

**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：大阪府咲洲庁舎 50階迎賓会議室**

**協力：Activ8株式会社、KAMITSUBAKI STUDIO、株式会社Wright Flyer Live Entertainment**

## 若者にはエンターテイメントとテクノロジーの掛け合せが必要

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



「ぶいおん!! 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（提供：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

歌唱合成ソフト（VOCALOID）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



カンザキイオリの「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###億回再生、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（提供：KAMITSUBAKI STUDIO）

ボーカロイド音楽の視聴者層や形成されたネット文化を受け継いで、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）（提供：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

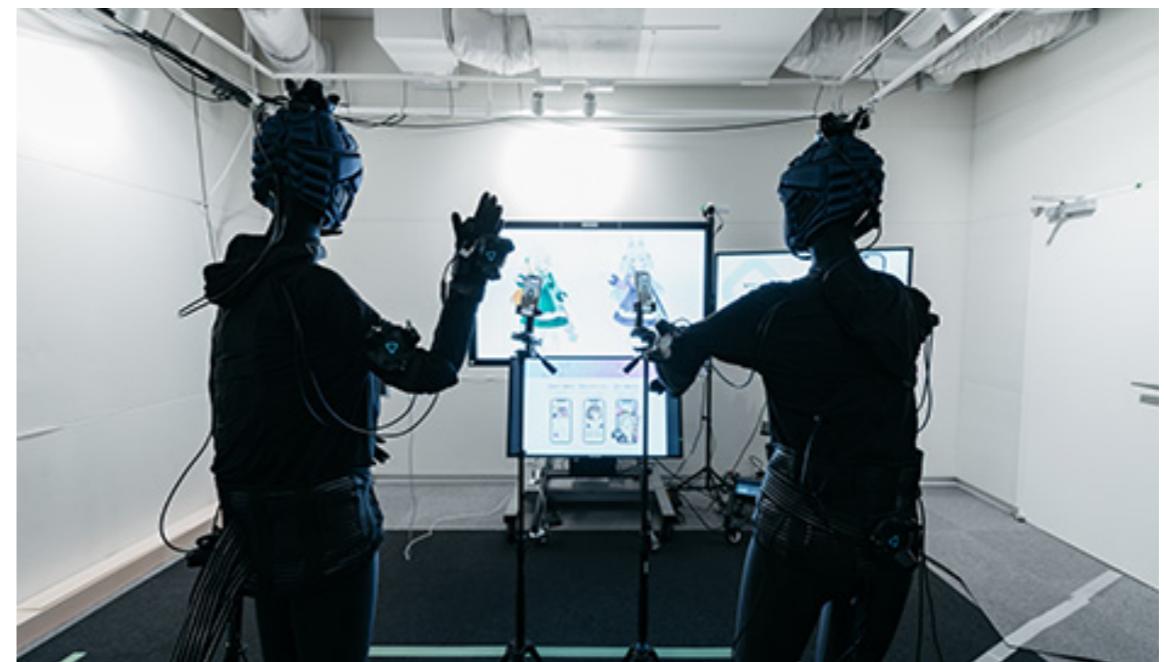
**生身の人間ではなく、3DCGのアバターを身にまとめて  
YouTubeでの動画投稿や様々なプラットフォームでのライブ配信を通じて活動する  
企業CMから地上波番組まで活躍は広がり、VTuberはブームを超えて当たり前に。**

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（提供：Activ8）

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」（提供：WFLE）

# 世界No.1バーチャルタレント「キズナアイ」の活躍

訪日観光大使や各種ナビゲーター就任



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

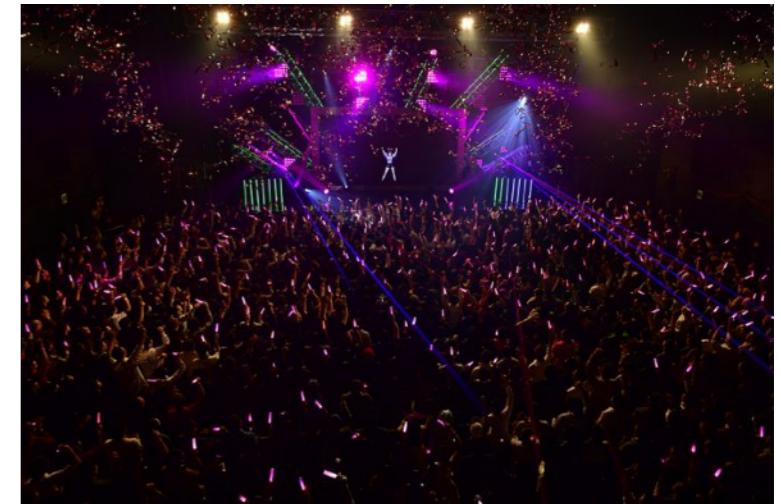


©Kizun

YouTube

登録者数400万+  
総再生数3億回+

LIVEパフォーマンスの視聴者は  
**累計100万人以上**



# 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纏って配信したり、コミュニケーションしたりすることが当たり前にならざるを得ない。大阪・関西万博はその文化を世界にまで根付かせるきっかけになる

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）を当たり前に演出している



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

# この世界に不確かには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」  
に惹かれる若者世代

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」（提供：KAMITSUBAKI STUDIO）

## VTuber業界のトッププレイヤーのビジョンは明確



### 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を支援するupd8プログラムなども運営している。)



### KAMITSUBAKI STUDIO：「#####」

(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ルーベルで、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

### 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」を提示する

# 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乗り移り、  
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

コンセプトイラスト（製作中）

同コンセプトイラスト  
(中央トリミング)

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、  
真に精神だけがコミュニケーションできる  
個人対個人の世界へログインできる  
= 「いのちを繋ぐ」パビリオン

1. 直感的な3DCGアバターのデザイン サブカル
2. リアルタイムの音声変換ソフトウェア IT
3. 人工知能の発展による自動音声翻訳 AI
4. VRデバイスを通じて「万博会場内外」から  
同時にアクセス VR+5G

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）

同コンセプトイラスト  
(左右トリミング)

同コンセプトイラスト  
(左右トリミング)

この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

会場内の5ヵ所に設置される  
**XR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」予想図（公益社団法人2025年日本国際博覧会協会）

VRだからこそ、過去のライブの  
アーカイブも実体験できる

