

●プロジェクト報告

「e スポーツ」のスポーツ化に関する 探索的研究

目次

シンポジウム・講演会開催の経緯

川又啓子・大島正嗣・丸山信人・佐藤薫生

[シンポジウム] eスポーツ論：ゲームが体育競技になる日

寛誠一郎・中谷日出・椿彩奈・大島正嗣・川又啓子

（青山学院大学，2018年10月13日）

[講演] スポーツの歴史から見た e スポーツ

秋元忍

（青山学院大学，2019年1月26日）

キーワード

e スポーツ（e-Sports）

スポーツ（sport）

ゲーム（game）

体育（physical education）

スポーツ文化（sport culture）

オリンピック（the Olympic Games）

スポーツ史（sport history）

●PROJECT REPORT

Exploratory Research on Sportification of e-Sports

Preface

by Keiko Kawamata, Masatsugu Oshima, Nobuhito Maruyama, Shigeo Sato

[SYMPOSIUM] The Current situation of e-Sports in Japan

by Seichiro Kakehi, Hide Nakaya, Ayana Tsubaki, Masatsugu Oshima,
Keiko Kawamata

（Aoyama Gakuin University, Tokyo, October 13, 2018）

[LECTURE] e-Sports from a perspective of sport history

by Shinobu Akimoto

（Aoyama Gakuin University, Tokyo, January 26, 2019）

「e スポーツ」のスポーツ化に関する探索的研究

0. シンポジウム・講演会 開催の経緯

川又啓子（青山学院大学総合文化政策学部 教授）

大島正嗣（青山学院大学総合文化政策学部 教授）

丸山信人（昭和女子大学人間社会学部現代教養学科 准教授）

佐藤薫生（青山学院大学大学院総合文化政策学研究科 修士課程）

なぜ今「e スポーツ」なのか

近代スポーツの祭典である 2020 年東京オリンピック・パラリンピックまであと 1 年強。スポーツの IT 化，社会的包摂／インクルージョンが進展する現在，青山学院大学総合研究所 30 周年研究ユニット（研究課題：「e スポーツ」のスポーツ化に関する探索的研究）¹⁾では，近代スポーツの枠組みを拡張・変容する可能性をもつ「e スポーツ」に注目し，「e スポーツ」の①研究拠点化、②高等教育におけるカリキュラム・モデル開発、③聖地化の基盤整備の 3 点を目的として研究に取り組んでいる。

まず、「e スポーツ」とは何か。2018 年 2 月に設立された JeSU（日本 e スポーツ連合）によれば，「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」とされる²⁾。

2017 年アジア・オリンピック評議会は，2022 年の中国・杭州大会で，「e スポーツ」を公式種目に採用することを決定した。公開競技という位置づけではあるものの，2018 年には，ジャカルタで開催された第 18 回アジア競技大会で，日本チームが人気サッカーゲーム「ウイニングイレブン³⁾」で優勝を果たした。さらに，「e スポー

1) 青山学院大学 e スポーツ研究ユニットサイト <http://aoyama-esports.jp/>

2) 一般社団法人日本 e スポーツ連合公式サイト <https://jesu.or.jp/>（2019 年 1 月 17 日閲覧）

3) ウイニングイレブン Konami Digital Entertainment のゲームソフト <https://www.konami.com/wepes/2019/jp/ja/>（2019 年 1 月 17 日閲覧）

ツ」は 2018 年の「ヒット商品番付」⁴⁾ で西の小結に選出され、「流行語大賞」⁵⁾ の候補にもなった。

ところで、海外の状況に言及すると、ゲーム・e スポーツの調査会社である Newzoo⁶⁾ によれば、2018 年の「e スポーツ」の競技人口は全世界で 1 億 6,500 万人 (前年比 15.2% 増)、観客数は 3 億 8,000 万人 (前年比 13.5% 増)⁷⁾。同レポートによる市場規模⁸⁾ の推計では、2016 年の 4 億 9,300 万ドル (約 537 億円) から 2018 年には 9 億 600 万ドル (約 988 億円) へとほぼ倍増している。国際大会での賞金額も話題をさらい、米エピック・ゲームズはシューティングゲーム「フォートナイトバトルロイヤル」⁹⁾ に総額 1 億ドルの賞金を用意すると発表した¹⁰⁾。インテル社がオリンピックの公式スポンサーに乗り出したことから明らかなように、スポーツの IT 化も急速に進展しており、産業界は「e スポーツ」に大きな関心を寄せていることが分かる。

いっぽう、ゲーム大国といわれながら、「e スポーツ」では大きく出遅れているといわれる日本では、日本経済新聞社が提供する日経テレコン・ナビ型検索で、「e スポーツ」という言葉を検索すると、2014 年の 30 件から、2018 年には 440 件へと急増する。また、2018 年の国内市場規模見通しは 48 億 3,100 万円と 2017 年 (3 億 7,000 万円) の約 13 倍になり¹¹⁾、「e スポーツ」の認知度は約 5 割と 2017 年に比べ約 2 倍になったとされる¹²⁾。

4) 「2018 年ヒット商品番付」2018/12/05 日経 MJ (流通新聞) 1 面。

5) 第 35 回 2018 年「現代用語の基礎知識」選 ユーキャン新語・流行語大賞 <https://www.jiyu.co.jp/singo/> (2018 年 12 月 15 日閲覧)

6) <https://newzoo.com/about/> (2019 年 1 月 27 日閲覧)

7) Newzoo (2018) 2018 Global ESPORTS Market Report https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2018_Global_Esports_Market_Report_Excerpt.pdf (2019 年 1 月 27 日閲覧)

8) 放映権料等 (media rights)、広告料収入 (advertising)、スポンサーシップ (sponsorship)、関連商品・入場券売上 (merchandise & tickets)、ゲーム著作権会社等収入 (game publisher fees) の総計

9) <https://www.epicgames.com/fortnite/ja/home> (2019 年 1 月 27 日閲覧)

10) 渡辺岳史、桜井芳野 (2018)「エースをねらえ! e スポーツで世界制覇〜遊びの進化論」日本経済新聞 (2018 年 6 月 14 日)。日本では法的規制があり、高額賞金の大会は開催できない可能性が高い。<https://judiciary.asahi.com/outlook/2018081500002.html> (2019 年 1 月 27 日閲覧)

11) ゲーム情報誌「ファミ通」を発行する Gz ブレイン (東京・中央) による調査。「e スポーツ、日本でも認知度高まる」2018 年 12 月 14 日、日経速報ニュースアーカイブ)

12) サイバーエージェント子会社の CyberZ (東京・渋谷) による調査。「e スポーツ、日本でも認知度高まる」2018 年 12 月 14 日、日経速報ニュースアーカイブ)

「e スポーツ」を取り巻く諸問題

「e スポーツ」への期待と関心は高まりつつあるものの、依然として混沌としているのが現状である。これまでの本研究ユニットでの議論や関連団体等へのヒアリング調査、来場者調査や新聞雑誌記事検索からは、次のような課題が浮かび上がってきたが、当研究ユニットでは、2年間の研究期間を通じて、研究を進める予定である。

- ・スポーツ／ゲームの境界問題
- ・ゲーマー／eスポーツアスリートの消費者行動
- ・eスポーツアスリートやゲーム開発者の人材育成
- ・ゲーム産業／eスポーツ産業の構造
- ・教育面でのゲームの活用（エデュテイメント）
- ・日本のゲーム文化に関する研究
- ・21世紀型パラスポーツとしての可能性
- ・eスポーツによる地域活性化

次頁から始まるのは、学院内外より多くの参加者を迎えて実施した、青山学院大学総合研究所30周年研究ユニット「「e スポーツ」のスポーツ化に関する探索的研究」のスタートアップ・シンポジウムならびに研究会の記録である。なお、本誌掲載にあたり、若干の加筆修正作業を加えたものであることをお断りしておく。

* 企画概要

シンポジウム	eスポーツ論：ゲームが体育競技になる日		
開催日	2018年10月13日（土）	来場者数	約100名
概要	eスポーツに通暁するゲストスピーカーが、eスポーツとは何か、eスポーツの認知度、eスポーツの諸側面：スポーツ、国際交流、文化とeスポーツの発展に向けての提言について議論を行った。		
研究会	スポーツの歴史から見たeスポーツ		
開催日	2019年1月26日（土）	来場者数	約40名
概要	スポーツ史の研究者が、スポーツの意味の変容の歴史、eスポーツのスポーツ文化形成への貢献の可能性、eスポーツ自体の変容の可能性、そして、望ましいスポーツ文化の継承のために解決すべき問題について講演を行った。		

（川又啓子、大島正嗣、丸山信人、佐藤薫生）

シンポジウム：eスポーツ論：ゲームが体育競技になる日

eスポーツコミュニケーションズ合同会社 代表 笥 誠一郎

グッドデザインナビゲーター（元NHK解説委員） 中谷 日出

タレント 椿 彩奈

青山学院大学総合文化政策学部 教授 大島 正嗣

青山学院大学総合文化政策学部 教授 川又 啓子

I. eスポーツとは何か

1) eスポーツの定義

中谷：まず、お題を幾つかご用意しました。そのお題、1つ目は先ほど川又先生からお話が若干ありましたが、そこをもう一つ、皆さんで考えていくということで、「eスポーツとは何か」。最近の盛り上がりの背景を少し掘り下げて考えていきたいなと思います。まず、笥さんから。

笥：eスポーツって何？とよく言われて、最近はいろいろな所でeスポーツというと大きな賞金が出るとか、大きな会場で大会が行われるとか、そういう形でいわれたりすることがあるんです。僕がいつも思っているのは、eスポーツという言葉は陸上競技、という言葉とあまり変わらない、水泳競技でも同じです。陸上競技というのはグラウンドの上で行うさまざまな競技を総称して陸上競技と呼んでいるんです。例えば、100メートル走だったり、砲丸投げ、やり投げ、ハンマー投げ、長距離などです。そういったさまざまな土の上でやるもの、グラウンドの上でやるものを陸上競技という。水泳競技は100メートルのバタフライもあれば、水球もあれば、高飛び込みもあって、これを全部ひっくるめて、水泳競技といっているんですね。それと同じで、eスポーツというのはエレクトロニック・スポーツと



という言葉の略ですから、電子の上で行われる競技、これを総称してeスポーツといっているんです。ですから、eスポーツというのは、この種目がeスポーツだよ、ということではないんです。例えば水泳をやっている人は「私、バタフライの選手です」「私、高飛び込みの選手です」というふうに、自分は専門分野を持って競技をやっているんです、と言いますね。でも、「私は水泳競技の選手です」とはなかなか言わないじゃないですか。eスポーツプレーヤーの人たちもそうで、例えば、今、出ていただいた“くまちょむ”さん、“Kuroro”さんも、「あなた、何やっていますか」と言ったら「私はeスポーツの選手です」とは言わないんです、「ぷよぷよの選手です」と言うわけです。

そして先ほど言いましたように、プロのプレーヤーだけがeスポーツプレーヤーかというそうではなくて、電子上で競技するものは全部eスポーツだという言い方をすれば、もう家で兄弟、姉妹が遊んでいるのもeスポーツです。いわゆる、これは野球における草野球みたいなものです。そういった形で、電子の上で競技をするのは全部eスポーツだと言っても良いんです。堅苦しく考えることはなくて、家庭もプロの大会も全部eスポーツなので、何か特別なものというわけではなくて、電子上で競技するもののシーンだというのがeスポーツだと私は思っているんです。



中谷：でも、寛さん。それは海外的な視点で見ると、このeスポーツというのはわりと受け入れられて、競技、チェスや囲碁とか将棋などもスポーツなんでしょうけれども、なかなか日本の風土で、スポーツという言葉が理解されませんね。僕も十数年、eスポーツの解説をずっとしてしまして、日本で唯一のeスポーツ、これ競技のほうではなくて、eスポーツ全体の解説

をずっとしてきたんです。日本の風土はなかなか理解していただけないんです、この「スポーツ」という言葉が引っかけあって。そこが悩みに思って、ずっと苦勞して、ある意味、そこをかなり僕も責められていたりしているんです。“なぜ、中谷さんはeスポーツをスポーツとして主張しているのか？”そこが、やはり引っかけますよ。その辺のことを当事者として、どういうふうにお考えですか。

寛：先ほど、川又先生が最初に説明してくださったスポーツという言葉の定義がたぶんあるんです。スポーツという言葉は日本ではどうしても体育、運動、汗を流すということがスポーツだと捉えられています。やはり語源からいくと、最初に「楽しむ」という言葉があって、そこから「競技」という意味が追加されたんです。ですから、

楽しんだり、競技したりするものは全てスポーツであると。今、中谷先生が言われたみたいに、囲碁や将棋もスポーツ、これはマインド・スポーツというジャンルになるわけです。汗を流す野球とかそういったものは、フィジカル・スポーツというジャンルに。日本はどうしてもスポーツというフィジカル・スポーツだ、それしかないと思われてしまっているんです。いや、チェスやビリヤードもそうなんです、囲碁・将棋もそうなんです、スポーツなんです。ただ、マインド・スポーツですよということです。もう一つの例をあげますと、モータースポーツが最初に起こった頃、僕が若い頃にモータースポーツとはスポーツなのかという議論がありました。

中谷：F1とか。

寛：要は手首と足首しか動かさないじゃないかと、あれはスポーツなのかという話になるわけです。だけど、今はもうそういう議論はほぼなくなってきました。自分の能力を機械に託して、それを使って競技しているから、あれはモータースポーツというジャンルなのだよと認められてきたんです。だから、モータースポーツもたぶんスポーツとして認知されるまで少し時間がかかったと思います。今はエレクトロニクス、ITの時代なので、eスポーツというのが出てきて、それが認知される途中なんだと思います。特に海外のほうが先行してeスポーツは広まったのですが、日本は今まさに認知が広がっていく真ただ中ではないかなと思うんです。

中谷：eスポーツが何かということも学術的な研究の中で、先生方はこれからいろいろと考えていかれると思うんですが、その辺のお考えをお願いします。

川又：お手元のチラシの裏をご覧ください。「eスポーツとは」という定義が書いてあります。これは寛先生と違う分野から見た時の、いわゆるスポーツ・マネジメントの分野の定義です。そこで最も議論になっているのが最後の「身体性」です。最後に引っ掛かってきて、意見が分かれるのが身体性、フィジカルかどうかということだそうです。ただそこでよく引用されるのが、ピストルです。先程寛先生がおっしゃってくださいましたモータースポーツも、最初は手首・足首だけでしょうということと全く同じで、射撃をなさっている方がいらしたら教えていただきたいんですけども、射撃はどうですか、手だけじゃないかという議論もあるようです。そうすると、いわゆる境界論争を始めると、どうもフィジカル、身体性という点に帰着してしまうようです。その辺りはどうですか、寛先生。

寛：ありがとうございます。境界論争というか、境目がどこにあるかということです。これはピストルもそうだし、アーチェリーもそうだし、言ってしまうと、さっきのモータースポーツもそうですけれども、時代とともにスポーツは変遷したわけですね。それこそ古代オリンピアの頃には、肉体を使った競技で、投げる、走る、飛び、

というよなことが競技として行われましたね。で、古代オリンピアの頃から進行して、時代がどんどん下がってきて、フィールドという概念が出てきたわけです。フィールドの中で器具を使うという概念、要するに農耕時代に入る。農耕時代に入って、そこでサッカーの原形のようなものが出てきたり、ラグビーの原形のようなものが出てきたり、フィールドと器具を使った競技が出てきたんです。そこで初めて、体ではなくて器具を使う、そしてこの範囲の中で行う、というものが出てきたわけです。そういう時代を経て、それが様々なルールや器具の統一などが行われて収れんされてきたら、今度はモータリゼーションが起こって、ここでモータースポーツ、自動車だったり、飛行機で競技を行い勝敗を決めるというものが出てきたわけです。今の時代はエレクトロニックになったわけですね。歴史的に見ると、最初は肉体だけだったんです。それがボールとかバットという器具を使うようになってきた。たぶん器具を使う競技が出てきた頃は肉体だけで勝負をしていた人たちは、ボールを使って投げたり、バットで打ったりというのはかなり違和感があったと思うんです。それが時代とともに今度はモーターが出てきた。自分たちの手足を使ってやらないで、器具といってもモーターで、自分の力ではないじゃないかという、そういうものが出てきて、そこでも議論が起きました。今ちょうどデジタルというものが出てきて、コントローラーというものを介して、そのコントローラーから伸びている手足みたいなものが、この画面の中にあるわけです。それをいかに使って勝負をするかということが今、起きている。この時代の変遷の中の一つの境界だと思うんです。それが僕は時代の変遷とスポーツの変遷だと思っているんです。

中谷：大島先生、先ほど土用のうしの日のウナギを例にお話をされましたが、いかがですか。

大島：いや、ウナギは個人的に好きなんです。今の寛先生のお話を聞いてすごく思ったのは、マクルーハンが機械というのは人間の手の延長だと言っているじゃないですか。だから、まさにその文脈に乗るんじゃないかなと思いました。

2) 日本におけるeスポーツの受容状況

中谷：たぶん、海外の方、日本以外の国の方々はこれを理解して、肌で感じている。だが、日本のほとんどの人たちは、それを感じ得ないというか、感じにくいというか、感じられないとでもいえるかもしれない。この十数年、寛さんが一番苦勞をされたと思うんです。僕も寛さんといろいろ話をしながら、どうやってこのeスポーツを普及・啓発していったらいいだろうという作戦を考えたんですけども、やはり難し

いんです。世界でこれだけ盛り上がって、マスコミが動いて、テレビで番組ができて、世界の情報などもどんどん入ってきて、なんと十何万人の会場の中で賞金何十億の大会がニュースで流されると、「なんか違うぞ」「すごいものが来るんじゃないか」というような感じになっていくんです。だから、その辺の時とシーンのバランスがあるんでしょう。まだまだ、日本には。日本はゲーム先進国とみんな思っているじゃないですか。でも、実はこのeスポーツにおいては全くの後進国、世界唯一の後進国。

寛：アフリカがあります。

中谷：アフリカなんだ、そう、アフリカですよ、アフリカレベルと言ったら語弊があります。そういう状況の中で、これからどうしたら普及していくのかということ。肌で感じていらっしゃるでしょう、今、全国を忙しく回っていらっしゃる状況の中で。

寛：そうですね。たぶん、今の状況と近いものとしては、さかのぼること1911年に「野球害毒論」という、要するに野球なんかやっているやつは、ろくな人間にならないという議論があったんです。

中谷：あったの？

寛：はい。これは六大学という、主に早慶ですけれども、早稲田と慶應で大学野球がものすごく流行って、学生が「早稲田、勝て」「慶應、勝て」といって大騒ぎをするような時代だった。これが当時の剣道や柔道という主軸の武術からスポーツに移り変わる時代だったんです。その時に「あんなものはけしからん」ということで、東京朝日新聞、今の朝日新聞の前身ですが、ここが1カ月くらいにわたって、それこそ新渡戸稲造とか、乃木希典とか、いろいろな学識経験者を片っ端から紙面に1カ月にわたって出して、「あんなものをやっているやつは、ろくな人間にならない。今すぐやめなさい」という議論があったんです。それこそ、新渡戸稲造はお札にもなっていますけれども、新渡戸稲造は「野球なんかやっているやつはスリのごときの遊びだ」と言っているわけです、それくらいひどいことを言っているわけです。ですけれども、そういった反対論を抑え込んで、野球をここまで国民的競技にしたのは、これはやはり学生たちの熱だったんです。それだけ言われても学生たちは「野球は面白い」「これは楽しい」と言って、みんなで後押ししたんです。今まさに日本の国内でも、早稲田大学には100人超のeスポーツサークルがある、慶應大学も同じようにある、近畿大学にもある。いろいろな大学で学校公認のサークルにもなっている。Kuroroさんは、戦技研出身でしたか。

Kuroro：いや、出ていないです。

寛：違うんですね。失礼しました。早稲田大学の「ぶよぶよ戦術技術開発研究所」と

いう、ぷよぷよのサークルは早稲田大学公認サークルですよ。学生がそうやって、どんどんシーンを、ムーブメントをつくっていくというのはかつての野球と同じだなと思っているんです。だから、これでこの波は、僕は消えないと思っているので、ここから社会がそれに追従していくのかなと思います。

中谷：なるほど。そんな状況を椿さんは、ご自身がプレイヤーであり、いろいろな大会でMCをされていて生で感じているわけでしょう。どうですか。

椿：今おっしゃったとおり、私の小さい頃でも「ゲームをするとバカになる」と言われました。

寛：そうですね。

椿：ゲームをするとバカになる、ゲームをしているのは不良だって言われて。野球も昔そうだったというのを聞いて、今、スマホですとか、ご高齢の方からお子さんまで簡単にゲームに接することができるので、ゲームというもののハードルがだいぶ下がったというのがたぶんあると思うんです。今までは日本独自の文化でゲームセンターとか、駄菓子屋さんとか、スーパーのゲームコーナーで初期のeスポーツみたいなゲームプレイヤーは増えてきたんですけど、徐々にスマホとか、あとはストリーミングの発展ですよね。要はeスポーツに特化された「Twitch（ツイッチ）」という、スマホやパソコンで見られるサイトがあるんですけども、そのサイトとか、YouTubeでもそうですけれども、「投げ銭システム」とか、あとサブスクライブで月額ファン制度みたいなのがあって、簡単に「プロ」じゃなくてもゲームの強い人がお金を稼げるような時代になってきたというのが、最近の盛り上がり



りの要因だと思います。くまちょむさん、ぷよぷよの方たちは二十何年間ずっと、ぷよぷよにかけて、ぷよぷよではもちろんお金を稼げない時代があったわけじゃないですか。ほかの格ゲーもそうですけれども、そういった方たちがずっと耕してくれたおかげで、やっと今になってメーカーさんや社会の人、一般の人に認められて、eスポーツという人権が徐々に、徐々に認められてきたのかなと思いますね。

中谷：そして吉本さんが加わったり、Jリーグが加わったりすることによって、さらに、ということですか。

寛：そうですね。若者のムーブメントを敏感に捉える所が芸能界だったり、いろいろな一般企業も参入してきた。今年になってから大手企業がeスポーツ大会のスポンサーをしましたとか出てきたわけです。例えばセブン-イレブン、先ほどのJeSU

（日本eスポーツ連合）のオフィシャルスポンサーにサントリー、インディード、ローソン、BEAMS、au、eスポーツパソコンのガレリア、みたいな所がどんどんスポンサーになっていく。若者のマーケットを考えたら、そこに力を貸さないわけにはいかないという状況になりつつあるんだと思うんです。

Ⅱ. e スポーツの認知度

1) e スポーツへの地方自治体の関心の高まり

中谷：これは2つ目のテーマ「e スポーツの認知度」と書いてありますが、現状の認知度が5割から6割、これはたぶん日本のことでしょう。

寛：そうですね。

中谷：さて、ここで5割～6割を欧米並み、アジアのはかの国並みの8割～9割にもっていくためには、たぶん、この研究もそういうことだと思うんですけど、どうしたらいいのか。この向上策は、寛さん、ある？

寛：この5割～6割は実際、僕はここまでないと思っているんですよ。

中谷：ないの。

寛：ないですね。秋葉原に行ったら、たぶん5割～6割だと思うんですけども、もう少し上かもしれない。銀座に行ったら、たぶん1割ないと思っています。

中谷：今日のオーディエンスの皆さん、お客さんは大体8～9割。

寛：そうですね。

中谷：今日はもう話を聞いちゃっているから。

寛：そういう部分と一般とはまだまだ乖離（かいり）があるなと思っているんです。さっき言われたように、これはあとの話とかぶるんですけども、今、私のやっている“eスポーツコミュニケーションズ”という会社は、安い、速い、うまいみたいなところが会社のモットーで、地方行政からものすごく依頼があるんです。毎週末いろいろな地方に行って、eスポーツの大会をやっているんですよ。

中谷：eスポーツをやれば人が集まる。

寛：そうです、人口流出が止まる可能性がある。

中谷：それ、特に若者たちが。

寛：そうです。この間も千葉県の勝浦市という所に行きました。あそこは人口がものすごい勢いで減っていて、千葉県で人口下落率が2位という所で。2年くらい前に市内から高校がなくなっちゃったんですよ。本当にこのままいくと、市の体裁が保てま

せん。商店街もシャッターだらけなんだけれども、なんとかしなければいけないというので、商店街の人たちがみんなで閉鎖された店を借りて、そこでeスポーツ大会をやります。「でも、予算ないです」と言われたものだから、分かったと言って、僕は自分の車にモニターとプレステを積んで勝浦まで行って、ウイイレ（ウイニングイレブン）の大会のお手伝いをしたんです。もちろんお金がないというので、Kuroroさんみたいな実況の方などを連れていければ解説もどんどんできるけれども、そういうこともできないので僕が4時間しゃべり続ける、実況をやるみたいな、そういうことをやりました。そういうこと地方でやると、市長さんやその県議会議員さん、そういう方々が視察に来て、若者がいきいきと試合をしていたりする姿を見て、これが地方活性につながるんだということを実感できるようで、いきなり市議会などで、「うちの市はeスポーツ宣言をするように図っていく」と市長が言っちゃう、そういうことが起きている。本当に全国でわりとそういうことが起きているんですよ。この間も青森へ行ったら、八戸市やそのほかの市の人たちが集まって、「うちでもeスポーツ大会をやってください」と言われるという、そういう状況なんです。

中谷：5つくらい全国にプロチームがいますよね。

寛：はい。弊社が主催しているリーグに参加している地方チームは8つになりました。東京とか大阪は結構チームがあるんですけども、それ以外の都市ではそんなにプロチームはないんです。今、私どもと一緒にやっているプロチームが8つです。

中谷：そういう方々にうまく来ていただいて大会を開催するという感じですか。

寛：そうです。地方、地方でやっていくことが重要だと思っています。今は地方にプロチームをつくりたいという人がかなりいます。例えば、有馬温泉でチームをつくりたいとか、そういう人たちもいたりしますね。

中谷：地元の青年団？

寛：そうです。地元の旅館の2代目でゲーム好きな人がいて、「温泉リーグをやりたいんです」と言われて、ああ、それは面白いですね、草津温泉と対戦してみますかと、そんなことも起きたりしているんです。話を戻すと、日本全国でeスポーツという芽が拠点、拠点にできてくることによって、eスポーツの認知率が上がっていきだろうと僕は考えています。もちろん、花火的に、テレビでやることも必要なんですけれども、コミュニティをいっぱい日本全国につくっていくことが重要なのではないかと考えています。

2) eスポーツに対する固定概念

中谷：そのために草の根的な活動は当然必要でしょうけれども、どうしてもゲームに対する拒否感というか、違和感が、特に高齢の保護者レベルの方々にはありますよね。そういう心のわだかまりを解いていく活動もしておかないといけないんじゃないですか。

寛：そうです。だから、それはたぶん田舎にも行って、体験してもらう、見てもらう。見てもらうと、意外と「あ、こんな感じなんだ」と。

中谷：変わる？

寛：そうなんです。小学生と大学生が試合をして、小学生が勝ったりするわけです。試合が終わったあとに握手をして、「強いな。今度、またやろうぜ」と言っている姿を見ると、「あ、こういう感じなんだ」と。引きこもって誰ともコミュニケーションもできない人たちがやっているという固定概念があるのか、見ることによって評価していく事がありますね。

中谷：最近、僕がいるNHKでも、昔は僕がテレビでeスポーツの解説をすると、みんなが白い目で見える感じ、後ろ指を指すような感じだったんですよ、「いったい、中谷さん、何やっているんだ」と。でも、最近はNHKもイベントでeスポーツの。

寛：明日、福岡にKuroroさん達と一緒に行って、NHK福岡でeスポーツのイベントやるんです。

中谷：ずいぶん変わったものだと思いますよ。そういうことなんです、きっと。

寛：そうです。やり続けていく、それをみんなに触れてもらうこと。でないと、固定概念は崩れないような気がしますね。

中谷：そんな状況を聞いて、先生方、川又先生、本研究がそこに寄与できるかということだと思うんですが。

川又：さっき大島先生がおっしゃっていましたが、我々の視点からすると、体験していただくことはすごく重要なことです。私は今回のシンポジウムの研究の背景で気になっていることがあるのですが、eスポーツの認知度を上げていこうという流れがある一方で、中谷先生がおっしゃってくださったように、それでも「ゲームって何よ」という意見があると。逆にこれだけマスコミも含めていろいろな報道、特にお金の話が先行すると、ネガティブな感情を持っている人は、盛り上がることにより、より悪感情が強化されるという研究結果もあるようです。今のようにもあまりにも金もうけ主義というか、私はマーケティングなのでお金もうけは大好きなんですけれども、ちょっと流れとして極端かなという感じがして、そこが危ういところかなと思って

います。

実は、大島先生と2人で6月のぷよぷよの大会に行った時に、くまちょむさんにご挨拶をさせていただいて大変感激しました。皆さん、プロゲーマーというと、どんな人だろうと見たことのない人は思っていて、私も実はそうだったんです。すごい変人が出てくるのではないかというような、案外あるんじゃないかと思うんですね、いわゆるネガティブな視点から。ところが・・・。

椿：実際、そういう方もいますよ。

川又：そうなんだ。

寛：それはどのスポーツでも。

椿：そうですね、いますよね。

寛：言葉がうまくしゃべれない人とかいます。

椿：ゲームは得意だけれども。

寛：僕はラグビーのチームですごく仲がいい人たちがいっぱいいたんですけれども、若い頃。そこに来てくれている柿添君などと一緒に草ラグビーチームにいたんですが、そのチームって早稲田や明治で1軍を張っていたみたいの人がいて結構強かったんですけれども、簡単な漢字をろくに読めない人とか本当にいるんです。

椿：スポーツは別で、一芸に秀でている人、少し変わった人というのは実際ありますね。

寛：そう。だけど、いい人なんですよ、別に悪い人ではなくて。ただ、一般常識がちょっと、というだけの話で。

川又：もっと普通の人も楽しめる、先生がさっきおっしゃってくださったみたいに、草の根もあればいろいろあって、もっと普通の人々がやっているということを、実は案外世間の人は知らないかなという気がして、その辺にも結構問題があるかなと思っています。

中谷：よく僕が解説をすると、「だってeスポーツをやると目が悪くなるでしょ。全員、眼鏡掛けているでしょ」と言われる。それに対して僕はコメントができないけれども、それはどういうふうに説得すれば良いですか。

寛：さっきのラグビーの人たちは、みんな、もれなく腰が悪いです。野球をやっているれば肩を壊す。何かに秀でようと思うと、どこか悪くなるんですよ、どうしても。

椿：でも、言われました、私も小さい頃、ゲームばかりやっていると目が悪くなるから、離してやりなさいと言われました。この間、新聞であまり近くで見ても視力が悪くなるというのは実証されていないらしいです。

寛：そうらしいですね、科学的には。

椿：あれは関係ないらしいですね，完璧に。ただ，やはり親御さんは心配で「目が悪くなる」と言っていただけみたいな感じですね。

中谷：そこですよ，学術的にきちんとそれを証明してあげればいいんです。本研究もそういう方向でやっていただかないと。昔というか，eスポーツ学会。

寛：かってeスポーツ学会を立ち上げていたんです。

中谷：学会が立ち上がることは，一つこういう競技の進行に対してすごくいいことだなと思って，僕も取材したんです。もう少し頑張っしてほしいです。

寛：頑張ります，すみません。ここはもう再開に向けて頑張りますとしか言いようがなくて，すみません，やります。

3) eスポーツとスポーツ

中谷：大島先生，いかがですか。

大島：すみません，ゲームはやらなかったけれども，目が悪くなった大島です。eスポーツという言葉が新しく今できているので，そこで人々の認知が少し変わると思うんです。だから，その辺でいい方向に動くんじゃないかな，偏見がなくなるんじゃないかなという感じもあります。あと，すみません，手前みそですが，青学は駅伝が一応有名なんです，駅伝の原監督がこの前どこかの報道番組に出ていて，eスポーツはどう思いますかと聞かれて，「すごい，若者たちが純粋に頑張っている姿に感動した。これはもう自分と同じだ」とおっしゃったんです。そういう分かってくれる人も増えてきているのかなと思います。

寛：一流のアスリートであればあるほど，一流になる人の努力とかそういうものをすごく認めるんですよ。以前，僕は「eスポーツ MaX」という番組に関わっていた時に，その番組で今はプレミアリーグに行ってしまった日本代表サッカー選手の武藤嘉紀さんが，ウイニングイレブンを大好きだというので，ウイニングイレブンの日本チャンピオンと対決をさせるという企画をしました。当然，武藤君は流石にウイニングイレブンの日本チャンピオンにはかなわないので，ぼろぼろに負けるんです。で，その収録が終わったら，武藤君が，そのウイニングイレブンの日本チャンピオンの所に行って，「すみません，電話番号を交換してください」とやっているわけです。これ，イメージ，逆じゃないですか，たぶん普通の人たちからすると。ウイイレの日本チャンピオンが当時，FC東京でレギュラーだった武藤君に対して「すみません，電話番号を教えてください」と言うかと思いきや，そうじゃないんです。やはり，一流の人たちは一流になった人たちが何をやってきたかということを知っている。だから

リスペクトするという、とてもいい光景を見たなと思ったんですけれども、このエピソードがすべてを物語っていると思うんです。Kuroro さんや、くまちょむさん、プロになるプレーヤーというのが、どうやって単純に楽しくてやっていた中から、人より秀でる努力をしたかという、そういうことを認められることが、スポーツというもの、競技をするというものの当たり前の形なのだろうと思います。勿論、単純に楽しむ層があってもそれはいいわけですけど。

Ⅲ. e スポーツの諸側面：スポーツ、国際交流、文化

1) オリンピックに向けて

中谷：あと向上策の視点で考えた時に、欧米ではものすごく盛り上がっているeスポーツですけれども、いろいろな矛盾をはらんだ流れではあるでしょう。例えば、各メーカーの意向がかなり生きてくる。これから「2020 オリンピック・パラリンピック」に向かっていくわけですが、たぶん正式競技になるでしょう。でも、そこにはそういうメーカーサイド、スポンサーサイド、そういう関係の中ですごく難しい問題が。これは日本の問題だけではなくて、このeスポーツ全体にあると思うんです。それは3つ目のテーマに関わってくるんですが、これから発展していくためには、その辺の矛盾も考えていかなければいけないと思うんですよ、それはどういうふうにお考えですか。

箕：オリンピックという場所で、eスポーツが正式種目化か、という形で取りざたされて、これは一般の人たちに対してインパクトがあったと思うんです。「オリンピックでなぜゲーム、テレビゲーム？」というのがすごくあったと思うんです。それに関して言うと、これはいろいろな時代の流れの中で、オリンピックを運営しているIOC（国際オリンピック組織委員会）があつて、ここはここで非常に悩みを抱えているんです。オリンピックだからといって、全てがうまくいって、みんな万々歳というわけではなくて、最近の若者がリアルスポーツよりもeスポーツをよく見るようになってしまった。ということは、オリンピックのマーケティング的なところで言えば、当然、放映権というものがあつて、若者が見なくなったら放映権の値段が下がってしまうんです。そうすると、今のオリンピックは放映権がなかったら、とても開催できない代物になっているので、放映権で商売をしていく、ないしはこれから配信というものができて、配信でこれはマーケティング的に価値がありますよと言わなければいけない。その時にeスポーツというものを取り込んでおかなければいけないだろうということ

は、実はIOC側の事情としてあるわけです。

もう一つはオリンピックのゴールドスポンサーの問題です。オリンピックのゴールドスポンサーは10社くらいしかないんですが、そのうちの3つにインテル、サムスン、アリババ、要するにeスポーツ関連バリバリの企業が3つ入っているわけです。この方々は当然eスポーツをやってほしいわけですよ、オリンピックで。そうすれば、自分たちの企業のPRにもなるし。そういう形のスポンサーからの圧力もある。だけど、いきなり電気をパッとつけるみたいに、今日からオリンピックでeスポーツをやりますと言えるかというと、「俺はボクシングでずっと頑張ってきたんだ」みたいなIOCの委員とか、そういう人たちからしてみると、「なんだ、それ」という話になると思う。今はそのせめぎ合いの中で商業的なeスポーツが持つ難しさと、オリンピックで汗をかかなくてもいいのかと思っている人たちとのせめぎ合い、若者離れ、この辺を周りに抱えてIOCも相当悩んでいる。だけど、もうオリンピックにeスポーツを取り込まなければいけないとなっていくのは、これは時代の必然だろうと私は思います。

中谷：なるほど、未来に向かって。果たして、椿さんはオリンピアになれるのか。

椿：難しい質問です。私もずっと小さい頃から、ただのゲーム好きとしてゲームをやってきた身として、今はeスポーツの中で司会などいろいろさせていただいているんです。考えるのは、今、プロの選手が出てきて、やっと認知されてきている中で、スター選手の生まれることがそれぞれのタイトルの中ですごく大事だと思っている。海外のすごく大きなチーム、「Team Liquid（チームリキッド）」というチームがあるんです。スポーツと一緒に、選手を取る、その選手を何年かで価値をすごく高めて、ほかのチームに売るといって、そういうビジネスがeスポーツの世界で起こっている中で、選手たちもセルフプロデュースをもう少ししてほしいなと、プレーヤーからしたら思うこともすごくあります。でも、日本は独自の文化がすごいです。ゲームセンターで日本は進んできたので、海外はゲームセンターが本当にないらしいんですよ。

寛：ないですね。

椿：皆さん、ご存じかもしれないんですけども、eスポーツは9割くらいパソコンです。コントローラーを使うゲームは本当になくて、日本はパソコンでゲームをするというのが、まだまだ、全然普及していないと思うんです。これからゲームはどんどんクラウド化でネットの中にデータがあって進んでいく中で、ゲームPCやパソコンがもっと一般の人へ気軽に届かないと、今はまだまだeスポーツ後進のまま、突き進んじゃうのかなと思ってしまうので、そこら辺をどうにか。

中谷：当初はeスポーツ、日本の風土では大人の事情、ゲーム会社のそれぞれの事情で立ち遅れたところがあるでしょうし、それと日本のゲームに対する意識ということで。ただ、オリンピックがこうやってだんだん盛り上がってくると、東京でも公開、公認くらいにはなるでしょう、基本的に。

寛：いや、それは遠くて、東京オリンピック組織委員会が関わるeスポーツのイベントは、スポンサーイベントだけになると思います。インテルが国際大会を開くので。言っているのかな、これ。たぶん大丈夫だと思うんですけども、インテルはスポンサーイベントとして国際大会を2020の時に、インテルブースの中でやるんです。インテルブースはものすごくでかいので、そこの中で国際大会をやるんです。それ以外はあまりないと思います、今のところ、実は。

中谷：寛さんが把握していないので、たぶんないでしょう。

寛：いえいえ、そんなことはないかもしれません。

中谷：そうなんだ。目指す人はその次、パリを。

寛：パリですね。

(注：その後、パリオリンピックでのeスポーツ正式種目採択の可能性はなくなった)

2) 日本のゲーム文化とeスポーツ

椿：インテルさんもそうですね、大会でもスポンサーになってお金を持って付いてくれる人は、パソコン関係の器具のメーカーさんが多いんですね。

寛：多いですね。

椿：HyperX だとか。そうすると、パソコンを使ったゲームがどうしても最先端にいつちゃうのは、それはしょうがない流れなのかなと思ってしまいます。

中谷：先ほどやっていただいた、ぷよぷよのプロの選手、あれだけの力量を持っている人もオリンピックという、アジア大会、オリンピックというのを夢見ることはできないんですか。

寛：Kuroro さんはぷよぷよをずっとやっていて、海外の選手はどんな状況ですか。

Kuroro：ぷよぷよ自体が日本でしか、ほとんどはやっていないような印象なので、たぶん海外でバズルゲームだとテトリスのほうが認知度も高いので。海外のレベルで考えると、日本のほうが全然圧倒的です。

中谷：でも、ぷよぷよを世界に広めていけば、可能性は十分にあるわけでしょう、これから。

Kuroro：ありますけれども、やはり、ぷよぷよを発売してもう二十何年ずっとやって

きていますけれども、自分も。広まっていますけれども、あまりにも緩やかすぎて、今さらルールもたいして変わっていないゲームのぶよぶよが発展していくのかなという..

中谷：かなりネガティブな感じですね。そういう状況なんですね。

椿：この間の大会は、韓国のプレイヤーがわざわざ「プロになり

たい」と言って日本にいらっしゃったり、あと細山田さんという（ぶよぶよの）プロデューサーの方はこれから世界の「ぶよぶよワールドカップ」を目指して徐々に広めたいと。今度はぶよぶよeスポーツというタイトルが出るんですけども、それを皮切りに世界進出も狙っていききたいという、メーカーさんのほうからはあるみたいですね。もちろん、プレイヤーの方との温度差があるかもしれないんですけども。

中谷：せっかく、日本がこれだけ後進国になってしまったわけですよ。それを好機と捉えて日本独自の展開を、ゲームづくりにしても、それか、ぶよぶよのようなゲームをもっと盛り上げていくような政策があるといいんじゃないですかね。どうですか、政策を考えられる先生方。

川又：私は政策の専門家ではないのですが、実はクールジャパン系の政策の潮目が変わってきているかなという感じは受けています。どちらかという、これもネガティブというわけではないんですが、外に出していこうというのから少し変わってきている感じがして。なぜかという、去年くらいに投資の成果が上がっていないと、かなりたたかれましたよね。そこが転換期かなと思うんです。ただ、さっき Kuroro さんがおっしゃってくださったように、旬や、はやり廃りがあって、国ごとにいろいろ違いますね。さっきの後進国ということからすると、我々がもし打って出るとしたら、商機があるゲームというのはどういう分野があるんでしょう。陸上競技と一緒だと言っていたので、砲丸は駄目だけれども、やりならいけるとか。

寛：たぶん、今の日本の主流のゲームで勝負をしようとする、なかなか厳しいような気はします。世界のeスポーツ市場というのは、今、椿さんがおっしゃったみたいに、ほぼパソコンが占めているんです。徐々にスマホのシェアが上がりつつあるんですが、このスマホで新しい魅力的なゲームが出てくる可能性はゼロではないと思っています。



「ぶよぶよeスポーツ」©SEGA

中谷：それはインターナショナル的に、ですか。

寛：そうです。

椿：日本で世界に認められているeスポーツで唯一日本が勝っているのは、格闘ゲームくらいです。長年、ゲームセンターで培ってきた方々が、梅原さんとか、ゲームを知らない方でも知っているような方がいらっしゃる格闘ゲームくらいで、あとは韓国とか、ほかのアジア圏が本当に強いんですね。

寛：強いですね。格闘ゲームは陸上競技でいうと、砲丸投げくらいの地位かなと思います。100メートル走やマラソンという人気競技は、パソコンゲームだったりするわけ。なかなか格闘ゲームを世界中に広めていくのは、ひょっとすると厳しいかもしれないと思います。日本ナンバーワンといわれる梅原さんであったり、ときどさんという方々も、もちろんeスポーツをやっている世界の方々はみんな知っているんです。ただ、格闘ゲームの「ストリートファイター」は日本と世界を合わせた売上本数は300万本から400万本くらいだと思うんですが、一方、「League of Legend」といったら、1億人のプレイヤーがいて、「オーバーウォッチ」だったら、3,000万人のプレイヤーがいるという状況になっていて。だから、そういうところから考えると、どうしても日本の格闘、すごくいい選手もいっぱいいるけれども、世界の中では若干マイナー競技なのかなと思わざるを得ないですね。

3) 国際交流とeスポーツ

川又：先ほどクールジャパンが変わってきていると申しましたが、私は世界中のいろいろなイベントを視察して回って研究しております。その中でアニメや漫画も、私が子どもの頃、どうですか、怒られませんでしたか、普通。読んでどうなんだと。それがしっかりクールジャパンの最先端みたいな受け入れられ方をしていますね。その背景の一つには、例えば経済産業省や外務省が後援するとか、いろいろな動きが出てきています。外務省はゲームに全然関係ないかというところ、そんなことはないようです。たとえば、eスポーツが国際交流のツールになるとか。そういう試みによって、それこそ認知フレームがだいぶ変わってくるのではないかと思います。皆さんもご承知かもしれませんが、日本・サウジアラビア戦が定期戦化されるらしいので……。

寛：定期化しますね。

川又：興味津々なんです。うちで呼んだらどうだと言っているんです、1回くらい。このような国際交流という側面はどうですか。世界大会でバーツとお金がついて賞金

何十億というのではなくて、国際交流のツールみたいな。いわゆる文化としてのeスポーツというのはどういう感じなのでしょう。

寛：それはもう確実にあって。今回、サウジアラビアと日本の対抗戦というのは、これは一つフックがどうしてもあったのは、サウジアラビアのファイサル王子という方が、格闘ゲームのものすごいファンで、EVO JAPAN（格闘ゲームの国際大会）で来日されたぐらいです。

椿：中東は、実はものすごい格闘大国で。プロゲーマーの方が中東に行くと、国賓扱いされるらしいです、そして賞金も高い。ですので、「ストリートファイター」「鉄拳」なども最近一気に中東のキャラが増えているんです。そこら辺に配慮したという話もよく聞きます。

寛：今日もドバイで大会をやっていて、日本から何人か選手が行っていますよね。そういうところもあって、日サ戦というのが出て。あれは間に経済産業省さんが、がつり入って主導してくださったところもあって、その仲立ちの中で成立したところがあるんです。ファイサル王子という方は格闘ゲームファンだから、自分で、それも本流に近い王子らしくて力があるものものだから、サウジアラビアeスポーツ協会をいきなりつくって、自分が会長に収まって、それで賞金3,000万を出してという、すごいことをやっているわけです。

椿：すごいですよね。

寛：でも、そういう方々がサウジアラビア、ドバイ、UAEという所で、観光をこれからやっていかなければいけない、何かの目玉をつくっていかなければいけない。じゃあやっぱり、石油だけではなくて、コンテンツも必要なんだね、と分かり始めた中での1つの方向だとは思えます。だから、今おっしゃったような国際交流というのは、これからどんどん増えてくるのではないかなという気がしています。

椿：日本で本当に増やしてほしいですね。今、「ハースストーン」というカードゲームの中では、中国、韓国の大学が日本の大学生のプレイヤーをタダといいますか、招いて交換留学じゃないですけども、みたいなのをやっていたりする。日本もそういうのをどんどん国を挙げてやっていったら、周りの認知度も高まっていくんじゃないかなと思います。

4) 文化としてのeスポーツ

中谷：先ほど川又先生が文化として捉えたらどうかというお話をされました。僕は数年前に寛さんに、eスポーツを文化プログラムとして、2020に向けて展開していった

ほうが。これ、日本では早いんじゃないかという提案をしたことがあります。

寛：そうですね。

中谷：その時に、あくまでもこれはスポーツとして展開しないと、国際的なモードとしては、ということだったんでしょう。

寛：それはやはりありました。だから、あの当時、僕らはJOC入りを目指していて。オリンピックでどうもeスポーツをやるらしいという話になって。そのためには選手を送り出すにはJOCに僕らが入っていなければいけないことからいくと、スポーツ分脈から離れると、JOCに入りづらくなるんです。だから、そういう意味でいうと、スポーツ分野の中に置いておきたいというのが実際あるわけです。

中谷：そうか。それで結果的によかったんですね、この流れの中で。

寛：流れの中では、アジア競技大会で、まだJOC入りは日本eスポーツ連合はしていないわけですが、日本eスポーツ連合が窓口になってeスポーツの日本代表団をアジア選手権大会、公開競技ですけれども、送り出して、そこでウイニングイレブンで金メダルを取った、それがTBSの1時間番組になるみたいな、そういうことが起きているので、一応よかったかなとは思っています。

中谷：では、川又先生が言われた、文化の視点というのはあくまでも視点として持っている。

寛：ただ、それは、eスポーツという言葉はトップのプロから裾野のコミュニティまであるわけで、コミュニティは文化で僕はいいと思っているんです。日本eスポーツ連合はJOC入りを目指して、スポーツの方向に行かなければいけないと思うんですが、あくまで裾野を広げるという意味では文化という形がすごく重要だと思っています。

中谷：あとは、日本におけるeスポーツの制度的な障害する要因はないですか。例えば、賞金をたくさん積めないという。賞金は大きいと思うんです。だって、賞金総額だって、優勝賞金5億円というのと、30万円とは違う、全く。

寛：そうです。ただ、賞金のことに関していうと、今、一時期いわれていた消費者庁の問題でも、景表法問題はほぼクリアされているんですよ、見解として。消費者庁さんも言っているとおり、クリアされている。あとは刑法の賭博罪というのが厄介で、要するにここの人たちがみんなeスポーツプレーヤーだとして、今からeスポーツ大会をやります、みんな参加料500円くださいと、500円もらって、その中から、ここ100人くらいいるので、5万円集まったので2万円を賞金に出しますと言った瞬間に、警察からこう（手錠をかけられるしぐさ）されるわけです。これは要するに賭場を開帳したのと同じことになるということです。この辺は海外では参加費を取って、それ

を賞金に回すのは当たり前のことなので、そういうことができると、もう少しeスポーツ文化は広まっていくだろうなと思います。

中谷：でも、そういう視点はあまりないほうがいいですね。そこは日本らしくいきたいです。

寛：日本らしく、そんなにあらがうことなく。



Ⅳ. eスポーツの発展に向けての提言

1) 大学での取り組み

中谷：さて、「eスポーツ発展に向けての提言」とここに書いてあります。それぞれの先生方、椿さんも含めて、これまでの話し合いの中で思ったこと、そして何かこれからに向かって提言があれば、お1人ずつ頂きたいと思うんですが。いわば、まとめですね。

中谷：大島先生から、いきましょうか。

大島：そんなすごい提案はできません。先ほど皆さんからお話があったように、実際にやっている人を見ることが大事だと思うんです。今は「Twitch」などがすごくネット配信されているわけです。そういうのを見てみることで「見てみたら面白いじゃん」「ちょっと面白そう」みたいなところから始まって、今度は友達と一緒に見てみる、横で解説をしてくれると楽しさが倍くらいになる感じで、じわじわと広がっていくといいのかなと思いました。

寛：eスポーツの発展に向けてということで考えると、今日ここは大学なので、大学という観点からすると、海外の大学では、特にアメリカはそうですけども、高校生でeスポーツで優秀な成績を残している生徒を奨学金で自分の大学に引っ張るんです。今、全米大学選手権というと150以上の大学が来て、観客5,000人みたいな、ものすごい、要するにアメフトとかバスケットボールの大学選手権みたいな規模でやっているんです。大学の奨学金制度はeスポーツを発展させるのに有効だったんです。これは先生たちもご存じでしょうけれども、カリフォルニア大学は生徒の交流場だったビリヤード場をつぶして、パソコンを何十台も並べてeスポーツ場にしちゃったん

です、こういうのがあるから、大学生も集まる。あの大学はeスポーツに開かれていることをやるから、私はあの大学に行ってみたいんだということがあるわけです。

もう一つ、青学の先生を前にしてこれは言いにくい話なんですけれども、駒澤大学には「駒格」というものすごく強い格闘ゲームサークルがあるんです、駒澤格闘ゲームサークル、ここに立川君というプロのプレイヤーが現役でいました。ここに入りたいために、青学を蹴って駒澤へ行っちゃった人がいるんですよ。このサークルに入って格闘ゲームを思う存分やっているわけです。そういう子も現れるくらい、今の若者の中でeスポーツはものすごく大きい地位を占めている。やはり、僕は大学主導のeスポーツ企画とか、eスポーツ公認サークルを増やしていただくとか、奨学金制度みたいなものも、駅伝だけではなくて青学さんも力を入れていただくと、eスポーツ発展につながっていくのではないかなと思っています。

中谷：はい、ありがとうございます。大島先生は言っていた。川又先生、どうぞ。

川又：私、本当に今日はすごく勉強になりました。私どもの視点からすると、もう一步踏み込んでいく時に、一橋大学の松井先生がおっしゃっているのですが、これはスティグマ管理という面があるのではないかと思います。私、この前、実はコスプレの発表をマルタでしてきましたが、そこでフロアから出る質問に、「コスプレってどうよ」というのがありました。海外ではコスプレは比較的普通のことなんですね。皆さん、頭でコスプレとは何だろうなと浮かんだイメージよりも、はるかに普通にコスプレイヤーが歩いているものです。しかし、フロアから出る質問が「どうなの、それ？」というような、いわゆるスティグマ、「タブーみたいなのはどういうふうになっているの」という質問を受けるのです。それからすると、好意率を上げようとする、スティグマ管理というか、管理というのではないのですけれども、何か見方を変える視点をどなたかが提示できる、あるいはそれをプロモーションしていくことが必要ではないかと思いました。それによって、それこそウナギのうしの日ではないのですが、eスポだったら、5月30日はeスポーツの日みたいなことも含めて。さっき中谷先生がおっしゃっていた、文化というのが切り口かなと思っています。すみません、総合文化政策学部部の宣伝ですけど、実は私どもスポーツも専門家がおりますので、これも宣伝ですが。文化という切り口で、文化から取り組んで、私どもの大学としてやっていけたらいいのではという新たな視点を頂きました。ありがとうございます。

中谷：ありがとうございます。これからeスポーツが伸びるためには椿さんのような方が、どんどんこれから活躍の場をさらに広げていくことが大事かなと思うんです

が、ご提言を。

椿：私は微力でも何もお力になってなんかないんですが。今、あまりにもeスポーツ業界が急発展すぎて、ついていけないことが多いと思うんです。例えば、プロ団体があっても、例えば給料の未払い問題が発生して、それでイメージが悪くなってしまったりとか。例えば、eスポーツの番組が増えていますが、実際、選手の方みんなに聞くと、スタッフが誰もeスポーツが分かっていなかったとか、結構よく聞く話なんです。モニター1つでもラグがあったら、スタート感がプレイヤーにとっては致命的なのに。悪気はないんですが、分かっていないという話を聞くので、その辺の整備、周りを支える人たちも勉強して、プロの方と意思疎通しながら、メーカーさんも含めてやったほうが、みんなで楽しくできるのかなと。最近、スマホとかでも気軽にできて、皆さんご存じかもしれないんですが、「荒野行動」「PUBG」「フォートナイト」という、いわゆる少しeスポーツが咬んでいるような、「デッドバイデイト」とかありますけれども、スマホで気軽にできたりするんですね。しかもYouTubeなどで気軽に人気動画とか、実況者が出たりするので、気軽にそういう所でやってみようかと。無料でできるゲームも多かったり、動画などに興味を持ってもらうとか、それを拡散してもらえとか、サブスクライブで応援してあげるとか。さらにゲームの1個でも、eスポーツでも興味というか、ハードルの下がる気持ちがあればうれしいなと、一ゲーム好きとしては思いますね。

中谷：よりコンシューマ・オリエンテッドということかな。

寛：そうですね。

2) 日本での展開

中谷：寛さん、今日お話ししているのは国際的な展開と日本の展開がまだごちゃごちゃしている感じがして、そこはベンチマークじゃないですが、これまで世界で伸びてきた展開を日本にそのまま移行して考えても、なかなかうまくいかないでしょう。

寛：それはいいかないです。

中谷：その辺はどうなんですかね。

寛：日本は日本っばい、日本でスポーツが発展している例としては、甲子園とかものすごくベンチマークになるようなものがある。やはり、僕は地方をきちんと固めて、そこから進んでいくこと。そういう意味で言うと、来年の茨城国体でウイイレとか、それ以外の種目で、47都道府県で大会が行われるのは、これはものすごくいい

契機だと思っているんです。それが発表されてから、いろいろな地方自治体から、うちの会社にも問い合わせが来ています。いろいろな所で今イベントをやって地方に拠点ができる、そこでチームができる、コミュニティが広がるというような流れを日本全国でつくることは今、重要だろうなと僕は思っています。

中谷：やはり、それは日本独自の展開の仕方でしょう。

寛：はい。

中谷：ということは、いろいろな意味で、グローバルにものを考えるのではなくて、eスポーツに関してはある意味ガラパゴスでいってしまうのはどうですか。

寛：それもなくはないです。ただ、国内で活躍した人たちが、例えば先ほどの勝浦から世界戦に出たんだぜ、おらが村から世界戦に出る人が出たんだぜという、このストーリーが必要なので。世界を見つても、日本では日本のオリジナルな展開の仕方があるだろうと思っています。

中谷：例えば、ぶよぶよを柔道に例えると、柔道は精神性も含めて、その魅力が海外に広がっていったって、海外でも普及しながら、今、世界にとかね。世界の柔道家のほうが多かったりするじゃないですか。そういう展開がイケるんじゃないかなと。

寛：そうです。それは先ほど話したスマホに活路があると思っています。スマホの新しい魅力的なゲーム、先ほど椿さんがおっしゃっていただいた「荒野行動」「フォートナイト」「PUBG」、ここ1～2年の話なんですよ。

椿：そうです。

寛：この1～2年で出てきて、韓国、中国、アメリカから出てきて、もう世界を席卷しているゲームになっているわけです。これも実は流行った理由の一つとしては、PCオリエンテッドというよりはスマホもあったから。今、「荒野行動」などは女子高生がスマホでやっています。ああいうようなスマホでの魅力的なゲームを出せたら、日本から世界に、という流れに日本人もそれで乗っていったって、47都道府県で日本発のゲーム大会をやって世界に打って出るということはあると思います。

中谷：もう一つ、僕、最後にお聞きしたい。eスポーツというものを説明するのに、今日もそうなんですけれども、「eスポーツとは何か」というのに30分かかるんですよ。

寛：そうですね。

中谷：僕がテレビで解説するのも、最初に「eスポーツとは何か」というのを5分かければいけない。それでみんなが「ああ、そういうものなんだ」というところから、eスポーツは今こんな状態なんですよという盛り上がりを説明するんです。eスポーツというのをやめて、日本では、海外ではeスポーツと呼ばれている対戦型ゲー

ムのムーブメントがあるよと、それが日本ではこれこれ、こういうふうに呼びますよというような、解釈を変えて、記号、ロゴ的なことを変えて、意味合いを変えて展開していったほうが、これはいいんじゃないかという僕は実感があるんです。

寛：なるほど。今、新しい言葉を生み出して、それがどう浸透していくかというのもすごくあって。よく Twitter など、e スポーツなんて言わないで「ゲーム」でいいんじゃないかといわれるんです。ゲームというと、これはこれで広いんですよ。世界でも長年 e スポーツといわれていて日本でも、e スポーツ連合とか、e スポーツの番組などもできてくる中で、今から名前を変えていくのは結構厳しいかなと。僕が e スポーツに関わり始めた12年ぐらい前に、東京ゲームショーに e スポーツのブースをみんなで出して、そこでチラシを配っていたんですけども、1時間くらい来場された方から説教されました。「なんで e スポーツというんだ。ゲームといえ」と言われて、チラシを配る手を止めて、ずっと「はい、はい、はい」と言っていたんです。でも、その気持ちも分からないではないんですが、e スポーツというのが世界の共通語になっているので、これはこれでいいかなと。

中谷：ですかね。

寛：そう思っています。

中谷：僕もこれまでのように5分間、まず「e スポーツとは何か」という時代が続くんですね。

寛：まだ、もう少し続くと思います。僕はあと3年は覚悟しています。

中谷：そうですか。でも、「es」という略文字にしてもらえると助かるんです。es とは海外では e スポーツといっていますけれども、海外のスポーツの解釈と日本のスポーツの解釈は違うから、日本では es と呼ぶ、みたいな。そうすると、話がさーっと流れるような気がするんです。

寛：さすが、NHK のロゴマークを作られた方は、観る視点が違いますね。卵が転がっているみたいな NHK のロゴマークは、中谷さんが作られたんですよね。そういう意味から言うと、ロゴも全部開発してもらいながら、中谷さんに es と。

中谷：マジですか、頑張ろうかな。それはいいとして。ということで、いろいろご提言を頂きましたが、言い残したことはありませんか、先生。大丈夫ですか。

川又：ないです。

中谷：それでは私の担当はこれで終わり、で、椿さんにマイクを戻したいと思います。お願いします。

椿：はい。中谷さん、ありがとうございました。

V. 質疑応答

Q1：いろいろなお話，ありがとうございました。eスポーツ論で気になっているところがあります。『eスポーツマガジン』を拝見すると，プロゲーマーの記事しか載っていない，ゲームの記事が載っていないのは著作権の問題があるんじゃないかと思っているんです。著作権に関してeスポーツの業界，特に海外と日本の違いを教えてくださいなればと思います。よろしくお願いします。

寛：今日は，その『eスポーツマガジン』のスタッフ，編集者の方も来ているんです。『eスポーツマガジン』は最初，白夜書房さんとお話した時に，どういう雑誌にしようかという話で，僕は「rockin'on」という雑誌を作りたいんだと。要するに，徹底的にプロゲーマーのインタビューで埋め尽くす，おまけに文字の大きさもものすごく小さくて，できるだけページの中に文字を埋め込むという形でやりたいんだという話で，「それでいいんですか」と言われたんですけども，それでいきましょうと。eスポーツが何かということも言わない，人間に焦点を当てる本を作りたいんだということで，ゲームを載せることを一切考えずにあれは作ったものなんです。それはそれで意図的にそういうふうになりました。

著作権ということがあるので，著作権があるから載せられないかということ，そうではなくて，メーカーさんは宣伝になるので，いろいろな所に載ることは，それはわりとクリアはしやすいんです。雑誌を作る上で，テレビでやる上で，やはりメーカーさんと著作物を使わせてくださいとお願いするんですが，わりとそれはスムーズに交渉がいきます。ですので，著作物でテレビや雑誌でやる分にはそんなに問題はないです。ただ，これを競技としてやる場合は，今，メーカーさんはどんどん自分たちの公式大会というのをつくろうとしている中で，第三者がそれを使おうとする時に，例えば，きちんとしたレベルで自分たちの著作物を大切に扱ってくれるのか，そういうことはすごく気にされますね，やはり。ある程度，メーカーさんも温度差がありますけれども，メーカーさんの要望を受けられる体制でやっていかないと，うまく普及はしないかなという気はします。eスポーツを運営する側としては，メーカーさんとうまいリレーションをもって付き合っていけば，何ら問題なく著作許諾もクリアできると思います。

ただ，オリンピックとかそういうところに関していうと，幾つかのメーカーとのハードルは当然あるわけです。オリンピックスポンサーではないところが自分たちの著作物を宣伝していることになるんじゃないのか。これはニワトリ・タマゴ的な部分はあるんですけども，これからクリアしていかなければいけないところだと思います。

す。ただ、アジア大会などを見ていると、ある程度人数もいる、もう、これ以上伸ばしようがないくらい、プレイヤーが上限に達しているようなゲームメーカーのものが使われていて、そこはお互い協力の上でできているのかなと。一部でメーカーの協力が得られないから配信できなかったんじゃないかと、そういうことがネットに書かれたりすることはあるんですけども、それはないんです。そうではなくて、いろいろな準備の問題、日程的に間に合わなかったなど、いろいろなことがある中で配信できなかっただけの話なので、それはきちんと手順を踏んでいけば、そんなに問題ではないです。

Q1：ありがとうございます。手順に関して言うと、どこに問い合わせればいいかわからない状況があると思うので、その点を啓蒙（けいもう）していただけるとありがたいと思います。よろしくお願いします。勝手なことを言ってすみませんでした。ありがとうございます。

Q2：本日は貴重なお話をありがとうございました。eスポーツはメーカーさんが作られた商品や著作物で競技が行われている側面がある以上、どうしても販促や宣伝となっている側面もかなり大きいと思うんです。それをいわゆる「スポーツ」と呼んでいくことに對して、少し引つ掛かる部分がどうしてもあるんですが、その辺はどうお考えになっているか、お話を聞きたいと思います。

寛：モータースポーツです。フェラーリ、ベンツ、トヨタが走っているわけですよ。だから、あれとニアリーなんですよ。工業化というのが起きて、肉体やその辺にある棒切れでやるのではなくて、工業化が起きて、モータリゼーションが起きて、モータースポーツのメーカーができて。F1とかのモータースポーツは結局フェラーリやボルシェの優位性を示す、メーカーとしての信頼度、そういうものを示す場所でもあるわけです。eスポーツの中で行われているゲームも同じで、MOBAというジャンルでいえば、Multi Online Battle Arenaという、「League of Legend」という1億人のプレイヤーを抱えているものと、「DOTA 2」という3,000万人のプレイヤーを抱えているもの、いろいろ同じジャンルの中でもあるわけです。その中でどれがどういうふうに使われるのかというのは、その時々、国のはやりの流れやいろいろなことがあるんです。例えば、オリンピックで野球というのは公開競技からも外れて、競技として行われなかったりするじゃないですか。だけど東京に来ると、日本では野球がはやっているんで、野球は種目にしなければいけません、みたいなことがあるわけです。だから、それはいろいろな大人の事情という言い方は変ですけども、国で行う時に、

その国でこれははやっているからやりましょうとか、やりませんか、そういうこともすごく関係してくるんです。そういう中で著作物をどう扱うかということですが、それはやはり時代とともにスポーツの流れも変わってきて、それを支える産業があるという中では、僕はこれはしょうがないものだと思っています。それだから、これは宣伝に使われるからいけないんじゃないかと、では何がいけないのだろうと。要するに、1億人のプレーヤーがいるゲームをやることはいけないのか。誰もやっていないけれども、パブリックなゲームを作ったから、それで競技をやりますと。って、本当にそれはみんなが見るのに耐えられるものになるのかと、それは違う問題なのではないかなと思っています。

でも、ゲームメーカーのものを使えば確かに宣伝になるけれども、ここに対してはこれから行われるオリンピックでルールができてくると思うんです。例えば、オリンピックの中で宣伝として使うんだったら、ゴールドスポンサーになりなさいとなるか、シルバースポンサーでいいのかとか、そういうところが出てくるのではないかなと思う。これが今、オリンピックの側が悩んで、先程IOCが悩んでいると言いましたけれども、そういう中での1つのやり方だと思います。僕らみたいな第三者がeスポーツの大会をやりたいと言っても、そこで行われるゲームは特に関係ないですね。「Intel Extreme Masters」という大会で何を使おうと関係はないわけです。それは宣伝とか宣伝じゃないとかではなくて、単純にみんなが楽しめる共通言語のゲームがあればいいという形になる。著作物を使うことによってというのは、何となくオリンピックがすごく神聖なもののような形の中で行われていて、それを競技として扱うのはどうだろうという考えがあるのですけれども、実はオリンピックは商業主義真ただ中なので、要するにお金が集まって開催ができればいいんですよ。商業主義にしなければいけなかったのは、ある時期からオリンピックは金がかかりすぎて、誰も受け手がなかったんです。それをロスオリンピックでマーケティングというものを持ち込んで商業主義にしたから、オリンピックは今まで永らえているんです。商業主義とオリンピックというのは表裏一体です。そういう中で今後eスポーツが出てきた時に、オリンピックはどう向き合うのか、そういうところだろうなと僕は思っています。

椿：私、おっしゃっていることはすごく分かります。人の作ったものでお金稼ぎをしてとか、そういう、日本人ならではの嫌儲（けんもう）といいますか、稼いでいるのはずるいとか、しかもゲームをしてお金を稼いでいるのはずるいみたいな、そういう空気が確かにある、今でも確かにあると思います。でも、最近はメーカーさんでもそれを推進したり。少し前までは配信して、放送禁止区域があったり、放送は駄目みたいなことがだいぶありました。例えば、ニコニコ（生配信）でも、このゲームは配信し

ていいとかいろいろありましたけれども、今はもう変わっちゃって。メーカーさん側から、有名なユーチューバーにお金を払ってやってもらおうと、本当にそういう時代になってきているので、たぶんその辺の感情はのみ込まなくてはいけないだろうと思っている方も多いのかなと、私は思いました。

寛：たぶん、今はまだ納得されていないと思うので、これからどこかで。

中谷：反論してくださいね。

寛：今日はまだ質問者の方も控えているので、いつでもご連絡をください。ゆっくり話しましょう、これに関しては。

中谷：今の話を聞いて思ったんですけども、例えばPGAのゴルフツアー、プロゴルフツアーだって、選手によって使っている機材が全部違うんです。メーカーも違ったりするわけ。ボールも違ったりして、決して均等な条件ではない。でも、オリンピックにまだなっているというのに近いかな。

寛：そうです。スキーメーカーもそうですよね。高梨沙羅選手と、それ以外の人が使っている板が違うみたいな、そういうことももちろんあるわけです。その辺の商売とスポーツの境目というのをどこにもっていくかというのが、まだまだ議論はしなければいけないし、その一定のルールはこれからできてくるだろうと思います。

Q3：ありがとうございます、いろいろ勉強させていただきました。私、近代スポーツ史を研究しておりまして、そういった視点からもいろいろ刺激を受けておりました。今まさにスポーツの概念が非常に揺らいできて、これまでもずっとそうだったんですが、現在も新しいスポーツ概念が生まれつつあるような、そんな時代なのかなという認識を改めていたしました。そこで伺いたいのですが、今の論点をもう少し、今、質問していただいた論点をもう少し深めていただくと面白いんじゃないかなと思ひまして伺いたいのです。私も違和感があるのはサッカーやラグビー、今、例に挙げたゴルフもそうですけれども、競技そのものは基本的に誰のものでもなくて、みんなのものである、公共の財産であるといつていいと思います。オリンピズムはそもそもそうしたスポーツを通して、誰のものでもないスポーツを通して、青年の健全な教育を行うと、そういうムーブメントだということです。あえて、なぜ、eスポーツがそのようなムーブメントに参加しようとするのか。これだけ人気があるし、あえて近代スポーツがたどってきた発展の道のをたどるようなことをしなくても、独自の見解があり得るのではないかということを、今、中谷さんのお話を聞いて私も思ったんですが、その辺りはいかがでしょうか。

寛：よく言われるんです、なぜ、eスポーツはオリンピックに向かうのかと。違うん

です、僕らがeスポーツをやっていいこうと言っていたら、オリンピックの側がeスポーツをやると言い出したんですよ。やるんだったら、選手を派遣したいよねというのが流れです。要するに、僕らのような日本の小さな島国のeスポーツ団体が、IOCにオリンピックでやるようにしろと言えないんですよ。時間軸でいうと、アジア室内競技大会という大会でeスポーツが正式種目になっちゃったんですね。これはOlympic Council of Asia、アジア・オリンピック評議会、ここが主催している2007年のアジア室内競技大会にeスポーツが正式種目になってしまったんです。ここに選手出したいよねというのが最初だったんです。そうこうしているうちに、僕らはそんなことを思っていなかったんですけども、アジア大会でeスポーツを、そこにも選手出したいよねと。で、今度はオリンピックでeスポーツと言われて、そこにも選手出したい、そのためにはJOCに入らなきゃというのが実は流れなんですよ。だから、eスポーツが向かっていったのではなくて、先ほどお話ししたみたいに、若者離れに苦しんでいるオリンピック組織団体のほうがeスポーツを取り込み始めたんです。僕らがたどってきたのは、そういう流れなんですよ。

それで、オリンピックがスポーツとして清廉かという、僕は全然そうだと思っていないです。例えば、オリンピックは放映時間の問題、放映権料の問題なども絡んで、いろいろなものを、例えばルールでさえ変えるわけです。ラグビーを7人制にしようとか、バレーボールを9人制から6人制にしようとか、サーブ権の交代で点数が入るようにしようとか、もうルールはどんどんオリンピックによって変わっていってしまうんです。あれは放映時間の問題も大きいんです。そういう商業的な部分とオリンピックを一緒にたにしないではいけません。そういうところで、もともと持っているものを商業の中に入れ込むためにルールを変えているんです、オリンピックは。だから、そういうところもあるという中で、eスポーツとオリンピックというのがどう関わっていくのかということだと思うんです。レスリングは競技人口が世界で100万人しかいないんですよ。オリンピックとしては外してしまうかということになると、いや、外さないでくれといろいろな人たちが政治家を使ったり、ロビー活動をして、なんとかしようとなるわけじゃないですか。だから、そういういろいろな大人の駆け引きの中で、オリンピックの種目が実は決まっていきたいことがあって。決して僕らが、eスポーツを入れようとしているわけではなくて、種目に入ったなら選手を出して活躍するところが見たいよねと、それだけの気持ちです、実は。

Q3：ありがとうございます。そういう現実はもちろん分かるのですが、プレーヤーの方々はどう思っているのかというのが気になることです。例えば、スノーボードなどがオリンピック種目に採用された時に、スノーボーダーたちが別々に分かれて闘

うなんていうのはおかしいと、誰が金メダルか、そういうことじゃなくて、自分らしく滑るとか、そうしたことのほうが価値としては重要だといったような点から、プレーヤー、スポーツ選手自身が声をあげて、そういうムーブメントに反対するというようなこともあったと聞いています。このeスポーツの界限では、どちらかというと産業の声が大きくて、そういう面で動いていると、非常にスピードが速くて今ついていけないくらいですけれども、そういう流れの中でプレーヤーたちが置き去りにされてないかなという懸念もあるんですけれども、その辺りはいかがでしょうか。

寛：プレーヤーは、これ、Kuroroさんもそうだと思うんですけれども、場所があってやれるんだったら行くという話だったんですよ。Kuroroさん、それでいいですよ。

Kuroro：そうです。

寛：場所があってやれる所があったら行くという感じですよ。プレーヤーはそういう考え方なんです。この間のアジア競技大会で、日本選手が出て、予選的な東アジア大会でほとんどの種目が突破できずに、「ハースストーン」というゲームと「ウイニングイレブン」が本選に出られて、ハースストーンが1回戦負け、ウイニングイレブンは金メダルを取ったという結果でした。ハースストーンの選手は本当に悔しがっていました。ここで負けるのが悔しいと、せっかく世界で活躍できるという場所があるのに、ここで負けて本当に悔しいと言っていたし、ウイニングイレブンで優勝したレバ君とSOFIA君は「人生、変わった」と言っています。自分たちはそういう意識じゃなかったんです。競技できる場所があって、今のKuroroさんのお話と同じで、競技できる場所があるんだったら行くよと。それが世界に注目されて金メダルを取った瞬間に、周りが自分を見る目がものすごく変わったと。「よかったな」といろいろな人から言われる。それまでウイニングイレブンをずっとやって、何年もやっている、「あいつ、オタクじゃないか」と言われるわけです。だけど、そのオタクだと言っていた人達が「おまえ、この間、テレビ見たよ、金メダル取ったんだってな」となるわけです。それはそれで、僕は選手にとってもものすごくいいことだと思うんです。ただ、もちろん選手の中にはオリンピックなんか関係ない、俺は俺でやるんだよという人だって当然いるとは思っています。僕は活躍できる場所があって、そこに向かって行く人がいるんだったら応援したいという気持ちです。

川又：すみません。今の質問に対して、私、実は先生と全く同感で、引っ掛かっているとあります。一度、中学生のプロの子と高校生のプロの子が壇上に出てきてしゃべっていたのを聞いたことがあるのですが、これは先生がまさにおっしゃるとおりだなというのを思い出しました。それは何だったかという、現場のそういうレバ

ルの子たちが、周りがワーッとお金の話でバーッと盛り上がっているので置いていかれているというようなことでした。それから、先ほどのプロの方のテクニックを見ていただければ分かるように、ものすごい技量なのですが、その子が言うには、決勝まで行っても親御さんが嫌な顔をするとか、現実的に。ただ、非常に素朴な意見として、私のそれが問題意識になっているのですが、自分たちのやっていることが認められ始めたのはうれしいと言っていました。だから、お金の話でぶわーっと皆さん盛り上がっている。実は私、幾つかシンポジウムに行ったんですけれども、スーツ姿の男性ばかりいるような会場がすごく多いんです。それと、非常に素朴なコメントをしている人たち、それが草の根ではなくてプロだという、賞金を稼いでいるような人だという事実。あともう一つは、別の子でしたが、例えば賞金を稼いですごいねと。ところが、ダブルインカムだから会社を辞めろと言われたとか。さっきも椿さんがおっしゃいましたけれども、いろいろな問題がある中で、皆さんがおっしゃるとおり、ルールなり、盛り上がりの中でどういうふうにやっていくのかというところで、プレイヤーたちは案外びっくりしている部分もあるのかなと。さっき Kuroro さんもおっしゃったように、どこでも行きますと言われるのももちろんです。ただ、自分が地味に楽しくやっていたのが、うおーっていう盛り上がりの中で困惑している子もいるなと思いました。

もう一つ、さっきのウイニングイレブンのことから言うと、金メダルを取るとジーンとして、本当に代表としてやってよかったと思っているそうなので、そういうところは同じではないでしょうか。皆さん、競技で勝ってうれしいと。国の代表として日の丸を掲げられると、本当にジーンとくるものだそうで、それはおっしゃっていたそうです。なので、すごく先生のご指摘はよく分かります。ありがとうございました。

椿：面白い話題なのであれなんですけれども。私もプレーヤーとしてプロの方と触れ合うことが多いんですけれども、本当にそこも人それぞれなところがあって。例えば、東京だと高校生のプロなんかがいるんですよ。なので、大会で優勝してプロになって賞金を得てしまう。でも、本人はプロで一生やっていこうとか、あまり意識していない人もいれば、「鉄拳」プレーヤーでもいろいろな所に出て、自分を売って、スポンサーを付けようと、プロになろうと必死になっている方もいます。世界ビジョンではまた違って、去年のカプコンプロツアーでは、ときどさんとか並みいる強豪を抑えて、いきなりドミニカ共和国の少年が優勝して、年間30万円くらいの年収の国なのに、何千万を得て、本当にお金のために来るみたいな人もいます。無限の可能性といたらあれなんですけれども、その点では日本はまだプロになろうみたいな、今この流れに乗って頑張ろうという方もいらっしゃれば、この流れに乗っちゃって自分の

人生ささげちゃっていいんだろうかと思っている方もいると。すみません……。

寛：いえ、そのとおりだと思います。

Q4：今日はありがとうございました。Kuroro さんにお伺いしたいんです。すみません、まだこの業界を勉強し始めて日が浅いんですが、セカンドキャリアというか、今後どういうキャリアの歩み方を考えているのかなというのを伺いたくて。というのは、タイトルに依存して進んでいくと、例えばサッカーはなくならないけれども、ぷよぷよは、もしかしたら会社がつぶれたら。

Kuroro：正直、それは一度もう経験はしています。

Q4：そういうのは起こることは思っていて、そういうことを考えた時に、どういうリスクヘッジを現状されているのか。もしくはぷよぷよの大会で20億取って、人生あがって、あとはゆっくりというのが皆さんの目標なのか、極端な話を言えば。どういう展開で Kuroro さんとか、ほかのプレーヤーさんは考えていらっしゃるのかというのを伺いしたいです。

Kuroro：自分の考えとは違う人が多いかもしれないです。確かに20億の大会がもしもあったとして、優勝して、それで引退できたら、一番それがいいかもしれないですけども、現実的ではないので。自分として昔から、ぷよぷよをやってきて、ぷよぷよというゲームの認知度はすごく高いんですけども、プレーヤー自体の人口は、いったん、ものすごく減少した時期があって。

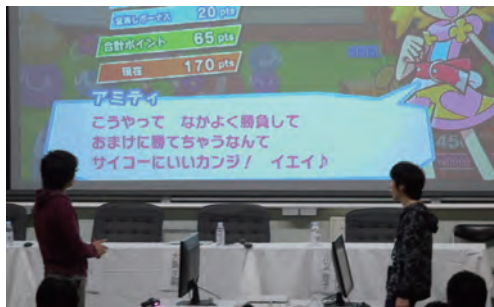
今、なんとか人口が少しずつ増え

てきて、やっと大会も開いてもいいかなくらいの人口になってきているので、そんな質問に答えられるような答えにはならないんですけども。今は取りあえず、人口というんですかね、プレーヤーさんがもっと増えてきて、もっとぷよぷよが盛り上がってくれたら、取りあえず今はそれでいいという、そのためにプロ活動をしているというような認識でしか、自分はやれていないですね。

Q4：そうすると、プロということで競技の普及にも努めながら。

Kuroro：努めます。それで稼いでいこうという考えまでには全然いっていません。

その辺は課題というか、その辺は怖いなという部分はあるんです。ただ、ここまで長



「ぷよぷよeスポーツ」©SEGA

くやっているの、このままやっていこうかなという気持ちはありますね。

Q4：分かりました、ありがとうございます。ちなみに、テトリスは強いんですか。

Kuroro：テトリスは今年から始めて2カ月くらいしかやっていないので、全然強くないです。

Q4：ありがとうございます。

まとめ

椿：ありがとうございました。ということで、質疑応答は以上にさせていただきたいと思います。プロの方でも兼業でサラリーマンをやりながらという方もいらっしゃいますし、プロだけでというのはなかなか少ないかもしれないですね。

皆さん、質問ありがとうございます。それでは今日ご登壇していただいた皆さんに一言ずつ感想を伺って、今日は終わりにしたいと思います。それでは、まず中谷さんから一言お願いいたします。

中谷：今日はお忙しい中、皆さん、ありがとうございます。私はこれまで十数年、寛さんとともに、このeスポーツの普及・啓発を、絶対これを盛り上げていきたいなという思いでやってきまして、こういう場を頂いて、僕、感慨深いです。初めて、こういうところで登壇、2人でさせていただいたので。道はまだ半ばなんですけれども、いろいろな思いもあり、今日もいろいろお話しさせていただきました。さらに、このeスポーツが正しい形で伸びて行って、できればパブリックなゲームを作ってください、それが一番健全な、もしそれがうまくいけば、形になるのかなという思いも抱きながら、さらに応援をしていきたいと思っています。皆さんもぜひよろしくお願いします。

寛：eスポーツはまだ言葉になって30年、プロシーンができて20年くらいで、日本ではやり始めたのはこの1年くらいという感じなんです。そういう中でまだまだ発展途上、先ほどの野球害毒論じゃないですけども、モータースポーツじゃないですけども、まだまだ発展途上でいろいろなことが、議論が出てくると思うんです。そういう中でこういう機会をくださった両先生には、本当にお礼を言いたいと思いますし、まだまだこういう機会をどんどんつくっていただければ、研究は3年あるというので、していただけるうちに収れんしていくのではないかなと思うので、一つ、ぜひ、このまま引き続きよろしく願いできればと思います。今日はお時間を頂きまして、ありがとうございました。

大島：本当に今日こんなにいっぱい来てくださってありがとうございました。さっきの話に戻るんですけども、デザイン・ドリブン・イノベーションという理論では、コアになった人たちがどう考えるかによって、また発展が変わっていくということなので、今日ここに集まれた皆さんが、どう考えて、どう行動するかにeスポーツがある意味かかっているといえないわけではない。今後ともぜひ、どうぞよろしくお願いします。ありがとうございました。

川又：今日はスタートアップ・シンポジウムということで、こんなにたくさん来ていただきましてありがとうございます。先ほど寛先生からもおっしゃっていただいたように、3年間お金を頂きましたので、まだ今年は1年目ですから、あと2年間。ちょうどオリンピックの年が最終年になりますので、それまでも幾つか計画はありますから、また皆さん、是非おいでになってください。

スポーツの歴史から見たeスポーツ

神戸大学大学院 人間発達環境学研究科 准教授 秋元 忍

I. はじめに

皆さん、こんにちは。神戸大学から参りました秋元と申します。よろしくお願いいたします。

まずはじめにこのような機会を与えていただきました川又先生をはじめ本研究ユニットの先生方に厚く御礼申し上げます。どうもありがとうございます。

きっかけとしては、前回のシンポジウムに、私は客席側で参加させていただきまして、その際に川又先生にご質問をさせていただいた縁でこのような機会を頂くことができました。

私は、eスポーツの研究をずっとしてきた人間ではなく、スポーツ史という領域の研究をしています。スポーツ史研究にもいろいろな立場があるのですが、私はスポーツ科学の一分科学としてのスポーツ史というアプローチで研究を続けています。簡単に言いますと、スポーツとは何か、何であったかということを、実証を通して再構成していこうという立場で研究しています。そのようなスポーツ史的な観点から、近年のeスポーツの興隆が非常に興味深く見えまして、それで先般のシンポジウムにも参加させていただきました。



今日は「スポーツの歴史から見たeスポーツ」というテーマですが、eスポーツを語る切り口は数多くあり、さまざまな学問領域からのアプローチが可能かと思います。その中で、スポーツ史の立場から見た時に、このeスポーツについて言えることはどのようなことがあるか、という観点で今日は発表させていただきたいと思います。60分ほどお時間を頂いていますので、その後はぜひ皆さまと意見交換等ができればと思います。私も学びの最中ですので、さまざまな点をご教示いただきながらeスポーツについて認識を深めていければいいと思います。

1) 総合スポーツ競技大会へのeスポーツの導入

レジュメにも書かせていただきましたが、近年、既存のスポーツ制度と、eスポーツとの接合が、さまざまな観点から、さまざまな領域で推進されています。まず、その試みの例の一つとして、国内外の総合スポーツ競技大会において、eスポーツが競技として実施されつつあるという状況を紹介させていただきたいと思います。eスポーツについて、強い関心をお持ちの皆さまであればご存じのことかもしれませんが、もうすぐ名称が「国民スポーツ大会」に変更される国民体育大会において、eスポーツは、第72回の愛媛国体以降、文化プログラムに導入され、展開を見えています。

はじめに、愛媛国体では野球ゲーム「実況パワフルプロ野球」が競技として採用され、実施されました。続いて、2018年の第73回福井国体では、同じ「実況パワフルプロ野球」を使いまして対戦が行われたところです。この2大会につきましては、YouTubeに競技の様子が上がっていますので、どのように行われたかについては映像で確認することができます。

そして、これはまだ予定ですが、2019年の茨城国体では、枠組みは文化プログラムということで同じですが、種目が拡張されるようです。最初は「ウイニングイレブン」1つだけだったと思いますが、「グランツーリスモSPORT」と「ぷよぷよeスポーツ」が追加になりまして、3種目で行われるという計画がなされているところです。別のシンポジウムに参加させていただいた際に、茨城国体の担当者の方が来られていまして、そこでお話を聞いた限りでは、茨城県知事が非常に乗り気で、力を入れているという状況もあるようです。このようにして国民体育大会という総合競技大会の中に、文化プログラムという枠内ではありますが、eスポーツが含まれるようになっていくということです。

続きまして、もう少し規模が大きくなりますが、IOCが大陸ごとに認め開催される競技大会の一つである、アジア競技大会におきましても、デモ競技で、正式競技では

ありませんが、「ウイニングイレブン 2018」,「クラッシュ・ロワイヤル」,「スタークラフトⅡ」,「ハースストーン」,「リーグ・オブ・レジェンド」,「アリーナ・オブ・ヴァラー」の6種目が採用され、実施されたという現状があります。サッカーゲームの「ウイニングイレブン 2018」では日本チームが見事金メダルを獲得したというニュースも流れていたと思います。

このような現状を踏まえますと、日本の全国大会、そしてアジア競技大会のような国際大会では、これまでは身体的なスポーツ、運動競技が実施競技として行われてきたわけですが、これらの大会の実施競技が、旧来の身体的なスポーツと、必ずしも身体性を前提としないようなスポーツから構成される時代になったと言えるのではないかと思います。ただし、ここには注釈が必要です。国民体育大会では文化プログラムという枠組みでの展開にまだ留まっています。正式競技、公開競技、デモ競技という3種の区分が国体の中にはありますが、その3つにすら、まだ入っていません。この文化プログラムというのは何かといいますと、国体に向け、意識の高揚等を図るために展開される様々な文化的な事業の総称です。県や市の図書館でスポーツ関連書籍を展示するというような事業と同じ位置付けのものとして、eスポーツが展開されているのが現状です。まだ正式競技化には遠いかなというところです。

アジア大会も同様で、現状ではデモ競技として実施されており、正式競技ではありません。そういう前提付きではありますが、全国レベル、そして国際レベルでの実施競技が新たな状況を見せ始めているところは重要な変化ではないかと思います。

2) eスポーツ興隆によるスポーツ観の揺らぎ

こうした変化は、私のようなスポーツ史を学んでいる者にとって非常に興味深いものです。運動競技として私たちが想起するスポーツの、実態とイメージが立ち上がってきた時代と場所は、主に19世紀半ば以降の英国であると言われています。そうした19世紀後期の英国で誕生した身体的な運動競技を近代スポーツとしますと、私たちは、ここで述べたような現状を踏まえれば、近代スポーツなるものを更新するような新たなスポーツの実態とイメージの誕生に、もしかしたら立ち会っているのではないかと。そういう状況をまさに私たちが見ている、経験しているのではないかと、というふうにも考えることができるのではないかと思います。

私は、19世紀の英国における近代スポーツの成立と展開を主たるテーマとして研究を行っています。この時期にはいろいろな変化がありましたが、ごく単純に言いますと、それまでは子供たちの遊びに過ぎなかったさまざまな遊戯が、19世紀の初め

から半ば、そして後半にかけて、組織化され、ルールが統一化されるという形で、定期的、組織的な運動競技へと変容を遂げていきました。英国のホッケーの例で言いますと、子供の遊びとしてのゲームが基層化され、大人たちが真面目に真剣に取り組むゲームがそれに積み重ねられ、19世紀の終わりには国同士の対戦まで可能な、高度に組織化された様式に変容を遂げていくという経緯がありました。

こうした過去の例を踏まえますと、現在のeスポーツの興隆が、19世紀に経験された近代スポーツの誕生に匹敵するようなスポーツの革命的な変容をもたらし、それを私たちは今、見ている、経験しているのではないか、という問題関心を持つことができるかなと思います。この先はどうか、まだわからないところもあるのですが、このようなスポーツ観そのものが揺らいでいる状況は、このeスポーツの興隆によってもたらされた現象として見ていいのではないかと思います。

3) 本講演の構成

以上のようなスポーツ史的な関心から、今回の発表では、次の3点からお話をさせていただきたいと思います。まず一つは、eスポーツから少し離れてしまうところもあるのですが、そもそもスポーツの意味内容というのは固定的なものではなく、一定の歴史性があり、常に変容してきたものであるということを確認したいと思います。ゆえにこれから変わっていく可能性が大いにあるわけですし、そこにeスポーツとの接合というところが大きく影響していくのではないかとということをまずお話しさせていただきたいと思います。

そして、2番目では、現代の価値観に適合的なスポーツ文化の形成を考えた時に、eスポーツには大きな可能性があるのではないかとという点を、いくつかの実例とともにご紹介したいと思います。

3番目では、これまでの既存のスポーツのあり方とeスポーツとの接合の展開を見ていくことによって、eスポーツ自体も必然的に変わっていく可能性があるのではないか、というお話をしたいと思います。この2番、3番ともにスポーツ史的な観点からの着想をベースにしてお話をさせていただきたいと思います。このような3点を踏まえて、最後にこれからの望ましいスポーツ文化の継承ということを考えていくために解決すべき問題、特にeスポーツと既存のスポーツの接合に関わってこうした問題を考えるためにどのような点を重視していけばよいのかということを述べまして、皆さんとこうした問題を考えるための手掛かりを得ることができたらと思っています。

Ⅱ. 概念史が示唆するスポーツの意味内容の変異性

1) スポーツの定義例

では、はじめに「概念史が示唆するスポーツの意味内容の変異性」というお話をさせていただきますと思います。e スポーツにはスポーツという名前が付いていますから、何らかのスポーツ的な事象、内容を指す言葉だというのがわかるわけですが、そもそもスポーツとは何かということを考えて、誰かに説明するということを求められますと、意外と簡単ではないのです。日常的にスポーツという言葉は流通していますし、会話の中にも普通に出てくる言葉ですが、あえて「スポーツとは何か」ということを説明しようとする結構難しかったりするものです。

なぜ難しいかということですが、日常的に流通している言葉ではあるのですが、さまざまな活動を含む、総称的な名詞であるという点が、スポーツの定義を困難にさせている理由の一つではないかと思います。さらに今回のお話で強調したいのは、このスポーツという言葉の意味内容には一定の歴史性があり、人間のいろいろな経験がこの言葉の背景に流れ込んでいるという面も、その定義の困難さの一つとして指摘できると思います。

スポーツ史の領域で、そうした総称名詞としてのスポーツの意味内容を見事に定義した例として、しばしば引かれるものの一つに、ベルナール・ジレという歴史家の定義があります。なぜこの定義が引かれるかといいますと、日本も含めてその後のスポーツの考え方に一定の影響を及ぼしたということが言われています。その事例は後で示しますが、まずジレの『スポーツの歴史』という 1948 年に出版された著書がありまして、日本語にも翻訳されましたが、その著書の中で、ジレは、これは次の要素を含むものの歴史を書く本だということを最初に定義しています。

ジレは、スポーツの 3 要素を挙げています。遊戯、闘争、激しい肉体的活動を含むものがスポーツだと彼は捉えて、この内容に含まれるものの歴史をたどっていくということを行いました。ここで重視されているのは遊びの要素を持つということ。あと一定の闘争、競争の要素を含むということ。さらに、ここが重要なところかなと思いますが、一定の激しさを伴う身体的な、肉体的な活動であるということを重視してスポーツを定義するということを試みました。

後年にこの定義が及ぼした影響については、日本も無関係ではありません。ジレの本は 1948 年に出版されましたが、既に 1955 年の『広辞苑』には「遊戯、競争、肉体的鍛錬」という定義が確認されます。これは、ジレの定義と非常に似たもので、おそ

らくこの時の『広辞苑』の、この項目の著者は、ジレの定義を参照しつつ、このような定義付けを行ったのではないかと思います。最新版の『広辞苑』でも、活動の具体例のところは少し数が増えています、「遊戯、競争、肉体的鍛錬」のところは、変わっていません。ジレの定義の継承は比較的長く続いていると、『広辞苑』の中では見てもいいのではないかと思います。以降、60年代、そして70年代の特徴的な定義を見てみましても遊戯の要素、そして身体的な要素というものが重視されていることがわかると思います。

『広辞苑』に書いてあるからといって、現在日本に生活する皆さん全員が「スポーツとはこういうものだ」と思っているということは全くないと思いますが、おおむね納得できるものがこうした枠内に収まる活動であるとしますと、現在このようなものがスポーツとして考えられている、その一つの例としては見ることができると思います。

2) 「スポーツ」の意味内容の歴史性

しかし、スポーツといえば遊びの要素を持ち、競争の要素があり、さらに一定の激しさを伴う身体的な活動だという定義が、実はほんの少し過去にさかのぼっただけで非常に揺らぎを見せることが確認できます。その例の一つとして、アイザック・ウォルトンという人の、『釣魚大全』と訳されている釣りのマニュアル本があります。これは17世紀の英国で出版された、著名な釣りの本で、版を重ねて現在でも出版されています。日本語版でも、異なる訳者によって出版が継続されているものです。

この本の冒頭の部分に狩猟家と釣り師の2人の話が出てくるのです。その中にスポーツの用例を確認することができます。狩猟家の会話から始まる、待ち合わせの場面です。「やあ、釣り師さん、思ったとおりの時間によく来ていただきました。」「犬たちの仕事ぶりが見えます。ほら、大忙しです。人も犬も皆忙しくやっています。」その後、「お会いできて本当にうれしいです。今日のスポーツが幸先よく始まったのもうれしいです」と続きます。ここで使われているスポーツの意味内容は何かということですが、これは狩猟活動を表す用例の一つです。

現在、狩猟はスポーツかと問われると、そうだと言われる方もいるかもしれませんが、やや違和感を感じられる方が多いのではないかと思います。ですが、16世紀から17世紀に、スポーツが狩猟活動を表す言葉として用いられたということは、歴史家が明らかにしているところです。ここから、今の『広辞苑』にあるような定義は当たり前なものではなかったという気付きが得られるのではないかと思います。少しさかのぼるだけで今日のスポーツ概念とは異なる意味内容が確認できるということです。

3) 英国における 'sports' 概念の通時的変化 : sport, game, athletics

以下では、私の大学院時代の指導教員でもあった、阿部生雄先生の研究によりまして、まず英国におけるスポーツ概念の通時的変化というものを見ておきたいと思います。日常語としての sport という用語が英国でどのような変化を経験したのかということです。OED という辞書が主要史料です。sport だけではなく、game と athletics という近接領域の概念の変化も併せて見ていきます。こうした作業を通して今日のスポーツ概念がいつごろ成立したのかということを押さえておきたいと思います。

表「スポーツ概念変遷の位相」は横向きの別紙で付けています。まず、縦には時代が流れていまして、sport, game, athletics のそれぞれの概念の変容があり、横に読んでいただくとそれぞれがどういう関係を結びながら意味内容が変わっていったかということが示されています。

次のスライドより、それぞれの用語の語源からの変化について図示しています。この表を見ていただくのが、一番わかりやすいかもしれません。sport が一定の激しさを伴う運動競技という意味合いを獲得するまでには、そうした要素が他の近接概念から少しずつ獲得されたり、あるいは、ある要素が排除されたりしながら、19 世紀になってようやくその意味を獲得していくという経緯がまとめられています。

はじめに、sport そのものの变化から説明します。sport の語源は、諸説あるようですが、ラテン語の *deportare* という言葉に遡るという説が有力です。この言葉は、今の sport の一部が既に見えていますけれども、運び去るとか運搬するということを表しました。A という場所から異なる B という場所に空間的・物理的に移動するということを表す言葉であり、まだ身体運動という意味はありません。それが古仏語に入っていきますと、もともとは場所の移動を表す言葉だったものが、気分を変えんとか、遊ぶ、喜ばせるという心理的な変化、内面的な変化を原理とする喜びというものに変わっていく。気分がぱっと、A という状態から異なる状態に変わるということを原理とする喜びを表す言葉だったと考えられています。この段階でも、身体行動や競争などの要素は含まれていません。

それが 16, 17, 18, そして 19 世紀の変容を経験する中で、次第に今日の意味合いに近づいていく。17 世紀から 18 世紀になりますと、そうした内面の変化、気分転換のようなものが当時の支配層の人々の娯楽と結び付いて、sport イコール狩猟活動を表すような時代がやってきます。先ほどのアイザック・ウォルトンの著書の用例もそうですし、サミュエル・ジョンソンという人の有名な辞典の中の定義を見ましても狩猟というものが重要な位置を占めていることがわかると思います。

それが19世紀になるとようやく運動競技という意味を獲得していきます。これは新たに台頭してきた中流階級の人々が、最初は学校の中で、その後は地域のスポーツクラブの中で推進していった組織的なゲームの興隆を反映してこのようなものが生まれるようになっていったということです。

続きまして、まだスポーツに含まれていない概念がありまして、そのルーツはどういうところにあったかということのを近接概念から探っていきます。その一つとして、まず game という言葉の概念の変化を見ていきます。語源といわれる gaman は、この man はそのまま人のことです。ga は集合を表す接頭語で、今でいう co と同じものと考えられています。これは人が一つの場所に集まってくるということから生まれる喜び、楽しさを原理とする言葉であったと考えられています。

13～14世紀になりますと、sport が基本的に狩猟という言葉を表していた時代に、game は、物事の計画的・目的的な追求、ルールにより勝敗を決める競技的な気晴らしとか組織的な遊戯を表していました。

sport と game の比較をすると、その違いがよくわかるかと思います。sport のほうは山歩きとか、散歩するなど、個人的に気晴らしをするものでした。釣りもそうですし、狩猟もここに含まれます。ですが、規則は特に決まっておらず、他者に統制されるような活動ではないという特徴を持っていました。一方で game は集团的・対人的に行うもので、ルールに従って勝敗を決するというような、近代的な sport に含まれる概念を先取りした言葉だったのではないかと考えられています。19世紀になり、学校で game が組織化されていく中で organized game がスポーツになっていく。game はスポーツ概念の形成に重要な位置を占めていたと阿部は指摘しています。

続いて、あとは真面目に、真剣に、という要素が、この athletics という言葉をルーツとして、sport に取り込まれていくという経緯があります。game や sport が、ギャンブルなどと結び付いた不真面目さを示すような意味内容を表す言葉だったのに対し、athletics は、真面目に真剣に取り組まれる競技を表す言葉として存在していました。これが15、16、17、18世紀になりますと、一定の激しさを伴う運動競技という内容を表す言葉になっていきます。19世紀になると athleticism という考え方も生まれてくる。こうして伝統的なゲームが組織化されていく中で、そういうものに真面目に、真剣に取り組む、計画的・組織的に取り組む姿勢が重視されるようになっていく。遊びよりも、ギャンブルなどに伴う猥雑さよりも、真剣にゲームを行う姿勢が重視されるようになっていきます。

ここまでをまとめますと、sport なるもののもともとの意味は、今あるようなものが最初からあったわけではなく、game や athletics という近接領域と重なりながら、

その意味を増やしていったり、あるものを排除していったりして、現在の概念が形成されていったということです。sport 概念は、自己展開していったというよりも、近接領域との相互依存の中で変化していきました。また、ジレが挙げたような要素が揃うのは、遡っても今から 150 年ほど前のことでしかなく、歴史的に見た場合には決して普遍的なものではなかったという知見が得られます。

4) 本節のまとめ

こうした知見を踏まえて考えられることはたくさんあると思いますが、e スポーツに関わって言うとなると、こんなことが言えるのではないかということをもとめてみました。

まず一つは、スポーツの意味内容というのは、これまでも変化してきたし、おそらくこれからも変わり得るだろうということが考えられます。だからといって、スポーツは勝手に変わってってしまうということではなく、強調したいのは、そうしたあり方の変化には、私たちがさまざまな実践を展開していったり、主張したりする中で主体的な関与が可能だということです。だからこそe スポーツのような領域との相互依存から、かつての sport がそうであったように、身体性が再び不可欠な要素でなくなる可能性も十分考えられます。もちろんスポーツの全てがそのようなものになってしまうということではなく、そういった多様性が、もしかしたら包摂されていくこともあり得るのではないかと思います。その時にはe スポーツの「e」が不要になる時代も来るかもしれません。

「e スポーツはスポーツじゃないよね」とか「ゲームでしょう」と言われることがあります。スポーツ科学の専門家の中にも、批判的なことを言われる方が多いように思います。「あれはスポーツではない。ゲームだ」という考え方の前提には現在のス



スポーツの概念があるわけですが、歴史家から言わせれば、実はそういう前提は普遍的なものではなく、変わっていく可能性も大いにあり得る。だからこそ、eスポーツを含めてこれからのスポーツのあり方を考えていったほうがいいのではないかということ、ここでは確認したかったのです。この先にあることを正確に予想することはできませんが、このような可能性を考えるのも面白いのではないかと思います。

Ⅲ. 現代の価値観に適合的なスポーツ文化の形成に対するeスポーツの貢献可能性

1) スポーツの意義と問題点

以上、ちょっと時間がかかってしまいましたが、ここから次に入っていきたいと思います。現在の社会に求められている価値観にふさわしいスポーツ文化とは何かということを考えていく中で、eスポーツには貢献可能性が多くあるのではないかと、いうことを指摘させていただきたいと思います。

スポーツ基本法という国法がありますけれども、その前文には、スポーツの意義が並べ書きされています。スポーツは素晴らしいものであり、こんなにも有用性や便益がある、だから国が推進していかなければいけない、ということを述べている、前口上のような部分です。これらの有用性や便益が本当に全てその通りであればいいのですが、現代のスポーツにはさまざまな問題も内包されていることは皆さんもご存じではないかと思います。

意義と同じく、問題点についても、いろいろな観点から述べられるわけですが、現在のスポーツの問題をある点から鋭く指摘されているドイツの研究者に、オットー・シャンツという方がいます。IOC 史研究等で著名な研究者です。彼は2015年に来日し、日本体育学会で講演したのですが、その時の資料の中に非常に重要な指摘だと思われるところがありましたので、そこを抜粋してきました。

シャンツは、スポーツの今後の課題は、全ての人類の多様性に対して場を提供すること、誰にでもアクセスしやすく、インクルーシブで多面的な世界の要求に応えることだと述べています。そして、人の公平を尊重することを大きく推進するためには、私たちのスポーツに対する根本的な理解、私たちが前提としている考え方といったスポーツのロジックを大きく変えなければいけない。しかし、それは難しいだろう。なぜかという、スポーツというのは最高の適者を選ぶことであり、差別的なカテゴリーをもとめとつくってしまうことを前提に成り立っているからであり、こういうことは理想としてはわかるけれども、非常に難しい。しかし、これからいろいろなこと

にトライしていく必要がある、ということを述べています。

ここでのシャントの指摘のように、包摂的で多面的な世界の要求に応えるためのスポーツのロジックの大きな変更については、既存のスポーツ制度の中から変えていく試みも見られ、IOC もいろいろな試みをしています。けれども、それとともに、新しい領域、近接領域からのアプローチにも、非常に重要な貢献可能性があるのではないかということを指摘したいと思います。そして e スポーツに特に大きな可能性があるのではないかと考えています。その例として男女平等の推進と、年齢などのカテゴリーの削減の観点から事例を紹介します。

2) e スポーツの可能性：男女平等とカテゴリーの削減

まず、IOC が 2014 年に公表した「Olympic Agenda 2020」というものがあります。これは、IOC が、自分たちも変わっていかなければいけないということを 40 項目にわたって述べた改革工程表です。この Olympic Agenda の研究を少しお手伝いさせていただいたことがありまして、その項目を分類したところ、多様性に関連する項目として、4 項目が挙げられるということがわかりました。その中で特にこの 11 番目の男女平等の推進というところを見てみたいと思います。

そこではこんなふうに述べられています。男女平等を推進するのだと。一つは、スポーツへの女性の参加と関与を奨励するということをまず述べて、IFs（国際競技連盟）とも協力してやるということが述べられています。あとは、特にオリンピックや IOC が管理する大会の中で男女混合の種目を積極的に採用していくということを述べていました。

オリンピックの下のカテゴリーになるのですが、若い年代の競技者たちを集めてさまざまな競技を行う、ユースオリンピックという国際競技大会があります。2014 年に中国で開催されたこの大会では、14 競技で男女混合の種目が採用されました。例えば陸上競技などでは非常に面白い試みがありました。100 メートル走のゴールとスタート地点に別れて立ちまして、グラウンドを回るのはなく 100 メートル走を交互に走り合う。前から走ってきた人にバトンをもらって、また向こうに走っていくという形で、100 メートルずつでリレーをしていく。男女も混合するし、国や地域もばらばらにして行うという非常に面白い試みを行っていました。これはユーチューブで確認できますので、興味のある方は見ていただければと思います。

しかし、2016 年のオリンピックのほうはどうだったかといいますと、全競技で 28 競技 306 種目あったのですが、男女混合によるものはわずかに 4 競技 9 種目にとど

まっています。そのほとんどが馬術でした。馬術はもともと男女の区分がありませんので、6種目全てが男女混合になっていますので、それを除きますとごくわずかしかない。テニスのミックスダブルス、バドミントンのミックスダブルス、あとはセーリングが1つだけです。これが次の東京では、もう少し種目が増えて、水泳や柔道などでも混合種目が導入されるようになっていますが、まだこの試みは始まったばかりだと思います。

しかし、eスポーツのほうに目を移してみますと、もともと男女差が前提とされていない特性がありますので、例えば平昌オリンピックの際に公認大会として開催されたeスポーツの競技大会が2種目ありましたが、そのうちの一つ、スタークラフトという種目で優勝したのはカナダ人女性でした。eスポーツには男女の区分がありませんので、こうしたことが十分可能だということです。

もう一つの事例として、年齢のほうですが、こちらは、いろいろなメディアで注目され報道されることがある、スウェーデンの Silver Snipers というチームです。平均年齢67歳のこのチームは、特に年齢等の区分のない大会に参加しているということです。身体性が前提となっている既存の運動競技では、こういうことは難しいと思われそうですが、eスポーツであれば可能です。こうして見てみますと、eスポーツがこれまでのスポーツのロジックの大きな変更を主導する可能性も十分あるのではないかと思います。

Ⅳ. 既存のスポーツ制度とeスポーツの接合の進展によるeスポーツ自体の変容可能性

1) 英国におけるスポーツの消滅・衰微の事例

最後に、3番目となります。このような可能性があるeスポーツですが、eスポーツと既存の制度との接合がさらに進展していきまると、どういうことが起きるか。その際にはおそらくeスポーツそのものも変わっていかなければいけないのではないかと思います。

こうした着想はスポーツ史の知見に基づいたものです。19世紀の英国は、近代スポーツを誕生させ、世界に広げていった時代、地域だったわけですが、一方で、見方を変えますと、ある種のスポーツを消滅させたり、衰微させたりした時代、地域でもありました。その例として、アニマルスポーツ、ストリートフットボール、公道で行われるホッケーについて紹介したいと思います。

18世紀初頭の英国では、アニマルスポーツと呼ばれた、動物を使った、牛掛け、

熊掛けなどと日本語に訳される活動が行われていました。牛掛けは、牛に向けて訓練された犬を放ち、どの犬が最後まで長く生きながらえるかということをギャンブルとともに行う行為です。これは、牛掛けが18世紀初頭にどのように行われていたかということを示す史料です。工場の雇用者の日記の中に出てくるものですが、牛に対して犬を仕掛けて、最初は8頭から9頭いたのですが、3度目にはほとんどいなくなっていました。犬がどうなったかということは容易に想像できると思います。

次に、フットボールの例ですが、これは非常に興味深い史料で、1765年の、ある1週間の間に見られた2つの新聞記事です。左側は、こんなふうなフットボールの試合をやるから集まれという告知記事です。右側は、告知されたフットボールの試合がどうなったかということを報告した記事です。ここを見ますと、フットボールの試合を行うために集まった非常に多くの人たちが直ちに暴徒と化して、囲い込みのために打ち込まれていた柵を引き抜き、焼き払ったということでした。

19世紀以降、これらの活動が、時代の変化の中で衰微、消滅を余儀なくされる時代がやってきます。動物愛護思想の普及とともに、牛掛けは排除すべき行為であるということが認識され、次第に動物の友協会等の活動等によってなくなっていきます。また、フットボールのほうもしばしば商店の営業を妨害するとか、施設を破壊するという暴力行為が問題視されるようになり、19世紀半ばにはさまざまな訴訟なども起きようになっていき、次第にこうした行為が行われなくなっていくという経緯がありました。

新たな法の制定も、こうした動向に影響を与えました。例えば、動物愛護法が1835年に成立しています。そこでは、牛追いや牛掛けもある条件の中で違法行為として取り締まりの対象になりました。もう一つ、公道法も大きな影響を与えた法令の一つです。公道でフットボールを行うことは違法行為として明記されるようになりました。またホッケーのゲームを公道で行うと、訴訟の対象になる時代がやってきました。これは1850年代のレディングの地方新聞の記事ですが、興味深いことに路上でホッケーのゲームに興じていたかどで訴えられた事例が4件も同じ日の新聞に掲載されています。

このように19世紀以降の時代に、さまざまな社会的な圧力が掛かっていく中で消滅や衰微を余儀なくされたスポーツ、身体運動の文化もあったということです。

2) 接合の進展によるeスポーツ変容の可能性

こうしたことを考えますと、これまでのスポーツ制度とeスポーツが接触し、その

接合部分が広がっていく時には、eスポーツからのさまざまな影響が既存のスポーツを変えていくこともある一方、eスポーツのコミュニティにも、一定の変容を余儀なくされるという動向が見られる可能性があるのではないか。先ほどのような歴史的な展開を見ていきますと、そういうことも考えられるわけです。こうした接合部分の広がりには、例えば次のような事例の中で確認することができます。

これは、最近の事例ですが、2018年7月20日から、国際オリンピック委員会と国際スポーツ連盟機構という組織が共催して、eスポーツフォーラムが開催されました。そこでは「eスポーツの世界」、「eスポーツはいかにアジア大会に採用されたのか」、「将来的なコラボレーションの可能性」などのテーマでさまざまな議論が展開されています。オリンピックとeスポーツのプロ選手たちが同時に円卓会議に参加する状況もあったようで、非常に興味深い議論が行われたようです。

ここでさまざまな側面からeスポーツとオリンピックムーブメントとの関係について検討された結果、2018年12月に、オリンピックサミットという、IOCの会長をはじめ理事たちが参加して行われる重要な会議がありましたが、その会議に「オリンピックムーブメントとeスポーツ、eゲームズ」という新たな議題が含まれ、検討が行われました。英文も同時に表記しましたので、字が小さくなりすみませんが、重要なところだけ見ていきます。

まず、いろいろな観点から検討した結果、次のような点が確認された、とあります。IOCはeスポーツとeゲームズという2つの用語を使っていますが、オリンピックの価値に適合しないeゲームズがあるために、それらとの協力は除外されるということが、まず確認された。またその産業は商業的に営まれているけれども、オリンピックムーブメントは価値に基づいた活動だという点が根本的に違うということも確認されたようです。こうしてeスポーツやeゲームズをオリンピックプログラムのメダルイベントとすることは時期尚早だということが結論となった、ということが述べられていました。

私が面白いと思うのは、この後のところです。IFsなど、オリンピックムーブメント内のメンバーに、こうしたIOCの意向、原則をなるべく尊重するよう勧告されています。一度、次のアジア競技大会ではeスポーツが正式競技になるということがアナウンスされていたけれども、改めてIOCの強い勧告が出ましたので、それがちょっと不透明になったかなと思われます。

では、どのように共同していくかという方針がこの後に書いてありまして、例えばサッカーのeスポーツバージョンの場合、これらの不確実性は適用されません。ですから、IOCは、IFsが自分たちのスポーツのeスポーツバージョンの適切な統制を獲

得し、保持することを確かなものにしていく、と主張しています。その後は、これからはもっといろいろな人を呼んで検討していく必要があるということも同時に述べられています。新しい方針がここで示されたのかなと思います。

こうした動向を見てみますと、e スポーツとの接触によって、既存のスポーツ制度の代表的な存在である IOC からこのような見解が出てくるということは、やはり e スポーツ側も一定の変容を求められるようになってきたのかなと思われます。こうした経緯をどのように捉えることができるかということですが、こうした部分がどんどん広がっていくと、例えば IOC との関係を考えてみますと、オリンピックムーブメントに参与可能な e スポーツというものが選別されていく可能性があるだろうということです。これは実現するかどうかはわかりませんが、FIFA が直接著作権を持つようなサッカーゲームなどが創出されていくと、先ほどの IOC が懸念している問題は解消されます。FIFA の組織の中に、サッカーの伝統的なゲームとともに、e スポーツとしてのサッカーのゲームが位置付いていくと、e スポーツの「e」が欠落して、新たなスポーツが誕生していく可能性もあると思われます。

では、この接合部以外はどうなっていくかということですが、国際的なスポーツのあり方に大きな影響力を持っているオリンピック関連法から排除されるようなゲームは、それはそれで消滅するどころか、さらにまとまってしまうような可能性もあると思います。どういうものがオリンピック関連法から排除されていくかといいますと、戦争を模したようなゲームとか、銃で人を撃つ場面を含むようなゲームが考えられます。これらの中には非常に人気のあるゲームもありますが、IOC の平和の推進という価値とは根本的に対立しますので、排除されていくだろうと思われます。IOC も慎重に e スポーツと使い分けたいと思わせるような e ゲームズという言葉の用例がありましたけれども、既存のスポーツと接合されない e スポーツの一部は、e ゲームズなるものとして独自に発展を遂げていき、スポーツという名称を落としていく可能性もあると思います。その一方で、新たなスポーツ文化を形成していく領域の中で、「e」を欠落させた e スポーツの一部が新しいスポーツの中に入っていく可能性もあり得る。そういうことがスポーツの歴史から想像できることかと思われます。

V. おわりに

ちょっと時間がオーバーしていますが、最後に簡単にまとめさせていただいて終わりにしたいと思います。私はスポーツの歴史の研究者ですので、ゲーム文化の領域は本当に素人で、よくわかっていないところも多くあるかと思っています。ですから、皆さ

まからさまざまなご意見を頂きたいと思います。

私の主たる関心であります。望ましい、新しい時代にふさわしいスポーツのあり方、スポーツ文化の継承の仕方を考えていくために、どのようなことを解決していかなければいけないか、ということを変えて考えてみますと、これまでのスポーツは、どちらかというと男性が多く中心的な位置を占めており、やはり若者向けの、さらには健常者に対しての文化でした。その中から最高の適者を選んでいくというような、これまでの支配的、差別的、一面的な価値観から脱却し、より包摂的で多元的な価値観を重視していくようにロジックを変更することが求められているのではないかと。e スポーツを含めてこの領域を考えていくことが大変重要なのではないかと思います。年齢、性別、障害の有無などを問わず、かつて前提とされていたこういうものを取り払って、新しいカテゴリーの中で卓越を競い合い、人間らしさを高め合うこと、e スポーツはそれをけん引する役割を果たしていけるのではないかと考えています。

昨年度設立された日本 e スポーツ連合が、新たな、いろいろな施策を展開されて、さらに e スポーツの振興が行われていくだろうと思われます。この日本 e スポーツ連合の設立趣旨にこのようなことが書かれていました。ここには、スポーツ精神の普及を目指していくという崇高な理想が掲げられていまして、さまざまな成果が今、出つつあるところかと思われます。その中で、この e スポーツの振興を通して普及されるスポーツ精神が、かつてのスポーツ精神ではなく、新しい時代にふさわしい、旧来のスポーツのロジックを変えていくようなものになるように議論と実践を続けていくべきではないかと思います。「いくべきだ」というような書き方をしてしまいましたが、もしかするとそういう心配は必要ないかもしれません。なぜかといいますと、こちらの青山学院大学にこのような重要な研究ユニットが立ち上がっておりますので、その中でさまざまな議論や実践が展開されていくだろうと期待できるからです。

以上で発表を終わらせていただきます。どうもありがとうございました。(拍手)

VI. 質疑応答

川又：秋元先生、本当にどうもありがとうございました。それでは、残り 20 分ぐらいありますので質疑応答の時間としましょう。

質問者 1：ジャーナリストの視点で e スポーツの取材、研究をしています中谷と申します。一つ質問させていただきます。スポーツの歴史をわかりやすくご講演いただき、本当にありがとうございます。今日はグローバルな視点でスポーツの歴史を語っていただいたというふうに認識していますが、e スポーツの現状を見ますと、やはり

グローバルなスポーツの歴史の流れとわが国における流れが相当違うのではないかと私は思うのですが、先生はどのようにお考えでしょうか。

秋元：はい。eスポーツの国際的な動向はそんなに深く研究しているわけではないので、著書等から学ぶ位でしかないのですが、確かに日本でのこういう試みは始まったばかりだと言えるのではないかと思います。後発性がしばしば強調されることがあるかと思いますが、それはある意味、利点でもあるのではないかと思います。といいますのは、今、私の研究室に中国からの留学生がいて、彼は中国におけるeスポーツの歴史の研究をしています。彼の発表等を聞いていますと、中国のように政府がeスポーツをスポーツだと認めた国では、それが故に発展が起きている一方で、スポーツとして国が推奨しなければいけない文化になったが故のさまざまな問題が出てきていることも、彼の指摘を聞いてなるほどと思ったところです。ですので、国際的にeスポーツは、特に産業と国の政策が結び付いているところではすごいスピードで展開しているように思われますが、日本は後発性を生かして、先行例の経験から学びつつ、より良いあり方を模索していければいいのではないかと考えています。

川又：よろしいでしょうか。ありがとうございます。他にいらっしゃいますか。お手を挙げていただければ大島先生がそちらに参ります。メルクレイン先生、いたのですね。やはりちょっとコメントしてください。うちの学部のスポーツ社会学の人がいるので、ぜひお願いします。

質問者2：せっかく呼び出されたので、よろしくお願いします。大変奥深いスポーツ歴史研究の知見を共有していただけてどうもありがとうございました。授業でこれを生かしたいという部分も結構ありましたので、本当にどうもありがとうございます。

ご発表を聞きながら思い付いたところですが、アレン・グットマンの近代スポーツの有名な研究がありますね。近代スポーツの特徴は、これとこれというところで、こちらに『From Ritual to Record』という書籍のご引用がありましたが、確か1996年ごろに出た『Games and Empires』という本で、もう少し具体的に近代スポーツの特徴が整理されていて、先ほどおっしゃった競争性、遊戯性、身体性という基本特徴以外には確かに合理化、数量化、官僚主義、商業化、あと記録への追求という幾つかの追加要因がありました。eスポーツの場合は特に合理化、数量化、平等など幾つかあるのですが、そして商業化という近代スポーツの特徴は非常に当てはまるのではないかと思います。それを追加情報として今回の議論に付け加えればと思います。

あと、商業化のところですが、なるほどと思いましたが、IOCとのいろいろな交渉の中でオリンピックの理想はそもそもアマチュアであるというようなところがある。ところが、eスポーツは商業、産業が基になっているというところで、なるほど

と思いました。その話は1984年のロサンゼルスオリンピックの前であれば納得がいきますが、それ以降はご存じのとおり、既存スポーツはものすごい商業化が起きまして、その辺は少し疑問に思いました。それは先生のお話にはなく、あくまでもIOCの議論の話です。質問というよりもコメントでしたが、どうもありがとうございました。

秋元：ありがとうございます。

川又：メルクレイン先生いきなり指しましてすみません。申し訳ありませんでした。他にいらっしゃいますか。どなたでも。よろしいでしょうか。

先生、私から一つ、すぐにお尋ねしたいことがあります。実はまさにそう思っていたのですが、日本の後発性をすごく嘆く論調が多かったのですが、今日お話を承って、これは案外チャンスがあるのではと思いました。日本はゲーム大国なのに何でeスポーツは駄目なのかという論調が幾つかあったり、特に昨年の後半ぐらいから少しトーンが変わってきたりする中で、案外周回遅れのフロントランナーになるかなと漠然と思っています。その中の幾つかが、例えば最後のほうのご指摘にあった、今も世界中を席巻しているゲームがありますね。「リーグ・オブ・レジェンド」とか、ああいうものはわれわれ発ではないが故に、私たちが持っているたくさんゲーム文化とコンテンツを、まさに「e」を取るかどうかということのさまざまな変容を経ることによって、案外フロントランナーになる可能性があるかもとちょっと思ったりしたのですが、いかがでしょうか。

秋元：長い歴史があるゲーム文化の形成過程とはまた見方は違うのだろうとは思いますが、スポーツ文化の形成過程の観点から見ますと、確かに既存のスポーツにはいいところもあるけれども、先ほどありましたようにいろいろな問題が指摘されていて、それを何とかしなければいけない、もはやこのままではもたないのではないかと、という危機感を持っている方も多いと思います。そうした中でeスポーツの領域が興隆してきたことは、スポーツ文化の側から見ますと歓迎すべきことではないかと私は思います。それはジェンダー、年齢、障害の有無の問題など、さまざまな問題を越えていける大きな可能性がある領域だからです。ですので、eスポーツがうまく進展していくと、ちょっと無理がある提案かなとは思いますが、「e」が取れていくという可能性を考えてもいいのではないかと。そうした考え方が大事なのだと主張していくことは、新しいスポーツ文化を創造していくという観点からは、いいのかなと思います。

しかし、eスポーツによる新しいスポーツ文化の創造という考え方は、今日もご専門の方がいらっしゃるかもしれませんが、産業の面から考えると、もしかしたらあまりうまみがないことなのかなと感じるところもあります。そうすると変化のスピード

が上がってこないところもあるのかなと思います。今は、かつてのスポーツ文化ができてきた時よりも、より多くの利害関係者が関わり、文化複合としての広がりが大きく大きくなっている時代ですので、一言では言えないのですが、理想論から言いますと、こうした考え方は歓迎すべきところはあるのかなと思います。

川又：ありがとうございます。他にいかがでしょうか。お願いします。

質問者3：歴史的な説明をありがとうございました。私はゲーム会社に勤めています。産業側からの視点ですが、eスポーツの大会という言葉自体は新しいのですが、日本のゲーム会社がeスポーツで周回遅れだという話がある一方で、ゲームセンター文化というのは本当に四十何年前からあり、世界で初めてゲームの大会が全国で行われたのは日本です。44年前に品川で行われたのが一番最初だと言われています。その中で、昔からeスポーツ的な大会が行われていたのに、eスポーツでトップランナーになれないのは、やはりゲームセンターというのが文化的にあまりよろしくないと言われていて、まず賞金が掛けられない。今後eスポーツの新興に関する賞金が掛かるかどうか、ギャンブル性のようなところが今後のeスポーツの発展にどれほど影響があるとお考えになっているのか、教えていただければと思います。

秋元：はい。ありがとうございます。やはりこれからの時代は、スポーツはお金のためではないという時代ではもちろんないと思いますので、そうした領域をどう考えていくかということが重要だろうと思います。JeSUの設立によってようやくライセンス制度ができて、賞金を出すことが法令的にも問題なくなっていくということは一つ重要な変化であろうと思いますので、そうしたところを皮切りに注目度が高まって広がっていくということは大いにあるのではないかと思います。

ですが、一方で、今ご指摘いただいた長いゲームセンターのカルチャーがある中でこういう動向を必ずしも歓迎しない方々もいらっしゃるのではないかと思います。そうしますと、ゲーム文化の中の一方がeスポーツになっていき、そうではない領域を残していくような、複層的な文化に変わっていく、そういう変わり目に今、いるのかなと思います。全体的なゲーム文化の中で、ほぼアスリートと変わらないような、真面目に真剣に競技に取り組むような領域と、そうではない領域があったほうが文化としての基盤も広いですし、裾野も広がっていくし、力強さのようなものが増すのではないかと考えています。ですので、お金を付けていくのが良くないとは、私は全く思っていません。そういうところはどんどんやっていただいていいと思いますし、それが成功していく領域と、そうではない、かつてからの文化がうまく接合していくような領域が多様に広がっていくのが望ましいのではないかと考えています。

川又：他にいかがでしょうか。

質問者4：お話ありがとうございました。私は経済産業省のコンテンツ産業課というところにいまして、まさにゲーム産業やeスポーツをどうやって盛り上げていこうかということのをいろいろ考えているところです。

この質問は決して国の立場というわけではなく、あくまでも個人的な関心として伺いするのですが、eスポーツといった場合にすごく高額賞金があり、すごくレベルの高い競い合いがあるものと、一方で、海外はわからないのですが、国内ではゲーム大会となかなか区別が難しいところもeスポーツ大会という名称でやっている。研究の中でスポーツというところと、スポーツなのかどうか微妙なところで何か分けがあるのでしょうか。

また、日本で考えた場合にスポーツとは別に体育という考え方があり、こちらはある種の教育というものが入ってくるかなといった場合に、欧米で考えられるスポーツというものと体育、英語にすると physical education かもしれないのですが、これは別物なのか。日本ではスポーツと体育というのは割と、ベン図でいうと重なるところが大きく、ある程度混同されて考えられているところもあるのかなと思います。そう考えると、日本でスポーツが発展していく時に体育というものが一つの壁になるような感じもあるのかなと思うのですが、この2点について伺えますか。

秋元：ありがとうございます。お答えするのが難しいところもあるのですが、一つは例えば韓国や中国の例などを伺っていると、国の政策としてeスポーツをスポーツの枠組みの中で進めていくことがはっきりしています。これまでのスポーツの考え方の中にeスポーツを捉えていくことが国の政策として展開されていますので、それが結局、下にも降りてくるという経緯があります。それでeスポーツはスポーツという考え方が少しずつ広がっていったと思います。ですので、日本でもし強力にそういうものを推進していこうとするならば、やはりスポーツ基本法の規定を変えていかなければいけないと思いますので、そのためには長い調整が必要だろうと。やはり、その背景になるのは私たちの意識の変化ですね。スポーツなるものをどう考えるか。先ほどあったことから言えば、ロジックを変えていくようなことをしていかなないと、このままでは、日本の中でeスポーツをスポーツだと考えていくことは難しいかなと思います。ですので、新しい実践とか議論がもっと必要だと考えています。ぜひそのような機運を盛り上げていただくことを行政の皆さんにお願いしたいと思っています。

2つ目ですが、スポーツと体育の問題ですがけれども、歴史的に見ますと日本では非常に複雑な背景があります。かつて学校体育の枠組みの中でスポーツが長く展開されてきましたので、スポーツイコール非常に教育的な色を帯びた活動というイメージ

ジが今でもまだ強いと思っています。

極論として、スポーツは学校から全部離して、全て地域のスポーツクラブの中でというような議論もありますけれども、これは歴史家だからというわけではないのですが、スポーツを教育と結び付けていく中で社会に根付かせてきたことは、やはり重要だったと思います。その中で、今までいろいろな問題があれば解決してきたと思うのですが、私はどちらかというと、やはり教育との結び付きはあったほうが良いという立場です。教育観はもちろん変わっていきますし、スポーツ観も変わっていきますが、新しい教育観の中でスポーツはこういうところが人間をより人間らしくするとか、人間の発達に非常に重要だということが考えられるようになっていけば、これまでの教育とスポーツの関係とは違った関係性が生まれてくれば、決して排除していくという領域にはならない可能性もあるのではないかと思います。一方でもちろん教育とは違うところで展開するスポーツもあり、そうではない領域もあるという多様な関わり方が残っていたほうが望ましいのではないかと個人的には思います。

川又：他にいらっしゃいますでしょうか。そうしましたら、私のほうからもう一つ最後に伺いたいのですが、実は今日いろいろな方がおいでになっている中で、前回のシンポジウムに対するコメントにもあったのですが、教育や文化に関わることで。今日も大学生、生徒さんがおいでになっていますが、例えば子供のお稽古事としてゲームを推奨する親は多分いないという話です。eスポーツは、私どももいろいろな側面からやっているわけですが、普及に関する阻害要因、ゲームというものの独特な感覚があるのかかもしれないという話とか、実はeスポーツになるということに、もともとゲーマーさんが、肯定的な方と否定的な方がおられる。案外みんな「放っておいてくれ」という否定的な部分があるのではないかと。

そうするとスポーツとの関係ということで考えていきますと、eスポーツをオーディエンス、参加者、あるいはその辺りの側面から考えて、見る楽しみとか、する楽しみとか、いろいろなスポーツと教育とか、あるいはeスポーツの普及の阻害要因について何かコメントがあればお願いします。

秋元：はい、ありがとうございます。私は歴史家ですので、かつてのそういうスポーツ的な事象の、過去の例を引いて意見させていただくことが多いのですが、その例の一つとしまして、例えばeスポーツのスポーツ化の中で起きているさまざまな、愛好者の方々の葛藤という部分、今ご指摘があったと思いますが、それを考えるのに、かつてスノーボードの中で見られたさまざまな議論が参考になるのではないかと思います。スノーボードは、もともとオリンピック種目ではなく、もっと自由に自分を表現するような、ライフスタイルをまさに表すような身体活動として生まれてきた

ものが、次第に人気が出てきますと、それが競技化していくという経緯がありました。その中で、ある人たちは、「あんなものは国別に別れて誰が1番かを競い合うのはくだらない。そういうことではないのだ。自分たちの生きざまを見せる文化なのだから、俺はあれには出ない」という立場を取った人もいますし、一方で著名なスノーボーダーの、金メダルを取ったショーン・ホワイトさんのように「オリンピック種目になったからこそ僕たちの文化に正当性が与えられたのだ」とポジティブに評価する著名なプレーヤーもいます。オリンピックのほうも非常に人気を保っている一方で、例えば困難に見える斜面を格好良く滑るところを映像に収め、それを販売し、売り上げをまた撮影に充てていくことを繰り返して生計を立てている方々とか、そういう文化もしっかり残っているように思います。



文化にとって重要なのはそういう多様さを失わないことかなと思うのです。それが、産業の面から見てどちらが望ましいかということは私には判断し難いところはあるのですが、文化の魅力や多様性が確保されていくということ、一面的な価値から判断するのではなく多様な考え方を包摂していくほうが望ましいのではないかと思います。ですので、こういう JeSU が進める方向と、そうではないゲームセンター文化を重視したようなあり方が共存して、どちらにも関わっていくようなやり方があってもいいと思います。そういう多様性を含んだ領域として考えていくことが今、先生からご指摘いただいたことの一つの解決の道筋になるのかなと思っています。

川又：ありがとうございます。他に何かありますか。よろしいですか。

それでは、秋元先生、今日は遠方からどうもありがとうございました。皆さま、もう一度拍手をお願いします。（拍手）

秋元：どうもありがとうございました。