Vol.1/2016/December

NEXTON × G-STAR

韓国最大のゲームショウ G-STAR2016 開催!

「G-STAR2016」ネクソンブース

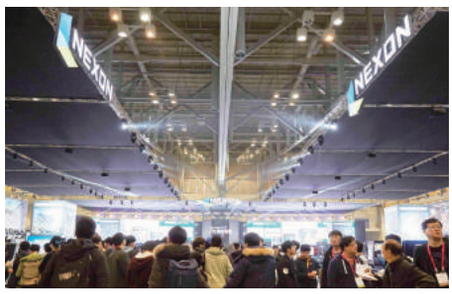
12年目を迎え、さらに規模を拡大するG-STAR

2016年11月、韓国最大のゲームショウ「G-STAR 2016」が4日間にわたり釜山で開催されました。年々規模を拡大しており、本年度は35カ国653社が出展、来場者は約22万人と過去最多を記録しており、世界有数のゲームショウとなっています。『EA SPORTS™ FIFA Online 3』、『リーグ・オブ・レジェンド』、『スタークラフト』等の人気PCオンラインゲームのe-Sports[1]大会やイベント等充実したプログラムの開催、また大学修学能力試験（日本で言うセンター試験）終了後初めての週末ということもあり、学生や家族連れが多く訪れました。

本年度は、初めて海外のゲーム企業が新設プレミアムスポンサー枠として参加する等、海外からの注目も高まりました。さらに、ライブストリーミング配信サービスを行うTwitchが昨年に引き続きグローバルメディアパートナーとして参加し、各種イベントやe-Sports大会の様子を配信し、世界中のゲームファンにその熱気が届けられました。

今年はモバイルゲームとe-Sports、そしてVRが熱い！

今回注目を集めたのは、モバイルゲームの出展の多さ、またe-Sportsとバーチャルリアリティ（VR）の盛り上がりです。日本では飽和状態と言われるモバイルゲーム市場ですが、韓国ではPCオンラインゲーム市場と比して規模が小さく、引き続き拡大傾向にあります。本年度のメインスポンサーにも、韓国モバイルゲームを牽引するネットマーブルゲームズが参加し、会場全体としてモバイルゲームの勢いが感じられました。特にIP[2]の活用がモバイルゲームで目立ち、ネクソンブースでは世界中で愛されている「レゴ®」やPCオンラインゲームの『アラド戦記』等のモバイルゲームが展示されたほか、ネットマーブルゲームズは『リネージュ II』や「スター・ウォーズ」、Longtu Koreaは日本の人気IPである「アトム」を活用したゲームをメインに紹介していました。

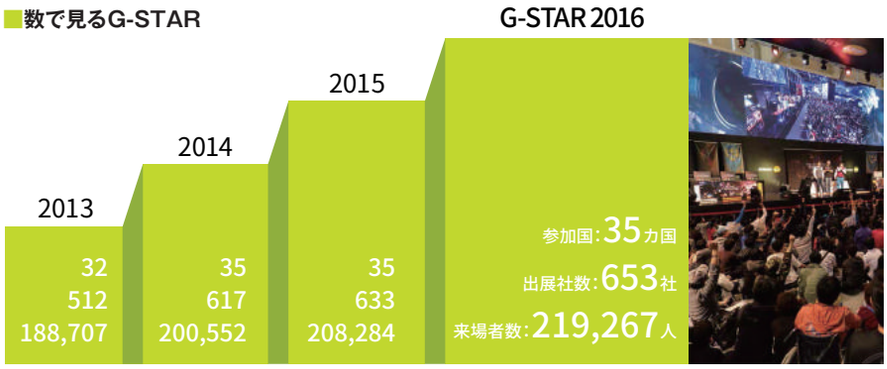


「G-STAR2016」ネクソンブース

また、「e-Sports先進国」の韓国らしくe-Sports大会も盛り上がりを見せ、会場とは別に設けられた特設会場では、賞金総額1億ウォンにも及ぶ「2016リーグ・オブ・レジェンドKeSPAカップ」の決勝戦を始めとした数多くの大会が開催されました。2日間で約5,500人の観客を集める大会もある等、会場は熱気に包まれました。

さらに、昨年に続きVRの人気は高く、各国の企業が体験ブースを展開し、最大約3時間の行列ができるほど関心を集めました。

数で見るG-STAR



出典：G-STAR2016公式パンフレット、主催者発表プレスリリース

ネクソンブースで同社史上最多となる35作品を出展

G-STAR開催初年度から毎年参加しているネクソン。本年度は、会場全体の約1/3を占める同社史上最大の規模で、同社史上最多となる35作品を出展しました。ネクソンゲームの世界観に浸れる空間を演出すべく大型スタジアムの構造で作られたブース内では、新作を中心にモバイル28作品、PCオンライン7作品をプレイアブル及び映像にて展示。ネクソンブースへの来場者数は4日間で累計約11万人を記録し、来場者全体の約2人に1人が当ブースを訪れ、注目を集めました。

ブース内には340台のモバイル端末、255台のPCを設置。新作ゲームをいち早くプレイすべく初日から多くの来場者が集まり、週末には約200分待ちとなるゲームもありました。また、ブース内正面に設けられた「ステージゾーン」では、ゲーム紹介を行うショーケースイベントやe-Sports大会が開催期間を通じて多数実施され、多くの来場者が会場一体となった掛け声やゲームの展開に合わせた歓声をあげる等、盛り上がりを見せました。

さらに、ネクソンの主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』における初となるPvE（Player vs Environment）の大会や、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』における「チャンピオンシップ2016シーズン2」の決勝戦等、大規模e-Sports大会も開催。今回初の試みとして、G-STAR会場で行われた大会を、ネクソンが韓国・ソウルで運営するe-Sports専用施設NEXON ARENAとも中継を結び、G-STARにいる来場者だけでなくライブ視聴していた大勢のファンにも白熱した戦いをお届けしました。

ファンによるアート作品

ファンとともに創る、ネクソンゲームの世界観！

ネクソンブースでは、ゲームの展示やオリジナル公式グッズ販売に加え、ユーザーがネクソンのゲームを題材に2次制作したアート作品の展示や販売を行う「Nexon Contents Festival」も開催。同イベントは、年間を通じて定期的に行われるネクソンゲームのファンによるファンのための集いで、アート展示やグッズ販売、ライブ演奏等も行われています。今回のG-STAR会場でも、ぬいぐるみやポストカード、またアクセサリーやキーホルダー等、大小様々な作品が展示されたほか、ファン同士の交流がいたるところで見られました。

また、ゲームショウではおなじみのコスプレをして参加する来場者も多く、ネクソンのゲームキャラクターの衣装を着たり、顔にペイントをする等、思い思いの姿でネクソンゲームへの愛情を表現していました。

What's On? "e-Sports"！

世界のe-Sports市場は拡大傾向にあり、2016年には前年比42.6%増の4億6,300万ドル、2019年にはその倍以上の10億7,200万ドル規模になると見られています。地域別に見ると、北米の38%に続き、中国・韓国が合わせて全体の23%を占め、他地域に差をつけています。

e-Sportsの観戦者・視聴者数においても、毎年10%強伸びており、2016年には全世界で2億5,600万人にもなると言われています。市場規模とは異なり、世界のe-Sports観戦者数のうち、アジア太平洋地域が44%と最も多く、特に東南アジアでの伸びが顕著なことから、同地域のe-Sportsに対する関心の高さがうかがえ、今後のe-Sports市場の伸びも期待されます。

海外では、野球やサッカーと同様にe-Sportsを「プロスポーツ」として認知する動きがあり、プロリーグやプロチームが作られているほか、アスリートビザを発行する等、国をあげての施策が取られています。また総額20億円の高額な賞金がかかった大会も開催され、盛り上がりを見せています。

日本におけるe-Sports市場の今

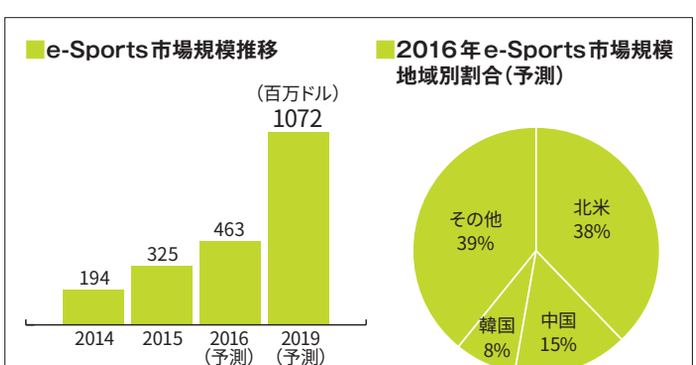
日本のe-Sportsは、近年ニュースで取り上げられる等、徐々に認知度が上がってきているものの、世界での急速な成長に比べるとやや出遅れた印象があります。この認知度の低さは、e-Sports大会におけるスポンサー集めを難しくしており、プロが活躍できる場が少ない状況を生み出しています。また目標となる人気プロゲーマー不足や、プロになった後のキャリアパスが見えない等により、プレイをする側の人口そのものが増えないことも e-Sports普及の障壁のひとつとなっています。

しかし、日本でも、2015年4月に「日本eスポーツ協会」、2016年3月には「日本プロeスポーツ連盟」が設立され、e-Sportsの普及に乗り出しています。また民間でも専門学校にプロゲーマーを養成するコースができたり、プロのゲーミングチームが「フルタイム・給与制」のサポート体制のもとで共同生活を行う等、急ピッチで環境の整備が進んでいます。ゲーム会社各社も、e-Sportsの認知度や参加者を拡大すべく大会を定期的に開催する等、日本でのe-Sports活性化に向けて様々な動きが出てきており、今後が期待されます。

ネクソンのe-Sportsへの取り組み

ネクソンでは、2013年にe-Sportsの先進国とも言われる韓国・ソウルに同国最大規模のe-Sports専用施設NEXON ARENAを開設。本施設では年間200試合以上を開催し、毎試合300～350人の観客を集め人気を博しています。2016年11月30日には、本施設を共同運営しているLoud Communicationsと資本・業務提携を発表致しました。今後、YouTubeやTwitch.tv等様々なオンラインプラットフォームにもコンテンツを配信する等、さらなるグローバルにおけるe-Sportsの活性化と市場拡大に向け注力していく予定です。『サドンアタック』『カウンターストライクオンライン』『アラド戦記』は世界大会を実施しているほか、日本でも『サドンアタック』では大会の賞金をクラウドファンディングで募ったり、女性のみの大会を実施する等、新しい取り組みを実施しています。

「G-STAR2016」における『EA SPORTS™ FIFA Online 3』e-Sports大会の様子



出典：Newzoo 『2016 Global Esports Market Report』

編集後記

はじめまして、ネクソン広報です。この度ニュースレター第1号を発行いたしました！ニュースレターでは、ゲーム業界の動向やニュースに加え、ネクソンの会社情報、開発・運用の裏側や開発者・社員紹介等、幅広いトピックを深掘りして情報をお届けしていきます。記念すべき第1号ではG-STAR2016とe-Sportsについて特集！G-STAR会場のネクソンブースでは、「Nexon Contents Festival」に出展していたファンから、「自分の青春はネクソンのゲームとともにあると言っても過言ではない！もう10年以上プレイしているので、生活の一部です。」との熱い思いも聞けて嬉しくなりました♪引き続きNEXT ONをお楽しみに！

(1) e-Sports：エレクトロニック・スポーツの略で、スポーツ競技の一種として捉えたコンピューターゲーム（ビデオゲーム）の総称。
(2) IP：知的財産。ここでは特に漫画やアニメ、ゲーム等のコンテンツを指す。

株式会社ネクソン 企業広報チーム
CorporatePR.Team@nexon.co.jp

© 2016 NEXON Co., Ltd.