

社会人 e スポーツリーグを設立

社会人アマチュア e スポーツプレイヤーを対象にした「AFTER 6 LEAGUE™」を設立
e スポーツを通じた企業間交流を支援

凸版印刷株式会社(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:磨 秀晴、以下 凸版印刷)および株式会社サイバー・コミュニケーションズ(本社:東京都中央区、代表取締役社長:新澤 明男、以下 CCI)は、企業による e スポーツ活動を活性化させ、e スポーツをきっかけとした企業間交流の機会創出を実現するため、社会人アマチュア e スポーツプレイヤーを対象としたリーグ「AFTER 6 LEAGUE™」を設立。2020年8月から参画企業の受付を開始します。

なお、「AFTER 6 LEAGUE™」は一般社団法人日本 e スポーツ連合(本部:東京都中央区、会長:岡村 秀樹 以下 JeSU)と一般社団法人東京ヴェルディクラブ(本部:東京都千代田区、理事長:森本 譲二)後援の元、運営されます。



社会人 e スポーツリーグ「AFTER 6 LEAGUE™」 ロゴ

■ 設立の背景

世界で 1,000 億円規模の市場が形成されている e スポーツは、日本国内においても急速に盛り上がりを見せています。そのような中、経済産業省委託事業として JeSU が開催した「e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会」では「テーマ別限定大会などの開催」「企業での部活や実業団制による選手の収入確保」「企業の福利厚生」などが今後の成長施策として示されています。

凸版印刷と CCI は、2019 年から企業向け e スポーツイベント「eSPORTS TRINITY™」を共同で開催。ビジネスセミナーや企業交流会を実施し、130 社を超える企業が集まりました。また、同イベント内で企業対抗戦も開催し、e スポーツを通じた参加企業同士のコミュニティ形成を図ってきました。

このたび、凸版印刷と CCI は e スポーツイベントや企業対抗戦を運営してきた知見を活かして、社会人アマチュア e スポーツリーグ「AFTER 6 LEAGUE™」を設立。2020年8月から参画企業を募集し、10月から運営を開始します。

本リーグの設立により、e スポーツの活性化のみならず、企業間交流の機会創出を実現します。さらに、オンラインでも実施可能な e スポーツの特性を活かし、アフターコロナ時代の「新しい生活様式」における、社会人アマチュア e スポーツプレイヤー同士の「競争」と「絆」の創出を支援します。

■ 「AFTER 6 LEAGUE™」主な事業内容

・社会人アマチュア e スポーツの試合運営

企業に所属するアマチュア e スポーツプレイヤーを対象とした、リーグ運営を通じて「競争」と「絆」を創出する場を提供します。「たたかう、つながる」をコンセプトに、e スポーツを通じて、これまで接点がなかった企業同士がぶつかり合い・闘うことで生まれる絆や、つながりの創出を支援します。

リーグ戦を実施するゲームタイトルは個人戦ではなく、チーム戦・団体戦のタイトルを採用することで、企業チーム内外の交流を促進します。まずは 2009 年 10 月に米国でサービスを開始し、世界各地で大規模な大会が行われている合同会社ライアットゲームズの人気オンラインゲーム「リーグ・オブ・レジェンド」からリーグを順次開催。2020 年度は最大 6 タイトルでの開催をおこなう予定です。



「AFTER 6 LEAGUE™」キービジュアル

・企業が e スポーツ活動を行う拠点やツールを提供

企業が e スポーツ活動を行う上で課題となっている練習環境の整備を「AFTER 6 LEAGUE™」が支援します。練習場所として、株式会社ディスクシティエンタテインメント(本社:神奈川県横浜市、代表取締役社長:三田 大明)が展開するマンガ喫茶・インターネットカフェ「DiCE」を登録企業に提供。企業の e スポーツ活動の活性化をサポートします。※2020 年度は東京都内のみの提供。

・e スポーツを通じた企業交流

チャットや対戦マッチングを支援するコミュニケーションツール(※1)を提供します。これにより、リーグに参加した企業同士のゲームを通じた企業間交流を促進します。

また、リーグ報告会イベントや e スポーツに関するセミナーなどのコミュニケーション機会を提供し、多様な企業によるコミュニティの形成を促進します。

■ 今後の目標

「AFTER 6 LEAGUE™」は、2020 年度内に登録企業数 50 社、年間約 200 試合、登録ゲームタイトル数 6 本を目指して活動を実施します。また、国内における e スポーツ振興を目的とした普及・浸透活動を推進し、社会人スポーツの一つの選択肢として、e スポーツが根付くことを目指します。

■ 「AFTER 6 LEAGUE™」公式サイト

URL: <https://a6l.jp>

※1 コミュニケーションツール

株式会社エイプリルナイツ(本社:東京都江東区、代表取締役社長:三瀬 尚徳)が提供する社会人向けゲーミフィケーションツールである「cogme」を採用。 <https://cogme.jp/>

* 本ニュースリリースに記載された商品・サービス名は各社の商標または登録商標です。

* 本ニュースリリースに記載された内容は発表日現在のものです。その後予告なしに変更されることがあります。

以 上