

今後の論点について

2019. 10. 29
日本eスポーツ連合 (J e S U)

今後の検討のスコープ

- 第1回検討会を受け、今後の検討のスコープは大きく以下の2点
 - ① 関係者の意識を集約し、eスポーツファンを拡大することで産業界から資金を呼び込み、eスポーツがビジネスとしてマネタイズできる方策を検討する事
 - ② 日本におけるeスポーツの振興を通して国民の心身の健全な発展に寄与し、幅広く世の中に受け止められ、社会的課題の解決に寄与するために必要な方策を検討する事

※本日の検討会では①を扱い、②は次回以降議論する

本日の論点

- ① 関係者の意識を集約し、eスポーツファンを拡大することで産業界から資金を呼び込み、eスポーツが産業としてマネタイズできる方策を検討する事
 - ・ ゲームとしての魅力向上
 - ・ イベント興行としての魅力向上
 - ・ 選手の経済的地位向上
 - ・ ファンの裾野・コアファンの拡大
 - ・ 法制度・ルールに対するハードル, etc.

→議事2「市場規模調査・成長に必要な条件」にて報告・討議を実施

今後の検討のスコープ

② 日本におけるeスポーツの振興を通して国民の心身の健全な発展に寄与し、幅広く世の中に受け止められ、社会的課題の解決に寄与するために必要な方策を検討する事

- 学校の部活動としての意義づけ・活動拡大や保護者理解の促進
- 障がい者へのアクセシビリティ確保
- 地方創生、移民交流促進、 etc

②は次回以降議論する