



2024年11月8日  
株式会社 NTT コノキュー

**VTuber など推しのライブを VR で楽しめる！**  
**バーチャルキャラクター特化の VR コンテンツサービス**  
**「Atchmo（アッチモ）」を提供開始**  
**～秋葉原の 2,000 人の“推しへの想い”から生まれた VR サービス～**

株式会社 NTT QONOO（以下、コノキュー）は、2024 年 11 月 8 日（金）より、バーチャルキャラクター特化型 VR コンテンツサービス「Atchmo<sup>®</sup>（アッチモ）」（以下本サービス）をオンラインゲーミングプラットフォーム「Steam」で提供開始いたします。

本サービスは、VTuber やアニメやゲームをはじめとするバーチャルキャラクターのライブパフォーマンスやミュージックビデオ等を、VR デバイスによる完全没入型で体験できるサービスです。オンデマンドで VR コンテンツを視聴できるため、リアルタイムに行われるメタバース空間でのライブとは異なり、見たいタイミングで推しのコンテンツを何度でも見ることができ、カメラアングルの切り替えやスクリーンショットの保存など、ファンが推し活を気軽に楽しめる視聴体験を VR で実現します。



## 1. 「Atchmo (アッチモ)」概要

### ■開発背景

本サービスは、2024年2月23日より、東京・秋葉原の「XR BASE produced by NTT QONOQ」で先行提供し、既に2,000人以上にご体験いただきました。「Atchmo」は、ファンの皆さまからいただいた機能面からコンテンツ演出まで幅広いご意見を参考に開発してきました。

また本サービスは、全世界に1億人以上のアクティブユーザーを抱えるグローバルなプラットフォーム「Steam」を通じて提供を行うことで、日本のみならず海外も含めた世界中のVTuberやアニメやゲームをはじめとするバーチャルキャラクターのファンにVRでの新たな推し活体験をお届けしていきます。

### ■「Atchmo (アッチモ)」コンセプト

従来のVTuberのコンテンツは①YouTubeなどの動画配信や、②リアル会場の大型スクリーンに投影した形で現地開催のライブ・イベントが中心ですが、本サービスは、コノキューが提供するXRライブシステム「Matrix Stream」を活用し、上記の①②に加え③バーチャルキャラクターが存在する「あっち」の世界にVRゴーグルを通して入り込み臨場感あふれる体験を可能にします。

A promotional image for Atchmo. The background is a dark scene of a concert or event with vibrant pink and blue stage lights. In the foreground, several people are seen from behind, holding up their phones to capture photos or videos. The text is overlaid on the left side of the image.

**Atchmo**<sup>®</sup>      コンセプト

リアル  
ボクたちの現実があっちにもある。

あっちの世界にいる推しとこっちの世界にいるボクたちの物語。

ボクたちの応援は光になり、リアルな世界の壁を超え、  
やがて推しのいるあっちの世界に響き渡る。

そこにはたしかに推しがいる。  
推しの姿や声、そして息づかいまで伝わってくる感覚が、  
ボクたちの想像を超えた冒険へと誘う。

そうボクたちの現実があっちにもある。



## ■ 主な提供機能

本サービスは、VTuber や VSinger などバーチャルキャラクターによる音楽ライブやミュージックビデオをはじめ、さまざまなコンテンツを VR デバイスで体験することができます。主な提供機能は以下の通りです。

### ① ファンサービスを楽しめるカメラ機能

カメラを切り替えてさまざまなアングルでコンテンツを楽しむことができます。その中には「ファンサカメラ」と呼ばれる、ファン向けの演出を楽しめるカメラアングルも用意されています。推しのここでしか見られない仕草を見つけてください。



## ② スクリーンショット機能

ライブのお気に入りの瞬間をスクショすることで、あとから自分だけのベストショットをお楽しみいただけます。推しの最高のシーンを思う存分お楽しみください。



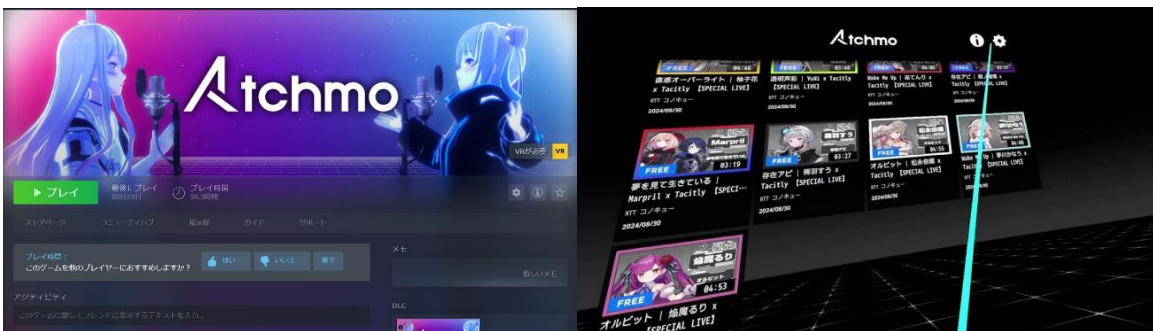
## ③ 臨場感のある VR 内響機能

VR での視覚的な没入感に加えてカメラの切り替えや体験者の向きをトラッキングして音位を変化させ、臨場感のある音響で「あっち」の世界を体験できます。

### ■ 提供プラットフォームは「Steam」

本サービスは、コンテンツ提供プラットフォームとして Steam を選択しました。Steam は、全世界に 1 億人以上のアクティブユーザーを抱えるグローバルなプラットフォームであり、特に VR コンテンツにおいて豊富なユーザー基盤を持っています。これにより日本国内のみならず世界中のファンにもお届けすることが可能です。

さらに、Steam の直感的なインターフェースとスムーズな決済システムにより、ファンは簡単にコンテンツを購入し、最高の VR 体験を楽しむことが可能です。



### ■ コンテンツラインナップは「CONNECT V」からスタート！

本サービスの提供コンテンツとして、秋葉原駅「XR BASE produced by NTT QONOQ」でご体験いただいている、コノキューが運営するバーチャルアーティスト「Tacitly (タシットリー)」が MC を務める配信番組「CONNECT V」より一部、体験ユーザーのアンケートを元に演出をバージョンアップしたダウンロードコンテンツ

を順次提供開始します。

① CONNECT V SPECIAL LIVE (VR) (※久遠たま- オルビットは後日リリース予定です。)



② Tacitly Atchmo SPECIAL LIVE



今後、他の VTuber や、ゲーム・アニメのバーチャルキャラクターのコンテンツおよび、CONNECT V、Tacitly のスペシャルライブもダウンロードコンテンツとして順次追加リリースしてまいります。

## 2. 体験会イベントについて

### 「CONNECT V FES」で体験会を実施

本サービスにいち早く触れることができる体験会を、11月9日(土)に開催する「CONNECT V FES」で実施します。是非この機会に「あっち」の世界をご体験ください。



## CONNECT V FES イベント情報

[https://project-algorithm.com/news20240825\\_connectvfes.html](https://project-algorithm.com/news20240825_connectvfes.html)

### ▼日時

2024年11月9日(土)

1部 OPEN 12:00 / START 13:00

2部 OPEN 18:00 / START 19:00

### ▼場所

シブヤeスタジアム

<https://estadium.jp/shibuya/>

### ▼チケット

オンライン・現地チケット発売中

<https://tacitly.zaiko.io/item/366381>

## 3. 今後の展望

本サービスでは、体験いただいたファンの皆さまの意見をもとに提供機能の改善からコンテンツ演出のブラッシュアップまでファンと共に育ててきました。今後もファンの皆さまの貴重な意見を参考に、VRを活用した推し活コ

コンテンツの開発を進めてまいります。

また当初は、ユーザーのニーズやデバイスの電池の制約等からアーカイブを中心とした VR のオンデマンド体験の提供になりますが、今後はリアルタイムの VR ライブの機能、さらに VR の表現だけにとどまらず AR・MR といった表現にも対応するサービスを検討しています。

また、コンテンツ拡充とパートナーシップの強化を計画しています。コノキューでは、自社の IP のみならず、IP をお持ちの他社パートナーさまとも協力して本サービスを活用した VR による推し活エンターテインメント体験を提供することをめざしており、広くパートナーさまを募集しております。

## 【会社概要】

### ■株式会社 NTT コノキュー

代表取締役社長：丸山 誠治

所在地：東京都千代田区永田町 2 丁目 11 番 1 号 山王パークタワー7 階

HP：<https://www.nttqonoq.com/>

コノキューは、2022 年 10 月 1 日より株式会社 NTT ドコモ 100%子会社として事業を開始いたしました。個人のお客さま・法人のお客さまに対して、VR（仮想現実）や AR（拡張現実）、MR（複合現実）など XR を用いて、メタバース・デジタルツイン・XR デバイスの 3 つの事業を柱に、さまざまなサービス、ソリューションを提供いたします。

\* Atchmo<sup>®</sup>（アッチモ）は、NTT コノキューの登録商標です。

\* Steam 及び Steam ロゴは、米国及びまたはその他の国の Valve Corporation の商標及びまたは登録商標です。

\* MatrixStream<sup>®</sup>は NTT コノキューの登録商標です。

本サービス／取り組みは NTT グループが展開する XR<sup>\*</sup>サービスブランド「NTT XR（Extended Reality）」の取り組みの 1 つです。

※ XR とは、VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、MR（複合現実）といった先端技術の総称です。

本件に関する報道機関からのお問い合わせ先

株式会社 NTT コノキュー

マーケティング部門・サービスマネジメント

[xr\\_live@ml.nttqonoq.com](mailto:xr_live@ml.nttqonoq.com)