

## 【SXSW2017 イベントレポート】

世界最大級のクリエイティブ・ビジネス・フェスティバル「SXSW」スタート！

初公開のプロトタイプを含むソニーの最新体験型デモをSXSWに多数集結  
ソニー“**The WOW Factory**”開催初日レポート

“The WOW Factory”オフィシャルサイトはこちら

<http://www.sony.co.jp/brand/stories/ja/project/sxsw/>

ソニー株式会社は、米国テキサス州オースティンにて、現地時間3月12日（日）より開催中のクリエイティブ・ビジネス・フェスティバル「SXSW（サウスバイ サウスウエスト）2017」に参加しています。

ソニーブース“**The WOW Factory**”では、最新技術を活用したプロトタイプや研究開発段階のプロジェクト、ソニーのエンタテインメントコンテンツと組み合わせたアトラクション型の展示など、全13プロジェクトを展開。ブースでは、デバイスを装着することなく、自然なインタラクションにより没入体験を楽しめる体験システム「**IMMERSIVE SPACE ENTERTAINMENT**（イマーシブ・スペース・エンタテインメント）」などを世界初披露いたしました。

“**The WOW Factory**”に訪れた世界各国の来場者は「SXSWで今まで見てきた中で、一番最高だった！」「デジタルな面とフィジカルな面を取り入れた、とても素晴らしい技術を沢山体験することができた。」と語り、それぞれの「**WOW体験**」を楽しんでいました。



IMMERSIVE SPACE ENTERTAINMENT



The WOW Factoryエントランス



シナスタジア・スーツ体験

【“**The WOW Factory**”のこだわり… “**WOW**”（感動）を伝える体験型の展示】

ソニー株式会社 ブランド戦略統括部長 森繁樹は、“**The WOW Factory**”での展示について「今回“**The WOW Factory**”に参加している各プロジェクトが最もこだわったのは、訪れてくださった皆様にソニーならではの“**WOW**”/感動をどう伝えるか、という点です。今回のSXSWでは、ほぼ全ての展示において、来場された方々に実際に触れていただける、体験型の展示をそろえています。オープン前には入場待ちの行列ができるほど盛況となり、期待以上に多くの方に来場いただいて初日を終わられたことを、大変喜ばしく、また有難く感じています。お客様に感動をもたらすための様々な挑戦を続けているソニーの姿を、SXSWという機会を通じて一人でも多くの方にご覧いただきたいと願っています。」と語った。

# 【SXSW2017ソニーブース“The WOW Factory” 展示内容紹介】

## 1.A BLANK CANVAS COMES TO LIFE

### LED High Image Quality Video Wall

#### - Crystal LED Integrated Structure Display System-

微細なLED素子を光源とする独自開発の高画質ディスプレイ技術を用い、広大なキャンバス画のように高解像度な映像を展示しています。今回は会場入口付近で、THE WOW FACTORYのコンセプトムービーを再生いたしました。



## 2.IMMERSIVE SPACE ENTERTAINMENT ※初披露

### Music visualizer & cyber gym

デバイスを装着することなく、自然なインタラクションにより没入体験を楽しめる体験システム。SXSW2017では、ドーム型のスクリーンに投影される映像と音響が、自転車を漕ぐ動作や椅子の回転や傾きに合わせて変わる、時空を越えた世界へのインタラクティブな没入体験をご提供しました。



## 3. MUSIC WITH ANY SURFACE UI

### New User Interface on Xperia™ Touch & Xperia™ Ear "Open-style CONCEPT"

「Xperia™ Touch」は、プロジェクターで映し出したスクリーンに直接触れて操作することで、家族や友人同士と一緒に楽しみながらコミュニケーションをとれる空間を提供します。直観的に操作できるユーザーインターフェースを用いて、新しいコミュニケーションスタイルを提案しました。「Xperia™ Ear Open-style CONCEPT」は周囲の音を聞きながら、音楽を聴いたり会話を楽しむことができるワイヤレスステレオヘッドセットです。



## 4.PLAY THE NEW HUMAN PERCEPTION

### Superception

Superception (Super + perception) はコンピュータ技術を用いて人間の感覚に介入したり、人間の知覚を接続することで、工学的に知覚や認知を拡張、変容させる研究の枠組みです。この研究の一つとして、ヘッドマウントディスプレイを装着し、迷路のようなステージで「視覚交換鬼ごっこ」を来場者の方に体験いただきました。相手の視覚を観ることができたとき、鬼となった人がどのような行動を取るか？逃げる人はどう動くのか？ステージでは、その不可思議な様子を実況しました。



## 5. IMMERSIVE PROJECTION MAPPING EXPERIENCE

### Sony's visual interaction technology

スポーツライミングとソニーの技術を融合した新しい体験型アトラクションです。Moving Projectorで投映されるスパイダーマンと共に壁を登り、ゴールをめざすゲームを体験いただきました。上下左右に高速に駆動するプロジェクターで、任意の場所に映像を移動させ、その映像から音声聞こえる体験を実現する技術です。



## 6.POWERFUL EXPERIENCE USING YOUR BODY AND BRAIN !

### Special Showcase for future WOW : Gold Rush VR ※初披露

VRアトラクション制作会社「Hashilus」とソニー・ミュージックグループが共同で、五感をフルに使った強烈なVRアトラクションを提供しました。VR空間で映画やアニメの世界に入り込める、今後の新たな体感エンタテインメントをお楽しみいただきました。

Hashilus supported by Sony Music Entertainment Japan



## 7. TRY THE FUTURE FIRST

### Future Lab Program

ソニーの技術や研究開発の一部をオープンにすることで、ユーザーと共に新しい価値を創り上げていく「Future Lab Program」。耳を塞ぐことなく、ハンズフリーで音楽や音声による情報をインタラクティブに楽しめることをコンセプトとした“N”および、物体を含むインタラクティブな空間をテーブル上に作り出すことを目的とした“T”の2つのコンセプトプロトタイプを展示しました。



## 8. THE FIRST IMMERSIVE INTERACTIVE EXPERIENCE

### Sony's interaction technology

ソニーグループが持つ最先端技術と映画「バイオハザード：ザ・ファイナル」(原題：Resident Evil: The Final Chapter)が持つ独自の世界観を掛け合わせる事により生まれたアトラクション。ご来場の方に、視覚や聴覚に加えて、触覚(Haptics)技術を用いる事により、実際に劇中のゾンビと戦っている様な迫力ある没入体験をしていただきました。



## 9. THE POWER OF SOUND IS WITHIN YOU

### MOTION SONIC PROJECT

テクノロジーを駆使して今までにない新たな音楽体験を創造する「MOTION SONIC PROJECT」。マイクと6軸センサーなどを組み合わせたアイテムで動作の軌道や緩急、揺らぎなどの情報を高精度に取得し、「カラダの動きを音に変える」「カラダの動きで音楽を操る」という、2つの体験を生みだします。来場の皆さまに実際に装着いただき、体を自由自在に動かし、思い思いの音を奏でる楽しさを提供しました。



## 10. EXPERIENCE TOTAL SENSORY OVERLOAD

### Rez Infinite + Synesthesia Suit

シナスタジア・スーツは、PlayStation®VR対応ゲーム「Rez Infinite」の共感的なコンセプトを体現。26の振動素子により音楽が振動と共に全身を巡り、その振動部分のLEDが点灯。振動にはテクスチャ(質感)が伴い、弦楽器で弾かれている感覚、太鼓で叩かれている感覚等が再現。音楽を耳からだけでなく、触覚や視覚として体感できる共感覚スーツを、来場された方に実際に着用いただくなどし、新しい体験をご紹介します。



## 11. JUMP! TELEPORT AND IMMERSE YOURSELF

### Mixed Reality CAVE experience

4K超短焦点プロジェクターを4台用いた全周囲映像空間CAVE型システム。臨場感あふれる360度映像を複数人数で体験することにより圧倒的な没入感を共有できる場を提供します。SXSWでは、ご来場の皆さまにインタラクティブな没入体験をご提供しました。



※ 上記の展示に加えて、ソニーの新規事業創出プログラムSeed Acceleration ProgramおよびソニーのコーポレートベンチャーキャピタルであるSony Innovation Fundに関するパネル展示も行いました。

## Rez Infinite+Synesthesia Suit

Synesthesia Suit (シナスタジア・スーツ) は、PlayStation VR対応ゲーム「Rez Infinite」の共感的なコンセプトを体現するために製作。スーツ内に装着されている26の振動子によって、音楽が振動と共に全身を巡り、振動部分のLEDが点灯。振動にはテクスチャが伴い、弦楽器で弾かれている感覚や、太鼓で叩かれている感覚などが再現され、その質感に合わせて、LEDの色や光のパターンがシンクロ。音楽に振動と色と光が呼応し、「視覚」「聴覚」「触覚」の重なった言葉にできない新しい体験を会場のお客様と共有。



## MOTION SONIC PROJECT

マイクとジャイロセンサーなどを組み合わせ、動作の軌道や緩急、揺らぎなどの情報を高精度に取得し、「カラダの動きを音に変える」「カラダの動きで音楽を操る」という、2つの体験を生みだします。ステージでは、そんなMOTION SONIC PROJECTの実験機を使いながら、空手家 高木綾乃氏や、パフォーマー s\*\*t kingz によるデモ&ダンスショーケースを行いました。



## 【“The WOW Factory” 来場者コメント 一部抜粋】

- 全てのプロダクトが印象的だった。とても近未来的で革新的で、素晴らしい体験ができた。我々が研究しているものと同じく合わせて、何か新しいものを作り出せないか考えるのが楽しみ。(米国 20代男性)
- 木で作られた空間がとても素敵。‘WOW’のロゴもカッコイイ。この空間が生み出す雰囲気がとても良い。(日本 30代女性)
- 全てに感動した。このような技術を今までに見たことが無い。これから、実用的なアプリケーションが沢山登場すると思う。(米国 30代女性)



The WOW Factoryブース内観

## 【音楽と最新VRを組み合わせたプロモーション“Lost in Music”を開催】

後期日程の3月15日(水) 19:30からは“Lost In Music”のミュージックフェスティバルが開催されます。音楽とテクノロジーを組み合わせた新しい体験を届けるブランドプロモーション“Lost In Music”の音楽イベントを開催。会場では「PlayStation®Store」での配信に先行し、ザ・チェインスモーカーズがソニーと協力して制作した最新シングル“Paris”のVRミュージックビデオを体験することができます。夜はザ・チェインスモーカーズ含め、数多くのSMEアーティストのライブパフォーマンスをお楽しみいただけます。

【開催日時】 2017年3月15日(水) 19:30-2:00 (翌日)

2017年3月16日(木) 14:00-18:00、19:30-2:00 (翌日)

【場所】 800 Congress Ave, Austin, TX 78701 USA

【“Lost In Music”公式サイト】 <http://lostinmusic.sony/ja/#!/home>



## 【SXSW (サウスバイサウスウエスト) について】

SXSW (サウスバイサウスウエスト) は毎年3月に開催されている音楽、映画、インタラクティブの3つを展示の柱としたイベントです。1987年にインディーズの音楽祭として始まり、1994年には映画を、1998年にはインターネットとデジタルコミュニティを取り込むインタラクティブが加わり、現在の形となりました。近年は、世界中からクリエイターやイノベーターがアイデアを共有し、学べるプラットフォームとして、世界最大規模のビジネスフェスティバルとなっています。今年の開催期間は3月10日(金)～3月19日(日)です。