

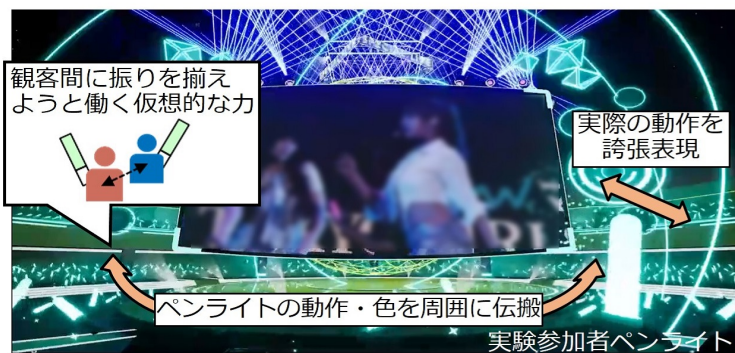
背景

VTuberによるバーチャルライブが盛り上がりを見せており、今後もVRデバイスの進化に伴い、より一層需要が高まると予想されます。しかし、サイバー世界でのエンターテインメントにおいて、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。

成果の概要

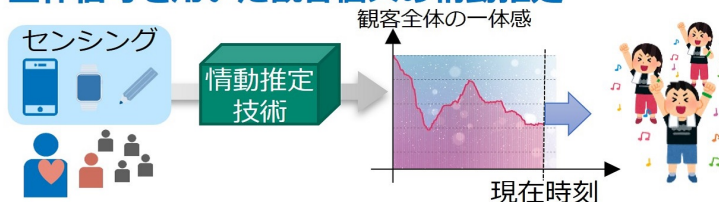
サイバー世界でのエンターテインメントにおいて、リアル世界を上回る情動体験を実現するために、人の一体感や熱狂に関わる情動特性の解明および情動特性に基づくモデル化による情動推定および、情動を望ましい方向に導くための制御技術の確立に取り組んでいます。

■ 同期モデルを用いた仮想観客による情動制御



自身のペンライト動作が周囲に徐々に伝搬、同期する様子をモデル化しバーチャル会場内に仮想観客として生成
⇒ 実験を通じて一体感の向上を確認

■ 生体信号を用いた観客個人の情動推定



ウェアラブルデバイス等でセンシングした観客の生体情報から熱狂度合いや会場の一体感を推定
⇒ 推定結果を情動制御へ活用

■ 力覚フィードバックペンライトによる情動制御



力覚をフィードバックするオリジナルデバイス
⇒ 情動強化の可能性を確認

技術のポイント

- ウェアラブルデバイスなどのセンシングデータから人の情動特性を理解・推定する情動推定技術
- 人の情動特性に合わせて視覚・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情動制御技術
- ユーザごとの情動推定結果に基づいた情動制御による、1人ひとりの楽しみ方に合わせて最適化したパーソナルバーチャル会場の生成

この研究がもたらす未来

本研究により、個人の情動を推定・制御することができれば、自分が本来表現・体感し得る限界を超えた情動体験を実現できると考えています。

出展企業

日本電信電話株式会社

問い合わせ先

rdforum-exhibition@ml.ntt.com