

東日本電信電話株式会社  
株式会社 エヌ・ティ・ティ・アド  
西日本電信電話株式会社  
NTTアーバンソリューションズ株式会社  
スカパーJSAT株式会社  
株式会社タイトー

## eスポーツ分野における新会社の設立について

～ICT×eスポーツによる地域社会への貢献をめざして～

- 東日本電信電話株式会社<sup>※1</sup>、株式会社 エヌ・ティ・ティ・アド<sup>※2</sup>、西日本電信電話株式会社<sup>※3</sup>、NTTアーバンソリューションズ株式会社<sup>※4</sup>、スカパーJSAT株式会社<sup>※5</sup>、株式会社タイトー<sup>※6</sup>は共同出資を行い、eスポーツ分野における新会社「株式会社 NTTe-Sports」(本社:東京都新宿区、以下 NTTe-Sports)を2020年1月31日(予定)に設立します。
- NTTe-Sports では、eスポーツにおけるICTを活用した設備の構築・運用、サポート(教育)事業、プラットフォーム運営、イベントソリューションおよび街の活性化コンサル等の提供を通じ、地域社会への貢献をめざします。

※1: 本社:東京都新宿区、代表取締役社長 井上 福造、以下 NTT 東日本

※2: 本社:東京都品川区、代表取締役社長 長谷部 敏治、以下 NTT アド

※3: 本社:大阪府大阪市、代表取締役社長 小林 充佳、以下 NTT 西日本

※4: 本社:東京都千代田区、代表取締役社長 中川 裕、以下 NTT アーバンソリューションズ

※5: 本社:東京都港区、代表取締役執行役員社長 米倉 英一、以下スカパーJSAT

※6: 本社:東京都新宿区、代表取締役社長 山田 哲、以下タイトー

### 1. 背景と目的

現在、eスポーツ市場は急速な拡大傾向にあり、海外市場規模は約1,000億円を突破<sup>※7</sup>し、国内市場も2022年には約100億円に達する見込み<sup>※8</sup>です。2019年の茨城国体では文化プログラムに採用されたほか、経済効果や集客拡大等による地域活性化を期待し、自治体様等によるeスポーツのイベント誘致や主催も増加しております。

※7: 出典)米調査会社 Newzoo[Global Esports Market Report 2019] <2019.9>

※8: 出典)Gzブレイン「日本国内eスポーツ市場動向」<2018.12>

こうした中、NTT東日本は、高品質で安定した通信ネットワークやICT技術を軸に、NTTアドと連携し、eスポーツ施設やイベントにおけるICTソリューションの提供、イベントの企画運営支援等を2019年3月に開始し、多種多様な事業者様と連携しながら、自治体様等のお悩みやご相談を真摯に受け止め、解決に尽力してまいりました。

その過程で、eスポーツを通じた、「新たなつながりや体験」の創出・新しい文化や社会の創造・地域活性化への貢献を果すために、より幅広く、効率的かつ機動的に事業対応を進める必要性を実感しました。

こうした背景を踏まえ、eスポーツ分野に注力した新会社を設立し、ICTの力と連携各社の力を掛け合わせることで、次世代eスポーツのトータルソリューションの提供やコミュニティの推進、地域社会と経済活性化への貢献を実現してまいります。

## 2. 新会社の概要(予定を含む)

- (1)会社名: 株式会社 NTTe-Sports
- (2)本社所在地: 東京都新宿区西新宿 3-19-2 NTT 東日本初台ビル社屋内
- (3)事業内容: e スポーツ関連設備の構築・運用等  
人材教育サポートや動画コンテンツ等の配信サービスの運用等  
イベントソリューション等の提供  
自治体等と連携した地域活性化事業
- (4)資本金: 3.0 億円(資本準備金 3.0 億円)
- (5)株主: NTT 東日本  
NTT アド  
NTT 西日本  
NTT アーバンソリューションズ  
スカパーJSAT  
タイトー
- (6)設立年月日: 2020 年 1 月 31 日(予定)

## 3. 各株主の主な役割(予定を含む)

会社	役割
NTT 東日本、NTT 西日本	ICT 技術(高速大容量のネットワーク・ローカル 5G 等)や局舎スペースの活用、地域密着型の営業体制 等
NTT アド	ブランディング・広告、協賛営業・イベント企画支援 等
NTT アーバンソリューションズ	街づくり支援・不動産アセットの活用 等
スカパーJSAT	映像配信・コンテンツ制作、保有する通信衛星を活用した海外配信、メディア連携 等
タイトー	大規模大会の企画・運営、街の活性化のためのエンタメコンテンツの提供、施設管理・運営 等

## 4. 主な事業内容

高品質で安定した通信ネットワークや ICT 技術を軸に、以下の事業を展開していきます。

### ◆ 施設構築・運営

未来技術を活用した先進的な e スポーツ施設を秋葉原 UDX に開設します。コミュニティやプロ選手等を誘致し施設収益を確保するとともに、地域拠点とつなぎ、低コストで付加価値の高いイベント、サポートメニューの提供を目指します。

#### <e スポーツ施設の概要>

所在	東京都千代田区秋葉原 (秋葉原 UDX4F)
開業時期	2020 年 7 月以降

### ◆ サポート(教育)

遠隔コーチングやバイタルデータ分析などの新たな付加価値を拡充し、人材教育サポートや動画コンテンツ等の配信サービスの運用、プロチーム、学校、福祉施設向け講座など教育カリキュラムを提供します。

#### ◆ プラットフォーム

e スポーツの総合プラットフォームを構築し、イベント運営効率化やマッチング、動画コンテンツ配信等を予定しています。

#### ◆ イベントソリューション

イベントの高付加価値化(遠隔実況、AI 解説等)による先進的なエンターテインメントショーケースを提供し、将来的には各地を盛り上げるリーグ立ち上げを目指します。

#### ◆ 街の活性化コンサル

産業、観光、コミュニティ、教育、医療、福祉等分野でeスポーツを活用した街の活性化に向けたコンサルティングを実施し、自治体等と連携した地域活性化に貢献します。

### 5. 今後の展開

イベントソリューション事業の一手として、タイトーと連携し、国内最大級のアーケード<sup>※9</sup>版 e スポーツ大会「闘神祭 2020 -World Championship of ARCADE-」を共催いたします。NTTe-Sports は競技進行や会場に必須となる ICT ソリューションを提供しつつ、スカパーJSAT のコンテンツ制作や映像配信に関するノウハウや資産を活用し、エンターテインメント性や配信面の強化・海外展開拡大等を見据えた企画運営にも協力してまいります。

※9 アミューズメント施設等に設置されているゲーム機

またサポート(教育)事業においては、株式会社サードウェーブ(本社:東京都千代田区、代表取締役社長 尾崎 健介)と連携し、高校などの教育機関に対する e スポーツの浸透を推進します。サードウェーブの提供する「e スポーツ部発足支援プログラム」について共同で提供拡大を図ります。また、競技指導者が不在でも学生の成長を支援できるような、ICT を活用した指導サポートを提供予定です。

#### ■「闘神祭 2020 -World Championship of ARCADE-」について

2015 年度からタイトーにより開催されてきた、アーケードによる e スポーツの国内最大規模の大会です。全国のゲームセンターで実施される店舗予選、エリア決勝大会を勝ち上がった代表者達で、人気アーケードゲームタイトルの No.1 プレイヤーを決定します。

決勝大会会場では、最後の出場枠を賭けた「当日予選」の開催、メーカー公式物販コーナー、新作対戦ゲームの試遊などの催しも展開しています。

#### <概要>

- ・名称 : 闘神祭 2020 -World Championship of ARCADE-
- ・URL : <https://www.toushinsai.com/>

#### -店舗予選大会 & エリア決勝-

- ・日時 : 2019 年 12 月 7 日(土)~2020 年 4 月 12 日(日) (予定)
- ・会場 : 全国のゲームセンター

#### -全国決勝大会-

- ・日時 : 2020 年 5 月 16 日(土)・17 日(日)
- ・会場 : TFT ホール(東京ビッグサイト TFT ホール)

## 6. エンドースメント

### ■株式会社クリーク・アンド・リバー社

新会社の設立、心よりお祝い申し上げます。ご計画されている先進的なサービスが全国のゲームプレイヤーやファンに新しい体験として提供されることにより、貴社、そして市場がともに必ずや大発展していくものと信じております。私どもが展開するeスポーツ企業対抗戦にとっても多くの連携が生まれると期待しており、微力ながら当社も応援させていただきます。

日本のeスポーツ市場拡大の拠点として貴社のますますのご発展を祈念いたしております。

### ■株式会社サードウェーブ

サードウェーブは、株式会社NTTe-Sports様の設立、並びに弊社との協業を心より歓迎致します。弊社はeスポーツを文化とすべく、高校におけるeスポーツ部発足支援プログラムを展開しております。新会社におけるICTを活用した競技指導のサービス展開、及び教育におけるサービス拡充に期待しております。

今後一層、連携を強化し、「eスポーツの発展・普及」に努めたいと考えております。

### ■株式会社セガゲームス

株式会社NTTe-Sportsの設立と数々の取り組みの発表を心より歓迎申し上げます。

NTTグループならではの高品質かつ安定した通信ネットワークとICT技術が、eスポーツを楽しむ全国のプレイヤーと観客、地域社会のために、どれほど洗練されたサービスと付加価値を産みだすことになるか、大いに期待しております。eスポーツは文化としても産業としても、まだ産声を上げたばかりです。今後、NTTe-Sportsとともに日本のeスポーツ文化の定着と発展に寄与するため、取り組んでゆきたいと考えております。

### ■ブロードメディア株式会社

この度は、新会社ご設立の運びとなりましたことを、心からお祝い申し上げます。

日本でもeスポーツ関連市場のさらなる成長が予想されるなか、新会社はまさに時宜にかなうものであり、今後のeスポーツの普及・発展に大きく貢献されることと確信しております。微力ながら弊社も、グループの事業として高校生向けにeスポーツコースを開講している強みを活かして、その一翼を担えるように努力してまいります。

### ■合同会社ライアットゲームズ

このたびeスポーツ分野における新会社「株式会社NTTe-Sports」の設立を心より歓迎いたします。

NTT 東日本様には、リーグ・オブ・レジェンドの国内プロリーグ「LJL」へ技術協賛をいただくなど、弊社の活動へのご理解やeスポーツへのかかわりを強く感じておりました。

新会社設立を機に、ますますのeスポーツの発展をともに取り組めることと確信しております。

### ■独立行政法人 国立病院機構 八雲病院

北海道の八雲病院では、eスポーツが人気です！子どもの頃から手足の筋肉が、だんだんと弱くなる病気の方々にとって、eスポーツの世界は、自分の力を発揮できる機会です。一般的なリアルスポーツだと、競い合ったり、協力して成果をわかち合うことも難しく、孤独を感じることもあるようです。でも、ゲームの世界なら努力が報われ、周囲から注目を浴びることも可能です。

新会社NTTe-Sports様には、今後も安定した通信環境の整備をベースに、様々な違いを超えて、人と人が繋がれ、広がっていく機会の創造へご尽力いただきたいと思います。

### ■神戸大学eスポーツ研究会

eスポーツは年齢、性別、障がいの有無などの違いを超え、新たなスポーツ文化を生み出す可能性を持つと同時に、ゲーム依存などの懸念への配慮も必要としています。NTT 東日本様はそのような視点に賛同し、

神戸大学eスポーツ研究会のシンポジウム「若者とeスポーツ——健全な発展を考える」(2019年11月)で、デモンストレーション競技の運営・技術サポートを担当していただきました。公益性の高い通信インフラ事業を担うNTT 東日本グループとして、新会社 NTT e-Sports 様が e スポーツの健全な発展を支えていかれることを期待します。

#### ■株式会社カプコン

この度、NTT e-Sports の設立、心より歓迎申し上げます。

30 年以上に渡って世界中のファンと大切に育ててきたストリートファイターという「ブランド」と「IP(知的財産)」、また両国国技館でのストリートファイターII 全国大会を開催を皮切りに、1990 年前半から 25 年以上に渡って日本国内にとどまらず世界 30 カ国以上で大会実施し培ってきた「運営ノウハウ」と草の根からプロまでを一気通貫でつなげる「プレイヤー視点の大会スキーム」を活用し、老若男女に渡る幅広い e スポーツの浸透、参加者や視聴者の拡大、そして地方創成の促進を目指しています。

その実現ためにも、NTT グループが提供する安定かつ高品質なネットワークや先進的な ICT 技術で、より多くの人に、より快適で魅力ある環境、体験を提供、普及いただき、e スポーツ文化の発展、地域活性化に貢献していけることを大いに期待しております。