

# YOKOSUKA E-SPORTS PROJECT オンラインセミナー開催!

「教育」と「ビジネス」の両面からe-sportsを実践している講師によるセミナーを開催します。  
今知りたいリアルな情報が聞けるチャンス!

教育編

2021年2月2日(火) 16:00~18:00

ビジネス編

2021年2月8日(月) 16:00~18:00

両日共通セミナー

## eスポーツ市場の概要と活用事例

~ビジネスへの活用及び教育等の社会的意義への取り組み紹介~



KPMGコンサルティング株式会社  
Technology Media & Telecom  
シニアコンサルタント  
田中 良樹



KPMGコンサルティング株式会社  
Technology Media & Telecom  
シニアコンサルタント  
Cody Greene



KPMGコンサルティング株式会社  
Technology Media & Telecom  
マネジャー  
岩田 理史

教育編

e-Sports×STEAM教育

教育現場からみたe-sportsの  
教育的な効果について  
ーゲーム好きな情報科の教員の視点からー



神奈川県立茅ヶ崎西浜高校  
情報科教諭・パソコン部顧問  
鎌田 高德

ビジネス編

e-Sports×ビジネス

eスポーツプロチームのオーナー、スポンサー、  
それぞれの立場から見たビジネスの活用



横浜マリノス株式会社  
経営企画部  
武田 裕迪



森永製菓株式会社  
健康マーケティング部 部長  
佐藤 実

申込  
方法



横須賀市HPネット申込受付 (<https://www.yokosuka-yksk.jp/>)  
【申込受付期間】2021年1月8日(金)~2月7日(日)

# 講師プロフィール



## 田中 良樹 (KPMG コンサルティング株式会社 Technology Media & Telecom シニアコンサルタント)

通信会社の法人営業・戦略部門を経てKPMGコンサルティングに入社。通信会社においては事業計画の策定業務等に従事する傍ら、eスポーツ分野の新規事業検討に携わる。KPMGコンサルティング入社後は、eスポーツを中心にデジタルコンテンツ領域での新規事業立案プロジェクトを複数経験している。



## Cody Greene (KPMG コンサルティング株式会社 Technology Media & Telecom シニアコンサルタント)

米国の大学を卒業後にKPMGコンサルティングへ入社。人事システムや会計システムなどの導入・運用などに従事。現職ではeスポーツの国内外の市場調査やマーケティングを専門とする。



## 岩田 理史 (KPMG コンサルティング株式会社 Technology Media & Telecom マネージャー)

大手建設会社のシステムエンジニア、会計系コンサルティングファームのデータ分析コンサルタントを経て、2019年にKPMGコンサルティングに入社し、eスポーツアドバイザーに従事。eスポーツを活用したビジネスだけでなく、ゲームや動画等のデジタルコンテンツを活用したビジネスに関するコンサルティングサービスも提供している。



## 鎌田 高德 (神奈川県立茅ヶ崎西浜高校 情報科教諭・パソコン部顧問)

関西大学大学院総合情報学部にて教育工学と情報教育を学ぶ。2010年、高等学校の情報科の教員として神奈川県に採用される。平成28・平成29年度「国立教育政策研究所」教育課程研究指定事業(共通教科情報)の研究指定を受け情報教育において、問題解決のためのプログラミングを行う授業研究を行った。また、平成28年度より現在まで神奈川県よりプログラミング教育研究推進校の指定を受けプログラミング教育を推進している。これらの研究成果を文科省より依頼された高等学校情報科「情報I」・「情報II」の教員研修用教材に執筆し、情報教育の推進に全力を注いでいる。勤務校では3年前よりe-sportsをパソコン部の生徒とともに立ち上げた。



## 武田 裕迪 (横浜マリノス株式会社 経営企画部)

株式会社リクルートを経て、平成29年に転職入社。営業、マーケティングを経て現職。eスポーツは平成30年の参戦当初から関わり、現在は選手獲得・育成・マネジメント、スポンサーセールス&アクティベーション、ファンコミュニケーションなど全般を担当。キャリアコンサルタントとスポーツメンタルコーチの資格を持ち、これをライフワークとしている。



## 佐藤 実 (森永製菓株式会社 健康マーケティング部 部長)

1992年森永製菓入社。調査室にてマーケティングリサーチを担当。1996年12月からマリーやムーンライトなど森永ビスケットのマーケティングを担当。その後、チョコボール、ハイチュウ、ダースなどのお菓子主要ブランドやinバーのマーケティング担当を経て、2016年4月よりinゼリーのマーケティングを担当。2018年4月より現職。

## 「Yokosuka e-Sports Project」について

e-Sports に関わる人々によって地域コミュニティの活性化、および新たな文化が定着することを目的とし、音楽・スポーツ・エンターテインメント都市の発展を推進することで、子供たちが希望をもって成長し続けることができる街の実現を目指していきます。また、将来的には官民連携した新たな事業につなげ、大会の誘致やイベント開催などをしていきたいと考えております。

## eスポーツ部設立支援

横須賀市内の高等学校等で、希望のあった高等学校にハイスペック PC を 3 年間無償貸出しており、現在横須賀市内に6校導入済み、2校納品予定です。今後も部活動の活動内容をバックアップしていく予定です。