

# JPNIC会員座談会

— eスポーツ事業を通じて見えてくる、ゲームを超えた展開の可能性 —



協賛されたeスポーツ大会に参加された石田氏(写真中央)  
「FAVCUP2021 sponsored by v6 プラス」  
(KADOKAWA Game Linkage)

eスポーツ(esports)とは、エレクトロニック・スポーツの略称で、コンピューターゲーム、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す。ゲームに馴染みがない方でも、言葉を耳にしたことはあるのではないのでしょうか。ゲーム総合情報メディア「ファミ通」によると、2020年の日本国内におけるeスポーツ市場規模は66.8億円となり、今後も市場の拡大が予想されている分野です。\*

JPNIC会員には、このeスポーツの分野で事業展開を行っている組織が複数いらっしゃいます。今回、そういった会員企業の中で、それぞれ異なる立場でeスポーツに関わっている株式会社QTnet(QTnet)、株式会社コミュニティネットワークセンター(CNCI)、日本ネットワークイネイブラー株式会社(JPNE)の3社にお集まりいただき、eスポーツ事業として取り組んでいることや、eスポーツの魅力などオンライン座談会の形式でお話を伺いました。eスポーツと通信事業者の関わりと言うと、単に回線提供だけの話と想像しがちかもしれませんが、もっと広い社会との関わりといった観点も含めて、いろいろと示唆に富む座談会となりました。

\* 2020年日本eスポーツ市場規模は66.8億円。2024年には180億円超に拡大と予測。～ファミ通発表～  
<https://kadokawagamelinkage.jp/news/pdf/news210416.pdf>

## [座談会参加者]

株式会社QTnet  
経営戦略本部 YOKAプロ部  
eスポーツ事業グループ長

西田 圭 氏\*

九州電力グループの通信事業者として、九州地域で光通信サービスやモバイル通信サービスを展開されています。

\*所属・肩書きは2021年9月の取材時点の内容。西田氏は、2021年10月1日付けで株式会社戦国の代表取締役役に就任されました

株式会社コミュニティネットワークセンター  
営業・CS本部 副本部長

澤崎 栄治 氏

東海地域のCATV11社をグループに持つ統括運営会社として、グループ各社に対し、企画や技術の支援等を行われています。

日本ネットワークイネイブラー株式会社  
代表取締役社長

石田 慶樹 氏

VNE(Virtual Network Enabler)事業者として、ISP事業者向けにIPv6インターネットを提供するためのネットワーク設備等をローミングサービスとして提供されています。

司会: JPNIC 角倉教義

**司会:** まずはじめに、みなさまがeスポーツに関連する事業としてどのようなことを行っているかや、事業を手がけることにした理由やきっかけを教えてください。

**石田:** 2019年10月に、eスポーツチームであるFAV gamingへのスポンサーシップを始めました。もともとの考え方、スポンサーした理由は、我々が提供しているインターネット接続サービスのv6プラスについて、いくつかのゲームで使えないのではないかとという噂がソーシャルメディアで上がっており、これを払拭したいというのがありました。

また、eスポーツは、インターネット回線の高速性を必要とするので、我々が提供しているv6プラスと相性がよいはずだと考え、v6プラスのアピールに繋がると考えたからです。

**澤崎:** 2018年頃から、eスポーツが今後若年層を中心に盛り上がるだろうと予想していました。ケーブルテレビは若者向けのイメージが薄いという印象があり、若者向けのアプローチの一つとしてeスポーツに取り組むことにしました。また、光インターネット接続サービスを提供しているので、その高速性アピールも目的としました。インフラ面

## JPNIC会員座談会

—eスポーツ事業を通じて見えてくる、ゲームを超えた展開の可能性—

のサービス訴求だけでなく、地元で活動しているプロeスポーツチームのBLUE BEESと業務提携したり、ゲームタイトルを共同運営したりしてきましたが、最近では要介護の高齢者向けeスポーツ大会を運営している組織との繋がりができるなど、若者のみならず、高齢者や身体の不自由な方などさまざまな方面へも広がりを見せており、地域密着のケーブルテレビとして、もっと幅広い年齢層への活動が必要だと感じているところです。

**西田:**大きく二つの事業があります。一つ目は、2020年1月にプロeスポーツチームSengoku Gamingを運営する株式会社戦国をQTnetのグループ会社に迎え、両社の強みを生かすことで、シナジー効果を出していこうという取り組みです。二つ目は、2021年8月に、天神にesports Challenger's Parkという専用施設をオープンしたことです。施設では、eスポーツのプレイができるだけでなく、大画面でeスポーツ観戦できる環境を整え、一般の方にもeスポーツの楽しさを伝えていく取り組みです。また、カフェや教室を作るなど、みなさんが施設で楽しめるように工夫し、多方面からeスポーツを盛り上げようとしています。



esports Challenger's Parkのエントランス

**司会:**eスポーツを事業として取り組むことになったきっかけは、各社で多少違うと思いますが、主力の接続サービスに還元するといった、営業戦略の側面はあるでしょうか？

**西田:**当社の本業でもある通信サービスとのシナジーが非常に高いと思っています。eスポーツでは、インターネットに接続している様々なゲームを楽しみます。モバイルサービスも提供していることから、eスポーツをモバイルで楽しめることも、既存事業とのシナジーがあります。もちろん新規事業としても、eスポーツをやっていくと、今後伸びていく分野としてeスポーツに飛び込んだという感じですね。eスポーツ自体、ゲームタイトルを楽しむというのがありますが、いろいろな事業者と繋がることで、新しい産業が生まれ、経済が盛り上がるといった魅力があると捉えています。

**澤崎:**西田さんとほぼ同様で、我々は地域密着のケーブルテレビですので、地元産業とも近く、また、自治体からの地域振興策としてeスポーツを使いたいというニーズに応じ、イベント開催やシティプロモーションのお手伝いをさせてもらっています。活動も回数を重ね、売り上げも伸びてきています。自社サービスへシナジーをもたらず要素もありますし、eスポーツを通して地域に貢献できることが、弊社として魅力を感じている点です。また、これまで縁があまりなかったところとの繋がりが、まさに西田さんがおっしゃる通りです。例えば、これまであまり接点のなかった小売業の方など。そういった方々は、コロナ禍もあり、新業態に力をいれていかないと先行きに不安があるという危機感をお持ちのようです。そこでeスポーツに着目するなどの活動をされており、通信事

業と関係性がない方とも繋がりを作る機会が出てきています。

**西田:**自治体など、思いがけない方々からのお声かけがあります。大学や高校のeスポーツを楽しんでいらっしゃるみなさんはもちろんですが、例えば、芸術を学ばれている方々から、デジタルコンテンツの表現の場所として利用してみたいなど、一見するとeスポーツと関わりがなさそうなみなさんと新しい繋がりが増え、新しい世界が生まれてくるような感じがします。若者を応援したいということで、企業様の視察も増えていますね。

**石田:**弊社はB2B2Cのサービスなので、広告と言うよりは、サービスのブランド力を高めるための意味合いが強く、若干関わり方が違います。是非はともかく、弊社は東京を拠点にしているため、各地にあるチームとの結びつきが弱くなってしまいます。今スポンサーしているFAV gamingは埼玉県にある「ところざわサクラタウン」が拠点なので、そこをeスポーツの聖地にしようといった活動には協力できそうですが……。また、地上波で高校生のeスポーツ大会が放送されることが出てきており、若年層の方に、eスポーツを支えるインフラに目を向けて欲しい、インフラに携わること共感して欲しいというのもポイントですね。一時は下火になっていた自作PCが、ゲーミングPCという分野で再び盛り上がりしてきたように、空気ようになったFTTHにおいて、高速ネットワークという分野が出来上がることは必然だと考えます。実際、いくつかのISPではeスポーツ向けの回線サービスを提供しており、付加価値をつけたインターネットがクローズアップされる時代がきてくれるといいなと思います。

**司会:**将来性や期待することとして、地方を盛り上げるというお話がありました。また、異業種などとのコラボなど、思いがけない繋がりが出てきたかと思います。それ以外に、eスポーツを通して発展していったらいいな、実現したいな、ということはあるですか？

**西田:**先日esports Challenger's Parkでeスポーツの親子体験教室を開催しました。ゲーム操作方法についてスタッフからレクチャーをし、親子で対戦してもらったのですが、親子間のコミュニケーションがとても活発になっていました。お子さんの方が、ゲームに慣れているし飲み込みが早いので、親に教えているようなシーンも見られました。親子や友達との新しいコミュニケーションの形や、企業でチームを作って企業対抗戦など、eスポーツを通じて交流し、新しいビジネスが生まれる可能性も考えています。新たなコミュニケーションの場として、eスポーツが出てくるんじゃないかと思っています。角倉さんも、eスポーツをやってみませんか？試合をするプレイヤーだけでなく、リアルスポーツのように観戦者も盛り上がりたてたいです。

**司会:**有名なサッカーゲームであるウイニングイレブンがリニューアルし、eFootball™になったのですが、個人的に興味を持っていて、プレイしてみようと思っているところです。

**石田:**eスポーツタイトルは多くあるので、コラボするにも共通のタイトルがないといけません。それだけ幅が広いので、取捨選択などもあるでしょうが、若者をどのタイトルに誘導するかで、西田さんがおっしゃっている観ても楽しいゲームということに繋がっていくのではと思います。

**司会:**トッププレイヤーは、ゲーム中にとっても複雑な操作をしていることもあります。みんなにプレイしてもらおうというだけではなく、より多くの人にリーチするために、見て楽しむ文化をどう創るかというのも、大きい要素になりそうですね。

## JPNIC会員座談会

—eスポーツ事業を通じて見てくる、ゲームを超えた展開の可能性—

**西田:** 一般ユーザーにはルールが難しいタイトルがある一方で、先ほど話題に出たサッカーゲームのように誰にでも分かりやすいものもあります。そのような違いも考えないと、eスポーツがゲームに詳しいコアな人たちのものになり、市場が広がっていきません。eスポーツの入口を作って、コアな人にも、気軽に観戦だけしたい人にも楽しめるようにしていかないと、予想されるような市場にはならないかもしれません。

**司会:** 話は変わりますが、eスポーツの観客に対してアピールしたいこと、eスポーツの事業がインフラを意識させるための活動に繋がっていることがあるか、eスポーツ業界の発展のためにやろうとしていることはあるか、お伺いできるでしょうか。

**石田:** 今のところ、そのあたりを意識させるサービスを組み込むのか、どういう形に我々のサービスから落とし込むべきなのか、検討しているところです。QTnetさん、CNCIさんでの取り組みがあれば、ぜひ聞いてみたいです。

**澤崎:** 我々のサービスが地域展開なので、この先どうしても契約者の高齢化や人口減少が課題になります。そのため、若年層向けだけでなく、eスポーツを地域活性化のツールの一つと考えています。地上波に比べると小規模ですが、コミュニティチャンネルで番組を制作したり、地元のプロサッカークラブである名古屋グランパスエイトからeスポーツパートナーに正式認定を受け、地域の人が楽しめる活動をしたりしています。

株式会社コミュニティネットワークセンターおよびCNCIグループケーブルテレビ各社が主催した、第2回名古屋グランパスオンラインチャレンジカップ

**西田:** 裾野を広げて業界発展に繋がることを、一番のポイントとして意識しています。親子教室や無料体験など初心者に向けた取り組みをしたり、プロになりたい人を支える活動をしたりといった複合的なアプローチを取っています。eスポーツに関心がない人も気軽に楽しんでいただくために、いろいろなことをやっていこうと思っています。

**澤崎:** 西田さんに共感できて、まさに裾野を広げるということで、ベクトルの方向は同じだと思っています。

**司会:** JPNEさんでは、eスポーツ選手にv6プラスのインターネット回線サービスを使ってもらった際の動画を公開されています。QTnetさんやCNCIさんでもeスポーツから得られた知見などはありますか？

**西田:** esports Challenger's Parkでは、自社で法人向けの専用回線を用意しており、快適な環境だと思います。まだ詳細はお伝えできないのですが、新しいサービスの計画もあります。競合と切磋琢磨することで、日本のインフラ、インターネット環境がよりよくなっていくといいですね。例えば医療向けのネットワークとか、eスポーツ以外の分野も含め、全体的な品質が上がればいいと思います。

**司会:** eスポーツの花形はプレイヤーですが、最高のパフォーマンスを発揮するための、インターネットのインフラが注目されるようになると思います。最後に、eスポーツに参入を考えているJPNIC会員がいらっしゃるかもしれないので、アドバイスや勧誘などあればいただけるでしょうか。

**石田:** eスポーツのオンライン大会プラットフォームを提供している株式会社JCGの松本社長が、「eスポーツはボトムアップ的に広がってきた側面があり、それを支えたのがゲームコミュニティだ」と指摘しています。ゲームセンターにいた人たちがPCゲームやコンソールゲームをやるようになって、eスポーツと呼ばれるようになり、コミュニティができた。これまで関わりがなかった人たちと一緒にコミュニティを作っていくことにおいて、eスポーツが足場になってくれるのではないのでしょうか。地域や他分野の人たちとの関わりの中でeスポーツを捉え、自分たちはどう関わっていくかを考えるのが、JPNIC会員の皆様に通じるアプローチ方法かなと思います。インフラで支える一方で、リアルな繋がりができていくのではないのでしょうか。

**西田:** それぞれの観点から、想像を超えた発想や、これはeスポーツと関係ないだろうと思うところについて、「こういうことをやりたいのですが、できますか」みたいなことを話していくと、一転してeスポーツに繋がるようなことがあると思います。例えば、自社が通信事業者だからという視点で入り口を狭めないで考えて欲しいです。

**澤崎:** 石田さんがおっしゃるように、コミュニティの存在が、eスポーツに関われば関わるほど大事で、よい作用をもたらすとこれまでの活動で学びました。失敗を恐れずにイベントでもやってみてはいかがでしょうか。九州地区は西田さん、中部地区は私にお声がけください(笑)

**西田:** eスポーツにおいては、1社だけでやれることはないのです、間違いなく。

**司会:** この記事をきっかけに、少しでも興味を持っていただき、東西対抗戦とか一緒に何かできたらいいですね。

## [あとがき]

eスポーツの環境を支えるインターネット接続に通じる話題が多いかと想像していたのですが、eスポーツを通じて、地域やこれまでなかった人や企業との繋がりができてきたことや、また各事業者とも、その繋がりを大切にされていることを、座談会から伺うことができました。JPNIC Newsletterの読者のみなさまには、ゲームやeスポーツがお好きな方も馴染みがない方もいらっしゃるかと思います。本記事がeスポーツの新たな面を知り、興味を深めていただくきっかけになれば幸いです。