

e-スポーツの現況と成長戦略の構築

A Study on Current Situation and Construction of Growth Strategy of e-Sports

成 耆 政・葛西和廣

Kijung SUNG and Kazuhiro KASAI

〈 目 次 〉

- I. はじめに
- II. e-スポーツに関するフレームワーク
 - 1. e-スポーツの定義と特徴
 - 2. e-スポーツの発展プロセス
- III. e-スポーツの現況と動向分析
 - 1. 韓国におけるe-スポーツの現況と動向
 - 2. 諸外国におけるe-スポーツの現況と動向
 - 3. 国際的e-スポーツ大会の分析
- IV. e-スポーツの成長戦略の構築
 - 1. e-スポーツの環境分析
 - 2. e-スポーツの成長戦略の構築
- V. おわりにー e-スポーツ市場の今後の展望ー

【主要参考・引用文献】

I. はじめに

最近、スポーツは、その領域が拡大・多様化され、新種のスポーツが増加する趨勢である。そして、ゲーム産業の急速な発展により、イベント的なゲーム大会が至る所で開催され始め、そのゲーム大会はより大きい規模で、定期的開催されるようになった。このような現象により、韓国は、世界最初に「プロゲーム制度」が導入され、「プロゲーマー」という新しい職業を誕生^{【註1】}させ、ゲーム専門チャンネルとプロゲーム団の創立などの多様なバリューチェーンを作り出し、世界「eスポーツ」をリードするとともに、IT強国としてのイメージを全世界に発信するようになった。

eスポーツはゲームと電子メディアを活用したレジャー活動 (leisure activities) として、観覧のみならず直接参加し楽しむこともでき、オン・オフライン・コミュニティ (on・off line community) をつうじた文化活動をすべて含む新しい領域として、参加人口が今後ますます増加する成長産業である。かつては、eスポーツが主にゲームとして認識され、ゲーム中毒現象、邪行性の助長などのように、eスポーツが、誘発する否定的側面が強調され、低レベルの大衆文化として認識されたが、最近、このような認識に大きな変化がみられるようになり、1つの文化現象だけではなく、ゲーム産業、放送コンテンツ産業、電子産業など多様な関連産業との提携により、新産業への成長可能性も大きく期待されるようになっている。

とくに、韓国におけるeスポーツは、VOD^{【註2】}と情報サービスなどを始め、競技コンテンツおよびキャラクターを多様な分野に活用し、付加価値を創出する新産業として企業と政府の関心と支援を得ている。

日本におけるeスポーツに対する最近の動きとしては、2009年11月22日に「日本eスポーツ学会」^{【註3】}が発足した。この学会の目的としては、eスポーツプレイヤーの育成やeスポーツの研究、そして日本社会におけるeスポーツの位置づけなどに貢献することである。

以上をふまえ、本稿では、eスポーツの現況分析と成長戦略の構築を主な目的とする。そのために、まずⅡではeスポーツに関するフレームワークとして、eスポーツの定義と特徴、そして参加類型などについて、Ⅲではeスポーツの状況分析を行い、Ⅳではeスポーツの成長戦略を構築し、最後にむすびとして、韓国eスポーツ市場の今後の展望について述べる。そして、本稿では主に、各種文献^{【註4】}と関係者の聞き取り調査、プロ大会の観覧などによりeスポーツの現況などを把握し、成長戦略の構築を試みた。

【註1】プロゲーマーが2003年『韓国職業事典』にゲーム関連職業分野として新しく掲載され、1つの職業として認定を受けるようになった。

【註2】ビデオ・オン・デマンド (Video On Demand ; VOD) とは、視聴者が観たい時に、様々な映像コンテンツを視聴することができるサービスのことである。すなわち、ユーザーが要求した時点で、コンテンツを配信する通信であり、放送では行うことができない映像の一時停止・巻戻し・早送りなどの操作が可能なサービスが多く、利便性が高い。たとえば、ある映画を観たくなった時、レンタルビデオ店に借りに行ったりする代わりに、VODならパソコンでインターネット (主に、ブロードバンド回線) により視聴することが可能である。また、専用の機器 (セットトップボックス) を用いて、テレビで視聴可能なサービスもある (フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』)。

【註3】日本eスポーツ学会は、会長に東京大学大学院情報学環・学際情報学府教授の馬場章氏が、副会長として稲田大学スポーツ科学学術院教授の原田宗彦氏が就任し、eスポーツを学術的に調査・検証し、社会に貢献していくことを目的として設立した学会である。

【註4】とくに、『eスポーツの著作権研究』韓国ゲーム産業振興院、2008年12月；韓国ゲーム産業振興院『2008韓国ゲーム白書』文化観光部、2008年8月、そして韓国eスポーツ協会のウェブサイト資料などに大きく依存している。

Ⅱ. eスポーツに関するフレームワーク

1. eスポーツの定義と特徴

1) eスポーツの概念的考察

韓国において1990年代初め、「サイバーアスリート(Cyber Athlete)」、「デジタルアスリート(Digital Athlete)」,そして「プログラミング(Programming)」などの多様な名称で呼ばれていた「eスポーツ」は1990年代末、「PGL(Pro-Game Leagues)」と「CPL(Cyberathlete Professional League)」などが開催され、「プロゲーマー(Progammer)」という名称とともに、「eスポーツ(Electronic Sports; 電子スポーツ)」と呼ばれるようになった。そして、2000年2月、「21世紀プロゲーム協会」(現・韓国eスポーツ協会(Korea e-Sports Association ;KeSPA))^{【註5】}の創立行事で当時の文化観光部長官の祝辞で「eスポーツ」という名称を取り上げたことで、主要メディアをつうじてこの用語が用いられ始めた^{【註6】}【註7】。

eスポーツは短い歴史にもかかわらず、眩しい発展を成し遂げた。eスポーツが大衆に認識され、普遍化し始めて、「サイバースポーツ(Cyber Sports)」とも呼ばれ、「リアルタイム戦略ゲーム(Real Time Strategy; RTS)」^{【註8】}、「ファーストパーソン・シューティングゲーム(First Person Shooting; FPS, 一人称視点シューティングゲーム)」^{【註9】}、「スポーツゲーム(Sports Game)」のようなジャンルに発展した。

eスポーツに関する定義については、標準的に認定され、合意された定義は存在せず、研究者や団体により多様な定義づけが用いられている。以上のことをふまえ、eスポーツの定義について探ってみると、まず韓国観光文化部^{【註10】}(2004)の「健全なゲーム文化造成のためのeスポーツ発展政策ビジョン」によると、ゲームを用いた大会および関連主体の文化的^{【註11】}・産業的活動^{【註12】}であると定義づけている。「韓国ゲーム産業振興に関する法律制定(案)」第15条によると、ゲームを用いて行う競技および附帯活動として、三星経済研究所(2005)はゲーム競技およびこれを取り巻く諸活動として定義づけている。

以上の断片的な定義を狭義、中義、そして広義的概念として総合的に分類し、細部的アプローチを試みているのが韓国レジャー文化協会(2006, Korea Recreation Association)^{【註13】}の定義である。

【註5】本協会は、eスポーツの活性化とこれをつうじた健全なゲーム文化を造成し、会員の権益増進に寄与することを目的とする(<http://www.e-sports.or.kr/>)。詳しくは本稿の(Ⅲ-1)を参照されたい。

【註6】Park, J.C.(2008), p.5.

【註7】『2008韓国ゲーム白書』500頁。

【註8】リアルタイムストラテジー (Real-Time Strategy ; RTS) とは、コンピュータゲームのジャンルの1つで、命令および行動の順番が明確に決まっているターン制ストラテジー (Turn-Based Strategy ; TBS) ゲームとは違い、プレイヤーはリアルタイムに進行する時間に対応しつつ、プランを立てながら敵と戦うゲームのことである(フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』)。

【註9】これは1人称視点を用いて戦闘などを繰り広げるゲームのことである。

【註10】2008年2月29日に、文化体育観光部(Ministry of Culture, Sports and Tourism)に名称変更 (<http://www.mcst.go.kr/>)。

【註11】文化的活動とは、ゲーム競技およびリーグ、インフラ、交流およびコミュニティ活動を意味する。

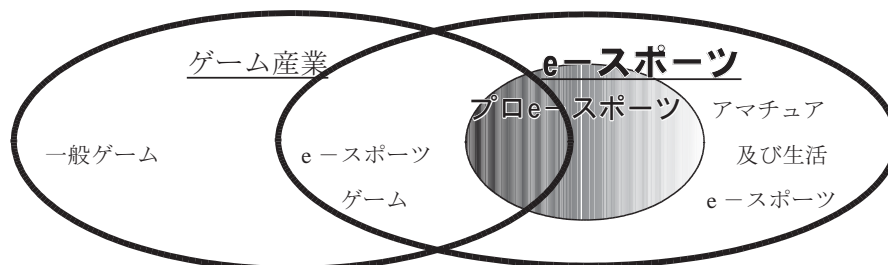
【註12】産業的活動とは、プロゲーム、ゲーム団、ゲームの開発および流通、ゲーム放送などを意味する。

【註13】<http://www.koret.or.kr/>

すなわち、狭義的には、実際の世界と類似する仮想的に構築した電子的環境で競争と遊戯性などの要素を含み、精神的・肉体的能力を活用し、勝敗を競うレジャー活動の総称として、中義的には、狭義的定義で行われる競技、または大会の現場に直接参加したり、または電波をつうじて伝達されるゲームを観戦するレジャー活動として、広義的定義としては、狭義的・中義的定義に起因したり関係されるコミュニティ活動などのオン・オフラインの文化活動全般を含むと定義づけている。そして、ジョンドンベ・ジャンウヒョン(2006)は電子メディアを用いた同等な環境下での終始のある競争と定義づけしている【註14】。

以上の定義づけを踏まえ、eスポーツの定義づけをしてみると、eスポーツとは、ゲーム大会やリーグのみならず、このような大会で活動するゲーマー、ゲーム解説者、放送会社などを含むエンタテインメント産業としての意味と、かつてのゲーム文化とは異なる新文化をeスポーツと呼び、現在韓国ではプロゲームと呼ばれる大会およびリーグ、プロゲーマー関連分野などを総称する概念としてとらえている(図表1)【註15】。

<図表1> eスポーツの領域



資料：李アンジェ・高ジョンミン(2005), 3頁。

2) eスポーツの特性

eスポーツの特性【註16】は、スポーツの属性とゲームの属性、そして電子メディアを利用することからくるオンライン的属性【註17】などに区分することができる。すなわち、eスポーツは基本的に競技、または競争をとおしたレジャー活動としてのスポーツの属性を持っている。そして、eスポーツが、持っているゲームとしての属性は一般スポーツとは異なる(区別される)eスポーツのみの特性といえる。ゲームとeスポーツは多くの面で共通点を持っているが、範囲の側面からみてゲームがeスポーツの多くの部分を含んでいても直ちにeスポーツにはなれない。eス

【註14】『2008韓国ゲーム白書』500～502頁。

【註15】韓国eスポーツ協会の資料。

【註16】Park(2008), pp.6-8.

【註17】これは、電子メディア、すなわちインターネットなどのネットワークを用いてコンピュータ間の相互連結に基づいているのでオンラインメディアとしての属性も併せ持っていることを意味する。

ポーツがゲームと異なる特性として、大きく中核的特性と副次的特性に分けることができる(図表2).

<図表 2> e-スポーツの特性

e-スポーツの特性
①相手との対決が可能であるべき.
②戦績および勝率などの記録が可能であるべき.
③練習をつうじて得た技術で実力をはかるべき(運的要素の除外).
④ゲーム毎にスタート点が同一であるべき.
⑤邪行性を助長したり不健全なゲームは除外べき.
⑥ゲーマーと観衆が存在すべき.

資料：Kwak(2005), p.10.

まず中核的特性としては、第1に、公正な競争条件を挙げることができる。e-スポーツはアイテムやキャラクターの特性が、勝敗に影響を及ぼすゲームは排除すべきである。また、運や偶然的要素が大きく作用する賭博類ゲームはe-スポーツから除外されなければならない。第2に、e-スポーツは一定期間内に終了できるゲームを対象にするので、無限に続けられる「RPG(Role Playing Game)」^{【註18】}は除かれるべきである。第3に、e-スポーツは身体と精神の協応を重視するので、碁や将棋などのメンタルスポーツ(ゲーム)は除外されるべきである。

次に、副次的特性としては、第1に、e-スポーツは人間同士の競争で、ほとんどの「アーケードゲーム(Arcade game; AC)」^{【註19】}^{【註20】}で行われる人間とコンピュータ、またはゲーム機間のゲームは除外しなければならない。第2に、e-スポーツは参加のみならず、観る楽しみを提供すべきである。第3に、有意味な記録が生み出されるべきである。e-スポーツ種目は、一般人が追いつけない記録を生み出すべきである。

3) e-スポーツの参加類型

e-スポーツは若年層から女性、長年層に至るまで多様な階層が活動しているので、その参加

【註18】 ロールプレイングゲーム (Role-Playing Game; RPG) とは、参加者が各自に割り当てられたキャラクター (プレイヤーキャラクター) を操作し、一般には互いに協力しあい、架空の状況下にて与えられる試練 (冒険、難題、探索、戦闘など) を乗り越えて目的の達成を目指すゲームの一種である。または、このような遊びを行うために作られたルールである。元々は戦争シミュレーションゲームから派生したもので、アメリカで考案された、本来はテーブルゲームである (フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』)。

【註19】 アーケードゲーム (Arcade game) とは、業務用ゲーム機のことである。古くはピンボールに代表されるような電気、機械的な装置であったが、コンピュータゲームの誕生からは、これが主流となっている。コンシューマーゲーム (consumer game) と対比した呼び方である (フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』)。

【註20】 アーケードゲームの特徴としては、華麗な背景画面、3次元グラフィック処理およびリアルタイムランドリングを具現するための専用グラフィックボードを使用する。PCゲームとは異なり、ゲームセンターで一定使用金額を入れて一定時間内に楽しむゲーム形態である。最近、モーションキャプチャー装置を利用して3次元仮想キャラクターにより人間動作と類似した自然な動作を表現し、人気を得ている分野である。

類型もさまざまであるが、参加方法により次の3つに区分することができる(図表3)【註21】。

＜図表3＞ e-スポーツの参加類型

類 型	内 容
勝負を競うレジャー活動	電子メディアが構築した仮想的環境下で競争と遊戯を楽しむ類型として、個人の精神的・肉体的能力を活用してe-スポーツに参加する類型
競技場、または電波メディアをつうじて観覧するレジャー活動	勝負を競うレジャー活動が行われている現場で競技、または大会を直接観覧したり、または電波メディアをつうじて伝達されるe-スポーツを観覧する類型
オン・オフラインコミュニティをつうじた文化	勝敗を競ったり、観覧するレジャー活動と関連するオン・オフラインコミュニティなどに参加することでe-スポーツを楽しむ

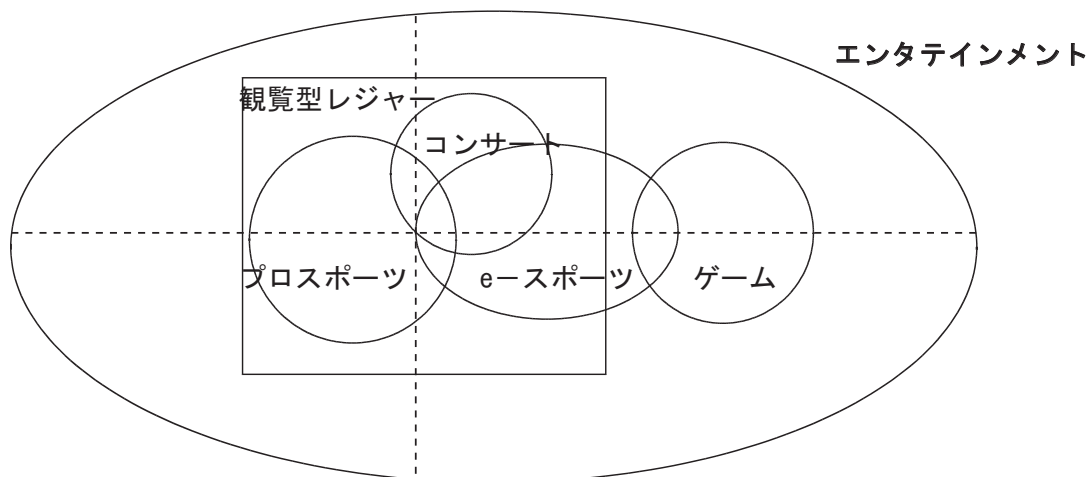
資料：Lee(2006), p.20.

まず第1に、勝負を競うレジャー活動としてe-スポーツに参加する類型を挙げることができる。これは、電子メディアが構築した仮想的環境下で競争と遊戯を楽しむ類型として、個人の精神的・肉体的能力を活用してe-スポーツに参加することを意味する。

第2の類型は観覧するレジャー活動として、勝負を競うレジャー活動が行われている現場で競技、または大会を直接観覧したり、または電波メディアをつうじてe-スポーツを視聴することを意味する。

第3に、オン・オフラインコミュニティなどの文化活動をつうじてe-スポーツを楽しむ類型である。これは勝敗を競ったり、観覧するレジャー活動から派生されたオン・オフライン全般のコミュニティに参加することでe-スポーツを楽しむ類型である(図表4)。

＜図表4＞ e-スポーツと他レジャー活動との関係



資料：Son(2006), p.6.

【註21】 Lee(2006), p.20.

2. e-スポーツの発展プロセス

e-スポーツの歴史と発展過程を胎動期、成長期、そして発展期に分けて考察することもできる(図表5)が、本稿ではe-スポーツの発展以前期、胎動期、成長期、産業化期、そして現在と未来に分けて考察することにする^{【註22】}。

<図表5> 韓国におけるe-スポーツの発展過程



資料：李アンジェ・高ジョンミン(2005), 8頁。

1) e-スポーツ発生以前期

世界最初のコンピュータゲームとして知られた1958年の「Tennis for Two」^{【註23】}や大衆的な人気を得た初めてのコンピュータゲームである「Space War!」^{【註24】}以降、長い間マルチプレイヤー形態ではなくコンピュータを相手に楽しむ方式であった。

その後、多様な種類のゲームが開発され、コンピュータではなくユーザー間で楽しむゲームも開発されるようになった。すなわち、対人ゲームの代表的なものとして、1991年に発売されたカプコン(CAPCOM)の「Street Fighter II」^{【註25】}やナムコ(NAMCO)の「鉄拳シリーズ」^{【註26】}、セガ

【註22】 『e-スポーツの著作権研究』韓国ゲーム産業振興院, 2008年12月, 13～19頁; 『2008韓国ゲーム白書』韓国ゲーム産業振興院, 2008年8月, 502～503頁。

【註23】 『Tennis for Two』(テニス・フォー・ツー)は、物理学者のウィリアム・ヒギンボサム博士(William Higinbotham)が1958年に発表した、コンピュータゲームの元祖的存在を指す。世界初のテレビゲームと呼ばれることが多いが、『OXO』などさらに古いものも存在していた。正確には世界で初めて「研究でコンピュータを使っている人だけでなく、不特定多数の人に遊ばれた」「遊んだ人も大いに楽しんだ」ゲームである(フリー百科事典『ウィキペディア(Wikipedia)』)。

【註24】 「スペースウォー!(Spacewar!)」は、宇宙戦争をモチーフとした対戦型コンピュータゲームで、世界初のシューティングゲームとされている。1962年、当時MITの学生であったスティーブ・ラッセル(Steve Russell)を中心に、DEC社のミニコンPDP-1上で稼動するデモンストレーションプログラムとして開発された。また、宇宙船の型から「wedge(くさび)とneedle(ミシン針)」とも呼ばれる(フリー百科事典『ウィキペディア(Wikipedia)』)。

【註25】 「ストリートファイターII(Street Fighter II)」は、カプコン制作の対戦型格闘ゲームとして、1987年に登場した『ストリートファイター』の正統続編である。通称『ストII』(ストツー)と呼ばれ、1991年にアーケードゲームとして登場し、爆発的ヒットを記録した。今日対戦型格闘ゲームの雛形となり、多くのフォロワーを生み出した。また、多くの続編、ゲーム機への移植が行われ、対戦型格闘ゲームブームを引き起こした。特に、スーパーファミコン版は日本販売本数約288万本、世界累計販売本数630万本を誇り、対戦型格闘ゲーム史上売上1位を記録し、同社最大のヒット作となる。ゲーム以外にアニメ、実写映画、漫画、ドラマCDなどの幅広いメディアミックス展開が行なわれている(フリー百科事典『ウィキペディア(Wikipedia)』)。

【註26】 「鉄拳シリーズ」は、バンダイナムコゲームス(旧・ナムコ)が開発・販売を手掛ける3Dタイプ対戦型格闘ゲームの1シリーズのことである。この鉄拳シリーズは、まずアーケードゲームとして全国のゲームセンターにてリリースし、後にプレイステーション、プレイステーション2のような家庭用ゲームソフトとして発売するという形を取っている。それを見越して、シリーズ第1作から業務用機(アーケードゲーム版)はプレイステーションとの互換基板「SYSTEM11」で開発されていた(フリー百科事典『ウィキペディア(Wikipedia)』)。

(SEGA)の「Virtua Fighter シリーズ」^{【註27】}の人気によりゲームセンターを中心に地域ゲーム大会が開催された。

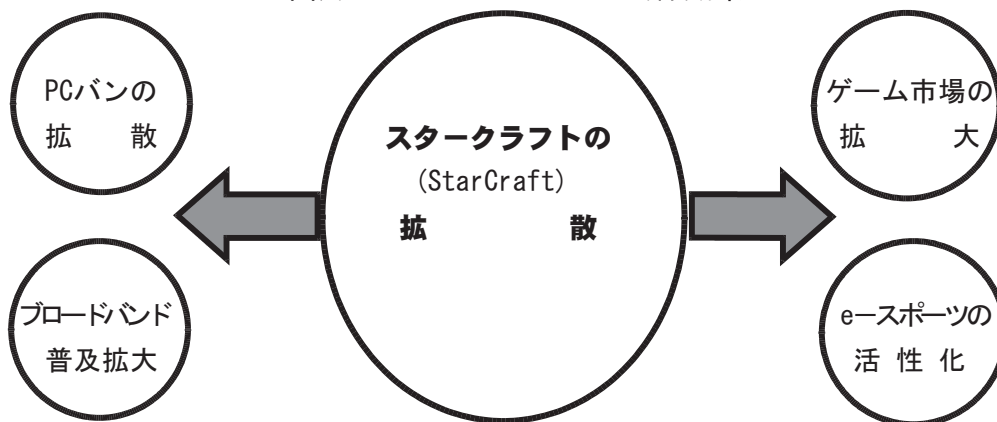
しかしながら、当時のゲーム大会は現在に比べ、関心や認知度が低かったので賞金や規模も小さく、現在のような体系化されたプロゲーマーシステムも存在しなかった。しかし、このようなゲームセンター中心の地域ゲーム大会や有名ゲーマーの不在などが、eスポーツの胎動に及ぼした影響は大きいといわざるを得ない。

2) eスポーツの胎動期

韓国におけるeスポーツの胎動において最も重要な要因として次の3つを挙げることができる。第1に、Blizzardのスタークラフト(StarCraft Original)^{【註28】}の発売、第2に、当時本格的に進展された超高速インターネットネットワークシステムの構築、そして第3に1997年の韓国金融経済の危機により、業種転換の一環として全国に急速に拡散し始めた「PCバン」^{【註29】}事業の創業と繁栄などを挙げることができる。

すなわち、まずスタークラフトの人気(図表6)により超高速インターネットネットワークシステムが構築されているPCバンの需要が急激に増加し、これにより1997年の金融経済危機により新規創業を準備していた多くの人々がPCバンを始めるようになり、またその結果、新しい超高速インターネットネットワークシステムとスタークラフトの需要が生じ、多くの人々がPCバンでスタークラフトと接し、スタークラフトを楽しむ人口が大きく伸びるようになった。

<図表6> スタークラフトの波及効果



資料：李アンジェ・高ジョンミン(2005), 9頁。

【註27】「バーチャファイター (Virtua Fighter)」は、セガのAM2研が開発した対戦型3D格闘ゲーム、およびそのシリーズのことである。1993年にアーケード版がリリースし、その後いくつかの家庭用ハードに移植されるが、とくに、1994年にリリースされたセガサターン版はセガサターン本体の売上向上に大きく貢献した。本作の各種資料は、スミソニアン博物館にも展示・保存されている。これは、世界初の3D格闘ゲームであり、ナムコの鉄拳シリーズ、テクモのデッドオアアライブなどの先駆けとなったエポックメイキングな作品である(フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』)。

【註28】StarCraftは、1998年3月に米国Blizzard Entertainment社がリリースしたリアルタイム・ストラテジーゲームのことである。1998年3月リリースし、この業界では決して新しくないが、長い年月が過ぎた今でもスタークラフトをこよなく愛する世界中のプレイヤーにより遊び続けられ、また世界中で未だにトップクラスの売上を誇る傑作である。スタークラフトは、インターネットを始めとするネットワーク・システムを利用した通信対戦が可能である。これが、スタークラフトがこれだけ長い間人気を持続している最大の理由の1つである。

【註29】韓国語で「PCバン」とは、日本のインターネットカフェのようなものである。本稿ではインターネットカフェといわず、「PCバン」という。

これにより、PCバンはイベント性スタークラフト大会を開き、競争的に開かれた多数のPCバン大会により賞金を目的に多数の大会に参加するゲーマーが誕生するようになった。このようなゲーマーは以降、eスポーツの誕生とともに、第1世代プロゲーマーとして活動するようになった。

3) eスポーツの成長期

韓国において本格的にeスポーツが、拡大・成長されるきっかけとしては1997年12月の最初の全国規模のゲーム大会である「KPGL(Korea Professional Gamers League)」の誕生を挙げることができる。この大会は今まで地域別に小規模で開かれたPCゲーム大会を全国的な規模として統合した初めての事例である。この大会後、仁川地域のPCバンフランチャイザー企業である「Net Club」や「Battle Top」が開催した63ビル^{【註30】}でのゲーム大会、そして「ライム情報通信」のPGL(Professional Game League)大会が連続に開催され、eスポーツは量的に大きく成長するようになった。

この期は大会を主催する企業の主導下に定期的に行われる全国的形態の大規模大会に成長した。そして、このような拡大成長は、以前までに存在しなかったプロゲーム団とプロゲーマー^{【註31】}^{【註32】}が登場するきっかけを設けてくれた。

しかし、依然として現在のような大企業が運営するプロゲーム団の方式ではなく、監督の個人の私設プロゲーム団や小規模のプロゲーム団が多かったため、待遇も劣悪であった。また、プロゲーマーの収入のほとんどが賞金に依存するので、定期的な一定の収入がなく、プロゲーマーを正式な職業としてみる視点はほとんどなかった時期である。

【註30】 <http://www.63.co.kr/>

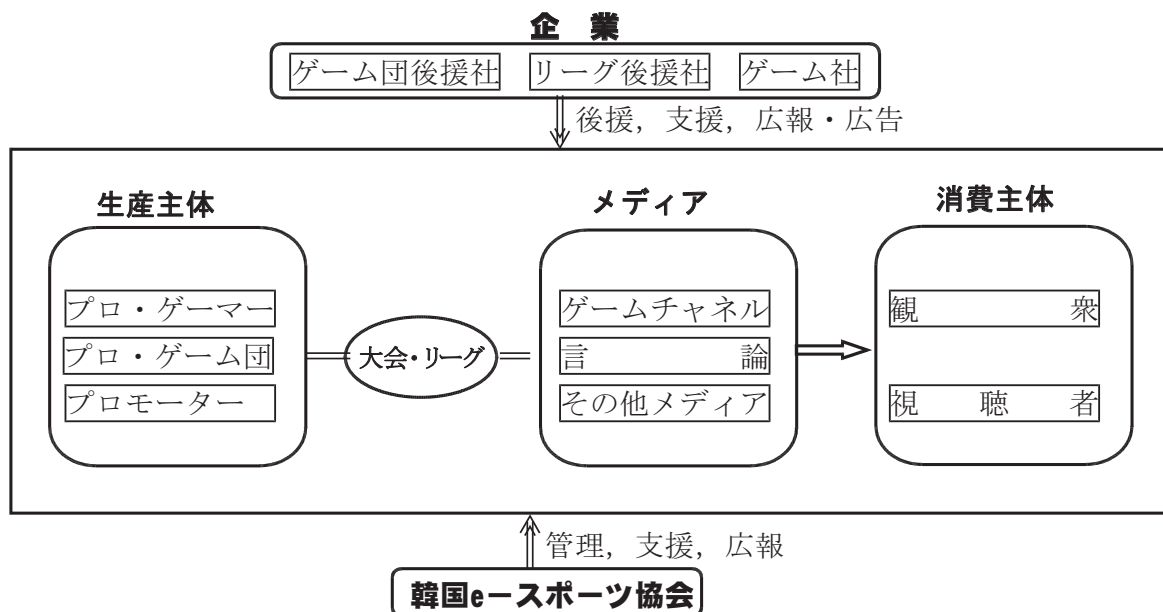
【註31】 ゲームの大会数が急激に伸び、大会に参加する人員も増え、単に個人レベルで準備することでは、限界が生じるようになった。それで、ゲーマーを集めチームを作り、マネージャーと監督を置き、専門的に管理するゲーム団が生まれ、ここに属するゲーマーは月給や、ゲーム賞金が分配される代わりに、1日8時間以上練習するようになった。すなわち、職業的なプロゲーマーが最初に誕生するようになった(『eスポーツの著作権研究』韓国ゲーム産業振興院、2008年12月、16頁)。

【註32】 韓国eスポーツ協会のプロゲーマーとしての資格要件としては、公認ゲーム大会に年2回以上入賞し、プロゲーマーの研修教育を履修し、正式プロゲーマーとして登録した選手であることを定めている。

4) eスポーツの産業化期

eスポーツが、1つの産業(図表7)として成長するようになった最も大きいきっかけはケーブル会社によるゲーム放送の試みである。1999年秋、PKO(Progamer Korea Open)大会をケーブル放送会社である「Tooniverse」^{【註33】}が共催することで、eスポーツの放送がはじめて行われるようになった。これは、大きな意味があって、単にゲーム大会を放送したことにとどまらず、ゲームを楽しむ方式に関するパラダイムの変化をもたらすようになった。このように、ゲーム大会を放送することで、ゲームを直接プレイすることにとどまらず、視聴する新しい文化が生まれるようになった。

<図表7> 韓国におけるeスポーツ産業の構造(Value Chain)



資料：李アンジェ・高ジョンミン(2005), 24頁.

その後、Tooniverseの親会社である「OnMedia」^{【註34】}はPKO大会の成功をつうじてeスポーツの成長可能性とゲーム産業への発展可能性を導き出し、2000年7月、世界最初にゲーム専門チャンネルである「ongamenet」^{【註35】}を開局した。そして、2001年5月には「MBC GAME」^{【註36】}が開局し、2大放送会社体制を構築し、ゲーム専門放送が1つのコンテンツとして定着し始めた。

【註33】 Tooniverseは1995年12月に設立された韓国最初のアニメーション専門ケーブルチャンネルである。チャンネル名は漫画を表す英語の「cartoon」と宇宙を意味する「universe」を併せた造語である。

【註34】 <http://www.onmedia.co.kr/>

【註35】 <http://www.ongamenet.com/>

【註36】 Gembcというファッション専門チャンネルから2000年にゲーム専門チャンネルへ変更した後、MBCゲームチャンネルとして生まれ変わり、よりプログラムの差別化を図っている(<http://www.mbcgame.co.kr/>)。

しかし、韓国のベンチャーブームにより旺盛に成長したゲーム大会とプロゲーム団^{【註37】}は収益構造の悪化とベンチャーブームの低迷、明確な広報効果とビジョン提示の失敗などの影響により整理・改変の必要な状況に至った。このような状況により、既存のゲーム大会は、上記の2大放送会社を中心に大々的な改変が行われるようになった。2002年から「ongamenet スターリーグ」「MBC GAME スターリーグ」「ongamenet プロリーグ」「MBC GAME チームリーグ」などが成功裡に開催され、このような人気により2004年初め「SK テレコム」^{【註38】}「PANTECH&CURITEL」^{【註39】}などがプロゲーム団を創設するようになり、これにより大企業もeスポーツに対する参加が行われるようになった。2005年からは韓国eスポーツ協会の主催により始まった「統合プロリーグ」は、2006年には「SKY」^{【註40】}の後援、2007年4月からは「新韓銀行」^{【註41】}の後援により成功裡に開催された。

一方、韓国政府も2004年12月、「eスポーツ発展中長期政策」^{【註42】}を発表し、eスポーツ育成の中長期政策体系を提示するなど、韓国eスポーツ育成に対する強い意志を表明した。

この産業化時期のプロゲーム団は大企業の支援により、恵まれた環境と、ゲーム団を運営できる十分な資金の提供・支援を受けるようになった。プロゲーマーも賞金収入以外にも年俸制により定期的な収入を確保することができ、待遇も一般のサラリーマンの水準で、周りの認識も大幅に改善されるようになった。

5) eスポーツの現在と未来^{【註43】}

現在、eスポーツはケーブル放送会社や韓国eスポーツ協会のレベルで運営される大会のみならず、政府や自治体の主導下に行われる各種大会と、グローバル化されたWCG(World Cyber Game)^{【註44】}のような大会も開催されている。そして、文化体育観光部主催の大会は大衆にゲームに対する肯定的な認識を植え付けるのに大きく寄与している。すなわち、eスポーツが単にゲームマニア中心の行事であるイメージを脱皮し、一般国民が一緒に楽しめるような1つの文化行事として発展できるような触媒の役割を果たしている。

【註37】 当時、KIGL(Korea Internet Game League)、PKO(Programmer Korea Open)、そしてKGL(Korea pro Game League)など40以上のプロゲーム団が活躍した。

【註38】 <http://www.sktelecom.com/>

【註39】 <http://www.pantech.com/>

【註40】 <http://www.isky.co.kr/>

【註41】 <http://www.shinhan.com/>

【註42】 この政策ビジョンの主な内容としては、必要な予算の策定、「eスポーツ政策諮問協議会」の拡大運営、公認リーグの運営・支援リーグを体系化、「eスポーツ専用競技場」の建設、eスポーツ専用の韓国産ゲーム開発の環境造成、プロゲーマーの活動基盤の強化、eスポーツ教育プログラムの拡充、世界的規模のゲーム大会との連携方策の模索による国際協力の強化、そして法制度および支援システムの強化などを挙げることができる。

【註43】 韓国eスポーツの未来、すなわちeスポーツ市場の展望については(V)の終わりで述べることにする。

【註44】 これについては、(III-3)で詳しく述べることにする。

これからのeスポーツはeスポーツファンの持続的な増加と、既存の若年層ファンが次第に成人になり、実質的な購買力を持つことになる側面から肯定的な要素が多くなると予想される。また、eスポーツの誕生とともに持続的に推進されてきたゲーム文化に対する認識転換作業が、将来には、ゲーム文化に対する社会全般においてより一層、肯定的認識が拡散されると予想される。

Ⅲ. eスポーツの現況と動向分析

1. 韓国におけるeスポーツの現況と動向

1) eスポーツの組織現況

現在、韓国におけるeスポーツに関する組織としては、「韓国eスポーツ協会(Korea e-Sports Association ;KeSPA)」が存在する。KeSPAは1999年7月1日に創立発起人会を開き、同年7月7日に法人設立許可を申請し、12月17日に創立総会が開催された。当時の協会名称は「韓国プロゲーム協会(Korea Professional Game Association; KPGA)」で、創立と同時に「ゲームリーグ連合会」と「プロゲーマー協議会」も発足した。その後の2000年2月19日に当時の文化観光部から「21世紀プロゲーム協会」として設立認可を受け、同月29日出帆した。そして、2003年12月に、「韓国eスポーツ協会」に名称を変更し、現在に至っている。

KeSPAの主な業務としては、プロゲーマー関連業務、統合プロリーグおよび協会主催大会の主催、審判の育成^{【註45】}、そしてゲーム懇談会およびeスポーツ大賞の開催^{【註46】}などの業務に分類することができる。まず、プロゲーマー関連業務として最も重要なことはプロゲーマー認証業務である。現在プロゲーマーとして登録するためには協会主催大会で入賞し、準プロゲーマーの資格を得た後、年に2回開催されるドラフトに参加し、プロゲーム団の指名を受け、年に2回、開催されるプロゲーマー研修教育に参加せねばならない。したがって、KeSPAはプロゲーマーの認証業務、アマチュア大会の開催、ドラフト、そして研修教育などを実施している。

【註45】現在、2名の国際審判と4名の1級審判、2名の審判員と9名の競技運営委員が活動している。

【註46】eスポーツ大賞は各種ゲームに対する最優秀選手とチームを選定・授与する。

2) eスポーツの大会現況

韓国におけるeスポーツ大会(図表8)は、まず第1に、定期的に運営されている2大放送会社である「ongamenet」と「MBCゲーム」の個人リーグを挙げることができる。このリーグは2002年から始まった韓国で最も歴史のある大会で、プロゲーマーが個人資格で参加する形態の大会である。そして放送社別に上位リーグと下位リーグ、そして予選を別途で開催することになっている。

<図表8> eスポーツの種目別韓国大会・リーグ(2006年10月基準)

種目	大会名	主管放送社	主催社
Starcraft	SKY プロリーグ	ongamenet, MBC ゲーム	KeSPA
	新韓銀行 ongamenet スターリーグ	ongamenet	新韓銀行
	Dual tournament	ongamenet	ongamenet
	PringlesMBC ゲームスターリーグ (MSL)	MBC ゲーム	Pringles
	Survivor	MBC ゲーム	MBC ゲーム
	Super Fighter	CJMedia3 チャンネル	KeSPA
SpecialForce	DragonFly 杯 SpecialForce リーグ	ongamenet	DragonFly
	DragonFly 杯 SpecialForce チャンピオンシップ	MBC ゲーム	DragonFly
SuddenAttack	2006 第1次 SuddenAttack リーグ	ongamenet	CJ Internet
	SuddenAttack Radies Championship	ongamenet	CJ Internet
Kart Rider	Nexon Kart Rider 第4次リーグ	ongamenet	Nexon
	Queen of Kart リーグ	ongamenet	Nexon
	KeSPA 杯		
FIFA ONLINE	NEOWIZ 杯 FIFAONLINE リーグ	ongamenet	NEOWIZ
	006 現代自動車杯 EA SPORTS	MBC ゲーム	現代自動車
	FIFA ONLINE World Championship	MBC ゲーム	現代自動車
FreeStyle	新韓銀行 FreeStyle グローバルリーグ	ongamenet	新韓銀行
	2006KeSPA 杯		KeSPA

資料：『2008韓国ゲーム白書』510頁。

このリーグの運営方式はまず1日間開かれる予選戦に参加し、プレーオフ方式で開かれる予選を通過すれば下位リーグに参加する資格が付与され、下位リーグを通過した選手は再び上位リーグに参加する資格を得ることになる。このような放送社主催の個人リーグのスポンサーは放送会社別に各々渉外し、大会の進行方式や規則も放送会社の自律性に任されている。とくに、各放送者別に固有のマップを制作・使用できるし、大会の進行方式も異なるので、各放送会社別の差別性を持つ要素として作用している。

第2に、KeSPAの主管下に運営されているプロリーグを挙げることができる。このリーグは2005年から始まって、SKYを経て現在は、新韓銀行が、スポンサーになっているが、運営とスポンサー業務は、KeSPAが直接主管している。このプロリーグには、12のプロゲーム団がすべて参加し年中進行される統合団体戦リーグ方式で、各期ごとに決勝リーグをつうじて優勝チームを選んでいる。

第3に、インターネット放送会社である「GOMTV」^{【註47】}が主催するゲーム大会を挙げることができる。GOMTVはインターネット放送会社で、低年齢層が多いeスポーツファンに広報効果を上げ、インターネット放送会社という特性上、容易なアプローチを提供できるというメリットに基づいて、2008年から「TC 三宝-Intel クラシック」というタイトルでスタークラフト大会を開催している。この大会は、KeSPA ランキングにしたがい対陣表を作成し、128トーナメントという大規模で運営されている^{【註48】}。

【註47】 <http://www.gomtv.com/>

【註48】 <http://ch.gomtv.com/>

第4に、自治体と文化体育観光部で主催する大会と、WCGのような国際大会のように、多様なゲーム大会が開催されている。

3) eスポーツの経済的規模

韓国におけるeスポーツ市場(プロ部門)は、2005年に395億ウォンに急成長し、2010年には1,200億ウォンになると予想されている【註49】。このような韓国eスポーツ市場は、プロゲーム団と運営企業、KeSPA、そして放送会社の3つに分けることができる。まず第1に、プロゲーム団の場合は、ゲーム団を運営する企業の運営費と広報効果が大きな部門を占めている。現在、韓国の12プロゲーム団の年平均運営費は15億ウォン程度であると推定されている。その中で、「SKT1」【註50】の年間運営費は約30億ウォンで、SKテレコムは2005年基準で、インターネットメディアを除いたメディアPR効果が150億ウォンに達するとみている。SKテレコムはプロゲーム団を活用し、TTL、Ting、TUメディア、Tブランドとの連想効果をつうじて70万名に達するT1のファンをSKテレコムの潜在顧客にするために各種プロモーションにT1のスター選手を参加させている。

また、KTFの場合は、1999年に創団し、大企業プロゲーム団創設の先頭としての役割をした以降、自社のプロゲーマーを活用し、製品PRと自社ブランドの認知度の上昇効果を得ている。KTFの2003年の運営予算は7億ウォン、2004年は10億ウォンに策定されているが、2003年1年間のPR効果は100億ウォン以上であると推定されている。

第2に、KeSPAはeスポーツへの投入対比企業ブランドのPR効果として最小で7倍に達すると推定している。このような推定値に基づいて、2007年4月から7月まで毎週GOMTVをつうじて新韓銀行プロリーグを視聴したネチズンは平均200万名に達し、同時アクセス者数は10万名を超え、これをつうじたスポンサーのブランドPR効果は400万ドルに達すると推定されている。

第3に、KeSPAが主管するプロリーグの場合、プロリーグに中継権を導入し、IEG(International E-Sports Group)を中継権事業者として選定し、2007年から2009年まで3年間、総額17億ウォンに達するプロリーグ中継権契約を締結した。そして、3年間3億9千万ウォンの中継料を受け取り、ongamenetとMBCゲームのチャンネルをつうじて、プロリーグを中継するようになった。また、インターネットやポータルなどその他のメディアにもプロリーグの中継を許し、これらから受け取る中継料は1億から2億ウォン水準である。放送会社の場合、ゲーム大会の観覧が無料で行われるので、入場料などの収入は全くなく、スポンサーと広告収入、VODなどのコンテンツ提供収入で運営されている。

【註49】 李アンジェ・高ジョンミン(2005), 40頁.

【註50】 <http://www.skssports.net/>

2. 諸外国におけるeスポーツの現況

現在、eスポーツを1つの産業として認識し、関心と支援を行っている国家が増加しつつある。国際的eスポーツ大会に毎年70カ国以上が参加していて、とくにアメリカ、中国、スウェーデンなどはeスポーツ産業の強国として浮上りつつある。ここでは、諸外国におけるeスポーツの現況について述べることにする。^{【註51】}

1) アメリカ

アメリカのeスポーツはランパーティー(Lan Party)^{【註52】}から出発したといわれている。ランパーティーとは、電話線を利用してインターネットにアクセスするゲームマニアを対象に広い空間に高速専用線を敷いて、参加費をもらって進行するイベントのことである。1990年代初めからネットワーク対戦用ゲームが開発され、ゲームを媒介に人間同士の競争が本格化され、これによりゲームマニア達のイベント的なランパーティーが開催され始めた。

このようなランパーティー形態のゲームイベントは、1997年に Joe Perez の提案により最初のeスポーツプロゲーム大会であるPGL(ProGame League)が創設され、AMD^{【註53】}、AT&T^{【註54】}、そしてLogitech^{【註55】}などの後援によりオンライン中心のリーグとして発展した^{【註56】}。また、同年、Angel Munoz の提案によりNewWorld.com^{【註57】}を設立し、CPL(Cyber Athlete Professional League)を子会社として運営しながら、eスポーツ大会が成長した。

アメリカのeスポーツ界は最も変化が激しく、CPLの大会運営総責任者であったScott ValenciaはCPLから独立し、Intel^{【註58】}、ATI^{【註59】}とWSVG(World Series of Video Games)を創設した。2006年、アメリカeスポーツの最大の事件は世界最高のメディアグループである「News Corporation」^{【註60】}傘下の「DirecTV」^{【註61】}が参入したことであろう。今までいくつかの衛星チャンネルでeスポーツを取り扱ったことはあるものの、DirecTVのような大規模投資と本格的な事業展開はeスポーツ市場全体の拡大に寄与するであろう。

【註51】 Cha(2008), pp.15-17; 李アンジェ・高ジョンミン(2005), 12~16頁; 『2008韓国ゲーム白書』523~525頁。

【註52】 ランパーティーでは「BYOC(Bring Your Own Computer)」というキャッチフレーズで広告し、初期の参加費は1人あたり20ドルであった(李アンジェ・高ジョンミン(2005), 12頁)。

【註53】 <http://www.amd.com/>

【註54】 <http://www.att.com/>

【註55】 <http://www.logitech.com/>

【註56】 PGLは収益性の悪化により1999年に廃止された。

【註57】 <http://www.caleague.com/>

【註58】 <http://www.intel.com/>

【註59】 2006年にAMDに買収された(<http://www.amd.com/>)。

【註60】 <http://www.newscorp.com/>

【註61】 <http://www.directv.com/>

【註62】 スジョンゲン(2006), 「中国が世界eスポーツ市場の中心になる」(<http://joynews.inews24.com/>)。

2) 中国

中国のeスポーツ市場^{【註62】}は政府と企業、メディア、eスポーツ愛好家などの支援をつうじて急速な成長を成し遂げている。中国は1999年以降、eスポーツ市場の成長が始まり、2003年を基点にインターネットインフラの普及が拡大され、その成長幅が一層大きくなった。2003年を基準に5,000万人程度で推算されたネチズン^{【註63】}は2007年には1億2千3百万人に増え、この中で5千万人程度がeスポーツファン層を形成している。2003年3月、中国国内で最初の公式(中国政府公認)eスポーツ大会である「CEG(China E-sports Gaming)」が開かれ、中国国家体育総局^{【註64】}(General Administration of Sport of China)は同年11月、eスポーツを中国の99番目の公式スポーツ種目として承認した。2005年からのCEG大会は全国10大都市を巡回する方式で進行され、中国の代表リーグとしての位相を高めている。

2006年中国の上海で「StarsWar」が開催され、上半期にCEG、NUGLをはじめ、多様な大会が開催された。そして、世界eスポーツ市場で中国の影響力はますます拡大され、すでに「CounterStrike」と「Warcraft3」で標準化されている世界eスポーツ市場で、アジアを代表する市場として期待されている^{【註65】}。

現在の中国eスポーツの現況は、全世界eスポーツ大会が参入^{【註66】}し、中国内のeスポーツ主体も急速に増える様相を見せている。しかしながら、政府による規制が多く、中国内でのeスポーツに対する社会全体の認識が、まだ形成されない状況が当分続くと思われる。また、中国政府のeスポーツに対する放送禁止も中国におけるeスポーツの発展に支障を来すと思われる。

3) スウェーデン

韓国のeスポーツ市場の発展が急激なブームをつうじて行われた反面、スウェーデンの場合^{【註67】}は、ゲームを楽しむ生活文化^{【註68】}をつうじてeスポーツが自然に定着されたといえる。

ヨーロッパでインターネットインフラが最も整備され、SK Gaming^{【註69】}とNIPなど世界超一流のプロeスポーツチームを育て上げたスウェーデンは、最近、ヨーロッパeスポーツの中心として脚光を浴びている。12月に開かれるDramhack^{【註70】}が最も代表的なeスポーツ大会で、ESWCと類似するランパーティーで開催される。

【註63】ネチズンとは、「network citizen」(ネットワーク市民)を短縮した造語で、コンピュータネットワーク内に形成されるコミュニティに対して帰属意識を持ち、主体的に関わっていくとしようとする人々のことを指す。アメリカのコロンビア大学から起こったと言われている。コンピュータネットワークを「もう1つの社会」として好意的にとらえる文脈で用いられる言葉であり、国境や立場を超えたネットワーク上での人のつながりが強く意識される。同種の造語としては、ネットワーク上で守るべきマナーを意味する「ネチケット」などがある(IT用語辞典 e-Words)。

【註64】中国国家体育総局はeスポーツの主務部署として選定された以降、eスポーツの管理および監督を一任されている(<http://www.sport.gov.cn/>)。

【註65】欧米にとって韓国のeスポーツ市場は、Starcraft 一辺倒で、中国市場より魅力が少なく、また、韓国のeスポーツの競争力は欧米より高いので韓国に進出するのは、投資効率が落ちると考えている。

【註66】Microsoft, Intel, Nikeなどのグローバル企業がスポンサーとして積極的に参加している。

【註67】スジョンゲン(2006),「スウェーデンは韓国と違う意味のeスポーツ強国」(<http://ibiznet.inews24.com/>)。

【註68】スウェーデンの場合、1年の内、半分が冬なので、室内で楽しむ多様な遊びが発達された。人口が約900万にすぎないが、文化的変化を素早く受容する特性があって、これはこの10年間ITを軸にし新しく形成されたeスポーツの場合も同じである。

【註69】SK-Gamingは2007年に10周年を迎えた、最も古く、最も名の知れた世界的なゲーミングチームである。チーム全体がSteelSeries S&Sの製品開発に密接に関わり、彼ら自身のカスタムエディションでもあるSKモデルのSteelSeries S&Sも存在する。さらに、ネイビーブルーにカラーリングされたSteelSeries Full-Size Siberia HeadsetもSKモデルとして存在する。最近、SK GamingはSteelSeries SPの開発にも深く関わり、台湾での研究、開発ツアーなどの活動を行っている(<http://www.sk-gaming.com/>)。

【註70】<http://www.dreamhack.se/>

3. 国際的 e-スポーツ大会の分析

現在、全世界 e-スポーツ界の姿は多様で、大陸別、国家別に特徴がある。基本的に、国際大会^{【註71】}ではヨーロッパの多国籍ゲーム開発企業の人気ゲームが正式種目として採用されている。海外の国際大会と韓国開催の国際大会の相違点としては、「Starcraft」種目の有無であろう。また、韓国ではほとんど採用されていないレーシングゲーム(Racing games)が採択されていることと、PC ゲーム一色である韓国 e-スポーツ種目に対し、ビデオゲーム(video games)が幅広く採択されている点^{【註72】}も一つの特徴として注目^{【註73】}すべきである。そして、両者の共通点としては「Counterstrike」と「Warcraft3」種目を採択していることである。

国際的 e-スポーツ大会としては、下記の WCG, ESWC, そして CPL の世界3大リーグ(図表9)以外に、韓国の文化体育観光部と中国大連市人民政府(Dalian,China)が共催する IEF(International E-sports Festival)^{【註74】}と、中国、アメリカ、フランス、そしてオランダなどが参加し、「Warcraft3」と「Counterstrike」の全世界最強者を選び分ける WEG(World Electronic Games)も勢いを見せている。

<図表 9> 世界3大 e-スポーツリーグの比較分析(2006年の例)

区分	WCG	ESWC	CPL
本選主管	ICM(韓国)	Games-Service(フランス)	CPL(アメリカ)
後援社	三星電子	NVIDIA	ATI
開催地	イタリア・モンザー	フランス・パリ	アメリカ・ダラス
本選大会期間	10月18日～22日	6月28日～7月2日	7月5日～9日
開始年度	2001年12月	2003年7月	1997年10月
賞金規模	46万2千US\$	40万US\$	31万US\$
参加国数	67カ国	52カ国	50余カ国
参加選手数	700余名	700余名	2,108名
観覧客数	1,250,000余名	24,000余名	4,300余名
正式種目	Starcraft, Warcraft3などの 8種目	Warcraft3, Counterstrike などの5種目	Counterstrike, Quake4 などの5種目
大会運営方式	3月～10月国家別予選戦 実施、および10月または 11月本選および決勝	2月～6月国家別予選 戦実施、および6月末 本選および決勝選	上半期(7月)と下半期 (12月)の2回大会運営
選手選抜方式	国家別自国予選	国家別自国予選	大陸別オープン予選
放送中継方式	韓国内放送およびインター ネットVOD中継	全世界衛星生放送および インターネットVOD 中継	アメリカ内生中継および インターネットVOD中継
主管放送会社	—	Quattro Media	MTV(アメリカ)

資料：『2008韓国ゲーム白書』522頁。

【註71】 Cha(2008), pp.17-21 ; KeSPA のウェブサイト資料。

【註72】 これは、PC プラットフォーム、とくにオンラインゲームが主流である韓国ゲーム市場に対し、外国ではビデオゲーム市場の規模が遙かに大きいことにその原因を探ることができる。

【註73】 しかし、ゲーム開発社との協議により大会種目として選定することができる PC ゲームとは異なり、ビデオゲームの場合はゲーム開発社以外に、プラットフォーム・ホルダー(Sony, Microsoft など)から大会開催と関連したゲーム使用権(Usage Right)を得ないといけないという制約があるので、ビデオゲームを種目とする e-スポーツの急激な拡大は難しいと思われる。

【註74】 IEF は CKCG(China Korea Cyber Game)から名称を変更し、国際的大会として成長を成し遂げた。

1) WCG(World Cyber Games)

2000年「ソウルチャレンジ大会」の開催から始まったWCG【註75】【註76】は、ドイツのCologneで開催された2008年大会【註77】ではアメリカ、ブラジル、ドイツ、中国、日本、韓国など世界の70カ国が参加し、ゲームの予選だけで約125万人が参加するなど、現在行われている国際e-スポーツ大会の中で最も大きい規模の大会である。

WCGは毎年3月から9月まで各国で予選を行った後、三星電子のグローバル流通ネットワークおよび戦略的パートナー(SP)をつうじて、10月に本戦大会を開くようになっている。公認種目はPCゲーム9種目とコンソール(console)ゲーム4種目、そしてモバイルゲーム(Mobile game)【註78】1種目など、14種目である(図表10)。

<図表10> WCG大会の公式種目

ジャンル分類	公式種目	ゲーム方式
PC Game	WarCraft3	1対1
	StarCraft: Blood War	1対1
	Half-Life: Counter-Strike	5対5
	FIFA08	1対1
	Need for Speed	1対1
	Command & Conquer	1対1
	Age of Empires3	1対1
	Carom3D	1対1
Console Game	Red Stone	4対4
	Project Gotham Racing4	1対1
	Guitar Hero3	1対1
	HALO3	4対4
Mobile Game	Virtua Fighter5	1対1
	Asphalt3	最高点数得点

資料：WCGのウェブサイト資料。

2009年現在、韓国は三星電子(Worldwide Sponsor)とMicrosoft社の後援によりWCGランキングで2位のドイツ、3位のアメリカを降して1位を守り、e-スポーツの強国であることを証明している。日本は、WCG2009大会で日本代表として8名が参加し、「Virtua Fighter5 Online」で優勝、「Red Stone」で準優勝し、ブラジル、中国と同率で4位タイと2008年大会より順位を1つあげることができた。

2) ESWC(Electronic Sports World Cup)

ESWCは2003年フランスで初めて開催され、32カ国から380名の選手が参加した。ヨーロッパ中心のe-スポーツワールドカップを表明したESWCは2007年7月に51カ国から750名の選手が参加することで、世界3大e-スポーツ大会の1つとして成長するようになった。とくに、大会の5種

【註75】WCGは、「Beyond the Game」のスローガンのもと、言語・文化・人種の壁を超えて全世界の青少年が一堂に会し、平和と友情、興奮と感動を共有できる世界最大のe-スポーツイベントである(<http://www.worldcybergames.jp/>)。

【註76】<http://www.wcg.com/>

【註77】2009年WCG大会は中国四川省の成都(Chengdu)で開催され、65カ国が参加した。2010年大会は9月30日～10月3日にアメリカのロサンゼルスで開催される予定である。

【註78】モバイルゲームは、大きくEmbedded、シングルプレイヤーローカル・ネットワーク基盤ゲーム、そしてマルチプレイヤーローカル・ネットワーク基盤ゲームなどの3つのカテゴリーに区分される。

目【註79】の中で「Counter-Strike Women」を設け、女性のみ参加できるようにしている。2007年大会の4日間、大会会場であるパリのExpo Hallに3万5千人が入場し、前年度大会の2万2千5百人より増加し、eスポーツに対する関心の増加を表している。

しかし、ESWCのすべてを統括するフランスのGames-Services社が2009年3月末をもって倒産し、延期ではなく世界大会は中止といわざるを得ない状況になっている。

3) CPL(Cyberathletic Professional League)

CPLはアメリカで、1997年10月に300余名のゲーマーが集まり始めた世界最初のネットワーク大会で、CPL社が主催したeスポーツ世界大会である。この大会ではWarcraft3、Counterstrike、Quake4が正式種目である。CPL社は1997年に設立した以降、CPL USA、CPL ASIA、CPL EUROPEの海外支社において世界的なゲームリーグ企業として成長した。

このCPLは組織委員会で付加するメジャーライセンスシステムを採用し、このライセンスを獲得した国家はCPL企画および運営に関する意見提案と正式種目採択の権限、そして各種付加事業の権利も行使することができる。

現在は夏季と冬季リーグを開催し、ゲーマーに注目され、2005年から3月から12月まで賞金100万ドル規模で毎月世界各国を巡回する超大型ワールドツアーを開催し、12月にグランドファイナルを開催している。

IV. eスポーツの成長戦略の構築

1. eスポーツの環境分析－SWOT分析－

韓国におけるeスポーツの社会経済的、資源的側面から見ると、強み(strength)と弱み(weakness)が存在し、内・外部的環境変化は韓国のeスポーツに機会要因(opportunity)と脅威要因(threat)として作用している(図表11)。

<図表11> 韓国におけるeスポーツ産業のSWOT分析

<p>【強み (Strength)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ネットワークゲームに対する運営技術およびノウハウの保有 ・オンラインゲームに対する国際ブランドの確保 ・eスポーツの国際的リード ・IT基盤インフラの世界最高レベル ・政府の政策的関心と支援 	<p>【弱み (Weakness)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グローバルゲーム開発企業の不在 ・プラットフォームおよびジャンルの多様性の脆弱 ・人材需給および熟練化構造のアンバランス ・投資萎縮および資本力の不足 ・eスポーツ関連社会的認識の低調 ・eスポーツ関連学術的関心および研究の不足
<p>【機会 (Opportunity)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・世界的にゲームネットワーク化の拡大 ・多様なニューメディア (IPTV, Wibroなど) の出現 ・国家別超高速通信網の拡大による輸出機会の拡大 ・ゲームの産業的・文化的価値の発掘の海外事例の増加 	<p>【危機 (Threat)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・先進国の大型コンテンツの生産と後発国家の追撃などのサンドイッチ環境 ・輸出対象国の自国eスポーツ産業の保護政策 ・経済沈滞による文化レジャー活動への関心と消費の減少

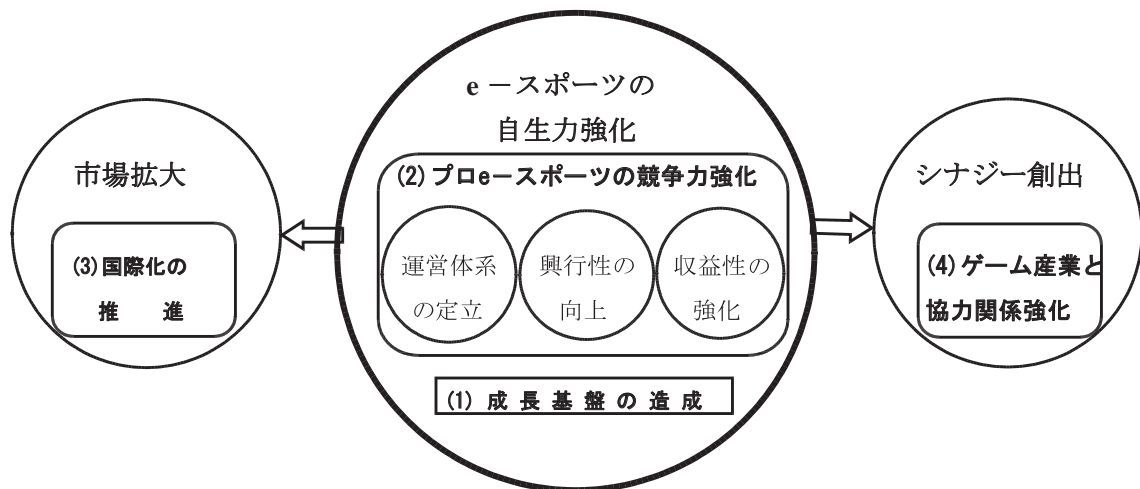
資料：「ゲーム産業振興中長期計画(2008年～2012年)」韓国文化体育観光部、2008年12月、19頁より一部修正・引用。

すなわち、韓国 eスポーツの強みとしては、ネットワークゲーム(オンラインゲーム)に対する運営技術およびノウハウの保有、オンラインゲームに対する国際ブランドの確保、eスポーツ分野での国際的リード、世界最高レベルの IT 基盤インフラ、そして政府の積極的な政策的関心と支援などを挙げることができる。弱みとしては、グローバルゲーム開発企業の不在、プラットフォームおよびジャンルの多様性面での脆弱、人材需給および熟練化構造のアンバランス、投資萎縮および資本力の不足、eスポーツに対する社会的認識の不足、そしてeスポーツ関連の学術的関心および研究の不足などが挙げられ、機会要因としては、世界的にゲームネットワーク化の拡大、IPTV^{【註80】}、Wibro^{【註81】}などの多様なニューメディアの出現、国家別超高速通信網の拡大による輸出機会の拡大、そしてゲームの産業的・文化的価値の発掘に関する海外事例の増加などが挙げられる。最後に、脅威要因としては、先進国の大型コンテンツの開発と後発国家の追撃などのサンドイッチ環境、輸出対象国の自国 eスポーツ産業の保護政策、そして経済沈滞による文化レジャー活動への関心と消費の減少などが挙げられる。

2. eスポーツの成長戦略の構築

上記の韓国における eスポーツの環境分析を踏まえ、その成長方策と戦略を構築(図表12)してみると次のようである^{【註82】}。

<図表12> 韓国における eスポーツ産業の成長方策



資料：李アンジェ・高ジョンミン(2005)，53頁。

【註79】ESWCの正式種目は、Counter Strike, Proevolution, Quake4, Need4 Speed, そしてWarcraft3などである。

【註80】IPTVとは、IP(Internet Protocol)を利用してデジタルテレビ放送を配信するサービスのこと、またはその放送技術の総称である。IPTVでは、ブロードバンドに接続されたネットワークインフラを利用してテレビを配信する。ブロードバンドの特性を活かしてVOD(Video On Demand)の実現と関連付けられることも多い。そして、IPTVによる放送サービスを同じくインターネットをつうじたデータ通信サービスのWeb、ならびに音声通信のVoIP(Voice over Internet Protocol)と一緒に1本の回線で提供するサービスはトリプルプレイ(Triple Play)と呼ばれている(IT用語辞典バイナリ)。

【註81】WiBroとは、韓国で開発された高速無線通信技術のことで、2005年12月にIEEE(国際電気電子学会)によって「Mobile WiMAX」(IEEE802.16e)規格の一部として標準化された。これは、2.3GHz帯の無線を使い、最大で下り20Mbps、上り6Mbpsで通信でき、固定無線技術のWiMAXを基盤に開発されたが、WiBroは移動時にも通信可能で、高速移動中でも下り数百kbpsの通信速度を確保できるとされている。このため、第4世代携帯電話(4G)が導入されるまでの「つなぎ」の高速移動通信技術として期待されている(IT用語辞典 e-Word)。

【註82】「ゲーム産業振興中長期計画(2008年～2012年)」韓国文化体育観光部、2008年12月、63～68頁。

1) eスポーツ文化のComplex(コンプレックス)造成戦略【戦略Ⅰ】

この戦略の目的としては、eスポーツ連関産業の経済的・文化的拡張をつうじてゲーム産業の市場拡大と国家経済への寄与および次世代の国民文化化への誘導である。主な戦術としては、まず第1に、国際規格のeスポーツ専用施設の造成を挙げることができる。すなわち、自治体との連携、民官の共同推進をつうじて放送・観覧・体験可能なeスポーツ専用競技場の建設、eスポーツ施設と連携し「ゲーム文化博物館」の建設、そして、「eスポーツ専用館」および「ゲーム文化博物館」などの標準化モデルの全国拡大普及およびネットワーク化などである。第2に、ゲーム関連商品およびIT産業などeスポーツ関連産業市場の拡大を挙げることができる。主な内容としては、eスポーツのグローバル標準化の育成・連携およびゲーム産業市場の拡大、eスポーツ大会の活用と国内外の観光プログラムの開発およびゲーム専門放送の活性化への誘導、そして、放送・観光・コンベンション・建設産業の活性化により国家経済への寄与拡大などである。

2) eスポーツ組織の先進化戦略【戦略Ⅱ】

この戦略の細部戦術としては、まず第1に、eスポーツ市場の環境変化に対応し、グローバル主導のための専門化された組織運営でeスポーツの内外の競争力強化の「eスポーツ関連団体の先進化支援戦術」が挙げられる。主な内容としては、「プロアマチュア国際」間のeスポーツの組織の協力的発展の支援、「未来eスポーツ組織委員会」の構成および運営、そして、eスポーツの正式体育種目化のための領域別専担組織化によりeスポーツ市場の拡大などである。

第2に、韓国eスポーツの底辺拡大をつうじたアマチュアeスポーツの安定的な発展で生活密着型eスポーツの大衆化の拡散などの「地域eスポーツ育成体系強化戦術」が挙げられる。主な内容としては、「大統領杯全国アマチュアeスポーツ大会」の開催、「地域eスポーツ育成協議体」^{【註83】}の構成および運営などである。

第3に、弱小階層および世帯間の社会統合へのeスポーツの拡散で、社会的弱小階層に対する社会的関心の向上および社会的レジャー文化の両極化の改善の「地域統合型eスポーツ文化の拡散戦略」が挙げられる。主な内容としては、社会弱小階層のeスポーツのレジャー文化の拡散^{【註84】}と家族および世帯統合のためのeスポーツ活用の強化などである。

3) eスポーツ政策機能の内実化戦略【戦略Ⅲ】

この戦略の細部戦術としては、まず第1に、eスポーツの正式体育種目化でeスポーツ市場の拡大および未来スポーツ種目としてグローバル市場を先導する基盤造成の「eスポーツの正式体育種目化戦略」が挙げられる。その主な内容としては、eスポーツの正式体育種目化の要件^{【註85】}充足と「eスポーツの体育種目化委員会」の構成および運営^{【註86】}などである。

【註83】この協議体は、地域アマチュアeスポーツ団の運営およびプロゲーム団の「本拠地制(地域縁故制)」の導入など地域eスポーツの活性化のための議論、そしてeスポーツの地域専門家の養成・教育プログラムの企画および運営の役割を担当する。

【註84】社会弱小階層のeスポーツのレジャー文化の拡散の具体的内容としては、「全国障がい学生eスポーツ大会」の拡大開催および「全国障がい人機能競技大会」においてeスポーツ種目の運営および体験の拡大などである。

【註85】eスポーツの正式体育種目化の要件としては、eスポーツで韓国を代表するアマチュア競技団体、11以上の市道支部の構成、そして例外要件として国際オリンピック委員会の国際eスポーツ連盟の承認などが挙げられる。

【註86】eスポーツの正式スポーツ種目化のメリットとしては、学校eスポーツとして優秀選手の育成、eスポーツの地上波放送、オリンピック、アジアンゲームなど世界的なスポーツ行事にeスポーツ種目の運営などが挙げられる。

第2に、体系的で統一されたeスポーツ活動基盤の造成のための制度改善および政策研究機能の支援強化の「eスポーツ政策研究機能の強化戦略」が挙げられる。その主な内容としては、eスポーツ関連制度および法律的権利体制の整備、「eスポーツ白書」の発行、そして「eスポーツ標準化委員会」^{【註87】}の構成および運営などが挙げられる。

4) eスポーツのグローバルブランド化拡散戦略【戦略IV】

この戦略の主な戦術としては、まず第1に、eスポーツの宗主国および先進国として世界eスポーツ市場での主導権確保のための国際協議体の構成としてeスポーツのグローバル化を先導する「国際eスポーツ連盟の活性化戦術」を挙げることができる。その主な内容としては、「国際eスポーツ連盟(International e-Sports Federation ; IeSF)」^{【註88】}の運営支援の拡大と「国際eスポーツシンポジウム」の定例化および拡大などである。

第2に、eスポーツの宗主国として韓国eスポーツブランドの世界市場への価値増大および世界eスポーツ市場の拡大に寄与する「国内eスポーツのグローバル化戦術」が挙げられる。主な内容としては、eスポーツ分野のグローバルスタンダードの樹立主導、韓国主導の国際eスポーツ大会の開催、韓国産ゲームのeスポーツ種目化、そしてeスポーツの国際大会間協力体制の強化などが挙げられる。

V. おわりに - eスポーツ市場の今後の展望 -

以上、eスポーツの現況と成長戦略の構築について述べてきた。ここでは結びとして、韓国におけるeスポーツ市場の今後の展望について簡略に述べることにする。

韓国におけるeスポーツ市場は、eスポーツファンの増加、とくに10代から20代年齢層で人気が高い点を考慮すれば、今後eスポーツファンは持続的に増加するといえる。すなわち、5～10年後には、レジャー活動としての支出が増加するのみならず、彼らの経済力と支出規模が大きくなるにつれ、マーケティング手段としてeスポーツの重要性がますます大きくなると予想される。

海外のeスポーツ市場の成長は韓国におけるeスポーツ市場規模拡大に大きな影響をもたらすと思われる。eスポーツの成長はITネットワークの拡散を含む情報化に大きく依存するが、まだITネットワークが発達していない中国やインドのような潜在的市場において、ITネットワークが発達され、今後世界eスポーツ市場の規模は急増すると思われる。

そして、無線インターネットの普及・拡散と移動通信サービスの多様化はeスポーツ市場の拡大にも大きな変化をもたらすであろう。とくに、DMB^{【註89】}などを利用したeスポーツの観戦が拡大されれば、eスポーツをつうじたマーケティングの規模も一層拡大されるであろう。

〔付記〕本稿の作成にあたり、韓国eスポーツ協会の関係者に大変お世話になった。ここに、記し、御礼を申し上げる。

【註87】この委員会は、大会運営の標準マニュアルの製作および普及、分野別標準教育プログラムの開発および運営などを担当することになる。

【註88】IeSFは韓国の主導で8カ国(台湾、ベトナム、ドイツ、オーストリア、ベルギー、オランダ、スイス、そしてデンマーク)と一緒に2008年8月11日にソウルで設立した国際eスポーツ団体である。IeSFの4大核心課題としては、eスポーツの統合された発展のため、各種規定および種目の国際標準化、会員国の拡大・誘致、eスポーツの国際人材の育成、そしてIeSF公認世界eスポーツ大会の開催などを掲げている。2009年12月現在の会員国としては、上述の9カ国以外にイギリス、スペイン、ブルガリア、ルーマニア、シンガポール、そして南アフリカなどの15カ国である(<http://www.ie-sf.com/>)。

【註89】DMB(Digital Multimedia Broadcasting)とは、デジタル放送規格である。現在は韓国で移動体向けの放送のみを行っているが、DMB自体は、「固定および移動体向けのデジタル方式のマルチメディア放送」という位置づけである(フリー百科事典『ウィキペディア(Wikipedia)』)。

【主要参考・引用文献】

- [1] 『e-スポーツの著作権研究』韓国ゲーム産業振興院, 2008年12月.
- [2] 韓国ゲーム産業振興院『2008韓国ゲーム白書』文化観光部, 2008年8月.
- [3] 『e-スポーツが韓国ゲーム産業に及ぼす影響』韓国ゲーム産業協会, 2008年1月.
- [4] 『2007年e-スポーツ専門家フォーラム結果報告書』韓国ゲーム産業振興会・韓国e-スポーツ協会, 2007年12月.
- [5] 『e-スポーツ産業の経済的効果分析』産業研究院, 2007年1月.
- [6] 李アンジュ・高ジョンミン「e-スポーツ産業の現況と発展方策」『Issue Paper』SERI, 2005年10月.
- [7] ジョンチョンネ「スポーツとしてのe-スポーツの位相強化」2005年9月.
- [8] 「e-スポーツ発展のための政策討論会資料」2008年12月.
- [9] 「e-スポーツ産業振興法制定公聴会資料」2009年4月.
- [10] KOGIA(2008), *Research on Organization and Institution for International e-Sports Cooperative Committee*.
- [11] Park,J.C.(2008), *The Effects of E-sports Service Quality on Fan Loyalty*, Yeungnam Univ.
- [12] Cha,I.T.(2008), *Influence of e-sports marketing mix program on the spectator consumer's attitude*, Kookmin Univ.
- [13] Son,C.H.(2006), *A Study on Characters of e-Sports Spectators: On the Basis of Lifestyle*, Chungang Univ.
- [14] Kwak,H.S.(2005), *An Exploratory Study to Adolescents' eSports Activities -Focusing on the Elementary School Children-*, Myongji Univ.
- [15] Korea Game Industry Agency(2008), *2008 White Paper on Korean Games-Guide to Korean Game Industry Culture-*, Ministry of Culture, Sports and Tourism.
- [16] Choi,H.J(2004), *A Study on Creation and Development of Local e-Sport*, Sungkyunkwan Univ.