

SPOTAKA EX

大阪ミナミ活性化を目的とした
eスポーツ大会企画書

株式会社スポーツタカハシ
スポタカEX事業部

スポタカEX事業について

新規事業の設立について

株式会社スポーツタカハシは
2019年3月にeスポーツ事業「スポタカEX事業」を立ち上げました

The logo for SPOTAKA EX. 'SPOTAKA' is written in a bold, red, sans-serif font. 'EX' is written in a large, stylized, yellow font with a red outline and a jagged, lightning-bolt-like edge.

事業名：スポタカEX事業

【事業内容】

eスポーツに関する大会企画・運営及び関連グッズ販売

事業コンセプト



【スポーツで地域への貢献と還元】

2025年の大阪万博に向けて、アメリカ村、大阪を盛り上げます。

【新たな価値観・取組み・世代へのアプローチ】

sports2.0に形容される、スポーツとデジタルの融合。SDGsという新たな取組み。新たな世代であるミレニアル世代の活躍をサポートしていけるような事業を目指します。

【産官学連携事業】

eスポーツによる街の活性化、企業の有効活用、活躍人材の輩出のための教育などを実現するため、自治体・教育機関などを交えた運営体制を構築し、我々がそのハブとなる事業として活動を行っていきます

【スポタカ】とは？

創業1922年 旅館業を営む傍らで「野球をする若者を応援したい」という先代の思いより
「高橋運動具店」として創業
以後、大阪ミナミの地で様々なスポーツムーブメントに携わってきました



1922年
高橋運動具店創業



1965 ~ 1998年
本社を現住所の道頓堀橋に新築移転



2000~2015年
スポタカビル
〈当社ビル前大阪マラソンシーン〉



2015年
店舗を心齋橋BIGSTEPに移転



2018年
スケートボードパーク「スポパー_OPEN」

スポタカの地域への取り組み

様々な団体と連携し、地域の活動に参加しております。



御堂筋の整備・路上駐輪の削減



商店街連盟との連携



出典：<https://www.arpak.co.jp/solution/thema07/post653.html>
http://www.minami-net.jp/?page_id=11



路上ゴミの清掃活動

何故「eスポーツ」なのか

1. 圧倒的な市場成長速度
2. 世界中にいる膨大な競技人口
3. eスポーツ発展国(東・東南アジア)がインバウンド市場とマッチ
4. 体格・性別に左右されない障がい者でも活躍できる
5. 新世代(Z世代、ミレニアル世代)の興味度の高さ



「eスポーツ」は大阪ミナミの新たな
KEYコンテンツにできる！

=大阪ミナミを「eスポーツ」のメッカに！

SPOTAKA CUPについて



「全ては大阪ミナミを盛り上げるために」
地域の企業様による、地域の皆様のための、
地域還元型のeスポーツ大会を企画します。

- ①老若男女問わず参加できるボーダーレスな大会
- ②アジアにおける新たなスポーツ産業のハブとなる街づくり
- ③eスポーツ市場だけでなく、広義でのゲーム市場の拡大促進へ貢献
- ④街が抱える社会課題(デジタルトランスフォーメーション)へのアプローチ
((仮)eスポーツ研究会を結成し、大会運営だけでなく社会課題解決へもトライ)

大会公式

HP: <https://spotaka-ex.osaka/spotakacup/>

SPOTAKA CUP 大会ビジョンイメージ



SPOTAKA CUP



SPOTAKA CUP 大会イメージ



様々な会場(街全体)で
当大会を開催していき、
eスポーツのきっかけとなる
ゲーム市場への流入を促す。
そこで生まれた人の流れを
街の活性化に利用していく。
(若い層や子供が遊びに来れる街として定着化を
狙う)

新しくデジタルトランスフォーメーション
された経済圏を生み出し、
それを軸に街もシフトしていく。
(自転車問題、都市緑化など)

SPOTAKA CUP 大会形式

インターネット上で開催される

オンライン大会



実際の会場で開催される

オフライン大会



&

※オフライン大会会場は、**BIG STEPを中心に、大阪ミナミの様々な会場で実施**いたします。
(例、なんばSkyOコンベンションホール、難波御堂筋ホール、大丸心齋橋劇場、なんばパークスキャニオンコートなど)

インターネット動画配信(実況含む)により更なる相乗効果を！

SPOTAKA CUP 使用予定タイトル(例)

SPOTAKA CUPでは、eスポーツ公式タイトルに拘らず
誰でも参加できるように
その他ゲームやスマホゲームでの大会も開催いたします。

eスポーツ
公式タイトル

&

その他ゲーム
スマホゲーム
タイトル

大会で使用するタイトルは、Twitterなどで希望タイトルを募り
民意で選ばれたタイトルで開催する予定です。

幅広いユーザーを取り込む施策

全世界
<オンライン>
アウトバウンド

全世界
<オフライン>
インバウンド

メディア

ユーザー

運営: SPOTAKA、ミナミの街全体

会場: 大阪ミナミの街



大阪eスポーツ研究会の創設

大阪eスポーツ研究会
とは

**eスポーツを通じ、どうすれば地域を盛り上げられるか、
地域が抱える社会課題を解決できるか**を考え、実行する組織。
SPOTAKAとarpakが主幹事となって運営する研究会。

研究会の形
(産官学連携)

- ・大阪を中心としたeスポーツに関連・興味がある**企業**が参加
- ・近畿経済産業局や大阪商工会議所といった**公的機関**も参加
- ・eスポーツやITといった分野への造詣が深い**大学**教授も参加

目指す形

eスポーツを通じた”街おこし(地域活性)”の事例を
まずは大阪ミナミエリアで作り、
そのノウハウを各地へ共有していくことで、
大阪全体・関西全体で多くの「eスポーツ活用例」を創出する。

もう一つの大会 BANPAKU杯



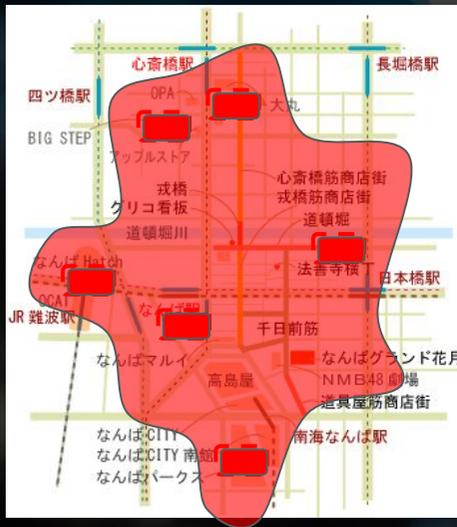
BANPAKU杯

「アメ村から世界へ」
eスポーツの**トップゲーマー**が集まる**世界基準**の大会を企画します。

2022年に**100周年**を迎える株式会社スポーツタカハシが手がける、2025年の**大阪万博**に向けた一大プロジェクト。
大阪の魅力を、若者の聖地である**アメ村**から発信し、日本全国を巻き込んでいきます。

大阪万博公式：<https://www.expo2025-osaka-japan.jp/>

BANPAKU杯 大会ビジョンイメージ



SPOTAKA CUPは街自体を盛り上げ、
デジタルトランスフォーメーションさせていく大会
＝基盤作り(インバウンド)



BANPAKU杯は街自体を世界基準に昇華させ、
世界基準での大会がある”世界の大阪ミナミ”とする
＝世界発信(アウトバウンド)

BANPAKU杯 大会イメージ



BANPAKU杯

=使用タイトルは“世界基準の大会”で採用されているもの

心齋橋BIGSTEP



御津公園(三角公園)



若者の街**アメリカ村**にある心齋橋BIGSTEPをメイン会場とし
ビジョン連動させることで、街全体が大会会場となります。
試合の様子はストリーミングで全世界に配信して参ります。



SPOTAKA CUP

2つの大会で大阪ミナミの活性化を目指します！「大阪ミナミをeスポーツのメッカに！」



BANPAKU杯



SPOTAKA
OSAKA / JAPAN SINCE 1922