



群馬eスポーツ

一般社団法人群馬県
eスポーツ連合 gespo

HADO ARENA アクエル前橋
桐生第一高校
育英短期大学
教授インタビュー
コラム

今、eスポーツが熱い！

世界各国で盛り上がりを見せている「eスポーツ」(electronic sports)は近年、国内においても流行の兆しを見せつつあり、日本のコンテンツ市場においても今後の成長分野として期待されている。民間企業の調査によると、スポンサー料や放映権、チケット販売等のゲーム産業としての市場規模は、2018年時点で約48億円と推計されており、2022年には約100億円に達するとの予測も存在する(2022年の世界市場は約1,940億円と推計されている)。コンピュータゲームやビデオゲームを使った対戦によるスポーツ競技であるeスポーツは年々人気を博しており、単なる娯楽としてではなく、プロゲーマー等の職業や学問の一つとしても普及してきている。本誌では、公共団体、市営団体、大学、高校など、様々な年齢・環境でeスポーツに関わる人々への取材を行う。取材を通して、eスポーツの与える産業的効果や魅力、今後のeスポーツ業界の展望を明らかにし、また、群馬大学の准教授にもお話を伺う。



ゲスポ/一般社団法人群馬県eスポーツ連合

gespo

『群馬県eスポーツ連合』（通称：「gespo」）は、各県に一団体存在する日本eスポーツ連合（通称：JeSU）という団体の群馬県支部だ。『gespo』では、群馬県におけるeスポーツの普及や選手の育成、コミュニティ支援等を行っている。また、国体の文化プログラムとして開かれる『全国都道府県対抗eスポーツ選手権』など、群馬県やブロックの代表選手を選出する大会なども行う、群馬県のeスポーツにおける最先端を行く団体である。そんな『gespo』の地域との関わりやこれまでの歩み、今後の目標などについて、担当の倉林さんにお話を伺った。

編：『gespoパーティー2022』（gespoが主催した「遊び、学び、ライフスタイルを体感できる」リアル開催の総合イベント）に、子供や65歳以上の方も参加したりしていました。なにか反響はありましたか？

倉林さん…eスポーツは10代後半くらいから20代前半の男の子たちがやる、ガッチガチのものというイメージがあるかもしれないですが、子供やシニアが出席する大会もウケが良かったです。結局、強い選手たちが競っている、そもそもゲーム自体がよく分からないという一般の方はたくさんいます。でも、たとえば親子で出場して負けた時に悔しかったり、勝って一緒に喜んだりする様子には誰しも心揺さぶられますよね。

それから、健康維持にもeスポーツが取り入れられています。が、年配の方々がとても楽しんで、eスポーツをやっていると、すごく印象に残ったりします。eスポーツを知らなくても、人々が悔しがったり喜んだり楽しんだりする姿は、共感できるし分かりやすいですね。

もちろん『グンマー最強決定戦』など、競技として一生懸命取り組んでいる子たちが対象の大会も並行して開いているので、いろんな大会をまんべんなくやっている感じです。

編：大会などを開催するにあたって、費用や優勝賞品はどうしていますか？

倉林さん…eスポーツの大会といえば、優勝賞品はゲームミングのチェアや、PC、デバイス、ヘッドセットなどの印象が強いです。ですが、gespoの大会でこれまでに一番多い優勝賞品は、賛助会員のクリマさんに提供していただいているお肉。高級肉をもらったら選手の家族もうれしいじゃないですか。参加賞には、同じく賛助会員の登利平さんから、群馬県民のソウルフードとも言える、鳥めし弁当の形をしたBOXティッシュをよくご提供いただきます。これは非売品で、話題性もあるんですね。

大会の出場選手に喜んでもらうだけでなく、大会に関わる方たちや、配信を見てくれている視聴者の方などに、群馬ってこ

目次

群馬県eスポーツ連合	P.5-7
HADO ARENA	P.8-10
桐生第一高等学校	P.11-13
育英短期大学	P.14-16
教授インタビュー	P.17-19
コラム	P.20-22
編集後記	P.23



▲ LANパーティーなどで活用されている gespo 事務所の2階には、ゲーム機材やソフトなどが置かれていた。

ン実施になりましたよね。配信の仕組みが分かったり機材が扱えたりする技術は今、すごく必要とされています。要はeスポーツを入りに、イベント実施の知識や配信に関する技術を、実践を踏まえて学んでもらっているんです。

ほかに、eスポーツをきっかけとした活動の幅は広がっています。群馬県のデジタルイノベーション加速補助金を活用して、VR機器の購入とオリジナルソフトの開発をしました。学校で火災が起きたと想定し、燃え盛る校舎を再現したVR空間で避難訓練を行います。ハンカチを口元にあてて低い姿勢を維持しながら誘導の声を頼りに逃げるんですが、体勢が崩れるとライフゲージが下がってしまうんです。

このソフト開発には桐生第一高校さんに

倉林さん…経済の活性化は非常に難しいですが、企業と人材の接点にはなると思いますが、今、若い人たちは新聞やテレビやラジオなどのいわゆるオールメディアからどんどん離れてますよね。じゃあ、みんな何を見ているのかというと、『YouTube』や『TikTok』。あとはSNSを通じてコミュニケーションをとったり情報を得たりしています。そういう人達にどうやってリーチしたら良いのか企業さんはずいぶん困っています。企業PRの場や手段として、eスポーツを活用するというのはい一つあると思います。

それから、eスポーツなどのゲームに親しんでいる人たちの中には、パソコンやネットワークなどに詳しい方も多いです。普段からネットワーク環境の中でゲーミングPCを使ったりすると、自然にそのようなことが身に付くんですかね。

最近だとコロナ以降、急速にデジタル化が進んだけど、そのスピードになかなか大人はついていけない。今の子は日常的に『LINE』や『discord』、『slack』などを使っていて、私たちの仕事もそうしたツールを使って進行していきます。感覚的に理解できない人は大勢います。この状況の中で、生まれた時から既に携帯電話があつた若い世代は強いんです。

でも、その世代を採用するのなら、やっぱりeスポーツへの理解がある方がいいですよ。今どき『ゲームなんかオタクがやるものだろう』と考えるような古い思考の会

協力を得て、eスポーツ部の生徒さんが実際に体験、改善点を挙げてもらってソフトの修正を重ねました。学校での防災教育に役立てられたらいいな、と思っています。

編…最後に、eスポーツ連合の今後の展望や目標についてお願いします。

倉林さん…『gespo』全体の展望というより、メンバーそれぞれが自分の中にテーマを持っていて、私はダイバーシティに興味があります。理事には『障害者スポーツ協会』さんや『長寿社会づくり財団』さんの方がいらつしやって、『gespo』も障がい者やシニア向けの大会や体験会を開催しています。でも、最終的には対象者を絞らずにみんなが楽しめる場をつくりたいんです。

例えば、『gespoパーティー』ではeスポーツもパラeスポーツも、同じエリアの中にゆるい境界で体験コーナーを設けました。その中に、手足が動かせない寝たきりの方が来た場合にも対応できるように、アイトラッキングという技術を使った視線の動かし方で楽しめるゲームを置きました。

そうしたら、むしろ興味を持ったのは健康者の方だったんです。皆さんも、そんな素晴らしい技術があることを知らないじゃないですか。だからまず、知ってもらおうところからなんだと思っています。障がいの有無も、言葉や文化の違いも、年齢も性別

編…eスポーツを通じた地方創生、経済の活性化というのは、具体的にどのようなことをやっていますか？



▲『gespo』内のPCブース。ここに写っているほとんどの物品は企業や個人から提供されているのだという。

いう場所ですよって、eスポーツを通じて発信できたらと考えています。実は、当初賞品を購入する資金がなく、賛助会員の企業さんに相談したのがはじまりでした。結果的に、すごく群馬らしい賞品ラインナップになったんです。

賛助会員の方たちとは、年に何度かeスポーツの異業種交流戦を開き、配信で視聴者向けに企業紹介をしたり、出場企業のビジネスマッチングの場に活用してもらったりしています。gespoパーティーなどの大型イベントとなれば、出展料をはじめ企業からのスポンサー料をいただいで成り立っています。

倉林さん…経済の活性化は非常に難しいですが、企業と人材の接点にはなると思いますが、今、若い人たちは新聞やテレビやラジオなどのいわゆるオールメディアからどんどん離れてますよね。じゃあ、みんな何を見ているのかというと、『YouTube』や『TikTok』。あとはSNSを通じてコミュニケーションをとったり情報を得たりしています。そういう人達にどうやってリーチしたら良いのか企業さんはずいぶん困っています。企業PRの場や手段として、eスポーツを活用するというのはい一つあると思います。

それから、eスポーツなどのゲームに親しんでいる人たちの中には、パソコンやネットワークなどに詳しい方も多いです。普段からネットワーク環境の中でゲーミングPCを使ったりすると、自然にそのようなことが身に付くんですかね。

最近だとコロナ以降、急速にデジタル化が進んだけど、そのスピードになかなか大人はついていけない。今の子は日常的に『LINE』や『discord』、『slack』などを使っていて、私たちの仕事もそうしたツールを使って進行していきます。感覚的に理解できない人は大勢います。この状況の中で、生まれた時から既に携帯電話があつた若い世代は強いんです。

でも、その世代を採用するのなら、やっぱりeスポーツへの理解がある方がいいですよ。今どき『ゲームなんかオタクがやるものだろう』と考えるような古い思考の会

協力を得て、eスポーツ部の生徒さんが実際に体験、改善点を挙げてもらってソフトの修正を重ねました。学校での防災教育に役立てられたらいいな、と思っています。

編…最後に、eスポーツ連合の今後の展望や目標についてお願いします。

倉林さん…『gespo』全体の展望というより、メンバーそれぞれが自分の中にテーマを持っていて、私はダイバーシティに興味があります。理事には『障害者スポーツ協会』さんや『長寿社会づくり財団』さんの方がいらつしやって、『gespo』も障がい者やシニア向けの大会や体験会を開催しています。でも、最終的には対象者を絞らずにみんなが楽しめる場をつくりたいんです。

例えば、『gespoパーティー』ではeスポーツもパラeスポーツも、同じエリアの中にゆるい境界で体験コーナーを設けました。その中に、手足が動かせない寝たきりの方が来た場合にも対応できるように、アイトラッキングという技術を使った視線の動かし方で楽しめるゲームを置きました。

そうしたら、むしろ興味を持ったのは健康者の方だったんです。皆さんも、そんな素晴らしい技術があることを知らないじゃないですか。だからまず、知ってもらおうところからなんだと思っています。障がいの有無も、言葉や文化の違いも、年齢も性別



▲ 倉林亜希子さん（一般社団法人群馬県eスポーツ連合 業務執行理事 兼 事務局長）

も、何もかもを、eスポーツが越えていけるといいなと思います。

『gespo』の平方会長は、群馬陸上競技協会の会長も兼任されていて、フィジカルスポーツとeスポーツの融合を考えているようですし、鎌田副会長（当時）はライバーやインフルエンサーなどに関心が高いです。専務理事（当時）の平井は、自分の趣味の旅行とゲームを掛け合わせたいと思ってるみたい。このバラバラ具合は象徴的で、私たちも今、eスポーツがどこに着地するのか分かっていません。でもそれは、それほど可能性の幅が広がって、なんでもできる状態にあると言えるんだと思います。

社に行きたくないじゃないですか。新しいことにトライさせてくれないイメージありません？新しい文化に理解があつて、若い子たちの発想がウエルカムで、「チャレンジしてみて、ダメなら引こう」みたいな社風じゃないと、魅力を感じないのでは？」

そもそも「企業組織に所属する」という概念自体が、この先崩れていくかもしれないですよ。いろいろなことが劇的に変わる時代の中で、優秀な人材を獲得するには、企業側も新しい発想を持って柔軟であることが必要かもしれませんね。

編…『gespo』には学校法人も多く参加していると思いますが、eスポーツの教育的価値というのはどのようなものがあると思いますか？

倉林さん…例えば、3対3や5対5で戦うシューティングゲームって流行っていますよね。先頭で様子を見に行つて積極的に攻撃したり、後方で守りや味方の回復を担ったり、チームでは役割を決めて動きまわす。どのルートを使つてどう試合を進めるかなど、試合中にもコミュニケーションをしっかりとります。

陣取りゲームもそうですね。相手の陣地を奪取するという課題解決に向けて、最適なコミュニケーションを取りながら、メンバーのキャラクター特性を生かしつつ与えられたミッションを遂行していく。試合で負けたら、敗因をしっかりと探つて話し合い、次につなげます。これは、仕事でプロジェクトを進めるのと同じ。社会人になってから必要になる能力の一部を、eスポーツを通じて身に付けることになると思います。

それから、賛助会員の育英短期大学さんでは非常勤講師を務めさせていただいてます。まず前期は、eスポーツのオフラインイベントの作り方を学んで、実際に現場を体験します。eスポーツならではの留意点はもちろんお伝えしますが、イベントを作る手順はほとんど変わらないので、イベント会社やメディア、広告代理店などを就職先に見据えることができますね。

後期は機材に触れながら、配信ありのオンライン大会について学びます。ここ数年、オンラインのセミナーなども増えているし、一時期、学校の授業ですらオンライン



▲ 事務所にはeスポーツ大会の広告とともに、組織運営や地方創生に関する本も置かれていた。

一般社団法人群馬県eスポーツ連合 (gespo / ゲスポ)

Contact

〒371-0843

群馬県前橋市新前橋町17-40 1F

Mail : contact@gunma-esu.com

☎ 090-1030-8260 (倉林) / 080-2049-1515 (平井)



北関東で遊べるのはここだけ！

HADO ARENA

アクエル前橋

「HADO」は最大3vs3で対戦できるARゲームです。頭にヘッドマウントディスプレイ、腕にアームセンサーを装着して行います。

対戦者はお互いにエネルギーボールを投げ合い、ライフを削り合います。

相手のエネルギーボールを走り回って避けたり、シールドを展開してエネルギーボールを防ぐことで自分のライフを守ります。

試合時間は80秒です。

試合開始前に、エネルギーボールのスピード、大きさ、エネルギーチャージにかかる時間、シールドを展開できる回数などのステータスを振ります。ステータスの振り方によって、味方を守る防御型のプレイスタイルや積極的に攻撃する攻撃型のプレイスタイル、攻守のバランス重視のプレイスタイルなど、様々なプレイスタイルが生まれます。ステータスという要素により、個人の身体能力だけではない戦略性が生まれます。

アクエル前橋では、1人で遊びに来た場合でもCPUまたはスタッフと対戦ができます。初回はインストラクターによる説明を受けてください。

HADOの飯塚さんにインタビュー

編…アクエル前橋にHADOが設立された経緯について教えてください。

飯塚さん…まず株式会社コシダカ社長の前橋駅前を盛り上げたいという思いから、廃ビルを買って再開発するという形でアクエル前橋ができました。その中でアクエル前橋を若い人が集まる場所にしたいという思いがあって、他では体験できない最新のテクノロジーであるHADOを入れたというのが導入の経緯になりますね。

編…群馬の中でHADOを盛り上げていく取組みはアクエル前橋が主体になっているのでしょうか。

飯塚さん…群馬にはうちしかないもので、うちが主体だと思えます。ただ、いかにせんまだ知名度がないですね。敷居が高いのかなって思います。

いずれはラウンドワンのスポッチャに行ってみようっていうくらいライトな感じになればいいんですけどね。僕がお客様に概要を説明するときは、バーチャルなドッジボールみたいなスポーツですよ、と説明します。

編…なるほど。ドッジボールは当たると痛いので私は苦手なんですけど、HADOなら当たっても痛くないなって思いました。

こともありました。その時は8チームの方に来ていただきました。

編…年齢層問わず遊べると聞いたのですが、具体的に何歳から何歳ぐらいまでが遊べるのでしょうか。

飯塚さん…推奨年齢としては小学生からなんですけど、保護者の方が同伴してくれていればもっと小さなお子様でも大丈夫です。

また、オープンした当初くらいのときに70歳ぐらいのおじいちゃんがやられてました。本格的な競技としてやれば激しく動きますけど、体験するくらいだったら激しくやる必要はないですね。運動不足解消とかにも良いと思います。

編…団体戦が主というのもあって、1人では来づらいなって思うんですけどその辺りはどうでしょうか。

飯塚さん…そうですね。基本3vs3、3人1チームなんですけど、やっぱりプレイ人口が多くないので、基本的に大会は個人戦をメインにしています。そこからだんだんチームが派生していけばいいなって思っています。また、1人で遊びに来てくださったお客様は、CPUかスタッフが相手しますよ。スタッフはもちろん手加減しますし、CPUもお客さんのレベルに合わせてスタッフが選ぶのでご安心ください。1人で来てもらって、月末の大会に向けて練習して優勝を狙うのもいいと思います。

スタッフとやるのは敷居高いという方は、やっぱり仲のいいお友達とわちゃわちゃやるのが一番楽しめると思います。偶数だとチーム分けしやすいので、4人が

観覧者の視点▶

実際にはエネルギーボールやシールドは見えないが、フィールド横にあるモニターで見ることができる。



◀プレイヤーの視点

装置を目元に装着することでプレイヤーの目の前にHPやボール、シールドが現れる。



飯塚さん…確かに！実際にボール使わないですし、ボールを取るっていうのもなく頑張って避けるだけなので、痛くないし汚れないっていうのも魅力の一つですね。

編…私が初めてやったとき、最初は見よう見まねで投げまくってたんですけど、慣れてくるとステータスを色々変更できるのが楽しくて、そこから戦略性が生まれて、そういうところがバーチャル的な面白さなのかなって思いました。

飯塚さん…そうですね。例えば、動くのが得意な人だったら、シールドとかそんなにいらなないかもしれないので、攻撃的なステータス振りしてみたり、ちょっと動くの苦手だけど、よく周りが見える人とかだとシールド役をやってもらったりとかすると戦術の幅とかすごく広がりますね。そういった部分で個性とかも出せて面白い部分はあると思います。あとは、チームプレイなのでステータスをどうするかをチームバランスを考えたとか、戦略を考えたところから本格的な部分もあると思います。

1回じゃ遊び尽くせないゲームだからこそ、最初の1回でどれだけハマってもらえるかが課題だと思っています。

実は世界にもHADOってあって、スペインとかアメリカのカリフォルニアとかだったかな、にもあるはずなんです。世界大会もコロナ前はありました。うちらはまだ世界大会があったころには開業してなかったのて聞いた話なんですけど、世界大会は賞金も出たそうです。

コロナになってからの日本大会は、この会場でやった

群馬初のeスポーツ部！

桐生第一高校 e スポーツ部



eスポーツ部顧問
飯塚 廉彦 先生



オリジナルの
ユニフォームに
身を包む部員たち

副顧問
天笠 茜 先生



桐生第一高校 e スポーツ部

2021年4月より始動。1年生10人、2年生5人、3年生3人の計18人が所属している(2022年12月3日時点)。全国高校eスポーツ選手権の『リーグ・オブ・レジェンド』や『ロケットリーグ』、『フォートナイト』部門に出場している。部室には部員が活動するのに十分な設備が揃えられていて、部への期待が伺えた。今回はそんなeスポーツ部の取材時の顧問の先生方と部長の萩原さん、副部長の中島くんにお話を伺った。

6人とかで来るのがおすすめです。

編：確かにみんなでやったら友達との距離も縮まりそうですね。イベントや企業さんへの取り組みも教えてください。

飯塚さん：会社の忘年会とか懇親会とかで使ってもらったりとかっていうのも実際過去にありました。アケル前橋に来てもらうこともできますし、僕らが機材一式持ってお伺いすることもできます。直近でいうと、ザスパ草津のファン交流会にも出張に行ってきた。選手と一緒にHADOができるよっていうので、すごく盛り上がりましたね。

高さが2.7m、コートの壁が2.6mの横幅が6m。このサイズが取ればあとはコートとコートの幅全長が10m、少なくとも8m取ればどこでも体験はできます。群馬大学さんでもお声がけしていただければぜひ。また、街コンとかでも使ってもらったらどっかかなとも考えてます。

編：街コンでも出来るんですか？

飯塚さん：そうですね。街コン自体がなかなか無いんですけど、あれば乗っかりたいと思っっています。コミュニケーションツールとしてすごくいいと思うんです。スポーツを通じて身体を動かして楽しんでもらって。みんなが一緒にスタートラインから始めるはずなのでいい趣味になるんじゃないかなと思います。

編：なるほど。地域に密着してこれからのことをすると

か教えてもらいたいです。

飯塚さん：今でいうと前橋市内の公民館に行く案件がまさにそれなんですけど、子供達に体験してもらおう場の提供っていうのをこれからも継続してやっていきたいと思っています。その反面、若い人たちに使ってもらえるイベント、さっき言った街コンでもいいと思います。若い人が集まるイベントとかに参加できて認知が広まって来てくれるようになればいいなと思ってます。もっと多くの人にHADOを知ってもらって新しいエンターテインメントを楽しんでもらえるといいなというのが一番ですかね。

編：HADOの魅力をまとめると。

飯塚さん：ゲーム感覚？でも本当に年齢層問わずでるところが一番の魅力かなと思います。極めていけば競技性も非常に高いので、ちょっと遊びたいという方から真剣にスポーツの一つとして取り組みたいという方まで、幅広く楽しんでいただけるんじゃないかと。あとはもう本当に、全国でも数カ所しか体験できないスポーツが前橋駅前、アケル前橋で体験できる。北関東だと本当に群馬県にしかないんで、ぜひ体験してほしいですね。

編：ありがとうございました。身体を動かすコミュニケーションツールとして痛くないし汚れないっていうのがすごくいいと思います。また、完全屋内なので天候に左右されないのがイベントに最適ですね。

HADO ARENA アクエル前橋

【アクセス】

〒371-0024 群馬県前橋市表町 2-30-8
『AQERU (アクエル) 前橋』地下1階
※ JR 前橋駅 (北口) 下車 徒歩 1分

【料金】

初回レクチャー料 300 円 / 組
3PLAY 600 円 / 人 ・ 5PLAY 1,000 円 / 人
コートレンタル (予約制) : 平日 1 時間 4,000 円 / 組
週末 1 時間 6,000 円 / 組
体育シューズなどの履きが必要、シューズがない場合は専用靴下 (300 円) を購入可



SIJ メンバーも遊びに行きました！
熱い戦いになりました。

ロッカー (無料)、更衣室 (無料)、自動販売機有
2 時間まで駐車料金無料 (60 分 200 円 24 時間最大料金 600 円)

毎月最終日曜日に個人戦メインの大会開催！
現状参加人数が 4 ~ 10 人ほどなので優勝も十分狙えます。

《部活説明》

普段の活動について教えてください。

萩原 私の場合、パソコンでチュートリアルから始めて、野良（※知らない人とのオンライン対戦）や部員との対戦試合をとにかく何回も重ねていく、という練習スタイルでした。『リーグ・オブ・レジェンド』は家に帰ってからやったり、ゲーム内のキヤラクターがこういう動きをする、みたいな情報収集をして練習に取り組みます。『ロケットリーグ』に関しては、以前第4回高校eスポーツ選手権で、上の先輩のチームがブロック決勝まで上がったという実績が過去にあります。

中島 部活自体は毎日あるのですが、来れる人がその日の部活に参加するという感じ



です。色々やりたいジャンルのゲームをやる練習スタイルですね。

部室に顔を出さないで個々の家から参加することはあるんですか？

中島 ありますね。実際、今年1年生でひとり家からやっている子がいます。

萩原 コロナのように、どうしても部室に来れない事情がある子は、機材があれば家から音声を繋げて参加もできます。そういう点は、この部活だからこそできることですね。

プレイするときに気を付けていることはありますか。

飯塚 健康面のこととか、あとチームワークだよ。

萩原 このホワイトボードには、チームワークの深め方だったりみんなの楽しみ方に関する話が詰まっています。中でも一番大事にしているのは、みんな楽しくゲームをすることです。各々のゲームスキルを磨くにしても、声掛けや話し合いをさみつつ、みんなで練習を重ねていくようにしています。

部活が発足した経緯はなんですか。

飯塚 このeスポーツ部は、まだ2年目なんです。発足の流れとしては、昔ワイプロ部というのがあったんですが、それが

ことじゃないかなと思います。もちろん部活全体としての高みを目指すことも大事なんです。生徒がやりたいことを叶えることも大切になっています。

萩原 この部活の一番の魅力とは、人々の交流かなと思います。私自身入学してから色々なことを経験して、普段関わることのないような先輩後輩たちと関わることもできました。引退するまでの日々を自分にとって良い思い出にできるように、みんなとゲームを楽しみつつ、成績も残せたらいいなと思います。

中島 こういった先輩方や同期、後輩たちとワイワイできる場所が僕は好きなので、同じ趣味で盛り上がりたがる人たちがいるというのが魅力だなと思っています。

天笠 生徒も言っていたように、本来一緒にゲームをやらないうような他学年や他クラスの子たちと、チームを組んでゲームができる機会があるのはいいですよね。あとは、実際にゲームをやったときに、悔しただけで終わらせずにじゃあ次はどうやって結果を残せるんだろうか、っていうことをみんなで話し合うことができることとか。ゲームを通じて向上心を育てられる機会にもなるというのが魅力なのかなと思います。

《これからの展望》

群馬のeスポーツ産業は今後どうなっていくってほしいと思いますか？

飯塚 そうですね。U19然り、群馬県庁の

ずっと体部状態だったんです。5年前、情報系の文化部がなかったからそのワイプロ部をパソコン部と今どきっぽく改名して始動させました。でも結局何やるか決まらなかったんです。パソコン部って言うても幅が広すぎて何をやっていいかわからなくて。3年ほどぐだぐだ活動していたんですが、その頃社会的にeスポーツが盛んになってきて、生徒もゲームが好きだから、じゃあeスポーツやってみようか、という話になりました。そういった経緯で、昨年度からeスポーツ部が発足しました。

なるほど。eスポーツ部へ移行する際、部員から反対の声は出なかったんですか。

萩原 反対はほぼなかったですね。私含め5人は新しい部活になるんだっただけで体験してみたいっていう気持ちから賛成しました。

飯塚 むしろその当時の3年生からもっと早くやってくれよというブーイングが来たくらいです。その時在籍していた2年生、1年生も反対は特になく全員eスポーツ部へ切り替えたとね。

学生側はかなり前向きに受け入れたんですね。でもeスポーツって良くない偏見もあるじゃないですか。その時学校側からの反対意見はなかったんですか？

飯塚 生徒たちからの前向きな意見もありましたし、魅力のある学校づくりの一環と

eスポーツ・新コンテンツ創出課然り、群馬県内のeスポーツへの機運も高まっているんですけど、高校のeスポーツ部についても、数が増えてほしいなと思います。全国の生徒と対戦できるのももちろん魅力なんですけど、サッカーや野球のように県大会からもちあがるっていうのもあって良いのかなと思います。あとは、学生ときだけではなく、社会人になっても仕事と両立してeスポーツを楽しめる環境があれば卒業していく生徒たちにとってもより良いし、うちのeスポーツ部に入ってくれる子も増えるかなと思います。

萩原 U19のような大規模な大会が群馬県で始まったっていうのは私も知ったときは驚きました。こういったeスポーツ関連のイベントって、情報の伝達が早い東京で開催されるイメージだったので。これからも群馬から全国につながる大会がもっと増えるといいなと思います。あとは、ゲームにも色々なジャンルがありますから、世代にかかわらず、たくさんの方がゲームを知って、ゲームのプレイヤーが増えればとも思っています。ゲームが色々な人達に触れられるようになり、その発信元として群馬県が栄えていければいいのかなと思います。

中島 まだeスポーツのことをただのゲームと誤解している人が群馬県にも全国にも沢山いると思うんです。eスポーツ部のような活動をきっかけにして、eスポーツはただのゲームではなくて、みんなで盛り上がるスポーツとしての楽しさを持って



して、eスポーツ部がある学校って少ないじゃないですか。私学の経営的な判断から反対はなかったですね。さらに拡大させようって話も出てくるくらいです。加えて、部活発足前に全国大会の決勝まで進んだという生徒がいてそのような追い風もありました。

どの側面からも前向きに進んだんですね。設備を見るとしっかり備えてあって、生徒さんもユニフォームを着ていますよね。スポンサー企業として多くの企業さんの名前が書かれています。そこから支援はあるんですか。

飯塚 費用面でもこのオフィシャルメイン

いることを、周りに理解してもらえたら嬉しいですね。

天笠 東京とかだと、eスポーツができる施設が随々と増えている印象があります。群馬県内だとまだそういった感じではないですね。群馬にもそのようなeスポーツ施設が増えれば、eスポーツをやったことがないけどちょっと関心がある人たちも気軽に始めやすくなるだろうし、eスポーツに対する認識もまた変わるんじゃないかなと思います。



萩原 目標としては、まだ発足して2年目ということなので、去年度の大会の試合結果を塗り替えるような実績を残したいなというのが一番にあります。そして私たちが出した実績を、また次の学年の子たちが目標にしてくれたらいいなと思いますね。

中島 普段一緒に活動している相棒のような存在の、負けると拗ねたり悔しがる子がいるんですけど、その子と一緒にゲームで勝てたら良いなと思っています。

《eスポーツの魅力》

桐生第一高校のeスポーツ部の魅力をお聞きたいです。

飯塚 生徒1人ひとりが輝ける場所である

育英短期大学

eスポーツを通し、地域社会に貢献しよう！

育英短期大学
現代コミュニケーション学科
准教授 大島宗哲



育英短期大学
現代コミュニケーション学科
学科長教授 泉水清志



近年、eスポーツは様々な分野において発展しており、「教育」においても徐々に用いられるようになってきている。特に、育英短期大学現代コミュニケーション学科は短期大学としては日本で唯一eスポーツコースを持つ。

授業内で学生に実際にゲームをプレイさせたり、eスポーツに関するイベントを企画・運営させたりするなど、他の大学にはない画期的な教育を行い、これからのeスポーツの発展に貢献していく人材を養成している。

そこで今回は、育英短期大学現代コミュニケーション学科の学科長である泉水清志教授と、実際に授業を担当されている大島宗哲准教授に、eスポーツの「学問」としての側面や今後の展望などについてお話を伺った。

編集員 育英短期大学でeスポーツコースを設立するにあたって経緯を教えてください。

泉水 最近、eスポーツが人々の関心を集め、プレイする人自体が非常に増加しており、特に群馬県では他の地域と比べて盛んに活用されています。その一方で、「教育」という形でeスポーツを取り入れている場を探した時、専門学校でeスポーツのプレイヤーを養成しているようなところは結構多いのですが、eスポーツが実際に社会でどう使われているか、今後どうやって活かしていくのかといったようなことを学べる場所は見当たりませんでした。短大というのは世の中のニーズに合わせて色々対応していかなければならない部分があり、今後eスポーツを使って社

会に貢献できる人材を養成する場を作るべきだと考え、eスポーツコースを設立する運びとなりました。

短期大学で早くからeスポーツを学ぶ意義について教えていただきたいです。

eスポーツが好きで実際にプレイする人、推進していく人というのは当然メリットを考えると思いますが、今後eスポーツがさらに社会で広がっていくためには、依存症の問題などデメリットや否定的な側面もしっかり認識しながら社会でどうやって使っていくかということを考えていく必要があります。好きなことを使って社会に活かしていくために、何が必要でどのようなリスクやデメリットがあるのかということを理解することが、実際に今後eスポーツを使って地域社会に貢献することのできる人材を養成することに繋がると考えています。

eスポーツコースでは、実際にどのような授業が行われていますか。

大島 eスポーツに関する科目は、概論・実技1・実技2・演習の4科目を担任しています。概論は、eスポーツがどんなものであるかという一般的な話をしています。例えば、eスポーツ選手として生きていくためにはどうしたらいいのか、イベント・大会、機材関係の技術開発など、eスポーツを取り巻く様々な環境や背景について知ってもらうための授業を行っています。実技1では、eスポーツに

授業を受けている人自体は10人ほどいます。また、実際にeスポーツをプレイしている人も何人かいます。

ちなみに本学でもeスポーツ部を作りたい気持ちはあるのですが、作れない理由の1つに競技がみなそれぞれ異なるということがあります。普通のスポーツであったら、サッカーや野球など、それぞれの競技ごとに部活がありますが、eスポーツは1つにまとめられてしまいます。これからきちんと細分化が進んでいけばよいのですが。

パソコンの環境整備や教員の確保など、eスポーツコースを設立するにあたって苦労したことはありますか。

環境整備が一番難しいところなのですが、本学はプレイヤーを養成するというよりも



はどのような競技が存在するのか、また、それぞれの競技の特徴はどんなものなのかについて学んでもらっています。実技2では、eスポーツの配信やイベントの企画にどのような知識が必要なのかを学び、演習では、実際に学生にイベントを企画・運営してもらう授業を行っています。

1年次科目が先程述べた4つになり、2年次では、eスポーツ依存症や、高齢者施設でのeスポーツの活用事例などに関する授業が履修できるようになります。

先程、eスポーツイベントの企画・運営について学ぶ授業があると伺いましたが、文化祭などのイベントでeスポーツに触れあう機会はあるのでしょうか？

eスポーツを使って社会と関わるということに重点を置いたので、コースとしては最小設備で、必要であれば群馬eスポーツ連合や新前橋のgespoに行き体験させてもらったり、配信やイベントの見学に行ったりしています。大変ですが工夫しながらやっています。

設備としてはゲーミングPC1台とモニタードイスイッチ、プレイステーション4と配信用の機材を用意してあります。

今後のeスポーツの発展の可能性について教えてください。

新型コロナウイルスの流行をきっかけに、eスポーツやゲームというものが幅広い世代の人に浸透したため、これからますます広まっていくだろうと考えています。また、eスポーツの大前提として、年齢・性別・国籍・障がいの有無に関係なく、1つのゲームをプレイして関わりあうことができるという特徴があり、これからのいわゆる多様性の時代に非常にマッチするのではないかと考えます。今まではおそらく一部のゲーム好きな若者をターゲットにゲームが開発されていたと思うのですが、今後は高齢者や障がいを持つ人々もターゲットとなっていくでしょう。実際に、特別支援学校では授業でeスポーツを活用し、コミュニケーションを学ばせる取り組みが行われています。障がいを持つ方の中には、外と関わることをせず内へ内へと閉じこもってしまいう方もいる状況で、そういった方々にeスポーツを通して外の世界に

eスポーツコースの人数、男女比について教えてください。

eスポーツコースは男子3人と女子1人の



eスポーツについて調べていく中で、eスポーツは経済と経営につながりがあることが分かった。では、実際、eスポーツと経済・経営のつながりはどのようなになっているのだろうか。経済学の視点から見たeスポーツについて伺うため、私たちは情報学部・江良亮准教授のもとを訪れた。

江良亮准教授

群馬大学情報学部准教授【専門分野：開発経済学，実証経済分析】

教授インタビュー

編：先生自身のeスポーツに対するイメージや考えを教えてください。

江良：あまり詳しくはないけれど、日本はコンテンツが弱いって言われているでしょ。特にIT系のね。みんなが使ってるスマホの中にメイドインジャパンで世界に普及しているアプリとかはあまりないでしょ。ただeスポーツ、特に格ゲーをみると『ストリートファイター』とかは、非常に日本のコンテンツが多いから、ソフトに弱いと言われてる日本の中でもIT系の頑張っている産業だと思う。ハードも強いでしょ。eスポーツってパソコンで対戦する感じのかな、プレステなのかな。

編：どちらもeスポーツだと思います。

江良：1つのプラットフォームに固まっているわけではないんだね。ハードでも日本は頑張っているし、これから色々な産業が国際競争に圧倒されていき、日本の技術力やメリットを生かせないことが増えてくる。典型的なのが自動車産業で、EV^①に関していうと、日本メーカーは遅れているとの報道も最近目立ってきた。色々な産業が変わっていく中で、eスポーツを通したら日本ではコンシューマーゲーム^②とかは、ものすごく期待が持てる分野。特にコンテンツで日本のメーカーが国際競争力を持っているのですごく期待していますね。

編：次にeスポーツは医療や福祉、地域活性化、教育などに活用されていますが、先生自

取材中の様子



授業中の様子



目を向けてもらい、社会に出ていくきっかけをつくるといった目的があります。こういった様々な形でeスポーツというものが普及していき、社会に貢献していくのではないかと考えています。

eスポーツにおける地域活性化の現状はどのようなになっているのでしょうか。

様々な自治体でeスポーツを使った地域活性化が行われていますが、群馬県は他の地域と比べて非常に盛んに行われています。県庁にはeスポーツ推進課があり、民間では群馬eスポーツ連合（gespo）という団体があります。群馬県のトップが課を新しく創設したことで、新しいモノを取り入れることに抵抗を持たない特性のある群馬県民がそれに従い、県全体でeスポーツを推すことができているという強みがあります。実際、群馬eスポーツ連合が主催したgespoパライティというeスポーツのイベントに私たち2人が講師として参加した時、ただゲームが好きの人だけではなく、ゲームのコスプレをしている人、ゲームに関連した企業の人など、様々な人々が一堂に会していたのを見て、eスポーツが1つの地域交流の場になっているのだと感じました。本学としては、EMダブルエス日高という高齢者のデイトレセンターが2年ほど前から始めたeスポーツ教室で、本学の学生がレーシングゲーム大会の企画・運営を行い、高齢者の方々にeスポーツを楽しんでいただきました。このように、おそらく皆さんが思っている以上にeスポーツとい

は活用されているのかなと思います。

eスポーツの普及についてはどのようにお考えですか。

eスポーツを積極的に活用しようとしている人、自治体や企業がまだ少数です。その原因としてeスポーツ推進反対派が多いことが理由であると考えていたのですが、そもそもeスポーツを知らない、または興味関心がないという人が大多数であることも大きな理由でした。これからeスポーツを普及させていくためには、無関心層の人に「eスポーツって面白いな」「自分でもできそうだな」と思ってもらうことが重要です。多くの人にeスポーツについて知ってもらい、多数の興味関心を集める機会を作ることが普及のためには必要不可欠であると感じています。

eスポーツの将来の展望について教えてください。

個人的には、eスポーツに関連した、今までにない新たな産業が生まれることを期待しています。例えば、個人で自由にカスタマイズできるような機材を開発したり、障がいを持つため、キーボードやマウスが使えない人であっても、eスポーツをプレイすることができるゲーム機を開発したり。そういった様々な需要に対応した新しい機材が、既存の大手メーカーだけではなく、中小企業でも開発されるようになると、ますます産業が発展していくのではないかと考えます。



身はeスポーツがどのような経済効果をもたらすと考えていますか。

江良…例えば、観光は経済効果が高いと言われているが、観光の経済効果の高さは、直接的に雇用が生まれること。お土産屋さんやレストランなどの直接雇用が生まれるということが大きい。生産性は上がりやすい。例えば、観光客向けのお土産屋さんがあると、従業員を半分にして、同じだけの売上や利益を上げることができない。基本的にサービス業は高い生産性を上げにくい。例えば、GAF A^④は生産性が高い。そこが高いのは、プラットフォームだから。eスポーツも日本製のコンテンツが出るだけでなく、eスポーツのプラットフォームを日本のメーカーが握れば、経済効果は大きくなると思う。特に、生産性の高い新しい産業が生まれるときに、コンテンツだけでなく、プラットフォームも欲しい。そのプラットフォームがどのようなものかという点、eスポーツをやるためにここにアクセスしないといけないという点も。今のところ、eスポーツで独占的なプラットフォームはあまりない。例えば、『ストリートファイター』では、カプコンが主催して募集者を集めて、カプコンがサーバーを立ち上げてそこで対戦させるとかね。あとは、プレイステーションでも1つの対戦ゲームのプラットフォームになっている。通信対戦型の独占的プラットフォームがもし、日本のメーカーや企業で立ち上げられたら、その効果はとても大きいと思う。ゲーム人口はこれから増えていくから。僕は今

中に広まれば、自然と良さもついてくると思う。だから、中高年を中心にあるeスポーツに対する偏見をなくして、理解させていくことが必要。今、実際にプロのゲーマーとして食べている人というのが、いかに凄いかというのが分かりづらいのよ。実はゲームはとてむ裾野が広くて、プレイヤーが膨大にいる中で、仲間内でちよつと強い程度ではプロにならないわけ。それは、仲間内でちよつとサッカー上手いよね、サッカー強い高校いったよね、その人がサッカー選手になれますかと。いったら、J3からすらオフアアがこない。それぐらいプロのリーガーになるのが大変なように、プロゲーマーになるのもそれぐらい大変なことだ、とかね。ゲームを極めていくということはそれなりの努力が必要で、合理的な訓練方法の改善とか。そういった健全な努力があって、産業として成立して、みないなところからリテラシーを上げなきゃいけない部分はまだちよつと残っているよね。

編…今回の群馬におけるeスポーツということで、eスポーツは群馬県において新たな地域創生に繋がる可能性は感じられますか？

年51歳になりますが、初めてビデオゲームをしたのは、小学校1年生の時です。『インベーダーゲーム』をやったの。僕は高校生の時に40過ぎたらゲームなんてやらないだろうと思ってたのね。それが、この年になって、嬉しそうにやっている。そのため、ゲーム人口が増えていくだけでなく、1人の人間がゲームをやる期間が、どんどん長くなっていくと思う。『龍が如く』はオープンワールドゲームだが、おそらく若い人より、僕らの世代の方がやっていると思う。なぜかという点、様々な要素があるが、そのうちの1つは字が大きいから。今どきのオープンワールドゲームは、情報が多いため、小さい文字で端の方にセリフとかが書いていたりする。しかし、『龍が如く』はおじさんでも使いやすい。ユーザーインターフェースで、字も大きく、老眼に優しい、オープンワールドゲームなの。

あと、バブルの時の歌舞伎町の話とかも出てくるから、おじさん世代には楽しいの。僕の世代は団塊ジュニアで、『ドラゴンクエスト』、『ファイナルファンタジー』で育って、人数も多い。僕らの世代が、50、60、70、80になっても、おそらくゲームをやり続けると思う。それは何を意味するのかという点、これから人口が減っていく日本でも、唯一需要が縮小しないのがゲーム産業かもしれない。今の70代はゲームをやらないうと思うが、僕の世代が70になったら、死ぬほどゲームをやっていると思う。僕の最後の楽しみは、引きこもりのゲーム好きのニートになることで、多分私はそんな晩年を過ごすと思う。その時には、70代向けのゲームが出てくると思う。そういうゲームに登場させることによって群馬を知ってもらうことに繋がるということですね。

江良…そう。『頭文字D』のあのコースというのをCGで再現して、走らせてみたら面白いと思うけど。聖地巡礼も来ると思うよ。そのアニメの聖地巡礼なんかもそうだけど、それ1つで所得が倍になるような、バカでかい石油が取れたみたいな、あの経済効果はないけど。ただ、決して無視できる規模ではないし。後は、必ずしも直接的には金銭換算できないけども、地域のイメージをよくすることかブランド力を高めるとか、そういうことも含めたら、自治体なり地域をおして応援する感じというのは、僕はあると思う。

編…eスポーツはこれからどうなると思いますか。

江良…どうなるかは難しいけれども、間違いなく競技人口というかゲーム人口が増える。そのまま上がっていくだけだと思う。おそらく色々なプラットフォームが生まれてくるのだと思う。そのプラットフォームは対戦システムであったり、後は大会の運営プラットフォームが生まれてくると思うので。そのプラットフォームのね、日本は『プレイステーション』も作っている、『Nintendo Switch』もつくっている、『ストリートファイター6』も作っている、『鉄拳』も作っているんだけど、日本がこれまで弱かったプラットフォームという分野で頑張る日本企業が出てほしいなと思う。

う意味で、この業界は、簡単には縮小しないと思う。それから、途上国が豊かになったら、皆ゲームをやるようになるでしょ？成長産業であるためeスポーツを通してコンテンツやハードウェアを売るだけでなく、通信対戦のプラットフォームを考えている人はいると思う。通信対戦のプラットフォームを日本企業が握り、そこを通して様々な対戦をやり、そこで大会が開かれ、スポンサーがつき、優勝賞金何億円とかになっていくとすぐ経済効果が大きいと思う。しかし、自動車とかGAF Aみたいな大きくなるかはわからないが、可能性は持っていると思う。

編…eスポーツが教育に使用される例がありますが、教育に使う価値はあると思いますか？

江良…それなりにあると思う。ゲーミングパソコンを使うでしょ。ゲームをしようと思ったらグラフィックカードなどが良くないといけないから、パソコンの構成や通信回線のこと、ネットワーク全般の知識は広がると思う。また、ゲームの背景にある文化を学んでみるとか。僕は美術史の専門家ではないから、あまり深いことは言えないが、普通にポップカルチャーだったり、ゲームに使われている背景とか世界観が、すごく西洋美術史の伝統の下に成立しているってことだね。だから、ある絵をこういう風に描くのは、中世の有名な画家のこの影響のもとで、そのオマージュとして描かれてる、とか。ある種ハリウッド映画なんかよりも、ゲームの方がいろいろな時代

を描くことがあるから、西洋美術史などを回しつかり勉強した上で、ゲームをやると、楽しみがすごく広がると思う。例えば、『エクスカリバー』は知ってる？あと『ロングノスの槍』とか。色んなゲームに出てるでしょ。是非とも皆さん、自分のスマホで『エクスカリバー』を検索してみてください。あとは、『アーサー王』とか。ヨーロッパの文学や美術の歴史というものが、ものすごくビデオゲームの世界観にあるから、それを勉強してもらいたいなと思う。まとめると、まず教育的効果と言ったから、ネットワークに詳しくなる。コンピューターそのものにもね。みんなノートパソコンが中心で、パソコンを自作しないでしょ。ゲーミングパソコン買う時ならスペック気になるでしょ。グラフィックカード^⑤やSSD^⑥の速度などがね。だから、パソコンのハードウェア、ネットワークのハードウェアという部分と、それから文学と歴史だよね。ゲームの世界観の背景にね。そういった勉強になるので教育的側面はあると思う。

編…公立の学校ではネット回線の規制が厳しいという話があると思いますが、それについてはどう思われますか。

江良…eスポーツ部みたいなのは、全部の学校にあるわけではないよね。だから、まだ一部、理解のない学校もある。学校でゲームをやっているじゃねえぞとかいう学校もあると思うので。今後リテラシーが改善することによってeスポーツが、立派なスポーツの部活で、色々な教育的効果があるって認知が日本

用語説明

- (1) プラットフォーム…ある装置やソフトウェアを動作させるのに必要な、基盤となる機器やソフトウェア、ネットサービス、あるいはそれらの組み合わせ(動作環境)のこと
- (2) EV…電動車。Electric Vehicleの略。
- (3) コンシューマーゲーム…家庭用や個人が直接購入することを前提に作られたゲーム機やゲームソフトのこと。いわゆる家庭用ゲーム機の総称。
- (4) GAF A…アメリカの主要IT企業トウェアを動作させるのに必要な、基盤となる機器やソフトウェア、ネットサービス、あるいはそれらの組み合わせ(動作環境)のこと
- (5) グラフィックカード…単体GPUを中心にチップで構成されたモジュール製品であり、拡張カードのひとつ。
- (6) SSD…Solid State Driveの略で、HDDと同じように使える記憶装置



eスポーツゲーム、いくつ知ってる？

eスポーツと聞いてどんなゲームを思い浮かべますか？
実は意外と身近な”あの”ゲームが世界中でスポーツとして楽しまれているかも

テトリス

ゲームを普段しない人でも、『テトリス』という名前はどこかで耳にしたことがあるのではないだろうか。『テトリス』は数多くあるパズルゲームの元祖と呼べる存在であり、今でも世界中のプレイヤーから愛され続けているコンピュータ・ゲームだ。操作はいたって簡単で、上方からラウンドに落下してくる7種のブロックピースを順に積み上げ、横一列に並べて、消す。この一見単調な作業が意外にも面白く、気分転換のつもりでやったところ思ったより没頭してしまい、結構な時間が経っていることも多い。そんなパズルゲームの定番・『テトリス』は1984年、当時のソビエト連邦の科学者らの手によって生まれた。日本では、『セガ・エンタープライゼス』がアーケード版の『テトリス』を発売したことで知名度が高まった。さらに、翌年任天堂から発売されたゲームボーイ版の『テトリス』には持ち運びできる機体であったことに加え対戦プレイ機能も盛り込まれており、これが空前の『テトリス』ブームを巻き起こした。その人気は今なお衰えることを知らず、現在でも『テトリス』を扱ったゲームソフトが生み出されている。このように40年近く遊ばれ続けている『テトリス』だが、eスポーツの種目の一つでもある。1989年に発売されたファミコン版『テトリス』をモチーフにしたeスポーツの海外の大会『Classic Tetris World Championship』（略称：CTWC）は2010年から毎年開催されている人気の大会だ。日本各地でも『テトリス』を扱ったeスポーツ大会は定期的に開催され、年々参加者は増えてきているという。グラフィックの改良や新規ルールの追加はこれまで度々行われてきたものの、発売からしばらくたった今でもそのシンプルなゲームスタイルは飽きられることなく、日々人々を魅了している。

LEAGUE OF LEGENDS

『LEAGUE OF LEGENDS』（リーグ・オブ・レジェンド、略称：LOL）とは、アメリカのゲーム会社『Riot Games』が2009年10月27日からサービスを開始したPC専用オンラインゲームである。このゲームは現在世界的に人気となっているゲームジャンル『MOBA（マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ）』の一つである。リーグ・オブ・レジェンドはチームで戦うストラテジーゲームとされており、5体の強力なチャンピオンと呼ばれるキャラクターで構成された2つのチームが、互いに相手の本拠地を目指して激突する。プレイヤーは140体以上の多彩なチャンピオンの中から自分の使う1体を選んで、仲間と連携しながらスキルやアイテムを使いこなし、キルを獲得してタワーを壊して勝利を目指すのである。

ユーザー人口は2022年9月時点で約9000万人であり、2019年にはモバイル版『LEAGUE OF LEGENDS WILDRIFT（リーグ・オブ・レジェンド・ワイルドリフト）』がリリースされるほどの人気を博している。『リーグ・オブ・レジェンド』は世界大会、国内大会どちらも開催されており、特に毎年開催されている『LOL World Championship』は世界最大級のeスポーツ大会として知られている。2018年の『LoL 2018 World Championship』では賞金総額645万ドル（約7.2億円）、優勝賞金は約240万ドル（約2.6億円）だった。日本国内では、『League of Legends Japan League（略称：LJL）』という国内プロeスポーツリーグが開かれ、高校生eスポーツ大会では『リーグ・オブ・レジェンド』部門が設置されている。

Valorant

『Valorant（ヴァロラント）』は、アメリカに本社を置く『ライアットゲームズ』が開発したFPSゲームであり、基本プレイは無料である。2020年に『Microsoft Windows』向けにリリースされて以来、世界中で愛されている。このゲームは近未来の地球を舞台としており、それぞれ役割をもつエージェントと呼ばれるキャラクターを選択し、独自のスキルや様々な武器を駆使して対戦を行う。バトルは基本的に5対5で戦うチーム対戦である。スパイクと呼ばれる爆弾装置を設置し起爆する攻撃手のアタッカーと、それを阻止する防御手のディフェンダーが存在し、ラウンド開始時にこの2チームに振り分けられる。アタッカーは爆弾を爆発させれば勝利、ディフェンダーは爆弾を時間内に設置させないか、設置されてしまった場合は装置を解除すれば勝利となる。また、敵チームを全滅させた場合も勝利となる。攻守は前後半12ラウンドごと交代になり、13ラウンドを先取したチームが総合勝利だ。

『Valorant』はeスポーツにおいてもその人気に頭角を示しており、日本でも2022年6月25・26日に、『2022 VALORANT Champions Tour』という同世界大会の日本代表決定戦が開催された。さいたまスーパーアリーナを会場として開催され、2日間で2万6千人を動員。動画配信も行い、同時接続数は50万人を記録した。

無料で楽しむことが出来るということで、この機会にぜひ一度自分のPCで試してみたいかだろうか。個性的なキャラクターや、あらゆる武器・戦闘方法にあなたも虜になってしまうかもしれない。

ストリートファイター

『ストリートファイター』は『カプコン社』の手掛ける対戦型格闘ゲームのシリーズであり、国内外で非常に高い人気を得ている。1987年に第1作が発売され、1991年に発売された『ストリートファイターII』では革新的な対戦システムが話題となり、大ヒットを記録した。このシリーズは「俺より強いやつに会いに行く」というスローガンを掲げ、現在も進化を続けている。

『ストリートファイター』にはパンチやキックなどの基本的な技の他に、キャラクターごとの個性的な必殺技が存在し、非常に攻略しがいがある。また、プレイ方法が複数用意されており、プロのeスポーツプレイヤーだけでなく、初心者でも十分に楽しむことが出来る。多数のキャラクターの中からお気に入りを選び、ランキングの上位を目指して世界中のプレイヤーとバトルする対戦モードや、各キャラクターの背景や他キャラクターとの人間関係、バトルをする目的などを知ることが出来るストーリーモードなど、気分やスキルに合わせてモードを選択することが出来るため、何度も繰り返しプレイしたくなる魅力がある。

近年では、eスポーツにおける対戦格闘ゲームの代表格となっており、様々なeスポーツ大会の種目として採用されている。実際に今年、『CAPCOM Pro Tour 2023』という大会にて、2023年6月2日発売予定の最新作、『ストリートファイター6』が種目となることが決定された。この大会の賞金総額は200万ドル（約2.6億円）であると発表され、前年度同大会の賞金総額5000ドルを400倍と大きく上回り、開催前から大いに盛り上がりを見せている。



ウォークラフトIII

RTS(リアルタイムストラテジー)というゲームジャンルをご存じだろうか。RTSとは、プレイヤーが指揮官や神といった第三者視点に立ち戦況を俯瞰しつつ、自分の駒を操作し敵を攻略するゲームだ。将棋やチェスのような戦略的要素を含みながらも従来のようなターン性ではなく、リアルタイムで複数の駒を動かしていくという特徴を持つ。今回ご紹介するゲームは現在のRTSの代表的存在であり、eスポーツとしてもよく大会が開催されているゲーム、『ウォークラフトIII』だ。このゲームでは、剣と魔法が支配するダークファンタジーの世界観を土台にして、それぞれに個性のあるユニット、魔法、兵器を駆使して、オーク、ヒューマン、アンデット、ナイトエルフの4つの種族が世界の支配権をめぐる新たな戦いを繰り広げる。歴代のウォークラフトシリーズと比べて『ウォークラフトIII』の特筆すべき点は、各陣営にヒーローユニットがいることだろう。このユニットは通常のユニットとは違い、戦いに勝利することでレベルアップができ、戦況を大きく左右する存在となる。建物の建設・敵陣営の偵察をしつつ自軍ユニットを準備し、ヒーローをうまく活用しながら敵陣に攻撃を仕掛けるのがこのゲームの基本スタイルだ。『ウォークラフトIII』は海外では強い人気があり現在でもeスポーツの種目として採用されているものの、実は日本ではあまり知名度が高くない。このゲームが持つ複雑な操作性にプレイするのを躊躇うこともあるかもしれないが、世界観やそれぞれの種族の特性の作り込みは見事であり、一度始めればその奥深さにきっと魅了されることだろう。

ROCKET LEAGUE

『ROCKET LEAGUE(ロケットリーグ)』とは、現在『プレイステーション』や『Nintendo Switch』、PCなど多くのデバイスで楽しめるオンラインゲームである。ジャンプやロケット飛行ができる特殊なロケットカーという車をカスタマイズ・操作し、相手チームのゴールにボールを入れるというサッカーの要素を含む架空のスポーツを題材としたコンピュータゲームとなっている。また、サッカー以外にもアイスホッケーやバスケットボールなどのゲームモードもあり、あらゆる楽しみ方ができる。

このゲームは競技性の高さから、eスポーツとして数々の大会が開かれており、開発・販売元である『Psyonix』は2016年3月から『Rocket League Championship Series(略称:RLCS)』という公式の大会を開催している。優勝金額は30万ドルで、日本円にして約3600万円が獲得できる。

また日本国内では、全国高校eスポーツ選手権で『ロケットリーグ』が種目としてプレイされており、『京都ロケットリーグ』という『ロケットリーグ』の全国大会も開催されている。日本には『東京ヴェルディeスポーツ』や『HINAGUMI』といった『ロケットリーグ』のプロチームも存在している。

2020年9月24日より、あらゆるデバイスで『ロケットリーグ』は無料でダウンロードしプレイすることが可能になった。2021年にはiOS/Android向けに、原作『ロケットリーグ』の本質を残したまま、スマートフォンでのプレイをより楽しめるよう工夫されている『Rocket League Sideswipe(ロケットリーグ サイドスワイプ)』が配信開始された。プレイの無料化やスマートグリッド向けアプリのリリースにより、さらに人気が高まるのではないかと期待される。

編集後記

今でこそ浸透してきたeスポーツですが、実は「eスポーツ」という言葉が使われ始めたのは2002年だそうです。そこから世に広まり世界中でスポーツとして楽しめるようになるまでどれほどの取り組みが行われてきたのでしょうか。今回の第15号では、そんなeスポーツを一つの産業として捉え、群馬においてどのような広がりを見せているのか取材してきました。

取材先の候補を挙げる中で、eスポーツに関連した部活、大学の学部、施設などが見つかりました。群馬においてeスポーツを盛り上げようという動きがここまであるとは正直思っていませんでした。SIJを手にとってくれたみなさんにもeスポーツ産業という新たな群馬の魅力が伝わってくれたら嬉しいですね。

余談になりますが、先日編集員たちと取材させていただいたHADOにお邪魔してきました。スマートフォンを活用したゲームはとも新鮮に感じられて、普通のゲームやスポーツとはまた違った特別感にワクワクしました。とても楽しかったので、是非みなさんも遊びに行ってみてはどうでしょうか。

編集長 深澤菜月



編集員募集

SIJとは「Social and Information Journal」の略称で、群馬大学のフリー冊子作成サークルです。企画から取材、撮影や文章・デザインまで全て自分たちの手で行い、学生のみでゼロから冊子を作り上げます。冊子制作に興味がある人はもちろん、取材・デザイン・文章・写真どれかひとつでも興味を持ったそのあなた！

SIJで冊子制作の楽しさを味わってみませんか？

10号館5階マルチメディア実験室にて活動しています！
詳しい活動は公式SNSをご覧ください。
見学もいつでもお待ちしております。
Twitter/Instagram @GU_SIJ_OFFICIAL

