



2025年1月14日

**博報堂DYメディアパートナーズと日本テレビはライアットゲームズからライセンスを取得し、
日本国内における VALORANT 公式大会の新たな大会運営パートナーに！
2社で VALORANT Challengers Japan 2025 実行委員会を組成**

株式会社博報堂DYメディアパートナーズ（本社：東京都港区、代表取締役社長：矢嶋弘毅）は、日本テレビ放送網株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長執行役員：福田博之）と VALORANT Challengers Japan2025 実行委員会を組成いたしましたのでお知らせいたします。

本委員会は合同会社ライアットゲームズの新たな大会運営パートナーとして、ライアットゲームズが開発・運営するタクティカル FPS ゲーム『VALORANT』の日本最大級の e スポーツ大会として 2022 年から開催されている「VALORANT Challengers Japan」の開催をはじめ、国内における VALORANT 公式大会の運営と配信業務を担います。

■委員会組成の狙いと当社の目的

近年の国内 e スポーツシーンを牽引してきた VALORANT、および VALORANT Challengers Japan 2025 大会の更なる発展を目指します。具体的には、大会運営を通して、参加して頂けるチームの皆様や協賛様との連携をより強固なものとし、視聴・参加して頂けるファンの拡大と更なる盛り上がりの実現を目指します。そして VALORANT を中心とした e スポーツシーンのエコシステム形成とサステナブルな成長、そして日本、引いては世界の e スポーツシーン全体の活性化への貢献に寄与して参りたいと思います。

また当社としては本件をきっかけに、e スポーツビジネス並びに周辺領域のビジネスに参画し、日本テレビを初めとする様々なパートナーと新しい収益獲得を目指してまいります。

■運営体制について

2社がこれまでに培ってきたスポーツ・エンタテインメントコンテンツビジネスの経験に加え、各社のグループ会社である、株式会社博報堂DYスポーツマーケティング（本社：東京都港区、代表取締役社長：岩佐克俊）および株式会社JCG（本社：東京都江東区、代表取締役CE:松本順一）のリアルスポーツからeスポーツまで多岐にわたる大会・イベント運営の知見とリソースを活用することで、各大会の盛り上がりとブランド価値の最大化、さらにはこの熱狂を産み出すコンテンツの上で、ファン・チーム・協賛社の皆様を巻き込んだ新しいビジネスの推進も目指していきます。

■業務の範囲について

- ・VALORANT Challengers Japan2025 の配信およびオフラインイベントの運営
- ・VALORANT Champions Tour Pacific および Ascension Pacific、Masters、Champions など国際大会の配信
- ・VALORANT Game Changers の国内の大会運営及び配信業務、Game Changers Pacific や Championship 国際大会の配信など

■「VALORANT Challengers Japan 2025」概要

主催：合同会社ライアットゲームズ

制作・運営：VALORANT Challengers Japan2025 実行委員会（株式会社博報堂 D Y メディアパートナーズ、日本テレビ放送網株式会社）

ゲームタイトル：VALORANT

※VALORANT Challengers Japan2025 とは



VALORANT Challengers Japan は期待の新鋭チームに国際競技出場チャンスを提供することを目的として設立されたもので、VCT シーズン（インターナショナルリーグや国際大会）と同時進行していきます。

■ VALORANT とは

VALORANT™

『VALORANT（ヴァロラント）』は、5 対 5 で対戦する競技性の高いタクティカルシューターです。高い精度が要求される銃撃戦と、「エージェント」（キャラクター）固有の特殊能力を組み合わせた、本格派の銃撃戦が特徴で、プレイヤーの戦略的選択や柔軟なアイデア、そして一瞬のひらめきから生まれるチャンスがチームを勝利に導きます。マップは競技シーンを見据えて設計されており、何千時間プレイしても常に新鮮な戦いを体験できるような工夫が凝らしてあります。2020 年 6 月にリリースされた『VALORANT』は基本プレイ無料、世界中のより多くのプレイヤーが楽しめるよう幅広いスペックの PC に対応しています。ライアットゲームズでは、世界各地における最高クラスの専用ゲームサーバーとインフラの整備、独自開発のチート対策システムなど、タクティカルシューターの競技性を確保し、FPS ジャンルにふさわしいゲーム体験を実現する体制の構築に全力で取り組んでいます。

正式リリースから 1 年で毎月の平均アクティブプレイヤー数が 1,400 万人を超え、プレイされた対戦数は 5 億回を突破。「2022 VALORANT Champions Tour」の国際大会 Masters1 において国内での同時接続数は過去最大の 41 万人を記録。決勝戦の同時接続数が世界で推定 100 万人以上に上り、5 月に開催された「RAGE VALORANT 2022 Spring」では事前のチケット販売が数時間で完売。当日の総来場者数は 13,000 人を超え、さら

に6月には「2022 VALORANT Champions Tour Challengers Japan」が、さいたまスーパーアリーナで開催され、チケットは両日完売、総来場者数は2日間で2万6千人を突破、国内eスポーツ史上最多動員記録を達成しました。

VALORANT 公式サイト : <https://playvalorant.com/ja-jp/>

VALORANT 公式 Twitter : <https://twitter.com/VALORANTjp>

メディア「FISTBUMP」 : <https://fistbump-news.jp/>

■ ライアットゲームズとは



ライアットゲームズは世界でもっともプレイヤーに焦点を当てたゲームの開発、パブリッシング、プレイヤーサポートの提供を目指し、2006年に創設されました。2009年にデビュー作となる『リーグ・オブ・レジェンド（LoL）』をリリースし、世界中で高い評価を獲得しました。本作は世界中でもっとも多くプレイされているPCゲームとなり、eスポーツの爆発的な成長の主要な牽引役となっています。

LoLが誕生から10年が過ぎ、私たちは本作の進化を続けながらも、プレイヤーに新たなゲーム体験を提供できるよう、『チームファイト タクティクス』、『レジェンド・オブ・ルーンテラ』、『VALORANT』、『リーグ・オブ・レジェンド：ワイルドリフト』、その他にも複数のタイトルの開発を行っています。また、Riot Forge（ライアットフォージ）は様々なデベロッパーがライアットのIPを用いて『Ruined King』などのゲームを制作したり、ルーンテラを舞台にした新たな冒険を生み出したりすることを可能にしました。また、音楽やコミック、ボードゲーム、さらにはエミー賞を受賞したアニメシリーズ『Arcane』といった様々なマルチメディアプロジェクトを通じ、ルーンテラの世界をさらに深く掘り下げています。

毎年開催されるリーグ・オブ・レジェンド World Championship（Worlds）には世界12の国際リーグのeSportsトップチームが参加します。Worldsは世界中で最も広く視聴されているeSportsトーナメント大会であり、名実ともに世界最大のゲーミング&スポーツイベントとなっています。

ブランドン・ベックとマーク・メリルによって創設され、CEOのディラン・ジャデジャが率いるライアットは、カリフォルニア州ロサンゼルスに本社を置き、世界20以上の地域に展開されたオフィスで4,500人を超えるライアター（従業員）が働いています。

関連リンク :

ライアットゲームズ公式サイト : <https://www.riotgames.com/ja>

Riot Games Japan 公式 X（旧 Twitter） : <https://twitter.com/riotgamesjapan>

【本件に関するお問い合わせ】

博報堂D Yメディアパートナーズ 広報室 三矢、戸田

Mail : mp.webmaster@hakuhodody-media.co.jp