14 離れていても盛り上がりを共有できる

～双方向性の臨場感・一体感の向上をねらう拍手音符号化～

どんな研究

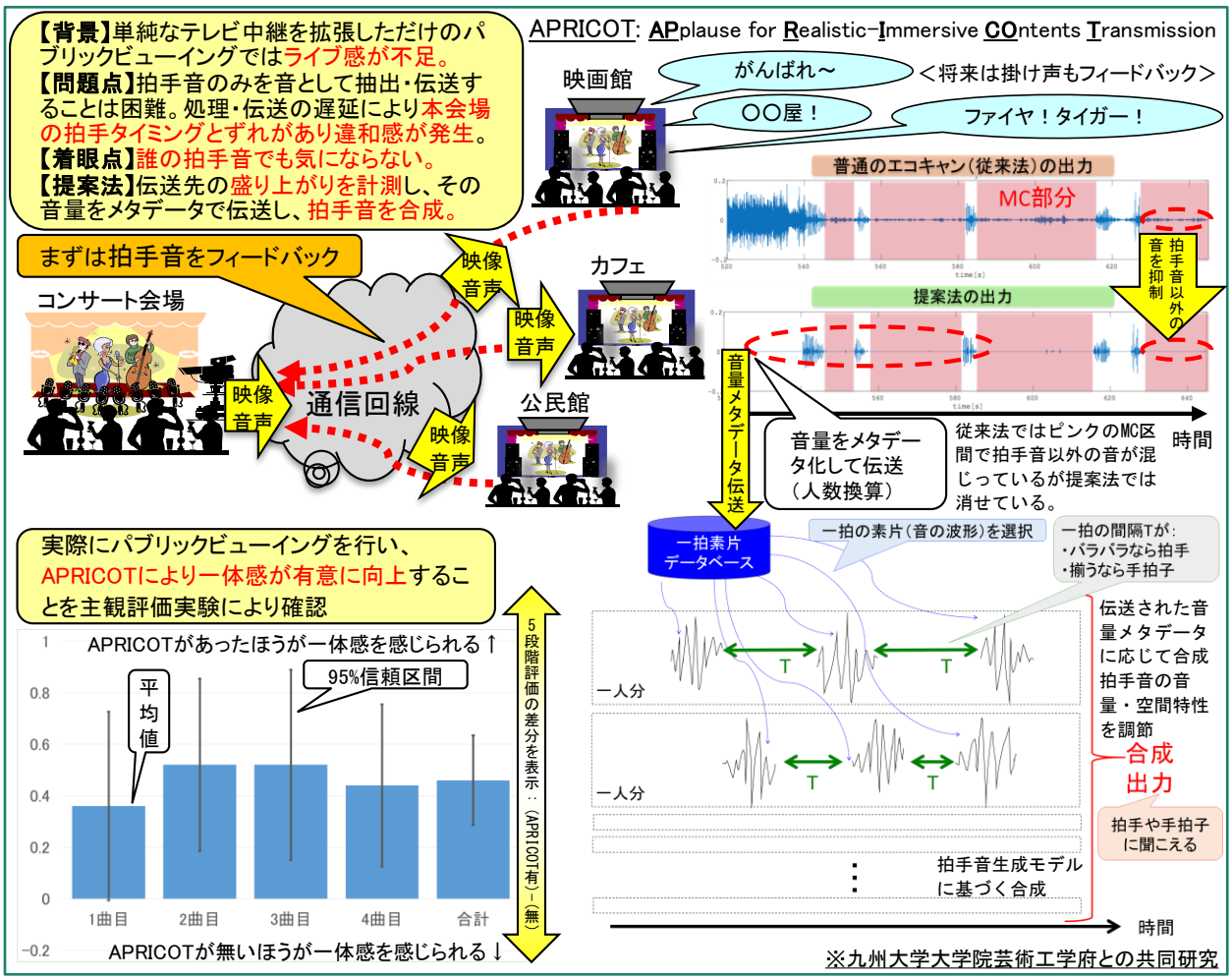
現在のパブリックビューイングはほとんどが片方向通信（一方通行）のため、伝送先の盛り上がりを本会場に伝えることができません。この展示では伝送先の拍手音を本会場に伝えることで、双方向性のある臨場感・一体感を向上させることができるAPRICOTシステムを紹介します。

どこが凄い

自然な拍手音を合成することが可能になりました。伝送先の環境音から拍手音の音量を抽出することで、どれだけ盛り上がっているかを計測できるようになりました。遅延を感じさせないフィードバックにより、臨場感・一体感の向上に寄与できることを確認しました。

めざす未来

パブリックビューイング会場からでも、演者への賞賛や選手への激励が届くようになります。通信の力で離れていてもこちらの想いをあちらへ伝えることができるようになり、実際に会場に行けない場合でも参加している体験を味わうことができるようになります。



関連文献

[1] 鎌本優, 河原一彦, 尾本章, 守谷健弘, “音楽鑑賞時に励起される拍手音の低遅延伝送に向けた検討,” *2014年秋季日本音響学会講演論文集*

[2] K. Kawahara, A. Fujimori, Y. Kamamoto, A. Omoto, T. Moriya, “Implementation and demonstration of applause and hand-clapping feedback system for live viewing,” in Proc. *141st Audio Engineering Society (AES) Convention*, 2016.

[3] M. Nishikawa, K. Kawahara, Y. Kamamoto, A. Fujimori, A. Omoto, T. Moriya, “Extraction of applause from a sound field for ambient transmission in a live viewing system,” in Proc. *IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)*, 2017.

担 当 者　鎌本 優（Yutaka Kamamoto）守谷特別研究室

Copyright (C) 2018 NTT corp. All Rights Reserved.