

中村 伊知哉

iU情報経営イノベーション専門職大学長



なかむら・いちや
1961年生まれ。京都大卒。郵政省（現総務省）、スタンフォード日本センター研究所長などを経て4月から現職。3月の日本eスポーツ連合の報告書で提言をまとめた。

「リアル」との融合加速へ

eスポーツはスポーツと付いているが、ゲーム会社が権利を保有するソフトを利用するため、これまで知的財産を生かしたビジネスという側面が強かった。しかし、今回のコロナショックによって既存のスポーツ界から接近する動きが出てきたのは新しい事象であり、歓迎すべきことだ。

米フロリダ州のNBAの八村塁選手、テニスの錦織圭選手、自動車のF1ドライバーら有名な選手たちが楽しんでくれたことは、eスポーツ側からすれば市民権を得る大きな機会となった。スポーツ界にとってもコロナ禍で動きが取れず、何かしなければという思いもあつただろう。さらにスポーツと無縁だった若者らに競技の魅力が伝えられただろう。まさに相乗効果と言える。

NBAとF1は数年前からアマゾン・コムของเกม専用動画投稿サイトTwitch（ツイッチ）で、ゲームだけでなく「本家」の映像を流す取り組みをしており、eスポーツと親和性があることは分かっていた。さらには市民権を得る大きな機会となった。遠隔で対戦できるeスポーツは「3密」（密閉、密集、密接）を避けることができる利点がある。これまでeスポーツは予選がインターネットでつなぐ「オンライン」、決勝は会場に選手や観客が集まる「オフライン」で開催されるのが一般的だったが、コロナ禍によってオンラインだけの無観客試合でも十分な需要があることが明らかになった。例えば、2月末から3月にポーランドで開催された世界有数のeスポーツ大会「イン

テル・エクストリーム・マスターズ」は同時視聴数100万人を超える過去最高の配信数を記録した。

日本eスポーツ連合（Jes U）は5年後の国内の直接市場を現在の15倍程度の600億〜700億円と急成長を見込む。コロナ禍による経済的な影響で一時的な下方修正は避けられないだろうが、オンラインの強みを生かして費用を抑えた大会運営も可能だろう。産業としてeスポーツを取り込む動きは間違いないと盛んになる。

eスポーツはスポーツの語源である「遊び」の要素も備えている。世界保健機関（WHO）の親善大使の一人はソーシャル・ネットワークキング・サビス（SNS）を通じて、感染拡大防止のための手段として自宅でゲームを楽しむことを推奨している。もちろんWHOが「ゲーム障害」を新たな依存症として認定するなど懸念を示しているのも事実。未成年の場合、保護者が家庭ごとに時間などのルールを決めたり、アクセスを制限したりと配慮することも必要だ。

eスポーツには他者とのコミュニケーションや戦略の組み立てなど、今後、情報通信技術（ICT）化が進む社会で生きるための重要な要素が詰まっている。仲間とグループを組み、役割分担を決めて共通の目標に向かう姿は他のスポーツと何ら変わらなず、教育的な効果も期待できる。【聞き手 中原和宏・写真も】

た。高容量の次世代通信規格「5G」の整備が進む現在、「リアル」と「バーチャル」が融合する動きは今後、一段と加速するに違いない。

そもそも物理的な接触がなく、遠隔で対戦できるeスポーツは「3密」（密閉、密集、密接）を避けることができる利点がある。これまでeスポーツは予選がインターネットでつなぐ「オンライン」、決勝は会場に選手や観客が集まる「オフライン」で開催されるのが一般的だったが、コロナ禍によってオンラインだけの無観客試合でも十分な需要があることが明らかになった。例えば、2月末から3月にポーランドで開催された世界有数のeスポーツ大会「イン

テル・エクストリーム・マスターズ」は同時視聴数100万人を超える過去最高の配信数を記録した。

日本eスポーツ連合（Jes U）は5年後の国内の直接市場を現在の15倍程度の600億〜700億円と急成長を見込む。コロナ禍による経済的な影響で一時的な下方修正は避けられないだろうが、オンラインの強みを生かして費用を抑えた大会運営も可能だろう。産業としてeスポーツを取り込む動きは間違いないと盛んになる。

2020.6.10(水)
毎日新聞
9面
「海点」? eスポーツの
未来