

日本のeスポーツの発展に向けて ～更なる市場成長、社会的意義の観点から～

報告書概要

令和2年3月

eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会
(事務局：一般社団法人 日本eスポーツ連合)
(再委託先：KPMGコンサルティング)

eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会

【実施内容】

2019年9月～2020年2月にかけて、計5回の議論を実施。次の3点をとりまとめ。

○周辺市場・産業への経済効果を含めた国内のeスポーツ市場の長期目標の算出、海外主要国のeスポーツ発展経緯等の調査分析

○今後のeスポーツの更なる発展に向けて、中長期的に必要なアクションの提言

○eスポーツのもつ社会的意義を深化させるために、中長期的に必要なアクションの提言

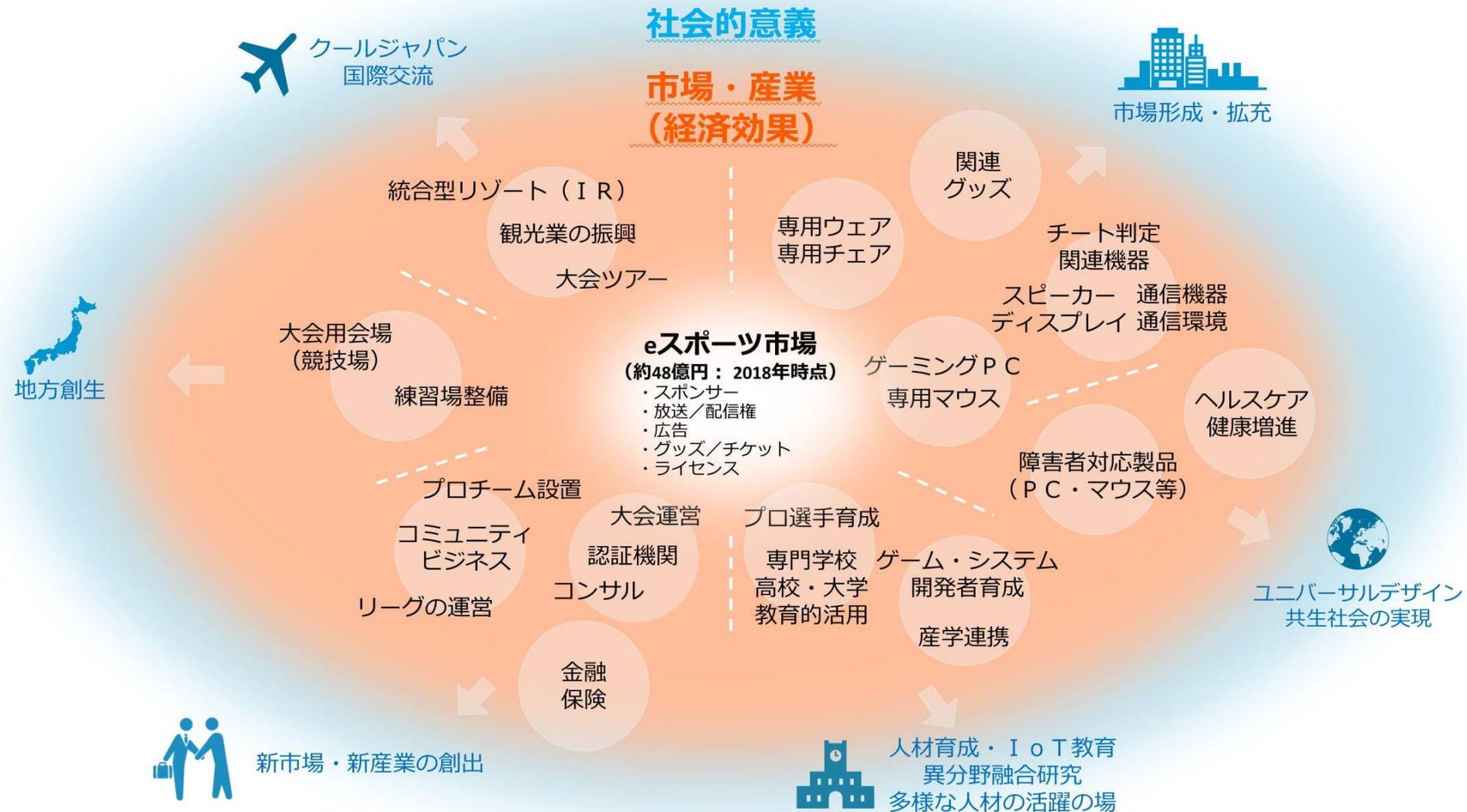
構成員（敬称略・座長以下五十音順）

中村 伊知哉	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授 <座長>
安生 健一朗	インテル株式会社 技術本部技術部長
加藤 貴弘	徳島県庁課長補佐（徳島県「eスポーツ」推進タスクフォース・主宰）
小林 大祐	日本テレビ「eGG」プロデューサー
杉山 賢	ゴールドマン・サックス証券株式会社 投資調査部 ヴァイス・プレジデント
高井 晴彦	一般社団法人日本旅行業協会 国内・訪日旅行推進部長
高木 智宏	西村あさひ法律事務所 パートナー弁護士
高橋 義雄	筑波大学大学院スポーツ健康システム・マネジメント専攻 准教授
田中 栄一	国立病院機構八雲病院 作業療法士
谷 加奈	プロeスポーツ選手（ためかな）
谷口 一	プロeスポーツ選手（ときど）
田原 尚展	C4LAN 総合プロデューサー
友利 洋一	株式会社XENOSZ代表取締役（SCARZ）・チームSCARZ 代表
豊田 風佑	一般社団法人Gaming Community Network 代表
松本 順一	株式会社JCG 代表取締役
山地 康之	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長

【オブザーバー】

KPMGコンサルティング
経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課
内閣府 知的財産戦略推進事務局
総務省 情報流通行政局 情報流通振興課
消費者庁 表示対策課
スポーツ庁 政策課

eスポーツの経済効果と社会的意義

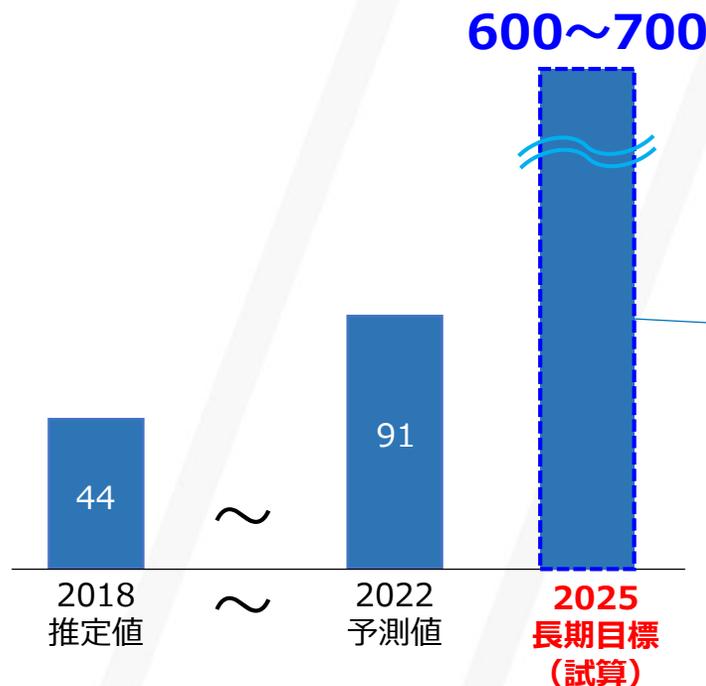


経済産業省Webサイトより

直接市場の市場規模（長期目標）

検討会での討議の結果、直接市場における長期目標は、2025年に600-700億円とする
更に、この目標に留まらず、2025年以降も市場規模を拡大させる余地があることを確認した

日本における直接市場の予測と長期目標（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」

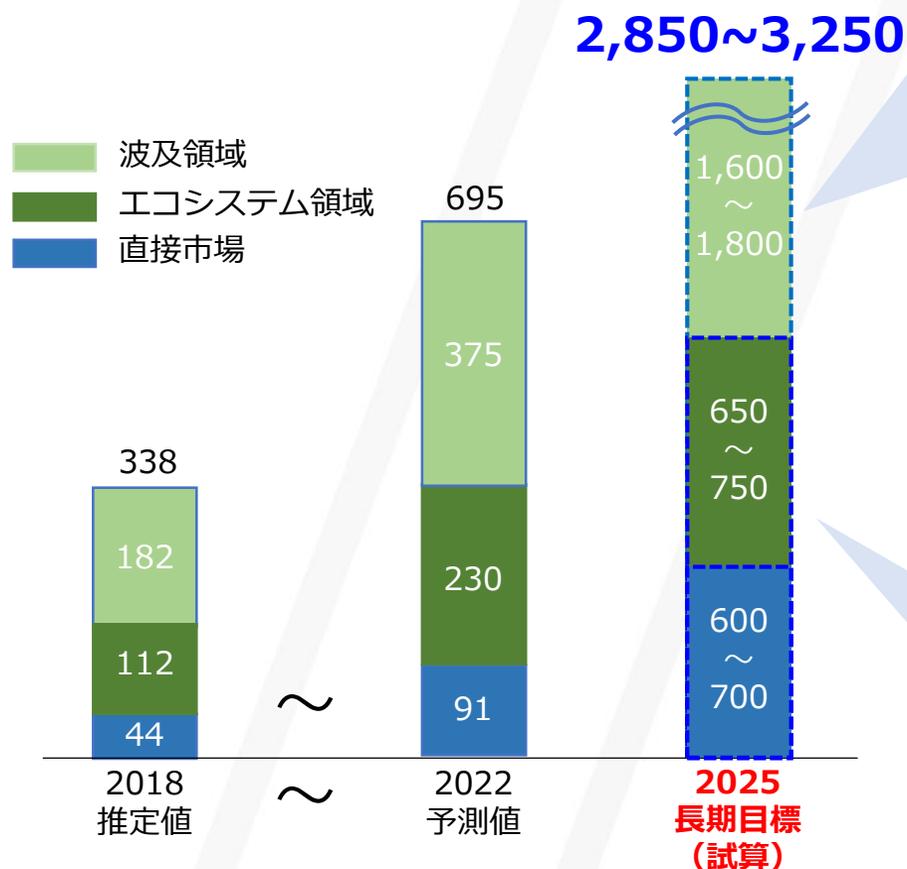
直接市場：大会、チーム運営等による収入（スポンサー・広告、放送・配信権、グッズ・チケット、著作権許諾等）
エコシステム領域：イベント興行を中心としたビジネス（観戦、視聴、機器購入、建設事業、イベント開催等）
波及領域：イベントの集客力等を活用したビジネス（飲食サービス、小売、情報通信等）

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

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か算出する仕組み）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)

長期的な日本のeスポーツ市場の成長に向けた提言

検討会での討議の結果、市場成長に向けた提言をまとめた（詳細は別紙2を参照）

成長施策分類	提言番号	提言（施策案）
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）
	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
	A-3	eスポーツに必要な技術への支援
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
	B-2	eスポーツ世界大会の日本開催
	B-3	テーマ別大会などの開催
	B-4	スター選手の輩出 - スターの原石発掘
	B-5	大会運営・番組制作ノウハウの獲得促進・蓄積
	B-6	プロ選手のセミナー・交流会
	B-7	実施時間の短い大会の開催
	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
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
	C-2	リーグ等での最低年俸の適用

成長施策分類	提言番号	提言（施策案）
D ファンのコア化	D-1	場の整備 - 遊びの場
	D-2	場の整備 - プレーの場
	D-3	場の整備 - 大規模イベントの場の整備
	D-4	- オフライン観戦、選手×ファン交流の場
	D-5	場の整備 - オンライン観戦の場
	D-6	チーム/選手の人気を活用したファン拡大
	D-7	企業の福利厚生
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
	E-2	eスポーツ練習場へのJeSU公認制度導入
	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
	E-4	eスポーツイベントのガイドライン制定
	E-5	既存施設の開放

社会的意義実現に向けた提言

検討会での討議の結果、社会的意義の実現に向けた提言を、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まとめた（詳細は別紙3を参照）

社会的意義分類		提言番号	提言（施策案）
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
		A-2	精神・身体ケアサービス提供
		A-3	エ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	大会への親の入场無料
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
		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、採用
		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	地方の情報発信拠点の整備
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
		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

(参考) 「第2期スポーツ基本計画」で定義する「スポーツの価値」

～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。

今後の検討事項・未来に向けたメッセージ

検討会での討議の結果、今後も検討していく事項および未来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

以 上