

「万博関連イベント体験会」に出展して

株式会社パララボ 代表取締役 **大仁田 英貴**



要 約

福岡市を拠点に VR や AR、XR を活用したコンテンツ制作、イベントの企画運営等を行う株式会社パララボは、2023 年 10 月 29 日にギャラリーよみうりで開かれた「万博関連イベント体験会」で VR コンテンツ「TaVR (タビレ)」を出展いたしました。仮想空間上で宇宙旅行やタイムスリップ等を体験でき、参加者同士がリアルな交流をして頂けることもタビレの最大の特長です。本番では多くの高校生から歓声上がり大変好評を得ることが出来ました。

出展のきっかけは弁理士の羽立幸司先生との出会いです。先生からのご教示で、メタバース事業を起業するにあたって知財を保護する弁理士の方々の役割が非常に重要であることを早くから認識することが出来ました。今回の大阪万博イベントでも次世代の継承者でもある高校生が、先端イノベーション技術に触れるだけでなく技術に関わる著作権や特許との繋がり、知的財産保護について知見を得ることは日本の未来の技術イノベーションにとっても必要不可欠であり、貴重な機会であったと感じています。

目次

- はじめに
- 「万博関連イベント体験会」への出展
 - 出店内容について
 - 「TaVR (タビレ)」でメタバースの旅
 - オリジナルコンテンツとしてのこだわり
 - イベント当日の様子
 - 大盛況の予感
 - 参加者の反応と声
 - 出展のきっかけ
 - 羽立先生との出会い
 - 目的にも共感
- メタバースと知財
- おわりに

1. はじめに

株式会社パララボは、福岡市を拠点に、VR (仮想現実) や AR (拡張現実)、XR (現実の物理空間と仮想空間を組み合わせる技術の総称) を活用したコンテンツ制作、またメタバース (インターネット上に構築される 3 次元 CG の世界) やアバター (仮想空間上のユーザーの分身) を活用したイベントの企画運営等を行っております。

弊社は、熊本県天草市にもサテライトオフィスとして事業所を構え、福岡市、天草市の二拠点間でもメタバースを活用した会議など、場所の垣根を超えた働き方も実践しております。

2023 年 10 月 29 日 (日) に読売新聞大阪本社・ギャラリーよみうり (大阪市) で開かれた「万博関連イベント体験会」において、弊社が 2020 年より企画し、現在サービス化に取り組んでおります VR コンテンツ「TaVR (タビレ)」を使用した特設ブースを設営させて頂きました。

タビレとは、仮想空間（メタバース）上で観光地をはじめ、宇宙旅行やタイムスリップ等、現実世界では出来ない事をリアルに体験できる弊社オリジナルのメタバース擬似旅行コンテンツです。

当日は、初めてタビレを体験した多くの高校生から歓声が上がリ、若者の熱気溢れる一日となりました。



写真1 タビレを体験する高校生たち

2. 「万博関連イベント体験会」への出展

2. 1 出店内容について

(1) 「TaVR (タビレ)」でメタバースの旅

今回出展させて頂いたのは、株式会社パララボが4年の歳月をかけて構築した旅のメタバースコンテンツ「TaVR (タビレ)」です。このコンテンツでは参加者がメタバース専用のVRゴーグルを装着し、5名ずつの少人数で自分自身の分身「アバター」を介して仮想空間を体験します。

ゴーグルを着けることによって視覚的な現実世界が完全に遮断され、メタバースワールドへの圧倒的な没入感を得ることができます。

ガイド役は、女性バスガイドや男性司会者、アニメ風の異世界キャラクターなどのアバターで変幻自在に人格を変えながら、参加者の皆さんを楽しいメタバース旅行へと誘います。

一同は「空飛ぶ飛行艇バス」に乗り、大阪の会場にしながら熊本（天草）の海や世界遺産に登録された教会へと



写真2 空飛ぶ飛行艇バスで天草へ

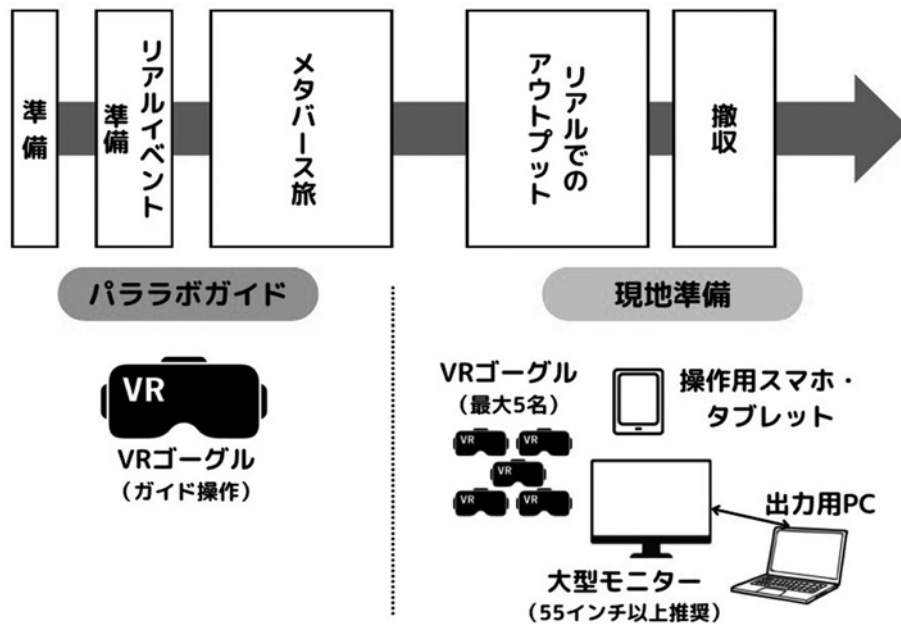


図1 メタバースイベント「TaVR (タビレ)」の流れ

瞬間移動。さらに仮想空間上では、場所のみならず時空さえも超えることが可能です。太古の昔にタイムスリップすることで、恐竜がすぐ近くに迫ってくるかのようなリアルな体感を味わったり、宇宙空間に飛んで天体を観測したり、近未来都市の超高層ビルの上に立って足がすくむような興奮を味わうこともできます。

メタバース上で壮大な宇宙や極小のミクロの世界も探検することが可能であるため、タビレが将来的に教育の様々なシーンにも広く活用されるであろうことを実感して頂けると幸いです。

(2) オリジナルコンテンツとしてのこだわり

タビレは、他のメタバースコンテンツやプラットフォームサービスと次のような点で大きく異なります。他のメタバースコンテンツやプラットフォームサービスは、ユーザーが遠隔地など様々な場所から、一つのメタバース世界に同時に入ってコミュニケーションを楽しむ「オンラインゲーム」や「オンライン会議」型のコンテンツであるのに対して、タビレは同じ空間にいる複数の参加者が同時にVRゴーグルを着けることで、「時間」「場所」「人格」さえも超えた別世界に飛び込み、そこでお互いの経験を共有出来るという点です。アバター自身の細かい動きは指の一本まで本人の動きと直接連動しているため、自分がまさにそのアバターになったかのような一体感があります。

その上でタビレでは、アバターがオンラインゲームのように自由にあちこち移動することをあえて制限しています。それは参加者たちに、その場所でガイドの案内に集中してもらい、参加者全員に同じ目的を持って、その世界観を共有してもらうためでもあります。

さらに、メタバースワールド上で参加者同士の会話やリアクションなどを交えリアルな交流をして頂くことが、このコンテンツにおける最大のテーマです。

また、タビレはVR体験で専用のVRゴーグルを装着している人だけしかメタバースの体験ができない、と言う大きな問題点も解決をしています。タビレではメタバース内に複数台の仮想カメラを設置して、メタバースをテレビスタジオ化し、その様子を配信できるようにしています。そのためゴーグルを装着していない人達も、TVモニター画面でVRコンテンツをリアルタイムに楽しんで頂くことが出来る仕様になっています。メタバースワールドの中のカメラをスイッチングによって切り替え、複数の視点からドラマチックに楽しめる工夫もしています。

これはVRゴーグルを装着することに年齢制限（一般的には13歳以上）があることから、低年齢の子供達や、視力やVR酔いなどの面で懸念のある高齢者にもゴーグル未装着のままコンテンツを楽しんでもらうための配慮です。またゴーグル着用による化粧くずれや、感染症リスクを気にされる方にも体験可能なコンテンツとなっています。

2. 2 イベント当日の様子

(1) 大盛況の予感

私は「万博関連イベント体験会」へパララボスタッフ2名と共に福岡から大阪へ当日入りしました。

企業体験ブースには、弊社の他に企業1社（株式会社栗本鐵工所様）と研究所（国立研究開発法人情報通信研究機構様）、合計3つの体験ブースが設置され、我々は第3体験ブースで13:00から17:00まで、XR技術を用いた仮想空間体験イベントを開催させて頂きました。

実は、この体験会の準備段階で機材の事前チェックのため弁理士会のスタッフの方々にもタビレを体験して頂いたのですが、その時点で既に皆様が大変盛り上がり過ぎて下さいました。私としては少し意外でもあったのですが、逆にそのことが今回の体験会本番への手応えを予感させてくれました。

体験会本番では、大阪府内のSSH（スーパーサイエンスハイスクール）指定校の高校生の皆さんを中心におよそ60名の方々にタビレを体験させて頂きました。5名ずつのグループで、1グループあたり所要時間10分程度ずつの短い時間ではありましたが、同じイベントを休憩なしのほぼノンストップで10回転以上行ったため、当日のガイド役を務めた私や弊社スタッフにとっては、これまでにないハードな行程でした。しかしその大変さを上回るほど、どの回も高校生の皆さんの歓声や笑顔で溢れ、それが我々にとっては何よりも励みとなりました。



写真3 アバターでバスガイドに変身中

(2) 参加者の反応と声

「メタバース」や「VR」という言葉は、一般の方々も最近ではよく耳にするようになってきたかと思いますが、実際にVRゴーグルをかけて体験したことがある方は意外と少ないかもしれません。また、VRを体験したことがある方も「大手のテーマパーク等でVR映像を見たことがある」というケースが大多数なのではないでしょうか。

しかし今回、出展させて頂くにあたって、私は次のようなことを懸念していました。「デジタルネイティブ世代の高校生たちは、最新のVR映像の世界に数多く触れているだろう。その中でもユニバーサル・スタジオ・ジャパン（USJ）のような巨大アトラクション施設のある大都市大阪で育った高校生等にとって、タビレの映像クオリティーでは物足りないのではないか？」

ところが実際、その予想に反して高校生の皆さんはタビレの体験に歓喜し、友達同士で非常に盛り上がり過ぎて下さいました。また参加した高校生数名からは「大型施設のアトラクションよりも面白かった」という感想も頂くことができました。

タビレは、ライブ中継のようにリアルタイムで繰り広げられる非日常体験に加え「参加者同士でコミュニケーションが取れる」という特徴があります。

通常のVR映像では、一方的に360°映像の中で視聴するものが大多数です。しかしタビレでは、メタバース

ワールドの中でアバターガイドから直接話を聞くことができ、気軽に質問もできるという双方向のやり取りが逆に目新しさを感じて頂けたのではないかと、とも思っています。

また、5人1組のグループで参加するため、友達同士やクラスメイトと一緒に体験を共有出来るところに、新鮮さや仲間との一体感を感じて貰えたのではないかと、とも推測しています。

2. 3 出展のきっかけ

(1) 羽立先生との出会い

今回、弊社は2025大阪・関西万博の共創パートナーである日本弁理士会様からお声かけ頂き、大阪関西万博への出展についてご縁を頂くことが出来ました。そのきっかけとなったのは、日本弁理士会九州会の会長もなさっていた羽立幸司先生との出会いです。

九州地域におけるニュービジネスの創出・育成を目的とした事業を行なっている団体「一般社団法人九州ニュービジネス協議会」の経営者勉強会で、私は羽立先生と同期として出会いました。そして、羽立先生との交流の中で知財の重要性について度々ご教示頂く機会を得ることが出来たのです。

元々、私は30年前からフリーランスで映像業界に身を置き、実際の業務の中で著作権問題に遭遇する機会が度々ありました。それが自分事として知財の重要性をより強く実感することになったのは、メタバースの分野で新規事業を起こす決意をした頃です。

オープンイノベーションにおいて、知財リスクはつきものと言っても過言ではありません。このメタバース業界においても例外ではなく、映像制作や楽曲制作における著作権及び著作者人格権のみならず、システム会社が持つ特許等の権利、またビジネスモデル特許や商標といった目に見えない無体財産に関する権利関係が複雑に入り混じっています。

苦勞の末に何かを生み出す企画開発者側の我々にとって、その技術やアイデアといった知的財産を保護する立場で関わってくださる弁理士の方々は、我々にとって非常に重要で欠かせない存在です。

それまで映像制作会社「株式会社コーホー部」を経営しながら、メタバース事業へと徐々に軸足を移し、2022年11月に本格的にメタバース事業を展開していくにあたって（以後「株式会社パララボ」に社名変更）、顧問弁理士もいない中で、私は迷うことなく唯一の士業として羽立先生に弁理士としての顧問契約をお願いしました。メタバースで起業しようというまさにそのタイミングで羽立先生にお会いできたのも何かのご縁であったと、今でも深く感謝しております。

(2) 目的にも共感

顧問契約後も、羽立先生は事業の立ち上げから大変親身になって面倒を見て下さいました。

先生が弁理士会の大阪万博推進委員会に所属されているという経緯もあり「万博関連イベント体験会に是非出展を検討してもらえないか」というお話を頂きました。その頃、私はXRのベンダーやコンテンツを取りまとめるプロデュース会社として事業の方向性を丁度模索していた頃でもありました。にも関わらず、日本を代表するようなXR技術を持つ企業が他にもある中、弊社にお声かけ頂いたことを大変光栄に感じました。

さらに出展の決め手となったのが、今回のイベントの目的です。高校生たちに最新テックであるXR技術やメタバースを実際に体験してもらう中で「ものづくりの楽しさを知ってもらうのと同時に、開発者の苦勞や、苦勞の末に生み出された技術を守る人がいるということを知ってもらうことにある。さらに、一つの技術が世に出るまでに様々な人が関わっていると知ることで視野を広げ、万博を一層深く楽しんでもらいたい」との委員会の熱い思いをお伺いしました。

弊社も事業の1つとして「小学生向けメタバース職業体験」や「親子メタバース体験会」「高校生向けアバター制作講座」など、次世代の教育サポートにも積極的に取り組んできた経緯もあり、今回の日本弁理士会のビジョンに非常に共感して出展を決めさせていただいた次第です。

3. メタバースと知財

メタバースと知財の関係で言うと、それぞれのコンテンツ、サービスにおける背景画像のデザインや分身であるアバターの意匠やネーミング等のキャラクター IP (intellectual property (インテレクチュアルプロパティ))。そしてコンテンツに使用する音楽の著作権等、複数の権利関係が複雑に絡み合っています。事業上、一般的な権利関係と建て付けが異なる点も大変難しい部分ではないかと思っています。

そのため複数の権利保有者がいるものを集めた形で、それ自体をビジネスモデルの特許として管理し、権利者の方々に利益の分配ができるようなところまでを網羅した新しい「ビジネスモデル特許」のような形態も模索されていくことが必要ではないか、と強く感じています。弊社は企画会社ですが、事業を作ったところが権利を独占するようなことになっては、今後のメタバース産業の発展は見込まれないからです。また逆も然りで、関係者のどこかが必要以上の権利を主張した際に、プロジェクト全体が頓挫する流れも避けていきたい気持ちがあります。

さらに、ブロックチェーンを基盤にして作成された NFT (Non-Fungible Token、非代替性トークン) や ChatGPT などの対話型 AI をはじめとした画像生成 AI や音楽生成 AI など、既に権利があるものを元に二次制作するコンテンツの権利やその権利按分がどうなるか? といった権利の二次利用も考慮しつつ、各々の権利を守るための知的財産の新しい形の構築が今後は非常に重要になってくると感じています。

4. おわりに

今回の大阪万博プレイベントでのタビレ出展を通して、次世代の技術イノベーションの継承者でもある高校生をはじめとした若年層の皆さんへ新たな発想の種を蒔くことが出来たら弊社も幸いです。また、こうした先端イノベーション技術を使った先に何があるのか? までも読み取る力や問題解決の視点を持って貰えたらさらに嬉しく思います。

さらにこうした若者たちが技術に関わる著作権や特許との繋がり、知的財産保護について早くから知見を得ることは、日本の未来の技術イノベーションにとっても必要不可欠であり、貴重な機会であったと感じます。

(原稿受領 2024.3.29)