

くまもと経済

C 表紙の人
Cover Story

成尾 政一郎
脊椎手術は九州トップクラスの年間500例

成尾整形外科病院理事長・院長

12 2019
月号
VOL.462

熊本都市圏渋滞対策

“渋滞ワーストワン”返上へ抜本策本腰
ラグビーW杯 飲食、宿泊、物販に「特需」
企業・自治体・教育機関に広がる「eスポーツ」／新規出店続く高級食パン専門店

特集



▲e-spearが熊本市南区城南町の介護医療院「ゆずりは」で開いたeスポーツ体験会。レーシングゲーム「グランツーリスモ」をプレーする同院利用者



▲10月16日に発足した「熊本eスポーツ協会」。政令市の教育長や報道機関、百貨店などの企業・団体10理事で構成し、県内のeスポーツ強化や健全な文化発展を目指す



▲崇城大学の学園祭「井芹祭」で開いたeスポーツ大会。参加枠は即日埋まり、約130人の観客が観戦に訪れるなど反響の大きさを見せた



▲県下初の「eスポーツ部」を設立した熊本市立千原台高校。チームプレーで規律やコミュニケーションを学ぶ



▲17年9月からプロチーム「LeGaime (ルゲイム) 熊本」を設立し、選手支援やeスポーツの普及を展開する再春館システム熊本事業所。左から今井敏昭同社eコミュニケーション事業部エグゼクティブマネージャーとプレイヤーの白杵秀悟さん

広がり

見せる「eスポーツ」

プロチームや部活動、高齢者支援など多様



e-spearが10月2日に中央会館で開いた「第1回熊本eスポーツシンポジウム」でレーシングゲームを体験する参加者

日も会場には約130人が観戦に訪れ反響の大きさを見せた。このほかにもeスポーツの普及に向けたイベント事業などを展開するe-spear(株)(熊本市東区若葉3丁目、高橋秀明社長)ではレーシングゲームによる訓練が運転に対する新たな刺激や免許返納者の認知予防・改善になると考え、今年10月に熊本市南区城南町の介護医療院「ゆずりは」でeスポーツの体験会を開催。利用者からは好意的な声が寄せられた。

一方で支援・推進体制の整備も進む。10月16日には県内のeスポーツ強化や健全な文化発展を目指す「熊本eスポーツ協会」が発足。政令市の教育長や報道機関、百貨店などの企業・団体10理事で構成し、代表理事には崇城大学の中山峰男理事長・学長が就いた。選手支援やeスポーツ普及のほか、ゲーム依存など健康問題に対する啓発活動「健康対策」にも注力する。

裾野の広がりを見せるeスポーツ、今後さまざまな分野での活用や市場活性化が大きく期待されている。26ページから関連特集。(編集部・堀悟史)

コンピュータゲームやビデオゲームなどの「電子機器」を用いて行うスポーツ競技「eスポーツ(エレクトロニック・スポーツ)」が県内で広がりを見せている。

熊本市中央区帯山4丁目の再春館システム(株)(本社・東京都港区高輪、西川正明社長)熊本事業所では17年9月からプロチーム「LeGaime (ルゲイム) 熊本」を設立。3人のeスポーツプレイヤーとプロ契約を結び、選手支援やeスポーツの普及を展開している。

教育機関でもeスポーツの導入が始まっている。熊本市立千原台高校(熊本市西区島崎2丁目、前田清孝校長)では10月17日、県下初となる「eスポーツ部」が活動開始。部員同士で互いに声をかけ合い、連携を図りながら行う「チームプレー」で規律やコミュニケーションを習得し、将来の国体の県代表やプロゲーマーの育成を目指している。また崇城大学では学園祭でeスポーツ大会が開かれ、1チーム3人、合計20チーム(60人)の参加枠に他大学からも申し込みがあり、即日で満席。当



▲10月16日に熊本市中央区上通町のびのびすイノベーションスタジオで開いた設立総会

協会内にはeスポーツ関連イベントやビジネスに関心をもち、協会が収集した情報を研究開発・発信する「推進部」と医師らで構成し、高校のeスポーツ部にアンケート調査を行い、eスポーツに取り組み、心身の健康を研究する「健康部」を設けています。

中山 初年度の具体的な活動計画としては、国体選手などeスポーツで活躍する選手の支援や医療従事者と連携したゲーム依存症の研究、eスポーツ部を持つ千原台高校と連携協定を結び、活動支援や部員へのアンケート調査などを行います。このほかにも国内外のeスポーツ関連

会が作れると考える一致し、J e S U の支部を目指す協会の設立に至りました。

―協会概要は。

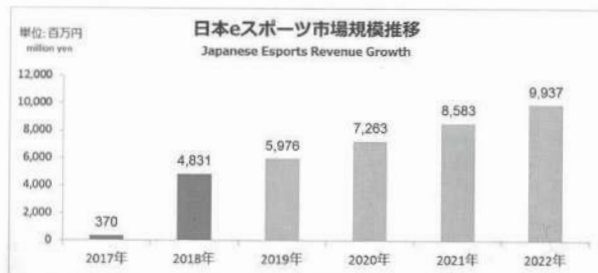
中山 組織の特徴としては、理事には熊本新老人の会長でもある小山和作日本赤十字社熊本健康管理センター名誉所長をはじめ、田中稔彦金剛(株)社長、ゲーム制作会社の佐々木哲哉(株)アルファシステム社長、遠藤洋

路熊本市教育委員会教育長、山口和也(株)熊本日日新聞社取締役、前田仁NTT西日本熊本支店長、ECモール・ふるさと納税運営代行の増田一哉(株)サイバーレコード社長、福岡哲生(株)鶴屋百貨店常務、矢田素史九州産業交通ホールディングス(株)社長、そして私を含めた10理事で構成しています。全国の協会や支部を見ても、政令市の教育長や報道機関、百貨店などの企業で構成する団体は珍しいケースと聞いています。

は、オリンピックやアジア大会など国際大会などでの県関連選手、また国体代表選手などを応援・支援する「選手支援」、福祉や障害者の生きがいづくりのほか青少年育成、老若男女楽しめるといった「広義的なeスポーツ推進」、ゲーム依存など健康問題に対する啓発活動「健康対策」の3本柱で進めています。事務局は熊本市上通町の「びのびすイノベーションスタジオ」に置いています。

―活動計画は。

中山 初年度の具体的な活動計画としては、国体選手などeスポーツで活躍する選手の支援や医療従事者と連携したゲーム依存症の研究、eスポーツ部を持つ千原台高校と連携協定を結び、活動支援や部員へのアンケート調査などを行います。このほかにも国内外のeスポーツ関連



▲日本におけるeスポーツの市場規模推移。2022年には99億円にのぼると予測されている。(出典：Gzブレイン)

「新たな文化」としての健全的發展目指す

選手育成や普及活動、健康問題啓発に注力

熊本eスポーツ協会 中山 峰男 代表理事に聞く



なかやま みねお
1947 (昭和22)年9月22日生まれ72歳。済々黌高校一
熊本大学工学部卒。71年積水化学工業入社。80年4月に
(学)君が淵学園に入り、03年12月1日(学)君が淵学園理事長
長、崇城大学学長、(学)文徳学園理事長就任。19年10月
熊本eスポーツ協会代表理事就任

10月16日、県内のeスポーツ強化や健全な文化発展を目指す熊本eスポーツ協会(事務局：熊本市中央区上通町、びのびすイノベーションスタジオ内、代表理事：中山峰男、崇城大学理事長・学長が設立した。同協会は政令市の教育委員会や大学、報道機関、百貨店などの10理事で構成。県関連選手や国体選手の育成・支援のほか、福祉や障害者の生きがいづくりなど広義的なeスポーツの推進、ゲーム依存など健康問題に対する啓発活動の掲げ、「新しい文化」として健全な発展を目指す。中山代表理事に、協会設立の経緯や概要、eスポーツ市場、今後の展望などを聞いた。

(編集部・堀悟史)

―「熊本eスポーツ協会」設立の経緯について。

中山 eスポーツは1997年にアメリカでプロ化され、欧

米や韓国、中国を中心に大きな盛り上がりを見せています。日本では2018年2月に「日本eスポーツ連合(JeS U)」が

米や韓国、中国を中心に大きな盛り上がりを見せています。日本では2018年2月に「日本eスポーツ連合(JeS U)」が

このようにeスポーツの市場拡大とJeS Uが全国で支部づくりを進めていく中で、県内の政財界から「中央組織の受け皿となる協会が熊本にも必要」と声が上がり、19年2月頃からeスポーツに興味や関心を示した企業・団体が「協会のありかた」について意見交換する準備委員会を設立しました。議論を進める中で①国体代表などeスポーツ選手の育成・支援②障害者や高齢者の生きがいづくりなどを含めたeスポーツを楽しむ人の裾野の拡大③ゲーム依存症などeスポーツにつきまとう課題への対策・啓発といった活動を行うことで後世に責任を持てる協



▲11月10日に行われた崇城大学の学園祭「井芹祭」で初開催された「e-spots井芹杯」。60人の枠が即日埋まり、当日は熱戦が繰り広げられ約130人が観戦に訪れた

中山 eスポーツが若者たちに広まれば、その延長線上には新たな「職業」が広がる可能性も十分あります。プロのeスポーツ選手やそれに関連する仕事は、もちろんのこと、操作経験を生かした医事コンピュータの遂行に不可欠となる「メデイカルオペレーター」や精密機器のオペレーターなどにもつながるのではないのでしょうか。eスポーツ世代の子供たちが、新たな「バー

チャルの時代」を創造していくと期待しています。協会の今後の展望は、中山 eスポーツを経済的な流行りではなく、「新しい文化」として捉え、健全な発展を目指していきます。来年度開催の鹿児島県では正式種目に決定されたほか、18年にインドネシアで開催されたアジア競技大会ではeスポーツ競技が初めて登場し、22年の同大会（中国開催）ではメダル競技の正式種目として予定されています。この流れから推移すると、オリンピックでもeスポーツが正式種目に採択される日もそう遠くないと考えています。世界的なプロ選手を輩出できれば熊本も大きく注目されますので、選手たちに技術を学ばせるプロ指導家の養成



▲「eスポーツ世代の子供たちが、新たな「バーチャルの時代」を創造していく」と期待する中山代表理事。写真は千原台高校に10月設立した「eスポーツ部」

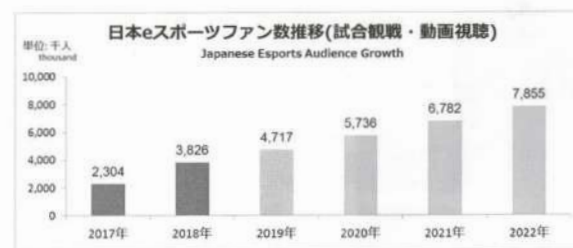
した崇城大学の学園祭「井芹祭」で、高校生・専門学校生・大学生向けのeスポーツ大会「e-spots井芹杯」を初開催しました。アクションゲームの「大乱闘スマッシュブラザーズSPECIAL」を使用した同大会はSNSのみでの告知だったため、当初は参加者が少ないのではと実行委員会も心配していましたが、蓋を開けるとチーム3人、合計20チーム（60人）の参

加梓に他大学からも申し込みがあり、即日埋まったことの反響の大きさに学生たちも驚いていました。当日も会場には約130人が観戦に訪れ活況を見せ、eスポーツの盛り上がりを目の当たりにすることが見込まれます。

eスポーツ世代が新たな時代を創造

肌で感じました。参加した大学生たちからは「eスポーツ部を作ろう」という声も上がっていましたので、今後は部活動やサークルの発足で大学間の連携なども大きく期待できるのではと思っています。

肌で感じました。参加した大学生たちからは「eスポーツ部を作ろう」という声も上がっていましたので、今後は部活動やサークルの発足で大学間の連携なども大きく期待できるのではと思っています。



▲日本のeスポーツファン数推移(出典: Gzブレイン)

組の放送が始まり、スポンサーシップに係る収益が拡大しました。調査機関の発表では19年から22年までの年間平均成長率は19.1%と予測されています。また大手新聞社による学生向けeスポーツ選手権やゲーム会社によるリーグ大会などが開始され、eスポーツファンの拡大やeスポーツ関連支出が増加することも見込まれます。今後は東京オリンピック・パラリンピックに向けた企業のeスポーツ関連の予算拠出も想定され、22年には99.4億円までに市場が拡大すると予想されます。

地方創生ツールとしても有効

中山 eスポーツにおける期待面や経済効果は、中山 アメリカでは2018年のeスポーツ視聴者数がNBA（プロバスケットボールリーグ）と同等の630万人に達しているといわれています。日本ではまだeスポーツは始まったばかりですが、NBAのような巨大市場が国内でも広がるならば、プロチームの設置のほかプロ選手やゲーム・システム開発者育成、観光業振興、関連グッズ、障害者対応製品、ヘルスケア健康増進などのさまざまな経済効果が見込まれます。

離島といったeスポーツ大会も開催でき、障害者や高齢者などの生きがいづくりにも期待できます。またお孫さんを持つ高齢者の方はeスポーツが大きな「コミュニケーションツール」にもなり得るのではないのでしょうか。

一方で挙げられる課題は、中山 ゲームを長時間プレイすることでの依存症や血圧、腰痛、腱鞘炎、疲れ目などの体調不良への影響が懸念されています。特に18年6月にはWHO（世界保健機構）が国際疾病分類の最終案に「ゲーム障害」を明記しました。当協会では「健康部会」に所属するネット依存や思春期外来の研究者たちと連携し、ゲーム依存症の調査・研究やeスポーツとの付き合い方を多角的に県民の皆さまに広めていきたいと考えています。eスポーツが持つ影の部分の課題に対する啓発にも合わせて取り組むことで、健全なeスポーツ文化の発展に寄与していけると感じています。

崇城大学でもeスポーツ大会が行われたそうですね。

中山 はい。11月10日に開催