

H2LのBodySharing®技術を活用したサービスを3社が発表。商用化を目指しDOCOMO Open House2020にて動態展示。



「BodySharing×5G アイデアコンテスト」から生まれた3社のサービスやソリューションを動態展示。BodySharing®技術と5Gを活用しビジネス化を目指す。

H2L 株式会社(本社: 東京都港区、代表取締役: 岩崎健一郎、以下 H2L)が研究開発を進めているBodySharing®技術と、株式会社NTTドコモ（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：吉澤和弘、以下ドコモ）の次世代の移動通信方式5G（以下5G）の活用を想定した3つのビジネス・サービス等のアイデアが、今後の商用化を目指し、1月23日より東京ビックサイトにて開催される「DOCOMO Open House2020」（以下 本展示会）にて動態展示されます。

2019年7月に開催された「BodySharing × 5G アイデアコンテスト」にて、100を超えるアイデアから受賞をした、「株式会社ジブンハウス」、「富士通デザイン株式会社」、「株式会社博報堂D Yメディアパートナーズ・株式会社ピラミッドフィルム クアドラ」の3者のアイデアが展示されます。H2LはBodySharing®技術と5Gを活用して、社会課題の解決や新たなビジネス機会創出を目指し、様々な企業とコラボレーションをしながら開発を進めています。

[関連記事]

- ・「BodySharing×5G アイデアコンテスト」最終選考13社から最優秀賞が決定！

■BodySharing®と5Gの活用を想定した3つのビジネスアイデア

●最優秀賞

株式会社ジブンハウス

「通勤時間0分！住む・働くを楽しむポータルを持つ家」



アイデア概要

「働くを楽しむポータル」は、リモートワークの専用空間「ポータル」を家に設置し、遠隔地と通信してあらゆる仕事を行える設備です。

「ポータル」は、高速・大容量、低遅延といった5Gの特徴を活用し、従来のテレワーク/リモートワークでは実現できなかった、遠隔地とのリアルタイムなコミュニケーションを可能にします。また、「ポータル」にH2Lの研究開発するBodySharing®技術を導入することで、身体動作を連動させた遠隔地のロボット操作や、ロボットの身体へのフィードバックをユーザの身体に与えたりすることが可能になります。

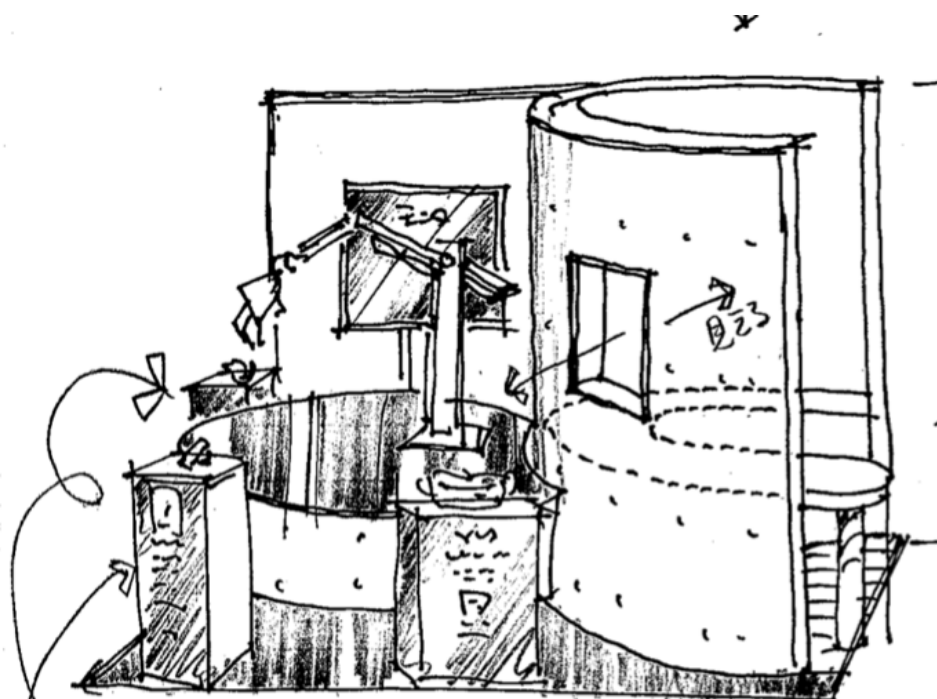
5GとBodySharing®技術により、従来視覚や聴覚でのテレワーク/リモートワー

クに加えて、遠隔地のロボットとの臨場感ある身体動作の連動が可能になります。そのため、身体動作や身体へのフィードバックを必要とする技術専門職であってもテレワーク/リモートワークが可能になります。

「ポータル」を家に設置することで働き手を通勤から解放し、地方からでも都市部オフィスに居るのと同じように仕事ができることから、都市に集中する仕事から解放された、多様なライフスタイルを提供します。

本展示会におけるデモ展示内容

「ポータル」の実現を想定した今回の展示では、ポータルの内部デザインを施した部分から、遠隔地を想定したロボットエリアに設置されたロボットアームを操作する動態展示を行います。「ポータル」内部からロボットアームと身体の動きを連動させることで、「ポータル」での未来の働き方やライフスタイルを想像できるような展示となります。



株式会社ジブンハウス

<https://jibunhouse.jp>

[ジブンハウス・H2L共同リリース]

[家を仕事場にする「ポータル」開発へ ジブンハウスとH2L](#)

●富士通デザイン株式会社

「nerv - Driving skill checker」



アイデア概要

『nerv - Driving skill checker(ナーブ-ドライビングスキルチェッカー)』は、前腕に取り付けたデバイスからドライバーの運転技術を計測し、サポートセンターによる安全運転指導を提示する、ドライバーのための新たなソリューションシステムです。

『nerv』は、低遅延かつ多数同時接続が可能な5Gにより、リアルタイムなデータ通信・チェックを行うことが可能になります。また、BodySharing®技術の一つである筋変位センサを活用し、ドライバーの筋肉の動きの状態を計測します。それにより、ドライバーの認識力や筋力を定量的にチェックし、場合によって電気刺激によるフィードバック技術で安全運転のサポートをします。

『nerv』を利用することで、高齢者の運転技術の見直しや、危険運転防止に貢献が期待され、親子で運転について見直す機会にもなると考えます。

本展示会におけるデモ展示内容

『nerv - Driving skill checker』の実現を想定した今回の展示では、『nerv』のプロトタイプデバイスを展示すると同時に、実際に腕に装着してゲーム内の公道を運転できる動態展示を行います。展示では、運転時の「力み(りきみ)」などから生

まれると考えられる、急ハンドル操作の動きを計測することで、身体のどのような動きが危険運転につながっていくのかをご覧ください。



富士通デザイン株式会社

<https://www.fujitsu.com/jp/group/fdl/>

●株式会社博報堂DYメディアパートナーズ・株式会社ピラミッドフィルム クアドラ

「ご当地キャラ5Gコロシウム」

BodySharing × 5G

ご当地キャラ 5Gコロシウム

OKAZAEMON VS MELON-KUMA

バーチャル格闘
エンターテインメント

《 VR上のご当地キャラを操縦 》
《 5Gで、体の動き・衝撃情報を相互に伝達 》

全国のプレイヤーと
遠隔で対戦

BodySharing × 5Gで、全国から参戦可能！
5Gやインターネットで、世界からも観戦可能！

《 参戦できる 》
メロン熊 (北海道) ねずみ (佐賀県) ねこがえもん (東京都) こにゃうごらん (兵庫県) みぎやん (東京都)

《 BUSINESS 》
コンテンツホルダー（自治体・著作権者等）の協力を得ながら
多様な収益モデルを組み合わせてビジネス化を実現！

協賛
スポンサー

大会出場費

大会映像内の
広告露出

システムの
販売

ご当地キャラになりきって格闘し
衝撃を体感することで、全く新しい
没入感のある体験が可能に！

in 北海道

in 愛知

アイデア概要

「ご当地キャラ5Gコロシウム」は、ご当地キャラクターがアバターとなり、全国各地のプレイヤーがBodySharingのデバイスを装着してバーチャル空間で対戦する、5G時代の新しい格闘ゲームです。

「高速・大容量」「低遅延」「多数端末との接続」という5Gの特徴と、ユーザーの触覚を相互共有できるBodySharingの特徴を活かした、全国どこからでもバーチャル対戦が可能なゲームで、衝撃や抵抗をリアルタイムに体感できることから、より没入感のある体験が可能です。

ご当地キャラクターをアバターにすることで、全国から参加いただき地域活性化にも貢献できればと思いますし、e-sportsのように大会の興行化などビジネスとしてもスケールできればと考えています。

本展示会におけるデモ展示内容

「ご当地キャラ5Gコロシウム」の世界観を体感いただくため、ご当地キャラクターの「オカザえもん」と対戦する簡易デモを実施いたします。H2Lの触感型ゲームコントローラ「UnlimitedHand」を装着し、モニターに映る「オカザえもん」にパンチをすると、「オカザえもん」にはパンチを受けた衝撃が伝わり、パンチをしたお客様にもパンチを当てた衝撃が伝わります。攻守交替し、「オカザえもん」がパンチをして、お客さまにパンチを受けた衝撃を体感いただくことも行います。今回はプロトタイプの簡易デモですが、プログラムやデバイスの開発を進めることで、よりリアルな格闘ゲームにアップデートして参ります。

株式会社博報堂DYメディアパートナーズ

<https://www.hakuhodody-media.co.jp>

株式会社ピラミッドフィルム クアドラ

<https://pfq.jp/>

■DOCOMO Open House2020 出展について



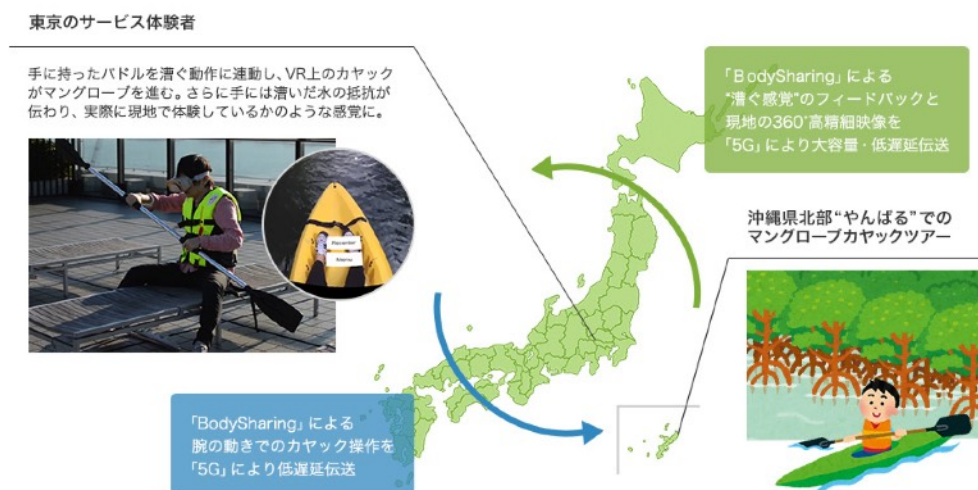
[期間]2020年1月23日(木)～24日(金) 9:30~18:00

[場所]東京ビックサイト(青海展示棟)

[展示ブース位置]5G Business I-23

<http://docomo-rd-openhouse.jp/2020/index.html#application>

■「BodySharing × 5G アイデアコンテスト」について



「高速・大容量」、「低遅延」、「多数接続 (IoTデバイス)」という特徴を持つドコモの次世代移動通信システム「5G」と、H2Lが研究開発を進める遠隔地のロボットや人との身体の体験を相互に伝えるBodySharing®技術で、“ビジネスにおける課題解決や生産性向上”や、“地域の社会課題解決や産業振興”を目指すアイデアコンテスト。

ビジネス・サービス・利用シーンといった面でのアイデアを募集し、100以上のアイデアの中から3社が受賞。商用実現を目指す。

- ・「BodySharing × 5G アイデアコンテスト」専用ページ

<https://5gbiz.idc.nttdocomo.co.jp/campaign/h2l/index.html#anc-02>

■BodySharing®について

“BodySharing® (体験共有)”とは、キャラクターの身体、ロボットの身体や、人の身体と、ユーザの様々な感覚を相互共有することです。ここでいう感覚とは、視覚や聴覚だけでなく、身体の位置覚、重量覚や抵抗覚など様々な感覚です。

BodySharing®の代表的な技術としては、電気刺激を用いてコンピュータからユーザに身体の動きを伝達する技術や、筋変位センサーを用いてユーザの身体の動きや重量感覚の情報をコンピュータに入力する技術があります。

近年、“BodySharing®”に統括される多種多様なテクノロジーが研究されており、リモートワークシステムやテレグジスタンスなどもBodySharing®の事例です。

“BodySharing®”の特徴は、一方向だけの操作ではなく双方向の情報共有にあります。例えば、人とロボットが双方で物品運搬の協調作業をしたり、遠隔地の人と人とが貴重な体験を身体的にも共有したりします。さらに、これまでにできなかった身体感覚を1人あるいは2人以上で共有することも研究されています。

H2L株式会社は“BodySharing®”の研究開発成果を応用し、手や腕の位置覚や重量覚を光学式筋変位センサーによって推定する“FirstVR”や、センシングに加えて電気刺激によって固有感覚を提示する“UnlimitedHand”などのハードウェアを提案し、同時にそれに付随する多数のソフトウェアを展開しています。

[関連ニュース]

[世界初！自分の顔に他者の口の動きと表情をリアルタイムに再現する「Face Sharing」を開発](#)

[H2Lとドコモ、「BodySharing技術」と5Gを活用した新サービスの創出に向け連携](#)

[お問い合わせ先]

info@h2l.jp

[H2L株式会社について]

2012年7月設立。米TIME誌「未来を変える50の発明2011年」に選出された発明、PossessedHand® と、触感型ゲームコントローラUnlimitedHand®、スマートフォンで気軽にジェスチャ付きVR 体験ができるFirstVR® を主な製品として、遠隔地に触覚を伝える技術の研究開発を行っています。H2Lは、手の動作を検出する技術と、多電極の電気刺激を腕に与えて触感を伝える2つの技術の研究開発を積み重ねています。

会社情報: <http://h2l.jp>