

## 第17回 シンポジウム

# eスポーツの発展に向けて

2020年は通信業界において5G元年といわれる。5Gの特徴として超高速・大容量・超低遅延が挙げられるが、これらによって従来のビデオゲームのあり方が大きく変わる。近年諸外国で普及し、国際オリンピック委員会(IOC)をはじめスポーツ界がスポーツとして受容しつつあるeスポーツは、5Gによって、日本でも急成長するものと注目されている。

eスポーツは、市販のビデオゲームを用いてその勝敗を争う形で競われるスポーツとして実施されている。野球やサッカーなど従来のスポーツは、誰の支配を受けるものではなく、誰でも自由にプレーすることができた。しかしながら、eスポーツは、市販のビデオゲームを用いることから、当該ビデオゲームの著作権者のコントロールを受けることになる。

そこで、eスポーツをとりまく日本の現況を踏まえ、今後eスポーツを振興するために何が必要か、主として法的な課題を議論する機会としたい。

日時 **2020年5月30日(土) 13:30~16:30**

参加費 **無料** (会員以外の方もご参加頂けます)

### 開催・申込方法

新型コロナウイルスの感染拡大防止のため、本年のシンポジウムは、Zoomでのウェブ会議システムを用いたオンラインでの実施といたします。出席される方におかれましては、参加方法につきご案内いたしますので、下記受付フォームにてご連絡ください。

<https://forms.gle/1oKJ9LFXLPG8rqwJ6>

### パネリスト (順不同・敬称略)

#### 浜村 弘一

(一般社団法人日本eスポーツ連合副会長、株式会社KADOKAWA デジタルエンタテインメント担当シニアアドバイザー)

#### 梅崎 伸幸

(DetonatioN Gaming CEO)

#### 桃井 隆良

(ブロードメディア株式会社 取締役)

#### 李 厚東

(韓国 法務法人(有限)太平洋 代表弁護士)

#### 小早川 真行

(ELN理事・弁護士)

#### 劉 セビョク

(弁護士)

#### モデレーター 大橋 卓生

(ELN理事・弁護士)

#### (Zoomご利用の際のご注意)

- ・Windows版をお使いの際は、Version 4.6.9以降 (2020年4月2日リリース以降) のバージョンをお使いください。
- ・携帯電話回線 (4G) をお使いになりますと大量にパケットを消費するおそれがあります。wifi環境など、パケット消費による問題のない環境からご参加ください。

特定非営利活動法人  
エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワークはメディア、エンターテインメント分野で活動する弁護士、実務家による全国組織です。

**ELN事務局**

<http://www.j-eln.org/>  
E-mail: [info@j-eln.org](mailto:info@j-eln.org)

取材をご希望の方は、事前に事務局までお申し込みを頂きますよう、お願い申し上げます。