



eSports

今こそ知りたい e スポーツ

スポーツ競技として近年注目を集める「eスポーツ」。10月には、国内最大級のeモータースポーツの大会「Japan Electronic sport Grand Touring」(JEGT)、11月には国体の文化プログラムとしての大会が開催され、この秋、ますます盛り上がりを見せそうです。そこで、今月号の特集では、eスポーツについてあらためておさらいし、STIが参戦を続けているeモータースポーツチーム「TEAM EMC×sti」に取材したレポートをお届けします。



全国都道府県対抗 eスポーツ選手権とは？

日本各地の予選を勝ち抜いた都道府県代表チームによって競われるeスポーツの全国大会です。国体の文化プログラムとして、2019年に開催された「いきいき茨城ゆめ国体」の文化プログラム「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2019 IBARAKI」を皮切りに、毎年開催されています。2023年は鹿児島で開催予定。競技種目は今年加わった「第五人格」を含め全6種目で行われます。

大会の魅力

種目ごとにそれぞれの面白さがあります。ぶよぶよを例に挙げると、プロの選手が競う様子は、ある意味「囲碁」とか「将棋」に近いと思います。また、他のeスポーツ競技では人口が多い地域が勝つケースが多いのですが、グランツーリスモは少し異なっていて、群馬や名古屋、三重、広島といった地域が強いので、それらの地域にはクルマ好きな人が多いのではと想像します。

住んでいる地域だけでなく、好きな選手を見つけて応援するのも楽しみのひとつです。オンラインの配信を愉しむこともできますが、会場に足を運んで観戦することで、選手たちが喜んだり、悲しんだりしている様子を間近で見ると感動します。

PROFILE 浜村 弘一

1961年、大阪府生まれ。ゲームの総合誌「週刊ファミ通」の創刊から携わり、編集長に就任。現在は、一般社団法人 日本eスポーツ連合 (JeSU) 理事として、日本におけるeスポーツ産業の普及に向けて活動を行っている。



PlayStation 5/PlayStation 4用ソフト「グランツーリスモ7」
©2023 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. "Gran Turismo" logos are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation of real-world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved.

レースゲーム グランツーリスモについて

1997年に発売されたレースゲーム。「リアル・ドライビング・シミュレーター」をテーマに、実在するサーキットやクルマを多数収録し、実車に近いリアルさが特徴です。グランツーリスモは、モータースポーツのフィジカルさと機器を使ってスキルを競うので、eスポーツとの親和性が高く、2019年の開催時から全国eスポーツ選手権の種目として選ばれています。出場の流れは、地区予選>ブロック予選を経て良いタイムを記録した上位選手が本大会に出場し、決勝を闘います。

全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2023 KAGOSHIMA

開催日程：2023年11月25日・26日
会場：センテラス天文館

※ぶよぶよ部門のみDAY1予選がライカ南国ホールで開催。配信など詳細については、HPをご確認ください。



誰でも始められる新しい競技 eスポーツ

eスポーツという名前は聞いたことがあっても、よくわからない方も多いのでは？
eスポーツとは何か一般社団法人 日本eスポーツ連合の理事を務める浜村弘一さんに教えていただきました。

eスポーツとは

家庭用ゲーム機やPC、スマートフォンといった電子機器を使って行われる競技です。世界での競技人口は1億人規模といわれています。主にテレビゲームを活用して、人がスキルを競い合い、実際に観客がついたものがeスポーツと呼ばれています。ジェンダー、エリア、年齢、ハンディキャップなど関係なく参加できるのもeスポーツの魅力です。

eスポーツの歴史

電子ゲームを活用した対戦ゲームは40年以上前からありますが、スポーツとして人を集めて観戦するというeスポーツの形式になったのは1999年に韓国で開催されたKorea Professional Games Leagueが起源といわれています。日本では、家庭用ゲーム機が圧倒的なシェアを占めており、オフラインで楽しむ方が大多数でした。後に家庭用ゲーム機でもネットに接続できるようになると、オンラインを活用した対戦ゲームも人気になっていきます。2018年1月に日本eスポーツ連合 (JeSU) が設立され、同年8月にインドネシアで開催されたeスポーツの大会において、ウイニングレブン(サッカーの対戦ゲーム)で日本が金メダルを獲得しました。このことから日本では2018年がeスポーツ元年といわれています。

体を動かすことだけが スポーツではない

日本の場合、スポーツは体を動かして鍛えるものというイメージを抱いている方も多いようです。eスポーツ=体を動かさないからスポーツではないのではという意見もありますが、世界の考えと少し違います。そもそも、スポーツという言葉の語源は「愉しむもの」という意味を持つラテン語の「スポルテック」です。海外ではマインドスポーツという考えがあり、頭をつかう競技として「チェス」や「囲碁」もスポーツとして受け入れられています。昨今、日本でも「体を動かさないスポーツ」というものがあるのも良いのではという考えが浸透しつつあり、スポーツの概念も変わってきています。

TEAM EMC×stiに聞きました

- ①所属・業務内容 ②eモータースポーツを始めたきっかけ ③好きなコース ④今シーズンのレースに向けて

ドライバー 松本 優一郎 安定した走り、
着実にタイムアップをねらう

- ①SUBARUの大泉工場 でエンジン部品加工をメインに担当しています。
- ②5歳のとき、父親が「グランツーリスモ3」をプレイしている姿を見て興味を持ったのがきっかけです。グランツーリスモは、市販車でワンメイクレースに参戦したり、チューニングできる機能もあつたりするので、遊べる幅が広く、気が付いたら虜に。2010年に発売されたグランツーリスモ5のオンラインプレイで、仲間たちと競い合っているうちに、いつか大会に出たいという思いが芽生えました。eモータースポーツの世界だと、10代で速いタイムを叩き出す選手も多くいます。年齢差や体格差に関係なく、全員がイコールで競えるところが魅力です。
- ③ベルギーのサーキット、スパ・フランコルシャンです。具体的に説明するのが難しいのですが、とにかく走っていて楽しいからです。
- ④Rd.1の鈴鹿では、レース①を走ります。みなさんの応援が目に見えると、ぼくらはすぐ力になるので、ぜひYouTubeのコメント等であたたいメッセージをお願いします!

ドライバー 大原 悠暉 タイムを詰めて
ポールポジションを目指す

- ①SUBARUで空調開発の設計などを担当していました。現在は電気自動車の開発に携わっています。
- ②もともとラリーが好きで実際に観にいったりしていました。6~7歳のとき、プレイステーション1を譲ってもらい、そこでグランツーリスモを始めました。最初はゲームとして1人で楽しんでいたのですが、あるときオンラインの公式大会に参加したら予想以上に良い成績が取れたのがきっかけです。負けず嫌いな性格もあり、のめりこんでいました。
- ③好きなコースは、イギリスのブランズハッチです。1周は短いのですが、常に曲がり続けているようなコースなので、コーナリングをいかにきれいに旋回するかが、タイムに響いてきます。自分はタイムを詰めるのが嬉しいので、どこでタイムアップできるか考えられるのが好きなポイントです。
- ④Rd.1の鈴鹿では、予選(スーパーラップ)を走ります。ポールポジションを取れるようがんばります!

監督 上保 政洋 TEAM EMC×stiの生みの親

- ①STIのモータースポーツ車両のパワーユニット開発を担当しています。
- ②もともと、クルマが大好きでサーキットへ走りに行ったりしていました。グランツーリスモは1997年に発売された「グランツーリスモ1」から全シリーズプレイしています。
- ③ドイツのニュルブルクリンク北コースです。1周約20km超えで、ゲームで走っても疲れるんですが、コーナーの数も200以上あるので何度走っても飽きないです。実際にリアルな場で、マシンのギア比を決めるときにもグランツーリスモを活用しています。また、ニュルブルクリンク24時間レースにも毎年エンジニアとして参戦していますが、今年初めてニュルブルクリンクのコースを走りました。アップダウンの感じ方はゲームでは味わえないので、実際に走行することで、より好きになりました。
- ④昨年までは、WRX Gr.3のマシンでしたが、今年からBRZ GT300 '21で参戦します。チームワークの良さを活かして、2022シリーズ以上の成績を残せるようがんばりますので、みなさま応援よろしくお願いします!

ドライバー 大石 澄海 得意なのは接近戦!

- ①大学生です。SUBARUの社員ではなく、外部の認定ドライバーとして参戦しています。
- ②物心ついたころからクルマとレースが好き。4歳のとき、親に買ってもらった「グランツーリスモ 4 プロローク」で、クルマの運転、他車と競う楽しさに目覚めました。中学1年生のときから4年間、実際にレーシングカートも経験しました。瞬時に判断する能力はカートで鍛えられました。高校生になってからは、グランツーリスモのオンライン機能で仲間たちとレースをしていくうちに、eスポーツの団体を目指すようになりました。本番に向けてどう練習するか、うまくいかなかったときにその理由を分析し、次に活かしていくアプローチはリアルとバーチャルのレースでも同じだと感じています。
- ③バトルが好きなので、仕掛けにいける場所が多い富士スピードウェイです。
- ④Rd.1の鈴鹿では、最終ドライバーとしてレース②で走ります。接近戦のバトルにご注目ください!



SUBARU BRZ

今シーズンから戦うニューマシンは、2021年に実際のSUPER GTに参戦したSUBARU BRZがベース。ブルーを基調としたカラーリングに、STIをイメージさせるピンクのグラデーションでまとめあげました。リアクォーターにはSUBARUのヘキサゴングリルを模したハニカムモチーフを取り入れ、デジタル感を表現しています。

AUTOBACS JEGT GRAND PRIX 2023 Series Supported by GRAN TURISMO

開催日程：第1戦 10月9日(月・祝) 第2戦 11月18日(土) 第3戦 2024年1月13日(土)または14日(日) ※第3戦はトップリーグのみ開催

※第1戦、第2戦はオンライン形式、第3戦はオフラインでの開催を予定しています。

開催当日、YouTubeでご覧いただけます。配信など詳細については、サイトでご確認ください。

TEAM EMC×stiへの
熱い声援をお願いします!



STIが挑むモータースポーツの新境地

国内最大級のeモータースポーツ大会、Japan Electronic Sports Grand Touring(以下JEGT)の企業対抗戦にスバルテクニカインターナショナル(以下STI)から参戦している「TEAM EMC×sti」に取材し、eモータースポーツを始めたきっかけなどを伺いました。



ドライバー 大原 悠暉

ドライバー 松本 優一郎

ドライバー 大石 澄海

監督 上保 政洋

STIのeモータースポーツチーム
「TEAM EMC×sti」

STIとSUBARUの社員3名、外部の認定ドライバー1名の計4名で構成されたチームです。2020年からJEGTの企業対抗戦に参戦し、初年度は全3戦(翌年以降は全2戦)にエントリー。シーズンで合計8位を獲得しました。翌21年は不参加でしたが、22年は第1戦の鈴鹿は1位を獲得し、第2戦のオートボリスでは2位の成績を収めました。チーム名のEMCは、「e Motor Sport Challenge」の略です。「sti」が小文字なのは、小さな活動から始めていったという意味が込められています。

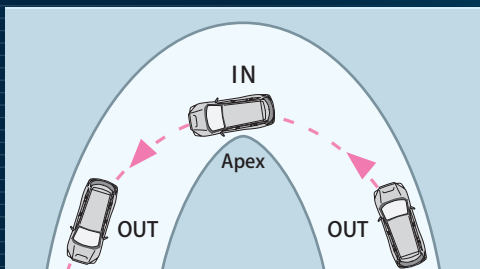
日本最高峰の
eモータースポーツ

2019年に誕生した国内最大級のeモータースポーツ大会。賞金総額500万円をかけた熱い戦いが繰り広げられています。公式シリーズは、「トップリーグ」と「企業対抗戦」の2つのカテゴリーから構成され、各チームで3名以上、6名以下のドライバーが登録。それぞれが、予選、レース①、レース②を走ります。また、トップリーグは全3戦に対し、企業対抗戦では全2戦で競うなど、それぞれに細かいレギュレーションがあります。

ドライバー直伝！タイムアップにつながるコツ

トップドライバーに教わるドライビングテクニック

① アウトインアウトをマスターせよ(大石選手)



アウトインアウトとは、コーナーを速く走るためのドライビングテクニック。コーナー進入時はコースの外側(アウト)でブレーキングし、Apex(エイペックス)と呼ばれるコーナーの頂点に差し掛かったらコースの内側(イン)で通過。コーナーを曲がり終わった後に外側(アウト)に膨らむようにしながら加速していきます。走行ラインに気を配ることで、タイムアップにつながります。

② スピンを抑えるには、アクセルの踏み方が重要(大原選手)

コーナーの立ち上がりをアクセル全開で進むとスピンしてしまいます。コーナー脱出時は、アクセルを踏む量を半分くらいにして、車体がまっすぐになったところで、アクセル全開にするとスピンが抑えられます。グランツーリスモでは、タコメーターの左側にアクセルの踏み具合を表すゲージがあるので、これを目安にアクセルコントロールしていくと上手に走れます。

大会の場では、より細かいアクセル操作が求められるので、靴を脱いで走る選手もいます。靴のほとんどは、かかとが突き出ていることが多く、実際にアクセルを踏んでいると安定しません。一方、人間の素足はかかとが丸いので、かかとを固定した状態で、前後移動しても左右にぶれず、アクセルコントロールがしやすくなります。(大石選手)



アクセルの踏み具合を表すゲージは、タコメーターの左側にあります。

③ ブレーキングのポイントを見つけよう(松本選手)



ブレーキングは、トップスピードから安定したコーナリングができる速度まで十分に減速するのがポイント。そのためには、減速するための目安を見つけるとタイムアップにつながります。最初は看板を目印にするのがおすすめです。コーナー手前のガードレール付近に、200、150、100といったコーナーまであと何mかを示す看板があります。例えば富士スピードウェイの最初のコーナーでは、150mのタイミングで、フルブレーキすることで無理なく減速できます。コーナーでは、十分に減速してから曲がることを意識すると良いでしょう。

コーナーを制することでタイムアップにつながった！？

ドライバーのみなさまからいただいたアドバイスを実践した結果、最後は1'54.375というベストタイムでゴール。最初のラップタイム2'15.803から20秒以上アップしました！思った以上にペダルに重みがあったためか、10周以上走ったところで筋肉痛に似た足の痛みが。ほんとうにスポーツなんだなと実感しました。



編集部スタッフが実際にグランツーリスモを体験。
TEAM EMC×stiのみなさまに操作のコツを教えてくださいました。



コーナーではスピンの連続。トップドライバーの凄さを実感！

通常、STI GALLERY MITAKAで体験できるBRZ GT300 21stは富士スピードウェイを走ります。最初は予備知識なしで走行。その後、「TEAM EMC×sti」ドライバーのみなさまに指導していただき、周回を重ねていきました。果たしてタイムアップはできたでしょうか。

まずは1周目。富士スピードウェイ名物のホームストレートからスタートし、ひとつ目のコーナーでの進入時にフルブレーキングするも間に合わずスピン。その後もコーナーではスピンが続き、マシンを扱うのに苦戦します。体験して感じるのは、グラフィックと挙動のリアルさ。コースは草木やタイヤの跡まで緻密に表現され、縁石を乗り越えるとブルブルとした振動が伝わってきます。この体験を通して、ほかの車両と混戦状態の中で競い合うトップドライバーの凄さを改めて実感しました。

STI GALLERY MITAKA

東京都三鷹市にあるSTI GALLERY MITAKAでは、SUBARUのモータースポーツに関連したヒストリーカーの展示のほか、テーマを設けた企画展の開催も。
所在地：東京都三鷹市大沢三丁目9番6号 開館時間：10:00～17:00 休館日：月曜日～金曜日 年末年始(2023年12月30日～2024年1月7日)
※詳しくはHPをご確認ください。

