

News Release

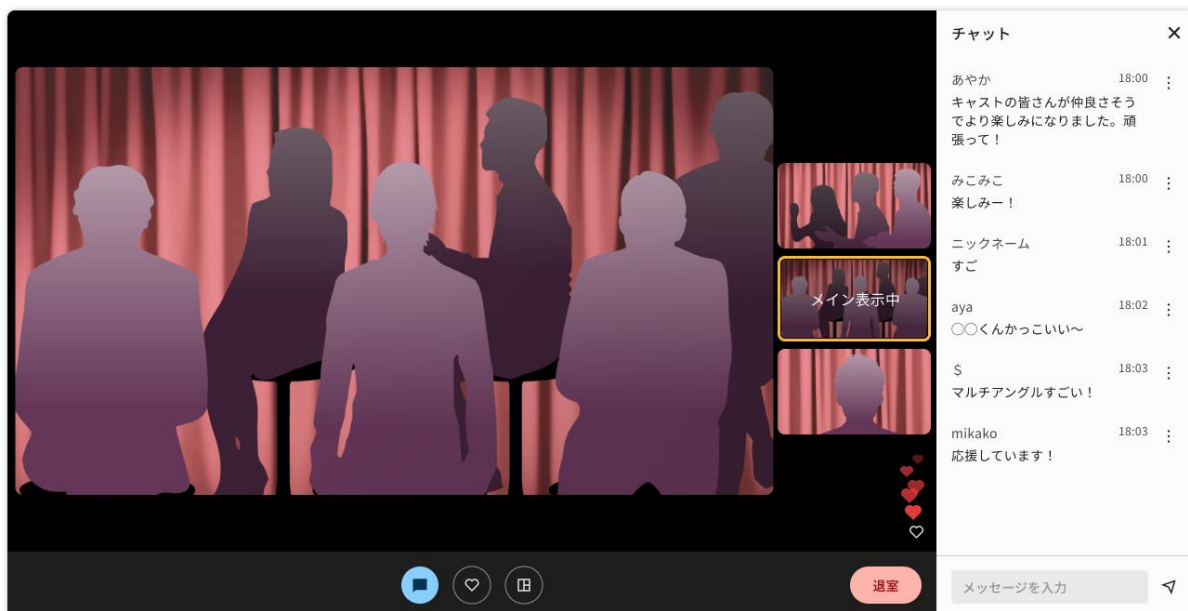
報道関係各位

2023年8月3日

株式会社バイキューブ

ファンエンゲージメント向上を実現するライブ配信・通話プラットフォーム「V-CUBE Communication Platform」、 TBSドラマストリーム『埼玉のHOST』制作発表会見ライブ配信に導入 ～推しキャストを配信中にずっと追える！ 推し活が捗る配信を実現～

株式会社バイキューブ（本社：東京都港区、代表取締役社長 国内CEO：高田雅也、以下 バイキューブ）は、ファンエンゲージメント向上を実現する映像音声の配信・通話プラットフォーム「V-CUBE Communication Platform（バイキューブ コミュニケーション プラットフォーム）」が、7月18日に放映されたTBSドラマストリーム『埼玉のHOST』制作発表会見ライブ配信に導入されたことをお知らせいたします。



<制作発表LIVE配信のイメージ>

■ 「V-CUBE Communication Platform」導入の決め手

株式会社TBSテレビ（本社：東京都港区、代表取締役社長：佐々木卓）では、かねてよりTBS系で放送した番組や動画コンテンツ、配信オリジナルコンテンツなど、期間限定でいつでもどこでも視聴できるサービス「TBS FREE」を展開していました。TBS FREEでは見逃した番組や動画コンテンツを視聴できますが、他の配信サービスとの差別化や、視聴者との交流・ファンになってもらうアプローチができない課題がありました。

導入した「V-CUBE Communication Platform」は、新たなデジタル体験を提供し、ファンエンゲージメント向上をローコードで実現する配信・通話プラットフォームです。ファンは単なるライブ配信

の閲覧だけでなく、ファンウォールやマルチアングルといった新たな視聴体験での参加やアニメーションスタンプによる感情表現など双方向性の高いコミュニケーションが可能になります。

今回の制作発表会見ライブ配信では、マルチアングル、アニメーションスタンプ機能、チャット機能が利用され、推しの俳優を常に追えるメリットが存分に楽しまれ、ファンもスタンプやコメントで配信に参加できることで、双方向の配信体験を実現することができました。

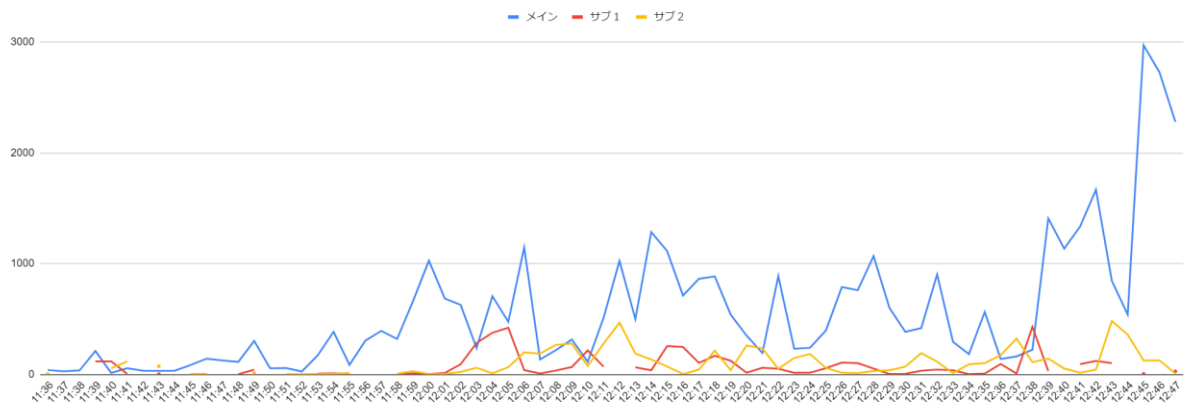
■「V-CUBE Communication Platform」活用の効果

配信中の視聴者から、出演者への応援やドラマを楽しみに待つ声等、沢山のコメントを頂きました。

(視聴者からの声) ※視聴者のチャットより抜粋

- ・とても楽しい会見でした！ドラマ楽しみです！
- ・本当にチームの仲の良さが伝わる制作発表会見でますます楽しみになりました。
- ・埼玉県民として楽しみにしてます〜〜！！

このようなチャットやスタンプといった視聴者のアクションを、VCPでは抽出しグラフ化が可能です。双方向のコミュニケーションだけでなく「出演者に焦点を当てたアングルが人気」「司会がチャットを読み上げるとチャット数が増える」など、イベント改善につながるデータ分析も実現できます。



<アングルごとのスタンプ数推移>

このようなデータ分析を活用することで、イベントの活性化や隠れた人気コンテンツによるマネタイズポイントの発見など、様々な改善が期待されます。

■今後の展望について

制作発表会見ライブ配信について、TBSテレビの松元氏は次のように語っています。

「チャットやスタンプなどで予想以上のリアクションをもらうことができ、双方向での配信にはユーザーニーズがあると改めて感じました。このような配信がより効率的にできるようになり、マネタイズにつながる施策をやっていけるようになると良いと考えています。」

■「V-CUBE Communication Platform」の特長

「V-CUBE Communication Platform」は次のような特長を持つ、ファンエンゲージメント向上を実現する映像音声の配信・通話プラットフォームです。

- ・豊富な双方向コミュニケーションの機能によるエンゲージメント向上
- ・独自UI/UXの実装による顧客体験の向上
- ・ローコードによる開発コストの低減と開発スピードの向上

「V-CUBE Communication Platform」の詳細はこちらをご覧ください。
<https://jp.vcube.com/service/vcp>

より多様で高品質なオンラインコミュニケーションサービスを通して、オンラインならではのリッチなビジュアルコミュニケーション体験創出へ貢献してまいります。

【バイキューブとは <https://jp.vcube.com/>】
バイキューブは「Evenな社会の実現」というミッションを掲げ、「いつでも」「どこでも」コミュニケーションが取れる環境を整備することで、時間や距離の制約によって起こる様々な機会の不平等の解消に取り組んでいます。ビジュアルコミュニケーションによって、人と人が会うコミュニケーションの時間と距離を縮め、少子高齢化社会、長時間労働、教育や医療格差などの社会課題を解決し、すべての人が機会を平等に得られる社会の実現を目指します。

■報道関係のお問い合わせ先：バイキューブ 広報事務局（プラップジャパン 内）
E-mail : vcube_release@prap.co.jp