

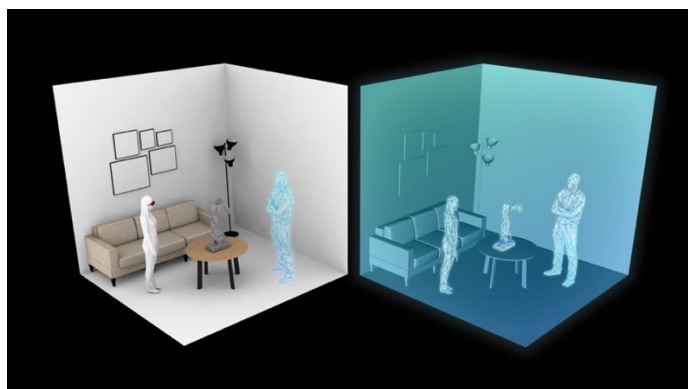
博報堂D Yホールディングス、ARクリエイティブスタジオMESON
新たなコミュニケーション体験構築プロジェクトGIBSONを開始
—AR/VR、センシング技術を活用し、物理的な距離を超えてリアルタイムに体験を共有—

株式会社博報堂D Yホールディングス（東京都港区、代表取締役社長：水島正幸、以下博報堂D Yホールディングス）は、株式会社MESON（東京都渋谷区、代表取締役社長：梶谷健人、以下MESON）と進めている共同研究における新たな取り組みとして、現実世界とサイバー空間を融合させた新たなコミュニケーション体験構築プロジェクト「GIBSON（ギブソン）」を開始しました。AR/VRそしてセンシング技術を活用することで、人、モノ・環境情報がリアルタイムに相互に共有され、物理的な距離を超えて体験の共有が可能となる、次世代のコミュニケーションプラットフォームを構築して参ります。



GIBSONは、現実世界の3Dコピーである「デジタルツイン」を用いて「サイバー空間」を構築することで、そこにログインする遠隔地のVRユーザーと現実世界のARユーザーとがあたかも同じ空間で場を共有しているようなコミュニケーション体験を可能にします。

また、センシング技術やデバイスを用いることで、ヒト・モノ・空間の情報を相互に共有することによって、ユーザーは現実世界かサイバー空間であることを問わず、リアルタイムに変化するお互いの環境コンテキストを共有しながら、物理的な距離を超越した没入度の高いコミュニケーションを取ることが可能になります。



左、現実空間において、ARユーザーの視点から、遠隔地のVRユーザーのアバターがあたかも目の前に見えているイメージ
右、サイバー空間において、VRユーザーの視点から、遠隔地のARユーザーのアバターがあたかも目の前に見えているイメージ
現実空間（左）とサイバー空間（右）それぞれのヒト・モノ・空間の情報を相互に共有することによって、
物理的な距離を超えて体験の共有を可能にする

新型コロナウイルスの世界的な蔓延によって移動の制限・自粛や、密にならない空間の維持等、生活者一人ひとりの生活に大きな変化が求められています。そして観光やイベント、コマースといった事業者にも同様に、従来の体験価値提供の方法に変革を迫られている状況を鑑み、遠隔地との間に新たな形でのつながりを築き、新たな体験を創造することを目指すプロジェクト GIBSON を始動させました。

博報堂 D Y ホールディングスと MESON では、2019 年より AR クラウド技術を核とした共同研究を進めております。これまでのサービス検証から、「現実空間とサイバー空間をつなぐ技術が次世代のコミュニケーションインフラとなる」との考えをもとに、その実証実験・社会実装の動きをさらに加速させてまいります。

GIBSON では 2021 年以降、観光やイベント、コマースでの活用を期待し、2023-2025 年 AR/VR グラスの普及が予測される将来においてコミュニケーションインフラとなることを目指します。

■ 実証実験パートナーの募集

博報堂 D Y ホールディングスおよび MESON では、今後も様々な地域・施設等を利用した実証実験を考えており、先行してプロトタイプ開発を進めている「GIBSON」を活用した実証実験パートナーを募集しております。共同研究パートナーである MESON にて募集を行っておりますので、下記 URL からお申し込みをお願い致します。

<https://meson.typeform.com/to/yYdYCdJ2>

【本件に関するお問い合わせ】

株式会社博報堂 D Y ホールディングス グループ広報・IR 室 江渡・関田

TEL : 03-6441-9062 e-mail: koho.mail@hakuodo.co.jp

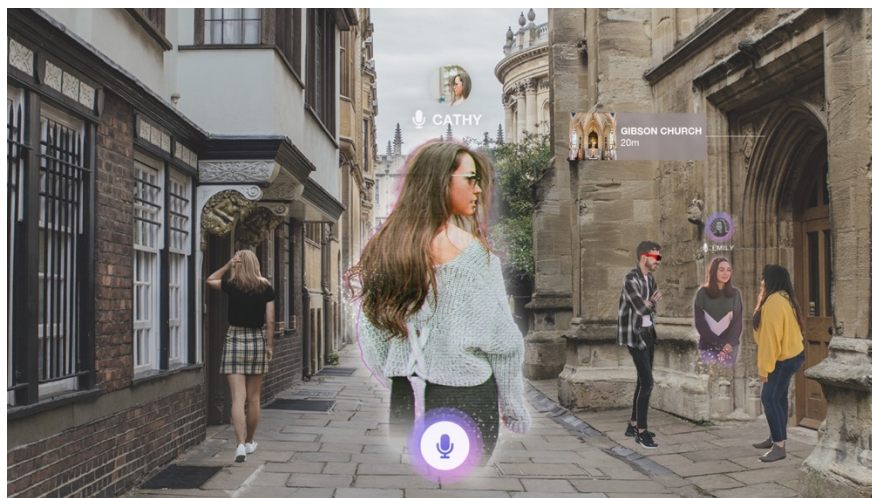
<参考資料>

■ 「GIBSON」で開発中のプラットフォームによって可能になるコミュニケーション例
現在プロトタイプ開発を進めており、以下のユースケースを想定しています。

1. デジタルツイン上での新たな観光プログラムの開発

観光客は遠隔地からVRデバイスを用いて本プラットフォームに接続し、サイバー空間に構築された没入度の高い観光地を歩き回りながら、現地にいる人ともコミュニケーションをとることができます。

現地に来ることができない観光客や、潜在的な観光客とタッチポイントを持つことが可能になります。



2. 現実空間、サイバー空間両方から参加ができるイベント・ライブ体験

遠隔地からVRデバイスを用いて本プラットフォームに接続し、ライブ会場に入ることによって、現地でイベントやライブに参加している人とコミュニケーションをとることができます。

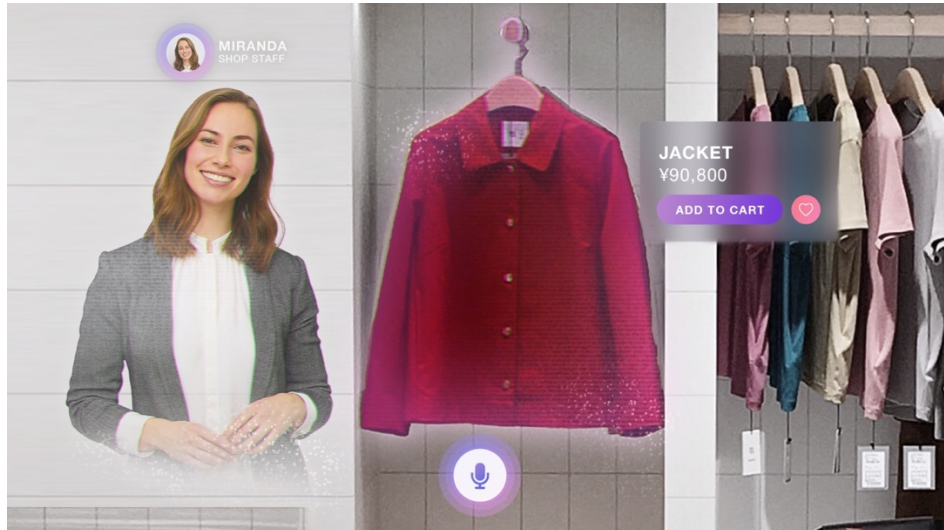
密な空間を作ることがなくイベントの開催が可能になります。



3. 現実の店舗と EC が融合した遠隔からの買い物体験

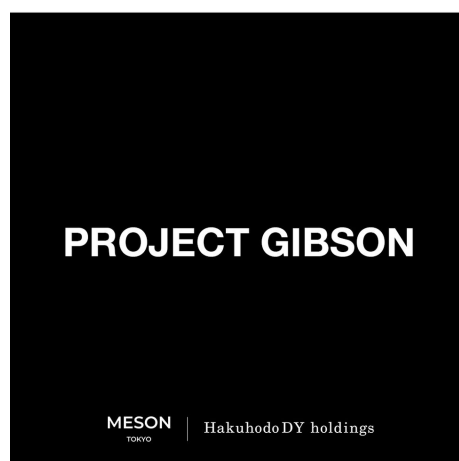
購入者は遠隔地から VR デバイスを用いて本プラットフォームに接続し、サイバー空間に構築されたショップに入ることによって実際に現地の店員と話すことや、店頭にある商品を詳細に確認し購入することができます。

現地に来ることができないブランドのファンや、潜在的なブランドのファンとタッチポイントを持つことが可能になります。



このように GIBSON で開発を進めているコミュニケーションプラットフォームは従来サービス/ビジネスの可能性をより大きく拡張していくものと考えています。

現在、GIBSON はプロトタイプ制作とその技術・価値検証の途上であり、どのような業界やユースケースにおいてよりユーザーに価値ある体験を提供できるか与えることができるかの検証を進めております。今後も MESON とともに「サイバーフィジカル空間」における研究を深め、新たな体験サービスの可用性研究に取り組んでまいります。



プロジェクト「GIBSON」紹介動画：<https://youtu.be/f87uB2JFu3g>

■ 株式会社 MESON について

2017年9月設立。AR時代のユースケースとUXを作るクリエイティブスタジオ。デバイス・技術インフラ・コンテンツなど様々なアセットを持つパートナー企業と共に研究するクリエイティブスタジオ事業を展開しています。

<https://www.meson.tokyo/>

■ これまでの共同研究の取り組み

2019年3月29日一博報堂DYホールディングス、ARクリエイティブスタジオMESONと共同研究契約を締結。研究成果発表第一弾として、神戸市でARクラウド技術の体験デモ展示

<https://www.hakuhodody-holdings.co.jp/news/corporate/2019/03/2146.html>

2020年2月18日一博報堂DYホールディングスとARクリエイティブスタジオMESON、「未来の学校祭」にて、AR時代のコミュニケーション体験デモを展示

<https://www.hakuhodody-holdings.co.jp/topics/2020/02/2549.html>

2020年6月30日一博報堂DYホールディングスとARクリエイティブスタジオMESON、AR時代の自撮りコミュニケーションをコンセプトとした体験「mirr(ミラー)」を公開。～第一弾としてVR空間内で体験可能なクローズドβ版の提供開始～

<https://www.hakuhodody-holdings.co.jp/news/corporate/2020/06/2666.html>