

e-Sports 黎明期からの俯瞰的考察

・・・韓国社会へのコミュニケーションツールの浸透を中心に・・・

矢口 達也

キーワード：#e-Sports、#コミュニケーションツール、#PC パン、#StarCraft、#KPGL、#WCG、#スポーツ産業、#韓国社会

要旨

本稿では、e-Sports の歴史について、特に黎明期において重要な役割を果たした韓国社会を中心として、概説をした。e-Sports が立ち上がる 1990 年代においては、「StarCraft」が大きな役割を果たす。1990 年代後半には韓国において「KPGL(Korea Professional Gamers League)」が開催され、プロゲーマーと呼ばれる人々が登場していたものの、大企業の後援などは未だに存在しておらず、未だ産業として成立には至らなかった。

韓国において e-Sports が産業として成立する一つの契機となったのは、1999 年に開催された PKO(Pro Gamer Korea Open)である。この大会には、アニメーション専門のケーブルチャンネルを運営する Tooniverse 社が共催に入っており、e-Sports の大会が初めてテレビ放送に乗ることとなった。このテレビ放送は e-Sports が産業として成立していく上で、非常に重要な役割を果たしたと断言していい。

2000 年代には、e-Sports 史上で最も重要であると言える大会の開催が開始する。世界大会である WCG(World Cyber Games)である。この大会では、各国の代表選手が国家を代表して対戦をする。開催都市は毎年変わっており、参加国は 2000 年の 17 カ国 174 人から、2010 年には 58 カ国 450 人、2011 年には 60 カ国 600 人にまで増加している。2010 年代に入ると、さらなる e-Sports の大会規模拡大に加え、ゲーム会社自身やスポーツ協会主催の大会が開かれるなど、主催組織も多様になっていく。加えて、企業のマーケティング活動に組み込まれたり、Twitch を始めとするライブストリーミングによる e-Sports が活況となる等、e-Sports がコミュニケーションツールとして活用される事例も増える等、産業として一段と飛躍する時期となっている。

本文

1. e-Sports 黎明期

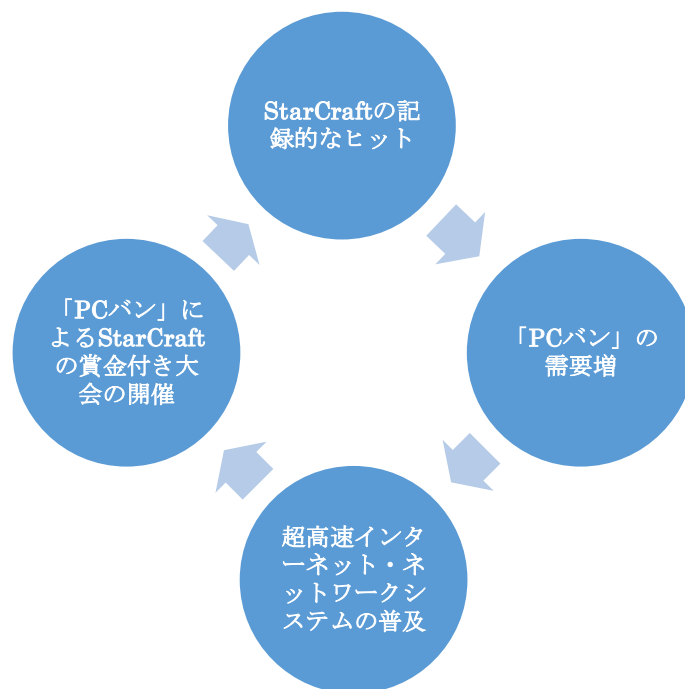
e-Sports が立ち上がるのに最も影響を及ぼしたゲームソフトは「StarCraft」(Blizzard 社)である。同タイトルは 1998 年に発売されたリアルタイムストラテジー (Real-time Strategy:RTS) に分類される。RTS は命令と行動の順序が明確に規定されているターン制ストラテジー (Turn-Based Strategy:TBS) と比較して、ゲーム内においてリアルタイムに進行していく時間の中でプレイヤーは戦術を考え、敵との対戦をしていく必要

がある。

「StarCraft」はそのヒットと共に、韓国社会を始めとする各国において e-Sports 産業が盛り上がる上で重要な役割を演じた。例えば、韓国では「StarCraft」が発売されると、これをプレイするために、所謂「PCバン」と呼ばれる店舗が広く普及するようになる。「PCバン」では、高速インターネット環境が整備されており、一定の金額を支払うことで個室にてパーソナルコンピュータを使用することができるものである。日本では、「インターネットカフェ」に相当する施設であると言える。韓国においては、1990年代後半に「StarCraft」が流行したことにより、「PCバン」の需要が急上昇し、これによって、超高速インターネット・ネットワークシステムが広く普及していく要因となった。

「PCバン」では、「StarCraft」の大会が数多く開かれるようになり、この結果、賞金を目的としたゲーマーが誕生することとなった。このように、「StarCraft」の韓国におけるヒットは、「PCバン」を中心として超高速インターネット・ネットワークシステムの普及を呼び込み、さらにこれが、「StarCraft」のプレイヤー増加を生み出すという循環の中で拡大していった。そして、これが最終的には賞金付きの大会の誕生を生み、e-Sports を生み出す契機として働いたと考えられる。

図 StarCraft のヒットと「PCバン」への影響



## 2. e-Sports の成長期

既に述べたように、e-Sports は当初、個々人のプレイヤーが大会に参加するという形

態が取られていた。そのため、産業として成立するまでには若干の時間を要した。例えば、韓国においては、1997年12月に史上初の全国規模のゲーム大会である「KPGL(Korea Professional Gamers League)」が開催される。同大会が契機となり、全国にPCゲーム大会が開催されていくこととなった。

この段階でゲーマーのプロ化やプロゲーム団などが作られはじめたものの、大企業がスポンサードするような競技団体とはなっておらず、チームリーダーが個人で設けたゲーム団などが主であり、待遇も現実的にプロゲーマーが職業として認められるには劣悪な条件であることが多かった。さらに、企業によるスポンサードが少ないために、定期的な収入を得てプロゲーマーとして活躍しているプレイヤーはほとんどおらず、その収入は大会の賞金によるものが主であった。

e-Sports が産業として成立する一つの契機となったのは、1999年に開催されたPKO(Pro Gamer Korea Open)である。この大会には、アニメーション専門のケーブルチャンネルを運営するTooniverse社が共催に入っており、e-Sportsの大会が初めてテレビ放送に乗ることとなった。このテレビ放送はe-Sportsが産業として成立していく上で、非常に重要な役割を果たしたと述べている。

e-Sportsに限らずスポーツ産業は、単純にプレイヤーのみの存在によって成り立っている訳ではない。通産省産業政策局(1990)では、スポーツが、「教育・訓練・競技」を主眼とするものから「楽しみ・ヘルス・コミュニケーション・クリエーション」を重視した文化的な性格を主眼とするものへ移行する旨が述べられた。

木村・片山ほか(2000)<sup>1</sup>では、スポーツ産業について「事務所において社会的分業として行われるスポーツの財貨及びサービスの生産または提供に係わる全ての経済活動をいう。家庭内の家事労働を除き営利活動のみならず、非営利活動も含める。」<sup>2</sup>とした上で、スポーツ産業の特徴的な面として、①生産者側のみでは認識ができない、②サービス部門が大きい、③消費者の享受能力の重要性が高い、④空間・時間消費型であること、⑤非市場経済の影響が多であること、⑥スポーツ商業主義化に対して抵抗感があること、などの6つの要点を指摘している。

なお、渡辺(2001)<sup>3</sup>ではスポーツ産業の分類がなされているが、ここでは「①伝統的なスポーツ用品産業、②スポーツサービス・情報産業、③スポーツ施設・空間産業」<sup>4</sup>の3つに分けられている。このうち、特に②スポーツサービス・情報産業には、古くは『運動会』(1897年創刊)などの雑誌、そして1927年から電波メディアとしてラジオ放送が開始された直後は試合結果の伝達放送などの主にスポーツの観客に向けたサービスや情報のことを指している。1930年代後半から40年代にかけては『日刊スポーツ』など

1 木村和彦・片山孝重ほか編『現代スポーツ経営論』アイオーエム、27-29頁。

2 同上、27頁。

3 渡辺保(2001)「産業構造におけるスポーツ産業の範囲に関する研究 I」『現代文学研究』125-141頁。

4 同上、135頁。

のスポーツ関連紙が登場し、1953年にはテレビ放送が開始される。こうした中で、「ますます「見る」スポーツは活況を呈」<sup>5</sup>すようになる。このようにメディアを通じたスポーツの「観戦」をする消費も、スポーツ産業の中では重要な役割を果たしていると考えられる。実際に渡辺(2001)でも「近年において特に衛星放送をはじめケーブルテレビ等多様な電波情報媒体が関わるスポーツビジネスを発展させた。特筆すべきは電波メディアは放映権料というビッグ・ビジネスをプロスポーツに限らずオリンピック等におけるアマスポーツの分野まで進出をしており、また、プロスポーツの発展はスポーツエージェントという新たなスポーツビジネスを形成した」<sup>6</sup>と指摘されている。実際に、国内スポーツ総生産に占める情報産業の割合は、2012年時点で8.1%となっている<sup>7</sup>。

このようにスポーツに関わる産業を立ち上げる上で、メディアが果たす役割は少なくない。2000年代以降のICT技術の発達を見れば、その重要性は大きくなり続けていると考えられる。

e-Sportsにおいてもメディアによる観戦機会が与えられることは、産業を発展させるという意味においては、非常に大きな意味があったと言える。PKOのテレビ放映は、韓国社会においてe-Sportsが産業化していく上でのマイルストーンとなったと言える。

### 3. 2000年代のe-Sports

2000年に入ると、世界で初めてのゲーム専門チャンネルであるongamenetが開局される。さらに、翌年にはMBC GAMEの開局も果たされ、以後、韓国においては二つの局によってゲーム大会のテレビ放映が安定的に供給されることとなった。

これ以降は、韓国におけるゲーム大会は、ongamenetおよびMBC GAMEを中心として再編が進められる。2002年には「ongamenet スターリーグ」「MBC GAME スターリーグ」「ongamenet プロリーグ」「MBC GAME チームリーグ」などの開催が成功し、さらに、2004年になると「SKテレコム」や「PANTECH&CURITEL」などのプロゲーム団体が結成される。この時点で大企業がe-Sportsへの後援活動を本格化させた訳である。2005年には韓国e-Sports協会が主催となり、「統合プロリーグ」が開催されるようになる。この頃になると、『韓国職業事典』にゲーム関連職業として「プロゲーマー」という項目が設けられるなど、職業の一つとしてプロゲーマーという存在が認知されるようになる。

さらに、2000年には、韓国eスポーツ協会(KeSPA)が設立される。この協会は、韓国国内において、e-Sportsの興行を図り、その環境を整えていく目的で作られている。

実際に、2004年12月には、「e-Sports 発展中長期政策」の発表がされ、韓国において

---

<sup>5</sup> 同上,136頁。

<sup>6</sup> 同上、136頁。

<sup>7</sup> 日本政策投資銀行(2015)「2020年を契機とした国内スポーツ産業の発展可能性および企業によるスポーツ支援～スポーツを通じた国内経済・地域活性化～」

行政も、e-Sports に関する人材育成を中心として、産業振興が図られる旨が示されている。加えて、既に述べたように大企業による後援体制が整っていく中で、大会の賞金のみではなく、年棒制の e-Sports 選手も登場してくるなど、収入面においても専門のプロゲーマーが成立するような状況となっていた。

2000 年代には、e-Sports 史上で最も重要であると言える大会の開催が開始する。世界大会である WCG(World Cyber Games)である。この大会では、各国の代表選手が国家を代表して対戦をする。開催都市は毎年変わっており、参加国は 2000 年の 17 カ国 174 人から、2010 年には 58 カ国 450 人、2011 年には 60 カ国 600 人にまで増加している。WCG で実施されるゲーム種目は 8 種であるが、特に先述の StarCraft は人気競技となっている。

WCG では、オリンピック同様に多くの選手が一同に介することになるため、開催候補都市は自ら、周辺の宿泊環境や警備などの準備が必要であり、都市からの候補制を採っている。開催都市は、第一回の韓国・龍仁から始まり、2003 年までは韓国の各都市での開催が続いたものの、2004 年にアメリカ・サンフランシスコ 2005 年にシンガポール、2006 年にはイタリア・モンツァで開催するなど、世界の様々な地域の都市で開催がされるようになる。このように e-Sports は 2000 年代に産業としての基盤が整備されていったと言えるだろう。

#### 4. 2010 年代から現在に至るまで

2010 年代になると、前節に見てきたような e-Sports の世界的な盛り上がりを受けて、ゲーム開発企業が自ら、e-Sports 大会を開催する動きが増える。例えば、任天堂は Wii Games Summer 2010 を開催し、40 万人以上の参加者が集う大規模な大会を開催している。また、スポーツリーグが同スポーツのゲームを利用した大会を開催する例も見られる。例えば UEFA チャンピオンズリーグでは、2016 年より自身公式の e-Sports 選手権大会としてウイニングイレブンシリーズ(コナミ)の作品を使用した「PES リーグ」を開催している。

このように、2010 年代には e-Sports の大規模なトーナメント大会も増え、その種類も多種多様になってきている。また、2010 年代の特徴として、e-Sports は、テレビ放送だけでなく、オンラインストリーミングによる観戦が一般的となっていくことで、更に人気に拍車がかかるようになっていく。これはゲーム配信という分野と密接に関連していると考えられる。ゲーム実況動画とは、「プレイヤーが喋りながらゲームをプレイしている動画」のことを指しており、動画共有サービスや Twitch などのコンピュータゲームに特化したライブストリーミング配信サービスに投稿される動画のことを指している。

例えば Twitch は、2020 年 2 月現在で 300 万人以上の月間アクティブクリエイター

(動画配信者)、視聴者は1日平均1500万人以上に達していると発表している<sup>8</sup>。Twitchが、ゲーム実況動画というジャンルに絞ってプラットフォームの運営をしているのにも関わらず、これだけの規模を確保できたことにはe-Sportsにも関わる重要な示唆を含んでいると考えられる。すなわち、Twitchは2010年代前期においては、オンラインゲームを中心としたコアなゲーマーが集積していたが、2010年代後半期に至ってはゲームコンテンツの力に依存しない雑談配信がなされるようになり、一般大衆にも親しみやすい配信が増えることとなる。こうした背景から、Twitchは一気にユーザー層の裾野を広げ、規模の拡大を実現したのであると考えられる。

このように、2010年代はe-Sportsのみならず、コンピュータゲーム産業全体において、ライブストリーミングによる配信が大きな役割を果たすようになる。こうした中で、重要なことはゲームが次第に、コアゲーマーのニーズを満たすものだけではなく、雑談配信におけるコミュニケーションツールとしての役割を果たすようになってきているという点である。

こうした中で、e-Sportsもコミュニケーションツールの一つとしての扱いを受けるようになる。たとえば、BMWは「戦略的なコミュニケーションツール」<sup>9</sup>としてマーケティングの対象としてe-Sportsを捉え、eスポーツ組織である米国のCloud9（クラウドナイン）、英国のFnatic（フナティック）、中国のFunPlus Phoenix（ファンプラス・フェニックス）、ドイツのG2 Esports（ジーツー・イースポーツ）、韓国のT1（ティーワン）との間でパートナーシップ契約を結んでいる。また、先述のTwitch等のプラットフォームでも「Esports」カテゴリが設けられるなど、プレイヤー-観客との関係も双方向のコミュニケーションが見られるようになってきている。

#### 引用文献リスト

1. 木村和彦・片山孝重ほか編『現代スポーツ経営論』アイオーエム 1999
2. 渡辺保「産業構造におけるスポーツ産業の範囲に関する研究 I」『現代文学研究』2001
3. 日本政策投資銀行「2020年を契機とした国内スポーツ産業の発展可能性および企業によるスポーツ支援～スポーツを通じた国内経済・地域活性化～」2015
4. Twitch 公式サイト(最終閲覧日：2021年3月3日)  
<https://www.twitch.tv/p/press-center/>

---

<sup>8</sup> Twitch 公式サイト(最終閲覧日：2021年3月3日)。

<sup>9</sup> <https://www.twitch.tv/p/press-center/>.

著者紹介



矢口 達也(やぐち たつや)

青山学院大学大学院経営学研究科経営学専攻博士後期課程単位取得退学後、ブレイングループの CEO を始めとして、会社経営・組織運営・財務改善に関する豊富な経験を有し、長年に渡り企業のガバナンス体制の強化や財務強化を含めたコンサルティング業務に携わっている。現在は、「攻めのバックオフィス」を掲げ、起業家や中小企業などの再生支援、金融機関対策、財務戦略等での「金融」分野からの切り口でのコンサルティング業務を行っている。