

e スポーツから考える

—身体、技術、コミュニケーションの現在と未来

吉田 寛 (東京大学人文社会系研究科准教授)

Thinking from eSports: The Present and Future of Physicality, Technology and Communication

Hiroshi YOSHIDA

Associate Professor, Graduate School of Humanities and Sociology,
The University of Tokyo

The physical abilities of humans that are needed by society change with the times. Thus, sports also change with the times. In sports promoted by industrial society, competitions involve and emphasize physical strength. On the other hand, in post-industrial, information and communication technologies-based society, multimodal communication skills are required. To promote competition in such skills, e-sports have been developed. This report discusses how e-sports, as competition in computer games, reveal changes in the technological environment and ideal forms of communication in the late 20th century, by overviewing the history and present situations of e-sports in Japan and other countries. Further discussion deals with obstacles to the inclusion of e-sports among Olympic events by analyzing differences between conventional sports and e-sports. Sports express physical activities of humans and clearly reflect the values and ethics in their times and society. To understand how modern society considers the existence of humans, and to envision human beings in the future, e-sports function as a most suggestive cultural phenomenon.

1. 「21世紀のスポーツ」としてのeスポーツ

eスポーツ (e-Sports) とは「エレクトロニック・スポーツ」の略語で、コンピュータゲームやビデオゲームを使った対戦競技を指す。1999年にロンドンで「オンラインゲーム協

会」が発足した際、創設者のマット・ベッティンソンが会見の中でこの語を最初に用いたとされている。彼はそこで「e スポーツはもうすぐ、伝統的スポーツと同様にテレビで放送されるようになるだろう」と語った(註1)。その年イギリスでは、英国プロフェッショナル・コンピュータ・ゲーミング選手権(UKPCGC)が、英国スポーツカウンシルの公認を得ようとして拒否された事件があり、コンピュータゲームの競技が「スポーツ」か否かをめぐり議論が沸騰していた。そして2000年には韓国で「韓国eスポーツ協会」が設立されている。eスポーツはまさに21世紀とともに産声を上げたのであった。

だが2006年にメディア研究者マイケル・G・ワグナーの論文「eスポーツの科学的重要性について」が登場するまで、この語に明確な定義はなかった。ワグナーは、スポーツ科学に依拠して、初めてeスポーツの定義を試みた。彼が下敷きにしたのは、スポーツ学者クラウス・ティーデマンによる以下のスポーツの定義である。

スポーツとは、自らの能力と業績—とくに熟練した運動の領域において—を育もうとする、そして他人や自らを傷つけないように慎重に設定または採用された規則に従って、自分たちを他人と比べようとする意識的な意図をもって、人間が自発的に他人との関係に入っていく、そうした活動をもつひとつの文化的領域である。

(註2)

しかしこれをそのままeスポーツに適用することはできない。そう考えたワグナーは、これを修正して、独自にスポーツを再定義する。それが以下である。

スポーツとは、文化的重要性をもつ能力を育み鍛えようとする、そして広く受け入れられた規則に従い、誰かを傷つけないよう慎重に、それらの能力において自分たちを他の人々と比べようとする意識的な意図をもって、人々が他人と自発的に関わる、そうした活動をもつひとつの文化的領域である。(註3)

ワグナーが施した修正は大きく二点である。第一に、ティーデマンの定義から「熟練した運動」の語を削除したこと、第二に、「文化的重要性」の語を付加したことである。むしろそこには明確な意図があった。ワグナーによれば、これまでのスポーツ科学は「工業化社会」の価値観を体現し、「身体的適合性(physical fitness)」を至上の価値としてきた。だが時代は変化し、現在われわれは「情報通信技術の急速な発展と文化的統合」に直面している。そこで必要とされているのは、熟達した運動能力ではなく、「同時的・非同時的な声とテキストのメッセージによるマルチモーダルなコミュニケーションの熟達」である。そしてこの傾向は、とくに若者文化において顕著である。こうした技術的環境の進展に伴い、スポーツの概念も変化せざるをえない。現代文化に適合するために必要となるマルチモーダルなコミュニケーション能力を鍛え、他人と比較するためには、コンピュータゲームを使った競争が最適な

機会となる。そこで登場するのが e スポーツだ。「e スポーツの出現は、工業化社会から今日の情報通信社会への移行の、論理的で不可逆的な帰結として理解できる」と彼はいう。これまでのスポーツが最重視してきた「身体的適合性」に取って代わるように、そこでは「サイバー適合性 (cyber fitness)」が新たに浮上してくる。ワグナーは e スポーツを次のように定義する。

e スポーツとは、人々が情報通信技術を用いて精神的または身体的能力 (mental or physical abilities) を育み鍛えるスポーツ活動の一領域である。(註4)

こうして e スポーツが初めて定義された。ワグナーが「精神的または身体的能力」—および (and) —ではなく「または (or)」—と言っていることは注目に値する。というのも、e スポーツの語が誕生したのと同時期に、ボードゲームやカードゲームを「スポーツ」の一種として捉える、新たな価値観が登場しつつあり、彼もそれを意識していた可能性があるからだ。それが「マインドスポーツ (mind sports)」である。

マインドスポーツの浸透に大きく貢献したのは、1997 年から今日までロンドンで毎年開催されている「マインドスポーツオリンピック」である。このイベントの創設者で、「マインドマップ」の考案者としても知られるトニー・ブザンが、マインドスポーツの語の考案者とされている。マインドスポーツ界を主導してきたのはチェス、ブリッジ、ドラフト、囲碁、麻雀、シャンチー (中国象棋) などである。それぞれの競技が国際組織をもち、それらの連合体として 2005 年に国際マインドスポーツ協会 (IMSA) が設立された。同協会は、マインドスポーツをオリンピックの正式種目とするべく、国際オリンピック委員会 (IOC) と交渉を重ね、そのための布石として、夏季および冬季のオリンピック開催にあわせて「世界マインドスポーツ大会」を開催してきた。その第一回は 2008 年 10 月、北京オリンピックが終わって二ヶ月後の北京で行われた。

マインドスポーツの世界では、e スポーツをマインドスポーツの一種と見なし、それを取り込もうとする動きもみられる (註5)。だがマインドスポーツは、その名の通り、思考力や記憶力、判断力といった「知的能力」を競うゲームである。他方、e スポーツに求められるのは、反射神経や動体視力、高度で正確な操作能力など、あくまでも「身体的能力」である。したがって両者は、スポーツ概念の現代的変容や多様化を示す点では明らかに同時代性をもつものの、その内実は似て非なるものと言わざるをえない。

2. e スポーツ前史 (1970 年代~80 年代)

e スポーツに明確な定義が与えられたのは 2000 年代だが、コンピュータゲームを用いた競技は古くから行われていた。記録が残るその最初の事例は、スタンフォード大学で 1972 年 10 月 19 日に開催された「銀河間スペースウォーオリンピック」であるから、e スポーツ

は コンピュータゲームそのものと同じくらい長い歴史をもつといえる。

『スペースウォー!』は、1962年にマサチューセッツ工科大学 (MIT) のスティーブ・ラッセルが PDP-1 (DEC社、1960年) という「ミニコンピュータ」のうえで作ったゲームであり、画像表示用にブラウン管を使用した、また複数のコンピュータ装置のうえで遊ばれた、最初のコンピュータゲームといわれている。コンピュータゲームそのものは1940年代から存在したが、それらはいずれも研究所や大学に備え付けられた大型コンピュータ上で動くものであり、同じゲームを他の機械で遊ぶことはできなかった。それに対して『スペースウォー!』のプログラムは、紙テープに記録されて他のコンピュータで作動させることができた。このように「同一のゲームが複数の機械で遊ばれる」ことは、eスポーツが成立するためのもっとも基本的な条件である。そして実際に、この条件を最初に満たした『スペースウォー!』が、史上初のeスポーツ競技の舞台となったのだ。

「銀河間スペースウォーオリンピック」のために使用されたコンピュータは、スタンフォード大学の人工知能ラボが所有していた PDP-10 (1966年に出荷された、PDP-1の後継機) であった。このゲームは二人のプレイヤーが同時に参加するシューティングゲームで、相手をミサイルで破壊すると勝ち(得点)となる。ただし、画面中央にある「太陽」にぶつかると、その時点で負け(失点)となる。このゲームに得点の表示はないが、決められた時間内にどちらのプレイヤーが何回勝ったかは明確にカウントできるので、勝敗は客観的に判定できる。勝敗の明快さも、eスポーツにとっては必要な要素だ。ただし以上は1962年のオリジナル版のルールであり、この「オリンピック」では、最大五人まで同時に遊べる特別バージョンが作られ、使用された。そのイベントには20人以上が参加し、五人のプレイヤーによるフリーフォーオール戦(自分以外の全員が敵になる)、二人ずつのチーム対戦、そして個人戦の三種類の競技が行われたという記録が残っている(註6)。

このように、史上初のeスポーツ大会とされる「銀河間スペースウォーオリンピック」は、ラボの仲間内で行われた小さなイベントだった。他方、企業が組織する大規模なイベントとしてのeスポーツの起源は1980年に遡る。それは日米のゲーム史が交叉する地点で生まれた。日本のタイトー社が1978年に発売したアーケードゲーム『スペースインベーダー』は、世界中で大ヒットとなり、アメリカでは1980年に家庭用ビデオゲームとして移植された。そのライセンスを取得したのはアタリ社であり、このゲームは同社のAtari 2600 (1977年)用のカートリッジとして発売された。アタリ社はこのゲームの宣伝と販売促進のために、全米でトーナメント大会を開催した(Fig.1)。その大会はロサンゼルス、サンフランシスコ、シカゴ、ニューヨークなどで行われ、合計一万人以上がそこに参加した。また大会の様子は、新聞や雑誌、テレビでたびたび取り上げられ、1980年7月のロサンゼルス大会で優勝したビル・ハイネマンは一躍有名人になった。アメリカではこの大会がきっかけとなって、ビデオゲームの文化が広く社会に知られるようになる。

なお日本では、これより六年も早い1974年の時点で「セガTVゲーム機全国コンテスト」が開催されている。その東京決勝大会の様子は、アメリカの業界紙『ヴェンディング・タイ

ムズ』(1974年11月)に写真入りの記事で紹介された(註7)。この大会に関して現在残された唯一の情報源であるその記事を信頼するなら、日本全国で300の会場(主にゲームセンターの店舗と推測される)で行われた地域大会のチャンピオンのうち、くじ引きで選ばれた16人が東京のホテルに集まり、決勝大会を戦った。またセガ社が用意した賞品はカラーテレビ、白黒テレビ、カセットテープレコーダー、トランジスタラジオだった。同社のどのゲームが競技に使われたのか、記事中に言及はないが、写真から判断して、アーケードゲーム『テーブルホッケー』(1974年1月)だと思われる。このコンテストは、「eスポーツは日本で生まれた」という主張の根拠として、しばしば言及される。

また、アメリカでアタリが開催したような大規模な全国的イベントを日本で開催したのはハドソンだった。ファミリーコンピュータのブームが絶頂期にあった1985年に始まった「ハドソン全国キャラバン」がそれである。このイベントは、1985年から2000年までの16年間、毎年夏休みに開かれていた。第一回大会の「公式認定ソフト」は同社のファミリーコンピュータ用ゲーム『スターフォース』(1985年)だった。日本でのプロゲーマーのはしりである「ファミコン名人」を生み出したのも、この大会だった。とりわけ有名なのは、当時ハドソンの社員であった高橋名人(本名、高橋利幸)だろう(註8)。なお、この大会でビデオゲームが使用されたのは1997年が最後となり、1998年から2000年までの三年間は、ハドソンやその関連会社が発売するトレーディングカードゲームが使用された。ただしこれは、同社が当時ビデオゲームの開発から撤退しつつあったためであり、日本のゲーム文化全体の動向とは無関係である。

3. 対戦型格闘ゲームとeスポーツの成立(1990年代のアーケードゲーム)

eスポーツが名実ともに成立したのは1990年代である。

1990年は、ニンテンドー・ワールド・チャンピオンシップの第一回大会が開催された年である。1980年にアメリカ支社を設立した任天堂は、1985年にファミリーコンピュータの海外版であるニンテンドーエンターテインメントシステム(NESと通称される)を北米向けに発売し、海外進出を本格化させた。北米において同社は、自社の家庭用ゲーム機の販売促進のために、雑誌『ニンテンドー・パワー』(1988年創刊)を刊行したり、トーナメント大会を開催したりと、日本国内とは異なる戦略を展開した。

1990年3月に行われたニンテンドー・ワールド・チャンピオンシップは、ダラスを皮切りに全米29の都市を駆け巡った。競技は年齢別に三つのグループで行われ、勝者にはトロフィーと賞金、決勝が行われるハリウッドまでの旅行費用が授与された。そして12月には、全米のチャンピオンがハリウッドのユニバーサルスタジオに集結し、決勝戦が行われた。ニンテンドー・ワールド・チャンピオンシップのユニークな点は、同一のタイトルのNES版ゲームカートリッジが製作され、それが競技に用いられたことである。『ニンテンドー・ワールド・チャンピオンシップ1990』のカートリッジには『スーパーマリオブラザーズ』、『ラ

ッドレーサー』(日本では『ハイウェイスター』の名で知られる) および『テトリス』の三つのゲームの簡略版が収録されており、ディップスイッチを切り替えることで、競技用の制限時間が設定できた。このカートリッジは、大会終了後にファイナリストに贈呈され、現在ではもっとも稀少な NES カートリッジとして中古市場で高額で取引されている。日本では 1990 年代に「対戦型格闘ゲーム」が大きなブームを巻き起こし、それによってビデオゲームの対戦プレイがもつスポーツとしての性格自体が大きく変容した。

対戦型格闘ゲームというジャンルは、カプコンのアーケードゲーム『ストリートファイターII』(1991年)の爆発的流行によって確立されたといつてよい(註9、Fig.2)。このゲームでプレイヤーが操作するのは、一本のレバー(八方向に入力できる)と、三つずつ上下二段に並んだ六つのボタンである。ボタンは上段がパンチ、下段がキックに割り当てられており、それぞれ三段階(左から弱・中・強)の威力に対応する。さらに、ボタン押下とレバーの方向入力を特定の順番で組み合わせることで、派手な「必殺技」を出すことができる。必殺技は、プレイヤーが選択するキャラクターごとに、それぞれ個性豊かなものが用意されており、それがこのゲームの魅力を決定的に高めている。むろん、必殺技を出すには高度な操作技術が必要となることは言うまでもない。

このような複雑なボタン操作は、さほど注目されなかった前作『ストリートファイター』(1987年)から、意外なかたちで継承されたものだった。『ストリートファイター』には、大型のアップライトと小型のテーブルの二種類の筐体きょうたいが存在した。アップライト筐体は、強弱を判定する圧力センサーが内蔵された気圧式ボタンを備えており、プレイヤーがボタンを押す力に応じ、弱・中・強のパンチとキックを打ち分けることができた。このゲームは当時ゲームセンターの「売り」であった「体感ゲーム」として開発されたのである。しかし一部のゲームセンターからは、より小型で安価な筐体を提供してほしいという声があり、その結果作られたのがテーブル筐体であった。テーブル筐体には気圧式ボタンは付けられないため、代わりに弱・中・強の三段階に対応するパンチとキックのボタンが付けられた。これは当時のゲームセンターではきわめて異例の操作方法であったが、結果的にこれがそのまま『ストリートファイターII』に引き継がれた。ビデオゲームの技術革新には、しばしばこうした「災い転じて福となす」タイプが見られるのがおもしろい。なお『ストリートファイター』にはすでに「必殺技」があったが、入力判定がシビアで実際に出すのが難しく、説明書(インストラクションカード)でも具体的な方法は「ヒミツ」とされており、一種の「裏技」のような位置付けであった。それに対して『I』は必殺技を全面的にフィーチャーしており、説明書にはキャラクターごとに必殺技を出す方法が記載されていた。それまでのゲームの対戦プレイでは、得点やライフの数によって、いわば「間接的」にプレイヤーの勝敗が決まっていたのに対して、『ストリートファイターII』では、二人のプレイヤーが「直接」対決し、磨き上げた技を披露し合って、勝敗を争う。こうして対戦型格闘ゲームの登場により、ビデオゲームの対戦プレイは、文字通り「スポーツ」と呼ぶにふさわしいものになったのである。

さらに忘れてはならないのは、『ストリートファイターII』がゲームセンターという公共の遊技場に置かれていたことである。このゲームの対戦（二人プレイ）モードが本格的に流行し始めたのは、実は1991年3月の発売からしばらく経ってからのことだった。このゲームは、コンピュータ（CPU）を相手に一人でプレイしても十分楽しめるし、ゲームセンターのプレイヤーにとっては——少なくとも日本ではそうだった——見ず知らずの人と「隣同士」に並んで対戦するのは心理的ハードルが高かったからである。だが1991年末に「通信対戦台」と呼ばれる新たなタイプの筐体がゲームセンターに導入され始めたことで状況は一変する。通信対戦台とは、一人用のアップライト筐体を、背中合わせに二台、組み合わせたものである。二台の筐体はケーブルで結ばれており、データ通信が可能である。二人のプレイヤーは「向かい合って」プレイすることになるが、背の高い筐体が間に挟まっているため、お互いの顔や姿を見ることはできない。また、二人で対戦プレイを始めることも簡単にできる。誰かが一人でCPUを相手に遊んでいるときに、その裏側の筐体にコインを入れれば、自動的に二人プレイヤーの対戦モードに切り替わるからだ。その際、相手に挨拶したり話しかけたりする必要はない。この通信対戦台の登場は、ゲームセンターでの対戦プレイの心理的ハードルを大いに下げた。対戦するプレイヤー同士は、同じ部屋の中にいるものの、空間的には切り離されている。通信対戦台は、実質的には、インターネット経由でのオンライン対戦と似たような状況を作り出したのである。またこの通信対戦台が、メーカー側の考案ではなく、ゲームセンターやディストリビューター（基板や筐体を卸す業者）側の発案と工夫によって生み出されたことも興味深い。それは、ゲームセンターのプレイヤーの行動や態度をよく観察する中から生み出された、日本独自の発明であった。

『ストリートファイターII』は、日本のeスポーツ大会の原点といわれる「ゲーメスト杯」を生み出した。これはアーケードゲーム専門雑誌『ゲーメスト』（新声社、1986-99年）が主催したゲーム大会で、その第一回は1991年8月に東京・池袋のサンシャインシティで『ストリートファイターII』を使用して行われた。その時点ではまだ通信対戦台が登場していなかったが、主催者はこのゲームの対戦プレイの価値を見抜いていたのである。参加者は512人で、トーナメント形式で行われた。ゲーメスト杯では、対戦中の映像が大きなスクリーンに投影され、会場では実況と解説が付けられた。映像はコンバーターを通じてゲーム基板からビデオ出力された。つまり、1990年代以降に世界中のプレイヤーを熱狂させることになる対戦型格闘ゲーム大会の基本形態が、すでにこのとき完成していたのである。

ゲーメスト杯は1998年まで続いたが、1999年に『ゲーメスト』が廃刊になったために中断した。だがその後、『ゲーメスト』の後継誌の位置付けで創刊されたアーケードゲーム雑誌『アルカディア』の刊行元であるエンターブレインが、対戦型格闘ゲームに特化した大会を主催するようになった。それが2003年に始まった「闘劇」である（2012年の第10回大会をもって一旦閉会している）。闘劇は、ゲームメーカー各社の協賛を得て、特定のメーカーのゲームに偏らず、毎回多数（およそ10）の対戦型格闘ゲームを使用した。「ストリートファイター」シリーズ以外には、「バーチャファイター」シリーズ（セガ）や「ザ・キング・オブ・ファイタ

ーズ」シリーズ (SNK) が定番だった。海外からも有力なプロゲーマーが参戦した闘劇は、国際的に認知された日本で最初の e スポーツ大会となった。

日本で火が付いた対戦型格闘ゲーム大会のブームは、すぐさま海外にも飛び火した。1996 年には、アメリカ最大級の対戦型格闘ゲーム大会「エボリューション・チャンピオンシップ・シリーズ (EVO)」がカリフォルニアを拠点として始まるが、この大会は、最初の数年間はもっぱら「ストリートファイター」シリーズを使用していた。そのためこの大会には日本からの参加者も多く、過去の優勝者には、大貫晋也や梅原大吾など数多くの日本人が含まれる。また 2018 年以降は、地区大会として毎年、東京で日本大会 (EVO Japan) が開催されている。

4. e スポーツ先進国としての韓国 (1990 年代の PC ゲーム)

前節では、対戦型格闘ゲームの登場によってアーケードゲームが e スポーツ化する過程をみたが、e スポーツには、もう一つ別の重要な流れが存在する。PC ゲームである。

PC ゲームとは、パーソナルコンピュータの上で作動するゲームを指し、日本では「パソコンゲーム」とも呼ばれる。基本的なことを確認しておく、コンピュータゲームやビデオゲームには大きく分けて三つのジャンルがある。ゲームセンターで遊ばれるアーケードゲーム、家庭用ゲーム専用機で遊ばれるコンソールゲーム、そして今問題にしている PC ゲームである。これら三つのジャンルのバランスは、国や地域によってさまざまだが、日本は、アーケードゲームとコンソールゲームに比して、PC ゲームの市場規模が極端に小さい、という特徴をもつ。ただし、その傾向は 1990 年代後半以降に強まったものであり、それ以前は日本のゲーム文化においても PC ゲームが大きなシェアを有していた。

日本の PC ゲーム文化の衰退は、主に技術的問題に起因していた。NEC の PC-9801 シリーズに代表される日本の国産 PC は、3D グラフィックスや光ディスク (CD や DVD) の採用が遅れたため、セガサターン (セガ、1994 年) やプレイステーション (ソニー、1994 年) といった新世代のコンソール機にゲーム機としての性能の面で追い抜かれてしまった。その結果、1990 年代後半以降「日本国内での PC ゲームはアダルトを除いて徹底的に衰退することになった」(註 10)。日本語処理能力が大幅に向上した Windows95 が登場し、PC-9801 と Windows 機 (IBM-PC/AT 互換機) のシェアが逆転してからも、日本の PC ゲームが息を吹き返すことはなかった。これに対して、日本以外の国と地域では、IBM-PC 向けのゲームが着実にスペック向上を続けたため、日本と同様の PC ゲームの地位低下は生じなかった。そしてこの相違は、e スポーツの分野にも大きな影響を及ぼした。PC ゲーム文化の低迷が、e スポーツの発展や浸透において日本が諸外国に大きく立ち後れる原因となったからである。

e スポーツを最初に定義した 2006 年のワグナーの論文では、e スポーツが盛んな国や地域として欧米と韓国があげられ、それぞれの代表的なゲームが示されている。その一方、日本や日本のゲームへの言及はない。欧米の事例では『ドゥーム』(id Software、1993 年) や『クエイイク』(id Software、1996 年)、『ハーフライフ』(Valve Software、1998 年) など、FPS (ファーストパーソン

ンシューター) と呼ばれる一人称視点のシューティングゲームがあげられている。また韓国の事例としては『リネージュ』(エヌ・シー・ソフト、1998年)と『スタークラフト』(ブリザード・エンターテインメント、1998年)があげられている。前者は韓国産の大規模多人数オンライン RPG (MMORPG) であり、全国民の約四分の一がプレイヤー登録をし、国内での最大同時接続プレイヤー数が22万人に上ったという超絶的な記録をもつゲームである(註11)。後者はアメリカ産のリアルタイムストラテジーゲーム(RTS)だが、全世界での販売本数の半分が韓国で売れたと言われているほど、韓国で圧倒的な支持を受けた。韓国では、日本のようなゲームセンター文化が発展しなかった代わりに、日本のインターネットカフェにあたる「PC房」が早くから普及し、若者はそこに集まってオンラインゲームを楽しんだ。『スタークラフト』がリリースされた1998年以後、それ以前には3,000ほどしかなかったPC房が五倍以上に増えたとされる(註12)から、このゲームとともに韓国のeスポーツ文化が誕生したといっても過言ではない。『スタークラフト』を使用したゲーム競技大会は、韓国に多くのプロゲーマーを生み出し、その試合の様子が華々しくテレビで放送されることで、eスポーツは社会的認知を得た。プロゲーマーは莫大なスポンサー契約料や賞金を手にし、一躍メディアの寵児となった。そうした中、2000年2月には「21世紀プロゲーム協会」が母体となり「韓国eスポーツ協会」(KeSPA)が設立された(註13)。先述のように「eスポーツ」という語自体の登場がその前年であるから、この語を冠した団体としてはおそらく世界でもっとも早い例だろう。それは、この分野での韓国の先進性を物語っている。

これに対して同時代の日本では、PCでのeスポーツはまったくといっていいほど流行らなかった。先述のように、日本では1990年代後半以降、PCゲームの文化がすっかり衰退してしまったことがその最大の理由であった。その結果、欧米や韓国でeスポーツ競技の主要なレパートリーとなったジャンル(FPSやMMORPG、RTS)自体が、日本ではほとんど浸透しなかったのである。それに加えて、インフラの問題も存在した。韓国でのPC房の盛況は、高速ブロードバンドの普及を前提にしていたが、韓国は当時この分野で世界トップの座にあった。韓国政府は1995年に「超高速情報通信網計画」を発表し、ブロードバンド(当時はADSL)の全国的設置を進めた。2001年末時点の統計によれば、総世帯数に占めるブロードバンド普及率は、韓国が55%であったのに対して、日本はわずか6%だった(註14)。

こうした状況を考えれば当然だが、2000年代前半の日本ではeスポーツという言葉はほとんど知られていなかった。日本の新聞にこの語が初めて登場したのは2005年11月22日の朝日新聞だが、それは、2003~04年の『冬のソナタ』ブームで火が付いた、いわゆる「韓流ブーム」を背景として、韓国のアニメやゲームの最新動向を紹介する記事だった。折しも国際ゲーム展示会「G-Star」の第一回目がソウルで開催されたばかりのタイミングであり、その盛況を日本の読者に伝えるために、「ゲームをスポーツのような競技として楽しむ「eスポーツ」」の存在や、韓国eスポーツ協会の活動が紹介されている。当時の日本人にとって、eスポーツは、「隣国で流行している珍しい文化現象」にすぎなかったのである。

5. 競技団体と国際連盟の組織化（2000年代以降）

次に2000年代以降のeスポーツの展開を、主要国での関連組織や団体を軸軸にしてみよう。各国の組織や団体が何を目標にどのような活動をしているかを知ること、eスポーツを取りまく現状や課題を理解できるはずだ。

すでに繰り返し述べてきたように、世界でもっともeスポーツが盛んな国は韓国である。韓国では政府がeスポーツの振興に力を入れ、法律を制定したり、イベントを開催したりしてきた。2000年に設立された韓国eスポーツ協会（KeSPA）は行政とも連携して、選手の労働条件の管理や大会の主催、人材育成、海外大会参加者への資金援助、ゲーマーのマナーやモラルの向上のための啓発活動などを行ってきた。

2008年8月、9ヶ国のeスポーツ協会が集まり、国際eスポーツ連盟（IeSF）を設立した。韓国、デンマーク、ドイツ、オーストリア、ベルギー、オランダ、スイス、ベトナム、台湾の9ヶ国である。その後、加盟国は飛躍的に増え、2020年7月現在で72ヶ国が加盟している（註15）。その本部が釜山に置かれていることから、韓国の重要な役割が理解できる。同連盟は、世界最大のeスポーツ連盟として2009年以降、毎年、公式世界選手権（Esports World Championship）を開催している。

同連盟の重要なミッションとして、eスポーツをオリンピックの正式競技に登録するための活動がある。そのための最初のステップは、国際オリンピック委員会（IOC）の承認団体である国際スポーツ連盟機構（GAISF）に加盟することだ。同機構は世界最大のスポーツ組織であり、国際サッカー連盟（FIFA）や国際バスケットボール連盟（FIBA）をはじめ、ほぼすべてのスポーツの国際団体がそこに加盟している。国際eスポーツ連盟が同機構に加盟することができれば、eスポーツが他のスポーツに並ぶ地位を正當に認められたことになる。国際eスポーツ連盟の事務局長レオポルド・チャンによれば、同機構への加盟が認められるまで「あと一歩のところ」だという（2019年9月13日のTGSでの講演）（註16）。だが後述のように、eスポーツが、国際オリンピック委員会公認の正式なオリンピック種目となるためには、幾つものハードルが立ちはだかつており、国際eスポーツ連盟が目指す、2024年パリ大会での正式種目化は容易ではない。

次に日本の動向を見てみよう。2016年3月に設立された日本プロeスポーツ連盟（JPeF）は、同年11月に、日本の団体として初めて国際eスポーツ連盟に加盟した。なお日本プロeスポーツ連盟は、2017年2月に日本eスポーツ連盟（JeSF）と改称した。2020年現在、国際eスポーツ連盟に登録されている日本の団体は日本eスポーツ連合（JeSU）だが、これは、日本eスポーツ連盟、日本eスポーツ協会（JeSPA、2015年4月設立）、e-sports促進機構（2015年10月設立）の三団体が統合して、2018年2月に発足したものである。日本eスポーツ連合設立の直接的きっかけは、2018年夏にインドネシアのジャカルタとパレンバンで開催されることになっていた第18回アジア競技大会に選手団を派遣する資格を得ることだった。アジア競技大会（アジア大会とも呼ばれる）は、アジア・オリンピック評議会（OCA）が主催する、アジ

アの国と地域が参加する国際総合競技大会であり、アジア版オリンピックとも言われている。2018年にはそこに初めて、eスポーツが公開競技（デモンストレーション）として加わったのである（なお、2022年の杭州大会ではメダルが授与される正式種目に格上げされる計画がある）。そして9月1日に行われた同競技の『PRO EVOLUTION SOCCER 2018』（日本語タイトル『ウイニングイレブン2018』）部門で、日本代表の杉村直紀と相原翼のコンビが金メダルを獲得した（註17）。

だがこの大会をめぐる、一つの制度的問題が浮上した。それは、日本eスポーツ連合が派遣した日本代表選手団が、開会式や閉会式に参加できないということだった。なぜなら、アジア競技大会の開会式や閉会式に参加する資格をもつのは、日本オリンピック委員会(JOC)が派遣した選手団に限られるが、日本eスポーツ連合はまだ同委員会に加盟できていないからである。2018年のアジア競技大会に参加したeスポーツ日本代表選手団は、日本オリンピック委員会が派遣したものではなく、同委員会の協力のもと、日本eスポーツ連合が単独で派遣したものであった。

そして、日本eスポーツ連合が日本オリンピック委員会に加盟できていない最大の理由は、後者の加盟団体規定にある「当該競技における唯一の国内統括団体であること」という要件を前者が満たしていないからである。先述のように、日本eスポーツ連合は、国内の三つのeスポーツ関連団体が統合されるかたちで、2018年2月に発足した。しかしその直後の2018年5月には日本eスポーツリーグ協会(JeSA)、翌19年4月には日本esports促進協会(JEF)と、その後も次々と新団体が旗揚げされた。いずれも日本eスポーツ連合に対抗して登場した団体であり、前者は独自のプロライセンス制度や賞金制度を掲げ、後者は企業活動から距離をとって中立的立場で選手を育成しようとしている。

このように、日本国内のeスポーツ団体が分裂を続ける背景には、eスポーツをとりまく産業構造の特殊性がある。eスポーツは新興産業としてのポテンシャルが高いがゆえに、ステークホルダーの利害関係が複雑で、とくに日本のように元々ゲーム産業が高度に発展していた地域では、調整がひととき困難である。

ここで、eスポーツ産業の構造を市場規模の観点からみてみよう(Fig.3)。依拠する統計は、ゲーム専門の市場調査分析会社newzooによるものである(註18)。2020年4月時点で、世界全体のeスポーツ関連収益は約11億ドル(日本円換算で約1,200億円)である。その内訳を数字が大きい順にみると以下のようなになる。

- スポンサーシップ (広告を含む) (58%)
- メディアライツ (17%)
- パブリッシャーフィー (11%)
- マーチャンダイズおよびチケット (10%)
- デジタル (ゲーム内課金) (2%)
- ストリーミング (2%)

スポンサーシップ(スポンサー企業からの資金)やメディアライツ(放映権)、マーチャンダイズ(グッズ販売等)とチケットの収入が大きな割合を占める点では、e スポーツも、プロ野球やプロサッカー(Jリーグ)など従来のスポーツ興業と変わらない。だがパブリッシャーフィーの存在は、e スポーツならではのものだ。「パブリッシャー」とはゲームを販売する会社である。他方、ゲームを開発する会社は「デベロッパー」と呼ばれる。そして両方を兼ねている会社もある。パブリッシャーは通常ゲームの著作権を有しており、e スポーツ競技に既存のゲームを使用する場合、興行主はそのパブリッシャーの許諾を得る必要がある。また逆にパブリッシャーにとっては、自社のゲームが e スポーツ競技に使用されることがマーケティングの上で大きな利益をもたらす。ゲームの知名度が向上することに加えて、プロを目指すプレイヤーが出現し、競技人口の増加につながるからである。そこでパブリッシャーは、e スポーツ団体や興行主に対価を支払い、自社のゲームを競技に使用してもらおうとする。その際発生するのがパブリッシャーフィーである。

従来のスポーツと違い、e スポーツの競技種目は、どれも特定のパブリッシャーが「著作権」を有する「著作物」である。例えば、サッカーというスポーツに著作権は存在しないが、そのデジタル版である『ウイニングイレブン』はコナミという会社が著作権を有する著作物である。バスケットボールと『NBA 2K』(2K Sports) およびテニスと『テニスワールドツアー』(Breakpoint) も、同様の関係にある。従って、e スポーツの大会でどのような競技種目を選ばれるかは、パブリッシャーの利益を直接大きく左右する。e スポーツの試合をテレビなどで放映する際、放送局はパブリッシャー側に著作権料を払う必要があるからだ。従来のスポーツでは、こうしたことはありえなかった。こうした e スポーツの産業構造は、国際オリンピック委員会が試合の放映権を独占することで成立してきた、オリンピックのビジネスモデルとも衝突するとみられている。

またパブリッシャーの存在は、単に経済的に重要であるだけでなく、e スポーツと従来のスポーツの本質的違いをも生み出している。それはとくに「ルール」に関係する。スポーツのルールは、通常、競技を行う団体がそれぞれ定める。例えばサッカーの場合、国際サッカー評議会(IFAB)が定めたルールが世界中で遵守されている。ただし、これはむしろ特殊なケースであり、多くのスポーツでは、同一の競技でも団体ごとにルールが少しずつ異なる。例えば、同じくプロ野球でも、日本とアメリカとでは、ボールの大きさや重さ、ストライクゾーンが異なる。日本野球機構(NPB)とメジャーリーグ機構(MLB)が、それぞれ独自のルールを定めているからだ。さてこの点で e スポーツはどうか。e スポーツの競技種目であるコンピュータゲームやビデオゲームのルールは、そのプログラムコードを統御するパブリッシャー(あるいはデベロッパー)によって定められているため、パブリッシャーから独立した団体や機関がそれを中立的な視点で監視することはできない。したがって、もしもゲームのプログラムのなかに、特定のチームや選手を有利にする仕組みが隠されていたとしても、第三者がそれを検証することはできない。後述するように、ここに従来のスポーツと e スポーツの「制度」のあり方の違いを見出し、それを論拠にして「e スポーツはスポーツではない」

と主張する論者も存在する。さて日本の状況に話を戻そう。eスポーツの産業構造を考えれば、本来、競技団体とパブリッシャーは相互に独立した関係でなければならない。大会で採用される競技種目が特定のパブリッシャーのゲームに偏ることはあってはならないからだ。ところが日本eスポーツ連合の役員構成をみると、セガ、カプコン、コナミ、ガンホー・オンライン・エンターテイメントなど、日本の有力ゲームパブリッシャーの代表が大半を占めている。これでは競技団体とゲーム企業の「癒着」を疑われても反論ができない。実際こうしたことは、他国のeスポーツ団体ではみられない。日本オリンピック委員会への加盟資格を満たすため、そして将来的にはアジア競技大会やオリンピックへの選手団の派遣を行うためには、eスポーツ界に「唯一の国内統括団体」がなくてはならない。その目的で結成された日本eスポーツ連合であったが、それに反発してすぐさま他の団体が立ち上がった背景には、こうしたeスポーツ業界特有の問題があったのだ。

6. eスポーツはオリンピック競技になれるのか？

本論では最後に、eスポーツが抱える原理的な課題を検討したい。その際に手がかりにしたいのは、eスポーツとオリンピックとの関係、そしてeスポーツは「(オリンピック)スポーツ」ではないとする根強反対意見の存在である。

これまでみてきたように、eスポーツ界はある時点から明確に、オリンピックへの参加を目標に据えて動いてきた。そのための重要なステップとなるのは、各地域のオリンピック委員会が開催する競技大会への参加である。eスポーツが盛んなアジアの場合、アジア地域の国内オリンピック委員会の集合体であるアジア・オリンピック評議会(OCA)が開催する大会がそれに該当するが、そのうち「アジア室内競技大会」と「アジア競技大会」の二つが、これまでeスポーツを採用してきた。

アジア室内競技大会では、第二回マカオ大会(2007年)でeスポーツが公開競技として採用された後、第三回ハノイ大会(2009年)で正式種目に格上げされた。同大会は韓国で開催された第四回大会(2013年)から、アジア格闘技大会を吸収し、「アジア室内競技・格闘技大会」と改名された。国際eスポーツ連盟(IeSF)のお膝元の韓国で開催されたその大会でもeスポーツは正式種目となり、国際eスポーツ連盟がその部門を主催した。これがオリンピックへの同連盟の最初の貢献となった。ところが、第五回アシガバート大会(2017年)では、eスポーツは公開競技に戻されてしまった。これはeスポーツ界にとって一歩後退であった。

またすでに述べたように、アジア競技大会では、第18回ジャカルタ・パレンバン大会(2018年)でeスポーツが公開競技となり、日本も選手団を派遣した。そして次の杭州大会(2022年)ではeスポーツが正式種目になることが計画されている。

こうした情勢のもと、2010年代後半には、eスポーツに対する国際オリンピック委員会の見解や態度が大きな注目を集めるようになる。同委員会のトップであるトーマス・バッハ会長は、eスポーツがオリンピックの競技として採用されるうえでの最大のハードルは「暴

力」であると繰り返し説明してきた。彼の発言を幾つか引こう。

われわれは差別撤廃、非暴力、平和を人々の間に推進したいと思っている。しかしそれは暴力、爆発、殺戮に満ちたビデオゲームにはあわない。われわれはそこに明確な線を引かねばならない。(『サウスチャイナ・モーニング・ポスト』のインタビュー、2017年8月28日)

(註 19)

いわゆる殺戮ゲームはオリンピックの価値に矛盾する、従って受け入れられない。(…) もちろんすべての格闘スポーツは、人々の間の現実の戦いに起源をもっている。しかしスポーツはこれについての文明化された表現なのだ。(AP 通信、2018年9月1日)

(註 20)

もっとも、バッハ会長のこうした「まるで1994年のものかと思えるようなビデオゲーム観」(『サウスチャイナ・モーニング・ポスト』同上)は、必ずしも国際オリンピック委員会全体の方針を代弁しているわけではない。委員会の中にeスポーツに好意的な意見があることは、これまでも度々報じられてきた。2017年10月にはロイターが、ローザンヌの本部でなされた会合の結果を報じ、「オリンピックの価値に忠実である限りで、競技的eスポーツはオリンピック経験の一部になりうる」と記事にしたうえで、委員の次のような言葉を引いた。

eスポーツは、とくに様々な国の若い層の間で、力強い成長を見せており、オリンピック運動に取り組むための土台となりうることで、会談では合意された。(ロイター、2017年10月29日) (註 21)

だが、eスポーツがオリンピックの正式種目になるために乗り越えるべき障壁は、現実には、暴力や(それと並んで指摘されてきた)組織的基盤の脆弱さだけではない。そこには、より深刻な原理的問題が存在している。そう指摘したのは、イギリスのスポーツ哲学者ジム・パリーの論文「eスポーツはスポーツではない」(2019年) (註 22) である。

パリーは「スポーツ」という語で「オリンピック・スポーツ」を含意して議論を進める。「スポーツ」は様々な定義可能だが、「オリンピック・スポーツがスポーツである」ことは否定しようが無いからだ、と彼はいう。彼はオリンピック・スポーツを「人間の身体的技能の制度化され、規則に支配された競争 (an institutionalised, rule-governed contest of human physical skill)」と定義する。それではeスポーツがこの定義を満たしているかと問うなら、答えは否だ。したがって「eスポーツはスポーツではない」と彼は結論する。

より詳細にみていこう。先のオリンピック・スポーツの定義には以下の六つの要素が含まれている。

- (1) 人間の
- (2) 身体的な
- (3) 技能
- (4) 競争
- (5) 規則に支配された
- (6) 制度化された

e スポーツはこれら六つのうち四つの要素を満たしていない。パリーは「競技的コンピュータゲームは規則に支配された競争である」——すなわち (4) と (5) を満たすことを認める。問題は、e スポーツが残り四つの要素を満たしていないことだ。それら一つずつみていこう。

(1) 「人間の」

オリンピックは「モータースポーツ」を含まない。セーリング(ヨット)はオリンピック競技だが、モーターボートはそうではない。なぜなら、原動機付きの乗り物を使うスポーツは「人間の」スポーツではないからだ。また、いわゆるロボットコンテストも「スポーツ」とはみなされない。それは「機械同士の」競争であり、「人間の」競争ではないからだ。たしかにロボットを操作するプレイヤーは「戦っている気分」を経験するかもしれないが、彼らは「直接的競争者」ではなく「想像的な遠隔操作者」にすぎない。実際には、彼らはただ肘掛け椅子に座っているだけである。同様の理由から、e スポーツも「人間の」スポーツとは呼べない。

(2) 「身体的な」

チェスはコマを動かすために手を使うから「身体的」スポーツだという人がいるかもしれない。だがチェスのコマの移動は手を使わずに口頭の指示によっても可能だし、またコマを動かす際の身体的動作は、チェスのゲームの結果(勝敗や得点)には影響しない。「身体的」スポーツとは、プレイヤーが行う身体的動作がゲームの結果に直接に結びつくものを指す。例えば射撃はそうである(そして実際にオリンピック・スポーツである)。またジェイソン・ホルトの概念を借りれば、身体的動作が有意義にゲームの結果に結びつくためには、「実行の領域」(行為が実行される領域)と「適用の領域」(行為の結果が得られる領域)が一致していなければならない。従来のスポーツにおいて両者は一致しているが、コンピュータゲームにおいては後者の領域が仮想的空間であり、両者が乖離している。従ってe スポーツは「身体的」ではない(またマインド・スポーツも同じ理由で、そうではない)。

(3) 「技能」

スポーツは人間の身体的「技能」の発達と鍛錬を要求するが、身体を使うすべての活動が

それに該当するわけではなく、技能習得の有意義な水準を参加者に求めない身体活動は除外される。例えば（普通に）歩くことや食べること、基礎的の反復訓練（腹筋や腕立て伏せなど）がそれにあたり、それらの身体活動はスポーツ競技にはならない（早食い競争は、競争ではあるがスポーツではない）。またスポーツが選手に要求する身体技能は「全身運動」である。射撃においても体全体の制御と鍛錬が必要であり、決して手先の器用さだけが求められているのではない。これに対して、コンピュータゲームが要求するボタンやレバーの操作は手先の器用さの次元にとどまり、全身運動ではない。手先の器用さとスポーツの「技能」は異なる。ガーデニングや楽器の演奏が、競争（コンクール）にはなってもスポーツにはならないのと同様、eスポーツもスポーツにはならない。

(6) 「制度化された」

すべてのスポーツは「規則に基づく競争」だが、それらは同時に「制度的地位」を有している。なぜなら、スポーツの規則は、それ自体で単独に存在できるものではなく、その背後に、それを権威付け、正当化する何らかの「基準」や「組織」がなければならぬからだ。スポーツの「制度化」は、国内および国際的な連盟を後ろ盾にして、それぞれの競技が自らの存在を支持基盤（プレイヤー）に首尾一貫したものとして提示することで達成されてきた。eスポーツでも、そうした制度化は追求されているが、まだ不完全なものでしかない。その原因は、パブリッシャー（ゲーム販売会社）というeスポーツに特有の存在にある。オリンピック・スポーツの規則は、通常、特定の国や団体に利害関係をもたない国際的組織によって定められる。だがコンピュータゲームの規則は「プログラムコード」であり、それはパブリッシャー（もしくはデベロッパー）によって独占的に管理されている。第三者が、ゲームの規則やその運用の妥当性を監視することはできず、中立的な「審判」を立てることもできない。またeスポーツの競技は、商業的利害と密接に結び付いており、流行り廃りに伴う入れ替わりが激しい。そのことも、安定して持続する制度の構築を困難にしている。

このようにパリーの議論は、厳格で教条主義的な調子をもつものの、一般に浸透している「スポーツ観」を明快に言語化したものになっている。彼は、自らの主張が「議論のための提案」であり「批判や改善に向けて開かれている」とも述べている。彼の議論を踏まえれば、eスポーツとオリンピック・スポーツは、原理的に大きく隔たっていると言わざるをえない。しかも彼が指摘する要素の多く——少なくとも（1）（2）（3）——は、コンピュータゲームの本質的特性であり、これからも変化することはないと考えられる。つまり、現在浸透している「スポーツ」の基準や定義が修正されないかぎり——そして最終的には国際オリンピック委員会がそれを認めないかぎりeスポーツは「永久に」オリンピック・スポーツにはなれない、ということになる。

本論の冒頭で述べたように、ワグナーは、従来のスポーツが至上の価値としてきた「身体的適合性」に代わる「サイバー適合性」こそが、現代の情報通信社会を生きるうえで必要な

能力だと考え、その能力を鍛え、育むものとして、eスポーツを定義した。だがこれに対してパリーは、「スポーツ」を人間の身体的技能の観点から厳格に再定義し、eスポーツはそこに含まれないと主張した。彼の議論は、現代社会のなかでスポーツという文化が担っている価値や意味をあらためて浮き彫りにするものであり、われわれはそれを、単なる保守的で古いスポーツ観とみなして切り捨てることはできない。だがいずれにせよ、eスポーツという現象は、現代の文化や技術や社会や経済について多くのことをわれわれに教えてくれる。そして、eスポーツと従来のスポーツの差異や境界を考えることは、人間の身体活動やコミュニケーションのあり方を根本から問い直すことに他ならない。そのことは本論の読者にはすでに十分明らかだろう。

[図版]

- Fig.1 National Space Invaders Championships 1981 (Photo by /Mirrorpix/Getty Images)
Fig.2 ゲームセンターで『ストリートファイターII』をする風景 (1992年) 朝日新聞社提供
Fig.3 eスポーツの光景。
「Dota 2」(Valve Software, 2013年)の国際選手権 (中国・上海、2019年8月)
<https://www.flickr.com/photos/neuveve/40503106634/>

[註]

1. Gestalt. "The OGA: What the Hell Is It?" (1999年12月13日)
<https://www.eurogamer.net/articles/oga>
2. Claus Tiedemann. "Sport (and Culture of Physical Motion) for Historians: An Approach to Make the Central Term(s). More Precise." Paper presented at the IX. International CESH-Congress, Crotone, Italy (25 September 2004) <http://sport-geschichte.de/tiedemann/documents/VortragCrotone2004Englisch.pdf>
3. Michael G. Wagner. "On the Scientific Relevance of eSports." in: Hamid R. Arabnia (ed.). *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*. USA: CSREA Press, 2006, p.438.
4. *ibid.*, p. 439.
5. World Mind Sports Federation. "E-Sports and Other Games." (8 December 2015)
<http://www.worldmindsportsfederation.com/mind-sports/e-sports-and-other-games.aspx>
6. Stewart Brand. "SPACEWAR: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums." in: *Rolling Stone* (7 December 1972), pp. 50-56.
7. *TheVendingTimes*.Vol.14 (November1974) ,p.69.
8. ITmedia ビジネスオンライン「高橋名人が語る：高橋利幸が「高橋名人」になった日」(2016年5月25日)
<https://www.itmedia.co.jp/business/articles/1605/25/news027.html>
9. このゲームについては以下を参照した。石井ぜんじ「ストIIとは何だったのか。初代「ストリートファイター」から Nintendo Switch「ウルトラストリートファイターII」まで、ストIIシリーズの歴史を辿る」(4Gamer.net、2017年5月25日) <https://www.4gamer.net/games/368/G036842/20170520002/>

10. 小山友介「家庭用ゲーム産業の活性現状分析—1996年~2004年の販売トップ100データより」『情報処理学会研究報告電子化知的財産・社会基盤 (EIP)』(2006年) pp.27-34.
11. 以下の Kim Dong Yong のインタビューを参照。御簾納直彦「デスナイトまでたった2週間!?「リネージュ」アップデート「激突の風」の見どころと狙いについて開発者にインタビュー」(4Gamer.net、2013年4月12日) <https://www.4gamer.net/games/001/G000189/20130412034/>
12. Ryan Roger(ed.). *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon*. Lanham: Lexington Books, 2019, p.37.
13. Dal Yong Jin. *Korea's Online Gaming Empire*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2010, p. 67.
14. 遊間和子「ブロードバンドで日本を凌駕する韓国」(2001年)
https://www.i-ise.com/jp/lecture/lect_2001.pdf
15. International Esports Federation. "Members." <https://ie-sf.org/about/members>
16. 大陸新秩序「[TGS2019]IESF 事務局長レオポルド・チャン氏による講演「グローバル e スポーツムーブメント：オフィシャルスポーツとしての可能性」をレポート」(4Gamer.net、2019年9月13日)
<https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20190913193/>
17. 一般社団法人日本 e スポーツ連合「第18回アジア競技大会デモンストラレーション競技 e スポーツ日本代表初の金メダル獲得！」(2018年9月2日) https://jesu.or.jp/contents/news/news_detail_180902/newzoo.
18. newzoo. "2020 Global Esports Market Report." (April 2020)
19. Sidney Leng. "Violent Video Games Have 'No Place at the Olympics', But E-Sports Are Still in the Running." (South China Morning Post, 28 August 2017)
<https://www.scmp.com/news/china/society/article/2108501/violent-video-games-have-no-place-olympics-e-sports-are-still>
20. Stephen Wade. "Bach: No Olympic Future for Esports until 'Violence' Removed." (AP News, 1 September 2018) <https://apnews.com/3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a/Bach:-No-Olympic-future-for-esports-until-%27violence%27-removed>
21. Karolos Grohmann. "E-Sports Just Got Closer to Being Part of the Olympics." (Reuters, 29 October 2017)
<https://www.buiness-insider.com/e-sports-gets-closer-to-being-part-of-the-olympics-games-2017-10>
22. Jim Parry. "E-Sports Are Not Sports." in: *Sport, Ethics and Philosophy*. Vol.13, Iss. 1 (2019), pp. 3-18.

吉田寛 (Hiroshi YOSHIDA)

1973年、福島県生まれ。東京大学大学院人文社会系研究科博士課程修了。博士(文学)。東京大学大学院人文社会系研究科准教授。専門は美学芸術学、感性学、ゲーム研究。主な著作に『ヴァーグナーの「ドイツ」』(青弓社、2009年)、『〈音楽の国ドイツ〉の神話とその起源』(青弓社、2013年)、「ゲーム化する世界」(共著、新曜社、2013年)、「民謡の発見と〈ドイツ〉の変貌」(青弓社、2013年)、『絶対音楽の美学と分裂する〈ドイツ〉』(青弓社、2015年、サントリー学芸賞・日本ドイツ学会奨励賞受賞)、『賭博の記号論』(共著、新曜社、2018年)など。

(肩書は掲載時のものです)