League of Legends Championship Pacific の運営状況に関する Riot Games グローバル・e スポーツ部門への共同公開書簡

2026 年 11 月 12 日

私たちは、台湾・香港・マカオ、ベトナム、日本、オセアニアにおける『リーグ・オブ・レジェンド』e スポーツの発展を長年にわたり注視し、支援してきた視聴者、コミュニティ参加者、独立系メディア関係者の集まりです。

2025 年に League of Legends Championship Pacific（LCP）が発足して以来、各地区の視聴者とチームは、リーグ統合によってより安定した競技環境が得られることを期待してきた。しかし、この 2 年間、Riot のシンガポールオフィスが主導するリーグ運営は、ハードウェアの確保、試合運営の裁定、日程編成、下部エコシステムの維持において、競技の公平性と視聴体験に深刻な影響を与える不備を相次いで引き起こしている。

2026 年 11 月 11 日、ベトナム・ホーチミン市で開催された 2027 シーズンの昇格予選において、決着戦となる第 5 試合がネットワーク遅延により 100 分以上にわたるテクニカルポーズとなり、シリーズ全体は 7 時間以上に及んだ。出場選手の試合後の説明によれば、現場スタッフは当初、元の試合を復旧できないとして選手に 10 分以内で再試合形式を選ぶよう求めたものの、その後スタッフによって元の試合が復旧・終了させられたという。両チームは当初、同一のバン／ピックでの再試合に合意していたが、接続不具合によりシンガポールのサーバーへ切り替えた後、運営側はデータ上の問題を理由に一方的にバン／ピックのやり直しを通達し、コーチ陣の協議参加や異議申し立ての余地を認めなかった。その結果、影響を受けたチームは再ピックの過程で、それ以前に選択していた主力チャンピオンを相手にバンされ、さらに運営はその後、双方が再ピックに同意したとする事実と異なる声明をソーシャルメディア上で発表した。[1, 2]

この一件を受け、私たちは公開署名という形で Riot Games 本社に対し 6 つの具体的な要求を提出することを決めた。本社がアジア太平洋地域が直面しているガバナンスの危機に真剣に向き合うことを強く望む。

1. 競技の公平性を確保し、試合運営の裁定を透明化する

プロリーグと昇格予選はクラブの存続と選手のキャリアに関わるため、標準的な技術的保護措置と透明な裁定手続きを備えるべきである。今回のオフライン昇格予選には、外部のネットワーク変動を遮断する LAN サーバーが用意されていなかった。しかしコミュニティからの問い合わせに対し、関係者は理由を詳しく説明できないと述べるのみで、この試合では LAN サーバーを使用できないと指摘した。[3]

技術的な問題で試合が中断した際、現場の裁定手続きは、有効な試合記録の判定と再試合設定の保持に関する「2026 LCP 公式競技規則」第 7.1.3 条、第 7.4.6 条、第 7.6.3 条、第 7.6.4 条、および「2026 リーグ・オブ・レジェンド国際大会競技規則」第 5.2.13 条、第 5.3.10 条に明らかに違反していた。

規則の定義では、第 5 試合はドラゴンが 3 体出現した時点で有効な試合記録の 2 分という基準をとうに超えており、再試合ではピック構成を一切引き継ぐべきではない。しかし現場の運営スタッフは、2 時間の中断後、選手に対し 10 分以内に「元のピックで再試合」か「ピックをやり直す」かを選ぶよう規則違反の要求を突きつけ、コーチの議論参加も認めなかった。出場チームが運営の指示に従っ

て同じ構成で新たな試合を開始したものの、サーバー問題でシンガポールのサーバーへ切り替える必要が生じると、運営側は選手に議論の余地を与えないまま先の合意を覆し、バン／ピックをやり直すよう強制した。さらにその後の公開声明では、双方のチームが再ピックに同意したとする虚偽の説明を発表し、現場の裁定の矛盾と手続き上の不備を覆い隠した。

私たちは、今回の昇格予選における技術障害の原因、現場の審判が規則第 7.4.6 条と第 7.6.4 条に違反した意思決定の過程、サーバー切り替え後に再ピックを強制した法的根拠、そして公式告知が選手の証言と食い違う理由について完全な調査報告書を公開すること、影響を受けた出場チームと選手に謝罪すること、そして今後すべての試合運営の裁定が競技規則に厳格に従うことを保証するよう要求する。[4,5]

2. 予算構造の制約を直視し、妥当な大会形式と時間帯を回復する

世界の e スポーツ産業が財務規模の縮小という客観的な環境に直面していることは理解している。しかし、予算の縮小は中核となる競技品質を犠牲にする理由であってはならない。運営チームは改革が地域の競技水準を高めるためだと繰り返し対外的に説明してきたが、実際には高強度の Bo5 の試合数を大幅に削減し、レギュラーシーズンの試合を多くの視聴者が仕事や学業に励む平日の午後に組み込んだ。

この措置により、2026 シーズンの最高同時視聴者数は前年比で 60 パーセント以上減少し、総視聴時間と平均視聴者数もいずれも約 40 パーセント落ち込んだ。[6]

私たちは、運営部門が資源配分の現状に誠実に向き合い、競争力向上という名目でコスト削減策を包み隠すことをやめ、大会形式と放送時間帯を再検討し、選手が長いシリーズで実戦経験を積む機会と、視聴者の基本的な視聴機会を保障するよう要求する。

3. シンガポール運営チームの適任性と説明責任の仕組みを検討する

2025 年のベトナム・ダナンでのグランドファイナルにおける会場空調システムの故障と放送信号の異常から、最近の昇格予選における重大な運営上の不備に至るまで、リーグの中核運営層は重要な試合の期間に現場での監督をたびたび欠席し、遠隔からのみ試合状況を確認していた。[7]

再ピックを強いられた手続きの不公平を選手が公に訴えた際、プロダクトマネージャーはソーシャルメディア上で「メモしました、共有に感謝します」といった短い言葉だけで応じ、危機対応能力と責任ある姿勢を示すことができなかった。[8]

また、アジア太平洋のチームが国際舞台で残した成績――2023 年の GAM、2024 年に北米地域を破った PSG、2025 年に世界大会ベスト 8 へ進んだ CFO――はいずれも各クラブの親会社による独自の資金投入と選手の長期的な努力によるものである。

にもかかわらずプロダクトマネージャーは公開のソーシャルメディア上で、自身がアジア太平洋地域を担当した期間を時間軸として上記のチーム実績を列挙し、欧州・北米と比較したうえで、アジア太平洋のチーム編成への投資規模が他の世界大会出場チームより小さいことを理由に、外部に対し本地域を軽視しないよう求めた。このような主張は、個々のクラブの親会社が実際に投じている巨額の運営資金を無視するだけでなく、リーグの日常運営が十分な後方支援、安定した放送枠、合理的な大会形式を提供できていない状況の中で、チームが環境の不利を自ら克服して得た競技成果を一方的に流用し、運営層が外部からの疑問をそらし、リーグ運営の体裁を保つための広報の材料にしてしまっている。[9]

私たちは Riot Games 本社に対し、現任の League of Legends Championship Pacific ディレクターおよびプロダクトマネジメントチームについて、全面的な業績評価と人事上の説明責任を果たすよう要求する。

4. 方針の頻繁な変更をやめ、コミュニティの帰属意識を守る

eスポーツリーグの持続的な発展は、視聴者が地元チームと地域文化に長期的な帰属意識を持つことに支えられている。運営は2025年、台湾・香港・マカオ、ベトナム、日本、オセアニアの4大リーグを強制的に単一リーグへ統合し、各地区の視聴者は全く新しい競技構造への適応を余儀なくされた。リーグディレクターは2025年9月、ベトナム・ダナンでの決勝前記者会見で、台湾・香港・マカオとベトナムのチームが統合後に毎週対戦する中で顕著な進歩を見せ、わずか1シーズンで予想を超える成果を得たと公言した。しかし翌年、リーグの視聴者数と話題性が大きく落ち込み、一部チームが存続の危機に直面すると、運営層は2026年9月、2027シーズンから日程の逼迫、チームの持続可能な運営、地元ファンとの共鳴の維持を理由に、League of Legends Championship Pacific のレギュラーシーズンを全面的に廃止し、各チームは既存の地区リーグに戻って独立運営するよう求めた。[10]

自らの核心的な主張と上位設計を2年足らずで完全に覆すこの決定は、当初の統合政策に長期的な評価が欠けていたことを証明しており、各地区チームの後方支援リソースと視聴者の信頼を著しく消耗させた。同時に、方針の再三の変更について中国語コミュニティが疑問を呈した際、運営層は「意図を正確に伝えられない」「業務上の交流プラットフォームを移した」ことを理由に中国語のソーシャルプラットフォームでの直接対話を停止し、運営と中核視聴者層の隔たりをさらに深めた。[11]

私たちは、今後アジア太平洋地域の構造政策を策定するにあたり、中長期的な制度の安定性を維持し、言語コミュニティをまたぐ常設の対話チャネルを設け、各サブリージョンの歴史的経緯と地域コミュニティの意見を十分に尊重するよう要求する。

5. 現実的な予算管理を行い、基礎的な運営を徹底する

限られた予算のもとでは、リーグ運営は基礎サービスの安定維持にこそ注力すべきである。運営層は2025年ダナン決勝の直前、会場体験が外部の予想を上回ると公言し、2026年9月の公開Q&Aでも、リーグ会場と決勝ウィークのビジョンを実現する最良の環境をつくることが自らの責務だと強調し、将来は欧州地域のモデルに倣ったホーム & アウェー方式の巡回大会の開催も検討しうると述べた。

しかし実際の実行面では、この2年間でリーグは、チケット告知に試合時間の記載が漏れる、公式プロモーション画像に選手写真の誤掲載がある、ダナン決勝の会場で空調が故障する、昇格予選にLANサーバーがなく深刻なネットワーク遅延が発生するといった、初歩的な事務・技術上の不備を頻発させた。広報上のビジョンと実際の実行品質とのあまりの落差は、既存の資源が中核となる試合運営に適切に配分されていないことを示している。

私たちは運営部門に対し、見栄えだけの広報辞令や不完全な大会形式の実験を捨て、限られた予算をサーバーの安定性、基礎的な放送品質、審判の専門研修、内部の事務チェック体制に優先的に投じ、現実的な姿勢でプロリーグにあるべき基本水準を回復するよう要求する。

6. 下部リーグの体系を再構築し、コミュニティ大会への基礎的支援を行う

健全なeスポーツ・エコシステムには、人材の土台となる堅固な下部リーグと草の根の大会が必要である。リーグディレクターは公開の場で、人材育成が常に運営の重点であると何度も述べ、昇格予選を若いチームが既存チームに挑み、各地区の競技水準を均す重要な仕組みと位置づけてきたが、実際の政策は人材育成という当初の目的から完全に逸脱している。

現在、東南アジアのオープン大会には依然として基礎的な賞金が設定されている一方、League of Legends Championship Pacific の歴史上唯一となる世界大会ベスト8のチームを輩出した台湾・香港・マカオの下部リーグは、公式配信も賞金もなく、プロチームの二軍選手の昇格資格も制限

されるという制度上の困境に長く置かれ、さらにはコミュニティのボランティアが無償で配信を担わなければならない状態にある。[12]

さらに、2027 年に地区リーグへ戻す計画について、運営は台湾・香港・マカオ地区が既存の会場をそのまま使うと述べるのみで、ベトナムと日本地区のオフラインイベントは将来のチームおよび第三者主催者との連携に期待するとしており、具体的で対等な資源保障の案を示していない。

私たちは運営に対し、各サブリージョンの下部リーグと第三者によるコミュニティ大会へ実質的な資源を再配分し、基礎的な配信支援、賞金補助、二軍の合理的な昇降格制度を提供することで、下部組織の選手と育成チームが実質的に存続し発展できる空間を確保するよう要求する。

アジア太平洋地域の選手と視聴者は常に『リーグ・オブ・レジェンド』に高い熱意を抱いており、各クラブも厳しい環境の中で競争力を維持するために資源を投じ続けている。この熱意と投資は、専門性を持ち、ルールを尊重し、責任を負う意思のある運営チームによって守られる必要がある。私たちは Riot Games グローバル・e スポーツ・マネジメントに対し、台湾・香港・マカオ、ベトナム、日本、オセアニアのコミュニティから上がる真の声に耳を傾け、上記 6 つの要求に対して具体的な回答と制度改正を行うよう、心から呼びかける。

SORAI ESPORTS・台湾・香港・マカオ、ベトナム、日本、オセアニア コミュニティ署名者一同・
esports.sorai.tw/openletter?lang=ja

SORAI ESPORTS

出典

1. Yahoo!ニュース（台湾）：LCP 昇格予選が日付をまたぐ事態に
2. Threads（@happyblacksamo）：FAK 所属 Holo 選手による再試合経緯の説明
3. X（@chisinRPL）：オフライン大会に LAN サーバーなし
4. 2026 LCP 公式競技規則（PDF）
5. 2026 リーグ・オブ・レジェンド国際大会競技規則（PDF）
6. Yahoo!ニュース（台湾）：LCP 視聴者数 38% 減、ピークは前年の 4 割
7. SORAI ESPORTS：2025 LCP 決勝 現地レポート
8. X（@chisinRPL）：プロダクトマネージャーの回答
9. X（@chisinRPL）：チームの実績を個人の成果として発信
10. 巴哈姆特 GNN：2027 シーズン LCP レギュラーシーズン廃止
11. X（@chisinRPL）：中国語コミュニティでの発信停止
12. Yahoo!ニュース（台湾）：PCS 開幕、実況なし・簡素な映像