

< 5類引き下げによる変化 >

	「2類相当」	「5類」になると
行動制限	患者は最大7日間	できない
就業制限	できる	できない
医療機関	指定医療機関など	一般医療機関も
医療費	全額公費負担	当面は公費負担
感染者の把握	全数把握（簡略化）	定点把握
マスク	屋内着用を推奨	個人の判断に委ねる
ワクチン	無料（公費負担）	当面は公費負担
大声を伴う イベント	収容率50%上限	制限を撤廃

< 想定される懸念事項 >

- ・ 行動制限がなくなることによる 市中感染や職場でのクラスター感染の可能性がある
- ・ 医療費やワクチンが自己負担になった場合、受診や接種控えにより感染拡大や重症化する可能性がある
- ・ 一般医療機関でも受診が可能になることにより、病院によっては感染者と非感染者との導線分けが困難になる

厚生労働省HPより抜粋

新型コロナウイルス感染症対策

これまで屋外では原則不要、屋内では原則着用としていましたが

令和5年3月13日から

マスク着用は個人の判断が基本となります

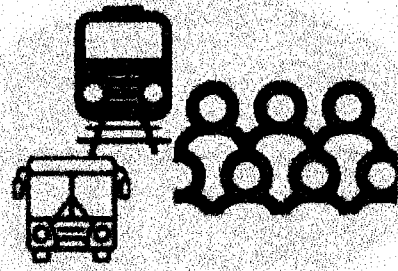
ただし、以下のような場合には注意しましょう

周囲の方に、感染を広げないために

マスクを着用しましょう



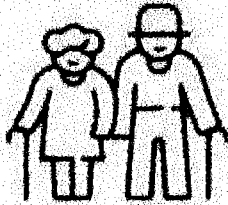
受診時や医療機関・
高齢者施設などを訪問する時



通勤ラッシュ時など混雑した
電車・バスに乗車する時

ご自身を感染から守るために

マスク着用が効果的です



高齢者



慢性肝臓病
がん
心血管疾患 など

基礎疾患を有する方



妊婦

重症化リスクの高い方が感染拡大時に混雑した場所に行く時

本人の意思に反してマスクの着脱を強いることがないよう、
個人の主体的な判断が尊重されるよう、ご配慮をお願いします

※事業者の判断でマスク着用を求められる場合や従業員がマスクを着用している場合があります

eスポーツの経済効果と社会的意義

大井淳一朗議員

資料3

- eスポーツは、サイバー空間・フィジカル空間の融合の社会実装の一つの局面であり、様々な周辺市場・産業への経済効果が見込まれるほか、経済効果を超えた様々な社会的意義を内包しているのではないか。



ワールドジャパン
国際交流

社会的意義

市場・産業 (経済効果)



市場形成・拡充

統合型リゾート (IR)

観光業の振興

大会ツアー



地方創生

大会用会場
(競技場)

練習場整備

プロチーム設置

コミュニティ
ビジネス

リーグの運営

関連
グッズ

専用ウェア
専用チェア

チャート判定
関連機器

スピーカー 通信機器
ディスプレイ 通信環境

ゲーミングPC
専用マウス

ヘルスケア
健康増進

eスポーツ市場

(約48億円：2018年時点)

- ・スポンサー
・放送/配信権
・広告
・グッズ/チケット
・ライセンス

大会運営

認証機関

コンサル

プロ選手育成

専門学校 ゲーム・システム
高校・大学 開発者育成

産学連携

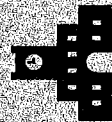
障害者対応製品
(PC・マウス等)



ユニバーサルデザイン
共生社会の実現



新市場・新産業の創出



人材育成・IoT教育
異分野融合研究
多様な人材の活躍の場

系経済産業省HPより転載

<タブレット端末の内訳> ※購入時

児童用	3 1 4 0 台	生徒用	1 5 5 1 台
指導者用	4 0 5 台	予備	2 4 4 台
		計	5 3 4 0 台

- ・ 1台あたり価格 5万8100円（1年間保守パック）
- ・ 当初1台あたり価格 13万6963円（5年間保守パック）

<不具合の件数>

R3年度	61台
R4年度	80台

- ・ 予備端末 272台

<落下防止策>

※意匠登録第 1696914,1697030,1696913 号

