FREE TO GO ANYWHERE.

ブランドステイトメント

僕たちが一番大切にしていること

それはバーチャル世界で感情を共有できることです

僕たちは「共有体験テクノロジー」を通して

大切な人と喜びを分かち合い、驚きを共有する

そしてリアルとバーチャルの境目は曖昧になり空間を超えて

沢山の人々がお互いにつながりあいコミュケーションをとることができる

そんなバーチャル体験空間を提供しています

尾小山良哉　代表取締役・CEO

1973年 石川県生まれ、1996年 金沢美術工芸大学卒業。同年太陽企画株式会社 企画演出部に入社、弱冠24歳からTV-CMの演出を開始。2004年には有限会社ディスバウンドディメンションを設立。クリエイターの視点から映像制作システムなどのプロデュースを手掛ける。2016年株式会社abalを設立。

ABAL

現実空間をVR技術で拡張し

自由な移動・体験の共有を実現する

現実空間

HMDを使ってVR空間へアクセス。体験を共有することができる

https://youtube.com/watch?v=wG8kONIz0nQ

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=knBxsGavs54&feature=emb_logo

ABAL

７万人の動員実績を持つXR展示

AR・VR・MR（XR)を用いたロケーションベース展示実績を多数持つ。風神雷神図を扱った展示ではJACEイベントアワードで最高賞を受賞。企画から運営までをトータルで手がけ、動員実績は日本最大級といえる。

俵屋宗達 国宝「風神雷神図屏風」を題材としMR技術によって新しい文化財の見方を「体験する」プロジェクト。俵屋宗達の意図や作品に込められた願いや「風神雷神」の由来を、躍動感あふれる3Dグラフィックで表現し、建仁寺の「風神雷神図屏風」に重ねて展示。

MRミュージアム in 京都 「風神雷神図」

「第5回JACEイベントアワード」経済産業大臣賞（最優秀賞）

人間国宝の狂言師、野村万作さんの演技を３ＤＣＧ化して後世に残す取り組み。モーションキャプチャー技術では難しかった演者の指や扇の動きも忠実に３ＤＣＧに再現できる。弟子たちが講師の解説を基に、あらゆる角度から演技を学ぶ教材としての活用を見込む

能村万作VR 「栗焼」

ABAL

実績

本提案と類似のシステムによって制作されたVR空間での舞台作品。日本全国だけでなくパリのエッフェル塔で上演された

えんとつ町のプペルVR

https://thevrtheater.jp/

ディズニープリンセス展VR

https://www.nttdocomo.co.jp/special_contents/change/5g/realization/articles/article_34/

ウルトラマンVRツアー

https://xr.docomo.ne.jp/event_case/event24/

ABAL:DINOSAUR

VRクリエイティブアワード2018 審査員特別賞

MEGASTAR JOURNEY

さかなクンと秘密のラボ

ABAL

事業企画

解決する問題

都立文化施設が有するコンテンツのコラボ等により、都立文化施設における芸術作品の新しい楽しみ方の提案

▼

東京都の劇場やホールをバーチャルで拡張し
全く新しいアート体験を提供する

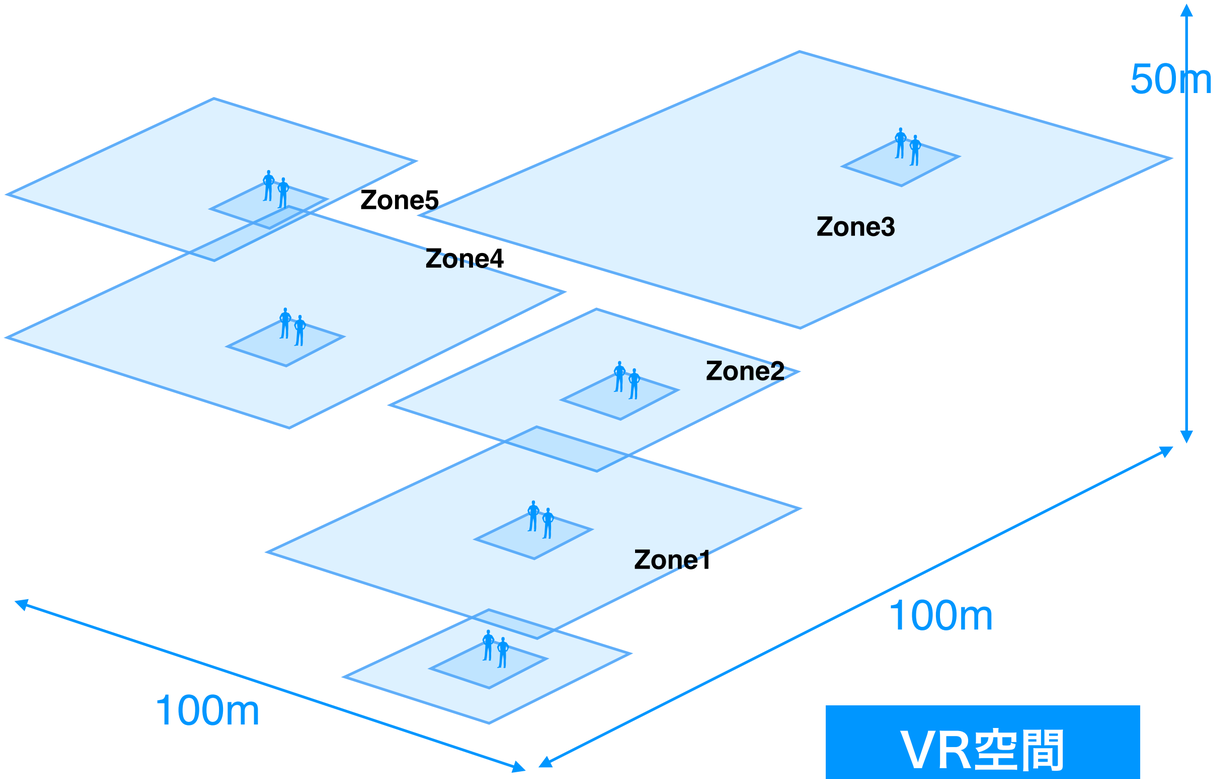
「東京XRアートシアター」

ABAL

どんな空間なのか？

特許技術によって１会場が１００会場にも拡張する、演劇・音楽・展示を行う新しい表現空間。ユーザーはVR空間内の**移動パネルによって全ての会場を自由に回遊**することができる

現実空間



VR空間

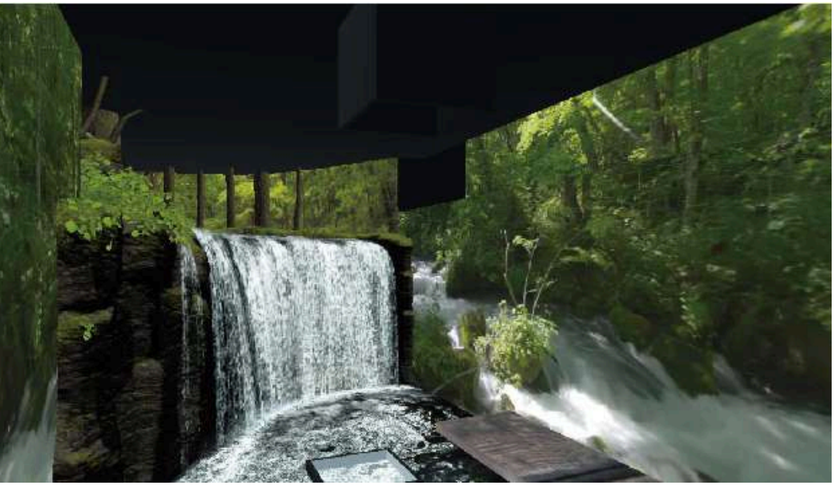
空間拡張 関連知財　登録番号：特許第6538012号　特許第6538013号

特許第6672508号　特許第6936465号

ABAL

どんな空間演出ができるのか？

現実ではコストのかかるマッピング演出やドーム映像演出も、独自の表現システムによって簡単に行うことができる。また、３DCGデータによる巨大なセットやロケーションを使い、VR空間ならではの自由度の高い空間演出を行うことができる。



映像マッピング

複数の映像を巨大な壁面に映し出す。プロジェクションマッピングのように立体物に投影する事もできる。

360°ドームプロジェクション

360°動画を再生することができるドーム空間。

３DCGセット・ロケーション

３DCGオブジェクトによる空間構築。静物だけではなくセットにアニメーションをつけることも可能

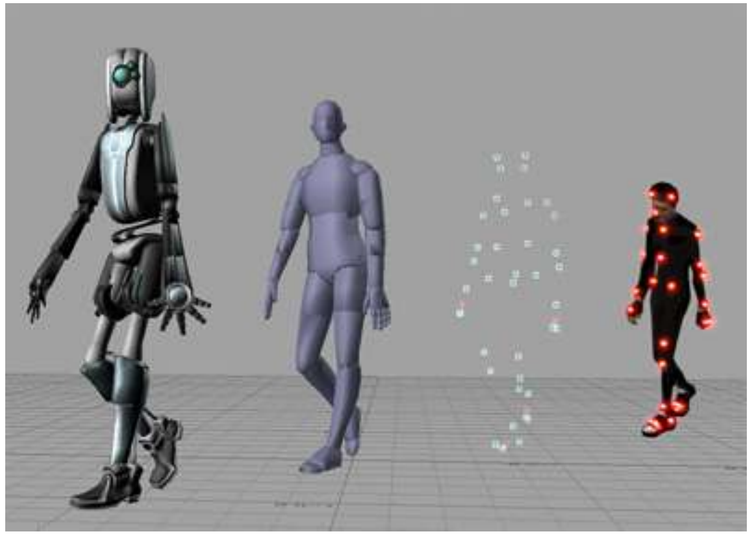
ABAL

どんな人物表現ができるのか？

３Dムービースキャンされた人物の立体データや、デジタルキャラクター、等身大映像など使用することで、アーティストや役者のパフォーマンスを目の前で臨場感をもって体験することができる。

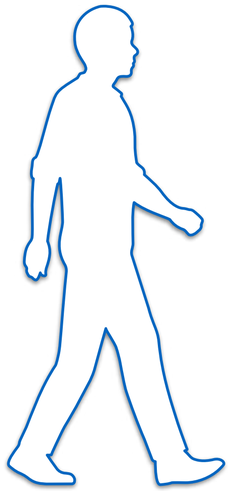
ボリューメトリックビデオ

数十台のカメラの撮影映像から生成された３DCGデータ。周囲どこからでも見ることができ、その場に役者が存在するような表現が可能



モーションキャプチャー

デジタルキャラクターに役者の演技を入力する手法。演者の表情も入力することができる



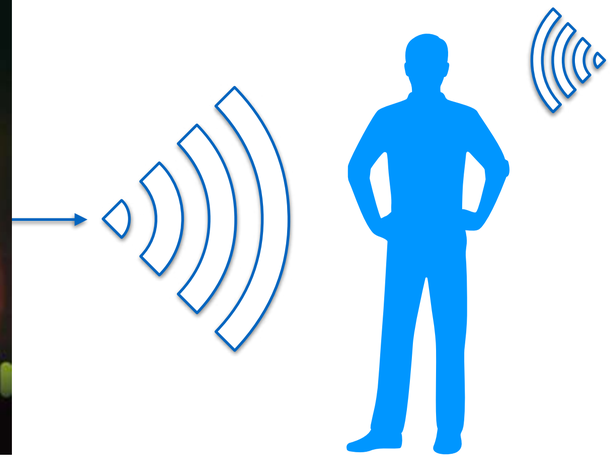
ビルボード映像

等身大の人物映像を人型にマスクし空間に配置する手法。制作が非常にしやすいため導入しやすい

ABAL

どんな音響表現ができるのか？

全体音響と個別音響を組み合わせた演出が可能。大音響で同じライブを体験しているが、個別音響ではユーザーの行動で変化するアーティストからのそれぞれ異なるメッセージを受け取ることなど



全体音響（劇場の音響システム）

劇場の音響システムを使用することで自宅などでは感じることのできない音響体験を提供する。

個別音響（HMDの音響システム）

個々のユーザーの行動に合わせ音を再生。従来の映画や舞台などではできなかった個別の音響体験を提供する。

ABAL

「東京XRアートシアター」が実現する世界

100の部屋を巡り全てのユーザーが異なる物語を体験する演劇や、物語の１シーンの中で体験する映像作品、複雑に入り組む迷宮のような空間で行う作品展示。無限に拡張できるVR空間でそれらを全て組み合わせ、演劇鑑賞・音楽鑑賞をアップデートすることで全く新しいアート体験を創造する

参考作品「シークレット・シネマ」

使われていない倉庫や公園などに映画のセットを再現し、その空間で上映をする体験する映像

https://www.newsweekjapan.jp/amp/stories/woman/2020/04/post-366.php?page=1

参考作品「スリープ・ノー・モア」

約100の部屋で行われる『マクベス』をベースにしたパフォーマンスを自由に回遊しながら体験することで、全ての観客が異なる演劇体験する

https://www.youtube.com/watch?v=k12NZLh_Xvg&t=11s

ABAL

ビジネスモデルとマネタイズ

ビジネスモデルとマネタイズ

文化施設来場者のアップセル

チケット収入 ＋ グッズ販売

コンテンツのパッケージ販売

コンテンツレンタル費 ＋ チケットレベシェア

文化施設来場者のアップセル

チケット収入 ＋ グッズ販売

東京都文化施設　年間来場者数　１３１万人

▼

この来場者をターゲットとして「東京XRアートシアター」を展開しアップセル行う

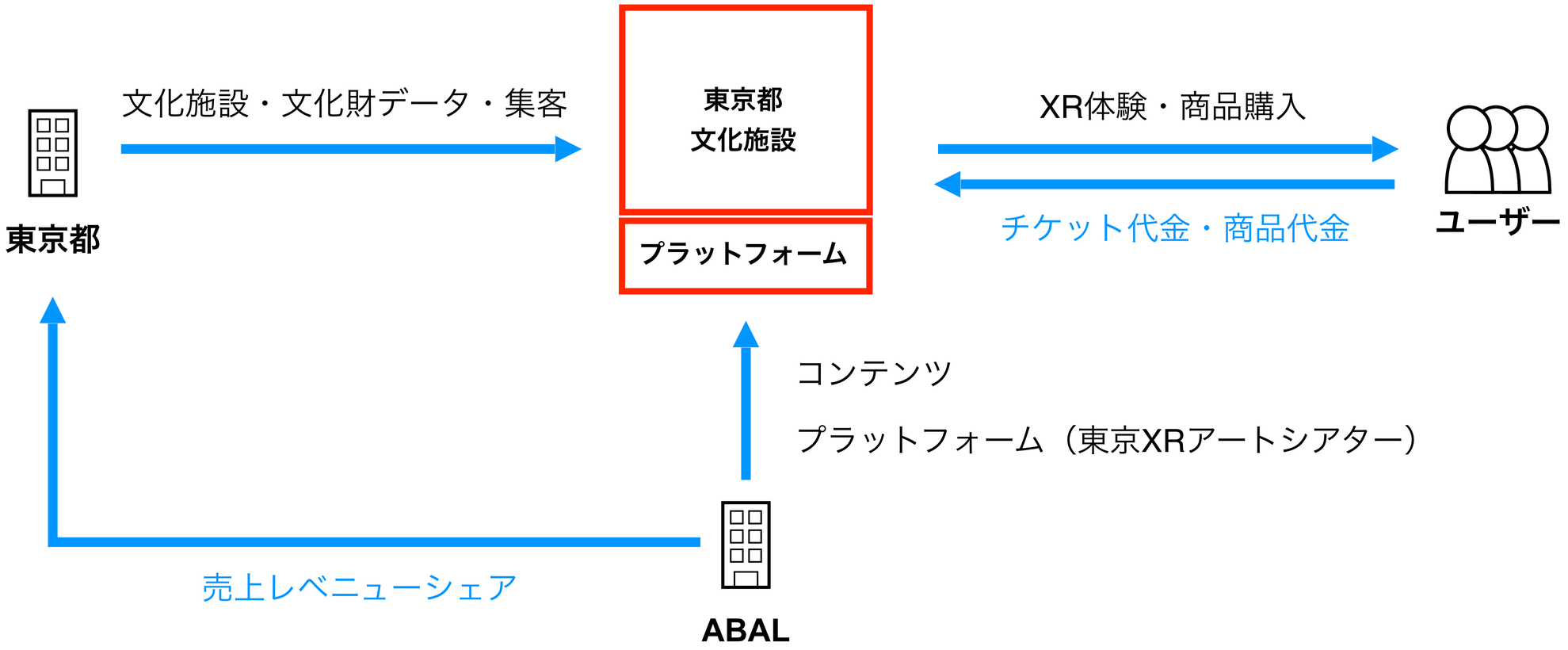
出典：事業に関する資料　主要事業指標　令和2年度
https://www.rekibun.or.jp/about/disclosure/indicator/

※　新型コロナウイルス感染拡大防止のため、令和2年4月8日～同年5月31日まで全館休館

ABAL

ビジネスモデル

収益モデル　チケット収入 ・ グッズ販売



ABAL

コンテンツのパッケージ販売

コンテンツレンタル費 ＋ チケットレベシェア

アートイベントマーケット

８３５億円

＊チケット・美術関連商品等

教育市場（EdTech・学校等）

２９５８億

これらのマーケットをターゲットとして「東京XRアートシアター」をイベントパッケージとしてレンタルし、イベント開催を行う

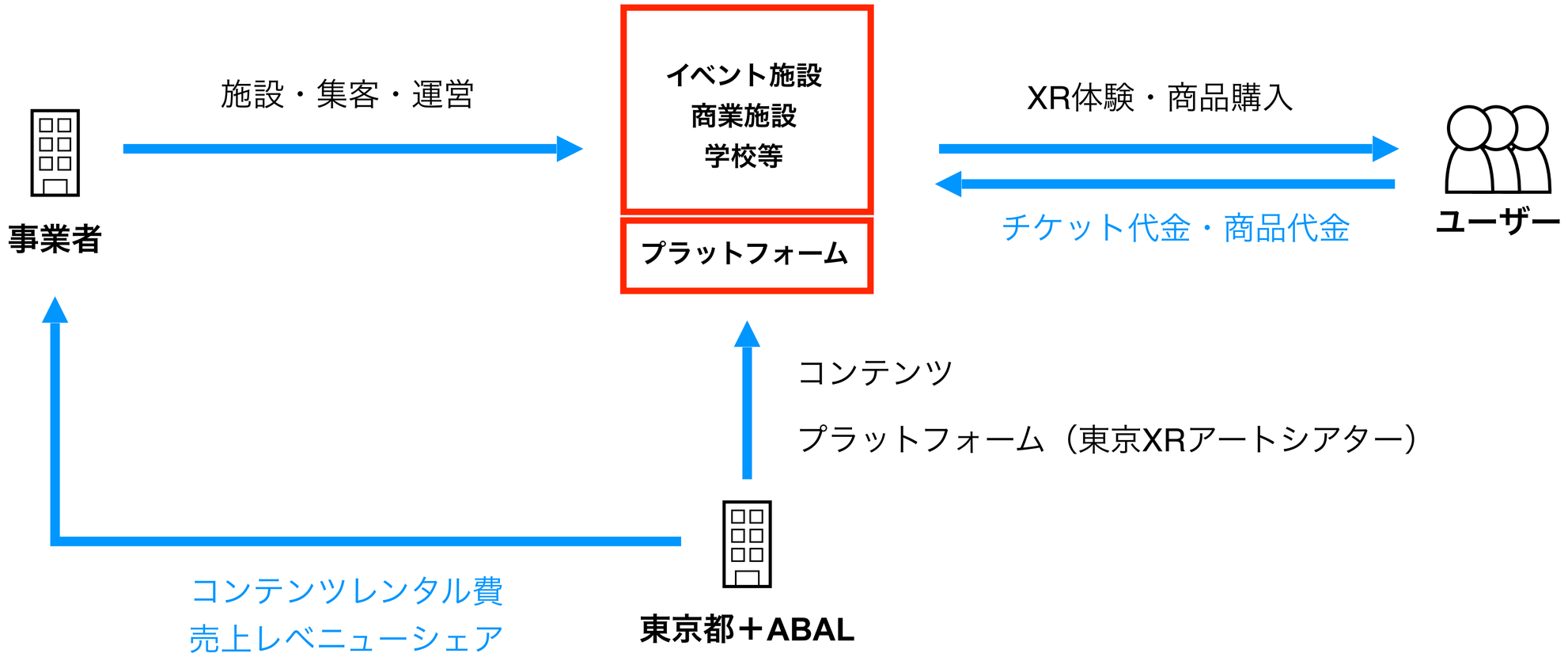
出所「日本のアート産業に関する市場調査2020」(一社)アート東京、(株)QUICK
https://artmarket.report/

出典　EdTech市場の現状と課題 ―教育産業の変化と働き方改革に向けた活用―

https://www.nri.com/-/media/Corporate/jp/Files/PDF/knowledge/publication/it_solution/2018/06/ITSF180605.pdf?la=ja-JP&hash=D06155068CA89444E1336B1784D38EA1FE8D9B0E

ABAL

収益モデル　コンテンツレンタル費 ・チケットレベシェア



ABAL

実績をベースにした収益目標

チケット収入　チケット単価１０００円・動員５万人を想定

弊社イベント「メガスタージャーニー」興行実績（７３日）

チケット単価１８００円・動員 約２万人

５０００万

コンテンツレンタル収入　１案件１００万～３００万　１５案件獲得想定

弊社コンテンツ「えんとつまちのプペルVR」レンタル実績

コンテンツレンタル実績　7件

３０００万

グッズ販売　売上７万円（日）・３００日営業を想定

JR東日本と弊社による実証実験「未来の物産展from青森」販売実績

VR店舗売上　CVR６５％

２０００万

計　1億

ABAL