

2023年9月15日

ゲームに精通した200名のクリエイターが集結 「デンツウゲームセンター」を発足

— コンテンツへの深い理解度から、魅力あるコミュニケーションを迅速に提供 —

株式会社電通（本社：東京都港区、社長：樽谷 典洋）は、社内のクリエイティブ部門のゲームに精通した約200名からなる、横断的なゲームクリエイティブチーム「デンツウゲームセンター」を発足しました。社内の全クリエイティブ部門から、ゲームへの理解が深い人材を集約しバーチャルチームを結成。ゲームコンテンツそれぞれに最適な人材を迅速にアサインする仕組みを構築し、さらに本センター内でゲーム商材のマーケティングや広告コミュニケーションにおけるソリューション開発に取り組みます。これにより、生活者にはよりゲームの魅力が分かりやすく、広告主にはより迅速で効果的なコミュニケーションを提供することを目指します。



近年、著しく成長した世界のゲーム市場規模は、2022年に26兆8005億円^{*1}と推計されています。日本国内でも、ゲーム人口は2022年に5400万人^{*1}となり、家庭用ゲームはもちろん、アプリゲーム、PCゲームなどコンテンツも多様化しています。一方で、ビジネスの側面では、次々と登場する新規ゲームの差別化や、多様化するジャンル・プレイ環境に合わせた訴求が課題となっています。また、ユーザーのゲームへの理解度が深まるにつれ、広告コミュニケーションはよりコンテンツの個性に最適化された高いクオリティが求められています。

「デンツウゲームセンター」は、電通社内の組織を横断してゲーム商材のクリエイティブ制作を得意とするクリエイターの人材プールを構築することで、迅速・最適なアサインを可能にしました。本センターの人材は、それぞれが長く愛好するゲームがあり、コンテンツに対する深い洞察と、家庭用ゲーム・アプリゲーム・PCゲームそれぞれの特性に対する理解を有しています。こうしたゲームに精通したプロ目線とクリエイティブの専門性の掛け合わせにより、個別のゲームコンテンツならではの良さを発見しユーザーに魅力の伝わるコミュニケーションを開発します。さらに、本センター内での既存組織を越えた協働により、最新のゲーム市場やユーザーインサイト情報の共有、ソリューション提案力の向上、独自メソッドの開発を目指します。さまざまな才能が「デンツウゲームセンター」を通じて刺激し合うことで、ゲームの体験価値をさらに高めるような新しいアイデアを生み出していきます。

ゲームコンテンツは特性として、その面白さや特徴を熟知するために多くの時間が求められます。これに対し、「デンツウゲームセンター」は、あらかじめセンターの人材が得意とするゲームの情報を幅広く把握しておくことで、ジャンル・プレイ環境・プレイヤーが多様化するゲームコンテンツのニーズへの対応が可能になります。今後は、先発の電通社内にあるゲーム領域の戦略プランナーチーム等とも連携を進めます。また、電通グループ国内外のゲーム領域における専門能力を統合したグローバルソリューション「dentsu gaming（電通ゲーミング）」※2の一環として、国内だけでなくグローバルに活躍の場を広げていきます。

当社は今後も、ゲームコンテンツ領域におけるマーケティング、広告コミュニケーションをより生活者に分かりやすく、広告主に利用しやすいものとなるよう全社の力を結集し、国内や世界のゲーム市場の成長、並びにゲームを愛する人々がより楽しい時間を過ごせるよう貢献していきます。

※1 出典：「ファミ通ゲーム白書2023」

※2 2021年9月30日リリース：電通グループにおける世界中のゲーム領域の専門能力を統合したグローバル共通のソリューション「dentsu gaming」を提供開始
<https://www.group.dentsu.com/jp/news/release/000567.html>

以上

【リリースに関する問い合わせ先】

dentsu Japan コーポレートディベロップメントオフィス
田中、宮田、藤田、藤沢
Email : jigyokoho@dentsu.co.jp

【事業に関する問い合わせ先】

株式会社電通 第2CRプランニング局 有利
CXクリエイティブセンター 伊藤（光）
Email : gamecenter@dentsu.co.jp