

## サードウェーブとeスポーツ

株式会社サードウェーブ 代表取締役社長 おざき けんすけ  
尾崎 健介



eスポーツの認知度が急激に高まり、発展したのが2018年である。一般的には、この年が『eスポーツ元年』と呼ばれている。しかし、弊社サードウェーブがeスポーツ事業に参入したのは、それよりも16年前である2002年に遡る。

ゲームをパソコン（以下、PC）でプレイするには、そのタイトルにより要求されるPCスペックが異なる。この年に、お客様がプレイしたいタイトルが快適に動くスペックでPCを組み立てるサービスを開始し、その2年後にはゲーミングPCブランドのGALLERIA（ガレリア）を立ち上げた。

それまでのPCには“ゲーミングPC”といった概念はなく、高スペックが要求されるPCゲームをプレイするには、ユーザー自身がPCを自作するしか手段はなかった。

当時のドスパラ（サードウェーブが全国に展開するPC販売店）でも、自作PC用のパーツを販売していたが、すべてのユーザーが自作PCを組み立てられるわけではない。そういったお客様のために、ゲーミングPCの組立てサービスを行うようになったのがきっかけである。

また、ハイスペックマシンを求めているのはゲームユーザーだけにとどまらず、DTM（デスクトップミュージック）の作曲者やグラフィックデザイナーなど、創作活動をするクリエイターからも高いニーズがあった。

このようなニーズにお応えするため、高性能なパーツで組み立てた状態で販売する形態を採用し、ゲーミングPCやクリエイター向けPCとして販売することになる。ショップブランドPCとして確立した一つが、現在でもサードウェーブのゲーミングPCブランドであるGALLERIAである。GALLERIAは、今では国内有数のゲーミングPCブランドとして、多くの方に認知されている。

ゲーミングPCの販売からPCゲームユーザーの声を聞く機会が増え、多くの方々がコミュニティを熱望していることが分かった。大半のPCゲームユーザーのプレイスタイルは、インターネットを介してオンライン対戦を楽しむものであったが、オフラインで多くの仲間、同志と一緒にプレイし、語り合いたいという意見が散見された。

そこで、リアルの中でもゲームを通じてつながれるようにと、当時では国内最大級のPCゲーム総合イベント『秋葉原PCゲームフェスタ』を2010年から開催するに至った。プレ

イヤーが集い、一緒にゲームを楽しむための場である。当時のゲームは競い合うことよりは、協力してクリアするものが多かったため、現在のeスポーツイベントよりも競技性は低く、オフ会に近いものがあった。秋葉原PCゲームフェスタは、2012年までの3年間に年2回ペースで、合計6回開催した。そのころから既に、ゲームを競技として楽しむ“eスポーツ”も入ってきた。

2016年9月には、日本eスポーツ連合（JeSU）の前身である日本eスポーツ協会（JeSPA）にスポンサーとして出資を始めている。2017年9月には、「世界に繋がるeスポーツ大会」を目指し、GALLERIA GAMEMASTER CUP（現在は、GALLERIA GLOBAL CHALLENGE、以下、GGC）を開催するに至った。開催の目的が“世界に繋がるeスポーツ大会”である。趣旨に添い、競技タイトルの一つであるCS：GOの優勝チームはシドニーで行われた世界大会に送り出した。

第1回のGGCは様々な点において、エポックメイキングな大会であったと言える。その一つが高額賞金である。第1回GGCの賞金総額は500万円で、日本国内で行われる大会としては、かなり高額な部類であった。当時は、eスポーツイベントでの高額賞金の扱いは、主催者や大会で採用するタイトルのIPホルダーなどによる法の解釈によって変わり、高額賞金が出る大会が少なく、第1回GGCの開催は、多くのeスポーツアスリートに喜ばれた。

ゲームファンの交流の場として、秋葉原PCゲームフェスタ、eスポーツアスリートが腕を競い合い活躍できるGGCと、ゲーマーやeスポーツアスリートのための場を提供、開催するに至った理由は、ゲームやeスポーツを真剣にプレイしている方がいることを世に知ってもらうためであった。今でこそ、ゲームやeスポーツに対する風当たりは弱くなってきたが、当時は、ゲームはただの娯楽であり、暇つぶしであり、子供が遊ぶものだという固定概念があった。

しかし、プレイする方の中には、スポーツや芸術、芸能のようにトップを目指すために真剣にプレイしている方も多くいる。そういった方を知ってもらうためには、大会を開き、活躍してもらうのが一番だという考えに至り、その場を作ったのである。

2018年のeスポーツ元年のブームにより、様々な方にeスポーツを知っていただくことができた。この年からゲームではなく、eスポーツという言葉が多く聞かれるようになった。そもそもゲームとeスポーツの違いは、言葉であると言われている。ゲームを競技として捉えた時の名称がeスポーツである。年末の新語・流行語大賞にもノミネートされ、一般的にも周知されるようになった。

そうなる次の段階として必要なのが、より普及させるための施策である。より普及させるためには、エコシステムを構築することが重要となる。eスポーツの多くはコミュニティ発祥で、基本的にはゲームファンやプレイヤーが主体である。既に多くのプレイヤーがコミュニティに参加し、活動をしていた。しかしブームで終わらせることなく、eスポーツを普及させるには、もっと多くの方がeスポーツをプレイし、更に多くの方に観戦していただき、ファンを増やす必要があった。

その舞台を整えるために、現状のスポーツを参考にし、それを取り入れることを始めた。とりわけ参考にしたのは野球である。野球にはプロ野球を頂点に、社会人、大学、高校、リトルリーグ、はたまた草野球まであり、それぞれに団体が存在する。そして、それが相互的に影響し、エコシステムができあがっている。試合をするにもグラウンドが全国にあり、安価で借りることができる。こういったシステムをeスポーツでも構築することが、普及と拡大につながると考え、チームや団体、大会にスポンサーしていくことが重要だという結論に達した。このシステムが常態化することで、eスポーツが初めて文化として根付くと言えるのではないだろうか。

eスポーツを根付かせるための施策として、サードウェーブは、多方面からeスポーツを支援している。eスポーツ大会の運営、スポンサーとしての協賛については既に述べたが、それ以外にもeスポーツ施設やプロeスポーツチームの運営にも携わっている。

その一つが、LFS（ルフス）池袋イースポーツアリーナである。LFS池袋は、誰でも気軽にeスポーツに触れられる施設として展開している。最新かつハイエンドモデルのPCに触れられる機会でもあり、これからeスポーツを始めようと考えている初心者の方から、コミュニティ大会の開催などを考えている上級者の方まで、様々なプレイヤーを受け入れる土壌として存在している。コロナ禍により2020年は休業を余儀なくされていたが、2021年から配信スタジオとしての機能を拡充し、そのための機材も導入している。チームの

ブートキャンプとしても利用でき、よりeスポーツの支援となる施設を目指している。

チーム運営としては、『リーグ・オブ・レジェンド』の日本のプロリーグに参加しているラスカルジュスターのオーナーとして活動している。選手の活動拠点となるゲーミングハウスの整備や選手のケアを行い、よりよい環境でリーグに挑めるように支援している。ラスカルジュスターは、2021年Spring Spritでは好成績を残しており、今後、更なる強化を図りたいと思っている。

また、eスポーツを文化にするために行っていることの一つが、高校生への支援である『全国高校eスポーツ選手権』である。第3回大会からは毎日新聞社、一般社団法人全国高等学校eスポーツ連盟が主催、サードウェーブが共催しているが、第1回は毎日新聞社とサードウェーブが共に主催した。高校生を支援したい……、という両社の理念が一致したためである。

大会は全国の全日制、通信制、定時制の各高校、高専、そしてインターナショナルスクールを対象にした高校生のためのeスポーツ大会である。このような大会の開催は、eスポーツのエコシステム構築に欠かせないものだと感じている。

2018年の夏に第1回大会の予選を行い、2021年3月に第3回を数えることができた。参加校は第1回が116校、第2回が142校、第3回が197校と毎年増えており、順調に拡大、周知されていると肌で感じている。

大会に参加する高校が増えてきた一因に、サードウェーブが展開する「高校eスポーツ部支援プログラム」があると感じる。高校がeスポーツ部を立ち上げるには、様々なハードルがある。その一つが、機材の導入である。これはeスポーツに限ったことではなく、運動部でも文化部でも、部を立ち上げる際には備品や機材の導入にコストがかかる。そこでサードウェーブは、高校eスポーツ部の立ち上げを後押しすべく、「高校eスポーツ部支援プログラム」を2018年から実施している。eスポーツ部に必要な、ゲーミングPCと通信回線のセットを、1年間無償で貸し出している。2年目以降はレンタルとして継続利用する月額コースと、そのまま機材を買い取るコースの2つを用意している。

また、このプログラムを利用している学校同士の教職員が参加できるコミュニティも作った。他校との交流試合やeスポーツ部の運営や指導方針について、意見の交換ができるようになっていく。多くの先生が抱えていたのが、eスポーツを実際に指導するにはどうしたらいいか、練習相手がいない……、といった悩みであった。過去に前例のない部活



動だから戸惑いもあると思う。先生同士で気軽に相談できる場ができたことで、部を作るハードルが下がったと感じる。支援プログラムの初年度の申し込みは78校であったが、2年目には200校となり、3年目となる現在（2021年3月時点）は262校まで増えている。

また、eスポーツを学校内に取り入れることについての相談もよくある。学校でゲームをすることをよしとしない、ゲーム依存症などを心配する声もある。

そこで学校とeスポーツをつなげる役割として、「一般社団法人全国高等学校eスポーツ連盟（JHSEF（ジェセフ）」を、毎日新聞とサードウェブで発足した。教育機関が、民間企業との付き合いに抵抗感を覚えるという学校関係者も少なくないという意見も散見され、高校がeスポーツ部発足の相談や支援を求める時に、一企業が相手ではなく、社団法人が対象となることで、より相談しやすくするためである。学校で部活動としてeスポーツをプレイすることによる依存症への心配を、顧問の先生の管理により払拭したケースなどをセミナー等でも紹介している。生徒の保護者にeスポーツを理解してもらう上でも、JHSEFの存在は大きくなっている。

また、eスポーツを教育に取り入れる研究は既に北米では行われており、「北米教育eスポーツ連盟（NASEF（ナセフ）」が活動実績を残している。そこで、「NASEF JAPAN（ナセフジャパン）」というNASEFの日本本部をサードウェブが作った。eスポーツをいかに教育に活用するかの研究やカリキュラム作りが行われており、JHSEFもNASEFと連携している。

NASEFはeスポーツの発展や市場拡大を目的としておらず、あくまでも「eスポーツ」を通して高校生の成長に寄与し、社会で活躍する人材育成を支援することを目的としている。人材育成にeスポーツを活用する理由は、中高生の多くが親しみ、触れているからである。嫌いなものを押し付けられても、成長につなげるのは困難であるが、好きなものであれば、自然と夢中になることができる。

NASEFは、好きなものをきっかけとして成長できるカリキュラムを提供する。また、最近では、eスポーツをプレイする際に、英語で会話（ボイスチャット）をするという取り組みもある。仲間同士が連携して競技が進むため、試合中の会話は不可欠である。それを英語で行うため、自然と口から英語が出てくる。

eスポーツの主役はあくまでもプレイヤーであると考えている。そのプレイヤーを支えるためには何が必要であり、何ができるかを模索していくことが我々の命題となっている。そして、その場を拡げるために、市場を拡大していくことも重要だと捉えている。

eスポーツは毎年規模を拡大し、市場規模はeスポーツ元年だった2018年は約48億円であったが、2023年には153億を超えると思われる。

昨今、大企業によるeスポーツへの参入も多くある。今後、更に多くの企業によるeスポーツに対する支援の輪が広がると感じている。

今後もサードウェブは、eスポーツに関して多岐にわたり、支援を続けて行く。