

Corporate Profile

2022

株式会社バスキュール 会社紹介

Project Design Studio

Bascule

Bascule

PLAY WITH FUTURE

バスキュールは「PLAY WITH FUTURE」を掲げ、
ワクワクする未来をつくりだすクリエイティブチームです。

こんな未来にたどり着きたいというビジョンを原動力に、テクノロジーの力で、
既存の枠組みを越えた未来のスタンダードをつくり出すことにトライしています。

デザイナー、エンジニアが中心にいるモノづくりの組織が、
どのように前人未到のプロジェクトに挑んでいるのか、ご紹介します。



Bascule

- 社名：株式会社バスキュール
- 代表：朴正義
- 設立：2000年7月28日
- 東京オフィス：東京都港区麻布台1-8-10 麻布偕成ビル6F
- 大阪オフィス：大阪府大阪市北区豊崎3-5-10 KENSOビル4F
- スタッフ数：33名（2022年2月現在）
- 事業内容：広告・商品・ブランド・メディア・イベント・スポーツ・街づくり・空間デザイン、宇宙などあらゆるモノゴトの体験価値の増幅・拡張に挑むクリエイティブスタジオ
- 資本金：5000万円

Bascule

Contents

バスキュールの特徴やプロジェクト事例をご紹介します。

1 仕事の領域

クリエイティブ領域／事業領域 など

2 プロジェクト

企業との関係性／プロジェクト事例／メンバー

3 組織や働き方

チーム編成／比率／制度 など

1

仕事の領域

クリエイティブ領域／事業領域 など

プロトタイピングを起点に プロジェクトをゼロから 生み出している

こんな未来があったらワクワクするという
ビジョンをもとに始まるプロトタイピング。
新しいプロジェクトの起点になっています。



プロトタイプ



みんなが体験できる
新しいサービスやエンタメ

プロトタイプから 最終アウトプットまで

社内のデザイナー、エンジニアを中心とした
最小単位でのプロトタイプを始め、
最終アウトプットまで実装しています。

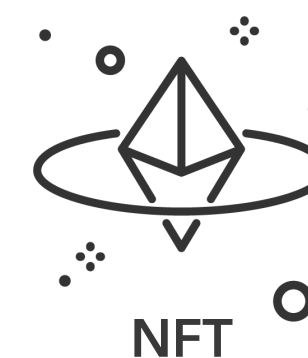
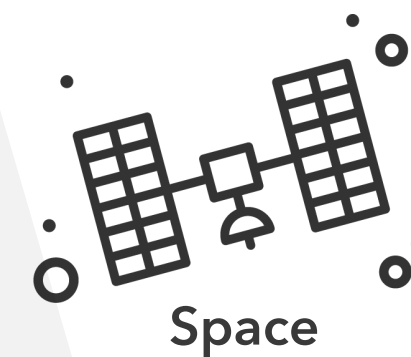
プロトタイピングの段階から、
様々な専門領域のスペシャリストと協力することで、
新しい領域へのチャレンジが実現できています。



クリエイション領域は 年々広がっている

バスキュール最大の特徴は、
プロトタイピングを
創業から継続していることです。

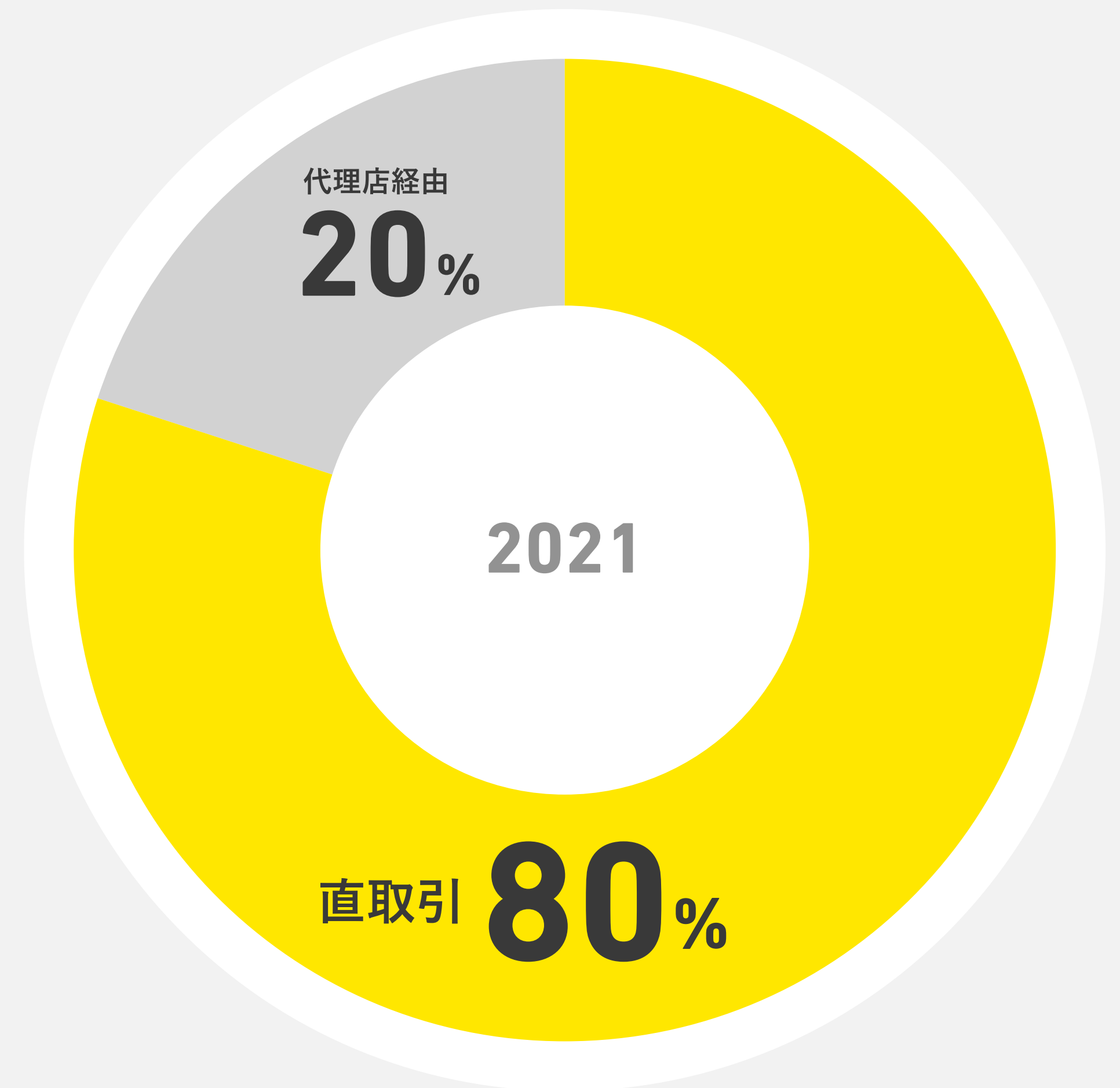
変化していくデジタル環境の先を見据え、
デザイナー、エンジニアも
新しい領域へ挑み続けています。



直取引の プロジェクト比率

R&Dを続けていることで、大手企業から技術力・実績面での信頼を得てきました。
直取引のプロジェクトの売上比率は8割を占めます。

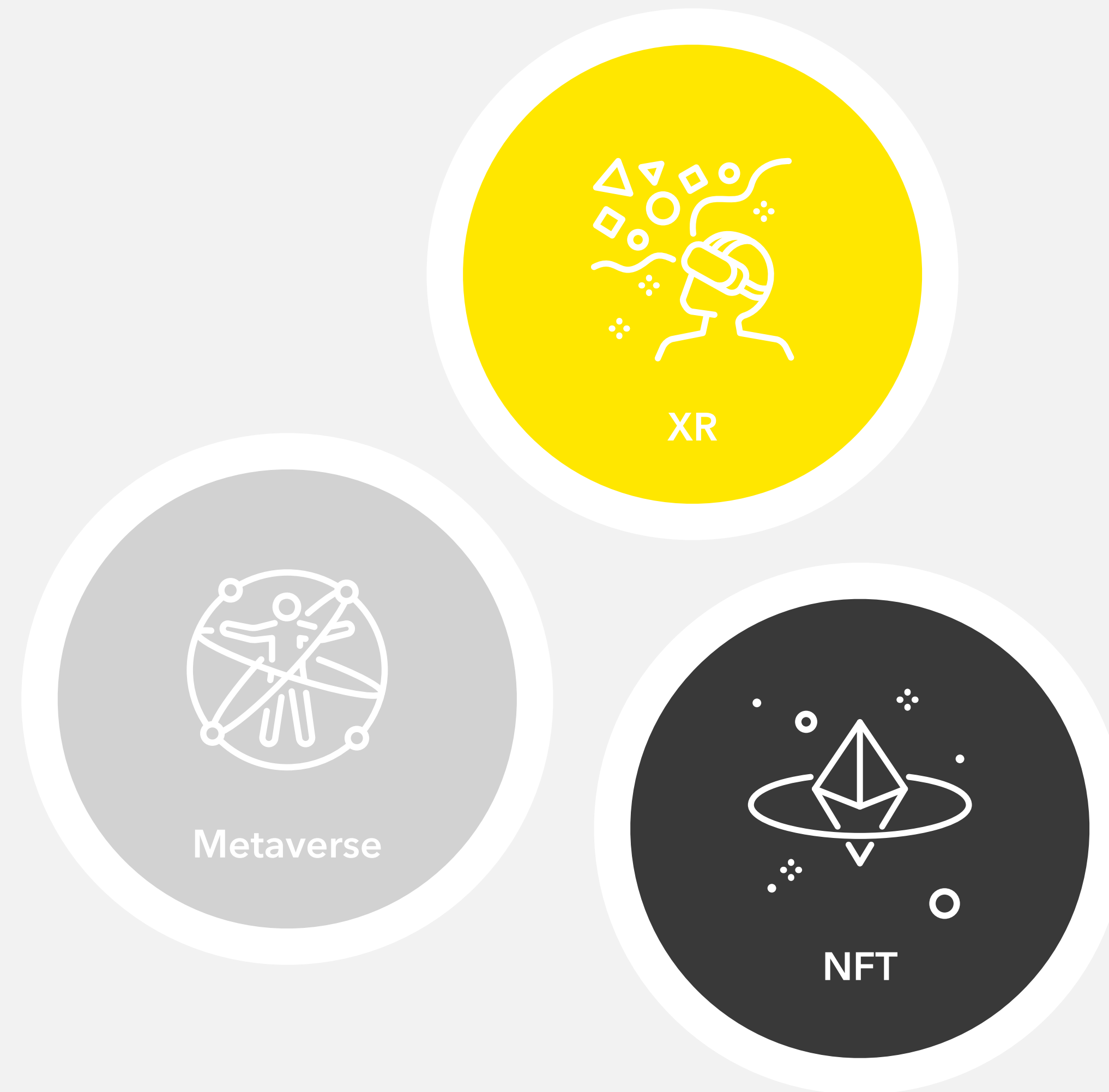
直取引のプロジェクトでは、業種を越えた共創に企画から最終アウトプットまで一貫性をもって関われるのも大きな魅力です。



現在取り組んでいる R&D領域

進行中のプロジェクトも視野にいれながら、
今取り組んでいるR&D領域は、
XR／NFT／Metaverseです。

KIBO宇宙放送局では、
2022年元旦の地球一周ライブ配信で
世界初のSPACE NFTにチャレンジしました。
さらに今後の展開も進行しています。





2

プロジェクト

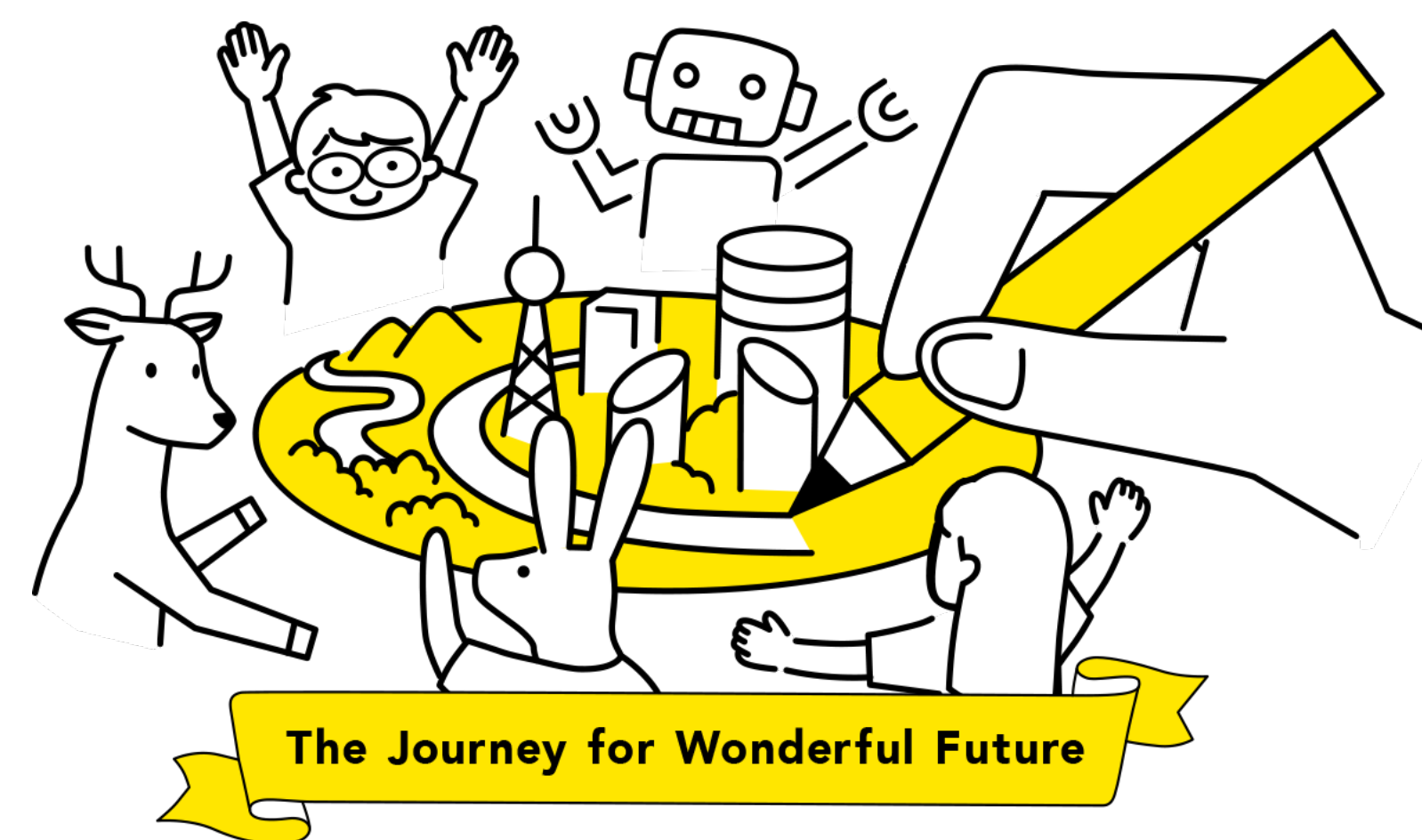
企業との関係性／プロジェクト事例／メンバー

組織の垣根を越えた チームビルディング

従来の広告主との受発注の関係ではなく、
企業とは共創パートナーという関係を築いています。

デザイナーやエンジニアも含め全員が
プロジェクトチームの一員です。

最初に未来のビジョンを共有。
目指すゴールのために、共に切磋琢磨し、
フラットに対話を重ねています。



KIBO宇宙放送局

宇宙と地上を 双方向でつなぐ 世界唯一の放送局

地球上空400kmを秒速8kmで周回する
国際宇宙ステーションに開設した
インタラクティブな番組スタジオです。

今まで宇宙飛行士しか行けなかった宇宙が
地球の人々が自由に登場し、発信できる場に。
JAXAを始め、宇宙と縁のなかった企業やアーティストと
共創するエンターテインメントの舞台として活用。

宇宙で新年を迎え「宇宙の初日の出」をみんなで眺める。
そんな世界規模の恒例行事を育てていきたいです。



「
宇宙が好きだと言っていたら、本当に宇宙の仕事に関わる
ように。これがライフワークになればいいなー。」

クリエイティブディレクター／馬場 鑑平

Mission

宇宙をエンターテインメント化する
世界初のプロジェクトづくり

担当領域

・ビジョンからブレないようにプロジェクトを
豊かにする

「
新卒で“宇宙”のプロジェクトに関われるとは思っても見ま
せませんでした。」

エンジニア／八尾 ももか

Mission

世界初というプロジェクトを
通して実装力を高める

担当領域

・細かな実装のフォロー
・データ管理

THE FIRST SPACE SUNRISE 2022

新しい年の 最初の地球の1周を リアルタイムに NFTに写し取る

国際宇宙ステーションから撮影した
2022年最初の地球一周の様子を
NFTアートとしてリアルタイムに生成し販売する
世界初のSPACE NFTライブにチャレンジ。

コレクターは新年の地球を共に眺めながら
生成され続けるNFTアートを吟味し
お気に入りの一枚を購入して이었습니다。

HAPPY NEW YEAR 2022



LET'S CELEBRATE THE NEW YEAR'S MOMENT TOGETHER IN SPACE!





「
NFTのチャレンジを通して、新しい分野・領域の人達と一
緒に新しい世界を冒険しています。」

プロデューサー／南郷 瑠碧子

Mission

宇宙をエンターテインメント化する
世界初のプロジェクトづくり

担当領域

・ NFTスペシャリストとの連携



「
クリエイティブの新しいチャレンジにひやひやする時もあり
ますが、普通のバックオフィスでは見えない景色を一緒
に見てます。」

経営企画／山本 一平

Mission

スペースNFTのリスクヘッジ

担当領域

・ 契約関連

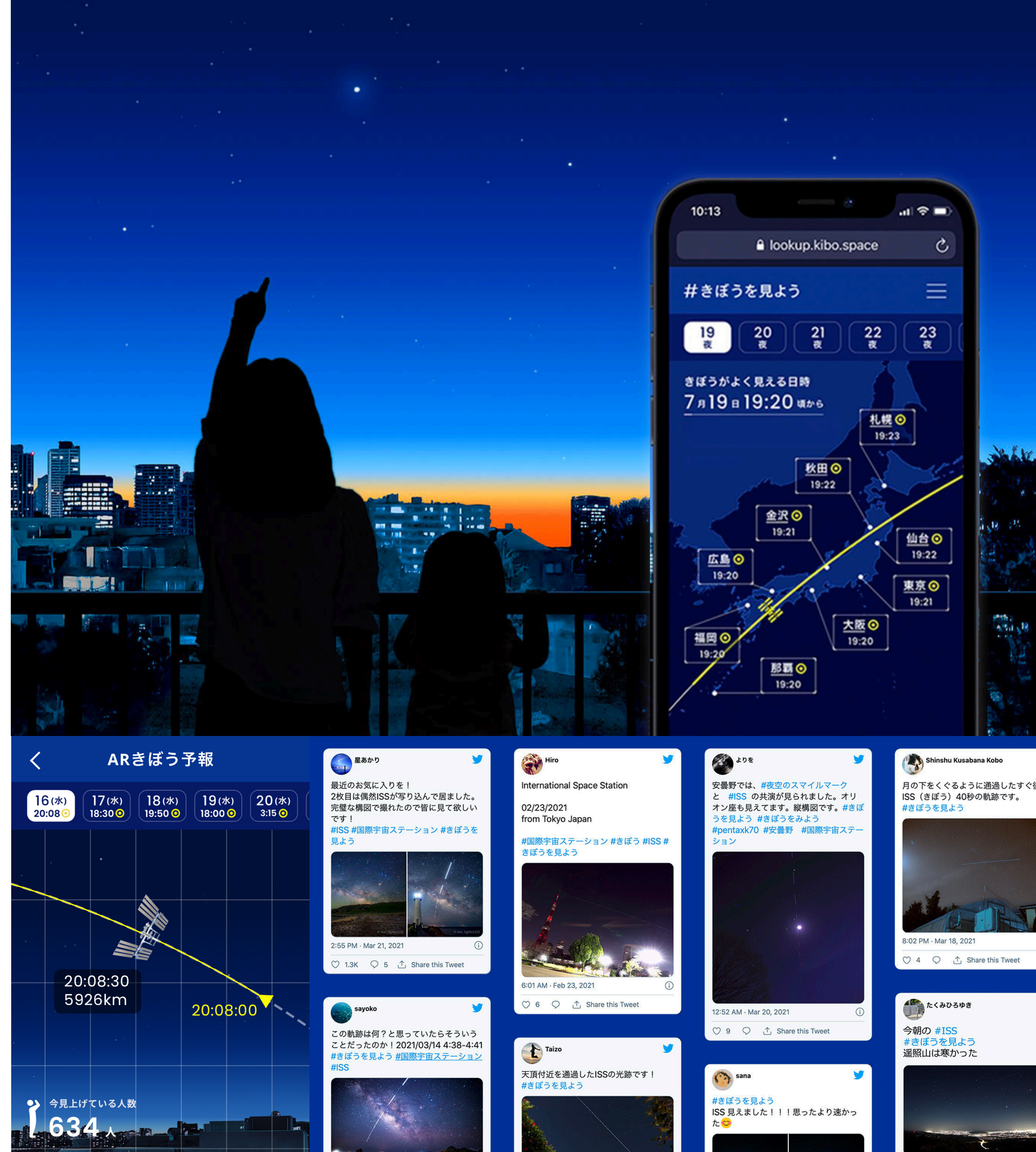
#きぼうを見よう

みんなでISSを見上げる もっとも身近な 宇宙エンターテイメント

国際宇宙ステーションは、条件さえ揃えば
街なかからでも見ることができます。

宇宙が一気に身近に感じられるこの体験を
多くのひとに知ってもらい、共有するために
ISSが見える日時をお知らせするサービスを
JAXAのサービスを引き継ぐ形で立ち上げました。

全国的にISSが見える日には、Twitterスペースで
各地の人々がつながりみんながレポーターとなって
ISSの位置を報告しあっています。



「
国際宇宙ステーションに子どもと手をふってます！ARき
ぼう予報は、母さんつくったんやでって(笑)

エンジニア／勝田 夕子

Mission

ISSを誰もが手軽に探せるよう
にする

担当領域

・アプリ設計/実装

「
親子で宇宙に思いをはせられるものをつくることのできる
のはうれしいです。

アートディレクター／市村 珠規

Mission

ISSの情報を初めて知る人も専門
的な人にも分かりやすく見せる

担当領域

・UX/UI

This is 嵐 LIVE 2020.12.31

アーティストとファンの 「つながり」をつくる 史上最大規模の オンラインライブ

2020年の大晦日に東京ドームから生配信された嵐の活動停止前のラストライブのインタラクティブセクションを担当。

オンライン配信ライブにおいて「つながり」を作り出すためにインタラクティブが実現できることを盛り込み、メンバーと視聴者によって、オンラインを超えた最高のライブをつくることができました。





「嵐のファンへの想いをどうやってLIVE配信で伝えられるか、そればかり考えてメンバーと帆走する日々。気がついたらオレもファンになってた。」

リードエクスペリエンスディレクター／原 ノブオ

Mission

無観客のLIVE配信でつながりの体験をつくる

担当領域

・インタラクティブセクションをライブに持ち込むためのセクションチーフ



「1回勝負の生配信で数百万人のファンと嵐が無事につながるか、テクニカル側も手に汗握る年越しでした。」

テクニカルプロデューサー／中山 誠基

Mission

一発勝負の無観客LIVEを成功させる

担当領域

・社内外のエンジニア統括
・開発要件の整理

音声AR

聴覚を拡張して
現実空間にエモーショナルな
ストーリーを重ねる

「音声AR」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とバックエンドシステムによって、ユーザーのステータスに応じた音声情報を付与することで、現実世界をより感動的に、より楽しく、より便利にする体験を実現します。

さまざまなセンシング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利用者に対して、自動的かつリアルタイムに音声情報による演出を提供でき、美術館／博物館、観光地、ドライブ、万博など、様々な領域・空間で活用されています。



「バックエンド開発をやったり、手もとのツールをつくったりと、その時々で視点を変えられるのは発見があって飽きません。」

エンジニア／荻原 大志

Mission

継続的なサービスとして
安定稼働させる

担当領域

・アプリ開発

「いろいろ起きるけど、みんなでつくる現場が好き。リアルで体験できることって最高のエンタメだなんて。」

テクニカルディレクター／大澤 咲子

Mission

現場に応じた可能性を
最大限引き出す

担当領域

・技術/機材の選定
・外部協力メンバーとの連携

音声AR／ドバイ万博 日本館

訪れる世界中の人に パーソナライズされた体験と データの可視化

2021年10月に開幕したドバイ万博 日本館。
来場者全員にバスキュールが開発、多言語対応した
「音声AR」システムを装着してもらい
体験者の展示空間での選択や行動に応じて
パーソナライズされた音体験を提供しています。

聴覚の拡張現実によって新しい体験とともに
来場者の位置情報と行動履歴を組み合わせ、
世界中の人々が日本館で何を感じられたかの
データの可視化に挑戦しています。





「1回勝負という現場を重ねてきて心臓がめっちゃ鍛えられました。違う言語の現場でもなんとかなるもんです。」

テクニカルディレクター・エンジニア／前川 和久

Mission

現地の環境に合わせて体験を実現

担当領域

- ・サーバー
- ・外部エンジニアとの連携

「入社5ヶ月でドバイ出張。やりたいと声を上げれば日本代表のプロジェクトにいきなり関われるんだ！って驚きました。」

プロダクションマネージャー・Webディレクター／篠原 愛梨

Mission

参加者にストレスない体験を提供

担当領域

- ・アプリ/端末設定
- ・動作確認
- ・現地運用引き継ぎ

REAL DATA BASEBALL

プロのリアル投球データから 夢の野球体験を実現する

プロの投手に挑戦できる夢の野球体験を提供するVRコンテンツ。リアルにトラッキングしたプロ野球やメジャーリーグの投球軌道データをVR内で再現しています。さらにバットとミットも開発し、見るだけでなく打てる／捕れるまでの体験に向上させました。

誰が体験しても「すごい」と言われるコンテンツに仕上げるだけでなく、体験していないギャラリーも楽しめるテレビ中継のようなパブリックビューも用意し、エンターテインメント性を高めました。

大谷選手が、自分の投げた165kmのボールにバッターとして挑むという夢の企画も実現。



「
VRやりたいって社長に言って、ひたすらVR研究を半年以上
やってました。そんな可能性がある場所です。」

クリエイティブエンジニア / 棧 義雄

Mission

リアルなデータをアツい体験に
変換する

担当領域

- ・プロトタイピング
- ・ディレクション
- ・実装

「
VRという新しい領域のデザインにも試行錯誤しながらチャ
レンジできて刺激いっぱいです。」

チーフデザイナー / 河合 良美

Mission

VR体験のワクワクを伝える

担当領域

- ・UX/UI
- ・野球場のデザイン

MeteorBroadcaster

流れ星を見つけた瞬間の ときめきを伝える 流星観測システム

日本の上空に出現する流星をリアルタイムに検知する
観測システムを開発し、日本各地に設置。

天候や周囲環境に影響されない自動観測システムに
よって流星が見えない都会の明るい空でも、
流星の到来を知る事ができます。

自然現象をトリガーに演出を行うライブ番組や
イルミネーション、プラネタリウムでの常設展示など
多くのプロジェクトでのコラボレーションを
実現しています。



「
学校や天文台にアポ取るところから始まり、観測システムの開発やイルミの設計まで一気通貫で開発します。」

テクニカルディレクター・エンジニア／武田 誠也

Mission

宇宙のエンターテインメント化

担当領域

- ・企画
- ・システム、イルミネーション体験設計
- ・実装

「
こんな風に光ったらきれいな…流れ星の光り方や流れ方を観察して、あらゆる演出を試しました。」

エンジニア／岩渕 智幸

Mission

デジタルならではの流星表現の発見

担当領域

- ・流星/願いごとの演出

The Label Fruit ／ TOUCH-AND-GO COFFEE Produced by BOSS

テイクアウト専門の 新しい購入体験。

事前にスマホで注文・決済し、設定した受け取り時間に
店舗に行けば、味もパッケージもパーソナライズされた
名前入りボトルを受け取れるBOPISショップ。

購入データと紐付けて、実際にユーザーが購入した
商品がサイネージの中にリアルタイムに登場し
受け取りのタイミングではウェルカム演出で
お出迎えしてくれます。また、人気の味や
カスタマイズの組み合わせをランキングで表示し、
商品をおすすめする仕組みも実装しています。





「ポスター1枚をデザインするのとは違い、注文データによって常に変化し完パケすることのないクリエイティブの開発にチャレンジできます。」

アートディレクター／春日 恵

Mission

BOPIS店舗としての新しい体験と
シズルの開発

担当領域

・スマホでの注文UX/UI
・サイネージ演出企画／アートディレクション/
デザイン



「作るものも作り方も180度の振れ幅がある中で、自分たちで、どこにチャンレンジを盛り込んでゴールに向かうのかを設定する。常に挑戦し続けるチームです。」

エンジニア／和田 教寧

Mission

無人店舗でお店と、利用する
お客様とのコミュニケーションを
担うサイネージ

担当領域

・アプリケーション設計／実装
・サイネージ演出企画／実装

SUBARU Digital Innovation Lab

クルマとテクノロジーの 未来をデザインする R&Dプロジェクト

最新のテクノロジーとデータをかけ合わせ、
SUBARUらしいやり方で、新しいドライブ体験を
デザインするプロジェクトを
SUBARU Digital Innovation Labと開始。

第1弾、共創プロジェクトとして、
従来のカーナビでは出てこない、
新しい発見と走りがいのあるドライブコースを提供する
ドライブアプリ「SUBAROAD」をリリース。
プロトタイピングから一緒に検証を重ねて
開発をしてきました。



「分野・業種を超えてつながる共創パートナーと共に、未来のドライブ体験づくりに取り組んでいます。」

コミュニケーションプランナー・プロジェクトデザイナー／佐々木 大輔

Mission

SUBARUブランドと社会の新しいつなぎ方のデザイン

担当領域

- ・コンセプトデザイン
- ・プロジェクトデザイン
- ・コミュニケーションデザイン

「チームの熱量をそのままユーザーに届けたくて、細部まで手を抜けない。だから、音声ガイドのセリフとセリフの間、コンマ何秒の調整までこだわります。」

プロジェクトマネージャー・ディレクター／荒木 千穂

Mission

適切なマイルストーンを設定してプロジェクトを前に進める

担当領域

- ・社内外の進行管理/スケジュールリング

The Tree of Light

音楽と共鳴して輝く インタラクティブ・ イルミネーションツリー

Tree of Lightは、高さ約8mのツリー型デジタルアート。木の葉に埋め込まれた、個別に明るさや色を調整できる数万球のLEDをリアルタイムに操作し、ダイナミックかつ複雑な演出で変容させます。

LIVEイベントでオーディオリアクティブにステージを演出したり、展示会場に吹く春風に反応する桜の木になったり、木の根元に設置したストリートピアノの音色に共鳴するインタラクティブなアートツリーになったりなど、巨大な光る木が様々な舞台を彩ります。



「
R&Dでこの光る樹もやっちゃうとは、余裕のある会社だなあ、と(笑)」

エクスペリエンスデザインディレクター／本瀬 智美

Mission

日本初上陸のデジタルアートの魅力を最大限に伝えるイベントにする

担当領域

・ビジョンからブレないようにプロジェクトを豊かにする

「映像会社じゃないバスキュールで、映像ディレクターをやってるからこそ音楽LIVEのディレクションができたり。新しい化学反応を楽しんでいます。」

映像ディレクター／上田 昌輝

Mission

インタラクティブ演出とLIVEの魅力を余すことなく伝える

担当領域

・音楽LIVEのディレクション
・映像配信のカメラワーク

受賞歴

これまでに担当したプロジェクトで、
カンヌや文化庁メディア芸術祭をはじめ、
世界各国で、クリエイティブ賞をいただいています。



25



26



13



44



13



6



19



9



4



15



11



20



広告電通賞

13

OTHER

165

TOTAL

383

2022
年現在

受賞数

3

組織や働き方

チーム編成／比率／制度 など



働く仲間

R&Dを続けながら常に新しいチャレンジを
続けていますが、平均勤続年数も8年と
楽しく働ける環境です。

定着率もありますが、新しい環境へ踏み出す
仲間も応援しています。

男女比 **4:3**

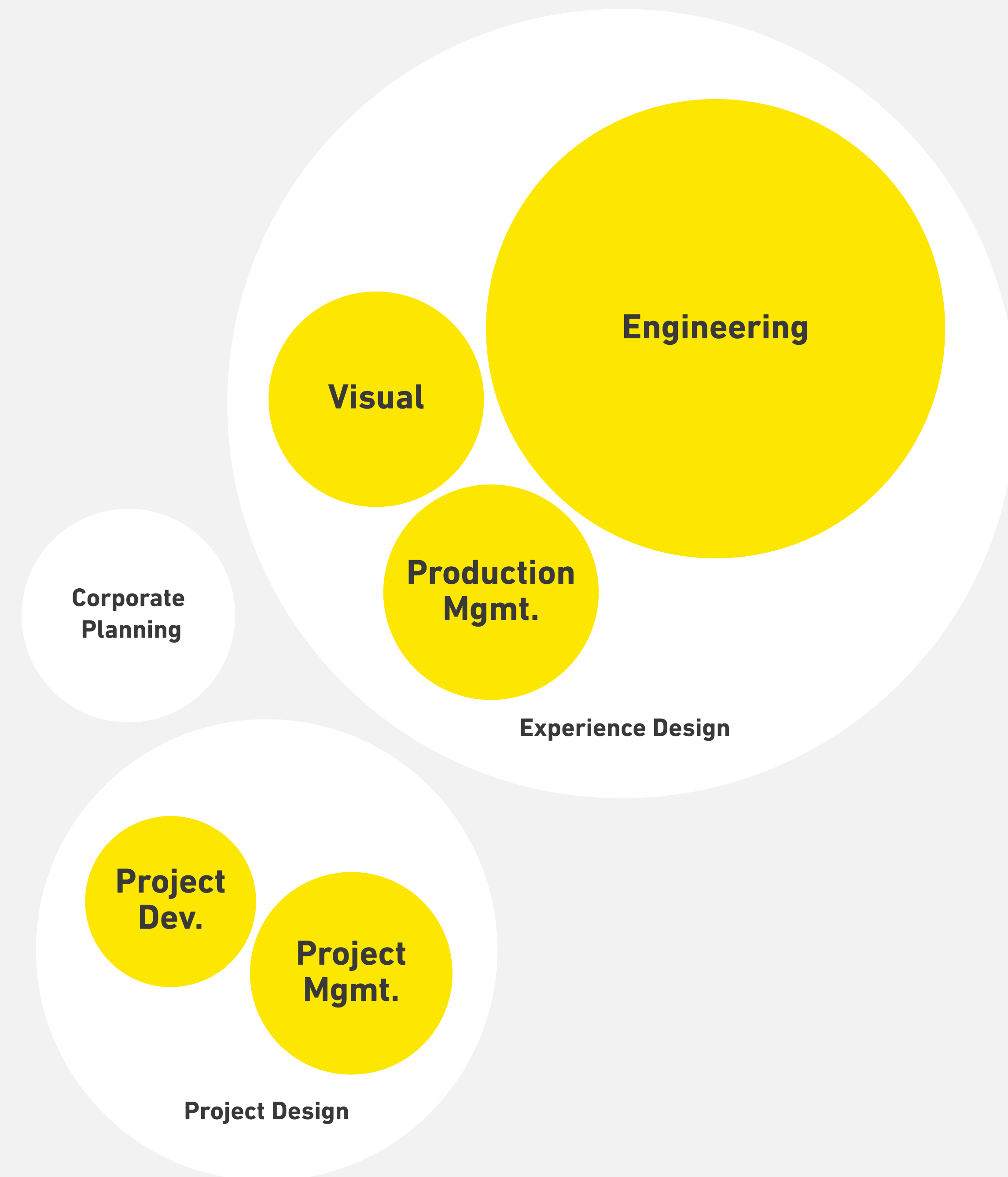
平均
年齢 **38** 歳

平均
勤続年数 **8** 年

バスキュールからの転職先
Amazon Twitter
Yahoo! LINE 独立
など

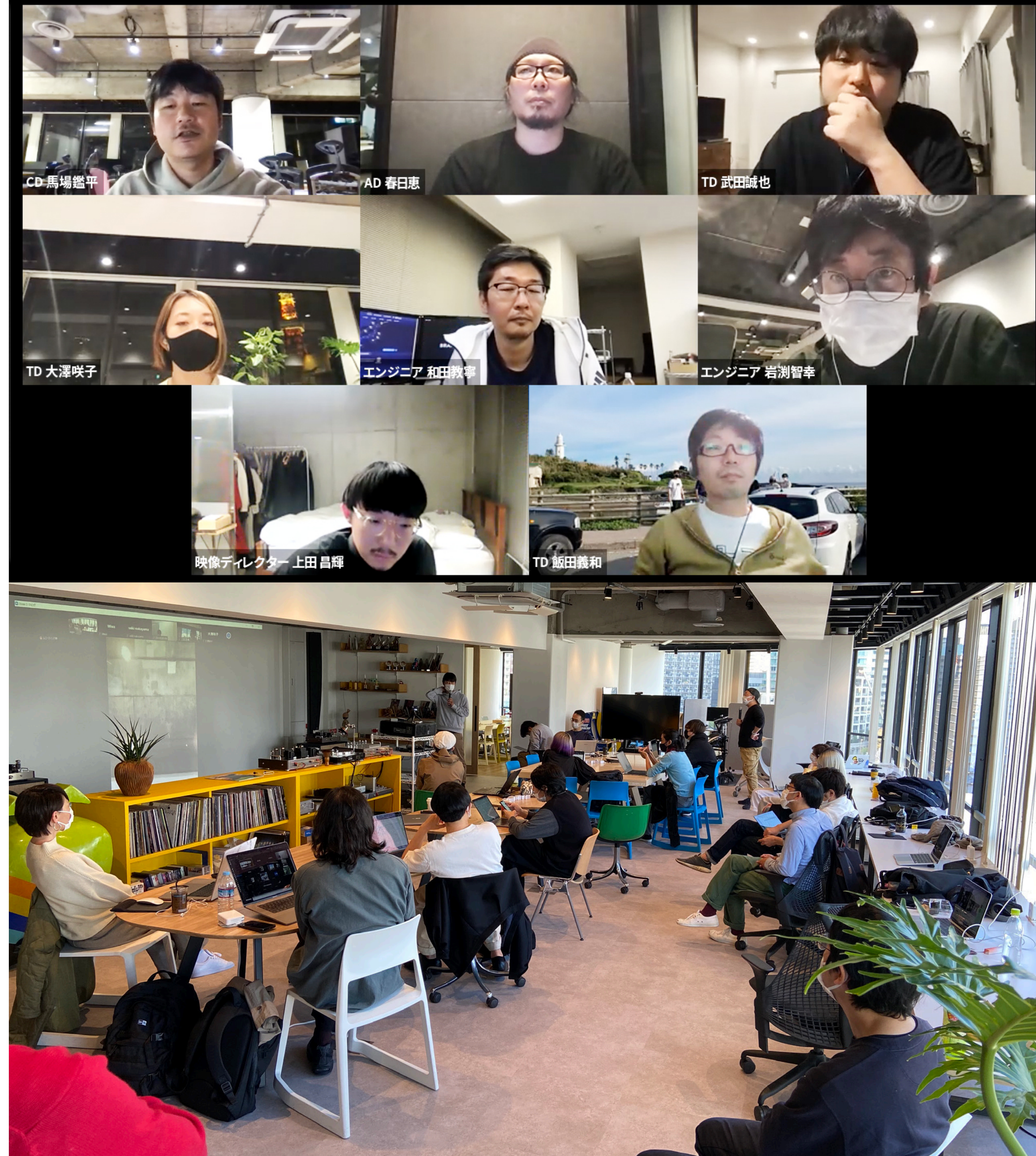
チーム編成

大きくは2つのチーム、
プロジェクトを生み出すProject Designチームと
プロジェクトの体験をつくる
Experience Designチームで連携しながら
プロジェクトを推進しています。



リモート⇔出社

リモートと出社は各自の判断でその時々
に最適な働き方を選択しています。
今後もリモートと出社のハイブリッド
スタイルを継続していく予定です。



ワークスタイル

様々なかたちで働く仲間がいます。
各自相談しながら柔軟な働き方を見つけています。

- 北海道へ移住したテクニカルプロデューサー
- 週1の育休を1年に渡ってとったエンジニア
- ロンドンに留学しながら働くデザイナー
- 週2は個人活動をするテクニカルディレクター



ダブルワーク

ダブルワークという形で活躍しているメンバーもいます。
それぞれの専門領域を軸に、ワクワクする未来をつくるために伴走しています。



バスキュールとのプロジェクトは問い自体から創り出すダイナミックな案件ばかりです。
他ではなかなか味わえない、自身が拡張する感覚を日々味わっている気がします。
そういった、ここでしか体感できない感覚が、たくさんあると思います。

プロデューサー / 坂本 彩

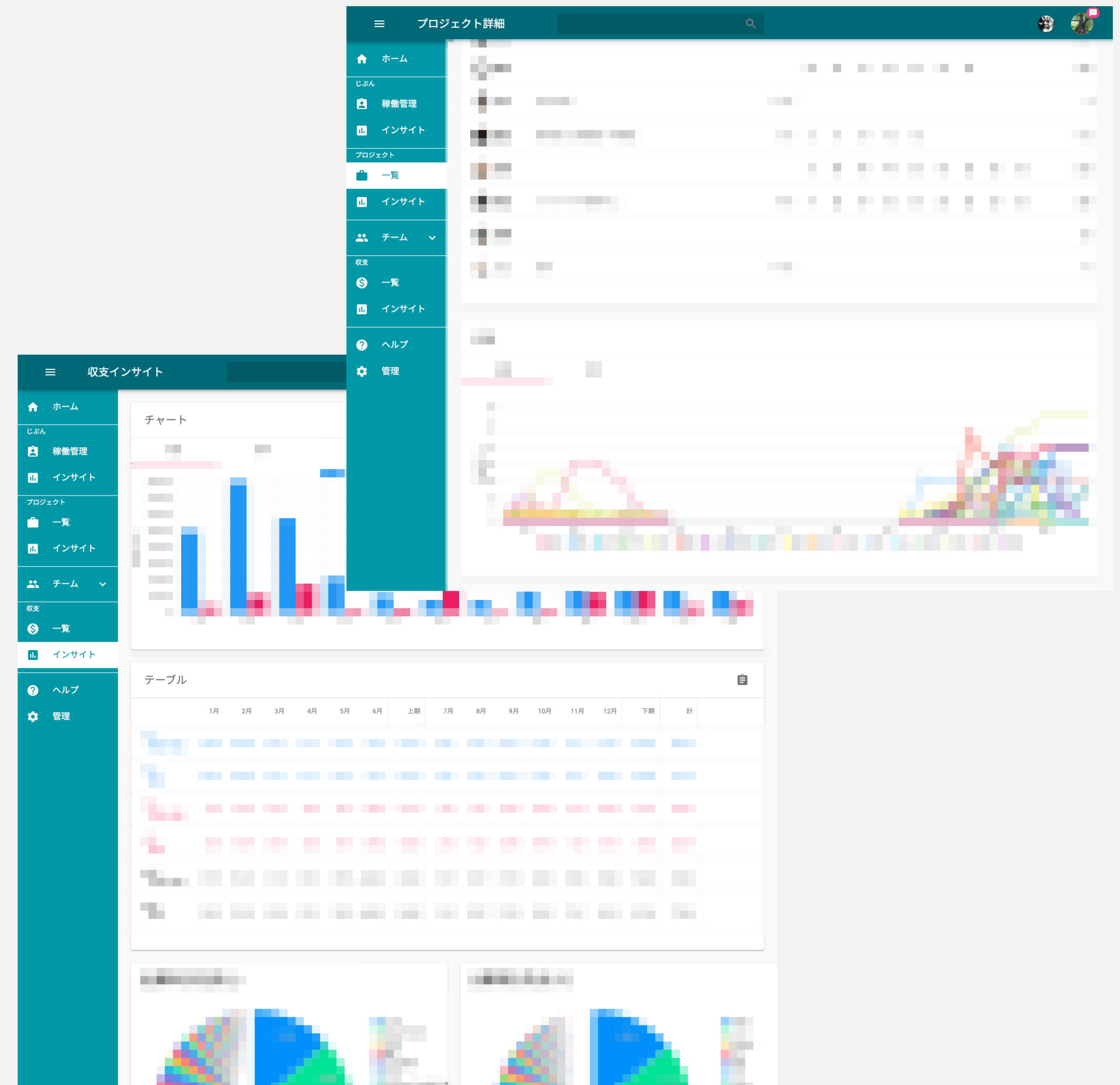


生きていくことが
一つの大きな冒険プロジェクトだとしたら、
僕はどんな仲間を選ぶだろう。
そう思って僕はSIXをつくり、
2021年、さらにバスキュールにJOINしました。
同じ志を持つ仲間は多いほうがいい。
熱い仲間たちが待っています。
一緒にでかい夢を見ましょう！

エグゼクティブクリエイティブディレクター / 大八木翼

オープンな文化

社内独自システムで、
メンバーや各プロジェクトの稼働状況が
数字とグラフで全員見られるように
なっています。プロジェクトごと、
会社全体の収支の状況も社内に公開されています。



働く環境

- フレックスタイム制
- 出社時は好きな場所で（希望者は固定席あり）
- 社内コミュニケーションはSlackを活用
- 直接の対話がいい時は短時間でもMTG
- 月1回の朝礼で公開したプロジェクトなどをシェア
- 土日祝日休み



社内制度

- 健康保険、厚生年金、雇用保険、労災保険（社保険完備）
- 通勤交通費全額支給
- リモートワーク手当
- PC等のデバイスは各自必要なものを購入可能
- プロジェクト打ち上げ費用の補助（※現在は打ち上げ自粛中）
- ミネラルウォーター、お茶など飲みもののフリー



募集中の仲間

- TECHNICAL DIRECTOR
テクニカルディレクター
- BACKEND ENGINEER／TECH LEAD
バックエンドエンジニア／テックリード
- INTERACTIVE ENGINEER／TECH LEAD
インタラクティブエンジニア／テックリード
- DIRECTOR／CREATIVE DIRECTOR
ディレクター／クリエイティブディレクター
- DESIGNER／ART DIRECTOR
デザイナー／アートディレクター
- CG CREATOR／FILM DIRECTOR
CGクリエイター／フィルムディレクター
- PRODUCER
プロデューサー
- PROJECT MANAGER
プロジェクトマネージャー
- PR MANAGER
PRマネージャー



きっとバスキュールな人

名刺の肩書きは自己申告制で、
役職も売上目標もなく自由とチャンス
を尊重するバスキュール。

ルールよりも、メンバーそれぞれの仕事観・
道徳観を優先して活動しているのが特徴です。

そんなチームだからこそ、
他人に判断を委ねることなく、自らのものさしを
アップデートし続けられる人が、
きっとバスキュールという場を満喫いただける
人なのかなと思ってます。

正解を探す



伸びしろを探す

未来を予測する



未来を妄想する

生産性を上げる



面白さを加える

綿密に計画し実行する



とりあえず試してみる

経験で勝負



学習能力で勝負

ワークライフバランスを模索



ライフワークを模索

一緒にワクワクする未来をつくりませんか？

Web、テレビ、イベント、プロダクト、スポーツ、モビリティ、街づくり、そして宇宙へ。
バスキュールのクリエイション領域は、年々拡大しています。

Webブラウザ上でのインタラクティブクリエイションで始まった自分たちが
民放キー局と一緒に会社をつくる、
万博のパビリオンづくりに関わる、
国際宇宙ステーションに世界初の双方向スタジオをつくる。
創業時には全く想像できない未来でした。
もはやバスキュールの仲間が火星の地を踏む未来もあるかもしれません。

常識にとらわれず、ワクワクする未来をともに創造する仲間と
出会えることを楽しみにしています。

バスキュール 代表取締役 朴 正義





JOIN OUR TEAM!