

やまぎん

アジアニュース

平成 30 年 12 月

●釜山支店Tel010-82-51-462-3281 ●青島支店Tel010-86-532-85766222 ●大連支店Tel010-86-411-83705288
●香港駐在員事務所Tel010-852-2521-7194



【釜山支店】

「韓国 e スポーツ戦国時代～前編～」

1. はじめに

2018 年を振り返ってみると、特にスポーツ分野において、オリンピック、サッカーワールドカップでの日本人の活躍といった明るいニュースが数多くありました。秋に行われたアジア競技大会では、正式種目ではないものの e スポーツ（ウイニングイレブン～コナミ社が開発したサッカーゲーム）で日本が金メダルを獲得するなど、従来では考えられなかった分野での活躍も印象的でした。

本年の流行語大賞候補にも選ばれた e スポーツ、皆様もこの言葉を一度は耳にしたことがあるのではないのでしょうか。日本ではまだ成長途上の e スポーツ市場ですが、韓国では過去から人気を博しています。

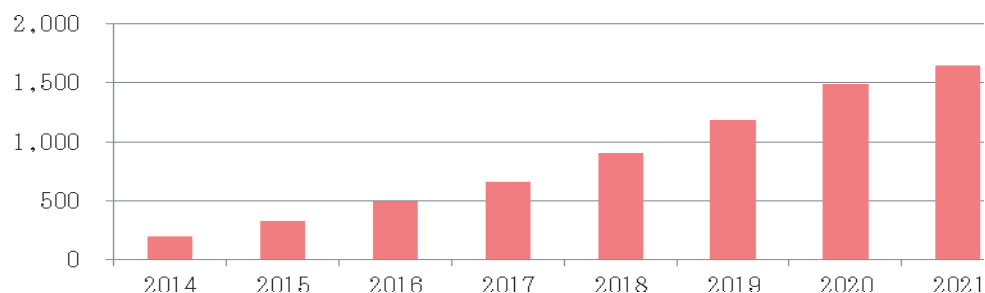
そこで今回は、韓国における e スポーツの成長を紐解き、今後 e スポーツ市場がどのような発展を遂げていくのかについてお伝えしたいと思います。

そもそも、e スポーツとは何でしょうか？さまざまな解釈がありますが、一般的にはコンピュータゲームを用いた競技全般を指します（sport はもともと、競技会という意味を持っています）。

e スポーツは、1970 年代のテレビゲーム流行以降、発展を続けてきました。アーケード型ゲーム（主にアミューズメント施設に設置されているゲーム機の総称）での対戦（オフライン）が主流でしたが、1990 年以降のインターネットの普及、パソコンやスマートフォンの普及を経て、北米などを中心に現在に至るまで拡大を続けており、世界的には今後 5 年間で市場規模が倍増すると予想されています。

図表 1 世界 e スポーツ市場規模推移

単位：百万ドル



出典：Global E-sports Market Research ※2018 年以降は推計値

2. 韓国における e スポーツの特徴

韓国では、IT 推進政策の中で、1990 年代より現在に至るまで e スポーツを含むゲーム業界がアジアの中でも先進的な発展を遂げてきました。2015 年には韓国のゲーム市場規模（※）は 10 兆ウォン（約 1 兆円）の大台を突破し、年間 2% 前後の成長を続けています。

（※オンラインゲーム売上・モバイルゲーム売上・ネットカフェ売上等を全て含んだ数値）

また市場の成長に比例するように e スポーツの大会やリーグも年々増加を続けており、現在では 70 を超す団体が活動していると言われていています。国家的にも e スポーツについての育成を進めており、2001 年には韓国 e スポーツ協会が発足し、プロフェッショナル競技として発展を見せています。

スマートフォンを利用したゲームが主力となっている日本と異なり、韓国ではパソコンを利用したゲームが主力となっています。ゲームを視聴、プレーする人の裾野は広く、街中には「PC バン」（日本でいうネットカフェのようなもの）がいたるところに見られ、ケーブルテレビでは常時 5 チャンネル以上の e スポーツ専門番組が放送されています。

図表 2 韓国 e スポーツの歴史

1990 年代	オンラインゲームの普及
1999 年	プロゲーマーコリアオープン発足
2003 年	第 1 回「ケモン社杯」開催（韓国初のグループリーグ）
2004 年	釜山市にて大規模な e スポーツ大会開催（集客数 10 万人）
2005 年	第 1 回「韓国 e スポーツ大賞」発表
2008 年	韓国初の大会インターネット中継

出典：ニュース記事より編集

3. G-Star 2018 について

韓国での人気振りを象徴するように、釜山では年に一度、「G-Star」というイベントが開催され、毎年多くの方がイベントへ足を運びます。2018 年は 11 月 15 日～18 日にかけて、昨年を上回る 2,874 ブースが出展され、来場者は延べ 23 万人を数えました。

会場に足を運ぶと、入場券（約 800 円）を買うために 3 時間を要するほどの混雑ぶりであり、会場内では実際にプロゲーマーと対戦できるブース、VR（※）を用いたゲームを体験できるブースなど多様なブースが用意されていました。またスマートフォンを用いて来場者がその場で対戦を行えるスペースも設けられており、来場者同士で腕を競い合っている姿が印象的でした。

※VR：Virtual Reality の略。コンピューターで作られた三次元空間を、視覚その他の感覚を通じ疑似体験できるようにしたもの。

写真1 入場券購入者の列



写真2 ゲームをプレーする参加者



写真3 ポケットモンスター 日韓対戦



写真4 メインステージの様子



4. 終わりに

以上のように、韓国では e スポーツが益々盛り上がっていくことが予想されます。また媒体についても従来のパソコンを利用した形態だけではなく、スマートフォンを利用した形態など、新しい形態が次々と誕生しています。

次回、韓国 e スポーツ戦国時代～後編～では、実際にどのような企業がプレーヤーとなっているのか、人気のゲームは何か、さらに今後の市場予測やビジネスチャンスについてもお伝えしていこうと思います。

(山口銀行釜山支店 小林 正典)

【参考文献】

総務省 e スポーツに関するレポート

http://www.soumu.go.jp/main_content/000551535.pdf

韓国 e スポーツ協会

<http://www.e-sports.or.kr/>

韓国 e スポーツ大賞について