

富山県 まちづくりコンテスト2025

事業提案書

# 謎解きで富山を遊ぶ

— 街そのものを最高の遊び場に —



# 目次

---

- |   |          |    |            |
|---|----------|----|------------|
| 1 | プロフィール   | 6  | 謎解きゲームのタイプ |
| 2 | 活動実績     | 7  | プロジェクト内容   |
| 3 | 応募のきっかけ  | 8  | ゲーム内容      |
| 4 | まちづくりの課題 | 9  | 実現可能性について  |
| 5 | 謎解きって？   | 10 | 持続可能性について  |

# プロフィール



## SUNSAIJI(サンサイジ)の由来

こども（3歳児）の好奇心・イベント（催事）・エネルギー・温かさの太陽（SUN）

SUNSAIJIは富山県・北陸地方に「新しい遊び」を届けるために、地域密着型で体験型の謎解きイベントの企画・制作・運営を行っています。

創業年月日	令和7年1月1日	代表	中田 豊嘉（なかだ ゆたか）
-------	----------	----	----------------

事業形態	個人事業
------	------

活動拠点	富山県高岡市角 （自宅兼事務所）
------	---------------------

メンバー数	1名
-------	----

出身地	石川県能美市
-----	--------

年齢	33歳
----	-----

富山在住年数	14年
--------	-----

家族構成	3児の父
------	------



# 活動実績





## 応募のきっかけ

---

高岡・富山・北陸を楽しい場所にしたい

謎解きゲームの面白さや魅力を広く伝えたい

PR活動を強化して、イベント集客を増やしたい

# まちづくりの課題

---

富山県成長戦略のビジョン

幸せ人口1000万～ウェルビーイング先進地域、富山～

富山には「ワクワク」が少ない！

||  
娯楽・エンタメ

誰もが楽しめるもの、テーマパーク・お化け屋敷・巨大迷路…多くの資源（資金・人・場所）が必要  
そして、たどり着いたのが

体験型エンタメ・謎解きゲーム

# 謎解きって？

専門的な知識がなくても解ける問題

なぞなぞ・言葉遊び・アナグラム・暗号  
図形パズル・迷路・間違い探し etc...

？といえば、富山

？に入る言葉は何でしょう

スローガンを知らないとは解けない。  
“知識”で解くのが「クイズ」

？といえば、富山

さ ← ? せ そ

？に入る言葉は何でしょう

五十音を知っていれば解ける。  
“ひらめき”で解くのが「謎解き」

幅広い年代の方が「謎解き」を楽しめる！

# 謎解きゲームのタイプ

## 公演型

閉ざされた空間  
(ホール・ルームなど)

制限時間あり

映像・音楽・演出など  
没入感がある体験

## 周遊型

開かれた空間  
(商業施設・商店街など)

制限時間なし

謎を探す楽しさ  
日常空間が非日常に

## 持ち帰り型

好きな場所で

制限時間なし

1人でも、みんなでも  
いつでも、どこでも

街そのものが遊び場（ゲームエリア）になる。

全国では地域活性化・観光コンテンツとして周遊型の謎解きゲームが活用されている。

能動的な体験

参加者の誘導

長期開催が可能

滞在時間の増加



# プロジェクト内容

富山市・高岡市の街中を舞台とした周遊型の謎解きゲームを無料で提供し、  
まだ誰も知らない「富山県の魅力」を謎解きゲームを通して県内外に広めたい。

## 謎解きで、街そのものを「最高の遊び場」にする。

実施方法（予定）：

協賛企業・設置場所探し（3カ月）→  
コンテンツ制作（2カ月）→宣伝・広告→提供

ターゲット層：

- 地域のファミリー層（小学生以上・親子でプレイ）
- 観光客（街歩き・富山について学べる）
- 謎解き好きな若年層（高難易度の追加要素）

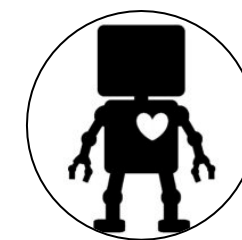
資金調達：

スポンサーシップモデルを目指します。  
協賛金を経費・利益に当てます。

プロジェクトメンバー：



企画・制作  
SUNSAIJI



謎解き制作  
田沼 典紘



デザイン・イラスト  
ナダ

協賛のメリット

- 謎解きキットに広告やクーポンを掲載し、ゲーム途中の来店を促進します。
- 協賛企業の店舗や施設を必須チェックポイントに設定することで、プレイヤーは必ず訪問します。

# ゲーム内容

## 必要なもの



謎解きキット  
(冊子)



筆記用具  
(使い捨て鉛筆)



モバイル端末  
(スマートフォン等)

## 遊び方



謎解きキット入手



謎解きスポットへ移動



謎を解き明かす



答え合わせ

## 謎解きスポット

看板や標識の文字や配置、そこから見える景色や建物、地名や店名、住所などを謎解きの手がかりとする。必ずしも運営スタッフが介在する必要はない。

## もし行き詰ったら…

ヒント用の2次元コードを読み取り、Webサイトから「ヒント・正解」が確認できる。段階的にヒントを用意して、謎を解く「快感」を損なわない。

## 難易度・追加要素

謎解き  
キット

易

+

追加コンテンツ

(Webと連動)

難

一般向け

謎解きが好きな人 (通称：謎クラ) 向け

## 参加・限定特典

例) 参加者限定ステッカー・カード  
SUNSAIJI、協賛企業・店舗で使えるクーポン  
クリア者への賞品 (富山・高岡の特産品)

# 実現可能性について

周遊型の謎解きゲームは2件、制作した実績があります。

①御旅屋セリオの中で謎を解いて少女を捜す謎解きゲーム  
(後援：オタヤ開発株式会社)

②高岡市の中心市街地にある銅像を巡る謎解きゲーム  
(高岡市の補助金を利用)

① ファミリー向け・386人動員  
料金¥1,500~ (グループ1冊)

② 若年層向け・160人動員  
料金¥2,000~ (1人1冊)



## 課題

- 謎解きゲーム未経験の人が多いうえに有料コンテンツのため、参加ハードルが高くなっている。
- 制作に手一杯になってしまい、広告・宣伝などの集客活動が思うようにできていない。

## 必要なサポート

プロジェクトに賛同していただける協賛企業探しを支援していただきたいです。

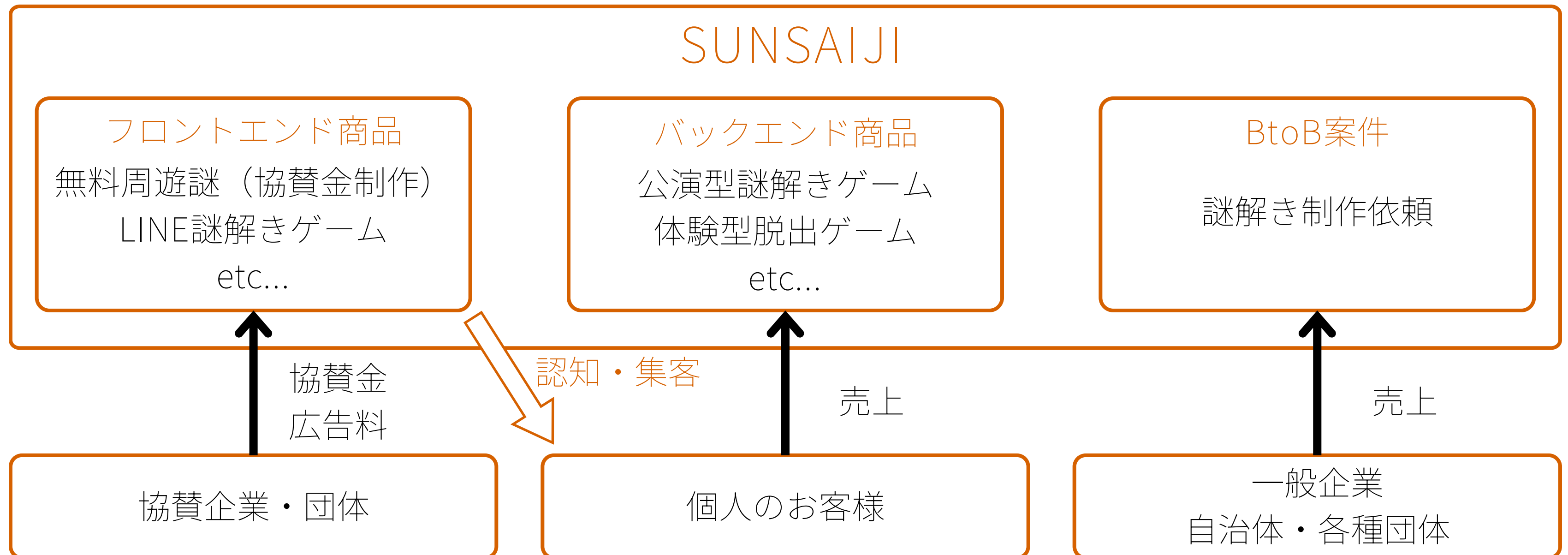
- 協賛金・広告料等をコンテンツ制作費・外注費に利用。
- 無料で謎解きゲームを提供し、参加ハードルを下げる。

謎解きゲームのPR活動のサポートをしていただきたいです。

- 地域性・物語性を強調して参加ハードルを下げる。
- 「謎解きゲーム」「SUNSAIJI」の認知度を高める。

# 持続可能性について

## 目標とするビジネスモデル



将来的に常設店舗を構えて、付加価値の高いコンテンツを提供できる環境を作ります。



# 謎解きで富山を遊ぶ

— 街そのものを最高の遊び場に —



公式WEB

<https://sunsaiji.com/>

公式LINE

SUNSAIJI

@165juqqw

