

# eスポーツで猪突猛進

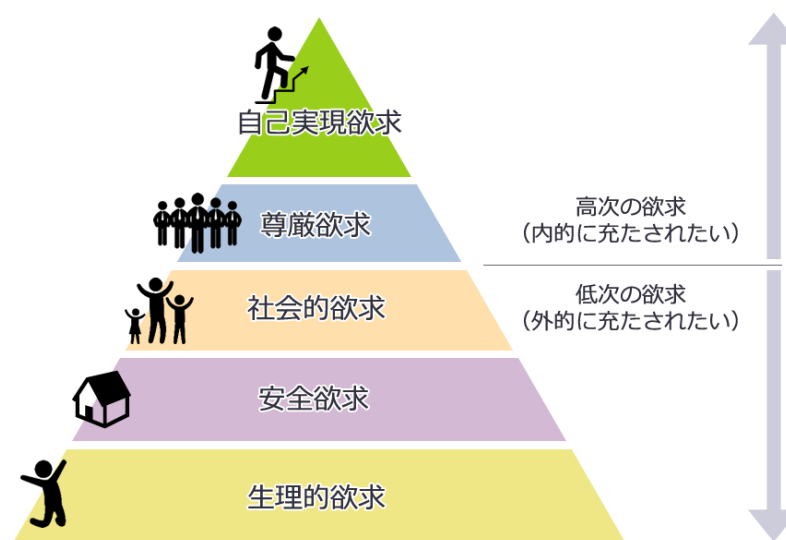
— 自己実現が可能な電脳空間の到来 —

副主任研究員 柏村 祐

## <欲求のピラミッド>

アブラハム・マズロー\*<sup>1</sup>は、「人間は自己実現に向かって絶えず成長する生き物である」と主張したことでよく知られている。彼の理論では人間の欲求はピラミッドのように構成されていて、低階層の欲求が満たされると、高階層の欲求を欲するとされている（図表1）。

図表1 欲求のピラミッド



資料： motivation-up.com

マズローの欲求のピラミッドは、コンピューターゲーム（以下「ゲーム」）内のプレイヤーの成長過程に似ていると言われている。例えば初心者プレイヤーは、ゲームに慣れていないため、弱いモンスターと戦ってもすぐ死んでしまう。そのため、とにかく生きること最大限注力する第一階層の「生理的欲求」を追求するのである。「生理的欲求」が満たされると、攻撃力の高い剣や防御力の高い鎧を買い「安全欲求」を満たす。行動範囲を徐々に拡大し仲間やギルド\*<sup>2</sup>をも求め、「社会的欲求」を満たす。そして十分に蓄積された経験を基に、リーダー的存在になり、第四階層である「尊厳欲求」に到達するのである。

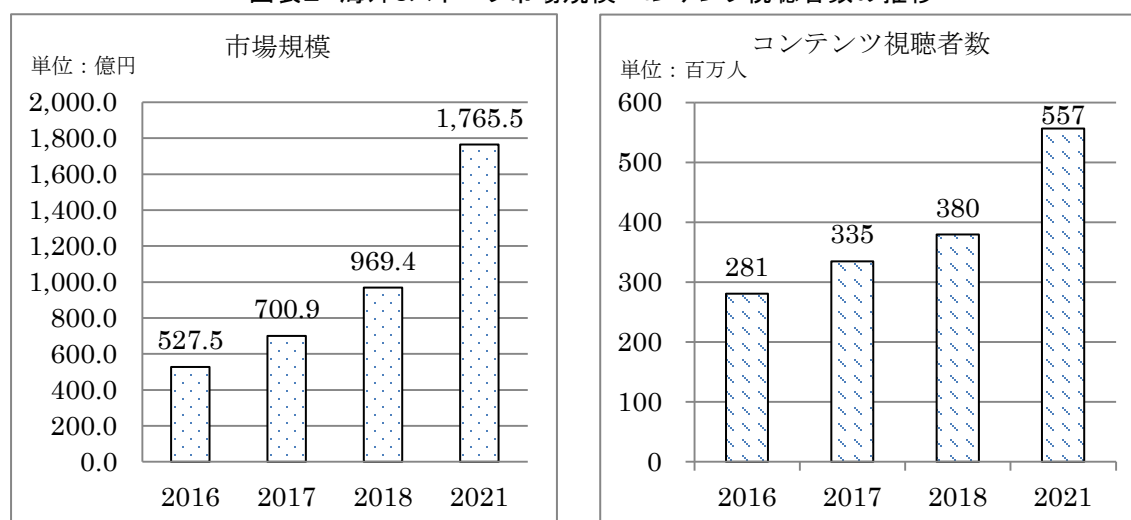
最後にあらゆることを熟知したプレイヤーは、仲間やギルドと連携し、敵のボスキャラクターを倒し、勇者になり「自己実現欲求」を満たす、というのが一般的なロールプレイングゲームのストーリーである。

### <eスポーツとは>

eスポーツとは、ゲームを用いた競技を指している。eスポーツで使用されるゲームのジャンルは、マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ (MOBA) \*<sup>3</sup>、ファーストパーソンシューティング (FPS) \*<sup>4</sup>、コレクタブルカードゲーム (CCG) \*<sup>5</sup>、格闘ゲーム\*<sup>6</sup>に分類される。

総務省 e スポーツ産業に関する調査研究報告書によると、2017年の海外 e スポーツ市場規模は700.9億円、コンテンツ視聴者数は3億3,500万人と試算されており、2021年には市場規模1765.5億円、視聴者数5億5,700万人に増加すると予想されている(図表2)。

図表2 海外eスポーツ市場規模・コンテンツ視聴者数の推移



資料：総務省 e スポーツ産業に関する調査研究報告書より

一方、2017年の国内 e スポーツ市場規模は5億円未満、視聴者数は158万人と試算されており海外と比較してみると、市場規模、視聴者数ともに、海外の1%以下の水準となっている(図表省略)。

ゲームの大会における賞金額についても、海外と国内では大きく異なっている。国内における賞金総額は数十万円から高くても1千万円の水準に対し、海外では賞金総額が1億円以上の大会が多数開催されているのが現状である。例えば、米 Valve 社が開催する「The International」は世界で最も高額な賞金が提供され、賞金総額は26億5,200万円に達している(図表3)。

2018年8月には、アジア競技大会の公開競技としてeスポーツが採用されており、日本を含む16カ国45名で競技が行われた。

2019年9月から茨城県で開催される「いきいき茨木ゆめ国体」においても、国体にあわせて「全国都道府県対抗eスポーツ選手権2019茨城」の開催が予定されている。オープン部の部と少年部の部に分け、2019年2月から日本eスポーツ連合が予選会を各都道府県で行い、2019年秋の国体に合わせ、決勝ステージが行われるのである。

今後、オリンピックへの正式競技に向けた検討も、水面下で協議されているのではないだろうか。

#### <高齢者・障害者の参加>

高齢者・障害者のeスポーツへの参加も始まっており、スウェーデンでは平均年齢が70歳を超えるeスポーツチーム「Silver Sniper」が存在している(図表4)。「Silver Snipers」がプレイしているゲームはFPSであり、反射神経を求められるジャンルである。年齢、性別、体型など関係なしに競い合うことができるのがeスポーツの魅力と言われており、「Silver Snipers」はそれを象徴するチームとなっている。

また、アメリカの障害者支援団体AbleGamersには障害を持って生まれたプロ選手が多数所属している。彼らもまた健常者の選手と同じ条件で競技を行っている。彼らの卓越した技術は世の中に評価され、コミュニティやファンも多数存在している。

ゲームは若者向けと思われがちであるが、プレイヤーに刺激的且つインタラクティブな体験をさせることが可能である。したがって将来、年齢や性別や障害の有無に関係なく生きがいにつながる可能性を秘めているのではないだろうか。

#### <おわりに>

国内におけるはじめての「プロゲーマー」は、「僕にとっての正しい努力。それはズバリ、変化することだ。昨日と同じ自分でいない。そんな意識が自分を成長させてくれる。ゲームの世界においては、変化なくして成長はない」と、著書のなかで述べている。eスポーツは娯楽の領域を超え、自己実現の場になっている。

図表3 「The International」の様子



資料：GAMEPEDIA より抜粋

図表4 スウェーデンの「Silver Snipers」



資料：Lenovo MeetTheSilverSnipers より抜粋

筆者も30代にFPSに没頭した時期があった。当時スウェーデンのチームに所属し、チームメートと練習や試合に明け暮れ最終的にはチームは世界ランク1位になった。まさにピラミッドの頂点を極めた瞬間であった。プレイ中はボイスチャットを通じチームメートと交信し、チームリーダーから役割として付与されたスナイパーとして、大きな成果を上げたときの真の一体感は、今でも鮮明に覚えている。

eスポーツを通じて、欲求のピラミッドの「頂点」を目指すことと同じように、個人個人が高みを目指すマインドが人生を豊かにするのではないだろうか。

(企画総務部 かしわむら たすく)

**【注釈】**

- \*1 アメリカ合衆国の心理学者。人間性心理学の生みの親とされている。
- \*2 中世より近世にかけて西欧諸都市において商工業者の中で結成された各種の職業別組合。
- \*3 プレイヤーが2つのチームにわかれ、各プレイヤーがキャラクターを操作し、敵チームの本拠地を破壊するというルールを基本としたゲームジャンル。
- \*4 一人称視点でキャラクターを操作し、銃器等のアイテムを用いて対戦するゲームジャンル。
- \*5 トレーディングカードをデータ化し、アプリケーション内でトレーディングカードを用いて対戦するゲームジャンル。
- \*6 キャラクターを操作して相手と格闘するゲームジャンル。