

関西企業フロンティアNEXT

Vol.26

eスポーツ市場への中小企業の参入可能性

令和5年6月16日

近畿経済産業局
総務企画部 中小企業政策調査課
産業部 サービス産業室



目次

はじめに

第1章 eスポーツ市場の広がり	P.4
第2章 eスポーツ市場への参入事例	P.10
第3章 自治体目線でのeスポーツの魅力	P.24
第4章 eスポーツ市場参入のメリット・今後の可能性	P.30

おわりに

はじめに

日本では5年ほど前に若い世代を中心に広まり、近年では世代・性別を超えて認知度の高まるeスポーツ。

その市場規模は、2024年には世界で1,940億円(※)になると予測され、様々な分野への波及が期待されています。また、日本国内でも、2025年の大阪・関西万博を見据えて内閣官房が策定する「2025年大阪・関西万博アクションプランVer.3（2022年発行）」において、“大阪・関西万博と連携したeスポーツの発信”が盛り込まれるなど、eスポーツへの期待が徐々に高まっています。

管内企業や自治体へのヒアリングを通じ、関西でのeスポーツ市場の広がりや黎明期ではあるものの、人材育成の観点でのメリットや新事業としての兆しを見いだす企業事例、また地域の魅力向上や福祉の観点でeスポーツの活用可能性に着目している自治体の取組事例等が明らかになりました。

そこで今回の関西企業フロントラインNEXTでは、**関西におけるeスポーツの広がりや現状を把握し、eスポーツを活用することの効果・課題、その先の地域産業への波及効果を考察**しました。

本レポートが新規事業のきっかけを探索する企業や、地域・社会課題解決の手法を探る自治体のヒントとなりましたら幸いです。

(※) [「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～」\(eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会\(経済産業省令和元年度新コンテンツ創造環境整備事業\(eスポーツに係る市場規模等調査分析事業\)\), 2020年\)](#)

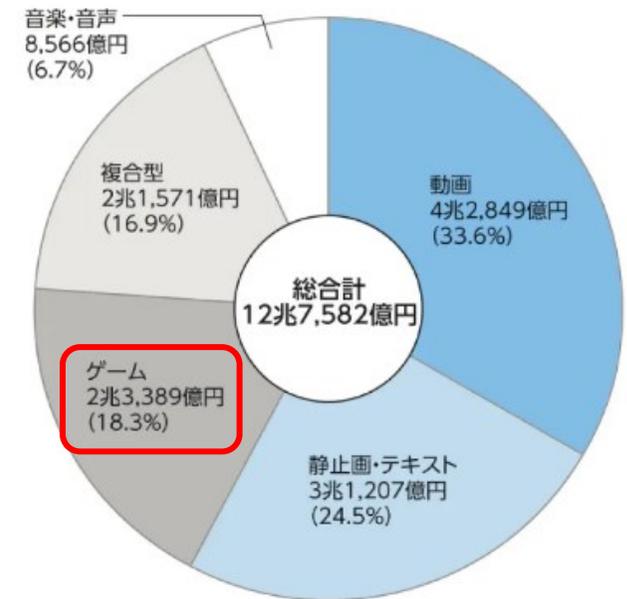
第1章 eスポーツ市場の広がり

1-1： eスポーツとは（コンテンツ産業のひとつとして）

- ✓ 日本はアニメ、ゲーム、漫画などの恵まれたコンテンツ産業を有しています。
- ✓ 2021年の日本のコンテンツ産業の市場規模は12兆7,582億円で、そのうちゲーム産業の市場規模は2兆3,389億円と約18.3%を占めています。ゲーム産業と関連の深いeスポーツ市場は、更なる拡大に向けて大きなポテンシャルを有していると考えられます。



【コンテンツ産業の市場規模(2021年)】

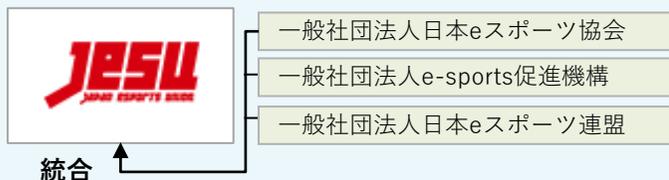


引用：「デジタルコンテンツ白書2022」（一般財団法人デジタルコンテンツ協会,2022年）より当局加筆

1-2：eスポーツの認知度

- ✓ eスポーツは、1980年代にコンピューターゲームが誕生し、数多くの大会が開催されたのが発展の起源と言われています。2000年には「eスポーツ」という単語が使われ始めました（※1）。
- ✓ 2018年は日本における「eスポーツ元年」と言われています。eスポーツの発展を目指す「一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU）」の発足や、大手キーテレビ局による地上波放映、eスポーツチーム運営等もこの頃に始まりました。
- ✓ 2022年の調査では「eスポーツ」の認知度はますます向上しており、全体世代平均で約71%の人がeスポーツを知っている（「詳しく知っている」or「聞いたことがある」）と回答しています。
- ✓ 性別・年代別で見ると、男性の方が認知度は高く、特に10代男性の認知度は約83%です。

➤ 一般社団法人日本eスポーツ連合の発足



➤ アジア競技大会で金メダル獲得

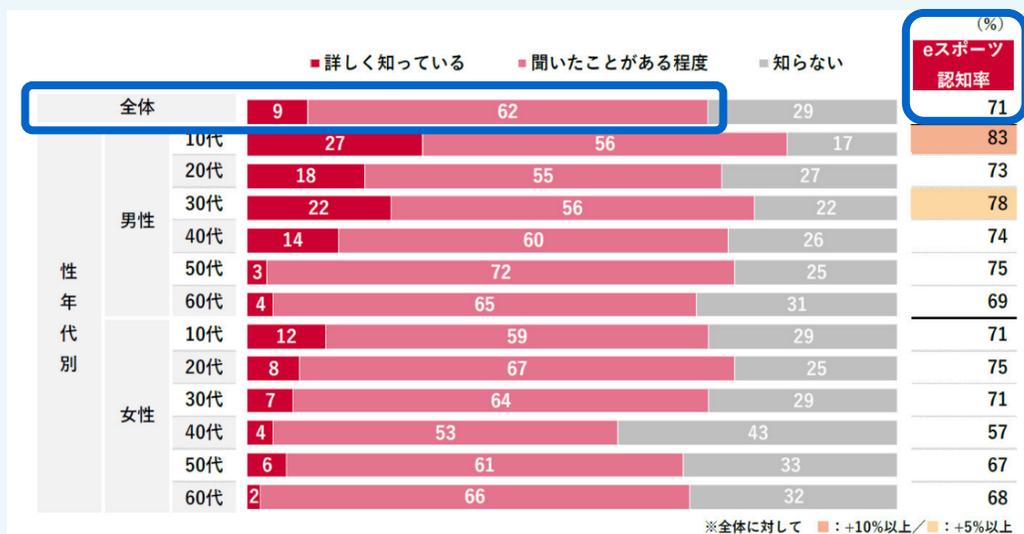


第18回アジア競技大会デモンstrーション競技
eスポーツ日本代表 初の金メダル獲得

引用：一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU）ホームページ
https://jesu.or.jp/contents/news/news_detail_180902/ より

【2022年 日本におけるeスポーツ認知度調査】

※ n = 1200、各性・年代 n = 100

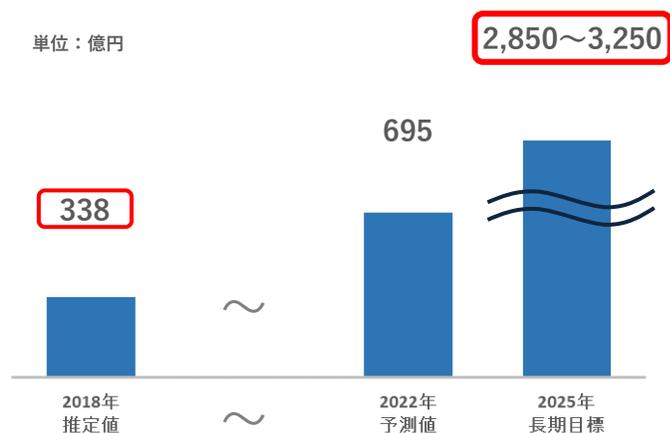


引用：「eスポーツに関する調査」（株式会社ロイヤリティマーケティング、2022年）より
 当局にて加筆

1-3：日本国内のeスポーツ関連市場規模

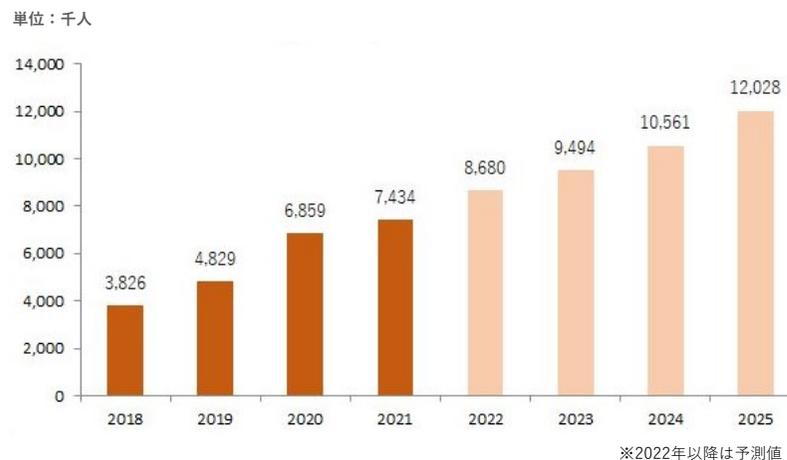
- ✓ 2022年の日本国内のeスポーツ関連市場（※1）規模は約700億円に迫っています（2020年3月時点予測値）。
- ✓ 2025年には、関連市場への経済効果も含めて約3,000億円の市場規模が目標とされています。
- ✓ 賞金額の大きなeスポーツ大会の実施についても、景品表示法や刑法における賭博罪などの法解釈が整理され、ガイドラインやマニュアルにより安心・安全な大会ができるよう整備されており、総来場者数が2日間で2万6千人を超えるイベントが開催される（※2）など、プレーヤーだけでなく、大会やイベントの視聴ファン数も拡大しています。

【国内eスポーツ関連市場規模】



出典：「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～」（eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会, 2020年）
より当局加筆

【日本eスポーツファン数(試合観戦・動画視聴)】



出典：「日本eスポーツ白書2022」（角川アスキー総合研究所, 2022年）

（※1）関連市場：直接市場+エコシステム領域+波及領域（P.9参照）

（※2）2022 VALORANT Champions Tour Challengers Japan Stage2 @さいたまスーパーアリーナ

1-4：近畿のeスポーツ関連施設

✓ 近畿管内でもeスポーツ関連施設が続々とオープンしており、また2023年3月には大阪で動員数1万人以上の有観客大会が実施される（※）など、eスポーツへの関心の高まっています。

【ISR e-Sports】
日本初の60歳以上専用施設

【eSPARKLe KOBE】
NTT西日本が運営する施設

【BAR DE GOZAR】
有馬温泉でeスポーツを
観戦できるバー

【エスポラボ福井】
福井県内初のeスポーツ施設

【滋賀県エデュティメントパーク】
滋賀県初のエデュティメント施設

【e-Sports Café ggs】
姫路発のeスポーツカフェ

【サンガスタジアム by KYOCERA】
スタジアムの4階にあるeスポーツ施設

【eSPORTSアリーナKOBE三宮】
ジョーシンが運営するアリーナ施設

【京都タワーホテルe-sportsルーム】
京都初、eスポーツに特化した宿泊部屋

【esports stage EVOLVE】
宇宙船をモチーフにした近未来的な
プレイ環境を提供

【REDEE】
ゲームで学べるデジタル教室

【eスタジアム 泉佐野】 (P.33)
泉佐野市が運営するeスポーツ施設

【eスタジアム いずみ】
コミュニティ形成、価値共創のひとつの
コンテンツとしてのeスポーツ施設

【eスポーツスポット 大東】 (P.27)
市民交流のツールとしての
eスポーツ体験施設

【eSports ARENA ASH WINDER】 (P.14)
日本最大級の本格eスポーツ施設

【eスタジアム なんば】 (P.34)
南海電鉄が運営するeスポーツ施設

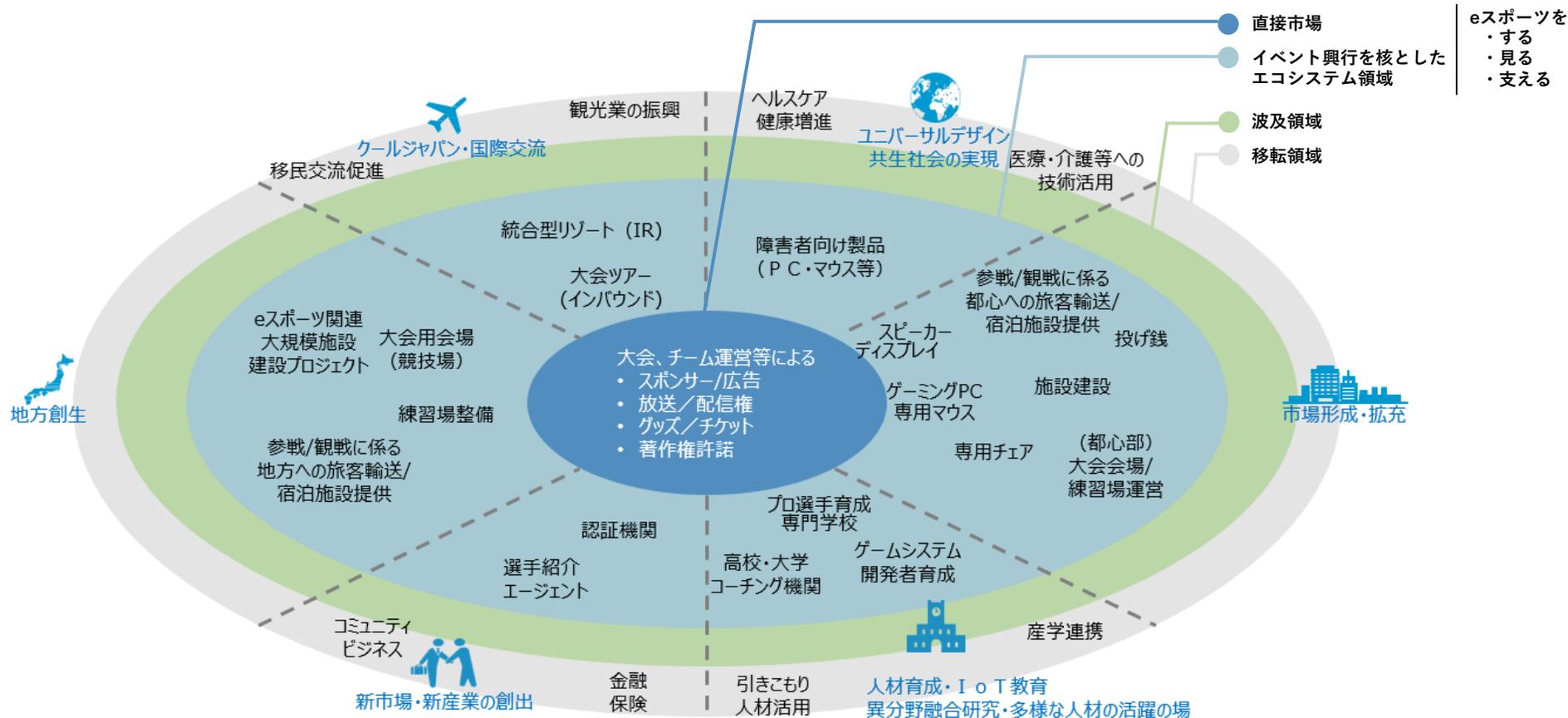
【esports hotel e-ZONE~脳空間~】
日本初のeスポーツ特化型ホテル

注：近畿の全てのeスポーツ関連施設を掲載できているわけではありません。

(※) VALORANT CHALLENGERS JAPAN SPLIT 1 PLAYOFF FINALS
2023年3月 @インテックス大阪

1-5 : eスポーツ市場の全体構成

✓ eスポーツ市場は、大会やイベント興行による直接市場を中心として、選手の育成や観戦、イベント運営を支える事業等、幅広い分野でビジネスが展開されており、周辺産業への大きな波及効果や市場拡大が期待されています。



第2章 eスポーツ市場への参入事例

2-1. eスポーツ市場への参入事例 – イベント興行を核としたエコシステム領域

- ✓ 第2章では、企業のeスポーツ市場参入事例の一部を、参入領域ごとにご紹介します。
- ✓ まずはプロeスポーツチーム運営やイベント運営、プロ選手の育成を行う企業事例です。
- ✓ eスポーツを知り尽くしたプロ選手による起業、自社のノウハウを活用した新規参入事例など、アプローチは多岐にわたります。



2-1-1. 企業事例（1）eスポーツイベント運営（株式会社PACkage）

eスポーツ市場参入：2018年～

eスポーツの更なる発展に向け、自治体・企業と連携した大規模eスポーツイベントの開催を目指す



参入のきっかけ

- ・ 同社社長はeスポーツのプロチームで選手、マネージャーを務めていた人物。
- ・ 大学在学時にeスポーツイベントの企画運営、プロチームの運営を本業として起業。

事業内容

- ・ eスポーツイベントの企画運営、プロチーム運営、専門学校への講師派遣等の事業を展開。

ビジネスモデル

- ・ 同社社長が元eスポーツプロ選手で、日本eスポーツ連合（JeSU）大阪支部の理事も務めていることからeスポーツ分野の経験、知見が深く人脈も広い。
- ・ イベント運営の拠点となる施設は敢えて保有しない。そうすることで開催地の縛りが無くなるなど機動性が上がり、しがらみも無い。
- ・ eスポーツプレイヤーが主体となってイベント企画・運営事業を進めることにより、eスポーツプレイヤーやファンを介してイベント告知等の場面で協力や応援を得やすく、事業計画がスムーズに進んでいると感じる。

今後の展望

- ・ 大阪・関西万博を見据え、2025年に1万人規模のeスポーツイベントを主催することが目標。徐々に同社が主催するイベントの集客規模を拡大し、2025年に向けてeスポーツの盛り上げを広げていきたい。

参入ポジショニング

エコシステム領域
イベント興行
を核とした

する

- ・ プロチーム運営

見る

- ・ イベント運営

支える

- ・ 選手育成
- ・ 講師派遣

波及領域

移転領域

株式会社PACkage

- ・ 設立：2018年2月 ・ 従業員数：12名 ・ 資本金：2,230万円
- ・ 所在地：大阪府箕面市 ・ 業種：サービス業（イベント企画・運営）
- ・ URL：<https://package-inc.com/>



eスポーツを通じたIT分野のプロフェッショナル人材育成



参入のきっかけ

- eスポーツの盛り上がりが見られる中、**人材派遣業**を行う会社にとって20～30代の**人材の互換性**があると考え、2020年頃に**eスポーツ業界への参入**を検討。

事業概要

- 人材派遣業として、家電量販店や携帯電話販売店に人材を派遣。
- eスポーツのプロプレイヤー、マーケター、マネージャー等で結成した「HIT gaming」の**運営、選手育成、リーグ戦などのイベント開催**を実施。
- **人材派遣業のため、人材の育成に強み**を持つ。eスポーツプレイヤーを採用し、人間性を育み、一人前のプロeスポーツプレイヤーとし育成する。

ビジネスモデル

- 2022年6月に、eスポーツの独自リーグ戦を開催（タイトルリーグ・オブ・レジェンド：ワイルドリフト）。リアルタイムでオンライン配信も行い、視聴数1500名以上を記録した。

今後の展望

- **eスポーツのスタープレイヤー育成**を目指す。「この人がいるからHITに入社したい」という形で、**優秀な人材の採用活動に繋げる**のが目標。
- **eスポーツの発展には選手のスキルだけでなく、SNSマーケティング、チームマネジメントも重要な要素**と捉え、若手人材のWEBスキル、動画製作スキルやスポンサー営業、チームメンバーのサポート等のビジネススキル向上を促し、**IT分野のプロフェッショナル人材育成**に寄与したい。

参入ポジショニング

エコシステム領域
を核とした
イベント興行

する

- チーム運営

見る

- イベント運営

支える

- 選手育成
- eスポーツ関連人材育成

波及領域

移転領域



株式会社HIT

- 創業：2019年 ・従業員数：100名 ・資本金：500万円
- 所在地：大阪府大阪市 ・業種：人材派遣業
- URL：<https://www.hit-rc.com/>



 株式会社HIT

2-1-3. 企業事例（3） eスポーツ施設運営（株式会社ASH WINDER GROUP）

eスポーツ市場参入：2017年～

- ゲームを超えたEsportsへ - イベント企画・運営、eスポーツ施設運営を通じて日本のeスポーツ発展を目指す



参入のきっかけ

- ・ eスポーツに元々興味があり、当時日本ではメジャーではなかったeスポーツ事業を展開したいとの思いから**大学在学中（2017年）**に起業。

事業内容

- ・ 2019年、心斎橋（大阪市）にてeスポーツ体験・観戦施設「ASH WINDER Esports ARENA」を開業。100台以上のゲーミングPCや対戦席、大人数での観戦が可能な大画面スクリーン、観戦席等を設置している。
- ・ また2023年春、高田馬場（東京都）に国内最大級のEsports ARENAを開業。

ビジネスモデル

- ・ **グローバルなeスポーツリソース**を持っているため、**最先端の施設運営やイベント設計のノウハウ**を保有。
- ・ 「eスポーツを体験する」施設は国内でも多く存在するが、大会の開催やオフライン観戦が可能な施設は国内で限られており、各種世界大会からの引き合い多数。
- ・ eスポーツの**オフライン観戦イベント**は同じゲームタイトルのファンが集い、出会える場。オンライン観戦と比較して**コミュニティの活性化**に繋がるとして、参加者から好評。

今後の展望

- ・ 心斎橋店は2025年大阪万博に向けて大型リニューアル予定。
- ・ 将来的には、**大規模スポーツ施設を活用したeスポーツアジア大会**を日本で開催することが目標。

参入ポジショニング

エコシステム領域
イベント興行
を核とした

する

見る

支える

- ・ イベント運営
- ・ 施設運営
- ・ 選手育成（講師派遣）
- ・ 飲食等サービス

波及領域

移転領域



ASH WINDER



株式会社ASH WINDER GROUP

- ・ 設立：2017年6月 ・ 従業員数：30名 ・ 資本金：3,000万円
- ・ 所在地：大阪府大阪市 ・ 業種：生活関連サービス業・娯楽業（娯楽施設運営）
- ・ URL：<https://www.ash-winder.com/>



2-1-4. 企業事例（4）プロeスポーツチーム運営（アックスエンターテインメント株式会社）

eスポーツ市場参入：2018年～

大手メディアの、テレビの枠を超えた挑戦



参入のきっかけ

- ・ 事業の多角化を目的に母体である日本テレビ放送網株式会社（日テレ）内で新規事業案を募ったところ、eスポーツに関する提案が多く挙がったことをきっかけに、若者をターゲットとした新規事業の軸のひとつとしてeスポーツを選択。

事業概要

- ・ 日テレは2018年に子会社アックスエンターテインメント株式会社を立ち上げ、同時にeスポーツ専門番組「eGG」を開始。
- ・ 同社ではeスポーツプレイヤー育成、プロeスポーツチーム「AXIZ」の運営、大会主催等を実施。

ビジネスモデル

- ・ 母体である日テレのノウハウ（「初心者でも視聴するだけで楽しむことができ、選手やチームの活躍に感動する」コンテンツの制作力、プロスポーツ・芸能関係の知見、配信技術）を活用できる点が強み。
- ・ 2022年には大規模な高校生eスポーツ大会を実施。「学生が主役となり活躍する姿を全世代で応援する」コンテンツを体現したことで、大きな反響を得た。

今後の展望

- ・ 選手、チームを世界で活躍出来るレベルまで育て、テレビ等での大会配信を通じてメディア露出の機会を増やしたい。
- ・ 従来のeスポーツファン以外の層にもファンコミュニティを広げ、スポンサー収入や関連コンテンツ・グッズ収入等、ファンマーケティングの確立を目指したい。

参入ポジショニング

エコシステム領域
を核とした
イベント興行

する

- ・ プロチーム運営

見る

- ・ イベント運営

支える

- ・ 選手育成

波及領域

移転領域



アックスエンターテインメント株式会社（日本テレビ放送網株式会社 子会社）

- ・ 創業：2018年 ・ 従業員数：40名 ・ 資本金：3,500万円
- ・ 所在地：東京都港区
- ・ URL：<https://axiz.gg/>



2-2. eスポーツ市場への企業参入事例 – エコシステム領域～波及領域（eスポーツ・IT関連人材育成）

- ✓ 続いて、世界的にeスポーツの認知度が高まりつつある状況を受け、eスポーツを入り口としたIT人材育成に着目、事業を展開する事例を紹介します。



2-2-1. 企業事例（5） eスポーツ関連人材育成（ルネサンス大阪高等学校）

eスポーツ市場参入：2018年～

日本初、高校でのeスポーツコース - eスポーツを通じた人材育成 -



参入のきっかけ

- 海外でのeスポーツの広がり受け、教育課程外における**教育手法や教材のひとつとして**2015年頃からeスポーツに着目。

事業概要

- 2017年に**ゲームメーカーと連携**してeスポーツコース設置を検討、2018年に日本の高校で初めてeスポーツコースを開講。
- 有名プロ選手や大学リーグで活躍する学生を講師として招き、eスポーツの本格的な指導を提供。
- 生徒のゲームスキルを磨くだけでなく、**eスポーツを通じた社会性やコミュニケーション能力の向上**を目指す。社会性を育むこと及びメンタル面の教育を促進したいとの思いから、対面型のカリキュラム設定。



ビジネスモデル

- 最近では部活でeスポーツを扱う高校が増えてきたが、**高校の選択コースとして「eスポーツコース」**を設置している高校は珍しい。
- 大学進学を志すケースなど、eスポーツプレイヤー以外の進路を目指す生徒も増えてきた。**中学時代に不登校だった生徒がカリキュラムを通じて社交性、人間性、英語力、コミュニケーション能力等に磨きを掛け、多様な進路を志向するようになった事例もある。**
- 自治体や企業から声がかかり、eスポーツイベントの連携開催等を実施している。



今後の展望

- eスポーツを通じた教育により、プロゲーマーだけでなく、生徒の幅広い進路選択を応援したい。

参入ポジショニング

エコシステム領域

イベント興行を核とした

する
見る

支える

- 選手育成
- eスポーツ関連人材育成

波及領域

移転領域

ルネサンス大阪高等学校（ブロードメディア株式会社）

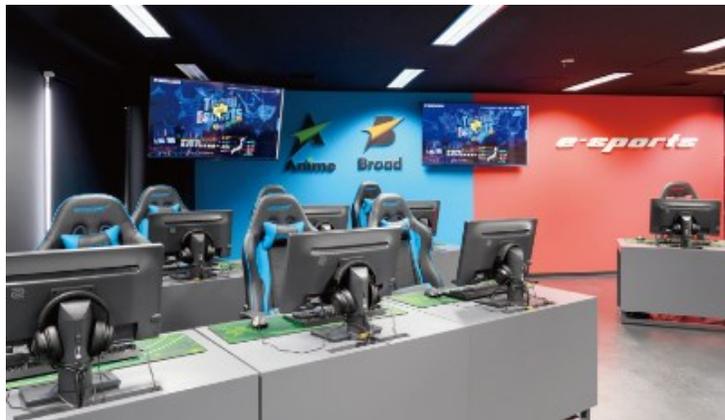
・所在地：大阪府大阪市

・URL：<https://www.r-ac.jp/campus/osaka/>



ルネサンス高校グループ

eスポーツを通じた職業人教育



参入のきっかけ

- 近年、国内外のeスポーツ市場が着実に拡大し、中高生におけるニーズを検討する中、2020年度からe-sports&ゲームCG科を開設。

事業概要

- アニメ、声優をはじめエンターテインメント系の仕事を網羅した幅広い学科・コースを設置。
- 2020年4月よりe-sports&ゲームCG科を新設。e-sportsプロゲーマーコース、e-sportsイベント企画制作コース、ゲームストーリーメーカーコースの3種類コースを用意。プロeスポーツチーム等から指導を受けることが出来る。

ビジネスモデル

- 関西の放送業界が創った学校のため映像制作や配信のノウハウを持つ講師を擁し、スタジオ等の設備も充実しているのが強み。プロ選手の育成だけでなく、イベントの企画ノウハウや映像制作、配信オペレーションも学び、卒業後の進路としてあらゆる選択肢が持てるようなカリキュラムとしている。
- 産学連携のプログラムがカリキュラムに含まれており、学生がイベントの企画を構想、プレゼンする機会を提供する。また複数の自治体と連携協定を結び、各種イベントの企画運営やデザインPOP制作等で、学生の実習機会を提供している。

今後の展望

- eスポーツスキルを磨くだけでなく、学生の社会性を育むことを目指す。イベント企画、映像制作、配信ノウハウを学ぶことで、複数人で力を合わせる必要性、大きな目標に向かって計画（P）、実行（D）、評価（C）、改善（A）のPDCAサイクルを自然と身に付けること等を通じて職業人教育に繋げたい。

参入ポジショニング

イベント興行
を核とした
エコシステム領域

する

見る

支える

- ・ イベント運営
- ・ 選手育成
- ・ eスポーツ関連人材育成

波及領域

移転領域

大阪アニメ・声優&eスポーツ専門学校（滋慶学園COMグループ）

- ・ 所在地：大阪府大阪市
- ・ URL：<https://www.oas.ac.jp/>



学校法人コミュニケーションアート

大阪アニメ・声優&eスポーツ専門学校

障がいを持った人へのeスポーツを通じた人材育成



参入のきっかけ

- 2019年に障がい者の就労継続支援、職業訓練事業者として創業。システムエンジニア（SE）などのIT人材育成を目指すものの、ITスキルの修得は難易度が高かった。
- パラリンピックイベントを視察した際、関連イベントでeスポーツを健常者と障がい者が一緒になって楽しむ様子を目の当たりにしたことをきっかけに、当時話題になりつつあったeスポーツを入り口としたIT人材育成事業の検討を開始。

ビジネスモデル

- 障がい者eスポーツプロチーム「eggs」を発足し、選手育成を行うと共に、配信等のイベント運営の業務も一部請け負う。
- 障がい者にとってITスキルの修得は難易度が高いが、eスポーツであれば比較的取組みやすい。修得スキルに応じてプログラミング等の業務を割り振り、就労支援に繋げている。
- 障がい者のeスポーツイベントの運営も行う。eスポーツイベントは専門的なノウハウが必要であり、当社だけでなくイベント運営会社や他の就労支援事業者と連携して企画に携わる。

今後の展望

- 障がい者のITスキルの向上を促し、企業から是が非でも採用したいと思わせる人材を育成することが目標。eスポーツを通じてIT人材の育成、障がい者の地位向上を進めていく。
- メディア露出等を通じてプロeスポーツの一般認知度の更なる向上とプロeスポーツプレイヤーの地位向上にも貢献したい。

参入ポジショニング

イベント興行
を核とした
エコシステム領域

する

- チーム運営

見る

- イベント運営

支える

- 選手育成
- eスポーツ関連人材育成

波及領域

移転領域

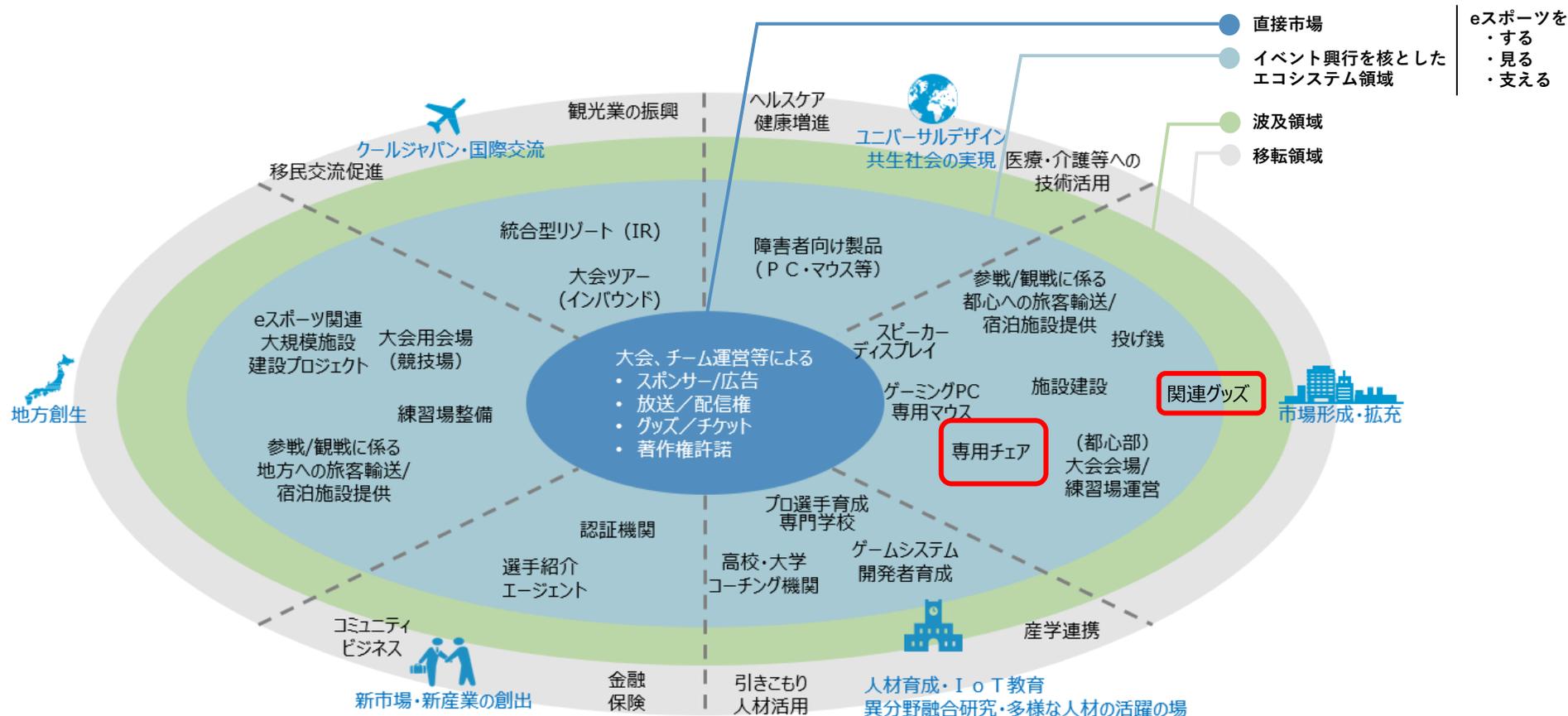
株式会社テクリオ

- 創業：2019年 ・従業員数：15名 ・資本金：100万円
- 所在地：大阪府大阪市 ・業種：就労継続支援事業
- URL：<https://tecrio.co.jp/>



2-3. eスポーツ市場への参入事例 – エコシステム領域～波及領域（eスポーツ関連製品）

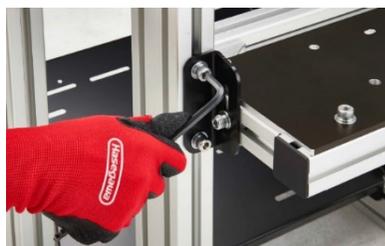
- ✓ eスポーツでは、コンピュータやITインフラの充実は勿論、快適なゲーム環境も大切です。専用の眼鏡やヘッドセット、コンピュータ周りの家具やウェアまで、関連製品の可能性は広がります。



2-3-1. 企業事例（8） eスポーツ関連製品製造販売（長谷川工業株式会社）

eスポーツ市場参入：2018年～

“コックピットといえば長谷川工業“を目指し、レーシングゲーム用コックピットを開発



参入ポジショニング

イベント興行
を核とした
エコシステム領域

する

見る

支える

波及領域

移転領域

・ 関連製品販売

参入のきっかけ

- 創業70年を機に新分野への参入を検討。プロドライバーとの繋がり等を契機に、**新規事業のひとつとしてレーシングシミュレーター用コックピットを開発。**

事業概要

- はしご・脚立・高所作業台など足場関連製品メーカー。
- 2018年2月から、**プロドライバー監修のレーシングゲーム用コックピット「ドラポジ」を製造販売。**
- 参入当初は本格的なコックピットのキットは存在せず、プレイヤー自ら部品を集め、自力で組立てるのが主流であった点に目を付けた。
- 同社の**アルミ加工の技術力を活かし、海外製と比較しても劣らない剛性、かつ日本人の体型に合う製品を提供する。**

ビジネスモデル

- 2020年以降、コロナウイルス感染症の影響で実車のレースが続々中止に。プロドライバーがシミュレーターを活用する様子がSNSなどを通じて取り上げられ、ファンの目に留まり購買層拡大に繋がっている。

今後の展望

- 現在はプロドライバーのシミュレーション練習や、eモータースポーツプレイヤーの中でも**プロ志向者が購買層**。今後は**一般のeモータースポーツ層向けの製品も展開し、購買層を拡大したいと考えている。**
- 足下では**年間500セット(オプション品含む)の販売実績**まで増えてきており、**2,000セット(オプション品含む)の販売**を目標としている。

長谷川工業株式会社

- 創業：1956年 ・従業員数：268名 ・資本金：9,000万円
- 所在地：大阪府大阪市 ・製造業
- URL：<https://www.hasegawa-kogyo.co.jp/>



2-3-2. 企業事例（9） eスポーツ関連製品製造販売（ピーコック魔法瓶工業株式会社）

eスポーツ市場参入：2022年～

細やかなマーケティング調査を経て、eスポーツプレイヤー向けゲーミングボトル・タンブラーを開発



参入ポジショニング

イベント興行
を核とした
エコシステム領域

する
見る
支える

波及領域

移転領域

・ 関連製品販売



参入のきっかけ

- ・ コロナウイルス感染症を機にゲーム市場が拡大する中、**元々ゲームを趣味としていた社員の働きかけ**でeスポーツ関連製品の開発検討を開始。

事業概要

- ・ 電気ポット、電気調理器、ステンレスボトル・マグボトルなどの製品の製造メーカー。
- ・ 「こぼれにくさ」「保温・保冷効力の高さ」「効率的な水分補給」が売りの**ゲーミングボトル・タンブラーを開発**、2022年2月より販売開始。
- ・ 開発に際して大阪市内のeスポーツ施設視察、イベント参加、オンラインヒアリング等を通じて徹底的に市場調査を実施。ゲームプレイを妨げないスムーズに水分補給が可能で、PCや周辺機器へ溢れる心配が無く、かつ**プレイヤーこだわりのPC周りに馴染むデザインのボトル・タンブラーのニーズを抽出**した。

ビジネスモデル

- ・ 効率的な水分補給が可能な形状や、さびにくい素材など、**魔法瓶・ボトルメーカーならではのノウハウが強み**。
- ・ 製品のPRにはTwitter等のSNSを活用。「ありそうで無かった」との声が寄せられるなど、プレイヤーに好評。メディア掲載の事例もあり、今後の販売数拡大が期待される。

今後の展望

- ・ 2022年2月の販売開始後、半年間で合計**15,000本の販売数量を実現**。それぞれ年間2万本ずつ販売することを目標としている。
- ・ eスポーツの専門学校等、**他社と連携してさらなる製品開発の展開、販売強化を進めたい**と考えている。

ピーコック魔法瓶工業株式会社

- ・ 創業：1950年9月 ・ 従業員数：80名 ・ 資本金：3,000万円
- ・ 所在地：大阪府大阪市 ・ 製造業
- ・ URL：<https://www.the-peacock.co.jp/>



 Peacock

2-4. eスポーツ事業に取り組む魅力と課題（企業）

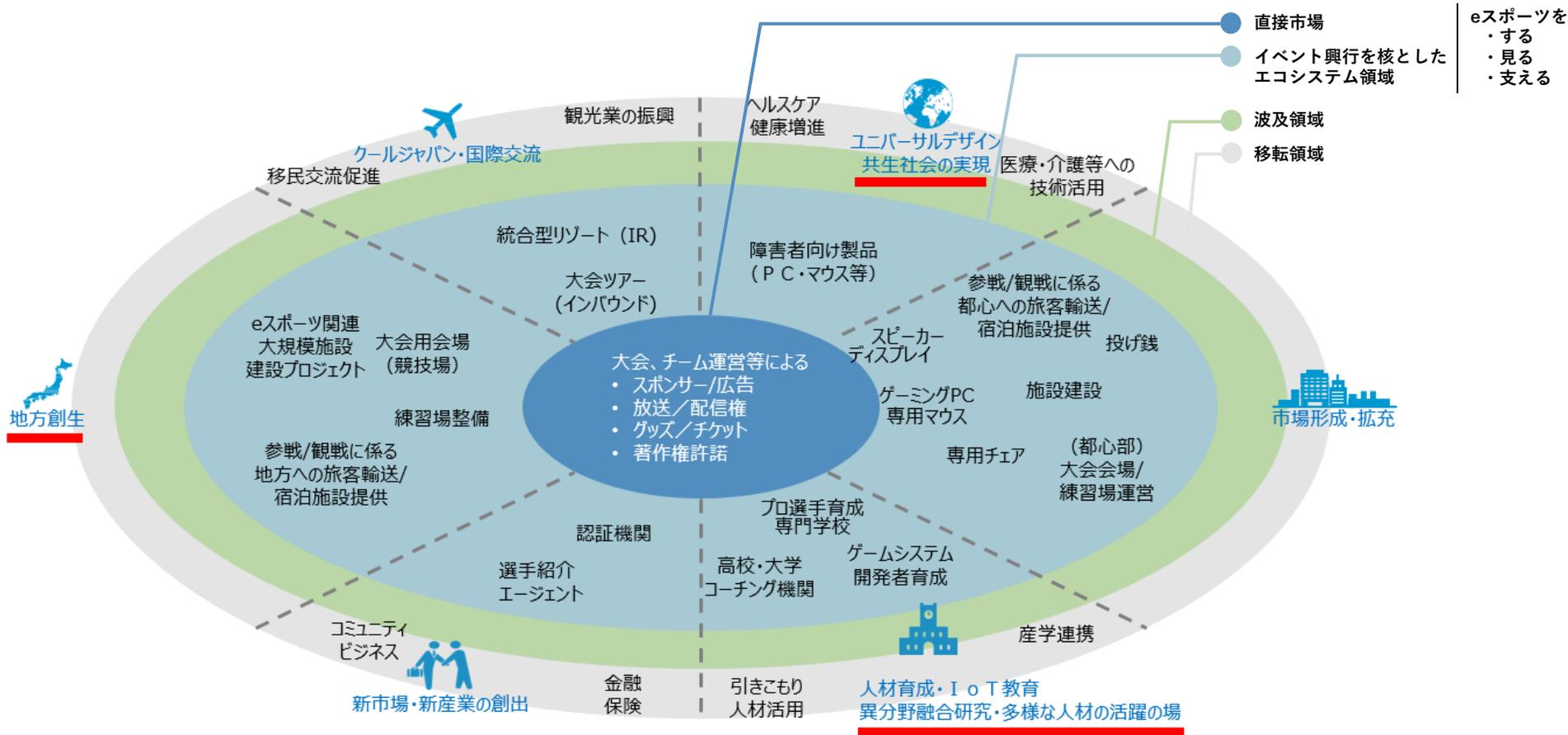
- ✓ eスポーツ事業に取り組む企業へのヒアリングの結果、彼らは「**新しいターゲット層へのリーチによる売上増加**」「**人材育成**」等の**メリット**を感じ、**更なる効果**を期待していることが分かりました。
- ✓ 他方、eスポーツ事業に取り組むにあたり企業が直面した課題の共通要因として、「日本ではeスポーツに対して**“単なるゲーム、娯楽”**といった**イメージが先行してメリットが見えづらく**、ゆえに**競技人口やファン層の広がりが緩やか**」、「**他企業の情報が乏しく、情報交換や横連携が難しい**」との声が聞かれました。
- ✓ 第3章では、上記のような**企業の課題を解決するヒント**として、eスポーツを地域課題解決の手法として活用する自治体の事例を紹介します。

		参入事業の例	メリット	課題
イベント興行を核とした エコシステム領域	する	<ul style="list-style-type: none"> eスポーツチーム運営 選手マネジメント 	<ul style="list-style-type: none"> eスポーツ参入をきっかけとした社員のITスキル、協調性、社会性の向上 スター選手を育成・社内に抱えることで、社の認知度向上や優秀な人材の採用に繋がりたい 	<ul style="list-style-type: none"> 事業拡大のための融資や補助金などの資金調達 メディア露出の機会が少ない
	見る	<ul style="list-style-type: none"> イベント運営 eスポーツ施設運営 	<ul style="list-style-type: none"> 今後更なる少子化が見込まれる中、若者とのダイレクトな接点や若者を誘致する効果に期待 	<ul style="list-style-type: none"> eスポーツファン層の拡大 eスポーツに対する親世代の理解
	支える	<ul style="list-style-type: none"> 選手育成 eスポーツ関連人材育成 	<ul style="list-style-type: none"> 海外大会の盛り上がりを見て、今後日本でも関心が広がり、教育の需要が高まると予想 eスポーツ参入をきっかけとした社員のITスキル、協調性、社会性の向上（再掲） 	<ul style="list-style-type: none"> 大規模なイベントを開催するにあたり、広報・集客に苦戦
波及領域		<ul style="list-style-type: none"> 関連製品販売 	<ul style="list-style-type: none"> Z世代など、従来ではリーチの難しかった層にも顧客の幅が広がる 経営の多角化 	<ul style="list-style-type: none"> 大規模イベントの集客が見込めないと、飲食やグッズ等の周辺ビジネスも伸び悩む
移転領域		<ul style="list-style-type: none"> 高齢者向けヘルスケアサービス 		

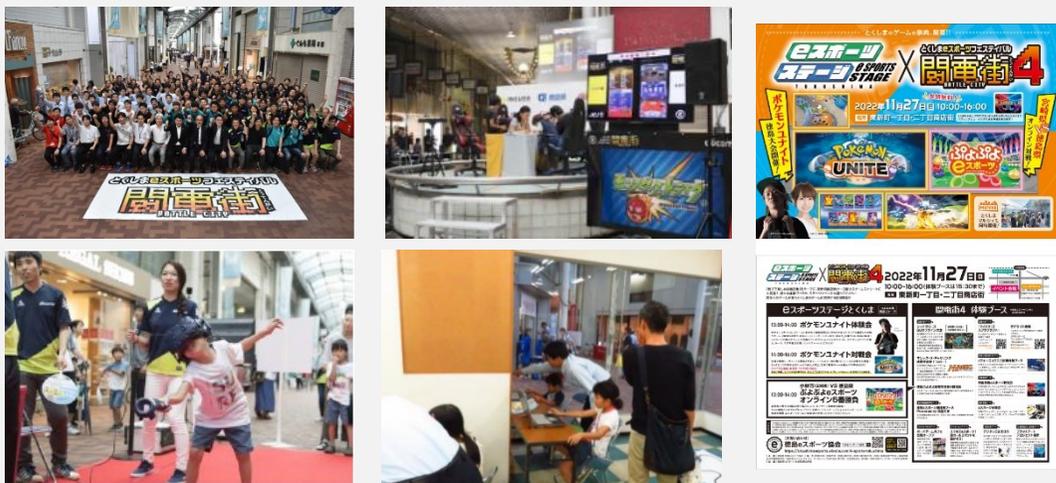
第3章 自治体目線でのeスポーツの魅力

3-1.自治体目線でのeスポーツの魅力

- ✓ 近年複雑化する地域課題解決の手段のひとつとして、自治体でもeスポーツへの注目が高まりつつあります。
- ✓ 本章では、地方創生や地域のコミュニティづくり、教育、福祉などの観点で、自治体がeスポーツ事業（施設設置やイベント実施）に取り組む事例をご紹介します。
- ✓ こうした事例は今後、他の自治体への横展開が想定され、新規参入事業者にとっても事業展開のチャンスと考えられます。



eスポーツを徳島県の文化に



【写真】出典：徳島県

事業開始のきっかけ

- 「マチ★アソビ」と名付けられた全国から声優やコスプレイヤーが集まるアニメイベントを2009年より開催しており、「10年間で延べ100万人」を集客。また、地上デジタル放送開始時に、県下の光ファイバー通信網を整備したため、充実したインターネット基盤を有していた。そのような背景から、「アニメとも高い親和性」を誇る『eスポーツ』を更なる地域活性化のツールとして活用するためにeスポーツ事業を開始。

主な活動内容

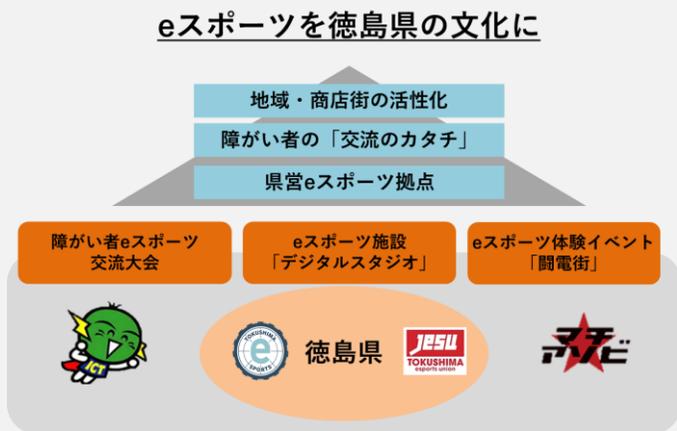
- 商店街を会場にしたeスポーツ体験・交流イベント『eスポーツステージとくしま』の開催（2018年～）
アニメで活躍する声優がeスポーツでもナレーションやセリフを吹き込むなどアニメとeスポーツの親和性を活かし、「マチ★アソビ」にeスポーツイベント「eスポーツステージとくしま」を取り入れた。
「eスポーツステージとくしま」は2018年5月に第1回を開催。商店街にステージを設け、県知事と徳島出身のプロeスポーツプレイヤーが対戦するなどの企画を行い、商店街を大いに盛り上げるイベントとなった。
- 商店街の空き店舗を活用したeスポーツ体験イベント『闘電街（とうでんがい）』の開催（2019年～）
「eスポーツステージとくしま」の盛り上がりを受け、徳島青年会議所が中心となり、徳島eスポーツ協会を設立。県と一体となってeスポーツの輪を広げることにより、学校、企業、福祉施設、地域団体など、多様な主体が参画する組織として活動。協会が主催しeスポーツ体験イベント『闘電街』を開催し商店街の活性化を促進。2019年の第1回の来場者数は5000人を数えた。

【闘電街】※下記は2022年開催の「闘電街4」について
 日程：2022年11月27日（日）
 会場：徳島市東新町1丁目、2丁目商店街
 内容：ポケモンユナイト対戦会
 各種eスポーツタイトルの体験ブース 等

目指す姿

効果

施策



eスポーツを徳島県の文化に

- 障がい者eスポーツ交流大会の開催 (2020年～)
障がい者の新たな「交流のカタチ」としてeスポーツ大会を開催。コロナ禍においてはオンラインでの開催を行い、これまで全3回開催し、全国から延べ約50施設が参加。
- eスポーツの拠点『デジタルスタジオ』の開設 (2022年)
2022年9月JR徳島駅前全国初となる都道府県設置の本格的なeスポーツ拠点『デジタルスタジオ』を開設。eスポーツやアニメを通じた交流の輪をさらに拡げるため、eスポーツの対戦・実況やアニメイベント等のコンテンツを撮影・編集・配信する機能を持つ。青少年だけでなく、高齢者、障害者、外国人など多様な参加者が利用可能。

【デジタルスタジオ】

所在地：徳島市寺島本町西1-5アミコビル9F
とくぎんトモニプラザ内

内容：ゲーミングPC「GALLERIA (ガレリア)」10台

利用時間：9:00～21:00

面積：85㎡

料金：1時間貸切料金 550円(1,100円)※

特徴：①「eスポーツ」「アニメ」イベントの企画を満載
②最新鋭のデジタルツールを配備
③使い勝手の良い柔軟な会場利用

※青少年・・・26歳未満の方およびこれらが過半数を占める5人以上のグループ・団体

今後の展望

- 若者はもちろん、ファミリー層や高齢者や障害者向けのイベントを増やし、eスポーツを多様な主体の繋がりづくりに活用することで地域活性化を促し、さらなる経済効果を生み出したい。
- 新たな取組みを一過性で終わらせることなく、事業として続けることが大切。eスポーツを「文化」として残していきたい。

活用した資金

- 自治体予算
- 地方創生推進交付金



【写真】
(上段左) 徳島県HP：<https://www.pref.tokushima.lg.jp/jppannokata/kyoiku/bunka/5042764/>
(上段中) 徳島新聞HP：<https://www.topics.or.jp/articles/-/304786>
(上段右) 徳島新聞HP：<https://www.topics.or.jp/articles/-/311151>

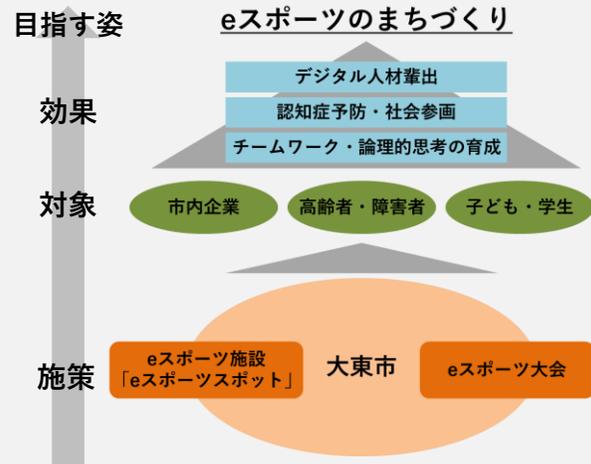


【写真】
(下段左・中上・中下) 近畿経済産業局にて撮影
(下段右) とくぎんトモニプラザHP：https://www.tokuginplaza.com/asp/ssitem.asp?ss_id=41

【問い合わせ先】

徳島県 にぎわいづくり課 TEL 088-621-2309
ダイバーシティ推進課 TEL 088-621-2783
こども家庭支援課 TEL 088-621-2204

eスポーツを活用し人材育成・市民交流の場を創出



事業開始のきっかけ

- 「Web3.0」や「メタバース」等デジタル化が急速に進んでいる中で、社会情勢の変化に対応しうる柔軟性と強靱性を備えた人材の育成が必要。そのために「eスポーツ」を通じ、多様な人々との交流、誰でも輝ける場づくり、プログラミング的思考の醸成などを期待。また、若年層から高齢者層まで世代を超えた交流ツールとしてeスポーツ事業開始。

主な活動内容

- eスポーツスポット大東の開設（2022年8月）**
eスポーツ体験施設「eスポーツスポット大東」を開設。eスポーツとの接点を増やす事で、コンピューターに対する知識や理解を通じたIT人材の育成と多様な人材交流の場を提供。

【eスポーツスポット大東】

場 所 ：大東市深野3-28-3

 ：アクティブ・スクエア大東

内 容 ：ゲーミングパソコン5台及び数種類のゲームタイトル

利用できる人：大東市に在住・在勤・在学者

- eスポーツ大会の開催**

2023年1、2月に市内在住・在勤・在学者を対象とした「eスポーツ大会」の開催。

今後の展望

- 市内企業によるeスポーツの産業化やデジタル人材の育成。
- 高齢者・障害者への認知機能向上や社会参画機会の創出。
- 小学生～大学生向けに、チームワークや論理的思考、非認知能力の育成。

活用した資金

- 自治体予算

【問い合わせ先】

大東市 産業・文化部 スポーツ振興課

TEL 072-870-9106 e-mail sposhin@city.daito.lg.jp

【写真】(左) アクティブ・スクエア大東 引用：<https://as-daito.com/facility/>
(右上・右中)大東市提供 【右下】 eスポーツスポット 引用：<https://www.city.daito.lg.jp/soshiki/55/40002.html>

eスポーツを高齢者の新たな健康支援・交流のきっかけに



目指す姿 eスポーツで新たな生きがいづくり



効果

施策



曜日別ゲーム	
曜日	ゲーム
月曜日	太鼓を使ったリズムゲーム
火曜日	体を使ったボウリングゲーム
水曜日	カーレース
木曜日	体を使ったテニス・バドミントン
金曜日	計算など頭脳ゲームやテーブルゲーム

事業開始のきっかけ

- 高齢者の健康支援や認知症対策のために市立の老人センターでの新たな取組として「eスポーツ」を活用して事業開始。

主な活動内容

高齢者eスポーツ広場の設置

2022年10月より角田総合老人センターに、eスポーツを手軽に楽しめる「高齢者eスポーツ広場」を設置。

【高齢者eスポーツ広場】

所在地：東大阪市角田2-3-8

内容：家庭用ゲーム機及び数種類のゲームタイトル
利用できる人：東大阪市内在住の60歳以上の方

高齢者eスポーツ教室の開催

高齢者eスポーツ広場の設置に伴い、全6回のプログラム型のeスポーツ教室を開催（10月～12月）。また2月～3月に全3回のプログラム型教室を開催。eスポーツ教室では、主に大手ゲームメーカーのハードを用いて、実際にゲームを楽しむだけでなく、ハードとテレビの接続方法も学ぶことができる。

今後の展望

- まずは高齢者が気軽にeスポーツを楽しんでもらえるようになる。
- いずれは市内にある6カ所の老人センター同士での大会の開催。
- それが波及して市内の高齢者によるeスポーツ大会を開催。

活用した資金

- 公益財団法人地域社会振興財団による「人生100年時代づくり・地域創生ソフト事業交付金」を活用

【問い合わせ先】

東大阪市 福祉部 高齢介護室 高齢介護課

TEL 06-4309-3185

URL <https://www.city.higashiosaka.lg.jp/0000034776.html>



【写真】（左上・右上）eスポーツ教室の様子を近経局にて撮影
（右中）東大阪市HP：<https://www.city.higashiosaka.lg.jp/0000034776.html>

第4章 eスポーツ市場参入のメリット・今後の可能性

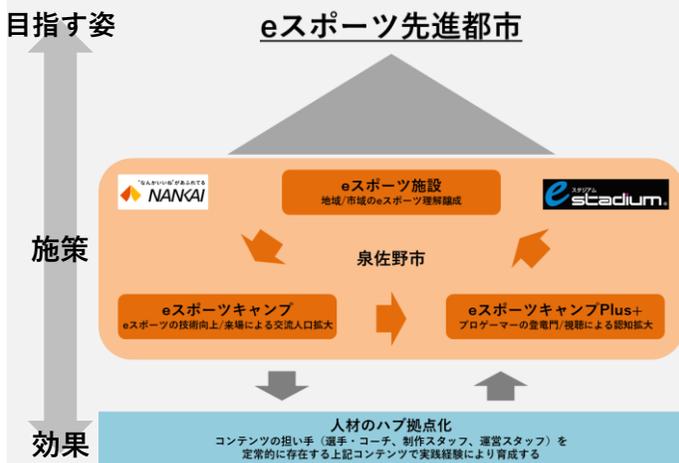
4-1. eスポーツ事業参入のヒント –官民連携事例

- ✓ 第2章で述べたとおり、eスポーツ事業に取り組むにあたり企業が直面した課題の共通要因として「日本ではeスポーツに対して“単なるゲーム、娯楽”といったイメージが先行してメリットが見えづらく、ゆえに競技人口やファン層の広がりが緩やか」、「他企業の情報が乏しく、情報交換や横連携が難しい」との声が聞かれました。
- ✓ また自治体の目線では、**地域の魅力向上や福祉**等の課題解決の手段のひとつとして、eスポーツへの注目が高まりつつあります（第3章）。
- ✓ そうした中、**企業と自治体が互いの強みを活かして官民連携事業としてeスポーツに取り組む事例**も生まれています。本章では、企業と自治体それぞれのメリットの拡大を目指して官民連携で取り組むを紹介します。

<企業・自治体にとっての官民連携によるメリット>

	提供可能な価値	得られたメリットの例
企業	<ul style="list-style-type: none">• eスポーツ特有のノウハウ（イベント配信スキルなど）や宣伝媒体（選手・ファンとのつながり）を持つ	<ul style="list-style-type: none">• eスポーツイベントを実施するにしても、世間では“単なるゲーム”“娯楽”のイメージが先行し、特に親世代の理解が得づらい。自治体との共同イベントであれば“ゲーム依存症になるのでは”等の心配も薄まり、安心してお子さんを送り出してくれる。
自治体	<ul style="list-style-type: none">• 自治体が参画することによる、社会的信用の担保• 関連企業同士を繋ぐハブの役割	<ul style="list-style-type: none">• 若者の交流人口を増やす（地方創生）、地域内の世代・性別・ハンディを超えたコミュニケーションの活性化、高齢者のフレイル予防（福祉）等、地域の抱える社会課題を解決する手法としての可能性に期待できる。

eスポーツ先進都市の確立に向けて



事業開始のきっかけ

- 地方創生や社会的意義（世代間交流・ユニバーサルデザイン・共生社会の実現）、充実しているMICE施設との相乗効果を期待して「eスポーツ」を採用。

主な活動内容

- eスポーツキャンプの開催**
高校生を対象に、教育的観点からスポーツ合宿のような学生時代の思い出をeスポーツで実現すべく開催されるeスポーツキャンプ。

【eスポーツキャンプ】

日程：2022年8月22日（月）～8月25日（木）
 参加資格：高校生（泉佐野市以外に居住も可）
 参加人数：44名
 会場：オチアリーナ（泉佐野市りんくう往来南3番地）
 宿泊：オリエンタルスイーツエアポート大阪りんくう
 参加費：59,400円（税込）

- eスタジアム泉佐野の開設（2022年11月）**

市民の新たな交流の場として、eスポーツ体験施設「eスタジアム泉佐野」がオープン。誰でも無料でeスポーツが体験できる。

【eスタジアム泉佐野】

所在地：りんくうタウン駅構内
 利用時間：10時～20時
 座席数：13席（うち子ども向け5席）
 運営：南海電気鉄道株式会社、eスタジアム株式会社

今後の展望

- eスポーツ施設・イベントを通じて、世代・性別を超えた交流人口の創出。イベント運営や配信スキルを身につけた人材の育成。

活用した資金

- 地方創生推進交付金、企業版ふるさと納税（予定）

【問い合わせ先】

泉佐野市成長戦略室おもてなし課

TEL 072-447-8126

URL: <https://www.city.izumisano.lg.jp/kakuka/seicyou/omotenasi/menu/10074.html>



【写真】（左上）eスタジアム泉佐野：<https://www.city.izumisano.lg.jp/photo/estadium.html>
 （右上・右中）泉佐野市HP：<https://www.city.izumisano.lg.jp/kakuka/seicyou/omotenasi/menu/10074.html>
 （右）広報いづみさの：<https://www.city.izumisano.lg.jp/material/files/group/19/20221003.pdf>

なんばをeスポーツの聖地に！鉄道会社の新事業展開



参入のきっかけ

- 南海電気鉄道株式会社（南海電鉄）は、鉄道事業以外の新たな事業領域への進出を模索する中で若年層とのダイレクトな関係を築ける点、鉄道事業の商圏であるなんばや沿線のまちづくりに繋がる点に着目。鉄道・不動産事業に次ぐ第三の柱を目指し、eスポーツ事業を推進している。

事業概要

- 南海電鉄は2021年にeスタジアムなんばを開業後、2022年にeスポーツ事業部および新会社「eスタジアム株式会社」を設立。
- 主な取り組みとして、2022年度より大阪府泉佐野市にてeスポーツMICEコンテンツ実証事業を複数社で受託。eスポーツイベントの開催や、幅広い年代層の方が親しめるeスポーツ専用施設「eスタジアム」の開設等、地域と連携した事業を手掛けている。

ビジネスモデル

- 新しい事業領域において、社会インフラを担う鉄道会社の信用の高さを活かして、eスポーツそのものの理解促進、文化醸成に繋がる取り組みを実施している。
- 同社は「eスタジアム」を全国に展開。ウェルプレイド・ライゼスト株式会社（業界初の東証上場企業）と連携したイベント開催や、日本最高峰の大会を関西に誘致するなど多面的にプレイヤーの裾野を広げる施策を講じ、間口を広げたマネタイズを図っている。

今後の展望

- 2025年大阪・関西万博やIR構想を契機として、2050年にはなんばのエンタメシティ化、eスポーツの聖地化を目指す。
- 今後も複数の企業・自治体等と連携し、eスポーツ専用施設の展開やeスポーツイベントの開催を予定。

参入ポジショニング



波及領域

移転領域

eスタジアム株式会社（南海電鉄グループ）

- ・ 設立：2022年4月 ・ 従業員数：27名 ・ 資本金：100万円
- ・ 所在地：大阪府大阪市 業種：生活関連サービス業・娯楽業（娯楽施設運営）
- ・ URL：<https://e-stadium.jp/>



4-1-2. 官民連携事例（2） – 波及領域～移転領域

✓ 自治体の目線では、**福祉等の課題解決の手段**のひとつとしても、eスポーツへの注目が高まりつつあります。



引用：「日本のeスポーツの発展に向けて」(eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会,2020年)より当局加筆

官民連携を活用したeスポーツ実証事業



事業開始のきっかけ

- コロナ禍で、安全かつ効率的に高齢者のフレイル（健康と要介護の間の虚弱な状態）予防を行うために「eスポーツ」に注目。NTT西日本、株式会社PACkageと連携協定を締結し共同で実証事業を実施。

主な活動内容

- ① “オンライン”に慣れるため高齢者施設での普及啓発セミナー
最初のステップとして、Rehab for JAPAN社のオンライン会話ツール「リハブコール」を使い、コミュニケーションや体操のオンライン化に取り組む。普段から“オンライン”にあまり慣れていない高齢者のために、パソコンやタブレット等の基本的な操作に慣れてもらう。
- ② eスポーツを使った実証実験
次に、実際にeスポーツを体験してもらう。高齢者施設内にeスポーツ環境を整備し、自由にeスポーツを楽しめる環境を提供。実際にプレーしてもらい、バイタルデータや認知機能など心身への影響を調査。また、eスポーツが心の健康に与える影響を、大学からの学術的知見を借りながら検証。

活用した資金

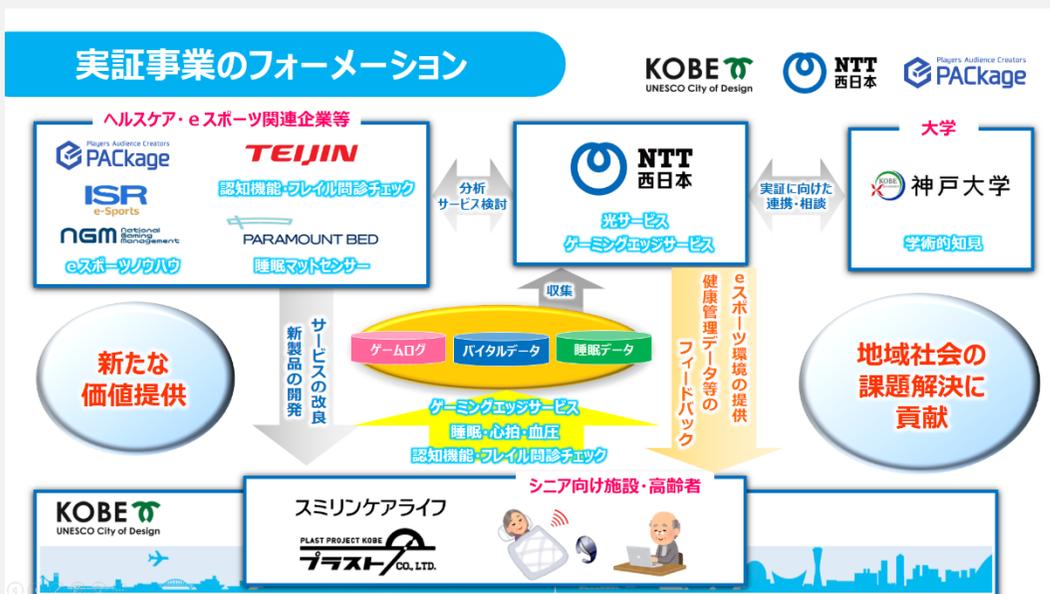
- CO+CREATION KOBE（神戸市の民間提案型事業促進制度）を一部に活用

連携した民間企業

- NTT西日本（西日本電信電話株式会社）
- 株式会社PACkage
- 株式会社Rehab for JAPAN
- スマリンクアライフ株式会社
- 株式会社PLAST
- 合同会社ISR パーソネル 他

【問い合わせ先】

神戸市 企画調整局 産学連携推進課 TEL：078-322-5030



高齢者の交流を生み出す“日本初”の高齢者専用eスポーツ施設



参入のきっかけ

- 高齢者の「孤独や孤立」、「介護」や「認知症」といった社会問題に対して、ゲームをすることで「コミュニケーション」や「人との繋がり」ができることに着目した結果、改善や予防効果が期待できるのではないかと考え、**高齢者専用eスポーツ施設を開設**。

事業概要

- 神戸市を拠点に、職業紹介事業やeスポーツ施設を展開する。
- 神戸市にて**高齢者専用eスポーツ施設「ISR-eSports」を運営**。

ビジネスモデル

- 日本初の**60歳以上を対象**にした会員制のシニア専用eスポーツ施設。
- 1コマ120分で利用できる(利用料1,000円(税込)/コマ)。
- 90分間eスポーツをプレーした後、30分間のクールダウンタイム(コーヒー提供)。
- 30分間の休憩の際に、**参加者同士が交流する機会**となる。
- プレーしたゲームが会話のきっかけになることもあり、参加者同士の交流を促す。

今後の展望

- 将来的にeスポーツを**高齢者の雇用創出のきっかけ**にしたい。
- 社会的価値が見直されているeスポーツが、今後多くの人材を必要とされることを想定し、ISR-eSportsの会員がeスポーツ施設やイベントスタッフとして求められる人材となるようゲームの楽しみ方や操作方法を学んでもらう人材育成も進めていきたい。

参入ポジショニング

イベント興行
を核とした
エコシステム領域

する
見る

支える

・施設運営

波及領域

移転領域

・高齢者のフレイル対策



合同会社ISRパーソネル

- 創業：1991年 ・従業員数：1名 ・資本金：900万円
- 所在地：兵庫県神戸市中央区古湊通1丁目2番16号
- URL：<http://isr-group.co.jp>



おわりに

日本でも急速に広がりを見せているeスポーツは、産業分野を巻き込み更なる成長が期待されます。本レポートでご紹介しきれなかったものも含め、関西企業においても多様なビジネス事例が見られる中、調査で見えたポイントは3点です。

- (1) eスポーツ市場に参入することで、若者を中心に新たな顧客層の取り込みが期待される
- (2) IT人材の育成、教育ツール、福祉、コミュニケーション活性化など社会課題解決の手法としての活用可能性がある
- (3) 自治体の関与がeスポーツへの認識相違等を減らし、市場拡大、関連産業の発展の鍵となる可能性がある

一方、海外と比較すると、日本のeスポーツ市場の伸びはまだまだ緩やかです。その原因のひとつとして考えられるのは、eスポーツ事業の課題として頻繁に聞かれた「eスポーツに対する世代間の認識相違や、慎重な見方をする傾向がある」という声でした。

そこで我々が注目したのは、行政と企業が連携してeスポーツ事業を行う事例です。「eスポーツのノウハウや実行力を持つ民間企業」と「社会課題を抱える国・自治体など」が協力し、社会課題解決の一つの手段としてeスポーツ事業に取り組むことでeスポーツの魅力や効用に対する理解が深まり、市場拡大に繋がるきっかけの一つになり得ると考えられます。

「2025年大阪・関西万博アクションプラン（※）」では、会場でのeスポーツ大会の開催に加え、大会会場と、関西各地のサテライト施設にいる高齢者の方や障がい者の方をオンラインで接続し、eスポーツを通じた交流も計画されています。

世代・性別・ハンディを超えてあらゆる人たちが輝けるeスポーツは、まさに2025年大阪・関西万博のテーマである「いのち輝く未来社会のデザイン」にふさわしいアクションだと考えます。こうしたことも契機となり、関西におけるeスポーツ施設やイベントの増加、周辺グッズ・サービスへの参入など、eスポーツ関連市場の更なる盛り上がりが見込まれます。

当局では、引き続き管内での先進事例や活用可能性の調査を行い、自治体と企業の協力等を通じたeスポーツ市場の更なる拡大に向けて支援していきます。

最後になりますが、今回のレポート作成にあたり、多忙な中ヒアリングにご協力いただきました関係者の方々に、厚く御礼申し上げますとともに、皆様の新たなビジネスの一助になれば幸いです。

(※) 「2025年 大阪・関西万博アクションプランVer.3」 (内閣官房, 2022年)
https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/expo_suisin_honbu/pdf/Action_Plan_Ver.3.pdf

【Appendix：施策活用事例】 eスポーツ関連の事業再構築補助金採択事例（近畿ブロック）

事業計画	事業者名	府県
非接触×本格eモータースポーツで非日常体験！宿泊施設の集客力向上	ALL Fortune Partners株式会社	大阪府
既存ホテルでの最新eスポーツ機器導入とコワーキングスペース事業	株式会社中村工務店	大阪府
日本初！「eスポーツ実業団リーグ発足」による新分野展開	株式会社エヌイーエフ	滋賀県
自動車カスタムパーツの知見を活かしたeモータースポーツ製品の企画・販売	株式会社グッドガンインターナショナル	大阪府
eスポーツ施設を開業することによる事業再構築計画	株式会社Build-UP	大阪府
eスポーツを通じた人材育成及びコミュニティ創出事業	株式会社松本石油	滋賀県
変化と時流のNEW・WAVEを掴みeスポーツで難局を乗り切る	有限会社サンヤマト	京都府
eスポーツを活用した「発達障害者向け自立支援・就労支援サポート事業」	株式会社MYTH	大阪府
高齢者向けeスポーツ市場参入による事業多角化	株式会社ザ・ビッグスポーツ	大阪府
引きこもり支援×eスポーツで全国初のモデルケース	株式会社イー・ファクトリー	大阪府
高度なDX対応人材と、eスポーツによる専門学校再構築計画	和歌山コンピュータビジネス専門学校	和歌山県
ビジネスホテル業からeスポーツ、シミュレーションスポーツも導入したスマートレンタルルーム業への転換	株式会社上田商事	滋賀県
独自のイベントノウハウを活用した就労継続支援B型×eスポーツ事業	泉北ビル株式会社	大阪府
eスポーツカフェ併設の就労支援施設で障がい者賃金を上げる計画	合同会社青空	大阪府
障がい者の賃金向上を目指すeスポーツカフェ併設の就労支援施設	合同会社アルファセブン	大阪府
インターネットを通じたeスポーツ関連商品「小売業」への挑戦	株式会社一新	滋賀県
VRやeスポーツ、プログラミング事業への新分野展開	一般社団法人ココロ口	兵庫県

- 関連製品
- 人材育成、教育
- 社会福祉関連

事業再構築補助金 採択結果より抜粋
※公募回順に掲載

<https://jigyou-saikouchiku.go.jp/result.php>

～これまでの「関西企業フロントライン」の調査項目～

第1回:大手家電・電機メーカーの構造変化を受けた関西中小企業の事業転換の実態	(平成29年 6月30日)
第2回:関西長寿企業に学ぶ中小企業の持続的成長	(平成29年 9月13日)
第3回:関西中小企業の事業承継時におけるM&Aの活用の実態	(平成29年10月19日)
第4回:関西ベンチャー企業の創業・成長環境における資金調達の実態	(平成30年 1月17日)
第5回:人手不足下における関西中小企業の人材確保の実態	(平成30年 2月21日)
第6回:関西中小企業における外部人材の要職への活用実態	(平成30年 3月28日)
第7回:関西中小企業における売上拡大を目指す設備投資の原動力の実態	(平成30年 5月16日)
第8回:関西企業を取り巻く「新しい働き方」普及の実態	(平成30年 7月18日)
第9回:地域産業の持続的成長に寄与する関西中小企業の事業統合の実態	(平成30年 9月20日)
第10回:【データ編】最新の経済データから見た関西中小企業の動向	(平成30年10月17日)
第11回:関西における「中小企業の頼りになる支援人材」と支援機関の活用・評価の実態	(平成30年11月29日)
第12回:関西における外国人起業家の動向	(平成31年 1月24日)
第13回:関西中小企業における外国人材の雇用・活躍の実態	(平成31年 2月20日)
第13回:別冊:関西におけるベトナム人増加の実態	(平成31年 3月20日)
第14回:「人材」が育つ関西のオープンファクトリー	(令和元年 6月17日)
第15回:関西における「キャッシュレス」の取組実態と新たな兆し	(令和元年 8月28日)
第16回:新しいつながりが仕事を生みだす～中小企業「コネクター」の機能	(令和元年11月20日)
第17回:ブランドを確立した中小企業が取り組む新たなコラボレーションの潮流	(令和 2年 2月28日)
第18回:食品ロス問題から捉える企業のビジネスチャンス	(令和 2年 3月18日)
第19回:「成長する」関西の中小企業が取り組む新事業展開の成功ポイント	(令和 2年 4月15日)
第20回:新たな日常に向けた個人消費の変化を捉えるビジネス	(令和 2年10月21日)
第21回:現場と共創する中小企業のデジタルトランスフォーメーション(DX)	(令和 3年 1月20日)
第22回:逆風から飛び立つ航空機－関西航空機産業の明日への挑戦	(令和 3年 6月30日)
第23回:副業・兼業人材を活用するという選択肢	(令和 3年11月24日)
第24回:主体的、持続的な商店街活動のための人材育成について	(令和 4年 3月17日)
第25回:自治体連携をステップに成長するソーシャル・ベンチャー	(令和 4年12月23日)

※各レポートは、下記当局ホームページからご覧頂けます。

<https://www.kansai.meti.go.jp/1-9chushoresearch/report.html>

