

eスポーツのさらなる普及に向けた 制度上・人材育成上の課題

2019.1.30

eスポーツコミュニケーションズ合同会社

笥 誠一郎

「eスポーツ」とは？

「eスポーツ(e-sports)」とは、
「**エレクトロニック・スポーツ**」の略で、コンピューターゲームや
テレビゲームで行われる対戦型ゲーム競技のこと。

同じゲームであっても、プレイヤーが一人でゲーム内ミッションをクリアしていくRPG(ロールプレイングゲーム)やシミュレーションゲームとは異なるジャンル。

eスポーツジャンルとプレイヤー人口推定

◆FPS部門(シューティングゲーム)

代表的なゲーム: 「Overwatch」3000万人

◆MOBA部門(マルチオンライン)

代表的なゲーム: 「LEAGUE OF LEGENDS」1億人

◆デジタルカードゲーム部門

代表的なゲーム: 「HEARTHSTONE」3000万人

◆スポーツゲーム部門

代表的なゲーム: 「FIFA19」(サッカーゲーム)2000万本

◆RTS部門(戦略ゲーム)

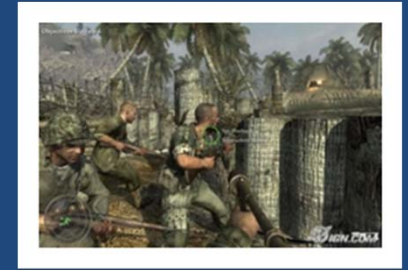
代表的なゲーム: 「STARCRAFT2」500万人

◆格闘ゲーム部門

代表的なゲーム: 「ストリートファイターV」300万本

まだこの他にも音楽(リズム)ゲームなどeスポーツ競技会で採択されているものが多数ありますが、eスポーツプレイヤーは他ジャンルとの重複が少ないので、それを考慮した上記ゲームの単純合算でも世界のeスポーツ競技人口は最低でも

1億3千万人以上



参考) サッカーと野球の競技人口
サッカー: 2億6500万人以上 (FIFA)
野球: 3500万人 (国際野球連盟)

海外と日本の現状



DreamHack2004 1994年に40人の参加でスタート、2018年の関連イベントは31万人動員



© Hisashi "Yossy" Yoshimura

C4LAN2018、日本最大のLANパーティ 2016年スタート / 約1500人動員



League of Legends World Championship / 最大観客動員6万人、同時視聴者数2億人



© Hisashi "Yossy" Yoshimura

League of Legends JAPAN League 2017 / 観客動員4000人



DOTA2 The International
賞金総額約28億円
優勝賞金約12億円



Shadowverse World Grand Prix 2018 / 賞金総額約1億4千万円、優勝賞金約1億円

FIFA eWorld Cup



NBA

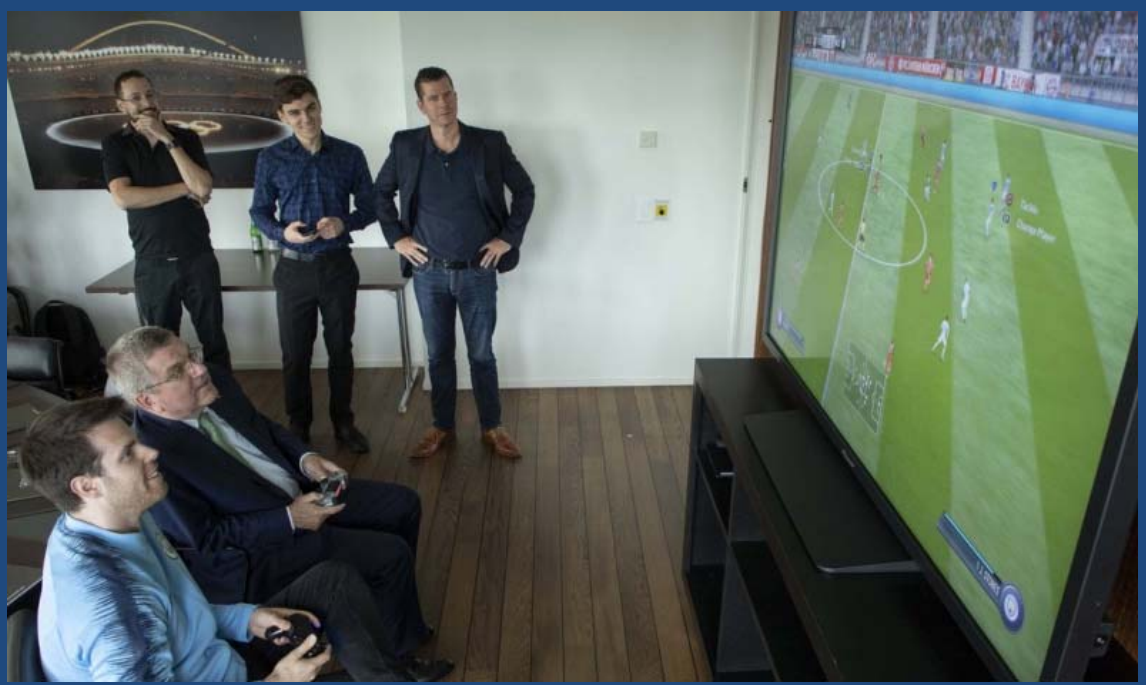


NFL



F1

アジア競技大会2018ジャカルタ



IOC本部にてeスポーツ体験をする
バッハIOC会長

eJ.League /
日本プロサッカーリーグ



eBASEBALL パワプロ・プロリーグ / 日本野球機構



2015年からスウェーデンの高校はeスポーツを週3時間授業に取り入れた。
ノルウェーの公立高校では、eスポーツを選択科目として設置。3年にわたり週に
5時間eスポーツを学ぶ一方で、ゲームに必要な反射神経や体力向上を目指し、
身体トレーニングも行う

2018年よりアメリカの15の州の高校でeスポーツがスポーツ競技として導入済み

アメリカの普通大学での専攻科目に「eスポーツ」が含まれていて45大学で授業
が行われている。中国では17の大学、韓国では10大学で授業が行われており、
各国で奨学金制度なども盛んにおこなわれている



2016年コース開設 / 東京・アニメ声優専門学校



2017年コース開設 / 北海道ハイテクノロジー専門学校

日本での競技人口を
増やすために

2017 eスポーツタイトル世界賞金総額ランキング

1. Dota 2	\$38,304,742.19	743 Players	86 Tournaments
2. Counter-Strike: Global Offensive	\$15,850,063.86	3592 Players	538 Tournaments
3. Fortnite	\$10,223,082.86	805 Players	96 Tournaments
4. League of Legends	\$7,217,177.86	1436 Players	121 Tournaments
5. Overwatch	\$5,748,532.96	1183 Players	73 Tournaments
6. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	\$5,570,031.04	1021 Players	70 Tournaments
7. Call of Duty: World War II	\$4,167,433.83	187 Players	31 Tournaments
8. Hearthstone	\$3,802,149.72	719 Players	108 Tournaments
9. Heroes of the Storm	\$2,729,843.96	303 Players	23 Tournaments
10. StarCraft II	\$2,568,286.50	251 Players	291 Tournaments
11. FIFA 18	\$2,170,360.26	223 Players	33 Tournaments
12. Halo 5: Guardians	\$1,573,750.00	89 Players	17 Tournaments
13. Rainbow Six Siege	\$1,198,998.63	160 Players	9 Tournaments
14. SMITE	\$1,093,500.00	115 Players	7 Tournaments
15. Gears of War 4	\$900,000.00	72 Players	4 Tournaments
16. Rocket League	\$865,177.91	199 Players	43 Tournaments
17. Arena of Valor	\$799,818.75	73 Players	7 Tournaments
18. Street Fighter V: Arcade Edition	\$620,248.88	73 Players	27 Tournaments
19. NBA 2K18	\$400,000.00	78 Players	3 Tournaments
20. Gwent	\$316,568.19	49 Players	13 Tournaments

日本のゲームの賞金額は本データでは18位にストリートファイターV アーケードエディション、28位に大乱闘スマッシュブラザーズDX、31位に大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U、32位に鉄拳7となっている

2017 eスポーツプレイヤー賞金総額ランキング

1. Germany	KuroKy	Kuro Takhasomi	\$4,097,926.95	Dota 2
2. Denmark	N0tail	Johan Sundstein	\$3,733,970.56	Dota 2
3. Jordan	Miracle-	Amer Al-Barkawi	\$3,671,337.28	Dota 2
4. Bulgaria	MinD_ContRoL	Ivan Ivanov	\$3,438,411.76	Dota 2
5. Finland	Matumbaman	Lasse Urpalainen	\$3,438,116.04	Dota 2
6. Finland	JerAx	Jesse Vainikka	\$3,306,463.82	Dota 2
7. Pakistan	SumaiL	Sumail Hassan	\$3,265,914.94	Dota 2
8. Lebanon	GH	Maroun Merhej	\$3,056,909.18	Dota 2
9. United States	UNiVeRsE	Saahil Arora	\$3,026,235.67	Dota 2
10. United States	ppd	Peter Dager	\$2,873,866.36	Dota 2
11. Australia	ana	Anathan Pham	\$2,852,071.18	Dota 2
12. United States	Fear	Clinton Loomis	\$2,497,460.84	Dota 2
13. France	7ckngMad	Sébastien Debs	\$2,324,511.78	Dota 2
14. Finland	Topson	Topias Taavitsainen	\$2,250,909.97	Dota 2
15. China	Somnus	M Lu Yao	\$2,225,924.22	Dota 2
16. Sweden	s4	Gustav Magnusson	\$2,163,943.71	Dota 2
17. China	fy Xu,	Linsen	\$2,122,733.44	Dota 2
18. China	iceice	Li Peng	\$1,998,972.63	Dota 2
19. Canada	Aui_2000	Kurtis Ling	\$1,973,978.04	Dota 2
20. Israel	Fly	Tal Aizik	\$1,970,185.80	Dota 2

日本のプレイヤーは本データでは174位にときど選手、373位にウメハラ選手、433位にかずのこ選手とストリートファイタープレイヤーが500位までの中に入っている

eスポーツに関する
啓発の機会が少ない

スポーツの語源は
「非日常で楽しむ」

東大卒のプロゲーマーの存在
(世界大会優勝者)

WHO委員のVladimir Poznyak博士はメディアインタビューに答えて、「世界数千万人のゲーマーは、たとえ激しくゲームに没頭している人であっても、ゲーム障害患者として認定されることはないだろう」と語る

IT時代の新スポーツである
eスポーツは次世代を担う若者が
支持する最大のボリュームを
獲得することが予想され、
eスポーツなりの現場対応や
施設が全国に必要となる

eスポーツによる 地方創生

eスポーツで地方活性

●岡山駅前商店街 × eスポーツ

2018年、岡山駅前商店街のアーケードにてプロeスポーツ選手を招きエキシビジョンとeスポーツ体験・観戦イベントを開催。岡山県知事もプロゲーマーと対戦するなど地元のテレビ、新聞が多数取り上げた



●勝浦中央商店会eスポーツ大会

2018年、勝浦中央商店会主催「勝浦eスポーツチャレンジ第1弾・勝浦ワイイレチャンピオンシップ」が開催。

12歳の小学生から地元大学生、42歳の会社員まで12人が対戦型サッカーゲーム「ウイニングイレブン2018」で勝敗を競った。

企画した市は、若者に人気のeスポーツを「市の活性化に役立てたい」と、2019年も年4回のイベント開催が決定している。



過疎に悩む市町村、
シャッターが閉まったままの
商店街にeスポーツの交流拠点を

eスポーツ拠点と風俗営業法

現在、海外でよくみられる
eスポーツ拠点を作ろうとすると
風俗営業法との関係が問題となる

韓国のeスポーツカフェ



ロスアンジェルスでのeスポーツカフェ

eスポーツ大会開催と 刑法（賭博罪）

現在、海外でよくみられる
eスポーツ大会のように、
大会参加者から参加費を
徴収して賞金に充てようとする
刑法(賭博罪)との関係が課題



ラスベガスで開催される格闘ゲームの大会「EVO」。プレイヤー1万人以上が参加



「EVO」の日本版「EVO JAPAN 2018」
国内約5000人、海外約2000人を超えるプレイヤーが集結。観客も数千名にのぼる

大会参加費を徴収せずに
多数のプレイヤーが参加する
大規模eスポーツ大会を開催すると、
赤字に陥る可能性が高い。
このため、開催準備の早い段階で
スポンサー獲得が求められ、
結果的に大会の開催そのものが
難しくなる

eスポーツ大会での賞金と 景品表示法

海外のような高額賞金の
eスポーツ大会を開く場合、
日本eスポーツ連合では
プロライセンス発行で対応中

一般社団法人 日本eスポーツ連合 (JeSU)が設立

2018年1月22日設立

- eスポーツ振興に関する調査、研究、啓発
- 競技大会の普及
- 競技大会におけるプロライセンスの発行と大会の認定
- 選手育成に関する支援とその地位の向上

を目指していく

