

全身で感じるVR

VibraSymphony

プロジェクトの背景

私たちが好きな音楽ライブは、現地に行かなければならないなど、体験することへのハードルがとても高い。しかし、VRライブだとしても現実と比べて物足りなくなってしまう。また、訓練系のVRは他より本物のように行えるが、どうしても仮想空間なので現実味がないように思えてしまう。この2つの問題を解決するため、このプロジェクトを考えた。

利点

ライブについて

- 足にある振動デバイスにより、床から伝わるベースやドラムの流低音を振動をより再現できる
- 音に応じて自動で振動を作成するので、自分の好きな曲で楽しむことができる。
- 外部に音漏れなどが無いので、自由な時間に自由な場所でライブを楽しむことができる。
- VR以外でも普段のゲームや映画などにも手軽に使用可能。

訓練系VRについて

- 今までの訓練系VRに振動を加えることによってより現実に近い訓練ができる
- 触覚を加えることによってより感覚的に訓練が可能のため、違和感がなく集中して訓練が可能。

このプロジェクトが提供するサービス

今までのVRは視覚と聴覚のみでしか体験することができなかった。そこに、振動(触覚)をプラスすることで、よりリアルなVRを体験することができる。具体的には、胸部と足の2箇所に振動デバイスを装着し、それを音に応じて適切な振動を作成し振動させることによって実現する。



対象とする人や企業

- 都合が悪く音楽ライブの現地に行けない人
- 今までのVRライブに物足りなさを感じている人
- 研修訓練をVR上でやっている企業

今後の発展

- 各自が振動を自作できるようなプラットフォームを作る
- 装着時の違和感をなくして、より快適に長時間使えるようにする
- マーケット・サイズはSAMでおよそ11億4900万なので十分発展する可能性が高い