

シンポジウム e-sportsは 日本を変える!?

プログラム

世界中で1億人以上が注目し、巨大市場を生み出している「e-sports」。競技性の高い電子ゲームを使った新しいスポーツであり、世界各地、様々なジャンル・規模で開催される大会では、動画配信を含め、非常に大きな盛り上がりを見せています。

これまで海外に比べ日本が遅れていた分野ですが、最近では2022年アジア競技大会のメダル種目に認定されるなど、国内でも注目が高まってきていることを受け、「e-sportsは日本を変える!？」という壮大なテーマを掲げ、色々な立場から討議いただくべく、シリーズでシンポジウムを開催する運びになりました。

第1回として、「e-sports」とアカデミア、「e-sports」が創りだす新しい技術と産業、「e-sports」と係わる新たな人材、その可能性と拡がり等について展望いたします。

開催日時

2018年 **6月25日(月)**

シンポジウム:16:20~18:30 交流会:18:30~

場所

電気通信大学 B棟202号室
(東京都調布市)

定員

200名

シンポジウム参加費

無料

※交流会参加費は、一人1,000円です。
当日受付にてお支払いください。
なお、学生については参加費無料と致します。

参加申込

QRコードを読み込んで、お申し込みください。
当日参加も受け付けます。定員を超えた場合には立見になることがあります。



<http://www.collabosgk.com>

【主催】電気通信大学

【共催・企画運営】一般社団法人コラボ産学官

【後援】一般社団法人目黒会、電気通信大学産学官連携センター事業協力会 【協力】一般財団法人デジタルコンテンツ協会

【問い合わせ先】一般社団法人コラボ産学官 〒102-0073 東京都千代田区九段北1-4-7 喜助九段北ビル501
電話:03-6265-4861 FAX:03-6265-4862 E-mail: jimu@collabosgk.com

16:20~16:25

開会挨拶

電気通信大学長 福田 喬

16:25~17:00

「e-sports」についての概要説明

講師:株式会社グループシンク 代表取締役 松井 悠 氏

17:00~18:15

パネルディスカッション(討論会)

テーマ:「e-sportsが創る技術と産業」

- e-sportsで産業を発展させるためには、どのような技術、人材が必要なのか?
- e-sportsに関して必要とされる高度な技術や、e-sportsをどう評価していくかについて、アカデミアの世界から考えていく。

モデレーター

・電気通信大学 情報理工学研究科
情報・ネットワーク工学専攻 助教 伊藤 毅志 氏

パネリスト (順不同)

- ・関西学院大学 理工学部 人間システム工学科/情報科学科 教授 片寄 晴弘 氏
- ・株式会社グループシンク 代表取締役 松井 悠 氏
- ・ポノス所属esportsキャスター トンビ? 氏
- ・エヌビディア合同会社 コンシューマーマーケティング部 eSports/ゲーミング エバンジェリスト、コミュニティーマネージャー 谷口 純也 氏
- ・株式会社JINS JINS MEME事業部 プロデューサー渡辺 寛紀 氏
- 学生サークルより2名・X680x0同好会・UECeSportsサークル

18:15~18:30

質疑応答およびアンケート記入

18:30~20:30

交流会 (B棟1階)

(デモンストレーションの予定あり)