



株式会社講談社VRラボ 代表取締役・エグゼクティブプロデューサー 石丸 健二氏



株式会社講談社VRラボは、2017年10月にVRを中心とした新しいエンターテインメントを研究・制作する会社として、大手出版社の講談社とCGプロダクションの老舗ポリゴン・ピクチュアズにより設立された。設立のきっかけは講談社が100年以上目指し続けてきた「おもしろくて、ためになる」エンターテインメントとVRという新しいメディアとの親和性の高さに目を付けたこと。360度映像や臨場感、そしてインタラクティブなどこれまでの映像ではできなかった様々な感動を取り込んだ新世代のエンターテインメントの製作ノウハウを蓄積していくことで近い将来VRが普及した際に、良質なコンテンツを世界にすぐに提供できるよう準備している。実際にこの3年間で制作したコンテンツはオリジナルアニメーション、インタラクティブアート、VRミュージックビデオ、VRライブ開催などコンテンツのジャンルは多岐にわたっている。講談社VRラボの代表取締役・エグゼクティブプロデューサー 石丸 健二氏に同社の昨今の動向や設立からこれまでの経緯、クレッシェントとのつながり、今後について取材した(以下カギカッコは全て同氏)。

■「ほぶサマ 2020」について

講談社発の VR アイドルグループ「Hop Step Sing!」の初 VR ライブ「ほぶサマ 2020」が 2020 年 10 月に開催された。今回のライブは VR 空間で行われ、VR ヘッドセットを使いライブ会場にアバターで入場し360度の視界で自由に移動しながらステージを視聴することができるというもの。また、ヘッドセット以外でもゲーム PC やニコ生からも視聴することができた。VR アイドル「Hop Step Sing!」ならではの驚きの演出やスペシャルゲストも登場し、好評を博した。

「(「Hop Step Sing!」の VR ライブは) 評判はおかげさまですごく良かったです。VR で視聴する人とニコ生で視聴する人の二通りの視聴方法で配信したのですが、ニコ生は「すごく良かった」と「良かった」で 98%にもなりました。VR モードで視聴して下さった方々にも約 8 割は良かったという感想を頂きました。演出面では会場を2か所作って、観客に移動してもらったり、声優さんを登場させたりと、いろんな実験を試みました。また自社でライブ用のサーバーを立ち上げたりしてかなりチャレンジングな企画だったと思います。いろいろ失敗もありましたが、全体を通してはやってよかったのではないかと思います。

ご協力頂いたクレッシェントさんのスタッフの方々には本当に頑張って下さいました。キャラのモーションキャプチャシステムの精度の高さ、Unity でのアプリケーション構築における技術力と問題への対応能



(C) 講談社

Hop Step Sing! VRライブ 「ほぶサマ2020」

デビュー3年目にして初のVRライブを10月25日に開催。北品川の銭湯や神社を舞台に仁衣菜、識理、みかさ、そしてゲストの指出穂亜さん、鳥部万里子さん、日岡なつみさんが熱唱し、アバターで参加してくれたたくさんの人たちと盛り上がりました。



(C) 講談社

「Last Dance」
講談社VRラボが2020年に企画・制作したオリジナルVRコンテンツ。ルミエールジャパン2020 特別賞、高雄映画祭正式招待、Siggraph Asia 2020 VR Theater上映作品に選ばれました。今後もオリジナルVRコンテンツを世界に向けて発信していきます。

力、忍耐強さには本当に助けられました。」

■クレッシェントとの関係

「クレッシェントさんのお名前は以前から存じておりましたが、実際に接点があったのは弊社設立後に一度、クレッシェントさんの引越しパーティーにお邪魔した時でした。その時にスタジオのモーションキャプチャシステムと 4DView を目の当たりにして、これは Hop Step Sing! のライブに使えるのではないかと夢が膨らみました。その後、弊社が考える VR ライブとクレッシェントさんがお持ちの技術がすごく相性がよさそうだったので、制作への参加をお願いしました。今回はいろいろな条件が合わず 4DView を使わずとも残念でしたが、近い将来この技術を使った VR ライブかコンテンツをクレッシェントさんといっしょに作りたと思っています。」

■今後の展望

「今回、開催したような VR ライブは今後も年 1 回くらい続けて

いきたいと思っています。実はお客様が会場に入ってくるのを見て予想以上に興奮し、感激しました。アバターからもちゃんとお客様の熱気と興奮は伝わってきましたし、ゆえに「また来て下さいね」と心から思いました。弊社は設立から 3 年経ちましたが、設立当初は VR の将来性について正直半信半疑でした(笑)。様々なコンテンツを作っていく中で、今では沢山の可能性を見えてきました。今年完成したオリジナル VR アニメーション『Last Dance』は海外の映画祭に招待されたり、コンペティションで賞をいただいたりと手ごたえを感じています。さらに海外の作品はインタラクティブ性、分岐などゲーム的な要素が多く盛り込まれ、没入感をさらにアップするような創意工夫がなされていて、おもしろく刺激を受けています。新しいジャンルだけに技術の変化・進歩が速いですが、それら新技術とメディアの良さを最大限生かしたコンテンツを配信すべく、スタッフ一同頑張っていきたいと思っています。(若手クリエイターに向けて) VR は予想以上に刺激的で多様で面白いです!機会があればぜひ体験してみてください。そして、一緒に作品を作りましょう!

求人情報

VRオリジナルコンテンツ企画・制作に興味のある方大募集!

①MAYAデザイナー(実務経験三年程度) ②プロダクション・マネージャー(CG業界で実務経験1年程度)

英語を使う機会が多い会社です。詳しくはこちらをご覧ください。ご応募お待ちしております。

■ 詳細情報: <https://kodanshavrlab.com/recruit/>

■ 問合せ: contact@kodanshavrlab.com

株式会社講談社VRラボ / Kodansha VR Lab, Ltd.

構成: 株式会社伸樹社