

平澤 直

アーチ (株)

情報処理技術が支援する アニメ制作

情報処理技術とアニメ制作の豊かな連携を、アニメプロデュースの実務の視点から4点で説明します。

前回のコラムを執筆された竹内さんは、現実世界に物語世界のレイヤをかぶせていく、体験型エンタテインメントのプロデューサーをお務めです。SNSなど新規のメディアを用いた、今後の飛躍が予想されるジャンルのトップランナーとも換言できそうです。

竹内さんのお取り組みに比べ、アニメーションはいささか旧態依然な趣の強い創作ジャンルですが、情報処理技術との結びつきは決して薄いとは申せず、近年はさらに密接な連携が模索されています。

では、どんな連携があるのか？

第1に、作品それぞれが持つ、世界の成り立ち方や人々の日々の営み（よく「世界観」と表現されます）への、知見の提供が挙げられます。情報処理技術の成果や今後の動向を知ることで、監督を中心とするスタッフたちは、未来の世界を生きる人々の意識、そして社会の在り方がどう変わっていくかを想像し、物語を通して人間の本質に迫っていきます。

携わった作品でご説明します。

オリジナルTVアニメ「ID-0 (2017)」では、人間の意識が工作機械に転送できるようになった未来の社会を、そして、オリジナルYouTubeアニメ「約束の七夜祭り (2018)」では、AI (人工知能) を搭載したエージェントが廃村に人々を集めて運営する、あるお祭りが描かれます。

一見突拍子もないものに映るであろう、こうした発想は、近年の技術の進歩や、それに伴って変化する、時代の空気ともいべき私たちが暮らす社会の意識から色濃く影響を受けています。

もちろん、影響は世界観にとどまりません。

第2に挙げられるのは、作品内で描写される、未来の情報処理技術に関する知見の提供です。

オリジナルTVアニメ「翠星のガルガンティア (2013)」では、主人公が乗りこむ愛機・チェインバーのコックピット内のモニタグラフィクスはどうあるべきかについて、UIのオーソリティとして名高い東京大学五十嵐研究室のメンバーから、多くの最新事例を共有していただくとともに、未来のUIについて提言を受けました。結果、当初スタッフ

間では時期尚早と思われていた立体ホログラムモニタが採用されています。

第3の連携はアニメのプロデュース領域で芽生えています。

NetflixやYouTubeなどの映像配信/共有サービスで蓄えられたユーザのアニメーション視聴動向は、企画者にとってこの上ない知見を提供してくれます。

大ヒットアプリゲームのアニメ化である「モンスターストライク (2015～)」をYouTubeで配信した際には、Googleの提供する視聴データにより、どんな属性の視聴者がどんな内容を好むのか、また、どんなシーンで視聴をやめてしまうのかを分析し、後のエピソードのシナリオや映像の開発方針に大きく役立てることに成功しました。

さらに昨今では、実際に映像を制作する領域でも、情報処理技術の恩恵を強く受けています。これが第4の連携です。

デジタル化によって情報処理技術の恩恵を受けることができるようになったアニメ制作は、昨今のコンピュータグラフィクス・ユーザインタフェース・データサイエンスなどの進歩によって、飛躍的な進化の糸口をつかまうとしています。

各種ソフトウェアが提供する創作支援機能による、工数の省力化、ワークフローの柔軟性やスピードの向上といった個々の変化は、ひるがえって、人間が真に注力すべきクリエイションの核心とは何かを問い直す契機にもなっていると強く感じます。

こうした巨大な産業構造の地殻変動に、より主体的にかかわりたいと願い、2017年に設立したアニメの企画開発・プロデュース会社「アーチ」では、産業技術総合研究所所属の加藤淳博士を技術顧問に迎え、クリエイターとエンジニアをプロデューサーが支える、より革新的な制作体制を模索してまいります。

まだまだよちよち歩きの弊社だからこそできることがあると信じて日々精進しております。どうぞお見知りおきを。

さて、今回は、ゲームや映像の垣根を飛び越えて、「面白い」の研究と実装に邁進される中で、近年はVTuber産業も研究の対象とされている白井暁彦博士に執筆を快諾いただきました。

どんなお話が飛び出すか、楽しみに待ちましょう！