



優秀賞
株式会社インターメディア研究所 「マルチタッチカード」

3カ所のWebアクセスが可能な新型タッチカード

DATA

活用領域・解決する課題

・「タッチカード」の高機能化と精度向上
・企業や自治体におけるサービスの付加価値化

テクノロジー・
デバイスキーワード

スマホ・タブレット、タッチパネル、静電容量

電気通信大学発ベンチャーのインターメディア研究所は、スマホやタブレットの画面にかざしてWebコンテンツを閲覧できるタッチカードを、独自の技術で大幅に改良・進化させた。

同社が開発した「マルチタッチカード」は、カードに3つの保持部を備え、つまむ場所を変えることで異なるコンテンツにアクセスできる仕組みを提供する。代表取締役の吉田健治氏は、「メーカーごとに異なるタッチパネルの特性をしっかりと検証したので、どのスマホでもほぼ誤検知なく使えます」と話す。

独自の電極パターンと銀インクの採用で高認識を実現

タッチカードは、タッチパネル反応に用いられる静電容量（指から流れる電流を検知してコード化する仕組み）を生かし、カードに施した電極でタッチパネ

ルに指と同様の操作指示を出すもの。

従来のカードは、保持部が1つしかないうえ、導電材料にカーボンを使っていることや電極・配線の構成上の問題から、カードの情報を正しく認識しない不具合も多々あった。

こうした課題を「マルチタッチカード」は根本から解消した。カード上の回路作成に銀ペーストインクを用いるとともに、独自の電極構成・配置——3種類の保持電極およびコンテンツ識別電極と4つのカードID電極を考案し、スマホ・タブレットの種別を問わず高い認識率での利用を実現した。

利用者は、①カードに印刷されたQRコードを使ってスマホにタッチ画面を表示し、②3つの保持部（表裏を使えば最大6つ）のどれかを指でつまんでカードを画面にかざせば、対応するコンテンツ閲覧やアプリ操作ができ



インターメディア研究所 代表取締役
／電気通信大学 客員教授 吉田健治氏

る。「提供者側はPINコードによる個人認証も設定できるので、有料あるいは会員限定のサービスとしても活用可能です」と吉田氏は付け加える。

利用目的は多種多様 受け取る側に優越感も提供

「マルチタッチカード」はこれまでに、企業の広告・販促や地方自治体の観光案内、外国人向けの多言語案内カード、スポーツチームのファンクラブカード、さらに鉄道会社の1日乗車券、アーティストの楽曲配信、名刺など、多種多様な採用実績をあげている。ほかにもトレーディングカードやゲームカード、ギフトカード、プリペイドカードなど、アイデア次第で用途は広がりそうだ。

吉田氏は、「マルチタッチカードはWeb検索という煩わしい操作を排除して情報を届けられるだけでなく、サービスの付加価値化、さらには受け取る側の特別感・優越感を醸成し商品購入などの意欲喚起を図ることもできます」と、提供側のメリットを説明する。

今後は、外部の営業・販売パートナーを増やして認知度向上、需要拡大を進めるとともに、自社では性能・機能の向上や新たな製品開発に集中して取り組んでいく考えだ。

ユーザー部門

ソリューション部門

図 「マルチタッチカード」の仕組みと使用方法



マルチタッチカードの基本的な使い方

※PINコード入力



- ①カード【裏面】のQRコード（URL）をスマホで読み取って、タッチ画面をWebで表示させる
- ②カード表面に印刷された3カ所の保持部の内容から見たいものを選んで指でつまみ、タッチ画面にかざす
- ③選択したコンテンツがスマホに表示される

※有料コンテンツや認証・決済の場合は、セキュリティを確保するため、カード表面に記載されているPINコードを入力する。QRコードの中にPINコードを格納してもよい