

## 採用事例

vuforia® engine™



## 地球儀のあり方を再定義する「ほぼ日のアースボール」——AR技術がもたらす価値創出

その存在価値が失われつつある地球儀を再定義する製品「ほぼ日のアースボール」。見た目はビーチボールタイプの地球儀だが、最先端のAR技術により、従来の地球儀の概念をはるかに超えた新たな付加価値をもたらす。その実現を支えたのが、PTCのAR開発ソフトウェア「Vuforia Engine」だ。

最後に地球儀に触れたのはいつだったか？ 小学生のころか、それとももっと前だったか——大人になるとほとんど触れる機会のないものの一つ。かつては小学校の入学祝いなどで贈られることもあったが、国の場所について知りたいとき、今は手元のスマホで検索すれば事足りてしまう。そんなこともあって家庭でも見る機会がめっきりと減ってしまった。

地球が丸いこと、さまざまな大陸、国があり、ほとんどが海であることを知る。そんなシンプルだけど、とても大切な地球のことを教えてくれる地球儀の存在価値は、現代において失われつつあるように思う。

だが、そんな地球儀を再定義する製品があるのをご存じだろうか。「ほぼ日のアースボール」だ。



「ほぼ日のアースボール」の製品イメージ

## ARを通じて地球を楽しむ、地球に触れる「ほぼ日のアースボール」

見た目はビーチボールタイプの地球儀。作りもしっかりしていて質感も良い。だから投げたり、蹴ったり好きなように遊べる。机や本棚の上に鎮座していた地球儀とは何だか距離感が違う。ソファやフローリングの上に転がしておいてもいいし、外にだって持ち出せる。こんなに身近な地球儀がこれまであっただろうか。もちろん、地図も最新の人工衛星のデータを基に作られているため、地球儀としての役目もしっかりと果たしてくれる。

「その辺に転がっている地球儀があったら、世の中の捉え方がもっともっと面白くなるかもしれない。弊社社長である糸井重里のそんな思いから『ほぼ日のアースボール』の開発はスタートしました」と開発責任者である、株式会社ほぼ日 古謝将史氏は語る。

だが、これだとただ地球儀を柔らかいビーチボールにしたにすぎない。「ほぼ日のアースボール」のすごいところは、最新のAR (Augmented Reality: 拡張現実) 技術を通じて、地球を楽しむための盛りだくさんのコンテンツを体感できる点だ。使い方はシンプル。専用アプリをインストールしたスマホやタブレット端末を介して、「ほぼ日のアースボール」を眺めるだけ。スクリーンの先には、われわれの知っている地球儀とは異なる世界が広がって見える。

vuforia® engine™



「ほぼ日のアースボール」の開発責任者を務めた株式会社ほぼ日 古謝将史氏



ARコンテンツ「世界の国々」では、地球儀の上に世界の国旗が現れ、人口や面積、言語といった基本情報を分かりやすいビジュアルで表示してくれる

「ARを通じて地球の情報を眺めてみると、従来の地球儀や紙の地図、図鑑などとは異なる思考の転がり方をするんです。地球に関する何らかの情報を知る“取っ掛かり”として、『ほぼ日のアースボール』は新しい気付きを与えてくれます。ARで示すことができるコンテンツ（情報）も地球というプラットフォーム上に無限にあります。私たちの生活そのものが地球上にあるわけですから当然ですね」（古謝氏）。

## 地球をテーマに、無限に広がるARコンテンツ

「ほぼ日のアースボール」が提供するARコンテンツは、大人も子供も楽しめるものばかりだ。例えば、地球儀の上に世界の国々の国旗が表示され、人口や面積、言語といった基本情報を分かりやすいビジュアルで表示してくれる「世界の国々」、宇宙から見た昼と夜の地球の姿をリアルに再現してくれる「昼の地球と夜の地球」。さらには、世界各地のランドマークがアイコンで表示され、その国や地域を象徴するシンボルについて学ぶことができる「世界のアイコンを見てみよう」、地形を実際の100倍に強調して立体的に表現した「でこぼこ地球」など、ARを通じてダイナミックに変化する、さまざまな地球の姿に触れることができる。

「いろいろな情報とコラボレーションすることで地球儀の新しい楽しみ方を提案しています。例えば、小学館の図鑑NEO新版『恐竜』とコラボレーションしたコンテンツでは、図鑑に載っている恐竜の生息地を基に、恐竜のビジュアルを地球上にプロットして見せています。地球全体で眺めることができるため、図鑑とは異なる視点で恐竜について知ることができるんです。また、宇宙航空研究開発機構（JAXA）とコラボレーションした『JAXA宇宙飛行士油井亀美也が語るISS滞在記』では、宇宙飛行士の油井亀美也さんが国際宇宙ステーション（ISS）から撮影した地球の姿や船内写真などを、テキストと肉声で解説してくれます。これもまた新しい地球の楽しみ方だと思います」（古謝氏）。

2017年12月の発売当初、7種類ほどあったARコンテンツもぞくぞくと増え、今では19種類ものARコンテンツを全て無料で楽しむことができる（2019年9月時点）。

## 開発を支えた「Vuforia Engine」、選定基準は安定性と精度

これらARコンテンツと気軽に触れる地球儀の融合こそが、「ほぼ日のアースボール」が示す地球儀の新しいカタチであり、AR技術が現実の世界とデジタルの世界を結び付けるインターフェースとして重要な役割を果たしている。

この「ほぼ日のアースボール」のキーとなるAR技術の実現を支えているのが、PTCのAR開発ソフトウェア「Vuforia Engine」だ。「Vuforia Engine」の開発者は世界60万人を超え、その適用分野も製造業の現場からエンターテインメント領域まで幅広く、30業種以上、数百ものグローバル企業で採用されている。



小学館の図鑑NEO新版「恐竜」とコラボレーション。恐竜の生息地を基に、恐竜のビジュアルを地球上にプロットして見せてくれる

## vuforia® engine™

「ほぼ日のアースボール」のARコンテンツの開発において何よりも重要視したのは、安定性と狙った位置に精度良く情報を表示することだったという。

「この部分がしっかりと実現できていないと、ARコンテンツで最も重要なユーザー体験の質が損なわれてしまいます。ARエンジンの選定の際、ものによっては表示がブレて使いものになりませんでした。『Vuforia Engine』は立体を捉える力が圧倒的に素晴らしく、高精度に出したい情報を的確に表示してくれます。ARというと、プロモーションの要素の強いコンテンツか、かなり実用的なコンテンツの両極端なものが多い印象ですが、『ほぼ日のアースボール』はその中間と言いますか、かなり生活に落とし込んだ、唐突感のないARの使い方を提案できたと自負しています。その開発を支えてくれたのが『Vuforia Engine』です」と古謝氏は評価する。



「Vuforia Engine」の立体を捉える力を高く評価する古謝氏

「ほぼ日のアースボール」の可能性に終わりはない。「その可能性をどう広げていくか。AR技術を通じて、これからもダイナミックにいろいろな仕掛けを発信していきたいですね」と古謝氏。地球というプラットフォームの上には無限の情報があり、アイデア一つでこれまでにない体験や価値を生み出すことができる。地球儀の枠を超えた新しい地球の楽しみ方を「ほぼ日のアースボール」はこれからも提案し続ける。

### <お問合せ先>

PTCジャパンコンタクトセンター  
 (9:00 - 18:00 土日・祝日を除く)  
 TEL: 03-3346-3659  
 Email: [hvsjapan@ptc.com](mailto:hvsjapan@ptc.com)

© 2019, PTC Inc. (PTC). All rights reserved. ここに記載された情報は情報提供のみを目的としており、事前の通知なしに変更される可能性があります。また、PTC が保証、約束、提案を行うものではありません。PTC、PTC ロゴ、およびすべての PTC の製品名およびロゴは、米国およびその他の国における PTC またはその子会社、あるいはその両方の商標または登録商標です。その他の製品名または企業名はすべて、各所有者の商標または登録商標です。新製品や新機能のリリース時期は予告なく変更されることがあります。