アジェンダ（議題）

- なぜe-Sportsは批判されるのか？
- ゲームとe-Sportsの違いは？
- 「ゲーム障害」という病
- プロゲーマーの未来
- 日本電子専門学校のゲーム教育について

なぜe-Sportsは批判されるのか？

名前の問題
現在のスポーツには2種類ある。

フィジカルスポーツ

- どんな競技かわかりますか？

マインドスポーツ

- どんな競技かわかりますか？

フィジカルスポーツ

- 野球
- サッカー
- 陸上
- 柔道

スポーツ（フィジカルスポーツ）という概念は、明治 維新の頃に輸入された。
このとき、明治政府が掲げる「富 国強兵」を達成するためにスポーツが役に立つと判断さ れたため、スポーツによる教育が徐々に行われるように なった。
現在においても、フィジカルスポーツに取り組 むことで競技の実力以外に得られるものがあると信じら れている。

マインドスポーツ

- 囲碁
- チェス
- 将棋
- カードゲーム

「長期的な集中力や論理的思考能力が勝敗を大きく左右する」
「身体能力は必ずしも重要ではない」
「運よりも実力が勝敗に大きく影響する」
が重要な要素になる。

イメージの問題

昨年NHKがeスポーツの特集を組んだ際の視聴者からの意見

- 「汗水流して努力しているアスリートと同じとは思えない」
- 「ゲーム依存の問題深刻になってますよね！（その問題が）増えるだけ！！」
- 「ゲームばっかりやっていてはコミュニケーション能力育たないのでは？」
- 「スポーツは人間が体を張って、一生懸命身体能力のすべてを全力で出し切るもの。ゲームをスポーツと扱うなど問題外」（岩手県・50代男性）
- 「古い考えかもしれないが、スポーツとは汗をかくことだと思うので、スポーツとは言えない」（愛媛県・60代男性）

日本のダメなスポーツ観そのもの。

- 朝から晩まで野球の練習に没頭する子たちに依存症って言うのか?
- 「ゲーム依存の問題深刻になってますよね！（その問題が）増えるだけ！！」　→ここはあとで！
- ５対５で行うＬＯＬをはじめチームで戦う前提のゲームを知らない。
- 汗をかかないフィジカルスポーツもある。
- アーチェリー（弓道）、乗馬、ダーツ、ビリヤード。フィジカル要素のありなしでスポーツかを認めることは難しいという自己矛盾に気が付いていない。

Sportsという言葉

Sportsという英単語の意味は？

- 運動
- スポーツ
- 競技
- 娯楽
- モータースポーツ
- e-Sports

まとめ

e-Sportsを否定するほぼすべての人は、

- そもそも最近のゲームを知らない。
- 「スポーツ」とはこうあるべきという偏見で考えている。

まずはプレイヤーがそれを理解しなければならない。

ゲームとe-Sportsの違いは？

ゲームとe-Sportsの違いは？

ゲーム

- 娯楽
- 楽しむために行うもの。
- 負けても楽しい。
- 勝ち負けに執着しない。
- 「勝つため」の努力をしない。

ゲームとe-Sportsの違いは？

e-Sports

- 競技
- 勝つために行うもの。
- 負けたら悔しい。
- 勝ち負けにこだわる。
- 勝つための努力をする。

運動系の部活も同じじゃない？

- 勝ち負けにこだわらないいわゆるやんわり系の部活動
- 勝つことを考えて、ハードな練習に明け暮れるガッツリ系部活動
- 皆さんはどっち？
- 私は活動する本人が違いを理解した上で、選択することが一番大事だと思っています。

まとめ

- 自分がどういう活動をするべきなのかを考えること。
- その上で文化部が良くて、e-Sports部がオカシイなら、それは矛盾。
- ただし先生には先生の言い分がある。

ゲーム障害という病

世界保健機関（WHO）が定めた新たな病

定義

- (1)ゲームをする時間や頻度を自ら制御できない。
- (2)日常生活や他の関心事よりゲームを最優先する。
- (3)人間関係や健康状態に問題が起きているのにゲームを辞められない。
- 上記の症状が12か月以上続き、社会生活に重大な支障が出ている場合に診断される可能性がある。なお症状によっては12か月未満でも。
- また若年者の場合はもっと早い段階で診断されるケースもある。
- 簡単に言えば、ゲームのやりすぎで朝起きられない。ゲームのやりすぎで常識が通じない状態。は危険。

批判　精神科医などの意見

- 大半の人々にとって無害な行動を「病気として認める」リスクがあると指摘する。
- 単にゲームを楽しんでいる人と本当に問題を抱えている人の区別を間違える危険性
- 趣味を病気と見なした暴論である。
- 大酒飲みとアルコール依存症の区別が難しいように、どこまでがゲーマーで、どこからがゲーム障害かは意見のわかれるところである。

ただし

- ネトゲ廃人の様に実際にインターネットゲーム依存症を診断され、治療を行っている団体が日本にはいくつかある。
- ネットでは、そもそも廃人は、学校や会社には行っていない場合が多い。学生にも数年に一人学校に来れなくなる学生がいる。
- ネトゲ廃人にはトイレに行く時間を惜しんで、ペットボトルに貯める「ボトラー」なども存在する「らしい」

個人的には

- オフラインゲームでのゲーム依存はたかが知れている。
- オンラインゲーム。特に、コミュニケーションを取れるゲームは依存症に繋がりやすい。
- 代表はMMORPGやソシャゲ。
- 実際ネトゲ廃人の多くはMMORPGプレイヤー
- クリアが無いゲーム性、ゲーム内での仲間など、依存する要素が大きい。

まとめ

- ゲーム依存に対しての正しい理解が無いとただのゲームいじめになりかねない。
- ゲーム脳と同じくこれ幸いと、叩きに来る人も…
- 病気とするには趣味と依存の定義が確率されていない。
- しかしながら現在、症状に悩み治療を行っている人はいる。
- オンラインゲームは危険。
- ＬＯＬの最大の欠点は途中でやめられないこと。

プロゲーマーの未来

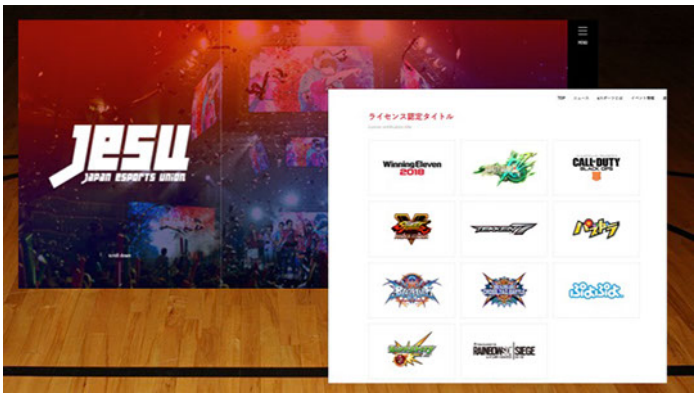
写真はフィンランドで活動している平均年齢73歳の世界発のプロシニアチーム
「シルバースナイパーズ」

e-Sportsの格付け

- 昨年6月にeスポーツデータの分析情報を提供するサイト『SmartCast』が最新のeスポーツタイトル格付け『ESPORTS GAMES TIERS 2018』を発表した。
- eスポーツ大会でプレーされるゲームタイトルを「賞金総額」「月間視聴時間」「ソーシャルファン数(Facebook、Twitter、YouTube)」の3要素を元に、「Tier 1〜3」に分類したもの。
- つまり、「賞金が高く、人気があり、よく視聴されるタイトル」ということになる。

日本でのプロ組織

- 日本eスポーツ連合（JeSU）
- 乱立している業界団体のまとめ役？
- 独自のプロライセンスを提供しており、現在はプロライセンス127名、ジュニアライセンス1名、チームライセンス８チームとなっている。
- 11月現在タイトルにはLOLは入っていない。



- Jesuのタイトルは「国内IPに限る」と言う縛りが多く見える。
- 前述のTeirで言うならば、Tier2が2タイトル。Tier3が2タイトル。
- 国際的に通用しないタイトルが多く見られ、企業間での様々な思惑が…と言われても仕方ない状況。
- 特にパズドラとモンストに関してはなぜと言うゲームファンが多い。

まとめ

- 日本国内でプロゲーマーは難しい！

ゲーム業界について

ゲーム産業について

- PC（ネット・非ネ

ゲーム産業について

- 1970年代にゲームは誕生
- 時代と共に形を変えて進化している
- 「ゲームの販売」という直接のビジネスのみで市場規模は2兆を超える
- 今後のゲーム会社は「海外進出」、「アプリ」の二本柱で指針をとっていく

ゲーム産業について

国別アプリ課金

アプリ市場規模は
世界で5～6兆円

約1億3,400万人　約4,600万人

※出典：EEDAR

ゲーム産業について

2018年　アプリ課金売上ランキング(国内)

※出典：ファミ通モバイルゲーム白書2018

アイドルマスター シンデレラガールズスターライトステージ 202億円

ゲームを作る仕事

ゲームを作る仕事！

プログラマ

- 仕事内容
  - プログラミング言語を駆使して、実際にゲームを作り上げる。
  - ゲーム制作を効率よく行うためのツール作成。
  - バグ（間違い）の無いプログラミングをする。

ゲームを作る仕事！

プランナー

- 仕事内容
  - ゲームシステム（ゲームルール・バランス調整）を作る。
  - 企画書や仕様書（設計図）の作成、シナリオ考案。
  - ゲーム制作の進行管理

ゲームを作る仕事！

グラフィッカー

- 仕事内容
  - すべてのグラフィックを担う。（イラスト、パッケージ、ポスターなど）
  - アナログ及びコンピュータ上でデザインを行う。
  - ゲームに合ったキャラクタ、背景などを作成。