

2023年2月7日（火）から京阪電車「京橋駅」周辺に70以上のARアートが出現
NTT西日本、ビーブリッジと協力し、「京橋まちなかARミュージアム」を共催します
～ARを活用した新たな顧客体験による「賑わい・人流創出」「新たな広告ビジネス」に関する実証実験～

京阪ホールディングス株式会社(本社：大阪市中央区、社長：石丸 昌宏／以下、京阪HD)、京阪電気鉄道株式会社(本社：大阪市中央区、社長：平川 良浩)、株式会社京阪エージェンシー(本社：大阪市中央区、社長：中妻 裕司)は、西日本電信電話株式会社(以下、NTT西日本)および株式会社ビーブリッジ(以下、ビーブリッジ)と協力し、2023年2月7日(火)から3月27日(月)まで、京阪電車「京橋駅」周辺において、AR技術を活用した実証実験「京橋まちなかARミュージアム」を共催します。

本実証実験は、NTT西日本のオープンイノベーション施設「QUINTBRIDGE(クイントブリッジ)^{*1}」で実施している未来共創プログラム『Future-Build^{*2}』の生活領域の実証実験^{*3}の一環として展開されるもので、京阪HD、京阪電気鉄道、京阪エージェンシーの3社が、NTT西日本および同プログラムの採択パートナーであるビーブリッジと協力し、“AR×アート”による新たな顧客体験を通じたまちの「賑わい・人流創出」について検証を行います。

また、京阪グループとしては、駅や商業施設など人が集まり、視認性の高い施設とAR技術を活用した「新たな広告ビジネス」の可能性についても検証を行います。

展示については、人気アニメ&漫画作品(Amazon Original『ルパン三世 VS キャッツ・アイ』、アニメ『終末のワルキューレII』、漫画『北斗の拳』)のほか、大阪中之島美術館にて開催中の『大阪の日本画』、今後開催予定の『佐伯祐三ー自画像としての風景』『デザインに恋したアート×アートに嫉妬したデザイン』の各展覧会出展作品等のアート作品、一般公募によるアート作品、株式会社伊藤園による自動販売機と連動した動画コンテンツなど、70以上の作品を展開します。



▲ 京橋駅でのARアート作品の展示(イメージ)

なお、本施策は、2023年1月23日に発表した京阪HDとNTT西日本による「大阪・京橋駅周辺エリアでのAIを活用したまちづくり^{※4}」の一環にも位置付けるものであり、今後もNTT西日本と連携を図りながら、京橋エリアのまちづくりに貢献していきます。

詳細は別紙のとおりです。

- ※1 「QUINTBRIDGE」は、NTT西日本が2022年3月に開設した、企業・スタートアップ・自治体・大学等のパートナーと共に『業界・地域課題の解決』と『未来社会の創造』をめざすオープンイノベーション施設です。(https://www.quintbridge.jp/)
- ※2 参考リリース：2022年7月29日 オープンイノベーションで社会実装をめざす未来共創プログラム『Future-Build』の公募開始～経験豊富なメンターによるプログラム伴走、開発支援金、検証フィールド等を提供～(https://www.ntt-west.co.jp/news/2207/220729a.html)
- ※3 参考リリース：2022年11月29日 オープンイノベーションによる未来共創プログラム『Future-build』事業化・社会実装に向けた実証実験第一弾を開始(https://www.ntt-west.co.jp/news/2211/221129a.html)
- ※4 参考リリース：2023年1月23日 NTT西日本、京阪HD、NTT、NTTデータが大阪・京橋で『AIを活用したまちづくり』の市民参加型実証実験を開始(https://www.keihan-holdings.co.jp/news/upload/230123_keihan.pdf)

(別紙)

1. 検証項目

- ・AR×アートによる新たな顧客体験コンテンツによる地域の「賑わい・人流創出」の可能性
- ・AR技術を活用した既存アセットの「新たな広告媒体化（広告ビジネス）」の可能性（今回は施設壁面と自動販売機にて実証実験を展開）

※ARアートの閲覧数等の分析のほか、NTT西日本が開発し、「AIを活用したまちづくり※4」にて共同実証実験を行っているまちAIの技術を用いて人流や経済効果等について総合的に検証

2. 期間と掲出アート等（例）

■第1弾：2023年2月7日（火）～3月27日（月）

- ・人気アニメ&漫画3作品（合計46点）



【Amazon Original
『ルパン三世 VS キャッツ・アイ』
(原作：モンキー・パンチ『ルパン三世』/北条司『キャッツ・アイ』)】



【アニメ『終末のワルキューレII』
(原作：『終末のワルキューレ』作画：アジチカ
原作：梅村真也 構成：フクイタクミ (『月刊コミックゼノン』連載/コアミックス))】



【漫画『北斗の拳』
(原作：武論尊 漫画：原哲夫)】

- ◎モンキー・パンチ 北条司/ルパン三世 VS キャッツ・アイ製作委員会
- ◎アジチカ・梅村真也・フクイタクミ/コアミックス、終末のワルキューレII製作委員会
- ◎武論尊・原哲夫/コアミックス 1983

※本リリースに掲載の上記アニメ関連画像をご使用の際は、上記クレジット表記をお願いします

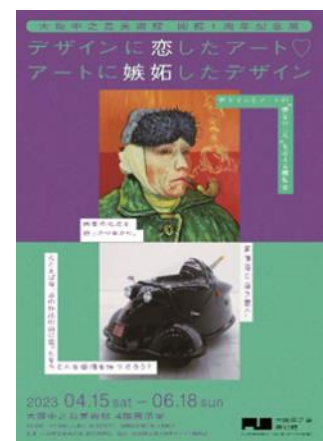
- ・大阪中之島美術館提供による展覧会出展作品等（合計23点）



【大阪の日本画】



【佐伯祐三ー自画像としての風景】



【デザインに恋したアート♡
アートに嫉妬したデザイン】

■第2弾：2023年2月中旬～3月27日（月）

- ・一般公募によるアート作品
- ・株式会社伊藤園によるオリジナル動画（合計1点）



【伊藤園「お〜いお茶ができるまで ～タイムリバー篇～」】（動画コンテンツ）

※各アートの概要については、「coconey」アプリ内の本プロジェクト画面でご覧いただけます

3. 体験スポット

- ・京阪電車「京橋駅」周辺
- ・NTT西日本本社周辺
- ・京阪電車「京橋駅」1階中央改札前
「伊藤園自動販売機」

※各アートの掲出場所詳細については、「coconey」アプリ内の本プロジェクト画面でご覧いただけます



4. 参加方法

開催期間中に下記のイベント公式webサイトもしくはQRよりビーブリッジが提供する「coconey」アプリをダウンロードの上ご参加ください。

<イベント公式webサイト>

<https://coconey.com/kyobashi-ar-museum>

※公式webサイトは2月6日（月）オープン

 coconey



【アート鑑賞手順】

- ①「coconey」アプリをスマートフォン等にダウンロード、初期登録
- ②体験スポット付近で「coconey」アプリを起動、「京橋まちなかARミュージアム」を選択し、壁面等にスマートフォンをかざすとアートが浮かび上がります

【アート投稿手順】

- ①「coconey」アプリをスマートフォン等にダウンロード、初期登録
- ②「coconey」アプリもしくはイベント公式webサイトからアート入稿フォームへアクセス

※投稿に関する詳細はイベント公式webサイトをご覧ください