

◉ HACOSCO × VRMODE PRESENTS

# イベント・ライブ向け VRソリューション

ファンエンゲージメント向上 × 新しい収益ラインを同時に創出  
ライブを「終わらせない」、イベントを「資産化」する



ハコスコ



VR MODE

# イベント業界の課題：会場依存／単発収益の限界



## 物理キャパ・地理的制約 01

- 会場キャパに上限があり、売上に天井がある
- 遠方・海外ファンは物理的に参加できない
- 来たくても来られない層を取りこぼしている



## 「当日」で終わる単発収益 02

- 収益はイベント当日に集中
- 天候・トラブルによる中止リスクが高い
- 終了と同時に売上が止まる構造



## アーカイブ困難・二次活用 03

- 映像化には高い編集コストと時間が必要
- 熱量の高い「直後」に届けにくい
- コンテンツが資産として蓄積されない



## 非来場ファンの機会損失 04

- 来場できなかったファンの熱量を回収できない
- チケット販売がプレイガイド依存
- ファンデータが主催側に残らない

# VRソリューションで解決できること

距離の壁



## 物理キャパ・地理的制約

- ・会場キャパに上限があり、売上天井がある
- ・遠方・海外ファンは物理的に参加できない
- ・来たくても来られない層を見過ごしている

視点の  
拡張



## 「当日」で終わる単発収益

- ・収益はイベント当日に集中
- ・天候・トラブルによる中止リスクが高い
- ・終了と同時に売上が止まる構造

資産化

時間の  
拡張



## アーカイブ困難・二次活用

- ・映像化には高い編集コストと時間が必要
- ・熱量の高い「直後」に届けにくい
- ・コンテンツが資産として蓄積されない

話題化



## 会場ファンの機会損失

- ・参加できなかったファンの熱量を回収できない
- ・チケット販売がプレイガイド依存
- ・ファンデータが主催側に残らない

リスクヘッ  
ジ

新しい  
収益

イベント・ライブの課題を総合的に解決

# VRイベントとは

ライブやイベントを、「その日限り」から「何度も体験・販売できる形」に拡張する仕組みです

STEP 1



## イベントを VRで撮影

- ・コンサートやイベントをVR映像として収録
- ・特別な視点も含めて記録

STEP 2



## 別の場所・時間で 体験・配信

- ・上映イベント開催
- ・短期間で繰り返し上映、収益化

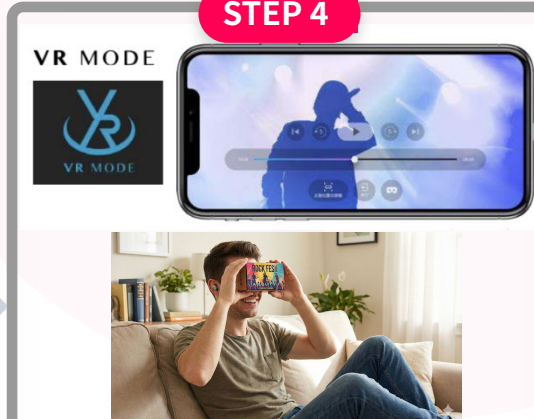
STEP 3



## ゴーグルを グッズとして販売

- ・オリジナルプリントで付加価値向上
- ・会場で気軽に買える

STEP 4



## 自宅で VR体験

- ・VRMODE配信PFで映像販売
- ・イベント後も視聴・追加購入が可能

イベント × 映像 × グッズ × 配信

これらを組み合わせた、新しいイベントの形

# VRイベント実施の全体フロー

企画・制作・販売・配信までを  
ワンストップで実行します



# VRで体験価値を拡張 ライブを「終わらせない」設計

“ 物理的な制約を超え、時間軸と空間軸を拡張する。  
イベントを「一過性のもの」から「資産」へと変革します。



## 究極の没入視点

- ・特別な視点  
(最前列/演者目線)
- ・会場で得られない「特等席」体験
- ・その場にいる感覚を自宅で再現



## 参加ハードル最小

- ・高価な機材や専用HMDは不要
- ・スマホ+簡易ゴーグルだけ
- ・誰でもすぐに体験できる



## 時系列での体験

- ・当日の同時体験
- ・終演後のアーカイブ視聴
- ・ライブ前後を通じ接点を継続



## エンゲージメント

- ・VR特典や限定コンテンツ配布
- ・SNS連動で体験を共有・拡散
- ・ファンの熱量を長く維持

# 究極の没入視点

カメラ1台での生配信、収録による複数カメラでのマルチアングル配信  
迫力あるVR映像をスマホ、HMD（ヘッドマウントディスプレイ）で視聴

① VR生配信（180° 3D立体視映像）

ゴールデンボンバー/東京ガーデンシアター



② VR生配信（360° パノラマ映像）

安室奈美恵/WE ♥NAMIE\_VRバーチャルドーム映像



③ VRオンデマンド配信（VRデート）

セントフォース/VR写真集シリーズ



④ VRオンデマンド配信（マルチアングル3カメ）

GLAY/さいたまスーパーアリーナ

カメラ2



カメラ3



180° 立体視映像や360°バーチャル空間による映像など、  
最前列からの超近接ライブ体験を実現

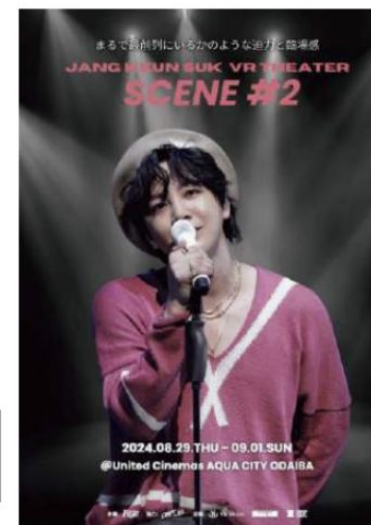


# 参加ハードル最小。映画を見に行くように気軽に

VR一斉配信システムを活用して、時間と場所とコンテンツを共有  
VR映像の100名同時再生と、劇場の高音質音響の完全シンクロを実現！

## JANG KEUN SUK VR THEATER -SCENE #2-

- ◆ 実施会場：ユナイテッドシネマアクアシティお台場
- ◆ 開催期間：2024年8月29日～9月1日（1日8回上映×4日間）
- ◆ 販売価格：3,900円（税込）
- ◆ 開催内容：VR上映会、衣装展示、フォトスポット（等身大パネル）、  
来場者特典物配布、抽選会
- ◆ VR映像：4曲（約20分）、100名同時再生
- ◆ その他：券売総数 3,200枚、最大売上：約1,250万円



全国44カ所のユナイテッドシネマを活用した大規模展開も可能！



シアターでのVR体験



衣装展示、フォトスポット



来場者特典

# 時系列での体験

会場で体験し



シアターでのVR体験



その体験を持ち帰り  
繰り返し+追加購入で楽しむ



会場限定物販



来場者特典  
(VR視聴カード)

# エンゲージメント/マネタイズ

音楽・映像のパッケージ商品へのVRギア/VR映像のバンドル  
コアユーザーへの魅力的商品の訴求とマネタイズ

実績 (Blu-rayバンドル)



HYDE (Blu-ray+VRのバンドル展開)  
(ユニバーサルミュージック様)

Blu-ray+オリジナルVRギア、  
VR映像のセット商品。  
ユニバーサルECストア限定予約販売  
¥33,000 (VRゴーグルセット)  
¥15,400 (VRグラスセット)

実績 (Blu-rayバンドル)



吉川晃司 (Blu-ray+VRのバンドル展開)  
(ワーナーミュージック様)

Blu-ray+写真集、  
オリジナルVRグラス、  
VR映像 (5曲) のセット商品  
初回完全生産限定盤  
¥10,780

実績 (CDバンドル)

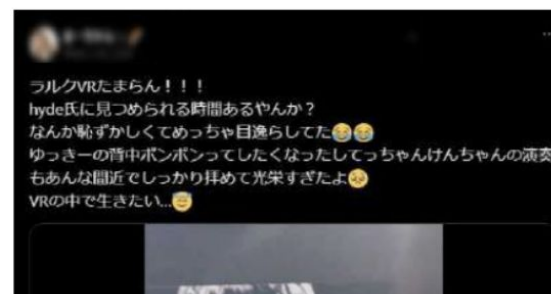
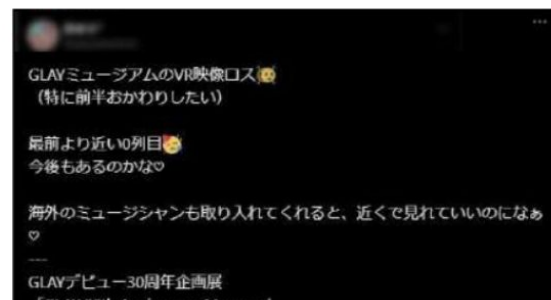
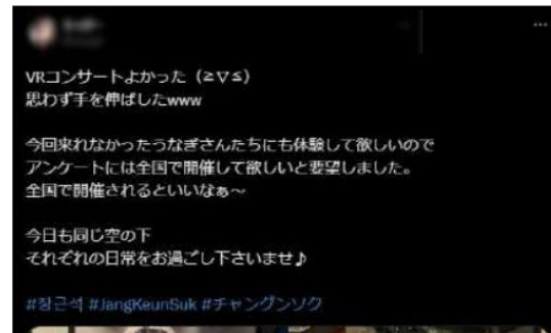


山本彩 (CD+VRのバンドル展開)  
(ユニバーサルミュージック様)

CD+DVD+写真集、オリジナルVRグラス、  
VR映像のセット商品。  
FC会員の65%が予約購入  
FC会員限定予約販売  
¥8,580

フィジカル商品とのバンドル展開で手軽にVR体験  
期間限定予約で在庫リスクなく展開可能

## SNSでの反響



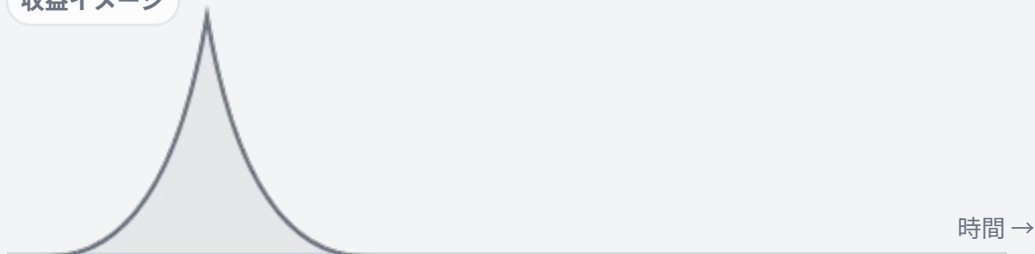
# 収益構造：音源配信収益モデルをイベント映像資産でも再現

## BEFORE



- 収益モデル：フロー型（単発）**  
チケット売上と当日物販が中心。イベント中止リスクの影響を直に受ける。
- 到達範囲：会場限定**  
物理的なキャパシティが売上の上限。遠方のファンは参加できない。
- 時間軸：当日で終了**  
イベントが終われば収益もゼロに。アーカイブ化もコスト高で困難。

収益イメージ



時間 →



## AFTER



- 収益モデル：ストック型併走**  
チケット収益に加え、VR配信・アーカイブ販売で収益源を多重化。
- 到達範囲：グローバル・無制限**  
会場に來れない全世界のファンへ。キャパシティの概念を突破。
- 時間軸：ロングテール資産化**  
VR映像は「デジタル資産」。イベント後もファンに売り続けられる。

収益イメージ



継続収益（資産化）

時間 →



音源配信ビジネスが確立した「継続課金・ロングテール」モデルを、ライブエンタメにも実装する。

# VR映像＝新しい配信・収益ライン

## 「一過性」から「資産」へ

ライブは当日で終わりますが、VR映像は一度制作すれば「デジタル資産」として残り続けます。

音源配信のように、イベント後も**継続的に収益を生み出す**第2の柱となります。



初期投資は1回、販売は継続



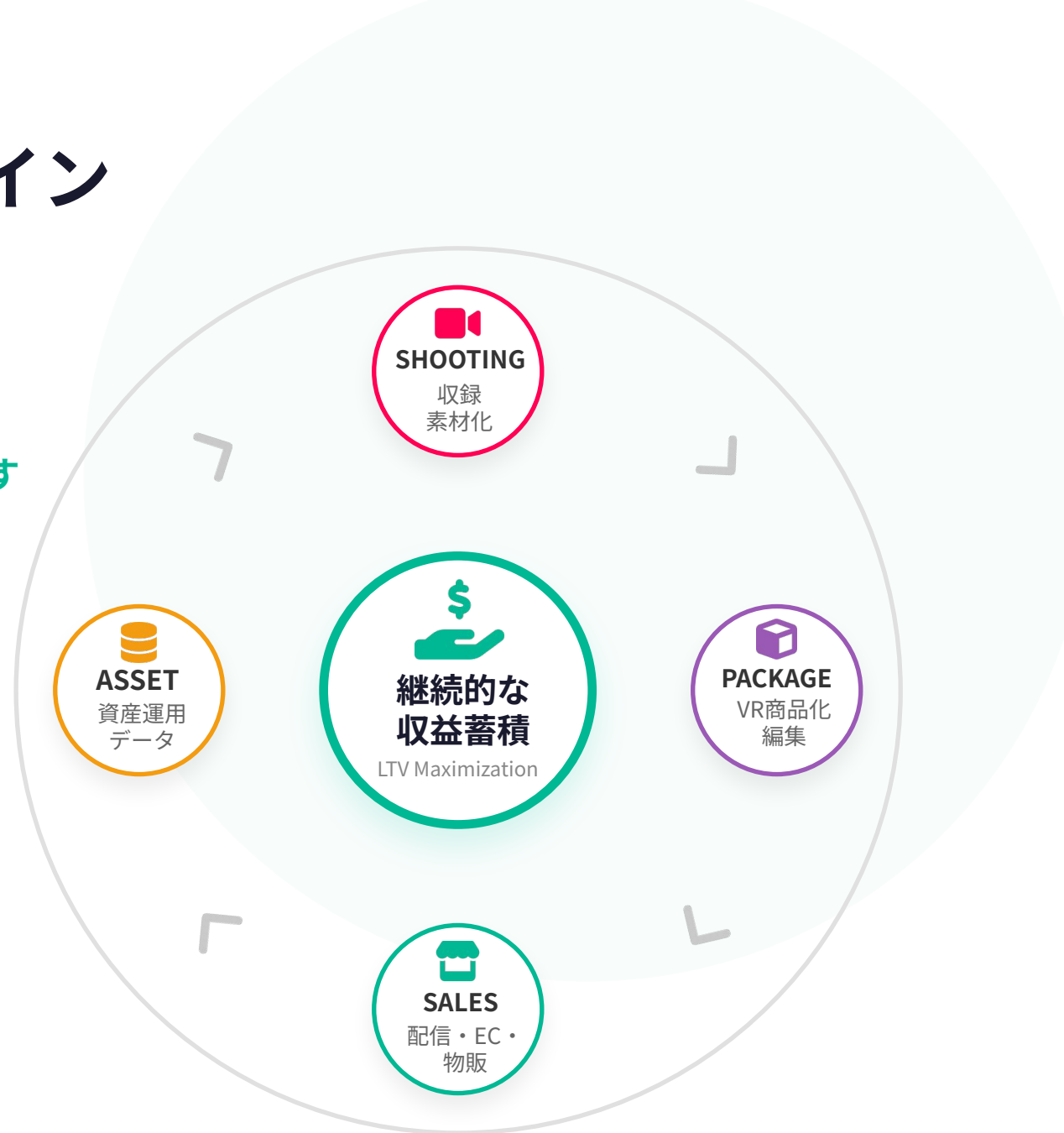
在庫リスクゼロのデジタル商材



再販・バックカタログ化が容易



次のイベントへの強力な導線



# アーティスト／所属企業の導入メリット

## 新たな収益源と高利益率

チケット以外の「第2の収益の柱」を確立。  
物理的な在庫を持たないデジタル商材のため**利益率**が高く、イベント中止**リスクのヘッジ**としても機能します。

✓ 在庫リスクゼロ    ✓ 追加制作費なしで継続販売

## エンゲージメントの深化

物理的距離やキャパシティの問題で「行きたくても行けない」ファンへの**救済措置**。最前列体験の提供により、コアファンの**満足度**を飛躍的に高めます。

✓ 地方・海外ファンへの到達    ✓ プレミアムな視聴体験

## 先進的なブランド

最新のVR技術を取り入れる姿勢が、アーティストの先進性やクリエイティビティを象徴し、メディア露出や**話題性**を喚起します。

## 顧客データの活用

プレイガイドでは取得しにくい詳細な視聴行動や属性データを可視化。次のツアーやグッズ開発の**マーケティング**に直結します。

## 運営の再現性

会場の制約や天候に左右されず、安定した品質のコンテンツを提供可能。一度スキームを構築すれば、**横展開**が容易です。

# VRイベント企画パターン：3つの柱



## 有料配信

ONLINE SALES

ライブ本編をVRで有料配信。  
リアルタイムまたはアーカイブで販売し  
収益を最大化。

- 本編ライブVR配信
- 見逃し・アーカイブ販売
- マルチアングル視聴権



## 会場限定

VENUE ONLY

会場来場者のみがアクセスできる  
限定コンテンツ。  
「そこに行かないと見れない」価値を提供。

- 来場者専用コード配布
- ✱ 終演後“その場で”追体験
- 👑 VIP席限定VR特典



## 記念施策

SPECIAL GIFT

CD購入特典やFC会員限定のプレミアム体験。  
特別感を演出しエンゲージメントを向上。

- リリース・購入特典
- 🎂 デビュー周年記念VR
- ✍️ メンバー直筆コメント空間

# 導入パターン

## パターンA

### 有料VR配信 + ゴーグル同梱

配信チケット購入者にハコスコを事前郵送。ライブ当日に自宅で参加。

## パターンB

### Blu-ray/CD 限定版同梱

完全生産限定盤の特典としてVR体験を付与し、パッケージ価値を向上。

## パターンC

### 会場物販 / FC限定グッズ

会場で購入できる限定ハコスコに、アフター配信視聴権（シリアル）をセット。

## パターンD

### プロモーション施策

コラボハコスコでMVやメイキングVRを配信し、新譜やイベントの宣伝に活用。

EXPAND YOUR POSSIBILITIES

## 利用シーン・展開例



### トークイベント / 公開収録

推しのタレントが目の前にいるかのような距離感。  
スタジオの空気感や、テレビでは映らない裏側の様子まで没入体験。



### ミュージカル / 舞台

SS席でも見られない「指揮者視点」や「舞台袖視点」。  
衣装のディテールや役者の細かな表情変化を特等席で。



### ファンミーティング

「握手会」の代替や補完として。  
1対1で話しかけられるような演出により、物理接触なしでも高い満足度を提供。



### 新曲視聴会 / リリース発表

メンバーと一緒にスタジオで新曲を聴いているような体験。  
楽曲の世界観を360度映像で表現するMVの延長としても。



### 美術展 / インスタレーション

空間そのものが作品となる展示をアーカイブ化。  
閉幕後もデジタル美術館として収益化が可能。



### eスポーツ / スポーツ観戦

ゲーム内のプレイヤー視点や、フィールド内の審判視点など。通常の放送では不可能なアングルで試合を観戦。



「場所」と「時間」の制約があるあらゆるエンタテインメントで、VRによる価値拡張が可能です。

# 導入スケジュール・進め方

EVENT DAY

## STEP 01

0~2週間

### 企画・権利確認

企画内容のすり合わせ  
権利関係の整理・確認  
販売スキーム・価格決定

## STEP 02

3~6週間

### 撮影準備・制作

ロケハン・技術検証  
-googleデザイン入稿  
販売ページ・LP準備

## STEP 03

イベント当日

### VR収録・撮影

180/360度カメラ収録  
バックステージ撮影  
データバックアップ

## STEP 04

2~4週間

### 編集・商品化

映像編集・MA（整音）  
VR-google納品  
配信サーバー設定

## STEP 05

リリース~

### 販売・運用

販売開始・コード発行  
CS対応・視聴サポート  
次企画へのデータ分析

# 物販 ハコスコゴーグルについて



# なぜスマホVR × ハコスコなのか

01



## 圧倒的な到達性

高価な専用機は不要。  
誰もが持っているスマートフォンで視聴できるため、ファン層の裾野まで確実にリーチします。

- ✓ 専用アプリ不要のWeb視聴も可能
- ✓ 配布・郵送が容易な形状
- ✓ 累計出荷145万台の実績

02



## 高い収益性

段ボール製ゴーグルは製造原価が安く、グッズとして販売した際の利益率が高いのが特徴。広告枠としても機能します。

- ✓ グッズ利益率 50%以上も可能
- ✓ スポンサーロゴ掲載で制作費相殺
- ✓ 配送コストも安価（メール便対応）

03



## 確かな体験品質

VRMODEの高品質な配信基盤とハコスコの最適化されたレンズ設計により、スマホVRでも「酔いにくく、美しい」体験を実現。

- ✓ 4K/8K高画質・立体音響対応
- ✓ 初心者でも迷わないUI設計
- ✓ 特許取得済みのレンズ技術



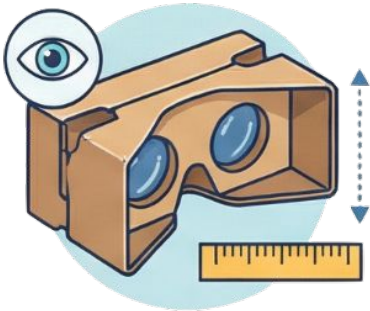
# スマホで手軽にVR体験！オリジナル段ボール製VRゴーグル「ハコスコ」



## いつでも、どこでも、手軽にVR体験

お手持ちのスマートフォンをセットするだけで、すぐにバーチャルリアリティの世界が広がります。

## こだわりの高品質設計



**没入感を高める緻密なデザイン**  
組み立てやすさ、レンズの位置などをミリ単位で調整し、高い没入感を実現しました。



**丈夫で美しい仕上がり**  
適度な厚みで歪みにくく、表面には汚れを防ぐコーティングを施しています。



**海外利用にも対応**  
底面の穴からスマホ画面の操作が可能。英語版の取扱説明書をご用意しています。



**販促やイベントのノベルティに最適**  
折り畳み式でかさばらず、オリジナルデザインの印刷も可能なため、広く活用されています。

## 選べる2種類のプラン

	オリジナルプリント (一眼 or 二眼)	無地 (一眼 or 二眼)
	用途に合わせて選べる「オリジナルプリント」と「無地」 フルカラーでPR効果の高いオリジナル版と、小ロット・短納期で手軽な無地版があります。	
最小ロット	100個	1個 (30個~大口価格)
納期	データ入稿から約3-5週間	ご注文より2営業日以内に出荷
特徴	4色フルカラー印刷対応	短納期・小ロットで利用可能

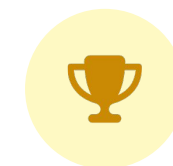
1,000個発注時目安：@803円~/個 10,000個~目安：@400円台~/個

# 会社概要・実績

## 株式会社ハコスコ (Hacosco Inc.)

「現実を科学し、ゆたかにする」をミッションに掲げ、脳科学者によって設立されたVR/XRのパイオニア企業です。

- **設立：** 2014年7月
- **グループ：** 2023年より大日本印刷株式会社（DNP）グループに参画
- **事業内容：** VRゴーグル・映像配信・XRソリューション
- **実績：** VRゴーグル出荷累計 **146万台** 以上
- **導入多数：** 大手企業・自治体・教育機関への導入多数



### グッドデザイン賞 受賞

シンプルで扱いやすいデザインが評価



### 教育機関との連携多数

学校広報やVR授業での活用事例が豊富

HACOSCO × VRMODE SOLUTION

# ライブを「終わらせない」。 イベントを「資産化」する。

VR映像は、一度作ればイベント後も売り続けられる  
新しい「第2の収益ライン」です。

- ✓ ファンエンゲージメントと収益性の両立
- ✓ 企画・撮影・配信・物販までワンストップ
- ✓ 初期投資を回収し続けるロングテールモデル

## お気軽にご相談ください

- 01 無料相談・ヒアリング**  
貴社イベントの課題や規模感に合わせて、最適な配信・販売形式をご提案します。
- 02 VRデモ体験**  
実際のコンサート映像や舞台映像をGoogleでご視聴いただき、品質を確認できます。
- 03 簡易企画・お見積り**  
撮影・制作から物販までの概算スケジュールと費用感をご提示します。

## まずは無料サンプル・ご相談から

導入事例の詳細や、お見積りはこちら

**事例詳細** : [hacosco.com/works/](https://hacosco.com/works/)

**note** : [note.com/hacosco](https://note.com/hacosco)

**自動見積** : [quote.hacosco.com](https://quote.hacosco.com)

**お問合せ** : [client@hacosco.com](mailto:client@hacosco.com)