

通信54 eスポーツってスポーツなの？

eスポーツってスポーツなの？

経営学部 講師 久保田貴之

t-kubota@ssu.ac.jp

ここ数年「eスポーツ」という言葉を見聞きする機会が増えてきたように思います。一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)は、『eスポーツ(esports)』とは、『エレクトロニック・スポーツ』の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称」とeスポーツを定義しています(一般社団法人日本eスポーツ連合、公開年不明)。近年では、eスポーツのイベントが多く開催されるようになってきているだけでなく、以前から行われてきたスポーツの大会と関連する形でeスポーツの大会が行われるようになってきました。たとえば2019年には、国民体育大会(国体)の文化プログラムとしてeスポーツの大会が行われました(いきいき茨城ゆめ国体・いきいき茨城ゆめ大会実行委員会、公開年不明)。2020年の国体においても、文化プログラムとして同様の大会が開催予定でしたが、コロナ禍によって開催時期の延期を余儀なくされています(全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA 実行委員会、2020)。

また、世の中で行われるアンケートのテーマとしてeスポーツが取り上げられることも増えてきました。非常に興味深いのは、このようなアンケートにおいて「eスポーツはスポーツなのか？」という点に関する質問があることです(たとえば、株式会社クロス・マーケティング、2019)。このような質問があるというのは、「eスポーツはスポーツではない」という考えが多いことの反映と考えられます。この記事をご覧になっている皆さんは、eスポーツをスポーツだと思いますか？

eスポーツがスポーツか否かを考えるにあたっては、スポーツとは何なのかという、スポーツの定義を考える必要があるように思われます。実はこれがなかなか複雑で、いろいろな定義があるのです。

この記事の最初の頃に引用したJeSUによるeスポーツの定義は、eスポーツをスポーツと捉える立場です。このような立場では、遊戯性や競技性があることをスポーツと捉える理由とします。たとえば松井(2009)は、欧米諸国におけるスポーツの捉え方について「遊戯・競争・身体の鍛錬を含む行為として広義にとらえている」と述べていて、スポーツには必ずしも身体的活動を伴わなくてもよいという考え方をしているといえます。類似した考え方は経済学領域にもあり、遊戯・競争・肉体的鍛錬のうちいずれか2つ以上の性質を有していれば、スポーツと見なします(Statistics Netherlands, 2012)。

これに対して、身体的活動がスポーツには必須であるという考え方をしている定義もあります。たとえばスポーツ基本法の前文には「スポーツは、心身の健全な発達、健康及び体力の保持増進、精神的な充足感の獲得、自律心その他の精神の涵養等のために個人又は集団で行われる運動競技その他の身体活動」と書かれています。国内のスポーツに関する施策に関わる法律上の定義が身体的活動を必須としているので、おそらくこちらの影響力の方が強そうです。

このようにいろいろなスポーツの定義があるのですが、一般的にはどのようなイメージがもたれているのでしょうか？世の中で行われるアンケートにおいて、eスポーツをスポーツだと思うか否かに関する質問があるということは、広く一般に受け入れられているスポーツのイメージが、eスポーツと異なっていることの反映と考えられます。eスポーツは身体的な活動をあまり伴わないため、これによる影響はありそうですが、果たしてそれだけなのでしょうか？これまでに記載したように、スポーツの定義によっては身体的な活動以外の要素も関連します。競技性や娯楽性の有無は、スポーツらしく感じるか否かに影響しないのでしょうか？

また、身体的活動性があざればスポーツなのかという点も気になります。たとえば、ラジオ体操はスポーツでしょうか？スポーツ庁(2017)は「散歩やダンス・健康体操、ハイキング・サイクリングもスポーツ」と述べており、これに基づくとラジオ体操もスポーツといえますが、皆さんはスポーツだと感じますか？このあたりになると、eスポーツをスポーツでないと考える人の中でも意見が分かれるかもしれません。

2019年度に私は「eスポーツのイメージとeスポーツ性を規定する要因に関する研究」という研究テーマで、静岡産業大学特別研究支援経費を頂きました。この研究は、一般にスポーツらしさを感じさせる要素を調べることを通じて、eスポーツをスポーツとして扱うことへの抵抗感の要因を明らかにしようとするものです。まだ分析の途中ではあるものの、身体的活動性以外の要因が存在しそうだということ、要因同士の関係もそこまで単純ではなさそうだということが少しずつわかってきました。今後さらに分析を進め、その要因をより詳細に明らかにしたいと考えています。

【引用文献】

いきいき茨城ゆめ国体・いきいき茨城ゆめ大会実行委員会(公開年不明)。全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2019 IBARAKI

<https://www.ibaraki-esports.com/e-47/index.html> (最終閲覧日:2020年11月28日)

一般社団法人日本eスポーツ連合(公開年不明)。eスポーツとは Retrieved from https://jesu.or.jp/contents/about_esports/ (最終閲覧日:2020年11月28日)

株式会社クロス・マーケティング(2019)。eスポーツの認知度やスポーツとしての意識などを調査 Retrieved from <https://www.cross-m.co.jp/report/it/es20190912/> (最終閲覧日:2020年11月28日)

松井悠。(2009)。産業界からの声 デジタルゲーム競技・e-sports--新たなゲームビジネス展開の可能性。デジタルゲーム学研究, 3, 225-229.

Statistics Netherlands (2012)。Methodological manual for a sport satellite account。Retrieved from

<https://www.cbs.nl/-/media/imported/documents/2012/37/120904-methodological-manual-sport.pdf?la=en-gb>（最終閲覧日：2020年11月28日）

スポーツ庁（2017）. スポーツ基本計画 https://www.mext.go.jp/sports/content/1383656_002.pdf（最終閲覧日：2020年11月28日）

全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA 実行委員会（2020）. 全国都道府県対抗eスポーツ選手権2020 KAGOSHIMA <https://jesu.or.jp/zenkokuesports/>（最終閲覧日：2020年11月28日）
