

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つの観点が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）

(プロフィール一覧)

エンジニアリング：

○齋藤精一（ライゾマティクス）

ライゾマティクス 代表取締役社長

1975年神奈川県生まれ。建築デザインをコロンビア大学建築学科(MSAAD)で学び、2000年からNYで活動を開始。その後ArnellGroupにてクリエイティブとして活動し、2003年の越後妻有トリエンナーレでアーティストに選出されたのをきっかけに帰国。その後フリーランスのクリエイティブとして活躍後、2006年にライゾマティクスを設立。建築で培ったロジカルな思考を基に、アート・コマーシャルの領域で立体・インタラクティブの作品を多数作り続けている。2009年-2014年国内外の広告賞にて多数受賞。現在、株式会社ライゾマティクス代表取締役、東京理科大学理工学部建築学科非常勤講師。2013年D&AD Digital Design部門審査員、2014年カンヌ国際広告賞Branded Content and Entertainment部門審査員。2015年ミラノエキスポ日本館シアターコンテンツディレクター、六本木アートナイト2015にてメディアアートディレクター。

○水口哲也（エンハンス）

米国法人エンハンス代表 / レゾネア代表 / エッジ・オブ共同創業者兼CCO、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科(Keio Media Design)特任教授

シナスタジア（共感覚）体験の拡張を目指し、研究創作活動、事業活動を行っている。2001年、映像と音を融合させたゲーム作品「Rez」を発表。その後、音と光の電飾パズル「ルミネス」（2004）、指揮者のように操作しながら共感覚体験を可能にした「Child of Eden」（2010）、RezのVR拡張版である「Rez Infinite」（2016）、音楽を光と振動で全身に拡張する「シナスタジア・スーツ」、共感覚体験装置「シナスタジアX1-2.44」（2019）など、作品多数。文化庁メディア芸術祭特別賞(2002)、欧州Ars Electronicaインタラクティブアート部門名誉賞(2002)、米国The Game Award最優秀VR賞(2016)などを受賞。2006年には全米プロデューサー協会(PGA)とHollywood Reporter誌が合同で選ぶ「Digital 50」（世界のデジタル・イノベーター50人）の1人に選出される。2007年文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門審査主査、2009年日本賞審査員、2010年芸術選奨選考審査員、VRコンソーシアム理事、Culture Vision Japan アドバイザー、Media Ambition Tokyo理事、2016年経済産業省 産業構造審議会委員(Around 2020)などを歴任。金沢工業大学客員教授。

猪子寿之（チームラボ）

チームラボ代表

1977年生まれ。2001年東京大学計数工学科卒業時にチームラボ設立。チームラボは、アートコレクティブであり、集団的創造によって、アート、サイエンス、テクノロジー、デザイン、そして自然界の交差点を模索している、学際的なウルトラテクノロジスト集団。アーティスト、プログラマー、エンジニア、CGアニメーター、数学者、建築家など、様々な分野のスペシャリストから構成されている。

山浦博志（イクシー）

イクシー株式会社 CEO

東京大学工学系研究科修士課程修了。在学中に手指を駆動する外骨格機構の研究に取り組み、工学系研究科長賞等を受賞。その後パナソニックでデジカメの機械設計に従事。2014年に独立しexiiiを設立。

後藤貴史（プレースホルダ）

株式会社プレースホルダ 代表取締役

1985年静岡県生まれ。日本大学芸術学部在学中の2007年11月株式会社ポケラボ創業、代表取締役に就任。複数のモバイルゲームの企画・開発・運営までを担当。ゲーム事業を中心に従業員数300名規模に事業を拡大。2011年11月代表を退任・交代し、新規事業としてスマートフォンゲーム事業を立ち上げ。2012年10月グリー株式会社と戦略的業務提携、グリーの完全子会社となる。2016年3月ポケラボを退職後、2016年9月株式会社プレースホルダ創業、代表取締役に就任。

近藤義仁（エクシヴィ）

株式会社エクシヴィ 代表取締役社長

PlayStation1/2/Xbox等のコンシューマタイトル制作に関わり、描画エンジン・アニメーションエンジン等を開発。2010年株式会社エクシヴィを立ち上げ代表取締役社長となる。2012年Oculus Rift DK1に出会い、自らVRコンテンツの開発を行いVR普及活動をはじめ。並行して2014年からOculus Japan Teamを立ち上げ、Oculus VR社の親会社であるFacebookに入社。同社退職後は国内パートナー向けに技術サポート、数多くの講演を行ない、現在はVRコンテンツ開発やVRの普及活動を行っている。代表作は Mikulus, Miku Miku Akushu, 「初音ミク VR Special LIVE -ALIVE-」 ロート デジアイ, DMM GAMES VR × 刀剣乱舞ONLINE 三日月宗近Ver.など多数。2018年VRアニメ制作ツールAniCastを発表。東雲めぐ©GugenkaのSHOWROOM生配信に技術提供。エイベックスとアニメ制作のパラダイムシフトを目指すAniCast Lab.を設立。著書「ミライのつくり方2020-2045 僕がVRに賭けるわけ(星海社)」

リサーチ（研究者）：

○廣瀬通孝（東京大学）

東京大学 前教授

1977年東京大学工学部産業機械工学科卒業、1979年同大学大学院修士課程修了、1982年同大学大学院博士課程修了。同年東京大学工学部産業機械工学科専任講師、1983年同大学助教授、1999年同大学大学院工学系研究科機械情報工学専攻教授。同年同大学先端科学技術研究センター教授、2006年同大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻教授、現在に至る。主にシステム工学、ヒューマンインタフェース、バーチャルリアリティの研究に従事。工学博士。1996年、日本バーチャルリアリティ学会の設立に貢献し、会長を務めたのち現在同学会特別顧問。東京テクノロジーフォーラムゴールドメダル賞、電気通信普及財団賞などを授賞。主な著書は、『技術はどこまで人間に近づくか』（PHP研究所）、『バーチャル・リアリティー』（産業図書）、『バーチャルリアリティー』（オーム社）、『電脳都市の誕生』（PHP研究所）など。

○稲見昌彦（東京大学）

東京大学総長補佐・教授

東京大学総長補佐・教授/慶應義塾大学客員教授/超人スポーツ協会代表理事/JST ERATO稲見自在化身体プロジェクト研究総括/IPA未踏PM/情報処理学会誌編集長/IVRC実行委員長. 先端科学技術研究センター/システム情報学専攻/計数工学科/学際情報先端表現情報学/VR教育研究センター/ACT-X/KMD.

鳴海拓志（東京大学）

東京大学 准教授

2006年東京大学工学部システム創成学科卒業．2008年同大学大学院学際情報学府修了．2011年同大学大学院工学系研究科博士課程修了．2011年より同大学情報理工学系研究科知能機械情報学専攻助教．2016年より同大学同専攻講師，2019年より同大学同専攻准教授，現在に至る．博士（工学）．バーチャルリアリティや拡張現実感の技術と認知科学・心理学の知見を融合し，限られた感覚刺激提示で多様な五感を感じさせるためのクロスモーダルインタフェース，五感に働きかけることで人間の行動や認知，能力を変化させる人間拡張技術等の研究に取り組む．日本バーチャルリアリティ学会論文賞，グッドデザイン賞など，受賞多数．

岩井大輔（大阪大学）

大阪大学 准教授

博士(工学)。大阪大学 大学院基礎工学研究科 パターン計測グループ、大阪大学 データビリティフロンティア機構 (兼任)、国立研究開発法人科学技術振興機構 さきがけ (兼任)、新学術領域研究「多元質感知」事務局。研究領域: 拡張現実感 (AR: Augmented Reality)、バーチャルリアリティ (VR: Virtual Reality)、プロジェクションマッピング

暦本純一（東京大学）

東京大学情報学環教授、ソニーコンピュータサイエンス研究所フェロー・副所長

情報科学者。東京大学情報学環教授、ソニーコンピュータサイエンス研究所フェロー・副所長。世界初のモバイルAR(拡張現実)システムNaviCamを1990年代に試作、マルチタッチの基礎研究を世界に先駆けて行うなど常に時代を先導する研究活動を展開している。現在はHuman Augmentaionと呼ぶ、人間の能力拡張のためのテクノロジーを追求し、人間とAIの能力がネットワークを越えて相互接続・進化していく未来社会ビジョン Internet of Abilities (IoA)を提唱している。MMCA マルチメディアグランプリ技術賞(1998)、iF Interaction Design Award(2000)、日本文化デザイン賞(2003)、日経BP技術賞(2008)、日本ソフトウェア科学会基礎科学賞(2014)、ACM UIST Lasting Impact Award(2014, 2017)など受賞多数。2007年にACM SIGCHI Academyに選出される。

舘璋（東京大学）

東京大学 名誉教授

昭和21年(1946年)1月1日東京に生まれる。昭和39年(1964年)3月都立戸山高等学校卒業、昭和43年(1968年)3月東京大学工学部計数工学科を卒業後、東京大学大学院工学系研究科計数工学専攻に進学し、昭和45年(1970年)3月工学修士、昭和48年(1973年)3月工学博士の学位を授与される。その後、昭和48年(1973年)4月より東京大学工学部計数工学科助手、昭和50年(1975年)5月通商産業省工業技術院機械技術研究所研究員。主任研究官、遠隔制御課長、バイオロボティクス課長を経

て、平成元年(1989年)9月からは、東京大学助教授を併任、平成3年(1991年)1月に東京大学先端科学技術研究センター助教授に転任、平成4年(1992年)4月に同センター教授、その後平成6年(1994年)4月に工学部教授、平成13年(2001年)4月から平成21年(2009年)3月まで、情報理工学系研究科教授。この間、東京大学において、学科長、専攻長、工学・情報理工学図書館長などを歴任した。東京大学定年退任にともない、平成21年(2009年)4月に、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授に就任、平成27年(2015年)3月まで、国際バーチャルリアリティ研究センター長を務めた。平成21年(2009年)6月、東京大学名誉教授の称号を授与される。平成27年(2015年)4月からは、東京大学高齢社会総合研究機構 館研究室において、JST ACCEL「身体性メディア」の研究を、研究代表者として推進している。

プラットフォーム：

○加藤直人（クラスター）

クラスターCEO

大阪府出身。京都大学理学部で宇宙論と量子コンピューターを研究。その後同大学院に進むも1年で中退。3年間の引きこもり生活を経て、2015年、クラスターを創業。仮想現実空間でアバターによる会議や音楽ライブなどのイベントを開催できるプラットフォーム「cluster」を通じて、新たなネットインフラの構築を目指している。

○松井健太郎（バーチャルキャスト）

バーチャルキャスト CEO

1977年生まれ。北海道北広島市出身。フリーランスとして活動中の2004年7月、ケータイプログラマのための技術情報サイトke-tai.orgを立ち上げる。その後2007年6月に「株式会社インフィニットループ」を設立。ブラウザ三国志をはじめとするブラウザゲーム開発や、スマートフォン向けゲームの開発を行う。2018年7月、株式会社バーチャルキャストを設立。自らを3D実写撮影したモデルを用い、VR空間内においても「まついしゃちょー」として活躍中

前田裕二（SHOWROOM）

SHOWROOM株式会社 代表取締役社長

1987年生まれ。2010年に早稲田大学政治経済学部を卒業後、UBS証券会社に入社し、11年にUBS Securities LLC（ニューヨーク勤務）へ異動。13年、株式会社ディー・エヌ・エーに入社。”夢を叶える”ライブ配信プラットフォーム『SHOWROOM（ショールーム）』を立ち上げ、15年に当該事業をスピンオフさせSHOWROOM株式会社を設立。ソニー・ミュージックエンタテインメントからの出資を受けて合併会社化。著書に『人生の勝算』（幻冬舎）『メモの魔力』（幻冬舎）がある

大坂武史（Activ8）

Activ8株式会社 代表取締役

1986年生まれ。「人を活かす」ために「生きる世界の選択肢を増やす」をMissionにActiv8株式会社を設立。同社、Founder / CEO。バーチャルタレントのプロデュースや、バーチャルタレントの活動を支援するためのプロジェクトupd8を運営。

荒木英士（GREE）

Wright Flyer Live Entertainment 代表取締役

2005年、慶應義塾大学環境情報学部在籍時代に、複数のスタートアップの創業に参加。事業売却後に大学を卒業し、4人目の正社員としてグリー株式会社に入社。事業責任者兼エンジニアとして、モバイル版GREE、ソーシャルゲーム、スマートフォン向けGREE等の立ち上げを主導した後、2011年から北米事業の立ち上げ。2013年に日本に帰国し、グリー株式会社 取締役役に就任する（現任）。2014年にゲームスタジオWright Flyer Studiosを立ち上げ（現WFS）代表取締役に就任（現任）。2018年にはライブエンターテインメント事業を担うWright Flyer Live Entertainmentを立ち上げ代表取締役に就任（現任）。

加藤卓也（VARK）

株式会社VARK 代表取締役

株式会社VARKの代表をしています。スタンドアローンVRライブプラットフォーム #VARKを作っています。スポーツチャンバラアジア王者→カプコン企画（4年弱）→今。VR,バーチャルライブ、スタートアップについてつぶやきます。

プロダクション：

○針谷建二郎（THINKR）

THINKR Creative Director

1977年群馬県生まれ。クリエイティブディレクター、CEO。幼少期の事故がキッカケで障害を負い早くから一般的な仕事が出来ないことを自覚し、モノ創りをする職人を志すようになる。90年代のストリートカルチャー、グラフィティカルチャー、ダンスミュージック、ゲームカルチャーに多大な影響を受ける。18歳より様々な職業を経験した後、ゲーム会社、マーケティング会社のWEBデザイナーを経て2003年、25歳の時にフリーランスのグラフィックデザイナー、グラフィックアーティストとして独立する。独立とともにグラフィックアート集団「ADAPTER」を設立、同時にアートエキシビジョンプロジェクト「No Wall Between The Art」を開始、手探りながらも大きな反響を得る。ADAPTER設立以来、様々なクライアントとのアートディレクション、クリエイティブディレクションを手がけ、ジャンルを問わない多岐に渡る活動を発信し続ける。

○森泰輝（VAZ）

VAZ,inc. Founder &CEO

アジアを代表する30歳以下のリーダー「Forbes Asia Under30」Media, Marketing & Advertising部門選出。ツイートは経営とマーケティングなど。https://instagram.com/mori_taiki/

田角陸（いちから）

いちから株式会社 代表取締役CEO

にじさんじプロジェクト（VTuber/バーチャルライバー）、ユメノグラフィア（バーチャルカフェ事業）運営。魔法のような、新体験を。

谷郷元昭（カバー）

カバー株式会社 代表取締役社長CEO

慶應義塾大学理工学部を卒業後、イマジニア株式会社で株式会社サンリオと提携したゲームのプロデュースを担当後、テレビ局や出版社と提携した携帯公式サイトを運営する事業を統括。化粧品口コミサイト@cosme運営の株式会社アイスタイルでのEC事業立ち上げ、モバイル広告企業、株式会社インタースパイア（現ユナイテッド）の創業に参画後、株式会社サンゼロミニッツを創業し、日本初のGPS対応スマートフォンアプリ「30min.」を主軸としたO2O事業を展開し、株式会社イードへ売却。

鎌田和樹（UUUM）

UUUM 代表取締役社長CEO

2003年、19歳で大手通信会社入社。店舗開発・運営、アライアンスなど多岐にわたる分野で実績をあげ、2011年よりイー・モバイル一次代理店の責任者を務める。その後、孫泰蔵氏の薫陶を受け起業を決意。ほどなくして、HIKAKINとの大きな出会いを得て、2013年、29歳で独立。

市位謙太（FunMake）

FunMake CEO

大人系YouTuber事務所FunMakeのCEO■前大阪市議員(2期)■MBA(京都大学)■アメリカ国務省IVLPで全米スタートアップ120箇所調査研究■日々の記録と所感を綴ります。

タレント（個人）：

○佐久間洋司（大阪大学）

人工知能研究会 / AIR 代表、人工知能学会 学生編集委員長、世界経済フォーラム（ダボス会議）Global Shapers、孫正義育英財団 第2期生（正財団生）

1996年東京都生まれ。東京都立小石川中等教育学校を卒業し、大阪大学 基礎工学部 システム科学科へ進学。Panasonic Silicon Valley Lab（現・Panasonic β）で半年間のインターンや、トロント大学の基礎工学部門での一年間の交換留学を経験し、トビタテ！留学JAPAN 日本代表プログラム 第3回留学成果報告会では優秀賞を受賞。大阪大学 第19回課外活動総長賞（阪大総長賞）特別賞、日本学生支援機構優秀学生顕彰 奨励賞ほか。大阪市や関西財界の支援のもと「クリエイティブ・ディストラクション・サロン produced by 佐久間洋司」を主宰。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の委員も務める。2019年、NewsPicks Magazine「未来をつくる7人のUNDER30」に選出。

○月ノ美兎（VTuber）

「にじさんじ」所属 公式バーチャルライバー

高校2年生。性格はツンデレだが根は真面目な学級委員。本人は頑張っているが少し空回り気味で、よく発言した後で言いすぎたかもと落ち込んだりする。

相内優香（テレビ東京）

テレビ東京アナウンサー

1986年、群馬県生まれ。立教大学社会学部卒業後の2008年、アナウンサーとしてテレビ東京に入社。報道番組を中心に活躍。昨年9月に配信動画の内容をまとめた『Vチューバー相内ユウカが経済ニュースわかるまで聞いてやった。』（日本経済新聞出版社）を出版した。

せきぐちあいみ（VRArtist）

VRArtist

VR空間に3Dのアートを描く、VRアーティストとして活動中。アート制作やライブペインティングのステージ公演を国内や海外（アメリカ、ドイツ、フランス、ロシア、UAE、シンガポール、タイ、マレーシアなど）でも行っている。

キズナアイ（春日希）（VTuber）

バーチャルタレント

Kizuna AIは、2016年12月に活動を開始した(自称)世界初のバーチャルYouTuber。*現在はバーチャルタレントを自称。Kizuna AIのYouTubeチャンネル「A.I.Channel」を始め、TikTok、Twitter、Instagramの登録者数は600万人（2019年12月現在）を超え、2019年にはアーティストとしてSUMMER SONIC 2019でステージを披露、TVにも積極的に出演し、バーチャルタレントだからこそ実現できるマルチな活動を行っている。そんなKizuna AIの使命は世界中の「みんなとつながる」こと。その一環として、自らのバーチャルかつAIである特性を活かし「見た目」「特技」「活動量」などテクノロジーを武器に、物理法則や人間の限界を越えるエンターテイナーとして日々奮闘中。

花譜（VSinger）

VSinger

（Wikipediaより）東北地方出身[3]。13歳の時に音楽アプリへの投稿を行っていたことから、現在の運営スタッフの目に止まる[4]。2018年10月16日にYoutubeチャンネルが開設され[5]、10月18日にデビューを果たす[3]。2018年末に行われたバーチャル音楽イベントCount0では、第一部の最後の出演者となり、フォロワー数を大きく伸ばした[6]。2019年に入ると、高校受験準備のために一時活動を休止する[7]。活動再開後、6月28日公開の映画「ホットギミック ガールミーツボーイ」で、初の映画主題歌を担当した[8]。8月1日に初のワンマンライブとなる「不可解」を東京LIQUIDROOMで行った。ライブの資金集めはクラウドファンディングによって行われ、目標金額500万に対して総額4000万円以上が達成された。ライブは全国の映画館やカラオケルームで配信され、Twitterハッシュタグ#花譜不可解はTwitter世界トレンド1位となった[9]。9月11日に1stアルバムとなる「観測α」「観測β」を発売[10]。11月22日に渋谷にて「3.5D by KAMITSUBAKI STUDIO × PARCO」の第一弾として「花譜展」を開催[11]。12月25日に花譜RemixAlbum「観測γ」を発売[12]。