



eSports時代のISPを考える

～地域団体に出来ることは？～

2023年1月25日(水)
JANOG51 Meeting



福岡eスポーツ協会 事務局長

内村 孝幸 (うちむら たかゆき)

※2020年から事務局参加。現在3期目

好きなチーム： Sengoku Gaming

好きなゲーム： ブロスタ、ポケモンユナイト

(みんな大好き)フォートナイト

好きなゲーム機： PlayStation5 (IPv6が使えるから)

所属：株式会社QTnet サイバーセキュリティ部
QTnet-CSIRTの(一応)責任者

JANOG歴：参加は4, 5回程度
初登壇

団体名：福岡eスポーツ協会

(Fukuoka e-sports Association 略称：FeA)

設立：2019年9月

会長：中島 賢一(西日本電信電話株式会社)

【理念】

**ゲームを愛する人たちが、笑顔で生き生きと活動できる環境を作り、
eスポーツがスポーツとして認知されるよう普及・啓発します**

**eスポーツを通じて、様々な立場の人の交流や心身の健全な発達を促し、
スポーツ文化の発展に寄与します**



ぴこふぁん

会員数：法人 55社

個人 112名

特別会員 4団体（福岡市、うきは市、福津市、大牟田市）

理事・監事：6名

（福岡市、九州大学、福岡大学、NTT Sportict、地元ゲーム開発会社）

事務局：10名（NTT西日本・NTT-BS、QTnet、3R、フリーなど）

産・学・官 一体となって取組

GATE



福岡eスポーツフェスタ



講演会



ビジネスミートアップ



選手との意見交換会

目指すべき姿

eスポーツが当たり前の世界を創る

文化活動として

ゲームを楽しむ文化、コミュニケーションを育むものとして普及する

新しい価値創造

新たな職業の創造、新たなビジネスの創造、新たなライフスタイルの創造

協会のあり方

eスポーツに関するデータベース的存在

シンクタンクの

eスポーツに関する情報やノウハウの提供、情報・トレンド分析を行う

事業企画の参謀

イベント、ビジネス、普及活動など、eスポーツ関連事業立案を行う

