

# Weekly コラム

令和 5 年 2 月 28 日

〒541-0055 大阪府中央区船場中央 2-1

船場センタービル 4 号館 4 階

船場経済倶楽部

Tel 06-6261-8000

(NPO 法人 SKC 企業振興連盟協議会)

Fax 06-6261-6539

人の輪・衆智・繁栄

## 活動方針



当団体は、異なる業種の経営者が相集い、力を合わせ、自らの研鑽と親睦を通じて、斬新な経営感覚と新たな販売促進を創造して、メンバー同士でより健全な事業所とその事業所のイメージアップを図り、地域社会に貢献できる事業所となることを目的とする。

## バーチャルヒューマン

またの名をデジタルヒューマンと呼ばれ、テレビやネット上で人間と見間違ふほど、人間に似たCG(コンピュータグラフィックス)を最近良く見かけます。

人間そっくりに作られたCGは、数年前から活躍しています。2019年のNHK紅白歌合戦では、ある国民的な歌手をモデルとして作られその動きや表情の精巧さが話題を呼びました。

一昔前のバーチャルヒューマンは、一目見てもすぐCG技術だとわかりましたが、現在ではかなりリアルな画になっていて、よく見ないと区別がつかないこともあります。

バーチャルヒューマンにも開発技術の進歩によって、段階的な世代があるようです。第一世代はアニメなどのキャラクターに音声合成技術を使い、言葉を話すことができました。第二世代はゲームやネット上で3DのCGで、モーションキャプチャーで動きを付け、声優が音声を追加していくものでした。第三世代はより人間に近く、人口知能(AI技術)を使い、細かな動きや滑らかな音声で、条件に合えば会話もできるほどです。

ところで、CGの世界で不気味な谷現象という言葉をご存じでしょうか。

元はロボット工学において、人間に似せた造形に対する人間の感情的反応に関して提唱されたものです。CG技術が向上し、より人間に似た動きや表情に近づくにつれて、嫌悪感

や違和感を感じるようになります。ですが、ある地点を超えると再び好感度が高まっていくという心理現象です。

最先端のCG技術はその不気味な谷を越えてきたと言われています。きめ細かな動きや違和感のないコミュニケーションがますます人間に近づいているようです。

すでに、YouTubeやInstagramではバーチャルヒューマンのアイドルが多く、一般的にはバーチャルインフルエンサーと呼ばれ、中には150万人以上のフォロワーがいるアカウントもあるそうです。駅などで見るポスターや大型(LED)ディスプレイ、またはネット広告を一度じっくり見てみてください。知らない内にバーチャルヒューマンが活躍しているかもしれません。



記事の内容に関するお問い合わせは事務局までご連絡ください。

ウィークリーはメールでの配信も行っております。お手数ですが、「メール希望」・「配信停止希望」と件名にご入力の上、

skc-soudan@skc.ne.jp まで空メールをご送信ください。また、FAX ご不要の際は、その旨をお電話にてお申しつけください。