

e スポーツの発展にみる一考察

～日本はなぜ遅れを取っているのか～

1180424 児玉飛鳥

高知工科大学マネジメント学部

はじめに

現在、スポーツの世界ではeスポーツという競技が非常に盛んになってきている。歴史的にみると、1990年代後半から、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、それがプレイヤーのプロ化につながり、「eスポーツ」という単語が浸透してきた。詳しくは次章で述べるが、日本では、現在確認できる一番最初に行われたeスポーツの大会は、1985年に行われた「全国キャラバンファミコン大会」である。そこで日本初のゲームのプロプレイヤーである「高橋名人」や「毛利名人」が生まれ、その後もeスポーツの大会が定期的で開催されるようになった。

このように、「eスポーツ」が浸透してきている中で、「eスポーツはスポーツと言っていいのだろうか」という議論も重ねられてきた。テレビ等のメディアでもこの話題がとりあげられている。ただ、これは非常に難しい問題である。私自身、「eスポーツ」という言葉を聞いた時に果たしてこれは本当にスポーツなのかと疑問を抱いた。つまり、「eスポーツ」をスポーツだと認識しようとしたときに違和感を覚え納得できない部分があったのだ。

そして私は、もう一つ疑問を抱いた。それは世界的に盛んになっている「eスポーツ」が、日本ではその発展で遅れを取っていることだ。韓国や中国、アメリカなどでは目覚ましい発展を遂げているにもかかわらず、日本は、世界的に見たとき、「eスポーツ」の発展に乏しい。その理由は何だったのだろうか。

上記のような二つの問題点は、日本人なら多くの人が抱く疑問であると思う。そしてこの問題点を解決することが日本の「eスポーツ」発展に繋がるかもしれないと思った。それゆえ私は、この二つの問題点にフォーカスを当てて、これまでにメディア等で取り上げられたeスポーツにまつわるコメントなどを参考にしながら本研究を進めていこうと思

う。

以下、第一章では「eスポーツ」とは何かを述べ、eスポーツが普及してきた理由として考えられる長所と今後の発展の課題ともいえる短所を記述した。第二章では、日本と

世界のeスポーツの現状を比較し、日本が遅れを取っている理由を記述した。第三章では、日本がeスポーツを普及させるための課題は国内のeスポーツに対するイメージと競技人口の増加と仮定し明らかにしていく。最終章は、eスポーツはスポーツと言えるかどうかを結論付け、このことを本研究の最大の目的とする。

第一章「eスポーツ」とは何か。

そもそもeスポーツというのは「エレクトロニックスポーツ」の略で、インターネットやLAN上もしくはオフライン上でプレーされる競技としてのコンピューターゲームやビデオゲームのことをいう。概ね、以下の3種類に分類される。

- 1 アジアインドアゲームズで正式種目となったサッカー、カーレースのようなスポーツゲーム
- 2 「WarCraft」（ドラクエのようなもの）や韓国で人気の「スタークラフト」（相手の建造物を壊滅させるか戦意喪失させたら勝ち）のような、リアルタイム戦略シミュレーションゲーム、すなわちリアルタイムストラテジーの略で指示や行動に順序や決まりがないいわゆるターン制ではない、リアルタイムに進行していくゲーム。
- 3 「カウンターストライク」（プレイヤーが対テロ特殊部隊、もしくはテロリストとなって対戦を行うもの）のような一人称視点による戦争ゲーム（ゲームセンターの射撃に近い）。

なぜeスポーツが世界的に普及してきたのか。eスポーツの歴史について日本eスポーツ協会（Japan e-Sports

Association : JeSPA) のHP よりまとめておこう。

1980 年代 コンピューターゲームが誕生。数多くの大会が開催される。

1990 年代 日本で格闘ゲームがブームに
欧米では PGL、CPL 等プレイヤーのプロ化が始まる
インターネットの普及によってゲームのスポーツ化が加速

2000 年代 「e スポーツ」という単語が使われ始め、産声を上げる

10 月 WCGC (World Cyber Games Challenge) 開催

2003 年 1 月 ESWC (Electronic Sports World Cup) がフランスで開催

11 月 中国国家体育総局が e スポーツを 99 番目の正式体育種目に指定

2004 年 ロシア政府が後援した Russian Cup 開催

2006 年 12 月 OCA 主催第 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決定

2007 年 6 月 日本 e スポーツ協会設立準備委員会発足

10 月 第 2 回アジア室内競技大会がマカオにて開催

12 月 e スポーツ日韓戦開催

2011 年 11 月 第 1 回 e スポーツ JAPAN CUP 開催

2013 年 4 月 Japan Competitive Gaming (JCG) 設立

2014 年 1 月 「e-sports SQUARE AKIHABARA」開店

10 月 「League of Legends World Championship」ソウルワールドカップスタジアムで開催

2015 年 4 月 一般社団法人 日本 e スポーツ協会 (JeSPA) 設立

e スポーツの市場規模をみると、2015 年は約 370 億円、2016 年は約 520 億円、2019 年には約 1240 億円まで上昇するというデータがある。このように世界的に市場規模が増えていっているのには理由がある。それは e スポーツには下記に記したような様々な長所があるからだ。

- 1 「交流」：プレーを通じて友人と楽しく過ごす
- 2 「スポーツ知識の活用」：選手やチームについての知識を用いる
- 3 「エンターテインメント」：時間を過ごす楽しい方法
- 4 「生活の多様性」：日常生活から逃避するため
- 5 「スポーツへの同一化」：好きなスポーツである

そして、実際のスポーツへの効用としても、以下の 3 点が上げられる。

- ① 運動スキルやチームワークの習得：判断力の向上、チームでのコミュニケーションを図る
- ② メンタルマネジメント：自分の精神を管理する
- ③ (競技用語など) 言葉の理解：業界用語の習得

①・②・③においては、卓球を例に考えてみると、まず①は、e スポーツを通して、実際の動きをイメージすることができる。また、競った場面でこの一本が絶対にほしいという時がある。そうなった時に、どこにサーブをだすのか、どこにレシーブすればいいのか、はたまた、相手が今何をされるのが一番嫌がるのかなど、戦略を立てる有効なシミュレーションを行うことができる。②では、実際の試合をイメージして、その時の精神状態を推測するということだ。つまり、本番で、緊張した場面でも常に自分のプレーができるような精神力をつけるために、e スポーツを通して疑似体験をしておく。それが本番でも、緊張した時に自分のプレーができるようになるということである。③の言葉の理解というのは、ルールを理解することにも繋がると思う。卓球では、相手と自分の得点を足して 6 の倍数になっていればタオルを使えるというルールがある。これを知っているのと知らないのでは大きな違いだ。それほど長く時間は取れないが、このわずかな間が、作戦を整理する時間にもなるし、卓球では最も大事なという「流れ」というのを変えることができるかもしれない。したがって、このルールを知っていれば勝てる試合も出てくるかもしれない。また、卓球にはダブルスという種目があるが、この種目は打つ順番が決まっている。交互に打たなければいけなかったり、セットが変われば前のセットとは違う人のボールを受けなければならない。このように、知っている得するルールや、知っておかないと試合を組み立てられなかったりする。e スポーツは疑似体験を通して実際のスポーツへも、有効に活かすことができる。

そして、私が部活動として取り組んでいた卓球の長所を考えてみた。老若男女問わず誰にでもできて、健康にも良いとされるスポーツである。そして、共通の好きなスポーツを通じて、仲間と語り合うことで、知識も豊富になり、人脈も広がる。また、ラリーを続けることも楽しさの要因である。

加えて、私が最も卓球に対して感じる魅力はメンタルのスポーツだということである。卓球以上にメンタルが重要な

るスポーツはないのではないかとというぐらいメンタルの大切さを実感する。というのは、実力が下の人が、実力が上の人に勝つというケースがよくある。これは相性という部分を加味しても、メンタルの要素を欠かすことはできない。試合を観戦しているとよく分かるのだが、プレーにメンタルの部分が如実に表れている。だから、強い選手が格下の選手と競っているのを見ると、よく消極的になっている姿を見る。逆に、格下の選手は負けてもともとだと思っているので、伸び伸びプレーできる。こうなったらもうどちらが勝つかは分からない。非常に番狂わせの多いスポーツだと思う。だから見ているほうも、プレーしているほうも面白い。これは卓球の醍醐味ともいえるだろう。

このように、eスポーツの長所と近代スポーツである卓球の長所は共通するところがある。これを踏まえて考えると、スポーツの魅力というのは両者に何か通ずるものがあるように思える。私はeスポーツの魅力の多くは「交流」と「エンターテイメント」だと考えている。日本でも引きこもりになりゲームばかりしている人が多くいる。そういう人たちが好きなゲームを通して、コミュニケーションを図ることで、交流が深まったり、お互いに楽しい時間を共有できるという点が、eスポーツの最大の長所だと考えるからだ。

とはいえ、今後の発展における課題も忘れてはならない。

1つは、スポンサー獲得の問題である。eスポーツの収入源の多くはスポンサーからの固定給で占めている。また、大会の賞金やユーチューブなどの広告費も入ってくるがどれも不安定である。つまりスポンサーを獲得しないとeスポーツの活動を続けるのは非常に困難になる。現状、eスポーツが少しづつ盛り上がりを見せてきたため、以前に比べるとこの問題は解決に向かっていているが、まだeスポーツに投資をしようと思う企業は少ないといえる。

もう1つは、eスポーツのオリンピック参加の問題である。eスポーツがオリンピック種目に選ばれれば、国内のeスポーツに対するイメージも大きく改善されるだろう。しかし、eスポーツがオリンピックに参加するためには、JOC（日本オリンピック委員会）への加盟が必要となる。JOCに加盟するためには種目別団体が統一していなくてはならない。そこで今回、2018年2月1日に日本国内におけるeスポーツ産業の普及と発展を目的とした新団体「一般社団法人 日本eスポーツ連合」（JeSU）が設立したのだ。2月1日の会見で

は、「JOCへの会見を急ぎ、8月にインドネシア・ジャカルタで開かれるアジア競技大会（エキシブション大会）への日本選手団派遣を目指している」旨が発表されている。しかし、これだけではオリンピック参加への問題がクリアされたわけではない。解りやすさの問題もある。つまり勝敗や経過がどうなっているのか、一般の人々に多く伝わるかということである。

“普段ゲームをプレイしない一般の人々が見ても何が起きているのか解らない”事が予想されるのは当然思うところである。また、メーカーの壁という問題も無視できない。e-sportsはゲームに分類されるため、勿論ゲームの開発元であるディベロッパーや、販売を担当するパブリッシャーが存在している。競技スポーツでルールの改定は非常に難しい問題を抱えているが、e-sportsがオリンピックに採用されるという事は、これらの権限を一企業が決めてしまえる状況になってしまう。

オリンピック直前にゲーム内のバランスに大きく影響するアップデートが行われたり、バグが発生してしまうかもしれない。

このように、eスポーツが発展してきた長所の裏には、短所や発展するための問題点もあるということが言える。

第二章 日本と世界のeスポーツの現状～日本が遅れている理由について～

日本はまだ発展途上ともいえるが、国際的に見ると、欧米や韓国、中国など世界中でeスポーツは大人気となっており、その市場がさらに拡大している。

そして、「若者が参加する新しい形のスポーツで、急速な発展と人気を反映したもの」という理由で、2022年にはアジア競技大会メダル種目になることが決定しており、2024年にはパリオリンピックの正式種目になる可能性もある。

eスポーツの競技人口は、日本が約200～300万人に比べて、eスポーツが最も盛んであるといわれている韓国が約2500万人いる。競技人口を見ても分かるように日本はかなり遅れを取っている。

日本の現状として、日本も遅ればせながらいくつかの地域にプロチーム（DetonationFocusMe, RabbitFiveなど）ができた。例えば、DetonationFocusMeのチームの活動内容としては、ゲーミングハウスで共同生活し、大まかなスケジュール

が決められている。全体練習は少なく、個人的な練習が多い。このチームは、ゲーミングハウスでの共同生活をすごく重視している。チームゲームなので、この場で培われた絆が強さの最大の秘訣だという。

しかしながら、繰り返しになるが世界に比べるとまだまだ日本の規模は小さい。何故、eスポーツが世界的に普及している中、日本は遅れを取ってしまっているのか。その理由は大きく3つあると考える。

1つ目は、「文化の違い」である。これは、日本の教育が大きく影響していると思える。スポーツをすることは人間としての価値を高める人材育成そのものであり、その本質は、人間性の鍛錬を目的とする。また、明治維新のスローガンである富国強兵、すなわち諸外国に追いつくべく様々な施策を行おうとする。国民の体格・体力の脆弱さが問題になった。日本には、武道が存在していたが、武道に取り組んでいたのは武士が中心であり、国民の一部であった。したがって、労働力や兵力の増強に結び付けるためにも、身体を鍛える技術を輸入する必要があり、公教育に体育の制度化を導入した。そしてスポーツによる教育が有効な手段として取り入れられるようになった。このような歴史がある故に、日本のスポーツは教育に委ねられたのであり、学校では、サッカーや水泳、バドミントンなど体を動かすことがスポーツだと言わんばかりに教えられてきた。これらはすべて、スポーツの歴史が関係しており、身体を鍛え上げることが目的だったからだ。これが海外のようにスポーツは体を動かすことだけでなく、チェスやビリヤード、ダーツ、eスポーツのように、誰かと競い合うことは全てスポーツだという教育をされて来たら日本のeスポーツに対するイメージはもっと変わっていたと思う。

これらのことから、日本は「ゲームは子供がするイメージ」などのマイナスイメージや、2002年ごろに、「ゲーム脳論」（ゲーム依存に陥った脳は認知症の患者と同じ脳の状態になり、脳の委縮をもたらす原因）という仮説が提唱され、不健全なイメージがある。スポーツが体を使う運動と捉えられ、かつ教育との結びつきが強いことに加え、ゲームがマイナスイメージを持たれるのは当然のことかもしれない。一方海外では、スポーツ＝競技として捉えられており、eスポーツの試合がゴールデンタイムに中継されたり、子供がなりた職業ランキング第2位に選ばれたり、アメリカではeスポ

ーツ奨学金制度も導入されている。このような海外でのeスポーツの捉え方に私たち日本人は理解に苦しむところがある。

2つ目に、独自の機器で行うゲームにこだわり、パソコンを使ったネットワークゲームに乗り出さなかったことである。

“ゲーム大国日本”とまで言われたが故、任天堂やSEGAなど独自の機械に没頭してしまい日本はeスポーツに遅れを取ってしまったと考えられる。というのは、歴史を変える「スーパーマリオブラザーズ」の誕生により家庭用ゲーム機であるファミコンが爆発的に人気となったり、携帯ゲーム機「ゲームボーイ」の発売、さらには、「ドラゴンクエスト」の誕生で、「プレイステーション」が日本でブームとなり、このような独自に作り上げられたゲームにばかり熱中し、コンピューターゲームには身を乗り出さなかったことが、日本がeスポーツに遅れた原因だと考えられる。

3つ目に、賞金額が低く、選手に負担がかかる日本の現状がある。海外では賞金1億円を超える大会もあるが、日本では賭博罪や景品表示法等の法律により10万円以内とされているのだ。例えば、海外の有名プロゲーマーの年収は約400万に対して、日本の有名プロゲーマーの年収は約100万となっている。このことから日本のプロゲーマーとして生活するのは厳しいため、それだけプロになる魅力も薄れてしまう。それゆえeスポーツの人気に歯止めがかかっているのだと考える。

つまり、「プレーヤー人数が少ない」→「会社側も利益がないため宣伝ができない」→「プレーヤー人数が一向に増えない」→「人数が少なれば企業が参入しにくい」→「プロゲーマーを目指す人が減っていく」という悪循環が起こる。

これが今の日本の現状だと私は思う。

第三章 日本がeスポーツを普及させるための課題～国内のeスポーツに対するイメージと競技人口の増加に焦点を当てて～

日本がeスポーツを普及させるための課題は大きく分けて「国内のeスポーツに対するイメージ」と「競技人口の増加」だと考える。

1つ目の「国内のeスポーツに対するイメージ」は、日本国内にeスポーツが浸透していくための最大の課題と考えて

いる。なぜなら、第二章でも述べたように、日本の教育が大きく影響しており、スポーツをすることは人間としての価値を高める人材育成そのものであり、その本質は、人間性の鍛錬を目的とするという考え方がある。まして、日本では、「ゲームは子供がするイメージ」や「ゲーム脳論」などのマイナスイメージが広く定着しているからであり、私もその一人である。

2つ目の「競技人口の増加」については、1つ目のイメージの話、つまり、eスポーツが日本国内で立派な1つのスポーツであると捉えられるようになれば、自然とeスポーツ人口は増加してくると考える。

また、競技人口の増加には、もう1つ理由があると考えられる。それは、eスポーツでは食べていけないということだ。第2章でも述べたように、海外でのプロゲーマーの年収は約400万に対して、日本のプロゲーマーの年収は約100万である。この数字から見ても分かるように日本のプロゲーマーの年収では確実に食べていけない。それに比べ海外のプロゲーマー達の年収は、日本のサラリーマンの平均年収と変わらない。したがって、eスポーツでは食べていけないから、eスポーツの人口も増加しないことにつながると考えられる。

このように、eスポーツを普及させるための課題がいわれている一方で、あるプロゲーマー「DetonationN」がeスポーツの魅力について、「チームでのグルーブ感こそがeスポーツの魅力だ。仲間とともに勝つために努力する、という点が1番好きだと」語っている。

最終章 eスポーツはスポーツである

現在、日本でも追い風が吹くように、eスポーツの発展が進んでいる。第1章でも述べたように、2018年2月1日、日本国内におけるeスポーツ産業の普及と発展を目的とした新団体「一般社団法人 日本eスポーツ連合」(JeSU)が設立された。この会見では、「JOCへの加入を急ぎ、8月にインドネシア・ジャカルタで開かれるアジア競技大会(エキシション大会)への日本選手団派遣を目指している」旨が発表されている。この事実は、日本のeスポーツが発展しているといえる裏付けにもなるだろう。

そもそも、私がこの研究を始めたきっかけは、大学の「スポーツ産業論」の講義でeスポーツの存在を知り、eスポーツって本当にスポーツと言っていいのかと疑問に思ったこと

がきっかけである。当初の私は、eスポーツの内容を知った時、正直ただのゲームのことじゃないかと思った。ゲームをすることがスポーツをすることなのだと思えることは私の中では、到底できなかった。なぜなら、スポーツは体を動かすことというイメージ(認識)が私の中であったからだ。そもそもeスポーツのことをスポーツと言う人なんているのかなとさえ思う。そして本研究を進めるうちに、当初私がeスポーツはスポーツではないと思ってしまった理由も納得できた。そして、eスポーツがスポーツだと言えることにも理解できるようになった。

私が、eスポーツはスポーツではないという思考になった理由は、日本の「教育」に原因があったからだ。これは、第3章でも述べたように、日本はスポーツをすることは人間性の鍛錬を目的としていたということがあり、国民の体格・体力の脆弱さを克服するために、身体を鍛える技術を輸入し、公教育に体育の制度化を導入したことが今の日本のスポーツに対する考えが浸透しているというものだった。私たちが学校で教わるスポーツと言えば、野球やサッカー、陸上、水泳、バドミントンなどどれも体を動かすスポーツばかり教わってきたのだ。だからスポーツと言えば体を動かすというイメージが定着し、私は始め、eスポーツはスポーツではないと頑なに思い込んでいた。

しかし研究を進めていくうえで、海外ではeスポーツへの認識が日本と全く違うことが分かった。これもまた、「教育の違い」が如実に表れたと言えるだろう。まずアメリカでは、「eスポーツ奨学金制度」が導入されている。また、スウェーデンの高校ではeスポーツの授業が週に3時間設けられている。そして、eスポーツ発祥の地であり、最も盛んであると言われている韓国では子供がなりた職業ランキング第2位に選ばれ、トッププレイヤーはスター選手扱いされるという。これは、日本でいうプロのサッカー選手になりたいと言うのと、韓国でいうプロゲーマーになりたいというのは同じようなことだと言える。どれも日本では考えられないようなことだ。とはいえeスポーツはスポーツだと言う人がいることにも納得できる。

本研究の最大の目的であるeスポーツはスポーツと言えるのか。についての私の考えは「eスポーツはスポーツである。」という結論に至った。

賛否両論と言える中、私がこの結論に至った理由は、「ス

ポーツ」そのものの語源に立ち返ってみて考えたことが大きな理由だと思う。そもそも「sports スポーツ」の語源はラテン語の「deportare デポルターレ」にさかのぼるとされ、「ある物を別の場所に運び去る」が転じて「憂いを持ち去る」という意味、あるいは portare 「荷を担う」の否定形「荷を担わない、働かない」という語感の語である。これが古フランス語の「desporter」「(仕事や義務でない) 気晴らしをする、楽しむ」となり、英語の「sport」になったと考えられている。

つまり、スポーツはもともと「気晴らしをする、楽しむ」といった意味がある。これを踏まえると e スポーツはスポーツに当てはまると考えられる。また、日本という小さな枠組みの中で考えるのではなく、世界全体を見たときに、スポーツが体を動かすことだけではないと気付かされた。

私はこの研究を通して、スポーツは体を動かすことだけではないということを知り、スポーツの新たな一面を垣間見ることができたように思える。また、先入観にとらわれて判断するのではなく、一歩引いた立ち位置から広い視野で物事を判断することの大切さを改めて知った。

この研究で日本の e スポーツの認識が良い方向に変わることを望み、日本の e スポーツ界が更に盛り上がっていくことを期待したい。そして 2024 年のパリオリンピックの種目に e スポーツが選ばれたなら、そこで日本人選手が活躍する姿を見てみたいものである。

参考文献

書籍

原田宗彦編著 (2011) 『スポーツ産業論第 5 版』杏林書院
伊多波良雄・横山勝彦・八木匡・伊吹勇亮 (2011) 『スポーツの経済と政策』晃洋書房

HP

・LOL などの e スポーツを含めた世界のスポーツ競技人口ランキング m0bilecenter.org/archives/2167

・なぜ日本では e スポーツが普及しないのか
m0bilecenter.org/archives/152

・「e スポーツ」日本へ上陸賞金 1 0 0 0 万ドルも：日本経済新聞

https://www.nikkei.com/article/DGXNASFK2300K_T20C14A7000000

・「世界で拡大 e スポーツ市場！日本は？」(くらし☆解説) www.nhk.or.jp/kaisetsu-blog/700/265333.html

・アメリカの eSports の現状 | 諸外国のスポーツ政策 | 笹川スポーツ財団

www.ssf.or.jp/research/international/spioc/us/tabid/1249/...

・ゲームで五輪へ！？E スポーツが統一団体設立へ | ホウドウキョク <https://www.houdoukyoku.jp/posts/18459>

・e スポーツはオリンピックに採用されるべき？メリットとクリアすべき課題

<https://lolschool.tech/esports/olympic-pros-cons>