

長期市場目標の確認・市場成長に向けた提言の確認 ・社会的意義に関する提言について

2020. 1. 15
日本eスポーツ連合（JeSU）
KPMGコンサルティング

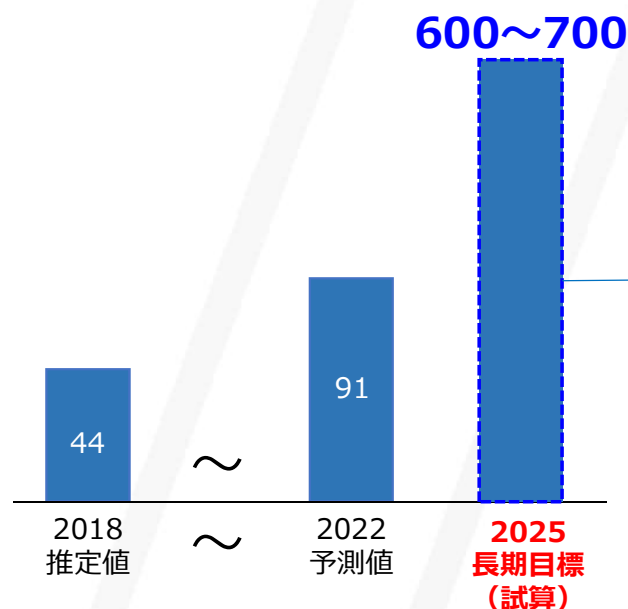
議事

- 長期市場規模目標の確認（事務局最終提案）
- 市場成長に向けた提言の確認
- 社会的意義に関する提言

直接市場の市場規模（長期目標）

第3回検討会の討議結果により、直接市場の長期目標は、2025年に600-700億円とする。
更に、この目標に留まらず、2025年以降も市場規模成長のための努力を継続する方針で一致。

日本におけるエコシステムの予測と長期目標（億円）



【試算の仮定】

2025年

ファン数

2,300-2,600
万人

韓国並み浸透度/プロ野球並みのファン数

1人あたり
価値

2,700-円/人

先進国の最大伸び率(=2.3倍)で成長した場合の1人あたり価値(2018年は1,150円/人)

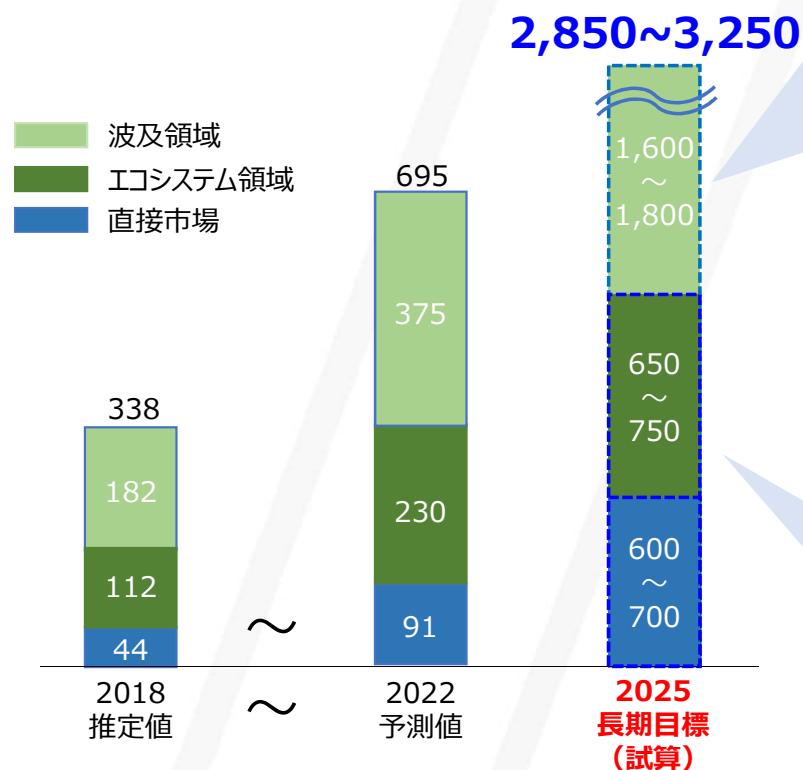
➡ 上記目標に留まらず、更なる価値向上を目指すべきとの意見も挙がった

「デジタルテクノロジーの活用により新たな応援や観戦文化を根付かせ、eスポーツの付加価値を高める事でより高単価なコンテンツやアイテムの購入を促す」

エコシステム領域、波及領域を含めた市場規模（長期目標）

エコシステム領域における経済活動、波及領域へ及ぼす経済効果を含めた全体の長期目標は、2025年に2,850-3,250億円とする

日本における波及領域を含めた市場の予測と長期目標（億円）



【試算の仮定】

エコシステム領域の経済活動が周辺産業へ与える波及効果を参考情報として簡易試算

波及効果の例

- | | |
|--------|----------------------------|
| 大会観戦 | → 観戦に訪れた際の飲食店利用や・小売店利用 |
| 大会視聴 | → 視聴の際に利用される通信費 |
| 機器購入 | → PC製造に関わる電子部品・プラスチック部材製造 |
| 建設事業 | → 施設・カフェを新設する際に利用される建設材料製造 |
| イベント開催 | → 労働者の移動費用、消費される電力、出版物等 |

波及効果計算は総務省の提供する産業連関総表*(ある産業に新たな需要が発生した場合に、どの産業にどれくらい形で生産が波及していくのが算出する仕組み)を基に試算

【試算の仮定】

エコシステム領域の経済活動として、次の業種においてeスポーツに係る固有の付加価値を生み出す事業を簡易試算

エコシステム領域の経済活動の例

- ・関連機器メーカー
- ・旅客輸送／宿泊施設事業者
- ・選手／開発者育成機関
- ・建設事業者
- ・大会／練習用施設運営事業者 等

(注) エコシステム領域内の項目(関連機器や旅客輸送/宿泊施設など)はファン数の増加のみに連動して試算(直接市場の一人あたり価値上昇とは連動しない)

出所: KADOKAWA Game Linkageの値で一人辺り価値(賞金額を除いた直接市場(44億)/ファン数(382万))を計算

*出所: http://www.soumu.go.jp/toukei_toukatsu/data/io/hakyu.htm

議事

- 長期市場規模目標の確認（事務局最終提案）
- 市場成長に向けた提言の確認
- 社会的意義に関する提言

日本のeスポーツ市場成長に向けた提言まとめ

第3回検討会までに議論された主な提言を「参考資料」としてまとめた ※参考資料を参照のこと

成長施策検討シート

成長施策分類	提言番号	提言（施策案）	提言の内容・アクション案	提言内容の実行主体				提言内容のカテゴリー（提言分類）			
				官公庁	JeSU	産	学	資金援助	制度の整備	規制緩和	人材育成
A ゲームとしての 魅力向上	A-1	タイトルの選定と注力（盛り上げ）	・ファン層の多くなりそうなタイトルを一致団結して粘り強く伸ばしていく	JeSU、パブリッシャー、官公庁	○	○	◎	-	-	-	-
	A-2	どのデバイスからもプレー可能なゲーム開発	・多くのファンを取り込むためにコンソールやモバイルに縛られないタイトルの開発（海外ではPUBGやフォートナイトなど、デバイスに縛られないゲームが増えている）	パブリッシャー			◎	-	-	-	-
	A-3	eスポーツの技術への支援	・世界的競争力をつけるために、政府がeスポーツに必要な技術開発や資金援助などの支援	官公庁、パブリッシャー/ディベロッパー、JeSU	◎	○	◎				
B イベントとしての 魅力向上	B-1	地域対抗スポーツ大会におけるeスポーツの正式競技化	・地域対抗戦の正式競技化（国体、甲子園など）	JeSU、パブリッシャー、官公庁	○		◎			-	-
	B-2	eスポーツ世界大会の日本開催	・各国と連携し、ワールドカップを日本で開催 － ファンの呼び込み、結果発表など（必ずしも日本で開催しなくてもいい） － 日本人選手が活躍できるような大会（既に日本人が活躍しているタイトルで海外のメジャー大会と対峙できるか） － 海外のメジャー大会と対峙できるような大会（既に日本人が活躍しているタイトルで海外のメジャー大会と対峙できるか） － JeSU主導で、海外のメジャー大会と対峙できるような大会（既に日本人が活躍しているタイトルで海外のメジャー大会と対峙できるか）	JeSU、大会主催者、パブリッシャー、官公庁	○		◎				
	B-3	テーマ別大会の開催	・年齢別、性別、地域別、レベル別、などのテーマ別大会を時折開催 － 年齢別、性別、地域別、レベル別、などのテーマ別大会を時折開催 － 年齢別、性別、地域別、レベル別、などのテーマ別大会を時折開催	大会主催者、パブリッシャー			◎	-	-	-	-
	B-4	スター選手の輩出 － スターの原石発掘	・実力がありコアなファンを抱えるチーム・選手に目星をつけメディアで取り上げスターを生み出す （韓国では一般層に無名の選手や解説者がケーブルTVを通して有名になった） － 中長期にわたり取材し、ドキュメンタリー等で取り上げる	メディア、チーム			◎	-	-	-	-
	B-5	大会運営・番組制作ノウハウの獲得促進・蓄積	・取材活動を通じた知見の蓄積 － 国内外にはどのような大会が存在し、どのチームや選手がコアなファンを抱えているのか、取材を通して知見を蓄え大会開催や番組作成に活かす	大会開催者、メディア			◎	-	-	-	-

◎：中心的な役割 ○：支援・サポート

議事

- 長期市場規模目標の確認（事務局最終提案）
- 市場成長に向けた提言の確認
- 社会的意義に関する提言

社会的意義についての討議方針

第3回
検討会より

文科省の定義するスポーツ社会的意義(国民の健全育成・地域の連帯感・国際親善)を討議テーマとして設定

スポーツの社会的意義

討議キーワード

スポーツ
基本法に
基づく
「スポーツ
基本計画」
より

A

国民の健全育成・心身の両面にわたる
健康の保持増進

年齢：青少年、大人、高齢者
個性：障がい者、ひきこもり

B

地域における連帯感の醸成

マインド：地元愛・連帯感
振興：地方創生

C

国際的な友好と親善

インバウンド：移民交流促進
アウトバウンド：日本の文化・プレゼンス向上

経済への寄与

市場成長に向けた提言の中で討議

社会的意義に関する提言討議（前回のご意見）

第3回検討会では、討議の方針に基づき初期提言を頂いた。本議事でも引き続き社会的意義に関する提言の討議を行う

A 国民の健全育成・心身の 両面にわたる 健康の保持増進	• 文科省が進めるプログラミング教育などと絡めてeスポーツを導入 • 障がい者が非公認デバイスで公式大会に参加できるようルールを整備 • 障がい者でも参加ができるオンライン大会を整備 • 教育や健康の分野でのeスポーツ活用の研究促進をするために助成を支給
B 地域における 連帯感の醸成	• オンラインで地方大会が開催できるようオンライン大会を整備、地方にeスポーツ施設を設置
C 国際的な友好と親善	• 日本とアジアが交流できる場所を日本に作る

海外調査サマリ：社会的意義に関する取り組み

各国の社会的意義について、現状や過去に実施された事例・施策のサマリ

海外参考事例

討議キーワード

A 国民の健全育成・心身の 両面にわたる 健康の保持増進	- 多くの大学でeスポーツ奨励プログラムを実施(米国) 事例1 2018年にNetmarble（ゲーム会社）主催で1,500人規模の障がい者向け大会をソウルで開催(韓国) - CS:GOのチャリティトーナメントで、血液がん患者の支援団体DKMSと協力してドナーの呼びかけ(ポーランド) 事例2 - NPOが高齢者向けにゲームの遊び方講座を実施(ドイツ)	奨励プログラム チャリティ協賛 障がい者部門
B 地域における 連帯感の醸成	- 地方政府や民間企業が主導で7つのeスポーツ特区（2018年10月時点）の開発を進め、地方経済活性化を目指す(中国) 事例3 - 炭鉱の町だったカトヴィツェ市がIEMを誘致した事で、今では毎年ファンが世界中から訪れるイベントへ成長(ポーランド) 事例3	eスポーツ特区
C 国際的な友好と親善	- 政府が外国人向けにeスポーツ観光ツアーを定期開催(韓国) 事例4 - 政府が、韓国の選手が海外大会参加時にビザを取得しやすいように支援(韓国) - 政府がeスポーツ選手のビザを緩和する発表(ドイツ) 事例5 西安でシルクロードカップを開催し、シルクロード上の国の選手を招待(中国)	観光ツアー ビザ緩和 周辺国大会

討議：社会的意義に関する提言

eスポーツの社会的意義を高める為に必要な提言を討議

	提言	提言内容	実行主体	討議キーワード
A 国民の健全育成・心身の両面にわたる健康の保持増進	•eスポーツ奨励プログラム	•大学で eスポーツ奨励プログラム を用意する事で、高校生にとってのインセンティブとする	•大学、JeSU	•奨励プログラム •チャリティ協賛 •高齢者・障がい者
	•高齢者向けの生きがい創出プログラム	•老人ホームなどで、ゲームの遊び方講座や、 eスポーツチームの結成 を通じたアクティビティを実施	•JeSU、施設運営者	
	•教育カリキュラムへの導入	•文科省が進めるプログラミング教育などと絡めて 教育現場にeスポーツを導入	•官公庁、教育機関	
	•障がい者が参加しやすい大会開催	• 非公認デバイスのルール作成、障がい者対応の会場づくり、オンライン大会の整備	•パブリッシャー、大会主催者	
B 地域における連帯感の醸成	•地方での大会施設の設置	• 地方の商業施設や既存アリーナ等の解放、専用施設の設置	•大会主催者、施設事業者、JeSU、官公庁	•地方創生 •地域連携
	•既存スポーツとの連携	•各都市にある 既存スポーツチームと連携 し、活動拠点統合や合同イベント実施	•大会主催者、施設運営者	
	•地域参加のオンライン大会の整備	• オンライン大会の整備 、地方行政と連携して eスポーツ施設設置	•JeSU、パブリッシャー、大会主催者、官公庁	
C 国際的な友好と親善	•観光ツアー	•観光客向けに eスポーツ観光ツアー を開催	•JeSU、官公庁	•観光ツアー •外国人/日本人プレイヤーの国内/海外移籍推進
	•選手のビザ緩和	• ビザを緩和 する事で、外国人選手の大会参加や国内へ移籍して活動しやすくする	•JeSU、官公庁	
	•国際交流の場の設置	•選手やファン、eスポーツ関係者が アジアや世界と交流できる場 を国内につくる	•JeSU	

【事例1】米国の大学におけるeスポーツ奨励プログラム

米国では様々な大学リーグや団体が存在する中で、eスポーツ奨励プログラムも拡大しており、2019年時点でも30以上の大学が提供

米国大学リーグ・団体

- **Collegiate Starleague (CSL)** : 2009年に世界で最初の大学間ゲーム団体として始まり、毎年拡大。2019年には15タイトルを扱い、世界中で**1800以上の総合大学が参加**
- **Tespa** : テキサスのeスポーツ協会として始まり、2013年にBlizzard Entertainmentに買収され、子会社になる。eスポーツにおける北米の大学間の繋がり強化を目指し、**会員の学生・卒業生は12万人以上**
- **College League of Legends (CLoL)** : 学生主導で運営されているLoLのリーグ。**500を超える北米大学のLoLクラブ**が参加
- **Riot Scholastic Association of America (RSAA)** : 高校・大学シーンにおけるRiot Gamesのタイトルの運営を目的として2019年5月に立上
- **National Association of Collegiate Esports (NACE)** : 非営利団体で、大学レベルでのeスポーツの拡大を目指し、**奨学金やeスポーツに集中できる環境づくり**を推し進める。大学プログラムのロジ回りに焦点を当てているため、タイトルにはとらわれずに支援

eスポーツ奨励プログラム事例

カリフォルニア大学アーバイン校

- Riot Gamesの後援を受けてLoLのeスポーツ奨励プログラムを2016年に開始
- 奨励プログラムには**毎年10人**の枠を用意。実績やコミュニケーション能力を見られ、**トライアウト**を通して選考が行われる
- 校内には約**330㎡の大きさのeスポーツ施設**があり、**80台のゲーミングPC**を学生が使用可能



ロバートモリス大学

- 全米初となるeスポーツプログラムを2014年に開始
- 一人当たり最高で**年間\$19,000の奨学金**を用意
- 6つのタイトル（LoL、CS:GOなど）のチームを持ち、2018-2019シーズンのロースターは36人
- アパレルのChampionがスポンサー



【事例2】eスポーツとチャリティを絡めた取り組み

海外ではeスポーツのチームと各種支援団体が協力してチャリティと共催でイベントが実施されているケースが存在

CS:GOのチャリティーナメント（ポーランド）

- 2018年の5/19-20にワルシャワ国立競技場でCS:GOのチャリティーナメントを開催
- 血液がん患者の支援団体DKMSがイベントに協力し、血液がん患者のためのドナー登録を呼びかけ
- 大会期間中を通して100人以上がドナー登録をした



チームと献血団体の協力（米国）

- 有名チームのTeam Liquidと、献血団体のBCA（Blood Centers of America）が協力をして献血を呼びかけ
- BCAで献血をしたら、Team Liquidの限定Tシャツをプレゼント
- Team Liquidのチームデザインが施された専用車両を用意しており、eスポーツイベントなどに遠征



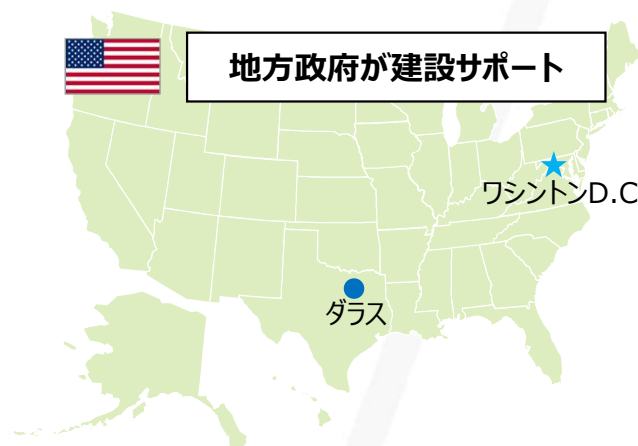
出所：有識者インタビュー、2019 eスポーツご大陸白書やその他公開情報をもとにKPMGにて作成

<http://www.portalmmo.pl/aktualnosci/pierwsze-wydarzenie-gamingowe-na-stadionie-pge-narodowym-juz-w-weekend,380.html>

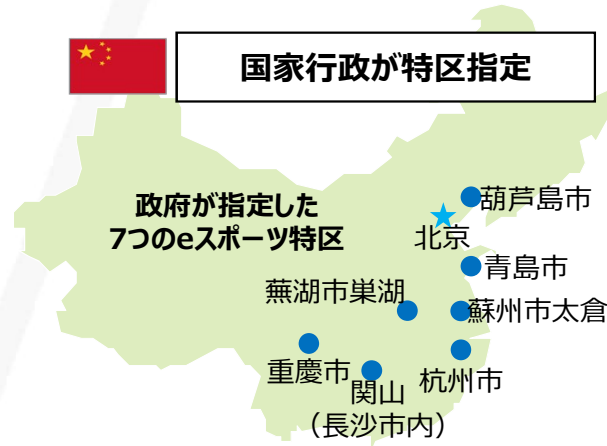
<https://www.teamliquid.com/news/2019/06/06/be-a-healer-save-a-life-with-bca>

【事例3】eスポーツを利用した地方都市の街づくり

米国、中国、ポーランドでは、地方都市におけるeスポーツを活用した街づくりをしている事例が存在
民間だけでなく、行政の協力のもと施設建設やイベント誘致が行われている



- **Game Stop Performance Center** : NFLチーム、Dallas Cowboys本部の複合施設の中にあり、選手の練習施設であると共に親子で訪れるエンターテインメントの場となっている
- **eSports Stadium Arlington** : 全米最大のeスポーツ施設であり、競技スペースや一般向けプレイエリアなどを設けている。アーリントン市が総工費 1,000 万ドルをかけて建設



- **杭州eスポーツデジタルエンタテインメント特区** : 行政主導のもと、2022年のアジア競技大会を見据え、収容可能人数2万人の大型スタジアム（e-Sports ARENA）を建設
- **太倉天鏡湖eスポーツ特区** : 2018年から5年間で約25億元（約413億円）が投入される予定で、スタジアムやインキュベーションセンターなどの施設が建設される



- **IEM Katowice** : カトヴィツェ市からESLに接触してIEMを誘致。IEM Katowiceは世界最大規模の大会で、2018年の来場者は17万人で、2019年の賞金総額は140万ドルだった
- **IEM Expo** : IEM Katowiceの隣の施設で併催しており、eスポーツに特化したゲームショー。プロチームのサイン会やゲームの展示が行われており、数十社が出展

【事例4/5】eスポーツ観光ツアー(韓国)/選手のビザ緩和(ドイツ)

韓国ではソウル市の主導で外国人観光客向けeスポーツ観光ツアー定期開催
ドイツでは政府がeスポーツ選手のビザ緩和の取り組みを行っている

eスポーツ観光ツアー（韓国）

概要

- 内容：OGN eスタジアムとeスポーツの殿堂の見学、eスポーツ競技の観戦
- 期間：月二回（2019年は4月～12月）
- 対象：外国人観光客 1回最大15名
- 対応言語：英語、韓国語
- 料金：無料

OGN eスタジアムとeスポーツの
殿堂の見学（約40分）



eスポーツ競技の観戦
（約120分）



eスポーツ選手のビザ緩和（ドイツ）

概要

- 2019年10月、ドイツ政府がeスポーツ選手のビザ緩和の草案を発表（法案が通れば2020年施行）
 - 「現状は、eスポーツ選手へは90日までの短期スポーツビザのみであるが、緩和が実現されれば、**リアルスポーツと完全に平等(より長期)になる事ができる**」

-ドイツeスポーツ協会会長

•ビザ申請条件（案）

- 16歳以上
- ドイツに本拠地を置き、国内あるいは世界レベルのリーグに所属しているチームに雇用されている事