

第4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：2020年1月15日（水）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、山地康之

※欠席 松本順一

【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：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

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確認し、前回検討会で出された意見を確認した。
- ・ 議事（2）長期市場規模の確認について、事務局より説明し、以下の意見が出された。
 - 長期市場目標として600～700億円市場とし、アップサイドを目指す余地があるというコンテキストを加え、市場の活性化、新規参入を促すものとする。
- ・ 議事（2）市場成長に向けた提言の確認について、事務局より説明し、以下の意見が出された。
 - 検討会の提言としてのハイライトは「IP利用・許諾に関するガイドラインの策定」。ガイドラインがあるべきであるということを発信すべき。
- ・ 議事（2）社会的意義に関する提言について、事務局より説明し、加藤委員と田中委員からそれぞれ社会的意義に関する取り組み事例についてプレゼンが行われた。
 - 加藤委員：「eスポーツによる地方創生の実現へ」
 - 田中委員：「共生社会にむけてeスポーツができること」
- ・ 議事（2）社会的意義に関する提言について、以下の意見・提案がされた。
 - リアルなスポーツの世界（IOC やスポーツ振興センター）に則し、eスポーツの社会的意義に関する提言の検討フレームとしてSDGsを検討してはどうか。
 - 義務教育に関して
 - eスポーツを通じて、集中力、発想力、論理思考、数学、コミュニケーション力、語学力などが身につく。学校教育との相性は悪くない。
 - 教育現場にeスポーツ導入はハードルが高く、理解の得やすいプログラミング教育と絡めるのがよい。
 - eスポーツ、ゲームを学問に取り入れることで勉強が面白くなるという方向に持っていけな

いだろうか。そのためには高度な教え方が必要になるので、指導者の育成が重要になる。

- 「ゲーム」に内在するネガティブをポジティブにしていく必要がある。
- 共生社会実現に向けた情報共有に関して
 - 日本には共生社会実現に向けた e スポーツ活用に関する情報がなく、拠点を整備する必要がある。

〈参考：自由討議内容〉

[長期市場規模目標の確認]

- 長期的な目標として 600~700 億円を直接市場に掲げることは賛成。この上にアップサイドを目指す余地があるというコンテクストも加えて提案することで市場の活性化、新規参入を呼び出すことになる。
- 2025 年は案外近い。その先ではどの時点で 1 兆円産業にもっていかという議論になっていく。それに向けての一里塚ということでの線引きであろう。

[市場成長に向けた提言の確認]

- 直接市場規模が 15 倍になるならば、大会は大きくなり、観戦に来るファンやネット視聴者が増え放映権額が上がりスポンサーが増えていくというサイクルとなる。より大会を開催しやすくすることが大事。
- 検討会のアウトプットとして注目してもらうのは「IP 利用・許諾に関するガイドラインの策定」。ガイドラインがあるべきであるということを発信すべき。

[社会的意義に関する提言について]

- 社会的意義に関する提言のフレームワークに関して。リアルなスポーツの世界では IOC やスポーツ振興センターでは SDGs で語り始めている。e スポーツの社会的意義でも SDGs を検討してはどうか。
- (提言「教育カリキュラムへの導入」について) e スポーツが強くなる過程で身につく能力として、集中力、発想力、論理思考、数学、コミュニケーション力、語学力などがある。学力全体の能力向上につなげられるため、絡めるのはプログラミング教育に限らなくてもよい。e スポーツは学校教育と相性は悪くない。
- (e スポーツプロプレーヤーになるために必要な方法論、道が拓ける場所などについて) かつてのプレーヤーが集まれる場所(ゲームセンター)が少なくなってきたので、集まれるイベントが簡単に開けるようになる必要がある。
- (e スポーツプロプレーヤーになるために必要な方法論、道が拓ける場所などについて) ゲームセンターが少なくなったため今は同じ道は辿れない。語学力の習得など教育に絡めるとよい。
- 教育現場に e スポーツ導入は敷居が高い。プログラミングの先にプレーヤーがあるというロジックの

方が受け入れられやすい。親御さんや先生など近いところから理解を求めていくのであれば、ここで始まるプログラミング教育と絡めるのは一つの手。

- 自治体で e スポーツを取り入れるに際しては皆が賛成しているわけではない。自分ごとではないと捉えていると思う。ゲームとしてのハードルがある。
- e スポーツを教育現場に取り入れて e スポーツを学ぶというアングルもあるが、既存の学問が面白くなるカタリストとして e スポーツを使うという訴求もある。そのためには高度な教え方が必要、指導者の育成が非常に重要になってくる。
- 産学官の中で「学」がやらなければならない役割は、ゲームなんてと思われているネガティブをポジティブにすること。アウトプットの一つにあってもいいのでは。
- ゲーム制作側でも人材育成は課題。プログラミングが導入される機会にゲームづくりをする人を増やしたい。調査をすれば、e スポーツを通じて論理的思考能力が高いというエビデンスを、また競技を通じて協調性が磨かれるため、強調能力が高いというエビデンスを出せる。
- オンラインで夜中に時差のある他国のプレイヤーとプレーすることが問題と思う。議論をしておく必要がある。
- 共生社会実現に向けた情報を得る手段について、各国にはあるが日本にはない。目に触れる機会がないため増やしたい。相談できる拠点が必要。
- 社会的意義を、現在の資料のフレームワークで検討すると、国民を望ましい国民像に近づける（学力をつける、体力をつけるなど）ための方策のように感じられる。国が豊かになった今は気持ちの時代で、e スポーツを通じて自信が持てて表に出られたり仲間ができたりして、自尊心が満たされ、自分の居場所が見つけられる。そう考えると、検討のフレームワーク A「国民の健全育成～」は「自信を持つことが心の健康」、B「地域における連帯感～」は「認め合える仲間・連帯感」、というように置き換えた方が現代的ではないだろうか。
- 地方創生のツールとして事例を横展開することで、ツーリズム業界における e スポーツの認知度を高めると同時に、地方における有用性を広く知らせることができる。プレイヤーへの応援に熱がはいることもあり地方創生にフィットする。
- 青少年の国際交流において e スポーツは共通言語になりうる。交流のプログラムの一つとして e スポーツ体験を溶け込ませていけば見え方も変わる。

以上