

**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（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）

ボーカロイド音楽の視聴者層や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

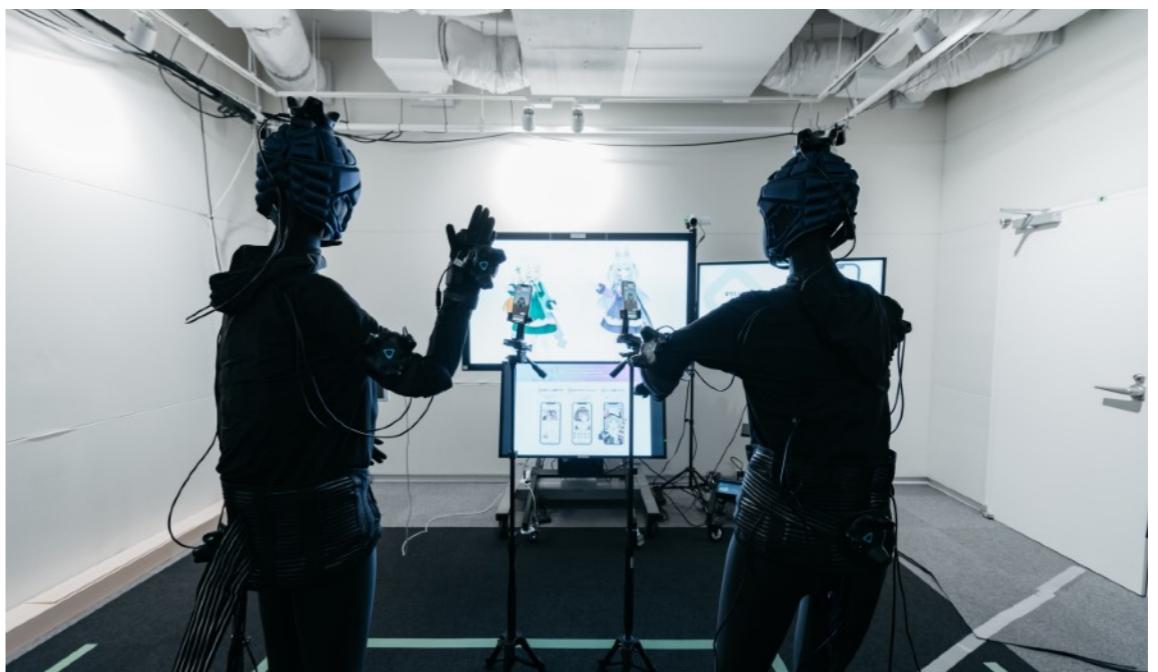
**生身の人間ではなく、3DCGのアバターがキャラクター本人として、
YouTubeでの動画投稿や様々なプラットフォームでのライブ配信を通じて活動する
地上波番組から企業CMまで活躍は広がり、VTuberはブームを超えて当たり前に。**

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 (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」（WFLE）

世界No.1バーチャルタレント「キズナアイ」の活躍

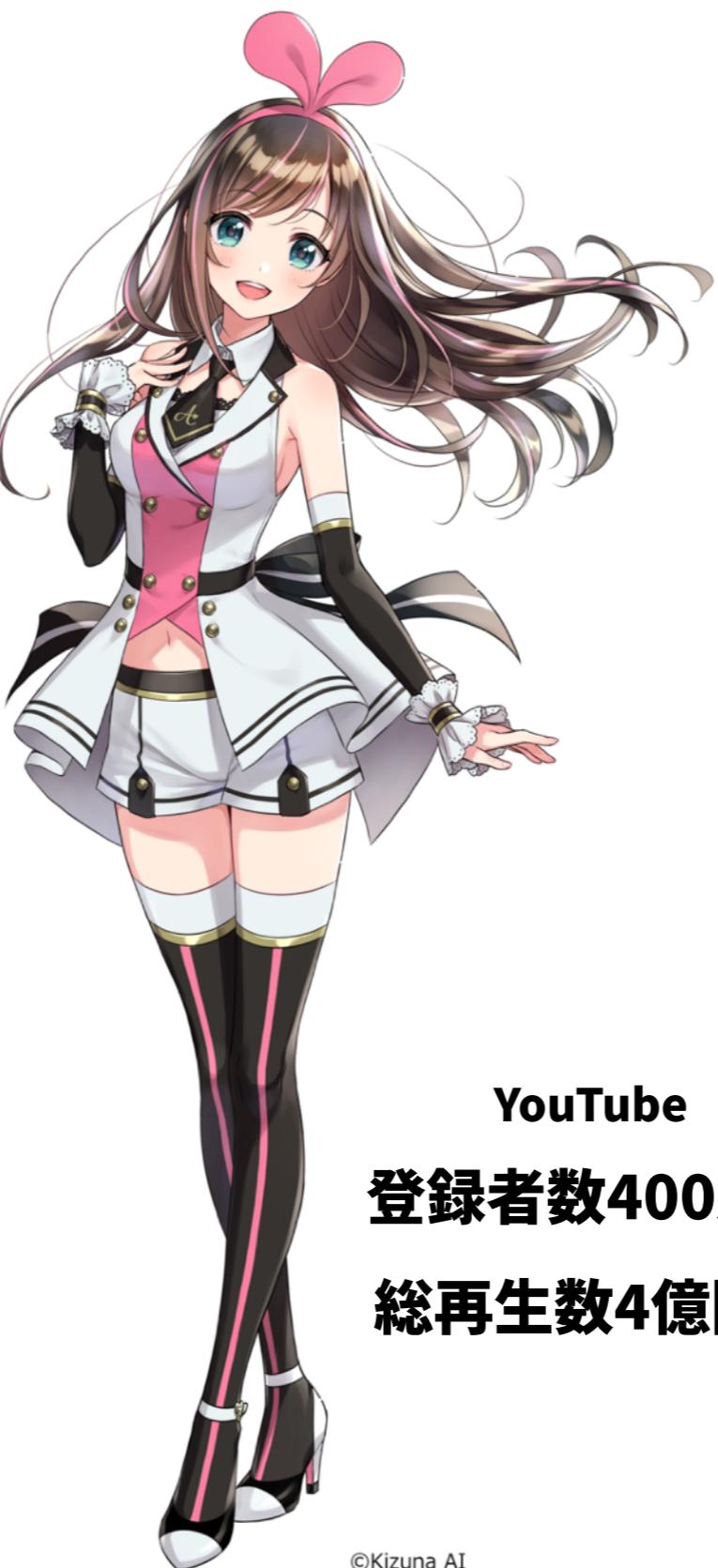
訪日観光大使やナビゲーター就任



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

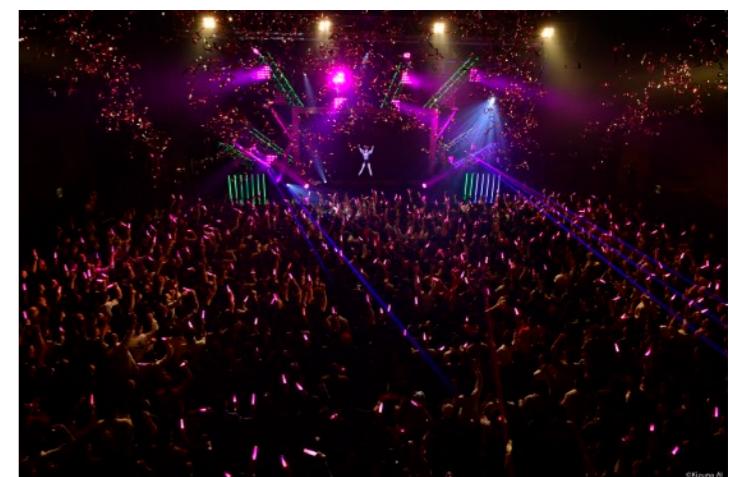


©Kizuna AI

ライブ視聴者数は累計100万人+



YouTube
登録者数400万+
総再生数4億回+



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」
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とめて配信したり、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!!」（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



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：「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。

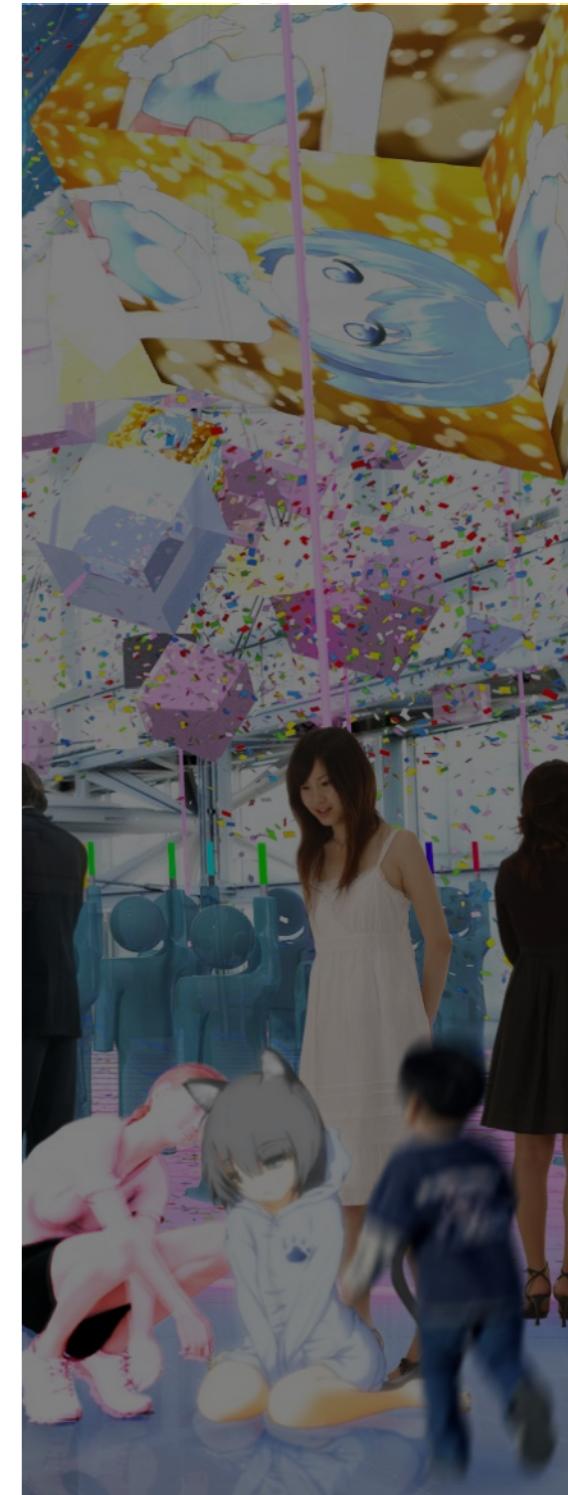
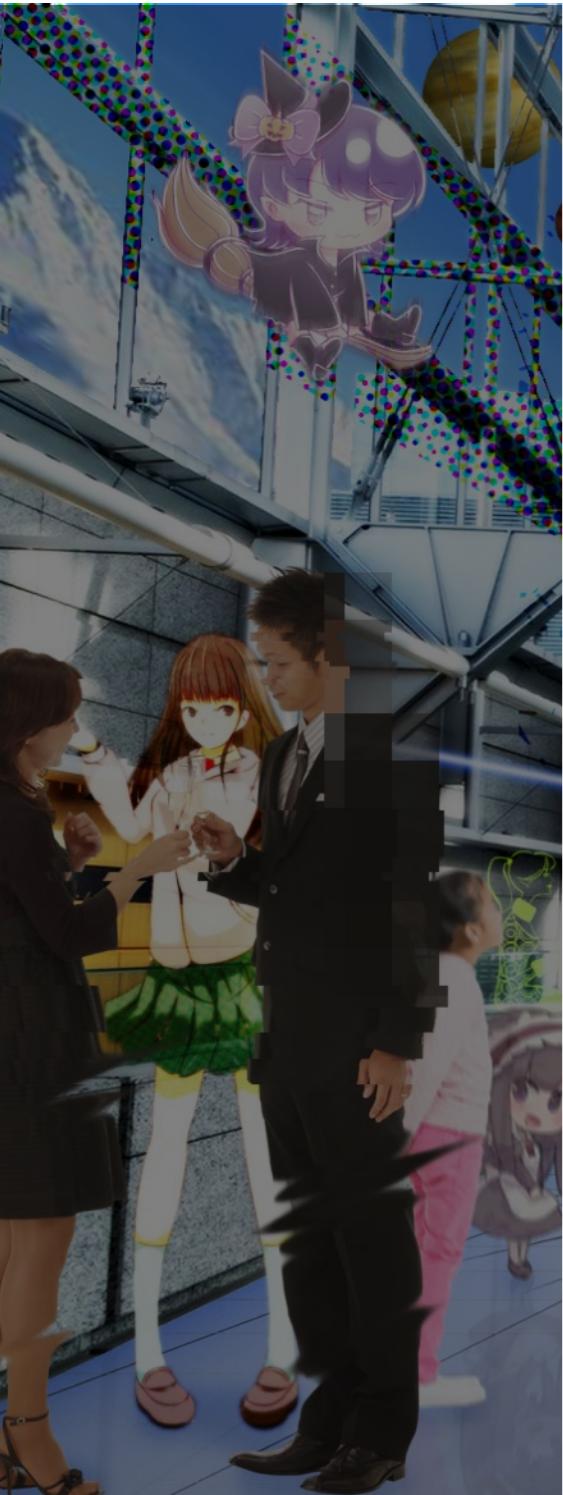
大阪・関西万博の滞在中だけ体験できる展示では
拡散性が低く、体験の深さも限定的になる



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

