

2021年9月16日

電通のXRX STUDIO、 東京ゲームショウ史上初のVR化に基盤システムを提供

株式会社電通（本社：東京都港区、代表取締役社長：五十嵐 博、以下「電通」）のXRX STUDIO*と株式会社電通グループ（本社：東京都港区、代表取締役社長：山本 敏博、以下「電通グループ」）は、世界最大級のゲームの祭典「東京ゲームショウ2021 オンライン」の更なる進化に向けて、電通グループが出資する株式会社ambr（本社：東京都中野区、代表取締役：西村 拓也、以下「ambr」）と共同で大型イベントのVR化を魅力的・効果的に推進するVRアプリケーションシステムを開発・提供しました。



5G（第5世代移動通信システム）導入の本格化や、ウィズコロナ・アフターコロナ社会に向けたデジタル活用ニーズの増加を受け、イベントやコミュニケーションにおけるVR活用は大きな可能性を持ち始めています。そのような背景の中、電通は、XRトランスフォーメーションを推進するグループ横断の共創型組織「XRX STUDIO」を2021年2月に発足しました。

今回、「XRX STUDIO」と電通グループのR&D組織「電通イノベーションイニシアティブ（以下、DII）」はambrの「xambr（クロスアンバー）」という回遊型バーチャル基盤の上に、これまでにイベントがリアルで提供してきた価値「ワクワク感やセレンディピティ」と、オンラインで付加された価値「効率性やリモート参加」の双方を生かしつつ、それらを更に進化させるVRならではの新しい体験や価値を創り上げるVRシステムソリューションを開発しました。さらに、XRX STUDIOとDIIの強みであるリアルイベントのプロデュースで培ったノウハウや実

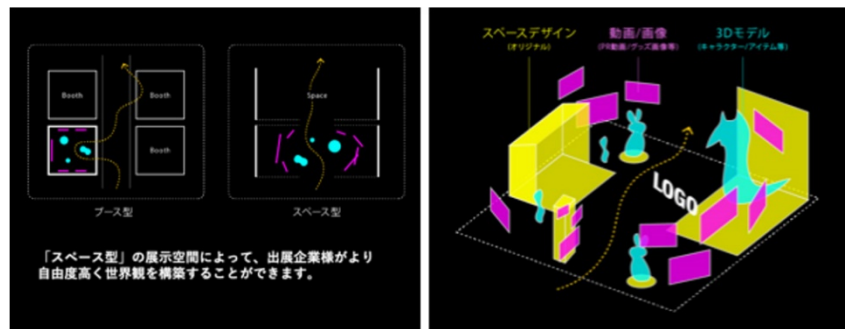
行力、顧客企業やパートナー企業とのネットワーク、リアル・オンライン・バーチャルを跨いだクリエイティブ活動を掛け合わせることで、より没入感が高まる、大型イベントの魅力的なVR化を実現します。

主な特長は以下の3つです。

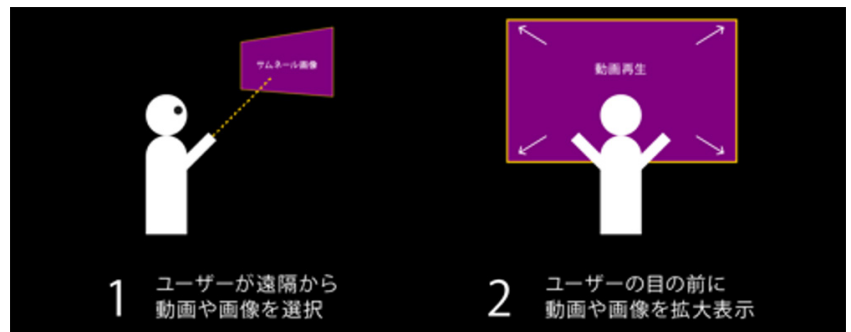
<①インタラクティブ性の進化>

バーチャルならではの会場で出展スペースやコンテンツを、よりインタラクティブに体感できる

- ブース型からスペース型へ
従来のブース型ではなく、スペース型の出展空間で出展者の世界観を構築。



- 「Grab & Play」の体験
バーチャルならではの「引き寄せ式」ディスプレイによる大画面で、ユーザーにPR動画やブランドを訴求。



<②同期型コミュニケーションの進化>

バーチャルで繋がりを感じながら、離れた場所にいる人々と場所や時間、思い出を共有できる

- 音声チャット・HELLO・Tシャツ機能
音声でのやりとりは勿論、頭上に一言メッセージを表示するHELLO機能、好きなゲームのデザインをアバターが着用可能なTシャツ着替えシステム。



➤ ルームIDシステム

友達と待ち合わせをして一緒にまわることが出来るルームIDシステム。



<③回遊性・参加性の進化>

イベント自体にゲーム性を付加し、より回遊・参加を促進するモチベーション設計ができる

➤ 宝探しやアイテム収集機能

VR空間や出展スペースに配置されたアイテムの収集や宝探しをすることで回遊性を促進。



➤ みんなで作るモニュメント

ユーザー全員の行動により変化していくモニュメントを設置し、参加性を強化。



XRX STUDIOとDIIは今回の「東京ゲームショウVR 2021」で構築した基盤システムや、VRイベントの運営ノウハウ、VR空間スペースの設計ナレッジをもとに、「Virtual EXPO Solution™」と「Owned VRPF Solution™」という2つのソリューションラインを新たに構築し、国内外イベントのVRトランスフォーメーションをはじめ、顧客企業やパートナー企業の新規事業開発やマーケティングの支援を、グローバルに推進していくと共に、XR領域における3D広告、コマース、データマネジメントなど電通グループ全体でR&D施策の推進を加速させていきます。

<Virtual EXPO Solution™>

国内外イベントのVRトランスフォーメーション



<Owned VRPF Solution™>

顧客やパートナー企業のOwned VRプラットフォーム構築



<東京ゲームショウ VR 2021 の概要>



TOKYO GAME SHOW VR 2021

2021
9.30(日) - 10.3(日)
09:00AM(LIST)

目の前にあのキャラクターがいる。
まるでゲームの世界を歩き回るように様々なブースを巡ることができる。
ゲームショーはゲームにもっと近づける。もっと自由にもっと楽しくなる。
そう感じて実際のゲームショウのかたちにチャレンジします。
それが、史上初のVRでおこなわれるゲームショウであるTGSVR。
これは、壮大な実験です。
みなさんも、この歴史の目撃者になり。
これからのTGSVRと一緒に作る仲間になってください。

PLAY WITH
Oculus Quest | Oculus Rift | HTC VIVE | Windows | MAC

9.30(日) ダウンロード解禁

見ているだけじゃ、もったいない。

- ・会期：2021年9月30日（木）～10月3日（日）
- ・主催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント（CESA）
- ・参加企業数：20社
- ・対応デバイス：Oculus Quest 1&2、Oculus Rift、HTC VIVE、Windows、Mac
- ・参加料：無料
- ・URL：<https://tgsvr.com/>

<XRX STUDIOのステートメント>

世界のカタチをつくりかえよう。

5Gが本格化し、DXが求められる今。
私たちは、VRやARをはじめとするXRテクノロジーで世界を豊かなカタチへとつくりかえていく。

XRX STUDIO は、
「テクノロジー」「コンテンツ」「アイデア」「ビジネスパートナー」の力を掛け合わせた共創型組織。
ビジネスデザイナーからクリエイティブ、テクノロジスト、データアナリストまで
幅広い職種と協力企業を抱えたチームを構成。
多様化する課題に対し、ソリューション開発からビジネス開発までをワンストップで提供。

**XRトランスフォーメーションが、
これからのビジネスの可能性を広げていく。**



XRを、すべてのパートナーに。

※XRX STUDIOの詳細は<https://www.xrx.jp/>をご覧ください。

以上

【リリースに関する問い合わせ先】

株式会社電通 広報局 事業広報部
小川、薩摩
Email : koho@dentsu.co.jp

【本事業に関する問い合わせ先】

株式会社電通 XRX STUDIO
Email : xrxstudio@dentsu.co.jp