

「eスポーツ」について

2018.2.28

eスポーツコミュニケーションズ合同会社

「スポーツ」という言葉の定義

スポーツ(英: sport)は、人間が考案した施設や技術、ルールに則って営まれる、**遊戯・競争・肉体鍛錬の要素を含む身体や頭脳を使った行為**。

日本においては身体を使ったものが主体の「フィジカルスポーツ」だけをスポーツとみなす考えが強いが、思考力や計算力といった頭脳を主体の「マインドスポーツ」も本来はスポーツに含まれている。

(出展: ウィキペディア)

「eスポーツ」

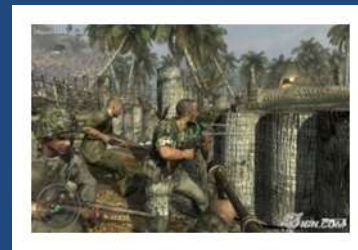
「eスポーツ(e-sports)」とは、
「**エレクトロニック・スポーツ**」の略で、
コンピューターゲームやテレビゲームで行われる
対戦型ゲーム競技のことを指します。

1990年代後半頃から、
欧米では賞金のかかった大規模ゲームイベントが
複数開催され、プロチームやプロリーグが多数
存在し、トッププロゲーマークラスになると賞金・契約金
などで2億円越えの稼ぎをあげています。

eスポーツジャンルとプレイヤー人口推定

◆FPS部門(シューティングゲーム)で最も流行っているゲーム:

「Overwatch」3000万人



◆MOBA部門(マルチオンライン)で最も流行っているゲーム:

「LEAGUE OF LEGENDS」7500万人

◆デジタルカードゲーム部門で最も流行っているゲーム:

「HEARTHSTONE」3000万人



◆サッカーゲーム部門 「FIFA17」2100万本

◆RTS部門(戦略ゲーム)で最も流行っているゲーム:

「STARCRAFT2」500万人

◆格闘ゲーム部門 「ストリートファイターV」200万本

またこの他にもレースゲームや音楽ゲームなどeスポーツ競技会で採択されているものが多数ありますが、eスポーツプレイヤーは他ジャンルの重複が少ないので、上記ゲームの単純計算でも世界のeスポーツ競技人口は最低でも

1億人以上。

参考:FIFA発表によるサッカーの競技人口

: 2億6500万人以上

国際野球連盟発表による世界中における野球の競技人口

: 3500万人

国際ラグビー評議会発表によるラグビーの競技人口

: 260万人以上

国際レスリング連盟発表によるレスリングの競技人口

: 100万人

League of Legends World Championship



【LoL WC概要】

現在世界で最もプレイされているゲーム

- ・アカウント数: 7,500 万
- ・月間アクティブプレイヤー数: 1億人
- ・最大同時接続数: 300万



開催日 : 2017年11月4日

場所 : 中国・北京、北京国家体育場（通称「鳥の巣」観客6万人）

大会賞金総額: \$ 5,070,000 (約5億3245万円)

2016年大会決勝の同時視聴者数は1400万人、合計視聴者数3600万人

大会期間累計視聴者数は3億3400万アクセス

<https://www.youtube.com/watch?v=CIX90zOgjfc>

DOTA2 The International 2017



【DOTA2The International 2017概要】

開催日 : 2017年8月7日～12日

場 所 : シアトル・キーアリーナ (1万7千人動員)

優勝チーム : Team Liquid (オランダ)

賞金総額 : \$24,663,529 (約26.9億円)

- ・ 優勝賞金「\$10,807,953」(約11億7968万円)
- ・ 本大会は「ビデオゲーム競技における最大賞金額」でギネス世界記録に認定されている

FIFA Interactive World Cup



【FIWC2017】

開催日 :2017年8月16日～18日

2017年開催地:イギリス・ロンドン@Central Hall Westminster

大会概要:

国際サッカー連盟(FIFA)が主催し、エレクトロニック・アーツのFIFA公認サッカーゲーム「FIFAシリーズ」を使用して、国または地域を勝ち抜いたオンライン・オフラインの代表選手32人が選出され行われる国際大会。

大会優勝者はパロンドール式典にて表彰、10万ドルが授与される

<https://www.youtube.com/watch?v=KiWuyt4CDXU&t=12s>

eスポーツとフィジカルスポーツの融合①

海外の有名スポーツチームが続々と傘下にeスポーツチームを発足

ドイツ・ブンデスリーガ 「ヴォルフスブルグ」「シャルケ」
イングランド・プレミアリーグ 「ウエストハム」「マンチェスターシティ」
フランス・リーグアン 「パリ・サンジェルマン」
スペイン・リーガエスパニョーラ 「バレンシア」
ポルトガル・プリメイラリーグ 「スポルティング」
オランダ・エールディビジ 「アヤックス」
ポーランド・エクストラクラサ 「レギア・ワルシャワ」
トルコ・スュペルリーグ 「ベジクタシュ」
アメリカ・NBA 「フィラデルフィア 76ers」「マイアミヒート」
フィンランド・プロアイスホッケーリーグ 「Helsingin IFK」



eスポーツとフィジカルスポーツの融合②

アメリカプロバスケットボール協会(NBA)とNBAのゲームを作る
ゲームメーカー・テイクツーによる競技ゲームリーグ『**NBA 2K eLeague**』が
発足。2018年より開催



NFLはゲーム会社『エレクトロニック・アーツ(EA)』と提携し、NFL所属の
全32チームが参加するeスポーツイベントを2017年より開催
F1も既にeスポーツ大会を開催



eスポーツとフィジカルスポーツの融合③

アジアオリンピック評議会は、中国アリババグループのアリスポーツと提携し、同団体が主催する4年に1度のスポーツ競技大会「**アジア競技大会**」の2022年開催において“eスポーツ”が**正式なメダル種目**とすることを発表



更に、2024年の開催を予定している**パリオリンピック組織委員会**はIOCに対してeスポーツを正式競技として採択するための協議に入っている事を発表。この動きに対してIOCは2017年10月に「**eスポーツの正式種目化に期待している**」という声明を公式に発表。

この動きは今年に入り、インテルがオリンピックトップスポンサーになった事と関連付けられて考えられている

多様化するeスポーツスポンサー

eスポーツの市場が巨大化するにつれ、若者にマーケティングを行いたい企業が
続々とスポンサーに名乗りを上げています



国内大会の開催例①

LEAGUE OF LEGENDS JAPAN LEAGUE 2017 Summer Split Final

<日時> 2017年8月26日(土)
幕張メッセイベントホール

<主催> 合同会社ライアットゲームズ

<協賛> 「大塚食品」、「クレディセゾン」、「インテル」

<概要> 6チームによる、10週間に渡るレギュラーシーズンで
総当たり戦を2回行ない、上位2チームによる決勝戦



© Hisashi "Yoshy" Yoshimura

国内大会の開催例②

EVO Japan

世界最大の格闘ゲームイベント「EVO」の日本版

国内約5000人、海外約2000人を超える
プレイヤーが集結



<日時> 2018年1月26日(金)～28日(日)
池袋サンシャインシティ(26日～27日)、秋葉原UDX(28日)

<主催> EVO Japan実行委員会

<協賛> 「日清食品」

<概要> 様々な格闘ゲームでトーナメントを行い、それぞれの部門優勝者を決める



学生大会競技の整備・開催

この一年ほどでeスポーツ学生サークルは巨大化をしており、代表的なものでは**早稲田大学eスポーツサークルは部員150人、慶応大学は70人、近畿大学は100名**となっており、学校公認サークルも続々誕生してきている

<https://www.youtube.com/watch?v=U5x9DTjKrdE>

正式名称: 日本eスポーツ学生選手権大会

主催: 日本eスポーツ学生連盟

2018年3月に第7回を開催予定



大会名称	第五回日本eスポーツ学生選手権大会
主催	日本eスポーツ学生連盟
協賛	アバーメディアテクノロジー株式会社 GALLERIA -Gamemaster- ビットキャッシュ株式会社 株式会社Candee(格闘ゲーム部門のみ)
後援	日本eスポーツ協会(JeSPA)
開催時期	オンライン予選 (格闘ゲーム部門) 2/6(月), 2/7(火), 2/12(日), 2/13(月) 決勝大会 3/11(土)パズルゲーム部門 3/12(日)格闘ゲーム部門
開催場所	日本経済大学 渋谷246ホール
採用タイトル	<ul style="list-style-type: none">格闘ゲーム部門(3on3) GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR- BLAZBLUE CENTRALFICTIONパズルゲーム部門 ぷよぷよテトリス
参加人数/ 大学	<ul style="list-style-type: none">参加大学: 約25大学参加人数: 188人(うちオンライン予選参加者が85名)
ネット配信	ニコ生、Twitch(1927人/2日間)

学校の枠を超えたコミュニティ作りとともに、

中学・高校へeスポーツ部設立を目指す。

https://www.youtube.com/watch?v=eO_kmTyjmko

日本eスポーツリーグ開催

主催：eスポーツコミュニケーションズ合同会社

都市	チーム名	特徴	チームスポンサー
北海道	Naturals HOKKAIDO 	サンブラザ中野くんが代表を務める 運営は音楽イベントを開催してきた(株)ミュージックファンの子会社「(株)eスポーツ北海道」 https://www.youtube.com/watch?v=KFueVw70hOw	  
東京	東京ヴェルディ 	1969年に設立されたサッカーチーム “マンチェスターシティ”（英）等がゲーミングチームを持つ流れが ついに日本にも到来	  
愛知	名古屋OJA 	スポーツマネジメントを手掛けるActive Motionが運営	
大阪	サイクロプス大阪 	電子マネーを提供するビットキャッシュ(株)が、新たにeスポーツコネク(株)を立ち上げ、リーグ戦に参戦	      
福岡	iGS福岡 	JeSPA公認eスポーツ施設第1号店で日々練習・対戦会を行う。 全国でネットカフェ・カラオケ事業他を手掛ける(株)カジ・コーポレーションが運営	
熊本	LeGame熊本 	運営は再春館製薬グループの再春館システムズ 熊本の絆を合言葉に大都市以外から初参戦	  

後援：毎日新聞 / 独占生配信：OPENREC.tv / 共催：日本eスポーツ協会

eスポーツスターリーグ開催 主催:eスポーツコミュニケーションズ合同会社



芸能4事務所によるeスポーツ対抗戦
観覧350席は4分で完売
第一回大会優勝チームはゴールデンボンバーの
事務所チーム「スクデリアユークリッド」



今後、芸能事務所を増やし、規模も拡大して
1年に2~3回開催。

