

『バーチャルYOSAKOIソーランプロジェクト』 第一弾を発表 YOSAKOIソーラン大賞受賞の北昂が先端技術で仮想空間演舞！

一般社団法人YOSAKOIソーラン祭り組織委員会（会長 星野尚夫）、地元の企業コンソーシアム・札幌未来デザイン会議は、6月上旬に札幌で開催される第32回YOSAKOIソーラン祭りにあわせ、仮想空間上で踊り手たちがYOSAKOIソーランを踊る「バーチャルYOSAKOIソーランプロジェクト」の第一弾として、昨年、YOSAKOIソーラン大賞を受賞した札幌の北昂（きたすばる）のメンバーがアバターとして仮想VRステージ上で踊る映像をインターネットの公式サイト上に公開。パソコンやスマートフォンから閲覧することができるようになりました。

<https://www.yosakoi-soran.jp/news/meta202306.html>

■ 先進技術でチームの群舞を再現

近年、メタバースと呼ばれるデジタル技術の潮流の中で、オンラインの仮想空間上でさまざまな取り組みが行われており、仮想空間でアバターに変身して踊るといった実験も多数行われていますが、大規模な専用の環境が必要であったり、踊り手がヘッドマウントディスプレイと呼ばれるゴーグル機器を頭部に装着して踊らなければならないという課題が存在していました。

今回、プロジェクトでは、凸版印刷、ソニーマーケティングなどの協力の下、ソニーのモバイルモーションキャプチャー「mocopi（モコピ）」を活用し、複数の踊り手たちの動作を別々に収録し、編集合成することで、チームの群舞を表現することが可能になりました。体に装着する6つの小型センサーで個人の動作を自身のスマホに記録できる製品を、北昂のチーム練習時に複数の人間に装着することで、リアルタイムに動作データを取得し、空間演出されたステージやチーム旗などと合成した映像を制作しました。全身スーツなど着用せずに、小型センサーのみで簡便にアバター操作できることで、群舞をアバターで再現することが可能になりました。一般市民のお祭りの群舞のアバター化は、メタバース関連の取組としても珍しいとされています。

■ 来年のイベントでは全国のチーム参加やリアルタイム配信も

組織委員会と未来デザイン会議では、今年のイベントでの実証データ公開を基に、来年6月のイベントに向け、全国のよさこいチームに声をかけ、このシステムを活用し、仮想空間上の「バーチャルYOSAKOIソーランスタジアム」で、各チームのパフォーマンスの3D再現や、各地の選抜メンバーがそれぞれ全国から遠隔参加し、リアルタイムパフォーマンスを披露するような企画の実現を協力各社とともに推進していく予定です。

企画・主催：一般社団法人YOSAKOIソーラン祭り組織委員会、札幌未来デザイン会議

協力：凸版印刷株式会社北海道事業部、ソニーマーケティング株式会社、株式会社VRRoom

※小型センサーを装着して踊る北昂チーム

（練習場にて衣装をつけずにパート別に収録しています）



※仮想空間上で再現されるチームパフォーマンス

（左の実写画像とは異なる時点で動作をキャプチャーしたものです）

