

テクノロジーを起点としたあたらしい表現開発を実践する Dentsu Lab Tokyo

## あたらしいブランド体験を生む、 キャラクター二次元コードソリューション「にゃんコード」開発

表情やアクションのカスタマイズのほか、  
デジタルサイネージや販促 POP などメディアに応じた展開が可能。

ITOCHU SDGs STUDIO KIDS PARK での実証実験では  
通常の二次元コードに対しコンバージョン率が約 300%に。

テクノロジーを起点とした社会課題の解決や、あたらしい表現開発を実践する Dentsu Lab Tokyo は、独自のキャラクター二次元コードソリューション「にゃんコード」を開発。ITOCHU SDGs STUDIO KIDS PARK にて初めて実装されました。9 月中はコンバージョン率の比較を行う実証実験を行い、続く 10 月には親子で楽しめるかくれんぼ企画を実施しました。なお、顔の各パーツを二次元コードに組み込んで生成されるキャラクターについては、現在生成システムを特許出願中です。



### にゃんコードの特徴

#### 1.二次元コード×ネコ型キャラクターにより新しい導線設計ができる

これまで世界中で親しまれ幅広く利用されてきた二次元コードですが、普及し定着しているがゆえに同じような見た目で差別化がしづらい、生活者の方が見慣れてしまい読み取ってもらうことが難しいなどの側面もありました。そこで、人々により愛着を持ってもらうべく、私たちはネコ型のキャラクターと二次元コードを組み合わせ、にゃんコードを開発しました。

振り向いてもらうために「セリフを言う」「ジャンプする」「走る」…といった個性を与えることで能動的なアクションを起こすことができます。結果、ブランド体験やコンバージョン率の向上を図ることが可能です。



## 2. 幅広い年齢層やシーンに適切なデザインができる

にゃんコードのキャラクターデザインは、ゲームなどで親しまれているピクセル、あるいはボクセル（立体のピクセル）表現をベースにしています。そのため、プリントメディア、オンスクリーン表現、メタバースなど幅広く対応しています。

更に色合いや表情、動きや声でバリエーションを出すことができ、幅広い年齢層やシーンに合った表現をつくることができます。また入稿先のディスプレイやデジタルサイネージの仕様に応じて、外部データと連動した表情・動作の出し分けを行うことや、インタラクティブに反応させることも可能です。

### カラーバリエーションの例



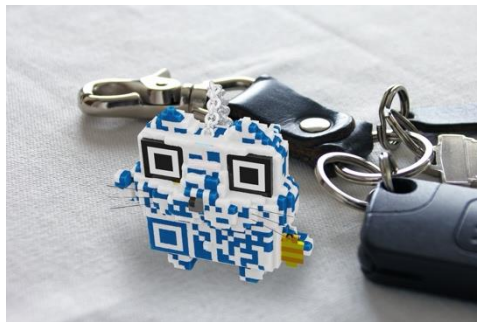
※左の大きなにゃんコード、および右下段の2匹は Dentsu Lab Tokyo の Web サイトに、右上段の2匹は Dentsu Lab Tokyo の公式 note、公式 X（旧 Twitter）アカウントに遷移します。

### 表情バリエーションの例



### 展開イメージ





### 3. オリジナルのにゃんコードが作れる生成システムも開発

どなたでもにゃんコードを活用いただけるように、生成システムもあわせて開発いたしました。以下のような独自のアルゴリズムを用いてキャラクターデザインと二次元コードとしての実用性を実現しています。



このシステムにより、URLを入力することでオリジナルのにゃんコードを作成し、ブランドに合ったカラーリング変更などカスタマイズすることができます。（なお、これらの技術は現在特許出願中です。）

### にゃんコード開発の背景

二次元コードは1994年の発明以降、その利便性から世界中で広く普及し、製造・物流の管理に止まらず、Webサイトへの誘導、キャッシュレス決済やチケットング、医療の現場など、私たちの暮らしに欠かせない技術となりました。

そうした中で、二次元コードにキャラクター性を組み合わせることで、単純に読み取ってもらうだけではない、生活者との新しいコミュニケーションがデザインできるのではないかと考え、今回の開発、実装に至りました。今後は、企業のマーケティング活動に留まらず、エンタメコンテンツなど幅広い領域での活用も目指しています。ご興味をお持ちの企業様は、ぜひお問い合わせ下さい。

### Dentsu Lab Tokyo Art Director 小柳祐介コメント

二次元コードには三つの角に大きな正方形があるんですが、ある日、上の二つが「目」に見えたんです。そう思うと街中に存在している二次元コードが無性に可愛く見えてくるようになりました。ならば立体にしてみようと思ひ、パネルを切り貼りして作ってみたんですが、やはり可愛い。そんな直感的な発見から始まったプロジェクトです。

二次元コードの遷移先が多種多様な個性を持った情報であるならば、二次元コード自体ももっとチャームングであるべきなのかもしれません。本プロジェクトに興味を持っていただいた方と共に、WebサイトやSNSアカウ



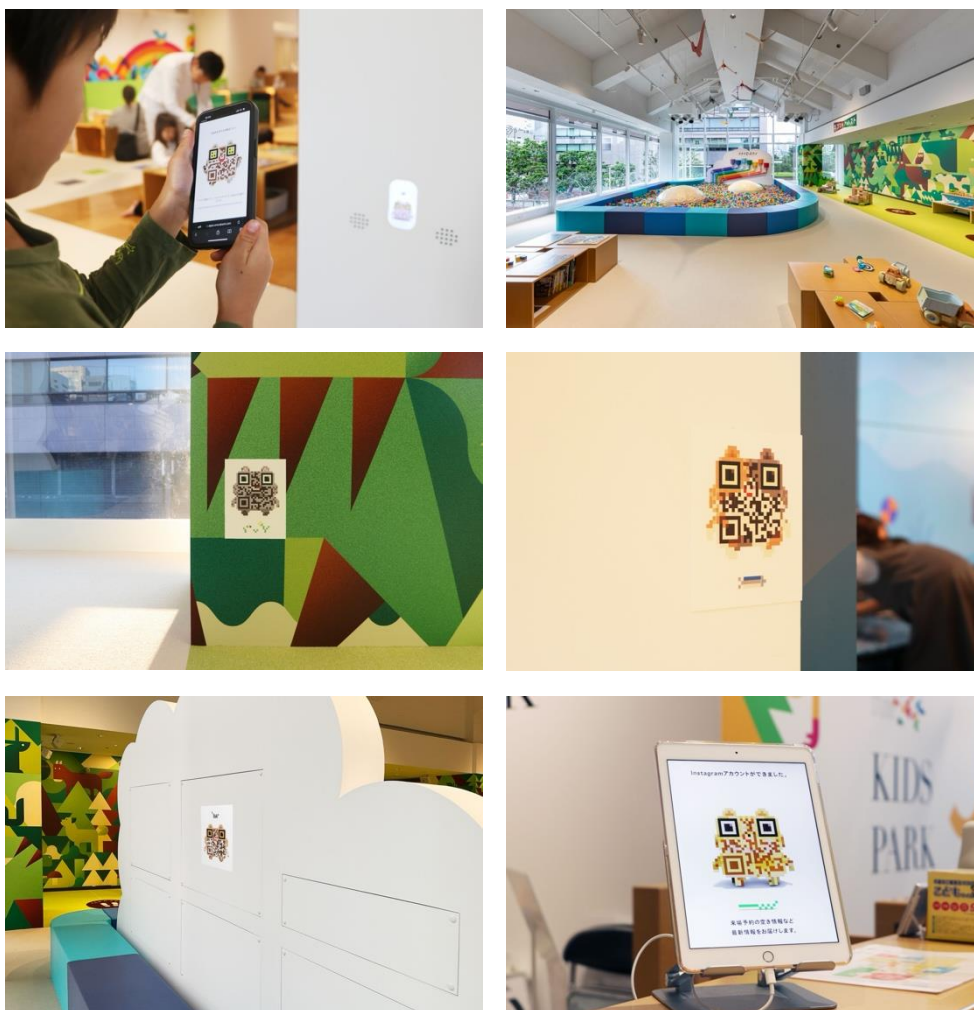
ントへの案内はもちろん、フィギュアにして看板猫にするなど、これまでの二次元コードの常識にとらわれない幅広いコラボレーションをさせていただければと思っております。よろしくお願いいたします。

## ITOCHU SDGs STUDIO KIDS PARK で実施した実証実験について

幅広い世代に親んでもらうキャラクターを目指すべく、本年9月に ITOCHU SDGs STUDIO KIDS PARK にて実証実験を行いました。

二次元コードの内容は変えずに、これまで設置していた通常のものにゃんコードに変更し、コンバージョン率をそれぞれ測定、比較。結果、通常の二次元コードに比べ、にゃんコードでは来場組数あたりのコンバージョン率が 293%となりました。にゃんコードを用いることで、シンプルな二次元コードをコンテンツとしてお子さんたちに楽しんでもらうことができました。

### 実証実験の様様



### にゃんコード撮影～読み取り～遷移のフロー



## 来場組数あたりのコンバージョン率



### ITOCHU SDGs STUDIO について

- ◆SDGs を様々な角度から切り取った情報発信・体験の場をつくり、「人と商いと地球」をつなぐカルチャープラットフォーム。
- ◆SDGs に関わる活動をされている団体等への展示スペース・SNS 発信等の撮影スペースとして無償提供。
- ◆ラジオブース設置及び当社冠番組『J-WAVE SELECTION ITOCHU DEAR LIFE, DEAR FUTURE』における世の中の「SDGs」の取り組みを発信。（番組ナビゲーター：SHELLY 氏）

場所：東京都港区北青山 2-3-1 Itochu Garden

オフィシャルサイト URL：<https://www.itochu.co.jp/ja/corporatebranding/#SDGsstudioArea>

オフィシャルインスタグラム：[https://www.instagram.com/itochu\\_sdgs\\_studio/](https://www.instagram.com/itochu_sdgs_studio/)

### ITOCHU SDGs STUDIO KIDS PARK（協力：ポーネルド）について

- ◆未来を担う世代である子どもたちが、それぞれの SDGs との関わり方に出会える場。
- ◆「自然とやってみたくなる“遊び・PLAY”と、その中にある SDGs に通じる学びや体験」という、子ども視点に立った4つのオリジナルエリアや SDGs に通じる玩具・絵本。
- ◆SDGs をテーマにした大小さまざまなワークショップを開催。

場所：東京都港区北青山 2-3-1 Itochu Garden 2F

オフィシャルサイト URL：<https://www.itochu.co.jp/ja/kidspark/>

オフィシャルインスタグラム：[https://www.instagram.com/itochusdgsstudio\\_kidspark/](https://www.instagram.com/itochusdgsstudio_kidspark/)

### Dentsu Lab Tokyo について

Dentsu Lab Tokyo（デンツウラボトウキョー）は、研究・企画・開発が一体となったクリエイティブの R&D 組織です。「PLAYFUL SOLUTION」「おもいもよらない」をフィロソフィーとしながら、デジタルテクノロジーとアイデアによって、人の心を動かす表現開発や、いま世の中が求める社会の課題解決を実践しています。

公式サイト：<https://dentsulab.tokyo/>