

H2Lと乃村工藝社がデュアルワークの課題解決に向けて共同開発 **感覚共有できるメタバースオフィス「BodySharing® for Business」正式リリース** 乃村工藝社はメタバースオフィスの企画・デザインを担当



H2L株式会社（以下、H2L）と株式会社乃村工藝社（以下、乃村工藝社）は、BodySharing®技術*によって感覚を共有し、デュアルワークの課題解決を目指すメタバースオフィス「BodySharing® for Business」を2023年6月29日（木）より正式リリースいたします。

本サービスでは、BodySharing®技術によって「元気度」「リラックス度」を可視化しアバターに反映することで、コミュニケーションが生まれやすくなるのが特長です。また、β版（2022年10月より運用）にて体験をいただいた企業様のフィードバックを経て、ブラウザ上で本サービスを利用できるようにいたしました。メタバース導入の障壁となりやすい環境（PCスペックや通信速度など）の課題がクリアされ、アカウント登録後すぐに使用が可能となりました。

乃村工藝社のイノベーション・ラボラトリー「NOMLAB」が、メタバースならではの自由度の高さをいかしたメタバースオフィスの空間を企画・開発しました。

BodySharing® for Business サービス概要

正式名称：BodySharing® for Business（ボディシェアリング フォー ビジネス）

公式HP：<https://business.bodysharing.jp/>

サービス開始：2023年6月29日（木） 午前8時

H2L独自の技術である、世界初の筋変位センサを搭載したデバイスFirstVR**を腕脛（ふくらはぎ）に装着することで、筋変位データから「元気度」や「リラックス度」を推定。メンタルとフィジカル両方の感覚をメタバースオフィス内のアバターに自動反映させます。身体感覚をアバターで共有することを通じて、コミュニケーションの向上、セルフメディケーションに加えて業務改善が期待できます。

機能	
音声通話	◎
チャット・画面共有	◎
感覚の共有	◎
動作の軽快さ	◎

*BodySharing®技術：キャラクター、ロボットや人の身体と、ユーザーの様々な身体の感覚を共有し、体験共有する技術のことで、ここでいう身体の感覚とは、視覚や聴覚だけでなく位置覚、重量覚や抵抗覚などの固有感覚を含みます。

**FirstVR：光学筋変位センサ（Optical Active Sensing）を内蔵し、筋肉の動きを検出します。

BodySharing® for Businessの機能



FirstVRをふくらはぎに装着



元気度やリラックス度が可視化されることで、気遣いが自然に生まれやすい



メタバースを体験したことがある方は、その圧倒的に美しい世界観に驚かれた経験があると思います。しかし、そのようなメタバースを体験するためには、専用のデバイスやネットワーク環境などが必要な場合が多くスマートフォンのようにスイッチを入れただけ、というわけにはいかないのが現状です。

BodySharing® for Businessでは、そのような導入への高いハードルを取り除き、一般的なオフィス環境（PC・ネットワークなど）でスムーズに動くメタバースオフィスを目指しました。

リアルオフィスでちょっと席を立った時に出くわした同僚と雑談が始まるように、メタバースでもコミュニケーションが生まれやすい、異なるフロアや執務室、休憩室などさまざまな空間をデザインしました。

※ユーザーの状態を自動反映するためにはFirstVRが必要となりますが、FirstVRなしでも、画面共有、音声通話、チャットの機能をお使いいただけます。

ユーザーVoice

- インタラクティブな演出やサッカーゲームのような遊びのある機能がついており、**同僚とのコミュニケーションをより楽しめる。**
- 推定した**元気度がMAXだと嬉しい気持ちになり、仕事のモチベーションが上がった。**
- リラックス度・元気度の可視化は**他に無い発想でとても面白い**と思います。
- 同僚のリラックス度を見るのは**ほど良い刺激になる。**
- 単純なUIに見えて、少し遊び心があり、ログインシークエンスなども簡易で、**十分実用にも耐えられる**と感じている。
- リラックス度の変化により**アバター及び中の人**の生きてる感が感じられる。
- **簡易に装着可能で、きちんと情報を取れる点は素晴らしいです。**

料金プラン

FREEプラン：最大登録可能人数50人。オフィス新規登録日を含む月の翌月末まで利用可。

PROプラン：1ユーザーあたり900円/月(税別)。最大登録可能人数100人。期間制限なし。

H2L株式会社について <http://h2l.jp>

2012年7月設立。体験共有を目的として、オーディオビジュアルに次ぐ新世代の感覚共有技術 BodySharing® の研究開発、事業開発を行っています。主な製品は、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、コンピュータへのジェスチャと固有感覚の入出力を実現した UnlimitedHand®、スマートフォンで気軽にジェスチャと固有感覚入力ができる FirstVR® です。H2Lは、筋肉の膨らみから手の動作や固有感覚を検出する技術と、多電極の電気刺激を腕に与えて固有感覚を伝える技術に強みを持っています。これらの技術と、アバター合成技術、遠隔操作ロボット等を組み合わせ、BodySharing® を実現していきます。2020年一般社団法人日本ベンチャーキャピタル協会より、「ポストコロナ社会を構築するベンチャー」に選出されました。



H2L株式会社
創業者・代表取締役社長 玉城 絵美

琉球大学工学部教授
東京大学大学院工学系研究科特定客員大講座教授
博士（学際情報学）

NOMLAB（ノムラボ）について <https://www.nomlab.jp/>

「デジタルイノベーション×場づくり」をテーマに空間体験の可能性を拡張する新たな演出やサービスの領域を開発する乃村工藝社のイノベーション・ラボラトリー。デジタル技術と空間の融合により自主開発型のプロトタイプやクライアントワークを手がけ、当社のデジタルコミュニケーション領域を開発する専門組織です。

主な実績：山梨県立富士山世界遺産センター 「世界遺産富士山VR」 「ふじガイド」

ドバイ国際博覧会日本館VIPラウンジインスタレーション「MOMENT」

NTTドコモとの協業による次世代型遠隔会議システム「つながるビストロ（仮称）」など

乃村工藝社について <https://www.nomurakougei.co.jp/>

乃村工藝社は、商業施設、ホテル、企業PR施設、ワークプレイス、博覧会、博物館などの企画、デザイン、設計、施工から運営管理までを手掛ける空間の総合プロデュース企業です。グループ全体では、全国9拠点・海外8拠点、国内外6つのグループ会社で事業展開しています。1892年（明治25年）から培ってきた総合力を活かし、フィジカルとバーチャルを融合させた空間価値の提供で、人びとに「歓びと感動」をお届けしています。近年は、持続可能な社会を実現するため、事業活動を通して幸せなインパクトを生み出す「ソーシャルグッド活動」を推進しています。