

# VR空間でスピーチ練習

九州大学 第一期ギャップファンド採択 研究シーズ

## 人の心を動かす話し方が身につく バーチャル・リアリティ(VR)教材

芸術工学研究院 コンテンツ・クリエイティブデザイン部門  
冬野美晴

### サマリー



ビジネスで、学校で、受験で、就職面接で、披露宴や宴会で——私たちにはさまざまなシチュエーションでスピーチやプレゼンを行う機会があります。しかし「いい話し方」とはどのようなものか、科学的な根拠に基づいた教材は希少でした。

そこで本プロジェクトでは、200件以上のスピーチやプレゼンを科学的に分析し、話す速度やアイコンタクトの取り方について数値指標を抽出しました。

データを自動評価システムに組み込み、実際に会場でオーディエンスを前に話す時のような環境をVRで提示し、緊張感や臨場感に溢れた練習ができるVR教材システムを開発しています。

教材はヘッドマウントディスプレイ（ゴーグル）用とスマホ用の両方があります。

(お問い合わせ窓口)

九州大学 学術研究・産学官連携本部 ベンチャー創出推進グループ  
MAIL: startup@airimaq.kyushu-u.ac.jp, Tel: 092-832-2168



AIRIMaQ

九州大学 学術研究・産学官連携本部  
Academic Research and Industrial Collaboration  
Management Office of Kyushu University

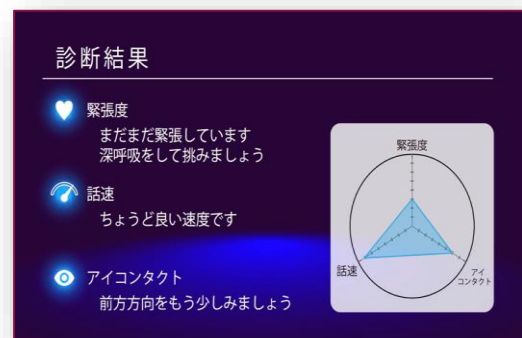


九州大学

## 強み

アメリカでは小学校の時からプレゼンテーションの訓練を行います。「いい話し方」を身につけるためには、**たくさんのプレゼンを経験して場慣れすることが不可欠**です。しかし、自分ひとりで練習をしても、本番のように緊張することはありません。

VR環境であれば、**自分ひとりでも本番のような緊張感に満ちた環境で、繰り返し練習をすることができます**。更に、**本教材独自の評価システムが練習のたびにユーザのパフォーマンスを評価し、スコアをフィードバック**しますので、上達を確認できます。



## 想定される使い道

大学、各種学校、学習塾、アプリ開発会社、企業研修提供会社等、プレゼン教育や教材開発にかかわるさまざまなフィールドでの応用が期待されます。教材としての提供に加え**研修やコンサルティングとセットでの利用も考えられます**。

## 知的財産

九州大学において特許出願、追記出願を完了済です。

<特願2017-077706>