

報告書・検討会終了後の活動について

2020. 2. 18
日本eスポーツ連合（J e S U）
KPMGコンサルティング

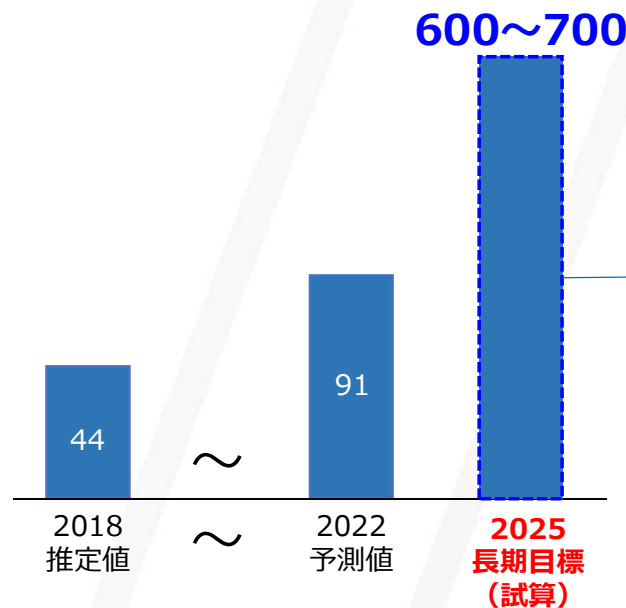
議事

- 報告書について
- 検討会終了後の活動について
- 検討会総括

直接市場の市場規模（長期目標）

検討会での討議結果、直接市場の長期目標は、2025年に600-700億円とする
更に、この目標に留まらず、2025年以降も市場規模成長のための努力を継続する方針とする

日本におけるエコシステムの予測と長期目標（億円）



【試算の仮定】

2025年

ファン数

2,300-2,600
万人

韓国並み浸透度/プロ野球並みのファン数

1人あたり
価値

2,700-円/人

先進国の最大伸び率(=2.3倍)で成長した場合の1人あたり価値(2018年は1,150円/人)

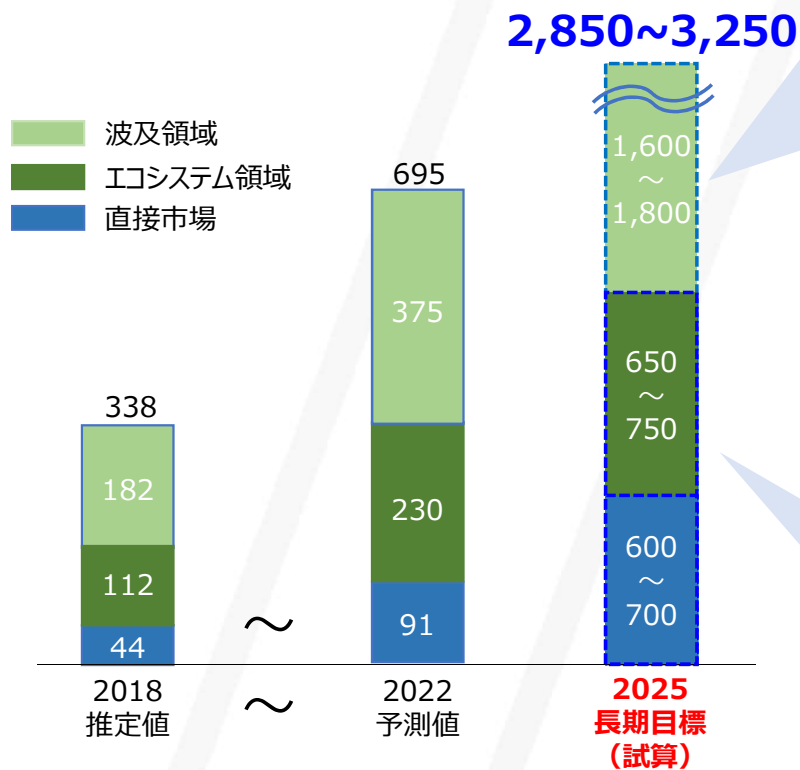
➡ 上記目標に留まらず、更なる価値向上を目指すべきとの意見も挙がった

「デジタルテクノロジーの活用により新たな応援や観戦文化を根付かせ、eスポーツの付加価値を高める事でより高単価なコンテンツやアイテムの購入を促す」

エコシステム領域、波及領域を含めた市場規模（長期目標）

エコシステム領域における経済活動、波及領域へ及ぼす経済効果を含めた全体の長期目標は
2025年に2,850-3,250億円とする

日本における波及領域を含めた市場の予測と長期目標（億円）



【試算の仮定】

エコシステム領域の経済活動が周辺産業へ与える波及効果を参考情報として簡易試算

波及効果の例

- | | |
|--------|----------------------------|
| 大会観戦 | → 観戦に訪れた際の飲食店利用や・小売店利用 |
| 大会視聴 | → 視聴の際に利用される通信費 |
| 機器購入 | → PC製造に関わる電子部品・プラスチック部材製造 |
| 建設事業 | → 施設・カフェを新設する際に利用される建設材料製造 |
| イベント開催 | → 労働者の移動費用、消費される電力、出版物等 |

波及効果計算は総務省の提供する産業連関総表*(ある産業に新たな需要が発生した場合に、どの産業にどれくらい形で生産が波及していくのが算出する仕組み)を基に試算

【試算の仮定】

エコシステム領域の経済活動として、次の業種においてeスポーツに係る固有の付加価値を生み出す事業を簡易試算

エコシステム領域の経済活動の例

- ・関連機器メーカー
- ・旅客輸送／宿泊施設事業者
- ・選手／開発者育成機関
- ・建設事業者
- ・大会／練習用施設運営事業者
- 等

(注) エコシステム領域内の項目(関連機器や旅客輸送/宿泊施設など)はファン数の増加のみに連動して試算(直接市場の一人価値上昇とは連動しない)

出所: KADOKAWA Game Linkage (2019年発表) の値で一人当たり価値(賞金額を除いた直接市場(44億)/ファン数(382万))を計算

*出所: http://www.soumu.go.jp/toukei_toukatsu/data/io/hakyu.htm

日本のeスポーツ市場成長に向けた提言まとめ

検討会での討議の結果、市場成長に向けた主な提言を「参考資料」としてまとめた ※別紙を参照のこと

成長施策提言シート

別紙1

成長施策分類		提言番号	提言（施策案）	提言の内容・アクション案	提言内容の実行主体				提言内容のカテゴリー（提言分類）				
					JeSU	産	学	官	資金援助	制度の整備	規制緩和	人材育成	
A	ゲームとしての 魅力向上	A-1	タイトルの選定と注力 （盛り上げ）	・ファン層の多くなりそうなタイトルを一致団結して粘り強く伸ばしていく － 様々なeスポーツ大会を体系化し、タイトルの認知向上・ブランド化を図る（大会のグレード制度の導入等） － eスポーツタイトル開発者にもスポットを当て、eスポーツタイトル・開発者・プレイヤーをセットで発信することで、日本eスポーツタイトルのブランド化を図る － Esports title of the year など、ファンから支持されており、eスポーツ興行に注力したタイトル（例えばコミュニティ大会の多数開演等）の表彰等を行うことで、ファンがタイトルのeスポーツ化にコミットするような動機づくりができるのではないかと － クロスプレイを必須化を行う。サーバー料金が問題点となるので補助金等で賄う	JeSU、パブリッシャー	○	◎			-	-	-	-
		A-2	どのデバイスからもプレー可能な ゲーム開発	・多くのファンを取り込むためにコンソールやモバイルに縛られないタイトルの開発（海外ではPUBGやフォートナイトなど、デバイスに縛られないゲームが増えている） － 世界的競争力を高めるための研究開発支援、企業の研究成果の国内企業への提供を前提として税制優遇策 － まずは、海外展開可能なタイトルから「クールジャパン」の枠組みで資金援助。海外における大会運営についても支援対象とする － クロスプレイ対応・マルチプラットフォーム対応のゲームタイトルの比率を一定数以上にすると、という政策目標を設定し、パブリッシャー各社の努力を求めていくのはどうか	パブリッシャー、官公庁		◎	○		-	-	-	-
		A-3	eスポーツの技術への支援	・世界的競争力をつけるために、eスポーツに必要な技術開発などの支援 － 世界的競争力を高めるための研究開発支援、公的インフラの研究開発目的での開放 － ゲーム製作志望者の留学支援制度や、ゲーム製作志望者を増やすような取組などを検討してはどうか	パブリッシャー/ディベロッパー、JeSU	○	◎			✓			
B	イベントとしての 魅力向上	B-1	地域対抗スポーツ大会における eスポーツの正式競技化	・地域対抗戦の正式競技化（国体、甲子園など） － 国体や甲子園的なイベント成立に向けた学校や企業でのeスポーツプレイヤーの育成支援、クラブチーム発足に向けた支援制度の創設 － スポーツ基本法におけるeスポーツの定義づけ、スポーツ少年団の枠組みの整備など、地域レベルで小中学生にもeスポーツを根付かせる必要あり － esports Teamのフランチャイズ化を協力することにより、地域活性化の一つにつなげることで自然と地域色がでてくる	JeSU、大会主催者、パブリッシャー、官公庁	○	◎	○		-	-	-	-

◎：中心的な役割 ○：支援・サポート

社会的意義に関する提言フレームの見直し（第2期スポーツ基本計画）

社会的意義に関する提言を、スポーツ庁が「第2期スポーツ基本計画」で定義する「スポーツの価値」をフレームとして設定し直した

～スポーツが変える。未来を創る。Enjoy Sports, Enjoy Life～

スポーツの「楽しさ」「喜び」こそがスポーツの価値の中核であり、全ての人々が自発的にスポーツに取り組み自己実現を図り、スポーツの力で輝くことにより、前向きで活力ある社会と、絆の強い世界を創る。

1. スポーツで「人生」が変わる！

スポーツを「する」ことで、スポーツの価値が最大限享受できる。
スポーツを「する」「みる」「ささえる」ことでみんながその価値を享受できる。
スポーツを生活の一部とすることで、人生を楽しく健康で生き生きとしたものにできる。

2. スポーツで「社会」を変える！

スポーツの価値を共有し人々の意識や行動が変わることで、社会の発展に寄与できる。
スポーツは共生社会や健康長寿社会の実現、経済・地域の活性化に貢献できる。

3. スポーツで「世界」とつながる！

スポーツは「多様性を尊重する世界」「持続可能で逆境に強い世界」「クリーンでフェアな世界」の実現に貢献できる。

4. スポーツで「未来」を創る！

2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会等を好機として、スポーツで人々がつながる国民運動を展開し、オリンピックムーブメントやパラリンピックムーブメントを推進。
本計画期間においては、「スポーツ参画人口」を拡大し、スポーツ界が他分野との連携・協働を進め、「一億総スポーツ社会」を実現する。

SDGs（持続可能な開発目標）

2015年9月の国連サミットで全会一致で採択。「誰一人取り残さない」持続可能で多様性と包摂性のある社会の実現のため、2030年を年限とする17の国際目標

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



SDGsでみる社会的意義に関する提言

第4回検討会で、社会的意義に関する提言の検討フレームとしてSDGsで検討することを意見・提案されたことを受け、以下のように整理した ※詳細は別資料を参照のこと

			SDGs項目																
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
スポーツの価値（スポーツ庁）	人生を楽しく健康で生き たもの	A-1	eスポーツ奨励プログラム	○	△			○				△						△	○
		A-2	精神・身体ケアサービス提供		△					○									
		A-3	Eビデンス研究テーマへの助成			○													△
		A-4	教育カリキュラムへの導入	○	△	○	◎	○		○		○							◎
		A-5	ブートキャンプの開催			○													△
		A-6	大会への親の無料入場無料			○													
	共生社会や健康長寿社会の実 現、経済・地域の活性化	B-1	高齢者向けの 生きがい創出プログラム	○		◎	○			△				△					
		B-2	大会ボランティア	△		△												△	
		B-3	大会で使える 公式コントローラーの開発	△		○	○			○				○					
		B-4	プレーオフの開催							○				○	△			△	○
		B-5	都市対抗のリーグ	△		△		○		○	○		△	○	○			○	◎
		B-6	地方での大会用施設の設置	△		△	○	△		△	◎	◎		◎	○	○			○
		B-7	情報発信拠点の整備	△		○	○	○		◎	◎	○	○	○					
	多様な い公正な 世界に強	C-1	観光ツアー	△						○	○	△		◎	○			○	◎
		C-2	選手のビザ緩和	○						△		△							
		C-3	eスポーツのアニメ・映画化	△						◎				○				△	◎
		C-4	国際交流の場の設置			△				△	○	◎		◎	○	○		○	○

社会的意義に関する提言まとめ

検討会での討議の結果、社会的意義に関する主な提言を「参考資料」としてまとめた ※別紙を参照のこと

社会的意義提言シート

別紙2

社会的意義分類※	提言番号	提言（施策案）	提言の内容・アクション案	提言内容の実行主体	提言内容の実行主体				提言内容のカテゴリー（提言分類）			
					JeSU	産	学	官	資金援助	制度の整備	規制緩和	人材育成
A 人生を楽しく健康で生き生きとしたものにする	A-1	eスポーツ奨励プログラム	・大学でeスポーツ奨励プログラムを用意し、eスポーツチームを作り、奨学金も用意する（米国では奨励プログラムが多数存在） － 奨学金の原資には企業メセナの資金投入を実施 － 留学等の手助けになるなどeスポーツの良さを大学側に理解を得る	大学、JeSU、企業	○	○	◎					✓
	A-2	精神・身体ケアサービス提供	・eスポーツチームと保険会社が提携し、選手への精神・身体ケアサービスを提供（ドイツで実施） － eスポーツプレイヤー向け健康セミナーの開催	チーム、スポンサー	○	◎			-	-	-	-
	A-3	Eビデンス研究テーマへの助成	・eスポーツ×医療やeスポーツ×教育の分野での研究促進のために、研究助成を実施。eスポーツのポジティブな面や社会的貢献についての理解促進が期待できる － Eビデンスの産業界での活用 － プロチームの協力を仰ぐ	大学・研究機関、企業、官公庁		○	◎	○	✓			
	A-4	教育カリキュラムへの導入	・文科省が進めるプログラミング教育などと絡めてeスポーツを導入 － コンピューターの知識向上に役立つなど、ポジティブな効果があると情報発信 － eスポーツの学校でのクラブ活動の指針作り － プログラミング教育等の運動カリキュラムの構築 － eスポーツを文化として捉えたとき、健全な継承・発展に向けたeスポーツプレイヤーの学校派遣 － 「ロジカルシンキング」を学ぶ「ゲーム制作」と「協調性」を学ぶ「eスポーツチーム戦」を両輪と位置付ける － 既存の学問が面白くなる触媒としてeスポーツを教育現場で活用するために、高度な教え方ができる指導者を育成する	官公庁、教育機関			◎	○				✓
	A-5	ブートキャンプの開催	・eスポーツに対する理解促進のために、高校生とその親を対象にブートキャンプを開催（米国ではRiot Gamesが開催） － eスポーツプレイヤーの派遣 － 親子開催イベントからスタート	チーム/選手、パブリッシャー		◎			-	-	-	-
	A-6	大会への親の無料入場無料	・eスポーツに対する理解促進のために、大会のチケット代を、親子で来場すれば親の分を無料化（ドイツでは実際に子供1人につき親1人の入場が無料となる大会が開催されている）	大会主催者		◎			-	-	-	-

◎：中心的な役割 ○：支援・サポート

継続検討事項・今後に向けたメッセージ

検討会での討議の結果、継続して検討していく事項および今後に向けたメッセージを以下のように整理した

1. IP利用・許諾に関するガイドラインの必要性

- 日本におけるeスポーツの市場規模が目標通りに拡大したならば、大会の規模は大きくなり、開催頻度も増え、観戦に来るファンやネット視聴者も右肩上がりとなり、また、スポンサーが増えていくという好循環となる。大会をより開催しやすくし、こうしたサイクルを実現するためにも、IP利用・許諾に関するガイドラインの必要性を継続して検討する必要がある

2. eスポーツを通じた共生社会、地方創生実現に向けた情報発信拠点の整備

- eスポーツを通じた共生社会や地方創生の実現に向けて、日本各地で先進的な取り組みが行われているにもかかわらず、それを知ることができていない現状を解決していく必要がある

3. eスポーツが持つ教育的価値の探索とそれを支えるエビデンスの取得

- 教育現場にeスポーツを導入するためには、教育的価値の探索とそれを支えるエビデンスの取得を進める必要がある。
 - eスポーツの授業への採用、部活動の促進
 - eスポーツが持つゲーミフィケーションの既存授業における活用
 - eスポーツプレイヤーをはじめとするeスポーツ人材の育成

議事

- 報告書について
- 検討会終了後の活動について
- 検討会総括

プレスリリースの発出

検討会で討議された内容を以下の要点に則ってプレスリリースを発出する

1. 2025年の日本におけるeスポーツに関する市場規模目標（長期目標）
 - ・ 直接市場規模
 - ・ エコシステム領域 + 波及領域
2. 日本のeスポーツ市場成長および社会的意義に関する提言
3. 継続検討事項・今後に向けたメッセージ
 - ・ IP利用・許諾に関するガイドラインの必要性
 - ・ eスポーツを通じた共生社会、地方創生実現に向けた情報発信拠点の整備
 - ・ eスポーツの教育現場への導入に向けた教育的価値の探索とそれを支えるエビデンスの取得
4. 事務局および委員の今後の活動
 - ・ 検討会の成果を周知するセミナーの開催
 - ・ 検討会委員による提言進捗のモニタリング

検討会の成果を周知するセミナーの開催

検討会での討議の成果を広く周知するためにセミナーを全国で行ってはどうか

〈実施案〉

時 期：2020年4月～6月（予定）

場 所：全国9箇所（予定）

北海道地域（札幌）、東北地域（仙台）、関東地域（東京）、
中部地域（名古屋）、近畿地域（大阪）、中国地域（岡山）、
四国地域（徳島）、九州地域（福岡）、沖縄地域（那覇）

主 催：JeSU、JeSU地方支部

内 容：セミナー（講演、パネルディスカッション）

可能であれば、セミナーと合わせ、eスポーツ体験会や簡単なパネル展示も検討したい

検討会委員の今後の活動

検討会で検討された市場目標や提言を実現するために、継続的に活動をおこなってはどうか。

市場成長および社会的意義に関する提言の進捗モニタリング

〈実施案〉

- 半期ないしは1年に1度、進捗を確認するミーティングを開催
- 確認結果と必要な再提言は、JeSU Webサイトで公表

議事

- 報告書について
- 検討会終了後の活動について
- 検討会総括