

新しいデジタル遊具に、堅牢性に優れたマルチタッチスクリーン液晶ディスプレイを採用。お子様連れでもゆっくりと食事を楽しめる店内環境を構築。

導入の経緯

●ファミリー向けサービス強化の一環として、デジタル技術を活用した遊具を導入。

国内最大のハンバーガーレストランチェーン 日本マクドナルド様では、ファミリー向けサービスのひとつとして、ジャングルジムや滑り台で子どもたちが遊べる施設「プレイランド」を設置されています。そして、2014年、長きに渡り好評のプレイランド施設に、日本マクドナルド様とチームラボ様が共同開発した「デジタルプレイランド」が仲間入りしました。デジタル技術を活用することで、子どもたちが楽しく遊べる遊具を、限られたスペースにも設置できるのが特徴で、2014年2月にファミリー特化型店舗としてリニューアルした神戸大久保インター店様に、同年8月に導入されました。

●同時複数検出に対応したタッチパネルを搭載し、強靱性・耐久性にも優れたディスプレイを採用。

「デジタルプレイランド」は、子どもたちがディスプレイに直接触って、そこに表示されたキャラクターを動かしたり、お絵描きができる、インタラクティブなデジタル遊具です。

システムを実現するために必要な基本性能としては、下記が挙げられます：

●タッチパネル機能

ディスプレイに直接触れて遊ぶには必須の機能です。複数の子どもたちが同時に遊ぶことや、両手を使って操作することを想定し、複数の同時操作を検出できることが必要です。また、ストレスなくスムーズに操作できるよう、検出精度の高さも求められます。

●堅牢性・耐久性

子どもが、手や玩具でディスプレイを叩くといったケースも想定し、衝撃にも強い作りであることが必須です。

これらの観点から、

■最大6点の同時タッチに対応したタッチパネルを搭載

■コンテンツの操作性を損なわない高精度なタッチの検出

■本体前面に保護ガラスを採用した、高い堅牢性

といった要素を兼ね揃えた、当社製マルチタッチスクリーン液晶ディスプレイの特徴が高く評価され、採用いただきました。

また、子どもたちの身長や、何人かで同時に遊べるようにといったことを考慮して、ディスプレイサイズは65V型に決定。ディスプレイ2台を1セットとしたシステム構成となりました。



▲65V型ディスプレイ×2台と、コンテンツを再生するPC、スピーカーとアンプなどをひとつの筐体にまとめた「デジタルプレイランド」。冷却用ファンも装備している。



▲65V型の画面サイズは、4～5人の子どもが同時に遊べる大きさ。ディスプレイ2台を1組にしたシステム構成にすることで、多くの子どもが一度に遊べる。

■マクドナルド 神戸大久保インター店 プロフィール

●所在地 兵庫県神戸市西区竜が岡1-22-1 ●日本マクドナルド株式会社URL <http://www.mcdonalds.co.jp/>



◀▲有料道路のインターチェンジ近く。主要道路に面した神戸大久保インター店様(左写真)。窓に手づくりの特大サイン「プレイランド」を掲げてアピール(上写真)。

新施設「デジタルプレイランド」導入に海外のマクドナルドも注目。

1971年に第一号店をオープンした日本マクドナルド様は、2014年11月末日現在、全国で3,090店舗を展開されています。同社では、「プレイランド」の他にも、子どもの職業体験「マックアドベンチャー」の実施や、「パーティースペース」の導入など、ファミリー向けサービスの強化を推進されています。

この度、神戸大久保インター店様に導入された「デジタルプレイランド」は、限られた店舗スペースを有効に活用できるため、海外のマクドナルドから注目されています。

システムの紹介

●マルチタッチスクリーンを核にシステムを構成。

「デジタルプレイランド」に採用されたマルチタッチスクリーン液晶ディスプレイ (TH-65LFB70J)は、最大6点の同時タッチに対応したタッチパネルを搭載しており、画面に触れた操作を検出。検出に合わせて、ディスプレイに接続されたPCがコンテンツを動作し、ディスプレイの映像に反映させます。また、スピーカーで音声を再生させることで、エンタテインメント性を一層高めています。

ディスプレイは、本体前面に厚さ約3.2mmの保護ガラスを装着した堅牢設計。このため、筐体へのセット時に画面の保護カバー等が不要となり、ディスプレイが持つ鮮明な高画質映像をそのまま表示します。また、画面へのタッチ操作にも、正確ですばい反応を維持します。

ディスプレイ×2台と、PC、スピーカー+アンプをまとめて収納する筐体には、熱対策として空調用ファンを装備。さらに、PCの再起動時に確実な映像表示をサポートする入力保持器を採用することで、より安定性の高いシステム運用を実現しました。

システムはLANを介してインターネットに接続されており、接続PCのデータをオンラインで書き換えて、コンテンツの更新などが行えます。

店舗での通常操作は、稼働時間に合わせてシステムの電源を投入するだけとなり、スタッフの負担を増やすことなく運用できています。

子どもが画面のいろいろな場所を触ってみることで、さまざまな反応・動作を発見できるようなコンテンツをチームラボ様が開発。子どもたちへの玩具の提供を介して、好奇心や発想の力を育てるように考慮しています。また、新しいコンテンツでいつも楽しく遊べるように、今後も更新を予定しています。

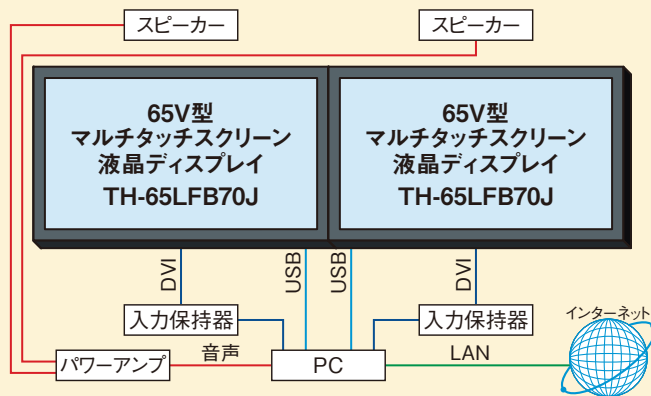


▲子どもが手を伸ばして画面上部までタッチできるように、高さを抑えてディスプレイを設置している。



◀画面を叩いたり、手をつけて支えにしても堅牢。

■日本マクドナルド株式会社様 「デジタルプレイランド」システム概略図



▲2画面1セットで表示されるインタラクティブなコンテンツは、チームラボ様が開発。およそ半年をかけて、実際に子どもを集めてテストを繰り返し、遊ばれ方や動作などの検証を行った。【制作】チームラボ (teamLab) <http://www.team-lab.net/>



導入を終えて

今回、取材にご協力いただきました



日本マクドナルド株式会社
マーケティング本部
ナショナルマーケティング部
部長 竹田 珠恵 様 (写真右)
チーフ 松島 弘子 様 (写真左)



日本マクドナルド株式会社
神戸大久保インター店
店長 藤崎 雅一 様

営業推進本部
オペレーションコンサルタント
富田 秀樹 様

●「デジタルプレイランド」の導入によりファミリー層の来客増加を実感。

神戸大久保インター店 藤崎店長様からは「店舗改装後、お子様連れの来店が増加していることを実感しており、ファミリー向けのメニューの販売が伸びていることから裏付けされています。」と改装の効果をお話いただきました。また、「来店されたお子様が『デジタルプレイランド』で平均30分程度遊ばれているので、その間に保護者の方がゆっくりと食事をされています。」と「デジタルプレイランド」がファミリーのお客様にとって有効な施設として機能しており、実際に「居心地がよく、ゆっくりできる」との声もいただいているそうです。

日本マクドナルド株式会社マーケティング本部ナショナルマーケティング部の竹田部長様、松島チーフ様からは「引き続きお客様の声や動向を収集して、今後のコンテンツ開発などに反映させ、お子様により楽しく遊んでいただけるサービスを提供していきたいと思っております。また、表示コンテンツを新メニューやシーズンごとのプロモーションに連携させるなどで、『デジタルプレイランド』の可能性を一層拡げていきたいと思っております」と、今後の展望をお話いただきました。