

e スポーツはスポーツか？

もしそうでないなら、どのような意味で？

Is eSports not a sport? If so, what does that mean?

岡本慎平

Shinpei Okamoto

1.はじめに

1980年代以降に子供時代を過ごしたなら、友達と一緒にテレビゲームの対戦をした人は少なくないだろう。ゲームセンターや駄菓子屋に集まり、格闘ゲームの筐体を囲んだ経験を持つ人もいるだろう。21世紀に入りネット環境が各家庭に整備されると、オンラインで遠方のライバルや見知らぬプレイヤーと一緒にコンピュータゲームをプレイした人もいるはずだ。そうした人々にはわかるだろう。プレイヤーの技量や知識を駆使し、白熱したビデオゲーム（テレビゲーム）の対戦は、プレイヤー自身にとっても、その対戦を応援する観客にとっても、サッカーやバスケットボールのような球技やボクシングやレスリングなどの格闘技と同じように大きな興奮を与えてくれることが。

これらの草の根でプレイヤー同士が競い合うシーンとはまた別に、ゲームセンターで定期的に開かれるイベントから日本一の技量の持ち主を決める全国大会まで、古くから様々な規模の「ビデオゲーム大会」が開催されてきた。そして現在、こうしたビデオゲームの対戦は「e スポーツ」と称され、スポンサー企業の後援をうけたプロ選手やプロ・チーム、多額の賞金の懸かった世界大会など、従来のスポーツと競い並ぶ規模の興行となっており、試合の観戦だけでも非常に大きな市場となっている。世界的に見れば東アジア（中国、韓国）での人気は著しいが、ヨーロッパやアメリカでも若者の間での人気も決して負けていない。さて、一般社団法人日本 e スポーツ連合（JeSU）のウェブサイトによれば、e スポーツとは「[エレクトロニック・スポーツ]の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称」である。スポーツといっても、対戦に使われるビデオゲームのジャンルは多様である。21世紀初頭には、コンピュータ上でおこなわれる「自動車競走、ゴルフ、フットボール、スキー、ボクシング、バスケットボール」などのシミュレーションをスポーツと呼ぶべきかどうかという議論もあったが（Hemphill 2005）、現在の e ス

スポーツには、コンピュータ上で「従来のスポーツをおこなう」という意味はない。もちろん、ウィニングイレブンシリーズのようなサッカー（をテーマにしたビデオ）ゲームなども e スポーツの一種として楽しまれているが、とりわけ人気の e スポーツジャンルは、2つのチームに分けられたプレイヤーが敵チームの本拠地を攻撃する MOBA（マルチプレイヤー・オンライン・バトル・アリーナ）や様々な種類の銃火器を用いて他プレイヤーと戦う FPS（ファーストパーソン・シューティング）などである。言い換えれば、「コンピュータ上で（従来の）スポーツをおこなう」のではなく、「ビデオゲームの対戦」をスポーツ扱いしようというのが、e スポーツという呼称に込められた意味である。

実際、オリンピックやそれに類する総合的スポーツ大会において、e スポーツを正式なスポーツ種目に含めようとする動きは既に存在している。2018 年インドネシア・ジャカルタにおける第 18 回アジア競技大会では、メダル種目とはならなかったが、公認の公開競技として *League of Legends* など複数種類のビデオゲームの試合が開催され、人気を博した。また 2022 年に中国・杭州で開催される予定の第 19 回アジア競技大会では、ビデオゲームの対戦が正式なメダル種目の競技となることが決定している。いくつかの事例だけでも e スポーツが、従来のスポーツと少なくとも何らかの意味で同列の扱いを受けつつあるということがわかる。

しかしビデオゲームの対戦を「スポーツ競技として」捉えるとはどういうことだろうか。あえてスポーツ競技として捉えると言う必要があるのであれば、ビデオゲームの対戦にはスポーツ競技とは言えないものもある——そして通常はそうである——ということだ。では、単なるビデオゲームの対戦と、スポーツ競技としてのビデオゲームの対戦には、どのような違いがあるのだろうか。確かに、ビデオゲームの対戦は従来のスポーツと類似した特徴を様々に持っている。しかし他方で、ビデオゲームの対戦は従来のスポーツ概念とは著しく異なる特徴を持っていることにも疑いの余地はない。そのため、「e スポーツ」という呼称が現に流通しているとしても、e スポーツはどのような意味でスポーツなのか、という問題は浮上する (Devine 2020)。

この問題は e スポーツの社会的・制度的位置づけに関する問題であると同時に、「スポーツとは何であるのか」というスポーツの定義をめぐる問題でもある。もちろん、e スポーツは本当にスポーツなのかと問われれば、それに対する答えは「スポーツという言葉の定義次第である」と言わざるを得ない。一言でスポーツと言っても、その概念は様々である。どんなものであれ対戦相手がいる競争をスポーツと呼ぶこともあるだろうし、身体の運動をスポーツと呼ぶこともある。そして実際に e スポーツという言葉が流通している以上、そこには e スポーツを含むスポーツ概念も存在している。だが問題は、e スポーツが「スポーツではない」と言われるときに、そこでどのようなスポーツ概念が使われているのかである。そこで本論文では、「e スポーツはスポーツではない」(Parry 2018) と主張するジム・パリーの意見を中心にこの問題を検討してみたい。

2.e スポーツはスポーツではない——パリーの意見

先にも述べたとおり、スポーツという概念の内容は確定したものではない。何がスポーツで何がスポーツではないのかを決めるには、その文脈でどのような「スポーツ」概念の話をしているのかを決めておかなければならない。さて、e スポーツがスポーツであるかどうか最も問題となるのは、オリンピックやアジア大会のような総合スポーツ大会の一部に e スポーツ競技を含めるべきかどうかを巡る場合が多い。そうした場面での論争においては、e スポーツが「オリンピックにふさわしいスポーツ」であるかどうか問題となっていると考えることができるだろう。「e スポーツはスポーツではない」という論文において、パリーはスポーツの「オリンピック概念」——オリンピック種目に共通する特徴を抽出した「オリンピック・スポーツ」をスポーツの典型例と考える概念——を念頭に置き、e スポーツがスポーツであるかどうかを議論している (p. 2)。また、パリー曰く「オリンピック・スポーツがスポーツであることを否定する者はいない」(p. 2)。誰もがスポーツであると認めるオリンピック・スポーツにおいて e スポーツをスポーツと呼びうるなら、e スポーツのスポーツ性は広く社会的に認められるべきだと言えるかもしれない。

さてパリーはこのようなオリンピック的文脈におけるスポーツの用例を踏まえた上で、この概念に付随する「論理的に必然的な条件」を提示する。つまり、オリンピックにおいて「スポーツ」という言葉は、概ね次のような特徴を持った事柄を指す語として使用されていると指摘する。

「スポーツ」の論理的に必然的な条件を六つ提案しよう。初めに、すべてのスポーツは人間の(human)活動である。動物は、遊ぶことはあってもスポーツをすることはない。第二に、スポーツは身体の(physical)活動である——ここで私が言おうとしているのは、その活動における直接的な取り組みと、その結果にとって身体的要素が必要不可欠だということである。第三に、スポーツで問題となるのは身体の実能(skill)である。第四に、すべてのスポーツは競争(contests)であり、第五に、スポーツはルール(rules)に統御されている。最後に、スポーツはその出来事を管理する国内的・国際的な組合によって制度化(institutionalised)されている。(Parry 2018: p. 2)

そしてパリーは、「人間の」「身体の」「技能」「競争」「ルール」「制度化された」という六つの条件を連言で結んだものを、「スポーツ」という語の使用に関する「単純な定義」として提唱する。つまり、「人間の身体技能に関する、組織化されルールに統御された競争 (institutionalised rule-governed contests of human physical skill)」(p. 2)が、オリンピック・スポーツの核である。

オリンピック・スポーツの概念において「スポーツ」となるのは、当然ながらオリンピック競技として公認されている様々な活動である。例えば野球やバスケットボールやサッカー

一のような球技、ボクシングやレスリングのような格闘技、自転車や水泳や陸上などの競走競技。オリンピックには様々な種目があるが、これらはいずれも「人間の身体技能に関する、組織化されルールに統御された競争」としての特徴を備えている。そして、これらの特徴を持っている活動であれば、現在はオリンピック種目でないとしても、いずれオリンピックやその他様々な総合スポーツ大会の種目に含まれても違和感なく受け入れることができるだろう。

逆にこの定義に基づけば、例えば次のものは厳密には（オリンピック）スポーツではないことになる。犬の競走であるドッグレースは、人間が競っているわけではないので、スポーツではない。チェスや将棋は、もちろん身体を使って駒を動かすが、駒を動かす身体動作を競っているわけではないので、スポーツではない。ボディビルは人間の身体を競っているが、身体技能を競っているわけではないのでスポーツではない。登山やサーフィンは、人間の身体技能を用いた活動だが、他人と競い合うことが本質ではないため、スポーツではない。もちろん、球技の対戦であっても公式の組織（例えばサッカーの場合は「日本サッカー協会」のような）が関知しない独自ルールで営まれているものであれば厳密にはスポーツではなく、格闘技であっても大会ルールの存在しない喧嘩やストリート・ファイトはスポーツではない。

もちろん、これらがスポーツと呼ばれることもある。例えばチェスや将棋は、「マインドスポーツ」、自動車の競走は「モータースポーツ」という別称を持っている。だが、これらの事例における「スポーツ」という言葉は、オリンピック概念から見れば派生的・アナロジー的な使われ方に過ぎない。あくまでスポーツに似た特徴を持つ活動であることを示唆しているだけである——たとえば、定義のうちのいくつかの特徴だけを持つという形で。では、e スポーツはオリンピック・スポーツの六条件をすべて満たしているのか。それとも、いくつかの条件だけを満たすだけの類似物なのだろうか。パリーによれば、e スポーツは「ルールに統御された (rule-governed)」と「競争 (contests)」の二つの条件は満たしている。確かに、ビデオゲームにはゲームのプログラム・コードという厳格なルールがあり、そのルールの下でプレイヤーたちは他のプレイヤーと競い合っている。だが、それ以外の四条件に関しては、e スポーツはその基準を満たしていないとパリーは主張する。それぞれの論点を見ていこう。

まず、e スポーツは「人間の活動」とは言い切れない (pp. 9-10)。もちろん多くの e スポーツは、人間同士がビデオゲームをツールとして対戦している活動である。だがビデオゲームは、人間同士が対戦している場合であっても、「直接の取り組み(direct engagement)」は画面に表示されるオブジェクト同士の間でおこなわれる。たとえ人工知能を対戦相手とする CPU 戦と呼ばれるプレイでも、e スポーツの試合はそのまま成立してしまう。言い換えれば、それを操作しているのが人間であっても人工知能であっても、競技自体に違いは存在しない。

第二に、e スポーツは「身体的」な競争とは言い切れない (p. 10)。パリーによれば、オ

オリンピック・スポーツにおける「身体的」という言葉は、選手の身体の動作が生じた出来事に直接関与している、ということの意味する。例えばサッカーを例に挙げると、「選手がボールをゴールに蹴り入れる」という身体動作と、「その選手のチームが1点獲得する」というスポーツ内の出来事が同一領域（the same actual realms）の出来事である。つまりある一つの出来事を「身体動作」として記述すれば前者となり、「スポーツ」として記述すれば後者となる。その意味で、両者の関係は直接的である。それに対して、ビデオゲームの場合は、現実の身体動作は「コントローラの操作」として記述できるが、プレイヤーのコントローラ捌きがそのままゲームの勝敗を決めるわけではない。試合の勝敗を決めるのはコントローラの操作によって生じた「画面内の出来事」であり、あくまで身体動作との関係は間接的である。言い換えれば、試合の勝敗を決めるのは身体動作ではなく「画面内の出来事」であり、画面内の出来事自体は身体的なものではない。

第三に、e スポーツは「身体技能」の競争ではない(p. 11)。たとえビデオゲームのプレイを「身体技能」と呼ぶとしても、そこに必要な身体の運動はせいぜい手や指の細かな動作程度であり、スポーツとみなすにはあまりに動きが小さすぎるからである。もちろんオリンピック・スポーツは全身運動をするものとは限らず、動きの大小は程度問題である。例えば、オリンピックの正式種目にはアーチェリーやクレ射撃が含まれており、これらは基本的にそれほど身体を動かすわけではない。しかしパリーに言わせれば、単に矢や弾を発射するだけなら最小限の動作で可能だとしても、正しく狙いをつけ正確に的を撃ち抜くためには全身のコントロールが必要であるという意味で、これらの競技で競われているのは「身体全体(whole-body)」の技能である。

最後に、e スポーツは「組織化されている (institutionalised)」とは言い難い(pp. 11-12)。もちろん e スポーツにも、通常のスポーツと同様の国際的な（あるいは国内の）様々な組織がある。サッカーに「日本サッカー協会」や「国際サッカー連盟」が存在するのと同様に e スポーツには「日本 e スポーツ連盟」や「国際 e スポーツ連盟」が存在し、大小様々な大会の運営をおこなっている。しかし、こうした全国組織の役割は、スポーツと e スポーツとで大きく異なっている。まず、スポーツの公式組織は、単に試合や大会を企画・運営するだけでなく、競技のルールを設定する権力（the rule making powers）を持っている。例えば試合時間や参加人数、競技場の寸法など、試合のルールはこれらの組織によって決定され、場合によっては改定される。もちろん、ルールを頻繁に改定すると混乱が生じるためその権力の行使は最低限に留められるが、少なくともそうした権利が組織にあるとは言えるだろう。だが、e スポーツ組織は、単に試合や大会を企画・運営するだけであり、競技のルールはプレイされるビデオゲームのソースコードによって決められる。もちろんビデオゲームのプログラムは、そのビデオゲームを提供する企業によって作られたものであり、e スポーツの組織にそれを改定する権限はない。言い換えれば、スポーツは誰のものでもないが、e スポーツは特定の営利企業のものである。その意味で、e スポーツの「組織」は、スポーツに求められる組織とはまったく性格が異なる。

こうしてパリーは、「e スポーツ」はどれだけスポーツに類似するよう見えたとしても、少なくともオリンピック・スポーツとしての特徴を完全に満たしているとは言えないと主張し、論文を次のように締めくくっている。

「若者の関心」に向けて飛びたい誘惑はわかる——だがオリンピックは徹頭徹尾スポーツのためのものだ。競争的コンピュータゲームはスポーツとしての資格を持たない。どれだけ「類似」が主張されようとも。

コンピュータゲームはただの——ゲームである。(Parry 2018 p. 14)

それでは、以上のパリーの議論は本当に e スポーツをスポーツから——とりわけ「オリンピック・スポーツ」から——除外するものになりえているだろうか。次節では、個々の論点について検討したい。

3. パリーの主張の検討

以上の「e スポーツはスポーツではない」とするパリーの主張は、二つのレベルで検討する必要がある。第一に、パリーの定義する「スポーツ」が、適切にオリンピック・スポーツの核心を捉えた定義になっているかどうかである。もしそうでなければ、たとえパリーの基準を満たしていなかったとしても、その定義のほうが不適切だったということになるだろう。第二に、パリーの定義を受け入れ、それに従った場合に、本当に「e スポーツ」はスポーツの定義から外れた活動なのかどうかである。もしそうでなければ、たとえパリーのオリンピック・スポーツの概念を受け入れても、e スポーツは依然としてスポーツであると言える可能性も残されているかもしれない。それぞれ順番に検討したい。

まず、パリーのオリンピック・スポーツ概念自体の問題から始めよう。もちろんパリーは、自分の提示したスポーツの定義に対する批判を予見しており、疑問に対して次のように答えている (pp. 4-5)。例えば、この論文で考察したスポーツの概念は「**a concept of sport**」であり、「**the concept of sport**」ではない。つまり、「オリンピック種目」という限定の下での考察にすぎず、他の意味の「スポーツ」概念に e スポーツが含まれる可能性はいくらでもある。そのため、この議論は条件付き（この概念の下ではこうだ）にすぎない。また、個々の条件には様々な曖昧な概念が含まれており、それらの二次レベルの概念には解釈の余地が多々あり、オリンピック・スポーツであるかどうか意見が割れそうな競技はいくらでもあることも認める。結局、パリーは自分が勝手なスポーツの定義を世間に押し付けようとしているのではなく、オリンピック・スポーツの論理的地図 (**logical geography**) に e スポーツを位置づけるとどうなるかを示そうとすることが目的なのだと主張する。パリーの意図はビデオゲームを批判することではなく、単にビデオゲームがオリンピック・スポーツではないと言っているだけにすぎない。

以上の但し書きを踏まえた上で、問題は、この意味で用いられた「スポーツ」が、本当に「オリンピック概念」として適切なものになっているかどうか考えよう。「人間の身体技能に関する、組織化されルールに統御された競技」という定義は、一見するとまさにオリンピック的スポーツに合っているように見える。しかしパリーも認める通り、馬術や射撃などの境界線上の事例が多々ある。もちろんこれらの競技は、パリーのいう「二次レベルの概念」の解釈を変えることにより、概ね受け入れることのできるものだと言えるかもしれない。例えば「身体的」を「筋肉の意図的動作」ではなく、もっと広く、触覚（風の感じ方）や聴覚なども一種の「身体的技能」とであるとみなせば、オリンピック種目はいずれもこれらを駆使して全身でおこなう競技だと言えるだろう。ただし、オリンピック・スポーツの概念にこのような解釈を認めるなら、e スポーツもまたまったく同じ意味で、この条件を満たすと言わざるを得なくなることを認める必要がある。

この問題が、第二の論点と直結している。パリーによれば、ビデオゲームの対戦は、「ルールに統御された」「競争」ではあるものの、「人間」が「身体的」に「技能」を競う「組織化された」活動ではないということだった。だが本当にそうだろうか。少なくとも、「人間」「身体的」「技能」の三点については、上記の広い解釈をとることが認められるなら、e スポーツはオリンピック・スポーツの基準を満たすと言ってもよいと思われる。

パリーは、人間の動作と実際の競技の距離（distance）を問題視し、e スポーツは「人間」および「身体的」の条件を満たさないと主張している。例えばパリーは、人間がコントローラで操作したロボット同士が競技をおこなう「ロボットウォーズ(Robot Wars)」は、たとえ操作するのが人間だとしてもスポーツではないと例を挙げている（pp. 9-10）。しかし、ロボットの性能を競うのではなく、操作の腕前を競うなら話は別である。というのも、この論法をそのまま使えば、馬術は「人間がコントロールした馬の競技」であり、厳密には人間同士の戦いではないということになってしまうからである。もし馬術をスポーツに含めるのであれば、馬術とe スポーツとの違いは「上に乗っているかどうか」という距離の問題だけではないだろうか。そして身体動作と勝敗決定要因の距離は、スポーツかどうかという問題にとって本質ではないだろう。同じく、ゲームで競う「技能(skill)」がスポーツ足り得ないというパリーの主張にも疑問の余地がある。パリーは「ライフル射撃は指だけでなく全身を使う」ため単なる指の動かし方ではないと主張しているが（p. 7）、この論法が許されるならビデオゲームの操作も指だけでおこなうのではないと言ってもいいはずだ。というのも、e スポーツは動体視力や聴覚、反射神経が物を言うのであり、姿勢などの影響も大きいからである。確かに実際に意図的に動かすのは指や手の一部程度かもしれないが、プレイヤーはそれ以外の様々な身体部位を駆使して、優れた技能を示し、競い合っている。身体技能にこれらのものを含めてよいのであれば、e スポーツも紛れもなく全身の技能を使ってプレイされているのである。

e スポーツをスポーツとみなすべきかどうかという問題にとって、おそらく最大の懸念となるのは、「組織化された(institutionalisation)」という条件にある。現在世界的に人気を博

しているジャンル（つまり競技人口が多く、万が一オリンピック種目になるならプレイされるであろうゲーム）に限定すれば、パリーの批判は適切だと言えるだろう。e スポーツにも組織はあるが、その組織のあり方は他のスポーツの組織とは決定的に異なっている。

（Abanazir 2018）確かに、パリーの言う通り、現在 e スポーツとして楽しまれているゲームのほとんどは一企業が提供するサービス内での競技にすぎず、ゲームのルールやシステムは企業と市場の論理で決まり、場合によってはプログラムを修正し調整を図る。もちろんそうした決定はユーザーの声を反映させるかもしれないが（開発チームが有力プレイヤーから直接ヒアリングする場合もある）、ルールの決定権を誰が持っているのかといえ、疑問の余地なくサービス提供企業である。さらに言えば、従来のスポーツと同じように、同一のゲームが何十年もプレイされ続けるとは思い難い。ゲーム企業は営利企業であるため、新たなゲームハードに新たなゲームメカニクスを組み込んだ新作を次々に発表し続ける。そして、人気のないタイトルは対戦サーバーの稼働やアップデートを打ち切られ、二度とプレイできなくなる。その意味では、e スポーツの多くは、そのルール決定に自律性を欠いている。e スポーツ組織に残された余地は、プレイするコントローラの限定やチーティング・プログラムの禁止を呼びかける程度であり、競技そのもののルールに踏むこむことはできない。

しかし、e スポーツの中でも「スピードラン（speedrunning）」と呼ばれるジャンルに関して言えば話が変わってくる。スピードランとは、日本では主に「RTA（リアルタイムアタック）」とも呼ばれるジャンルであり、正確に言えばこれはビデオゲームそのものではない。スピードランは、主に一昔前のシングルプレイゲーム（例えば日本でも人気のあるものでいえば、スーパーマリオやロックマンやメトロイドなどのシリーズ）の早解きを競う競技であり、ゲームを使ったゲーム、言わば「メタゲーム」である。（Hemmingsen 2020）

スピードランでは、ゲーム内のルールで試合や対戦の勝敗を決めるわけではなく、大会主催者が決めたレギュレーションが、試合のルールとなる。例えば「Any%」（過程を問わず最速クリアを目指す）や「特定武器の使用禁止」などの縛りプレイなど、同じゲームでも様々な種目に分かれている。ファミコン実機を使うのか、それとも現行ハードやパソコンでのエミュレーションを用いるのかでもレギュレーションが分かれる。ヘミングセンによれば、スピードランの競技者は、ゲームに内在的なプレイをしているのではなく、ゲームのプログラム・コードを一種の物理法則のように理解し、その法則の下で「ゲームのルール」を自発的に作り上げて戦っている。これは、運営企業の介入によってルールやゲーム・バランスが変わり続ける多くの e スポーツとは対照的である。スピードラン走者たちは、決められた範囲の中で知恵を絞り（ルールの範囲内で、どのように攻略をおこなうか）、技能を高め（理想のプレイングにどれだけ近づけるか）、誰も見たことのないスーパープレイを魅せようと努力する。これらは、物理法則の下で様々なルールを策定し、そのルールに沿った競争をするオリンピック・スポーツと相違ないと言ってもいいかもしれない。

もしこのような解釈が認められるのであれば、ビデオゲームの対戦をスポーツとみなす

べきかどうかをめぐるパリーの議論から見ても、スピードランは完全に「オリンピック・スポーツ」の組織性と同じ性格を持つだろう。現在のスピードランにはそのような権威を持った組織は存在していないが、様々な大会を通じて、国際的なルールが自発的に積み上がりつつあるとは言える。そしてそのようなレギュレーションはゲームを開発した企業が提供したものではなく、プレイヤー間で自主的に取り決められた「ルール」であり、その決定権は大会運営組織にある。この過程は、紛れもなくスポーツの草創期に等しいものである。

まとめ

本論文では、パリーの「オリンピック・スポーツ」の概念において、本当に e スポーツがスポーツとしての資格を持たないのかどうかを検討した。パリーの主張のうち、「人間」「身体的」「技能」については反論の余地が多分にあり、もし現在のオリンピック種目がこれらの条件を満たすと考えるなら、ビデオゲームの対戦もまたこれらを満たすと言うべきだろう。

しかし e スポーツ組織の性質は、スポーツ組織の性質と決定的に異なっている。その意味で、e スポーツはオリンピック・スポーツとしての条件を完全に満たすわけではない。ただし、すべての e スポーツがそうであるとは言い切れない。というのも、スピードランに限れば、「組織化された」スポーツとしての条件を満たしつつあるからである。

参考文献

- Abanazir, C. 2018. Institutionalisation in e-sports. *Sport, Ethics and Philosophy*. 13:2, 1-15
- Devine, J. W. and Frias, F. J. L. 2020. Philosophy of Sport, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
- Hemmingsen, M. 2020. Code is Law: Subversion and Collective Knowledge in the Ethos of Video Game Speedrunning, *Sport, Ethics and Philosophy*.
- Hemphill, D. 2005. Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*. 32, 195-207.
- Parry, J. 2019. E-sports are Not Sports, *Sport, Ethics and Philosophy*, 13:1, 3-18

1. 日本 e スポーツ協会「e スポーツとは」 https://jesu.or.jp/contents/about_esports/
【2021 年 3 月 31 日閲覧】