

(報道資料)

体組成をエモーショナルな三次元エレメントで表現するスマホアプリ 「TANITA BODY COMPOSITION ELEMENT」を開発 世界最大の家電見本市「CES2018」で世界初公開

2017年12月20日

株式会社タニタ

健康総合企業の株式会社タニタ（東京都板橋区前野町1-14-2、社長・谷田千里）は筋肉や脂肪などからだを構成する組成成分である「体組成」（たいそせい）を立体的に表現するスマートフォン向けアプリを開発しました。このアプリは、計測した体組成データをもとに、「元素」をイメージした「3D（三次元）エレメント」に自動変換して情感豊かに表示するもの。「TANITA BODY COMPOSITION ELEMENT」として、2018年1月9日から12日までの4日間、米国・ラスベガスで開催されるコンシューマ・エレクトロニクス分野における世界最大の見本市「CES（Consumer Electronics Show）2018」で世界に先駆けて公開するとともに、2018年度中に国内外でのリリースを予定しています。

本アプリは、対応するタニタの家庭用体組成計で計測したデータから3Dエレメントを生成し、スマートフォンやタブレット端末のディスプレイ上に表示します。3Dエレメントは、一人ひとり異なり、同じものがない世界に一つだけのオリジナルエレメントです。日々の体組成変化によってその色や形が変わるため、自身のからだの変化を直感的に楽しむことができる、これまでにないエンターテインメントコンテンツとなっています。

3Dエレメントを生成する要素は、「基礎代謝量」、「筋肉量」、「内臓脂肪レベル」の三つ。これらの計測結果に応じて、エレメントの形や色、動きが変化します。例えば、「基礎代謝量」が高くなると赤く、「筋肉量」が多いほどより滑らかな形状になります。また、アプリ版独自の機能として、「体重」と「筋質点数」の変化に応じて3Dエレメントの大きさや透明度が変わる演出を追加しました。さらに、前回計測した時との変化をアニメーションで演出。からだの変化に伴ってエレメントの色や形状が変化していく様子を視覚的に捉えることができるため、楽しみながら健康管理を継続できます。

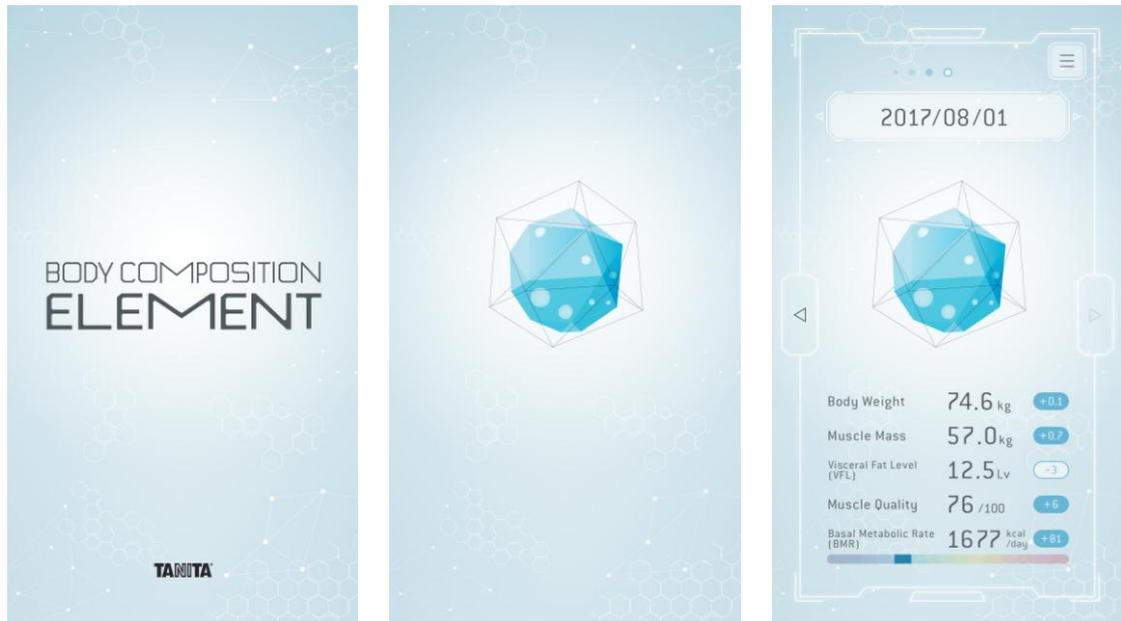
健康づくりにおいては、「健康・不健康」、「肥満・痩せ」という視点の前に、まず自身のからだの状態を「知る」ことが大切です。しかし、体組成計が計測・表示する数値をネガテ



イブに受け止める人も少なくありません。「3Dエレメント」は、からだに関心を持つきっかけとなるように、体組成をエモーショナルに楽しめるエンターテインメントコンテンツとして開発しました。プロフェッショナル仕様の体組成計と連携するデモンストレーション版を、前回の「CES 2017」(米国)をはじめフィットネス見本市の「FIBO」(ドイツ)や「SPORTEC」(日本)で公開したところ、多くの体験者から家庭用の体組成計と連動するスマホアプリ版を望む声があがりました。今回開発したアプリはこうした声に応えたもので、通信機能を持つ既存のタニタ体組成計と連動し、家庭で手軽に楽しむことができます。

タニタでは、今後このアプリと連携し、計測データから計測者一人ひとりに必要な栄養素を組み合わせ提供する、カスタマイズ型プログラム「SUPPLEMENT FOR YOUR BODY COMPOSITION」の開発を検討しています。CES会場では、このプログラムがある生活を描いたコンセプトムービーを公開し、タニタが目指す健康ソリューションの「少し先の未来」を提案します。引き続きタニタでは、健康管理を楽しく魅力的なものにする商品やサービスの開発・提供を通して、世界の人々の健康づくりをサポートしていきたいと考えています。

※「TANITA BODY COMPOSITION ELEMENT」と「SUPPLEMENT FOR YOUR BODY COMPOSITION」は、株式会社博報堂アイ・スタジオと共同で開発しています。



「TANITA BODY COMPOSITION ELEMENT」の表示画面
体組成をエモーショナルな「3Dエレメント」に変換して表現（中央）
体重や筋肉量などの数値を表示することも可能（右）

報道資料に記載されている情報は発表日現在のものです。このため、時間の経過あるいは後発的なさまざまな事象によって、内容が予告なしに変更される可能性があります。あらかじめご了承ください。