

eスポーツの概観と展望

主席研究員
権藤 文義



はじめに

近年、世界各国で盛り上がりを見せているeスポーツが国内でも話題となっており、メディア等で目にする機会も増加してきている。政府でも「未来投資戦略 2018」において、クールジャパンの一環として「新たな成長領域として注目されるeスポーツについて、健全な発展のための適切な環境整備に取り組む」としている。

また、経済産業省では、「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」を2019年に開催し、さらに、2020年には「経済産業省は、世界的に拡大が見込まれるeスポーツ競技大会について、公平・公正な大会の実現に不可欠な国際ルールの検討に関する主要国の動向調査を行い、ルール形成に向けた全体戦略策定に取り組めます」（経済産業省HPより）として、戦略的国際標準化加速事業：ルール形成戦略に係る調査研究（eスポーツに係る競技大会の信頼性確保）を実施している。

一方で、一般的には「ゲームはスポーツではない」「子供に悪影響がある」など否定的・懐疑的な意見も根強く、ゲームプレイ時間を制限する条例が施行されて話題となった自治体もある。ここでは、eスポーツ界の現状と展望を見ていきたい。

eスポーツとは

eスポーツとはエレクトロニック・スポーツ（electronic sports）の略で、競技性のあるコンピューターゲーム、ビデオゲームを使った競技のことである。

日本では、1970年代のインベーダーゲームの頃から個別のゲームセンター単位での小規模なゲーム

大会として行われていたが、爆発的に増加したのは1990年代に対戦型格闘ゲームが登場してからだろう。スコアを競い合う従来のゲームと違って対人戦であることもあって、個別のプレイヤーにも注目が集まり、「ゲームを観る」楽しさも同時に広めることとなった。1996年には国際的なeスポーツ大会 Evolution Championship Series (EVO) が開催され、同時期にPCゲームにおいては、海外を中心にオンラインによる多人数同時対戦ゲームが人気を集めていった。

そして、プレイヤーの増加はマーケットの拡大に繋がり、関連業界が巨額の資金を投入することで、次第に大規模な大会が増加していくことになる。

eスポーツは、インターネットを通じて世界中どこからでも参加できることが特徴である。しかし、より公正を期すために参加者が一カ所に集まり、オフラインプレイのみとする大会も多い。さらに、大型スクリーンを備えた会場に観客を集めたうえで、競技の観戦も含めたイベント形式とする大会も定着してきており、規模の拡大とともに、興行としてのeスポーツも広がりを見せている。

●eスポーツ大会開催例

大会名	開催国	賞金総額
League of Legends World Championship	中国	492百万円
Intel Extreme Masters	ポーランド他	209百万円
The International	アメリカ	2,652百万円
Dota 2 Asia Championships	中国	65百万円
Smite World Championship	アメリカ	84百万円
Call of Duty World League	アメリカ	20百万円
Call of Duty World League Pro League	アメリカ	75百万円
ELEAGUE	アメリカ	107百万円

資料：総務省「eスポーツ産業に関する調査研究報告書」を元に加工

海外におけるeスポーツ

1990年代から、興行としてのゲーム大会が注目されるようになり、2000年には韓国やドイツといった国でeスポーツ団体が設立、その後もヨーロッパ、アジアの国々においてeスポーツ事業を行う団体が次々に設立されていった。

2008年には、9カ国によるeスポーツ団体の国際組織として、国際eスポーツ連盟(IeSF)が設立された。現在は80近い国や地域が加盟(IeSF公式HPより)しており、世界中で広がりを見せている。IeSFは、2009年より毎年eスポーツ世界選手権を開催しており、参加者数も徐々に増加し、2019年にソウル市で開催された大会では、日本代表チームが初めて総合優勝を果たしている。

さらに、2018年にジャカルタで行われたアジア大会では、公開競技としてeスポーツが採用され、2022年の杭州大会では正式競技とされる予定となっている。

また、海外では行政がeスポーツに関わるケースもある。

eスポーツ大国である韓国では、2000年には政府公認の韓国eスポーツ協会が発足し、さらに、公式大会を主催することで、国がeスポーツ推進に主体的に関わっている、との認識を醸成することに成功している。また、不正行為やマナーの面については厳しく対応することで、eスポーツ業界に対するイメージの健全化にも積極的に取り組んでいる。

ドイツでは、2020年にEU圏外出身者のプロeスポーツ選手に対してのeスポーツ専用ビザを世界で初めて新設した。これにより、ドイツ国内のeスポーツチームによる外国人選手やコーチ、スタッフの採用、また、国際的なトーナメント運営の簡易化などが期待されている。

ビザの問題はeスポーツの課題の一つでもあり、2016年にアメリカで開催された国際大会では、ビザの問題でフィリピンの代表選手の入国が遅れ、不参加となりかねない事態が起きたこともある。これを機

にフィリピンでは、国がeスポーツ選手に対して「プロライセンス」を与えることで、ビザを取得しやすくなっている。

日本におけるeスポーツ

近年、日本でもeスポーツの取り組みは拡大しつつある。

国体では、2017年の愛媛国体、及び2018年の福井国体にて文化プログラム競技としてeスポーツ大会が開催され、それぞれ県内のチームが参加した。2019年の茨城国体では、同じく文化プログラムの位置づけながら、都道府県対抗戦として規模を大幅に拡大して実施された。これは公共団体主催の国内初の全国的なeスポーツ大会と言えるだろう。また、茨城県では、国体でのeスポーツ大会の実施を受けて「いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト」がスタートし、「産学官が連携して取り組む土壌づくりを進めるとともに、ビジネスや地域づくりなどへのeスポーツの活用を促すことで、新たなeスポーツ産業の創造を目指す」(茨城県HPより)としており、大会開催をきっかけにeスポーツに対する取り組みが継続、拡大している。

さらに、2020年1月には、東京都が5,000万円もの予算を計上して企画された「東京eスポーツフェスタ」が開催され、オープニングセレモニーには都知事も参加している。

自治体がeスポーツ関連で予算を計上するのはこれが初めてのケースではなく、金沢市では2018年度に地場産業に対する取り組みとしてeスポーツ関連の予算を計上し、2019年には産学官が連携する「eスポーツ金沢モデル」をまとめ、「新たな成長産業の創出や老若男女が参加できるユニバーサルスポーツになるように普及推進を図り、eスポーツ文化の聖地金沢をめざします」(金沢市HPより)としている。

さらに、一般企業にも福利厚生や働き方改革、企業イメージ向上の一環として若者に人気のeスポーツを取り上げる動きがあり、2020年には企業間交流

も視野に入れたアマチュアプレイヤーを対象とした社会人eスポーツリーグが設立されている。

一方で、実際のプロスポーツチームもeスポーツに進出してきており、サッカーJリーグや日本プロ野球機構など日本を代表するプロ団体がeスポーツの大会を開催している。

コロナ禍とeスポーツ

2020年の新型コロナウイルス感染症の世界的拡大により世界中で巣ごもり需要が増加する中、ゲームも大きく注目されることとなった。WHOは、2019年に「ゲーム障害」を正式に国際疾病分類に追加(2022年1月発効)しているが、一方コロナ禍においては、WHOの事務局長やアンバサダーが、ソーシャル・ディスタンスを促進することを念頭に、余暇を過ごす手段としてゲームを挙げている。

その中でゲームプレイを楽しむ、またはインターネットを通じたコミュニケーションツールとしての利用だけでなく、動画を通して「他人がやっているゲームを観る」というエンターテインメントとしての需要も顕在化した。

元々ゲーム実況は動画コンテンツ内では人気のあるジャンルではあったのだが、外出自粛が叫ばれイベント中止が続出する中、スケジュールの空いた芸能人なども多く参加することによって一般にも広く認知されていった。

このような動きは日本に限られたものではなく、新型コロナウイルスの大流行をきっかけに世界中でゲーム配信の視聴者数は急上昇している。ゲームプレイの生放送を中心とした配信プラットフォームであるTwitchの2020年第2四半期におけるゲーム動画視聴時間は、前年比80%以上の伸びを記録している。

また、実際のプロスポーツイベントや大会が続々と中止となる中で、代替大会としてeスポーツ大会が開催されたケースもある。例として、プロテニス「ムチュア・マドリード・オープン・バーチャル・プロ」、モータースポーツ「F1バーチャルグランプリ」、プロバスケットボール「NBA 2K20」などが挙げられる。

「ムチュア・マドリード・オープン・バーチャル・プロ」には実際のツアープロが参加している。「F1バーチャルグランプリ」は、現役や元ドライバーのほか、他のスポーツの選手やキャスターなど多彩な顔ぶれの大会となっており、実際のレースが開催されるまで全8戦行われた。こちらは公式発表によると、全世界で計3,000万回の視聴回数を記録するなど一定の成果を見せている。

また、サッカーのスペイン1部リーグではリーグ戦が中止となる中、サッカーゲームを用いた新型コロナウイルスのチャリティー・トーナメント「ラ・リーガ・サンタンデール・チャレンジ」が実施され、1部リーグに所属するチームの選手18名が参加し、テレビやインターネットで生中継された。

日本でもJリーグ公式戦中断中に、関西のテレビ番組の企画として関西に本拠地を置く4つのJリーグチーム所属選手がサッカーゲームでリーグ戦を行い、その模様は様々な動画プラットフォームにおいて無料で配信されている。

いずれもeスポーツは実際に競技に参加することだけではなく、「観る」ことにも価値、需要があることを示す例といえるだろう。

●Twitchで2017年に視聴されたゲームと総視聴時間

ゲームタイトル	視聴時間(単位:時間)
League of Legends	2億7,470万
Counter-Strike: Global Offensive	2億3,290万
Dota 2	2億1,790万
Hearthstone	7,690万
Overwatch	2,520万
Starcraft II	2,120万
Heroes of the Storm	1,960万
Rocket League	1,730万
Street Fighter V	1,150万
SMITE	1,070万

資料:総務省「eスポーツ産業に関する調査研究報告書」

eスポーツと地方創生

以上のように、eスポーツは新しいエンターテインメントとして世界中に拡大、定着しつつあり、この動きを地域活性化に活かしている事例もある。

ポーランドにカトヴィツェという町がある。かつては炭鉱と工業が盛んで、大気汚染などの環境汚染が問題となっている町だったが、2014年に市が主体となってeスポーツ大会「Intel Extreme Masters」の世界優勝決定戦を誘致した。その結果、2019年の大会には人口30万人の都市に17万人を超える来場者が訪れるようになった。当然、地元への経済効果も大きく、市では今後も同大会を継続して開催するように予算も確保しており、世界的なeスポーツの聖地のひとつとなっている。

現在では大規模なeスポーツ大会誘致について積極的な都市も出てきており、大規模大会も開催可能なスタジアムを建設する動きもある。そのような中で、自治体が主体となって、いち早くかつ継続的に大会を開催していることが大きな結果につながっているといえるだろう。

日本では逆にゲームファンコミュニティから始まって、自治体が参加する規模にまでなった事例がある。

2016年富山県において一人のゲームファンが、eスポーツイベントを継続的、定期的に開催し始めた。この大会がゲームファンの間で話題となり、徐々に規模が拡大した。

その活動の中で若者の日本酒離れや伝統工芸の後継者不足など、地域の課題に接することになった。そこで、酒蔵でのイベント開催や、伝統工芸品である高岡銅器をeスポーツ大会の記念品とするなど、課題解決のきっかけづくりともなるユニークな取り組みを実施した。これがメディアにも取り上げられるなど大きな話題となり、同時に地元の理解も得ていった。

そして、2019年には県や市などの自治体をはじめ地元TV局、新聞社、商工会議所などが主催・共催に名を連ね、3千人もの来場者が集う北陸最大級の

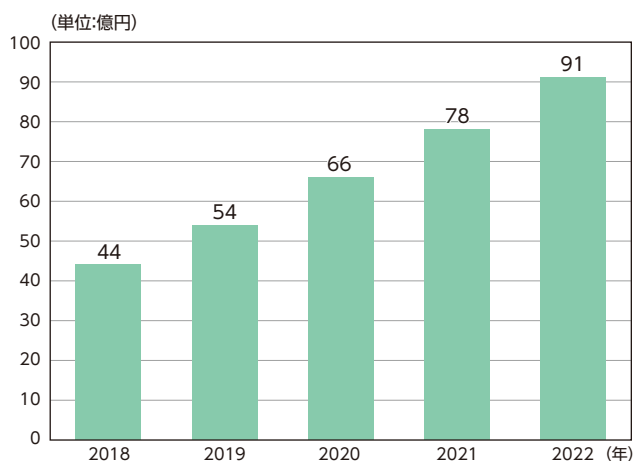
eスポーツイベントとなっている。

以上2つの例は、起点は異なるもののいずれも大規模な大会に自治体が主体的に関わり成功させている。そのためには地元の理解、協力を得ることも重要となってくるだろう。

おわりに

eスポーツの市場規模は今後も拡大していくと見られ、日本eスポーツ連合 (JeSU) の予測によると、日本における大会やチーム運営等による収入 (広告、放送権、グッズ、チケット等) である直接市場規模は、2018年には44億円だったが、2022年には91億円に達するとされている。さらに、2025年には600～700億円とする長期目標を掲げている。

●日本のeスポーツの直接市場規模予測



資料:eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会
「日本のeスポーツの発展に向けて」

日本は、世界的に人気のあるゲームタイトルを持ち、ゲームに触れる機会の多い土壌がありながら、残念ながらeスポーツの分野では世界から大きく遅れている状況にある。

eスポーツは老若男女問わず楽しめるスポーツであり、産業としてだけでなく、福祉や教育といった分野にも利用できる要素もある。また、先に挙げたように地域活性化にも活用できる可能性も持つ。eスポーツが様々な面で有効に発展していくことに期待したい。