

2021年9月29日  
日本電信電話株式会社  
株式会社電通

## NTTと電通は共同で大規模なVR空間における広告モデル実証を始動

— 明日から始まる史上初のVR開催「東京ゲームショウ VR 2021」のNTTスペース他で —

日本電信電話株式会社(本社:東京都千代田区、代表取締役社長執行役員:澤田 純、以下「NTT」)と株式会社電通(本社:東京都港区、代表取締役社長執行役員:五十嵐 博、以下「電通」)は、未来のXR市場の拡大と社会実装に向けて、VR空間における大規模イベントプラットフォームと広告事業のあり方を検討するため、2021年9月30日からオンラインで開催される「東京ゲームショウ VR 2021<sup>※1</sup>」(以下「TGSVR2021」)においてVR広告の共同実証を実施します。



### 1. 背景と目的

新型コロナウイルスの感染拡大により経済や文化などさまざまな活動が制限されるなか、バーチャル空間を活用したイベントの開催や参加へのニーズが高まっています。また、高速大容量の5Gの普及に合わせて、XR<sup>※2</sup>の技術開発や利用シーンも拡大しています。

そのような背景の中、NTTはコロナ禍におけるニューノーマルとして、リモートが前提となる社会の実現をめざし、XRの市場をさらに拡大させていくために、XRビジネスを推進しており、VR空間プラットフォーム「DOOR<sup>TM</sup>」<sup>※3</sup>を提供しています。

また、電通はグループ横断の共創型組織「XRX STUDIO」<sup>※4</sup>を発足し、XRを活用した事業構想からマーケティングソリューション開発、UI/UX開発、運用、PDCAまでをワンストップで提供し、ビジネスやライフスタイルのカたちをつくり変えていく、XRトランスフォーメーションを推進しています。

このたび、NTTと電通は大規模なVRイベント空間におけるイベントプラットフォームと広告モデルのあり方を検討するため、東京ゲームショウ史上初のVR開催となる「TGSVR2021」で共同実証を実施します。

NTTグループの通信関連テクノロジーやプラットフォーム運営ノウハウと、電通グループのVR基盤システムやイベント運営・スペース設計ナレッジ、そして広告事業ノウハウを掛け合わせることで、新しい価値を生み出すバーチャルイベント体験を東京ゲームショウの中で実現します。VR空間ならで

はの「体験型の広告」を提供することで、面白さや感動とともに、より伝わりやすい形で情報をお届けすることが可能となります。

※1 東京ゲームショー 2021 VRの詳細につきましては、<https://tgsvr.com/> をご覧ください。

※2 VR(仮想現実)、AR(拡張現実)、MR(複合現実)、SR(代替現実)などの総称。

※3 多人数が参加可能で参加者がその中で自由に行動できる、通信ネットワーク上の仮想空間。「DOOR」はNTTの商標です。

※4 XR STUDIOの詳細につきましては、<https://www.xrj.jp/> をご覧ください。

## 2. VR 広告モデル実証の概要

VRによる3D・没入型の広告は、PC・スマートフォンのようなスクリーン上(2D)での広告に比べ、技術的な仕組みはもちろん、広告から得られる便益や、触れてからの行動変容まで全く異なるものになると考えられますが、何が最も効果的なのか、その答えは未だ定まっていません。

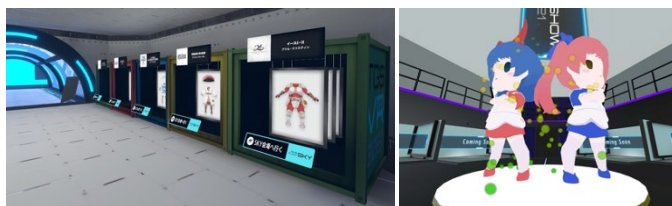
VR空間では、企業やブランドは平面的なブース展示ではなく、自由に立体的な表現で世界観を構築することができ、その世界観をユーザーにアバター※5を介して全身で体感してもらうことが可能になります。これまでの、広告を「見せる発想」から「体験させる発想」へ変えることで、より多くの情報がユーザーごとに最も効果的な形で伝わり、その後の購買や行動の変容に繋がります。また、スクリーン上(2D)で指と目を使った「閲覧時間」から、全身を使った「体験時間」へと深度が増すことで、3D広告そのものがワクワクできる、そして感動できる体験へと進化できるものと考えています。

今回の「TGSVR2021」では、来場者の方々にVR空間の中で楽しんでもらえる3D広告体験を複数パターン設計しており、NTTの展示スペースをはじめとする会場内に配置するとともに、それぞれの効果を計測し、比較、検証する予定です。

### <実証する3D 広告体験例>

#### ① その場にいるような体験設計

まるでその場にいるような等身大かつ、リアルな【3D オブジェクトコンテンツ】、所有できる・購入できる【アバターグッズ】など、VRならではのユーザー体験を提供します。



#### ②臨場感あるブランド訴求

VR空間内で、遠くにある動画や画像を、自分の目の前に引き寄せて拡大閲覧ができる【Grab & Play 看板】で、臨場感と迫力のあるブランド訴求を行います。



#### ③ユーザーが楽しめる導線設計

会場内に設置されたキャラクターがユーザーとコミュニケーションを取ることで、ユーザーに次の行動を案内する【キャラクターコミュニケーション】。誰もが迷わず楽しめるスムーズな導線を設計します。

キャラクターの立ち位置、動作を使ってユーザー同士が、同じ行動をするように促し、【ユーザー間での共鳴体験】を誘発します。



※5 VR空間内の自分の分身となるキャラクター

### 3. 今後の展開

「TGSVR2021」を、XR で生み出される新しい体験へと進化させていくには、イベントを支える基盤システムや技術基盤が必要です。NTT は、「TGSVR2021」のオフィシャル VR テクノロジーパートナーとして、VR 空間プラットフォーム「DOOR™」を、電通は、共催社として大型イベントの VR 化を魅力的・効果的に実現する「Virtual EXPO Solution™※6」を、「TGSVR2021」の基盤として提供し、国内外でのイベント知見をフルに活用していきます。

XR 社会の創成期におけるゲームの力はとても大きく、コロナ禍で開催される世界最大級のゲームの祭典に両社の技術基盤や取り組みを提供していくことで、東京に来ることが難しい世界中のファンの方々やゲーム業界を支える出展者の方々に新しい体験や価値を提供するとともに、今後の東京ゲームショウの発展にも両社のテクノロジーを活かしていく予定です。

また、両社は「TGSVR2021」を皮切りに、本検証の結果を生かしながら、国内外のさまざまな XR イベントで、来場者と出展者の双方の価値の最大化と、XR 広告モデルの成功パターンの更なる検証を実施していきます。

※6 「Virtual EXPO Solution」は電通グループの商標です。

#### <東京ゲームショウ VR 2021 の概要>

- ・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/>

#### <本件に関する報道機関からのお問い合わせ先>

日本電信電話株式会社

広報室 [ntt-pr@ntt.com](mailto:ntt-pr@ntt.com)

XR 推進室 [door@ml.ntt.com](mailto:door@ml.ntt.com)

株式会社電通

広報局 事業広報部 小川、薩摩 [koho@dentsu.co.jp](mailto:koho@dentsu.co.jp)

XR STUDIO [xrxstudio@dentsu.co.jp](mailto:xrxstudio@dentsu.co.jp)