

いちから × クレッシェント

いちから株式会社は、VTuber 業界では知らない者はいないほどのVTuber 業界大手企業である。「にじさんじアプリ」の開発に始まり、メインのタレント事業「にじさんじプロジェクト」(所属ライバー数は他の競合企業と比べて圧倒的多数を誇っている)、海外VTuber 事業や同社のミッション「魔法のような、新体験を。」を体現しようとする新規事業の開発も手掛けている。

今年4月にはシリーズBラウンドとして国内外の新規投資家を引受先とした第三者割当増資により、合計約19億円の資金調達を実施、創業以来の資金調達額はこれで計約30億円に達したという(同社プレスリリースより)。

同社のクリエイティブ本部 スタジオ部 部長 藤田 正人氏、3Dスタジオディレクター 古藤 恵司氏、山内 瑞城氏、小野塚 一輝氏、野中 柁暉氏に今回 VICON を導入した経緯を中心にお話を伺った。

主な事業について

藤田氏「VTuber のニーズが高まっていくことを想定して田角陸(代表取締役 CEO)が2017年5月2日に弊社を設立いたしました。その後岩永太貴をCOO(当時)に迎え「にじさんじアプリ」の事業を立ち上げました。CTOは草野 貴也。この三人が初期の創設メンバーです。「にじさんじアプリ」は「iPhone ひとつで気軽に誰でもVTuber になって配信できる」というのが当時のコンセプトでした。現在は、その「にじさんじアプリ」から展開した「にじさんじプロジェクト」というタレント事業をメイン事業として行っております。「にじさんじプロジェクト」に所属するタレントさんに関してはマネージメント業務(コーポレート本部)にとどまらず、イベントへの参加、グッズ・デジタルコンテンツ販売、配信スタジオの提供、企業とのタイアップ交渉、各番組出演交渉などバックアップするサポートも



左から、山内 瑞城氏、小野塚 一輝氏、藤田 正人氏、古藤 恵司氏、野中 柁暉氏

行っております(国内VTuber 事業本部)。私たちのクリエイティブ本部では、配信・収録・制作、にじさんじアプリ等の開発、モデルのデザインなどを行っています。スタートアップ本部では、『ユメノグラフィア』という3D空間でバーチャルキャラクターと1対1で会話ができるというコミュニケーションサービスや、リアルのアイドルグループ「SLEE」なども手がけています」

藤田氏は VICON スタジオだけでなく、3D、2Dの配信、番組や映像、サウンドなどの幅広い分野の統括を行なっている。3Dチームである古藤氏、山内氏、小野塚氏、野中氏にそれぞれのご担当を伺った。

古藤氏「私は VICON を含めたモーション周りのクオリティを担保する為のディレクター



本社ビル

をしております」

山内氏「VICON を操作してキャラクターの動きをレンダリングするところまでを担当しております。以前は、プログラマーをしておりまして、システム自体の制作にも携わっておりました。クレッシェントさんが開催している VICON モーションキャプチャスペシャリスト養成講座にも参加させていただきました」

小野塚氏「私は、VICON を含めた新しい技術の検証作業などを担当しております」

野中氏「VICON のオペレーションと配信のサポートなどを担当しております」

VICON 導入の経緯

藤田氏「クレッシェントさんとは2019年8月に VICON を導入したいとお電話したことからお付き合いが始まりました。弊社ではそれまでも他社製によるモーションキャプチャシステムでのライブ配信はおこなっていたのですが、どうしても配信中にトラブルがあり、様々な対策を試みたのですが、なかなか解決できず苦労しておりました。また、あるイベントでご一緒した他社さんのライブ配信で弊社とのクオリティの差を感じるできごとがございました。そのことを弊社の経営陣に相談した際、「それでは他社と比べても最もクオリティの高い成果を得られるにはどのシステムを導入すべきなのか」と問われて、現在モーションキャプチャシステムとして業界で最も導入されていて技術的にも先端を走る VICON を導入すべきと進言しましたところ、すぐに承認を得られたのです」

古藤氏「9月上旬にはカメラを設置して10月下旬には3人でリアルタイム配信してましたよね?普通じゃ考えられないスピードですね(笑)操作を1から勉強して、VICON用の配信システムも同時開発ですよ?」

藤田氏「そうですね、まだ古藤さんと野中君が入社前で、小野塚君と山内君の二人に色々手探りのなか開発を進めてもらいました」

小野塚氏「当時は VICON を扱いきれていない部分も多かったのですが、リアルタイム配信を重ねるごとに、トライ&エラーを繰り返し、だんだんとクオリティが上がっていきました」

古藤氏「指を精密に撮ってリアルタイムで音ゲーが成立したのを見たら感慨深いものがありましたよね!」

藤田氏「演者さんが『3Dで音ゲーをやりたい!』という要望があって、実際にそれを試みたことがありました。弊社のスタッフの頑張りがあって、指の動きを高精度でキャプチャすることができて、驚きました。数か月後には実際のライブ会場で VICON を使用しリアルタイムの生ライブが成功したときは私もくるものがありましたね。現在、今後のことも見据えて、さら

にスタジオをもう少し広くしたいと考えております。今のステージでも十分な広さではあるのですが、弊社はタレント数も比較的多いので、より大人数で運用をしたいと考えております」

クレッシェントについて

藤田氏「クレッシェントさんは今回の導入にあたって相談の段階ですぐに実機を貸し出していただけました。また導入後もとてもフットワーク良く、困ったことがあるとすぐに来ていただけます。安心感のあるサポートをしていただき、本当に助かっております。ライブツアーでも現地まで来ていただいて、心強かったです」

求める人材

藤田氏「即戦力のモーションキャプチャシステムの技術者というのは、なかなか得難いものだと思います。ですので、弊社では技術者というよりも単純にエンターテインメントが好き、コンテンツが好きという人材を得ることが大事だと思っています。技術は後から頑張れば身につくことができます。私たち自身も勉強中ですので、一緒になって頑張ってくれる人がいいですね」

古藤氏「弊社はこれからどんどん新しいことにチャレンジしていきたいと思っています。何か新しい企画が生まれた時にできないことを並べるよりも、とりあえずやってみようという

CRESCENT CASE STUDY



ポジティブな姿勢、新しい技術を追うことにワクワクできる人材がいいですね」

小野塚氏「自分の好きな言葉で”好きこそものの上手なれ”という言葉がありますけど、やる気があれば(技術は後から)どんどんついてくると思っていますので、本当に好きなことに熱中できる人に来て欲しいと思います」

今後の展開

藤田氏「フルトラッキングでの3D配信をどんどん増やしていきます。今まで2Dでは見なかった細かいキャラクターの動きを、実際に3Dで動いてみて、このキャラってこういう動きするよね、といういわゆる“解釈一致”の感動をファンの皆様へ共有ができていますのかなと思います。まだまだ3D配信をお見せできていないライバーがたくさん居るので、少しでも早くファンの方へ届けられるように頑張っていきたいですね」

古藤氏「演者さんがやりたいと思うことは積極的に叶えてあげたいです。具体的には3D(音楽)バンドライブなどやってみたいですね。できる限り早い時期に。。。楽器などの生演奏を3Dにおこせる取り組みをしていきたいです。まだ技術的には課題も多いのですがチャレンジしたいと思います」

取材/構成:株式会社伸樹社

採用情報

VTuberグループ「にじさんじ」を、次のステージへ。クリエイティブの最前線で、共に挑む仲間を大募集!

VTuber/バーチャルライバーグループ「にじさんじ」を運営するいちから株式会社では、ライバーの3Dでの活動をサポートする仲間を募集中です。

3D配信技術の開発やモデリング、ディレクション等を通じて、3Dライブ配信や大型ライブイベントなどを創り上げる仕事です。数多くのファンを熱狂させる最前線に挑みませんか。

<採用ページ>
いちから採用項目(Wantedly)



採用候補者向け会社紹介資料

