

MaxMara

マックスマーラが Roblox に参入
遊び、創造、シェアを体感する
「マックスマーラ・コート・アドベンチャー」を発表



この度マックスマーラは、ユーザー生成型のオンラインゲームプラットフォームである Roblox に参入し、遊び、創造、シェアを体感する「マックスマーラ・コート・アドベンチャー」を展開する事を発表しました。

この仮想世界は、広大なファブリックの草原が広がり巨大な糸巻きの木が生える惑星。人々が走り、飛び、ブランドアイコンの一つである「101801」コートを運ぶジェットコースターに乗って、幻想的でエレガントな建物の間を探索することができる場所です。そこはまさに、出会い、冒険、創造、共学のための世界で、1951年にイタリアで創業されたマックスマーラが Roblox を通して展開する、没入型体験のコミュニケーションプラットフォームです。

「マックスマーラ・コート・アドベンチャー」では、ユーザーのアバターが住む生命に満ち溢れた空間で、自然の風景やシュルレアリスム的な「ボタンビルディング」を自由に探索しながら、さまざまなチャレンジ制覇を目指します。ユーザーの案内役を務めるのは、マックスマーラの「テディベアコート」にちなんだ数十体のテディベアです。



この世界は、主に3つのエリアから構成されています。難易度の高いパズルを解きながらさまざまな洋服作りに挑戦するバーチャル仕立て工房「Pattern Lab（パターンラボ）」、一連のコースを走ったりジャンプしたりしながらブランドのパレットを構成するすべてのカラーボールを集めていく「Color Parkour（カラーパルクール）」、「WunderKammer（ウンダーカンマー）」は、レージョ・エミリアにあるマックスマラーが所有するミュージアム「コレツィオーネ・マラモッティ」が主催するアーティスト集団「Atelier dell'Errore（アトリエ・デッル・エローレ）」との共同制作によるものです。プレイヤーは、幻想的な動物のパーツを組み立てたり分解したりしながら、自分のアバターに付き添うバーチャルな生き物「ダイモン」を作ることができます。



これらのメカニズムは、アクションやパズル、探検など、多種多様なユーザーの好みに合わせてカスタマイズすることができるようにデザインされ、「Pattern Lab」で作成した服に「Color Parkour」で発見した色を取り込むことができるなど、ブランドの美的イメージだけでなく、創造性やテーラリングの専門知識といった価値観にも常に焦点を当てながら、有意義で多様な体験を提供します。

マックスマラー・ファッション・グループ会長のルイジ・マラモッティは次のようにコメントしています。

「ゲームがゲートウェイになり、ゲームに親しんでいる世代と対話するためのツールになり、学習システムにもなるのです。このゲームで私が特に気に入っている要素は、コートにバーチャル

な世界のあちこちに運んでくれるジェットコースターです。ジェットコースターは私にとって、インダストリアルな次元にもクリエイティブな部分があること、そして、クオリティは職人技だけに結びついているわけではない、もっと言えば、実際にはそれとは正反対なのだという事を再確認するツールでもあるのです。インダストリアルな次元が合理化されたとき、それとは切り離すことのできない人間の存在と共に、ある意味完璧に統合されるのです。」

マックスマラーは、この没入感のある体験とエデュケーショナルなエンターテインメントに注目し、創業から大切にしてきた教育、知識、エンパワメントの融合をさらに深めていきます。これには、テディベアとの会話を通じてクラフツマンシップやテキスタイル産業の歴史的、文化的背景を学ぶことから、バーチャルな世界で「マックスマラー・ヴィラ」という展望台からの眺めを楽しみながら他のユーザーと一緒にゲームの目標を達成する活動まで、多岐に渡ります。