

地方都市における「eスポーツ」を活用したまちづくりへの試論 ～「サードプレイス」論を手掛かりに～

| | |
|-----|---|
| 著者 | 侘美 俊輔 |
| 雑誌名 | 稚内北星学園大学紀要 |
| 号 | 22 |
| ページ | 81-99 |
| 発行年 | 2021-03-31 |
| URL | http://id.nii.ac.jp/1079/00000460/ |

地方都市における「eスポーツ」を活用したまちづくりへの試論

～「サードプレイス」論を手掛かりに～

侘美 俊輔

●要約

「eスポーツ」は「Electronic Sports」の略称であり、我が国では2018年が「eスポーツ元年」と呼ばれている。「eスポーツ」はゲーム機や、パソコンなどがあれば始めることができ、初期投資もそれほど高額ではない。また、「eスポーツ」は「インターネット＝オンライン」を基盤としており、物理的、地理的な制約を受けにくい。そのため、若者を中心に「ゲーム上（オンライン上）における交流」が国内外や、国境を越えて行われている。近年の研究において、ゲーム上のバーチャル空間における「コミュニティ」や「サードプレイス」の議論もなされはじめ、ゲームは「単なるゲーム」として狭義的に捉えられるものではなく、複合的、学際的なものへと変容しつつある。

そこで、本稿は「eスポーツ」に「サードプレイス」の視点を取り入れ、地方都市におけるまちづくりの可能性について考察し、今後の基礎資料を得ることを目的とした。その結果、「eスポーツ」には地方都市において若者の社交場としての可能性が示唆され、今後の「まちづくり」の契機となることが期待される。

●キーワード

eスポーツ
まちづくり
コミュニティ
サードプレイス
地方都市

はじめに

「e スポーツ」は「Electronic Sports」の略称であり、我が国では2018年が「e スポーツ元年」と呼ばれている。「e スポーツ」はゲーム機や、パソコンなどがあれば始めることができ、初期投資もさほど高額ではない。また、「e スポーツ」は「インターネット＝オンライン」を基盤としており、物理的、地理的な制約を受けにくい。そのため、若者を中心に「ゲーム上（オンライン上）における交流」が国内外や、国境を越えて行われている。しかしながら、日本の「e スポーツ界」は「世界から7年遅れている」という指摘もなされている（寛，2018）。

ここで、本稿における用語を確認しておきたい。本稿における「ゲーム」は、ファミリーコンピュータ（任天堂）、プレイステーション（SONY）や、Xbox（Microsoft）、Switch（任天堂）などの家庭用ゲーム機、パソコン上で行われるものである⁽¹⁾⁽²⁾。一般的には「テレビゲーム」などとも呼称される。2010年代以降は、スマートフォンやタブレット端末のアプリ上においても「ゲーム」が可能となった。いずれの場合の「ゲーム」も「インターネット」を介して行われることが前提とされている。これら「ゲーム」のジャンルに含まれる1つが「e スポーツ」であり、スポーツ、シューティング、格闘ゲームなどが含まれる。

最近では、国籍、人種、年齢を問わずに形成される「ゲーム」をきっかけとした「コミュニティ」が注目されている。「ゲーム」を介した「コミュニティ」から派生した交流が、商店街、地域社会、さらには周辺の都道府県へと波及し、その輪が徐々に広がりつつある。最近の研究において、「ゲーム上のバーチャル空間」における「サードプレイス」の議論もなされ（高田，2018）、「ゲーム」は「単なるゲーム」として狭義的に捉えるものではなく、複合的、学際的なものへと変容しつつある。

周知のとおり「e スポーツ」研究は、萌芽的な領域である。現在刊行されている「e スポーツ」関連の書籍は、IT業界のライター、プロモーターなどの業界関係者、コンサルタントなどによる産業、ビジネス関連のものが多く見られる。一方、本稿においては「e スポーツ」の歴史的、社会的系譜を整理し、今後の発展可能性を社会科学的な視点を取り入れながら分析を試みる。

そこで、本稿は「e スポーツ」に「サードプレイス」の視点を取り入れ、地方都市におけるまちづくりの可能性について考察し、今後の基礎資料を得ることを目的としている。さらに本稿の後半には、萌芽的研究の試みとして2019年度稚内北星学園大学卒業論文の旭氏により調査・分析され得られたデータをもとに、今後の「e スポーツ」と「まちづくり」の可能性を提示する。

本稿の事例で取り上げる北海道稚内市は、人口約3万3000人の日本最北端に位置する都市である（北方領土などの領土問題の地域を除く）。当市は1970年代には5万人を超える人口がいたものの、「排他的経済水域問題」、いわゆる「200海里問題」などの影響を受け、人口は減少の一途をたどっている。そのため、「過疎化」に悩む典型的な地方都市の1つといえる。稚内市の主な特徴は、6つある。①流通、物流のコスト面から「大手民間資本の進出が望めない」点である。その理由は、当市が近隣の都市から150キロ以上離れており、物流のコストパフォーマンスが極めて良くないという「地理的条件による大きな制約」を受けているためである。②高齢化が進展しており、若者の多くが札幌などの都市部へ流出している点、③イベントが夏場を中心に実施され、月1回程度の連続的、継続的なイベントが少ない点、④稚内北星学園大学という「大学」を有している点、⑤全国的にも有名な「子育て運動」に見られる「学校・家庭・地域」の連携による「まちづくり」の実績がある点（名古屋大学教育学部教育経営

学研究室, 1993; 若原, 2018), ⑥「eスポーツ」の全国大会(国民体育大会)出場者がいる点などがあげられる。

ところで、まちづくり、地域づくり、地域振興、地域創生、地域おこし…など様々な類似、近似の呼称が使用されることで、用語の定義、含意は「より複雑化」しているように推察される。本稿では、これらを暫定的ではあるが「まちづくり」に統一して以下の論考を進める。「広辞苑」の第7版(2018)では、「まちづくり」とは「行政が行う総合的な市街地の整備・開発、住民が主体となって行うものもの」と第2番目の意味として記載されている。しかしながら、広辞苑における上記の説明では、現代社会における事象を詳細に描写しているとは言いがたい。そこで、集合知の1つである「Wikipedia」を参照すると「まちづくり」は、以下のような説明がなされている。

街の建物を発展させることであるが、一般的にこの言葉が使われる場合、『まち』は既存のもので、新たに『つくる』ことを指し示す例は少ない。また、建物や道路といったハード面や、歴史文化などのソフト面を、保護と改善する事によって、さらに住みやすいまちとする活動全般を示す。衰退した地域の復興を目指す再生活動は「地域おこし、まちおこし」であるが、明確な定義をせずに、都市開発あるいは地域社会の活性化など、論じる人によって、様々な文脈で使われている。

渡辺(2011)によると、まちづくりの用語が文献に現れたのは1947年とされ、その後「しばしば意識的に曖昧にされ、多義性を与えられてきた面がある」とされる。彼はこの定義が最大公約数的なものであることを指摘しつつ、「どの定義を用いるかは、実際の『まちづくり用語』が用いられる場面により、論者が意識的に選択すればよい」とする。そこで本稿では、これらの先行研究などの指摘をもとに、「地域、コミュニティ、空間における人と人との関係性の構築、住みやすいまちにする活動」として以下の論考を進める。

1. 「eスポーツ」を活用したまちづくりの可能性

1-1. ゲーム文化に見られる「eスポーツ」の源流

「ゲーム」を用いた競技は、アミューズメント施設や、一般家庭に普及する以前から開催されていたとされる。以下では、前掲の筧による『eスポーツ論—ゲームが体育競技になる日』と、『eスポーツ地方創生～日本における発展のかたち～(筧, 2019)』をもとに、「ゲーム」と「eスポーツ」の歴史の系譜を整理する。

古くは、1972年にアメリカのスタンフォード大学で計算機科学専攻の学生によって「Spacewar!3」を用いた大会が開かれ、米雑誌「ローリング・ストーン」のスポーツ欄に記事が掲載されている。任天堂(国外での名称はNintendo Entertainment System)の「ファミリーコンピュータ(ファミコン)」、セガ・ゲームスの「メガドライブ(欧米での名称はGENESIS)」がヒットし、家庭用ゲーム機を用いた「ゲーム」のプレイヤーが飛躍的に増加した。このころ、デベロッパー(開発企業)やパブリッシャー(販売企業)はプロモーションの一環として「eスポーツ大会」を開催するようになる。ここに「eスポーツ」の萌芽が見られる。

1990年に任天堂は「スーパーマリオブラザーズ」、「ハイウェイスター」や、「テトリス」などの人

気タイトルの競技を行う「Nintendo World Championships」を企画し、北アメリカの 39 都市を回る大規模なツアーを行った。一方の日本では、1991 年にアーケードに登場したカプコンの「ストリートファイターII」が一大ブームを巻き起こし、各地のゲームセンターで競技大会が開催されるようになった。以降、「餓狼伝説」、「バーチャファイター」、「鉄拳」といった格闘ゲームの「アーケードゲームタイトル」が、ゲームセンターを中心に「ファンコミュニティ」を形成し、日本における「e スポーツ産業の礎を築いた」とされる。筧は「e スポーツという言葉が生まれるずっと前に、日本で間違いなくその土壌はあった」と指摘する。

欧米では、1997 年が「e スポーツシーンが世界的に広まった年」であり、その普及には「インターネット」が大きく貢献したとされる。特に「e スポーツ先進国」とされる韓国では、国策としてネット事業に力を入れ、「PC 房 (≒インターネットカフェ)」が爆発的に増加した。当時は世界同時不況にあり、「やることがないからゲーム」という若者も少なくなかった。2000 年には、韓国文化体育観光部の支援を受け「韓国 e スポーツ協会(KeSPA)」が発足し、「e スポーツ」の放送、イベントの開催などの包括的な事業に官民協同で乗り出した。時を同じくして 2000 年には、ドイツでエレクトロニック・スポーツ・リーグ(ESL)という企業が設立され、オンラインリーグ開催やメディア事業を開始した。その他フランス、中国、イギリスといった国々で「e スポーツ」を興行として行う企業や団体が次々と設立された。

2018 年の平昌冬季オリンピックでは、開幕の 2 日前にワールドワイドオリンピックパートナーであるインテル主催の「Intel Extreme Masters(IEM)平昌大会」が公認イベントとして開催された。筧によると「今後オリンピックに e スポーツが採択される理由」として以下の 2 つを提示している。

1 つ目は、世界的に多くの若者の興味がフィジカルスポーツから e スポーツにシフトをしていく中で、オリンピックを続けていくためには、若者層を取り込まなければ視聴率などが稼げなくなる可能性があること。放映権料はオリンピック運営にあたって資金調達の屋台骨を支えるであり、これを稼げなくなる可能性がある大変なことになってしまうのです。

2 つ目はワールドワイドオリンピックパートナーにインテル、アリババ、サムスンといった e スポーツに関わりの深い企業が増えており、彼らから e スポーツを正式種目にして欲しいという要望が増えるであろうということです。

筧の指摘を踏まえるならば、「e スポーツ」は、諸外国において新会社の設立、官民の連携や、オリンピックの正式種目化を見据えるなど、今後さらに拡大する産業の 1 つであることが示されている。今後の「e スポーツ」は、「単なるゲーム」として近視眼的に捉えるのではなく、複合的、多面的、鳥瞰的な視座から捉える必要があるものと考えられる。

1-2. 「e スポーツ」とは？

我が国において、2018 年は「e スポーツ元年」とされる。この年に「e スポーツ」は、ユーキャン・流行語大賞にランクインし、「日本 e スポーツ連合 (JeSU)」が創設された。2018 年は、我が国におい

て「eスポーツ界」とその周囲が大きく変化した1年となった。岡安(2019)によると、「eスポーツ」は2018年から急速に知名度が拡大し、一大ムーブメントとなりつつある。ところが、「eスポーツ」という名称こそ聞いたことはあるものの、どのようなものか十分に理解されていないことを指摘する。そのため多くの国民にとっては、「言葉と現実の乖離」があるといても過言ではない。2018年前後から「eスポーツ」の大会が徐々に増加しており、今日では多くの全国大会が開催されている。とりわけ2019年には、国民体育大会史上初となる「全国都道府県対抗eスポーツ選手権2019 IBARAKI」が開催された。同大会には稚内市からも選手が出場し、地域における話題の1つとなった。

岡安がいう「eスポーツという名称こそ聞いたことはあるものの、どのようなものか十分に理解されていない」理由の1つとして、「eスポーツ」の定義、範囲が論者によって異なり、その対象が曖昧であることが影響していると考えられる。以下にその著名なものを列挙したい。

- ①ゲーム内容に競技性が含まれていること(競技性)
- ②ゲームとして3か月以上の運営、販売実績があること(稼働実績)
- ③今後もeスポーツとして大会を運営する予定があること(大会の継続)
- ④eスポーツとしての大会の興行性が認められること(興行性)

(JeSU 公認タイトル規約「1. 競技タイトル公認条件」より引用)

eスポーツは、コンピュータゲーム(ビデオゲーム)をスポーツ競技として捉える際の名称である(Wikipedia)

電子上で行われる様々な競技(寛, 2018: 前掲)

競技性の高いコンピュータゲームやパソコンゲームを使った電子上で行われる対戦のこと(寛, 2019: 前掲)

PCゲーム, 家庭用ゲーム, モバイルゲームといったゲームを用いて競技を行うこと(但木, 2019)

そもそも「ゲーム大会」と「eスポーツ」の違いがあるかと問われれば、根本的には何も変わりません。では、なぜeスポーツという名称が使われ始めたのかというと、日本に関して言えば、すでに海外でそう言われているからとしか言いようがありません(岡安, 2019: 前掲)。

ゲームを用い、ルールのもとに対戦し、勝敗を競うものです。広い意味でいうと、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を示す言葉であり、ビデオゲームを使ったスポーツ競技のことを指します。つまり、複数人のプレイヤーが対戦するゲームを「スポーツ」として解釈し、そのビデオゲームをeスポーツと呼んでいます(黒川, 2019)

「スポーツ」においても、「スポーツとは何か？」という問いに対して、万人が納得する明確な定義は存在しない。Wikipediaによると^③、スポーツは「一定のルールに則って勝敗を競ったり、楽しみを求めたりする身体活動などの総称」とされる。「sports: スポーツ」の語源はラテン語の「deportare: デポルターレ」にさかのぼるとされ、「ある物を別の場所に運び去る」が転じて「憂いを持ち去る」という意味である。これがフランス語の「(仕事や義務でない)気晴らしをする, 楽しむ」となり、英語の「sport」になったと考えられている。しかしながら、健康づくり運動の代表格であるジョギング、ウォーキング、散歩などはスポーツなのか否か、麻雀、チェスなどの「マインドスポーツ」の取り扱い、身体性(運動)の動作を伴うことの有無や、体育との違いなど、「スポーツ」の定義も明瞭なものとは言い難い。

前掲の岡安によれば、「e スポーツ」は一般的に運動をしないスポーツとして認識されている。実際身体への依存度は、「リアルスポーツ」^④に比べてかなり少なくない。「e スポーツ」は、動体視力や反射神経、操作の正確性など、身体による差異が出やすい部分もあるが、「リアルスポーツ」のように体格、筋力、俊敏性などの差は比較的大きくない。したがって、性別、年齢や、身体能力の有無によってカテゴリー分けをする必要がないと指摘する。

以上、様々な議論がある点を踏まえ総括するならば、本論では、寛の言う「電子上で行われる様々な競技」という定義という大きなフレームで捉えつつ、現実的には前掲の論者たちがいう「PC、ビデオゲームなどを使用した電子上の対戦競技」として以下の論稿を進める。

1-3. オンライン化された「ゲーム(テレビゲーム、家庭用ゲーム)」

周知のとおり1983年に発売された任天堂のファミリーコンピュータ(ファミコン)や、SONYのプレイステーション(プレステ)シリーズなどが普及に先駆的な役割を果たした。ファミコンの発売から37年以上が経過した現在も、「テレビゲーム」が多くのプレイヤーを熱狂させている。

「ゲームの遊び方」に注目してみると、「ファミコン」や1990年代の家庭用ゲーム機の主な特徴の1つは、「1人プレイ」または「同じ場に居合わせた友達とプレイ(2-4名)」することであった。当時はインターネットもなく、「オフライン」による対戦であった。

近年の家庭用テレビゲーム(ニンテンドウSwitch、プレイステーション4、プレイステーション5など)は、「オンライン」によるプレイが標準化された。そのためテレビゲームにおける遊び方、遊び相手はこれまでのものとは変化した。前掲の岡安によると、これらは専門用語で「コンソールマシン」と呼ばれ、日本特有のプラットフォームである。周知のとおり海外のプラットフォームは「PC」が主流である。このようなプラットフォームの違いにより、日本は「世界のeスポーツ界」の後塵を拝す結果となった。

前掲のように「プラットフォームの違い」はあるもの、日本、海外のeスポーツ環境、周辺産業は、目覚ましいスピードで進化を遂げている。その特徴の1つは、前述の「オンライン」をベースとしていることで国内外の様々なプレイヤーと地理的、物理的距離に関係なく対戦できることがあげられる。また「ボイスチャット」など「音声会話をしながら、同時プレイする機能」も搭載されはじめている。

もう1つの特徴は、YouTubeやニコニコ動画などの動画共有サイトで「ゲーム実況」と呼ばれる「動画配信」や、「配信プレイヤー」の誕生である。この背景には、メーカー側、すなわち「著作権保

有者」によるスタンスの変化も大きい。プレイステーション4では「シェア」ボタンが導入され、動画共有サイトへの投稿を推奨するようになった。また、任天堂も追従したことで「他人がゲームをプレイしている様子を動画で視聴する」ことが可能となった。前掲の岡安は、「ゲーム大会」と「eスポーツ」の差別化において、「オーディエンス（観客）」の存在をあげており、現在の「ゲーム」を理解する上で重要な指摘と推察される。前掲の寛も、「eスポーツ」の特徴を「ゲームを楽しむ（遊ぶ）こと以外に、オンライン対戦、ゲーム実況（ゲームストリーミング）などを動画配信サイトで提供される点」を指摘する。

1-4. 地理的条件に縛られない「eスポーツ」

前掲の寛は、書籍『eスポーツ地方創生～日本における発展のかたち～』において、「eスポーツの萌芽」を以下のように指摘する。日本ではかつて、全国各地のゲームセンターを中心に格闘ゲームやパズルゲームなどで多くのイベントが開催され、盛り上がりを見せていた。より強い人と戦いたい、多くの仲間と好きなゲームで遊びたいという思いから、コミュニティが自主的に行うイベントなどもたくさんあり、多くの人が集まっていた。このようなシーンを企業が手助けして行われた象徴的なものの1つとして、格闘ゲームの祭典「闘劇」というイベントがあった。

2003年からスタートしたこの大会は、日本全国のゲームセンターで予選が行われ、本選への切符をかけて熱い戦いが各地で繰り広げられる大規模なものであった。全国津々浦々のゲームセンターで予選が行われ、地域のナンバーワンをかけて戦い、勝ち抜いた選手が地域代表として本選に出場するという流れになっていた。本選会場も幕張メッセやJCBホール（現・TOKYO DOME CITY HALL）などの大きな場所で、数千人を集めて開催される大規模なもので、予選で敗れたゲーマーが自分の地域代表を応援しに来場するなど、熱気に包まれたイベントとなっていた。本イベントは2012年に終了したが、近年の日本における「eスポーツ」の先駆的な形態の1つであった。

寛はこの「闘劇」での盛り上がりを見て、「オンラインで誰とでも地域を関係なく闘うことができるeスポーツは、一見リアルな場所と無関係に思えるが、ひょっとしたら若者が集える拠点となっていくのではないか」と指摘する。

以下の項においても、寛の書籍『eスポーツ地方創生～日本における発展のかたち～』をもとに、日本の各地における実践を整理する。この3つを取り上げた理由は、商店街、大学、過疎地域など本稿で事例とした稚内市と重複する部分が多くみられるためである。

1-4-1. 千葉県勝浦市の事例

千葉県勝浦市は「自然あふれる漁業と観光のまち」と市の魅力を掲げている。市制が施行された1958年に3万人を超えていた人口は、2018年には約1万7千人と減少の一途を辿っていた。人口減少率は千葉県内の市町村でワースト2位となり、「過疎地域指定」を受けていた。1984年に勝浦市は大学用地を無償提供し、「国際武道大学」を開設した。ところが、市の活性化の推進を担うはずであった大学生や卒業生たちが、卒業後に勝浦市を離れてしまい「通過人口」となってしまった。端的に言えば、学生と地元が交流を図れるように様々な試行錯誤を行ったが「大学を卒業後、学生たちが勝浦に残るべき理由が見当たらない」ということであった。

算も述べているが、本事例の1番のキーポイントは、勝浦市に「4年間スポーツを中心に打ち込んできた学生たちが活躍できる野球チームもサッカーチームもバスケットチームもない」ことであった。卒業生のための「(フィジカル) スポーツチームを作ればいい」という議論も起こるが、「チームの練習場所、試合会場など設備を整える初期費用」という点がハードルとなる。仮に「初期費用の面を」クリアし、チームが結成出来たとしても、次は年間の運営費がネックとなる。そこで、勝浦市は「eスポーツ」に目をつけた。その理由は、以下の3つである。①比較的大がかりな準備が必要なく開催できること、②出場者同士のコミュニティ醸成が期待できること、③食事提供などのサービスと関連させることにより、空き店舗活用を始めとする新たな地域活性化につながる可能性があることであった。

2018年7月、勝浦市では市役所職員が「勝浦中央商店街」にある「空き店舗」を利用した「勝浦eスポーツ CHALLENGE 第1弾 勝浦ウイイレ Championship」をした。参加者は12歳の小学生から42歳の会社員までの12名、観客は約20名という小さな大会であった。この大会での1つの成果は、12名の参加者中7名が、「これまで地元のイベントにあまり顔を出すことがなかった国際武道大学の学生であった」ことである。「今まで交わることがほとんど無かった勝浦市の地元小学6年生と大学生が真剣勝負で交流する」というのは、性別差、年齢差、身体障がいの有無を超えた「eスポーツ」ならではの光景であった。

1-4-2. 富山県高岡市の事例

2016年、その富山県高岡市の高岡駅前に「JOYN」というゲーム好きが集まるバーがオープンした。店主である堺谷氏は、自身がゲーム好きでさまざまなゲーム大会などで活躍していた経験から、お店で定期的にイベントなどを開催していた。こうした活動は、ゲームファンからの「このイベント楽しい！」という声に後押しされる形で、徐々に規模が大きくなっていった。その後、堺谷氏は「富山県eスポーツ協会」の会長となった。

2018年9月に北陸3県初の「プロeスポーツチーム」である「TSURUGI TOYAMA」が結成された。「TSURUGI TOYAMA」のスポンサーは、各社とも協賛の見返りを求めるということ以上に、「若者たちが富山で盛り上がっていく様子を応援したい」というスタンスであった。このような光景を算は以下のように考察する。

この富山モデルのすばらしい点は、順調にイベントの規模が拡大し、プロチーム立ち上げにまでいったという結果ばかりでは語れません。何より堺谷さんというたった1人の地元のゲーム好きがコミュニティを作り、ゲーマー目線を大切にイベントを次々に開催していったという、その熱意こそがすばらしい点なのではないでしょうか。

堺谷氏のような地域における「アクター」の存在は、「eスポーツ」に限らず、「まちづくり」において重要なキーパーソンとなることが多い。算も「たった1人の地元のゲーム好きがコミュニティを作り、ゲーマー目線を大切にイベントを次々に開催」と指摘しているように、高岡市の事例では、熱心なアクターが当事者目線でイベントを開催し、次第にその活動を支えるスポンサーが現れた。これら一連の流れは、「eスポーツ」が「まちづくり」へとつながっていった実証事例と言え

る。

1-4-3. 岡山県岡山市の事例

岡山駅前商店街は JR 岡山駅に近接するアーケード商店街である。商店街店舗の高齢化などによる人手不足のあおりを受けて、商店街青年部が消滅することもあったが、2007年、大型カメラ店の出店を契機に、若手の飲食店オーナーの出店が相次いだ。この流れに乗って商店街青年部も復活し、15年ぶりのイベント開催などにより話題性をつくり、若者やファミリー層の取り込みを図っているという現状であった。

手探りながら 2018年5月、アーケード商店街において「ゴールデンフェスタ岡山 2018」を開催した。「ぶよぶよテトリス」や、「FIFA18」プロプレイヤーを呼び、彼・彼女らとのデモプレイや、一般の方々との対戦会などを実施した。これが道行く人たちの注目を浴び、その模様は多くの地元テレビや新聞などに取り上げられた。その後も商店街主催のイベントは活発に行われ、着実に岡山の地に「eスポーツ」を広げる活動を続けているという。寛は「さまざまなゲームコミュニティとの交流を徐々に広げながら、商店街のみならず岡山全域、さらには周辺の県と連携を図りながら e スポーツの輪を広げようとする動きは今後もさらに活発になっていくだろう」と指摘する。寛は、インターネットショッピングなどの普及により、商店街に足を向けにくくなった「若者に対してアピールする有効な手段」となる可能性についても指摘している。

1-4-4. 3つの事例から得られたヒント

以上、寛の書籍を頼りに勝浦市、高岡市、岡山市の3つの事例から、「eスポーツ」を活用した「まちづくり」への取り組みを概観した。本項の冒頭にも述べたように、商店街、大学、過疎化に悩む各都市の「eスポーツ」を用いた取り組みは、本稿で取り上げる稚内市にとって先進的であった。特に、現在、全国の商店街で共通する悩みは、若者層を中心に買い物や最近では食事まで「ネット注文で済ませてしまうこと」が増え、商店街への客足は滞っている。さらに 2020年以降、世界中で「新型コロナウイルス (COVID-19)」によるパンデミックが発生した。「3密の回避」や「ソーシャル・ディスタンス」が言われている昨今の状況であれば、若者の間で注目が高まっている「eスポーツ」のイベントを行うことは、コロナ禍で外出しにくい人々に対して、積極的にアピールすることが可能であると考えられる。

1-5. 「ゲーム」における「新たな空間＝サードプレイス」の創出

「ゲーム」における注目すべきトレンドの1つに、「(ゲームが) 新たな1つの空間」として変容している事例があげられる。高田 (2018) は、ゲームの世界 (『ファイナルファンタジーXIV』) を事例としながら、プレイヤーたちが「サードプレイス」として活用していると指摘する。以下では、高田も着目した「サードプレイス (R.オルデンバーグ, 2013; 原著 Oldenburg, 1989)」の議論について、高谷 (2019) の解説を紹介する。

「サードプレイス (The Third Place)」とは、人々が日々の生活の中で多くの時間を過ごす自

宅 (ファースト・プレイス) や職場・学校 (セカンド・プレイス) に次ぐ「第三の居場所」のことである。アメリカの都市社会学者レイ・オルデンバーグが著書『THE GREAT GOOD PLACE (邦題『サードプレイス』)』で提唱した概念である。オルデンバーグはサードプレイスの特徴として「中立の領域」「平等」「会話がおもな活動」「利用しやすさ」「常連」「目立たない存在」「遊び心のある雰囲気」「もう一つのわが家」の8つを挙げており、フランスのカフェのようなコーヒーハウス、イギリスのパブやスペインのバルのような居酒屋、書店、理髪店、公園など、人々が集まって寛いだり議論を交わしたり自由なコミュニティ活動ができる〈たまり場〉のような場所を代表例として挙げている。

「サードプレイス」の特徴は、家族や会社の同僚など濃密で時に義務的な人間関係とは異なり、趣味や娯楽などの共通点でつながる多様な人々との気楽な交流にある。家庭や職場を離れて「人生の義務や苦役からの逃避と束の間の休息」を提供してくれるだけでなく、それよりはるかに重要な「仲間」や「人間関係」というものを得ることができる。

高田の論文中において提示されている以下の代表的な語りは、仮想世界にサードプレイスとしての役割が創発されること、およびその際には「フリーカンパニー」が果たす役割の重要性が含まれている。高田の論文において紹介されている代表的な語りを以下に提示する。

ログイン [仮想世界に訪問] するのはもう生活の一部だなあ。残業があってもとりあえず少しでもログインだけする。息抜き。イン [訪問] したらこん中 [フリーカンパニー] の誰かはいるし、いなくてもそのうち誰かインしてくる。[中略] 会社の飲み会も別に良いんだけど、結局上司には気を使わないといけないし、部下もいるから面倒も見ないといけない。ここだと何のしがらみもないからいいよ、気の知れた仲間って感じ。糞みたいな話してるだけだけど笑える。趣味合うから。大体話題にも入っていける。雑談がメインで、他 [ゲームコンテンツ] がオマケみたいになる日が多いな。まあ、それはお前もだろ。(データ6: プレイヤーB)

高田の論文においては、Oldenburg (1989) が示す「サードプレイス」の7つの特徴を「ファイナルファンタジーXIV (スクウェア・エニックス)」のゲーム上に援用して提示している。

仮想世界は、Oldenburg (1989) が示す「サードプレイス」の7特徴である。「何のしがらみもない」(1) 中立領域であることや、MMORPG (※) 特有のプレイヤー間の (2) 平等性「雑談がメインで、他 [ゲームコンテンツ] がオマケみたいになる日が多い」といった (3) 会話が主な活動となっていること、「残業があってもとりあえず少しでもログインだけする」ことができる (4) 利用しやすさと便宜性を有し、「インしたらこん中の誰かはいるし、いなくてもそのうち誰かインしてくる」ような (5) 常連の存在を期待でき、上司にも部下にもみつからない (6) 目立たない場所にあり、「糞みたいな話してるだけだけど笑える」(7) 遊び心のある雰囲気に満たされる、もう1つのわが家のような居場所となっている。

FFXIVの仮想世界における特徴は、先行研究においてサードプレイスの機能が既に確認されている海外のMMORPGの環境と大部分で一致していた。

(※筆者注釈 MMORPG=Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

高田も結論付けているように、「FFXIVの仮想世界における特徴は、先行研究においてサードプレイスの機能が既に確認されている海外のMMORPGの環境と大部分で一致していた」ことから、ゲーム上においても「サードプレイス」のような「第3の居場所」の存在が示された。

本稿では、この結論を援用し、「eスポーツ」と「サードプレイス」や「まちづくり」との関連性について調査、検討を行う。

2. 稚内市内大学生における聞き取り調査の結果

2-1. 調査方法

本稿の目的を達成するために、先行研究の検討と7名の若者にインタビュー調査を行った。調査は2019年11月～12月の間に実施した。調査者の選定に当たっては、稚内市内の大学生にランダムに声をかけ、男子大学生計7名への調査を実施した。下記に調査対象とした7名の簡単なプロフィールを記載する(表1)。

調査対象者には、事前に調査の主旨を説明し、ボイスレコーダーによる録音の承諾を取りながら実施した。調査は1人20分程度を目安とし、3つの質問を中心に「半構造化インタビュー」を行った。質問項目は、①「eスポーツのイメージ」、②「ネット上に友達がいるか」、③「オンラインゲームなどで居心地が良いと感じることはあるか」などについてである。録音したデータをもとに「テープ起こし」を行い、質的記述的分析を行った。分析に当たって「語り」の引用に際しては、そのまま引用しているが、方言や「若者言葉」、前後関係が不明瞭な点に関しては、一部筆者による注釈を加えている。

表1 調査対象者のプロフィール

| | 性別 | 年齢 | 職業 | 趣味 | 一日のプレイ時間 (休みの日) | 好きなジャンル |
|---|----|-----|----|-----------|--------------------|------------|
| A | 男性 | 20代 | 学生 | YouTube鑑賞 | 12時間 | アクション |
| B | 男性 | 20代 | 学生 | ゲーム | 17時間 | 格闘, RPG※1 |
| C | 男性 | 20代 | 学生 | 映画鑑賞 | 12時間以上 | FPS※2, レース |
| D | 男性 | 20代 | 学生 | サッカー | 5時間 | FPS |
| E | 男性 | 20代 | 学生 | ゲーム | 2時間 | FPS |
| F | 男性 | 20代 | 学生 | ゲーム | 10時間以上 | アクション |
| G | 男性 | 20代 | 学生 | ランニング | 1時間程度 | 格闘 |

※1 RPG=Role-Playing Game

※2 FPS=First-person shooter

2-2. eスポーツの知名度, イメージについて

本節では「eスポーツを知っていますか?」, 「eスポーツはどうすればさらに盛り上がるか」, 「eスポーツの良い所, 悪い所」の3つの質問を行った。

Q1. 「eスポーツ」を知っていますか?

- A: 名前は知っている. やったことはない
- B: 知っています
- C: 知っています
- D: eスポーツは知っています
- E: 知っています
- F: 知っています
- G: 言葉は知っています

「eスポーツ」という言葉はインタビューした7名全員が知っていた。これは、「eスポーツ」文化が世界と比べて遅れている日本においても、男子大学生には「eスポーツ」が浸透してきていることが推察される。

Q2. 「eスポーツ」はどのようにすればさらに盛り上がるか

- A: ジャンルが表に出るのはやっぱり鉄拳とかFPSのイメージがすごい強くて、eスポーツはゲームの文化として出てきてるけど、よくメディアに出るのがその2つしかないから、この2つに興味がない人からしたら関心のない話になってしまう。もっと日本人の得意なジャンルが広がったらもっと楽しいのかなと思います。
- B: お年寄りたちからの上からの圧力があるから、勉強しないだの。とっつきにくい環境ができちゃってる気がしてて、ゲームの印象をどうにかしないとだめかなと思う。

Aはメディアによるゲームジャンルは、「格闘ゲーム」と「シューティングゲーム」が多いため、そのイメージが印象として根付き、それらのジャンルに興味が無い人と、関心を持ってくれない人とを分断する結果が伺えた。Aによると、日本人の得意なジャンルが増え、他のジャンルの紹介をメディア等がすることによって競技人口が増加するのではないかということであった。Bは、「ゲームに触れることがない世代」からの圧力があり、先入観として「ゲームに良いイメージを持たれていないこと」を嘆いていた。日本では、一般的に「ゲーマー」と聞くと、「ゲームばかりやっている」ことから好意的に捉えられていないイメージが先行しがちである。しかしながら、現代の若者からは、「ゲームを批判する声」は一度も聞かれなかった。「ゲーム」に触れてこなかった人たちは、「どれだけ楽しいものなのか」、「どれだけ発展しているのか」などを十分に知らないものと推察される。

AとBの意見のように、今の若者がどれほど「ゲームに関心を持っているのか」、また「ゲームが日本にどれほど影響を与えられるものなのか」などを正しく理解する必要がある。このような世代間

の祖語を埋めることができれば、日本全体の「ゲーム」に対する固定観念が大きく変わっていくものと推察される。

Q3. 「eスポーツ」の良い所、悪い所

F: いいところは、普通のスポーツは怪我とかする。eスポーツは(怪我)しないし、家でもできるし手軽に入るところ。悪い所はゲームによるけど、年齢制限とかあるじゃん。ゲームやるにあたって機材とかあるじゃん。いいやつじゃないと反応速度とかもあるからスペックによる部分がある。あとは普通に目が悪くなりそう。

G: 基本大体の人ができる。体力とか関係なく年取った人でもできる。悪い所は、目が悪くなる。あとはゲームにはまりすぎて、他の楽しいことを見つけられなくなるかな。

Fは「普通の(リアル)スポーツ」では怪我をしやすいが、「eスポーツ」では、怪我はせず、家でも手軽にプレイできることが良い部分だと指摘する。一方で悪い部分は、「ゲーム」による年齢制限(例「Z指定」など)や、ある程度スペックの高いハード(特にPCの場合)を買わないと楽しめないという「初期費用の問題」を指摘する。Gは体格や年齢差が影響しにくい部分が良いと述べ、悪い部分として目に悪影響を及ぼすことや、「ゲーム依存症」の危険性を指摘する。これらの意見から、「eスポーツ」はリアルスポーツに比べて機材さえあれば、誰でも気軽に始めることができるというメリットがある反面、目に悪い、「ゲーム依存症」などの健康面とのバランスが必要となる。

2-3. 「eスポーツ」や「ゲーム」への関与の状況

本節では、「ネットなどでゲームの大会を見たことはありますか」、「ゲームの大会に参加したことはありますか」、「稚内でゲーム大会があれば参加、視聴したいと思いますか」の3つの質問を行った。

Q4. ネットなどで「ゲーム」の大会を見たことはありますか

A: あります

B: 最初から最後まで見たことはなくて、動画に上がっているハイライトみたいなものは見たことある

C: あります

D: あります

E: あります

F: あります

G: ありません

インターネット上で「ゲーム」の大会を「見たことがある」と回答したものは、1人を除き全員であった。ここから最近の「ゲーム」は、オンラインで人と対戦するソフトが多く発売されており、さらに他のゲームプレイヤーのプレイを観戦することが「当たりまえ」のように組み込まれているもの

と推察される。

Q5. 「ゲーム」の大会に参加したことはありますか (オフライン, オンラインどちらでも可)

C : 高校生の時に参加した. COD (Call of Duty) の大会

D : 大会は出たことがあるけどオフラインの大会は出たことはない. オンラインの大会は10万人ぐらいに見られた. 日本2位になった.

E : オンライン大会は中学校の時に何回か参加していました.

Q6. 稚内でゲーム大会があれば参加, 視聴したいと思いますか

A : ものによるかな, モンハンだったら参加はしないけど観ると思う

B : するんじゃない? スマブラかポケモンだったら

C : 種類によるかな

D : 遊ぶくらいに参加してみたいと思います

ゲーム大会に参加したことがあると答えたものが7名中3名いた。オフライン大会ではなく、「全員がオンライン大会」に参加していた。調査対象者の中には、「(シューティング系) eスポーツ」の大会において、国内2位の経験を有する実力者もいた。このことから「eスポーツ」は、機材とインターネット環境さえあれば誰でも大会に参加できることや、調査対象者たちの周りには、対人戦や、大会、インターネット上における視聴を意識したオンラインゲームが増えてきている証拠と言えるだろう。

同時に「稚内でゲーム大会があれば参加, 視聴したいと思うか」を尋ねたところ, 参加するための条件として「自分の好みのゲーム」であればという回答が多く見られた。このことから彼らの参加条件として, 地元という「地理的」な問題以上に「どの種類のゲームの大会」であるかが重要と推察される。上記の回答から, 「eスポーツ」の大会参加においては地理的条件がさほど重要ではないものの, 同時に地元の大会を「観に行く」という回答も見られた。リアルスポーツと同様, 参加者, 観戦者, 主催者(支援者)の3者が「eスポーツ」においても重要であると推察される。

2-4. 「ゲーム」を通じた他者とのコミュニケーション

本節では「ゲームはコミュニケーションツールになると思いますか」, 「オンラインゲームで居心地が良いと感じることはありますか」の2つの質問を行った。

Q7. 「ゲーム」はコミュニケーションツールになると思いますか

A : ゲームはコミュニケーションツールになると思わなくて, コミュニケーションツールを別で持った状態で友達とゲームをする. ゲーム単体ではコミュニケーションはあまり取れないかなあと思う.

B : 思う.

C : なると思う. ヘッドセットとかで通話するしゲームにもチャットがあるから普通に会話は成り立つから.

- D: なると思います。話すし、会話する機会が多い。PS4 だったらパーティー機能がある。PC だったら「Discord」だったり「TeamSpeak」とかそういうアプリがあるから繋がれる。たくさんコミュニケーション取れると思う
- E: 全然なると思います。話しているとゲームの話もするしゲーム以外の話もするようになるじゃないですか、その時に上手に話をしないと空気感も変になるし、そういう意味でコミュニケーション能力が鍛えられると思います
- F: なると思います。Twitter とかでフレンド募集とかあるし、チャットが今ボイチャ（ボイスチャット）とかあるから、遠くにいてもゲームを通してコミュニケーションできるんじゃないか。

調査対象者の大半が「ゲームはコミュニケーションツールになる」と回答した。その理由は、ゲーム仲間とヘッドセットや、ボイスチャットなどでゲーム中に会話する機会が多く、通話ソフトも簡単に入手できるためである。また、ゲーム仲間と「ゲーム以外のことも喋ることがある」という回答もあった。しかし、A の回答はゲーム単体でコミュニケーションが取れるのではなく、(ゲームのほかに)通話ソフトを併用している。このことから「ゲーム単体ではコミュニケーションツールになりえない」という意見であった。実際に、ゲーム以外に通話ソフトを使う機会も多い。一方、ゲーム内の機能にテキストチャットがあるが、文章だけのやりとりのみをコミュニケーションと捉えるのかは分析の難しい点でもある。このように「ゲーム」では、文字、音声という 2 つのコミュニケーションが単独、もしくは併用されている。このことから、コミュニケーションの量、質は、どの「ゲーム」によるのかという種類や、ソフトに依存するものと推察される。

Q8: オンラインゲームなどで居心地が良いと感じることはありますか

- C: 知らない地域の人と話してて、方言とか地域のこととかを知れるのが楽しい
- D: はい、あります。友達と話してると楽しいから

C と D は、オンライン上で仲間とコミュニケーションを取ることが楽しいと回答した。これらの回答から、オンラインゲームには少なからず「サードプレイス」の効果が期待できるものと推察される。ゲーム仲間と、ゲーム以外の会話で一緒に笑い合うこともあれば、ゲーム内で共に勝ちを目指しに行くこともある。これらは、インターネット上に「ゲーム仲間がいる」ものたちに共通する感覚であろうと推察される。また C が言うように、「方言とか地域のこと」を知ることができるのは、オンライン上で繰り広げられる「eスポーツ」の特徴であろう。

3. まとめ

本稿は、「eスポーツ」に「サードプレイス」の視点を取り入れ、地方都市におけるまちづくりの可能性について考察した。「eスポーツ」を活用したイベント、まちづくりの先行事例として岡山市、高岡市、勝浦市を参照した。これらの事例を参照し、本稿の稚内市におけるインタビュー調査では、若者が「eスポーツにどれだけ興味を持っているのか」、「eスポーツのイメージはどうか」、「インタ

ーネット上に友達がいるのか」などの質問を実施した。その結果、回答者全員が「e スポーツ」を知っており、「インターネット上に友達」を作っていた。

現在の稚内市においては、「e スポーツ」を活用したイベントや「まちづくり」を実施しているとは言い難いが、「初期費用が少なく、比較的低予算でイベントなどができる」という「ゲーム」のメリットを活かすことができれば、可能性がないわけではないだろう。また、現代の若者が「ゲーム」にどれだけ夢中になっているのか、どんなメリット、デメリットがあるのかを正しく伝える必要がある。それがなければ「ゲーム＝悪」の固定観念により、ゲーマーを集客した「まちづくり」ができる可能性を潰すことになると推察される。さらに本事例における「ゲームで居心地が良い」、「ゲームで会話をしている」、「コミュニケーションツールとなる」などという回答からは、現代の若者たちにとって「ゲーム」が「サードプレイス」となりえる可能性を示唆する結果であった。本稿のわずか7名の事例においても「e スポーツ」は、今後の「まちづくり」や、「サードプレイス」の1つとして機能する可能性が垣間見えた。

ここで、本稿の限界を述べておきたい。それは、「調査対象者の偏り」である。インタビュー調査では、調査協力を得られた男子学生だけに焦点を当てた。そのため女子学生や、「ゲーム」をしない世代などへの幅広い調査が行えず、回答者に大きな偏りがみられた。特に、「e スポーツ」は若者たちが盛り上がるイベントとなりうるため、「ゲームに親しみがない世代」との共生、協調していく必要性は模索する必要があるだろう。

今後の研究の可能性としては、4つ考えられる。第1に、日本における「e スポーツ」の現状と若者目線からの更なる検討である。「e スポーツ」は2018年から盛り上がってきたこともあり、歴史が極めて浅い。今後「e スポーツ」が普及し、それが一般的なコンテンツとなったときには、本稿でも紹介した事例のように、「まちづくり」、「サードプレイス」として「ゲーム」が活用されることも増加してくるのではないだろうか。また、現在の日本において、「コンテンツ、ソフトとしてのゲーム」、「プロゲームプレイヤー」、「ゲーム配信者（YouTuber など）」などが、若者たちからどのような支持を得ていることなどを正しく伝えていくことが必要になるだろう。

第2に「e スポーツ」の身体、健康面への「悪影響」の検討である。現在、「e スポーツ」は萌芽的な段階であるためメリットのみに目を向けられがちであるが、WHOを中心に「ゲーム依存症」が問題視されている。本稿の調査対象者の中にも、ゲームのプレイ時間が「10時間を超えている」ものがあった。また「e スポーツ」は、身体活動を伴わないことからフィジカルスポーツのような「カロリー消費」がほとんど見られない。そのため、肥満や、生活習慣病などの身体的な不調や疾病への注意も必要と考えられる。特に低年齢における発育発達、運動能力の問題など、今後のコホート研究が必要となるだろう。

第3に、「リアルスポーツ」、「フィジカルスポーツ」との理論的な共有である。現在、体育・スポーツ学には膨大な学術的蓄積がある。このような「フィジカルスポーツ」の理論と「e スポーツ」間にもどのような「架け橋」をかけられるのかは、今後の研究に重要な視点であろう。また「総合型地域スポーツクラブ」に「e スポーツを組み込む」ということを真剣に検討し、その可能性を探求することも必要と推察される。

第4に、地方都市である稚内市における「e スポーツ」と「まちづくり」の更なる探求である。前

述のように稚内市には情報メディア学部を有する稚内北星学園大学（2022年度より「育英館大学」と変更予定）があり、情報系に関心のある学生が一定程度集まってくる。これまでに稚内北星学園大学の学生たちは、映像制作、イベント開催などを通じた「まちづくり」の実績があり、今後「eスポーツ」を活用した「まちづくり」への期待が高まる。また、前掲したように稚内市には「eスポーツ」の全国大会に出場した選手がいる。この事実は、北海道の地方都市である稚内市から、環境に左右されず鍛錬を積むことができた証左と言えよう。

以上を踏まえ、地方都市が直面している限界や、障壁と呼ばれる地域課題に対し、インターネットを介した「eスポーツ」を活用することで、新たな「まちづくり」へと繋げていくことが可能であると推察される。

●注

- (1) 本稿の定義で「ゲーム」や「eスポーツ」を使用する際には、「」を使用する。
- (2) 本稿では会社名などの(株)、〇〇社、一般社団法人などの正式な社名の表記はせず、社会通念上の呼称で表記する。
- (3) 本稿では「スポーツ」の定義を議論するわけではない。そのため共通理解の1つとして、あえてWikipediaを引用し、その定義を使用した。
- (4) 「eスポーツ」に対して、サッカーや野球などのスポーツを「リアルスポーツ」、「フィジカルスポーツ」という。「eスポーツ」関連の書籍、文脈においては一般的な表現方法である。

●参考文献

- 樋口進監修，2018，『ネット依存・ゲーム依存がよくわかる本』，講談社（東京）。
- 葛西和廣，成耆政，2010，「e-スポーツの現状と成長戦略の構築」，『地域総合研究（松商学園短期大学総合研究所）』（11）：73-95。
- 加藤裕康，2018，「ゲームがスポーツになるとき」，『中央大学文学部紀要』（273）：135-147。
- 神部勝之，2012，「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（一般社団法人映像情報メディア学会）』，66(2)：106-109。
- 黒川文雄，2019，『eスポーツのすべてがわかる本』，日本実業出版社（東京）。
- 寛誠一郎，2017，「eスポーツの可能性について」，『CUC view & vision（千葉商科大学経済研究所）』（43）：16-20。
- 2018，『eスポーツ論—ゲームが体育競技になる日』，ゴマブックス株式会社（東京）。
- 2019，『eスポーツ地方創生～日本における発展のかたち～』，白夜書房（東京）。
- 一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイト <https://jesu.or.jp/>（2021年3月3日閲覧）
- 松井広志，井口貴紀，大石真澄，秦美香子編，『多元化する文化と社会』，ニューゲームズオーダー（東京）。
- 名古屋大学教育学部教育経営学研究室，1993，『宗谷教育調査報告書』，名古屋大学教育学部教育経営学研究室，愛知。（以下，同研究室による『第2次～第5次宗谷教育調査報告書（1994～1997）』，ならびに『地域教育経営に学ぶ創刊号～第22号（1999～2020）』）

- 中沢新一, 中川大地, 2019, 『ゲーム学の新時代—遊戯の原理 AI の野生 拡張するリアリティ』, NTT 出版 (東京).
- 岡田尊司, 2014, 『インターネット・ゲーム依存症—ネットゲからスマホまで』, 文芸春秋 (東京).
- 岡安学, 2019, 『みんなが知りたかった最新 e スポーツの教科書』, 秀和システム (東京).
- レイ・オルデンバーグ, 2013, 『サードプレイス—コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』, 忠平美幸訳, みすず書房 (東京).
- Oldenburg, Ray, 1989, *THE GREAT GOOD PLACE: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons and Other, Hangouts at the Heart of a Community*, Da Capo Press.
- 杉山淳一, 2005, 「e-sports 文化の現状と将来性について」, 『感性工学研究論文集 (日本感性工学会)』5(3) : 3-10.
- 高田佳輔, 2019, 「大規模多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲームのエスノグラフィ: 仮想世界において創発的サードプレイスをいかに生み育てるか」, 『社会学評論』69(4) : 434-452.
- 高谷邦彦, 2019, 「サード・プレイスとしての Twitter—子育て主婦ユーザの場合—」, 『名古屋短期大学研究紀要』(57), : 1-13.
- 但木一真編著, 2019, 『1 億 3000 万人のための e スポーツ入門』, NTT 出版 (東京).
- 若原幸範, 2018, 「学びあい, 拡張する『子育て運動』」, 『教育 (2018 3 月号)』866 : 25-30.
- 渡辺俊一, 2011, 「『まちづくり定義』の論理構造」, 『都市計画論文集』46 (3) .673-678.
- Wikipedia,
「スポーツ」(2021 年 2 月 13 日閲覧)
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84>
「まちづくり」(2021 年 2 月 13 日閲覧)
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%BE%E3%81%A1%E3%81%A5%E3%81%8F%E3%82%8A>

●謝辞

本稿は, 2019 年度稚内北星学園大学卒業論文として, 旭氏により執筆されたものをベースに, 筆者がリライトしました (筆者は本卒業論文の主査を担当しました). 今回の論文化にあたり旭氏に相談させていただいたところ, 紀要への掲載にご快諾を頂きました. 共同研究者としての打診はご辞退されましたが, ここに彼のアカデミズムへの多大なる貢献に感謝いたします. また, 調査にご協力に頂いた学生 (現: 卒業生) の皆様にも感謝いたします.

●英文タイトル

A Tentative Theory for Community Development Utilizing "e-Sports" in Local Cities~Using the "Third Place" theory

●英文要約

The term "e-sports" is an abbreviation for "Electronic Sports." In Japan, 2018 is called the "first

year of e-Sports." e-Sports can be started with a game console or a computer, and the initial investment is not very expensive. In addition, "e-sports" is based on the "Internet (online)" and is not subject to physical or geographical restrictions. For this reason, "interaction in games (online)" is taking place both domestically and internationally, and across national borders, mainly among young people. Recent studies have begun to discuss "community" and "third place" in the virtual space of games, and games are no longer considered narrowly as "just games," but are transforming into something complex and interdisciplinary.

Therefore, the purpose of this paper is to consider the possibility of community development in local cities using the perspective of "e-sports" and "third place" as a clue, and to obtain basic data for the future. As a result, it is suggested that "e-sports" has the potential to serve as a social space for young people in regional cities and is expected to serve as an opportunity for future community development.

●英文キーワード

e-Sports

Community Development

Community

Third Place

Local Cities