

DATA-TAINMENT

バスケットの取り組むデータ×エンターテインメント

2018.04.17

Bascule

Bascule

コミュニケーション技術の発展を背景に、
データ×テクノロジー×デザインを掲げて、
既存のメディアでは踏み込めない体験価値の高いコンテンツづくりにトライしています。

その先に、世代や国を超えて、多くの人に愛される新しいコンテンツフォーマットが
あると信じて、さまざまな試行錯誤を続けています。

朴 正義

(株)バスキュール 代表取締役 / Creative Director
(株)HAROiD 共同創業者 / Chief Creative Officer

1967年東京生まれ。

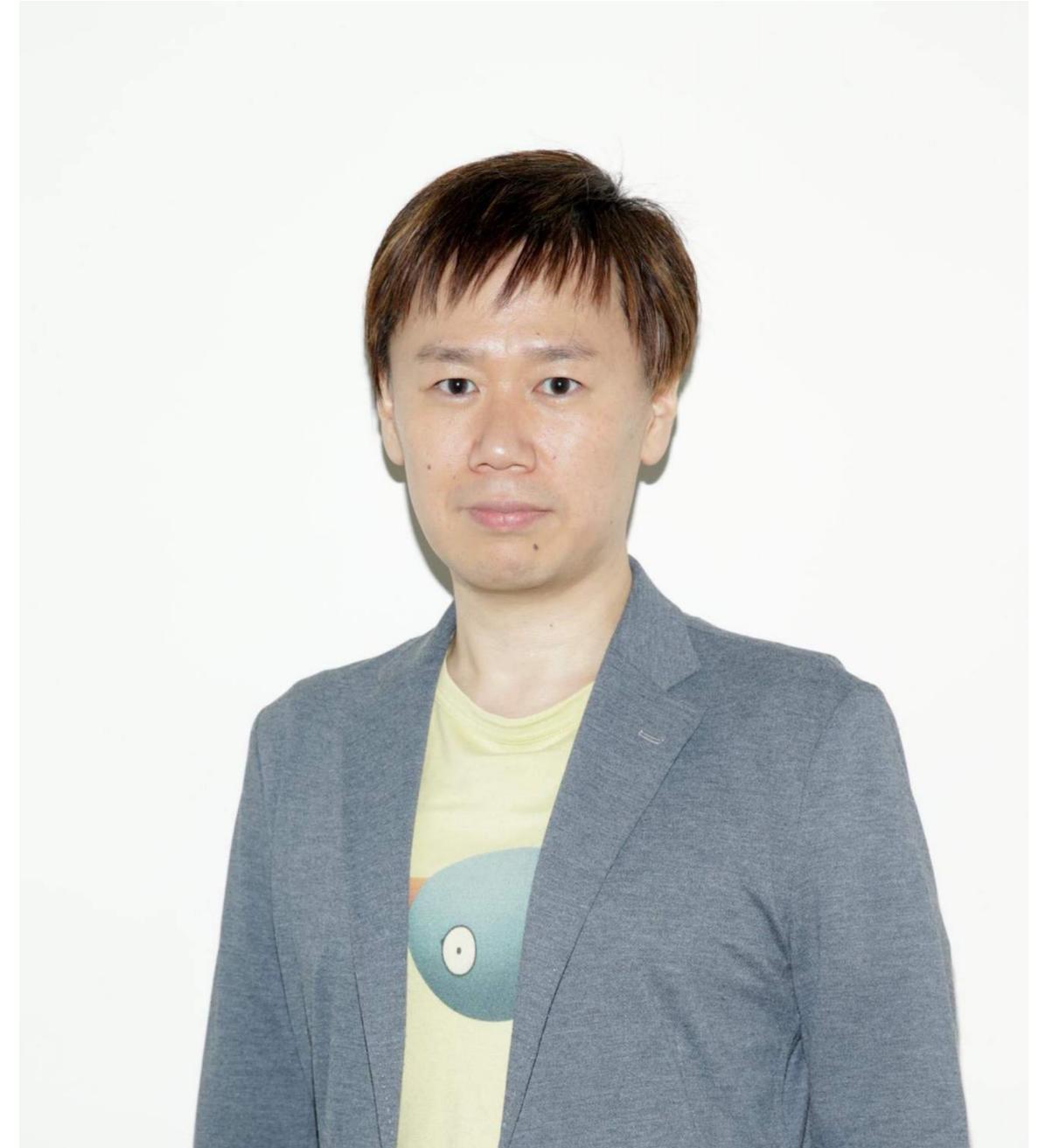
言語や世代を超え、多くの人に楽しんでもらえるインタラクティブコンテンツを生み出すことを目標に、2000年にバスキュールを設立。AXE、ポケモン、コカ・コーラ、トヨタ、ソニー、パナソニックなど、数多くの企業やブランドのデジタルプロモーションを手がけ、これまでに担当した100以上のプロジェクトで、カンヌ、OneShow、文化庁メディア芸術祭など、300に及ぶ国際的クリエイティブ賞を受賞。

ここ数年は、テレビ×インタラクティブという新しいクリエイティブ領域をリードし、2015年日本テレビと合併で、(株)HAROiDを設立。

次世代クリエイター育成スクール「BAPA」校長。

広告電通賞イノベーション部門選考委員長、

ACCフェスティバル クリエイティブイノベーション部門 審査員を現任。



会社概要

会社名	株式会社 バスキュール
設立	2000年7月28日
スタッフ数	約40名（企画・開発・デザイン）
所在地	東京オフィス 港区虎ノ門 大阪オフィス 大阪市北区豊崎
関連会社	株式会社 HAROiD（テレビ×ネット領域の日本テレビとの合弁会社） 株式会社 キャッチボール（Webに特化したPRエージェンシー）

PLAY WITH FUTURE

DATA × TECHNOLOGY × DESIGN



Bascule New site - beta

PLAY WITH
BRAND EXPERIENCE
COMMUNICATION DESIGN

5R	確定
1	3/4
2	1/2
3	1/2
4	1/2
5	1/2
6	1/2
7	1/2
8	1/2
9	1/2
10	1/2
11	1/2
12	1/2
13	1/2
14	1/2
15	1/2
16	1/2
17	1/2
18	1/2
19	1/2
20	1/2
21	1/2
22	1/2
23	1/2
24	1/2
25	1/2
26	1/2
27	1/2
28	1/2
29	1/2
30	1/2
31	1/2
32	1/2
33	1/2
34	1/2
35	1/2
36	1/2
37	1/2
38	1/2
39	1/2
40	1/2
41	1/2
42	1/2
43	1/2
44	1/2
45	1/2
46	1/2
47	1/2
48	1/2
49	1/2
50	1/2
51	1/2
52	1/2
53	1/2
54	1/2
55	1/2
56	1/2
57	1/2
58	1/2
59	1/2
60	1/2
61	1/2
62	1/2
63	1/2
64	1/2
65	1/2
66	1/2
67	1/2
68	1/2
69	1/2
70	1/2
71	1/2
72	1/2
73	1/2
74	1/2
75	1/2
76	1/2
77	1/2
78	1/2
79	1/2
80	1/2
81	1/2
82	1/2
83	1/2
84	1/2
85	1/2
86	1/2
87	1/2
88	1/2
89	1/2
90	1/2
91	1/2
92	1/2
93	1/2
94	1/2
95	1/2
96	1/2
97	1/2
98	1/2
99	1/2
100	1/2

Bascule New site - beta

PLAY WITH
EXPERIENTIAL EVENT
HACKING YOUR SENSES

Bascule New site - beta

PLAY WITH
THE SEASONAL EVENT
CONNECTED FES

#XmasBox

Bascule New site - beta

PLAY WITH
LIVE VIEWING
ONLINE / OFFLINE INTERACTIVE EVENT

@nulldesign
地球の青が一番きれいだと思うんだ。

Bascule New site - beta

流星放送局
LIVE 今夜はふたご座流星群

今スマホでつながっている人
41,558人

流星放送局

PLAY WITH
BROADCASTING
INTERACTIVE TV

Bascule New site - beta

PLAY WITH
NAKED DATA
DATA VISUALIZATION / STORY TELLING

Bascule New site - beta

PLAY WITH
SCREEN DEVICE
EXPERIENTIAL SCREEN PRODUCT

Bascule New site - beta

PLAY WITH
プログラメン
KID'S CURIOSITY
DIGITAL EDUTAINMENT

プログラムをつくる おてほんであそぶ 使い方をおぼえる

Bascule New site - beta

PLAY WITH
ART & CRAFT
MUSIC, INSTALLATION, QUALITY PRODUCTS

CLIENTS & BRANDS



カンヌや文化庁メディア芸術祭をはじめ、
世界各国で、360を超えるクリエイティブ賞をいただいています。

AWARDS (2016 Updated)



25



26



13



44



13



06



19



16



09



04



30



14



09



07



広告電通賞

11



86

OTHER 30 TOTAL 363

DATA-TAINMENT

あらゆるデータをクリエイティブの入カソースとして活用し、あたらしい体験価値へと変換する。

これまで見えなかったものを見せられる時代になった。



意識しているのは、世の中で起こっている入力側の技術革新

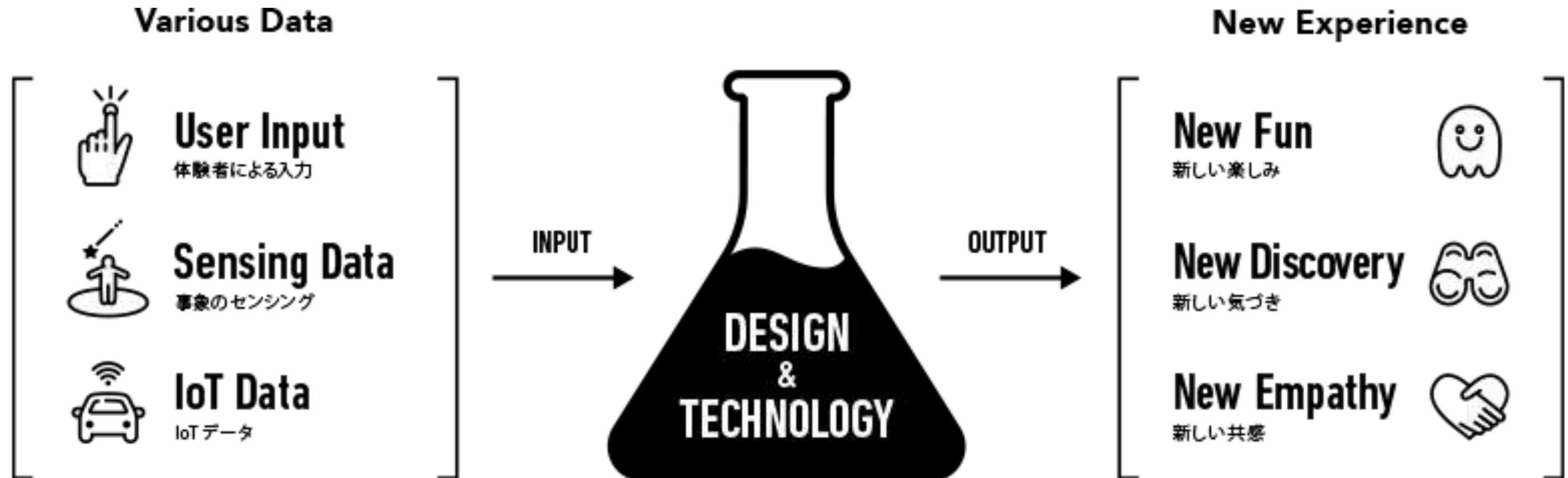
- ①高性能入出力装置であるスマートフォンの普及（高性能カメラを持った人々が24時間常時接続）
 - ②入力した情報を周囲に簡単に共有できる各種SNSの普及
 - ③低価格の高性能入力装置が出現（各種センサー、360度カメラ、アクションカメラ…）
 - ④あらゆるモノゴトをネットに繋げる開発環境の整備（IoT、IoE）
 - ⑤クラウドや各種APIなどデータ環境が整備され、スケールの大きなデータ処理が可能に（ビッグデータ、AI）
- ：



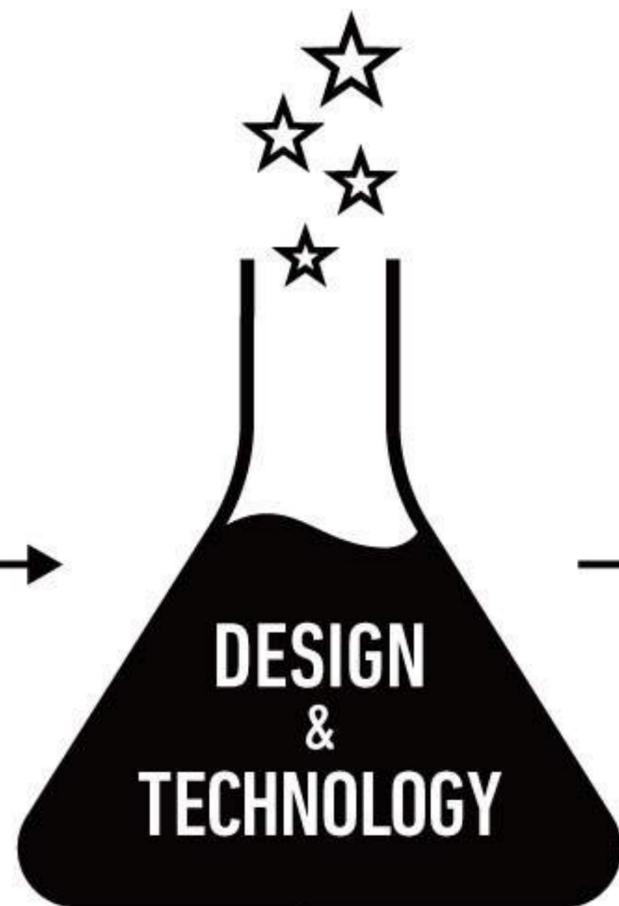
コミュニケーション技術の発展を背景に、
人々の行動や感情から自然現象まで、あらゆる事象をデータ化し、可視化できる時代になったことで、
各種シェアリングサービスの普及を始め、既存の枠組みを覆すような現象まで起き始めている。

DATA-TAINMENT

あらゆるデータをクリエイティブの入カソースとして活用し、
新しい体験価値へと変換するプロジェクト「データテインメント」に取り組んでいます。



流星電波観測データ



流星をみつけた瞬間の
ときめきをエンタメに



Meteor Broadcaster

流星放送局

ryusei.tv

そう考えた私たちは、スマホから願いを届けるシステムを開発し
「流星放送局」を開局しました

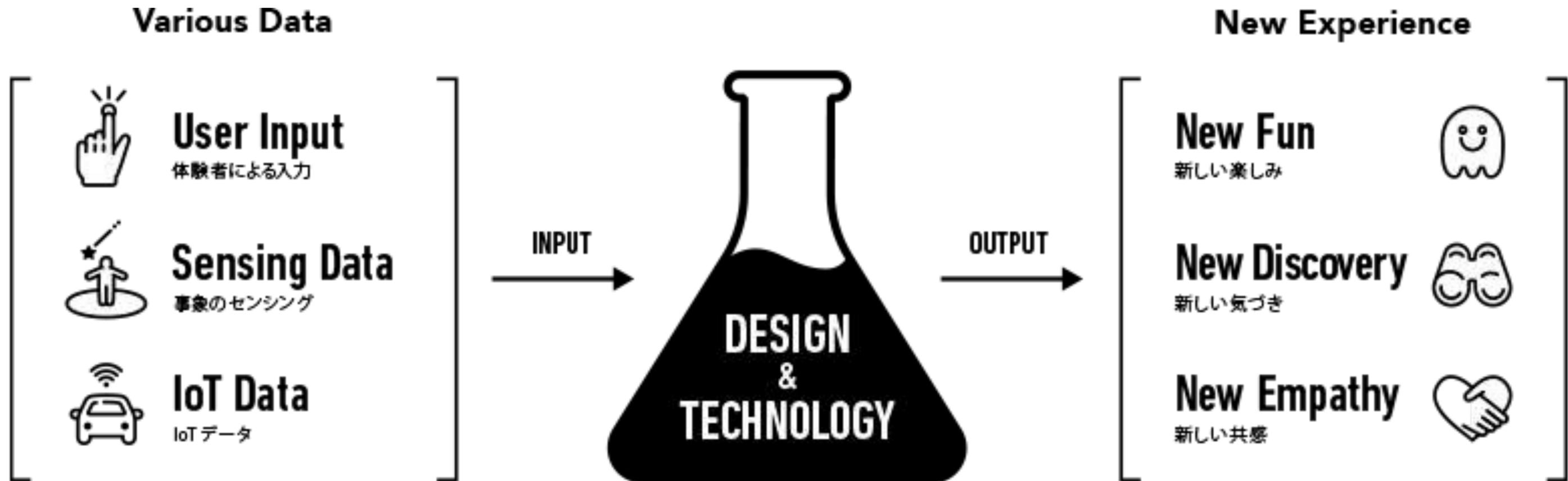


射撃部
 願いがかなう
 CATCH A SHOOTING STAR PROJECT 受験編

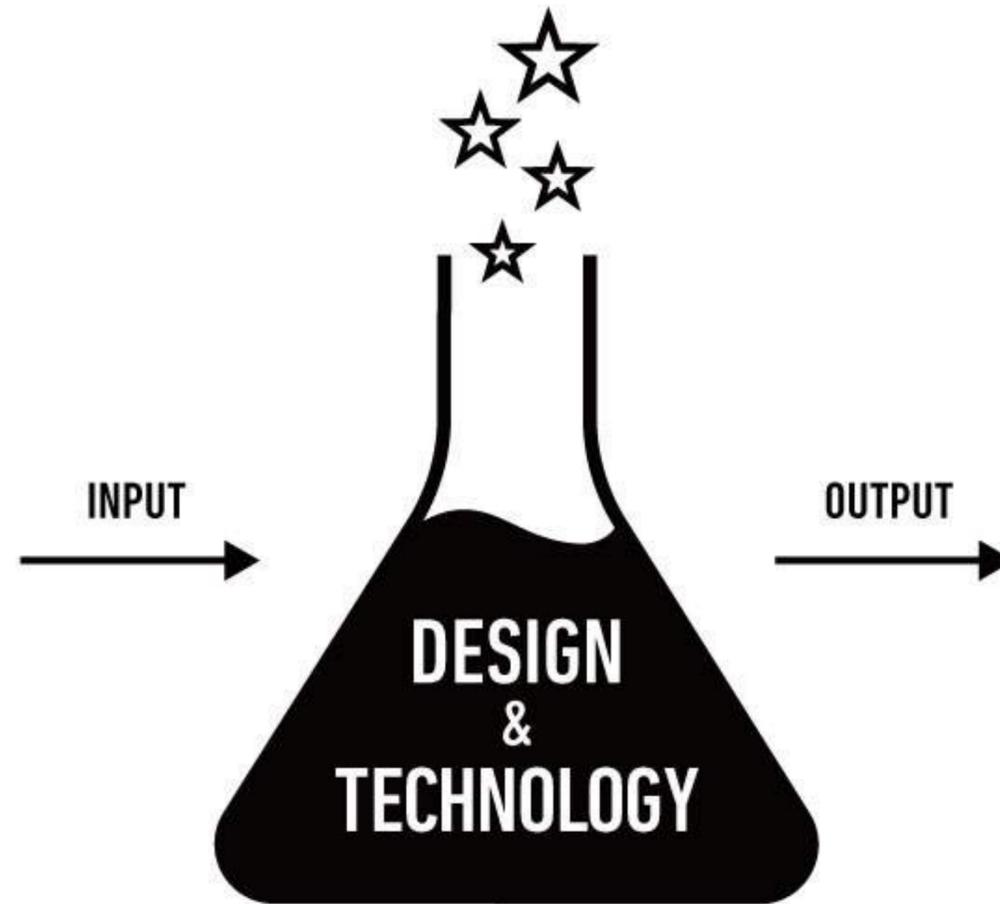
SCROLL
 ▼

DATA-TAINMENT

着目しているのは、リアルなデータに内包される「ストーリー」。
データ × テクノロジー × デザインをダイナミックに掛け合わせることで、
夢のあるユーザー体験を創造できると考え、新しいクリエイションにトライしています。



短冊に託された
みんなの願い



願いの新しい共有体験で
七夕をアップデート

七夕プロジェクト



A vertical poster for the Tanabata Project 2017. The background is a dark blue night sky filled with stars. In the center, the constellation of Altair, Vega, and Deneb is highlighted with white lines. Below the constellation, the text "TANABATA PROJECT 2017" is written in white. At the bottom, the silhouettes of a man and a woman are shown looking up at the stars. A purple button with a colorful wheel icon and the text "みんなの願いを見る" is positioned in the lower half. At the very bottom, there is a section with a rainbow border and the text "★このプロジェクトについて★" followed by "七夕プロジェクトは、" and "日本中のみんなの願いを集め、つなぎ、".

TANABATA PROJECT 2017

みんなの願いを見る

★このプロジェクトについて★

七夕プロジェクトは、
日本中のみんなの願いを集め、つなぎ、



An advertisement for TANABATARiUM. The background shows a young woman in a white shirt and blue tie looking at her smartphone. The text "あなたの願いが星になる" is written in white. Below it, "TANABATARiUM" is written in a stylized font, followed by "Feat. back number / 光の街" and "0テレ × Bascule". A white button with the text "願いをとどける >" is positioned in the lower half. At the bottom, the text "あなたの願いが星になる" and "5分間の特別体験" is written, followed by "0テレ × Bascule".

あなたの願いが
星になる

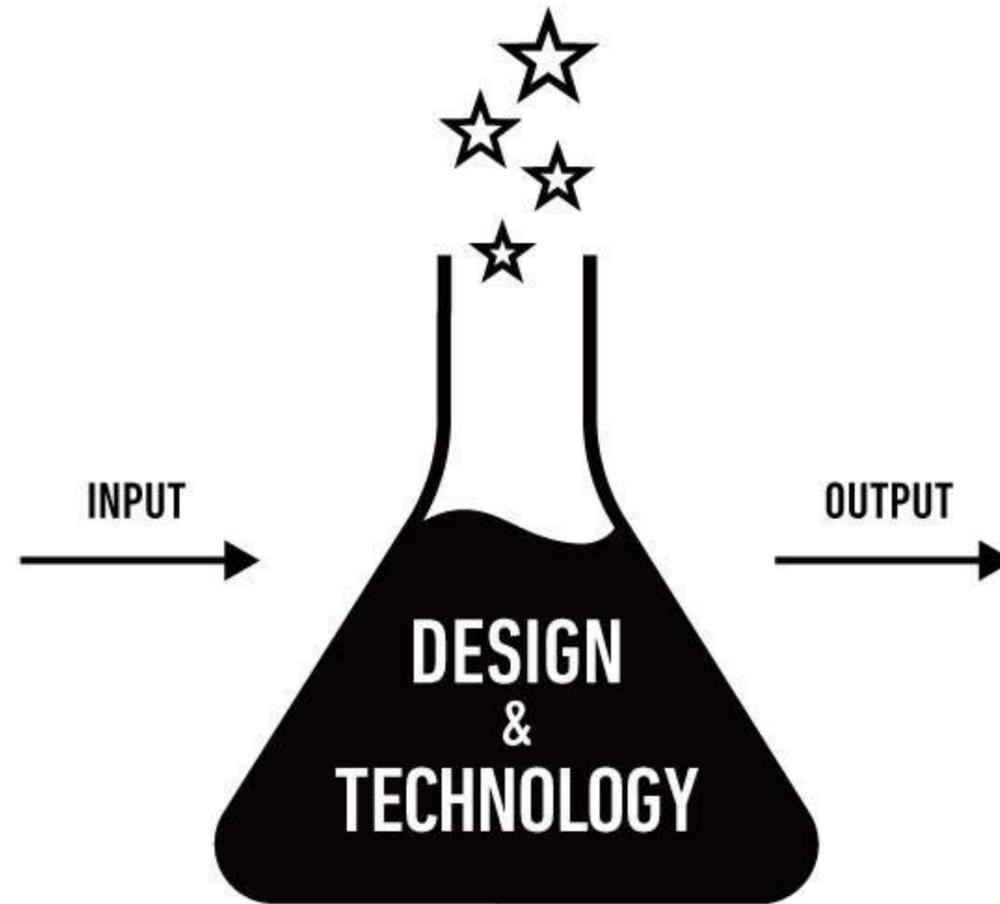
TANABATARiUM
Feat. back number / 光の街
0テレ × Bascule

願いをとどける >

あなたの願いが星になる
5分間の特別体験

0テレ × Bascule

プロ野球公式戦の
投球データ



夢の野球体験



ENJOY TRAVEL

REAL DATA
BASEBALL



REAL DATA
BASEBALL

Bascule

THE SUPER SHOW

Along with the victory

Along with the victory

Bascule

FREE WI-FI

BEAUTIFUL TRAVEL

BEAUTIFUL TRAVEL



Hungry?

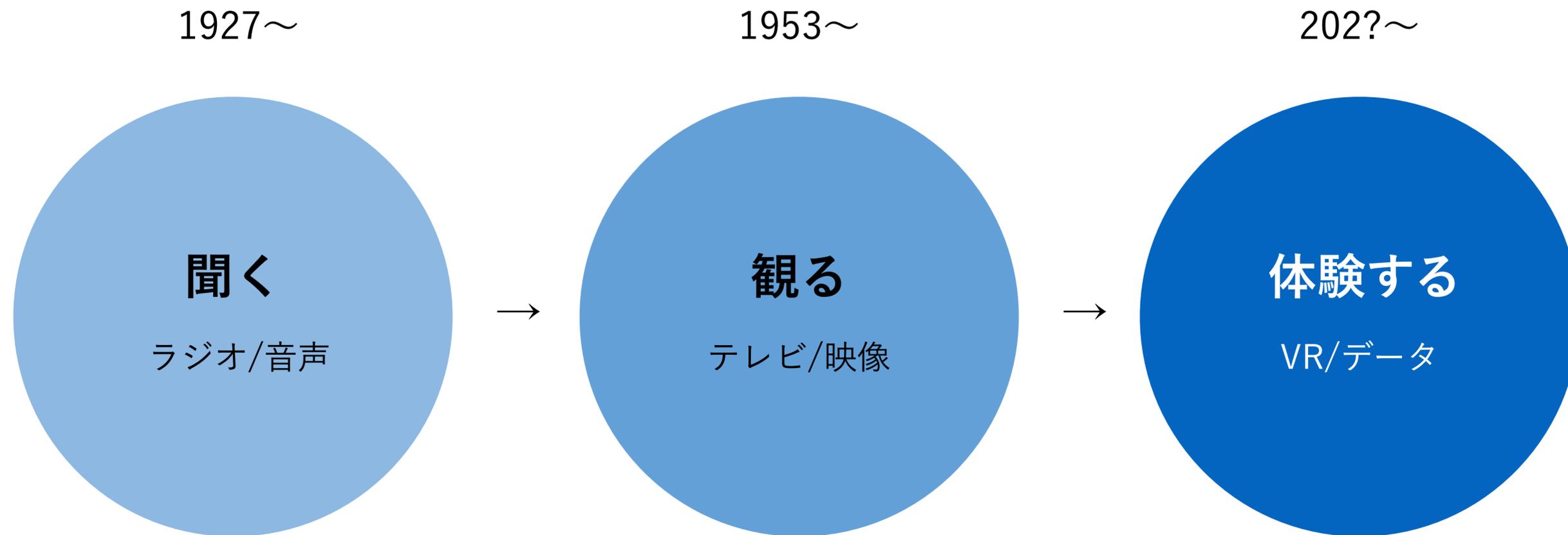
VR
REALDATA
BASEBALL

THE SUPER SHOW

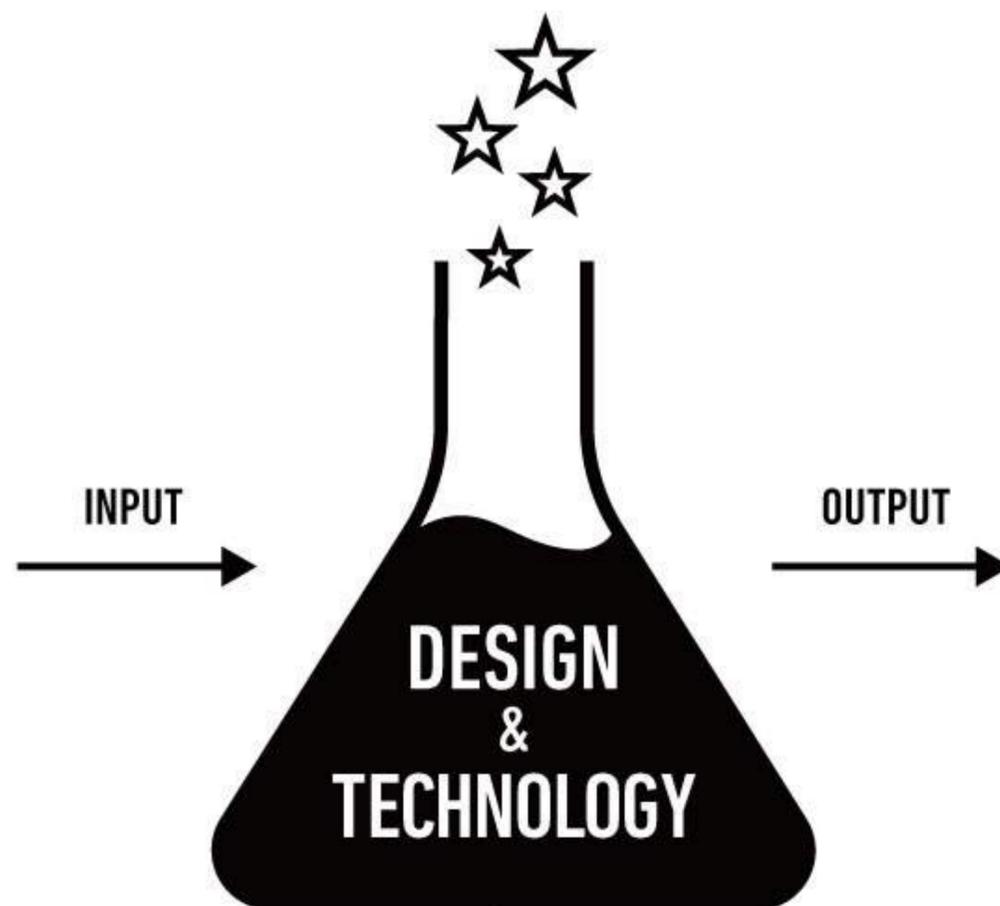
WATER

Fast

メディア技術の進化 = スポーツ中継の進化



テレビの前の
視聴者の感情の動き



新たな視聴者参加型
エンターテインメント

日本テレビとバスキュールの合併会社として2015年4月創設

0テレビ × Bascule



HAROiD

社名	株式会社HAROiD（英文表記 HAROiD Inc.）
本社所在地	〒105-7111 東京都港区東新橋1-5-2 汐留シティセンター
設立	2015年4月
株主	日本テレビ放送網株式会社 株式会社バスキュール 株式会社電通 株式会社ビーマップ
スタッフ数	約35名

LIVE CM

LIVE CM



当日のCM放送時の様子



放送映像

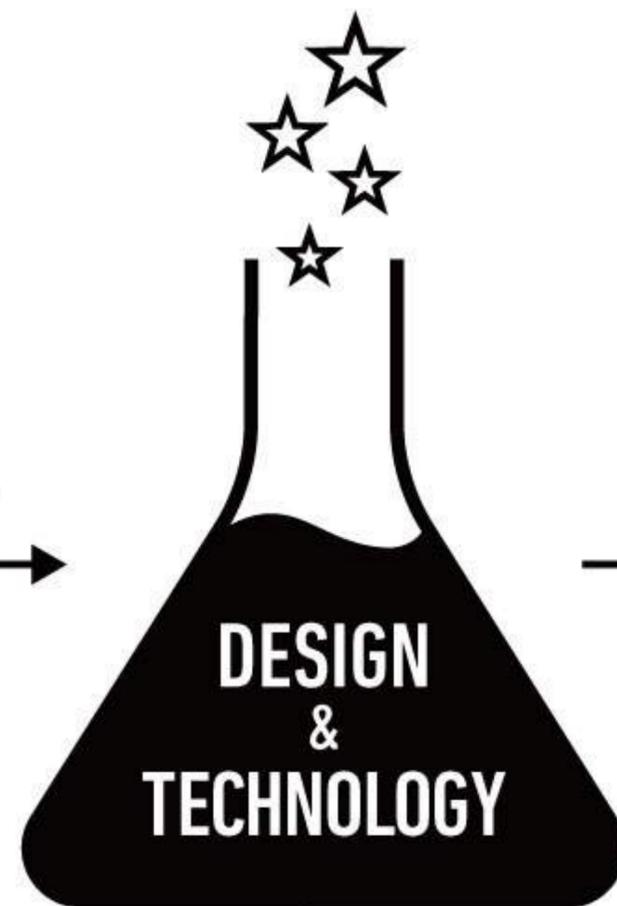
友だちとつながって見るテレビ!

NETFLIX

Presented by *au*

IoTコーヒーマシン
が取得する飲料データ

INPUT



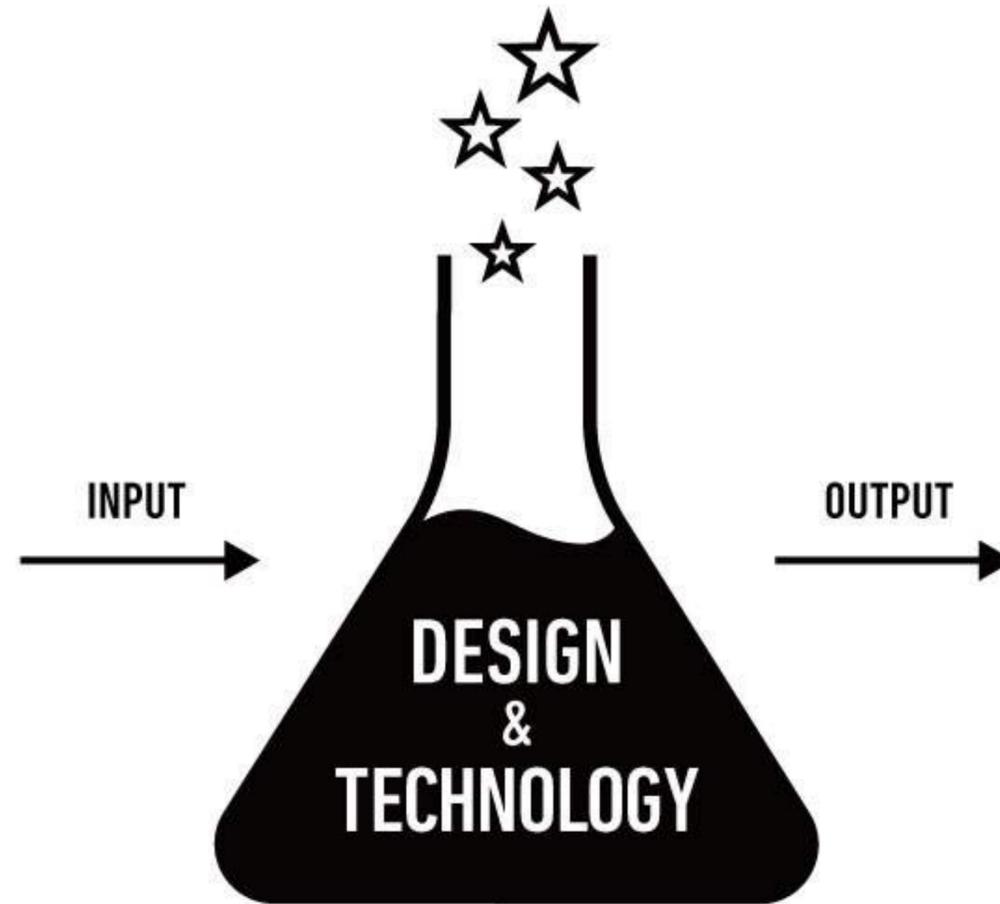
OUTPUT

新しいコーヒ一体験



NESCAFÉのコーヒーメーカーBarista i は、人と人をつなぐIoTコーヒーマシンです。

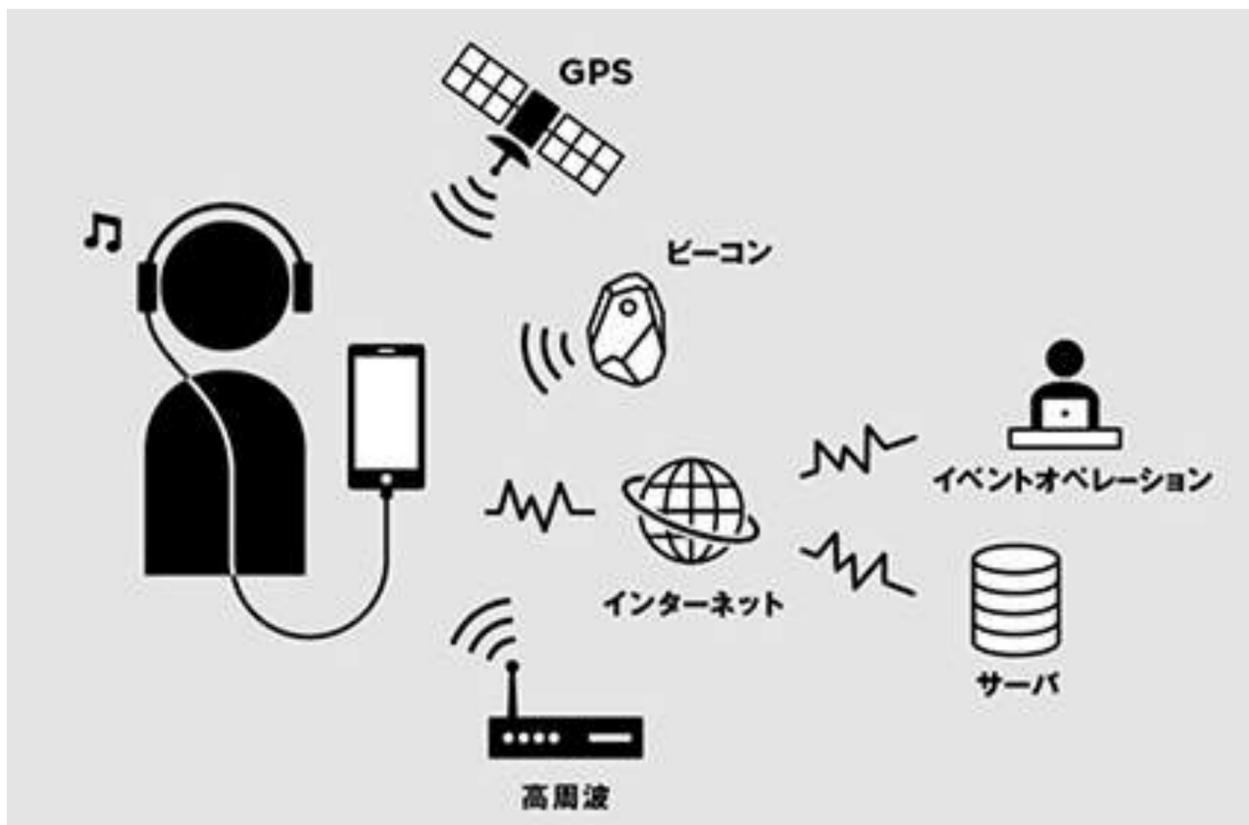
イベント会場での
人々の行動データ



新しいエンタメ体験

音声AR プロジェクト

聴覚/音声を出力先にした拡張現実へのトライアル



本システムでは、ユーザーの使用言語やプロフィールなど静的情報に基づいたカスタマイズはもちろん、NFC・ジャイロセンサ・コンパス・加速度センサ等、ユーザーのリアルタイムなアクションや会場全体の動向に対応した動的カスタマイズも可能にします。自動的にパーソナライズされた情報を、複数人に対して同時配信することで、人々に新しいライブエンターテインメントを提供したいと考えています。

またバックエンドシステムとしては、使用者一人ひとりの行動ログをリアルタイムに管理・集約することができるため、混雑状況等のヒートマップ化や動線可視化、個別エリアにおける滞在時間把握などが可能となります。現実世界に新たな音のレイヤーを重ねることで豊かなユーザー体験を提供するとともに、これまでブラックボックスになっていたイベント・スペース領域のデータ管理・分析を実現します。

DENTSU LIVE

株式会社電通ライブ 経営企画ルーム
〒100-8570 東京都千代田区内幸町1-5-3 新幸橋ビル
Tel: 03-6257-6868 <http://www.dentsulive.co.jp>

NEWS RELEASE

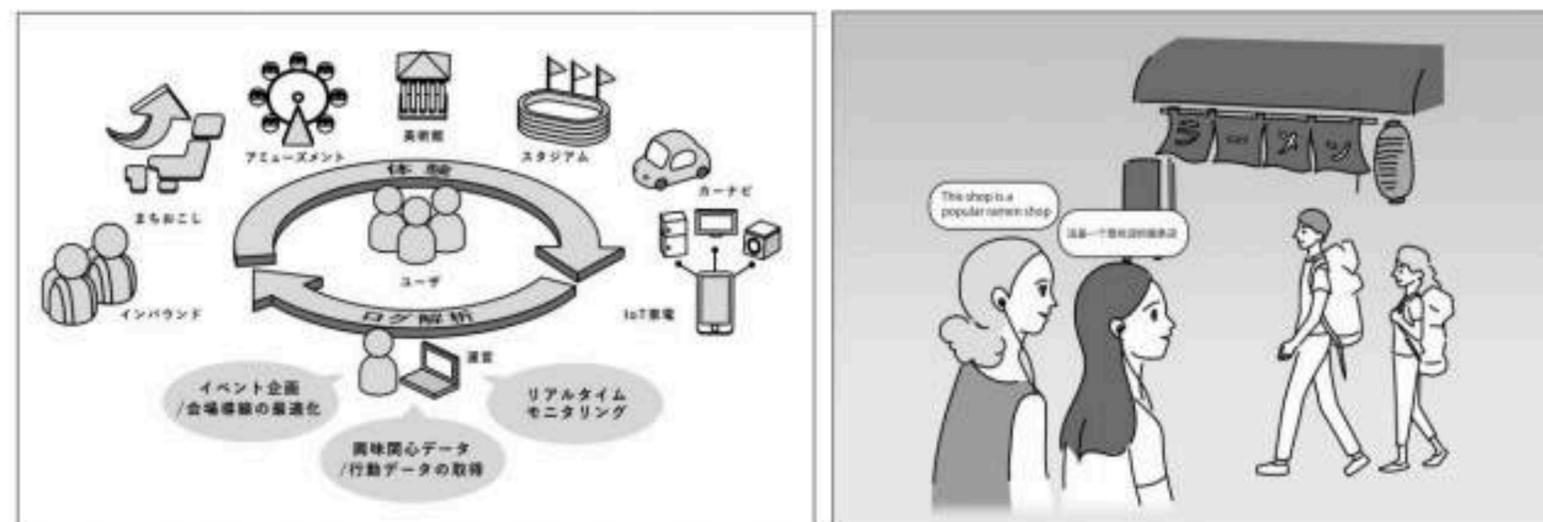
2018年1月19日
株式会社電通ライブ

電通ライブとバスキュールが、音による拡張現実「音声ARシステム」を開発
— 展覧会演出からまちづくりまで、現実世界に付与する音声情報が体験を豊かにする！ —

株式会社電通ライブ（本社：東京都千代田区、社長：望月 渡、以下「電通ライブ」）と株式会社バスキュール（本社：東京都港区、社長：朴 正義、以下「バスキュール」）は、従来の「視覚」に依存する拡張現実：AR に対して、「聴覚」に依拠した拡張現実を「音声AR」と定義し、その体験システム「音声ARシステム（※特許出願中）」を共同開発しました。

■「音声AR」について

「音声AR」とは、スマートフォンやタブレット等で動作する専用アプリケーションのバックエンドシステムの総称であり、「現実世界に新たな音声情報を付与する」をコンセプトに、GPSやBeacon等の技術を用いて位置情報を検知し、任意の特定条件を満たしている使用者に対して、自動的かつリアルタイムに音声情報や音声情報と連動したデバイス画面演出を提供します。



(左) 音声AR サービスイメージ (右) インバウンド活用イメージ

と大切な誰かに会いたくなる。



別れの物語展

FINAL FANTASY®

30TH ANNIVERSARY EXHIBITION
2018.01.22 MON → 02.28 THU
パルムス森タワー52F

協賛: 株式会社スクウェア・エニックス
主催: パルムス森タワー
企画: パルムス森タワー
協力: パルムス森タワー
お問い合わせ: 03-5561-5211
www.palms-tower.com



DATA-TAINMENT

for Digital Signage

設置場所/視聴タイミングならではのストーリーを提供すべく、
取得したデータをその場で加工し出力する、完パケない開かれたコンテンツを提供したい。

