



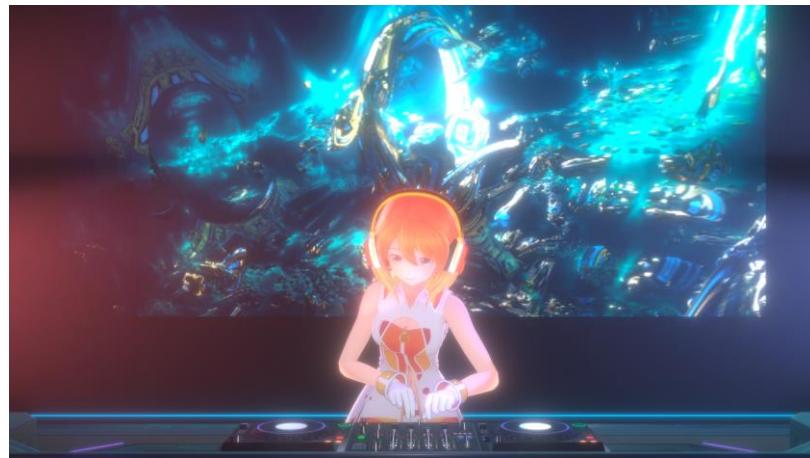
報道関係者各位

世界初、ゲーム AI と xR 技術を活用したインタラクティブ・バーチャルキャラクター・ パフォーマンスシステム「BanaDIVE™ AX」を開発

～無観客の無料オンラインイベント「ASOBINOTES ONLINE FES」にて DJ プレイを初公開～

株式会社 バンダイナムコ研究所
東京都江東区永代二丁目37番25号
代表取締役社長 中谷 始

『エンターテインメントの新しい価値を創出』をビジョンに掲げる株式会社バンダイナムコ研究所(以下、バンダイナムコ研究所)は、ゲーム AI(人工知能)^{※1}と xR 技術^{※2}を活用したインタラクティブバーチャルパフォーマンスシステム「BanaDIVE™ AX」を開発しました。このシステムでは、あらかじめアナライズされた楽曲を使用し、DJ パフォーマンス(楽曲を違和感なく繋ぐ、楽曲のテンポをコントロールする、オーディエンスを盛り上るなど)が組み込まれたゲーム AI が、3D キャラクターのモーションや、ライブ空間の演出を連動させて行います。また、リアルタイム投票による楽曲選曲や、楽曲と連動したビジュアル演出、AR 視聴演出といったインタラクティブなエンターテインメント要素も組み込みました。これにより、会場はもちろん遠隔地にいても、DJ とオーディエンスが一体となり、臨場感あふれるライブパフォーマンスを体感いただけます。



今後は、バンダイナムコグループが主催するライブイベントをはじめ、キャラクターと音楽関係者とのコラボレーションを試みるのと同時に、深層学習ベースの AI との連携や、世界中のオーディエンスを盛り上げる仕組みなど、未来のエンターテインメントに向けて研究開発を続けてまいります。

※1 ゲーム AI とは、ゲームキャラクターのインタラクティブな行動をロジック化したもので、ビデオゲーム「パックマン」におけるモンスターの行動 AI や、格闘ゲーム「鉄拳」の COM プレイヤーの行動制御など、多くのゲームに使われる技術です。

※2 xR 技術とは、AR(拡張現実)、VR(仮想現実)、MR(複合現実)といった現実世界と仮想世界を融合する表現技術の総称で、ゲームの他、様々なエンターテインメントコンテンツに利用されています。

BANDAI NAMCO Research Inc. NEWS RELEASE

また、2020年6月28日(日)開催される無料オンラインイベント「ASOBINOTES ONLINE FES」(主催:株式会社バンダイナムコエンターテインメント)にて、実験ライブを実施することが決定しました。無観客、全世界配信となるこのライブで、遠隔地のオーディエンスとつながる「リアルタイム投票」も実施します。詳細につきましては別紙「参考資料」をご覧ください。

【システム概要】

名称: 「BanaDIVE™ AX」(バナダイブ エーエックス)

開発: 株式会社バンダイナムコ研究所

開発協力: 株式会社スマイルブーム(本社: 北海道札幌市)

権利表記: © BANDAI NAMCO Research Inc.

以上

*「パックマン」「鉄拳」は株式会社バンダイナムコエンターテインメントの登録商標です。

*プレスリリースの情報は、発表日現在のものです。発表後予告なしに内容が変更されることがあります。あらかじめご了承ください。

【報道関係者お問合わせ先】 ※以下の連絡先は紙面・記事に掲載しないようお願いいたします。

株式会社バンダイナムコ研究所 広報 黒場・石井
mail: info@bandainamco-mirai.com