

# 関西における エンターテインメント・スポーツ分野での エコシステム創造に向けて

2019年10月7日  
夢洲新産業創造研究会  
第1部会

# 第1部会活動方針

**2025年に世界から注目を集める**

**夢洲をエンターテインメント・スポーツ分野の**

**新たなエコシステムを創造する聖地にしたい。**

**そのための調査・研究活動を行う。**

**「夢洲」はあくまでも「場」と考えたい。**  
**エンターテインメント、スポーツのネタを万博やIRで採用して欲しい、というようなことではない。**  
**この「場」に蒔かれたビジネスシーズというタネ、そこに、我々が水を与え、肥料を与え、大輪の花を咲かせたい。そのタネは大企業にも、中小企業にも、スタートアップ企業にも、関西以外の会社でも蒔くことが出来る。**  
**その花のタネはまた他の場所に飛び立って、新しい場所で「芽」を出してほしい。そんなエコシステムを創造したい。**

**2025年に向けて、関西では、様々な産業における「進化」や「発展」が見込まれる。**



**関西は歴史や文化の多い地域。我々のホームグラウンドには素晴らしいコンテンツが多数存在する。また、地域の隠れた魅力を見出すことも地元企業の役割。**

## リアルに現地へおもむくという楽しみ方



## 技術進化によりバーチャルで感じるという楽しみ方



# エンターテインメント・スポーツ



食

文化

ファッション

ツーリズム

様々な要素と掛け算することで、より輝きが増し、  
より大きな花を咲かせてくれるのではないか

# 関西には追い風が吹いている

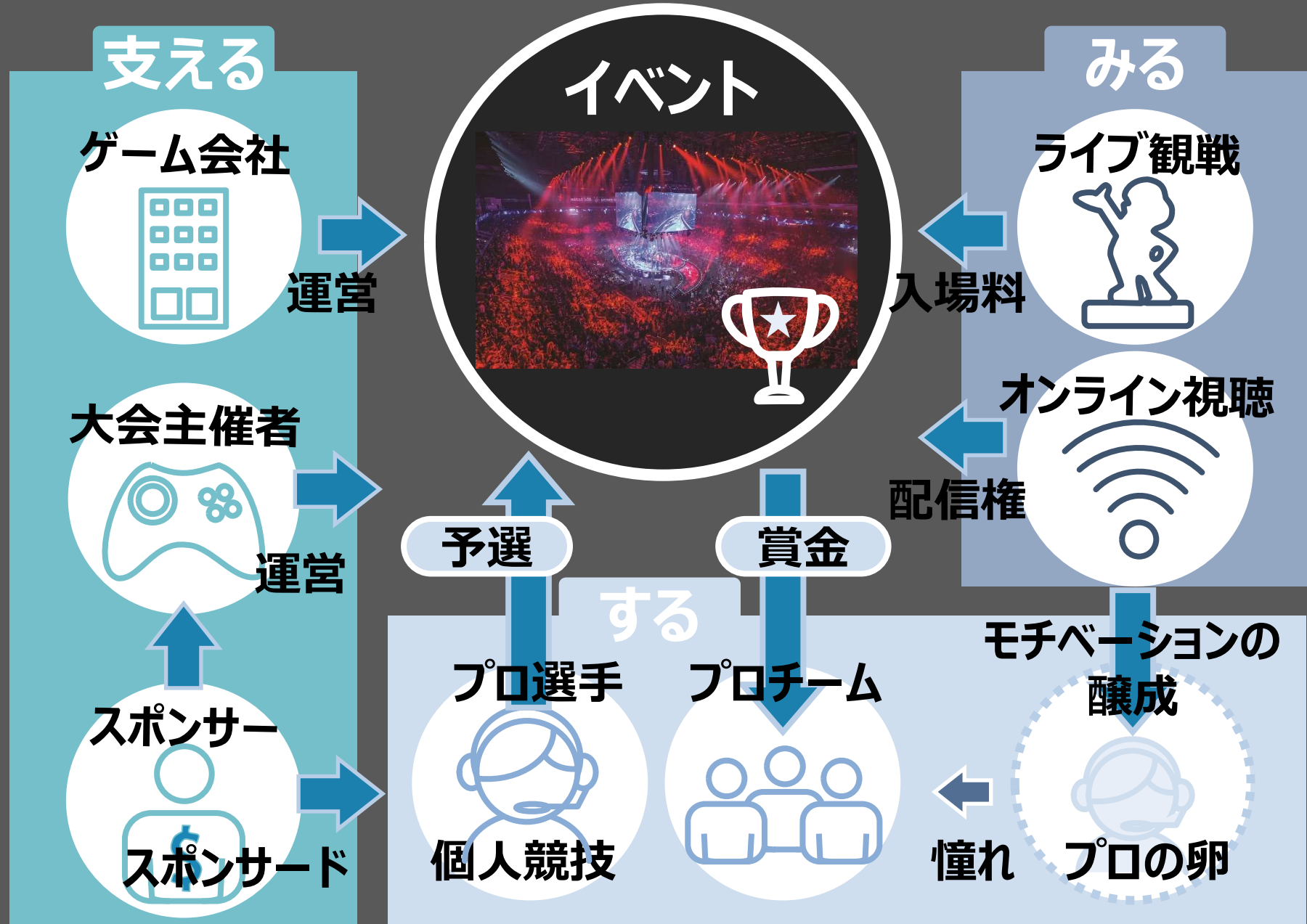
- ① インバウンドを含めた観光客の増加
- ② 万博で世界から注目を集める
- ③ 地域企業のまとまり（距離の近さ）

## 「eスポーツ」と「エコシステム」の事例

元をただせば、ゲーム会社が家庭用もしくは業務用ゲーム機やソフトを製造して販売する、という経済行為であったが、そのゲーム行為を「見せる」人が現れて、「視聴への対価」という経済行為が発生。それを支える企業、賞金を狙うプロチームの発生、というように、今や巨額の経済市場が発生している。まさに、新しい「エコシステム」が登場したと言える。



# eスポーツに関わるヒト、モノ、カネ



**大阪・関西が大きく前進するチャンスが到来。  
但し、このままでは不十分。  
もっと色々な『挑戦』をしていかなければならない。  
挑戦する者たちだけが世界を変える。**

**第1部会は、夢洲を「場」として、当地でのエンター  
テイメント、スポーツ分野のエコシステム、かつ小さな  
ものではなく『驚愕基準』で大輪の花を咲かせたい。  
様々な異業種企業が集まって、ワクワク  
するような面白い取組を進めていきたい。  
一緒に夢を創りたい方を募集。**

