

中国における e スポーツクラブの誕生に関する研究

任昱霖

序論

<研究背景>

e スポーツ(electronic sports)とは、電子的な手段や端末などを用いて組織的に行われる競技の総称である。下記の背景への着目から、本研究では、中国における e スポーツ及び e スポーツクラブを研究対象とした。

1) 競技人口の急成長：現在、最も人気のある競技ゲームである league of legends (以下 LOL)だけで競技人口は 1 億人以上と見込まれている。

2) 国際大会の開催：e スポーツを専門的に行うクラブやプロチームが存在するようになり、これらのクラブ、チームが集う国際大会が定期的に開催されている。

3) 賞金の高騰：2019 年において、4717 回の懸賞トーナメントが開催され、総計 239 億円の賞金が供出された。中でも、Dota 2 というゲームのメインリーグである TI リーグの賞金総額は 38 億円を突破した。

4) ゲーム産業の新成長：2019 年の中国におけるビデオゲームの売り上げは 3 兆 6,984 億円で、そのうち e スポーツ市場は 1 兆 5,175 億円で伸張した。中国における e スポーツのユーザー数は 4.4 億人までに成長した。ゲーム産業にとって、e スポーツは重要な一部になった。

5) アジア競技大会への採用：アジアオリンピック委員会と Alisports(中国・アリババ社傘下、ソフトバンクの持ち株会社)は、中国・杭州にて開催予定の 2022 年アジア大会において、実施競技に e スポーツを採用することを発表した。スポーツの国際大会の実施競技が、身体的スポーツとエレクトロニクススポーツから構成される時代となった。

<研究目的>

本研究の目的は、中国における e スポーツのプレイヤーコミュニティである e スポーツクラブの誕生の過程を明らかにすることである。

<研究意義>

1) 現代中国についての理解の促進：e スポーツは、現代中国の様々な側面の変化に関連している。若者の娯楽の方式を変えただけでなく、ゲームの

枠を超え、教育や企業経営 の方式にも影響を与えている。e スポーツ研究は、変化する現代中国についての理解を促進する。

2) e スポーツの発展に関する新たな歴史像の提示：e スポーツクラブの誕生により、中国における e スポーツの組織化、規格化に向けた一歩が踏み出された。しかし、以降の e スポーツの発展におけるクラブの役割は、これまで十分に解明されていない。e スポーツクラブの活動に焦点を当てる本研究は、e スポーツの発展に関する歴史像を提示する最初の試みとなる。

3) 日本の e スポーツクラブ研究への貢献：日本でも、e スポーツ関連事業が発足し、いくつかの e スポーツクラブが立ち上げられた。しかし、現状では日本の e スポーツクラブに関する研究はほとんど見られない。よって、中国における e スポーツクラブの歴史研究は、比較対象の提示という観点から、日本の e スポーツクラブの誕生と発展過程に関する理解を促す。

<先行研究>

e スポーツクラブに関する代表的な研究には、中国の各クラブをインタビューした胡洋(2014 年)の「中国における e スポーツクラブの管理と運営現状の研究」と、魏尊(2015 年)の「中韓の e スポーツ組織対比」、陈昭宇(2017 年)の「中国と韓国のクラブの管理対比」が挙げられる。また陳東(2015 年)の博士論文「中国における電子競技産業の発展 1996-2015」にも中国の e スポーツ産業の形成やクラブの記述に触れた内容が記述されている。

しかし、上記の研究は、何れも中国政府が e スポーツを正式種目に認定した 2003 年以降の歴史を中心に検討したものであり、2003 年以前の中国における e スポーツクラブの誕生についての発展過程の解明を目的とした歴史研究は行われていない。

<研究方法>

中国における e スポーツ競技は、現在、PC を中心に行われているが、ゲーマーたちが使用していた端末には、時期ごとに明らかな移行を確認できる。

以上から、ゲーマーたちが使用した端末の変化

に基づく時期区分を採用することとし、PC 普及以前の時期と PC 普及期に分けて、ゲーマーコミュニティとしての e スポーツクラブの誕生の課程を検討していく。

本研究では以下を主要史料として用いる。当時の新聞、雑誌、ゲーム産業従業者が出版した著書、政府統計資料、e スポーツクラブ関係者へのインタビュー。

本論

第一章 PC 普及以前のゲーム生活(1978—1996 年)

第一章では、PC 端末がまた普及していない時期の中国において、ゲーム機が導入される経緯とゲームイベントの展開について検討した。

1978 年、中国共産党第十一期中央委員会第三回全体会議が開催された。この会議において、「改革開放」という国家政策が示され、持続的に国民の物資と精神的な需要を満足させ、人民の生活水準を上げることが、当時の第一用務として確定された。

以降の時代における生活水準の向上により、民衆の生活が改善されていった。より豊かな生活を導くために、生活科学という日常生活に関する研究が進展を見た。

山東科学技術出版社は、この新領域の専門家を集め、「新生活文庫—十萬題」という総計 2000 万字のシリーズ百科事典が編集した。その一分冊として、『电视游戏玩法 200 问 (テレビゲーム 200 問)』が 1991 年 12 月に発売された。これは、初めてテレビゲームを紹介した著書であった。

本書によれば、1980 年代初期から、大型のゲーム機が中国の沿海都市部に現れ始めた。80 年代中期に至ると、コンピューターの普及とともに、ゲームソフトが人々に知られるようになった、1987 年には、沿海都市部の宁波、厦門、温州、広州において、家庭用テレビゲーム機の販売が開始された。中国のゲーム産業は、アーケードゲーム機の中国市場への投入により立ち上げられ、続いて、国産家庭用ゲーム機の生産、開発へと進展していった。

アーケードゲーム機は、初期にはアミューズメント施設として、公園や百貨店に導入された。これらの施設は、国営資本によって経営され、中国遊芸機遊楽園協会により統一的に指導されていた。改革開放という当時の国家政策の影響を受け、この娯楽方式は受容された。

しかしながら、国営資本が徐々に減少し、個人

事業主が増加すると、多くの個人事業主がアーケードゲームに従事するようになった。

個人事業主経営者の湧出によって、アーケードゲームを経営する店は一時、飽和状態になった。改革開放以来、初期の個人事業主が経営する店は、国営のゲームセンターより設備や経営水準などの面で劣っていた。経営者資質の差も大きく、経営している店の規模が小さいため、ゲームセンターという店の呼び方は、遊戯庁に変わった。

遊戯庁では、賭博、ポルノ、喧嘩、強盗などの事件が起き、サービス劣化の報道が多く見られた。遊戯庁だけではなく、アーケードゲーム機に実装されたゲームに対する民衆の印象が悪くなった。

このような状況の中で、家庭用ゲーム機が中国市場に上陸した。

初めは、日本からのゲーム機が主導であり、都市部の高級百貨店で購入できるようになっていた。1980 年代末になると、台湾や韓国から輸入されたファミコン互換機は低価格であったため、日本製のゲーム機の売り上げを超えるようになった。

また、台湾、韓国ゲーム機の上陸によって、ゲーム機市場が拡大され、ファミコン互換機の国産化も始まった。

その後、中国ではいくつかのゲーム機生産工場が立ち上がり、1990 年代に至ると小霸王という企業が 30%以上の市場シェアを有し、乱立したブランドを統一する傾向が見られた。

しかしながら、ゲームに対する警戒心を持つ親が未だ多く、ゲーム機メーカーはゲーム機と呼ぶのではなく、ゲーム機能が付いている PC 学習機と呼称した。これにより、中国ではゲーム機の普及が進んだ。

アーケードゲーム機、家庭用ゲーム機は、中国のゲーマーコミュニティの形成の基盤となった。しかしながら、インターネットがまだ普及していなかった中国では、ゲームイベントを展開することが非常に困難だった。全国レベルの競技会がいくつか開催されたが、長く続く大会には発展しなかった。この時期は、ゲーム機メーカーのマーケティング活動として競技会が展開されたが、各業界からのサポートは充分ではなかった。

第二章 PC 普及期のゲーム競技と e スポーツクラブの誕生 (1996—2003 年)

第二章では、ゲーム機端末から PC 端末への移行、そして e スポーツチームとクラブの形成過程について検討した。

1996 年から、中国は PC・インターネットの普

及期に入った。ゲームエミュレータが 1998 年ごろ中国に出現し、PC でもアーケードゲームが遊べるようになった。2000 年の政府によるゲーム機禁令の発表と、PC の格安化の進行により、ゲーム機市場は縮小した。その一方、下記の通り、初代の e スポーツタイトルが、PC 端末におけるゲーム性能の飛躍的な進歩により開発された。

表 1 初代の e スポーツタイトル名、発売日

タイトル名	発売日	開発会社	ジャンル
Quake	1996 年 6 月 22 日	Id Software	FPS
Half Life	1998 年 11 月 19 日	Valve	FPS
Counter-Strike	2000 年 11 月 9 日	Valve	FPS
Command & Conquer	1995 年 9 月 26 日	Westwood	RTS
Warcraft II	1996 年 4 月 30 日	Blizzard Entertainment	RTS
StarCraft I	1998 年 3 月 31 日	Blizzard Entertainment	RTS

1996 年からは、ゲーム機よりも PC が汎用性を持った代用品として受け入れられるようになった。同時に、ゲーマーコミュニティの溜まり場、ネットバーが出現し、政府の政策によって、遊戯庁からネットバーの経営に移行した経営主が多かった。ネットバーは遊戯庁時代にあったように、学生の成績に影響が出ると訴えられ、1999 年以降、継続して批判され続けた。2002 年に北京で発生した藍极速の大惨事では、25 人が死亡した。

その後、政府は、下記の法、条例を通して、ネットカフェの経営を強く管理し、新たなネットバ

ーを設立することを禁止した。

表 2 1998 年から 2002 までのネットカフェに関する政策

関連政策	年月日	部署
关于规范“网吧”经营行为加强安全管理的通知	1998 年 12 月 25 日	文化部
娱乐场所管理条例	1999 年 3 月 26 日	国务院第 122 次常务会议
预防未成年人犯罪法	1999 年 6 月 28 日	第九届全国人民代表大会常务委员会第十次会议
文化部、公安部、国家工商局关于加强电子游戏机娱乐场所管理取缔有奖电子游戏机经营活动的通知	1999 年 10 月 16 日	公安部 信息产业部 文化部 国家工商行政管理局
关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见	2000 年 6 月 15 日	国务院
互联网信息服务管理办法	2000 年 9 月 25 日	国务院
关于进一步加强互联网上网服务营业场所管理通知	2001 年 4 月 1 日	国务院
互联网上网服务营业场所管理办法	2001 年 4 月 3 日	原信息产业部
贯彻落实国务院办公厅关于进一步加强互联网上网服务营业场所管理通知的意见	2001 年 4 月 25 日	文化部
互联网上网服务营业场所管理条例	2002 年 9 月 29 日	国务院

にもかかわらず、1998 年から 2002 年の間で、ネットバーは当時の e スポーツの最前線となった。2000 年までに、WAN でゲーム対戦することが普及していなかったため、LAN によって対戦することが主流であった。ネットバーではより大規模な LAN が利用できたため、ネットバーにおいて e スポーツチームの雛形が出現した。

1999 年から WAN の対戦方式が中国に導入された。いくつかの対戦プラットフォームがこの時期で完成し、BBS やプラットフォームのホームペ

ージも作られたため、当時各ネットバーに分散したプレーヤーに新たな拠点が作られた。

同年、各地の戦網によって、eスポーツイベントが全国レベルで開催された。これまでのゲーム競技会とは異なり、参加した選手たちの中には留学生が複数含まれ、彼らは外国に存在していたeスポーツの状況を把握していた。インターネットの普及とともに交流が容易となると、中国のeスポーツ連盟、CPGLがゲーム愛好者によって結成された。

2000年に至ると、出版社、ポータルサイト、ハードウェアメーカーの支援を得て、全国レベルのeスポーツ大会が複数開催された。CPGLとeスポーツの国際大会WCGCとの連携も活躍し、eスポーツ業界において、eスポーツプロ化の提案がこの時期に取り上げられた。その中で、AsiaGamesは1999年から2000年の間に初めて、「=A.G.=」というプロeスポーツクラブを立ち上げた。

2001年のWCG世界大会では、A.Gチームの選手、馬天元がStarCraftで優勝した。この結果は各メディアに報道され、eスポーツの認知度がさらに向上した。

国際大会での優勝が影響し、2002年からは政府

の参与が拡大し、政府主催のCIGeスポーツ大会が発足され、20万人以上の参加を達成した。

最終的にeスポーツは、2003年11月、中国の体育総局によって、99番目のスポーツとして認定された。

結論

中国におけるeスポーツクラブの誕生の経緯は、下記の図1のようにまとめられる。

1978年以降、中国政府は改革開放の政策を推進した。その結果として、1980年代にはゲーム産業に関連する民営経営者が誕生し、彼らの活動の展開は、後年のeスポーツクラブの基盤となるゲーマーコミュニティの形成を招来した。eスポーツ、そしてeスポーツクラブの誕生は、このような時代背景において、一新された政府、新たに出現した経営者、ゲーマーの三者の相互の関係性の中から出現したものであると捉えられる。

〔指導教員：秋元 忍〕

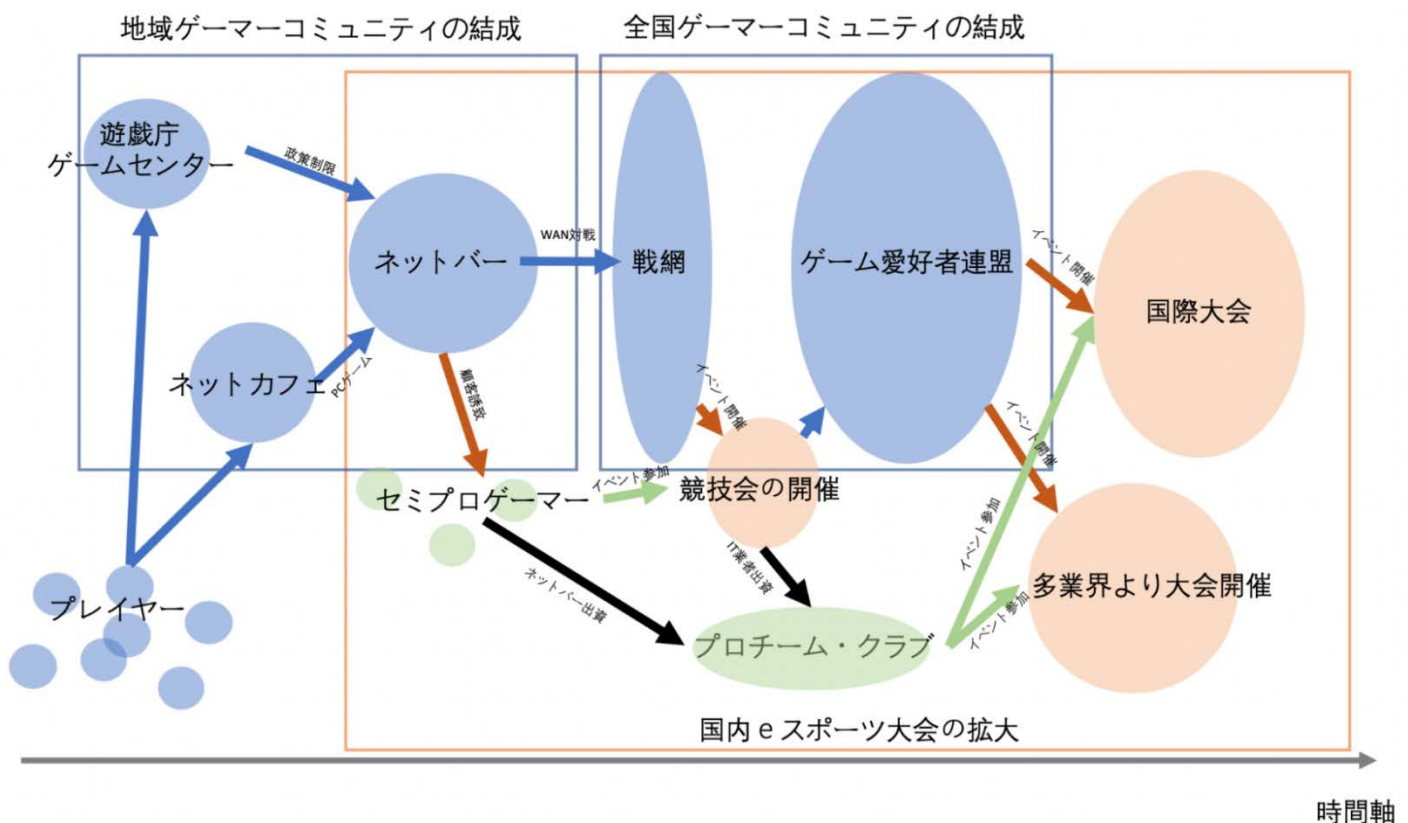


図1 中国におけるeスポーツクラブの誕生