#### 1 大阪eスポーツ研究会発足式が開催されました



5月31日、「大阪eスポーツ研究会」が発足しました。当会は、大阪におけるeスポーツの普及・発展に寄与するために、eスポーツに関する実践的研究を行うとともに、これらの分野にたずさわる研究

者、教育者、実践者、関連機関等による研究成果の 発表と相互交流を行うことを目的としています。

大阪商工会議所 国際会議ホールにて記念イベント「eスポーツリテラシーセミナー」が開催され、日本eスポーツ連合(JeSU)副会長の浜村弘一氏による基調講演の他、日本初のプロeスポーツ選手の梅原大吾選手らによるエキシビションマッチ、パネルディスカッション「大阪万博に向けたeスポーツの可能性〜新しい地域貢献・地域活性化の形〜」が行なわれました。当日は約500名が出席し、注目度の高さが伺えました。

# 2 基調講演 浜村 弘一氏 一般社団法人 日本eスポーツ連合 (JeSU) 副会長

浜村氏は、世界的にeスポーツの市場規模がますます拡大している状況について、産業としてのeスポーツに対する行政支援や、選手の育成・支援体制などの海外事例を元に説明されました。

その一方で、日本の市場規模が小さい要因として、PCゲームが浸透していなかったということ以前に、風営法、景表法といった法規制の問題があったことを挙げられました。また、それらの解決に向けて、違法性のないプロライセンス制度や、eスポーツ連合(JeSU)を設立した経緯を説明されました。

eスポーツが若い世代で盛り上がりを見せていることについては、「今の若い人たちはテレビを観ずにインターネット上の動画を視聴する。その一つであるeスポーツでは、ファンが増えたことで、大きな経済性が生まれた。つまりeスポーツは、テレビを観なくなった時代に、若い世代が作

り上げたスポーツだ」との見解を示し、日本にお ける市場規模が、さらに伸びて行く考えを述べら れました。

講演の締めくくりには、「大阪はベンチャーの質が高い地域である。ぜひeスポーツをご支援いただき、大きな産業になることを心から期待している」として、今後の希望を示されました。



## 3 プロeスポーツ選手によるエキシビションマッチ



格闘ゲーム「ストリートファイターV アーケード エディション」を使ったエキシビションマッチが行 われました。

最初に、プロゲーマーの梅原大吾選手と、1990

年代のレジェンドである中野貴博氏(株式会社スサノオ代表取締役)が対戦。「勝てるとは思っていないが、勝つつもりで頑張る」(中野氏)、「格闘ゲームが一番盛り上がっていた時代の方なので油断できない」(梅原選手)と、意気込みを語りました。試合は、梅原選手が攻め続ける展開となり、梅原選手の勝利となりました。

続いて、梅原選手とトッププロであるどぐら選手が対戦。世界的に最もポピュラーな「ラウンド2本先取ルール」での勝負となりました。フルセットフルラウンドまでもつれ込みましたが、最後は梅原選手の勝利となりました。

実況中継の小路KOG選手から、「見ている方も熱くなれるのがeスポーツです!」とあったように、会場は大盛り上がりとなりました。

### 4 パネルディスカッション

大阪万博に向けたeスポーツの可能性 ~新しい地域貢献·地域活性化の形~

#### パネリスト

浜村 弘一氏 日本eスポーツ連合副会長

鐘ヶ江 秀彦氏 立命館大学大学院政策科学研究科教授

**市政 誠氏** 大阪観光局常務理事 **梅原 大吾氏** プロeスポーツ選手

**千田 忠司氏** 大阪市商店街総連盟 理事長 **井原 正博氏** アメリカ村の会顧問・元会長



パネルディスカッションは、「eスポーツが、大阪の地域貢献・地域活性化を担うことのできる新たなコンテンツなることのできる可能性を示すとともに、それらが大阪万博にどのような結果をもたらすのか」を読み取るものとして行われました。eスポーツのまちづくりへの活用や、eスポーツになじみのない方をいかに巻き込むか、また、オンラインにはない「人の顔を見て対戦することの魅力」など、示唆に富むものとなりました。

#### 5 閉 会 (株)スポーツタカハシ 代表取締役社長 高橋 勝彦氏

高橋氏から、eスポーツにおけるマジョリティーであるミレニアル世代への期待が示されるとともに、「大阪をさらに活気のある面白いまちにするために、次の世代に残すものとして、色々な人と一緒に盛り上げて行きたい」と意気込みが語られました。

締めくくりには、eスポーツを大阪の文化として根付かせ、eスポーツによって大阪を「熱狂のるつぼ」にていきたいと述べられました。

