



COMPANY INTRODUCTION

会社紹介

株式会社RATEL

2026年8月 | info@ratel.games | ratel.games

SECTION 01 — 02

WHAT WE DO

できること・サービス・発注方法

提供している4つの領域と、ご相談から実施報告までの進め方、費用の目安をまとめております。

RATELができること

eスポーツ大会に限らず、オンライン配信イベント、リアル会場のイベント、企業のコミュニティ運営、プロモーション企画までを同じチームで手掛けております。

1,000 件+

TRACK RECORD

累計イベント・キャンペーン制作実績

200 件/年

EXECUTION

年間プロジェクト数

2.8 万人

COMMUNITY

自社コミュニティGGLの累計参加者

企画から本番までを自社で担える体制

企画、クリエイティブ制作、配信技術、当日運営、機材手配までを社内に対応しております。ご依頼の窓口をひとつにまとめていただけます。

大手企業・競技団体との取引実績

東京メトロ、大成建設、ソニー・インタラクティブエンタテインメント、NTTグループ、日本自転車競技連盟など。稟議・審査を伴う発注にも対応しております。

オンラインとリアルの双方に対応

自社スタジオからの配信、会場を伴うオフライン大会、バーチャル空間の催しまで同じチームが担当します。

サービスメニュー

制作に必要な4つの領域を自社で担える体制を取っております。一括でも、不足している領域だけでもご依頼いただけます。

PLANNING

企画・コンサルティング

目的と指標の整理、企画立案、競技・進行設計、ルール策定

PRODUCTION

制作

キービジュアル、配信グラフィック、ロゴ、告知素材。台本・進行表、参加導線の構築

BROADCAST

配信・技術

スイッチング、カメラワーク、音響、リプレイ運用、各プラットフォームへの同時配信

CASTING

キャスティング

実況・解説・MCの手配、ストリーマー/VTuberの起用交渉とディレクション

ONE CONTACT POINT

制作会社・配信会社・機材会社をそれぞれ手配していただく手間を抑えられます。進行の窓口はRATELに一本化していただけます。

発注の流れ

初回のご相談から報告書のご提出までを、担当ディレクターが窓口となって進めてまいります。

01

ご相談

即日～1週間

目的、実施時期、ご予算をうかがいます。この段階で概算のお見積をご提示します。

お客様にお願いすること

実施のイメージ、ご希望の時期、
ご予算

02

企画提案・見積

1～2週間

企画書とお見積書をご提出します。ご予算に応じて規模の異なる複数案をご用意します。

お客様にお願いすること

社内での比較検討、
優先したい要素のご指定

03

制作準備

1～3ヶ月

クリエイティブ制作、出演者・機材の手配、参加者募集、リハーサルを進めます。

お客様にお願いすること

ロゴ・ブランド素材の支給、
各種確認のご返信

04

本番

当日

当日の運営・配信・進行をRATELのスタッフが現場で担当します。

お客様にお願いすること

ご来場・ご視聴(任意)。
当日の実務対応は原則不要です。

05

レポート

2週間程度

視聴数、参加者数、アンケート結果等をまとめた実施報告書をご提出します。

お客様にお願いすること

次回に向けたご要望の
フィードバック

費用の目安

ご発注前に規模感をつかんでいただけるよう、直近の見積実績の分布を公開しております。

140万円

MEDIAN

直近の概算見積98件の中央値(税抜)

最小構成は10万円台から、大規模なプロジェクトでは1,000万円を超えます。規模ありきではなく、ご予算に合わせて実施内容を組み替える形でご提案しております。

企画から配信までの一括でも、機材や配信技術など不足している領域だけでもご依頼いただけます。

構成	価格帯(税抜)
配信のみ・単発(オンライン)	10万 ～ 50万円
オンライン大会 1日(企画～配信)	50万 ～ 200万円
予選+本戦のシリーズ大会	200万 ～ 400万円
会場を伴うオフライン大会	400万 ～ 800万円
大型・複数会場/長期プロジェクト	800万円 ～

内訳の単価目安

- ディレクター 5万円台～/日
- 運営・技術スタッフ 2万円台～/日
- 配信グラフィック制作 10万円台～/式
- 機材費 20万円台～/式
- スタジオ費 10万円台～/日
- キャスティング 10万円台～/名

SECTION 03 — 04

WORKS

事業ポートフォリオ・制作実績

ゲームパブリッシャーの公式大会から、事業会社・競技団体・バーチャル空間の企画まで、領域別に実績を掲載しております。

事業ポートフォリオ

EVENT

イベント事業

大会・ライブ型イベントの企画から制作・運営・配信までを一貫してご提供する主力事業です。

MARKETING

マーケティング事業

ストリーマー・VTuberを活用した商品/サービスのプロモーション支援とキャスティングを行っています。

COMMUNITY

GGL

累計300大会・参加者2.8万人超・11タイトルを展開する自社コミュニティです。



大会本番の会場オペレーションと、大型ステージでの演出

制作実績①:企業・ブランドが主催するイベント

ゲーム会社以外の事業会社が、自社の顧客や社員に向けて実施するイベントを受託しております。



inゼリー esports World Challenge

“Community” Cup 2023

森永製菓株式会社 主催

イベント制作と配信を担当いたしました。世界と国内のトップによる特別マッチも制作いたしました。



TMCUP OVERWATCH 2(第3回・第5回)

東京地下鉄株式会社(東京メトロ) 主催

配信制作を担当いたしました。複数回にわたり継続して受託しております。



第2回 TOKYO METRO CUP for FAMILY

東京地下鉄株式会社(東京メトロ) 主催

家族で参加できる大会として実施いたしました。



East esports masters(e-mas)

NTT東日本 / 株式会社NTTe-Sports と共同

社内交流を目的としたプロジェクトを2023年7月より支援しております。

制作実績②:継続して運営しているシリーズ

単発の制作にとどまらず、同じ体制で複数回にわたり運営をお任せいただいている案件がございます。



TMcommunity Zwift Powered by 大成建設

東京地下鉄株式会社(東京メトロ) 主催 / 協賛:大成建設、ローソン
制作・運営を担当いたしました。コース企画、配信、出演者手配、キャンペーン運営までを請け負っております。



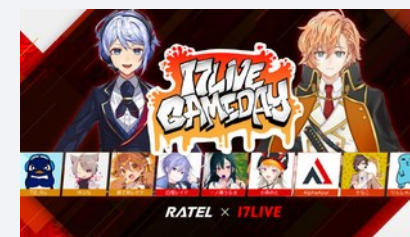
TMcommunity GeoGuessr Powered by 大成建設

東京地下鉄株式会社(東京メトロ) 主催 / 協賛:大成建設
制作・運営を担当いたしました。競技設計、Discord構築、進行とスコア集計までを行っております。



GGL Zwift(第3回) Powered by Wahoo

自社主催 / メインスポンサー:Wahoo Fitness Japan
64名にご参加いただきました。自社シリーズの実績が企業案件の受託につながっております。



17LIVE GAME DAY / おんみょう杯 (Apex Legends)

17LIVE株式会社 主催
2021年から2022年にかけて計3回開催され、配信運営と制作・運営を担当いたしました。

制作実績③:公式大会・大型オフラインイベント

権利元やプラットフォームの公認を得た大会と、大型のオフラインイベントを担当しております。



KOFes(THE KING OF FIGHTERS)

THE KING OF FIGHTERS のオフラインイベント
3年ぶりの開催にイベント運営会社として参画(2022年11月・大崎ブライツコアホール)。



AGPS(Apex Legends のコミュニティ大会)

PlayStation® Tournaments 協賛
自社コミュニティGGLがプラットフォーム公式の協賛を受けて開催いたしました。



PlayStation Tournaments:Road to Evo 2024

ソニー・インタラクティブエンタテインメント
決勝配信を担当いたしました。



Call of Duty®: Mobile 4周年記念祭

タイトル公式キャンペーン
キャンペーンの企画と記念番組の制作を担当いたしました。

制作実績④:世界大会の日本向け配信

海外運営と連携し、時差のある進行と多言語素材に対応しながら日本語配信を制作しております。



2025 PUBG MOBILE GLOBAL CHAMPIONSHIP

PUBG MOBILE / KRAFTON

世界王者決定戦の日本向け配信を担当いたしました。

2023年・2024年大会から継続して受託しております。



2025 PUBG MOBILE GLOBAL OPEN

PUBG MOBILE / KRAFTON

日本向け配信を担当いたしました。



PUBG JAPAN CHAMPIONSHIP 2024 Phase1

KRAFTON / PUBG: BATTLEGROUNDS

配信・運営を担当いたしました。



Call of Duty: Mobile World Championship 2023

Stage4 Finals 日本向け配信

海外の運営と連携し、日本語での配信を制作いたしました。

制作実績⑤:クリエイター主催の大会

配信者やコミュニティが主催する大会も、小規模なものから制作・運営を請け負っております。



FENNEL CUP vol.3

株式会社FENNEL 主催

イベント配信を担当いたしました。2021年には大会立ち上げサービス「ノバシェア」で提携しております。



IGL MASTERS

eスポーツキャスター 大和周平氏の企画

イベント制作と配信を担当いたしました。



こはCUP 2nd \$hot

VEE所属VTuber「秋雪こはく」主催

Apex Legends大会の制作・運営を担当いたしました。



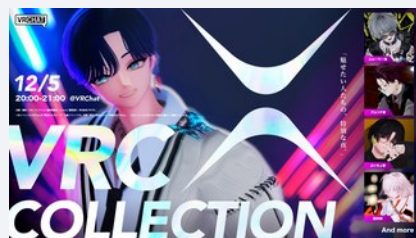
TIEカスタム #1・#2

TIE 主催

運営・配信を担当いたしました。

制作実績⑥:バーチャル空間・新しい領域

一般的なゲーム大会の枠に収まらない企画も手掛けております。競技性より演出が中心になる案件も多くございます。



VRCコレクション(VRCC)

VRCコレクション運営委員会 / 運営協力:株式会社

RATEL

専用ワールドの開発支援、台本制作と進行管理、中継配信と機材提供までを担当いたしました。



VICTORY TIPS CUP ~V-TIPS雀王決定

戦~

V-TIPS 主催

麻雀を競技とした大会です。制作・運営を担当いたしました。



Axie Infinity Japan League Powered by RATEL

自社主催(Powered by RATEL)

ブロックチェーンゲームを用いたオフライン大会として
2023年5月より開催いたしました。



VTuber「白妙とき」ラッピングサイクル コンピューター

GGL Zwift 特別企画

コラボ製品の企画とキャンペーン運営を担当いたしました。
物販をともなう企画にも対応しております。

制作実績⑦:プロモーション・キャスティング

商品やサービスのプロモーションを目的としたタレント起用、店頭イベント、配信企画も手掛けております。



コンディショニングブランド

「TENTIAL」

株式会社TENTIAL

機能性ワークウェア「MIGARU WORK WEAR」のプロモーション企画と仲介を担当いたしました。



秋の自作PCまるわかり講座 in ヨドバシ

Akiba

テックウインド株式会社 主催 / 協賛:ASUS JAPAN、

Western Digital
運営事務局として、企画、出演者のキャスティング、当日運営を担当いたしました(2025年9月・ヨドバシAkiba)。



World of Warships

Wargaming Japan

オンライン海戦ストラテジーゲームの紹介とキャンペーン告知を、実況者・配信者を起用して実施いたしました。



2025 大阪・関西万博 シニアeスポーツ

大会「GeeSports大会」

万博会場内の催事(主催は他社)

当社所属キャスター「けーしん」が実況として出演いたしました。

SECTION 05 — 08

COMPANY

体制・実行環境・会社概要

取引先、スタジオと保有機材、沿革、メンバー構成を掲載しております。

主要取引先

80 社+

CLIENTS

取引実績のある法人(請求実績ベース)

23 %

GLOBAL

海外クライアント比率(入金ベース)

1,000 件+

TRACK RECORD

累計制作実績



楽天グループ株式会社 株式会社KADOKAWA Game Linkage 株式会社日本経済広告社 株式会社朝日広告社

株式会社ユニットコム テックウインド株式会社 株式会社DouYu Japan ブレインスリーブ株式会社

株式会社TENTIAL 株式会社Fennel REDEE株式会社 東京コミュニケーションアート専門学校 ほか

パブリッシャー、eスポーツ事業者から、広告会社、メーカー、教育機関まで幅広くお取引しております。

自社スタジオ

企画から本番までを同じ場所で行えるよう、配信スタジオを自社で保有しております。



OWN STUDIO
実況ブース・音響設備・SDI配線を常設

大会当日の配信をそのまま実施できる状態で常設しております。打ち合わせからリハーサル、本番までを同じ場所で行えるため、移動と搬入の手間を抑えられます。



配信卓

スイッチング・音声・配信の送出



実況ブース

常設のグリーンバックと照明



音響

デジタル卓によるミックス

スイッチング・音声・照明を常設し、リハーサルからそのまま本番に入れます。

保有機材

中規模の大会であれば、多くの場合は外部から借りることなく自社の機材で対応しております。

40

台+

GAMING PC

ゲーミングPC(デスクトップ・ノート)

55

台+

GAMING MONITOR

ゲーミングモニター

6

台

SWITCHER

映像スイッチャー(常設・可搬)

機材	仕様・用途	台数
ATEM 4M/E Constellation HD	Blackmagic Design フラグシップスイッチャー	1
YAMAHA T10-1608 D2	Dante対応 16in/8out オーディオI/Oラック	1
EIZO CS2400S	24.1型 カラーマネジメントモニター	2
VideoPro VPC-HS5	HDMI→SDI 高品質スキャンコンバーター	6
Blackmagic Media Player 10G	10GbE 高速キャプチャー	1
Clear-Com 6ch インカムシステム	進行スタッフ連携用の有線インカム一式	1式
HyperDeck Studio HD Plus	放送用マスター収録機	2
ATEM Mini Extreme ISO	8入力・個別トラック収録スイッチャー	1
Roland VC-1DL	フレームディレイ搭載 同期補正器	4
GALLERIA XL7C-R46H-6	ハイエンドゲーミングノート(現場持ち出し)	1

機材	仕様・用途	台数
配信用メインPC	Core i9-10980XE / DeckLink Quad SDI 搭載	1
Zalman T3 PLUS	RTX 4070・4060 Ti・4060 搭載 競技用デスクトップ	11
GALLERIA XA7C-R46	Core i7-14700F / RTX 4060 オブザーバー用	4
GALLERIA RL5R-G165-5	選手ブース・検証用ゲーミングノート	5
Dell Alienware	15インチ・13インチ(ブートキャンプ用)	8
SONY FDR-AX700	業務用ビデオカメラ	2
Hollyland Solidcom SE Pro-9S	同時通話対応 ワイヤレスインカム	1式
Sennheiser HMD300XQ2	放送用 両耳ヘッドセット	3
TUF Gaming VG249QM1A	23.8型 フルHD 最大270Hz	9
BiDirectional SDI/HDMI 3G	Blackmagic Design 双方向コンバーター	13

制作の現場

企画の検討から台本の読み合わせ、本番の運営まで、主な実務は社内のチームが担っています。



企画

社内で実施内容を詰めます



台本

進行台本を持って本番に立ちます



キャスティング

出演者を手配し、進行をすり合わせます



会場設営

什器・機材を持ち込んで組み上げます



本番

複数人の体制で運営します



会場

大型スクリーンを備えた施設でも開催します

沿革

福岡での創業から9期目です。コミュニティ運営を出発点に、企業案件の制作会社へ事業を広げてまいりました。

2018.10
福岡にて
株式会社RATEL設立

2019
eスポーツコミュニティ
「GGL」発足

2020.03
イベント事業部を設立

2022.03
J-Startup KYUSHU 企業に選定

2025.05
吉本砂月が
代表取締役CEOに就任

2026
GGL累計300大会を突破
SIE公式大会・JCF全日本選手権
(eスポーツ)を受託

2018 - 2021 創業期

コミュニティ運営とストリーマー起用のプロモーション支援が中心でした。

2022 - 2024 拡大期

オフライン大型イベントと世界大会の日本語配信を継続して受託しました。

2025 - 現在 現体制

事業会社・競技団体からの案件が主力になっています。

会社概要・役員

項目	内容
商号	株式会社RATEL(ラーテル)
設立	2018年10月2日(福岡にて創業・現在9期目)
代表取締役	吉本 砂月
非常勤取締役	中島 賢一
資本金	3億1,149万円(資本準備金を含む)
本社	〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-27-4 小林ビル3階

HEAD OFFICE 本社エントランス(自社スタジオを併設)



CEO

吉本 砂月

1998年福岡県生まれ。商業デザイナーを経て共同創業し、2020年に取締役COO、2025年5月に代表取締役CEOへ就任しました。



OUTSIDE DIRECTOR

中島 賢一

福岡eスポーツ協会を設立し、EVO JAPAN 2019の福岡誘致を主導しました。NTT西日本 ソーシャルプロデューサー。



VICE PRESIDENT

新山 彪雅

副代表/事業部長として事業部門を統括し、パブリッシャー公式大会の放送演出・制作を担当しています。

主要メンバー



新山 彪雅

副代表 / 事業部長

事業部門を統括し、パブリッシャー公式大会の放送演出・制作を担当しています。



今田 光彦

コーポレートマネージャー

経理・労務・法務等の管理部門を統括しています。



高野 一穂

経営企画

大会運営システム・ECサイト等の開発を担当しています。



高荷 美音

ディレクター

大会運営の現場指揮、スポンサー対応、SNS・Discord運用を担当しています。



牟田 夏波

ディレクター

クライアント提案、台本・進行管理等の案件推進を担当しています。



山中 匡華(ILLIA)

グラフィックデザイナー

大会キービジュアル・配信グラフィック等の制作を担当しています。



松本 宙也

アシスタントディレクター

配信機材のテクニカル運用と機材管理を担当しています。



小林 慶心

キャスター

eスポーツキャスターとして大会の実況・進行を担当しています。



CONTACT

宇宙一のエンタメを作る。

企画段階からのご相談も、概算のお見積りだけのご依頼も承ります。まずはお気軽にご連絡ください。

株式会社RATEL

E-MAIL info@ratel.games

FORM <https://ratel.games/contact>

ADDRESS 〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-27-4 小林ビル3階

お問い合わせの区分

- イベント制作について
- キャスティングについて
- メディア掲載・取材
- その他のご相談

本資料に記載の実績・取引先は一部を抜粋したものです。費用・期間・体制の目安は標準的な進め方を示したものであり、案件の規模や時期により変動いたします。正式なお見積りとご提案は、要件を確認のうえ改めてご提示いたします。