

2019年3月15日
東日本電信電話株式会社

e-Sports分野における事業展開の開始、およびカプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」 グランドファイナルへのICTサプライヤとしての参画について

- 東日本電信電話株式会社（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）は、e-Sports^{※1}分野における事業展開を開始し、e-Sports を通じた地域活性化を推進して参ります。
- 具体的には、高品質で安定した通信ネットワーク、東日本エリア全域に保有する通信ビルのスペース等を活用し、「e-Sports イベントや関連施設への ICT 環境の提供」や「e-Sports イベント受託」等に取り組めます。
- 第一歩として、株式会社カプコン（本社：大阪府中央区、代表取締役社長 最高執行責任者 辻本 春弘、以下、カプコン）が、3月21日（木・祝）に秋葉原で開催する、国内最大級の大会「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」グランドファイナル大会（以下、グランドファイナル大会）に、ICT サプライヤとして参画します。
- グランドファイナル大会では、弊社の閉域網とパブリッククラウドを活用し、宮城のパブリックビューイング会場へ模様を配信するほか、来場者向けに会場間を繋いだ e-Sports 対戦環境を構築します。閉域網とパブリッククラウドの接続には、弊社が提供する「クラウドゲートウェイ アプリパッケージ」を活用し、安定かつ低遅延の映像配信を実現します。

※1：e-Sports（エレクトロニック・スポーツ）とは、複数のプレイヤーで対戦されるビデオゲームを、スポーツ・競技として捉える際の名称です。

1. 本取り組みの背景

近年、e-Sports 市場は急速な拡大傾向にあり、世界の e-Sports 市場規模は、2017 年に 700 億円を突破、2021 年には 1,700 億円を超えるという予測もあります*。国内でも、2019 年開催の茨城国体で文化プログラムに採用されるほか、経済効果や集客拡大等による地域活性化を期待し、自治体さま等が e-Sports の誘致を検討する動きも出始めています。

e-Sports イベント開催には、映像配信システムや大会会場をはじめ、ハード面の環境構築が不可欠ですが、e-Sports を地域活性化に活用したい自治体さま等では、それらの準備に関するノウハウが少なく、開催の障壁となるケースもあります。

NTT 東日本は、高品質で安定した通信ネットワークや東日本エリア全域に保有する通信ビルのスペース等を活用し、e-Sports イベントや関連施設への ICT 環境の提供、e-Sports イベント受託事業等に取り組み、e-Sports を通じた地域活性化を推進して参ります。* 出典：「e スポーツ産業に関する調査研究 報告書」（総務省）

2. 展開する事業について

<e-Sports イベントや関連施設への ICT ソリューションの提供>

e-Sports イベント会場やゲームセンター等の商業施設へ、高速低遅延の通信ネットワークや映像配信システムをはじめとする、弊社の ICT ソリューションを提供します。また、弊社サービスに留まらず、アクセラレータープログラム^{※2}にて連携している企業のサービスも合わせて提供するなど、最新の技術で e-Sports を支えます。

※2：NTT 東日本の事業と、社会課題の解決やイノベーションをめざす企業のサービスを掛け合わせ、双方のビジネスを成長させるプログラムです。

<e-Sports イベント受託>

事業者さまや自治体さまが、e-Sports イベントを円滑に開催できるよう、イベント企画運営の支援等を行います。さらに、高速低遅延の通信ネットワークや必要機材のパッケージを提供するほか、通信ビルのスペースをイベント会場として提供します。

3. グランドファイナル大会における NTT 東日本の取り組み

グランドファイナル大会当日は、NTT 東日本青葉通ビル（宮城県仙台市）1 階にパブリックビューイング会場を開設し、大会の様様をリアルタイムに映像配信します。対戦の様子だけでなく、会場の盛り上がり状況も「ギガらくカメラ」で撮影、配信することで、会場全体の熱気を届けます。また、秋葉原と宮城の両会場間で、来場者が空き時間に e-Sports のオンライン対戦を体験していただける環境を構築します。

映像配信には、弊社の閉域ネットワークとパブリッククラウドを経由しますが、その接続には弊社が提供する「クラウドゲートウェイ アプリパッケージ」を活用することで、安定かつ低遅延の映像配信を実現します。

この他、秋葉原会場には、来場者がスマートフォンで大会情報に簡単にアクセスできる「スマートプレート^{※3}」や、サイネージやスマートフォンへ、トイレの空満情報を配信する「THRONE^{※4}」など、最新の ICT ソリューションを提供することで、快適な観戦環境を提供します。

※3：アクアビットスパイラルズ社が提供する、NFCに対応したICチップ内蔵型の情報配信デバイスです。スマートフォンをかざすと、設定されたデジタルコンテンツが即座に表示されます。

※4：バカン社が提供する、IoT を活用してトイレの空満状況を把握できる空席情報検索プラットフォームです。トイレの空満情報を、サイネージやスマートフォンに表示します。

<大会への ICT ソリューションの提供イメージ>



■ 「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」グランドファイナルの概要

カプコンの格闘ゲーム「ストリートファイター V アーケードエディション」の大会で、2019年2月より、10回に渡り開催されてきた「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」を勝ち抜いた、上位3チームによる優勝決定戦となります。

<概要>

- ・ 名称 : カプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」グランドファイナル 特別協賛 NTT 東日本
- ・ 日時 : 2019年3月21日(木・祝) 13時開場 13時30分開演 19時終了予定
- ・ 本会場 : アキバ・スクエア 〒101-0021 東京都千代田区外神田 4-14-1 秋葉原 UDX 2F
- ・ パブリックビューイング会場
: NTT 東日本青葉通ビル 1F 特設会場 宮城県仙台市青葉区一番町 2-8-25
- ・ カプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」公式 HP
: <https://streetfighterleague.capcom-s.com/>
©CAPCOM U.S.A., INC. 2016, 2018 ALL RIGHTS RESERVED.

・エンドースメント

■ 株式会社カプコン様

カプコンが30年以上に渡って大切に育ててきた「ストリートファイター」というIP(知的財産)、また1992年の両国国技館でのストリートファイターの全国大会を皮切りに25年以上に渡って世界30カ国以上で大会実施によって培ってきた「運営ノウハウ」。これらに加えてこの度、NTT東日本様にICTサプライヤとしてご参画して頂くことで、最新のICT技術によって「ストリートファイターリーグ」をより多くの人に、より快適に楽しんでいただくことが可能となりました。

昨年国内6都市で実施した若いeスポーツ選手を発掘するための全国ツアー「ルーキーズキャラバン」のような全国各地の大会をはじめとして、今後、今回の取り組みのような日々進歩するICT技術の積極活用により、eスポーツの参加者、視聴者の拡大、そして地方創生を促進できるものと期待しております。

株式会社カプコン

常務執行役員 eSports 統括本部 本部長

荒木重則

4. お客さまからのお問い合わせ先

・e-Sports イベントや関連施設へのICT環境構築、e-Sports イベントの企画・運営を検討されているお客さまは、以下よりお問い合わせください。

NTT 東日本 経営企画部 営業戦略推進室 (e-Sports 推進事務局)

TEL : 03-5359-3450

Email : esports-ml@east.ntt.co.jp

・アクセラレータープログラムについては、以下よりお問い合わせください。

ビジネス開発本部 第二部門 アクセラレーション担当

TEL : 03-5359-7610

Email : sec_ntte_accelerator-ml@east.ntt.co.jp