

福岡市における e スポーツ振興のルールづくりに関する研究 — 韓国の事例を参考に —

朴 延 *Yon PARK*

(公財) ひょうご震災記念 21 世紀研究機構
研究戦略センター主任研究員

■**要旨**：2018 年以降、多くの自治体では e スポーツを通じた地域活性化が目指されている。その実現のためには、既存の経済・産業の視点だけではなく、先ず e スポーツを「文化」として成立させることが重要であり、本研究ではそれを支える取り組みの必要性を提示する。特に、福岡市はゲーム都市宣言 20 周年を迎えており、行政による「制度的支援」を通して、ゲーム産業と e スポーツの振興、IT 人材育成を同時に解決する必要があるといえる。本研究では、e スポーツの先進国である韓国の e スポーツ振興に関する法律と、釜山・ソウルの e スポーツ振興に関する条例の特徴を明らかにした上で、福岡市に適用可能な部分について検討する。

■**キーワード**：e スポーツ、まちづくり、地域活性化、e スポーツ振興条例、福岡市、韓国

1. はじめに

1.1 研究の背景・目的

本研究は、e スポーツを通じたまちづくりと地域経済活性化に到達するため、各自治体における e スポーツの振興に関するルールづくり（宣言もしくは条例制定など）の重要性を示すことに主眼を置いている。

日本の「e スポーツ元年⁽¹⁾」である 2018 年以降、多数の地方自治体は、地域再生及び地域経済活性化、また若者流出防止を目指して様々な工夫を行ってきた。官民連携による観光地・商店街などでのイベントの開催では一定の集客効果があり、高齢者のデジタル機器を活用したコミュニティ形成を含む、多くの成果を残している。しかし、e スポーツに関する理解・情報不足により、比較的小規模で運営されていることや、単発的なイベントに留まるなど、経済・産業・雇用につながっておらず、様々な課題がみられている。

一方、日本の行政報告書⁽¹⁾では、韓国の e スポーツは、韓国 e スポーツ協会と政府の支援・普及活動に積極的に参画している点、官民連携による国際的

な e スポーツイベントが推進されている点、放送・メディア主導で施設の開設と運営を行っている点、e スポーツを観光につなげている点など、e スポーツの先進国であると評価している。

このように、韓国における e スポーツは、他国と比べ規模や文化面で日本と類似している一方で、ゲーム産業だけでなく、基盤施設の造成の側面や、文化とスポーツとの連携、法制定・条例制定の推進体系の側面において充実している。また、アジア競技大会に正式種目になった e スポーツに対する行政の対応や世界大会の誘致・実績などは、多様な側面で参考になる。

これらの限界を乗り越えるため、これまでほとんど議論されていなかった行政のバックアップである e スポーツ振興のルールづくり（法制度面の支援）について検討する。本研究では、韓国の事例の特徴を明らかにするとともに、特に人口・経済・文化面で東京一極集中が進んでいる中で、イノベーションが必要とされる地方自治体である福岡市に着目し、e スポーツ・地域振興に際して、適用可能な要素について都市政策の観点から検討を行う。本研究は、

eスポーツを通して地域活性化を実現するための一考察であり、他の地方自治体でも適用可能である点で意義があると考えられる。

1.2 研究の方法

まず、先行研究から本研究の位置づけを明確にした上で（第2章）、韓国のeスポーツの発展の経緯について推進体系と特徴に分類し、eスポーツ発展の要因について明らかにする。特に2012年2月に世界初の「eスポーツ振興に関する法律」が制定された韓国の事例について総合的な分析を行い、その特徴を明らかにする（第3章）。

次に、2019年4月に韓国の地方自治体で「eスポーツ振興に関する条例」が初めて制定された釜山広域市と、ゲーム産業とeスポーツ振興を同時に目指すソウル特別市の条例の比較分析から、共通点・相違点を明らかにする。また同時に、日本の地方自治体に適用可能な示唆すべき内容について検討する（第4章）。

最後に、福岡市における法制度面の導入の意義と可能性について検討を行う。福岡市コンテンツ振興課・福岡eスポーツ協会の担当者へのインタビュー調査をもとに、福岡市におけるeスポーツの現状、また条例や宣言についての需要やその可能性について明らかにする（第5章）。

2. 先行研究からみた本研究の位置づけ

日韓における地方でのeスポーツを通じた地域活性化については、研究論文・報告書など多様な媒体から多くの研究が出されている。本章では、医療・技術論の発想ではなく、地域活性化・イノベーション・経済産業の育成の側面を持つ代表的な研究や報告を概観した上で、筆者のこれまでの研究に触れ、本研究の位置づけを明確にする。

最初に、日韓における研究を概観する。福岡アジア都市研究所（2019）⁽²⁾は、「ゲーム都市・福岡市」の歴史、産業や人材の集積などの実態及び他の自治体との比較、世界におけるeスポーツ市場の実態をもとに、福岡市におけるeスポーツの取り組みについて、経済的意義・社会的意義から政策展開の可能性について検討を行っている。筧（2019年）⁽³⁾は、

日本の様々な地方市町村でeスポーツを通じた地域密着型の活性化が可能であることを主張している。川又ら⁽⁴⁾（2020年）は、国際比較を通してeスポーツにおける産業化の可能性について導き出し、eスポーツを通じたビジネスのメリットについて詳しく論じている。Rhee・Kim（2021）⁽⁵⁾は、韓国が初期に既存のゲーム中毒や賭博、eスポーツの副作用、また規制中心から脱皮し、eスポーツ振興に関する法律を制定し、地域のeスポーツと関連団体や選手を支援する仕組みを備えたことを評価している。

続いて、日韓の行政・企業の報告書を概観する。経済産業省委託で行われたeスポーツ検討会の報告書⁽¹⁾（2020）では、日本と海外における市場規模の調査とeスポーツとその関連産業分野の波及効果、また、地方自治体が地域創成の観点からeスポーツを通じた福祉・教育・観光客の誘致のツールとして、地域活性化につなげることについて示した。

韓国では、政府関係部署による「ゲーム産業振興総合計画（2020）⁽⁶⁾」に、地方のeスポーツ人材養成の土台であるeスポーツ特性化高校や地方eスポーツ常設競技場建設の重要性が記載された。また、国によるeスポーツ政策研究（2022）⁽⁷⁾では、eスポーツを通じた地方活性化案をメインテーマに、具体的な政策的議論が始まった。

一方で筆者は、以下のような研究を展開してきた。eスポーツと地域活性化の可能性に関する研究（2022）⁽⁸⁾では、「日韓比較」と「まちづくり」の観点を切り口に、先ずeスポーツを「文化」として成立させることが重要であることを主張した。そこでキーを握っているのが「女性」の役割であり、文化にするためには既存の良くないイメージに対して、教育的要素を取り入れ、官民連携によりイメージアップにつなげること、そして参画人口を増やすことが重要であることを指摘した。

また、eスポーツと都市計画の関係性についての研究（2023）⁽⁹⁾では、eスポーツの重要な要素であるeスポーツの施設を都市計画の基盤施設（公共文化体育施設）として解釈し、用途の複合化と連携化を通して分析した。特に、基盤施設及び用途地域の都市計画的観点のハードの要素について考察した。

さらに、eスポーツインフラの整備が重要であることを主張し、eスポーツ施設を都市計画の基盤施設の一環として、都市計画が管轄する「体育施設」として取り扱うことが望ましいと主張した（現在は文化施設）。

本研究は、以上のような日韓の地方におけるeスポーツを通じた地域活性化に関する先行研究や報告および筆者が行ってきた研究を踏まえた上で、これらをサポートするeスポーツ振興に関する具体的なルールづくりについて考察する研究として位置づけられる。

3. 韓国のeスポーツにおける発展経緯と法制度の特徴

本章では、eスポーツの先進国とされる韓国を事

例に、eスポーツの発展の経緯について明らかにする。発展段階を導入期と成長期に分類して発展の要因について検討したのち、行政の役割に着目し、行政の法制度面の支援について考察する。

3.1 韓国のeスポーツにおける発展経緯：導入期と成長期に区分して

まずは1998年から2009年までの導入期についてである。韓国では1997年末アジア金融危機以降、金大中大統領政権時にIMF危機の克服対策として、IT産業育成の一環であるインターネットの普及政策が行われた。さらに同時期にスタークラフト((米)Blizzard Entertainment社のオンラインPCゲーム)が爆発的な人気となり、IMF危機による失業者たちが小規模資産で自営業として創業可能であったPCバン(※PCオンラインゲームをプレイするた

表1 韓国のeスポーツ発展経緯と推進体系及び特徴

日時	内容	推進体系(組織, 法, 条例など)	備考
1997年末	アジア金融危機(2001年8月まで)		（スタークラフトがメイン） 導入期
1998年頭	PCを基盤としたオンラインゲームが登場 Starcraft(米Blizzard社)のソフトが爆発的人气(※主に1対1のリアルタイム戦略ゲーム・RTS)	←金大中政権IMF危機克服対策としてIT産業を育成	
1998年末	PCバンが2万店まで増加		
1999年1月	初プロゲームリーグが開始(KPGL・個人戦)		
1999年7月		(社法)韓国プロゲーム協会設立 2003年12月に韓国eスポーツ協会「KESPA」に名称変更 ※文化体育部(日本の文化庁・スポーツ庁に相当)認定機関	
2000年2月	「eスポーツ」単語が通用される	(朴智元文化観光部長官が言及してから)	
2000年7月	世界初eスポーツ専用放送局の「OGN」が開局(ケーブルテレビ)		
2003年3月	2003年3月に様々なプロリーグを統合し、KESPAが開催した大規模Starcraftプロリーグ・11プロチームのリーグ戦(2016年10月まで継続)	←2004年7月に地方で初のeスポーツプロリーグ及び決勝戦で10万人を集客し、政府が関心を持つきっかけ	
2006年10月		※ゲーム産業振興に関する法律制定	
2007年~	大統領杯アマチュアeスポーツ大会 地域eスポーツ均衡発展と地域アマチュアeスポーツ人材育成のため開催 (※17年連続で開催されている)	←KESPAが主催	
2011年12月	League of Legends(以下、「LOL」)時代の到来 (※5対5のマルチプレイヤーオンラインバトルアリーナゲーム・MOBA)		（LOL・ゲームソフトの多様化） 成長期
2012年2月	政府は、eスポーツを文化として奨励し、eスポーツ促進のサポート、施設建設支援	※eスポーツ振興に関する法律制定	
2014年10月	ソウルLOLワールドチャンピオンシップ開催		
2016年4月	ソウルに常設競技場が建設		
2018年10月	仁川LOLワールドチャンピオンシップ開催		
2019年4月	(2022年12月時点で、32か所の自治体でeスポーツ振興に関する条例が指定されている)	※釜山広域市eスポーツ振興に関する条例制定(自治体レベルでは初)	
2020コロナ時代	地方中核3都市に常設競技場を建設 (現在、城南市・晋州市に建設中)		
2020年6月	eスポーツ選手権利保護の部分が追加	※eスポーツ振興に関する法律制定(改正)	
2021年12月	eスポーツにおけるスポーツ化、eスポーツの制度体系化、国際eスポーツへ拡大	韓国eスポーツ協会(KESPA)の韓国体育会准会員承認	
2023年9月	2022杭州アジア競技大会でeスポーツは正式種目になり、中国に続いて総合2位(LOL部門で金メダル獲得)	ソウル市は、2022杭州アジア競技大会のeスポーツ代表の公式パートナー都市として締結、総合的な支援。	

出所：筆者作成

めの施設、日本ではeスポーツ専用施設)が、約2万店まで急増した。それ以降、韓国eスポーツ協会(KESPA)が設立され(1999年)、国との意見交換及び調整が可能になった。また、世界初ゲーム専用ケーブルテレビ放送局の開局(2000年)と大手企業を中心としたプロチームが誕生したことをきっかけに、スタークラフトを中心としたプロリーグ戦と大型大会が開催され、eスポーツは「文化」として成立したといえる。また、2004年7月に初めて地方都市である釜山でのスタークラフトプロリーグ決勝戦では、10万人の集客があった。こうしたことを背景に、政府はeスポーツを「産業」として発展させることを目標に、2006年10月に「ゲーム産業振興に関する法律(以下、ゲーム法)」を制定した。加えて、2007年から現在に至るまでKESPAにより大統領杯アマチュアeスポーツ大会が毎年開催されており、eスポーツのアマチュアを育成することで草の根の拡大に取り組んでいる。

次に2010年以降の成長期についてである。韓国eスポーツの第2幕は、リーグオブジェンド((米)Riot社のオンラインPCゲーム、以下LOL)を中心としたeスポーツ種目の多様化がその始まりであった。政府は、eスポーツを「文化」として奨励し、eスポーツ促進のサポート、大規模施設(eスポーツアリーナ)建設支援のため、2012年に「eスポーツ振興に関する法律(以下、eスポーツ法)」を制定し、より具体的な法制度面の支援を行った。2016年には国・ソウル・大手企業が合同で常設のソウルeスポーツアリーナを建設したことや、2020年には地方拠点都市(釜山・大田・光州)に大規模eスポーツアリーナを建設したことは特徴として挙げられる。また、2020年6月には「eスポーツ振興に関する法律」の改正を通して、eスポーツ選手の権利保護の部分を追加することで、競技生活及び収入の安定と引退後の進路を考慮するなど、多方面で政府は支援をしている。

韓国のeスポーツにはいくつかの危機があったが、以上のように積極的な官民連携を通して、eスポーツの文化と産業の振興を試みている。また、米中とeスポーツの主導権(規模面ではなく、文化及

び仕組み面)争いをしながら、他国とも連携し、共に成長している。こうした動きは、アジアとの連携が強い福岡市にとって参考になるといえる。

3.2 韓国のeスポーツ振興に関する法律の特徴

当初、韓国のeスポーツの発展は民間主導であったが、前述の通り、2004年の釜山でのスタークラフトプロリーグの決勝戦が、行政が積極的に関わる始発点になった。その後産学官で様々な議論が行われ、2006年10月には、健全なゲーム文化を確立することで、国民経済の発展と国民の文化的暮らしの質向上に寄与することを目的に、韓国文化体育観光部(文化庁・スポーツ庁・官公庁に当たる)により、ゲーム法が制定された。当時のゲーム法は、一部振興に関する内容もあるが、ゲーム物管理委員会(政府機関)による厳格な事前審議や、青少年のゲーム利用時間規制などが中心であった。そうした規制に対する緩和への声への対応や、文化・産業として支援する法的・制度的根拠の不足に対する長期・体系的な解決のため、2012年2月にeスポーツ法が制定された。本法は、eスポーツの振興に必要な事項を規定することにより、第1条の目的に、“eスポーツの文化と産業の基盤造成及び競争力強化を図り、eスポーツを通して国民の余暇の機会拡大と国民経済の健全な発展に貢献すること”が示されている。また、第2条(定義)では、eスポーツが“ゲーム物を媒体にし、人と人との間の記録または勝負を競う競技及び部隊(団体)活動”と定義されている。その他、専用eスポーツ・生活eスポーツ・eスポーツ産業・eスポーツ施設・eスポーツ選手・eスポーツ団体についての具体的な定義がなされている(表2の第2条参照)。

一方日本の場合、一般社団法人日本eスポーツ連合(以下、JESU)により、eスポーツの振興を通じた国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及が目指されている。国民の健康と共に、社会・経済の発展に寄与することを目的とし、eスポーツを“エレクトロニック・スポーツの略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、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

表2 韓国の「eスポーツ振興に関する法律」と特徴

eスポーツ振興に関する法律（2012年8月制定）	
第1条	（目的）本法は、eスポーツの振興に必要な事項を規定することにより、eスポーツの文化と産業の基盤造成及び競争力強化を図り、eスポーツを通して国民の余暇機会拡大と国民経済の健全な発展に貢献することを目的とする。
第2条	（定義）本法で使用する用語の意味は以下である（改正2018年12月24日）。 1. “eスポーツ”とは、「ゲーム産業振興に関する法律」第2条第1号によるゲーム物を媒体にし、人と人との間の記録、または勝負を競う試合及び部隊活動を意味する。 2. “専門eスポーツ”とは、eスポーツ選手たちが行うeスポーツの試合活動を意味する。 3. “生活eスポーツ”とは、余暇と親睦を図るために行う自発的で日常的なeスポーツ活動を意味する。 4. “eスポーツ産業”とは、eスポーツと関連する財貨とサービスを通した付加価値を創出する産業を意味する。 5. “eスポーツ施設”とは、eスポーツと関連する試合及び観覧、中継などの部隊活動を行うことができる施設を意味する。 6. “eスポーツ選手”とは、eスポーツ団体が定めたことにより、登録された人を意味する。 7. “eスポーツ団体”とは、eスポーツに関する活動や事業を目的に設立された法人や団体を意味する。
第3条	（他の法律との関係）eスポーツの振興に関する他の法律に特別な規定がある場合を除いて、本法に従う。
第4条	（国及び地方自治体の責任）国及び地方自治体は、eスポーツの振興のために必要な施策を樹立・施行すること。
第5条	（地方eスポーツの振興）地方自治体は、地域住民の余暇と親睦を図るためにeスポーツ活動を活性化するためeスポーツ施設などの要件を造成、eスポーツ団体の設立・運営及びeスポーツ大会の開催を支援できる。
第6条	（基本計画の樹立など）文化体育観光部長官は本法の目的を達成するためにeスポーツ振興に関する基本的で総合的な中期・長期振興基本計画（以下、基本計画）とeスポーツの各分野別・年度別細部施行計画（以下、施行計画）を樹立・施行すること。 ②基本計画は次の各項の事項が含まれること（改正2018年12月24日、2022年1月18日）。 1. eスポーツ振興の基本方向 2. eスポーツ活性化のための基盤造成 3. eスポーツ関連専門人材の育成及び権益向上 4. eスポーツ関連国際大会など行事の活性化、国際協力及び交流 5. eスポーツ振興のための財源を確保 6. 専門eスポーツの育成・支援及び生活eスポーツの底辺拡大・活性化支援 7. eスポーツの学術振興及び基盤造成 8. eスポーツ施設の構築及び改善 9. eスポーツ施設の感染症などに対する安全・衛生・防疫管理に関する事項 10. その他大統領令に定めるeスポーツ振興に必要な事項 ③文化体育観光部長官は、基本計画及び施行計画の樹立と執行のために必要だと認められた場合、関係行政機関、自治体、公共機関、研究所、大学、民間企業及び個人などに必要な協力を要請できる。
第7条	（実態調査）①政府は、eスポーツ関連政策の樹立・施行のためにeスポーツに関する実態調査を毎年実施し、その結果を公表すること（改正2016年2月3日）。 ②文化体育観光部長官は第1項による実態調査のために必要な場合、eスポーツ関連公共機関・事業者また法人・団体に対する資料の提出や意見の申述などを要求できる。この場合は、資料の提出や意見の申述などを要求されたeスポーツ関連公共機関・事業者及び法人・団体は特別な理由がない限り協調すること（改正2016年2月3日）。 ③第1項による実態調査に関する必要な事項は大統領令に定める。
第7条の2	（標準契約書の制定・普及）①文化体育観光部長官は、専門eスポーツ用役と関連する標準契約書を用意し、eスポーツ分野の事業者及びeスポーツ団体に普及すること。 ②文化体育観光部長官は、第1項による標準契約書を制定また改正する際に、公正去来委員会と協議し、利害関係者と専門家の意見を聴くこと。 ③文化体育観光部長官は、eスポーツ分野の事業者及びeスポーツ団体は第1項による標準契約書の資料を勧めることができる。〔本条新設2020年6月9日〕
第8条	（資金支援など）①国と地方自治体は、基本計画及び施行計画を効果的に推進するために必要な資金を確保するため努力すること。 ②文化体育観光部長官は、基本計画及び施行計画による公共機関、eスポーツ団体、その他eスポーツ分野の事業者がeスポーツの競争力強化のための措置を行うための場合、予算の範囲で必要な経費の全部または一部を補助することができる。 ③文化体育観光部長官は、eスポーツ振興のために必要だと認められた場合、地方自治体の長と協議し、eスポーツ施設を構築、また既存施設を改善することができる。この場合、予算の範囲で必要な経費の全部または一部を支援することができる（改正2018年12月24日）。 ④文化体育観光部長官は、eスポーツ施設の拡大を促進するために「ゲーム産業振興に関する法律」第2条第7号によりインターネット・コンピューターゲーム施設提供業の営業所を立地条件及び施設などを考慮し、大統領令が定める基準と手続きなどにより、eスポーツ施設に指定することができる。この活性化のために必要な経費の全部、または一部を支援することができる（新設2018年12月24日）。 ⑤文化体育観光部長官は、第4項により指定されたeスポーツ施設が次の各項のどちらかに該当する場合は、大統領令が定めることにより指定を取り消せる（新設2018年12月24日）。 1. 偽やその他不正な方法で指定された場合 2. 大統領令が定めた指定基準に未達した場合 ⑥eスポーツ施設の支援範囲及び方式などに必要な事項は大統領令で定める（改正2018年12月24日）。
第9条	（他の法律との関係）①eスポーツ振興に関する文化体育観光部長官の諮問に応じるために文化体育観光部長官所属にeスポーツ振興諮問委員会（以下、委員会）を設置することができる。 ②委員会の構成及び運営などに必要な事項は大統領令に定める。
第10条	（eスポーツ振興諮問委員会）①文化体育観光部長官は、eスポーツ振興に必要な試合及び放送、研究などeスポーツ関連専門人材を養成するために努力すること。 ②文化体育観光部長官は、第1項による専門人材の養成のために大統領令に定める「高等教育法」による大学、その他に必要なと認定された機関をeスポーツ専門人材の養成機関に指定できる。 ③文化体育観光部長官は、第2項により指定されたeスポーツ専門人材養成機関に対して大統領令が定める予算の範囲で必要な経費の全部または一部を補助することができる。 ④その他eスポーツ専門人材の養成に必要な事項は大統領令に定める。
第11条	（eスポーツ関連専門人材の養成）文化体育観光部長官は、文化体育観光部令に定める基準によりeスポーツ大会を育成・支援することができる。
第12条	（種目多様化の支援）①文化体育観光部長官は、eスポーツの種目多様化を促進するために種目選定機関を指定し、その種目選定機関がeスポーツ種目選定を実施することができる。 ②文化体育観光部長官は、第1項による種目選定機関が指定要件に未達した際に、大統領令により指定を取り消せる。 ③第1項の種目選定機関の指定要件、指定申請、運営などと種目選定の手続き及び種目選定の対象、種目選定の基準、種目選定申請の手続きに関する事項は、文化体育観光部令に定める。
第13条	（eスポーツ産業支援センターの指定など）①文化体育観光部長官は、eスポーツの発展のために次の各項のどちらかに当てる機関をeスポーツ産業支援センター（以下、支援センター）と指定できる。 1. 国公立研究機関 2. 「高等教育法」による大学及び専門学校 3. その他文化体育観光部令に定める機関 ②支援センターは各項の機能を行う。 1. eスポーツ産業の発展のために自治体との協調に関する事項 2. eスポーツ産業の発展のために研究開発及び相談など支援に関する事項 ③文化体育観光部長官は、支援センターが第2項の機能を忠実に実行してなかった際に、その指定を解除できる。 ④その他、支援センター指定及び解除などに必要な事項は大統領令で定める。
第14条	（国際交流及び海外広報支援）①政府は、eスポーツの国際交流を活性化させるためにeスポーツと関連のある次の各項の機関や団体に必要な支援を行うことができる（改正2020年6月9日）。 1. 国際eスポーツ連盟 2. 政府が資本金の一部を出資した機関や団体 3. その他eスポーツの振興を目的に設立された機関や団体 ②政府は、国内eスポーツの競争力強化と海外市場進出を活性化させるために海外広報などの事業を推進することができる。 ③文化体育観光部長官は、第1項による事業を効率的に支援するために、大統領令が定めた関連機関や団体に対して、これらを委託または代行することができる。予算の範囲で必要な経費の全部または一部を補助することができる。
第15条	（専門eスポーツ及び生活eスポーツの育成）国は、eスポーツの発展を図り、国民の健全な余暇活動を促進するために専門eスポーツ及び生活eスポーツ育成に必要な施策を強化するべきである。
第16条	（広聴）文化体育観光部長官は、次の各項の内、どちらかに該当する処分を行うためには、広聴をするべきである。 1. 第12条第2項による種目選定機関指定の取り消し。 2. 第13条第3項による支援センター指定の解除。
第17条	（権限の委任・委託）文化体育観光部長官は、本法による権限の一部を大統領令が定めたことにより、特別市長・広域市長・道知事・特別自治道知事に委任するか、eスポーツの振興を目的に設立された機関や法人、または団体に委託することができる。
第18条	（補償）①文化体育観光部長官は、eスポーツの発展に寄与した功労が顕在な個人・団体及び企業などを選定し、補償することができる。 ②その他第1項による補償の選定基準などに必要な事項は大統領令に定める。

出所：韓国法制処による法律を筆者が翻訳及び表化

称”と定義している。

以上のように、韓国はeスポーツを「文化」として成立させることで余暇活動から経済への発展を期待している。しかし、日本のJESUは、電子機器を使ったゲームがスポーツ化し経済につながることを期待しているが、「文化」の用語は見当たらないのが現状である。

韓国のeスポーツ法の注目すべきところは、本法が制定された2012年から実施されている第5条「地方eスポーツの振興」である。ここでは、“地方自治体は、地域住民の余暇と親睦を図るためにeスポーツ活動を活性化するためeスポーツ施設などの要件を造成、eスポーツ団体の設立・運営及びeスポーツ大会の開催を支援できる”ことが示されており、地方自治体が、施設や団体、大会が直接・間接的に支援できる法的根拠が記載されている。すなわち「地方eスポーツの発展」は、タイムリーな課題であると解釈されている。また、第6条（基本計画の樹立など）には、本法の目的を達成するためにeスポーツ振興に関する基本的で総合的な中期・長期振興基本計画を樹立し、eスポーツ振興の基本的な方向・国際大会などのイベント活性化・専門人材の育成・財源確保を通して、施設の構築や改善などを施行することが記載されており、eスポーツ振興の土台は「基本計画」となっている。さらに、第8条（資金支援など）・第11条（eスポーツ関連専門人材の養成）・第14条（国際交流及び海外広報支援）・第15条（専門eスポーツ及び生活eスポーツの育成）などには、地方における施設の構築、大会の経費支援、雇用に向けての人材養成、国際交流、余暇活動についての項目など、eスポーツによる文化並びに産業に至るまでの要素が含まれている。

加えて、韓国のPCバンはゲーム法上の「インターネットコンピューターゲーム施設提供業」に指定されている（文化体育観光部（日本の文科省に相当）所管）。立地面においても、PCバンは都市計画上の商業地域と準住居地域に位置し、建築法上の近隣生活施設（日本の生活利便施設に相当）に指定されている。商業地域だけでなく、準住居地域に多くのPCバンが立地していることで、接近性が優れてい

るといえる。また、2014年3月の建築法施行令により、個人創業の多い販売・体育・文化・業務施設は業種変更が容易になるよう、最大許容面積が既存の300㎡未満から500㎡未満へ緩和された。さらに、主要業種別に異なっていた面積上限基準は単一化され、PCバン業種変更の負担が緩和された。店舗の数も2019年基準で全国約2万店舗にのぼるなど、ゲーム法は、eスポーツ施設における大衆インフラ構築の重要な役割を果たしている（日本の場合は、約200店舗、福岡市は5店舗）。

このように、韓国のeスポーツにおける発展は、eスポーツ法によるソフト面（文化・地方・選手など）と、ゲーム法によるハード面（PCバンとゲーム産業など）が二重構造となっており、このことがeスポーツ発展の大きい要素であるといえる。

一方で、日本のeスポーツ施設は主に警察庁所管の風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下、風営法）の規制対象になっている。2021年9月、JESUにより認定ジム制度等に関するガイドラインが策定された。風営法上の許可を取得することなく、eスポーツ練習施設を開設するための認定ジム制度や関連する諸制度整備の議論があるが、まだ具体的な動きはみえてない。

4. 韓国の釜山広域市・ソウル特別市におけるeスポーツ振興に関する条例の役割と特徴

韓国では、2019年4月に「釜山広域市eスポーツ振興に関する条例」が制定された。地方自治体レベルでのこうした条例の制定は世界初であった。その後2022年末までに、32か所の自治体がeスポーツ振興に関する条例を制定した。内訳としては、都道府県レベルの韓国の広域自治体が15件、市・郡・区レベルの基礎自治体が17件であった。特に広域自治体は、大邱広域市と行政複合都市の世宗特別自治市の二つの広域自治体を除いて、eスポーツ振興に関する条例（以下、eスポーツ条例）が制定されているなど、自治体の制度面の支援が整っている。

そこで本章では、福岡市と姉妹都市であり、eスポーツ振興に関する条例が最も早く制定された「釜山広域市」と、ゲーム産業とeスポーツを同時に振

興させることを目標にした「ソウル特別市」の条例に着目し、両者の特徴を明らかにした上で、福岡市に適用可能な内容について検討する。

4.1 釜山広域市における e スポーツ振興に関する条例の役割

釜山広域市（以下、釜山）は、韓国でも e スポーツの聖地として知られており、e スポーツの導入期に爆発的な e スポーツの発展がみられた地方都市である。代表的な事例として、廣安里海水浴場では、スタークラフトプロリーグ大会と釜山海祭りを連携して開催することで、毎年5万人～12万人の観客（釜山警察推算値）が訪れた。このように本大会は、「地域資源」を活かし「観光」と連携した、官民連携の大規模なプロ大会であったといえる。また、2011年から国際 e スポーツ大会（WCG・LOL 世界大会など）が釜山 BEXCO で継続的に開催されており、釜山は世界プロ大会の誘致にも力を入れている（表3参照）。これらのさらなる振興、そして e スポーツを「文化産業」として捉え、体系的に e スポーツ振興政策を樹立することが、e スポーツ振興条例制定（2019年4月）の理由となった。

本条例の第4条（振興計画の樹立・施行）は、e スポーツ法と同様に e スポーツ振興についての基本計画・施行計画がベースになっており、事業・財源確保について重要な事項が記載されている。これらの基本計画から、第5条（e スポーツ振興に関する事業）では、1項から4項における、e スポーツ活性化のための基盤造成、e スポーツ関連大会開催の支援、e スポーツ関連の専門人材の養成、e スポーツ関連国際交流及び協力が可能になった。また、第6条（e スポーツ施設）では、1項から4項における、e スポーツ大会開催・支援、e スポーツ関連専門人材の養成及び e スポーツ選手の交流の活性化、市民の各年齢層、専門分野別リーグの活性化など e スポーツの底辺拡大、e スポーツ産業育成及び収益化のためのビジネス交流が可能になり、プロだけでなくアマチュア大会も開催している。このように e スポーツ条例は、地方都市の e スポーツ文化・産業育成の総合的な取り組みの始まりであり、現在に至るまで釜山は積極的に大規模大会を誘致している。

表3 釜山広域市における主な e スポーツ大会開催実績

時期	イベント名	開催場所
2004～2010年の7～8月	スタークラフトプロリーグ決勝戦	廣安里海水浴場
2011年12月	WCG2011	釜山BEXCO
2014年10月	LOLワールドチャンピオンシップ準々決勝戦	釜山BEXCO
2017年7月	スタークラフトリマスターロンチングイベント大会	廣安里海水浴場
2018年10月	LOLワールドチャンピオンシップグループステージ	釜山BEXCO
2022年5月	LOLミッドシーズン	釜山BEXCO
2022年11月	釜山—アセアンeスポーツフェスティバル大会（*アマチュア大会）	釜山eスポーツアリーナ
2023年7月	WCG2023	釜山eスポーツアリーナ
2023年10月 ※開催予定	LOLワールドチャンピオンシップ準決勝戦（ソウルと共同主催、※ソウルで決勝戦）	釜山社稷室内体育館

出所：筆者作成

さらに釜山では、2005年から現在に至るまで、e スポーツ大会と合わせて、韓国ゲーム産業協会主催の国際ゲーム博覧会である G-STAR（Game Show& Trade, All-Round の略字）が毎年開催されている。このように、ゲーム産業と e スポーツが連動していること（2022年基準、オフラインで20万人・オンラインで100万人が参加）は、福岡市においても参考になるといえる。

また、釜山 e スポーツ条例の第7条（国際 e スポーツ R&D センター）では、釜山 e スポーツアリーナ内に、「国際 e スポーツ R&D センター」を設置し、e スポーツ産業のグローバルの基盤を造成することが定められている。さらに、国際 e スポーツ連盟と連携し、国際 e スポーツ標準の規格化、e スポーツ学術研究及び選手トレーニングの運営、国際 e スポーツアマチュア及びプロ選手の選抜など交流の活性化を達成することが定められている。地域資源・国際連携を積極的に活用している釜山の事例は、福岡市において参考になるといえる。

4.2 ソウル特別市における e スポーツ振興に関する条例の役割

ソウル特別市（以下、ソウル）の e スポーツ条例は、2022年12月に制定された。第1条（目的）では、ゲーム産業の育成と同時に e スポーツ活性化のための基盤造成と、地域経済の活性化と健全なゲーム文化の確立に貢献することが目的として記載されている。第3条（責務）には、ソウル特別市長がゲーム

表4 ソウル・釜山のeスポーツ振興に関する条例の比較

	釜山広域市eスポーツ振興に関する条例 (2019.4.10制定)	ソウル特別市ゲーム産業育成及びeスポーツ活性化支援条例 (2022.12.30制定)
第1条	(目的) 本条例は、eスポーツの振興に必要な事項を規定することで、eスポーツの文化と産業の基盤造成及び競争力の強化を図り、eスポーツを通して市民の余暇と親睦を図ることで、eスポーツの底辺拡大と地域経済活性化に貢献することを目的とする。	(目的) 本条例は、ゲーム産業とeスポーツの活性化の支援に必要な事項を規定することで、ゲーム産業発展の基盤造成及び競争力を図り、地域経済の活性化と健全なゲーム文化の確立に貢献することを目的とする。
第2条	(定義) ①本条例で使用している用語の意味は以下である。 1. “eスポーツ”とは、「eスポーツ振興に関する法律」(以下、法)第2項第1号によるゲーム物を媒体にした人と人との記録及び勝負を行う、試合及び部隊活動である。 2. “eスポーツ産業”とは、法第2条第4号によるeスポーツと関連する商品とサービスを通じた付加価値を創出する産業である。 3. “eスポーツ施設”とは、法第2条第5号によるeスポーツと関連する試合及び観覧、中継などの部隊活動を行うことができる施設である。 ②本条例で、別当定義しない用語は、法に定める用語を使う。	(定義) 本条例で使用している用語の意味は以下である。 1. “ゲーム産業”は、「ゲーム産業振興に関する法律」第2条第3号による産業である。 2. “eスポーツ”は、「eスポーツ振興に関する法律」第2条第1号による試合及び部隊活動である。
第3条	(責務) 釜山広域市は、eスポーツの振興のために必要な施策を樹立・施行すること。	(責務) ①ソウル特別市長(以下、市長)は、ゲーム産業の育成及びeスポーツ活性化支援(以下、ゲーム産業育成など)のために必要な施策に取り組むこと。 ②市長は、ゲーム産業育成などを通して地域経済の発展と雇用創出のために努力すること。 ③市長は、健全なゲーム文化を造成するために必要な施策に取り組むこと。
第4条	(振興計画の樹立・施行) ①釜山広域市長(以下、市長)は、「eスポーツの振興に関する法律施行令」第2条による、基本計画及び施行計画により、釜山広域市eスポーツ振興の計画(以下、振興計画)を樹立・施行すること。 ②振興計画は次の各項の事項が含まれること。 1. eスポーツ振興の基本計画 2. eスポーツ振興のための政策及び施策開発に関する事項 3. 第5条によるeスポーツ振興のための事業に関する事項 4. eスポーツ振興及び支援のための財源確保に関する事項 5. その他eスポーツ振興に必要な事項	(他条例との関係) 本条例の適用対象であるゲーム産業育成などに関する事項は、他の条例より優先し、本条例を適用する。
第5条	(eスポーツ振興に関する事業) ①市長は、eスポーツ振興のために次の各項の事業を推進する。 1. eスポーツ活性化のための基盤造成 2. eスポーツ関連大会開催の支援 3. eスポーツ関連の専門人材の養成 4. eスポーツ関連国際交流及び協力 5. 専門eスポーツの育成・支援及び生活eスポーツ底辺の拡大・活性化に関する支援 6. eスポーツの学術振興及び基盤造成 7. eスポーツ施設の構築及び改善 8. eスポーツ団体の設立・運営 9. その他eスポーツ振興に必要な事業 ②市長は、第1項の事業を推進する非営利法人・団体に予算の範囲でその経費の全部または一部を支援することができる。	(総合計画及び施行計画) ①市長は、ゲーム産業育成などに関する総合計画(以下、総合計画)を5年ごとに樹立・施行すること。②総合計画は、次の各項に含まれること。 1. ゲーム産業育成の基本目標及び推進方向 2. eスポーツ活性化のための基盤造成 3. ゲーム産業育成のための財源調達に関する事項 4. ゲーム産業分野及びeスポーツ関連専門人材の養成及び権益向上に関する事項 5. ゲーム輸出拡大及び海外市場進出に関する事項 6. 健全なゲーム文化造成の方策 7. ゲーム産業及びeスポーツ関連国際大会などの行事の誘致・開催支援に関する事項 8. その他ゲーム産業育成のために市長が必要だと認めた事項 ③市長は、第1項により樹立された総合計画により毎年施行計画を樹立・施行すること。 ④市長は、総合計画及び前年度の施行計画の推進実績と第3項による施行計画をソウル特別市議会所管常任委員会に報告すること。
第6条	(eスポーツ施設) ①市長は、eスポーツの発展を試み、市民の現前な余暇活動を促進するため、次の各項の機能を行う、eスポーツ施設を設置・運営することができる。 1. eスポーツ大会開催・支援 2. eスポーツ関連専門人材の養成及びeスポーツ選手の交流の活性化 3. 市民の各年齢層、専門分野別リーグの活性化などeスポーツの底辺拡大 4. eスポーツ産業育成及び収益化のためのビジネス交流 5. その他eスポーツ底辺拡大に関する事項 ②市長は、eスポーツ施設の効率的な管理・運営のためeスポーツ関連の非営利機関や団体にeスポーツ施設の管理・運営を委託することができる。	(事業) 市長は、ゲーム産業育成などのために次の各項の事業を推進することができる。 1. ゲーム産業分野及びeスポーツ関連の専門人材養成及び権益向上の支援事業 2. ゲーム制作及び流通の支援 3. ゲームの輸出拡大及び海外市場の進出 4. ゲームに対する認識改善及び健全なゲーム文化造成事業 5. 国際大会などの行事の誘致及び開催支援 6. その他、ゲーム産業育成などのために市長が必要だと認めた事業
第7条	(国際eスポーツR&Dセンター) ①市長は、釜山広域市内のeスポーツ産業のグローバル基盤を造成するために、次の各項の機能を行う国際eスポーツR&Dセンター(以下、センター)を設置・運営することができる。 1. 国際eスポーツ標準の規格化 2. 国際eスポーツ学術研究及び交流 3. 国際eスポーツ関連分野の人材育成及び選手トレーニングの運営 4. 国際eスポーツアマチュア及びプロ選手の選抜など交流の活性化 5. その他国際eスポーツ振興に関する事項 ②市長は、センターの効率的な管理・運営のため、eスポーツ振興を目的に設立された非営利機関や法人、または団体にセンターの管理・運営を委託することができる。 第8条(国際交流支援)：市長は、eスポーツの競争力強化と国際交流を活性化させるため、予算の範囲でeスポーツと関係ある次の各項の機関・団体に必要な支援を行うことができる。 1. 国際eスポーツ連盟 2. 市が資本金の出資、また出捐した機関や団体	(行政・財政的支援) ①市長はゲーム産業育成などの関連機関、団体、企業などの必要な事業に所要する費用を予算の範囲で行政・財政的に支援することができる。 ②第1項による補助金を支給する必要がある事項は「ソウル特別市地方補助金管理条例」に従う。
第8条	(国際交流支援) 市長は、eスポーツの競争力強化と国際交流を活性化させるため、予算の範囲でeスポーツと関係ある次の各項の機関・団体に必要な支援を行うことができる。 1. 国際eスポーツ連盟 2. 市が資本金の出資、また出捐した機関や団体	(管理・運営の委託) 市長は、第6条による事業の効率的な管理と運営を行うため、ゲーム産業育成などの経験と力量のある法人や団体へ「ソウル特別市行政事務の民間委託に関する条例」により委託ができる。
第9条	(補償) 市長は、eスポーツの発展に寄与し、功労が顕在な個人・機関及び団体などを選定し「釜山広域市の補償条例」により補償することができる。	(関連機関・団体との協力) ①市長は、ゲーム産業育成など効率的な推進のために中央行政機関や他地方自治体及びゲーム産業関連機関、団体、企業などと積極的に協力すること。 ②市長は協力体系の強化のために必要であると認められた場合、業務協約を結ぶことができる。

出所：韓国法制処によるソウル・釜山の当条例を筆者が翻訳及び表化

産業の育成及びeスポーツ活性化支援のために「必要な施策」に取り組むこと、ゲーム産業育成などを通して「地域経済の発展と雇用創出」のために努力すること、健全なゲーム文化を造成するために必要な施策に取り組むことについて記載されており、釜山より具体的な責務が求められている。ここでは、ゲーム産業及びeスポーツに関連する支援施策に取り組み、地域経済の発展と雇用創出と健全なゲーム文化を造成することが重視されている。第5条（総合計画及び施行計画）には、ゲーム産業育成などに関する総合計画を5年ごとに樹立・施行することが記載されており、eスポーツの基本目標・基盤造成・人材育成・国際大会などの誘致・開催に関する事項について、実績を議会で報告することになっている。また、第6条（事業）5項には、ゲーム産業及びeスポーツ関連国際大会などの行事の誘致・開催支援に関する事項が記載されている。2023年8月の杭州アジア競技大会でのeスポーツ国家代表の立ち上げ式の際にソウル市は、ソウル経済振興院と共に中長期基本計画を樹立し、多くのメディア会社が密集している上巖エリアを中心にゲーム企業を活性化させることを主張した。さらにソウル市は、条例（事業）に基づいて、2023年10月に開催予定のLOLワールドチャンピオンシップの決勝戦誘致に成功した。加えて、第8条（管理・運営の委託）と第9条（関連機関・団体との協力）には、「ソウル特別市行政事務の民間委託に関する条例」により、ゲーム産業育成などの経験と力量のある法人や団体への業務の委託が可能であることが記載されている。市が直接イベントを行うのではなく、既存の団体と連携できるため、ソウルの事例は釜山の事例よりハードルが低いといえる。

福岡市では、常に連携のある福岡eスポーツ協会などの団体との共同開催が可能になる。福岡市の場合、2006年ゲーム都市宣言があり、ゲーム都市として、eスポーツの親和度が高いことから、国家戦略特区を活用し、ゲーム産業との連携を深める必要がある。

4.3 釜山とソウルのeスポーツ振興に関する条例の共通点と相違点

釜山とソウルのeスポーツ条例の共通点は、eスポーツ法に基づき、eスポーツに関連する振興及び基本計画を樹立している点である。両市ともに、市長責務として直接・間接的に事業を行い、eスポーツの基盤造成と同時に、競争力の強化を図り、地域経済活性化と地域の人材育成から雇用創出に寄与することを目指している。特に、アマチュア育成に重点を置いており、eスポーツを「文化」として成立させることを重視している。

このことから、日本も一部のユーザーを対象にするのではなく、多様なユーザーを対象とした取り組みが必要であり、この部分をクリアすることでeスポーツが経済・産業にたどり着くと予測される。

相違点として、釜山は地方都市でありながら、国際eスポーツの拠点としての基盤造成を行い、持続的に国際大会・イベントを開催している。また、地方都市の少子高齢化への危機感を基に、eスポーツ事業を直接支援し、eスポーツ関連人材育成と地域経済活性化を目指し、釜山所管のeスポーツアリーナ（大規模施設）を積極的に活用している。一方ソウルは、首都圏のゲーム産業とeスポーツ振興を同時に支援することが趣旨である。また、ゲーム産業の総合的な計画を基にした、行政・財政的な支援によるバックアップがみられる（表4ソウル・釜山のeスポーツ振興に関する条例の比較を参照）。

5. 福岡市におけるeスポーツの実態と法制度導入の可能性

本章では、第3章・4章で示した韓国の事例を通して、福岡市の法制度面の支援について検討する。

5.1 福岡市におけるeスポーツの実態：福岡市コンテンツ振興課担当者インタビュー調査を通して

福岡市では、GFF・九州大学・福岡市の「産・学・官」の連携により「2006年ゲーム都市宣言」や「EVO Japan 2019」の開催経験がある。日本の地方でのゲーム産業及びeスポーツにおいては、歴史や国際イベントの実績面で、パイオニア的存在であるといえる。また、アジアを含め世界を視野に入れたゲーム産業の活性化に向けて官民連携の動きがみられ、他の自

治体と比較して優れているといえる。

一方で、2023年6月16日に行ったインタビュー調査において、福岡eスポーツ協会会長の中島氏は、福岡市は官民連携を通してゲーム産業に特化した自治体ではあるが、現在は民間ベースでeスポーツ事業が運営されていることを指摘している。ポストコロナ時代を迎えた福岡市では、従来の伝統産業である製造業一辺倒から脱皮するために、新産業育成(デジタル分野)は必須であるといえる。より総合力とスピード感を発揮し、ゲーム都市宣言20周年を迎えた福岡市は、いかにしてこの動きを継続し、改善するかについての検討が必要であろう。

2023年7月27日には、福岡市のeスポーツイベント開催による地域活性化の効果について、福岡市コンテンツ振興課担当者(以下、担当者)にインタビュー調査を行った。担当者によると、コロナ前に「Evo Japan 2019」の世界大会を開催し、観客は約1万3千人(当時、国内最大規模)を記録したとのことである。これは東京より早い1万人規模のeスポーツの大会であった。また2022年8月には、コロナのため観客数は以前の1万人に達することはできなかったものの、福岡eスポーツフェスタ2022

を開催するなど、総合的なeスポーツイベント(ビジネス・教育・子供、ファッション・女性、体験など)を継続している。そこでは、教育面の効果があるため、福岡市は協力の立場で参加した。さらに2023年3月には、ポートレース福岡でeスポーツイベント(e-FUK Weekend 2023)を開催し、既存の施設を再利用して、体験会の場を設け、新たな客層(若い人)を集めたことで、地域活性化の効果があったという。

次に、福岡市のeスポーツの実態に対する具体的な行政の役割について、担当者へインタビュー調査を行った。福岡市は、あくまでも協力する立場で、ゲーム産業を根幹とした総合的支援がメインであると述べており、現状の民間主導でよいのかについては議論の余地があるとのことであった。また、福岡市はeスポーツの経験が豊富な自治体でありながら、PCバン(eスポーツ専用施設)が少ないことは課題であり、今後どのように行政が関わるかについて検討する必要があるとしている。一方韓国は、PCバンがゲーム法に基づいて「インターネットコンピューターゲーム施設提供業」に定められており、全国2万店舗がある。姉妹都市の釜山広域市は218

表5 福岡市におけるeスポーツ施設の実態及び都市計画的特徴

施設	用途地域	駅からの距離/所要時間	施設の複合化・連携・接近性	種類	座席数	タイトル	営業時間	利用料金
A	商業地域	博多駅から地下鉄を利用し、天神南駅まで5分所要。eスポーツ施設まで徒歩3分所要(210m)	西日本最大級のeスポーツ総合施設であり、天神ロフト内の大規模商業施設内に立地しており、複合用途の施設になっている。また、福岡市の繁華街の天神に立地していることで周辺の大規模商業施設・宿泊施設・公園・レストラン街など、施設間の連携が優れている。また博多駅から地下鉄で二駅であり、10分内に着くことが可能であり接近性が良い。	eスポーツ専用施設	PC約30台	12	11:00~22:00	3時間2000円
B	商業地域	博多駅から地下鉄渡辺通駅まで9分所要。最寄り駅から徒歩3分所要(230m)	ホテル内の1室をリニューアルし、ハイスペックeスポーツ機材を完備。ホテルの部屋を改装しているため、複合用途の施設ではない。周辺は商業地域であるが、ビジネス街である。博多駅から10分程度で着くことが可能で接近性は有利。	eスポーツホテル	1室(PC1台)	-	-	1日宿泊込み13000円
C	商業地域	博多駅から施設まで徒歩5分所要(350m)	カラオケの一室をeスポーツルームにリニューアルした。音響面で優れている点の特徴。商業ビルであるため、複合用途の施設になっている。周辺は博多駅前の商業地域であり、多様な用途の建物の連携になっており、博多駅から徒歩5分で移動できるため接近性が優れている。	ボードゲーム併設	1部屋(PC1台、コンソール2台)	3	24時間営業	1時間600円
D	商業地域	博多駅から施設まで徒歩8分所要(600m)	博多駅から600m距離のオープンスペース型、ハイスペックeスポーツ施設。住居商業複合建物内に立地しており、1階は小規模商業施設。周辺は商業地域であり、博多駅から8分程度であることから接近性は有利。	eスポーツ専用施設	PC10台	12	13:00-23:00	平日1時間400円(土日祝は500円)
E	商業地域	博多駅から徒歩3分所要(240m)	博多駅から徒歩3分の距離、7階建の商業ビル6階・7階に立地。建物が複合化になっており、博多駅周辺商圏内であり、ネットカフェとの併設であり、24時間営業可能である。他の施設との連携や駅からの接近性が最も優れている。	ネットカフェ併設	PC7台	4	24時間営業	-

出所：筆者作成(用途地域は用途地域マップHP、eスポーツ施設の情報はいスポーツの窓口HPを参照)

か所であり、日本全国のeスポーツ専用施設169か所より多い。また、韓国は平均PCが約80台であり、20台程度の日本と大きな差があることや基本24時間制であるため、座席占有時間も高い。

日本においても、基礎eスポーツ施設であるPCバンを増やすためには、行政の支援が必要であろう。今後、協力ではなく、民間と共通する目標を設定し、より積極的な官民連携が必要である。そのためには、これらを支える仕組みや制度のバックアップが課題である。

福岡市のeスポーツ施設が立地している、天神周辺を中心商業地域の場合、施設の機能が複合化されているため、利用者にとって利便性が高い。また、5つの施設が博多駅―天神駅の間に立地しているため、500m内に複数の機能（商業・飲食・宿泊など）があり、連携化と接近性が有利な地域であることは長所である（表5参照）。担当者も、eスポーツインフラの整備について、現在の5つの施設では不十分であり、eスポーツ振興に関するルール（宣言・条例など）の検討が必要であると述べている。

5.2 福岡のeスポーツ振興に関するルール（条例など）の導入について

日本のゲーム及びeスポーツ関連の条例は、国による細かい規制の法令がなかったが、唯一2020年3月に、1日60分を目安とする抑制・規制中心の「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」が制定された。一方福岡市は、ゲーム産業集積都市の能力を発揮させるため、地域別の特性を活かした条例の制定が可能であるため、規制ではなく、緩和や振興に関する制度面の支援が必要であるといえる。

また福岡市は、ゲーム産業育成がメインとなっており、これはソウル型のゲーム産業育成及びeスポーツ活性化支援条例が適合した在り方であると判断される。ソウル型は、eスポーツ条例の責務の一つとして地域経済活性化と雇用創出を目指しているため、すでにゲーム都市の土台が整えられている福岡市に相応しい。ただ、ソウル型をそのまま導入するのではなく、福岡市の「地域資源」を活用し、既にあるボートレース場などを再利用することが必要である。

次に、「教育目的（プログラミング教育）」として、次世代の雇用創出に足並みを揃えることも必要である。プログラミング教育が義務教育化になっていることから、eスポーツを活用して「IT関連人材の育成」から「雇用創出」につながることも期待される。さらに高齢者・障害者向けの支援を加えて、「ダイバーシティ」項目を入れることで、行政も積極的に参画できる項目である公共のためのeスポーツを目指す必要があり、このような内容を提言にしたい。

これらの条例の導入は、福岡市だけではなく、eスポーツに関心がある多数の地方自治体に適用が可能である。特に、2025年の大阪・関西万博ではeスポーツとの連携したイベントが予定されており、2026年の愛知・名古屋アジア競技大会にもeスポーツが正式種目として採択されている。eスポーツ振興に関する条例は、ゲーム産業の育成と教育やスポーツにつなげる必要があり、その際に、eスポーツに興味を持つ地方自治体と連携し、日本全体を盛り上げることが重要であろう。

6. おわりに（考察・提言）

本研究では、韓国のeスポーツ振興に関する法律及び地方自治体の条例の分析をもとに、これまで十分に議論されていなかった、行政による法制度面のバックアップについて、福岡市に参考になる点、適用できる点について考察した。本章では、考察によって得られた知見を提示し、それに基づき提言を行う。

6.1 考察

本研究で得られた知見は以下の3つである。

まず、韓国のeスポーツの発展を導入期と成長期に分類した。導入期（1998～2009）には、政府によるアジア金融危機の克服政策のため、IT産業の育成があった。同時にオンラインPCゲームの爆発的な流行からPCバンの増加、地方での10万人集客をきっかけに、2006年ゲーム法の制定と、積極的な官民連携によりeスポーツの土台づくりが可能になった。成長期（2010年～現在）には、2012年にeスポーツ法が制定され、eスポーツの支援が体系的に捉えられた。ここでは、ソウルだけでなく地方における人材育成とインフラ支援、eスポーツ選

手の権利保護が含まれ、eスポーツ業界の安定化を試みている点は福岡市にとって参考になる（第3章）。

次に、各地方自治体にとってeスポーツ振興に関する条例が大きな影響を与えており、eスポーツ法を補っている点について、代表的な事例である、釜山とソウルのeスポーツ条例に着目して考察した。共通点として、eスポーツを「文化」にすることで、eスポーツの基盤造成と、地域経済活性化と人材育成から雇用創出に寄与することを目指しており、アマチュア育成に重点を置いている点が明らかとなった。相違点として、釜山の場合、韓国の自治体で最も早く条例が制定（2019年4月）され、他の自治体に対して参考になっていることが分かった。地方eスポーツの拠点都市として、持続的かつ、積極的な官民連携・国際連携が条例に含まれており、国際プロ大会やアマチュア大会を開催している。ソウルの場合（2022年12月制定）、ゲーム産業発展の基盤造成とeスポーツを文化として成立させることを大前提に、関係機関を支援し、大規模国際プロ大会の誘致をバックアップしている。両都市の振興に関する条例は、イノベーションを重視している福岡市において参考になる（第4章）。

さらに、福岡市コンテンツ振興課・福岡eスポーツ協会の担当者へインタビュー調査を行い、eスポーツにおける振興に関するルールづくりの適用可能性について検討した。今後の福岡市のeスポーツの振興のため、導入期はソウルの事例を参考に、ゲーム産業育成とeスポーツ事業を総合的に支援すること、成長期は姉妹都市である釜山の事例を参考に、福岡市と民間が主体的に、条例制定・宣言をし、地域資源を活かすこと、教育・ダイバーシティに適用し、文化向上と地域経済活性化、雇用創出に寄与することが重要であろう（第5章）。

6.2 提言

福岡市のeスポーツ振興と地域活性化を達成するための政策提言を、以下の4点にまとめた。

①「未来予測」が重要であろう。現在だけでなく、10～20年後を予測して、現在の10～20代が主流消費層になった時を見据え、多様性を重視し、縦・

横のつながりをもとに、持続可能な計画を立てる。

②先「文化」・後「産業」に向けて、捉え方を見直す必要がある。現段階では、ゲーム産業がスポーツ化し、経済活性化につなげることを期待しているが、eスポーツを行政が教育面やコミュニケーションのツールとして活用し、イメージ改善に努め、多数の人に普及させるための啓蒙活動が必要である。

③特に、ゲーム都市宣言20周年を迎えている福岡市は、民間だけでなく、市による「制度的支援（条例など）」を通して、ゲーム産業とeスポーツ振興、IT人材育成を同時に解決する必要がある。

④また、①～③を持続的及び体系的に実現するため、先にeスポーツ「基本計画」を樹立し、持続的かつ総合的に推進するための土台をつくる。

謝辞

本研究を進めるにあたり、福岡eスポーツ協会の担当者様と、福岡市役所コンテンツ振興課の担当者様にご協力を頂きました。ここに記して謝意を表します。

参考文献

- (1) eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会（事務局：一般社団法人日本eスポーツ連合）：日本のeスポーツの発展に向けて－更なる市場成長、社会的意義の観点から－，2020
- (2) （公財）福岡アジア都市研究所：ゲーム都市・福岡市の進化を促す「eスポーツ」による地域振興の可能性に関する研究－意義と効果に関する提言－，調査研究報告，pp.1-26，2019.
- (3) 笈誠一郎：eスポーツ地方創生－日本における発展のかたち－，白夜書房，2019.
- (4) 川又啓子・笈誠一郎・川口洋司・原田美穂・大島正嗣・秋元忍・丸山信人：eスポーツ産業論。青山学院大学総合研究所研究ユニット「五輪eスポ」編，同友館，2020.
- (5) Jin-Woo Rhee, Ho-Chul Kim：Evaluation of Amendments to the Act on Promotion of e-Sports（Electronic Sports），Journal of

Korea Game Society 21 (4), pp.13-24, 2021.

- (6) 韓国政府関係部署合同：ゲーム産業振興総合計画, 2020.
- (7) 韓国コンテンツ振興院(KOCCA):2021e スポーツ政策研究, 2022.
- (8) 朴延：eスポーツを活用した地方デジタル実装と地域活性化の可能性－韓国の事例からみた今後の取り組みについて－, 地方シンクタンク協議会論文アワード2022受賞論文集, pp.11-20, 2022.
- (9) 朴延：A Study on the Regional Revitalization and Urban Planning Through e-Sports in Japan from the Perspective of Town Planning, 大韓国土・都市計画学会, 2023年度春季産学学術大会論文集, pp.1-12, 2023.