

視聴者・観客数が急増 広告効果にも期待大

広告効果を狙う大手ナショナルブランドが次々と参入

eスポーツの観戦者・視聴者は年々増加し続けており、2015年の観戦者・視聴者は約2億3千万人でしたが、**2020年には4億9千万人を突破し、2023年には6億人を突破するだろうと予想**されています。ちなみに、2018年に行われたeスポーツ大会「League of Legends World Championship」では、最高同時視聴者数が9,960万人にも及びました。

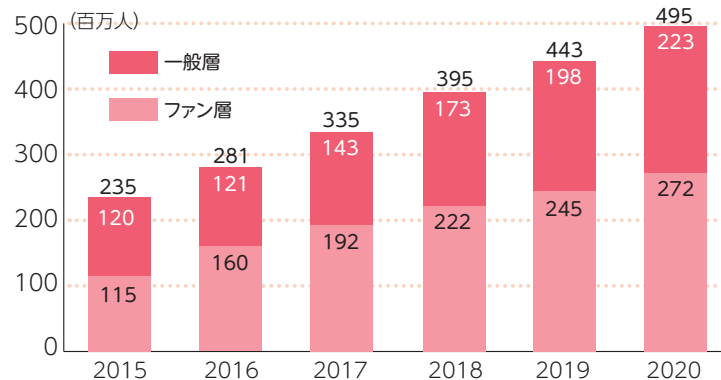
観戦者・視聴者の大半は若者層であることもわかっています。したがって近年はヴィトンやベンツ、ケンタッキー、ナイキなどを始めとする、若者をターゲットとした**大手のナショナルブランドが巨額の資金を投入**し、次々とeスポーツに参入しています。

オンラインで一瞬にして数千万～数億人単位の若者へ露出できるeスポーツは広告媒体としての役割も注目されてきています。大手企業がeスポーツを通して若者の消費を促すメディア戦略は中国やアメリカを中心に実施されています。

eスポーツ参入のしくみとしては、①**チーム運営**、②**大会協賛および主催**、③**配信プラットフォームへの広告スポンサーシップ**、④**チームへのスポンサーシップ**、⑤**IPホルダー**との提携などの方法があります。

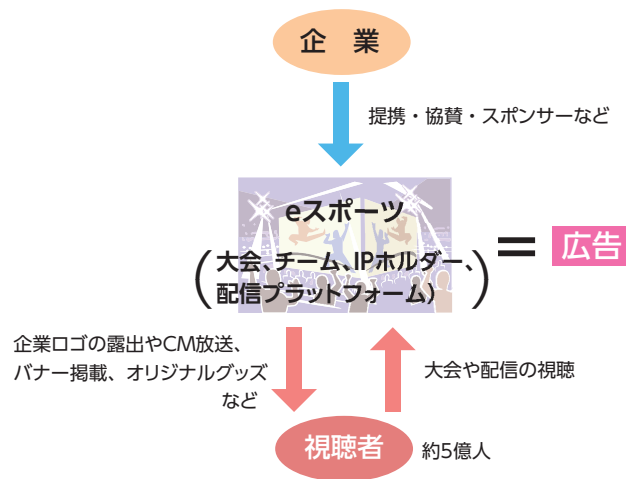
eスポーツに参入している企業は先ほどの例にも挙げたようにeスポーツとは関係のない多様な業種に分類されます。アパレルや自動車、通信、金融、飲食、音楽、石油、化粧品など、**今やありとあらゆる業種がeスポーツの広告効果を求める時代**となっています。

世界のeスポーツ観戦者・視聴者（単位：100万人）



▲若者層を中心に観戦者・視聴者ともに伸び続けている。グラフはNewzooが公開する「2017-18 GLOBAL ESPORTS MARKET REPORT」「Global esports market report 2019」「2020 Global Esports Market Report」のデータをもとに日本esports促進協会が作成。

eスポーツ広告のしくみ



▲大手のナショナルブランドも参入しているおり、形態は単なる広告だけではなくさまざまなかたちで参入が広がっている。

定時制や通信制で増加 部活導入によるメリット

eスポーツの部活化は生徒・選手・教員にメリット

eスポーツは高校部活動としても注目され始めています。2019年に行われた国内の「第2回 全国高校eスポーツ選手権」では、2タイトル合計で全国200以上の高校生チームが参加するなど、**高校生によるeスポーツチームは全国で設立**されてきています。その中には高校で正式に部活動として認められ、活動しているチームも増加しています。

eスポーツの部活化は定時制や通信制高校においても増加しています。不登校や障がいを持つ生徒、昼間は働いている生徒など、多様なライフスタイルの生徒が通う定時制・通信制において、eスポーツはオンライン環境を通じて**さまざまな生活様式の生徒がコミュニティを形成できるツール**として注目されています。

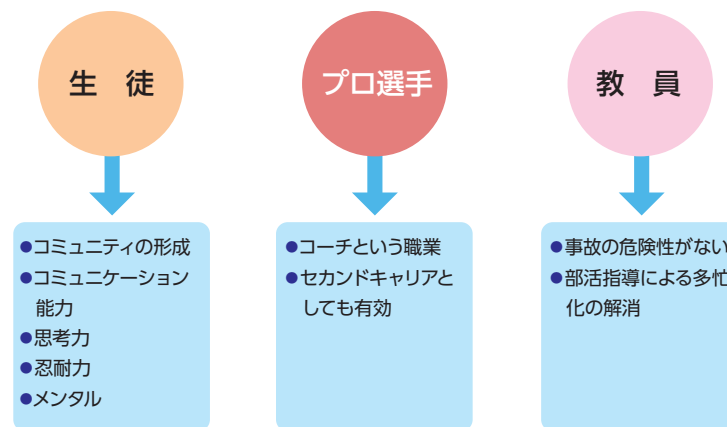
eスポーツを部活化することで多数のメリットが生まれます。**生徒**にとってはコミュニティの形成やコミュニケーション能力・戦略戦術の思考力などのスキル上昇が期待されます。そこで指導するコーチとして**現役・元プロ選手が活躍**でき、eスポーツ選手にとっての新たな職業の創出効果も見込めます。**教員**にとってもメリットがあります。eスポーツはほかのスポーツと違い物理的事故による危険性が少なく生徒の安全性が確保されていることや、自主練など夜遅くまでの練習が自宅のオンライン環境で可能なため、顧問が常時立ち合う必要がありません。顧問教員の精神的・物理的負担を軽減できるという点では、教員の多忙化への1つのソリューションとしても注目が集まっています。

留学生も垣根なく楽しむ高校の部活動



▲全国高校eスポーツ選手権で決勝大会にまで出場した、岡山県共生高等学校eスポーツ部での活動の様子。留学生も積極的に活動に参加している。

eスポーツ部活化によるメリット



▲主に生徒・選手・教員にとってはメリットが多く、生活様式の変革にも合致する。

女子プロチームも誕生 世界で女子層への注目が高まる

女性層を狙う企業や女子チームが次々と参入

eスポーツ選手のほとんどが男子であった中、近年女性層への注目が高まっています。アメリカでは**eスポーツの女性ファンの割合が46%**を占めており（2019年調査）、韓国でも観客の多くが女性であると言われてます。女性層をターゲットとした企業、たとえばLouis Vuittonやハローキティなども大会や有名チームとコラボするなど、eスポーツへ参入しています。

海外では女性大会も数多く行われており、その中でも**中国のKiller Angelという女子チームがアジアNo.1の強さ・規模**を誇ります。数々の大会で好成績を残してきたKiller Angelは、実況・解説や番組出演、企業PRなどを行いながら、選手の数は100人を超え200万人以上のファンがいると言われてます。2019年11月にその日本支部である**JapanKillerAngelという女子プロeスポーツチームが誕生**し、ゲーミングハウスで練習を行う日本で初めての実力派女子チームという点で今後の活躍が期待されています。

韓国、アメリカでも**有名男子プロチームが女子チームを次々と設立**しており、中には女子選手が男子チームに加入している例も少なからず出てきています。eスポーツは通常のスポーツと異なり、骨格や筋肉量、体力などで性差による優劣がないので、今後世界での女子選手の活躍には目が離せない状況と言えます。オリンピックやワールドカップなどの国際大会においては男子部門と女子部門に分かれることが多く、多くのチームが女子部門の各国代表を狙っていることがうかがえます。

日本でも女子プロeスポーツチームが誕生



▲2019年に設立された日本の女子プロeスポーツチーム「JapanKillerAngel」。タイトルは世界タイトル (League of Legends、VALORANT、PUBG) を中心に、選手はゲーミングハウスで毎日10時間以上のトレーニングを行っている。

海外では女子eスポーツが盛り上がりを見せ始めている



▲海外では女子プロeスポーツチームが次々と設立され、女子大会も数多く行われている。上図は香港esports世界大会レディースカップの様子。

中高生の中でブームにもなった モバイルeスポーツ

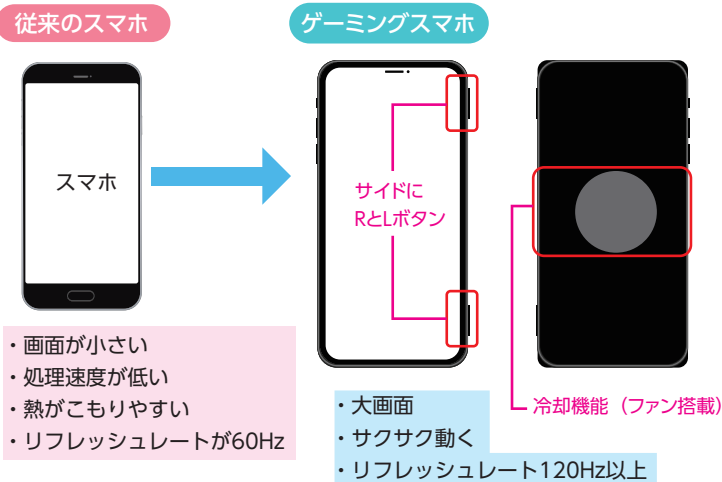
モバイルはPCに次ぐ人気を誇る

eスポーツの主流はPCですが、スマートフォンやタブレットを使用するモバイルにも人気が集まっています。eスポーツ大国である中国や韓国では日本というネットカフェが大量に存在しており、料金も日本と比べて大体10分の1の値段であるため、学生を中心とした若者の多くが友達と一緒にネットカフェでeスポーツをプレイしていきます。一方で日本ではPCがeスポーツの主流でありつつも、海外のように安価でハイスペックなPCを利用できるネットカフェはなく、店舗数自体も多くありません。そのため**日本の中高生の間ではどこでも気軽にプレイできるモバイルに人気**が集まっています。

海外でもモバイルeスポーツは人気であり、とくに**中国ではMOBAの「王者荣耀」が社会現象**となり、プレイ制限の規制が設けられるほど大ブームとなりました。同じように**日本でもバトルロイヤルの「荒野行動」が女子高生の間でブーム**となり社会現象を引き起こしました。今やモバイルeスポーツでも賞金総額が1億円を超える大会が出てくるなど、今後もモバイルの人気は高まっていくであろうと考えられます。

モバイルで有名なタイトルとしては、バトルロイヤルの「PUBG MOBILE」や「荒野行動」、MOBAの「Arena of Valor」や「プロスタ (Brawl Stars)」、モバイルレジェンド、RTSの「クラッシュ・ロワイヤル」などがあります。さらに2020年10月にLoLのモバイル版「LoL: ワイルドリフト」がリリースされ、大きな話題を呼んでいます。

eスポーツに特化したスマホも登場



▲ゲーミングスマホは、モバイルeスポーツでプロになるには今や必須のアイテムとなっている。

賞金の高額化が進むモバイルeスポーツ大会

タイトル	賞金総額 (2020年)	最高同時視聴者数 (2019年)
PUBG MOBILE	約5億円	約59万人
Arena of Valor	約2億円	約76万人
プロスタ	約1億5000万円	約9万人
モバイルレジェンド	約1500万円	約65万人
クラッシュ・ロワイヤル	約1億円	約13万人

▲賞金総額はPCタイトルに並ぶ勢いで高額化してきており、モバイルeスポーツの普及とともに今後も増加し続けるだろうと予想できる。

医療福祉現場からの期待 リハビリへの活用

高齢者・障がい者にとっての活躍の場となり得る

eスポーツは基本的にパソコン（またはスマートフォン）を動かす身体的能力と視力さえあれば、いつでもどこからでもプレーすることができる点で参加ハードルが低く、健常者と公平に競技することができます。**怪我などの危険性もない唯一無二のスポーツ**と言えます。ほかのスポーツと比べて年齢や身体的能力はあまり重要ではありません。経験と知識による努力量が実力に反映されやすいこと、そしてその実力もレーティングによってわかりやすくなっています。努力と結果が結びつきやすく、結果もすぐ目に見えるという点では自己肯定感の向上や自信の獲得効果というメリットにつながります。

こういった特徴を活かし、**医療福祉現場でもリハビリへの活用**が行われてきています。精神的・身体的な障がいを抱えた方や、高齢者がeスポーツを通じてさまざまな他者とつながり、コミュニティを形成しながら若い世代や障がいのない方と公平に競い合うことで、彼らの社会参加や認知機能の向上をサポートすることが期待されています。

障がい者限定の賞金総額100万円のeスポーツ大会の開催や、障がい者のためのeスポーツ支援施設ができるなど、**障がい者によって支援する活動**がすでに行われています。

高齢者とeスポーツの関わりについては国内ではまだ目立った動きはありませんが、海外では高齢者によるeスポーツチームが創設されるなど高齢者のeスポーツ支援は注目され始めており、国内においてこれからこういった活動が出てくるかが期待されます。

身体障がいを抱えながらLeague of Legendsをプレーする選手



▲毎日新聞では株式会社ワンライフによって、障がい者プロゲーマー養成所が作られたことを報道した（2019年8月24日）。

eスポーツが障がい者・高齢者に向いている理由

eスポーツに
必要とされるもの

わずかな筋力
視力
eスポーツ環境

➔ 健常者と公平
に競技する
ことが可能

eスポーツに
必要ないもの

体力、身体バランス、場所、
筋力、練習場所への移動

▲障がい者・高齢者にとっては、健常者と公平に競技できるということが大きなポイントになる。