

日本における e スポーツの現状

一般社団法人日本 e スポーツ連合 事務局長 大谷 剛久



要 約

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「e スポーツ」が世界で人気を博しており、日本でも注目を集めるようになってきた。e スポーツは、性別や年齢、障がいの有無や対戦相手との距離を問わず多様なゲームジャンルで楽しめるのが特徴で、海外では教育現場への広がりも見られる。日本では e スポーツの広がりが遅れ、市場規模も海外と比較すると見劣りするが、2018年に日本 e スポーツ連合が設立されて以降、日本代表選手の国際大会への派遣や地方支部の整備、選手の活躍の場の拡大、行政との連携による法的課題の整理など、e スポーツの発展と地位向上に向けた環境整備が行われ、急速に普及が進んでいる。東京五輪や大阪万博など、日本国内で国際的なビッグイベントが次々と開催される好機を控え、今後は e スポーツのすそ野拡大に向けて e スポーツが産業として自走できる体制づくりを進めることが重要で、ダイバーシティスポーツ・e スポーツの国内における普及、促進が期待される。

目次

1. はじめに
2. e スポーツとは何か 世界の潮流・日本の現状
 - (1) e スポーツの定義
 - (2) ダイバーシティスポーツとしての e スポーツ
 - (3) 代表的な e スポーツのジャンル
 - (4) 海外における e スポーツの現状
 - (5) e スポーツの市場規模
3. 一般社団法人日本 e スポーツ連合について
 - (1) 日本代表選手の派遣、各種大会の開催
 - (2) 地方支部の整備
 - (3) e スポーツ選手の認知向上、活躍の場の拡大
 - (4) マニュアル、ガイドラインの整備
 - (5) 法的課題の整理
 - (6) 行政との連携
 - (7) ゲーム障害への対応
4. 今後取り組むべき課題
 - (1) 選手人口の拡大
 - (2) トップ選手の育成・技術向上
 - (3) 大会数増加のための収益化、自走体制の構築
 - (4) 行政と連携した関係法令への対応
 - (5) 国際的な大型大会実現に向けて
5. まとめ

か。2018年にインドネシアで開催された「第18回アジア競技大会（2018／ジャカルタ・パレンバン）」では、e スポーツがデモンストレーション競技として初めて採用され、日本代表が「ウイニングイレブン2018」部門で金メダルを獲得し、日本でも大きな注目を集めた⁽¹⁾。また最近では、新型コロナウイルス感染症への対応から世界中のスポーツイベントが休止に追い込まれる中、野球⁽²⁾やサッカー⁽³⁾、バスケットボール⁽⁴⁾の現役プロ選手によるオンライン大会が開催されるなど、e スポーツが世界的な関心を集めたのは記憶に新しいところだ。また、e スポーツを社内交流のツールとして導入する企業⁽⁵⁾や、地域の活性化に活用する自治体⁽⁶⁾も現れるなど、e スポーツの持つ多様な可能性に期待が集まっている。

一方で、e スポーツという単語を耳にするようになったものの、その定義や実態は良く分からないという方も多数いらっしゃると思う。

そこで本稿では、e スポーツへの理解を深めていただくことを目的に、まず、e スポーツとは何か、その言葉の定義や誕生からの歴史を紹介した上で、諸外国並びに日本の状況を産業の側面を中心に紹介する。

次に私共、一般社団法人日本 e スポーツ連合 (JeSU) が進める取り組みを紹介し、e スポーツ後進国と言われる日本における普及・発展に向けた最新の動向を紹介する。

1. はじめに

最近、e スポーツという単語をメディアで頻繁に見かけるようになったという方も多いのではないだろう

紹介、e スポーツの将来像を読者の皆さんと共に見つめてみたい。

2. e スポーツとは何か 世界の潮流・日本の現状

(1) e スポーツの定義

「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である⁽⁷⁾。1980年代に誕生したPCゲームの大会が源流で、1990年代後半頃から、欧米では賞金のかかった大規模ゲームイベントが複数開催されるようになり、2000年頃からeスポーツと呼ばれるようになった。プロチームやプロリーグが多数存在し、トッププロゲーマークラスになると賞金・契約金などで数千万円の稼ぎをあげている。



©CAPCOM U.S.A., INC. 2016, 2018 ALL RIGHTS RESERVED.

図1 e スポーツの競技風景



©CAPCOM U.S.A., INC. 2016, 2018 ALL RIGHTS RESERVED.

図2 e スポーツの会場

(2) ダイバーシティスポーツとしてのe スポーツ

e スポーツは以下の様に、あらゆる障害のハードルが低い、ダイバーシティ時代の新スポーツである。

ジェンダーレス (Gender-less)：2018年2月に開催された平昌オリンピック公認eスポーツ大会で優勝したのは、でカナダの女性選手であった⁽⁸⁾。

エイジレス (Age-less)：茨城国体文化プログラム「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」茨城予選。カーレースゲーム「グランツーリスモSPORT」には6歳から60歳の選手が参加し、少年の部 (6~17歳) で本選への出場を決めたのは若干11歳の小林陽樹選手であった⁽⁹⁾。

ハンディキャップレス (Handicap-less)：北海道八雲病院では、操作デバイスに工夫を凝らすことで、筋ジストロフィー患者が健常者とeスポーツをオンラインによる対戦を中心に楽しんでいる⁽¹⁰⁾。

エリアレス (Area-less)：元々インターネットの普及に伴い普及が進んだeスポーツは、5Gの特徴「超高速」「超低遅延」「多数同時接続」により、益々距離の制約を受けなくなると言われている⁽¹¹⁾。

(3) 代表的なeスポーツのジャンル

代表的なeスポーツのジャンルには次のようなものがある。まず、味方と協力しながら敵チームの本拠地を破壊して勝利を目指す「マルチプレイヤー・オンライン・バトル・アリーナ (MOBA)」, 兵士たちを指揮して敵と戦う「リアル・タイム・ストラテジー (RTS)」, 銃などの発射物を使って敵を倒す「シューターゲーム」, カードを集めてデッキを構築し戦う「デジタルカードゲーム」, キャラクターを操作して技を繰り出し相手を倒す「格闘ゲーム」, サッカーや野球などトラディショナルスポーツを題材にした「スポーツゲーム」, 制限時間などがある中でパズルを解いていく「パズルゲーム」などである。

ジャンルによって必要になるスキルは異なるが、eスポーツプレイヤーには反射神経や操作の正確さ、状況の素早い判断、高度な戦略・戦術などが要求される。身体的活動量が多いとは言えないかもしれないが、これらは競技として競う“アスリート”に求められる要素とって差し支えなからう。

(4) 海外におけるeスポーツの現状

eスポーツは世界的な盛り上がりを見せている。ビジネス面で見ると、Google傘下のYouTubeが、Activision Blizzardのeスポーツリーグの独占ライブ実況権を3年間1億6000万ドル (約176億円) で獲

得するなど、トラディショナルスポーツに匹敵する放映権を獲得している⁽¹²⁾。また、「North America League of Legends Championship Series 2015」は、NBA のニューヨーク・ニックス、NHL のニューヨーク・レンジャースの本拠地として知られるマディソン・スクエア・ガーデンで開催され、この歴史と権威がある会場に1万8000人も観客が集まった⁽¹³⁾。さらに、サッカーワールドカップやテニスの全仏オープン、トロフィー・ケースを手掛けるファッションブランド・ルイ・ヴィトンが、「League of Legends World Championship」のトロフィー・ケースを製作したのをはじめ⁽¹⁴⁾、高級ホテルチェーン・ヒルトンも1泊4万円で宿泊し、e スポーツを楽しめる本格的なゲーミングルームをパナマで提供するなど⁽¹⁵⁾、特に若年層に圧倒的な支持を受ける e スポーツは、世界的に有名なブランド企業からも注目を集めている。

また、e スポーツは地域活性化の観点からも注目を集めている。かつて炭鉱の町として栄えたポーランド南部の都市カトヴィツェは、アメリカの大手半導体メーカー・インテルが主催する e スポーツの大型国際大会「Intel Extreme Masters」を誘致する事により、e スポーツの町に変貌を遂げている。人口30万人ほどのこの町に、2019年は17万4000人が訪れ、その宣伝効果は2200万ユーロ（約29億円超）にもおよぶとの試算もある⁽¹⁶⁾。

さらに、e スポーツアスリートの学生に対して、米

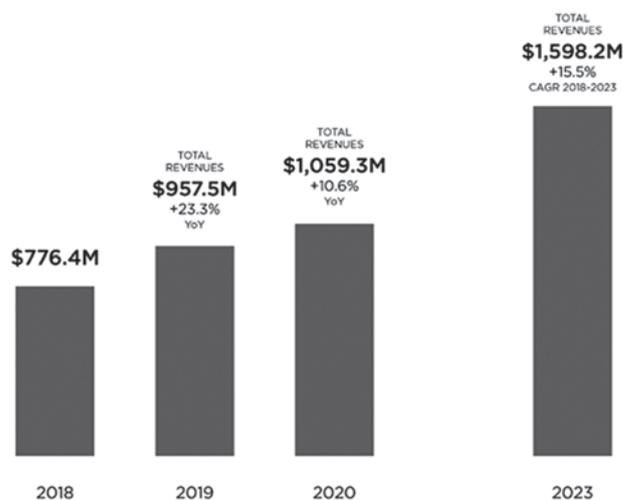
国のカリフォルニア大学アーバイン校が奨学金を提供している⁽¹⁷⁾ほか、ペンシルベニア州ロバート・モリス大学が最高で学費の70%免除や居住費や食費のサポートを行う⁽¹⁸⁾など、海外では e スポーツが教育現場へも広がりを見せている。

(5) e スポーツの市場規模

e スポーツの世界的な盛り上がりは、統計資料からも見て取れる。2018年の市場規模は7億7640億ドル（約873億円）であったのに対し、2019年には9億5750万ドル（約1033億円）、2023年には15億9820万ドル（約1715億円）と2018年からの5年間で約2倍にまで成長する見通しである⁽¹⁹⁾。ネットによる動画配信など、e スポーツの観戦を楽しむファンの数は、2019年現在4億4300万人で、こちらも2023年には6億4600万人にまで拡大する見通しとなっている⁽²⁰⁾。

他方、日本における e スポーツの市場状況はどうだろうか。市場規模は、2018年に48億円であったのに対し、2019年には61億円、2023年には153億円と、こちらも2018年からの5年間で3倍を超える規模に、2019年に483万人いる e スポーツファンの数は、2023年には1215万人にまで成長する見通しである⁽²¹⁾。

ゲーム大国と呼ばれて久しい日本だが、それに比して e スポーツの市場規模は伸び悩んでいる感が否めない。世界市場に日本が占める割合をみると、ゲームが12.5%⁽²²⁾なのに対して e スポーツはわずか5.9%と半



©Newzoo | 2020 Global Esports Market Report | April 2020 Update
newzoo.com/esportsreport

図3 世界の e スポーツ市場規模

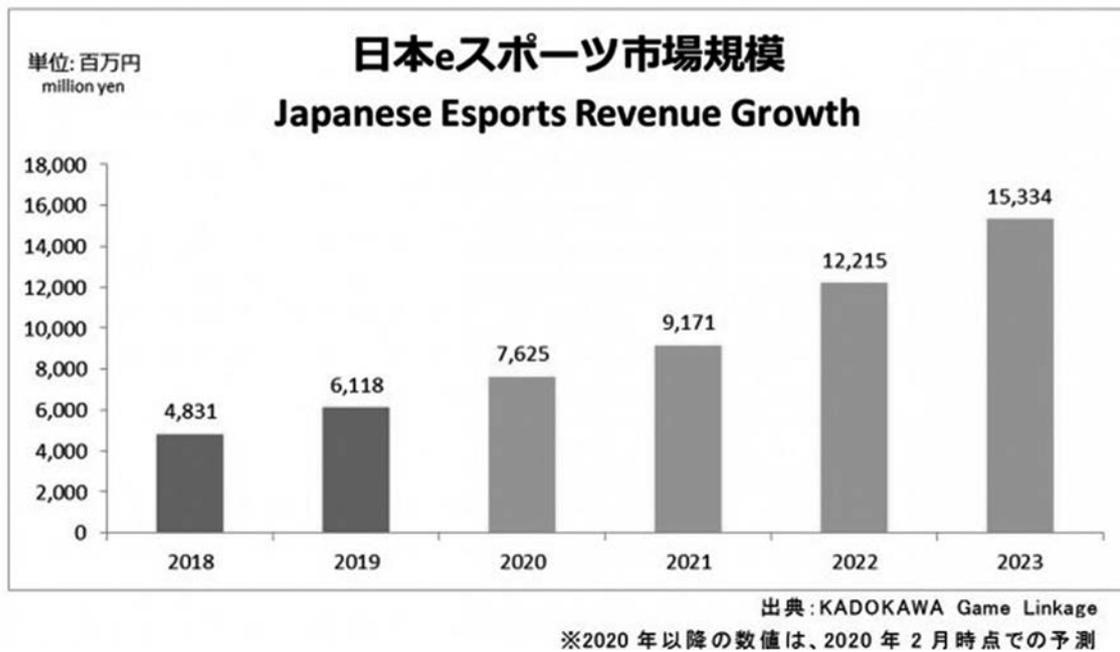


図4 日本のeスポーツ市場規模

分にも満たないのが現状である。比較の軸は異なるが、海外市場における日本産ゲームの売上シェアが20%を占める状況⁽²³⁾を考えると、“ゲーム大国”であるはずの日本におけるeスポーツは、立ち遅れていると言わざるを得ないのが現状である。

3. 一般社団法人日本eスポーツ連合について

そうした日本におけるeスポーツの振興に向けて2018年1月に設立されたのが、一般社団法人日本eスポーツ連合 (JeSU) である。将来のオリンピックをはじめとする国際大会への日本代表選手派遣を見据えた日本オリンピック委員会への加盟や法的課題の整理をはじめとしたeスポーツを取り巻く環境整備を目的に、国内でそれぞれ個別に活動していた関連3団体を統合する形で、国内唯一のeスポーツ統括団体として設立された。またJeSUは、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会、一般社団法人オンラインゲーム協会というゲームソフト、ゲームアプリのパブリッシャー (IPホルダー) の協力のもと立ち上がった世界でも類を見ないスタイルの団体であり、eスポーツの発展と地位向上に向けた環境整備を通じて、国民とりわけ青少年の心身の健全な育成に寄与することを目指して活動を行っている⁽²⁴⁾。

(1) 日本代表選手の派遣、各種大会の開催

ここからは、日本におけるeスポーツの発展に向けた足跡ともいえるJeSUの活動を紹介する。

2018年8月にインドネシアで開催された「第18回アジア競技大会 (2018 / ジャカルタ・パレンバン)」では、eスポーツがデモンストレーション競技として初めて採用され、JeSUは日本代表選考会、東アジア地域予選等に参画したのに加え、日本代表選手3名を、日本オリンピック委員会 (JOC) を通じて本大会に派遣した。このうち、「ウイニングイレブン2018」部門では、日本代表選手が見事金メダルを獲得し、日本でも多くのメディアで取り上げられるなど、大きな注目を集めた。

このほかにもJeSUでは、国際eスポーツ連盟 (IESF)、アジアeスポーツ連盟 (AESF) など、eスポーツの国際団体が開催する国際大会に、日本代表選手を派遣している。このうち、2019年12月12日 (木) ~14日 (土) に韓国・ソウルで開催されたeスポーツの国際大会「第11回eスポーツワールドチャンピオンシップ」では、日本代表チームが総合優勝を果たした⁽²⁵⁾。eスポーツワールドチャンピオンシップは、IESFが主催するeスポーツの世界大会で、当大会には世界46の国と地域が参加し、「DOTA2」、「鉄拳7」、「eFootball ウイニングイレブン2020」の3種目で世界一を競った。JeSUはこれらの日本代表選手を決める選考会を東京ゲームショウ2019にて実施し、日本代表選手を本戦に派遣した。強豪が集った本戦ではそれぞれの日本代表選手が輝かしい成績を納め、日本チームが見事総合優勝を掴み取り、ウイニングカップが授与された。

また、2019年10月5日（土）、6日（日）には、いきいき茨城ゆめ国体・いきいき茨城ゆめ大会実行委員会（委員長：大井川和彦 茨城県知事）、公益財団法人日本サッカー協会（会長：田嶋幸三）と共に、茨城国体文化プログラム「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2019 IBARAKI」を実施した⁽²⁶⁾。2019年3月から全国各地で実施された予選大会への参加者総数は約1万5000人に上り、茨城県つくば国際会議場で開催された本戦では、約600人の選手が、「eFootball ウイニングイレブン 2020」、「グランツーリスモ SPORT」 「ぷよぷよ e スポーツ」で白熱した戦いを繰り広げ、優勝選手・チームが決定した。このように47都道府県対抗という形式で e スポーツの大会が開かれたのは初めての事で、一般の部に加え高校生や小学生を対象とした少年の部を設けたこともあり、本大会を通じて日本における e スポーツのすそ野が格段に広がった、画期的な大会であった。

（2） 地方支部の整備

JeSU では、全国各地に e スポーツ振興の拠点ができることで、多様な e スポーツ大会の開催がそれぞれの地域で可能となり、一般の方々が e スポーツに触れて頂く機会が増え、それにより日本全体の e スポーツの底上げにつながると考え、地方支部の設置を進めており、2020年8月現在、25の都道府県で支部が活動している。

地方支部では、各地域における e スポーツの普及振

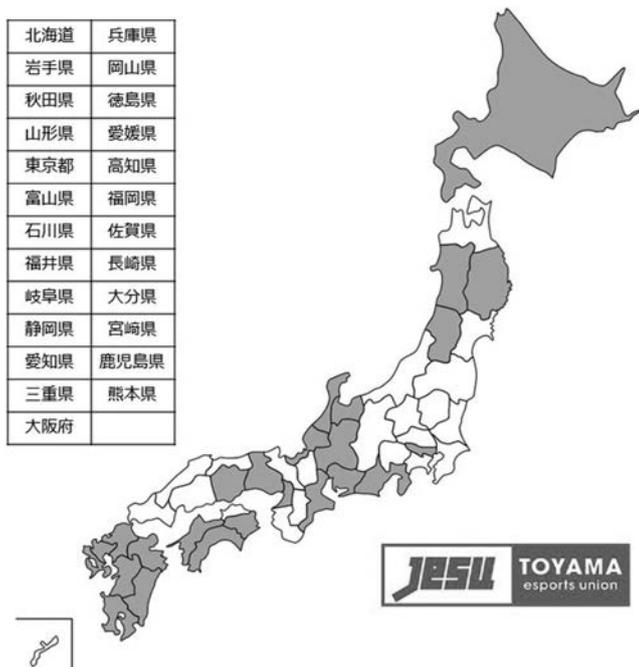


図5 JeSU 地方支部一覧

興を目指し、地方在住の競技プレイヤーを育成するほか、それぞれの支部が工夫を凝らし、地域における e スポーツ競技会を開催するなど、JeSU と連携して活動している。

今後、JeSU の設立趣旨や活動方針に賛同し、各地域における e スポーツの普及振興を目指して一緒に活動していただける団体に参加いただき、各都道府県1団体を支部として認定し、最終的には47都道府県すべてに JeSU の支部を設置したいと考えている。

（3） e スポーツ選手の認知向上、活躍の場の拡大

e スポーツ選手の認知を向上させ、活躍の場を広げることが、JeSU が最も注力している施策の1つである。

2019年4月に、JeSU 公認プロライセンス保有選手の情報を公開する「選手データベース」の運用を当団体公式 Web サイトで開始した⁽²⁷⁾。データベース上では検索機能で、選手の出身地、競技タイトル、競技大会への参加実績などを簡単に調べることができる。これらの情報を通じて、選手に親近感を持つ一般ファンが増えるだけでなく、企業による協賛、練習場所や物品の提供、新しいイベントへの参加誘致など、さまざまなニーズが生まれ、選手がよりよい環境で競技に臨めることが期待できる。

（4） マニュアル、ガイドラインの整備

e スポーツの大会やイベントを実施したい、またそれらを配信したいというニーズが高まっている一方で、そのノウハウが広く浸透していない現状を改善するため、JeSU では各種マニュアル、ガイドラインの整備に努めている。2020年2月には、初めて e スポーツ大会を放送・配信する個人、コミュニティ、自治体、企業が事前に確認すべきことや準備すべきことなどをまとめた「e スポーツ大会放送における配信サポートマニュアル」を作成し、当団体公式 Web サイトで公開した⁽²⁸⁾。マニュアルには、大会運営をするために著作権者に何を確認したらよいか、放送するまでにどういった手順で準備をすすめたらいかなど、大会運営や放送に関する注意点や手続きを具体的にまとめ、実践的な内容とすることで、より使ってもらいやすいものとするように努めている。

(5) 法的課題の整理

2018年2月の設立以降、JeSUは、日本のeスポーツの発展と振興を目指して様々な課題の解決に取り組んできた。その中でも、不当景品類及び不当表示防止法（以下「景品表示法」）や刑法、その他の法規制は、eスポーツの健全な発展と振興においては非常に重要な課題であると認識し、経済産業省の調整のもと、関係各省庁との協議や、当団体内部での議論・検証等を行ってきた。このうち、景品表示法、刑法に関する取り組み状況と成果について、2019年9月に当団体公式Webサイトに「eスポーツに関する法的課題への取り組み状況のご報告」として掲載したのに加え⁽²⁹⁾、東京ゲームショー2019の当団体主催プログラムでも発表した。

(6) 行政との連携

日本唯一のeスポーツの統括団体として、行政との連携によりeスポーツ業界はもとより社会全体に貢献することは、重要な取り組みである。

2019年8月7日（水）、8日（木）の2日間、文部科学省をはじめ25の府省庁等が連携して開催した「こども霞が関見学デー」では、JeSUは内閣府によるeスポーツ展示コーナーの実施に協力した⁽³⁰⁾。「こども霞が関見学デー」は、全国の小・中学生・幼児等を対象に、業務説明や省内見学を通して親子のふれあいを深め、府省庁などの施策に対する理解や広く社会

を知る体験活動の機会にすることを目的に毎年夏に開催されている取組で、今回内閣府では、子供たちにeスポーツに関する正しい知識を深めてもらうことを目的に初めてeスポーツの展示・体験プログラムを実施した。JeSUは「eスポーツとは何か」、「eスポーツに関わるお仕事の紹介」といったパネル展示を受け持ち、当日はスタッフが子どもたちからのeスポーツに関する質問などを受け付けた。

2019年11月に韓国・釜山で開催された国際会議「第12回日中韓文化コンテンツ産業フォーラム」に、当団体会長が出席し、日本、中国、韓国3か国による政府間会議にて、「日本におけるeスポーツの現状とJeSUの果たす役割」をテーマに演説を行った。合わせて、3か国のeスポーツ団体が、2020年に韓国で日本、中国、韓国3か国によるeスポーツ競技会の開催を目指す覚書を締結し、それぞれの代表による調印式を実施した⁽³¹⁾。

2020年3月には、経済産業省委託事業として開催した「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」（通称：e活研）の報告書を、当団体公式Webサイトにて公開した⁽³²⁾。本検討会は、経済産業省委託事業「令和元年度新コンテンツ創造環境整備事業（eスポーツに係る市場規模等調査分析事業）」により開催したものである。本検討会は主に、①周辺市場・産業への経済効果を含めた国内のeスポーツの市場規模の試算、海外主要国のeスポーツの発展の経緯



経済産業省 Web サイトより

図6 eスポーツの経済効果と社会的意義

等に関する調査・分析を行うこと、②eスポーツの社会的意義について国内の各種取組の現状、課題、今後の展望等を踏まえ整理・検討を行い、一定の示唆を得ること、の2点に取り組み、eスポーツの健全な発展に資することを目的としている。eスポーツに詳しい有識者、今後eスポーツの発展に伴って効果の波及が想定される産業領域の企業・団体等計16名の委員で、2019年9月から計5回にわたり、eスポーツを活性化させるための方策を議論した。JeSUは、本検討会の事務局として会議を運営し、報告書を取りまとめた。報告書の概要は以下の通りである。

1. 国内eスポーツの長期市場規模目標

検討会での討議の結果、直接市場（大会、チーム運営等による収入（スポンサー・広告、放送・配信権、グッズ・チケット、著作権許諾等）の長期目標は、2025年に600から700億円とした。更に、この目標に留まらず、2025年以降も市場規模を拡大させる余地があることを確認した。

また、エコシステム領域（イベント興行を中心としたビジネス（観戦、視聴、機器購入、建設事業、イベント開催等）における経済活動、波及領域（イベントの集客力等を活用したビジネス（飲食サービス、小売、情報通信等）へ及ぼす経済効果を含めた全体の長期目標は、2025年に2,850から3,250億円とした。

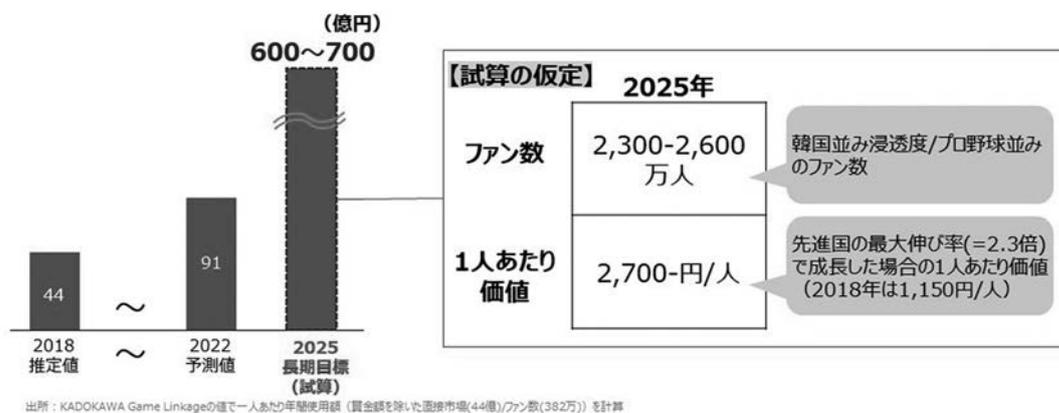


図7 国内eスポーツの長期市場規模目標

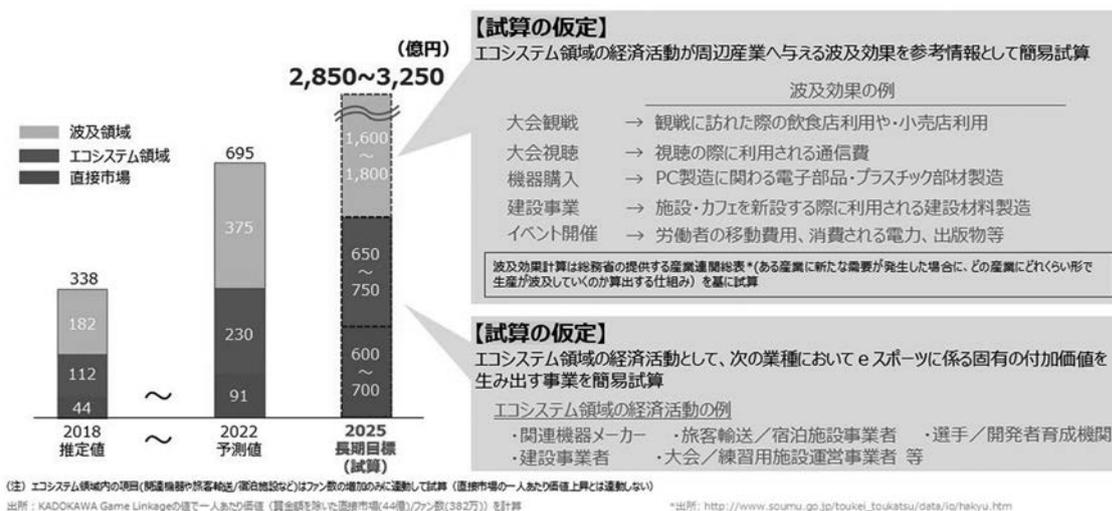


図8 エコシステム領域における経済活動、波及領域へ及ぼす経済効果を含めた全体の長期目標

2. 長期的な市場成長に向けた提言および社会的意義実現に向けた提言

検討会での討議の結果、長期的な日本のeスポーツ市場の成長に向けた提言のまとめに加え、スポーツ庁が「第2期スポーツ基本計画」で定義する「スポーツの価値」をフレームとして社会的意義の実現に向けた提言をまとめた。

3. 今後の検討事項・未来に向けたメッセージ

検討会での討議の結果、今後も検討していく事項および未来に向けたメッセージを、以下のキーワードを基軸に整理した。

- ・ゲームタイトル (IP: intellectual property) 利用・許諾に関するガイドラインの必要性
- ・共生社会や地方創生の実現に向けたeスポーツ情

報を発信する拠点の整備

- ・ e スポーツの持つ教育的価値の探索とそれを支えるエビデンスの取得

(7) ゲーム障害への対応

2019年5月、世界保健機関（WHO）が国際疾病分類に“Gaming disorder（ゲーム障害）”を追加した。

このことを受けて、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）、一般社団法人日本オンラインゲーム協会（JOGA）、一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（MCF）、JeSUのゲーム関連4団体で「4団体合同検討会」を設置し、有識者や関係省庁の助言も仰ぎつつ、実態把握のための調査・研究、ゲームの安心・安全な楽しみ方に関する啓

表1 長期的な日本の e スポーツ市場の成長に向けた提言

成長施策分類	提言番号	提言（施策案）	成長施策分類	提言番号	提言（施策案）
A ゲームとしての魅力向上	A-1	タイトルの選定と注力（盛り上げ）	D ファンのコア化	D-1	場の整備 — 遊びの場
	A-2	どのデバイスからもプレー可能なグローバルタイトルの開発		D-2	場の整備 — プレーの場
	A-3	eスポーツに必要な技術への支援		D-3	場の整備 — 大規模イベントの場の整備
B イベントとしての魅力向上	B-1	地域対抗スポーツ大会におけるeスポーツの正式競技化		D-4	— オフライン観戦、選手×ファン交流の場
	B-2	eスポーツ世界大会の日本開催		D-5	場の整備 — オンライン観戦の場
	B-3	テーマ別大会などの開催		D-6	チーム/選手の人気を活用したファン拡大
	B-4	スター選手の輩出 — スターの原石発掘大会運営・番組制作ノウハウの獲得促進・蓄積		D-7	企業の福利厚生
	B-5	プロ選手のセミナー・交流会	E 法制度/ルール対応のハードル引下げ	E-1	IP利用・許諾に関する窓口の整備、ガイドラインの制定
	B-6	実施時間の短い大会の開催		E-2	eスポーツ練習場へのJeSU公認制度導入
	B-7	一定の質が保証された大会運営に係る国際ルールの構築・普及		E-3	施設運営のガイドライン制定、施設へのJeSU公認制度導入
	B-8	企業での部活や実業団制による選手の収入確保		E-4	eスポーツイベントのガイドライン制定
C-1	リーグ等での最低年俵の適用	E-5		既存施設の開放	
C-2					

表2 社会的意義実現に向けた提言

社会的意義分類	提言番号	提言（施策案）
A 人生を楽しく健康で生き生きとしたものにする	A-1	eスポーツ奨励プログラム
	A-2	精神・身体ケアサービス提供
	A-3	エビデンス研究テーマへの助成
	A-4	教育カリキュラムへの導入
	A-5	ブートキャンプの開催
	A-6	大会への親の入場無料
B 共生社会や健康長寿社会の実現、経済・地域の活性化に貢献できる	B-1	高齢者・障害者向けの生きがい創出プログラム
	B-2	大会ボランティア
	B-3	大会で使える公式コントローラーの開発、採用
	B-4	プレーオフの開催
	B-5	都市対抗のリーグ
	B-6	地方での大会用施設の設置
	B-7	地方の情報発信拠点の整備
C 「多様性を尊重する世界」「持続可能で逆風に強い世界」「クリーンでフェアな世界」の実現に貢献できる	C-1	観光ツアー
	C-2	選手のピザ緩和
	C-3	eスポーツのアニメ・映画化
	C-4	国際交流の場の設置

表3 「第2期スポーツ基本計画」で定義する「スポーツの価値」

～スポーツが変わる。未来を創る。Enjoy Sports, Enjoy Life～

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。

- 1. スポーツで「人生」が変わる！**
 スポーツを「する」ことで、スポーツの価値が最大限享受できる。
 スポーツを「する」「みる」「ささえる」ことでみんながその価値を享受できる。
 スポーツを生活の一部とすることで、人生を楽しく健康で生き生きとしたものにする。
- 2. スポーツで「社会」を変える！**
 スポーツの価値を共有し人々の意識や行動が変わることで、社会の発展に寄与できる。
 スポーツは**共生社会**や**健康長寿社会**の実現、**経済・地域の活性化**に貢献できる。
- 3. スポーツで「世界」とつながる！**
 スポーツは「**多様性を尊重する世界**」「**持続可能で逆風に強い世界**」「**クリーンでフェアな世界**」の実現に貢献できる。
- 4. スポーツで「未来」を創る！**
 2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会等を好機として、スポーツで人々がつながる国民運動を展開し、オリンピックムーブメントやパラリンピックムーブメントを推進。
 本計画期間においては、「**スポーツ参画人口**」を拡大し、スポーツ界が他分野との連携・協働を進め、「**一億総スポーツ社会**」を実現する。

出典：https://www.mext.go.jp/sports/content/1383656_002.pdf

発などを推進している⁽³³⁾。

4. 今後取り組むべき課題

以上、ここまで、e スポーツの言葉の定義や誕生からの歴史を紹介した上で、諸外国並びに日本の状況を産業の側面を中心に紹介した。さらに、私共 JeSU が進める e スポーツの普及・発展に向けた取り組みから、e スポーツ後進国と言われる日本における最新の動向を紹介した。

最後に、日本における e スポーツをさらに発展させていくために JeSU が今後取り組むべきと考えている課題についてご紹介したい。

(1) 選手人口の拡大

日本全国にあまねく e スポーツを普及させ、選手人口を拡大させることは、能力ある選手の発掘にもつながる重要な取り組みである。JeSU では、地方における e スポーツ普及の拠点として地方支部を引き続き整備するとともに、国体などの公的なスポーツ大会や学生大会をはじめとする幅広い層が参加する大会に参画していきたいと考えている。

さらに、地域コミュニティ大会の支援を継続していくことはもちろん、高等学校や大学における部活動や実業団チームの推進、専門学校での公認講座の開設などを通じて、様々な場面で e スポーツが楽しめるすそ野を拡大していきたいと考えている。

(2) トップ選手の育成・技術向上

トップ選手の技術向上は、日本の e スポーツのすそ野拡大にもつながる重要な取り組みである。当団体は、練習施設の整備を全国で進めると共に、専門学校におけるプロ選手の育成を着実に進め、トップ選手の育成と技術向上に努めていきたいと考えている。

また、国際大会への選手派遣を引き続き着実に行うことで、トップ選手がグローバルスタンダードに接し、実力を発揮することのできる機会を増やしていく必要がある。

(3) 大会数増加のための収益化、自走体制の構築

選手にとって大会は、練習の成果を発揮する絶好の機会であり、そこを目指してモチベーションを高めていく、目指すべき舞台である。大会数を着実に増やしていくためには、事業者が大会を通じて収益をしっかりと

りと得られるエコシステムを構築し、e スポーツが産業として定着していくことが重要である。

JeSU では、大会の開催を容易にする各種マニュアルやガイドラインを整備し、日本全国でさらに多くの方が大会を開催できる環境を構築していく方針を掲げている。さらに、e スポーツに携わる事業者の収益化に寄与できるように、ビジネスマッチングの機会を引き続き提供すると共に、JeSU 公認プロライセンス保持選手やプロチームとスポンサー企業のマッチングを行うなど、e スポーツが産業として自走できる体制づくりに取り組んでいく。

また、日本代表選考大会をはじめとする公益性の高い大会を、当団体の主催大会として今後も開催していく予定である。さらに、「かごしま国体・大会文化プログラム「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA」への参画、若年層向けの大会の企画などを通じて、日本における e スポーツの普及・発展に向けて取り組んでいく予定である。

国際大会については、国際団体や各国の e スポーツ統括団体との連携を通じて、既存の大会に引き続き積極的に関与するとともに、新たな大会組成へも参画し、日本のプレーヤーが世界で活躍する機会を一層拡大すると共に、世界のプレーヤーに日本のゲームタイトルで競い合える機会をさらに多く提供していく事を目指して、活動を行っていく。

(4) 行政と連携した関係法令への対応

政府が 2019 年 6 月 21 日に閣議決定した「知的財産推進計画 2019」には、e スポーツについて、“制度的課題の解消など健全な発展のため適切な環境整備に必要なに応じて取り組む”と記されている⁽³⁴⁾。日本において e スポーツが新たな産業として定着していくためには、さらなる成長を促す関連法令への対応が欠かせない。当団体では、日本国内唯一の e スポーツ統括団体として安心・安全な e スポーツのプレー環境を実現するべく、プロライセンス制度の価値向上に向けた取り組みを推進していくとともに、行政機関と連携して関連法令への対応を引き続き進めていく。

(5) 国際的な大型大会実現に向けて

e スポーツが世界的に人気を博すようになり、オリンピックをはじめとするトラディショナルスポーツの国際大会における正式種目化についても関心を集めて

いる。最近では、アジアオリンピック評議会（OCA）が主催し 2021 年にタイで開催される国際総合競技大会「アジアインドア&マーシャルアーツゲームズ」で e スポーツが正式種目に決定したとの報道があった⁽³⁵⁾。

JeSU は、e スポーツがオリンピックの公式競技となるための様々な課題について共有し、議論することを目的に国際オリンピック委員会（IOC）が設置した、e スポーツ検討会（ELG）へ参加している。ELG は、トラディショナルスポーツ、e スポーツ関連のステークホルダー 40 団体が参加して組成されており、JeSU は、IOC の指名により本検討会に参加している。なお、世界各国の e スポーツ統括団体で参加しているのは日本（JeSU）以外に韓国、英国のみである。

IOC が、2019 年 12 月にスイスのローザンヌで主要国際競技連盟（IF）の代表らスポーツ関係者を集めて開催されたオリンピックサミットでは、ELG から提出された e スポーツの取り扱いに関する推奨案について議論が行われ、スポーツシミュレーションゲームに関しては、既存のスポーツムーブメントと協力し、そこに組み込める可能性が大いにあること、オリンピックムーブメントと e スポーツおよびゲームコミュニティの間の対話を促進し継続する必要があること、を合意事項として発表している⁽³⁶⁾。

5. まとめ

日本では今後、2021 年には「第 32 回オリンピック競技大会（2020 / 東京）」、「東京 2020 パラリンピック競技大会」、2025 年には「2025 年日本国際博覧会（大阪・関西万博）」、2026 年には「第 20 回アジア競技大会（2026 / 愛知・名古屋）」と国際的なビッグイベントが次々と開催される。こうした中、デジタルコンテンツを基軸にしたダイバーシティスポーツ・e スポーツが注目を集めることは確実であろう。立ち遅れたと言われた日本の e スポーツを世界標準にまで推し進める好機と捉え、日本の e スポーツの普及、促進にますます力を入れていきたい。

(注)

- (1) https://jesu.or.jp/contents/news/news_detail_180902/
- (2) <https://www.asahi.com/articles/ASN4P6QRJN4JUTQP00W.html>
- (3) https://www.jfa.jp/national_team/e_nataional_team_2020/stayandplay_efriendlies_2020/
- (4) https://www.youtube.com/watch?v=_rcAnypSy5c

- (5) <https://r.nikkei.com/article/DGXMZO59146270V10C20A5SHA000>
- (6) <https://wedge.ismedia.jp/articles/-/18168>
- (7) https://jesu.or.jp/contents/about_esports/
- (8) <https://wired.jp/2018/02/12/esports-pyeongchang-olympics/>
- (9) https://ibarakinews.jp/news/newsdetail.php?f_jun=15540374910294
- (10) <https://style.nikkei.com/article/DGXMZO42788630S9A320C1I00001/>
- (11) https://www.asahi.com/and_M/20190913/5504927/
- (12) <https://esportsoobserver.com/sources-youtube-actiblizzard-160m/>
- (13) <https://www.businessinsider.com/league-of-legends-championship-series-at-madison-square-garden-2015-8>
- (14) <https://jp.louisvuitton.com/jpn-jp/articles/louis-vuitton-trophy-case-league-of-legends>
- (15) <https://www3.hilton.com/en/hotels/panama/hilton-panama-PTYHFHH/accommodations/rooms.html>
- (16) <https://esportsoobserver.com/report-city-of-katowice-made-22-million/>
- (17) <https://www.nikkei.com/article/DGXMZO31699820T10C18A6TCP000/>
- (18) <http://www.ssf.or.jp/report/international/us/tabid/1556/Default.aspx>
- (19) <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-coronavirus-impact-on-the-esports-market-business-revenues-jp/>
- (20) <https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/>
- (21) <https://www.kadokawa.co.jp/topics/4161>
- (22) Newzoo : Global Games Market Report 2019
- (23) https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/2017_kaigaishijochosa.pdf
- (24) https://jesu.or.jp/contents/union_summary/
- (25) <https://jesu.or.jp/contents/news/news-191216/>
- (26) <https://jesu.or.jp/contents/news/news-191007/>
- (27) https://jesu.or.jp/contents/member_list/
- (28) <https://jesu.or.jp/contents/terms/>
- (29) https://jesu.or.jp/contents/news/news_0912/
- (30) https://jesu.or.jp/contents/news/news_190730/
- (31) <https://jesu.or.jp/contents/news/news-191119/>
- (32) <https://jesu.or.jp/discussion/>
- (33) <https://jesu.or.jp/contents/news/news-200521/>
- (34) <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20190621.pdf>
- (35) <https://esportsoobserver.com/esports-medal-sport-aimag-2021/>
- (36) <https://www.olympic.org/news/declaration-of-the-8th-olympic-summit>

(原稿受領 2020.5.29)