



2017年3月21日

ダノンジャパン株式会社
NTTコミュニケーションズ株式会社

ダノンがヨーグルト製造工場のバーチャル見学ツアーを公開

～NTT Com の VR 活用支援により、ダノンのコミュニケーションコンテンツをリッチに～

ダノンジャパン株式会社(以下、ダノン)は、NTTコミュニケーションズ株式会社(以下、NTT Com)の VR[※]活用支援ソリューションを利用したヨーグルト製造工場のバーチャル見学ツアーを、2017年3月25日より公開します。ダノンの安全で品質の高い製品がどのような環境・手順で製造されているのか、ヨーグルト製造の仕組みを学びながら、実際の工場内の見学を現場にいる人の視点で体験できる VR コンテンツです。

本コンテンツは、2017年3月25日より開催される「ダノンネーションズカップ 2017 in Japan (以下、DNC)」の会場(駒沢オリンピック公園)で公開するほか、今後も様々な場面における活用を検討しています。

1. 背景

ダノンでは「製品の安全と品質への取り組み」や「ダノンのヨーグルト製品」について、お子様から高齢者の皆様までの幅広いお客様によりわかりやすく知っていただくために、これまで Web サイトで製造工程をお伝えするアニメーションコンテンツや学習用ビデオの制作・公開等を進めてきました。

このたび、昨今注目されている「VR 技術」の特徴である、現場にいる人の視点で実際にはいない場所にいるような感覚を生み出すことができるという部分に着目し、VR で工場見学へ参加できるコンテンツを制作すれば、これまで以上にダノンの安全と品質への取り組みについて伝えることができると考え、本施策を実行に移しました。そして、コンテンツを初めに公開する場として DNC を選定し、コンテンツの熟成に向けて意見の収集に努めます。

NTT Com としてはこれまでの知見を活用したコンテンツ制作及び、今後の活用プランを考慮したアプリケーション・配信システム基盤の提供を行うとともに、いただいたご意見を元に改善プランのコンサルティングを実施します。

2. VRコンテンツについて

ダノンの館林工場(群馬県館林市)内を、あたかも工場見学ツアーに参加しているように体験することができます。迫力のあるパッケージング工程など、製造ラインが動いている様子をリアルに体感することで、深く印象に残るコンテンツとなっています。

なお、本コンテンツは動画となっており、VR専用ゴーグルで視聴します。

3. 今後の展開

本施策を通じて、ダノン、NTT Com 共に VR コンテンツに関する知見を蓄積しながら、さらなる活用を検討します。

(活用例1) CSR活動の促進

ダノンは、CSR 活動として食育マインドの醸成を目的とした講演などを行っています。バーチャル工場見学の活用により、エンターテインメント性が高く、強く印象に残るプレゼンテーションを行うことができます。なお出張して講演などを行う時のために、簡単な設営準備をするだけでスマートフォンや大型スクリーンを活用した VR 体験を提供できる環境の整備を進めます。

(活用例2) マーケティングへの活用

お客さまにバーチャル工場見学を体験いただくことで、お客さま満足度の向上やファン化を促進します。また、小売店の店頭で VR 専用ゴーグルを設置することで、新規性があり人目を引く販促ツールとして活用することができます。

【ダノン 法務・コミュニケーション部 部長 長谷川 一美氏のコメント】

ダノンは「食を通じてより多くの人々に健康をお届けする」ことを企業理念として、製品の安全性と品質の向上に常に努めて参りました。これまで、多くの消費者の皆様から「ダノンの工場を見学したい」とのお声をいただき、より多くの皆様に分かりやすい形で私たちの取り組みを伝える方法を検討してきました。

この度、NTT Com の協力のもと、日本で初めてヨーグルトの製造現場を最新の VR 技術を使用して公開することにより、消費者の皆様の期待により近づくことができることを大変嬉しく思うとともに、企業広報・CSR 活動におけるこの画期的なテクノロジーの今後の活用方法にも大きな期待を寄せています。

《参考：ダノンネーションズカップ2017 in Japan》

・開催概要

12歳以下のメンバーで構成される日本全国のサッカークラブから選ばれたチーム同士が、リーグ戦、トーナメント戦を通して競い合うサッカー大会です。ダノンが特別協賛しています。大会優勝者はFIFA公認の大会である、ダノンネーションズカップ世界大会へのチケット

を手に入れることができます。

- ・開催期間

2017年3月25日(土)、26日(日)

- ・開催場所

駒沢オリンピック公園(東京都世田谷区)

※：Virtual Reality、仮想現実の略。最近は、遠隔地やCGで作られた世界を、あたかもその場にいるかのように体験できる技術やコンテンツを指すことが多い。とくに、VR専用ゴーグルを装着することによって、上下左右全ての方向を見渡せる映像コンテンツが急速に増えている。ゲームや医療など様々な領域での活用が期待されている。