

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）	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>大会のグレード制度の導入等、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</li> <li>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</li> <li>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催等)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をつくる</li> <li>クロスプレーを必須化することでプレイヤー数の増加を図る</li> </ul>	パブリッシャー、JeSU	○	◎				-	-	-	-
	A-2	どのデバイスからもプレー可能なグローバルタイトルの開発	<ul style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>世界的競争力を高めるための研究開発支援、企業の研究開発の国内企業への提供を前提として税制優遇策</li> <li>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</li> <li>クロスプレー対応・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ために、パブリッシャー各社の努力を求めていくべき</li> </ul>	パブリッシャー、官公庁		◎		○		-	-	-	-
	A-3	eスポーツに必要な技術への支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>世界的競争力を高めるための研究開発支援</li> <li>ゲームクリエイター志望者の留学支援制度など、ゲームクリエイターを増やすことにつながる取組を検討すべき</li> </ul>	JeSU、パブリッシャー/ディベロッパー	○	◎				✓			
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>国体、甲子園など地域対抗戦の正式競技化</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>eスポーツチームのフランチャイズ化によりeスポーツへ地域色を付加し、地域活性化につなげる</li> <li>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</li> </ul>	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>各国と連携し、ワールドカップを日本が主導開催する</li> <li>ファンの呼び込み効果（例：ラグビーワールドカップでは、ルール知らなくても観戦するライト層が増加）</li> <li>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）</li> <li>eスポーツ版オリンピックをJeSU主導で開催しても面白い</li> <li>大阪・関西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</li> <li>IEMなどを参考に大会設計を行うのも一案</li> </ul>	JeSU、大会主催者、パブリッシャー、官公庁	◎	◎		○		✓			
	B-3	テーマ別大会などの開催	<ul style="list-style-type: none"> <li>年齢別、性別、地域別、レベル別、などのテーマ別大会を開催</li> <li>ライトファンも見て楽しめる、理解しやすい様々なレベルの大会</li> <li>自分と同じくらいのレベルの人も出ていると、見ている側も楽しめる</li> <li>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も重要なので、どんな方でも参加する動機が持てる大会を増やしていく</li> <li>ユース、シニア、レディース、障がい者など各種大会を分かりやすく体系化し、関係団体等と連携し開催する</li> </ul>	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>戦前の早慶戦、現代の箱根駅伝のような、分かりやすい対抗戦を作ることで、ストーリーが生まれ、プレイヤーにスポットが当たり、キャラクターが浮かび上がる</li> <li>eスポーツ留学制度の整備(海外からの日本留学を含む。)を行う。</li> <li>日本からは、留学によって他国の言語と文化を学び、eスポーツ選手として日本の魅力を発信できる選手の育成を行うとともに、海外選手の日本への留学によって、日本における競技環境の進展を目指す</li> <li>B-2「eスポーツ世界大会の日本開催」が実現し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。</li> </ul>	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>eスポーツ専門学科を開設する専門学校との連携</li> <li>取材活動を通じた知見の蓄積</li> <li>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生かす</li> <li>全国メディア・地域メディアの連携</li> </ul>	大会開催者、メディア		◎				-	-	-	-
	B-6	プロ選手のセミナー・交流会	<ul style="list-style-type: none"> <li>若い人にプロがかっこいいと思ってもらい、かつ選手が成長できる場を提供</li> <li>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</li> <li>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</li> </ul>	JeSU	◎								✓
	B-7	実施時間の短い大会の開催	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存の大会は終日開催が多く、観客も疲れてしまう</li> <li>他スポーツのように、数時間で終わる大会を開催</li> <li>円滑な大会運営ノウハウの確立・共有</li> <li>ゲームディベロッパー側で、短時間モードを用意</li> <li>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し、運営にメリハリをつける</li> </ul>	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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</li> </ul>	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	・アマチュア選手を支え、プロスポーツ化の土台となる「実業団」制の推進 - 選手の収入確保の観点から、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など、 eスポーツ部活動を導入した企業へのサポートを提供する - プロリーグと実業団リーグを設け、既存のプロチームとの共存を図る	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最低年俸を設定する事で、選手の最低限の生活を保障する （中国や韓国のLoLリーグでは最低年俸が設定されている） - 年俸制を設定した会社または協会が保証金を払う	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	・日頃訪れる場所・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環境整備、現場担当者へのeスポーツについての啓蒙を進める	JeSU、施設運営者	○	◎			✓		
	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を期待 - プロまでの道にありあるべき、他者との対戦による鍛錬の場の充実 - 中学、高校における部活の練習場などでも貸し出す - 「健全性」、「公益性」を伴った施設をJeSUが公認することで整備を支援	JeSU、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 - オンライン観戦との差別化（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） - 富裕層/訪日外国人にとって魅力的なコンテンツを用意	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	・アクセスしやすい観戦の場の整備 - カップルや女性友達同士でも気軽に行けるというコンセプト - 定期的な試合開催（週1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きところからスタートする	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くまでの導線、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 - ゴールデンタイムの地上波放送 - 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 - パブリッシャーとプロチームが連携し、ゲーム内でプロチーム関連アイテムを販売する - リアルグッズの販売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	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ITS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・許諾に関する窓口の整備、 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、誰に最初に問い合わせたいかが分からない事が多いため、ゲームタイトル（IP）全般について問い合わせできる窓口を整備 ・各ゲーム会社（IPホルダー）による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の構築 ・メディアでの取り上げに関するガイドラインの制定 ・大会主催者による報道受入れ（プレスへの映像提供、報道許可等）体制のガイドラインの構築 - IPホルダーとIP利用者間にWin-winの関係を築ける仕組み - スポーツシミュレーションゲームなど、IPホルダーの先にも許諾を得る必要がある著作物に対する対応 - 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）の必要性から検討する場をJeSUとCESAが連携して設ける	JeSU（CESA）、パブリッシャー、官公庁	◎	◎		○	✓		
	E-2	eスポーツ練習場へのJeSU公認制度導入	・eスポーツ練習場開設へ向けたJeSU公認制度の導入 - 風適法に関連する論点整理が前提 - JeSU公認プロライセンス選手への開放によるレベルの底上げ - 「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制定、 施設へのJeSU公認制度導入	・施設運営を行うにあたり遵守すべきガイドラインの制定、JeSU公認制度の導入 - 風適法に関連する論点整理が前提 - 「健全性」、「公益性」を柱とする公認制度とする - JeSU公認プロライセンス選手による指導体制を構築、競技レベルを底上げ	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、風適法に抵触しないかの整理 - JeSUが主導して今年中に一定の成果を出す	JeSU、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		○		○			✓