

point 0 marunouchi 様



コワーキングスペースで用いられる音響設備をトータルプロデュース。

リアル・オンラインに関わらず、イベントの臨場感、一体感の醸成に貢献。

概要

「point 0 marunouchi (ポイントゼロ マルノウチ)」は、2019年7月に空間データの協創プラットフォーム『CRESNECT』の第1弾プロジェクトとして開設。「未来のオフィス空間」を実現していくための会員型コワーキングスペースです。

TOAは、point 0 marunouchiのBGMや音響システムなど音全般をプロデュースしています。イベントに用いる音響設備では、会場で参加しているリアル参加者だけでなく、オンラインによる参加者にも明瞭で聞き取りやすい音声を届けるとともに、リアル参加者の反応や会場の雰囲気、流れている鳥のさえずりなどの環境音までもを共有します。TOAの音の技術が、イベント全体の一体感の醸成に貢献しています。

納入情報

納入先	point 0 marunouchi 様
納入品	音響システム、イベント用音響設備
納入時期	2020年3月

課題と解決のポイント

課題

- point 0 marunouchi のオープンスペースで行われる各種イベントにおいて、実際に来場したリアル参加者だけでなく、Web経由で参加するオンライン参加者がいるハイブリッドイベントにも最適な音響システムを整備したい
- オンライン参加者にも聴き取りやすい音を届け、かつイベント会場の臨場感や一体感を得られる演出をしたい
- 開催されるイベントの形態や規模に合わせて柔軟な運用を可能にしたい

解決のポイント

- オンライン参加者には、聴き取りやすく理解度を損なわないように、マイクの音声を直接チューニングして出力。オンライン参加者に明瞭な音声を届けることで、快適な視聴とイベント参加が可能に
- エアモニターマイクでリアル参加者の反応や会場で流れているBGM・鳥のさえずりを集音。オンライン参加者に会場の雰囲気共有し、ライブ感を演出することでイベント全体の一体感を醸成
- デジタルステレオミキサーのプリセット機能によって、イベントの形態や規模に合わせてエリアごとのスピーカーの鳴動をタブレット端末のワンタッチ操作で瞬時に切り替え

詳細

背景

「未来のオフィス空間」の実現を目指して、参加各社が新たなサービスを検討。TOAも音声による情報提供や、BGMなどの空間演出に取り組む。

point 0 marunouchi では、「未来のオフィス空間」の実現を目指し、参画企業各社の最新技術やデータ、ノウハウを活用して、多様な働き方に合わせた空間コンテンツを導入。利用者の動きや設置機器等の運転データを収集・分析し、コンテンツの高度化や新しいサービスの創出に取り組んでいます。TOAも参画企業の一社として、音声での情報提供や環境音・BGMでの空間演出で、快適な働き方の実現に貢献するとともに、参画企業との協業による「未来のオフィス空間」の創造を通して、音の新たな価値提供を開発しています。その中で、オープンスペースで行われる各種イベントにおいて最適な音空間、音響システムの実現が求められました。

課題

point 0 marunouchiで行われるリアル・オンラインのイベントに最適な音環境を模索。

明瞭で聴き取りやすい音、イベントの臨場感、一体感の演出が求められる。

point 0 marunouchi のオープンスペースでは、参画企業を中心にさまざまなイベントを開催しています。新型コロナウイルスの感染拡大により、現在ではオープンスペースに来場してイベントに参加するだけでなく、オンライン環境でパソコンやタブレット端末などからイベントに参加するハイブリッド（リアル+オンライン）タイプのイベントにも対応しています。今後ますます増えることが予想されるハイブリッドイベントにおいて、最適な音響システムのあり方を模索しました。

オープンスペースに来場したリアルによるイベント参加者だけでなく、オンライン視聴による参加者にも明瞭で聴き取りやすい音を届ける。さらには、リアル・オンライン参加の垣根を越えて、イベント会場の臨場感や一体感を共有できるような音響システムを整備する必要がありました。また、開催されるイベントの形態や規模もさまざまで、運用面でも簡単な操作により柔軟でスムーズなイベント進行が行えるシステムが求められました。

解決策

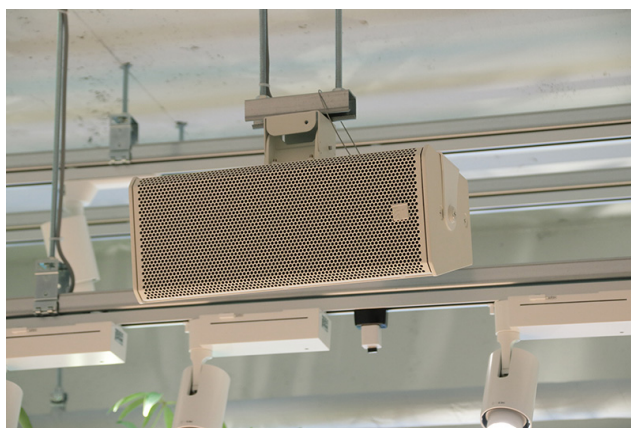
オンライン参加者向けに、マイクの音声を直接チューニングして出力。

エアモニターマイクの設置により、会場の臨場感のある雰囲気も発信することで、一体感のあるイベントスペースに。

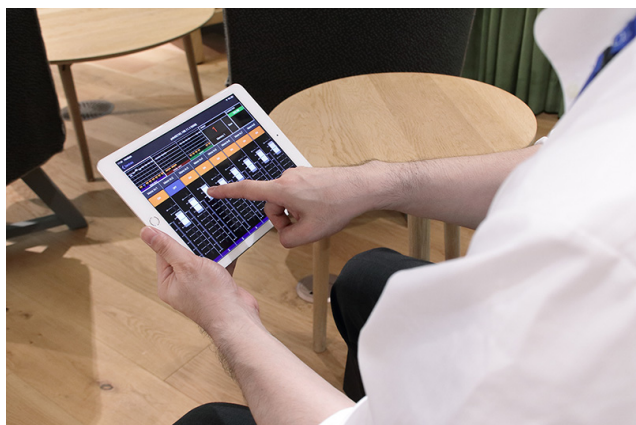
point 0 marunouchi のオープンスペースに導入したイベント用音響システムは、リアル参加者に対してはもちろん、とくにオンライン参加者には集音のバランスの影響で聴き取りづらさを感じたり、理解度を損なわれたりすることがないように、ワイヤレスマイクの音声を直接チューニングしてオンラインで配信しています。明瞭な音声をオンラインで届けることが可能で、快適なイベント参加やセミナー視聴を可能にしました。

さらに、イベント会場の臨場感や一体感を演出するために、エアモニターマイクを会場に設置し、リアル参加者の反応や会場で流れているBGM・鳥のさえずりを集音して流しています。オンライン参加者にも会場の雰囲気を共有することができ、ライブ感を味わっていただくことができました。

また、イベントの形態や規模に合わせて柔軟な運用ができるように、タブレット端末のワンタッチ操作でスピーカーの鳴動をエリアごとに瞬時に切り替えることができるようにしています。リアル、オンライン、ハイブリッドなど、イベントの規模や形態に関わらず、イベント主催者や参加者にとって最適な音環境を構築しています。



フレックススペースに設置されたスピーカーシステム 2ウェイ パッシブ型のSR-F04。明瞭で自然な音をイベント会場のオフライン参加者に届けている。



エリアごとのスピーカーの鳴動を、タブレットによるワンタッチ操作で柔軟に変更でき、イベントのスムーズな進行をサポートできる。

インタビュー記事



「 “ オフィス空間の最適化 “ を目指し、オフィス空間やハイブリッドイベントにも最適な音環境をこのpoint 0 marunouchiで実現したいですね。」

株式会社point0

代表取締役 石原 隆広 様



「ハイブリッドイベントにおける音響の重要性を再認識させられました。イベント参加者と臨場感や一体感を共有することができて、満足度の高いイベントを運営することができました。」

ダイキン工業株式会社 東京支社

空調営業本部 事業戦略室 （「CRESNECT」参画企業）

羽田 光佐 様

- 導入にあたって重視されたことは？

石原 氏

オフィス空間において、環境音は非常に重要だと考えています。ミーティングやインタビューの場も、何か音があった方が、場が和むと思います。私の妻がピアノをやっていることもあり、音の重要性や音質、クオリティに関しては意識することが多いですね。

今回、イベントなどで利用するオープンスペースの音響システムの改修を行いました。私たちも隔週で行うコミッティ会議などで使用していますが、今回の新型コロナウイルス感染拡大を受けて、リアルとオンラインを合わせたハイブリッド形式で行っていますので、改修して良かったと思っています。

話者の声が圧倒的にクリアで聞き取りやすくなりました。オンラインイベントによくある、会場の雑音などの影響で聞き取りにくいということが、今回のイベントでは全くありませんでした。自分の声が聞き手にもきちんと届いているということが実感できるので、間違いなくストレスは減っています。今後行われるハイブリッドを含むイベントでも、今回導入した音響システムの音のクオリティには非常に期待しています。

- イベント「air .0」での使い勝手はいかがでしたか？

羽田 氏

今回ダイキン工業として初めて、point 0 marunouchiでイベントを行いました。ハイブリッドイベントは私も初めての経験で緊張していたのですが、会場の雰囲気のおかげで、それほど硬くもならず実施できたと思います。

イベント前半のプレゼンテーションは、私からの一方的な発信でした。リアルで参加されている方の表情や雰囲気は共有できましたが、オンラインの方がどう感じているかは、私たちが意識してチャットなどを見にいかないとわかりません。私以外にもう一人ファシリテーターがいて役割分担をしていたのですが、やはりリアルとオンラインの両方に神経を使わないといけない難しさに改めて気づかされました。

会場の音がリアル参加者にもオンライン参加者にも自然に聞こえることで、ハイブリッドイベントが成立することを実感しました。特に、イベント終盤になってディスカッションのフェーズになると、リアル参加者とオンライン参加者の一体感が出てきて、一緒に進行しているという感じが出てきたような気がします。

今後、オンラインイベントやオンライン会議は当たり前のものになると思います。ただ、デバイスがそれに追いついていないというか、一人ひとりのパソコンに実装されているマイクやカメラの性能も違うことで、会議やコミュニケーションの質を落としているように感じます。こうした問題を音響システムがカバーできるのであれば、非常に期待したいです。

オンラインでの参加者の声

普段のオンライン会議の音声と違って、ワイヤレスマイクの音声を直接オンラインに流しているということで、オンライン参加でも、イベント会場の音をストレスなく明瞭に聴き取ることができました。会場のBGMや環境音をオンラインで聴き取ることができませんでしたが、イベントの臨場感や一体感は十分感じることができました。

オフラインでの参加者の声

ハイブリッドのイベントに参加するのは今回が初めてでしたが、羽田さんがワイヤレスマイクを使って話していた内容も、オンライン参加者の声も、場内のスピーカーからはっきりと聴くことができました。日常的にオンライン会議を行っていますが、いつもの会議の声よりも臨場感があって、自然に耳に入ってくるような音だったと思います。会場に参加している方の声もオンライン参加者の声も、場内のスピーカーを通して大差なく聴くことができたことは、私にとって新たな体験でした。

- 今後のpoint0での展望をお聞かせください。

石原 氏

point 0 marunouchiは働き方を再定義するところで、“オフィス空間を最適化する“という理念のもとに参画企業が集まっています。新型コロナウイルスによる緊急事態宣言の前後では、オフィス空間を取り巻く状況も急速に変化してきています。集中ブースの利用率が下がり、フォンブースの利用率が上がったことは、「3密」を避けるコロナウイルス感染予防の影響が大きいと考えられます。また、明らかに非対面コミュニケーションが行えるオンライン会議の利用者が増えています。

オンライン会議やハイブリッドイベントにおいては、音響とネットワークの重要性がさらに増すのではないのでしょうか。私たちはpoint 0 marunouchiにおける働き方の変化を実際のデータとして見て、体感することができます。参画企業各社が事業領域に則って実証実験を行う中で、オフィス空間の音響に関してはTOAさんに専門性を発揮していただき、新たなソリューションの開発につなげていただけたらと考えています。

point 0 marunouchiの概要



(C) 株式会社ナカサアンドパートナーズ

point 0 marunouchiでは、喫緊の社会課題のひとつである「働き方改革」をテーマに、理想のオフィス空間の実現を目指し、さまざまな空間コンテンツの実証実験に取り組んでいます。実際にオフィス空間を活用して、オフィスでの動線や仕事時の姿勢、室内の温湿度や内装のデザイン、照明・音・香り、アルコールも含めた飲食など、さまざまな要素が働く人に及ぼす効率性や創造性、健康への影響を収集・分析します。実際にワークスペースの利用者のフィードバック情報も活用し、効果を検証しながらオフィス空間のコンテンツ高度化を図ります。またこれらの空間コンテンツを通じて、働く人の快適性やウェルネスが重要な評価ポイントとなるオフィス空間の認証制度「WELL Building Standard」の獲得も目指しています。

2020年3月に日本のコワーキングスペースで初の「WELL 認証 (WELL v2)」の予備認証を取得しました。

DATA

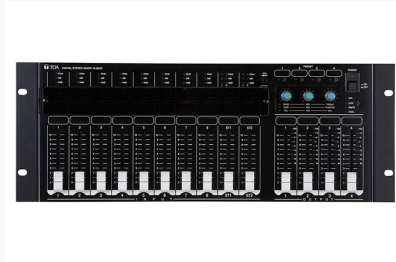
point 0 marunouchi

<https://www.point0.work/>

導入商品



デジタルワイヤレスシステム



デジタルステレオミキサー
M-864D



デジタルスピーカプロセッサ DP-SP3



スピーカーシステム 2ウェイ パッシブ型 SR-F04
特注色