

## 第3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12月10日（火）15:00～17:00

場 所：TKP 神田ビジネスセンター301

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：長期市場目標、市場成長に向けた提言、社会的意義に関する討議テーマの確認について

形 式：フルオープン

〈討議要点〉

- ・事務局より、検討会全体の議事と今回の検討会の討議テーマを説明した。
- ・自由討議にて以下の意見・提案がされた。

[議事（2）長期市場規模の設定について]

- 直接市場規模目標として600～700億円は妥当だが上限値はJリーグと並ぶくらいでもよいのではないかな。
- 一人単価2700円は高くはない。Jリーグよりも高いところを目指していかないといけない。
- プロ野球、Jリーグ、Bリーグのようなチーム型の競技に加え、ツアー型のプロゴルフや高額な参加費を取るマラソンといった競技を真似た普及の仕方を指向する戦略もあり得る。
- 5年程度あれば、新しいテクノロジーや文化が生まれ、今のeスポーツの直線上にはない全く新しい収益化ができるのではないかな。その先に本検討会が提示する直接市場規模目標や一人単価の達成があると考えます。
- 直接市場規模目標を5年先に落とし込むものとし、目標値は次回事務局が示すものとする。

[議事（2）市場成長に向けた提言について]

- 企業の取り組みへの提言であれば、実業団チームを持つ、あるいは企業の福利厚生としてのeスポーツ推進。官公庁への提言であれば、技術開発、税制優遇。既存施設やネットワーク、インフラにおける規制緩和。教育においてはプログラミングなどと同様にeスポーツの利活用。eスポーツを正面から捉えるべきで、ゲームを教育の外においておくのは良くない。
- 提言には、税制のような新措置、規制緩和のような制度の整備、テクノロジーの開発、教育などの人

材育成。欠けるものがないように埋め込まなければならない。

- 市場成長につなげるにはプロプレイヤーは格好良く魅力あふれる人であるべき。プレイヤーの地位向上、コミュニティの横展開、学習を含めることも盛り込みたい。
- スポンサーが安心してお金を出せる e スポーツ大会が少ないので、サッカーワールドカップのように世界から注目を集める広告効果の高い大会を、他の業界団体と一緒に JeSU 主導で開催できると良い。
- 他のプロスポーツの観戦が 2 時間程度であるのに対し e スポーツの大会は長い時間観戦しないと楽しめない。観る人を増やしていくことを業界上げて取り組むべき。
- 小規模な大会の IP メディア利用許諾は、JeSU や別の団体で一元化されるのが望ましい。ライセンスがガイドライン化されることでメディア露出が増加し、『〇〇がスポンサーしている大会で〇〇が勝ちました』がニュースになることで、e スポーツ大会の協賛価値が高まる。
- 練習施設を普及させ選手の技術向上を図るために、風営法について JeSU が中心になって警察庁と規制緩和に取り組むのが重要。練習場における著作権も課題であり、風営法も著作権もクリアにした JeSU 公認の施設ができれば練習施設の普及が進むのではないか。
- 世界的にプレイヤー人口・ファン人口が多い FPS・シューティングカテゴリーは、内容的に大会や放送で取り上げるのを避ける、というマインドの規制が働いている。e スポーツは法律の規制だけでなく、マインドの規制が大きく発展を阻害しており、何らかの公的なお墨付きがあるとよい。
- 各自治体のマインドレベルが継続には大事。地方創生交付金、医療費削減、少子高齢化、地方活性化案に e スポーツを入れ込んで国にアイデアをぶつけるなどできるように、勉強会など自治体間の交流を進めるべき。
- e スポーツと教育、e スポーツと健康、e スポーツとコミュニティといった市場を盛り上げるためのエビデンスを集めて研究に対して公的助成を得ることも考えたい。
- 日本のタイトルに世界的な e スポーツタイトルとしての競争力をつけるために、競技タイトルとして必要な機能の実装を技術的に支援するのも面白い。

#### [議事(2) 社会的意義に関する討議テーマの確認について]

- e スポーツはハンディキャップレスであると言われるが、障がい者部門や女性部門が輝ける場になる方もいらっしゃるので、そうした場があるのもよい。
- 海外の選手が日本のチームに所属する際、ビザが発行されないことがある。明確な規程を示す必要がある。
- 地域で e スポーツ大会をする際に IP 許諾が問題になって頓挫する場合がある。窓口や統一的なフォーマットでのガイドラインを示すとよい。
- e スポーツも身体的な二次障害が起こりうる。スポーツドクターなどサポートする人材を JeSU 内に盛り込むなど提言したい。
- 障がい者が公式大会に参加をするに際して、非公認デバイスでは大会に参加できない場合があると

いう問題がある。デバイスに関するルール作りを提言したい。

- 距離・時間・場所に依存しにくいオンラインであれば、障がい者の参加促進や地域活動の活性化につながる。オンラインでできる取り組みも提言に組み入れたい。
- オンラインでの e スポーツ大会で課題になるのがチート行為。地方に小規模でも e スポーツができる施設があるとやりやすくなる。
- e スポーツが社会的な市民権を得るために親の認知を高めることや子供が夢を持てることが重要。大学よりも下のレベルから奨学金や奨励プログラムをスタートさせるのがよい。
- ゲーム依存症について、正しい研究、正しい情報を発信する必要がある。
- 国際的な友好と親善について、日本とアジアの交流できる場所を日本でも作る必要がある。

以上