

第5回『eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会』

日 時：2020年2月18日（火）15:00～17:00

場 所：東京証券会館 9F

参加者：【委員】

中村伊知哉（座長）、安生健一郎、加藤貴弘、小林大祐、杉山賢、高木智宏、田中栄一、
谷加奈、谷口一、友利洋一、豊田風佑、松本順一、山地康之

※欠席 高井晴彦、高橋義雄、田原尚展

【オブザーバー】

一般社団法人日本旅行業協会 国内旅行推進部 副部長 大瀧聡

KPMG コンサルティング、経済産業省、内閣府、スポーツ庁 ※総務省、消費者庁欠席

議 題：報告書について、検討会終了後の活動について

形 式：フルオープン

〈討議要点〉

- ・ 事務局より、検討会全体の議事と今回の検討会の討議テーマを確認した。
- ・ 議事（2）報告書について、事務局より説明し、以下の意見が出された。
 - 直接市場の規模が目標の通り 2025 年に 600 億円から 700 億円になったとき、具体的に社会はどのようなイメージできるように、こういう社会を e スポーツにおいて創る、あるいはみんなで思い描いていく、というメッセージを発信すべき
 - 市場規模が目標に達し共生化が進んだ社会が、未来像としてどうあるべきかまで踏み込んで記載してもらいたい。日本らしい e スポーツとして、地域に根ざして裾野が広く、大きな賞金が懸っているわけではないが大きな楽しみがあり、e スポーツがあるからとても幸せな社会ができている、というようなメッセージが発信できるとよい
- ・ 事務局より検討会終了後の報告書の最終案は座長に一任いただくことを委員に確認し了承を得た。
- ・ 議事（2）検討会終了後の活動について、事務局より説明し、以下の意見が出された。
 - 成長提言の法制度、およびガイドラインの策定について、官民がいる場で議論を進めればなんらか成果が出る。知的財産に関するルールやガイドラインの策定は早期に議論のプロセスに入るべき。パブリッシャーも加えて話し合いの場をつくればアクションできる
 - 提言について、アクションまで詰めきれていない部分がある。検討会委員は得意分野で分科会を行い、提言に対する進捗を確認したり結果を公表したりするとよい。課題を設定しそれぞれの仕事、立場で宿題として持ち帰ることが必要
 - ジャパン e スポーツレポートのような、世界や日本の e スポーツがここまで来た、という実例や

ビジュアルを含めた白書を発行するとよい

- 全国での検討会の成果を周知するセミナーにおいて、大会主催者に伝えたいのが法整備の最新の状況。法的な周知をしていくことが必要
- e スポーツに非常に関心の高い人の学校コミュニティを作り、共同カリキュラム作りや、学校での活動が発展するような仕組みを整えたい
- 幅広い分野の研究者や有識者のコミュニティを作り、e スポーツの社会的な位置づけを高めるような、あるいは一般の方々の不安を取り除くような研究や議論、実証をおこないたい
- ・ 本検討会終了後も、事務局より委員に招集をかけ、相談や今後の協力要請の場を作ることを委員に確認し了承を得た。
- ・ 座長より総括を行い閉会とした。

〈参考：自由討議内容〉

[報告書について]

- (2月13日に発表された KADOKAWA Game Linkage の e スポーツ調査レポートとの関係について) 本検討会の市場調査パートは 2019 年 12 月までの情報で議論を重ねてきており、数字自体は練り直さないものとする。
- (第 5 章 5-3. について) 地方自治体は、官公庁ではあるが規制や予算、税制とはあまりリンクせず、どちらかという地域住民と一体となって地域活性化の取り組みの中で e スポーツを活用していく、という記載があってもいい。
- e スポーツは本来プレーヤーのものであり、e スポーツを健全に、責任を持って推進していくというアクションはプレーヤーが担うべき。そのようなアクションがあってもいい。
- (第 3 章 3-1. (①-1) について) 黎明期に個人でのプレーから LAN パーティーや PC バンを通じてコミュニティが形成されるというのは違和感がある。e スポーツならではの、オンラインを活かした繋がりやリアルな生活でのゲームを使った繋がり、コミュニティの強化といったことがあるとわかりやすい。
- (第 5 章 5-2. 3 について) e スポーツの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について) 義務教育現場への e スポーツの導入について、教員はどのようなスキルがあるべきか、教育者としてのカリキュラムや教職課程にまで踏み込んだ内容が盛り込まれていると実現に向かって動きやすい。
- (第 6 章について) 市場規模が 600 億円から 700 億円になったときに、具体的に社会はどうなっているのかイメージできるように、こういう社会を e スポーツにおいて創る、あるいはみんなで思い描いていく、という章にするとよい。
- 市場規模が目標に達し共生化が進んだ社会が、未来像としてどうあるべきかまで踏み込んでもらいたい。競技性やエンタテインメントでは日本は遅れているが、日本らしい e スポーツとして、地域に根ざして裾野が広く、大きな賞金が懸っているわけではないが大きな楽しみがあり、e スポーツがあるか

らとても幸せな社会ができています、というようなメッセージが発信できるとよい。

- (第3章 3-1. について) ファンがプレーヤーのように読み取れる。スポーツにおいて、プレーはしないが観ることが好きという人を増やしていくことが市場を大きくするための課題。観るだけの人はプレーする人は特性が違うので分けて考えるべき。
- (第2章について) 直接市場にインゲームアイテムが含まれているかどうか。賞金をメインで考えているチームは少なく、スポンサー費やインゲームアイテムで収入をあげるチームがかなり多い。
- チームにとってスポンサー収入や物販以上に、インゲームアイテムの収入は大きく、eスポーツという環境をつくる上で、もしくはチームオーナーがチームを継続させる上では非常に重要な要素である。
- 障がい者が一緒に参加できる大会において、障がいには様々あることから、大会運営側にどのような配慮が事前に必要なのか、スタートアップマニュアルがあるとよい。
- 情報発信拠点について、情報の共有だけでなく、エンドユーザーから吸い上げ、メーカーや大会運営に届くように押し上げられるとよい。
- 市場規模を 600 億円から 700 億円にするために成長施策提言シートの内容を頑張らなければならない。特に「E 法制度/ルール対応のハードル引下げ」部分がさらに前進すること、また産業が頑張るために、JeSU、学校教育関係、官公庁がサポートすることを期待する。
- 報告書のまとめとして、市場規模は前面に出るため産業面でのメッセージは伝わる。また社会的意義において、eスポーツで社会が幸せになる、というのは、日本モデルとしてeスポーツが目指す先にあるのかもしれない。

[検討会終了後の活動について]

- 成長提言の法制度、およびガイドラインの策定について、官民がいる場で議論を進めればなんらか成果が出るのではないかと。知財に関するルールやガイドラインの策定は早期に議論のプロセスに入るべき。加えてパブリッシャーも加えて話し合いの場をつくればアクションできるのではないかと。
- 提言について、アクションまで詰めきれていない部分がある。検討会委員にて得意分野で分科会ができるとうい。
- 年に1回、提言に対する進捗を確認したり結果を公表したりする分科会があるとよい。
- 定期的に集まり進捗を確認するのであれば、本検討会の委員は、課題を設定しそれぞれの仕事、立場で宿題として持ち帰ることが必要。
- ジャパン e スポーツレポートのような、世界や日本の e スポーツがここまで来た、という事例やビジュアルを含めた白書を発行するとよい。
- 全国での検討会の成果を周知するセミナーにおいて、大会主催者にお伝えしたいのが法整備の最新の状況。法的な周知をしていくことが必要。
- 本報告を受けて、学校コミュニティをつくりたい。eスポーツに非常に関心の高い方々の連絡組織を作り、共同カリキュラム作りや、学校での活動が発展するような仕組みを整えたい。
- 本報告を受けて、研究者のコミュニティをつくりたい。幅広い分野の研究者や有識者が集まり、eスポーツの社会的な位置づけを高めるような、あるいは一般の方々の不安を取り除くような研究や議論、

実証をおこないたい。

- 障がい者や高齢者の大会参加において、特殊なコントローラーが必要な場合にレンタルサービスを行う拠点を作っていきたい。
- 社会福祉の高齢者や障がいの分野で、今後整備されていく情報発信拠点を支える、相談できる受け皿を作っていきたい。

以上