

eスポーツ業界の現状や課題を提示しながら、海外の知見を活用 日本のeスポーツ市場の形成を探る「ESCONF TOKYO」を開催

株式会社バンタン(本部:東京都渋谷区 代表取締役会長:石川広己)は、海外のeスポーツビジネスの成功例や課題などのケーススタディや最前線の現場で活躍しているビジネスリーダーが描く未来の展望など、リアルかつ最新のノウハウを日本でシェアするビジネス&ネットワーキングカンファレンス「ESCONF TOKYO」を2019年12月11日(水)にザ ストリングス 表参道にて開催。コンサルティング会社 ibMedia CEO のフランク・シリカ氏と提携し、海外の知見を取り入れ、日本のeスポーツの今後の進むべき議論を行う場を創設しました。



■ 『バンタンは“教育の面でeスポーツを支えていく”』

日本のeスポーツ産業を“ガラパゴス化”させたくないという思いをカタチにした本カンファレンスは、海外のeスポーツビジネスの最前線に立つビジネスリーダーを招き、業界の現状を伝え、業界を支えるエコシステムについて参加者も交えて考える場になることを目的に開催されました。翌日に行われたワークショップとあわせて、広告や通信、飲食など21業種の企業や団体より約120名が参加。自社でeスポーツをどのように取り入れられるかを模索している企業が多く、業界の注目度がうかがえました。

カンファレンス冒頭の主催者あいさつで石川は、「教育」の面からeスポーツを変えていくという自身のビジョンを説明。今年4月にバンタンゲームアカデミーの高等部にて、プロプレイヤーを育成する「e-Sports 専攻」を開講しましたが、急速に成長し変化しているeスポーツの市場にて人材を育てていくことへの重要性および教育の必要性を感じ、2021年にチームや大会などのマネジメントおよびブランディングを学ぶ「e-Sports 総合コース」を専門部にて開講することを発表しました。海外の知見を日本市場にローカライズしたカリキュラムで業界に携わる人材を育成し、いまだ発展途中の日本のeスポーツ業界の発展に寄与する考えを表明しました。

■ 若年層にフォーカスしたeスポーツ業界 世界が抱える課題を提示したカンファレンス

① 『アジアのeスポーツと世界におけるその意義』

登壇者: Niko Partners(ニコ・パートナーズ) 創設者兼マネージングパートナー リサ・コスマス・ハンセン

アジアの中で“日本のeスポーツ文化は成長する”



まず登壇したのは、アジアのゲーム市場リサーチのスペシャリスト、ニコ・パートナーズの創設者、リサ・コスマス・ハンセン氏。『アジアのeスポーツと世界におけるその意義』と題し、「日本はeスポーツの中心地にある」というコメントから始まった講演では、ニコ・パートナーズが収集した中国および東南アジア地域での調査結果から、アジアでのeスポーツ市場収益の増加とeスポーツ人口数、モバイルゲームの急速な発展と、アジアはPCのF2P市場とモバイルゲームにより、ゲーム市場では最大地域だと説明しました。

そんなアジアの中で「日本は成長する国である」と、日本のeスポーツ産業の可能性を名言。その理由として、2017年から2018年のeスポーツ市場収益の急激な伸び率、世界をリードするプラットフォームとIP(格闘ゲーム、パズルゲーム)を有していること、また、2018年に設立された日本eスポーツ連合によるeスポーツの促進・普及活動とプロライセンス認定によるeスポーツ選手開発のサポートなどを挙げました。

一方で、日本独特の問題点として、世界的に人気のRTS、FPS、MOBAといったゲームジャンルがまだ盛り上がっていないこと、中国や韓国で多くみられるインターネットカフェの利用やPCゲームを楽しむより、家庭用ゲームコンソールによるシングルプレイゲームを好む文化、そして賞金の法整備問題によるeスポーツ大会開催の障害を挙げ、問題提議を行いました。

② 『日本のeスポーツ業界で“成功”を収めるには』

登壇者: 株式会社グループシンク 代表取締役 松井悠

eスポーツを“なにと結びつけ、なにを成功とするか”というツールとして捉える

続いて登壇したのは、“eスポーツ”という言葉がまだ浸透していなかった2000年代初頭からeスポーツに携わってきた日本の業界先駆者、グループシンクの松井悠氏。これまでプレイヤー、ライター、ゲームイベントとして様々な視点から日本のゲームシーンを見てきた知見から、日本の今のゲームシーンについて説明。70を超えるeスポーツの団体が発足している現状をカオスな状態にあるとしつつ、それは“eスポーツ”という言葉の登場により、これまでゲームを知らなかった、または興味がなかった層が反応した結果であると説いた上で、これから数年かけてまとまる日本の今のゲームシーンが「面白い時」と表現しました。



一方で、“eスポーツ”が盛り上がる反面、eスポーツとはなにか、eスポーツを盛り上げる、または成功させるとはなにかといった、産業の発展に不可欠な目的が見失われているケースが散見していると指摘。解決策として、まずはeスポーツはゲームが持つ様々な要素の中でも競技性という一部分でしかないということを理解すること、そしてeスポーツを「自分のゴールに達成するためのツール」として捉え、eスポーツを自身のビジネス領域とどうつなぐことができるのか、「どこ」に参入して「なに」を成功とするのかを考えることの重要性を語りました。

③ 『e スポーツ業界で働くということ～企業側・社員側からの視点～』

登壇者: Epulze(イーポルズ) 共同創設者兼 CMO ポンテュス・ロブグレン ×
Epulze(イーポルズ) キャスター リチャード・ガルシア

e スポーツの“デジタル世代の若者にリーチできる”という強みを活かす



次に登壇したのは、世界的人気 MOBA ゲーム『ドータ 2』のプレイヤーが、トーナメント以外で賞金を稼げるプラットフォームを立ち上げたイーポルズの共同創設者のポンテュス・ロブグレン氏と、実況を担当するリチャード・ガルシア氏。e スポーツ事業の収益化の成功例として、自社の取り組みについて説明しました。

元々プレイヤーであったポンテュス氏とその兄弟は、プレイヤーとして収益を得ることができるのが一部のトップ選手層のみという現状を受け、その一解決策としてイーポルズを2015年に設立。オンラインおよびオフラインの大会運営、コンテンツ制作、そしてストリーミングを行い、スポンサーから資金を調達する仕組みを作りました。

成功の要因は、e スポーツが常にモバイルオンラインから情報を得ていて、従来のメディアではリーチできなくなっている若年層にリーチできる利点と、小さなゲームコミュニティから形成して拡大できる柔軟性。こうしてイーポルズはイブエンターやクリエイターといった様々な e スポーツに関わる雇用を創出し、現状ではフリーランスで活躍するには給与面や福利厚生といった面では厳しい、ゲームに特化した実況者を社員として迎え入れ、安定した企業化の重要性を説明しました。

④ 『e スポーツの“開拓時代”を切り開く～プレイヤーと企業との正しい関係性～』

登壇者: Edge(エッジ) 創設者兼 CEO アダム・ワイト

急成長する e スポーツの発展に“法整備を追いつかせる必要がある”

続いて、スポーツ専門の弁護士から e スポーツ業界へ転身した、エッジの CEO アダム・ワイト氏が登場。かつてトッププレイヤーから受けたプロ契約の相談にて、その契約書がプロプレイヤーにとって不利益なものである問題点に気づいたと、業界転身のきっかけを紹介。そのほかにも欧米の e スポーツ業界で過去に起こった契約や賞金の問題を紹介しました。

現在のプロプレイヤーの契約を担保しているのはパブリッシャーやチームオーナー、顧問弁護士など多岐に渡っているため一貫したルール作りができていないこと、プロプレイヤーの中には未成年も含まれること、また、プロプレイヤーの活動が複数の国をまたぐことなどの課題を挙げ、いずれは国際的に e スポーツに関する問題を仲裁できる機関の必要性を訴えました。日本でも e スポーツに関する法整備が課題とされている中、世界中でも e スポーツの法整備が e スポーツの発展の速度についていけない現状を伝えました。



⑤ 『世界における e スポーツの発展～次の 100 年の基盤づくり～』

登壇者: Ultimate Media Venture(アルティメイト・メディア・ベンチャー) CEO ブルーノ・サントス

次代の e スポーツ産業のために“若者の教育”も業界の課題



次に、アメリカで YouTube 登録者数最多を誇る e スポーツチーム FaZe Clan を牽引した投資家、ブルーノ・サントス氏が登壇。FaZe Clan の運営経験から、e スポーツに関わる若者への「教育」の重要性を説きました。

プロゲーミングチームにとって新しい人材の育成や、時にはメンバーの循環を図ることも必要だと説明し、それらは一部のトップチームしか実現できていない現状を紹介。多くのチームが若手の育成および教育に注力していかなければならず、それは e スポーツ選手としてだけでなく、社交性や家事といった自立した人間になるためのライフスタイル教育にも目を向ける必要があると説きました。

また、e スポーツの発展を考える際、グローバルな視点の必要性を強調。地域や国によって人気のゲームや普及率が異なり、経済状況や文化背景も影響を受けること。その結果、地域や国によってゲーム開発の方向性やオーディエンスの獲得方法もまったく異なったものに成り得ると指摘しました。

⑥ 『e スポーツと教育』

登壇者: ibMedia(アイビーメディア) CEO 兼 Epulze(イーポルズ) COO フランク・シリカ

『ミレニアル世代への教育のあり方』としてのeスポーツ

続いて登壇したのは、本カンファレンスの協力者で、ビジネス観点からみたeスポーツ業界のスペシャリスト、アイビーメディアのフランク・シリカ氏。日本のeスポーツ業界がこれから伸びていくと同時に、「教育」という課題が生まれてくると切り出し、すでに学校の教育プログラムにeスポーツを取り入れている事例を紹介しました。

eスポーツを教育に取り入れる大きな理由として、デジタルおよびオンライン化が当たり前の文化で育っている“ミレニアル世代”を挙げ、コミュニティ形成から情報収集まで、多くのことをデジタルで行ってきた世代にとってeスポーツは有効なツールだと説明しました。ミレニアル世代は情報収集や広告をオンラインで目にし、ウェブ上のインフルエンサーがスターになる時代に生きています。それらの動きがモバイルまで普及した今、彼らのネットワークがオフラインになることはなかなか無い現状にあり、こういったミレニアル世代の動きにリーチできるのがeスポーツで、SNSとeスポーツでコミュニケーションが形成できます。また、eスポーツを入口に、ソフトスキルの習得やチームワーク体験、PCハードウェアの活用といった様々な学びに繋ぐことが可能と提言しました。

一方で、教育が発展すれば資格制度や人事制度が必要となり、資格が生まれればカリキュラムやプログラムが必要となることを話し、eスポーツのエコシステムの一部としての教育事業の課題の多さを伝えました。



⑦ 『e スポーツにおける法的課題の解決と今後の展望』

登壇者: 西村あさひ法律事務所 弁護士 松本祐輝

景品表示法の問題は解決。“さらに風適法、著作権法の制度的解決が課題”



最後に、日本のeスポーツ業界に精通した西村あさひ法律事務所の弁護士、松本祐輝氏が、日本が抱えている法的課題を提示。これまで日本で大きく議論されてきた大会賞金に関わる景品表示法については、消費者庁の見解によればプロライセンス制度などを通じて仕事の報酬などとして適法に高額賞金を提供できることが確認できているが、まだまだ誤解は解消されていないという現状を紹介し、日本の法規制に関する海外発信の重要性を唱えました。また、現存する課題として、eスポーツの大会・施設と風適法の問題やeスポーツタイトルの著作権と利用許諾を挙げ、今後はeスポーツチームの運営・選手契約といったガバナンスの整備や、IR(総合型リゾート)におけるeスポーツの扱いも新たな課題になると言及しました。

■ 業界参入の糸口を探るワークショップ

カンファレンスの翌日、参加希望者を対象としたワークショップをバンタンゲームアカデミーにて開催。参加者それぞれが見据えるeスポーツ業界への参入の目的を念頭に、12名前後で各回のテーマに沿って意見交換が行われました。ディスカッションを通して海外と日本の文化の差を感じながら、参加者の業界参入の糸口を見出す場として活用されました。

① 『e スポーツ&未来』

登壇者: Niko Partners(ニコ・パートナーズ) 創設者兼マネージングパートナー リサ・コスマス・ハンセン

「市場のデータや傾向を分析するだけで、eスポーツの未来を予想できるのか」。このワークショップでは、世界のeスポーツ業界の“今後”に焦点を当て、ポップカルチャーやスポーツ、投資家や視聴者を含む観客などがどのように業界を形成するのか、どのようにゲームがプレイされるのか。また、何に注目して投資すべきかなどのディスカッションが行われました。

② 『e スポーツ&教育』

登壇者: ibMedia(アイビーメディア) CEO 兼 Epulze(イーポルズ) COO フランク・シリファ

e スポーツの活性化に伴い、ゲーミングコミュニティに属することでゲームの技術だけではなく、集中力、記憶力、論理力、チームワーク、リーダーシップなど、社会で使える様々なスキルを習得することが可能となっています。このワークショップでは、若年層の間で e スポーツに対する興味が高まる今、早期から e スポーツに取り組める環境を学校で作上げた場合の子供の発展への影響について、また、どのような新しい職種が生まれているかなどを話し合いました。

③ 『e スポーツ&テクノロジー』

登壇者: Edge(エッジ) 創設者兼 CEO アダム・ホワイト

共に急速に発展している e スポーツとテクノロジーは互いに大きな影響を与えている現状を捉え、このワークショップではその関係性に焦点を当て、テクノロジーが今後ゲームプレイにどのような影響を及ぼすのかや、ファンはどのように観戦するのかを話しました。また、ビジネスの観点から e スポーツとテクノロジーを捉え、今後重宝されるであろうデジタルツールについてディスカッションが行われました。



■ 「ESCONF TOKYO」開催概要

名称: ESCONF TOKYO (イスコンフ・トーキョー)

日時・場所: 12月11日(水) 第1部: カンファレンス 10:00~18:30 / 第2部: ビジネス交流会 19:00~21:00

@ザ スtrings 表参道 (東京都港区北青山 3-6-8)

12月12日(木) 第3部: ワークショップ 10:30~16:30

@バンタンゲームアカデミー 中目黒校舎 (東京都目黒区中目黒 2-10-17)

特設サイト: https://www.vantan-game.com/esconf_tokyo/

【登壇者プロフィール】

① Niko Partners(ニコ・パートナーズ) 創設者兼マネージングパートナー リサ・コスマス・ハンセン

丸三証券にて株式アナリストとしてキャリアを始め、専門調査会社 IDC などを経て、2002年にアジアのゲーム市場を専門とした調査兼コンサルティング会社ニコ・パートナーズを創設。拠点を米国に置きながらアジアを定期的に訪問し、主に中国と東南アジア市場の数字や傾向のリサーチ及び分析を行っている。また、顧客関係の構築や提携、ビジネス開発なども担当。ニューヨークタイムズ紙やフォーブス誌などで取り上げられる他、e スポーツ関連のカンファレンスなどにも登壇している。

② 株式会社グループシンク 代表取締役 松井悠(まつい ゆう)

日本の e スポーツ/ゲーミングイベントのプロデューサー。2002年にデザイン会社、グループシンクを設立。ゲームコミュニティの構築、プロモーション企画、ゲーム開発イベント、ゲーミングイベントの運営、配信、プロモーション、コメンテーターなど幅広く担当。「World Cyber Games」、「International E-sports Festival」などの国際イベントの日本プロデューサーをはじめ、「Red Bull」のゲーミングイベントの運営や「コール オブ デューティ」シリーズのイベント運営を行っている。

③ Epulze(イーポルズ) 共同創設者兼 CMO ポンテュス・ロブグレン

兄弟と共に2015年にイーポルズを創設。マーケティング部門の責任者として、イーポルズが拠点を置く各地域マネージャー(スウェーデン、ブラジル、ウクライナ、ドイツ、クアラルンプール)を統括している。同時に、ビジネス開発事業部とも連携し、新規提携や戦略案の決定も担当している。

Epulze(イーポルズ) キャスター リチャード・ガルシア

1997年シカゴ近郊生まれ。幼少の頃からFPSゲーム『カウンターストライク 1.6』をプレイしており、大学では e スポーツ部を運営。『リーグ・オブ・レジェンド』の北米最大級の大学対抗リーグ・ナショナルチャンピオンシップに連続して出場し、学内の e スポーツ普及に貢献。2019年にイーポルズに入社し拠点ウクライナへ移し、キャスターとして活躍。これまで「ESL Qualifiers」や「Major Qualifiers」、「WESG S.E.A.」、「NA Finals」などを担当してきた。

④ Edge(エッジ) 創設者兼 CEO アダム・ホワイト

国際スポーツ法学の学士号とマネジメント&コーポレートファイナンスの修士号を持ち、スポーツ法専門の弁護士として Manchester City や AS Roma などを担当。7年のキャリアを積んだ後、カードゲーム『ハースストーン』でのプレイ経験から2015年にeスポーツ業界へ転身。元弁護士としての交渉力を活かし、スポンサーとチームなどとの提携事業の交渉などを担当。業界内で増えているプレイヤーの給与の未払いや契約条件などの問題を解決することを目的とし、2018年にエッジを創設。その他、プラットフォームプロバイダーなどのアドバイザーとしても活躍中。

⑤ Ultimate Media Venture(アルティメイト・メディア・ベンチャー) CEO ブルーノ・サントス

eスポーツ・ゲーム業界の起業家および投資家。プロスポーツのエージェントとして活躍後、eスポーツ業界に転身。過去にアメリカのチーム FaZe Clan のeスポーツ事業の運営を担当。2017年にeスポーツの国際団体コリャ・コアを創設。現在はアルティメイト・メディア・ベンチャーのシニア・バイスプレジデント(SVP)として活躍し、アメリカのゲーム会社ブリザードとゲーム配信会社アクティビジョンのライフスタイル・ライセンスを扱っている。

⑥ ibMedia(アイビーメディア) CEO 兼 Epulze(イーポルズ) COO フランク・シラカ

1997年よりゲーム業界および展示会ビジネスに携わる。2000年よりeスポーツ業界に視野を広げ、2004年に業界初の国際ビジネスカンファレンス「ESCONF」を開催。German Esports Associationの創業者兼会長、International Esports Federationの副社長に就任し、ESL、「gamescom」、MDECなどに携わってきた。2012年にゲーム・eスポーツ・展示会業界専門のコンサルティング会社アイビーメディアを創設。現在はアイビーメディアのCEOとして活躍する傍ら、Esports Holidayの創設者およびイーポルズのCOOとしても活躍中。

⑦ 西村あさひ法律事務所 弁護士 松本祐輝 (まつもと ゆうき)

2014年に東京大学法学部卒業。2017年に国内大手証券会社M&Aアドバイザー部門へ出向。その後、株式会社アカツキへ出向し、eスポーツ事業を担当。現在は、西村あさひ法律事務所にてM&A、コーポレート業務を主に取り扱っている。2019年はeスポーツのリーガル面のセミナーに登壇し、本「1億3000万人のためのeスポーツ入門」を共同で出版した。この他、eスポーツチームやeスポーツ事業に関連する法的アドバイスや、慶應義塾大学などにおけるセミナー・講演や執筆の実績も豊富であり、日本におけるeスポーツ法務の第一線で活躍している。

■ 関連リリース

開催案内: https://www.vantan.jp/ex_release/Vantan_esconftokyo.pdf

■ Vantan Game Academy

「業界に最も近い総合エンターテインメントスクール」をコンセプトに、現場で活躍するプロを講師に迎え、ゲーム・マンガ・アニメ・声優・eスポーツなど、コンテンツの領域に特化して即戦力人材の育成を行う専門スクール。

・バンタンゲームアカデミー: <http://www.vantan-game.com/>

・バンタンゲームアカデミー 高等部: <https://www.vantan-gamehs.com>

<高等部の「e-Sports専攻」> <https://www.vantan-gamehs.com/faculty/e-sports/index.php>

2019年4月に開講した、eスポーツに特化した新コース。プロのゲームテクニックとゲーム業界のビジネス、また動画の編集と配信方法などを学び、ゲーマーに留まらず、実況者やライター、プランナーなど幅広い職種に対応できる人材を目指します。提携校「N高等学校」により高等学校卒業資格も取得可能です。

■ Vantan (バンタン) <http://www.vantan.jp/>

1965年の創立以来、クリエイティブ分野に特化して人材の育成を行っている専門スクール。現役のプロクリエイターを講師に迎え、ファッション、ヘアメイク、ビューティ、グラフィックデザイン、映画映像、フォト、スケートボード、ゲーム、アニメ、マンガ、eスポーツ、パティシエ、カフェ、フードコーディネーターなどの分野において、業界と連携した「実践教育」で即戦力となる人材を育成する教育事業を東京・大阪で展開。これまでに19万人以上の卒業生を輩出しています。【東京・大阪】