Activ8×クレッセント

Activ8株式会社は2016年に設立され、これまでバーチャルタレントのプロデュース・企画・運営をおこなってきた。昨年には、キズナアイやYuNiなどのバーチャルタレントを支援する新プロジェクト「upd8」(アップデート)を始動させた。今回は同社　代表取締役　大坂武史氏(以下敬称略カギカッコは全て同氏)に事業活動についてや、VICONの導入経緯、今後の展望について取材した。

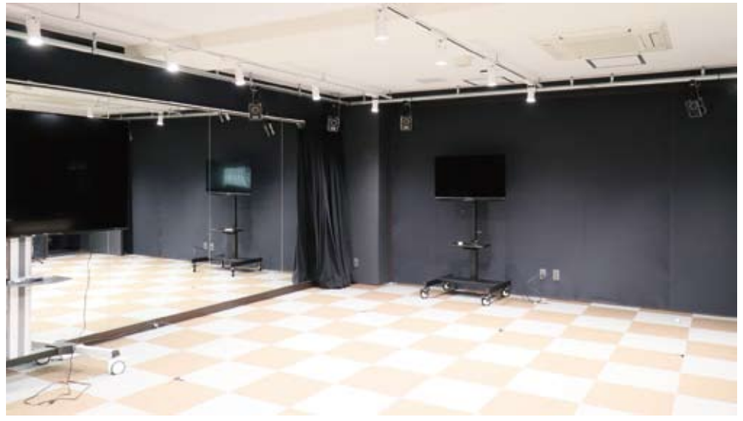
大坂武史氏

■ 事業活動について

「バーチャルタレント自体がまだ世に出てきたばかりなので、その活動を支える環境というのは十分に整ってない状況です。弊社ではバーチャルタレントを独自でプロデュースもしてますし、バーチャルタレント活動をしている方や、志望している方々の支援もしております。バーチャルタレント自体は今後、当たり前の存在になっていくと考えています。今はテレビをつけると人間のタレントさんばかりですが、今後はバーチャルタレントが出演するようになってもなんらおかしくありません。アバター文化というものも普及していくと思いますし、キャラクターだからこそ生まれる親しみやすさであったり、デジタルならではの映像表現も可能になります。様々なメディアがデジタル化してきている世の中ですから、デジタルならではの肉体を持ったバーチャルタレントの活躍の場が増えていくのは自然です」

■ 同社設立の経緯

「私は全ての物事がエンターテイメントになりうると思っています。エンターテインメントとは心を掴む物事と定義しています。例えば教育にしてもエンターテイメント的である方が能動的に取り組めると思います。仕事だって夢中になれた方がいい。あらゆることをエンターテイメント化することで人の心を惹きつけ、人生をより充実させることができると考えます。エンターテイメント業界も今、過渡期になってきており、時代感にフィットさせたり、新しい価値を提示する必要があります。従来のものを更新していけないと、業界自体が衰退してしまうので、そういった視点で私が起業する会社では、新しい価値を提供していける事業を創りたいと思っていました。バーチャルタレントを前提とした起業ではなかったのですが、自分が成し遂げたかったこととバーチャルタレントがもたらす未来がオーバラップしました。バーチャルタレント事業を追求して行けば行くほど、これをやるべきだな、という確信をしました。バーチャルタレント事業を取り巻くモーションキャプチャやVRに関するテクノロジーも起業



©Kizuna AI

©YuNi

©プロジェクト桜

当時には使いやすい時代になっていたというのも追い風でした。そういう意味では機が熟していたということは言えるかもしれません」

■ upd8について

「今後VRの世界で普通に生活できるようになっていくと考えています。メタバース(インターネット上の仮想世界)に足を踏み入れてもらうためには、キラーコンテンツが必要になります。そのキラーコンテンツこそバーチャルタレントだと思っています。私たちの想定以上に日本のUGC(ユーザー生成コンテンツ)のパワーは大きくて、昨年だけで6000体ものバーチャルタレントが誕生しました。日本では自らクリエイトする一連の文化というかエコシステムがすでに形作られており、強みでもあると考えます。そのような環境下で昨年はバーチャルタレントも一気に増えましたが、ブーム的に消費されたくないとも考えています。VRにしても毎年進歩してきていて、ヒットコンテンツも出てきていますが、私たちがメタバース内で自由に活動できるようになるのは、もう少し先になると思います。それまでに一過性のブームで終わらせないためにもバーチャルタレントの活動を支援したい。そういった思いから、このupd8という新プロジェクトを立ち上げました」

■ VICON導入について

「VICONについては以前より存じておりました。知人にクレッセントさんを紹介してもらいまして、それからのお付き合いですね。今回、カメラは12台導入しました。ソフトウェアは「Shogun」を使用しています。
VICONは弊社のバーチャルタレントのコンテンツを制作する際に動きをつけるためにだとか、リアルライブであるとか、よりリッチな映像コンテンツ、生で動きをトレースしたいようなコンテンツを作る際に活用したいと思っております。導入にあたっては、他のモーションキャプチャシステムも光学系、センサー系と一通り検討いたしました。検討しました結果、やはり生の時のクオリティの差、これはVICONが圧倒的だと思いました。そこが一番の決め手でしたね。タイムラグがあるものや生でないモーションのトレースであれば、手付けなどいかようにでも対処はできるのですけれども、生の時の安定性、クオリティなどを含めるとVICONという選択肢になりました」

■ 今後について

「VRデバイスの普及だとか、制作にしてもVICONをはじめとしてキャラクターを動かすツールは成熟してきていると思います。作り手になりたいという人が増えてきているのは、素晴らしいことではありますし、自己表現の一つではあると思います。しかし、それでプロとして仕事にしていきたい、稼いでいきたい、人から対価を得られるようなコンテンツを作りたいとなると、ある程度のクオリティは必要となってきます。ですので、私共はプロとしてのロールモデルをしっかりと作っていかなければと思っております。権利関係など複雑でわかりにくい部分につきましても、クリエイターサイドのリテラシーを高くしていく必要があるので、支援していきたいと思っています」

取材：立石伸雄　構成：菅崎英展(Video Journal)

スタッフ募集

「ジゲンを超えてジブンをムゲンに」
バーチャル化で人生を全力で楽しめる世界を作る

私たちは、"バーチャルタレント"の「ジゲンを超えた活躍、ムゲンの可能性」をプロデュースします。バーチャルタレントとして、もっと生きやすく、もっとジブンを生かして「新しい楽しさ」を生み出していく。そしてやがて来る仮想世界へ向けて、upd8は「生きる世界の選択肢を増やす」べく、人類のアップデートに貢献します。

Activ8では最新スタジオのオペレーション業務、バーチャルタレントに特化した開発職を募集しております。弊社ミッションの「生きる世界の選択肢を増やす」を一緒に実現しましょう。

詳細は下記URLより(右記QRコードからもアクセスできます)。
https://goo.gl/CvP4Tg

会社名 Activ8株式会社
代表者 大坂武史

● 問い合わせ先：株式会社クレッセント　〒130-0021 東京都墨田区緑3-2-12　TEL.03-5638-1818　FAX.03-5638-1819 ● 記載された会社および製品名は、各社の登録商標または商標です。