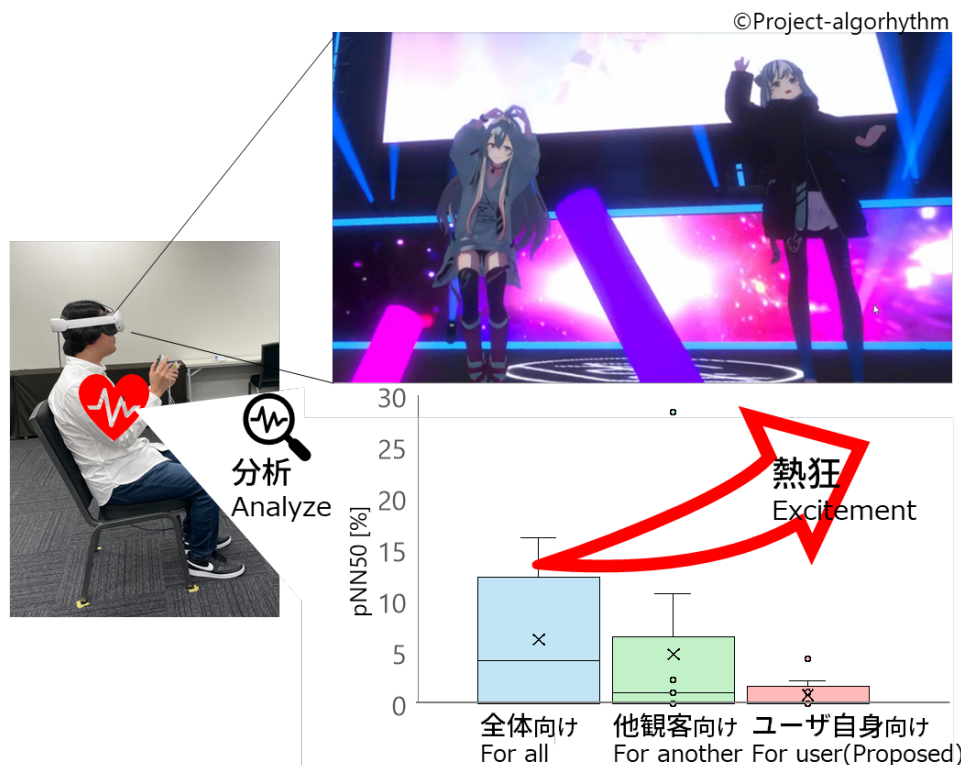


情動的知覚制御技術

リアル世界の限界を超えたエンターテインメントを
サイバー世界で実現します

#顧客体験価値向上



リアルイベントでは困難な演者との1:1のインタラクションをサイバー空間内で実現することでユーザをより強い興奮状態に導く*

Enabling 1:1 interaction with performers in music events, which is difficult to achieve in real, can lead users to a more excited state in the cyber world.

*pNN50(副交感神経指標)が低下傾向にあることを確認

*Confirmed that pNN50 (parasympathetic nervous system index) is on a downward trend.

///技術課題

サイバー世界でのエンターテインメントにおいて、特に演者や自分以外の観客との一体感や熱狂などの情動を醸成・伝達する仕組みはまだ不十分です。

///研究目標

サイバー世界ならではの一体感や熱狂などの情動を醸成・伝達する仕組みを研究し、リアル世界での表現や体感の限界を超えた情動体験を実現します。

---要素技術

- ユーザに合わせて視覚・力覚などへの知覚刺激を制御することで情動をユーザにとって望ましい状態へと導く

---市中技術差異点

現状のバーチャルライブは試行錯誤的で視聴覚に限定した仕組みであるが、本技術では学術的知見に基づき、他観客との応援行動の同期や力覚フィードバックなどマルチモーダルな情動体験の向上が目標

---適用ビジネス

VRサービス分野においてVtuberなどのバーチャルキャラクタによるVRイベントや音楽イベントなどファンが楽しむバーチャルイベントとしての実用化（2026年ごろ）