

第 119 回 BA エグゼクティブサロン概要

<テーマ> 「e スポーツの現状と今後」

<講師> 笈誠一郎 (かけひせいいちろう)

一般社団法人日本 e スポーツ連合文化委員長

e スポーツコミュニケーションズ合同会社 代表執行役社長

<略歴>

1960 年東京都生まれ。

成城大学法学部卒業後、株式会社電通に入社。主にエンタテインメント系の作業に従事。音楽アーティストの広告やアーティストの原盤・PV・ジャケット・HP・コンサート制作他全般を手掛ける。ゲーム制作投資・製作分野で SFC、PS、Wii 等のソフトをプロデュース。その他 エンタテインメント系イベント運営制作、コンサルティング等を多数手掛ける。

2006 年、「e スポーツ」の存在を知り、その可能性周知の為、日本全国の大学・官公庁・企業などで講演。

2010 年、電通退社。e スポーツ専門会社「日本 e スポーツエージェンシー」を設立し e スポーツ系のイベントを多数受注。日本初の e スポーツ専門施設「e-sports SQUARE」(市川) をプロデュース (現在は秋葉原に移転)

2011 年から「e スポーツ JAPAN CUP」を 5 回主催開催。2014 年から日本初の e スポーツ専門番組「e スポーツ MaX」(TOKYO MX) を企画・プロデュース。

2015 年、「日本 e スポーツ協会」設立。事務局長就任。

2016 年、「e スポーツコミュニケーションズ合同会社」設立。代表就任。「日本 e スポーツリーグ」を主催開催中。日本初の e スポーツ専門雑誌「e スポーツマガジン」(白夜書房) 企画制作。

2018 年、芸能 4 事務所対抗による「e スポーツスターリーグ」を主催。

<卓話概要>

世界で若者を中心に大流行する、対戦型のコンピューターゲームを競技として捉える「e スポーツ」のシーンは昨年度 1000 億円市場と言われ、この 5 年ほど毎年 10%以上の進捗をして参りました。オリンピックでの競技採択も噂され、欧米の巨大資本が e スポーツに一気に流れ込む中、ゲーム大国であった日本は先進国の中で唯一の e スポーツ後進国として各国から不思議がられるほどゲーム競技シーンで後れを取り、更には e スポーツソフト開発などでも遅れを取り、今や世界のゲームシーンでも日本はその存在感は消失しつつあります。

そのような中、国内 e スポーツ黎明期から日本での e スポーツシーンを支えてきた一般社団法人日本 e スポーツ協会が本年 1 月 22 日に国内の他 e スポーツ 2 団体と統合をすることにより、さらなる拡大・成長フェーズへと突入しました。世界から 7 年遅れと言われる日本の e スポーツが短期の間に世界に追いつきイニシアティブを取れるか、今まさに正念場を迎えています。

今回、世界・日本の e スポーツシーンの現状、今後について、様々な事例をご紹介しながら解説していきます。 (以上)