

サイバー空間の高齢者の健康・福祉への活用

リアル
~現実よりもリアルな体感を~

提案されたテーマ

VR・メタバースを用いて、健康・福祉に使用できるアイデアは？

- ➡ 高齢者の方が共感できるレトロな街並みを体験し、思い出を語る。
- ➡ VR体験を通じ心身の健康促進を目指す。

blender

役割 体験する人がみた、昔にあったものや街を再現する。

昔に存在していたものなどをblenderを用いて作成する。

Unityの空間にある昔の街並みに出力させる。

blenderを用いて井戸から水をくみ上げるポンプを作成した。



mediapipe

役割 参加者の体の動きを反映する

オブジェクトとインタラクションする動作をすることで、動きや音・振動のオンオフができるようにした。



unityと3D音響, 振動

役割 街をUnityに組み込み、3D音響と振動をつける

Unity内で作成した空間を3面プロジェクションシステム（サイバー空間）に投影し、キーボードでのウォークスルーを実現した。

さらに、オブジェクト（ポンプ）に3D音響（水之音）を取り付けることに成功。

ポンプに近づくとだんだんと音が大きくなり、離れると次第に音が小さくなっていく。

mediapipeと組み合わせることでポンプを動かす動作（手を上下させる）をすると音が鳴るようにした。

展望

unityのステージと音響・振動のシステムを製作することができた。

今後、健康のための運動促進をめざし、歩いたら進む、体の向きを変えたら曲がるというように、参加者の体の動きでウォークスルーできるようにしたい。

また、将来的には、2つのサイバー空間をつないで、離れたところにいる人が話をしながら散歩できるようにすることが目標である。