

中国 e スポーツの「脱構築」の試み

—カイヨワの「遊戯論」からのアプローチ—

LI You

本稿の目的は、中国における e スポーツ文化の形成と発展を対象として、そこで顕在化してきた「競技化」と「脱ゲーム化」という二つの発展特性を手がかりに、e スポーツ推進とエレクトロニック・ゲーム(ビデオゲームやオンラインゲームを含み、以下すべて「e ゲーム」と表記する)規制が併存してきたという矛盾した構造を明らかにする。その内在的問題をロジェ・カイヨワ(Roger Caillois, 1913-1978)の『遊びと人間(Les Jeux et les Hommes, 1958)』に基づいて理論的に再検討する。中国では、2003年に e スポーツが正式なスポーツ種目として認定されて以降、その産業規模は急速に拡大し、著しい発展を遂げてきた。一方で、基盤としての e ゲームは、長期にわたり「電子ヘロイン」といった否定的言説のもとで批判と規制の対象とされてきた。このような非対称的な扱いは、中国 e スポーツ文化の形成過程を理解するうえで避けて通れない問題である。

本稿を通して明らかにしようとするのは、第一に、中国における e スポーツの発展が、スポーツ一般に見られる競技化の普遍的傾向と連動しつつも、e ゲームに対する否定的言説や制度的規制との相互作用の中で、特異な形で進行してきた点である。第二に、その過程で形成された「e スポーツから e ゲームを分離するという構図」が、e スポーツの社会的正当性を支える一方で、文化的価値の偏重や遊戯性の空洞化といった問題を内包している点である。これらを明らかにすることで、本稿は中国 e スポーツ文化の特徴を理論的に再配置することを目的とする。

以上の問題意識に基づき、本稿では、中国 e スポーツ文化の形成と発展を理解するために、e スポーツと e ゲームの関係性、ならびにそれらを取り巻く制度的枠組みおよび社会的言説を総合的な分析対象とする。分析にあたっては、政策文書、官製メディア報道、産業資料、ならびに先行研究を参照し、e スポーツを単なる競技産業としてではなく、社会的意味を帯びた文化実践として捉える視座を採用する。これらの分析視角に基づいて、以下のように考察を進める。

第1章では、中国 e スポーツの発展過程を歴史的に整理し、e スポーツに関する中日韓三国定義の比較、ならびに発展段階の分析を通じて、中国 e スポーツ発展の基本的特徴を明らかにする。とりわけ、e スポーツが正当なスポーツとして承認される過程において、勝敗・記録・ルールを中心とした競技性が強調されてきた一方で、その基盤である e ゲームの遊戯的側面が意識的に後景化されてきた点に注目し、「競技化」と「脱ゲーム化」という二つの特性を抽出するとともに、両者が単なる並行現象ではなく、相互に影響し合いながら中国 e スポーツの発展を方向づけてきた関係にあることを示す。

第2章では、第1章で抽出した二つの特性が、いかなる社会的及び制度的背景のもとで形成され、強化されてきたのかを検討する。具体的には、中国スポーツ歴史における競技重視の形成過程、官製メディアによる e ゲーム批判の言説構造、ならびに政府によるゲーム産業管理体制を分析対象とする。ここでは、e スポーツが中国社会において正当性を獲得するために、e ゲームとの明確な線引きを求められてきたという社会的条件を明らかにする。

第3章では、以上の分析を踏まえ、カイヨワの遊戯論を理論的枠組みとして、中国 e スポーツ文化の形成を批判的に再検討する。とりわけ、佐々木究によるカイヨワ再解釈を参照し、「アゴン(agon)」を「本能/原理」として捉え直すことで、遊びとスポーツの関係を再定義する。そのうえで、過度な競技化がもたらす文化的帰結を、カイヨワの「代理装置」や大村英昭の「鎮めの文化としてのスポーツ」といった社会学的視点から検討し、「競技化＝脱ゲーム化」という構造がもつ問題点を明らかにするとともに、中国 e スポーツが今後目指すべき発展の方向性を提示する。

以上の考察を通して、本稿は、中国 e スポーツの発展を単なる産業的成功としてではなく、制度的合理性と文化的価値との緊張関係の中で進行してきた過程として再描画する。

本研究の独自性は、以下の点にある。

第一に、中国 e スポーツの文化形成と発展過程において、「競技化」と「脱ゲーム化」という二つの特性を抽出し、これらを単なる並行現象ではなく、相互に影響し合い、互いを目的かつ手段として極端化していく過程として捉えた点である。これは、従来のスポーツ発展史における競技化過程とは異なる、中国 e スポーツ特有の特性を明確にする。

第二に、このような特性が生じた背景を、中国社会における e ゲーム批判の歴史、スポーツ政策の競技重視の傾向、ならびに e スポーツが社会的正当性を獲得するために「ゲーム」との距離化を迫られてきた状況と結びつけて説明した点である。

第三に、カイヨワの遊戯論を佐々木究の再検討に基づいて読み直し、「アゴン」を一種の本能として捉えることで、遊戯論を e スポーツ分析へと理論的に接続した点である。

第四に、代理や「鎮めの文化」といった社会学的視点を導入し、過度な競技化がもたらす情

動の偏在や文化的失衡を指摘するとともに、中国 e スポーツが今後いかにして競技性と遊戯性の均衡を回復し得るのかという規範的視座を提示した点である