

第1回『eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会』

日 時：2019年9月24日（火）14:00～16:00

場 所：東京証券会館 9F

参加者：【委員】

中村伊知哉（座長）、安生健一朗、加藤貴弘、小林大祐、杉山賢、高井晴彦、高木智宏、高橋義雄、田中栄一、谷加奈、谷口一、田原尚展、友利洋一、豊田風佑、松本順一、山地康之 ※欠席者なし

【オブザーバー】

KPMG コンサルティング、経済産業省、内閣府、総務省、スポーツ庁 ※消費者庁欠席

議 題：趣旨ご説明、調査分析の内容 等

形 式：フルオープン

〈討議要点〉

- ・委員の紹介および挨拶を行った後、事務局より中村氏を座長に指名、委員の賛同をもって就任した。
- ・事務局より、本事業および本検討会の趣旨および、検討会の論点について説明した。
- ・KPMG コンサルティングより、市場規模調査について説明した。
- ・自由討議にて以下の今後の検討会課題が抽出された。
 - 著作権の取り扱い
 - メディア利用、大会利用においてIPを積極的に使用できる著作権処理の環境づくり
 - プロの環境づくり
 - プロ選手・ライセンスの価値向上、プロ選手として生計を立てられる環境づくり
 - 教育現場への導入
 - （社会的意義を下支えに）小中学校の部活動での活性化、トラディショナルスポーツを参考にした選手育成のしくみづくり
 - 市場調査
 - （ア）調査領域の検討
 - ・「直接領域」「周辺領域」、「広義」「狭義」の定義づけを行うこと
 - ・深堀りの程度、法律や規制に伴うプラクティスの調査範囲、エコシステムの細分化
 - ・障害者領域におけるプラクティスの調査範囲
 - （イ）EU の調査範囲
 - ・ロンドン、ドイツ、ポーランド、等。国の支援・法律・ファン特性・市場性等から地域を見極める

〈参考：自由討議内容〉

討議1：eスポーツの意義や課題、アクションなどについて

- ・プレイヤーの人数が増えていき、エコシステムや産業が伸びていく社会を目指すべき。
 - ・地域の強みや魅力をeスポーツにつなげていきたい。
 - ・プレイヤーとプレイヤーを応援してくれるお客さんの二つを広げていくことが大事。
 - ・今までゲーム産業はB2Cモデルで発展してきたが、eスポーツはB2Bの領域も拡大していく。メディアコンテンツになる大きな成長の可能性がある。ビジネスやコンテンツづくりの面から日本のエコシステムのモデルを作るのがよい。
 - ・メガイベントに匹敵するポテンシャルがありツーリズム産業から見て大きな可能性がある。
 - ・お金をどうやって業界全体に回していくのが課題。規制面の課題は風営法と著作権法。
 - ・トラディショナルスポーツにあるような長年の研究の蓄積がないのが多くの問題を生む原因。
 - ・eスポーツ関連機器のアクセシビリティに関する対話を通じて、裾野を広げていきたい。
 - ・お金が回って選手が生活できるようになり、プロを目指す地方の若者が、受け入れられるような場所があるとよい。
 - ・プレイヤーが自信を持ってeスポーツに専念し、技術などの向上を目指せるサポートが必要。
 - ・IPの利用許諾においてコミュニティライセンスのような取り組みがあるとよい。ゲームイベントの参入障壁を下げる支援をしたい。
 - ・海外を参考に日本における、観客数やスポンサーの価値、選手の生計など解決したい。
 - ・著作権の課題解決。プロライセンスの価値を向上してプロを目指すきっかけをつくりたい。
 - ・IPホルダー、ステークホルダーが共生できるビジネスの提案をしたい。大会において選手ファーストの環境にしたい。eスポーツがビジネスである以前に、生活を幸せにするツールであることをアピールしたい。
 - ・eスポーツはゲーム産業の裾野を広げる。作り手にとってもゲームの質を高めるドライバーになる。
- ・座長
- 産業市場として、プレイヤーやファン、スポーツ、ビジネス（投資）・メディア・イベント、地方創生、教育、医療、福祉、法律、行政などの側面から様々な課題をどう見ていき、如何に大きな展望を描くかが大事。そこに進むための課題を整理しつつ歩いていくことが重要。eスポーツの発展に必要なエコシステムを提示し、規制をどう解くか、社会認知をどう高めていくかなど考えたい。その上で、日本としての発展モデルを描きたい。

討議2：検討会が取り組むべき課題や方向性について

- ・放送で取り上げる際の著作権の考え方の議論が必要。eスポーツを広めるために番組制作再度がゲームを積極的に扱える環境整備が必要。
- ・(日本のeスポーツの発展のために) 海外において、日本のeスポーツが置かれている立場を考えてみる必要がある。
- ・日本のトラディショナルスポーツの歴史を踏まえると、学校の運動部などを視野にいれた活性化が重要。
- ・小中学校でのeスポーツの部活動ができるようになると、競技への観客の理解も深まる。

- ・ IPホルダーにとってもメリットのある建設的な提案をしていくべき。
- ・ 社会的な意義があることを示し、教育の現場の方の後ろ支えができることよい。コンピュータ教育やプログラミング教育にeスポーツも取り入れていければ下支えになる。

討議3：市場調査について

- ・ 海外の法的な規制やメディアが放送する場合の規制やプラクティスなども調査を希望する。
⇒KPMG：調査対象としてどこまで可能か、深掘りすべきかは議論の対象としたい。
- ・ 調査領域はどこまでか。動画配信者の例、IPホルダーのPR予算の例など。
⇒KPMG：「直接領域」と「周辺領域」の定義付けを行う。次回の討議の対象としたい。
- ・ eスポーツの収支構造の調査を希望。部活支援や裾野のお金の回しなど分析に使える。
⇒KPMG：メインとしてエコシステムは各国おさえる。細分化は難しいが個別のケーススタディで成長したケースを共有するよう考えたい。
- ・ 調査方法として数字を積み上げていく方が、方策を考える際にアプローチしやすい。
（「プレイヤー」掛ける「単価」、「客数」掛ける「消費単価」で算出した方が、何を大きくすればどうなるか検討しやすい）
⇒座長：スポーツに関する政府の戦略を参考にしながら、検討会で議論を進めていく。
- ・ EUの範囲。具体的にはどこか。
⇒ロンドン
⇒ドイツ：国際展示会やインターナショナルな大会が行われる。
⇒ポーランド：国で優遇している、国民的にファンが強い。政府の方針や法律や市場の状況が開催国の問題に紐づく。
- ・ 障害者の大会における施設環境やデバイス、障害者分野での政策についても調査を希望。
⇒座長：各国の政策やスタイルを展望して日本のスタイルを考えていく。

以上