

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 категория（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数等）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 - 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る	JeSU、大会主催者、パブリッシャー、官公庁	○	◎		○	-	-	-	-
	B-2	eスポーツ世界大会の日本開催	・各国と連携し、ワールドカップを日本が主導開催する - ファンの呼び込み効果（例：ラグビーをルール知らなくても見る層がいる） - 日本人選手が強い競技であることが重要（既に日本人が強いタイトルで開催するか、海外のメジャータイトルにおける日本人の競技レベルを向上させるか） - ゲームとしてのオリンピックをJeSU主導で開催しても面白いかもしれない - 現状を考えると容易ではないが、強大なスポンサー探しを徐々に開始する必要がある - 関西大阪万博をターゲットイヤーとして、日本発のタイトルによる「2025 eワールドカップ」開催を打ち上げる - 日本選抜というのではなく、各プロチームを集めて開催したほうが盛り上がる。そのため I E Mなどを参考にしてゲームを行うのが良い	JeSU、大会主催者、パブリッシャー、官公庁	◎	◎		○	✓			
	B-3	テーマ別限定大会などの開催	・年齢別、性別、地域別、レベル別、などのテーマ別大会を時折開催 - ライトファンも見ても楽しめるしやうい様な大会 - 自分と同じくらいのレベルの人も出ていると楽しめる - 各種大会のわかりやすい体系化とともに、ユース、シニア、レディース、障がい者などレイヤーごとの大会を、関係団体等と連携し開催する - まずは見てもらうだけではなく、参加してもらい、競技としての楽しさを理解してもらうことが重要。女性限定、社会人限定、高齢者限定、職種限定、地域限定など、観戦者は一旦度外視をして、どんな方でも参加する動機づくりができるような大会を増やしていくことが重要。例えば、「eスポーツの競技大会に出たことがある」人の政策目標を定めではどうか	大会主催者、パブリッシャー		◎			-	-	-	-
	B-4	スター選手の輩出 - スターの原石発掘	・実力がありコアなファンを抱えるチーム・選手に目星をつけメディアで取り上げスターを生み出す （韓国では一般層に無名の選手や解説者がケーブルTVを通して有名になった） - 中長期にわたり取材し、ドキュメンタリー等で取り上げる - チームによるPRマネジメントの強化。「話せる選手」をより多くの媒体に売り込む - 戦前の早慶戦、現代の箱根駅伝のような、わかりやすい対抗戦を作ること - プレイヤーにスポットを当て、キャラクターが浮かび上がってくるようになる - eスポーツ留学制度の整備（海外からの日本留学を含む。）を行ってはどうか。日本からは、留学によって言語と文化を学びつつ、eスポーツ選手として日本の魅力を発信できる選手の発掘・育成を行うとともに、海外から先進国の選手の日本留学を認めることにより、日本における競技環境の進展を目指すのはどうか - B-2が実現した際に日本チームが活躍すれば必然的にスター選手が出てくる。また、T O T Oのようなギャンブル要素を他国は行っているため、それをその大会限定等で行うことにより世界からの視聴者を集めることができる	メディア、チーム		◎			-	-	-	-
	B-5	大会運営・番組制作ノウハウの獲得促進・蓄積	・取材活動を通じた知見の蓄積 - 国内外にはどのような大会が存在し、どのチームや選手がコアなファンを抱えているのか、取材を通して知見を蓄え大会開催や番組作成に活かす - 全国メディア・地域メディアの連携 ・ゲームに熱意がありファン心理も理解した運営・制作スタッフの育成 - eスポーツ専門学科を開設する専門学校との連携	大会開催者、メディア		◎			-	-	-	-
	B-6	プロ選手のセミナー・交流会	・若い人にプロがかっこいいと思ってもらう事が大事、選手が成長できる場を提供 - 選手が一般教養やプロとしての振る舞い方などを学べるセミナーの開催 - 他ジャンルを含めた選手同士の交流会で、他の人の知識を吸収 - TGSの場を活用する - プロ選手を集めたマナー講習会で考え方を共有していく。また、それをYoutube等で公開して沢山の人の見ってもらう	JeSU	◎							✓
	B-7	開催時間の短い大会の開催	・現状ある大会は終日開催と言うものが多く、それでは観客も疲れてしまう。 - 他スポーツのように、数時間で終わる大会を開催し、メリハリをつける - 円滑な大会運営ノウハウの確立・共有 - ゲームディベロッパー側で、短時間モードを用意 - 観客を飽きさせないコンテンツやのんびりできる場所を用意	JeSU、大会主催者	○	◎			-	-	-	-
	B-8	一定の質が保証された大会運営に係る国際ルールの構築・普及	・公式大会などの運営における質保証の水準を整備し、国際的なルールとしての構築・普及を検討。 - 大会運営方法などをルール化・規格化し、国際的な普及・浸透を図る	JeSU、大会主催者、官公庁	○	◎		○	✓			

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（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	
C 選手の経済的地位向上	C-1	企業での部活や実業団制による選手の収入確保	・プロスポーツを支える「実業団」制の推進 - 例えはJeSU正会員企業についてeスポーツ部活動へのサポートを提供できないか。選手の収入確保の観点から、また、eスポーツで得られた賞金若しくは配信収益、又は一定の団体（JeSU等）への寄付金を、所得控除の対象とするといった対応も考えられる。JeSUが公益認定を取得すること等も要検討 - 既存のプロチームとの共存も視野に入れる必要がある。プロリーグと実業団リーグなど別けるのはどうか？	JeSU、企業（スポンサー、他）	○	◎			✓			
	C-2	リーグ等での最低年俸の適用	・リーグなどに所属する選手に対して支払う給料に対してリーグが最低年俸を設定する事で、選手の最低限の生活保障（中国や韓国のLoLリーグでは最低年俸が設定されている） - 中国ではプロチームに対して政府が支援金や場所の無償提供を行っている。 - 年俸制を定義した会社または協会が保証金を払う必要がある	JeSU、企業（スポンサー、他）	○	◎			✓			
D ファンのコア化	D-1	場の整備 - 遊びの場	・日常で訪れる場所・施設へのプレー環境整備（カラオケボックス、公民館・児童館など） - 公の施設のeスポーツ交流のための利用に向けた整備、現場担当者へのeスポーツについての啓もうを進めるのがよいのではないか	各種施設		◎			✓			
	D-2	場の整備 - プレーの場	・仲間づくりやステップアップできる場としてのプレー施設の整備 - プレーヤーの技術向上や、周囲の巻き込み効果期待 - プロまでの道にありたい、他者との対戦の場の充実 - 中高校で部活の練習場なども貸し出す	施設運営者		◎			✓			
	D-3	場の整備 - 大規模イベントの場	・統合型リゾートへのeスポーツ大会会場の設置 - 日本の文化・観光の魅力を増進させる - 「観戦」のオンラインとの差別化（その場でARで戦っているシーンが見える等） - LANパーティイベントへの活用（現状は大きな施設が無い） - 「eスポーツ」に特化した施設である必要はなく、潤沢な電源容量、及びインターネット回線基板が存在していれば良い。決めうちで作られるステージなどは使い勝手が悪いため、必要ない - 富裕層/訪日外国人にとって魅力的なコンテンツを用意する	施設運営者、官公庁		◎	○	✓				
	D-4	場の整備 - オフライン観戦、選手×ファン交流の場	・アクセスし易い観戦の場の整備 - 気軽に行けるというコンセプト（カップルや女性友達同士でも行ける） - 定期的な試合開催（週一回以上） - 好きなチーム/選手を見て、触れ合える - 公共施設等の開放 - 観戦の楽しさを提供していくところからスタート	施設運営者、官公庁		◎	○	✓				
	D-5	場の整備 - オンライン観戦の場	・試合観戦までの導線上のハードル引下げ - 観戦するプラットフォームの情報にありつたまでの導線、見つけてから登録などの手続きなどのハードルを下げる工夫 - TVのゴールデンでの放送 - 5G環境の整備・活用促進 - ゲームシステムに観戦リンクを組み込む	オンラインプラットフォーム運営者		◎			-	-	-	
	D-6	チーム/選手の人気を活用したファン拡大	・ゲーム内外でのグッズ提供 - ゲーム内でのプロチーム関連アイテムの配布（販売） - ゲーム側がプロチームと連携。リアルグッズなどはチームの努力による	チーム/選手、パブリッシャー		◎				-	-	-
	D-7	練習施設のフランチャイズ展開	・ゲーミングカフェをフランチャイズ展開する事で合理的な経営ができ、ファンに安く遊んでもらえる（中国や韓国ではフランチャイズのゲーミングカフェが多い） - 「健全性」、「公益性」を伴ったカフェをJeSUが公認することでフランチャイズ展開を支援	施設運営者、JeSU	○	◎			-	-	-	
	D-8	企業の福利厚生	・企業の福利厚生として、eスポーツを採用 - プレーするインセンティブ付け - 健康促進（頭の運動、ストレス解消など） - 関東 I T S の福利厚生メニューに e スポーツ関連を追加	企業		◎			✓			
E 法制度/ルール対応のハードル引下げ	E-1	IP利用・許諾に関するガイドラインの制定	・現状は大会やイベントを開くにしても、誰が一番最初に問い合わせたかが分からない事が多いため、IP全般について問い合わせられる窓口を整備 ・メディアでの取り上げについて、ガイドラインを制定 ・「報道」利用を目的とする映像使用について、CESA・JeSU・民放連間で個別許諾なく利用を認める申し合わせを行う ・CESA・JeSU加盟の各ゲーム会社が、ゲームタイトルごとに、個別許諾なく利用可能なタイトルのフィルタリング制度を構築する。 ・各eスポーツ大会において、大会主催時における報道受入れ（プレスへの映像提供、報道許可等）体制のガイドラインを構築し、JeSU主催大会をはじめとして、報道受入れ体制を整備していく - Win-winの関係構築の仕組み - ゲーム会社の先にも許諾を得る必要がある著作物に対する対応（スポーツなど） - まずは、IPホルダー及び大会主催者のニーズを把握し、IPホルダー⇄大会主催者の取り決め（報道における映像使用含む）について、標準化できるかどうか検討する - 上記各事項について、JeSUが主導して今年中に成果を出す	JeSU/（CESA）、パブリッシャー、官公庁	◎	◎	○	✓				
	E-2	PCバン、ゲームバー等へのJeSU公認制度導入	・PCバン、ゲームバー等開設へのJeSU公認制度の導入 - 風営法や著作権法に対する抵触ラインの調整 - パブリッシャーのIP許諾への柔軟な対応 - JeSU公認プロ選手への開放 - 「健全性」、「公益性」を柱とする公認制度とする - 上記各事項について、JeSUが主導して今年中に成果を出す	JeSU、官公庁		◎	○	✓				
	E-3	施設運営のガイドライン	・施設運営をするにあたり従うべきガイドラインの制定 - 風営法や著作権法への対策 - 上記の「JeSU公認制度」に対するガイドラインの用意	JeSU、官公庁		◎	○	✓				
	E-4	eスポーツイベントのガイドライン制定	・eスポーツイベントにおけるガイドラインの制定 - どのような基準を満たせば、風営法に抵触しないかの整理	JeSU、主催者、官公庁	◎	◎	○	✓				
	E-5	既存施設の開放	・契約や法的にeスポーツ大会・イベントに貸し出せない既存施設の開放	官公庁、施設運営者		○	○			✓		

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				提言内容のカテゴリ（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	エ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 - エ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 - 既存の学問が面白い触媒として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	JeSU、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） - eスポーツ親子セミナーの開催	大会主催者					◎		-	-	-	-
B 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	B-1	高齢者・障害者向けの生きがい創出プログラム	・老人ホーム・障害者福祉施設などで、ゲームの遊び方講座や、eスポーツチームの結成を通じたアクティビティを実施（ドイツではNPO団体が実施） - 活動経費の原資には、公的資金や企業メセナの資金投入を実施 - シルバーチームや老人ホーム対抗戦	官公庁、JeSU、施設運営者	○	◎		○		-	-	-	-	
	B-2	大会ボランティア	・大会でファンがボランティアで障害者の移動の手助けや事前に助けの必要な人がいないかをSNSで呼びかけるなどをする（ポーランドの大会では運営側とは関係のない自発的なボランティアが多数存在） - ボランティア登録制度の構築 - 既存ボランティアの活用	大会主催者、ファン、大学			◎	○		-	-	-	-	
	B-3	大会で使える公式コントローラーの開発	・障害者でも利用可能な公式コントローラーを開発 - 各コンソールメーカーが開発 ※メーカーによる自社開発・販売が業として成立するか、利用できる研究開発助成がないか、等を検討 - 別途リーグ開催 ・大会で使用できるコントローラーの基準の緩和 - 統一的なガイドラインの策定 - 電波法の改善が必須	パブリッシャー、大会主催者、官公庁			◎		○	✓				
	B-4	プレーオフの開催	・リアルスポーツのチームがeスポーツチームを所有し、リアルと同じようにプレーオフを開催（米国ではNBAがNBA2Kでリアルと同じようにプレーオフを開催） - 日本でもすでにパブリッシャー主導で一部実現 - リアルスポーツとeスポーツの公式戦同時開催 - リアルスポーツプレイヤーのeスポーツ参戦	大会主催者、パブリッシャー				◎			-	-	-	-
	B-5	都市対抗のリーグ	・都市対抗のリーグを設立（欧州ではCity Leagueと言う欧州の都市別で対抗するオンラインリーグが存在） - 県レベル、市町村レベル、学校レベルのチーム対抗戦の開催 - プロチームのフランチャイズ化	JeSU、チーム/選手、大会主催者				◎			-	-	-	-
	B-6	地方での大会用施設の設置	・地方の商業施設でミニアリーナを設置し、オンライン大会開催時にはそこにファンやプレイヤーが集まり参加する（米国ではウォルマートが地方の複数の施設にeスポーツスペースを設置） ・eスポーツの特性を活かしてオンラインでも大会開催が出来るように、各都道府県にJeSUや官公庁と連携してeスポーツ施設を設置 - オンラインの場合、チートの問題などが残るが、地方の施設に向いてもらう事で解決 - 全都道府県に必要最低限の設備を有する支部 = オンライン大会拠点を整備する	大会主催者、施設事業者、JeSU、官公庁	○	◎		○	✓					
	B-7	情報発信拠点の整備	・「eスポーツよろず相談所」ともいえる拠点を各地に整備 ・情報発信する機能があって、関係者がつながることができ、eスポーツに関する知見がネットワークを通じて集約され、誰もがアクセスできる窓口 - JeSU支部の設置をさらに促進すると共に情報ネットワークを整備する	JeSU、官公庁	◎			○						
C 「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	C-1	観光ツアー	・観光客向けにeスポーツ観光ツアーを開催（韓国ではソウル市主導でeスポーツ観光ツアーを定期開催） - 各媒体を活用した情報発信 - I Rとの連携	企業、官公庁			◎		○		-	-	-	-
	C-2	選手のビザ緩和	・eスポーツ選手のビザを緩和し、国内での活動をしやすくする。 ・ドイツのように、「x x歳以上」や「一定以上のレベルのチームに所属している事」など明確な基準を設ける - 特区の活用を図る - 入館管理局によるeスポーツプレイヤー申請を明白に行う	JeSU、官公庁			◎		○			✓		
	C-3	eスポーツのアニメ・映画化	・eスポーツのキャラクターを使ったアニメや映画の作成（Warcraftがキャラクターを使い映画化しており、世界でヒット） - スポンサーやパートナー等賛同者の募集	メディア、パブリッシャー					◎		-	-	-	-
	C-4	国際交流の場の設置	・選手やファン、eスポーツ関係者がアジアや世界と交流できる場を国内に作る - eスポーツセンターの創設（eスポーツの活性化に加え、国際交流を通じた教育・ビジネスの場ともなる） - カンファレンスイベントの開催 - TGSを活用 - PCメーカー店舗を活用	JeSU、企業	◎	○							✓	