

アカデミックフェス 事後レポート

企画名：e-sports はどう社会を変えるのか

— 〈ゲーム〉と〈スポーツ〉の相克をこえて—

企画名（英語）：How e-sports changes society?

- Beyond the conflict between “game” and “sports” -

時 間：10:10～11:10

会 場：アカデミーコモン3F メインステージ

登壇者：西山泰弘（SEGA eSports 企画部／推進室プロデューサー）

谷田優也（ウェルブレイド 代表取締役 CEO）

高峰修（政治経済学部教養文化系）

福地健太郎（総合数理学部先端メディアサイエンス学科）

司会：中川大地（野生の科学研究所 研究員）

開催概要：

e-sports の世界的な隆盛は、現在のデジタルゲーム産業をめぐる最大のホットトピックの一つである。我が国でも IP ホルダー主導による統一団体の設立などを機に、様々な事業主体の参入や国際スポーツ大会での競技採用が相次ぎ、日々新たな話題が提供されている。

その一方で、デジタルゲームによる競技を「スポーツ」と同列の営みとして捉えられることへの社会的な反発も根強く、業界やコミュニティ側の熱気と一般世間の無理解・無関心との齟齬は、e-sports の発展にとって最大の障壁になっている。

こうした現状を鑑みると、e-sports という新たな競技文化が発展していくためには、どのような努力が必要なのか。

その魅力や将来性を第一線の事業者たちに訊きつつ、ゲームとスポーツの相同と相異、メディアイベントとしての特性、そして社会文化的な意義などを、ゲーム／スポーツのそれぞれの専門研究者をまじえて改めて本質的に問い直しながら、「e-sports のある社会」の未来を探っていく。

開催概要（英語）：

The worldwide prosperity of e-sports is one of the biggest hot topics over the current digital-game industry. In Japan, with the establishment of a unified organization led by IP holders, the entry of various business entities and the adoption of competition at international sports competition are successively followed, and new topics are provided every day.

On the other hand, social rebellion against being able to capture the game by

digital games as “sports” is also deeply rooted. The discrepancy between enthusiasm of game industry and community side and general public’s disapproval / indifference is the biggest barrier to the development of e-sports.

In view of these current circumstances, what kind of effort is needed to develop a new competition culture named e-sports?

While asking the front-line operators about appeal and promising potential of e-sports, we discussed about games and sports homologies and differences, characteristics as a media event, socio-cultural significance, etc. with specialized researchers of games / sports. While considering those essential question, we will explore the future of “a society with e-sports”.

開催内容：

本セッションは、4人の登壇者による10～15分程度の講演と、それを受けての司会・中川からの問題提起に対して各登壇者が応答するミニディスカッションの構成で進行した。

最初の登壇者である西山泰弘氏からは、競技種目となる国産ゲームのタイトルホルダーの立場から、e-sports とは何かの概念や、「e-sports 元年」となった2018年の展開、国際スポーツ大会に正式採用に向かう世界的な潮流、日本のゲーム市場における課題など、シーンをめぐる全体的な概況と課題整理がなされた。

続く谷田優也氏からは、実際に e-sports イベントを運営する事業者の立場から、ユーザーにどのように価値を提供し、日本に持続的なシーンを築いていくべきかの展望が示された。

以上の e-sports 事業の当事者たちからのプレゼンを受け、高峰修氏からはスポーツ社会学の立場から、e-sports が目指そうとしているスポーツという概念の本質的な捉え直しや、既存スポーツの問題をした上で、e-sports への期待と危惧が語られた。

福地健太郎氏からは、ゲームを含むメディアテクノロジー表現の研究者として、実空間での運動をゲーム的に拡張する手法の研究成果などを下敷きに、現在のスポーツやそれを範とする e-sports の志向する「競走」の軸が「遊び」の力によって多様化される可能性が示された。

こうした e-sports の内外からの問題提起を受けて、ディスカッションパートでは、午後実施する「明治大学学長杯 三種混合 e-sports 大会」における取り組みの狙いを紹介しながら、20世紀までの近代スポーツの概念そのものを21世紀的に拡張していく試みとして、大学や社会が e-sports やゲーム文

化にコミットしていくことの意義についての議論が交わされ、セッションが締めくくられた。

以 上