

一般社団法人日本 e スポーツ連合
中期基本計画(ビジョン2026)



2024年度～2026年度

一般社団法人日本 e スポーツ連合

目 次

はじめに

第1章 基本方針

1. スポーツ競技としての認知拡大・プレゼンス向上
2. 競技人口・競技参加機会の拡大
3. インテグリティ教育の浸透
4. スポーツ関連団体との連携強化

第2章 事業別方針

1. e スポーツの普及及び振興に関する事業
2. 国内競技大会及びイベントの開催
3. 国際競技大会等への代表参加者の選定及び派遣
4. 国際団体との連携
5. e スポーツに関する出版物の刊行

第3章 ガバナンス

1. 組織として目指すところ
2. 現状分析
3. 達成目標
4. 戦略課題
5. 課題解決のための戦略及び実行計画
6. 計画・実施・検証・見直しのプロセス

第4章 財務の健全性

1. 組織として目指すところ
2. 現状分析
3. 達成目標
4. 戦略及び実行計画
5. 計画・実施・検証・見直しのプロセス

第5章 組織運営の強化及び人材の採用・育成

1. 組織として目指すところ
2. 現状分析
3. 達成目標
4. 戦略課題
5. 課題解決のための戦略及び実行計画
6. 計画・実施・検証・見直しのプロセス

おわりに

はじめに

日本 e スポーツ連合は、当時複数存在した e スポーツの競技団体を統合する形で、2018 年に設立されました。この 6 年の間、競技としての e スポーツ大会実施に関するさまざまな法的課題の整備や、全国都道府県への支部の設立、そして公益財団法人日本オリンピック委員会 (JOC) への準加盟実現など、日本の e スポーツは大きく前進しました。これまで当団体の活動と日本の e スポーツ産業を支えてくださったスポンサー、会員、選手、チーム、IP ホルダー、関係省庁の皆様、改めて御礼申し上げます。

日本 e スポーツ連合は、「日本における e スポーツの振興を通して国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指し、これをもって国民の健康とともに、社会・経済の発展に寄与すること」を目的として活動をしています。

競技力向上の観点では、昨年開催された、第 2 回東アジアユース競技大会 (2023/ウランバートル) にて優勝を果たし、JOC から TEAM JAPAN 団長賞に選出されたほか、日中韓の 3 カ国対抗戦である東アジア e スポーツチャンピオンシップでも一昨年と昨年で連覇を果たすなど、着実な進歩を遂げています。また、競技普及の観点では、現在全国 37 の都道府県に支部を設置。国民スポーツ大会 (国民体育大会) / 全国障害者スポーツ大会の文化プログラムとして実施している全国都道府県対抗 e スポーツ選手権も、コロナ禍を乗り越え 6 年間開催を継続するなど、こちらも着実に根を拓いています。

世界に目を向けると、国際オリンピック委員会 (IOC) が、夏季五輪、冬季五輪に連なる新たな大会として、「オリンピック e スポーツゲームズ」の創設を正式承認し、2025 年からの隔年開催を発表しました。さらに、2026 年には、我が国で第 20 回アジア競技大会 (2026/愛知・名古屋) の開催が控えており、正式競技として実施される e スポーツからも日本人メダリストの誕生が期待されています。

また e スポーツは、年齢や性別、身体的障がいの有無などを超えて共に競技できるという特徴も有しており、共生社会実現に向けた有効なソリューションとして、非常に大きなポテンシャルを持っています。

こうした展望と特徴を踏まえ、当団体は、競技力の向上と持続的な e スポーツ人口拡大に向け、中期計画を策定しました。関係団体の皆様との連携を図りつつ、計画実現に向けて尽力してまいります。日本の e スポーツ競技の普及発展に向けた皆様への一層のご協力をお願い申し上げ、ご挨拶に代えさせていただきます。

一般社団法人日本 e スポーツ連合 会長 早川 英樹

第1章 基本方針

本連合の目的は、「日本における e スポーツの振興を通して国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指し、これをもって国民の健康とともに、社会・経済の発展に寄与すること」である。この目的を実現するためには、e スポーツに関する多様な事業展開や財務の健全性を高めるとともに、円滑な組織運営を行うための組織体制の構築が求められる。e スポーツを取り巻く環境が複雑に変化していく中、e スポーツ競技の統轄団体として安定的な組織運営を行っていくには、一層の創意工夫による健全経営に取り組む必要があり、そのための基本方針と達成目標を以下のとおりに定め、着実に実施していくこととする。

1. スポーツ競技としての認知拡大・プレゼンス向上

日本国内における e スポーツの社会的認知拡大やプレゼンス向上に向け、各都道府県に設置を目指す地方支部と連携し、遊戯としてではなく競技としての e スポーツの価値の普及に努める。あわせて、国際大会やオリンピックでのメダルの獲得のための競技力向上のために、子供たちがトッププレイヤーを目指し、またそのトッププレイヤーが尊敬されるような環境を提供できるように努める。

2. 競技人口・競技参加機会の拡大

プロチーム、プロ選手を主たる参加者とする大会のみならず、老若男女、障がいを持つ方など、すべての人々が参加できる環境づくりを目指し、競技人口を拡大するとともに、その競技経験を充実させていく。特に、学生が部活動として競技できる環境を整え、目標となる大会を整備する。

3. インテグリティ教育の浸透

オリンピズムに代表されるスポーツ精神を養う機会を提供する。プロ選手をはじめ、国際大会に参加する日本代表選手や競技に参加する若者にまで、アンチ・ドーピングやコンプライアンスの研修を行い、立ち振る舞いや行いについて意識を高めるための活動を継続する。e スポーツはインターネットを利用してコミュニケーションを取る機会が多いため、SNS 活用に関するリテラシー教育も推進する。

4. スポーツ関連団体との連携強化

スポーツが社会に浸透するに従い、社会がスポーツに期待する役割も増加してきており、これまで以上に様々な分野の組織・団体との連携・協働が求められている。特に、e スポーツについては「バーチャルスポーツ」との親和性が高く、国際オリンピック委員会 (IOC) が主催する「オリンピック e スポーツゲームズ」については、身体活動を伴うスポーツゲームである「フィジカル・スポーツゲーム」、身体活動を伴わないスポ

ーツゲーム「シミュレーション・スポーツゲーム」、従来スポーツとは違うゲーム特有の競技の「e スポーツゲーム」の3カテゴリで種目が選定される。

このような背景からも、e スポーツを一層振興していくためには、スポーツ関連団体との連携・協力が不可欠であり、公益財団法人日本スポーツ協会（JSPO）、公益財団法人日本オリンピック委員会（JOC）、他のスポーツ競技統括団体とも連携を強化する。

第2章 事業別方針

1. e スポーツの普及及び振興に関する事業

① 新規地方支部の設置

日本国内全域を対象に e スポーツを普及、発展させていくことを目的に、各都道府県を統括する支部の設置を進めていく。支部では、各地域における e スポーツの普及振興を目指し、地方在住の競技プレイヤーを育成するほか、地域における e スポーツ競技会などを開催する。

② 上月財団スポーツ選手支援事業協力

一般財団法人上月財団が日本を代表し将来が期待されるスポーツ選手・指導者に対して競技能力の向上を図り、スポーツ活動に打ち込める環境を整えるための支援事業。e スポーツ選手を推薦し、運営に協力する。

③ 東京ゲームショウにおける e スポーツの PR 事業

大会の実施、公式番組の配信、ビジネスフォーラムの開催、会員企業の出展補助など、時節やニーズにあわせた形式で PR 活動を実施する。

④ アンチ・ドーピング啓発推進事業

e スポーツ選手へのアンチ・ドーピングに関する知識の向上を目的に実施する。大会会場にアンチ・ドーピングの情報を発信するアウトリーチブースを設け、選手だけでなく、来場者にもアンチ・ドーピングの重要性などを発信する。

⑤ コンプライアンス研修

アジア競技大会など、JeSU が選手選考に携わる形で国際大会へ出場する日本代表選手に対して研修会を実施する。プロライセンス保有選手以外にも幅広く声をかけ、オフライン研修会を継続していく。

⑥ からだに不自由のある方への e スポーツを通じた社会参加

公益財団法人日本財団からの助成を受け、障がいを持つ方の e スポーツを通じた

社会参加について人材育成と啓発活動を実施する。

⑦ GAKU との教育活動

シンガポールを拠点とする教育ベンチャー企業・GAKU との間で、e スポーツの教育活用に関する覚書を締結。学校施設と連携し e スポーツを通じた様々な教育活動を実施する。

⑧ ゲーム関連 4 団体合同検討会の活動

2019 年 5 月、世界保健機関（WHO）が国際疾病分類に“ゲーム障害”を追加したことを受け、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）、一般社団法人日本オンラインゲーム協会（JOGA）、一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（MCF）、一般社団法人日本 e スポーツ連合（JeSU）のゲーム関連 4 団体で「4 団体合同検討会」を設置している。実態把握のための調査・研究、ゲームの安心・安全な楽しみ方に関する啓発などを推進する。

2. 国内競技大会及びイベントの開催

① 全国都道府県対抗 e スポーツ選手権

各地の予選を勝ち抜いた都道府県代表選手によって競われる e スポーツの全国大会を年 1 回開催する。2019 年の第 1 回大会から、国民体育大会/国民スポーツ大会・全国障害者スポーツ大会の文化プログラムとして開催を続けてきており、今後も「国民スポーツ大会」が開催される都道府県で開催する。

② 日本 e スポーツアワード

日本国内の e スポーツ界における功績と貢献を称え、年に 1 回開催する。選手やチームをはじめ、e スポーツ界を支える企業、団体、個人にも幅広く焦点を当て、地方創生や社会貢献など、多岐にわたるカテゴリーで卓越した功績を称える。

③ 東京 e スポーツフェスタ

e スポーツの普及と関連産業の振興を目的として実行委員会に参画し、e スポーツの競技大会と関連産業展示会等で構成するイベントを年 1 回開催する。

3. 国際競技大会等への代表参加者の選定及び派遣

① 世界 e スポーツ連盟（GEF）が主催する「グローバル e スポーツゲームズ（Global Esports Games）」に出場する日本代表選手を選定派遣する。

② 国際 e スポーツ連盟（IESF）が主催する「ワールド e スポーツチャンピオンシップ（World Esports Championship）」に出場する日本代表選手を選定派遣する。

③ 4年に1度開催される「アジア競技大会」など、アジアオリンピック評議会（OCA）が主催する国際競技大会に、日本オリンピック委員会（JOC）と連携し、出場する日本代表選手を選定派遣する。

④ 2年に1度開催される「オリンピックeスポーツゲームズ」など、国際オリンピック委員会（IOC）が主催する国際競技大会に、日本オリンピック委員会（JOC）と連携し、出場する日本代表選手を選定派遣する。

4. 国際団体との連携

① サウジeスポーツ連盟・eスポーツアカデミー連携

人材育成と国際交流の推進に関する覚書を締結。「人材育成及び教育分野における連携と国際交流の推進」をはじめ、「教育機関や教育プログラムに関する講師や学生の採用協力」や、「学生、コーチ、スタッフ向けの共同トレーニング、ワークショップ」を実施する。

② 韓国eスポーツ協会との連携

「第20回アジア競技大会（2026/愛知・名古屋）」の成功に向け覚書を締結。eスポーツ競技の成功に向けノウハウを交換し、双方の組織的な能力を高めることや、アジア競技大会の開催にあたり、両国の文化交流などを促進していく。

5. eスポーツに関する出版物の刊行

① 日本eスポーツ白書

さらなる日本のeスポーツの普及、発展を促進することを目的とした、最新の国内eスポーツ産業を包括的に調査・分析する業界向けの白書を定期的に刊行する。

第3章 ガバナンス

スポーツ庁において、スポーツ団体が適正なガバナンスを確保することは必要不可欠との問題意識から、中央競技団体（NF）等に向け適切な組織運営を行うための原則・規範としてスポーツ団体ガバナンスコードが策定された。NFは、当該競技に関する唯一の国内統括組織として、大きな社会的影響力を有するとともに、各種の公的支援を受けていることから、適切な説明責任も求められている。本連合も我国におけるeスポーツ競技の統括団体として、公共性の高い団体であることを認識し、ガバナンスの確保に適切に取り組んでいく。

1. 組織として目指すところ

スポーツ団体ガバナンスコードで示されている原則等を踏まえつつ、本連合におけるガバナンスを適時適切に実行する組織を構築・維持するとともに、本連合の目的である「日本におけるeスポーツの振興を通して国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指し、これをもって国民の健康とともに、社会・経済の発展に寄与すること」の達成を目指す。

2. 現状分析

総会、理事会をはじめ加盟団体代表者会議等、適切な組織運営を確保する為の体制は整備されており、法令に適合した権限分掌が確立されているとともに、ガバナンスに必要とされる規程類については概ね整備されているが、未整備の規程について制定を進める。また、スポーツ団体ガバナンスコードで定める外部理事の員数割合は現在、適正な状況にある。女性理事の比率についても、適正な比率となるよう候補者を選任する。

3. 達成目標

今後も変化してく社会の要請に応じて体制を見直すこととし、競技者の目線に立った組織運営、理事会における監督機能を引き続き強化していくことを含め、ガバナンス強化に向けた体制の構築を図る。また、毎年公表が求められているスポーツ団体ガバナンスコード遵守状況、及び4年ごとに受審が義務付けられている適合性審査においても、適合の総合評価を得られるよう適切に対応する。

4. 戦略課題

スポーツを取り巻く環境の変化や社会の要請を即時に把握するとともに、これらに伴い増大する業務量に適切に対応できる事務局体制や、多様な意見を取り入れた柔軟な組織構築を推進する。また、ガバナンスコードで示されたNFとして遵守すべき事項については、取り組むべき課題について整理を行い、適切に対応していく。

5. 課題解決のための戦略及び実行計画

現在すでに構築されている弁護士、税理士、社労士等の専門家との連携体制を維持するとともに、事務局においてもガバナンス及びコンプライアンスに係る知見を有する人材の確保・育成を図る。また、国際業務の情勢、国内外における法令、ルールの改正等社会の要請の変化を把握するため、常に情報収集に努める。さらに、監督機能を強化しつつ、迅速かつ効率的な業務執行を図るため、業務の改善見直しやDXの推進に努めるとともに、職員の能力向上及び多能化を実現するため、人材育成を推進する。

6. 計画・実施・検証・見直しのプロセス

「日本における e スポーツの振興を通して国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指し、これをもって国民の健康とともに、社会・経済の発展に寄与する」ことを実現するために、多様な事業展開や財務の健全性の確保、円滑な組織運営を行うための組織体制の構築を図る。なお、スポーツ団体ガバナンスコードに係る自己評価または適合性審査において、ガバナンス体制の不備が確認された場合は対応措置を講じる。

第4章 財務の健全性

スポーツ団体ガバナンスコードにおいて、「財務の健全性確保に関する計画を策定し公表すること」が求められている。本連合としては e スポーツ普及推進事業を安定的に継続し、さらなる発展に向けた組織運営を行い戦略的、効果的に事業に取組むために、財政の健全化、財源の安定的な確保に計画的に取り組む。

1. 組織として目指すところ

e スポーツの強化・普及のための各事業に必要な資金を投じることができるよう財務基盤を強固にし、加盟団体数の拡大を図り会費収入の増加を目指す。また、国や地方自治体等の補助金、助成金を有効に活用するとともに、安定的に協力連携が可能なスポンサーを確保する。なお、スポンサーの確保に当たっては、e スポーツを真に支援する企画で、e スポーツの健全なイメージに沿った企画等に限定する。

2. 現状分析

財務の基本的スタンスとして、収入の範囲で支出する方針で運営してきたことから、極端な資金不足は生じることなく、収支は安定的に均衡していたが、令和5年度は、「第19回アジア競技大会」に係る日本代表派遣費用を当団体が負担したため、一時的な収支不均衡が生じた。令和6年度は収支均衡を達成できる見通しである

3. 達成目標

e スポーツの普及・強化を図るために強固な財務基盤を構築するため、収入については、当面、会費収入を維持することを目標とし、計画期間においては微増を目指す。また、コスト意識の徹底、業務の効率化等による支出の抑制に努め、適正な経営比率の維持に努める。

4. 戦略及び実行計画

国や地方自治体等の補助金、助成金は本連合の事業目的を達成するに当たって有効な財源となっているが、今後も補助金等を継続的に有効活用するとともに、独自財源の確

保を進めていく。また、eスポーツに理解のある協賛企業と連携を図り、新たなスポンサー獲得を進めるとともに、本連合の発展を期待する関係各位の理解や支援による寄付金の確保についても着実に取り組んでいく。さらに、主催大会において、事業の費用対効果を検証し、効率的な運営を目指す。

5. 計画・実施・検証・見直しのプロセス

毎年度の決算時に公認会計士と連携を図りつつ、財務状況について検証・分析を行い、収益構造の適正化を図るとともに、年度決算を吟味しつつ、補助金・助成金の交付予定を見極めた上で、年度開始までに収支予算を策定している。これらについて今後も継続して適切に実施していく。

第5章 組織運営の強化及び人材の採用・育成

スポーツ団体ガバナンスコードにおいて、組織運営の強化及び人材の採用・育成に関する計画の策定を求められていることに鑑み、本連合としても全国組織の基盤強化、委員会制度の拡充、規程の整備を図るとともに、各種事業のさらなる推進のために必要な組織運営及び事務局体制を強化するため、現状を踏まえた人材採用・育成についても計画的に取り組む。

1. 組織として目指すところ

本連合会長が世界eスポーツ連盟（GEF）の会長を務める等、本連合はeスポーツの世界的な振興における重要な役割を担っており、他の様々な国際eスポーツ団体、各国のeスポーツ統括団体とも協力関係にある。eスポーツの世界的な発展を図るため、今後とも、海外のeスポーツ団体等との連携を進めていく。また、国内におけるeスポーツの統轄団体としての役割を果たすため、引き続き地方の有力なeスポーツ団体の地方支部への加盟促進を行い、地方自治体や地方の有力企業との協業を進め、eスポーツ大会や各種講習会等を通し、全国各地においてeスポーツの永続的な普及振興を図っていく。なお、近年において組織のガバナンスをはじめとする行政関連業務が増加していることに鑑み、本連合としては、顧問弁護士や税理士、社労士をはじめとした外部専門家とのネットワーク構築を進めるとともに、職員の資質向上や各種委員会の拡充を図り、組織運営体制の強化を図る。

2. 現状分析

本連合では、各種委員会を設置しているが、十分に活動できていない委員会もあることから、委員会の役割等の見直し、整理を図ることが求められる。また、「活動報告会（年2回開催）」は本連合の活動方針を会員や地方支部、関連団体に周知する場会とな

っているととも、「支部定例ミーティング（毎月開催）」は、事務局と地方支部の相互の交流・連携を図るうえで、有効な機会となっている。

3. 達成目標

近年、競技団体において、ガバナンス及びコンプライアンスの強化が求められていることから、役員や各委員会の外部委員の配置に当たっては、これらの知見を有する人材の確保を目指す。また、「活動報告会」及び「支部定例ミーティング」は、本連合と地方支部の組織運営について、有効に機能していることから、今後も拡充を図りつつ開催していく。なお、事務局において、事業の進展に対応するため、各担当者の多能化を進めるとともに、各部門の拡充や DX の推進を行い、柔軟で強靱な事務組織を構築する。

4. 戦略課題

安定かつ持続可能な組織運営の実現に向けて、職員の業務遂行に必要なスキルアップを図るため、マネジメント研修等の受講を充実する等、職員の質の向上、人材育成に力点を置くことも重要な課題である。また、「スポーツ団体ガバナンスコード」における組織運営に関する原則において、当連合として既に遵守できている事項が多々ある中で、一分において、対応が遅れている項目については、速やかに取り組んでいく。

5. 課題解決のための戦略及び実行計画

職員各自が、e スポーツの統轄団体を担っているとの責務を常に自覚し、会員や地方支部との連携の向上を図るとともに、本連合の業務運営に必要なキャリアアップを目指す。また、政策提言能力の向上のため、様々な分野の個人・組織・団体等と一層連携を深めるとともに、その窓口となる本連合事務局職員がスポーツ全般に幅広い知見を有する専門家となるために必要な経験を得る機会を設ける。

6. 計画・実施・検証・見直しのプロセス

計画期間内における組織体制を強化するために必要な職員採用については、業務量や経費の状況等を勘案しつつ計画的に進めていく。また、本連合の事業運営、推進の方向性について、本連合役職員が理解を深め共通認識を持って施策に取り組むことを目的とした定例連絡会を設ける。

おわりに

以上、今後の3年間にわたる中期基本計画（ビジョン 2026）を策定したが、e スポーツを取り巻く社会環境の変化やスポーツ界の動向に対応し、必要に応じて計画の見直しを行う。計画の進捗状況について、毎年調査・分析・評価し、併せて見直し要否を検討する。