

第6回「大井川知事と語ろう！新しい茨城づくり」議事録（意見交換のみ）

【出席者】

馬場 章 氏	学校法人滋慶学園グループ 名誉校長
笈 誠一郎 氏	eスポーツコミュニケーションズ合同会社 代表
渡辺 武志 氏	株式会社ソフマップ 代表取締役社長
和田 幸哉 氏	株式会社アプリシエイト 代表取締役社長
齋藤 靖 氏	茨城県立大洗高等学校 教頭
相原 翼（レバ）氏	プロゲーマー
川田 光（tekku）氏	プロゲーマー
布谷 一人 氏	茨城県eスポーツ協会 会長
前田 了	茨城県産業戦略部 次長
大井川 和彦	茨城県知事

○前田次長

それでは、早速ですが、よろしくお願ひいたします。

今、茨城県では、茨城県でeスポーツをやりたいということで動いております。今年には国体のeスポーツ都道府県対抗も始まります。今後、どう進めていったらいいのかということ、ぜひ皆様から茨城県に提案いただければと思っております。

冒頭、話題提供ということで、eスポーツコミュニケーションズの笈代表、また、株式会社ソフマップの渡辺社長からプレゼンテーションをいただいて、その後、自由に質疑とさせていただきたいと思ひます。よろしくお願ひいたします。

○笈氏

それでは、今ご紹介にあずかりました、eスポーツコミュニケーションズ合同会社代表をやっております笈と申します。

まずは、茨城のeスポーツ成長に向けた提言についてということで、まとめてまいりましたので、見ていただきたいと思ひます。

現在、世界のeスポーツ、日本のeスポーツはどういう状況になっているかというお話ですが、世界ではeスポーツが先行して大きな市場を持っている。例えば、有料観客というところでは、2年前に行われましたLeague of Legends World Championship、これは北京のオリンピックの開閉会式をやられた「鳥の巣」というところで6万人の有料観客を集めて行われました。行ってびっくりしたのは、中国でダフ屋が出ていて、8,000円のチケットを10万円で売っていたのです。それを目の前で買っていく人がいる。それぐらいまでして見たいという興行として成立しているような状況がある。

さらには、賞金総額というところでは、今年の7月に行われましたFortnite World Cupという大会、これはニューヨークで行われたのですが、このイベントだけで賞金総額が30億円、部門がソロ部門だとかデュオ部門だとかいろいろあるのですが、そのソロ部門で勝ったのは16歳の高校生で、3億円の賞金を手にするというようなことで非常に

ニュースになりましたが、このような大会が毎月のように行われているというのが海外の状況です。

次に日本のeスポーツの状況はどうかというと、有料観客でいいますと、これは2年前ですが、League of LegendsのJapan Leagueというのが幕張メッセイベントホールで行われまして、ここが有料観客4,000人です。中国の大会みたいに即日完売というわけではなくて、完売するまでに2日ぐらいかかったのですが、それでも2日で売れてしまう。それで満員の観客がeスポーツを見る。

それから、賞金の面で言うと、昨年12月に初めて億超えの大会、Shadowverse World Grand Prixというのが行われまして、ここで優勝賞金1億円を明治大学の2年生の学生さんが獲得しましたが、この方はよしもとゲーミングという吉本興業のeスポーツチーム所属です。

このような形で、日本でもやっと昨年ぐらいからeスポーツが盛り上がり始めてきているというような状況です。

さて、今、茨城での提言ということで、世界を見ていくと、先ほど北京とかニューヨークとかでeスポーツのイベントが行われていると言いましたが、大都市ではない場所でeスポーツのどういうことが行われているかということで、次のページをめくっていただくと、これはDreamHackという、もう25年ぐらやっているイベントなのですが、スウェーデンのヨンショーピングというストックホルムから飛行機で1時間ぐらい行ったところ。まさに飛行機の絵が風光明媚になっていますが、このようなところで、この空港を降りてから、田舎道をずっと通って、国際展示場みたいな会場があるのですが、1994年に大学のキャンパスのカフェテリアで20人からスタートしたイベントが、今では、夏・冬合わせて10万人を動員するイベントになっているのです。これは2004年の映像なのですが、2004年の時点で2万人ぐらいの人たちが、自分でパソコンのモニターとかゲーミングPCとかを持ち込んで、みんなでLANにつないでイベントをするというようなことが行われております。

このイベントは年に2回ずつやっておりますので、町に根づいており、例えば、障害の有無もなく、性差の差別もなく、世代も越えている。

車椅子の人たちが通れるように、通路も広くとってあり、小学生ぐらいのお子さんに、お母さんが「こうやるのよ」と教えてイベントに参加している。

また、スウェーデンのプロチーム「シルバースナイパーズ」という平均年齢73歳ぐらいのプロチームがあるのですが、おばあさんまでプロとしてeスポーツを楽しむ。

この会場に行くと、本当に親子三代代みんなで楽しみに来て、3日間過ごすみたいなイベントになっています。

このような地域でeスポーツが根づいていくには何が必要かということ、これも最初は20人からスタートしたということでお話ししましたが、地域ごとのゲームコミュニティというものがある。これを大切にして、その土地土地に楽しんで触れられる場所をまちごとにつくっていくこと。そして、eスポーツの体験機会、観戦機会を増やしていったら、イベントなどを開催して、これを長く続けていくということが地方でのeスポーツを発展させるには必要なのではないかと思っております、DreamHackという大都市ではな

いところで行われているイベントの例を挙げさせていただきました。
私からは以上です。ありがとうございます。

○前田次長

寛代表、ありがとうございました。
続きまして、ソフマップの渡辺社長、お願いします。

○渡辺氏

皆さん、こんにちは。ソフマップの渡辺と申します。

ソフマップの会社概要ですが、パソコンとか、パソコンのサポートとか、アキバを中心としたサブカルチャーの商品の販売をしている会社です。水戸駅前にあるビックカメラの100%子会社でございまして、どちらかというところと尖った商品を販売している会社で、全国に今、23店舗ございまして、中古のパソコンとかeスポーツ関連のものとか、それぞれの部門に特化しカテゴリ化された商品を扱っています。

いろいろやっている中で、ソフマップがeスポーツということで、どういった観点で今、事業活動をしているかということをご説明させていただきます

まず、ソフマップがeスポーツに参画するに当たり、eスポーツをやっている方々にとって一番メリットがあるかなと考えたときに、僕らは小売業なので、しっかり販売していこうということがまず大前提になります。

一番手っ取り早いのは、eスポーツでスポンサーをしている企業様の商品をしっかり売っていこうと。その商品が売れると、では継続的にスポンサーになっていこう、ということになるので、我々は小売側なので、正直、売るものって何でもありますが、パソコンだとかデバイスが中心になっていますが、eスポーツに参画している企業様の商品売っていくということが、我々小売としての企業の務めかなということで、今、やらせていただいています。

あとは、プレイヤーの皆様がどれだけゲームに集中できていますかということです。寛さんの話や、現場のプレイヤーにいろいろお話を聞かせていただいたら、ゲーム一本でご飯を食べている人って全然なくて、よく売れない芸人がアルバイトをしているというような話を聞きますが、ほとんどの方々がそういった状況で、仕事とゲームを両立させて生活しているという状況で、ではどうすれば我々がプレイヤーの方々に一番支援できるかなと。チームのスポンサーになることは簡単なのですが、全チームのスポンサーとなることは我々には難しいから、ではどうしようというときに、プロチームグッズというのが多数出ているので、それをしっかり売っていこうということで、店舗内にこういったプロゲームチームグッズコーナーというのをつくって、かっこいい内装にして、eスポーツという感じのお店にして、Tシャツとかグッズとか、そういったものを販売させてもらっています。その収益がプロチームに入って、チームが裕福になっていくと、ゲーマーもゲームに集中できるようになっていくのかなということで、小売業としてこういったことをやっております。

あとは、若い世代、さっき寛さんからあったとおり、コミュニティをもっともっと育

ていかなければいけないなということで、若い世代の方がもっと e スポーツに参画できる環境づくりをしていこうということで、私たちのアキバのお店の e スポーツスタジオ、ここは高校生に向けて授業をやっておりまして、毎週のようにアキバに生徒が来て、そこで e スポーツに関係する授業を受けて、いろいろ e スポーツに関わるものを学科として取り入れてやっております。

あとは、近畿大学卒業なので、近畿大学の e スポーツサークルの代表と話をして、なんばのお店の最上階を部室として開放したり、そういった学生に向けて場所を提供していくということなどを、やらせていただいています。

あと、社員でプロゲーマーがうちの会社にはいます。基本的にずっとうちの中で働いているわけではなく、ゲームをメインとして、空いている時間に販売をしてもらっているようなゲーマーですが、アルバイトで、今後、e スポーツ業界に関わっていきたいよというような方が、ゲーマーではありませんが、運営側として関わっていきたいよという方々をイベントの運営のバックの人間として採用させていただいて、ゲームとしては、中途半端に強いと、これで飯は食っていけないなというような方々が、でも e スポーツに関わっていききたいという方々って結構いらっしゃるので、そのイベントの運営や実況、配信機材の設置など、我々は店舗内でそういった方々を受け入れさせていただいて、e スポーツをさせてもらっています。

ソフマップは茨城にはないですが、地方創生というところでは、愛媛県とか徳島県とかとつながってイベントをやらせていただいたりもしているので、e スポーツでいいところというと、イベント会場は、先ほど言ったようなでかい幕張メッセとかでやるわけでもなく、本当に小さい会場で、会場と会場をつないでイベントをすることができたりするので、こういった茨城県と例えばアキバをつないで、茨城 vs アキバみたいなことでコミュニティイベントができたりすると、いろいろ活躍する場がもっとできたり、あと、あまりお金をかけずにやっていくことも大事かなと思っているので、そういったところで私どもはいろいろお手伝いできることもあるのではないかと思いますので、お話しさせていただきました。

さっきお話ししたように、小売業の特性を生かしながら僕たちは e スポーツに直接関与させてもらって、いろいろと支援していきたくと思っています。e スポーツは盛り上がっていますが、では、ビジネスとして成り立っていくかということ、なかなか難しい部分もあるので、そこをどれだけ克服していけるかというのは、さっき言ったように、コミュニティを、例えば、地方と地方、まちとまちをうまくつなぎながら、こういった場を大きくしていくことが大事かなと思っていますので、しっかりと我々も協力させていただきたいと思います。よろしく願いいたします。

以上でございます。

○前田次長

渡辺社長、ありがとうございました。

ここからは自由に質疑とさせていただきますが、まず、お二人、プレゼンいただきましたコミュニティの重要性と、プロのサポートのあり方、追加的などところで、もしご発

言などございましたらお願いいたします。

コミュニティづくりというところでは、茨城県eスポーツ協会の布谷会長には頑張っ
ていただいておりますし、和田社長には今後のeスポーツの展開も考えていただいでい
るようですので、もしよろしければコメントをお願いします。

○和田氏

先ほどのお話の中で、雇用という側面で、ソフマップさんの取組みを拝見すると、ゲ
ーマーを職業とするという問題について触れておりましたが、プロゲーマーの選手生命
は、短いと聞いています。30歳ぐらいで大体プロを引退してしまうのが現状と聞いてい
ます。どうやって長く働ける場所を提供できるかが企業・協会のポイントではないでし
ょうか。私たちはITの仕事をしているのですが、そもそもゲーマーの方たちはITリ
テラシーが高いと思っています。そういった方を採用し、働き方の一つとして、例えば
15時まで普通にITの仕事をして、15時以降はゲーマーとして戦いをする。そのよ
うになれば、全盛期を超えても、活躍し雇用を継続していくことが可能ではないでし
ょうか。

また、将来は指導者という形態もあるのではないかと思います。eスポーツとITを
融合しながら、水戸でも挑戦してみたいと思います。先ほど徳島というお話がありまし
たが、ぜひ水戸でもコラボできないかと思っております。

○渡辺氏

そうですね。ぜひ茨城とアキバをつないで何かイベントをしていく、あと、かなり水
戸もありますので、会場に困っているのであれば、ちょうど水戸の店長がいますから、
貸してくれると思いますので、皆さんが集まってきて、いろいろなことをやっているこ
ろに、そういった面白いことをやっていくということが大切なのかなと思います。

雇用の部分は、おっしゃったとおりで、ゲーマーの方というのは暗いというようなイ
メージを持たれている一般の方が多いと思うのですが、意外とお話するとすごく社交
的ですし、結構コミュニケーション能力が高くないとゲームがなかなかうまくいかない
ということで、あと、タイピングの力とかをすごく持っていますから、IT業界は、僕
らのところに入社してくれた方はプログラミングの会社にずっと勤務していて、12時ぐ
らいまで仕事をして、21時からゲームをするというような感覚で、なかなかゲームに集
中できないことから、ソフマップに入社してもらったという経緯もあって、その方とお
話すると、かなりコミュニケーション能力が高くて、すごく礼儀正しいですし、そう
いったeスポーツに関わっている人への偏見というものがあると思うので、そこをしっ
かりと払拭していけると、もっといいのではないかなと思ったりします。

○和田氏

ありがとうございます。

○布谷氏

ちょっと今のお話とは変わってくるのですが、茨城県eスポーツ協会として、4月にここシェフイーヌさんで格闘ゲームのGUILTY GEARの大会をさせていただいたのです。今月、先週、つくばのサイバーダイnstスタジオさんのほうでShadowverseとぷよぷよの大会を、ぷよぷよは一般参加だったのですが、やった際、違いというのが歴然と出ていて、サイバーダイnstスタジオさんでやると、どうしてもイーアスつくばというショッピングモール内なので人通りも多いのです。eスポーツって何？という人たちがまだ多い中で、さっと通った人が、「何かやっているよ、入ってみようよ。」と言って、本当に小さい、小学生ぐらいの女の子が手を挙げて、プロと戦いたいですと言って対戦している。そういうものを見ていると、そういう裾野を広げるではないのですが、もっとお客さん呼び込めるような形にしていけないと、さっきの笥先生のプレゼンではないのですが、有料でも見に行きたいというものをつくり上げたとしても、入る人がいないというふうになってしまっただけでは、メッカという形にもなっていないのかなと感じていまして、そういった部分を協会として推し進めようとはしているのですが、どうしても場所を探してとかという意味では、先ほどソフマップの社長さんのほうからお話があったとおり、ビックカメラの店頭とか、そういうところをもし利用できれば、非常におもしろいことができるのではないかなと感じています。

○前田次長

馬場先生、いかがでしょうか。

○馬場氏

コミュニティづくりというのはわかるのです。それをどういうふうに行っていけばいいのかという面が課題だと思うのです。

いろいろなアイデアがあるだろうと思うのですが、異業種のマッチングというのが大切だろうと思っています。eスポーツ専門の会社、笥さんの会社がeスポーツ専門でやりになっていますが、eスポーツほどほかの業種・業態とマッチングの可能性が大きいテーマはないのではないかと考えているのです。だから、あらゆる産業にeスポーツを埋め込むことができるのです。

ただ、去年、eスポーツ元年と言われたがために、いろいろな企業が参入しているのです。だけれども、忘れてはいけないのは、まだeスポーツ業界ってエコシステムは存在しない。確立されていない。儲からないのです。まだ投資ベースでいいですね。そういう勇気を持った企業に参入してもらうことが大事なので、そうでないと企業自身もやけどをするし、行政もやけどをするし、実際にそういう企業がどんどんと今撤退しているところでもあると思います。

今後、淘汰されていって、eスポーツの業界が定着してくると思うのですが、そうした企業がどういうところでドロップアウトしたかについて真剣に考えていかないと、うわべだけで、滑って転んで大怪我をする、そういう危険があると思うのです。

例えば、どういう業種とマッチングできるかというところでとんでもないことを言いますと、カジノです。今、世界のeスポーツマーケットを押し上げているのは何かとい

うと、カジノのお店でeスポーツをやる。きのうのニュースでも横浜市がIRに手を挙げるといようなことがありましたが、IRの中に持ってくる。当然それが今模索されているわけなので、それをやれるのは、なかなか民間では、難しいところがあるみたいで、行政の大局的な判断というのが必要になってくるかなと思います。

今、極端なことを言いましたが、要は何が言いたいかということ、あらゆる業種・業態とマッチングできるけれども、大事なのは、本当にやる気のあるしっかりした相手を選べるかどうかではないかなと思います。

正直言うと、茨城県は後発だと思います。決して先進ではないです。ほかの都道府県のほうが進んでいるところもたくさんあります。後発といっても、最後ではなく、多分真ん中ぐらいだと思うのですが、茨城県が成功するためには、まさに今、皆さんがおっしゃっていた、そのコミュニティを、茨県の特質を生かして、どういうふうにつくっていくのかということをも真剣にみんなで考えるということが必要ではないかなと思います。

実業団チームのお話が出ましたが、これはすごくいいアイデアで、異業種とeスポーツのマッチングという点では一番可能性があるのです。だから、特にITの企業などで実業団チームをつくってきていますが、実業団チームのリーグ戦があってもいいわけで、それを茨城で開くとか、場所の問題とかありますが、そういうアイデアもわいてくるわけで、せっかくソフマップさんがお取り組みになっているのであれば、茨城で実業団チームのリーグ、大会を開いてくれるかなというふうにもちょっと思いました。

極端な例を出しましたが、こういうときだからこそ大事なものは、精神論になってしまうかもしれないのですが、肝を据えて、本気でeスポーツに取り組むという姿勢が大事だと思います。

○渡辺氏

おっしゃるとおりで、継続的にどう関わっていけるかということが大事だと思っていて、僕がアメリカに行ったときに、Dellのエイリアンウェアのマネジャーの方とお話する機会があったのですが、その方いわく、Dellのアメリカの市場がここまで来るのに8年かかったということを書いていました。私に対して、どういう点が気にかかって、では、どれくらいの期間でこの事業をして成長させていこうと考えているのかということも質問されたときに、僕は3年は最低かかると思っていますという話をさせてもらって、それぐらいのゆとりがほしい。1年やそこらでアメリカのようにぼっと広がるかということ、絶対にあり得なくて、あまりお金を使わないでほしいと言われました。お金を使うと息切れしてしまって、これはもう儲からないからやめようという話になってしまふ。企業って収益が出ない限りはそう簡単に継続的には運営ができないので、我々としても、では、なぜ小売業ということで小売に特化したことをしているかということ、ほかのチームにお金を出して支援しました。その広告を出してもらって、ではどれだけ返ってくるのだといったときに、なかなか形に見えないので、私たちはそもそも小売業なので、小売に特化してやる。そうすると、売り上げである程度の粗利は返ってきますし、もともとやっている業種なので、継続的に細く長くやっていけると。

あと、アキバという場所の優位性があるということもあるのですが、そこには尖った方が集まってくるので、そういった方々に場所を提供して、うちのアキバのお店をご覧になられた方がいらっしゃったらわかると思うのですが、売り場なのか、ゲームできるところか、よくわからないような状況になっていまして、最新のデバイスとか最新のパソコンとかを触りながら、ゲームしながら、ものを買う、買わないという判断ができるということで、ゲームセンターみたいな仕様になっています。そこに、高校生、学生も含めて来ているのです。そこで毎週コミュニティイベントをやっていって、ゲームタイトルの問題もあるというので、なかなか使わせてくれるところは少ないのですが、貸してくれるゲームのタイトルを使ってコミュニティイベントをやると大体 50 人ぐらい集まったりするのです。それもずっと継続的に細く長くやるのがどんどん大きくなることだと思うので、各都市で毎週のようにゲームイベントをやりながら、これはお金を使わずに、お金を使ってしまうとどうしても息切れしてしまうので、細く長くやって、大きな段階になったときに、都市対抗というのを、3カ月に1回とか半年に1回みたいなことをやってくると、あそこに出たいとか、あそこですごく強い人が生まれたということが、レガシーが高まってくると、もっと大きなものになるのではないか。ここでいきなり大きな大会をばーんとやって、一発でコミュニティが生まれるかということ、絶対そういうことはないので、徐々にやっていく必要があるかなとは思っています。

○寛氏

先ほどの DreamHack は、もとは 20 人から 10 万人まで上がっていったわけですが、それには 20 年かかっているわけです。

日本でのそれに近い成功例という、富山モデルという、富山の喫茶店のマスターが、最初はゲームが好きで 4 人から始めたものが、3年半かかって、この 9 月には多分 2,000 人、3,000 人とも言われるような人を県外からも集めてイベントができるようになった。そうなる、高岡というところなのですが、高岡市の商工会議所が全面バックアップしようとか、県庁、市役所がバックアップしようみたいな形で、県庁、市役所は初めてそこにお金を使った。そこまでコミュニティが一生懸命やってくれていたのです。

だから、幸いにして、茨城は、大洗高校さんもいち早く e スポーツ部をつくられたりとか、日立のほうでは日立システムズさんに企業チームがあつたりとか、つくばは秋葉原から一本で行けるというような、あと茨城空港でインバウンドのお客さんが来て、それも中韓台という e スポーツが盛んな国からお客さんが来るというような地理的には非常にいいところを抱えていると思うので、本当に小さいところからでもいいので、継続的に長くやるものができていけば、私は、茨城モデルというのが一つでき得るのではないかなというふうに思っています。

○前田次長

これまでのところで何かございますか。

もしよろしければ、後段は人材育成のほうに入ってますが、今までのところで、大洗高校さんの取り組みですとか、プロの生活の話もございましたが、皆さんのこれま

でのご苦勞とか、今後、企業とか行政に期待することがもし何かありましたらお願いいたします。

○齋藤氏

大洗高校の齋藤でございます。

大洗高校のeスポーツ競技部ですが、今年から発足ということになりました。

この最初のスタートにつきましては、国体のプレ大会に子どもたちが参加して、3位に入り自信をつけたということが、原動力になりました。

その後、11月の下旬に子どもたちが私のところへ来まして、eスポーツ部をつくりたいのだという話がありました。それで、私から学校の教員等にも話をしたところ、いろいろな不安があるということでしたので、それでは体験会を開こうということで、2月に開きまして、ああ、eスポーツってこういうものなのだ、子どもたちは話し合いながら、ただゲームをやっているのではないのだというようなところがわかりまして、徐々に理解をしていただいた。

さらに、先生方がもつ不安に対応するために、eスポーツ競技部としての活動方針を考えてみたらどうだということになり、学業ということから始まりまして、3つの活動方針を考えて、それを先生方に示したところ、先生方も、理解していただいて、校長先生もeスポーツ競技部を立ち上げられたということです。

本当に子どもたちが自信を持って、私のところに来たときには、これからは先生、eスポーツってすごく夢の広がるものなんだよという話をしてくれました。私もプレ大会などを見せていただいて、ただのゲームではないということを先生方にもお話しをしました。コミュニケーションをとりながら、生徒が3人で指示を出しながら、普通のサッカーをやっているような形でプレイをしている姿を見て、これがeスポーツなのだということで、私も改めて生徒たちのバックアップに入ろうという気持ちになりまして、そして、子どもたちの気持ちを形にしていっていただくことでございます。

子どもたちは残念ながら国体には出場できませんが、そこまで一つ一つ前向きに取り組んでくれた結果が、部活動として今あるということでございます。

以上でございます。

○前田次長

レバ選手、tekku選手からは、学業との関係なども含めて、何かありましたらお願いします。

○相原（レバ）氏

自分は今年19歳で、大学生の歳なのですが、もう大学には通わず、プロ一本でやっといこうと決めました。

そのきっかけとしては、去年のアジア大会で金メダルを取れたことが一番大きくて、その大会で取れていなかったら、多分、今、自分はここにいないでしょうし、プロへの道というのをもたぶん諦めていたと思います。一つの大会が人生を変えるというのもeス

ポーツだと思えます。

今年行われる国体では、自分たちのチームが茨城県の代表としてしっかり全国制覇を目指してやっていくためにも、定期的なオフライン大会の実施があるといいです。ウイニングイレブンって結構プレイヤーの中では、オンラインとオフラインだと選手の動きが少し違うという意見が結構出ていて、そういった意味でも、オフライン大会を定期的にやれば、仕様の掴み方とかも結構わかってきます。

今回の茨城国体の予選で、こんなにチーム数を出したのは茨城だけだと思うのです。ほかの県とかは、最初からオフライン予選で4チームだったり、オンラインで集まっても10チームぐらいというところなので、プレイヤーの数は意外といるのだなというのを改めて思ったので、定期的なオフライン大会をやっていただければ、少しでも茨城のeスポーツが盛り上がっていくのではないかなと思います。

○川田 (tekku) 氏

tekku です。

自分は去年まで普通の大学生活を送っていて、今までは本当にゲームを全然しないで、部活動と学業を優先してきたのですが、去年の4月ごろにぷよぷよが国体のeスポーツの種目にeスポーツに決まって、昔、自分が5歳のころぷよぷよをやっていたので、興味本位で頑張ってみようかなという感じでやっていたのですが、それがどんどん本気度が上がって、まさか自分が1年でプロになれると思わなくて。

でも、勉強も学業もゲームとさほど変わらなくて、ゲームでも勉強でも課題が出ます。それを克服するために、例えばメモを書いたり、課題を訂正したりして、そういう感じで、去年、ぷよぷよの全国16位の中に選ばれ、アマチュア大会で優勝することができて、セガさんと契約してプロゲーマーになりました。

ただ、自分でもまだ曖昧な気持ちがあって、このままプロゲーマーとして進むか、普通に企業に就職するかまだ迷っている状態なのですが、今はプロゲーマーとしてある程度の結果を残して、また学業も両立できるようにしていきたいと思っています。

○前田次長

eスポーツと人材育成の関係というのは非常に大事なことで、きょうは、後半、馬場先生から人材育成のプレゼンテーションをお願いしたいと思っていますので、もしよろしければやっていただきたいと思えます。

また、プロゲーマーをどういうふうに続けていくかというのは非常に大変なところで、和田社長もどういうふうプロと企業との関係をつくっていくかということをお考えになっていると聞いておりますので、そのあたりを、もしよろしければ。

○和田氏

2つあります。まず1つは、今回、ゲーマーが育つ、活躍できる環境を創ること。具体的には、今回、私どもで企画させていただいたAREA310CUP-エリアミトカップ-という様なeスポーツのイベントを増やし定期開催し、継続させることだと思えます。イベン

トの継続と定着によって e スポーツの認知度を上げ裾野を広げる活動が一つあると思います。

2つ目なのですが、茨城でもプロリーグ、社会人リーグ等を創設です。e スポーツの選手が、活躍できる場を提供し、企業の広告塔等となり自社をアピールすることができます。会社の広告塔となりイメージアップや新たな雇用創出につなげることができます。企業側としては、e スポーツをチャンスと捉えることで、新たな人財を輩出することができるのではないのでしょうか。今回、驚くことに私たちの会社が e スポーツのイベントを開催したことで、求人が増えたのです。IT の会社だけでなく、e スポーツもやっている会社だったのかということで、求人が増えました。実は、潜在的にゲームが好きな学生さんというのは非常に多いと感じました。e スポーツを続けていくことで、今後、求人が増えていく可能性が高いのではないかと思います。これは、現在、企業が直面している課題であり、採用について一石を投じられるのではないのでしょうか。若い人財の雇用に直結するのであれば、企業側も本腰をいれて向き合うことを期待しています。

○前田次長

それでは、馬場先生、プレゼンテーションをお願いできればと思います。

○馬場氏

馬場でございます。

先ほど、ビジネスに関して非常に厳しいことを申し上げましたが、実感としてビジネスは厳しく、人材育成は夢を語ろうと思いますので、ここからは夢を語らせていただこうと思います。

私たちは 2016 年に専門学校でプロゲーマーの育成を始めました。e スポーツ元年と言われる前です。ですから、e スポーツが流行っているからプロゲーマーを育てようと思ったのではありません。今の日本の青少年の置かれている状況に鑑みて、e スポーツを職業にしていく必要があるだろうと考えたからです。

これは内閣府の子ども・若者白書(平成 26 年版)です。いろいろ言われていますが、日本の青少年は世界の先進国の中で最も自己肯定感が低く、未来に希望が持てない人たちなのです。

それから、自殺率です。日本の青少年は世界で一番自殺率が高いのです。韓国で自殺が多いとよくメディアで報道されますが、実は日本のほうが青少年に関して言うと自殺率が高いのです。要は、日本の青少年は、自分自身を肯定する、自分自身に満足する、あるいは未来に希望を持つ、そういう青少年が少ないということが言えます。

それに対して、内閣府は、無限の可能性に満ちたチャレンジ精神あふれる若者が活躍する活力に満ちた社会をつくり上げていかなければならないと言っているのです。

今年の 7 月にクラレが発表した小学校 6 年生男子の将来就きたい職業に、初めて e スポーツが出てまいりました。スポーツ選手というのが 1 位なのですが、その内訳を見ると、サッカー、野球、テニスに続いて e スポーツ、次がバスケットボールです。今、八村塁が出ましたので、バスケットボールのほうが e スポーツよりも多いかもしれません。

男子中高生の将来なりたい職業、これはソニー生命が去年と今年に調査したものです。さきほど紹介した調査は、なりたい職業を1つだけ書くのですが、これは3つ書けるようになっています。その結果を見ますと、男子中学生では第2位にプロeスポーツプレイヤー、第3位にゲームクリエイター、男子高校生は、第4位にゲームクリエイター、第7位にプロeスポーツプレイヤーが出ています。

同じソニー生命の別の調査なのですが、社会人1年生と2年生に調査したものがあります。1つだけ項目を抜粋しますと、いつまでその仕事を続けたいのかという質問に対して、社会人1年生は「定年まで働く」が27.2%、それに対して、社会人2年生では「既にやめたい」が27.4%です。最近では定職率が3年とか言われていますが、こういう状況なのです。

仕事の選択、あるいは仕事を続けるということは、自己肯定感を、あるいは自信を高める非常に重要な契機ですが、日本社会はそれに失敗していると言わざるを得ません。

そこで、私たちは、eスポーツを職業にしたいと考えたのですが、学校教育としては、専門学校だけではなくて、高校eスポーツの活動があります。今年の春に、全国大会のeスポーツ選手権、それから、夏の決勝が先週ありましたが、高校対抗eスポーツ大会(STAGE:0)が行われて、高校野球でいうと、春の大会、夏の大会が出揃いました。

私も、先週末、大阪の仕事だったので、甲子園に応援に行き、残念ながら霞ヶ浦高校は履正社に負けましたが、あの雰囲気もeスポーツでも再現したいと思っています。

現在、私たちの調査では、全国138の高校にeスポーツ部、同好会、サークルなどが結成されています。正式な部に認定されている例は少ないようですが、サークルや同好会まで入れると138校あります。

そういう中で、eスポーツ選手権、STAGE:0の、両方とも出場している岡山県共生高等学校という強豪校があります。テレビでも何度も取り上げられているところですが、その学校へ行きますと、男子ソフトボール部インターハイ出場の垂れ幕と同時に、eスポーツ選手権大会出場という垂れ幕が下がっています。学校を挙げて応援している。

その岡山共生のホームページを見ますと、なぜ自分たちはeスポーツに取り組むのかということがしっかり書かれています。高校eスポーツの利点として大きく3点、書かれています。高校大会は集団競技、そして公式試合を乗り切る。そしてスポーツである。このスポーツであるということが大事だと考えます。ビジネスの上でもそうですが、eスポーツはスポーツであるかどうかということがよくメディアを賑わしているところですが、これをスポーツと捉えることによって、ビジネスの上でも、人材育成の上でも大きな可能性が生まれてくると思います。つまり、単なるゲームプレイではないということです。

海外ではどうかといいますと、アメリカと中国の例を挙げてありますが、多くの大学で、アメリカでは64校、中国では23校の大学でeスポーツ部、eスポーツ専攻、あるいはeスポーツ学科が設けられています。

そういう中で、私たちは、2016年に東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校でeスポーツの人材育成を始めました。現在までにグループ校7校で取り組んでおります。東京校には茨城県の学生が来てくれています。来年は大阪の2校目が開校する予定になって

います。これらを総称して、Team e-sports college という強みを生かした教育を実施しております。

私たちは、専門学校であり、学校教育法・私立学校法に基づく認可校になりますので、社会に対して大きな責任を持っています。学生、あるいは保護者の皆さんから責任を負っています。そのために、実学教育、人間教育、国際教育という3つの教育理念を持っていて、それをeスポーツのために具体化して、さらにカリキュラムに落とし込んでいます。

その中で、海外実学研修教育が行われます。今年9月末から10月初めにかけてアメリカの西海岸を訪問することになっています。ラスベガスではHyperXという有名な会社がありますが、そこに設けているスタジアムで実戦をするなどのプログラムを組んでおります。

海外へ行くだけではなくて、海外の大学からの招聘をしております。一つの例として、台湾の高雄にある樹徳科技大学と毎年9月に交流をしております。既に樹徳科技大学も、昨年、一昨年に東京アニメのカリキュラム、施設などを参考にして、台湾で初めてeスポーツの専攻がつけられました。今年は9月14日に東京アニメでLeague of Legendsの対戦会が行われます。樹徳科技大学は手強いなと思っているのですけれども。

そのカリキュラムを落とし込むと、私たちの理念は、より早く、より強く、より長く、です。「早く」の「早」という字は「速」ではありません。それから、より「高く」ではなくて「長く」になっています。どういうことかということ、世界で長い期間にわたって活躍できるプロゲーマーを早期に育成するというのが私たちの目標です。そのために、プロゲーマー専攻の学生にはどういうカリキュラムを組んでいるかということ、その骨子がこちらになります。Practiceとありますが、GamingとConditioning。eスポーツの専門学校なので、学生はゲームだけをやっているのかということ、そうではありません。同じ時間数だけ座学があります。中心はGamingなわけですが、GamingはいわばDigital trainingになります。もう一つ、重視しているのはConditioningです。Physical trainingとMental trainingになります。Digital, Physical, Mental, この3つの柱でカリキュラムを組んでおります。

その結果、学生たちが既に華々しい成果を上げてきております。学生の中には、今年、1,500万円以上の賞金を稼いでいる学生もおります。最近の例で言いますと、右の下のほう、大阪の学校で、PUBGというゲームの国内の大学・専門学校対抗戦で優勝しました。来週、ソウルでアジア大会が行われます。

まとめになります。

eスポーツは単なるゲームプレイではありません。Gamingはパフォーマンスなり自己実現の手段にまで昇華しています。自己実現の定義の一つは職業選択であります。eスポーツを職業として確立し、充実させることは、日本社会の転換も視野に入れた新たな可能性の提示となると考えています。

私たちは、eスポーツを職業人教育として取り組んで、プロゲーマー育成を中心に、科学的な根拠に基づいて、カリキュラム、講師、教材、施設・設備を整備しております。

プロゲーマーの育成の目的は、単にそれだけではありません。実は、高度なITスキ

ルを身につけた人材の育成，特にアメリカで顕著ですけれども，こういう目標，こういう期待が存在します。

それから，eスポーツの普及には，高校eスポーツをはじめとする年齢や階層に応じた取り組みが重要であろうと思っております。

私たちは，人材育成の側面から，日本のeスポーツ振興に貢献したいと考えております。

ちょっと時間をオーバーしてしまいましたが，以上が私のプレゼンになります。

どうもありがとうございました。

○前田次長

馬場先生，ありがとうございました。

今のプレゼンいただいたところで，補足的もしくは何か追加でコメントがございましたらお願いをいたします。

馬場先生，もしよろしければ，追加でも。もう少し資料の準備をいただいているようですけれども。

○馬場氏

これは後のほうもお話ししてしまってもよろしいですか。

eスポーツの社会的な貢献は，どういうところで可能かといいますと，さまざまな社会的な問題を解決する手段になるだろうと考えています。先ほどの話でシルバースナイパーズが出ましたが，高齢者，障害者，そして青少年の問題です。

高齢者に対しては，要は，Gamingが高齢者の特に認知機能の向上に役立つということです。日本には健康ゲーム指導士という民間資格があります。彼らは，介護施設で，高齢者に，このようにゲームをすることでこういうふうに機能回復が図れるのですよという指導をしております。

それから，バンダイナムコさんでは，リハビリテインメントの事業，これは実は終了してしまっているのですが，ゲームセンターにあるゲームを高齢者用に改良しまして，介護施設に展開して出します。

eスポーツはどうかというと，さいたま市民シルバーeスポーツ協会というのがあります。これはさいたま市の住民組織の1つになります。このシルバーというのは高齢者という意味です。余談ですが，先ほど箕さんも紹介されていたスウェーデンのシルバースナイパーズ，このシルバーは高齢者という意味ではありません。銀の殺し屋という意味です。同じシルバーでも，英語のsilverには高齢者という意味はありませんので。今現在，彼ら，彼女らの平均年齢は73歳だそうです。

もう一つ，Senior Esportsというものがありまして，これはスイスを中心とするもので，私も実は参加しているのですが，毎週末，オンラインで対戦をやっています。参加資格は40歳以上なので，私も参加できる。

それから，障害者とeスポーツ，障害をお持ちの方のeスポーツへの参加も，今，全国で進んでいます。

特徴的な2つを挙げておきました。1つは、来週の8月31日に、群馬県で、全国初、障害者e-SPORTS大会が開催されます。これは地元の介護福祉施設の中に障害をお持ちの方のプロゲーマーの養成施設をつくろうということで、チームがつくれ、そのチームをつくった企業が中心になって群馬県eスポーツ協会が設立されて、さらに31日には大会まで開かれる。そこまで来ています。

こういう障害をお持ちの方のチームというのは、群馬県だけではなくて、もう1つ挙げておきました。愛知県でも既に結成されています。IT会社、ゲーム会社ですが、ワンダープラネットという企業が、地元のJリーグ、名古屋グランパスと、それから、eスポーツのプロチーム、名古屋OJAと提携して、パラeアスリートの募集、これは実業団チームになります。社員として雇用をして、eスポーツの練習もするという形態ですが、実は、こういう形で、全国に今、障害をお持ちの方のチームが続々とつくられています。

けれども、実業団のリーグがないのと同じように、障害者のリーグもこれまではありませんでした。やっと来週それが実現するところまで来ています。

それから、海外では、able gamers foundationというのがあります。これはNPO法人なのですが、障害をお持ちの方は一番何が不満かというところ、コントローラーです。障害の内容、あるいは程度は個人によってばらばらですので、それに応じたコントローラーが必要になっています。その開発を支援するのがable gamersです。それだけではなくて、プロゲーマーのスポンサーもしています。

右下、BrolyLegsというプロゲーマーですが、彼は口の周辺だけで格闘ゲームをやります。これは多分、Xboxのコントローラーだと思っただけなのですが、舌を使って、口と頬の内側から舌で押して、それでコントローラーを操作する。日本のプロゲーマーの方々と対戦したこともあります。

もちろん、日本人でも障害をお持ちのプロゲーマーの方はいらっしゃいます。

それから、コントローラーの開発ということでは、Microsoftが世界で一歩進んでいます。Adaptive Controller、これは非常に素晴らしいです。そもそも箱から出すところから、簡単に取り出すことができます。さらに、大きなボタン、それから、十字キーがついているだけではなくて、障害に応じていろいろなデバイスをこれに接続できるのです。

ただ、日本では発売予定はありません。Xbox Oneというゲーム機が日本であまり普及していないということが背景にはあると思うのですが、非常に残念なことです。こういう取り組みが進んでいます。

最後にお話しします。

行政あるいは教育においてeスポーツに取り組む場合に大事なことは、ゲーム障害に対する理論武装をしっかりとしておくことが必要だと思います。特に、去年あたりから、eスポーツというのはゲーム障害のリスクを高めるなどの報道がテレビを中心に行われています。これに対するちゃんとした理論武装がないと納得してもらえません。

実は、ゲーム障害とされる症状は3つあって、それが長期にわたるとゲーム障害ですよというのですが、eスポーツはそれを乗り越えるものである。つまり、単なるゲーム

プレイではない。gaming なので training があります。時間を管理しながら練習メニューを実行する上、無意味なゲームプレイが長時間に及ぶことはありません。gaming が生活の柱の一つになるのですが、生活全体の中でバランスをとりながら練習をします。それから、gaming による精神面・身体面のマイナスを生じないような練習メニュー、故障が起きたら練習を休む。これは当然のことです。

ですから、ゲームプレイを e スポーツと踏まえ直すことによって、心配されているような、実は心配の必要はないのですが、ゲーム障害に対する予防になりますし、それから、取り組む際の理論武装にもなると思っております。

そういうゲームとの付き合い方、ゲームリテラシーの教育というのが日本ではほとんど行われていません。アメリカとかカナダでは必修の授業なのです。ゲームとの付き合い方が日本人はできていないのですが、e スポーツとしてゲームプレイを見直すことによって、個々人の生活スタイルに合わせたゲームとの付き合い方が可能になるだろうと思っています。

e スポーツというのは教育によって非常に大きな、有効な力を発揮するものだと思います。

これにもまとめが2つあります。高齢者、あるいは障害をお持ちの方の e スポーツ参加が今どんどんと全国で進んでいます。チーム数という面で言うと、茨城県は後発です。

それから、ゲーム障害に関しても、e スポーツのトレーニング法を取り入れることによって、ゲームリテラシーを涵養して、ゲーム障害の予防に役立つという考えであります。ゲーム障害の具体的な研究は全然始まっていないので、今後試していかなければいけないところですが、その可能性を証明してみたいと感じております。

こういう形で、e スポーツというのは、捉え方によってさまざまな社会的な課題を解決する契機になるのではないかと考えております。

以上です。

夢を語ることになりますかね。人材育成、それから、社会的課題に対しては、e スポーツは夢があると思っています。

○前田次長

馬場先生、ありがとうございました。

齋藤先生、実際に大洗高校のクラブ活動で e スポーツをしておられる中で、生徒さんへのいい影響とか、そういうところをお感じでありましたらお願いします。

○齋藤氏

活動方針が3つございまして、1つめは、学業を優先し、学業成績の向上に努める。2つ目は、学校の規則に従って、高校生の本分に従って活動する。3つ目は、体力の向上や健康に留意して活動する。こうした活動方針を生徒たちが示しまして、e スポーツ競技部が始まりました。

それによりまして、メリハリのある学校生活が送れております。いつもの子どもたちの様子を見ても、授業に迷惑をかけることもございませぬし、e スポーツとかゲームに

についても、先ほどゲーム障害のお話もありましたが、乗り越えることができるのではないかという感覚を私自身持たせてもらったと思いました。

今回、部活動を設置させていただいて、子どもたちが自分でハードルを乗り越え、健康に留意するというようなことを、自分たちの活動方針の中に盛り込んで、非常に主体的に活動し、ゲーム障害とか、そういうところを乗り越えようというような行動も見られますので、eスポーツをやってプラスになっているかなと、私自身、遠目で子どもたちの様子を見て感じております。

○寛氏

今年の頭に埼玉の中高一貫校に呼ばれまして、eスポーツ部をつくりたいのだけでも、eスポーツって何かわからないから説明してくれと言われ、先生たちに、これ（この対話集会）ぐらいで話すのだと思ったら、PTAの方が400人ぐらいいらっしゃいまして、1時間半にわたって質問攻めに遭うということになりまして、その1時間半受けた中で、質問は3つだったのです。一つは、ゲームばかりやって勉強をやらなくなるのではないかと。それから、先ほど馬場先生がおっしゃったゲーム障害というのはどうなのだと。世界的な機関が言っているのではないかと。それともう一つは、ゲームなんかやって将来があるのかというような、大体この3つなのです。

この3つにお答えしたのですが、まずお勧めしたのは、先ほど相原さんや川田さんもおっしゃっていた、ゲームがうまくなるというのがeスポーツの一つの目標としてあるわけですね。それは問題を解決して、それを要するにクリアしていくという問題の解決力というのをすごく養っていかないとうまくなりません。これはこの力が身につけば、どこに行っても何でもできるということになるわけですね。

それから、勉強をやらなくなるのではないかということに関して言うと、これは東大卒のプロゲーマー、ときどき選手という方がいらっしゃいまして、この方の本を読んでもください。この方の本の『東大卒プロゲーマー』というのを読むと、非常にはっきりしていて、集中なのです。集中して、勉強するときはする。ゲームをやるときはこれにいかにか集中できるかということでゲームが自分はずまくなっていったし、東大にも入って、論文が世界的なものに載ったというようなことも書いてあるのです。これを読んでみてというお話。

WHOの話は、先ほど馬場先生の指摘のとおりのことを言いまして、症例としては、これはまれな症例なのだというお話をさせていただいて、これでPTAの方には結構納得いただきました。

ですから、こういうような話というのは、整理してお話しをすれば、PTAの方々も皆さん納得していただけるということがあるので、こういう啓発活動は地道にやっていったほうがいいのだろうなと思っております。

○大井川知事

では、私のほうからも少し。

本当にきょうはいろいろ勉強させていただいて、大変ありがとうございました。

茨城県でたまたま、国体で全国都道府県eスポーツ選手権を開催することになったがゆえの話ではあるのですが、eスポーツのいろいろな課題とかを見る中で、茨城らしい取り組み方というものも、何かヒントを得たような気がします。

多分、アメリカとか中国とかでやっている大規模なやつ、あれはスポンサーのものですよね。テンセントとかMicrosoftとかゲームメーカーとかですよね。そういうビッグビジネスを茨城県でやるということだけではなくて、そういうところに参加する人材をつくるための裾野を広げるとか、さっき相原さんがおっしゃっていたように、オフラインでの設定を継続的にやるとか、ゲームにいっぱい種類があるのだけれども、どの種目を選んだらいいのかということとか、よくわからないところもあるのですが、そういう勢いを国体のeスポーツ大会が終わった後にもこの茨城県で継続的に持ち続けることが必要だし、その中で、場合によっては、協会にいろいろな企業が参加していただいて、次の都道府県対抗を目指すための茨城なりのオフラインの大会をどんどん活発にやっていくとか、そういう方向も含めていろいろ可能性はあるのかなど。

大洗の例でもあるように、学校とかでも、あるいは、今、県庁でもeスポーツの選抜チームをつくったり、みんな負けましたけれども、そういうところも含めて盛り上げていく。いろいろなやり方があるのではないかなという気がしました。

きょうは大変参考になりました。ありがとうございます。

○前田次長

間もなく時間でございますが、最後に、知事にお話、知らせることとか、もしそういうことがございましたらお願いします。

○馬場氏

もう1枚スライドがあるので、それを。

ぜひ茨城県でやってもらいたいことを3つ書きました。

ヒト、モノ、コトのeスポーツなのですが、1つは、ユニバーサルなチームを結成するという事です。県庁の職場単位もいいですし、学校単位でもいいですし、障害がある方、あるいは高齢者の方、いろいろな階層でユニバーサルなチームをつくっていただきたいと思っています。ゲームをやりたい人はたくさんいると思います。

それから、もう1つは、トレーニングセンターとスタジアムです。これもそんな立派なものをつくってほしいのではなくて、eスポーツにはトレーニングが必要なのだという考え方を茨城から広げてほしいと思うのです。単にゲームをやっているだけではなく、特に二十歳前後の青少年、青年にとっては体を鍛えることが重要です。さらに精神力を鍛えることも重要です。ですから、トレーニングセンターを兼ね備えたスタジアムのような施設をつくっていただきたいと思っています。これはまだ日本で1カ所もないです。

それから、もう1つは、コミュニティのオフラインの大会をどんどん積み上げてほしいのですが、まだまだ世界には大きな国際大会や世界大会があります。それを日本に誘致するとか、あるいは日本版のそういう大会を茨城で開いてほしい。それはどういうことかということ、日本中のeスポーツプレイヤーの目標が茨城であるという形になるので

はないかなと思っています。海外の大会の誘致も含めて、小さな大会でいいのですが、小さなことからこつこつと、そして大きな大会をやりましょう。

そういうことをお願いしたいと思って、最後に1枚のスライドをつけ加えました。

○笈氏

せっかく馬場先生がここまで言うてくださったので、一つだけ。

実は、ここにもユニバーサルなチームと書いてありますが、先ほど出たシルバースナイパーズというチームがあるのですが、実は DreamHack でノルウェーのクレイガンマーズというチームと、ドイツのチーム、アメリカのチームと、4カ国でいわゆるシルバークエストチーム戦みたいなことをやっていたのです。これに日本から参加するのが茨城だったら夢があるなと思っていて、これはぜひ馬場先生の提案に乗かって、ご提案したいと思っております。

○大井川知事

国際大会や世界大会とかいっぱいあるみたいなのですが、ゲームのタイトルは全部ばらばらなのですか。

○笈氏

ばらばらなのですが、シルバーのものに関して言うと、Counter Strike という銃で撃ち合うゲームなのですが、その4チームはそれでやっています。

それ以外にもいろいろなものがあるのですが、大体世界で行われているゲームタイトルは15ぐらいです。

○大井川知事

その15タイトルのうちの日本のゲームメーカーは何タイトルぐらいあるのでしょうか。

○笈氏

世界で行われている格闘ゲームは日本のゲームが中心になりますので、鉄拳とかストリートファイターとか、この2つが一番世界では多いです。

○馬場氏

ゲームタイトルの選択は非常に重要になってくると思うのですが、世界的にもゲームタイトルのランキング付けがあるのです。Tier 1 から Tier 3 まで、発表されております。視聴者数やSNSでの人気などに基づいて、1番目から3番目にランクされる。残念ながら日本のタイトルは1番目と2番目のランクに入っていないです。先ほどご紹介のあった鉄拳もストリートファイターも3つ目なのです。

ただ、対戦型格闘ゲームに関しては日本のタイトルが他国に比べて圧倒的に有利ですから、これは国際大会などで大切にしたいと思います。

あと、FIFAではなくて、ウイニングイレブンにしてください。

○大井川知事

何でアジア大会はFIFAではなくてウイニングイレブンになったのですかね。すみません、変な質問しちゃって。

○相原氏

世界で見るとFIFAのほうが人気なのですが、アジアだけで見るとウイニングイレブンのほうが圧倒的に人口が多いので、そういった面でもウイニングイレブンが選ばれたのではないかなと思っています。

○馬場氏

コナミが非常に頑張ってくれました。公式タイトルが6本ありましたが、日本のタイトルはウイニングイレブン、海外ではPro Evolution Soccerと言われているのですが、日本はそれだけです。あとはライアットゲームスとか、テンセントとかですけれども、実はほかの5本の親会社、あるいは大株主は全部テンセントなのです。ですから、アジア大会は実は中国大会なのです。そういうことだと、ゲームタイトルの開発というところでも、日本はここから頑張らなければいけないということだと思います。

○前田次長

まだ議論は尽きないところではございますが、予定の時間となりましたので、ここで終わりにしたいと思います。