

e スポーツの発展可能性とその課題
—先行研究の論点整理を通じた検討—

山本悦史¹⁾、佐藤裕紀²⁾、武田丈太郎³⁾
1) 2) 3) 新潟医療福祉大学 健康スポーツ学科

【目的】 コンピューターゲームやビデオゲームを用いた対戦をスポーツ競技と捉える「e スポーツ (electronic sports)」の組織化および産業化が急激な速度で進行しつつある。わが国においても、2018年における一般社団法人日本 e スポーツ連合 (JeSU) の発足、さらには2019年の国民体育大会文化プログラム事業としての採用決定、サッカーJリーグによる「eJリーグ」の開催をはじめ、ここ数年の間に e スポーツが社会経済に広く普及していく様子が確認されている。本研究では、国内外における e スポーツ研究の論点整理を行うことを通じて、今後の学術および現場実践の両面における e スポーツの発展可能性とその課題について検討することを目的としている。

【方法】 ここではまず、論文検索サイト (Google Scholar および CiNii) において「e スポーツ」「eSport」「e-Sport」というキーワードで検索を実行した。そこで抽出された65の学術論文について、KJ法 (川喜田 1967, 1970) における「紙切れづくり」「グループ編成」の手順に従いながら、これまでに国内外で展開されてきた e スポーツ研究の学術的アプローチおよび論点の整理を行った。加えて、先行研究で論じられてきた e スポーツの特徴および問題点を吟味した上で、社会経済における役割・機能、さらには新たな研究視座の構築という観点から、今後の e スポーツの発展可能性と課題について考察を行った。

【結果】 文献研究を通じた論点整理の結果、現時点における e スポーツ研究の議論は、表 1 に示すような 4 つの学術的アプローチと 12 の論点に分類された。

また、従来型の「スポーツ」とは異なる e スポーツの特徴として、①技術的要素 (プログラムによる自動化)、②空間的要素 (ヴァーチャルかつオンラインの空間でのコミュニケーション) といった内容が示されている。これに対して、e スポーツが直面している課題としては、①産業化をめぐる課題 (ゲームソフト等をめぐる著作権の保護、e アスリートの法的地位の不明確さ、選手・関係者による不正、さらには大会開催時の法令違反や賭博行為への対策など)、②文化としての普及・振興をめぐる課題 (プロモーションの場や機会の創出、ゲーム障害への対策、殺人や暴力といった反社会的な言動に関する描写の取り扱いなど) が指摘されていることが明らかとなった。

表 1 先行研究の学術的アプローチおよび論点

学術的アプローチ	論点	主な研究
社会的 アプローチ	文化性・身体性 (従来型の「スポーツ」との差異など)	Kane and Spradley 2017, Southern 2017, Llorens 2017, Parry 2018, Heere 2018, Rallsback and Caporusso 2019, Zagata and Strzelecki 2019
	問題行動 (賭博、ゲーム障害、ドーピングなど)	Holden et al. 2017, Holden and Ehrlich 2017, Macey and Hamari 2018, Freeman and Wohn 2017
	産業化の過程 (展望および課題)	杉山 2005, 成・葛西 2010, 寛 2017, Brock 2017, 野田・中村 2019, 高中 2019
経営学的 アプローチ	マーケティング (消費者の特性、スポンサーシップ)	Weiss 2011, Gommessen 2012, Seo 2013, Weiss and Schiele 2013, Shaw 2014, Lee et al. 2014, Chalmet 2015, Hamari 2016
	ファシリティ (大会施設に求められる機能)	Jenny et al. 2018
	オペレーション (プレー戦略の分析)	Bosc et al. 2013, 梶山 2013
	ガバナンス (統治機構に求められる機能)	Thiborg 2009, Brickell 2017, Abanazir 2019
法学的 アプローチ	知的財産権 (ゲームソフト開発者の著作権)	Comerford 2012, Burk 2013, McTee 2014
	e アスリートの法的地位 (労働法、団体交渉権)	Hollist 2015, Bayliss 2016, Tong 2017
	大会運営のための法的手続 (票券表示法)	白石 2017
教育学的 アプローチ	スポーツ技術向上のための活用 (学校体育等での実践事例)	Kretschmann 2010, Sharifudin 2011
	大学生 e アスリートの特性 (e アスリートの奨学金制度)	Kauwela and Winter 2016, Schaeperkoetter et al. 2017

【考察】 e スポーツを対象とした研究の多くは、今日にみられる急速な産業化を背景とした議論 (プロ化の推進や市場における競争優位の獲得に関わる議論を含む) が中心となっている。他方、従来型の「スポーツ」とは異なり、プログラムによって自動化された側面を持つ e スポーツは、年齢や性別、あるいは遺伝等による体格や身体能力の優劣、障害の有無といった様々な障壁を乗り越える可能性を有している。このような特徴を鑑みれば、e スポーツは産業化の文脈だけではなく、社会的包摂 (social inclusion) という文脈においても一つの発展可能性があると言っても過言ではない。こうした考え方は、スポーツを通じて幸福で豊かな生活を営む権利 (スポーツ権) を保証しようとする「スポーツ基本法」の方向性とも明確に一致することになるが、同様の議論は先行研究で十分に行われてきたわけではない。また、e スポーツの社会経済における役割・機能を最大限に引き出し、スポーツ界全体の発展、地域社会の活性化などに結び付けていくためには、保健・医療・福祉領域との有機的かつ創造的な連携・協働が必須の課題になってくるものと思料される。

【結論】 e スポーツをめぐる研究はまさに今、萌芽的な段階を迎えている状況にある。しかしながら、特に国内においてはその普及・成長の速度が急激であるがゆえに、学術的にも、制度的にも未開拓・未整備な部分が多く存在する。

本研究では、産業としての発展を見据えたアプローチとは異なった視点、すなわち社会的包摂に関わる立場からも e スポーツの新たな発展可能性が見出されることとなった。産業としての発展基盤を磐石なものにすると同時に、人々の生活を豊かにする文化としての持続的発展を可能にしていくためにも、今後は社会的包摂の実現へと結実していくような“カラダ・ココロ・シャカイに優しい e スポーツ”の開発を見据えながら、領域横断的な視点から活発な議論が展開されていくことが期待される。