

各位

2020年7月8日  
株式会社サイバー・コミュニケーションズ

**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**

株式会社 CARTA HOLDINGS のグループ会社である株式会社サイバー・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）および凸版印刷株式会社（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）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。

CCIと凸版印刷は、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、CCIと凸版印刷は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、その後予告なしに変更されることがあります。

#### 【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社サイバー・コミュニケーションズ

データ・ソリューション・ディビジョン 小高根 五條 米澤

マネジメントオフィス 工藤

E-mail: [esports-pj@cci.co.jp](mailto:esports-pj@cci.co.jp)

#### 【報道関係者お問い合わせ】

株式会社 CARTA HOLDINGS 広報室

問い合わせフォーム: <https://cartaholdings.co.jp/contact-pr/>