在宅勤務でも、つながる、ひろがる、マグネットマガジン［D-tsuushin］

D2

vol.184
2020
AUTUMN

社内報アワード2020

全国規模の社内報の祭典
「社内報アワード2020」
（2020年応募総数：全515企画）で
「D2心」がブロンズ賞を
受賞しました！
［紙社内報部門／1冊子 19ページ以下の部］

江藤雄大

Interview　カケザン

Realize any experience　9人が生み出すマルチな体験

2020年度上期 D2Cグループ オンライン全体会議を開催／【初】新卒採用オンラインインターン実施！
［#PORTFOLIO］D2C R 菊地 竜作／馬らくの「しばしお付き合いください」
D2C Rがトータルプロデュース ＃わっしょいゾン踊り／D2C GROUP TOPICS

撮影｜松木康平

Interview

代表取締役社長　クリエイティブプロデューサー

江藤雄大さん

誰もまだみていない“その先”を実現する力

今回の表紙を飾るのは、大型建築物を使ったプロジェクションマッピングや、音楽/スポーツイベントのドローン演出、5Gの実証実験など、最先端テクノロジーを活用した新しいコミュニケーションを数多く手掛けるクリエイティブブティック「カケザン」のメンバー。今回は今年6月に同社、代表取締役社長に就任した江藤 雄大（えとう たかひろ）さんに、「カケザン」が描くこれからの時代の“その先”について、クリエイティブプロデューサーという立場からお話を伺いました。

全員競合で、全員パートナー

編集部（以下、編）　まずは、カケザンについて教えてください。

江藤（以下、江）　カケザンは、「クリエイティブブティック」として2012年に創立して今年で9年目。メンバーは9名で、メディアやツールに捉われない柔軟な発想とコミュニケーションで新たな体験・価値創出をプロデュースしています。象徴的な例だと、インタラクションを取り入れたプロジェクションマッピングや、屋外での新たな表現を作り出す「5G PROJECTION CAR」、ライブ会場や大型イベントの演出でも採用された「球体浮遊ドローンディスプレイ」など、最先端テクノロジーを活用したコミュニケーションを手掛けています。

編　D2Cグループだけでも、クリエイティブ領域を強みにしている会社が3社もありますね。

江　確かに、D2C dotやイメージソースとの違いは何かと問われることはよくあります。カケザンだと、前述したような最先端テクノロジーや、イベント演出などの大型プロモーション案件が注目されやすいですが、自分たちの領域を設けていないので、Webコミュニケーションやイベントプロモーションをはじめブランディング、街づくり、商品・サービス開発まで守備範囲は「全部」。すべては新たな体験・価値を創り出すため、その実現のためには領域の垣根などは関係ない。企業ドメインを語るときに競合はどこかと聞かれますが、誤解を恐れず言うと、全員競合です。その一方で、自分たちの領域を決めていないからこそ、全員パートナーにもなり得ると僕らは考えています。それ故に、「何をやっているかわからない」と言われがちなのがカケザンらしさですかね（苦笑）。

カケザンは、何者か わからないくらいでいい

編　あえてカケザンのアイデンティティを挙げるとしたら何でしょうか？

江　カケザンのアイデンティティは、「まだ世の中にはない何か」をクリエイティブで実現する力だと考えています。実際に、今はできるかわからない取り組みや、まだ試したことがない技術など、これらをどうしたら実現できるかという相談が多いですね。前例がない体験を作り出すので、結果として最先端テクノロジーを取り入れた大規模な案件になることもありますが、ちょっと掛け合わせを変えるだけで斬新なアイデアになったり、リアルイベントや販促だったり、最先端テクノロジーとは真逆のアナログな手法が解決になることもあります。
自分でもふと「何屋だろう」と思う一方で、何屋か決めていないからこそ「まだ世の中にはない何か」を実現するためのあらゆる受け皿になれているのかなと。実現力という強みを持ちながら、世の中の動きや感性にあわせ僕たちも常に型にはまらず変化し発想していく。それが僕ららしさなら、「何者かわからない」と言われるくらいがちょうどいいのかもしれません。

編　カケザンとして、こんな分野を強化したいというのはありますか？

江　業界的には、話題になり多方面から評価されることも大事ですけど、「バズるだけ」「カッコイイだけ」では僕たちとしては意味がない。「どんな体験を作り出せば課題解決になるか」「どうすれば想いが届くのか」が僕らの根幹にあるので、そのためのプロセスだったら、スマートでも泥臭くても、最適な方法で最適な答えを出すだけです。その考えのもと、テクノロジーやデジタル、多様なメディアを活用しているだけなので、カケザンとしては課題解決に対するアイデアと実現力を常に高め続け、評価してもらえればいいと思っています。

数値化される人の動きにも「人の心を動かす」仕掛けを

編　世界では大きな変革期を迎えています。これからの時代に向けてカケザンが挑戦したいことはありますか。

江　話題を作るマスメディアから人の動きが数値化されるデジタルメディアまで、ありとあらゆるプロモーション手法が日常に張り巡らされる中で、僕らの役割は「人の心を動かす」プロデュースを行うことかなと考えています。心が動く時って、驚いたり大きな発見があったり、目新しい何かが求められがちですが、新しいだけでも人の心は動かない。夜空を音と光で彩る大きな花火でも、手元で香り小さく光る線香花火でも、どちらでも心が動くじゃないですか。例えば、ブランドを知ってもらうには、大量の広告投下じゃなく、友人の何気ない一言かもしれない。
人の心を動かすには、変化し続ける世の中や人々の感性に絶えず目を向けること、その上で“その先”を発想し実現させないと意味がないと考えています。
そのために、僕たちは考え続け、想い続けます。

編　“新しさ”だけを追いかけても疲弊しますよね。

江　最新の情報や技術に触れておくことはもちろん大事ですが、あくまでも手段の一つでしかない。スマートフォンにしても、年々新機種が登場して高スペック化／多機能化が進んでいますが、僕らは「その技術が、どのように人の生活や行動に変化を与えるのか」を考えることこそが重要だと思っています。大学で学んだ「技術の人間化」という理念がまさに合致しますが、例えば、同じドローンでも大群で光って飛べばエンターテインメントコンテンツですが、使い方次第で医療・福祉分野での活用ができます。5Gに関しても、手元のスマートフォンよりも、モビリティやインフラ、エンターテインメントなど社会全体に影響を与え新たな体験が生まれるはずで、その視点を持ち続けないといけません。
どんな広告でもプロモーションでも、結局は人々の心が動かないと商品も社会も動かない。カケザンが今まで手掛けた案件もその中のほんのごく一部かつ一手段に過ぎず、今後は例えば、D2Cグループとして取り組む案件があれば、僕らが得意とする「人の心を動かす仕掛け」と「実現力」を加えることで、他にはないまた新たな価値が提供できないかと考えています。そして、こんな時代だからこそ、会社も世の中も皆がワクワクできるような、より大きな仕掛けについても画策しています。

カケザン
KAKEZAN

Realize any experience

PRODUCE & PLANNING

クライアントの“想い”を実現するため、Webサイトやアプリの企画・制作、グラフィックやムービー、イベント演出やインスタレーションまで、あらゆる体験をつくりだすカケザン。
マルチな体験を生み出す、9名のメンバーを紹介します。

Drone × Promotion

芳賀 寛人
Haga Hiroto
Chief Producer

小林 史弥
Kobayashi Fumiya
Producer

現在は「ドローン」を中心に様々なプロデュースを実施。浮遊球体ドローンディスプレイでのイベント演出やドローンプラットフォームの全体設計などを行っています。

Installation × Technology

岡田 佳樹
Okada Yoshiki
Producer

山脇 壮平
Yamawaki Sohei
Assistant Producer

プロジェクションマッピングに関する全体プロデュースや、テクノロジーを活用した各種イベント・キャンペーンなどを企画設計しています。

NEW MEMBER

渡部 大河
Watanabe Taiga
モーショングラフィックスから実写までマルチな映像制作を手掛けるプロデューサー。2020年10月よりカケザンにジョイン。

Design × Digital

鈴木 純平
Suzuki “Peco”Junpei
Art Director

カケザンが手掛けるあらゆる案件で、各種デザインやデジタル演出など表現面のアートディレクションを行なっています。

Branding × Creative

坪井 悠介
Tsuboi Yusuke
Creative Director

佐藤 孝平
Sato Kohei
Producer

オンライン・オフライン問わず、WEB・ムービー・VRなど、ブランディングを軸に多様なプロモーションに関するクリエイティブ全般をプロデュースしています。

2020年度上期

D2Cグループ リアルタイム オンライン 全体会議

を開催

2020年9月23日、全国の700人以上の従業員に向け、2020年度上期の総まとめとしてリアルタイム合成配信によるD2Cグループ全体会議が実施されました。全社的なライブ配信イベントを開催するのは、今年6月のD2C 創立20周年の全体会議に続き、今回が2回目となります。

上期の総括として重点を置いたのは、半年以上にも及ぶリモートワーク状況下で、離れていても、これまで以上に経営の想いと言葉をダイレクトに伝え、一人一人の従業員に届けること。そこで、インパクトのあるグラフィックを加えて視覚情報でも伝えるべく、ニュース番組さながらのオンライン会議が、東銀座オフィスに設営されたバーチャルスタジオより生配信されました。

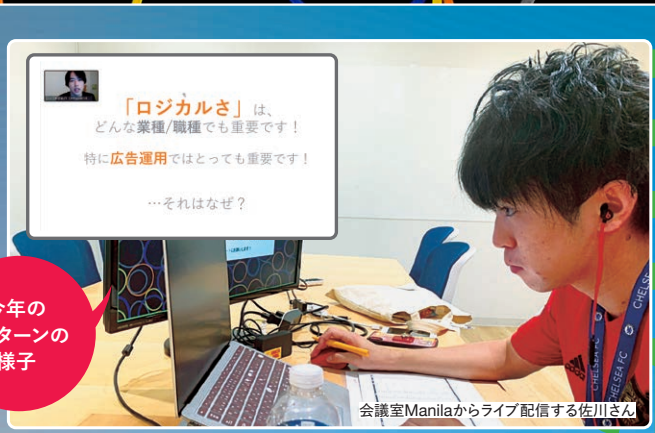
全体会議では、現代史に残るような大きな転換期となった2020年を振り返り、先が見通せない中でも対応すべく、20年に渡り真摯に取り組んできた実績を誇りとしながら、ピンチの中でもチャンスを模索し、さらなる高い目標に挑戦する方針が示されました。また、2020年度上期でD2Cグループとして挑戦してきた軌跡を事例として紹介。グループミッション「WE PRODUCE」を体現する取り組みを通じて、今までにない新しい価値の創出に向けて一つ一つ行動していくことが共有されました。

配信終了後には、「リアルな全体会議より伝わった!」という嬉しい声も届き、オンラインだからこそのつながりや一体感を得られるという、コーポレートイベントの新しいスタンダードとなる可能性を感じました。

初 新卒採用 オンライン説明会、実施!

昨年までのインターンの様子

学生の個性が際立つ、熱量の高い採用を心掛けてグループ一括の新卒採用を進めております!



今年のインターンの様子

会議室Manilaからライブ配信する佐川さん

グループ採用担当の皆さん
左上から時計回りに、豊田 結依子さん、佐川 拓己さん、渡邊 竜三さん、西岡 美咲希さん

毎年D2Cホールにて約500名近くを招待して実施している新卒採用インターンシップですが、今年は初のオンライン開催!

ビジネスコースは2日間、データサイエンティストコースは3日間に及ぶインターンシップを実施いたしました!

エントリーシート、WEB面接を通過した合計200名以上の学生にご参加いただき、ビジネスコースは、企画ワーク(協力:D2C dot)と広告運用ワーク(協力:D2C、D2C R)の2つのワークを、データサイエンティストコースはビックデータ分析を実践的に体験してもらいました。

このインターンシップは、多くの現場社員の皆さんにもご協力いただき、オンラインではありますがデジタルマーケティングや広告の基礎、D2Cグループの社風を例年と変わらない熱量でお届けすることができました!

今後もオンラインでの採用活動が続く見込みですが、オンラインならではの柔軟さを活かし、新しい取り組みや企画を進めて参ります!

グループ社員の皆さん、引き続きご協力をお願いします!

#PORTFOLIO vol.7 Ryusaku Kikuchi

あの人にそんな顔があったとは!? D2Cグループメンバーの秘められし才能にスポットライトを当て、新たな発見、つながりを生むこのコーナー。

スポーツの秋に相応しく、今回は小学生から本格的にサッカーに打ち込み、ナショナルトレセンへの選抜経験もあるD2C Rの菊地竜作さんにフォーカス!

小6・県代表として関東大会に出場

日本でも不動の人気を誇るスポーツ、サッカー。D2Cグループの中でも、学生時代にサッカー選手を夢見てボールを追いかけていた方も少なくないのではないでしょうか?今回は、小学校から大学までの12年間、サッカー一筋で高みを目指した菊地さんに、サッカーで得た経験と学びについて聞いてみました!

――これまでのサッカー歴について簡単におしえてください。

小学4年生から地元栃木の少年団でサッカーをはじめ、気付けば小6の頃には県のトレセンに選抜、その後ナショナルトレセンU-12に選抜され、現在代表として活躍する中島翔哉や喜田拓也など今を輝く選手らと一緒にプレーしました。高校では前橋育英から特待のオファーを貰い、親元を離れ進学。高1の関東リーグでは関東得点ランキング2位になったり国体に選ばれたりいま振り返っても右肩上がりに経験値を積んでいたと思います。当時は、同学年と同じ練習、姿勢じゃダメだ、と思い毎回「自分ルール」を作って練習、試合に臨んでいました。しかし2年の春に足首の靭帯損傷という大けがを負い、半年間チームを離脱。その時の悔しさ、苦しみは一生忘れないと思います。大学でもサッカーを続け、卒業後には海外へのトライアウトの話もありましたが、葛藤の末に就職を選択しD2Cに新卒入社しました。

全国高校サッカー選手権　県予選優勝時(11番がご本人)

――サッカーエリート街道まっしぐらだったのですね。就職を選択した理由は?

大学三年生まではサッカー一本で考えていたのですが、ある夏、吉本興業のインターンシップの募集を見つけ応募したんです。もともとお笑いが好きだったのですが、面接では毎回面接官を笑顔にできたら勝ちという「自分ルール」を決めて臨み3連勝の末に合格。吉本で目にしたのは、課題に対して本気で取り組むスタッフ(大人)の姿。サラリーマンの彼らも「かっこいい」と素直に思えたのがきっかけとなり就職活動を進めました。D2Cへの入社の決め手となったのは、当時の社長の宝珠山さんが「ウチは内定あげるから、プロでも吉本でも好きな方にチャレンジしてみろ」という言葉でした。こんな広い気持ちで応援してくれる会社があるんだと驚きましたね。D2Cの一番の魅力は「人」だと思っており、入社して3年たった今でもその思いは変わりません。

――サッカーを通じて培った今の仕事に通ずる考え、菊地さんのコアとなる考えなどあれば教えてください。

ヒトコトで言えば、「課題に対して全力で取り組む姿勢」だなと思います。クライアントは自社の商材を本気でよくするために仕事をしている。そこで生じる課題解決のために「熱量」をもって、本気で向き合うのが僕たちの仕事です。「効率化」や「仕組化」という言葉は大事なのは分かりますが、人としての熱量を感じ取れずあまり好きではありません。熱量のない仕事では人のココロは動かないと思っています。この考えは、サッカーで培った自分のコアだと思っています。

――幼いころから常に明確な目標を持たれてきたと思いますが、現時点での菊地さんの目標を教えてください。

「広告代理店」という立場で、世の中を動かすプロモーションを手掛けていき、社会課題を解決していけるようになることです。社会を変えるのは何も政治だけではない、企業のメッセージとなる広告もその一端を担っていると思います。まだまだ未熟ではありますが、若いからできないのではなく、若いからこそできること、表現、メッセージがあると思うので、そこに熱量を全て注ぎ込んでいきたいなと思っています。

クリスマスシーズン、サンタの格好でクライアント訪問 ▶

D2C R　第2営業本部　ゲーム営業部
菊地竜作 さん
2017年入社後、D2C Rゲーム営業部に所属し「モンスターストライク」などを担当。趣味:散歩、スニーカー、お笑い、サッカー、フェスなど。

NEWS PICKUP

D2C R がトータルプロデュース！

企画 / TikTokerディレクション / バナー作成 / 楽曲制作 / ダンス振付 / 動画制作

EXILEやAKBメンバーもチャレンジし、TikTok 3日間で 6,800万再生 突破した #わっしょいゾン踊り にフォーカス！

2020年の夏、ゲームアプリ「AGE OF Z」のTikTokキャンペーンが話題となったのはご存知でしょうか。実はそのキャンペーンをプロデュースしたのがD2C R。今回のキャンペーンでは、TikTokerのディレクションやバナーの制作はもちろん、企画原案から、楽曲制作、ダンス振付、TOPVIEW動画の制作など企画に関わる全てをD2C Rのみで担当し、新たな価値提供領域を生み出しました。グループミッション「WE PRODUCE」を体現する今回の取り組みについて、3名の担当者にお話を伺いました。

「ゆでたまさん」さん

「佐藤なつき」さん

総合プロデューサー

高尾 智章さん（ストラテジックプランニングチーム）

高尾さんの愛犬、わたくん

Q 今回の企画ですが、振り返って如何でしたか？

A 納期は実質1か月というかなりタイトな案件でしたが、妥協せず広げたい層を意識して楽曲もダンスも丁寧に設計しました。実は音楽の作詞作曲は僕自身が担当したのですが、納期ギリギリまで修正を繰り返しました。またTikTokで一番フォロワー数多い女性TikTokerのアサイン交渉も一筋縄ではいかず、何度も壁にぶち当たりました。また今回は海外のクライアントさんということもあり、日本の固定概念では通用しない部分も多々直面し、かなり経験値を積めたと思っています。結果として、#わっしょいゾン踊りは6,800万再生を突破し（TikTokチャレンジの平均は約5,000万再生）、EXILE、AKBメンバーもチャレンジに参加し大きな反響をよぶことができました。このような成功実績を、社内チームで全て完結できたことを誇りに思っています！

ビジュアル統括

北澤 康成さん（クリエイティブプランナーチーム）

Q TOPVIEW動画を担当されたとのことですが、その重要性とこだわりについて教えてください！

A TOPVIEW動画は、企画の認知を広めるだけでなく、参加まで促し企画そのものを活性化させる役割としてとても重要な要素です。今回は各インフルエンサーの持ち味を活かせる表現に落とし込むという点と、媒体の審査基準をクリアするためビジュアルのクオリティに神経をつかいこだわり抜きました！

※TOPVIEW動画とは：TikTokのアプリ起動時、最初のインフィード動画として配信される広告

振付

上野 美紅さん（クリエイティブプランナーチーム、新卒16期生）

Q 本企画の要ともなった振付ですが、こだわった点と終えてみての感想を聞かせてください。

A 新卒一年目から、貴重な経験をさせていただき感謝してます！TikTokは一般的なダンスと比べて「ポーズを決めるダンス」なので、滑らかさよりも、止まれる箇所が多くなるよう気をつけました。あそこまで多くの方にご参加頂いて、芸能人の方に踊ってもらえて、嬉しいのはもちろん、何とも言えない不思議な気持ちでした！

馬らくの「しばしお付き合いくださいI」

旅先で「こんなところにも丸の内？」と思ったことありませんか？

長野県にあるホテルだったり…

愛知県にある駅名だったり…

調べたところ、「丸の内」という地名を全国で約20か所も発見！中には複数の市区町村に「丸の内」が存在する県も。

実は、「丸の内」とは**お城の区画（曲輪）の内側**に作られた土地を意味し、「一の丸」「二の丸」などと呼ばれていました。つまり、城の敷地内にあった区域を「丸の内」と呼ぶのです。

東京の丸の内は「江戸城の丸の内」名古屋の丸内は「名古屋城の丸の内」になります。あなたの知ってる丸の内は、どこのお城でしょうか？

丸の内のビル群も江戸城の敷地内！

キリッ！

コンプライアンスとかけまして お城と説きます。その心はどちらも
築城十年、落城一日
研修を受けると気持ちが引き締まります！

イラスト＝折田 陽子　制作協力＝田岡 陸

D2C GROUP TOPICS

D2C Group

2021年度新卒入社の内定式を開催

10月1日、D2Cグループ21年度（17期生）新卒社員のオンラインによる内定式が開催されました。昨年9月から早期選考を開始し、2月下旬からは説明会・面接・内定に至るまでのすべての工程をオンラインで実施しました。過去にない新しい形の採用活動となりましたが、総勢29名のメンバーが来年4月にD2Cグループに入社します。今後、内定者の皆さんは毎年恒例の内定者課題等に取り組んでいただきます。

D2C Group

コンプライアンスセミナー続々実施

グループ法務室では、グループ内のコンプライアンス意識向上のため、過去に反響の高かった電通の外部講師による広告表現に関するセミナー（9月）を皮切りに、11月以降も、社内の皆様からご要望の多い広告関連法規（景表法／薬機法／知財関連）やデータ（個人情報保護法／GDPR／ドコモパーソナルデータ憲章等）にまつわるセミナーをオンラインで実施予定です。グループを横断し、法令順守の徹底化により一層取り組んでまいります。

D2C

ドコモの広告商品が「ドコモ広告」として名称統一

これまで多岐にわたるメニューが存在したドコモの広告商品群を「ドコモ広告」という名称に統一しより分かりやすくリニューアルしました。媒体の信頼性／安全性はそのままに、大型リーチ媒体、独自データの活用、フルファネルに対応する広告プラットフォームを目指します。今回9月末にはドコモの広告メディアを紹介するサイトもOPEN。D2Cでは今後もドコモと連携してドコモ広告のPRを推進してまいります。

D2C R

2つのテレビ番組で専門家として、Twitterのコンテンツを分析

10月4日に放送された関西テレビの「パズれ!」、日本テレビの「サンバリュ・画にする神様」の2つの番組内で、クリエイティブプランニングチームの伊藤大悟がTwitterコンテンツの分析を行いました。今回Twitter専門家としてオファーされ、番組内で実際に投稿されたツイートを分析し、バズった理由を解説しました。

D2C dot

沖縄を拠点とする3社でクリエイティブサークルを発足

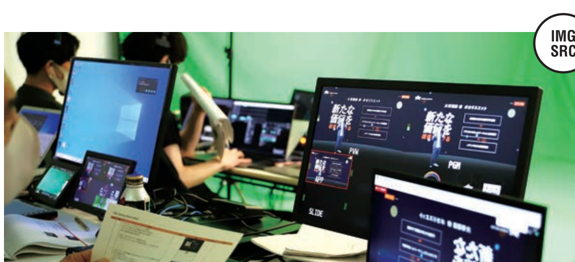
沖縄県を拠点に活動する、GYOKU・NO MARK・D2C dotの3社でクリエイティブサークル「OOKINAWA」を発足しました。企業やクリエイターの持つ強みを掛け合わせることにより、新たな価値をもたらすビジネスプランの創出・マッチング・事業化を目指します。また、次代のデジタル人材の育成と豊かな沖縄の実現を目指し、「共創」できる場と「実践」していく場として活動していきます。

Kakezan

究極のぶつからないクルマを目指して。アイサイトX

SUBARUが誇る新次元の先進安全技術「アイサイトX」のローンチに伴い、サイトのフルリニューアルを行いました。カケザンは企画構成から技術情報の整理、タレント事務所との連携、サイトの制作納品までトータルプロデュースを担当。また、総合安全サイト、新型LEVORGスペシャルサイトなど他3つのサイトも同時公開。究極のぶつからないクルマを目指すSUBARUの技術を是非ウェブで体感してください。

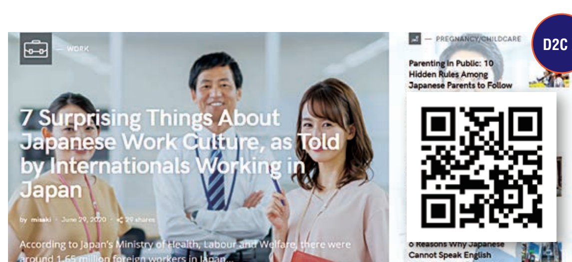
IMG SRC



オンライン配信スタジオ化プロジェクト進行中

イメージソースでは、ポストコロナ時代における、インタラクティブな体験型オンラインイベントの必要が迫られる中、クロマキー撮影によるリアルタイム合成配信が可能なバーチャルスタジオをD2Cグループ内に設置しました。9月23日に行われた全体会議では、人物と3DCGやモーショングラフィックをリアルタイムに合成したプレゼンテーションの生配信を行いました。オンライン配信にご興味があればご相談ください。

D2C X



日本在留外国人向け！生活情報サイトOPEN！

D2C Xでは、日本在留外国人向けに、日本で生活するための基本情報や役立つ情報をまとめたポータルサイト「tsunagu Local」をリリースしました。日本に来て間もない方や、まだ日本語に不慣れな方に向けて、仕事や住居、ビザ（在留資格）、日本の文化やマナーなど、日本で生活をする上で欠かせない情報を7言語で展開。日本で安心して生活できるよう、今後も様々な情報を発信予定です。

Gush Cloud Japan

eスポーツのプロチーム「RELATION X」を結成

Gushcloud Japanは、eスポーツプレイヤーの育成及びマネージメント事業を展開する株式会社RELATION X と業務提携し、eスポーツプロチーム「RELATION X（リレイションクロス）」を結成しました。世界中で注目されているFPSゲーム『VALORANT』を舞台に、国内大会はもちろん、グローバルで活躍するチームを目指すほか、様々な企業とのビジネス展開にも取り組んでまいります。

D2Cグループ社内報「D2心」Vol.184　発行日｜2020年10月20日　企画・制作｜「D2心」編集部（グループ広報宣伝室）　デザイン｜LABORATORIES　編集協力｜グループ人材開発部／グループ各社広報担当　印刷｜株式会社アトミ　発行｜株式会社D2C　〒104-0061 東京都中央区銀座6-18-2 野村不動産銀座ビル　お問い合わせ｜info@d2c.co.jp　©D2C Inc. 禁・無断転載 2020.10.20

次号予告！「D2心」Vol.185は2021年1月4日(月)発行予定