

政治経済 レポート課題

海外進出している企業について

選択した企業

cover株式会社

提供しているもの

- youtubeやニコニコ動画などの配信プラットフォームでのデジタルコンテンツの配信
- ECサイトやコミックマーケットなどのイベントでの所属タレントグッズの販売、制作
- グループやタレント毎のオリジナル楽曲の制作及び音楽配信プラットフォームでの配信
- 所属VTuberによる音楽ライブをAR技術を用いて提供
- ゲーム・食品メーカーなど様々な企業とのタイアップ広告
- 世界中のファンが楽しめるバーチャルライブサービス

なぜ海外進出をしたか

- 日本発の二次元エンターテインメントのカルチャーを世界で愛されるカルチャーにしたい
- VTuberは世界で愛されている日本のサブカルチャーと似ている要素が多い
 - 海外の方にも受け入れてもらえやすいと信じている
- VTuberを新たな日本の顔となるカルチャーへと普及させていきたい

どのように多角化しているか

1. 配信システム開発→バーチャルプラットフォーム(VTuber配信アプリ、キャラクターモデル製作)
2. VTuber事務所運営→VTuberプロダクション(ホロライブプロダクション、ホロスターズプロダクション)
3. コンテンツ開発→メディアミックス(楽曲制作、ECサイトでのグッズ、ホロライブオルタナティブ)

↓

二次元エンターテインメントを加速させるための多面的な事業を展開

その企業のウリ(コア技術)は何か？

- VRやARなどの先端領域において、独自の配信システムを自社開発。配信における技術研究を社内で行いこれまでにない二次元エンターテインメントの提供を可能にしている。
- イラストレーター、Live2D・3Dモデラー、動画製作者などの、日本の様々なジャンルのクリエイターと共創し、所属ライバーが最大限に能力を発揮できる環境づくりを進めてる。

CSR活動

- 東京コミュニケーションアート専門学校との産学連携教育、企業プロジェクトを実施

経営戦略

国境、世代を超えて、愛される二次元エンターテインメントを作る

メタバースプロジェクトなどを進め、バーチャル上でのライブイベントを起点に、それにとどまらない新しい体験を次々と可能にしていく3D時代のプラットフォーマーになる