

バーチャル大阪・関西万博に関する委員会設置のご提案

佐久間洋司（大阪大学学生・人工知能研究会 / AIR 代表）

■名称（案）

バーチャル大阪・関西万博の実現に向けた有識者委員会（ナナナナロク委員会）

■コンセプト

アフターコロナ、ウィズコロナの時代に開催される国際的イベントである大阪・関西万博では、健康や医療の側面からも「非接触・非対面」が一つのキーワードになる。

リアルからバーチャル、フィジカルからサイバーへの展開のみならず、それらが相互に働きかけるような革新的なインターフェースが求められている。

そこで、リアルな会場と並行してバーチャル空間で展開される「バーチャル（サイバー）大阪・関西万博」を実現することが重要になる。

留意点：

リアルな万博会場をデジタル化して配信するのはコンテンツの押し売りであり、視聴者・体験者が数多のエンターテインメントの中からそれを選ぶことは稀だと考えられる。

リアルな会場に匹敵する独立したバーチャルコンテンツの充実が求められ、さながら「もう一つの万博」として認められるほどの展開が必須である。

Connecting Lives（いのちをつなぐ）への寄与を基本に、非対面・非接触によるSaving Lives（いのちを救う）にも部分的に貢献することを目指す。

■ナナナナロク委員会について

上記のコンセプトに基づいてバーチャル（サイバー）万博を実現するため、その規模・コスト感や、展示内容、出展形態、運営主体等について有識者委員会による詳細な検討が必要である。

仮名称はPeople's Living Lab（＝PLL）を180度回転させた、つまりバーチャルな77dをベースに、リアルとは違う少しのスパイス（dを6に反転）を加えた「776（ナナナナロク）」を指す。

■規模・コスト感

それ単体でも意味のあるバーチャル万博を実現するためには、新たに一つのVR・XRスタートアップを立ち上げるような体制が求められる。

実現するコンテンツの規模・コスト等の感覚は、ベンチマークとなるスタートアップと対照することで検討できると思われる。

実現するアプリケーションのレベルとしては、大まかには①松：メタバース的なもう一つの世界の実現、②竹：身体などの器から開放されて交流できるSNS、③梅：イベント会場にいる感覚で楽しめるライブ配信などのレベルがある。

実装やコストの観点では、バーチャルライブ配信アプリが最も簡単で、独立して開発しても数億円から実装が可能と思われる。

アバターチャットやSNSは各ユーザーのアバターのデザインや交流の基本的な枠組み、サービスのセキュリティや治安維持のための努力が一回り大きく、ひとまず十数億を見込む。

メタバース的アプリの実現を万博のみで閉じて開発・展開することは、かなり高コストかつ回収リスクも高く、既存の企業との連携や限定的な開発（Second Lifeよりはむしろどうぶつの森の発展系が目安）を行うなどの方法が考えられる。

①松：メタバース（バーチャル世界での「生活」が可能なアプリ）Second Life、Sanserなど

②竹：アバターチャット（VRChatなど「他者との交流」ができるアプリ）VRChat、cluster、Mirrativなど

③梅：バーチャルライブ（実地のような感覚で「イベント参加」できるアプリ）SHOWROOM、REALITYなど

ミニマムな体制は、日本のスタートアップによるアバターチャットやバーチャルライブのサービスと連携して、万博をテーマに据えたコラボ企画を半年間など長期にわたって実施する形と思われる（低リスク、低コスト、数千万円～）

バーチャル万博を大阪・関西万博の主要なテーマの一つに据える場合は、既存企業と連携しながら大規模に仕掛け、アバターチャットや簡易メタバースの実現に尽力すれば、世界でも類をみないリアル会場に匹敵する独立したバーチャルコンテンツの実現が目指せる。

■委員候補のリスト

下記の5つの観点で委員を選ぶ際に参考になると思われる。

エンジニアリング：第一に、ライゾマティクスやチームラボなど、大型催事や展示の経験があり、かつ表現にも注力した企業からのメンバー参加が期待される。

リサーチ（研究者）：研究者は長期にわたる技術的なトレンドや実現可能性について知見を提供できるほか、営利企業ではないため排他的になりづらい。

プラットフォーマー：誰を招き入れるかによって特に排他的になってしまうため注意が必要だが、VR系プラットフォームを提供している企業からの参加は必要である。

プロダクション：インフルエンサーやYouTuberなどのプロデュースを行う、コンテンツを提供する側からの視点や展開の発想も有用と思われる。

タレント（個人）：プロダクション、事務所等ではなく、コンテンツや技術の提供者の意見を直接に聞くことも可能であり、また彼ら自身の発信力にも期待される。

委員候補（仮に30名）

エンジニアリング：

○齋藤精一（ライゾマティクス）

○水口哲也（エンハンス）

猪子寿之（チームラボ）

山浦博志（イクシー）

後藤貴史（プレースホルダ）

近藤義仁（エクシヴィ）

リサーチ（研究者）：

○廣瀬通孝（東京大学）

○稲見昌彦（東京大学）

鳴海拓志（東京大学）

岩井大輔（大阪大学）

暦本純一（東京大学）

舘暲（東京大学）

プラットフォーム：

○加藤直人（クラスター）
○松井健太郎（バーチャルキャスト）
前田裕二（SHOWROOM）
大坂武史（Activ8）
荒木英士（GREE）
加藤卓也（VARK）

プロダクション：

○針谷建二郎（THINKR）
○森泰輝（VAZ）
田角陸（いちから）
谷郷元昭（カバー）
鎌田和樹（UUUM）
市位謙太（FunMake）

タレント（個人）：

○佐久間洋司（大阪大学）
○月ノ美兎（VTuber）
相内優香（テレビ東京）
せきぐちあいみ（VRArtist）
キズナアイ（春日希）（VTuber）
花譜（VSinger）

【委員会の一例】

座長：廣瀬通孝（東京大学）VR研究の第一人者。大阪ではナレッジキャピタル等にも参画
齋藤精一（ライゾマティクス）多数の大型催事・展示経験。PLL委員。AR/VRエンターテインメント
水口哲也（エンハンス）ウェアラブルなVRゲームを開発。キーワードは共感覚、マルチモーダル
稲見昌彦（東京大学）視聴覚に限らないVRを活用した、身体の拡張・環境の構築。ERATO代表
加藤直人（クラスター）VR空間でのライブサービスの最大手。将来的にはSNS化も目指す
松井健太郎（バーチャルキャスト）アバターのデザイン、VRスタジオでの撮影・配信を実現
針谷建二郎（THINKR）若者に人気のある酸欠少女さユリやVSingerの花譜などをプロデュース
森泰輝（VAZ）有名YouTuberのプロデュースを行うスタートアップ。フォープズ30 UNDER 30
佐久間洋司（大阪大学）阪大石黒研でVR社会心理学の研究。大阪府市設置の万博有識者委員
月ノ美兎（VTuber）バーチャルならではの独自企画に定評のある大人気VTuber、VSinger

■検討の進め方

委員候補の決定、声かけ（～2020年6月）

委員会の発足（2020年7月）

【委員会】

第1回 大まかな規模・コスト感について意見交換・検討（2020年8月）

第2回 規模・コスト感に基づいて展示内容、出展形態について各委員から提案（10月）

第3回 展示内容、出展形態（および他の展示との関わり）について検討（12月）

第4回 上記に基づいて運営主体や財源等について検討（2021年2月）

2021年4月以降 基本計画を参照しながら先端技術を活用したバーチャル万博の可能性について詳細な議論を行う（なお、運営主体や事業者が確定したら不定期開催とする）