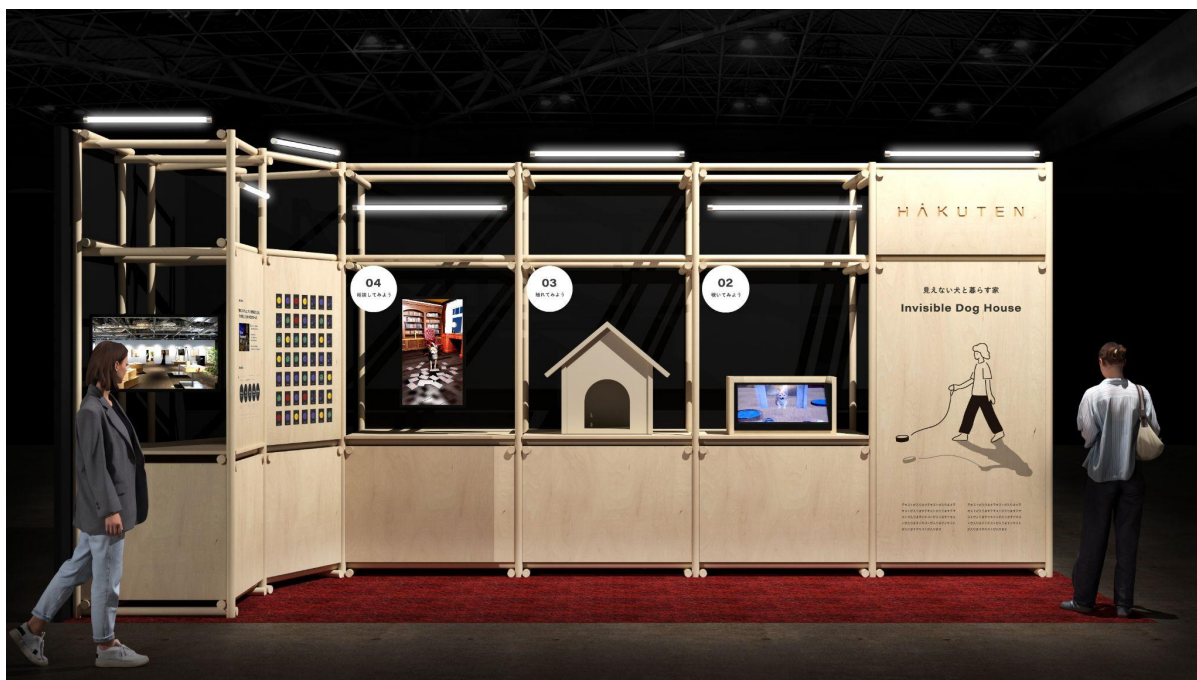


## 「見えない犬」と暮らす家。博展、コンテンツ東京2026にて、触覚・空間再現映像・AIを統合した体験型ブース「Invisible Dog House」を出展。

～IPの価値は「どれだけ見られたか」から「どれだけ深く関わられたか」へ。最新テクノロジーでファンとの関係構築を疑似体験する、これからのコンテンツ体験設計～



「Experience Marketing」を事業領域として、多様な“体験”を統合的にデザインし、企業・団体のマーケティング課題解決を支援する博展（本社：東京都中央区）は、2026年6月17日（水）～19日（金）に東京ビッグサイトで開催される「第19回 コンテンツ東京」内の特設エリア CONTENT Hubにて、体験型自社ブース「Invisible Dog House | 見えない犬と暮らす家」を出展いたします。

本ブースは、来場者がブース内で「見えないけれど、確かにそこにいる犬」と段階的に関係を築いていく4つのゾーンで構成されます。IP・コンテンツビジネスに携わる事業者を主な対象とし、博展が培ってきた「体験を統合的に設計する力（空間、テクノロジー、体験設計）」を、ブース体験そのものを通じて提示します。

### 【企画背景】——"見せる"から、"関わる"へ

AIによって誰もがコンテンツを生成できる時代において、IPの価値を支えるものは「どれだけ見られたか」から、「どれだけ深い関係が生まれたか」へと移り変わりつつあります。視聴回数やリーチ数、露出量では測りきれない、ファンとIPのあいだに育まれる手触りのある関係性をどう設計するか。これが、これからのコンテンツビジネスにおける本質的な問いだと考えています。

「Invisible Dog House」は、この問いに対する博展からのひとつの答えです。IPは映像やグッズとして“見せられる”対象である以前に、人々の日常のなかに気配として存在し、想像のなかで触れられ、人生のなかで何度も会いに行く対象でもあるはず。本ブースは、その目に見えない関係性を数分間の体験のなかで来場者自身に

疑似体験してもらう装置として設計しました。ブースを出るとき、来場者は犬についての"情報"ではなく、犬との"関係"を持ち帰り、同時に「自社が手がけるIPと顧客のあいだにどのような関係を設計しうるか」という問いを携えて帰っていただくことが本企画のねらいです。

## 【体験内容】——4つの体験ゾーン

来場者は、「見えない犬」と段階的に距離を縮めていく4つのゾーンを巡ります。

### ■ zone 01: WALK / 見えない犬と「散歩する」

リードの先には何もいない。けれど、手のひらには確かに犬の動きが伝わってくる。株式会社村田製作所／株式会社ミライセンスの3DHaptics技術が、見えないはずの犬の歩み、立ち止まり、ふとした引きを、振動として再現します。「いるけれど見えない」という違和感が、ブース体験の入り口になります。

### ■ zone 02: MEET / 見えない犬と「出会う」

ブース内に設置されたソニーの空間再現ディスプレイ越しに、気配だけだった犬がはじめて立体的な姿として現れます。専用のメガネを必要としない裸眼立体視によって、「リードの先の何か」に、ようやく目線が合う瞬間を体験します。

### ■ zone 03: TOUCH / 見えない犬に「触れる」

犬小屋の中に手を差し入れると、毛並みの感触が手のひらに返ってくる。視覚を介さず、生き物との接触感覚そのものを触覚で再構成する体験です。

### ■ zone 04: ASK / 見えない犬に「相談する」

スクリーン越しの犬に、来場者は自身の事業課題や悩みを話しかけます。話しかけられた言葉はAIによって解釈され、博展が独自に蓄積してきたアイデアアーカイブ「Idea Stock」のなかから、相談に応じた一枚のカードを犬が選び返してくる体験。対話の最後に、持ち帰れるアイデアが手渡される構成です。

## 【技術パートナーについて】

本ブースは体験設計の中核に、以下企業の技術協力を頂きました。

### ■ 株式会社村田製作所／株式会社ミライセンス「ふしぎな石ころ“echorb（エコーブ）”」

大阪・関西万博のシグネチャーパビリオン「Better Co-Being」（宮田裕章プロデュース）でも注目を浴びた、3DHaptics技術を搭載した「ふしぎな石ころ“echorb（エコーブ）”」による触覚提示。特殊な振動によって脳に錯覚を生じさせ、手が引っ張られるような力覚や、手応えのある触覚体験を生み出します。本ブースでは「見えない犬の散歩」のリード型体験装置として活用され、犬がそばにいてリードを引いているかのような動きや存在感を、視覚ではなく“手に伝わる感覚”として体感させます。



## 【出展にあたって】

コンテンツの作り手と受け手の関係が、視聴から共創へと変わりつつあるなかで、リアルな体験の場を"一方的に見せる場所"から"関係が生まれる場所"へと再設計すること。それが、私たち博展の役割だと考えています。In visible Dog Houseは、その思想を博展自身の手で実証する試みです。

——株式会社博展 [ IPエンターテインメント部・部長／楯 誠志郎 ]

※IPエンターテインメント部インタビュー記事は以下

<https://www.hakuten.co.jp/tex/blog/ip-entertainment>

## 【出展概要】

■展示会名：第19回 コンテンツ東京

■会期：2026年6月17日（水）～19日（金）

■会場：東京ビッグサイト（西展示棟）

■出展エリア（ブース番号）：CONTENT Hub（9-40）

■出展者：株式会社博展

■展示内容：「Invisible Dog House | 見えない犬と暮らす家」をブースコンセプトに、触覚技術・空間再現映像・AIを統合した体験型展示を実施。来場者が「見えない犬」と段階的に関係を築いていく4つの体験ゾーンを通じて、これからのIP・コンテンツビジネスにおける新しい関係性構築のかたちを提示します。

■入場料：無料（事前登録制）

■ご来場登録はこちら

<https://www.content-tokyo.jp/tokyo/ja-jp/register.html?code=1654804674011654-1IQ>

## 【会社概要】

### ■株式会社ミライセンス

ミライセンスは、3つめのメディアといわれる触力覚（力触覚）技術をはじめ、最先端のHMI技術を手掛ける研究開発型の企業として、脳科学に基づく各種要素技術をベースに、豊かな人の未来を実現する人工体感技術、及び人間拡張技術の革新と普及を続けていきます。2019年からは株式会社村田製作所グループとして、村田製作所とのシナジーを発揮してミライの次世代工業技術の創出を進めています。

WEB：<https://www.miraisens.com>

### ■株式会社村田製作所

村田製作所はセラミックスをベースとした電子部品の開発・生産・販売を行っている世界的な総合電子部品メーカーです。独自に開発、蓄積している材料開発、プロセス開発、商品設計、生産技術、それらをサポートするソフトウェアや分析・評価などの技術基盤で独創的な製品を創出し、エレクトロニクス社会の発展に貢献していきます。

WEB：<https://www.murata.com>

### ■株式会社博展

代表者：代表取締役 会長執行役員／田口 徳久、代表取締役 社長執行役員 CEO／原田 淳

所在地：〒104-0031 東京都中央区京橋三丁目1番1号 東京スクエアガーデン20F

設立：1970年3月

事業内容：パーパス「人と社会のコミュニケーションにココロを通わせ、未来へつなげる原動力をつくる。」のもと、多様な“体験”を統合的にデザインし、企業や団体のマーケティング課題の解決に貢献しています。

WEB：<https://www.hakuten.co.jp/>

<公式SNS>

Instagram：@hakuten\_\_ ([https://www.instagram.com/hakuten\\_\\_](https://www.instagram.com/hakuten__))

X：@HakutenCorp (<https://x.com/HakutenCorp>)

facebook：@hakutencorp (<https://www.facebook.com/hakutencorp>)

<本件に関するお問い合わせ先>

株式会社博展 広報・PR担当

E-mail：pr@hakuten.co.jp