

東京ゲームショウ2019内JeSU主催プログラム JeSU活動報告記者発表、 AESF戦略発表会レポート



(左からシン・ジェン氏、ケニス・フォック氏、岡村秀樹、石原靖士氏) (左から、岡村秀樹、ケニス・フォック氏)

一般社団法人日本eスポーツ連合（会長：岡村秀樹 以下JeSU）は、2019年9月12日（木）東京ゲームショウにて、JeSU活動報告記者発表、AESF戦略発表会を開催いたしました。

【JeSU活動報告記者発表】

当日は、JeSU会長 岡村より、今後のeスポーツの国内施策と海外戦略について発表いたしました。

【国内施策について】

まず、経済産業省より受託したeスポーツに係る調査分析事業について検討会の第1回目の開催日時と委員構成について発表しました。続いて、JeSU新支部設立に関する計画について言及し、現在までに29県37団体からの応募があったと語り、「年内を目途に新支部を発表し、その状態で2020年を迎えたい。」と話しました。さらに、オフライン大会しか認めていなかったJeSU公認大会について、JeSUの規約を今秋改訂し、オンライン大会でも開催できるよう準備を進めていることを明らかにした。加えて、日本代表の選出や共催・後援大会などを通じてサポートしてきた海外タイトルやPCタイトルについて紹介し、「eスポーツ熱が全国に広がる中、今後もプラットフォームを問わず幅広いタイトルの普及に努めるとともに、幅広い地域で選手のプロライセンス発行や賞金獲得のチャンスを広げていきたい。」と話しました。

またオフィシャルスポンサーとなるサントリーホールディングス様による、清涼飲料水1年分を日本代表選手に支援していただくサポートプログラムの実施を発表いたしました。岡村は「これらの取り組みが、選手の技術向上、あるいはモチベーション向上につながっていくのではないかと期待を示しました。

その後、JeSU放送委員会の発足について発表。健全なeスポーツの発展のため、初めてeスポーツ大会を放送する方々に理解していただきたい内容を記載した「配信サポートマニュアル」を9月末に公開することについて述べ、「全国津々浦々にeスポーツ大会がますます広がっていくような共通指針を作ることが目的である。」と語りました。また、健全かつ適正なeスポーツの発展には法規制への対応が必要であるとして、2年ほどかけて関係各省庁と協議しJeSU内部で議論・検証等を行ってきた、景品表示法、刑法に関する取り組みについても発表いたしました。（※こちらの詳細は別途資料をご確認ください。）

【海外戦略について】

最後に、海外の取り組みについて、JeSUは現在、国際オリンピック委員会によるeスポーツ検討会（ELG）に参加し、「eスポーツのオリンピック化にむけて議論するメンバーの一員になっている。」と語りました。また海外との連携に関しましても、アジアeスポーツ連盟（AESF）や国際eスポーツ連盟（IESF）に正式加盟し、AESFが主催する『eアジアカップ』、『e-Mastersトーナメント』、『カレッジチャンピオンシップ』やIESFが主催する『Esports World Championships』などの権威のある国際大会への日本代表選手の派遣や、「ELG」の他にも「日中韓文化コンテンツ産業フォーラム」などの国際会議への参加を発表しました。

【AESF戦略発表会】

JeSUの海外戦略の一つとして発表された国際大会への日本代表選手の派遣に関し、その国際大会の主催として、アジアeスポーツ連盟（AESF）会長ケニス・フォック氏が登壇。来年2020年に中国・シンセンにて開催する新たなeスポーツトーナメント「AEFS e-Masters SHENZHEN 2020」について発表いたしました。開催の理由について、「アジアオリンピック評議会によって認められたアジアeスポーツの唯一の団体として、会員と協会と一緒に成長できる場面を設けたいと考え、eスポーツの可能性を発掘してきました。その努力の結果として、現在毎年開催されている国際トーナメントより優れた、一流の競技会というものをこのアジアで開催しようと考えました。」と発言し、「この大会を他の世界規模のトーナメントに匹敵するものにするを長期的な目標としています。」と期待を込めて語りました。

その後、「AEFS e-Masters SHENZHEN 2020」の組織委員の代表として、Sun Media Groupより、CEO シン・ジェン氏のご登壇し、新トーナメントについて「アジア初のeスポーツイベントとして、アジアeスポーツの道しるべになるべきもの。eスポーツファンに前例のない体験をもたらすと信じています。」と期待を寄せました。また日本のeスポーツのレベルの高さについて、世界の頂点であると評価したうえで、Sun Media Groupのある中国のeスポーツ産業には大規模な成長が見込めるとし、「これから日本を含むアジア諸国との産業の発展に関するコミュニケーションや機会があると信じています。」と話しました。

また、「AEFS e-Masters SHENZHEN 2020」では、『eFootball ウイニングイレブン 2020』、『Arena of Valor』、『Warcraft III: The Frozen Throne』のタイトルの採用が現状決定しており、そのひとつである『eFootball ウイニングイレブン 2020』の発売元となる株式会社コナミデジタルエンタテインメント執行役員 事業推進本部長 石原靖士氏にもご登壇いただきました。石原氏は、各地のトップクラブやサッカーリーグと協力に連携する「e-フットボール構想」について発表し「eスポーツを1スポーツとして高めていきたい。」と語りました。

発表会の最後には、岡村が再度登壇し「『AEFS e-Masters SHENZHEN 2020』について、JeSUとして各タイトルの日本代表選考会を実施していきます。」と、今後の積極的な活動について話しました。



【日本eスポーツ連合（JeSU）について】

一般社団法人日本eスポーツ連合は、日本国内のeスポーツの普及と発展、そしてeスポーツの振興を目的に国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指しています。JeSUは、eスポーツの認知向上とeスポーツ選手の活躍の場をこれから広げていくために、競技タイトルの認定や選手のプロライセンス発行、そしてアジア競技大会をはじめとした国際的なeスポーツ大会への選手の派遣など、様々な取り組みを行っております。また、以下のスポンサー企業や団体の支援を受け、国内のeスポーツ産業の発展に努めてまいります。



オフィシャルスポンサー：

KDDI株式会社、サントリーホールディングス株式会社
株式会社ローソン、株式会社サードウェーブ
株式会社ビームス、Indeed Japan株式会社
株式会社ビックカメラ、株式会社わかさ生活

- 活動助成 ： 一般財団法人[非営利] 上月財団
- 協力 ： 一般社団法人コンピュータエンターテイメント協会（CESA）
 ： 一般社団法人日本オンラインゲーム協会（JOGA）
- 後援 ： 一般社団法人日本アミューズメント産業協会（JAIA）
 ： 一般社団法人デジタルメディア協会（AMD）

