

e スポーツを活用した高知県における町おこしの方策

1200540 山本 光一

高知工科大学経済・マネジメント学群

はじめに

近年、e スポーツが世界的に盛んになってきている。日本では2018年を「e スポーツ元年」と呼ぶように、この年にe スポーツが一気に知れ渡った。ユーキャン新語・流行語大賞にも「e スポーツ」がランクインした。そして一般社団法人日本e スポーツ連合「JeSU」が発足し、プロライセンスを発行したり、国際大会への参加の窓口となったりするなど、e スポーツをめぐる体制が整備されていった。他にも「モンスターストライク」のプロチームのみが参加できるプロツアー「モンスターストライクプロフェッショナルズ2018」、「ぶよぶよ」のプロリーグ「ぶよぶよチャンピオンシップ」、「クラッシュ・ロワイヤル」の国際プロリーグ「クラロワリーグ」などの大会やリーグが行われるようになった。

しかしながら、e スポーツは2018年から突如として拡大しはじめたわけではない。日本では数年前から、海外では十数年前から徐々に拡大していたのだ。e スポーツが注目されるきっかけとなったのは、外国で開かれた「DOTA2」というゲームの大会での賞金総額が、日本円で26億円という破格の金額だったことである。それとほぼ同時に「プロゲーマー」という存在も知れ渡った(岡安, 2019)。

e スポーツは若者を中心に、産業としての発展をみているが、最近では子どもから高齢者までさまざまな年齢層にも浸透しつつある。同時に、e スポーツがスポーツとしての枠組みを越えて、さまざまな分野に適応していくことによってますますさかんになっていく可能性も十分にある。事実、スポーツ現場だけでなく、医療・福祉、学校教育、社員研修などさまざまな場面で有効利用されている例も多い。そして、e スポーツを活用していけば、地域の活性化につながる可能性もあるし、実際にそれを実践している地域もある。

それゆえ、本稿では、高知県にも若者を中心とした、e スポーツによる町おこしができるのではないのかについて検討していきたい。以下、本稿では、第1章でe スポーツを定義づけ、e スポーツにまつわる仕事を紹介する。第2章ではe

スポーツによる町おこしに成功した富山県と岡山県の事例について述べる。第3章では高知県でのe スポーツによる町づくりが可能かどうか、e スポーツ協会の谷本雅章氏と青川哲也氏へのヒアリングを通して検討していく。そして第4章ではそれらをもとに私見を述べていく。

第1章 産業としてのe スポーツ

第1節 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」の略で、競技性の高いコンピューターゲームやパソコンゲームを使った電子上で行われる対戦のことを指す。スポーツというと、日本人は「運動・体育」と捉えがちであるが、「スポーツ」という言葉には本来「競技」という意味が含まれており、一定のルールに則って行われる競技はすべてスポーツとして認知されているのだ(筧, 2019)。スポーツ語源の観点から見ると、もともとの語源はラテン語のdeportare(デポルターレ)で、「気晴らしする・遊ぶ」という意味とされている。時代を経て、古フランス語のdesporte(デスポール)となり、16世紀にイギリスで「競技」という意味が付け加わって英語のsports(スポーツ)となったのである(同前)。

スポーツには、大きな概念の下に「フィジカルスポーツ」と「マインドスポーツ」の2つの種類がある。フィジカルスポーツは、肉体を動かして競い合うもので、多くの日本人がイメージしているスポーツである。一方、マインドスポーツとは、主に思考能力を使って競技するもので、囲碁や将棋、チェスなどが代表的なものである。現在e スポーツは、そうしたマインドスポーツの1つとして、スポーツのカテゴリに入れられている。

なお、図1に示すように、日本でのe スポーツの市場規模は、2018年に著しい伸びを見せた。

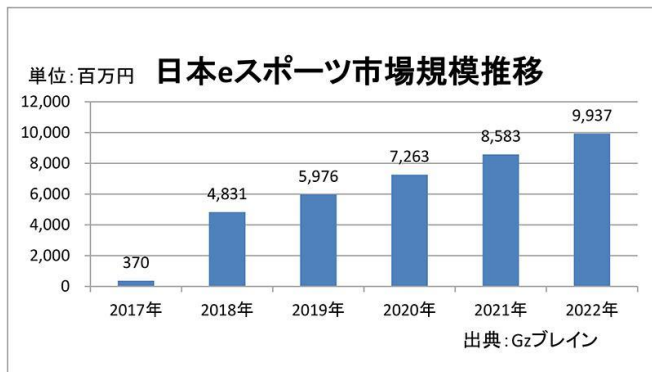


図1 日本eスポーツ市場規模推移

(出典 [https://amusement-](https://amusement-japan.co.jp/img/article/art_10000950_5c1216b7396ec.jpg)

[japan.co.jp/img/article/art_10000950_5c1216b7396ec.jpg](https://amusement-japan.co.jp/img/article/art_10000950_5c1216b7396ec.jpg))

第2節 eスポーツに携わる仕事 (注1)

eスポーツは、仕事として見ると「プログラマー」がすぐに思い浮かぶ。ゲームをすることで報酬を得る、いわゆるプロフェッショナルとして優れた技能を有し大会などで活躍する人物である。ゲーム会社などからスポンサー契約を結んでもいる。実際にテレビやニュースで取り上げられるほとんどがプログラマーである。しかし、eスポーツに携わる仕事はプログラマーだけでない。プログラマー以外にも、スタッフとしての「メンター」、初心者やプログラマーなどに指導やアドバイスを行う「コーチ」、ゲームをライブで実況解説する「ストリーマー」や「アナウンサー」、eスポーツの大会やイベントの企画・運営を行う「イベント運営者」、プログラマーやプロゲームチームを支える「マネージャー」、eスポーツの大会概要や参加するプログラマーのプロフィール、ゲームの見どころなどを取材して書籍や雑誌などに記事を書く「ライター」などがあげられる。

このようにeスポーツに携わる仕事はたくさんある。今後ともeスポーツが産業として発展していくと、さまざまな新しい仕事も増えていくが予想される。すなわち、仕事としての裾野が広がりを見せていき、そこに従事する人たちが増えていくのである。

第2章 eスポーツを活用した町おこし事例

はじめに述べたように、eスポーツの用途はさまざまであり、その可能性もどんどん開拓されている。そして町おこし(地域の活性化)の手段として利用され、実際に成功した

事例もある。ここでは成功した事例を2つ紹介する。

(1) 富山モデル (注2)

富山県の北西部に位置する高岡市に、2016年、高岡駅前にゲーム好きが集まるバー「JOYN」がオープンした。この店の店主である塚谷洋平氏は、自身がゲーム好きでさまざまなゲーム大会などで活躍した経験から、店で定期的にイベントを開催していた。日本国内でeスポーツが少しずつ広がりを見せていることを受け、富山でもその流れに乗るべく店以外の会場も手配したりしてイベントを実施するようになっていった。これに後押しされたゲームファンも数多くイベントに参加することで、徐々に規模が大きくなっていった。開催頻度も増え、取り上げるゲームの種類も広がっていった。

しかしながら、塚谷氏は、ゲーム会社からイベントでの使用許可を得たりするといった事務的な仕事が増えていった。それゆえ組織の方が動きやすいと感じ、「日本eスポーツ協会」の加盟団体として「富山県eスポーツ協会」を設立し、自ら会長に就任したのだった。そして、同協会主催のイベント「富山県ゲーマーズデイ」では「富山らしい何かを伝えたい」という、地域の町おこしを意識したコンセプトで企画・実施された。

2017年4月には、砺波市にある若鶴酒造の酒蔵で、地酒を味わいながらゲームを楽しむイベントが開催された。酒蔵でeスポーツという目当たらしいイベントは、多くの県内メディアに取り上げられた。当初は100人だった参加者は、2018年12月に魚津市内で行われた同様のイベントでは800人以上に増大した。県外からも多くの参加者が訪れたのだった。

2018年9月には北陸3県初のプロeスポーツチームである「TSURUGI TOYAMA」が立ち上がった。ほとんどのプロチームが東京にあるなかでの珍しい結成であった。チーム名は剣岳がモチーフで「富山から頂点を目指す」という思いを込められているという。北陸を中心にプレイヤーを集めて活動拠点の高岡市として、国内外の大会やリーグに参加している。つまり、所属プレイヤーを北陸3県でバックアップし、世界で戦える環境づくりを目指しながら、さらに次世代の若手選手の育成も手掛けているのだ。同チームのスポンサーも、(株)徳明コーポレーション、(株)ル・ソレイユ、(株)アイ・オー・データ機器、(株)北日本新聞、富山テレビ放送(株)など数社

を数える。

「富山モデル」の特徴は、堺谷氏の存在そのものである。つまり、堺谷氏たった1人で地元のゲーム好きがコミュニティを作り、ゲーマーの視線を大切にイベントを開催していったという熱意である。このように堺谷氏に賛同する協力者やスポンサーが現れて、イベントや活動が拡大できたのである。

(2) 岡山モデル (注3)

この事例の舞台となる岡山駅前商店街はJR岡山駅の東表口の左向かい側にある、戦後の闇市が発祥であるアーケード商店街である。2000年代に入って商店街はシャッター化が進んだものの、2007年にビックカメラ出店を契機に、若手の飲食店オーナーの出店が相次ぎ、活況を取り戻しつつある状態である。

岡山駅前商店街は、イベント開催などで若者やファミリー層の取り込みを図っていたが、さらなる発展を企図し、イベントの目玉としてeスポーツに注目した。そして、岡山駅前商店街振興組合事務局長の木村哲治氏や福武孝之氏、山本将徳氏を中心となった動き出し、次々とイベントを開催していったのであった。

2018年5月3日から5日にかけて、アーケード商店街の中で「ゴールデンフェスタ岡山2018」を開催、プロゲーマーを招いてデモプレイやプロと一般人との対戦会などを実施、その模様が地元テレビや新聞などに取り上げられて話題になった。2018年11月3日と4日には「eスポーツ鉄拳ゲーミングフェア in 岡山」を開催し、前イベント同様に、プロチームを招いて、対戦会やデモプレイを行った。当日は伊原木隆太・岡山県知事、あいさわ一郎・衆議院議員、高井たかし衆議院議員なども来場した。その後も商店街主催のイベントを活発に行い、着実に岡山の地にeスポーツを広げる活動を続けた。2019年4月には、岡山駅前商店街にある映画館を利用したeスポーツ大会「ケロットカップ6・1～shingles」を開催し、その中で中四国地方のeスポーツ関係者や報道機関を集めたeスポーツシンポジウムを開催した。

さまざまなゲームコミュニティとの交流を徐々に広げて、商店街から岡山全域、さらには周辺の県と交流を図りながらeスポーツの輪を広げていったところに岡山モデルの特徴がある。全国の商店街の悩みは、若者層がなかなか商店街に足

を運ばないという問題である。eスポーツを活用したイベントで若者の集客は1つの大きな集客手段になると思う。

この2つの事例から、地域によってスタートまでの経緯やイベントの開催形式はさまざまだったが、統一して目指すべき方向性というものがあると考えられる。それは「各地域のゲーム好きの人たちが楽しく集まって腕を磨きあい、eスポーツを知っている人も知らない人も気楽に参加できるような環境で絆を深めることが出来る場を作ること」なのではないだろうか。eスポーツは、顔を合わせなくてもオンライン対戦ができるが、オフラインでの対戦や練習がとても大事だとされる。オンラインでは、練習や試合の対戦後、選手へ感想やインタビューを行うことが出来ない。さらに場面、場面での心境、勝負所、ミスした場面、勝負をかけたところなどお互いに聞くことが出来ない。いわゆる将棋や囲碁、チェスなどで対局後に行う「感想戦」のことである。感想戦が行うことが出来れば、自然とチームとチーム、個人と個人で行う形になるので切磋琢磨という形に自然となりお互いのチーム力、技術力の向上になっていく。いずれにせよ、eスポーツにも「集う場」が必要となる。

第3章 高知県でeスポーツを活用し町おこしは可能か

高知県でeスポーツを活用した町おこしは可能かどうかについて検討していくにあたって、eスポーツ協会の理事長・谷本雅章氏と事務局長・青川哲也氏にヒアリング調査を行った。

現在、高知県のeスポーツの問題点として大きく2つの問題が挙げられた。

1つ目は、ゲームタイトルごとにプレイしている年齢層が不明確であることである。

実際に全国的に若者が多いといわれているスマホゲーム「モンスターストライク」、「シャドウバース」をイベントで行い、実際に来た年齢層は、24～29歳、30代が多かったという結果がある。ネットでは若者が多いといわれているゲームごと、県ごとによってプレイしている年齢層がさまざま、イベントの主催者が呼び込みたい層と実際に来る層のギャップがかなりあり、呼び込みたい年齢層を呼び込めないという別の問題も発生している。

2つ目は、イベントを行う際に場所の提供はされているが、ゲーム会社からの許可、機材やパソコンなどの準備するお金も出ないし、人手も足りないという状況にある。

イベントを行う際にイオンモール高知店や高知中央公園などで場所は提供されているが、それに賛同して資金を提供してくれる企業、機材やパソコンを提供してくれる企業がないという状況である。それだけでなくイベントを行う際にスタッフが足りないという。イベントの中で運営スタッフ、解説、ゲームを教えるスタッフなどが足りない状況にある。

高知県で町おこしを可能にするためには、この2つの問題をクリアする必要がある。

この問題をクリアするために、高知県でイベントに来られた方にアンケートを取ったり、高知県の高校生、大学生に実際に学校に行って情報を集めているという。そのアンケートを取った際にもイベントにアルバイトとして参加しないかと声掛けを行っている。さらに、人が集まる蔦屋書店やイオンなどでポスター張りをし、アルバイトを募集するために準備をしている。

将来に対する思いも伺った。高知県eスポーツ協会の現在の目標としてはプロとアマチュアが混合したチームを作りたいと考えた。このようなチームを作ることにより、スター選手の誕生やファンなどがついて高知県のeスポーツが盛り上がるようになる考えだ。プロとアマチュア混合のチームができることで町おこしが可能になるとeスポーツ協会は考えている

ヒアリング調査、そして第2章における富山県と岡山県の事例をもとに、高知県でeスポーツを活用した町おこしを成功させるためにどうしたらいいのかについて述べておく。

まずゲームコミュニティ作りをしっかりとしないとけないと感じた。

このことについて、箕(2019)は、「ゲームコミュニティとは、各地域のゲーム好きの方たちが楽しく集まって腕を磨き合い、eスポーツを知らない人も気軽に参加できるような環境で、きずなを深めることができる場を作ること」と述べている。しかし、現在、高知県にはeスポーツのゲームコミュニティの核になる人がいない状況である。ゲームコミュニティを広げていくためにはゲーム好きで、かつコミュニティを作りたいという人がいなければならない。核となる人がい

ればその人を中心にゲーム好きが集まり、そこに参加している人が楽しめるコミュニティイベントを定期的に続けていけば徐々に大きくなっていくであろう。「核となる人」というのはそう簡単に現れてくるものでもないかもしれない。リーダー的要素も求められるからである。小規模でもいいので、イベントを繰り返していくなかで核となる人物、あるいは人物たち、換言すれば「常連、常連たち」から輪を広げていく方法が現実的である。

ゲームコミュニティが徐々に機能しだしたら、次は場所が必要になってくる。高知県ではイベントを行う際にイオンや高知中央公園などの場所の貸し出しも積極的に貸し出ししてくれるため、そこを借りて行うこともできる。さらに、「eSPORTSspace プリーズ」というゲームを行うことができるネットカフェも存在するため場所には困らないといえる。こうしてイベントが定期的に行われ、コミュニティも大きくなっていけばeスポーツ協会の方が言われていた目標である、プロとアマチュアの混合チームができるのではないだろうか。

チームができるとそのマネジメントも必要になってくる。当然ながら運営にはお金がかかる。となると企業の協賛を受けたり、スポンサーがつく必要がある。プレイヤーの給料が払え、その他に新たな雇用も生まれてくる可能性もある。チームとして機能し出したら、ファンやスター選手も誕生し、イベントを行ったときに大きな集客を得られるのではないだろうか。

第4章 考察～結びにかえて

高知県でeスポーツを活用して町おこしするには、何といっても若者がリーダー役となり引っ張って行くことが重要である。若者が中心となって盛り上がっているeスポーツだからこそ、である。

富山や岡山の事例のように、高知県でeスポーツの聖地と呼ばれるような核となる場所を作ることも大事になってくる。大げさなイメージではあるが、野球だと甲子園、サッカーだと国立といったような、高知県なりの「場所」を作ることである。少なからずプレイする人は、自分のプレイを見てほしいという欲求があると思う。そこに限られた人しかプレイできない特別感を入れることであの場面でプレイしたいと

いう新たな気持ちが出てくるのではないだろうか。

第3章でも述べたように、今の高知県ではゲームコミュニティの核となる人物がいない状況である。この状況でeスポーツを盛り上げるために動いている高知県eスポーツ協会の方たちだけではどうしても限界が来てしまうであろう。その状況で、eスポーツ協会にすべてを任せるのではなく、若者のプレイヤー同士でコミュニティを広げていく動きをしていくことが高知県のeスポーツを盛り上げるために必要不可欠である。

しかし、ゲームコミュニティを作って広げたり、eスポーツを盛り上げたり、イベントを行い集客を大きくするためには、短期間では達成できないものである。一過性のイベントで終わらさないために、1回目、2回目のイベントがイメージより人が少ない状況でも1年後、2年後にはたくさんの方が来ることを見越してやっつけていかなければならない。そうしないと高知県のeスポーツで盛り上げていくのはとても難しいことになってしまう。

となると私たち学生(工科大学生)に協力できることは、先ほども述べたようにゲームコミュニティを広げることではないだろうか。学生は、多くの方がゲームをする機会があり、時間も多くある。ゲームをしている人数そのものも多いため、ゲームコミュニティを広げていくことが一番良い協力方法ではないだろうか。他にも、イベントに参加する、イベントの告知を行う、イベントの手伝いをするなど、学生として協力できることはたくさんあると感じる。

コミュニティが広がり、チームが出来て高知県のeスポーツが盛り上がれば第1章第2節で紹介したeスポーツに携わる仕事も増えていくのではないだろうか。プログラマー、メンター、コーチ、イベント運営者などの仕事ができ、高知県から出ていく若者を呼び止めることが出来たり、若者を呼び込んでいけるのではないだろうか。

注

1. 本節の記述は黒川文雄 (2019) 24～27 頁に依拠している。
2. 本節の記述は寛誠一郎 (2019)62～68 頁に依拠している。
3. 本節の記述は寛誠一郎 (2019)82 頁～86 頁に依拠している。

る。

参考・引用文献

児玉飛鳥 (2018) 『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～』高知工科大学経済・マネジメント学群卒業論文。

藤井陽平 (2019) 『eスポーツに対する若者の意識格差と今後の課題』高知工科大学経済・マネジメント学群卒業論文。

黒川文雄 (2019) 『eスポーツのすべてがわかる本』日本実業出版社。

寛誠一郎 (2019) 『eスポーツ地方創生～日本における発展のかたち～』。

岡安学 (2019) 『みんなが知りたかったeスポーツの教科書』秀和システム。

<https://amusement->

[japan.co.jp/img/article/art_10000950_5c1216b7396ec.jpg](https://amusement-japan.co.jp/img/article/art_10000950_5c1216b7396ec.jpg)