

PRESS RELEASE

Release date: December, 18, 2025

株式会社エヌ・ティ・ティ エムイー

Growth Ring Grid Pte. Ltd.

Digital Entertainment Asset Pte.Ltd.

NTT-ME、参加型社会貢献ゲーム「PicTrée（ピクトレ）」の

実証実験を東京・神奈川・千葉で開催

約 30 万本の電信柱のほかにマンホールも対象、2026 年 1 月 31 日（土）より開始



Growth Ring Grid



株式会社エヌ・ティ・ティエムイー（代表取締役社長：池田 敬、以下、NTT-ME）は、社会インフラ維持管理の新しい仕組みづくりに取り組む Growth Ring Grid Pte. Ltd.（本社：シンガポール、取締役 CEO/代表：福田 史、Co-CEO/共同代表：鬼頭 和希、以下 GRG）および グローバルに課題解決プラットフォーム事業を展開する Digital Entertainment Asset Pte. Ltd.（本社：シンガポール、Founder & CEO：吉田 直人、Founder & Co-CEO：山田 耕三、以下 DEA）と連携し、参加型社会貢献ゲーム「PicTrée（ピクトレ）」を活用して「ぼくとわたしの電柱合戦 in 東京・神奈川・千葉」を 2026 年 1 月 31 日（土）より開始いたします。

本取り組みは通信インフラ設備の効率的な維持管理手法の検証を目的に、これまでも東日本の広域エリ

アで実証実験を実施してきました。今回は東京都・神奈川県・千葉県の3都県において約30万本の電信柱に加えて、神奈川県内においては約1,000基のマンホールも撮影対象として実証実験を行います。ゲーム体験による電信柱ならびにマンホールの撮影を通じ、多くの方々にインフラ設備を身近に感じていただくとともに、収集される情報は安心安全な通信インフラ設備の維持に活用してまいります。

■ 実証実験の目的

近年、社会インフラの維持管理にはコスト削減や労働力不足への対応が一層求められています。本取り組みではシビックテック（市民協力型技術）を活用して、一般参加者がスマートフォンアプリ「PicTrée(ピクトレ)」を通じて電信柱およびマンホールの撮影を行うことによって、通信インフラに対する維持管理の効率化と情報精度の向上を目指します。

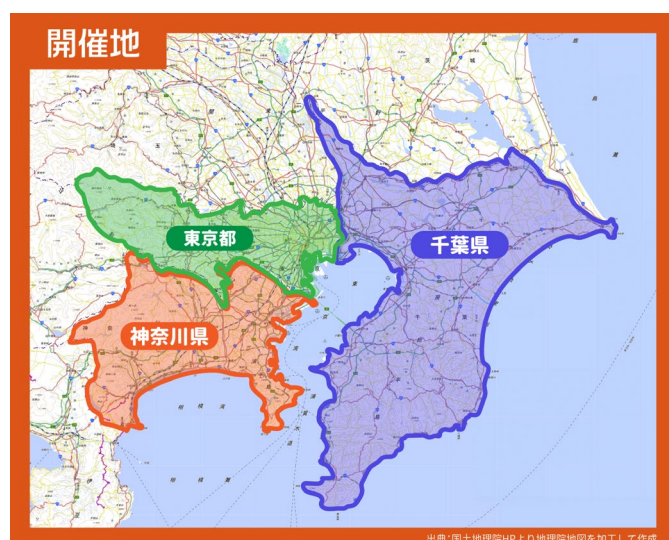
■ 実施概要「ぼくとわたしの電柱合戦 in 東京・神奈川・千葉」

実施期間：2026年1月31日（土）7:00～3月8日（日）17:00

※シーズン期間は撮影状況によって変更になる場合があります。

撮影可能時間：1月31日～7:00～16:45、2月14日～6:45～17:00

対象地域：東京都・神奈川県・千葉県



対象電柱：3都県合計で約30万本

対象マンホール：神奈川県内に約1,000基

ゲーム報酬：初回撮影時に電柱1本あたり30～100円相当の報酬コイン

初回撮影時にマンホール1基あたり30～100円相当の報酬コイン

参加方法：以下のURLから、スマートフォンに「PicTrée」アプリをインストールしてください。

アプリ上に示された撮影アングルにしたがって対象電信柱およびマンホールを撮影します。

- ・ App Store : <https://apps.apple.com/jp/app/id6478513639>
- ・ Google play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.playmining.i2e&hl=ja&gl=jp>

■ PicTrée (ピクトレ) について



ピクトレはチームに分かれて、電信柱やマンホールなど身近にある通信設備の撮影を行い、撮影した通信設備の量や距離を競う「チームバトルゲーム」です。プレイヤーはシーズン開始時にボルト、アンペア、ワットの3チームからいずれかを選択し、そのチームの一員として他のチームとスコアを競います。

ゲームでは電信柱などの通信設備に対して「チェックイン」や「撮影」というアクションを行い、さらに撮影した電信柱同士を「コネクト（繋ぐ）」することによってポイントを獲得することができます。またシーズンの優勝チームおよびランキングの上位者には、1本あたりの撮影報酬とは別にランキング報酬がシーズン終了時に配布されます。（ランキング報酬は後日発表いたします）

公式サイト：<https://pictree.greenwaygrid.global/>

公式X：[@pictree_dea](https://twitter.com/pictree_dea)

▼基本操作ガイド（動画）



<https://x.gd/ovSn1>

■ 株式会社エヌ・ティ・ティエムイー

NTT-MEは「これからのつなぐを創る」をミッションに掲げた、地域に根差した『総合エンジニアリング企業』です。長年にわたり通信インフラの提供で培った確かな技術力と現場力を基盤に、End-Endト

ータルでの ICT 環境の構築やサポート、DX ソリューションの提供、更には社会インフラ・環境エネルギー分野まで、幅広い事業を提供し、地域社会とともに課題解決と価値創造を実現していきます。

代表取締役社長：池田 敬

本社所在地：〒163-8019 東京都新宿区西新宿 3-19-2

設立：1999 年 4 月 1 日

詳細：<https://www.ntt-me.co.jp/>

■ Growth Ring Grid Pte. Ltd.について

Growth Ring Grid Pte. Ltd. (GRG) は、「インフラの民主化」を掲げ、誰もが社会インフラの維持・管理に参加できる新しい仕組みづくりに取り組むイノベーション企業です。Web3 技術を活用した参加インセンティブ設計と、市民が主体となるインフラ点検・保全プラットフォームを通じて、これまで専門領域に閉じられていたインフラ維持を、より身近な“自分ごと”へ転換する社会モデルの創出を目指します。

代表者：福田 史 鬼頭 和希

所在地：10 ANSON ROAD #05-01 INTERNATIONAL PLAZA SINGAPORE 079903

設立：2025 年 4 月

事業内容：市民参加型インフラ点検サービスの開発・運営等

詳細：<https://growth-ring-grid.com/>

■ Digital Entertainment Asset Pte. Ltd.について

2018 年 8 月に設立されたシンガポールを拠点とするグローバルな web3 エンターテインメント企業です。DEA は Play to Earn ゲームの開発会社であり、課題解決ゲームプラットフォーム「PlayMining」、NFT マーケットプレイス「PlayMining NFT」、自社発行の暗号資産「DEAPcoin (DEP)」、電柱撮影ゲーム「PicTrée (ピクトレ)」を始めとする社会課題解決ゲームの運営を行っています。3 社の IPO を含むスタートアップ企業の設立、ヒットゲームの制作、ウェブテレビ番組の制作、NFT ゲームに対する深い理解など、数十年にわたる経験に基づいて、吉田 直人と山田 耕三の 2 人の共同 CEO がチーム全体を牽引しています。

代表者：吉田 直人 山田 耕三

所在地：20 ANSON ROAD #11-01 TWENTY ANSON SINGAPORE 079912

設立：2018 年 8 月

事業内容：課題解決ゲームプラットフォーム

詳細：<https://dea.sg/>

<本件に関するお問い合わせ先>

株式会社エヌ・ティ・ティ エムイー 経営企画部 経営企画部門 広報担当

contact-form-nttme-ml@east.ntt.co.jp

Digital Entertainment Asset Pte. Ltd. ピクトレ担当 PR 事務局

social-pr@world-eggs.jp