

2021年9月16日
株式会社 電通グループ
代表取締役社長執行役員 山本 敏博
(東証第1部 証券コード:4324)

電通グループ、東京ゲームショウ史上初のVR化に基盤システム提供

株式会社電通グループ（本社：東京都港区、代表取締役社長執行役員：山本 敏博）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、出資先の「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 社」）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。



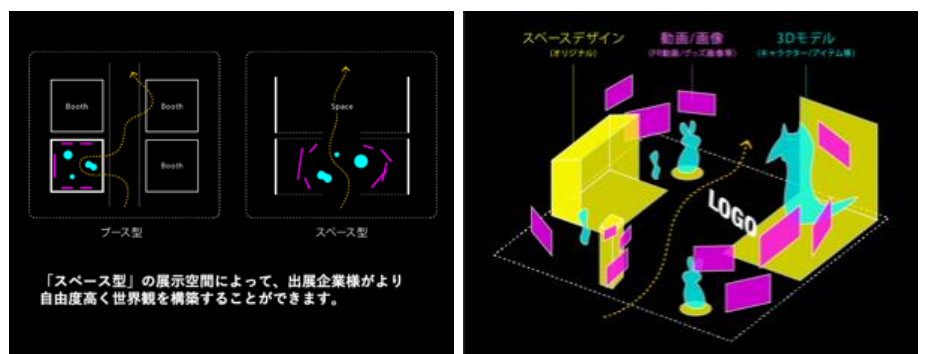
5G（第5世代移動通信システム）導入の本格化や、ウィズコロナ・アフターコロナ社会に向けたデジタル活用ニーズの増加を受け、イベントやコミュニケーションにおけるVR活用の注目度が高まっています。

今回、当社グループは ambr 社の「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、当社グループ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ビティ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

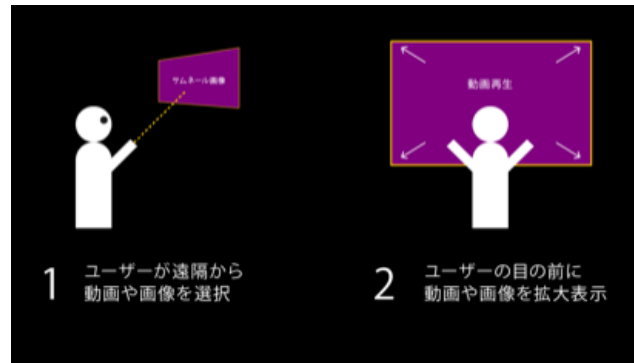
- ✓ バーチャルならではの会場で出展スペースやコンテンツを、よりインタラクティブに体感できる

- 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」の視聴体験

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、離れた場所にいる方々と場所や時間、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。



当社グループは今回の「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による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グループとしての R&D 施策の推進を加速させていきます。

その中核を担うのは、世界 145 カ国・地域で事業展開する当社グループ全体の R&D を推進する当社内組織「電通イノベーションイニシアティブ」(以下「DII」)と、電通ジャパンネットワーク※1 傘下の 5 社 (株)電通、(株)電通テック、(株)電通ライブ、(株)電通デジタル、(株)電通国際情報サービス) が共同で発足させた共創型組織「XR STUDIO (エクスアールエックス スタジオ)」※2 です。今後も顧客・パートナー企業との共創・事業成長を実現していきます。

<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・パートナー企業の Owned VRPF 構築



<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ー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/>

<DII：XR領域のR&D方針>

●XRチームの大切にしていること



私たちはXRテクノロジーが次元、感覚、空間を拡張し、世界中の人々の生活をより豊かで便利なものに進化させていくと信じています。これからも社外パートナーと連携し、人にとって価値のある未来の事業基盤、ソリューションの創造を、グローバルに推進していきます。

<投資支援先パートナー>



※1：電通ジャパンネットワーク（DJN）は、株式会社電通グループの社内カンパニーであり、国内に展開する事業会社約130社を支援しています。またDJNは、それらグループ会社で構成されるネットワークそのものを指します。

URL：<https://www.japan.dentsu.com/jp/>

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

以上

【投資に関する問い合わせ先】

株式会社電通グループ 電通イノベーションイニシアティブ

Email：innovation-initiative@dentsu.co.jp

【リリースに関する問い合わせ先】

株式会社電通グループ グループコーポレートコミュニケーションオフィス

TEL：03-6217-6601 Email：group-cc@dentsu-group.com

株式会社電通グループでは、新型コロナウイルス対策の一環として、現在リモートワークを実施しておりますので、同期間のお問い合わせは、Eメールにてお願いいたします。