

e スポーツが日本で発展するには
～日本と韓国を比較して～

So that e-sport may develop in Japan
～Japan is compared with South Korea～

1K07B022・1

伊平 翔

指導教員 主査 宮内孝知 先生 副査 石井昌幸 先生

【序章 はじめに】

現在、「スポーツ」と「コンピューターゲーム」の二つの要素を組み合わせた「e スポーツ」というジャンルが世界的に認知され、市場を形成しつつある。しかし、日本において e スポーツはあまり認知されていないのが現状である。その一方で、韓国では大きな市場となっている。この発展の違いについて疑問を感じ、日本で発展する可能性があるのかを考えたことが研究動機である。

【第1章 e スポーツとは】

認知度の低い e スポーツについて、e スポーツが一体どういったモノなのか、ということを導入として論じている。まず、明確に定められていない e スポーツの定義を、筆者なりに論じ明確にした。その上で、e スポーツの歴史や発達経緯について論じている。また、日本における、大会や普及具合、といった現状と海外、特に韓国における盛り上がりといった現状、そして、e スポーツが発展することで期待できる「市場性と将来性」といったことについて論じた。

【第2章 スポーツと e スポーツ】

日本において e スポーツが認知されない理由の 1 つとして、「スポーツ」の言葉に対する考え方が挙げられる。日本においてスポーツには「身体活動」のイメージが根付いているため、「e スポーツはスポーツなのか」といった議論がしばしば行われている。では、そのイメージはどうやって形成されたのか。スポーツという言葉の、成り立ちや日本に入ってきた経緯から考察する。また、スポーツと言われている活動の中には身体活動の少ないものもある。それらと e スポーツを比較し、「e スポーツがスポーツである」と言える点についても考察した。

【第3章 コンピューターゲームの変遷】

コンピューターゲームの普及やインターネットの普及の流れと e スポーツの普及の関係性について、日本・韓国・インドの 3 ヶ国を比較した。これらの国を比較する理由としては、①3 カ国がアジアという

同じ地域に属していること、②韓国が世界的に見て「e スポーツ大国」とされており、e スポーツの先進国であること、③インドは新興国でありながら、世界に多くの技術者を輩出している。そういった国で、e スポーツはどのような位置付けをされているかを明らかにすること、が挙げられる。

【第4章 コンピューターゲームのイメージ】

日本において、コンピューターゲームへのマイナスイメージは強く、その点が e スポーツを受け入れにくくしていると言える。そのイメージは、コンピューターゲームに関与したいくつかの事件によって大きく議論されるようになったとされている。また、コンピューターゲームは様々な悪影響が懸念されている。しかし、それらの悪影響はすべてが検証されているとはいえない。逆に好影響の研究もされている。それらの影響の中で、暴力性、社会的不適応、知的能力と学力、視力、体力について考察している。

【終章 結論】

序章で提示したそれぞれの問題点に対して論証した。それぞれの問題点とは、①日本における「スポーツ」という言葉の意味合い、②日本のコンピューターゲームの発展とインターネットの普及の経緯、③多くの日本人が抱いているコンピューターゲームへのマイナスイメージ、が挙げられる。この 3 つの問題点に対して、各章で述べた内容と照らし合わせ、問題点に対する筆者なりの答えを導き出した。それらの答えをもとに、「e スポーツが受け入れられない大きな理由は、e スポーツをスポーツとして広めようとしていることにあるのではないか。e スポーツを、スポーツではなく『e スポーツ』という一つの名称と捉え、コンピューターゲームによる対戦、イベント、プロ化を行っているジャンル、として広めることで発展し得るのではないか」という仮説が信頼できるものであると実証した。