

中東で広がる “e-スポーツ” 2022年アジア競技大会から正式種目に決定

ジャーナリスト 佐野富成

今年の4月に“e-スポーツ”と言われる競技が、2022年の中国で開催されるアジア競技大会の正式種目に決定した。そして、2018年にはインドネシアで開催されるアジア大会で公開種目として行われることになった。



2017年に幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)東京ゲームショーで公開されたe-スポーツ大会(岸元玲七撮影)

“e-スポーツ”とは?

“e-スポーツ”とは「エレクトロニック・スポーツ」の略だ。ゲームの中から生まれたスポーツとも言うべきもので、サッカーや野球、ソフトボール、バドミントン、陸上競技、卓球、テニス、体操、新体操など様々なスポーツ競技とは一線を画している。

ゲームには古典的なボード、カードを使ったものから、ビデオゲーム(テレビゲーム)やパソコン(PC)ゲームというものがあるが、“e-スポーツ”で基本的に採用されるものは、テレビゲーム、PCゲームで使われているタイトルのゲームソフトである。対戦型を主体にした格闘型パズルゲーム、サッカーや野球を中心としたスポーツゲーム、レーシングゲームそしてシューティングゲーム等が挙げられる。

代表的なものには、「Halo」シリーズ(マイクロソフト)、1)「鉄拳」シリーズ(バンダイナムコ)、2)「バーチャファイター」シリーズ(セガ)、「ストリートファイター」シリーズ(カプコン)、3)「ウィニングイレブン」シリーズ(コナミ)、4)「グランツーリスモ」シリーズ(ポリフォニー)などがある。

ESports getting prevalent in the Middle East

Decision to make it an official athletic event from 2022 Asian Games

Tominari Sano, journalist

It was decided in April last year to make the eSports as an official athletic event in the Asian Games to be held in China in 2022. It is scheduled to be included in official athletic events in the Asian Games to be held in Indonesia in 2018.



ESports made public during the Tokyo Game Show at the Makuhari Messe (Mihama-ku, Chiba-shi, Chiba prefecture) in 2017(Photo by Reina Kishimoto)

What is ESports?

ESports is an abbreviation of electronic sports. It is a sports born out of games. It is distinguished from various sports such as soccer, baseball, softball, badminton, field and track events, table tennis, gymnastics, and new gymnastics.

Games in general include classic games using boards and cards as well as video games and PC games. Game software for video games and PC games is basically adopted for eSports. They are face-to-face battle style combat-type puzzle games, soccer and baseball sports games, racing games and shooting games among others.

Typical eSports are Halo series (Microsoft), 1)Iron Fists series (Namco Bandai), 2)Virtual Fighter series (Sega), Street Fighter series (Capcom), 3)Winning Eleven series (Konami), 4)Gran Turismo series (Polyphony) and others.

Especially, hand-to-hand combat games such as Street Fighter and Iron Fist are representative face-to-face battle products. They are also popular game titles of eSports.



Halo series by Microsoft

とくに格闘ゲームの「ストリートファイター」「鉄拳」などは対戦型の代表作として“eスポーツ”でも定番のゲームタイトルとなっている。



Street Fighter by Capcom

競技人口の広がり

現在、競技人口は東アジア地域では中国、韓国に特に多く、東アジア地域と欧州・米国を合わせれば5500万人以上と言われている。また、競技観賞者、インターネットによる観賞者は3億5000万人以上と言われている。

中国では、国が支援すべきスポーツとして指定競技にされており、韓国では“eスポーツ”競技者、いわゆるプロゲーマーが人気アーティスト並み又はそれ以上の人気の職業として認知されている。一方日本はゲーム大国と言われながら、“eスポーツ”に対する認知度は先進国の中で最も立ち遅れてしまったものの競技者の実力は高く、多くの大会で優勝するなど高い実績を残している。

中東アラブ圏の“eスポーツ”への取り組み

中東アラブ圏に関しては、イスラム教の宗教的な拘束はあるものの徐々にではあるが認知度が拡大している。

中東アラブ圏の特徴は、据え置き型ゲーム機（主にPS2）が急速に普及している。そこに“eスポーツ”が追随する形だ。その主戦場とされるのが、サウジアラビア、アラブ首長国連邦、クウェートなどアラビア半島が中心だ。厳格なイスラム教国でありながら最先端の情報技術に興味を持つ閣僚が音頭取りをなしたり、民間レベルで“eスポーツ”を支援し、そこに政府が後援または支援する形をとるなど競技実施のしかたは様々だ。

中東アラブ圏におけるゲーム市場と“eスポーツ”大会の実施規模は、欧米や中国、韓国に比べればまだ小さいが、潤沢な資金によって支援されている。

Wide-spread population of players

Currently, in East Asia, there are especially large population of eSports players in China and South Korea. The total number of players in East Asia, Europe and the United States is estimated to be more than 55 million. More than 350 million people watch the games in person or through the Internet.

eSports are designated as sports games to be promoted by the government in China. In South Korea, eSports players or so-called pro gamers are recognized as an attractive vocation and are as popular as prominent artists. Although Japan has been called a game power, social recognition of eSports is lagging behind most among advanced countries. However, Japanese players' ability and performance are high and they won in many championship events.

Efforts to promote sports in the Middle East and Arab countries

In the Middle East and Arab countries, stationary type game machines (mainly PS2) are rapidly gaining popularity. Along with them, eSports is getting popular as well. The main competition ground of eSports is mainly Arabian Peninsula including Saudi Arabia, United Arab Emirates and Kuwait. In spite of being a strict Islamic country, cabinet ministers who are interested in the state of art information technology take initiative, or private sectors support eSports and governments either sponsor or support them. The methods of promoting eSports varies in each country.

据え置き型ゲーム機 PS2
Prevalence of standing game machine (mainly PS2)

The size of market and events of eSports in the Middle East and Arab countries is still small compared to Europe, the United States, China and South Korea, but abundant capital is invested to support eSports in those countries.

Pivotal role of Kuwait in making eSports as an official event in the Asian Games

There are at least two reasons behind the decision to include eSports in the official events of the Asian Games to be held in China in 2022. One reason is support from China's Alibaba Group, but another reason is influence of the Olympic Council of Asia which sponsors the Games. The current president of the Council is Sheikh Ahmed Al-Fahad Al-Ahmed Al-Sabah, a member of Kuwaiti royalty.

In Kuwait, private sector organizations are taking initiatives to promote eSports games. The video game market is at-

アジア大会の正式種目に決まった背景に クウェート



3・11 東日本大震災後日本支援のためにクウェートで開かれたeスポーツ大会のポスター
Poster of eSports tournament held in Kuwait in support of Japan after the Great East Japan Earthquakes

アジア競技大会の正式種目として2022年に中国で開催することが決まった背景には、中国の企業集団アリババグループの支援もあるが、同大会を主催するアジアオリンピック評議会の影響もあると言われる。現代表はシェイク・アーマド・アル＝ファハド・アル＝アーマド・アル＝サバーハ氏でクウェート王族だからだ。

実際、クウェートでは民間団体などが中心となって“eスポーツ”を推進している。サウジやアラブ首長国連邦と比べると

ビデオゲーム市場の注目度は低いが、“eスポーツ”の振興という点では中東アラブ圏では、10年以上の実績を持っている。とくに“eスポーツ”競技大会を中東のどの国よりも早く開くなどその草分け的存在だ。

クウェートは当初、イスラムの厳格な教義の故に運営上厳しい面もあった。しかし、“eスポーツ”を推進する民間団体を率いるユシフ・アル・ロウミ氏らの努力によって現職大臣が大会に顔を出すなど積極的な動きを見せている。ユシフ氏らはその一方で、クウェートを中心に日本の漫画やアニメ、ゲームを紹介する活動も行っている。



昨年来日したユシフ・アルロウミ氏と筆者
Yousif Alroumi who visited Japan last year and the author

そういった国内の事情もあり、“eスポーツ”への理解度は、中東アラブ諸国のなかでは底堅いと言えるからこそ、アジアスポーツ競技大会の競技種目として採用したわけだ。

2026年アジア競技大会開催地は日本・名古屋

今年2018年は、2022年の中国・杭州アジア競技大会での正式種目として“eスポーツ”が決定していることを受け、インドネシア・ジャカルタで開かれる今年のアジア競技大会では“eスポーツ”のデモンストレーションを行うことが決定している。

世界で約16億人とも言われるイスラム教徒がいる中でアジア最大規模のイスラム教徒を抱えるインドネシアでのデモンストレーションは、イスラム教徒が集中する中東アラブ圏でも“eスポーツ”を広げる大きなきっかけになる可能性がある。

tracting less attention in Kuwait than Saudi Arabia or UAE. But Kuwait has a track record of more than 10 years of promotion of eSports among the Middle East and Arab countries. Especially, Kuwait held an eSports tournament earlier than any other Middle East countries. In this sense, Kuwait is a pioneering country.

Initially, it was difficult to manage eSports events in Kuwait due to strict teachings of Islam. Nevertheless, thanks to Yousif Alroumi and others who operate private sector organizations which promote eSports, current cabinet ministers attend those events and the government is getting actively involved. On the other hand, Yousif and others are engaged in activities to introduce Japanese manga, anime and games in Kuwait and other countries.

Because of such domestic situation, there is a solid understanding of eSports among people of Kuwait compared to other Middle East and Arab countries. This is a reason why the Asian Games adopted eSports as one of official events.



(上) 2015年にユシフ氏がクウェートで開催したeスポーツ大会。
(下) 真剣なまなざしでプレーする参加者
[above] ESports tournament in Kuwait held by Yousif Alroumi in 2015
[bottom] Participants who play eSports seriously

Asian Games to be held in Nagoya, Japan in 2026

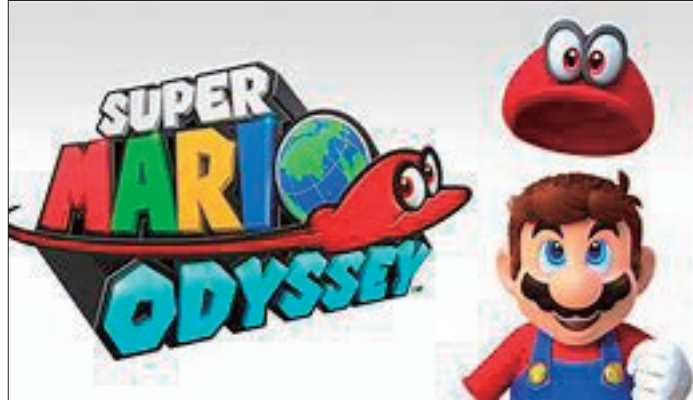
On the basis of the decision to include eSports in official events in 2022 Asian Games in Hangzhou, China, eSports demonstration is scheduled to be held in 2018 Asian Games in Jakarta, Indonesia this year.

There are approximately 1.6 billion Muslims in the world, and Indonesia has the largest Muslim population in Asia. ESports demonstration in Indonesia may become a major trigger to spread eSports in the Middle East and Arab countries where Muslims are concentrated.

2022年の中国大会では、より大きな世界競技大会として“eスポーツ”が注目されるのは間違いない。さらに4年後の2026年の大会開催地は日本の名古屋と決定している。

「ゲーム大国」「テレビゲームの王者」としてかつて君臨した日本が“eスポーツ”でも主導権を握れるか否か試される大会になると予想される。

Without doubt, 2022 Asian Games in China will be a larger international competition where eSports attracts much attention. Four years later, 2026 Asian Games is going to be held in Nagoya, Japan. Nagoya eSports events will test Japan which once dominated games and video games as the leading country to be the leading country in eSports.



「ゲーム史上、世界で最も知られているゲームキャラクター」マリオ。
Mario, the most well-known game character in the game history

脚注



1) 鉄拳シリーズ (バンダイナムコ)
Iron Fists series (Namco Bandai)



2) バーチャファイターシリーズ (セガ)
Virtua Fighter series (Sega)



3) ウィンイレブン (コナミ)
Winning Eleven series (Konami)



4) グランツーリスモ (ポリフォニー)
Gran Turismo series (Polyphony)