

# 19年W杯

2019年ラグビーワールドカップ(W杯)の機運を盛り上げようと、静岡理工科大(袋井市)情報学部がAR(拡張現実)技術を使用して競技に親しめるシステム「ラグーマー」を開発した。老若男女が容易に楽しめる内容で、9日から市役所に設置する。関係者によると、ARをスポーツのPRに役立てている事例は珍しいという。

## ラグビー ARで親しむ

システムは専用のカメラの前に立った人物の表情を読み取り、テレビ画面にW杯や競技に関する情報がランダムに映し出される仕組み。人間とコンピュータ間のつながりを考察する「ユーザーインターフェース」が専門の定国伸吾講師(39)の下で学ぶ3年生6人が開発した。大学近くのエコパスタジアムがW杯会場であること知り、近年普及しているARでビッグイベントを盛り上げようと企画した。

### 開催地・袋井から盛り上げ

### 9日から市役所に 静岡理工科大生開発システム



ラグーマーの出来栄を確認する学生  
＝5日、袋井市の静岡理工科大

反則をはじめとした競技ルールが漫画のせりふのように吹き出しに

登場したりする。現在W杯出場を決めている各国のユニホームや国旗のフェースペイントなども顔と合成される。

定国講師によると、ARは顔写真の加工や映像の自動加工など娯楽性の強い分野で主に活用されているが、スポーツのルールや外国語などの情報と組み合わせる例はほとんど無いのでは」という。

開発者の1人の草谷翔さん(21)は、学生や市民の中でもまだW杯が周知されていないと感じている。それだけに「まずは開催地が盛り上がらないと。コンピュータになじみの薄い人に楽しんでもらいたい」と言葉に力を込める。市役所への設置は2月2日まで。

(袋井支局・伊藤龍太)