

# 本日の論点について

2019. 9. 24  
日本eスポーツ連合 (J e S U)

# eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会

- ① 周辺領域への波及効果も含めたeスポーツに係る市場規模の試算及び海外制度比較、
- ② eスポーツの社会的意義について国内の認識・取組の現状、課題、今後の展望等の整理・検討を行う。

## 日本のeスポーツを活性化させるための方策に関する検討会

### 開催概要

時期：令和元年9月以降、計5回実施（フルオープン）  
受託先：日本eスポーツ連合（J e S U）

### 検討内容

#### ①-1 市場規模の試算

… 周辺領域への波及効果も含めた国内のeスポーツに係る市場規模を試算

#### ①-2 海外制度比較

… 米・韓・EU・中国の4か国を調査し、例えば次の視点から各国の現況・経緯を調査・分析

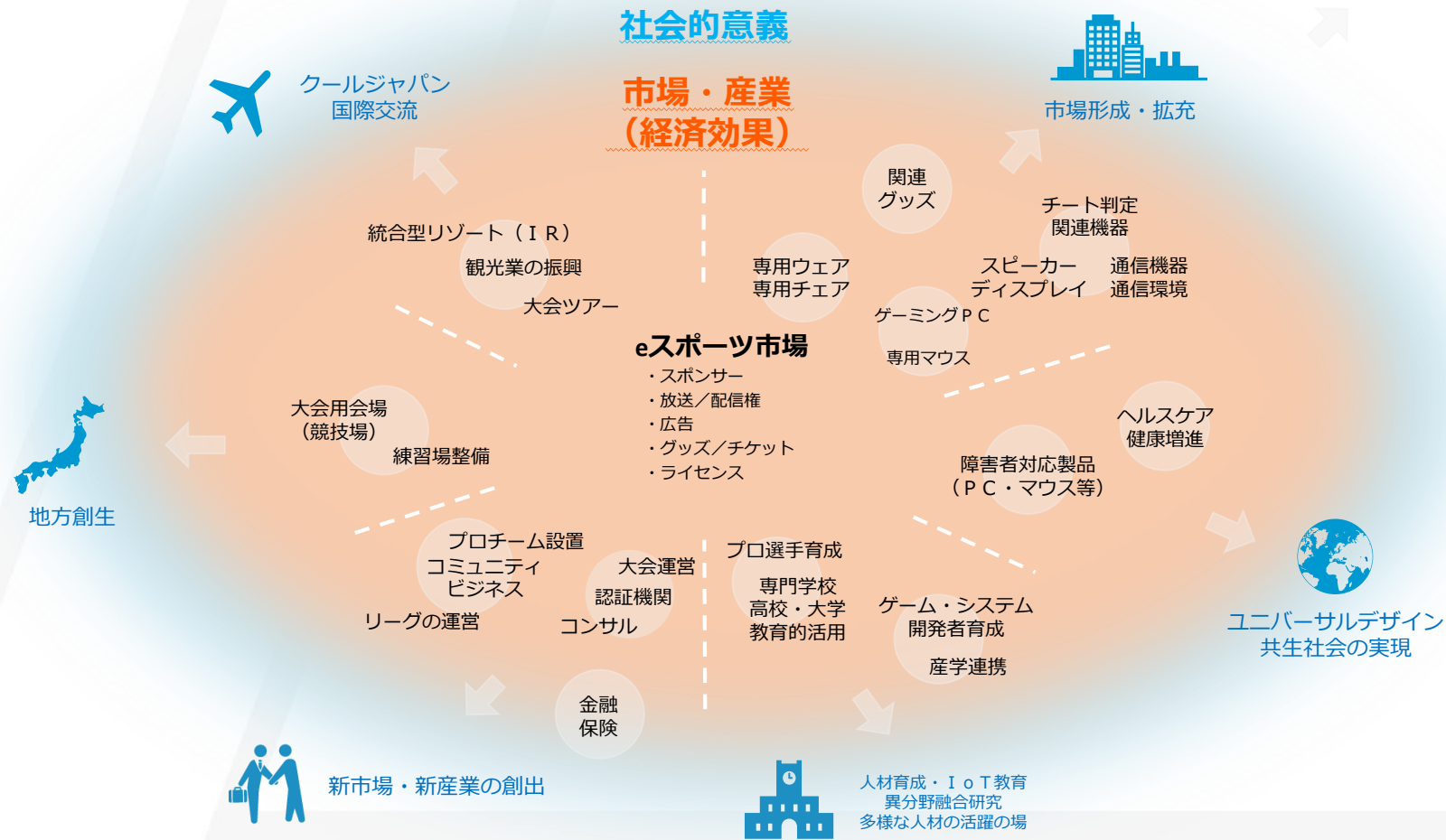
- ・ 周辺領域も含めたeスポーツ関連市場の発展
  - ・ 行政の関与（国・地方自治体の施策）、一般企業の関与、世論の受け止め等
- ・ eスポーツの質保証に資するガイドラインの策定、統一的団体の形成等
- ・ eスポーツの運営者と競技参加者（プレイヤー）との関係性

#### ② 検討会の実施

… 上記を踏まえ、有識者検討会において、eスポーツの社会的意義について国内の認識・取組の現状、課題、今後の展望等を整理・検討

# eスポーツの経済効果と社会的意義

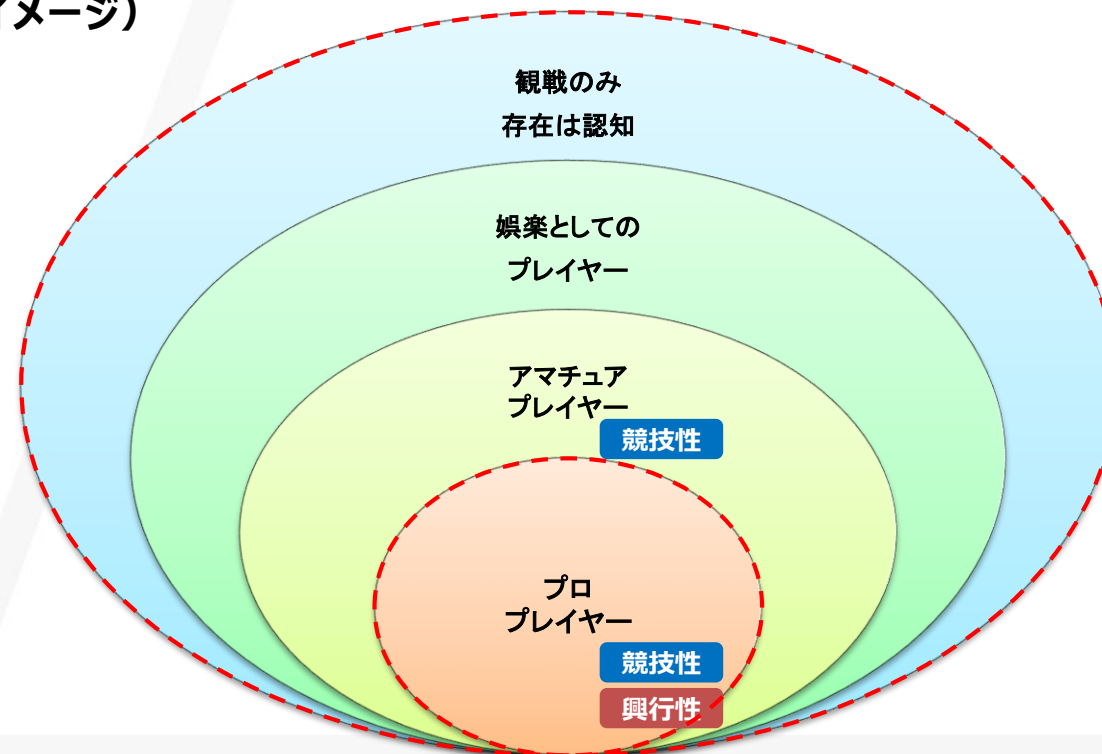
- eスポーツは、**サイバー空間・フィジカル空間の融合**の社会実装の一つの局面であり、様々な**周辺市場・産業への経済効果**が見込まれるほか、**経済効果を超えた様々な社会的意義**を内包しているのではないかと。



# 本検討会における「eスポーツ」の捉え方

- 「eスポーツ」とは「エレクトロニック・スポーツ」の略で、コンピューターゲーム、ビデオゲーム等の電子機器を用いて行うスポーツ活動を指す言葉。
- 「eスポーツ」は、サイバー空間とフィジカル空間の融合を体現するフロントランナー。5Gが到来する社会で我々が直面する課題（規範、認識等）を投げかけている。
- eスポーツプレイヤーの構造を可視化すると、下記の図のように整理が可能。

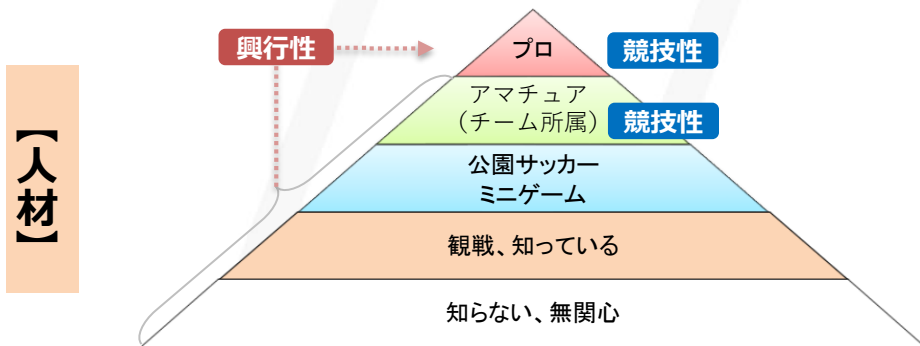
## eスポーツプレイヤーの構造（イメージ）



# eスポーツの「エコシステム」への着眼

- 人材・産業への投資と消費を生み出すエコシステムの構築がeスポーツを発展させ、産業としても確立するカギとなるのではないか。
- eスポーツ界で成立するエコシステムは、トラディショナルスポーツ界と類似性が高いのではないか。

## トラディショナルスポーツのエコシステム



## eスポーツ界のエコシステム

