

eスポーツの可能性について



一般社団法人 日本eスポーツ協会 事務局長

筧 誠一郎

KAKEHI Seichiro

プロフィール

成城大学法学部卒業、株式会社電通を経て、現在は、eスポーツコミュニケーションズ合同会社 代表、一般社団法人 日本eスポーツ協会 事務局長、一般社団法人 e-sports 促進機構 理事、TOKYO MX「eスポーツMaX」番組企画担当プロデューサー

1 eスポーツとは

「eスポーツ (e-sports)」とは、「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プレイヤー同士の対戦をスポーツ競技として捉える際の名称である。日本国内ではスポーツという言葉の意味は「運動・体育」と捉えられるが本来のスポーツ (英: sport) の意味は「楽しむ・競技」という意味があり、欧米ではチェスやビリヤードも「スポーツ」として認知されている。試合はオンライン、オフラインのどちらでも開催され、観客は試合の様態をネットで視聴したり、オフラインであれば試合会場に足を運び観戦したりする。

「スポーツ」には、2つの方向性があり、技術の習得や、体と心の鍛錬を行い、戦略を考え抜き、技術力の向上を目指し、タイトルを競う『チャンピオンシップ・スポーツ』と、仲間づくりや家族のふれあいをすすめ、技術の習得に重きをおかず、生涯を通して楽しんでプレイする『レクリエーション・スポーツ』とに分けることができる。

eスポーツは1990年代後半から欧米・韓国を中心に発達し、現在の世界プレイヤー人口推計は1億人以上と考えられており、世界中にプロリーグやプロチーム、プロゲーマーが存在している。

「eスポーツ」という言葉は「陸上競技」と似た意味合いで使われる言葉である。陸上競技は陸上で行われる様々な競技を総称しており、100m走から砲丸投げ、棒高跳びなど肉体だけで競うものから器具を使ったものまで多種多様である。eスポーツにも様々なジャンルがある。世界で行われている代表的なものにはFPS (ファーストパーソン・シューティングもしくはファースト・パーソン・シューター/一人称視点によるシューティングゲーム)、MOBA (マルチオンライン・バトルアリーナ)、RTS (リアルタイムストラテジー)、フットボールゲーム、格闘ゲーム等がある。

世界的に流行っているジャンルはFPSとMOBAで、FPSは主に5対5等の複数人数で敵味方に分かれチームを組んで武器などを使用して戦い、相手の陣地を占領したりするゲームである。使用する武器によりチーム内での役割が決まってくる。MOBAも複数人数でチームを組み、敵の陣地を攻め落とすことを目的とするが、ファンタジー要素があるものが多く、ゲーム開始時に各人が選択する数多くのゲーム内キャラクターに固有の様々な武器や魔法など割り当てられており、それらを駆使して戦うものである。日本国内では格闘ゲームが主流ジャンルであり「ストリートファイター」や「鉄拳」などに多くのプレイヤーが集まっている。

2 世界でのeスポーツの現状

『チャンピオンシップ・スポーツ』の面から見ると、

世界では若者を熱狂させる新しいスポーツジャンルの登場という事で注目が集まっており、アメリカでは遠くない将来に4大スポーツの一角に入るのではとされている。

2013年、NBA ヒューストンロケッツのゼネラルマネージャー Daryl Morey 氏は NBA のオフィシャルHPで「eスポーツは世界最大のスポーツになると思う」とファンからの質問に答えている。

この言葉を裏付けるように2014年、オンラインゲームとして世界最大の登録者数約7000万人を誇るMOBAジャンルの「League of Legends」の世界大会決勝は韓国・ソウルにあるワールドカップスタジアムに4万人の有料観客を集め開催された。この大会は続く2015年にドイツ・シュトゥットガルトのメルセデス=ベンツ=アリーナ、2016年はアメリカ・ニューヨークのマジソンスクエアガーデンで開催され、世界中に熱狂を生み出している。



写真1 2014年[2014 League of Legends World Championship]の様相

2016年、同じくMOBAジャンルの「DOTA 2」の世界大会決勝はアメリカ・シアトルにあるキーアリーナで開催され、賞金総額約20億円、優勝賞金約9億円となった。

このように世界でのeスポーツの大会規模が拡大しマーケットが伸びている現状を既存のスポーツチームも取り入れようとする動きが2016年に嵐のように巻き起こり、ヨーロッパの著名フットボールクラブがこぞって傘下にeスポーツチームを発足し始めた。

2016年12月現在、「マンチェスターシティ」「スポルティング」「パリ・サンジェルマン」「バレンシア」「シャルケ」他、数多くのチームが参入する中、アメリカ・NBA「フィラデルフィア76ers」「マイアミヒート」も参入。前出のヒューストンロケッツなどもeスポーツ関係者を雇い入れるなど活発な動きを見せている。

次に『レクリエーション・スポーツ』の側面から見ると、一般参加者同士が自分のPC等を持ち寄って

思い思いのゲームを楽しむコミュニティイベントをLANパーティーと呼ぶが、この流れも世界中で拡大している。代表的なものとしてスウェーデンで行われている「Dream Hack」が挙げられるが、このイベントは少人数のコミュニティイベントから始まり、今では2万人以上の集客で年2回行われており、近年はヨーロッパ各地やアメリカなどでも開催されている。韓国ではPC房(PCバン)という日本で言うネットカフェのような店があり、店内は仕切りのないオープンスペースでハイスペックPCによりeスポーツを楽しむ場所が至る所に展開しており、若者が安価でeスポーツを楽しんでいる。このような場所では定期的に店内大会が開かれていて、そのようなシーンが韓国をeスポーツ強国に押し上げていったと考えられている。

若者に大流行しているジャンルであるのでリアルスポーツの分野との融合も盛んで、FIFA(国際サッカー連盟)が公認するフットボールゲーム「FIFA」シリーズはFIFA主催でFIFAインタラクティブワールドカップという世界最大の国際ゲームトーナメント大会が2004年から行われており、大会優勝者はサッカー選手にとって最高の名誉であるバロンドール式典に招待されて表彰される。

また、2007年にはOCA(アジアオリンピック評議会)が主催する「第2回アジア・インドアゲームズ」という室内競技大会でeスポーツから3タイトルが正式種目に選ばれ、2013年に開催された第4回大会ではeスポーツの6タイトルが採用され、その存在感を増してきている。

eスポーツ及びトッププレイヤーが若者に訴求力が高い証左としては2016年12月に元NBA選手のシャキール・オニールがホストを務め、医療保険の重要性を訴える目的でeスポーツイベント「The White House Competitive Gaming Event」がホワイトハウスにて開催され、「ストリートファイターV」のトッププレイヤーである選手達による対戦等が行われたことが代表的な事例として挙げられる。

3 日本でのeスポーツの現状

早くから家庭内のPCでゲームをプレイしていた欧米ではネットで見知らぬ人とチャットでコミュニケー

ションを取りながら行うゲームが流行し始め、これが e スポーツの原型となっていく。これに対し、日本では家庭内で PC ゲームが流行する前に、ゲームをプレイするのは任天堂ファミリーコンピュータやソニー・プレイステーションなどで行う文化が根付き、ゲームは家族や友人と行うものであった。これにより日本では見ず知らずの強者との技を競い合う e スポーツ文化が根付かない要因の一つとなっていく。

唯一、ゲームセンターでは見知らぬ同士が技を競い合う文化があり、これが日本を格闘ゲーム分野での強国にしていく土壌を作っていた。しかしながらプレイヤーの盛り上がりと相反して、ゲームセンターは風営法(略称)等により様々な縛りがあり、欧米のように賞金大会などが開催出来ない事などから、プレイヤーのプロ化には結びつかなかった。これも日本が e スポーツ後進国となった一因でもあると考えられる。

e スポーツ後進国として世界の後塵を拝していた日本ではあるが、近年、世界での盛り上がりを受け、最後に残った e スポーツ有力市場として海外 e スポーツゲームメーカーの日本支社や海外 e スポーツ人気タイトルの日本語サーバーが立てられる状況になり、プレイ環境が劇的に良くなりつつある。こうしたことから、ゲーム専用 PC の売り上げも伸び始め、日本で開催される e スポーツ大会も観客動員が増え始めた。「League of Legends Japan League」は2014年2月に行われた開幕戦が入場無料で100人程度の観客であったが、2016年4月に代々木第二体育館に有料で約1700名の満員の観客を集めるまでに成長してきており、2017年は更なる観客増が見込まれている。

2014年、秋葉原に e スポーツ専用施設である「e-sports SQUARE」がオープンし、2017年初春には大阪にも e スポーツ専用施設がスタートする予定である。専用施設ではないが、ネットカフェの一部スペースに e スポーツコーナーを設ける動きもみられており、2017年1月には日本 e スポーツ協会初の公認となる e スポーツ施設が福岡県の「サイバック博多駅前店」内にオープンした。これらの動きは更に全国に広がっていくと考えられている。

2014年4月には日本初の e スポーツ情報バラエティ番組である「e スポーツ MaX」が東京 MX でスタートし、現在でも放送中であり、2016年にはフジテレビ系 CS 放送でもスタートしている。

2015年に設立された一般社団法人日本 e スポーツ協会では2016年に日本選手権を開催し、そこで優勝した選手やチームを強化目的で海外試合への派遣援助を行っている。また日本 e スポーツ学生連盟が開催する「日本 e スポーツ学生選手権」の後援や2016年11月からスタートした「日本 e スポーツリーグ」の共催などを行って国内 e スポーツの振興を目指している。



写真2 一般社団法人日本 e スポーツ協会主催「第一回日本 e スポーツ選手権大会」の様相

4 e スポーツの可能性について

1) マーケティング視点から見た e スポーツ

e スポーツには従来のスポーツマーケティングでの収益構造である①スポンサー収入②放送権収入(ネットメディアを含む)③観客入場料収入④マーチャндаイジング収入が柱となる。

①スポンサー収入

すでに世界では多くの企業が若者向けマーケティングの一環として e スポーツとのコラボレーションを行っている。

古くから e スポーツシーンを支えてきたスポンサーは PC メーカーであり、CPU メーカーやモニター・キーボード・マウスなどのゲーミング関連デバイスメーカー等が中心であった。これらがリーグ戦やチーム、個人へのスポンサーになることでプロシーンが作られていった。

近年はそれらに加えレッドブルやコカ・コーラ等の飲料メーカーや携帯電話会社、ピザチェーンなどの食

品メーカー、日産自動車（北米）など多種にわたる企業が参加してきており、この流れは拡大の一途を辿っている。

②放送権収入

eスポーツはネットとの親和性が高く、海外ではテレビの力が弱まる中、ネット放送の存在感が日本では考えられないほど強まってきている。特に2014年にアマゾンに約1000億円で買収された世界最大のビデオ配信プラットフォームである「Twitch」は毎日970万人のユーザーがアクセスし、その主力はゲーム、特にeスポーツにある。Twitchの収益構造の主なものは月5ドルの月間購読システムと広告再生等により、配信者や配信企業に収益が上がる仕組みになっている。日本でもニコニコ動画がeスポーツを強く意識したイベント「ニコニコ闘会議」を開催し、スマートフォン向け広告代理店であったCyberZがスマートフォン向けメディア事業として「OPENREC.tv」を開始し、eスポーツイベント「RAGE」を主催して放送している。また、こうした流れに対抗する形で既存メディアグループもeスポーツの囲い込みに乗り出して来ており、スポーツコンテンツとしてeスポーツがネット、テレビから収益を上げていくことが更に加速していくことは間違いがない。

③観客入場料収入

世界でのeスポーツのイベントは年々観客動員が膨れ上がり、それに伴いイベントが行われる会場が巨大化している。前述の「League of Legends」の世界大会もそうであるが、アメリカでは数万人収容規模のNBAの会場も頻繁に使われており、チケットは争奪戦となっている。

④マーチャンダイジング収入

eスポーツプロチームや個人のプロ選手が人気が出てくると当然のようにチームユニフォームやグッズ、プロ選手仕様のPC、キーボード、マウスなどを欲しがるファンが現れ、大きな売り上げを上げることとなる。各国の人気チームは自チームHP内にオンラインショップを持ち、かなりの売上を上げている。日本の人気チームでもそういった手法を取り入れてきているところが出てきている。

2) 教育視点から見たeスポーツ

スウェーデンの高校のいくつかはeスポーツを週3時間授業に取り入れ、ノルウェーの公立高校でもeス

ポーツを選択科目として学んでいる。中国では2017年度から普通大学の専攻科目として生徒募集をしている。分類上は「体育」のカテゴリーとしているが、そもそも中国ではeスポーツは既に2003年から中国でのスポーツ政策を担当する国家体育总局内の体育情報センターによる管轄でもあるので、既定路線だったと言えるのだろう。日本ではまず専門学校がeスポーツを取り入れ始めている。2016年度より西葛西にある東京アニメ・声優専門学校が日本初となる「e-sports プロフェッショナルゲーマーワールド」を開設し、多くの話題をさらい、数多くの学生を集めることに成功した。この成功を受け、2017年度からは北海道ハイテクノロジー専門学校、ヒューマンアカデミー、日本工学院、大阪スクールオブミュージック高等専修学校などがeスポーツ科を新設する予定である。

日本での中学・高等学校などにおいては、学校部活における将棋部や囲碁部と同じようなマインドスポーツとして認知されていくようになることからスタートする可能性は高いと考えられる。

3) 地域振興から見たeスポーツ

「日本eスポーツリーグ」はサッカーのJリーグ方式で地方フランチャイズチームによる総当たりリーグ戦を行っているが、オンラインゲームは地域の縛りが無くとも日本全国どこからでも試合に参加できるので特に地域性を出さなくてもチーム戦は可能である。しかし、それでは日本全体でのeスポーツの隆盛を考えた場合、点でしかない展開になってしまうこともあると考えられる。この流れを点から線、更に面にしていくためには各地でトップチームが出来、その下にユースチームを編成し、地域で若年層の参加をし易くすることが必要である。その過程で各地域にプレイヤーが集まれる設備環境が整えられ、そこに集まり交流することで、チャンピオン・スポーツに向かう者、レクリエーション・スポーツとして楽しむ者がお互いを応援したり、一緒に研究したりする事が可能となる。将棋における、楽しむ事に重点を置く方からプロまでが集う将棋会館のようなものに近いイメージである。

トップチームには地元の企業がスポンサーし、ユースチームの活動までをカバーしていくことが望ましい。プレイヤーが集まれる施設が設置されることで地域でのeスポーツ人口を増やし、観客を増やすことで小規模施設からテレビ中継も可能な中規模施設、そし

て大人数を収容できるeスポーツ専用スタジアムへと発展することで地域経済の活性化へと繋がっていく道筋が出来上がることになる。

例として、北海道で2011年から活動するeスポーツチーム「ナチュラルズ北海道」に対して、同チームが2016年の日本eスポーツリーグ参戦する事を契機に専門学校の「北海道ハイテクノロジー専門学校」からスポンサーを受け、同校の授業にも選手が講師として登場する予定である。また、チームは提携するPCメーカーの「ドスパラ」の店舗の一部を借り、eスポーツ大会を開催し、それにより店舗内ではeスポーツコーナーの強化を図っていくこととなる。また、北海道内の映画館施設ではeスポーツ北海道の試合の様態をパブリックビューイングしていく計画も進行中である。また、前出のネットカフェ内のeスポーツ施設も2017年中には北海道でオープンする予定である。更には北海道のテレビ局である北海道テレビでは2014年にeスポーツ番組を放送していたこともあり、道内各局ではeスポーツ番組企画がいくつか進んでいる。

こうした流れはeスポーツ専門科の卒業生にとってもプロ選手だけを目指すのではなく、eスポーツ関係専門知識を持っている事による就職先が増えていくことであり、地域活性化に寄与すると考えられる。

5 まとめ

日本におけるeスポーツの現状は海外の7～10年遅れであると考えられる。しかしながらこの一年で急速に発展してきており、その活発な動きは海外に追いつくまで2～3年であろうと推測している。

その根拠としては、国内マーケットが新たな若者向けコンテンツを求めており、その動きに一番近いのがeスポーツであることが挙げられる。高額ゲーミングPCやデバイスの販売増やカラオケ、ネットカフェに続くであろうと期待される若者を集客する施設の出現、ネットでの課金ビジネス増などがある。

しかし、それ以上に若者がeスポーツのプレイや観戦を楽しみたいという欲求が増大してきていることが挙げられる。

それはまさにJリーグ出現前夜の日本の状況と似て

いるのである。Jリーグが出来前のサッカーは国内ではマイナースポーツの一つであった。当時のスポーツシーンは野球が一強で、それに続く人気競技はラグビーやバレーボールなどであった。しかしながら子供達は「キャプテン翼」の影響で、大人達に見えないところでサッカー少年の数は野球少年と同等、もしくはそれ以上と言われるまでになっていた。ただ、国内メディアが追いついていなかったのが当時、日本では世界でサッカーのワールドカップがオリンピックに並ぶほどの熱狂を生み出しているとの認識は殆どなかった。このサッカー人口の盛り上がりとその後のメディアと上手く連携したJリーグの熱狂を生み出した一因であることは間違いない。

それは今のeスポーツの状況そのものである。世界での熱狂が国内で徐々に知られるようになり、そこに挑戦する日本人も現れてきている。その姿を追いかける既存メディアも早晚現れるであろう。あと数年で日本でのeスポーツを取り巻く環境はかなり整ってきていると考えられる。その時に若者を熱狂させるスターやチームが生まれることによりJリーグスタート時の東京ヴェルディのような流れが出来上がるのであろう。

くしくも、日本eスポーツリーグに第一シーズン参加チームとして東京ヴェルディが参戦し、首位グループで争っているのは、その姿を彷彿とさせている。

今後更に多くの業界、関係者を巻き込みながら、eスポーツの発展に大いに期待して、青少年の育成やアスリートゲーマーの活躍を後押ししていきたいと思っている。

情報引用元／Negitaku.org <http://www.negitaku.org/>
格ゲーチェッカー <http://kakuge-checker.com/>