

2025年6月20日
株式会社 電通グループ

電通グループ、カンヌにおいて「ユーザー生成コンテンツを活用した次世代のブランドエンゲージメント」をテーマにセッションを開催

電通グループ（ブランド：「dentsu」、本社：株式会社電通グループ、拠点：東京都港区、代表者：代表執行役 社長 グローバルCEO：五十嵐 博、以下、dentsu）は、「Cannes Lions International Festival of Creativity 2025（カンヌライオンズ2025）」開催期間中のカンヌ（フランス）において、ユーザー生成コンテンツ（UGC）を活用した「次世代のブランドエンゲージメントの可能性：Roblox、UGCコミュニティ、次世代のクリエイター」と題したセッションを開催しました。

セッションでは、Robloxを開発・運営するRoblox Corporation（拠点：米国カリフォルニア州、CEO：David Baszucki）のVP of CreativeであるSue Anderson氏と、世界有数のRobloxクリエイターであるRush X^{※1}をゲストとして招き、RobloxをはじめとするUGCプラットフォームがもたらす「次世代のブランドエンゲージメントの可能性」に焦点を当て、ファッション、ゲーム、コミュニティなどのエンターテインメント領域でのブランドとの新たな関係性について活発な議論がなされました。なお、本セッションは、「電通スポーツ＆エンターテインメント」のグローバル展開^{※2}に伴い、エンターテインメント分野におけるdentsuの強みと事業の多様性を訴求することを目的として開催されました。



（左）左から、Dentsu Lab Head of Strategy：アシュリー・ナイト 司会
Roblox Corporation VP of Creative：スー・アンダーソン
Rush X Inc. 創設者 & CEO：ラッシュ・ボギン（Rush X）
株式会社電通グループ House of Creators リード：森岡秀輔

（右）Rush X提供。ブランドコラボ&オリジナルブランド事例

近年、RobloxをはじめとするUGCプラットフォームにおいて、クライアントが生活者と共創的な関係を築くことが、グローバルでマーケティングやブランディングを推進する上で一層重要となっています。こうした背景の元、今後も、dentsuは、2024年9月に発表した「House of Creators」プロジェクト^{※3}を推進し、RobloxなどのUGCを起点としたグローバルクライアントやIPホルダーとの共創プロジェクト、教育機関との連携など、さまざまな社会実装型プロジェクトを加速していく予定です。

※1：Rush X（クリエイター活動名）は、10年以上にわたり創作活動が続けてきたクリエイターであり、現在は米国スタンフォード大学に在学する現役学生で、ファッション・音楽・ゲーム・教育といったジャンルを自在に横断した

がら、Roblox内外で独自のカルチャーとエンゲージメントを創出してきました。Roblox上での著名ブランドとのコラボレーション、自身のオリジナルブランドの展開、実店舗でのマーチャンダイズ、教育機関との連携など、UGCと実社会をつなぐ実績を数多く有しています。

※2：ニュースリリース「電通グループ、「電通スポーツ&エンターテインメント」をグローバル展開」については下記よりご覧ください。

URL: <https://www.group.dentsu.com/jp/news/release/001478.html>

※3：「House of Creators」プロジェクトについては下記よりご覧ください。

URL : <https://www.group.dentsu.com/jp/news/release/001304.html>

以 上

【ビジネスに関する問い合わせ先】

株式会社電通グループ グローバルビジネス開発オフィス 小山、森岡

Email : group-cc@dentsu.com

【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、杉浦

Email : group-cc@dentsu.com