



eスポーツ

昔の今日は東京初週の開会を記念して日付固定の「体育の日」だった。そこで、それにかこつけて面白い記事を紹介しよう。話題は「eスポーツ」。コンピューターゲームを野球やサッカーのようなスポーツ競技のようにとらえるもので、1990年代後半から欧米や韓国で賞金付きの大会が開催され始め、プロゲーマーやプロリーグも生まれている。ゲーム種目は射撃、陣取り、スポーツ、格闘など幅広く、複数人でのチーム戦と1対1の対戦もあるそうだ。(朝日新聞9月22日)

*

スポットライトを浴びた選手が、手にしたコントローラーのボタンを連打し、スティックを動かす。会場の大画面には、人気ゲーム「ストリートファイターV」のキャラクターが格闘する様子が映し出される。

「がんがん攻めてきた」

「最後は投げ、お見事！」

実況の声が響き、見守る観客らから拍手が沸いた。

ここは、東京ゲームショウが開かれている千葉市の幕張メッセ。初日の21日、さっそく「eスポーツ」の模擬試合が披露された。

今回のゲームショウでは、eスポーツに関連する展示や講演会などのイベントが目白押しだ。一般公開される23、24日には、各ソフトメーカーが「トップ選手」を招いて大会を開く。

ゲーム業界は、今回のゲームショウをeスポーツ普及の足がかりにしたいと考えている。

日本のゲーム市場は、このままだとまもな

くピークを迎えてしまう。「ファミ通」を発行するGzブレインによると、家庭用ゲーム市場は2007年から減少が始まった。補うようにスマホなどで遊ぶオンラインゲームが伸びているが、その伸びも限界が近い。

そこで、目をつけたのがeスポーツだ。ゲームをサッカーや野球などプロスポーツと同じようにとらえ、ビジネスに成長させる。すでに欧米や韓国などでは、市場が急成長している。

Gzブレインの浜村弘一社長は、「いかにゲームをしない人を巻き込むビジネスにできるかがポイントだ」と話す。

海外のeスポーツでは、ゲームの販売を促進することだけが目的ではなく、大会のスポンサー料や放映料、グッズ販売などもビジネスになっている。

オランダの調査会社Newzooによると、eスポーツの市場規模は、16年に世界で4億9300万ドル(約550億円)に達した。14年の約2・5倍だ。賞金総額5千ドル(約55万円)以上の大会は年間424件開かれ、eスポーツを視聴するファンは3億2千万人に上った。

米プロバスケットボールNBAのアリーナを満杯の観客で埋め、ネットでは最大で同時に1470万人が視聴した大会もあった。この大会の賞金総額は670万ドル(約7億円)。米国では、飲料メーカーや自動車メーカーが大会や選手のスポンサーとなり、大手スポーツ専門チャンネル「ESPN」で大会の放送が始まるなど、ビジネスの舞台が広がっている。

(続く)