

バーチャルキャラクターを活用したエンターテインメントの 健全な発展を促進する一般社団法人を設立 ～バーチャルキャスト・LATEGRA・LOGIC&MAGICが発起人に～

株式会社バーチャルキャスト（本社：東京都中央区、CEO：太田 豊紀／株式会社ダウンゴのグループ会社）と株式会社 LATEGRA（本社：東京都中央区、代表取締役：山形 龍司）、株式会社 LOGIC&MAGIC（本社：東京都品川区、代表取締役社長：太田 豊紀）は、バーチャルキャラクターを活用したライブ・エンターテインメント産業の健全な発展を促進するための団体「一般社団法人バーチャルキャラクターエンターテインメント協会」（理事長：渡辺 幸範、所在地：東京都中央区、以下「当協会」）を設立することをお知らせします。

■ 設立の背景・目的

近年、CG やモーションキャプチャー技術を駆使して仮想のキャラクターがリアルタイムでライブパフォーマンスを行うエンターテインメントは、アニメ・ゲーム・VTuber など様々な分野で注目を集め、新たな市場の形成が進んでいます。テクノロジーの進化とともに急成長を遂げ、国内のみならず、世界市場に向けた展開が可能な産業へと発展する可能性を秘めています。

バーチャルキャスト、LATEGRA、LOGIC&MAGIC はこのトレンドを踏まえ、バーチャルキャラクターを活用した音楽ライブやイベントを中心に、それらの制作や技術支援に携わる会社が連携しながら、センシングおよびトラッキング技術を用いた演出方法、最新技術の活用などを中心とした研究を進める場を提供するため、一般社団法人を設立しました。当協会は、関係する各社の国内外での競争力強化、同産業の基盤確立と健全な発展に寄与することを目的としています。今後は、本取り組みに賛同・参画する企業・団体を募りながら、以下の事業を実施していきます。

・主な活動内容

- (1) バーチャルキャラクターライブ・エンターテインメントの研究事業
- (2) バーチャルキャラクターライブ・エンターテインメントの普及・認知拡大事業
- (3) バーチャルキャラクターライブ・エンターテインメントの人材育成事業
- (4) バーチャルキャラクターライブ・エンターテインメント文化の海外への展開支援事業
- (5) 前号に掲げるもののほか、当法人の目的を達成するのに必要な活動



■ 代表理事 わたなべゆきのり 渡辺幸範のコメント

一般社団法人バーチャルキャラクターエンターテインメント協会の代表理事を務めます、渡辺幸範です。

バーチャルキャラクターの可能性は、今やエンターテインメントの枠を超え、社会や文化にも大きな影響を与える時代となりました。私たちの協会は、この新たな潮流を支え、業界の発展を促進するために設立されました。

バーチャルキャラクターを活用したコンテンツや技術の進化は日々加速しており、多くのクリエイターや企業の皆さまと共に、より豊かな表現や価値を創出することが求められています。私たちは、業界関係者が安全かつ健全に活動できる環境を整え、新しいチャレンジを支援することで、バーチャルエンターテインメントの未来を切り開いてまいります。

これからも皆さまと共に、バーチャルキャラクターを活用した新たな可能性を探求し、魅力あるコンテンツの創出に尽力してまいります。

「一般社団法人バーチャルキャラクターエンターテインメント協会」の概要

- 名称 : 一般社団法人バーチャルキャラクターエンターテインメント協会（略称：VCEA）
- 設立日 : 2025年5月1日
- 代表理事 : 渡辺 幸範（株式会社 LATEGRA）
- 理事 : 森田 純正（株式会社 FIREWORKS）、林 正知（株式会社バーチャルキャスト）
- 監事 : 北村 二郎
- 正会員 : 株式会社バーチャルキャスト、株式会社 LATEGRA、株式会社 LOGIC&MAGIC
- 所在地 : 東京都中央区銀座 4-12-15 歌舞伎座タワー
- 公式サイト : <https://www.vcea.or.jp>