

News Release

報道関係各位

2024年7月11日
株式会社バイキューブ

エネルギーやカーメンテナンス、スポーツや介護など運営のヤマウチ、 経営方針発表会をVCPでオンライン開催 ～全国各地の従業員と双方向で没入感の高い経営方針発表会を実現～

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、「地域や人々をハッピーに変えていく」をスローガンに掲げ、エネルギーやカーメンテナンス、スポーツや介護など、さまざまな事業を多角的に運営する株式会社ヤマウチ（所在地：香川県高松市、代表者：岡本 将、以下 ヤマウチ）が、2024年度の経営方針発表会に、視聴者との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 (VCP)」を導入したことをお知らせいたします。



■ 「V-CUBE Communication Platform (VCP)」導入前の課題、導入経緯について

ヤマウチでは、年に1度、代表取締役による方針発表と新入社員や各部門の優秀者を表彰する経営方針発表会を対面で開催していました。しかしコロナ禍に直面し、オンライン開催へ切り替え。オンラインでもより良い体験にすべく、様々なツールを以下の2点を重視して、検討を進めていました。1点目は、単調な画づくりでは、長いイベントで視聴者が飽きやすくなることが想定できるため、視聴体験の工夫ができることです。2点目は年に1度の貴重な機会を、社員同士のコミュニケーションの場にしたいことから、双方向的なコミュニケーションができることです。しかしながら、社内イベントに最適化されたツールがなかなか見つけれずにいました。

■ 「V-CUBE Communication Platform (VCP)」の活用方法

VCPを導入した2024年度の経営方針発表会では、重視していた2点の要件を満たした開催が実現しました。

代表取締役による方針発表などは、スタジオから配信しました。登壇者の背景には、オンライン視聴者の様子や資料を3DCGのリアルタイム合成によって提示し、テレビ番組のように司会者の案内でVTRを流すなど、高い没入感の演出に注力しました。そのため、映像はマルチアングルで画面を切り替えることで、バリエーションに富んだ配信方法を選択しました。

他方、新入社員や各部門の優秀者を発表するイベント後半では、双方向的な演出を重視しました。全国各地の受賞者とスタジオの司会者をオンラインで結び、それぞれにインタビューするなど、計3時間以上のイベントでも視聴者を飽きさせない双方向性とエンタメ性の高い演出を実現しました。この間、ファンウォールによる視聴者の映像の合成や、エモーショナルスタンプの活用により、視聴者の反応をリアルタイムで配信画面に反映し、オンラインでありながらもその場で参加しているような場の盛り上がりを実現しました。



■ 「V-CUBE Communication Platform (VCP)」導入の決め手
以下の点が評価され、VCPが導入されました。

- ・単なるプレゼンテーションを見る体験ではなく、3DCGやファンウォール、エモーショナルスタンプなどの機能で、没入感を高める演出が可能
- ・3DCGのリアルタイム合成で登壇者の背景に資料やVTRを提示。多彩な演出で飽きさせない工夫が可能
- ・配信内容や演出に合わせて、機能・デザインをカスタマイズ可能。社内イベントに適切な視聴体験が実現可能

実際の導入後、同社からは次のようなコメントをいただいています。

「弊社では年に1度行う経営方針の発表の場を、全従業員を対象にした表彰式および、ねぎらいの場としても活用し、皆が顔を合わせる機会としてきました。それがコロナ禍によって多くの人を集めることが難しくなり、オンラインの活用ができないかと検討してきました。

その中で、企業としても新しいものを採用していくべきだという立場から、メタバースをはじめとした3DCG空間の活用についてもまずは体験・勉強するところから始めました。特に、多彩な演出が

できる 3DCG の没入感は、経営方針の発表の場だけでなく、それに続いて開催する表彰式や従業員とのコミュニケーションの場としても最適だと考え、VCP を使ったオンライン開催に至りました。

代表取締役が経営方針を発表する際には、3DCG のリアルタイム合成を使った演出で、見る人を飽きさせることなく、資料や VTR も見やすく提示できたと感じます。スタジオにいる登壇者も視聴者の様子がわかるため、表彰式も、各地の従業員とスタジオをオンラインでつなぎ、インタビューなどを交えて楽しく進行できました。

VCP は機能・デザインをカスタマイズ可能なうえ、インタラクティブなためエンゲージメントの高いイベントになったと、社員一同非常に満足しています。」

ブイキューブでは、今後もお客様のコミュニケーション DX 実現に向けて、様々なコミュニケーションサービスを提供してまいります。

ヤマウチの導入事例の詳細（導入前の課題や導入効果など）はこちらをご覧ください。

<https://jp.vcube.com/eventdx/case/eventdx079.html>

「V-CUBE Communication Platform (VCP)」の詳細はこちらをご覧ください。

<https://jp.vcube.com/service/vcp>

【ブイキューブとは <https://jp.vcube.com/>】

ブイキューブは「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：ブイキューブ 広報事務局（プラップジャパン 内）

E-mail : vcube_release@prap.co.jp