

研究論文

e スポーツ主要国の現状に関する先行研究レビュー

Review of previous studies on the current status of major e-sports countries

薦田勇智（岡山理科大学 大学院）

Yuchi Komoda

Okayama University of Science Graduate School

高橋 良平（倉敷芸術科学大学）

Ryohei Takahashi

Kurashiki University of science and the arts

八木 力俊（岡山理科大学 大学院）

Rikitoshi Yagi

Okayama University of Science Graduate School

小野 恭裕（岡山理科大学 大学院）

Yasuhiro Ono

Okayama University of Science Graduate School

要約：

コロナ禍である現在、外出をすることがリスクとなっている中で、ネット上で他人と繋がれるツールの一つとして e スポーツが注目されている。これは日本国内だけでなく、中国韓国やアメリカ、ヨーロッパなど世界的にも関心が寄せられている。ゲームのようなサブカルチャーというと、日本が突出している印象があるが、むしろ日本国内よりアメリカの方が市場規模は大きく、プレイヤーの質としては中国や韓国が勝っている所が非常に目につく。そこで、本稿では e スポーツ主要国について調査を行い、まとめることで先行研究の一つとして貢献したい。

キーワード：

e スポーツ、教育、ゲーム、社会的感情学習

1. はじめに

近年、e スポーツ市場が盛んになってきている。特にコロナ禍という事もあり、外出して他人と関わることなく行える競技として人気を博している。特に中国、韓国では e スポーツ専門学校が建設されたり、4 年制大学の中に e スポーツに特化した学科を設立するなどアジア各国でも e スポーツに力を注いでいることが分かる。また、アメリカでは世界で初めて e スポーツの元となる大会を開催し、現在では最も賑わっている市場となるまで成長した。学問に関しても、2016 年に「The National Association of Collegiate Esports」(NACE) という大学で e スポーツ機関が発足したり、2018 年には e スポーツを活用した教育を提供するために非営利団体「North America Scholastic Esports Federation」(北米教育 e スポーツ連盟、NASEF) を設立した。

しかしながら、日本国内では e スポーツの認知度は上がりつつあるがスポーツと認める人は少ない。2019 年に株式会社クロスマーケティングが行ったアンケートでは、e スポーツを認知している人は約 8 割いるが、e スポーツをスポーツだと思う人は約 2 割程度であった。

また、馬(2017)が上海の若者に対して e スポーツプレイヤーのメンタリティと社会評価についてアンケートを行っており、そこでは若年層に e スポーツは定着しているが、特に親世代に対しては理解が不足している傾向にあるという事が明らかになっている。

各国に対して注目を当てている文献は存在するものの、それらは纏まりがなく結論がぼやけてしまっているように感じた。そこで、本稿では各国の e スポーツの市場規模や印象、教育について纏めることで整理・把握することを目的とする。また、今回は後述する e スポーツ主要国についてのみ視点を当て纏めることとする。

2. 先行研究

2. 1. e スポーツの定義

現在、e-スポーツは標準的な定義は存在していない。よって、いくつかの団体や研究者の設定した定義を調べていく。まず、最初にプログラマーという職業を認定した韓国觀光文化部（現文化体育觀光部 2004）では、「ゲームを用いて行う競技及び附帯活動」と定義づけている。日本では JeSU や文部科学省によると「e スポーツ(esports)とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、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」と定義づけている。

そして、本稿ではこれらをまとめた成・葛西（2010）の定義である「e-スポーツとは、ゲーム大会やリーグのみならず、このような大会で活動するゲーマー、ゲーム開設者、放送会社などを含むエンタテインメント産業としての意味と、かつてのゲーム文化とは異なる新文化」をe-スポーツの定義とし、研究を進めていく。

2.2. eスポーツの特性

成・葛西（2010）によると、e-スポーツは6つの特性を持っている（図表1、成・葛西がkwak(2005)を翻訳した図表である）。まず第1に「相手との対決が可能であるべき」とある。e-スポーツは競技として存在している為、一人用ゲームや協力プレイといった勝敗のつかないものは含まない。第2に、「戦績および勝率などの記録が可能であるべき」とあるが、スポーツのように一般人が追いかけるような記録を生み出すべきである。第3に、「練習を通じて得た技術で実力をはかるべき（運的要素の除外）」とある。ここでは、キャラクターやアイテムなどが勝敗に影響を及ぼしてしまうものや、賭博類のゲームはe-スポーツに含まないことを示している。

しかし、日本では、運要素の非常に強いスマホゲームが公式のe-スポーツタイトルとして認定されていることから、国内においてのみこの特性はないものと考えられるのではないだろうか。第4に、「ゲーム毎にスタート点が同一であるべき」とある。競技として存在している以上、公平性を欠くような条件のゲームは認められないだろう。第5に、「邪行性を助長したり不健全なゲームは除外すべき」とある。精神的に悪影響を及ぼす可能性のあるゲームはe-スポーツのタイトルには向いていないだろう。第6に、「ゲーマーと慣習が存在すべき」とある。スポーツと同様に、参加する楽しみだけではなく、競技を観て楽しむという事が大切になってくる。

図表1 e-スポーツの特性

e-スポーツの特性
①相手との対決が可能であるべき。
②戦績および勝率などの記録が可能であるべき。
③練習をつうじて得た技術で実力をはかるべき（運的要素の除外）。
④ゲーム毎にスタート点が同一であるべき。
⑤邪行性を助長したり不健全なゲームは除外すべき。
⑥ゲーマーと観衆が存在すべき。

出所：成・葛西（2010）

2. 3. e スポーツの歴史

e スポーツの始まりは「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」(ニューヨークだより 2019 年 8 月号より) とされている。現在のゲームはオンラインで対人で対戦をすることが当たり前になっているが、最初は対コンピューター戦を行うものが多かった。そしてオンラインではあるが、対人戦ゲームとして広がり始めた。1991 年に CAPCOM から発売された「STREET FIGHTER II」や NAMUCO から発売された「鉄拳シリーズ」、SEGA から発売された「バーチャファイターシリーズ」などが主に流行しており、ゲームセンターを中心に大会が開催された。(図表 2)

しかし、今のような大規模な賞金、観戦者がいるわけではなく、あくまでも地域で行われている大会であるため小規模であった。また、ゲーム大会への関心が今よりも低かったため、規模が大きくならなかったとも考えられる。

図表 2 e-スポーツの特性

時期	主な出来事
e スポーツ 黎明期	<p>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</p> <p>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</p> <p>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</p>
オンライン ゲームの 発展	<p>1990 年代</p> <ul style="list-style-type: none"> 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
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	<p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>2009 年 PC オンラインゲームの LoL が発売される</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p>

出所：中澤(2019)

2. 4. e スポーツ主要国の定義

ここで、本稿で扱うための e スポーツ主要国の定義について述べていく。e スポーツの

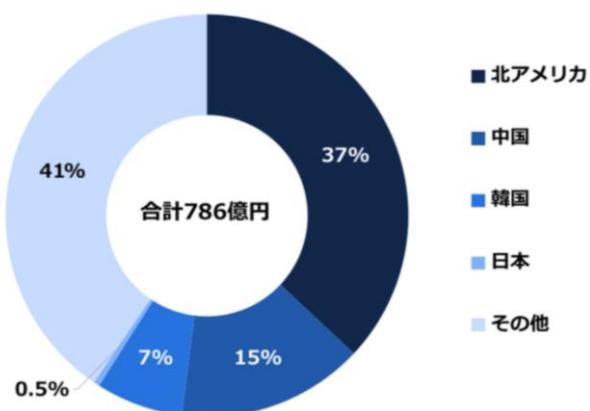
主要国と呼ぶためには市場規模、ユーザー数、賞金額以上の 3 つが大きい国を選べばよいと考える。

まず一番最初に考えることができるのはアメリカだろう。市場規模としてもユーザーの数としても賞金額としても世界でトップクラスに高い。実際に図表 3、4 を見ると分かるように、アメリカがダントツで e スポーツ市場規模シェア割合がトップであることが分かる。次に、同じく図表 3、4 を見ると分かるように、中国もかなりの割合で市場規模が大きい。更に、賞金額、ユーザー数共に TOP3 に入っている。続いて、韓国だが非常に重要な国になってくる。と言うのも、覇(2018)によると、「韓国で「国技」とまで言われるほど『StarCraft』人気が爆発したこと、PC でゲームをやる層が急増した」とあるように、e スポーツ人口が多く、質も高いことがよく知られている。また、図表 3、4 を見ると分かるように、市場規模のシェアは世界 3 位で、獲得賞金額、ユーザー数共に TOP3 に入っている。

日本のシェア率は更に低い 0.5% とあるが、日本は他の国と大きく違う点がある。これは図表 5 を見ると分かることで、企業のゲーム売上が非常に多いのである。最も売り上げが多いのは中国の企業であるが、全 25 企業中 10 社入っているのは日本だけである。後述するが、日本は特に対戦型格闘ゲームが人気で、このジャンルだけで世界大会が開かれるほど熱狂的なファンが多い。

以上のことから、本稿では e スポーツ主要国の定義をアメリカ、中国、韓国、日本の 4 か国に視点を当てて進めていく。

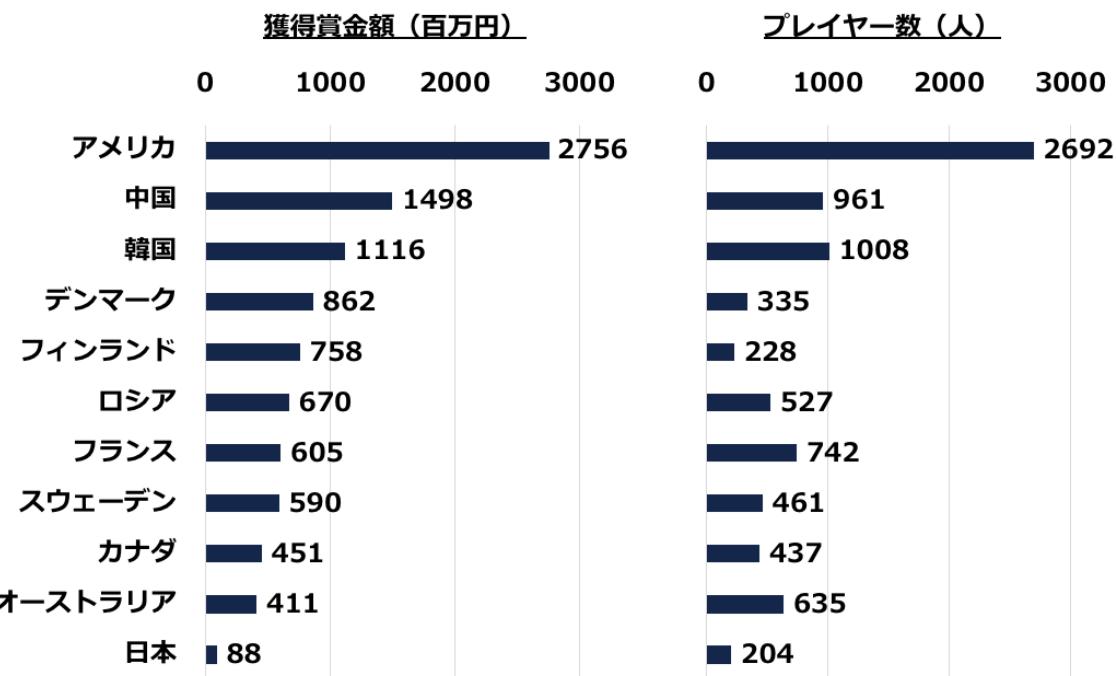
図表 3 国別の e スポーツ市場規模シェア



注釈：1 ドル = 113 円換算

出所：データで見る eSports / e スポーツ業界・市場動向レポート（日本・海外）(2021)

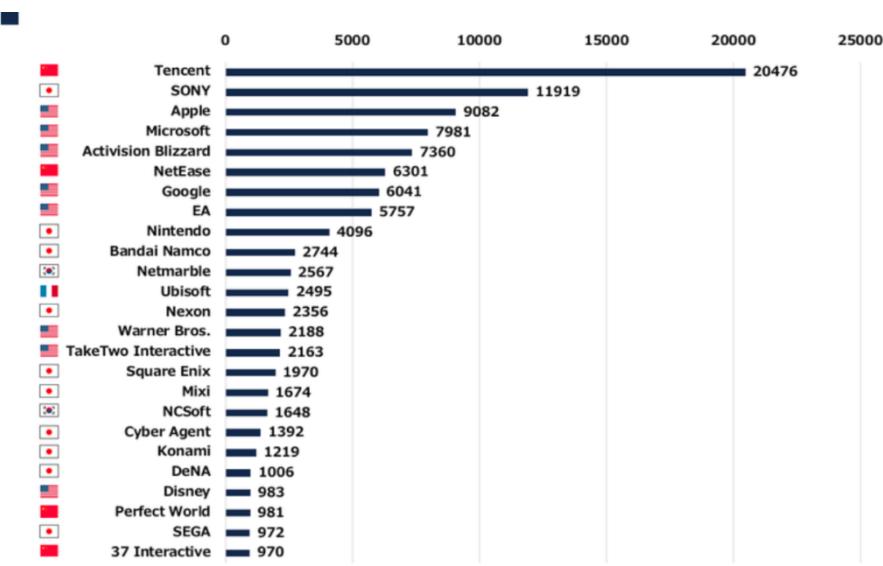
図表4 プロ eスポーツアスリートの国籍別獲得賞金額とプレイヤー数



注釈：1ドル=113円換算、2018年の獲得賞金額（2018/11/1時点）

出所：データで見るeSports / eスポーツ業界・市場動向レポート（日本・海外）（2021）

図表5 世界のビデオゲーム売上トップ25の企業



注釈：1ドル=113円換算

出所：データで見るeSports / eスポーツ業界・市場動向レポート（日本・海外）（2021）

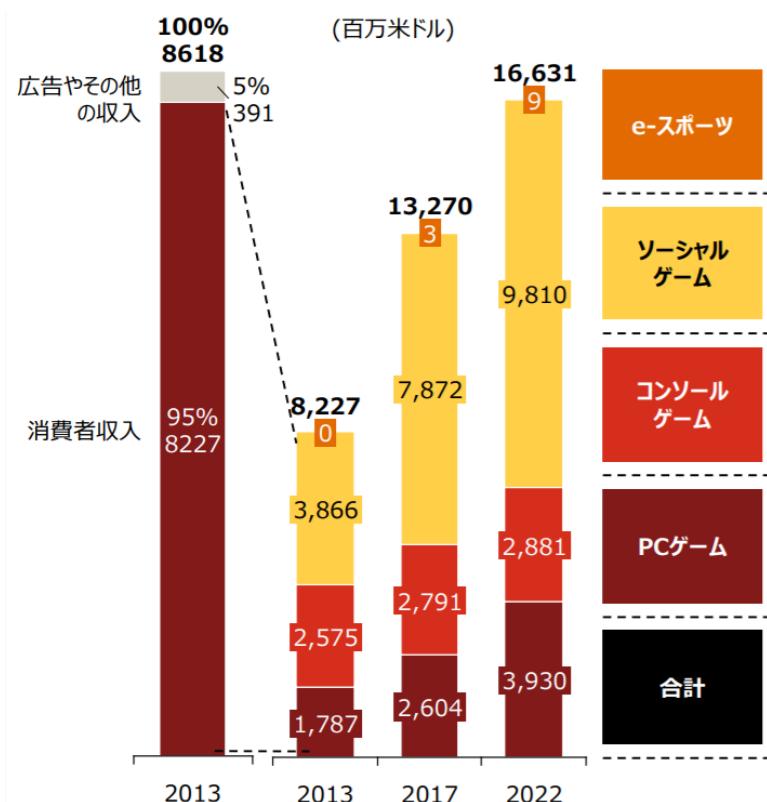
3. 日本の e スポーツについて

3. 1. 国内での e スポーツに対する扱い

日本では 2022 年 2 月現在、15 歳以上のプログラマーが 256 名、13 歳以上 15 歳未満のプログラマーが 2 名、法人格を持つプログラマー団体が 12 チーム存在している。これは JeSU にプロライセンスとして認定されている人数である。他国と比べると非常に少なく、韓国や中国は 1,000 名、アメリカでは 3,000 名を超えた人たちがプログラマーとして活躍している。

また日本の e-スポーツ最大の特徴として、上記にもあったがスマホゲーム（図表 6 ではソーシャルゲームとあるが、主に遊ばれている作品がスマホゲームであり、特に e スポーツタイトルとしても認定されているため、ここではスマホゲームと表記する）が e-スポーツとして認識されている。これは他国では見られない特徴であり、スマホゲームが最も市場規模が大きく、6 割程度を占めているという国内ゲーム産業の特徴を顕著に表している（図表 6）。

図表 6 日本ゲーム業界収入予測



出所：世界のコンテンツ市場の現状と展望に関する調査（2019）

ここで言うソーシャルゲームとは、SNS と連結しているゲーム、コンソールゲームは従来の据え置き型などのゲーム、PC ゲームはコンピューターで起動するゲームの事である。また、e-スポーツとして認められているタイトル数が「eFootball」「GUILTY GEAR -STRIKE-」「グランブルーファンタジー ヴァーサス」「Call of Duty®: Black Ops - Cold War」「STREET FIGHTER V CHAMPION EDITION」「鉄拳 7」「DEAD OR ALIVE 6」「Virtua Fighter esports」「TEPPEN」「パズル&ドラゴンズ」「BLAZBLUE CENTRALFICTION」「BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE」「ぷよぷよ」「モンスターストライク」「リアルタイムバトル将棋」「RAINBOW SIX SIEGE」の合計 16 タイトルあり、内訳として据え置き型のゲームは 12 タイトル、ソーシャルゲームのタイトルは 4 タイトルとなっている。また、7 タイトルは対戦型格闘ゲーム（以降格ゲーと表記）であり、これは日本のゲーム業界の特徴が顕著に表れている。国外でも日本の格ゲーは有名であり、ここに登録はされていないものの「大乱闘スマッシュブラザーズ」や「DRAGON BALL FighterZ」といった作品も世界規模で大会が開かれており。EVO と呼ばれる格ゲー専門の世界大会なども開かれるほど人気ゲームとなっており、2020 年 1 月の大会だと、賞金総額は 700 万円、参加者は約 7 千人、観戦者は 3 万人越えのかなり大規模なものである。

3. 2. e スポーツと教育

最近増えてきているのが e スポーツプレイヤー育成専門学校である。これは、自分が YouTube などの配信サイトで観るプロプレイヤーに憧れて、ゲームのプレイヤーとしての技術やメンタル面といったものを学べる場所であり、実際にプロプレイヤーが講演に来るなど有意義な時間を過ごせる場所のように感じる。だがしかし、その専門学校の一つでは、ただ座って自分の好きなスマホゲームをいじるだけといった授業内容に苦言を呈した生徒が話題になったことがあった。その生徒は自分の学びたいゲームを学ばせもらえると聞いていたのにもかかわらず、それとは違うものばかり教えられていたようだ。

もちろん部活動として e スポーツを取り入れていたり、ゲームプレイヤーだけでなく、その周辺の業種にも就けるような勉強ができる学校もある。しかし、上記のような専門学校も中にはあり、ネット上ではあまり良いイメージを持つものは少ないように感じる。

また、2019 年 11 月に北米教育 e スポーツ連盟 (NASEF) の日本支部が設立された。この連盟は、元々はアメリカで発足しており、中学や高校の授業そのものに e スポーツを取り入れていこうという考え方の元、活動している。2021 年 11 月には第 2 回オンラインサ

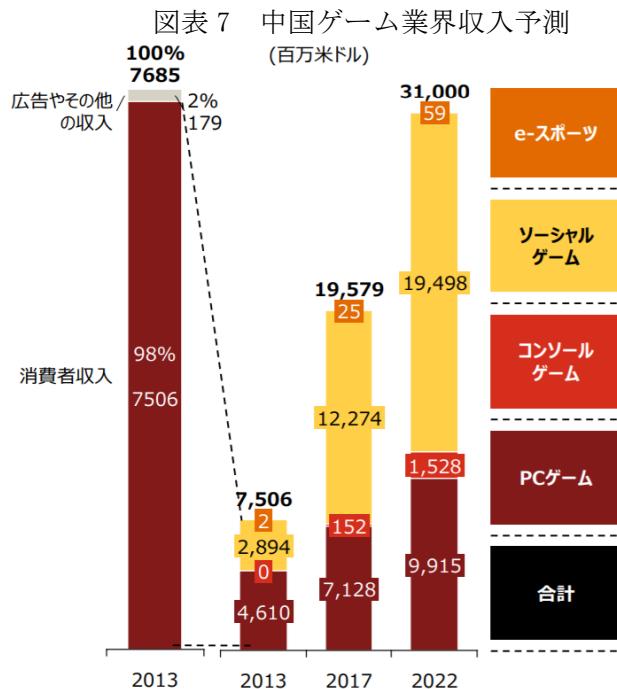
ミットが開催されており、その中では主に高校生が e スポーツを通じてどのような活動をしてきたか、どのように成長できたのか、今現在の課題といった内容の発表や、高校生が「e スポーツを利活用した社会課題の解決」についてアイデアコンテストを行い、それの結果発表などがあった。

4. 中国の e スポーツについて

4. 1. 中国の e スポーツ産業

中国の e-スポーツは「e スポーツを通じた産業活性化調査研究」報告書（2019）によると、「権利元が全てを管理する形態ではなく、プロスポーツのように、スポーツ機材メーカー、商業施設、テレビ等メディア、マーチャンダイズ、飲食、チケット販売業者、小売などの他産業が関わり、各領域において利益を上げるという健全なビジネスモデルが出来ている」とある。ここで注目したいのがチケット販売業者である。

日本の場合、スポーツのように試合を現地でみるためにチケットを購入して…といった行為はほぼ行われない。YouTube 等配信サイトで無料配信されているからである。ここは有料配信にする等是正すべき点であると考える。



出所：世界のコンテンツ市場の現状と展望に関する調査（2019）

図表 7 を見ると分かるように中国のゲーム業界収入は日本の倍近くあり、非常に大きい市場になっていることが分かる。また、日本と同じようにソーシャルゲームの収入割合が高くなっているが、日本とは違いほぼコンソールゲームは普及していないことが分かる。これは、コンシューマーゲームは 2000 年から 2014 年 11 月まで中国国内において、青少年心身の健康を配慮するため生産・販売が禁止されていた影響が大きいと考えられる。

4. 2. 日本との違い

正直なところ、中国人の e スポーツプレイヤーと聞くとあまり良い印象を抱くことができない。民度¹（他者に対するマナーやプレイスタイルなど）があまり良くないことが多いからである。良くも悪くも、勝ちに拘っている部分があるようで、自分が楽しければいい、勝てればいいといった考え方をしているプレイヤーに出会ってしまうことが多い。こういったことから、中国語の名前のプレイヤーがいると関わらないようにしようとしたり、二度と同じチームに入らないようブロックする人を目にする。e スポーツ市場はそれなりに大きいものの、プレイヤーの質の面でマイナスイメージが付いている所は改善していくべき部分であると考える。

5. 韓国の e スポーツについて

5. 1. 韓国の e スポーツに対する認識

筆者自身がプレイヤーとして e スポーツに関わっている際によく聞くこととして「韓国人のプレイヤーは強い」という感想を非常によく耳にする。これは一つのタイトルだけではなく、様々なタイトルのプレイヤーが口にする感想で、共通認識のようになっている。

箕(2018)によると、「世界的には日本のゲーム機とソフトが人気でしたが、当時の韓国においては日本の家庭用ゲームのソフトの輸入が制限されていたのと、安価で PC ゲームが遊べるインターネットカフェ（PC 房）の大流行により PC ゲームがスタンダードになっていきました。」とある。また、同じく箕(2018)によると、韓国のインターネットカフェは日本の 10 倍以上あるそうだ。

また、筆者の一人が 5 年ほど前に韓国人の友人と雑談していた時に e スポーツの話に

¹ ここで言う民度とはネット上で使われている単語である。本来の意味合いとは異なり、マナーが悪い、他者に対して攻撃的なプレイヤーが多いといった意味のネット用語であり、残念ながら現在の e スポーツを語る上で外せない単語となっている。そのため、このような表現をしている。

なったのだが、主に「基本インターネットカフェでゲームをしている」「プレイするのは対戦や順位が決まるようなものが多く、協力したりテトリスのように一人で黙々とプレイするようなものはあまり流行っていない」というような内容の話を聞くことができた。

5. 1. 日本との違い

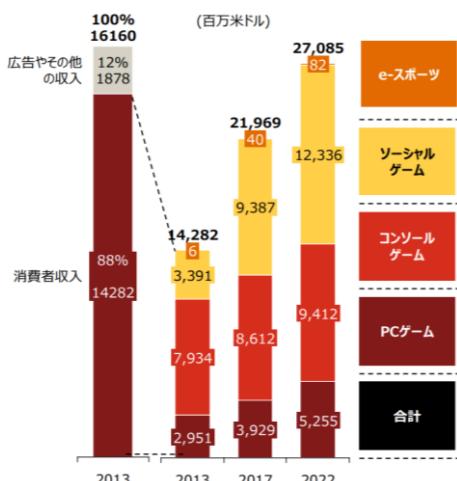
とにかく日本人と違い、韓国人は勝利に対して貪欲なシーンをよく見る。和気あいあいとプレイし、負けてしまってもなあなあで済ませるようなことは少ない。特に、野良（全く知らない赤の他人のこと）と一緒にプレイするときはマイクやチャットで暴言を吐かれることがあり、上記にあった中国と同様に民度があまりよろしくない。しかし、その分大会で結果を残している人も多く、日本国内のプレイヤーは見習うべき部分であることもまた事実であると考える。

6. アメリカの e スポーツについて

6. 1. アメリカの e スポーツ産業

アメリカでは日本とは違うジャンルのゲームが流行っており、特に e スポーツで最もプレイされている League of Legends と呼ばれるものが人気になっている。これはマルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ（以降 MOBA と表記）と呼ばれるジャンルであり、格ゲーと違い5人対5人のチーム戦となっている。

図表8 アメリカゲーム業界収入予測



出所：世界のコンテンツ市場の現状と展望に関する調査（2019）

また、図表 8 を見ると分かるように、中国より若干少ないものの日本とは非常にかけ離れた業界収入である。日本よりもコンソールゲームの割合が多く、据え置き型ゲームに力を注いでいることが分かる。

6. 2. e スポーツと教育

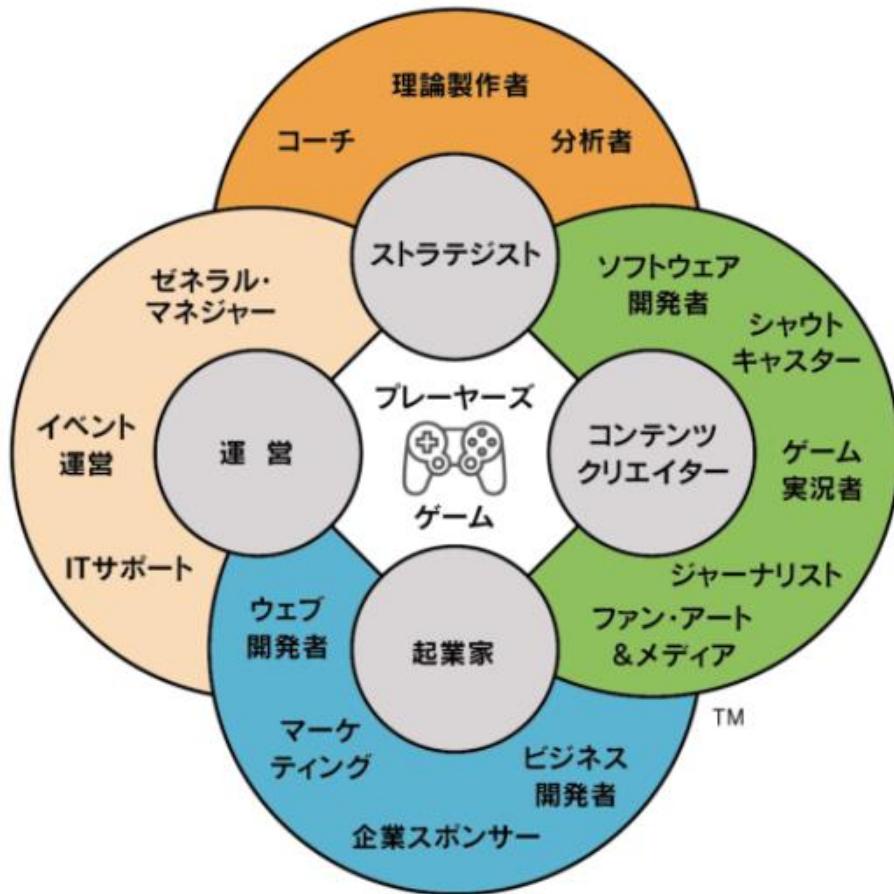
アメリカにて North America Scholastic Esports Federation (以降 NASEF) という団体が 2018 年に設立された。これは Constance Steinkuehler *et al.* (2020) によると「The North America Scholastic Esports Federation (NAEF) is a non-profit esports program for middle and high school students.」とあり、中高生を対象に e スポーツを用いて教育を施す団体となっている。また、様々な国に支部が出来ており、日本にもその一つが設立されている。

その NASEF JAPAN に所属している内藤裕志氏へのインタビューにて NASEF の活動について次のようなことが語られおり、「大きく分けて、4 つの取り組みをしています。1 つ目は、e スポーツを用いた「カリキュラムの構築と提供」。2 つ目は、「e スポーツが子どもたちに与える影響の調査と研究」です。3 つ目は、学校で e スポーツ部を立ち上げるために必要なマネジメントなどをフォローする「クラブ活動支援」。そして、4 つ目は、生徒がチャレンジする機会の創出、つまり「e スポーツ大会の開催」です。」(マイナビニュース : <https://news.mynavi.jp/article/20200317-997312/>) とある。

また、それぞれの活動についても説明をしており、1 つ目のカリキュラムの構築と提供については「アメリカでは州ごとに教育方針の基準が異なりますので、それぞれで基準を満たすカリキュラムを作成します。既存の科目で e スポーツを活用するケースでは、日本で「国語」にあたる「English Language Arts (ELA)」の授業で使われることが多いですね。そのほか、「数学」や「IT」などのクラスで、e スポーツが使われることもあります。」(マイナビニュース : <https://news.mynavi.jp/article/20200317-997312/>) とある。

日本国内ではあまり見ることのない形態で、現行しているカリキュラムに e スポーツを加え社会問題の解決やプレゼンテーションの練習などを行う。これは生徒個人の人間的な魅力を磨くだけでなく、e スポーツを取り巻く様々な職業について学んでいくことが出来る。図表 9 を見ると分かるように、プレイヤーを中心としてゲームの開発者や大会の運営会社、プレイを分析しコーチする人やスポンサーなど、野球やサッカーといったスポーツと同じように色々な人に支えられて e スポーツは成り立っているのである。

図表 9 e スポーツを取り巻く業種のカテゴリー



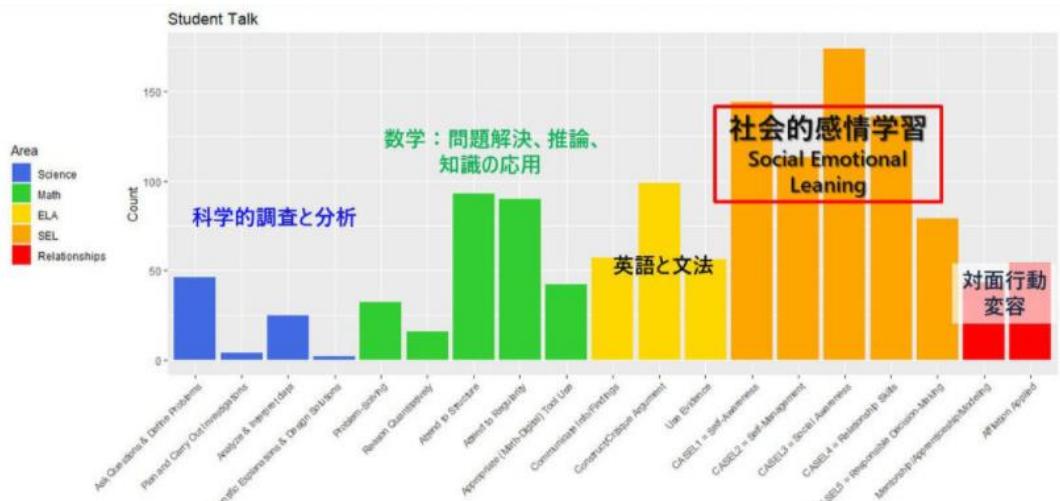
出所:NASEF JAPAN(<https://nasef.jp/learning/curriculum/>)

2つめの調査と研究については「e スポーツを通じて得られる可能性のある能力は、集中力や問題解決能力など、さまざまです。そこで、生徒は実際どのような能力が伸びたと思っているか、プロフェッショナルによる 1on1 のヒアリングやアンケートなどの調査を行いました。」(マイナビニュース：<https://news.mynavi.jp/article/20200317-997312/>)とある。ここで内藤氏はロジカルシンキングや問題解決能力が伸びたのではないかと考えたが、結果は違っていた。

図表 10 が上記の調査結果であり、主に社会的学習の欄が伸びていることが分かる。これは、コミュニケーション能力のことを指しており、e スポーツをプレイしていく中でチームメイトに対して問題の提案や解決策の試案など、ほぼ常に何かしら話している状態にあることが多く、特に初対面の人間とうまくコミュニケーションを取っていかなければゲームを有利に進めていくことは難しい。そのため、このような結果になったと考えられ

る。

図表 10 学生の学力と対人スキル向上における e スポーツの効果



出所: マイナビニュース (2020)

この図表 10 についてだが、Constance Steinkuehler *et al.* (2020) でも触れられており、「Perhaps our most surprising finding, however, is the striking emphasis on social emotional learning gains across the interviews. Both students and staff spoke at length about the ways in which the league was transformative in terms of both self-awareness and self-management, on the one hand, and social-awareness and relationships skills, on the other」とあるように、一見ゲームとは関係のなさそうな分野の能力が最も伸びた結果となった。

3つめのクラブ活動支援についてだが、内藤氏は「教育に e スポーツを取り入れる場合、先生たちが直面しやすいのは、「e スポーツ部を立ち上げたいが何を準備したらいいかわからない」「生徒をどうマネジメントしたらいいかわからない」といった状況。そのため我々は、先生たちに向けて、オンラインを含めた説明会を行っています。」(マイナビニュース : <https://news.mynavi.jp/article/20200317-997312/>) と答えていた。

ここで注目してもらいたいのが、生徒に対してではなく教員に対してのサポートなのである。実際の活動内容として内藤氏はチームのロゴ作成や SNS での情報発信などを行っていると述べた。

4つ目の大会の開催について内藤氏は「大会に関しては、日本の「全国高校 e スポーツ

選手権」や「STAGE:0」といった大会と同様ですね。春や秋などのシーズン・タイトルごとで開催される大会に加えて、我々が認定させていただいた各地域の主催者による大会などが開催されています。」（マイナビニュース：<https://news.mynavi.jp/article/20200317-997312/>）と答えていた。

6. 3. 日本との違い

当然市場規模やプレイヤー人口数などの差はあるものの、主に違う点として挙げができるのは 2 点。まず、流行っているジャンルの違いである。日本では対戦型格闘ゲームやシューティングゲームが流行っているのに対して、アメリカでは MOBA が流行っている。つまり、チームとしての能力や戦略、立ち振る舞いといった面で大きな違いが出ている。

もう一つは、教育への取り入れ方である。最近流れが変わってきているが、今のところ日本では主に e スポーツを使った教育というと、プロプレイヤーを招いてプレイに関する講義を開いたり、授業では実際にゲームをプレイして生徒自身をプロプレイヤーに育てるという流れが大きい。それに対してアメリカでは、e スポーツを通じて生徒自身の能力増強を狙っている。ここが大きな違いだと感じており、日本ではカリキュラムの問題や先生方への認識といった問題は残っているものの、現代に合った教育方法の一つとして e スポーツを取り入れていけるよう動いていかなければと考えている。

7. まとめ

e スポーツはここ数年で大きく成長してきた業界であり、情勢も相まって注目されている。さらに、日本はサブカルチャーが世界各国に知れ渡っており、その中に当然ゲームも含まれているため、「日本のゲームは面白い」という評価が下されることが多い。そうした上で、日本の e スポーツ業界が発展し続けているのは、ある意味当たり前のように感じるかもしれないが、純粋なプレイヤー数や大会の賞金額で見ると、アメリカ、中国の方が上に来ている。

中国では一時的にゲームの販売が禁止されたり、最近では国の政策としてゲームのプレイ時間を減らす方向に向かっている。これは少なくとも e スポーツ業界に逆風が向いていることは確実であるが、それを跳ね除けて、さらに発展していくことを願っている。

また、今回は e スポーツ主要国と定義したアメリカ、中国、韓国、日本の 4 か国に焦

点を当てたが、ヨーロッパについて触れることが出来なかつたため、今後の課題としたい。

参考文献

- Alexander Cho, A.M. Tsaasan, Constance Steinkuehler(2019) “The Building Blocks of an Educational Esports League : lessons from year one in orange county high schools,” Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games, No.30, pp.1-11.
- Anita Radman Peša, Dijana Čičin-Šain, & Toni Blažević (2017) “New Business Model in the Growing E-sports Industry,” Poslovna Izvrsnost - Business excellence, Vol.11, No.2, pp.121-131.
- Constance Steinkuehler, Jason Reitman, Reginald Gardner, Kate Campbell, & Alex Cho, (2020) “Academic and Social-Emotional Learning in NASEF: Quantifying the Patterns in Qualitative Observations,” Connected Learning Lab
- Gregory Rothwell , Michael Shaffer (2019) “eSports in K-12 and Post-Secondary Schools,” Education Science, Vol.9, No.2.
- Jim Parry(2018) “E-sports are Not Sports,” Sport, Ethics and Philosophy, Vol.13, No.1, pp.3-18.
- Veli-Matti Karhulahti (2017) “Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership,” Physical Culture and Sport Studies and Research, Vol.74, No.1, pp.43-53.
- 箕誠一郎(2018)『e スポーツ論 ゲームが体育競技になる日』ゴマブックス株式会社出版
- 鎌田光宣・岩永直樹 (2020) 「日本人の e スポーツに対する意識調査」『千葉商大紀要』, 第 57 卷, 第 3 号, 233-242 頁.
- 周鵬(2017)「e スポーツはアーケードゲームから発展してきたものなのか」『横浜国立大学紀要』, 92-105 頁.
- 白石忠志(2017)「e スポーツと景品表示法」『東京大学法科大学院ローレビュー』, 第 12 卷, 86-101 頁.
- 杉山淳一(2005)「e-Sports 文化の現状と将来性について：コンピューターゲームコミュニティの新しい方向性」『感性工学研究論文集』第 5 卷, 第 3 号, 3-10 頁.
- 成耆政・葛西和廣(2010)「e-スポーツの現状と成長戦略の構築」『地域総合研究』第 11 号 (Part 1) 73-95 頁.
- 中澤潔(2019)「e スポーツの現状」『ニューヨークだより』日本貿易振興機構出版.

みずほ銀行(2014)「コンテンツ産業の展望」『みずほ産業調査』第48巻第5号.

山本悦史・佐藤裕紀・武田丈太郎(2017)「e-sports の発展可能性とその課題」『新潟医療福祉学会誌』第19号 79頁.

渡辺知晴(2020)『esports』の現状と今後について『パテント』第73巻第9号 16-27頁.

参考 URL

一般社団法人日本 e スポーツ連合オフィシャルサイト

<https://jesu.or.jp/> (2022年2月10日にアクセス)

NASEF

<https://www.nasef.org/> (2022年2月12日にアクセス)

NASEF JAPAN

<https://nasef.jp/> (2022年2月12日にアクセス)

<https://nasef.jp/learning/curriculum/> (図表10について、2022年2月12日にアクセス)

マイナビニュース「e スポーツで人間的成长を目指す「NASEF」の教育カリキュラム」

<https://news.mynavi.jp/article/20200317-997312/> (2021年10月23日にアクセス)

韓国 e スポーツ協会

<http://www.e-sports.or.kr/?ckattempt=1> (2021年9月14日にアクセス)

文化体育観光部

<https://www.mcst.go.kr/japanese/index.jsp> (2021年9月13日にアクセス)

データで見る eSports / e スポーツ業界・市場動向レポート (日本・海外)

https://note.com/poco_c/n/n09137257bc4b (2022年3月1日にアクセス)

経済産業省 (2019) 世界のコンテンツ市場の現状と展望に関する調査

<https://www.meti.go.jp/press/2019/04/20190426006/20190426006-3.pdf> (2021年10月15日にアクセス)

特定非営利活動法人映像産業振興機構 (2019) 「e スポーツを通じた産業活性化調査研究」報告書

https://www.city.sapporo.jp/somu/machikiso/documents/h30machikiso_espo.pdf (2021年10月15日にアクセス)

馬岑 (2017) 中国 eSports プレイヤーへの Web アンケート調査

<https://www.slideshare.net/yuhsukek/esportsweb> (2021年9月20日にアクセス) .