



2023年11月16日
Mastercard

Mastercard、eスポーツ育成プログラム、 「Mastercard ゲーマー・アカデミー」の参加者を募集開始

本文書は、Mastercard が米国で発表したプレスリリースの日本語訳版となります。

Mastercard ゲーマー・アカデミーは、G2 Esports と Riot Games の協力のもと、参加者に e スポーツとゲームのかけがえのない経験を提供し、より包括的な e スポーツの未来を推進します。

The banner features a dark background with orange circuit-like patterns. At the top center is the Gamer Academy logo, a stylized white figure. Below it, the text reads: '新設アカデミーへのご応募開始' (Recruitment begins for the newly established academy), followed by the Mastercard logo and 'gamer academy'. Below that, it says 'eスポーツ 業界でのキャリアをスタート' (Start your career in the e-sports industry). On the right side, there is a stylized illustration of a woman with red hair, wearing a headset and sunglasses, set against a yellow and orange background with square patterns. At the bottom, small text provides details: '21歳以上対象。2023年12月17日までの応募。対象外地域からの応募は無効。制限・制約が適用されます。コンテストの公式ルールと応募方法は、mastercard.com/gameracademyをご覧ください。公式スポンサー：G Esports Holding GmbH'.

Mastercard は本日、世界中のゲームおよび e スポーツ愛好家を対象に、[Mastercard Gamer Academy](#) への参加者の募集を開始しました。Mastercard 初となる本育成プログラムは、10名のゲーマーに、e スポーツへの情熱を職業として追求するために必要な人脈、指導、スキルセットを提供し、より包括的なゲーム環境を整えます。

ゲームはあらゆる年齢、ジェンダー、背景の人々を魅了しており、世界で 30 億人以上の人々が自身がゲーマーであると考えています。現在では、[45歳以上](#)でゲームをする人の数は 18 歳未満の数を



News Release

上回っており、またゲーム人口の [50%近く](#) を女性が占めています。ゲームの人気が明らかになる一方で、職業としてプロのゲーマーになることは容易ではありません。

Mastercard のマーケティング & コミュニケーション最高責任者であるラジャ・ラジャマナーは、次のように述べています。

「急成長している e スポーツのグローバルスポンサーとして、Mastercard は、ゲームがプレイヤーやファンの中で多大な情熱を生み出していることを目の当たりにしてきました。Mastercard ゲーマー・アカデミーを通じて、e スポーツの成長を支え、ゲームのダイナミックで多様な未来に投資できることを誇りに思います。」

2024 年初頭に Mastercard ゲーマー・アカデミーのプログラムを開始し、受講者へ、以下の機会を提供します。

- **主要な e スポーツイベントへの旅費全額支給。** さらに、2024 年 League of Legends World Championship や 2024 年 Valorant Champions、ベルリンの G2 Esports 本部を含む e スポーツイベントの舞台裏への特別アクセス。
- G2 の Hel、Gozen、男子 League of Legend および Valorant チームを含む、**経験豊富な e スポーツのプロとの交流。**
- メンタルヘルス、レジリエンス、アライシップに焦点を当てたワークショップを含む、**著名なメンターとの対面およびオンライン講義。**
- ブランド・エンゲージメント、マーケティング、コンテンツ制作、イベント実施などを網羅した**包括的な教育課程。**

教育課程の一部は、ファンが楽しみながらゲームや e スポーツの様々な可能性についてより深く知ることができるよう、動画に収められる予定です。Mastercard 会員は、[Priceless.com](#) よりいち早く視聴することができます。

本アカデミーは、世界トップクラスの e スポーツ団体である [G2 Esports](#) のサポートを受けています。G2 Esports は、VALORANT や League of Legends などの人気ゲームに出場する女性チームを 4 つ擁し、e スポーツにおける女性チーム擁立を推進しています。

G2 Esports の League of Legends ゼネラルマネージャー、Romain Bigeard は次のように述べています。

「e スポーツにおける我々の強みはコミュニティであり、ゲーム愛によって強く団結していることです。Mastercard ゲーマー・アカデミーは先例のないプログラムであり、我々のコミュニティをさ



News Release

らに大きくします。このアカデミーは、eスポーツの全分野を網羅し、業界におけるさまざまなキャリアに焦点を当てます。参加者だけでなく、自宅で観戦している方にも、ゲーム業界で最も才能があり、尊敬されている人たちから経験を積み、学ぶ機会を与えたいと考えています。私たちの目標は、eスポーツ業界でのキャリアへの明確な道筋を作り、キャリアをスタートさせようとしている人々にインスピレーションとモチベーションを与えることです。」

Mastercard はゲームと e スポーツにおける先駆的なブランドであり、2018 年には世界最大の e スポーツである League of Legends の最初のグローバルパートナーとなりました。今年初めには、世界で最も急成長しており、最も多様性のある e スポーツである [Valorant Champions Tour](#) と VCT Game Changers にも e スポーツのスポンサーシップを拡大しました。

ご応募は、Mastercard ゲーマー・アカデミーのウェブサイトにて応募要項をご覧ください。オンラインフォームへの記入、ご自身のゲームと e スポーツへの情熱を紹介する動画を作成のうえ、2023 年 12 月 17 日（日）までにご提出いただく必要がございます。当プログラムには、21 歳以上であれば、どなたでも参加可能です。対象外地域に居住の方からのご応募は無効となります。制限と制約が適用されます。公式規約と応募方法は mastercard.com/gameracademy をご覧ください。公式スポンサー：G Esports Holding GmbH。

Mastercard について(NYSE: MA) www.mastercard.co.jp

Mastercard は、決済業界におけるグローバルなテクノロジー企業です。私たちの使命は、決済を安全でシンプル、スマートかつ、アクセス可能なものにすることで、あらゆる場所ですべての人に利益をもたらす包括的なデジタルエコノミーを実現し、強化することです。安全なデータとネットワーク、パートナーシップを活用し、消費者、金融機関、政府、企業の可能性の最大化を目指し、イノベーションとソリューションを提供することに情熱を注いでいます。210 を超える国や地域とのつながりを通じて、すべての人々にとってかけがえのない可能性をもたらす持続可能な世界を構築していきます。

G2 Esports について

G2 は世界で最も面白い e スポーツ団体です。最高の選手とロスターを擁する団体として知られ、2015 年の設立以来、数え切れないほどの主要トーナメントで勝利を収め、数々の業界においての賞を獲得し、エキサイティングなパートナーシップを結び、世界屈指の e スポーツチームとなりました。「エンターテインメント」は G2 の原動力であり、G2 のブランドは世界中の複数の地域でソーシャル・エンゲージメントが最も高いと評価されています。圧倒的な強さを誇るここ 8 年の間に、G2 は EMEA (ヨーロッパ、中東、アフリカ)、北米、アジア、ラテンアメリカにまたがる 4,000 万人以上



News Release

のグローバルなファンベースを築きました。150 人以上のプレイヤー、コンテンツクリエイター、従業員が G2 の中核を担い、チームを e スポーツブランドから、世界的に認知されたライフスタイル・エンターテインメントブランドへと成長させています。詳しい情報は <https://g2esports.com> をご覧ください。

Riot Games (ライアットゲームズ) について

ライアットゲームズは世界で最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 の誕生から 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』、『Riot Forge』、その他にも複数のタイトルの開発を行っています。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。Brandon Beck と Marc Merrill によって設立されたライアットゲームズは、カリフォルニア州ロサンゼルスに本社を置き、世界 20 以上のオフィスに 4,500 人以上の社員を擁しています。