

令和5年7月24日

市政記者各位

福岡市総務企画局企画調整部  
福岡地域戦略推進協議会

## チャンネルシティ博多の周りを散策しませんか？

### 「チャンネルシティ博多周辺におけるARコミックを活用した実証実験」

福岡市と福岡地域戦略推進協議会(以下「FDC」という。)では、AIやIoT等の先端技術を活用した社会課題の解決等に繋がる実証実験プロジェクトを全国から募集し、福岡市での実証実験をサポートする「福岡市実証実験フルサポート事業」を実施しております。

今回、凸版印刷株式会社と福岡地所株式会社、株式会社palanから、AR(拡張現実)による地域の回遊を促す実証実験の提案をいただき、実証実験フルサポート事業として採択いたしました。

つきましては、下記の通り実証実験を実施しますので、お知らせいたします。

記

#### 1 実施事業者

凸版印刷株式会社  
福岡地所株式会社  
株式会社palan



#### 2 実証実験について

##### (1) 目的

WebAR上におけるARコンテンツ表示の技術的検証、及びARコミックによる利用者の回遊率・利便性の向上の効果を検証します。

##### (2) 参加方法

1. スタート地点のポスターのQRコードをスマートフォンで読み取ります。  
※スタート地点のQRコードの掲示場所は(5)をご確認ください。
2. 専用サイトが起動しますので、案内に沿って目的地(ARスポット)を目指します。
3. ARスポットについたら、専用サイトからカメラを起動して、対象物(看板、オブジェなど)を写します。
4. スマートフォンの画面にマンガのコマが複数、ARコンテンツとして登場します。
5. ARスポットを順番通り巡ると、1つのマンガのストーリーとなります。

##### (2) 実施期間

令和5年8月1日(火)～8月31日(木)

##### (3) 案内コース

Aコース 地下鉄櫛田神社前駅⇒チャンネルシティ博多

Bコース チャンネルシティ博多⇒櫛田神社

(4) 専用サイト

[http://palanar.com/landing\\_pages/fukuoka\\_denno](http://palanar.com/landing_pages/fukuoka_denno)

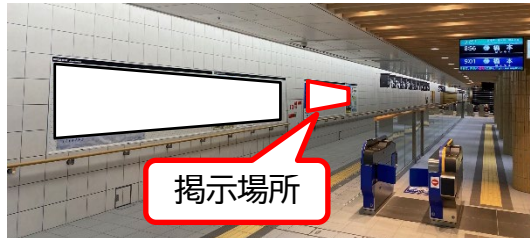
令和5年8月1日(火) 午前9時からオープン予定です。



(5) スタート地点 (QRコード掲示場所)

○Aコース 櫛田神社前駅⇒キャナルシティ博多

QRコード掲示場所：櫛田神社前駅の東改札口を出て、右手にある掲示板



○Bコース キャナルシティ博多⇒櫛田神社

QRコード掲示場所：キャナルシティ博多のサンプラザステージ



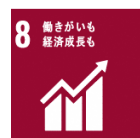
QRコード掲示イメージ

(6) その他留意事項

歩きながらスマートフォンを操作することは危険です。  
ARの表示ポイントに到着してから撮影を行ってください。  
通行する方の迷惑にならないよう十分にお気をつけください。



詳細やこれまでのプロジェクトは  
WEBサイトをご覧ください



【問い合わせ先】

○実証実験に関すること  
凸版印刷株式会社 九州事業部  
担当：塩田  
電話：092-722-2000

○実証実験フルサポート事業に関すること  
総務企画局企画調整部  
担当：中野、安原  
電話：092-711-4879(内線1219)

2023年7月24日  
 凸版印刷株式会社  
 福岡地所株式会社  
 株式会社 palan

**凸版印刷、福岡地所、palan と共同で  
 WebAR を活用した地域の回遊を促すサービスの実証実験を開始**  
 AR 漫画を読み進めていくことで目的地に到着。観光地とその周辺施設への回遊を促進

凸版印刷株式会社(本社:東京都文京区、代表取締役社長:麿 秀晴、以下 凸版印刷)、福岡地所株式会社(本社:福岡県福岡市、代表取締役社長:榎本 一郎、以下 福岡地所)および、株式会社 palan(本社:東京都渋谷区、代表取締役:齋藤 瑛史、以下 palan)の3社は、地域活性を目的とした観光客の回遊を促進する実証実験「福岡電腦物語」(以下 本実証実験)を2023年8月1日～8月31日の期間で実施します。

本実証実験は、キャナルシティ博多及びその周辺施設を結ぶルート上の目印をスマホで読み込むと、風景の上にコミックが表示され、次の目的地へ誘導します。道中の各スポットにおいて連続したストーリー性のあるコンテンツを表示することで、目的地までの回遊促進効果を検証します。



Aコース 櫛田神社前駅(7番出口)→キャナルシティ博多	Bコース キャナルシティ博多(噴水)→櫛田神社
① 櫛田神社前駅(7番出口)【駅構内 旧博多市街の壁設置物】	① キャナルシティ博多 サンブラザステージ【フロアマップ】
② はかた駅前通り×こくてつ通り交差点【カエルオブジェ】	② ノースビルB1入口【ノースビル・レストラン情報付近】
③ 「八洲」店舗前【八洲店舗の看板】	③ ノースビル2F入口(連絡橋側)【施設周辺マップ】
④ 276号線沿いキャナルシティ博多エントランス【西日本シティ銀行 キャナルシティ店前】	④ 連絡橋中間【下水道博物館入口】
⑤ キャナルシティ博多 クリスタル・キャニオン【フロアマップ】	⑤ エスカレータ入口【通路案内】
⑥ キャナルシティ博多 サンブラザステージ【フロアマップ】	⑥ 櫛田神社南神門前【南神門高屋】



## ■ 実証の背景

新型コロナウイルスの5類感染症移行後、観光需要の急激な高まりによる国内観光客とインバウンド客の回復が期待される一方、地域の観光では特定の商業施設や観光スポットに人流が集中してしまう課題があり、街中への回遊を促す施策が求められています。ARを活用した従来の回遊施策においても、観光地などの目的地にのみARコンテンツが設置される傾向があり、目的地と目的地間の周辺地域への回遊効果には課題が残っていました。

このような背景から3社は、palanが提供するWebAR作成プラットフォーム「palanAR」を使用し、福岡市地下鉄櫛田神社前駅とキャナルシティ博多間、キャナルシティ博多と櫛田神社間を結ぶ2つのルート上にAR漫画を設置し、各スポットで表示されるARの漫画を読み進めていくことで目的地までの誘導を行う実証実験を実施します。移動中における利便性の向上とエンタメ体験による観光客の回遊促進効果を検証します。

また、本実証実験は凸版印刷が行っている公募型オープンイノベーションプログラム「co-necto(コネクト)

2022」で採択されたスタートアップ企業である palan と、パートナー企業の福岡地所、凸版印刷の 3 社による取組みで、福岡市の【福岡市 実証実験フルサポート事業】(※1)に採択されました。

## ■ 実証実験の概要

目的: WebAR 上で、VPS 技術を使ったマーカースレスの AR コンテンツ表示の技術的検証、及び AR 漫画サービスによる利用者の回遊率・利便性向上の効果検証

実証期間: 2023年8月1日(火)～8月31日(木)

対象者: キャナルシティ博多、櫛田神社及び福岡市地下鉄櫛田神社前駅を利用する福岡市民または観光客

スタート地点: 福岡市地下鉄櫛田神社前駅東改札口付近及びキャナルシティ博多サンプラザステージ

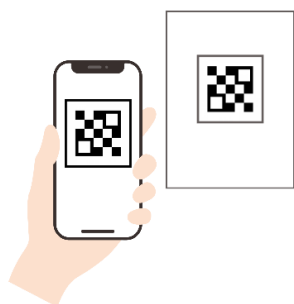
## ■ 今回の実証実験の特徴

### ・周辺施設と連携した AR スポット設置

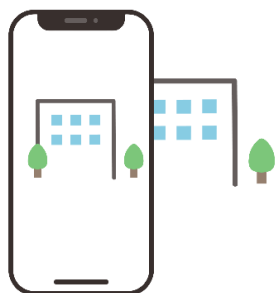
地域と連携した取組みより AR スポットをキャナルシティ博多周辺の飲食店や櫛田神社などに設置することで、利用者に新たなスポットの発見を提供します。

### ・Web サイト上でのサービス提供により、手軽に利用可能

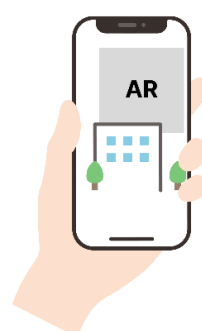
1. 二次元バーコードを読み取り  
web ページを起動



2. 特定の場所にカメラを向ける



3. AR コンテンツが出現



Niantic 社の 8th Wall による VPS 技術(※2)を用い、難しいとされてきた Web ブラウザ上でのマーカースレスな AR 体験を実現しました。これにより利用者はアプリインストールの手間が無く、手軽にサービスを利用できます。またアプリの開発が不要なため、開発費用を抑えることが可能となりました。

### ・連続性のあるコンテンツによる高い回遊効果

ストーリー性のある AR 漫画を設置することで、利用者が次の AR スポットに行きたくなる連続性を創ることで楽しく街歩きを促進します。

## ■ 各社の役割

凸版印刷: 全体管理、AR コンテンツ製作、事業全体の検証

福岡地所: 実証フィールドの提供、本実証実験実施後の効果検証

palan: WebAR 作成ツール「palanAR」の提供および運用

## ■ 今後の目標

本実証実験の結果から抽出される課題を解決し、観光地や商業施設周辺エリアにおける利用者の回遊を促すサービスとして、展開を図っていきます。また、交通機関などとの連携により、より広域範囲での回遊促進を行うサービスの構築を目指します。

(※1) 福岡市実証実験フルサポート事業

福岡市と福岡地域戦略推進協議会が AI や IoT 等の先端技術を活用した社会課題の解決等に繋がる実証実験プロジェクトを全国から募集し、福岡市での実証実験をサポートするもの。

URL: <https://www.city.fukuoka.lg.jp/soki/kikaku/mirai/fullsup/fullsupport.html>

(※2) VPS 技術

VPS は、位置情報に加えて画像認識技術などを使用して現実世界の位置合わせを行うことで、GPS よりも正確な空間認識を実現する技術です。今回、アメリカに本社を置く Niantic 社の WebAR 開発エンジン「8th Wall」を使用することで、特別なアプリを使用することなく、高度な空間認識を実現しています。

\* 本ニュースリリースに記載された商品・サービス名は各社の商標または登録商標です。

\* 本ニュースリリースに記載された内容は発表日現在のものです。その後予告なしに変更されることがあります。

以 上