

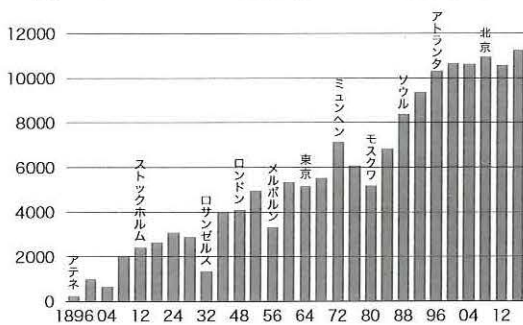
誰かに教えたくなる 科学技術の話 25

オリンピック競技となる？ 「eスポーツ」



東京大学名誉教授 月尾 嘉男

図1 オリンピック大会参加選手数(人)



身体競技だけではないオリンピック

今年が東京オリンピック・パラリンピック大会が東京を中心とする日本で開催され、急速に話題の中心になっていくと予想される。最初のアテネ大会（一八九六）では競技種目は四三であったが、以後着実に増加し、前回の東京大会（一九四六）では一六三、今年の東京大会では三三九になる。参加選手も最初は二四一人であったが、アトランタ大会以後は一

万人を突破している（図1）。

これは前回の東京大会で柔道、ソウル大会（一九八八）でテコンドーが競技種目に採用されたように、開催都市に関係する種目を新規に追加してきた影響であるが、いずれ競技種目になるのではないかと最近話題になっているのが「eスポーツ」である。このeはエレクトロニクスを意味し、簡単に説明すれば、一人ではなく複数の人間が対戦するコンピュータ・ゲームである。

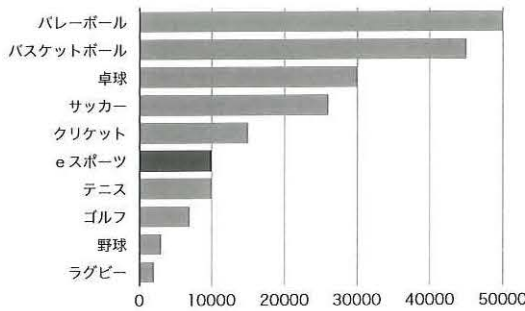
これは肉体を駆使するスポーツではないと反論があるかもしれないが、議論されている背景がいくつかある。古代ギリシャ時代から「健全な肉体に健全な精神が内在する」という言葉があるように、スポーツは肉体だけの競争ではない。近代オリンピックを提唱したP・ド・クーベルタンは古代ギリシャの精神を反映させ、スポーツを題材とした芸術も競技種目とすることを希望していた。

それを反映してストックホルム大会（一九一二）から文学、音楽、劇作、絵画、彫刻、都市計画、建築設計などを対象とする競技が実現した。しかし、時間や距

離で明確に順位が決定されるスポーツと相違して、芸術作品は採点が困難であるうえ、疑義があるような判定も登場し、ロンドン大会（一九四八）を最後に廃止となった。ただし、芸術作品の展示は現在も実施されている。

世界全体で競技人口が多数であることもオリンピック競技に選定される要件であるが、現在のeスポーツの競技人口は約一億人と推定され、バレーボール（五億人）、バスケットボール（四・五億人）

図2 世界のスポーツ競技人口（2018：万人）



などよりは少数であるが、クリケット（二・五億人）やテニス（一億人）に匹敵し、ゴルフ（六五〇〇万人）や野球（三五〇〇万人）を上回っている（図2）。

多数のeスポーツ競技人口が存在するアジアでは、インドネシアのジャカルタで開催されたアジア競技大会（二〇一八）で公開デモンストラーション競技として実施され、次回のアジア競技大会（二〇二二）が開催される中国の杭州は、二〇一八年に都心に広大なeスポーツタウンを開設するほど熱心で、eスポーツが正式の競技種目になるのは確実と予想されている。

それに先駆けて今年十月に茨城で開催された国民体育大会では文化プログラムとしてコンピュータ・ゲームのサッカー競技である「ウイニング・イレブン（略称ウイイレ）」、カーレースの「グランツーリスム」などが都道府県対抗のeスポーツ競技として実施され、予選には全国各地で一萬五〇〇〇人が参加する盛況となり、本戦の会場でも一〇〇〇人以上の観客が見物した。

コンピュータ・ゲームの歴史

長々と背景のみを説明してきたが、eスポーツ自体の説明をしたい。冒頭で紹介したようにコンピュータ・ゲームであるが、コンピュータの歴史に対応するほど長期の歴史がある。戦後登場したコンピュータは、当初、自分でプログラムを作成し、機械の操作も自分でする必要があった。そこでコンピュータを利用していた学者や技師が暇潰しにゲームのプログラムを作成したのが最初である。

まず登場したのは人間がコンピュータ・プログラムと対戦するゲームで、一九五八年に作成された「テニス・フォー・ツー」が最初とされる。しかし、eスポーツの元祖ともいえるべき人間同士がコントロール・ボックスを操作してディスプレイ装置の画面で対戦するゲームは一九六二年に作成され、これが本格コンピュータ・ゲームへ発展していく最初とされている。

それはアメリカのマサチューセッツ工科大学の学生が研究室内の「PDP-1」というコンピュータで作成した「スペースウォー」であり、ディスプレイ画面

図3 スペースウォー!



の二隻の宇宙船を一人ずつが操作し、相手の宇宙船をミサイルによって撃破するという内容であった(図3)。このシューティング・ゲームは一九七八年に日本で開発され人気が発した「スペースインベーダー」の元祖ともいえる。

現在のようにパーソナル・コンピュータ(PC)やスマートフォンが安価に入手できなかった時代に登場したのが専用の端末装置をテレビジョンに接続して使用するもので、一九七二年にアタリというアメリカの企業が発売した「PON

図4 ATARI 2600



G」は、画面のラケットに相当する道具を上下させてボールを打ち合う単純なゲームであったが大変な人気となり、アタリは一気に成長した。

しかし、アタリは資金が調達できなくなり、一九七六年にワーナー・コミュニケーションズに売却されたが、そこが翌年に発売した「アタリ二六〇〇」は様々なゲームのソフトウェアをカートリッジで提供する装置で、アメリカの三割の家庭に浸透するほどの人気商品となった(図4)。アタリという名称は創業したN

・ブッシュネルが囲碁に心酔していたため、採用したものである。

コンピュータ・ゲームの戦国時代

カートリッジによるゲームのソフトウェアを販売する方式が成功した結果、コンピュータ・ゲームの世界は戦国時代となり、日本でもセガ、タイトー、エポック、任天堂、ナムコ、ハドソンなどが次々と装置やゲームを発売しはじめたが、巨大な流行現象となったのが、一九七八年にタイトーが発売した「スペースインベーダー」で、全国にインベーダー喫茶が乱立するほどであった。

この流行は短期で収束したが、さらなる流行は一九八三年に任天堂が発売したファミリーコンピュータ(ファミコン)で、装置は世界累計で六二〇〇万台が販売され、一九八五年に発売されたゲーム「スーパーマリオブラザーズ」は世界全体の売上が四〇〇万本にもなり、その功績により、ゲームをデザインした任天堂の宮本茂は昨年の文化功労者に選定された。

このような三十年近いコンピュータ・

ゲームの歴史を背景に登場してきたのがeスポーツ大会である。人間同士が対戦するコンピュータ・ゲームの競技大会は一九九〇年代から出現していたが、一気に話題になった契機は二〇〇〇年に韓国企業が主催した「ワールド・サイバー・ゲーム」、二〇〇三年にフランス企業が主催した「エレクトロニック・スポーツ・ワールド・カップ」である。

アメリカではゲーム大会の賞金で生活するプロゲーマーまで登場し、数多くの大会が開催され、「リーグ・オブ・レジェンド」では世界全体で七〇〇〇万人が参加して対戦する規模になっている。出遅れ気味の日本でも、当初は「日本eスポーツ協会」「日本eスポーツ連盟」などが乱立したが、二〇一八年に統合された「日本eスポーツ連合」が成立し、オリンピックの正式種目を目指している。

高額賞金が提供される大会

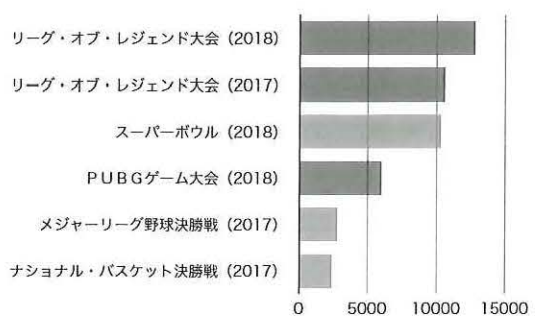
実際のゲームを紹介したい。人気があるのは日本のコナミが開発した「ウイニング・イレブン」というサッカー競技である。現実のサッカーと同様にそれぞれ

十一人の選手が対戦し、手元のコントローラーの数多くの操作ボタンにより、選手の移動、ボールのパスやシュートを実行できる。手慣れた人間が対戦すると現実のゲームを彷彿させるほど興奮する試合になる。

もう一種の人気作品は格闘ゲームである。何人かが一体となって相手と戦闘する種類もあるが、歴史があるのは二人が対戦する種類で、一九八七年にカプコンが発売した「ストリートファイター」を元祖として、次々と新作が発売されている。カーレースも人気があり、代表は任天堂が発売している「マリオカート」シリーズで、売上本数は一億本以上になっている。

これらeスポーツが話題になっているのは、冒頭に紹介した競技人口だけでなく、競技大会の高額の賞金である。昨年七月にニューヨークで開催された「フットナイト」という格闘ゲームの世界大会では賞金総額が三〇〇万ドル、優勝賞金が三〇〇万ドルで、十六歳の少年が獲得している。ゴルフのマスターズ大会でも賞金総額は一一五〇万ドルである

図5 テレビジョン番組視聴者数 (万人)



から、いかに破格かが理解できる。

アマチュア精神を基本とするオリンピック大会に高額賞金が提供されているeスポーツはふさわしくないという意見もあるが、アメリカン・フットボールのスーパーボールのテレビジョン中継の視聴者数が一億人であるのに、eスポーツでは一億三〇〇〇万人が視聴する大会まであり、人数でも賞金でも世界最大のイベントとして無視できない時代になっていることは確実である (図5)。