

eスポーツの普及と発展。 JESUが推進する競技環境の整備と、 国際大会を支える「G TUNE」

日本のeスポーツファン数は、2026年には約1,500万人に迫ると予測されている。近年はエンターテインメントの枠にとどまらず、地域活性化や教育現場での人材育成、福祉分野への応用など、その社会的価値が日々変化し続けている。日本におけるeスポーツの振興と、安心・安全な競技環境の普及を牽引する一般社団法人日本eスポーツ協会（JESU）は、2026年、愛知・名古屋をeスポーツの国際拠点として発展させることを目的とした総合イベント「ASIA esports EXPO 2026」を共同主催。今回は、JESUの事務局長である井澤氏に、国内外大会運営の裏側や、今大会の競技用パソコンとしてマウスコンピューター「G TUNE」導入の決め手をはじめ、eスポーツ界の展望までを伺った。



目的

- ✓ 日本におけるeスポーツの普及・発展に向け、国際レベルを見据えた競技環境と国際大会運営の基盤を整備すること。

課題

- ✓ 競技シーンの拡大に伴い、国際基準に対応した公平かつ安定した競技環境の構築と、運営ノウハウの蓄積が求められていた。

効果

- ✓ G TUNEを活用した実践検証を通じて、競技環境の品質向上と運営体制の強化を実現。国際大会運営に向けた知見獲得にもつながった。



井澤俊樹 氏（一般社団法人日本eスポーツ協会 事務局長）

ゲーム会社の経営企画やライセンスビジネス、マーケティング部門を経て、2019年よりJESUに参加。事務局長として、国内におけるeスポーツの普及発展、関係省庁やスポーツ団体（JOC・JSPO等）との折衝、国際大会の日本代表派遣など、日本のeスポーツシーンの基盤づくりに最前線で取り組んでいる。

JESUが広げる協力の輪と、eスポーツの未来づくり

一般社団法人日本eスポーツ協会（JESU）は、2018年の立ち上げから現在に至るまで、関係省庁や関係団体との法的な課題の整理・折衝に加え、より多くの国民がeスポーツを楽しめるよう、広く取り組みに力を入れている。

2019年にJESUへ参加し、現在は事務局長として組織を牽引する井澤氏は、日々の活動にかける想いを次のように語る。

「eスポーツはゲーム会社から見るとマーケティングのようにも捉えられがちですが、多くの国民の皆様からしてみると、”新しいスポーツ”だったり、”新しい文化”という側面があると思います。国内での普及発展には、整備されていない部分も非常に多く、数多のやるべきことや課題が毎日出てきます。細かい部分の課題解決に追われているように見える一方で、JOC（日本オリンピック委員会）やJSPO（日本スポーツ協会）といったスポーツ団体など、オリンピック選手が出入りするような場所で非常に幅広いステークホルダーとコミュニケーションを重ねております。そういったところは、特に日々刺激がありますね。」

日々現れる課題への対応から、スポーツ界や行政との連携まで。その役割は多岐にわたるが、本人はそれらの課題を単なる困難とは捉えていない。eスポーツが社会に根付き、健全に発展していくために越えるべき山として、一つひとつ向き合ってきた。業界の未来はもちろん、その価値を広く国民に届けるために環境整備を進めてきた歩みの中で、いくつかの重要な転機があった。

国際舞台への進出を追い風に。eスポーツの社会的認知と環境整備

「(eスポーツそのものを)なかなか理解していただきづらいものではあった」と井澤氏は振り返る。競技がゲームであること、著作権物であることゆえに、偏った見方をされてしまうことも多かったが、国際レベルのスポーツ競技大会でeスポーツが公開競技として採用されたことを機にeスポーツが新しいマーケット・文化として注目され、風向きが変わった。

「経済産業省をはじめ、各省庁や議員の方々からご理解いただき、我々と一緒に法的な課題を紐解いてくださったことは、大変心強い支えとなりました。一番の山場は、国内でも大会入賞者に高額賞金が出せるようになり、それをガイドラインとして皆さんにお示しできたことですね。ただ、改めて日々山場だな、とも思っています。eスポーツが国際的スポーツ大会の正式競技になったことで、国内のスポーツ関係者も本格的に動き出しました。国民の皆さんにポジティブにeスポーツをご理解いただくチャンスが来ていると思っています。」

近年行われている国際的なeスポーツ競技において、日本代表選手の活躍は注目を集め、「ゲーム」が競技として国際舞台に立つ姿が広く認知されるようになったことで、eスポーツをスポーツや文化として捉える機運が高まった。

一方で当時の日本国内では、景品表示法や刑法上の賭博罪などとの関係から、大会で高額賞金を提供することに対する懸念があり、海外で一般的だった大型賞金大会の開催が難しい状況にあった。世界では数百万ドル規模の賞金大会が次々と開催されるなか、日本の競技環境とのギャップは業界の大きな課題となっている。

こうした課題に対し、JESUをはじめとする関係者が行政や法曹界、ゲームメーカーなどと対話を重ねながら制度やルールの整理を進めたことで、国内でも適切な形で高額賞金大会を開催できる環境整備が進展した。eスポーツは競技としてだけでなく、新たな産業・文化としても着実に歩みを進めている。



国際大会レベルでの運用を見据えた実践検証と知見の蓄積

愛知・名古屋をeスポーツの国際拠点にしていこうという目的で、2025年から開催されている総合イベント「ASIA esports EXPO」。3月に行われた2026年の催しは、今後行われる国際大会の前哨戦であり、運営側としても「日本代表候補選手を選考する競技会」としての最重要ポイントであった。

本番と「同じ会場、同じ環境」を作り、競技運営のノウハウを蓄積することにあったと井澤氏は明かす。

「国際大会は、全く異なった環境で日々頑張ってきた選手たちが一堂に会する場所になります。選手たちがベストな力を発揮できる環境を整えるためにどう配慮すべきか、日々向き合っています。今回は、通常のeスポーツ大会では行わないような『審判プロセス』を試験的に取り入れ、運営面の検証を実施しました。これは他のスポーツ大会としては当たり前なのですが、eスポーツでは前例の少ない取り組みだったため、運営上の調整や進行面で多くの改善事項が見つかりました。しかし、こうした経験を本番前に積むことができたのは非常に大きな収穫でした。そこで得られた知見や課題は、今後の大会運営へと活かされていくと思います」

国際大会の運営において、競技用パソコンとして特に重視されているのは、

さまざまな国と地域から来た選手たちがパフォーマンスをしっかりと発揮できる「高いレベルの汎用性」、そして不測の事態を回避するための「安心、安定した稼働」である。しかし、どんなに高性能なパソコンであっても予期せぬことは起きるもの。だからこそ、運営サイドとしては大会を遅延させないために、常にリスクへの備えが欠かせないという。

さらに今回のASIA esports EXPO 2026では、大会の運営上、パソコンとの相性や実装の可否を検証する必要があった。

「(導入が必要なシステムのパフォーマンスも含めて)ハイスpek的な状態で、かつ問題なくトラブルも発生させないように使い切るという点において、検証は不可欠でした」と井澤氏は当時の課題を語る。



信頼と実績が導いた選択。国際大会を支えるG TUNE

そこで、数あるパソコンブランドの中から、今回マウスコンピューター「G TUNE」を公式競技用パソコンとして採用。採用の決め手は、「スペック面とコミュニケーション面、どちらも長年培ってきた実績と信頼感」だと、井澤氏は語る。JESUが主催する大会だけでなく、全国38ある地方支部が行う様々な施策やイベントでも、マウスコンピューターのPCは幅広く活用されてきた。

「通常はマウスコンピューターさんで扱われていない部材を搭載する必要がありました。時間のない中でご相談したのですが、実際にご検討・検証いただき、用意してくださったのです。通常扱わない部材を高性能かつ安定して稼働させるのは、相当なご苦労とリスクもおありだったと思いますが、密なやり取りを何度も重ねてクリアしてくださいました。事前にお貸し出しただいて試験機で確認できたことも含め、本当に心強いパートナーだと感じています。」

JESUとマウスコンピューターの関係は、国内eスポーツの発展という共通のビジョンのもとで築かれてきた。日本でPCオンラインゲーム文化が広がり始めた2000年代初頭から、マウスコンピューターはゲーミングPCブランド「G TUNE」を立ち上げ、長年にわたってゲーミングPC市場に携わってきた。JESUでは、そうした同社の歩みや業界への取り組みに以前から注目しており、協力関係を模索。2020年9月には、マウスコンピューターがJESUのオフィシャルスポンサーに就任した。以来、両者はeスポーツの普及・振興や競技環境の整備に向けて連携を続けている。

大会期間中、実際にG TUNEが設置された会場では、新鮮な驚きが生まれていた。JOCやJSPO、日本スポーツ振興センターといったスポーツ関係者が多く視察に訪れたが、皆G TUNEを見て驚いていたという。

「彼らが普段見ている、仕事をしているPCと全く違う、この見た目のカッコよさや、大きさ、迫力、力強さといったところに皆さん驚かれていましたね。逆に、高いレベルで競い合っている選手たちからすると、機材にストレスが全くないのが当たり前というような、問題のないPCだったということだと思います。」

ただ、事後に選手から聞いた話では、本番と同じG TUNEを並べた練習場を用意したことに対して『事前に練習しておくことは非常に重要だと強く実感した』という声がありました。性能が非常に良くて、通常自宅で練習しているものと違って非常に軽かった、動きが良かったと。国際大会水準の性能や汎用性がしっかりと備わっていると実感しましたし、今後の国際的なeスポーツ競技大会本番のPCタイトルもしっかりと動いてくれるだろうと思っています」



競技シーンにとどまらない、eスポーツの可能性

JESUは現在、この国際舞台の成功に向けて全力で準備を進めているが、その先に見据えているのは競技シーンの発展だけではない。井澤氏は、eスポーツが持つ可能性は競技の枠を超えたところにあると語る。

「私たちは今、国際的なeスポーツ競技大会の成功に向けて全力で取り組んでいます。しかし、その先には競技としてのeスポーツのレベルアップだけでなく、教育や福祉、地域活性化といった分野でeスポーツが活用される未来があると考えています。」

近年、自治体や地域団体を中心に、eスポーツを社会課題や地域課題の解決に活用しようとする動きは着実に広がっている。世代間交流の促進や高齢者の健康づくり、子どもたちの学びの機会創出など、その可能性は競技シーンの外にも広がり続けている。

こうした広がりを支えるためには、競技環境の整備だけでなく、多様な企業や団体との連携も欠かせない。JESUはこれまで、制度整備や国際大会への対応を通じてeスポーツが社会に根付くための土台づくりを進めてきた。

「自治体や地域の団体が、地域課題や社会課題の解決にeスポーツを活用しようという動きは、これからさらに加速していくと思います。その中で、私たちJESUも、企業の皆様と力を合わせながらしっかりと取り組んでいきたいと考えています」

国際舞台で日本の選手たちが活躍することは、競技力向上だけでなく、eスポーツに対する社会的理解を深める大きな契機にもなる。そして、その先にあるのは、競技としてだけでなく、教育や福祉、地域社会にも価値をもたらす文化としてeスポーツが根付く未来だ。

「eスポーツには、競技の枠を超えて人と人、地域と地域をつなぐ力があります。国際的なeスポーツ競技大会を一つの通過点として、より多くの方々にその価値を知っていただき、日本社会におけるeスポーツの可能性をさらに広げていきたいと思っています」

競技、教育、福祉、地域活性化——。eスポーツが持つ可能性を社会へ還元するために、JESUはこれからも多様なステークホルダーとともに、新たな未来づくりに挑み続ける。



20年以上の知見と競技大会で培ったノウハウを結集し、安定性と高性能を追求した「G TUNE 国際基準公式競技セットモデル」

G TUNE FG-A7G80



- [OS] Windows 11 Pro 64ビット
- [CPU] AMD Ryzen™ 7 9800X 3D プロセッサ
- [グラフィックス] NVIDIA® GeForce RTX™ 5080
- [メモリ] 32GB
- [M.2 SSD] 2TB (KIOXIA EXCERIA PRO G2 SSD)
- [マウス] G TUNEオリジナルワイヤレスゲーミングマウス
- [キーボード] G TUNEオリジナルラピッドトリガーキーボード
- [ヘッドセット] G TUNEゲーミングヘッドセット
- [保証期間] 3年間センドバック修理保証・24時間×365日電話サポート

- ※ 画像はイメージです。
- ※ 当ページの掲載内容および価格は、在庫などの都合により予告なく変更、または終了となる場合があります。
- ※ ※該当機種が販売終了している場合、後継モデルへのご案内となります。

お問い合わせ 株式会社マウスコンピューター

TEL（法人） 03-6636-4323（平日：9時～18時、土日祝：9時～20時）
TEL（個人） 03-6636-4321（9時～20時）
※ 土日祝は、法人のお客さまも個人窓口でのご対応となります。ご了承ください。
<https://www.mouse-jp.co.jp/store/business/contact.aspx>