

# eスポーツの産業化に向けて ——選手へのインタビューに基づく考察

Toward the Industrialization of Esports:  
from an Interview with an Esport Athlete

野田 光太郎<sup>1</sup> 中村 勉<sup>2</sup>

## 1. 問題と目的

本論は、選手がフィールド上でプレーする通常のサッカー（以下「リアルなサッカー」と表記）と、「FIFA」（EA SPORTS、1994年～）や「ウイニングイレブン」（コナミ、1995年～）といった作品を用いてサッカーゲームをプレーすることを競技として位置付ける「eスポーツ」サッカー（以下「eスポーツのサッカー」と表記）の類似点や相違点を検討し、eスポーツが自立した固有のスポーツ競技として今後産業化されていくための問題の一端について議論する。

ビデオゲームでの対戦をスポーツ競技としてとらえるeスポーツは、世界的には1990年代後半から広まってきたとされる<sup>1)</sup>。日本eスポーツ連合のサイトでは、「広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す」とも説明されており、その種目は「レインボーシックスシーズ」（UBIソフト、2015年～）などのFPS（ファースト・パーソン・シューティング）から「ぷよぷよ」（セガ、1994年～）などのパズルゲームまで広く含まれる。

eスポーツはもともとPCゲームが中心であったこともあり、PCゲームのあまり普及していない日本では認知度が上がりにくく、選手も育ちにくい状況にあった<sup>3)</sup>。しかし世界的には、2017年時点の市場規模は全世界で約700億円であるとされ、2021年には1766億円に拡大するとも見込まれている<sup>4)</sup>。2018年にはメガスポートイベントの中でも大きな話題となった。2月に平昌オリンピックに合わせて

---

<sup>1</sup> 花園大学文学部非常勤講師・福山大学経済学部講師

<sup>2</sup> 早稲田大学スポーツビジネス研究所招聘研究員

IOC公認のeスポーツ大会が初開催され<sup>5)</sup>、同年にジャカルタで開催されたアジア競技大会でもeスポーツ競技がデモンストレーション競技として行われたのである。こうした流れの下で、日本国内でも急激にeスポーツの認知度が高まった。

2018年には、eスポーツの競技団体として「日本eスポーツ連合（JeSU）」が発足した。この団体は、一般社団法人日本eスポーツ協会、一般社団法人e-sports促進機構、一般社団法人日本eスポーツ連盟が合併した団体であるが、ゲームメーカーが加盟する一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）および一般社団法人日本オンラインゲーム協会（JOGA）の全面的な協力も得ており<sup>6)</sup>、eスポーツ選手などだけでなくゲーム産業界もスポーツ界に参入することに強い関心を寄せている様子がうかがえる。

eスポーツの盛り上がりは、ゲーム産業界がスポーツ界への参入を一方的に図っているというものではない。2019年に茨城県で行われる第74回国民体育大会では、文化プログラムとして「全国都道府県対抗eスポーツ選手権2019 IBARAKI」の開催が決定している<sup>7)</sup>。また自由民主党の議員を中心にした「オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟」が東京都に対して2020年東京オリンピックに絡めたeスポーツ大会の開催を要望するなど<sup>8)</sup>、スポーツ政策の一環としても関心が集まりつつある様子が見られる。こうした流れは、スポーツを経済成長の一手段としても活用したいという政府の方針にも合致しており<sup>9)</sup>、今後ますます加速することも考えられる。

さらにスポーツビジネス界でも、従来のプロリーグにeスポーツを取り込む動きがある。Jリーグは、明治安田生命をスポンサーとして明治安田生命eJ. League（以下「eJリーグ」）を2018年に立ち上げた。また日本野球機構も「パワフルプロ野球」シリーズを販売するコナミデジタルエンタテインメントとの共催で「パワプロ・プロリーグ」を開催した。

とくに日本のスポーツ界がeスポーツに急激に歩み寄るようになった理由のひとつに、スポーツの活性化という狙いがあるように思われる。ここで注目したい例が、2018年に開催されたeJリーグについての、公益社団法人日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）が発表したプレスリリースである。

近年のeスポーツに対する関心の高まりを受け、2016年には東京ヴェルディ1969フットボールクラブ、2018年には横浜F・マリノスやFC琉球フットボールクラブなどが、eスポーツチームを発足している。そうした国内的な流れと、2004年から行われているFIFA eWorld Cup（前FIFA Interactive World Cup）に日本チームを出場させることを目指す意図から開催されたのが、eJリーグであった。eJリーグ決勝ラウンドでは、出場者はJ1クラブのユニフォームを着て大会に参加すること、ゲーム内のチームはプレイヤーのチームと同一であることが規定されている。この大会は、観客にJ1チームのサッカーの試合が新形態で行われているような感覚を与えることが意識された作りになっているといえる。

Jリーグのプレスリリースによると、Jリーグがeスポーツに参入する目的は「より多くの方々にスポーツの魅力を提供していくこと」であり、eスポーツの大会を開催することで「サッカーの魅力を伝えていきます」と述べられている<sup>10)</sup>。ここから、Jリーグは前提としてeスポーツのサッカーによって観客に伝えられる魅力を、一般的なスポーツの魅力やサッカーの魅力と同一か直接的に結びつくようなものととらえていることがわかる。

先行研究においても、ゲームがスポーツへの関心を高める可能性が指摘されている。Crawfordは学部生を対象にした質問紙調査およびインタビュー調査の分析結果に基づき、ゲームをプレーすることで運動しなくなるという一般の見解を否定する仮説を提示している。Crawfordによれば、週に1回以上ゲームをプレーする回答者は、週1回未満しかゲームをプレーしない回答者よりも高い頻度でスポーツ活動に従事している（注1）。また、回答者の1/3がデジタルゲームによって競技への関心が高まったと回答し、62.7%が競技に関する知識が増えたと回答したという<sup>11)</sup>。

サッカーゲームをプレーするプレイヤーは、ゲームを通してサッカーのルールを知る、選手やチームに詳しくなる（注2）ことで、現実世界で行われるサッカー（以下、「リアルなサッカー」と表記）に興味を持つことがあるだろうし、それによってJリーグの試合を観戦しに行ったり、リアルなサッカーを始めようと思ったりもするかもしれない。このような意味では、サッカーのゲームはリア

ルなサッカーの魅力を伝える入口であり、媒体となる。

しかし、「サッカーのゲーム」を競技化したものであるeスポーツのサッカーと、リアルなサッカーの魅力を同一視するべきなのか。eスポーツのサッカーをリアルなサッカーの魅力を伝える媒体と位置付けてよいものなのか。冒頭に述べたようにeスポーツは隆盛しつつあるが、その中でeスポーツのサッカーは固有の競技特性をもった自立したスポーツ競技としてビジネスとしても発展していくのではなく、従来のサッカービジネスの下で、サッカー競技の魅力を伝える媒体としてのみ機能することになるのだろうか。このような問題意識の下で、本論ではサッカーゲームのプレーヤーであり今後プロ選手としての活躍が期待されるA氏を対象にしたインタビュー調査の結果を分析する。

## 2. 対象と方法

本論ではインタビュー調査の結果を分析する。インタビュー調査の協力者は、2017年に開催されたあるサッカーゲーム『S』（注3）のeスポーツ選手権で優勝した経験を持つ、いわゆるeスポーツ選手のA氏である。

データ収集方法は半構造化インタビューで、2018年9月3日に1時間半程度行った。質問項目は、練習環境や練習頻度など基本的な情報、「ゲームとeスポーツは違うと思うか」「スポーツとeスポーツは違うと思うか」といった、「eスポーツ」に対する考えを尋ねるもの、「勝つためのプレーと魅せるためのプレーは違うのか」「選手に引退はあるのか」といった、個人の次元での具体的なプレーへの取り組みや競技界全体の現状を尋ねるもので構成されていた。

インタビューの実施にあたっては、インタビューへの協力は自由であること、公開する内容は公開前に確認してもらうことなどを説明し、インフォームドコンセントを得た。インタビューデータは許可を得て録音し、文字起こしを行った。文字起こしを行った約2万字のデータはMAXQDA12に取り込み、言葉のまとまりごとにその言葉を代表するコードを付与していった。コードを付与した切片の数は143であった。それぞれの切片を次節以降に示した各著者の分類によって整理し、考察を行った。

以下の結果および考察は、A氏の考えるスポーツ、ゲーム、eスポーツの共通点や相違点について野田が、A氏の発言から考えられるeスポーツのビジネスとしての課題について中村が整理したものを順に示している。文章を統一させるために、最終的に全体の文体を野田が整えた。

### 3. 結果と考察 (1) リアルなサッカー／eスポーツのサッカーの共通点と相違点 (野田) 共通点

現在20代前半であるA氏がゲーム『S』をプレーし始めたのは、小学校1年生の頃であった。自宅にあった『S』をプレーすることで「なんか楽しいなと思って、それでサッカーをやり始めた」という。ゲームが競技参加への入り口となっている点はCrawfordの議論に合致しており、またリアルなサッカーとeスポーツのサッカーが当時のA氏には同一のものとして認識されていた様子がうかがえる(注4)。

また、競技内容として共通しているということとは少し異なるが、ゲーム作品をリアルなサッカーと連動させた企画が行われることはある。A氏はこのような例について語る際に、リアルなサッカーとeスポーツのサッカーの共通性を見出している部分があった。

具体的には、『ワールドサッカー ウイニングイレブン2015』(KONAMI、以下「ウイイレ」と表記)に関連して行われた「WORLD SOCCER Winning Eleven 2015 日本代表 Supported by PS4」という企画のことである。これは元日本代表監督の岡田武史氏が「ウイイレ」日本代表チームの監督となり、他国のトッププレーヤーとエキシビジョンマッチを行うという内容であった(注5)。これについてA氏は、以下のように語っている。

A氏「(当時は) eスポーツというよりは、まだ、普通にゲーム内の大会って形で賞金はたぶんなかったと思うんですけど、ドイツに圧倒的に上手い人がいて。世界ナンバーワンだった人なんですけど、その人に日本代表で勝つって言って。

『ウイイレ』って、一人一人で操作できるモードがオンラインだったらある  
ので、1対11で、控え選手もつけて1対18で、監督は岡田監督で、っていう  
コラボで盛り上げようってのがあって。

(中略) 人によって、得意なプレーとかがあるんです。パス出すタイミング  
に自信がある人とか、ドリブルがうまい人もいるんで、(それを)同監督が  
選ぶとかが面白いなと思いました。」

野田「それはちょっとスポーツ的かなと？」

A氏「ちょっと、そうですね」

通常は、このように1人の選手(ゲーム内に描かれる選手)を1人のプレー  
ヤーが操作するというプレー方法ではなく、全選手を1人のプレーヤーが操作す  
るのが一般的であるという。しかし少なくとも上記の企画時は、各プレーヤーが  
ゲームの中の各選手となり、それを岡田監督が指揮するという、リアルなサッ  
カーに基づいたプレーが行われた。こうした場合には、リアルなサッカーとeス  
ポーツのサッカーの境界はほとんど見えなくなることが考えられる。

## 相違点

上記のような側面はあっても、リアルなサッカーとeスポーツのサッカーの間  
には、共通点以上に相違点が多く語られた。その一つは、極端に言えば初心者が  
熟練者に勝つことが起こりえるという点である。

A氏「ディフェンスは一人しか動かせないんで、他の後ろの人たちがどうつい  
てくるかとかは、勝手に上がってくるパターンもあれば、下りるパターンもあ  
るし。で、もう微妙な差になってくるとそこの運がちょっと違えば、シュート  
が偶然入ったとか大きな差になってきたりしたらもう、変わっちゃうし」

リアルなサッカーなど通常のスポーツでも、運に左右される要素はある。しか  
しA氏がここで言う「運」は、リアルなサッカーの「運」とは少し異なるように

見受けられる。ゲームは、プレーヤーのプレーに応じて、予めプログラムされた動きのバリエーションから1つのパターンが選ばれると考えられる。それが、A氏がここで言う「勝手に」ということである。自身の操作や戦略に関わらず、プログラムによって自動的に選択される「他の後ろの人たち」の動きの「微かな差」が、結果的に「大きな差」につながってしまうことがあるという点は、生身の人間には置き換えることができない事態だろう。

しかしそのような「運」の要素は、eスポーツのサッカーの利点でもある。A氏は「一般人が超えられない壁はないんじゃないかと思う」「誰にでもあるわけじゃないとは思いますが、うまくいけば、(勝負に勝って)いけるゲームもあるんじゃない、とは思いますが。向いているゲームがあったり、ゲームが向いている人で、うまくいけば(中略)やっちゃえばできるんじゃないって思う」と述べていた。「運」の要素があるために、そのゲームに熟練していない人が上位のプレーヤーを「超え」たプレーをすることも不可能ではないと考えられているようである。

また別の部分では、以下のようにも述べていた。

A氏「eスポーツはみんなが楽しめるものにしたほうがいいと思うんですね。スポーツ化したらそのゲームをやっている人以外は興味ないと思うんです」

A氏「世代は確かに選ばないな、と思います。スポーツ選手って、たまに例外はいますけど、サッカーとか野球とかは、中学生は身体ができていないから(中略)世界一とか絶対に無理じゃないですか。日本一も無理だし、日本代表も無理だし。(でも)eスポーツだからこそ、フィジカル面での成長はいらないんで…」

野田「若くてもいけると？」

A氏「そうです。ボタンを押せば…ボタンを押す筋力さえあれば。世代を問わないっていうのは、eスポーツの一つのメリットかもしれないですね」

このような語られ方もあわせて考えると、eスポーツのサッカーは「運」の要素があるからこそ、リアルなサッカー以上に誰にでも勝利のチャンスがあり、世代を問わずに楽しめる可能性を持っていると見ることができる。

「運」の要素が大きいように感じられること、予めプログラムされ自動化された動きにも左右されることは、A氏にとって別の点でリアルなサッカーとeスポーツのサッカーの違いも感じさせる点でもある。それは、達成感や充実感をeスポーツのサッカーには感じにくい、という点である。

eスポーツのサッカーとリアルなサッカーの違いを尋ねると、A氏は「(リアルな)スポーツの方が大変だし、達成感がある。『S』で日本一になった時の達成感より、市の大会とかでサッカーで優勝した方が、仲間もいるからかもしれないですけど全然嬉しい。思い出にも全然そっちの方が残っている」と述べ、eスポーツのサッカーとリアルなサッカーでは、「精神的辛さと達成感が全然違う」と答えた。また上記の「運」に関する話題でも、以下のように述べていた。

A氏「本当に上(位の選手同士)の戦いになってくると微妙な差が大きいんで、1個パスをミスったから負けたり、1個パスが上手くいったから勝ったとか、1個ディフェンスの切り替え間違えたからやられたとかになってくる。それはもう、運も大きいし、システムの対応力も大きいし」

野田「ワンミスで負けちゃうっていうのはスポーツのようなものと近い部分もあるけど、さっきの達成感みたいな部分もあるし？」

A氏「そうです。そのパス1本にすごい達成感を感じるかっていったら…。サッカー選手とかだったらなんか自分の人生の中で一番楽しかったゴールとかあったり、あの時のあのパスが綺麗にあってめっちゃ気持ちよかった、とかあると思うんですけど、『S』で自分の中で上手くいったプレーなんて、1個も覚えてないです。大体得点パターンが偏るんで、なんかシステム的にこうしたら入りやすいとかがあるんで」

野田「センタリングからいくとか、この角度からシュート打ったらとか？」

A氏「そうです。そういうのがあるんで、なんか『あの時のあのプレーがめちゃめちゃ上手くって』っていう達成感は、そんなに大きくないですね。パターンなんですよ、ほんとに。大会とかで、『あのプレーで勝てたな』っていうのは確かにイメージにはあるんですけど、そのパスというよりは、その環境で勝てた理由だからって感じで」

野田「このシステムだったらこうすれば入りやすいし、そのパターンを作れたから？」

A氏「そうです。あの大会でそれが出せたからそれを覚えているだけであって、そのプレーが上手かったから覚えているわけじゃない」

野田「なるほど、上手く対応できたみたいなこと？ システムというかそのバージョンに対応できたから、いい感じにもっていった…」

A氏「そうですね」

A氏がリアルなサッカーにより大きな達成感を覚えるのは、仲間との思い出があるためでもあるし、A氏がサッカーゲーム『S』に感情的にというより比較的冷静に取り組んでいるといった姿勢にもよるとは考えられる。しかし「パス1本」など個別の操作が上手くできたかどうかを「サッカーの上手さ」と地続きのものとは感じにくいという点は、A氏に固有の感覚ではなくリアルなサッカーとeスポーツのサッカーの間にある一般的な相違である可能性もある。

また、ここに出てきた「対応」という言葉は、eスポーツのサッカーの他の特徴としても挙げられていた。引退について尋ねた際、A氏はeスポーツ選手の引退はリアルスポーツよりも早く訪れるのではないかと述べた。それはまず、反射神経や動機付けの問題であると語られた。A氏自身は、大会で優勝しプロ選手としての活躍も期待されている現在よりも、高校生であった頃の方がもっと良いプレーをできた部分があったのではないかと感じている。それは、高校生の頃の方が反応速度は優れていたのではないかという思いや、『S』をプレーする意欲が高かったという気持ちによるものである。しかしそれだけでなく、変化し続けるコンテンツに対応できるかどうかという問題が大きいと語られた。

A氏「ゲームってバージョン変わると微妙にシステムが変わって…（中略）  
毎作『S』も一番強い人って変わるんですよ、日本で。バージョンが変われば、上位層での入れ替えは起こるんで。一番上手かった人は、たぶん50位以内には絶対に入るとは思うんですけど、1位はまた変わる（中略）『S』だったら、センタリングが入りやすい作品とロングシュートが入る作品と、キーパーをかわさなきゃ全然入らない作品とかあって、（中略）前回ドリブル強すぎたから今回減らそうとか（を制作者が考えて調整しているために）、そのかわりシュートが強くなって、シュートが上手い人が有利になったりとか（中略）そういうので毎作微妙に変わって。（中略）対応力（が求められる）ってなると、やっぱり意欲がないと厳しいと思う。30、40（歳）になってeスポーツをひたすら、バージョン変わったからやり続けようって意欲が20代の人に勝てるとは思えないんですよね」

この発言からは、同じタイトルでもゲームシステムが定期的に変更されるために、eスポーツ選手にとっては操作技術だけでなく「意欲」や「対応力」が極めて重要になるということがわかる。技術面や意欲の維持という点はスポーツ全般に共通する側面であるが、毎年のように新たなシステムへの対応が求められるという点は、リアルなスポーツにはない特徴である。

本節ではA氏の語りをもとに、eスポーツのサッカーとリアルなサッカーの共通点・相違点を述べた。eスポーツのサッカーには、リアルなサッカーにはない魅力がある。A氏が「運」といった言葉で述べていたように、リアルなサッカーとは違い、eスポーツのサッカーでは、年齢、性別、体格などの壁を超えた勝負が行われることが容易になる。また傷害・外傷のリスクをあまり考えずに大会を開催できるといったメリットもあるだろう。試合開催という観点からいえば、オンライン大会という形態が可能であるために、リアルなサッカーのように大規模なスタジアムなどを必ずしも必要としないというコスト面での利点もあげられるかもしれない。大会出場者にとっても、eスポーツのサッカー大会は、出場者同

士の実力を競う場であるだけでなく、様々な仕方で楽しまれているサッカーゲームの楽しみ（注6）を共有する場でもあるだろう。だからこそ、リアルなサッカーの大会に出場するよりも比較的気楽に大会に参加することも可能かもしれない。

加えて、個人的に行われオンライン上で共有される対戦の場面では、「キーパーをかわしてドリブルで突っ込むみたいなの、シュートを打たずに勝つプレー」や「走らずにダッシュなしで勝つとか、そういうちょっと縛りをやって盛り上げる」といった、プロ選手が到底行はずもないプレーを「縛りプレー」などとして行うことも可能である。もっと通常のプレーでも、サッカーゲームとしての操作性を楽しむプレーヤーも多いだろう。

以上のように考えれば、eスポーツのサッカーは、同じサッカーをしているようでありながらリアルなサッカーとは全く別の特性をもつ競技である。しかし、eスポーツのサッカーが、「多くの人にスポーツの魅力を提供できているか」「サッカーの魅力を伝えることができるか」といった視点で評価される限りは、eスポーツのサッカーそのものの魅力が前面に出てくることはない。リアルなサッカーの魅力を伝える媒体として位置付けてしまうと、eスポーツのサッカーという競技に固有の魅力が隠されてしまうばかりか、リアルなサッカーの不完全な再現として劣位に置かれることも考えられる。リアルなサッカーの派生形のような位置付けでeスポーツのサッカーが展開されるeJリーグの例などは、むしろeスポーツビジネスの一展開としては望ましいものであるが、両者を「同じサッカー」として単純に同一視してしまうことには注意深くあるべきだろう。

#### 4. 考察（2）eスポーツビジネスの課題（中村）

2015年にスポーツ庁が発足し、2016年6月に閣議決定された「日本再興戦略2016」の下で、スポーツの市場規模を2025年までに15兆円に拡大すること（2012年時点で5.5兆円）が達成目標として掲げられた。総合型地域スポーツクラブの普及拡大や日本版NCAA（大学スポーツの産業化）の導入なども検討され、動きだしてはいるものの、スポーツビジネスの拡大には、選手や指導者といった競

技をプレーする側面だけでなく、周辺産業の振興も重要である<sup>12)</sup>。そのため、スポーツ界としてはeスポーツをスポーツ産業拡大の1つの方策としたいという狙いがある。これまでも、ゲーム産業はライセンスビジネスなどの面でスポーツ産業には関与していた部分があったものの、「eスポーツは、スポーツの将来の中心に位置するもの<sup>13)</sup>」であるとするならば、むしろeスポーツを抜きに上記の目標が達成することはあり得ないと言っても過言ではない。

ゲーム業界にとっても、スポーツ産業との連携は重要であると思われる。eスポーツがオリンピックなどのスポーツの国際大会に正式種目として採用される、とくに日本のゲームタイトルが種目として採用されることはゲーム業界に莫大な利益をもたらすことは想像に難くない。また、スポーツ界の一部に位置付けられることで、ゲームの持つネガティブなイメージの払拭にも一役買うことになるだろう。

本節では、このような前提の下で、インタビュー結果をふまえつつ、eスポーツがスポーツビジネスとして展開される際の課題について論じる。

## 課題（1）プロモーションのための場所

A氏の発言からは、（1）通常、A氏は自宅でプレーをしていること（「家帰って何時間か『S』する」）、（2）日々のプレーや大会の予選は、オンラインで行われていること（「オンラインとか誰も観てない、それこそ実況しないんで、誰も観てないと思うんで、ほんとに勝つためだけで予選とかはやって」）、（3）楽しみのためには、何名かで自宅で集まってプレーする場合もあること（「たまに自分の友達と家でやっている」）、がわかる。ここから、eスポーツ（またはゲームプレー）は、個人が自宅で行うというスタイルが基本であり、観戦も基本的にはオンライン上で行われているということが推測される。また、筆者らが以前に調査したある大会（2018年9月開催）は、テレビ収録を兼ねて特設会場で開催されていた。こうした開催場所も、オンライン上で行われる大会同様に、なかなか一般の人々の目には触れにくいことが考えられる。そこで、まずは場所という問題を挙げたい。

A氏は、eスポーツ選手が筋トレや食事制限などをしているエピソードがメディアで取り上げられる例や、高額賞金をうたった大会が開催されている例などについて語っている中で、以下のように述べていた。

A氏「そこを見たい人っていうよりかは、『こんなプレーもできるんだ、面白い』っていう人の方が多いんじゃないのかなって個人的に思っていて（中略）どっかの（大型ショッピングモール）とかでも何でもいいんですけど、でかいスクリーン作ってそのへんの人達がだれでも参加できて（中略）1回3分とかで終わるゲームとかだったら、なんか挑戦権とか、有名な選手とやってみたら（中略）そっちの方が面白いのかなって（中略）ファンが付きやすいのかなって」

eスポーツは、ゲームとしては有名なタイトルが多く、遊びでプレーしている人口はかなり多いことが考えられる。だからこそ、A氏が述べるような、一般的なショッピングモールで「誰でも参加できる」「短時間で気軽に参加できる」イベントを通してeスポーツの認知度を上げるという試みは、実施可能であると考えられる。

一般の人々には、有名なゲーム作品が競技として行われているという事実があまり知られておらず、遊びではなく競技としてゲームを行うということ自体のイメージもつかみにくいことが考えられる。特設試合会場で開催される大会で有名な選手のプレーを見せることや、大会に向けた選手の日々の練習や工夫を情報発信することは、より気軽に万人に受け入れられるこうした手法でファンを拡大した次の段階として効果を発揮するだろう。さらに、リアルスポーツをやっている選手とeスポーツプレーヤーとの対戦などを行うことで、従来のスポーツファンに対してeスポーツの肯定的なイメージを発信することも可能であると思われる。

## 課題（2）個人情報管理

ラフプレーについて語っている際、A氏は「名前を出して顔を出して映像配信

されて、ってなっている状況で、それ（＝ラフプレー）やったら、その後そのゲームをやっている人も、『あのときの大会で〇〇やっていた奴だな』とか、メッセージで送ってくる人とか絶対いると思う」、「(PS4などでは、直接メッセージをやり取りすることができるため)、『優勝したのにそんな強くないんだな』とかの煽り文とかはメッセージで来る」など、オンライン上での中傷などについても述べていた。eスポーツでは従来のプロスポーツ以上に、選手に対して直接的に誹謗中傷が寄せられる事態が想定できる。チームを所有する企業などには、選手のプライバシーを保護するための対策がまず求められるだろう。

しかしながら、単に選手の個人情報に完全に秘匿することが望ましいとは限らない。とくに競技のプロモーションという意味では、適度に個人情報を発信していくことがむしろ効果的であることも考えられる。A氏も、専門職や特殊な資格を持ったeスポーツ選手がいればキャラクター性が際立ち「面白い」のではないかと述べていた。医師や法律家など社会的に認知されている専門職だけでなく、たとえば、人手不足といわれる建設業や保安業<sup>14)</sup>に従事するeスポーツ選手も輩出されれば、選手の職業について認知される一つのきっかけとなるかもしれない。テレビドラマで取り上げられた職業に関連する学部<sup>15)</sup>の志願者が増加するなど、メディアを通して伝えられる職業のイメージが一般の人に何らかの影響を与えていることは想像に難くない。

したがって、選手の個人情報について、どの部分を発信し、どの部分を保護するかをマネジメントすることは、選手個人のためだけでなくeスポーツの発展という観点からも重要な課題であると考えられる。

### 課題（3）「リアルなスポーツへの入り口」としてのeスポーツ

冒頭にも引用したように、Jリーグはeスポーツをサッカーの魅力を発信する一つ的手段としてとらえている。また前節でも示したように、A氏は、サッカーゲーム『S』を小学生の頃に始め、それをきっかけにサッカー自体も始めることになった。このことから考えれば、eスポーツはスポーツ参加の入り口として活用できる部分がある。これまでも、マンガ作品をきっかけにスポーツが流行し

た例はあり、eスポーツが盛り上がることでリアルスポーツが盛り上がることはあり得るだろう。

ただしA氏の考えでは、ゲームをきっかけにスポーツを始めることが起こりやすいのは小学生など年少者に限られ、高校生程度になると難しいのではないかということであった。

A氏「サッカー見るのは好きで、(でも) やったことない人って結構いるじゃないですか? 大体そういう人って(サッカーに興味を持ったのが) 高校生くらいからだと思うんですよ。中学生でサッカー見て(興味を持った)なら、まだ部活で入れる。けど高校になるともうサッカー部は入れない。正直無理じゃないですか。上手いやつらがたくさんいて…そこに入ってリフティングからって言っても心折れるだけだと思うんで」

ここから考えると、リアルスポーツの側にも、eスポーツを通して興味を持った人だけでなく様々な人々が年齢にかかわらず競技に参加できるような仕組みを作っていく工夫が求められるだろう。

#### 課題(4) ゲームに対する問題意識

A氏は、「格闘ゲームや銃を使用するFPSなどが全て『eスポーツ』と一括して呼ばれることについて、どう思うか」という質問に対して、「それはそれで全然、いいんですよ」と述べていた。ただし、スマホゲームなどゲーム内に課金アイテムなどが多く含まれるものについては、勝負の公正さなどが疑われる部分もあり抵抗を覚えるということであった。筆者らが実施した別の聞き取り調査(2018年9月17日に4名に実施)においても、同様の回答が複数の回答者から語られた。eスポーツ選手は、「eスポーツ」の多様性についてあまり問題を感じたり違和感を覚えたりはしていないことが考えられる。

しかし、eスポーツをスポーツとしてとらえた場合、eスポーツの多様性は競技の普及に不利にはたらく可能性も考えられる。とくにこどものスポーツ参加は一

一般的に親の賛同が前提にあることが考えられるため、eスポーツに反社会的な（暴力や殺人などの）言動の描写が含まれている場合、それが参加の障壁になることも十分あり得る。

eスポーツをビジネスとして展開していくには、ゲームに対するネガティブなイメージを単に偏見として放置するのではなく、何らかの対策を検討する必要がある。たとえば、eスポーツを高齢者の認知症予防の一方策として活用するなど、ポジティブなイメージ作りを行うこともその一助となるのではないか。

## 5. 議論

本論では、A氏に対するインタビューをもとに、リアルなサッカーとeスポーツのサッカーの共通点と相違点を挙げた。共通点としては、A氏の個人的経験の上でも、「ウイイレ」日本代表をめぐる企画においても、事実としてeスポーツのサッカーとリアルなサッカーが地続きのものとして見られているという点を挙げた。相違点には、まずeスポーツには「運」の要素、つまりプレーヤーの操作の対象外となる、ゲームのプログラムによって自動化された部分があるために、勝負が必ずしもプレーヤーの技術だけでは決まらないこと、そしてその半面、誰でも勝負に勝つ可能性を持っており、多様な人々の参加を可能にする側面がeスポーツにはあることを述べた。次に、上に述べたように競技としては地続きのものとして見られていても、少なくともA氏にとってリアルなサッカーとeスポーツのサッカーは全く異なる経験であり、両者の競技特性はかなり異なったものである可能性があることを述べた。さらに、『S』は毎年システムがバージョンアップされ、ゲームバランスが変更されるということから、eスポーツのサッカーはリアルなサッカーにはあまり一般的ではない「(システム変更への) 対応力」がプレーヤーに求められるという点を述べた。

以上の共通点および相違点を見渡し、eスポーツのサッカーはリアルなサッカーと「同じ」サッカーをしているようでありながら、実際には両者はかなり異なった競技であるため、eスポーツのサッカーをリアルなサッカーの魅力伝える媒体とのみ位置付けてしまうと、eスポーツに固有の魅力が見えにくくなって

しまうことを述べた。eスポーツのサッカーは、リアルなサッカーのプロモーション手段としてリアルなサッカーと「同じ」競技であると位置付けたり、一つの派生形としてリアルなサッカーの下に位置付けたりするよりも、固有の特性をもった自立的な競技としてとらえることが望ましいのではないか、という見方をまず提示した。

次に、そのようなeスポーツの具体的なビジネス展開について検討するために、A氏のインタビューデータから見えてくるeスポーツビジネスの課題を挙げた。それは、(1) eスポーツの認知度を高めるために試合などの場所を工夫し、一般の人々が立ち寄りやすい場所でのイベントや大会開催を検討する必要があるのではないかということ、(2) 選手を中傷などから守ることと、競技のプロモーションのために発信していくことの両方の視点をふまえた個人情報の管理が求められるのではないかということ、(3) リアルなスポーツを知るための入口としてeスポーツを活用できる可能性があるということ、(4) ゲームをめぐる一般的なイメージの問題の解決に取り組む必要があるということ、であった。

これらの課題を前半に示した考察と合わせれば、以下のようにいえる。

(1) 場所については、リアルなサッカーであれば、その実施場所はサッカーフィールドなどサッカーをプレーすることが可能なスポーツ施設に限定されているが、eスポーツのサッカーはリアルなサッカーとは異なり特定の場所に紐付けられていないために、ビジネス展開の何を目的とするかによって場所の選択が変わってくるが見ることができる。したがって、場所という側面も、eスポーツのサッカーとリアルなサッカーの性質を分かちものの一つであると言える。

(2) 個人情報の管理については、リアルなサッカーとeスポーツのサッカーはいずれも「選手がプレーする」という点では同じであるが、eスポーツは「運」の要素によって初心者が上級者に勝つこともあり得るからこそ、バッシングや中傷が生じる可能性がリアルなサッカーよりも高いと考えることができる。また、観客と選手の距離感が比較的離れたところにあるプロサッカーに比べて、観客も選手も共にオンライン上のコミュニティメンバーとしてフラットに位置付けられやすいeスポーツのサッカーでは観客と選手の距離感が非常に近いことも考えられ、リア

ルなサッカー以上に個人情報に対する配慮が必要になる部分が考えられるだろう。

(3) eスポーツのサッカーをリアルなサッカーへの入口とする点については、両者が地続きであるとして一般に見なされている点と、一つ一つの操作／動作や必要となる能力、技術が異なるという点の両方に目を向けた取り組みがなされる必要があることを本論は示唆している。本論では多く述べていないものの、両者の横断という点では、圧倒的に「リアルなサッカーをプレーした経験のある人が、eスポーツのサッカーに取り組む」方が多いことが考えられる。eスポーツのサッカーをリアルなサッカーのアスリートのセカンドキャリアとしてとらえることも可能であると思われるため、両者の競技内容の相違をふまえて両者を連動させていくことがビジネス関係者には必要であると思われる。

(4) ゲームをめぐる一般的なイメージについては、逆にスポーツにはゲームにはないネガティブなイメージ（ドーピング問題、体罰など）が議論されてきたのであり、それぞれに対するネガティブなステレオタイプを問い直し、肯定的なイメージも共有していくこと、それぞれの問題を解決していくことが必要となるだろう。

最後に本論の限界について述べる。本論で考察の対象としたのは、eスポーツ全般ではなく、サッカーをもとにしたサッカーゲームのみであった。前述の通りeスポーツは様々なゲーム作品を包括する概念であり、ゲームプレーヤーの間にスポーツゲームのプレーヤーが少ないために、スポーツに特化したコンテンツがeスポーツには少ないとされている<sup>15)</sup>。本論ではサッカー以外のeスポーツについて検討していないため、eスポーツビジネスの展開について適確に議論を重ねていくためには、本論が取り上げた以外のジャンルのeスポーツにも視野を広げることが不可欠だろう。

(注1) ただしCrawford自身も、この結果はゲームを行うことでスポーツを行うようになるということではなく、「スポーツに関心がある者ほどスポーツに関連したゲームをよくプレーする」ことを意味しているのだらうと述べている<sup>16)</sup>。

(注2) 「FIFA」や「ウイニングイレブン」は、ライセンスが取得できたリーグまたはチームに所属するチーム・選手については実名で描き、ライセンスの取れてい

ないチーム・選手については仮名で描いている。ただし、仮名で描く場合でも、実在の選手に外見、能力、名前を似せてキャラクターが作成され、チームのロゴも実際のものに似せることが多い。

(注3) タイトルを匿名化するため、soccerの頭文字とした。

(注4) A氏はこのことを『『スラムダンク』(漫画作品)が流行ったからバスケ人口増えた』例と同様だと語っている。漫画をきっかけに特定のスポーツや職業への関心が高まることは確かにあり、こうした例もeスポーツを考える上で参考になるかもしれない。

(注5) この企画に関する岡田氏のインタビューでは、南アフリカワールドカップ時に日本代表メンバーがよく「ウイイレ」をプレーしていたことが語られている<sup>17)</sup>。こうした発言からも、リアルなサッカーとeスポーツのサッカーは共通している部分が多いことは推測できる。

(注6) サッカーゲームの楽しみとして考えられることは、自分のプレーに合わせて実況が盛り上げてくれる、好きなスタジアムを選んで試合ができる、好きな選手を好きなチームに加入させて自分だけのチームを作ることができるなどである。なおサッカーゲームの魅力は、リアルなサッカーの魅力を伝えるというよりは、リアルなサッカーに感じた魅力をゲームの中で自由に展開させるということにもあるのではないか。

## 文献)

- 1) 筧誠一郎；eスポーツの可能性について、CUC view & vision, 43, pp.16-20, 2017.
- 2) eスポーツとは、JeSU公式サイト、<https://jesu.or.jp/contents/about/>
- 3) 加藤裕康；ビデオゲームはスポーツなのか、中央公論、2018年9月号、pp.190-197, 2018.
- 4) 総務省情報流通行政局情報流通振興課（委託先：株式会社Gzブレイン）；eスポーツ産業に関する調査研究報告書, p.18, 2018.
- 5) 「eスポーツ」五輪採用へ一歩？ 平昌で初の公認大会、NIKKEI STYLE、2018年2月21日、<https://style.nikkei.com/article/DGXMZO27118950Z10C18A2000000>
- 6) 代表挨拶、JeSU公式サイト、[https://jesu.or.jp/contents/union\\_summary/](https://jesu.or.jp/contents/union_summary/)
- 7) いきいき茨城ゆめ国体2019、<https://www.ibarakikokutai2019.jp/2018/09/1115456.html>

- 8) オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟会長ほかと面会、東京都サイト、<http://www.metro.tokyo.jp/tosei/governor/governor/katsudo/2017/12/08.html>
- 9) 「体育の日」名前なぜ変わる？ 歴史ひもとくと…、京都新聞、2018年10月7日、<https://www.kyoto-np.co.jp/sports/article/20181007000046>
- 10) Jリーグ eスポーツ大会「明治安田生命eJ.LEAGUE」を初開催——優勝者は『EA SPORTS™ FIFA 18 Global Series Playoffs』へ参加、公益社団法人日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）サイト、<https://www.jleague.jp/release/post-52773/>
- 11) Crawford, G.; “Digital Gaming, Sport and Gender.” *Leisure Studies*, 24 (3), pp. 259-270: 263, 2005.
- 12) 平田竹男；『スポーツビジネス最強の教科書』第2版、東洋経済新報社、2017.
- 13) ミア、アンディ；Sports 2.0、NTT出版、p.1, 2018.
- 14) 宇都宮徹；「人手不足な職業・人余りな職業」ランキング——有効求人倍率を集計、建設は不足、事務は余剰、東洋経済オンライン、<https://toyokeizai.net/articles/-/216656?page=2>, 2018.
- 15) ミア, 158, 2018.
- 16) Crwaford; 263, 2005.
- 17) 『ウイイレ』で岡田監督が日本代表監督に！ 冷静な采配と分析が示された発表会をレポート、ファミ通.com、2014年12月10日、<https://www.famitsu.com/news/201412/10067566.html>