

大阪府eスポーツ連合 (JeSU Osaka) のご紹介

一般社団法人大阪府eスポーツ連合

日本eスポーツ連合について



一般社団法人日本eスポーツ連合

名称: 一般社団法人日本eスポーツ連合

英語名: Japan esports Union (JeSU)

住所: 〒103-0025東京都中央区日本橋茅場町1-12-4 茅場町会館2F

Web: <https://iesu.or.jp/>

X: <https://x.com/JeSUofficial>

役員構成

会長: 早川 英樹(株式会社コナミデジタルエンタテインメント 代表取締役社長、コンピュータエンターテインメント協会 理事)

副会長: 越智 政人(ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 常勤監査役、日本オンラインゲーム協会 共同代表理事)

その他の理事や概要や役員構成についてはこちら
https://iesu.or.jp/contents/union_summary/

一般社団法人大阪府eスポーツ連合

名称: 一般社団法人大阪府eスポーツ連合

英語名: Japan esports Union Osaka(JeSU Osaka)

住所: 〒563-0035大阪府池田市豊島南1-15-17

Web: <https://iesu-osaka.jp/>

X: <https://x.com/OsakaGamers>

役員構成

代表理事: 伊草 雅幸

理事: 佐加 一騎、山口 勇

監事: 中村 新哉

日本eスポーツ連合について

日本eスポーツ連合は2018年設立され

次の活動をしてまいります

1:eスポーツ振興に関する調査、研究、啓発

2:eスポーツ競技大会の普及

3:eスポーツ競技大会におけるプロライセンスの発行と大会の認定

4:eスポーツ選手育成に関する支援

5:eスポーツに関する関係各所との連携

大阪府eスポーツ連合は日本eスポーツ連合の地方支部として活動しながら主に次の活動を実施します

・eスポーツ勉強会/セミナーの開催

・企業/自治体/教育機関向けeスポーツ関連コンサルティング、ビジネスマッチング

・eスポーツ大会/関連イベント実施のサポート、協力、後援

・大阪府設立

「大阪eスポーツラウンドテーブル(OeGG)」への参画

・国内外大規模eスポーツ関連イベント等の誘致

・会報、メディア発信

NASEF JAPANとのパートナー

大阪府eスポーツ連合はNASEF JAPANのパートナーとなり
eスポーツでの教育的活動を実施しています

eスポーツを通じて将来社会で 活躍する人材を育成支援する！

＝すべての生徒・学生にeスポーツを通してSTEAM教育を推進する＝

本部

米国カリフォルニア州
オレンジ郡アーバイン市

2017年発足

グローバル

- ・米国：48州・2,500以上のクラブ
- ・国際的なパートナー：70カ国以上
- ・加盟生徒数：21,500名以上

日本

- ・2020年11月
日本本部発足
- ・2022年8月
NPO法人化
- ・加盟校：601校

会員について

大阪府eスポーツ連合の活動に賛同頂ける企業様に会員のご案内をしております

年額:50万円(税別)/賛助会員:法人、団体

会員企業の皆さまには四半期に1回以上会報を配布するほか、勉強会・交流会を開催(参加費無料)

また、eスポーツ事業等に関わるコンサルティング等、各種個別サポートを行って参ります

頂いた会費については大阪府eスポーツ連合の設立趣意に沿って、社団法人の運営に使用させていただきます

*詳細は会員規約及び入会申込書をご参照ください

活動内容例

- ・講演会の実施(三菱UFJ銀行さま、大東市さま等)
- ・各種イベントへの機材貸出、後援、協力(京都大学大学祭等)
- ・eSPORTS GAME FEST(JR大阪駅、時空の広場)後援
- ・第10回大阪障がい者eスポーツ大会「アワハウスカップ」後援
- ・BATTLE OF KINKI(近畿2府5県大会)共催
- ・都道府県対抗戦の予選大会の開催

その他会員企業等に対して様々なサポートを行っています



活動内容と活用例

活動内容

専門学校への授業の実施、講師紹介

eスポーツ関連学校にて

イベント企画・制作・運営の授業や産学連携プロジェクトを実施

関西圏の様々な学校と共に授業やプロジェクトを実施が相談可能です

活用例

専門学校生徒へのリーチやマーケティング調査

産学連携プロジェクトのご相談と実施

過去事例: 製品に対するeスポーツ活用の学生からの発表やPR動画制作の実施

活動内容と活用例

活動内容

日本最大の対戦ゲームコミュニティイベント KGPの運営
佐加 一騎が運営ディレクターを務めており、
同様に山口 勇も運営サポートと機材サポートを実施
他にもPRIDEやUeSK等様々なコミュニティイベントをサポート

活用例

プレイヤーへのリーチやマーケティング調査
関西各ゲームコミュニティリーダーへのイベント依頼・誘致
eスポーツをまずは一度観戦したいというときにコミュニティイベントを利用



今後の新規活動について

JeSU大阪eスポーツカレンダー

目的と経緯

大阪府内では日々、様々な自治体、企業、学校、コミュニティが開催しているeスポーツイベントがあります

ただ、これらの情報は各主催者が情報を発信しており、いつ、どこで開催されているかを追うのが難しいです

そこで、大阪府eスポーツ連合としてそれぞれの主催者と連携してイベントカレンダーを作成し、発信することで

大阪府内で開催されているeスポーツイベントの可視化を行っていきます
会員企業のイベントについてもこちらに掲載されます

JeSU大阪eスポーツメディア

目的と経緯

大阪で活動する人やイベントを知ってもらうことがeスポーツへの理解や興味関心を惹く1つだと考えています

そこで、大阪府eスポーツ連合の普段の活動を通じてそこにいる人々取材し、人や団体、イベントをしってもらうメディア発信を行います。本メディアは知るきっかけとなることを目的とし、これをきっかけに様々な人に認知、またプロメディアへの露出のきっかけになればと考えています

また、スポンサー企業やその担当者への取材もこれに含み、企業の想いを発信します

大阪府eスポーツ連合は、地元の人々を応援しています

活動スケジュール(参考)

各種イベントの後援・協力を随時行っています

年間スケジュール(2025年度予定参考)

四半期に一度の会報の発行、勉強会/交流会の実施

4月:大阪市高齢者体験イベント事業スタート

5月:KGP、EVO JP

7月:万博内イベント

Esports World Cup 2025(7月7日から8月24日)

8月:ステージゼロ(高校生全国大会)

9月:活動レポートの発行、TGS2025

11月:全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2025 SHIGA

1月:大阪府主催総括イベント

3月:活動レポートの発行

各種活動について

会員企業の皆さまには

様々なイベントへの見学アテンド
実施報告書の共有

各イベントとの連携に関する
ご相談、ご提案

その他様々な活動についてご提案、
ご支援をさせていただきます

eスポーツとは

「eスポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称です

関連情報: 『日本eスポーツ白書2023』販売開始 豊富な情報量で国内eスポーツ産業の市場動向を分析

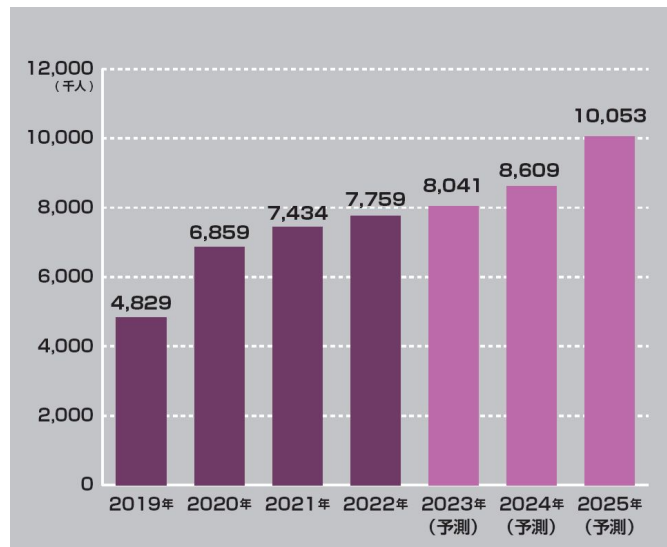
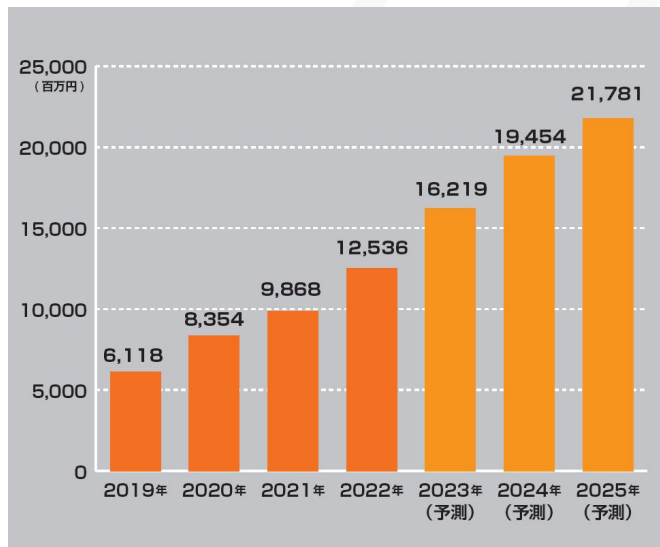
eスポーツとは

https://jesu.or.jp/contents/about_esports/

eスポーツは年々市場は成長傾向(図左側にあり、プレイヤーだけでなくオーディエンスも年々増加傾向(図右側)になっています。

また、興行としての利用だけでなく、NASEFを始めとした高校や様々な教育機関での利用も盛んです。

今後も成長が期待されている分野です。



eスポーツの活用事例、利点について

eスポーツは商品や企業のブランディングで大きな役割を果たしています。
eスポーツを知る就活生の約6割がeスポーツきっかけで企業に関心を抱くという調査結果(<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000092.000050085.html>)も出ています。また、教育分野でもNASEF JAPAN等の活動により学校への導入等が進んでいます

