

令和3年12月23日

令和3年度 卒業論文

論題： 日本におけるeスポーツの発展への提案

担当教員名： 平川 幹和子

九州産業大学 商学部

学籍番号： 18CB529

氏名： 下村 駿輔

要約

2021年、開催された東京オリンピック2020のプレイベントとしてeスポーツを競技種目とするオリンピックライセンスイベント「Olympic Virtual Series (OVS)」が開催された。そこで、オリンピックの正式種目なることが期待されているeスポーツについて、eスポーツの定義、歴史、種類、世界市場と日本市場規模を整理し、日本におけるeスポーツの市場拡大、教育・環境整備の課題を明らかにした後、世界のeスポーツ先進国の実例を参考に改善策を提案し、そこから見えてきた新たな日本におけるeスポーツの在り方を探る。(229文字)

目 次

はじめに.....	1
第1章 eスポーツの現状.....	3
第1節 eスポーツの定義.....	3
第2節 eスポーツの歴史.....	5
第3節 eスポーツの種類.....	6
第4節 eスポーツの市場規模.....	8
第1項 世界のeスポーツ市場.....	8
第2項 日本のeスポーツ市場.....	10
第2章 日本のeスポーツの課題.....	12
第1節 市場拡大における課題.....	12
第1項 ゲームユーザー市場.....	12
第2項 法整備.....	13
第2節 教育および環境整備に関する課題.....	15
第1項 学力への影響に対する不安.....	15
第2項 環境の整備.....	16
第3章 eスポーツ発展のための改善策.....	17
第1節 市場拡大のための改善策.....	17
第1項 地方創生対策としての地方自治体による大会運営.....	17
第2項 企業のeスポーツ産業への参入.....	18
第3項 視聴コンテンツによるファン数の拡大.....	19
第4項 高齢者及び医療福祉現場への普及促進.....	20
第2節 教育および環境整備による改善策.....	21
第1項 学校教育・施設環境整備.....	21
第2項 プロライセンス保有選手の経済的地位向上.....	22
第3項 練習環境の整備.....	22
第4項 通信環境(5G)の整備.....	23
第3節 eスポーツ発展のための新提案.....	23
おわりに.....	26
参考文献.....	27
謝辞.....	28

はじめに

新型コロナウイルスの感染拡大にともない緊急事態宣言の延長が続いている中、2021年夏、スポーツの祭典である東京オリンピック・パラリンピック 2020 が1年遅れで開催された。これに先立ち、2021年4月、国際オリンピック委員会(IOC)は東京オリンピック 2020 のプレイベントとしてeスポーツを競技種目とするオリンピックライセンスイベント「Olympic Virtual Series (OVS)」を正式発表した。実施種目としては、「野球」、「モータースポーツ」、「自転車競技」、「ボート競技」、「ヨット」の5種目であり、開催期間は2021年5月13日から6月23日であった。eスポーツがオリンピックの公式競技として扱われるのはこれが初めてであり、将来的にはeスポーツがオリンピックの正式種目になることが期待されている。

すでに海外ではeスポーツを「スポーツ」として認定している国が多数あり、eスポーツの競技人口は全世界で1億3,000万人にもものぼる。また、野球やサッカーを観戦するようにeスポーツを観戦する人も増えており、視聴者は3億人を超えると言われている。マルチプレイヤーオンラインバトル「リーグ・オブ・レジェンド」の世界大会では視聴者数が9,960万人に達し、同時視聴者数は4,400万人を記録している。ゲーム業界の動向を分析している世界大手の調査会社Newzooは、2023年にはeスポーツの市場規模がおおよそ約2,000億円に達すると予想している¹。

しかしながら、日本国内ではeスポーツという名称を知っている人はいても、内容まで知っている人が多いとはいえないのが実情である。日本ではゲームを『娯楽の1つでスポーツではない』と認識する傾向が強い。その一方で、チェスや将棋、囲碁などの高い思考能力を用いて競われるゲームを思考スポーツとして認知されている。このことから、今後、日本においてもeスポーツが「スポーツ」として認知される可能性もあると言える。

そこで本論では、eスポーツの現状を整理し、アメリカ、中国、韓国、フランスといったeスポーツ先進国と日本を比較する中で、日本のeスポーツ発展の課題を明らかにし、日本においてeスポーツが発展するための改善策を提言したい。

本論は、まず第1章でeスポーツの現状として、eスポーツの定義、これまでの歴史、eスポーツの種類、世界及び日本における市場規模を整理した。第2章では、日本においてeスポーツの発展が遅れている課題を「市場拡大」、「教育・環境整備」に絞り整理した。第3章では

¹ NewZoo(2021.6.15)「グローバルゲーム市場は2021年に1,758億ドル規模へ；わずかな減少にもかかわらず、市場は2023年に2,000億ドルを超える見込み」
<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023-japane/> (2021.7.1)

日本における e スポーツ課題解決のための施策を e スポーツ先進国の海外事例を参考に提案し、そこから見えてきた e スポーツ発展に必要なものは各年齢層の e スポーツ選手拡大とファン数拡大と考え、そのための新たな改善策を提言した。

第1章 eスポーツの現状

第1節 eスポーツの定義

現在、日本国内のeスポーツ振興の中心となっている「日本eスポーツ連合」²で定められているeスポーツの定義は次の通りである。

eスポーツとは、エレクトロニック・スポーツの略称で、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称である。

つまり、eスポーツとは“ビデオゲームやコンピューターゲームでの対戦”である。しかし、日本におけるスポーツは“楽しむ”よりも“身体を鍛え動かす”ことに重きがおかれているため、身体を動かさずにゲームで対戦するeスポーツについて「何故スポーツなのか」と疑問に思っている人も多い。例えば2019年3月21日に放送された情報番組『あさチャン!』（TBS系）において長嶋一茂氏が「スポーツじゃない」と断言している³。また、2019年9月12日にクロスマーケティング社が発表した「eスポーツに関する調査（2019年版）」では、全国47都道府県に在住する15歳～69歳の男女を対象に調査が行われた結果、約8割の人がeスポーツをスポーツだと思わないと回答している⁴。eスポーツの先進国であるアメリカにおいてさえeスポーツ全てが認められていないこともある現在、後進国である日本においてはより議論が必要である。

では「スポーツ」という言葉の定義はどのようになっているのであろうか。スポーツ基本法（2011年制定）では、「スポーツは、心身の健全な発達、健康及び体力の保持増進、精神的な充足感の獲得、自律心その他の精神の涵（かん）養等のために個人又は集団で行われる運動競技その他の身体活動であり、今日、国民が生涯にわたり心身ともに健康で文化的な生活を営む上で不可欠のものとなっている」とされている⁵。

また、日本スポーツ協会スポーツ憲章（平成30年4月施行）においては、スポーツの意義と価値は、「スポーツは、自発的な運動の楽しみを基調とする人類共通の文化である。生涯を通じて行われるスポーツは、豊かな生活と文化の向上に役立ち、人々にとって幸福を追求し健康で

² 一般社団法人 日本eスポーツ連合 「03 eスポーツとは」「07 ライセンス」「08 プレイヤー」
https://jesu.or.jp/contents/member_list/ (2021.7.1)

³ LivedoorNEWS (2019.3.22) 「「eスポーツはスポーツじゃない」長嶋一茂の持論に賛否両論 “知ろうともしないで否定するな”の声も」
<https://news.livedoor.com/article/detail/16198664/> (2021.7.1)

⁴ CrosseMarketing (2019/09/12) “スポーツに関する調査（2019年版）”
<https://www.cross-m.co.jp/news/release/20190912/> (2021.7.1)

⁵ 文部科学省 「スポーツ基本法（平成23年法律第78号）（条文）」前文
https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/kihonhou/attach/1307658.htm (2021.7.4)

文化的な生活を営む上で不可欠なものである。さらに、スポーツは、人々が自主的、自発的に
行うことを通じて、望ましい社会の実現に貢献するという社会的価値を有する。」とされてい
る⁶。さらに、文部科学省が打ち出した「第2期スポーツ計画(2017年4月)」⁷では、平成29
～33年度の5年間におけるスポーツ立国の実現を目指す上での中期的なスポーツ政策の基本
指針として、「～スポーツが変える。未来を創る Enjoy Sports, Enjoy Life～」をテーマに、
「スポーツの”楽しさ” ”喜び”こそがスポーツの価値の中核であり、全ての人々が自発的に
スポーツに取り組み自己実現を図り、スポーツの力で輝くことにより、前向きで活力ある社会
と、絆の強い世界を創る。」として、「スポーツで「人生」が変わる」、「スポーツで「社会」
を変える」、「スポーツで「世界」とつながる」、「スポーツで「未来」を創る」の政策目標
を示している。

国際オリンピック委員会 (IOC) のトーマス・バッハ会長は、これまでオリンピック競技への
eスポーツ導入の検討にはいくつかの条件が満たされる必要があると明言し、「我々は、暴力や
差別を容認し推進するゲームをオリンピック競技として取り入れることはできない」という立
場で、「いわゆる殺人ゲーム等のゲームはオリンピックの価値観と矛盾することから、容認す
ることはできない」としている⁸。2021年4月、国際オリンピック委員会 (IOC) は、5つの国
際競技連盟およびゲームデベロッパーと提携して、スポーツ競技ゲームとして位置づけられて
いる野球、サイクリング、ボート、セーリング、モータースポーツによる「オリンピックバー
チャルシリーズ (OVS)」を開催することを発表した。この「オリンピックバーチャルシリーズ
は、バーチャルスポーツの新しい視聴者との直接的な関わりを深めることを目的とした新しい
ユニークなオリンピックデジタル体験であり、それはスポーツへの参加を奨励し、特に若者に
焦点を当ててオリンピックの価値観を推進するもの」としている⁹。

このように、eスポーツへの参加者が増加し、メディアなどに頻繁に取り上げられることによ
って、日本のeスポーツの認識も変わってくると思われる。スポーツに対する認識が「娯楽
で楽しむ競技」と考えられればeスポーツという言葉に対しての違和感はなくなり、eスポー
ツがスポーツとして認識される日も近いであろう。

⁶ 公益財団法人日本スポーツ協会 「日本スポーツ協会スポーツ憲章」 https://www.japan-sports.or.jp/Portals/0/data0/about/pdf/JSP0_kenshou2018.04.01.pdf (2021.7.4)

⁷ スポーツ庁 スポーツ庁 「スポーツ基本計画」
https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop01/list/1372413.htm (2021.7.3)

⁸ NewSphere (2018.9.5) 「IOC会長「オリンピックにeスポーツ採用できない」一部ゲームの暴力性を問題視」
<https://newsphere.jp/culture/20180905-1/> (2021.7.3)

⁹ Carwatch (2021.4.22) 「IOC、史上初のオリンピックバーチャルシリーズ開催 「グランツーリスモ」など5タイトルと提携 2021年4月22日(現地時間)発表」
<https://car.watch.impress.co.jp/docs/news/1320659.html> (2021.7.3)

第2節 eスポーツの歴史

オンラインゲーム対戦として記録に残っている中でもっとも古いものは、1972年にアメリカのスタンフォード人工知能研究所で行われた大会だと言われており、この大会では24人の学生が、「スペースウォー」という相手の宇宙船を破壊し合うコンピューターゲームをトーナメント形式で戦った。なお、日本でもっとも古くに開催された全国規模のゲーム大会は、1974年に日本で行われた「セガTVゲーム機全国コンテスト東京決勝大会」と言われている。

1980年代に入ると、大きな規模の大会が開催されるようになり、当時人気だったコンピューターゲーム「スペースインベーダー」の大会では、1万人もの参加者がスコアを競い、ゲームのハイスコアでギネスブックに載る団体も出てきて、一般人の注目を集めた。

1990年代は、インターネットやコンピューターの普及に伴い、インターネットを通じてプレイヤー同士が戦うコンピューターゲームに人気が集まった。この頃登場した、プレイヤー同士で撃ち合う「Quake」というゲームは、最初のeスポーツのゲームとみなされている。

当時のeスポーツのゲームは、主人公視点で相手を撃ち合う「FPS」というジャンルが流行ったが、この頃登場したStarcraftシリーズをきっかけに、戦略的に軍隊を配置する「RTS」という新しいゲームのジャンルが生まれた。

2000年代は、eスポーツの大会を主催する大きな組織が登場し、世界大会の数やプレイヤー数がさらに拡大した。Electronic Sports World Cup、World Cyber Games、Major League Gamingなどの組織が開催した大会には、アジア、ヨーロッパ、アメリカなどの多くの国から数十万人の参加者が集まった。大会の様子は、テレビで放映されることも増え、韓国にはゲーム専用のケーブルテレビ番組があったほどである。現在、大会賞金金額がもっとも高額なゲーム「Dota2」や、人気の高いゲームジャンルである「MOBA」が誕生したのもこの頃である。

2010年代に入るとゲームの種類や大会の数が増えるにつれて賞金が増え、2017年にはeスポーツ大会の賞金総額が1億ドルを超えた。ゲームのプレイヤー数も増えており、「League of Legends」というゲームは月間プレイ人数が1億人を超えたとされている。また、スマートフォンの普及や、試合を配信・観戦できるストリーミングサービスの普及にともなって、視聴者の数も数百万人、数千万人と拡大している。2018年には、アジア版オリンピックとも呼ばれるアジア競技大会にて、eスポーツゲームの競技が行われた^{10 11}。

¹⁰ eスポーツを始めよう！ (2021.5.10)「eスポーツの歴史・要点まとめ【初心者向け】サラッと全体像が分かる！」https://esports-guide.jp/esports_history/ (2021.7.3)

¹¹ Applivetppics (2020.3.4)「eスポーツの歴史 最初のゲーム大会は日本で開催されたと言われている」<https://mag.app-liv.jp/archive/125874/> (2021.7.4)

また、同年、日本において、eスポーツの振興を通して国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指し、これをもって国民の健康とともに、社会・経済の発展に寄与することを目的とし、一般社団法人日本eスポーツ協会、一般社団法人 e-sports 促進機構、一般社団法人日本eスポーツ連盟の3団体が合併し、「一般社団法人日本eスポーツ連合」が1月に設立された。これにより、オリンピックの正式種目に採用されることを視野に入れた積極的な取り組みを行うことが可能となり、日本のeスポーツ発展への大きな一歩を踏み出した¹²。

第3節 eスポーツの種類

近年 eスポーツが話題になったのは、YouTube Live 等により eスポーツの大会を簡単にライブ中継できるようになったことが大きな要因と考えられる。また、大規模な大会では、高額賞金が提供され、世界各国でプロチームも生まれている。ゲーム開発企業、イベント運営企業、芸能事務所などが投資をしたプロチームもあれば、ゲーム実況や投げ銭などで活動資金を集める独立系のプロチームもある。

世界各国で行われている eスポーツのゲームにはさまざまな種類があり、ゲームのスタイルによって大きく分類すると以下の9つのジャンルに分けられる^{13 14}。

① FPS (ファーストパーソンシューティング)

FPS (ファーストパーソンシューティング) とは、シューティングゲームの一種で、画面は主人公の視点で表示され、視線の先にある風景や人物、自分が構える銃や武器の先端が見える。GC 技術の発展とともに、まるでゲームの世界に没頭しているような臨場感を楽しめる特徴がある。コマ1秒の判断で勝敗が決まり、緊張感のある戦闘は観ている側も興奮する。eスポーツで遊ばれている有名な FPS には、Overwatch (オーバーウォッチ)、Rainbow Six (レインボーシックス) シリーズなどがある。

② TPS (サードパーソンシューティング)

TPS (サードパーソンシューティング) とは、シューティングゲームの一種で、FPS は主人公視点なのに対し、TPS は主人公を第三者視点でゲームが進む。TPS の画面の多くは主人公の頭上または後方からの視点で表示されており、主人公や敵の位置、周囲の環境など、

¹² JESU 一般社団法人日本eスポーツ連合 「設立趣旨 代表挨拶 平成30年初春 一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU) 会長(代表理事)岡村秀樹」

https://jesu.or.jp/contents/union_summary/ (2021.7.4)

¹³ eスポーツを始めよう！(2021.6.2) 「eスポーツのゲームジャンル6つの違いを解説【初心者向け】」 <https://esports-guide.jp/gamegenres/#:~:text=FPS> (2021.7.4)

¹⁴ Applive tppics (2020.3.4) 「eスポーツでプレイされているゲームジャンル FPS、TPS、RTS、MOBA、格闘ゲーム、スポーツゲーム、レーシングゲーム、パズルゲーム、トレーディングゲーム、」 <https://mag.app-liv.jp/archive/125874/> (2021.7.4)

全体の状況を把握しながら進めていくことができる。「フォートナイト」のようなバトルロイヤル形式が多く、目を疑うような戦闘光景には圧巻である。e スポーツで遊ばれている有名な TPS には、Fortnite (フォートナイト)、荒野行動などがある。

③ RTS (リアルタイムストラテジー)

RTS (リアルタイムストラテジー) とは、戦略を立てて勝利を目指すストラテジーゲームの一種で、FPS や TPS は自分が 1 人のキャラクターとして戦う。一方、RTS は自分が軍隊の指揮官のようになって複数のキャラクターを配置、戦闘させながら勝利を目指す。チームや陣地全体を作っていく楽しさがある。運に左右されることのない、しっかりとした戦略性のあるバトルが楽しめ、序盤から終盤まで気の抜けない攻防が繰り広げられる。e スポーツで遊ばれている有名な RTS には、Age of Empires (エイジ オブ エンパイア) シリーズ、クラッシュ・ロワイヤル (クラロワ) などがある。

④ MOBA (マルチプレイオンラインバトルアリーナ)

MOBA (マルチプレイオンラインバトルアリーナ) とは、複数のプレイヤーがチームになって敵の拠点を奪うゲームで、RTS は指揮官の視点でゲームを進めますが、MOBA はチームの一員として実際の敵を攻撃するゲームと言える。同じチームのプレイヤーと協力しながら敵を倒していくので、チームワークが重要となる。登場人物のキャラのレベルが上がり、装備が整いだす中盤戦がもっとも熱いで、序盤は負けていても、中盤以降に形勢逆転することも多い。e スポーツで遊ばれている有名な MOVA には、League of Legends (リーグ・オブ・レジェンド)、Dota2 (ドータ 2) などがある。

⑤ 格闘ゲーム

格闘ゲームとは、プレイヤー同士が相手のキャラクターを攻撃し合うアクションゲームの一種で、キャラクターの動きを操作したり必殺技を使ったりすることで、相手の体力を 0 になるまで削っていきける。他のジャンルよりもルールが単純ですが、攻撃や防御のテクニックが豊富で奥深いゲームだと言える。相手の行動を読み、コンボ技を繋げて K.O. したときが一番盛り上がり、間違いなく興奮する。e スポーツで遊ばれている有名な格闘ゲームには、ストリートファイターシリーズ、ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズなどがある。

⑥ スポーツゲーム

スポーツゲームとは、サッカーや野球、テニスなどの現実のスポーツを模倣したゲームで、選手の動きを自分でコントロールして試合を行ったり、チームを育成したりできる。実在する選手のキャラクターが登場するゲームもあり、コンピューター上で臨場感のあるスポ

ーツを楽しむことができる。実際のスポーツとは違って点の取り合いになることが多く、観ていて楽しいゲーム展開になりやすい。e スポーツで遊ばれている有名なスポーツゲームには、FIFA シリーズ、ウイニングイレブンシリーズなどがある。

⑦ レーシングゲーム

乗り物を操縦し、他プレイヤーとタイムや順位を競うゲームで、e スポーツで有名なレーシングゲームはスポーツカーを操縦するものが多い。実際に F1 の試合を見ているかのような臨場感を味わいながら観戦でき、タイヤの摩擦消費なども設定されており、どのタイヤを使って何周走するのか、選手は運転技術以外にも注目のゲームである。e スポーツで遊ばれている有名なレーシングゲームには、グランツーリスモ SPORT、F1 シリーズなどがある。

⑧ パズルゲーム

次々に落ちてくるパズルを組み合わせ、積み上げられたパズルが画面いっぱいになる前に消していく落ち物パズルゲームで、相手よりも素早くパズルを消し続けられるかが勝敗を決する。普通の人では脳の処理が追いつかないほどのスピードで、パズルを組み立てていく様子は観ていても楽しい。e スポーツで遊ばれている有名なパズルゲームには、ぷよぷよシリーズ、TETRiS シリーズなどがある。

⑨ TCG(トレーディングカードゲーム)

対戦形式の2人プレイのデジタルカードゲームで、さまざまなクラスから好みのデッキを作成し、相手と対戦。対戦相手との駆け引きを楽しみつつ、勝敗を競う。お互いの駆け引きが面白いゲームである。e スポーツで遊ばれている有名なカードゲームには、ハースストーン、シャドウバースなどがある。

以上のようにe スポーツには様々なジャンルがある。いまだにゲームというと子供の遊びという印象を強くもたれるが、高校生のクラブチームやプロ選手もいる熱い世界である。ゲームに勝って嬉し涙を流したり、負けて悔し涙を流したりすることは、高校野球と変わらないのである。

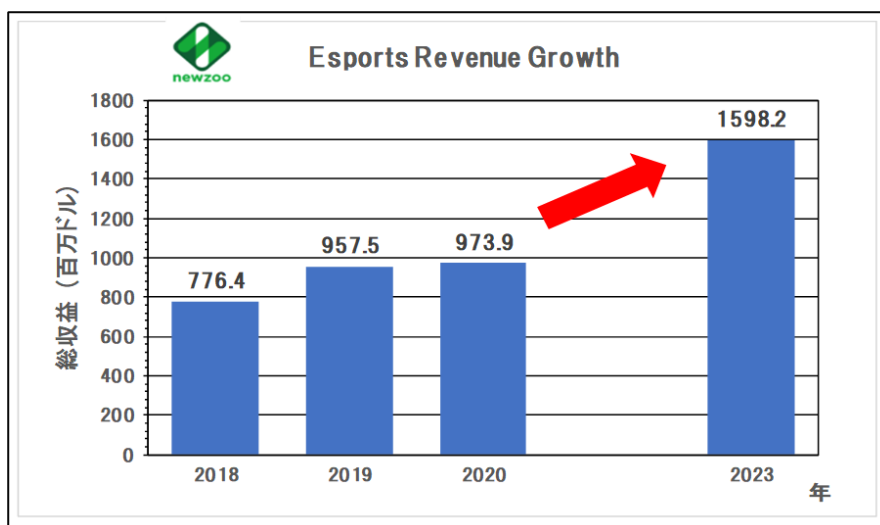
第4節 e スポーツの市場規模

e スポーツ元年と呼ばれる2018年を境に、日本でも大きな注目を集めるe スポーツ。コンピューターゲーム・スマートフォンゲームなどを使った対戦をスポーツとみなすこの競技は、世界規模で発展を遂げている。

第1項 世界のe スポーツ市場

世界のe スポーツ市場規模(総収益)は、NewZooの「グローバルe スポーツマーケットレポート2020」の2020年7月アップデート版によれば、2018年の7億7640万ドル(約854億円)か

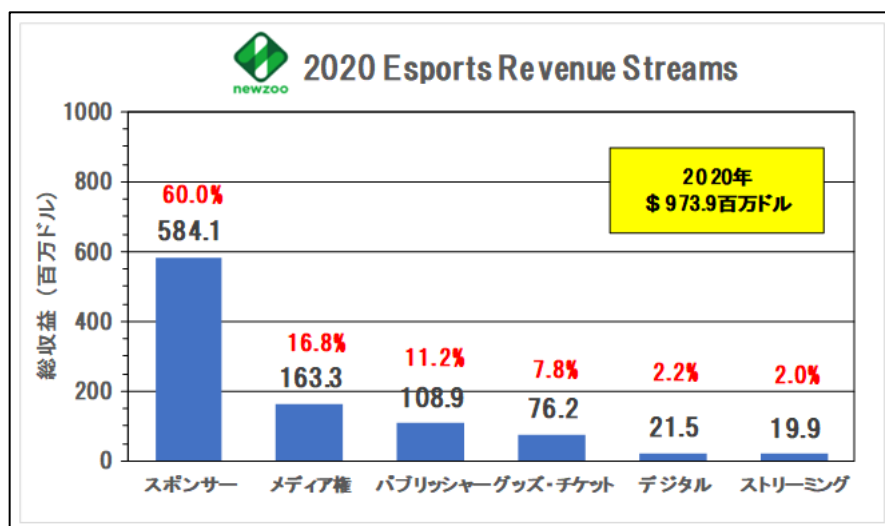
ら 2020 年には 9 億 7390 万ドル(約 1071 億円)、さらに 2023 年には 15 億 9820 万ドル(約 1758 億円)に達すると予想されている (図 1 参照)。



出所：Newzoo／『グローバル e スポーツマーケットレポート 2020』2020 年 7 月時点より作成

図 1：世界 e スポーツ収益推移 (2018～2023 年予測)

2020 年の市場規模を項目別割合で見るとスポンサー収益が約 60.0%、メディア権収益が約 16.8%、グッズ & チケット収益が約 7.8%となっている (図 2 参照)。また、e スポーツを観戦するファンの規模も毎年 10%以上の成長があり、2023 年には 6 億 4600 万人に達すると推計されている¹⁵。



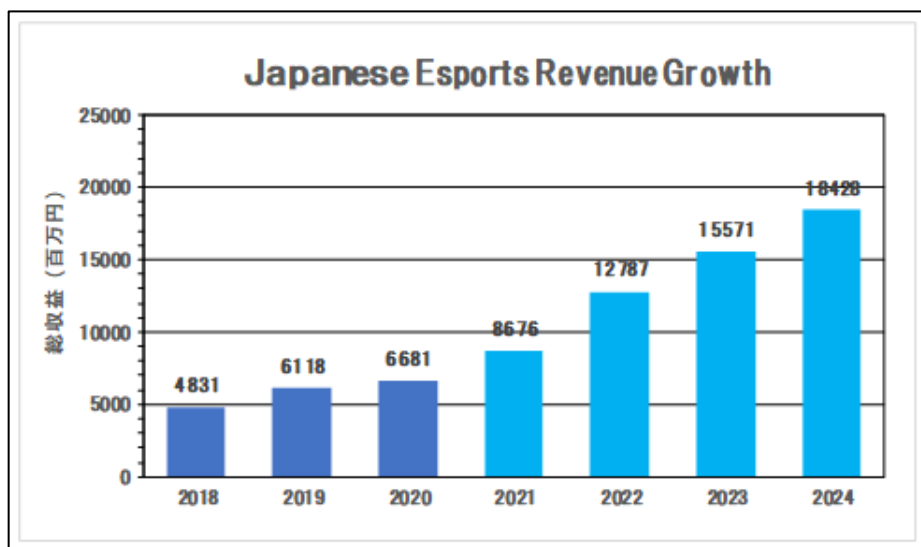
出所：Newzoo／『グローバル e スポーツマーケットレポート 2020』2020 年 7 月時点より作成

図 2：2020 年世界 e スポーツ収益

¹⁵ NewZoo (2020. 7. 13) 「グローバル e スポーツマーケットレポート 2020」 「COVID-19 パンデミックによる継続的な影響を考慮し、e スポーツ市場規模予測を見直します」
<https://newzoo.com/insights/articles/esports-market-revenues-2020-2021-impact-of-covid-19-media-rights-sponsorships-tickets-japanese-version/> (2021. 8. 30)

第2項 日本のeスポーツ市場

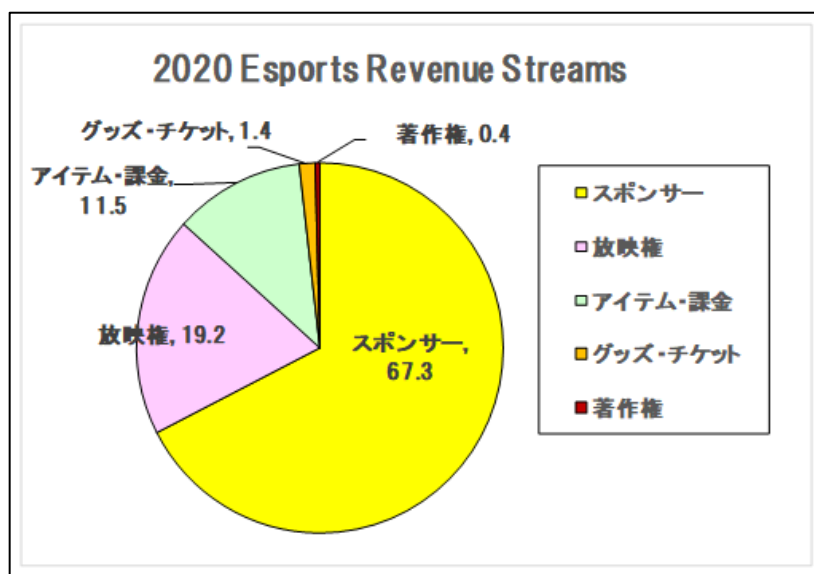
日本のeスポーツ市場規模(総収益)は、ファミ通の「マーケティング速報 2021年4月16日」によれば、2018年には約48.3億円から2020年には約66.8億円、さらに2023年には約155.7億円に達すると予想されている(図3参照)。



出所：ファミ通『マーケティング速報 2021年4月16日』より作成

図3：日本のeスポーツ市場規模

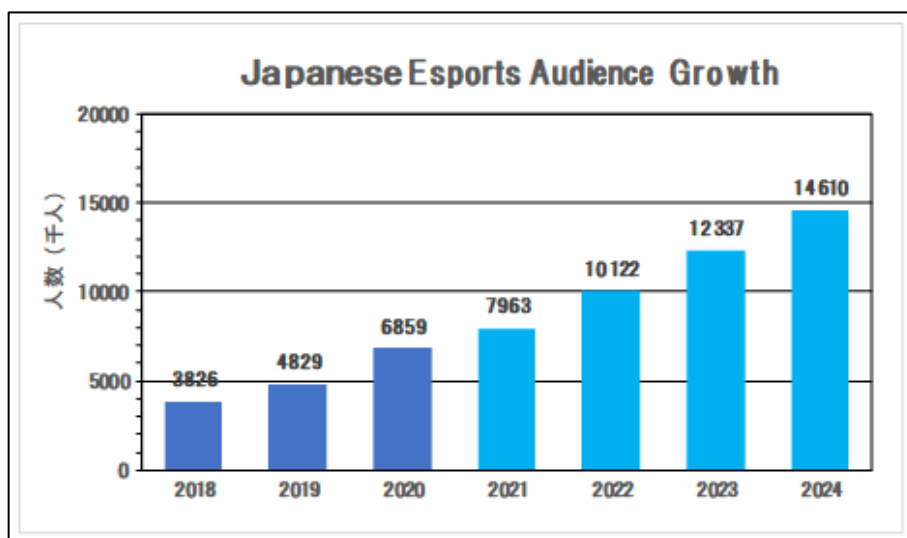
2020年の市場規模を項目別割合で見ると、世界のeスポーツ市場規模と同様にスポンサー収益が全体の約67.3%を占めており、放映権収益が約19.2%、グッズ & チケット収益が約1.4%となっている(図4参照)。



出所：ファミ通『マーケティング速報 2021年4月16日』より作成

図4：日本のeスポーツ市場規模(項目別割合)

また、eスポーツを観戦するファンの規模も2020年には前年比142%の686万人に達し、大会やイベントのオンライン化による配信数及び視聴時間の増加に伴って、2023年には1234万人に達すると推計されている（図5参照）¹⁶。



出所：ファミ通『マーケティング速報 2021年4月16日』より作成

図5：日本eスポーツファン数(試合観戦・動画視聴)

¹⁶ ファミ通 (2021.4.16) 「マーケティング速報 2020年日本eスポーツ市場規模は66.8億円。」 <https://kadokawagamelinkage.jp/news/pdf/news210416.pdf> (2021.8.30)

第2章 日本のeスポーツの課題

eスポーツは、多くの魅力を持つ一方で多くの課題も抱えている。そこで、現在の日本のeスポーツが抱えている課題を市場拡大、教育・環境整備の2点に絞り整理した。

第1節 市場拡大における課題

日本のeスポーツ市場規模は、テレビやネットメディアなどで広く取り上げられるようになり順調に拡大はしているものの、2020年においては世界のeスポーツ市場規模の16分の1(66.8億円/1071億円)ほどのシェアしかない。なぜ、これまでゲーム大国と言われていた日本のゲーム市場はこれほどまでに世界のゲーム市場に遅れをとったのか考えてみた。

第1項 ゲームユーザー市場

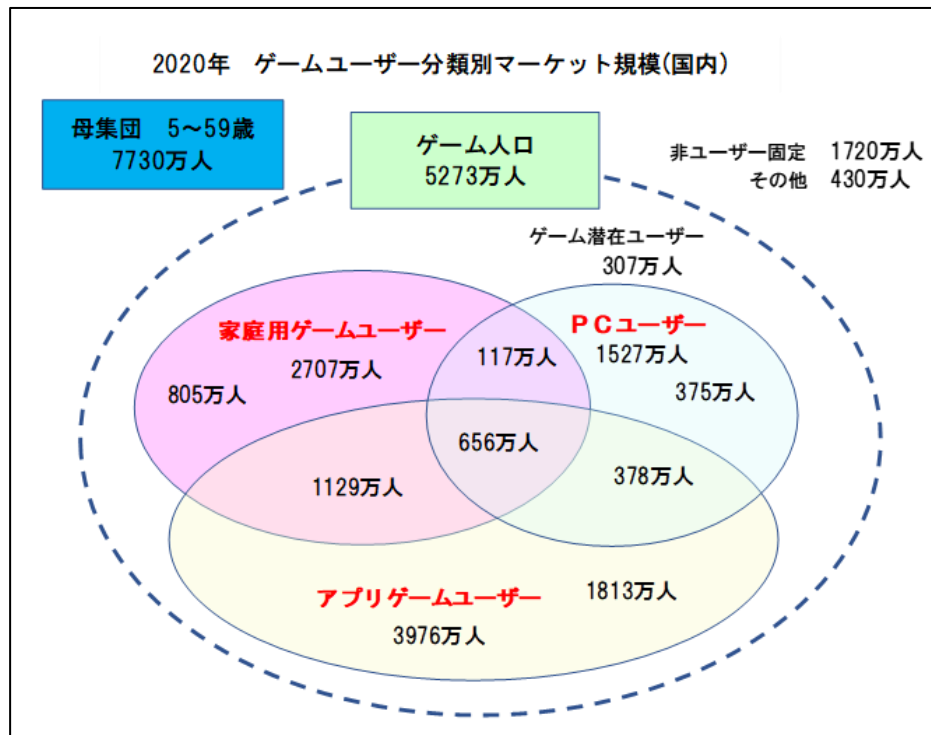
日本において、これまでゲームの主流は家庭用ゲーム機でストーリー性とプレイヤーの演じるキャラクターの成長を特徴とするRPG(ロールプレイングゲーム)ゲームやスマートフォンを使用して画面上のコマの配置を変えて操作し高得点を競ったり、ステージやミッションをクリアするパズルゲームで、個人で楽しむゲームが中心であった¹⁷。それに比べて海外においては、「第1章第3節 eスポーツの種類」で紹介した複数のプレイヤーがチームとして勝負を行うRTSやFPS等が主流であり、複雑な戦略を立てたチームワークが必要なため、ゲームを行う側はもちろんのこと、見る側も面白いコンテンツになっている。

また、指定のゲーム機器でなくパーソナルコンピュータ(PC)やゲーミングPCが中心で、ゲームコンテンツは無料ダウンロードのものもあるため、手軽にゲームを始めることができる。さらに、インターネットのネットワークとつながっていることから世界各地のプレイヤーとゲームを楽しむことができ、ゲーム中チャットや音声で他のプレイヤーと話しながらゲームを味わえることが、市場の拡大につながっている¹⁸。

図6に示すように、日本におけるゲーム産業は国内市場を重視している傾向が強く、家庭用ゲームやアプリをインストールするだけでゲームが楽しめるモバイルゲームが多くのユーザーを占めていることから、現状では他国に比べPCゲームの市場が小さい。今後eスポーツの市場拡大のためにはPCゲーム市場をいかに拡大していくかが課題である。

¹⁷ Weblio 辞書 「デジタル大辞泉 小学館」 <https://www.weblio.jp/content/RPG> (2021.8.30)

¹⁸ DIAMONDonline (2019.5.20)「ゲーム大国」日本が世界のeSports市場で遅れをとっているのはなぜか」 <https://diamond.jp/articles/-/202373> (2021.8.30)



出所：「ファミ通ゲーム白書 2021」：株式会社角川アスキー総合研究所 2021年7月より作成

図6：2020年ゲームユーザー分類別人口(国内)

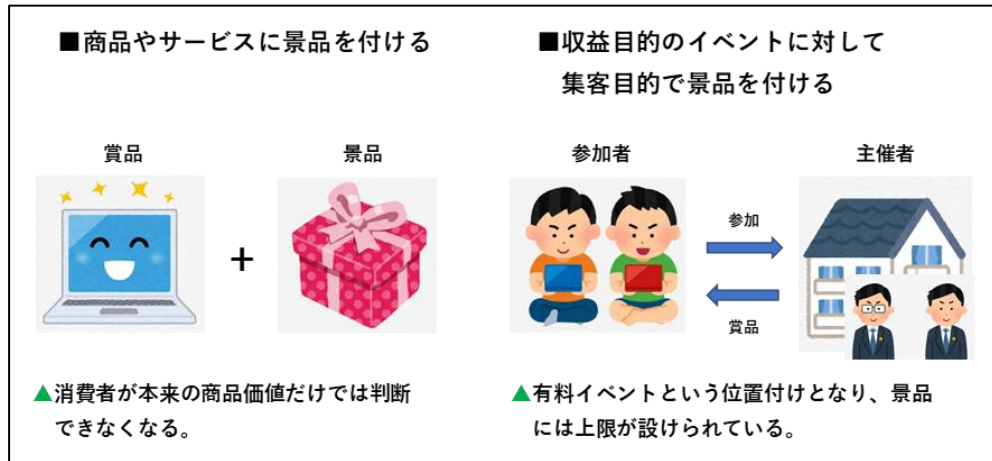
第2項 法整備

日本eスポーツの市場拡大が遅れた理由の一つに、高額な賞金の大会を開催することが法律上、難しかった点やゲームセンター業者が賞金や商品を提供することができなかった点があげられる。特にeスポーツに関連する以下の3つの法律が関係している¹⁹。

① 景品表示法

これまで日本は、eスポーツ大会の賞金は「不当景品類及び不当表示防止法第2条第2項第3号」に当たるとし、ゲームの価格の20倍または10万円までしか賞金を出すことはできなかった。ゲームメーカーが主催者・スポンサーとなって開かれる賞金つきeスポーツ大会では、ゲームソフトの購入を誘引するための手段、大会に付随して賞金を提供していると考えられ、大会で提供される賞金は、景品表示法上の「景品」にあたる可能性があるとされていた(図7参照)。

¹⁹ トップコート国際法律事務所 (2021.6.15) 「eスポーツ大会における法律の問題点は？関係する5つの法律を解説！」 https://topcourt-law.com/new_business/esports_five_law (2021.8.30)

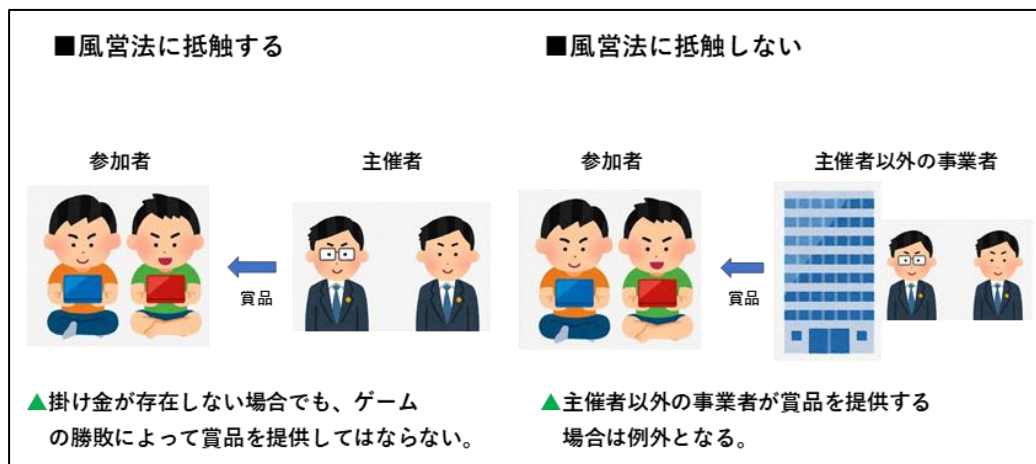


出所：鴨志田由貴(2020年12月)「60分でわかる！eスポーツ最前線」技術評論社 P137より作成

図7：景品表示法(不当景品類及び不当表示防止法)

② 風俗営業法

eスポーツ大会は、ゲーム機を用いて参加者間で勝敗を争うことを目的としているため、ゲーム機は「遊技設備」にあたる考えられ、ゲームセンター業者が賞金や商品を提供することは風俗営業違反となる。ネットカフェは風俗営業法適用外であるが、eスポーツカフェやeスポーツ施設など、ゲーム機を設置している施設は風俗営業法が適用される可能性が高い(図8参照)。

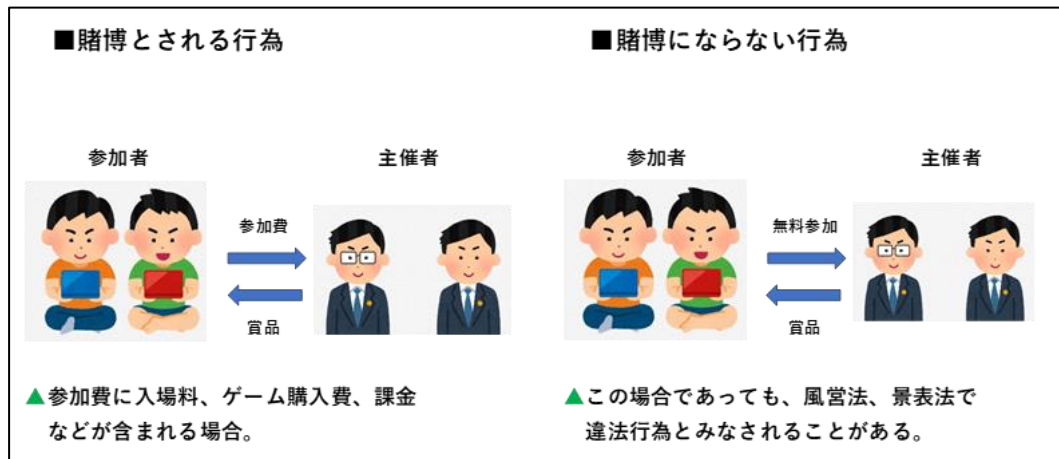


出所：鴨志田由貴(2020年12月)「60分でわかる！eスポーツ最前線」技術評論社 P137より作成

図8：風俗営業法(風俗営業法の規制及び業務適正化等に関する法律)

③ 刑法(賭博罪)

大会参加者に授与される賞金が大会参加者から徴収された参加費から出ているような場合には、勝者が財物を得て、敗者が財物を失うと考えられ賭博罪が適用されてしまう。しかし、参加料を賞金でなく、大会運営費用のみに充当し、賞金を大会主催者以外が拠出すれば問題はない(図9参照)。



出所：鴨志田由貴(2020年12月)「60分でわかる！eスポーツ最前線」技術評論社 P137より作成

図9：刑法185条(賭博罪)(賭博及び高くじに関する罪)

これらの法的課題解決のために、一般社団法人 日本eスポーツ連合(以下「JeSU」)は消費者庁と協議を重ね、プロライセンスを付した選手に限定した大会等に関しては「賞金の提供」は「仕事の報酬等」の提供であるとし、景品表示法には違反しないという回答(令和元年9月3日付)を得ている。また、刑法(賭博罪)に該当としないような形で、賞金・賞品が、参加者や主催者以外の第三者(スポンサー)から提供されること参加料が会場費やスタッフの活動費などの大会運営費用にのみ充当され、賞金・賞品に充当されていないことであれば参加料を徴収しながら賞金ができるとなっている。これにより、国内最大級のeスポーツエンタテインメント「RAGE」の大会では、優勝賞金400万円のような高額賞金大会が開催されるようになり、現在はスポンサー企業も増加傾向にある。

但し、ゲームをプレイするための練習場や大会会場の整備においては風俗営業法上の問題が残っており、JeSUにおいてはさらなるeスポーツの発展と振興のための環境整備に向けて、引き続き、事業者および関係各省庁と協議を継続しながら取組みを進めているところである²⁰。

第2節 教育および環境整備に関する課題

第1項 学力への影響に対する不安

国内においてeスポーツが教育になっていると実感している人は少ないであろう。しかしながら最近の教育現場では、部活動や生徒自ら能動的に学習プロセスに参加する学習手法(アクティブラーニング)といった形式でeスポーツが教育に取り入れられている。実際に高校生向けのeスポーツ大会の数も増えており、2020年に行われた国内最大級の「高校対抗eスポーツ

²⁰ 一般社団法人 日本eスポーツ連合(2019.9.12)「eスポーツに関する法的課題への取組み状況のご報告」 https://jesu.or.jp/contents/news/news_0912/ (2021.8.30)

大会」では1,779校、2,158チーム・5,555名がエントリーしており、eスポーツ部を設ける学校も非常に多くなっている²¹。また、eスポーツと教育の未来をテーマに「第2回 eスポーツ国際教育サミット 2021」が北米教育eスポーツ連盟日本本部(以下「NASEF JAPAN」)の主催で教員、学校関係者、学生、保護者、地方自治体等を対象に開催された。「eスポーツと高校生と活動の在り方」「進学指導と部活動の両輪で育む、生徒の自立と共生」「eスポーツを利活用した問題解決」等の基調講演が行われ、学校や教育にeスポーツを取り入れることによる新たな可能性について情報発信されている²²。

しかしながら、中学・高校でのeスポーツ部の創設や運営には多くのハードルがあるのも確かである。特にハード整備のための資金やゲーム時間が多くなることによる学力低下を心配する保護者・学校関係者の理解を得づらいという点が大きな課題となっている。

第2項 環境の整備

eスポーツ選手にとって特に重要となるのが練習環境(時間・施設)である。一般に、野球、サッカー等の選手における練習時間は体に負担が多くかかるため2時間から4時間程度であるが、プロのeスポーツ選手の練習時間は10時間程度である²³。現在、日本のeスポーツ選手の平均月收入は30万円前後で、プレイヤーによっては年間数千万円規模の収入を得ることもある。しかしながら、年収が100万円に満たないプレイヤーもあり、そのような選手はパートやアルバイトなど他の収入源を確保する必要があるため、練習時間に費やせる時間が限られてしまう²⁴。eスポーツの世界では練習時間が多ければ多いほど有利であるが、兼業の選手はどうしても練習時間が深夜になる上、連日大会が行われる場合は長期休暇の取得が必要になるなど、職場内で理解が欠かせない。

さらに、eスポーツは数人でチームを組んで対戦することが多い。しかしながら、現在、チームメンバーが揃ってコミュニケーションを図りながら練習できる十分な施設が不足している。

²¹ GAME Watch (2021.4.5)「高校対抗eスポーツ全国大会「STAGE:0 2021」エントリー開始」
<https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1316290.html> (2021.8.30)

²² NASEF JAPAN (2021.10)「第2回 eスポーツ国際教育サミット 2021」
<https://nasef.jp/sympo2111/> (2021.11.1)

²³ ゲームホリック(2018.4.19)「プロゲーマーの練習時間はどのくらい？その驚きの生活サイクルとは！」
<https://gameholic.net/17174> (2021.11.1)

²⁴ 職業仕事の情報ポータルサイト JOBZUKAN「e-Sports 選手(プロゲーマー)の給与・年収は？初任給や平均月収などの収入について解説」
<https://job-zukan.jp/e-sports-pro-gamer/11014/> (2021.11.1)

第3章 eスポーツ発展のための改善策

日本は、長い間、eスポーツ後進国と呼ばれていたが、近年はメディアでも多く取り上げられるようになったことでeスポーツの認知度も向上し、ゲームに対すネガティブな印象も和らぎeスポーツ事業に取り組む企業や教育機関も増加傾向にある。それにより、今までゲームと関りが少なかった高齢者や障害者の間にも広がりを見せている。

しかしながら、第2章で述べたように、国内のeスポーツ発展のためには法整備等を含め解決しなければならない問題も多く、まだまだ世界市場規模からは遅れている。

そこで、eスポーツ大国のアメリカ、eスポーツ先進国である韓国、モバイルでのeスポーツが進む中国、eスポーツの街として有名なポーランド等の海外実例を参考に、「市場規模拡大」、「教育・環境整備」に絞り、今後の日本におけるeスポーツ発展のための改善策について提案する。

第1節 市場拡大のための改善策

市場拡大のための改善策については、図10に示すように「地方創生対策としての地方自治体による大会運営」、「企業のeスポーツ産業への参入」、「視聴コンテンツによるファン数の拡大」、「高齢者及び医療福祉現場への普及促進」の4点を提案する。

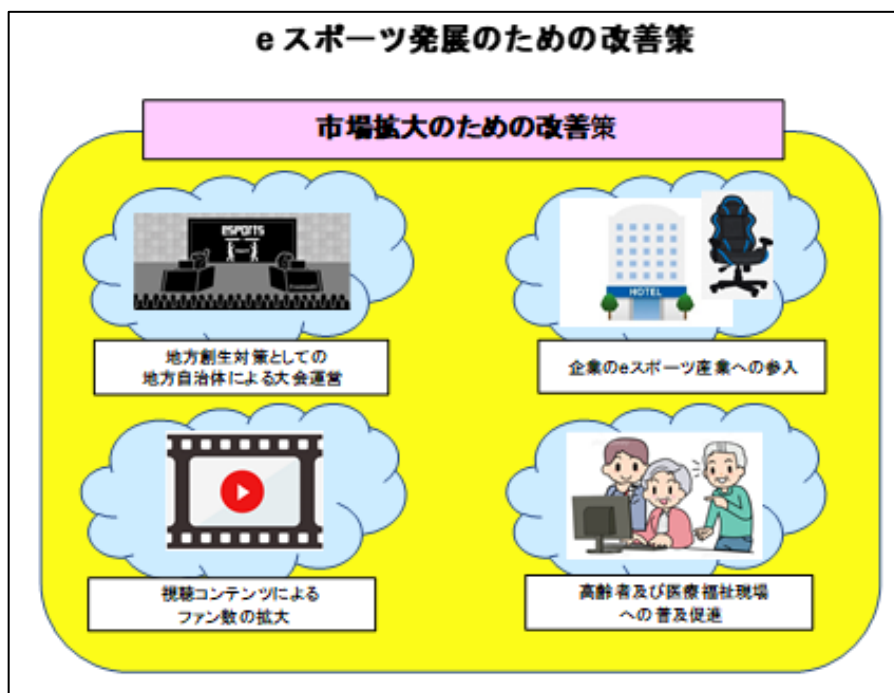


図10 市場拡大のための改善策

第1項 地方創生対策としての地方自治体による大会運営

近い将来、日本は少子高齢化社会が訪れる。そのため、都道府県および市町村の地方自治体

は、いろいろなアイデアで地方創生を行っていかないと生き残れない。そこで、地方でeスポーツが盛り上がり、大きな国際大会や継続的な大会が開催されれば、開催都市の名が”eスポーツの街”として世界に発信される。この認知向上効果によってインバウンド需要が拡大し、地方創生の対策の1つになる。

そのためには、行政や教育、そして地元が一体となって作り上げることが必要である。中国においては、政府が支援し各地でeスポーツ特区ができており、eスポーツ専用スタジアムの建設やホテル、eスポーツ教育施設などの企業も誘致している。日本においても、民間によるイベント開催だけにとどまらず、eスポーツ関連のビジネス機会を自治体が後押しすることで、地元産業の活性化を図ることができると思う。

第2項 企業のeスポーツ産業への参入

2022年9月に中国・杭州で開催予定の第19回アジア競技大会でeスポーツの8タイトルが正式競技種目として発表されたことにより、日本代表選手の選考に向けてプロ選手はもちろんのこと、この機会をビジネスチャンスと考えeスポーツ事業に参入する企業も増加している。eスポーツ産業においては、大会・チーム運営、配信等の直接産業と、ゲーム用機器販売、ゲーム用施設、宿泊施設等の周辺産業があり、近年、表1に示す企業等がeスポーツ事業に参入し、他産業とコラボレーションしたビジネスも増加傾向にある。

表1 eスポーツ産業への参入企業例

企業名	事業内容等
吉本興業ホールディングス株式会社	所属芸人とプロeスポーツ選手契約「よしもとゲーミング」を運営
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	2021年2月より大規模のeスポーツリーグ「コール オブ デューティプロ対抗戦」を開催
株式会社テレビ朝日ホールディングス	日本最大級のeスポーツ大会へと成長した「RAGE」に参画し、国内・海外に発信
株式会社ビームス	日本代表選手へユニフォームを提供 eスポーツ大会のオフィシャルTシャツ販売
赤穂化成株式会社	国内初のeスポーツプレイヤー向けのウェルネス飲料「eスポーツ対策 BREAK OUT」を販売
イケア・ジャパン株式会社	快適なゲーミングライフを送れるeスポーツに特化した専用チェアを開発
株式会社サンユー都市開発	泊まれるeスポーツ施設」をコンセプトに“eスポーツ特化型ホテル”「e-ZONe ～電脳空間～」を開業

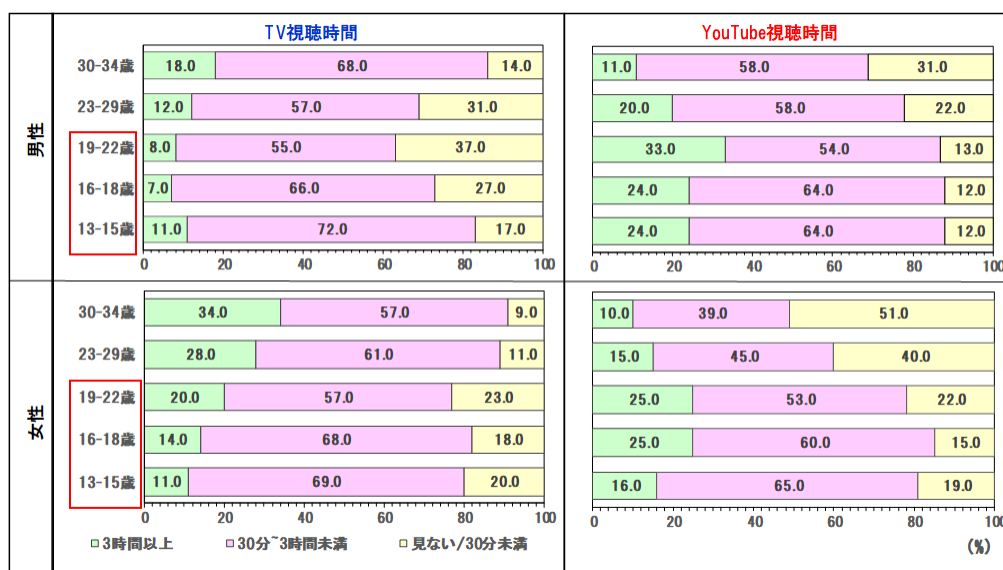
出所：鴨志田由貴（2020年12月）「60分でわかる！eスポーツ最前線」技術評論社 P112～126 より作成

今後、eスポーツ発展のためには産官学の協力が必要であり、認知度が上がればeスポーツ業界以外の企業にとっても魅力的な市場であることは間違いない。

第3項 視聴コンテンツによるファン数の拡大

新型コロナウイルスの感染拡大にともないオンライン上のライブコンテンツに親しむ機会が増え、YouTube等のライブ配信を視聴する人も増加している。eスポーツにおいても競技が制限されてはいるが、プロ選手が参戦する試合が衛星放送のスポーツ系チャンネルで放映される機会は増えている。また、民放においても特集が組まれるようになり、高校・大学での取り組み状況やプロ選手の生活状況、試合風景や選手の両親・学校関係者の考え方の変化が放送され、徐々にではあるが認知度も向上している。

そこで、図11のTVとYouTubeの視聴時間をeゲームのファン層が多い13歳から22歳をみると、男性も女性もTVよりYouTubeが視聴時間は長く、TV離れが最も進んでいる年齢層でもあるため、YouTube等でのライブゲーム動画配信を増加し、ファン数拡大を図ることが必要である。



出所：Cross Marketing (2020.11.9)「YouTubeの利用実態に関する調査」

<https://www.cross-m.co.jp/report/sns/20201109youtube/> (2021.10.2)より作成

図11 1日あたりの平均視聴時間

また、好きな動画ジャンルをしてみると(表2参照)、10代及び20代の男性1位はゲーム実況(10代53.5%、20代39.3%)で高い割合を示しているが、同年代の女性における1位はアーティスト等のMV・PV(10代69.9%、20代50.8%)であり、女性のゲーム実況は5位までにもランクされていない状況である。ファン数拡大においては、男性のみでなく女性のファン層の拡大が必要である。

表 2 YouTube における好きな動画ジャンル

順位	男性		女性	
	10代	20代	10代	20代
1	ゲーム実況 (53.5%)	ゲーム実況 (39.3%)	MV・PV (69.9%)	MV・PV (50.8%)
2	やってみた (39.5%)	MV・PV (36.7%)	美容ファッション (47.6%)	美容ファッション (41.3%)
3	MV・PV (37.5%)	芸能・お笑い (34.4%)	やってみた (37.5%)	料理 (33.7%)
4	アニメ関連 (31.9%)	やってみた (30.5%)	歌・踊ってみた (35.3%)	芸能・お笑い (31.3%)
5	芸能・お笑い (28.6%)	アニメ関連 (29.2%)	芸能・お笑い (28.8%)	やってみた (25.8%)

出所： TesTeeLab (2021. 9. 30) 「YouTube に関する調査【2021年版】」

https://lab.testee.co/youtuber_2021 (2021. 10. 2) より作成

第 4 項 高齢者及び医療福祉現場への普及促進

e スポーツは、PC やスマートフォンを動かせる身体能力や視力があれば、高齢者や身障者であっても参加できるスポーツであり、けがなどの危険性がなく健常者とも公平にゲーム対戦ができる。最近では、脳の活性化を図る健康スポーツとして e スポーツを導入し、人と交流しながらゲームを楽しめることにより得られる刺激で認知症予防をしている医療福祉施設もある。

国立長寿医療研究センターの調べでは、社会的なつながりが多い高齢者は認知症のリスクが 4 割減るというデータもある²⁵。また、2021 年 9 月には秋田県内を拠点に県内在住の 66～73 歳(平均年齢 69 歳)の男女 8 人で構成された e スポーツの国内初となる高齢者プロチーム「マタギスナイパーズ」が発足され、対戦型オンラインゲームの操作技術を磨き、国内外の大会出場を目標に日々練習し、健康促進効果、身体機能向上を図っている事例もある²⁶。

しかしながら、高齢者世代には e スポーツの認知度はまだまだ低いのが現状である。内閣府発表の「令和 3 年版高齢社会白書」によれば、15 年後の令和 18 年には 3 人に 1 人が 65 歳以上となると予想されており、さらに令和 7 年には 65 歳人口の約 4 割が一人暮らしで社会的な交流が制限されることによる認知症や孤独死の増加が懸念されている。こうした社会問題を解決するためにも、人との交流により孤独が解消され認知症予防にもなる e スポーツを高齢者や身障者に普及促進していく必要がある。そのためには、高齢者や身障者でも楽しめるゲームソフトの開発や操作が簡単でリハビリにもなる福祉用具コントローラの開発が必要である。

²⁵ 株式会社ハッピーブレイン「生きがいくくり× e スポーツ」
<https://hb-e-sports.com/reha/> (2021. 11. 1)

²⁶ 河北新報 (2021. 9. 22) 「平均年齢 69 歳 国内初の e スポーツ高齢者プロチーム発足」
<https://kahoku.news/articles/20210921khn000049.html> (2021. 11. 1)

第2節 教育および環境整備による改善策

教育・環境整備のための改善策については、図12に示すように「学校教育・施設環境整備」、「プロライセンス保有選手の経済的地位向上」、「練習環境の整備」、「通信環境(5G)の整備」の4点について提案する。



図12 教育および環境整備による改善策

第1項 学校教育・施設環境整備

中学・高校でのeスポーツ部の創設や運営においては資金面の課題がある。eスポーツを行うにはハイスペックなゲーミングPCが必要であるが、現在、学校に配備されているパソコンがではeスポーツに利用するには性能不足であるため、部活でeスポーツに挑戦する場合、部費だけでは部員全員分の機材を揃えられない。また、サーバーにアクセスできないような設定になっている場合も多数あるため、ネットワーク環境を整える必要もある。

部活動のための費用を捻出するために、保護者・学校関係者にeスポーツ部の意義を理解してもらわなければならない。そのために、eスポーツ部の生徒がゲームと学業を両立させることで、学校関係者や保護者、また広く一般市民に対する啓蒙活動によりゲームの悪いイメージを取り除いていくことが不可欠である。eスポーツ大国のアメリカでは、数多くの大学がeスポーツの実績を持つ学生に奨学金を出し、その成長を後押ししている。日本においてもeスポーツを通して、学生の基礎学力の向上、社会人基礎力の向上、人間力の向上等人材育成のためのコミュニケーション能力向上、分析読解力の向上、グローバル人材の育成、問題解決能力等のカリキュラム整備も急務である。

第2項 プロライセンス保有選手の経済的地位向上

日本のeスポーツにおいてプロの選手になるための資格や学歴制限等はないため、誰でもやる気と実力さえあれば何歳からでもプロ選手になるチャンスはある。日本で活躍しているプロ選手の年齢層も幅広く、大会によっては小学生の部がある。

プロになるためには必ずしもライセンスは必要ないが、例えば JeSU の公認プロライセンス制度でプロライセンスを持っている場合、法規制の問題から出場できる大会が多くなり、さらには賞金の金額が高くなる傾向にある。公認ライセンスにはプロ、ジュニア、チームライセンス等いろいろなライセンスがあり、プロライセンスを取得するには、15歳以上の年齢制限や満20歳未満への発行は事前に親権者の同意が必要等様々な条件や規約を満たす必要がある。現在、JeSU公認のプロライセンス保持者は約260名である²⁷。プロのeスポーツ選手やイベントスタッフ、マネジメントをめざすための専門学校も増えてきており、将来、専門的なスキルや知識等を学ぶことができ、プロとして活躍するなどeスポーツ業界に携わっていく人材を養っていく環境も整備されつつある。

しかしながら、ゲームタイトルにもよるが、反射神経が求められるFPS系のゲームにおける選手寿命は一般的に20代中盤と言われており²⁸、選手として活躍出来る期間が短いのも事実であり、プロ選手として安定した収入を得るには、スポンサーを確保するか大会で勝ち続けなければならないが、日本国内の高額賞金大会は2021年2月にNTTドコモ主催で開催された「PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON 1」であるがシーズン賞金総額が3億円であり、2019年8月に中国で開催された国際大会「The International 2019 Dota2 Championships」の賞金総額約37億円と比べるとかなり低いと言わざるをえない²⁹。今後は、日本国内での高額賞金大会の開催、プロ選手が安定的な収入があり長期に活躍できる就業の仕組みづくり、選手引退後のセカンドキャリアの道が確保される道筋を整備していくことがeスポーツのプロ選手を育成する上で必要である。

第3項 練習環境の整備

練習環境の整備としては、日常的にeスポーツの訓練ができ、海外選手とも競い合える「安価でハイスペックなPCが利用できるゲーム専用のネットカフェ」の普及や、JeSU認定の練習

²⁷ 一般社団法人日本eスポーツ連合「07ライセンス」https://jesu.or.jp/contents/license_system/「08プレイヤー」https://jesu.or.jp/contents/member_list/ (2021.7.1)

²⁸ 日刊スポーツ (2019.7.10)「eスポーツ選手の生活環境と選手寿命」<https://www.nikkansports.com/amusement/column/eva/news/201907100000261.html> (2021.11.1)

²⁹ esports-plus (2021/1.7)「2021年】eスポーツの賞金ランキング一覧！世界・国内大会と国内プレイヤーの賞金を網羅」<https://esports-plus.jp/game-title/top-games-awarding-prize-money/> (2021/11/1)

ジムの開設、空き家を利用したゲーミングハウスの改築等があげられる。一般社団法人日本複合カフェ協会(JCCA)によれば国内の複合ネットカフェの加盟店舗数は 910 店舗程度であるが³⁰、韓国においてはその 10 倍程度のネットカフェがあると言われている³¹。さらに国家予算を使った公共施設やサムスン電子、SKハイニックスのような大手企業が運営するチェーン店もあり、毎日 e スポーツに接することができる場所が整備されている。日本においては、法規制(風俗営業法等)の問題を解決し、早急な練習環境整備が必要である。

第 4 項 通信環境(5G)の整備

e スポーツを行う上では、インターネット環境の品質は非常に大切である。インターネット環境の品質が悪いと、通信遅延(ラグ)や回線落ちなどの通信トラブルによりゲームが中断してしまうことになり、プレイヤーにとっては最悪の事態である。e スポーツ選手が使用するインターネット回線は通信速度も大事であるが、Ping 値(通信パケットが行って戻ってくるまでの往復時間、ミリ秒(ms)で表し低ければ低いほどよい指標)も重要であり、そのためにも広帯域の次世代回線(5G)の全国的な整備が必要である。韓国においては、政府主導により世界でも有数の高速インターネット環境がすでに整備されている。

第 3 節 e スポーツ発展のための新提案

ここまで、日本における e スポーツ発展のために、e スポーツ先進国の海外事例を参考に「市場拡大」と「教育・環境整備」に絞り改善策を提案してきた。そこから見えてきた日本の e スポーツ発展に必要なものは、やはり各年齢層の e スポーツ選手拡大とファン数拡大である。そこで図 13 に示す新たな二つの提案を行う。

一つ目の提案として、東京ディズニーリゾートやユニバーサル・スタジオ・ジャパンのような大規模な e スポーツ専用のテーマパークを、民間企業と地方自治体の協同による開業を提案する。現在、個別ではゲーム専用施設、ゲーム機販売、e スポーツ特化型ホテル等は新規のビジネスとして企業が参入しているが、これらがまとまったテーマパーク施設はまだ日本にはない。e スポーツ種類別に実際に体験できるアトラクションを作り、各年齢層が楽しめることにより、e スポーツが身近になり e スポーツのイメージを変えることで e スポーツ選手を夢見る若年層も増加する。また、国際オリンピック委員会 (IOC) は、5 つのスポーツ競技(野球、サイクリング、ボート、セーリング、モータースポーツ)については e スポーツとして認めている。これらの競技については現在 e スポーツゲームとして存在するが、オリ

³⁰ 一般社団法人日本複合カフェ協会(2021/10/31) 「加盟店一覧」
<http://jcca.ne.jp/index.php> (201/11/1)

³¹ esporis station (2019/1.23) 「韓国はなぜ esports 先進国になったのか? 日本と韓国の違いとは」
「日本のネットカフェとの歴然とした違い」 <https://esports-sta.com/1003/> (2021/11/1)

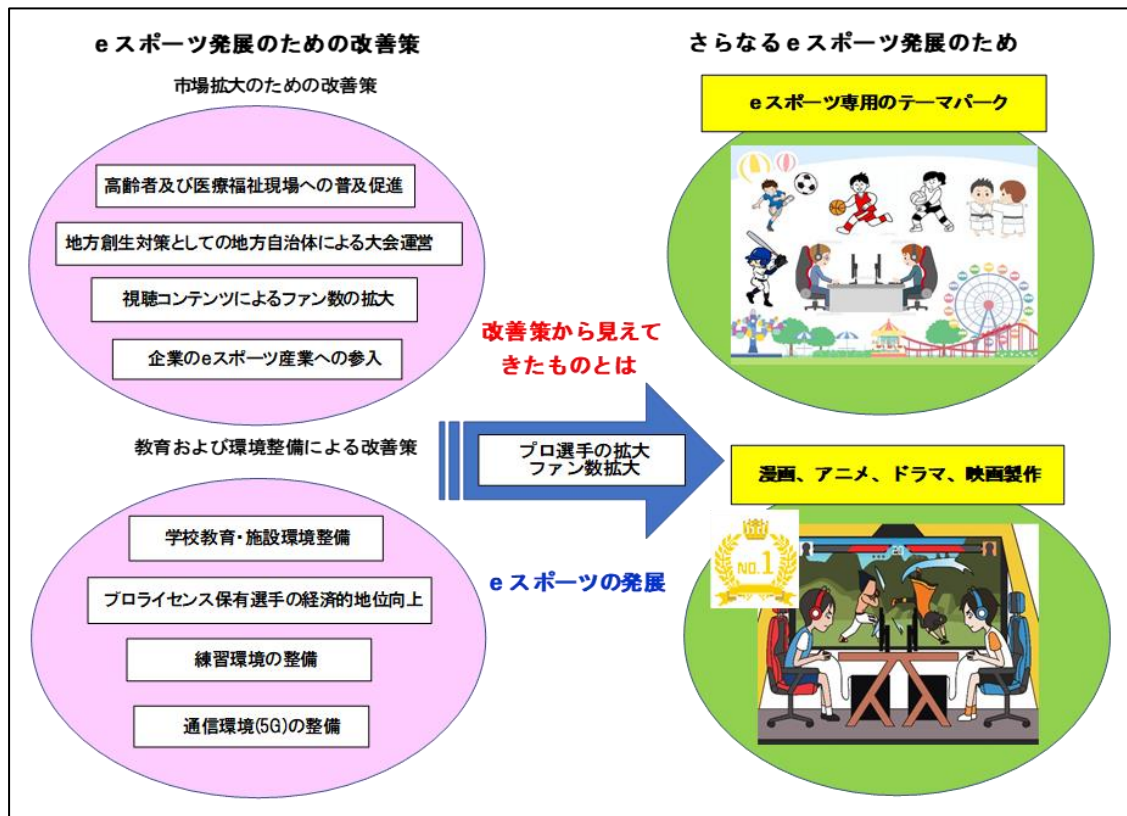


図 13 eスポーツの発展の新提案

オリンピック競技でもあるバレーボール、柔道、ボクシング、卓球等については、eスポーツゲームとして楽しめるものがないため、対戦型のゲーム開発を行いそれぞれのスポーツアトラクションを増やすことで、各スポーツファンを取り込んでいける可能性もある。テーマパーク業界の市場規模は、経済産業省の「特定サービス産業動態統計調査」によれば、新型コロナウイルスの感染拡大前の2019年では業界全体での入場者数は7,946万人、売上高7,184億円³²、そのうち東京ディズニーリゾートの入園者数は約2900万人(海外約290万人)、売上高5256億円となっている³³。大規模なeスポーツ専用のテーマパークを開業し成功を収めれば、自治体にとっても地方創生対策の1つになると考える。

二つ目の提案として、日本人eスポーツ選手が主役で日本や世界で活躍するまでを描いた漫画、アニメ、ドラマ、映画製作を提案する。特に漫画やアニメは年齢、性別問わず、多くの人に愛されている日本特有の文化である。野球であれば「ドカベン」や「メジャー」、サッカーで

³² 経済産業省 「特定サービス産業動態統計調査 13. 遊園地・テーマパーク」
<https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/tokusabido/result-2.html> (2021.11.1)

³³ 株式会社オリエンタルランド
「業績・財務情報」 <http://www.olc.co.jp/ja/ir/achievement/highlight.html>
「入場者数データ」 <http://www.olc.co.jp/ja/tdr/guest.html> (2021.11.1)

あれば「キャプテン翼」や「イナズマイレブン」、バスケットであれば「スラムダンク」や「黒子のバスケ」等の漫画、アニメを見てそのスポーツのファンになった人や実際にそのスポーツを始めた人は多いと思う。昨年度、爆発的に人気が出た「鬼滅の刃」においては、1年半で日本での映画観客動員数は約 2896 万人、興行収入は約 400 億円、単行本 1 巻～23 巻で約 1 億 5000 万部を突破しており、すでに 500 億円以上の経済効果を生み出している³⁴。このように、日本初の e スポーツ選手が主役の漫画やアニメが製作され大ヒットすれば、2023 年には 1234 万人に達すると推計されているファン数もさらに拡大し、プロ選手を目指したくなる人も増加すると考えられる。また、漫画やアニメがヒットすれば、人気俳優によるドラマ化や映画化となり、さらに主題歌がヒットすれば、さらなるファン数拡大につながると考えられる。

今回、e スポーツ発展のための改善策が民間企業と地方自治体の協同により実現され、図 14 に示す街づくりができていけば、e スポーツは日本で国民的スポーツになると考える。

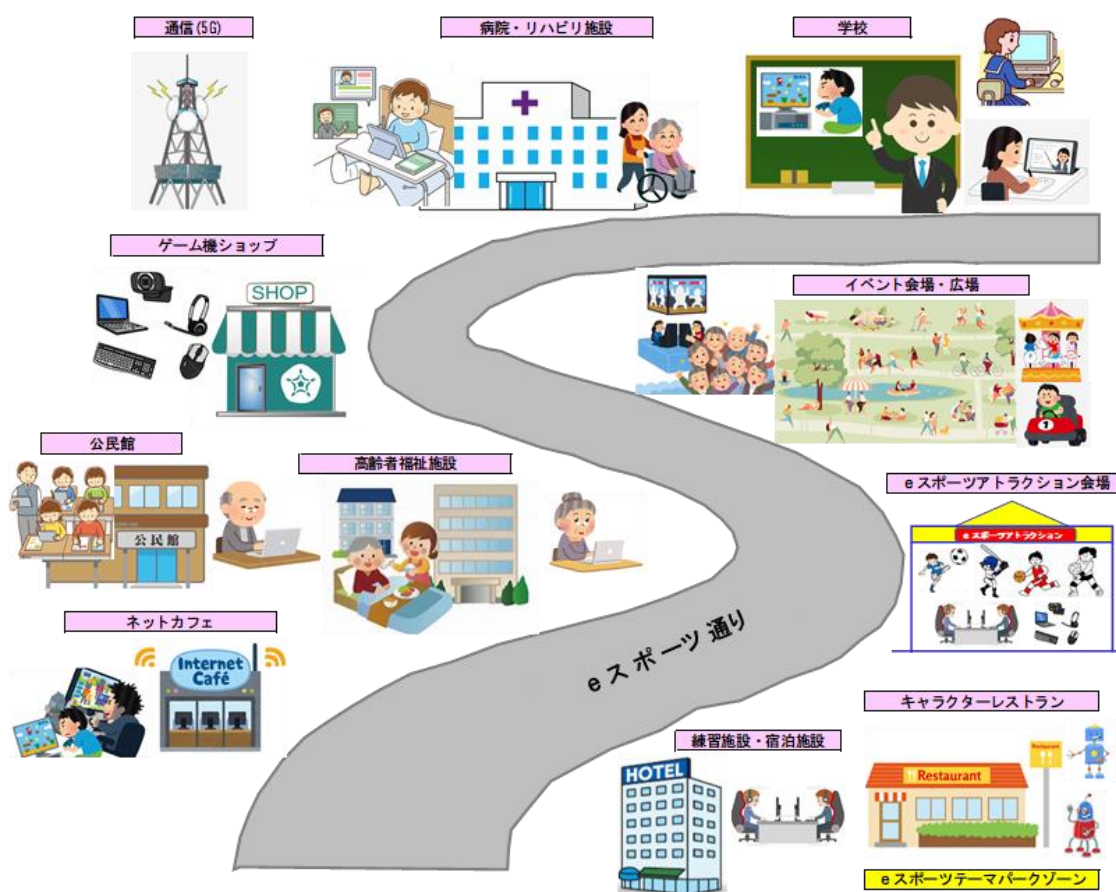


図 14 e スポーツの未来像イメージ

³⁴ ファミ通.com (2021.05.24) 「映画『鬼滅の刃 無限列車編』全世界累計来場者数が約 4135 万人、総興行収入が約 517 億円を記録」
<https://www.famitsu.com/news/202105/24221493.html> (2021.11.1)

おわりに

本論文は、eスポーツの現状を把握する中で、eスポーツの定義、50年の歴史、種類、世界と日本の市場規模の違いを整理し、日本が抱えているeスポーツ発展のための課題を市場拡大、教育・環境の2つに絞って明らかにした。また、eスポーツ先進国の海外事例を参考に、課題解決のための施策を提案し、そこから見えてきたeスポーツ発展に必要なものは各年齢層のeスポーツ選手拡大とファン数拡大と考え、新たな改善策として、日本初となる「eスポーツ専用のテーマパーク開業」「漫画、アニメ、ドラマ、映画製作」の2つを提言した。

近年は新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けることになり、日本のみならず海外のイベント延期や中止、無観客での対戦、オンライン開催になったことにより、チケット収益やグッズ販売などの収益が減少し、一時的な停滞はあるにせよeスポーツビジネスが成長市場であることは間違いない。

eスポーツは年齢、性別・国籍・障害等の垣根を超えた多様な人材を生かし、最大限の能力を発揮させることができるスポーツであり、健康・医療、教育、地方創生など新しいビジネスを創出できる産業である。

これからの数年アフターコロナ・ウィズコロナのなかで、これまでにないeスポーツ関連の新製品やサービス、ビジネスモデルが展開され、eスポーツがより多くの方にとって身近な存在となることを期待する。

参考文献

- 鴨志田由貴（2020年12月）「60分でわかる！eスポーツ最前線」 技術評論社
- 黒川文雄（2019年6月）「プロゲーマー、業界のしくみからお金の話まで eスポーツのすべてがわかる本」 日本実業出版社
- 内閣府（2021年7月）「令和3年版 高齢社会白書」
- 中野龍三（2020年10月）「eスポーツビジネス eスポーツ×ビジネスの現場からお伝えします！」
秀和システム
- Cross Marketing（2020年11月9日）「YouTubeの利用実態に関する調査」
<https://www.cross-m.co.jp/report/sns/20201109youtube/>（2021年10月2日）
- TesTeeLab（2021年9月30日）「YouTubeに関する調査【2021年版】」
https://lab.testee.co/youtuber_2021（2021年10月2日）

謝辞

本卒業論文の作成にあたり、終始適切な助言と丁寧な指導をして下さったゼミの平川幹和子准教授には心より感謝申し上げます。また、論文中の意見を頂いた平川ゼミの皆様には多くのご支援をいただきました。お礼申し上げます。

ありがとうございました。