

日本経済の新たな駆動力

～eスポーツ産業の可能性と課題～

松澤 優汰

・要旨

本論文では、世界的に急成長するeスポーツ産業を日本経済の新たな起爆剤と捉え、現状の課題を整理しつつ、日本独自の発展モデルを提言している。まず現状認識として、韓国、中国、欧米諸国では政府支援や既存スポーツビジネスとの融合により、eスポーツが巨大産業として確立されている点に触れている。対して日本は、世界有数の「ゲーム大国」としてのコンテンツ力を持ちながらも、家庭用ゲーム機中心の文化や法的な制約、社会的認知の不足により、産業化において後れを取っているのが現状である。

しかし、筆者はこの状況を「発展の余地」と捉え、eスポーツが日本社会にもたらす多角的な可能性を論じている。

第一に「地域活性化」である。地方での大会開催や施設整備、合宿誘致（eスポーツツーリズム）は、若年層の呼び込みやコミュニティ再生に寄与し、過疎化が進む地方都市における課題解決の有効な手段となり得る。

第二に「教育・人材育成」への波及である。eスポーツは単なる娯楽にとどまらず、戦略的思考、チームワーク、ITリテラシーを育む教育的価値を持つ。さらに、プロ選手のみならず、配信技術者、アナリスト、イベント運営など、デジタル社会に対応した多様な人材を輩出する基盤としても期待される。

その一方で、普及を阻む大きな「壁」についても詳細に分析している。一つは「法制度の壁」であり、賭博罪や景品表示法との抵触懸念が高額賞金大会の開催を難しくしている。もう一つは「社会的認知の壁」であり、特に高齢者層や教育現場における「ゲーム＝遊び・悪影響」という根強い偏見や世代間の意識ギャップが課題であるとする。

結論として、日本が国際競争力を高めるためには、単なる海外の模倣ではなく、日本独自の強みを活かすべきだと提言している。具体的には、世界的に強力な「キャラクターIP（知的財産）」の積極的な活用や、eスポーツを通じた高齢者の認知機能向上、世代間交流などである。法制度の整備と社会的な意識改革が進めば、eスポーツは日本の経済成長と社会課題解決を牽引する重要な産業になると論じている。

・目次

第1章 序論

第1節 研究の背景 p1

第2節 研究目的 p1

(1) 地域活性化への影響 p1

(2) 教育・人材育成への波及 p2

(3) 経済成長および新産業創出への可能性 p2

第3節 研究方法

(1) 事例分析 p2

(2) 先行研究の整理 p2

第4節 研究対象 p2

(1) 国内外のeスポーツ事例と組織 p3

(2) 教育機関と人材育成 p3

(3) 地域政策と社会実装 p3

(4) 法的・制度的枠組み p3

第2章 世界と日本におけるeスポーツの現状と比較

第1節 eスポーツの定義と範囲 p3

(1) ゲームとeスポーツの違い p3

(2) 競技性 p4

(3) 観戦性 p4

(4) プロフェッショナル性 P4

第2節 世界におけるeスポーツの発展事例 p5

(1) 韓国 p5

(2) 中国 p5

(3) 欧米諸国 p5

第3節 日本におけるeスポーツの発展過程 p7

(1) JeSU（日本eスポーツ連合）設立以降の動向 p7

(2) 法的規制とその影響 p7

(3) 国内市場の特性、ゲーム文化の強さとeスポーツの認知のギャップ p8

第3章 eスポーツと地域活性化

第1節 地域イベントとしてのeスポーツ大会 p9

- (1) 地域密着型イベントの検討 p9
- (2) 地域の特性を活かした運営の工夫 p9

第2節 地域施設の整備と若者の交流拠点 p10

- (1) 施設の設置効果と若者の居場所 p10
- (2) 地域産業とのコラボレーション p10

第3節 地方創生との接点 p10

- (1) 観光資源としての展開（eスポーツ×観光） p10
- (2) 移住・定住の促進と地域アイデンティティ p10

第4章 教育・人材育成とeスポーツ

第1節 高校・大学でのeスポーツ導入事例 p11

- (1) eスポーツ部やeスポーツ専門高校の登場 p11
- (2) 大会参加や授業カリキュラム化の動き p11

第2節 eスポーツを通じたスキル育成 p11

- (1) チームワーク、戦略思考、情報処理能力などの育成効果 p12
- (2) ゲームを通じた「学び」としての可能性 p12

第3節 プロゲーマーおよび周辺職業のキャリア支援 p12

- (1) 実況者、配信者、マネージャー、アナリストなどの多様な職種 p12
- (2) eスポーツを軸とした産業人材育成の可能性 p13

第5章 eスポーツ産業と日本経済

第1節 市場規模の拡大と経済効果 p14

- (1) 世界および日本国内における市場の現状 p14
- (2) 多角化するビジネスモデルと収益構造 p14

第2節 メディア・観光との融合による新しい市場 p15

- (1) デジタルプラットフォームとコンテンツ産業の連携 p15
- (2) eスポーツツーリズムと地域経済の接続 p15

第3節 雇用創出と新産業の芽 p15

- (1) プレイヤー周辺における雇用の多様化 p15
- (2) 先端テクノロジーとの融合による産業革新 p15

第6章 eスポーツ普及における課題と展望

第1節 賭博罪・景表法との矛盾 p16

(1) 賭博罪との矛盾 p16

(2) 景品表示法との矛盾 p16

第2節 プロライセンス制度の問題点と今後の改善点 p17

(1) 現状の問題点 p17

(2) 今後の改善点 p17

第3節 世代間の意識ギャップと社会的認知 p17

(1) 高齢者層からの理解 p18

(2) 教育現場での懸念 p18

第4節 「ゲーム＝遊び」という偏見の克服 p18

(1) 現状の偏見 p18

(2) 克服に向けた戦略 p19

第5節 国際競争力と今後の政策提言 p19

(1) 現状と意義 p19

(2) 日本が取り組むべきこと p20

第6節 日本の文化的強み（キャラクター）を活かした独自路線の可能性 p20

(1) 日本の強み p20

(2) 独自路線としての政策提言 p20

第7章 結論 p21