

E スポーツはスポーツなのか

1190459 北濱 竜也

高知工科大学 経済・マネジメント学群

1. 概要

近年大変な盛り上がりを見せている e スポーツ。2019 年度の国内市場規模は前年比 127% の 61.2 億円、2019 年 7 月 26 日～28 日に行われた Fortnite World Cup では 16 歳の少年が見事優勝を果たし 300 万ドルの賞金を得るなど、商業的にも大きなポテンシャルを秘めている。その e スポーツがスポーツであるかを明らかにしていくのが本研究のテーマである。

2. 研究方法

これまでに発表された論文、著書によるなぜ e スポーツと言えるのか言えないのかという主張をまとめることで明らかにしていく。

3. 結果

児玉 (2018) ではスポーツという言葉はラテン語の deportale からきており、スポーツは気晴らしをする、楽しむといった意味があるので e スポーツはスポーツであり、スポーツではないという思考は日本の教育に原因があるとしている。

島田 (2009) はスポーツという言葉の捉え方を 3 つ提案しており、いずれにしても結論はスポーツであるとしている。一つ目は、英語の sport はラテン語の deportare からきてお

りスポーツは気晴らし、遊ぶという意味、2 つ目はスポーツの構成要素から考えると身体活動が重要視されるが、囲碁やチェスはマインドスポーツであり、必ずしも多くの身体活動が求められているわけではない、最後の 3 つ目ではスポーツそのものの定義は組織化された身体的な競争であるとしたうえで e スポーツをニュースポーツとして新たなカテゴリーとして考え、いずれにしてもスポーツであるとしている

本研究の目的は、プロスペクト理論の性質の一つである損失回避性が時間でも成り立つことを明らかにする。特に、遅れる事と早く着く事によるインセンティブを除いた状況下でも成り立つかを検証する。これにより、プロスペクト理論の汎用性が高いかどうかを確かめる。

4. 考察

プロスペクト理論は、Kahneman and Tversky (1979) により提唱された、期待効用理論だけでは説明することができない不確実な状況に関する意思決定を説明する理論である。以上の結果より e スポーツはスポーツであると考えられる。しかし、本研究時点では参考となる文献が少なく、十分な検証ができたとは言えない。

<https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2017/03/14/a1180424.pdf> p. 5~6

島田創 (2009) 「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」 p. 5~9

http://www.waseda.jp/sports/supoken/research/2009_2/5008A032.pdf

参考文献

高橋奈都 (2016), 「プロスペクト理論に基づく公共交通機関の遅延の受容性に関する研究」 北海道大学大学院工学研究院 交通インテリジェンス研究室、2014 年 (最終閲覧日: 2020 年 1 月 7 日)

<https://www.eng.hokudai.ac.jp/labo/tra/jp/thesis.html>

児玉飛鳥 (2018) 「e スポーツの発展にみる一考察 ～日本はなぜ遅れを取っているのか～」