

人気アニメシリーズ『攻殻機動隊』の世界への第一歩 アプリで育てた自分だけの「タチコマ」が実店舗で接客してくれる！

「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」

コミュニケーションロボット タチコマによる商品受け渡しサービス実証実験 12月23日（金・祝）より東京・大阪にて順次開催

共創アプリ「バーチャルエージェント・タチコマ」は12月16日（金）より配信スタート

【共創アプリ「バーチャルエージェント・タチコマ」配信URL】

<https://itunes.apple.com/us/app/id1179820147?ls=1&mt=8>

【I.Gストア公式ホームページ】 <http://ig-store.jp/>

株式会社プロダクション・アイジー(以下、I.G)は、株式会社karakuri products(代表 松村 礼央、12月19日に法人化予定。以下、karakuri products)と協力し、「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」シリーズの人気キャラクター「タチコマ」を活用した接客サービスの実証実験(以下、本事業)を、I.Gのオフィシャルストア「I.Gストア」ならびに「I.Gストア出張店」にて実施することを決定いたしました。同サービス実証実験は、12月23日（金・祝）より渋谷マルイ「I.Gストア」を皮切りにスタートいたします。

本事業は「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」の一環として進められるもので、具体的なサービス内容は、karakuri productsが12月16日（金）より配信する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」内でユーザーが育成した「タチコマ」が、店頭のリアルエージェント・タチコマを通じて、アプリにて予約購入した商品の受取り体験を実験としておこなうものです。アプリと店頭のリアルエージェント・タチコマに同期させることで、ユーザーが育てた自分だけの「タチコマ」と現実世界で会うことができ、近未来テクノロジーが集結する『攻殻機動隊』の世界を体感いただけます。なお、本事業は経済産業省H28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、ここで得た知見ならびに成果は、経済産業省を通じ、非製造業分野でのロボットの社会実装のために活用されます。

I.Gとkarakuri productsは、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とするロボットのためのインフラ基盤の充実を目指します。また、I.Gは本事業に協力することで、アニメーションキャラクターによる、個人に適応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および収益の拡大を目指しています。

遂に実現する『攻殻機動隊』の世界への第一歩を、どうぞこの機会にご体験ください。



リアルエージェント・タチコマ（1/2サイズ）



共創アプリ「バーチャルエージェント・タチコマ」

アプリの遊び方と“リアル”なタッチコマによる受け渡しサービスの流れ

■あなたの言葉でタッチコマの失われた記憶を取り戻そう！

本アプリは、スマホ上のタッチコマに、テキストや音声を使って言葉をなげかけることでタッチコマのメモリを解析し「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」劇中の記憶を、あなたのスマホ上のタッチコマに取り戻すアプリです。劇中の様々な名台詞、名場面を、あの声で楽しめます。また、タッチコマとの会話やあなた自身の行動により性格が変化。タッチコマの拾ってきた一部のアイテムでタッチコマをデコレーションすることもできます。あなた好みの、あなただけのタッチコマを育成しながら、攻殻機動隊の名台詞や新規収録音声を楽しめます。

■店舗に来店すると育てた「タッチコマ」がリアルエージェント・タッチコマとして接客してくれる実証実験を開始！

アプリ内では、タッチコマから「I.Gストア」ならびに「I.Gストア出張店」の商品の予約が可能に。商品を予約し、キャンペーン期間中に来店すると、店舗内に設置されたビーコンをセンサが検知。店舗内のリアルエージェント・タッチコマとバーチャルエージェント・タッチコマが同期することで、あなたが育てたあなただけの「タッチコマ」から予約購入商品を受け取る実証実験をご体験いただけます。

■「タッチコマ」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「タッチコマ」のコミュニケーション機能も向上していきます。ユーザーの名前を呼んだり、アプリ上から新機能を随時更新予定です。

東京・大阪をはじめとしたI.Gストアで順次展開！実証実験 実施概要

【実施店舗】

■ 渋谷マルイ 7階 「I.G ストア」

住所：〒150-0041 東京都渋谷区神南1-22-6
期間：2016年12月23日～2017年1月15日（予定）

■ アジア太平洋トレードセンター 「I.G ストア出張店」

住所：〒559-0034 大阪市住之江区南港北2-1-10
期間：2017年1月19日～2017年1月30日（予定）

■ 実験地調整中（大阪）

期間：2017年2月3日～2017年2月12日（予定）

※営業時間は開催店舗に準じます。
※上記実施場所・実施期間は変更の可能性があります。

【リアルエージェント・タッチコマについて】

仕様：アプリ連携型 コミュニケーションロボット「タッチコマ」
寸法：約1500×1400×1100mm
重量：約65.0kg
制御：テレオペレーション方式、半自律制御

【スマートフォンアプリについて】

アプリ名称：「バーチャルエージェント・タッチコマ」
デベロッパ：株式会社 karakuri products / 株式会社 カヤック
対応OSバージョン：iOS9、iOS10
対応端末：iPhoneSE/6/6s/6 Plus/6s Plus/7/7 Plus
無料（App内課金あり）
※iPad touch第5世代以前、iPhone5S以前の端末は非対応です。
※タブレット端末での動作は保証していません。
※すべての端末での動作を保証するわけではありません。
配信日：2016年12月16日（金）

ダウンロードURL：

<https://itunes.apple.com/us/app/id1179820147?ls=1&mt=8>



渋谷マルイ 7階 「I.G ストア」



リアルエージェント・タッチコマ（1/2サイズ）



共創アプリ「バーチャルエージェント・タッチコマ」

<参考資料>

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

攻殻機動隊 REALIZE PROJECT、株式会社 DMM.com、株式会社 karakuri products、海内工業 株式会社、ならびに協賛企業各社が、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、コミュニケーションロボットの社会実装に取り組むプロジェクトです。

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。



攻殻機動隊 S.A.C.
TACHIKOMA 1/2
SCALE
リアライズ プロジェクト

<攻殻機動隊 REALIZE PROJECTとは>

2014年・秋、「攻殻機動隊」が発表されて25年。日本を代表する企業、大学の研究開発者、公共機関、そして製作委員会が一体となり、「攻殻機動隊」に描かれている数々の近未来テクノロジーの実現を追究するプロジェクトが立ち上がりました。

「義体」「脳」「光学迷彩」「多脚思考戦車」などのテクノロジーは、物語上の設定を超えた「私たちの文明が進みうるひとつの可能性」、「未来へのビジョン」です。

「物語」と「テクノロジー」この二つが奇跡的にマッチングしたサイエンスフィクションが、攻殻機動隊の世界。この世界を実現するために、「夢」と「英知」を集めること。

これが『攻殻機動隊 REALIZE PROJECT』の使命です。



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加わり、「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。



©士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊製作委員会

※アニメ作品画像を掲載の際はクレジット表記をお願い申し上げます。