

凸版印刷とVRC、人体情報活用に向け、協業開始

ボディアスキャナを用いた3D アバター・コンテンツ体験イベントを「カメイドクロック」で開催

凸版印刷株式会社(本社:東京都文京区、代表取締役社長:麿 秀晴、以下 凸版印刷)と株式会社VRC(本社:東京都八王子市、代表取締役社長:謝 英弟(シェー・インディー)、以下 VRC)は、2023年7月より人体情報の活用に関する協業を開始します。

本協業では、凸版印刷が構築した人体情報を収集・利活用をする「人体情報プラットフォーム」(※1)事業の拡大に向け、VRCの「ボディアスキャナ」と3Dアバターの技術を活用して、一般消費者の人体情報の取得を経て、一般消費者にコンテンツとして提供する、価値の還元サイクルの実現を目指します。

一般消費者の人体情報の取得・加工と計測データの利活用に関する実証実験の第一弾として、ボディアスキャナを用いた3Dアバター・コンテンツ体験イベントを、2023年7月20日(木)～7月23日(日)の4日間、商業施設カメイドクロック(所在地:東京都江東区)にて実施します。本イベントでは商業施設の来場者である一般消費者に対し、VRCの「ボディアスキャナ」を用いて、身体を計測し、参加者自身の3Dアバターを使った動画コンテンツを提供します。



3Dアバター・コンテンツ体験イベントの告知ビジュアル

■ 背景

近年、3Dスキャンテクノロジーの発展により、身体計測の精度やスピードが向上するとともに、計測データを分析・加工することで様々な人体情報が得られるようになってきました。これにより、フィギュア造形や3Dアバターなどのエンターテインメントだけでなく、アパレルやフィットネス、またはヘルスケアや医療領域など、様々な分野への人体情報の活用が期待されています。

しかし、身体計測は限られた場所での実施に留まっており、一般消費者に対して人体情報の利活用の価値やユースケースの認知が進んでいないという課題があります。また、人体情報の利活用においては、個人情報の保護や情報流通の透明性など法規制に準拠した管理責任が求められています。

このような課題に対し、凸版印刷とVRCは、凸版印刷が培ってきた人体情報の収集・活用に関する知

見・ノウハウと、VRC のボディスキャナや3D アバターの生成技術を活用することによって、一般消費者の人体情報をより広く取得し、「人体情報プラットフォーム」で安全安心に利活用していきます。また、実証実験を通じ、一般消費者の普段の生活圏の中で身体計測を実施し、その計測データが生活の中で継続的に活用されるようなユーザー体験を実現していきます。

■ 実証実験の概要

実施期間:2023年7月20日(木)～7月23日(日) 11時～20時 ※最終受付は19時

実施場所:カメイドクロック(所在地:東京都江東区)

実証の目的:

- (1)一般消費者(参加者)への人体情報活用の認知拡大に向け、計測データ活用のユースケースの有効性を検証
- (2)商業施設向けの人体情報活用のユースケースの有効性を検証

実証の内容:

- ・ボディスキャナを用いて、参加者の全身を計測・撮影
- ・計測・撮影したデータを基に3Dアバター・コンテンツの制作との参加者への提供

検証方法:

参加者からのヒアリングによる定性データやコンテンツ等へのアクセスデータの解析による定量データから総合的に検証する

イベント URL <https://www.kameidoclock.jp/event/detail/?cd=000817>



今回イベントとして実施する実証実験の流れ

■ 協業における2社の役割

・凸版印刷

「人体情報プラットフォーム」の構築や運用管理を行います。また本イベントにおいては、イベント全体の企画・運営、UX 設計といった一般消費者へのアプローチに関する部分を担います。

・VRC

「ボディスキャナ」の管理運用、3Dアバターの管理技術やコンテンツの制作といった技術面での業務を行います。本イベントにおいては凸版印刷とともにイベントの企画・運営を進めるとともに、実際に一般消費者に体験してもらうアプリケーションの実装を行います。

■ 今後の目標

今後、ヘルスケア分野やアパレル分野など、計測データ活用の可能性のある他分野への展開を進めていくと同時に、個人情報保護の観点から求められている、安全安心な仕組みづくりを目指していきます。また、単発の人体情報の取得・利活用ではなく、継続的なサービスの仕組みを構築し、生活者のパーソナルデータの活用を促すとともに、身体計測による人体情報収集・利活用の実用化を推進していきます。

■ 株式会社 VRC について

「実生活の課題を、バーチャルで解決する」 We Make a Better 3D World, a Brighter Life.

環境汚染・高齢化・感染症拡大・医療のリソース不足・都市型集中など多くの社会問題がある中で、各産業へ貢献できる革新技術・持続性のある社会システム構築・予防を目的とした健康管理システムなどが求められています。そんな背景の中で、株式会社 VRC では 3D アバターを一つの情報として捉えた安全に自由に利活用できるクロスボーダーな 3D アバタープラットフォームを提供することで、全世界への産業への貢献及び社会問題を解決し、人々のより良い生活を実現していくことを目標としています。

株式会社 VRC <https://www.vrcjp.com/>

※1 人体情報プラットフォーム

「人体情報プラットフォーム」は、個人の人体情報を一括で登録・活用できるプラットフォームで、トッパンバーチャルヒューマンラボで推進しています。

トッパンバーチャルヒューマンラボ <https://www.toppan.co.jp/vhl/>

* 本ニュースリリースに記載された商品・サービス名は各社の商標または登録商標です。

* 本ニュースリリースに記載された内容は発表日現在のものです。その後予告なしに変更されることがあります。

以 上