



平成 23 年 10 月 27 日

各 位

会 社 名： 株式会社ルネサンス
代表者名： 代表取締役社長執行役員 吉田正昭
(コード番号：2378 東証第一部)
問合せ先： 経 営 企 画 部 長 藤澤豊樹
(電話番号 03-5600-5457)

「eスポーツグラウンド」導入クラブ決定のお知らせ

当社は、平成 23 年 9 月 15 日のご案内の通り、エウレカコンピューター株式会社（埼玉県戸田市、代表取締役社長 山下寿也氏）と業務提携を行い、エウレカコンピューター株式会社が開発した体感型ゲームのプラットフォーム「eスポーツグラウンド」に関して業務提携を行い、世界で初めてスポーツクラブに「eスポーツグラウンド」を導入することといたしました。

このたび、パイロットクラブとして導入するクラブを「スポーツクラブ ルネサンス 北砂」及び「スポーツクラブ&スパ ルネサンス 経堂」に決定いたしましたので、下記の通りお知らせいたします。当社は今後も、首都圏を中心に全国のクラブへ「eスポーツグラウンド」を展開していく予定です。

記

「eスポーツグラウンド」導入クラブ

クラブ名称	所在地	導入年月日
スポーツクラブ ルネサンス 北砂	東京都江東区	平成 23 年 11 月 11 日
スポーツクラブ&スパ ルネサンス 経堂	東京都世田谷区	平成 24 年 1 月 7 日

【参考情報】

◆「eスポーツグラウンド」とは

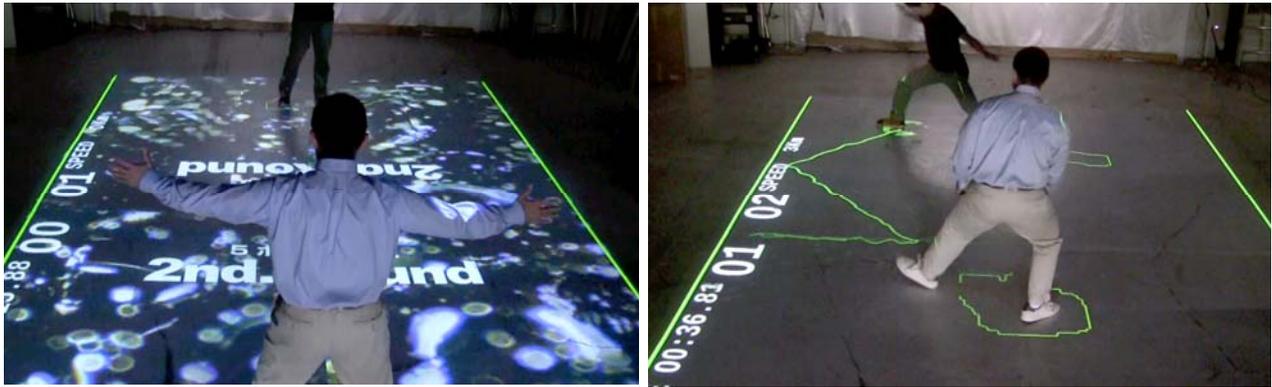
～情報時代に生まれた体感型ゲームのプラットフォーム～

「eスポーツグラウンド」とは、電子ゲームとスポーツの間に生まれた、全身を使って遊ぶことができる体感型電子ゲームです。床に写し出されたゲーム画面の中にプレイヤーが入り込み、プレイヤーの手足や全身の動きを認識するカメラが瞬時にその動きをゲーム画面に反映することができる技術を搭載しております。

この技術により、例えば、ゲーム画面に映し出されたヴァーチャルなボールを自分自身の手足など全身を使って打ちかえすことなどが可能となり、エアホッケーやサッカーのようなゲームを仮想空間の中で楽しむことができます。

～スポーツクラブでの導入について～

これまで「健康指向」や「競技指向」が比較的強かったスポーツクラブに「遊び指向」を新たに取り込むことで、ゲームとスポーツが融合した「eスポーツ」と呼ばれる新しい領域においてもスポーツクラブの存在価値を高め、新たな顧客層の開拓につながるものと考えております。



「eスポーツグラウンド」のゲーム風景

◆ ITフィットネスコンテンツ（専用プログラム）の開発について

当社は、スポーツクラブに「eスポーツグラウンド」を導入してだけでなく、スポーツクラブ以外の他施設や他業種においても、新しい領域である「eスポーツ」を浸透させていくことを目的に、「もっと楽しく」「もっと気軽に」「もっとみんなで」「もっと簡単に」をコンセプトにしたITフィットネスコンテンツ（「eスポーツグラウンド」専用プログラム）も開発してまいります。専用プログラムについては、当社ノウハウを盛り込み、どなたでも簡単に、楽しくフィットネス効果が得られるプログラムを開発する予定で、お客様の目的に応じて、ダイエットや機能改善のほか、リラックス系や対戦ゲームなどを提供いたします。

◆当社の施設数（平成23年10月27日現在）

<スポーツクラブ>

- ・直営・・・・・・・・95クラブ
- ・業務受託・・・・8クラブ

- 合計・・・・・・・・103クラブ

<新業態施設>

●スタジオ単体施設

- ・Demi RENAISSANCE（ドゥミ ルネサンス）・・・・4店舗

●小型サーキットジム

- ・Body Q't（ボディキュット）・・・・11店舗（スポーツクラブとの併設含む）

●パーソナル専門型施設

- ・プラナガーデン・・・・平成23年11月に1号店を出店予定

以上