

総勢70名以上のeスポーツ研究者、学生が参加！  
eスポーツを通して、日中両国の友情を深める交流会を大阪で開催。

## 「日中eスポーツ交流会」

「学術交流会」と、「学生交流大会」の2つのコンテンツを実施。  
2022年9月23日(金)～9月25日(日) 会場:OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校

株式会社ASH WINDER(本社:大阪府中央区、代表取締役:ソン ジュンジェ)と一般社団法人日本Esports教育協会JeSEAは、江蘇省体育局、江蘇省eスポーツ協会とともに、eスポーツを通して日中両国の相互理解と友情を深め、eスポーツ業界を発展させることを目的とした交流会「日中eスポーツ交流会」を、9月23日(金)から9月25日(日)の期間で開催します。



学術交流会の様子 ※今年もオンラインビデオ通話形式で実施します。



学生交流会「結果発表・インタビュー」の様子

昨年の様子: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000005.000073660.html>

昨今eスポーツは、高校生、社会人、障がい者など様々な人々が楽しむようになり、その裾野が広がっています。市場規模も拡大を続けており、2024年はおよそ184億円の規模に成長すると予測されています。

一方、eスポーツ先進国“中国”のeスポーツ市場規模はおよそ2.5兆円。中国国家体育総局は2003年よりEスポーツを正式なスポーツ項目として認め、2013年前後に中国のeスポーツ業界が高度成長期に突入。2016年には中国文部省がeスポーツを教育課程における正式科目に認め、様々な学校でeスポーツを活用した教育が開始するなど、日本は遅れをとっているのが現状です。

日中eスポーツ交流会は、eスポーツを通して日中両国の相互理解と友情を深めること、eスポーツ市場に関する意見交換を行い、業界を発展させることを目的にした交流会です。本交流会では、業界の最先端で活躍する関係者による「学術交流会」と、日中の学生がeスポーツ対戦を通して交流を図る「学生交流大会」の2つのコンテンツを実施します。

「学術交流会」では、馬場 章(日本Esports教育協会JeSEA理事長)や、孫 隼杰(株式会社ASH WINDER代表)、新里 裕之(株式会社ブロックチェーンフットボール代表取締役)らが、范 金華(江蘇省体育総会副会長)、陳 国忠(江蘇省eスポーツ協会会長)、張 煥志(江蘇省国際スポーツ交流センター センター長)らとともに、eスポーツの現状や未来、eスポーツが学生に与える影響といった議題について、意見交換を行います。

「学生交流大会」では、アジア競技大会に採用されたゲームタイトルを使用し、日本と中国の学生が、9月23日から9月25日の3日間で交流大会を実施します。

今後も当社では「ゲームを超えたEsportsへ」を掲げ、日本におけるEsportsの発展を願い日々尽力してまいります。

### 【報道関係者様からのお問い合わせ先】

アッシュウィンダーPR事務局 担当:高田

E-mail: [r-takada@rootspr.org](mailto:r-takada@rootspr.org) TEL:080-6354-8877 FAX:076-258-1314

## 「日中eスポーツ交流会」について

「人材育成」「文化的背景の相互理解」「eスポーツの今後のあり方」をテーマに、2021年11月から実施している交流会です。成長を続ける日本のeスポーツ市場において、日本よりも発展が著しい海外eスポーツ市場と意見交換を行い、eスポーツを通して日中両国の相互理解と友情を深めること、eスポーツ業界を発展させることを目的としています。※昨年の様子は右記URLよりご覧いただけます (<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000005.000073660.html>)

### - 日中eスポーツ交流会 実施コンテンツについて -

#### 学術交流会 9月25日

日本と中国江蘇省の登壇者数名が日本と中国の情報や意見交換を行います。

#### 主な出席者 ※敬称略



・馬場 章  
・大谷 信盛  
・孫 隽杰



・丁 鵬  
・陳 国忠  
・張 煥志

#### イベント内容

本学術交流会では日中間での情報共有やグループディスカッションを行い両国の友好関係を育むとともにEスポーツの発展に向け邁進致します。

#### 学生交流大会 9月23～25日

日本と中国の学生がアジア大会に採用されたタイトルを使用し交流大会を行います『LoL』40名『FIFA』16名の学生が参加します。



#### 『League of Legends』

League of Legendsとは世界一プレイヤー人口の多いMOBAジャンルのゲームタイトルです。5vs5に別れ敵陣深くに存在する拠点を獲得したチームが勝利します。



#### 『FIFA ONLINE 4』

FIFA ONLINE 4とは大人気サッカーゲームFIFAシリーズの作品の1つです。実際のサッカー選手やなどが出演。ルールは通常のサッカーと同様相手より多く得点したチームが勝利します。

## 9月25日「学術交流会」について

日本と中国江蘇省の登壇者数名がeスポーツ業界の発展を目的に、日本と中国の情報や意見交換を行います。

### - タイムスケジュール -

- 15:30～16:00: 開幕式及び参加者紹介
- 16:00～16:30: 学術交流会『議題1』
- 16:30～17:00: 学術交流会『議題2』
- 17:00～18:00: 学術交流会『自由論述』
- 18:15～18:30: 質疑応答
- 19:00～19:15: 学生交流大会表彰式、学生代表へのインタビュー
- 19:15～19:30: クロージング

### - 学術交流会『議題』について -

※参加者それぞれの専門分野における、日中のeスポーツに関する見解を述べていきます。

- ・両国のeスポーツの現状 ・両国のeスポーツの未来
- ・日中のeスポーツ教育の違い ・eスポーツに取り入れていきたい要素
- ・世界を目指すためのeスポーツ教育

### - 学術交流会『自由論述』テーマ候補 -

- ・日本は今後メタバースでどのような活動を行うのか
- ・中国の未成年のゲーム禁止の法律が今後、業界にどのような影響を与えるのか
- ・伝統的なスポーツが今後どのような形でデジタル化を進めるのか
- ・eスポーツが学生にどのような効果を与えるのか
- ・国や文化により学生に与える効果は異なるのか

## 出席者について

### 日本



#### 馬場 章/ばば あきら

(学校法人滋慶学園COMグループ名誉  
学校長、日本Esports教育協会JeSEA理事)

元東京大学教授。日本のデジタル研究の第一人者。日本デジタルゲーム学会初代会長、経済産業省ゲーム産業戦略委員会座長などを歴任。現在は日本eスポーツ学会準備委員会委員長を務める。

#### 原田 宗彦/はらだ むねひこ

(元早稲田大学スポーツ科学学術院教授、  
大阪体育大学学長、日本Esports教育協会理事)

#### 磯貝 浩久/いそが いひろさ

(九州産業大学教授、  
福岡eスポーツリサーチコンソーシアム理事長)



#### 孫 隽杰/そん じゅんじえ

(株式会社ASH WINDER代表取締役社  
長、日本Esports教育協会JeSEA理事)

9歳の頃にeスポーツプロ選手として中国大会準優勝。選手引退後は中国eスポーツ業界の黎明期より業界人として活動を続ける。関西学院大学に入学後は日本国内におけるeスポーツ文化の発展を願って株式会社ASH WINDERを設立。

#### 大谷 信盛/おおたに のぶもり

(元 衆議院議員、元 環境大臣政務官、  
大阪商業大学アミューズメント産業研究所 研究員)

#### 堀川 宣和/ほりかわ のぶかず

(星城大学教授 経済学 京都eスポーツ協会会長)



#### 新里 裕之/しんざと ひろゆき

(株式会社ブロックチェーンフットボール  
代表取締役)

J1から8部リーグまで全てのカテゴリにおいてGM、強化、監督、それぞれの責任者としての経験とともに、日本と海外をつなぐ。2022年8月オーストラリアブンデスリーガ・SKNザンクト・ペルテンジャパンスポーツマネージャーに就任。

#### 高橋 義雄/たかはし のぶお

(筑波大学 准教授、  
日本スポーツ産業学会 理事)

#### 松井 崇/まつい たかし

(筑波大学助教、日本武道学会柔道専門分科会理事、  
日本武道学会評議員)

### 中国

#### 范 金華/ふあん きんか

(江蘇省体育総会副会長、江蘇省外務課主任)

#### 陳 国忠/ちえん こくちゆう

(江蘇省eスポーツ協会会長)

#### 片山 和之/かたやま かずゆき

(在上海日本国総領事館総領事)

#### 張 燕/ちやう えん

(金陵科学技術院副校長、  
南京eスポーツ産業学院院長)

#### 朱 沁沁/しゅ しんしん

(上海市eスポーツ協会事務局長)

#### 張 煥志/ちやう かんし

(江蘇省国際スポーツ交流センター センター長、  
江蘇省eスポーツ協会事務局長)

#### 王 凱/おう かい

(南京体育学院 スポーツ教育・人文科学部長)

#### 王 賢波/おう けんは

(金陵科学技術学院 アニメーション学部長、  
南京eスポーツ産業研究所常務副院長)

#### 靳 迪/じん でい

(Tencent Interactive Entertainment  
江蘇地域責任者)

#### 牆 晟/しょう じょう

(江蘇省eスポーツ協会事務総長)

## 9月23日～25日「学生交流大会」について

日中の学生がアジア大会に採用されたタイトルを使用し、3日間に渡る交流大会を行います。『League of Legends』には40名、『FIFA』16名の学生が参加。1日目、2日目ではオンラインで2タイトルの予選大会を行い、最終日は学生交流大会の決勝戦を、両国のオフライン会場間で行います。※日本の会場はOCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校となります。

### - DAY 1 -

#### 予選グループリーグ

『League of Legends』、『FIFA』の日の学生混合の予選大会を行います。

### - DAY 2 -

#### 決勝トーナメント

オフライン決勝戦出場をかけた、決勝トーナメントを行います。

### - DAY 3 -

#### 学生交流大会決勝戦

2タイトルの決勝戦、並びに表彰式を行います。

## 本イベントにおける関係会社・団体一覧(日本)



<https://jesea.or.jp/>

### 共催: 一般社団法人 日本Esports教育協会JeSEA

日本Esports教育協会JeSEAはeスポーツの教育的価値・社会的意義の向上を目指し、① e-sports教育の資質向上、② e-sportsの競技力向上およびスポーツ精神の普及、③ 社会で活躍する人材育成支援の3点を柱として企業や教育機関と連携し、e-sportsの教育的価値と社会的意義を広く検証・啓発してまいります。

所在地: 〒134-0081 東京都江戸川区北葛西4丁目10-1、理事長: 馬場 章、設立: 2020年12月



ASH WINDER

<https://www.ash-winder.com/>

### 共催: 株式会社ASH WINDER

イベントの企画・運営、Esports施設運営、タレント育成業務を主な事業とする、Esports総合エンターテインメント会社です。海外のEsports運営会社や企業と深い繋がりを持ち、イベント企画運営ノウハウ・最先端の配信技術や設備を導入。各ゲームタイトルのパブリッシャーと連携した大型イベントを展開しており、【ゲームを超えたEsportsへ】を掲げ、今後の日本におけるEsportsの発展を願い日々尽力しています。

所在地: 〒542-0086 大阪府大阪市中央区西心斎橋1丁目16-8 TESLA158 3F、代表取締役: SUN JUNJIE、設立: 2017年6月



### 運営: 株式会社EnoVation

E-sports教育、E-sportsイベントの企画・運営及びE-sports施設運営をメイン事業とするベンチャー企業。ゲーム業界及びIT業界に精通したマーケターを擁し、社外関係各社と提携し、各種E-sportsイベントを展開し、日本のE-sportsのさらなる発展に微力ながら尽力して参ります。

所在地: 東京都中野区、代表取締役: QI ZHONGKANG、設立: 2022年2月



<https://www.es-league.games/japan/>

### 協力団体: eS-League

新型コロナウイルスの世界的な感染拡大により、社会ではマスク着用、外出自粛、大人数での行動制限など「新しい生活様式」によって、人々は陰に陥りました。この暗く光明が見えない中、本組織委員会はスポーツを通じ、人々にとって、一つの光となり、明るく社会を照らすような活動を行うことが、ミッションと考えています。本プロジェクトに関わる人に、笑顔溢れるようなコンテンツを提供し、「夢」「希望」「光」へつながるプロジェクトにしていこう。その姿を見た周りの家族、友人、関係者に派生し、明るい社会へのつながるひとつになって欲しいと願い、本プロジェクトを実施致します。



<http://www.jikeigroup.net/>

### 協力団体: 滋慶学園グループ

～職業人教育を通して社会に貢献する～

滋慶学園グループは、1976年の歯科技工士養成校から始まり、以来45年。実学教育・人間教育・国際教育を建学の理念に、専門学校、高等専修学校など、全国79校の教育機関で、業界に直結した専門教育を実践しています。500職種を超える人材を養成、これまでに国内外を問わず様々な産業界に25万人以上の卒業生を輩出してきました。また、人間教育として、キャリアに対する意識の形成や将来のキャリア設計をフローとしてとらえた「キャリア教育」に力を注いでおり、常に社会から求められる高度専門職業人の育成を目指しています。



<https://www.oca.ac.jp/>

### 協力団体: OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校

ホワイトハッカーやAI・プログラマーなどのITエンジニアをはじめ、ゲーム・映像・CGアニメ・キャラクターデザイン・プロゲーマーなどプロのクリエイターを育成する専門学校です。

所在地: 大阪府大阪市西区北堀江2丁目4-6



## 江苏省体育局

<http://wb.jiangsu.gov.cn>

### 主催:江蘇省体育局

江蘇省体育局は、江蘇省人民政府直属のスポーツ関連事業管理部門であり、江蘇省におけるすべての体育関連事業を統括する省政府の直轄機関です。具体的な役割としては、国のスポーツ活動のガイドライン・政策・法律・規則の実施、地方条例の草案作成、スポーツ活動に関する規則の起草、関連政策の策定・実施の監督などがあります。



[http://wb.jiangsu.gov.cn/art/2006/10/29/art\\_469\\_246211.html](http://wb.jiangsu.gov.cn/art/2006/10/29/art_469_246211.html)

### 共催:江蘇省国際スポーツ交流センター(江蘇省国际体育交流中心)

江蘇省外務局(江苏省人民政府外事办公室)の直属に江蘇省国際交流センターがあり、江蘇省国際スポーツ交流センターはその配下に位置しています。江蘇省外務局は政府機関であり、主にスポーツに関連する国際的な交流の場を担当します。

## 江苏省电子竞技运动协会

### 運営:江蘇省eスポーツ協会

2007年に設立された江蘇省スポーツ局直属のeスポーツ統括組織であり、eスポーツ分野で江蘇省を代表する唯一の法的組織です。配下にeスポーツ教育リーグや、市のeスポーツ協会が所属しています。江蘇省におけるeスポーツ競技全般を統括しており、スケジュールや試合ルールの制定、選手の登録など江蘇省のeスポーツ競技を幅広く管理しています。



## 金陵科技學院

<https://www.jit.edu.cn/>

### 協力団体:金陵科学技術学院(金陵科技学院)

江蘇省南京市にある、教育省、江蘇省、南京市政府によって承認された公立の一般学部大学です。優れたエンジニア教育トレーニング計画、文部省応用科学技術大学改革パイロット戦略研究ユニット、中国応用技術大学アライアンスの創設ユニット、およびCDIOエンジニアリング教育アライアンスのメンバーユニットです。



## 南京电子竞技产业学院

<https://dzjj.jit.edu.cn/>

### 協力団体:南京eスポーツ産業学院(南京电子竞技产业学院)

2017年9月に設立された、eスポーツ学部高等教育を専門とする中国初の国立専門学校です。本校の学生がTencent、NetEase、Aliといった超大手ゲーム会社のプロジェクトに参加することも多々あり、実際に世界的有名MMOゲームの原神、仙剣奇侠传シリーズといった大型ゲームタイトルのプログラム開発に直接参加しています。



## 南京體育學院

<http://www.nipes.cn/>

### 協力団体:南京スポーツ学院(南京体育学院)

前身は1956年に設立された南京体育学校であり、1958年に複数の学校が合併し誕生しました。スポーツ学校の名門校として数多くのオリンピック選手を輩出しており、東京オリンピックには12名の卒業生が参加、張雨霏選手は東京オリンピックの女子200mバタフライの金メダルを獲得しました。

### 【報道関係者様からのお問い合わせ先】

アッシュウインダーPR事務局 担当:高田

E-mail: [r-takada@rootspr.org](mailto:r-takada@rootspr.org) TEL:080-6354-8877 FAX:076-258-1314