

2021年3月10日

<報道発表資料>

KDDI 株式会社

5G や XR で新たな体験を創造、 クリエイティブチーム「au VISION STUDIO」を発足

～バーチャルヒューマンなどを活用した取り組みを開始～

KDDI は、先端テクノロジーとアイデアによって、お客さまに数年先の未来の体験を提供するチームとして「au VISION STUDIO」を2021年3月10日に発足しました。

「au VISION STUDIO」では、5G や XR といった技術に加え、これまでの XR 施策で得た知見をもとに、ものづくりのプロである社外のクリエイターともコラボレーションし、新たな体験を企画・制作していきます。このたび、その取り組みの1つとして、5G MEC (注) を活用した高精細 3D モデルのバーチャルヒューマン「coh」を開発しました。「au VISION STUDIO」では、バーチャルヒューマンを現実世界に実装する仕組みの事業展開を推進するとともに、ニューノーマル時代における、エンターテインメント領域をはじめとした従来のコンテンツの刷新など、さまざまな領域における課題を DX によって解決していきます。

VISION STUDIO

au VISION STUDIO



五感を拡張するUX



バーチャルヒューマンの
日常化



ゼロ・ディスタンスな世界



人と地球にやさしい
ショッピング



アンリミテッドな
鑑賞体験

KDDI は今後、「au VISION STUDIO」の発足により、自社が持つ技術力・企画力に加え、社外のクリエイターとのコラボレーションを推進し、「あったらいいな」と思う未来の体験をお客さまへ提供し続けていくことを目指します。

詳細は別紙をご参照ください。

■ 「au VISION STUDIO」について

1. 概要

「au VISION STUDIO」は、今後の社会において実現させたいことを5つの取り組みとして掲げ、5GやXRなどの先端テクノロジーとアイデアに加え、これまでKDDIが取り組んできたXR施策の知見をもとに、先進的な体験の企画、制作、社会実装に至るまでを1つのチームとして担います。

2. 「au VISION STUDIO」が掲げるテーマ

(1) 五感を拡張する UX

スマートグラスに代表されるような新たなデバイスを探求するとともに、コンテンツの3D表現や視野一面への表示を通じて、直感的な情報収集を実現させることで、ヒトの五感を拡張します。

(2) バーチャルヒューマンの日常化

誰もが簡単にデバイスを使いこなす未来とは？究極のインターフェースとして、表情や仕草などで情報伝達ができるバーチャルヒューマンを活用し、日常的に活躍する仕組み作りをしていきます。

(3) ゼロ・ディスタンスな世界

XRの使い方を工夫することで、バーチャル空間でありながら、本当の旅行やリアル店舗での買い物を楽しめるような、「距離」を感じさせない世界を創っていきます。

(4) 人と地球にやさしいショッピング

理想の自分を叶え、また、サステイナブルな社会へ貢献するために、ARトライオンやAI診断、バーチャル空間の活用で、簡単に自分に似合うものを見つけられ、無駄な在庫を生まない完全受注生産の世界を実現し、人にも地球にもやさしい購買体験を実現していきます。

(5) アンリミテッドな鑑賞体験

エンターテインメント・スポーツの鑑賞に更なる熱狂を与えるため、デジタル化されたスタジアムやアリーナでの見たことのない演出、映像のカメラアングルを自由に操作出来るなどの未知の体験づくりを進めます。

3. ステートメント

「au VISION STUDIO」では次のようなステートメントを定め、新たな体験の企画・制作に取り組んでいます。

「わたしたちは、テクノロジーとアイデアを駆使して3年後のあたりまえを創るクリエイティブチームです。こんな風になったらいいなと思うちょっと先の未来を想像し、そのヴィジョンを時代に先駆けてカタチにして社会へ届けていきます。おもしろい未来がくる。そんな予感で、この世界を満たすために。」

サイト URL : <https://au5g.jp/visionstudio>

■バーチャルヒューマン「coh（コウ）」について

1. 概要

「coh」は、「au VISION STUDIO」が企画・開発した限りなく人間に近いビジュアルを持った全身フルCGのバーチャルヒューマンです。

従来のモバイル端末上では処理することの難しい膨大なデータを5G MEC（注）によるクラウドレンダリングを活用することで、スマートフォンなどでもその高精細なクオリティを維持したままリアルタイムでの描画処理を可能としています。さらに今回、社外のパートナーとともに、バーチャルヒューマンが動く・話す・表情を変えるなど人間のように動作するための仕組みづくりをおこないました。今後もこの研究開発を推進し、バーチャルヒューマンを現実世界に実装する仕組みの事業展開を目指します。

「coh」の名前には「人に等しい存在である」「人と機械をつなぐ共通のインターフェースである」という意味が込められており、今後、一人のモデルとしてさまざまなブランド、企業とのコラボレーションを予定しています。



<バーチャルヒューマン「coh」>

2. クリエイター・事業パートナー

アウ Aww Inc.	「coh」の開発・プロデュースパートナー。 バーチャルヒューマンを創造するアジア初のバーチャルヒューマンカンパニーであり、「coh」はAwwのバーチャルヒューマン技術「MASTER MODEL™」を用いて開発。 企業詳細はこちら https://aww.tokyo/
クァンタム キャプチャー Quantum Capture Inc	技術提供・「coh」の開発パートナー。 バーチャルヒューマンとのインタラクティブなコミュニケーションを可能とする「CTRL Human」を提供するグローバルカンパニーで、AI技術により自然な表情・仕草で会話する「coh」を再現。 企業詳細はこちら https://www.quantumcapture.com/

<small>マワリ</small> Mawari Inc.	技術提供・「coh」の開発パートナー。 バーチャルヒューマンのような大容量 3DCG を高品質&リアルタイムに配信可能な“XR ストリーミング SDK”を提供するグローバルカンパニーで、5G/MEC により「coh」の自然な動きをリアルタイムに再現。 企業詳細はこちら https://mawari.co.jp/
<small>ジオメトリー オグルヴィ ジャパン</small> Geometry Ogilvy Japan	「coh」のエージェント・事業パートナー。 モデルとしての「coh」のマネジメントを行うとともに、様々な企業とのコラボレーションによるビジネス展開やパートナーリングを推進。 企業詳細はこちら https://go-jpn.com/

3. コラボレーション・スケジュール

(1) 日本科学未来館「ハイパー HYPER LANDSCAPE」

実施日：2021年3月11日から2021年3月14日

5G・VPS・スマートグラスを活用した、KDDI、日本科学未来館、KDDI 総合研究所による実証イベント。スマートグラスを通してのみ現れる、デジタル世界にある「もうひとつの日本科学未来館」の中に、バーチャルヒューマン「coh」がアテンダントとして登場します。体験者がより直感的に、より分かりやすく、展示空間を楽しめるようサポートします。

詳細はこちら (<https://news.kddi.com/kddi/corporate/newsrelease/2021/03/10/5007.html>)

(2) KDDI ART GALLERY

実施日：2021年3月26日開始

au 5G とスマートグラスによる新しいアート鑑賞体験。「coh」はナビゲーターとして登場し、ギャラリーに展示されている美術作品の解説をおこないます。その他にも、5G 技術により高精細 AR で再現されたエミール・ガレの作品「ふうけいもん 風景文花瓶」を内側から鑑賞できる特別な体験を提供します。

(3) コスメブランド「KANEBO」

実施日：2021年4月（予定）

「IHOPE.」を掲げ、美しさではなく、希望を発信するブランド「KANEBO」とのコラボレーション。メイクアップアーティストのイガリシノブさんが KANEBO 商品で「coh」の個性を引き出し、それを高めるメイクを施し、テクニックなどを伝授する次世代美容コンテンツを「@cosme TOKYO -virtual store-」にて公開予定です。

(注) MEC (Multi-access Edge Computing)：ユーザーに近いモバイルネットワーク内でデータ処理などをする技術。

以 上