

賛助会員紹介

Introduction of Supporting Member

グリー株式会社／ REALITY 株式会社

GREE VR Studio Laboratory

白井 暁彦

「釣り★スタ VR」(C) GREE, Inc. ▶



1. はじめに

本稿では賛助会員として参加させていただいておりますグリー株式会社および、筆者の所属である GREE VR Studio Laboratory, GREE VR Studio, そして現在の所属となる「REALITY 株式会社」に至る小史を紹介させていただくことで、近年、VR ライブエンターテインメントの状況を共有したいと思います。

2. グリー株式会社について

グリー株式会社は2004年12月7日に設立した会社です。2020年6月末時点で従業員数：1,710人（グループ全体）、売上高627億円（2020年6月期通期）の東証一部上場企業になります。コーポレートのミッションは「インターネットを通じて、世界をより良くする。（Making the world a better place through the power of the Internet.）」です。

グリー創業者の田中良和は2003年の26歳の時に、新しいアイデアをサービスとして生み出すため、独力で SNS「GREE」を開発しました。その後利用者の急増に伴い「GREE」は個人が独力で運営することが困難な規模になっていきました。そうした中、田中はサービスの継続を強く望む利用者からの声を受け、さらに多くの人に利用してもらおうサービスを目指すため、2004年12月にグリー株式会社を設立し、今に至ります。こうした「新しいサービスを生み出したい」「もっと多くの人に使ってもらいたい」という強い気持ちと、それを実現するために諦めず挑戦し続けてきた行動が、GREE の始まりには強く刻まれています。

GREE は、6 次の隔たりを意味する「Six De“gree”s of Separation」という仮説から名付けられました。「人は、

自分の知り合いを6人以上たどっていくと、世界中の人とつながりを持っている」というこの概念は、1967年に心理学者のスタンレー・ミルグラム（Stanley Milgram）が実際のソーシャルネットワークの平均最短距離を調査するために米国で実施したスモールワールド実験（Small World Experiment）以降、広く知られるようになりました。GREE という名前には、ネットワークやコミュニケーションに代表されるインターネットの「面白さ・便利さ・楽しさ」を新しく生み出していく存在でありたい、というメッセージが込められています。

3. GREE VR Studio Laboratory

GREE VR Studio は自ら VR コンテンツを企画・開発し新しいユーザー体験を提供することで、人とコンピューティングの新時代を切り拓いていくことを目的に取締役の荒木英士氏を中心に2015年に設立されました（<https://vr.gree.net/ja/>）。東京ゲームショウ2015向けに開発した VR 空間内でコミュニケーションができる協力プレイ型の謎解き脱出ゲーム『サラと毒蛇の王冠』をはじめとして、スマートフォン向け VR アクションゲーム「シドニーとあやつり王の墓」、Gear VR 向け「Tomb of the Golems」、アドアーズによる VR 常設型専門店「VR PARK TOKYO」向けに開発したオリジナル VR アトラクション「対戦！ハチャメチャスタジアム VR」, 「協力！ GHOST ATTACKERS VR」, 「ようこそパニックマンションへ VR」, スクウェア・エニックスと共同開発した「乖離性（かいいりせい）ミリオンアーサー VR」(Steam/HTC Vive), そして Daydream 向け「釣り★スタ VR」など各種 VR ゲームタイトルを開発してまいりました。またグリーグループは並列して国際カンファレ



GREE VR Studio Laboratory, REALITY Studioにて筆者

ンス「Japan VR Summit」(<http://jvrs.org/>)や、2016年から北米VRスタートアップを中心に投資するファンド「GFR Fund」を組成し、世界のVRスタートアップ企業との連携強化に貢献しています。

2018年にGREEが注力している分野の一つとして、従来のゲーム、広告メディア事業に加えて第3の柱としてバーチャルYouTuber関連に特化したライブエンターテインメント事業を推進するグループ企業「株式会社Wright Flyer Live Entertainment (現REALITY株式会社)」を立ち上げ、バーチャルライブ配信アプリ「REALITY」をサービス開始します。ゲームを中心としたVRからバーチャルYouTuber (VTuber)、つまり人間を中心としたVRライブエンターテインメントの幕開けです。

GREE VR Studio Laboratoryはこの時期に開設されました (<https://vr.gree.net/lab/>)。VTuber事業は、アニメーションやゲーム、ライブ配信など、多岐にわたるエンターテインメント技術が必要とされる分野です。それらを構成する技術要素はゲーム開発におけるリアルタイム3Dグラフィックスや、モーションキャプチャー、サーバー技術などがあり、加えて、ライブ・エンターテインメントに適したモーション生成や、演者支援、ディスプレイ技術、インタラクション技術、人工知能応用、キャラクター設計、エモーション分析、視聴者文化の調査分析など多岐にわたっています。このような新しい分野の研究開発は既存の企業内R&D手法だけでは問題分析や課題解決が難しく、産学連携やスタートアップ企業との連携などを通して、最先端の技術や手法を実装していくことが世界的なスタンダードとなりつつあります。そうした中、VR Studio Laboratoryは、VRゲームなどを企画、開発、配信してきたGREE VR Studioと併設され、(1)VTuber関連技術のR&D促進、(2)異業種R&D連携強化、(3)業界振興・イノベーション型人材の支援発掘や育成の3つを基本方針として活動してきました。

触覚VRエンターテインメント技術「VibeShare」や、ボイスチェンジャー「転声こえうらない」などの基盤技術開発、IP創出に加えて、SIGGRAPH Real-Time Liveでの国際コラボライブデモ、オープンソースWebVR「Mozilla Hubs」の日本語情報の発信やオンラインイベントの開発で日本バーチャルリアリティ学会大会への貢献もさせていただきました。

4. REALITY 株式会社

REALITY 株式会社 (<https://reality.inc/>)は2020年10月に株式会社Wright Flyer Live Entertainmentから社名変更によって誕生したライブエンターテインメントを推進するグリーグループのグループ会社となります。現在のGREE VR Studio LaboratoryはREALITY株式会社に所属しています。

主なプロダクトはバーチャルライブ配信アプリ「REALITY」と、法人向け3DCGバーチャルライブ・バーチャルイベント制作プラットフォーム「REALITY XR cloud」を提供しています。

バーチャルライブ配信アプリ「REALITY」(<https://reality.app/>)は誰でもスマホ1台でアバターの姿になり、顔出しなしのライブ配信やゲーム、コミュニケーション



バーチャルライブ配信アプリ「REALITY」



バーチャルライブイベント制作プラットフォーム「REALITY XR cloud」

01 — 仕事、ユーザー、同僚を愛する

仕事を好きだからこそもっとうまくなりたと思う。ユーザーさんの喜ぶ顔を見たいから工夫をこらす。そして大好きな仲間とだからこそ困難があってもがんばれる。
私たちは、自分たちの仕事、それを使ってくれるユーザーさんやお客様、そして共に働く仲間を愛しています。



02 — 事業成長にこだわる

多くの人・社会に必要とされるものを生み出すことでユーザー数や売上が成長し、より大きな価値を生み出すための再投資ができるようになります。
私たちは、なりたい自分で生きていける未来を創るという大きな挑戦をしているからこそ、事業としての成長にこだわります。



03 — 終わりなき挑戦を楽しむ

前例のない仕事は暗中模索と試行錯誤の連続です。うまくいかないことの方が多く、結果が出ない時期も多々あるでしょう。
だからこそ私たちは、失敗しても成功しても自分たちの強みが積み上がる戦略を取り、繰り返し挑戦することを楽しんでいます。



REALITY 株式会社・VALUE より (<https://reality.inc/jobs/>)

を楽しむことができます。女性やティーンエイジャー、歌い手さんや雑談配信など、魅力的な 3D ライブアバターシステムとともに幅広い利用者によって利用されています。グリーの創業以来のアバターシステムや、そのユーザーの心をつかむ運営ノウハウが詰まった事業であり、最近では国際市場への挑戦が始まっています。

「REALITY XR cloud」も、従来の企業向け XR 開発、5G 通信事業、コロナ禍を体験した音楽ライブ・エンターテインメント・エキスポといった様々な業態のお客様のニーズに応えるような先進的な取り組みを行っています。またこのような挑戦は VR Studio Laboratory と連携して、CEDEC、日本 VR 学会、音響学会、SIGGRAPH、IEEEVR、Laval Virtual、Web3D Conference といった国際会議・学術会議において発信共有され、受賞等にて高い評価をいただいております。

5. VR の新世界、そのバリュー。

REALITY 株式会社 (<https://reality.inc/>) の代表取締役社長・荒木英士は会社の設立趣意に「なりたい自分で、生きていく」というビジョンを掲げています。また、REALITY 株式会社に社名変更するにあたり、全社員が参加して社のバリューを 3 つ設定いたしました。(1) 仕事、ユーザー、同僚を愛する。(2) 事業成長にこだわる。

(3) 終わりなき挑戦を楽しむ。非常にシンプルではありますが、VR Studio Laboratory が担当する XR ライブエンターテインメント分野の研究開発も暗中模索と試行錯誤の連続です。失敗しても成功しても自分たちの強みが積み上がる戦略を取り、繰り返し挑戦することを楽しむ社風があります。

VR Studio Laboratory は大学の研究室とのコラボレーションや大学院生を中心とした長期インターンを受け入れています。また REALITY 株式会社は学生アルバイトから開発者、アーティスト、プロデューサーなど幅広い職種を募集しています。

皆様と新しいバーチャルリアリティの新世界を開拓できることを楽しみにしております。

連絡先

グリー株式会社 (英名: GREE, Inc.) /
REALITY 株式会社
部署: GREE VR Studio Laboratory
所在地: 〒106-0032 東京都港区六本木6-10-1六本木ヒルズ森タワー12F
E-Mail: jp-gi-vr@gree.net
URL: <https://vr.gree.net/>