

スポーツと e-sports

18191091 萩原悠稀

テーマ選定の動機となった理由は、「身体を動かさない」で行うスポーツがあるのを知っているだろうか。スポーツと言えば、大勢の人々が思い浮かべるのは「身体を動かす」である。例えば、サッカー、野球、バスケなどの一般的に有名なものが挙げられるはずだ。しかし近年、海外では既に一定のブームとなっているが、日本ではあまり認知されていないスポーツがある。それが、e-sports である。e-sports は自分で身体を動かしプレイするわけではない。基本的にはゲーム競技の名称である。私は、そのゲーム競技の一種である、FPS(first-personshooter)「Apex legends」というタイトルゲームで、オンラインのチームを作り、プレイをしている。また、小、中、高校とバドミントンというスポーツで全国大会に出場し、日本を舞台として戦っていたことがある。これらの経験により、スポーツと e-sports の共通点や違いなどに、興味が湧き、これを本論文のテーマに選定した。スポーツと e-sports の類似点、及び相違点などについて、その定義、歴史、現状や私の体験に基づきながら比較し検討してきた。さらに、スポーツと e-sports の二つを見て、これからどう進化していくのか、その未来について考察をした。

結果的には、e-sports がスポーツなのかという点においては、現在の日本ではまだまだ認識が確立されていないことで論争が起きているということがわかった。だが、比較・検討をしたうえで、スポーツにおいては「身体運動」という定義が大切であり、これに対し e-sports は「指と脳」がスポーツの定義に当てはまる。しかし、これだけでは当然、他のものでも同じある。身体運動に関するスポーツと e-sports の相違点という部分では明らかにしたと言えるだろうが、類似点としては明確に明らかにすることはできなかった。

e-sports にはキャリアと社会的地位の確立が今後の未来につながる大きな課題という結論になった。