Vantan
『つくるチカラと、こわすチカラを。』

PRESS RELEASE

Vantan（バンタン） 広報
Tel：03.5721.6511／Fax：03.5704.2116
Mail：press_vantan@vantan.co.jp／http://www.vantan.jp

2019 年 11 月 28 日

e スポーツ業界のビジネスとネットワークを構築する日本初の「ESCONF」世界 5 カ国より登壇者が決定

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、12 月 11 日(水)と 12 日(木)に日本で初開催する 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 TOKYO」の登壇者を本日発表します。日本の e スポーツ業界の更なる活性化を目的とした本イベントは、日本を含むアジア全体の市場を専門としたアナリストによるデータ分析レポートから始まり、世界から見た日本の市場の魅力や日本での成功法など、e スポーツビジネスに重要な知見を教授します。

ESCONF TOKYO × Vantan

■　海外のノウハウを集結し、日本の e スポーツ業界を支える

e スポーツの世界全体の市場規模は年々拡大しており、ゲーム市場では世界 3 位を誇る日本※1 でも、高校や企業では部活化が進み、今年の茨城国体では文化プログラムとして e スポーツ大会が開催されるなど、イベントや大会が急増。業界参入を進める企業が続々と登場しています。一方で、「ゲームは遊びでありスポーツではない」といったイメージが根強く、また賞金を巡る法の規制などが問題となっており、e スポーツの発展に向けた課題が多い現状となっています。

そんな現状の打開策となるのが、業界のエコシステムです。大会やイベント運営会社とチームやプレイヤー、スポンサー、ゲームタイトルを持つパブリッシャー、ゲームを配信するプラットフォーム、メディア、施設、そしてファンで構成されている現在のエコシステム。業界の急速な発展に伴い、それぞれのステークホルダーが課題や解決法などの情報を共有し、互いに「教育」し合うことが発展に繋がる鍵となります。そこで、日本の e スポーツ業界全体の活性化を目指すバンタンと、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」を開催したコンサルティング会社 ibMedia のフランク・シリフカ氏が提携し、エコシステムの確立に不可欠な教育の場として、海外のノウハウを最大限に活かしたビジネスカンファレンスを開催。海外の情報を結集し、日本の e スポーツ業界の発展を支えます。

【「ESCONF TOKYO」開催概要】

名称：ESCONF TOKYO（エスコンフ・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 ストリングス 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　10:30～16:30
　　@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　※150 名を想定
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/

<バンタンスクール一覧>
VDI Vantan Design Institute Since1965
「食」のデザインスクール レコールバンタン L'ecole Vantan
Vantan Game Academy ゲーム・マンガ・アニメ・声優の専門校｜バンタンゲームアカデミー
Venus Academy Total Beauty School ヴィーナスアカデミー
VANTAN TECHFORD ACADEMY

Vantan（バンタン） 広報
Tel：03.5721.6511／Fax：03.5704.2116
Mail：press_vantan@vantan.co.jp／http://www.vantan.jp

【カンファレンス トピックス】

① 『アジアの e スポーツと世界におけるその意義』
登壇者：Niko Partners（ニコ・パートナーズ） 創設者／マネージングパートナー リサ・コスマス・ハンセン
時 間：10:30～11:30

アジアのゲーム市場を専門とした調査兼コンサルティング会社の代表が登壇し、現在世界の e スポーツの中心となっているアジアの e スポーツ市場をデータで紐解く。アジア市場の成長を促進している最新の傾向や要因などを紹介しながら、業界のエコシステムについて語る。また、e スポーツが PC ゲームやモバイルゲームといったゲーム市場だけではなく、配信プラットフォームの発展やグローバルな消費者ブランドの参入を促進し、一般スポーツの新形態にも繋がる可能性を秘めていることを説明する。

【プロフィール】**Niko Partners（ニコ・パートナーズ） 創設者／マネージングパートナー リサ・コスマス・ハンセン**
丸三証券にて株式アナリストとしてキャリアを始め、専門調査会社 IDC などを経て、2002 年にアジアのゲーム市場を専門とした調査兼コンサルティング会社 Niko Partners を創設。拠点を米国に置きながらアジアを定期的に訪問し、主に中国と東南アジア市場の数字や傾向をリサーチ及び分析を行っている。また、顧客関係の構築や提携、ビジネス開発なども担当。ニューヨークタイムズ紙やフォーブス誌などで取り上げられる他、e スポーツ関連のカンファレンスなどにも登壇している。

② 『日本の e スポーツ業界で“成功”を収めるには』
登壇者：株式会社グルーブシンク 代表取締役 松井悠
時 間：11:30～12:00

元プレイヤーであり、ゲーム雑誌のライター、編集、ゲームイベント運営や競技大会の実施、施設運営、ゲームプロモーション、開発者サポートなど。ゲームを作る以外のありとあらゆることを 20 年以上行ってきた日本の e スポーツ業界の先駆者が登壇し、日本の e スポーツ業界について語る。現時点の日本のeスポーツ市場動向とこれからの可能性について、また、大会運営を通して e スポーツファンを増やす方法など、自身の経験からくる成功談を紹介する。

【プロフィール】**株式会社グルーブシンク 代表取締役 松井悠（まつい ゆう）**
日本の e スポーツ／ゲーミングイベントのプロデューサー。2002 年にデザイン会社グルーブシンクを設立。ゲームコミュニティの構築、プロモーション企画、ゲーム開発イベント、ゲーミングイベントの運営、配信、プロモーション、コメンテーターなど幅広く担当。「World Cyber Games」、「International E-sports Festival」などの国際イベントの日本プロデューサーをはじめ、「Red Bull」のゲームイングイベントの運営や「コール オブ デューティ」シリーズのイベント運営を行っている。

③ 『世界における e スポーツの発展～次の 100 年の基盤づくり～』
登壇者：Ultimate Media Venture（アルティメイト・メディア・ベンチャー） CEO ブルーノ・サントス
時 間：12:00～13:00

動画配信サイトユーチューブにて、e スポーツ団体では最多の登録者数を誇るアメリカのチーム FaZe Clan の e スポーツ事業を牽引していた投資家が登壇し、一過性ではなく、100 年続くような業界に発展するために必要なポイントを語る。また、海外から見た日本の e スポーツ市場の魅力や期待していること、更にはチームに投資する意義やその投資スキームとビジネスモデルについて説明する。

【プロフィール】**Ultimate Media Venture（アルティメイト・メディア・ベンチャー） CEO ブルーノ・サントス**
e スポーツ・ゲーム業界の起業家及び投資家。プロスポーツのエージェントとして活躍後、e スポーツ業界に転身。過去にアメリカのチーム FaZe Clan の e スポーツ事業の運営を担当。2017 年に e スポーツの国際団体 Gorilla Core を創設。現在は Ultimate Media Venture のシニア・バイスプレジデント（SVP）として活躍し、アメリカのゲーム会社 Blizzard とゲーム配信会社 Activision のライフスタイル・ライセンスを扱っている。

<バンタンスクール一覧>
VDI Vantan Design Institute Since1965
「食」のデザインスクール レコールバンタン L'ecole Vantan
Vantan Game Academy ゲーム・マンガ・アニメ・声優の専門校 | バンタンゲームアカデミー
Venus Academy Total Beauty School ヴィーナスアカデミー
VANTAN TECHFORD ACADEMY

Vantan（バンタン） 広報
Tel：03.5721.6511／Fax：03.5704.2116
Mail：press_vantan@vantan.co.jp／http://www.vantan.jp

④ 『e スポーツの“開拓時代”を切り開く～プレイヤーと企業との正しい関係性～』

登壇者：Edge（エッジ） 創設者兼 CEO アダム・ワイト
時　間：14:00～15:00

スポーツ法専門の元弁護士としての経験を活かし、e スポーツ業界のプレイヤーを取り巻く環境整備を推進する企業の代表が登壇。急速に拡大した e スポーツ業界を“ワイルド・ウエスト（開拓時代）”と銘打ち、安定と秩序ある産業に育てるために必要な知見を伝授する。また、世界のプロプレイヤーが現在抱えている報酬制度や肖像権などの問題を説明し、解決の糸口を紹介する。

【プロフィール】**Edge（エッジ） 創設者兼 CEO アダム・ワイト**
国際スポーツ法学の学士号とマネジメント&コーポレートファイナンスの修士号を持ち、スポーツ法専門の弁護士として Manchester City や AS Roma などを担当。7 年のキャリアを積んだ後、カードゲーム『ハーストーン』でのプレイ経験から 2015 年に e スポーツ業界へ転身。元弁護士としての交渉力を活かし、スポンサーとチームなどとの提携事業の交渉などを担当。業界内で増えているプレイヤーの給与の未払いや契約条件などの問題を解決することを目的とし、2018 年に Edge を創設。その他、プラットフォームプロバイダーなどのアドバイザーとしても活躍中。

⑤ 『e スポーツ業界で働くということ～企業側・社員側からの視点～』

登壇者：Epulze（イーポルズ） 共同創設者兼 CMO ポンテュス・ロブグレン ×
　　Epulze（イーポルズ） キャスター リチャード・ガルシア
時　間：15:30～16:00

バトルゲーム『ドータツー』をプレイする全プレイヤーを対象に、トーナメント出場以外で賞金を稼ぐプラットフォームを立ち上げた企業より、共同創設者とゲームの実況を担当するキャスターが登壇。e スポーツ業界を取り巻く様々な職種を紹介し、マネジメント側から見たそれぞれの役割について説明。また、配信プラットフォームを運営するにあたり重要なポイントや、キャスターの視点から見る大会運営のコツなども紹介する。

【プロフィール】
Epulze（イーポルズ） 共同創設者兼 CMO ポンテュス・ロブグレン
兄弟と共に 2015 年に Epulze を創設。マーケティング部門の責任者として、Epulze が拠点を置く各地域マネージャー（スウェーデン、ブラジル、ウクライナ、ドイツ、クアラルンプール）を統括している。同時に、ビジネス開発事業部とも連携し、新規提携や戦略案の決定も担当している。

Epulze（イーポルズ） キャスター リチャード・ガルシア
1997 年シカゴ近郊生まれ。幼少の頃から FPS ゲーム『カウンターストライク 1.6』をプレイしており、大学では e スポーツ部を運営。『リーグ・オブ・レジェンド』の北米最大級の大学対抗リーグ・ナショナルチャンピオンシップに連続して出場し、学内の e スポーツ普及に貢献。2019 年に Epulze に入社し、拠点をクアラランプールへ移し、キャスターとして活躍。これまで「ESL Qualifiers」や「Major Qualifiers」、「WESG S.E.A」、「NA Finals」などを担当してきた。

⑥ 『e スポーツと教育』

登壇者：ibMedia（アイビーメディア） CEO 兼 Epulze（イーポルズ） COO フランク・シリフカ
時　間：16:30～17:30

世界初のビジネス＆ネットワーキングカンファレンスを主催し、e スポーツをビジネスの観点から多方面でサポートするコンサルティング会社の代表が登壇し、世界の e スポーツ教育について語る。ゲーミングコミュニティでの成功に欠かせないハードスキルとソフトスキルについて話しながら、海外の取り組みを例に、e スポーツを学校で取り入れるべき理由などを説明する。

【プロフィール】**ibMedia（アイビーメディア） CEO 兼 Epulze（イーポルズ） COO フランク・シリフカ**
1997 年よりゲーム業界及び展示会ビジネスに携わる。2000 年より e スポーツ業界に視野を広げ、2004 年に業界初の国際ビジネスカンファレンス ESCONF を開催。German Esports Association の創業者兼会長、International Esports Federation の副社長に就任し、ESL、gamescom、MDEC などに携わってきた。2012 年にゲーム・e スポーツ・展示会業界専門のコンサルティング会社 ibMedia を創設。現在は ibMedia の CEO として活躍する傍ら、Esports Holiday の創設者及び Epulze の COO としても活躍中。

Vantan（バンタン） 広報
Tel：03.5721.6511／Fax：03.5704.2116
Mail：press_vantan@vantan.co.jp／http://www.vantan.jp

⑦ **『日本における e スポーツの事業モデルとリーガルリスク』**
登壇者：西村あさひ法律事務所 パートナー 高木智宏
時 間：17:30～18:30

経済産業省と一般社団法人日本 e スポーツ連合の「e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会」の委員を務め、日本の e スポーツ業界に精通した弁護士が登壇し、法律から見た日本の e スポーツ業界の課題について言及。景品表示法やプロライセンスといったこれまでの課題から、風適法や e スポーツ施設営業の課題、そして今後の課題として著作権法やスポンサーシップ、大会やチームビジネスのガバナンスなどについて説明する。また、IR（統合型リゾート）やスタジアムビジネスなど、e スポーツビジネスの今後の発展と可能性について見解を述べる。

【プロフィール】**西村あさひ法律事務所 パートナー 高木智宏（たかぎ ともひろ）**
2004 年に東京大学法学部を卒業後、西村あさひ法律事務所に入所、弁護士として活躍。2012 年にノースウェスタン大学ロースクールで法学修士号・優等（LL.M. with honors）を取得後、ニューヨークのデビボイス＆プリンプトン法律事務所にも勤務。現在は西村あさひ法律事務所にて、M&A、コーポレート業務を主に取り扱っているが、IR（統合型リゾート）や e スポーツ、その他エンターテイメント関連の業務にも注力している。近時は、e スポーツに関する知見を活かし、日本経済新聞社主催のセミナー等においてパネリストを務めたほか、経済産業省・一般社団法人日本 e スポーツ連合主催の「e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会」の委員にも就任している。このほか、e スポーツチームや e スポーツ事業に関連する法的アドバイスや、慶應義塾大学等におけるセミナー・講演や執筆の実績も豊富であり、日本における e スポーツ法務の第一線で活躍している。

【ワークショップ トピックス】

① **『e スポーツ＆未来』**
登壇者：Niko Partners（ニコ・パートナーズ） 創設者／マネージングパートナー リサ・コスマス・ハンセン
時 間：10:00～11:30

「市場のデータや傾向を分析するだけで、e スポーツの未来を予想できるのか。」このワークショップでは、世界の e スポーツ業界の“今後”に焦点を当て、ポップカルチャーやスポーツ、投資家や視聴者を含む観客などがどのように業界を形成するのか、どのようにゲームがプレイされるのか。また、何に着目して投資すべきかなどを話し合う。

② **『e スポーツ＆教育』**
登壇者：ibMedia（アイビーメディア） CEO 兼 Epulze（イーポルズ） COO フランク・シリフカ
時 間：13:00～14:30

e スポーツの活性化に伴い、ゲーミングコミュニティに属することでゲームの技術だけではなく、集中力、記憶力、論理力、チームワーク、リーダーシップなど、社会で使える様々なスキルを習得することが可能となっている。このワークショップでは、若年層で e スポーツに対する興味が高まる今、早期から e スポーツに取り組める環境を学校で作り上げた場合の子供の発展への影響について、また、どのような新しい職種が生まれ、大学は現状どのような対応をしているのかなどを詳しく話す。

③ **『e スポーツ＆テクノロジー』**
登壇者：Edge（エッジ） 創設者兼 CEO アダム・ワイト
時 間：15:00～16:30

共に急速に発展している e スポーツとテクノロジーは互いに大きな影響を与えている。このワークショップではその関係性に焦点を当て、テクノロジーが今後ゲームプレイにどのような影響を及ぼすのかや、ファンはどのように観戦するのかを話す。また、ビジネスの観点から e スポーツとテクノロジーを捉え、今後重宝されるであろうデジタルツールについて話し合う。

※カンファレンス及びワークショップのトピックスは変更する場合がございます。最新情報は特設サイト及びバンタン公式ツイッター（@VantanPRESS）にてご確認ください。

Vantan（バンタン） 広報
Tel : 03.5721.6511／Fax : 03.5704.2116
Mail : press_vantan@vantan.co.jp／http://www.vantan.jp

■ 関連リリース
開催案内: https://www.vantan.jp/ex_release/Vantan_esconftokyo.pdf

■ 参考文献
※1 : Newzoo 社「Global Games Market Report 2019」(2019 年 6 月)出展:
https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/

■ 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。

■ 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　HP：http://www.vantan.jp/