

音を「聴く」から「体験」するへ

松竹映像センターと電通、3D音響技術「audio cube（オーディオキューブ）」で没入感が味わえる音声サービスの提供を開始

株式会社松竹映像センター(本社:東京都港区、代表取締役社長:山下 良則)は、独自に開発した3D音響技術「audio cube(オーディオキューブ:特許出願中)」を活用した実証実験を、株式会社電通(本社:東京都港区、代表取締役 社長執行役員:佐野 傑)と共同で行い、スポーツ観戦やエンタテインメント分野において立体的な音声で臨場感あふれる視聴体験を可能にするサービスの提供を開始しました。

dentsu
tokyo/osaka/nagoya

 Audio³
audio cube

「audio cube」では、音の「位置」「距離」「動き」を自在に表現できる3D音響技術を用い、会場に設置したカメラ映像とマイクで収録した立体音響を、中継または収録配信向けに最適化することで、従来のステレオ音声では再現できなかった「音の空間情報」を忠実に再現します。視聴者側に特別な機材は不要で、ヘッドホンやスピーカーなど一般的な再生環境で音声を楽しむことができます。

2025年10月にバレーボールの試合で行った実証実験では、「audio cube」の使用により、スパイク音の方向性、ボールの着地音や反響の距離感、選手の移動や攻守の切り替えによる立体音響によって“まるで その場にいるかのような”没入感を体験できることが実証され、ステレオ音声との違いが明らかになりました。

今後も、スポーツ中継にとどまらず、舞台芸術、ライブイベント、教育、地域体験コンテンツといった幅広い領域での立体音響を活用した新たな体験の創出に努めることで、エンタテインメントの価値向上に貢献していきます。

■実証実験の動画(ステレオ音声と audio cube の違い)

ショート:<https://youtu.be/y13cMtO2GRg>

ロング:<https://youtu.be/ZESsxv4GgBg>

「audio cube」とは…

音声解析や音響心理学、バイノーラル収録の技術を複合的に応用し、松竹映像センターが独自に開発した最新の音響技術です。解析した音声を脳が知覚する音に限りなく近づけ、デジタル空間上で再現することで、現実の空間と聴き分けがつかないほどリアルで立体的な音場を実現します。

日常生活に溢れる多様な音の要素をきめ細やかに再現し、耳だけでなく全身で体感するような圧倒的な臨場感を通じて、ユーザーの皆様に驚きと感動をお届けします。

【お問い合わせ先】

株式会社松竹映像センター audio cube プロジェクトチーム

担当:伊藤 mayumi_ito@shochiku.co.jp