

遠隔ミーティング、プレゼン の研究成果発表

2019年10月7日

先端IT活用推進コンソーシアム
ビジネスAR研究部会 メンバー
TIS株式会社 井出 将弘

昨年度成果発表会振り返り

「バーチャルキャスト」で拡張成果発表

AITC 先端 IT 活用推進コンソーシアム

次年度以降の活動

- 既存の3Dデジタル空間データ規格を学習
- 独自プロパティを考案

建物の形状だけでなく属性情報も伝達可能

IFCが定義している主な情報

- IFCの定義情報
- 建築計画・設計・施工・運用・メンテナンス
- 建築計画・設計・施工・運用・メンテナンス
- 建築計画・設計・施工・運用・メンテナンス
- 建築計画・設計・施工・運用・メンテナンス
- 建築計画・設計・施工・運用・メンテナンス
- 建築計画・設計・施工・運用・メンテナンス
- 建築計画・設計・施工・運用・メンテナンス
- 建築計画・設計・施工・運用・メンテナンス
- 建築計画・設計・施工・運用・メンテナンス

mykaiBM_IFC_info_20120805.pdf

バーチャル西野さん

昨年度成果発表会振り返り

- やってよかった点、気づき
 - デバイスがある前提があるとはいえ、現実だと大変な撮影、配信が非常に手軽にできた
 - アバターの切り替えは割と驚いてもらえた
 - リアルアバターと女子高生アバターの時のふるまいは自然と変わったと思う
 - バーチャルとフィジカルの相互コミュニケーションはある程度は実現できた

昨年度成果発表会振り返り

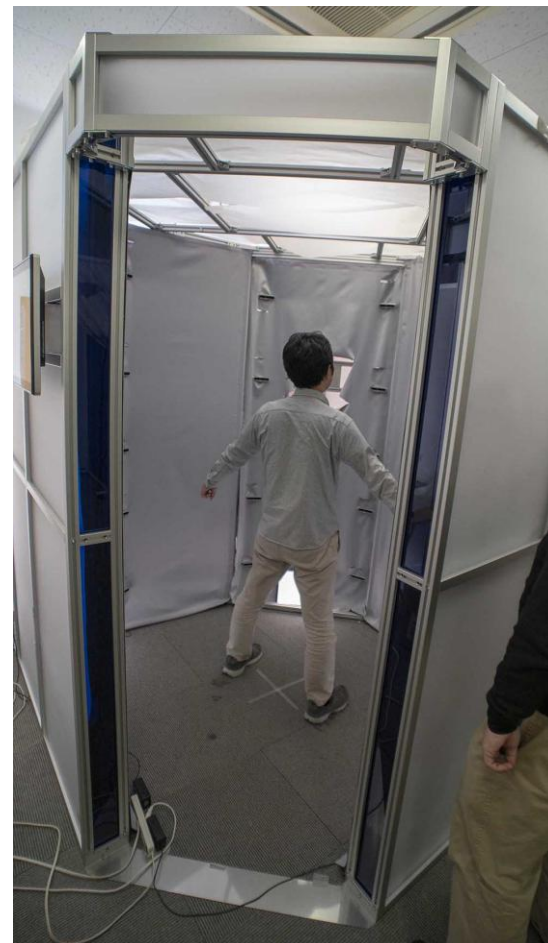
- 改善点

- 会場の様子を演者からわかるようにしたい
- 割と直立不動だったのでVTuberの動作を学ぶ
- より遠隔のゲストやコメンターが出演する
- オーディエンスのツイートを可視化 & 表示する
- オリジナルのアバターや小道具を有効活用する
- 今年度は自分のアバターをつくってみる

オリジナルアバターを受肉する

(株) VRCさんにご協力いただきました！

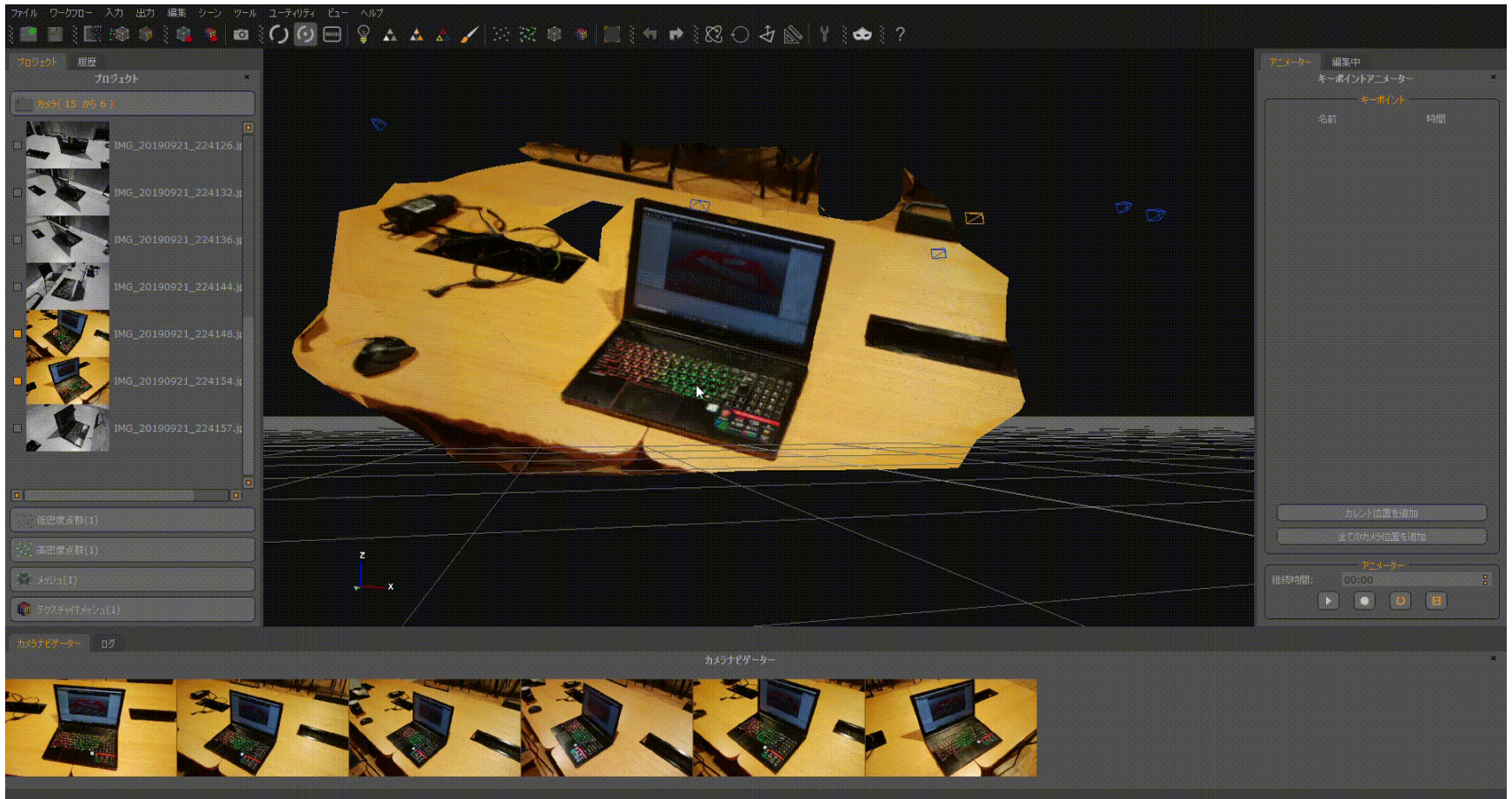
スキャン中の様子



オリジナルアバター作成

3Dモデルはフォトグラメトリの技術を使って作成

フォトグラメトリのイメージ



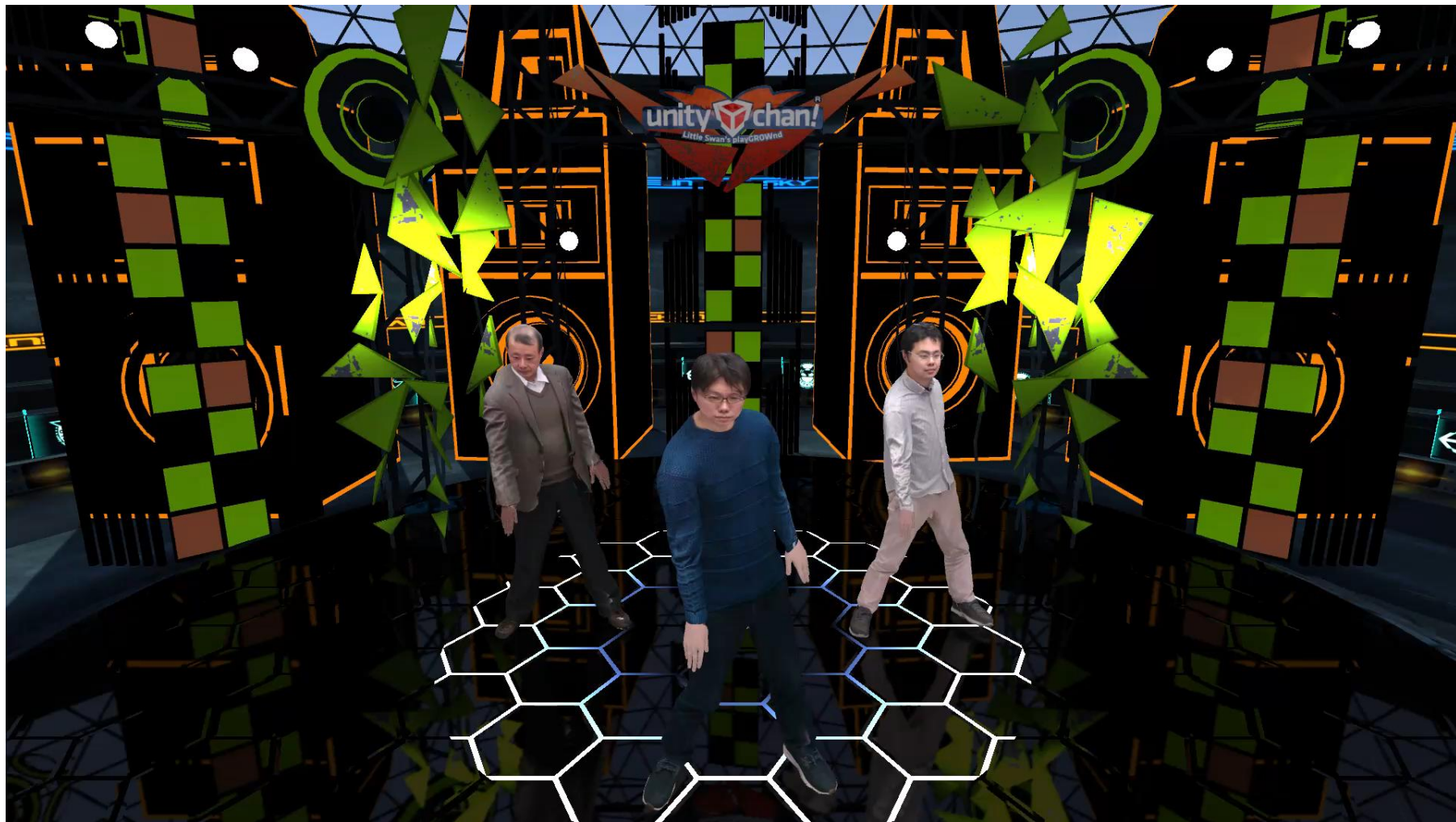
オリジナルアバター作成

完成したモデルはこのようになります



オリジナルアバター作成

3Dモデルさえあればこんなことも簡単に



Clusterのお試し会

リアルアバターを使ってコミュニケーション



- お試し会を実施し、以下のイベントを検討
 - リアルアバターを使用する
 - 普段参加できない遠方の方の参加
 - 空間、身体を使用したコミュニケーション
 - 簡単なタスク
- Cluster内でクイズ大会をやってみよう！

『みんなでclusterを使おう！』第1回

当日の様子



イベント振り返り

- 開催日：2019年2月23日（土）
- 参加者：9名（VR参加4名、アバター参加2名）
- 遠方からの参加（名古屋、静岡）
- リアルアバターの実在感、存在感
- 身体性、空間性を用いたコミュニケーション
 - おいで、おいで。回答終了間際での裏切り
 - 参加者間の距離感の変化
- 空間の雰囲気は場の雰囲気に影響
- デバイスの違いは体験の質に大きな影響を与える

バーチャルマーケット2のワールド訪問

- 3月8日～10日にイベントが行われた会場にイベント後（2019/5/10）訪問
- 429ブースが出展



- 遠隔プレゼン用ワールド作成
 - 3Dのアセットがあれば短時間で作成できることを確認



RE:COLLAB Roomsデモ体験

ホワイトボードと付箋を使ったVRコラボレーションを体験

- 気づきを書き出すとき量が勝負。それには広さがある
- ホワイトボードの数は正義
- ピンタレスの画像をホワイトボードに貼り付けたい



今後に向けて

- ① V R 遠隔MTGはどのような価値を訴求できるか
 - TPOに応じたアバター
 - アバターが変わると行動、ふるまいも変わる
 - 分人
 - 空間を自由に作成、残しておける
 - 会議室空いてない問題
 - バーチャルマーケットの会場はいつでもいける
 - 環境が変わると気持ちも変わる
 - エージェント、システムによるファシリテーション

② 今後どのような研究が必要か

- アバターを変えたときの行動変容
 - アバターを全員同じにしたらどうなるか
 - リアルアバターとそうでないアバターの影響は
- 人間によらないファシリテーション技術
 - 会議、コラボレーションをどう拡張するか

③ V R 遠隔MTGは社会に受容されるか

- デバイスは順調に進化しているが、まだ早い
 - メーカーが少ない
 - 価格はよくなってきたが、まだ性能や快適さが不足
 - とはいえ現状で V R 遠隔MTGは簡単に行える
 - 今後は直接会うということのコストが問われる
- 普及における課題
 - リアルアバター以外のアバターを持てるか（自己の記号化）
 - V R 時代のコミュニケーションのメンタルモデルの形成

最新情報は
こちらをご参照ください



<http://aitc.jp>



<https://www.facebook.com/aitc.jp>



ハルミン

AITC非公式イメージキャラクター