

e-スポーツ競技におけるジェンダー秩序

—中国における非身体的スポーツと

男性優位の再生産に関する考察—

YU Kangxi

本研究の研究目的は中国における e-スポーツの現状を踏まえ、e-スポーツ競技(ゲーム)を対象として、中国の女性プロゲーマー(e-スポーツ選手)の置かれた環境および現状を調査し、e-スポーツという競技におけるジェンダー意識を分析する。さらに、なぜ筋力や身体を中心としない e-スポーツにおいて、近代スポーツと同様に男性優位というジェンダー差が表れるのかを明らかにする。

スポーツの歴史から見ると、近代以前のスポーツは娯楽や遊びを目的として、動物スポーツやマインドスポーツ(将棋、囲碁)などさまざまな活動を含んだが、18 世紀後半、イギリスから発展した近代スポーツの概念はレジャーや暇つぶしから「真面目な遊び」へと変化し始め、秩序的な競争に傾倒していった。一方、産業社会の担い手を育成するために学校教育では、体育を通じてブルジョアジーに求められる資質を育成し、リーダーシップ、忍耐力、協調力などを向上させ、「男性らしさ」というジェンダーを強化するものとなった。

しかし、現代社会の発展とともに、スポーツの概念は多様化を進め、新たなスポーツ種目が増加している。e-スポーツは電子ゲームを基盤とし、競技性を持つゲームジャンルと現代的なスポーツの試合システム(リーグ戦)を組み合わせ、新たなスポーツ形式になっている。近年、中国においては、世界的に有数の規模の e-スポーツ産業が発達している。その中国で人気の e-スポーツの特徴は、ヴァーチャルなキャラクターをコントロールし、チームを単位として対戦するものであり、競技性は高いが、身体そのものをを用いた競技ではない。客観的に見ると、リアルなスポーツ競技と比べて「男性優位」というジェンダー差が顕在化しにくいはずである。しかし、プロゲーマー(プロの選手)を例にみると、女性プロゲーマーの数は非常に少ない。

研究の方法としては、中国のネット新聞記事検索サイト(人民網)および先行研究を利用し、中国社会における e-スポーツ産業の現状を分析する。また、中国のメディアにおける女性プロゲーマー

に対する評価を明らかにする。さらに、e-スポーツ産業従事者に半構造化インタビューを行い、e-スポーツ産業の現場の視点から、e-スポーツ自体の現状、および女性によるe-スポーツ活動とジェンダー意識について考えを聞き取る。

調査・考察を通じて得た結論は、以下のようになる。まず、e-スポーツはスポーツ競技と新時代のテクノロジーの組み合わせの象徴であり、新たにスポーツのカテゴリーに入る競技として認識されていた。また、e-スポーツは近代スポーツに較べて身体的な活動を要求しないが、一方で反射能力、チームワーク、ストレス耐性能力などの要因は非常に重視されている。また、近代スポーツの教育的側面で求められてきた忍耐力、協調などの男性的要素がe-スポーツにおいても求められており、共通するジェンダー的価値観を引き継いでいることがあきらかになった。e-スポーツは男性優位の特徴を有している理由としては、中国のe-スポーツ発展の経緯から、男性は女性よりも早く、また深くe-スポーツに接する社会環境にあるため、「後発者」である女性は男性よりも低い位置にあることが示唆された。

また、中国の新聞記事およびインタビュー調査によると、女性のプロゲーマーは一般的に、男性プロゲーマーよりも競技レベルが低いイメージがある。ゲームメーカーその商業的性質から、女性のe-スポーツ事業の発展を積極的に推進しており、主要なクラブと共にプロ女性チームの設立を促進している。しかし、e-スポーツ業界の関係者の中には、こうした動きに期待していない人々も多く存在し、女性e-スポーツ競技の観戦価値やスキルレベルという点で、現在の男性e-スポーツ競技と比較することはできないと考えている。

一方、新たに発達したストリーミング配信はe-スポーツの新たな観戦手段として大きな役割を果たしつつあり、女性にとってはプロゲーマーよりも大きな活躍の場となっている。理由としては、プロゲーマーほど高いレベルのスキルが求められず、なおかつ容姿や人気などの要素を活用することができ、結果としてファンを引き付け、注目を集めることができるためである。

これらの内容は、先行研究の一部で指摘されたe-スポーツにおける男性優位の原因である社会的条件(偏見や社会化を含めて)が、現在の中国でも検証されたことに加え、新たなメディアであるストリーミング配信が女性ゲーマーにとって主要な選択肢となり、結果的に男性を中心としたプロレベルのe-スポーツとの棲み分けがなされていることをあきらかにした。これはe-スポーツにおける女性の活動の場や課金による報酬の機会を提供する上で好ましい発展であると同時に、近代スポーツと同様の「高レベルの競技は男性」「容姿や娯楽性の求められるものは女性」という役割分担が固定化されてゆく懸念があることも指摘し、現在のe-スポーツの可能性と課題を提示した。