

講談社とポリゴン・ピクチュアズ、「講談社VRラボ」設立

バーチャルリアリティ（VR）を中心とした最新メディアにとって
最適なストーリーテリングを探求・制作していく合併会社

※情報解禁日時は10月27日（金）18時30分です

株式会社講談社

株式会社ポリゴン・ピクチュアズ

2017年10月26日

総合出版社の講談社は、高品質なコンピューターグラフィックス・アニメーションで米国のデイトム・エミー賞など世界の多くの賞に輝くポリゴン・ピクチュアズとともに、VR（※1）を中心とした新しいエンターテインメントを研究・製作する合併会社「株式会社講談社VRラボ」（以下 新会社）を設立いたします。

新会社は講談社の子会社として今後、VRやAR（※2）、その他の先端表現技術を活用した新世代のストーリーテリングを研究、制作するための中核的な役割を果たします。

VR/ARでコンテンツを制作する上で欠かせないコンピューターグラフィックス表現において、世界トップクラスの実力と広範なネットワークを持つポリゴン・ピクチュアズが、講談社の目指す「おもしろくて、ためになる」エンターテインメントを更に進化させていくためのベストパートナーであると考え、両社は本合併会社の設立に至りました。今後、コミック、アニメ、テクノロジー、新規事業開発の分野で活躍してきた人材を新会社に投入します。

近年、講談社の業績において、アニメ映像が大きな武器となっています。特に海外市場における成長は、映像という体験が、言語の壁を超えていく強力な要素となっています。

「エンターテインメントの本質は人生における体験」です。VR/ARのように映像以上に人間の感覚に直接訴えかけるテクノロジーが、これからのエンターテインメントにおいて欠かせない要素になる可能性は無視できません。数々の世界的ヒット作を送り出してきた講談社が、この分野に挑戦することは必然です。

新会社では、講談社とポリゴン・ピクチュアズの両社が得意としてきたキャラクター・コンテンツの制作を進めていくことはもちろん、第一の目標を世界の映画賞・映像賞を獲得するハイエンド作品の制作に定めます。グローバル展開がしやすいデジタル・コンテンツ

の特性を活かし、当初から世界市場をターゲットとした企画に取り組みます。

VR/ARなどテクノロジーの進歩により、表現手法は歴史的な転換点を迎えています。新しい表現手法に対応した、新しい演出・キャラクター表現への知見は、講談社とポリゴン・ピクチュアズの両社にとって大きな糧となると確信しています。

講談社は、様々な才能を持つ方々との関係があっただけでなく、成り立ってきた企業です。VR/ARという新しい表現の場が生まれたならば、そこで活躍するクリエイターとも、これまでと同様、良い関係を築いていくことが講談社にとって必要です。

「ラボ」と名のつくこの会社には、クリエイティブな才能や高度な技術、世界市場を意識した企画を持った者たちが気軽に集い「最新のテクノロジーを最大限生かしたコンテンツやストーリーテリングとは何か？」を研究し、それを形にして世界に向けて発信してゆきます。

新会社について

商号： 株式会社講談社VRラボ（読み：コウダンシャブイアールラボ）
代表者： 代表取締役社長 森田浩章
本店所在地： 東京都文京区音羽 2-12-21
設立年月日： 2017年10月17日
主な事業： バーチャルリアリティコンテンツ、映像、ゲーム、音声、音楽等のデジタルコンテンツの企画、制作、製造、卸、貸与、販売、著作権事業及び輸出入
資本金： 1000万円
株主構成： 講談社（70%）、ポリゴン・ピクチュアズ（30%）
Webサイト： <http://www.kodanshavrlab.com>

※1 VR (Virtual Reality) とは、コンピューターを用いて人工的な環境を作り出し、あたかもそこにいるかのように感じさせることを指します。

※2 AR (Augmented Reality) は実世界から得られる知覚情報に、コンピューターで情報を補足したり、センサーによる情報を加えて強調したりする技術の総称で、現実世界とVRを重ね合わせたような表現を指すこともあります。