



eスポーツって？

◆対戦型のゲーム競技／市場が世界で急拡大

ブン子さんは北陸経済研究所の情報開発部・深川知子主任研究員に聞きました。

Q－どんなスポーツかな。

A－複数のプレーヤーで対戦するコンピューターゲームを「スポーツ」と位置付け、腕前を競う競技のことです。サッカーや野球をはじめ、格闘やシューティング、パズルなどさまざまな種目があり、年齢や性別、障害の有無などにかかわらず楽しむことができます。



Q－海外では盛んだって聞くけど。

A－欧米や中国では、高額賞金が懸けられたプロリーグやトーナメントがいくつも開催されています。世界で1億人以上の競技人口がいるとされ、世界の大会を転戦し賞金などで生計を立てる「プロゲーマー」もいます。大会の様子はインターネットの動画配信サイトを通じて見ることができ、年間視聴者数は3億人を超えるとみられます。若い世代のファンが多いことから、広告効果を見込んで飲料や自動車メーカーなどのスポンサーが増えています。世界の市場規模は急成長しており、オランダの調査会社「ニューズー」によると、2018年には9億ドル（約1千億円）、21年には16・63億ドル（約1845億円）に増えると予測されています。

Q－国内の状況は。

A－昨年2月にゲーム会社などが中心に設立した「日本eスポーツ連合」により、プロライセンス制度が始まりました。企業には選手やチームを支援する動きが広がってきました。教育分野でもプロ選手やゲーム開発者の養成学科を開設する専門学校が相次いでいます。

Q－県内でも取り組みが広がっていくかな。

A－昨年9月に県内初のプロチーム「TSURUGI TOYAMA（ツルギ・トヤマ）」が発足し、5月には高岡市に活動拠点となる施設がオープンします。ゲーム用のパソコンと観戦用のスクリーンを備えた施設は一般開放され、競技の普及や人口拡大につながる事が期待されています。