

2023年5月10日

デジタル・アドバイジング・コンソーシアム株式会社

DAC、世界トップクラスの Fortnite 制作スタジオ「NEIGHBOR」と 戦略的パートナーシップを締結

～メタバース領域での企業のクリエイティブ開発・マーケティング支援を協業～

デジタル・アドバイジング・コンソーシアム株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役 社長執行役員 CEO 兼 CCO：田中雄三、以下 DAC）は、XR・メタバース領域でのメディアおよび広告ビジネスデザイン事業「arrova（アローバ）」において、Fortnite に特化した制作スタジオ「株式会社 NEIGHBOR」（本社：東京都千代田区、代表取締役：ノトフ、以下 NEIGHBOR）と、メタバース領域での戦略的パートナーシップを締結いたしました。両社は共同で、全世界 4 億人規模のメタバースプラットフォーム上でのクリエイティブ開発とマーケティング支援を強化・推進してまいります。



近年、国内外を問わず、Z 世代・アルファ世代がメタバース領域に投下する可処分時間はテレビや SNS を超えています。これに伴い海外を中心に、Fortnite をはじめとするメタバースプラットフォームを活用して自社のブランディング活動を行う企業事例が増えており、この傾向はますます強まると想定されます。

NEIGHBOR は、全世界に 4 億人以上のユーザーを持つメタバースプラットフォームの Fortnite に特化した制作スタジオです。NEIGHBOR が手掛けた、2023 年 2 月公開の Netflix オリジナルアニメ「伊藤潤二『マニアック』」をモチーフにした「メタバースお化け屋敷」(*)では累計来場者数が 100 万人を超え（2023 年 4 月時点）、Fortnite 公式の Epic's Picks（イチオシ）にも選ばれるなど、これまで数々の企業と共同でワールド制作を行ってきた実績があります。こうした NEIGHBOR の世界トップクラスのクリエイティブ制作技術と、arrova の XR・メタバース広告への知見を強みに、このたび共同での事業展開を開始します。

■協業内容

・メタバース上での企業のブランドコンテンツ制作

メタバース上でのブランディング活動は、ブランドの世界観・商材・プロダクトを立体的に表現し体験を通じた訴求が可能であること、また既存媒体では難しくなりつつある若年層へのアプローチが可能であることから、効果

的な次世代ブランディングメディアとしての活用が見込まれています。今回の協業により、オリジナルワールド制作、アバター制作、ワークショップ開催などを通じて、企業の若年層向けマーケティングコンテンツの企画・開発を推進します。



NEIGHBOR 制作による、Netflix オリジナルアニメ『伊藤潤二『マニアック』』をモチーフにした「メタバースお化け屋敷」

・メタバースプラットフォームにおけるクリエイターネットワークの形成

Fortnite ほか、複数のメタバースプラットフォーム横断でクリエイターのネットワークを形成します。高品質なコンテンツを迅速に制作する体制とともに、クリエイターに適切な対価が還元される仕組み作りを行います。

・ハイクオリティなブランドコンテンツの共同開発

NEIGHBOR の空間制作技術と、arrova の広告領域の知見を合わせ、Fortnite のワールドをはじめとする独自コンテンツを世界トップクラスのクオリティで開発・周知することで、広告主・ユーザー双方への提供価値を向上させます。



NEIGHBOR が Fortnite 上で制作した和風の街をコンセプトにしたクリエイティブ

DAC は今後も、arrova において、メタバース領域に強みを持つ企業と連携し、各社の知見を生かしながら、メタバースプラットフォームを活用したマーケティング活動を推進してまいります。

(※) 2023年3月1日 NEIGHBOR リリース『Netflix アニメ伊藤潤二『マニアック』を再現したメタバースお化け屋敷がフォートナイト内で50万来場者を突破!』 <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000013.000111821.html>

<株式会社 NEIGHBOR> <https://neighbor.gg/ja>

Fortnite に特化したメタバース制作スタジオ。Fortnite のクリエイティブ機能を使った、都市のメタバース化やオリジナルゲームの開発が強み。世界トップレベルのクリエイターと提携し、大規模なクリエイティブ制作に対応できる国内初の法人向けクリエイティブスタジオです。

※NEIGHBORは、Epic Gamesによりスポンサー、支援、または運営されるものではありません。

代 表 者 : 代表取締役 ノトフ

本社所在地 : 東京都千代田区神田佐久間町1-8-4

設 立 : 2017年10月

事 業 内 容 : 法人向けに Fortnite 上のバーチャル空間を制作するスタジオ「NEIGHBOR」の運営

Twitter : @NEIGHBOR_FNJP (https://twitter.com/NEIGHBOR_FNJP)

■ arrova について

近年急速に拡大するメタバース領域における次世代型メディア事業への取り組みとして、ゲーム・XR コンテンツなどのバーチャル空間内で広告展開しています。既に、大手ゲーム事業会社や国内の有力メタバースサービス事業者とパートナーシップを締結し、広告枠の開発・販売等による広告出稿の実績も多数。また、メタバース領域におけるコンサルティングやメディアプロデュースのほか、バーチャル空間内での広告配信システム・計測ツールなどの研究開発も行っており、今後、次世代インフラとなりうるメタバース領域におけるメディア取引の体系化に向けた取り組みを進めています。

(参考)

2022年5月25日リリース『DAC、米国 Super League Gaming 社と提携しメタバース領域で国内初の広告販売を開始』

https://www.dac.co.jp/press/2022/20220525_arrova

2022年7月4日リリース『DACのXRメディアデザイン事業「arrova」、小学館のメタバースプロジェクトに参画』

https://www.dac.co.jp/press/2022/20220704_arrova

2022年12月13日リリース『DAC、メタバース空間におけるプログラマティック広告配信サービス「MarketOne®XR」を提供開始』

https://www.dac.co.jp/press/2022/20221213_arrova

■ Fortnite について

2017年に米国 Epic Games から公開され、現在全世界に4億人以上のユーザーを持つメタバースプラットフォーム。最大100人のプレイヤーが生き残りをかけて他のプレイヤーと対戦する「バトルロイヤルモード」、プレイヤーが独自の世界（ワールド）を作成できる「クリエイティブモード」など複数のモードに加え、2020年にはラッパーのトラヴィス・スコット（Travis Scott）がFortnite上でライブを行い1,200万人の動員、2,000万ドルの売り上げを記録するなど、世界有数のメタバースプラットフォームとしての地位を確立しています。

<会社概要>

■ デジタル・アドバタイジング・コンソーシアム株式会社 <https://www.dac.co.jp>

DACは、インターネット広告の黎明期にあたる1996年の設立以来、情報や生活のデジタル化とともに事業を拡大し、デジタルマーケティング市場の形成と成長を牽引してまいりました。

現在は、デジタル広告の豊富な知見や経験、高度な技術開発力、媒体社・プラットフォーム・テクノロジーパートナー等との強固な関係性を活かし、企業のデータ活用、各種プロモーション、マーケティング基盤の開発・構築をはじめとする、総合的なデジタルマーケティングサービスをグローバルに提供しています。

今後もDACは、"Empowering the digital future デジタルの未来に、もっと力を。" というミッションのもと、広告やマーケティングの新しい形の創造をリードし、新たな価値を社会へ提供し続けていきます。



代 表 者 : 代表取締役社長 執行役員CEO兼CCO (Chief Compliance Officer) 田中 雄三
本社所在地 : 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー
設 立 : 1996年12月
事 業 内 容 : メディアサービス事業、ソリューションサービス事業、オペレーションサービス事業

本件についてのお問い合わせ先

デジタル・アドバイジング・コンソーシアム株式会社

戦略統括本部広報担当 E-mail : ir_inf@dac.co.jp

Empowering the digital future

デジタルの未来に、もっと力を。