

# 情報通信月間参加行事 実施報告書

行事ID	C036	行事名	TTCオンラインセミナー「eスポーツ×SDGs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	4月15日		開催場所	オンラインセミナー
行事参加者数	140		WebサイトURL	<a href="https://www.ttc.or.jp/seminar/rep/rep20210415">https://www.ttc.or.jp/seminar/rep/rep20210415</a>

## 行事実施概要・アピール等

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。

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。

最近では、「持続可能な開発目標(SDGs:Sustainable Development Goals)」の達成に向けて、eスポーツが昨今の「地方創生」にもつながり得る領域であることや、高齢者や障がい者の参画を促す施策に最適であると様々な取り組みが行われています。

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。

本セミナーでは、一般社団法人 日本 e スポーツ連合 副会長/株式会社KADOKAWA デジタルエンターテインメント担当 シニアアドバイザー 浜村 弘一 氏より、eスポーツが内包する社会的意義についてご講演いただき、事例紹介を神戸市 経済観光局経済政策課 担当係長 長井 伸晃 氏、横須賀市 文化スポーツ観光部観光課 小山田 絵里子 氏、文化スポーツ観光部観光課 課長補佐 大道 裕 氏、株式会社ワンライフ 代表取締役 市村 均弥 氏、eスポーツコンテンツマネージャー 濱川 博成 氏よりご紹介いただきました。

←ロードパイス・・・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。

