

## eスポーツ、国体で 文化事業として開催

日本のeスポーツが新たな段階へ

ジャーナリスト 佐野富成

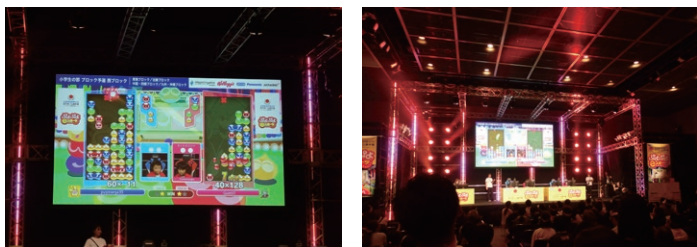
茨城県開催第74回国体(9月28日から10月8日)で、10月5日と6日①eスポーツが文化事業の一環として初めて開催された。全国の予選を勝ち抜いた各県の代表約600人の選手がつくば市のつくば国際会議場に集まり熱戦が繰り広げられた。国が定める大会としては初めての大会で、eスポーツ初代王者が誕生した。



### 国体の文化プログラムとして

“スポーツの祭典”である“国民体育大会(=国体)”に合わせ“全国都道府県対抗eスポーツ選手権2019 IBARAKI”が2019年10月4日～10月6日に茨城県で行われた。本大会は日本でもっとも大きいeスポーツとして行われた。

国体の②文化プログラムとして誘致した茨城県の大井川和彦知事は「eスポーツは年齢、性別、障害の有無に関係なく、いろいろな人が参加できる競技。だからこそ国体でできるものと感じていました。国体が若者に注目してもらえるいいチャンスとなり、県のイメージを向上できる」と発言し意気込みをみせた。



熱気がこもる「ぷよぷよ」の試合会場に設置された大きなスクリーンを観ながらの観戦  
Watching the game through the big screen set up at the game venue of “Puyo Puyo” which was filled with excitement

国体ではレーシングゲームの「グランツーリスモSPORTS」、スポーツゲームの「ウィニングイレブン」(サッカー)、

## e-sports featured as a cultural project in the National Sports Festival

*Japan's e-sports elevated to a new stage*

By Tominari Sano, journalist

In the 74th National Sports Festival held in Ibaraki Prefecture (September 28th to October 8th), 1)e-sports were held for the first time as part of the cultural project on October 5th and 6th. Approximately 600 representative players from all prefectures that won local qualifying games gathered at the Tsukuba International Conference Center in Tsukuba City, and engaged in an intense battle. This is the first tournament approved by the country, and the first e-sports champion was born.

### As a cultural project of the National Sports Festival

The “National Prefectural Competition e-Sports Championship 2019 IBARAKI” was held in Ibaraki Prefecture from October 4th to October 6th, 2019, along with the “National Sports Festival (Kokutai)” which is a “Sports Festival”. This tournament was held as the largest e-sports event in Japan.

Governor Kazuhiko Oigawa from Ibaraki Prefecture, who invited the tournament as a 2)cultural program for the National Sports Festival, said passionately, “E-sports are a sport in which various people can participate regardless of age, gender, or disability. That is why I have been feeling that it can be held as a part of the National Sports Festival. It is a good opportunity for young people to pay attention to the NSF, and the image of the prefecture can be improved.”

In the National Sports Festival, three tournament events were held: the racing game “Gran Turismo SPORTS”, the sports game “Winning Eleven” (soccer), and the puzzle game “Puyo Puyo”. Players of each game title who won the qualifying nationwide preliminary gathered at the Tsukuba International Conference Center (Tsukuba City, Ibaraki Prefecture), and the total number of players is about 600 from the elementary school low grade to 48 years old.

Hideki Okamura, chairman of the Japan E-sports Union (JeSU), said, “JeSU was just launched last year, but it was good that e-sports could be held as a NSF cultural project.”

パズルゲームの「ぷよぷよ」、の三つの競技種目が行われた。全国の予選を勝ち抜いた各タイトル出場者は小学校低学年から48歳まで合計約600人の選手が、つくば国際会議場(茨城県つくば市)に集まった。

日本eスポーツ連合(JeSU)の岡村秀樹会長は「JeSUは昨年、発足したばかりだが、国体の文化事業としてeスポーツが開催できたことはよかった」と語った。

### 三種のeスポーツ競技種目 「ウィニングイレブン」



つくば国際会議場で行われたeスポーツ「ウィニングイレブン」の各県対抗のリーグ予選  
League preliminaries for prefecture competition e-sports“Winning Eleven” held at Tsukuba International Conference Center

なんと言っても「ウィニングイレブン」はeスポーツの代表格だ。1995年にコナミが開発した画期的サッカーゲームだ。シンプルな操作とシュートの爽快感は日本サッカー選手にも愛好家が多く日韓ワールドカップ開催ブームに乗った日本サッカーの興隆に後押しされ2000年代中頃まで「ウィニングイレブン」シリーズの人気は上昇し続けた。

その後10年間は「FIFAシリーズ」の人気に押されてきたが、ここ5年は順

調に人気を回復し今年のシリーズ20を迎えている。

### 「グランツーリスモ」



茨城国体でグランツーリスモを使ったeスポーツ選手権が初開催  
First e-sports championship using Gran Turismo in Ibaraki NSF

eスポーツのなかでも独自に発展したタイトルだ。F1などの自動車レースを管轄する国際自動車連盟(FIA)が支援して国際大会が行われている。コントローラーが、実際のレース用の椅子とハンドル、アクセル、ブレーキペダルなど専用のデッキでプレイするため、パソコンなどの機器を利用してのものではない。

## Three types of e-sports competitions

### “Winning Eleven”

After all, “Winning Seven” is a representative of e-sports. It is a groundbreaking soccer game developed by Konami in 1995. Its simple operation and refreshing feeling from shoots attracted many enthusiasts of Japanese soccer players. The popularity of the “Winning Seven” series continues to rise until mid-2000s, driven by the rise of Japanese soccer boom stimulated by the Japan-Korea World Cup.

It was overshadowed by the popularity of “FIFA series” for the next 10 years, but the popularity has been steadily recovering over the past 5 years, and this year’s 20th series opened against that background.



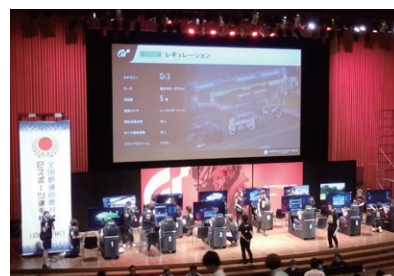
League preliminaries for prefecture competition e-sports“Winning Eleven” held at Tsukuba International Conference Center



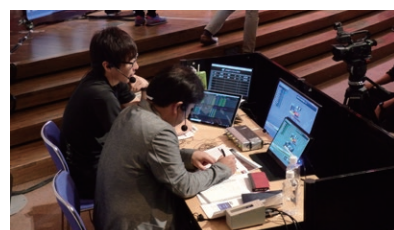
モニター試合の様子を見つめる各県代表や関係者ら  
Prefectural representatives and associates looking at the game through a monitor

### “Gran Turismo”

It is a uniquely developed title among e-sports. International competitions are held with the support of the International Automobile Federation (FIA), which supervises F1 and other auto racing. Since the controller plays on a dedicated deck such as an actual car racing chair and steering wheel, accelerator, brake pedal, etc., it is not something that uses equipment such as a personal computer.



「グランツーリスモSPORTS」の予選・決勝トーナメントの会場となった大会議場  
Large conference hall that was the venue for the qualifying preliminary and final of “Gran Turismo SPORTS”



試合や会場を盛り上げるのに必要不可欠な実況  
Indispensable to liven up games and venues

## プロゲーマーの参加で注目された「ウィニングイレブン」と「グランツーリスモ」

「ウィニングイレブン」と「グランツーリスモ」に世界で活躍する選手（プレイヤー）が出場した。「ウィニングイレブン」には、昨年のアジア大会に出場して見事金メダルを獲得したレバことプロゲーマーの相原翼選手が茨城県第2代表チームのメンバーとして参加し、優勝に貢献した。



「ウィニングイレブン」の決勝で、茨城県同志の対決を制した茨城県第2代表チーム。右から2番目は、昨年のアジア大会で金メダルを獲得したプロゲーマー、レバこと相原翼選手

The second team of Ibaraki Prefecture who won the “Winning Eleven” final and won the competition between the Ibaraki Prefecture teams. Second from right is professional gamer Tsubasa Aihara also known as “Leva” who won a gold medal at last year’s Asian Games.

相原翼選手は「こうした大会が行われることはありがたいです。これまで自分は1対1でやってきて（ウィニングイレブンの）プロライセンスを獲得しました。でも3対3の対戦はあまり経験していないので、最後はミスったかなあとと思ったんですけど、止まってくれて」、とこれまでとは異なった優勝感に頬を緩めた。

一方「グランツーリスモ」の一般の部では、栃木県代表の山中智瑛選手と高橋拓也選手が優勝した。

山中、高橋ともに「グランツーリスモ」では、日本を代表する顔として知られている。特に山中選手に対しては、リアル自動車レースの日本プロドライバーも一目おきプレイヤーとして評価されている。また高橋選手もプロとして活動中だ。

山中選手が当初から「世界よりも国体で勝ったかった」と国体イベントへの意気込みを語っていたように、トッププレイヤーのこうした国体の参加の意義は大きい。

### 未だ高くないeスポーツの日本における地位

世界の競技人口は約1億人だが、日本は390万人。一方、競技人口以外の観戦、視聴者は世界で3億8000万人、日本では160万人といわれている。視聴者人口に関しては、テレビ、ケーブルテレビ視聴よりもネット観戦（YouTubeをはじめとした配信動画）視聴が多いが、競技人口と視聴

## “Winning Eleven” and “Gran Turismo” attracted attention by participation of professional gamers

Players who are active in the world participated in “Winning Eleven” and “Gran Turismo”. In “Winning Eleven”, Tsubasa Aihara, a professional gamer also known as “Leva” who won a gold medal in the Asian Games last year, participated as a member of the second team of Ibaraki and contributed to the victory.

Tsubasa Aihara said, “I am grateful about such a tournament. So far I have come on a one-on-one basis and have won a professional license (of Winning Eleven). I have little experience of three-on-three battle so I thought I made a mistake at the end. But all persevered.” His cheeks turned red with a different sense of victory.

On the other hand, in the general part of “Gran Turismo”, Tochigi Prefecture representatives Tomoaki Yamanaka and Takuya Takahashi won the championship.

Both Yamanaka and Takahashi are known as the representative faces of Japan in “Gran Turismo”. Especially Yamanaka is highly evaluated by Japanese professional drivers in real car racing as a player who commands attention. Takahashi is also active as a professional.



グランツーリスモ一般の部で優勝した山中智瑛選手（左）と高橋拓也選手（右）  
Tomoaki Yamanaka (left) and Takuya Takahashi (right) won the Gran Turismo General Part

As Yamanaka said from the beginning that he “wanted to win the NSF championship more than the world championship”, expressing his enthusiasm for the NSF event, top players’ participation in NSF is very significant.

### The status of e-sports in Japan that is not yet high

The world’s e-sports player population is about 100 million, but Japan has 3.9 million. On the other hand, it is said that there are 380 million spectators and viewers other than player population, and 1.6 million in Japan. With regard to the viewer population, watching online games through the Internet (distributed videos such as YouTube ones) is more common than watching them through TV and cable TV, but those are less in Japan in terms of competition population and viewers.

One of the reasons for that is the question “Is the game a sport?” Speaking of sports, there is a strong perception that it is something which moves the body. Since sports also have a meaning of “enjoying”, e-sports are also recognized as sports overseas. Compared to the expansion of recognition as a global e-sports, the domestic situation is still lagging far behind. Under these circum-

者を見ても日本は少ない。

その要因のひとつに「ゲームは、スポーツなのか」という疑問だ。スポーツと言えば、やはり体を動かすものという認識が強い。スポーツとは「楽しむ」という意味合いを持っているので、海外においてはeスポーツもスポーツとしての認識にある。世界的なeスポーツとしての認識の拡がりに比べるとまだまだの状況にある。こうした中で、国体の正式種目ではないものの文化事業として開催できたことは非常に意義深いと言える。

## 国際 e スポーツ連盟

毎年9月に日本の幕張メッセ（千葉県千葉市）で開催される東京ゲームショウでeスポーツの現状について講演した国際eスポーツ連盟（IESF、本部：韓国）のレオポルド・チャン事務局長は今回の国体におけるeスポーツ開催に強い関心寄せていた。

講演でチャン事務局長は「現在国際eスポーツ連盟には56カ国が加盟し、そのうち31カ国でその国のスポーツ省やオリンピック委員会といった国際的な機関でeスポーツはスポーツとして認められている。ドーピングに対する取り組み、競技プレイヤーの引退後の生活に対する保障・支援などの組織の立ち上げも同時進行で積極的に行っている」と語っていた。

リアルスポーツでも課題となっている引退後の支援であるが、eスポーツが未だ国際オリンピック委員会（IOC）の競技種目としての加盟前であるにもかかわらず、環境整備を行っている点からも本気で五輪種目として考えていることがうかがわれる。

eスポーツ選手の育成と教育面における環境整備としてeスポーツのナショナルトレーニングセンターの設立も行っている。最近加盟したメキシコでは、ナショナルトレーニングセンターの設置を明らかにした。

## 重み有る日本 e スポーツ連盟 (JeSU) の国際 e スポーツ連盟加盟

周囲のeスポーツに対する考えは、実のところ日本が最も厳しい。依然、スポーツ庁や日本オリンピック委員会（JOC）はスポーツと認めていない。しかし世界のゲーム業界において日本が大きな影響力があることをチャン事務局長は認めている。市場こそ小さいもののそのゲームの質を見極める日本ユーザーの眼は厳しい。そのため、海外のゲームソフト開発者たちは日本のユーザーの声を気にする。東京ゲームショウ内で行われる、優秀なゲーム作品、ユーザーが支持する作品などを表彰するゲーム大賞で評価されることはひとつのステータスとして受け取られている。

昨年誕生した、日本eスポーツ連合（JeSU）が、国際eスポーツ連盟に加盟を希望した際には、もろ手を挙げて歓迎の意を示した。チャン事務局長は、「日本の加盟は大きい」と語った。

stances, it can be said that it was very significant that e-sports were held as a cultural project, although it was not an official NSF event.

## International e-Sports Federation

Leopold Chan, secretary general of the International E-Sports Federation (IESF, headquarters: Korea), who spoke about the current status of e-sports at the Tokyo Game Show held at Makuhari Messe (Chiba City, Chiba) in Japan every September, had a keen interest in hosting e-sports during the recent NSF.

Mr. Chan said in a speech, “Currently, we have 56 member countries in the International E-Sports Federation, of which 31 countries recognized e-sports as sports through the Ministry of Sports or international organizations such as the Olympic Committee. We will also actively promote the establishment of organizations such as efforts to guarantee and support efforts against doping and players’ life after retirement.”

Although support after retirement is an issue in real sports, and even though e-sports have not been incorporated as a sporting event of the International Olympic Committee (IOC), the environment is being improved toward that. In this respect, it seems that they are seriously considering it as an Olympic event.

E-sports National Training Center has been also established to nurture e-sports players and improve their educational environment. In recently joined Mexico, the establishment of a national training center was announced.

## Significance of Japan e-Sports Union (JeSU)’s membership in the International e-Sports Federation

In fact, People’s mindset about e-sports is most unfavorable in Japan. Still, the Sports Agency and the Japan Olympic Committee (JOC) do not recognize it as a sport. However, Secretary General Chan has admitted that Japan has a great influence on the global gaming industry. Although the market is small, the eyes of Japanese users who evaluate the quality of the game are severe. Therefore, overseas game software developers care about the



東京ゲームショウでの日本eスポーツ連合・岡本秀樹会長（左）と国際eスポーツ連盟・レオポルド・チャン事務局長 Hideki Okamoto, Chairman of the Japan e-Sports Union (left) and Leopold Chan, Secretary General of the International E-Sports Federation, at the Tokyo Game Show

## 国体文化事業としてのeスポーツ参加は大きな一歩

日本eスポーツ連合の岡村秀樹会長は「国体で（文化事業とはいえ）できたことは非常に大きい。これからの布石になる。この成功は第一歩だ。国体というネームバリューは大きい」と大会終了後に語った。また、来年の国体の会場となっている鹿児島県からもeスポーツについての問い合わせが来ているという。

組織としてのeスポーツ連合は、誕生したばかりでまだ組織的には固まっているわけではない。広報、育成、福利厚生など課題すべきものが大きい、広報に関して「学校の講演、eスポーツに関する説明といったことには積極的に応じていきます」と話している。

茨城県のいばらきゆめ国体でeスポーツを開催できたことは、これからの日本にとっては大きな一歩となったことは間違いない。

### 「ゲーム障害」への対応

また世界保健機関（WHO）が今年、「ゲーム障害」を正式に国際疾病に認定した。アルコール依存症といった依存症と同じ扱いとした。この対応について岡村会長は「この件に関しては、eスポーツ連合としても正式な見解を発表したいと考えている」と語り、各専門部署の分析と対策を話し合いながら、日本eスポーツ連盟としての（時期は明確にできなかったが）公式見解を示していきたいとしている。

ちなみに、いばらきゆめ国体で優勝者に話を聞くと、平均2時間から3時間という応えが返ってきた。さらに「親子との約束があったか」を聞くと「していない」との答え。「グランツーリスモSPORTS」一般の部優勝の山中選手は「長時間やっても意味がない。こもってもうまくはならない。私は、忘れないように毎日、15分だけでも触っていたほうがいい」と応えた。「ウィニングイレブン」の「レバ」こと相原選手も「親との約束はしていません」ときっぱり言い切っている。

タイトルにもよると思われるが、世界と戦うには「量」よりも「質」が重要になってくるということなのかもしれない。

### e-スポーツがオリンピックの正式種目になるための課題

国際eスポーツ連盟は2024年、2028年にはオリンピックの正式種目へ、という目標を掲げていたが、この頃は「五輪の正式種目を目指す」と、何年までにということは明確にしていない。

国際オリンピック委員会バッハ会長の「暴力的な作品はオリンピック競技には相応しくない」という発言について、国際eスポーツ連盟チャン事務局長は「会長が言われたのですか？信じられない。確認したい」と応えていた。

確かに世界的に人気のeスポーツの中にはバッハ会長が

voices of Japanese users. It is perceived as a status to be highly evaluated at the Game Grand Prix in at the Tokyo Game Show, which recognizes excellent game works and works supported by users.

When the Japan e-Sports Union (JeSU) founded last year expressed a desire to join the International e-Sports Federation, he expressed his welcome from the bottom of his heart. Mr. Chan said, “Japan’s membership is a big news.”



国体出場前に2019年東京ゲームショウのイベント大会に出場したレバ（相原翼）選手（写真中央）Leva (Tsubasa Aihara) who participated in the 2019 Tokyo Game Show event competition before his participating in NSF (center)

### Participation of e-sports in NSF as a cultural project is a big step

Hideki Okamura, chairman of the Japan e-Sports Union, said, “What you could do at the National Sports Festival (although it is a cultural project) is very important. It is a stepping stone for the future. This success is the first step. The name value of NSF is big,” after the conclusion of the Festival. In addition, inquiries about e-sports have been received from Kagoshima Prefecture, which is the venue for the National Sports Festival next year.

The Japan e-Sports Union has just been born as an organization and is not yet firmly organized. There are many issues that need to be addressed, such as public relations, training, and welfare. However, regarding public relations, he said, “We will actively respond to requests for school lectures and explanations about e-sports.”

Having held e-sports at the Ibaraki Yume National Sports Festival in Ibaraki Prefecture is no doubt a big step for Japan in the future.

### Responding to “gaming disorder”

The World Health Organization (WHO) officially recognized “gaming disorder” as an international disease this year. It was treated the same as addiction such as alcoholism. In response to this, Chairman Okamura said, “The Japan e-Sports Union would like to announce a formal view on this matter,” and expressed his desire to announce an official view while discussing the analysis and measures of each specialized department (although he didn’t specify the timing).

By the way, when I talked to the winners at the Ibaraki Yume National Sports Festival, a response of 2 to 3 hours on average was given by each. Furthermore, when asked “Was there a promise with the parents or child?” they answered no. Yamanaka who is the winner of the Gran Turismo SPORTS general event said, “It doesn’t make sense to do it for a long time. Even if you seclude

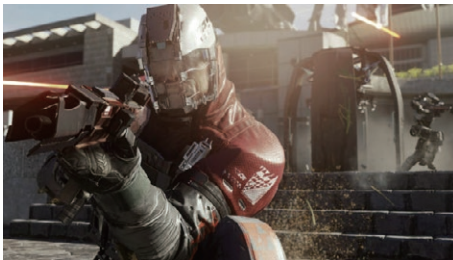
留意すると思われる内容の作品が残念ながら上位にある。

2018年現在のデータをもとにあげると、賞金総額3位の「Counter-Strike: Global Offensive」である。

賞金総額約4761万ドル。参加プレイヤー数9211人。トーナメント数3031大会。2012年発売。1万人近くがプレイする人気作品だが、その設定は「特殊部隊 VS テロリスト」という構図で互いのせん滅を目的としている。



特殊部隊とテロリスト、互いのせん滅で勝負を競う「Counter-Strike: Global Offensive」(Steam | CounterStrike: Global Offensive より)  
“Counter-Strike: Global Offensive” where special forces and terrorists compete against each other for annihilation  
(From Steam | CounterStrike: Global Offensive)



戦争を生き残るためのサバイバルを題材にした「Call of Duty: Infinite Warfare」(Steam | Call of Duty: Infinite Warfare より)  
“Call of Duty: Infinite Warfare” based on survival theme to survive the war (from Steam | Call of Duty: Infinite Warfare)

似たようなタイトルの「Call of Duty: Infinite Warfare」も挙げられる。戦争をテーマに、プレイヤーが戦場を戦い抜くというもので根強いファンが多い。

その一方注目を集めているのが、日本の代表的eスポーツとなっている格闘技ゲームとして知られている「鉄拳」シリーズや「ストリートファイター」シリーズだ。「ストリートファイターV」は、賞金総額189万ドルで23位、「ウルトラストリートファイターIV」は73万ドルで46位。

サッカーの「FIFA17」は、国際サッカー連盟(FIFA)公認のゲームで、最も一般層にも近い作品と言われ賞金総額は146万ドルで30位だ。国体や昨年のアジア大会で採用された「ウィニングイレブン」もあるが、世界的な広がりという点では、「FIFA」シリーズの後塵を拝している。今回、国体でも種目として採用された「グランツーリスモSPORTS」は、グランツーリスモファンによって大会が開かれているため他のeスポーツとは独自の発展を遂げた。

オリンピック正式種目採用を考えるならば、戦争もの、戦闘ものは外さざるを得ないのではないかと。戦争・戦闘ものは欧米のゲーム企業が開発したものが多く、現在注目を集めている作品タイトルの多くは日本製だ。③「ウィニングイレブン」「ストリートファイター」「グランツーリスモ」その他「パワプロ」(パワフルプロ野球)等、スポーツゲームにおいては欧米の先を行っているともいえる。

yourself, your skill does not improve. For me, it is better to touch it for just 15 minutes every day without fail.” Aihara, also known as “Leva”, of “Winning Eleven”, clearly stated, “I didn’t make a promise with my parents”.

It seems that it depends on the title, but it may be that “quality” is more important than “quantity” to fight the world.

## Challenges for e-sports to become official Olympic events

The International e-Sports Federation used to set the goal of making e-sports an official Olympic event by 2024 or 2028. But at this time, it only says it will “pursue the goal to make e-sports to be an official Olympic event” without specifying the timing.

Regarding the statement of President Thomas Bach of the International Olympic Committee saying “violent work is not suitable for the Olympic Games,” Secretary General Chan of the International e-Sports Federation said, “Did the president really say that? I can’t believe. I want to confirm.”

Undoubtedly, some of the world’s most popular e-sports are unfortunately the ones that President Bach is likely to be cautious about.

Based on the data as of 2018, one example is “Counter-Strike: Global Offensive”, which ranks third in total prize money. The total prize money is about 47.61 million dollars. There are 9211 participating players in 3031 tournaments. It was released in 2012. Although it is a popular work played by nearly 10,000 people, its setting is aimed at annihilating each other with a composition between “Special Forces vs. Terrorists”.

A similar title “Call of Duty: Infinite Warfare” is another example. Under the theme of war, players fight it out in the battlefield and there are many die-hard fans.

On the other hand, the “Tekken” series and the “Street Fighter” series, which are known as martial arts games that have become Japan’s leading e-sports, are attracting attention. “Street Fighter V” was ranked 23rd with a total prize money of 1.89 million dollars and “Ultra Street Fighter IV” was 46th with 730,000 dollars.

“FIFA17” of soccer is a game officially recognized by the International Football Federation (FIFA) and is said to be a work closest to the general public, ranked 30th with a total prize money of 1.46 million dollars. There is also “Winning Eleven” which was adopted in the National Sports Festival and last year’s Asian Games, but in terms of global popularity, it is lagging behind the “FIFA” series. This time, “Gran Turismo SPORTS”, which was adopted as an event in the National Sports Festival, has developed independently from other e-sports because their tournaments have been held by Gran Turismo fans.



ファミ通 AppVS イベントリポートより  
From Famitsu AppVS event report

オリンピック正式種目とするならば、タイトルを統一する必要性に迫られる。タイトルによってはそのタイトルの著作権・販売を有する企業が前面に立っ

ているが、これをJeSUとしてどのようにまとめていくか等々、課題は山積している。だからこそ日本の今後の動向はより世界の注目を集めている。

#### 脚注

##### ① E スポーツ

電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般をいい、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使ったスポーツ競技「e スポーツ」。「エレクトロニック・スポーツ」の略。複数人のプレイヤーで対戦するゲームをスポーツとして解釈して「e スポーツ」と呼んでいる。

##### ②文化プログラム

文化プログラムとは、国民体育大会の行事の1つで、スポーツ文化や開催県の郷土文化をテーマとしたプログラムを実施することにより、大会を盛り上げようとするものです。併せて、県民のみなさんの文化・芸術活動等を通じ、茨城の魅力を全国に発信しようとするものです。



(いきいき茨城ゆめ国体・いきいき茨城ゆめ大会実行委員会事務局 HPより)  
(From the lively Ibaraki Yume National Sports Festival, lively Ibaraki Yume Festival executive committee secretariat website)

##### ③ 「ウィニングイレブン」

サッカーゲーム『eFootball ウイニングイレブン 2020』の部門は、少年の部（高校生）と、オープンの部（年齢制限なし）の2部門。オンライン予選と、オフラインの代表決定戦を経て勝ち抜いたチームが本大会へ進出した。

レギュレーションは、3人で協力して1チームを操作する“PESLEAGUE CO-OP”モードを使用。各代表のチーム人数は3人～5人まで認められており、プレイする選手の交代（いわゆる控え選手）や、監督係としてのコーチング、または応援係など、最大5人のチームメンバーの運用を自由にできるのは、ほかのタイトルにはないユニークなポイントだろう。

(ファミ通 AppVS イベントリポートより)

With the goal of being adopted as the Olympic Games in mind, the e-sports industry may be forced to remove e-sports on wars and battles. While many war/combat e-sports games have been developed by Western game companies, many of the titles currently attracting attention were made in Japan. In sports games such as 3)“Winning Eleven”, “Street Fighter”, “Gran Turismo” and “Power Pro” (Powerful Pro Baseball), Japan can be said to be ahead of Europe and the United States.

If it is to become an Olympic event, it will be necessary to unify the titles. Depending on the title, companies that have the copyright/sales right of the title stand at the forefront. Including the challenge for JeSU to put them together, there are many challenges ahead. That is why Japan’s future trends are attracting the world attention increasingly.

#### Notes

##### 1)E-sports

“E-sports” are entertainment, competition and sports in general which use electronic devices; a sporting competition that uses computer games and video games. Abbreviation for “electronic sports”. A game where multiple players play is interpreted as sports and called “e-sports”.

##### 2)Cultural program

A cultural program is one of the events of the National Sports Festival, and it aims to excite the Festival by implementing a program on the theme of sports culture and the local culture of the host prefecture. At the same time, the program tries to spread the charm of Ibaraki nationwide through cultural and artistic activities of the citizens of the prefecture.

##### 3)“Winning Eleven”

The soccer game “eFootball Winning Eleven 2020” has two sections, namely a boy section (high school students) and an open section (no age limit). The team that won the tournament through the online qualifying preliminary and the off-line final game entered the main tournament.

The regulation uses the “PESLEAGUE CO-OP” mode in which three people work together to operate one team. The number of team members for each representative team is allowed to be 3 to 5, and it is a unique feature not found in other titles that up to 5 team members can freely operate, such as changing the players to play (so-called reserve players), coaching as a supervisor, or a cheer leader.(From Famitsu AppVS event report)