

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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>奨学金の原資には企業メセナの資金投入を実施</li> <li>留学の促進等、eスポーツがもたらすメリットについて大学に理解を得る</li> </ul> </li> </ul>	JeSU、企業、大学	○	○	◎					✓	
	A-2	精神・身体ケアサービス提供	<ul style="list-style-type: none"> <li>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する（ドイツで実施）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツプレイヤー向け健康セミナーの開催</li> </ul> </li> </ul>	チーム、企業			◎		-	-	-	-	
	A-3	Eビデンス研究テーマへの助成	<ul style="list-style-type: none"> <li>「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側面や社会貢献について、社会に理解を促す                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Eビデンスの産業界での活用</li> <li>eスポーツチームの協力を仰ぎEビデンスを取得</li> </ul> </li> </ul>	企業、大学・研究機関、官公庁		○	◎	○	✓				
	A-4	教育カリキュラムへの導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>文科省が進めるプログラミング教育と絡めて教育現場にeスポーツを導入                             <ul style="list-style-type: none"> <li>コンピューターの知識向上に役立つなどのEビデンスの取得</li> <li>上記Eビデンスを発信</li> <li>学校におけるeスポーツのクラブ、部活動の指針作り</li> <li>プログラミング教育等との連動カリキュラムの作成</li> <li>eスポーツの伝道師としてプロプレイヤーの学校派遣</li> <li>ゲームの制作・実施を通じて「ロジカルシンキング」や「協調性」を学ぶ</li> <li>既存の学問が面白くなるカタルシストとして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</li> </ul> </li> </ul>	JeSU、教育機関、官公庁	◎		○	○					✓
	A-5	ブートキャンプの開催	<ul style="list-style-type: none"> <li>高校生とその親を対象にブートキャンプを開催し、親のeスポーツに対する理解を促す（米国ではRiot Gamesが開催）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツプロプレイヤーの派遣</li> <li>親子開催イベントからスタート</li> </ul> </li> </ul>	チーム/選手、パブリッシャー				◎		-	-	-	-
	A-6	大会への親の入場無料	<ul style="list-style-type: none"> <li>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（ドイツでは子ども1人につき親1人の入場が無料となる大会が開催）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ親子セミナーの開催</li> </ul> </li> </ul>	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>老人ホーム・障害者福祉施設などで、eスポーツ講座や、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）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>シルバーチームや老人ホーム対抗戦</li> </ul> </li> </ul>	JeSU、施設運営者、官公庁	○	◎		○	-	-	-	-	
	B-2	大会ボランティア	<ul style="list-style-type: none"> <li>大会来場者の中に、障害者の移動介助など助けの必要な人がいないかをファンがSNSで事前に呼びかけ、ボランティアでサポート（ポーランドの大会では運営側とは関係ない自発的なボランティアが多数存在）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>ボランティア登録制度の構築</li> <li>既存ボランティアの活用</li> </ul> </li> </ul>	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、採用	<ul style="list-style-type: none"> <li>障害者でも利用可能な公式コントローラーを開発                             <ul style="list-style-type: none"> <li>各コンソールメーカーが開発                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>※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、等も検討</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>大会で使用許諾されるコントローラーの基準の緩和                             <ul style="list-style-type: none"> <li>統一的なガイドラインの策定</li> <li>電波法への対応が必要</li> </ul> </li> </ul>	JeSU、パブリッシャー、大会主催者	○	◎			✓				
	B-4	プレーオフの開催	<ul style="list-style-type: none"> <li>トラディショナルスポーツチームがeスポーツチームを所有し、トラディショナルスポーツと同じようにプレーオフを開催（米国ではNBAがNBA2Kでプレーオフを開催、日本でもすでにパブリッシャー主導で実現）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>トラディショナルスポーツとeスポーツの公式戦同時開催</li> <li>トラディショナルスポーツプレイヤーのeスポーツ参戦</li> </ul> </li> </ul>	大会主催者、パブリッシャー				◎		-	-	-	-
	B-5	都市対抗のリーグ	<ul style="list-style-type: none"> <li>都市対抗のリーグを設立（欧州ではCity Leagueという欧州の都市別で対抗するオンラインリーグが存在）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>eスポーツチームのフランチャイズ化</li> </ul> </li> </ul>	チーム/選手、大会主催者				◎		-	-	-	-
	B-6	地方での大会用施設の設置	<ul style="list-style-type: none"> <li>地方の商業施設にミニアリーナを設置し、オンライン大会開催時にファンやプレイヤーが集い参加する（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）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>オンラインで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スポーツ施設を整備する（チート対策としても有効）                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>各地のJeSU支部が必要最低限の設備を有し、オンライン大会拠点を整備する</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	JeSU、大会主催者、施設事業者、官公庁	○	◎		○	✓				
	B-7	地方の情報発信拠点の整備	<ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツのことなら何でも分かり、かつ情報発信できる拠点を各地に整備                             <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> </ul> </li> </ul>	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>媒体を活用した情報発信</li> <li>IR（統合型リゾート施設）と連携</li> </ul> </li> </ul>	企業、官公庁			◎		○	-	-	-	-
	C-2	選手のビザ緩和	<ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ選手のビザを緩和し、国内で活動しやすくする                             <ul style="list-style-type: none"> <li>ドイツのように、「○○歳以上」や「一定以上のレベルのチームに所属している」など明確な基準を設ける                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>特区の活用を図る</li> <li>入国管理局によるeスポーツプレイヤー申請を明白に行う</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	JeSU、官公庁		◎			○			✓	
	C-3	eスポーツのアニメ・映画化	<ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツを題材にしたアニメや映画の製作（Warcraftがキャラクターを使い映画化し、世界でヒット）                             <ul style="list-style-type: none"> <li>スポンサーやパートナー等賛同者の募集</li> </ul> </li> </ul>	メディア、パブリッシャー				◎		-	-	-	-
	C-4	国際交流の場の設置	<ul style="list-style-type: none"> <li>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                             <ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツセンターの整備（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）</li> <li>カンファレンスイベントの開催</li> <li>東京ゲームショウを活用</li> <li>PCメーカー店舗を活用</li> </ul> </li> </ul>	JeSU、企業	◎	○							✓