

令和4年7月

R4年度 eスポーツ検討の進め方

検討会の設置

趣旨

eスポーツは、年齢や性別・国籍・障害等の壁を超えて誰もが参加出来るコンテンツとして注目されている。

日本においても、2019年に茨城国体で文化プログラムとして採用されたことを契機に社会的な認知が高まり、市場規模やファン数は年々拡大している。

こうしたeスポーツが持つ特性や可能性を踏まえ、地域課題解決に向けた今後のeスポーツの方向性について、関係者や有識者の観点から議論する「eスポーツ推進検討会」を設置する。

[50音順]

委員

氏名	所属・役職
折田 楓	(株)merchu代表
金井 庸 泰	兵庫県eスポーツ連合副会長
中島 賢 一	NTT西日本(株)イノベーション戦略室 担当課長
朴 延	(公財)ひょうご震災記念21世紀研究機構 主任研究員
松尾 巖 潔	神戸電子専門学校 学務グループリーダー

年間スケジュール

- 2022年 7月22日 **第1回検討会の開催**
[取組の方向性等の意見交換]
- 2022年 10月～11頃 実証事業の実施
- 2022年 11月頃 **第2回検討会の開催**
[今後の方向性(素案)]
- 2022年 12月頃 **第3回検討会の開催**
[今後の方向性(とりまとめ)]
- 2023年 1月～3月 オンラインセミナーの開催

検討の方向性(論点の整理)

- eスポーツの特性等を踏まえ、当検討会で議論する内容を **3つの論点に整理**

eスポーツの現状・特性・経済効果

現状

- ・ 一部ではゲーム=悪のイメージ
- ・ とりわけeスポーツが盛んな国(米国、中国、韓国等)に比べ本国では裾野が広がっておらず黎明期といえる

特性

- ・ 年齢や性別、国籍等を問わず誰もがともに楽しめる
- ・ オンラインによりリアルタイムで対戦や観戦が可能

経済効果

- ・ eスポーツの国内市場規模は2020年時点で 約66.8億円
- ・ eスポーツの国内ファン数は2020年時点で約686万人
- ・ 今後も更なる成長が見込まれる

第1回検討会でご議論

【論点1】

なぜeスポーツを推進する必要があるのか

- ・ eスポーツで育成される資質
- ・ eスポーツがもたらす経済効果 等

【論点2】

取組の方向性

- ・ 取組例と期待できる効果
- ・ 実証事業の内容

次回以降検討

【論点3】

行政がどのような形でeスポーツに関わるべきか

- ・ eスポーツの牽引や裾野拡大
- ・ ゲーム依存対策 等

論点1 なぜeスポーツを推進する必要があるのか

- 「ゲームはダメなもの」という偏見が少なからず残存
- まずは、eスポーツがもたらす効果などの**社会的意義**を**明確化**する必要がある



経済効果

▶ イベント興業による経済波及効果

ゲーム会社やスポンサー、会場施設等への経済効果はもとより、飲食、小売り、情報通信、旅客輸送等へ波及。eスポーツの聖地としてブランドが確立すれば、定期的にイベントが開催されるようになり、恒久的な経済効果を生む。



育む資質

▶ チームワークや論理的思考力

とりわけオンライン接続によりチームでプレーするソフトでは、リーダーシップやコミュニケーション力の育成に寄与。

▶ スキル向上のプロセスの会得

練習→実践→反省→練習・・・を反復することで、徐々にスキルが向上する。こうした自己研鑽のプロセスは、eスポーツだけでなく仕事や勉強などにも応用できる。



活力の創出

▶ 起業・創業の活性化

市場規模の成長に伴いビジネス参入の契機が拡大。県内のスタートアップ創出に寄与。

▶ 交流人口の拡大

誰もが楽しめるという特性から幅広い層への普及が期待。その中で生まれる人と人とのつながりにより活力を創出。

論点2 取組の方向性

地域活力の創出

➤ 地域性を活かした小規模イベントの開催

- ・交流人口の拡大 ・観光コンテンツの創出
- ・兵庫の魅力発信

➤ 体験施設の整備

- ・地域の交流拠点創出
(空き家、空き店舗の有効活用)

インバウンド効果

➤ 世界規模の大会誘致

- ・多大な経済効果
- ・eスポーツ聖地としての認知度向上

➤ PCバン※の整備

- ※ゲーミングPC等を多数整備した本格的なeスポーツ施設
- インバウンド向け観光コンテンツ創出
(ナイトカルチャー)

eスポーツ都市として
兵庫ブランドを確立

人材の育成

➤ イベント企画や運営等への学生参画、学生主体のイベント開催

(eスポーツ市場の担い手育成)

➤ eスポーツ甲子園など全国規模の学生向け大会の開催・誘致

- ・部活動を通じた人間形成
(リーダーシップ、コミュニケーション力の育成等)

新産業・雇用創出

➤ スタートアップの新規参入

➤ 県内企業の事業参画

- ・企業の集積 ・新事業の創出
- ・雇用機会の創出(若者の県内定着)

実証事業の考え方

- 先述の取組例のうち、R4年度は「地域性を活かした小規模イベント」を実証事業として実施

eスポーツの特性等

- 年齢や性別、国籍等を問わず、誰もがともに楽しめる
- オンラインによりリアルタイムで対戦や観戦が可能
- 多大な経済効果(2020年の国内市場規模は66.8億円、ファン数は686万人と推計され、今後更なる成長が見込まれる)



兵庫の特性

- 五国各地域の個性豊かな文化や資源
- 有馬、城崎、湯村など全国有数の温泉地
- 姫路城をはじめとする歴史的文化遺産
- 清酒、皮革、手延素麺、かぼん等の地場産業

eスポーツ×兵庫 実証事業を実施

方向性

誰もが楽しめるという特性や市場規模・ファン数等に着目し
兵庫の魅力向上や**地域振興を主眼**にした実証事業を実施

視点1

地域性を盛り込んだ足を運びたいイベントの実施

視点2

eスポーツを通じた兵庫の魅力発信

開催方針

【コンセプト】

地方部×eスポーツによる地域活性化

【開催時期】

令和4年10月・11月頃

【実施手法】

県：民間＝1：1の負担により公民連携で取り組む
(連携する事業者はプロポーザルにより公募)

実証事業の方向性

視点1

地域性を盛り込んだ足を運びたくなるイベント

取組例

- ・ 温泉地、大学、商店街等での開催
- ・ プレイヤーはオフライン参加を中心に募集
- ・ 主に10代～20代に求心力のあるタイトルから候補を選定
- ・ 各拠点にゲスト等を招聘
- ・ 兵庫の魅力発信ブースやeスポーツ体験施設ブースを併設
- ・ 県内eスポーツ専門学校や高校等の生徒も大会運営に参画

視点2

eスポーツを通じた兵庫の魅力発信

取組例

- ・ 対戦の様子は実況とともにYouTube等でライブ配信
- ・ MCやゲストによる兵庫の魅力紹介
- ・ 賞品は県の地場産品等を調達し、上位入賞者に授与
- ・ 2拠点程度会場を設けてオンライン接続