

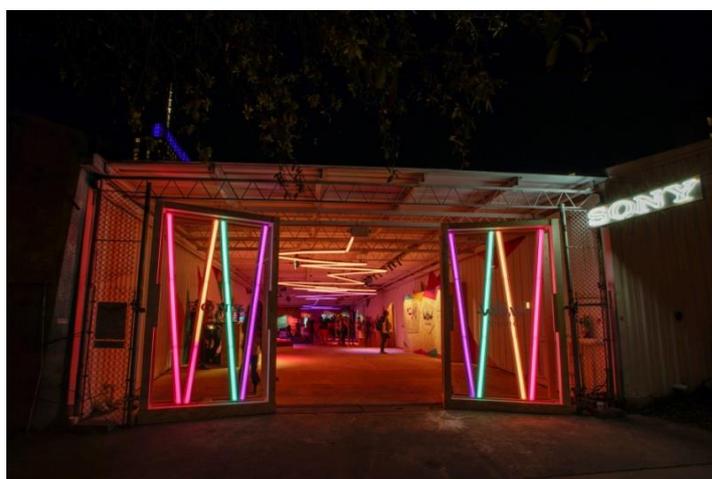
世界最大のクリエイティブ・ビジネス・フェスティバル「SXSW 2018」が開幕！

ソニーブース“WOW Studio”初日レポート

ソニーの最新技術やエンタテインメントコンテンツによる
圧巻の「WOW 体験」がスタート！

“WOW Studio”オフィシャルサイト <https://www.sony.co.jp/brand/event/sxsw/>

ソニーは、米国テキサス州オースティンにて、現地時間3月10日(土)より開催中の世界最大のクリエイティブ・ビジネス・フェスティバル「SXSW(サウス バイ サウスウエスト)2018」に出展しています。



ソニーブース“WOW Studio”（ワオスタジオ）では、未公開のものを含むソニーの最新技術やプロトタイプを活用した研究開発段階のプロジェクト、及びスポーツやアトラクションなどを組み合わせたエンタテインメントコンテンツなどを展示しています。例えば、音に包まれる感覚を生み出すソニー独自の空間音響技術「Sonic Surf VR」や、触覚提示技術（ハプティクス技術）などの組み合わせによってゾットとする体験ができる未来のホラーハウス「Ghostly Whisper（ゴーストリーウィスパー）」や、ソニーの高速ビジョンセンサー（IMX382）と独自の予測アルゴリズム、および触覚提示技術（ハプティクス技術）を活用したAR（拡張現実）の新しいエア－ホッケー「A(i)R Hockey（エ－アール エア－ホッケー）」など、ソニーの最新技術を駆使したさまざまなコンテンツを披露し、来場者に非日常的な感動体験をお届けしています。

“WOW Studio”に訪れた世界各国の来場者は「テクノロジーに関してはあまり詳しくないですが、色々な最先端の技術をカラダで体験できて、時代がどう変わっていくのかとても興味が湧きました。」（20代日本人女性）、「昨年引き続き二回目の参加ですが、新しいエンタテインメントのテクノロジーが多く導入されていて、新感覚の体験を楽しませていただきました。」（30代アメリカ人男性）などと語り、様々な展示で「WOW 体験」をお楽しみいただきました。

○“WOW Studio” オフィシャルサイト

<https://www.sony.co.jp/brand/event/sxsw/>



【“WOW Studio”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部統括部長・森繁樹は、“WOW Studio”での展示について、「ソニーグループが一丸となり“One Sony”として今年もSXSWに参加できたことを大変うれしく思います。また、多くの方がオープン前から心待ちにしてくださる姿、笑顔にあふれている様子、熱心にゲームをプレイしてくださっている場面を見て、“ソニーの今の姿、挑戦する姿勢”も確実に伝わっていると実感しています。同時に、体験後には、様々なフィードバックをいただいております。技術や事業開発の次のステップへの刺激になっていく様子にKANDOを覚えます。WOW Studioにご来場いただく方、また残念ながら今回来られなかった方々には今後の情報発信を通して、ソニーの『創造と挑戦』を続ける姿を感じていただければと思います。」と語りました。



【SXSW 2018 ソニーブース “WOW Studio” 展示内容詳細紹介】

■Ghostly Whisper (ゴーストリーウィスパー)

世界中でテーマパークのアトラクション等を設計するユニバーサル・パークス&リゾーツ(UP&R)の部門である、ユニバーサル・クリエイティブとのコラボレーションによるホラー体験です。

本展示は、古い館を舞台にした体験型のショーです。来場者は、二人の家主に導かれて入室し、まず家主から別の世界とつながる心構えの説明を受けます。その後メインの部屋では来場者全員で円卓を囲み、ソニーの技術を用いて異なる世界から様々な形でメッセージを受け取る演出がされます。

家主がタロットカードを体験者に差し出しながら披露するストーリーに合わせて、ソニー独自の空間音響技術「Sonic Surf VR」によって自分だけにささやき声や風の音が聴こえたり、椅子に仕掛けられた触覚提示技術（ハプティクス技術）による何かに触れられたような感覚が超常現象を再現し、ストーリーを盛り上げます。また、来場者はショーで使用したタロットカードを持ち帰ることができ、帰り際にはソニーR&DのInteractive Tabletop Projectorによるタロットカードへの不思議な仕掛けで、非現実的な世界にいるような感覚を体験できます。



※「お化けの囁き」の意。

■Interactive Tabletop Projector (インタラクティブテーブルトッププロジェクター)

Interactive Tabletop Projectorは、複数人で同時に体験できるインタラクティブなAR空間を作り出す技術です。ソニー独自のセンシング技術を使い、テーブルに触れた指や空中にかざした指を認識することで、インタラクティブな大画面を作り出すことができます。また、複数台のプロジェクターを用いて投影することで、立体的なプロジェクションマッピング映像を実現しました。今回は本技術の応用例の1つとして、インタラクティブに音楽演奏を楽しむアプリケーションを展示しています。

この音楽演奏アプリケーションでは、ピアノ・コントラバス・ドラムス・サックスの4種の楽器を模した模型を使います。テーブル上に模型を置くと、ピアノには鍵盤の模様、コントラバスには弦のラインといったように各楽器のデザインが投影されます。また来場者がテーブル上の空間に指をかざすと、各自の指がピンク・黄色・緑・水色の4色のスポットライトになります。

演奏が始まると中央のミラーボールから様々な色の玉が映像として出てきます。玉がちょうど楽器に到達するときに、タイミング良く同じ色のスポットライトを当てると、楽器がスポットライトに反応して楽曲が奏でられる仕組みです。楽曲の完成度によって、ミラーボールの色が金・銀・銅のいずれかに変わり、来場者はその結果に一喜一憂していました。



■A(i)R Hockey (エアール エアーホッケー)

円形の台を舞台に、赤・青・緑の3チームに分かれて対戦する、新感覚のARホッケーゲームです。ソニー開発の高速ビジョンセンサー(IMX382)により高速で移動するパックとマレットをリアルタイムにトラッキングし、独自の予測アルゴリズムで動きに合わせたプロジェクションを実現しています。さらに触覚提示技術(ハプティクス技術)を組み合わせることで、実際には存在しないバーチャルなパックをあたかも打っているかのような新たな感覚も体験いただけます。

高速で移動するパックとマレットをリアルタイムにトラッキングし、動きに合わせたプロジェクションを実現したARホッケーです。

高速ビジョンセンサーによる1000fpsでの対象物の検出と追跡によって、高速に動くパックやマレットに対しても映像の遅れや違和感のないプロジェクションが実現されていました。また、バーチャルパックを打ち返すときは、そのパックの大小に応じて感触が変わる演出もあり、ソニー独自の触覚提示技術によって実現したリアルな感触に来場者は驚き、ますますゲームに熱中していました。



■Interactive CUBE (インタラクティブキューブ)

巨大な立方体にプロジェクター映像、音、光そして振動(触覚提示技術)を用いた、人々の五感に訴える体験型エンターテインメントステージです。透明のスクリーンを含む2枚のスクリーンを立方体に組み込み、プロジェクター映像を投射することで、立方体の中に入ったお客様は、あたかも空間に映像が浮遊しているような感覚をもつことができます。今回の展示では立方体を2台設置し、時間ごとにレイアウトを変更することで、様々なインタラクティブゲームを楽しめます。

来場者が山を転がっていくような非日常の体験を楽しめる“Rolling rover”や流れてくる指定のポーズに合わせて同じポーズをとる“Tunnel dance”、桜が舞う美しい空間の中に入り込んだ体験ができる“Cherry blossoms”などのコンテンツが公開され、ステージ上で立方体の中に入っている人だけでなく、周りのギャラリの方にも楽しんでいただける体験となりました。そして3/10と11の夕方からはクリエイター集団SIXとのコラボレーションにより、音楽を含むメッセージを可視化する体験「言葉で繋ぐDJ」が披露され会場は大いに盛り上がりを見せました。



■Superception (スーパーセプション) <https://www.sonycs.co.jp/tokyo/4759/>

「人間の知覚・感覚の超越」をテーマにしたSuperceptionでは、“Head Light”という、ヘルメットのような専用デバイスを被って、白い小部屋の中を歩きます。この専用デバイスには「ピコプロジェクター」とよばれる小型のレーザープロジェクターが搭載されており、自分の目の前の空間に映像を投影します。

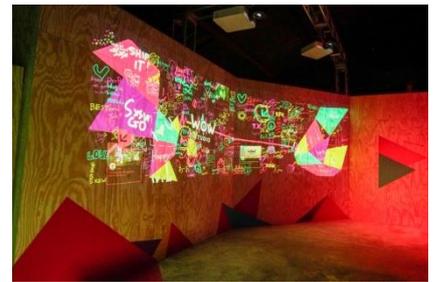
今回は、蝶、コウモリ、モスキート(蚊)といった生物などの感覚を、投影される映像で体験できます。例えば、蝶が人間とは異なる色彩を見ている感覚やコウモリが音を使って空間を認識している様子、モスキートが空気の流れを感じている感覚など、それぞれの生物が体感している知覚世界を没入感のあるプロジェクションARとして見る事が可能です。

ウェアラブルのプロジェクターデバイス、“Head Light”を通して、人間以外の知覚を持った生物の感覚を現実空間に映像再現できる、新感覚のプロジェクションAR体験に来場者も魅了されていました。

Superception(Super + perception)のご紹介: <https://www.sonycs.co.jp/tokyo/3918/>



【SXSW 2018ソニーブース “WOW Studio” その他展示の様子】



【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、クリエイティブな人々がゴールを達成するサポートをすることに注力してきました。1987年にテキサス州オースティンで始まった、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。世界中のプロが集う同イベントは、複数のセッション、展示、上映を通じて、多様なネットワークの機会を提供します。あらゆるトピックを扱い様々な人が集い、SXSWは予期せぬ発見を期待できます。今年の開催期間は3月9日(金)～3月18日(日)です。

※ 記載されている商品名などはソニーおよび各社の登録商標あるいは商標です。
