

国内 e スポーツ普及の可能性

Possibility that a domestic e-sport will spread

1K05B173-8

西山 知樹

指導教員 主査 宮内孝知先生 副査 石井昌幸先生

【第1章 序論】

ビデオゲームの普及率の高い日本が、ビデオゲームを用いた競技である e スポーツにおいて、韓国やアメリカに遅れていることに疑問を感じたことが研究動機である。第1章では、本稿における e スポーツの定義と e スポーツはスポーツであることを整理し、本テーマの国内 e スポーツ普及とは、韓国やアメリカと同等の発展を見せることを指すものであると説明した。

【第2章 e スポーツとは】

e スポーツについて、e スポーツの競技人口が多く、e スポーツ文化の発端となったと考えられるアメリカと、e スポーツの世界的な普及に大きく貢献した韓国の2国を中心にしたその歴史と、e スポーツの特徴を、e スポーツが普及した理由として考えられる長所と、今後普及する上で懸念されると思われる短所を記述した。また、e スポーツの持つ価値と将来性として、現在のその市場価値と、今後の更なる発展が期待でき、世界中で e スポーツ関連の団体や学会が発足され、研究対象となっていることから将来性があることを記述した。

【第3章 国内 e スポーツの現状】

国内 e スポーツの現状を、アメリカ、韓国に代表される e スポーツ先進国と比較し、論じた。その結果、国内 e スポーツの現状として、海外の e スポーツ大会の賞金額や、視聴者数と比較し、大会規模が小さい、プロゲーマーの地位や、ビデオゲームへの偏見から、e スポーツの地位が低く、e スポーツ先進国に比べ、日本ではまだ、それほど普及していないことを確認した。また、海外の普及過程に見られる、e スポーツが普及する発端となったイベントと比較し、日本での e スポーツ普及活動は、積極的かつ効果的に行われているのではないかと現状を把握した。

【第4章 普及していない原因の考察】

日本で e スポーツが普及していない原因として、

ゲームの普及過程の違いと、e スポーツの人気ジャンルである FPS,RTS ジャンルが日本で普及していないなどの理由から、e スポーツの競技人口が少ないことと、日本にはゲームを見る文化が無かったなどの理由により、e スポーツイベントの注目度が低い、日本人の持つ「遊び」を否定し、スポーツに教育性を求めるといったスポーツ観から、e スポーツやゲームに対して否定的なイメージを持っているなどの理由により、日本の e スポーツイベントに大手スポンサーを引き寄せるほどのメリットがないことなどがあると考察した。

【第5章 普及のための課題】

第4章において、日本で e スポーツが普及するためには、e スポーツの競技人口を増やすことと、大会スポンサーを獲得することの2つの課題があると考え、その解決方法を検証した。国内 e スポーツタイトルの製作、e スポーツに触れる機会の増加が e スポーツの競技人口を増やすことに繋がり、また、その傾向が見られること、e スポーツの注目度の向上、イメージの改善などにより、e スポーツイベントに大手のスポンサーを引き寄せるメリットが生まれること、または拡大しつつあることから、これらの課題は、解決できる、または解決されつつあることを証明した。

【第6章 結論】

日本における国内 e スポーツの普及は、元々、ビデオゲームの普及率が高いこと、e スポーツ普及のための地盤が固まりつつあるため、第5章の普及のための課題が克服可能なことの証明をもって、国内 e スポーツの普及の可能性はあることの証明とした。また、今後、e スポーツが日本で普及すれば、開発者主催の大規模な大会の開催をきっかけに、アメリカや韓国と同等の発展を遂げると推測した。