

# アメリカおよび韓国に遅れを取っている日本のeスポーツ産業に関する研究 —歴史的・社会的・法的要因からの分析—

武内謙

指導教員 中村智彰

## 研究背景

近年、eスポーツは世界的にメジャーな競技として認められてきており2026年7月にはワールドカップが開催されるほどである。一方で、日本では依然としてメジャーな競技としては認められておらず、盛り上がりも少ない。この要因として既存の議論では、知名度および人気の低さが指摘されているが、当該要因を歴史的・社会的・法的側面から統合的に研究は必ずしも十分ではない。

## 研究目的

本研究の目的は、日本のeスポーツ産業について、「歴史的発展」「社会的認識およびゲーム文化」「法制度」の三つの観点から整理・分析し、市場形成における課題と可能性を明らかにすることにある。

## 研究方法

本研究では、先行研究、公的資料および国内でのeスポーツ大会の概要を対象に文献調査を行い、日本の法制度、市場構造、および国内で行われるeスポーツ大会の開催形態を整理した。さらにアメリカおよび韓国の事例との比較を通じて、日本の特徴と課題を分析した。

## 分析結果

分析の結果、日本のeスポーツ市場は、景品表示法および賭博罪の解釈・運用によって、大会賞金が制限されていることが明らかになった。これにより、大規模大会の開催および職業としての安定性の確立が難しく、競技シーンの拡大が抑制されている。さらに、日本ではeスポーツを「競技」として制度的に扱う枠組みが曖昧であり、そのことが法解釈の不確実性を生み、市場参入や投資判断の障壁となっていることが示された。

## 考察・結論

日本のeスポーツ産業の成長が一時的なものであった要因は、市場規模や競技人口の不足ではなく、法制度の解釈・運用および「競技」としての位置づけが不明確である点にあると考えられる。このような制度の曖昧さは企業や競技団体による投資や参入判断を慎重にさせ、結果として市場形成の停滞を招いてきた。したがって、日本のeスポーツ産業の発展には、単なる大会数や観戦機会の拡大ではなく、「競技」としての制度的位置づけを明確化し、安定した市場モデルを整備することが重要であると結論づけられる。