

The background features a pattern of dots. A central area is filled with red dots, forming a shape that resembles a stylized 'W' or a wide, shallow 'U'. This red area is surrounded by a field of smaller, light grey dots that extend to the edges of the page.

WAZT

Wellplayed Rizest

コロナ禍における攻めの課題解決

eスポーツ総合商社ウェルブレイド・ライズがサポートさせていただいた、
eスポーツを軸にした課題解決をご紹介します。

ニューノーマルの中での人との接点の持ち方

TOPPAN eSPORTS FESTIVAL 2021

課題

2年に一度、社内活性イベントとして「人間尊重」「企業は人なり」の理念のもと、2010年からトッパングループの従業員とその家族を対象としたオフライン社内運動会イベント「TOPPAN SPORTS FESTIVAL」(運動会)を実施

してきました。2020年、新型コロナウイルスの影響により開催が困難となり、世界に点在する支社を繋いだイベントを開催する方法を模索する中、eスポーツを活用してはという案からご相談をいただきました。

解決策



これまで開催してきたスポーツ大会を「eスポーツ」にリプレイスすることにチャレンジ。全国の事業所全てにインターネット回線を一から引き直し、労務・総務メンバーが運営できる大会運営マニュアルを作成、トッパングループ、国内48拠点/海外13拠点の従業員が参加した社内eスポーツイベント「TOPPAN eSPORTS FESTIVAL 2021」を実施。地区予選を勝ち抜いた

全国15拠点16チームの代表選手による決勝大会では複数のゲームタイトルを同時進行で大会運営しました。eスポーツ大会と並行して、「TOPPAN クイズ王決定戦」「サイエンスアカデミー」「トークライブ」なども開催。性別・年齢を問わず誰もが楽しめるイベントに仕上げました。



TEKKEN7 ハイボルテージ SHO タイム

課題

緊急事態宣言が発令され、新日本プロレスの選手もプロレス興行を自粛する期間へ。感染リスクを抑えすべての出演者が自宅から参加できるeスポーツを活用したオンラインイベントの開催希望をいただきました。

解決策

配信スタジオには最小限の人員配置、出演者全員自宅から参加という形での「鉄拳7」とのコラボオンラインイベントを実施。出演者が負けたときに罰ゲームとしてプロレス技をかけられる予定でしたが、それもZoom越しにリモートで罰ゲームを実施することが逆に話題となりました。



© New Japan Pro-Wrestling Co.,Ltd. All right reserved.TEKKEN™ 7 & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

DMM ゴールデンマッチ

課題

ジュビラー・プロ・リーグ、Jリーグの各サッカークラブが活動を休止する中、チームがファンやスポンサーに提供できるコンテンツにも限りが出てきました。そこで、サッカーを愛する方々に少しでも自宅で楽しんでいただけるよう、プロサッカー選手FIFA20親善試合を開催したいとのご要望をいただきました。

解決策

プロシンの第一線で活躍するベルギーリーグ1部のシント＝トロイデンVV(STVV) vs Jリーグで活躍するクラブチームがオンラインで集結、白熱した対決となりました。選手・実況者はオンラインで参加し、選手のファンも、普段見られない選手の表情やコメントを見て喜んでいただくことができました。



デジタルネイティブに向けた課題

都内中学校オンラインゲームセミナー

課題

コロナ禍でオンラインゲームをプレイする生徒が増える中、生徒に向けて“オンラインゲームとの正しい向き合い方”を明確に伝えたいというご要望があり、セミナーを実施しました。

解決策

講師としてお招きいただき、「オンラインゲームとの正しい向き合い方」についてお話ししました。オンラインゲームの長所と短所を生徒が理解し周りに広めていくことで、ご家庭や友達との理解を得ることができるようアクティブラーニングを取り入れて講演しました。



ボーダーレスで横の繋がりをつくる

ウェルプレイドフェスティバル

課題

eスポーツファンに向けたオフラインイベントを2019年8月に開催。eスポーツをもっとたくさんの人に楽しんでもらいたい、各ゲームタイトルの垣根を超えコミュニティと一緒に盛り上げたいという思いから開催しました。

解決策

「誰が来ても居場所があるeスポーツイベント」をテーマに、eスポーツ業界についてカジュアルにトークする「ゆるふわeスポーツ座談会」、様々なゲームタイトルのイベント「ゲームタイトルコンテンツ」などを企画・運営。約2,000名の方にお越しいただきました。



RIZeST Gamers Base

課題

年齢性別関係なく、多くの方が自身の基地にいるような最高の環境でゲームを楽しむことができるイベントをしたいという思いから超大型ゲーミングイベント「RIZeST Gamers Base」を開催しました。

解決策

『Thanks Gaming Day ~ゲーマーに感謝を!~』をテーマに、ゲーマーの皆様の思い出に残るイベントを一般財団法人神戸観光局・神戸コンベンションビューロー協力のもと開催。eスポーツイベントからHADOのようなARスポーツ、レーシングゲーム、カードゲームまで幅広く実施をし、子供から大人まで年齢関係なく多くの方に足を運んでいただきました。



地方活性に向けた取り組み

京都eスポーツサミット2020 Winter

課題

京都府×PONOS共催の第二回「京都eスポーツサミット」の来場者数の増加と、京都eスポーツサミット×BitSummit共催の「京都eスポーツゲーム大賞」記者会見の注目度およびゲーム大賞への応募数増加を目指したいとのご意向をいただきました。

解決策

トークディスカッションのキャストिंगから運営でインディーゲーム開発者が気になるリアルな裏話もお話したことで来場者の満足度が高いものとなり、ゲーム大賞への応募数増加、エキシビジョンマッチなどの実施でメディア掲載に繋がりました。



オフライン大会の減少、オンラインイベントでできること

自社製品を若者に訴求したい

【ZONe presents】eSports 大学生最強決定戦

課題

新商品のエナジードリンク「ZONe」のプロモーション施策の一環として、eカルチャーを中心とした若い世代のエナジードリンクのシェアを獲得したいというご要望をいただきました。

解決策

主なターゲットに設定をした大学生の多くがプレイする「クラッシュ・ロワイヤル」「ウイニングイレブン」「CoDモバイル」の3つのゲームタイトルでZONe主催のeスポーツ大会を開催し、大学生最強を決める大会を提案。渋谷のクラブを貸し切り、ZONeを飲みながら大会参加・観戦して盛り上げられる場を提供しました。



DMM アワード



課題

『DMMアワード2020』は、日々の業務における成果を讃えるべく、DMMグループ全社を対象に開催された社内表彰イベントです。全国のグループ会社4,000人を一同に集めた全社総会を東京で開催し、その式典中での表彰を予定していましたが、新型コロナウイルスの蔓延によりイベントは延期から中止となり、急速表彰イベントの『DMMアワード2020』だけをオンライン開催することとなりました。特に全スタッフの参加(視聴促進)と画面越しの発表形式で4,000人をいかに惹き付けられるかがポイントでした。



解決策

全参加者がオンラインで参加できるイベントを構築しました。できるだけ「表彰」にフォーカスし、受賞者に当たるスポットライトを少しでも大きくするために、「受賞者(個人・チームともに)は全員オンライン上に登場させる、アワード感を演出するオープニング動画や発表時の動画も作成いたしました。Zoomウェビナーを使った配信のチャットも盛り上がり、全国各地、中には海外にある子会社のスタッフから英語の書き込みもありました。結果として最大同時視聴者数は約2,500人となりました。

私たちは、 eスポーツの総合商社です

ウェルプレイド・ライゼストは、あらゆるジャンルのイベントや大会の企画・運営、映像制作・配信を行ってきたウェルプレイドと、最先端の放送技術を駆使したeスポーツの番組制作ならびに放送、大会・リーグ運営、プロモーションを行ってきたライゼストが2021年2月に合併し誕生したeスポーツ総合商社です。

eスポーツとは

eスポーツとは、ゲームを用いて競技を行う新しいスポーツジャンルです。媒体は、PC、コンシューマー機器、モバイルがメインとなり、公平なルールのもとに競技が運営されます。観戦文化も確立しショーエンターテインメントとして国内外の方に愛されています。

代表メッセージ



代表取締役
谷田 優也

「ゲームが上手い人を賞賛できる世界を創りたい」という思いから、ゲームセンターでの対戦をきっかけに出会った共同代表の高尾と2015年11月にウェルプレイド株式会社を設立。日本初のeスポーツ専門会社として、eスポーツに関する企画、プロデュース、運営、コンサルティング、配信等を行う傍ら、東京ゲームショーを始めとする様々な講演にも出演。



代表取締役
古澤 明仁

周辺機器ブランドのプロダクトマーケティング職を経て、2016年10月に株式会社RIZeSTを設立。日本初のeスポーツ専門施設「e-sports SQUARE」の運営、eスポーツを用いたプロモーション、ブランディング、販売戦略立案、そして、世の中にあふれる社会的課題にeスポーツを用いたソリューションという新たな切り口にも積極的に取り組んでいる。



代表取締役
高尾 恭平

ソーシャルゲーム会社のプロデューサー・子会社の代表を経て、共同代表の谷田と2015年11月にウェルプレイド株式会社を設立。自身も無類のゲーム好きであり、その体験が現在自身が夢として掲げる「ゲーマーが世の中に支持される世界を築くこと」につながっている。2020年に大阪で開業しeスポーツ専用施設「REDEE」のプロデュースと運営にも関わる。

2021年2月にWellplayedとRIZeSTが合併し、ウェルプレイド・ライゼストとなり、現在3代表制でeスポーツに関する幅広い事業を運営。

一気通貫でご提案できます

イベント企画運営



eスポーツ黎明期からコミュニティイベントや国内最大級のeスポーツ大会の企画・運営を通して培ってきた知見を生かし、開催期間やオンライン・オフライン開催など様々な条件下で幅広く提案が可能です。また、公正かつ円滑な運営・配信を一気通貫で対応いたします。

インフルエンサーマーケティング



eスポーツ業界で活躍するYouTuberやストリーマーといったインフルエンサーやウェルプレイド・ライゼストに所属するプロeスポーツ選手や実況者等のキャスティングを含めた企画提案を通して、総合的にマーケティング支援をいたします。

コミュニティ向け施策



社内懇親会や運動会といったeスポーツを活用した企業レクリエーション、サッカーや野球といったスポーツとeスポーツを掛け合わせたイベント、地方創生や地域への集客を目的としたイベントなど、オンライン・オフライン問わず提案いたします。

施設設計・運営



日本初のeスポーツ施設「e-sports SQUARE」(秋葉原)や日本最大級のデジタル教育施設「REDEE」(大阪)といった施設の立ち上げから運営までの実績を生かし、施設設計から機材選定まで幅広く提案いたします。

教育事業



eスポーツのイベント企画運営やコミュニティ向け施策、施設立ち上げに携わってきたウェルプレイド・ライゼストのプロデューサーが講義を行うなど、教育教材の提供を通じて人財育成をサポートいたします。

講演・セミナー



eスポーツに関するセミナーを承ります。近年盛り上がりを見せるeスポーツについて、一つの事業として自社内で戦略を立てるといった、他業界とのタイアップを考える方が増えています。そこで、eスポーツの実情やタイアップヒントのきっかけづくりとして、テーマに沿ったeスポーツセミナーをご提案することが可能です。

ACHIEVEMENT

このようなことを行なってきました

プロeスポーツシーン

PUBG JAPAN SERIES



国内最高峰のeスポーツリーグ、DMM GAMES主催の「PUBG JAPAN SERIES」の裏方として、企画立案、大会運営、放送制作をサポートしました。試合映像を作る「オブザーバーチーム」による観戦しやすい環境構築に力を入れました。

VALORANT Mildom Masters



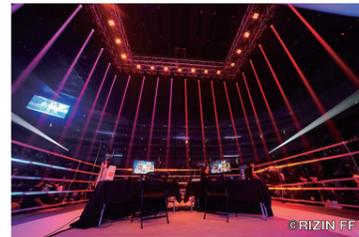
公認大会と差別化し、選手にフォーカスを当て視聴者が選手を身近に感じてもらうことで新規ファンを獲得。また、選手のスタッツを数値化した選手の強さ・凄さを伝えたことで、配信の同時接続者数が最大11,100人にのびりました。

STAGE:0



株式会社テレビ東京、株式会社電通が主催する全国高校No.1チームを争う「eスポーツの甲子園」。国内最大級の高校生対抗eスポーツ大会の裏方として、大会運営ゲーム映像制作をサポートしました。

RIZIN .13 × TEKKEN7 SPECIAL MATCH



格闘技の第10試合に、「鉄拳7」日韓戦を実施。試合のPVや演出すべてを格闘技ファンに届けるために、メーカーと格闘技団体の橋渡し、地上波サイズの演出の実現、地上波の生放送現場におけるスピーディな運営を行い、リング上で試合を開催しました。

教育事業

神戸専門学校公演



神戸電子専門学校の学生および一般の方向けに、代表の谷田がeスポーツ市場や仕事内容に加え、学生のうちに成し遂げるといことなど、幅広い切り口でYouTubeにて基調講演を実施しました。

クラーク記念国際高等学校



2021年度よりクラーク記念国際高等学校開校する「CLARK NEXT Tokyo」へ、eスポーツアカデミー教材を提供します。座学・実技を織り交ぜた講座で、eスポーツの制作におけるプランニングから実行までの基礎知識に触れていただくことができます。

esports 銀座 school イベント運営授業の実習出演



「esports 銀座 school」の生徒たちが企画・運営を行った模擬イベントに、ウェルブレイド・ライゼストに所属するeスポーツキャスターの水上侑が演者役として参加。模擬イベント終了後は、eスポーツの現場を数多く経験している水上目線でのフィードバックの機会を設け、クライアント様・生徒様から「いい刺激になりました」などの感想をいただきました。

REDEE/e-sports SQUARE 施設関連

#コンパス 日本VS中国代表バトル



ライトな空気感の通常大会に対し、会場照明・BGM・ドレスコードなどをシリアスなトーンに仕上げ特別感を演出。無観客試合とし、配信視聴者数の獲得には大会前から代表選手インタビュー動画の事前公開など動線を設計しました。

REDEE デジタル体験学習



数百名の学生に対し、eスポーツ文化やシーンの盛り上がりやどう伝えるかがポイントと考え、プロゲーマー体験アリーナでチーム対抗戦を開催。スタッフの実況や演出により、ゲームルールを知らない学生でもeスポーツの醍醐味を実感いただきました。

Sengoku Gaming 新コースター発表会



新チーム記者会見をプレスリリース作成からメディア誘致まで一気通貫にてサポート。ゲームに特化したメディアと連携をしてニュース拡散に貢献しました。

地方創生

eスポーツシンポジウムin沖縄



eスポーツ市場と将来性、社会的な役割まで、業界を牽引する有識者を招いたパネルディスカッションに代表の高尾が登場。また、同会場でeスポーツ大会が開催され、eスポーツに触れ、観る場が提供されました。

NSG夏フェス業界・お仕事体験&大学園祭 2018 in トキメッセ e-sports会場



大学園祭のeスポーツ会場にて複数タイトルのイベントを進行しました。また、eスポーツのお仕事紹介セミナーや相談窓口を設置し、ご来場いただいたお客様へeスポーツを訴求しました。

eスポーツの仕事に就こう!! 就職氷河期世代向けプログラム



「eスポーツと周辺産業の理解」というテーマで、eスポーツ周辺の8職種の業務内容や取組事例について、YouTubeを活用したオンラインセミナー形式で紹介。代表の谷田が登場しました。

コミュニティ

ゆるふわeスポーツ座談会



プロゲーマー・大会主催者・eスポーツ企業・実況解説者などの様々なジャンルで活躍する方をお招きし、実態や悩み、笑い話などのトークセッションや、「ギャルが一番感動するeスポーツタイトルは何か」をプレゼンする企画などを行う「ゆるふわeスポーツ座談会」を隔月で実施。

ソフトウェア販売

Grabyo



Grabyoとは、クラウドベースのビデオ制作、編集支援プラットフォームです。ブラウザで操作できるため、インターネットに接続できればどこでも操作が可能で、制作スタッフが自宅から映像制作することができます。

GIKEN ACCESS



GIKEN ACCESSとは、ライブ配信に特化したデータアーカイブです。コンテンツ・ユーザー・プラットフォームの3軸でライブ配信のパフォーマンスを測ることができます。

FACILITY

運営施設

日本初のeスポーツ特化施設

e-sports SQUARE



e-sports SQUAREは、日本初のeスポーツ専用施設です。eスポーツイベントに特化した会場内は、配信機材から音響、照明までイベントに必要な機材と、豊富な知識と柔軟さを兼ね備えたスタッフが揃っており年間180本以上のイベントが実施されています。



イベントのニーズに合わせたレイアウト変更が可能です。eスポーツの大会やパブリックビューイング、新製品発表会まで幅広く対応することができます。



大会やイベントの成功に、飲食の役割は欠かせません。ドリンク類はもちろん、お食事メニューも提供可能です。



大会やイベントのイメージ、雰囲気に合わせて照明の色、効果証明を多彩に変化させることができます。

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-2-12 Box'R AKIBAビル2F

配信専門スタジオ

ウェルプレイド スタジオ



収録・動画配信に特化したスタジオです。防音設備の他、業務用機材を常設しており、山手線、南北線からもアクセスしやすく3Roomに仕切られた使いやすいスペースを1フロアごとお貸し差し可能です。



遠隔ゲーム番組配信サービス



通常、ゲーム大会や生放送などの動画配信時は10~20名のオペレーターと演者、プレイヤーが配信スタジオに集合しますが、「遠隔ゲーム番組配信サービス」はオペレーターが遠隔で対応してもスタジオ配信と同クオリティを保った状態で動画配信ができるシステムです。スタジオで対応するオペレーターの数を2人まで絞ることができ、演者、プレイヤーは自宅にいながら3密を避けたりリモート動画配信が可能です。

〒114-0015 東京都北区中里2-19-8 銀座プロセスビル4F

日本最大級のデジタル教育施設

REDEE



REDEE(正式名称: REDEE WORLD)は子供がゲームの体験を通じて広範な知識・スキルを獲得するための施設です。日本最大級のeスポーツ専用アリーナからYouTuber体験エリア、プログラミング体験エリアまで子供たちが大好きなゲームを学び、ゲームで学ぶ。学びと遊びが出会う場所となっています。



【巨大スクリーンを有するアリーナ】プロeスポーツプレイヤー体験からeスポーツ大会の参加/観戦まで、258席あるアリーナの大型スクリーンで迫力の映像をお届けします。



【プログラミングを学ぶ】プログラミングを理解するにはゲームを創ってみるのが一番です。創り、遊び、また創る。トライアンドエラーが学びの第一歩です。

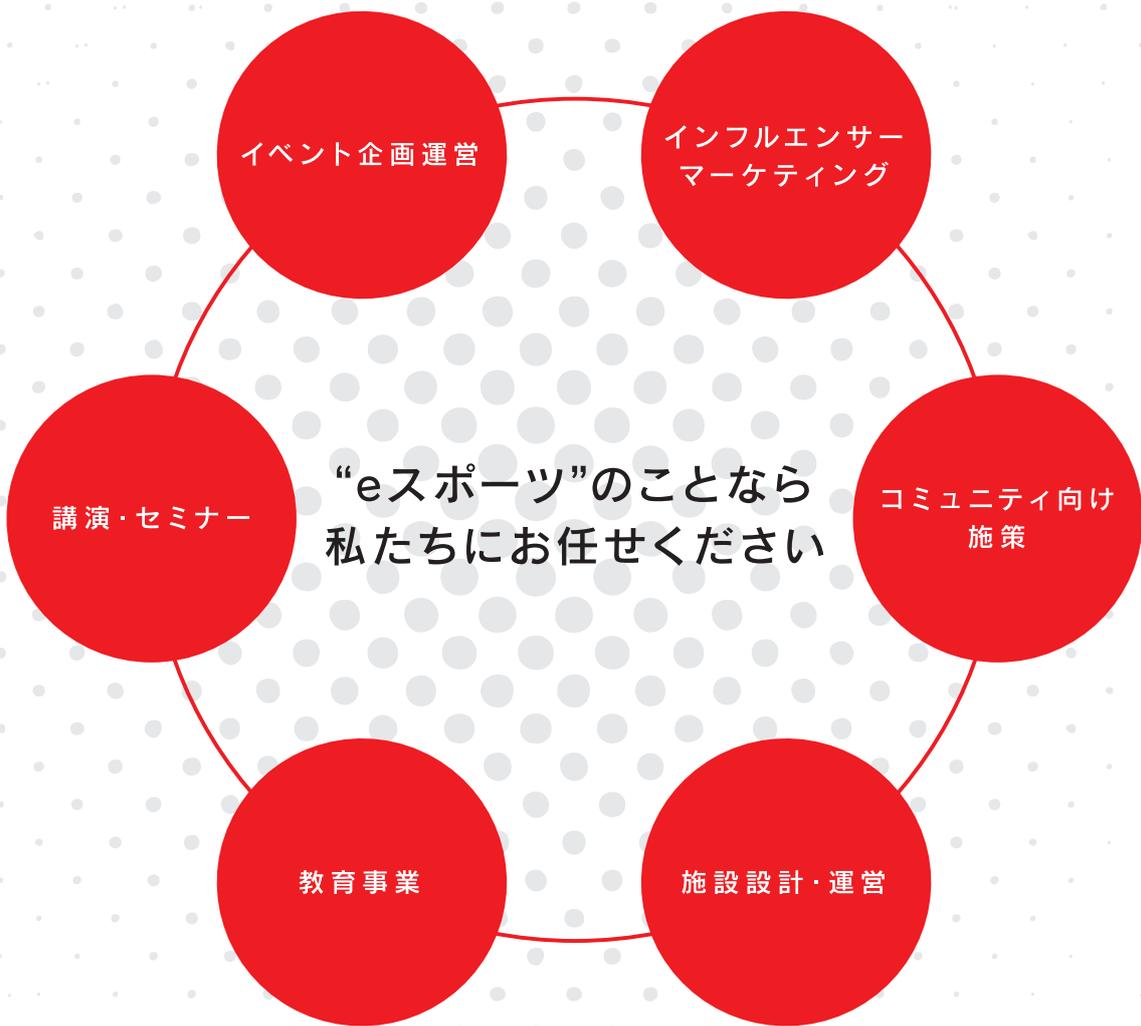


【映像制作を学ぶ】ゲーム実況やYouTubeなど子供たちがいつも観ている動画の制作方法を学びます。デジタル技術に触れれば、自分で創ってみたいくなるはず。



【親子で遊ぶ】REDEEは親子と一緒に学び、遊ぶ施設。Mama Cafeでは親の「プログラミングって本当に必要なの?」「ゲームに夢中になって大丈夫?」といった疑問に答えます。

〒560-0826 大阪府吹田市千里万博公園2-1 EXPOCITY内



会社名 ウェルブレイド・ライゼスト株式会社
英文社名 Wellplayed Rizest Inc.
創立 2015年11月19日
住所 〒160-0015 東京都新宿区大京町22-1 グランファースト新宿御苑6F

TEL 03-6380-1020
FAX 03-6380-1130
MAIL info@wprzt.jp
URL <https://wellplayed-rizest.jp/>

