eスポーツの課題

牛田壮紀(リーダー) 熊崎琢真 瀬尾大貴 尾崎菜々美 寺崎碩人

~目次~

- 1. 本研究の動機
- 2. eスポーツの概要
- 3. 日本のeスポーツの現状
- 4. 海外との比較
- 5. eスポーツ発展国を分析
- 6. eスポーツ発展国の共通点
- 7. まとめ

1. 本研究の動機

1.本研究の動機

日本はゲーム大国である!

SONY



しかし.....

国別で見たeスポーツの市場シェア

日本は 0.5% (2017年時点)

ゲームは普及しているのに、eスポーツは人気がない?



1. 本研究の動機

eスポーツ市場の拡大による利点、社会的意義

①高齢者や障がい者への活用

②ヘルスケア領域で の活用

①高齢者や障がい者への活用

eスポーツは国、年齢、ハンディキャップを超えて 競技を楽しむことができる!

- ▶ 高齢者を対象としたレクリエーションとしてeスポーツを取り入れると地域の活性化にもつながる。
- ▶ また、ゲームをすることによって脳が活性化され創造性 や記憶力などが向上するとされている
- ▶ 怪我のリスクを心配する必要が少ない
- ▶ eスポーツへのハードルが低い

②ヘルスケア領域での活用

- ▶ ゲームとリアルの中間としてXRが注目され ている。
- ▶ VR技術とAR技術によって、実際に体を動かして運動量なども正確に測れるため、リハビリなどに有効である。

2. eスポーツの概要



eスポーツはスポーツなのか?

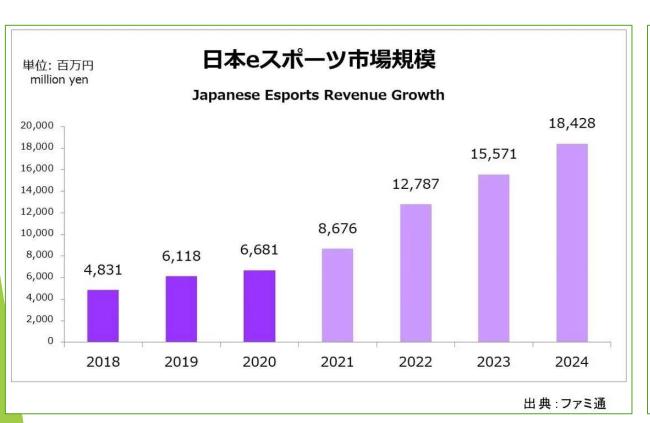


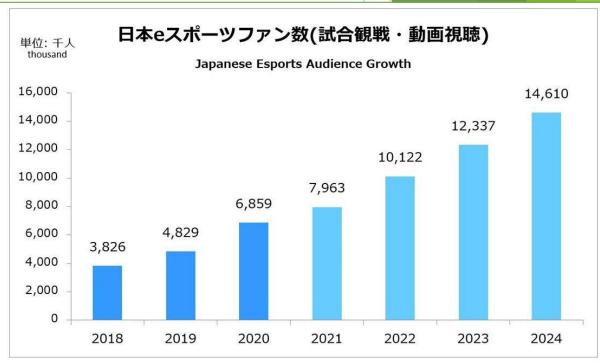
"スポーツ"とは、あらゆるレベルでの競技成績の追求を目的とする身体活動の総体を意味する

eスポーツは身体こそ動かさないが、知力・戦略・チームワークなど、その競技性から**れっきとしたスポーツ**である!!

3. 日本のeスポーツの現状

日本のeスポーツ市場規模





出典:ファミ通

近年急激に成長していくと予想される!!

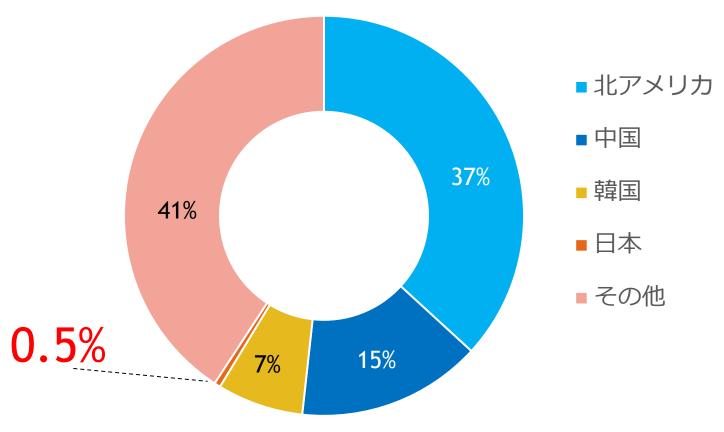
eスポーツの認知度

株式会社Gzブレインによる全国47都道府県に在住する5~69歳男女2万人超を対象に実態調査では

2017年 14.4%
↓
2018年 41.4%

しかし....

国別のeスポーツ市場規模シェア



eスポーツ産業に関する調査研究(総務省)をもとに作成

世界的に見て、日本のeスポーツ市場はまだまだ発展途上である

4. 海外との比較

日本と海外の違い

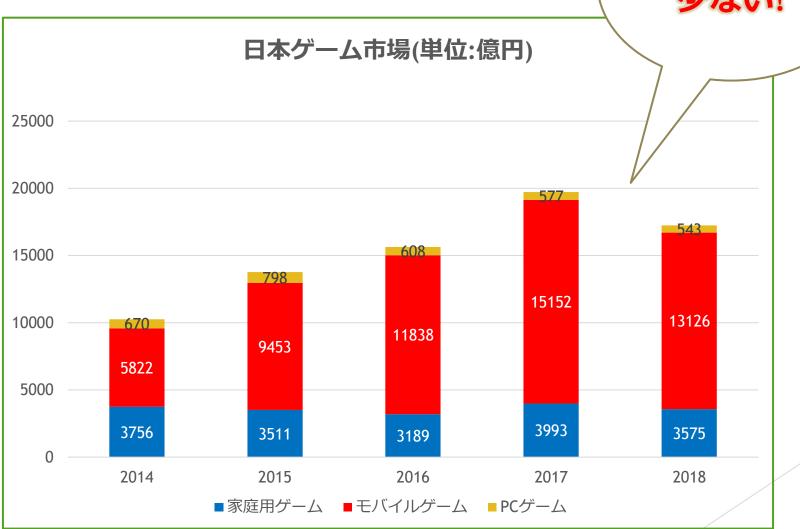
①ゲーム市場の違い

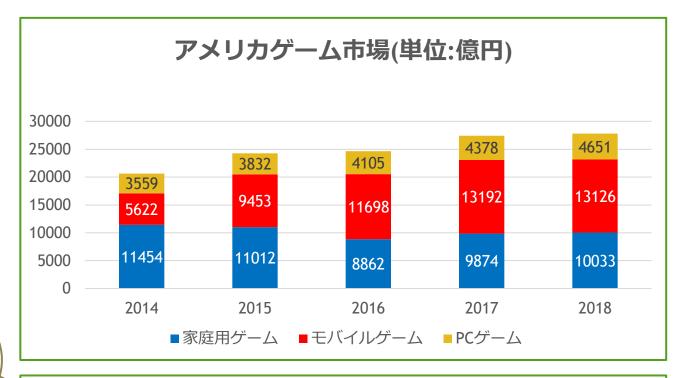
②法律による規制

③懸賞金の違い

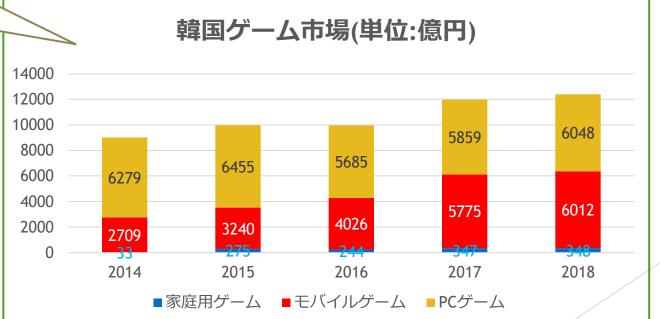
①ゲーム市場の違い

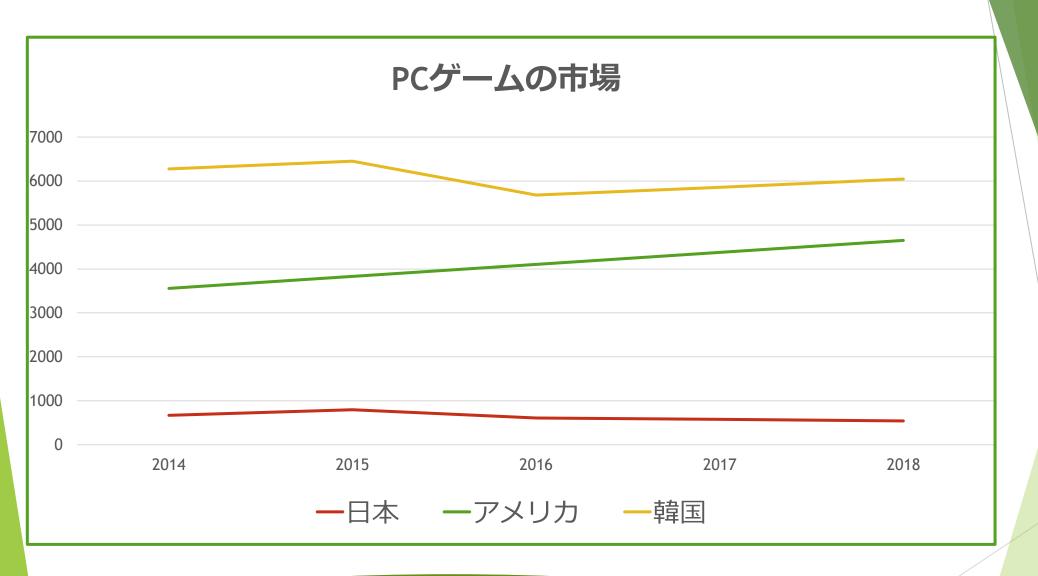
PCゲームが 少ない!





ほとんどが PCゲーム!





現状eスポーツの大会のほとんどが PCゲームである

人気タイトルの違い

日本



海外



TEO PC GAMES IMPACT INDEX

Q3 2019 MOST RELEVANT PC VIDEO GAMES

VISIT ESPORTSOBSERVER.COM/Q3-2019-IMPACT-INDEX/ TO SEE THE FULL RANKING AND KPIS USED ANALYTICS PARTNER: NEWZOO |

SOURCES: THE ESPORTS OBSERVER, TWITCH, ESPORTS EARNINGS COPYRIGHT ESPORTS BUSINESS SOLUTIONS US (HAFTUNGSBESCHRÄNKT)

FORTNITE

TIER 2

CSAGO

RAINBOWS): SIEGE

CONTROLL

TIER 3

FIFR 19

TEAMFIGHT

THE SALES TO THE

引用: THE ESPORTS OBSERVER

引用:配信技研 <u>Esports Tiers in Japan 2019 — 配信技研 (giken.tv)</u>

②法律による規制

著作雜誌

刑法(賭博罪)

風営適正化法

景品表示法

法令	要点	対応策
著作権法	大会で利用するゲームタイトルの著作権を もつゲーム会社の許諾を得る必要がある。	ゲーム会社の許諾を得てから大会の企画を立てる
刑法(賭博罪)	参加者から集めた参加料から賞金を出すと、 賭博行為と判断される可能性がある。	参加料はすべて運営費に充てて、関係のない協賛社(スポンサー)から賞金を出す場合はOK。
風営適正化法	参加者からお金を取ってゲームをプレーさせた場合、ゲームセンター の営業として、 風適法の対象となる可能性がある。	PCやスマートフォン等の汎用性のある機器は ゲーム以外の機能が現実に利用可能な状態で ある限り、「ゲーム機」にはあたらないため、 このような形態でこれらの機器のみを用いる 大会は、ゲームセンター等営業には該当しな い。
景品表示法	ゲーム会社が大会を開く際に注意するべき 法令。有料ソフト、および無料アプリのうち「課金した人が有利になる」場合、賞金 額に上限がかかる可能性がある。	ゲーム会社が開催に関与しない場合は原則問題とならない。無料アプリであり、かつ課金が強さに影響ないアプリの場合は賞金に上限なし。 有料のゲームにおいても、例えば、プロ選手やタレントなどが大会の競技性及び興行性を向上させることについて「仕事の報酬」として渡す賞金には上限なし。

世界の懸賞金 (2022)

· 1位 Dota2(PC) 365億6,900万円

· 2位 CS:GO(PC) 171億5,000万円

・3位 Fortnite(PC) 152億8,2000万円

・4位 League of Legends(PC) 119億1,300万円

·5位 Arena of Valor(PC) 35億4,500万円

日本の懸賞金 (2022)

・1位 PUBG(PC)

・2位 Shadow verse(モバイル) 2億8,000万円

3億

· 3位 Apex(PC) 1億8,000万円

4位 モンスト(モバイル)1億

·5位 荒野行動(PC) 2500万円

5. eスポーツ発展国を分析

eスポーツ発展国を分析

eスポーツ発展国(アメリカ、中国、韓国)を分析!

分析ポイント

市場規模、市場の内訳、政府の働きなど

アメリカ



- ▶ 教育の一環として取り入れられている
- ▶ 475の大学がeスポーツをクラブとして公認
- ▶ 70もの大学がeスポーツで実績のある生徒に奨学金を出している
- ▶ 海外選手にビザを発行した例もある



eスポーツをやる環境、制度が整っている

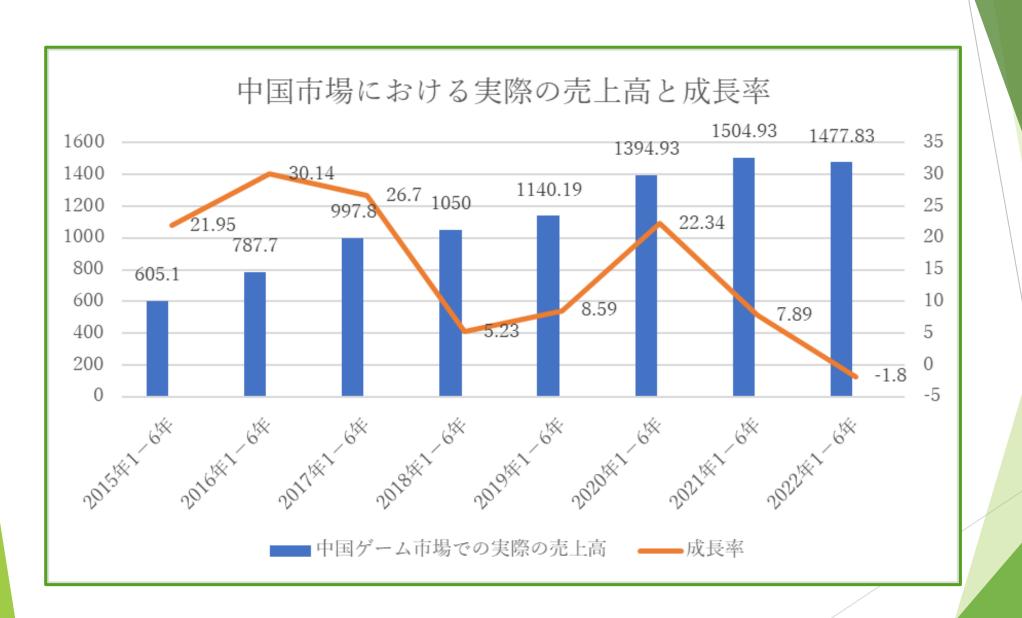
中国



- ▶ Eスポーツを「国家体育総局」という政府機関が管理。
- ▶ 賞金が一般的なスポーツの優勝賞金と同じ。
- ▶ 2003年eスポーツをスポーツの1つの分野として受け入れる
- ▶ 2008年にはeスポーツは正式スポーツになる。
- ▶ 2019年 中国政府が「プロゲーマー」を仕事の肩書として公認
- ▶ 2022年杭州アジア大会の公式競技として承認
- ▶ eスポーツの職業基準が設定される



中国はeスポーツを一つの職業として確立している



韓国



- **1980年代にビデオゲームが流行**
- ▶ 1990年代の政府からのインフラ投資
- ▶ 1990年代オンラインゲームの流行、後半にはプロリーグ設立
- ▶ 2000年政府によりeスポーツの管理を行うeスポーツ協会 (KeSPA)が設立
 - → 政府からeスポーツの大会が公認された。
- ▶ PCゲーム専用のインターネットカフェの流行



PCゲームの流行、政府の積極的な投資

5. eスポーツ発展国の共通点

- ▶ PCゲームの普及率が高い
- ▶ 政府がeスポーツを積極的に支援している
- ▶ eスポーツをする環境が整っている
- ▶ 懸賞金が高い
- ▶ eスポーツを一種のスポーツとして国が認めている。

スポーツ

認識の違い

商業

6. まとめ

- ▶ ゲーム先進国は政府の働きに違いはあれど、いずれもeスポーツを一種のスポーツとして国が認めているのに対し、日本は家庭用ゲームの普及によりゲームを娯楽としてとらえる傾向が強い。この認識の違いがeスポーツの発展に影響していると考える。
- ▶ この認識の差を埋めるためには、文部科学省のスポーツ庁がeスポーツをスポーツとして認め、他国のように奨学金制度などを設けるなど、政府がeスポーツを一種のスポーツとして推し進めることが重要であると考える。その結果、政府の動きによって国民のeスポーツに対する認識が変化すると思われる。

6. まとめ

▶ 現状世界のeスポーツのほとんどはPCゲームであるが、近年では世界各国でモバイルゲームの需要が急激に増加している。それに伴い、eスポーツのモバイルゲームの大会が増えるのであれば、モバイルゲームが普及している日本のeスポーツ市場の急激な発展が見込まれる!

ご清聴ありがとうございました