

令和4年度 卒業論文

論題：日本でeスポーツを発展させるために

担当教員名 平川 幹和子

九州産業大学 商学部

学籍番号：19CB582

氏 名：野田 裕生

## 【要約】

近年、eスポーツという言葉が耳にするようになった。また、eスポーツがオリンピック正式種目になることが期待されるなど、世界的に注目が集まっている。しかし、日本のeスポーツは世界eスポーツ市場シェアの約0.5%ととても小さい。そこでまず、eスポーツの歴史や種類、世界eスポーツ先進国と日本の現状について把握する。そして、日本のeスポーツを発展させるための問題点を明確にした上で、その解決策について提案し、今後の日本eスポーツが人々にとって身近なものとなるような考察を行う。(231文字)

## 目次

1. はじめに .....	1
2. eスポーツの歴史と種類.....	2
2.1. eスポーツの誕生から現在まで .....	2
2.2. eスポーツの種類 .....	4
3. eスポーツの現状 .....	6
3.1. eスポーツ先進国について（国、地域別） .....	6
3.1.1. 大韓民国（韓国）の場合 .....	6
3.1.2. アメリカ合衆国（アメリカ）の場合.....	7
3.1.3. 中華人民共和国（中国）の場合 .....	7
3.1.4. ヨーロッパおよび東南アジアの場合.....	8
3.2. 日本のeスポーツについて.....	9
4. 日本のeスポーツが発展する上での問題点と解決策.....	12
4.1. 日本eスポーツの問題点 .....	12
4.2. 日本eスポーツの問題点に対する解決策.....	13
4.2.1. プロeスポーツ選手育成環境問題に対する解決策.....	13
4.2.2. eスポーツへの理解問題に対する解決策 .....	14
5. おわりに .....	15
参考文献 .....	16

## 1. はじめに

近年、eスポーツという言葉を目にする機会が多くなった。実際に、国内テレビの番組数は2014年では1本だけだが、2020年には14本と番組数が増加している<sup>1</sup>。このことからeスポーツという言葉を目にする機会が増えていると感じる。しかし、世界のeスポーツ市場と比べると、日本は世界市場シェアの約0.5%となっており、まだまだ小さい<sup>2</sup>。

そもそも、日本人はeスポーツがスポーツであるという認識がない。スポーツといえば、サッカーや野球など体を動かすもので、ほとんど体を動かさないeスポーツはスポーツではないという意見も多い。クロスマーケティング社が全国47都道府県に在住する15歳～69歳の男女を対象に行った「eスポーツに関する調査（2019年版）」<sup>3</sup>によると、スポーツだと思えるものとして挙げられた競技は、サッカーが82.2%で野球が81.2%、水泳が79.8%であるのに対し、eスポーツ（オンライン対戦ゲーム）は8.2%であり、将棋は4.6%、オセロは4.2%であった。このことから体を大きく動かすサッカーや野球などはスポーツであると思う人が多く、体をあまり動かさないeスポーツや将棋などはスポーツだと思える人は少ないということがわかる。

また、eスポーツの認知度について、「見聞きしたことはない」が19.7%で、「名称のみ見聞きしたことがある」が41.7%、「内容も知っている」という人は33.5%であった。さらに「大会参加経験あり」と答えた人は5.2%であった。この調査結果を見ると、eスポーツを全く知らない人や、言葉だけを見聞きしたことはあるが、内容は把握していないという人は全体の61.4%で半数以上にのぼることがわかる。つまり、国内のeスポーツ市場はまだ未熟なため、今後の発展が見込めるともいえる。そのためにはeスポーツをスポーツと認識してもらえるように働きかけることが今後の課題だと考える。

これらのことから、日本のeスポーツはこれからも発展させることができると考えている。そこで、第2章ではeスポーツの歴史や種類について詳しく調査し、第3章では日本でeスポーツを発展させるためにはどのような課題があるのかを明確にする。第4章では明確にした課題の解決策を考え、日本のeスポーツを発展させるための提案を行う。

---

<sup>1</sup> ザテレビジョン“バラエティー「eスポーツ」の一覧”

[https://thetv.jp/program/finder/variety/?free=e スポーツ](https://thetv.jp/program/finder/variety/?free=e%20%E3%83%9C%E3%83%8C%E3%83%8A)（参照 2022-10-17）

<sup>2</sup> “データで見みるeスポーツ/eスポーツ業界・市場動向レポート（日本・海外）”

[https://note.com/poco\\_c/n/n09137257bc4b](https://note.com/poco_c/n/n09137257bc4b)（参照 2022-10-18）

<sup>3</sup> クロスマーケティング社（2019-09-12）、「eスポーツの認知度やスポーツとしての意識などを調査”

<https://www.cross-m.co.jp/report/it/es20190912/>（参照 2022-09-29）

## 2. e スポーツの歴史と種類

一般社団法人日本 e スポーツ連合によると、『「e スポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、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。』<sup>4</sup>とされている。このことから、対戦型ゲームを用いた、コンピューターゲームやビデオゲームの対戦を競技として楽しむ娯楽スタイルのことを e スポーツとされていると考えられる。この e スポーツは運動能力を向上させるものと捉えてしまうとイメージしにくいのが、将棋やチェスなどをマインドスポーツと位置づけることや、自動車のレースをモータースポーツと位置づけるような考え方であれば、e スポーツもスポーツとして理解しやすいだろう。

e スポーツで選ばれるゲームタイトルには条件があり、ゲームであればなんでも良いというわけではない。「JeSU 公認タイトル規約」<sup>5</sup>では、競技タイトルの公認条件とシリーズ作品の公認条件というものがある。まず競技タイトルの公認条件は、以下の4つである。

- ゲーム内容に競技性が含まれること（競技性）
- ゲームとして3か月以上の運営・販売実績があること（稼働実績）
- 今後も e スポーツとして大会を運営する予定があること（大会の継続）
- e スポーツとしての大会の興行性が認められること（興行性）

次にシリーズ作品の公認条件は、前作が公認タイトルとして認定されているシリーズの正当な続編である場合は、稼働実績が3か月に満たない場合でも認定を受けることができるものとする（継続認定）、PC、モバイル、アーケード、家庭用ゲーム機など他機種からの移植もシリーズ作品とみなすものとする（他機種からの移植）などである。

このように、e スポーツはただ単にゲームであれば良いのではなく、さまざまな規定や条件のもとで成り立っているのである。このことを踏まえて、e スポーツがどのようにしてできたのか、どのような種類が存在しているのかを見ていきたいと思う。

### 2.1. e スポーツの誕生から現在まで

e スポーツが誕生したのは 1972 年の 10 月 19 日にスタンフォード大学の学生が「スペースウォー！」というゲームの大会を開催したことが e スポーツの起源とされている<sup>6</sup>。つまり今から

---

<sup>4</sup> 一般社団法人 e スポーツとは“ [https://jesu.or.jp/contents/about\\_esports/](https://jesu.or.jp/contents/about_esports/)（参照 2022-10-25）

<sup>5</sup> JeSU 公認タイトル規約

<https://jesu.or.jp/wp-content/themes/jesu/contents/pdf/agreement-title.pdf>（参照 2022-10-30）

<sup>6</sup> 株式会社 TC フォーラム“e スポーツの発展の歴史や人気ジャンルなどを分かりやすく紹介します！”

<https://www.tc-forum.co.jp/column/220501120000.html>（参照 2022-11-15）

50年ほど前にはeスポーツが誕生していたのだ。この「スペースウォー！」というゲームは、世界初のシューティングゲームであると言われており<sup>7</sup>、画面中心にある太陽を挟んで対峙する2隻の宇宙船を操り、ミサイルで相手の宇宙船を破壊するという宇宙戦争を模した対戦ゲームである。また、日本で初めての大会は1974年に行われた「セガゲーム機全国コンテスト東京決勝大会」である。種目となったのは、テーブルホッケーで、優勝者にはその当時高価だったカラーテレビが贈られた。

1980年代では、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である「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あっていた。またこのゲームのハイスコアがギネスブックに載る団体も出てきたため、一般人の注目も集めた。

1990年代では、世界初のプロゲーマーが誕生した。世界初のプロゲーマーは「First professional videogamer」としてギネスに認定されている<sup>8</sup>。名前はデニス・フォン<sup>9</sup>といい、プレイヤーネームはスレッシュである。スレッシュは1995年にマイクロソフト社が主催したFPS(2.2.で説明)ゲームである「Doom(ドゥーム)」の大会で優勝している。その後は1996年に発売された「Quake(クエーク)」というFPSゲームを中心にプレーし、1997年に開催された「Quake」のトーナメント「Red Annihilation」でも優勝した。この時の賞品としてゲームの開発者からスーパーカーであるフェラーリが贈られたことが話題となった。彼は2001年に引退するまで大会で1回も負けたことがなく、世界初のプロゲーマーにして世界最強のプロゲーマーでもあった。大会の賞金やスポンサーからの給与を合わせると、年間10万ドルを超える収入を得ており、プロゲーマーという職業の存在を知らしめたのがデニス・フォンである。また1992年にカプコンからスーパーファミコン(家庭用ゲーム機)版の「ストリートファイターII」<sup>10</sup>が発売され、このゲームの大ヒットもあり、日本では格闘ゲームがブームとなった。

2000年代では、「eスポーツ」という言葉が使われ始めた。また2000年にはeスポーツのオリンピックとして知られている「World Cyber Games」が結成された。2006年にはOCA(アジア・オリンピック評議会)主催の第2回アジア室内競技大会で、eスポーツが正式種目として採用され

---

<sup>7</sup> ミドルエッジ <https://middle-edge.jp/articles/ZgKeL> (参照 2022-11-15)

<sup>8</sup> Guinness World Records “First professional videogamer“  
<https://www.guinnessworldrecords.jp/world-records/first-person-to-be-a-professional-video-gamer>  
(参照 2022-11-20)

<sup>9</sup> NEWS ポストセブン “世界初・日本初のプロゲーマーは誰か？ 稼いだ収入は？”  
[https://www.news-postseven.com/archives/20201003\\_1600045.html?DETAIL](https://www.news-postseven.com/archives/20201003_1600045.html?DETAIL) (参照 2022-12-1)

<sup>10</sup> CAPCOM “ストリートファイター シリーズ”<https://www.streetfighter.com/ja/> (参照 2022-11-20)

た。2007年には日本eスポーツ協会設立準備委員会が発足し、eスポーツ日韓戦が開催された。

2010年代に世界的にeスポーツは急激に成長した。その成長の発展を支えたのはオンラインストリーミングサービスである。2011年には第1回eスポーツJAPAN CUPが開催された。2018年に一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU）が設立された。元々あった3つのeスポーツ団体が1つに統合されたことにより、将来的にeスポーツがオリンピック種目として採用されるときに乱立し、混乱しないようにするために統合された。

2020年代では、2021年にIOC（国際オリンピック委員会）主催で「Olympic Virtual Series」というeスポーツ大会が開かれた。また国内では、「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」や国内最大級のeスポーツイベント、「RAGE」などが開催されている。「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」は、日本各地の予選を勝ち抜いた都道府県代表チームによって競われる全国大会で、47都道府県の頂点の県が決定する注目の大会である。今大会「全国都道府県対抗eスポーツ選手権2022 TOCHIGI」では、新型コロナウイルス感染症対策を行なった上で3年ぶりに観客席を設け、オンラインと併せて開催された。国内最大級の「RAGE」は2022年に2年ぶりに行われたオフラインイベントでは1万3千人超えのチケットを即完売させ、その翌月ではさいたまスーパーアリーナにおいても完売。国内最多動員数を記録する2万6千人超えが来場し、日本のeスポーツイベントにおける歴史的な記録を達成した。また、オンライン視聴による最高同時接続数は41万人を超え、eスポーツイベントの国内同時接続数TOP3をRAGEが席卷している。

以上の事柄が、eスポーツの誕生から現在までの主な出来事である。

## 2.2. eスポーツの種類

eスポーツと一言でいってもさまざまな種類があるようだ。世界で行われているeスポーツを分けると8つに分類することができる<sup>11</sup>。

FPSは「First Person Shooter（ファーストパーソン・シューター）」の略である。プレイヤーが操るキャラクターの全身が見えず、自分自身がゲーム内にいるような視点でプレイするので没入感が高いシューティングゲームである。精密な操作や反射神経はもちろん、即座の判断力やチームワーク力が問われることから、eスポーツの花形とも言える。動体視力や反射神経は年齢が若いほど優れている傾向にあるため、高校生も十分に活躍できるジャンルである。

TPSは「Third Person Shooter（サードパーソン・シューター）」の略である。扱うキャラクターの身体が見えるシューティングゲームである。求められる能力にFPSと大きな違いはありませんが、やや戦略性の高い動きが求められるタイトルが多い傾向にある。

---

<sup>11</sup> BNC eスポーツ部

[https://esports.bcnretail.com/news/210718\\_000269.html](https://esports.bcnretail.com/news/210718_000269.html)（参照 2022-11-19）

格闘対戦ゲームは名称の通り、格闘技などで相手を倒すことを目的とするジャンルである。反射神経はもちろん、状況に応じて出す技を判断する経験、コマンドの正確さなど、さまざまな能力が問われる。

スポーツ・レースゲームは名称の通り、サッカーやバスケットボールなどのフィジカルスポーツや、車やバイク、飛行機などのレースを行うジャンルである。戦略や先読み、チームの場合は連携を求められるため、高校生と成人で有利不利はほとんどない。

パズルゲームは、「落ち物」と呼ばれる“テトリス”や“ぷよぷよ”などの他に、“パズル&ドラゴンズ”なども含むジャンルである。頭の回転力が大事な要素だが、スピードを競うことも多く、その場合瞬発力も併せて問われる。

RTS は、「Real Time Strategy (リアルタイムストラテジー)」の略である。リアルタイムで戦略を競うジャンルで、そのタイトルの仕様把握能力や経験、状況に合わせて展開を変える必要があるなど、まさに指揮官としての能力が問われる。

MOBA は、「Multiplayer Online Battle Arena (マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ)」の略である。戦略、攻略を中心とするので RTS と共通性はあるが、チームで敵陣を攻略するため、攻守のバランスや相手との駆け引き、チームワークが重視される。

デジタルカードゲームは、ゲーム内のデジタルのカードを使って対戦するジャンルである。リアルカードを使用するゲームは含まず、リアルでは実現できないデジタルだからこそ可能なカード効果などで多くのユーザーを魅了している。戦略性の高さだけでなく、その環境を理解し、メタゲームを読む能力も問われる。

これらのことから e スポーツは FPS、TPS、格闘対戦ゲーム、スポーツ・レースゲーム、パズルゲーム、RTS、MOBA、デジタルカードゲームの 8 つに分類され、さまざまな違いがあることがわかる。



### 3. e スポーツの現状

e スポーツは 2000 年代から韓国やアメリカなどの海外で人気となり、2010 年代では日本でも知られるようになった。e スポーツを一言でいっても国や地域によってゲームを楽しむシーンはさまざま、人気ゲームのタイトルやジャンルも異なる<sup>12</sup>。第 1 章でも述べたように、e スポーツという言葉を目にする機会が増えていると感じるが、世界の e スポーツ市場と日本の e スポーツ市場を比べると国内市場が小さいことがわかっている。そこで、海外の e スポーツ先進国がどのようにして発展させることができたのかをみていく。

#### 3.1. e スポーツ先進国について（国、地域別）

##### 3.1.1. 大韓民国（韓国）の場合

韓国で e スポーツが最初に大きく発展し始めた時期は、ヨーロッパや北米とほとんど同じだった。1998 年に StarCraft2 というゲームが登場すると、韓国国内でこのゲームが爆発的に普及した。このゲームは拡張パックである Brood War という名前で広く知られ、韓国国内大会の e スポーツ発展の先駆けとなった。2000 年に、韓国政府は国内 e スポーツを管理するために韓国 e スポーツ協会（KeSPA）を設立している。

韓国で e スポーツが人気となった理由は主に 2 つあると考える。1 つ目は、1997 年のアジア金融危機<sup>13</sup>後に韓国政府がインターネットインフラに投資したためである。e スポーツ専用の競技スタジアムや若者やプレイヤーが集まるインターネットカフェ、PC バンと言われる施設が充実したことが背景として挙げられる。PC バンとは日本で言われるインターネットカフェに近い施設だが、韓国では基本的に部屋 1 つ 1 つの区切りは無く、主にオンラインゲームをする人たちがよく利用する施設である。

2 つ目に、e スポーツ大会がゴールデンタイムにテレビ中継されるなど、e スポーツに触れる機会が多いことである。2000 年代初めごろにはすでに多くの e スポーツの大会が地上波で放送されており、e スポーツが身近なエンターテインメントとして親しまれてきた。韓国のデジタルゲーム市場は、調査レポート「South Korea Digital Gaming Market」<sup>14</sup>によると、2022 年に 119 億 1000 万ドルに達すると予想されている。人気のゲームジャンルは、MOBA、RTS、シューティングといったジャンルが人気である。

---

<sup>12</sup> “世界各国 で人気の e スポーツは何だ?!国別ランキングでまるわかり!!”

<https://esports-doga.com/world-esports-preference/>（参照 2022-12-7）

<sup>13</sup> 公益財団法人 国際通貨研究所 “アジア金融危機” <https://www.iima.or.jp/abc/a/2.html>（参照 2022-12-7）

<sup>14</sup> statista “ビデオゲーム-韓国”

<https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/south-korea>（参照 2022-12-8）

### 3.1.2. アメリカ合衆国（アメリカ）の場合

アメリカは世界最大の e スポーツ市場を誇っており、各地で大規模な e スポーツ大会が開催されている。アメリカ国内のプロゲーマーはもちろん、海外プロゲーマーにアスリートビザ<sup>15</sup>を発行するなどして、e スポーツを盛り上げている。

また、e スポーツを教育の一環として扱う学校も出てきている<sup>16</sup>。実際にアメリカでは 475 もの大学が e スポーツをクラブとして公認し、70 の大学が e スポーツで実績がある学生に奨学金を出している。例えば、ペンシルベニア州のロバート・モリス大学では、アメリカで初めて e スポーツプログラムを提供した大学で、e スポーツ学生のアスリートは授業料の半額免除や学術活動に関する費用のサポートを行なっている。

カリフォルニア大学アーバン校は 2016 年から e スポーツ学生アスリートの奨学金制度をスタートさせた。この奨学金制度は人気ゲームであるリーグ・オブ・レジェンドの開発会社である Riot 社との産学パートナーシップによって運営されている。この大学ではおよそ 2500 万円の建設費用によって作られた e スポーツ専用アリーナをはじめとした e スポーツ環境の設備投資を行い、e スポーツによる大学プログラムの拡大を狙っている。

なお高校では、プロの e スポーツ選手を排出するために e スポーツ奨学金を提供し、学生 e スポーツアスリートを受け入れている。

このような背景には、ただプロ e スポーツ選手を輩出するためではなく、スポーツが他のスポーツにはない教育効果があるとされているからである。それはプレイヤーの多様性である。肉体的な強さがあまり関係のない e スポーツには運動の嫌いな生徒や障害を持つ生徒も「アスリート」として参加することができる。

男女の性差に関わらずチームメイトになったり対戦相手になったりできるということも重要な点であり、現在、多様性を重視するアメリカにとってはこれらの背景が非常に重要であることなどが e スポーツを教育に取り入れる理由となっている。人気ゲームのジャンルが MOBA、FPS、デジタルカードゲーム、スマホ向けのモバイルゲームなどジャンルの幅が広いということなどが特徴である。

### 3.1.3. 中華人民共和国（中国）の場合

中国は、2019 年の時点でアメリカに次ぐ e スポーツ市場規模世界第 2 位の国である。多くの国と同様に中国の e スポーツの歴史はインターネットへのアクセスが広く普及するようになった

---

<sup>15</sup> “アスリートのための米国ビザ” <https://djjon.es/?p=2366> （参照 2022-12-7）

<sup>16</sup> e スポーツと教育“アメリカの教育でゲームが採用されるワケ”

<https://www.e-extreme.co.jp/topics/2297/> （参照 2022-12-7）

1990年代中頃からたどることができる。

韓国のPCバンと同じようなPCゲームカフェの成長を受けてeスポーツは1996年以降、Command&ConquerやQuake IIなどのゲームが足掛かりを築いた。

eスポーツが中国で人気となっている原因の1つとして、2001年に关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见(電子ゲーム経営場所の整頓に関する意見)<sup>17</sup>の一部分に「家庭用ゲーム機および製品の製造、販売を中止するものとする。」と記載されており、2014年まで中国国内では家庭用ゲーム機の販売が禁止されていた。そのため、家庭用ゲーム機の市場がなくなり、一般消費者は家庭用ゲーム機に触れる機会がなかった。この禁止をきっかけに中国ではPCゲーム、ブラウザゲーム、MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)<sup>18</sup>が主流となったと考えられる。人気ゲームのジャンルは、MOBAやモバイルゲームが人気である。

#### 3.1.4. ヨーロッパおよび東南アジアの場合

ヨーロッパは、1990年代の後半からPCゲームが普及した。そのため早くからeスポーツが発展してきた地域である。現在ではデンマークやノルウェーといった北欧の国々や、ドイツやポーランドのプロゲーマーの活躍が目立っており、FPSやMOBAなどの大会で好成績をおさめている。

東南アジアでは、フィリピンやシンガポール、マレーシアなどを中心にeスポーツ市場が発展している。「モバイルレジェンド」などのモバイルゲーム、「ストリートファイター」や「鉄拳」などの格闘ゲームが人気であり、これらのジャンルの大会も数多く開催されている。東南アジアのeスポーツ産業を発展させている経緯は明確になってない。しかし、もっとも大きな成長要因はモバイルゲームの普及ではないかと考える。YCP Soldianceのホワイトペーパーである「The Next Level: フィリピンにおけるeスポーツの活況」<sup>19</sup>によると、フィリピンでもっとも人気のあるモバイルゲームは2019年4月時点で1日あたり265万人のアクティブユーザーを記録している。2020年時点での東南アジアにおけるモバイルゲームの利用者数は合計9億4850万人とされてい

---

<sup>17</sup> 文化部文化局国务院事務局 “電子ゲーム事業サイトに関する特別意見書に関するお知らせ”

[https://www.gov.cn.translate.googleusercontent.com/content/2000/content\\_60240.htm?\\_x\\_tr\\_sch=http&\\_x\\_tr\\_sl=zh-CN&\\_x\\_tr\\_tl=ja&\\_x\\_tr\\_hl=ja&\\_x\\_tr\\_pto=sc](https://www.gov.cn.translate.googleusercontent.com/content/2000/content_60240.htm?_x_tr_sch=http&_x_tr_sl=zh-CN&_x_tr_tl=ja&_x_tr_hl=ja&_x_tr_pto=sc)

<sup>18</sup> OCA デザイン&テクノロジー専門学校 “用語集”

<https://www.oca.ac.jp/glossary/6538/> (参照 2022-12-7)

<sup>19</sup> YCP Soldiance “The Next Level: フィリピンにおけるeスポーツの活況”

<https://ycpsolidiance.com/white-paper/the-next-level-the-rise-of-esports-in-the-philippines>

(参照 2022-12-7)

る。東南アジアでこれほどモバイルゲームが支持されている理由の1つとして入手のしやすさがある。モバイル端末さえあれば指先だけでゲームを楽しむことができる。そのためモバイルゲームこのことから

以上のことが海外の e スポーツ先進国が発展した経緯である。e スポーツ先進国の発展を見ると、各地域の環境や制度などが要因となっていることがわかる。次に、日本の e スポーツの現状について詳しく見ていこうと思う。

### 3.2. 日本の e スポーツについて

日本の 2021 年 e スポーツ市場規模は、日本 e スポーツ連合 (JeSU) によると前年比 115.5% の 78.4 億円である。2022 年以降は国内海外の大型競技大会が再開され、市場規模は年平均 20% を超える成長率で拡大することが見込まれている。2025 年には約 180 億円まで成長する見通しである (図表 1 参照)。

図表 1 日本 e スポーツ市場規模の推移と予想



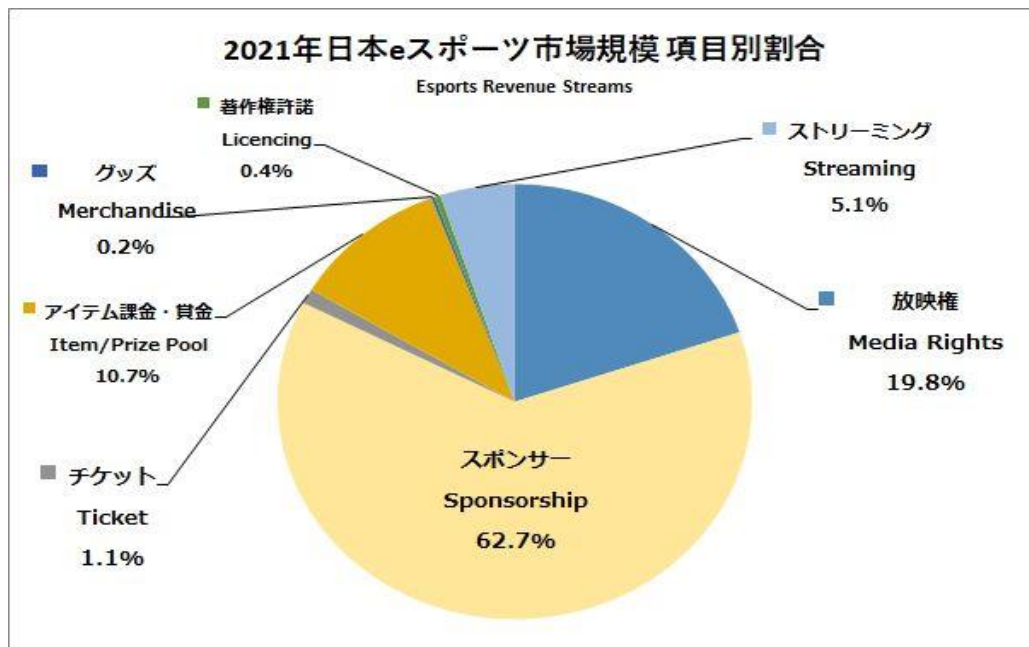
出所：JeSU 11 月刊行の「日本 e スポーツ白書 2022」より転載

<https://jesu.or.jp/contents/news/news-221026/>

日本においては 2020 年から新型コロナウイルス感染症拡大などの社会的環境の変化があった。新型コロナウイルスの影響によってスタジアムなどで行うオフライン大会ができなくなったことによるチケットやグッズなどの収益が減少し、市場が小さくなってしまったのではないかと考えていた。しかし、図表 1 をみると日本の e スポーツ市場規模は着実に拡大していることがわかる。単筆もり需要によってインターネット環境を整える家庭が増加したことや、今までオフラインでやっていた大会をオンラインで行うこと、またオンライン大会の中継をさまざまなスト

リーミングサービスなどで配信することによって、コロナ禍前よりも市場が小さくなることなく拡大することができたのではないかと考察する。

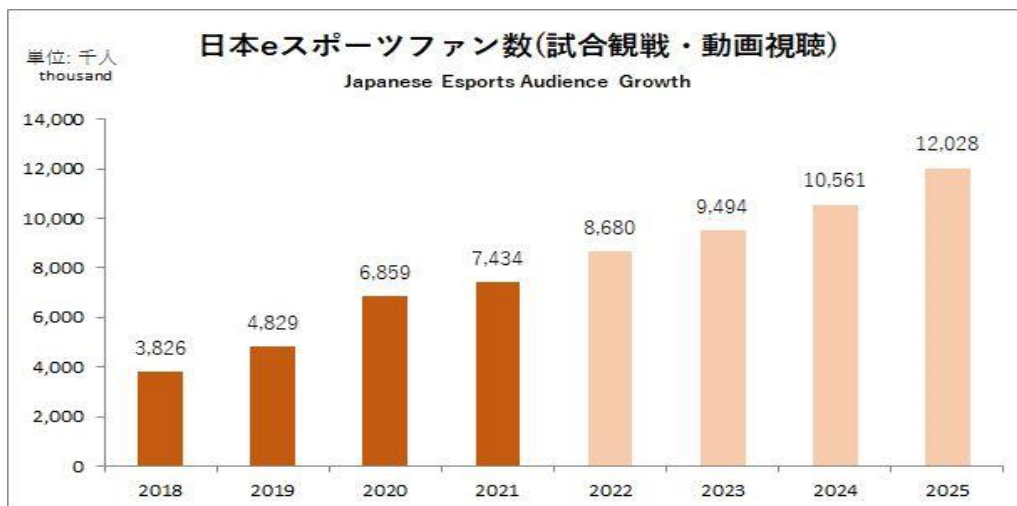
図表2 日本eスポーツにおける市場規模の項目別割合



出所：JeSU 11月刊行の「日本eスポーツ白書 2022」より転載

<https://jesu.or.jp/contents/news/news-221026/>

図表3 日本eスポーツファン数の推移と予想



出所：JeSU 11月刊行の「日本eスポーツ白書 2022」より転載

<https://jesu.or.jp/contents/news/news-221026/>

図表2および図表3は一般社団法人日本eスポーツ連合JeSUによって11月に刊行された「日本eスポーツ白書2022」の日本eスポーツ市場の項目別割合とファン数の推移である。

これを見ると2021年の日本eスポーツ市場は6割がスポンサーであることがわかる。eスポーツにスポンサーとして投資している企業には、コカ・コーラ、日清食品、江崎グリコ、au、日本テレビなどさまざまな業界の企業が出資している。eスポーツ事業へスポンサーとしては、チーム投資、大会投資、施設投資の3つ主な投資方法がある<sup>20</sup>。

2021年の日本eスポーツファンの数は、図表3を見てみると前年比約108%の約743万人となっている。新型コロナウイルス感染拡大中という状況の中、大会やイベントのオンライン配信や視聴が定着したことで、ファンが大きく減ることはなく、着実に増加していることがわかる。2025年には日本のeスポーツファン数が約1,200万人を超えることが予想されている。

---

<sup>20</sup> SANGROVE“eスポーツのスポンサー企業が急増する理由とは？参入するメリットや投資方法についても解説”

<https://www.sungrove.co.jp/e-sports-sponsor/> (参照 2022-12-8)

#### 4. 日本の e スポーツが発展する上での問題点と解決策

日本の e スポーツについて見ていくと、現状として成長していることがわかった。一方で海外の e スポーツ先進国と比べるとまだまだ差があることは確かである。そこで日本の e スポーツが発展する上で問題となっている点を明らかにし、問題点についての解決策を考察していく。

##### 4.1. 日本 e スポーツの問題点

私が考える日本の e スポーツが抱える問題点は主に 2 つあると考える。

1 つ目は、プロ e スポーツ選手を育てる環境について海外と格差があることである。e スポーツのプロ選手を育てる環境が国や地域ごとに異なるという点は、実力に大きな差が生まれてしまい、競技として成立しない可能性も考えられる。このようなことを解決するための 1 つの案として、海外では一部で積極的に子供たちに e スポーツの教育を施す事例が増えている。その例として「e スポーツ先進国について」のところで述べた、アメリカの取り組みがある。470 を超える大学で e スポーツのクラブを公認していること、ある大学では e スポーツの実績がある学生に奨学金を出すなど、環境を整えることでその成長を後押ししている。e スポーツを教育に取り組めないでいる国が多く、日本でもあくまで e スポーツは娯楽の 1 つであるという印象を持つ人が多い。また、e スポーツで競技となるゲームの多くはゲーミング PC で動作するものとなっている。敏捷性や操作性を重視するため、高価な高性能 PC が必要となります。日本では家庭用ゲーム機が主流であったため、e スポーツの競技となるようなゲームがないため、e スポーツ選手が少ないと考えられる。これらのような環境の違いが、日本の e スポーツが発展する上での問題点であると考えられる。

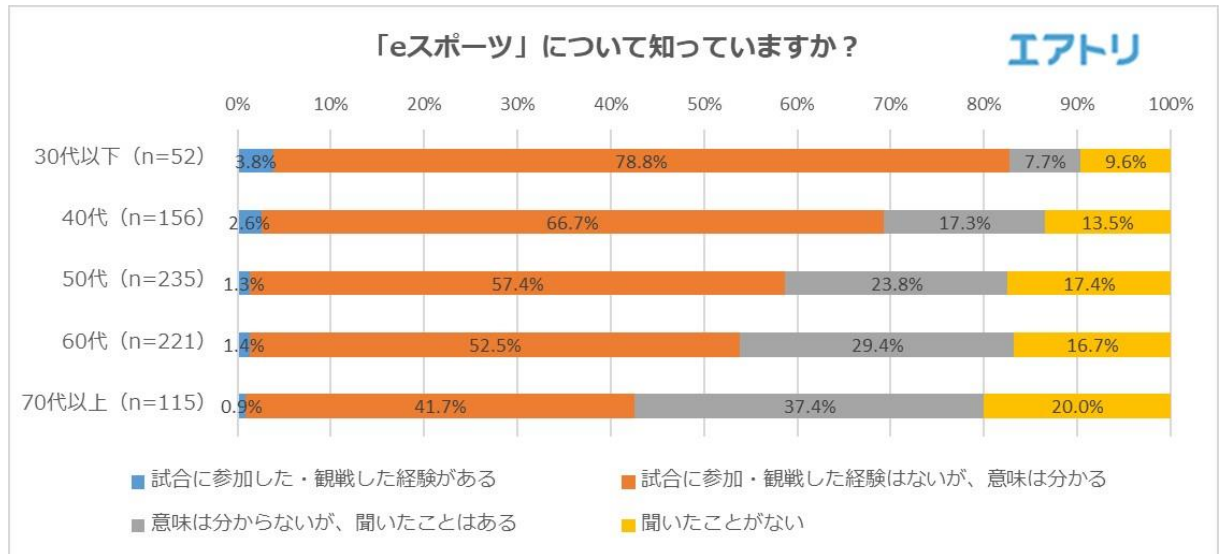
2 つ目は、e スポーツに対する理解がまだ十分でないことだと考える。日本国内では e スポーツの認知が広まってきたのがここ数年であるため、子供を教育する大人世代に e スポーツというものが伝わりきっていない。図表 4 はエアトリ社が行ったアンケートで、『「e スポーツ」について知っていますか』という問いかけに対する回答である<sup>21</sup>。知名度は 30 代以下では 90.4%、年代が高くなるにつれて割合は減少しているが、70 代以上においても 80.0%の知名度となっている。このことから「e スポーツ」という言葉が一般的に知れ渡っていることがわかる。一方で、「意味はわからないが、聞いたことはある」と答えた人も多く、30 代以下が 7.7%、40 代が 17.3%、50 代が 23.8%、60 代が 29.4%、70 代以上が 37.4%となっている。このことから「e スポーツ」という言葉だけが独り歩きし、内容までは知らないという人が多くいることもわかる。

---

<sup>21</sup> 株式会社エアトリ 「エアトリが「e スポーツ」に関するアンケート調査を実施”

<https://www.airtrip-intl.com/news/2020/3592/> (参照 2022-12-5)

図表4 エアトリが行ったアンケート調査結果



出所：株式会社エアトリ『エアトリが「eスポーツ」に関するアンケート調査を実施』より転載

<https://www.airtrip-intl.com/news/2020/3592/>

また、「はじめに」の部分で述べた通り、体を大きく動かすサッカーや野球などはスポーツであると思う人が多く、体をあまり動かさないeスポーツや将棋などはスポーツだと思う人は少ないということがわかっている。

#### 4.2. 日本eスポーツの問題点に対する解決策

日本のeスポーツには、プロのeスポーツ選手を育成するための環境と、eスポーツに対する理解が十分でないという2つの問題点がある。これらの解決策を考えていく。

##### 4.2.1. プロeスポーツ選手育成環境問題に対する解決策

まず、プロのeスポーツ選手を育成する環境の問題についての解決策を考察していく。この問題を解決するための案が2つある。

1つ目は、eスポーツを教育の一部として取り入れることだ。学校の科目やクラブの1つとして導入することができると、プロeスポーツ選手を育成する基盤を作成することができるだけでなく、世間一般への理解度を深めることに繋がるのではないかと考えた。そして、アメリカの一部の学校のように一般科目と同様に、eスポーツにおいて優秀な成績をおさめた生徒に対しても学費の免除や費用の一部負担などの環境を整えることができれば、プロeスポーツ選手を育成するために良い環境を作ることができるのではないかと考える。

2つ目は、eスポーツを学べる塾のような施設を作ることだ。現代の日本社会では、学生は勉強を学ぶために学校へ通っており、勉強への意欲がある学生はさらに塾へ通ったりして学んでいると思う。この勉強という言葉をもeスポーツに置き換えて考えてみたことがきっかけとなり、この



解決策を提案したのである。日本でも e スポーツが学校の科目の 1 つとして導入されると、学生は勉強の 1 つとして e スポーツを学びに学校へ行き、e スポーツへの意欲がある学生は e スポーツを塾のような場で学びたいと思うのではないだろうか。

#### 4.2.2. e スポーツへの理解問題に対する解決策

次に、e スポーツに対する理解が十分でないという問題点についての解決策を考察していく。

この問題点に対する解決策として、e スポーツのゲームに触れる機会を増やす必要があると考える。具体的な案の 1 つ目は、「e スポーツ先進国について」の部分の韓国のところで述べた、PC バンと呼ばれるゲームのできる設備を整えたインターネットカフェなどの施設を普及させることである。日本で例えると、ゲームセンターやカラオケのような感覚で気軽に e スポーツを楽しむ施設があるような環境であれば e スポーツに触れる機会を増やすことができるのではないかと考えた。2 つ目の案として、e スポーツ大会を地上波のテレビで生中継を放送することだ。テレビで放送することができると、e スポーツについて全く触れたことのない人の目にも止める機会が多くなると考える。このような機会を増やしていくと、e スポーツについて理解するような人が増加し、多くの人々に e スポーツのことについて理解してもらえるのではないかと考えた。

## 5. おわりに

この論文では、日本国内で e スポーツを発展させるためにはまず、e スポーツとは何か、e スポーツが辿ってきた歴史や種類、海外の e スポーツ先進国についてしっかりと理解した。その上で日本 e スポーツを発展させるにあたって、プロ e スポーツ選手を育成する環境や、e スポーツに対する理解度が十分でないという 2 つの問題点について明確にした。この問題点に対し、e スポーツを教育の一部として取り入れること、e スポーツを学べる塾のような施設を作ること、PC バンのような気軽に e スポーツに触れることのできる施設を普及させること、e スポーツ大会を地上波のテレビで生中継を放送することなどこれらの 4 つを解決策として提案してきた。

日本の e スポーツの市場規模は、新型コロナウイルス感染拡大防止のために多くのオンライン大会が中止されたこと、無観客での大会開催によるチケットの収益が減少したことによって市場が縮小したのではないかと考えていた。しかし実際には、巣籠もり需要によりインターネットが普及したこと、e スポーツ大会をさまざまなストリーミングサービスで配信したことによって、国内の e スポーツ市場は拡大することができたのではないかと考えた。

e スポーツは誰でも気軽に楽しむことができることが利点である。年齢や性別、身体的障害、住んでいる地域などを問わないので、やる気があれば誰でも参加することができる。また、特別な競技場が必要ないということも利点である。サッカーや野球、陸上競技などは、グラウンドやトラックというような特別な競技場が必要となる。しかし、e スポーツはゲームを動かす機会とソフトがあればどこでもプレイすることができる。その他には、コミュニケーションの 1 つとして活用することができる。私自身、コロナ禍に置いて、家にいることが多く、人と話したり接したりする気がとても減った。そのような中でも人と話していた方法の 1 つにこの e スポーツを通じたコミュニケーションがある。実際に株式会社 GameWith が行った「コロナ禍におけるゲームプレイ実態調査」<sup>22</sup>では 40.8%の人がゲームの効果として「友人・家族とのコミュニケーション活性」を挙げている。これらのように e スポーツは他のスポーツにはない利点が存在している。

国内外問わず、成長が著しいこの e スポーツの市場はこれからも成長を続けていくと考えられる。今後、日本の e スポーツが多くの人にとって身近なものとなると、更なる発展へと繋がるのではないかと期待したい。

---

<sup>22</sup> GameWith “コロナ禍におけるゲームプレイ実態調査”

<https://gamewith.co.jp/posts/w2z0zxHs> (参照 2022-12-12)

## 参考文献

- 九州産業大学令和3年度卒業論文 下村俊輔“日本におけるeスポーツの発展と提案”  
[https://hirakawa-zemi.netlify.app/GThesis/ksu\\_2021\\_shimomura.pdf](https://hirakawa-zemi.netlify.app/GThesis/ksu_2021_shimomura.pdf) (参照 2022-12-1)
- 住まいの情報ナビ“海外と日本eスポーツ”  
<https://www.e-life.jp/column/esports/page04.html> (参照 2022-12-5)
- 笹川スポーツ財団 <https://www.ssf.or.jp> (参照 2022-12-7)
- 日本eスポーツ連合オフィシャルサイト <https://jesu.or.jp> (参照 2022-12-7)

(12,501文字)