

# カバー × クレセント

カバー株式会社(本社：東京都千代田区)は、VR/ARのテクノロジーを活用して、世界で通用する新しいバーチャルタレントの文化を生み出すことをビジョンとしたコンテンツ×テクノロジー領域のスタートアップ企業だ。同社では、「ホロライブプロダクション」をはじめとした日本ならではのコンテンツを世界に向けて発信している。

昨今の動向やVICONの導入、今後の展望などについて、同社 取締役CTO 福田一行氏、配信本部 スタジオ部 技術運用チーム マネージャー 盧 明德氏、配信本部 スタジオ運用部 モーションキャプチャエンジニア 松田 学氏に取材した。



福田 一行氏

## ■事業内容・昨今の動向

同社はバーチャルライブの配信システムやVTuber事務所の運営、コンテンツ企画・開発など、市場の拡大に向けて多面的な事業を展開している。

福田氏「弊社は現在、VTuber事務所「ホロライブプロダクション」をメインで運営しております。タレントがスタジオで3Dの配信を行う為にモデルの制作であったり、運用をサポートしています。2016年まで遡りますと、もともとはVRのゲームを制作していたのですが、当時バーチャルキャラクターの分野が伸びてきていました。そこで、2017年2月に事業をそちらの方面に切り替えて行こうということになりました。そして、同年9月には「ホロライブ」所属VTuber「ときのそら」が3Dのリアルタイム配信を行いました。当時から他とは違うのはリアルタイムで動かすことにフォーカスしていたところです。昨年あたりからメディアミックス、メタバースの開発を始動しています。基本的には「タレント」という事業が核にあって、そこから派生していく事業を手がけています」

## ■VICONについて

福田氏「以前にスタッフがVICONを体験する機会があったのですが、それが導入のきっかけとなりました。私はどちらかというとアプリ側を担当していて現場にはあまり出ていなかったのですが、運用のしやすさであるとか、Shogunというソフトウェアが素晴らしいものであるとか、そういった話は聞いていたので、それなら一回お試させていただきたくないかな、ということでクレセントさんにご相談しました。それが、2018年11月のことで、その頃から弊社も本格的なスタジオでの配信に注力しはじめました」

盧氏「私が印象に残っているのは、VICONに切り替わった時の一番最初のライブ配信ですね。こんなに動けるんだ！というのは衝撃でした。以前と比較してトラブルも少なくなり、作業が楽になりました」

松田氏「(ライブ配信は)モーションキャプチャのスタッフとは別に、配信スタッフも複数人交えたチームで配信を行って

います。また、ライブ配信だけでなく、収録もしていますし、VICONはフル稼働で使用しています」

福田氏「以前のシステムを運用していた時は、必ずエンジニアが後ろでスタンバイしていて、何かあるとスタジオの中に入っていく調整が必要でしたが、VICONになってからは、それが一切なくなったというのは大きいですね。今はYouTubeに出すものやライブにVICONを使用しているのですが、今後はゲーム開発も進めているので、そういったモーションの収録などにもVICONをどんどん活用していきたいと思っています」



## ■コロナ禍でのスタジオ運用状況

福田氏「コロナ禍でどのようにスタジオを運用しているかと言いますと、まずできるだけスタジオにいる人数を減らしたいというのがあります。弊社ではAスタジオ、Bスタジオの二つのスタジオがありますので、それらを分散使用することによって、それを可能にしています」

盧氏「Aスタジオが大きく、Bスタジオが小規模となっています。(分散使用だけでなく)配信の規模感や使用用途でも今日はこちらを使用しようか、二つのスタジオの使い分けを決めています」

福田氏「二つのスタジオがあるということで、将来的には運動会的なことも試してみたいなと思っています。タレントさんの中にはダンスをやっていた方などもいますので、VICONになって、表現の幅がかなり広がったと思います」

松田氏「今年の4月に当社所属のタレントの3Dライブが2週間の間にグッと詰まったイベントがあったのですが、お披露目であったり記念配信であったりを大きな規模で挑戦しました。それぞれのタレントさんの得意な分野、ダンスや歌などを披露していただきました。片方のスタジオで生バンドをして、もう片方のスタジオでモーションキャプチャをしてといったチャレンジ的な企画でしたので、印象に残っています」

## ■求める人材

盧氏「私は技術運用チームのマネジメントをしているのですが、モーションキャプチャの分野では経験者の方が少なく、人手が不足しているのが実情です」

福田氏「できれば経験者の方、さらにリアルタイムの配信のご経験をお持ちの方にいらして頂けると嬉しいです。キャラクターモデル、背景モデルの制作を行う3Dデザイナーも募集しております」



## RECRUIT

### 日本発の二次元エンタメで、世界に出よう。

COVERは、次世代の世界的なカルチャーをつくる会社を目指しています。それは、今までの延長線上にない、壮大なチャレンジです。その実現のためには、人々の心に響くコンテンツ開発も、配信システムをはじめとしたテクノロジーの追求も、どれも欠かすことはできません。私たちがともに働く方に求めるのは、まずはみずからの専門分野を確立したプロフェッショナルであること。そして、社内はもちろん、社外のクリエイターや提携企業との共創によって、ミッションの実現に人生を注げること。そんな覚悟を持つ人には、全力でその能力を発揮できる舞台をご用意します。



<https://cover-corp.com/recruit/>

構成：株式会社伸樹社