

## e スポーツの現状

中沢 潔  
JETRO/IPA New York

### 1 サマリー

2019 年 7 月末にニューヨークで開催されたバトルロイヤル系 e スポーツの人気タイトル「フォートナイト (Fortnite)」の世界大会 (Fortnite World Cup 2019) で優勝した 16 歳の少年が獲得した賞金は 300 万ドル (約 3 億円) である。

北米・西欧地域、中国、韓国を中心に急成長を遂げている e スポーツ市場は、Newzoo 社によれば、世界全体で、2018 年に 9 億ドル (約 900 億円)、2021 年には 16 億ドル (約 1,600 億円) に成長すると見込まれる (PR TIMES 社によれば、日本の市場は 2018 年に約 50 億円、2021 年に約 85 億円)。また、地域 (国) 別では、世界の e スポーツ売上高の 38% を北米地域が占め、世界最大規模の市場となっており、アジア地域で e スポーツの成長をリードする中国と韓国がそれぞれ 18%、6% を占める。

e スポーツ市場を取り巻くビジネスエコシステムには、以下のステークホルダーが存在する。

- ゲーム開発・販売会社
- e スポーツ大会の企画・運営企業
- e スポーツ大会を配信するプラットフォームプロバイダ
- プロゲーマー／プロ e スポーツチーム
- スポンサー企業

e スポーツがゲームか「スポーツ」かについては意見が分かれているが、国際オリンピック委員会が、近年、オリンピックの正式種目として採用する可能性を検討し始めたことで、その行方が注目されている。e スポーツは競争性が高くゲームプレイヤーに従来のスポーツ選手と同等の厳しいトレーニングが求められるため、一つのスポーツ活動としてみなされるとする考え方がある一方、暴力的な行為を扱うビデオゲームは、無差別、非暴力、平和を推進するオリンピックの価値観とは相容れないとの懸念があり、IOC は Global Association of International Sports Federation と協力しながらのさらなる検討が必要だと報告している。また、高額な賞金や e スポーツ選手の名声の高まりと共に、不正行為 (チート) や八百長が問題となっている。

アメリカでは、e スポーツを推進する動きとして以下が見られる。

- 海外プロゲーマーに対するアスリートビザの発行
- プロゲーマー向け e スポーツ教育プログラムを提供する大学
- e スポーツ専用スタジアムの建設

日本では、2018 年 2 月の「一般社団法人日本 e スポーツ連合 (JeSU)」発足や e スポーツプロライセンスの発行開始を受けて、国内における e スポーツ関連報道の増加、各テレビ局による e スポーツ関連番組の放送も開始、大手新聞社主催の学生向け e スポーツ選手権や、ゲーム会社主催のリーグ大会も開始されるなどの動きがある。KPMG Consulting 社の先進テクノロジー部門シニアマネージャーを務める Hyun Baro 氏は、コンシューマゲームが主流の日本では、競技性を伴うゲーム需要が比較的少なかったことや、法規制などにより大会の賞金額が低いこと、大手スポンサーの不在といった点が e スポーツの普及・発展を妨げている諸要因として挙げる一方、「e スポーツは成長性が高い反面、急速に発展した歴史の浅い産業であるため未知の課題も多く、きちんとガバナンスやコンプライアンスを確立していけば日本の e スポーツは全然遅くない」との見方を示している<sup>1</sup>。

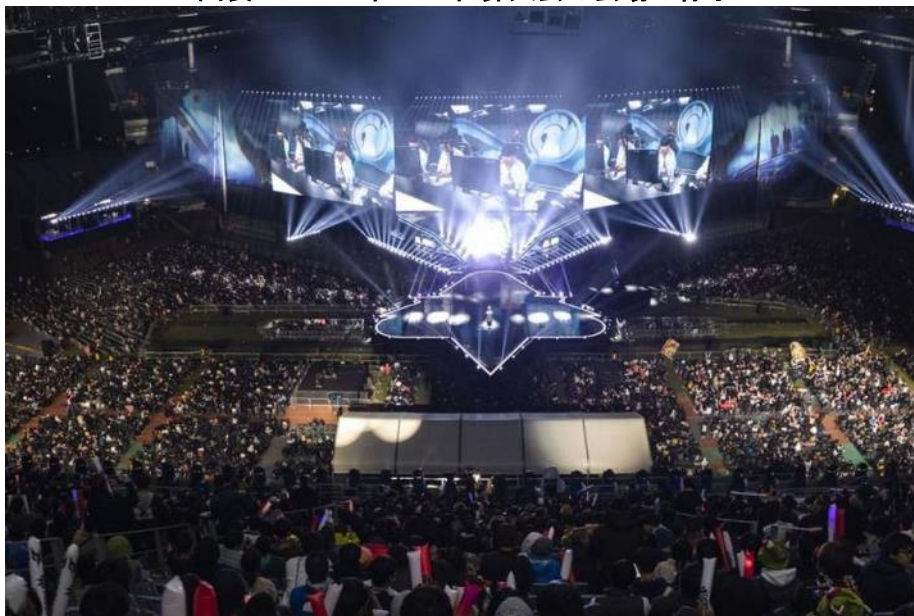
<sup>1</sup> <https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20190402070/>

## 2 e スポーツ発展の経緯と市場規模

### (1) e スポーツとは

e スポーツとは「エレクトロニック・スポーツ(electronic sports)」の略称で、一般的に、多数の観客を動員して開催される賞金等を賭けた大会で、複数のプロゲームプレイヤーの間で対戦されるコンピューター/ビデオゲームを用いた競技であり、「リーグ・オブ・レジェンド(League of Legends:LoL)」をはじめとする世界的に人気の高い e スポーツの多くは、通常のスポーツ競技と同様に、リーグ又はトーナメント形式のチーム戦で行われる。e スポーツの大会は、米ゲーム会社大手 Blizzard Entertainment 社の展開する Blizzard Arena や、米ケーブルテレビ大手 Turner 社と米大手タレント事務所 WME-IMG 社が共同で運営する ELEAGUE eSports Arena などの専用施設で定期的に開催されており、その試合は、無料のモバイルアプリも提供されている Twitch、YouTube Gaming といったオンライン動画配信サイトで容易に視聴できる。2018 年の LoL 世界大会(2018 League of Legends World Championship)の決勝戦の視聴者数は過去最高の約 1 億人を記録<sup>2</sup>するなど、大きな注目を集めており、ゲーム・e スポーツ・モバイルに特化した米データ分析サービス企業の Newzoo 社は、「e スポーツは 2007 年の iPhone 登場以来の大きなインパクトをテクノロジー業界にもたらす可能性がある」と評している<sup>3</sup>。

図表 1:2018 年 LoL 世界大会の会場の様子



出典: Rift Herald

e スポーツのゲームジャンルとしては、1990 年代はじめに人気を集めた格闘ゲームやシューティングゲーム、リアルタイムストラテジー(RTS)、スポーツなど複数あるが、2009 年にローンチされた LoL や 2013 年から公式版の配信が開始されている「ディフェンス・オブ・ジ・エンシェンツ 2(Defense of the Ancients:DotA 2)」など、世界中に非常に多くのプレイヤーを有する人気タイトルを持つ MOBA(Multiplayer Online Battle Arena)と称するジャンルは、e スポーツの中で賞金額が最も高い定番ジャンルとして知られている<sup>4</sup>。e スポーツの主なゲームジャンルの概要及びゲームタイトルの例を図表 2 に整理する。

<sup>2</sup> <https://www.riftherald.com/2018/12/11/18136237/riot-2018-league-of-legends-world-finals-viewers-prize-pool>

<sup>3</sup> <https://www.ironsrc.com/blog/what-is-esports/>

<sup>4</sup> <https://medium.com/@IGGalaxy/esports-an-insight-into-the-next-billion-dollar-industry-164ef1434ab7>

図表 2:e スポーツの主なゲームジャンル

ジャンル	リアルタイム ストラテジー(RTS)	MOBA	シューティング (FPS/TPS)	格闘	スポーツ	バトルロワイヤル	(トレーディング) カード
対象 ゲーム機	主に PC	PC/ビデオゲーム機	PC/ビデオゲーム機	アーケード/ビデオ ゲーム機	PC/ビデオゲーム 機	PC、スマートフォン	PC、スマートフォン
概要	軍隊等の指揮官になり、マップ上の限られたリソースを収集しながら軍の整備や建物の構築、敵国の攻撃などをリアルタイムで行うマルチタスク処理能力が求められるゲーム	RTS のサブジャンルとして派生し、近年高い人気を集める。一人のプレイヤーがチーム内の単一のキャラクターを操作し、敵チームの陣地の破壊を目指す。プレイヤースキルや戦術が求められるゲーム。同ジャンルを代表するタイトル「LoL」の世界的なプレイヤー人口は 1 億人を超える	集団戦で銃で撃ち合ったり、爆弾を仕掛けたりするなどの非常にルールが分かり易いことから長年人気の高いジャンル。一人称視点 ( First Person Shooting : FPS) と三人称視点 ( Third Person Shooting : TPS) の 2 種類に分けられ、世界的には FPS のゲームタイトルがより多くの人気を集める	各プレイヤーが 1 キャラクターを操り、各キャラクターの必殺技を駆使して 1 対 1 で相手の体力がゼロになるまで格闘するゲーム。日本発の人気ゲームタイトルが多い	レーシングやサッカー、バスケットボールなど、実際のスポーツをゲーム化したもの。特にサッカービデオゲームの FIFA は、オンライン対戦機能が多数のゲーマーを魅了し、これまでに数多くの e スポーツーナメントが開催されている	2010 年代はじめに大ヒットしたオンラインサバイバルゲーム「マインクラフト(Minecraft)」を起源として誕生したジャンルで、オンライン上でプレイヤー同士がフィールド内にあるリソースを用いて最後の 1 人になるまで戦い抜くゲーム。2017 年にリリースされた「フォートナイト(Fortnite)」は基本無料のプレイモデルで世界中で大ヒットしている	e スポーツの中でも比較的新しいジャンルのゲームであるが、スマートフォンやタブレット端末からも容易にアクセスできることで注目を集めている。同ジャンルでは、特に「ハースストーン(Hearthstone)」が世界的なプレイヤー人口が多く有名である
主な タイトル	StarCraft、Age of Empires シリーズ、World of Tanks	League of Legends (LoL)、DotA 2、Heroes of the Storm、SMITE	Counter-Strike: Global Offensive、Overwatch、Halo、Call of Duty、Gears of War	ストリートファイター、鉄拳、大乱闘スマッシュブラザーズ	FIFA、Madden NFL、Gran Turismo、NBA	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)、Fortnite	Hearthstone、遊戯王デュエルリンクス、Artifact

出典: 各種資料を基に作成

## (2) e スポーツの歴史

アーケードゲーム機や家庭用ゲーム機、PC、インターネットの発展と共に成長してきた e スポーツの起源は、1972 年にアメリカのスタンフォード大学 (Stanford University) の学生が、米 Rolling Stone 誌の 1 年間無料購読権を賭けて、対戦型シューティングゲーム「スペースウォー！ (Spacewar!)」の大会を開催したのが始まりとされている。その後、1980 年に米ゲーム会社 Atari 社により開催された同社製ゲーム機の移植版「スペース・インベーダー (Space Invaders)」の全米大会は、1 万人以上が参加した当時最大規模のゲーム大会として知られており、「パックマン (Pac-Man)」や「ドンキーコング (Donkey Kong)」等の他の人気ゲームの普及と共に、スコア等を競い合う文化が大衆に普及した。1990 年代には、インターネットとパソコンの普及に伴い、ネットワークで接続されたパソコンで複数のユーザーと遊ぶことのできる PC ゲームが人気を集めるようになり、任天堂社や米レンタルビデオ/DVD/ゲーム大手 Blockbuster 社などの企業が世界ゲーム大会を主催するようになる。また、1997 年には、コンピューター/ビデオゲームに特化した最初のプロフェッショナルリーグの Cyberathlete Professional League (CPL<sup>5</sup>) がテキサス州ダラスに設立され、賞金額 1 万 5,000 ドルの大規模なプロゲーマー向け大会も開催されるようになる<sup>6</sup>。

2000 年に入ると、e スポーツは世界的に拡大し、韓国で政府公認の e スポーツ管理機関 KeSPA (Korea e-Sports Association: KeSPA) が発足、ドイツで e スポーツリーグの運営を行う Electronic Sports League (ESL) 社が創設され、韓国やフランス、中国で World Cyber Games (WCG<sup>7</sup>, 2000 年～)、Electronic Sports World Cup (ESWC<sup>8</sup>, 2003 年～)、World e-sports Games (WEG, 2004～10 年) といった大規模な e スポーツの国際大会が開催されるようになる。フランスや英国、アメリカでは、e スポーツの試合の様子を常時放映するテレビ放送局も出現し、特にアメリカでは、現在世界最大規模の e スポーツプロフェッショナルリーグとして知られる米 Major League Gaming (MLG<sup>9</sup>) が 2002 年に設立されて以降、「スタークラフト (StarCraft)」や「ヘイロー2 (Halo 2)」といった人気タイトルのトーナメントの模様を会場、オンライン、テレビで実況中継・配信<sup>10</sup>することを積極的に推進したことで、コンピューター/ビデオゲームを用いた対戦をスポーツ競技として捉える e スポーツの知名度向上につながった。高性能 PC や高速インターネットの普及を背景に登場し、世界的に多数のプレイヤー人口を獲得している LoL や DotA 2 等の人気タイトルが、MOBA という新たなジャンルの開拓と e スポーツ業界の発展に寄与したことはもちろんであるが、アメリカでは、2010 年以降の業界の成長には、e スポーツの試合の実況生中継を含むゲーム専門のオンラインライブ動画配信サービスプラットフォーム「Twitch」が大きな役割を果たしている<sup>11</sup>。Twitch は、2011 年のサービス開始からわずか 2 年余りの 2013 年 10 月時点で 4,500 万人に上るユニーク視聴者数を獲得<sup>12</sup>するなど急成長を遂げ、2014 年に Amazon 社におよそ 10 億ドルで買収されており<sup>13</sup>、世界中の e スポーツの試合の配信・視聴ツールとして多数のユーザーに支持されている。

<sup>5</sup> <https://thecpl.com/>

<sup>6</sup> <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>  
<https://esportsforgamers.weebly.com/history-of-esports.html#>

<sup>7</sup> WCG は、韓国のデジタルエンターテインメントサービス企業 International Cyber Marketing 社の CEO、Hank Jeong 氏が Samsung 社及び Microsoft 社の後援を受けて運営している世界最大の e スポーツ競技イベントで、世界中の e スポーツ選手が複数のゲームタイトルにおいて毎年競い合う「e スポーツオリンピック (the Olympics of esports)」として知られる。  
<http://www.wcg.com/>

<sup>8</sup> ESWC (2016 年に名称を Electronic Sports World Cup から Esports World Convention に変更) は、フランスのビデオゲーム大会企画・運営企業 Ligarena 社 (現 Games-Services 社) が 2003 年に開始した年次国際プロゲーム大会で、各国で対象ゲームタイトルの予選を通過することが大会参加条件となっている。<https://www.eswc.com/>

<sup>9</sup> MLG は、コンピューター/ビデオゲーム大会を競争性の高い多数の聴衆を惹きつけるスポーツイベントとして盛り立てることを目標に設立された。本部はニューヨーク。MLG は 2016 年、「スタークラフト (StarCraft)」等の人気タイトルを開発している米ゲーム会社大手 Activision Blizzard 社により買収されている。

<sup>10</sup> USA Network は 2006 年、MLG 主催の Halo 2 ゲーム大会 (MLG Halo 2 Pro Series) の様子を米国で初めてテレビ放送した。

<sup>11</sup> <https://wuwomedia.com/history-esports/>

<sup>12</sup> <https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2013/11/13/the-espn-of-video-games/#1105c9353dd7>

<sup>13</sup> <https://venturebeat.com/2014/08/25/amazon-acquires-twitch-worlds-largest-e-tailer-buys-largest-gameplay->

図表 3:e スポーツ発展の歴史

	時期	主な出来事
e スポーツ 黎明期	1972年	米スタンフォード大学の学生により対戦型シューティングゲーム「スペースウォー！(Spacewar!)」の大会が開催される
	1980年	米 Atari 社により「スペース・インベーダー(Space Invaders)」の全米大会が開催される
	1982～84年	米 TBS がアーケードゲームのスコアを競技者が互いに競い合うゲームショー「Starcade」を放送する
オンライン ゲームの 発展	1990年代	・任天堂社や米 Blockbuster 社などの企業が世界ゲーム大会(World Game Championships)を主催するようになる ・コンピューター/ビデオゲームに特化した最初のプロフェッショナルリーグのCyberathlete Professional League(CPL)がテキサス州ダラスに設立される ・1998年に発売されたRTS系PCゲーム「StarCraft」が世界中で大ヒットする
	2000年	・韓国で KeSPA(Korea e-Sports Association)、ドイツで Electronic Sports League(ESL)社が発足し、「e スポーツ」という単語が使われ始める
人気タイトルや専門リーグ、世界大会の立ち上げと共に e スポーツ 人気が高まる	2002年	現在世界最大の e スポーツプロフェッショナルリーグとして知られる米 Major League Gaming(MLG)が設立される
	2003年～	Electronic Sports World Cup(ESWC)や World e-sports Games(WEG)といった大規模な e スポーツの国際大会が年次イベントとして開催されるようになる
	2009年	PC オンラインゲームの LoL が発売される
	2011年	LoL の世界大会(League of Legends Championship Series)が同ゲームの開発元 Riot Games 社により立ち上げられる
	2014年	ゲーム専門のオンラインライブ動画配信サービスプラットフォームを手がける「Twitch」が Amazon 社に買収される
	2016年	ESL 社と業界をリードする複数のプロ e スポーツチームにより世界 e スポーツ協会(World Esports Association:WESA)が設立される

出典: 各種資料を基に作成

e スポーツの人気の高まりと共に、大会にスポンサーとして協賛する大手企業も増え、人気 e スポーツゲームの大会トーナメントの賞金総額は増加し続けている<sup>14</sup>(図表 4 参照)。2019年7月末にニューヨークで開催されたバトルロワイヤル系 e スポーツの人気タイトル「フォートナイト(Fortnite)」の世界大会(Fortnite World Cup 2019)で優勝した16歳の少年が獲得した賞金は300万ドルで、これは、プロゴルファーのタイガー・ウッズが2019年のマスターズ・トーナメントを制覇した際の優勝賞金(207万ドル)を上回る額として話題を集めている<sup>15</sup>。

e スポーツがゲームか「スポーツ」かについては意見が分かれており、これまで様々な議論が行われてきたが、大規模な世界大会が開催されるまでに成長した e スポーツ人気に押され、国際オリンピック委員会(International Olympic Committee:IOC)が、近年、オリンピックの正式種目として採用する可能性を検討し始めたことで、その行方が注目されている。2017年10月末にスイス・ローザンヌで行われた五輪サミットでは、競争性の高い e スポーツは、試合に備える上で、ゲームプレイヤーに従来のスポーツ選手と同等の厳しいトレーニングが求められるため、一つのスポーツ活動としてみなされ得ることや、世界中の若者によるエンゲージメントの向上につながる事が認識された。他方で、IOC会長の Thomas Bach 氏は、「暴力、爆破、殺しを扱うビデオゲームは、無差別、非暴力、平和を推進するオリンピックの価値観とは相容れない」

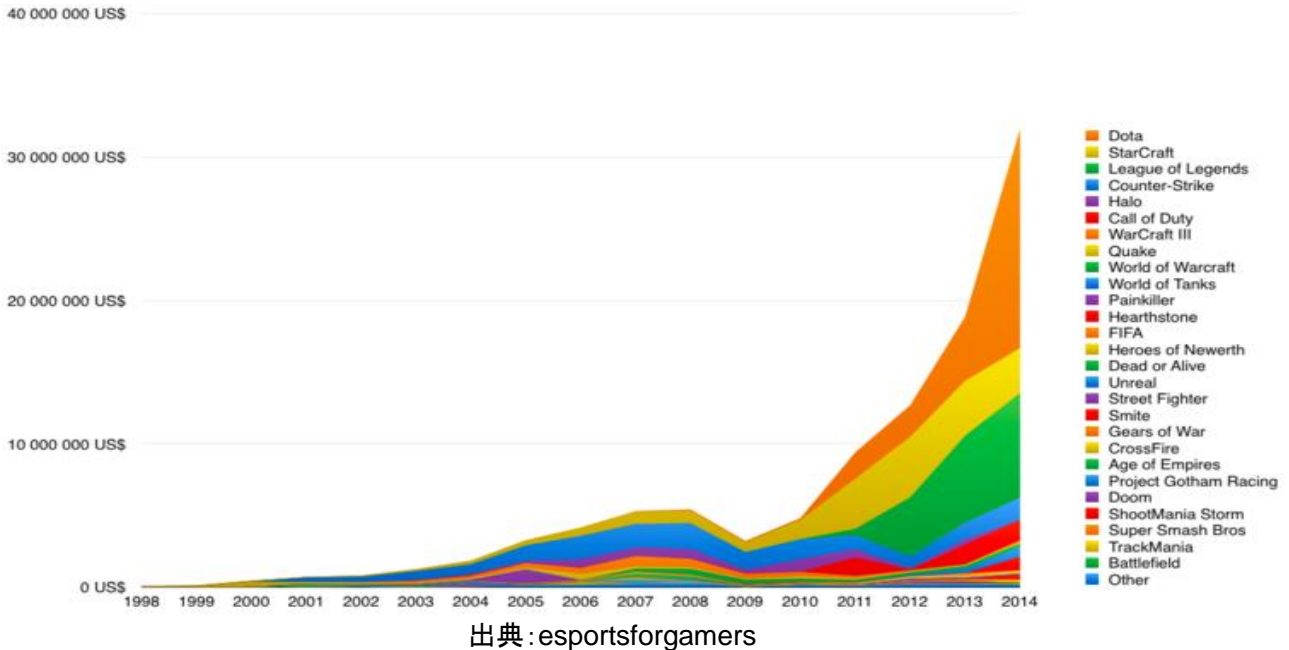
[livestreaming-site/](#)

<sup>14</sup> <https://esportsforgamers.weebly.com/history-of-esports.html>

<sup>15</sup> <https://www.cnn.com/2019/07/30/heres-the-16-year-old-who-won-3-million-at-the-fortnite-world-cup.html>

との懸念を表明しており、IOCはGlobal Association of International Sports Federation (GAISF<sup>16</sup>)と協力しながらのさらなる検討が必要だと報告している<sup>17</sup>。

図表 4:e スポーツのゲームタイトル別賞金総額の推移(1998~2014年)



### (3) e スポーツの市場規模

Newzoo社によると、2018年における世界のeスポーツの市場規模は前年比38.2%増のおよそ9億ドルで、世界のゲーム産業全体(2018年の市場規模はおよそ1,380億ドル)の1%にも満たないが、2012年以降、年平均成長率11%で推移しているゲーム市場と比較して、eスポーツ市場の成長スピードは著しく、2021年には16億ドルを超える市場に成長することが見込まれている。また、地域(国)別では、世界のeスポーツ売上高の38%(3億4,500万ドル)を北米地域が占め、世界最大規模の市場となっており、アジア地域でeスポーツの成長をリードする中国と韓国がそれぞれ18%、6%を占める(図表5参照)<sup>18</sup>。

北米地域のeスポーツ同市場規模は、2021年までに6億5,600万ドルに達する見通しであるが、この成長の背景には、北米のeスポーツチームが業種の異なる分野のスポンサーを積極的に受け入れていることや、同地域で世界最大規模のeスポーツリーグ/トーナメントが複数開催されていることなどが影響している。欧州では、ESWCなどの国際的なeスポーツ大会運営機関が積極的に活動している西欧地域における市場規模が最も大きく、2018年の総売上高は1億6,900万ドルとなっている。西欧地域のeスポーツ市場とほぼ同等の規模の市場を有するの中国(2018年の総売上高は推定1億6,400万ドル)で、同国におけるeスポーツ視聴者数は1億2,500万人に上るとみられる。中国では、モバイルのeスポーツ人気が急速に高まっていることで知られ、世界中で3億人以上のプレイヤー数を持つ「球球大作戦(Battle of Balls)」の世界プロリーグ大会決勝戦の視聴者数は、中国の様々なライブ動画配信プラットフォームで500万人を記録するなどしている<sup>19</sup>。

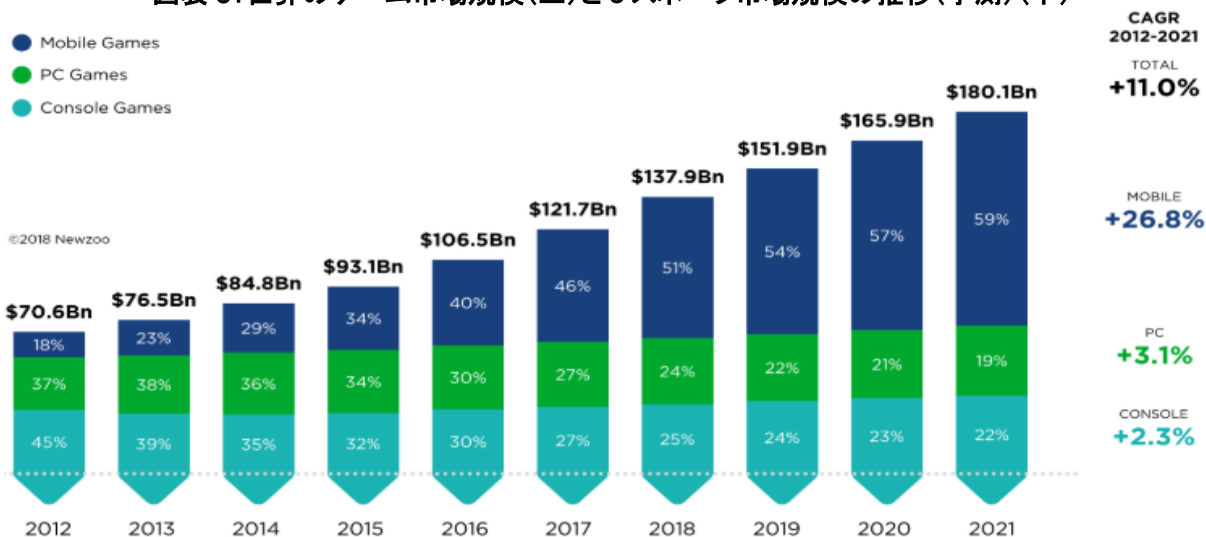
<sup>16</sup> <https://gaisf.sport/>

<sup>17</sup> <https://medium.com/@IGGalaxy/esports-the-complete-guide-17-18-ead8cd668def>

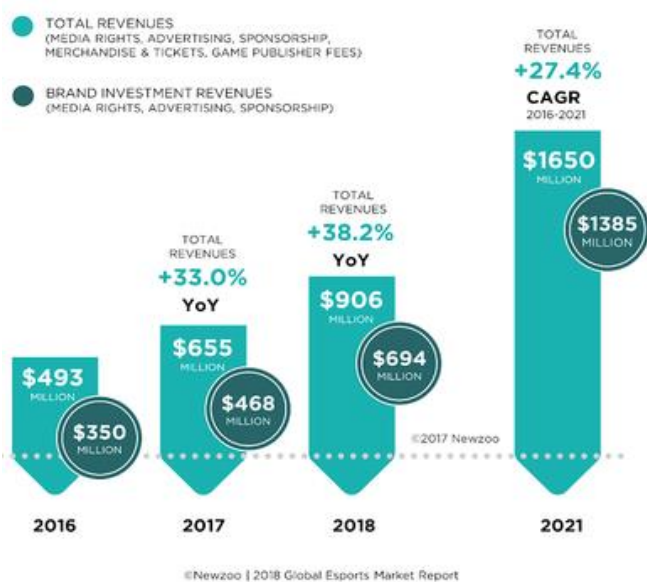
<sup>18</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>  
<https://newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-esports-market-report/>

<sup>19</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand->

図表 5: 世界のゲーム市場規模(上)と e スポーツ市場規模の推移(予測)(下)



※2019年以降は予測値。



※2021年は予測値。



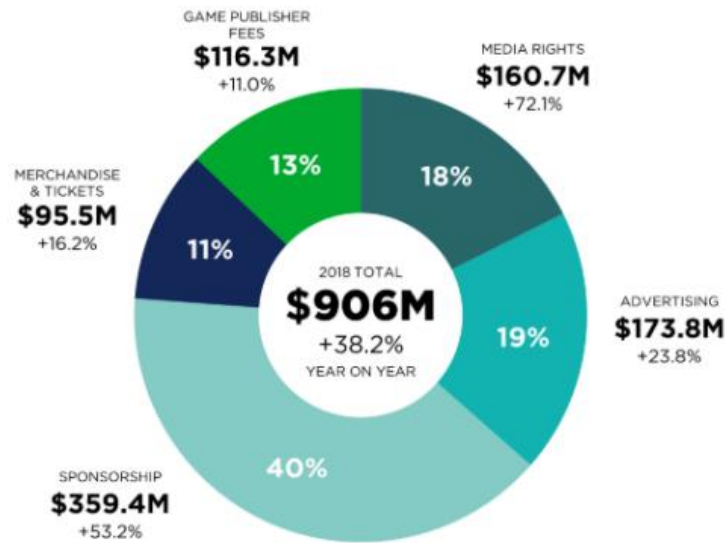
出典: Newzoo

ゲーム大会の試合の放映権収入、広告収入、スポンサー収入、ゲーム大会のグッズ・チケット収入、ゲームの著作権収入から構成される e スポーツの売上高は、各項目別ではスポンサー収入(およそ 3.6 億ドル)が最も多く全体の 40%を占めるが、次点の広告収入(およそ 1.7 億ドル)に続く放映権収入(およそ 1.6 億ドル)は前年比伸び率(72%)が最も高くなっている(図表 6 参照)<sup>20</sup>。

[investment-grows-48/](#)

<sup>20</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand->

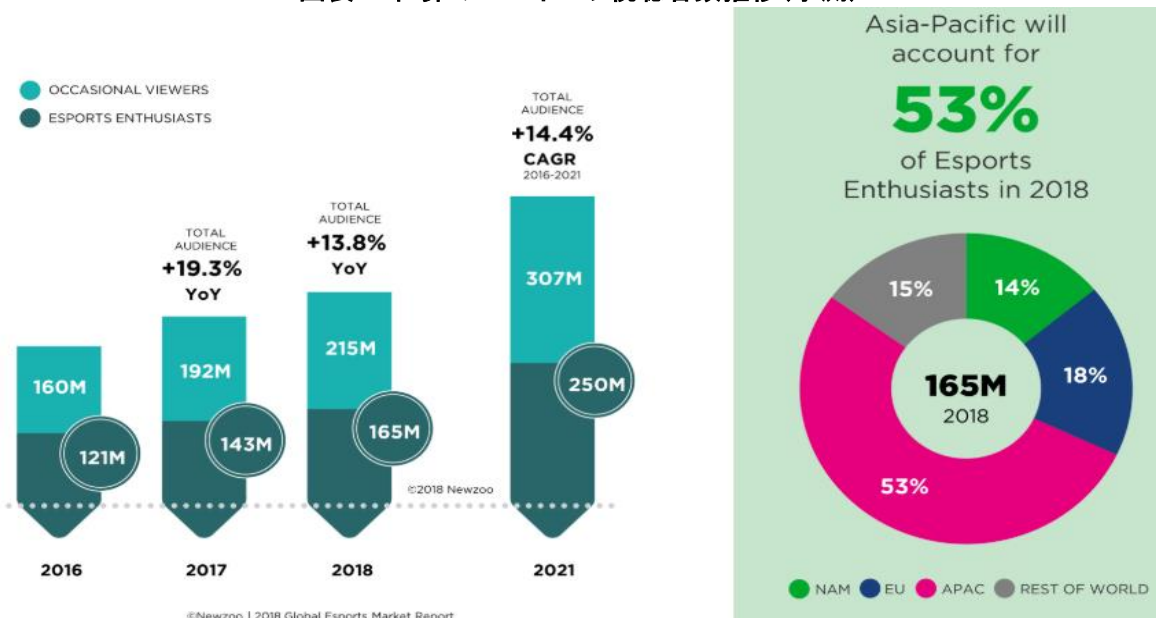
図表 6: 世界の e スポーツ売上高における項目別割合 (2018 年)



出典: Newzoo

Newzoo 社によると、2018 年に e スポーツの視聴者数は世界で 3 億 8,000 万人に達し、そのうちの 1 億 6,500 万人が毎月 1 回以上プロの e スポーツ大会を視聴する熱狂的なファン層であり、その内 53%がアジア太平洋地域で最も多くなっている (図表 7 参照)。これらのファン層一人当たりの平均売上高は 5.5ドルで前年比 20%の伸びを記録しており、今後 e スポーツ産業がより成熟化し、地方イベント数やリーグ数、放映権の契約数が増えることが予想される中、同売上高は 2021 年までに 6.6ドルになることが予測されている<sup>21</sup>。

図表 7: 世界の e スポーツ視聴者数推移 (予測)



※2021 年は予測値。

出典: Newzoo

[investment-grows-48/](#)

<sup>21</sup> 前の脚注に同じ。

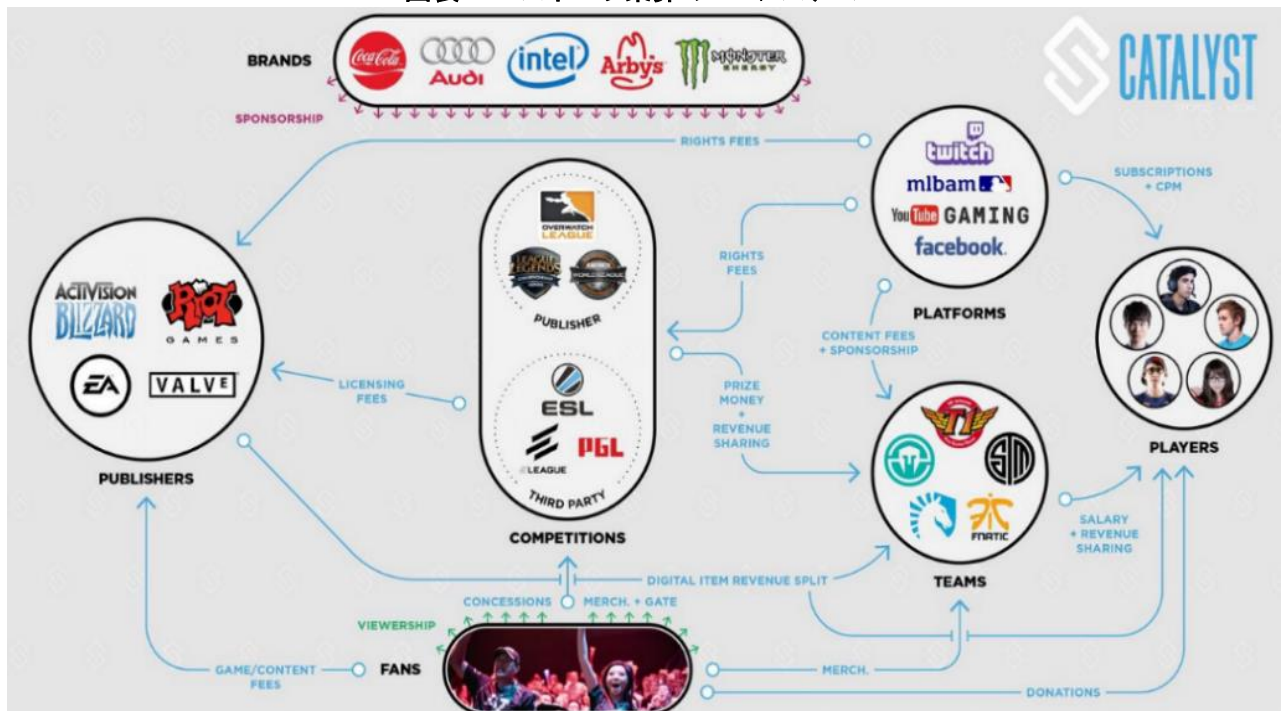


### 3 eスポーツ業界の現状

#### (1) eスポーツ業界のエコシステム

2019年中に10億ドル規模に成長することが見込まれている世界のeスポーツ市場<sup>22</sup>を取り巻くビジネスエコシステムは主に以下のステークホルダーを中心に形成されている<sup>23</sup>。

図表 8:eスポーツ業界のエコシステム



出典: Medium

#### a. ゲーム開発・販売会社

ゲームを開発・販売(配信)する企業で、ゲーム及びゲーム内の有料ダウンロードコンテンツの売上げが主な収益源であるが、eスポーツ隆盛を背景に、eスポーツとなり得る競争性の高いゲームタイトルの開発に注力する企業が増えており、ゲームタイトルの著作権を外部のeスポーツリーグ組織(サード・パーティ)にライセンス提供し、タイトルの普及や追加収益の獲得につなげている。一方、世界的な人気タイトルを持つ米大手ゲーム会社の中には、人気タイトルのeスポーツ大会を独自に企画・開催し、大会チケットや主要テレビネットワークやオンラインビデオ配信プラットフォームプロバイダに対する大会の独占配信契約販売などを通じて莫大な利益を上げる企業も出現している。こうしたゲーム会社の中で、LoLの開発元のRiot Games社や「オーバーウォッチ(Overwatch)」の開発元のActivision Blizzard社などは、近年、独自に設立・運営しているeスポーツリーグに、北米4大プロスポーツ(アメリカンフットボール(NFL)、野球(MLB)、バスケットボール(NBA)、アイスホッケー(NHL))と同様のフランチャイズ制を採用し、eスポーツチームや大会への長期的かつ安定した投資を促す動きがみられ、業界の注目を集めている<sup>24</sup>。

<sup>22</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/>

<sup>23</sup> <https://medium.com/humble-ventures/the-2017-esports-ecosystem-explained-in-one-chart-ef6fc48b779e>

<sup>24</sup> <https://www.lawinsport.com/content/sports/item/esports-uncovered-part-2-the-key-stakeholders-a-comparison-with-the-football-industry>

シーズンごとに上位リーグの最下層チームと下位リーグの上位層チームとが参加する入れ替え戦を行い、チームの昇格・降格を行う欧州などで一般的な e スポーツリーグシステムとは異なり、フランチャイズ制に基づくリーグではこうした入れ替え戦がなく、巨額のフランチャイズ料金と引き換えに、世界大会に長期的に参加できる権利を各地域のチームに付与し、毎年同じチームがリーグで戦う仕組みとなっている。フランチャイズ制は、チーム降格のリスクがないため、優れたスポーツ選手の育成に注力するチームにスポンサー企業が投資し易いといったメリットがある<sup>25</sup>。

大規模な e スポーツ大会を独自に企画・開催し、業界で注目を集める米大手ゲーム開発・販売会社には、主に以下が挙げられる。

図表 9: e スポーツ業界で注目を集める米大手ゲーム開発・販売会社の例

企業	Riot Games 社 (Tencent 社 <sup>26</sup> )	Activision Blizzard 社	Valve 社	Electronic Arts (EA) 社
創設年	2006 年	2000 年	1996 年	1982 年
拠点	カリフォルニア州ロサンゼルス	カリフォルニア州サンタモニカ	ワシントン州ベルビュー	カリフォルニア州サンマテオ
主なタイトル	LoL	Overwatch、Hearthstone: Heroes of Warcraft、StarCraft I & II、World of Warcraft、Call of Duty	Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)、DotA 2	FIFA、NHL、NBA Live シリーズ
各社が独自に企画・開催している主な e スポーツ大会の概要	Riot Games 社は、2011 年より優勝賞金 100 万ドルを賭けた LoL の公式世界大会 (World Championship) を毎年開催しており、2018 年シーズンより北米リーグ (North American League Championship Series: NA LCS) にフランチャイズ制 (全 10 チーム枠のフランチャイズ権の料金は 1 枠当たり 1,000 万ドル) を採用、2019 年シーズンより欧州リーグ (EU LCS) にもフランチャイズ制を採用している	世界的に人気の高い e スポーツゲームタイトルを多数有する欧米ゲーム業界最大の企業 Activision Blizzard 社は 2015 年、e スポーツ部門を新設し、大会の配信事業に注力するようになってきている。同社傘下の Major League Gaming (MLG) が 2018 年より主催・運営する「Overwatch」の公式世界大会 (Overwatch League) に完全フランチャイズ制 (全世界の地域を対象にフランチャイズ権をチームに割り当て。現在全 20 チーム枠が設定されており、1 枠当たりのフランチャイズ権の料金は 2,000 ~ 5,000 万ドル) を採用している	2011 年にプロの DotA e スポーツチーム 16 チームを招待して Valve 社が開始した「DotA 2」の公式世界大会 (The International) は以後毎年開催されており、大会で販売される「バトルパス (Battle Pass)」と呼ばれる大会に関連したゲーム内アイテムの売上げの 25% が賞金に還元される仕組みであり、賞金総額が 3,000 万ドルを超える世界最大規模の e スポーツ大会となっている	Activision Blizzard 社に次ぐ全米第 2 位のゲーム会社大手 EA 社は 2015 年、競争性の高いゲーム開発や e スポーツイベントの開催に特化した新部門を設立している。EA 社が、国際サッカー連盟 (FIFA) と共同で 2004 年から開催している同社の人気サッカーゲーム「FIFA」シリーズを用いた公式世界大会 (FIFA eWorld Cup) 及びその世界予選大会 (EA SPORTS™ FIFA Global Series) は、世界的に人気が高く、2018 年の「EA SPORTS FIFA 18 Global Series」には世界 60 カ国から 2,000 万人以上のプレイヤーが参加している

出典: 各種資料を基に作成

### b. e スポーツ大会の企画・運営企業

e スポーツのゲーム大会は、LoL に代表されるように、タイトルの著作権を持つゲーム会社が規則の策定等を包括的に行って大規模な世界大会を主催・運営する場合と、サード・パーティ企業が公式ライセンスされた複数のタイトルの大会を主催・運営する場合に分かれる。サード・パーティの e スポーツ大会運営企業は世界中に多数存在するが、人気タイトルの主要大会を複数運営する企業としては、上述したドイツの ESL 社、Activision Blizzard 社傘下の MLG、米 Turner 社らが展開する ELEAGUE<sup>27</sup>のほか、英国ロンドンに拠

<sup>25</sup> <https://medium.com/konvoy/esports-leagues-stop-franchising-2c3ae29c16e9>  
<https://dotesports.com/business/news/franchising-esports-owl-lcs-2018-19805>

<sup>26</sup> Riot Games 社は 2015 年末、同社の筆頭株主であった中国のテクノロジー企業大手 Tencent 社により完全子会社化されている。

<sup>27</sup> <https://www.eleague.com/>

点を置くスタートアップ Facelt 社<sup>28</sup>などが有名である<sup>29</sup>。図表 10 は、主要ゲーム大会動画配信プラットフォームの Twitch 及び YouTube における視聴時間ベースで 2018 年に最も人気を集めた e スポーツゲームトップ 10 大会を示したものであるが、これを見ると、「LoL」、「CS:GO」、「DotA 2」の 3 大人気ゲームタイトルに関連した世界(メジャー)／地域大会が大部分を占めていることが分かる<sup>30</sup>。人気タイトルの主要 e スポーツ大会の放映権は高騰傾向にあり<sup>31</sup>、e スポーツ大会の放映権(独占)販売は近年、e スポーツ大会運営企業にとって、大規模な会場で開催される世界大会の観戦チケット収益よりも大きな収益源になっている<sup>32</sup>。

図表 10: 2018 年に最も人気を集めた e スポーツゲームトップ 10 大会(Twitch 及び YouTube における視聴時間ベース)



出典: Esports Charts

e スポーツには、国際サッカー連盟(FIFA)のように、世界大会を総合して管理・統制する公式機関は存在しないが、2016 年に ESL 社と世界のトッププロゲーム 8 チームと共同で設立した「世界 e スポーツ協会(World Esports Association: WESA<sup>33</sup>)」は、e スポーツ選手の権利や規則の標準化、チームへの収益配分の仕組みを規定し、e スポーツをプロスポーツとして推進することを目指したオープンかつ非独占的組織であり、e スポーツ業界でゲーム会社や大会運営者の権力が増す中、選手の権利を尊重することを重視することで、賞金の未払いなどの問題の改善につながることを期待されている<sup>34</sup>。

<sup>28</sup> 2011 年に創設された Facelt 社 (<https://www.faceit.com/>) は、オンライン マルチプレイヤー ビデオゲームの独立プラットフォームを開発・提供する企業で、「CS:GO」、「LoL」、「DotA 2」、「Overwatch」、「Hearthstone」等のゲームの e スポーツ大会を運営する。同社のプラットフォームユーザー数は 800 万人で、毎月 1,200 万以上のゲームセッションに利用されている。同社は 2016 年に立ち上げた CS:GO の世界大会 (Esports Championship Series: ECS) は、ESL 社が主催する同タイトルの世界大会 (ESL Pro League) と並ぶプレミアリーグとして知られている。

<sup>29</sup> <https://www.lawinsport.com/content/sports/item/esports-uncovered-part-2-the-key-stakeholders-a-comparison-with-the-football-industry>

<sup>30</sup> <https://escharts.com/blog/top-tournaments-2018>

<sup>31</sup> 例えば、Activision Blizzard 社は 2018 年 1 月、Overwatch League の 2 年間の独占配信契約を 9,000 万ドルで Twitch 社と締結している。[https://www.espn.co.uk/esports/story/\\_/id/22015103/overwatch-league-broadcast-twitch-tv-two-year-90-million-deal](https://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/22015103/overwatch-league-broadcast-twitch-tv-two-year-90-million-deal)

<sup>32</sup> <https://esportsobserver.com/the-esports-eco-system/>

<sup>33</sup> <http://www.wesa.gg/>

<sup>34</sup> <https://www.theguardian.com/technology/2016/may/16/professional-gaming-players-association-wesa>

**c. e スポーツ大会を配信するプラットフォームプロバイダ**

e スポーツのゲームライブ配信サービスでは、2011年のサービス開始以降、Twitch社(現 Amazon 社傘下)が主要プラットフォームプロバイダとしての地位を独占し、欧米における e スポーツの成長を牽引してきたが、Google社、Facebook社、Microsoft社といった大手テクノロジー企業やスタートアップが近年、同市場に次々と参入したことで、競争を強いられつつある<sup>35</sup>。以下の図表に、e スポーツの主要ストリーミングプラットフォームについて整理する。

図表 11: e スポーツの主要ストリーミングプラットフォームの概要

プラットフォーム	Twitch	YouTube Gaming	Mixer	Facebook Gaming (Fb.gg)	Caffeine.tv
提供企業	Amazon社	Google社	Microsoft社	Facebook社	Caffeine社
サービス開始年	2011年	2015年	2016年	2018年	2018年
プラットフォームの概要	ゲームプレイの実況生配信に特化したプラットフォームとしてサービスを開始した Twitch は、e スポーツコンテンツを多数配信し、市場で圧倒的な人気を得た。Amazon社による買収後は、「Bits」と呼ばれるポイントを購入したり、Amazon プライム会員は Twitch プライム会員として、サブスクライブ登録によるスポンサー機能を1チャンネル分無料で利用したりできるなどの配信者を金銭的に支援する付加価値サービスが強化されている。Overwatch League や NBA 2K League など、独占配信契約を締結している e スポーツ大会も多数ある	ゲームプレイの生配信動画が主であるが、VOD コンテンツも多数あり、コンテンツ検索が他のプラットフォームと比較して容易であるほか、生配信中の動画を巻き戻して最初から再生できるリプレイ機能は同プラットフォームの主要機能の一つである。これまでに、ESL Pro League や Esports Championship Series (ECS) シリーズなど、多数の e スポーツ大会を独占配信している	シアトルに拠点を置くビデオゲームの生配信プラットフォームプロバイダ Beam社(2016年創設)を Microsoft社が買収し、Windows及び Xbox One と統合後、2017年に「Mixer」に名称を変え提供されている。他のプラットフォームと比べてレイテンシ(遅延)がほぼないことが大きな強みの一つであり、配信者とのリアルタイムチャット機能も充実している。SMITE Pro League や SMITE Console Series 等の e スポーツ大会のほか、Mixer NYC Studio 主催の e スポーツイベントを独占配信している	Fb.gg は、Facebook 内に新設されたゲームプレイ実況配信動画に特化したページであり、ユーザーにより「いいね!」が押されたページ及びグループデータを基に、ニュースフィードに生配信ゲーム動画が表示される。他のプラットフォームを利用する配信者の乗り換えを推進するため、ファンが配信中にバーチャル商品を購入し金銭面で支援する「Level Up」プログラムも提供している。サービス開始から間もないが、ESL Pro League、ESL One series、Paladins Premier League など、既に複数の e スポーツ大会の独占配信権を獲得している	Apple TV の元製品デザイナーらにより 2016年に創設されたシリコンバレーに拠点を置くスタートアップ Caffeine社が開発した同プラットフォームは、ゲーム、エンターテインメント、クリエイティブアートを専門とするソーシャルビデオ配信プラットフォームで、これまでに1億4,600万ドルの資金を調達している。外部のソフトウェアやプラグインなしに利用できるシンプルさとレイテンシの低さが強みであり、ESL社と提携し、Intel Extreme Masters (IEM) World Championship のトーナメントの生配信も行っている

出典: The Esports Observer<sup>36</sup>等の情報を基に作成

**d. プロゲーマー/プロ e スポーツチーム**

e スポーツ大会に出場するプロゲーマーは、プロゲーミングチーム及び(又は)KeSPA や WESA 等の e スポーツ団体に所属していることが一般的である<sup>37</sup>。プロゲーミングチーム(プロ e スポーツチーム)の多くは、起業家やエンターテインメント系企業、従来のスポーツチームのオーナーからの投資を受けて組織経営され

<sup>35</sup> <https://www.egencyglobal.com/2018/04/24/the-evolving-esports-ecosystem/>

<sup>36</sup> [https://esportsobserver.com/breakdown-streaming-platforms/#jeg\\_loginform](https://esportsobserver.com/breakdown-streaming-platforms/#jeg_loginform)

<sup>37</sup> <https://esportsforgamers.weebly.com/teams.html>

ており<sup>38</sup>、プロ e スポーツチームの収益の大部分はスポンサー企業からの収益が占める<sup>39</sup>。プロ e スポーツチームの中には、チーム内で分配されるゲーム大会での獲得賞金に加え、給与制で選手の一定の所得を保障している場合もあるが、プロゲーマーはオンラインでのゲームプレイ配信を通じて特定のファン層を確立しているケースがほとんどであり、Twitch 等のプラットフォームで多数のファンやフォロワーを有するプロゲーマーはスポンサー企業にとっても魅力的であることから、プロ e スポーツチームはこうしたプロゲーマーを「インフルエンサー」として積極的に雇用する傾向にある<sup>40</sup>。

図表 12 は、世界で最も組織価値の高いプロ e スポーツチームトップ 10 チームをリストしたものであるが、これらのチームの多くは世界的なプロ e スポーツチームであり、複数のゲームジャンル／リーグに対応した大会チームを複数抱える。同リストで第 1 位の Cloud9 は、2012 年に設立されたカリフォルニア州ロサンゼルスに拠点を置くプロ e スポーツチームであり、LoL や CS:GO を含む幅広い e スポーツゲーム大会で優れた成績を上げている。Red Bull 社や OMEN 社、AT&T 社、BMW USA 社等の大手企業をスポンサーに有する同チーム<sup>41</sup>は 2018 年 10 月、5,000 万ドルのシリーズ B 資金の調達を行っており、同資金の大部分は、2019 年にロサンゼルスに開設予定である 2~3 万平方フィート(約 2,800 平方メートル)のトレーニング施設の建設に充てられる見込みである<sup>42</sup>。その他、業界では、米メジャーリーグの New York Yankees が 2017 年 10 月、同リスト第 4 位の Echo Fox のオーナー、Vision Venture Partners 社傘下の Vision Esports 社と業務提携することを発表し、話題を集めている<sup>43</sup>。

図表 12: 世界で最も組織価値の高いプロ e スポーツチームトップ 10

順位	チーム	オーナー	組織価値 (百万ドル)	収益 <sup>44</sup> (百万ドル)	所属 選手数	大会 チーム数	主なゲームタイトル
1	Cloud9	Jack/Paullie Etienne 氏	310	22	92	11	LoL, Overwatch, Fortnite, CS:GO, Rainbow Six Siege, Clash Royale
2	Team SoloMid	Andy Dinh 氏	250	25	39	7	LoL, Fortnite, PlayerUnknown's Battlegrounds, H1Z1, Clash Royale, Hearthstone
3	Team Liquid	aXiomatic 社	200	17	65	14	LoL, CS:GO, DotA 2, Fortnite, Hearthstone, Rainbow Six Siege, Clash Royale, PlayerUnknown's Battlegrounds
4	Echo Fox	Vision Venture Partners 社	150	11	23	8	LoL, H1Z1, Dragonball FighterZ, Injustice 2, Super Smash Bros, Street Fighter, Shadowverse
5	OpTic Gaming	Infinite Esports & Entertainment 社	130	10	52	6	LoL, Overwatch, Call of Duty, CS:GO, Fortnite, PlayerUnknown's Battlegrounds
6	Fnatic	Sam/Anne Matthews 氏	120	11	45	11	LoL, Fortnite, CS:GO, DotA 2, FIFA, Clash Royale, Rainbow Six Siege

<sup>38</sup> 例えば、世界的な e スポーツチーム Team Liquid は 2016 年、NBA、NFL、MLB チームのオーナーらが結成した aXiomatic 社(NBA の元スタープレイヤー Magic Johnson 氏も出資)に経営権を売却している。

<https://www.rifthermal.com/na-lcs/2016/9/27/13074352/team-liquid-sold-magic-johnson-ted-leonsis-investment-group>

<sup>39</sup> e スポーツ選手はスポンサー企業のロゴがプリントされたユニフォームを大会で身につけ、Nike 社又は Adidas 社のサッカーシューズしか履かないサッカー選手のように、スポンサー企業のハードウェアを独占的に使用する e スポーツチームもある。

<sup>40</sup> <https://esportsobserver.com/the-esports-eco-system/>

<sup>41</sup> <https://www.cloud9.gg/pages/partners>

<sup>42</sup> <https://www.forbes.com/sites/mikeozanian/2018/10/23/the-worlds-most-valuable-esports-companies-1/#e51fbf46a6e7>

<sup>43</sup> <https://www.forbes.com/sites/mikeozanian/2017/10/19/new-york-yankees-take-big-swing-at-esports/#7c87e9712e99>

<sup>44</sup> 2018 年推定額。

7	Gen.G Esports	Kevin Chou 氏、 Kent Wakeford 氏、 Michael Li 氏 Philip Hyun 氏、 Arnold Hur 氏	110	12	50	7	LoL, Overwatch, PlayerUnknown's Battlegrounds, Heroes of the Storm, Clash Royale
8	G2 Esports	Carlos Rodriguez Santiago 氏、 Jens Hilger 氏	105	8	53	11	LoL, CS:GO, Hearthstone, Fortnite, Rainbow Six Siege, Rocket League, Clash Royale
9	Immortals	Noah Whinston 氏	100	5	22	4	Overwatch, CS:GO, Clash Royale, Rainbow Six Siege
10	Envy Gaming	Mike Rufail 氏、 Ken Hersh 氏	95	5	69	7	Overwatch, Call of Duty, CS:GO, Fortnite, PlayerUnknown's Battlegrounds

出典: Forbes

### e. スポンサー企業

米マーケティング調査・データ分析企業 Nielsen 社が 2017 年 10 月に発表したアメリカ、英国、ドイツ、フランスの e スポーツファンに関するレポート(The Esports Playbook)では、これらの国における e スポーツファンの平均年齢は 26 歳で、男性ファンが大部分(71%)を占めることが明らかになっている<sup>45</sup>。こうしたミレニアル世代の男性ファン層を取り込むため、Razer 社や Intel 社、Coca-Cola 社、Mercedes-Benz 社など、e スポーツプロチームや選手(プロゲーマー)にスポンサーとして出資する大手企業も増加傾向にあるが、Nielsen 社の同調査によると締結された e スポーツ関連のスポンサー契約数は、2016 年はじめからおよそ 1 年間でも 600 件を超えるという。これらのスポンサー企業は、IT/コンピューター系企業が最も多く(契約数 360 件以上)、次いで小売系(同 100 件以上)、オンラインサービス系(同 60 件以上)、ノンアルコール飲料系(同 50 件以上)、オンラインメディア系(40 件以上)の企業となっている。

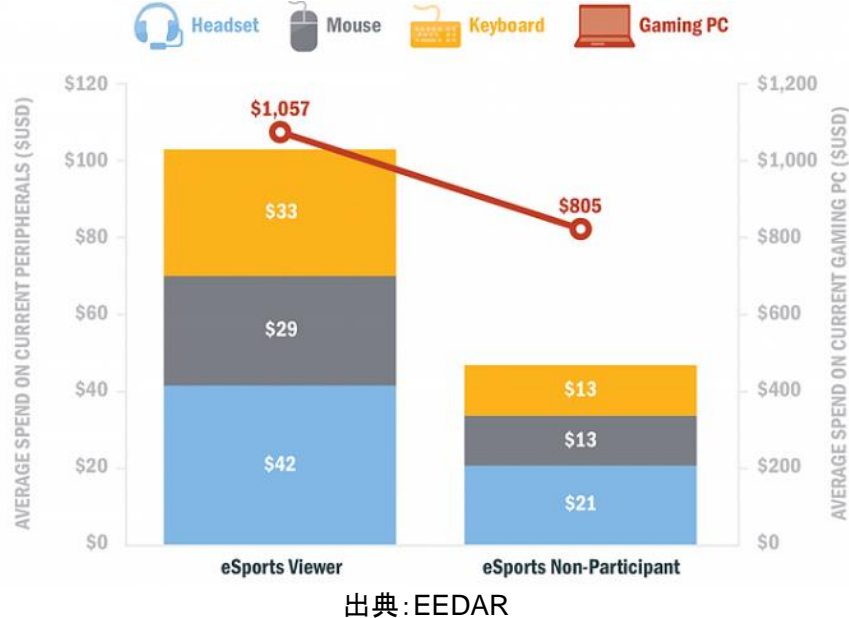
e スポーツのスポンサー形態は、e スポーツプロチーム又は選手個人のスポンサー契約のほか、ゲームプレイ動画配信プラットフォームのプロゲーマーチャンネルのチャンネルにおける広告スポンサー、e スポーツ大会のスポンサーなど様々であるが、北米の PC ゲーマーで e スポーツ視聴者は、e スポーツを視聴しないゲーマーと比較してゲーム周辺機器に 2 倍以上の金額を費やし、ゲーミング PC に費やす金額も 30% 高いとの調査結果も明らかになっており(図表 13 参照)<sup>46</sup>、ゲーミング PC・周辺機器メーカーにとって、プロゲーマーを通じた商品の宣伝は非常に有効な販売戦略の一つとなっている<sup>47</sup>。

<sup>45</sup> <http://www.nielsen.com/us/en/insights/reports/2017/the-esports-playbook-maximizing-investment-through-understanding-the-fans.html>

<sup>46</sup> <https://www.eedar.com/post/esports-players-are-an-advertising-goldmine>

<sup>47</sup> <https://esportsobserver.com/the-esports-eco-system/>

図表 13:e スポーツを視聴する北米の PC ゲーマーと e スポーツを視聴しない PC ゲーマーがゲーミング PC・周辺機器に費やす平均金額比較



## (2) アメリカにおける e スポーツを推進する主な動き

### a. 海外プロゲーマーに対するアスリートビザの発行

アメリカでは、米市民権・移民サービス局 (U.S. Citizenship and Immigration Services: USCIS) が 2013 年、LoL の公式大会に出場するプロゲーマーを一般的なスポーツと同様の「アスリート (athlete)」と認定し、カナダのプロ LoL ゲーマー Danny “Shiptur” Le 氏に初めて P-1 ビザを発行した<sup>48</sup>。P-1 ビザは、スポーツ競技等のイベントに参加するためにアメリカに滞在する必要がある国際的に認められたアーティストやアスリート個人及びそのチームを対象とする就労ビザの一種である<sup>49</sup>。

しかし、米プロ e スポーツチームに所属する海外のプロゲーマーが皆、2013 年以降、米野球又はバスケットボールに所属する海外選手のように、同ビザを取得できているわけではない。米移民規則には「アスリート」に関する明確な定義はなく、誰がアスリートで国際的な知名度を持つか、何をスポーツ競技とするかの決定は、概して USCIS の主観的な判断に任されている。USCIS では国益等を考慮し、ケース・バイ・ケースで申請された各ビザの審査を行っており、過去に P-1/O-1 ビザの発給を認められた e スポーツ選手が将来的に同ビザを取得できる保証はない。特に、LoL 以外の e スポーツタイトルが「正式なスポーツ」として認められず、ビザの発給を拒否された例は多く、今後一層 e スポーツ市場の拡大とその経済効果が高まる中で、こうした入国管理政策も見直されるようになることが期待されている<sup>50</sup>。

### b. プロゲーマー向け e スポーツ教育プログラムを提供する大学

アメリカには、ロバート・モリス大学 (Robert Morris University、イリノイ州) が 2014 年、全米初の大学 e スポーツチームを組織し、30 名の学生 (LoL タイトルで優れたスキルを有するゲーマー) を対象に学費及び寮

<sup>48</sup> <https://www.theverge.com/2013/8/11/4611180/league-legends-gamer-gets-visa-recognizing-him-as-pro-athlete>

<sup>49</sup> e スポーツ選手は、同様の就労ビザで、国内外で認められた「卓越した能力を有する」アーティスト及びスポーツ選手個人を対象とする O-1 ビザの申請を行うことも可能である。

<sup>50</sup> <https://www.forbes.com/sites/allabouttherupees/2017/05/18/immigration-in-esports-do-gamers-count-as-athletes/#315a1894468e>

費の 50%を奨学金として提供することを発表<sup>51</sup>して以降、プロゲーマー向け奨学金制度を通じて専門の e スポーツ教育プログラムを提供する大学が次々と出現し、こうした大学は現在 100 校以上に上っている<sup>52</sup>。各大学の提供する奨学金は返済不要のメリット型奨学金であるが、マイアミ大学(Miami University、オハイオ州)のように 20 名の学生から構成される大学 e スポーツチームを対象に計 4,000ドルの奨学金資金を設けている大学<sup>53</sup>や、ニューヨーク大学(New York University、ニューヨーク州)のように学費全額を免除する e スポーツ関連奨学金を設けている大学<sup>54</sup>など、その金額や形式は様々である。

e スポーツ奨学金を提供している大学では、例えば、サウスウエスト・バプテスト大学(Southwest Baptist University、ミズーリ州)やコロンビア・カレッジ(Columbia College、ミズーリ州)は、キャンパス内で複数の e スポーツイベントを主催し、地域コミュニティにおける e スポーツ活動の推進と高校におけるアウトリーチ活動に注力することで、高度なスキルを有する高校生ゲーマーの獲得を積極的に行っている。カリフォルニア大学アーバイン校(University of California, Irvine:UCI)は、2016 年秋学期より<sup>55</sup>米公立大学として初の e スポーツ奨学金制度を開始し、Riot Games 社の後援を受けて、LoL を含む著名な e スポーツタイトルを快適にプレイできる高性能ゲーム PC 80 台を備えた総面積 3,500 平方フィート(約 325 平方メートル)の専用 e スポーツ施設(UCI esports Arena<sup>56</sup>)を新設するなどしている<sup>57</sup>。また、伝統ある米女子大のステファーズ・カレッジ(Stephens College、ミズーリ州)は 2017 年、女子大学では全米初となる大学 e スポーツチームと奨学金制度を開始し、業界では少数派の女性プロ e スポーツ選手の輩出を目指している<sup>58</sup>。

図表 14: UCI に新設された e スポーツ専用施設の様子



※同施設は UCI e スポーツ教育プログラムの学生がイベントや研究プロジェクト等で使用していない場合は、一般に有料で開放されている。

出典: Mashable

<sup>51</sup> <https://www.rmueagles.com/article/907>

<sup>52</sup> <https://nacesports.org/school-directory/>

<sup>53</sup> <https://thefirstnewspaper.com/technology/video-games/colleges-now-offering-esports-scholarships/4356/>

<sup>54</sup> <https://gamecenter.nyu.edu/evo/>

<sup>55</sup> <https://medium.com/tnlmedia/2017-q2-collegiate-esports-report-40-schools-4m-in-scholarships-6c1e017c49e0>

<sup>56</sup> <https://esports.uci.edu/arena/>

<sup>57</sup> <https://news.uci.edu/2016/03/30/uci-to-launch-first-of-its-kind-official-e-sports-initiative-in-the-fall/>

<https://mashable.com/2016/09/14/uc-irvine-esports-arena-opening/?europa=true>

<sup>58</sup> [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/19195390/all-women-school-stephens-college-adds-scholarship-esports-program](https://www.espn.com/esports/story/_/id/19195390/all-women-school-stephens-college-adds-scholarship-esports-program)



### c. e スポーツ専用スタジアムの建設

アメリカ国内では、e スポーツ産業の成長に伴い、複数の不動産デベロッパーが古いテレビスタジオや小売スペースを改装するなどし、e スポーツ専用スタジアムとして再利用することを模索するようになってきている<sup>59</sup>。2015年後半から2018年半ばまでに、アメリカ国内では大規模なe スポーツ専用スタジアムが6施設開設されている<sup>60</sup>が、2018年11月にテキサス州アーリントン市のエンターテインメント地区にオープンした「Esports Stadium Arlington」は、総面積10万平方フィート(約9,290平方メートル)に上る全米最大のe スポーツ専用スタジアムであるほか、アーリントン市が総工費1,000万ドルといわれる費用を全額負担しており、地方自治体がe スポーツ施設の建設を独自に行った初の例として注目を集めている<sup>61</sup>。コンベンションセンターを大幅改装した同e スポーツスタジアムは、最大2,500人の観客を動員できるe スポーツ競技スペースのほか、選手がコーチと試合前のシミュレーションを行えるスペース、Twitch やテレビなどに試合の様子を生中継する最先端の放送スタジオ／メディアルーム、最新のゲームを様々なPC・ゲーム機でプレイできる一般ゲーマー向けスペースなどを擁する<sup>62</sup>。アーリントン市長のJeff Williams氏は、同e スポーツスタジアムは、「市の観光産業の拡大やミレニアル人材を内外から同地に惹きつける上で重要な役割を果たす」との考えを示している。

図表 15:テキサス州アーリントン市にある全米最大の e スポーツ専用スタジアム「Esports Stadium Arlington」の施設内の様子



出典: Thornton Tomasetti

2015年後半から、中国、ドイツ、米カリフォルニア州で複数のe スポーツ専用施設の建設を手がける米Allied Esports International社のCEO、Jud Hannigan氏によると、e スポーツスタジアムは、選手が直接対面し、同じゲーム機器とプレイ環境を提供することで、業界におけるゲームの試合に正当性をもたらすことに役立っているほか、多数のファンが一堂に会するコミュニティ活性化の場としても重視されるようになっており、「オンライン上で数百万人が視聴するe スポーツ大会であるが、ファン同士が物理的に集まれる機会は何物にも代えがたいものとなっている」と述べている<sup>63</sup>。

<sup>59</sup> <https://www.us.jll.com/en/trends-and-insights/cities/how-the-growth-of-esports-is-driving-stadium-development>

<sup>60</sup> Blizzard Entertainment社がカリフォルニア州バーバンク市にe スポーツタイトル「Overwatch」の公式リーグ(Overwatch League)の大会拠点となる7万4,000平方フィート(約6,870平方メートル)のe スポーツ専用スタジアム「Blizzard Arena」はこの一例である。

<sup>61</sup> <https://esportsobserver.com/four-ways-politics-esports/>

<sup>62</sup> [https://www.thorntontomasetti.com/esports\\_stadium\\_arlington\\_debut/](https://www.thorntontomasetti.com/esports_stadium_arlington_debut/)

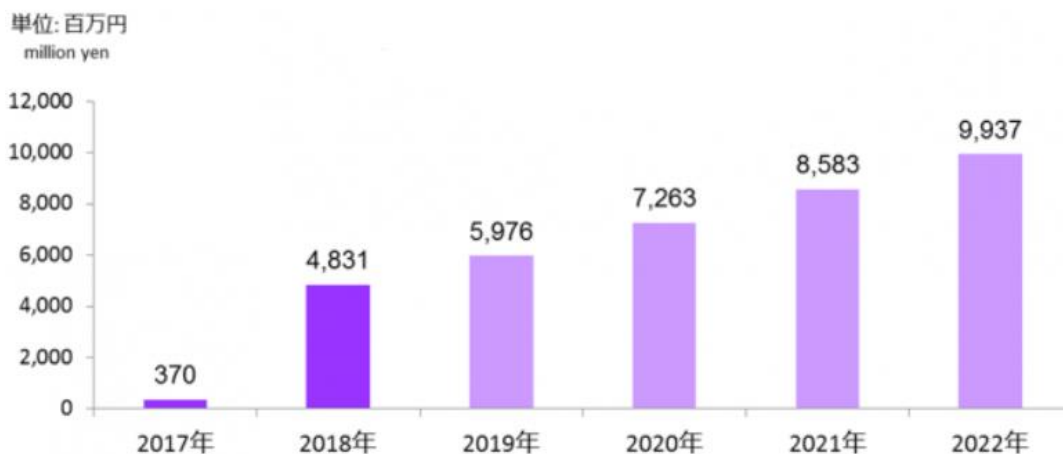
<sup>63</sup> <https://www.wsj.com/articles/professional-videogamers-get-their-own-stadiums-1529512135>

## 4 今後の展望と日本への示唆

北米・西欧地域、中国、韓国を中心に急成長を遂げているeスポーツ市場であるが、モバイルゲームをeスポーツとしてユーザー同士がオンライン上で競い合えるようにするプラットフォームを提供する米スタートアップ Skillz 社<sup>64</sup>の CEO、Andrew Paradise 氏は、2019年に注目を集める新eスポーツタイトルとして、Activision Blizzard 社が昨年公式リーグを立ち上げた「Overwatch」や、NBAにより昨年開幕したeSportsリーグ<sup>65</sup>に用いられる人気バスケットボールビデオゲームの「NBA2K」、大人気シリーズタイトル「Call of Duty: Black Ops 4」を挙げている。同氏によると、業界では、シューティング、マルチプレイヤー対戦、モバイルゲームの人気の高まっており、特にモバイルゲームは、2019年時点でモバイルゲーマー数は23億人に上ると推定される中、中国を含む複数の国で今後eスポーツのメインストリームとなると見込んでいる。一方、eスポーツ市場成長の裏では、高額な賞金やeスポーツ選手の名声の高まりと共に、不正行為(チート)や八百長が問題となっており、人気バトルロワイヤル系タイトル「PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)」では、2018年1月だけでチートツールを用いたユーザー100万人以上のアカウントが凍結された例<sup>66</sup>などを踏まえ、次なるeスポーツヒットタイトルを目指すゲーム開発企業は、アンチチート対策にも十分に配慮する必要があるとの考えを示している<sup>67</sup>。

株式会社 Gz ブレインによると、日本国内のeスポーツ市場は2018年に前年比13倍となる48.3億円に達し、2022年までにおよそ100億円市場となる(2019~2022年までの年間平均成長率は19.1%)ことが予測されている(図表16参照)。この成長の背景には、2018年2月の「一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)」発足やeスポーツプロライセンスの発行開始を受けて、国内におけるeスポーツ関連報道の増加や、各テレビ局によるeスポーツ関連番組の放送のほか、大手新聞社主催の学生向けeスポーツ選手権、ゲーム会社主催のリーグ大会も開始され、eスポーツファンも拡大傾向にある<sup>68</sup>ことなどが影響しているとみられる<sup>69</sup>。

図表 16: 日本のeスポーツ市場規模推移(予測)



※2018年以降の数値は2018年11月時点での予測。

<sup>64</sup> <https://www.skillz.com/>

<sup>65</sup> <https://www.cbssports.com/nba/news/nba-2k-league-holds-inaugural-draft-and-you-wont-believe-how-much-the-players-make/>

<sup>66</sup> <https://dotesports.com/pubg/news/pubg-battleeye-bans-1-million-january-2018-20806>

<sup>67</sup> <https://www.forbes.com/sites/forbesanfranciscocouncil/2019/03/11/five-esports-predictions-what-does-the-year-hold-for-companies-and-developers/#4bed80c7395b>

<sup>68</sup> 株式会社 Gz ブレインは、2018年時点で日本eスポーツファン数(試合観戦・動画視聴経験者)は前年比66%増の383万人と予測している。

<sup>69</sup> <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000005308.000007006.html>

出典:PR TIMES

しかし、KPMG Consulting 社の先進テクノロジー部門シニアマネージャーを務める Hyun Baro 氏は、e スポーツのオンライン動画配信は現在の若者に特にリーチし易い媒体であるが、北米地域や中国、韓国などの世界の e スポーツ先進地域(国)と比べると、日本では e スポーツ関連のイベント数が絶対的に少ないため、e スポーツ市場規模は小さく、オンライン配信の視聴者数も少ないと指摘する。同氏は、コンシューマゲームが主流の日本では、競技性を伴うゲーム需要が比較的少なかったことや、法規制などにより大会の賞金額が低いこと、大手スポンサーの不在といった点が e スポーツの普及・発展を妨げている諸要因として挙げる一方、「e スポーツは成長性が高い反面、急速に発展した歴史の浅い産業であるため未知の課題も多く、きちんとガバナンスやコンプライアンスを確立していけば日本は全然遅くない」との見方を示している<sup>70</sup>。

※ 本レポートは、その内容に関する有用性、正確性、知的財産権の不侵害等の一切について、執筆者及び執筆者が所属する組織が如何なる保証をするものでもありません。また、本レポートの読者が、本レポート内の情報の利用によって損害を被った場合も、執筆者及び執筆者が所属する組織が如何なる責任を負うものでもありません。

<sup>70</sup> <https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20190402070/>