

eSport
AI for Good Global Summit より

2020年7月28日
一般社団法人情報通信技術委員会 (TTC)
金子 麻衣

6/24 : AI for Good Global Dialogue on Esports: Global Dialogue on Esports – Connecting the world and building a more inclusive future

内容 : eスポーツ関係者による最新の動向と課題

eスポーツは、健康と福祉、男女平等、教育、障がい者支援など幅広い分野で効果が期待される新しい業界で、一般のプロスポーツと同様に発展する可能性がある

モデレータ : BBC newsのプレゼンター兼発明家

パネリスト :

- Global Esports Federationの理事、英国スポーツ協会の創設者兼最高経営責任者
- GEFアスリート&選手委員会、スポーツ医学医師
- GEF副委員長、eスポーツ選手、テレビタレント

TOPIX

Global Esports Federation (GEF) は、eスポーツエコシステムの国際基準とガイドラインを確立するためITU-Tに加入 (SG12, 16)



Global Dialogue on e-sports①

<動向>

- eスポーツの**2019年視聴者は4億5,000万人以上、年間売上高は10億米ドル超、年間成長率は20%**を大きく上回るなど急成長中
- 以前のゲームコミュニティは外との世界とはあまりつながらなかったが、最近ではメディアに大きく取り上げられている。
- プロのトップレベルLCS (League of Legends championship)、人気ゲームソフトロケットリーグのトーナメント大会RLC(Rocket League championship)が人気



<一般のスポーツとの違い>

- eスポーツの定義は組織化された競争的なビデオゲーム
- 国によっては**スポーツではなく、チェスやブリッジなどのゲームに分類**されている
- ナイジェリアでは単なるゲームとみなしており、多くの若者を参加させることは難しい。
- eスポーツのプロ選手は、**一般のプロのアスリートと同じように、医学療法士・栄養士・心理学者・メディアトレーナー等がついている。**
- 特にeスポーツは、SNSと密接に関わっているのでソーシャルメディアで適切な発言を行えるように**メディアトレーニングを強化**している。
- 実際、昨年の優勝者（16歳）は何百万のフォロワーがついている。

Global Dialogue on e-sports②

<健康問題>

- eスポーツの**精神衛生上のメリット**について研究が行われている。受動的にソーシャルメディア等に触れるよりはるかに優れている。
- 昨年、**英国空軍のeスポーツ部門**を設立、過酷な状況に耐えられるような訓練に活用、認知・記憶機能の改善に役立っている
- コロナで今まで以上にスクリーンタイムが増加し、今まで以上に目に影響が出ている
- **2020ルールを提唱**（20分毎に20フィート（9m）離れたところから20秒見る）
- WHOでは今後10～15年後、52%の人が近視になると発表

<eスポーツ教育>

- イギリスでは、**eスポーツの学位**を取得可能（スタンフォードシャー大学・チチェスター大学等）。1,000人の学生が登録済み。一般的なものから製作やデジタルマーケティング、ビジネスまで幅広い。eスポーツに入ることを推奨するだけでなく、ビジネス化する実践力を与えようとしている。ストリーミングのクラスも増える予定、希望すれば16歳から学べる。
- 普通のサッカーと同じようにイエローカード・レッドカードを使用する行動規範もある。
- アメリカ（バージニア州のシェナンドー大学、マサチューセッツ州のベッカーカレッジ、オハイオ州立大学等）、シンガポール、中国でもeスポーツの学位を取得可能。
- **eスポーツは一つの業界**であり、どのようなキャリアも選択肢に含まれる

Global Dialogue on e-sports③

<アクセシビリティ>

- アメリカでは**障がい者向けのコントローラー**（息を吹きかける等）がいくつかある
- イギリスではspecial Effect（特殊効果）をコントローラーに適応させ、目を動かすだけで特定のゲームをプレイできるようにしている。
- リハビリの一貫で高齢者や脳を損傷した患者に使うこともある。eスポーツは子供から高齢者までカバーできる正当なスポーツ
- オランダでは学校の部活動がない代わりに、スポーツクラブがあり、6～17歳の70%が参加しているが、クラブ活動にもeスポーツが登場している。
- ビデオゲームはすでに人々がバランスや協調などの身体能力を向上させるのに役立っている

<今後の展開>

- 5Gによってスマホで出来ることが増え、ゲーム機やPCがほとんど普及していないインドのような国でも、参加者を増やすことができる
- ICTが直接影響を及ぼす、特にタイムラグ
- Google Glass（スマートグラスのNorthを買収）、仮想現実のセンサー付き全身スーツ（イギリスのスタートアップTeslasuit）
- 注目のプラットフォームはアメリカの投稿サイトReddit ,Twitch



問い合わせ先

本資料を作成するにあたり、不足している情報を調べ、個々に補完している（情報元は個別に記載）。スライド内に出典の記載がないものはAI for Good Global Summitからの引用である。

本日紹介した内容や、サミットのプログラムについて興味のある方は問い合わせいただきたい。

■ 問い合わせ先

TTC企画担当 金子 kaneko@s.ttc.or.jp



■ AI for Good Global Summit関連

- 2020年度のProgramme（更新中）

<https://aiforgood.itu.int/programme-2020/>

- Webinar企画募集

<https://aiforgood.itu.int/webinar-proposal/>