

# もはや単なるゲームではない！ eスポーツが切り開く テクノロジーの新境地

## 最新のICTとプレイヤーのテクニックが融合する

ICTは、産業を発展させ、人々の「働き方」や「暮らし方」を大きく変えてきました。そして、今、ICTが生み出した「新しいスポーツ=エレクトロニック・スポーツ（以下、eスポーツ）」が注目されています。スポーツ、ゲーム、そしてテクノロジーの世界に大きな変革をもたらすと見られているのがeスポーツです。

## 国際的なスポーツ競技大会で「正式種目」に採用されたeスポーツ

「eスポーツ」とは、個人戦またはチーム戦で争われるコンピューターゲームをスポーツ競技として扱うときの呼称です。「コンピューターゲームがスポーツになるのか?」と、疑問を感じるかもしれません。特に「スポーツ」という言葉に体育のイメージが強い日本では、座ってプレーするコンピューターゲームをスポーツと呼ぶのには違和感を覚える人もいます。ただ、本来のスポーツという言葉には「楽しみ、競技、娯楽」という意味があります。

走ったり、ジャンプしたりといった身体の運動量は多くはない、例えばモータースポーツ、ビリヤードやダーツ、射撃などもスポーツとして認識されてきましたし、テーブルゲームのチェスもマインドスポーツといわれています。スポーツとして必要な要素は、身体的な運動のみならず、集中力や戦略性によって勝ち負けを競い、それを楽しむ精神にあるともいえるでしょう。

2018年8月にインドネシア・ジャカルタで開催されるアジア競技大会（アジア大会）で、eスポーツは公開競技として実施されます。さらに4年後に中国・杭州で開催されるアジア大会では、正式なメダル競技となることが決まっています。つまり、陸上や水泳、サッカーなどと同じように「スポーツ競技」として扱われるのが世界的な潮流なのです。

## 賞金総額20億円以上！ 世界で開催されるeスポーツ大会

世界規模で見たeスポーツの成長スピードは急激で、市場規模も拡大し続けています。世界的なeスポーツの競技大会では、「優勝賞金1億円・賞金総額3億円」といった大会も珍しくなく、中には「優勝賞金10億円以上・賞金総額20億円以上」という大会があるほどです。

eスポーツのタイトルにはインターネットゲームが多いこともあり、インターネットメディアが中心となって情報発信を行っています。ゲームのストリーミング配信を行っている「Twitch」は、すでに2015年の時点で1カ月あたり1億人の視聴者がいると発表しています。つまり、「毎月1億人以上を動員するスポーツ」ともいえるのです。

競技人口も億の単位をはるかに超え、さらに急成長を遂げています。そうするとマーケットも黙っていません。周辺の産業への投資が急拡大しています。大会にはもちろん、選手個人にも、ゲームメーカー、PCメーカー、IT企業、飲料会社といったスポンサー企業がついています。

既存の「リアル」スポーツ業界も、このマーケットを新しい収益源の1つとして着目しています。全米プロバスケットボールのNBAは、eスポーツリーグの運営に乗り出しました。これは人気ゲームタイトル「NBA 2Kシリーズ」を使って、NBA同様のリーグ戦とプレーオフを行うというもの。今後はNBA以外の他のスポーツビジネスも、eスポーツに参入することが予想されます。

アメリカの大学では、優れたeスポーツの選手を学費免除の条件で勧誘するスカウト合戦が激化しています。また中国では中国国家体育总局が正式スポーツ種目として採用し、国を挙げての強化に乗り出しました。韓国・釜山には世界46の国と地域が加盟する国際eスポーツ連盟の本拠が置かれ、「eスポーツ大国」といわれています。早くからパソコンとインターネットを気軽に使える環境が整っていたため、パソコンで動作するゲームのプレイヤーが非常に多いのがその理由です。ヨーロッパ諸国でも同様の現象が見られています。

## もはや単なるゲームではない！eスポーツが切り開くテクノロジーの新境地

図1:eスポーツをめぐるプレイヤー



### 日本でも始まったeスポーツへの取り組み

他国に比べると日本国内での注目度はやや低いようです。それでも、国際的な大会に備えていく必要性から、2018年には日本eスポーツ連合、日本eスポーツリーグ協会といった団体が設立されました。しかし、日本でのeスポーツを「eスポーツ先進国」と同様に成長させるためには、法律面の整備や、行政によるバックアップが必要となるため、今後はこうした団体の活動が重要になるでしょう。

2018年春、Jリーグもeスポーツの大会を主催しました。優勝者には世界大会への出場をスポンサードするというもので、実際に優勝者は世界大会の決勝トーナメントまで勝ち上がりました。この結果からも、日本国内のトッププレイヤーが世界でも活躍することが、今後、期待されるでしょう。

一方、大手芸能プロダクションの吉本興業も、eスポーツ事業「よしもとゲーミング」を発足させました。こちらは、現在世界大会で高額賞金のかかっているゲームを対象として、プロゲーマーとプロチームをマネジメントしようというものです。世界一をめざして賞金を狙おうという「本流」での勝負だけに、その先行きが注目されます。

### 既存スポーツの「コンピューターによる再現」ではない。eスポーツのさまざまなジャンル

それでは、どのようなゲームがeスポーツとして実施されているのでしょうか。ここで注意しておきたいのは、「プロ野球の試合をリアルに再現して楽しめるコンピューターゲーム」のように、「既存のスポーツをコンピューターで再現したもの」が、eスポーツと呼ばれているのではないということ。eスポーツのジャンルには、日本ではあまり一般的でないものも多くありますので、代表的なタイトルとともに紹介します。

#### シューティングゲーム

銃などの武器で撃ち合うゲームの総称。一人称視点のFPS(First Person Shooter)と三人称視点のTPS(Third Person Shooter)に分けられます。eスポーツのルールではチーム戦が多く採用されています。

#### 格闘ゲーム

プレイヤー同士が格闘するゲームです。eスポーツとして世界的に親しまれている日本のゲームは、この格闘ゲームに多く、「ストリートファイター」などが代表例です。

## もはや単なるゲームではない! eスポーツが切り開くテクノロジーの新境地

### スポーツゲーム

サッカー、バスケット、アメフトなど実在のプロスポーツを題材にしたゲーム。中には実在しない、架空のスポーツもあります。代表的なタイトルに「FIFA」「ウイニングイレブン」などがあります。

### MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

プレイヤーが見下ろす「マップ」の中で練り広げられる、チームによる対戦型の競技です。1プレイヤーは1キャラクターのみ操作します。

### CCG (Collectible Card Game)

日本ではトレーディングカードゲーム (TCG) という名称のほうがなじみがあるかもしれません。eスポーツの代表タイトルには「Hearthstone」があります。

このように、eスポーツのジャンルは幅広いのですが、いずれも、そのベースには、「プレイヤーの集中力や戦略性によって勝ち負けを競う」というコンセプトがあります。

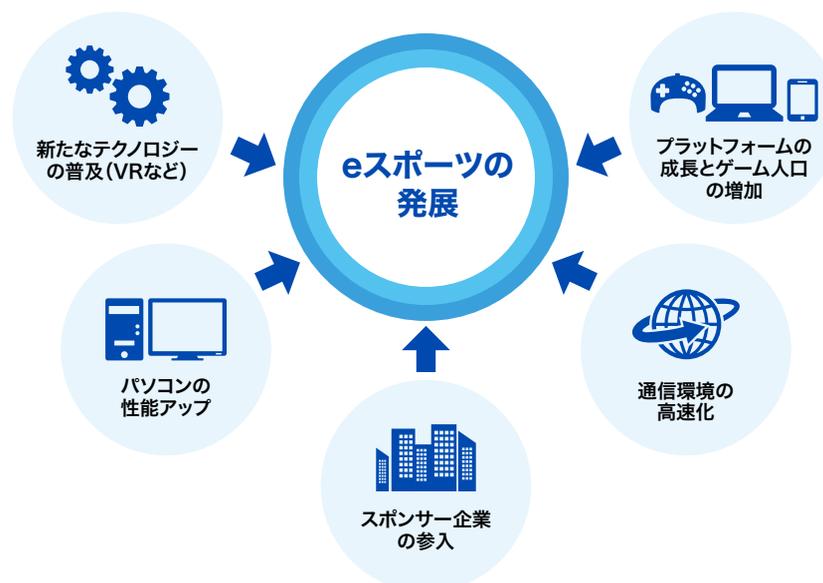
## ハードウェアの進化、通信環境の高速化など、ICTの進化がeスポーツの発展を支える

ゲームのエンターテインメント性が高まるにつれ、画像や音声の処理能力が求められるようになり、ゲーム用のコンシューマー機、いわゆる「ゲーム機」は独自の発展を遂げました。一方で、ゲーム機を使用せずにパソコンでゲームを楽しむユーザーも多くいます。映像や音声など大容量の情報を瞬時に扱うeスポーツがここまで発展してきた背景には、コンピューターの処理能力、グラフィック能力が高まり、ストレージが大容量化するなど、コンシューマー向けのパソコンの高機能化が要因の1つとして挙げられます。

合わせて、インターネット回線のスピードが飛躍的に速くなったため、遠いところにいるプレイヤー同士が対戦したり、チームを組んでゲームに参加したりというゲームシステムが受け入れられやすくなったこともeスポーツ発展の大きな要因です。

ゲームの提供方法も多様化しています。長年、ソフトをパッケージとして販売する形態が主流でしたが、現在ではネット経由のダウンロード販売はもちろん、メディアにダウンロード&インストールすらせずに、配信という形でプレイできるゲームも現れています。また、スマートフォンアプリのゲームからも「クラッシュ・ロワイヤル」など、eスポーツと認められるタイトルが現れています。

図2:eスポーツが発展する背景



## もはや単なるゲームではない! eスポーツが切り開くテクノロジーの新境地

## VR技術の投入が切り開く、新たな可能性。eスポーツならではのダイナミックな視聴スタイル

eスポーツでは、さまざまな視点から映像を楽しめるのも特長の1つです。これまで、スポーツといえば、スタジアムに足を運ばない限り、テレビカメラの映像を観戦するのが一般的でした。しかしeスポーツでは、特定のプレイヤーの視点に切り替えるのも自由自在。卓越した技術を持つ「プレイヤーの視点」で見れば、よりゲームに入り込むことができるでしょう。ドローンカメラのように競技が繰り広げられている中を自由に移動して戦況を観戦したり、実況したりすることも可能になるのです。これは、テクノロジーの進化がもたらした新しい観戦スタイルといえるでしょう。

さらに、eスポーツとVR (Virtual Reality: 仮想現実) 技術が融合すれば、新たな世界が広がります。プレイヤーが「リアル」を感じるのももちろんのこと、観客も同じ体験ができるからです。例えば、アリーナやスタジアムで繰り広げられるeスポーツの対戦を、観客がVR体験できるようにするなど、時間と空間を超えてエンターテインメントビジネスを展開することも可能になるかもしれません。実際、すでにVRゲームを対象としたeスポーツリーグも立ち上がっています。

## 最新のICTと競技スキルの融合。そこにeスポーツの面白さがある

ICT業界の中でも、「面白いこと」や「刺激的なこと」に特化して成長してきたのがeスポーツの業界といえます。グラフィックやサウンド、傾きや加速度のセンサー、今後はAI (人工知能) や、さらに高速なコンピューティング・テクノロジーなど、最先端の技術を積極的に活用して、さらに進化していくと考えられています。それは言い換えると、BtoCでプレイヤーが使う技術、それを支える基盤としてのBtoBの領域でも新たなビジネスチャンスが生まれているとも考えられます。

eスポーツは、そこに取り入れられた最新のテクノロジーを、プレイヤーが駆使して競い合うところに面白さがあるといえます。テクノロジーだけでも、人間の身体能力や競技スキルだけでもなく、急激に進化するテクノロジーとそれに適応する人間のテクニックの融合が不可欠なのです。

ICTの世界では、どんなに技術が進化しても、それを使うのは人間であるということがよくいわれます。eスポーツはそのことを明確に伝えてくれる新たな競技だからこそ、多くの人からの関心を集めているのかもしれません。

【制作／コンテンツブレイン】

- ※「Twitch」はトゥウィッチ・インタラクティブ・インコーポレイテッドの登録商標です。
- ※「NBA 2K シリーズ」はテイクツー インタラクティブ ソフトウェア インクの登録商標です。
- ※「ストリートファイター」は株式会社カプコンの登録商標です。
- ※「FIFA」はフェデレーション・インターナショナル・デ・フットボール・アソシエーションの登録商標です。
- ※「ウイニングイレブン」は株式会社コナミデジタルエンタテインメントの登録商標です。
- ※「Hearthstone」はブリザード エンターテインメント インコーポレイテッドの登録商標です。
- ※「クラッシュ・ロワイヤル」はスーパーセル オーワイの登録商標です。
- ※その他記載の会社名、製品名は、それぞれの会社の商標もしくは登録商標です。

