

各 位

会社名 GFA株式会社
代表者名 代表取締役 片田 朋希
(JASDAQコード番号：8783)
問合せ先 経営企画部 主任 西野 麻衣
(TEL 03-6432-9140)

eスポーツ事業の拡大及び配信スタジオ化の強化並びに eスポーツスタジアム化による次世代事業への本格参入に関するお知らせ

～コロナに打ち勝つ！次世代事業で実現する生産性向上～

当社は、eスポーツが国体で採用されるなどの社会的な意義などを鑑み、eスポーツ事業への参入を既に行っております。また当社主催でeスポーツ大会を開催し、国内では賞金総額過去最大級の大会を開催するなどいくつかの実績もございます。

子会社が保有するナイトクラブ CLUB CAMELOTはeスポーツ大会の会場としては申し分のない施設であること。また同施設のアイドルタイムの売上拡大にもなることから、同施設をeスポーツスタジオに対応させることといたしました。

具体的には、配信スタジオ、eスポーツスタジオとして利用可能な設備を整えて参ります。本取り組みから、良質で安価な施設を提供することで、eスポーツ業界全体に対して貢献できるとしており、東京の中心である渋谷から世界にeスポーツを発信してまいります。また、CLUB CAMELOTの収益力強化にもつながると思っております。

【eスポーツ事業・配信事業参入の背景】

日本のeスポーツ市場は2018年から大きな盛り上がりを見せており、国体の文化プログラムといった大きな大会から地域活性化を目的とした大会まで各都市大小様々な大会が開催されるまでになりました。

当社におきましても先日開催した自社主催eスポーツ大会を契機にCLUB CAMELOTの規模や音響等の設備だからこそ可能なeスポーツイベントの更なる可能性を見出すことができました。

また配信事業では、YouTubeに代表されるようにコロナ禍であっても密を回避した配信が非常に重要視されております。当社は、CLUB CAMELOTの設備を最大限に活かした配信スタジオ、eスポーツスタジオを完備することにより、配信イベント業界の方々及びイベンターの皆様へ良質で安価な施設を提供することで次世代事業への貢献をいたします。

【事業強化と収益確保】

COVID-19拡大の影響によって、人が集まるイベントなどの開催が困難になり、あらゆるイベントが中止を余儀なくされました。しかし、コロナ禍で急激に成長したのが配信事業です。CLUB CAMELOTにおいては、配信スタジオ化を強化することにより、YouTubeなどのLIVE配信スタジオ貸し、TV収録、eスポーツ会場などさまざまなイベントの活動を感染症対策を徹底して実現させます。それに伴い、未稼働時間においての新たな収益が見込める事を確信しております。直近では、自社主催のeスポーツ大会「The Craze」をオンライン配信で開催いたしました。オンライン配信による大会中継は大変反響があり成功という結果で終わりました。この結果を持って、未稼働時間である昼間にスタジオ提供として配信業界との接点を強化するとともに、「The Craze」公式チャンネルのチャンネル登録者数、配信回数を向上させ、配信スタジオを利用して頂いたお客様の配信の集客に貢献できる体制を整えます。コロナ禍であっても、配信スタジオ提供としての売上拡大だけでなく、独自コンテンツ配信を活用した宣伝広告による売上拡大を目指します。

【eスポーツイベント開催拡大】

当社は、2020年9月に初のeスポーツ大会を開催いたしました。本大会はLIVE配信システムを採用いたしました。当日の「The Craze For CAMELOT」公式YouTubeでは、平均視聴人数が約7000人であり最高視聴人数が約8100人にも昇り、大きな盛り上がりを見せております。現在では、公式YouTubeの視聴回数は6.8万回以上、総再生時間が2.5万時間以上を記録いたしました。Twitterではインプレッション数が50万を超える結果となりました。前回のご報告時より、視聴回数1.8万回以上、総再生時間は1.4万時間以上増加しており、Twitterのインプレッション数は20万増加しております。これらの数字は緩やかではありますが現在も増え続けております。また本大会の賞金総額500万円はスポンサー様のサポートで全てカバーすることができました。この結果をもって自社主催のeスポーツ大会開催を拡大し、年に4回開催を目標にいたします。既に次回大会の開催も決定しており、2020年12月12日（土）に「The Craze × ROOTS FINAL 2020 Supported by eスポーツ MaX」を開催いたします。

当社は、培ったeスポーツ事業のノウハウと配信事業及び配信スタジオ化の3本柱で、密回避を徹底した様々なイベント開催・提供を目標にコロナに打ち勝って行きます。

インプレッションと総再生時間の関係

データ範囲 2020/08/06~2020/11/17 (104日間)



これまでのチャンネル視聴回数は 68,178 回です

視聴回数	総再生時間 (時間)	チャンネル登録者
6.8万	2.5万	+1,104

【The Crazeと開発中のレーシングアプリ 高い親和性】

「The Craze」の再生数及登録者数の増加に伴い、来春リリースの携帯ゲーム「ドリフトレーシングゲーム」のダウンロード数にも貢献できると考えております。

具体的にはThe Crazeでの再生回数100万回を目標にコンテンツ制作活動を強化して自社メディアを構築しドリフトレーシングゲームに対する認知度を向上させて宣伝広告費の増加に依らないダウンロード数の獲得を目指します。このようにオンライン配信によるeスポーツ大会「The Craze」と携帯ゲーム「ドリフトレーシングゲーム」には、親和性が高く将来的に自社主催大会開催も検討しております。

また、自社で培ったデジタルマーケティングのノウハウや配信スタジオ化ノウハウを業界にも横展開していくことで、eスポーツ業界の更なる発展にも貢献します。

【構築と向上】

当社は、eスポーツ事業の発展のため、更なる強化のためGFA公式サイト及び「The Craze」のチャンネルコンテンツを見直し、WEBサイトを新たに開設します。一新したWEBサイト・チャンネルでeスポーツ選手のコラボレーションによる情報発信など、ファンの皆様によりお楽しみいただけるコンテンツを提供していきます。

【GFA eスポーツ事業とは】

当社は、eスポーツはこのコロナ禍であっても、密を回避し暮らしを豊かにし感動と興奮をお届けするソーシャルエンターテインメントだと考えています。世界を超え、言葉の壁を超え、人々に情熱と興奮をもたらし、感動と友情を芽生えさせる無限大の可能性があると信じております。多くの人が集まり・つながり・夢中になり、遊びと楽しいを共有できるコンテンツであり続ける新たなコミュニティです。当社は、人々のより良い楽しみに貢献し続けることができるようこれからも取り組みを加速していきます。



「The Craze For CAMELOT」

「The Craze × ROOTS FINAL 2020 Supported by eスポーツ MaX」

2020年12月12日（土）に「The Craze」の第二弾を開催いたします。
本大会名は「The Craze × ROOTS FINAL 2020 Supported by eスポーツ MaX」と題して、皆様に前回大会よりもパワーアップしたeスポーツ大会をお送りいたします。
なお、本大会は当社と関連会社である株式会社DKアソシエーションが共同主催いたします。

■ The Craze公式SNSの最新情報

「The Craze」の最新情報は公式アカウントより更新しております。
次回大会についても公式アカウントよりご報告いたします。

Twitter : <https://twitter.com/TheCraze3>

facebook : <https://www.facebook.com/The-Craze-105611837939036>

■ 株式会社CAMELOT とは

2020年2月28日に当社が株式を取得し子会社化いたしました。CAMELOT社は2005年に設立され、JR渋谷駅から徒歩5分にある場所にてCLUB CAMELOTというナイトクラブを運営しております。CLUB CAMELOTは地下1階から地下3階までの3フロアで約326坪の広さを有する大型店舗で、繁盛日にあたっては一日あたり約2,000人超が来場するなど、日本屈指の動員数を誇るナイトクラブです。また「BEST OF JAPAN CLUBS」で2年連続1位に輝くなど国内でも高く評価されております。

<http://www.clubcamelot.jp/index.php>

■ CLUB CAMELOTのスタジオレンタル

「CLUB CAMELOT」は昼間のアイドルタイムの有効活用としてスタジオ貸しを開始しました。ジャンルは幅広く想定しており、eスポーツ・ヨガ・ダンス・エクササイズ・ショー・結婚式の二次会など多岐にわたります。主催者様のニーズにあった提供がよりできるよう、内装のリニューアルも着手しており、

大きな音に対するイベント運営社への営業を充実させると同時に、今までできていなかったアイドルタイムの営業の強化をしております。スタジオ見学やご依頼については随時受け付けております。eスポーツ大会、ゲーム・TVの収録現場、アイドルLIVEなどご利用をご検討中のお客様は是非お問い合わせください。スタッフ一同、ご連絡お待ちしております。

以上