

情報通信月間参加行事 報告書

行事 ID	C053	行事名	TTCオンラインセミナー「eスポーツビジネスの最前線」
行事形式	セミナー	主催団体	(一社)情報通信技術委員会
開催日	11月5日	開催場所	Zoomオンラインセミナー
行事参加者数	150	WebサイトURL	https://www.ttc.or.jp/seminar/rep/rep20201105
行事实施概要・アピール等			
<p>eスポーツ(Electronic Sportsの略)は、2019年視聴者数は4億5,000万人以上、年間売上高は10億米ドル超(約1048億円以上)、年間成長率は20%を大きく上回るなど急成長を遂げています。さらに、2022年のアジアオリンピック中国・杭州大会からメダル種目として正式認定され、次回オリンピックでの導入も期待されるなど、世界中で一大ムーブメントになろうとしています。</p> <p>日本においても、eスポーツの発展に向けて2018年に(一社)日本eスポーツ連盟(JeSU)が設立されるなど、2018年はeスポーツ元年とも言われています。また、近年様々なイベントが都市部だけではなく地方でも活発に行われている状況です。</p> <p>一方で、eスポーツは「Electronic Sports」の略で、「ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称」ということは何となく分かって、その実態やビジネスの可能性についてはあまり良く知られていないのが実情ではないでしょうか。</p> <p>国際標準化の観点では、世界情報社会サミット2020(World Summit on the Information Society Forum :WSIS)のワークショップで初めてeスポーツビジネスが取り上げられました。また、Global Esports Federation (GEF:シンガポールに設立されたeスポーツの国際団体)がeスポーツエコシステムの国際基準とガイドラインを確立するためITU-Tに加入し(SG12, 16)、次期会期の新課題として注目されています。TTCとしてはこれらの動向をキャッチアップしつつ、日本のeスポーツビジネスの発展に、ICTの標準化活動を通じて寄与していきたいと考えております。</p> <p>このような状況から、TTCでは、複数回にわたりeスポーツの関わる方々をお招きし、eスポーツとそのビジネスの最新動向を明らかにするとともに、今後の課題についても共有し、どのようにしたら発展するのか、ビジネスとして儲かるのか? など皆さんと考えて参りたいと思います。</p> <p>初回の本セミナーでは、デジタルライター 岡安 学 氏よりeスポーツの実態と今後の展開についてご講演いただき、株式会社E5esports Works 代表取締役社長 西川 典孝 氏よりE5esportsWorksのeスポーツ戦略についてご講演いただきました。</p>			

一口アドバイス・・・セル内で改行する時はAltを押しながらEnterを押してください。

