# 日本の動向と課題について

eスポーツジャーナリスト　岡安（おかやす）　学（まなぶ）

新たなエンターテインメントとして注目されているeスポーツは、急速に認知度を高め、普及し始めている。特にeスポーツ元年と呼ばれる2018年から勃興し、5年後となる2023年には日本のeスポーツ市場規模が3倍以上の153億円になると見られている。

急速に知名度を上げた理由は、日本に先んじて海外で盛んに行われており、大会の規模や賞金額が、フィジカルスポーツに引けを取らないものとなっていたからだ。当時、eスポーツ大会でもっとも賞金額を出していた『DOTA2』は、賞金総額26億円と、メジャースポーツ並の賞金額となっていた。さらに、『リーグ・オブ・レジェンド』の世界大会である「League of Legends World Championship（通称ワールズ）」の2019年の大会では、配信動画の同時視聴者数が2180万人を記録した。

eスポーツを普及する上で、競技団体をまとめる必要性から、いくつかのeスポーツ団体が集まり、JeSU（日本eスポーツ連合）が発足したのも2018年だ。

日本でもその世界の潮流に乗り、eスポーツが注目され始めたが、普及に障害となる賞金に関する3つの法律が立ちはだかった。ひとつは景品表示法。ゲーム大会では、そこで扱われるタイトルのゲームを購入した人が有利になるとし、販促の一環だと見られると考えたメーカーがおり、そのため、賞金額がゲームの販売価格の20倍、もしくは10万円のどちらか低い方に合わせた金額しか出せないとしていた。しかし、これは後に消費者庁が人前でプレイし、興行性のある大会であれば、出場者が大会でプレイすることは仕事とみなすことができるという見解を発表した。仕事の報酬であることで、景品表示法による賞金額の上限の撤廃が事実上行われた。次に刑法賭博罪。大会参加者から参加費を集め、それを賞金とするのは、刑法賭博罪に当たるという見解だ。これも後に参加費が大会運営費にのみ使われ、スポンサーなど参加者以外の協賛で賞金を出すことも認められた。最後に風俗営業法。ゲームセンターで大会を開く場合、大会の成績によって賞品、もしくは賞金の差異を出してはならないというものだ。これにより参加者全員に参加賞として配布するか、大会とは別にじゃんけんや抽選によって当選者を決めなくてはならなかった。この件に関しては、ゲームセンターではいまだに禁止されているが、eスポーツ施設がゲームセンターであるかというグレーゾーンを解消し、ゲームセンターに適応させる風営法には当たらないとしている。

特に、景品表示法の解釈が仕事の報酬であることとしたことで一気に日本でも高額賞金の大会の開催が可能となり、eスポーツの注目度を上げたと言える。

『Shadowverse』の世界大会である「Shadowverse World Grand Prix」は優勝賞金1億1000万円と日本での最高額を掲げており、他にも『モンスターストライク』の全国大会である「モンストグランプリ」は、優勝賞金6000万円と、こちらも国内ゴルフや将棋竜王戦を超える金額となっている。

賞金問題に関しては大筋で問題が解決に至っていると言えるが、いくつか未解決の問題もある。それが未成年への報酬だ。景品表示法において、賞金は仕事の報酬となった以上、それは未成年であろうと就学児童であろうと変わりはない。しかし、JeSUが認めるプロライセンス制度では、13歳以上15歳以下の選手をジュニアライセンスとし、賞金の受け取りができないとしている。子役などの芸能人やオリンピック選手のメダリストとなり報奨金を得た選手の中には、ジュニアライセンスの規定年齢の選手や芸能人もおり、仕事の報酬を得ている以上、eスポーツのみ権利を剥奪しているのは筋が通っていないとも言える。奨学金として支払われたり、規定年齢に達した時までプールするなど、や

■図1.　Shadowverse World Grand Prix 2018で優勝し、賞金100万ドル（約1億1000万円）を獲得したふぇぐ選手

りようはいくらでも考えられる。

徐々に知名度を上げ、市民権を得始めたeスポーツだが、それでも一般的には存在を認められない人も多い。中学生がなりたい職業のランキングにeスポーツプレイヤーがランクインする反面、eスポーツをただの遊びと捉え、プレイすることに反対する人は少なくない。

世界的スポーツイベントにeスポーツを取り入れるかの論争もその一端だ。オリンピックではIOCがeスポーツを種目化することに難色を示していたが、コロナ禍やeスポーツを取り巻く環境が変わってきたことにより、検討する余地が出てきた。アジア競技大会では2018年に開催したジャカルタ・パレンバン大会でeスポーツをデモンストレーション競技として採用。2022年の中国・杭州大会では正式種目として採用が決定している。

日本でも国民体育大会の文化プログラムとして、2019年のいきいき茨城ゆめ国体から全国都道府県対抗eスポーツ選手権が行われている。2020年はコロナ禍で鹿児島国体や文化プログラムが延期となったが、全国都道府県対抗eスポーツ選手権はオンラインでの開催をし、2021年の三重とこわか国体でも全国都道府県対抗eスポーツ選手権の開催が決定した。

こういった国レベルの大会でeスポーツが取り上げられることで、さらなる理解度が高まっていくと見られる。ただ、問題点もある。扱われるタイトルが一企業が権利を持つコンテンツであり、スポーツのようなパブリックコンテンツではないことだ。これにより、一企業への優遇と捉えられることも考えられ、また、大会の放送や配信をする場合に権利関係がどこにあるのかを決めるのが困難であると見られる。

また、タイトルによっては暴力表現、性的表現などがあり、

■図2.　2019年にいきいき茨城ゆめ国体の文化プログラムの一環として開催された全国都道府県対抗eスポーツ選手権

自主規制ながらプレイ年齢制限が設けられている。大会視聴に関してそれらの制限がどのように働くかが微妙なところだ。

さらにeスポーツ側としても、オリンピックのような複合種目の大会の場合、人気スポーツと肩を並べて観戦されるかどうかは未知数だ。オリンピックで採用されていながらマイナースポーツとして存在する数多の種目と同様に、注目されない可能性もある。そうなるとメーカー側としては費用対効果が薄い上、場合によっては放送や配信の権利をIOCに譲渡する可能性も考えると、参加するメリットは大きくないだろう。

最終的には国際スポーツ大会で常設競技として扱われる可能性はあるが、それはまだ先の話と言える。ちなみに、JeSUが発足した理由のひとつにオリンピックへの参加がある。先のバスケットボール団体が2つあることで、オリンピックへの参加が危ぶまれた例から、団体を1つにする目的があったからだ。なので、JeSUとしてはオリンピックへの参加を熱望している。

国際大会への参加以上に認知されるために必要なこととして、教育の現場への進出がある。2018年より開催された全国高校eスポーツ選手権は、毎日新聞社主催、サードウェーブ共催で開催された。毎日新聞社は選抜高校野球大会や全国高校駅伝、全国高校選抜ラグビー大会、全日本音楽コンクールなど高校生を対象としたスポーツ大会、コンクールを開催しており、それらと同等の高校生向けeスポーツイベントとして開催に至った。テレビ東京と電通が主催となり、同じく高校生を対象としたeスポーツイベントを2019年より開催した。

どちらも初回開催時では多くの高校や生徒の親からの理解が得られず、第1回全国高校eスポーツ選手権のeスポーツ部として参加したのは、岡山共生高校のみ。エントリーチーム数もロケットリーグ部門、リーグ・オブ・レジェンド部門合わせて153チームにとどまった。

しかし、回を重ねるごとにeスポーツに理解を示す高校が増え、第2回全国高校eスポーツ選手権のエントリー数は222チーム、第3回全国高校eスポーツ選手権のエントリー数は346と右肩上がりに増えている。先述したとおり、ほとんどのチームは部活動での参加ではなく、有志で仲間を募ったチームかコンピューター部など他の部活として参加していることがほとんどだったが、年を重ねるごとにeスポーツ部が発足し、そこから参加するようになった。これは全国高校eスポーツ選手権やSTAGE：0などの知名度が高まっただけでなく、サードウェーブが行った高校eスポーツ部支

援プログラムや横須賀市の「Yokosuka e-Sports Project」など、eスポーツ部の設立を目指す高校に、ゲーミングPCやディスプレイ、キーボードなどの無償レンタル（最大3年間無料）を行っていることも起因している。また、全国レベルの大会で、幕張メッセや舞浜アンフィシアターなど、大きな会場でプレイする子供の姿を見ることで、ゲームやeスポーツに対する印象を変えていったとも言える。

■図3. 第1回全国高校eスポーツ選手権の様子。
決勝戦は幕張メッセで行われた

北米教育eスポーツ連盟であるNASEFの日本版として、NASEF JAPANを発足。eスポーツ先進国である北米のeスポーツに対する教育のノウハウを活かし日本で展開している。先に説明したeスポーツ部の発足を願う生徒が通う高校の教諭や保護者などに対して、eスポーツへの対応に関する相談やeスポーツ部発足のための手助けも行っている。eスポーツが生徒に与える影響についての研究や、eスポーツを通じて教育するためのカリキュラムの作成、eスポーツ関連の職業に就くためのキャリアパスなど、多方面で活動中だ。

2021年からは大学生向けのeスポーツ大会として、「Japan University eSPORTS Championship：U-Champ.～日本学生eスポーツ競技大会～」の開催も決定し、学生とeスポーツの関わりを深めている。

eスポーツ学科を設ける専門学校や高校も増え始めている。高校の場合は通信制高校で採用が始まっており、一般の履修科目に加え、eスポーツ関連の授業を展開する。専門学校は、選手育成、実況解説、大会運営、配信など様々な業務に携わるための科目が用意されている。

筑波大学は、茨城県、NTTe-Sports（詳しくは後述）、東日本電信電話株式会社 茨城支店と一緒にスポーツ科学とICTの融合によるeスポーツの健全な発展と普及に資する研究開発や実証実験を行うことを目的に産学官の連携協定を締結した。

このようにeスポーツは、アカデミックな研究材料としても、中高生を中心とする子供たちへの教育の一環としても大きな関わりを見せ始めている。

eスポーツ元年の2018年から飛躍の年となった2019年、さらなる発展を見せる2020年となるはずだったが、新型コロナウィルスによりそのeスポーツの勢いも陰りをみせた。2020年3月に発令した緊急事態宣言により、多くのeスポーツイベントは中止、延期を余儀なくされた。これはeスポーツに限らず、ライブエンターテインメント全般の動きであり、演劇、スポーツ、音楽ライブなど様々なカテゴリーで大きな打撃となった。しかし、その中でも気を吐いたのがeスポーツだ。のちに無観客試合やライブ配信へのシフトチェンジを図ったライブエンターテインメントだが、その中でもeスポーツは、選手や司会、実況解説までリモートで大会を開ける利点があり、緊急事態宣言が解除される前からオフラインからオンラインへ切り替わった。eスポーツそのもののイベントだけでなく、フィジカルスポーツやモータースポーツなどがゲームを使ったエキシビションや大会を開き、リアルイベントの代替として展開した。テニストーナメントでは、Nintendo Switchの『マリオテニス エース』を使用し、大会が開かれた。錦織圭や大坂なおみといったトッププレイヤーとセレブリティ、インフルエンサーとペアを組み、大会を大いに賑わした。

F1グランプリでは、F1バーチャル・グランプリとして、『F1 2019』を使用し、代替大会を開催した。現役F1ドライバーとシムレーサー（プロゲーマー）が参戦し、全8戦を行った。レースゲームはシミュレーターの側面もあり、使用するコントローラーはゲーム機に付属したコントローラー以外に、ハンドルとアクセル、ブレーキが車と同じように使えるハンドルコントローラーを使用することもあり、ゲームとリアルの操作感覚に大きな違いを感じ得ない。そのため、プロドライバーとシムレーサーが対等な勝負をすることができ、F1バーチャル・グランプリのような形での開催ができた。

ライブエンターテインメントの中では比較的コロナ禍の影響を受けなかったeスポーツだが、それでも例年通りとはいかなかった。世界ツアーの形をとっているイベントは、選手の渡航ができない状態から、国別、地域別の予選に切り替わり、最終決戦となる世界大会の多くも中止を余儀なくされた。離れた場所から参加ができるオンラインとはいえど、国をまたぐような距離での対戦は、通信遅延が発生するた

め、オフラインでの大会のようにはいかなかったからだ。国内であれば基本的には問題ないことから、国内大会、国内イベントが大きく伸びたという一面もあった。

国内のイベントの拡充の最たる例のひとつとして挙げられるのが、NTTドコモが主催する「X-MOMENT」だ。2020年11月に前触れもなくeスポーツへの参入を発表したNTTドコモだが、参入そのもの以上に界隈を沸かしたのが、年間を通じて開催するリーグ戦の開催と賞金額の高さ、参加チームへの運営費の提供だ。チームの運営費は所属する選手への給与が含まれており、最低保証年俸として350万円を支払うように規定されている。これまでのeスポーツ大会の多くは賞金制のため、成績上位者のみが高額の賞金を手にすることができるため、決して安定した職業としては考えにくかった。テニスやゴルフなどと同じようなシステムだが、どちらもレッスンプロとしての立場もある中、eスポーツはそれも確立していない。リーグ戦が他にもなかったわけではないが、ここまでプロスポーツのよう最低保証年俸を軸として給与体系を取れているのは多くはなかった。

同じくNTTグループとして、eスポーツ事業に参入したのが、NTTe-Sportsだ。NTT東日本から派生した企業で、eスポーツを中心としたICT事業を展開する。NTT東日本が持つインターネットを介さない専用回線と、東日本各地に点在する局舎スペースの有効活用により、地方でのeスポーツ事業の支援を行う。先に登場した横須賀市の「YOKOSUKA e-Sports Project」にも支援している。秋葉原UDX内にeスポーツ施設「eXeField Akiba」の開設も行った。eスポーツイベントやLIVE配信ができるスタジオ、ステージとして活用できるほか、eスポーツイベントに必要な機材やインフラ設備などの機材のショールームとしての側面もある。

■図4.　NTTe-Sportsが開設したeスポーツ施設eXeField Akiba。実際に稼働する配信機材を見ることもできる

eスポーツは地方活性化への活用も多く見られている。もともとeスポーツはファンコミュニティから始まり、小さい規模、低予算でも始められる。そのうえ、注目度が高く、若者へのリーチも高い。そういった状況から、eスポーツを地方活性化に利用する自治体は増えてきている。

その代表格と言えるのが富山県だ。高岡駅前のJOYNというゲーム好きが集まるバーを発端に、「富山ゲーマーズデイ」が行われた。2016年から定期的に開催しており、回を重ねるごとに規模が大きくなっていった。開催した当初は参加者100人で始まったが、2018年には260人を突破。2019年には地元テレビ局と組み約3500人の来場者、700人の参加者を集めるまでになった。

JOYNのオーナーである堺谷陽平氏は、富山県eスポーツ連合の会長を務めている。富山ゲーマーズデイが地方でのeスポーツイベントとして突出しているのは、単純に地方でeスポーツイベントを開催しているのではなく、地元を巻き込んでいるところだ。地元酒造メーカーの酒蔵をイベント会場とし、eスポーツと試飲会を同時に行った。協賛メーカーも地元企業が多い。リフォーム会社やコンテナ型飲食店のあまよっと横町などが名を連ねる。他にも富山トヨペットや北陸銀行などの大手企業の富山支部、PCメーカーやPC周辺機器メーカーも協賛している。

他にも大分では別府温泉LANと称し、eスポーツと温泉を融合したイベントを開催。地元密着のプロチーム「花天月地」との対戦なども楽しめる。

神戸市では「withコロナ時代におけるeスポーツによる地域課題解決に向けた連携協定」の取組みの一環として、高齢者向けeスポーツの実証事業が行われている。コロナ禍において高齢者施設でのコミュニケーションイベントの開催が見合わされている中、ゲームを使用し、コミュニケーションをとることを目指している。さらに、健康増進も目的としており、eスポーツの新たな活用方法を模索している。

こういった取組みも、年齢、性別を問わずプレイできるeスポーツの強みとも言える。ゲームの操作ができれば、障がい者も健常者も同じ土俵で対戦することも可能だ。

eスポーツは未知数のことが多く、危険性を叫ぶ人も少なくないが、それ以上に可能性も秘めていると言える。現状で問題点となっていることが、eスポーツを活用することでクリアされることも今後、増えていくだろう。市場規模としては、まだ小さいものだが、その成長率に関しては目を見張るものがある。今後も期待できる分野だと言えるのではないだろうか。