

報道関係者各位

2023年1月23日
株式会社アマナ

～メタバース時代の家族像。デジタルが描く母、父、子どもとは？～
東映ツークン研究所とアマナの新プロジェクト
「デジタルヒューマン」で広告ビジュアル制作のDXを推進

コミュニケーション変革をクリエイティブで実現する株式会社アマナ（本社：東京都品川区、代表取締役社長 兼 グループ CEO 進藤博信、以下「アマナ」）は、東映株式会社 [ツークン研究所](#)（所在地：東京都練馬区、所長 葛西歩、以下「東映ツークン研究所」）と共に、3DCG と先端テクノロジーを組み合わせて制作する人物 CG 「デジタルヒューマン」を制作する新しいプロジェクトを開始しました。

来るべきメタバース時代に、コミュニケーションマーケットにおいて、サステナブルなビジュアル制作ができる画期的な施策として、今後、多方面でのニーズが期待されます。



本プロジェクトでは、母親、父親、子どもの3人からなるデジタルヒューマンのファミリーを制作、企業広告やコミュニケーションツールに登場するモデルとして展開します。このデジタルヒューマンのファミリーは、バーチャル上の存在ながら、年齢、職業に始まり、衣・食・住の嗜好や家族のライフスタイルに至るまで、現実に存在する人間像に匹敵するペルソナをディテールまで作り込んでいる点で、単なるビジュアルイメージにとどまらない点に特徴があります。人格を備えたデジタルヒュー

マンは、ストーリーを語ることが可能になり、コミュニケーションにリアリティと奥行きが生まれます。今回のキャラクターは、“家族（Family）のあたらしい明日（Asu）をつくる”アマナのWebメディア『[Fasu（ファス）](#)』が担当。同メディアが培ってきた知見を生かし、既成概念に囚われない新時代のファミリー像を描き出しています。

アマナは2000年代以降、CF制作や企業の製品開発において自動車や家電などのプロダクトCGや、インテリアや街並み・自然風景などの空間ビジュアルのCG制作を数多く手掛けてきました。最新技術をアップデートしながら生み出してきたそのクリエイティブのクオリティの高さとノウハウには定評があります。そうした中で、もっとも難しいとされてきた人物CGの制作に取り組む中で、映像制作を通して限りなくリアルな人間に近づける表現を目指してデジタルヒューマンの研究開発に取り組んできた東映ツークン研究所と出会い、コラボレーションが実現しました。

この協業によって、広告ビジュアルを構成するプロダクト、空間、人物の全てを撮影することなくCG上での制作が可能になり、同時にシチュエーションモデルのキャラクターに商品やサービスの魅力や特徴を効果的に反映できるようになります。



さらに今後、デジタルヒューマンのモデルをライブラリー化。アーカイブはバーチャル上のモデル事務所のような機能を果たしますが、リアルと異なり、いつでも、どこでも、必要なモデルを自由にキャストできます。

また、全身はもちろん、手や足などのパーツモデルも展開。肌の色、体型、衣装などを自由に変更できる体制の構築を目指します。

これにより、ビジュアルの海外展開やコミュニケーションのサポートほか、様々なビジネスチャンスへの展開、転用が可能になります。クオリティ、コスト、リスクヘッジなど、モデル起用のあらゆるフェーズで生じるデメリットを最小に。モデル表現の可能性を大きく広げるデジタルヒューマンの可能性、そして未来にご期待ください。

<想定されるニーズ>



商品や製品がある、上質な暮らしのシーンを描く



人と街や自然環境を繋ぐライフスタイルを描く



家族のライフステージの変化を描く

<「デジタルヒューマン」について>

「デジタルヒューマン」は、リアルな質感や動きを追求し、3DCG と先端テクノロジーを組み合わせで制作される人物 CG キャラクターです。エンタテインメント業界におけるゲームや映画の登場人物を始め、アパレル業界のファッションモデルとして目にする機会が増えているほか、今後さらに表現の幅を広げる存在になると期待されています。

<「デジタルヒューマン」のメリット>

1. 広告ビジュアル制作の DX を推進

リアルでの撮影プロセスをデジタル化。ビジュアル制作の全工程を CG 空間で進行することにより、いつでも、世界のどこからでも制作に参画できるため、グローバルかつ 24 時間フルタイムでの制作活動を可能にします。また、人の移動や撮影資材を削減することでの環境への配慮や制作コストの削減にもつながります。

2. ブランディングとコンプライアンスの強化

唯一無二のオリジナルモデルを制作したり、シチュエーションに合わせて最適なモデルを起用し、質の高いコミュニケーションを演出することで、自社ブランドへの共感を高めることができます。また、リアルな撮影で発生するモデルの肖像権使用に伴う競合排除や契約期間、展開メディアなどの条件がフリーになり、煩雑な契約業務などの負担から解放されるだけでなく、モデルの経歴や起用後に発生するトラブル（例えば、不倫やドラッグなど）のリスク回避も可能にします。

3. 表現可能な領域の拡大

メタバースや Web 上のコミュニケーション、デジタルサイネージなど、多彩なコミュニケーションメディアへの展開に対応します。モデルのフィッティングやポージングも自由自在に設定できるため、同じポーズやシチュエーションでのカラーバリエーションのニーズなどには短時間で多くのビジュアル制作を可能にします。

【東映ツークン研究所について】

2010年、東映株式会社東京撮影所内のデジタルセンターの一部署として発足。「コンテンツの未来をデザインする」というミッションのもと、映像文化にデジタル技術を取り入れることでどのような未来が生まれるのかを追求し、実践的に制作に活かしてきました。映画、テレビ、ゲーム、XR、メタバースをはじめ多様化する新しい形のコンテンツに対して積極的にチャレンジしながら、急速に進歩している社会において商業施設・ホテル・医療機関などでのデジタルヒューマンの効果的活用など社会貢献を主とした活動にも力を入れていく予定。

公式HP：<https://zukun-lab.com/>

【アマナについて】

1979年に広告写真の制作会社として設立。スチールや動画(TVCM、WEB動画など)、CG(レタッチ、3DCG、アパレルCGなど)といったビジュアル制作のコンセプト企画からアウトプットにいたるまで、ワンストップでプロデュース・提供する国内最大規模の制作会社へ事業を拡大。2004年に株式公開。現在は、豊富なクリエイティブ資源や、年間15,000件にのぼる事例のナレッジを活用し、企業の課題や価値を抽出、コミュニケーションの質と量を変革させるビジュアルコミュニケーション事業に取り組んでいます。さらに、アマナが独自に開発した商材(ソリューション)を組み合わせることで、企業のコミュニケーション施策やDX(デジタルトランスフォーメーション)推進をサポート、クライアントと共に企業の価値を高めるプロジェクトを数多く手掛けています。

【本リリースに関するお問い合わせ先】

株式会社アマナ | Communication Design Room / PR 担当：武内、眞田

TEL：090-7819-4897（武内）、070-4576-6867（眞田） MAIL：pr@amana.jp

株式会社アマナ 会社概要

代表者：代表取締役社長 兼 グループ CEO 進藤博信

所在地：東京都品川区東品川 2-2-43

設立：1979年4月

資本金：100百万円

証券コード：東証グロース市場 2402

売上高：（連結）17,748百万円 ※2021年12月期実績

従業員数：（連結）820名 ※2023年1月1日現在

事業内容：ビジュアルコミュニケーション事業（コミュニケーション領域における戦略・企画立案、ブランドデザイン&アクティベーション、インナーコミュニケーション、コンテンツマーケティング、コンテンツ制作・編集、プロトタイピング、ムービー／グラフィック制作、WEB制作、その他各種プロモーション施策の立案など）

URL：<https://amana.jp/>