

Case Study

支部ケース・スタディ

南関東支部

文京区内全体の商店街におけるスマートフォンを用いた非接触型スタンプラリーについて

東京ケーブルネットワーク(株)

未来創造部未来開発グループ長

松尾 遼



現在の部門について

私は現在、未来創造部未来開発グループという部署と、全社横断型のプロジェクトである「新しい社会における地域サービスの提供ワーキンググループ(以下WG)」を担当しています。

未来創造部は既存事業や事業エリアにとらわれず、なおかつ社の武器を活かして次世代の事業を創造するため、2020年6月に創立された部門です。新規事業に向けた研究ならびに事業開発を担っています。コミュニティチャンネルなどで動画制作をしてきた背景を活かし、まずは360度動画の開発を行ったことを足掛かりに、VR/ARといったXR事業、メタバース事業といった分野に出会い、メインの開発テーマとしています。

一方、WGについては、新型コロナウイルス感染拡大に伴い変容していく日常生活において、新しい地域サービスの在り方を検証していくWGで、発足後、医療機関における混雑状況をデータ放送で可視化するサービスの検証などを実施してまいりました。

メタバースと地域

昨年秋から世間的にバズワードとなり、メディアで取り上げられる頻度も高まったメタバース(仮想空間)に関しては、部の創設直後から注視しており、知見を深めてまいりました。昨年6月にはコミュニティチャンネル向けの特別番組としてメタバース特集を当部署にて企画し、業界のキーマンと接触し制作・放送いたしました。

一見、地域ビジネスとは遠いところにあるような分野ですが、バーチャル渋谷やバーチャル大阪など地域と連携したメタバースが登場していたり、弊社でも実施していますがLiDAR(3Dスキャン)やフォトグラメトリ(多数の写真から3Dモデルを生成する仕組み)を用い、地域の文化財などを3D化してアーカイブする取り組みも行われています。弊社では昨年と今年の3月に実施された、メタバース上での「文京映画祭」に対するフォローや、同じく今年3月にエリアの中高生による作品展示を視聴可能なメタバースの企画・作成に携わっております。

また、LPWAなどを用いたIoTセンサーで取得した情報などをVRに持ち込み、シミュレーションをする「デジタルツイン」やメタバースとリアルとで同じ現象を発生させる「ミラーワールド」への展開も考えております。とりわけミラーワールドでキーになってくるのが、現実拡張であるAR、MR分野ですが、この分野単体でも、5Gの普及やデバイスの進化により10年前に一般化した時よりもコンテンツ拡充が見込まれます。観光案内や多言語表示などまさに現実を拡張させる動きにより、地域ビジネスとの連携を再考する時期に来ていると考えております。

ARの地域実証実験

ARを実践的に研究する一環として、クラウドサーカス社のCloud CIRCUSというサービスを試験導入いたしました。簡易的にARの作成ができるだけでなく、アプリ作成や電子書籍作成などトータルマーケティングツールのため、WGにて使用方法検討に入りました。本サービスの機能としてスマートフォンをかざすことで実施可能なARスタンプラリーがありました。ちょうどその頃、地域の有志の方がコロナ対策に奮闘する地元のお店への応援企画として、「せいか」という言葉で「生花店」「青果店」「製菓店」をリレー形式でSNSに紹介していく「文京せいかリレー」

という取り組みと出会いました。最初はコミュニティチャンネル担当者への紹介程度で一旦話は終わりましたが、後に、この取り組みでARスタンプラリーを使えないかと思いつき、先方と企画を組み立てていきました。

弊社としてはフィールドでの実践的な実証実験としてこの機会をとらえ、システムの効果的な使い方やバグ解消、手順のマニュアル化などに努めました。参加する方は台帳などを用意する必要がなく、事前にアプリケーションをインストールするなどの作業もありません。店舗側もスタンプを用意する必要がなく、読み込むためのQRコードとARを呼び出すためのマーカを印刷した紙をおいておくだけで済みます。

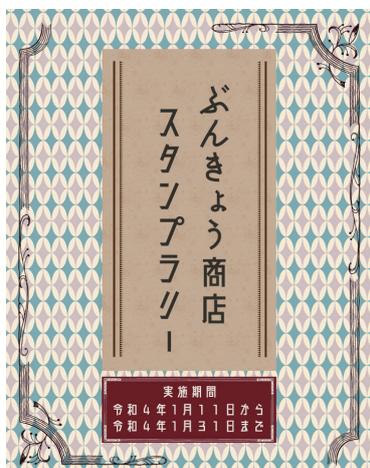
参加者はお店にて店舗ごとのQRコードを読み込み、マーカにカメラを向けることでコンテンツ(今回はお店の外観写真)を呼び出し、同時にスタンプがたまるという仕組みです。スタンプの数に応じ景品を発送します。

今回、景品発送自体は「せいかりレー」の実行委員会にて実施しますが、スタンプを集めたユーザーの情報を弊社側で集めてしまうと個人情報のやり取りが出てくるため、システム上ではスタンプを集めるとランダムでシリアルコードを割り当てる設定にしました。景品応募者はシリアルコードと個人情報を実行委員会宛に応募し、実行委員会側で弊社から発行済みのシリアルコードと照合することで発送する仕組みといたしました。

文京区商店街連合会との取り組み

文京区では2019年に区が実施した商店街若手人材育成事業をきっかけとして、有志の方の集まりである「文京区イベント実行委員会」が発足しており、その最初の事業としてスタンプラリーを検討していましたが、その直後に新型コロナウイルスの感染が始まり、活動を断念していました。コロナ禍で委員会自体の活動が思うようにできない中でしたが、少し情勢が落ち着き再始動を考えているところに、「文京せいかりレー」の動きが伝わりました。文京区商店街連合会(以下、区商連)に本システムについて紹介する機会を頂き、東京都の助成金を活用する形で採択を頂きました。

「ぶんきょう商店スタンプラリー」という名で、ジャンルにとらわれず区内全域より83店舗が参加し、本年1月11日から31日まで実施されました。「せいかりレー」と同じく今回も期間内にコロナの感染再拡大と重なってしまい、周遊型のコンテンツについてはなかなか大々的に推奨できないジレンマを抱える中での実施でしたが、スタンプの必要数を最低3店舗とすることで普段のお買い物でも参加できるように工夫し、最終的には550名以上の参加となりました。コロナ禍でも少しでも地元店舗支援をしたいという中で、物理的な接触が不要な本企画はわずかながら役立てたのではないかと考えております。



「ぶんきょう商店スタンプラリー」



「ぶんきょう商店スタンプラリー」告知動画



iphoneの場合はカメラ Androidの場合はQRコードリーダーで読み込み
プライベートブラウザや別のアプリの場合はスタンプがたまりません
のためにしてください

マークにスマホをかざす

「ぶんきょう商店スタンプラリー」への参加方法を、詳しく動画で紹介



集めたポイントに応じてプレゼント内容も変わります!

※一人当たり賞品は1回とはせていません
また1参加店舗でのスタンプは1回のみを設定となっております

スタンプの数によってプレゼントされる
景品一覧



文京区内
83店舗が
参加

地域のDX化に向けて

昨年度の企画では表示されるものは店舗外観画像だけで、ARという特色はあまり活かせなかったようにも感じています。ARは拡張現実ですので本来的には現実に付随したコンテンツを表示したり、エンターテインメント要素としては3Dコンテンツや動的コンテンツを表示させた方が楽しめるため、次回以降はその点も念頭に置きながら企画を進めていこうと考えております。

また、今回の企画はシニア層がついてこれられない、という懸念も聞かれましたが、当初若者向けと考えられていたスマートフォンが、ユニバーサルデザインで直感的に使用できる面において、シニア利用でも従来の携帯電話より優位性が出たのと同じように、5G/ビヨンド5G時代のXRに関しても、スマートグラスやヘッドマウントディスプレイ等のデバイスのUI/UXが進化すれば、シニア層の生活充実化に繋がるものと考えております。

地域のDX化においては今のスキルに合わせるだけでなく、思考のアップデートを促していくことも重要になってくるものと考えています。その中でXRは大きなファクターになると考えており、今回のようなARや弊社で既に制作しているVR、CG、メタバースという技術に地域の方が触れあうきっかけをつくれるよう、今後も施策を続けていきます。