

徳島県内におけるeスポーツの可能性と課題

研究員 井上郷平

要 旨

1. 昨今eスポーツが国内外で盛り上がりを見せている。我が国は海外に比べればその市場は発展途上の段階であるものの、市場規模、ファン数(試合観戦、動画視聴経験者数)とも年々増加しており、とくに2018年は市場規模が急速に拡大したことなどから、「eスポーツ元年」と呼ばれている。
2. 本稿では、徳島県においてeスポーツ活用に至った経緯やその効果、また今後の課題などについて、国内の先進事例や県内の関係者へのヒアリングを踏まえつつ考察している。
3. 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、「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」(日本eスポーツ連合HP)のことをいう。全国組織として2018年2月に「日本eスポーツ連合(JeSU)」が設立され、健全なeスポーツの発展に向けた活動が進められている。
4. 我が国のeスポーツ市場をけん引しているのは、大会、プロチームへのスポンサー料や広告費などといった、民間企業からの協賛である。多くの企業は、今後も続く市場の成長や若年層との接点の構築などに魅力を感じている。一方で「ゲーム障害」などへの懸念の声も聞かれる。
5. 国内の先進事例をみると、福岡eスポーツ協会(2018年9月設立)は、昨今地域のつながりが希薄化する中で、住民同士が楽しめ、「共有」できるものとしてeスポーツを活用するなどの取り組みを通じて、eスポーツの社会的意義を示し、社会的地位を高めようとしている。
6. また、富山県eスポーツ連合(2016年9月設立)は、地方自治体や企業、マスメディアなどとの協力の下、eスポーツとともに地元を盛り上げる取り組みを積み重ねたことで、同連合などが主催する「Toyama Gamers Day」の2019年大会では約3,000人の参加者を集めた。
7. 徳島県では、県が中心となって、2009年から行われている「マチ★アソビ」に続くコンテンツとしてeスポーツを導入し、「マチ★アソビ」内でイベントを開催した。その後、徳島県や徳島青年会議所、阿波銀行、大学等の教育機関、社会福祉施設などが連携し、2019年1月に「徳島eスポーツ協会」を設立し、商店街でのイベントやオンライン大会を実施した。
8. 大学等の教育機関や社会福祉施設などの関係者からは、eスポーツの活用により、①勉強や既存のスポーツとは異なる「新たな活躍の場」としての効果、②身体的、精神的な障がいの有無、性別、年齢の違いを乗り越えるコミュニケーションツールとしての効果、③プログラミング教育への波及効果などがみられる一方、ゲームユーザーの減少やゲーム障害への対策、地元企業の支援が広がっていないなどの課題があるという話が聞かれた。
9. 今後eスポーツを地域の中で根付かせるには、コロナ禍に伴い全国で増加しているオンライン大会をいかに「地域のあらゆる人が楽しめるもの」にするか、地元企業の支援を広げていくことができれば重要であり、徳島eスポーツ協会を中心に、関係団体がこれまで以上に連携することが求められる。

はじめに

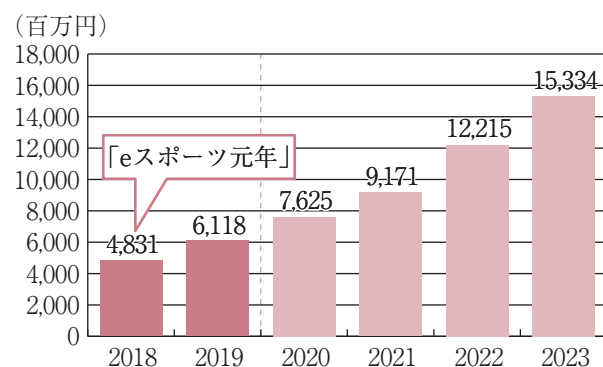
昨今eスポーツが国内外で盛り上がりを見せている。海外では中国や韓国などのアジア諸国のほか、アメリカやヨーロッパにも広がりを見せており、その市場規模は1,000億円以上ともいわれている。

我が国は、海外に比べればその市場規模は発展途上の段階であるものの、年々増加の一途をたどっている。例えば、株式会社Gzブレインの調査(2018年12月公表)によると、2017年時点ではeスポーツ市場規模は3.7億円だったが、2018年から大手企業の参入が相次いだことで、2018年には約48億円と急拡大している。さらに株式会社KADOKAWA Game Linkage(2019年10月にGzブレインが商号変更)の調査(2020年2月公表)では、2019年は約61億円とさらに伸張している。2020年以降も成長が見込まれており、2023年には約153億円になると予測されている(図表1)。

またeスポーツファン(試合観戦、動画視聴経験者数)の数も増加しており、2018年の3,826千人から2019年には4,829千人と前年比26.2%の増加となっている。その後も増加が見込まれており、2023年には2019年の約2.5倍にあたる12,148千人になるとの予測が出されている(図表2)。

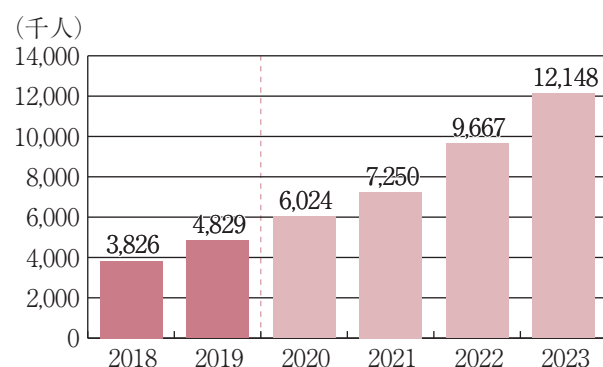
2018年は市場規模が前年から急速に拡大したことから、「eスポーツ元年」と呼ばれている。その要因の一つとして、オリンピックや国体などの知名度の高い大会で競技として採用、もしくは採用が一時検討されたというニュースが2018年に集中し、注目を集めたことが考えられる。国体では2019年9～10月に開催された「第74回国民体育大会(茨城国体)」の文化プログラムとして「全国都道府県対抗eスポーツ選手権2019 IBARAKI」が開催されたが、開催が決定した2018年5月以降、マスメディアに大きく取り上げられた。また、2024年夏季オリンピックパリ大会の競技として一時採用が検討されたこ

図表1 日本国内におけるeスポーツ市場規模の推移と予測



注：2020年以降の数値は、2020年2月13日現在での予測。
資料：KADOKAWA Game Linkage「2019年日本eスポーツ市場規模は60億円を突破」

図表2 日本国内のeスポーツファン(試合観戦・動画視聴経験者)の推移と予測



注：2020年以降の数値は、2020年2月13日現在での予測。
資料：KADOKAWA Game Linkage「2019年日本eスポーツ市場規模は60億円を突破」

とで、マスメディアの報道が相次いだ。結局採用は見送られたものの、注目度を高めるきっかけになったといえる。

もちろん昨今のeスポーツの活況を支えているのは、eスポーツプレイヤーの国内外での活躍である。徳島県関連では、徳島大学生で、サッカーゲーム『eFootball ウイニングイレブン』のプロeスポーツプレイヤーである、あると選手が2020年8月に開催された公式世界大会「eFootball.Open」で優勝するなど、若い日本人選手が世界大会で好成績を残すケースが増えてきている。

こうした中、各地方でeスポーツを活用した地域活性化に取り組む事例が出てきており、徳島県でも活発な動きがみられる。本稿では、徳島県においてeスポーツ活用に至った経緯や活用によりもたらされる効果、今後の課題につい



写真1 あると選手の表敬訪問の様子（左から、原田吾朗・徳島 e スポーツ協会会長、飯泉嘉門・徳島県知事、あると選手、林弘祥・徳島 e スポーツ協会副会長）
提供：徳島県

て、国内の先進事例や県内の関係者へのヒアリングを踏まえつつ考察する。

1. なぜ e スポーツが注目されているのか

（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、「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」（日本 e スポーツ連合 HP）のことをいう。

一言で「e スポーツ」といっても、さまざまなゲームが種目としてあり、そのゲームによって必要とされる技能は全く異なる。主なものとして、海外で人気を博している、武器を使って敵を倒すシューティングゲーム (FPS [ファーストパーソン・シューティングゲーム]、TPS [サードパーソン・シューティングゲーム]等) や戦略性が要求される対戦ゲーム (RTS [リアルタイムストラテジー]、MOBA [マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ])、日本で主流となっている格闘ゲームや、野球、サッカー等のリアルにあるスポーツを題材にしたスポーツゲーム、パズルゲームなどがあり、既存のスポーツであれば陸上競技や体操競技で種目が

異なるのと同様に、それぞれ全く違う競技としてみる必要がある。

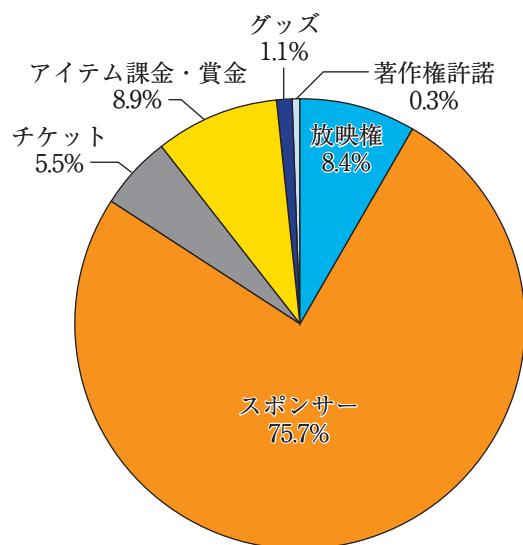
健全な e スポーツの振興を通して国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指して設立されたのが、一般社団法人日本 e スポーツ連合 (JeSU) である。JeSU は 2018 年 2 月に既存の 3 つの団体が統合するかたちで設立され、2020 年 8 月末現在で全国 25 都道府県に支部を設置したほか、日本初の e ス

ポーツのプロライセンス「JeSU 公認ライセンス」の発行を開始し、そのうち個人に与えられる「ジャパン・e スポーツ・プロライセンス」の取得者は、2020 年 8 月末現在で 212 名となるなど、健全な e スポーツの発展に向けた活動を進めている。

（2）e スポーツが注目される理由

先でみたように、e スポーツ市場は急成長を遂げているが、その成長をけん引しているのが、大会、プロチームへのスポンサー料や広告費などといった「スポンサー」である。図表 3 をみる

図表 3 2019 年における日本 e スポーツ市場規模 項目別割合



資料：KADOKAWA Game Linkage 「2019 年日本 e スポーツ市場規模は 60 億円を突破」

と、市場全体の3／4を占めており、多くの企業の協賛を受けていることがみてとれる。では、各企業はeスポーツのこういった要素に魅力を感じているのだろうか。

2019年9月に経済産業省とJeSUは、関係者、団体で構成された「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」を発足させ、2020年3月に報告書を公表した。その中で、我が国のeスポーツの市場は、2025年には大会、チーム運営等による収入で構成される直接的な市場で約600～700億円になると試算され、さまざまな波及効果を含めると最大3,250億円まで広がる可能性があるとして試算されており(図表4、5)、各企業もこうした可能性に注目していると考えられる。

これに加え、eスポーツが若年層を引きつける点も企業にとって魅力的である。eスポーツイベントの参加者やインターネット配信の視聴者には10代、20代の若年層が多いとされてお

り(参考：サッカー [Jリーグ、2019年]の観戦者の平均年齢は42.8歳)、昨今若年層を中心に「テレビ離れ」が進んでいるといわれる中で、自社製品を宣伝できる場として、eスポーツに目をつけたことがうかがえる。

(3) eスポーツに対する懸念

一方でeスポーツに対する懐疑的な声も聞かれる。例えば、そもそもeスポーツを「スポーツ」といえるのかという疑問である。スポーツ基本法ではスポーツについて、「心身の健全な発達、健康及び体力の保持増進、精神的な充足感の獲得、自立心その他の精神の涵養等のために個人又は集団で行われる運動競技その他の身体活動」と定義されており、eスポーツはこの定義に当てはまらないのではという見方がある。これに対し、「スポーツ」のもともとの語源がラテン語の「deportare (気分を変える、遊ぶ、喜ばせる)」であり、身体行動が要素に含まれないことを考えると、スポーツの対象を広げていいのではないかという見方もある。

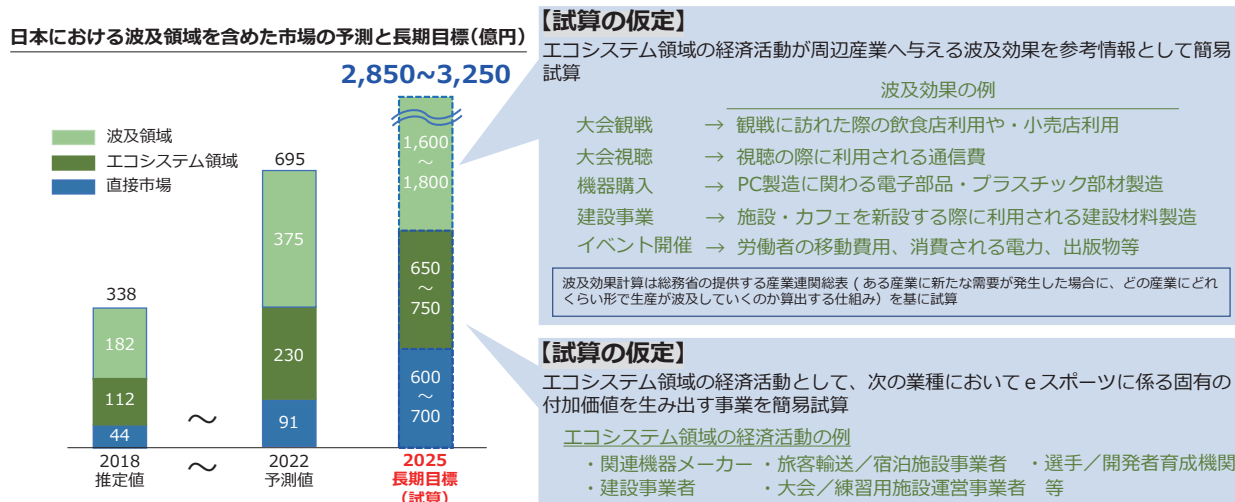
また、「ゲーム障害」への懸念がある。世界保健機関(WHO)は、ゲームのやりすぎで日常生活が困難になる「ゲーム障害」を「国際疾病分類(ICD)」の最新版に追加し、2019年5月に国際疾病として正式に認定した。国内でも、2020年3

図表4 eスポーツ市場における主な構成要素

直接市場	大会、チーム運営等による収入(例：スポンサー・広告、放送・配信権、グッズ・チケット、著作権許諾など)
エコシステム領域	イベント興行を中心としたビジネス(例：観戦、視聴、機器購入、建設事業、イベント開催など)
波及領域	イベントの集客力などを活用したビジネス(例：飲食サービス、小売、情報通信、建築材料、電力・ガス・熱供給、電子部品など)

資料：一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU) 報告書「日本のeスポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」より、筆者作成

図表5 日本国内におけるエコシステム領域、波及領域を含めた市場規模と長期目標



資料：一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU) 報告書「日本のeスポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」

月に香川県議会が「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」(ゲーム規制条例)を制定(同年4月1日施行)し、ゲームの利用時間の目安を「平日60分、休日90分」までとするなど、ゲームを規制する動きもみられており、こうした懸念をどう払しょくするかが、eスポーツ推進において考えなければならない課題の一つとなっている。

2. 国内の先進事例

ここからは、国内の先進事例の関係者へのヒアリングから、関係者がeスポーツを導入した経緯や活用によりもたらされる効果、今後の課題などを明示する。

(1) 福岡eスポーツ協会の取り組み

福岡eスポーツ協会(会長・中島賢一氏)は、「ゲームを愛する人たちが、笑顔で生き生きと活動できる環境を作り、eスポーツがスポーツとして認知されるよう普及・啓発」すること、「eスポーツを通じて、様々な立場の人の交流や心身の健全な発達を促し、スポーツ文化の発展に寄与」すること(同協会HP)を目的に、2018年9月に立ち上がった。

福岡県ではもともと多くのゲーム関連会社があり、2006年にはゲーム関連会社と九州大学、福岡市が連携して「福岡ゲーム都市宣言」を発出し、「福岡ゲーム産業振興機構」を設立するなど、eスポーツ推進に向けた下地があった。

また、40人以上のプロeスポーツプレイヤーが所属する「DetonatioN Gaming」(2012年7月結成、2015年1月よりプロチーム化)等のプロチームができ、世界大会でも好成績を残しているほか、2019年2月には格闘ゲーム複数タイトルの世界大会である「EVO Japan」の2019年大会が福岡市で開催されるなど、eスポーツをめぐる動きが活発化している。現在は福岡eスポーツ協会を中心に、「九州リーグ」の創設に向けて、各県の関連団体が連携して動いている。

福岡eスポーツ協会では、地元のゲームコ

ミュニティ(ゲームタイトルごとにある、そのゲームが好きなゲーマーの集合体)や行政機関、大学、専門学校等の教育機関、民間企業、マスメディアなどが連携したかたちでeスポーツを発展させることを目指しており、2020年8月末現在で150以上の個人・団体が会員となっている。そして具体的な活動として、ゲームコミュニティや、ビジネスとして取り組みたいと考えている民間企業との連携による大会開催、子どもたちおよびその保護者と一緒にゲームをするイベントの開催、高齢者とゲームをするイベントの開催、ゲーム依存症に悩んでいる子どもの保護者との対話などがあり、そうした取り組みを通じてeスポーツの社会的意義をアピールすることで、社会的地位を高め、さまざまな人が笑顔でゲームを楽しめる環境を作ろうとしている。

こうした取り組みの背景にあるのは、昨今地域のつながりが希薄化している中で、楽しくゲームをすることによって副次的に安心・安全なまちづくりにつながるという考えである。地域のつながりが希薄化しているのは、住民同士が共有できるものを作れていないことが一因とみており、世代や性別、障がいの有無などに関係なく交流ができるeスポーツであれば、住民同士で「共有」できるものになり得ると考えている。また、みんなで楽しめることであれば困難なことでも乗り越えられる可能性を秘めており、実際に学校生活に不安があり、不登校になった子どもがeスポーツ大会に参加することで他人と交流できるようになったケースや、平均80歳以上のプロチームが結成されたケースなどもあることから、eスポーツの可能性が徐々に証明されつつある。

また中島氏は、行政機関や民間企業なども福利厚生としてeスポーツを活用することで、社員間のコミュニケーションツールとしてだけでなく、業界内、ひいては他業種との相互交流のツールとしての役割が期待できるとみている。地道にこうした取り組みを積み重ねることが、e

スポーツがさらに市民権を獲得し、「文化」として定着することにつながると考えている。

一方で定着に向けた課題もある。第一に、我が国で作られているゲームタイトルが基本的に「eスポーツ」に適したものになっていないということである。我が国では家庭用ゲームが主に作られ、発展していった反面、そうしたゲームは、コンピューターでプレイすることを数年前まで想定されておらず、海外と文化が異なることがeスポーツ定着における障害の一つとなっていると考えられる。

また、新型コロナウイルス感染拡大がeスポーツにも影を落としており、オンラインによる大会、イベント開催が全国各地で模索されているが、中島氏はオフライン大会の「劣化版」にならないようにすることが重要だと考えている。中島氏はeスポーツ大会の魅力のひとつとして、観客の歓声や実況、魅力的な演出によって生み出される高揚感、臨場感を挙げており、この要素の有無が、ただ「ゲームをしている」との違いであるといっても過言ではない。この高揚感、臨場感をいかにオンラインで表現するか、具体的にはさまざまな角度からのカメラワークや細かい情報を提供する実況、解説などがあるプロ野球のテレビ中継のような、会場にいなくても視聴者が楽しめるコンテンツにできるかどうかは鍵になるとみている。

いかなるかたちであれ、eスポーツを地域の「文化」として定着させることこそが、その後の地域経済への波及を考えるうえでも不可欠だと、中島氏は強調している。

(2) 富山県eスポーツ連合の取り組み

富山県eスポーツ連合(会長・堺谷陽一氏)は、若年層が興味をひくコンテンツとしてeスポーツを普及させることを目的に、2016年1月に地元のゲームコミュニティの協力の下、自身が経営していた店舗でスマートフォン向けゲームの大会を開催したことを起点に設立された団体である。

堺谷氏は2015年に故郷である富山県に戻ったあと、竹林を整備し竹炭を作る活動をボランティアとして手伝っていたが、その活動に携わる人の8割以上が60歳以上で、地域に若年層がほとんどいないことに気が付いた。そこで、自身がゲーマーだったこともあり、若年層向けのコンテンツとしてeスポーツに着目した。最初は数人程度の参加者だったが、コミュニティの仲間と情報交換を重ねることで、初心者でも入りやすいイベントになるよう改善し、半年後には50人ほどが集まるようになり、自身の店舗以外の場所でも開催するようになった。

そうした中で、JeSUの前身団体の一つである一般社団法人日本eスポーツ協会が地方支部を作るという話を知り、2016年9月に富山支部として前身の「富山県eスポーツ協会」を設立した。その後、日本eスポーツ協会がJeSUに統合されたのを受け、現在の富山県eスポーツ連合となった。

2016年12月にスマートフォン向けゲーム以外のゲームタイトルを増やし、各タイトルのコミュニティの協力を得るかたちで開催されたのが「Toyama Gamers Day (TGD)」である。第1回大会は100人ほどが参加したが、その中に県外出身のプレイヤーもいたことから、富山県産の食材を使った料理でもてなした。そうした取り組みが実は富山県の魅力をアピールしており、ひいては地域活性化につながっているということに気が付き、以後はeスポーツともに、地元を盛り上げるためのさまざまな取り組みを行った。

例えば、第2回大会では地元の酒造会社の酒蔵を会場とし、日本酒の試飲を行ったほか、第3回大会では富山県の伝統産業である高岡銅器の職人が作ったメダルを優勝者へ贈呈、第4回大会では廃校舎を会場にし、地元商店街の協力により地元産の飲食物の販売を実施した。そうした取り組みの積み重ねにより徐々に参加者は増え、直近の第8回大会(2019年9月開催)には約3,000人の参加者が集まった。



写真2、3 「Toyama Gamers Day 2019」の様子
提供：富山県eスポーツ連合

大会の規模が大きくなるにつれ、行政機関や地元メディア、民間企業などから注目されるようになり、直近の第8回大会では富山県、高岡市、魚津市等の行政機関や地元テレビ局、新聞社のほか、26の企業が大会運営に協力している。しかし、これらの団体、企業は富山県eスポーツ連合が自ら声をかけたわけではなく、同連合には現在も会員は存在しない。堺谷氏によると、各団体、企業はeスポーツの発展にいかに関与し、その貢献が自身にどのような影響があるのかを考えたうえで、自ら協力を申し出ているとのことである。それに対し、同連合は投資をしてもすぐに結果はでないと説明したうえで、一緒にeスポーツの普及、具体的には「プレイヤー・ファースト」で、プレイヤーが楽しめる環境を作るという思いを共有できる団体、企業と協力している。

2018年4月に、eスポーツ関連のイベント運営や地元のプロeスポーツチーム「TSURUGI TOYAMA」の運営、インターネット配信サービ

スなどを事業とする株式会社 ZORGE を設立した。富山県eスポーツ連合ではeスポーツの普及に向け、採算度外視で活動してきたが、ZORGE はeスポーツの「産業」としての可能性を見出し、発展させる仕組みの構築を目的としており、具体的には地元大学の優秀な人材を採用するなど、地域に根差した「産業」づくりに努めている。

堺谷氏は富山県高岡市を中心に活動しており、高岡市や地元企業も一連の活動に協力的であるが、その背景にあるのは、現状に対する危機感である。高岡市は人口約17万人で、県内第2位の都市であるが、全国の地方都市と同様、人口減少や産業の衰退が進んでおり、県庁所在地の富山市との差が広がるばかりとなっている。特に中心市街地の衰退に対し住民は大きな危機感を抱いていると同時に、町の活性化の起爆剤としてeスポーツに期待しており、官民が協力してeスポーツ推進に取り組んでいる。具体的には、2020年4月に高岡市の商業施設である「御旅屋セリオ」の6階にeスポーツ専用施設「Takaoka ePark」が開設された。新型コロナウイルス感染拡大の影響で本格的には稼働していないが、同年7月から11にかけてオンライン大会「Takaoka Esports Cup PRESEASON」の会場となっている。

こうした町の期待に応えないといけないというプレッシャーはあるものの、一方でこれまではゲームコミュニティ中心の「ぼくらのeスポーツ」という意識が強かったが、町、住民の



写真4 Takaoka ePark
提供：富山県eスポーツ連合

期待を感じることで「みんなのeスポーツ」という意識に変化していった。今後はeスポーツが県内で当たり前となるよう、しっかりとした基盤を作っていきたいと堺谷氏は考えている。

3. 徳島県内のeスポーツの取り組みと課題

2章では国内の先進事例として、福岡県と富山県の取り組みについて紹介した。本章では、徳島県でeスポーツが取り組まれるようになった経緯や実際の取り組み、そして課題について整理したい。

(1) 徳島県でeスポーツが行われた経緯

徳島県でeスポーツが取り組まれる素地となったのは、2010年に完了したCATV網の全県整備である。全国有数のCATV網の有効活用により、これまで徳島県はサテライトオフィス誘致や「消費者庁新未来創造オフィス」(2020年7月30日に消費者政策の研究や国際業務を担う「新未来創造戦略本部」へ移行)の設置といった施策を実施してきたが、当時オンライン配信などICTを活用するコンテンツとしてアニメに着目しスタートしたのが「マチ★アソビ」であった。

「マチ★アソビ」とは、“徳島をアソビ尽くす”ことを目的とした複合エンターテインメントイベントであり、眉山山頂や新町川沿いの「しんまちボードウォーク」など、徳島駅周辺で各エンターテインメント関連会社や人気声優が集まり、さまざまなイベントや展示会が行われている。「マチ★アソビ」は2009年から行われているが、その中でアニメとの親和性が高いゲームのイベントが盛り込まれるなど、ゲーム、eスポーツが抵抗なく受け入れられやすい環境が醸成されていた。

こうした中、2018年に10年を迎えるにあたり、県は新たなコンテンツとしてeスポーツを導入することを決定し、同年5月に開催された「マチ★アソビ Vol.20」にて、徳島県出身のプロeスポー

ツプレイヤーであるたぬかな選手と飯泉嘉門知事が対戦するデモンストレーションを開催した。同年10月の「マチ★アソビ Vol.21」には、飯泉知事、JeSUの浜村弘一副会長、たぬかな選手の3者によるトークショーおよび徳島と東京のゲーマーによる対戦会を開催した。

こうした取り組みに呼応したのが徳島青年会議所であった。徳島青年会議所も以前からeスポーツに対し興味を持っていたが、県外のeスポーツの動向を見聞きする中で、徳島県が他県に比べても先進的であることに気づき、この際徳島県が誇る一大コンテンツにしようと、県に協力して取り組むこととした。

さらに2019年1月には、全県的な取り組み拡大を目的に、徳島県や大学等の教育機関、経済団体、マスメディア、阿波銀行などが集まり、「徳島県『eスポーツ』推進タスクフォース」を設立した。その後、このタスクフォースを発展させるかたちで推進を担う組織を発足させようという機運が高まった。

その理由は、依然としてeスポーツをただの「遊び」ととらえる人が少なくない中で、eスポーツが社会的に認められるには、あらゆる団体が連携してeスポーツ推進に取り組む必要があり、中心的役割を担う組織の構築が必要だと感じたためである。また、全国組織としてJeSUがあり、各地でゲームタイトルごとにゲームコミュニティが存在するが、その間の組織がなく、野球やサッカーなどのような「ピラミッド」型の運営組織が構築できていないことがeスポーツにおける大きな課題となっている。県内においても、今後eスポーツを推進するうえで、健全な大会運営やプレイヤーの育成などをつかさどる組織の必要性が高まったのである。こうした中で、2019年3月に徳島eスポーツ協会(会長・原田吾朗氏)が発足し、同年12月からはJeSUの認定団体として活動することとなった。

2019年4月に茨城国体予選を四国大学にてオフラインで開催し、好評を博した。また、同年5月には同予選の決勝大会を「徳島県知事杯」と銘



写真5 東新町商店街でのeスポーツイベント（2019年10月実施）の様子
提供：徳島県



写真6 「eスポーツステージとくしま オンラインWeek」の会場の様子（2020年8月13日、筆者撮影）

打ち開催し、全国初の取り組みとして話題となった。そのほか、同年7月に徳島県や徳島eスポーツ協会、徳島青年会議所が中心となって、東新町商店街で「とくしまeスポーツフェスティバル～闘電街～」を開催し、1日で約5,000人が来場するなど、徐々にeスポーツの県民への浸透が進んでいった。

2020年に入ると、新型コロナウイルスが世界中で猛威を振るい、国内でも感染拡大が深刻化する中で、オフラインでの大会、イベント開催が困難となった。その中で、阿波踊りが中止となったお盆期間（8月12～16日）に「eスポーツステージとくしま オンラインWeek」（徳島県主催）が、阿波銀行や四国大学などが協力するかたちで開催された。この大会では、『ぶよぶよeスポーツ』、『eFootball ウイニングイレブン 2020』、『モ

ンスターストライクスタジアム』、『グランツーリスモSPORT』、『鉄拳7』の5タイトルのトーナメント戦を動画サイト「YouTube」で配信するなど、eスポーツにおける新しい大会の形成に向けた試みが行われ、そのクオリティの高さに、業界関係者を中心に驚きを与えたところである。

（2）関係者が思う、eスポーツがもたらす効果

関係者へのヒアリングでは、eスポーツがもたらす効果として次の3点が挙げられた。

第一に、勉強や既存のスポーツとは異なる「新たな活躍の場」としての効果である。人には得手不得手があり、全員が勉強やスポーツなどで活躍できるとは限らない。しかし、ゲームを得意とする子どもが技術を伸ばし、他の人に教えることで、子ども自身が活躍できる場を見出すケースがみられる。

第二に、身体的、精神的な障害の有無、性別、年齢の違いを問わず楽しむことができ、またお互い交流できるコミュニケーションツールとしての効果が期待される。近年はほとんどの日本人が子どものころに何かしらのゲームに触れた経験を持っているとされることから、ゲームは共通の話題になりやすい。まさしく「ダイバーシティ」の推進に貢献することとなり、SDGs（持続可能な開発目標）達成への一助にもなり得る可能性を秘めている。

県内でも、四国大学eスポーツ部と徳島パラeスポーツクラブ、障害者支援施設シーズ（阿南市）、障害児入所施設未来（徳島市）の4団体が定期交流戦をオンラインで開催しているほか、阿南高等専門学校（以下、阿南高専）eスポーツ研究会とシーズが交流するなど、関係団体同士の交流が進んでいる。

第三に、プログラミング教育への波及効果である。昨今、プログラミング教育の重要性が叫ばれ、学校教育においても、2020年度から小学校で、2021年度から中学校で、そして2022年度から高等学校で全面実施されることとなっている。そうした情勢の中で、プログラミング教育の導入



写真7 障がい者イベントの様子
提供：徳島県

部分としてeスポーツに取り組むことで、プログラミングに必要とされる論理的思考を養う効果が期待されている。

例えば、小学校低学年向けのゲームである「マインクラフト」は、3Dブロックで構成された仮想空間の中で、ものづくりや冒険をするゲームであり、砂場で自由に遊ぶことができる感覚と類似していることから、「サンドボックスゲーム」とも呼ばれており、北欧スウェーデンでは小学校においての必修科目となっている。このゲームは自由に自分の世界を作ることができるのが魅力だが、それと同時に、特に決まったゲームの進め方もないため、自分で情報収集し、試行錯誤できるところに面白さがあるといわれている。これはまさに論理的思考を養うのに必要な要素である。また、複数人でプレイできるため、子ども同士のコミュニケーションが増え、協力し合うことの大切さも学ぶことができることから、我が国の教育機関でも「教育版マインクラフト」を使った学習を行うケースが出てきている。

(3) 県内の主な関係団体の取り組みや思い

(i) 四国大学 e スポーツ部

四国大学 e スポーツ部(顧問・長瀬大助教)は、2019年4月に開催された茨城国体予選を四国大学で開催したことを契機に長瀬氏が創部した。

そもそも長瀬氏は情報教育やダイバーシティを研究分野としていることから、今後は「現実社

会で経験できないような事象を、ICT技術を用いたシミュレーションによって経験すること」が重要であると考えようになり、そうしたことを教育する方法の一つとしてeスポーツに着目した。また、デジタルコンテンツが徐々に市民権を得ており、例えば米国食品医薬品局(FDA)では、ADHD(注意欠陥多動性障害)の治療法としてゲームが採用されるなど、市販ゲーム活用の裾野が広がっていることも着目した要因である。それに加え、eスポーツを活用した適切な競争は、子どもたちにとって好ましい成功体験、失敗体験をもたらすとして、今後の発展が期待されている。こうした取り組みは、デジタルネイティブ時代におけるモラル教育につながるのではないかと長瀬氏は考えている。

人間にとって適切な競争を行うことは、成長を促し、モチベーションを維持するうえで必要なものである。実際の活動においても、プレイヤーには「練習のための練習」ではなく、あくまで試合を見据えた「実践」のための練習を心がけることで、モチベーションの維持につなげているという。また、規模の大小にかかわらずeスポーツイベントを企画、運営することで、学生や地域プレイヤーに「実践」の場を提供するだけでなく、その運営に携わる学生に成功体験、失敗体験を積み重ねてもらい、学生たちの成長を促している。現在は、イベントの運営は原則学生主体で行っている段階であり、長瀬氏は会場確保やライセンスの許諾処理などの支援にとどめている。



写真8 四国大学 e スポーツ部の活動の様子
提供：四国大学

さらに、長瀬氏は大学内における障がい学生に対する、いわゆる「合理的配慮の提供」に関する業務に携わっているが、「障がい者」も含めた、いかなる境遇の人でも「自己表現」ができる場の一つとしてeスポーツを活用しようと考えている。

実際に創部した際の周りの反応は懐疑的だった。「大学という教育機関で研究費を使ってゲームをするのか」、「教育上ゲームは好ましくないのではないか」などといった声が聞かれたが、新型コロナウイルス感染拡大に伴い、学校教育における遠隔授業の対応が求められるようになり、ICT技術やデジタルコンテンツへの理解は大幅に進んだと長瀬氏は考えている。

ただ、この部は教育者としての関与のバランスを考えつつ、「プレイヤー・ファースト」で健全なコンテンツにしていくことを目的に発足したものであり、現在の価値観で判断するのはあらゆる可能性を狭めることになり、eスポーツの発展にとって良くないと考えている。

今後については、部のOB・OGや、地域プレイヤーを大切にし、交流を深めることで、プレイヤーの育成にもつながるのではないかと考えている。そして、OB・OG、地域プレイヤーが中心となり、地域に根差したプレイヤーの育成を進め、徳島県におけるセミプロチームの創設を近い将来の目標としている。そうした取り組みを積み重ねることによって、「徳島では何もできない」という先入観を取り除いていきたいと考えている。

(ii) 阿南高専 e スポーツ研究会

阿南高専 e スポーツ研究会(顧問・小松実准教授)は、学生が好きなものを通じて「人間力」を向上させるのを促したいという小松氏の思いから、2018年6月に発足した。

もともと小松氏が所属する電気コースでは、「やってみたいと思うことをとにかくやる」をモットーに、学生が失敗を恐れず挑戦してもらうことを目的に、「電気技術イノベーション

実習」を立ち上げていた。この実習は、学生(2～5年生)が電力、電子、ロボット、AI・IoT、エンタメの5分野から好きなものを選び、仮想会社を設立し、1年間の経営計画に沿って会社を経営するという内容である。経営にあたっては、新製品の開発やイベント開催、人事面接(4年生が経営陣となり、2年生から社員を採用する)など多岐にわたっており、経営が立ちゆかなくなれば当然倒産するため、学生は真剣に仮想会社の経営に取り組んでおり、社会人として必要な能力を身につけることにつながっている。

この実習の分野の一つであるエンタメの中にeスポーツは分類される。小松氏は、学生の多くが野球やサッカーなどの従来のスポーツではなくゲームが好きという事実に着目し、学生がやりたいことをやることで人間的な成長につながればという思いで、実習のコンテンツとして組み入れた。はじめは蒼阿祭(阿南高専の文化祭)でのeスポーツブースの運営や県内のeスポーツイベントの運営を行うイベント運営部門しかなかったが、学生の中からプレイヤーとして全国大会に出たいという要望が出てきたことから、アスリート部門も創設され、現在では7人のeスポーツプレイヤーが在籍しており、全国大会でも結果を残している。

eスポーツを実習に組み入れる際、懐疑的な声も聞かれたが、教育に携わる者が学生の成長を止めるようなことはしたくない、すなわち、学生自身が好きなことで目標ができると取り組み

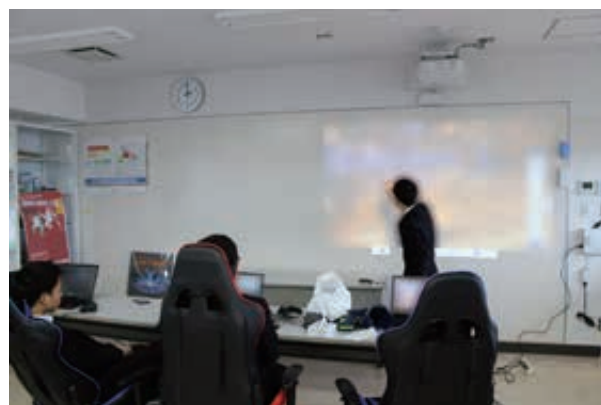


写真9 阿南高専 e スポーツ研究会の活動の様子
提供：阿南高専

方が違うことは実習の中で強く感じており、そこから大きく成長できる可能性があるのに止めてしまうのは非常にもったいないという強い思いを持って説得することで、当時の校長先生の共感を得て、研究会立ち上げにこぎつけた。

小松氏は、やってみないと分からない中でチャレンジをし、失敗すれば反省して次に活かすこと、自身の行動には責任が伴うことを実習の中で学んでほしいと考えている。さらにeスポーツには先のことを考え、戦略をたてる力を養う効果があると考えており、そうした力を伸ばすことで一人ひとりが自信をもって人生を歩んでほしいという思いを持っている。実際、勉強やスポーツが得意でない内向的な学生が得意なゲームの実力を伸ばし、自信をつけることで、他の学生の前で積極的に技を教えるようになるなど、少しずつ成果が出てきている。

(iii) 徳島パラeスポーツクラブ

徳島パラeスポーツクラブ(顧問・重金晋氏)は、2019年4月に「障がい者eスポーツクラブ『国府』」として発足、翌年2020年4月に改名した団体である。重金氏が運営するプログラミング教室の生徒が「eスポーツクラブ」を作ったことをきっかけに、プログラミング教育や人間形成の手段として重金氏がeスポーツに着目したことが出発点となっている。

原則、毎週1回開催されており、主に自閉症などの発達障害を持った人が参加している。また、毎回10～15人ほどが集まり、小学生から社会人まで幅広い層が参加している。

メンバーには感情のコントロールや人とのコミュニケーションが苦手であり、学校生活に不安があり、不登校となった経験がある人も多いが、幅広い世代がゲームという共通の話題でコミュニケーションを図ることができており、コミュニケーションツールとしての役割をeスポーツが担っている。

またゲームやプログラミングを実践するだけでなく、eスポーツ関連イベントに参加した



写真10、11 徳島パラeスポーツクラブの活動の様子
(2020年7月30日、筆者撮影)

際に他のイベント参加者に操作の仕方や技の出し方などを教えることで、実践したことを着実に身につけるだけでなく、メンバーのコミュニケーションスキル向上につなげようとしている。

このクラブではゲームスキルの向上だけでなく、メンバーの体調管理に気を配ったプログラムを組んでおり、作業療法士2名、管理栄養士1名に定期的に来てもらい、管理栄養士には体調管理に関するセミナーの実施、作業療法士にはeスポーツが知的障がい者に与える影響についての分析などをしてもらっている。

このように、徳島パラeスポーツクラブでは活動を通じてIT教育、社会教育(ルール順守など)、健康維持の3要素を向上させようとしている。将来的には、ゲームのクリエイターやプログラミングの講師などになれる人材を育て、さらに県内でeスポーツを体験できる機会を増や

したいと考えている。

(4) 関係者が考える、今後に向けた課題

このように県内の各機関、団体がさまざまな思いを持ってeスポーツ推進に向け日々尽力しているが、一方で関係者から今後に向けた課題も指摘された。

第一に、ゲームユーザー（実際にゲームをする人）が減少していることである。「マチ★アソビ」の中でイベントを開催する際、多くの観戦者が来場したが、他方でイベントの中で実際にゲームをするゲームユーザーが少ないのが現状としてある。

その背景として、少子化による子どもの減少と、若年層を中心に「家庭用ゲーム離れ」が進んでいるという話が聞かれた。昨今スマートフォン向けゲーム(『モンスターストライク(モンスター)』、『パズル&ドラゴンズ(パズドラ)』など)に慣れ親しむ一方、各イベントで使われる『ぷよぷよ』や『ウイニングイレブン』などの家庭用ゲームをしたことがない子どもが増えているという。

第二に、「ゲーム障害」への懸念である。1章でも取り上げたように、隣の香川県ではいわゆる「ゲーム規制条例」が制定されるなど、ゲームの負の側面に対する懸念は根強くある。また、「eスポーツ」を言い訳にしてゲームばかりする子どもがいるというケースもみられる。

それに対し徳島県は、徳島eスポーツ協会との共催でゲーム依存症などについて学ぶセミナーをこれまで数回開催しており、教育機関と連携しながらゲームリテラシーの向上に向けた取り組みを進めている。

第三に、民間企業の支援が広がっていない点である。徳島県では行政、教育機関、社会福祉施設のほか、一部の民間企業も一緒になって盛り上げているものの、本稿で事例として紹介した福岡県や富山県と比較すると、民間企業からの支援が広がっているとは言い難く、行政が中心となって進めてきた面は否めない。ルールの

整備、ゲームタイトル使用の許諾やネット配信の許諾などといった、大会やイベントの運用面、健康や教育への配慮という点では、これまで行政が果たしてきた役割は大きく、その点が他地域と異なる部分であるが、地域の中でeスポーツを根付かせるためには、県民や事業者をいかに巻き込んでいくかが重要であり、今後の官民の連携のあり方も含め、考えるべき課題といえる。

おわりに

本稿では、eスポーツが活況を呈する要因や地域にもたらす効果、現在抱える問題点などについて、関係者へのヒアリング内容を中心に述べてきた。その中でみられたのは、eスポーツは経済効果や若年層との接点の構築にとどまらず、身体的、精神的な障がいの有無や性別、年齢などの違いを乗り越える、コミュニケーションツールとしての効果、子どもたちの人間的な成長を促すツールとしての効果など、社会的意義も包含していることである。

また、eスポーツが持つこうした特性を活かすことで、希薄化しつつある地域内のつながりを取り戻し、ひいては地域活性化にも寄与する可能性があることを、本稿で取り上げた事例の中でみてとれた。

今後eスポーツを地域の中で根付かせていくためには、地域のあらゆる人が楽しめるような、高揚感、臨場感のあるイベントを継続して行うことがまず重要である。一方で、コロナ禍において、オンラインによる大会、イベントが今後増えると予想される中で、関係者から「地域を盛り上げるイベントにすることが難しくなった」という意見が聞かれた。新型コロナウイルスの収束が見通せない中、どのようにしてオンラインによる大会、イベントで「地域のあらゆる人が楽しめる」ものにするか、試行錯誤を重ね、新たなイベントのあり方を探る必要があると考えられる。

さらに今後の発展に必要と思われるのが、地元企業との連携である。徳島県ではこれまで行政が中心となり、大学等の教育機関や社会福祉施設、金融機関などが積極的に取り組むことで、eスポーツが地域の中で徐々に認知されるようになった。そのうえでさらにeスポーツが地域の「文化」となっていくためには、地元企業の理解、支援が不可欠であると考えられる。

一方で、企業に限らず、「eスポーツに取り組んで何のメリットがあるのか」と考えている人、もしくはゲームに対してマイナスのイメージしか持っていない人が少なくないのが現状としてある。そうした人、企業に対しては、粘り強くこれまでの県内の事例を啓発していくだけでな

く、福岡県の事例のように、福利厚生としてのeスポーツの活用を推奨することも、理解を深めるうえで有効な方法の一つと思われる。それに加え、少しでも興味を持った企業に対し、「eスポーツの発展にいかに関与し、その貢献が自身にどのような影響があるのか」ということを一緒に考えて考え、目的の「共有」化を図ることも有効であろう。

こうした取り組みは、専門組織である徳島eスポーツ協会が中心的役割を担うとともに、関係団体がこれまで以上に連携し、協会の活動をバックアップできる体制を構築することが重要になると考えられる。

〈参考文献〉

- ・ eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会（事務局：一般社団法人日本eスポーツ連合、再委託先：KPMG コンサルティング）「日本のeスポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」2020.3
- ・ 青山学院大学総合研究所研究ユニット「五輪eスポ」[編]「eスポーツ産業論」同友館 2020.6
- ・ KPMG コンサルティング [監修]「まるわかり！eスポーツ・ビジネス」日経 BP 2020.6
- ・ 日経クロストrend [編]「eスポーツマーケティング～若者市場をつかむ最強メディアを使いこなせ～」日経 BP 2019.11
- ・ 寛誠一郎「eスポーツ地方創生～日本における発展のかたち～」白夜書房 2019.4