＜EmbodyMe が目指すもの＞

これまではビデオチャットやテレビ会議はどうしても会うのが難しい状況でしか使わておらず、会って話す体験との間には大きなギャップがありました。

その大きなギャップを埋め、実際に会うのと同じ体験を実現するのが、私たちが作っている「EmbodyMe」です。

実際に会うのはお金も時間もかかるので、実際に会う必要性がなくなれば、人間の生活は大きく変わります。

会社に行って仕事をする、洋服を買いに街に出かける、学校に行って勉強をするなどの日常の行動がすべて「EmbodyMe」 に置き換わる世界を実現したい、というのが私たちの願いです。

＜EmbodyMe の今後の展開＞

今後、EmbodyMe のアバターが様々なサービス、ビジネスで使えるようなプラットフォーム展開を行う予定です。

例えば遠くからでも実在感をもって会議ができるようなビジネス向けサービスを展開したいと思っています。

また、例えば、オンラインで洋服を買う場合、実際に手に取ったり試着ができないという課題がありましたが、EmbodyMe の自分そのままのアバターで洋服を手に取って試着ができれば、リアル店舗に行く必要性がなくなります。

＜今回のアプリの狙い＞

最終的にはビデオチャットの完全な置き換えになるものを目指していて、みんなが VR や AR のデバイスを持つ時代になれば友達同士でやり取りをする SNS は全部それに置き換わると思っています。

しかし、まだ VR はゲームユーザーなどアーリーアダプターしかいないような状況です。

そうした中で、最初に出すプロダクトとしては初めて会う人と、楽しいコミュニケーションを取れるというところにフォーカスしています。

たとえば、スーパーマンになって空を飛んだり、薬を飲むと顔がブサイクになったり、頭に矢が刺さったりというように、現実世界ではありえないことを VR 空間上で体験できるのが価値の 1 つだと思っています。
それから VR の中の世界で起きていることや情報をリアルな場で共有できるということも重要だと思っています。
VR 空間で、例えば一緒に歌を歌ったり、ダンスをしたり、漫才をする様子を動画に撮って、そのまま SNS にシェアすることができる機能をつけています。