

「GENDAの構想する “世界一のエンターテインメント”の船に乗る」 「ダイナモアミューズメントという翼を得た」

(株)ダイナモアミューズメントが (株)GENDAと資本提携



(株)ダイナモアミューズメント(小川直樹社長、東京都千代田区)は、これまで、エンターテインメントビジネスに向けて、映像コンテンツやVRアトラクションをはじめとする数々の作品を制作し提供してきた。こうした実績を背景に、同社のロケーションベースのエンターテインメント事業を承継した新会社として、10月1日、(株)ダイナモアミューズメント(小川直樹社長、

東京都千代田区)が設立された。新会社設立直後にもかかわらず、(株)ダイナモアミューズメントは、(株)GENDA(片岡尚代表取締役会長、申真衣代表取締役社長、東京都大田区)と、エンターテインメント事業における連携を深める目的で資本提携をおこない、10月22日付で第三者割当増資を実施した。なお、GENDAの出資比率は20・8%となっている。(株)ダイナモアミューズメントは、今後もアミューズメント各社からの受注や共同事業を積極的に展開する予定だ。

映像を軸としたコンテンツの企画・制作に関して高い技術力を持つ(株)ダイナモアミューズメントと、「SEGA」ブランドでのアミューズメント施設の運営やアミューズメント機器のレンタル、海外展開等を積極的にこなしている(株)GENDAの資本提携は、コロナ禍の厳しい



GENDA 片岡尚代表取締役会長 (左) とダイナモアミューズメント 小川直樹社長

片岡尚代表取締役会長 略歴
1995年 ジャスコ(株)(現イオン)入社
1997年 株式会社ファンタジーに出向
2004年 株式会社ファンタジーに転籍
2008年 取締役就任
2012年 常務取締役海外事業本部長就任
2013年 代表取締役社長就任
2017年 イオンエンターテイメント株式会社代表取締役社長兼任
2018年 両社を退任、(株)ミダスエンターテインメント(現(株)GENDA)設立 取締役会長就任
2019年 代表取締役社長就任 (現任)
2020年 (株)GENDA SEGA Entertainment 取締役会長就任(現任)

小川直樹社長 略歴
2001年4月 (株)デジタルサイエンス研究所(現・(株)ダイナモアミューズメント)入社。CGプロダクション内のアミューズメント部門にて、イベントコンテンツやテーマパークアトラクション等の制作・プロデュースを担当。
2016年 アミューズメント事業部長に就任。MX4D(劇場用4Dシート)のモーションプログラム制作事業、ロケーションベースVRコンテンツの企画・プロデュース、ビジネス展開などを担う。
2021年10月 (株)ダイナモアミューズメントからの会社分割により、(株)ダイナモアミューズメントが新設され、代表取締役社長に就任。



ハウステンボスの「VRワールド」に導入されたVRライドアトラクション「ウルトラ逆バンジー」

ビジネス環境に、新風を吹き込むものとして大いに期待されるものである。
本誌では、ダイナモアミューズメントの設立と、両社の資本提携にあたって、その経過と意図について、(株)ダイナモアミューズメントの小川直樹社長と、(株)GENDAの片岡尚代表取締役会長にお話をうかがった。

ロケーションベースVRのコンテンツを軸に独自のエンターテインメントを実現していきたい

まず小川社長から、これまでやってこられたことや、新会



城島高原パークの「VRライドシアター」。「恐竜映画」と「宇宙疾風」が楽しめる

社設立の経緯などについてお聞きしたいと思います。

小川直樹社長（以下小川） 新

たに設立した株式会社イナモアミュージズメントは、ダイナミックチャーズのアミューズメント事業部を、承継して発足しました。ロケーションベースのエンターテインメント事業を担ってきた15名のスタッフが新会社に移ったかたちです。

私たちの主な実績としては、フリーロムVR「BIOHAZARD THE FEAR」、VRライドアトラクション「ウルトラ逆バンジー」などがありま

す。ロケーションベースならではの体験に落とし込んだコンテンツを自社開発し、各地にて事業展開するところまでを行っています。

それに加えて、カプコン社から依頼を頂いた「ロックマンVR」「逆転裁判VR」など、VRアトラクションの受託開発案件も増えてきています。

VR（仮想現実）、AR（拡張現実）などXR（クロスリアリティ）のコンテンツ開発実績と、実際のロケーションでの運用経験の両方を持っている事が当社の強みです。

また、CGキャラクターによるライブコンテンツを、XRライブ事業として推進し、新規事業化を目指しています。

——XRのLIVEというと、いわゆるVTuberのようなキャラクターがLIVE配信するという形でしょうか。

小川 当社では、光学式モーションキャプチャーの技術を活用し、リアルタイムでキャラクターの表示を行っております。VTuberが一般的になってきた昨今においても、当社で技

術協力したCGキャラクターの動きのクオリティは高い評価をいただいております。ARPというダンス&ボーカルグループによるARライブでは、観客を巻き込んだトークや参加型ライブを、とてもリアルな「人間らしい」動きと表現で実現し、驚かれています。

モーションキャプチャー関連の事業については、ライブをロケーションエンターテインメントと捉え、ダイナモアミュージズメントでも積極的に取り組んでいきます。

映像に振動や風をはじめとする体感効果を組み合わせた4D技術は、多くの映画館などに導入されて人気を集めています。



東京・原宿で開催した「絶叫ホラー EXPO in 原宿 ALTA」～絶叫必至！ホラーアトラクションを全身で体験せよ～

当社としては、アメリカのメディアメーション社の開発したMX4D®の日本の劇場映画館への導入にあたって、ソニービジネスソリューション社（現・ソニーマーケティング）から受託するかたちで、モーションプログラムの制作を担当しております。邦画のMX4D®のモーションについては、ほぼ全ての作品を当社で制作しております。余談になりますが、開発チームを立ち上げる前に事業化を進めるにあたって、私自身がロスで最初にモーション制作方法のレクチャーを受け、これを学んで帰ってきて、今のチームを構成しました。それから5年以上経過し、50本以上の作品のモーションを制作し続けてきたことで、日本独自のノウハウが確立されています。

——4Dはほんとうに増えたね。

小川 最近では、アニメで人気のある作品は4D化されるのが主流になってきていますね。

こうした劇場映画用4Dのノウハウを活かしたロケーションのエンターテインメントとし

て、MX4D®とVRを組み合わせたライドアトラクションが当社の主力商品の一つになっています。VRライドのもので最も重要になるのは、ライドの動きとVR映像が如何にシンクロしているか、という点です。当社は劇場用で培ったMX4D®の技術を有し、VR内の映像制作についても自社で実施しているため、完全にシンクロしたVRライドコンテンツをワンストップで制作する事ができる世界でも珍しいパターンの会社になっていると思います。

MX4D®とVRを組み合わせたライドアトラクションは、ハウステンボスや那須ハイランドパーク、城島高原パーク、富士急ハイランド、上海NARUTOワールドなど、各地のテーマパークに導入されています。

他にも、ハシラス社と共同開発したVRレースゲーム「BOAT RACE スプラッシュバトル」、松竹社のホラー映画「シライサン」を題材にしたホラー体験VR、リコー社のVRプレゼンテーションルームなど、様々なコンテンツを開発してき

ました。ただ、私たちはVRという技術が目的として先行しているわけではありません。以前からロケーションベースのコンテンツを提供する中、ここ数年でVRが表現するツールとして使いやすくなり、それを使ったコンテンツが評価をい

ただいたという経緯です。

—— それらの実績を背景にした分社ということですね。

小川 これまでのダイナモピクチャーズでの事業展開に加えて、自社コンテンツの拡充や、海外展開など、より新しいチャレンジができるビジョンを広川社長と話し合いまして、会社分割という方法に辿り着きました。方針が決まってから、3か月ほどの短期間で新設会社の設立に至りましたので、かなり急ピッチで準備をしましたね。

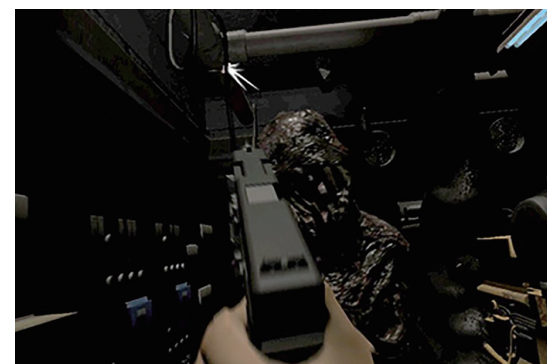
GENDAの構想する「世界一のエンターテインメント」の船に乗ろうと考えた小川社長



—— 片岡会長に伺いますが、ダイナモミュージアメントを知ったきっかけ、同社のイメージについてお聞かせください。

片岡尚会長（以下片岡） もともとダイナモピクチャーズのVR技術が非常に高いということを知っていました。そこで、共通の知人のご紹介から、ダイナモピクチャーズの広川社長とお知り合いになりました。たいへん「波長」が合い、いろいろ話をする中で一緒にやれることがたくさんありそうだという事になりました。

その後、福岡の天神で「バイオハザード」のVRを実際に体験させていただき、衝撃を受けました。その没入感とゲーム性の高さに



VRコンテンツ
「BIOHAZARD WALKTHROUGH THE FEAR」
© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
© Dynamo Amusement, Inc

に圧倒され、終了後も、しばらく現実の空間なのか、まだゲームの中にいるのかわからないような錯覚に囚われましたね。

—— 出資しようという決め手になったことをお聞かせ下さい。

片岡 今まで色々なVRゲームを体験してきましたが、ダイナモミュージアメントの作品がダントツで一番高いクオリティだと思いました。また、アトラクション型の映画鑑賞を体験できるMX4D®においては、国内公開の邦画MX4D®のプログラムをほぼすべて手掛ける等、技術力に裏打ちされた実績があります。

VRを事業として行っている会社は世の中に沢山ありますが、投資が先行し利益を生み出

すのに苦戦されているところが多いと思います。ダイナモアミューズメントは高いクオリティを背景に着実に利益も生み出している大変素晴らしい会社であるため、出資させていただくことを願いました。

—— 小川社長は、パートナーとしてのGENDAをどうご覧になっていますか。

小川 ロケーションベースのエンターテインメントコンテンツの企画プロデュースというのが、われわれが標榜するものだと思いますところ、片岡さんから、「世界一のエンターテインメント企業になる」という構想をお聞きました。そこで「それならば一緒に取り組む事で、我々の挑戦がより大きな姿で実現できるのではないか」と認識し、胸が高鳴りました。

片岡さんからエンターテインメント企業として「世界一になろう」という話を伺い、この「船に乗れば自分たちも会社も成長できると、ポジティブな気持ちになったのです。

片岡 そのような話を広川社長とも交わしましたので、小川社

長から同様の言葉を聞けてすごく嬉しいのです。

今回の提携によってダイナモから「翼を得ることができる」 （片岡会長）

—— 小川社長としては、GENDAと組むことで、ダイナモアミューズメントの舵をどう切りますか。

小川 新しいエンターテインメントのコンテンツを作っていくということは大前提としてありますが、コンテンツ開発だけの会社になるというよりは、ロケーション展開の事業までを自分たちで行う事で、よりクリエイティブな集団になれると、これまでの経験を通して感じております。

現在はロケーションベースでの展開が軸ですが、それも今後は定義が変わっていくかもしれない。ロケーションベースでのコンテンツ制作という場合は、最新型のエンターテインメントを作る機会に溢れています。今後、新たな形のロケーションが現れたら、エンターテインメン

トのコンテンツの質も変わってくると思います。

片岡 小川さんのこうした熱さもダイナモアミューズメントの大きな魅力ですね。

—— GENDAとしては今回の出資の波及効果をどうお考えでしょうか。

片岡 先ほど、小川さんから「GENDAという船に乗った」と言っていたので、すごく嬉しかったのですが、GENDAの立場からすると、エンターテインメント業界で飛躍するため、ダイナモアミューズメントという「翼をいただいた」ということでしょか。

小川 それは言い過ぎではないでしょうか。まだできたばかりの会社ですから。

片岡 まだ言えないことはいっぱいありますが、それぞれの得意分野を組み合わせることで、新たな可能性が無限に広がるのではないかと感じています。

両社が夢を共有していることで 今後の飛躍に繋がる

—— 最後にそれぞれの会社の

今後の展望をお願いします。

小川 まずは、今持っているコンテンツを各地に広げていきたいと考えています。VRなどのコンテンツのラインアップは、全国どこでも展開が可能です。例えば、今夏バイオハザードをメインコンテンツとして実施した「絶叫ホラーEXPO in 原宿ALTA」では、コロナ禍にも関わらず様々なメディアから注目され、良い実績が出ました。場所さえ空いていればどこにでも持つていける、こういった新しいタイプのイベントをまずは仕掛けていきたいです。

片岡 GENDAは、本気で世界一のエンターテインメントの会社を創っていきます。今はアミューズメント事業に集中していますが、より広い領域を私どもの事業ドメインと考えています。

今、この瞬間も、私も2社でできることがたくさんありますが、本番は数年後、メタバース（ネットワークで共有できる世界空間）があたりまえになった社会で真価を発揮します。ご期待ください。

—— ありがとうございます。