

●プロジェクト報告

「eスポーツ」のスポーツ化に関する 探索的研究

——ユニバーサル e スポーツ研究会

（青山学院大学, 2019年9月5日）

丸山信人, 大島正嗣, 川又啓子, 佐藤薫生

目次

はじめに

丸山信人・大島正嗣・川又啓子・佐藤薫生

[シンポジウム] ユニバーサル視点でeスポーツを捉え、
その可能性を探る

丸山信人・西谷麗・田邊真以子・渡辺静・高橋大輔・奈良泰秀

キーワード

e スポーツ (e-Sports)

ユニバーサルデザイン (Universal design)

女性活躍 (Women's empowerment)

障害者 (People with disabilities)

ダイバーシティ&インクルージョン (Diversity & Inclusion)

●PROJECT REPORT

Exploratory Research on Sportification of e-Sports: Universal e-Sports
(Aoyama Gakuin University, Tokyo, September 5, 2019)

Preface

by NOBUHITO MARUYAMA, MASATSUGU OSHIMA, KEIKO KAWAMATA, SHIGEO SATO

[SYMPOSIUM] Catch e-Sports from a Universal Perspective
and Explore its Potential

by NOBUHITO MARUYAMA, REI NISHITANI, MAIKO TANABE, SHIZUKA WATANABE,
DAISUKE TAKAHASHI, YASUhide NARA

「e スポーツ」のスポーツ化に関する探索的研究:ユニバーサル視点による「e スポーツ」の研究

はじめに

0. 研究会開催の経緯

丸山信人（昭和女子大学人間社会学部現代教養学科准教授）

大島正嗣（青山学院大学総合文化政策学部教授）

川又啓子（青山学院大学総合文化政策学部教授）

佐藤薫生（青山学院大学大学院総合文化政策学研究科修士課程）

2019 年の課題：ユニバーサル視点による e スポーツの研究

青山学院大学総合研究所研究ユニット（五輪 e スポ）¹⁾ では、2018 年度から「「e スポーツ」のスポーツ化に関する探索的研究」に取り組んでいるが、2 年目となる 2019 年度の中で、そのテーマの一つとして、ユニバーサルな視点による「e スポーツ」の研究を進めている。

次章以降は、e スポーツの有識者による「ユニバーサル e スポーツ研究会」を設立し、その中でユニバーサルな視点による e スポーツの可能性について、その課題・促進要因を明らかにすることを目的として開催したフォーラムの内容を収録している。

1) 青山学院大学 e スポーツ研究ユニットサイト <http://aoyama-esports.jp/>

図表1 「ユニバーサルeスポーツ研究会」開催概要

研究会名称	ユニバーサルeスポーツ研究会
研究会開催日程	2019年9月5日（木）
プログラム内容	＜全セッション総合モデレーター＞ 丸山信人氏（昭和女子大学 人間社会学部 現代教養学科 准教授／青山学院大学 総合研究所 客員研究員） 〔セッションA〕 「新たに女性が活躍するステージとしてのeスポーツ」 西谷 麗氏（株式会社 Wekids 株式会社 Rush Gaming 代表取締役社長） 田邊真以子氏（アビームコンサルティング株式会社 コンサルタント） 渡辺 静氏（編集者・eスポーツ取材ライター） 〔セッションB〕 「障害やハンディを超えるeスポーツ」 高橋大輔氏（株式会社ブレクスルー Unsold Stuff Gaming 代表） 奈良泰秀氏（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション事業本部課長） 〔セッションC〕 「ダイバーシティ教育に対応するeスポーツ」 セッションA・B 登壇者全員

なぜ、eスポーツがユニバーサルなのか

「eスポーツ」への期待と関心は高まりつつあるものの、社会的には単なるオンラインゲームの延長として捉えられているのが現状である。しかしながら、eスポーツの大会の実態調査や関係者及び参加者へのインタビュー調査を通じて、オンラインゲームとしての価値だけではなく、別の社会的な価値として、「ユニバーサル」な対応が可能なスポーツとしての価値が生み出されてきているという仮説が浮かび上がってきた。

そこで、当研究ユニットでは、この研究の中で、次の3つの新たな社会的価値とその可能性の研究を進めていくこととした。その1つめが、「女性、シルバー、若者というフレームを超える可能性」であり、2つめが「障害者、社会弱者というハンディを超える可能性」で、3つめとして「ダイバーシティ&インクルージョンに対応する可能性」である。この3点の可能性を明らかにすることを目的として、「ユニバーサルeスポーツ研究会」を開催した。

新たに女性が活躍するステージとしてのeスポーツ

2022年の中国の杭州でのアジア大会において、eスポーツがオフィシャルスポーツ種目になっている。その後の2024年のパリ五輪、あるいは2028年のロサンゼルス五輪では現時点（2020年1月時点）では未定であるが、五輪の正式種目化が検討されている。

2020年に行われる全ての東京五輪のスポーツ競技は、女性というカテゴリーと男性というカテゴリーが異なるカテゴリーとして競われる。卓球などの種目のように混合ダブルスという競技はあるが、女性と男性が同じカテゴリーで戦う種目は、過去においてもまだ五輪の正式種目ではない。

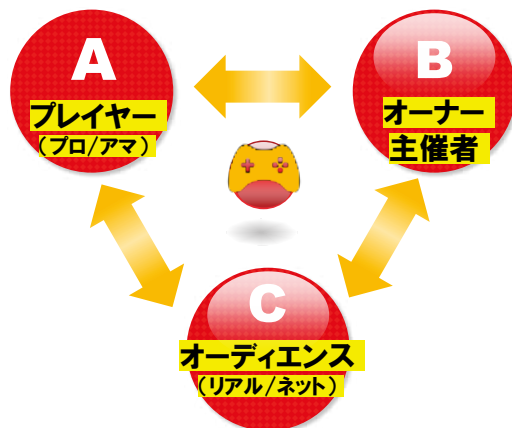
しかし、eスポーツが、もし五輪種目になった際には、女性と男性が異なるカテゴリーではなくて、同じカテゴリーで競えるという可能性を持っていることが、五輪スポーツにおいて、世界で初めてeスポーツが生み出す新しい価値だと考えられる。

さらに、eスポーツのステークホルダーの構造を、次の図表2のように捉えてみると、それぞれのステークホルダー毎に、女性が活躍されている方々が生まれてきている。例えば、女性のプロプレイヤーの中で世界ランキング第1位のScarlett氏は、2011年からトーナメントに出場し始め、プロゲーマーとしてのキャリアになり、StarCraft IIの国際大会で唯一勝利した女性である（2020年1月現在）。カナダでは男性プロと競えるほどの賞金を獲得しており、カナダの国内総合ランキング第9位、2016年10月5日に「最高のキャリア収益を持つ女性ゲーマー」として、ギネスブックにも登録されている。

また、今回の研究会にパネラーとして参加した西谷麗氏は、日本国内のプロのeスポーツチームの女性オーナーであり、マーケティングプロデューサーであり、所属選手達のメンターとしても活躍をされている。さらに、日本で初めてのeスポーツ高校選手権大会を立ち上げたのは、今回の研究会で同様にパネラーとして参加した田邊真以子氏であり、高校生の選手は男性・女性という区分なく、チームの一員として参加することを参加条件として大会をプロデュースしている。

このように、eスポーツのそれぞれのステークホルダー毎に、女性が活躍されている方々が生まれてきており、新たな女性の活躍のステージが生まれ、その重要性が浮きぼりになってきていると考えている。

図表2 eスポーツのステークホルダーの構造



障害やハンディを超えるeスポーツ

eスポーツは、障害者やハンディを持った人たちにも、新しい価値を生み出している。特に、「社会への接点の新しい機会の創出」が大きい。例えば、徳島県では障害がある子どもたちが通う特別支援学校でIT教育支援NPO法人理事長を勤めていた重金晋氏が、障害者手帳があればプレイヤーとして参加可能な障害者eスポーツクラブ『国府』を2019年4月設立している。ゲームを通じて仲間作りとコミュニケーション能力の向上や健全にゲームに取り組む知識の習得を目指している。

今回の研究会にパネラーとして参加した高橋大輔氏は、eスポーツのプロチームのオーナーであると共に、eスポーツのオンライン上での出会いから、障害者を雇用している。これは、オンラインを通じた新たなコミュニケーションを通じて、従来の障害やハンディという枠を超えて、その適性から採用をし、その才能を活かしている事例である。

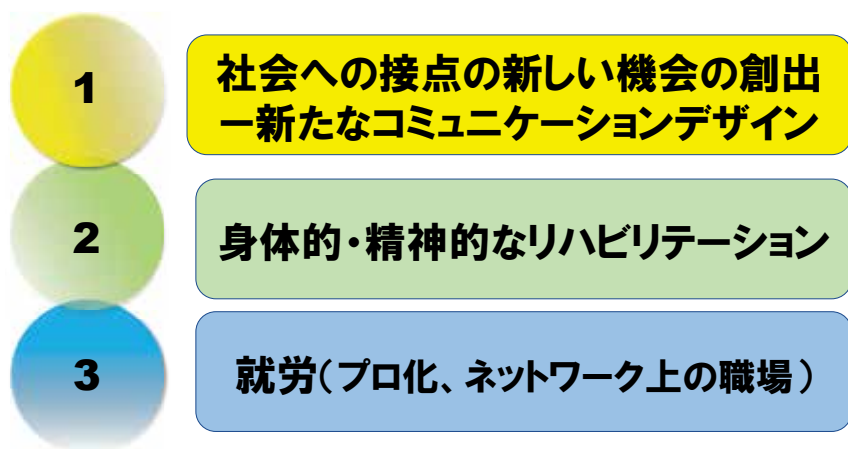
北海道の独立行政法人 国立病院機構八雲病院の田中栄一氏は、身体的・精神的なリハビリテーションの一環として、eスポーツを取り入れ、そのエンターテインメント性を活かしながら、医療的な効果をあげている。

また、栃木県の重度の障害者がプロゲーマーを目指すための養成所「ワンライフ」が、群馬県伊勢崎市に開設され、障害者も健常者と対等に戦うことができるeスポーツの特徴を活かして、世界大会でも活躍するプロコーチの指導の下、プロのアスリートとしての育成をし、目標は重度障害者によるプロチームの結成を目標としている。

このように、eスポーツは、障害者に新たな就労という価値も生み出そうとしている。

さらに、一般社団法人ソーシャルインクルージョン世田谷の望月雅之氏は、障害者 e-Sports コミュニティ構想をコンセプトとして掲げ、プレイヤーとしてだけでなく、e-Sports に必要とされる実況者・審判・イベントスタッフなど、通常の移行支援訓練に加え、e-Sports に特化した支援メニューを展開し e-Sports 業界への就職を目指す方向けに就労移行支援を行っている。

図表3 「障害やハンディを超えるeスポーツ」の3つの要素



ダイバーシティ教育に対応するeスポーツ

ダイバーシティ（多様性）に対して、eスポーツは対応しうる可能性を有している。まず、若年層においては、教育現場でも、通常の部活動のような形式で、eスポーツ部等を設立している事例が増えている。また、私立の高等学校や専門学校においては、eスポーツの専門コースを設立する動きも始めている。

その上で、新たな教育的カリキュラムの必要性が高まってきている。海外においては、2015年にスウェーデンの高等学校において、eスポーツの週3時間授業に取り組んでいる。ノルウェーの公立学校ではeスポーツを選択科目としている。2018年より、米国においては15の州の高等学校においてスポーツ競技としてeスポーツを採用し、韓国においては体育祭競技の一つとしてeスポーツを導入している。

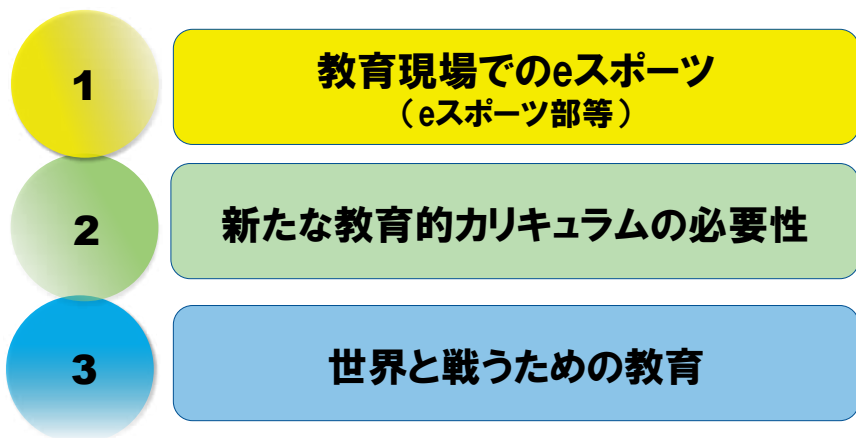
また、米国では45大学において、中国では17大学、韓国では10大学で、eスポー

ツが専門科目として授業が行われている²⁾。

世界に比べ、日本国内においては、まだ、教育現場における対応が少ないのが現状である。

しかし、イノベーション教育と同様に、eスポーツにかかる教育は、単なる操作技術を教えるスキル教育だけではなく、世界と戦えるチャレンジスピリッツとモチベーションを維持できるカリキュラムが必要であると考えます。そのためには、従来の教育の枠を超えた仕組みが必要となってくるが、今後、eスポーツが発展していくためには、このダイバーシティ性に対する最大価値化できる仕組みづくりと「世界と戦うための教育」を、産官学で創り上げていく必要があると考えています。

図表4 「ダイバーシティ教育に対応するeスポーツ」の3つの要素



図表5 「五輪eスポ」シンポジウム、研究会の概要

第4回研究会	eスポーツと地域振興		
開催日	2019年12月21日(土)	来場者数	約40名
概要	eスポーツを活用した地域振興策(スポーツ、障がい者スポーツ、産業等)に積極的に取り組む自治体(愛媛県、徳島県、茨城県)の担当者による講演会を行った。		
第3回研究会	ユニバーサルeスポーツ研究会		
開催日	2019年9月5日(木)	来場者数	約80名

2) 「eスポーツのさらなる普及に向けた制度上・人材育成上の課題」、寛誠一郎, 2019

「eスポーツ」のスポーツ化に関する探索的研究:ユニバーサルeスポーツ研究会

概要	「ユニバーサル視点でeスポーツを捉え、その可能性を探る」をテーマに、「女性、シルバー、若者というフレームを超える可能性」「障害者、社会弱者というハンディを超える可能性」「ダイバーシティ&インクルージョンに対応する可能性」について、eスポーツの新たな研究視点につながることを目的にした研究会をeスポーツの有識者5名をパネラーとして招き、シンポジウム形式による議論を行った。		
第2回研究会	日韓におけるゲーム産業の発展形態からeスポーツを考える		
開催日	2019年6月24日(月)	来場者数	約70名
概要	第一部では、2019年2月に実施した韓国での実地調査の報告を行い、第2部では、1990年代の格闘ゲームブームや2000年代初頭韓国のオンラインゲームブームを実際に現場で経験してきた実務の第一人者が、日韓ゲーム産業の歴史と今後の展開について講演を行った。		
第1回研究会	スポーツの歴史から見たeスポーツ		
開催日	2019年1月26日(土)	来場者数	約40名
概要	スポーツ史の研究者が、スポーツの意味の変容の歴史、eスポーツのスポーツ文化形成への貢献の可能性、eスポーツ自体の変容の可能性、そして、望ましいスポーツ文化の継承のために解決すべき問題について講演を行った。		
シンポジウム	eスポーツ論：ゲームが体育競技になる日		
開催日	2018年10月13日(土)	来場者数	約100名
概要	eスポーツに通曉するゲストスピーカーが、eスポーツとは何か、eスポーツの認知度、eスポーツの諸側面：スポーツ、国際交流、文化とeスポーツの発展に向けての提言について議論を行った。		

(丸山信人, 大島正嗣, 川又啓子, 佐藤薫生)

[シンポジウム] ユニバーサル視点でeスポーツを捉え、その可能性を探る

丸山信人（昭和女子大学人間社会学部現代教養学科 准教授／青山学院大学総合研究所客員研究員）

西谷麗（株式会社 Rush Gaming／株式会社 Wekids 代表取締役社長）

田邊真以子（アビームコンサルティング株式会社コンサルタント）

渡辺静（編集者／eスポーツ取材ライター）

高橋大輔（Unsold Stuff Gaming／株式会社ブレイクスルー 代表）

奈良泰秀（凸版印刷株式会社情報コミュニケーション事業本部情報デザイン事業部
デジタルプロモーション企画部課長）

1. 新たに女性が活躍するステージとしてのeスポーツ

丸山：ユニバーサルeスポーツ研究会の総合モデレーターを務めさせていただきます丸山と申します。よろしくお願いします。

ユニバーサルeスポーツ研究会で、何を方向性として生み出すのかということですが、目的が3つあります。ユニバーサル視点でeスポーツを捉え、その可能性を探ることが研究課題です。視点①は、女性・シルバー・若者などという性別・年齢などのフレームを超える可能性です。視点②は、障害者・社会弱者というハンディキャップを超える可能性です。視点③は、ダイバーシティー & インクルージョンという多様性に向けた可能性です。この3つの視点を踏まえて、社会に新たな価値を創出するのがeスポーツではないかという仮説を打ち出しました。

従来のオンラインゲームからの延長ではなく、新たなeスポーツというカテゴリーが社会に新たな価値を生み出すのではないかと考えています。今日のテーマは、この社会に新たな価値を生み出すのではないかという視点で、3つのセッション



を設けさせていただきました。

それでは、セッション A に移りたいと思います。「新たに女性が活躍するステージとしてのeスポーツ」というテーマで、今日は3人の素敵な女性をお迎えしていますので、ご登壇いただきたいと思います。

まず、西谷麗さんです。(株) Rush Gaming、(株) Wekids の代表取締役社長として活躍をされています。続きまして、田邊真以子さんです。少し前には毎日新聞で活躍をし、現在はアビームコンサルティング(株)のコンサルタントをされています。続きまして、渡辺静さんです。編集者であり、eスポーツを中心に取材ライターとして活躍をされています。それでは、まず3人の方から、ご自身の活動や実績を踏まえてプレゼンテーションをいただきます。よろしくお願いします。

e スポーツのオーナーの視点

西谷：(株) Rush Gaming 代表取締役をしています西谷麗と申します。本日はパネルディスカッションですので、私は長々とプレゼンテーションをする予定はありませんので、この後のパネルへの話題提供をし、お話しできればいいなと思っています。よろしくお願いします。Rush Gaming というのは、e スポーツチームです。外部投資家を入れずに、私のポケットマネーで、e スポーツチームの投資に全部回しています。「Call of Duty (CoD)」という1ゲーム部門だけで主に活動しています。いわゆるスポンサー、うちではパートナーと言わせていただいています。現在は Sennheiser という音響のメーカーと、DXRACER という椅子のメーカーの2社がパートナーとしてやっています。

また、ストリーマーという元選手の4名がYouTube がすごく人気で、YouTuber と呼ばずにストリーマーと文化的に呼んでいます。選手は5名所属のe スポーツチームになっています。ファンが多いことで知られていますし、格好いい写真を撮ったり、動画を撮ったりして、一番そこに力を入れています。そのプロデュースするのが私の仕事です。

女性が活躍できる業界としてのe スポーツということですが、本質的には男子をプロデュースすることが結構多いですので、これから女性をもっと入ってくれるなどと思っています。世界大会に行ったり、まだ世界大会では優勝できませんが、国内大会で何回か優勝したりしています。

私たちの事業内容は、Rush Gaming としての YouTube アカウントのマネタイズ、あとはファンクラブの運営や自社のメディアを活用してマネタイズをするのが自社メディア事業です。プロモーション事業として、ゼンハイザーさんなどのパートナーさ

んのプロモーションビデオを撮ったりしています。広告事業として制作から企画までやっています。あとは、ECサイト＆イベントの運営を行い、収益の半分が洋服の販売です。洋服やグッズなどを自分のECサイトや年間に何回かやるオフラインのポップアップストアなどで販売をしています。

Rush Gamingの説明は以上ですが、女性が非常に大事だという話を後からしたいと思います。原宿の「ラフォーレ」を皆さんご存じですか？ 女性がたくさんいくファッションビルです。先日、ここで1週間ポップアップストアを出店しました。eスポーツらしくないですね。男性はこういう発想にたぶんならないと思います。当社は私も含めてスタッフも女性が多いので、どちらかというと女性の感性でこの店を作っています。ゲームの特性上、どうしてもファンは男性が多いのですが、年々女性のファンを増やそうと頑張っています。商品展開や雰囲気づくりに関しても、女性が来やすくて、選手と握手できてうれしい、サインが欲しいというような感じになれるようにしています。ポップアップストアは選手と一緒にチェキを撮ったり、サインをもらったり、事前の抽選に当たると、コーチング企画といって、ブースの中のゲームができるスペースでコーチングをしてもらえます。面白かったのが、写真集がネットでは全く売れないのですが、こういうイベントだとかなり売れます。eスポーツのチームは元々ゲーマーさんが多いのです。女性のスタッフがいると何がいいかと言いますと、元々はジャニーズのファンや、K-POPが好きなど、そちらの世界のことを消費者目線で分かっている人の比率が途端に高くなるのです。企画やプロデュースをするときに女性がいることによって、少なくとも男性だけよりも、企画の幅が広がり、異なる発想が出てきます。eスポーツに男性らしいことばかりではなくて、女性の視点も入れると、新たな方向性に行うことができるとと思います。コンテンツを作るというところで、女性もスキルを身に付ければ家でも仕事ができます。ここまでがRush Gamingや、eスポーツチームのオーナーとして女性が活躍できる場があるということです。

また、女性のほうが経済価値、LTV（Life Time Value）がとても高いです。女性の方が長く愛してくれます。男性は、結構アップダウンが激しいのです。女性のファンのほうが非常に継続率が高くていいことと、やはり華やかです。女性のファンを大事にすることはすごく大事です。eスポーツのエリアにも女性がどんどん入ってきて、見ている人もやっている人も増えている傾向にあります。



す。しかし、まだまだ女性がゲームで戦っていくというのは世界的にもそこまでメジャーではなくて、まだまだマイノリティーであります。

次に紹介するのは、女性オンリーのeスポーツリーグ「GIRL GAMER」です。主催している団体はNPO法人で、ポルトガルとマカオにベースの人たちになります。採用タイトルはLoLとCSGOやフォートナイトもあります。化粧品会社からスポンサーシップをもらったりしながら、女性の活躍を支援するという文脈で大会は開催しています。今はドバイ、韓国、シドニー、マカオなど、世界4～5都市で大会を実施しています。

これを発案して始めたのが、Rush Gamingと同規模ぐらいの運営スタッフで、NPO法人eスポーツチームというすごく面白い方たちです。本職はマーケティングなどをやっている人たちが、最初は地金で企画して発足したものです。それが大きくなって、今はスポンサーが付いて世界各国でやっています。「やりたいことがあったら行動しよう」というような人たちがやっています。

丸山：西谷さん、ありがとうございます。では、続きまして田邊さんからプレゼンテーションをいただきたいと思います。よろしくお願いします。

eスポーツの大会主催者の視点

田邊：アビームコンサルティングの田邊と申します。2019年の6月末までは毎日新聞社でeスポーツの担当等をさせていただいていましたが、7月から自分のキャリアアップのために、会社を変えて新しい挑戦をさせていただいています。

まず、全国高校eスポーツ選手権は、2018年に立ち上げた大会で、今はまさに第2回大会が行われています。第1回大会の時のキービジュアルの中に、5人いるチームの中に1人は女性を入れたいという、主催者としての願望がありました。女性も当たり前のように参加してくれる大会であってほしいという願いを込めて、第1回大会から女性を入れたキービジュアルを作成しています。

この大会は毎日新聞社と株式会社サードウェーブが主催しています。参加条件は全国の高校生です。高等専門学校、通信制高校や日本語学校など、どのような高校でも参加可能になっています。同じ高校からチームを組んで参加できることとしています。eスポーツをやっている高校生からすれば「主催者は全然分かってないな」というポイントでもあります。eスポーツは全国の誰とでもオンラインで勝負できるところが良さであって、同じ高校の友達でなくて、北海道と東京の友達が一緒にプレーしたり、沖縄との対戦も可能というのがeスポーツの良さです。

しかしながら、オンラインゲームで知らない子たちと一緒に遊んでいるのが心配と

というような声をお母さん方から聞くことがあります。そのため、eスポーツが世の中に認めてもらうためには親御さんに応援してもらうことが絶対だと考えました。普段一緒に遊んでいる同じ高校の子たちとも当たり前のように遊んでいるメンバーや部活として活動しているチーム編成の方が早く社会に根付くだらうという考えで、同じ高校からでメンバーを集めて参加できることを条件に入れました。男女混合だったり、女性のみだったり、障害を持っている方々の参加も歓迎ということで、そういう願いを込めて開催しました。嬉しいことに第1回大会からそういう方々にも参加いただき、第2回大会では女子校からの参加もありました。タイトルについては、「ロケットリーグ」と「リーグ・オブ・レジェンド」というアメリカのゲームタイトルを使っています。どちらも3人と5人のチームでやるスポーツを選んでいますが、それも、高校生の大会にふさわしいと考えたからです。

また、立ち上げた理由については、1つ目が国内外で若者が熱狂するeスポーツに大きな魅力と可能性を感じて、現代の若者が好きなものを認めて応援していきたいということです。eスポーツを、新時代を象徴する新しい文化として発展させていきたいという想いがあったからです。それを、毎日新聞でやった理由としては2つあります。毎日新聞社が日本最古の新聞社として、これまでスポーツや文化芸術を応援してきたという歴史があるということ。あとは、歴史と伝統を受け継ぎながら新しい文化を発信して世の中を動かしていくことが、新聞社のミッションだと考えていたからです。まさに新聞社がやるべき事業だと思い、2018年に立ち上げました。

それでは、なぜeスポーツにしたのかという経緯をお話します。そもそものきっかけは、eスポーツが好きで「リーグ・オブ・レジェンド」が好きな高校生に出会ったことです。私の高校生のいところがeスポーツが好きで、彼が2018年のお正月に、世界ではこういう状況になっていることやeスポーツの良さ、魅力を語ってくれたのです。それを話している彼を見た時に、私の知らない世界を知っていて、純粹に格好いいと思いました。それまで私はゲームを自分でもほとんどやったことがありませんでしたし、どちらかといいますと、勉強の邪魔になり、子どもにやらせたくないものと考えていました。しかし、自分のそういう考えは古くて、高校生たちの方がもっと視野が広く大人で、eスポーツの良さをわかっていて、未来を見据えているので、これを応援したいと思うようになりました。

それをきっかけに、まずは自分がeスポーツを



知ってみようと思い、そこで2018年、EVO JAPANという大きな大会にボランティアスタッフとして応募し、まずはプレーヤーの人たちと友達になることから始めました。EVO JAPANのボランティアは300人ぐらいいたのですが、その中で声を掛けてくれた女性が3人いました。私はその女性3人とラインのグループを作り、仲良くなりました。その方々がいたから、eスポーツは私みたいな初心者が入ってもいいジャンルだと思えたことと、そこに数少ない女性ファンの人たちがいたことがすごく大きかったと今になって思います。

そのような経験をして、EVO JAPANでeスポーツのすごさを実感して、その後に社内でeスポーツ事業を立ち上げようというので、毎日新聞の先輩2人と一緒に企画書を作成し、会社に提案して立ち上げることになりました。そして、サードウェーブという強力なパートナーを得まして、高校生にヒアリングを重ねて大会を実施していった形です。高校生やプレーヤーの声を非常に大事にしてつくり上げた大会です。

私たちはあくまでも高校生の声を代弁しているだけであって、主役は彼らだということを常にこの大会では意識しています。ここからは高校生たちから聞いた声ですが、例えば、ぜんそく持ちで小さい頃から運動ができなかったけれども、eスポーツでは体が弱い自分でも強くなれたことや、事故で車椅子生活になったけれども、eスポーツは自分もみんなと一緒に遊べる、プログラマーを目指していて高専で勉強している、クラスみんながPCを持っているのでPCゲームをよくやるという最近の若者の事情などがあります。また、野球やサッカーは年配の人が詳しく、いまさら知識で勝てないが、eスポーツは自分たちの世代が創り上げているもので、関わっていて楽しいと。この意見は、高校生が野球場などに行くと、昔からのファンのおじさんたちがたくさんいて、「『おまえはあの時代の巨人を知らないだろ』などと言われるのがウザいんですよね」ということです。でもeスポーツのことなら自分の方が知っているもので、それが話していて楽しいということでした。「なるほどな!」と思い、それ以来、高校生たちと話すときに気をつけようと思いました。高校生と話していて感じたことですが、ゲームとeスポーツは別物だと思っています。彼らはeスポーツのタイトルに、ゲームとしてではなくて、きちんと競技として向き合っています。それは人それぞれだと思いますが、私が出会った子たちはそうでした。

eスポーツには、スポーツにはない魅力があります。私の中ではスポーツの一種ではなくて、音楽やミュージカルなどのジャンルの1つにeスポーツがあると思っています。例えばサッカーや野球は強豪の地域が決まっていると思います。練習試合も基本的にはその地域内の学校同士の子たちでやっていきます。でもeスポーツは沖縄と北海道の人が練習試合を当たり前のように毎日できます。地域に関係なく強くなるこ

とができることが、スポーツにはない魅力の1つだと思います。また、向上心、チームワーク、想像力、語学力というスキルが身に付くということも高校との対話を通じて知りました。何より高校生たちが好きなものを認めて、一緒に育てていける社会にしたいということを何よりも感じて、大会を立ち上げようと思った原動力になりました。

大会に届いた声ですが、大会を実際にやってみて、いろいろな方からいろいろな声をいただきました。例えば、出場した選手であれば、大会出場メンバーを集めるために廊下で張り紙をしたり、食堂で違う学年の先輩・後輩に声を掛けたりして、部活を作るためにいろいろな行動をしてくれたと。eスポーツの部活を作りたいと行動を起こしてくれて、先生を説得することが難しいことが多かったのですが、それでも大会に出たいから諦めずに頑張ったと。それまでやりたかったことがなかったけれども、やっと自分のやりたいことや居場所を見つけたと言ってくれた子たちも結構いました。それまで自分は友達とゲームで楽しく遊んでいただけだったけれども、大会という目標ができて、ゲームに対する向き合い方が変わったり、逆に勉強も頑張れるようになったと言ってくれる子もいました。

出場してくれた部活の顧問の先生は、パソコン部やプログラミング部といった親和性のある部活が出てくれることが多かったのですが、そういう部活の先生からは、チームで何かをするという経験がなかなかなかったので、今回の大会をきっかけに、みんなで一緒に目標に向かって努力するという経験ができたという声がありました。選手の父親からは、いつも静かで自己主張しない息子が、eスポーツの部長になったらしいと。部長になってから、リーダーとして積極的に行動できるように成長してくれて、まさかゲームをきっかけにこんなことになるなんてという声をいただきました。決勝大会に出場した選手の母親と直接お話をした時に、これまではゲームばかりしていてとすごく心配だったけれども、大会にたくさんの友達が応援に来てくれて、お母さんも会ったことのないようないろいろな地域の大人や、ゲームの中でその子のファンになってくれる人や、ゲームの中のフレンドたちがいて、すごく驚いたと。大会で息子さんがたくさんの歓声の中でプレーする姿を見て、誇りに思ったということ言ってくれる母親もいました。

まとめですけれど、全国高校eスポーツ選手権が高校生にとって仲間との絆が深まったり、目標に向かって努力する楽しさを知ったり、あとは、自分で時代を切り開いていく力が付くための有意義な機会になることを期待して、これからも取り組んでいきたいという思いです。大会に挑む高校生の姿をたくさんの人に見てもらいたいというのが願っていますが、実際に大会に来ていただき、テレビで見いただければ、eス

ポーツは意外と悪くないかもな、こういう良さもあるのだなと気付いてもらえるのではないかとと思っています。

丸山：ありがとうございます。続きまして、渡辺さん、よろしくお願いします。

e スポーツの観戦勢（オーディエンス）の視点

渡辺：初めまして、渡辺静と申します。私は、前職を辞めた2018年の4月のタイミングで、2018年から1年半ぐらいフリーで編集やライターをしています。eスポーツの世界に来てから1年ぐらい、SHIBUYA GAMEというメディアで主に記事を書かせていただいています。なぜeスポーツに飛び込んできたかと言いますと、本当にたまたま、ゲームを見るのが面白いと思って、面白いシーン、タイトルを見つけて、そこに取材に行って、面白い現場があるなと思い、面白いチームや大会に取材に行つてということを繰り返していましたら、いろいろな海外に行くという経験もさせてもらいました。

編集部や取材ライターという仕事をメインにやっていますが、私は取材ライターである前に、「eスポーツの観戦勢」だと思っています。いわゆる「見る人」です。よく分からない言葉かもしれませんが、基本的にはオーディエンスが観戦勢です。今日いらっしゃる西谷さんという、チームを運営していて、選手側の立場を分かっている方がいて、田邊さんという大会を運営する側のところが分かっている方がいます。私はそちらにはそこまで接点はないのですが、やはり見る側としてeスポーツというのをたくさん見てきた人間なので、そういった立場からお話ができればと思っています。

このようなeスポーツの現場を見に行く仕事なのですが、eスポーツの観戦はいわゆるサッカーや野球などを観戦に行くのと本質的には同じだと思っています。結局、ゲームではあるのですが、エンターテインメントの1つとしてeスポーツを見て楽し



んでいるところが本質かなと思います。そこに女性が入ってくる可能性はあると思っていますので、事例を紹介していけたらと思います。

ゲームの世界は、やる人と、やらないけれども見るという人がいます。もちろんやっていて見ているという人もいますが、ゲームをするかしないかで分けると、しない人は圧倒的に少ないです。eスポーツの世界ではだいたいゲームをしている人で、特に10代、20代の若い子などは、ゲー

ムをしているからゲームを見ているということがほとんどです。その中では、観戦勢はまだまだ少ないとは思っています。プレーヤーという目線で見ますと、選手として出てきている女性はまだまだ少ないので、単純にゲームをする人だけであれば女性も実は多いのです。

観戦をする女性ということになると、2019年8月10日に、「Call of Duty」というタイトルで、日本の東京で大会が行われました。一般の観客の方をだいたい400人ぐらい招いて大会が行われたのですが、女性はいるのですけれども、やはりまだまだ少ないのです。私の肌感でいうと、10人に1人か2人ぐらいの女性が見に来ているというレベルです。もちろんゲームタイトルや大会の規模によっても全く違うのですが、まだまだやはり足を運んでくれる女性は多くはないというのが実態です。

海外の事例として、韓国の事例ですが、韓国ではプロゲーマーをアイドル的な立ち位置で売り出していることもあって、応援ボードを持って応援に来る女性や、独自にグッズを作って女性たちがグループで応援に来るなど、海外ではこういう事例がたくさんあります。

このような点で、女性でもはまることができる要素がしっかりあります。もちろん韓国は特殊な例だとは思いますが、「格好いい!」「キヤー!」といった感じではまっていう方は多いと思いますが、私は喜怒哀楽があることのほうが大事だと思っています。ゲームとはいえ、人間が関わっているところですので、チーム競技で勝って「うれしい」、負けて「悔しい」などももちろんありますし、男も女も関係なくはまっていける要素が、こと観戦においてはeスポーツにはあると思います。数年前から、プロ野球では「カーブ女子」などがはやっていますが、こういった形でもっと応援する女性は増えてくる、増やせるところでもあると思います。もっと女性を巻き込んでいくという意味でいうと、スタッフや選手という立ち位置以外に、オーディエンスという位置でも女性が入れる要素はかなり大きいかなと思っています。

数年前から、女性のライターの前輩たちが、eスポーツの現場を取材し続けています。こういう方たちが道を築いてくれたからこそ、私も取材ライターとして現場に行けますし、このような場にも呼んでいただけたところがありますので、ありがたいと思っています。女性の活躍というところでは、私も含めて、こういった方々もぜひ見ていただけたらと思っています。

eスポーツを取り巻く3つのステークホルダーの視点

丸山：ありがとうございます。熱のこもった3人の方々のプレゼンテーションが終わり、ディスカッションに移りたいと思います。今お話を伺って、3つの視点があると

改めて思いました。1つ目はプレーヤーです。プロのプレーヤーもいらっしゃるけどアマチュアもいます。ただ、プロの女性プレーヤーは圧倒的に少ない状況ではありません。

また、西谷さんと田邊さんがそうですが、オーナーの立場と主催者の立場が、ステークホルダーの中の2つ目としてあります。そして今、渡辺さんからプレゼンテーションをいただいたように、オーディエンスの立場が3つ目です。これはリアルとネットと、実は両方にいろいろな動向があります。これも後ほどお話を伺いたいのですが、この3つのステークホルダーの立場から、まずは、それぞれお話を伺いたいと思います。

基本的にオーナーの立場から、西谷さんからお話を伺いたいのですが、西谷さんは第一線のオーナーであり、西谷さんのチームは先ほどご案内があったとおり男性だけのチームですので、西谷さんはプロデューサーの立場と同時に、オーナー、そして実はメンターの立場も務めていらっしゃいます。これはやはり女性ならではの素晴らしい適性だと思いますが、メンターの立場でも、落ち込みがちなプロゲーマーたちをフォローアップして行って、プロの世界にきちんと活かしています。そういう立場から、いかがでしょうか。これから、女性の方がオーナーやプロデューサーやメンターになると、eスポーツの世界が広がってくると思っているのですが、いかがでしょうか。

西谷：選手のメンター的なところでいくと、去年までは私が全部やっていたのですが、今年からは元柔道部のゴリゴリの男性が入っています。どちらにもいいところがあるので、どちらもいるといいです。ただ、女性が少なめですので、バリューアップできるところに目を当てますと、まず、eスポーツの選手たちは、ほとんどがeスポーツをキャリアとして意識していません。「ワンチャンいけるかも」と、最近ステージを上ってきて、eスポーツの競技シーンで頑張るというのは最近始めたことなのです。今までは好きで楽しくやっていたことが、なんとなく「ワンチャン、これは俺のキャリアになるのではないかと」、まだワンチャンのステージなのです。このワンチャンステージのときは当然不安なのです。自己肯定感が低いので、女性のマネージャーなどから「あなたのここがいい」、「ここが格好いい」、「ここに感動した」などと言われますと、お母さんに認められたときに息子が育つようなところがあるのではないのでしょうか。男性はやはり女性に褒めてもらえると伸びるところがすごくあります。そのため、もう少し女性のマネージャーさんも増えてもいいのかなと思います。

また、Rush Gamingには結構女性のファンが多いです。記事を書いてくださるPUBGの世界も、結構女性ファンが多いのです。女性が記事を書き、女性がストー

リーティングをしているシーンのほうが、女性ファンがつきやすくなっている感じがやや傾向としてあるような気がしています。

渡辺：女性の発信者がいるから女性のファンがつくかという相関関係があるかどうかはわかりませんが、確かにそれはあると思います。

丸山：オーディエンスの立場として考えますと、先ほどまさに渡辺さんのプレゼンテーションにあったとおり、女性がリーディングするものというのは、マーケティング的にも、市場的に大きくなる可能性があります。

渡辺：そうですね。私はオーディエンスの立場で取材に行っているという側面がありますので、やはりオーディエンスの女性の気持ちはわかります。どこに気持ちが動いて、どこが格好いいと思うのかはわかっています。その部分で別のファンの女性から共感してもらえる記事がつかれるというのは大きいかなと思います。

丸山：先ほどの西谷さんのプレゼンテーションの中で、海外だとオーディエンスはもう女性が30%を超えているというデータがありました。一方、渡辺さんの示してくださったデータのように、まだまだ日本ではオーディエンス自体が少ないです。それからプレーヤー自体も海外では女性が35%を超えているのですが、日本では圧倒的に少ないのです。モバイルプレーヤーになりますと、世界的に見ると女性は70%を超えているのです。日本全体でプロeスポーツプレーヤーが少ないという点もありますが、やはりこちらも女性が少ないです。eスポーツは、もっと女性の方の新たなテージとして活躍できると考えています。

特に、なぜ今回女性にフォーカスをあてたかといいますと、2022年の中国の杭州のアジア大会で、eスポーツがオフィシャルスポーツになりました。その後の2024年のパリ五輪、あるいは2028年のロサンゼルス五輪では現時点ではどうなるかはわかりませんが、いずれにしても2020年に行われる全ての東京五輪のスポーツ競技は、女性というカテゴリーと男性というカテゴリーが違うカテゴリーとして戦われます。卓球などのように混合はもちろんです。しかし、eスポーツが、もし五輪種目になったときに、女性と男性が違うカテゴリーではなくて、同じカテゴリーで戦えるという可能性を持っていることが、eスポーツの新しい価値だと思っています。

さらに、eスポーツの主催者の立場から見たときに、先ほど、高校生だからこそ新しい価値を身をもって肌感覚で大会に参加してきてくださったということでしたが、高校選手権はどのような感じでしたでしょうか。

田邊：高校選手権に関しては、わざわざ出場者に男性・女性というのを聞いていません。こういう時代ですし、どちらにも属さない可能性もありますので、あえて女性が何割出場したということも第1回の時には公には発表していませんが、10%いかない

ぐらいだったかなと思います。同じチームの中に女性が1人、2人混ざっていたり、自分はやらないけれども、マネジャー的な感じで一緒に参加してくれていました。サッカー部や野球部になってしまうと、女性はマネジャーだけかもしれませんが、普通の文化部などでは当たり前のように男女一緒に活動しています。それと同じようにeスポーツ部も男女一緒に活動していて、その延長で大会にも一緒に出るという形で出場していただいたと思います。

丸山：ありがとうございます。今日は高校の先生も来てくださっていますので、後ほどセッションCでeスポーツ部のご意見を聞きたいと思います。今、世界中の女性プレイヤーのナンバーワンはカナダの方です。世界ランキング287位です（2019年9月現在）。カナダ全体では7位です。この方は、男性プロに勝っているという方ですから、男女対等に戦えるスポーツの可能性を持っているのではないかと考えています。

eスポーツは、新たなスポーツの領域ですが、もう一つ、先ほど渡辺さんから話が出ていたオーディエンスの立場で考えたときに、実際、女性が市場をリーディングすると同時に、実はリアルとネットの違いというのがあると考えています。リアルでは女性の方がまだ少ないというのがあるのですが、現在世界2位になっている中国では圧倒的に女性のファンが多いです。各拠点にアリーナも持っています。サッカー、Jリーグや野球と同じように、それぞれの拠点でアリーナを設置しています。リアルのオーディエンスの違いと、今後、ネット配信の実況中継の方も出てくると思いますが、オーディエンスの立場で見たときの女性の活躍の場は潜在的に十二分に持っていると思います。リアルとネットを比べた場合の違いは何かありますか。

渡辺：例えば、家で1人で女性が携帯やPCでeスポーツを見るということは結構あると思うのですが、では、1人でいざ会場に行こうとなると、とてもハードルが高いと思います。女性はグループや友達同士などでキャッキャしながら一緒に好きなものを共有するほうが楽しいし、そのほうがハードルも低いと思います。そういう意味で、リアルとネットとの差はあるような気がします。

西谷：でも、女性がたくさん来ている感があれば行きますよね。

渡辺：全然行きます。「少なそうだな」と思うから来られないというのがたぶんあると思います。

西谷：そうですね。私は今年、それこそ女性限定イベントをやろうと思っているのです。女性もたぶん来たいのだと思います。K-POPのイベントでしたら、9割が女性ではないですか。それと比べると皆さんは思われるかもしれませんが、中国・韓国で真剣にeスポーツでビジネスをしようと思うと、当然ですけれども、選手もタレント化はやはり大事なのです。アイドル化する必要がある・ないという議論はしたくな

いのですが、単純に重要な要素が1つあると私たちは思っています。女性が来やすい空間作りや企画を、こちらのチーム側がもっとすれば来ていただけるのではないかと考えています。「キャー！」としたいですね。

渡辺：したいですね。選手とハイタッチや握手をしたり、写真が撮れるとなったら、1人でも行きたいと思うでしょうし。実際に一人で来ている人もいます。

西谷：やはり年々女性が増えているのです。たぶん、女性が来る所なのだという印象が少し増えてきているのかなという肌感があります。うちはチェキなどもやるので、雰囲気的にも、女性が行きそうだと感じるのかなと思います。全eスポーツでチェキをやってほしいですね。

女性が活躍する新たなステージとしてのeスポーツ

丸山：また少し戻って、田邊さんにお聞きます。私も高校選手権を拝見しましたし、昨年のつくばの大会も拝見しました。やはり特に高校生の方は男女混合でチームを組んでいらっしゃいました。3人いて、だいたい2人が男性で1人が女性なのです。センターは女性ですね。その場合、拝見していますと女性がリーダーになっています。これはやはりeスポーツの特徴の1つなのかなと思います。身体的な能力の差などではなくて、やはり精神的なリーダーにもなり、なおかつ同じように操作ができることもeスポーツのよさだと思います。そういう視点で見たときに、高校選手権の中でもいいのですが、女性の方がリーダーシップを取れるポジションがあるのではないかと考えているのですが、いかがですか。

田邊：私はあまりそれを感じていません。そもそも高校生なので、逆にそんなに男女を意識せずに出てほしいという感覚のほうが強かったです。もちろん私のような女性が大会に関わっているというのも、女性が前面でやっているということはあまりに出したく高校生たちにはあまり知られたくないなと思っていました。むしろ親御さんたちの目線で、女性が運営側に女性がいると、これだとお母さまたちが心配するのではないか、こういうアナウンスをしたほうがいいのではないかなど、そういう視点はありました。たぶん、出場する高校生たちは、男だろうが女だろうが、強いやつがレギュラーになるという感じだと思います。

丸山：逆にそこは、いわゆる女性というふうに意識しないで、そのジェネレーションだからこそうまく生かせるものだということですね。

田邊：そうですね。

丸山：それから、今「お母さま」という話が出ましたので、実はこの研究会には、今日はお越しになっていないのですが、毎回、お母さまと高校生の息子さんなど、何組

かの親子ペアで来てくださっています。やはり親御さんとしては、今までの古い慣習では、ゲームを何時間もやっていると勉強に差し支えるようなところがありますが、今後は、親御さんの理解も大事になってきますよね。

田邊：親御さんとディスカッションするようにはしていました。高校生や小さいお子さんを持つお母さまがどういう気持ちでいるのかというのは、聞くようにしています。それはやはり女性同士だからこそ引き聞き出せることや、「やっぱりそうですね」と理解できる部分はあったかと思います。大会の内容を決めるディスカッションの間でも、女性メンバーはわりと女性視点でものを言います。私だと、どうしても「こんなルールをつくったらかわいそう」、「この子も出してあげたらいいのではないか」と母親目線になってしまうところを、いや、「そこはルールだから」、「そこまでやってしまうと逆差別になってしまう」などと、男性側のメンバーにきちんと線を引いてもらいました。その辺は、男女での役割分担が運営する側としてもあったと思います。

丸山：ありがとうございます。西谷さんに伺います。先ほどのプレゼンテーションで見せていただいた GIRL GAMER ですが、これはすごいですね。先ほどの GIRL GAMER を見るとすごく広がるなと思いました。オーナーの立場で、今は男性のチームだけですが、今後ガールズチームを持たれる予定はないのですか。そして、持ったときに、どういう形でやっていきますか。いわゆる優勝賞金が掛けられている女性だけの大会は、実は日本には残念ながら今はないですが、世界的にはどうでしょうか。

西谷：世界的にもまだ少ないですね。うちの場合はコミュニティーで、要するに女性も楽しめるというアピールのためだけに、女性だけのイベントや大会、競技として戦ってみようというものを、個人主催では活動としてやろうと思っています。また、いまは新しいスポーツシーンへのボランティアだと考えています。Rush Gaming として女性限定で集めますというような、これで興行していきますというようなものは、「なし」ではないのですけれども、現状は、「なし」です。結局、強くないと、eスポーツチームとして一応やっているの、それこそ先ほど話したアイドルチームになってしまうのです。事実、アイドルチームはたくさんあるのですが、正直言って、結局はしらけられてしまうのです。「またアイドルが出てきた」というような、地下アイドルに着せるのが制服ではなくて、eスポーツウエアを着せましたというような。そういう路線で売っていくチームもいいと思うのですが、うちとは少し方向性が違います。この GIRL GAMER のすごいところは、外国の方だったので美人さんが多かったですけれども、元々は問題意識として本当に強い女性ゲーマーたちがいるにもかかわらず、あまり競技シーンで活躍しにくいことを解決するために、NPO 法人の

人たちが自分たちの知恵や全てを振り絞って始めたのが、あの GIRL GAMER なのです。実際にプレーを見ますと、激烈にうまいらしいです。美人ですけれども、ゴリゴリマッチョのような女子たちがバンバン打ち抜いていきます。こういうものをプロデュースしていきたいです。そういう文脈がこれから出てくれば、すてきなものになるのではないかと思います。

丸山：そうですね。先ほどストーリーテリングとおっしゃいましたけれども、新しい文脈、コンテキストが、今後、eスポーツにとっては必要です。なおかつ、女性の方にとっての新しいステージとしてのストーリーテリングというのが重要だと思っています。

さらに、先ほど田邊さんがおっしゃった、新しい文化として発展させていくというのが、eスポーツにとっての新しい価値だと思います。ゲームだからという1つの路線が、もちろんステージとしてはあるのですが、文化、カルチャーとして見た場合のeスポーツのよさを3人の方からお伺いしたいです。

渡辺：以前、私が取材に行った時にとあるゲーマーの方から聞いた言葉ですが、映画や音楽が好きな人は絶対にeスポーツやゲームにはまれると思うと言っていて、確かにと思いました。ゲームには映像もあってストーリーもあって、自分がその物語の中の主人公になれるのが、ゲームの面白さだと言っていて、なるほどと思いました。eスポーツも、主人公というプレイヤーがいて、そこに感情移入したり、その目線になったりという楽しみ方ができるのは新しい文化なのかなと思います。

西谷：渡辺さんの言ったことに大共感します。主張するもの、エンターテインメントとしての新しい文化で、かつ、新しい体験にもうすでにeスポーツはなっていると思っています。これから、うちのチームも含めてほかのチームも恐らく、eスポーツ選手として生きている1つのストーリーがどんどんコンテンツ化されていく時代になると思います。すでにOGやDotaの映画のようになっています。これがしかも、「テラスハウス」のゲーム版のように、恋愛をしているのをリアルタイムに楽しんでいるのではなくて、リアルタイムで夢を追っている若者たちを見られて、しかも、その人たちとインタラクションができるのです。それは野球選手をリアルタイムで追いかけていくのと似ているようで、さらに違う新しい体験価値にもなっています。これはすごく面白いエンタメの在り方にどんどんなっているのではないかと感じます。

丸山：すてきですね。まさに新しい体験価値です。VRなどとはまた違う意味で、オーディエンスの立場でも確かに新しい体験価値ができるのがeスポーツのよさだと思います。

田邊：私がEVO JAPANを見た時に感じたのは、元々eスポーツはコミュニティーか

ら始まったのではないですか。そういうゲームが好きな人たちが、この中でナンバーワンを決めようということで集まって創り上げてきたものです。ですから、競技として始まったスポーツとは少し違っています。スポーツも元々の発祥はそうだと思いますが、eスポーツではプレーヤーがプロ・アマ別々ではなく、自分自身が誰でも大会に出てプロと戦えても戦って、そこで勝ったら日本一だという、スポーツの大会などよりももっと垣根が低いだと思います。そうなりますと、eスポーツがスポーツの一部になってしまうと、どうしてもナンバーワンがいいということばかりにとらわれてしまうかなと思いました。eスポーツの場合は自宅で趣味として楽しんだり、自分もプレーヤーとしてやりますし、大会にもアマチュアだろうが大会に出たり、出られます。観戦専門の人がいれば見たい人は見ますし、ストリーマーとして解説したい人は解説するというように、いろいろな楽しみ方があります。「いろいろ」という意味を考えると、スポーツなどという枠にはめずにジャンルではなくて、新しい文化の1つだと、自分が会場に行った時に感じます。したので、EVO JAPANの会場で盛り上がりを感じて以来、新しい文化として認められてほしいと思っています。

丸山：ありがとうございます。まさに私もそれに共感します。先ほど、3つのステークホルダーを分けましたが、eスポーツの良さはシームレスだと思うのです。普通のスポーツでは、オーディエンスはオーディエンス側、プレーヤーはプレーヤー側という垣根があります。従来のスポーツと違うところはシームレスなことです。それぞれのプレーヤー、オーナー、主催者、オーディエンスが垣根を超えてできるという、新しいジャンルではないかと思っています。

お時間になりましたので、セッションAはこのあたりで終了させていただきます。

2. 障害やハンディを超える e スポーツ

丸山：セッションBでは「障害やハンディを超える e スポーツ」というテーマで進めます。まずは登壇者をご案内します。UnsoldStuffGamingの代表であり、(株)ブレイクスルー代表取締役である高橋大輔さんです。続きまして、凸版印刷(株)の奈良泰秀さんです。よろしくお願いします。

冒頭では、北海道の八雲病院で、eスポーツを新たなリハビリテーションやいろいろな心身のために使っている事例を映像でご覧いただきました。それでは、続きまして高橋さん、奈良さんから、それぞれの活動されている内容をお話いただければと思います。よろしくお願いします。

さまざまな障害を超えるeスポーツの視点

高橋：このセッションのテーマであります「さまざまな障害を超える」というところにeスポーツがどのように関わっていくのかというところで、お話をさせていただければと思います。プロeスポーツチームのUnsoldStuffGaming代表の高橋大輔と申します。

簡単に私の紹介をさせていただきます。eスポーツに関しては、Dotaというゲームから数えて12～13年目ぐらい、単純に楽しむプレーヤーとして関わっています。こちらのチームという会社の立ち上げから6年目になります。所属選手は55名、内、外国選手が3名いるプロeスポーツチームです。外国人選手は就労ビザで日本にきているだけではなく、日本で取得しているアスリートビザという、プロ野球選手やサッカー選手といった方々と全く同じ興行第3号ビザというものを取得しています。これが取得できるようになったのは2～3年前ぐらいからで、国にもeスポーツのプレーヤーがプロだということが認められてきたと感じています。国内外で大会に参加していきまして、今のところ9タイトルで活動しています。9つのゲームでということなんです。日本のリーグや大会に出場しているのが基本的な活動内容です。大会の賞金であったり、スポンサーやファンの皆さんの応援で活動することができています。

普段どのような活動をしているかということですが、一部の選手は寮で共同生活を行っています。eスポーツの練習が1日12時間ほどで、選手以外にもコーチやアナリスト、マネージャー等のサポートスタッフがみんなでサポートして、スタッフも含めて一丸となって、国内の優勝や世界大会の出場を目指している状態です。先ほどもお話がありましたが、最近はファンの方々に女性も増えてきています。例えばこれは物販やサイン会の映像ですが、そういうものを開くと行列ができたり、女性のファンから「写真を撮ってください」などと、ほかのチームさんもそうだと思いますが、eスポーツプレーヤーにファンがどんどん増えてきていると実感しています。

このチーム以外にもコンサルタントのような活動も1つで、ほかの会社さんの監督や、eスポーツチームの立ち上げにも携わっています。「東京ヴェルディeスポーツクラブ」や、吉本興業さんが関わっている「よしもとリバレント」というチームの初代監督をやらせていただくなど、そういったさまざまなコンサルタント活動もさせていただいています。

今回のテーマに沿うような活動ですが、eスポーツによる障害者の支援活動も行っています。障害者の支援施設に行き、プロプレーヤーによるeスポーツ体験会や、もしくはプロを目指しているハンディキャップをお持ちの方々に対してプロとしてコーチングを実施するなどの活動を日々行っています。

そういった活動の中で、eスポーツを用いた全く新しいコミュニケーションの形があるのではないかとのお話をさせていただきます。例えば、今回はeスポーツと普通のスポーツがどのような感じで違うのか区別するために、あえて身体的ハンディキャップをお持ちの方が普通のスポーツに参加したいと思ったときに、今回はバスケットボールを題材にしたのですが、実際にどのような懸念や心配事があるかを障碍者の方に聞いてみました。そうしたところ、このような心配事が出てきました。例えば自分1人で参加する場合に、快く受け入れてくれるかどうか、相手に無駄な気を遣わせてしまわないか、もしくは自分自身がけがをすることはないだろうかといった心配がありました。逆に、健常者と言ってしまいますが、受け入れる側にしっかり楽しんでもらえるだろうか、ハンディキャップを抱えている場合に不利と感じられるようなことはないだろうか、こちらが接触、コンタクトをしてしまってけがをさせてしまうことも大変心配だという懸念が、お互いに発生してきます。そういった声が上がってきたのですが、実際にその話を聞いた方からしますと、スポーツだけの話ではないのです。実はそういった懸念は、社会参加にも全く同じようにあります。仲間作りもそうですし、コミュニティーへの参加もそうです。もしくは仕事への挑戦のときも、バリアフリーやユニバーサルデザインなどの物理的な面もそうですが、どちらかと言いますと、心の障壁があります。迷惑を掛けてしまうのではないかとという懸念があるために、そういったことがおっくうになってしまうことや、後ろ向きな気持ちになってしまう懸念が非常にあると聞いています。これは身体的ハンディキャップの話ですが、これが高齢者であっても、男女の違いや外国人であっても、文化・宗教がほかと違う方にとっても、何かに参加するときなどには、それぞれの方にいろいろな心の障壁が発生することが多いのではないのでしょうか。

そういう中で、eスポーツの場合どうなのかということです。例えば、「リーグ・オブ・レジェンド」という実際のゲームでは5対5に別れてやるゲームです。プレイヤーがそれぞれ5人います。これは、参加というボタン1つ押せば、1人でも参加できて、あとは実力の近い人と勝手にマッチングされて勝手にチームが組まれて、このように仲間になってやれるものですが、プレイヤーが実際はどのような人なのか全く分からないのです。自分がプレイヤー1だとして、2、3、4、5の仲間が誰かも分かりません。どういう人なのか分からないですし、当然相手方にも分かりません。一例ですが、もしかしたら、ほかのプレイヤーは身体的ハンディキャップを持っているかもしれません。外国人かもしれません、高齢者かもしれないのです。そうであっても分からないのです。分からない状態でゲームが始まります。ということは、ハンディキャップの有無、見た目、肌の色、先入観といったものは全く持たずに、同じブ

レーヤー同士、プレーヤー仲間としか認識しません。ということは、完全にフラットな状態でコミュニケーションが可能になります。

相手がどういう人か分からないということは、例えば自分より50歳年上の人だとしても、それを知っていれば当然敬わなければいけなかったり、身体的ハンディキャップを持っていたらケアしなければいけないのではないかといった、ケアされる相手にとっても余計な感情が出てくるのですが、そういうことは分かりませんので、完全にフラットな状態でコミュニケーションが可能になります。



ハンディキャップの壁を越えて誤解なく分かり合えるeスポーツということを実例で紹介したいと思います。プレーヤー1とプレーヤー2が、初めてこのゲームで出会いました。プレーヤー1である男性Aは会社の経営者でした。男性Bは身体的なハンディキャップを持っています。ゲーム内でeスポーツ中に出会いました。最初は文字チャットでコミュニケーションを取り始めて、そういったところからだんだん仲間になっていきます。その後ボイスチャット、電話のようなものでより深くコミュニケーションをとり、親交を深めていく中で、男性Aは男性Bが障害を持っていることを知ります。そこで感じたことですが、男性Bとはインターネット上の付き合いですが、非常に仲良くなりました。ハンディキャップを持っていることを後から知ったのですが、仲良くなってから知ったことだったので、持っていることについて何とも思いませんし、何も気を遣っていなかったのです。仲良くなった後に知ったので、逆に失礼なことも言ってしまったかもしれませんが、何も気にせずに接していました。

今までハンディキャップを持っている人と、男性Aはそこまで深く付き合ったことがありませんでしたので、もし最初からそうだと知っていたら、いろいろ気を遣ってしまったかもしれません。ただ、男性Bと仲良くなって、実はそうなんだということを知ったおかげで、ハンディキャップを持っていようが、自分と違う部分があったとしても、関係なく良い関係や仲間になれるということを男性Aが知ったわけです。そうして仲良くなった中で、その後、男性Bが仕事を、障害者ボランティアなどいろいろあると思いますが、探しているということを知った男性Aは、自分の会社で働いてみないかということを提案します。そして、実際に男性Aと一緒に働くことになります。eスポーツによって先入観なく、お互いに信頼関係を構築できたこ

とによって、男性Aは信頼できる仕事仲間を得られ、男性Bは社会で活躍の場を得ることがなったのです。こういった実例があります。

これがどういった会社の人かという、実はこれは私です。実際にeスポーツで仲良くなった人が結果的に障害者の方で、その人と一緒に今、仕事をしています。先ほど寮のような所で一緒に生活して練習していると申し上げましたが、そこで一緒にチームマネジャーとして、男性Bは働いています。選手からも信頼されるマネジャーとして、一緒に戦う仲間になっています。少なくとも私はですけども、eスポーツを通じて、ハンディキャップを持っていようが持っていまいが、大切な仲間になり、関係なく接することができると知りました。こういったケースはこれからもたくさん出てくると思います。身体的ハンディキャップを持っている・持っていないにかかわらず、例えば引きこもりなどの場合でも、eスポーツを通じて社会進出ができ、人としっかりと信頼関係を築くことができます。先入観がありませんので、ゲームが好きというだけで仲間になることができます。そういった側面からも、eスポーツが素晴らしいものだというのを皆さんに分かっていただければと思います。

丸山：ありがとうございます。では、続きまして、奈良さん、よろしくお願いします。

企業としてのeスポーツの視点

奈良：凸版印刷の奈良と申します。私は会社では企画の仕事をしていますが、休日は地元浦安市、ディズニールンドが見える町で少年サッカーチームのコーチをしています。突然ですけども、皆さんの10年後を想像していただいたときに、ご自身も含めて、周りの皆さんの未来を超ポジティブに描ける方はどれぐらいいらっしゃいますか。私は日々不安で仕方がありません。サッカーチームの子どもたちしかり、いろいろなメンバーがいる中で、1人でも多くの人が幸せでいる世界を目指したときに、どのようなことが必要かといつも考えています。私は子どもたちの笑顔がすごく大事だと思っていて、その一個一個が未来を創るきっかけになると思っています。皆さんの中でもそういった大事にしたいことがあると思います。その中で、eスポーツはスポーツであると同時に、未来を創っていく可能性をものすごくはらんだコンテンツだと思っています。それをどのように活用していくと、今後より良い世の中になるのかということで、われわれは会社として社会課題解決の観点で様々な取り組みを始めています。

まず、なぜ印刷会社がeスポーツをやり出したのかというところですが、企業理念が深く関わっています。創業以来、「ふれあい豊かなくらしの実現に積極的に貢献し

ていく」ということは、我々のぶれない指針として全社員が持っているものです。その中で、印刷物、書籍や雑誌などから始まって、店頭やイベント、展示会、街づくりまでやらせていただく中で、たくさんの顧客接点を創ってきました。そこで我々が大事にしてきたことが、このユニバーサルデザイン（UD）というところです。その多様性に配慮した社会を創るために、私たち自身が開発していったものもありますし、多様なステークホルダーの方たちと一緒に創り上げたものも含めて、UDを大事にしました。

UDはわれわれにとって、豊かなくらしを実現するための大事な手法の1つになっています。一方、eスポーツのスポーツについてですけれども、スポーツとの関わりも長い歴史があります。弊社にはスポーツ専従社員というメンバーが何人かいます。例えば、女子ラグビーの代表や東京マラソンの車椅子リレーの選手で、そのようなメンバーがたくさんいます。その流れの中で、こういったパラリンピックスポーツの体験会の実施運営等もお手伝いさせていただいています。日々、スポーツの価値に大きな可能性を感じているわれわれは、ユニバーサルスポーツとしてのeスポーツにも可能性を感じ、企業として参入を試みました。

そこで、初めに行ったことは社内のeスポーツ部の立ち上げでした。社内にeスポーツに興味がある人がどれぐらいいるのかが分かりませんでしたので、こういったことをすることで社内での理解促進や参加者を増やすこと、あとは協力者のサポートを得ることを願いながら立ち上げました。おかげさまで予想以上の人数が集まり、さらにその予想を超える熱量のメンバーがたくさんいましたので、ビジネスプロジェクトとしても認識していただき、eスポーツプロジェクトを立ち上げました。こういった取り組みを通し、社内外のネットワーキングを行いながら、ご意見をいただきながらプロジェクトの活動の内容や方針を決めていきました。われわれのミッションは、eスポーツに関わる人々へ、あらゆる制約にとらわれない豊かさを提供していきたいということです。このミッションを通して先ほどの企業理念に紐付けていく所存です。ビジョンとしては、たとえ走るのが遅くても、eスポーツの競技では速く走れます。先ほど高橋さんがおっしゃっていたように、誰だか分からない、どういう状況か分からない人でもeスポーツなら障壁なく対等に戦えますし、一緒に楽しめるというところが非常に大きいと思いました。全ての人の「ヒーローになりたい」を応援できる会社になりたいと思ひまして、eスポーツの取り組みを進めています。

その中の具体的なアクションとして、幾つかご紹介させていただきます。eスポーツと地域創生では、カプコンのご協力をいただきながら、渋谷区でeスポーツ大会を行いました。渋谷区は多くの人が来街していますし、流行最先端の地域だから困って

いないだろうと思っていましたら、実はみんなスクランブル交差点だけに来て帰ってしまったり、お客様が次にどこに行けばいいのかと聞きに来るくらい、観光資源が全くないことに悩んでいました。そこでeスポーツがこれから街を盛り上げる1つのコンテンツになると期待しながら、初のイベントをやらせていただきました。ものすごく人が集まる所でやりましたので、いろいろといい評価をいただき、今後も続けていくということで取り組みを進めています。もう一つはイベント支援ということで、1つはイベントに必須ともいえる協賛企業さまへの協賛依頼です。われわれは数万社のお客さまと2,000～3,000人の専門営業がいますので、そういったところの力技も含め、いろいろな主催を希望される方のお手伝いをしています。

また、eスポーツは応援しづらかったり、応援している姿が分かりづらかったり、誰が応援されているのかが分からないという課題がいろいろなところからありましたので、デジタル投票システムをアプリで作りました。これを使いますと、その場でゲームをやっている画面に投票状況がグラフで上がってきます。今、誰が応援されているか、みんながどのくらいの熱量でこのゲームを見ているかといったことが分かるもので会場の盛り上げに寄与します。あとは、こういったバーチャルフィッシングという、テクノロジーの技術を使って簡易的にコスプレができるようなものを、複数のイベントに導入させていただいたりしました。チーム支援というところではチームのグッズやユニフォームなどを作らせていただいています。それから、eスポーツの価値を伝えることがすごく大事だと思っています。やはりその価値が伝わらないと、ネガティブな印象を持つ人は理解してくれませんので、そこをどのように乗り越えていくかという1つの方法として、mixiにもご協力していただきながら、スポーツ雑誌で有名な「Number」に「モンスター」のワールドツアーの記事を載せることで、eスポーツがスポーツであるという、一石を投じるようなものになればいいなと思って実施させていただいた事例もあります。また、社外の方たちにご協力いただきながら、



社内でセミナーをやったり、こういったeスポーツ大会にトッパンeスポーツ部のユニホームを着て参加したりしています。

もう一つのアクションは、誰もが参加できるeスポーツの機会や環境づくりです。これが先ほどのUDにつながることで、とても大事だと思っています。ハンディキャップにかかわらず参加できるイベントはまだまだやれることがあると思っています。例えば左側は、音にそれほど依存

されずにプレーできるコンテンツをテストトライしたもので年齢や体力に関わらず誰もが勝てれば、実はそのゲームにいろいろな人が参加できるのではないかと思います。そういう文脈でコンテンツを集めてイベントや大会ができれば、また参加できる人も変わってきたり、興味を持ってくれる人が増えたりするのではないかと思います。あとは先ほどのパラリンピックスポーツの体験会のように、いろいろな競技や参加の仕方のバリエーションがありますので、それを一つ一つ体験できるような仕立てにすることで、どのような人たちがどういう思いで参加しているのかをお互いがリスペクトし合えるような環境づくりができればいいと考えています。ただ、eスポーツに対する社会の目はまだ厳しいと思っています。私はこのようなことで関わらせていただいておりますが、うちの奥さんはまだ子どもたちがゲームをすることに批判的です。そういう認識はまだ多いと思っています。まずはやはり知識の平準化ということをわれわれの取組として今後は取り組んでいきたいと思っています。これまでのようなイベントの実施や、いろいろな人が参加できるような仕組み作りを含めまして、eスポーツを見て、知って、関わってから判断してほしいと思っています。やはり「知らないから」では済まない世の中になってきますので、そういったところをきちんと見てもらいたいのです。私もeスポーツの大会やバラスポーツの大会には、参加させていただいているのですが、やはり見ると思っていてもいなかったパワーをものすごく感じるのです。皆さんもご経験があると思いますけれども、見るまでと見てからは全く変わると思います。そこをまずやってもらえるようなことを、われわれと一緒に取り組ませていただければと思っています。

その1つの切り口として、いろいろな企業や自治体、団体と協働を開始しています。先ほどの渋谷区もそうですが、東京都プリプレス・トップランという、障害を持たれている当事者の方が雇用される企業をわれわれが運営させていただいています。こういった方たちもeスポーツのメンバーに入っていただきながら、一緒に戦っていけるチームを作っていきたいと思っています。そのような活動を通して、eスポーツについて知っている人を増やしていきたいと思っています。それが進んでいくことで、今までと違うことが当たり前のことになる世の中になるとと思っています。例えば思い込みだったり偏見を、当然ゼロにはできませんが、少しでも減らせるようなことが、SDGsやSociety5.0のようなところにもつながっていくのではないかと思います。

さらにeスポーツのポイントは、その「違い」です。今までのスポーツと少し違うのではないかと、勉強や生活の邪魔になるのではないかとという「違い」や「違和感」が、eスポーツの強みだとまさに思っています。「何か」と「eスポーツ」を掛け合わせると、興味が出きませんか。「何だ？これ」といった違和感がとてもあると私は思

うですが、これがeスポーツのよさであり武器だと思っています。例えばパリコレとeスポーツはどうなのかと、それがもし掛け合わさったときに、eスポーツに興味がない人も来てくれたり、新しい文脈で参加できる人が増えたりということがどんどんできてくると思います。そういったところを、私たちが新しい社会接点を作るきっかけとしていきたいと思っています。

ユニバーサルデザインや、教育、あとは新市場・新産業や地方創生のようなところは、われわれが全力でコミットしていきたい部分となっています。経済効果を超えた社会意義をどう伝えていくかを皆さんと一緒に考えながら、新しい課題解決の手法であったり、みんなが幸せになれる世界づくりの1つの形になるように、今日は議論、対話をしていただければ幸いです。一緒に考えていけたらと思っています。

新しいコミュニケーションデザインの機会の創出

丸山：ありがとうございます。お2人からお話いただいたことを踏まえすと、1つは社会への接点の新しい機会の創出です。障害者の方にとって新しい機会の創出になっています。あるいは社会的弱者である若者の方々にとっても新しい機会の創出になっているのではないかと思います。

2番目として、八雲病院の事例がありますが、心身のなりハビリテーションにも役立っています。そして、就労です。これはまさに信頼関係に基づく就労や栃木県のワライフがやっているような障害者のプロ育成機関のようなものも出始めているということで、プロスポーツプレーヤーになることによる新しい就労も出てきています。世界的に見ますと、パラリンピックとは少し異なりますが、下半身に障害を持つ方がeスポーツで優勝されて、実際にリスペクトされて、レジェンドと言われるプロeスポーツプレーヤーが出始めています。

そして、3番目としては、新たなコミュニケーションという場の創出や、場だけではなくて、未来を創るコンテンツになってきているということです。この3つの視点から、トータルでお話をお2人からもう少し聞きたいと思います。

高橋がお話いただいた障害者の活動ですが、実際に障害者の方のハンディキャップの有無が見えない状況の中で新たなコミュニケーションが生まれて、その信頼関係で実際に就労されています。あるいは、その方は社会的な障害が見えてしまっているがゆえに障害者という枠の中で捉えてしまいましたが、eスポーツは従来の枠がないところが、新たな良さだと思います。そのあたりをもう少しお聞かせいただけますでしょうか。

高橋：おっしゃるとおりで、あらかじめ見えているか見えていないかというのは大き

な差になってくるのではないかと思います。先ほど、一緒に働いている仲間の話をしましたけれども、彼は何も私だけと仲良くなったわけではないのです。一緒にやる仲間として20人ぐらいのグループがいて、その中に私も彼も入っています。その20人全員が、彼が障害を持っているということを事実として知ってはいますけれども、関わり方が変わるわけではありません。私が会社をやっていることにしても、周りの人は別に何も気にせず、ただのゲーム仲間として接してくれています。そのグループの中には還暦を超えた方もいれば、10代の学生もいます。10代の学生と還暦を超えた方が普通にタメ口でフラットに話す状況は、たぶんeスポーツでなければほとんど発生しないのではないかと思います。

逆にeスポーツでは、それは後から知ることなので、かなり普通のこととして起こっています。あまりにもジェネレーションギャップがありますので、普通はお付き合いがあったとしても、それを前提としてお話をしますが、それは全くなくて、本当にフラットな状態で仲間になれます。そういったところも非常に素晴らしいと思っています。

丸山：もう一つ、ソーシャルメディアによるコミュニケーションがよく比較されるのですが、お話を伺っていると、ソーシャルメディアでは確かに相手が見えないですが、どのようなことでつながるかといいますと、対話や会話です。eスポーツの良さは、同じスポーツ好き、あるいは同じスポーツを知っているというところから、よりコミュニケーションが深まると思ったのですがいかがでしょうか。

高橋：それも、おっしゃるとおりです。同じ趣味を共有しているだけではなく、eスポーツで戦うということは、先ほどは5人のゲームでしたけれども、5人で協力して同じ目的を達成する、相手に勝つために一緒に連携するなど、そういった目的を持って一緒に楽しんでやるものです。ただ単純に何かが好きで話が合うというだけの話ではないのです。それを越えた信頼関係が生まれるのではないかと思います。

丸山：素晴らしいですね。では、奈良さんにお伺いします。奈良さんと出会った時は、奈良さんはeスポーツをパラスポーツと捉えていました。私どものプロジェクトでは、これを「eスポーツはユニバーサル」ということで定義付けをし、ユニバーサルeスポーツという言い方を提言させていただいています。パラリンピックという言葉は1964年の東京オリンピックの時につくられた造語です。しかし、1985年にこれが世界的なスタンダードとなりまして、今は世界中でパラリンピックという言葉を使っています。同じようにeスポーツもユニバーサルeスポーツという言葉が、新しく垣根を越えた定義として、この研究会が新たな発信元としてなってくれることを願っています。

そのためにも、社会的理解が重要です。SDGs もそうですが、どうしても社会的な思い込みや偏見を減らしていかないと、単なるゲームの延長という価値では社会的理解が得られないと思っているのですが、そのあたりについてもう少しお伺いしたいと思います。

社内にeスポーツ部があるのに驚いたのですが、凸版印刷では、どのように社会的理解をもっと深めたいと考えていますか。

奈良：eスポーツと生活者が関わる接点を全て洗い出しながら、それぞれにKPIを設けて相関関係を理解しながら、システムのようなものを作っていかなければ、それぞれの理解が得られないのではないかと思います。eスポーツをやるから、何によくて何に駄目で、何に駄目だけれどもこれに役立つから、こちらに向かえば将来もつといういろいろな可能性があるなど。学校に行った場合にどのようなことができるのか、どのようになれるのかも含めて、今はeスポーツでお金を稼ぐこと自体がいいか悪いかという話になってしまっている中で、やはりその定量的なロジックがないと、どうしても全員が理解してくれるところにはいかないのではないかと思います。全てのタッチポイントの洗い出しと、それぞれのKPI作りのようなところはまだ誰もしていないと思いますのでしたいと思っています。

丸山：社会人もそうですし、若年層もそうですが、先ほどのプレゼンテーションの中で知識の平準化とありました。それがすごく大切だと改めて考えています。私も本質的な価値について事例を持っています。徳島県の方が2019年の4月に障害者eスポーツクラブ「国府」というものを作られました。ITを深めていく中で、障害者の方々の特別支援学校で最初はプログラミング教育等をやられていましたが、今はeスポーツで障害者の方々に対するいわゆる支援、社会への扉を開いています。こういう活動が今後世の中にたくさん出てくれることを願っています。それが社会との接点で新しい機会のリソースだと思います。そういう面で、お2人にお伺いしたいのですが、新たなコミュニケーションとしてのeスポーツは、新しい本質的な価値を見いだしている方々が、新しい場を創っていくことが、知識の平準化と同時に大切になってきていると思います。特に、障害者の方にとっては、偏見や思い込みという垣根を越えて、そこにeスポーツが1つのツールとなってくれることを願っています。それについては、いかがでしょうか。

高橋：本当におっしゃるとおりだと思います。本当にボタン1つ押せば参加できて、一緒に同じ目的に向かって協力してやらなければいけないものですので、果敢にそういう経験、障碍を持っていたり何か条件があるというのを越えて気軽にできる場というのは、eスポーツしかないと思っています。それを多くの方々に知っていただい

て、一緒にeスポーツを楽しんでいけたらいいなと思っています。

奈良：今担当しているサッカーチームの子どもたちの中に、サッカーはそれほど得意ではありませんけれども、コミュニケーション能力がすごく高い子がいました。その子はサッカーがあまりにもうまくならないので、チームを去ってしまいました。コーチ陣としてはすごく残念だったのですが、その子が今何をやっているかと言いますと、eスポーツをしています。コミュニケーション能力をフル活用していて、今はまだ小6ですが、強いらしいのです。多くは教えてくれないのですが、頑張っています。やはりeスポーツは、身ぶり手ぶりや表情が見えないコミュニケーションの中で、しかも、限られた時間の中で、的確なコミュニケーションをしないと負けてしまったり、チームがバラバラになってしまったり、信頼関係を築けなくなってしまうので、その能力はものすごく重要ですし、そこを養う上でも有効なコンテンツだと思います。次の教育の話につながるかもしれませんが、新しいコミュニケーションの手法として活用していく可能性がものすごくあると思っています。

丸山：ありがとうございます。最後の「教育につながる」ということが重要だと考えています。新しいコミュニケーションを生み出すためにも、大学の教育だけではなく様々な場面での教育がすごく大切だと思っています。

3. ダイバーシティ教育に対応するeスポーツ

丸山：セッションCでは、「ダイバーシティ教育に対応するeスポーツ」というテーマを掲げました。残りのお時間を、皆さまとフリーでお話をしたいと思います。会場の方々とも一緒に議論をしたいと思っていますので、ご協力をよろしくお願いします。

ダイバーシティ & インクルージョンは、多様性の中で新たな対応をしていくということです。まさに多様性に対応できる要素も含めているものがeスポーツだと考えています。

セッションA・Bの中でも、それが文脈として出てきました。セッションAで女性にフォーカスをあてましたので、このセッションの前半では「教育」という視点でお話したいだと思います。

私なりに、その視点で、今回の論点をまとめてみました。一つ目は、今メディアを通じて発信しているのはeスポーツ部です。先ほど高校選手権のお話が田邊さんからありましたので、高校のeスポーツ部がどうなのかというお話があると思います。教育現場でのeスポーツもあれば、先ほどのように教育機関以外でもeスポーツ部を

創っているところが出来始めています。

2つ目として、そういったものが是として必要だとするならば、教育的カリキュラムはどのように必要なのでしょうか。必要とすれば、内容や場所などはいったものが一番適しているのかということも、皆さまも含めて、パネラーの方に最初にご意見を伺いたいと思います。

3つ目としては、最初から私は世界への進出が必要であると考えています。国際大会への参加です。国内の大会のみならず、eスポーツはやはり世界と戦うためのスポーツだと思っています。つまり、グローバルなスポーツだということです。

先ほどヨーロッパの例を、西谷さんから伺いました。では、世界と戦うための教育はどうすればいいのでしょうか。ゲーマーが多いと言われている日本の中で、eスポーツとして捉えた場合に、それだけではないプラスαが必要なのだらうということをお話ししていただきたいと思います。

それから、2019年の7月にクラレが調査したデータによれば、小学校6年生の男性がなりたい職業のナンバーワンが、スポーツ選手です。2番目が研究職です。女性は1番は教員、2番が保育士です。この男性の1番人気のスポーツ選手の中に、サッカー、野球、テニスに続いて、eスポーツが入っています。私は3年前に実は予言しました。YouTuberは、今は小学校6年生がなりたいものの3位ですけども、10年後にはプロeスポーツプレーヤーがベストテンに入ってくるだろうと予言していますが、eスポーツはジェネレーションを超えて、若い世代の方々が新しいカテゴリーとしてキャッチアップして、すでに自分たちで価値を生み出していると思います。その1つの現れがこのデータからも読み取れます。

西谷：教育現場でのeスポーツは私としては結構熱いトピックです。私の家業が塾で、親が数学の先生です。子どもの教育は私にとってもライフワークといえますか、人生で最も重要なトピックです。元々Rush Gamingを始めたきっかけも、本質的にはリアルタイムで頑張る身近な、しかもゲームで活躍して頑張っている人を通じて、若い子たちに、例えばもっと英語を勉強したいであったり、学校へ行こうなどと感じてはしく、そういう意味で自分たちのメディア力を上げていこうと思って始めたのです。その点では絶大なYouTubeの影響力を日々感じています。例えば、うちでやっている活動として、私が選手に英語を教えています。私と、もう一人雇っている英語の先生がいるのですが、ゲームを通じて英語を勉強したり、たまに配信したりしています。うちではあえて、効率は少し悪いですけども、アメリカに住んでいるアメリカ人のコーチを採用しています。彼とのゲームのセッションというのは当然英語になりますし、ドキュメントも全部英語です。これを私自ら通訳したり翻訳しつつ、その

ドキュメントを外に公開したりしています。先日もそのコーチを入れて、無理やり英語でゲームと一緒にさせました。英語でゲームをして、コミュニティの大会に出て優勝したりしています。こういう姿をYouTubeなどで見ますと、英語の勉強ができたとしても楽しそうだったり、この選手は話せないはずなのに、ゲームでなら英語ができるというような、身近な人から「自分も頑張ってみようかな」と思ってもらえます。これは、通常のスポーツでは少し難しいです。しかし、eスポーツでは簡単にできてしまうのです。これはかなり教育にとっても、若い子たちへのメッセージングの武器としてすごく活用できるのではないかと考えています。

高橋：外国人は多いですね。教育現場ということになりますと、私自身は17年前の高校生の時にインターネットゲームを始めたのですが、それでタイピングとパソコンの作り方と片言の英語を覚えました。これはゲームがなかったら絶対に覚えていなかっただろうと心の底から思っています。パソコンをやるきっかけがインターネットゲームでしたので、当然、そこから、タイピングをしないとコミュニケーションが取れませんし、会話ができません。今度アメリカのゲームをやるときに、日本語版がまだない状態だったりすると、英語を読んで理解しなければなりませんし、英語を話してアメリカ人と会話しなければなりません。普通に英語を勉強しなさい、プログラミングをやってみなさいと言われても……。ゲームをやるため、自分が楽しいと思っていることをやるためだったら、自分から進んでできます。ですので、教育現場にも、そういうパソコンに興味を持つことや、プログラミングに興味を持つこと、英語に興味を持ってもらうためにも、学校の教育にもあったらいいのではないかと思います。

また、うちの選手だと韓国人の選手がいます。韓国人の選手とコミュニケーションを取って、勝つために、韓国に日本人の選手が語学留学をしたりという努力もしています。eスポーツのために、将来役に立つであろうほかの勉強をしているということは多々あると思います。

西谷：eスポーツはそこもいいですね。中韓が本当に強い＆本当に勤勉なのですよ。

高橋：はい。半年ぐらいで日本語を覚えてしまいます。日本に来る外国人には2通りいます。自分は助っ人外国人だから全く覚えられないというタイプもいるのですが、半分は勝つために日本語を覚えるのです。普段のコミュニケーションが取れないと、ゲームの中で共用語だけが使えても限界があります。元々ゲームがうまいというのは、何か攻略するために、ゴールに行くための道筋を作ることがうまいので、語学に対してもすぐ覚えてしまうことが多いです。日本人と外国人の意識の差はまだあると思いますが、プロでコミュニケーションをとるのだったら、覚えて当然だという認識を最初

から持って、日本に来る韓国人のプロプレーヤーが非常に多いです。

西谷：私も韓国人に関しては本当にすごく感じます。人生をかけている感といいますか、単一時間あたりの本気度、力の入れよう、頭の回転している数のようなものが、「取りあえずeスポーツ選手になろうかな、いけるかも」というようなフワツとしている感じとは雰囲気が全く違います。eスポーツを通じて、本当の競争社会に生きている人たちと触れ合えたり、感じられるのはすごくいいと思います。それこそ高校の部活でも、ゲームを通じてPCをゲットして、それがきっかけでプログラミングなど、ITに興味が出る子が多いと聞いたのですけれども、どうですか。

教育現場でのeスポーツの可能性

田邊：高校のeスポーツは、サードウェーブがeスポーツ部発足支援プログラムという、eスポーツ部立ち上げを支援するプログラムをやっていて、昨年だけで88、今は100を超えてきていると思います。最初に高校の先生たちからのご質問は、eスポーツ部は運動部と文化部のどちらにしたらいいですかということでした。顧問の先生ももちろんそうですし、そういう小さな疑問から、子どもたちがやりたいと言っているからやらせたいというところで、結構ご理解をいただいている学校の先生が多いとすごく感じています。先生方も若くなっていますので、自分もゲームが好きですし、eスポーツはただゲームをしているだけではないので、部活になっても大丈夫だと。部活にするならば、壁に張り紙をして、「テストの点が悪かったら活動停止」、「家に帰ったら自習を絶対にする」など、それぞれ部活の中でルールを決めて皆さん活動してくれています。そもそもそういう学校でなければ部活を作らないので、問題はそんなになんかと思いますが、今後はそのようなルールをきちんと決めていかないと、悪い部分がもちろんあると思います。部活に関しては、私も推進はしているものの、きちんとルールを決めた上でなければ、後々子どもたちに迷惑を掛けてしまうのではないかと、そこは大人がコントロールするべきかなと思っています。

丸山：渡辺さんは、取材の中でeスポーツ部などに接していらっしゃると思いますが、いかがでしょうか。

渡辺：直接eスポーツ部の高校生と関わったことはないのですが、20歳前後の選手に関わっています。リスペクトのようなところはすごく大事だと思っています。20歳前後ですので、高校を出たなどの年代で、そこまで集団生活というか、社会に対してはなじみがない年代です。チームのスタッフが大会の運営の人にあいさつをさせましょう、取材に来ていただいている人にあいさつをしましょうということを徹底していますと、やはり最初は自発的ではないかもしれませんが、そこからリスペクトする

ことの大切さを学んでいくのかなと思います。そういった部分で共感はあるかことが大切だと思います。

丸山：リスペクトが、1つキーワードになっているということですね。続きまして、会場に寛先生はいらっしゃいますか。このプロジェクトの第1回目のシンポジウムでメインスピーカーの寛先生をご紹介しますと思います。寛先生のお話の中で、2015年からスウェーデンの高校ではeスポーツの授業が週3回されていたり、ノルウェーの公立高校ではeスポーツを選択科目として設置されているというお話がありました。アメリカの普通の大学高等機関においても、専門科目にeスポーツが45です。これは驚くべき数字です。このあたりでコメントを頂戴できればありがたいのですが、いかがでしょうか。

寛：スウェーデンではドリームハック（DreamHack）という大きな大会があって、ここ的高校生たちはみんなドリームハックに出ることを1つのベンチマークとして置いています。この夏にあったドリームハックでも、やはりスウェーデンの学校の生徒たちが大会というか、壇上に上がって、おそろいのパーカーというか、ユニホームを着て、ものすごい地元の声援を受けってやっていました。そういうことがあって、何かを目指すというような、今回、毎日新聞にやっていただいた高校生の大会というのは、やはり今の若い人たちの目標になってくるだろうと思います。部活ができたり、それから、教育機関のeスポーツコースのようなところが目指すべきところ、要するに普通のスポーツのインターカレッジのようなところがあるという、目標を提供しているのいいと思います。アメリカの高校でも今、全米高校選手権大会のようなものをやられていて、ネットでもものすごい視聴数を稼いでいるそうです。そういうことが事例としてもうあがってきていて、普通のフィジカルスポーツと同じような形になってきているのが、今の海外での事例です。

丸山：もう一つお伺いしたいのは、高等教育機関、つまり大学において、アメリカで45、中国で17、韓国で10の大学で授業が行われているということは驚くべき数字で、教育としても大切だと思います。日本は、まだ残念ながら、現時点ではないです。このあたりで、日本に対する提言や提案をいただければと思います。あるいは海外の事例からこういうことが大切だというのがあれば、教えていただきたいと思います。

寛：大学の全米選手権などで、本当に大きな会場で行っています。大学が普通のフィジカルスポーツで、アメリカでいうとバスケットの選手などに奨学金を付けて採るというようなことを、普通に行っています。

今のeスポーツで高校生だったり、集客という言い方は変ですが、学生募集にもの

すごくeスポーツが役立っているという学校が、数多く出てきています。フランスのジャパンエキスポに、日本の高校の生徒さんが行って、現地のeスポーツをやっている高校生と対抗戦をやるといったこともやっています。こういうことがありますと、初めてパスポートを取るような子たちで、フランスに行って試合して帰ってきたら、たった5日間ぐらいだったのですが、別人のようになって帰ってきたということです。すごく自信を持って帰ってきたと親御さんがおっしゃっていました。このようなことは、ユニバーサル視点という形でいうと、eスポーツによって、やはり新しい経験、交流ができるのだろうということが、高校にとってもものすごくよかったのです。

これが大学になりますと、全米選手権だったり、中国や韓国の大学でもeスポーツを教えています。こういうところとの交流なども含めていくと、今は専門学校が先行していますが、大学でもこれから増えてくるのではないかと思います。

丸山：突然のご指命にもかかわらず、ありがとうございます。まさに、笈先生のおっしゃるとおりでして、2020年はデジタルネイティブ3.0の世界になってきます。プログラミング教育が小学校5年生以上で必須になり、タブレット端末が全部の小中高で、小学校5年生以上は必須になってきます。新たなデジタルネイティブの世代が出てきている中で、高等教育における大学はどうすればいいのかということです。プログラミング教育はプログラマーになるための教育ではなくて、ロジカルシンキングが自然にできてくるという大切なスキルの1つです。世界と戦えるという意味では、eスポーツも新しい体験です。新しい体験としての価値というアプローチも1つ大切になってくると考えています。

パネラーの方にお話を戻しますと、社会人でもeスポーツ部を作るとするのはすごいと思いましたが、そこで新たなコミュニケーションや、社内での新しいトレンドなどが生み出されていると思いますが、いかがでしょうか。

奈良：eスポーツ部に入ってくるメンバーは、まず普段仕事で絶対一緒にならないような、全く部署が違う人や事業所が違うメンバーでしたので、そこで新しい出会いがものすごく生まれました。あとは、今われわれがいろいろと取り組んでいる中で、企業対抗戦というものがあります。今までお仕事でなかなかお付き合いができなかった会社さまと、ゲームやeスポーツの文脈では気楽に声を掛けられたり、何か一緒にやろうということが言いやすい状況があります。それをビジネスなどうんぬんではなくて、純粋にeスポーツをしたいメンバーが集まって楽しくやるのに、いろいろな会社がいれば楽しいよねと、異業種交流会のようなものを今すごく一生懸命やっています。弊社の中で場所を使ったりしてやっていますが、今後はいろいろな所でそれができると、社会人の部活動という意味では、また高校生などと違う価値が生まれてくる

のではないかと期待しています。

丸山：そうですね。これからイノベーションが大切と言われている中で、実はイノベーションは、異質なギャザリングによって生まれてきます。そういう意味では、大企業の中でも、そういったeスポーツという一つのコンテンツを通じて新たなコミュニケーションを生み出して



いくことが必要になってきていると思います。高橋さんにお伺いしたいのですが、引きこもりの方々など、そういった社会的課題に対する解決策、ソリューションの一つにeスポーツがなっていくと考えていますが、いかがでしょうか。

高橋：プロ選手の中にも、元々は引きこもりで、ゲームの世界ですぐ仲間になって、そのうちどんどん練習していつて、なんとなく大会に出ていたら勝ってしまっ、プロになることができたという人も結構たくさんいます。引きこもっている方の多くは、あまり仲間がいなかったり、友達に会える場所がない、居場所がないといったことなのではないかと思いますが、そういうことが簡単に解決できるアクティビティであり、コミュニケーションツールではないかと思っています。

新たな教育システムの可能性

丸山：ありがとうございます。ここで、また、会場にお越しいただいている前回の研究会のメインスピーカーであります秋元先生にお伺いします。従来のスポーツのアスリートの育成というのは教育にとってすごく大事で、もちろん体育大学というのはまさにそうだと思います。そういう視点でいくと、eスポーツでは、新しい教育的カリキュラムというのはどのようにしていったらいいと思われますでしょうか。

秋元：もし教育の中に、これまでの体育と同じような領域でeスポーツが入ってくるとすれば、やはりこれまでのスポーツでできなかったような新しい価値が示される必要があろうかと思っています。その意味で、本日、さまざまな論点からご指摘いただいていますユニバーサル視点での優位性のようなものが、大いに高い価値を持つものとして主張できるのではないかと考えています。その一方で、教育カリキュラムになった場合、内容が問われる可能性があります。教育のよき文化としてのeスポーツと、あしき文化と言っているのか分かりませんが、そのような領域としてのeスポーツが選別されていく可能性があるのではないかと思います。そのときに、もしかすると、例えば戦争を模したようなゲームであったり、射殺場面を含むゲームといったよ

うなものが、教育的な価値にそぐわないと判断された場合には、そのような領域が、教育的なものとして価値を持たないとして、eスポーツから排除されてしまう可能性があります。その意味で言いますと、教育との結びつきはeスポーツの価値を高めるための重要な領域だと思いますが、一方で、もしかするとeスポーツの多様性が失われていくような可能性も持っています。まさに踏み絵のような側面もあるのではないかと、歴史的、文化的な視点から考えています。

丸山：まさにそのとおりだと思います。逆に多様性を生かすためには、新たな教育というステージも必要になってきているのかなと考えています。そういう意味でも、「世界と戦える」ということも必要になってきていると考えます。最初からダイバーシティでもあり、なおかつグローバル的な視点で、世界で戦える人材を育成する視点がないと、従来の既存概念である教育という世界の中でとどめてしまうと、秋元先生のご指摘のとおりだと思っています。

それでは、世界で戦うためにはどうしたらいいでしょうか。西谷さんはまさに世界で戦っている方だと思いますが、eスポーツは世界で戦うためにはどうすればいいでしょうか。

西谷：世界で戦うことが求められるに越したことはないのですが、これはどのスポーツも同じで、結局うまい人に投資してもらうしかないのです。しかし、チームも学校もですけれども、教えられることは今のところ、あまりないのです。教えられる人もいません。世界と戦える人を作りたいのであれば、世界で戦える人にひたすら投資をする。錦織圭はテニスがうまかったですけれども、eスポーツも、それがうまい人をしっかり企業や自治体、チームなどが積極的に、日本から錦織のような人がもっと出てくるようにしなければ駄目で、そこにお金を掛けるべきというのが、近道であると思います。

丸山：オーナーとして、そのような人をファインディングというか、発見してくる必要があるということですね。つまり、今いろいろいらっしゃるゲーマーの中で、この人ならプロに適している、あるいはこの人にもっと投資すれば素晴らしい人材になるという視点で見えたらいいと思います。その観点で、どのようなスキルや人材が今後重要ですか。

西谷：結果を出す人です。結果を出さなければ駄目です。野球も同じですよ。リトルリーグから、小学校など、小さい頃からうまくなければ、駄目ですよ。正直、自分でうまくなれとしか言いようがないのです。社会がどうこうすることではありません。強いて言うなら、大学や学校ができることは、たまに天才が出てきたときに、天才をつぶさない環境を作るほうが大事だと思います。凡人を天才にすることは100%

無理ですので、天才をつぶさないことを、日本はもっと意識するべきです。例えば、うちの選手が世界大会に行くときに、公欠を取ることがどれだけ大変かということですね。高校生だった選手がいたのです。この人に関しては、私は北海道まで行って、お母さんと一緒に教頭先生と校長先生と話して、やっとその遠征を公欠にしてもらいました。

高橋：今、西谷さんがおっしゃったとおりで、天才が出てきたときにつぶさないというのは本当に大事です。あとは、天才が出てくる可能性も上げてほしいのです。全体的なパイを増やしてほしいです。今、eスポーツ選手のほとんどが、学校で休みが取れないのと同じようなことですが、だいたい親御さんに対して後ろめたい気持ちで、ものすごく時間をかけてゲームをやっています。頑張って親御さんの理解を得てやっている人もいらっしゃいます。あまり大手を振ってできない状況ですので、本当の才能があっても、かなりの確率で摘まれてしまっているのではないかと思います。今、eスポーツが好きな若い世代が親御さんになったときにはクリアしているかもしれません。お近くの方々に、eスポーツが素晴らしいものだということで、自分のお子さんがもちろん生活や学業をないがしろにするようなことがあってはいけないと思いますが、応援できるところは応援してあげるような精神的な投資をしてあげてほしいと思っています。

丸山：精神的投資は、確かに重要だと思います。田邊さんがいらっしゃった毎日新聞は、まさにその場をつくられたところですね。もちろん田邊さんという方がいらっしゃって、そこにシンパシーを得られる御社の風土があったと思うのですが、その視点でいかがですか。日本の企業が、いわゆる天才をつぶさない環境を作る、あるいは天才を発掘する、インベストすることが、今後、重要になってくると考えます。

田邊：私が2018年にeスポーツに興味を持った時には、すでに世界大会に向けて頑張っているチームのスポンサーがあり、賞金が高い大人向けの大会がありました。逆に、そういう大会に出られない子たちのために自分は大会をやりたいということで、高校生大会をやった理由というのも、高校生大会に友達と楽しく出てみて、でも、やはり自分より強いチームがたくさんいて、自分はプロは無理だから、プロを支える別の道へ行こう、プログラマーになろう、ゲームクリエイターになろうなど、そういう夢に切り替える子もいます。逆に、やってみたら大会ですごく結果を出して、お母さんが、そんなに才能があるのだったらそういう勉強をしてみたらというふうに応援してくれるということもあります。甲子園に出て、駄目だったらプロを諦めたり、違う道を選ぶということと同じように、高校という段階で、夢に突き進むか、そうではないほうにいくかという指標の1つでもあってもいいのかなという意味があります。です

ので、全員にプロになってほしいから大会をやっているというよりは、一部の人には、高校でやりきったという、完全燃焼した思い出の一つという意味です。

丸山：同じように今後eスポーツをご支援いただく立場で、奈良さん、いかがでしょうか。

奈良：eスポーツに限らないのですが、先ほど、英語やプログラミングの勉強を選手の方たちがやっているのを、子どもたちが見るわけではないですか。そのときに、今学校で必修化されている英語や、これからされるプログラミングというのは、会社のCSR活動で、いろいろな地域で出前授業をさせていただいているのですが、教育委員会の先生たちに聞くと、皆さんが一樣におっしゃるのが、「教え方が分からない」、「まず自分が分からない」というところなのです。プログラミング教育については、IT企業がプログラミング教育のコンテンツや人材を派遣したりしている状況だと思います。同時に、eスポーツのような、子どもたちが小さい頃から才能をつぶさないためには、見つける環境がまずないといけないと思います。その辺をきちんと教育の文脈で作っていきなと、企業としては思っています。

丸山：ありがとうございます。確かに、eスポーツの人材を育てるというのは、個人的にはイノベーション人材を育てることと同じと考えています。イノベーションの前にインキュベーション、孵化するステージが大切です。アクセラレーター的な役割の人材も必要になってきています。今は、まだeスポーツが新しい市場としては小さい中で、インキュベーションする場というのもまだ十分にはないのではないかと思います。それが大会であったり、高校のeスポーツ部であったり、いろいろな教育機関のプログラムがあるというところで、もっと新たなインキュベーションの場をつくっていくというのが、今のステータスなのではないかと思っています。

e スポーツの KFS とその可能性

丸山：会場からの質問にもありましたが、世界で戦うために、強いて一つKFSを挙げていただきたいと思います。

奈良：私の考えるKFSは、チャレンジする環境だと思います。それができないことには見つけることもできません。それができない今は、まずそれをつくってあげることです。例えば小学生でも参加できたり、それ以下でも親御さんの理解を得て参加できるような環境や機会が、一番大事だと思います。

高橋：日本プロチームの中の1つとして、とにかくeスポーツ人口が増えてほしいということがあります。eスポーツのプロを目指している人があまりにも少ないです。今はその中で一番上の才能をすくっているような状態です。具体的に何をするという

ことを申し上げられなくて申し訳ないのですが、とにかく私からはeスポーツ人口を増やす活動ができればいいと思っています。

渡辺：必要なことは、例えば「○○というやつがめっちゃ強いらしいよ」という発言が広がることです。あいつが強いらしい、めちゃうちゃ強いやつがいるらしいというのがじわじわと広がってくると、企業や私たちオーディエンスなど、周りの人たちが「おや？」と目を向けるようになってと思います。そのため、めちゃうちゃ強い人が「めっちゃ強い」と言われることが重要なと思います。

田邊：私は本気でナンバーワン、世界1位になりたいプロチームが増えることだと思っています。日本だと、強いチームが少ないタイトルはいないと練習試合を他国と組むのが大変だと聞きます。そういう意味で、いろいろなチームによって目指している場所は違って、世界で勝つことを目標に活動していないチームもあります。いろいろなミッションがあると思うので、世界ナンバーワンになることを目標にしていないチームもあると思いますが、そもそもの目標が本気で世界1位ナンバーワンになりたいということを目指して活動するチームが増えてくると、日本の中でもライバルがたくさん出てきます。本気のチームには本気の選手が集まって質が高まっていくと思います。選手たちも、このチームは世界一を目指しているチームだから、自分はそうなりたいから入ろうなど、入るところのモチベーションが変わるかなと思います。

西谷：最高の一発を投げるのだったら、何が一番波及効果があっていいかなと、すごくいろいろなオプションを考えてしまつてまとまっていないですが、仮に今予算が10億円あるとします。この10億円をどこかに使います、一発何に使いますかと仮に質問されたとします。日本で今、世界で戦ったことがある、強くて、しかもきちんと頭のいい人というか、きちんとリソース配分ができる人に渡します。また、LoLやDota2など、やはりTier1で勝たないことには、世界で戦えるとは言えないと思います。Tier1にきちんと投資してくれたらいいなと思って、どなたか1人に渡します。私は独裁がすごく大事だと思っていて、その人が真剣に考えてリソース配分をするほうが、結果は出ると思っている派です。ですので、そういう感じでお金を使うかなと思います。

丸山：ありがとうございます。スター選手は大切ですね。eスポーツ界でも、錦織圭をつくる、大坂なおみをつくるということが必要ということですね。

西谷：本当にそうですね。1億円プレーヤーが出てくると、何でも全く変わりますからね。

丸山：ガラッと変わりますね。メディアの反応も変わります。

西谷：一発1億円をもらったといっても、皆さんは全く興味はないと思いますが、1

億円プレーヤー、要するに年俸1億円で契約してもらえるような選手が出てくるかどうか。この10年は日本は勝負だと思います。テニスだって錦織圭と大坂なおみと伊達公子しかいないのです。eスポーツも10年、20年の間に、たった1人でいいので1億円プレーヤーを出せるかどうか、1人を産み出すことに真剣に心をさいたほうがいいのではないかと思います。

丸山：ありがとうございます。本日のまとめをしますと、eスポーツは、文化面、産業面、スポーツ面、生活面、教育面、地域活性化面と様々なフェーズがあると思っていますが、本日の皆様からの話を受けて、改めて、社会に新たな価値を創出して、ユニバーサルなポジションを創り出していくと感じています。その中で大切なことは、エコシステムを創っていくというフェーズなのかなと思います。いわゆるマーケットを創っていくという新産業化という意味も大切なのですが、もう一つは新たなユニバーサルなエコシステムを創っていくというコンセプトで活動を起こすことによって、新たな価値を伝え、そして、ステークホルダーの方々の理解をいただき、eスポーツが発展する、そこで人が育っていくと。そういった新たなオプションを皆さまで一緒に、それぞれの人に提供できると共に、グローバルな人材も育成できるということを、改めて感じました。今日は長時間にわたりお付き合いいただきまして、本当にありがとうございました。5人のパネラーの皆様にもう一度拍手をお願いします。心から御礼を申し上げます、ありがとうございました。