

Good Luck!! For All eSports Players.



南海電鉄グループが創り出す、新しい“未来”

eスポーツを通して誰もがもっと輝くことができる、活力のある沿線地域へ

南海電鉄は今、「未来探索」として、公共交通事業とまちづくり・不動産事業に次ぐ新たな事業の創出・育成に注力しています。その一環として、eスポーツ事業に 2021 年より参入し、よりスピード感をもって当事業を推進するべく、eスタジアム株式会社は 2022年4月に、南海電鉄グループ企業として創業いたしました。

鉄道会社の未来への取り組みが、なぜ「eスポーツ」なのか。その理由は、南海電鉄グループのこれまでの歩みにあります。

南海電鉄および eスタジアムが本社を構える「難波」は、興行文化始まりの土地として栄え、古くより大阪の街を盛り上げてきました。南海電鉄はその一翼を担い、戦後 5 年後には大阪スタジアムを設立。街の復興に並行して、野球文化の醸成とともに青少年の健全な育成に寄与してきた歴史があります。

そして今再び、その DNA を受け継いだ事業として取り組み始めたのが「eスポーツ」です。大阪スタジアムがあったまさにその場所に、時を経て私たち南海電鉄が、21 世紀は「eスポーツ」で新しい文化を醸成し、若い世代をはじめとする幅広い世代が、集い、楽しみ、滞在できる「難波」で、新時代のエンターテインメントシティの創造を実現いたします。

eスポーツは若い世代を中心に、その市場は年々拡大を続け、今はプレイヤーだけが楽しむものではなく「観戦する」「好きな選手を応援する」といった、スポーツ・競技、そしてカルチャーとしての概念へと変わり始めています。そんな eスポーツを、性別や年齢、世代を超えて楽しめるエンターテインメントとして、文化として、地域の皆さまとともに、育てていきたいと思っています。

eスポーツには、私たちにもまだまだ計り知れない力があると思います。これからも南海電鉄および e スタジアムは、難波エリアのみならず、沿線地域を中心に、eスポーツイベントの開催や誘致を行うことで、そこに訪れる人々の流れを創り、そのことが地域経済の活性化に寄与し、沿線価値の向上につながる、そんな事業に育てるべく努力してまいります。

「eスポーツを、性別や年齢、世代を超えて楽しめるエンターテインメントにしたい」
そんな強い想いで、この事業を育ててまいります。
今後とも、皆さまのご支援のほどを、どうぞよろしくお願いいたします。

南海電気鉄道株式会社
上席執行役員 CEO補佐
社長直轄プロジェクト担当
eスタジアム株式会社
代表取締役 松本 保幸



現存する日本最古の私鉄として、なんばから泉州・和歌山を結ぶ南海本線、世界遺産・高野山を結ぶ高野線の2本の路線を基軸に、鉄道のほかショッピングセンター、住宅開発など多彩な事業の展開により、地域に欠かせない企業として、人々の日常を支えています。

社 名 南海電気鉄道株式会社
Nankai Electric Railway Co.,Ltd.

創 業 1885年 12月27日

設 立 1925年 3月26日
(会社の設立登記：1925年3月28日)

本 社 所在地 〒556-8503
大阪市浪速区敷津東二丁目1番41号

資本金 72,983百万円

事業内容 鉄道事業、開発関連及び付帯事業
(開発事業、流通事業、土地建物賃貸事業)



● 南海線
● 高野線



LEGACY INTO THE FUTURE 歴史を超えて、新たな可能性へ

地域共生・共創 / 多様な暮らし方

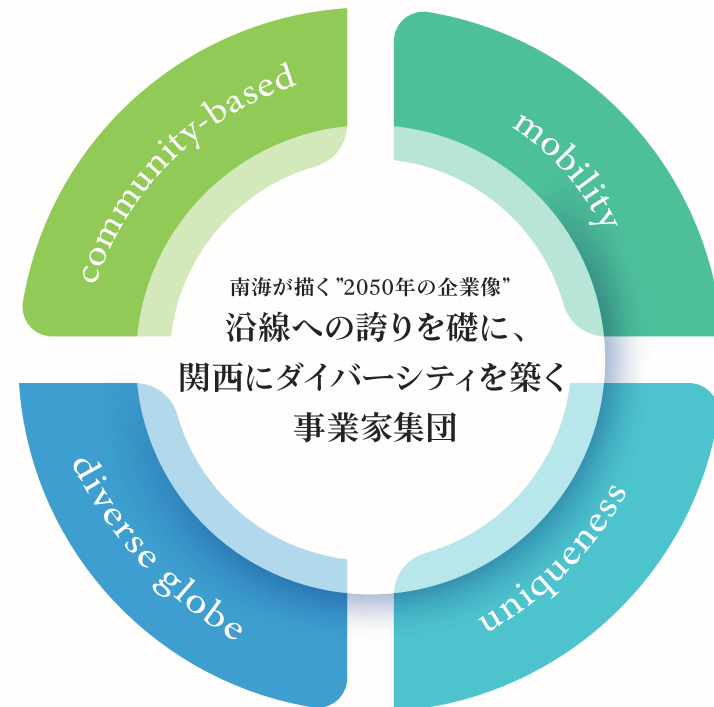
地域の人々とともに

地域密着を旗印に、地域・沿線の人々とのつながりを大切に保ち、多種多様な人々が幸せに暮らせる多彩な“まち”を、地元と一体となって創っていきます。

多様性・グローバル

Think Globally, Act Locally

関空という世界（アジア）とつながる玄関口、そして“なんば”という多彩なまち・・・、これからも世界から多様な人々が集うこの地に寄り添いながら、互いの価値観や個性を認め、高めあえる多様性を育んでいきます。



モビリティ

公共交通事業者としての使命

これまで沿線で培ってきた安全安心の運輸事業の歴史とその責任を、“人與人”、“まちとまち”、そして“人とまち”をつなぐ多様なモビリティ事業への深化で具現化し、未来につなげていきます。

南海らしさ

“みらい”を自ら切り拓く強い意志

創業からの長い歴史、その道筋で築いてきた南海グループの文化とアイデンティティ、そしてこの先の新たなロードマップ。私たちは、社会の一員としての使命と責任を胸に、新しいことに“挑戦し”、“やりきる”事業家集団となり、南海の“みらい”を切り拓いていきます。

未来探索の始動

2022年～2024年の3カ年では、中期経営計画「共創140計画」を掲げ、公共交通事業、まちづくり・不動産事業に次ぐ、第三の柱の創造に注力。新たな事業創造「未来探索」として、eスポーツ事業をはじめとした様々な事業に着手し、デジタル顧客接点の構築による沿線の新価値創造を実現するとともに、多種多様な人々が輝くことができる“まちづくり”に取り組み、事業戦略の基礎を構築しました。

共創の深化

2025年から、新たに「NANKAIグループ中期経営計画2025～2027」を掲げ、コア事業である公共交通事業、不動産事業への集中投資はもちろん、未来探索に継続して取り組み、さらなる深化を経て、“選ばれ続ける沿線づくり”をグループ全体で実現します。これまで築いたビジネスモデルを沿線外へ拡大し、各地域の産官学と連携を強化することで、eスポーツを通じた地方創生を推進します。

組織体制の強化

急速に変化する業界へ柔軟に対応するべく、eスポーツ事業は2025年度より“社長直轄プロジェクト”として新体制へ改編いたしました。新体制のもとeスポーツ事業を入口としてデジタル領域の開拓を進め、メタバースやXRをはじめとする最先端技術を活用した“WEB3.0時代のまちづくり”にも取り組んでいきます。「鉄道会社＝移動の提供者」という枠を超え、「未来の都市体験を創出する企業」へと進化します。

2022-2024
共創140計画

NANKAIグループ
中期経営計画2025-2027

Inherit the spirit

南海ホークスから 受け継がれるDNA



スポーツ

×

青少年の健全な育成

南海電鉄が本社を構える「難波」は興行文化発祥の地として、古くより大阪の「まち」、「人」に活気をもたらしてきました。ただ、その「難波」もまた、戦後には人々が希望を失うような光景が広がっていました。そこで、南海電鉄は人々が「夢」をもって、これからの未来を歩めるよう、戦後間もない1950年に「大阪スタジアム」を建設し、南海ホークスが誕生しました。その後、南海ホークスの黄金期を築いた監督により創設された公益財団法人 日本少年野球連盟では、発達途上の青少年たちが安全に野球に取り組めるよう、投球規定回数の制定などの環境整備を行い、野球文化は全国へと広がっていきました。このように、南海電鉄は大阪「難波」から、野球文化の醸成に尽力するとともに、野球を通じて青少年の健全な育成に寄与してきた歴史があります。

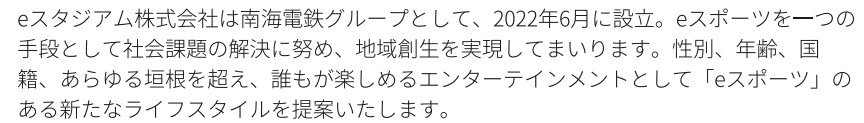
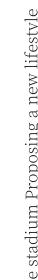


そして今、私たちはそのDNAを受け継ぎ、現代の新たな文化である“eスポーツ”を通じて青少年の健全な育成に寄与しています。eスポーツは年齢、性別そして国籍をも超えて、誰もが輝くことができる競技です。ただその一方で、プレイヤーの教育体制の整備は発展途上で、業界の課題とされています。そこで私たちは、青少年たちがデジタルリテラシーを学び、eスポーツに健全に夢中になれる場所として「eスタジアム」を開業しました。かつて、野球を通じて“人”が輝き、“まち”が栄え、“文化”として愛されてきたように、eスポーツを新たな文化として、人に活力をもたらし、大阪をさらに魅力溢れるまちへと成長させます。



かつての大阪スタジアムは、商業施設「なんばパークス」へと姿を変え、eスタジアムなんば本店はまさにその場所に施設を構えています。ここ“なんば”を本拠地として、全国の施設からeスタジアムの輪を広げてまいります。

 'なんかいいね'があふれてる
NANKAI



社 名	eスタジアム株式会社（南海電鉄グループ） estadium Co.,Ltd.
創 業	2022年（令和3年）4月28日
設 立	2022年（令和3年）6月1日
代表取締役	松本 保幸 池田 浩士
本 社 所在地	〒542-0076 大阪府大阪市中央区難波4-4-4 難波御堂筋センタービル10階

Corporate philosophy

企業理念

私達はeスポーツの文化発展に寄与し、
“プレイヤーファースト”の精神で
eスタジアムを運営いたします。

2018年に「eスポーツ元年」を迎えた、まだ新しいこの市場を、ただの「流行り」では終わらせずに、音楽やダンスと同じような「ひとつの文化」として成長させるため、eスタジアムを運営していきます。eスタジアムを訪れるお客様一人ひとりが主人公であるように、常に「プレイヤーの目線」にたった施設運営。そして、プレイヤーが飽きることのない刺激とワクワクを生み続けることができるeスポーツ業界の泉こそが、eスタジアムであることをここに宣言します。

Mission ミッション

e スポーツを通じた社会課題の解決～地方創生の実現～

eスポーツが「ひとつの文化」として社会に根差し、2060年問題の解決へ向けた地方創生長期ビジョン「まち・ひと・しごと創生」に貢献するため、私たちはeスタジアムを運営していきます。

活力ある地域社会を

年齢や性別、障がいの有無に関わらず、eスポーツを通して多様な人々が活躍できる環境を作り、活力のある地域社会を実現いたします。

つながり、そして更なる発展へ

全国各地でイベントを開催することで交流人口の増加を実現。また開催地域を拠点とする企業や自治体を持つ魅力を、イベントを通して発信することで関係人口の増加に貢献いたします。

eスポーツで新たな教育を

eスポーツを通して新たな「発見」「学び」「体験」の機会を提供し、これからの未来を担う青少年の健全な育成に寄与してまいります。

人が集う、魅力あふれる地域に

市町村や自治体と積極的に連携を図り、地域イベントを開催することで「人」と「人」とのつながりを大切に、地域コミュニティの活性化に努めます。

Vision ビジョン

eスタジアムは「会員数No.1」のeスポーツ施設を目指します。

eスタジアムがeスポーツの「第一想起ブランド」となるよう運営いたします。

eスポーツのある新たなライフスタイル、「eスタスタイル」を提案いたします。

eスポーツマンシップの尊重

「プレイヤーファースト」の精神をもって公正なプレイの尊重。
また相手に対する尊敬・賞賛、礼節をもってプレイすることの重要性をeスタジアムが体现します。

自由開放特区「もっと楽しく、もっと刺激的に、もっと健康的に、もっとエンターテインメントに」

eスポーツが老若男女問わず幅広い世代のエンターテインメントとして、また新たなライフスタイルとして、新しい文化構築を行います。

消費場所ではなく「創費」場所であること

プレイヤーをはじめ、来店されたすべてのお客様が、自らの成長や何かを創造するために投資できる場所、時間を提供いたします。

オルタナティブセカンドプレイス

自分の好きを通して、誰もが「もっと」輝ける居場所。
eスタジアムは、そんなオルタナティブセカンドプレイス「もう一つの自分の居場所」であり続けます。

Value バリュー

Brand statement

ブランドステートメント

eスポーツのある ライフスタイルを

今までにない全く新しい概念のenvironment (環境)をつくり
もっと entertainment に さらなる enjoy を追求しよう。

eスタスタイル という、 新しいライフスタイルの提案を。

「eスタスタイル」とはプレイヤーをはじめ、プレイヤーと共に来店された方、グッズに魅了された方、それぞれがeスタジアムにおいて様々な楽しみ方をもっていることを意味します。

現代のカフェスタイルでは、ゆったりとした席で、美味しいコーヒーを楽しむスタイルが当たり前になりました。私たち e スタジアムも e スポーツ施設の新しい可能性と在り方を模索し、ご来店いただくプレイヤーはもちろん、すべてのお客様にそれぞれのeスタスタイルを表現いただける居場所になればと思うのです。

Brand Concept

ブランドコンセプト

誰もまだ見ぬ eスタスタイル を創り出そう。

eスタジアムは単なるeスポーツが楽しめる場だけでなく、「eスポーツを健全なスポーツとして育成する」という使命を持って、eスポーツ事業に取り組んでいます。老若男女問わず幅広い世代のエンターテインメントとして、また新たなライフスタイルとして、新しい文化構築を行ってまいります。モニターの中のゲームが楽しいから、モニターの外の世界も楽しい。そんなeスタジアムを目指します。

もっと楽しく。もっと刺激的に。

もっと健康的に。

もっとエンターテインメントに。

自由解放特区

eスタブランドカラー



DIC167



DIC170



DIC181

eスタジアムに訪れる人々が元気をチャージできるようにと思いを込めたビタミンカラーと、eスポーツのスポーティさを表現した3色で構成されたブランドカラー

創費

「時間とお金を消費する場ではなく、
eスポーツを通して、ここで何かを創造していく場」

eスタジアムではeスポーツのプレイをただ楽しむだけの場ではなく、この空間、この時間を「自分時間」として有意義かつ密度濃く過ごせるような、自分のための「創費場所」であってほしいと思うのです。

消費は、一時的な欲求へ時間やお金を費やすという行動に対して、
創費は、「自分の成長」また「何かを創造する」ために時間やお金を投資する行動を指します。

私たちはeスタジアムを、単に時間を消費するだけの場所にしてほしくありません。
ご来店いただく全てのお客さまが自分の「居場所」として、
そして自身に誇れる「創費場所」にしていきたいのです。

オルタナティブセカンドプレイス

「もう一つの自分の居場所」

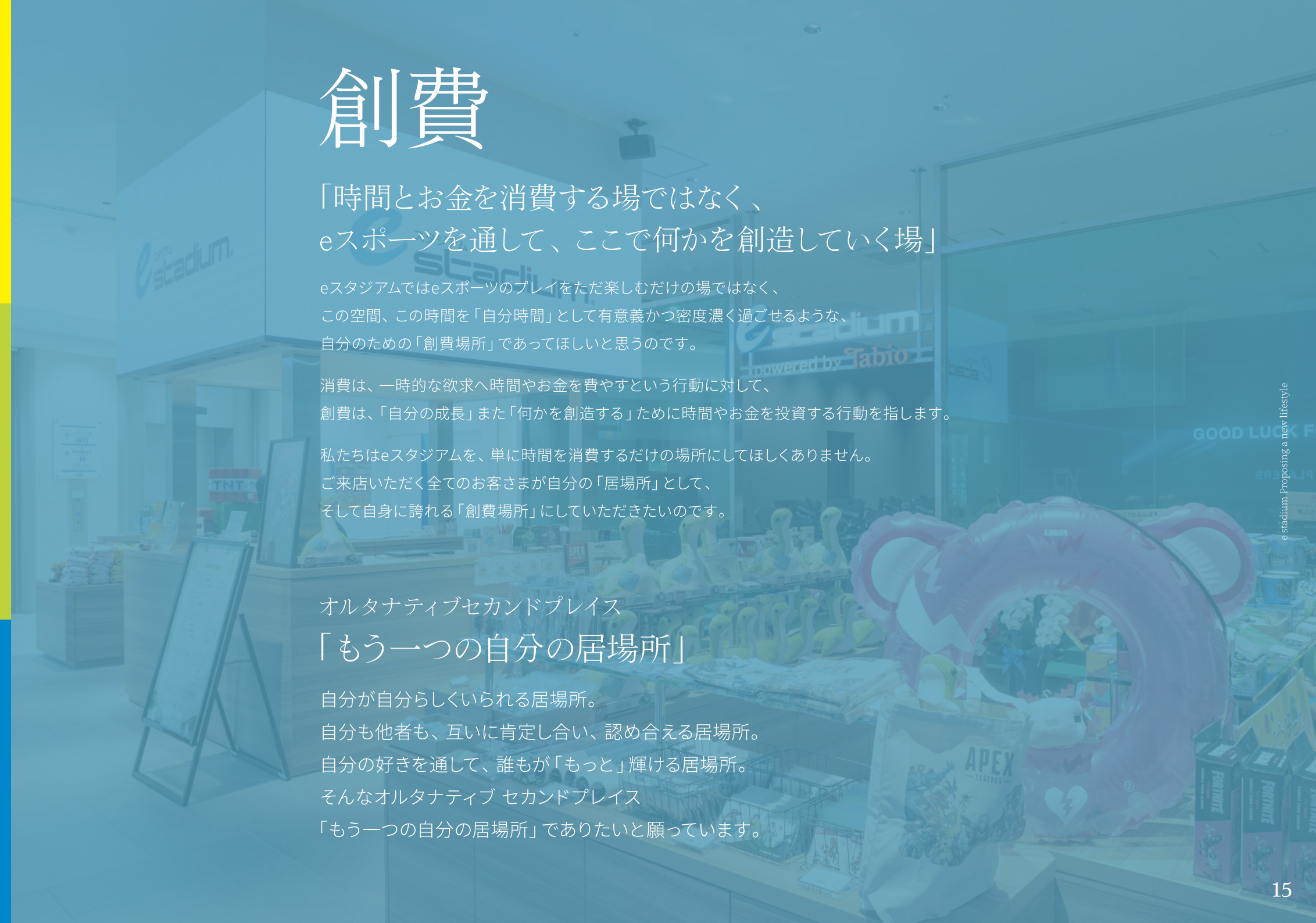
自分が自分らしくいられる居場所。

自分も他者も、互いに肯定し合い、認め合える居場所。

自分の好きを通して、誰もが「もっと」輝ける居場所。

そんなオルタナティブ セカンドプレイス

「もう一つの自分の居場所」でありたいと願っています。



MASCOT CHARACTER

マスコット キャラクター

プレイヤーに寄りそい、
見守り、幸運をもたらすもの

だるまとたぬきが合体した生き物

足は短いが運動神経は良い

かわいい大きな目

優しくかわいい癒しキャラ

勝利を願うあまり、応援についつい力が入りすぎることも

転んでも起き上がる不屈の精神

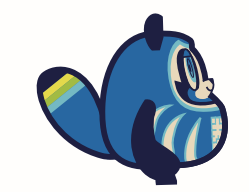
おなかを太鼓のようにたたいて笑わせ元気づける

まほうの葉っぱでドロンっと変身

ゲームの世界も行き来できる

幸運の持ち主で縁起が良い

ヴィクティ
Vicky



Character story

ある一人のゲーム好きな少年は、いつも通っているゲーム施設にいた。でも、なんだかこの日は少し元気がない様子。そんな帰り道、都会の森に突然大きな雷が落ちた。少年は興味本位で森に足を踏み入れ、さらに奥へ進むとそこに不思議な生き物が現れた。見た目はダルマとタヌキが融合しているようで、目が大きく体は丸っこい。尻尾があるその生き物は、転んでも起き上がる変な生き物だったが、優しく可愛かった。少年は驚きながらも、その生き物に近づいて話しかけた。すると、その生き物はお腹をポンと太鼓のように叩くと、目をキラキラさせてお腹に文字が浮かび上がる。「友」。この不思議な生き物は会話はできないけど気持ちを表現できるようだ。少年はその生き物に興味を持ち、ゲーム施設に通うたび森で世話をしながら、心を通わせ仲良くなっていく。

その生き物から不屈の精神を学び、ゲームは上達して仲のいい友達も増え、少年は少しずつ明るく成長していく。

その後、少年が世界の舞台に立ち、大好きなゲームで夢を叶えていく不思議な物語のはじまり。



上田バロン

アーティスト/イラストレーター
AI BEARクリエイター

京都に生まれ、西陣織職人の祖父を持つアーティストで、国内外の企業やブランドのプロジェクトで活躍しており、「幻冬舎人狼ゲーム」は10周年を迎え、長く愛されています。また、京都の茶室に金箔を使用した大作の完成を機に、金箔などメタリックを取り入れた作品の制作をはじめ、琳派400年に風神雷神図を描くほか、日本庭園の茶室に掛軸などを手掛けるなど、日本の伝統とデジタルを結びつけた表現を確立しています。



Services

主な事業内容

eスタジアム という付加価値を



施設運営

施設では競技用ゲーミングPCやデバイス、その他の配信機器等も設備しており、“プレイヤーファーストの精神”で、全てのプレイヤーがeスポーツに夢中になれる環境づくりを行なっています。大会やイベント開催が可能なスペースの提供など、プレイヤー自身がコミュニティ形成を行える場としてもご利用いただけます。そして、明るく開放的な空間づくり、ユーザーのフレンド（会員）管理体制を徹底していることにより、誰もが安心して楽しみいただける健全なeスポーツ施設を実現しています。

企画・制作・運営

eスポーツイベントの企画・運営事業にも取り組んでおり、eスポーツの知識や経験が豊富なスタッフが、お客様のニーズに合わせたイベント企画を提案いたします。また、イベント開催に必要な会場設営から、イベント当日の運営はもちろん、宣伝や映像制作など、あらゆる項目をトータルサポート。お客様のビジョンを最大限に表現し、プレイヤーと会場が一体となったeスポーツイベントを創造します。ゲームという概念を超え、eスポーツを一つの“手段”として、多様な社会課題の解決を目的にイベントの企画・運営に取り組んでいます。



地方創生ソリューション

各自治体が抱える課題に対して、eスポーツを活用したソリューションを提案しています。イベント開催による交流人口の増加や、地域内経済の活性化を実現。また、eスポーツを通じたデジタル人材・青少年の健全な育成に取り組み、多様な人々が輝くことのできる活力に溢れた地域づくりを目指しています。eスポーツを活用して人が集い、つながり、そして、さらに発展する地域づくりを提案します。

事業コンサルティング

お客様のeスポーツ事業のさらなる発展に向けたサポートを行っています。eスポーツ業界のトレンドや動向を把握し、ビジネスモデルの構築や売上の最大化、ブランドイメージの向上。また、マーケティング戦略の策定、eスポーツチームの運営支援など、eスポーツに関する様々なコンサルティングサービスを提供しています。ゼロからのプロジェクトマネジメントはもちろん、お客様の持つリソースを最大限に活かし、お客様のニーズに応じて最適な事業を共創します。

Shoplist

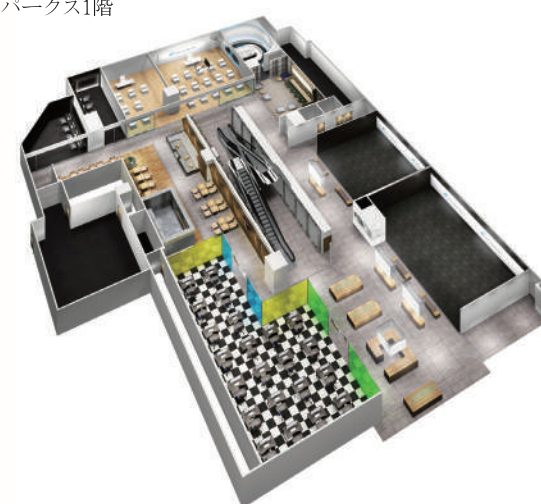
店舗情報

なんば本店

次世代人材を育成する
これまでにないeスポーツ施設

eスタジアムなんば本店は、南海難波駅直結の商業施設「なんばパークス」1階に店舗を構える、eスポーツショップです。難波の街の中心地に位置することから、幅広い年齢や性別のお客様に愛される店舗となっております。2024年8月のグランドオープン後には、ゲームクリエイタースクールやメタバースサロンを開設し、eスポーツをプレイするだけでなく、“WEB3.0”時代において必要な知識に触れ、学び、体験できる、教育の場としてもご活用いただけます。

☎ 06-6537-9859 ⌚ 11:00-21:00
〒556-0011 大阪市浪速区難波中2-10-70
なんばパークス1階



eスタジアムなんば powered by Tabio

ハイスペックゲーミングPCでeスポーツがプレイできる「e stadiumなんばpowered by Tabio」では、トップ競技シーンでも使用されるPCブランド「RevoK (レボック)」とのコラボが実現し、eスタジアムオリジナルゲーミングPCが誕生するなど、プレイヤーファーストの理念をもとに、最高峰のゲーミング環境を提供しています。また、当エリアはタビオ株式会社にご支援いただき、「eスポーツに励む学生たちの夢を応援したい」という想いから、施設利用料無料が実現されました。



プライベートコンセプトルーム

人気ゲームタイトルやキャラクターとの期間限定コラボが楽しめいただける「プライベートコンセプトルーム」では、ここでしか手に入らない限定コラボグッズが展開予定となっています。ルームタイプは2種類あり、個室ブースとしてお客様のご要望に応じたデザインやレイアウトにてご利用いただくことも可能で、一人で非日常空間をお楽しみいただくことももちろん、ご友人同士で特別なひとときをお過ごしいただけます。

ゲームホビーグッズ

店内のLEDビジョンを使用した演出によって、まるでゲームの世界に没入したような空間で、たくさんのキャラクターグッズやアイテムと出会うことができます。ワクワクを感じるコンセプトでありながら、木の温かみで落ち着きのある空間づくりがなされていることで、幅広い世代のお客様に心行くまでショッピングをお楽しみいただけます。ゲームホビーグッズに加え、プロeスポーツチームの公式グッズなども取り扱い、商品数は100種を超える豊富なラインナップをご用意しています。



Hero Egg

次世代のヒーローを生み出す会社、株式会社Meta Heroesが運営する「Hero Egg」は、最新のAI・XR・DXに関する知識を、子どもから大人まで共に学べる空間です。AIを活用した漫画制作のワークショップや自由研究、大人向けの講座やイベントも開催し、子ども、保護者、教育者、専門家がアイデアを共有し、互いに成長を促す場所となります。子どもの自由な発想と大人の実行力を組み合わせ、メタバースを活用した防災対策など、地域社会や企業が直面する課題解決のためのプロジェクトを創出します。



清遊庵

「清遊庵」は、千利休のふる里である大阪・堺の地で170年以上の歴史をもつお茶の老舗企業である「つば市製茶本舗」が監修しており、日本のお茶が本来持っている魅力を発信するべく、日本茶の健康成分である「テアニン」のリラクゼーション効果を活かした水出し冷茶や、ラテなどのオリジナルドリンクはもちろん、当店でしか味わえない、eスポーツをより楽しむためのドリンク、スイーツもご用意しています。また、保護者の方は施設を利用する子どもたちを、快適にお待ちいただける空間としても、ご活用いただけます。



メタバースサロン

株式会社Meta Osakaが運営するメタバースサロンでは、メタバース関連技術を活用したオリジナルメタバース（デジタル空間）や、社会課題の解決を目的としたeスポーツを含むイベントの実例をご紹介します。さらにメタバースやXR（クロスリアリティ）、最先端のデジタル技術に関するインプットの場として、勉強会やイベントを企画し、子どもたちから大人まで幅広い層が利用できる学びとコミュニティ形成の機会を創出します。



SPATIAL STUDIO OSAKA

「SPATIAL STUDIO OSAKA（スペーシャルスタジオ大阪）」は、現実世界と仮想空間を融合したXR（クロスリアリティ）技術を活用したストリーミングスタジオです。「グローバル空間」をデザインコンセプトとしたスタイリッシュかつラグジュアリーな空間で産官学の各分野の専門家やインフルエンサーによるトークイベントや公開収録を行います。また、地域の学校における放送部との番組制作や、企業とのワークショップ・体験会なども実施します。



ENTER FORCE.36 XR field

大阪を拠点とするプロeスポーツチーム「ENTER FORCE.36」がプロデュースするイベントスペース「ENTER FORCE.36 XR field」は、関西の商業施設において最大級となる全長18mの大型LEDモニターを完備しており、これまでにない迫力ある演出が可能となります。当スペースは、eスポーツイベントをはじめ、AR・XRスポーツ、VTuberやキャラクターなどによるライブイベントや、ファンミーティング、展示会など様々なコンテンツにご活用いただけます。

Shoplist

店舗情報

オルタナティブ セカンドプレイス もう一つの自分の居場所

関西、中部、九州エリアを中心に
グループ9拠点を展開



泉佐野 izumisano

MICEコンテンツ実証事業 日本初「行政主体」のeスポーツ施設

eスタジアム泉佐野は、りんくうタウン駅構内にある商業施設「りんくうパビリオ」に施設を構えます。泉佐野市より南海電鉄が運営業務を受託しており、eスタジアムとともに施設運営を行っています。市民の皆さまをはじめ、eスポーツを普及するために設立された施設でありながら、MICE コンテンツ実証事業の一つとしてeスポーツを掲げ「eスポーツ先進都市・泉佐野」として様々な企画や イベントを実施しています。

☎ 072-425-9023 ⌚ 10:00-20:00

📍 〒598-0048 大阪府泉佐野市りんくう往来北1番地
りんくうパビリオ2階



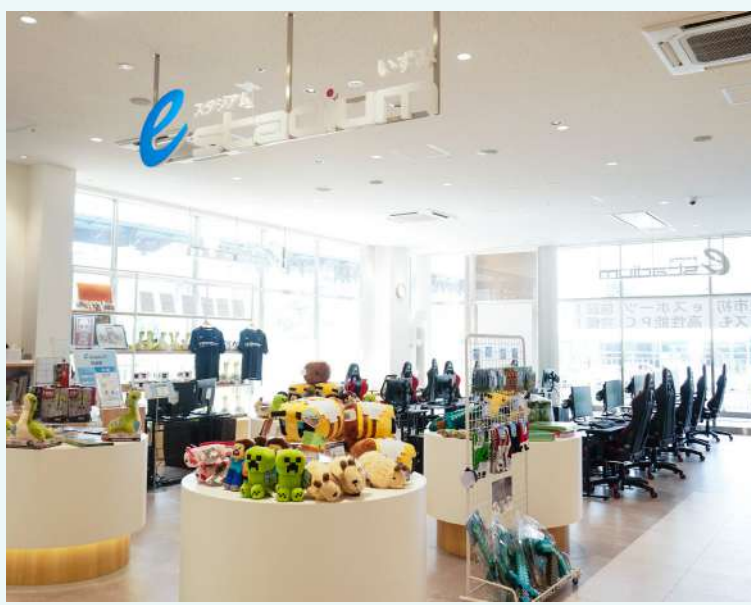
いずみ店 izumi

コワーキングスペース プログラミング教室とのシナジー

eスタジアムいずみは、eスタジアムグループ初となるパートナー企業が運営する店舗で、株式会社KULが運営を行っています。エリアデベロッパーの強みを活かし、地域に根ざした事業モデルで、自社運営ながら協業体制をとることで、eスタジアムが持つノウハウを活用した店舗運営が行われています。店舗はカフェやプログラミング教室と共同で利用できるイベントスペースが完備されており、店舗の垣根を超えて若い世代の文化交流の場として愛されています。

☎ 0725-51-7480 ⌚ 10:00-20:00

📍 〒594-0041大阪府和泉市いぶき野5丁目1-14
エコール・いずみ東館1F



岐阜店

gifu

ビジュアルマーチャндаイジングを追求した ゲームホビーショップ

eスタジアム岐阜では、店舗内装にゲームの世界観が表現され、入店する前からワクワク感が溢れ出す、心踊る演出が施されています。また、地元企業や行政、岐阜県警よりご協業いただき、eスポーツを活用した社会課題の解決にも力を入れています。2023年には国民スポーツ大会におけるeスポーツ岐阜県予選会場の一つにもなっており、地域の皆さまとともにeスポーツの普及を行っています。

☎ 058-213-3888 🕒 10:00-21:00
📍 〒502-8521 岐阜県岐阜市正木中1丁目2-1
マーサ21 3F



佐賀店

saga

地域活性化、福祉事業との連携店舗

eスタジアム佐賀は、eスポーツ施設の枠を越えて、行政や企業とともに地域活性化や福祉事業に寄与し、eスポーツを通じた町おこしにも力を入れています。地元企業とのリーグ戦の立ち上げや、地元フットサルチームとのサッカーゲームイベントの開催を皮切りに、佐賀大学とのコラボ企画なども行っています。また、地域の福祉施設にeスポーツブースを設置し、eスポーツを活用したレクリエーションを開催するなど、eスポーツと福祉事業を掛け合わせた社会貢献に力を入れています。

☎ 0952-37-3019 🕒 10:00-21:00
📍 〒840-8551 佐賀県佐賀市巨勢町牛島730
モラージュ佐賀南館 2F



コミュニティハウス福岡

fukuoka

人々が集い、 コミュニティの輪が広がる場所

PC・モニター等の機器設備を完備し、どなたでもeスポーツイベントや大会開催が可能な施設となっています。eスポーツだけではなく、様々なコミュニティの交流の場としても、活用されています。

☎ 092-791-5301 🕒 イベント開催・申込内容に準ずる
📍 〒810-0022 福岡県福岡市中央区薬院 4 丁目 2 番 11 号
コアキラゼビル 9 階



サテライトスタジオ和歌山

wakayama

和歌山のeスポーツがここから

和歌山の交通基盤を支えるユタカ交通株式会社が運営を行う、和歌山県内初の”総合eスポーツ施設”です。メタバースを活用した”新しい社会参画のカタチ”の実現を目指した取り組みを展開します。

☎ 073-422-5538 🕒 (月～土) 13:00 ~ 20:00
📍 〒640-8392 和歌山県和歌山市中之島 2287 番地
ユタカ交通株式会社本社 1 階 Work&Study IDEA 内



サテライトスタジオ伊万里

imari

伊万里ケーブルテレビジョン株式会社が運営するeスポーツブースで、伊万里eスポーツ部「IMARI GAMES」に所属する小中高生の部活動の場として利用されています。

☎ 0120-46-1780 🕒 プログラムスケジュールに準ずる
〒848-0027
📍 佐賀県伊万里市立花町1542-8
伊万里ケーブルテレビジョン(株) カルチャールーム2階



サテライトスタジオ姪浜

meinohama

株式会社Brotherが運営する、児童発達支援・放課後デイサービス「compass」にゲーミングPCを設置。デイサービスプログラムの一つとしてeスポーツが活用されています。

☎ 092-707-6366 🕒 プログラムスケジュールに準ずる
📍 〒814-0161 福岡県福岡市早良区飯倉4丁目2-1

Main event results

主なイベント実績

私たちの取り組み

eスポーツキャンプ
esports camp 2023 Summer



南海電鉄およびeスタジアムが、「泉佐野市・eスポーツMICEコンテンツ実証事業」の事業受託者となり運営いたしました、泉佐野市様主催「eスポーツキャンプ2023summer」。2022年の開催に引き続き、全国の高校生を対象としたeスポーツ強化合宿イベントで、全国から39名の参加者が、大阪府泉佐野市に集まりました。同世代の仲間たちと喜びや悔しさを共有すること、そして一つの目標に向かい切磋琢磨できる環境を提供することで、青少年の健全な育成に寄与いたしました。



※2022 年開催時の様子

キャンプ初日から絆を深め、練習の成果を発揮するべく士気を高める高校生たちの熱い青春が生まれました。

ALBA JAPAN SERIES
IZUMISANO



泉佐野市様がプロeスポーツチーム”ALBA E-sports”と連携して開催した、大会形式のeスポーツイベントを制作いたしました。eスポーツ業界におけるプレイヤーの教育体制が整っていない課題を解決すべく開催され、プロ選手だけでなく一般プレイヤーも参加できる大会を設けることで、新たなシナジーを生み出し、世界で活躍できる選手の育成を目的として実施。また、独自のルール設定や、技術の強さだけではなく、プロ選手としての立ち振る舞いが必要になる環境を整えることで業界全体の発展、リテラシーの向上に寄与しています。



eスタジアム泉佐野ではFortnite公認実況解説者を迎え、オフライン配信イベントも同時開催。

eスポーツ
eスタジアム
クリエイター
2023-2024



泉佐野市様主催による、eスポーツ関連の子ども向け職業体験イベント「eスポーツゲームクリエイターアカデミー」を企画・運営いたしました。小中学生のなりたい職業として、プロeスポーツ選手やゲームクリエイターなどが注目される中、現役で活躍するプレイヤーと接する場や職業体験ができる機会を提供することで子どもたちの夢を育み、職業として“eスポーツ”の可能性を保護者世代にも知ってもらうことで、地域における関係業界の発展と次世代人材の育成を実現しています。



ひとりの「ゲームクリエイター」として、自分だけのオリジナルコンテンツを制作いただきました。

岐阜 交通安全普及啓発イベント 夏の交通安全SP



岐阜県様そして岐阜県警様と手を取り、リアルとバーチャルを融合させた「交通安全普及啓発イベント」を開催いたしました。リアルドライビングシミュレーター『グランツーリスモ7』を使用することで、老若男女全ての皆さまに交通安全の重要性、日常に潜む危険性を、認知いただく機会となりました。また、地域を支える商業施設と連携を強化することで、来場者数は1日で1,500人を超えるなど、eスポーツを活用した新たなアプローチで社会課題の解決を実現しました。



movie



自動車運転免許証を所持しない子どもたちや高齢者にも交通安全啓発を促進できるイベントとなりました。

TAKEO シルバーゲームフェスタ



eスタジアム佐賀では、eスポーツ施設の枠を超えて、行政や企業とともに地域活性化や高齢者福祉に力を入れています。地域の福祉保健センターにeスポーツブースを設置し、出張レクチャーを実施。他者とのコミュニケーションや、手指を活発に動かすことによる脳の活性化・認知機能の低下防止に寄与しています。佐賀県武雄市様においては、eスポーツ大会「TAKEOシルバーゲームフェスタ」を開催し、60代～80代の合計36名の選手が出場。各町対抗の白熱した戦いが繰り広げられました。



movie



e スポーツを通じて新たなコミュニティを創造することで高齢者層の生きがいづくり、閉じこもり防止を実現しています。

近畿大学 KINDAI UNIVERSITY



eスポーツを通じて青少年の健全な育成および地方創生に取り組む当社と、未来を担うIT人材を輩出する近畿大学 情報学部様とともに、eスポーツ文化の更なる拡充を目的として実施したプロジェクトです。学生たちが主体となってイベントを企画し、数ヶ月間をかけて制作から運営まで取り組むことで、学内では経験することができないeスポーツ業界の現場をリアルに体験。自らの考えを、実践・遂行する能力を伸ばす“実学教育”に取り組んでいます。



movie



2025 年度においては情報学部における講義科目の一つとして「e スポーツ」を開講しています。

WAKAYAMA 高校eスポーツ選手権 2025



和歌山県様が取り組む「eスポーツわかやま推進プロジェクト」に係るプロポーザルの受託者として南海電鉄および当社は、eスポーツに取り組む県立高等学校のモデル校において、外部指導者によるコーチングプロジェクトを実施いたしました。その集大成として本大会「和歌山県高校eスポーツ選手権2025」を制作。和歌山県のeスポーツ人口の拡大を図るとともに、若年層を中心とした新たな地域文化の形成に寄与しました。



movie



本大会会場は“e スタジアムサテライトスタジオ和歌山”として継続的にe スポーツの普及に取り組んでいます。



株式会社KUL様主催「マイクラでまちづくり～小学生1,000人で夏の自由研究～」を制作いたしました。「Minecraft (マインクラフト)」を用いて、eスタジアムいずみが位置する大阪府和泉市の「和泉中央エリア」をモチーフとし、子どもたちの自由な発想で作上げた「街づくり」を行いました。子どもたちの「好き」なエネルギーを「学び」に繋げ、自身の考えを形にする感動体験、一人ひとりの「想像 (image)」と「創造 (create)」の力を育む『学び』の機会を創出しています。



子どもたち一人ひとりの想いが込められた家々が立ち並び、希望に満ちた「まち」がバーチャル空間に完成いたしました。



全国都道府県対抗
eスポーツ選手権
2024 SAGA



国民スポーツ大会の文化プログラムの競技として「eスポーツ」が選出され、全国都道府県対抗eスポーツ選手権が開催されています。通常オンラインで開催される大会を、弊社が施設を構える商業施設にて、岐阜県および佐賀県における都道府県決勝戦の制作を行いました。地域の暮らしを支える商業施設にてオフライン開催することで、地域住民へのeスポーツに対する認知度向上に取り組むとともに、また観戦者がいる大会の機会を設けることで出場選手のマナー・リテラシーの醸成に努め、業界の今後を担う人材育成に寄与しています。



会場内ではeスポーツ体験ブースを設置し、本大会を入口としてeスポーツ人口の拡大を図っています。



Sustainability

サスティナビリティ

e スポーツを通じた
持続可能な未来への取り組み

サステナブル マテリアリティ（重要課題） ※南海電鉄が策定する重要課題より抜粋

南海電鉄が掲げるサステナビリティ方針に基づき、当社では下記項目を重要課題として定め、eスポーツを通じて地域住民・自治体・企業等の、様々なステークホルダーと共創し、地域に根差した取り組みを進め、持続可能な社会の実現を目指します。



安全・安心・
満足のさらなる追求



賑わいと親しみのある
まちづくり



夢があふれる
未来づくり



一人ひとりが能力を
発揮できる職場・ひとづくり

具体的な取り組み事例

地域に根ざした美化活動への参画

地域の美化と持続可能なまちづくりの実現を目指し、「ミナミまち育てネットワーク」主催の清掃活動に参加しています。この取り組みは、大阪・なんばを訪れる国内外の旅行者にとって快適な環境を整えることを目的に、2013年からスタートしたプロジェクトです。



チャリティプロジェクトへの参画

オフィシャルパートナーシップを結ぶENTER FORCE.36が取り組む、eスポーツ大会の戦績で、病院で治療に励む子どもたちや放課後デイサービスに通う子どもたちにプレゼントを届けるチャリティプロジェクトに賛同し、南海グループとして2024年より参画しています。



教育機関との連携

学校・教育機関との連携をとり、eスポーツを活用した教育分野への取り組みを推進しています。職業体験の受け入れや出張授業を実施することで、eスポーツを通じてICTやデジタル分野への関心を高め、子どもたちの将来の選択肢を広げるきっかけづくりに寄与しています。



Environment／環境

施設運営における持続可能な取り組み

運営施設においては、LED照明の導入や電力消費の最適化に取り組み、環境負荷の低減を図っています。eスポーツというデジタルベースの産業を通じて、省資源型の社会づくりにも貢献しています。



Social／社会

ダイバーシティ / インクルージョンの推進

eスタジアムではユニバーサルな空間づくりを目指し、レイアウト調整が可能なPCエリアの設備設計や補助スタッフの配置により、年齢や身体的条件にかかわらず、多様な人々が安心して参加できる環境整備に努めています。また、高齢者福祉施設においても、eスポーツを活用したレクリエーションの導入を推進しており、高齢者層の生きがいづくりに取り組んでいます。

女性の雇用比率の向上

ジェンダー平等の推進を重要テーマに位置付け、2025年度6月末時点での正社員の女性比率は16%となりました（※2024年度 女性比率5%）。2030年までに30%を目標としており、採用時点でのバランス確保、管理職登用、育児支援制度の拡充などを通じて着実に改善を進めています。

産業医制度の導入

従業員の心身の健康を守るため、全拠点において産業医を設置し、定期的な面談や職場巡視を実施しています。また、メンタルヘルスケアにも力を入れており、産業医面談に加えて、定期的なフォローアップ面談を行うことで、2024年度は長期休職者の発生をゼロに抑えることができました。

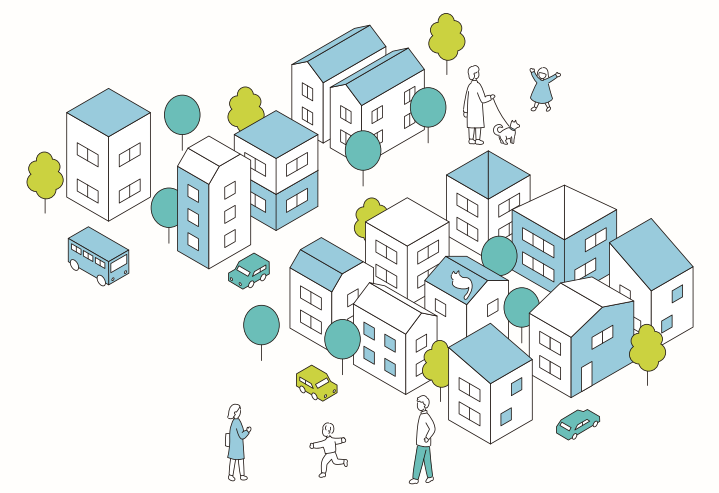
Governance／ガバナンス

健全な企業運営

当社では、南海電鉄本社からの出向による監査役を設置し、経営活動の適法性および適正性を独立した立場から監査しています。また、定期的な取締役会への出席および内部監査部門との連携により、ガバナンス体制の強化とリスク管理の高度化を図っています。今後も透明性と説明責任を重視し、ステークホルダーからの信頼に応える企業運営を推進しています。

企業倫理ホットライン窓口（内部通報制度・通報窓口）

南海グループでは、法令違反や不正行為、ハラスメントなどに迅速に対応するため、南海電鉄・リスク管理室に加え、外部の独立した法律事務所を通報先として設置しています。通報は匿名でも受け付け、報告内容は南海電鉄・リスク管理室にて厳正に調査・対応を行っています。





ENTER FORCE.36

Aiming for World Peace

Official partner

e-sports team



南海電鉄と当社がオフィシャルパートナーシップを結び、ENTER FORCE.36は2019年に結成し、大阪を拠点に活動しているマルチゲームチームです。所属選手やコーチには海外選手も多数在籍しており、エンターテインメントが持つ「目に見えない力」で、人々に感動と勇気を与えることを使命として、世界を舞台に活躍しています。

主な部門 (2025年4月時点)
Apex Legends, Rainbow Six Siege X、大乱闘スマッシュブラザーズSPECIAL、Fortnite、Pokémon UNITE、ストリーマー部門



教育・次世代育成への取り組み

若年層のなりたい職業としてeスポーツ関連の職業が注目されている今、プロeスポーツ選手としての経歴を活かし、大阪府下の学校を中心に「職業講話」を実施しています。

大阪府堺市様の「企業による学びの応援プログラム」では、所属選手たちが実際に登壇し、自身のキャリア形成や日々の取り組み、eスポーツを通じて得られるものの大切さを、子どもたちに伝えるキャリア教育に寄与しています。eスポーツに対する理解醸成はもちろん、子どもたちが自分らしく未来を描くことができるきっかけとなるよう、教育現場への貢献を続けています。また、eスポーツ業界におけるプレイヤーの教育体制が整っていない課題を解決するべく、eスタジアムなんば本店では地域の子どもたちに向けたコーチングイベントも実施しています。



地域社会への取り組み

大阪を拠点に活動するチームとして、地域に根ざしたチーム運営を行い、eスポーツチームとしての新しい社会参加のあり方を示しています。大阪・なんばエリアで開催されている清掃活動では、地域社会とのつながりの創出を目的に選手・スタッフがユニフォーム姿で参加し、まちの美化活動に貢献するだけでなく、地域を支える企業と連携を深めることで、新たな共創機会の創出を実現しています。

また、「Aiming for World Peace」のチーム運営理念のもと、1年間で開催されたeスポーツ大会で得た戦績で、病院で治療に励む子どもたちや放課後デイサービスに通う子どもたちにプレゼントを届けるチャリティプロジェクトに取り組んでいます。「eスポーツを通じて得た成果で、子どもたちに“笑顔”とこれからの未来への“希望”を届けたい」という思いから2022年より実施しています。

Team up with

共に創る、新たなビジネス

eスタジアム株式会社では、これまで培ってきたノウハウと、業界におけるネットワークを最大限に活かし、これからeスポーツ事業へ参入するお客様の挑戦をトータルサポートいたします。お客様の業種やニーズに合わせた、ソリューションアイデアのご提案はもちろん、eスタジアム施設と連携をとったイベント企画や、社内研修へのご活用など、多角的な側面からeスポーツ事業の参入をお手伝いさせていただきます。また、施設運営をお考えのお客様は、弊社のパートナー企業として自社運営ながら、協業体制（FC体制）をとることで、eスタジアムが持つノウハウを活かした店舗運営を実現いただけます。



Merit

メリット

徹底的に寄り添う
サポート

1. 開業

施設の開業にあたり、事業計画から施設設計の監修はもちろん、記念すべき開業前イベントの企画から制作、当日運営までもトータルのサポートいたします。

2. 人材育成

弊社がもつノウハウを活かし、eスポーツに関する専門知識の教育のみならず、PC・デバイス機器の操作方法や、施設内イベントの企画・運営に必要なスキルの育成もサポート。また、接遇研修の実施や、人事評価制度の運用補助等、スタッフの基礎能力向上にも力をいれています。

3. ブランドの最大活用

弊社がこれまで培ってきた「eスタジアム」ブランドや屋号の提供に加えて、ネットワークを活用した販促の実施。イベントの開催を実現いたします。また、弊社が持つチャネルでの情報発信を行うことで、多方面へのアプローチが可能となります。

Flow

フロー

加盟までの流れ

step 01	お問い合わせ	step 04	合意・契約締結
お問い合わせ内容の確認後、弊社からご連絡させていただきます。加盟相談・初回面談の日程をお決めするため、事前に加盟希望者様のご都合の良いお日にちをいくつかご指定ください。		事業計画と諸条件について双方合意の上、フランチャイズ加盟契約を締結させていただきます。	
step 02	初回ご面談	step 05	ハード整備
弊社の事業説明を行い、加盟希望者様のご意向・ご状況をお伺いいたします。		内装工事、通信工事、機材・備品購入、初期設定、セキュリティ対応を行い、施設の整備を行います。	
step 03	事業のご提案	step 06	開業準備
物件選定、ハード面の与件調査を経て、事業計画・スケジュール策定をご提案させていただきます。 ※内装改修が発生する場合は設計検討を行う必要があります。		人材採用支援、オペレーション教育、開業イベントの企画・制作、商品仕入れ、開業告知・開業販促支援を行います。	
		step 07	開業～開業後サポート
		機材・テクニカル支援、日常オペレーション管理、イベント企画支援を行います。	

“誰にも君の未来を差し出すな”

勝ち取った自由にこそ意味がある。世界に挑み続けるeスタジアムの創業者。

2018年のeスポーツ元年から早くも7年という時が過ぎました。

私がeスタジアムというeスポーツ専門のお店を開業してからこれまでの間にeスポーツが持つ可能性とこの業界の課題を目の当たりにして参りました。

「eスポーツはスポーツであるのか」という議論に始まり、ゲーム依存、引きこもりなどの健康面における課題も含めて、eスポーツ業界を歩んできた道の中で深く考えさせられるものばかりであります。

これからの時代は”WEB3.0”の時代と呼ばれ、現実世界だけではなく、インターネットや仮想空間上で物事を発見し、考え、行動し、さらには愛を築き友と絆さえも作れる時代がやってきました。

今私が考えるeスポーツは、電子機器を用いた競技性のあるゲームという領域を超え、「仮想空間上でアバターを用いてフィジカル能力を競う」というWEB3.0の時代にふさわしい競技となりました。

さらに、私がeスポーツ事業を始めた時から掲げております、eスポーツのキャリア化を実現できる時代ともいえます。

eスポーツ選手を志す子どもたちが学ぶことは、決してゲームの技術だけではありません。グローバルなコミュニケーション能力、チームビルディング、礼に始まる教養や教え、道徳といった我々が社会を生きていくために必要不可欠なことを学びます。

「eスポーツ選手にはなれなかったけれども、eスポーツ選手を目指して良かった」と思える世界を、この事業を通して創造したいと強く願い日々経営に向き合っております。

eスタジアム株式会社は、将来WEB3.0の世界で活躍する子どもたちやこの世界を築きあげられた高齢者の方々を誰1人として取り残すことなく、社会課題の解決に日々向き合い行動し続けます。

*Good Luck!!
For All esports Players.*

eスタジアム株式会社
代表取締役 池田 浩士

eスタジアム株式会社（南海グループ）

〒542-0076

大阪府大阪市中央区難波4-4-4 難波御堂筋センタービル10階

TEL 06-4980-0476

E-mail info@estadium.co.jp

HP <https://estadium.co.jp>

