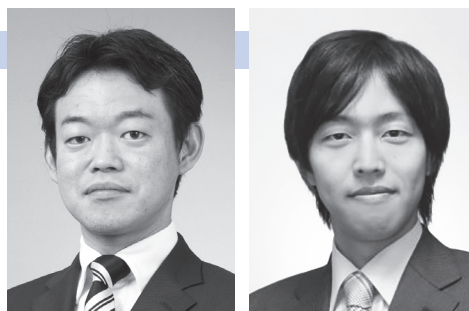


マインドスポーツという 新たな市場創造に向けて

株式会社 野村総合研究所 コーポレートイノベーションコンサルティング部
上級コンサルタント 中神 貴之

株式会社 野村総合研究所 社会システムコンサルティング部
主任コンサルタント 岡本 宗一郎



1 はじめに

『マインドスポーツ』という言葉をご存じだろうか。スポーツといえば、野球やサッカー、陸上競技などをイメージされることが多く、現にスポーツ庁が策定した「第2期スポーツ基本計画」（2017年3月）では「スポーツ」は、「体を動かすという人間の本源的な欲求に応え、精神的充足をもたらすもの」であるとしており、日本国内においてはこれが一般的な解釈であろう。一方マインドスポーツは、上述した身体能力を生かした運動を伴うスポーツを『フィジカルスポーツ』と位置付けるのに対して、記憶能力や判断能力などの脳の身体能力を使うスポーツと位置付けられており^{*1}、具体的には囲碁や将棋、チェスなどが該当する。

そもそも、『Sports』の語源はラテン語の『Deportare』が由来となっているという説もあり、その元来の「気晴らしをする。遊ぶ。楽しむ」という意味からすれば、上述した囲碁や将棋、チェスなどの競技もスポーツの一つと解釈することも可能であろう。

2 マインドスポーツがもたらすもの

今回これらのマインドスポーツに注目したい理由として、以下の要因が挙げられる。

- 健康寿命年齢の延伸
- ダイバーシティの促進
- オリンピック種目化の可能性など市場拡大の期待

本稿では上記の項目についてマインドスポーツがもたらす可能性について記述する。

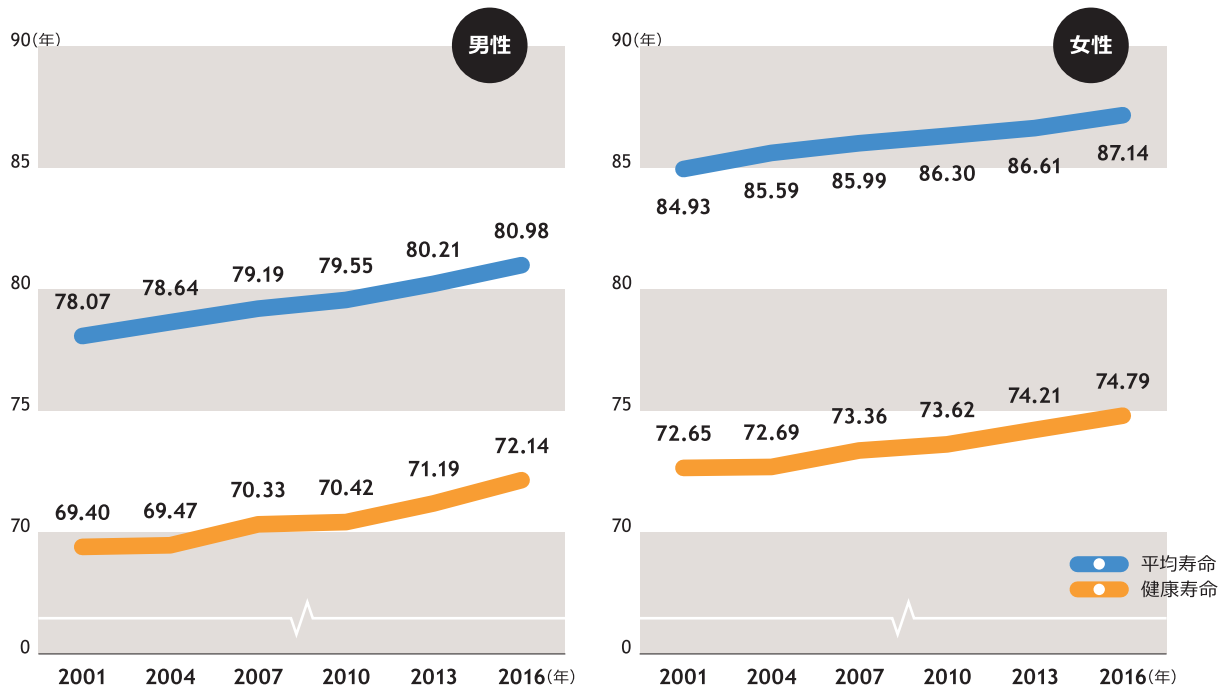
1) 健康寿命年齢の延伸

日本人の平均寿命が世界トップであることは有名だが、昨今では「健康寿命年齢」が注目されることが多い。健康寿命年齢とは日常生活に支障なく生活できる期間を指すが、寿命100年時代といわれるように、医療技術の目覚ましい発展により平均寿命が年々延伸していく中で、健康寿命と平均寿命との差が平均で10年前後あり、この差は縮小することなく過去ほぼ同じ傾向が続いている（図表1）。

高齢化が進む日本でこの間に発生する医療費、介護費を含む社会保障費の増加は逼迫（ひっぱく）する日本の国家予算の観点からも看過できない問題といえる。そういった背景から、政府は2040年までに健康寿命を延伸することを目指し、「健康寿命延伸プラン」を2019年に策定予定である^{*2}。健康寿命の延伸を阻害する要因としては、日本理学療法士学会によると脳卒中、認知症、加齢による虚弱、転倒による骨折などが挙げられている。特に認知症に関しては、日本の有病率はOECD加盟国内でも最も高く^{*3}、2025年には認知症患者が700万人を超えることが予想されている^{*4}。

米国立衛生研究所(National Institute of Health)は、認知症の中で最も発症率が高いアルツハイマー型認知症の予防に対して、ライフスタイルに関する

図表 1 健康寿命と平均寿命の推移



出所) 厚生労働省「簡易生命表」「完全生命表」「健康日本21 (第二次) 推進専門委員会資料」

る八つの具体的な提案をしており、その中で知的活動の推進を挙げている（科学的因果関係が証明できていないため、あくまで推奨レベルであることに留意）。また別の研究では、読み書きやパズルなどよりも、オセロや麻雀（マーじゃん）といった対戦型の競技の方が、対戦相手の行動に対応して自らの行動を思考、決定するため、より認知症予防効果が高いという研究結果もある。日本国内においても健康麻雀がいわゆるシニア層の間でボケ防止や人的交流機会の増加などを理由に人気になっており、地域によっては自治体が主体となって交流のための大会を開催するなどの動きもある。

現時点でマインドスポーツが直接的要因として健康寿命の延伸に寄与すると断定することはできないが、少なくとも予防の観点で今後も注目される可能性は高い。社会とのコミュニケーション手段としての活用可能性も含め、シニア層をさらに取り込んで市場が活発化していくことが期待される。

2) ダイバーシティの促進

ダイバーシティは世界的潮流ではあるものの、特にフィジカルスポーツにおいては、性別差や年齢差による身体能力の差が結果に直結することが多いため、カテゴリーをあらかじめ分けた上で競うことがある意味で当たり前となっている。対してマインドスポーツにおいては、例えば将棋界で藤井聡太棋士が史上最年少の14歳2カ月でプロ入りを、その後も連勝記録樹立や七段昇進（2019年1月時点）を見せていることや、囲碁界で仲邑菫さんがこちら

※ 1 提唱者である英国出身の教育コンサルタント、著述家の Tony Buzan 氏による定義

※ 2 厚生労働省「2040年を展望し、誰もがより長く元気に活躍できる社会の実現に向けて」（2018年10月発表）からの引用

※ 3 OECD Indicators からの引用

※ 4 厚生労働省「認知症施策推進総合戦略（新オレンジプラン）」からの引用

も史上最年少の10歳でのプロ入りを決めたように、性別差や年齢差がハンディキャップとならない現象が起きている。麻雀界においても、資格上明確な男女差はないものの長く男性優位の歴史が続いていたが、2018年10月に国内初の麻雀プロリーグであるM.LEAGUE（Mリーグ）が発足し、現在21人のMリーガーのうち、5人の女性プロ雀士（じゃんし）が男性プロ雀士に交じって対戦し好成績を収めており、性別による実力差はないことを示している。このように長らく男性優位だった業界においても今後女性が対等に活躍するシーンが増加していくことが予想される。現状参加率が低い競技において女性の参加が増えることで、より社会のダイバーシティが促進されるかもしれない。

3) オリンピック種目化の可能性など市場拡大の期待

マインドスポーツのオリンピック種目化というと、驚きと違和感を持たれるかもしれないが、世界のマインドスポーツを先導する国際マインドスポーツ協会（IMSA）は国際オリンピック委員会（IOC）の正式な承認団体である国際スポーツ連盟機構（GAISF <旧：スポーツアコード>）に加盟しており、2008年の北京オリンピック・パラリンピック以降は、オリンピック正式種目化に向けた活動の一環として、大会終了後にワールドマインドスポーツゲームズ（WMSG）を開催し普及活動に努めている^{*5}。また2018年にジャカルタで開催された第18回アジア競技大会では、陸上競技や水泳と並んで、ブリッジが初めて競技種目として採用されている。ブリッジやチェスといったマインドスポーツの各連盟は、上述のGAISFのほか、IOC傘下のIOC承認国際競技団体連合（ARISF）にも個別で加盟しており、ARISFからオリンピックの正式種目が選出されることを考えると、個別競技でもオリンピッ

クの正式種目化の手前段階にあるといえる。もちろんオリンピック正式種目化となると、依然さまざまな障壁があることも事実だが、同じく正式種目化の可能性があるとされているeスポーツと比較すると、著作権や暴力的描写の有無などといった制度設計の観点から、マインドスポーツの方が相対的に実施可能性は高いのではないだろうか。

オリンピックでの正式種目化が市場拡大に直結するとは限らないが、視聴者（＝マーケット）が世界規模になることによる市場拡大機会は間違いなく存在するほか、プロ化⇨高額賞金の発生による業界の裾野の広がり（若年層の参加インセンティブ拡大）や映像コンテンツ販売などの2次ビジネスへの派生も期待できる。その端緒として、サイバーエージェントが中心となって運営しているインターネットテレビ局「Abema TV」の提供コンテンツの中では麻雀番組が人気を博しており、「する」マインドスポーツから「見る」マインドスポーツへという価値観の変化と新規ビジネスの可能性を示しているといえよう。

3 マインドスポーツの普及事例

本章では、マインドスポーツの普及事例として麻雀を例に挙げ、自治体や官が主体となって普及に注力しているケースと、民間企業が主体となって普及を図っているケースの二つを紹介したい。

1) 自治体・官主導の取り組み：健康麻雀の普及促進

各地の地方自治体が、特に地域のシニア層の介護予防効果やコミュニケーションの活性化を狙い、自治体単位の取り組みとして健康麻雀の普及を進めている。例えば東京都品川区では、「いきいき健康マージャン広場」と名付けた健康・福祉コースを策定し、

一般・ゆっくり・初心者のレベル別に健康麻雀に気軽に取り組める場を提供している。品川区は、長寿社会文化協会や日本健康麻将（マーじゃん）協会といった社団法人や社会福祉法人と連携し、区内の60歳以上の区民に対し、シニアが健康的に麻雀を楽しめる場として文化センターやシルバーセンターを開放している。

このような健康麻雀の取り組み、団体の設立は、東京のみならず全国へと広がっている。全国規模のイベントとしては、厚生労働省やスポーツ庁と地方自治体との共催で実施される全国健康福祉祭（愛称：ねんりんピック）で健康麻雀が種目として採用され、全国の自治体からチームが参加しているほか、文化庁が主催し「文化の国体」とも呼ばれる国民文化祭においても2018年の大分大会より麻雀が採用され、「全日本健康マーじゃん交流大会」として豊後高田市役所にて開催された大会には、一般参加者に加えプロ雀士も参加し大きな盛り上がりを見せた。

このようにマインドスポーツに触れたことがない層や地方における普及促進において、自治体や官主導の取り組みが果たしている役割は大きいといえるだろう。

2) 民間主導の取り組み：M.LEAGUE（Mリーグ）

一方、民間企業が中心となりマインドスポーツの普及を図っているケースとしてMリーグが挙げられる。Mリーグは、一般社団法人Mリーグ機構によって運営されている麻雀プロリーグである。2018年10月に開幕し、民間企業をスポンサーとして現在7チームが参加しており、最高顧問に川淵三郎氏が就任、「ゼロギャンブル宣言」やオリンピック正式種目化といった目標を掲げ、これまでの麻雀の持つ負のイメージを払拭（ふっしょく）し、国内における裾野の拡大（＝新たなファン層の開拓）とマイン

ドスポーツ競技としての地盤固めを進めている。Mリーグの全試合は「AbemaTV」で生放送され、1番組当たり約30万～40万の視聴数（累計）を獲得している^{※6}。これは、同じく「AbemaTV」で公式戦を全試合生中継しているプロ野球の横浜DeNAベイスターズ戦の視聴数と比較しても遜色のない数字であり、Mリーグは麻雀を「する」だけでなく「見て」楽しむ新しいファン層の開拓に成功しつつあるといえるであろう。また、Mリーグの発足を契機として自民党では2018年12月に「頭脳スポーツとしての健全で安全な麻雀を推進する議員連盟」（会長：平井卓也 IT担当大臣）が発足するなど、民間での取り組みやロビー活動が官にも影響を与え、両者が連携してより大きな活動となっていく連鎖が生じている。

Mリーグは引き続き国内での普及促進に向け、子供向けの麻雀教室の開催や地方での活動の展開、チーム数の拡大といった取り組みを視野に入れており、民間主導のマインドスポーツ普及事例として今後も注目に値するだろう。

4 市場拡大に向けての課題

上述のように、マインドスポーツは今後ますます注目され市場も拡大することが期待されているものの、課題もまた存在している。

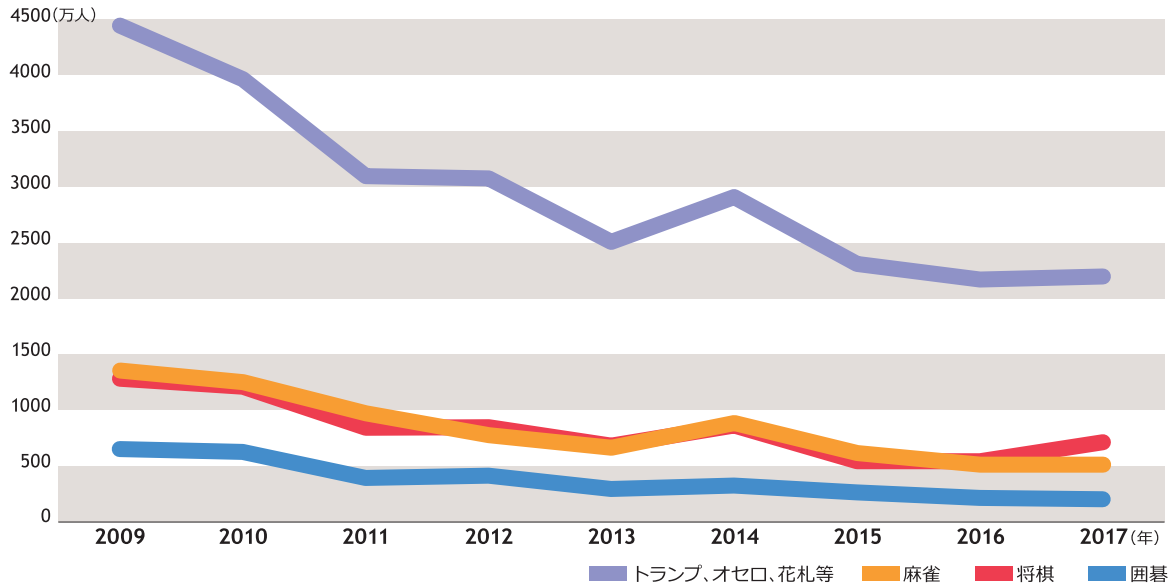
1) ブームからムーブメントへ

国内のマインドスポーツ遊技者数（競技者数）は

※5 コントラクトブリッジ、チェス、チェッカー（ドラフト）、囲碁、シャンチー（中国将棋）等の競技を実施

※6 一般社団法人Mリーグ機構ヒアリングより

図表 2 各競技の競技者数の推移



出所) 日本生産性本部「レジャー白書」

図表 2 の通り、実際は減少傾向が続いている（昨今はオンラインでの遊技が一般化しつつあるため、上記の競技者数が必ずしも実態を表しているとはいえない点に注意が必要である）。ただし将棋に限れば 2017 年に競技者数は増加している。要因としては藤井聡太棋士の大活躍や将棋を題材にした人気漫画の存在が想定される。しかしながら他競技も含め人気漫画が火付け役となり、一時的に競技者が増加する現象は過去に何度もあったものの、どれも一過性のブームにとどまり、その後の競技者数の恒常的増加にまではいたらなかった。

日本人が飽きやすい国民性であると言ってしまうまでもそれまでだが、一方で環境的にはこれまでとは異なりブームからムーブメントに移行する素地は以前より整備されつつあると思われる。大きな要因としてはインターネット等の普及によりゲームアプリやオンラインによる対戦ゲームなど、これまで以上に手軽に始められ、かつ上達のためのヒントや参考情報が容易に入手できるようになったことが挙げられよう。またテレビがメディアの中心だった時代では

放送時間等の問題から視聴時間に制約がかかっていたが、競技ごとに専門チャンネルが放送され、見たときに好きなだけ見られるようになったことも大きい。

2) グローバル対応

市場が競技者数をベースに形成されると考えるならば、グローバル対応は検討すべき課題といえる。ルールもその一つであろう。

囲碁はルールが基本的に世界標準であり、日本だけでなく中国、韓国をはじめ世界各地に競技者が存在する。またチェスにもヨーロッパでの浸透を背景に多くの競技者が存在する一方で、チェスと起源を同じにする将棋は、日本国内で独自に発展を遂げたために主要な競技者は日本国内に限られる。麻雀にいたっては、世界的に複数のルールが存在し、現在日本で行われているのは「日式麻雀」と呼ばれ、世界標準ルールとは異なっているのが現状である。一方で IMSA が正式認定している麻雀の標準ルールは「複式麻雀」と呼ばれ、運の要素を極力排除したも

のであり、日式麻雀が運の要素を一つのエンターテインメント性としているのとは一線を画している。

日本の麻雀界は前述したようにイメージの刷新など、囲碁、将棋に並ぶべく国内基盤固めが最優先課題ではあるが、今後オリンピック正式種目化を含め世界的に普及拡大を目指すのであれば、日本ルールへの普及に向けたロビー活動を通じた競技者数の増加、およびルールごとに大会を開催するなど世界標準ルールへの対応が将来的には求められることになるだろう。対して囲碁は国家レベルで育成を強化している中国、韓国勢が席卷しており過去業界をリードしてきた日本勢はその存在感を失いつつある。中国、韓国と同じように国家プロジェクトとして大々的に支援することは現実的に難しいが、競技者数の底上げにより国内の競争環境の整備、それに伴う井山裕太棋士に続く若手プロ棋士の台頭が課題である。将棋は日本の大衆文化として扱われているため必ずしも世界的普及を目指しているとは限らないが、ポーランド女性が初の外国人女流プロ棋士になるなど、将棋が持つ魅力は海外にも通じるものであり、インバウンド戦略の一環として外国人に対する将棋というコンテンツの魅力を伝える普及活動も想定できよう。

3) 『AI』はライバルか？

AI がチェスや将棋、囲碁のチャンピオンに勝ったことがニュースになったことは記憶に新しい。マインドスポーツは一般的に相当な集中力を必要とするため、人間であればプロでも時に悪手を打つことがあるが、AI にはそれが無い。その上、AI のディープラーニングは、人間が有史以来行った総試合数を上回る数のシミュレーションを短期間で行い学習するため、おそらく人間が対 AI の戦いに今後勝つのは難しくなるだろう (AI にも得意・不得意がある

ため、現時点では AI が勝てないゲームも存在する)。

では人間が AI に勝てないマインドスポーツに将来がないのか、ということそうとは言い切れないと考えている。将棋や麻雀が「見る」コンテンツとして成立しているのは、その技術力だけが見られているのではなく、見る側がプレイヤーの特徴、人間性、過去の経緯をストーリーとして読み取り、人間ドラマ的なある種のエンターテインメントとして捉えながら視聴しているからである。麻雀であれば最初に配られる配パイはプレイヤー間で既に不平等が発生しているが、その不平等性を実社会に投影しながら見ることでそこに主観性が生まれ、感情移入が起こるのである。

今やスポーツとエンターテインメントは切り離すことができないという現実を踏まえると、本来の知の探究に加えてエンターテインメント性をいかに競技に持たせられるかが AI との差別化において重要となる。例えば、フィジカルスポーツでの実況や解説が一種のエンターテインメントとして受け入れられていることは、今後マインドスポーツにおいても考慮すべき要素の一つとなっていこう。その点で、将棋などで競技途中の優劣について AI を使って簡易的に表示する試みは、盤面を読めない視聴者にとって分かりやすく、AI と共存するという意味でも面白い試みだといえるであろう。

5 おわりに

2018 年は囲碁の井山裕太棋士、将棋の羽生善治棋士両名への国民栄誉賞の授与、弱冠 11 歳の福地啓介さんが世界オセロ選手権で史上最年少での優勝、長く複数団体が乱立していた麻雀界において業

た将来を見越せば一部では2022年に北京で開催される冬季オリンピックの室内競技種目としてマインドスポーツが採用されるとの報道もある。フィジカルスポーツ、特に冬季に実施される種目には地理的、設備的条件面で参加が困難な国や地域があるのに対して、マインドスポーツにはそれらの参加障壁が相対的に低いことが一つの要因といわれる（世界のマインドスポーツ界をリードする中国が主催国であることも関係すると思われる）。

加えて中学生の部活動においていわゆる文科系の割合が徐々に高くなっており^{※7}、若年層も含めて価値観が多様化する社会にある現在、「スポーツ」という視点でマインドスポーツの振興に力を注ぐことも検討の価値があろう。例えば上述の麻雀の例のように自治体主催でイベントを開催するにしても、従来のシニア層をターゲットにするだけでなく、若年層も同時に巻き込むことでマインドスポーツを通じたコミュニケーションの促進、社会コミュニティ形成に寄与することも期待できよう。

またフィジカルスポーツを主な対象にスポーツ科学が発展し、身体メカニズムの解明や身体能力向上に必要なトレーニングの開発が行われ、国民の基礎能力向上にも貢献していることと同様に、マインドスポーツが脳の身体能力向上にいかに関与するか、これまで因果関係が不明確だった領域を科学的に明らかにすることはマインドスポーツの発展だけでなく、健康寿命延伸など広く国民生活の質的向上にも貢献するだろう。

※7 国立青少年教育振興機構「青少年の体験活動等に関する意識調査」より（中学2年生において2007年、2016年それぞれの文化部への所属率は17.7%、19.1%と増加。対して運動部は68.8%、67.9%と減少）

●…… 筆者

中神 貴之（なかがみ たかゆき）

株式会社 野村総合研究所

コーポレートイノベーションコンサルティング部

上級コンサルタント

専門は、M&A、事業構造改革の立案・

実行、企業再生支援など

E-mail: t-nakagami@nri.co.jp

岡本 宗一郎（おかもと そういちろう）

株式会社 野村総合研究所

社会システムコンサルティング部

主任コンサルタント

専門は、官公庁・自治体向けコンサル、

スポーツ・メディア関連の事業戦略立案など

E-mail: s3-okamoto@nri.co.jp