

社会に浸透しつつある e スポーツ
・・・e スポーツ文化の醸成に向けて・・・

今 智司

キーワード: #e スポーツ、# 競技を体現する、# リーグ、# リアクション・スペース、# リハビリ、# 学校教育、# アジア競技大会、# e スポーツエコシステム

要旨

一般社団法人日本 e スポーツ学会代表理事の笈誠一郎氏を招き、e スポーツの現状を伺った。本稿は伺った内容に基づき分科会の意見を整理したものである。現在、e スポーツは世界各国で行われ、プレイヤー人口は既存スポーツの競技人口に引けを取らない。e スポーツはスポーツのコンセプトに組み入れられつつある。e スポーツの視聴者数も増加し、コロナ禍による巣籠生活の道具になった。e スポーツは 2022 年アジア競技大会の正式競技にもなり、スポーツだけでなく学校教育や障がい者のリハビリ等の様々な領域で活用されている。一方、ゲーム表現に多様性があるところ、クリエイターとプレイヤーとの分離によるエコシステムにおける課題がありそうだ。

本文

1. 「スポーツ」のコンセプトと「e スポーツ」のコンセプトとに違いはあるか？

1.1 「スポーツ」の語源と認識の変遷

「スポーツ」の語源は古フランス語まで遡る。古フランス語の「desporter」、つまり「楽しむ」という言葉が語源である。17 世紀ぐらいまでは、狩猟のみならず歌劇やダンス、あるいはボードゲーム等もスポーツと呼んでおり、19 世紀にキリスト教概念が入ることで体を動かすことが精神を鍛えるというキリスト教文化に組み込まれていった。そして、これが英語の「sport」になることで「競技」という意味合いが含まれるようになったのである¹。

19 世紀の終わりごろにスポーツの概念が日本にも入り、例えば野球が日本の大学において行われるようになった。ただし、体を動かすと言えば、もともと武道等しかなかったところにスポーツの概念が導入されたので、当初は「野球害毒論」が展開されるほどの過剰ともいえる拒否反応があった。しかし、その後、野球、そしてスポーツが日本に根付いていったことは周知の事実である。

1.2 現在は e スポーツの認識が変化している過渡期

「e スポーツ」を「スポーツ」と呼ぶことに違和感を覚える人もいる。しかし、「スポーツ」及び「e スポーツ」の双方とも「競技を体現する」というコンセプト

¹ 川又他(2020)の 102-106 頁に sport 概念の変化について詳細に記載されている。

でとらえ得る。この「競技を体現する」というコンセプトからすれば、「e スポーツ」を「スポーツ」の概念に重なる若しくは含まれることはむしろ自然の流れであるともいえる。つまり、体を動かすこと若しくは運動の概念が「武道」から現代の「スポーツ」に変化してきたことと同様に、「スポーツ」に「フィジカルスポーツ」だけでなく「デジタルスポーツ」あるいは「マインドスポーツ」が含まれるという認識に変化しつつある。少なくとも、現在は「e スポーツ」が「スポーツ」として多くの人々に受け入れられるための過渡期であり、日本に「スポーツ」の概念が導入されたときと同様に、今後、「e スポーツ」と「スポーツ」とが同一のコンセプト下でとらえられるようになる可能性がある。

2. e スポーツ大会の現状

2.1 リーグの主催者は主に 2 系統

e スポーツの大会には様々なパターンがあり、ゲームタイトルにもよるが、サッカーのようなリーグが世界各国に設けられている。各リーグには明確な加入基準があり、リーグに属することでプレイヤー（選手）の給与の保障や世界大会への道が開かれる。また、リーグとは別に、様々な主催者による e スポーツ大会も世界各地で行われている。現状は、ゲームタイトルにより様々な主催者による様々な大会が行われ、混沌とした状況である。

一方、リーグの主催としては、ゲームメーカー主催のリーグとゲームメーカーではない第三者が主催のリーグとの大きく 2 系統に分かれている。前者としては、例えば、ライアットゲームズ主催の PC オンラインゲーム「リーグ・オブ・レジェンド (League of Legends)」等の大会が挙げられる。後者としては、例えば、コカ・コーラ社がスポンサーの高校生大会 (STAGE:0) や毎日新聞及び一般社団法人全国高等学校 e スポーツ連盟主催の全国高校 e スポーツ選手権等が挙げられる。

2.2 e スポーツプレイヤーの人口

e スポーツのリーグは世界中にあり、ゲームメーカーが主催する大会も世界中にある。e スポーツは大きく 7 つのジャンルに分けられ²、各ジャンルに様々なゲームタイトルが含まれている。そして、各ジャンルのゲームプレイヤーの人口の例を挙げると、例えば FPS (ファーストパーソンシューティングゲーム) 部門の「Rainbow Six Siege」では 5000 万人³、バトルロイヤル部門の「PLAYERUNKNOWN'S BATT

² FPS(ファーストパーソンシューティングゲーム)部門、バトルロイヤル部門、MOBA(マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ)部門、デジタルカードゲーム部門、スポーツゲーム部門、RTS(リアルタイムストラテジー)部門、及び格闘ゲーム部門の 7 ジャンルである。

³ https://twitter.com/Rainbow6Game/status/1169987417094479874?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1169987417094479874%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.gamespark.jp%2Farticle%2F2019%2F

LEGROUND」では4億人⁴、MOBA部門の「League of Legends」では1億人⁵等、FIFA発表によるサッカーの競技人口2億6500万人以上⁶や国際野球連盟発表による世界中における野球人口3500万人と比べても引けを取らないか凌駕している。これだけのプレイヤー人口があるため、様々なリーグや大会を開催しやすいという現状がある。

ただし、現状のインターネットの通信速度や遅延の問題から、国をまたぐような遠隔地同士を結んでの大会は困難である。多くのeスポーツの大会は、日本であれば日本国内のサーバを用いて行われる等、各国内で実施されているのが現状である。

2.3 COVID-19の影響による単籠りでeスポーツ観戦が生活へ浸透

2020年9月、4日間にわたり高校対抗のeスポーツ全国大会「Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2020」が開催され、4日間で747万人の視聴者が試合を観戦した(2019年大会では136万人が観戦した)⁷。この視聴者数からはプレイヤーやその家族だけが視聴していたとは考えられず、相当数の一般視聴者が視聴していたことが推測される。2020年はCOVID-19の影響により外出を自粛する人々が多く、そのため、eスポーツ観戦が単籠生活の道具の1つになっていたものと考えられる。たとえeスポーツをプレイしなくても、eスポーツの試合を視聴することが普通のことになってきているといえる。特に若年層においては、eスポーツをプレイしなくても視聴することが当たり前のように生活の中に入り込んできているものと考えられる。

なお、視聴者数は大会開催中の動画共有サイトやSNS等の視聴回数により計測される。動画がアーカイブされていれば大会終了後においても視聴回数を確認することができるが、アーカイブされていない場合は、リアルタイムの動画視聴回数を参照することになる。

3. eスポーツの拡がり

09%2F09%2F92833.html (2021年2月1日閲覧)

⁴ https://twitter.com/PUBG/status/1009121549146677248?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1009121549146677248%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.famitsu.com%2Fnews%2F201806%2F2015949.html (2021年2月1日閲覧)

⁵ <https://www.nikkei.com/article/DGXMZO59917460T00C20A6X30000> (2021年2月1日閲覧)

⁶ <https://resources.fifa.com/image/upload/big-count-estadisticas-520058.pdf?cloudid=mzid0qmguixkcmruvema> (2021年2月1日閲覧)

⁷ <https://www.tv-tokyo.co.jp/information/2020/09/23/222004.html> (2021年2月1日閲覧)

3.1 新たなリアクション・スペースの発生

e スポーツはデジタルゲームを扱う関係上、プレイヤーのリアルな世界とデジタルゲームのバーチャルな世界とが存在する。e スポーツを実行するのはバーチャルな世界内であるとしても、実際には生身の人間であるプレイヤー同士がプレイを競い合う。そのため、バーチャルとリアルとの繋ぎ部分に、リアクション・スペースが発生している。

例えば、面識のある者同士でe スポーツをすることや、面識の全くない者同士が自動的にマッチングされてe スポーツをすること等、様々なパターンが存在する。そのような様々なパターンごとに、プレイヤー同士が様々な反応を示すという意味で、これまでのスポーツとは異なる新たなリアクション・スペースがe スポーツをするたびに発生しているといえる。

なお、多くのゲームタイトルでは、プレイヤーのゲーム内におけるレベル（ゲームの習熟度）に応じ、対戦相手とのレベル差が過大にならないようにマッチング処理され、一方的なゲーム展開にならないようにしている。しかし、そのようなマッチング処理をしないゲームタイトルも存在する。初心者にも安心してe スポーツをプレイできるのは適切なマッチング処理を実行するゲームタイトルの方であると思われる。

3.2 医療、教育現場等での活用

e スポーツは実に様々な領域で活用されている。例えば、国立病院機構 北海道医療センターは筋ジストロフィーや脊髄性筋萎縮症等の神経筋疾患の専門病院であるが、この病院では患者のリハビリテーションにe スポーツを取り入れている。e スポーツは手先の動きのみでプレイできるので、健常者と同様に競技に参加できるのである。これにより、患者たちは社会とのつながりを感じることができ、そして、生きがいにつながっていくという。今後、日本はますます高齢化社会になっていく。そのような社会状況において、リアルな世界でハンディキャップを持っていたとしても対等な立場でハンディキャップのない人と競技できるe スポーツは、リハビリ分野に限らず応用することができ、興味深い領域である。

また、米国等の海外ではすでに高等学校や大学等の学校教育にe スポーツが普通に取り入れられ、奨学金制度も充実しているという。そのため、アメリカンフットボールのシーズン後にe スポーツをし、その後、バスケットボールをプレイする等、プレイできるスポーツの組み合わせの自由度が高いそうである。一方、日本においても高等学校や中学校においてe スポーツが教育課程に取り入れるところが出始めている（例えば、ルネサンス高等学校やクラーク記念国際高等学校等）。また、日本の学校教育における体育授業はリアルな授業のみであるが、例えば、青山学院大学陸上競技部（長距離ブロック）が導入しているバーチャルなジ

ムも存在する例もあるように⁸、リアルだけの授業のみで単位認定するのではなく、バーチャルとの組み合わせの工夫があってもよいだろう。そのバーチャルな授業にeスポーツを活用できる可能性がある。

4. 社会に浸透していくeスポーツ

4.1 アジア競技大会の正式種目になるeスポーツ

2022年に中国・杭州で開催される第19回アジア競技大会でeスポーツが正式競技として実施される予定である⁹。アジア競技大会はアジアオリンピック評議会が主催する大会であり、アジア大会とも称される。また、2026年には名古屋で開催されることが決まっている。

eスポーツはインターネット配信において極めて重要なコンテンツになり得る。なぜならば、「League of Legends」のワールドチャンピオンシップでは全世界で9,960万人の人々が大会を配信視聴した¹⁰。スーパーボウルのテレビ視聴者数が1億人ほどであることを考えると¹¹、配信コンテンツとしてはビジネス上無視できない。そのため、第19回アジア競技大会では否応なしにeスポーツが話題になるだろうことが予想される。更に、名古屋で開催される第20回アジア競技大会においてもeスポーツが実施されれば、日本国内においてもeスポーツの認知度が向上することが推測される。そして、2028年のロサンゼルスオリンピックでeスポーツが正式競技になったとすれば、eスポーツはスポーツとしての市民権を得たといっても過言ではない。もしそうなるとすれば、日本人のeスポーツに対する認識も変化していくことが考えられる。

4.2 ゲーム表現やインターフェースでの課題

eスポーツではLeague of Legends等の様々なゲームタイトルが使用されている。それらゲームのゲームシーンやキャラクター等の表現方法はリアルな表現手法やアメリカ的な表現手法が用いられているタイトルも多い。一方、バーチャルな空間で行われるeスポーツであるがゆえに、バーチャル空間やその空間で動作するキャラクターの表現には多様な表現手法、つまり、表現の多様性があってもよいはずである。例えば、日本独特の「かわいい」表現があってもよいだろう。

⁸ <https://www.aoyama.ac.jp/info/news/2017/02230> (2021年2月1日閲覧)

⁹ <https://www.afpbb.com/articles/-/3322218#:~:text=%E3%80%9012%E6%9C%8819%E6%97%A5%20AFP,%E4%B8%80%E6%AD%A9%E3%82%92%E8%B8%8F%E3%81%BF%E5%87%BA%E3%81%97%E3%81%A6%E3%81%84%E3%82%8B%E3%80%82> (2021年2月1日閲覧)

¹⁰ <https://www.jiji.com/jc/article?k=000000706.000029501&g=prt> (2021年2月1日閲覧)

¹¹ <https://www.jiji.com/jc/article?k=2020020400502&g=spo> (2021年2月1日閲覧)

一方、ゲーム「外」に着目してみると、eスポーツが行われる会場自体は、屋内の会場だけでなく、屋外の会場（例えば、2019年、バトルロイヤルゲームであるFORTNITEの世界大会フォートナイト・ワールドカップは、ニューヨークのアーサーアッシュスタジアムで開催された¹²⁾等の開放感のある場所が用いられることがある。様々な国籍の老若男女や障がいの有無にかかわらずeスポーツを広めていくためには、eスポーツ会場の工夫のみならず、eスポーツに用いるゲーム内の表現自体にも多様性を持たせることが課題になる可能性がある。

また、eスポーツのインターフェースとして、ゲームタイトルに応じた様々なインターフェースがあり得る。例えば、モータースポーツ系のゲームタイトルの大会では、ハンドル、アクセル、ブレーキ等のインターフェースを用いてプレイされている。今後、技術の進歩により、人間の五感を用いた新たなインターフェースを要求するようなゲームタイトルが登場する可能性もある。

しかしながら、eスポーツをプレイするプレイヤー（ユーザ）や一般の観客の意見がゲームクリエイター（ゲームメーカー）に届いているかという点と必ずしもそうではないようである。つまり、ゲームクリエイターとプレイヤーとは分離されているらしい実情がある。eスポーツを多種多様な人々が楽しむ文化を醸成するならば、eスポーツビジネスのエコシステム（eスポーツエコシステム）の課題を検討する必要があると思われる。

引用文献リスト

- 1.川又他(2020): 川又啓子、笈誠一郎、川口洋司、原田美穂、大島正嗣、秋元忍、丸山信人「eスポーツ産業論」、青山学院大学総合研究所叢書、同友館 2020

著者紹介



今 智司（こん さとし）

今知的財産事務所 弁理士 工学修士 技術経営修士

早稲田大学大学院理工学研究科修了後、電気機器メーカーへ入社。LEDの研究開発を経て知財業界に転職し、弁理士になる。専門分野は、知的財産法、技術経営、無機化学。化学・半導体・IT・ソフトウェア・ビジネスモデル等の分野において主に中小・ベンチャー企業の知的財産の創出・発掘・権利化・利活用を支援している。

¹²⁾ <https://www.afpbb.com/articles/-/3237349>（2021年2月1日閲覧）