

## e スポーツに対する日韓の意識比較及び日本 e スポーツの成長戦略に関する研究

A study about the growth strategy of electronic sports in Japan comparing between Japan and South Korea

学籍番号：1K08B014-1

氏名：イ ウンスル

主査：原田宗彦

副査：松岡宏高

### 【序論】

スポーツの語源は古フランス語の desport 「気晴らしをする、遊ぶ、楽しむ」であると言われている。原義は現在も保持されているが、意味するものは時代の流れと社会的合意によって変化している。こういったスポーツにおける社会的合意は、現在オフラインの世界に限らずオンラインの世界でも行われつつある。それは「e スポーツ」である。

コンピューターとインターネットの普及という文化・産業的背景の中から生まれた e スポーツは、選手と競技場とルールが存在し、競技性と遊戯性を持っているという点で既存のスポーツと似ている。また産業の活性化のために専門性を図り、メディアや企業と協力し合いながらプロリーグを営んでいる所は既存のプロスポーツの形に似ている。こういったことからすると、e スポーツはスポーツの範疇に入ると考える。2007 年から「アジアインドアゲームズ」で e スポーツが正式種目として採用され、2008 年 11 月には国際 e スポーツ連盟 (IeSF) が創設されるなど、海外の e スポーツに対する認識と動きは変化している。しかし日本は、世界ゲーム市場において 2 割近くのシェアを占めているにも関わらず、プログラマーの数も未だ一桁台であり、e スポーツ的な大会も小規模開催に留まっている。筆者はこの背景に、「スポーツ＝運動」という日本におけるスポーツのイメージとゲームに対するネガティブな認識があると思い、これらが e スポーツの普及を遅らせているのであると考えている。e スポーツの今後の普及と発展のためには、まず e スポーツに対する意識と現状を把握することが重要であると考え。

### 【目的】

(1) e スポーツとゲームに対する意識と現状を把握し、今後の普及における問題点と課題を明らかにすること

(2) 世界最大の e スポーツプロリーグをもつ韓国と e スポーツやゲームに対する意識を比較し、それを分析することで e スポーツの日本での普及や成長の可能性について考察すること

### 【研究方法】

本研究では、2011 年 11 月 21 日～11 月 23 日に日本と韓国の 10 代～30 代の男女を対象としてインターネット調査を行った。調査フォームは日本語版と韓国語版の 2 種

類を作成し、それぞれ回答を募った。調査結果の分析は SPSS のグループの平均分析、カイ 2 乗検定、t 検定を用いて分析を行った。調査では日本から 161 部、韓国から 163 部の計 324 部を回収し、それぞれ 161 部 (100%)、163 部 (100%) の有効回答を得た。

### 【結果及び考察】

① e スポーツに対する意識と現状：e スポーツの認知度は日本が 34.8%、韓国が 70.6% であり、現場観戦経験やテレビ・インターネット観戦経験においても日韓の間に大きな差が見られた。また e スポーツはスポーツだと思うかという質問に対し、日本は 39.3%、韓国は 70.4% の人が「スポーツだと思う」と答え、スポーツとしての e スポーツに関して大きな意識の差が見られた。② ゲーム大会に対する意識と現状：ゲーム大会への参加経験は日本の方が多かったが、観戦経験は韓国の方が多かった。観戦経験に差が見られたのは、「e スポーツ中継の頻度」と「ゲームを見るという文化の有無」に原因があると考えられる。③ ゲーム利用状況：ゲームの利用有無は、日本が 86.3%、韓国が 92% と日韓両方とも高かったが、ゲームの利用頻度や平均利用時間に関しては韓国の方に高い値が見られた。またゲームをする場所やゲームをする理由から日韓両国の「ゲーム文化」の違いが見られた。④ スポーツに対する認識の比較：「フィジカル・スポーツ」に関しては日韓の間であまり大きな差が見られなかった。しかし「マインド・スポーツ」がスポーツだと思う人は日本より韓国の方が「平均 3 倍」程度多く、「マインド・スポーツ」に対する大きな意識の差が見られた。

### 【結論】

e スポーツやゲームに対する日韓の意識と現状の差はかなり大きく、特に日本に「ゲームを見る」という文化がまだないこと、「マインド・スポーツ」や「ゲーム」に対するイメージがゲームの競技化を遅らせていると考えた。今後の普及のためには、e スポーツの認識を変えられるような努力が何より重要だと思われ、広報活動、教育、イベントなどを通じて e スポーツがみんなで楽しめる健全な余暇活動として位置づけられるように様々な方法を模索することが必要だと考える。また、政府や自治体の協力も不可欠であり、「日本 e スポーツ協会」の設立が至急必要だと考える。