

B-02

超多人数接続技術による 新時代のバーチャルイベント

着目した世の中の課題

現実の音楽ライブやスポーツ観戦といった超多人数が一か所に集結することによる盛り上がり、従来の仮想空間では実現できていません。また、バーチャルイベントにアクセスする際も利用環境準備・接続時間の両面で手軽さに欠け、旬の話題をバズらせる展開に限界があります。

解決となる取組み

概要

専用アプリや大容量データの読み込みを必要とせず、バーチャルイベント会場に大勢で集結し、思い思いの表現での体験を共有することで、高揚感や楽しさが膨らむ空間コミュニケーションを実現します。例えばアーティストの呼びかけに合わせてみんなで空間を駆け回って盛り上げるような体験も可能です。

取組みを支える技術

独自開発の超多人数同時接続が可能なクラウドレンダリング技術、集団の中の一人として動く「AIエージェント」などの技術を組み合わせ、一つのイベント空間で人やAIを問わず数多くのアバターが活動できる環境を実現しています。

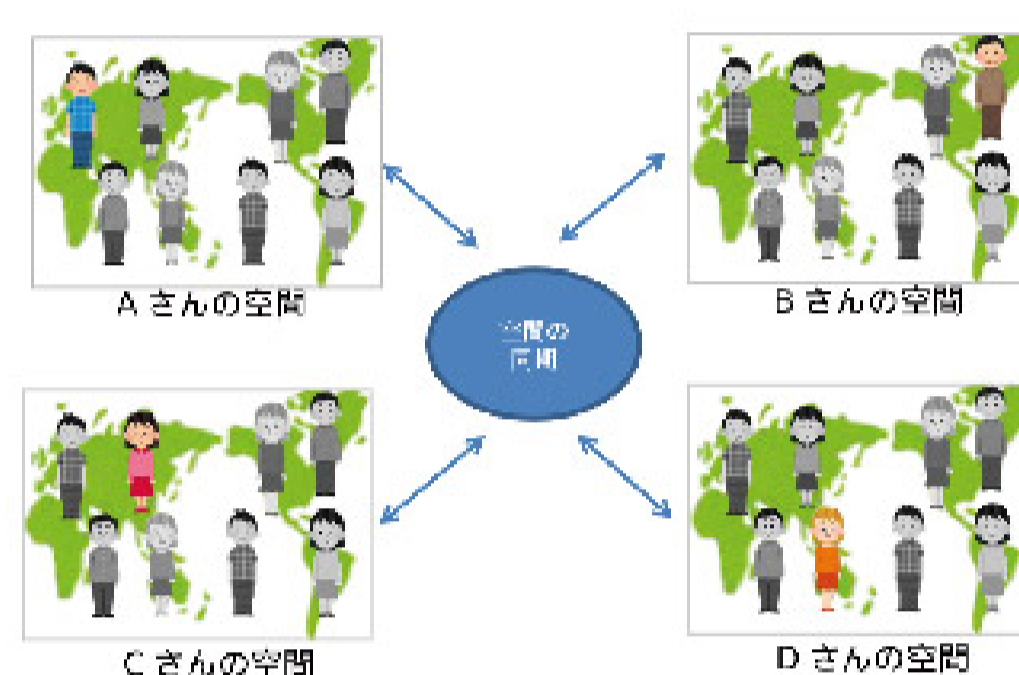
共創
パートナー

株式会社 Indie-us Games / 株式会社 GClue / 株式会社 セック / 株式会社 Relic

SDGs

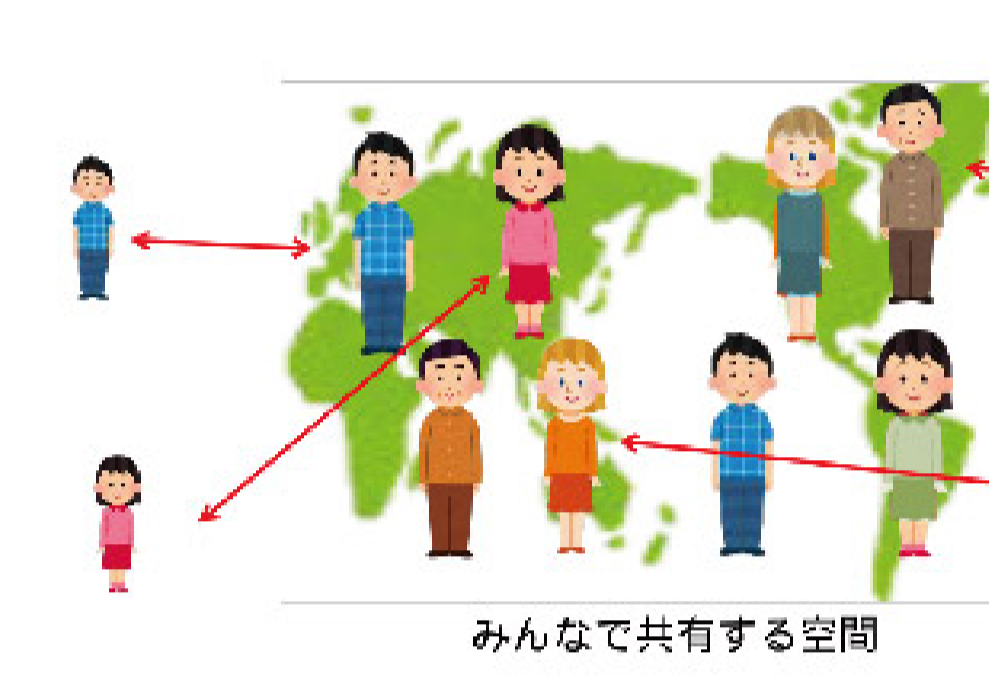


従来手法（ユーザーごとの空間を同期）

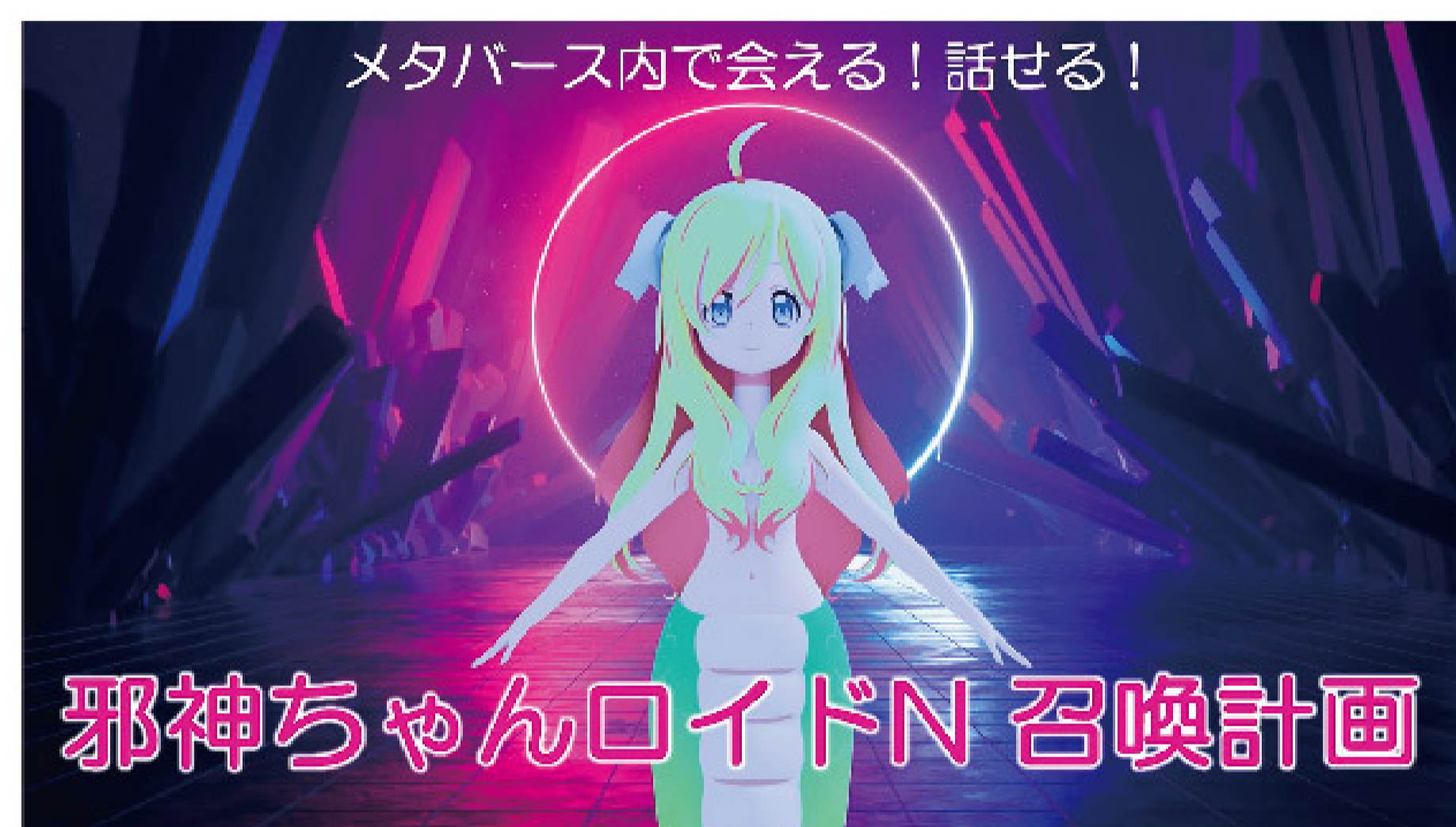


利用者ごとに用意された空間を同期して一つの空間に見せかけているため大量のリソースが必要で同一空間としての接続数も限定的。接続にも時間がかかる。

開発手法（一つの空間を共有）



一つの空間を分割して用意して、そこに利用者をいれる方式を開発。必要最低限のリソースで、同一空間としての超多人数利用を実現。接続にも時間がかからず空間コミュニケーションが手軽に行える。



実際のイベントの様子

©ユキヲ・COMICメテオ / 邪神ちゃんドロップキックX製作委員会

ライブイベントや講演会、販売会、
パブリックビューイングなど、

「そこ」までいかなければ得られなかった大勢で楽しむ熱狂を、
いつもいる場所で体験できます。

バーチャル空間の中でも大勢と一緒に盛り上げられるイベントを