

eスポーツ元年となった 2018年

NPO 法人サラーム会会長 小林育三



2026年第20回アジア競技大会の開催都市契約の締結及び大会会期の決定。署名後の様子(左から 竹田JOC会長、アハマドOCA会長、大村愛知県知事、河村名古屋市長)。2018年8月19日。

Conclusion of the host city contract of the 20th Asian Games in 2026 and the decision of the event date. The scene after signing (From left: JOC Chairman Takeda, OCA Chairman Ahmad, Aichi Prefectural Governor Omura, and Nagoya Mayor Kawamura). August 19, 2018

2017年4月、①アジアカリフィック評議会(OCA)は2022年中国・杭州開催のアジア競技大会で“eスポーツ”を正式メダル種目とする事を発表した。昨年2018年第18回インドネシア・ジャカルタ大会ではデモンストレーション競技として“eスポーツ”が行なわれた。2026年第20回アジア競技大会は日本・愛知名古屋での開催が決定されている。

オリンピックでの正式種目としては2024年のパリ五輪、あるいは遅くとも2028年のアメリカ・ロスアンゼルス大会での正式種目として採用されることが有力視されている。

日本のeスポーツ3団体である、日本eスポーツ協会、e-sports促進機構、日本eスポーツ連盟は昨年2018年2月に合併し、日本eスポーツ連合(JeSU)を設立した。

2018年は日本におけるeスポーツ元年であったと言える。

ゲームに対するマイナス・イメージの払拭

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言って良い。しかしゲームに対するマイナス・イメージを抱く者は少なくない。‘ゲーム自体が人の脳を壊す’‘壊れた脳を持った人は悪いことをしやすい’等。そのようなマイナス・イメージ

Year 2018 turned out to be the first year of e-sports

Ikuzo Kobayashi, President of Salaam Association

In April 2017,¹⁾Olympic Council of Asia (OCA) announced that “e-sports” will be an official medal event in the “Asian Games” held in Hangzhou, China in 2022. In last year, 2018, “e-sports” was held as a demonstration game at the 18th Jakarta Games in Indonesia. The 20th Asian Games in 2026 is decided to be held in Nagoya, Aichi, Japan.

It is likely to be adopted as an official event of the Olympic Games at the Paris Olympic Games in 2024, or at the latest at the Los Angeles Games in the United States of America in 2028.

Three Japanese e-sports organizations, namely Japan e-Sports Association, E-sports Promotion Organization, and Japan e-Sports Federation, merged in February 2018, and established the Japan e-Sports Union (JeSU).

It can be said that 2018 was the first year of e-sports in Japan.

Eradication of negative image of the games

E-sports stands for “electronic sports”. It can be regarded as sports born from the game. However, many people have a negative image on the game. It is often said that “The game itself damages the human brain” or “People who have damaged brains tend to do bad things” etc. Professor Masato Taira of Scientific Research Division of the Graduate School of Nihon University, analyses such negative image, by saying:

“The argument which generalizes all the games in negative way is inappropriate and strange,” he said. “There are various actual games, some of which require reflexes, some put you in the position of a protagonist for fight, and some require role-playing. In case of games that do not use visual senses and hand, games in which conversations take place require a player to use his brain in the same way as in the daily life. Like “Tekken”, although a player does not move his body on his own, he uses his brain as if he is moving his body,” he said.

“Just because the game is made interesting, there is a danger of ‘being hooked,’” and “What is important

に対して日本大学大学院科学研究科泰羅雅登（たいら・まさと）教授は、「ゲーム全部をひっくるめた論調は適切でないしおかしい」と指摘。「実際のゲームは、反射神経を必要とするもの、主人公になって戦うもの、ロールプレイング、と色々あり、視覚と手以外は使わないゲーム、ゲームを介して会話するようなものは日常生活と同じような頭の使い方をゲームの中でもする。『鉄拳』のように自分では体を動かしていないものあたかも動かしているような脳の使い方をするもの、と色々ある」と分析する。

「ただゲームは面白くてできているので‘ハマる’という危険性はある」「大切なのは『ゲームとどうやってうまくつきあうか』というリテラシー（ゲームを理解し適切に活用）の問題だ」と説明している。根拠のないマイナス・イメージは払拭すべきだ。

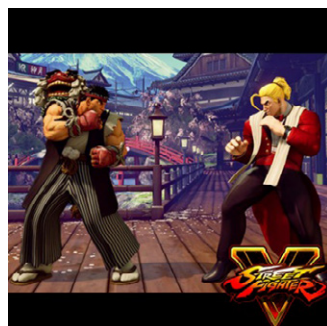
e スポーツとして採用される e ゲーム

（季刊サラーム第 24 号「中東で広がる“e スポーツ”」より引用）

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”として採用されるものは、テレビゲームやコンピューター（PC）ゲームで使われているタイトル型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



Halo series by Microsoft



Street Fighter by Capcom

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）、「鉄拳」シリーズ（バンダイナムコ）、「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）、「ウィニング

イレブン」シリーズ（コナミ）、「グランツーリスモ」シリーズ（ポリフォニー）などがある。

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

is the problem of literacy (understanding and properly utilizing the game), namely ‘how to deal with the game well’ “, he explains. Unfounded negative images should be wiped out.

E-games accepted as e-sports

(Quoted from Quarter Salaam No. 24 “E-sports Spreading in the Middle East”)

There are games that use classic boards, or cards, and games that are video games (TV games) and personal computer (PC) games. But those that are adopted as “e-sports” are a title type game software used in video games and computer games. Examples are combat-type puzzle games mainly based on battle type, sports games mainly focusing on soccer and baseball, racing games and shooting games.

Representative examples include “Halo” series (Microsoft), “Tekken” series (Bandai Namco), “Virtua Fighter” series (Sega), “Street Fighter” series (Capcom), “Winning Eleven” series (Konami), “Gran Turismo” series (Polyphony) and others.

Especially combat games such as “Street Fighter” and “Tekken (Iron Fist)” are representative works of combat type which became standard game titles of “e-sports”.

6 events of demonstration game at Palembang competition in Jakarta, Indonesia

In the “18th Asian Games (ASIAD 2018)” held in Indonesia from August 18th to September 2nd, e-sports was adopted as a public event. 2) Six kinds of events were held.

Japan was represented by a team of Japanese sports e-sports delegates dispatched by the Japan e-sports Union (JeSU), and the team of Naoki Sugimura (21) and Tsubasa Aihara (18) won a gold medal after close battle with Iran in the division of 2018 Winning Eleven.

E-sports events to be recognized as the official Olympics events

It is interesting about what official e-sports event will be adopted at the Asia Olympic Games in Hangzhou, China in 2022, but what is even more interesting is the official e-sports event to be held at the Olympic Games that follow afterward. Despite the fact that it has not been decided that e-sports will be officially adopted for the Olympic Games, fever of such speculation is rising. This is because it will greatly influence future e-sports and the direction of the game industry.

The clue to those questions is the following remark by IOC President Thomas Bach. “Violence, homicide games are not good. It is not suitable for the Olympic Charter.” From this one can guess that official games will be soc-

インドネシア・ジャカルタ・パレンバン大会での公開競技(デモンストレーション競技)は6種目



メダル授与式の後の相原選手(写真左)・杉村選手(写真右)(JeSU ホームページより)

Aihara (left) and Sugimura (right in the picture) after the medal award ceremony (from the JeSU website)

インドネシアで8月18日から9月2日にかけて開催された「第18回アジア競技大会(ASIAD2018)」ではeスポーツが公開競技として採用された。②種目は6種目。

日本は一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)が派遣したeスポーツの日本代表、杉村直紀選手(21)

と相原翼選手(18)のチームがウイニングイレブン2018部門において、イランを接戦の末下し金メダルを獲得した。

オリンピックの正式種目として採用されるeスポーツの種目は?

2022年の中国・杭州アジアオリンピックで採用されるeスポーツの正式種目が何になるかについての関心もさることながら、それ以上に気になる事はその先のオリンピックでのeスポーツ正式種目だ。未だeスポーツがオリンピックに正式に採用されることが決まった訳ではないにもかかわらずその予想熱が高まっている。なぜなら今後のeスポーツとゲーム産業の方向に多大の影響を与えるからだ。

それに対するヒントはバッハIOC会長の次の発言だ。「暴力、殺人ゲームはダメ。オリンピック憲章にふさわしくない。」そこから推測できるのは、ズバリ、サッカーのウイニングイレブン、野球のパワプロゲーム。格闘技ゲームとしては鉄拳、ストリートファイターではないだろうか。

競技人口の拡がり観戦文化の浸透

世界のeスポーツ競技人口は約5000万といわれ、インターネット鑑賞者は4億人と目される。中国、韓国に多く、ゲーム大国日本は立ち後れている感を免れない。eスポーツ競技者の実力は高く、その層も厚いにもかかわらず、国内でのeスポーツは盛り上がりこなかった。理由は日本国内ゲーム市場の特殊性が大きな要因だと言っているだろう。家庭用ゲームや携帯ゲーム機が強く、eスポーツにはあまり向かないロールプレイングゲーム(RPG)やアクションゲームが根強い人気を持ってきたからだ。

ここに来てにわかに状況が変わってきた。スマホゲームの普及でこうした状況は変わりつつある。常時ネット接続されている対戦型スマホカードゲーム、Shadowverseやクラッシュ・ロワイヤル(クラロワ)のような対戦型ゲームの人气が急上昇し、プレイヤーの総数も増大した。

昨年2018年11月15日読売新聞に「観戦文化徐々に浸透」という記事が掲載された。

cer Winning Eleven, and baseball Power Pro game. Maybe for combat games, Iron Fist and Street Fighter.

Expansion of game population and spread of game watching culture

It is said that the world e-sports game population is about 50 million, and the Internet viewers are estimated to be 400 million people. Many of them are in China and South Korea, and it feels like the game super power Japan is lagging behind. Although e-sports competitors in Japan have high ability and there are many of them, e-sports in Japan has not prospered. The reason for that is the particularity of the Japanese domestic game market. Domestic games and mobile game machines are strong, and Role playing games (RPG) and action games that are not very suitable for e-sports have strong popularity.

At this time, the situation changed suddenly. With the spread of the smartphone, this situation is changing. The popularity of fighting-type games such as smart card games constantly connected to the Internet, Shadowverse and Crash Royale (Kurarowa) has soared in popularity and the total number of players also increased.



「Shadowverse(シャドウバース)」(Cygames)の日本一決定戦、賞金総額1000万円の「RAGE Shadowverse Wonderland Dreams GRAND FINALS」を軸としたゲームイベント。

RAGE Shadowverse Wonderland Dreams GRAND FINALSの会場(予想図、出所: CyberZ)

“Shadowverse”(Cygames), the Japanese championship game event with the total prize money of 10 million yen centered on “RAGE Shadowverse Wonderland Dreams GRAND FINALS” as an axis. RAGE Shadowverse Wonderland Dreams GRAND FINALS venue (Expected scene drawing, Source: CyberZ)

Last November 15, 2018, the Yomiuri Shimbun published an article titled “Gradual penetration of game watching culture”.

“A representative event is ‘RAGE (Rage)’ is a comprehensive tournament where popular titles such as the card game “Shadowverse” and combat game “Street Fighter” are held. In the first audition in 2016 had audience of 150 people, but in September this year about 10,000 people visited the 9th tournament event”.

The game professional athletes fight for a large prize money, and audience watch the fighting scenes with events and videos. Mr. Shingo Otomo, executive officer of CyberZ and comprehensive producer of RAGE, said,

「代表的なのはカードゲーム『シャドウバース Shadowverse』や格闘ゲーム『ストリートファイター』など人気タイトルが行われる総合大会『RAGE (レイジ)』だ。2016年の初回の観客は150人だったが、今年9月の9回大会には約1万人が来場した」と報じている。

ゲームのプロ選手が多額の賞金を目指して戦い、その様子をイベント、動画で観戦する。

CyberZの執行役員でありRAGEの総合プロデューサー大友真吾氏は「国内ではeスポーツを観たり楽しんだりする文化が未成熟。観戦文化を日本に根付かせたい」と述べている。

アジアオリンピック評議会のお膝元クウェートでのeスポーツ事情

サウジをはじめとする湾岸6カ国（サウジアラビア、アラブ首長国連邦、クウェート、オマーン、バーレーン、カタール）でeスポーツの振興を底堅く進めてきた国はクウェートだ。2011年東日本大震災の年、震災復興日本支援のためにeスポーツ大会を開催したヨセフ・アルロウミー氏は、10年前から日本の東京ゲームショウを訪れ、ビデオゲームショウ（eスポーツのイベント）を推進してきた。



品川プリンスホテル N-Tower 会議室でのミーティング後の夕食会。

Dinner after the meeting at the Shinagawa Prince Hotel N-Tower conference room

2014年からは毎年GameExpoを開催し、観客動員を拡大し、昨年2018年の大会では14カ国からプロ・プレイヤーが参加し、22歳以上の観戦者が1000人を超えた。在Kuwait日本大使、日本領事も来場したそう。

昨年12月初旬の日本滞在中、当

サラーム会との会合を持った。そこで興味深い話を聞くことができた。「現在の商務大臣はゲーム好きで、日本の麻生元首相と似ている。しかし政府関係者の多くはeスポーツに理解を示しながらも実戦を観戦したことがないのが大半だ。現実には食わず嫌いと言っても良い。今年の大会には政府関係者を招く予定だ」と語った。氏に依れば「ハイレベルのゲーム・プレイヤーは30人くらいいる。以前梅原大吾氏（うめはらだいご。日本のプロゲーマー。2D対戦型格闘ゲームの国際チャンピオン）とクウェートで対戦して勝った者もいる。しかしイスラム文化と習慣の中でゲームへの理解はまだまだでeスポーツの認知度も低い。それでもGameExpoを通しそのような風潮と戦ってきた。湾岸諸国の中で最も盛んな国だ。」と熱っぽく語った。クウェートと日本とは文化も人種も異なるが、eスポーツへ

“The culture of watching and enjoying e-sports in Japan is immature. I want to make game watching culture take root in Japan.”

Circumstances of e-sports in Kuwait where the Olympic Council of Asia headquarters are



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。

3-11 poster of the e-sports event held in Kuwait to support Japan after the Great East Japan Earthquakes

Kuwait is the country that has steadily promoted the promotion of e-sports in 6 Persian Gulf countries including the Saudi Arabia, the United Arab Emirates, Kuwait, Oman, Bahrain and Qatar. In the year of 2011 Great East Japan Earthquakes, Mr. Yousif Alroumi held e-sports event for disaster reconstruction. He has been visiting Japan's Tokyo Game Show for 10 years and promoting video game shows (e-sports events).

From 2014, GameExpo was held every year to expand audience mobilization, and professional players participated from 14 countries, and over 1,000 spectators over 22 years old attended the event in 2018. The Japanese ambassador and Japanese consul in Kuwait also came to the event.

During his stay in Japan last December, he had a meeting with the Salaam Association. An interesting story was shared there. “The current Minister of Commerce is a game lover and resembles former Japanese Prime Minister Aso. But most government officials have never watched a real game competition while showing their understanding of e-sports. They can be said to be unwilling to try it. We are going to invite government officials to this year's competition.” According to him, “There are about 30 high level game players. There is even someone who won against Mr. Daigo Umehara (Japanese pro gamer, international champion of 2D fighting type combat game) in competition against him in Kuwait. In Islamic culture and customs there is still lack of understanding of the game and the recognition of e-sports is still low. But I have been fighting against such a trend through GameExpo. It is the most prosperous country among the Gulf countries in term of e-sports.” He talked enthusiastically. Kuwait and Japan have different cultures and races, but it is sensed that two countries have common challenges in the road to e-sports.

Visit to the Japan E-Sports Union (JESU) with Mr. Yousif Alroumi

In February 2018, the Japan e-Sports Union (Je-

の道のりには共通する課題を抱えていることを感じさせられた。

ヨセフ・アルロウミー氏と日本 e スポーツ連合 (JeSU) を訪問

2018年2月、日本 e スポーツ連合 (JeSU) が設立された。e スポーツ選手権大会や e スポーツ学生選手権を主催し、日本オリンピック委員会 (JOC) への加盟を目指してきた日本 e スポーツ協会と e スポーツ選手の待遇改善 (プロ選手の報酬の高額化により選手育成・強化) を支援してきた e-sports 促進機構と e スポーツ選手の意識向上、地位向上のためにプロライセンス制度を確立し大会の運営、審判やスタッフの育成、選手の教育プログラムの構築等の整備により国際オリンピック委員会 (IOC) への加盟を目指してきた日本 e スポーツ連盟の e スポーツ 3 団体が合併しての設立だ。

アジア競技大会やオリンピックへ e スポーツ日本代表選手を送るためには JeSU が JOC の加盟団体にならなければならない。日本の e スポーツ関連団体が一体化しそこにゲーム業界が全面的支援体制に入れば、オール e スポーツ、オール・ゲーム業界、さらにオール・ジャパンの体制を作り上げられる。そうなれば全ての課題は突破できると思われる。

2018年の JeSU 誕生はその大きな一歩を踏み出したと言えるだろう。

脚注

①アジアオリンピック評議会 (OCA)

(アジアオリンピックひょうぎかい、英: Olympic Council of Asia、略称: OCA)

アジア地域の国内オリンピック委員会 (NOC) の集合組織。アジア競技大会等を主催している。本部はクウェート国のクウェート市に置かれている。現会長はクウェートのシェイク・アハマド・アル＝サバーハ氏。モットーは「限りなき前進 (Ever Onward)」。設立年 1982 本部はクウェートシティ。メンバー: 45 の国と地域。ウェブサイト ocasias.org (フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』より)

②種目は6種目

- 1, アリーナ・オブ・バラー (Arena of Valor = AOV)
- 2, クラッシュ・ロワイヤル (Clash Royale)
- 3, リーグ・オブ・レジェンド (League of Legends)
- 4, スター・クラフト II: レガシー・オブ・ザ・ボイド (StarCraft II: Legacy of the Void)
- 5, ハースストーン (Hearthstone)
- 6, プロ・エボリューション・サッカー 2018 (Pro Evolution Soccer = 日本では「ウイニングイレブン 2018」)



写真右から 2 人目 Yousif Alroumi 氏、3 人目 JeSU 理事 株田実氏、左端はサラーム会会長小林育三氏。Mr. Yousif Alroumi, second person from the right, JeSU Board Member Minoru Kabuta, the 3rd person. The person in far left is Mr. Ikuzo Kobayashi, President of the Salaam Association

SU) was founded. The Japan e-Sports Association which has aimed at joining the Japan Olympic Committee (JOC), the E-sports Promotion Organization which has supported improved treatment of e-Sports athletes (development and enhancement of athletes through higher compen-

sation for professional athletes) and the Japan e-sports Federation which has aimed at joining the International Olympic Committee (IOC) through establishment of professional license system for elevated awareness of e-sports athletes and their social status advancement and improvement of game operation, development of judges and staff and athlete education program – those 3 e-sports groups merged and founded JeSU.

In order to send e-Sports Japan national team to Asian Games and the Olympic Games, JeSU must become a JOC affiliate. If e-sports related groups in Japan are united and the game industry puts full support systematically, it becomes possible to build up the system of all e sports, all-games industry, and all Japan. If this is achieved, it seems to be possible to break through all the challenges.

It can be said that the birth of JeSU in 2018 was a big step forward toward that goal.

Footnote

1)Olympic Council of Asia (OCA)

(Asia Olympic Hyogikai, English: Olympic Council of Asia, abbreviated as OCA)

Collective organization of domestic Olympic Committees (NOC) in Asian region. It hosts Asian Games, etc. The headquarters is located in Kuwait City in Kuwait. The current president is Mr. Sheikh Ahmed Al-Fahad Al-Ahmed Al-Sabah of Kuwait. The motto is "Ever Onward". Founded in 1982. Members: 45 countries and regions. Website ocasias.org (from free encyclopedia "Wikipedia")

2)Six kinds of events

- 1, Arena of Valor = AOV
- 2, Clash Royale
- 3, League of Legends
- 4, StarCraft II: Legacy of the Void(StarCraft II: Legacy of the Void)
- 5, Hearthstone
- 6, Pro Evolution Soccer 2018 ("Winning Eleven 2018" in Japan)