

ジーニー、センシングデータを活用した 次世代の動画マーケティングを研究・開発する 「気持センシングラボ」プロジェクトを4社で発足

株式会社ジーニー（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：工藤智昭、以下「ジーニー」）は、脳波等のセンシングデータを企業のマーケティングに活用する研究プロジェクト「気持センシングラボ」を、株式会社大広（代表取締役社長：落合寛司、以下「大広」）、SOOTH 株式会社（代表取締役：額田康利・今岡裕輔、以下「SOOTH」）、株式会社ヒトクセ（CEO：宮崎航、以下「ヒトクセ」）の3社と共同で発足させたことをご知らせいたします。

1. 「気持センシングラボ」発足の背景

近年、スマートフォンの普及を背景に、映像の視聴メディアがテレビからインターネットへと移行しつつあることから、動画広告へのニーズが急激に拡大しております。デジタル動画広告は、多くの情報量をバリエーション豊かな表現手法で伝達できるという利点がある一方で、テレビと比較しユーザーの受容性が低い傾向にあります。このことから動画広告で効果を高めるためには、ユーザーにとって「価値」のあるコンテンツを制作・配信することが重要とされていますが、多くの企業がそのノウハウやワークフローの習得に課題を抱えています。

このような背景から、当社ではより関心の高いユーザーへ動画広告を配信できる仕組みや新たな動画広告フォーマットの開発等を進めてまいりましたが、より高度化・複雑化するお客様のニーズに応えるべく、大広、SOOTH、ヒトクセとの共同プロジェクトを発足いたしました。

本プロジェクトは、各社の専門性を有機的に掛け合わせることでシナジーを発揮し、「制作」「配信」「運用」という3つの観点で、動画視聴より生まれた“気持”がユーザーの行動に対しどのような影響を与えるかを、脳波などの生体反応センシングを基に実験・研究することで、最適なソリューションを提供してまいります。

2. 「気持センシングラボ」の概要

本プロジェクトでは第一弾のテーマとして、脳波データを活用した「動画マーケティング」を実施いたします。まずは「概念検証」フェーズとして、広告主複数社と共に具体的なテストマーケティングを想定しております。インターネット上の「行動データ」に加え、動画視聴時の視線や表情、

脳波等をセンシングし、無意識下に存在する“気持”を「感情データ」として組み合わせることで、視聴者にとって、より受容しやすい動画の制作や広告主の目的を達成させるための要素発見等という仮説検証を共同で実施してまいります。



3. 各社の役割について

本プロジェクトは、4社が持つ技術、ノウハウ、知見等を集約し進めてまいります。

- ・大広 : クライアントニーズに応じた動画戦略立案とプロジェクト全体のプロデュース。
- ・SOOTH : 脳波や視線といったフィジカルデータを取得できる次世代分析ツールの「VR Insight™」^{※1}を用い、視線、脳波等各種データのセンシングを担当。
- ・ヒトクセ : 保有する動画配信システムの提供、独自トラッキング技術を活用した配信時のユーザー行動分析を担当。
- ・ジーニー : GenieeDSP を当該プロジェクト用にカスタマイズし、広告配信を実装。

4. 今後の展開

今後は対象を動画以外にも拡大し、様々な広告を通して提供した体験が、その後のユーザー行動にどのように結びついたかをトラッキングし分析・評価することで、ユーザーの感情変化に適したコミュニケーション戦略と、感情に基づく新たなデジタルマーケティング戦略を立案できるソリューションを開発してまいります。

■ 株式会社ジーニー

<https://geniee.co.jp/>

■ 株式会社大広

<https://www.daiko.co.jp>

■ SOOTH 株式会社

<https://www.sooth.co.jp>

■ 株式会社ヒトクセ

<https://hitokuse.com/>

※1 「VR Insight™」について



<SOOTH 株式会社> <https://www.vr-insight.com/>

人の意思決定や行動は、本人でも気づかない深層心理、潜在意識などの無意識に左右されると言われていました。VR をビジネス活用するサービスライン「VR Insight™」は、高精度なシミュレーターである VR 体験と生体反応センシングを組み合わせることで、その究明への第一歩を踏み出しました。VR を高精度なシミュレーターとする考え方は、「バーチャルリアリティとは、みかけは現実ではないが、効果としてあるいは実質的には、現実である」という日本バーチャルリアリティ学会の定義に基づいています。また VR を活用する優位性は、「通常のディスプレイと据え置きカメラを組み合わせる場合より、はるかに高精度な視線トラッキングができること」「VR 空間での没入状態では、脳波等のセンシングデータを取得する際に外的なノイズの影響を受けにくいこと」だと考えています。

<本件に関する報道関係のお問い合わせ先>

株式会社ジーニー 広報担当

TEL : 03-5337-8218 Mail : pr@geniee.co.jp