

2020 年 8 月 31 日

## 博報堂「ミライの事業室」、子ども向け在宅運動ツール「POSE & PLAY」の実証実験を開始 慶應義塾大学 SFC 研究所、BASSDRUM、BUTTON と共同開発

株式会社博報堂（東京都港区、代表取締役社長：水島正幸、以下博報堂）の新規事業開発組織「ミライの事業室」は、慶應義塾大学 SFC 研究所、BASSDRUM 株式会社、株式会社 BUTTON と共同で開発した子ども向け在宅運動ツール「POSE & PLAY」（ポーズアンドプレイ）の実証実験を本日より開始いたします。

「POSE & PLAY」は、子どもたちが PC やタブレット、スマートフォンを使って自宅内で運動できるウェブブラウザベースのツールです。カメラに映る自分の姿勢を画面上のマーカーに合わせて、ゲーム感覚で楽しみながら運動することができます。

新型コロナウイルスによる外出自粛で、大人のみならず子どもたちも在宅での生活を余儀なくされる中、子どもの運動不足を解消し、筋力や持久力、敏捷性、巧緻性のような基礎能力の低下を抑止することは社会課題です。また近年、身体活動やスポーツが学習に好影響をもたらすという研究も進んでいます。

「POSE & PLAY」は、そうしたウィズコロナ時代の“新しい日常”の中でも、身体データを取得しながら、子どもたちの運動能力や技術の向上に貢献し、「運動×勉強」を後押しすることで、新たな可能性を引き出していくことを目指します。さらに、その先にはすべての親が簡単かつ効果的にスポーツ教育のサポートができるような世界を見据えています。

「POSE & PLAY」の研究開発は、博報堂ミライの事業室と、慶應義塾大学 SFC 研究所で長年にわたりスポーツ工学を研究してきた仰木裕嗣教授、技術実装ディレクションをリードするテクニカルディレクター集団 BASSDRUM、子ども向けに特化したデジタルコンテンツ開発を行う BUTTON の 4 者が共同で行ってきました。

実証実験は、ユーザーとなる子どもたち（小学生を中心とした幅広い年齢）に「POSE & PLAY」のプロトタイプを体験してもらうと共に、コンセプトの受容性や利用意向を聴取。子どもたちが長期的に楽しめるコンテンツ開発やゲーム性の向上、運動基礎能力や技術への効果、知的活動への効果に関する知見を得て、市場導入に向けた本格的な研究開発を進めていきます。また、本ツールの子ども向け以外の用途への拡張可能性についても探っていく予定です。

博報堂ミライの事業室は、“チーム企業型事業創造”という独自のコンセプトのもと、多様なパートナーと連携し、未来の新しい生活を創造する新規事業開発に取り組んでいます。本件においても、4 者それぞれの強みを掛け合わせながら、子どもたちの新たな未来の創造に貢献してまいります。

- ・「POSE & PLAY」プロジェクトサイト：<https://poseplay.me/>
- ・「POSE & PLAY」体験用プロトタイプ（β版）：<https://demo.poseplay.me/>

(参考資料)

・「POSE & PLAY」について

子どもたちが PC やタブレット、スマートフォンを使って自宅内で運動できるウェブブラウザベースのツール。カメラに映る自分の姿勢を画面上のマーカーに合わせて、ゲーム感覚で楽しみながら運動することができます。今後は、身体データを取得しながら、子どもたちの運動能力や技術の向上、さらに知的活動への貢献をするべく研究を進めていくとともに、プロトタイプをアップデートしていきます。



・「POSE & PLAY」プロジェクトサイト

<https://poseplay.me/>

・「POSE & PLAY」体験用プロトタイプ（β版）

<https://demo.poseplay.me/>

・「POSE & PLAY」実証実験についてのお問合せ

[pose\\_and\\_play@hakuhodo.co.jp](mailto:pose_and_play@hakuhodo.co.jp)

【博報堂 ミライの事業室】

2019 年に発足した新規事業開発組織。「チーム企業型事業創造」を方針に、博報堂が自ら事業オーナーとなり、多様なパートナーと連携して大きな事業の実現を目指します。博報堂が強みとする生活者発想とクリエイティビティを活かした事業創造を通じて、事業の先にあるミライの生活創造、社会創造に挑戦していきます。

<http://mirai-biz.jp/>

【慶應義塾大学 SFC 研究所】

慶應義塾大学政策・メディア研究科兼環境情報学部でスポーツ工学を研究する仰木裕嗣教授が本件を担当。仰木裕嗣教授は“Evidence Based Sports”を掲げ、データによる身体スキルの良し悪しを分析し、技術を向上させる研究を行なう。モーションキャプチャを使った歩行、ランニング解析、さらにボールやスキージャンプのようなスポーツ飛翔体にセンシングデバイスを内蔵し、計測を行うなど、スポーツ競技問わず、幅広い研究を実践。エプソンとのゴルフ上達支援システム「M-Tracer」の開発、京セラとの卓球ラケットに装着する「卓

球ラケットセンサーシステム」の開発など、社会実装に向けた研究にも取り組む。

#### 【BASSDRUM】

BASSDRUM はテクニカルディレクターに特化した世界初の「テクニカルディレクター・コレクティブ」。クリエイティブとテクノロジーを横断的に理解しながら、両者のコミュニケーションを媒介し、プロジェクトのあらゆる局面において、技術を武器にチームの実現力を最大化する。<https://bassdrum.org/>

#### 【BUTTON】

子どもを中心に、周りの環境をデザインする視点と、デジタルテクノロジーで現代にふさわしい子どもとの豊かな関わり方を創り出すクリエイティブプロダクション。<http://btn-inc.jp/>

---

【POSE&PLAY 実証実験に関するお問合せ】 pose\_and\_play@hakuhodo.co.jp

【報道関係のお問合せ】 博報堂広報室 平原・山野 koho.mail@hakuhodo.co.jp 03-6441-6161