

日本における e-sports の現状とこれから — 関係者へのインタビュー —

佐藤由樹ⁱ 遠藤雅伸ⁱⁱ

東京工芸大芸術学部 〒164-8678 東京都中野区本町2-9-5

E-mail: ⁱtrombesugar@icloud.com, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要 e-sports は日本でも注目されはじめている。しかし未発達な部分が多く、海外と比べても差は大きい。差を埋めるためには何が必要か、海外と比べてどのように足りていないのか、イベント主催者、プロチーム運営者、e-sports 推進者にインタビューをし、調査を行った。結果を報告する。

キーワード e-sports, 日本の e-sports, e-sports の普及, e-sports の遅れ, プロゲーミングチーム,

1. はじめに

日本における e-sports は海外に比べ遅れを取っている。その理由は、日本では家庭用ゲームやアーケードゲームが早い段階で普及していたため、競技種目とされていた PC ゲーム人口が少ないことがあげられる。

またスポンサーの支援や練習環境などプレイヤーの育つ土壌がなかったことや、ゲームに否定的な姿勢を示す人も多く^[1]、それらが日本の e-sports を遅れさせた理由とされている。

そんな現状において、日本の e-sports を海外と比べると何が足りないのか、また今後につなげるには何が必要なのかを示すために、関係者へのインタビューによる調査を行った。

2. 関連研究

日本の e-sports についてマーケティング的観点や身体的健康の観点で研究が行われている。

神部^[2]は日本において e-sports が立ち遅れている現状について、言語の違いによるコミュニケーションの壁が大きいと述べている。成ら^[3]は e-sports の現況と成長について、経済の活性化とマーケティングの拡大が見込まれると述べている。杉山^[4]は e-sports 文化の現状と将来性について、ゲーム業界にとっては大きなビジネスチャンスであると述べている。

二見ら^[5]は e-sports の現状分析に基づく身体性と拡張について、反射神経やコミュニケーション能力の向上に繋がると述べている。根並^[6]は e-sports にお

ける動画コンテンツを用いた戦略に関する思考分析について、プレイ技能は思考要素に通じると述べている。

メディアにも日本の e-sports は取り上げられており、CENT Japan^[7]により e-sports の普及や遅れ、今後について^[1]へのインタビューが紹介され、日本のガラパゴス文化や海外と比べてゲームに対するイメージの違いがあると述べている。

3. 本研究の目的と手法

本研究の目的は、日本における e-sports は海外と比べて何が違うのか、何が劣っているのか、それを元に未来の発展へつなげるためには何が必要なのかを明らかにすることである。そこで海外論文、雑誌、サイトの調査、日本初の e-sports 専門コースがある専門学校を調査した。

さらに、イベント主催者、プロチーム運営者、e-sports 推進者にインタビューを行った。

4. 調査結果

国内文献では、日本の e-sports を前向きに捉えているものが多く、これからの期待している。身体に関する文献では、身体的成長が見込まれると述べているものもあり、e-sports の可能性が幅広いということがうかがえる。

海外では、テイラー^[8]が e-sports 全体について構造

¹ 寛誠一郎：日本 e スポーツエージェンシー代表、ゲームクラブ e スポーツ Max 番組企画担当プロデューサー

や文化について示している。

東京アニメ・声優専門学校では 2016 年春より e-sports 専門のコースが開講する。図 1 に示すような実際にプロ選手が使用しているチェアや PC 周辺機器が揃えられており、プロ選手だけではなく e-sports 運営、実況者、解説、MC の専攻もあり今後に期待している。

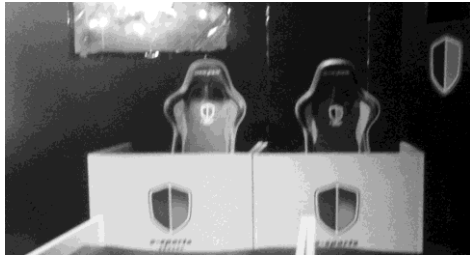


図 1 プロ選手が使用するチェア

座る人を包み込み肩や首の負担を軽くするレーシングカーのシートに近い構造

4.1. イベント主催者へのインタビュー

イベント主催者として、株式会社 SANKO²の代表取締役、PR リーダーの 2 名にインタビューを行った。内容を以下に示す。

海外との違いについて次の問題がある。

- ・環境が整っていない
- ・スター選手がいない
- ・選手を育てる環境がない
- ・選手を発見する環境が整っていない

そのためスター選手も出てこない。また学校への協力も行っていく。

従来のスポーツとは伝え方が違う。野球やサッカーはテレビや新聞で伝えていた。しかし e-sports は、ネットワークによる生放送や動画によって伝えている。また、エンゲージメントによる広がり強い。

e-sports の背景には PC 周辺機器会社があり、e-sports の発展と共にマーケットが拡大し、成長も推測されている。

²株式会社 SANKO : 「League of Legends」⁽¹⁾のプロ大会「LJLEAGUE」を運営している

4.2. プロチーム運営者へのインタビュー

プロチーム運営者として、株式会社 Sun-Gence³代表取締役社長梅崎伸幸にインタビューを行った。内容を以下に示す。

海外との違いについて次の問題がある。

- ・環境が整備されていない
- ・スター選手がいない
- ・FPS は文化的に無理がある

文化において無理な理由として、憲法 9 条において日本は戦争を禁じているので FPS のような戦争を行うゲームが根付きにくいためである。

日本ではカードを用いたアプリが流行する。『Hearthstone』⁽²⁾といったカードを用いたゲームは、日本人が好んでプレイするためである。

日本で e-sports が注目を浴びるためにはエンターテインメント性のあるものにする事である。アイドル文化が根強い日本では、e-sports アイドルといったエンターテインメント性のあるものにする事で受け入れられやすく、注目を浴びる。

また、プロチームが生計を立てることが大事である。ただ活躍するだけでは一時的な注目であり、注目はすぐになくなる。大会での優勝よりもどれだけ資金を得ているのかということで注目を集める必要がある。

ゲーム会社による広告は減る一方になる。プロチームが周辺機器を使用すること自体が広告となるためである。ゲーム会社が広告出さずとも、選手がプレイしているゲーム、選手が使用している機器ということで広告されるためである。

日本だけで e-sports をメインに考えたゲームを作ることは厳しい。日本と海外ではゲームに対する価値観に違いがあるためである。海外との協力があれば日本でも e-sports をメインとしたゲームを作ることが可能である。

4.3. e-sports 推進者へのインタビュー

e-sports 推進者として、犬飼博士にインタビューを

³株式会社 Sun-Gence: プロのプレイヤーチーム「DetonationN」のマネジメントを行っている。

行った。内容を以下に示す。

犬飼は、現在「スポーツハッカソン」や「運動会ハッカソン」といったことに従事しており、新しいスポーツを作ることに取り組んでいる。

現在主流とされている e-sports は PC でゲームを行い競技するものである。しかし犬飼が従事している「スポーツハッカソン」では参加者たちで新しいスポーツを作り、実際に体を動かして楽しむといったものである。そのため現在主流の e-sports とは違う形になると述べている。

また、食事に関しても口内環境の運動になると考えており、違う形ではあるが e-sports になると述べている。

5. まとめ

インタビューからいくつかの共通点が見受けられた。

梅崎によれば、スペクテートは e-sports には欠かせない要素の 1 つである。スペクテートとは、ゲーム世界に入り込み、他のプレイヤーに干渉することなく、ゲーム世界を自由に動き回って見ることのできるシステムである。しかし、SANKO はスペクテートが充実しているゲームは日本にはないと述べている。ゲームをプレイヤーと同じ視点で見ることが出来るため、実況や解説が行いやすく魅力の一つとなる。

「日本 e スポーツ協会」⁴について SANKO は前身である「日本 e スポーツ協会設立準備委員会」⁵では構成するメンバーが e-sports に関係ある人が多かったが、「日本 e スポーツ協会」では大手出版社役員など e-sports との関わりが薄いメンバーが多く不安が大きいと述べている。梅崎は対抗組織がなく e-sports 関係者も少ないことから懸念が多いと述べている。

海外に比較した日本の e-sports の遅れについて、SANKO はおおそ数年から 10 年ほどの遅れがある

⁴日本 e スポーツ協会：2015 年に設立した一般社団法人 日本国内の e-sports の普及と向上を目指し活動している

⁵日本 e スポーツ協会設立準備委員会：⁶の設立に向けた準備委員会

としている。梅崎も数年から 10 年は遅れているのは間違っていないと述べている。しかし、両者ともに 2 年程で追いつくであろうとの見解である。これは現在急速に成長している日本の e-sports の発展が著しい、2014 年ごろから企業の e-sports に対する考えが変わり始め、伸び白があるものとして捉え方を変えているためである。

2015 年に『モンスターストライク』⁽³⁾を e-sports として取り上げ大会を行うことについても両者の意見は同じであった。SANKO はプロプレイヤーに向けたものではなく、ゲーム業界を盛り上げる要因の一つにしようと宣伝している。梅崎は、「モンスターストライク」の大会運営者が、e-sports を理解しているのかが疑問であり、実際に e-sports と宣伝していることについて、あまり良くない印象を持っている。このことから e-sports に対する企業の捉え方には注目すべきである。

PC 周辺機器メーカーについても両者は同様の意見を述べている。SANKO は日本の e-sports の発展に応じて周辺機器メーカーも発展すると述べている。梅崎は流通やスポンサー契約のしやすさに影響してくるため、日本支社がある企業が伸びてくると述べている。

梅崎によると、現在 e-sports 人口は全世界で約 1 億人といわれており、2017 年には 3 億人を超えるとされている。これには日本の e-sports の発展が欠かせないものとなる。

犬飼の従事している「スポーツハッカソン」^[2]や「運動会ハッカソン」^[3]ではコンピュータを使用することもあるが、体を動かすことが中心である。e-sports の捉え方は異なるが、新しいスポーツへの取り組みなど e-sports の可能性は幅広いと考えられる。

6. おわりに

日本の e-sports は急速に発展をしており、世界に並ぶのもそう遠くはない。そのためにも日本の e-sports 環境を整備することが、プレイヤーのためになり注目度も上がると考える。さらに、企業の e-sports に対

する考え方が変わることも必要であると考え。

また e-sports には新しい可能性が秘められており、競技としてのゲーム以外に身体的改善の要素も見込まれる。

最後になるが、インタビューに応じて頂いた株式会社 SANKO 様、プロチーム運営者梅崎伸幸氏、e-sports 推進者犬飼博士氏に感謝する。

文 献

- [1] 森昭雄(2002).ゲーム脳の恐怖.生活人新書, NHK 出版
- [2] 神部勝之(2012). e-Sports で日本が立ち遅れている現状, 情報メディア学会誌 66(2).106-109
- [3] 成着政, 葛西和廣(2010).e-スポーツの現況と成長戦略の構築, 地域総合研究 11(part1)73-95
- [4] 杉山淳一(2005).e-Sports 文化の現状と将来性について

ンピューターゲームコミュニティの新しい方向性,感性工学研究論文集 5 (3),3-10

- [5] 二見晋平, 藤本貴之(2010). 実世界上の身体性を拡張するための e-Sports Learning システムの考案発行所.研究報告情報システムと社会環境, 情報処理学会 (IS) 111 (18) .1-7
- [6] 根並知記 (2013). e-Sports における動画コンテンツを用いた戦略思考分析手法に関する検討.研究報告デジタルコンテンツクリエーション, 情報処理学会 (DCC)4(14).1-7
- [7] CENT Japan (2016).今の日本は”Jリーグ前夜”--「eスポーツ」の普及が遅れた理由と今後の展望, CENT Japan<<http://m0bilecenter.org/archives/152>>
- [8] Taylor, T.L.(2012). Raising the Stakes, The MIT Press

ゲーム

- (1) 『League of Legends』, RiotGames, 2009,(Microsoft Windows, Mac OS)
- (2) 『Hearthstone』, Blizzard Entertainment, 2014, (Android, iOS, Microsoft Windows, Mac OS)
- (3) 『モンスターストライク』, mixi, 2013, (Android, iOS)

Nowwiththe current state ofe-sportsinJapan —(Interviews withofficials)—

YuhkiSatohⁱ ENDOH Masanobuⁱⁱ

Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University2-9-5Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678 Japan

E-mail: ⁱ trombesugar@icloud.com, ⁱⁱ m.endo@game,t-kougei.ac.jp

Abstracte-sports has been attracting attention in Japan. But in the developing, and also larger compared with overseas. What is needed is to catch up, what is the difference compared with overseas. Event organizers, professional team manager, e-sports advocate, was interviewed, were investigated. We will report the results.

Keyworde-sports、 e-sports of Japan、 Popularization of e-sports、 Delay of e-sports、 Professional gaming team