

2018年6月18日

**電通、スポーツとエンターテインメントに特化した VR ビジネス開発支援体制を強化
— リアルと VR を行き来する新しいスポーツ観戦体験を提供する「Fanglass」を開発 —**

株式会社電通（本社：東京都港区、社長：山本 敏博）は、市場の拡大が見込まれるスポーツ・エンターテインメント領域のバーチャルリアリティ（以下「VR」）ビジネス開発支援体制を強化していきます。

当社はこれまでも、スポーツ観戦の没入型ライブ中継サービス用の VR プラットフォームを開発する米国「LiveLike Inc.」（以下「ライブライク社」）への出資、あるいは、グループ横断組織「Dentsu VR Plus」の発足などを通じ、VR 領域のビジネス化を推進してきました。中でも、特にスポーツ・エンターテインメントコンテンツは有望分野であることから、専門人材や外部ネットワークの拡充を図るなどチーム体制の強化に踏み切りました。

スポーツ・エンターテインメントコンテンツ体験の第 1 弾として、リアルと VR を行き来する新しいスポーツ観戦体験のためのプロトタイプ「Fanglass」(<http://fanglass.jp>)を開発しました。

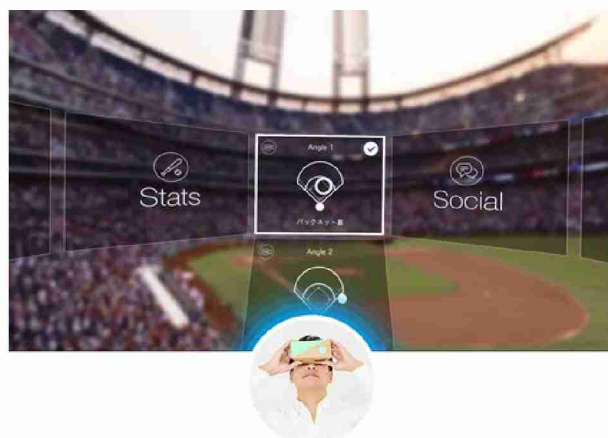
<Fanglass の概要>

ライブライク社の技術をベースにスポーツ観戦体験に最適化された UI（ユーザーインターフェース）、UX（ユーザーエクスペリエンス）を持つ Fanglass は、ゴーグルをかけるだけで例えばサッカーであればゴール裏や VIP ラウンジなどさまざまなアングルからスポーツを楽しむことが可能です。Fanglass に搭載された「ソーシャル VR 機能」では、離れたところにいる仲間が VR の中にアバターとして現れて一緒に好きなチームを応援したり、次の展開を予想したりすることが可能になるなど、その場を共有する感覚で観戦が楽しめる次世代型のスポーツ体験を実現します。

Fanglass は主に次の 2 つの要素から構成されます。

①直感的に操作可能な VR による UI 「Face Flick」

顔を向けるだけで直感的に欲しい情報を選べる UI 「Face Flick」は、既存の VR による UI にとらわれることなく、エントリーユーザーの利便性を念頭に設計されています。



- ②開いた状態から一瞬で磁石によって組み上がる特殊設計のゴーグル。
スマートフォンを入れて使します。



今後も当社は、VR・AR（拡張現実）を広告ビジネスだけでなく、顧客企業やパートナー企業とのビジネス開発にも利活用することで、VR内のスポーツ視聴体験において、全く新しいサービスやソリューションの開発を進めていきます。

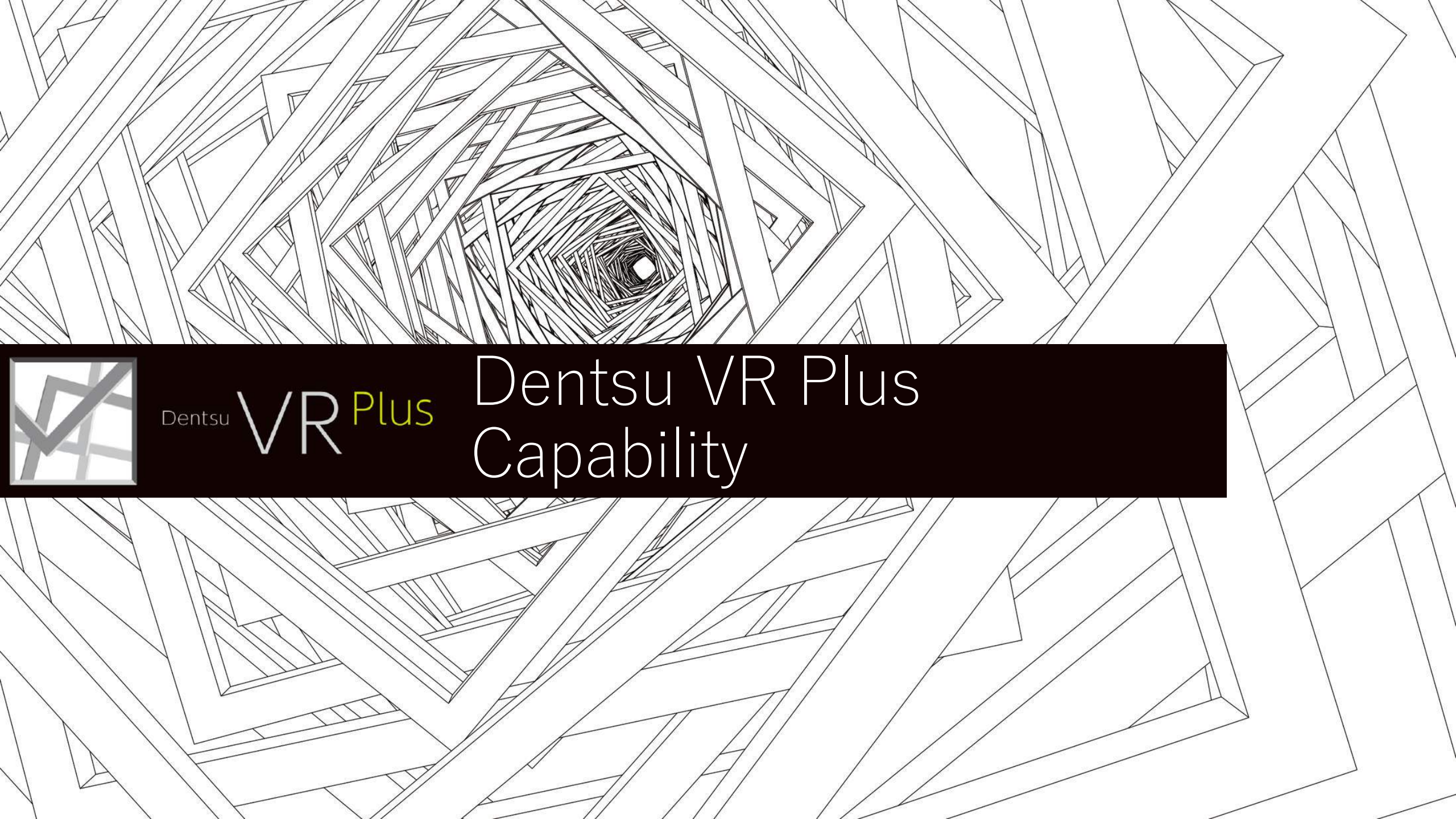
以上

【リリースに関する問い合わせ先】

株式会社電通 コーポレートコミュニケーション局 広報部
湊、升森 TEL : 03-6216-8041

【事業に関する問い合わせ先】

株式会社電通 Dentsu VR Plus
金林 Email : dentsuvrplus@dentsu.co.jp



Dentsu VR Plus
Dentsu VR Plus
Capability

LiveLike

LiveLikeについて

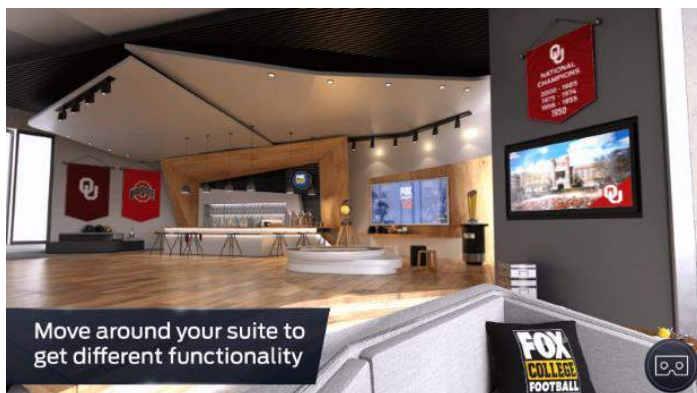
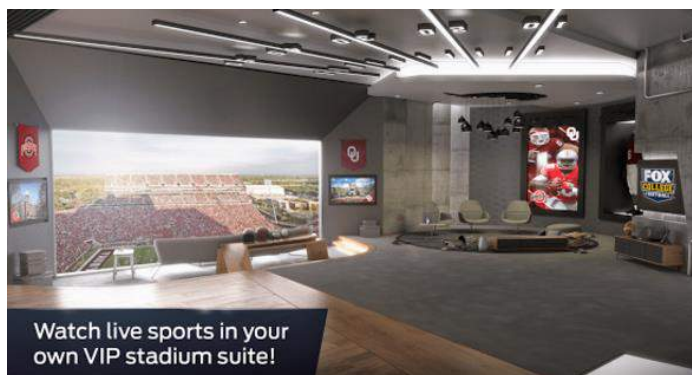
livelike社のストリーミングテクノロジーを活用したライブ配信アプリ(iOS、Android 対応)により、ユーザーはバーチャル空間上のVIP 専用席からゲームを楽しむことができ、プレイヤーの統計情報を見たり、プレー映像を様々な角度で視聴することなどが可能。現在対応しているヘッドセットは Gear VR、Google Cardboardなど。



多数のプラットフォームに採用されるデファクト

- ✓ 競合のスポーツVR事業は自社コンテンツとして自社プラットフォームで放映するため、コンテンツ獲得コストが高い
- ✓ Livelikeは既存の放送局様やコンテンツホルダー様に対してVR配信プラットフォームを提供する形でVR配信する為、有力コンテンツとの協業が広がっている（過去実績例：UEFAチャンピオンズリーグ、プレミアリーグ、ブンデスリーガ、コパアメリカ、ゴールドカップ、NBA、NFL、フレンチオープン、フォーミュラE等）

2016年9月にFox Sportsとパートナーシップを結び、スポーツVRライブ配信アプリ「Fox Sports VR」をリリース



Scheduled events for FA Cup, EPL, Nascar and many more...



Produced a live experience with BT and NBA on the Orlando-Toronto London game



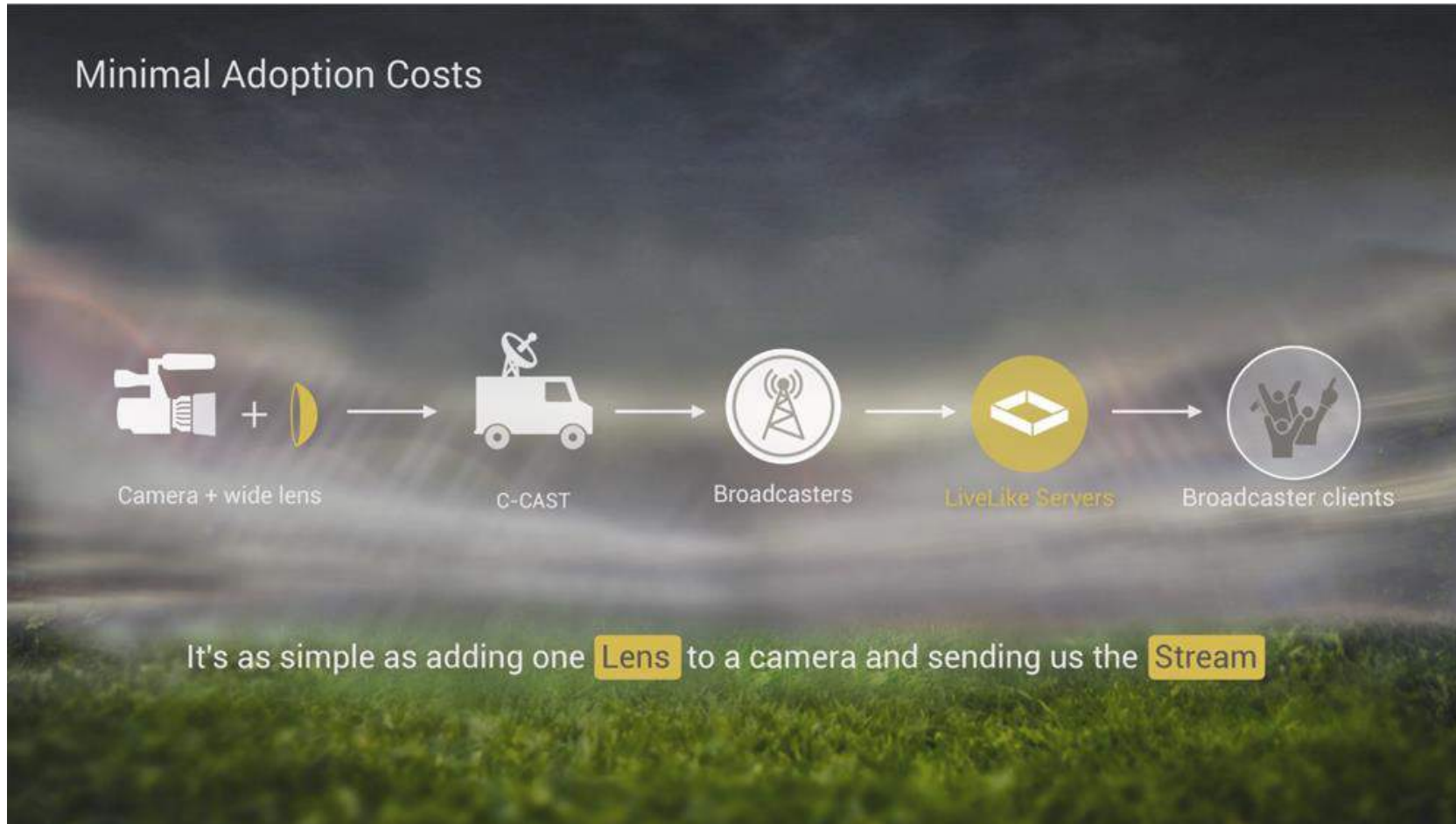
Streamed the 'El Clasico' game live between Barcelona and Real Madrid



「Sky Germany」、「BT UK」といった放送局様での採用が進展している。また、「UEFAチャンピオンズリーグ」や「スイスカップ」、「ゴールドカップ」といったビッグイベントでの協業に向けた実証が継続している。

VR映像制作の機材要求水準が低い

- ✓ LiveLikeは既存の映像設備を活用しライブVR配信ができる技術を開発している
- ✓ VR映像撮影用の特殊なカメラを新たに設置する必要はなく、基本的には元々スタジアムに設置されているカメラを用いてVR映像を製作することが可能、放送局・スポーツチームなどにとってパートナーシップが組み易い



マルチユーザー対応にてソーシャルなVR体験を提供

- ✓単にVR映像を見るだけではなく、「バーチャルVIPルームで、友人と会話をしながら一緒にスポーツ観戦」という形で、ソーシャルな形でのスタジアム体験を提供可能
- ✓マルチユーザー対応によるエンターテインメント性の向上で、新規ユーザー獲得のバイラル効果も期待できる



Fanglass

Fanglass
ファンガラス

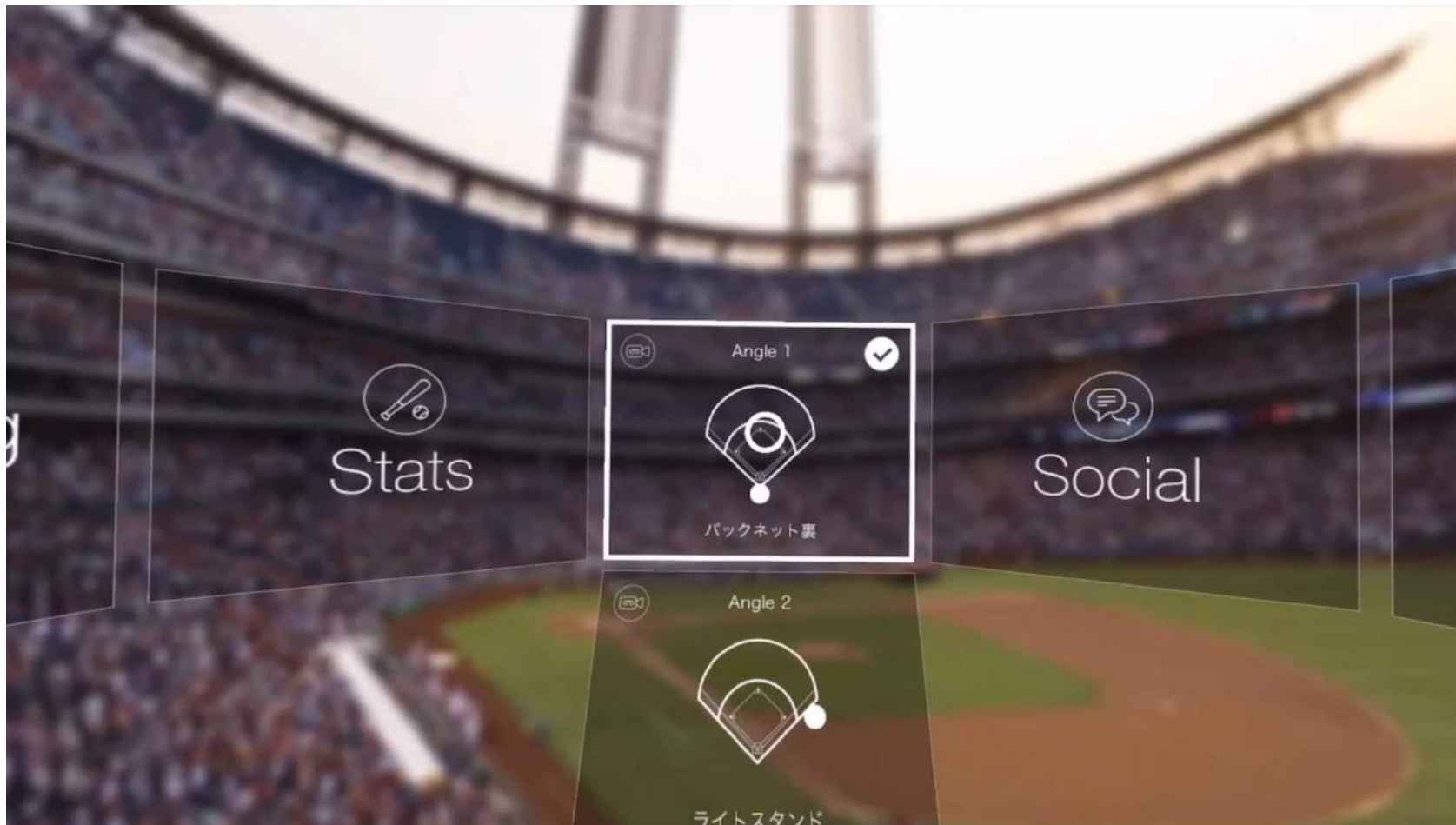
一瞬で組み上がるゴーグル

ゴーグルは、開いた状態から瞬時に組み上がる特殊設計。スマホを内部に格納することができ遮光性も抜群。スマホモードとVRモードの行き来を、これまでになくカンタンに。



全く新しい形でのスポーツ観戦

目の前のプレーは楽しみながら、いろいろな席や、審判の目でも楽しむ。そんなファンの夢は、Fanglassで叶う。リアルとVRの世界の手軽な行き来で、スポーツ観戦は新しくなる。顔を向けるだけでスムーズに欲しい情報を選べるUI、「Face Flick」を新開発。複雑な設定などVRに向かない操作を担うスマホモードとのハイブリッドで、抜群の操作性を実現。



家でもスタジアムでも

テレビの前で。スタジアムで。Fanglassをさっと装着。今のプレーをリプレイしたり、次のプレーをベンチから観たり。ワンアクションで、観戦が何倍も楽しくなる。



EAFF E-1 サッカー選手権 2017 決勝大会

日本で初のLiveLike導入事例。

フジテレビからE-1全試合のアーカイブ映像配信を実施。
また、会場内auシート限定で、ライブストリーミングを実施。



au VR Seat

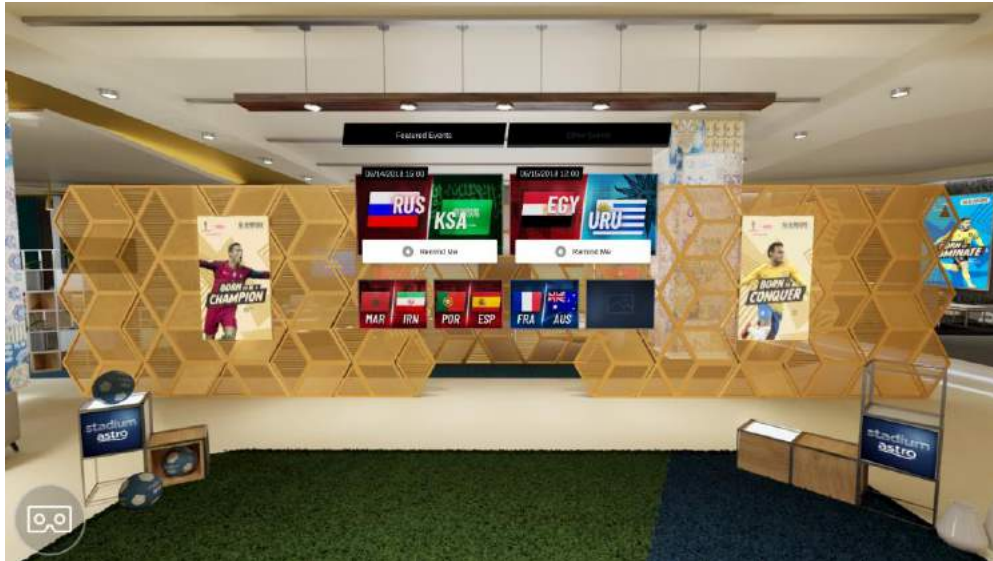
スタジアム観客席の一部に「au VR Seat」を設置。VRゴーグルとスマホを通してVR映像で試合を観戦。LIVE映像、リプレイ映像、ハイライト映像を5視点からのVR映像で随時見ることができます。



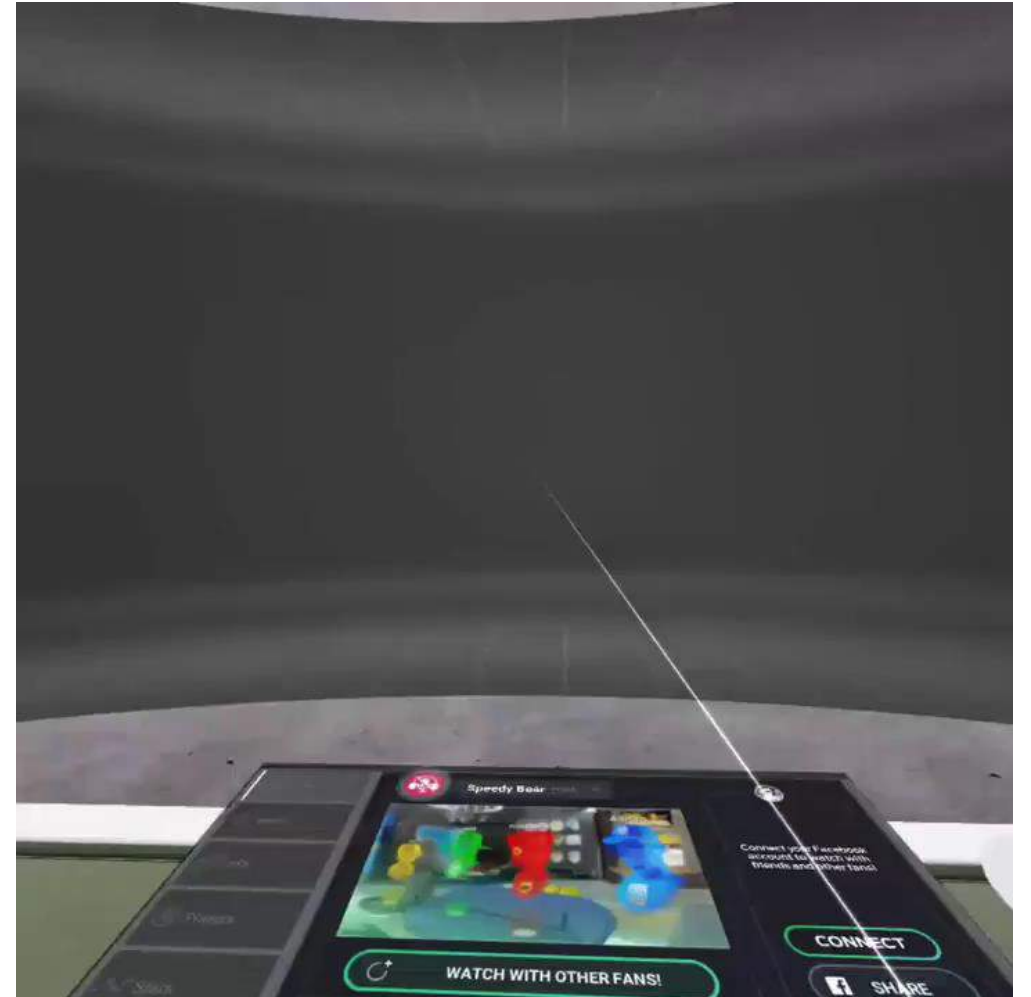
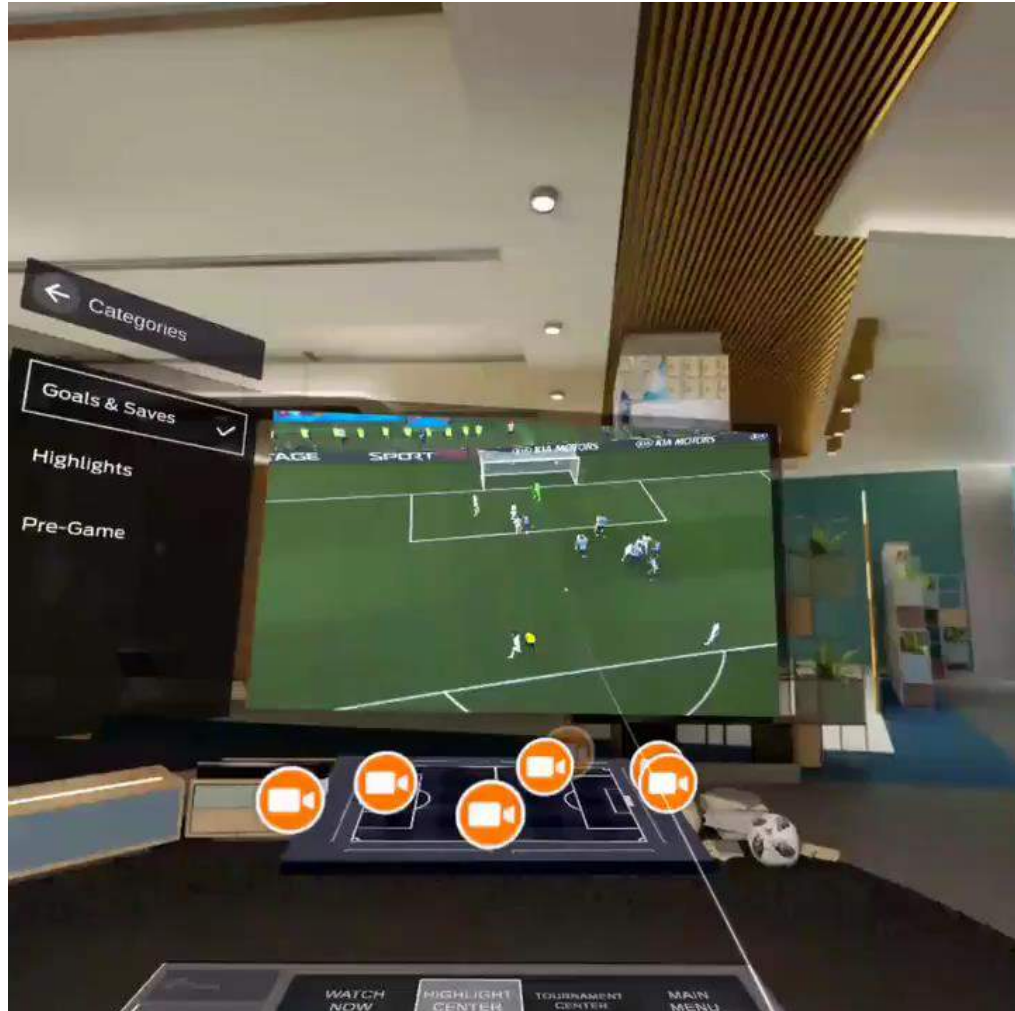
EAFF E-1 サッカー一選手権 2017 決勝大会



FIFA World Cup Russia 2018



FIFA World Cup Russia 2018



事例 : 近未来スポーツ体験「ワープボール」

WARP BALLは野球、テニス、ドッジボール、サッカーを足したようなVRスポーツコンテンツ。
グローブとバットを使用し、VR空間内で渋谷上空に浮かぶスタジアムを舞台にボール打ち合う



■ 高画質VR

全世界に先駆けた、弊社オリジナルクオリティ

12K高画質VR

4K～12Kの360° 動画VR・20K静止画360° VRを実現

現在VRの課題は、その解像度の低さ。

弊社では、4K、6K、8K、12Kの360° 動画VRの撮影・オーサリングに対応。お客様のニーズに合わせて撮影の開発、選定、カメラリグ設計を行い、アウトプットに合わせたVRをご提案いたします。

利用例:下記以外にも、美術館、工場見学などの施設紹介だけでなく、教育ツールや医療、研究機関などVRは幅広い分野で活用頂いています。



屋外大型ライブ



モータースポーツ



観光



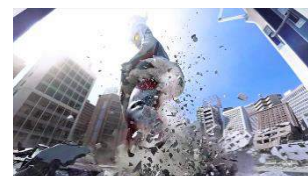
世界遺産



不動産



アミューズメントパーク



映画



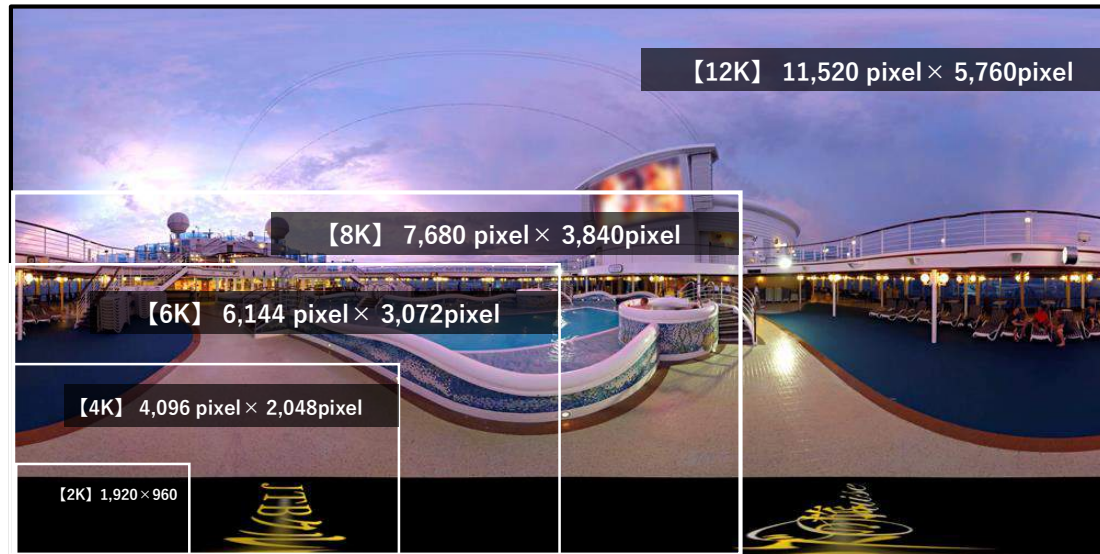
スポーツ



教育

対応解像度について

弊社では、プラネタリウム向けの12Kからスマートフォン向けの2Kまで、クライアント様の利用用途にあわせた画質で撮影・オーサリング・編集をご提案いたします。特殊撮影（VR映画・スポーツ等）では、60fps、120fpsなどコンテンツ内容にあわせたフレームレート対応の制作が可能です。



解像度	対応フレームレート
12K	30fps
8K	30fps/60fps
6K	30fps/60fps
4K	30fps/60fps/120fps
2K	30fps



【4K】 各社ヘッドマウント向け対応映像サイズ。



【8K】 一部のヘッドマウントに対応した映像サイズ。



【12K】 高解像度HMD、天球ドームなど大型投射機器向け映像サイズ。

現在市場に出ているVR対応のHMD（ヘッドマウントディスプレイ）やYoutubeなどは8K以上の解像度には対応しておらず、12K/8Kなどの高画質の元素材は圧縮する必要があります。ただし8K/12Kなどの高画質素材を残すことで、近い将来市場に出てくる再生機器にも対応できます。

カメラ機材について

出来栄えの製品を活用するだけでなく、オリジナル製品も含め、膨大なVRカメラの中から最適機器を選定。

また最終アウトプット（ヘッドマウントディスプレイ、スマートフォン、PC、サイネージ、プラネタリウムなど）の環境も踏まえた撮影機材を選定・ご提案いたします。また3D撮影にも対応します。



12K対応360° 撮影



8K対応360° カメラ撮影
または
シネマクラス360° 撮影



一眼レフクラス360° 撮影

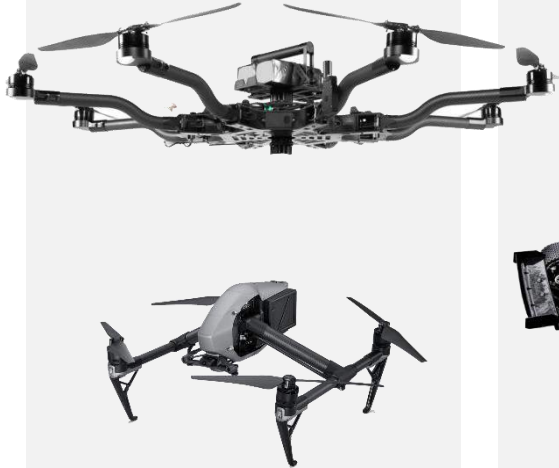


一体型360° 撮影

その他、撮影周辺機材について

空撮、水中、陸移動など対象に合わせ、既製品の選定のみならず、大型器具の開発、機器加工、カメラレンズ選定、カメラリグ開発、音声収録方法などを検討。世界最高水準のコンテンツクオリティを心がけています。

ドローン



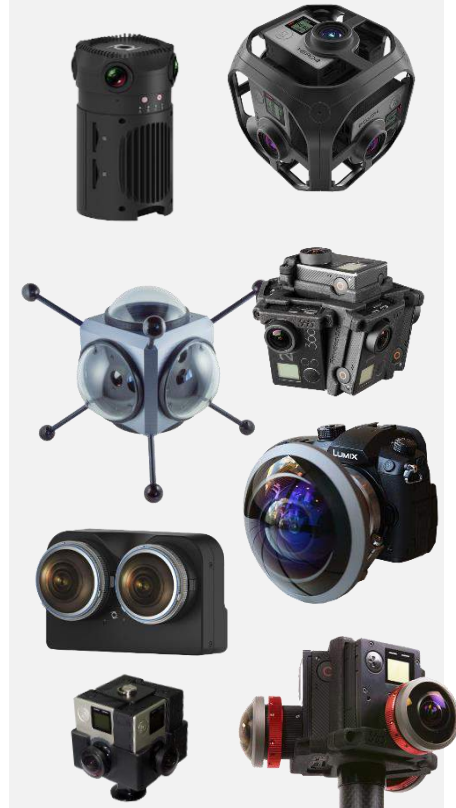
ドリー



マイク



カメラ



WORKS -VRコンテンツ制作事例-

360 BAYSTARS

横浜DeNAベイスターズとサムスン電子ジャパン協業で、新しい野球の楽しみ方を360° VRで提供するプロジェクト「360 BAYSTARS」。内野コンコースBAY SIDE側（旧1塁側）にある特設ブースと、客席最上段にある「Galaxy Gear VR スカイバーカウンター」でVRが体験できる設備を用意、GearVRでVRコンテンツを楽しむことができます。球場で観戦できないファンには、横浜DeNAベイスターズ公式Youtubeチャンネル、Facebookなどでも楽しめる環境を提供。

Information

制作：企画/提案/撮影/オーサリング/アプリ開発

デバイス：GearVR



WORKS -VRコンテンツ制作事例-

いろはす 一滴のしずくの旅

ミネラルウォーターブランド「いろはす」のリニューアル記念に、北は北海道から南の宮崎県まである水源地6ヶ所を体験することができる360° VR動画プロモーションコンテンツ。いろはす公式サイトYoutubeに掲載のVRを閲覧するとSNS (twitter、Facebook) でシェアする仕組みとなり、シェア数に応じて寄付されるキャンペーンも実施。またtwitterで@ILOHASを、フォローし該当するツイートをリツイート後、キャンペーン応募ページに参加することができ、抽選でVR簡易ビューアー「ハコスコ」が当たるキャンペーンも実施しました。

Information

制作：企画/提案/撮影/オーサリング

デバイス：GearVR



WORKS -VRコンテンツ制作事例-

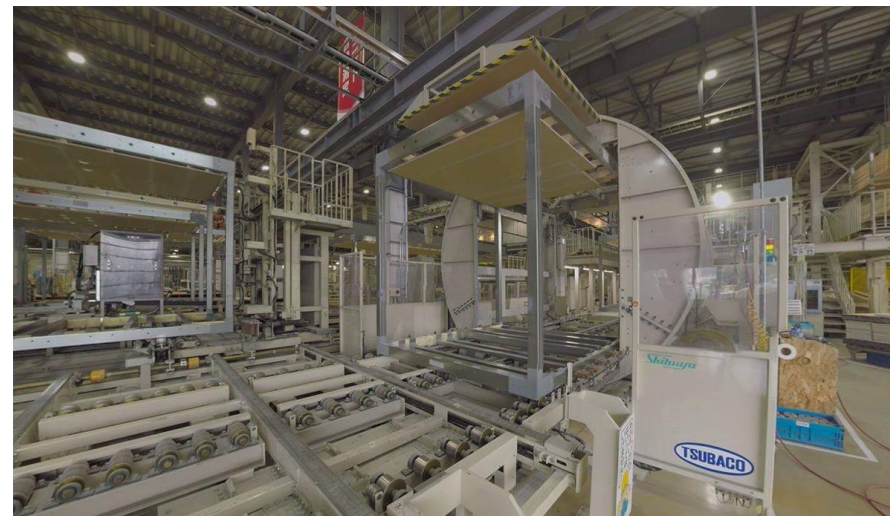
セキスイハイムVR工場見学

セキスイハイムの屋内工場をVR実写撮影
ユニット工法によって、家づくりの大半を屋内工場で完結することにより、品質と生産性を高めることが出来ることを
実際の見学会さながらに体感できます。

Information

制作：企画/提案/撮影/オーサリング

デバイス：GearVR



WORKS -VRコンテンツ制作事例-

JTBクルーズの旅

豪華客船クルージングの旅をバーチャル体験できるVRコンテンツ。東京・神戸・福岡・名古屋の全国4箇所で開催された「JTBクルーズフェア2015」のイベントでGear VRにて展示。イベントでVR体験者には簡易ビューアー（VR Scope）JTBクルーズの旅体験キットを進呈。



Information

制作：企画/提案/撮影/オーサリング/アプリ開発

デバイス：GearVR スマートフォンアプリ（iOS/Android）



WORKS -VRコンテンツ制作事例-

旭山動物園

旭山動物園は、動物本来の生態や行動を引き出す「行動展示」を坂東園長が考案し世界で初めて「行動展示」を導入した動物園。動物園は娯楽の場ではあるが、それだけではなく「自然保護の場」「調査・研究の場」「娯楽の場」「教育の場」の4つの理念を掲げ、「命」の大切さや「死」というものを動物を通して伝えている施設。このプロジェクトは北海道文化放送協力のもと、さまざまな理由で動物園に行きたくても行けない子どもたちに”いどう型動物園”として360° VRを採用。旭川医大の小児病棟や幼稚園などの子供達が体験する様子はTV番組でも放送され、高い反響を呼びました。

Information

制作：撮影/オーサリング/アプリ開発

デバイス：GearVR



WORKS -VRコンテンツ制作事例-

長岡大花火大会

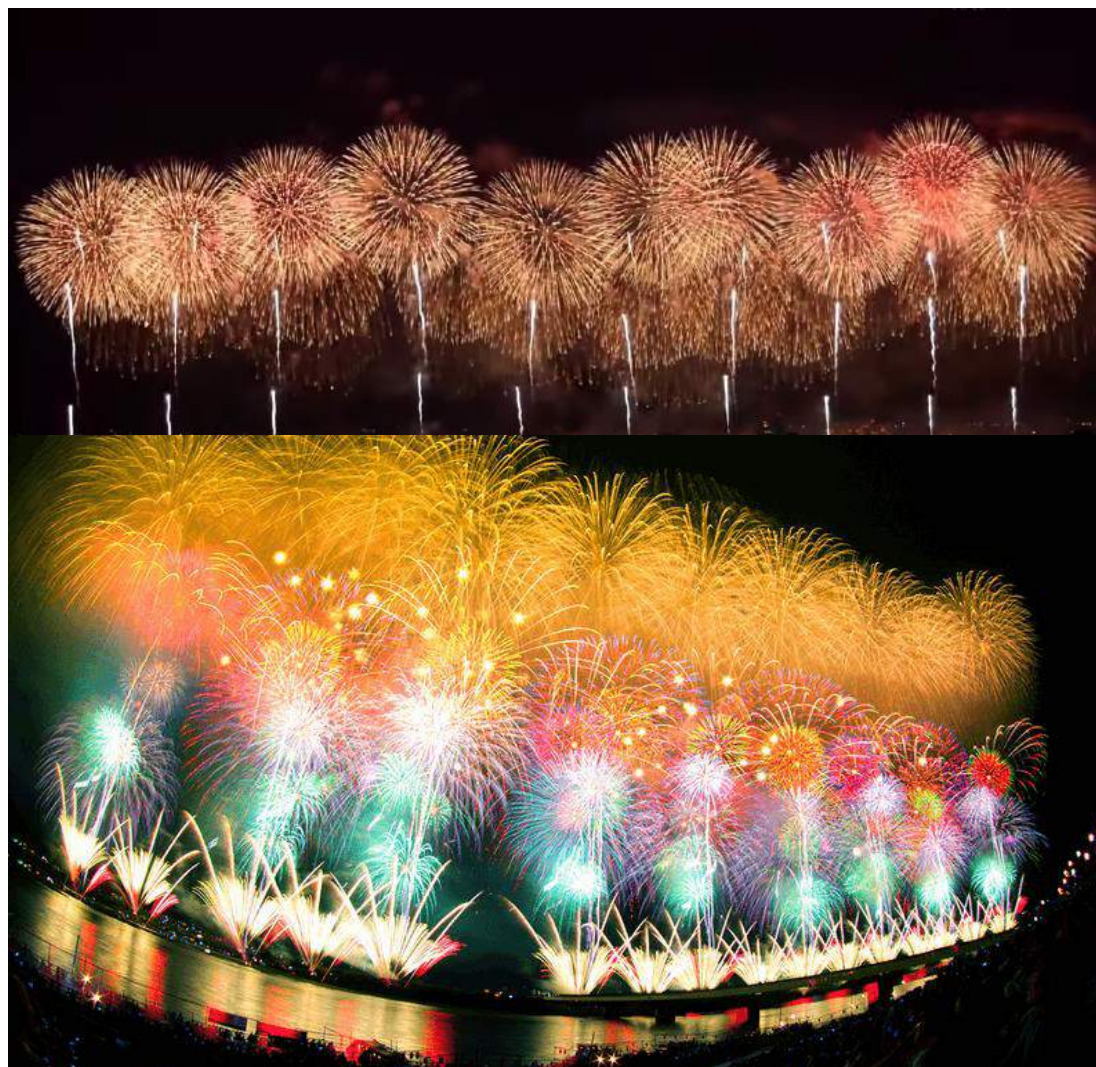
新潟放送協力のもと

日本三大花火大会の長岡大花火を特等席でVR撮影

Information

制作：企画/撮影/編集

デバイス：GearVR



WORKS -VRコンテンツ制作事例-

岡崎市VR

岡崎100年祭りのイベントに向けて
国内史上初の自治体向け観光VRを制作
海外での誘致イベントにも活用されました

Information

制作：企画/撮影/編集

デバイス：GearVR



WORKS -VRコンテンツ制作事例-

熊本城VR

震災の直前に撮影された、おそらく国内に残る
唯一のVR映像。
平穏な春の桜が咲き誇る中、熊本城の雄姿を見上げることが
出来る



Information

制作：企画/撮影/編集

デバイス：GearVR

北海道観光VR

