

我が国に求められるeスポーツ研究： 文献レビューによる検討

望月拓実*

eSports research needed in Japan: Consideration by literature review

Takumi Mochizuki*

Abstract

This study has two purposes in order to clarify the future needs of eSports research in Japan.

- 1.Review domestic and international eSports research and to organize and understand the research themes.
- 2.Discuss what kind of research is needed in Japan in the future.

First, domestic research and social trends in eSports were collated with overseas research. As a result, three research themes were identified: "Is eSports a sport?" "Will eSports grow as a business and industry?" and "Is eSports useful for education?"

The three research themes were identified using a systematic review. As a result, a total of 23 references were reviewed.

Finally, the literature on each theme was reviewed. It became clear that "Research on the definition of e-sports" "Research on the handling of e-sports as a new sport" was necessary. In addition, more research is needed on "The motivation to watch and participate in popular e-sports events in Japan". It is also necessary to research "The educational effects of e-sports events that are popular in Japan, mainly individual competitions".

キーワード

e スポーツ, システマチックレビュー, ニュースポーツ

* もちづき たくみ：大阪国際大学経営経済学部講師（2020.9.15 受理）

1. 緒言

近年, e スポーツという新しい領域が盛り上がりを見せている。e スポーツとは「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」(JESU, 2019)である。その世界市場規模は2018年時点で約1000億(総務省, 2018), 国内市場は約48億である(Gzブレイン, 2018)。また, その市場成長率の高さからメディアにおいても複数取り上げられており, 新たな成長産業としての期待が寄せられている。

加えて, Jリーグ・プロ野球と連携したeスポーツリーグの発足(NPB online; J LEAGUE.jp, 2019)や, 2018年アジア大会における公開競技としての採用(毎日新聞オンライン, 2018), 2019年茨城国体における文化プログラムとしてeスポーツが採用されるなど, 産業としてだけでなく, 従来のスポーツ領域との接近もみられる。さらに, eスポーツが部活動の一環として行われている高等学校があること(津田, 2018)やeスポーツ専攻がある通信高校(クラーク国際記念高等学校HP, 2019)など, 教育活動の一つとして行われる事例も散見される。

しかし, 前述したeスポーツに対するポジティブな動向と同時に多くの懸念点が指摘されている。例えば, IOCがeスポーツはオリンピックの価値観と矛盾しており受け入れられないというコメントを出していること(Wade, 2018)を受けて, eスポーツのメダル競技への採用は時期尚早である(4Gamer.net, 2018)とオリンピック競技採用に対し否定的な意見が指摘されている。また, ゲーム障害が依存症であるとWHOが承認した(東京新聞, 2019)ことは, eスポーツに対する負の印象を強めている。さらに, 国内においてもeスポーツを部活動として取り扱うことへの反発があったこと(産経ニュース, 2019)や「現時点では, 国としてeスポーツをスポーツとして認めたことにはならない」(重政, 2018, p.10)という日本スポーツ協会のコメントがあることを伝えている。さらに法的観点から見た賞金制度に関する懸念点が指摘されている(高木, 2018)。

このように, 我が国においてもeスポーツは, 新たな産業や教育活動・文化活動としての注目を集め, 実践現場の進展がみられる一方で, その弊害や新たなスポーツ文化としてまだ受け入れられていない様子がうかがえる。eスポーツは1980年代初期のアーケードゲーム文化の台頭が起源のひとつとされており(Borowy and Jin, 2013), アーケードゲーム文化が盛んであった日本においてeスポーツ産業拡大が期待される。また, 国内ゲーム市場は世界で3位(NEWZOO, 2019)であるのに対し, eスポーツ産業が小規模であることが指摘されている(加藤ほか, 2019)。以上のことから, 今後日本においてeスポーツ産業の拡大が見込まれるものの, 「日本は『eスポーツ後進国』と揶揄されるように, 日本人研究者による研究成果もほとんどない」(Nguyenほか, 2019, p.230)という指摘がみられることから, 日本においてはまだ産業規模が小さく, 研究蓄積が少ないことが考えられる。クールジャパンの一環としてeスポーツが新たな成長領域として注目され, 環境整備対象とされている現状(文部科学省, 2018)をふまえると, eスポーツに関する研究を蓄積することは喫緊の課題である。

そこで本研究の目的は, 研究蓄積がない日本において, 今後eスポーツに対するどのよ

うな研究が必要かを明らかにすることである。本研究の目的を達成するために、以下に示す二つの下位目的を設定した。

1. 国内外における e スポーツ研究をレビューし、研究テーマを整理・把握する
2. 研究テーマから、日本において今後どのような研究が必要か検討する

2. 研究方法

2-1. 分析の枠組み

本研究では、e スポーツに関する研究動向を把握するため、研究方法として文献レビューを用いることとした。文献レビューの方法として、従来型のレビューとシステムチックレビューがあるが、本研究ではシステムチックレビューを用いることとした。その理由として、従来型のレビューは網羅性が低く、研究者が設定したストーリーに沿って構成されるためバイアスがかかることが指摘されている (Petticrew and Roberts, 2006)。そこで、文献レビューの客観性を担保するため、スポーツマネジメント領域においてシステムチックレビューの手続きを詳細に解説している山口ほか (2018) を参考に、システムチックレビューを行うこととした。

山口ほか (2018) はシステムチックレビューの手続きを5つのステップに分けている。ステップ1：共同研究者間で議論を重ね、研究の目的を明確にし、枠組みを明確化する
ステップ2：(1) 検索キーワードの確認、(2) データベースの確認、(3) 文献の選定基準の確認

ステップ3：ステップ2で設定した基準による文献の収集

ステップ4：収集した文献の要約表の作成

ステップ5：要約表の分析と結果のまとめ、提案事項の決定

以上5つのステップを参考に、本研究におけるシステムチックレビューの手続きを設定した (図1)。

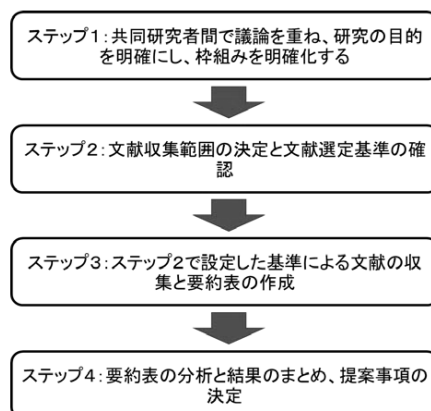


図1 (Fig. 1) システムチックレビューの手続き (山口ほか、2018 を参考に筆者作成)

図1の補足説明として、まずステップ1にてレビューの目的を明確にし、枠組みを明確化する。本研究の目的はeスポーツに関して日本においてどのような研究が必要か明らかにすることである。そこで、eスポーツに関連する研究をレビューする中で、どのような研究が日本において必要なか判断する基準が必要となる。この基準について研究協力者と議論を行った結果、国内におけるeスポーツの研究・社会動向を整理することで、国内動向からみた研究の枠組みを設定することとした。

ステップ2では、システマチックレビューを実施するうえで最も重要となる文献選択基準を決定する必要がある。しかし、国内におけるeスポーツに関連したレビュー研究は見当たらない。そこで、本研究では国外におけるeスポーツを対象としたレビュー研究を概観したうえで、その内容を参考に国内におけるレビュー研究の基準を設定することとした。また、ステップ1で把握した研究の枠組みと国外におけるeスポーツを対象としたレビュー研究の枠組みを照合させることによって、日本において必要となる研究テーマを明確化することとした。

2-2. 国内におけるeスポーツの研究・社会動向の把握（ステップ1）

はじめに、国内におけるeスポーツを対象としたスポーツマネジメント領域の査読付き論文は見当たらず、紀要や研究報告・特集などに限定された。その中で最も多くみられた研究として、eスポーツのビジネス・産業に関する研究が挙げられる。成・葛西（2010）は、韓国におけるeスポーツ市場を中心に、現状の動向から日本における成長戦略を提案している。神部（2012）は、韓国、欧米諸国におけるeスポーツ市場の現状から、将来的な日本におけるeスポーツ市場の盛り上がりを見込んでいる。また、Nguyenほか（2019）は、eスポーツ産業が持つ魅力の構成要素を検討し、「ゲームの魅力」「スポーツ的な魅力」「市場としての魅力」があることを述べている。最後に、野田・中村（2019）は、eスポーツプロプレイヤー（サッカーゲーム）に対する従来のサッカーとの比較から、「プロモーションのための場所」「個人情報の管理」「リアルなスポーツへの入り口としてのeスポーツ」「ゲームに対する問題意識」というeスポーツビジネスへの課題を提示している。

次に、eスポーツに関連する論点を整理している研究が挙げられる。体育・スポーツ科学の視点からeスポーツにおける論点整理を行った木村ほか（2019）は、国内および国外文献を概観し、eスポーツに関する概念論・効果論・分類論・組織論という4つの論点を指摘している。加藤（2018）は「ゲームはスポーツなのか」という定義に関する論点を提示し、スポーツの定義自体に遊びが含まれていることからeスポーツも従来のスポーツと同じ遊びの延長に展開されていることを示唆している。寛ほか（2019）は、eスポーツの専門家によるシンポジウムの中で出た論点を提示しており、eスポーツの定義や従来のスポーツとの違い、eスポーツ文化の受容や教育機関での取り扱いなどを挙げている。

その他eスポーツを対象とした研究として、eスポーツ文化を対象とした周（2006）は、成立過程を検討し、eスポーツはアーケードゲーム文化から発展したものであるが、鑑賞するためのエンタテインメントとして人為的に組織された対戦行為であるという。また、eスポーツの競技戦略を対象とした梶並（2013）は、eスポーツの一種である対戦格闘ゲー

ム¹⁾におけるプレイ技能向上のための支援方法を検討している。e スポーツのコミュニティを対象とした杉山（2005）は、e スポーツにまつわる海外の現状をふまえ、e スポーツで形成されたコミュニティが研究対象に値するとしている。e スポーツに対するイメージ構造を検討した島田（2009）は、「白熱性」「閉閉性」「爽快性」という3つの構成要素を抽出している。そして、e スポーツの法令を対象とした白石（2017）は、e スポーツ大会において問題となった景品表示法について、その法令解釈を提示している。最後に、e スポーツにおけるトレーニング方法に関して研究した二見・藤本（2010）は、e スポーツが単なる遊戯ではない競技性を持っていることを主張したうえで、そのトレーニングを支援するための e-Sports Learning System を提案している。

また、e スポーツを対象としたコラムとして、澤井（2019）は経済学からみた e スポーツの特徴を整理しており、競技タイトルが民間企業の知的財産であることから、協議会開催を複雑にしていることを指摘している。また、e スポーツが既存のスポーツからみればかなり特殊であり、その批判内容はむしろ既存スポーツそのものの定義が問われているとしている。法律に関するコラムとして、古川（2018）は e スポーツ大会における賞金規制問題における争点を整理したうえで、大会に高額賞金を設けることが顧客誘引性を持たないと判断することは困難であるとしている。最後に、中村（2019）は、ゲームプレイの配信サービス会社の視点から、e スポーツの知的財産としての特徴や教育的価値を指摘している。

ここまで整理した e スポーツを対象とする研究・コラムと 1. 緒言 で挙げた e スポーツに関連する社会背景を照らし合わせる中で、多数取り上げられているテーマは日本における e スポーツ研究を検討するうえで重要であると考えられる。照らし合わせを行った結果、日本において論じるべきテーマを大きく4つに分類した（表1）。

表1 (Table. 1) 日本において論じるべき e スポーツのテーマ一覧

| 論点 | 社会背景 | 研究 | コラム |
|------------------------|---------------------------|-------------------------------------------|----------|
| e スポーツはスポーツか | AP NEWS(2018),朝日新聞(2018b) | 木村ら(2019),加藤(2018),寛ら(2019) | 澤井(2019) |
| e スポーツはビジネス・産業として成長するか | 加藤ら(2019) | 成ら(2010),神部(2012),Nguyenら(2019),野田ら(2019) | |
| e スポーツに教育的価値はあるのか | 朝日新聞(2018a),産経ニュース(2019) | 寛ら(2019) | 中村(2019) |
| e スポーツの賞金は法令上問題ないのか | 高木(2018) | 白石(2017) | 古川(2018) |

第一に、「e スポーツはスポーツか」という概念論に関するテーマである。

第二に、「e スポーツはビジネス・産業として成長するか」という経営学に関するテーマである。

第三に、「e スポーツに教育的価値はあるのか」という教育学に関するテーマである。

第四に、「e スポーツの賞金は法令上問題ないのか」という法学に関するテーマである。

2-3. 国外における e スポーツを対象としたレビュー研究の整理（ステップ2）

続いて、システマチックレビューにおける文献選択基準を設定するために、国外における e スポーツを対象としたレビュー研究を整理し、用いられている文献選択基準を把握す

ることとした。eスポーツを対象とした研究は、米国、ドイツ、韓国を中心に多く行われており、数が少ないもののシステムチックレビューを行っている研究もみられる。

はじめに、eスポーツにおける心理学に関する研究をレビューした Banyai et al (2018) は、8つの論文を整理し、「プロeスポーツ選手になるための過程」「eスポーツ選手の特徴」「eスポーツ観戦の動機」という3つのテーマを抽出している。

続いて、eスポーツにおける特定のゲームジャンル(MOBA)²⁾を対象とした研究をレビューした Mora-cantallops and Sicilia (2018) は、23の論文を整理し、「戦術モデリング・戦略モデリング」「プレイヤーの行動/動機付け」「有害な行動」「ユーザーエクスペリエンス」「プレイヤー離れ」「リーダーシップ」「コミュニティ/競争」「チーム/コラボレーション」「ジェンダー/文化」という8つのテーマを抽出している。

最後に、eスポーツにおける学術研究の動向を把握するため分野を限定せず網羅的なレビューを行った Reitman et al (2019) は、150の文献を整理した結果「ビジネス」「スポーツ科学」「認知科学」「情報学」「法律」「メディア研究」「社会学」という7つの学術分野を抽出している。以上3つのeスポーツを対象としたシステムチックレビュー研究における文献選定基準は、表2の通りである。

表2 (Table. 2) eスポーツレビュー研究における文献選定基準一覧

| | Banyai et al(2018) | Mora-cantallops and Sicilia(2018) | Reitman et al(2019) |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 検索エンジン | Google Scholar, Science Direct, PubMed, Web of Knowledge | Google Scholar, Science Direct, Springer Link, Wiley Online Library, IEEE Xplore, Web of Science | Google Scholar, Scopus, Web of Science, EBSCOhost |
| 検索キーワード | 「esport video gam」 「professional gam」 「pro gam」 「competitive video gam」 「esport competitive video gam」 「sport video gam」 「professional video gam」 | 「Multiplayer Online Battle Arena」 or 「MOBA」 and 「game」 or 「games」 or 「DOTA」 | 「esports」 「competitive video games」 「electronic/virtual/digital sports」 「electronic/virtual/digital competition」 |
| 文献選定基準 | ①1次データを用いた実証研究である②査読付き論文である③英語論文である | ①学術論文である ②会議論文③ワークショップ論文④技術報告書か著書 ⑤英語で書かれている | ①検索結果のタイトル・抄録を読み、eスポーツに関連すると判断された文献である ②査読付き論文・プロシーディング・著書・博士論文のいずれかに該当する ③英語で書かれている |
| 調査対象期間 | 2000年～2017年 | 2011年～2017年 | 2002年～2018年3月 |

上述した3つの国外におけるeスポーツを対象としたシステムチックレビュー研究におけるテーマと国内におけるeスポーツを対象とした研究・社会動向を照合すると、①「eスポーツはスポーツか(概念論)」というテーマに関して、多くの研究において背景で少し触れられてはいるものの、システムチックレビューとして整理された研究はないことが明らかとなった。②「eスポーツはビジネス・産業として成長するか(経営学)」というテーマに関しては、Banyai et al (2018) において「eスポーツ観戦の動機」として、また Reitman et al (2019) において「ビジネス」として2018年3月までの研究がシステムチックレビュー

として整理されていることが明らかとなった。③「e スポーツに教育的価値はあるのか(教育学)」というテーマに関しては、これまでのシステムチックレビュー研究では取り上げられていないことが明らかとなった。④「e スポーツの賞金は法令上問題ないのか(法学)」というテーマに関しては、Reitman et al (2019) において「法律」として2018年3月までの研究がシステムチックにレビューされていることが明らかとなった。

以上の検討から、「①e スポーツはスポーツか(概念論)」「③「e スポーツに教育的価値はあるか(教育学)」というテーマはシステムチックにレビューされていないことから、優先して取り上げるべきテーマであるといえる。また、②「e スポーツはビジネス・産業として成長するか(経営学)」というテーマに関しては2018年3月までの研究がすでにシステムチックにレビューされている。しかし、Reitman et al (2019) が指摘するように、e スポーツを対象とした研究は近年増加しており、2018年に関しては3月時点で前年の6割程度がすでに出版されている。このような実態を鑑み、②「e スポーツはビジネス・産業として成長するか(経営学)」に関しては2018年4月～2019年8月までを調査期間に設定し、本研究で取り上げるテーマとして設定することとした³⁾。

2.4. 文献選定基準の検討(ステップ2)

まず、国外におけるe スポーツを対象としたシステムチックレビュー研究において用いられている文献選定基準を概観すると、検索エンジンとして「Google scholar」がすべての研究で共通していることがわかる。また、「Science Direct」「Web of Science」が2つの研究で共通して用いられている。よって、「Google scholar」「Science Direct」「Web of Science」の3つを検索エンジンとして採用することとした。さらに、本研究においてシステムチックレビューの手続きを参考にした山口ほか(2018)をはじめ、多くのスポーツマネジメント領域で用いられている「Sports Discuss with Full text」と、国内学術論文検索エンジンである「Cinii」を追加することとした。

つづいて、検索キーワードの検討を行う。e スポーツを対象としたシステムチックレビュー研究で用いられているキーワードを概観すると、「esport」「video game」「competitive」「electronic」「sports」といったキーワードが多く用いられている。これらキーワードは、e スポーツ全般に関する研究を抽出する上では有用であるが、特定のテーマに特化した研究を抽出する際には若干抽象度が高いと考えられる。例えば、本研究で取り上げる①「e スポーツはスポーツか(概念論)」「③「e スポーツに教育的価値はあるか(教育学)」といったテーマにおいてはより抽象度の低いキーワードを設定する必要があると推測される。一方で、②「e スポーツはビジネス・産業として成長するか(経営学)」に関しては特定のテーマであるものの、想定されるキーワードが相当数考えられるため、抽象度の高いキーワードで検索し、タイトルや内容から本研究で取り上げる文献かどうか判断する方法が適切であると考えた。以上の検討をふまえ、スポーツマネジメントを専門とする研究者1名と協議を行った結果、以下に示す検索キーワードを設定することとした(表3)。

最後に、検索によって抽出された文献の内、本研究においてレビュー対象とする文献選定基準の検討を行う。具体的には、「Web of Science」「Sports Discuss with Full text」に

表3 (Table. 3) 各テーマにおける検索キーワードの設定

| テーマ | 検索キーワード |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| eスポーツはスポーツか | 「esport as sport」 |
| eスポーツはビジネス・産業として成長するか | 「esport」 「competitive video game」 「electronic/virtual/digital sports」 |
| eスポーツに教育的価値はあるのか | 「esports teaching/learning/education」 |

においては、eスポーツを対象としたシステムチックレビュー研究において設定されている基準および山口ほか(2018)を参考に1. 英語論文 かつ2. 学術論文(Academic journal)である 3. 文献タイプが Article または review であり4. PDFで入手可能 である文献を選定することとした。また、「Science Direct」に関しては山口ほか(2018)を参考に検索キーワードが Abstract, Title, Keywords に含まれている を追加することとした。これら3つの検索エンジンで文献を選定したうえで、検索から漏れてしまった文献を補完するために「Google Scholar」「Cinii」を用いた検索方法を採用した(山口ほか, 2018)。なお、文献検索期間は2019年8月1日～8月7日とした。

3. 結果

3-1. レビュー対象文献の選定 (ステップ3)

はじめに、「Web of science」「Sports Discuss with Full text」「Science Direct」において、設定したキーワードを用いて検索を行った。その結果、「Web of science」では「esport (20件)」「competitive video game (52件)」「electronic/virtual/digital sports (359件/109件/216件)」「esports teaching/learning/education (4件/4件/8件)」「esport as sport (48件)」となった。つづいて、「Sports discuss with full text」では「esport (34件)」「competitive video game (11件)」「electronic/virtual/digital sports (51件/46件/244件)」「esports teaching/learning/education (12件/8件/42件)」「esport as sport (102件)」となった。最後に、「Science direct」では「esport (12件)」「competitive video game (8件)」「electronic/virtual/digital sports (26件/6件/13件)」「esports teaching/learning/education (0件/1件/1件)」「esport as sport (4件)」となった。この検索結果に対し、「2-4 文献設定基準の検討 (ステップ2)」で設定した基準に則り文献を選定した。そして、選定した文献の他に漏れがないか確認するため、最後に「Google scholar」「Cinii」において文献収集の補足を行った。以上の検討を行った結果、最終的に「eスポーツはスポーツか (9件)」、「eスポーツはビジネス・産業として成長するか (8件)」、「eスポーツに教育的価値はあるのか (6件)」となり、合計23件が本研究におけるレビュー対象の文献となった(表4.1, 4.2, 4.3)。

3-2. 「eスポーツはスポーツか (概念論)」に関する研究 (ステップ3)

3-2-1. 従来のスポーツを定義づける諸要素の整理

「eスポーツはスポーツか」に関する文献9件では、eスポーツと従来のスポーツを定義

我が国に求められる e スポーツ研究：文献レビューによる検討

表 4-1 (Table. 4-1) 「e スポーツはスポーツか (概念論)」に関する研究一覧

| 著者 | 発行年 | タイトル | 雑誌名 | 頁 | 対象ゲーム |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------------|-------|
| Skubida Dominika | 2016 | Can Some Computer Games Be a Sport? Issues with Legitimization of eSport as a Sporting Activity コンピュータゲームはスポーツになれるのか? : スポーツ活動としてのeスポーツ合法化問題 | International Journal Of Gaming And Computer-Mediated Simulations vol.8(4) | pp.38-52 | なし |
| Karhulahti Veli-Matti | 2017 | Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership eスポーツの再考: 経済学と経営権 | Physical Culture And Sport Studies And Research vol.74(1) | pp.43-53 | なし |
| Daniel Kane, Brandon D.Spradley | 2017 | Recognizing ESports as a Sport eスポーツはスポーツと認識されるか | The Sport Journal Vol.19. | pp.1-12 | なし |
| George B. Cunningham ,Sheranne Fairley , Lesley Ferkins, Shannon Kerwin , Daniel John Lock,Sally Shaw, Pamela Wicker | 2018 | eSport: Construct specifications and implications for sport management eスポーツ: スポーツマネジメントのための仕様と意味合いの構築 | Sport Management Review vol.21(1) | pp.1-6 | なし |
| Daniel C. Funk, Anthony D. Pizzo , Bradley J. Baker | 2018 | eSport management: Embracing eSport education and research opportunities eスポーツのマネジメント: eスポーツの教育・研究機会を受け入れる | Sport Management Review vol.21(1) | pp.7-13 | なし |
| Bob Heere | 2018 | Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport 社会におけるスポーツ化の受容: 多面的な視点からみたeスポーツの定義 | Sport Management Review vol.21(1) | pp.21-24 | なし |
| Kirstin Hallman, Thomas Giel | 2018 | esports-Competitive sports or recreational activity? eスポーツ-競技スポーツなのかレクリエーション活動なのか? | Sport Management Review vol.21(1) | pp.14-20 | なし |
| Cem Abanazir | 2019 | E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union EスポーツとEU: 英国ブリッジユニオンからの見解 | The International Sports Law Journal March 2019, vol.18(3-4) | pp.102-113 | なし |
| Parry Jim | 2019 | E-sports are Not Sports. eスポーツはスポーツではない | Sport, Ethics & Philosophy February2019, Vol. 13 (1) | pp.1-16 | なし |

表 4-2 (Table. 4-2) 「e スポーツはビジネス・産業として成長するか (経営学)」に関する研究一覧

| 著者 | 発行年 | タイトル | 雑誌名 | 頁 | ゲーム |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------------|-----------------------------|
| Seth E. Jenny, Margaret C. Keiper, Blake J. Taylor, Dylan P. Williams, Joey Gawrysiak, R. Douglas Manning, Patrick M. Tutka | 2018 | eSports Venues:A New Sport Business Opportunity eスポーツの会場について: 新しいスポーツビジネスチャンス | Journal of Applied Sport Management, vol.10(1) | pp.34-49 | なし |
| Anthony D. Pizzo, Bradley J. Baker, Sangwon Na, Mi Ae Lee, Doohan Kim, Daniel C. Funk | 2018 | eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives eスポーツ vs スポーツ: 観戦者動機からの比較 | Sport Marketing Quarterly, vol.27 | pp.108-123 | FIFA Online 3, Star Craft 2 |
| Kenon A. Brown, Andrew C. billings, Breann Murphy, Luis Puesan | 2018 | Intersections of fandom in the age of interactive media: esports fandom as a predictor of traditional sport fandom インタラクティブメディア時代のファンダム交差: 伝統的なスポーツファンダムの預言者としてのeスポーツファンダム | Communication and Sport vol.6(4) | pp.418-435 | COD,WOW,NF L17,SF5,LOL |
| Candela James, Jakee Keith | 2018 | Can ESports Unseat the Sports Industry? Some Preliminary Evidence from the United States. eSportsはスポーツ業界を席巻できるのか?: 米国における予備的な証拠から | Choreglia 2018, Vol. 14(2) | pp.55-71 | なし |
| Samuel Garcia Lanzo, Andres Chamarro | 2018 | Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional eSports players アマチュアおよびセミプロのeスポーツ選手における基本的な心理的ニーズ、情熱および動機について | ALOMA-REVISTA DE PSICOLOGIA CIENCIAS DE L EDUCACIO I DE L ESPORT vol.36(2) | pp.59-68 | LOL |
| Tyreal Yizhou Qian, Jerred Junqi Wang, James Jianhui Zhang, Laura Zhenqiu Lu | 2019 | It is in the game: dimensions of esports online spectator motivation and development of a scale それはゲームの中にある: eスポーツにおけるオンライン観戦動機尺度の開発 | European Sport Management Quarterly | pp.1-22 | なし |
| Chulhwan Choi | 2019 | Understanding Media Consumption of Electronic Sports through Spectator Motivation, Using Three Different Segmentation Approaches: The Levels of Addiction, Passion, and Fan Identification. 3つの異なるセグメンテーションアプローチを用いたeスポーツ観戦動機からみるメディア消費の理解: 中毒性、情熱、およびファンアイデンティフィケーションのレベル | Sport Mont Vol. 17 (1) | pp.3-8 | なし |
| Cushen Patrick J,Rife Sean C,Wann Daniel L | 2019 | The Emergence of a New Type of Sport Fan: Comparing the Fandom, Motivational Profiles, and Identification of Electronic and Traditional Sport Fans. ニュータイプなスポーツファンの出現: ファンダム、モチベーション、およびeスポーツ・伝統的なスポーツにおけるアイデンティフィケーションの比較から | Journal of Sport Behavior Jun2019, Vol. 42 (2) | pp.127-141 | なし |

表 4-3 (Table. 4-3) 「e スポーツに教育的価値はあるのか (教育学)」に関する研究一覧

| 著者 | 発行年 | タイトル | 雑誌名 | 頁 | ゲーム |
|------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------|------------|
| Hayes Elisabeth, Silberman Lauren. | 2007 | Incorporating video games into physical education ビデオゲームを体育に取り込む | Journal of Physical Education, Recreation & Dance vol.78(3) | pp.18-24 | スポーツゲーム |
| Matthew T. Buns, Katharine T. Thomas | 2011 | Convergent validity between a sport video game and real sport performance スポーツビデオゲームと実際のスポーツパフォーマンスとの間の収束的妥当性 | Sports Technology, vol.4(1-2) | pp.77-87 | NBA Live08 |
| Barnett Lisa, Hinkley Trina, D Okely Anthony, Hesketh Kylie, Salmon Jo | 2012 | Use of electronic games by young children and fundamental movement skills? 幼児による電子ゲームの使用と基本的動作スキルについて | Perceptual and motor skills vol.114(3) | pp.1023-1034 | なし |
| Richard, Gabriela Mckinley, Zachary Ashley, Robert. | 2018 | Collegiate eSports as Learning Ecologies: Investigating Collaborative Learning and Cognition During Competitions 学習生態学としてのeスポーツ:競技中の共同学習と認知の調査 | Digital Games Research Association (DiGRA) Conference | pp.1-17 | LOL |
| J. Peter Lemcke, Ina Weh | 2018 | "eSport Should be played in School". The Project "eSchool" by DGS Dialogue Lecture 「eスポーツは学校で遊ぶべきである」: DGS対話講座における「eスクール」プロジェクト | Sports, Economy and Media: Sports 4.0 - The Virtual Reality of Sports, Vol.5(4) | pp.323-330 | なし |
| Gregory Rothwell, Michael Shaffer | 2019 | eSports in K-12 and Post-Secondary Schools 幼稚園から高校卒業後までのeスポーツ | education science, vol9(2) | pp.1-10 | LOL |

づける諸要素と比較することによって、スポーツとみなすべきか否かについて論じている。そして、比較検討を通じて各研究において「e スポーツはスポーツである」「e スポーツはスポーツでない」「e スポーツがスポーツであるか決める必要はない」という3つの結論に分類することができる。はじめに、研究において用いられている従来のスポーツを定義づける諸要素について検討している8つの文献を整理した(表 5-1, 5-2)。

表 5-1 (Table. 5-1) 従来のスポーツを定義づける諸要素 (共通)

| 著者名 | 発行年 | 共通要素名 | | | | | |
|-------------------|------|-----------|-------|----------|--------------|---------|----------------|
| Skubida | 2016 | 「身体性」 | 「競争性」 | 「スキル」 | 「社会受容」 | 「ルール」 | 「統括組織」 |
| Heere | 2017 | 身体性 | 競争的性格 | | | 一連のルール | 正式な組織構造 |
| Funk et al | 2017 | 技能が身体的である | | スキル | 幅広い支持 | | |
| Karhulahti | 2017 | | 競争要素 | | | | |
| Kane and Spradely | 2017 | 身体活動 | | スキル | | | |
| Parry | 2018 | 身体活動 | 競争性 | 身体技能を要する | | 規則による支配 | 組織化され国際連盟が管理する |
| Hallman and Giel | 2018 | 身体活動 | 競争性 | | 一般に受け入れられている | | |
| Abanazir | 2019 | 身体性 | | | | | |

表 5-2 (Table. 5-2) 従来のスポーツを定義づける諸要素 (単一)

| 著者名 | 発行年 | 社会的意義 | | | | | |
|-------------------|------|------------------|----------------------|-----------|-----|---------|--|
| Skubida | 2016 | 内外の制約を克服しようとする試み | | | | | |
| Funk et al | 2017 | 安定性 | | | | | |
| Kane and Spradely | 2017 | 娯楽や競争のためのチームがある | | | | | |
| Parry | 2018 | すべて人間の活動である | | | | | |
| Hallman and Giel | 2018 | レクリエーション目的である | | | | | |
| Abanazir | 2019 | 社会的機能 | 単一の組織によって機器が提供されていない | 生物への被害がない | 安全性 | 運に依存しない | |

まず、共通して用いられている要素として、表 5-1 に挙げられた6つが挙げられる。最も多く用いられた概念は、身体性や身体活動などがあり「身体性」とした。次に、競争的性格や競争要素などがあり、「競争性」とした。つづいて、スキルや身体技能を要するなどがあり、「スキル」とした。そして、幅広い支持や一般に受け入れられていることを「社

会受容」とした。また、一連のルールと規則による支配を「ルール」とした。最後に、正式な組織構造と組織化され国際連盟が管理することを「統括組織」とした。加えて、共通した要素以外に表5-2に示した「レクリエーション目的である」「単一の組織によって機器が提供されていない」など11の諸要素が挙げられている。

3-2-2. e スポーツがスポーツでないとする研究

e スポーツをスポーツでないとする研究において最も多く指摘されている理由は「身体性」である。Heere (2017) は、運動学や健康をテーマとする研究者からみれば身体性が欠如していると議論できることを挙げている。Parry (2018) は、選手が結果を出すために行った行動が e スポーツでは異なる次元で結果として表れるため、伝統的なスポーツと異なるとしている。また、Hallman and Giel (2018) は、多くの研究において記載されている e スポーツの定義に、身体活動が含まれていないと述べている。Abanazir (2019) は、選手の動きが現実世界の結果に影響しない、使用するデバイス（ゲームコントローラー、ゲームモニターなど）の基準が設けられていない点から、身体性の欠如を指摘している。

また、その他 e スポーツがスポーツでないとする理由として、単一の組織によってスポーツを行う機器が提供されているため、スポーツの定義に反する (Karhulahti, 2017) という指摘や、「平等なアクセスの促進」「健康保護とドーピング対策」という2点から社会的機能を満たしていない (Abanazir, 2019)、国際的な統括団体により管理されていない (Parry, 2018) といった点が挙げられている。

3-2-3. e スポーツがスポーツであるとする研究

一方で、e スポーツはスポーツであるとする研究もみられる。

Skubida (2016) は、伝統的なスポーツを定義づける6つの要素を提示したうえで e スポーツは全てを満たしていると主張している。しかし、そのうえで社会から受け入れられていないことも述べており、多くの有名企業が大会スポンサーになっても、メディアでは見下すようなバイアスをかけた報道しか行われなことを問題視している。このような e スポーツを取り巻く現状をふまえて、伝統的なスポーツとの違いは本質ではなく、社会から見た認識による違いであるとしている。

Kane and Spradely (2017) は、「身体性」「スキル」「娯楽や競争のためのチームがある」という3つの諸要素から e スポーツを検討し、すべてを満たしていると述べている。そのうえで、e スポーツにおいて次に議論すべきテーマとして、プレイヤーとしての女性の扱いや大学スポーツとして実施される際のアマチュア規定などを挙げている。

Funk et al (2017) は、e スポーツがスポーツマネジメントの研究者から十分な注目をされていないとしたうえで、事業構造・組織・競争・制度化の要件を満たすゲームはスポーツとしてみなされるとしている。ただし、e スポーツがスポーツとみなされるためにはスポーツ定義との整合性以上の何かが必要であるともしている。

Cunningham et al (2017) は e スポーツがスポーツの定義の5つの内1つは当てはまらないという反対の意見があるが、スポーツであると結論付けている。

3-2-4. eスポーツがスポーツであるかという議論そのものに対する研究

また、eスポーツがスポーツであるかどうかを議論する行為自体に疑問を持つ研究もみられる。Heere (2017) はeスポーツがスポーツとしての資格を持つべきかどうかという問題は、大学の象牙の塔の本質を示す知的活動である可能性がある」と指摘しており、スポーツマネジメントの研究者が、スポーツと定義すべきもの、すべきでないものをコントロールしていると考えるのは幻想であると述べている。また、Funk et al (2017) はeスポーツがスポーツであるかの議論は必要であるとしながらも、定義上スポーツに当てはまるかどうかよりもマネジメント対象として取り扱う有用性があると述べている。

3-3. 「eスポーツはビジネス・産業として成長するか(経営学)」に関する研究(ステップ3)

つづいて、「eスポーツはビジネス・産業として成長するか」に関する研究8件を分類した結果、「eスポーツの参加動機に関する研究」「eスポーツの観戦動機に関する研究」「eスポーツ産業への提言を行う研究」の3つに分類することができた。なお、「eスポーツはビジネス・産業として成長するか」に関しては、2018年4月～2019年9月に発刊された論文を対象としているため、この期間以前における研究動向と比較しながら結果を示すこととした。

3-3-1. eスポーツの参加動機に関する研究

はじめに、eスポーツの参加動機に関するこれまでの研究では、因子分析による参加動機構造の検討が行われている。Yee (2006) は、ビデオゲームをプレイする動機が「達成への欲求」「没入の追求」「社会的要因」の3つから構成されていると述べている。また、Lee and Schoenstedt (2011) は、eスポーツへの参加動機を「社会的相互作用」「知識」「ファンタジー」「競争」「エンターテインメント」「転用」「一体感」「覚醒」「制御」「仲間からの圧力」「スキル」「時間潰し」「手軽」「デザイン/グラフィックス」の14因子から構成されているとしている。そして、Fuster et al (2014) は、「探索」「社会化」「達成」「乖離」の4因子から構成されていると指摘している。最後に、Kahn et al (2015) は、eスポーツへの参加動機を「社会活動参加者」「補完主義者」「競合者」「逃避主義者」「ストーリー重視型」「知ったかぶり」の6因子から構成されているとしている。

このような先行研究に対して、本研究において抽出したLanzo and Chamarro (2018, p.62) は、「eSportsに関する先行研究が大学生の集団から採取されたサンプルを用いて行われて」おり、「娯楽目的でゲームをプレイする人と、プロになることを期待してゲームを使用する人とを区別しなければならない」と述べ、これまで一括りにされてきたeスポーツ参加者の志向性を分ける必要性を指摘している。そして、Kahn et al (2015) の研究において作成された参加動機6因子や1週間のプレイ時間などの比較から、競技志向のプレイヤーと娯楽志向のプレイヤーを分類している。

3-3-2. eスポーツの観戦動機に関する研究

つぎに、eスポーツの観戦動機に関するこれまでの研究では、eスポーツの観客が伝統的なスポーツの観客と同じような動機を共有している (PWC, 2016) という指摘もあること

から、伝統的なスポーツを対象とした研究で用いられている観戦動機尺度を援用し、e スポーツ観戦者に適用した研究が多く行われている。Lee et al (2014) は伝統的なスポーツ観戦動機の内、これまでの研究で指摘されている「技術」「娯楽」に加え、「チーム愛着」「解説」が e スポーツ観戦者の満足度を規定するとしている。また、Hamari and Sjöblom (2017) は伝統的なスポーツ観戦動機尺度を e スポーツへ適応させた結果、「逃避」「知識獲得」「新規性」「攻撃性」が e スポーツ観戦頻度に正の影響を与えることを明らかにしている。

このような先行研究に対し、本研究において抽出した研究においては伝統的なスポーツを対象とした研究における観戦動機の援用から発展した分析が行われている。

第一に、伝統的なスポーツと e スポーツの観戦動機を比較した研究が挙げられる。具体的には、これまでの研究は伝統的なスポーツの尺度を援用しつつも、分析として伝統的なスポーツとの比較をしていないことを批判したうえで、伝統的なスポーツ（サッカー）・e スポーツ（サッカー）・e スポーツ（RTS）⁴⁾の3群における観戦動機を比較した研究がある (Pizzo et al, 2018)。また、e スポーツにおけるメディア観戦動機と伝統的なスポーツにおけるメディア観戦動機を比較 (Brown et al, 2018) した研究や e スポーツ・伝統的なスポーツ双方に精通している観戦者における観戦動機の比較 (Patrick et al, 2019) を行った研究が挙げられる。

第二に、e スポーツ観戦者のセグメントを示した Choi (2019) は、e スポーツ観戦動機の強さから行ったセグメンテーションである観戦動機の高群・中群・低群の3群間で e スポーツへの愛着に違いがあることを示している。

第三に、e スポーツ独自の観戦動機尺度を検討した Qian et al (2019) は半構造化面接による質問項目の作成を行い e スポーツの特異性を反映させた観戦動機尺度として「技術の獲得」「高度な技術の鑑賞」「代理的感覚」「競争による興奮」「友人とのつながり」「社会化の機会」「ドラマティック」「エンターテイメント」「競争」「ゲームの知識」の10概念を抽出している。

3-3-3. e スポーツ産業への提言を行う研究

最後に、e スポーツ産業への提言を行っているこれまでの研究において、e スポーツ産業がこれから発展していくうえで必要となる改善点や展望を指摘する研究がみられる。Rai and Yan (2009) は、e スポーツ産業の発展に伴う情報通信産業界に求められる発展に対する展望を述べており、e スポーツ業界により優れた施設を追加できるテクノロジーを紹介している。また、Burroughs and Rama (2015) は、仮想世界の研究分野におけるストーリーミング（配信）の重要性を指摘しており、ストーリーミングサービスを提供している twitch 社におけるゲーム配信を事例に、ストーリーミングという仮想空間における経済的影響や産業的影響を検討する必要性を示唆している。

このような先行研究に対し、本研究で抽出した研究においては、すでに e スポーツ産業が伝統的なスポーツに比肩しているとしたうえで、いかにして活用すべきかを提言する指摘がみられる。Candela and Jakee (2018) は、e スポーツが北米4大スポーツの内、アメ

フト以外すべてを視聴者数で上回っており、多くのスポーツが欲している若い層を取り込んでいることを述べている。また、スポーツ視聴がストリーミングに移行していることから、今後企業スポンサーや投資家はeスポーツに投資することで現在のスポーツ産業の傾向を根本的に変えると示唆している。また、Jenny et al (2018) は、スポーツ施設の持続可能性を高めるためにも、現在メガスポーツイベントやメジャーアーティストのライブと同様の集客力があるeスポーツイベントを積極的に誘致すべきであり、誘致のために必要な施設環境を付け加える必要性を指摘している。

3-4. 「eスポーツに教育的価値はあるのか（教育学）」に関する研究（ステップ3）

「eスポーツに教育的価値はあるのか」に関する文献6件を抽出した結果、「伝統的スポーツへの学習転移に関する研究」「eスポーツ特有の教育効果に関する研究」の2つに分類することができた。

3-4-1. 伝統的スポーツへの学習転移に関する研究

Hayes and Silberman (2007) は、体育の専門家が生徒の身体活動レベルを高める動機付けをさらに促進するために、カリキュラムにビデオゲーム技術を組み込むことに関心を示していることを述べている。また、Buns and Thomas (2011) はバスケットを題材として、wiiによるバスケットボールゲームを実施した群としていない群の間で、バスケットボールに対する知識と技能に差があるかを検討した結果、明確な差がみられ体育の知識がない体育教師にとって教育ツールとしての利用可能性を示唆している。最後に、Barnett et al (2012) は、デジタルゲームをプレイすることで、オブジェクトコントロールなどの児童における基本的な動作スキル（FMS）を実際に向上させることができるとしている。

3-4-2. eスポーツ特有の教育効果に関する研究

Hilvoorde and Pot (2016) は、eスポーツにはプレイ理論における「ミミクリ（模倣）」も含まれており、ゲーム内の設定や物語に対するロールプレイングや表現行為を学習する「美的」な教育効果があると述べている。また、認知的、戦略的、模倣的な能力との組み合わせはeスポーツ独自のものであり、同時にデジタルリテラシーを強化する方法の一つと考えることができるとしている。Gabriela et al (2018) は、eスポーツゲームをプレイすることで意思決定の改善、知識の習得と熟考のようなインフォーマルに行われるゲームベースの学習など学習生態学の検討に必要な個人および集団学習プロセスがあることを指摘している。また、Lemcke and Weh (2018) は、eスポーツを通じて高度なコミュニケーション能力を伸ばさせることや、戦略的な計画を立てる能力を育むこと、学校生活においてうまくいっていない生徒に対して、適切な課題を提供することができるとしている。最後に、Rothwell and Shaffer (2019) は、eスポーツはSTEM教育の観点から有効であり、伝統的なチームスポーツと比較して、身体的な準備が必要ない代わりに精神的な準備が必要であり、能力として習得した場合多くの雇用主に求められる人材になると述べている。

4. 考察 (ステップ4)

3. 結果 では、「e スポーツはスポーツか (概念論)」「e スポーツはビジネス・産業として成長するか (経営学)」「e スポーツに教育的価値はあるのか (教育学)」という3つの分類から e スポーツに関する研究テーマを整理した。この結果をふまえ、我が国において、今後 e スポーツに関するどのような研究が必要かの検討を行う。

4-1. 「e スポーツはスポーツか (概念論)」に関する研究の必要性 (ステップ4)

「e スポーツはスポーツか」に関する研究は、「e スポーツがスポーツでないとする研究」「e スポーツはスポーツであるとする研究」「e スポーツがスポーツであるという議論そのものに対する研究」と3つに分類している。しかし、「e スポーツがスポーツであるとする研究」においても、e スポーツが社会から受け入れられてはならず、見下したような報道がみられること (Skubida, 2016) や伝統的スポーツの定義に当てはまっている以上の何かが必要である (Funk et al, 2017) という指摘がみられる。「e スポーツがスポーツであるか」という議論そのものに対する研究」において、e スポーツの定義を議論すること自体に否定的な意見がみられた。しかし、e スポーツ先進国であるアメリカでさえ e スポーツに対する社会からの受容が行われていない実態があることを鑑みると、e スポーツ後進国である日本においてはより議論が必要であると考えられる。例えば、二見・藤本 (2010, p.2) は「我が国において、コンピューター・ゲームという存在がそもそも内向的な遊戯であり、子どもの健全な発育を阻害する『玩具』であり、研究の対象となりえない低俗なツールであるという偏見」があることを指摘している。また、島田 (2009, p.2) は「ビデオゲームを十分に認知せずに、ビデオゲームに対して否定的な態度を取る層が少なくない可能性」があることを述べており、国内においても e スポーツに対する偏見があると予想される。

このような e スポーツに対する偏見が生まれる要因として、「e スポーツを『ニュースポーツ』のような新たなスポーツのカテゴリーとして考えることができる」(島田, 2009, pp.8-9) という指摘がみられる。ニュースポーツに対する実践者と非実践者を比較した谷口 (2004, p.25) は「実践者にとってのニュースポーツは『既存のスポーツと何ら変わらないもの』であると捉えられている傾向が非実践者よりも著しく強い」ことを明らかにしている。つまり、e スポーツ非実践者が多い日本においては既存のスポーツとは別であるという認識が強く、結果として偏見が生まれているとも考えられる。「ニュースポーツは既存スポーツ化への変容を遂げていく可能性が高い」(谷口, 2004, p.32) ことから、今後 e スポーツへの参加者が増加する過程やメディアで頻繁に取り上げられることによって、我が国における e スポーツの認識も変容する可能性がある。以上の検討から、今後日本における e スポーツの研究として、「e スポーツはスポーツか」という定義の研究に加え、ニュースポーツの一つとしての e スポーツを対象とした研究蓄積が求められる。

4-2. 「e スポーツはビジネス・産業として成長するか (経営学)」に関する研究の必要性 (ステップ4)

「e スポーツはビジネス・産業として成長するか」に関する研究は、2018年4月～2019

年8月という短い検索期間であるにも関わらず、8件の論文が抽出された。特に、eスポーツの観戦動機に関する研究は5件あり、eスポーツは参加する新興スポーツから観戦するスポーツになった（Wagner, 2006; Jenny et al, 2018）という指摘通り、2018～2019年にかけて、観戦動機に関する研究が増加していることがわかる。

参加動機・観戦動機を検討した研究において用いられたeスポーツタイトルを概観すると、LOLやStar Craft 2といったRTSを対象とした研究（Pizzo et al, 2018; Lanzo and Chamarro, 2018; Qian et al, 2019）やCS:GO, Over Watch, CODなどFPS⁵⁾を対象とした研究（Brown et al, 2018; Qian et al, 2019）、FIFA OnlineやNFL1, 2K17などスポーツゲームを対象とした研究（Pizzo et al, 2018; Brown et al, 2018; Qian et al, 2019）が中心であり、一部でStreet Fighter 5などの対戦格闘ゲーム（Brown et al, 2018）がある。一方で、日本において流行しており、競技力が高いeスポーツタイトルは対戦格闘ゲームやTCG⁶⁾であり、国外におけるeスポーツ研究においてほとんど調査対象種目とされていないことがわかる。伝統的なスポーツにおける観戦動機を検討した吉田ほか（2013）は、観戦動機を検討する際の外的妥当性として、種目や競技特性の検討が必要としている。また、MOBA参加者とFPS参加者の違いを決定する要因を明らかにするという課題が残っている（Brown et al, 2018）という指摘や、結果の外部妥当性を高めるためには、他のeSportジャンルに関する今後の研究が必要（Pizzo et al, 2018）という指摘がみられる。これらの指摘をふまえると、eスポーツにおいても同様に競技種目ごとの特性を検討する必要性があるといえる。よって、日本においては前述した格闘ゲームやTCGといったeスポーツタイトルを対象とした参加動機・観戦動機の研究が必要と考えられる。

4-3. 「eスポーツに教育的価値はあるのか（教育学）」に関する研究の必要性（ステップ4）

eスポーツの教育に関する研究は、「伝統的スポーツへの学習転移に関する研究」「eスポーツ特有の教育効果に関する研究」の2つに分類された。「伝統的スポーツへの学習転移に関する研究」では、スポーツゲームを中心に、伝統的なスポーツと同じ種目をを用いた研究が多くみられたことから、日本においても研究結果を転用できることが予想される。

一方で、「eスポーツ特有の教育効果に関する研究」でみられた教育効果に関しては考慮すべき点がみられる。例えば、Gabriela et al (2018), Rothwell and Shaffer (2019)の研究はeスポーツにおけるチームスポーツ（ここではRTS, MOBA）を対象としており、結論として示された教育効果もチームスポーツ特有である。日本においては、4-2. 「eスポーツはビジネス・産業として成長するか（経営学）」に関する研究の必要性でも述べているように、対戦格闘ゲームやTCGといった個人競技中心の種目が盛んである。つまり、国外において指摘されているようなeスポーツを通じた特有の教育効果が得られるかどうかはまだ検討されていないといえる。ゆえに、今後日本においては、個人競技中心の種目を対象としたeスポーツ特有の教育効果に関する研究を行うことが必要と考えられる。

5. 結論

本研究の目的は研究蓄積がない日本において、今後eスポーツに対するどのような研究

が必要か明らかにすることであった。当該目的に対する結論は、以下のとおりである。

1. 国内外における e スポーツ研究をレビューし、研究テーマを整理・把握する

日本における研究動向と国外におけるレビュー研究の比較から、「e スポーツはスポーツか（概念論）」「e スポーツはビジネス・産業として成長するか（経営学）」「e スポーツに教育的価値はあるのか（教育学）」という3つのテーマを整理した

2. 整理された研究テーマから、日本において今後どのような研究が必要か検討する

1：「e スポーツの定義に関する研究」 2：「ニュースポーツとしての e スポーツの取り扱いに関する研究」 3：「国内において普及している e スポーツ種目を対象とした観戦動機・参加動機に関する研究」 4：「国内において普及している個人競技中心の e スポーツ種目を対象とした教育効果に関する研究」という4つが必要となる

6. 課題と展望

本研究の課題として、まず英語で書かれた研究のみをレビュー対象としていることが挙げられる。e スポーツは中国、韓国を中心にアジア圏が競技力として高く、産業としても発展している。しかし、本研究においては翻訳の精度の観点から、中国語や韓国語の研究までレビューしることができていない。ゆえに、今後は中国語や韓国語を母国語とする研究者との共同研究を行うことで、さらにレビュー範囲を広げることが必要となる。

次に、本研究で取り上げる e スポーツに関する研究テーマが限定されていることが挙げられる。例えば、「e スポーツの教育」を研究テーマとして取り上げている一方で、緒言で挙げているゲーム障害のような「e スポーツの弊害」に関する研究テーマを取り上げていない。また、「e スポーツはスポーツか」において一部取り上げている e スポーツの組織に関する研究なども今後の研究において検討する必要がある。

最後に、本研究でレビュー対象として抽出できていない研究があると予想される。本研究では、先行研究に則り、可能な限り漏れがないよう設定した抽出基準を用いた。しかし、今回の抽出基準では引っかけられないが、研究目的を達成するうえでは重要である論文が抜け落ちている可能性がある。この点については、今後の課題となる。

謝辞

本論文を作成する際に、研究協力者として研究の方向性や考察部分についてアドバイスをいただいた早稲田大学の木村和彦先生にこの場を借りて深く御礼申し上げます。

注

- 1) 対戦格闘ゲームとは「2名のプレイヤーがそれぞれ人間型のゲームトークン（以後、キャラクターと表記）を操作し、格闘技を模した攻防を行い勝敗を競うビデオゲーム」（梶並, 2013, p.1）である。
- 2) MOBA とは「各プレイヤーが1つのキャラクターを制御して、互いに競争するリアルタイム戦略ゲームのサブジャンル」である（Mora-Cantalops, 2018, p.128）。
- 3) e スポーツの法令に関する研究をテーマとして取り上げなかった理由として、スポーツマネジメント

ト領域における議論の範疇を超えた部分まで検討する必要があることが挙げられる。法制の国際比較は、法学の一領域として存在していることから、多くの専門的知識を前提に議論が行われる。特に、比較する国間での文化的背景の違いまで含めた議論を行う必要があることから、eスポーツに関連する特定の法令のみを取り扱うだけでは議論が成立しないことが予想される。よって、本研究においてはeスポーツの法令に関する研究をテーマとして取り上げない判断を下した。

- 4) RTSとは「命令および行動の順番が明確に決まっているターン制ではなく、プレイヤーがリアルタイムに進行する時間に対応しつつ、戦場を大局から見据えて部隊やキャラクターをコントロールしながら敵と戦うゲームジャンル」である（みずほ銀行, 2014, p.116）。
- 5) FPSとは「First Person Shooterの略称」であり、「シューティングゲームの一種で、主人公の一人称視点・主観視点でゲーム内の世界を任意で移動できるゲームジャンル」である（みずほ銀行, 2014, p.116）。
- 6) TCGとはトレーディングカードゲームの略称である。定義としては「カード（手札）を収集するという要素が根幹のひとつとなっているゲームの総称」であり「キャラクターやアイテムをカード（手札）単位で扱い、複数枚のカードで「デッキ」を構成して、カードの取り揃えやカードの切り方などを通じて対戦相手との駆け引きを楽しみつつ勝敗が競われる」（Weblio 辞書）ゲームである。eスポーツにおいてはDCCGs（Digital Collectible Card Games）と呼ばれている。

文献

- Adam S. Kahn, Cuihua Shen, Li Lu, Rabindra A. Ratan, Sean Coary, Jinghui Hou, Jingbo Meng, Joseph Osborn, and Dmitri Williams. The trojan player typology: a cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior*, 49:354-361, 2015.
- Anthony D. Pizzo, Bradley J. Baker, Sangwon Na, Mi Ae Lee, Doohan Kim and Daniel C. Funk. ESport vs sport: a comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27:108-123, 2018.
- Benjamin Burroughs and Paul Rama. The esports trojan horse: twitch and streaming futures. *Journal of virtual worlds research*, 8 (2) :1-5, 2015.
- Bob Heere. Embracing the sportification of society: defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sports Management Review*, 21 (1) :21-24, 2018.
- Cem Abanazir. E-sport and the eu: the view from the english bridge union. *The International Sports Law Journal*, 18 (3-4) :102-113, 2019.
- Chulhwan Choi. Understanding media consumption of electronic sports through spectator motivation, using three different segmentation approaches: the levels of addiction, passion, and fan identification. *Sport Mont*, 17 (1) :3-8, 2019.
- Cushen Patrick J., Rife Sean C. and Wann Daniel L. The emergence of a new type of sport fan: comparing the fandom, motivational profiles, and identification of electronic and traditional sport fans. *Journal of Sport Behavior*, 42 (2) :127-141, 2019.
- Daniel C. Funk, Anthony D. Pizzo and Bradley J. Baker. eSport management: embracing esports education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21 (1) :7-13, 2018.
- Daniel Kane and Brandon D. Spradley. Recognizing esports as a sport. *The Sport Journal*, 19:1-12, 2017.
- Dominika Skubida. Can some computer games be a sport? issues with legitimization of esports as a sporting activity. *International Journal Of Gaming And Computer-Mediated Simulations*, 8 (4) :38-52, 2016.
- Donghun Lee and Linda J. Schoenstedt. Comparison of esports and traditional sports consumption

- motives. *Journal of Research*, 6 (2) :39-44, 2011.
- Elisabeth Hayes and Lauren Silberman. Incorporating video games into physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance* 78 (3) :18-24, 2007.
- Fanni Bányai, Mark D. Griffiths, Orsolya Király, Zsolt Demetrovics. The psychology of esports: a systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35:351-365, 2018.
- 古川昌平. e スポーツ大会における賞金提供と商品規制. 月刊ジュリスト, No.1517:40-45, 2018
- 二見晋平, 藤本貴之. 実世界上の身体性を拡張するための e-Sports Learning システムの提案. 研究報告情報システムと社会環境 (IS), 2010-IS-111 (18) :1-7, 2010.
- George B. Cunningham, Sheranne Fairley, Lesley Ferkins, Shannon Kerwin, Daniel John Lock, Sally Shaw and Pamela Wicker. Esport: construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21 (1) :1-6, 2018.
- Gregory Rothwell and Michael Shaffer. ESports in k-12 and post-secondary schools. *education science*, 9 (2) :1-10, 2019.
- Gzブレイン. Gzブレイン, 日本国内 e スポーツ市場動向を発表. <http://gzbrain.jp/pdf/release181211.pdf> (参照 2019年6月22日)
- Hector Fuster, Andres Chamorro, Xavier Carbonell, and Robert J. Vallerand. Relationship between passion and motivation for gaming in players of massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17:292-297, 2014.
- Ivo V. Hillvoorde and Niek Pot. Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10 (1) :14-27, 2016.
- James Candela and Keith Jakee. Can esports unseat the sports industry? some preliminary evidence from the united states. *choregia*, 14 (2) :55-71, 2018.
- Jason G. Reitman, Maria J. Anderson-Coto, Minerva Wu, Je Seok Lee, Constance Steinkuehler. Esports research: a literature review. *Games and Culture*, 15 (1) :32-50, 2019.
- JESUHP, e スポーツとは. https://jesu.or.jp/contents/about_esports/ (参照 2019年11月23日)
- Jim Parry. E-sports are not sports. *Sport, Ethics & Philosophy*, 13 (1) :1-16, 2019.
- Ji-Young Lee, Jae-Woong An, and Sang Woo Lee. Factors affecting esports audience satisfaction - the case of league of legends. *Journal of Korea Game Society*, 14:35-46, 2014.
- J LEAGUE.jp. 世界に発信する e スポーツ大会を「FIFA19 グローバルシリーズ eJLEAGUE SAMSUNG SSD CUP」開催のお知らせ FIFA eWorld Cup 2019 につながる e スポーツ大会を今年も開催. <https://www.jleague.jp/news/article/14258/> (参照 2019年11月23日)
- J. Peter Lemcke and Ina Weh. Esport should be played in school. the project “e school” by dgs dialogue lecture. *Sports, Economy and Media:Sports 4.0 - The Virtual Reality of Sports*, 5 (4) :323-330, 2018.
- Juho Hamari and Max Sjöblom. What is esports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27 (2) :211-232, 2017.
- 梶並知記. e-Sports における動画コンテンツを用いた戦略思考分析手法に関する検討, 研究報告デジタルコンテンツクリエイション, 4 (14) :1-7, 2013.
- 箕誠一郎, 中谷日出, 椿彩奈, 大島正嗣, 川又啓子. シンポジウム e スポーツ論：ゲームが体育競技になる日. *青山総合文化政策学*, 10 (1) :36-68, 2019.
- 加藤貴昭, 永野智久, 川崎陽一, Hyun Baro. eSports は研究対象となりえるか?. 日本体育学会第 70 回大会, ランチョンセミナー 1 発表資料, 2019.
- 加藤裕康. ビデオゲームはスポーツなのか, 中央公論 :190-197, 2018.
- 神部勝之. e-Sports で日本が立ち遅れている現状. *映像情報メディア学会誌*, 66 (2) :106-109, 2012.

- Kenon A. Brown, Andrew C. Billings, Breann Murphy and Luis Puesan. Intersections of fandom in the age of interactive media: esports fandom as a predictor of traditional sport fandom. *Communication and Sport*, 6 (4) :418-435, 2018.
- 木村和彦, 望月拓実, 木村恵介. e スポーツの論点整理: 体育・スポーツ科学の観点から. *日本体育・スポーツ経営学会第42回大会号* :33-34, 2019.
- Kirstin Hallman and Thomas Giel. Esports-competitive sports or recreational activity?. *Sport Management Review*, 21 (1) :14-20, 2018.
- クラーク国際記念高等学校 HP. 【e スポーツ専攻】今年度より開校のe スポーツ専攻! 遂にコース授業開始!. <https://www.clark.ed.jp/smp/kanto/it/news/?id=82809> (参照 2019年11月23日).
- Laxmisha Rai and Gao Yan. Future perspectives on next generation e-Sports infrastructure and exploring their benefits. *International Journal of Sports Science and Engineering*, 3(1):27-33, 2009.
- Lisa M. Barnett, Trina Hinkley, Anthony D. Okely, Kylie Hesketh and Jo Salmon. Use of electronic games by young children and fundamental movement skills?. *Perceptual and motor skills*, 114 (3) :1023-1034, 2012.
- Marçal Mora-Cantallops, Miguel-Ángel Sicilia. Moba games: a literature review. *Entertainment Computing*, 26:128-138, 2018.
- Mark Petticrew, and Helen Roberts. *Systematic reviews in the social sciences: a practical guide*. Blackwell, 2006.
- Matthew T. Buns and Katharine T. Thomas. Convergent validity between a sport video game and real sport performance. *Sports Technology*, 4 (1-2) :77-87, 2011.
- 毎日新聞. アジア大会「e スポーツ」扉開く 公開競技で初めて実施. <https://mainichi.jp/articles/20180830/k00/00m/050/089000c> (参照 2019年8月2日).
- Michael Borowy and Dal Yong Jin. Pioneering esports: the experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication*, 7: 2254-2275, 2013.
- Michael G. Wagner. On the scientific relevance of esports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*, 437-440, 2006.
- みずほ銀行. みずほ産業調査: コンテンツ産業の展望-コンテンツ産業の更なる発展のために- 第2部 各論: 各コンテンツ産業の現状分析 第5章 ゲーム産業. *みずほ産業調査*, vol.48:112-144, 2014.
- 文部科学省. e スポーツについて. https://www.mext.go.jp/sports/content/1412226_010.pdf (参照 2019年11月30日).
- 中村鮎葉. 日本におけるe スポーツの未来 テレビゲームからスポーツへ その2-ゲームの寿命とe スポーツ生態系の構築. *Sports Business & Management Review*#10 日本スポーツ産業学会 :10-11, 2019.
- 成者政, 葛西和廣. e スポーツの現況と成長戦略の構築. *松商学園短期大学総合研究所地域総合研究*, (11) :73-95, 2010.
- NEWZOO. Top 10 Countries/Markets by Game Revenues. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/> (参照 2019年11月23日)
- Nguyen Ngoc Khanh・高中公男. e スポーツの魅力に関する考察. *事業創造大学院大学紀要*, 10(1):217-231, 2019.
- Nick Yee. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15:309-329, 2006.

- 野田光太郎・中村勉. e スポーツの産業化に向けて：選手へのインタビューに基づく考察. 花園大学文学部研究紀要, 51:99-118, 2019.
- NPBHP e スポーツ概要. <http://npbj.jp/esports/> (参照 2019 年 11 月 23 日).
- Price Waterhouse Coopers Global, Consumer Intelligence Series. The burgeoning evolution of esports. retrieved from. https://www.pwc.com/us/en/industry/entertainment-media/assets/pwc_consumer-intelligence-series_esports_april-2016.pdf (参照 2019 年 11 月 23 日).
- Richard Gabriela, Mckinley Zachary and Ashley Robert. Collegiate esports as learning ecologies: investigating collaborative learning and cognition during competitions. Digital Games Research Association (DiGRA) Conference, :1-17, 2018.
- Samuel G. Lanzo and Andres Chamorro. Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional esports players. ALOMA-REVISTA DE PSICOLOGIA CIENCIAS DE L EDUCACIO I DE L ESPORT, 36 (2) :59-68, 2018.
- 産経ニュース. e スポーツに賛否 部活取り入れの動きも根強い反対. <https://www.sankei.com/life/news/190324/lif1903240040-n1.html> (参照 2019 年 8 月 2 日)
- 澤井和彦. e スポーツが“スポーツ”に問うもの. 体育の科学, 69 (1) :6-10, 2019
- Seth E. Jenny, Margaret C. Keiper, Blake, J. Taylor, Dylan, P. Williams, Joey Gawrysiak, R. Douglas Manning and Patrick M. Tutka. Esports venues: a new sport business opportunity. Journal of Applied Sport Management, 10 (1) :34-49, 2018.
- Seth E Jenny, R. Douglas Manning, Margret Keiper and Tracy Olrich. Virtual (ly) athletes: where esports fit within the definition of “sport”. Quest -Illinois- National Association for Physical Education in Higher Education, 69 (1) :1-18, 2016.
- 重政紀元. e スポーツ国体で競う. 朝日新聞. 夕刊. 10 面. 東京本社, 2018 年 5 月 22 日.
- 島田創. e スポーツのイメージに関する研究: 体育・スポーツを専攻する大学生・大学院生を対象とした調査を通じて. 早稲田大学スポーツ科学研究科修士論文, 2010.
- 白石志志. e スポーツと景品表示法. 東京大学法科大学院ローレビュー, 12:86-101, 2017.
- 総務省情報流通行政局情報流通振興課. e スポーツ産業に関する調査研究報告書. http://www.soumu.go.jp/main_content/000551535.pdf (参照 2019 年 6 月 22 日).
- Stephen Wade. Bach: no olympic future for esports until ‘violence’ removed. <https://apnews.com/3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a> (参照 2019 年 11 月 23 日).
- 杉山淳一. e-Sports 文化の現状と将来性について: コンピューターゲームコミュニティの新しい方向性. 感性工学研究論文集 5 (3) :3-10, 2005.
- 高木智宏. 「e スポーツ」大会に高額賞金を出せるか, 法律上の規制は?. 法と経済のジャーナル Asahi Judiciary. <https://judiciary.asahi.com/outlook/2018081500002.html> (参照 2019 年 10 月 5 日).
- 谷口勇一. スポーツ・レクリエーション統括団体が抱くニュースポーツ観に関する調査研究-変容過程にあるニュースポーツの動向認識の視点から-. (財)日本レクリエーション協会レジャー・レクリエーション研究所自由時間研究紀要, 27:24-33, 2004.
- 東京新聞. 「ゲーム障害」若者で急増 WHOが新たな病気に認定. <https://www.tokyo-np.co.jp/article/living/life/201907/CK2019070902000169.html> (参照 2019 年 11 月 23 日)
- 津田六平. 「e スポーツ」県内でも熱く. 朝日新聞. 朝刊. 21 面. 長野東北信, 2018 年 9 月 23 日.
- Tyreal Yizhou Qian, Jerred Junqi Wang, James Jianhui Zhang and Laura Zhenqiu Lu. It is in the game: dimensions of esports online spectator motivation and development of a scale. EUROPEAN SPORT MANAGEMENT QUARTERLY, 20 (1) :1-22, 2019.
- Veli-Matti Karhulahti. Reconsidering esport: economics and executive ownership. Physical Culture And Sport Studies And Research, 74 (1) :43-53, 2017.

国際研究論叢

- Weblio 辞書. トレーディングカードゲーム. <https://www.weblio.jp/content/トレーディングカードゲーム> (参照 2020年1月4日閲覧)
- 山口志郎, 押見大地, 福原崇之. スポーツイベントが開催地域にもたらす効果: 先行研究の検討. 体育学研究, 63:13-32, 2018.
- 吉田政幸, 仲澤眞, 井上尊寛, 片上千恵, 岩村聡. スポーツイベントにおける再観戦行動: 再観戦意図の先へ. スポーツマネジメント研究, 5 (1) :3-18, 2013.
- 4Gamer.net. メダル競技への採用は時期尚早 - 国際オリンピック委員会がeスポーツへの見解を示す. <https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20181210058/> (参照 2019年8月2日閲覧).