

## eスポーツ包括保険の販売開始

東京海上日動火災保険株式会社(取締役社長 広瀬伸一、以下「当社」)は、2020年9月より、eスポーツイベントの主催者が抱えるリスクを包括的に補償するパッケージ保険(以下、「eスポーツ包括保険」)の販売を開始します。当社は、本保険の販売を通じて、eスポーツの普及・発展に貢献してまいります。

### 1. 背景

国内eスポーツの市場は、2019年の約60億円<sup>(※1)</sup>から、2025年には約700億円への拡大<sup>(※2)</sup>が見込まれ、様々な企業が主催者あるいはスポンサー等として市場に参入しており、非常に注目されております。

今後5G<sup>(※3)</sup>の普及もあり、市場が拡大していく中で、特にサイバー攻撃の標的となる機会の増加が想定されております。また、eスポーツでは、開催会場を設営し人が集まることによるリスクと、ネットワークを活用してバーチャルな空間を利用することによるリスクの両面があり、その双方への対応が求められております。

これらを踏まえ、当社は、eスポーツイベント主催者の抱える多様なリスクに対して、漏れなく必要な補償を提供できるよう、eスポーツ包括保険を開発しました。

(※1) KADOKAWA Game Linkage調査結果より

(※2) 経済産業省「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」報告書より

(※3) 高速・大容量・低遅延の通信が可能な第5世代移動通信システム

### 2. 商品概要

eスポーツ包括保険では、次のリスクに対応する補償から必要な補償を選択いただくことが可能です。

リスク	想定される事故例
賠償責任リスク	・会場の設営ミスにより、イベント参加者や選手に大会中にケガを負わせた。 ・第三者からイベント用に借用していた施設や設備を損壊した。
サイバーリスク	・サイバー攻撃により、参加者の個人情報や参加企業の情報を漏えいした。 ・プログラムやデータ等の許諾範囲を超えてネットワーク上で公開し、他人の著作権を侵害した。
イベント中止リスク	・大型台風の接近に伴い、eスポーツイベントが中止となった。 ・eスポーツイベント会場で火災が発生したことによりイベントが中止になった <sup>(※)</sup> 。 <small>(※) ただし、被保険者が常時所有、使用または管理する施設の滅失、損傷または汚損は除きます。</small>

### 3. 今後について

eスポーツ包括保険の他、スポンサーやプロスポーツ運営団体向けに、eスポーツ選手が事故で負傷した際の不稼働リスクへの対応も検討していきます。

当社は、今後もeスポーツに関する保険の開発と提供を通じて、eスポーツ市場の発展に貢献してまいります。

以上