

## e スポーツのアップデートとスポーツの競技規則改正の比較に関する研究

1220541 久恒和希

指導教員 前田和範

### 研究背景

世界的な盛り上がりを見せている e スポーツだが、それには競技を調整するアップデートが付属している。スポーツ文化を形成する要素の一つであるスポーツ物的事象に作用する、スポーツの競技規則改正とアップデートでは行われる頻度や意思決定を下す機関の規模に違いが見受けられ同じ役割を果たすものか、この観点から見ると e スポーツはスポーツであるのかといった疑問が生じた。

### 研究目的

本研究では、従来のスポーツの競技規則改正と比較した際の e スポーツのアップデートの役割を明確にすることを目的とした。

### 調査・分析方法

日本サッカー協会が公開している競技規則改正の資料についての文献調査及び、株式会社カプコンが公開している“ストリートファイターV”のアップデート履歴と対戦ダイアグラムの内容分析を行い、高知県 e スポーツ協会理事を対象としたインタビュー調査を行った。

### 分析結果

“ストリートファイターV”のアップデート頻度は、サッカーの競技規則改正よりも頻繁に行われており、競技力を低下させる意図のアップデートを行った後に勝率が上昇したキャラクターが見受けられた。インタビュー調査では、「e スポーツのアップデートとリアルスポーツの競技規則改正は違うものと考えている」「e スポーツのアップデートは、IPホルダーが大きな権限を握っておりエンターテインメント性が重視されている」と述べられた上で、「e スポーツはスポーツである」と結論付けられた。

### 考察・結論

サッカーの競技規則改正と“ストリートファイターV”のアップデートは、スポーツ物的事象に作用する点では同じ役割を果たしていると考えられる。しかし、e スポーツがゲームタイトルを扱う以上、スポーツとして取り組むプロ選手と娯楽として楽しむ一般プレイヤーは等しくアップデートの影響を受ける。両者を考慮すると、アップデートには公平性や競技力のバランスを保つ意図と一般プレイヤーを飽きさせないためのエンターテインメント性を追求する意図が混在していると推察できる。最後に、本研究を踏まえてアップデートは e スポーツを構成する他のスポーツには見受けられない独自の要素であると論じた。