

# eスポーツの現在地と社会課題の解決

澤 紫臣 ●自治体顧問/eスポーツアドバイザー

**eスポーツは認知度の伸びとともに福祉・教育・国際交流など広く活用され始めた。今後はゲームの枠を超え人々の生活を豊かにするツールとして多様な社会課題の解決に役立てられるよう取り組む必要がある。**

日本におけるeスポーツ元年は2018年といわれている。eスポーツといえば「ゲーム大会」の印象があるが、コロナ禍を経て、さまざまな効用が認められ、周辺事業が開拓されて、今では地方自治体によって福祉や教育といった分野にも用いられるなど、オンラインゲームの従来イメージとは対極にある堅い分野にも適用されている。大会を中心としたイベントだけでなく、人々の暮らしに寄り添った活用事例が見られるようになり、老若男女を問わず浸透していると言っていいだろう。

本稿では、eスポーツ市場の傾向を紹介し、eスポーツの特徴を整理した上で、これがどのように社会に活用されているのかという適用分野について解説する。ゲーム大会にとどまらないeスポーツの発展が、今後どのようなものになっていくかを俯瞰する一助となれば幸いである。

## ■eスポーツ市場の現在地

日本eスポーツ連合（JeSU）によると、2022年のeスポーツ市場の規模は約125億円で、2025年には約218億円へと成長するペースだという（資料3-2-2）。オンラインゲーム市場は同年で約1兆2000億円だったことから、100分の1相当と言うことができるだろう。もちろん、オンラインゲーム市場がeスポーツ市場をすべて内包しているわ

けではなく、用いられるゲームタイトルの販売や課金など収益部分に関しては重なる部分がありつつ、興行収入や周辺事業に関してはeスポーツ独自のものとなる。

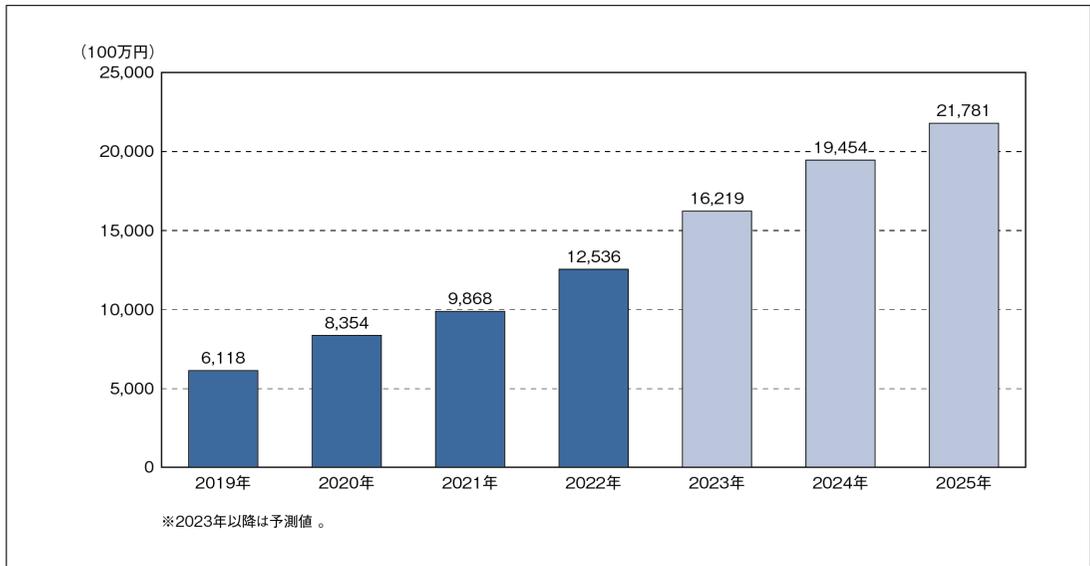
市場の割合としてはスポンサー収入が最も多く、次にイベント運営となっている。ゲームタイトルの収益以外での周辺事業として代表的なものは「大会・イベント開催」「選手やチームへのスポンサー収入」「配信や放映の権利収入」「選手やストリーマー（配信者）などへのスパチャ（投げ銭）」「グッズ製作販売」などが挙げられる。

eスポーツにとっては欠かせない放映権やストリーミング（配信）の収入が伸びていることに着目したい。これは競技人口だけでなく必然的にファンの増加につながるものである（資料3-2-3）。

また、2023年からJeSUは「日本eスポーツアワード（JAPAN eSPORTS AWARD）」を開催しており、eスポーツの選手や実況者をはじめとした功労者が一般投票や審査によって表彰されている。こうした取り組みも国民のeスポーツへの関心を高めている。

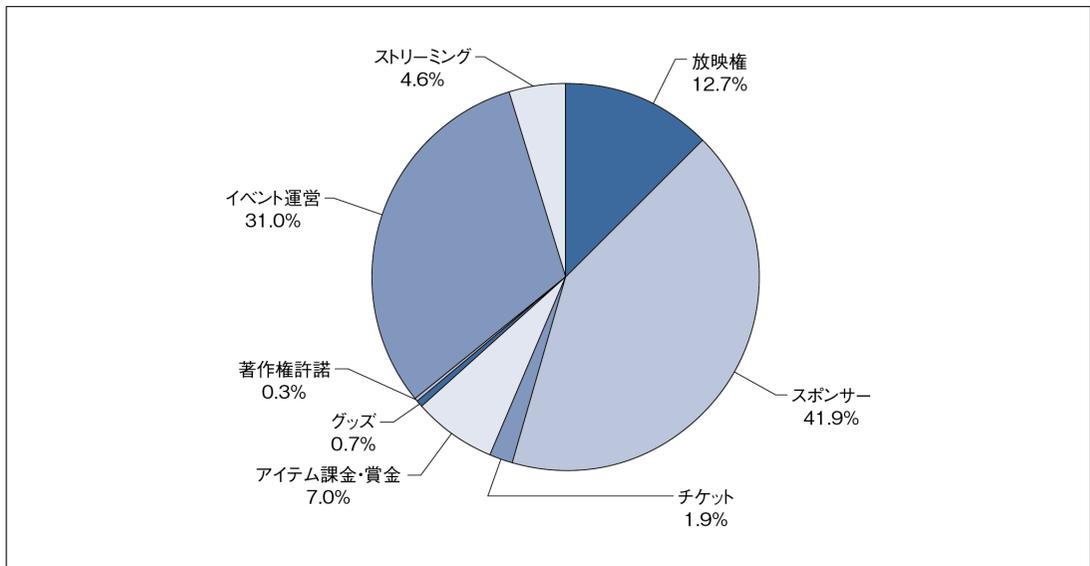
各種調査において「eスポーツ」は、いずれも7～8割の認知度を獲得している。つまりeスポーツ市場の今後の伸びは、選手やゲーム開発企業、興行主といった供給サイドだけでなく、観客や

資料3-2-2 日本のeスポーツ市場規模



出所：日本eスポーツ連合（JeSU）、「日本eスポーツ白書2023」、<https://jesu.or.jp/contents/news/news-231225/>

資料3-2-3 2022年日本eスポーツ市場規模 項目別割合



出所：日本eスポーツ連合（JeSU）、「日本eスポーツ白書2023」、<https://jesu.or.jp/contents/news/news-231225/>

ファンの裾野をどれだけ広げられるか、どれだけ顧客満足度を高められるかにかかっていくだろう。

eスポーツはゲームタイトルの販売や課金収益

の範囲を超え、さまざまな要素が絡み合った幅広い領域をカバーする成長市場であると言える。

## ■eスポーツの特長とジャンル

JeSUによると、eスポーツの定義とは「電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称」とのことである。

eスポーツには次のような特長が挙げられる。

- ・場所をとらず、開始や継続のコストが比較的安い。
- ・チームプレーによって、リーダーシップやチームワークを鍛えられる。
- ・コンピューター相手に練習ができ、多言語対応あるいはノンバーバルである。
- ・ゲームタイトルやそのバージョンによって同ジャンルでもルールや規則が変わる。
- ・主に手先を器用に使う必要があり、年齢や性別、体格を選ばない。
- ・高齢者や障害者やコミュニケーションが難しい人の参加ハードルが低い。

また、インターネットを使うことにより、以下のような遠隔コミュニケーションの特長も加わる。

- ・国や地域を超えられる
- ・映像や音声の配信が手軽にできる
- ・本人性を伏せたまま参加できる
- ・実況配信がしやすく1対多のコミュニケーションもとりやすい

eスポーツで用いられるタイトルは多岐にわたり、人気の高いものとして主に資料3-2-4のようなジャンル、タイトルがある。

また、身体を動かすeスポーツタイトルとして『太鼓の達人』が用いられることが多い。これは、

他の多くのタイトルがキーボード、マウス、ゲームパッド、アーケードコントローラーなどを用い、手先の器用さや戦略的思考をもって操るものであるのに対し、腕を中心に大きく身体を動かすことが特徴で、後述の福祉用途での可能性を広げている。

## ■eスポーツの適用分野

eスポーツの広がりを実感できる現象として、国内の自治体でeスポーツが採用されるケースの増加がある。一般論ではあるが、文化的な新しい概念や技術の行政への採用は、商業的な流行からワンテンポ遅れることが多い。メタバースやWeb3や生成AIといった比較的新しい技術の導入事例も、新規性をアピールする広報的な取り組みを除くと、研究会などで慎重に検討を重ね、さらに企画や予算審議に1年以上をかけて少しずつ導入されていくことがほとんどである。逆に、地方自治体が採用しはじめたということは、ある程度民間に浸透し、認知されたものだと言える。

このeスポーツの活用は、次の3つのパターンに大別できる。

- ① eスポーツそのものの振興
- ② eスポーツの動員数・集客力・話題性に着目した連携
- ③ スポーツの効能を利用する取り組み

例を挙げながら説明する。

①のeスポーツそのものの振興については、東京都の「TOKYO eスポーツフェスタ」(2022～2024年)、群馬県の「ぐんまeスポーツフェスタ」(2023年、2024年)、新潟県三条市の「三条市eスポーツプロジェクト」(2024年)といった大規模イベントが相当するだろう。eスポーツの振興を地方自治体がバックアップすることにより、地域と周辺産業の活性化を一気に図ろうというもの

FPS (First Person Shooter、ファーストパーソンシューター) やサバイバルに代表されるシューティングゲーム	RTS (Real Time Strategy)、MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) に代表される戦略シミュレーションゲーム
APEX Legends VAROLANT Counter Strike Player Unknown Battle Ground など	League of Legends Dota3 Teamfight Tactics など
格闘ゲーム	リアルスポーツを模したゲームやレースゲーム
ストリートファイター6 鉄拳8 バーチャファイター esports など	eFootball (旧ウイニングイレブン) FC25 パワフルプロ野球 グランツーリスモ7 など
パズルやカードに代表されるマインドゲーム	
バズドラ モンスター ぶよぶよeスポーツ など	

出所：筆者作成

である。期間限定、あるいは常設のeスポーツ体験施設の設置などもこれにあたる。

また、前述のJeSUを筆頭に各地の団体が毎年共催している「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」も、自治体主導ではないが、それに近いものと言えるだろう。

こうした施策は、大きな方針と予算、議会の理解がなければ成立しないものではあるが、考え方によっては「成長産業に乗る」というのは重要な視点でもあり、前例を重視する自治体の参考にもなりえて、地域に合わせて応用されていくのではないかと考えられる。

②のeスポーツの動員数・集客力・話題性に着目した連携は、観光や文化振興、まちづくり、まちおこしといった分野が相当する。神奈川県小田原市の「小田原eスポーツ」(2023年、2024年)が良い例であろう。もともと小田原城という観光名所があり、それに加えて季節を問わず集客できる話題性を求めた施策であると言える。

③のeスポーツの効能を利用する取り組みでは、「国際交流」「教育」「人材育成」「福祉・共生

社会」「婚活」がキーワードとして用いられることが多い。

国際交流は、オンラインで他国の地域とエキシビジョンマッチを行うなど、ノンバーバルな競技であるeスポーツの特長を生かしての交流である。

教育分野では公立の中学校・高校のクラブ活動としてeスポーツ部を設置するなどのほか、民間企業が学校へeスポーツ機材を貸与したり、自治体が生徒を対象とした大会を開催したりなどの事例がある。具体的には「HYOGO 高校生eスポーツ大会」(2024年)が挙げられる。これは、実証事業である「HYOGO eスポーツフェスタ in 城崎温泉」(2022年)の成功から、次のターゲットとして高校生のeスポーツへの取り組みを応援するために開催されたものであり、自治体が検証を重ね、その地域で効果の高い分野へとシフトしている様子がうかがえる。

人材育成では、eスポーツと周辺産業を合わせたライフデザインが考えられている。例えば幼少期からゲームに親しんでおき、小学生の「プログ

ラミング教育」にゲームサンプルを用い、プレーヤーとしての習熟を目指すならeスポーツのクラブ活動を選択、ゲーム開発に興味を持れば10代後半で専門学校へ進むなどが考えられる。その後20代では開発企業へ就職したり、プログラマーとして認められて30~40代では後進を育てるコーチになったり、といった道も考えられる。各人の人生に完全に寄り添い続けるスタイルの取り組みは自治体では行われていないが、セガのeスポーツ推進室が同社のパズルゲームタイトルである『およぶよプログラミング』を通じて同様のコンセプトでの教育事業を進めている。

福祉や共生社会の事例が自治体では最も多く、ダイバーシティ（多様性）、インクルーシブ（包摂性）、イコールフットイング（対等）といった観点でeスポーツを活用している。高齢者の場合はフレイル予防に用いられている。フレイルとは身体機能や認知機能が衰えて要介護になる可能性のある状態を指すが、eスポーツに親しむことは認知、身体、コミュニケーションにとって有用と考えられる。障害者福祉の観点では、ハードウェアメーカーが障害者用のゲームコントローラーに加え、パソコンを介した視線入力装置なども開発・販売している。ゲームタイトルにおいても、アクセシビリティを重視した開発が行われており、例えば「ストリートファイター6」では対戦相手キャラクターとの距離を音階で示したり、状況特徴的なサウンドエフェクトで知らせたりという機能が標準装備されている。

福祉目的でのeスポーツ活用の現場では、たとえ世界的に流行していても、相手を銃などで攻撃するシューティングゲームは適さないほか、格闘ゲームも暴力的であると受け取られることも考えられ、タイトルの選定には留意が必要だろう。

余談ではあるが、筆者が身体に障害がある人と互いに視線入力装置を用いて対戦ゲームをした

ところ、完膚なきまでに叩きのめされ、ある種のディスアビリティを体験した。ゲームにおいては障害などの区別なく参加できる競技レギュレーションが実現可能と身をもって知った出来事であった。

最後の婚活については、eスポーツそのものの効用というよりも、ゲームをきっかけとして交流を深めるという使われ方が一般的である。しかしながら、オンラインゲームには対戦や協力プレーの要素があるため、互いの人となりを知るのに一役買うこともあるだろう。戦いながら相手の行動や考え方を認め合ったり、チームメートの気遣いや社会性を感じたりできれば、理解が深まる可能性もある。婚活に役立てるという点では、SNS的なコミュニケーション機能にも活路があるのではないかと考えられる。

## ■生活に密着するeスポーツ

eスポーツはゲームの枠を超えてさまざまな社会課題の解決に役立てられている。前述したように、堅実な範囲で行政のツールとしても活用されており、一昔前のテレビゲームに対する偏見が嘘のようでもある。あと10年もすれば、いわゆるファミコン世代（1983年のファミコン発売時に小学生だった直撃世代）が還暦を迎え、その後高齢者の仲間入りをする。その未来においては高齢者福祉でのゲーム活用は当然となっているであろうし、各方面で、eスポーツをはじめ、さまざまな社会課題を扱うシリアスゲームやゲーミフィケーションされたソリューションが日常生活に密着した世界が訪れていると思われる。

そうした希望的観測もありつつ、目下の課題としては「ゲーム行動症」が存在する（ゲーム行動症は、これまで「ゲーム障害」と呼ばれていたが、ICD-11（国際疾病分類 第11回改訂版）の日本語訳が2024年に厚生労働省に了承されて2027年か

ら施行されることになり、改称された)。

生活の中でのスマホやインターネットとの関わりをどうコントロールしていくかは今後も議論が続くだろう。単純にゲームにのめり込むだけではなく、ネット上やメッセージアプリを介した現実のコミュニティへの依存症のほか、家庭環境における課題もある。これらをどう解決していくかと

いうことに、真摯に取り組んでいかなければならない。

いずれにしても、ゲームは「eスポーツ」という人々が共有できる価値を得て、これまで以上に社会に浸透しつつある。適切な課題意識を持ちつつ、人々の生活を豊かにするツールとして、今後も活用していきたい。

1

2

3

4

5



1996, 1997, 1998, 1999, 2000...

## [インターネット白書 ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dおよび株式会社インプレスが1996年～2025年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<https://IWParcives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、データ、URL、名称など)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真・図の作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&Dおよび株式会社インプレスと著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

インプレス・サステナブルラボ

✉ [iwp-info@impress.co.jp](mailto:iwp-info@impress.co.jp)