

2017年1月27日

近鉄不動産株式会社
一般社団法人i-RooBO Network Forum

～ハルカス300でロボットの社会実験～
人気アニメ「攻殻機動隊」のキャラクター「タチコマ」の1/2ロボットが
ハルカス300（展望台）に登場します。

日本一高いビル「あべのハルカス」の展望台「ハルカス300」において、本年2月3日（金）より、人気アニメ「攻殻機動隊」に登場するキャラクター「タチコマ」をモデルにしたロボットが、59階に設置されるアニメグッズ臨時ショップに登場することとなりましたのでお知らせします。

臨時ショップでは本ロボットとお客様が、連携する専用アプリを使用して対話などのコミュニケーションを体験することが出来ます。

本取り組みは、攻殻機動隊 REALIZE PROJECT、株式会社 DMM.com、株式会社 karakuri products、株式会社 海内工業、ならびに協賛企業各社により、Production I.G制作のアニメ「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」シリーズに登場する「タチコマ」を題材にしたロボットの社会実験「攻殻機動隊S.A.C. 1/2サイズ タチコマ リアライズプロジェクト」の一環として実施されるもので、スマホと連携したキャラクターロボットによる接客・販売サービスの検証を目的としています（経済産業省の「平成28年度『ロボット導入実証事業』」の補助対象事業に選定。）。

東京などでも実施され、好評を博した本取り組みの大阪での実施にあたり、ロボットの社会への普及や情報発信等を活動目的とする一般社団法人i-RooBO Network Forum（アイ・ローボ・ネットワーク・フォーラム／大阪市）が、大勢の方が集まる観光施設である、ハルカス300での実施を働きかけ、実現することとなりました。

利用者は、タチコマが動き、話す様子を楽しんだり、あらかじめアプリをダウンロードして、自分だけの「タチコマ」キャラクターを育成しておくことで、店舗において、自分の育てた「タチコマ」とリアルコミュニケーションを取りながら、ショッピングを楽しんでいただくことが可能です（アプリを利用した「タチコマ」とのコミュニケーションは要予約。）。

ハルカス300において、来るべき未来の風景を、ぜひご体験ください。



【リアルエージェント・タチコマ】

仕様：アプリ連携型コミュニケーションロボット「タチコマ」
寸法：約1500×1400×1100mm 重量：約60.0kg
制御：テレオペレーション方式、半自律制御

【i-RooBO Network Forum】

「不便の解消」「利便性の追求」「快適性の向上」などを、ロボットをはじめとした先端テクノロジーを活用した製品・サービスで実現することを目的に設立された団体。会員数312名・機関（2017年1月現在）。ネットワークロボットの研究開発等を産学官連携で推進することを目的に2003年に設立された「ネットワーク・ロボット・フォーラム」と、大阪市のバックアップにより2002年に発足した「次世代ロボット開発ネットワークRooBO（ローボ）」（設立:2002年）が2014年に統合。2015年12月に一般社団法人化。

■ハルカス300における「攻殻機動隊S.A.C. 1/2サイズ タチコマ リアライズプロジェクト」について

1. 開催日時 2017年2月3日(金)から2月12日(日)まで
平日 14:00~20:00 土日祝日 11:00~20:00
2. 料 金 観覧無料(展望台入場料および商品代金は別途)
3. 実施場所 ハルカス300 59階北側
4. 内 容 「攻殻機動隊」に登場するキャラクター「タチコマ」をモデルにしたロボット「リアルエージェント・タチコマ」がハルカス300内に設置された「I. Gストア出張店」において、接客を行ないます。
あらかじめ、スマートフォンアプリ「バーチャルエージェント・タチコマ」をダウンロードし、自分だけの「タチコマ」を育成しておくこと、店頭でスマホアプリと同期した「リアルエージェント・タチコマ」が、名前を呼んでくれたり、予約購入した商品を手渡ししてくれたり、自分の育てた「タチコマ」と現実世界でコミュニケーションを取ることができます(アプリ利用のコミュニケーション、タチコマからの商品受取りは要予約。)
5. 対応アプリ
 - ①アプリ名称:「バーチャルエージェント・タチコマ」
 - ②デベロッパ: karakuri products / 株式会社カヤック
 - ③対応端末: iPhone、iPad、およびiPod touchに対応
 - ④対応OS: iOS 10.0以降
 - ⑤配信日: 2016年12月16日(金)
 - ⑥ダウンロードURL:

<https://itunes.apple.com/jp/app/bacharuejento-tachikoma/id1179820147?mt=8>

【アプリの遊び方と“リアル”なタチコマによる受け渡しサービスの流れ】

■自分だけのタチコマに言葉を覚えさせてコミュニケーション!

スマホ上のバーチャルなタチコマに、テキストや画像を使って言葉を覚えさせることで(“解析“させることで)コミュニケーションを取り、自分だけのタチコマを育てます。また、新商品情報などを随時教えてくれます。新たな言葉を覚えさせるときは、「天然オイル」(有料)を使用すると解析時間を短くすることができます。



■店舗に来店すると育てた「タチコマ」がリアルエージェント・タチコマになって接客してくれる!

アプリ内で商品を予約し店舗に来店すると、店舗内より発信されているビーコン/センサをスマホが検知。店舗内のリアルエージェント・タチコマとユーザーのバーチャルエージェント・タチコマが同期されることで、ユーザーが育てた自分だけの「タチコマ」がおもてなししてくれます。予約購入商品を直接手渡ししてくれる嬉しいサービスもご体験頂けます。



■「タチコマ」が名前を呼んでくれる!来店情報などに応じてコミュニケーション機能が向上

その後もユーザーの来店情報や購買行動に応じて、ユーザーの「タチコマ」のコミュニケーション機能が向上していきます。ユーザーの名前を呼んでくれるようにもなります。

【攻殻機動隊 について】

『攻殻機動隊』(こうかくきどうたい)は、1989年に士郎正宗によって生み出されたSF漫画作品。21世紀の科学技術が飛躍的に高度化した日本を舞台に、電脳化した人間、サイボーグ、アンドロイド、バイオロイドが混在する社会で起こるテロや暗殺、汚職事件に立ち向かう内務省の公安警察組織「公安9課」通称「攻殻機動隊」の活動を描いた物語。

1995年、押井守監督による映画『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』が公開されるとその圧倒的な作品世界と映像表現により世界中のクリエイターに影響を与え、後のSF映画の映像表現に革命を起こした。さらに2002年より続く神山健治監督によるテレビシリーズ「攻殻機動隊S.A.C.」シリーズの大ヒットによって、その世界観に深みと拡がりが増え、「攻殻機動隊」は近未来SF作品の代名詞に。作品は、映像にとどまらず、小説、ゲーム、スピンオフ漫画など、様々なメディアで展開されている。



■「攻殻機動隊S.A.C. 1/2サイズ タチコマ リアライズプロジェクト」について

○プロジェクト概要について

本プロジェクトは、経済産業省平成28年度『ロボット導入実証事業』の一環としておこなわれるもので、「小売店舗における接客業務にスマホと連携したキャラクターロボットの導入」をテーマに、アニメーションキャラクターを接客業務に活用することで、アニメーションキャラクターによる、個人に適應した接客サービスという、国内外のアニメファンに訴求する新たな付加価値の創出を目指しています。

また、本事業を通して、商業施設や小売店舗などでの接客・案内サービスを可能するロボットのためのインフラ基盤の充実を目指しています。

本事業で活用するアプリならびにロボット「タチコマ」は、その中間成果物です。今後は、小売店舗内での自律走行化や接客における物理作業の実現に向け、商業施設ならびに自治体・国と連携し、コミュニケーションロボットに求められるインフラ整備を通じて、国内外のファンの皆様に新しい接客体験の提供をおこないます。

○実施者について

- ・ロボットの開発…株式会社karakuri products

コミュニケーションロボットの社会実装に関する研究・技術開発などを行います。

今回の実証実験では、システムインテグレータの役割を担い、開発を主導。

代表取締役・松村 礼央（れお）

- ・臨時店舗運営 …I.Gストア

Production I.G公式のキャラクターグッズを扱う店舗。

『黒子のバスケ』『ハイキュー!!』『PSYCHO-PASS サイコパス』『攻殻機動隊』から話題の新作『ジョーカー・ゲーム』まで、Production I.Gが映像化した作品のグッズを取扱います。株式会社ムービックが運営。