

eスポーツは“スポーツ”か? -eスポーツの認知度とスポーツとしての認知度-

明治大学 商学部 准教授 澤井 和彦

topic

C

C-1 eスポーツの黎明

“eスポーツ”とは、“エレクトロニック・スポーツ (electronic sports)” の略で、「パーソナルコンピューター (PC) ゲーム、家庭用ゲーム、モバイルゲームを用いて行う競技 (スポーツ)」であるとされる (総務省、2018:p4)。社会学者の加藤によると、「eスポーツ」という言葉が使われはじめたのは1990年代後半のアメリカで、日本では2010年ごろ、日本で初めての格闘ゲームのプロゲーマー (梅原大吾) が誕生したあたりで注目されはじめたという (加藤、2018:pp192-193)。加藤は2018年を「eスポーツ元年」と呼んでいるが (加藤、2018:p193)、2017年ごろからeスポーツをとりまく状況が大きく動き、急速に注目を集めるようになっている。まず2017年4月に、2022年のアジア競技大会でeスポーツが正式種目として採用されることが決まった。さらに10月28日にはIOCのオリンピック・サミットでeスポーツが議題に取り上げられ、その公式声明でIOCは「eスポーツに本格的に取り組んでいるプレーヤーは伝統的なスポーツ選手に匹敵するほどの熱心さで練習に励んでいる」とし、eスポーツは「スポーツ活動として考えられる」と表明した (IOC、2017)。この背景の1つには、同年6月にeスポーツの有力なスポンサーの1つである米国のインテル社がIOCのスポンサーになったことが考えられる。

また、2020東京オリンピック・パラリンピックの追加種目にスケートボードやサーフィン、スポーツクライミングといった「エクストリームスポーツ」が選ばれ、また新種目として3×3バスケットボールが採用されたように、IOCは若者のマーケットを取り込むことを最重要課題にしている。米国のL.E.K.コンサルティングによると、1980年から2000年までに生まれたデジタルネイティブを指す「ミレニアル世代」(35歳未満)は、テレビよりもデジタルメディアを視聴しており、かつ「従来のスポーツよりeスポーツを好む」との回答 (40%) が、「eスポーツより従来のスポーツを好む」(42%) と拮抗している (35歳以上の「非

ミレニアル世代」ではそれぞれ26%と56%:L.E.Kコンサルティング、2017)。ここでいう「従来のスポーツ (traditional sports)」とはアメリカンフットボールやバスケットボールのことであるが、メディア端末がテレビからスマートフォンなどのデジタル端末に移行する中、eスポーツは既存の観戦型スポーツにとって大きな脅威と認識されている (Grubb、2017)。

こうしたスポーツマーケットと国際競技団体の動向に対し、日本でも2018年2月1日にeスポーツ関連団体の3つ (日本eスポーツ協会、e-sports 促進機構、日本eスポーツ連盟) が新設合併して一般社団法人日本eスポーツ連合 (Japan esports Union: JeSU) が設立され、日本を代表するeスポーツの中央競技団体 (National Federation: NF) が誕生した。とはいえ世界のeスポーツの市場規模が2017年の700億円、コンテンツ視聴者数3億3,500万人から、2018年にはそれぞれ970億円 (前年比約38%増)、3億8,000万人 (同13.8%増) に達すると予測されているのに対し (Newzoo、2018)、日本における市場規模は2017年で5億円未満、視聴者数158万人に留まる (総務省、2018:pp18-20:その背景については澤井 (2019) 参照)。

C-2 eスポーツは“スポーツ”なのか?

今後の発展が期待されるeスポーツだが、前出のJeSUは日本オリンピック委員会 (JOC) や日本スポーツ協会への正式加盟を認められていない。JOCは「そもそもスポーツとは何なのかを考えなければ」「健康を害する恐れがあるゲームをスポーツと認めるべきではない」と理事がコメントしたといわれるなど、加盟に慎重な姿勢をみせている (朝日新聞、2018)。2018年5月には茨城国体 (2019年) の「文化プログラム」としてeスポーツ (ウイニングイレブン) が開催されることが決まったが、JeSUが正式種目としての採用を目指している一方で、種目を決定する日本スポーツ協会には慎重論が多い。担当者は「一般的にスポーツの定義は遊戯性、競争性、身体性の

三つを備えていることとされている。その中でも、身体性について深く考えていく必要がある」とし、協会内の慎重意見について「子どもたちに『ゲームばかりしていないで外で運動しなさい』と言ってきた従来の価値観が変わることに、不安があるのでは」と述べたという（時事ドットコム、2018）。

このとき「スポーツとは何か」とか、あるいは「eスポーツはスポーツなのか」といったスポーツの定義に関する形而上学的な議論には、あまり意味はない。たとえば“身体性”は、きわめて社会的・政治的な概念である。報道によれば「寝たきりの人が目の動きだけでゲームを操作することが考えられる」とeスポーツが障がい者を包摂する可能性が示される一方で、「日本のあるスポーツ関係者」は「仮に目の動きだけで操作できるようになったとして・・・体をまったく動かさないことへの抵抗感は強い」と話したとされる（日本経済新聞、2018）。果たして、脳性まひの障がい者が懸命に眼球を動かすことは、スポーツにおける“身体性”の定義に合わないのだろうか。このように参加者の固有の“身体性”に基づいてスポーツへの参加そのものを否定してしまう無自覚な差別性は、“スポーツ”が陥りがちな逆機能である。

一方で、“Sport”の語源であるラテン語の「デポルターレ（deportare）」が最初に備えた意味は「愉快的な娯楽・慰み・気晴らし」であり、スポーツ社会学者の守能は、イギリス人が“Sport”と聞いて思い浮かべる意味内容は日本人のそれよりもずっと広いだろうと述べている（守能、2007）。たとえば欧州では「チェス」や「ブリッジ」は“スポーツ”（マインドスポーツ）と認識されていると言われるが、このように何が“スポーツ”であるかは社会のコンセンサスによるのであり、問題はそのコンセンサスが形成さ

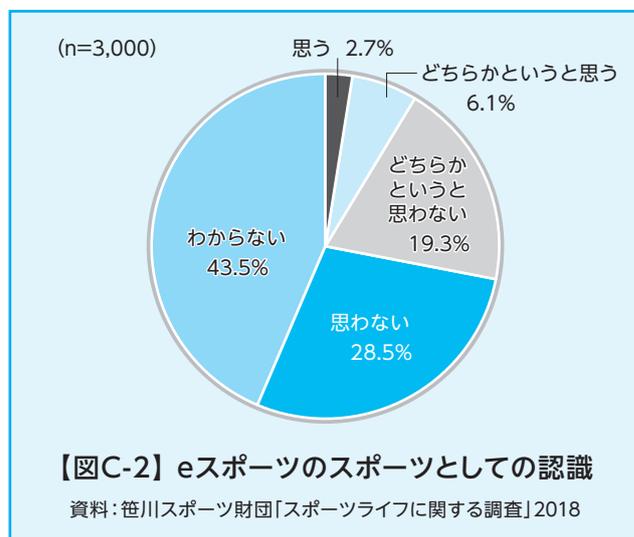
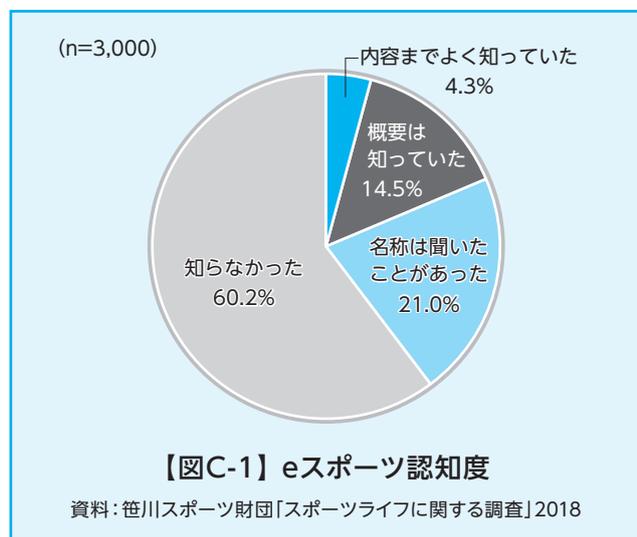
れる条件である。

ちなみに、述べたように2022年のアジア競技大会でeスポーツが正式種目として採用されることが決まっているが、アジア競技大会では2006年に「チェス」が、また2010年にはそのチェスと「囲碁」が正式種目として採用されており、いずれも日本は代表選手を送り込んでいる。このとき、日本チェス協会はJOCに準加盟していたが（2014年に正式競技から外れたため退会）、その際、「身体性の問題」はどのように議論されたのであろうか。そう考えると、JOCや日本スポーツ協会の今回の対応や、洩れてくる関係者のコメントは、テレビゲームへの偏見を含んだ公正さを欠くものであるようにもみえる。

C-3 eスポーツはどの程度“スポーツ”として認識されているか

以上のように、eスポーツは既存のスポーツ団体の管理者層にはあまり評判がよくないようであるが、それでは国民の一般的な認識はどうなっているだろうか。ここではeスポーツに関する国民の認識とそのデモグラフィクスなどの構造について簡単に分析し、国民のコンセンサスがどこに向かうのか、またその条件などについて考えてみたい。

まず、eスポーツの認知度と、eスポーツを“スポーツ”と思うか、という質問についての結果を示したのが図C-1と図C-2である。eスポーツについて簡易に説明したあとで「eスポーツを知っているか」と聞いたところ、述べたようにこの2年ほどの間に急速に注目が高まったといっても「内容までよく知っていた」「概要は知っていた」との回答は約20%に留まり、60.2%が「知らなかった」と



回答している。一方、「eスポーツはスポーツだと思うか」という質問に対しては、「思わない」と「どちらかというと思わない」が合わせて47.8%と半数近くに達し、「スポーツだと思う」「どちらかというと思う」は合わせて8.8%に

留まる。ただ「わからない」という回答が43.5%とかなりの割合を占めている。

では、どういう人がeスポーツを“スポーツ”だと認識しているのか、年代、性、職業、6~17歳の子どもがいる、

【表C-1】 eスポーツのスポーツとしての認識(クロス集計およびχ²検定)

	n	思う	どちらかというと思う	どちらかというと思わない	思わない	わからない
全体		2.7%	6.1%	19.3%	28.5%	43.5%
年代						
18・19歳	71	2.8%	19.7%	19.7%	22.5%	35.2%
20歳代	381	7.3%	11.3%	22.8%	26.2%	32.3%
30歳代	480	3.5%	10.6%	20.4%	25.6%	39.8%
40歳代	595	2.4%	5.2%	27.7%	28.9%	35.8%
50歳代	481	2.1%	4.8%	20.8%	30.6%	41.8%
60歳代	564	1.1%	1.6%	13.7%	31.6%	52.1%
70歳以上	428	0.7%	2.6%	8.9%	27.6%	60.3%
性						
男性	1,491	3.7%	7.2%	19.3%	33.3%	36.5%
女性	1,509	1.7%	4.9%	19.3%	23.7%	50.4%
職業						
農林漁業	37	0.0%	0.0%	13.5%	16.2%	70.3%
商工サービス業	258	2.7%	3.9%	16.7%	31.4%	45.3%
その他の自営業	64	1.6%	1.6%	23.4%	37.5%	35.9%
家族従業者	64	3.1%	9.4%	20.3%	26.6%	40.6%
管理的職業	107	0.9%	7.5%	20.6%	39.3%	31.8%
専門的・技術的職業	237	2.5%	11.0%	24.5%	29.5%	32.5%
事務的職業	339	2.9%	5.3%	22.7%	30.7%	38.3%
技能的・労務的職業	317	4.4%	6.3%	18.0%	29.3%	42.0%
サービス職業	155	1.9%	9.0%	20.6%	24.5%	43.9%
専業主婦・主夫	484	2.1%	3.7%	18.6%	24.4%	51.2%
パートタイムやアルバイト	382	2.4%	6.0%	22.5%	26.4%	42.7%
学生	141	7.8%	15.6%	24.8%	24.1%	27.7%
無職	411	1.2%	3.9%	11.2%	30.2%	53.5%
その他	2	0.0%	0.0%	0.0%	50.0%	50.0%
子どもの有無						
6~17歳の子どもはいない	1,946	2.7%	5.9%	17.1%	28.8%	45.6%
6~17歳の子どもがいる	979	2.8%	6.8%	23.7%	28.0%	38.7%
最終学歴						
中学校	168	4.2%	4.8%	11.9%	20.8%	58.3%
高校	1,341	2.8%	5.4%	17.1%	26.2%	48.6%
専門学校	390	2.3%	9.2%	18.2%	28.7%	41.5%
短大・高専	314	1.9%	4.8%	25.8%	24.8%	42.7%
大学	699	2.3%	6.2%	23.2%	35.8%	32.6%
大学院	50	10.0%	14.0%	24.0%	24.0%	28.0%
その他の学校	11	0.0%	9.1%	9.1%	18.2%	63.6%
世帯年収(税込)						
収入はなかった	24	8.3%	8.3%	8.3%	33.3%	41.7%
200万円未満	173	2.9%	5.2%	14.5%	21.4%	56.1%
200万~300万円未満	269	4.1%	4.8%	11.5%	25.7%	53.9%
300万~400万円未満	318	1.9%	6.0%	18.9%	31.1%	42.1%
400万~500万円未満	313	3.5%	5.8%	23.3%	29.4%	38.0%
500万~600万円未満	276	2.5%	9.1%	19.2%	30.1%	39.1%
600万~700万円未満	172	4.1%	4.1%	19.8%	30.8%	41.3%
700万~800万円未満	144	2.8%	6.3%	26.4%	29.9%	34.7%
800万~900万円未満	116	2.6%	6.9%	22.4%	39.7%	28.4%
900万~1,000万円未満	86	0.0%	9.3%	20.9%	38.4%	31.4%
1,000万円以上	135	2.2%	3.7%	30.4%	37.0%	26.7%
わからない	974	2.2%	6.1%	18.3%	24.7%	48.8%
運動部加入経験						
中高ともに運動部に加入	1,102	2.6%	6.9%	23.4%	31.9%	35.2%
中学のみ運動部に加入	788	3.4%	7.5%	19.5%	28.4%	41.1%
高校のみ運動部に加入	148	3.4%	5.4%	16.9%	37.8%	36.5%
中高ともに運動部に非加入	962	2.0%	4.1%	14.8%	23.2%	56.0%
運動・スポーツ実施レベル						
レベル0	781	2.3%	4.5%	14.1%	23.6%	55.6%
レベル1	785	3.1%	6.6%	21.4%	31.5%	37.5%
レベル2	286	1.7%	9.4%	25.9%	26.6%	36.4%
レベル3	528	3.0%	6.1%	17.2%	29.7%	43.9%
レベル4	620	2.7%	5.8%	21.9%	30.6%	38.9%

注1) χ²検定の結果はいずれもp<0.01

注2) は調整済み残差>1.96、 は<-1.96

資料: 笹川スポーツ財団「スポーツライフに関する調査」2018

最終学歴、世帯年収、運動部経験、現在の運動・スポーツ実施レベルといった変数について、それぞれクロス集計を行った(表C-1)。 χ^2 検定の結果いずれの項目も有意な影響がみられ($p < 0.01$)、18・19歳、20歳代、30歳代、男性、世帯年収500~600万円未満、職業は学生、技能的・労務的職業、学歴は専門学校・大学院卒が、eスポーツを“スポーツ”であると認識する傾向がみられた。一方で40歳代、管理的職業、6~17歳の子どもがいる、世帯年収800万円以上、大学・短大・高専卒、中学・高校で運動部という人ほど、eスポーツを“スポーツ”とは思わない傾向がみられた。

もちろん、年齢と職業、世帯年収、子どもの有無など変数間にも相関関係があり、2変数間のクロス集計だけでは解釈を誤る可能性がある。また、「わからない」という回答がきわめて多く、それがデモグラフィクスによって

不均等に分布している。そこで「わからない」と回答したサンプルを除いて、「eスポーツを“スポーツ”と思う」および「どちらかといえば思う」を「1」とし、「思わない」および「どちらかというと思わない」を0としたダミー変数を従属変数とし、年齢(連続変数)、性、6~17歳の子どもの有無、最終学歴、中高の運動部経験、運動・スポーツ実施レベルを独立変数としたロジスティック回帰分析を行った(表C-2:n=1,676)。各変数はサンプル数により項目の統合を行っている。また、職業は年齢や性と関連があり、またカテゴリーが細かくなって1項目当たりのサンプル数を確保できないこと、世帯年収も年齢と相関が高いことに加え、約3割が未回答であることから独立変数から除いた。

モデル係数のオムニバス検定の結果は有意($p < 0.01$)であったが、回帰係数(Cox-Snell、Nagelkerke)は

【表C-2】 eスポーツのスポーツとしての認識(ロジスティック回帰分析)

従属変数「思う」「どちらかというと思う」=1 / それ以外=0					
モデル係数のオムニバス検定(モデルの有意確率)		0.000			
Cox-Snell R2 乗		0.064			
Nagelkerke R2 乗		0.110			
Hosmer と Lemeshow の検定(有意確率)		0.681			
分類テーブル(全体の%)		84.1			
		有意確率	EXP(B)	EXP(B)の95% 下限	信頼区間 上限
年齢(連続変数)		0.000	0.963	0.955	0.972
性 女性=0、男性=1		0.028	1.384	1.036	1.848
6~17歳の子どもがいる=1		0.006	0.579	0.393	0.854
最終学歴	専門学校=1	0.235	1.271	0.856	1.886
	大学・短大・高専=1	0.138	0.787	0.573	1.080
	大学院=1	0.019	2.463	1.157	5.246
運動部加入経験	中学のみ運動部=1	0.364	1.194	0.814	1.749
	高校のみ運動部=1	0.741	0.890	0.448	1.770
	中学高校ともに運動部=1	0.332	0.830	0.569	1.210
運動スポーツ実施レベル	レベル1=1	0.840	0.959	0.639	1.438
	レベル2=1	0.476	1.203	0.724	1.999
	レベル3=1	0.138	1.404	0.897	2.198
	レベル4=1	0.926	1.021	0.657	1.588

注1) n=1,676(従属変数に「わからない」を含まない)

注2) EXP(B)=オッズ比

注3) モデル係数のオムニバス検定:p<0.05で有意

注4) Cox-Snell、Nagelkerkeは回帰式の観測値に対する当てはまりの良さを示す寄与率

注5) HosmerとLemeshowの適合度検定(仮説:ロジスティック回帰モデルはよく適合している)はp>0.05で有意となる

注6) 分類テーブル(全体の%):この回帰式によるeスポーツを“スポーツ”だと思ふ人の予測正解率

資料: 笹川スポーツ財団「スポーツライフに関する調査」2018

あまり高くない（ただしロジスティック回帰分析の回帰係数は通常の重回帰分析の回帰係数よりも小さめの値になると言われている）。変数ごとにみると、年齢、性、6～17歳の子どもの有無、最終学歴の大学院に有意差がみられ（表C-2：p<0.05）、年齢が低いほど、また男性、大学院卒で、eスポーツを“スポーツ”と考える傾向がみられた。一方で6～17歳の子どもがいると、eスポーツをスポーツとは「思わない」傾向がみられるというのは興味深い結果である。また、運動部加入経験や現在の運動・スポーツ実施レベルは、eスポーツを“スポーツ”と思うかどうかには、有意な影響を与えていない。

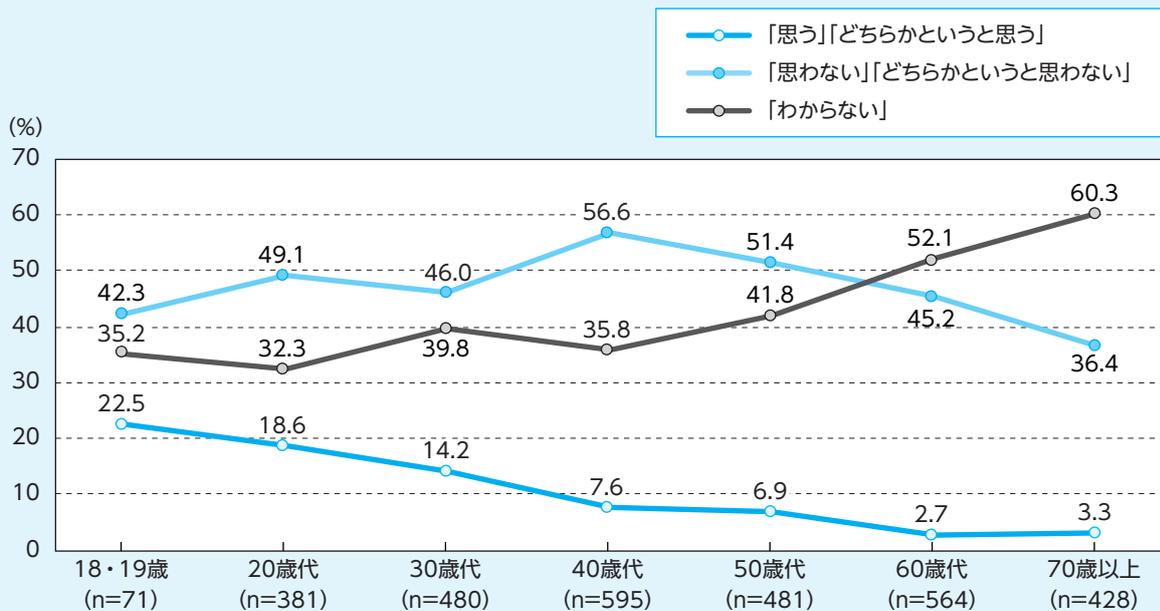
eスポーツのスポーツとしてのイメージが年齢と負の相関があるのは、テレビゲーム普及の世代間格差を反映しているのかもしれない。また6～17歳の子どもがいる人ほどeスポーツをスポーツと思わない傾向があるというのは、やはり子どもがゲームをすることに対するネガティブな体験が影響しているということだろうか。今後検証する必要があるだろう。

以上のように、eスポーツをスポーツと思うか否かについては、「思わない+どちらかというと思わない」が「思う+どちらかというと思う」を大きく上回っているが、「わからない」という浮動票が半数近くに上り、また若い世代ほどeスポーツをスポーツと思う割合が増える。これはすな

わち、eスポーツがスポーツか否かというコンセンサスはまだ流動的であり、時間がたてばスポーツとしての認識、コンセンサスが形成される可能性が高まる可能性を示唆している。たとえば、eスポーツをスポーツと思う割合は、40歳以上では10%未満だが、30歳代では14.2%、20歳代で18.6%、18・19歳では22.5%と増加する（図C-3）。これは、eスポーツの認知度とともにテレビゲーム普及の世代間格差を反映しているのかもしれない。

C-4 “スポーツ”というより“ゲーム”の問題？

一方で、「思わない+どちらかというと思わない」という割合が40歳代をピークに上に凸の形をしているが（図C-3）、これはこの世代が上記の6～17歳の子育て世代と被るためかもしれない。6～17歳の子どもがいるとeスポーツをスポーツと思わない傾向があるというのは、やはり子どもがゲームをすることに対するネガティブなイメージが影響しているということだろうか。このように運動・スポーツ経験よりも、年齢や育児経験がeスポーツの“スポーツ”としてのイメージに影響を与えているというのは、eスポーツが“スポーツ”というより、“ゲーム”としてのイメージに引っ張られていることを示唆しているように思われる。



【図C-3】 eスポーツを“スポーツ”と思うか(年代別)

資料：笹川スポーツ財団「スポーツライフに関する調査」2018

そうするとeスポーツが日本で“スポーツ”になるためには、テレビゲーム自体のイメージの改善が求められるということになるのかもしれない。ただし一方で、ゲーム関係者からは“スポーツ”のイメージを借りることでゲーム自体のイメージを改善したいという思惑も聞かれる。eスポーツへの批判が「アンチテレビゲーム」だということであれば、たとえばeスポーツがオリンピック種目に採用され、eスポーツ選手のストイックな側面が知られるようになれば、「わからない」という人たちのイメージが一気にポジティブなものに傾く可能性も否定できない。

C-5 オリンピックよりコミュニティ

ただし、たとえば欧米では「LANパーティ」という、まだ高速なネット回線が整備されていなかった時代に仲間同士でパソコンを持ち寄ってゲームをプレイした若者のコミュニティとカルチャーが、後のeスポーツの発展に繋がったと言われている(筧、2018:p39)。オリンピックの正式種目化は、「eスポーツを知らなかった」60.2% (図C-1) や、「eスポーツが“スポーツ”といえるかどうかわからない」43.5% (図C-2) といったボリュームの大きい浮動層のeスポーツへのイメージ、ひいてはゲーム自体のイメージに影響を与える可能性もあるが、一方で競技の長期的な発展を考えれば、むしろ「eスポーツをよく知っている」4.3% (図C-1) や、「eスポーツはスポーツだと思う」2.7% (図C-2) という、現在はまだごく少数派である“イノベーター”から安定的なコミュニティが形成されて

いくことの方が、より重要かもしれない(競技コミュニティの重要性については澤井(2019)も参照されたい)。

C-6 おわりに

以上、一般的なeスポーツの理解はおおむねメディアで報じられる「スポーツ団体関係者」のそれと同様と思われる、否定派の背景にはゲームに対するネガティブなイメージも関連していることが示唆された。一方で「わからない」という浮動層が多くかなり流動性の余地を残していること、また若年者ほどeスポーツに理解を示していることも明らかとなったが、特にスポーツ団体の管理者層に年配者が多いことは、当面eスポーツの“政治的な”課題かもしれない。

ところでわが国では、かつて近代スポーツ自体が大いに世論の批判を受けた時代があった。明治44年ころに展開された「野球害毒論争」では、アメリカから輸入された新種の身体文化に対し、特に青少年の教育上害悪であると、当時の東京朝日新聞と教育関係者が批判を展開した。これに野球側の識者が反論した一連のやり取りは、わが国における国民の「スポーツ観」にも大きな影響を与えたとされる。このとき、批判側の論理の1つが野球の「娯楽性」であり、その「中毒性」が批判の対象となっていたというのは興味深い(小野瀬、2002:p66)。歴史は繰り返すというが、“スポーツ”の未来をみようとするとき、その歴史から学ぶことは少なくないかもしれない。

- <参考文献> IOC (2017) “COMMUNIQUE OF THE OLYMPIC SUMMIT” 2017/10/28
 L.E.K. Consulting, “Digital Engagement Part One: Sports and the “Millennial Problem””, L.E.K. Sports Survey Executive Insights, Volume XIX, Issue 12, 2017
https://www.lek.com/sites/default/files/insights/pdf-attachments/1912_Sports_Survey_Part_1a.pdf
 Newzoo (2018) “Key Numbers” (Accessed 2018. Nov, 12).
 Jeff Grubb, “Traditional sports have an esports problem”, VentureBeat, JUNE 2, 2017
<https://venturebeat.com/2017/06/02/traditional-sports-have-an-esports-problem/>
 朝日新聞 (2018) 「eスポーツ活発化、悩むJOC 若者に人気、IOCパリ五輪検討／ゲームはスポーツか、根強い疑問」2018年5月3日。
 小野瀬剛志 (2002) 野球害毒論争 (1911年) に見る野球イデオロギー形成の一側面—「日本的スポーツ観」再考試論—。スポーツ史研究, 15: pp61-71。
 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。
 加藤裕康 (2018) ビデオゲームはスポーツなのか。中央公論, 2018年9月号。
 澤井和彦 (2019) eスポーツが“スポーツ”に問うもの。体育の科学, 69巻, 1月号: pp6-10。
 時事ドットコム (2018) 「eスポーツ正式種目なるか=焦点は「身体性」—国体で初の都道府県対抗」2018年6月16日。
 総務省 (2018) eスポーツ産業に関する調査研究報告書。
 守能信次 (2007) スポーツルールの論理。大修館書店。
 日本経済新聞 (2018) 「五輪とパラ、eスポーツが壁崩す? 障害者も共に競技 IPCも関心、IOCの議論に参加」2018年10月26日。