

佐久間 洋司 委員

提出資料

大阪・関西万博で示す

「自由な身体と声で生きる、リアルに溶け込んだもう一つの世界」

佐久間洋司（大阪大学学生・人工知能研究会 / AIR 代表）

第2回 大阪・関西万博におけるパビリオン等地元出展に関する有識者懇話会

日時：令和2年2月20日木曜日

会場：大阪市役所 屋上階（P1）会議室

若者にはエンターテインメントとテクノロジーの掛け合わせが必要

メインテーマ「いのち輝く未来社会のデザイン」の『いのち輝く』を健康長寿という意味だけで解釈すると若者から遠いパビリオンになってしまう

エンターテインメント要素がない万博は高尚すぎて、若者にとって「半年間で造った突貫工事の博物館」のようにも映りかねない

新しいものを受け入れる大阪らしい姿勢で、最先端のテクノロジーを〈展示〉するだけではなく、大人から若者までエンタメに引っ張られて〈体感〉して、それを世界中へ広めてもらうことを目指す



「ふいおん!! REALITY FESTIVAL2」バーチャルYouTuber専用配信アプリ「REALITY」で開催されたバーチャルライブ（WFLE）

日本を代表するサブカルチャーになったインターネットの文化

VOCALOID（歌声合成ソフト）初音ミクは世界に誇る日本のサブカルチャーとして定着し、アメリカ有数の音楽フェスティバルであるコーチェラにも出演決定



特に2000年前後に生まれたZ世代は、VOCALOID音楽はもちろん、その楽曲を自らカバーして投稿する「歌ってみた」の文化などをダイレクトに受けて育つ



カンザキオリの「命に嫌われている」はYouTubeだけでも1000万回以上再生され、歌ってみた動画も合わせると1億回以上、常にカラオケリクエストの上位を記録するムーブメントになった (KAMITSUBAKI STUDIO)

ボカロ音楽の視聴者層や2010年代のネット文化を受け継ぎながら、初音ミクとはある意味で対照的な**固有のキャラクター**として振舞う

「**バーチャルタレント**」が人気を博している



バーチャルタレントでチャンネル登録者数世界一のキズナアイ（左）と（自称）世界初のバーチャルシンガーのYuNi（右） (Activ8)

アニメや「歌ってみた」文化も巻き込んでバーチャルYouTuberが流行

生身の人間ではなく、3DCGのアバターがキャラクター本人として、
YouTubeでの動画投稿や様々なプラットフォームでのライブ配信を通じて活動する
地上波番組から企業CMまで活躍は広がり、VTuberはブームを超えて当たり前。

小学生のなりたい職業でも上位にランクインする
「YouTuber」に続いて、総勢1万人を超えて存在感
を見せているのがバーチャルYouTuber (VTuber)



バーチャルタレントを支援するプロジェクトupd8 (ActV8)

モーションキャプチャにより演者の動きを取得し、
主にバーチャルな3DCGアバターのアニメーション
としてコンテンツを制作・配信する



光学モーションキャプチャVICONなどを導入したVTuber専用スタジオ
「REALITY Studio」 (WFLE)

世界No.1バーチャルタレント「キズナアイ」の活躍

訪日観光大使やナビゲーター就任



冠番組を含む地上波への出演



有名ゲームとのコラボレーション



YouTube
登録者数400万+
総再生数4億回+

ライブ視聴者数は累計100万人+



この世界に不確かに存在するバーチャルシンガー「花譜」のライブが大ヒット

「日本のどこかに存在する」ことをテーマに、リアル空間に融合させた動画・写真を投稿するバーチャルシンガー・花譜のファーストライブが大ヒット

クラウドファンディングでは目標額の800%を超える4000万円の支援が4000人から集まり、**CAMPFIRE CROWDFUNDING AWARD**で総合賞を受賞



「バーチャルだけどリアル」
な存在に若者は惹かれていく

Twitterで7万8千人にツイートされ世界のトレンド1位になった「花譜不可解」(KAMITSUBAKI STUDIO)

VTuberが牽引して、誰もがアバターを身にまとう社会へ「REALITY」

2025年の日本、自分の容姿を超えた**自由なアバター**を身にまどって配信したり、
コミュニケーションしたりすることが当たり前になっているとしたら、
大阪・関西万博はその文化を世界にまで広げるきっかけになる

若者はハンドルネーム、アイコンなどを自分自身だとみなして、
リアル、サブ、趣味アカウントと複数のアカウント（**ペルソナ**）
を当たり前に出している



アバター配信アプリ「REALITY」で配信される音楽番組「ふいおん!!」(WFLE)



配信プラットフォームのREALITYなどで
スマートフォンから簡単にアバター配信が
できるようになり、
VTuberが牽引したアバターでの活動が、
個人が自己表現を行う新しい文化としても
広まりつつある



いつでもどこでもVTuber!
スマホ1台でアバター作成から配信収益化まで可能!

アバター配信アプリ「REALITY」(WFLE)

VTuber業界の最先端を行くプレイヤーのビジョン



Activ8：「生きる世界の選択肢を増やす」

(Activ8株式会社：トップVTuberのキズナアイやYuNiをはじめとするバーチャルYouTuber事業の企画や運営を行っており、VTuber支援プロジェクト「upd8」も運営している。)



KAMITSUBAKI STUDIO：「音楽と物語で世界を『少しだけ』変える。」

(KAMITSUBAKI STUDIO：VTuberと連動しながらも音楽と物語を中心に据えるクリエイティブレーベルで、若者から絶大な支持を得るカンザキイオリや花譜らが所属する。)



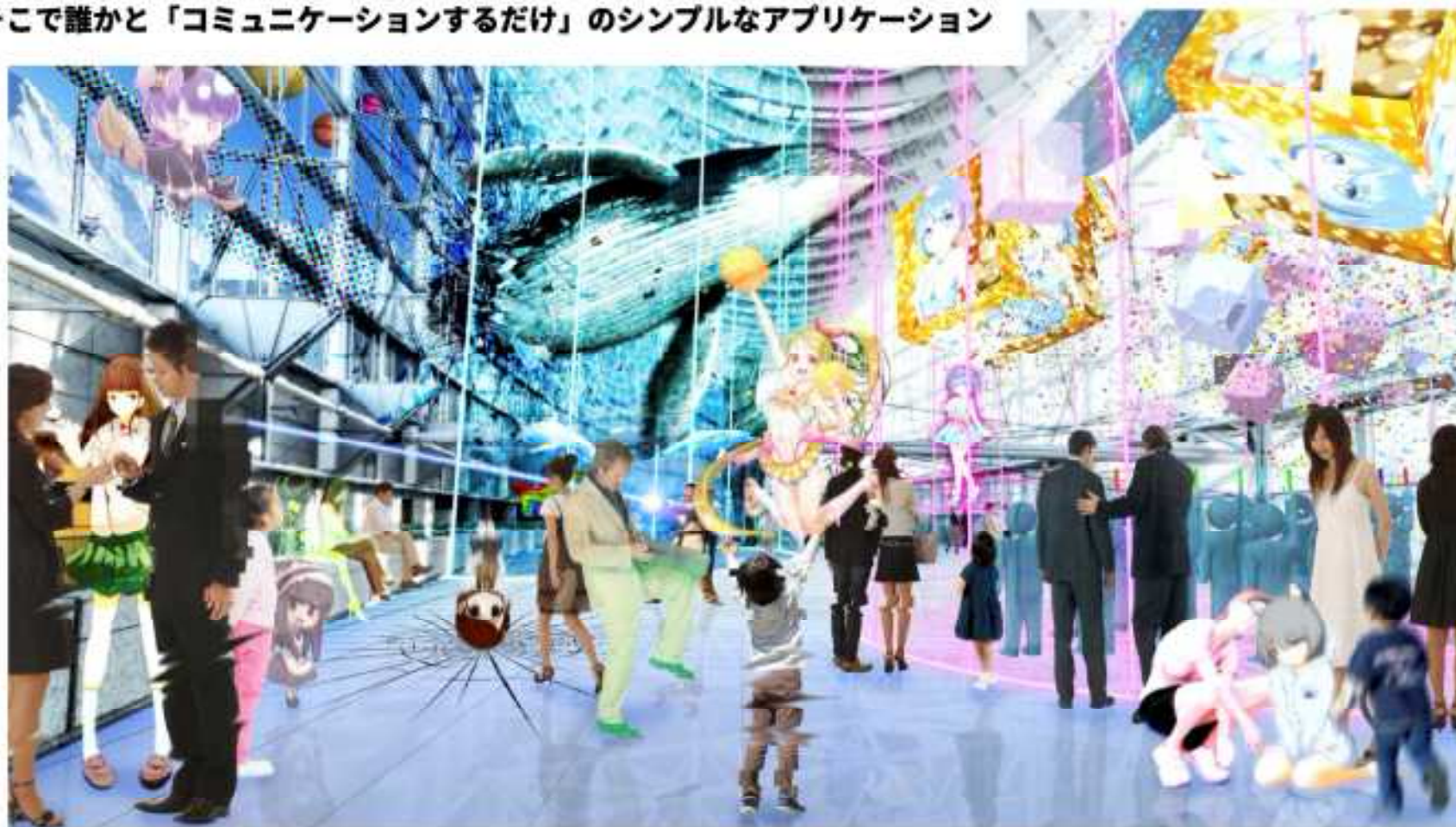
Wright Flyer Live Entertainment：「なりたい自分で、生きていく。」

(株式会社Wright Flyer Live Entertainment：バーチャルタレントのプロダクションや配信プラットフォーム「REALITY」の開発、ソリューション事業を手掛けるGREEによる事業会社。)

バーチャルYouTuberがエンターテイメントから牽引した、HNやアイコンに続くアバター社会、大阪・関西万博で「自由な身体と声で生きる、リアルに溶け込んだもう一つの世界」を世界に向けて発信する

大阪・関西万博で示す「自由な身体と声で生きる、リアルに溶け込んだもう一つの世界」

年齢や性別、容姿を超えた自由なアバターに移り、
リアルとバーチャルが融合した万博会場にログインする
そこで誰かと「コミュニケーションするだけ」のシンプルなアプリケーション



コンセプトビジュアル（スタジオファン）：生身でもアバターでもアクセスできる、実際の建物と様々なワールドが融合した万博空間

容姿や年齢、差別を克服した、魂が直接コミュニケーションするアプリケーション

性別や年齢を超えた**自由な身体や声**、**国境を超えた言語**を獲得し、
バーチャルとリアル**の区別がつかなくなった**とき、
真に**魂だけがコミュニケーション**する**個人対個人の世界**へログインできる

「いのちを繋ぐ」

エンターテインメント×テクノロジーの強み

①サブカル

直感的な**3DCGアバターのデザイン**

②IT

リアルタイムの**音声変換ソフトウェア**

③AI

人工知能の発展による**自動音声翻訳**

④VR+5G

VRデバイスを通じて「**万博会場内外**」
から同時に**アクセス**



コンセプトイラスト（正田鈴実）：本当の自分として生きる新しい世界へログインする

来場者数や収益も桁違いの、万博前後も続く日本文化発信のプラットフォームになる



来場者数は数億人、収益は十年後まで。

大阪・関西万博の滞在中だけ体験できる展示では
拡散性が低く、体験の深さも限定的になる



万博に訪れる前から期待が高まっていくような
仕掛け（専用アプリの先行ダウンロード）
体験を終えて帰った後も引き続き万博のアプリ
ケーションを楽しめる（アバターSNS）

万博を通じて展開するプラットフォームは
アプリとして未来へ続くビジネスであり、
日本のコンテンツを伝えるエヴァンジェリスト
の役目も果たしうる

（無料アプリ内での日本の作品とのコラボアバターの有料配信など）



バーチャルタレントによるナビゲーションやライブアーカイブなど可能性は無限大

万博会場内の5カ所に設置される

大広場「空」でのバーチャルライブ開催や、

夢洲全域で好きなVTuberのナビゲーション

が受けられるなど、コラボの可能性は無限大



「空」(くう)イメージ図(経済産業省)

バーチャルだからこそ、
過去の名ライブのアーカイブ
も追体験できる

