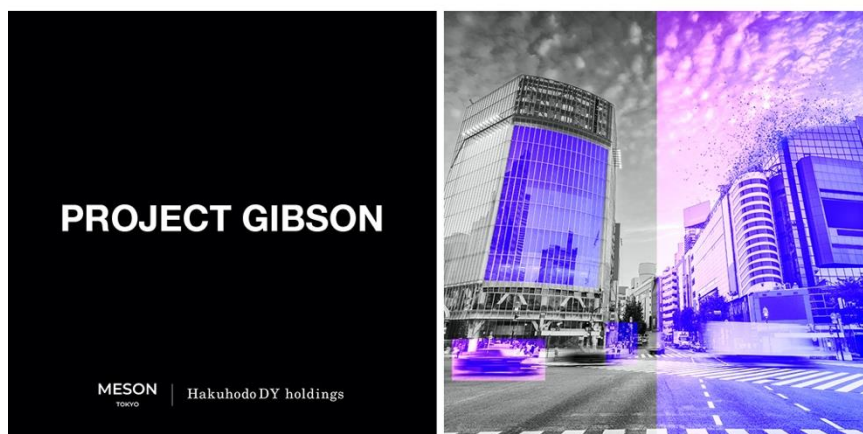


**博報堂D Yホールディングスと体験拡張企業 MESON**  
**国土交通省主導の3D都市モデル整備・オープンデータ化プロジェクト Project PLATEAUにて、**  
**渋谷・神南エリアでの広域実証実験を実施**  
**～屋外AR/VR横断コミュニケーションが街での発見や魅力向上へつなぐと示唆～**

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）と株式会社MESON（東京都渋谷区、代表取締役社長：梶谷健人、以下MESON）は、共同で研究を進める、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）」において、東京都渋谷区神南エリアを舞台としたAR/VR融合の周遊体験の実証実験を実施しました。本取り組みは国土交通省主導の3D都市モデル整備・オープンデータ化プロジェクトであるProject PLATEAUの一環として2021年3月8日から3月16日にかけて実施されました。



「GIBSON」プロジェクトは、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」を構築し、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するものです。

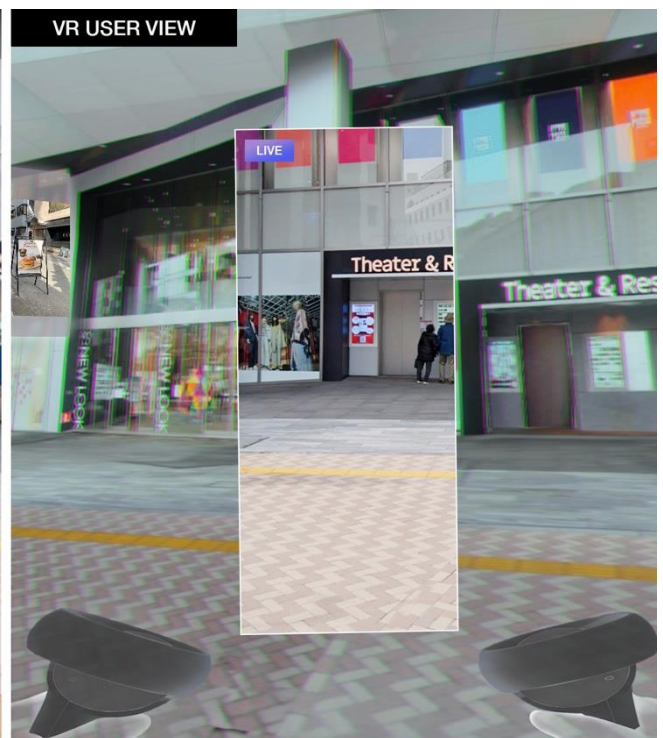
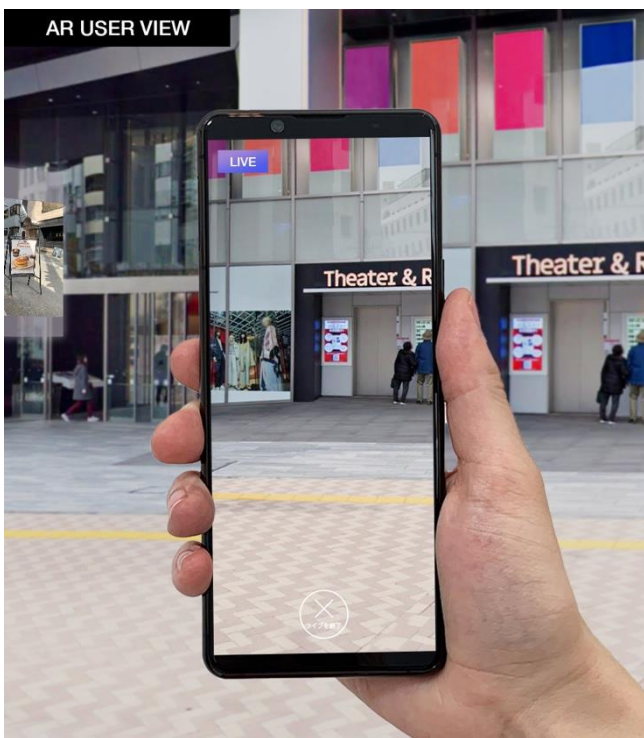
今回の実証実験では、3D都市モデルを活用して構築されたバーチャルな神南エリアに遠隔地からアクセスするVRユーザーと、実際に神南エリアにいるARユーザーとが、あたかも同じ空間を共有しながら共に周遊散歩体験をしているかのような体験を提供しました。渋谷の魅力を新たに発見してもらうことを目的に、現実空間とバーチャル空間中の同じ場所にその場所に関するAR/VR共通の空間コンテンツを設置しました。

2021年3月8日から3月16日にかけて、これまで検討してきたAR/VRの横断型のコミュニケーションを都市スケールで展開すると、ユーザー間のインタラクションがどのように変化し、どのようなユースケースが可能になるか、2人1組で4組にGIBSONを体験してもらい、その効果を検証しました。

実験の結果、フィジカル空間にいる人とサイバー空間にいる人が物理的距離を超えて「街歩き」体験を共有し、離れた人とも一体感を持ってコミュニケーションを取れること、更に、AR/VR 共通のコンテンツを配置することで、街に関する発見や街の魅力向上につながりうるということがわかりました。



左：AR/VR ユーザーのコミュニケーションイメージ 右：AR/VR ユーザーが空間に残すコメントイメージ



現地にいる AR ユーザー（左）から、VR ユーザー（右）へのリアルな街の映像配信



参加イメージ：(左)遠隔地からアクセスしている VR ユーザー (右)実際に神南エリアにいる AR ユーザー

今回の実証実験でおきた XR 技術を用いた情報呈示による生活者の都市の回遊行動に生まれた変化は、GIBSON プロジェクトが当初想定していた、観光、イベント、ショッピング体験といった特別な日の体験ユースケースのみならず、日常のコミュニケーションプラットフォームとしての活用にも大きく可能性を開いたものと考えております。

博報堂 D Y ホールディングスおよび MESON では、今後も AR/VR そしてセンシング技術を活用しながら、物理的な距離を超えて人・モノ・環境情報をリアルタイムに相互共有する体験の構築を目指してまいります。

**【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@hakuhodo.co.jp

## <実施概要>

- 現地にいる AR 側の参加者が AR グラスの Nreal Light を使用して渋谷区の神南エリアから、遠隔地にいる VR 側の参加者が VR グラスの Oculus Quest 2 を使用して MESON のオフィスで今回の体験に参加しました。二人組の体験者は 30 分間の空き時間の中で、お互いの好きな場所や、盛り上がっている場所を探してなるべく多く紹介し合う、という想定で街歩きを行いました。3D モデルには国土交通省が Project PLATEAU で構築している都市 3D モデルを活用して VR 空間を構築しました。渋谷・神南エリアの新たな魅力を発見してもらうための仕掛けとして、街のスポットに関する情報コンテンツを、AR によって提供される拡張現実空間と VR 空間の両方に設置しました。
- 街歩き体験における①コミュニケーションの質、②街に関する発見性、③街に感じる魅力を通常の街歩きと比較するため、GIBSON 体験者と同数の体験者に通常の街歩きを行ってもらいました。
- 街歩き中の行動ルートを記録し、どのような場所にどのくらいの時間滞在したかを測定しました。また、体験終了後に体験に関するアンケートとヒアリングを実施することで、体験の質や GIBSON に対する改善要望について確認を行いました。

※ 本実証実験は、新型コロナウイルス感染症対策に十分配慮して実施いたしました。

## <実験結果サマリー>

アンケートやインタビューの分析を通して、以下のことが分かりました (n=4)

※各設問に対し 7 点満点で回答 (街に関する発見性を除く)

### ① コミュニケーションの質

- 離れている人とも一体感を持ってコミュニケーションが取れる：6.0/7 点 (対通常の街歩き比 +1.4 点)
- 街の中に配置されたコンテンツや GIBSON の機能\*により新たなコミュニケーションが生まれる：6.0/7 点 (対通常の街歩き比 +0.5 点)
- 相手とのコミュニケーションにより、親密性が高まる：6.0/7 点 (対通常の街歩き比 +0.4 点)

### ② 街に関する発見性

- 街歩き体験中の行動パターンの分析を通して、以下のことが分かった。
  - 立ち止まる場所の数は増える：対通常の街歩き比 +109.7%
  - 訪問場所と記憶の一致率が高まる：対通常の街歩き比 +400.8%

### ③ 街に感じる魅力

- GIBSON で見たお店や建物の中に入りたいと思う：6.6/7 点 (対通常の街歩き比 +0.5 点)
- 他の人ができないような体験を実現出来た：6.4/7 点 (対通常の街歩き比 +2.4 点)

なお、本実証実験の結果は国土交通省の Web サイトにも掲載されています。

実証実験概要：<https://www.mlit.go.jp/plateau/new-service/4-003/>

実証調査詳細：[https://www.mlit.go.jp/plateau/file/libraries/doc/plateau\\_doc\\_0006\\_ver01.pdf](https://www.mlit.go.jp/plateau/file/libraries/doc/plateau_doc_0006_ver01.pdf)

(p.26, p52-62 記載)

\* GIBSON の機能：空間に写真やコメントを投稿・閲覧できる機能。また AR ユーザー目の前で起きていることを動画を通して VR 空間に配信できる機能。

#### ■ Project PLATEAU について

国土交通省が主導する、日本全国の 3D 都市モデルの整備・オープンデータ化プロジェクト。3D 都市モデルの整備とユースケースの開発、利用促進を図ることで、全体最適・市民参加型・機動的なまちづくりの実現を目指す。（Project PLATEAU のリンク：<https://www.mlit.go.jp/plateau/>）



PLATEAU  
by MLIT

#### ■ 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ます。興味ございましたら下記のリンク（MESON サイト）よりご連絡ください。

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

#### ■ 株式会社 MESON について

MESON は、AR や VR などの空間コンピューティング技術を用いて、人類の体験、そして可能性を拡張する企業です。空間コンピューティング時代に欠かせないサービスをつくるべく、様々な研究開発パートナー企業とともに、AR 時代のユースケースと UX を探求するクリエイティブスタジオ事業を展開しています。2020 年に、世界最大の AR/VR アワードである「Auggie Award」をソフトウェア領域においては日本初として受賞致しました。

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