

# ビジネスにおける VR の現地点 ～スポーツ分野への新たな挑戦～

畠中 靖浩

富士通株式会社 スポーツ文化イベントビジネス推進本部

**目的:** スポーツ観戦における VR を活用したライブビューイングを超える臨場感あるシステムの実現。

**方法:** 低周波コンデンサマイク\*1 とアクチュエーター\*2 の最適な配置とデータ転送による振動を加えたライブフィーリングの実現。

**結果:** 約 600 枚 (1 人あたり 4,500~18,000 円) のチケットが 1 時間で完売

体育館の床裏に潜り、接触型のセンサを仕込むことができた

試合中ずっと振動を感じていることは不快に思う人もいる。一部の場所にもみステージがあるのが望ましい

試合会場に大音量で流れる BGM によるノイズを多く取得。(逆位相の音によるキャンセリング)

**結論:** スポーツのライブビューイングに対し、床面の振動触感を加えることにより臨場感や一体感を高め、手軽さも両立する観戦手法のライブフィーリングを実現した

プロスポーツにおけるダイナミックレンジの広い触覚情報を取得するための触覚センサのマウントを設計し、その振動触感を数百人に対して同時に提示できる振動床の設計を行った

プロバスケットボールの試合において、886km の距離が離れた熊本/東京との間で、4K 映像・28ch の空間音響と共に触覚情報の伝送を行った