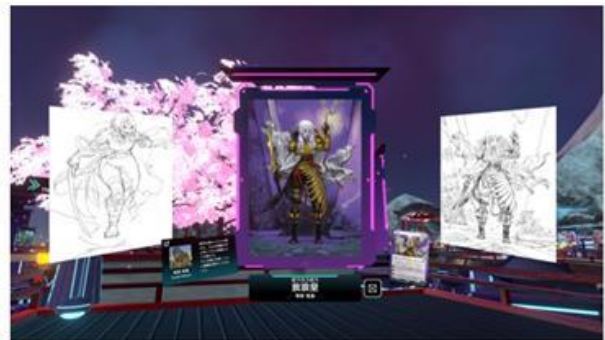


2022年2月18日

電通グループ、「マジック：ザ・ギャザリング」のバーチャル・アート展を開催

株式会社 電通グループ（本社：東京都港区、取締役社長執行役員 CEO：五十嵐 博）は、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」）と共同で構築した VR 基盤システムソリューション「Owned VRPF Solution™」※1 を活用したプロジェクトの第一弾として、世界初のトレーディングカードゲームとして知られる「マジック：ザ・ギャザリング（以下「マジック」）」を製造・販売する世界的ゲームクリエイティブカンパニー「ウィザーズ・オブ・ザ・コースト（本社：ワシントン州レントン市、米国、CEO：クリス・カークス）」の「マジック：ザ・ギャザリングのバーチャル・アート展」を開催（期間：2022年2月18日～2月24日、参加費：無料、<https://mtg-kamigawa-vr.art>）します。



* 画像は開発中のものです

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て、企業による VR やメタバースのテクノロジーを活用した新規事業開発やマーケティングでの活用ニーズは益々高まっています。

この度、当社のグループ内社内組織である CXCC（カスタマーエクスペリエンス・クリエイティブ・センター）※2、SGP（スタートアップグロースパートナーズ）※3、メタバース構築プロダクト「xambr（クロスアンバー）」を提供する ambr 社が連携することで、顧客企業の VR ワールド開発からマーケティング施策の企画・実施までをワンストップで提供できるソリューション体制を構築し、本アート展の開発・提供が可能になりました。

今回は、VR 時代の新しい共時鑑賞体験を「マジック：ザ・ギャザリング バーチャル・アート展～総勢 83 名のアーティストたちが描く『神河：輝ける世界』～」として実現します。世界中で 4 千万人を超えるプレイヤーとファンを持つ元祖戦略トレーディングカードゲームであるマジックの、新セット『神河：輝ける世界』の発売開始に合わせた今回のアート展の特長は、マジックの強みであるアートの素晴らしさを世界中のユーザーがコミュニケーションを取りながら同時に共感・体験できることや、ゲーム性の付与により能動的にインタラクションを起こせることにあります。

●「マジック：ザ・ギャザリング バーチャル・アート展」とは

今回開催するアート展では、総勢 83 名のアーティストによって描かれた 134 点ものカードアートを展示。アート展を訪れる人は、マジックが誇る美しく力強いアートの世界を目撃・撮影できるほか、マジックの世界を堪能できる 5 つのコンテンツを楽しむことができます。

①カードアートの内側へ

日本神話とテクノロジーが融合した 1200 年後の神河。その舞台となる「都和市」や「母聖樹」のカードアートの中に降り立ち、都市空間に縦横無尽に広がるアート展を楽しめます。

②バーチャルで進化する鑑賞体験

新しいアート鑑賞体験として、作品を掴んで引き寄せることで、アーティスト本人による解説や「通常なら見ることのできない」製作時の下絵を鑑賞できるほか、手に持って眺められるカードを目の前で展開できます。

③アートに命を吹き込む 3D 体験

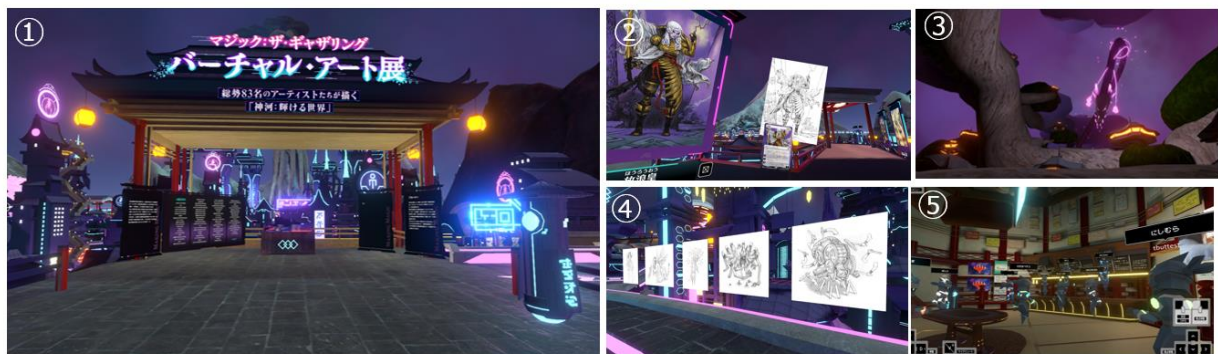
カードアートに込められた世界観や物語を、プレイヤーの力で解き放つ特別なバーチャル体験ができます。カードに描かれた伝説のドラゴン・スピリットを目の前に召喚できます。

④未公開資料の初公開

今回のバーチャル・アート展限定で、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト本社デザインチームの未公開資料、約 30 点の公開が決定。ファンには垂涎ものの展示となります。

⑤マジック世界へ誘うコミュニティスポット

さまざまなマジック関連の情報が集まる「八角堂」では、はじめて遊ぶ方から長年のファンまで、皆で集まってコミュニケーションを楽しめます。



今回展示する 134 のカードアート作品の中には、『北斗の拳』で有名な原哲夫氏や、コジマプロダクションのアートディレクターである新川洋司氏、『仮面ライダーW』のキャラクターデザインを担当した寺田克也氏が描いたカードもあります。本アート展は VR を通して、マジックの世界観やカードアートを楽しむだけでなく、カードの入手数や入手率に応じて自分のアバターが進化するなど、さまざまな仕掛けが用意されています。また、スペシャルコンテンツとして、カードからキャラクターを出現させる 3D 体験も用意しており、複数人で同時にキャラクターを出現させるマルチ体験や、写真撮影も可能となっています。



下記の PC や VR デバイスを通してどなたでも、「無料」で参加いただけます。

- Windows PC
- Meta Quest 2 (Oculus Quest 2)
- Oculus Rift / Rift S
- HTC Vive / Vive Pro 1&2

開催日時：2022年2月18日（金）10:00～2022年2月24日（木）21:00

キャンペーン特設サイト：<https://mtg-kamigawa-vr.art>

公式 Twitter ハッシュタグ： #MTGVR

世界 145 カ国・地域で事業を展開する当社グループは、今後もグループ全体の R&D を推進する社内組織「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（エクスアールエクス スタジオ）」を軸として、国内外イベントの VR トランスフォーメーションに加え、顧客・パートナー企業との新規事業開発やマーケティング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ます。

<DII：XR 領域の R&D 方針>

- XR チームの大切にしていること

X Humanability

Expand Sensibility & Talent
人間の感性や才能を拡張させる

Inspire Curiosity & Imagination
人々の好奇心や想像力を掻き立てる

Create Delight & Excitement
人生の喜びや感動を創り出す

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：「Owned VRPF Solution™」は、顧客・パートナー企業のOwned VRPFを構築するソリューションです。当社グループでは、VR基盤システムやVRイベントの運営ノウハウ、VR空間スペースの企画・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提供しています。
- ※2：カスタマーエクスペリエンス・クリエイティブ・センター（CXCC）は2021年に発足した(株)電通の社内組織です。およそ100名のクリエイターが在籍。CXCCの独自メソッドや、最新のCRソリューションを活用しながら新規顧客の開拓から既存顧客のファン化までデュアルファネルでのジャーニーを設計し、CRのプランニングを行います。
- ※3：スタートアップグロースパートナーズ（SGP）は、スタートアップ専門のプロデューサー集団です。

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 小嶋、島津

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。