

ゲシピ社の戦略

ゲシピ株式会社 代表取締役CEO **まなべ たくや**
真鍋 拓也



eスポーツ元年と言われた2018年からはや3年。〇〇元年と呼ばれるムーブメントはその後衰退する、というジククスを跳ね除け、eスポーツは着実にその市民権を得始めている。背景のひとつとして、eスポーツの社会的意義が認められ始めているという点があると思う。

私たちゲシピ株式会社（以下、ゲシピ）は、その社会的意義に着目し2018年に創業したeスポーツスタートアップ企業だ。創業当初はeスポーツの社会的意義を主張してもほとんど理解してもらえなかった。所詮ゲーム、所詮遊戯、むしろビデオゲームは青少年育成において害であるという主張までであるのが実情だ。

eスポーツをどう捉えるかは個人の自由なので、それらの主張に反対するものではない。一方でeスポーツの社会的意義を私たちに整理し届けることで、新たな課題解決に寄与することができるのではないかと、そう私たちは信じている。本稿では、私たちに整理やその狙いを、ゲシピの戦略という形でお伝えできればと考えている。

1. eスポーツとは何か

ゲシピの戦略について話す前に、まず「eスポーツとは何か」をあらためて確認しておきたい。

JeSU（日本eスポーツ連合）のウェブサイトによると、「[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。」と記載されている。（https://jesu.or.jp/contents/about_esports/）

コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦、というのは昔からあるものである。私の知る限りでも、1990年代にはカプコンのストリートファイター2が全国のゲームセンターで大ブームとなり、日本中で知らない人同士の対戦が行われていたし、もっと前には任天堂のマリオブラザーズにおいて、2人の協力プレイモードを使った対戦を行っていたりした。つまり、ゲームにおける対戦というジャンルは、決して新しいものではない。重要なのは先の説明文のうち「対戦をスポーツ競技として捉える」という部分である。eスポー

ツとは単に対戦をすることではなく、スポーツ競技として対戦をすることにその意味がある、ここが重要なポイントである。

通常の対戦とスポーツ競技としての対戦、その差分とは何なのか。ここはまだ定義が確定している部分ではないし、議論の余地が大いにある部分なのだが、私の個人的な考えではその差分とは、「特定のルール及びマナーのもとで行われているかどうか」であると思う。もちろん、通常の対戦でもルールやマナーは存在するが、それが厳格に定義されているのがスポーツ競技としての対戦、eスポーツである。そこが大きく違う点である。特定のルールやマナーによって一定の制限がなされているからこそ、創意工夫が求められ、その結果として勝利することの価値が生まれる。そして、勝利することの価値が明確化されたことによって、勝利を得るためのプロセスに注目がなされたり、副産物としての更なる新しい価値が生まれたりする。つまり、勝利そのものの以外の価値も見いだされていくのである。

まとめると、eスポーツとは、「[エレクトロニック・スポーツ]の略で、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦を、厳格に定義されたルール及びマナーのもとで行われているもの」であり、そしてその通常の対戦とは違う点がeスポーツの価値をかたち作っている。その価値が結果としてeスポーツの様々な意義、とくに社会的意義といわれるものを生み出す要因となっているのである。

2. eスポーツの社会的意義

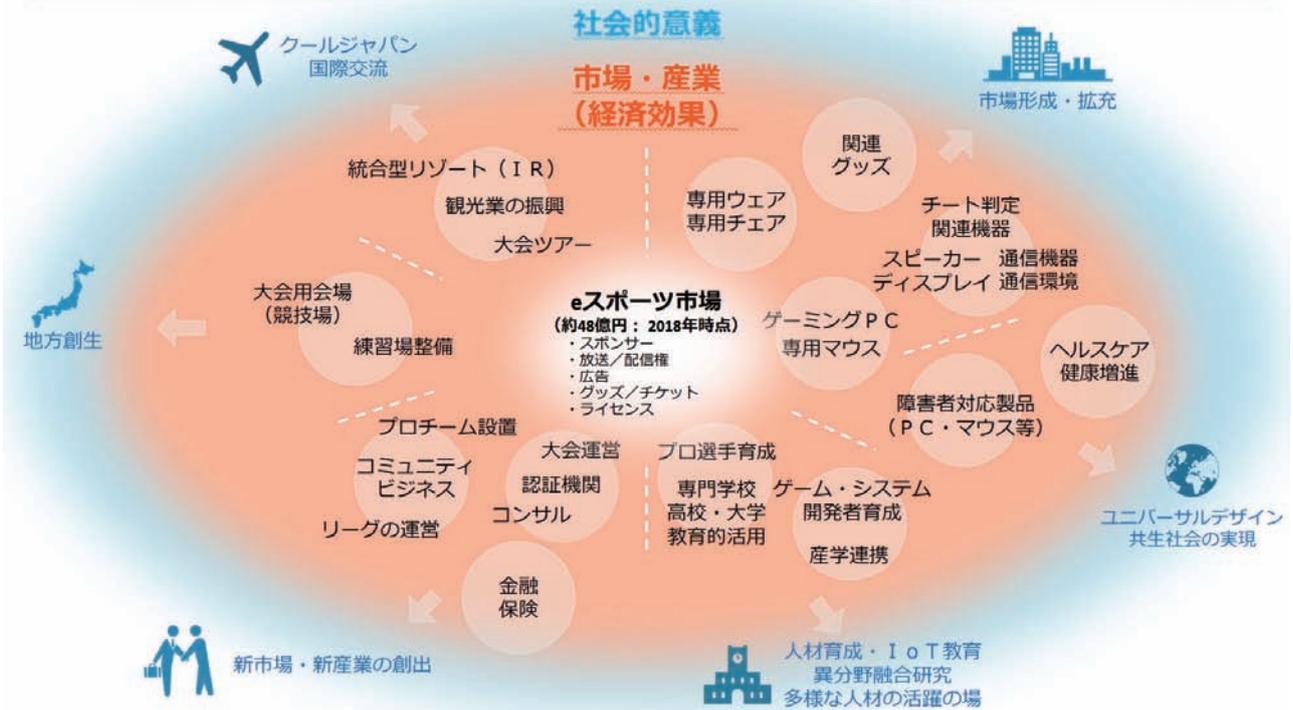
では、eスポーツの社会的意義とは何なのだろうか。eスポーツを通して様々な社会的意義が生まれていくと言われている。例えば、経済産業省の資料では、eスポーツの社会的意義として「国際交流」「地方創生」「市場形成・拡充」などが挙げられている。

想定される様々な社会的意義の中で私たちゲシピが着目しているのが、「人材育成・多様な人材の活躍の場」である。eスポーツと人材育成、その関係をどう構築するか。ゲシピでは「エデュ eスポーツ (edu-esports) ・エデュゲーミング (edu-gaming)」というコンセプトを重要視している。つまり、eスポーツを通すことで、楽しみながら学びを得る、その結



eスポーツの経済効果と社会的意義

- eスポーツは、**サイバー空間・フィジカル空間の融合**の社会実装の一つの局面であり、様々な**周辺市場・産業への経済効果**が見込まれるほか、**経済効果を超えた様々な社会的意義**を内包しているのではないかと。



■図. eスポーツの経済効果と社会的意義

(出典: 経済産業省 <https://www.meti.go.jp/press/2019/08/20190830001/20190830001-1.pdf>)

果として人としての可能性を広げられると確信している。

そのような確信に至った背景として、私の個人的な原体験が大きく影響している。私は中学・高校時代にゲームセンターにハマっていた。いわゆるゲーセン小僧である。もう時効だと思うので告白すると、学校が終わってから塾に行く振りをして、ゲームセンターに直行して塾が終わる時間になったら帰宅するということを繰り返していた。(決して勉強を疎かにしていたわけではなく、受験勉強はしっかりやっただし、大学も卒業している)

今思い返すと、ゲームセンターに通っていた数年間は、私という人間をかたち作るのにとっても大きな影響を与えている。ゲームセンターには、私のような中学生から、上は大学生、社会人、男性も女性も入り混じった独特のコミュニティがあった。そこには同じゲームが好きという共通点をもつ人たちが集まっていて、年齢でのヒエラルキーはなく、強いて言えばゲームが強いことが正義であった。その関係性はラ

イバルであり、仲間であり、ゲームセンターは情報交換とトライアルを繰り返す道場であった。中学生や高校生のときに普通に塾に通っていたりバイトをしていたりしたら、大学生や社会人とこのように深く触れ合える機会は通常ほとんどなかったと思う。あの時の交流体験は今振り返って思うと、社会を知り学ぶ機会になっていた。例えば、今でも私は年上の人と話をすることに気後れなどは感じない、これはあの時の経験が大きく影響していると思う。私はゲームセンターにおいてゲームを通して社会を学び、そのことが私の人生において可能性を広げたことを強く確信している。

このような原体験から私は、eスポーツを通して必ず学びを得ることができる、そしてその結果として、その人の将来の可能性を広げられると確信を持つようになった。ゲシビを創業してからは、ゲームを通して何かしらの学びを得て成長した、そしてその結果として人生が変わった、という人がゲシビに多く集まってきてくれている。私だけの個人

的な体験ではない、私の信じていることは実は多くの人が体験してきていて、再現性のあることもよく分かった。

ゲシビでは「エデュeスポーツ (edu-esports)・エデュゲーミング (edu-gaming)」というコンセプトを重要視しながら、eスポーツを通して楽しみながら学びを得る、その結果として人としての将来の可能性を広げられるような、社会的意義のある事業・サービスを世の中に多く提供していきたいと考えている。

3. ゲシビの提供するサービス

繰り返しになるが、ゲシビでは「エデュeスポーツ (edu-esports)・エデュゲーミング (edu-gaming)」というコンセプトで、eスポーツを通して学びを得て、その結果として将来の可能性を広げられる事業を構築している。そのひとつが、eスポーツジム事業だ。ゲシビが東京地下鉄株式会社（以下、東京メトロ）と協業で行っているeスポーツプレイヤーの育成事業である。

eスポーツが市民権を得るにつれて、eスポーツをやってみたい、またはeスポーツで勝てるようになりたいという声が大きくなってきた。ところが、eスポーツというのは誰でもできるゲームではあるものの、それを一から教えてくれるところ、学べるところ、鍛えることができるところ、というのは実はほとんどない。みんなどうしているかという、知り合いにeスポーツに詳しい人がいて教えてもらえればそれは相当ラッキーで、ほとんどの人は独学で情報を集めてプレイをしているのが実情だ。ゲシビではそんな状況を解決し、「いつでも誰でもeスポーツを真剣にプレイできる世界」を実現するため、eスポーツジム（商標登録）を東京都内にオープンする。

eスポーツジムでは、eスポーツが初めての人からプロシオンを目指している人まで、誰でもトレーニングが受けられる。初めての人には、ゲーミングPCの扱い方やゲームのルール、アカウントの作り方からプレイの仕方まで丁寧に指導する。自分一人で試合に臨めるようになることがその目標だ。それとは別に、プロシオンを目指すプレイヤーには、現役プロチームが指導してくれて、さらにはプロチームへの入部のためのトライアウトまで提供する特別コースを用意している。トライアウトは定期的に行われるため、もし一度受けて合格できなかったとしても、不合格の判断をしたそのチームから直接かつ継続的な指導を受けることで、ポイントを絞った改善が期待され、トライアウトでの合格に効率的にかつ着実に近付くことができるであろう。

さて、ゲシビが実現しようとしているのは、表向きはeスポーツの試合に自分だけで臨めるような状態であったりプロシオンへの挑戦であるが、本当の目的はそこではない。そういったチャレンジを真剣に行い、同じジムに通う仲間と切磋琢磨し、コミュニケーションをとり、情報交換やトライアルを継続的に実施する。そうすることで、ジム会員の内面形成に寄与し、精神的な成長を遂げ、結果として将来の可能性を広げることになる、それが真の目的なのである。eスポーツのテクニックや戦術を教えるだけであればスキルシェアのようなオンラインサービスで充分であったらう。我々はオンラインサービスだけでは実現できない、人と人の熱量ある（ある意味泥臭い）コミュニケーション、そこからしか得られないたくさんの学び、これらを経験してもらうためにeスポーツジムという名の「オフラインコミュニティ」を、まずは提供するのである。

4. 今後の戦略

これまで記載してきたように、ゲシビの考えとしては、「eスポーツを通して学ぶ直接的な知識や情報」も大切ではあるが、それ以上に「eスポーツを通して学ぶためのプロセス、言い換えると学ぶための一連の経験そのもの」の方がより大切であるし価値があると考えている。eスポーツは知識や情報を学ぶためのツールであり、様々な経験を提供することができるツールなのである。

eスポーツ先進国の米国では、北米eスポーツ教育連盟（North America Scholastic Esports Federation以下、NASEF）などが中心となり、eスポーツをツールとした様々な教育プログラムを提供している。しかも、それは単なる私塾的なものにとどまらず、高校や大学など学校でも取り入れられており、場合によっては単位にもなっていると聞く。NASEFのwebサイトを見ると、eスポーツをテーマ領域としながら、eスポーツのチーム運営やeスポーツの動画コンテンツの制作、eスポーツのイベントの実施など幅広いテーマで教育活用しているのが分かる。

ゲシビの今後の戦略もここに大きなヒントがあると考えている。第2章でeスポーツの社会的意義について述べたが、eスポーツには様々な分野で社会的意義をもたらす、拡張していくポテンシャルがある。そしてそのポテンシャルは、eスポーツを通して様々な分野で学びを得る機会の創出へとつながっている。アイデアひとつで、これまで誰も想像し得なかったような新しい学びの機会をきっと提供できることであろう。



また、今後の戦略を考えるうえで、eスポーツのもうひとつの特徴に注目したい。それは「バリアフリー」である。eスポーツは、年齢、性別、国籍、時には身体的な障害といった様々な障壁（バリア）を超えることができる稀有な競技である。これは単に競技ができるプレイヤーの量やバリエーションが多いことを示すだけではない。他の競技では実現困難な、障壁（バリア）を超えたコミュニティの形成が可能になる、という点が非常に大きい。

障壁を超えたコミュニティでは、そのコミュニケーションはとてもバリエーションに富んだものとなるであろう。例えば、40代男性で日本に住む私が、10代トランスジェンダーで英国に住み車椅子の生活を送っているプレイヤーとコミュニケーションをとる、といったことも可能になるのである。これはまさに多様性への入り口である。学校や会社といった普通の日常では触れることのない、想像以上の多様性に触れることができる、それは第2章で述べた私の原体験であるゲームセンターの比ではない。この点がeスポーツの大きな特徴である。

あらためて今後のゲシビの戦略をまとめよう。様々な社会的意義をもたらす可能性のあるeスポーツは、様々な分野で学びを得る機会を創出する。さらには、各機会において「バリアフリー」なコミュニティを形成することにより、多様性の高いコミュニケーションや経験をすることができる。このような特性を生かした学びの機会をひとつでも多く発明し届けていく、それがゲシビの今後の戦略である。

世界中の人が、様々な領域で、多種多様な学びをeスポーツを通して体験し、そして自分の将来の可能性を広げていく、考えるだけでわくわくする。

5. 将来こんな世界に

最後に、ゲシビとしての将来の夢を記載しておきたい。

今日現在、世の中での一般的な学びといえば、学校において教科を学ぶ、というスタイルがメインである。教科を学びつつ、社会生活や人間関係などもあわせて学んでいく。現在のこの学校の仕組みができたのは、日本国内においては江戸時代中期の「寺子屋」がその原点らしい。さらに前の時代は、武士は武芸であったり、農民は農作に関することを、主にそれぞれの家庭等で学んでいたようだ。さらにさかのぼれば、おそらくは狩猟などを一族内で学んでいたであろう。つまり、学びのスタイル・方法はそれぞれの時代において必要な形に柔軟に姿を変えてきたのである。ということは、今の学校において教科を学ぶ、という

スタイルもいつかは変わるものなのであろう。そこで提案したいのは、新たにeスポーツ・ゲームの世界でバーチャルに学ぶ、というスタイルである。

これまで学校などで学んできた理由としては、そこでしか学べないから、という理由もあると思う。学びを得るための必要な要素としては、例えば先生が必要だし、黒板が必要だし、教材や校庭、特別な器具などが必要である。そして、それらを効率よく利用し学びを実現するには、必要なものを1か所に集め、学ぶ人すなわち生徒をそこに集めるのが一番よい。結果として、そこに行かないと学べない、そのような状況もできあがっていく。

2021年現在、コロナによって様々な「そこに行かないと」が崩れていったのを目の当たりにした。外食はデリバリーによって自宅でも同じ料理を食べられるようになったし、打ち合わせも、人に会いに行くことが前提であったのが、今ではほとんどリモート会議である。この流れは、その早さこそ変わることはあれども、不可逆だと私は考えている。そして、その流れは確実に学び領域にも拡大してきている。塾やスクールに通わないと得られなかったことも、教育アプリやオンライン塾により学べるようになってきている。

この流れをさらにすすめた先にあるのが先ほど述べた、eスポーツ・ゲームの世界でバーチャルに学ぶ、というスタイルだと考えている。これまで学校でしか学べなかった理由として挙がっていた、教師や教材、器具といったものは、バーチャルな世界であれば用意が可能だ。また、これまでバーチャルな世界に対してネガティブな意見も見られたが、コロナ禍により新しいものへの受容性が高まっているため、バーチャルな世界についても受け入れられやすい下地ができあがっている。しかも、eスポーツは先にも述べたとおり社会的意義も高い。学校そのものがなくなるとは思わないが、学校とは別にeスポーツ・ゲームの世界でバーチャルに学ぶ、というスタイルも当たり前になっていく、そんな世界も夢ではないと思っている。

学校のほうが学びやすいものは学校で学ぶ、eスポーツのバーチャル世界のほうが学びやすいものはeスポーツの世界で学んでいく。学びのための選択肢を増やしていくようなイメージだ。そんな新しい世界を自分たちの力でつくりあげていく。その結果、学びを得る人が今よりも格段に増えていく。学びを得るチャンスが多ければ多いほど、その人の将来の可能性は広がっていく。そんな世界の実現が私たちゲシビの夢であり、将来ほんとうに成し遂げたいビジョンなのである。