

## **e スポーツ業界を牽引する世界各国のリーダーが東京に集結 ビジネスとネットワークを構築する日本初の「ESCONF」を 12 月に開催**

即戦力人材を育成するスクール運営事業を行っている株式会社バンタン(本部:東京都渋谷区 代表取締役会長:石川広己)は、日本の e スポーツ業界の更なる活性化を目指し、世界初の e スポーツのビジネス&ネットワーキングカンファレンス「ESCONF」を日本で初めて 12 月 11 日(水)と 12 日(木)に開催します。e スポーツの国際大会を運営する企業や実況者、プロチームのマネジメント会社など、業界の最前線で活躍するトップランナーをイギリス、シンガポール、スウェーデンなど世界各国から登壇者として迎え、市場参入を検討している企業や自治体に業界の現状や課題を伝え、ビジネスに繋げるための交流や戦略ミーティングの場を提供します。



### **■ e スポーツ:世界市場の発展**

2000 年代から世界的に拡大している e スポーツは既に一産業として発展しています。現在ゲームの開発及び販売会社をはじめ、プレイヤー・ストリーマー・実況者やプロチームのマネジメント会社、スポンサー企業、大会・イベントの運営会社、大会やイベントの配信プラットフォームのプロバイダー、そして視聴者(ファン)などで構築されています。世界全体の e スポーツ市場規模は、2018 年には約 8.6 億ドル(約 929 億円)を記録。2019 年には約 11 億ドル(約 1,188 億円)、2021 年には約 16 億ドル(約 1,728 億円)に成長すると見込まれています※1。中でも米国は世界最大の市場規模を保持しており、今年は全体の 37%に当たる約 4.09 億ドル(約 442 億円)※1 を占有見込み。次いで中国が今年初めて西ヨーロッパを抜き、全体の 19%にあたる約 2.1 億ドル(約 227 億円)※1 となる予測です。

そんな中、日本はゲーム市場では世界 3 位を誇りますが※2、e スポーツ市場においては 2018 年時点で全世界の 5%にあたる 48.3 億円※3 に留まり、「e スポーツ後進国」とも言われています。

※1: 出展: Newzoo 社「2019 Global Esports Market Report」(2019 年 2 月)

<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/>

※2: 出展: Newzoo 社「Global Games Market Report 2019」(2019 年 6 月)

<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>

※3: 出展: GzBrain(現株式会社 KADOKAWA Game Linkage)「日本 e スポーツ市場規模」(2018 年 12 月) <http://gzbrain.jp/pdf/release181211.pdf>

## ■ 日本のeスポーツ市場を牽引する存在を目指す

バンタンでは、ゲーム・マンガ・アニメといった“コンテンツ”の領域に特化した「バンタンゲームアカデミー」の高等部にて、2019年4月に「e-Sports 専攻」を開講し、早期からeスポーツ教育に取り組める環境を作りました。しかし、日本のeスポーツ市場はeスポーツ先進国に比べると法規制などによる大会の賞金額の問題や、プロ選手としての生計の立て方の難しさなど課題が多く、学生が卒業後に業界で活躍するためには業界全体のさらなる活性化が必要です。そんな現状を受け、世界初のeスポーツ国際カンファレンス「ESCONF」を立ち上げたibMedia社のフランク・スリウカ氏と提携し、ビジネスとネットワークの観点から海外のノウハウをいち早く取り入れ、日本のeスポーツ業界全体の活性化を目指す取り組みを開始しました。

取り組みの第一弾として、チームや大会のマネジメントからスポンサーシップなど、eスポーツをビジネス観点から関心のある企業や自治体向けに、eスポーツカンファレンス「ESCONF TOKYO」を12月11日(水)より2日間に渡り開催。国際大会の運営会社や実況者、チームの運営会社などeスポーツ業界を日本国内外で支えているトップランナーが登壇し、海外の団体がどのように業界を盛り上げているかといった現状や市場への参入方法など、これからの日本のeスポーツ市場について必要な知識を講演いたします。また、カンファレンス後には交流会を開催し、参加者同士のネットワークの構築や情報交換が行える場を設けます。さらに、翌日12日(木)には、カンファレンスの登壇者を囲んだワークショップを開催し、カンファレンス参加者が市場に参入するための具体的な戦略などを話せる場として活用いただきます。

## 【「ESCONF TOKYO」開催概要】

名称: ESCONF TOKYO (E-Sports Conference Tokyo 2019/エスCONF・トーキョー)

日時・場所: 12月11日(水) 第1部: カンファレンス 10:00~18:30/第2部: ビジネス交流会 19:00~21:00

@ザ スtrings 表参道 (東京都港区北青山3-6-8)

12月12日(木) 第3部: ワークショップ 10:00~17:15

@バンタンゲームアカデミー 中目黒校舎 (東京都目黒区中目黒2-10-17)

対象: eスポーツビジネスに関与・関心のある一般企業および自治体

費用: カンファレンス+ワークショップ 1万円(税込)

ビジネス交流会 6,000円

申込方法: 下記特設サイトよりお申し込みください

特設サイト: [https://www.vantan-game.com/esconf\\_tokyo/](https://www.vantan-game.com/esconf_tokyo/)

## ■ フランク・スリウカ プロフィール

1997年よりゲーム業界に参与。2000年からはeスポーツ業界に幅を広げ、2004年にeスポーツ業界初となる、eスポーツのビジネス&ネットワーキングプラットフォーム「International Esports Conference (ESCONF)」を開催。その後ドイツのeスポーツ協会 German Esports Association を創設し、会長として就任。その他、国際eスポーツ協会 International Esports Federation の副会長や Electronic Sports League のアジア支部の最高執行責任者を兼任してきた。現在はゲーム・eスポーツ・コンベンション業界に特化したグローバルマネジメントとビジネスコンサルティング会社 ibMedia の最高経営責任者として業界に従事している。

## ■ Vantan Game Academy

「業界に最も近い総合エンターテインメントスクール」をコンセプトに現場で活躍するプロを講師に迎え、ゲーム・マンガ・アニメ・声優・eスポーツなど、コンテンツの領域に特化して即戦力人材の育成を行う専門スクール。

・バンタンゲームアカデミー: <http://www.vantan-game.com/> ・バンタンゲームアカデミー 高等部: <https://www.vantan-gamehs.com>

<高等部の「e-Sports専攻」> <https://www.vantan-gamehs.com/faculty/e-sports/index.php>

2019年4月に開講した、eスポーツに特化した新コース。プロのゲームテクニックとゲーム業界のビジネス、また動画の編集と配信方法などを学び、ゲーマーに留まらず、実況者やライター、プランナーなど幅広い職種に対応できる人材を目指します。提携校「N高等学校」により高等学校卒業資格も取得可能です。

【カリキュラム】 ゲーム業界研究/ゲーム実践/ゲーム企画/メディア研究/メディアリテラシー/WEBマーケティング/イベントプランニング/

ビジネスマナー/映像編集基礎/音響編集基礎/英会話/コンテスト出場 など

## <バンタンスクール一覧>

■ Vantan (バンタン) <http://www.vantan.jp/>

1965 年の創立以来、クリエイティブ分野に特化して人材の育成を行っている専門スクール。現役のプロクリエイターを講師に迎え、ファッション、ヘアメイク、ビューティ、グラフィックデザイン、映画映像、フォト、スケートボード、ゲーム、アニメ、マンガ、e スポーツ、パティシエ、カフェ、フードコーディネーターなどの分野において、業界と連携した「実践教育」で即戦力となる人材を育成する教育事業を東京・大阪で展開。これまでに 19 万人以上の卒業生を輩出しています。【東京・大阪】

**【取材のお申込・リリースに関するお問合せ先】**

Vantan(バンタン) 広報: 濱田、二日市 Tel: 03.5721.6511 Fax: 03.5704.2116

Mail: [press\\_vantan@vantan.co.jp](mailto:press_vantan@vantan.co.jp) HP: <http://www.vantan.jp/>