

e-スポーツの発展性～e-スポーツの与える効果～

179129A 高橋 絵重二

(1) e-スポーツの現在

昨今海外や日本においても急速に浸透しつつある e-スポーツ。海外では高額な賞金が出る大会が多く開催されていたり、e-スポーツを用いたまちづくりがなされていたりするなどその経済効果に大きな注目がよせられている。また e-スポーツで生計を立てるプロの選手や動画配信サービスを利用した情報発信力など e-スポーツの与える影響は大きい。

しかし日本では高額な賞金が出る大会が開催されなかったり、競技人口が伸びなかったりと未だ発展しきっていない部分も多い。アメリカの調査会社 Newzoo 社によると海外における e-スポーツの市場規模は約 700 億円、視聴者数は約 3 億 3500 万人とされており、総務省発表の調査によると日本における市場規模は 5 億円未満、視聴者数は 158 万人とされている。また、海外の大会の賞金金額は数千万～数億円、高いものでは約 26 億円にもなるものがあるが、日本においては数十万～数百万円、高いもので約 1200 万円規模のものしか開催されない¹。

そのため本レポートでは日本において e-スポーツの与える効果を活用するにあたり、1 プレイヤーとしての視点と経験も取り入れたうえで e-スポーツの魅力について、そして発展性について考察していきたい。

(2) e-スポーツとは

まず、e-スポーツとは何かというところから説明していく。e-スポーツとはエレクトロニック・スポーツの略称で、コンピューターゲーム、ビデオゲームをスポーツ、競技としてとらえる際の呼称である。多くのジャンルがあり、格闘ゲームやファーストパーソンシューティング (FPS) のほかに、マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ (MOBA) やコレクタブルカードゲーム (CCG) などもあり、これらに加えスマートフォンゲームもパズルゲームなど一部のジャンルとして存在する。

e-スポーツの歴史として、欧米では、古くはゲームが店舗や家庭に普及する前である 1972 年に、スタンフォード大学において学生がゲームを用いた大会を開いたことが米雑誌の「ローリングストーン」に掲載されており、1990 年代後半から高額な賞金が懸けられた大会も開催されている。また、1990 年末期から 2000 年以降において一般家庭に PC が急速に普及していったことにより、PC ゲームのプレイヤーが急増、それに伴い PC ゲームの分野にお

¹ 総務省 「e-スポーツ産業に関する調査研究」2019 年 5 月 29 日閲覧

http://www.soumu.go.jp/main_content/000551535.pdf

いて e-スポーツが浸透していくことになる。2000 年には韓国、ドイツにおいて e-スポーツ事業に取り組む協会や会社が発足し、それに続く形で各国にもその影響が波及していった。

日本では 1985 年に開催された大会が確認されており、任天堂社の「ファミリーコンピュータ」、セガゲームス社の「メガドライブ」のヒットにより家庭用ゲームの普及が急速に進むことで、ゲーム会社各社はプロモーションの一環として大会の開催を行うようになった。更に 1991 年、カプコン社開発のアーケードゲーム「ストリートファイター II」がブームとなりゲームセンターにおいて大会が開催されるようになると、それに続いて「餓狼伝説」、「バーチャファイター」、「鉄拳」などの格闘ゲームがアーケードゲーム²として数多く登場し、日本における e-スポーツの原型が形作られた。その後、日本においては家庭用ゲーム機やスマートフォンゲームの広く普及したため、海外のように PC ゲームによる e-スポーツの普及はなされなかったものの、2010 年以降から格闘ゲームのジャンルにおいてプロ選手が次々登場したことにより、現在におけるような注目を集めるようになった。

一部作品ではプロフェッショナルスポーツとしても認定されており、日本でもアスリートビザが発行されている。日本においては日本 e-スポーツ連合がプロライセンスを発行し、現在のプロプレイヤーの人数は 149 名、チーム数は 8 チームであり、スポンサーには「au」や「suntory」、「LAWSON」など計 8 社がついている³。

(3) e-スポーツの魅力

それでは e-スポーツを広めるにあたり、e-スポーツの魅力について説明していこうと思う。e-スポーツ特有の魅力を分かりやすくするため他のスポーツと共通する点としない点の二つに分けて説明する。

先に他のスポーツとも共通する魅力から考察していく。まず挙げられるものとして多くの作品があり多様性があることである。これは陸上競技や水泳、体操などの競技にも言えることだが、一つの競技の中で複数の課目があることで、同じ競技でも複数の楽しみ方があることが魅力である。

また、そのスポーツの中でのみ使われる知識や用語、俗称などの専門性があることも挙げられる。そのスポーツに詳しくなったり、そうした知識を踏まえたうえで会話したりする楽しみが生まれるほか、動画配信サービスの利用の多さからそのスポーツを専門とする実況者や解説者などの職業が必要となることも期待できる。

その他にもサッカーやボクシングのように「ボールを相手のゴールに入れたほうが勝ち」「相手を倒したほうが勝ち」といったような分かりやすさも魅力の内である。主に格闘ゲームにみられる「相手のゲージを 0 にしたほうが勝ち」というようなルールは勝敗や優劣を

² アーケードゲーム 業務用ゲーム機のこと。

³ 一般社団法人日本 e-スポーツ連合 「オフィシャルサイト」 2019 年 6 月 20 日閲覧
<https://jesu.or.jp/>

測るうえで一目見て明確にわかる点において、たとえそのゲームについて詳しく知らなくてもある程度楽しむことが出来るという良さもある。逆に勝敗の決め方が知っていなければわからなかったり、細かいルールがあったり、一見分かりやすそうでも詳しくないと気付かないことがあったりと戦術の奥深さもまた魅力の一つである。

では次に e-スポーツ特有の魅力について考察する。まずは他のスポーツと比べて敷居が低いことである。他のスポーツでは用具を一式買い揃えたり、活動費などの様々な費用が掛かることや、実際に行うには場所やある程度の人数が必要となることが多いが、e-スポーツではひとまず端末とソフトがあり、更にオンライン上での対戦であれば、それだけの費用で場所も時間も問わず一人でも楽しむことが出来る。

またオンライン上の対戦では対戦相手もさまざまであり、レートによりある程度対戦相手が決まるゲームも多いが、プロの選手や有名なプレイヤーと対戦することも可能であることも大きな魅力である。他のスポーツで例えれば、どんな人でも野球のイチロー選手やサッカーのメッシ選手と対戦する機会があるということである。それに伴い、選手と観客の距離のなさもまた e-スポーツの大きな魅力の一つである。どんな人にも有名になる機会があり、選手が観客になることはもちろん、観客が選手になりうることは e-スポーツ唯一と言って良いほどの魅力であると考ええる。

また、e-スポーツは平等性が高いということも言えるだろう。男性も女性も、大人も子供も同じ条件で同じ枠の中で対戦することが出来、どんな人でも画面を見てコントローラーを動かすことが出来れば、他の人と同様に対戦することが出来るのである。

加えてエンターテインメント性も高く、映像の表現、ビジュアル、グラフィックなど見る側の楽しみを意識することも出来るほか、ゲーム全体の展開の速さやアクションのスピードなど、いわゆるゲームスピードや、使用できるキャラクターの性能やその間の差、いわゆるキャラクターパワーを調整することが出来る点において優れていると言える。派手な演出やあえて弱いキャラクターを選んで戦う楽しみなど、見る側にとってもやる側にとっても楽しみをいくらかでも増やすことが出来る。

また、見る楽しみ、やる楽しみだけでなく、オンライン上でのコミュニティの形成も e-スポーツを楽しむうえで重要な位置にある。オンラインで対戦することが多い関係や競技人口が一定年齢以下に多いことから、動画配信サービス上や SNS を通してのやり取りによってより多くの人とのコミュニケーションをとることが容易であることで、先述したような同じ趣味を持つ人との関わり合いを増やすことが出来る。特に動画投稿に関しては、有名な選手が広告収入にしたり、自ら投稿することで自身の知名度を上げ、自分でコミュニティを形成することが出来たりするうえ、他のプレイヤー、特にプロやうまい人のリプレイを見ることで腕を上達させることが出来るとして、プレイヤーにとって重要な情報源の一つとして位置づけられている。

上記のように、e-スポーツには新しいスポーツとして今までにない魅力を持ったスポーツとしての一面があるのである。

(4) e-スポーツの抱える問題

次に e-スポーツの抱える問題について考察していく。まず選手の寿命が短い作品が多いということである。もちろん作品によっては他のスポーツに比べて長いこともあるが、多くの作品は 20 代で選手生命を終えてしまう。

また、前項で述べた戦術の奥深さや作品の多様性も、裏を返せば戦術の難解さや必要な予備知識の多さ、競技人口の問題などにもつながる。競技人口に関しては、多くの作品が存在することで分散してしまうほか、平日の昼間は人口が少なく休日や夜間は人口が増すといったように、時間や時期によってバラつきがみられるという問題なども見られる。

長時間ゲームを行うことによる身体的影響も無視できない。画面を見続けることによる視力の悪化や、長時間同じ姿勢でい続けることによる体の凝りなど悪影響が生じる。身体的な影響だけでなく心理的にも悪影響があるとされている。e-スポーツに限らず昨今問題となっている、ゲーム依存症を促してしまう原因になってしまっているのではないとも言われている。

またネット上におけるマナーやネチケットの問題も、オンライン上のコミュニティを多用することの多い e-スポーツにおいて、切っては切れないものである。顔の見えないネット上でのやり取りでは想定外のトラブルに往々にして巻き込まれうるものであり、自ら関わっていかなくとも、他人のプレイを勝手に取り上げ拡散する、いわゆる晒し行為などにも気を付けなければならない。

同時にお互い顔の見えないオンライン上では日常行っているやり取りとは違ったものになることにも留意すべきである。他のスポーツと異なり、オンライン上の対戦では対戦相手の顔も見えず、そういったことから煽り行為などのモラルの欠けた行動がまかり通ってしまうといった問題とも向き合わなければならない。

また、動画投稿サイトにおける動画投稿が盛んになっている昨今では、投稿する際にも問題が起こりうる。プレイヤーネーム以外の対戦相手の情報をほとんど得ることのできないオンライン対戦では、見ず知らずの相手からその対戦を動画にすることへの許可を事前に得ることが難しく、動画にしてから対戦相手からの苦情が来るなどのトラブルも最近では頻発している。

動画投稿に関しては、他人のリプレイを勝手に動画化して投稿することで広告収入を得ている、悪質な投稿者の存在も問題になっている。先述したように、e-スポーツのプレイヤーにとって他人のプレイ、特にプロのプレイヤーや有名なプレイヤーのプレイなどといった情報は、自身の実力を向上させるうえで重要なものであり、重宝されるべきものでもある。こうした情報を利用し、動画の再生回数を得るため、自身はリプレイを録画し投稿するだけで広告収入を得る投稿者に非難が殺到している。

また、大きな問題の一つとして、そもそもスポーツと定義して良いものなのかというものがある。コントローラーを動かしているだけで運動しているとは言えないようなものをス

スポーツとして認めて良いものなのか、人々の間で疑問や抵抗感が生まれるのは当たり前のことだ。e-スポーツを普及していくにあたり、人々に認められなければならない、この問題はe-スポーツにおけるもっとも大きな課題であると言える。

人々の認識の問題には、新しいスポーツとしての不透明性というものもあるだろう。今までになかった新しいスポーツとして、今現在よくわからないものの将来性など更に分かるはずがないという不安や、現実問題として今後どう発展していくかわからないという問題は確かにある。

(5) e-スポーツが今まで発展しなかった理由

それでは今までなぜ日本において e-スポーツが発展しなかったのかについて考察していく。まず一つとして、先述した通り、日本においては PC ゲームの普及が進まなかったことが原因として挙げられる。PC ゲームの販売会社である Steam 社の調査⁴によると言語設定を日本語にしている人数は全体の約 1%、母数が 340 万人なので約 3.5 万人であり、同調査のデータの英語 227 万、ドイツ 23 万、ロシア 22 万、仏で 21 万と比較しても、また、社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA) の調査⁵による、日本におけるゲームのプレイヤー数の全数約 4000 万人と比較しても、現在においてその数が少ないのは明確である。e-スポーツが発展している海外と比べ日本では、家庭用ゲームが普及したことにより、その分 PC ゲームの発達が遅れ、各国で起こった PC ゲームの発展に伴う e-スポーツ文化の成長に追従することが出来なかったことは大きな要因の一つであると言える。

また、e-スポーツに対するイメージも同様に、要因の一つであると考えられる。前項で先述してあることだが、日本においていまだに、人々の間で e-スポーツに対する疑念や抵抗感があることは否定できない。

それだけでなく、法律上においても e-スポーツの発展を阻害する要因がある。日本において賞金製の大会を開催するためにはいくつかの規制があり、e-スポーツに関して言うと、刑法上の賭博に該当する可能性や景品表示法による賞金の上限規制などにおいて規制されてしまう⁶。これにより、日本において高額な賞金が出る e-スポーツの大会を開催することが難しいとされており、e-スポーツ文化の発展を妨げていると考えられる。

⁴ Steam 「Steam ハードウェア & ソフトウェア調査」 2019 年 6 月 7 日閲覧

<https://store.steampowered.com/hwsurvey>

⁵ INSIDE FOR ALL GAMES 「国内ゲーム人口は 4,336 万人、家庭用ゲーム機所有者数も明らかに — 2016CESA 一般生活者調査報告書」 2019 年 6 月 7 日閲覧

<https://www.inside-games.jp/article/2016/03/22/97074.html>

⁶ 法と経済のジャーナル 「「e スポーツ」大会に高額賞金を出せるか、法律上の規制は？」 2019 年 6 月 6 日閲覧 <https://judiciary.asahi.com/outlook/2018081500002.html>

（６）e-スポーツの持つ経済効果

それではe-スポーツの持つ経済効果について考察していきたい。最初に選手や開催主の得られる利益について述べていく。選手の収入源としてはスポンサーがつくことによる収入や動画投稿による広告収入を主としている選手が多く、開催主の利益としては、場所代や放送料、入場料などの収入の他、広告の効果や集客効果、グッズ販売などの効果を得ることも出来る。

また、機材の搬入や会場の確保など他のスポーツに比べて大規模な設営が不要であることから大会の開催のしやすさも経済的な効果に寄与するものと考えられる。

それだけでなく、e-スポーツでは情報に関する効果も、最も大きな効果の一つとして挙げられる。先述したように e-スポーツの競技人口は一定年齢人口以下の若者に偏りがあることで、SNS や動画配信サービスなどの情報発信媒体の利用の多さにより発信力、拡散力が高く、若者の興味、関心を引き付けることにもうってつけであり、新しいスポーツの形として今現在注目されていることで話題性もある。

また、ただ情報を発信することが出来るだけでなく、プレイヤーが自ら積極的に情報を集めようとすることも、e-スポーツのもたらす効果が大きくなる所以である。プレイヤーにとって日々変化するゲームの環境には敏感でなくてはならず、その分、公式に発表された情報や有名なプレイヤーの意見など、SNS やネット上で飛び交う情報は重要なものになる。もちろん中には一部リークされた眉唾な情報もあり、そういったものに惑わされる危険性もあるが、その分信頼できる情報は貴重なものであり、そうした情報発信における重要度が高いことも拡散力の高さにつながる。

また、選手と観客の距離のなさも e-スポーツのもたらす効果を高めてくれる要素の一つである。選手が身近な存在であるということは、一般のプレイヤーにとってモチベーションにつながる重要な要素の一つであり、スポーツをしたことのある人なら誰でも思うであろう、有名なあの人と対戦してみたいとか、できることならその人たちに勝ちたい、といった気持ちを叶えることが出来るのは、多くの視聴者に対してとても魅力的なことである。こうした、視聴者をプレイヤーとして引き込みやすいという利点は経済的に大きな効果をもたらすことが出来るだけでなく、誰しもがより高みを目指せる、言うなればプレイヤー全員がプロになりうるといった、そんな可能性も秘めていることも e-スポーツの持つ最も大きな効果であると言える。

（７）e-スポーツのこれから

今まで述べてきた通り、e-スポーツには未だ多くの課題を抱えつつも、その課題を乗り越えたうえで得られうる大きな期待があることもまた述べてきた。前項で述べた海外と日本の e-スポーツにおける経済規模や人口規模の違いは、日本において e-スポーツが未だに発展していないことの証明でもあるが、同時にこれからの日本の伸びしろを表しているということも出来る。また、ゲーム文化の発展している日本において今後 e-スポーツを活用す

ることは、環境的に難しくなく、その大きな恩恵を享受しない手はないと言える。カードゲームも e-スポーツの一つとされていることから、将棋のプロ棋士のようにランク制にしてそれに伴い給料を支給する形態をとることも可能であり、法律上の問題も、大会の参加費を徴収することで刑法における「賭博」に該当するのであれば、スポンサー契約などによって選手の収入源を確保すれば参加費を徴収する制度は必要なくなり、「風俗営業方」によるゲームセンター該当による制限なども e-スポーツの普及による法整備が進めば解決可能である。現在も全世界においてその影響を拡大している e-スポーツにおいて、これ以上その波に乗り遅れないためにも、日本においても e-スポーツ文化の発展が急がれるべきである。