

# 空間×テクノロジーの研究成果発表イベント『超文化祭 2025』 盛況のうちに終了しました

2025年11月、丹青社の研究開発・実証拠点『港南ラボマークスリー [Mk\_3]』にて、3度目となる『超文化祭 2025』を開催しました。会場には、若手主体の自主実践プロジェクトによる4つのプロトタイプが並び、3日間で400名を超える方々にご来場を賜りました。来場者アンケートでは、多くの方から「大変良かった」「良かった」との評価をいただいています。今回は、展示したプロトタイプの概要をご紹介します。開発者の声を交えた詳細レポートは、後日あらためて公開予定です。

注文を聞き取って寿司を届けよ！  
超指向性スピーカー × 空間 × 身体  
聴こえま寿司



超指向性スピーカーを使って空間から音を探し、注文通りのお寿司を素早く提供するゲームです。美術館などで特定の範囲を狙って音を届ける技術を、空間から音を探し当てる「聴覚探索」へと応用する「逆転の発想」で開発しました。企画の面白さに加え、衣装や演出を含めた独自の体験設計にポジティブな評価をいただきました。

※ 協力 | 株式会社レイ

君の指先がアスリートになる！  
新感覚のスポーツゲーム  
YU-MO SPORTS  
- YUBILIMPICS 2025 -



聴覚障がい者の日常を疑似体験できるダイバーシティコンテンツ『YU-MO( ゆーも )』シリーズの第3弾です。

今回は、カメラセンサーで指文字を認識してライトを点灯させる『YU-MO Light』の発展形として、指文字を使って金メダルを目指す新感覚のスポーツ体験をお届けしました。システムには、筑波技術大学の船山氏が構築した「指文字認識くん」を使用。AI とクリエイティブの融合により「楽しいダイバーシティ」を実現し、教育・研修への展開可能性や、センシング技術の高さに評価をいただきました。

※協力 | 筑波技術大学 船山滉介「指文字認識くん」

みんなで童話の世界へ入り込もう！  
超飛び出す絵本 XR  
Dive into the tales  
～ 不思議の国のアリス編～



ヘッドマウントディスプレイを装着して絵本のなかへ。不朽の名作『不思議の国のアリス』の世界を、アリスと一緒に歩いて探検する約5分間のXRコンテンツです。物理空間を自由に動き回りながら、仮想世界を体験できる「フリーローム VR」の構築に若手メンバーが挑戦しました。物語の名シーンを自ら作画し、動きをつけてバーチャル空間に配置することで、全身で物語を楽しめる体験を作り上げています。イラストから実装までを完結させた、当社の内作力の高さを示す事例として注目を集めました。

高精度測位システムを使った音声ガイド  
ネコカイギ



“ネコを飼っている時、人はネコに飼われている”をテーマに体験者がネコになりネコ社会に参加することで、人とネコの奇妙な関係を体験できる展示と音声ARコンテンツです。Bluetooth通信を使用した高精度屋内測位システムを活用し、端末を持って展示に近づくだけで聴くことのできる音声ARガイドを制作。音声ガイドを聴きながら、丹青社のネコ好き社員たちとともに作り上げた、ネコに関するオリジナル展示をお楽しみいただきました。

※協力 | ピクシーダストテクノロジーズ株式会社  
株式会社 H.W.P