

東京ゲームショウ2018訪問記

ファンドマネージャーが見た国内eスポーツ関連企業の新たな挑戦

2018年9月26日

お伝えしたいポイント

- ・ライブ感が強まった東京ゲームショウ（eスポーツ、インスタ映え、VRなど）
- ・国内eスポーツ関連企業は従来型スポーツとの連携を飛躍の機会に

ライブ感が強まった東京ゲームショウ（eスポーツ、インスタ映え、VRなど）

9月20日から23日にかけて、国内最大級のゲーム展示会「東京ゲームショウ2018」が開催されました。東京ゲームショウは、米ロサンゼルス「E3」や独ケルンの「ゲームズコム」と並ぶ、世界三大ゲーム展示会のひとつです。

今年の東京ゲームショウは、eスポーツ（電子機器を用いて行う娯楽・競技・スポーツ全般）の体験展示が増えるなど、現場での盛り上がり重視したライブ感の強いイベントとなりました。

昨年よりも規模が拡大した「e-Sports X（クロス）」と呼ばれるeスポーツ特設ステージでは、世界中で人気の「フォートナイト」をはじめ、「ウイニングイレブン2019」、「ストリートファイターV」などの大会が開催されました。

セガゲームスはeスポーツの名前をタイトルに冠した新作ゲーム「ぷよぷよeスポーツ」を展示。プロ選手が飛び入りの来場者とのハンデ戦を次々に行い、高い注目を集めました。



今年はeスポーツのイベントが中心。TGS2018公式写真。



「ぷよぷよ」もeスポーツへ進出。画像はセガゲームス提供。

当資料のお取り扱いにおけるご注意

■当資料は、ファンドの状況や関連する情報等をお知らせするために大和投資信託により作成されたものであり、勧誘を目的としたものではありません。■当資料は、各種の信頼できると考えられる情報源から作成していますが、その正確性・完全性が保証されているものではありません。■当資料の中で記載されている内容、数値、図表、意見等は当資料作成時点のものであり、将来の成果を示唆・保証するものではなく、また今後予告なく変更されることがあります。■当資料中における運用実績等は、過去の実績および結果を示したものであり、将来の成果を示唆・保証するものではありません。■当資料の中で個別企業名が記載されている場合、それらはあくまでも参考のために掲載したものであり、各企業の推奨を目的とするものではありません。また、ファンドに今後組み入れることを、示唆・保証するものではありません。

販売会社等についてのお問い合わせ⇒大和投資信託 フリーダイヤル 0120-106212(営業日の9:00~17:00) HP <http://www.daiwa-am.co.jp/>

各社がSNS（インターネット交流サービス）における来場者の「インスタ映え」ニーズを意識した取り組みを行っていたことも特徴的でした。ソニー・インタラクティブエンタテインメント（以下、ソニー）のブースでは、「セキロ：シャドウズ ダイトゥワイス」の迫力のあるキャラクターの撮影スポットがにぎわいを見せました。

「VR（バーチャル・リアリティ）」関連の展示への関心については、物珍しさから多様なゲームの話題が先行するステージから、ソニーの「みんなのGOLF」などの大型ゲームや本格的な乗り物型ゲームへの集約が進んだステージへ移行したように思われました。

「ブイチューバー」と呼ばれる人の動きをリアルタイムで反映させたアニメキャラクターなどが、来場者に話しかけることで、来場者が見物ではなく体験というかたちでイベントを楽しむことができるような仕組みづくりも目立ちました。

国内eスポーツ関連企業は従来型スポーツとの連携を飛躍の機会に

バンダイナムコエンターテインメントのブースでは、格闘技イベント「RIZIN.13」にて同社の人気ゲーム「鉄拳7」の日韓戦を開催することが発表されました。格闘家が肉体をぶつけ合って戦う試合と同様の形式でeスポーツの試合が行われるという画期的な取り組みで、eスポーツが日本の社会に新しいインパクトを与えることが期待されます。

将来的には、日本の他のスポーツ中継においても、試合の前後や休憩時間などにeスポーツが放映される機会も増えてくるかもしれません。また、鉄拳シリーズは海外ゲーマーの人气が非常に高い点もポイントで、日本のみならず世界にも注目されるイベントとなりそうです。

以上



ソニーは迫力のある撮影スポットを提供。大和投資信託撮影。



鉄拳7の選手が日本代表の座を懸けて対決。大和投資信託撮影。