

\*\*\*\*\*  
**クウジット、「クジラの郷 沖縄・座間味村 ホエールウォッチング展」にAR技術を提供**  
～ 鳴き声をあげてせまる「ザトウ 3D クジラ」がスマホから～

<http://www.koozyt.com/>

\*\*\*\*\*  
クウジット株式会社(本社:東京都港区、代表取締役社長:末吉隆彦)は、沖縄県座間味村(宮里哲村長)が、しながわ水族館(三橋孝夫館長 東京都品川区勝島 しながわ区民公園内)との連携事業として10月6日から同水族館内で開催される「クジラの郷 沖縄・座間味村 ホエールウォッチング展」に「AR(Augmented Reality:オーグメンテッド・リアリティ=拡張現実感)」技術を用いたARマーケティングサービス『GnG(GET and GO)』を提供いたします。

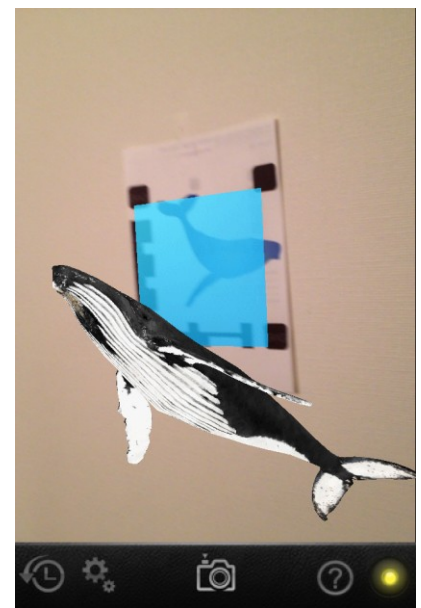
■ スマホでのバーチャル・ホエールウォッチングが実現!

今回の展示では、『GnG』アプリをダウンロードして、展示パネル上に掲載されたARマーカーにスマートフォンのカメラをかざすことにより、3Dのザトウクジラが本物の鳴き声とともにマーカーから出現します。また、3Dザトウクジラと記念撮影をしたり、撮影した写真をtwitter上へ投稿することも可能です。

\* 詳細は「クジラの郷 沖縄・座間味村 ホエールウォッチング展」の特設サイトをご覧ください。

<http://www.zamami-ww.com/shinagawa.html>

クウジットは、『GnG(GET and GO)』をユーザーの体験を拡張し、行動を喚起する行動・体験デザインメディアとして位置付け、90年代初頭から同社設立メンバーが研究を続けてきた最先端の位置情報やAR技術を生かして、新しいモバイルARマーケティングを展開しています。



GnGによるバーチャル・ホエールウォッチングのイメージ

クウジット代表取締役社長の末吉隆彦は、下記のように述べています。

「今回、沖縄・座間味村としながわ水族館による連携事業において、座間味村ホエールウォッチングの魅力伝える1つの施策にARを活用した展示が実現できることをうれしく思います。座間味村の観光大使をつとめる兼元知大氏のプロデュースにより、本AR企画が実現しました。リアルとバーチャルをつなぐAR技術は、今後もますます進歩し、ユーザー体験もよりリッチなものになっていくことと思います。ぜひこの機会に、しながわ水族館に足を運んで、ご体験ください。」

クウジットは、場所や空間に連動した、リアルとネットをつないで、わくわくするような体験を支援して参ります。

以上

【本リリースに関するお問い合わせ】

クウジット株式会社 広報(メールアドレス: [pr@koozyt.com](mailto:pr@koozyt.com))

<参考資料>

■「クジラの郷 沖縄・座間味村 ホエールウォッチング展」AR 展示概要について

【期間】平成 24 年 10 月 6 日(土)から 12 月 9 日(日)

【AR マーカー設置場所】

・「クジラの郷 沖縄・座間味村 ホエールウォッチング展」内のパネル展示

・パネル展来場者に進呈されるクジラポストカード

・しながわ水族館 海底フロア 多目的ホール

開館時間: 10:00~17:00(入館は 16:30 まで)

休館日: 毎週火曜: 10 月 9 日は開館

しながわ水族館サイト: <http://www.aquarium.gr.jp/>

【対象端末】iPhone および Android スマートフォン端末(一部、動作に制約のある機種があります。)

【価格】無料(しながわ水族館の入館料は必要です)

【アプリダウンロード方法】App Store および Google Play Store(旧 Android マーケット)から「GnG」を検索し、ダウンロードください。

■ 『GnG(GET and GO)』について <http://www.koozyt.com/solutions/gng/>

『GnG(GET and GO)』とは、専用の GnG AR マーカー(「GnG CyberCode」)にカメラをかざすだけの簡単操作で、映像・音声・CG などのデジタル情報や電子クーポンなどにも気軽に AR 体験をすることが可能なサービスです。「GnG」は、ソニーコンピュータサイエンス研究所で開発された「CyberCode」技術を利用しています。

『GnG』マーケティングツールとしての特長は、以下の通りです:

1. 認知の向上
2. 興味喚起の促進
3. ユーザーの誘導
4. よりリッチで直感的な情報伝達
5. 検索不要



■ CyberCode について

CyberCode(サイバーコード)とは、AR(拡張現実感)アプリケーションを構築するための、世界初のビジュアルマーカーを用いた画像認識技術で、1996 年に暦本純一氏によって発明されました。モバイル端末搭載カメラや Web カメラを用いて、印刷された二次元コードの ID とその三次元的な位置や向きを取得することができます。

【クウジット株式会社】

「PlaceEngine」技術を開発したソニーコンピュータサイエンス研究所のメンバーが中心となり 2007 年 7 月に設立されました。リアルとネットをつなぐユニークな技術で、人の行動や体験をデザインし、社会に貢献することを目指しています。「PlaceEngine」技術のライセンス提供や開発支援、場所や空間に連動した情報配信サービス「Pochi Walk」、モバイル AR マーケティングサービス『GnG(GET and GO)』、および位置情報や AR 技術ソリューションの企画・開発・運営を行っています。「PlaceEngine」技術を開発したソニーコンピュータサイエンス研究所のメンバーが中心となり 2007 年 7 月に設立されました。

※「CyberCode」は、ソニー株式会社の登録商標です。

※「CyberCode」技術は、株式会社ソニーコンピュータサイエンス研究所が開発し、クウジット株式会社が KART(Koozyt AR Technology)ソリューションとして商用展開されています。

※その他の社名、商品名、各社の登録商標または商標です。