

<PRESS RELEASE>

## ファンミーティングをオンライン化する「リミートライブ」 川崎フロンターレとオンライングリーティングの効果検証を実施 コロナ禍で注目の“密にならずに会いにいける”WEBサービス

株式会社ヴァレント（本社：東京都、代表取締役社長：柴 美津恵）は、“密にならずに会いにいける”オンライン握手会サービス「RE:MEET LIVE」（以下、リミート）の、スポーツ観戦におけるファンミーティングのオンライン化について、日本プロサッカーリーグ所属の株式会社川崎フロンターレ（代表取締役社長：藁科義弘、本社：神奈川県川崎市、以下「川崎フロンターレ」）とともに、効果検証のための実証実験を行います。キックオフ前に選手とファンの協力のもと実証実験を行い、その実験結果から、リミートの効果と大規模ユーザーアクセスでの安定稼働の検証をいたします。



リミートは、スマートフォンにアプリのダウンロードやユーザー登録を必要とせず、事前に配布された専用チケットを利用し、**1on1対面をすることができます。**リミートで試合開始前に、選手とファンがオンラインで1on1（1対1）対面して交流することで、双方の心的距離を縮め、試合への期待感を高めます。**これまでにない臨場感ある新しいファンサービスを実現し、試合を盛り上げます。**

今回の実証実験では、コロナ禍において難しいとされる、選手とファンのコミュニケーションを物理的な接触をすることなくオンラインで実現し、イベント開催における新たなコミュニケーション文化の可能性を参加者アンケートなどを通じて検証します。

### 実施概要

株式会社ヴァレントが開発した、スマートフォンにアプリのダウンロードやユーザー登録を必要としない、“密にならずに会いにいける”WEBサービス「リミートライブ」サービスの実証実験を実施します。

実施日 **2020年8月8日（土）**  
（2020明治安田生命J1リーグ第9節川崎フロンターレvs大分トリニータ戦）

実施場所 川崎市宮等々力陸上競技場（所在地：神奈川県川崎市中原区等々力1-1）

実施内容 選手とファンの協力のもと、実証の参加者向けに「リミートライブ(<https://remeet.live>)」の参加チケットをファンクラブを通じて配布し、当該チケットを利用し、選手と1on1対面（20秒程度の会話とツーショット写真撮影）を行います。実証終了後に参加者にアンケートを実施します。

### 「RE:MEET LIVE」（以下、リミートライブ）とは



「RE:MEET LIVE（リミートライブ）」は、コロナ禍において、コンサートや握手会といった集客を伴うイベントの開催ができなくなってしまったタレントと、「推し」に逢えなくなってしまったファンとを繋ぐ、“密にならずに逢いに行ける”Webサービスとして、**6月3日にサービスの提供を開始いたしました。**リアルイベントにおける「並ぶ・体験する・形に残す」体験を、現場の臨場感そのままに、オンラインで1on1で対面し、会話、ツーショット撮影などのファンコミュニケーションを実現しました。「独占する」プレミアム感、さらにデジタルならではの新しい文化と体験を提供します。

#### 【リミートライブ プレイグラウンド(体験版)】

下記にてリミートのサービスを疑似的に再現しています。リミートライブの流れを体験できます。

<https://playground.remeet.live/>

#### <現在の想定サービス提供対象>

歌手・アイドル・グラビア・声優・マルチタレント・俳優・子役・ゆるきゃら・Youtuber・Vtuber・アニメ・お笑いタレント・スポーツ選手・外タレ・文化人（作家・漫画家・占い師・その他）・動物など

## <各種関連リンク>

- 公式ホームページ <https://remeet.live/>
- 公式Twitter <https://twitter.com/remeetlive>
- 公式Facebook <https://www.facebook.com/remeetlive>
- 公式Youtube [https://www.youtube.com/channel/UCruXABY\\_sqMuDZiW4H5-DKQ](https://www.youtube.com/channel/UCruXABY_sqMuDZiW4H5-DKQ)

## リミートオフィシャルパートナー

リミートはライブハウスと同様の「箱貸し方式」を採用いたします。サービス開始当初より、安定運営にご協力をいただける企業様をオフィシャルパートナーとしております。

- 取り扱い代理店 株式会社 クオラス(<https://quaras.co.jp>)
- 取り扱いチケットプラットフォーム Peatix japan 株式会社(<https://peatix.com>)
- 協力 株式会社 三桂(<http://www.sankeipro.co.jp/>)

## イベントのお申込み

各種イベントのお申込み、チケット販売に関するお問い合わせは下記フォームよりお願いいたします。  
※お返事には数日を要します。予めご了承ください。

- リミート興行受付窓口  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdJ7PrqnSNebmulYHPT4oVnj9vf2-OffSLn-cJq-CBaF7ouCQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdJ7PrqnSNebmulYHPT4oVnj9vf2-OffSLn-cJq-CBaF7ouCQ/viewform?usp=sf_link)
- リミートチケット相談窓口(シリアルコード・発券済みのチケットを利用したイベントの代替はこちらから)  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfi77oEduszQksb-929xGqOxOMDUVaxe1koOyrXURtiw62vcQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfi77oEduszQksb-929xGqOxOMDUVaxe1koOyrXURtiw62vcQ/viewform?usp=sf_link)
- イベントスペース利用、その他お問い合わせ  
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScviZR3mgeyAO0f7ckb9BqXUBOr2PvfUpmtITFbOsBS4mN3Sg/viewform>

## 開発のきっかけ

リミートは、東京渋谷に2019年11月にオープンした渋谷スクランブルスクエア東棟の15階にある共創施設「SHIBUYA QWS (渋谷キューズ)」が開催している、オンラインイベントで交わされた、いま叶えることのできないことに関する気づきに端を発し、開発がスタートしました。

代表が、SHIBUYA QWSのBOOSTER PARTNERとして連携している起業家養成プログラミングスクール「G's ACADEMY TOKYO」を修了しており、メンターとして会員のサポートをしています。SHIBUYA QWSは、渋谷に集う幅広い年齢や領域の人々が、「問い」をテーマに交差交流し、「新しい社会価値の種」生み出すための共創施設です。

コミュニティコンセプトを「Scramble Society」とし、グループ間の交流や領域横断の取り組みから科学変化が生まれ、未来に向けた価値創造活動を加速させます。

<https://shibuya-qws.com/>

G's ACADEMYは、セカイを変えるGEEKになろう。をコンセプトにできるだけ多くの人に本格的なプログラミングスキルを学ぶ機会をつくりたい。そして願わくば、この場所から世界中の人が利用するサービスやアプリが生まれてほしい。そんな思いでデジタルハリウッドが運営し、SHIBUYA QWSでは山崎大助学校長のもと、卒業生から選ばれた「G's Creative Garage」が活動を行っています。

<https://gsacademy.tokyo/>

※記載されている製品名などの固有名詞は、各社の商標または登録商標です。