

# 地方都市における「eスポーツ」を活用したまちづくりの可能性

## ～稚内北星学園大学「eスポーツ部」の実践を事例に～

侘美 俊輔

---

### ●要約

「eスポーツ」は、「エレクトロニック・スポーツ (electronic sports)」の略称である。我が国では2018年が「eスポーツ元年」とされるが、業界団体による「eスポーツ」拡大のベクトルと、多くの国民(地域住民)の認識の間には乖離があるものと推察される。そこで本稿においては、業界団体、統括団体とは一定程度の距離を置き、「eスポーツ」の歴史的、社会的系譜を踏まえながら、今後の発展可能性をまちづくりや、教育学的な視点を取り入れながら検討を試みるものである。

そこで、本稿は稚内北星学園大学稚内本校の「eスポーツ部」による地域実践を事例に、地方都市における「eスポーツ」を活用した「まちづくり」の可能性について検討し、今後の基礎資料を得ることを目的としている。本稿の実践事例をもとに、地方都市におけるまちづくりのツールとして、「eスポーツ」が寄与する可能性を提示できるものと予想される。同時に高等教育機関において「eスポーツ」コンテンツを利用する際には、「法律的な諸問題」や、「残虐シーンのあるゲーム」などに対処することも求められる。

### ●キーワード

eスポーツ  
eスポーツ部  
まちづくり  
ボランティア  
高等教育機関

## はじめに

「e スポーツ<sup>①</sup>」は、「エレクトロニック・スポーツ (electronic sports)」の略称である。「e スポーツ」の定義は論者によって様々であるが、拙稿「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～」では「PC、ビデオゲームなどを使用した電子上の対戦競技」(佐美, 2021)と定義した。我が国では2018年が「e スポーツ元年」とされ、昨今では「e スポーツ」に関するニュースが多数取り上げられている。各ゲームメーカー、イベント・プロモーターなどが主催した「e スポーツ大会 (イベント)」も注目を集めはじめ、その認知度はさらなる広がりを見せつつある。さらに2018年には、「e スポーツ」の統括団体の1つである「日本e スポーツ連合 (= JeSU)」も創設された。筧 (2018)によると、「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つであることが提示されている。

国際オリンピック委員会(IOC)は、2021年4月「e スポーツ」タイトル5つを競技種目とするオリンピック・ライセンス・イベント「Olympic Virtual Series (ovs)」の開催を公式に発表した。すなわち東京オリンピックのプレイベントとして、「IOCによる公式イベント」として実施されたこととなる。さらに特筆すべき事項として、「プレスリリースに『eSports (e スポーツ)』の文言が明記され、ゲームファンを新たなオリンピックの観客としていく」ことが明記されている(中村, 2021)。

ところで、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が、我が国の国民の多くにとっては、「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」ことが指摘されている。すなわち業界団体による「e スポーツ」拡大のベクトルと、多くの国民(地域住民)の認識の間には乖離があるものと推察される。そこで本稿においては、業界団体、統括団体とは一定程度の距離を置き、「e スポーツ」の歴史的、社会的系譜を踏まえながら、今後の発展可能性をまちづくりや、教育学的な視点を取り入れながら検討を試みようとしている。

ここで特筆すべき先行研究の1つとして、J. コークリーとP. ドネリーの『現代スポーツの社会学—課題と共生への道のり—』を参照する。本書の第9章「スポーツとメディア—お互いの存在抜きに生き残ることはできるのか?」では、テレビゲームとバーチャルスポーツの可能性について論じられている。その中で、『本物』のスポーツを模倣したテレビゲームをする人びとの経験に関するデータは提供できていないことや、「バーチャルスポーツを好む人が増えていく可能性」について論じられている。「e スポーツ」が世界を席卷することを予期した彼らの指摘は、「(フィジカル) スポーツ」研究にバーチャルスポーツを組み込む必要性を示唆している。

これらの研究の系譜、現代社会の趨勢を踏まえ、筆者は前掲の拙稿において「e スポーツ」によるまちづくりの可能性について検討を試みた。その結果、今後の「e スポーツ」研究は、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、鳥瞰的な視角から捉える必要があることを提案した。

ところで、稚内北星学園大学(稚内本校、京都サテライト校)では、学生募集の1つとして、2021年4月に「e スポーツ部(以下、稚内北星学園大学稚内本校e スポーツ部のことを「e スポーツ部」と表記する)」が創設された(写真1, 2)。稚内本校の「e スポーツ部」創部時には9名、2022年1月現在では12名の学生が在籍している。同様に京都サテライト校においても3名の学生が在籍している。本稿では、「e スポーツ部」を

ゼロから立ち上げた学生たちの1年間の活動を参与観察、アクションリサーチによって総括しようと試みるものである。

2021年4月に実施された「eスポーツ部」の創立の会では、顧問から①全国大会、世界大会など上位の大会を目指しましょう。②学内的なeスポーツの普及(学内イベント)などを企画し、新しい部員の入部や、部の認知度を高めましょう。③稚内市民に認知され、「eスポーツが有名なまち稚内」と言われるよう頑張りましょう。④地域の方々との交流を積極的に行いましょう。⑤YouTube, SNSなど積極的な情報発信をしましょう、という5つの方針が部員に提示された。

上記の関心を踏まえた筆者の問題意識は、以下の2つである。第1に、「eスポーツ部」に参加している学生たちはどのような多面的な学びをしているのか。第2に、eスポーツ部は稚内市の「まちづくり②」のツールとして、どのような可能性があるのかについてである。一般的に「eスポーツ」は「インターネット回線」への常時接続を基本としていることから、居住地域とは無関係な「オンライン交流」が盛んである。そのため「eスポーツ」は、「脱地域性」と親和性があり、その文脈で語られることも多い。すなわち、「eスポーツ」と「地域」は、一見「無関係なもの」というイメージが先行しているものと考えられる。しかしながら、本稿では、「eスポーツ」とまちづくりの可能性を模索するという逆説的な問いに挑むものである。これらの問題意識を踏まえつつ、本稿では、学生による「eスポーツ部」の取り組みを、単なる部活の枠組みにとどまらず、高等教育機関としての役割、まちづくりなどの可能性も視野に入れた複合的な分析を試みる。

本稿の事例で取り上げる北海道稚内市は、市のホームページによると人口約3万2000人(2022年1月末日時点)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)。かつて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、5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こと、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こと、④稚内北星学園大学という「大学」を有していること、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」の実績があること(名古屋大学教育学部教育経営学研究室, 1993; 若原, 2018)、などがあげられる。

そこで、本稿は稚内北星学園大学稚内本校の「eスポーツ部」による地域実践を事例に、地方都市における「eスポーツ」を活用した「まちづくり」の可能性について検討し、今後の基礎資料を得ることを目的としている。本稿の実践事例をもとに、地方都市におけるまちづくりのツールとして、「eスポーツ」が寄与する可能性を提示できるものと予想される。

なお、「eスポーツ部」の創部時は、世界全体が「COVID-19」の感染拡大による影響を大きく受けた。いわゆる「コロナ渦」である。そのため、我が国では、マスク、「3密(密閉, 密集, 密接)の回避」、アルコール消毒、「ソーシャル・ディスタンス」などの感染対策が求められた。さらに「コロナ渦」では、海外渡航や入国が制限されたため国際交流事業が中止に追い込まれることも珍しくはない情勢であった。2021年度は、首都圏や都市部の大学において「オンライン授業」も実施されていたが、稚内

本校においては年間を通して「対面授業」を基本とし、(北海道への緊急事態宣言期間中を除き)部活動は大きく制限されることもなかった。



写真1 稚内本校eスポーツ部創立直後の様子



写真2 京都サテライト校における創部当初の様子

## 1. 稚内北星学園大学「eスポーツ部」設立に向けて

稚内北星学園大学は、情報メディア学部情報メディア学科を有する1学部1学科制の大学であるが、近年の少子化、地域の過疎化の影響を受け学生確保に苦勞していた。そこで経営母体の北辰学堂の理事会から、情報メディア学部のカリキュラムを有する本学の特性を鑑み、「eスポーツ」を学生募集の1つとして打ち出す方針が提案された。「eスポーツ部」は規約の整備などを行い、第2条において「本部活は、その活動を通じ、学生相互の親睦、及び教養・健康の推進を図り、eスポーツ技術の向上に資することを目的とする」ことが定められている。「eスポーツ部」の顧問は教員3名、事務職員2名の5名体制でサポートに当たっている（筆者もその構成員である）。

以下、本章ではeスポーツ部員たちの実践、記録、アンケート調査の結果などを提示する。以降では、「eスポーツ部」に所属している学生たちを「部員」、稚内北星学園大学の稚内本校を「稚内本校」、京都サテライト校「京都サテライト」として以下の論稿を進める。なお、稚内北星学園大学は、2022年4月から「育英館大学」に名称変更される予定である。

### 1-1. 部員のプロフィールとアンケート調査の概要

2021年4月28日に、稚内本校「わくほくメディアラボ（ラーニングコモンズ）」において、最初のミーティングを実施し、部活の目標や、部内のルールなどを確認した。同時に、「eスポーツ」をはじめたきっかけ、部活での目標など9項目からなる質問紙を配布し、筆者立ち合いの下で回答してもらった。質問紙は9枚配布し、回収率は100%であった。表1は、「eスポーツ部」に入部した部員の特徴である。結論を先取りするならば、1年間継続的に活動していた学生は、Aくん、Eくん、Fくん、Iの4名であった。残りの5名は「幽霊部員」であった。なお「eスポーツ部」の設立後、意欲的な1年生3名、3年生1名が入部している。

表1 eスポーツ部 部員のプロフィール（創立の会出席者）

	性別	学年	経験年数	実施ハード※1	好きなジャンル	大会参加	備考
A	男	3	5	②, ③	パズル※2	×	
B	男	2	15	①	MOBA※3	×	留学生
C	男	2	5	②	MOBA	×	留学生
D	男	4	3	③, ④	FPS※4	×	
E	男	4	20	②, ③, ④	アクション※5	×	
F	男	3	5	③	アクション	×	
G	男	1	6	②	FPS	○	
H	男	4	6	①, ②, ③, ④	FPS	×	
I	男	4	4	②, ③, ④	FPS	×	

※1：実施ハード：①PC、②SONY系（PS4など）、③任天堂系（SWITCHなど）、④スマートフォン

※2：パズル系ゲーム。テトリス（SEGA、任天堂）、ぷよぷよシリーズ（SEGA）などが有名

※3：MOBA（Multiplayer online battle arena）の略。League of Legends（ライアットゲームス）などが有名

※4：FPS (First-person shooter) の略. Apex Legends (EA) などが有名

※5：アクション系ゲーム. スマッシュブラザーズ (任天堂) シリーズなどが有名

## 1-2. 部員へのアンケート調査結果

本項では、「e スポーツ」との出会い、イメージ、入部のきっかけや、入部後の目標などを尋ねた。以下にその結果を提示する (表 2)。

表 2 アンケート調査結果

	e-sp <sup>※1</sup> との出会い	e-sp のイメージ	入部のきっかけ	入部後の目標
A	友人のやっているゲームに興味があつて、そのゲームの奥深さに気づいたから	グラウンドや体育館の上だけじゃない新たなスポーツの形	ガイダンスの内容で興味を持った	地域の人と e スポーツで関わりたい
B	趣味です	難しいです. 自分にチャレンジです	趣味です. 新しい友達を作りたいです	今, 特に目標はありません
C	友達と一緒に勝ちたい	(無回答)	(無回答)	友達とすべての試合に勝ちたい
D	気づいたら e スポーツのゲームを行っていた	ギスギスしているイメージ	ゲームが好きだから	後輩に勝つ!
E	親のゲームを勝手に拝借	眼鏡, オタク	ゲームが好きだから, 強い学生とゲームしたかった	みんなと仲良くゲーム (チームプレイ)
F	(無回答)	(無回答)	先輩に勧められたから	いい結果が残せるように頑張る
G	兄が FPS をプレイしていたのがきっかけ	ほかのスポーツと同様で有名 (メジャー) になるべきもの	有名企業とのスポンサー契約	FPS の大会で上位の戦績をとること
H	普通にゲームをしてたら, 気づいたら e スポーツという呼び名がついていた	大変そう	誘われたので, どうせならと思った	とりあえずがんばる

I	友人がプレイしていたから	プロがうまい	友人に誘われたから	それなりに活動する
---	--------------	--------	-----------	-----------

※1 e-sp=e スポーツ

第1に、「eスポーツとの出会い」を尋ねた回答では、兄弟（きょうだい）や、友人、親など身近な存在の影響が大きく見受けられた。社会学の文脈では、「重要な他者」として、スポーツ、習い事などをはじめきっかけとして重要な役割を担っていることが指摘されている。「eスポーツ」との出会いにおいても、これらの関係性が重要であるものと推察される。また、もう1つ面白い結果は、「ゲームとeスポーツ」との関係性についての指摘である。周知の事実として、一般的に我々はファミコン、スーパーファミコン、プレイステーションなどのハード、ならびに対応ソフトのことを「ゲーム」と呼んでいる。この「ゲーム」と呼ばれていた分野の一部が、ここ数年「eスポーツ」と呼ばれるようになった。Dくんや、Hくんのように「気づいたらeスポーツ」という回答は、前述の内容の証左となるものと推察される。「ゲームとeスポーツ」の関係性が、我々の認識において「過渡期」にあるものと推察される。おそらく前述した業界と一般人との間における乖離もこの点が1つの要因と推察される。

第2に、「eスポーツのイメージ」については、「eスポーツ」自体への抽象的なイメージと、プレイヤー目線としての「eスポーツ」に迫る具体的なものの2つに分かれた。部員たちの回答にみられた「新たなスポーツ」、「プロがうまい」、「有名になるべきもの」などは、「eスポーツ」が、スポーツのオルタナティブとして認知され始めていることを窺わせるものと推察される。また、「ギスギスしている」、「大変そう」といった回答は、ボイスチャットなどを使用し、3人、5人などパーティ（グループ）でプレイする最新のゲーム（テレビゲーム）にみられる特徴の1つであり、「eスポーツ」を通じたコミュニケーションの面白さと、難しさの二面性を示すものであった。

第3に、「入部のきっかけ」や、「入部後の目標」についての回答では、全体的にやや抽象的なもの、漠然としたものが多かった。この背景には、前述のように「eスポーツ部」が、経営（理事会、教員）サイドからの外発的な動機づけによって設立されたものに起因するものと推察される。「eスポーツ部ができたから入る」、「ゲームが好きだから入る」などのモチベーションで入部したものが多く推察される。「eスポーツ」の特性である「競技性」、「上（上位の大会）を目指す」などの発言をしていたのは、Gくんのみであった。

## 2. 地域における「eスポーツ」を活用した事例

### 2-1. サハリン国立総合大学との交流

2021年10月8日、稚内国際文化交流協議会主催による「e-sports 交流事業（稚内・ユジノサハリンスク友好都市締結20周年記念事業）」が、稚内本校「わくほくメディアラボ（ラーニングコモンズ）」において実施された。本事業は、「新型コロナウイルス感染症により国際間の往来に厳しい制限がある中、e-sportsを通じて、稚内市とユジノサハリンスク市の将来を担う学生同士が切磋琢磨しあうことで、相互理解を深め、両地域間交流の促進につなげる」ことを目的に、稚内本校とサハリン国立総合大学の学生によって実施された（写真3）。稚内北星学園大学学長、サハリン国立総合大学学長代理、（ソーシャル・ディスタンス



に配慮しながら) 1~4年生の在生も観戦した(写真4)。

交流内容は、PlayStation4(SONY)の代表的な「eスポーツ」である「FIFA21(サッカーゲーム, EA社)」を使用した。試合は、1勝2敗でサハリン国立総合大学チームが勝利した。なお、本交流事業の実施に際し、主催者がEA(エレクトロニクス・アーツ)社に法律関連の問い合わせを実施した。本稿で使用している画像等も、その指針に準拠している。



写真3 サハリン国立総合大学とサッカーゲームを使用した交流の様子



写真4 パブリックビューイングの様子

## 2-2. 「稚内市みどりスポーツパーク1周年記念スポーツフェスティバル」への参加

### 2-2-1. 「稚内市みどりスポーツパーク1周年記念スポーツフェスティバル」の概要

2021年11月13, 14日の2日間、稚内市みどりスポーツパーク(以下、みどりスポーツパークとする)の「稚内市みどりスポーツパーク1周年記念スポーツフェスティバル(以下、「1周年フェス」とする)」が開



地方都市における「eスポーツ」を活用したまちづくりの可能性  
～稚内北星学園大学「eスポーツ部」の実践を事例に～

催された。本施設は、2020年5月にオープンし、2021年2月には「日本カーリング選手権大会」なども開催されたカーリングシート（カーリング場）と、体育館、柔道場、剣道場や、会議室などを併設した複合型施設である。稚内北星学園大学では、授業やカーリング部の部活動などで、みどりスポーツパークを定期的にご利用している。

本イベントへの打診は、2021年8月下旬、みどりスポーツパークの館長から（「カーリング部」と「eスポーツ部」の顧問も兼務している）筆者に、「1周年フェス」への参加依頼があった。本イベントは、稚内市スポーツ協会の各加盟団体などにも呼びかけられた。イベントは2日間（=計14時間）開催され、主催者発表によると延べ900名の市民が来場した（写真5）。

本学の参加は、筆者を含めた「eスポーツ部」顧問を中心に、みどりスポーツパークサイドと数回にわたる打ち合わせを行い、その後「部員」に周知した。当日は、応援として筆者のゼミ生（4年）4名を加え、14名の学生が2日間にわたりスタッフとして参加した。

**WM 稚内市みどりスポーツパーク**  
1周年記念スポーツフェスティバル開催  
開催日 2021年11月13日（土）14日（日）  
入場料・参加料無料 10:00～17:00

※要予約 体験種目事前予約制です。予約受付開始日11/2（火）～11/10（水）まで

13（土）	10:00～12:00	13:00～15:00	15:00～17:00
カーリング場	一般開放・体験会	ゲストと一緒にカーリング体験会	一般開放・体験会
多目的体育館	体験 あそびのひろば	体験 ボルダリング体験 (13:00～17:00)	体験 弓道体験
柔道場	体験	体験 柔道体験 (13:00～17:00)	
剣道場	剣道練習見学 (10:00～17:00)		
アーチェリー場	体験 アーチェリー予約体験会 (10:00～17:00)		
大会議室A	体験 パレス教室「chu-chu」体験	体験 ラ・ボールフィットネス (体験)	体験 大極拳体験
大会議室B	体験 eスポーツ体験 (10:00～17:00)		
プライベートジム	体験 トレーニングマシン使い方講習会 (10:00～17:00)		
14（日）	10:00～12:00	13:00～15:00	15:00～17:00
カーリング場	体験 ゲストと一緒にカーリング体験会	体験 稚内市・名寄市交流戦	体験 一般開放・体験会
多目的体育館	体験 カラダチャレンジ	体験 トランポリン体験	体験 テカール体験
柔道場	体験 柔道体験 (10:00～17:00)		
剣道場	体験 剣道大会見学 (10:00～17:00)		
アーチェリー場	体験 アーチェリー予約体験会 (10:00～17:00)		
大会議室A	体験 大極拳体験	体験 フィットネス「AtaZ fitness」 (13:00～17:00)	
大会議室B	体験 本学 リモートレッスン体験		
プライベートジム	体験 トレーニングマシン使い方講習会 (10:00～17:00)		

主催：稚内市教育委員会(代表)稚内カーリング協会  
協賛：北海道コカ・コーポラリング株式会社/アサヒ飲料株式会社/大塚ワエルネスベンディング株式会社  
北増ビジネス株式会社/株式会社そうべい/株式会社カナモト  
協力：(一財)稚内市スポーツ協会/稚内スノーボード協会/稚内サッカー協会(富田地区サッカー協会)  
稚内地区柔道連盟/稚内柔道連盟/稚内剣道連盟/稚内アーチェリー協会/稚内弓道連盟/稚内北星学園大学(株)北海道中央研究所/仕出し屋 しまどり

〒097-0004 稚内市緑3丁目14番1号  
特定非営利活動法人稚内カーリング協会 稚内市みどりスポーツパーク TEL: 0162-73-4125 mail: info@msp.info  
※新型コロナウイルス対策としてマスクの着用手指消毒及び検温のご協力をお願い致します。

写真5 「稚内市みどりスポーツパークフェスティバル」のフライヤー  
(稚内市みどりスポーツパークの許可を得て使用)

2-2-2. 「1周年フェス」におけるeスポーツ部の参加概要

「1周年フェス」への参加にあたり、「どのゲームタイトルを使用するか」、「どのように指導し参加してもらうか」など、顧問や大学事務局との間で数回のミーティングを実施した。「1周年フェス」は、①コロナ渦<sup>④</sup>の開催であったこと、②コロナ渦で学生たちの地域活動が大きく制限され、活動経験の

ない学生が多くいること、③稚内市で初の「e スポーツ」のイベントであったことなどが大きな課題であった。そこで、全体的なコーディネート、指揮、監督は筆者ら顧問 2 人が中心的役割を担った。また、②の課題に対応するため、前述のように（コロナ渦以前に）地域活動の経験を多く有する 4 年生 4 名にも協力を要請した。

議論の結果、「会議室会場」と「(入口付近の) ストリート会場」の 2 つを用意し、それぞれのところで「e スポーツ体験」をしてもらうこととした。「会議室会場」は、「e スポーツ大会」を催した競技性の高いイベントとなるようソフトを厳選した。いずれも任天堂 SWITCH を使用した「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL (任天堂)」、「マリオカート 8 デラックス (任天堂)」を実施した (写真 6)。

「ストリート会場」は、入口付近に配置されたため、カーリング体験者をはじめ、昼食、親子連れなど様々な年齢層の人が行き交う場所であった。そこで「気軽に e スポーツ体験」ができるよう、短時間で終わり、かつ簡単なゲームソフトが求められた。そこでソフトの厳選を行い、「世界のアソビ大全 51 (任天堂)」を使用した。当ソフトは、オセロ、将棋、花札などのゲームのほか、ボウリング、ダーツなどバーチャルスポーツを体験することもできる点が特徴である (写真 7)。

両会場には、「e スポーツ」についての教育的要素を市民に伝える目的から、大型の模造紙を使用した「e スポーツって何?」、「なんで『ゲーム』が『スポーツ』なの?」など 4 種類のフライヤーを掲示した (写真 8)。

本学の 2 つの会場には、2 日間合計 350 名以上の市民が来訪し、イベント内で多数の来場者がみられたブースの 1 つであった。また、イベント期間中、大きなトラブル (コロナ罹患者なども含む) が発生することはなかった。



写真 6 会議室会場の様子

地方都市における「eスポーツ」を活用したまちづくりの可能性  
～稚内北星学園大学「eスポーツ部」の実践を事例に～



写真7 ストリート会場の様子



写真8 「eスポーツ」に関するポスターを準備している学生

### 2-2-3. 「1周年フェス」に参加した1年生の声

今回の「1周年フェス」に参加していた「部員」の1年生4名は、「ボランティア」の授業を履修していた。「ボランティア」の授業課題である1000文字程度の「活動報告レポート」をもとに、「1周年フェス」に参加した学生側からの意見を提示する。

以下で提示する資料は、一部筆者の判断で、「ボランティアの概要紹介」に該当する部分を削除し、



引用した。内容については学生の表現をそのまま提示しているが、一部解釈や注釈が必要な場合は、筆者による「註」を加えてある。またこれら4名の学生を便宜的に「学生A」～「学生D」として提示する。いずれも男子学生である。

今回、私が活動したグループでは、「e-sports とは何なのか」ということを知ってもらい、実際に体験していただく活動でした。ただゲームをしているところを見せるのではなく、実際にゲームで対戦してもらうのですが、そのためには操作やルールの説明が必要でした。子供には簡単な言葉を使って説明し、大人には言葉遣いに気を付けて説明をしていました。また、子供に説明するときには、姿勢を低くして子供目線で話すことが大切だということ学びました。他にも、私たちが当たり前だと思っていることが大人にはわからないということ。具体的に「コントローラーのZRボタンを押してください」と言ったときに伝わらないことがあるので実際にコントローラーを使って教えるなどの工夫をする必要があることも学びました。しかし、ゲームの操作やルールをただだけでは終わらず、ゲームを楽しんでもらうために盛り上げることも必要でした。私は今までこのような体験をしたこともなく、子供の扱い方もわかりませんでした。積極的に子供に話をかけてみるもどこかきこなく感じながら午前中を過ごしました。午後からは4年生の先輩が来てくれ、子供の扱い方にもすごく手慣れた雰囲気を感じました。実際に子供も笑いながら楽しんでいたのを参考にし、真似をしてみました。1日目の学びは説明の際、注意することと盛り上げ方の2つでした。

2日目では、グループに分かれずにまとまって活動しました。私は前日と活動内容が変わらなかったため、いなかった人に説明や指示をして積極的に進めました。午前中は前日の先輩がいなかったため自分がお手本になれるようにやってみました。また、子供が気になっているような雰囲気が感じたとき、直接「やってみるかい」などと聞き、楽しくゲームができるように盛り上げるなど、前日学んだことを活かしてみました。1日目の午前中とは違い、とても良い雰囲気で活動できたと思います。

今回、2日間のボランティア活動を通して、私は数多くのことを学ぶことができました。説明するときの目線や言葉遣い、伝わらない言葉を使わず誰でもわかるような説明ができるように工夫すること、そしてなにより、先輩の良いところに気づいて行動することです。先輩はずっと自分の近くにいられるわけではないので、良いところを見るだけではなく、自分から気づいて「学べることを学べるうちに学ぶ」ことが大切だと気付きました。私はボランティア活動を地域のためだけではなく、自身の成長につながることも考えて今後も取り組みたいと思いました。(学生A)

今回のボランティアを通して、人を笑顔にさせることの有意義さと、それをなすための苦勞を学んだ。前述の通り、私の担当する場所にはたくさんの人々が訪れた。そして同時にたくさんの人々から笑顔や感謝をいただいた。初めて参加するボランティア活動で、常に不安や疲労があったが、参加してもらった人からの笑顔や感謝の言葉をもらうたびに優

越感を感じられ、もっと多くの人に笑顔になってもらいたいと感じるようになった。そして、他人を笑顔にすることで自分もいい気分になるという、よいサイクルが作られるボランティアという活動のすばらしさを改めて実感した。

また、以上のことと同時に、ボランティア活動を行う上での苦労を実感した。例えば、会場の準備をするとき、ポスターを張るという作業一つとっても、どの位置、どの高さに張ればだれでも見やすいかなど、配慮することが多々あり準備の大変さを実感した。中でも一番苦労を感じたのは、訪れた方との接し方だ。今回のボランティア活動では多くの児童や生徒が訪れたため、主に年下とのコミュニケーションが多かったのだが、なかなかうまくいかなかった。というのも、話しかけても返してくれなかったり、決められたゲームではない別のゲームを選択したりと、なかなか計画通りにいかなかったのだ。しかし、ともにボランティアに参加していた先輩方がサポートに着たとたんに、流れがスムーズに進んだ。先輩方は腰をかがめて生徒たちの目線に合わせ、場を盛り上げていた。この時、先輩方のすごさと、生徒たちとのコミュニケーションの難しさを痛感した。

今回のボランティア活動は、全体を通して有意義な時間であったが、そのような結果にできたのは、先輩方の存在が大きく関わっていると感じる。今後ボランティア活動に参加する際には、今回の先輩方の動きを見習いながら、自分たちで有意義な時間をつくってきたい。(学生B)

私はこのボランティアを通じて感じたことは、やはり人との関わりが大事だということを変更して感じたことである。私は教師になり数学やサッカーを主に教える立場になりたいと考えている。しかしそれは、必ず関わり、コミュニケーションが必要になるわけである。なので、今回のボランティアのような機会でも人との関わりを持つことができ、知らない人たちとも気軽に話すことができることはとても大事なことであり、さらに小学生が主に遊びに来てくれたが、子供目線になるとまた別の視点から感じることもあり、非常にいい体験ができたと考えている。

ボランティアを通じて学んだことは、子どもたちとの接し方である。普段は一気に喋ったり、早口になったり自分たちが日常で使うような話し方で通じるが、小学生や幼稚園児にはそれが通じないことがあった。そのため、ゆっくりしゃべる意識をしたり、幼稚園児にもわかる丁寧な言葉を使ったりと気をつけることがたくさんあった。勿論ボランティア活動なので言葉遣いは気をつけるが特に気をつけて話すことでより見に染みたと考えている。また大人数で話しかけるのではなく、一人が話し他の人がサポートをする形にしなすと子供は怖がってしまう可能性があるのもそこにも十分に気をつけていきたいと考えている。しかし改善しなければいけない点もあった。例えば身内だけで話していたことがあった。またスティックの入れ替えが遅くなる事態もあった。というように事前に準備や予測できていなかったのもまたこのような機会があれば気をつけていきたいと考えている。

(学生C)

私はこの活動を通じて、人を楽しませることの裏には見た目以上に配慮や苦勞が存在していると感じた。今回のイベントではイベントへの出店が決定した頃からミーティングやテストプレイを行い、多くの人を楽しませるためにはどうすればよいかということについて様々なことを考慮しながら計画を練り上げ、当日の運営も途中で休憩はあったものの、それでも数時間もの間、展示場所で説明などをしなければならず、かなりの勞力を要した。しかし、勞力を費やした分、来ていただいた方には楽しんでもらえたように思うので、誰かを楽しませるためにはそれ相応の努力が必要であることを学べたと思う。

また、人に説明することの難しさも改めて実感した。今回のイベントの来場者の方に多かったあまりゲームに馴染みのない大人の方や、難しい言葉はあまり理解できない小さな子どもなどに説明する場合、普段から様々なゲームをプレイしている友人たちに説明する場合とは異なり、ゲームの名前を知っていてもコントローラーの持ち方などは全く知らない方や手が小さくうまく持てない子どもも多いため、そういった方にも理解してもらい、楽しんでもらうためにはどのように教えることがよいかといったことがとても難しかった。しかし、色々な人に説明することを通して、小さい子には実際に持ち方を見せ、直接腕を動かしてあげた方がわかりやすい場合があるということや大人の方にもどのボタンを押せばよいか指で指し示した方がよいことなどといった様々な教え方を学ぶことができた。

今回のボランティア活動で学んだことは今回のようなイベントの展示などでなくとも、人に物事を説明する場面などは必ずあるので、そういった場面で活用することができると思う。それに加えて、自分が少しでも誰かの役に立つことができたのなら、自分にとって非常に有意義な活動だったと思う。(学生D)

上記の学生A～Dの「活動報告レポート」を参照した結果、3つの学びが見られた。

第1に、「eスポーツを説明する、教えること」の難しさや、苦勞に関することである。これは4名の学生がそれぞれ述べている。ゲームに馴染みのない方、幼稚園児や小学生(低学年)など普段なかなか関わることのできない年齢層の参加者に対し、部員たちが悪戦苦闘していた様子がうかがえる。その中でも、例示の仕方、話すスピードなど「人に教える」上で大切なポイントに気づいている様子もうかがえ、試行錯誤の中に彼らなりの「学び」を得られたものと推察される。また、学生Cのように自分の将来にひきつけたり、学生Dのように今回のボランティア活動で学んだことは今回のようなイベントの展示などでなくとも、人に物事を説明する場面などは必ずあるので、そういった場面で活用することができる」という記述にもみられるように今後の応用可能なものとしてその基盤を作ることに有益だったことが示唆される。

第2に、「上級生からの学び」である。これは筆者が意図的に行った「仕掛け」であり、周知のとおり、現在の1年生、2年生はコロナ渦に学生生活を行っているため、地域活動が大きく制限された中で学生生活を行っている。また「eスポーツ部」の上級生は、インドア派のものが多く、どちらかというと地域活動の経験がほとんどない学生が多い。そこで今回は筆者のゼミ学生(4年生)たちの力を借り、1年生をはじめ地域活動の経験の少ない学生との「教えあい」、「学びあい」の機会を意図的に作り出した。筆者が「4年生から学ぶように」という直接的、明示的な指導はしていない。しかしな



から部員たちのレポートに、学生Aがいう「先輩の良いところに気づいて行動する」、学生Bのいう「先輩の存在」など、4年生をイベントに参加させた効果が現れたものと推察される。

第3に、学生Dが特に語る「イベントの裏側(もてなす側)の苦労」である。前述のように「1周年フェス」の全体的なコーディネート、指揮、監督は筆者ら顧問2人が中心的役割を担ったが、大枠を決めることに終始し、末端の部分は学生たちの自主性、創造性に委ねていた。学生Dがいうように「今回のイベントではイベントへの出店が決定した頃からミーティングやテストプレイ(ロールプレイ)を行い、多くの人を楽しませるためにはどうすればよいかということについて様々なことを考慮しながら計画を練り上げ…」という記述は、顧問サイドのさじ加減が適切であったように推察される。

### 3. 高等教育機関による「eスポーツ」を利用した地域実践の課題

上述の地域実践などを踏まえ、「eスポーツ」を利用した地域実践には、5つの課題が考えられる。

第1に、著作権などを含む「法的な問題」である。周知のように「eスポーツ」に含まれるゲームソフトは、多種多様な映像技法、CG、著作権、肖像権などが使用されている。この点については、弁護士である高木と松本(2020)による「著作権を含むeスポーツの法的課題の論点整理」から多数の示唆を得られる。ここ最近本学に相談のあった地域ニーズとして、「eスポーツを使ったイベントをしたい」、「eスポーツで賞金をかけた大会をしたい」、「eスポーツ・バーのような『eスポーツをしながらお酒が飲める空間』を作りたい」などの声がある。ところが、上述の活動をするためには、著作権、景品表示法、風俗営業適正化法、刑法の賭博罪など法律上の問題をクリアにする必要がある。特に、「著作権」はゲームソフトメーカー、ゲームソフトごとに対応が異なる。「eスポーツイベント」に寛容なところ、自社イベント以外の一切を禁止しているメーカーなど対応の温度差が大きい。そのため主催者は、ゲームメーカーの権利を侵害しないよう注意を払う必要がある。例えば、大手ゲームソフト会社の任天堂は以下のような対応を行っている。

入場料・参加費等の料金を受けない場合でも、宣伝や集客を通じて直接・間接的に営利目的を有していたり、出場者(出演者)に対し報酬が支払われたりする場合には、ゲームソフトの上映について、各著作権者の許諾を得る必要があります。

なお、当社では個別の許諾は行っておりませんので、法律の範囲内で楽しみください。

任天堂のホームページでは「当社では個別の許諾は行っておりませんので、法律の範囲内で楽しみください」とある。任天堂は、ゲームソフト会社の中で「eスポーツ」のイベントや、大会に寛容なメーカーの1つである。現在、我が国では「eスポーツ」の認知が広がりつつあり、多くの人に興味関心を示している。しかしながら、素人が「eスポーツイベント」を行うためには、法律上の問題点、コンプライアンスなど遵守すべき課題や、その対策などの乗り越えるべきハードルが山積していると言わざるをえない。

第2に、ゲームソフト、ハード、プレイヤーのレベルなどの「マッチングの問題」である。「eスポーツ」は、1つの決まった種目(ジャンル、ゲームソフト)があるわけではない。そのため、100本以上ある「eスポーツ」のジャンルに含まれているゲームソフトを使用する。その種類は、スポーツ、レース、

テーブル、対戦ゲームなど多岐にわたる。その結果として本学「e スポーツ部」においても、「e スポーツで交流をしたい」、「e スポーツの大会をしたい」など地域からの打診があっても、使用ソフト、ハードが決まらない、成熟したプレイヤー（上級者）がいないといった問題に直面した。サッカー、野球などの「フィジカル・スポーツ」でも同様のことは言えるが、一般的な認知度の低い現在は「e スポーツ」と一括りにされることが多いものと推察される。そのため、「e スポーツ」を使用した大会、交流、対戦などでは、プレイヤーのレベルや、ソフトのマッチングは1つの課題である。

第3に、FPS（ファーストパーソン・シューティングゲーム）をはじめとする「殺戮、流血などの残虐行為のあるゲームの取り扱いについて」である。周知の事実として、FPSのゲームは人気がある。「e スポーツ部」に対してもFPSや、「CERO（特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構）」の「レーティング区分」で「Z区分」に該当する「殺戮系ゲーム」による国際交流の打診がみられた。この案件は、顧問らの合議により見合わせたが、「e スポーツ」という言葉が独り歩きしている現状では、このような交流、イベント開催の打診が無くなるとも考えにくいものである。（筆者が1年間「e スポーツ部」に携わった限りでは）高等教育機関において部員たちが「e スポーツ」として競技性を求める場合には、多少過激なシーンが含まれるものも許容するべきであると考えられる。例えばEA社による「APEX」は、多くのゲーム系YouTuber、若者に支持されるゲームであるが、CEROによるレーティング区分は「D（17歳以上対象）」である。しかしながら、複数人による同時プレイが基本のため、学生にとっては、協調性を学ぶ機会になるものと推察される。一方で、子どもから高齢者まで様々な年齢層への普及、体験を目的とする際には、「CERO」によるレーティング区分の「A（全年齢対象）」に限定するべきである。幼児や小学生などの子どもが含まれることを考えれば当然の配慮である。以上のように、高等教育機関における「e スポーツ」の使用はその目的に合わせ、明確に区別しながらソフトを選択する必要がある。

第4に、「e スポーツプレイヤー」のプレイ過多による「健康面への悪影響」である。現在、「e スポーツ」は萌芽的な段階であるため、その「メリット」のみに目を向けられがちである。しかしながら、WHOを中心に「ゲーム依存症」の問題が注目されている。拙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」ものがいた事実を鑑みると、「ゲーム依存」への検討は早急に必要である。さらに2020年には、香川県で「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」が制定され自治体をあげたゲーム規制なども始まっている。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ゲームも多い。「フィジカル・スポーツ」とは異なり、幼児、児童の身体、精神的な発育発達や、すべての年齢層における肥満、生活習慣病など健康面への悪影響を否定できない。「e スポーツ」をはじめとするテレビゲームは、急速に拡大している中であるが、プレイヤーの健康面への「デメリット」も内包していることは肝に銘じる必要があるだろう。

第5に、「地域のe スポーツへの理解度」についての問題である。テレビゲームについては、一般論の1つとして「ゲームは良くない」と負のイメージがついて回ることや、「所詮はゲーム」などと言われることも少なくないと考えられる。しかしながら、「e スポーツ」をはじめとするテレビゲームも、インベーダーゲームやファミコンの時代からは大きく進化している。特に「任天堂 SWITCH」は、そのハードの汎用性が高く、日本の各地では従来のゲーム機にとられない新しい利用方法が見られ始

めている。ボクササイズや身体を使ったアクションによる健康づくり、フィットネス用としてのゲーム、太鼓を気軽に叩けるゲーム、高齢者をはじめとする認知機能を高めるゲーム（脳トレ）、免許返納者がゲームで運転をするなど、バーチャル・リアリティーだからこそできる手軽さ、楽しさに目を付けた地域実践も見られる。実際に、筆者らが「みどりスポーツパーク」のイベントで実施した「世界のアソビ大全 51」の「ボウリング」は、「（稚内市唯一のボウリング場が 2018 年に閉鎖されたため）稚内市ではもうできないボウリング」を、バーチャルで身体動作を伴いながら体験することを可能にした。

以上のように、日本国内で「e スポーツ」という言葉が普及し始めた現局面において、高等教育機関で行うべき「e スポーツ」とはどのようなものであり、地域との折り合いをどうするべきなのだろうか。高等教育機関は、これらの「問い」に真正面から向き合い、地域住民に「e スポーツ」の教育的な説明と普及を行っていく必要があるものと考えられる。

## おわりに

本稿は稚内北星学園大学稚内本校の「e スポーツ部」による地域実践を事例に、地方都市における「e スポーツ」を活用した「まちづくり」の可能性について検討し、今後の基礎資料を得ることを目的としていた。

筆者の問題意識は、以下の 2 つであった。第 1 に、「e スポーツ部」に参加している学生たちはどのような多面的な学びをしているのか。第 2 に、「e スポーツ部」は稚内市の「まちづくり」のツールとして、どのような可能性があるのかについてであった。

第 1 の「学生たちの学び」という点で大きかったのは、「みどりスポーツパーク」の「1 周年フェス」である。「部員」は、子ども、保護者、高齢者など普通の学生生活では接することの少ない多種多様な年齢層の市民と関わることとなった。「部員」は「e スポーツの説明」という 1 点においても、ゲームの経験、言葉遣い、話すときの目線の高さなど、地域活動を通じて様々な「学び」を得ていた。さらに「上級生の教えている姿」から「下級生が学び取ろう」という姿勢も見られ、直接的、明示的ではない教育効果の一端を垣間見ることができた。

第 2 に、「e スポーツ」を活用した「まちづくり」への可能性である。稚内市には「e スポーツ」の統括団体などはない。そのため稚内市全体で、「e スポーツ」の組織的な活動が十分に行われているとは言いがたい状況である。このような状況下においても、「みどりスポーツパーク」の「1 周年フェス」において本学の 2 会場は大盛況であり、テレビゲームを活用した「e スポーツ」の人気の高さがうかがえた。また高齢者と子どもが対戦する、親子、3 世代で気軽に楽しむことができるなど、「フィジカルスポーツ」では見られないような光景も数多く散見された。「みどりスポーツパーク」の職員や、稚内市役所職員からも、「e スポーツ会場」の人気ぶりには、「改めてゲーム人気を思い知らされた」という声も聞かれたほどである。

以上を踏まえると、「みどりスポーツパーク」における実践事例をもとに、「e スポーツ」は、「学生（部員）への学び」と、地方都市における「まちづくりのツールとして」という 2 つの側面に寄与する可能性があるものと推察される。さらに、本学の実践事例から、「e スポーツ」を活用した国際交流は、コロナ渦だからこそ偶発的に派生した「新しい地域交流の可能性」を提示することができた。

ここで、本稿の限界を述べておきたい。本稿の限界は、「調査対象、内容の不十分さ」である。本稿

では、本学「e スポーツ部」の活動について、参与観察や、文献研究などをもとに整理したのみである。今後の実証研究、アンケート調査、聞き取り調査などより学術的な研究が必要であることは言うまでもない。本稿は「e スポーツ」が急速に普及拡大している現局面において、その端緒として即自的に上梓したものであることは付言しておきたい。

今後の研究の可能性としては、2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。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「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。また筆者は、「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考える。

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、インターネットとバーチャル・リアリティを駆使した「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。

## ●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).

J. コークリーと P. ドネリー (=訳橋本政晴), 2011, 「第9章 スポーツとメディアーお互いの存在抜きに生き残ることはできるのか?」, 『現代スポーツの社会学—課題と共生への道のり— (=前田和司, 大沼義彦, 松村和則共編訳)』, 南窓社 (東京) : pp.198-224.

香川県, 「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」 (閲覧日 2022年2月25日)

<https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/10293/0324gj24.pdf>

笈誠一郎, 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).

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.

葛西和廣, 成者政, 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.

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).

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/> (閲覧日 2022年3月3日)

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)』)

中村聖司, 「IOC, 史上初となる e スポーツを使ったオリンピックイベントの開催を発表ー日本からは『パワフルプロ野球』と『グランツーリスモ』がエントリー」

<https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1320650.html> (閲覧日 2022 年 2 月 2 日)

中沢新一, 中川大地, 2019, 『ゲーム学の新時代ー遊戯の原理 AI の野生 拡張するリアリティ』, NTT 出版 (東京).

任天堂, 「Q&A > 【その他】任天堂のゲームソフトを使ってゲーム大会を開催したいと思っ  
ていますが, たとえ入場料・参加費が無料でも, 任天堂からの許諾は必要ですか?」

<https://support.nintendo.co.jp/app/home>. (閲覧日 2022 年 2 月 25 日)

岡田尊司, 2014, 『インターネット・ゲーム依存症ー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).

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.

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).

高木智宏, 松本祐輝, 2020, 「著作権を含む e スポーツの法的課題の論点整理」, 『月刊パテ  
ント 2020 年 8 月号』73 (9): 33-40.

佐美俊輔, 2021, 「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ー『サ  
ードプレイス』論を手掛かりに～」, 稚内北星学園大学紀要 (22): 55-80.

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.

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.

稚内市, 「稚内市の人口」 (閲覧日 2022 年 2 月 27 日)

<https://www.city.wakkanai.hokkaido.jp/kurashi/todokedetetsuduki/juminido/jinko.html>

稚内プレス, 2018, 「平成元年から 29 年間営業した朝日ボウル今月 25 日で閉店 (2018 年 3 月 7 日)」

<http://wakkanaipress.com/2018/03/07/29893>

Wikipedia,

「スポーツ」 (2022 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」 (2022 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>

## ●註

- (1) 「e スポーツ」は, 「ゲーム」ができるハードウェアと, 「インターネット=オンライン環境」の 2 つを基盤としており, 「フィジカル・スポーツ」にみられるような物理的, 地理的な制約を受けにくい. 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. 一般的には「テレビゲーム」などと呼称される. 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. 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。また「フィジカル・スポーツ（論者によっては『リアルスポーツ』という呼称もある）」とは、私たちが通常思い浮かべるオリンピックやプロスポーツ、部活動などで目にするサッカー、バスケットボール、野球、相撲、スキーなどのスポーツのことである。さらには健康増進のためのウォーキング、ジョギングなどもこれら「フィジカル・スポーツ」の1つである。本稿では、「e スポーツ」と区別するため、このような呼称を用いる。

余談になるが、「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、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。

- (2) 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ている。本稿では、「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いう」と記載されている。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。
- (3) 「1周年フェス」は、コロナ渦における実施であったことから、実施に際しては、稚内市、みどりスポーツパークのコロナ感染拡大防止対策を遵守した。「e スポーツ部」の参加学生にはコロナ対策(マスク、手袋の着用など)の徹底を強く指導し、感染リスクの高い使用済コンローラーは、使用后すぐに除菌を行うなどの対応をとった。

## ●謝辞

本稿は、本学「e スポーツ部」をはじめ調査へ協力してくれた学生、顧問、稚内北星学園大学教職員の皆様に御礼申し上げます。また、「e スポーツ」による交流を実施してくれたサハリン国立総合大学の学生、教職員の皆様にも感謝いたします。末筆になりますが、「e スポーツ部」のイベントを暖かくご支援いただいた宗谷総合振興局地域政策課、稚内国際文化交流協議会、稚内市教育委員会、稚内市みどりスポーツパークの関係者の皆様のご協力にも感謝申し上げます。

## ● 英文タイトル

The potential for community development using "e-Sports" in local cities

～Case study of the practice of "e-Sports club" at Wakkanai Hokusei Gakuen University～



## ● 英文要約

The term "e-sports" is an abbreviation for "electronic sports". In Japan, 2018 is said to be the "first year of e-sports", but it is presumed that there is a gap between the vector of expansion of "e-sports" by industry organizations and the perception of many citizens (local residents). Therefore, this paper attempts to examine the future development potential of "e-sports" from the perspective of community development and education, while keeping a certain distance from industry organizations and governing bodies and taking into account the historical and social history of "e-sports".

The purpose of this paper is to examine the possibility of "community development" utilizing "e-sports" in local cities, using the local practice of the "e-sports club" of Wakkanai Hokusei Gakuen University as a case study, and to obtain basic data for the future. Based on the case studies in this paper, it is expected that "e-sports" can contribute as a tool for community development in local cities. At the same time, it is necessary to deal with "legal issues" and "games with atrocity scenes" when using "e-sports" contents in higher education institutions.

## ● 英文キーワード

e-sports

e-sports club

Community development

Volunteers

Higher education institutions

