

クウジット、芝商店会主催「2015 芝まつり」にて  
Kinect を利用した「カラビットくんゲーム」を開発し、体験型展示を実施  
～ デジタルサイネージ機器提供のトリムとコラボし、地元商店街をおもしろく！～

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

クウジット株式会社(本社:東京都港区芝、代表取締役社長:末吉 隆彦)は、芝商店会(所在地:東京都港区芝、会長:金子全宏)が主催する「2015 芝まつり」の第2夜「ちびっ子 Night!」(7月26日(土) 17:00-20:30)において、芝激辛ストリートキャラクター「カラビット」をモチーフにした、身体を動かしてポイントを競う「カラビットくんゲーム」を開発し、体験型展示を行いました。本展示では、デジタルサイネージ等の企画デザイン制作を手がける株式会社トリム(所在地:東京都港区芝、社長:豊田 真治)がサイネージ機器を提供し、芝商店街を拠点とする地元企業同士のコラボレーションが実現しました。

※ 「2015 芝まつり」イベントについては、下記 URL をご参照ください。

URL: <http://www.shiba-shotenkai.com/event.html>

「カラビットくん」ゲームでは、ユーザは、Kinect 搭載の専用デジタルサイネージの前に立ちます。ユーザは、画面上で「カラビットくん」が投げってくる球を、両手を動かしてはじきかえしたり、悪役キャラの「ワルビット」が投げってくる球をよけたりしながら、身体を動かします。本体験型ゲームは、キャラクターを差し替えたり、またキャラクターがときどき投げってくるチケットをキャッチして、クーポンなどを受け取ることも可能な仕組みとなっており、街づくりイベント向けに活用可能です。



「カラビットくんゲーム」イメージ

芝商店会会長の金子全宏は、下記のように述べています。

「地元 IT 企業有志がそれぞれの強みを生かして、デジタル展示を行うことで、従来の昔ながらの施策とあわせて幅がひろがり、たいへんおもしろい夏まつりの企画になったと思います。今後も、芝商店街を盛り上げる街づくり施策についてコラボレーションしていければと思います。」

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、クウジットの街づくり ICT ソリューションの1つであるデジタルサイネージ型のインタラクティブ施策を用いて、地元芝商店会の夏まつりに貢献できたことは、たいへんうれしく思います。「カラビットくんゲーム」は、一人でも、複数人の友達同士でも楽しむことができ、芝まつり本会場において終始長い行列をつくる人気コーナーとなりました。結果的に、合計 128 組の子供たち、親子に体験いただき、みなさん笑顔で楽しんでいました。」

クウジットは、今後も「IoT/Wearable を活用して、街での ヒト・モノ・コトを おもしろく！」をテーマに、ICT を活用した街づくりを実践しながら、リアルとバーチャルを行き来する、わくわくするような体験を提案、創造してまいります。

以上

【このプレス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>



ゲーム体験の様子



会場全体の様子



「カラビットくんゲーム」ブースの様子



ゲーム説明をする Koozyt 代表末吉



芝激辛ストリートのキャラクター「カラビット」



本ゲームで新登場の悪役「ワルビット」

【クウジツ株式会社について】 <http://www.koozyt.com>

「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。[空]と[実]をつないで人の心や身体を豊かにすることで社会に貢献することを理念に、屋内測位技術や AR、笑顔認識、行動認識などの各種センシング技術を用いたインタラクション技術を駆使し、ビジネスからエンタテインメント用途までの幅広い技術ソリューションやアプリケーション・サービスの企画・開発・運営を行っています。スマホやデジタルサイネージのみならず、IoT/Wearable 技術を活用し「街での ヒト・モノ・コトを おもしろく！」をテーマに、実空間の価値を ICT 技術で増幅するコンセプト (Location Amplifier、ロケーション・アンプ) を推進しています。

\* 掲載の社名、商品名は、各社の登録商標または商標です。