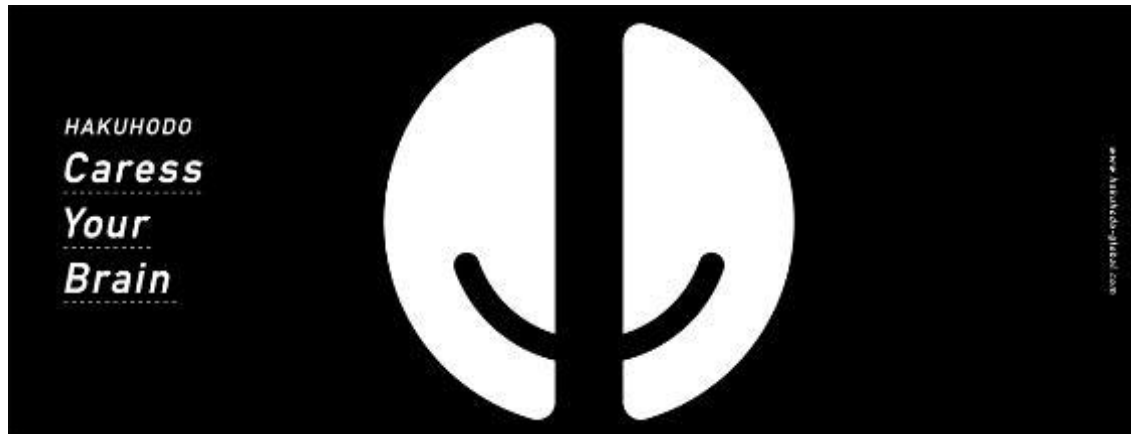




2018年2月22日

## 博报堂出展“South by Southwest / Trade Show 2018（西南偏南贸易展 2018）” 发表题为“CARESS YOUR BRAIN.”的作品

株式会社博报堂（总部：东京都港区，董事长兼总经理：水岛正幸。以下称“博报堂”）于2018年3月11日-14日在美国得克萨斯州奥斯汀举行的全世界创新创业活动“西南偏南贸易展（South By Southwest Trade Show）2018」（以下简称“SXSW”）出展，特此通知。



今年博报堂展台的主题是“CARESS YOUR BRAIN.”（疼爱大脑）。

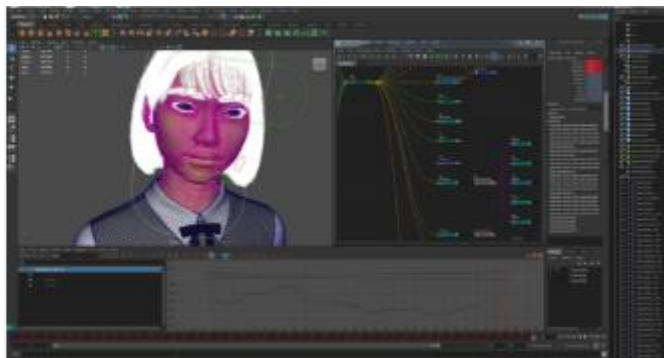
步入“人如何和技术共处”的时代，博报堂关注未来的技术需要具备以下三个要素，“Humanity（最终需要归结到拓展人类的可能性和活动空间上”、“Education（为下一代创造价值）”、“Physical（让人体五官等器官得到感知，并产生共鸣”。本年度的题目定为“疼爱大脑”，意在出展作品能够温柔地作用于人的感觉和感情，从而促进大脑感到喜悦。博报堂立足于“生活者发想”的理念，一切的出发点不是“技术”，而是以“人”为本，基于这一思想，向世界表达博报堂所想的“人和技术应如何相处的方式”。

出展作品如同真人，动作栩栩如生。被誉为首次超越了“恐怖谷理论”（注）的CG女子高中生的“Saya virtual human”、长有一条尾巴的靠垫型机器人“Qoobo”等。出展作品有博报堂独自开发的作品也有共同开发的作品，并进行了现场表演。

注：“恐怖谷理论”：以某些真实存在的人或事物为蓝本制作机器人或CG，当相似度达到一定阶段时，会让人感到极端反感和惊悚的现象。

## ■ 出展作品

### “Saya Virtural Human”



#### ◆ 作品概要

“Saya Virtural Human” 被誉为首次超越了“恐怖谷理论”（注）的 3DCG 做出的女子高中生。博报堂负责此次出展作品的互动功能和娱乐设计。等身大 Saya（CG 模特 “Saya Virtural Human”）对站在面前的人物的表情实时进行 Deep Learning（深度学习）及解析，推测体验者的感情（表情认识 AI）。根据推测的感情，做出犹如一个 17 岁真人高中生那样的互动（形似日本人）反应。可以根据前后的氛围，做出各种动作，比如，一直被盯着的话，会感到害羞避开目光；动作大一些就会做出害怕的动作；认识到笑脸的时候会回一个害羞的笑脸等等。为认识用户的表情，也能做出非语言沟通。

利用犹如真人般的动作和表情认识技术，将来可望作为家政服务、在应对外国人赴日旅游的多语言显示标牌、在护理业务上作为看护人发挥其作用。

注：“恐怖谷理论”：以某些真实存在的人或事物为蓝本制作机器人或 CG，当相似度达到一定阶段时，会让人感到极端反感和惊悚的现象。

◆ 相关链接：日语网页 <https://www.telyuka.com/>

### “Qoobo”



#### ◆ 作品概要

“Qoobo” 是一款抚摸它就会反应的长着一尾巴的靠垫型治愈机器人。针对独居者、对动物有过敏反应等想饲养动物却饲养不了的人，基于为他们带去动物的治愈效果的想法，YUKAI 工学公司着手开发该产品。博报堂的 Product Innovation Team（产品创新团队）monom 对开发给予了支持。

推出家具的新形态，让靠垫唤起治愈效果和人的爱恋情感。

◆ 相关链接：日文·英文网页 <http://qoobo.info>

## ■ 出展作品

### “OMEDETO!”



#### ◆ 作品概要

“OMEDETO!”是通过社交网络可以实时接收来自世界的“祝福”和“激励”的云型祝福服务平台。本服务平台由博报堂负责企划、UI (User Interface)、开发系统。

和世界沟通的障碍越来越小的当今，“OMEDETO!”力争问世，在世界实现 Cheering Economy (通过“祝福”，和世界的人们共享“幸福”的瞬间)。

◆相关链接：日文网页 <http://omedeto.world/>

### “FLOTICON BALLOON”



#### ◆ 作品概要

“FLOTICON BALLOON”是发光显示文字和图案的气球。在气球上可以自由设定图案，也可以让两种图案交替显示。设计系统成形后，新“气球媒体”可以进入商品化阶段。博报堂负责该作品的企划、设计和监制

◆相关链接：日文网页 <https://www.youtube.com/watch?v=QBe1Bbwqwg&feature=youtu.be>

## ■参考展示（只有视频）

※实际机器在 The Hilton Austin Downtown Salon C, D, E 展示。

### SXSW Interactive Innovation Awards AI & MACHINE LEARNING 类进入决赛作品 “eBALLution”



#### ◆作品概要

“eBALLution”是将球类运动数字化的系统，由株式会社 AKATSUKI、株式会社博报堂、Ath-Tech Lab（Data Stadium 株式会社/株式会社 Concept）联手打造的新一代享受体育运动的游戏。

通过应用机器学习、图像认识技术和轨道预测技术，只要是球类运动，使用普通的照相机和投影仪加上电脑就可以进行数字游戏化。

制作的第一款游戏是“PONG!PONG!”，乒乓球型的方块游戏，用真球击打投影到乒乓球台的方块来玩。规则是看谁破坏的方块多谁就算赢。可以根据水平选择难易度，根据选择不同的角色，角色会配备谁都会实现大逆转的绝技。

该作品是“SXSW 2018”的 Interactive Innovation Awards 的 AI & MACHINE LEARNING 类日本参选作品中，唯一入围决赛的作品。

#### ◆相关链接：

日文网页 <http://www.asobilabo.com/tq/pongpong/>

英文网页 <http://www.asobilabo.com/tq/pongpong/en/>



## ■参考展示（只有视频）

“MR 博物馆 in 京都 ～风神雷神屏风 × MR 头显～”

“MR Museum in KYOTO～Wind and Thunder Gods × HoloLens～”



### ◆作品概要

“MR 博物馆 in 京都 ～风神雷神屏风 × MR 头显～”于2018年2月21日在京都记者招待会上发表，并实施体验会，是“MR 博物馆”构想的第一款作品。

带上MR头显（Microsoft HoloLens），在现实与虚拟中体验鉴赏日本国宝“风神雷神屏风”十分钟。作为日本的项目，首次利用西雅图的“Microsoft Mixed Reality Capture Studios”，3D摄像的僧侣出现在MR头显屏风前，解说原画作者俵屋宗达对作品寄予的情感。此外，体验者还可以体验到雷、雨、郁郁葱葱的大地、壮观的宇宙空间等作品展现的世界观和寓意。

取得微软MR合作伙伴的博报堂、博报堂 Products、wise inc. 三家公司联合制作了hakuodo-VRAR项目。

### ◆相关链接：

日文网页 <https://hakuodo-rrar.jp/kyoto2018/>

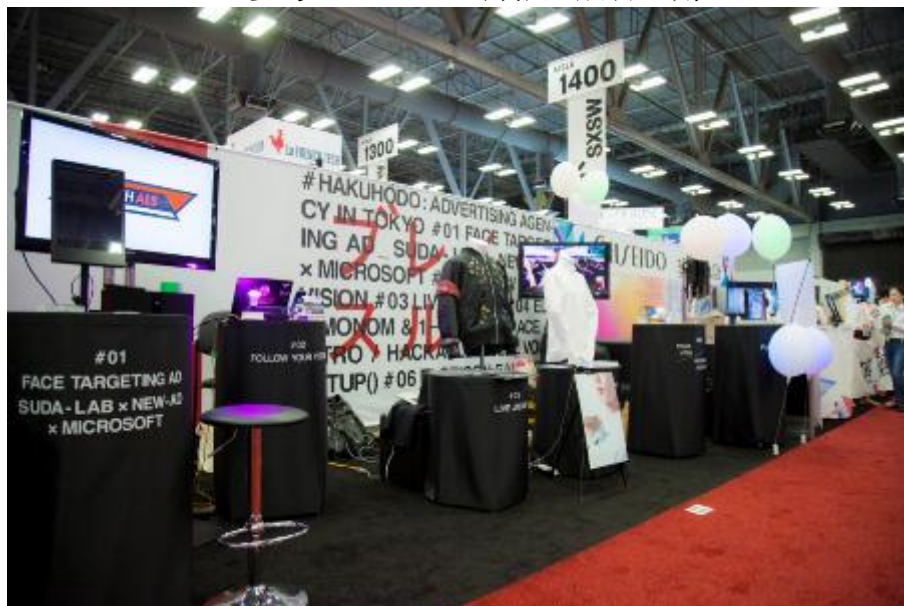
英文网页 <https://hakuodo-rrar.jp/kyoto2018/en>

※除了介绍的上述作品外也有其他作品预计出展。

## ■何谓 SXSW?

SXSW 始于 1987 年的独立音乐节，之后 Film 和 Interactive 加入，现在发展成为 10 天吸引数万人，世界规模最大的艺术活动盛会。近来也作为很多充满商业睿智的原型商品和服务发表的场所，备受瞩目。

※参考：SXSW2017 博报堂展台一角



### 【关于本信息的咨询】

博报堂 广报室 (koho.mail@hakuhodo.co.jp)