

2022年3月22日

NTT e-Sportsと大日本印刷 社会人eスポーツリーグ「B2eLEAGUE」を5月に開幕 —社会人eスポーツ市場の拡大を目指して3月26日にリーグ開幕発表会を開催—

- 株式会社NTT e-Sports（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：中村 浩）と大日本印刷株式会社（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：北島 義斉、以下 DNP）は、「社会人 e スポーツ^{*1}文化の醸成」を目指し、共同で、社会人 e スポーツプレイヤーを対象とした e スポーツリーグ『B2eLEAGUE（ビーツーイーリーグ）』を設立し、2022年5月に開幕します。
- 『B2eLEAGUE』の開幕に先駆け、3月26日（土）にリーグ開幕発表会『B2eLEAGUE SEASON 0』を開催いたします。支援にあたってはTokyo Verdy e-Sports(GM：片桐 正大)と共に e スポーツ授業における、教育カリキュラムの監修や講師の紹介、施設やイベント運営のノウハウ提供、プロチームからの指導等を行います。

※1：eスポーツ（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. 『B2eLEAGUE』の設立の背景

近年、eスポーツの世界市場は約 1,050億円までになり、日本国内でも2024年には180億円以上の規模に拡大^{*2}が見込まれています。一方、国内でeスポーツへの認知が高まる中でも、eスポーツの参加者は、一部のトップ・プロプレイヤーや高校生等にとどまっています。今後eスポーツ市場が拡大していくには、社会人の競技者が個人でもeスポーツを楽しめる競技の場や競技大会など、参加しやすい機会の増加が必要になっています。

こうしたニーズに対して、NTT e-SportsとDNPは、2020年よりオンラインによるeスポーツの企業対抗戦を開催し、コロナ禍における従業員のモチベーション向上や社外とのコミュニケーション促進の機会を提供してきました。また、NTT e-Sports は、社会人向けeスポーツイベント『eXeCUP（エグゼカップ）』も開催しています。今回両社は、これらのイベントを通じて開発・提供してきたサービスやイベント運営のノウハウを活かして、eスポーツ競技団体として『B2eLEAGUE』を設立します。



2. 『B2eLEAGUE』のコンセプト

「B2e」が意味する「Business person to e-sports（ビジネスパーソンも e スポーツへ）」をコンセプトに、e スポーツを通じて、「フェアな精神」「相手へのリスペクト」「自分自身への自信」の醸成を図ります。競技者同士

の「絆」を育むことで、アマチュア競技者の拡大と e スポーツ業界全体のさらなる発展に貢献します。『B2eLEAGUE』を日本国内のすべての社会人 e スポーツ競技者に提供し、“競技者であれば、誰もが目指すことがあたりまえ”となるようなリーグを目指します。

3. 『B2eLEAGUE』の特長

(1)全国の社会人が参加しやすいリーグ運営

本リーグは、仕事に従事する社会人を考慮して、いつでも自由に参加できるトーナメント戦と、上位競技者同士のリーグ戦を組み合わせたオープン&サーキット形式を採用します。リーグ公式戦の全大会を YouTubeなどで配信し、身近な人を応援する機会を定常的に提供します。

(2)eスポーツを通じた競技者同士の交流を支援

N T T e-Sportsが提供する、競技者とファンとのつながりを支援するサービス「eXeLAB（エグゼラボ）^{*3}」を活用して、練習相手の募集、攻略の相談など、参加者同士がコミュニティ形成する機会を提供することで、リーグ内での競技者とファンとの交流を広げていきます。また、N T T e-Sportsが運営する最先端の設備でeスポーツを楽しめる施設「eXeField Akiba（エグゼフィールド アキバ）^{*4}」を活用したイベント等も開催し、社会人競技者同士の交流を促進します。

(3)リーグ運営の大会管理基盤を提供し、各地域でのリーグ開催も支援

両社は、B2eLEAGUEの開催で必要となる施設の構築や運営支援に関わる基盤システムをプラットフォームとして用意し、eスポーツイベントの開催を検討している地域のパートナー企業・団体へ提供します。また、競技者が大会に参加する際に必要な各種手続き、リーグの試合記録の管理、大会情報の提供など、大会実施に関わるさまざまなノウハウについても、「DNPスポーツ情報管理サービス^{*5}」を活用して、支援します。

4. リーグ開幕発表会『B2eLEAGUE SEASON 0』の概要

5月の『B2eLEAGUE』の開幕に先駆けて、当リーグの詳細発表に続き、リーグの主要タイトルとなる「グランツーリスモSPORT」（PlayStation（R）4用ソフトウェア）と「プロ野球スピリッツA」の2タイトルを使用したエキシビジョンマッチを2部制で実施します。

名称：B2eLEAGUE SEASON 0

日時：3月26日(土)

第1部15：00～（予定）

- ・前半：B2eLEAGUEの詳細発表
- ・後半：エキシビジョンマッチ「グランツーリスモSPORT」（ソニー・インタラクティブエンタテインメント）

第2部17：05～（予定）

- ・前半：B2eLEAGUEの詳細発表
- ・後半：エキシビジョンマッチ「プロ野球スピリッツA」（KONAMI）

配信方法：<https://www.youtube.com/watch?v=UOMoDQBE-Ko>

WEBサイト：<https://b2eleague.com/>

Twitter：<https://twitter.com/B2eLEAGUE>

出演者：グランツーリスモSPORT MC兼実況 辻野 ヒロシ 解説 山中 智瑛

プロ野球スピリッツA MC兼実況 馬人 解説 CLAY

お問合せ：b2eleague@ddcontact.jp

* 5月開幕のリーグの協賛企業、パートナー企業・団体の募集を開始します。お気軽にお問い合わせ下さい。

5. 『B2eLEAGUE』を運営する両社の役割

ONTTe-Sports

ONTTe-Sportsは、「ICT × eスポーツ」を通じて新しい文化や社会の創造、地域社会と経済への貢献をミッションに、全国各地でさまざまなeスポーツイベントや環境整備、ソリューション提供を行ってまいりました。それらのノウハウを活かしB2eLEAGUEでは企画運営に携わる他、地域や企業、コミュニティとの連携、NTTグループの技術力を活かしたサービス等の検証を行います。

ODNP

DNPは、「P&I」（印刷と情報）の独自の強みを活用した多様なコミュニケーション手法を開発し、さまざまなコンテンツホルダーと協業して、コンテンツを活かしたコミュニケーション事業を推進しています。B2eLEAGUEでは、競技者の会員管理などを支援するDNPスポーツ情報管理サービスや広告・販促、イベントの実績・ノウハウを活かして、リーグの企画立案や競技者募集などリーグ全体の運営を担います。

6. 今後の展開

両社は、2024年度までにリーグ参加者数5万人、競技ゲームタイトル数6本を目指すとともに、施設構築や運営支援、基盤システムをプラットフォームとして提供することで、全国7エリアを目標にB2eLEAGUEのフランチャイズ展開を推進します。これにより国内の社会人eスポーツ市場の拡大と地域間交流の促進を実現していきます。2030年度のリーグ参加競技者数100万人を目指し、社会人がeスポーツを競技として楽しむことを一般化できるように取り組んでいきます。

7. 各社から『B2eLEAGUE』に対する賛同のコメント（50音順）

■一般社団法人日本eスポーツ連合 様

B2eLEAGUEの発足、誠におめでとうございます。eスポーツが文化として定着するためには、海外におけるサッカーやチェスと同じように、技術的な上手い下手よりも、競技すること、勝負することが楽しいと感じられる場が必要です。B2eLEAGUEは、まさにその環境を実現するものであり、発足を心より歓迎します。

■MSY株式会社 様

社会人でも競技ゲーマーとして活躍できる場を求めている方はこれからもっと増えていき、そういったゲーマーが目指す場として「B2eLEAGUE」が設立されたことをうれしく思います。ゲーマーを応援する弊社も「B2eLEAGUE」の趣

旨に賛同し、ゲームシーンがより活性化するよう活動できればと思います。

■株式会社アイ・オー・データ機器 様

「B2eLEAGUE」の開幕、心よりお祝い申し上げます。社会人という幅広い層に競技参加の機会が広がり、eスポーツ業界の発展が加速することを大いに期待しております。当社も、より良いゲーミングデバイスの開発を通じて共に盛り上げてまいります。

■株式会社サードウェーブ 様

株式会社サードウェーブは『B2eLEAGUE』の設立と開幕を歓迎します。『B2eLEAGUE』への応援を通じて、社会人がeスポーツを競技として楽しむことが一般化され、eスポーツ文化の発展に貢献できれば幸いです。

■株式会社日立システムズ 本社文体クラブeスポーツ部 様

このたびの社会人eスポーツリーグ「B2eLEAGUE」の開幕を歓迎いたします。日立システムズでは、2018年10月に文化体育クラブの一つとしてeスポーツ部を新設して以来、eスポーツを通じて世代や組織を超えた交流の活性化に取り組んでいます。このたびの「B2eLEAGUE」の開幕により、社会人eスポーツの競技性向上や競技人口拡大につながると期待しています。当社eスポーツ部としても、「B2eLEAGUE」への参加を通じて、さらなる交流の活性化に取り組んでまいります。

■株式会社ヤマハミュージックジャパン 様

B2eLEAGUEの開幕を心よりお祝い申し上げます。本リーグがeスポーツ文化の益々の発展に繋がるよう、ゲームにおける「音・音楽」の側面から、N T T e-Sports様、大日本印刷様と共に良質な体験を提供できるよう努めてまいります。

■日本ユニシス福祉会 e-Sports部 様

eスポーツ文化はプロシーンがよく注目されがちですが、実は私達社会人からそう遠く離れていない世界もあります。B2eLEAGUEをきっかけに老若男女問わず幅広い人々により身近に感じられるようになることを期待しております。（2022年4月1日より、会社名変更に伴い『BIPROGY福祉会e-Sports部』となります。）

■東日本電信電話株式会社 様

「B2eLEAGUE」の開幕を心よりお祝い申し上げます。社会人のeスポーツシーンによる新たな文化の定着と醸成、eスポーツを通じて広がる地域循環型社会の実現に向け、各社様と共に取り組んでまいります。

■富士通株式会社 様

「B2eLEAGUE」設立おめでとうございます！ビジョンに掲げられた「社会人eスポーツ」文化の醸成により、eスポーツが社会課題解決により大きく貢献し、さらなる市場活性化に繋がっていくものと確信しております。富士通もeスポーツの活動を通し、引き続き市場に貢献してまいります。「B2eLEAGUE」の盛り上がり、大いに期待しております！

■吉本興業株式会社 様

吉本興業株式会社はNTTe-Sports・大日本印刷による社会人eスポーツリーグ「B2eLEAGUE」発足を歓迎いたします。eスポーツを得意とした弊社所属タレントも数多く在籍しており、eスポーツを楽しめる競技の場や参加しやすい機会の増加は歓迎できるものです。今後もeスポーツ発展への活動を応援してまいります。

■Pro Gaming Team SCARZ 様

この度は、社会人リーグ「B2eLEAGUE」の設立と発表おめでとうございます。若い世代に人気なeスポーツですが、社会人としても大会に興味多い人は沢山いると感じています。新しい活動を行った先に描く色んなビジョンを楽しみにしつつ、心より皆様のご活躍を応援しております。

■Pro Gaming Team DETONATOR 様

"ゲーム"の魅力や可能性は、時代と共に変わっていきます。その中でこのような取り組みは新しい価値観を生み出す素晴らしい機会になると思います。私共も全力で盛り上げるために協力させていただきます。

* 2 株式会社KADOKAWA Game Linkage調べ

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000008428.000007006.html>

* 3 eXeLAB : <https://info.exelab.jp/>

* 4 eXeField Akiba : <https://www.ntte-sports.co.jp/exefield/>

* 5 DNPスポーツ情報管理サービス : https://www.dnp.co.jp/news/detail/10159010_1587.html

※記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。

※記載された内容など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ので、ご了承ください。

8. 報道関係者からのお問合せ先

株式会社NTTe-Sports B2eLEAGUE担当 E-Mail: info@ntte-sports.co.jp

大日本印刷株式会社 広報室 池澤 TEL: 050-3753-0027 E-Mail: Ikezawa-T3@mail.dnp.co.jp