## 研究テーマ

配信観戦体験の向上を目指したリアルタイム映像処理システムの開発

## 背景・目的

近年、eスポーツやゲーム配信は大きな盛り上がりを見せており、多くの視聴者が大会やストリーマーによる対戦配信を楽しんでいる。しかし、現在の観戦スタイルは一方向的であり、視聴者がより深く没入できるような工夫にはまだ発展の余地がある。

本研究では、視聴体験をより臨場感のあるものにするために、複数の配信映像を活用し、対戦者がリアルタイムで“向かい合って”いるように見える観戦UIの開発を目的とする。特に、対戦者の表情やリアクションを同時に比較できる構成により、視聴者が感情移入しやすく、より熱中できる観戦体験の実現を目指す。

## 研究概要

本研究の主目的は、複数の配信映像の映像および音声を同期させることによって、視聴者が快適かつ没入感のある観戦体験を得られるようにすることである。

（中略）

## 用語解説

（中略）