

2023年5月18日

**電通とeスポーツのリーディングカンパニーであるライアットゲームズの
日本法人は、アジア圏に向けた戦略パートナーシップを締結**
-世界最高峰のeスポーツリーグ「VALORANT Champions Tour 2023 Masters Tokyo」
の開催に合わせて企業向けカンファレンスを共催-

株式会社電通（本社：東京都港区、代表取締役社長執行役員：樽谷 典洋、以下「電通」）と、eスポーツにおける世界的リーディングカンパニーRiot Games, Inc.（米国）の日本法人である合同会社ライアットゲームズ（本社：東京都港区、社長/CEO：藤本 恭史、以下「ライアットゲームズ」）は、更なるeスポーツ市場牽引への取り組みを行うことを目的に、アジア圏に向けた戦略パートナーシップを本日締結しました。電通は、ライアットゲームズのeスポーツタイトル「VALORANT（ヴァロラント）」を活用した、顧客パートナー企業に対するマーケティング企画および実施・運用や、提供するメニューの価値・効果測定などを通して、若年層マーケティングにおいて重要なコミュニケーション手段を提供します。また、ライアットゲームズは、電通とパートナー企業との取り組みを通して日本国内におけるeスポーツ市場の拡大を目指します。今回、その一環として2023年6月に、世界最高峰のeスポーツトーナメントである国際大会「VALORANT Champions Tour 2023 Masters Tokyo」に合わせた企業向けカンファレンスを、電通とライアットゲームズで共催します。

dentsu
tokyo/osaka/nagoya



2023年に世界のゲームプレイヤー人口は30億人以上^{*1}となり、2025年には世界のeスポーツのゲームライブストリーミング視聴者も12億人^{*2}に達すると予想されるなど、年々eスポーツの人気は高まっています。eスポーツは企業の若年層マーケティングにおいての重要なコミュニケーション手段となり得る一方で、日本国内ではeスポーツの有効性をマーケティングに生かす取り組みが、海外ほど盛んではないのが現状です。電通は、2019年から日本最大^{*3}の高校eスポーツの祭典「STAGE:0（ステージゼロ）」をはじめ、これまでに多くのパートナー企業とeスポーツの市場発展に向けた取り組みで培った知見や実績があります。さらに、電通グループ国内外のゲーム領域における専門能力を統合したグローバル共通ソリューション「dentsu gaming^{*4}」などの提供を通じて、eスポーツを活用した若年層マーケティングに貢献してきました。

今回、電通は更に多くの企業の課題解決に貢献することを目指し、eスポーツの世界的なリーディングカンパニーであるライアットゲームズとアジア圏に向けた戦略パートナーシップを締結しました。eスポーツにおける「コンテンツの魅力」と「マーケティング活用法」の理解を促進するために以下の取り組みを推進していきます。

<提供サービス>

- ① スポンサーメニューの開発：「VALORANT」が持つIPの魅力・ストーリーを最大限に活かしたマーケティングプログラムの設計。
- ② スポンサーアクティベーションの開発：電通グループ内のクリエイティブ力、インサイト力、プロデュース力、データ・テクノロジー分野の幅広いサービスなどを統合し、eスポーツ大会実施期間・大会内に留まらず、IPの有効性を生かしたアクティベーションを設計し、広く深いターゲットを獲得。
- ③ スポンサーマーケティングの実施：パートナー企業に対して提供するメニューの価値・効果測定の実施。
- ④ コンテンツグロス：エンターテインメントやメディアビジネスで培った知見を活かして、中長期での「VALORANT」の国際大会「VALORANT Champions Tour」の発展を支援し、パートナー企業への価値提供を追求。
- ⑤ 戦略立案：eスポーツ専門領域の知見を提供し、新規参入を検討する企業の戦略構築を支援。

<カンファレンス概要>

2023年6月11日より、ライアットゲームズによる「VALORANT Champions Tour 2023 Masters Tokyo」が日本で初開催されるのに合わせて、電通とライアットゲームズは、企業向けカンファレンスを共催します。世界中からeスポーツの関係者が集まるこの時期に合わせ、Z世代に絶大な人気を誇る本トーナメントおよびタイトルである「VALORANT」を活用した企業向けマーケティングのヒントや事例をご紹介します。

- ・日時：2023年6月8日(木)16:00～18:00
- ・場所：電通ホールA（東京都港区東新橋1丁目8番1号 電通本社内）
- ・参加方法：下記フォームよりご登録ください。

<https://forms.office.com/r/LUya1Zkd2w>

<ライアットゲームズ概要>

世界でもっともプレイヤーに焦点を当てたゲームの開発、パブリッシング、プレイヤーサポートの提供を目指し、2006年に創設。2009年にデビュー作となる「リーグ・オブ・レジェンド（LoL）」をリリースし、世界中で高い評価を獲得。本作は世界中でもっとも多くプレイされているPCゲームであり、eスポーツの爆発的な成長の主要な牽引役となっている。毎年開催されるリーグ・オブ・レジェンド World Championship（Worlds）には世界12の国際リーグのeスポーツチームが参加。Worldsは世界中で最も広く視聴されているeスポーツトーナメント大会であり、名実ともに世界最大のゲーミング&スポーツイベント。LoLが誕生から10年が過ぎ、本作の進化を続けながらも、プレイヤーに新たなゲーム体験を提供できるよう「チームファイト タクティクス」「レジェンド・オブ・ルーンテラ」「VALORANT」「リーグ・オブ・レジェンド：ワイルドリフト」を開発・運営する。

CEO：ニコロ・ローレン

本社：米国カリフォルニア州ロサンゼルス

従業員数：4,500人

Riot Games公式サイト：<https://www.riotgames.com/ja>

Riot Games Japan公式Twitter：<https://twitter.com/riotgamesjapan>

<VALORANT概要>

5対5で対戦する競技性の高いタクティカルシューター。高い精度が要求される銃撃戦と、「エージェント」（キャラクター）固有の特殊能力を組み合わせた本格派の銃撃戦が特徴。正式リリースから1年で毎月の平均アクティブプレイヤー数が1,400万人を超え、プレイされた対戦数は5億回を突破。昨年行われた、eスポーツの国際大会である「2022 VALORANT Champions Tour Masters Reykjavik」において日本国内での同時接続数は過去最大の41万人を記録。決勝戦の同時接続数^{※5}が世界で推定100万人以上に上る。2022年6月にさいたまスーパーアリーナで開催された「2022 VALORANT Champions Tour Challengers Japan Stage2 - Playoff Finals」は、総来場者数が2日間で2万6千人を突破し、日本国内のeスポーツ史上最多動員記録を達成。

VALORANT公式サイト：<https://playvalorant.com/ja-jp/>

VALORANT公式Twitter：<https://twitter.com/VALORANTjp>

※1 出典：eスポーツ業界の市場調査大手「Newzoo International B.V.」（本社：オランダ アムステルダム、CEO：Michelle Van der Wilk-Rouhof）発行の「Global Games Market Report 2020」の日本語翻訳版。

※2 出典：eスポーツ業界の市場調査大手「Newzoo International B.V.」（本社：オランダ アムステルダム、CEO：Michelle Van der Wilk-Rouhof）発行の「Global Esports & Live Streaming Market Report 2022」の日本語翻訳版。

※3 2015-2023年 高校生のみ(高等学校、高等専門学校、中等教育学校後期課程又は特別支援学校の高等部所属)を対象としたeスポーツ大会の参加者数(公表数)の調査に基づく。(2023年3月1日時点 株式会社フォーミュレーション調べ)

※4 2021年9月30日リリース：電通グループにおける世界中のゲーム領域の専門能力を統合したグローバル共通のソリューション「dentsu gaming」を提供開始
<https://www.group.dentsu.com/jp/news/release/000567.html>

※5 最高同時接続者数は公式配信（YouTube、Twitch）と公式ミラー配信の合計数値（合同会社ライアットゲームズ調べ）

以上

【リリースに関する問い合わせ先】

dentsu Japan コーポレートディベロップメントオフィス

田中、宮田、藤田

Email : jigyokoho@dentsu.co.jp

【事業に関する問い合わせ先】

株式会社電通 コンテンツビジネス・デザイン・センター eスポーツ事業部

金原、松岡

Email : e-sports@dentsu.co.jp