

E-Sportsはアーケードゲームから 発展してきたものなのか

— E-Sportsと1980年代アーケードゲーム対戦文化の相違点についての考察

周鵬

E-Sportsという言葉が公式に使用されるようになったのは1999年からである¹⁾。アメリカのアーケードゲームの隆盛期でプレイヤー同士の対戦がさかんにおこなわれていた1980年代に芽を出し、2000年代に韓国において本格的に産業化されたE-Sportsの発展は、これまでの先行研究の示す通りである。先行研究の多くは「対戦」というキーワードを主軸に議論を進めてきたが、E-Sportsのもう一つの要素である「観賞Spectating」についての議論はまだ十分に行われていないように思われる。本論は、今日のE-Sportsにおいて重要視されている観賞の問題を主軸に、1980年代のアーケードゲーム対戦と2000年代以後のE-Sportsとの違いを明らかにする。

キーワード：アーケードゲーム、対戦、E-Sports、観賞、エンタテインメント事業

1. 問題の所在

1980年代のアメリカでは、『スペースインベーダー』や『パックマン』に代表されるアーケードゲームが流行し、ゲームをプレイして得たスコアの点数を競い合うというプレイヤー同士が対戦するプレイスタイルが誕生した。多くの先行研究では、「対戦」という要素が重要視され、2000年代に韓国において成立したE-Sportsもアーケードゲームの対戦イベントか

ら発展したものと見なされてきた (Jin,2010; Taylor, 2012; Borowy, 2012; Snavely, 2014)²⁾。

一方、1982年から1984年までアメリカのWTBS局で放送されたテレビ番組Starcadeのようにアーケードゲーム対戦のテレビ放送は早くから試みられており、1990年に今日のE-Sportsイベントを彷彿させる大型イベントが任天堂の主催で開催された。対戦だけでなく、E-Sportsのもう一つの要素「観賞Spectating」の面においても、先行研究によって議論が進められている。

しかし、これらの先行研究にはふたつの問題点がある。

最初の問題点は、アーケードゲームとE-Sportsゲーム自体の構造についての分析が皆無だということである。似たようなゲーム体験を提供しているとしても、ゲーム構造の違いによってプレイヤーの行動が大きく異なったり、プレイヤー・コミュニティの性質が異なったりする現象がすでに証明されている (Abend & Beil, 2015)。対戦が行われているという点で、アーケードゲームとE-Sportsゲームは似ているが、プレイヤー・コミュニティの性質が全く異なる可能性がある。故に、アーケードゲームの対戦イベントとE-Sportsイベントとの関連性が十分に議論されていないように思われる。

次の問題点は、アーケードゲームとE-Sportsのそれぞれの発展における観戦という要素の役割の違いが明白に区別されなかったことである。2000年代韓国でE-Sportsが誕生する以前の対戦イベントの多くは、対戦のための対戦に過ぎず、観客の参加を必要としなかった。一方、韓国E-Sportsははじめからテレビ放送を視野に入れ、観戦のための対戦としてイベントを組織していた。言い換えれば、欧米で展開されたゲーム対戦イベントはファン・イベントの延長戦上にあるものに対し、韓国のE-Sportsははじめから人為的に組織されたエンタテイメント事業である。

多くの先行研究では、この違いを区別しなかったが故に、アーケードゲームからE-Sportsへという単純な構図が展開されることになる。このままでは、E-Sportsの本質を正確にとらえることができない。

上記のふたつの問題点を念頭に、アーケードゲーム対戦イベントとE-Sportsを比較すれば、以下の三つ違いを見出すことができる。まず、

(1) 対戦の性質が異なること、(2) 次に、イベントに登場するデジタルゲームのプレイ方法が異なること、(3) 最後に、イベントにおける観賞の要素の重要性が異なることである。

本論は、『パックマン』を1980年代のアーケードゲームの代表例、『リーグ・オブ・レジェンズ (League of Legends)』をE-Sportsゲームの代表例として分析を行い、それぞれのゲームにおける対戦の性質、ゲームプレイの実態、イベントの形態などの違いを検討する。それを踏まえて、観賞の役割という視点に立って、アーケードゲーム対戦イベントとE-Sportsの相違を検討に付す。

なお、本論におけるアーケードゲームという用語は、『パックマン』のような、1980年代に流行していた一人でプレイするアーケードゲームを想定しており、現在のゲームセンターでよく見かける対戦格闘ゲームやカードバトルゲームなどは含まれていない。また、ゲームという言葉の使用範囲はデジタルゲーム、すなわち、コンピュータを使用してプレイするゲームに限定する。

2. 対戦は如何に行われるか

まず、対戦はどのように行われるかを見てみよう。

1980年に日本でリリースされた『パックマン』はアメリカで絶大な人気を獲得し、多くのプロ選手などを生み出した (Panichello 2007)。故に、これは、アーケード対戦文化を語るのに最適な素材と考えられる。『パックマン』を構成する諸要素のなかで、特に注目すべきものが二つある。

(1) プレイヤーがゲームに勝利したのち、ゲームは終了せず、最初の状態に戻り新たなゲームがスタートするような、終わりのないプレイをサポートしていること。

(2) 高得点は破られるまで機械に記録され表示されるハイスコア記録機能が実装されていること。

上記の二つの要素は、より高いハイスコアを獲得するという共通の目標をプレイヤーに与え、スコアの競い合いを可能にする。だが『パックマン』の対戦は、ゲームごとに一人のプレイヤーのみがプレイし、ゲームオーバ

一になった時点で別のプレイヤーに交代されるか、あるいは対戦するプレイヤーはそれぞれ別々のアーケード機を使用して、同時にプレイするように行われる。ここで注意すべきことが二つある。

(i) まず、対戦は事実上プレイヤーとコンピュータのあいだで行われること。

プレイヤーAがプレイしているとき、プレイヤーBは何も行動せず順番を待つのみである。その逆もまた然りである。プレイヤーがそれぞれ闘っている相手は、機械、プログラムである。

(ii) さらに、プレイヤーのあいだに相互関係が生まれないこと。

プレイヤーAが先にアーケード機でスタートしたゲームを「ゲームA」とする。ゲームAがプレイヤーの失敗によって終了した時点で、ゲームはアーケード機によってリセットされる。同じアーケード機でプレイヤーBがスタートした新しいゲームを「ゲームB」とする。ゲームAはゲームBとは全く無関係の別のゲームである。プレイヤーAがゲームAで行った行動は、ゲームBに全く影響を及ぼさない。言い換えれば、プレイヤーAの行動はプレイヤーBの行動との間に相互作用が全く生まれないのである。

プレイヤーAとプレイヤーBがそれぞれ別々のアーケード機でプレイする場合も、ゲームAとゲームBが無関係なことは一層明瞭である。

以上のように、アーケードゲームの対戦は、プレイヤー同士の対戦ではなく、プレイヤーとコンピュータの対戦である。

現在E-Sportsシーンで大きな活躍を見せているライオート社製のゲーム『リーグ・オブ・レジェンズ』の場合、対戦はインターネット接続を通して行われる。対戦を開始するには、参加者それぞれが異なる端末を利用し、専用サーバーにログインする必要がある。対戦は、参加者全員が同じマップとルールを使用する。ゲームが開始したら、参加者全員が同じゲーム空間で行動を展開していく。

『リーグ・オブ・レジェンズ』の対戦で勝利するためには、プレイヤーは相手チームのメンバーとの戦闘に勝利し、相手の基地を破壊することが必要である。どちらかの基地が破壊されるまで、ゲームは継続されていく。プレイヤーは時に相手に戦を仕掛けたり、時に相手の攻勢を防御したりす

る必要がある。こうして、プレイヤーがとった行動は必ず何らかの形で、対戦相手の行動に影響を与える。

3. ゲームプレイはどのようなものなのか

次に、それぞれのゲームプレイに注目しよう。

1980年代のアーケードゲームのプレイ時間は、アーケード機械が正常に作動している限り、プレイヤー自身のミス以外の理由によって制限されることはない。『パックマン』の場合、熟練プレイヤーはパーフェクトゲームを達成するのに3時間から5時間のプレイ時間を必要とする³⁾。

また、1980年代のアーケードゲーム対戦文化の重要な特徴は、ハイスコアの追求である。ツイン・ギャラクシー社は当時アメリカ各地でのハイスコアの収集に励んでいた⁴⁾。その理由の一つは、インターネットのない時代にスコアを遠距離にいるプレイヤーとシェアする手段が乏しかったことである。同時に、プレイヤーとコンピュータの勝負であるため、スコア以外にプレイヤーの実力を図る手段がなかったという苦悩を窺うこともできる。この事実は、アーケードゲーム対戦の単調さを物語っている。

具体例を見よう。

『パックマン』のゲームをクリアするために、プレイヤーはキャラクターが通れる通路に散らばっている黄色い点をすべて回収しなければならない。プレイヤーがゲームを始めるときの最初のステージをステージ1とする。ステージ1にあるすべての黄色い点を回収したら、ステージ1がクリアされ、次のステージへと移行する。新しいステージをステージ2とする。ステージ2はステージ1とまったく同じ構造になっており、黄色い点の数も、通路の配置も、敵の種類もすべて同様である。このステージ2は、ステージ1のそのままのコピーと考えてよい。

また、『パックマン』にはプレイヤーの行動を阻害する「ゴースト」と呼ばれる敵キャラクターが存在する。そのゴーストの行動は、プレイヤーがコントロールするキャラクターの進行の向きそしてゴーストとの距離に従って変化する。ゴーストの行動にはランダム性がなく、プレイヤーの行動に左右される。これによって、プレイヤーは自身がコントロールするキ

キャラクターの行動をパターン化すれば、ゴーストの行動も必然的にパターン化される。

ステージはすべて同じ構造をもっており、なおかつ、プレイヤーの行動によって自身の行動を阻害しかねない要素を排除できる。より簡単に言えば、プレイヤーが最も安全かつ迅速にステージをクリアする方法を探し出し、同じ方法をすべてのステージに適用してゲームをプレイすることが可能なのである。この方法、あるいは、パターンに乗っ取ったプレイのしかたは「パターンプレイ」と呼ばれる。

『パックマン』のパーフェクトプレイはまさに、このパターンプレイの適用によってなされるものである。アーケード版『パックマン』はメモリ不足のため、ステージ256になると、ゲーム画面が崩れてプログラムが作動不能になる。ステージ256になるまで獲得できる最大の点数が333万3360点である。この点数に達成できれば、そのゲームはパーフェクトプレイとなる。パーフェクトプレイを達成するためのパターンはプレイヤーによって若干の違いはあるものの、全ステージに同じパターンを適用する方針は皆共通している。

このパターンプレイの存在が、アーケードゲームの対戦とE-Sportsを大きく隔てるものである。まず、パターン化するということは、ゲーム内における偶発的な状況をすべて排除することを意味する。次に、ゲームの進行状況はすべてプレイヤーの行動によって支配されているが故に、ゲームをクリアするために、プレイヤーはただ自身の行動パターンを維持すればよく、ゲームのルールや敵の行動などについて考える必要性が皆無である。

要するに、ゲームをプレイするのに、すでに発見したパターンに従えばよく、ゲームについての戦略的な思考は全く必要ないということである。

プレイヤーがもっとも効率的にパターンを遂行させるのに重要なのは、自身の肉体のコントロールである。しかもその肉体はプログラミングされたロボットのように、決まったタイミングで決まった動作を遂行できなければならない。ここに至ると、もはやゲームをプレイしているとは呼べず、プレイヤーはスコアを生産するための思考しない歯車のような存在と化していると言えよう。もはや『パックマン』というゲーム自体の存在が重要

な意義を持ってなくなっていると言わざるを得ない。デジタルゲームにとって、プレイヤーとゲームの相関関係は極めて重要な要素である。プレイヤーがゲームに反応し行動することの重要性は、これまで多くの研究者によって示されてきた。本節の分析によって、プレイヤーが自分のパターンの遂行、すなわち、自身の肉体のコントロールにのみ集中しているため、ゲームとの間の相関関係も切れていることは明らかになった。極論すれば、もはやプレイヤーはゲームをプレイしていないのである。

先ほど『リーグ・オブ・レジェンズ』について議論する際に、プレイヤーの行動は必ず対戦相手の行動に影響を与えると述べた。通常、プレイヤー同士の相互作用はゲームが始まるとともに始まる。2009年に正式にサービスを開始した『リーグ・オブ・レジェンズ』はマルチプレイヤー・オンライン・バトル・アリーナ (Multi-player Online Battle Arena) というジャンルに属している。基本として、10人のプレイヤーは2チームに分かれて、選択したキャラクターの特徴を生かして、同時に行動し対戦する。それぞれのチームの大本営に至る道に敵の進行を阻む防御施設が配置されている。それらを破壊し相手の大本営を先に破壊したチームが勝利する。

サービス開始当時、プレイヤーが使用可能なキャラクターは20名だったが、その後毎月平均1名のペースで増え、本稿が執筆される時点で合計126名が登場している。キャラクターはそれぞれ独自の役割をもち、異なる操り方を必要としている。プレイヤーは自身のプレイスタイルに合わせてキャラクターを選択することも可能であれば、チーム全体の構成に役立つキャラクターを選択することも可能である。キャラクターの選択の面で、多様な遊び方と楽しみが担保されている。

次に、チームメイトとの連携の重要性に注目すべきである。5人のチームメンバーはそれぞれ自身のスタイルに合わせて行動しながらも、常に他人の行動から影響を受けている。試合ごとに、対戦相手やチームメイトが変わり、選択した10名のキャラクターの組み合わせも異なるが故に、一様な行動パターンを固持したプレイは通用しない。味方からの増援により敵を圧倒したり、あるいは、自身のミスで味方の陣形が崩れたりするため、リアルタイムで行われている対戦において、プレイヤーの行動は常に他の

プレイヤーを意識する必要がある。要するに、プレイヤーは絶えず他のプレイヤーとの相互関係を築きながらプレイしているのである。

さらに、いつのタイミングで味方と合流するか、一人で行動するかを判断は、ゲームの進行状況に応じて行わなければならない。また、味方チームのキャラクターの組み合わせの利点と欠点を分析して、相手の長所をかわし短所を突くことで、チームを勝利に導くために、ゲームに対する理解力の他、ゲームの進行についての戦略的思考も重要になる。

確かに『パックマン』において、プレイヤーは自分の移動パターンを意図的に操作してゴーストの進路を戦略的にコントロールしているように見える。しかし、『パックマン』のゲームプレイには偶然性というものが存在しない。プレイヤーは状況を見て自身の行動を戦略的に決めているのではなく、事前にゲーム内に書き込まれた一番効率のよいパターンを取り出すために試行錯誤を繰り返し、パターンに受動的に従っているにすぎない。イベントでは、ゲーム構造は変化しないために、プレイヤーは新しいパターンを探しだす必要全く無い。故に、戦略的な思考はもはや不要なものである。

このように『リーグ・オブ・レジェンズ』は常にプレイヤーとプレイヤーの勝負であり、身体能力だけでなく戦略的な思考力も不可欠なゲームである。実際、多くのプレイヤーはE-Sportsゲームをプレイすることで、「自分を磨き」、「自己の思考能力を開発」しようとしている (Szablewicz 2011: 15)。この点はアーケードゲームの硬直した肉体労働的なプレイと異なっている。

4. 観賞とイベントの関係

対戦方法の違いと、ゲームプレイの違いは、それに対応するゲームイベントの性質に大きな影響を与える。前節までの議論を踏まえて、観賞とイベントが如何に関係するかを考えよう。

『パックマン』の熟練プレイヤーのプレイ時間は平均3時間から5時間であることは、前節で述べた。熟練プレイヤーのゲームオーバーを待つのに数時間がかかり、これは対戦者にとっても観戦者にとっても、大きな身体

的負担がかかる。また、単調なゲームプレイの繰り返しは、観賞価値も低い。さらに重要なのは、プレイヤーそれぞれのプレイ時間が異なるために、試合のスケジュール調整が難しく、試合時間が制限しにくいなど様々な問題があって、テレビ放送や、観客を動員したトーナメントには適さない。当時のゲーム対戦イベントでは、観賞が重要視されていなかったことは、他の事例からもうかがえる。

『パックマン』の対戦イベントが頻繁に行われるようになる以前に大流行したゲーム『スペースインベーダー』の対戦イベントがアタリ社の主催で1981年に開かれた。大会はニューヨークで開かれ、新聞やテレビの取材も行われた。試合会場の中央に、数十代のテレビとゲーム機が横一列に並べられ、大会は、参加者がそれぞれのゲーム機の前に座りプレイする形式で行われた。参加者の後ろに、試合スペースと観戦スペースはロープで仕切られていたが、観戦スペースは極めて狭かった⁵⁾。参加者全員同時にプレイをしていたため、数十人の参加プレイヤーの行動をすべて同時に捉えることは不可能だった。プレイヤーそれぞれのプレイが把握できないが故に、重要なものはもはや単調なスコア比べ以外なかった。

もうひとつ具体例をあげよう。

1997年にRed Annihilationという名称の、アーディーソフトウェア社製シューティングゲーム『クェークII (Quake II)』のための大会が開かれた。試合専用のステージが用意されており、トーナメント方式で試合が進行したこのイベントは、今日のE-Sportsイベントの原型とされることもある⁶⁾。シューティングゲームは今日のE-Sports大会でも大きなシェアを獲得しているが、『クェークII』というゲームも同じく対戦時間が短く、アクションが激しく、決して『パックマン』のように観賞に向かないわけではなかった。にもかかわらず、このイベントは、一般観客向けに解放されていなかった。当時のゲーム対戦イベントは、観賞を重要視していなかったことが伺える。

今日のE-Sportsイベントでもっとも重要視されているのは、観賞である。たとえば、韓国ではE-Sportsが以下の四つの条件で定義されている。(1)必ずプレイヤーとプレイヤーの対戦を通して行われ、プレイヤーとコンピ

ュータの対戦は対象外とされる。(2) 対戦の試合時間は放送時間に合わせて制限できる。(3) そして、ゲームの遂行にはプレイヤーの一定の運動能力および戦略的思考能力を必要とする。(4) 最後に、ゲームの勝敗は運 (Luck) によってではなく、プレイヤーの実力によって決定されなければならないものとされている (Jin, 2010: 71)。

ゲームの対戦時間が放送時間に合わせて制限できると明言されるほど、E-Sportsイベントは観賞を重要視していると言うことができる。実際、韓国でのE-Sportsの発展は最初から試合のE-Sportsイベントのテレビ放送と密接に関係していた。

韓国のゲーム産業の発展は2000年に入ってからスタートした。それ以前はデジタルゲームについての認知度は低かった。言い換えれば、対戦文化の蓄積がないのである。にもかかわらず、E-Sportsは誕生してからわずか数年で、専門チャンネルの誕生をもたらした。韓国では、1997年よりゲーム『スタークラフト (Starcraft)』の定期的な試合が行われるようになり、そのたった4年後の2001年に、オンガメネット (Ongamenet) を始め、ゲーム専門のケーブルテレビチャンネルが次々と開設され、E-Sports関連のコンテンツは毎日24時間放送されるようになった (Jin 2010: 72)。2000年には、韓国政府がE-Sportsの活動を公式に認め支援を開始した。韓国文化観光局の認可を受けて、韓国のE-Sports活動を統括する組織KeSPA (Korea E-Sports Association) が設立された。選手の管理などを行うほか、KeSPAの重要な仕事はE-Sports関連の映像コンテンツの放送権の管理である (Taylro 2012: 161)。テレビ放送を通じて、E-Sportsはエンタテインメント事業として急成長してきた。2004年時点で、E-Sportsの総合観客数は、韓国の人気スポーツである野球の総観客数よりもはるかに上回ると報告されている (Korea Times 2004)。

現在のE-Sportsにおいても、映像コンテンツとしての重要性がより一層鮮明になっている。中国で展開されている『リーグ・オブ・レジェンズ』のE-Sports大会では、選手が試合前に必ず専門スタッフによる選手のメーキャップが行われている。また、多くの観客を収容できるE-Sportsの専用の施設が建設されるなど、E-Sportsが放送や映像コンテンツ、娯楽コンテンツとして認識されている傾向が強く現れている。

このように、今日のE-Sportsイベントでは、アーケードゲーム対戦イベントや、韓国E-Sportsモデル以前の対戦イベントに比較して、観賞の要素がきわめて重要視されていることが明らかである。

5. 結論——観賞のために作られたE-Sports

これまでの議論では、アーケードゲームとE-Sportsゲームにおける対戦の性質の違い、ゲームプレイの違いについて論じてきた。さらに、E-Sportsにおける観賞の重要性を前節で強調した。本節では、本論ではまだ詳細に説明していない、E-Sportsゲームにおける対戦とゲームプレイの特徴と観賞の関係について考えたい。

これまでの節では、『パックマン』のゲームプレイや『スペースインベーダー』の大会において、プレイヤーの行動が無意味となり、観賞に向いておらず、イベントに関係するのが単調なスコア比べのみであることを指摘した。

ここでは視点を一転して、イベントの性質という視点に立ってイベントとゲームの関係を見てみよう。

始めに次の問題を考えてみよう。試合を鑑賞する観客は一体、何を見ているのだろうか。

この問題を検討するには、E-Sportsよりも伝統的スポーツの試合を参考にした方が有効である。例えば、野球の中継などでは、ボールを投げるさま、打つさま、走るさまなど選手たちの一つ一つの行動の様子を語り、選手の個性が現れるプレイを、実況者が情熱をこめて解説してくれる。あるいは、サッカーの中継などでは、得点できたかどうかに関係なく、選手の素晴らしいプレイがリプレイで再現されるのをよく見かける。または、バスケットボールでは、試合終了直前に選手が投げたボールでチームが奇跡の逆転を成し遂げる場面もしばしばある。

伝統的スポーツを見ると、もちろんスコアは応援チームの勝ち負けに関係するから、イベントにとって重要な一部である。しかし、次の日の朝刊のスコアレポートよりも本当に観客を魅了するのは、個々の選手のプレ

イ、言い換えれば、彼らの行動である。試合の展開は常に、あらゆる可能性をもつ選手の行動によって推し進められ、あらかじめ予想できるものではない。

E-Sportsの場合でも、観客が見ているものは伝統的スポーツと全く同様で、個々の選手の行動である。前節の述べたように、今日のE-Sportsゲームは、イベントによく使用されている『リーグ・オブ・レジェンズ』に代表されるように、ゲームの展開がプレイヤーの個々の行動に基づく特徴をもつ。言い換えれば、ゲームの中心要素となるのは、プレイヤーの行動である。この点において、E-Sportsは、すでにエンタテインメント事業として成熟した伝統的スポーツとほぼ同じである。

では、なぜ今日のE-Sportsにプレイヤーの行動を重視するゲームジャンルばかりが集まり、『パックマン』のようなゲームが姿を消したのだろうか。その答えは、観賞に向かないからである。プレイ時間の長さ、ゲームプレイの単調さ、プレイヤーの行動の無意味さなどの問題点はすでに前節で述べた。また、韓国でのE-Sportsの発展から、観賞は初めからE-Sportsと強く結びついていることが分かる。

したがって、本論ではこのような結論を提示したい。

すなわち、エンタテインメントコンテンツとして出発したE-Sportsにとって、観賞の部分を重んじることは必要不可欠である。それゆえに、E-Sportsイベントの組織者は、イベントに使用するタイトルを意図的に決定——プレイヤーの行動に焦点を当て、多様で多彩なゲームプレイのできるゲームを選択——しなければならなかったのである。言い換えれば、韓国で誕生し、現在世界中で行われているE-Sportsは、対戦ゲーム文化から自然発生するものではなく、エンタテインメント事業として人為的に作り出されたものと考えられるだろう。

つまり、アーケードゲーム対戦イベントは性質上、対戦好きのプレイヤーが自発的に行う対戦行為の延長戦上にあるのに対して、E-Sportsはエンタテインメント・コンテンツとして人為的に組織された対戦行為といえよう。

これゆえに、E-Sportsを単純に、アーケードゲーム対戦文化から発展し

たものとみなすことはできない。むしろ、韓国で行われた全く新しいエンタテインメント事業とデジタルゲームの融合として捉えるべきである。

参考資料（ゲーム）

タイトー、1978年『スペースインベーダー』。

ナムコ、1980年『パックマン』。

Blizzard. 1998. Starcraft.

id Software. 1997. Quake II.

Riot. 2009. League of Legends.

参考文献

Borowy Michael. 2012. “Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy.” Simon Fraser University, master’s thesis.

Guinness World Records. 2015. “First Perfect Score on PAC-Man.” Accessed July 17. <http://www.guinnessworldrecords.jp/world-records/first-highest-score-for-pac-man>.

Jin, Dal Yong. 2010. *Korea’s Online Gaming Empire*. Cambridge: The MIT Press.

Korea Times. 2004. “Computer Gaming Looking to Become Sports Power.” *Korea Times*, July 24.

Panichello, John. 2007. *Chasing Ghosts: Beyond the Arcade*. Directed by Lincoln Ruchti. Documentary film. First Released at Sundance Film Festival.

Snavely, Tyler Louis. 2014. “*History and Analysis of eSports System*.” The University of Texas at Austin, master’s thesis.

Szablewicz, Marcella. 2011. “From Addicts to Athletes: Participation in the Discursive Construction of Digital Games in Urban China.” *Selected Papers of Internet Research*, IR 12.0 conference.

Taylor, T.L. 2012. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: The MIT Press.

Yoshimatsu, Hidetaka. 2005. “The State and Industrial Evolution: The Development of the Game Industry in Japan and Korea.” *Pacific Focus* Volume 20: 135–78.

註

1. デジタルゲーム情報サイトEurogamer.netに掲載されたOGA（Online Gamer Association）の設立についてのプレイリリースにおいて、Mat BettingtonがE-Sportsという語に二回言及した。
2. アーケードゲームがE-Sportsの起源であることは、Dal Yong Jinが提出した説である（2010）。最近の研究の多くは彼の議論を踏襲している。
3. 1999年に世界最初にパーフェクトゲームを達成したBilly Michellに必要な時間は5時間30分で、2000年にパーフェクトゲームを達成したChris Ayraの必要時間は3時間42分だった（Guinness 2015）。
4. 1981年にWalter Dayによって創設されたTwin Galaxy社は、各地のゲームセンターでのハイスコアを収集しアメリカ全国向けに公表することを業務とする組織だった。インターネットのない時代、プレイヤーはアーケードゲームに保存されたハイスコアをアメリカ全国に発信する手段がなかった。Twin Galaxyの出現は、地元範囲でしか広げられなかった対戦文化をアメリカ全土に普及させる推進力の一つだった。

5. このイベントについての詳しい記述は極めて少ないが、試合会場の写真は存在する。写真は会場の様子だけでなく、すでにゲームオーバーになった子供がやることなく、呆然としている姿も写されている。
6. これはT.L.Taylorの主張である（2012）。Michael BorowyとDal Yong Jinの論文では、E-Sportsの起源とされたアーケードゲームを、コンピューターゲームにおけるE-Sportsイベントの展開を一切無視して、今日のE-Sportsイベントと結びつけている（2013）。いずれにせよ、この二つの論考では、観賞の視点からE-Sportsイベントを検討する議論は不足している。

(立命館大学大学院 先端総合学術研究科 一貫性博士課程 表象領域)