

e スポーツ部設立をめぐる交渉と調整の人類学的研究

Anthropological study of negotiations and coordination over the establishment of e-sports club

人文科学系/文化人類学/論文

デザインコース

結城 桃花

Momoka Yuuki

◎研究の背景と目的

eスポーツを部活動として学校に導入する際に、eスポーツ部の設立に対する意見が分かれてしまい部活動成立に至らなかった事例や、正式な部活動ではなく同好会やコンピュータ部の一部として扱われる事例が存在する。これらの現象が見られる原因として、教育現場において教員たちが持っている、「教員文化」と呼べる特徴的文化が新しい取り組みを導入する際に抵抗や抑止などの働きを見せていることが考えられる。では、学校に教育としてeスポーツを導入する際、一体どのような問題が発生し、現場の人々はその問題をどう捉え、どのように対処しているのだろうか。

本研究の目的は、学校にeスポーツ部が設立される過程に着目し、eスポーツがそれぞれの学校が持つ事情や認識に対し、どのような「交渉」や「調整」を経て「相応しい」形に整えられ導入されるのか明らかにすることである。

◎研究方法 「語り」の収集とストーリー

本研究では、eスポーツ導入の「当事者」である教員が捉えている現実を描き出すことが重要となるため、「語り」に着目するナラティブ・アプローチを研究方法として用いた。彼らの「語り」からストーリーを描くことで、「当事者」となる教員個人の解釈と行為を分析し、eスポーツが教育現場に導入される過程を探る。

本研究では、4校のeスポーツ部顧問教員たちへインタビューを行い、収集した「語り」から筆者が描き出したストーリーに分析を行った。複数回のインタビューや文章校正などの相互的なやり取りを通し、教員の「語り」に含まれる解釈や固有の意味について擦り合わせストーリーを構築した。

◎考察 「不定形のツール」のeスポーツ

構築したストーリーを元に、各々の学校での出来事とその文脈や語られ方に注目し分析を行うことで、「当事者」の教員が行った行為やeスポーツの解釈について考察した。

結果として、eスポーツではゲームを扱う故に、ゲーム障害への危惧から「プレイ時間」が問題視される一方で、eスポーツ部を推進する教員によって「遊びではないもの」として扱われることが明らかになった。

eスポーツは様々な用途や学校毎の求められる形に応じて類似の概念と「関連付け」されることで、「教材」や「チーム競技」、生徒の「居場所」などとして柔軟に姿を変えて適応し実践される「不定形のツール」である。そのため、教員はプレイ時間のルールを設けるなどの「調整」を行うことでeスポーツを「相応しい形」へと整えている。また、教員はeスポーツへの解釈の差から発生する教員間での対立に対し、eスポーツ部の有用性や実践を提示するなどの「交渉」を行う。eスポーツに反対的な意見や行為が行いにくいような環境を作り上げることで、eスポーツ導入の際に対立問題が発生することを抑制しているのである。

教育現場において「こうあるべき形」というeスポーツの理想像は、教員たちの中で明確に描かれているわけではなかった。その代わりに、学校の中で認められるかどうかという判断基準となるのが、教員たちがそれぞれに抱えている漠然とした「許容できるライン」である。この「許容できるライン」は「教員文化」に基づいて形成されており、「調整」や「交渉」はeスポーツがこのラインに収まるものと判断されるように働く。eスポーツは更なる「交渉」や「調整」を踏まえ、より「相応しい」姿へと変容しながら教育現場で実践されることが明らかになった。

◎結論 eスポーツ部の在り方

本研究の考察を通じて、eスポーツはそのままの形で教育現場へ導入することは難しいということを明らかにした。では、eスポーツ部はどのような在り方ならば、教育現場において存在できるだろうか。どの学校の事例においても、eスポーツ部の目標として“大会への出場”が設定されていた。これは、大会での勝利自体が目的ではなく、大会に出場するという姿勢を示すことでeスポーツ部を「遊びではないもの」として認識させる働きを見せる。eスポーツ部という在り方には、「遊び」とされる「ゲーム」を扱うゆえの“気安さ”と、「遊びではないもの」として大会出場を目指す“真面目さ”という2つの面が存在する。eスポーツ部を生徒の「居場所」とするためには“気安さ”が、eスポーツ部を部活動として成立させるためには“真面目さ”が欠かせない。この2つの面を両立させる在り方が、eスポーツ部の在り方として求められる姿なのである。