

【平成 21 年度 ITとサービスの融合による新市場創出促進事業（e 空間実証事業）とは】

ユーザー起点・人間起点・生活起点の新たなサービス提供の実証を行い、実証の成果は要素技術群プラットフォームにオープンな形でフィードバックするとともに、当該プラットフォームを活用した知的財産処理のスキームの構築、併せて、プライバシーや著作権を始めとする制度的課題についてガイドラインや運用指針の策定等を目指すものです。

【「フィールド・エンゲージメント・サービス」とは】

自分が存在するその場所・状況で、

- ・ 消費者・生活者が、その場所やその場所のコミュニティと対話し、
- ・ その場所・状況における自分の存在を確信し、
- ・ その場所・状況・コミュニティとの絆を深めることができる

I T 技術を利用したリアル空間直結の情報サービスです。

【今回の実証事業の特徴】

「阪急三番街北館」において、①LED可視光通信（注1）、②屋内GPS（注2）などの「測位技術」と、③LED可視光通信によるAR（注3）などの「拡張現実技術」を用いて、人とその場とのリンクを高めることが可能な情報プラットフォームを構築。リアル空間でのエンタテインメント性に重点を置いたサービス提供により、下記のような新たな行動や価値を誘発します。また、利用者に新たな発見や感動を導き出すことのできる付加価値のある街・地域（空間）の創出を目指します。本事業により、今後大規模開発が進む関西エリアにおける、商業施設の最先端のサービス提供のあり方を模索していきます。

- ・ 既存顧客とは異なる新たな顧客ターゲット層へのアプローチ。
- ・ 顧客の嗜好性情報の収集、およびリコメンデーションを実施。
- ・ 滞留時間・訪問店舗数の増加促進。
- ・ 街への再来訪意向を高めるサービスの提供。

（注1）「可視光通信」

照明など日ごろ目にする光を利用して、高速で情報伝達を行う日本発の通信技術。LEDなどの照明機器を、目には感じられないほどの高速で点滅させることにより大容量のデータ通信が可能となります。その特長は、以下の通りです。

- ・ 通常の照明機器に通信機能を付加するだけで通信環境が整備できる。
- ・ 通信範囲が、電波や赤外線と違って目で確認できる。
- ・ 情報が電波のように、床・壁・天井を越えることがないので、空間の特定やセキュリティの確保が容易である。

また、今回は次世代の光源と言われるLEDを使用し、RGBの可変色機能により、光色の変化に合わせてコンテンツを変えることで、光による空間演出や、ユーザーに情報へのアクセスを促すなど、空間価値向上の可能性を実証実験します。

（注2）「屋内GPS」

GPS電波と同じ信号構造を使う屋内測位技術。GPSとのシームレス測位が可能。

（注3）「Augmented Reality」

現実の環境から知覚に与えられる情報に、コンピューターが作り出した情報を重ね合わせ、補足的な情報を与える技術。

【「光のマジカルクエスト in 阪急三番街北館～ポン・デ・ライオンと宝探し～」概要】

「ミスタードーナツ」のキャラクター「ポン・デ・ライオン」をナビゲーターに、オリジナルフォトシールを作成するために、専用端末を使用し、舞台となる「阪急三番街」の照明などに仕込まれたアイテムを集めるゲームです。LED可視光通信によるAR技術によって、リアルな空間とリンクした、不思議な空間で、アイテム探索が体験できます。

また、このゲームを楽しみながら、阪急三番街の魅力を満喫いただくとともに、ご協力いただける各テナント店舗様の社名ロゴマークやキャラクター、お得情報などを提供いただくことで、販促の場としても活用します。

<ゲーム内容>

- 1) 阪急三番街北館の各スポットに仕込んだLED可視光通信機器と屋内GPSを組合せた「宝探し」により、阪急三番街のお店にちなんだアイテムを探し出し、自分だけのオリジナルフォトシートが作れます。
- 2) アイテム探索中にプレゼント画面を発見すると、参加者のみが使用できる阪急三番街のクーポンや、お得な店舗情報などが手に入ります。
- 3) また、専用端末で楽しめるオリジナルゲームも体験できます。

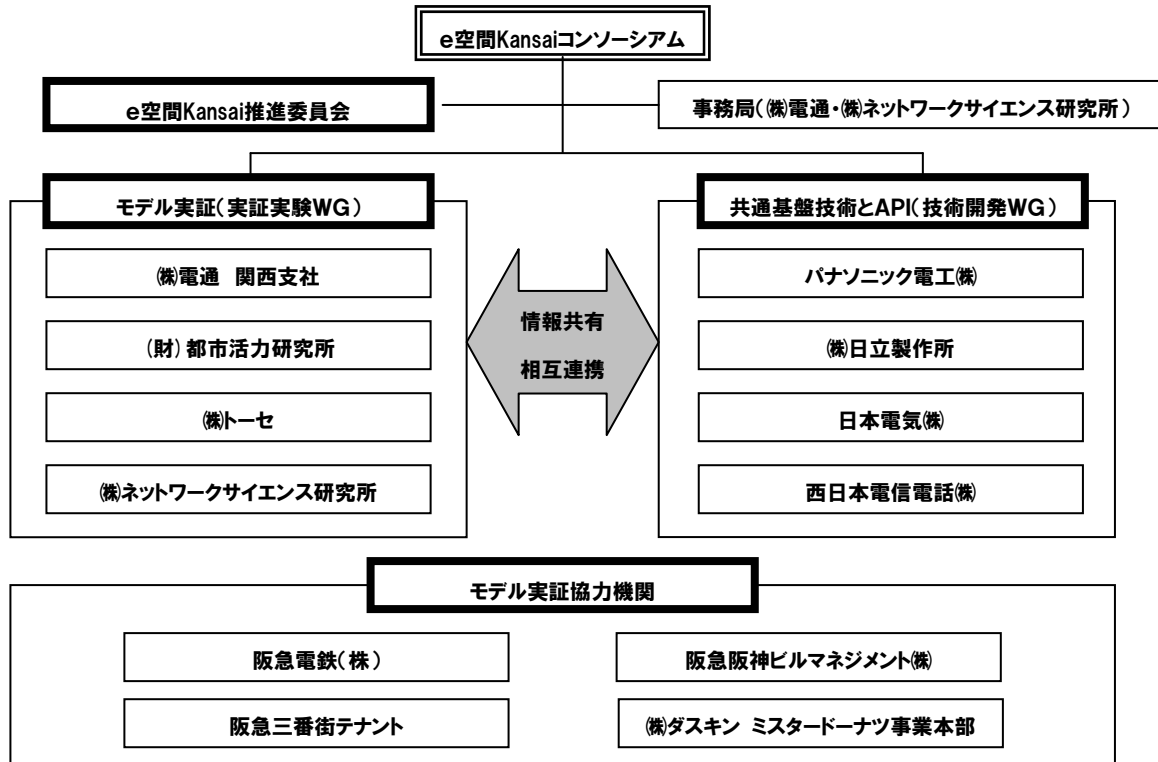


基本散策(通常マップ)画面



アイテムサーチ時の画面

【「e 空間実証事業」体制と構成メンバーの役割】



<e 空間 Kansai コンソーシアム>

- 株式会社電通 関西支社
e 空間 Kansai 事業全体管理ととりまとめ、サービスモデル構築、実証実験評価・分析、
e 空間 Kansai コンソーシアム事務局 等
- パナソニック電工株式会社
サービスモデル用LED可視光通信照明の設計、デジタルサイネージの設計
- 株式会社日立製作所
サービスモデル用屋内GPS技術の開発、データベース構築
- 日本電気株式会社
サービスモデル用AR可視光受信技術の開発
- 財団法人都市活力研究所
施設管理者との調整、サービス協力店舗への依頼調整
- 株式会社トーセ
サービスモデルコンテンツ制作
- 株式会社ネットワークサイエンス研究所
e 空間 Kansai コンソーシアム事務局
- 西日本電信電話株式会社
サービスモデル用基盤技術ならびにAPIの検討と技術成果のとりまとめ

<モデル実証協力機関>

- 阪急電鉄株式会社
阪急三番街の提供
- 阪急阪神ビルマネジメント株式会社
実証実験の実施条件の検討、施設内の機器設置工事、共用部利用、プロモーション等の協力
- 阪急三番街テナント
実証実験参加
- 株式会社ダスキン ミスタードーナツ事業本部
キャラクター協力