

# 加速する海外 e スポーツ、国内でも根付くか

調査レポート

2019年11月15日  
 経済部 シニアアナリスト  
 大西 貴也

2018年は日本国内では「e スポーツ元年」とも呼ばれ、e スポーツが各種メディア媒体で盛んに取り上げられ、まるでバブルのような熱狂した一年になった。認知度が急速に高まり、市場規模も急拡大し、それに伴い前回のレポートで指摘した諸課題についても進展が見られた。一方、海外でも e スポーツ市場は一層拡大し、その熱はまだ冷めていない。e スポーツを取り巻く環境が海外・国内でどう変遷したか、以下、確認していきたい。

## <用語・定義>

まずは e スポーツ関連の用語についておさらいしておきたい。そもそも e スポーツとはいわゆる対戦ゲームを競技として行う事を指す。日本では一般的に身体運動を伴うフィジカルスポーツを「スポーツ」と呼ぶため、チェスや将棋などのマインドスポーツを「スポーツ」と呼ぶ事に違和感を抱く人が多く、e スポーツについても同様とされており、認知度は上がっても普及に弾みがつきにくい一因となっている。

また、e スポーツでは各ゲームタイトルが従来のスポーツの種目に相当するが、誰でも自由に扱える従来のスポーツ種目と異なり、ゲームタイトルはパブリッシャーであるゲーム会社がその使用許諾を決める。具体的には e スポーツ大会を開催する際、開催者がパブリッシャーへパブリッシャーフィーという許諾料を支払う形を取る事が多い。

なお、e スポーツはフィジカルスポーツでいえば陸上競技のように種目が非常に多岐にわたる。種目すなわちゲームタイトルなのでジャンルも多くまさに千差万別だが、主要なジャンルは①Multiplayer Online Battle Arena(以下 MOBA)、②Shooter、③Real Time Strategy(以下 RTS)、④Fighting、⑤Collectible Card Game(以下 CCG)、⑥Sports の 6 種にまとめることができる。

図表①主なeスポーツのジャンル

ジャンル	内容	主なタイトル	特徴
MOBA	プレイヤーが2つのチームに分かれ、各プレイヤーがキャラクターを操作して相手チームの本拠地を破壊する、というルールを基本とする	Dota2, League of Legends, Arena of Valor	ジャンルとして賞金総額最大、Dota2もタイトルとして賞金総額最大
Shooter	一人称視点や三人称視点でキャラクターを操作し、銃器などのアイテムを用いて敵対するキャラクターを打倒する	Counter-Strikeシリーズ、Fortnite, Overwatch	バトルロイヤル形式のタイトルの人気急上昇中で、一番勢いがある
RTS	リアルタイムに進行する時間に対応しつつ、勝利条件を満たすための計画を練り、三人称視点で複数キャラクターに命令を与え、実行させていく	StarCraftシリーズ、WarCraftシリーズ	長期間人気を維持しているタイトルが多い
Fighting	一人称視点でキャラクターを操作し、素手で、もしくは近接武器などのアイテムを用いて敵対するキャラクターを打倒する	Street Fighterシリーズ、Smash Brothersシリーズ	日本製タイトルのシリーズが多い
CCG	トレーディングカードをデータ化し、アプリケーションの中でそれらを用いて対戦する	Hearthstone, Magicシリーズ、Shadowverse	日本製タイトルもある
Sports	従来のスポーツ競技をゲーム空間で行う	FIFAシリーズ	サッカーが人気

(出所: 各種資料より住友商事グローバルリサーチ(SCGR)作成)

## <2019年のeスポーツ業界の動向>

さて、ここからは、2019年のeスポーツ業界の動向について見ていきたい。まずは海外動向として、ジャンル別のeスポーツタイトルの統計値(累計)を確認する(図表②)。

図表②ジャンル別eスポーツタイトル統計値(1998年～2019年10月31日)

ジャンル	タイトル数	賞金額(USD)	プレイヤー数	トーナメント数
MOBA	20	327,743,103	13,830	4,735
Shooter	108	273,242,061	36,513	10,190
RTS	33	52,231,872	6,203	8,035
Sports	100	25,945,388	4,074	2,102
CCG	19	23,642,371	3,501	1,373
Fighting	126	22,913,928	11,322	7,844
Total	406	725,718,723	75,443	34,279

(出所: esportsearning.comよりSCGR作成)

2019年1月から10月までの賞金総額は約1.8億ドルで、すでに2018年実績を超えている。2019年の賞金額レースを一言で表現すると「下克上」だろう。2014年以降MOBAジャンルのDota2は圧倒的立場にあり、単一大会賞金総額、タイトル別単年度賞金総額、タイトル別累計賞金総額などあらゆる部門でDota2が断トツ首位に君臨してきた。ところが、Dota2の独壇場という毎年代わり映えない賞金額レースの様相が、今年は大きく変化している。タイトル別単年度賞金総額でFortniteがDota2を2千万ドルという差で抜き去り圧倒している。このFortniteの勢いで、MOBAジャンルとShooterジャンルの差は大きく縮まり、同じペースが続けば数年のうちにトップジャンルが交代しそうだ。とは言えDota2の強さはいまだに健在で、7月のFortnite Word Cupが単一大会賞金総額で初めて3千万ドルを超え、過去5年で初めてDota2の記録を更新したが、8月のThe International 2019でDota2はその記録を再更新し、すぐさまFortniteを抜き返した。引き続きDota2とFortniteが激しい一騎打ちを繰り返すのか、あるいは別の新星が割って入るのか、今後も賞金額レースからは目が離せない。

2019年はジャンル別賞金総額の下位陣でも動きがあり、昨年末4位だったFightingと6位だったSportsが入れ替わった。Fightingはプレイヤー数やトーナメント数では3位を堅持しているが、こと賞金額については伸び悩んでしまった。一方、Sportsは特にFIFA 19の賞金額の躍進が目覚ましかった。賞金総額3位のRTSと5位のCCGはそれぞれ主力タイトルのStar Craft IIとHearthstoneが堅調さを維持した。

国内動向を見てみると、eスポーツの認知度向上と共にスポンサー企業や大会が増え、eスポーツ関連の地方団体や専門学校が創設・開設されており、会場も設立され始めている。冒頭で述べた通り、国内普及上の課題の解決に進展が見られ、eスポーツ業界はまた一歩発展の階段を昇ってきたといえよう。

以下、図表③に沿って各月の動向についてより詳細に記していく。

図表③2019年の主なイベント

	海外	国内
1月	The Chongqing Major 2019(中)	eスポーツ国際チャレンジカップ
2月	Newzoo Global Esports Market Report(蘭), Six International 2019(加)	EVO Japan
3月	World Electronic Sports Games 2018(中), IEM Season XIII - Katowice 2019, Dream League Season 11(瑞), Mythic Invitational 2019(米)	RAGE Spring 2019, 全国高校eスポーツ選手権決勝大会、闘神祭2018-19
4月	Fortnite World Cup 2019 Qualifiers Week1-3(各地), Hearthstone World Championship 2019(台)	FISE World Series Hiroshima 2019(エキシビジョンマッチ)
5月	Fortnite World Cup 2019 Qualifiers Week4-7(各地), Overwatch Contenders 2019 - Season 1(各地), Mid-Season Invitation(越台), MDL Disneyland Paris Major 2019(仏)	eスポーツ促進協会設立
6月	Fortnite World Cup 2019 Qualifiers Week8-10(各地), King Pro League Spring 2019(中), EPICENTER Major 2019(露)	RAGE Summer 2019
7月	Fortnite World Cup Finals 2019(米), CWL Pro League 2019 Finals(米), Intel Grand Slam Season 2(独)	MONSTER STRIKE GRANDPRIX 2019
8月	The International 9(中), Fortnite Champion Series - Season X(各地), Honor of Kings World Champion Cup 2019(中), CWL Championship 2019(米), Overwatch Contenders 2019 - Season 2(各地), EVO 2019(米)	“荒野Championship-元年の戦い”荒野王者決定戦
9月	StarLadder Berlin Major 2019(独), Fortnite Champion Series- Season X(各地), TwitchCon 2019(米), Overwatch Contenders 2019 - Season 2 Playoffs(米)	東京ゲームショー2019、RAGE Shadowverse Autumn 2019
10月	StarSeries & i-League CS:GO Season 8(土), DreamHack Rotterdam 2019(蘭), PUBG Europe League 2019 - Phase 3(独)	全国都道府県対抗eスポーツ選手権

(出所: esportsearning.com及び各種報道よりSCGR作成)

本資料は、信頼できるとされる情報ソースから入手した情報・データに基づき作成していますが、当社はその正確性、完全性、信頼性等を保証するものではありません。本資料は、執筆者の見解に基づき作成されたものであり、当社及び住友商事グループの統一した見解を示すものではありません。本資料のご利用により、直接的あるいは間接的な不利益・損害が発生したとしても、当社及び住友商事グループは一切責任を負いません。本資料は、著作物であり、著作権法に基づき保護されています。

1月：海外では賞金総額1百万ドルとなったThe Chongqing Major 2019(開催地：中国；種目：Dota2(以下同様))が19日から27日にかけて開催された。

国内では26日(土)・27日(日)の2日間、「日本 e スポーツ連合(以下、JeSU)」と「アジア e スポーツ連盟」の共催で「e スポーツ国際チャレンジカップ」が幕張メッセで開催された。JeSU が日本で初めて開催した当国際大会ではOverwatch、鉄拳7、ウイニングイレブン2019、ストリートファイターVアーケードエディションの4種全てで日本代表がアジア代表に勝利。賞金は勝利チーム各300万円、負けたチーム各75万円で総額1,500万円だった。

2月：12日にオランダ調査会社Newzooによる「e スポーツ年報」が発刊された(詳細は定量データの項目を参照)。大会ではSix International 2019(カナダ；Rainbow Six Siege)が2月11日～17日に開催され、賞金総額2百万ドルのうち、3位に入った日本チームが16万ドルを獲得した。

国内では世界最大級の格闘種目系イベントEVOの日本版であるEVO Japanが15日から17日に福岡で開催された。鉄拳7とストリートファイターVアーケードエディションはそれぞれ総額300万円、プレイブルークロス タッグバトル、ソウルキャリバーVIなど4種目は各種目総額100万円であり、大会賞金総額は1,000万円だった。

3月：7日から17日にかけて中国で開催されDota2など4種目で賞金総額233万8千ドルとなったWorld Electronic Sports Games 2018を筆頭に、Intel Extreme Masters Season XIII – Katowice 2019(ポーランド；Counter Strike: Global Offensive 及び StarCraft II)、Dream League Season 11(スウェーデン；Dota2)、Mythic Invitational 2019(米国；Magic: The Gathering Arena)などが開催された。

国内では17日に日本の最大級イベントRAGE Spring 2019が幕張メッセで開催され、PUBG Mobileの大会が初めてRAGEで開催されGACKTの参加が話題となった(他種目はShadowverse, Brawlstars, 大乱闘スマッシュブラザーズ Special)。また、毎日新聞主催の全国高校 e スポーツ選手権の決勝大会(League of Legends 及びロケットリーグ)、及び、タイトー主催のアーケードゲーム大会の闘神祭2018-19(鉄拳7 Fated Retribution Round2、キングオブファイターズ14など6種目の決勝大会、および、ウルトラストリートファイターIV、ストリートファイターVなど7種目の当日の大会)、がそれぞれ幕張メッセ及び東京ビッグサイトにて23日・24日に開催された。

4月：Hearthstone World Championship 2019(台湾)やFortnite World Cup 2019 Qualifiers(Week 1-3、国際大会予選、各地)などが開催された。

国内では10月決勝大会となる国体 e スポーツ大会の都道府県代表決定戦が開始され、また、BMX やボルダリングといったエクストリームスポーツの国際祭典である“FISE (Festival International des Sports Extrêmes) World Series Hiroshima 2019”が19日から21日に広島で開催された際、ウイニングイレブン2019及びストリートファイターVアーケードエディションの2種目でエキシビジョンマッチが行われた。

5月：Fortnite World Cup 2019 Qualifiers(Week 4-7、各地)、Overwatch Contenders 2019 - Season 1(プロ養成リーグ戦、各地)、Mid-Season Invitational(ベトナム・台湾；League of Legends)、MDL Disneyland Paris Major 2019(フランス；Dota2)などが開催された。

国内では25日に「e スポーツ促進協会」が設立された。パブリッシャーを会員に含めないことにより、中立的な立場で e スポーツ促進に寄与することが狙い。国内団体が複数あるため、仮に e スポーツがオリンピック競技の対象になっても日本は参加できない可能性が高いが、e スポーツ促進協会の見方ではオリンピック参加は時期尚早でまずは普及が必要とのこと。

6月：Fortnite World Cup 2019 Qualifiers(Week 8-10、各地)、King Pro League Spring 2019(中国；Arena of Valor)、EPICENTER Major 2019(ロシア；Dota2)などが開催された。

国内ではRAGE Summer 2019が16日に幕張メッセで開催され、Shadowverse、及びPUBG Mobileの2種目の大会の他、Zenonzardの公式TV番組公開生配信も行われた。

7月：Fortnite World Cup Finals 2019が26日から28日に米国で開催され、2013年以来常に賞金総額1位を更新し続けてきたDota2の国際決勝大会The Internationalを初めて別の大会が抜いた。また、16歳の米国人選手が個人戦で優勝し、個人戦としては過去最高の賞金(3百万ドル)を獲得。日本代表選手は全員中高生で国別では18位となり賞金286,250ドルを獲得。この他、CWL Pro League 2019 Finals(米国；Call of Duty: Black Ops 4)、Intel Grand Slam Season 2(ドイツ；Counter Strike: Global Offensive)などもあり、2019年の単月としては最高賞金総額を記録した。

国内ではMONSTER STRIKE GRANDPRIX 2019が幕張メッセで13日から14日に開催され、賞金総額1億円と日本最大級の大会となった。

8月：The International 9(中国；Dota2)が15日から25日に開催され、34百万ドル超という過去最高の賞金総額を記録し、一大大会の賞金総額ではFortniteを抜き返した。また、Fortnite Champion Series – Season X(オンライン・各地)、Honor of Kings World Champion Cup 2019(中国；Arena of Valor)、CWL Championship 2019(米国；Call of Duty: Black Ops 4)、Overwatch Contenders 2019 – Season 2(各地)、EVO 2019(米国；ストリートファイターVアーケードエディションなど9種目)などもあり、単月で7月に迫る賞金総額となった。

国内では「荒野 Championship - 元年の戦い 荒野王者決定戦」がベルサール高田馬場で12日に開催された。

9月：StarLadder Berlin Major 2019(ドイツ；Counter Strike: Global Offensive)、Fortnite Champion Series – Season X(オンライン・各地)、TwitchCon 2019(米国；Fortnite、Apex Legends、Teamfight Tactics)、Overwatch League – Season 2 Playoffs(米国)などが開催された。

国内では東京ゲームショウ 2019 が12日から15日まで開催され、昨年以上に e スポーツスペースが拡大し、各種講演や全国都道府県対抗 e スポーツ選手権本選組合せ抽選会、eFootball ウイニングイレブン 2020 日本代表決定戦、Rainbow Six Siege のエキシビジョンマッチ、パズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2019、Call of Duty: Modern Warfare のスペシャルマッチ、DEAD OR ALIVE 6 World Championship “The Fatal Match in Japan”、鉄拳プロチャンピオンシップ日本代表決定戦、Arena of Valor International Championship 日本代表決定戦、ぷよぷよチャンピオンシップ SEASON 2 TGS 特別大会、ドラゴンクエストライバルズ マスターズカップ in TGS2019、CAPCOM Pro Tour アジアプレミア、と数多くの大会が開催された。この他、LJL 2019 Summer Split Finals が16日に立川立飛アリーナで、Rage Shadowverse Autumn 2019 が24日に秋葉原 UDX で、それぞれ開催された。

10月：StarSeries & i-League CS:GO Season 8(トルコ)、DreamHack Rotterdam 2019(オランダ；Dota 2、Counter Strike: Global Offensive、Rainbow Six Siege)、PUBG Europe League 2019 – Phase 3(ドイツ)などが開催された。

国内では「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権」が茨城で開催され、文化プログラムではあるが国体で初めて e スポーツが種目となった。

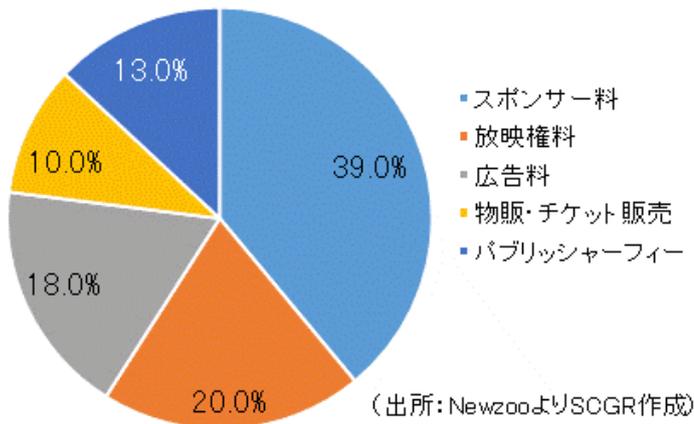
## <定量データ>

前述の Newzoo の「e スポーツ業界年報」によると、2018年の e スポーツ業界収入は前年比 37.4%増の約 9 億ドルと推計されている(図表④)。最大構成要素はスポンサー料で全体の 39%を占めていたが、全体の 20%を占めた放映権料が前年比 88.5%増と最大の伸び率を示した。2019年には e スポーツ業界収入が前年比 26.7%増の約 11 億ドルとなり、初の 10 億ドル超えになると予測されている(図表⑤)。最大構成要素はスポンサー料で 4 億 5,670 万ドルに達すると見込まれており、放映権料と共に前年からシェアは上昇する。一方で、広告料、物販・チケット販売、パブリッシャーフィーの 3 項目はシェアが下落する見込み。

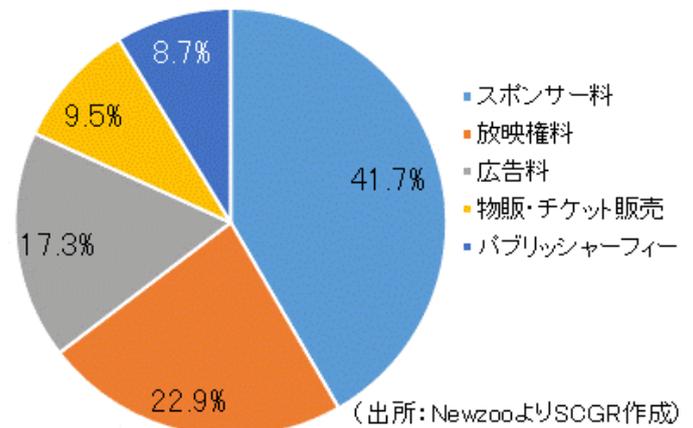
なお、スポンサー料は、e スポーツ選手個人や e スポーツチームに支払われる場合は個人やチームの活動費に使われ、大会に対して支払われる場合は大会運営費に充てられる、長期的ブランディングを目的としたものである。一方、広告料は大会では大会中の宣伝に、TV やインターネット動画サイトなどのメディア媒体ではその媒体内での宣伝に、それぞれ使われ、短期的な宣伝を目的としたものである。また、パブリッシャーフィーとは大会主催者からゲームタイトルの知財保有者へ支払われる使用許諾料のことである。

今後の見通しは、ベースシナリオでは 2022 年に業界収入が約 18 億ドルまで拡大する(図表⑥)が、より楽観的なシナリオでは約 32 億ドルにまで達するという。なお、視聴者数は 2018 年に前年比 17.8%増の 3 億 9,500 万人と推計され、2019 年は同 15%増の 4 億 5,400 万人、2022 年には 6 億 4,500 万人に達すると予測されている(図表⑦)。2019 年の視聴者数のうち、e スポーツ愛好家は 2 億 120 万人だが、全体の 57%がアジア大洋州、16%が欧州、12%が北米、15%がその他という内訳であり、アジア大洋州のシェアが際立って高い。人口が多い中国では単純に視聴者数が多いことが、e スポーツ先駆者である韓国では多数の大会が開催されていることが、それぞれ大きく影響しているものと考えられる。

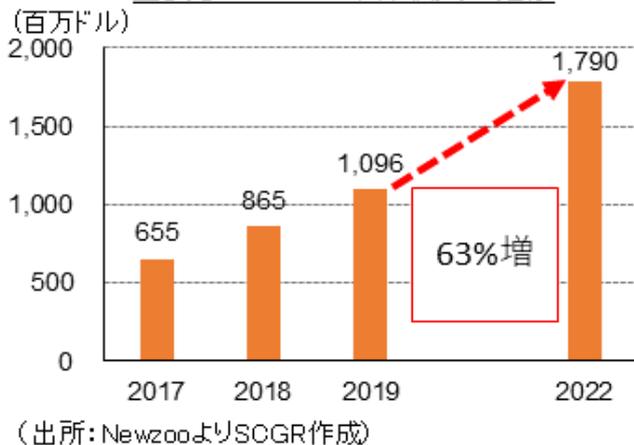
図表④2018年業界収入(%、計約9億ドル)



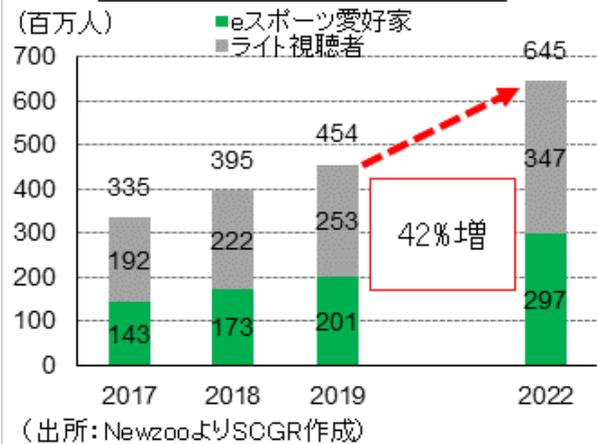
図表⑤2019年業界収入(%、計約11億ドル)



図表⑥eスポーツ業界収入の推移



図表⑦eスポーツ視聴者数の推移



なお、世界のスポーツファン人口トップ10は図表⑧の通り。

図表⑧世界のスポーツファン人口トップ10

順位	種目	ファン人口
1位	サッカー	約35億人
2位	クリケット	約25億人
3位	バスケットボール	約22億人
4位	フィールドホッケー	約20億人
5位	テニス	約10億人
6位	バレーボール	約9億人
7位	卓球	約8.5億人
8位	野球	約5億人
9位	アメリカンフットボール・ラグビー	約4.1億人
10位	ゴルフ	約3.9億人

eスポーツ  
約4.5億人

(出所: <https://sportsshow.net>よりSCGR作成)

eスポーツの視聴者数は2019年で約4.5億人なので、9位のアメリカンフットボール・ラグビーや10位ゴルフより人気があり、フィジカルスポーツと比較してもトップ9に入れる数字である。

＜国内普及への課題に対する進展＞

前レポートでは日本国内での普及への課題を 3 つにまとめたが、各課題についてその後の進展状況を確認してみる。

① 収益性

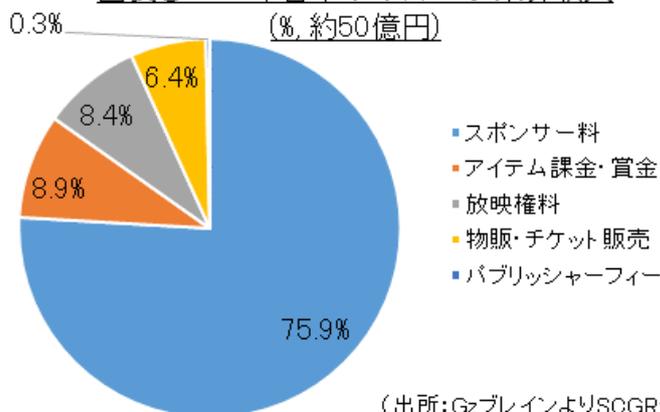
2018 年中に知名度が向上したことで、視聴者や参加者が増え収益もある程度増えた。実際、市場規模は 2017 年から 2018 年で 13 倍にまで拡大した(図表⑩)。特にスポンサー企業数が圧倒的に増え、従来ゲーム関連会社中心だったものが、日本プロサッカーリーグ(Jリーグ)、日本野球機構(プロ野球)といったフィジカルスポーツのプロ協会に加え、トヨタ自動車、三井住友銀行、日清食品などゲーム関連以外の業種のスポンサーも続々登場している。e スポーツプレイヤーや視聴者は若年層が多いため、当該層への接点を求めての参入例が散見される。

業界収入の内訳を見ると、賞金が含まれているので前述の世界全体の数値と同一条件の比較ではないが、国内の方が圧倒的にスポンサー料の割合が大きくパブリッシャーフィーはごくわずかという点が見て取れる(図表⑨)。これは他国に比べ日本の e スポーツ業界がいまだ黎明期にあるため、先行投資という形でスポンサー料が増えているためと考えられる。また、多額の放映権料をテコに業界を拡大していった欧州サッカー界や米国スポーツ業界と異なり、日本の TV 業界ではスポーツの試合の無料放送が根強いことも一因かもしれない。ただ、もともと e スポーツの視聴媒体としてはインターネット経由が多く、日本でもスマホの普及率が高いことから、日本においても有料視聴が根付いて行き、放映権料の今後の拡大が期待される。

なお、e スポーツファン数は 2017 年に比べ市場規模ほどは伸びていない(図表⑪)。これは最初から若者がファン層の中心であったことが理由と推測される。上述の通り市場規模の急拡大は参入スポンサーの急増によってもたらされたと考えられるが、これはすなわち企業側が後から e スポーツについて認知してアプローチしてきたものと考えられる。

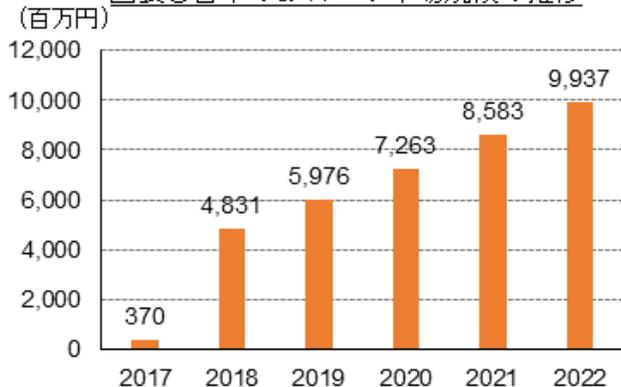
懸念点を挙げれば、前回のレポートで指摘した業界ガイドラインの策定や統一したパブリッシャー使用許諾プラットフォームなどについてはまだ大きな進展が見られなかったことだ。

図表⑨ 2018年日本のeスポーツ業界収入  
(%, 約50億円)



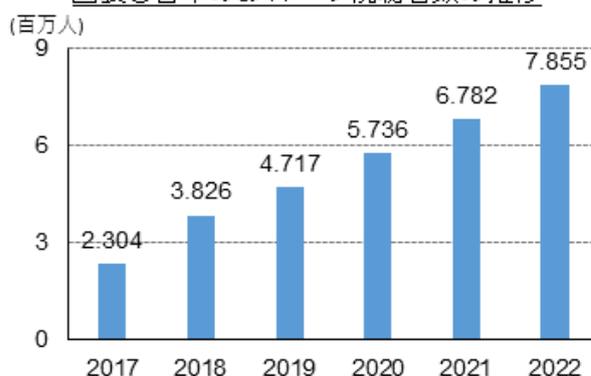
(出所: GzブレインよりSCGR作成)

図表⑩ 日本のeスポーツ市場規模の推移



(出所: GzブレインよりSCGR作成)

図表⑪ 日本のeスポーツ視聴者数の推移



(出所: GzブレインよりSCGR作成)

本資料は、信頼できるとされる情報ソースから入手した情報・データに基づき作成していますが、当社はその正確性、完全性、信頼性等を保証するものではありません。本資料は、執筆者の見解に基づき作成されたものであり、当社及び住友商事グループの統一した見解を示すものではありません。本資料のご利用により、直接的あるいは間接的な不利益・損害が発生したとしても、当社及び住友商事グループは一切責任を負いません。本資料は、著作物であり、著作権法に基づき保護されています。

② 法制度

前回レポートで指摘した通り、e スポーツ大会運営にあたって、「不当景品類及び不当表示防止法(以下、景表法)」、「刑法」、「風俗営業等の規制及び業務の適正化に関する法律(以下、風営法)」の大きく3つの法的な壁があった(図表⑫)。これまで JeSU (日本 e スポーツ連合) は、弁護士や経済産業省と連携し、関係省庁に規制緩和を働きかけ、所管する消費者庁と協議してきた。そんな中、9月中旬に、景表法及び刑法に関して問題の無い運用方法が十分に明示された。

まず景表法に関して、従来は e スポーツ大会の賞金が懸賞にあたるため、10万円という上限が適用されるとの解釈であったが、今回、プロ選手に提供する賞金が「仕事の報酬」にあたるため景表法の規制の対象外となる、と整理された。つまり10万円超の賞金への道が開け、海外のように数億円といった高額賞金も可能となる。

次に、刑法に関して、従来は参加者からの参加料が賞金になる場合には賭博罪にあたる可能性があるとの解釈であったが、今回、「参加料は運営費に充て、賞金はスポンサーが提供する」と明確に区別すれば賭博に該当しない、とする JeSU の見解がまとめられた。法務省としては本件は個別判断を要するため最終的には裁判所の判断に委ねられており直接には回答できない、との見解だが、今回の業界団体の見解を参考に都度当局へ適法性の確認を行えば、e スポーツ大会の開催は十分可能になってきたようにみえる。

日本での大会は賞金総額が少ないことが、海外選手やイベント開催者から敬遠されてきた理由の一つだが、上記の2つの法律の壁が突破された事で、今後日本で高額賞金の大会を開催することも可能になり、海外選手や大型大会を招聘しやすくなり、日本の e スポーツ業界のさらなる活性化に繋がることが期待される。

なお、残る法的な壁は風営法だが、現状警察庁の見解は「個別判断」だが、JeSU は「e スポーツが対象から除外されるよう協議を続けている」としている。風営法の e スポーツに関連する部分はゲームセンターによる賞金供与を禁ずるものである為、刑法の時と同様、都度当局へ適法性の確認を行えば、十分 e スポーツ大会を開催可能なようにみえる。その際、刑法と同様に、問題とならないような場合分けを JeSU が関係者と共にまとめ、公表する事が期待される。

図表⑫日本における法的な壁

法律	従来の解釈	当局・JeSUの見解
景表法	懸賞の上限は10万円	消費者庁:「仕事の報酬」であればプロ選手などは上限規制対象外
刑法	参加者からの料金を賞金にする場合、賭博にあたる可能性がある	法務省:個別判断の必要があり裁判所の判断に委ねているので法務省としては直接回答できない JeSU:スポンサーが賞金を提供し、参加料は運営費に充てる、と、明確に区別すれば賭博にあたらない
風営法	ゲーム機を設置し、料金をとってプレイさせると、許可が必要なゲームセンターとみなされる可能性がある	警察庁:都度個別判断を要する JeSU:eスポーツを対象外とするよう協議を継続

(各種報道よりSCGR作成)

③ 環境

NTT データ経営研究所の調査によると、2018年11月時点で e スポーツという言葉の認知度は78.8%に達していた。2018年7月では41.4%だったため、知名度は間違いなく向上している。この原因はひとえに配信媒体の拡大に尽きるだろう。当初インターネットのみだったがTVやラジオでの放送、新聞や雑誌での取り扱いが急増し、更に漫画連載などもあり、日常的に e スポーツという単語を目にするようになった。認知度向上と共に、視聴者数自体も上述の通り増加している。

個別企業の動きで見ると例えば吉本興業は e スポーツのワンストップサービスを提供しようとしているが、既に日本の League Of Legends のリーグを購入し渋谷の専用施設で観戦可能にし、2018年の決勝戦は有料参加者4,000人と日本で最大規模となっている。

視聴の場に関しては、上述の通り、配信媒体はインターネットの動画サイトからTVやラジオの番組にまで拡大しており、会場については渋谷の吉本の施設に続き、名古屋パルコにも専用会場が11月に設置される予定であり、コナミも銀座施設が11月末完成予定となっている。

育成の場に関しては、東京アニメ・声優専門学校が2016年に e スポーツ学科(プロゲーマー、イベント企画・制作、ストリーマー、キャスターの4種の専攻あり)を初めて設置、今ではアニメ学科

本資料は、信頼できるとされる情報ソースから入手した情報・データに基づき作成していますが、当社はその正確性、完全性、信頼性等を保証するものではありません。本資料は、執筆者の見解に基づき作成されたものであり、当社及び住友商事グループの統一した見解を示すものではありません。本資料のご利用により、直接的あるいは間接的な不利益・損害が発生したとしても、当社及び住友商事グループは一切責任を負いません。本資料は、著作物であり、著作権法に基づき保護されています。

を越える人数となっている他、北海道では 2017 年、大阪でも 2018 年にそれぞれ専門学校が開校されている。高校にも e スポーツの波は広がり部として活動し始めているところもあり、上述の通り学生選手権大会も開催されている。

環境には間違いなく改善が見られるが、前述の NTT データ経営研究所の調査では、e スポーツの内容を理解している人は全体の 3 割程度に留まっていた。e スポーツを取り巻く環境の各項目についても e スポーツ先進国に比べると不足感はいまだに強い。例えば e スポーツ先進国の米中韓の 3 か国は過去 7 年ほど賞金総額および選手数で世界のトップ 3 を争っているが、日本はトップ 10 にすら入っていない。特に米中韓では 1 億円を超える賞金を獲得している選手が多数いるが、日本では一人のみ。また、中・韓では 2000 年代から政府が e スポーツを支援しており、専用スタジアムなどインフラも充実している他、米英中では大学で e スポーツを専攻(主に業界に特化したマーケティングや経営、及び、競技の企画や運営などを学ぶ)することもできる。

### <今後の展望>

e スポーツの今後について 5G (第 5 世代移動通信システム) の導入により場所の制約から解放される可能性がある。「低遅延」は Shooter や格闘などタイムラグが勝敗に直結するジャンルでは特に重要となる。5G は移動体での運用は難しいとされているが、技術的に改善されれば移動中も e スポーツを楽しめるようになる。さらにクラウドゲーミングと組み合わせれば専用端末が不要になり、PC やスマホのみで e スポーツをどこでも楽しめるようになる。さらにもう一歩進み、AR (拡張現実) や VR (仮想現実) 技術が進化すれば、実際の身体能力に頼らずに e スポーツを行える領域が増え、真に垣根のないスポーツを楽しめるようになるかもしれない。

日本の e スポーツは、まだまだ黎明期を脱してはいないものの、既に e スポーツという単語が日常に溶け込んできていることから、社会への浸透は着実に進んでいるようだ。上述の通り、収益、法律、環境の 3 分野での課題についても解決への進展がみられており、社会の注目を集めるのみならず、スポンサー料という資金も集まってきている。資金を環境整備に向けてうまく活用し、業界がさらに発展し、e スポーツエコシステムの形成がなされていけば、米中韓といった e スポーツ先進国の背中も見えてくるだろう。米国のように民間主導になるか、中国・韓国のように政府主導になるのか、日本政府の動向にも注目していきたい。そして、e スポーツが海外同様日本国内でも根付くのかどうか、今後も追っていきたい。

以上