

二〇一九年六月二十四日(月)一九時開始 (十八時四五分開場)
青山学院大学青山キャンパス十七号館一七三二〇教室

日韓におけるゲーム産業の発展形態からeスポーツを考える



校友(板)

オンラインゲーム業界のレジェンド
日本オンラインゲーム界の第一人者

青山学院大学
総合研究所
研究ユニット
五輪eスポ

韓国出張報告

総合文化政策学部・川又啓子、大島正嗣 M2原田美穂

二. 日韓におけるゲーム産業の発展形態からeスポーツを考える

一般社団法人日本オンラインゲーム協会・川口洋司事務局長

<http://aoyama-esports.jp/>

参加ご希望の方は、件名を「日韓ゲーム産業研究会参加申込」として、以下のアドレス宛てに、お名前、ご所属をお書き添えの上、メールにてお申し込みください。→五輪eスポ事務局 info@aoyama-esports.jp

【登壇者プロフィール】

川口 洋司 氏：一般社団法人日本オンラインゲーム協会事務局長 株式会社コラボ代表取締役

青山学院大学法学部卒業。日本ソフトバンク（現ソフトバンク）出版事業部にて日本初のコンピュータゲーム誌「Beep」編集長を皮切りに「BEEP!メガドライブ」「The スーパーファミコン」「The プレイステーション」等雑誌編集長を経て、エンタティメント出版局統括編集長を務める。

2004年経済産業省関東経済産業局のICT&コンテンツベンチャー支援事業の一環としてオンラインゲームフォーラム設立に関わり同マネージャーとなる。これを母体に2007年一般社団法人日本オンラインゲーム協会が設立され事務局長となり現在に至る。「デジタルコンテンツ白書」編集委員。



<川口氏よりコメント>

「日本と韓国におけるゲーム産業の発展プロセスを概観しながら、eスポーツの誕生から今日に至るまでを、自らの経験から考察するような内容になると思います。」

青山学院大学総合研究所研究ユニット「五輪eスポ」

川又 啓子：青山学院大学 総合文化政策学部 教授

<https://www.sccs.aoyama.ac.jp/teacher/keiko-kawamata/>

<https://researchmap.jp/read0095532>

大島 正嗣：青山学院大学 総合文化政策学部 教授

https://www.sccs.aoyama.ac.jp/teacher/masatsugu_oshima/

<https://raweb1.jm.aoyama.ac.jp/aguhp/KgApp?kyoinId=yimidgbybggy>

丸山 信人：昭和女子大学 人間社会学部 現代教養学科 准教授

<https://swuhp.swu.ac.jp/university/gendai/facultymembers.html>

<https://gyouseki.swu.ac.jp/swuhp/KgApp?kyoinId=ymiggyokggy>

原田 美穂：青山学院大学大学院総合文化政策学研究科 修士課程2年

<五輪eスポ研究ユニットよりコメント>

青山学院大学総合研究所研究ユニット「五輪eスポ」は、2018年10月にスタートアップシンポジウム「eスポーツ論 ゲームが体育競技になる日」を開催し、「eスポーツ」を取り巻く諸問題について活発な議論を行いました。続く2019年1月の研究会では、スポーツ史の専門家を招聘し「スポーツの歴史から見たeスポーツ」についてご講演を賜りました。

3回目となる今回の研究会では、まず2019年2月に実施した韓国での実地調査の報告を行い、続いてゲーム業界のレジェンドである日本オンラインゲーム協会の川口洋司事務局長より、「日韓におけるゲーム産業の発展形態からeスポーツを考える」というテーマでご講演を賜ります。

登壇者全員による質疑応答の時間もございますので、みなさまのご参加をお待ちしております。