

第2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10月29日（火）13:00～15:00

場 所：東京証券会館 9F

参加者：【委員】

中村伊知哉（座長）、安生健一郎、加藤貴弘、小林大祐、杉山賢、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 高井晴彦

【オブザーバー】

一般社団法人日本旅行業協会 国内旅行推進部 副部長 大瀧聡

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：市場規模調査について、成長に必要な条件について

形 式：フルオープン

〈討議要点〉

- ・事務局より、第1回検討会を受け、今後の検討のスコップ、および今回の検討会の論点を説明した。
- ・自由討議にて以下の意見・提案がされた。

[議事（2）市場規模調査について]

- 直接市場（特に放送配信、広告など）の規模感が小さい。また、2022年の予測は短期的であり、もう少し長期視点の予測が必要。この検討会で出すべきなのは、予測より理想形であるのかもしれない。
- 「メディア価値」や「ゲーミングハードウェア」も試算に含めるかどうか、検討の余地がある。
- 若年やシニアなど、ファン層の年代別の構成を把握して世代ごとへの戦略を検討するのがよい。
- 「興行としてのeスポーツ」と「コミュニケーションとしてのeスポーツ」をきちんと切り分けて目標設定をしないといけない。またファンについても、この興行とコミュニケーション双方に対して、それぞれどの程度のファンが伸びる必要があるのか、整理するとよい。
- お金の流れに着目した矢印図のうち、どの線が太いのか、どの業種がお金を生み出しているのかを分析する必要がある。また、リアルスポーツと比して「このくらいを目指そう」という具体的なモデルがあると望ましい。
- eスポーツファンの一人あたりの単価をどうやって上げていくかの考察は持っておいたほうが良い。
- 次回も市場規模について議論をする。

[議事（2）成長に必要な条件について]

- ライトファンを呼び込むにあたってメディアでの取り上げは重要だが、IPの権利において放送しづらい現状がある。IPホルダーの取り組みとしてガイドラインを作成し、報道・コミュニティでのIP利用が進むよう促すのが一案。ガイドライン中で、「この場合はIP利用が許可される」と定めを置く

ことが考えられる。

- 練習場施設について。どのような練習場施設であれば風営法許可を取る必要がないか、JeSU 主導で整理いただきたい。ゲームバーや PC バンのような施設がたくさんそろっているとよい。選手層の厚さに繋がる。
- 円の図に「統合型リゾート」と書かれているが、この点は少し踏み込めるのではないか。IR の中の魅力増進施設（3号施設）という定義で解釈できるのではと思う。IR 誘致をしている自治体で、e スポーツやゲームのミュージアムを広げていくというのも一案。

※3号施設：我が国の観光の魅力の増進に資する劇場、演芸場、音楽堂、映画館、博物館、美術館、レストラン、その他の施設

（IR 整備法及び施行令（平成 31 年 4 月 1 日施行）における中核施設の定義・基準）

- イベントとしての魅力向上について。身近な e スポーツ競技が公式に全国大会の得点競技になったり、国別対抗戦に繋がったり、ローカルエリアから世界が見えるような未来ビジョンを描くことで経済規模も大きくなっていく。
- 社内コミュニケーションのために e スポーツを取り入れている企業も多い。トップの下の 1.5 列目層が、働きながらプレイできる環境を整える必要。
- イベントとしての魅力向上とライトファンの呼び込みのために、世界大会で活躍できる日本人選手の育成や女性が活躍できる環境づくりを行う必要がある。また、ショッピングセンターの様に誰もが日常的に足を運ぶ施設に e スポーツの環境を整える必要がある。
- ファン確保のためには、「ゲームをやっているけどプロ選手を知らない」という人たちにアプローチする必要がある。大会には 1st パーティーとしてパブリッシャー本体が主催するケース、3rd パーティーとして第三者が主催するケースがあり、今後の e スポーツの発展のためにはどちらも必要になる。1st パーティーが主催する大会の存在は忘れてはならない。
- 各都道府県の e スポーツ支部がいろいろ取り組んでいる中で、LAN パーティー実施のガイドライン、チェックリストを作る動きがある（風営法対応でこれやらないといけない項目のリスト化）。こうしたものを JeSU が作ってくれたり、この委員会で見てくださいれば、影響も大きくなる。
- 「すごさが伝わるタイトルを開発する」ではなく、「ファンを獲得できるタイトルをどう育てるか」が課題。
- JeSU に加盟していないタイトルであってもどのように振興していけるか、考える必要がある。また、海外流行のタイトルを見ると、PC 系のチームゲームが多い。チームゲームのジャンルが友達を巻き込んで広がっていくためには、PC バンのような施設が重要。ファンの拡充については選手とのふれあい環境が大事。中小規模の定期大会開催施設があって、週末に行くことで好きな選手に触れあえることがファンの裾野拡大につながっている。

以上