

産総研コンソ『拡張体験デザイン協会』

XR技術から体験産業へ

- ▶ VR, MRの最新技術を知りつつ、体験価値を科学的にデザインする
- ▶ 体験検証用のコンテンツや手法の共有, 国際標準化
- ▶ 有効な体験価値を提供するコンテンツや技術を表彰

ユーザ体験からXRを考える

企業会員 現在 6 社 (50音順) :

株式会社cluster, 建設技術研究所, 大日本印刷株式会社,
株式会社博報堂D Yホールディングス, マツダ株式会社, 三菱電機株式会社

会長: 蔵田武志

運営委員

大山潤爾	産総研
大槻麻衣	産総研
渡辺健太郎	産総研
田中秀幸	産総研

共感会員

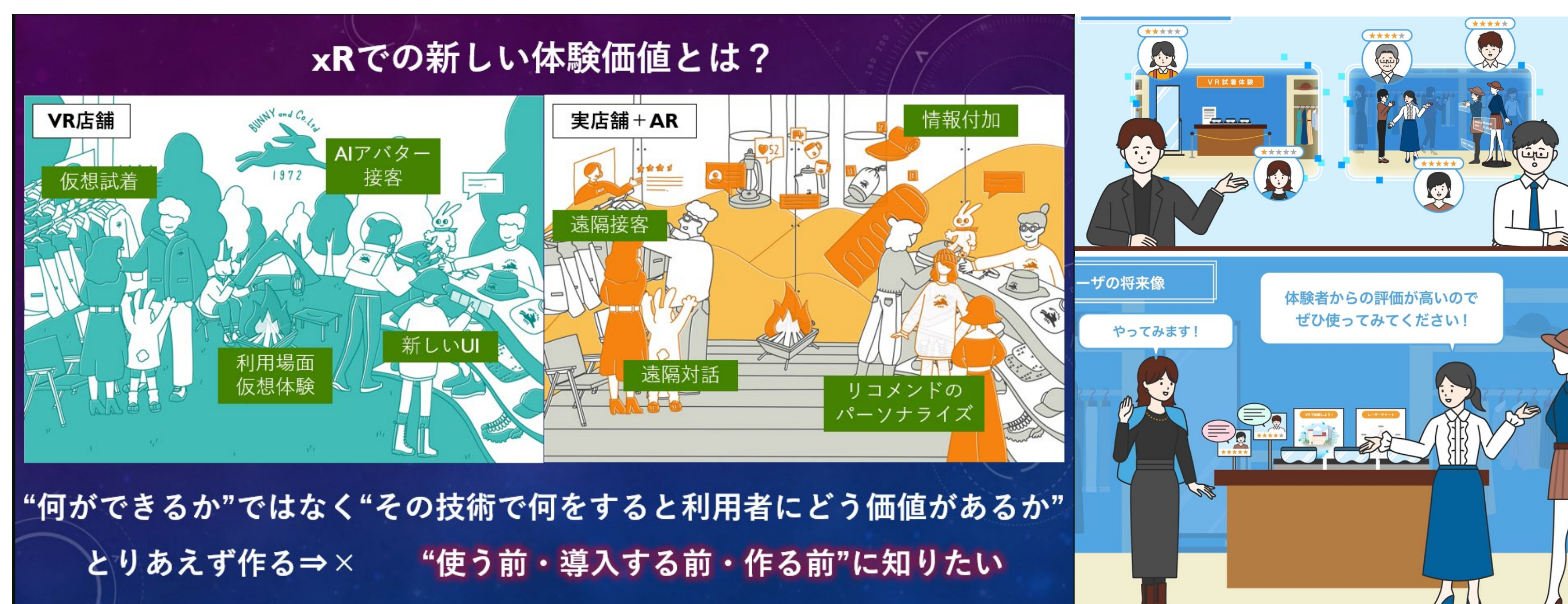
静岡県 袋井市

オブザーバー

経済産業省文化創造産業課

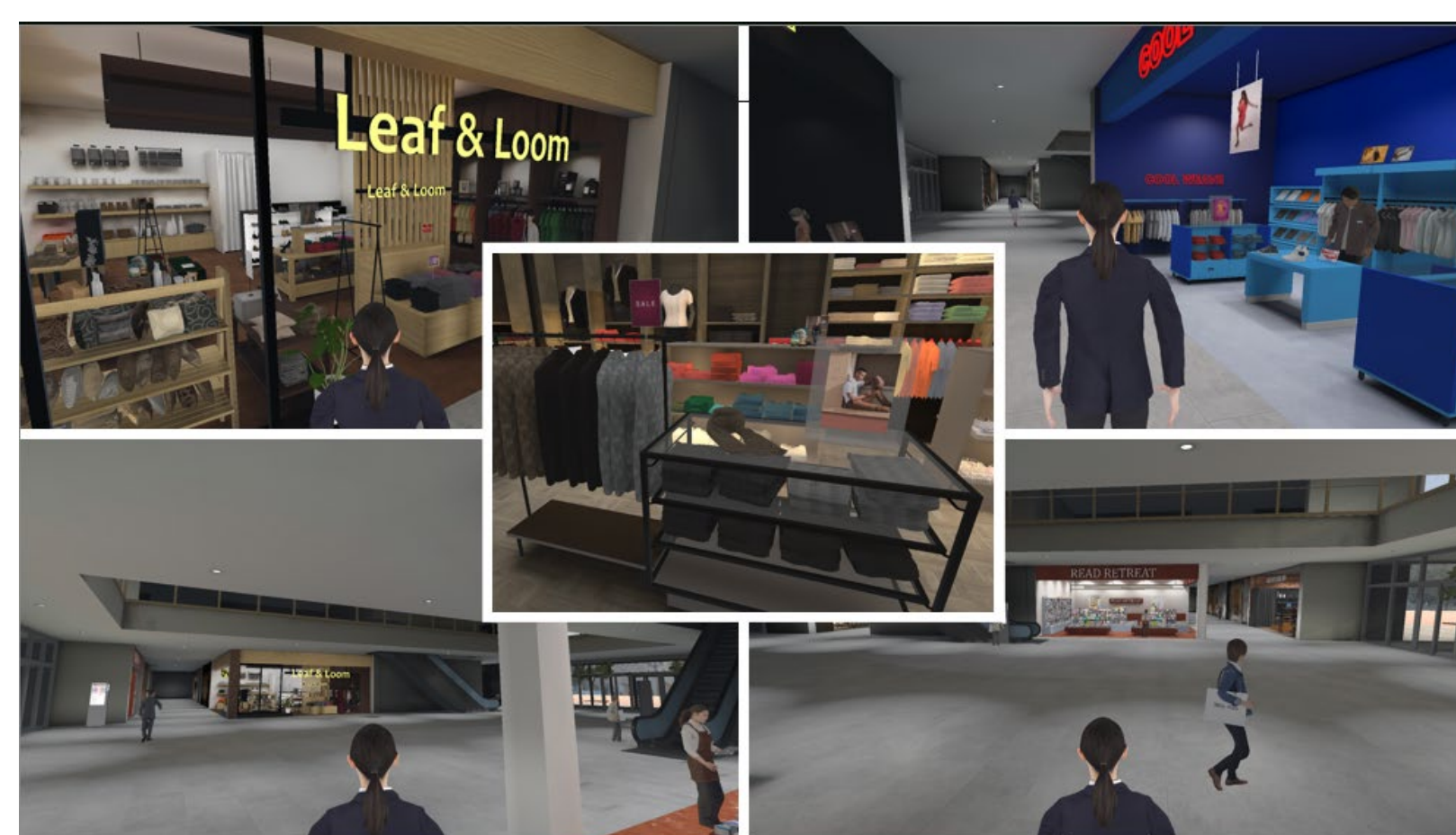
学識会員

お名前	ご所属	研究領域
原田悦子	筑波大学	認知科学, 高齢者支援, インタフェース, みんなの使いやすさラボ代表
和田真	国リハ	神経科学, リハビリテーション科学, 福祉工学
鳴海拓志	東京大学	バーチャルリアリティ, 拡張現実感
蔵田武志	産総研	情報通信, ウェブ情報学, サービス情報学
梅村浩之	産総研	認知心理学, 感性情報学, 表情, エンゲージメント
渡邊洋	産総研	ダイナミックサイン, 認知心理学, CAVE, 映像酔い
丸山翼	産総研	デジタルヒューマン, デジタルツイン, 運動計画
氏家裕弘	T I D	人間工学, 映像酔い, VR酔い, 生体安全性
岩本直	産総研	神経科学, 脳機能イメージング, 感性工学
大隈隆史	産総研	HCI, SFS, スマートワーク, サービス, デジタルツイン



安心して実施できる! 顧客の興味と期待が高まる!
新しい試みにもリスクとコストを抑えてチャレンジできる!

これまでの実績 (サロン, コンテンツ, 実証知見, 国際標準化)

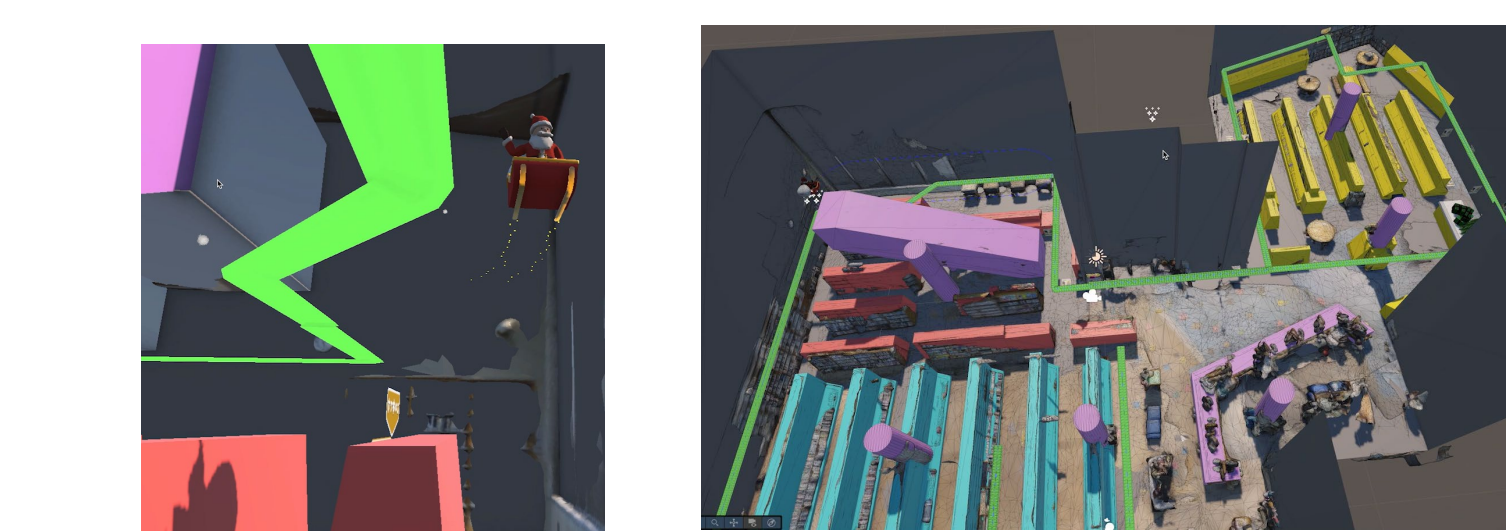


ショッピングモール買い物体験
VR実証フィールドコンテンツをGitHubで公開

VR検証フィールドでの体験評価は、現実世界および仮想世界での生活場面の認知行動調査に有効	
・実験デザイン	
・環境と身体のアリヤティの設計	
・認知プロセスの記録	
体験の質を評価する質問方法を検討	
・環境アリヤティ	
・身体アリヤティ	
・体験アリヤティ	
移動操作方法と体験の印象の関係を発見	
・足ふみ操作で移動する方が、現実の日常生活と近い印象	
・どちらが操作しやすいかは、人それぞれ	
・操作しやすいと体験が楽しい	
様々な検証の比較条件となる個人の日常場面の認知行動データを蓄積	

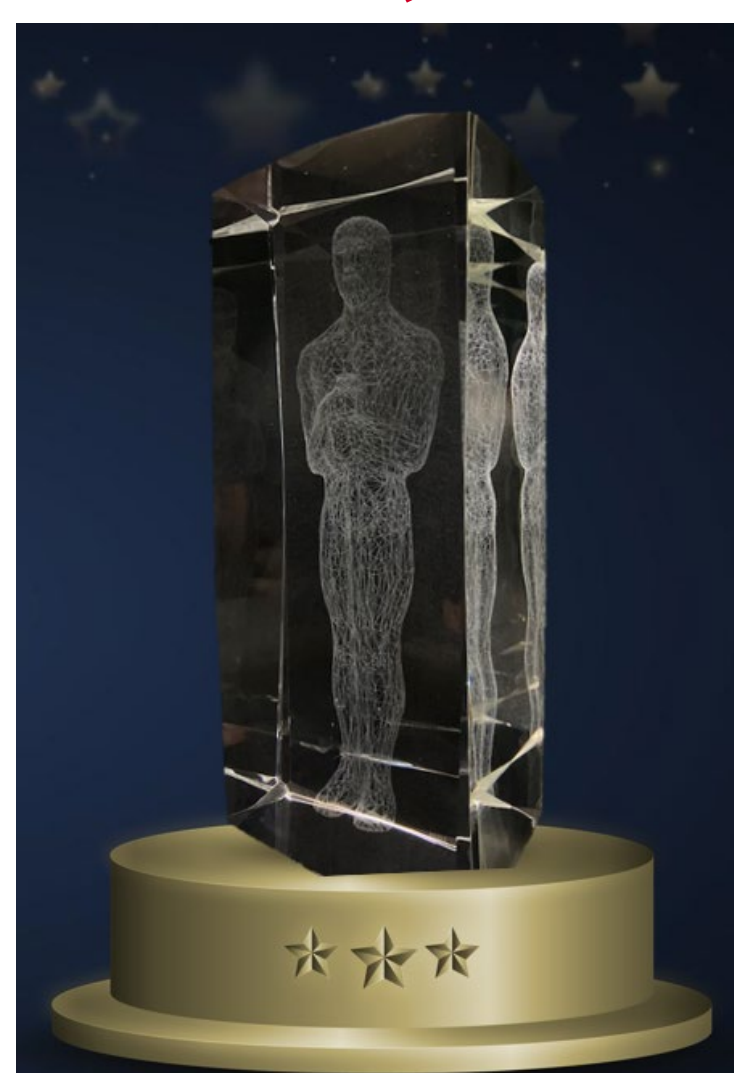
International Conf. of Artificial Reality & Telexistence
Eurographics Symposium on Virtual Environments
で会員の皆様と連名が発表がBest Poster Award受賞!

名前	所属	立ち位置
大山潤爾	産総研/SC35	SC35エグゼクティブ
原田悦子	京都先端科学大学/SC35	SC35エグゼクティブ
和田真	慶応義塾大学/SC35	SC35エグゼクティブ
自見信雄	博報堂D Yホールディングス/拡張体験デザイン協会	業界団体
飯沼達之介	VRMエンタープライズ	業界団体
平本龍史	クラスター株式会社	ユーザ企業
仲田剛史	伊勢丹 REV worlds	ユーザ企業
皇田啓介	MVJ/東京大学/Noiz	業界団体
バーチャル美少女なむ	個人	ユーザ/有識者
川本大助	KDDI	ユーザ企業
森高貴史	株式会社サイバーエージェント	ユーザ企業



図書館における本のMRナビ

企業, 大学のXR体験を表彰(今年度も募集中)



- <2025> クラスター株式会社『MetaGadget』
 - <2024> 株式会社博報堂DYホールディングス『じぶんとトレーナー』
zeroion・ACTANT『CoMADO』
 - <2023> 大日本印刷株式会社『みどころウォーク』
- ← 実際に授与されるトロフィー

アバターの用語定義, 機能分類, 配慮設計に関する国際標準化

学生賞も募集中!

- <2025>
犬嶋美雨(日本国際学園大学)『視覚体験によるバーチャル空間での身体所有感促進手法の開発』
倉井龍太郎(奈良先端科学技術大学院大学)『自然言語から動きのある3Dオブジェクトを生成するシステムMagicCraftの開発』
- <2024>
小関裕介(東京大学)『飲食体験と味覚を拡張する1人称バーチャルアバターの開発』
花島諒(筑波大学)『VRを用いた幽体離脱的体験のデザイン』
阿部悠貴(青山学院大学)『拡張現実を用いたマルチプレイ掃除活性化システム』
- <2023>
瑞穂嵩人(東京大学)『Virtual Omnibus Lecture: 講師アバターを活用した新しいオンライン講義手法』
市川あゆみ(筑波大学)『VR空間での対話における動物アバターの使用がユーザの自己開示に及ぼす影響の調査』
安素羅(愛知工業大学)『多彩な鑑賞と参加を可能にする立体的インタラクティブプロジェクションマッピングに関する研究』