

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。

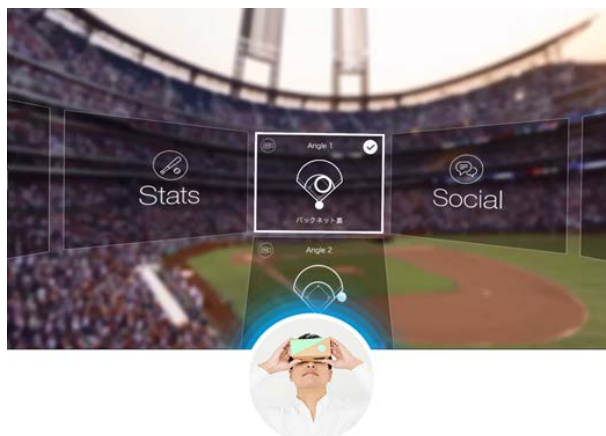
<Fanglass の概要>

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
溪、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