



平成30年8月22日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 ユ ー ク ス
(コ ー ド 番 号 4 3 3 4)
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 谷 口 行 規
問 合 せ 先 常 務 取 締 役 品 治 康 隆
電 話 番 号 0 7 2 (2 2 4) 5 1 5 5 (代 表)

エイベックス・エンタテインメント株式会社との 共同プロジェクト開始に関するお知らせ

当社は、平成30年8月18日にエイベックス・エンタテインメント株式会社（本社：東京都港区）（以下「エイベックス」という）と共同プロジェクトを開始いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 共同プロジェクトの目的および内容

当社は、最先端のAR技術を使い、そこに実在するかのように錯覚するほどの存在感と臨場感のあるARライブを展開しており、このハイクオリティーなARライブを実現する上で不可欠なシステムが、AR Live System「ALiS ZERO」（アリスゼロ）であります。

エイベックスと当社は、ARアーティストである「ARP」とAR Live System「ALiS ZERO」を利用したARエンタテインメントを創出することを目的に共同プロジェクトを開始いたします。

「ARP」のライブは、ARアーティストながらインタラクティブにお客様とのやりとりができるのが特徴で、そのクオリティーが非常に優れていることで定評があります。

このハイクオリティーなARライブを実現する上で不可欠なシステムが「ALiS ZERO」であります。

AR Live System「ALiS ZERO」は、ギネスに認定された累計6,800万本を売り上げる世界No.1プロレスゲーム「WWE」ビデオゲームの開発で培った高度な3DCG技術のノウハウを活かし、当社が生み出した、圧倒的な存在感のある人間のグラフィックを動かすAR Live Systemであります。

「ARP」のステージの舞台裏は、このシステムによって、歌や声を担当するキャスト、体の動きを担当するダンスや演技ができるキャスト、表情などを担当するフェイシャルキャストなど、大勢のプロ達の「生」の仕事をシンクロさせ、その場で遅延なくめらかなリアルタイムCGレンダリングを実現しています。

さらに、ARに特化した舞台照明や影、パフォーマーの足音のコントロール、観客が映り込む舞台袖のARカメラなど全ての演出を同時に制御することで、「次元を超えた、まさにその舞台に実在しているかのようなステージ」を作り出します。

このAR Live System「ALiS ZERO」を、オープンイノベーション化し、「ARP」のライブ利用にとどまらず、リアルアーティストのライブ演出や、人気「V tuber」「2次元キャラクター」などのリアルライブ化、伝説の人物に目の前で会えるARショーの実現、企業イベント、スポーツイベント、舞台演出等での利用といった様々なシーンでARライブエンタテインメントシーン全体を活性化させることを目指します。

「ARP」は、日本を代表する文化産業ともいえるアニメ文化の未来といえるエンタテインメントでもありますので、当然今後はアジアをはじめとした海外展開も行って参ります。

そのはじめの1歩として、今回中国の大手生配信プラットフォーム「bilibili 動画」で、8月19日(日)17:00～の公演を全編生配信いたしました。

2. 相手先の概要

(1)商号	エイベックス・エンタテインメント株式会社
(2)所在地	東京都港区六本木一丁目6番1号
(3)代表者の役職・氏名	代表取締役社長 黒岩 克巳
(4)事業内容	音楽コンテンツの企画・製作・販売・配信、コンサート・イベントの企画・政策・運営、マーチャンダイジング、ファンクラブ運営 等
(5)資本金	2億円
(6)設立年月日	平成9年10月1日

3. 今後の見通し

本共同プロジェクトが、当事業年度の業績等に与える影響につきましては、現時点では軽微であると考えます。しかし、AR市場が急拡大する等、外部環境が変動する場合は、大幅に上振れする可能性があります。その際は、分かり次第お知らせいたします。

以 上