青山学院大学総合研究所 2018 年度研究ユニット
「eスポーツ」のスポーツ化に関する探索的研究

eスポーツ論

ゲームが体育競技になる日

スタートアップ・シンポジウム

日 時：2018年 10月13日（土）13:30～15:30（13時開場）
場 所：青山学院大学　9号館　910教室　　参加費無料

アンケートにご回答頂いた 先着100名様に筧誠一郎著「eスポーツ論 ゲームが体育競技になる日」をプレゼント！

【申し込み方法】ホームページからお申し込みください。（先着順 事前登録：定員になり次第締め切ります）

http://aoyama-esports.jp/

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 2 年弱。本研究ユニット（通称「五輪ｅスポ」）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」に注目し研究をおこなっております。

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、「ｅスポーツのスポーツ化」さらには「スポーツのｅスポーツ化」へと広がる研究領域に接近しようとする試みです。第一回目は研究ユニット立ち上げのスタートアップ・シンポジウムとして、そもそも「ｅスポーツってなに？」というシンプルな問いから始まり、ｅスポーツに通暁する論客をお招きしてのシンポジウムを開催し、「百聞は一見にしかず」でプロによるデモンストレーションをお見せしようという企画です。

プログラム：

第１部：研究報告「ｅスポーツのスポーツ化に関する探索的研究」
第２部：プロｅスポーツアスリートによるデモンストレーション
第３部：トークセッション「ｅスポーツであなたもオリンピアン？！」
第４部：全体討議・質疑応答

主催
青山学院大学 総合研究所
研究ユニット「五輪eスポ」
（eスポーツのスポーツ化に関する探索的研究）

お問い合わせ
info@aoyama-esports.jp

登壇者：

中谷日出： NHK 解説委員　東京藝術大学大学院修了　アートディレクター
文化庁アドバイザリーメンバー　WebTV「木曜新美術館」館長
筧誠一郎： ｅスポーツコミュニケーションズ代表　日本ｅスポーツリーグ代表
YUBIWAZA (MBS) 監修　ｅスポーツマガジン監修
椿　彩奈： MC　タレント　青山学院大学校友
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
デモンストレーション： プロｅスポーツアスリート

筧誠一郎

中谷日出

椿 彩奈

青山学院大学
AOYAMA GAKUIN UNIVERSITY

青山学院大学総合研究所 2018 年度研究ユニット「eスポーツ」のスポーツ化に関する探索的研究

企画の趣旨

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 2 年弱。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、本研究ユニットでは、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 スポーツのスポーツ化」さらには「スポーツの e スポーツ化」へと広がる領域を探索的に研究しております。当企画は、研究ユニット立ち上げのスタートアップ・シンポジウムとして、そもそも「e スポーツってなに？」というシンプルな問いから始まり、e スポーツに通暁する論客をお招きしてのシンポジウムを開催し、「百聞は一見にしかず」でプロによるデモンストレーションをお見せしようという企画です。

なぜ今「eスポーツ」なのか

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（複数のプレイヤーで対戦される PC ゲーム / ビデオゲーム）を公式種目に採用することを決定しました。e スポーツの競技人口は全世界で 1 億 3,000 万人、観客数は 3 億 8,500 万人ともいわれ、IOC も 2017 年 10 月から五輪正式種目として採用するべきか議論を開始したとされています。大きく出遅れているといわれる日本でも、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」という言葉を検索しますと、2014 年の 30 件から、2018 年には 216 件（8 月 15 日現在）へと急増します。また、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も明らかなように、スポーツの IT 化も急速に進展しており、スポーツ界、産業界ともに e スポーツに大きな関心を寄せているのが現状です。

そもそも「eスポーツ」とはなにか

「スポーツ」とはなんでしょうか。海外のスポーツ・マネジメント分野の研究では、「スポーツ」とは、身体的技能（physical skill）、戦略（strategy）、組織（organization）に基づく遊技的競技（playful competition）であるとされています。また、別の研究では、非スポーツとの比較で、偶然ではない技能（skill）で、その技能は身体的（physical）であり、多くのファン（a wide following）と補助的な役割や機関をともなう安定性（stability）が特徴であるといわれています。「身体的（physical）」がキーワードになりそうですが、スポーツ／e スポーツの境界論争の際にしばしば引用される「ピストル射撃」は、e スポーツのコンソール操作とどれほど違うのかという指摘もあります。また、チェスや囲碁・将棋を「マインド（頭脳）・スポーツ」と呼ぶこともあるようです。

「eスポーツ」と「ゲーム」

ところで、一人でひっそりと遊ぶ「ゲーム」がいつから観衆の前で対戦する「e スポーツ」になったのでしょうか。
Google Trends で調べてみると、その分水嶺は 2013 年にあると考えられますが、2013 年こそが世界最大の e スポーツ League of Legends (LoL) が、"lolesports.com" というサイトを立ち上げた年であり、そこから eSports という言葉が流通し、市場が急拡大していったと考えられます。

【用語集】筧誠一郎（2018）『e スポーツ論 ゲームが体育競技になる日』ゴマブックス

First Person Shooter (FPS): e スポーツの嚆矢ともいえるジャンルのガンシューティングゲーム。
Real-Time Strategy (RTS): シミュレーションゲームの一種だが、文字通り「リアルタイム」で操作し対戦するゲーム。
Multi Online Battle Arena (MOBA): チームを組んで相手の陣地を攻略するチーム戦によるバトル。(League of Legend, DOTA 2 他)
League of Legend (LoL): Riot Games 社が運営する「世界で一番プレイヤー数が多い PC ゲーム」。
DOTA 2: Valve Corporation 社による大会「The International」が賞金総額世界一の大会（2017 年約 27 億円）として知られている。
『ウイニングイレブン』：サッカーゲームシリーズ。2018 年アジア競技大会（ジャカルタ）公開種目で日本チームが金メダル獲得。
格闘ゲーム：日本のお家芸ともいわれる。『STREET FIGHTER』シリーズ他。
Twitch：Amazon.com が提供するライブストリーミング配信プラットフォーム。月間配信者 150 万人以上 / 視聴者 1 億人以上（2015 年公表データ）
一般社団法人日本 e スポーツ連合（JeSU）：2018 年に日本スポーツ協会、e-sports 促進機構、日本 e スポーツ連盟が統合されて誕生。