

## 松竹株式会社が研究開発型ベンチャー・カディンチェ(株)及び為末大氏と “次世代のエンタテインメント”を見据えた新会社を設立し、プロジェクトを本格始動



松竹株式会社（東京都中央区：代表取締役社長 迫本淳一）は、カディンチェ株式会社（東京都品川区：代表取締役社長 青木崇行）及び株式会社侍（東京都渋谷区：代表取締役社長 為末大）と、先端技術を活用した新たなエンタテインメント領域の創出を目的とした新会社・ミエクル株式会社を本年 5 月に設立し、この度、本格的に各種事業に取り組んで参ります。

### <1> 設立の背景

エンタテインメント産業を取り巻く環境は、我が国の人口動態とインバウンドの増加等のマーケットの変化及びスマートフォン向けコンテンツの隆盛等により、大きく変わり続けています。当社においても最新のテクノロジーを用いた歌舞伎の国内外の公演等、新しいエンタテインメント領域の開拓に取り組んでおります。

そのような施策の一環として、消費者の嗜好の変化及び技術の進化に対応し、他企業とのパートナーシップによるオープンイノベーションを進める必要があると考え、研究開発型ベンチャー・カディンチェ株式会社、及び世界陸上メダリストの為末大氏が代表を務める株式会社侍と本年 5 月に、ジョイントベンチャー・ミエクル株式会社を設立致しました。「Entertainment×Technology」をテーマに歌舞伎やお笑いコンテンツの VR 化やイベント興行で長年好評を得てきた「お化け屋敷」の VR 化にも取り組み、国内だけでなく海外での事業展開を進める予定です。また、2020 年の東京オリンピックと 2022 年の北京オリンピックを視野に入れ、最新のテクノロジーを活用したスポーツ領域及び超高齢化社会の課題を解決するヘルスケア領域でのコンテンツやサービスの開発を進めて参ります。

## <2>新会社概要

- 会社名： ミエクル株式会社 (Miecle Inc.)
- 設立： 2018年5月
- 資本金： 500万円
- 株主： 松竹株式会社 51%、カディンチェ株式会社 39%、株式会社侍 10%
- 株主概要： <松竹株式会社 (代表者：迫本淳一) >
- 所在地： 〒108-8422 東京都中央区築地 4-1-1
- 事業概要： 映像事業、演劇事業、不動産・その他事業
- <カディンチェ株式会社 (代表者：青木崇行) >
- 所在地： 〒142-0062 東京都品川区小山 6-5-10
- 事業概要： 空間表現技術 (VR、AR、MR) 及び人工知能 (AI) の研究開発製造・販売
- <株式会社侍 (代表者：為末大) >
- 所在地： 〒150-0002 東京都渋谷区神宮前 6-34-3
- 事業概要： スポーツ関連事業及びスポーツ関連企業のインキュベーション事業

## <3>役員プロフィール

代表取締役社長 井上貴弘

1968年兵庫県神戸市生まれ。慶應義塾大学卒、米国・コーネル大学大学院修了。  
阪急電鉄(株)(現・阪急阪神ホールディングス(株))を経て、2005年に松竹(株)入社、  
インターネット事業担当部長。2011年、松竹(株)執行役員、松竹芸能(株)及び  
(株)松竹エンタテインメント代表取締役社長。2017年より、松竹(株)取締役事業副本部長、  
松竹芸能(株)及び(株)松竹エンタテインメント会長。2013年より、大阪府教育委員を務める。

取締役副社長 青木崇行

1978年神奈川県小田原市生まれ。慶應義塾大学にて博士号(政策・メディア)取得。  
ソニー(株)を経て、2008年カディンチェ株式会社、特定非営利活動法人パックスアースを設立。  
カディンチェでは代表取締役としてバーチャルリアリティ関連ソフトウェア開発、IoTや深層学習の研究  
開発に取り組む。パックスアースでは理事長としてネパールでの教育・環境保全活動に取り組む。

チーフ・マーケティング・オフィサー 為末大

1978年広島県広島市生まれ。スプリント種目の世界大会で日本人として初のメダルを獲得。  
男子400メートルハードルの日本記録保持者(2018年7月現在)。現在は、「Sports×Technology」  
のプロジェクトを行う株式会社 Deportare Partners の代表取締役、新豊洲 Brillia ランニングスタジア  
ム館長、(株)侍代表取締役社長、公益社団法人日本プロサッカーリーグ(Jリーグ)理事を務める。

#### <4>事業内容

先端技術（VR/AR/MR 及び AI 等）を活用した新しいコンテンツ及びサービスの開発

<具体的なプロジェクト例>

- ① 歌舞伎等の演劇関連 VR 映像の制作（詳細は、<5>①参照）
- ② VR を活用した「お笑い」コンテンツの制作（詳細は、<5>②参照）
- ③ VR を活用した体験型「ホラー」コンテンツ及びサービスの開発（詳細は、<5>③参照）
- ④ 観光 VR 映像の制作（詳細は、<5>④参照）
- ⑤ VTuber の開発及びコンテンツ運営（詳細は、<5>②参照）
- ⑥ スポーツ関連 VR 映像制作及動作解析サービス（詳細は、<5>⑤参照）
- ⑦ 高齢者及び障がい者向け健康増進プログラムの開発  
等

#### <5>プロジェクト紹介

##### ① VR 歌舞伎映像の制作



VR・8K を用い日本の伝統芸能である歌舞伎舞台を撮影し、新たな観劇のスタイルに挑戦しています。

本年10月に、兵庫県豊岡市の永楽館で開催された「第十一回永楽館歌舞伎」をVR・8Kにて収録。ヘッドマウントディスプレイを通して、近畿最古の芝居小屋「永楽館」の最前列での臨場感溢れる「観劇」を体験できます。

この映像は、12月27日（木）から西武池袋本店にて開催される「歌舞伎の世界展 The 2nd」で視聴いただけます。今後は、歌舞伎関連施設での試写会も実施を予定しています。また、ARを活用した新たな演劇コンテンツの開発を進めています。

##### ② VR お笑いコンテンツの開発/VTuber の開発



360度カメラで撮影した新しいお笑いの形に挑戦しています。

よみこ・濱口優が主宰するコント集団「はまぐちコントサークル」のコントをVR収録。まるでコントの中に入り込み、芸人に囲まれるような感覚でライブの視聴体験が出来ます

([https://www.youtube.com/channel/UCQ\\_422jvMZ8I22cCtqa5hWw](https://www.youtube.com/channel/UCQ_422jvMZ8I22cCtqa5hWw))

モーションキャプチャやボイスチェンジの技術とグループ内のタレントマネジメントの知見を活かし、VTuber等の次世代型タレント

プロデュースに取り組みます。

### ③ 「お化け屋敷」のVR化



当社では、「松竹お化け屋本舗」を過去20年にわたり運営して参りました（開催場所、東京タワー等）。

時代劇の映画スタッフと美術スタッフが企画及び制作に関わる「本当に怖いお化け屋敷」として国内外にて人気を博して来ました。

来夏からは、従来型のお化け屋敷に加え、小規模なスペースでも実施可能な「VR お化け屋敷」を展開する予定です。「J ホラー」として日本のホラーコンテンツは海外で人気を得つつあることから、海外での「VR お化け屋敷」の展開を進めます。

### ④ 観光VR映像の制作



鳥取県の公募事業（世界に誇れる「星取県」ブランド化推進事業）にパートナー企業であるカディンチェ(株)と応募し、採択されました。観光客に曇天時と雨天時にVRで星を楽しんで頂くサービスです。本事業においては、当社の映画制作スタッフの企画・制作力、カディンチェ(株)の技術力、為末大氏のPR力が評価されました。

今後も、観光や地域創生事業に積極的に取り組んで参ります

### ⑤ スポーツ関連コンテンツ／サービスの開発



360度カメラとモーションキャプチャを用い、バレエのVR映像の制作と動作解析サービスの実験を行いました。ダンサーは演技の詳細まで把握することができ、効果的なトレーニングが可能となります。今後は、他のスポーツでのコンテンツとサービスの開発を進めて行きます。

#### 本件の問い合わせ先:

ミエクル株式会社 104-0045 東京都中央区築地 4-1-1

TEL) 03-5550-1786

Mail) [info@miecle.com](mailto:info@miecle.com)

URL) <https://www.miecle.com>