

Online Creator GAMES × Zealcommunications コラボプロジェクト始動！

SNS炎上リスクからゲーム実況者やeスポーツプレイヤーを保護

～ 11/8(火)オンラインセミナー『Protect for Play』開催 ～

プロフェッショナル・エージェンシー事業を展開する株式会社クリーク・アンド・リバー社(本社:東京都港区、代表取締役社長:井川幸広、以下C&R社)は、C&R社のマルチチャンネルネットワーク(MCN* i)「The Online Creators (OC)」が運営する「Online Creator GAMES」のパートナー企業であるウェルプレイド・ライゼスト株式会社(本社:東京都新宿区、代表:谷田優也・高尾恭平・古澤明仁)と、デジタルリスク事業を行う株式会社ジールコミュニケーションズ(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:藪崎 真哉)と共同で、SNSの炎上リスクからゲーム実況者やプロゲーマーを保護するコラボプロジェクトを10月21日(金)より開始いたしました。

プロジェクトのスタートにあたり、11月8日(火)、オンラインセミナー「『Protect for Play』～ゲーム配信者は避けて通れない！ “もしも”が起きないための炎上リスク認知と対策について～」を開催いたします。

YouTubeなどの動画配信プラットフォームにおける「ゲーム実況」は、総視聴時間が世界で1日1億時間に達するなど*急成長し、国内でも著名芸能人や多数のインフルエンサーが参入しております。その反面、相次ぐSNS炎上や、炎上したことによるゲーム実況者やeスポーツプレイヤー、業界全体のイメージダウンなど、さまざまなリスクも危惧されております。

2021年6月、C&R社とウェルプレイド・ライゼストなどが協業して始動した「Online Creator GAMES」では、ゲームプレイを軸としたクリエイターのコミュニティサポートや、広告収入だけに頼らないマネタイズプランニングなどのサービスでクリエイターをサポートしてまいりました。この度のジールコミュニケーションズとのプロジェクトにより、クリエイターがSNSの炎上リスクやバッシングに脅えることなく、誰もが安心して胸を張ってゲーム配信できる環境をさらに強固にまいります。

Online Creator GAMES × Zealcommunications コラボプロジェクト オンラインセミナー

『Protect for Play』～ゲーム配信者は避けて通れない！ “もしも”が起きないための炎上リスクの認知と対策について～



『Protect for Play』～ゲーム配信者は避けて通れない！ “もしも”が起きないための炎上リスクの認知と対策について～

開催日時：2022年11月8日(火)16:00～17:00

開催形式：オンラインセミナー(ZOOMウェビナー配信)

登壇者：株式会社ジールコミュニケーションズ マーケティング部 マネージャー 山本 絢一(やまもと こういち)氏
※登壇者プロフィールは次項をご参照ください。

参加費：無料

定員：100名(先着順)

主催：株式会社ジールコミュニケーションズ

共催：株式会社クリーク・アンド・リバー社、ウェルプレイド・ライゼスト株式会社

詳細：<https://zeal-security.jp/seminar/221108/>

【プログラム】※概要説明は次項をご参照ください。

1. ゲーム実況とSNS炎上の関係性
2. 事例から読み解く炎上リスク
3. ステージに合わせたリスク対策の始め方
4. 質疑応答・個別相談時間 ※プログラムの内容は一部変更となる可能性がございます。予めご了承下さい。

【お申し込み方法】

1. セミナー詳細ページ(<https://zeal-security.jp/seminar/221108/>)の登録フォームより、必要事項をご記入の上お申し込み下さい。
2. セミナー当日、お申し込み時にご登録いただいたメールアドレス宛に視聴用のURLをお送りいたします。
※メールアドレスのお間違いやメールの受信設定にご注意ください。

【報道機関からのお問い合わせ先】

株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 creek@hq.cri.co.jp

TEL:03-4550-0008 FAX:03-4550-0018 URL:<https://www.cri.co.jp>

■ Online Creator GAMES × Zealcommunications コラボプロジェクト オンラインセミナー

『Protect for Play』～ゲーム配信者は避けて通れない！“もしも”が起きないための炎上リスクの認知と対策について～

2022年11月8日(火)16:00～17:00

<https://zeal-security.jp/seminar/221108/>

セミナー概要説明

時代の変化に合わせ、日々変化し続けているSNSトレンド。昨今では、ゲームコンテンツを中心とした情報発信と、それに伴って発生する多様なSNS炎上リスクが懸念されています。その中でも特に「ゲーム実況」という特殊な環境下において発生する「失言・不正行為・映り込み・ユーザー対応」などのSNS炎上への対策に悩まされている方も多いのではないでしょうか。

そんな方に向け、「ゲーム実況における本質的なリスクの認知と対策」を紐解くセミナーを開催いたします。「リスク対策へのきっかけが欲しい」「そろそろ本気で危機管理を始めたい」「炎上リスクを自分事化させたい」とお考えのゲーム実況者やeスポーツチーム、マネジメント事務所の方々が、リスク対策への一歩を踏み出せる内容となっております。



登壇者紹介

株式会社ジールコミュニケーションズ
マーケティング部 マネージャー
山本 紘一(やまもと こういち)氏



セミナー例

2011年に株式会社ジールコミュニケーションズ入社。デザイナーとして社内外を問わず組織横断による様々な課題解決に従事。インハウスではブランディングに関わるクリエイティブディレクションや、デザインシステム的设计・デジタルマーケティングを中心としたパイプラインの構築と運用・サービス開発支援・ナレッジベースの構築・情報システム管理・デジタルリテラシー研修講師・プロジェクトマネジメントを多数実施。

クライアントワークにおいては業種・業態を問わず、情報設計アプローチによるコミュニケーションデザインを提案。広域な対応範囲による課題抽出と、表層的な問題解決に留まらない本質的な課題解決によるLTV向上へ貢献。イベントマーケティング責任者として年間80回を超えるウェビナーを実施するとともに、月間20件を超えるSNS炎上をキャッチアップし、各種コンテンツ制作のディレクションと、自身もアナリストとしてウェビナーへ登壇。クリエイティブやマーケティング視点での多角的な情報分析を得意としている。

C&R社は、2013年7月、日本初のMCNとして「The Online Creators (OC)」をスタート。YouTubeを中心に活動するクリエイターのパートナーとして企画・制作・配信・収益化をサポートしております。現在、400のYouTubeチャンネルと提携し、月間総再生回数は7.4億回超。クリエイターが創作活動に専念できる環境づくりをサポートするために、「Online Creator GAMES」だけでなく、機材などの保管スペースや引越し費用をサポートする「OCライフサポートービス」、ライフスタイル系インフルエンサー支援・育成プロジェクト「OC Beauty」などを展開しております。また多数の企業チャンネルの制作・運用も行なっております。

今後もミッションである「プロフェッショナルの生涯価値の向上」と、「クライアントの価値創造への貢献」実現のため、C&R社及びC&Rグループは、プロフェッショナルの叡智で社会に新たな価値を生み出す革新的な事業を無限に創造してまいります。

【「Online Creator GAMES」について】

Online Creator GAMESは、ゲーム実況者・ストリーマー・プロプレイヤーたちが、自身の能力を最大限に発揮しながら「魅力的に」「自由に」ゲームプレイできるようにサポートするサービスです。日本初のマルチ・チャンネル・ネットワーク(MCN)であるクリーク・アンド・リバー社と、eスポーツの総合商社であるウェルプレイド・ライズエストが双方の強みを活かし、ゲームに特化したMCN事業を展開しています。

本サービスは、事務所のような所属関係とは異なり、「パートナー」としてクリエイターの皆さんに寄り添ってサポートを行っています。ゲームクリエイターの生涯価値向上を目指し、一人ひとりに寄り添った「クリエイターファースト」を追究しております。



「Online Creator GAMES」

<https://onlinecreators.jp/games/>



株式会社クリーク・アンド・リバー社 「The Online Creators」

<https://onlinecreators.jp/>

* i MCN: YouTube上の複数のチャンネルと提携し、プロモーション、制作支援、視聴者の獲得や収益の分配など、契約クリエイターに対して様々な支援策を提供するサードパーティサービスプロバイダのこと。

* ii デジタルゲームのプレイ動画視聴(ゲーム実況)に関する日米動向調査 一般財団法人マルチメディア振興センターレポートより

https://www.fimnc.or.jp/Portals/0/FMMC_Digital%20GamePlay20220302.pdf

2021年2月16日日本経済新聞電子版記事【「ゲーム実況」激戦 視聴倍増、世界で1日1億時間】より

<https://www.nikkei.com/article/DGXZQODZ255HE0V20C21A100000/>

【報道機関からのお問い合わせ先】

株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 creek@hq.cri.co.jp

TEL:03-4550-0008 FAX:03-4550-0018 URL:<https://www.cri.co.jp>

■株式会社ジールコミュニケーションズ 会社概要

本 社：東京都渋谷区東2-16-10 ヤナセ渋谷ビル
設 立：2008年10月
代 表 者：代表取締役社長 藪崎 真哉
事業内容：デジタルリスク事業・Webマーケティング事業/ HR事業
U R L：<https://zeal-c.jp/>

SNSなどデジタル領域の急速な発展に伴い、マーケティング活動やリスクマネジメント体制において、デジタル領域への対応が企業・組織にとって重要な課題となっています。ジールコミュニケーションズ株式会社では、テクノロジーだけでは解決できないリスク課題へのコンサルティングを強みとした、企業や法人の成長を促進させるデジタルリスクマネジメント領域を総合的にサポートしております。株式会社ジールコミュニケーションズは2008年からデジタルリスク対策の専門企業として、数多くのクライアント様の課題を解決へと導いてきた豊富な経験をもとに、独自のハイタッチ施策を強みとしたリーディングカンパニーです。

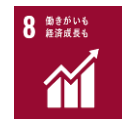
■ウェルプレイド・ライゼスト株式会社 会社概要

本 社：東京都新宿区大京町22-1 グランファースト新宿御苑6F
設 立：2015年11月
代表取締役社長：谷田優也・高尾恭平・古澤明仁
事業内容：eスポーツに関する企画、プロデュース、運営、コンサルティング、配信、プロモーション、施設運営等
U R L：<https://wellplayed-rizest.jp/>

ウェルプレイド・ライゼストは、eスポーツに関するあらゆるジャンルのイベントや大会の企画・運営、映像制作・配信を行ってきたウェルプレイドと、最先端の放送技術を駆使した eスポーツの番組制作ならびに放送、大会・リーグ運営、プロモーションを行ってきたライゼストが2021年2月に合併し誕生したeスポーツ専門会社です。「eスポーツの力を信じ、価値を創造し、世界を変えていく。」をミッションに、新たな事業機会や展開領域と継続した成長の実現や、圧倒的なプレゼンスを確保することで日本最強のeスポーツリーディングカンパニーを目指し、業界のさらなる発展に寄与することを目指しています。

■株式会社クリーク・アンド・リバー社 会社概要

本 社：東京都港区新橋四丁目1番1号 新虎通りCORE
設 立：1990年3月
代 表 者：代表取締役社長 井川幸広
拠 点：東京(本社)・大阪・札幌・仙台・福島・大宮・横浜・船橋・高崎・金沢・名古屋・京都・神戸・高松・広島・福岡・熊本・那覇/ソウル・上海・北京・ロサンゼルス
事業内容：映像・ゲーム・Webなどのクリエイターから、医療・建築・ITに特化したエージェント(派遣・紹介)、プロデュース(開発・請負)、ライツマネジメント(知的財産の企画開発・流通)事業を行うプロフェッショナル・エージェンシー。同事業をコンピューターサイエンス・会計・法曹・ファッション・食・ライフサイエンス・舞台芸術・アスリート・アグリカルチャーの18分野に拡大し、34万5,000人のプロフェッショナルと4万5,000社のクライアントを掛け合わせ、国内18・海外4拠点で展開。XRやAI、メタバース、ドローン、プロフェッショナル専門の採用サイトや世界中の弁護士を結ぶSNSサービスなどにも周辺事業を拡大し、プロフェッショナルの叡智で革新的な事業を無限に創造しています。
U R L：<https://www.cri.co.jp> (コーポレートサイト) | <https://www.cri.co.jp/website-sns/> (公式サイト・SNS一覧)
<https://www.creativevillage.ne.jp/> (プロフェッショナル×つながる×メディア「CREATIVE VILLAGE」)



【報道機関からのお問い合わせ先】

株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 creek@hq.cri.co.jp
TEL:03-4550-0008 FAX:03-4550-0018 URL:<https://www.cri.co.jp>