

2024 年度富山大学人文学部卒業論文

e スポーツカフェから見る
日本の e スポーツの発展

人文学部社会学部
12010018 今寺魁

目次

第1章	問題関心	1
第2章	eスポーツについて	2
第1節	eスポーツの定義	2
第2節	eスポーツの歴史	6
第3節	PCバンとeスポーツカフェ	7
第3章	先行研究	8
第4章	調査	9
第1節	調査概要	9
第2節	Takaoka eParkの基本情報	10
第1項	施設の基本情報	10
第2項	eスポーツ事業	11
第3節	ESPORTS CAFEの基本情報	12
第1項	施設の基本情報	12
第2項	施設の利用料金とその仕組	14
第3項	ESPORTS CAFEが関連しているイベント、競技大会について	15
第5章	分析	16
第1節	eスポーツカフェの設立目的	16
第2節	競技大会やイベントについて	18
第6章	考察	20
		21
	参考文献	

第1章 問題関心

昨今さまざまなゲームが世界で流行しており、いくつかのゲームの対戦は遊びという認識からスポーツ競技として認識され、eスポーツとも呼ばれるようになってきた。

またゲームのプレイヤー人口も増え、実際にさまざまなスポンサーがつき競技大会が行われている。しかし現状日本ではeスポーツという言葉の認知度も決して高いといえるものではなく、鎌田、岩永（2020）で行ったアンケート調査ではeスポーツという言葉を知らない人が67%にも上った。また2020年にKADAKAWA Game Linkageが出したレポートでは日本のeスポーツの市場規模が、2019年時点で約61億1800万円と全世界でみると全体の約6%ほどしか占めていない。（PARADIGM SHIFT, 2022）

このような状況で、同じアジアの国でeスポーツ発展国である韓国では、PCバンというネットカフェが流行した。これは、1時間200円程で利用できる会員制サービスの施設で、利用する時間ごとの料金を払うことでパソコンが使い放題となる施設である。最大で全国に20000店舗（2019年時点では1万店舗ほど）存在したという（アルパック, 2019）。

林・波多野・野川・大竹（2021）は韓国のPCバンのゲーマー達の集まる場所としての役割は、日本のeスポーツ普及のための参考になるのではないかと考えている。そこで私は日本で実際にPCバンと同じような役割を担っているeスポーツカフェに焦点をあてることによって日本のeスポーツの発展について調べていきたいと思う。

第2章 eスポーツについて

第1節 eスポーツの定義

eスポーツは様々な定義づけがされているが、日本eスポーツ連合では以下のように定義している。

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であるという。(JeSU, 2023)

つまり広義的にはすべてのゲームはeスポーツと呼べる。

また新ヨーロッパスポーツ憲章によると

“スポーツ”とは、気軽にあるいは組織的に参加することにより、体力の向上、精神的充足感の表出、社会的関係の形成、あらゆるレベルでの競技成績の追求を目的とする身体活動の総体を意味する。(新ヨーロッパ・スポーツ憲章, 1992)

この引用にある、あらゆるレベルでの競技成績の追及を目的とする身体活動というのは多くのゲームで見られる。その中でも特にこのような営みがみられるジャンルは、お互いに成長し続ける対戦相手に勝つために際限なく努力されることが多い対人型のゲームである。また、対人型のゲームでもより集中力や反射神経が求められるFPSやTPS、RTSといった種類のゲームで多く見られる行為である。こういった営みの側面が強くなっていくほどゲームというよりはeスポーツとして認識されている。FPSやTPS、RTS以外のゲームもeスポーツとして認識されることはある。ゲームのジャンル分けについて記していく。

ゲームを種類で分けるとパソコンを用いたパソコンゲーム、任天堂スイッチ、プレイステーションなどの家庭用ゲーム機を用いたテレビゲーム、スマホを用いたスマホゲーム、ゲームセンターに置いてあるような筐体を用いたアーケードゲームに大きく分類することができる。このなかからさらに対人ゲームや非対人ゲームといったようなゲームの形式による分け方から格闘ゲームやパズルゲーム、シューティングゲームなどジャンルによる分けかたがある。

これらのゲームの中でも今日eスポーツとしておもに注目されているゲームは、FPS、TPS、RTSと呼ばれるゲームだ。

FPS (first person shooter)やTPS(third person shooter)と呼ばれるシューティングゲームは一人称や自分のキャラクターを後ろから見たような三人称の視点で戦う対人型の対戦シューティングゲームである。

図1-1はFPSのCounter-Strike:Global Offensiveの大会の画面である。FPSはその名の通りゲームのキャラクターの目線でゲームを行う。そのため画面には自分が操作するキャラクターの全体像は映らず画面の下に銃と手が表示されておりより高い没入感を得ながらゲームを楽しめるような特徴がある。

図 1-2 は TPS の Fortnite の大会の画面である。TPS は操作するキャラクターの後ろの第三者から見た視線からゲームを行う。そのため自分が操作するキャラクターの全体像が映り、自分を含めた地形や周りの状況が一目でわかりやすいという特徴がある。

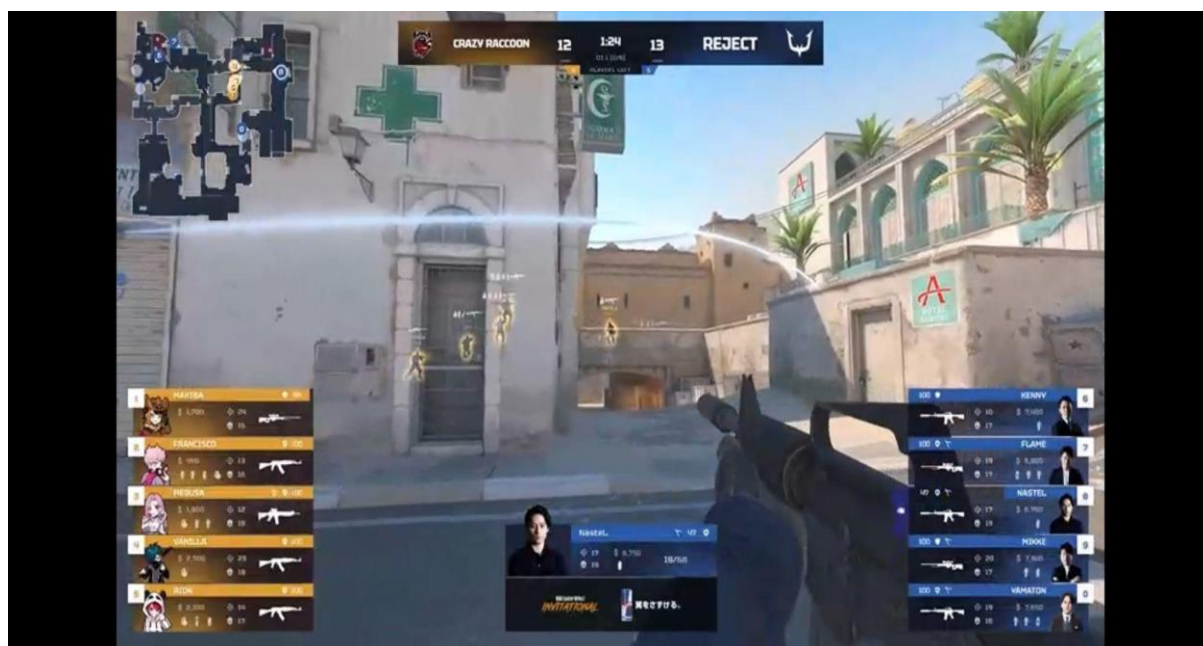
RTS (real time strategy) と呼ばれるゲームは将棋やチェスを発展させたようなリアルタイムで戦略を立てながらお互いに目標を目指し競い合うといった対人型戦略ゲームである。

図 2-1 が RTS の League of Legends (lol) の大会の画面である。

このゲームはマップ上で 5 対 5 のチーム戦が行われ、それぞれが違うキャラクターを操作して 5 人で協力し先に相手の本拠地にあるオブジェクトを破壊したほうが勝ちというゲームである。図 2-2 が lol の詳しいマップである。左下と右上がそれぞれのチームの 5 人全員のスタート位置となっており最終目標は相手がスタートする位置の前にあるオブジェクトを破壊することである。道中には相手を守る障害物が設置されており、お互いにまずは障害物を破壊しないと先に進めなくなっている。視点は自分のキャラクターを上から眺めている視点となっており全体の動きが把握しやすいような特徴がある。

実際に Esports Earnings という各ゲームもっとも賞金の多かった大会の上位 100 大会の合計賞金額が算出されたサイトによると 1 位が Dota2, 4 位が League of Legends となり RTS のゲームとなっている。そして 2 位が Fortnite、3 位が Counter-Strike:Global Offensive、5 位が PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS Mobile で FPS、TPS となっている。(Esports Earnings, 2023)

図 1-1



(twitch, 2024)

図 1-2



(You tube, 2024)

図 2-1



(twitch, 2024)

图 2-2



(loljp-wiki, 2023)

第2節 eスポーツの歴史

世界ではじめてeスポーツの大会が開かれたのは1972年10月のアメリカのスタンフォード大学であり、スペースウォー！というゲームの大会であった。1980年にはスペースインベーダーの大会がアメリカで一万人以上の参加者を集めるほどになっていた。

(CONFERENCE Coordinator, 2023)

しかしこのころはまだゲーム内のスコアを競うようなものでプレイヤーが直接戦うような対戦型ゲームは主流ではなかった。1991年に対戦型対人格闘ゲームのストリートファイターIIが発売されて全世界で630万本の売り上げを見せるほど人気を博した。その結果プレイヤーが直接戦う対人ゲームが盛り上がりを見せていった。(Wikipedia, 2023)

2000年代になると韓国で韓国eスポーツ協会が設立された。これは韓国の文化体育観光部という行政機関の一部で、国を挙げてeスポーツが促進されるようになった。またeスポーツの大会が韓国にてケーブルテレビのゲーム専門チャンネルであるOGNやMBCGAMEでFPSのOver watchやRTSのStarCraft等が定期的に放映されるようになった。(Wikipedia, 2023)

2011年にはゲーム配信に特化した配信プラットフォームであるTwitchが設立され、最も人気であったDota2の世界大会では1日の間に450万のアクセスがあり、各視聴者も平均2時間ほど視聴していた。そして2019年にはDota2の世界大会で賞金総額3430万ドルの大会が開かれた。(Wikipedia, 2023)

このようにeスポーツはインターネットの普及によりオンラインで対戦から観戦まで行えるようになった。また世界の市場規模も最近でいうと2022年は14.5億米ドルだったものが2023年は17.2億米ドルと20%ほど成長している。(e-Sports Business. jp, 2023)

第3節 PCバンとeスポーツカフェ

PCバンとは韓国で普及している日本で言うeスポーツカフェであり、代金を払うことで整った環境でゲームができる施設である。利用料金も一時間200円程度と大人だけでなく子供も使用できるようになっている。韓国政府がIT産業の発展のため、高速ネットワークを国内に整備したことで普及した。利用者は若者が中心で、あらかじめインストールされているコンピューターゲームをプレイすることが多い。これに比べて日本のeスポーツカフェは利用料金が3時間で1000円ほどとPC房に比べて少し高くなっている。

eスポーツカフェとインターネットカフェの違いについてだが、施設の違いとしてはパソコンの性能の違いが第一にあげられる。eスポーツカフェはインターネットカフェと比べてパソコンの性能がよく、ゲームを行う際に通常のパソコンだと読み込み等の動作に時間がかかるところ場合でも素早く行えるのでより快適に、また有利にゲームを進めることができる。

他にも、より良いグラフィックでプレイすることが可能であり、モニターやキーボードマウス等の周辺機器もよりゲームが行いやすいようによい製品が利用できるようになっている。このように整った環境で快適にゲームを行える。また、席に区切りがないので友達同士で利用できるという特徴がある。

第3章 先行研究

鎌田らは e スポーツの市場規模や歴史から日本における e スポーツに対する意識や認知度、実際に esports として行われているゲームの認知度などをインターネットで調査している。

利用調査機関は株式会社マクロミルであり、調査の結果 e スポーツの認知度はどれも低かった。また e スポーツ自体の認知度も 3 割程度とされている。これから e スポーツがより広く認知されていくためには観客を多くつけることにより e スポーツのスポンサー需要を上げていくことが大切だと結論づけられていた。(鎌田・岩永 2020)

朴らは韓国の esports 事情を文献で調べた研究で韓国における e スポーツの普及していく過程を詳細に調べていた。またそこから日本の e スポーツの発展にはゲームと e スポーツの概念の違いを認識してもらい e スポーツの悪い印象を払拭することが必要と結論づけていた。

また韓国では PC バンと呼ばれる e スポーツカフェのような存在が韓国で初めてのゲームリーグが開催される場所となったことから開催地となった PC バンに優秀なゲーマーが集まることにより優秀なゲーマーに教を乞うために大会入賞を目指した多くのゲーマーが集まるといった現象が起こり、PC バンが競技大会を行う場所から交流場所としての役割まで担い発展への第一歩となったことからこのようなことを参考にしながら行うことが必要なのではないかと考えられていた。(林・波多野・野川・大竹 2021)

第4章 調査

第1節 調査概要

本稿では富山のeスポーツカフェ施設「Takaoka ePark」と「ESPORTS CAFE」を調査した。Takaoka eParkの調査結果は第2節に記し、ESPORTS CAFEの調査結果は第3節に記す。

Takaoka eParkの調査は2022年11月にTakaoka eParkに伺い、Takaoka eParkの日常業務を行っている末広開発株式会社の川辺 俊克さんに施設の現在の利用状況、運営状況等イベントのを中心にインタビューを行った他、株式会社ZORGEの代表である堺谷陽平さんにも2022年12月にイベントのを中心に今後の展望についてインタビューを行った。

ESPORTS CAFEの調査はメールでの質問に答える形の取材のみ受け入れてもらったのでインターネットで調べるほかに、ESPORTS CAFEの店長である河井さんにイベントのを中心に利用状況などをメールでインタビューした。

第2節 Takaoka ePark

第1項 施設の基本情報

Takaoka ePark とは富山県高岡市御旅屋町に位置する商業施設の6階のスペースを利用して2020年に作られた、お金を払うことによってTakaoka eParkにある整った設備でゲームを行える施設である。またTakaoka eParkは日常的に施設が利用できる他にも事業を行っている。

Takaoka eParkの施設基本情報は以下のとおりである。

- ・敷地面積は約199㎡。
- ・設備機器は音響、照明設備、映像設備、配信設備、ゲーミングPC12台
- ・プログラミング教室用PCが10台配備されている。
- ・年会制で年会費は1年で1100円となっている。(高校生以下無料)
- ・営業時間は[平日(祝祭日含む)]

10時30分～21時00分

(水曜日定休日 ※水曜日が祝祭日の場合は開館)

[土・日・祝祭日の水曜]

10時30分～18時00分 (Takaoka ePark ホームページより引用)

利用者層は老若男女、パソコンのゲームスイッチのゲーム、その他筐体問わずプレイしに来る方が入り混じっているような状態であり、夏休みなど長期休暇には高校生以下の利用が特に増える。

第2項 eスポーツ事業

Takaoka ePark ではeスポーツ事業として「高岡 e スポーツカップ」やその他競技大会やイベントを行っている。競技大会、イベントの使い分けについてだが、ここでは競技大会を競い合い勝利することに重きを置いた競技大会で各ゲームの特に上手な人が集まって行われる高いレベルでの競いあいとし、イベントを気軽に参加できるようにされた競技大会であり楽しむことに重きを置いたものとする。

競技大会、イベントの種類としては、トレーディングカードゲームのシャドウバース、格闘ゲームの guiltygear、valorant、カニのけんか、virtua fighter、麻雀ゲームの雀魂、FPS、TPS のAPEX、fortnight、音楽ゲームの太鼓の達人、バトルロワイヤル障害物コースゲームとされている fall guys がある。

基本的にどの競技大会、イベントも定員が埋まり、参加者の増減はゲームよりも時期に影響を受ける。

ゲームの中では特に、fall guys や fortnight が小中高校生に人気でこれらは定員の倍人が集まるなど競技大会、イベントの運営はうまくいっており、当日は株式会社 ZORGE さんに来てもらい運営の手助けを行ってもらっている。

最近では新しく発売された STREET FIGHTER6 という人気格闘ゲームの対戦会が堺谷さん主催のもと開催されていた。このゲームは主なプレイヤー層が20代以上の人となっているが多くの人が参加していた様子だった。また2023年10月27日に行われた太鼓の達人のイベントでは60歳以上の方が16名参加していた。観客に関してはプレイを一切行わずにイベントを観戦する人はいなかったもののステージで二名の試合が行われているものを残りの参加者で観るといった形式がとられていた。

オフラインの対面で行う競技大会、イベントでは大きなメインモニターに試合を映してそれを会場で観戦するという施設の特徴を生かした競技大会を行っている。

また競技大会のオンラインオフラインを問わず外部から実況や解説を呼んでその様子を youtube, twitch, openrec の各配信プラットフォームで Takaoka ePark が運営しているチャンネルでリアルタイムの配信がおこなわれていた時期もあったが今は行われていない。競技大会の開催は地元企業にスポンサーしてもらっており、競技大会中はテロップなどで企業名を流している。また、Takaoka ePark の施設の壁紙にはスポンサー企業の名前が張り出されている。

オフライン、オンライン問わず大会が開催されているゲームの多くはプレイヤーとプレイヤーで競い合う、対人型のゲームである。

また、こちらの施設はイベントや競技大会などを行う場所として施設をレンタルすることができ、株式会社 ZORGE がイベントとして利用するのが主であるが、他にも任天堂の大乱闘スマッシュブラザーズ special の競技大会などの企業や団体等にも貸し出しを行っている。

大乱闘スマッシュブラザーズ special の競技大会名は「スマえもん」で現在第22回まで開催されており、(2023年12月)第10回までは Takaoka ePark に入会しており競技大

会参加費を払うことが条件 だったが第 11 回から競技大会参加費は必要とせず Takaoka ePark の入会のみが条件となっており、このように長期的に利用する団体もある。

第 3 節 EUPORTS CAFE の基本情報

第 1 項 施設の基本情報

ESPORTS CAFE は新宿区にある e スポーツカフェであり、2016 年から運営しており、年中無休である。

また、5 階と 4 階の二つのフロアで運営されており、席数も 190 席となっている。台数の内訳としては 5 階が 77 席で 4 階が 113 席となっている。席によってパソコンの性能が違い、4 階の席の内訳はステージ席が 10 台、ハイスペック席が 83 台、ノーマル席が 20 台となっており、通常席とハイスペック席では一時間当たりの利用料金が違う。それぞれのパソコン周辺機器の性能を以下に記述する。

利用者の年齢は学生や 10 代～20 代の人ほとんどであり、友達とくる方や、インターネットを通して友達と遊ぶ人などさまざまである。(esports-plus, 2019)

ステージ席台

ビデオカード：ROG-STRIX RTX4090

メモリ：DDR4-3200Mhz/32GB

マザーボード：ASRock Z690 Pro RS

CPU：Intel Core i9-13900K

モニター：ZOWIE XL2566K 360hz 24.5 インチ

OS：Window10

*試合ステージ席はイベント時のみ解放

- ・ハイスペック PC (83 台)

ビデオカード：GeForce RTX4080/RTX3080/RTX3070

メモリ：DDR4-3200Mhz/32GB

マザーボード：ASRock Z690 Pro RS

CPU：Intel Core i9-10900K/Intel Core i7-12700

モニター：Zowie XL2540 240hz24.5 インチ /LG 27GK750F-B 240hz 27 インチ

OS：Window10

- ・ノーマル PC (20 台)

ビデオカード：GeForce GTX1080

メモリ：DDR4-3200Mhz/32GB

CPU：Intel Core i7-8700

マザーボード：ASUS ROG STRIX Z370-F GAMING

モニター：ASUS PG248Q 180hz24.5 インチ/LG 27GK750F-B 240hz 27 インチ
OS：Window10

・デバイス（全席共通）

マウス：Logicool G
マウスパッド：Logicool G/Steel Series
キーボード：Logicool G/RAZER
ヘッドセット：HyperX
イス：Andaseat（prtimes, 2022）

これらのほかにもアーケードコントローラー（Pro.V HAYABUSA）/ゲームパッド（logicool F310r）/スマートフォン向け充電ケーブル/スタンドマイク/web カメラを無料で貸し出している。

4階は2022年12月にリニューアルオープンしており、前身となる ESPORTS CAFE HEROES は2013年から中国人留学生のために作られた施設であり、経営者の出身国も韓国であり、海外の方向け事業の延長線で日本人向けにも事業展開している。
施設内は自由に食料品や飲料を持ち込むことが可能になっているほか、カップラーメンやスナック菓子、クッキーなどのお菓子から各飲み物がそろっており飲食自由となっている。

主な事業はeスポーツカフェの日常利用でその他に ESPORTS CAFE 自らが運営、開催する競技大会やイベント、外部の競技大会参加への斡旋、会場の貸し切りや団体利用などのサービスもおこなっている。

第2項 施設の利用料金とその仕組み

以下に利用料金をまとめた表を作る。

通常席		ハイスペック席	
チャージ料金	時間	チャージ料金	時間
1100 円	3.3H	1100 円	2.75H
2200 円	9H	2200 円	7.5H
5500 円	26H	5500 円	21H
11000 円	60H	11000 円	50H
22000 円	150H	22000 円	125H

このような金額設定になっており来店者は最初にまずカードを作りそのカードに利用可能時間をチャージしていき、チャージされている時間分パソコンを利用できるようになっており余った時間は次回以降利用できるようになっている。

(prtmes. jp, 2022)

第3項 ESPORTS CAFE が関連しているイベント、競技大会について

イベント、競技大会は ESPORTS CAFE にて行われているものと外部と連携をとって外部に ESPORTS CAFE が主体となって人を送り出すものの二種類があった。どちらも行っている目的としては、e スポーツの発展と店舗のプロモーションをあげていた。扱っているゲームの種類としては、League of Legends が主でありこのゲームは日本というよりも韓国や中国で特に流行している PVP のパソコンで行うゲームである。このゲームを用いる意図は店舗プロモーションを行う際にこのゲームが適しているからであるようだ。

第5章 分析

第1節 eスポーツカフェの設立目的

Takaoka ePark の設立目的

Takaoka ePark の設立目的をインタビュー結果から分析していく。
堺谷は以下のように述べている。

そうね、やっぱゲーム出来る場があった方がフェイストゥフェイスで繋がれるくらいの距離感のコミュニティを作りやすいのかなって思ってそれで作ったっていう感じがあって、俺が最初にやっても良い条件としてあげたのは無料にするべきっていうん、あくまでもそれを触るのはゲーマーじゃなくて普段 PC ゲームをやっていない人とか子どもたちとかそういう子たちが多分対象になるからね、そもそもそういう競技としてゲームをするっていう層ってすごく限られている中でその下位層を育てなければまだまだ次のステップにもいけないから、まずはそれを作るためにあの一タダでも開放してあげてまずはそれを広げなきゃ意味がない

このインタビューから Takaoka ePark は当初、来店者からの利用料金を主として店舗経営をするのではない形態で運営することでゲームをしたことがない人、スマホや家庭用ゲーム機ではプレイしたことがあるが、パソコンのゲームはしたことがないという人にパソコンゲームに触れる機会を与えることを第一の目標としていることがわかる。また利用料金を低くすることで、利用者が長く気軽に利用できるようにし、コミュニティが形成されやすいようにという狙いがあるのもわかる。

また、堺谷はこのようにも述べている。

そこを使ったイベントを俺らが年間何回か何回かってか月何回かイベントやっててその都度1回やって10万くらいおちるような仕組みになってるから基本的にお金っていうのはプレイヤーとかからもらうんじゃなくてお金の流れは地域の企業とかそういうところのスポンサー収入を間接的にその施設運営のためにいれていくみたいな感じのモデルで作ったのが Takaoka ePark。

このインタビューから施設の主な売り上げは他店の経営モデルとは違い e スポーツカフェの入場料や年会費ではなくイベントを行う際の施設利用料金や、地元企業からのスポンサー費用で成り立たせ、施設を利用する人から主な収入を得ていないことがわかる。

これに比べて ESPORTS CAFE はもともとは留学生向けに作った他施設を日本人にも気軽に利用していただきたいと作ったものであり、インタビューを行ったところ特に外部主催の大会は行っておらずスポンサーもない。つまりこちらは施設の利用料金を主として店の経営を行っており、ゲームをしてこなかった人達がゲームに触れてもらえるようにといった目的ではなく、留学生などが日本にいる間にゲームをする場所を提供しているほかゲームを日常的に行いたい家ゲームを行う環境がない人などゲームに興味があるものさまざまな要因により現状ゲームを行えない人達にゲームをする機会を提供する場所としての役割が強いとわかる。

第2節 競技大会やイベントについて

競技大会やイベントについて堺谷はインタビューで以下のように述べていた。

堺谷 最初のうちは結構賞金とかついたりとかしてイベントやってたんだけど最近
はどちらかというところそういうそれだけじゃなくて子供向けとかまあ色々e-sportsを
通したイベントをやってるって感じ。賞金つけてのオンライン大会とかやってもあ
んまり意味ないかなと思って。オンライン大会っていっぱいあるからさ今。
コロナ禍においてめちゃくちゃ増えたし、うんそこでなんか地域の限りある少ない
予算を使ってイベントやったところで得られる効果ってたかがしれてるなとかっ
て。

そういうなんか競技性の高いゲーマー向けのオンラインの大会っていうのはまさに
そういう東京とかにあるような大きな会社にお任せしとけばいいかなと、どちらか
というところだけでは解決できないような業界的に見ると地域にいる人たちのe-
sportsの普及に努めた方が良くないかなと思って最近はその側をやってるみ
たいな

今寺 なるほどあーだから「カニノケンカ」とか太鼓の達人のシニア大会みたいな
のを多くされてるんですね。

堺谷 それまさにコロナ禍になってからだね、コロナにはいって1年間くらいオン
ラインで結構頑張ってみたけど、その結果そういうのが見えてきて俺らやってもし
ょうがないなみたいな

このインタビューから施設設立当初は賞金をつけて、その当時多くの競技大会が開かれて
いたゲームを同じように普段からゲームをする人に向けてオンラインの競技大会を多く行っ
てきたが大会に参加した人が日常的にTakaoka eParkを利用するにはいたらなかったり、実
際に施設を訪れてもらうまでいかなかったりと効果が実感できなかった。

そのため最近はそのような手法ではなく、普段ゲームをしない層に向けての競技大会を行
ってきているとわかる。実際最近「太鼓の達人」の難易度普通で点数を競うという参加す
るハードルが低いシニア競技大会や格闘ゲームではあるものの相手をひっくり返せば勝ちで
あり、カニが剣やショットガンをもって戦うような遊び要素も十分にある「カニノケン
カ」の競技大会を行っていた。

この効果もあってか実際に私がTakaoka eParkにインタビューをしに伺ったところ数名の
60歳以上に見える方々が太鼓の達人を和気あいあいと楽しんでいた。

図 5-1



(カニノケンカ公式サイト, 2024)

また以下のようにも述べている。

まあどうかね。イベント自体は増えてるし、売上自体ふえてるんじゃない？
そう考えるといい方向にはいってるよね。イベント使わないとやっぱ会場施設料が
メインの売上になってるからイベントが増えてそこ使ってあげることで売上が増えて
伸びるからさ、まあそう考えるとこれからじゃない？今コロナ中でやっぱ中々イ
ベントもさ、出来なかったけど、今年にはいって随分と新しくやりたいとかさ、あ
そこつかって何かしたいみたいなのがようやく出てきたりとかはしてるから。

このことから施設を利用するイベントの案もますます発案されていたりとイベント自体も好
調でこれからに向けて期待がもてているということがわかる。

これに比べて ESPORTS CAFE の公式ホームページには以下のような文章が書かれていた。

ESPORTS CAFE ホームページより
ESC サモナーズカップについて
イベントのコンセプト・開催目的は LoL を愛する皆様同士、

定期的にオフラインで集まっていただき LoL を心ゆくまで熱く戦っていただくことです。

今回は日曜日開催、賞金もご用意させていただきました！奮ってご参加ください！

こちらの切り抜きから ESPORTS CAFE は、決まった曜日に決まったゲームのイベントを行うことでコミュニティの活性化を目的としてイベントを開催していることがわかる。またインタビューでは以下のように答えていた。

質問・なぜ LOL の大会を開催しようと考えたのでしょうか？

特に e スポーツや LOL、貴社を広めたいといった考えがあって開催しているのかどうかという点を詳しくお聞きしたいです。

回答・とくに1つのタイトルにこだわっているわけではないです。ポテンシャルや人気が高いタイトルを選んでいる形です。

質問・他のゲームでの大会を開催する予定はあるのでしょうか？

回答・イベントは店舗プロモーションの一環として考えております。必要であれば随時行う考えです。

質問・イベントを通して施設に来てくれるようになったお客様などがいるのか、またどのくらいの人数が来るようになったのでしょうか？

回答・そういった方はいらっしゃいますが、実数としては統計はございません。

これらの質問からまたイベントに League of Legends (LoL) というゲームを用いる理由としては店舗プロモーション能力が高いからであることがわかる。また LoL は海外での人気が高いことからこのイベント大会の写真からは中国人や韓国人のかたが多く見受けられた。

第6章 考察

以上からわかるように Takaoka ePark は当初からゲーマー同士が顔を見合わせてコミュニケーションをとれる場所、普段ゲームを行わない人にゲームを認知してもらうための場所を目的に設立されている。実際に、他店の経営モデルとは違い e スポーツカフェのお客さんからの入場料や年会費が収入の大半を占めているのではなく、イベントを行う際の施設利用料金や、地元企業からのスポンサー費用が収入の大きな部分を占めている。

しかし今までは一般的なゲームのイベントや競技大会といえはゲーマーに向けたいわゆるそのゲームを本気でやっている人のための競技大会が多かったので、その流れに沿って Takaoka ePark でもゲーマー向けにオンライン、オフライン型の競技大会やイベントなどを賞金をつけて多く行っていたが、それでは競技大会、イベントのみに参加する人が増える一方で、競技大会やイベントに参加した人が Takaoka ePark に定着せず終わってしまっていた。

そのような状態では大会の開催料金を負担してもらっている地元企業になにも還元してあげることができないこと、東京の大企業などが競技大会やイベントを行ったほうが大きな賞金で多くの人に大きな媒体を知ってもらえるため効率も結果もよく自分たちでやる意義が見当たらないことがわかったという。

そこで最近では、施設を設立した当初の目的に沿うようなゲームにふれてない層にむけて子どもにも楽しんでもらえるような格闘ゲームではあるものの一発逆転の要素もあり、カニが武器を手に取り戦うという遊び要素もあり任天堂スイッチで遊べる「カニノケンカ」といったゲームやシニア向けの「太鼓の達人」の難易度普通で点数を競うという参加するハードルが低いイベントを増やしている。このようにすることで普段あまりゲームをしない人が競技大会に参加するハードルを下げている。

イベントでゲームの楽しさを知ったゲームに今まで触れてこなかった人は家や身近にゲームをするデバイスがないことが多いので、もともとゲームに触れていた人よりも日常的に Takaoka ePark を利用する可能性が高く、実際に私が施設をインタビューしに行った際もシニアの方々が和気あいあいと太鼓の達人を行っていた。このように施設の運営方針とイベントの目的や効果が完全に一致するようになり、イベントから施設やゲームを知ってもらい、その後施設を日常的に利用するようになっていくというサイクルも出来上がっていった。

イベントに参加した人が施設を日常的に利用することになれば施設で行える他のゲームにも興味が出てくる可能性がある。

実際に e スポーツとして特に人気が高く、大会の賞金が高いということであげた 5 つのゲームである、Dota2, League of Legends Fortnite, Counter-Strike:Global Offensive, PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS Mobile はすべて基本プレイが無料となっている。そのため興味を持った際には一度そのゲームを行ってみることが可能なのである。

一つのゲームから別のゲームへと興味が移り e スポーツに興味を持った人が増えていくことがある証拠として Fortnite を用いながら詳しく説明する。

家庭用ゲーム機であり国内で推定 2500 万台売れた任天堂スイッチでは、TPS の中でも難しいFortnight という、通常の TPS の戦いの要素にプレイヤーが建築物を作れるという要素が加わった建築をして身を隠したり高所を取りながら戦うゲームが 2018 年の時点で全世界の任天堂スイッチの半分でダウンロードされた。(任天堂ホームページ, 2024) こうした事実からどのような任天堂スイッチでプレイできるゲームからも e スポーツで実際に取り扱われているゲームへのアクセスは十分にあり得ることがわかる。

また Fortnite は任天堂スイッチでプレイ可能とはいえ機種ごとの処理速度が足りないことから相手よりも一発先に弾を充てることが求められるゲームを快適に行うことはできず、そういった際により機種ごとの処理速度が早いものであったりグラフィックが良いプレイステーションやパソコンを用いてプレイしたいと考え購入していく人がいても不思議ではないだろう。

そして、イベントを通して施設を利用する人は友達同士で利用することがあることを考えると、一人からその友達に、またその友達から別の友達に、とゲームを広める場所としての役割は十二分に果たされるだろう。

また Takaoka ePark のイベント会場としての需要もコロナが収まりつつある今上がってき始めておりスペースを利用したいという依頼も増え始めているようだ。

一方これに比べて ESPORTS CAFE は店を開いた理由が中国人等の留学生のための施設だったこともあり、少ない値段でより多くの人にプレイしてもらうことに特化しているというようなものではなかった。実際に施設の設備もよりゲーマーが好むもので構築されており、高性能や新型のものが多く見受けられる。しかしそれだけ整った設備で友達と一緒にプレイすることができるということは多くの人にとって魅力的なことであり、e スポーツをプレイするきっかけや続ける理由になっていることは間違いないだろう。

イベントの頻度やイベントで行われているゲームから、イベントという観点で Takaoka ePark と比較してみると、積極的に新規のゲーマーを増やそうとしているのではなく、海外で流行っているゲームの日本でのコミュニティ育成に力を注いでいると考えられる。

また、イベント大会の写真からは中国人や韓国人のかたが多く見受けられたことから留学生に向けて作られた施設だった要因もありイベント参加者も留学生の方が多いと考えられる。こちらもイベントによりお客さんが一緒に来てプレイするようになるなどコミュニティが形成され、新たな顧客を獲得しているようだ。

このように立地や狙い、客の年齢層によってイベントで取り扱うゲームの種類はさまざまである。

これらの点は韓国の従来の PC バンで行われていた指導者のもとに集い、PC バンのサポートのもとゲーマーが育ち PC バンで競技大会が行われるなども e スポーツの競技面でのサポートとは大きく異なっている。

この違いは、韓国で当時スタークラフトというゲームが爆発的に流行し、単純計算で人口の 11 人に 1 人がもっておりそれに加えて海賊版と呼ばれるいわゆる違法にコピーしたゲームも出回りゲームが国民の中で健全な趣味の一つとして確立していたことなどの施設とは関係のない要素も関係していると思われる。(blog. goo, 2011)

しかしこの先 e スポーツカフェが日本でも営業され続けることで e スポーツの認知度があり続けられれば韓国の PC バンのようにゲーマーたちが集う場所として確立されることや e ス

スポーツ業界を支える土台として宣伝から実際のプレイ環境、プロリーグ発足やプロ育成の場所として利用されることは十分に考えられる。そのためにはまず、ゲームを普段から行う人ではなくゲームをあまり行ってこなかった人や子どもにゲームを触ってもらうための機会を提供すること、より多くのゲーマーがゲームを快適に続けることができる環境を作ることが今一番に求められていることであると思う。

このような点で考えたときに二つの施設は利用対象者や立地、設備等に違いこそあるものの、多くの人にeスポーツを知ってもらいプレイし続けてもらうためのきっかけを提供しているという点や、コミュニティを活性化しているという点では共通していることが多い。またやはり家でゲームをすることができる環境がある人にとってeスポーツカフェは大きな魅力を感じる場所にはなりえない。しかし、そのような点をイベントを行うことによってゲームに触れてこなかった新しい層を獲得したり、コミュニティの育成やイベントを通してeスポーツカフェに慣れ親しんでもらい通ってもらいやすくするなどを行っていた。このような結果からみると日本でまだあまり慣れ親しんでいないeスポーツカフェがより多くの人に認知され利用してもらうためにはイベントが特に大事になってくると考えた。

参考文献

PARADIGM SHIFT, 2022, 「新規参入続出！ eスポーツビジネスの動向や事例を紹介」
(<https://paradigm-shift.co.jp/column/277/detail> 2023年12月20日取得)

アルパック（株式会社 地域計画建築研究所），2019，「韓国のeスポーツ動向と大阪eスポーツ研究会の立ちあげ」 (<https://www.arpak.co.jp/letters/letters216/post1625.html> 2023年2月28日取得)

Wikipedia, 2023, 「eスポーツ」
(<https://ja.wikipedia.org/wiki/E%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84> 2023年12月21日取得)

CONFERENCE Coordinator, 2023, 「eスポーツの発展の歴史や人気ジャンルなどを分かりやすく紹介します！」, 2023
(<https://www.tc-forum.co.jp/column/220501120000.html> 2023年12月20日取得)

e-Sports Business. jp, 2023, 「世界で年20%超の急成長—eスポーツ市場の売上を支えるのはZ世代を見据える企業たち
著しいスピードで拡大するeスポーツ市場を概観し、eスポーツに注目が集まっている理由を改めて解説します。」

(<https://www.gamebusiness.jp/article/2023/07/19/21956.html> 2023年12月20日取得)

esports-plus, 2019, 「新宿・新大久保にある e-sports cafe に潜入取材。ゲーマーが集う超人気店舗だった！」

(<https://esports-plus.jp/news/e-sports-cafe-shinjuku/> 2023年9月10日取得)

prt看mes.jp, 2022 「ESPORTS CAFE HEROES 12月22日にグランドオープン 合計190席へ」

(<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000003.000109555.html> 2023年5月22日取得)

blog.goo, 2011, 「ヌルボ・イルボ——韓国文化の海へ」, 2011年8月23日, (韓国で人気絶大のゲーム スタークラフトのすべて (下))

(<https://blog.goo.ne.jp/dalpaengi/e/bde02b1063cfc2ff25602b4cd9e96948> 2023年2月28日取得)

kpmg, 2019, 世界のeスポーツ市場 (2) : 韓国, 2020年5月12日

(<https://kpmg.com/jp/ja/home/insights/2020/05/esports-korea-market.html> 2023年11月1日取得)

JeSU (一般財団法人日本eスポーツ連合), 2023, 「eスポーツとは一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイト」 https://jesu.or.jp/contents/about_esports/ (2023年2月28日取得)

新ヨーロッパ・スポーツ憲章, 1992

(https://www.njsf.net/zenkoku/data/right/new_europe.pdf 2023年12月20日取得)

twitch, 2024年

(<https://www.twitch.tv/videos/1981510018> 2024年1月7日取得)

You tube, 2024 年

(<https://www.youtube.com/live/LPDWDFRjYT0?si=ui0Z1BkuHQ8nGxy3> 2024 年 1 月 7 日取得)

twitch, 2024 年

(<https://www.twitch.tv/videos/2000222849> 2024 年 1 月 7 日取得)

Esports Earnings, 2023 年

(<https://www.esportsearnings.com/games> 2023 年 12 月 20 日取得)

カニノケンカ公式サイト, 2024

(<https://www.neoq.net/games/fightcrab-jp/> 2024 年 1 月 7 日取得)

任天堂ホームページ, 2024

(https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2018/181031_2.pdf 2024 年 1 月 7 日取得)

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 57 3
p 233

朴 明姫, 波多野 圭吾, 野川 春夫, 大竹 弘和 2021 韓国における e スポーツの発展過程
と現状 スポーツ産業学研究 31 巻 2 号 p. 2_197-2_209

