

e スポーツに対する若者の意識格差と

今後の課題

1190531 藤井 陽平

高知工科大学経済・マネジメント学群

1. 概要

近年、スポーツの領域が大きく拡大されてきており、その中で、若者を中心に、e スポーツ文化やプロゲーマーというものの存在が注目されてきている。韓国やアメリカでは大規模な大会が開催され、ゴールデンタイムでのテレビ放送が行われるなど、盛り上がりを見せている。しかし日本では、まだ海外ほどの大きな盛り上がりは起きていない。

そこで、本研究では、e スポーツに対する若者の意識格差に焦点を当て、若者へのアプローチ方法を考察し、今後の e スポーツの課題を探る。

2. 背景

現在、世界的にも e スポーツが急速に発展する中で、「e スポーツはスポーツなのか」、という議論が、盛んに行われている。まず、一般社団法人日本 e スポーツ連合によると、e スポーツの定義は、『『エレクトロニック・スポーツ』の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。』とされている。

また、数多くの先行研究からは、肯定的に「e スポーツはスポーツである」という主張が確認できる。

スポーツの語源の観点より e スポーツを分析した、児玉 (2018) は、『『sports』の語源はラテン語の『deportare デポルターレ』にさかのぼるとされ、『ある物を別の場所に運び去る』が転じて『憂いを持ち去る』という意味、あるいは、『portare 荷を担う』の否定形、『荷を担わない、働かない』という語感の語である。これが古フランス語の『desporter (仕事や義務でない) 気晴らしをする、楽しむ』となり、英語の『sport』になったと考えられている。つまり、スポーツはもともと、『気晴らしをする、楽しむ』といった意味がある。これを踏まえると e-スポーツはスポーツに当てはまる。」と指摘している。

また、中村 (2019a) は、「この世には Physical sports と Mind sports という 2 つのスポーツがあると申し上げています。Physical sports は体を動かして競技をするもので、Mind sports は頭を使って競技をするものです。チェスや囲碁が Mind sports と呼ばれて昔からたしなまれているわけです。麻雀やポーカーも Mind sports の一種なのですが、e スポーツもそこに入ります。」と主張した。

次に、Funk (2018) は、スポーツマネジメントの観点より e スポーツを捉え、「一般的にスポーツと認められているスポーツとの関係、そしてスポーツとしての分類に対する反対意見にどのように取り組むのかを調べることで支持される。また構造、組織、競争、制度化の基準を満たすビデオゲームだけがスポーツとして含まれる。」と、強調した。

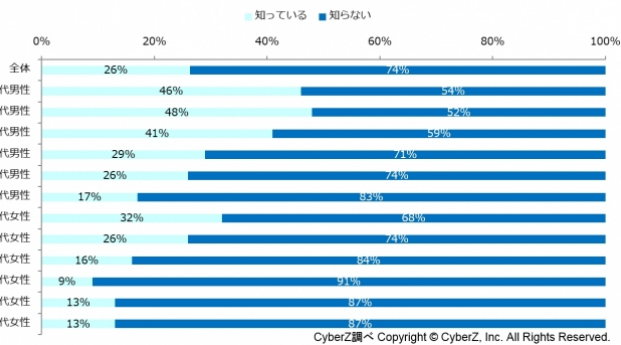
日本各地でも大小問わず e スポーツ大会が開催されており、高知工科大学では情報学群の定期的なスポーツ大会に e スポーツが選ばれた。主催者に話を聞いてみたところ、選んだ理由としては、「今、話題になっていて、盛り上がっているから、情報学群らしい種目であるから。」と話されていた。このように地方の理系大学でも取り上げられるほどに日本でも盛り上がってきている。

e スポーツの市場に着目すると、日本の e スポーツは、世界市場の 15 分の 1 程度、プレイヤーの数も世界の 20 分の 1 程度であり、プロゲーマーの数は 10 分の 1 程度、賞金獲得額は 29 位という位置につけている (中村, 2019b)。日本はゲーム大国であるにも関わらず、e スポーツに関しては途上国となってしまっている。盛り上がってきているものの、まだ世界の中では遅れをとっているのが現状である。その原因として、一つは、任天堂やソニーの家庭用ゲーム機の普及にある。その頃、世界的にはパソコンやインターネットでのオンラインの対戦ゲームが主流となっていたが、家庭用ゲーム機の成功により、パソコンやインターネットへの取り組みが遅れ、結果的に、世界に遅れをとってしまったのである (中村, 2019b)。

もう一つの原因としては、ゲームに対する社会的なネガティブイメージである。例えば、eスポーツではシューティングゲームという、自分が戦場に立っているような気になれるゲームも多く採用されており、アメリカでのeスポーツ大会の会場で銃の乱射事件が起きるなど犯罪の誘発への懸念がされている。このような事が日本で記事にされることより、昔から、ゲームのやりすぎは良くない、健康にも悪影響を与えるなどと言われてきている。このイメージから、日本では大きな普及に繋がってこなかった。

しかし、以下のような調査結果も出てきている。図1は株式会社CyberZによる「eスポーツに関するユーザー認知度調査」であるが、10代、20代の男女が、全体平均を上回る結果となり、10代・20代男性は約過半数が認知している。eスポーツやゲームプレイヤーに対するイメージが、若年層から変化しつつあることが明らかとなった。

【eスポーツに関する認知率(MA※)】(N=1,200、各性・年代N=100)



【eスポーツがスポーツであるという認識度(SA)】(N=1,200、各性・年代N=100)

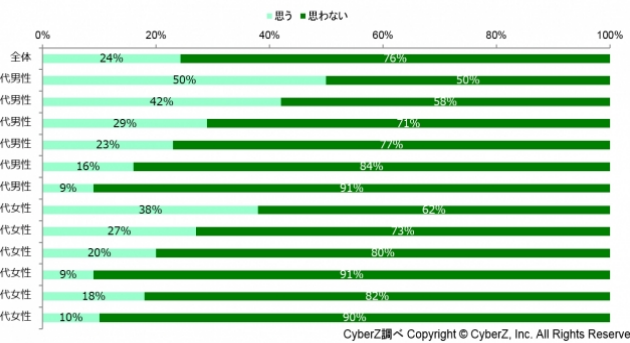


図1. 「eスポーツに関するユーザー認知度調査」【出典：株式会社CyberZ資料】

これらの事から、本調査は、若者の意識格差について着目する。これからの流行を作っていく若者の支持をさらに増やすことが出来れば普及に繋がっていき、今後、eスポーツが文化・産業として定着していく事が考えられるのである。

3. 目的

本研究の目的は、eスポーツに対する若者の意識格差の現状を分析し、その上で、若者へのアプローチ方法を考察し、今後のeスポーツの課題を探る。

4. 研究方法

本研究では、若者のeスポーツに対する意識調査として高知工科大学の学生にアンケート調査を行った。調査の概要は以下の通りである。

1. 調査概要

一回目

日時：2018年11月13日（火）二限目

場所：高知工科大学 永国寺キャンパス

対象：「スポーツマーケティング」受講者

方法：授業前に時間を設け、質問紙調査

二回目

日時：2018年11月15日（木）一限目

場所：高知工科大学 香美キャンパス

対象：「経営史」受講者

方法：授業後に時間を設け、質問紙調査

合計 203 名

2. アンケート手順

学生の中にはeスポーツとは何かを知らない者もいることが予想された為、予め「eスポーツはスポーツか」という質問に答えてもらった後、eスポーツに関する紹介動画を流した。そして、その後に再び同様の質問を投げかけ、残りの項目の回答に進んでもらった。動画の内容は、格闘ゲームのプロゲーマーである「ときど氏」に密着し取材を行う特集であった。質問項目は以下の通りである。加えて、eスポーツに対する意識項目には、オリンピックの競技に入るのかという議論も話題となっているため、それに関する質問を含める事とした。

3. 質問項目

- 個人的特性項目：性別、年齢、部活動、日頃ゲームを行っているか

性差、運動部であるか、文化部であるか、日頃からゲームを行っているか、ということによってeスポーツに対する意識に変化がみられるかを調べるため、これらの質問を行った。

- eスポーツに対する意識項目：eスポーツはスポーツであると思いますか（動画視聴前）、とその理由、eスポーツはスポーツであると思いますか（動画視聴後）、とその理由、eスポーツがオリンピックの競技として選ばれる可能性がある事についてどう思いますか、とその理由

5. 調査結果

1. 個人的特性

これより、個人的特性項目の結果について述べる。また第一回目と二回目の調査を合わせて集計を行った。

① 性別・年齢

男性64%、女性35%となり男性が6割以上を占めた（表1）。

表1. 性別

出現値	度数	%
男性	131	64.53
女性	72	35.47
合計	203	100

表2. 年齢

出現値	度数	%
18歳	31	15.27
19歳	102	50.25
20歳	49	24.14
21歳	8	3.94
22歳	8	3.94
23歳	4	1.97
欠損値	1	0.49
合計	203	100

② 部活動

部活動は、運動部、文化部、無所属の三つに分類を行った。割合としては運動部と無所属がそれぞれ約45%、残り約一割が文化部となった（表3）。

表3. 部活動割合

出現値	度数	%
運動部	95	46.80
文化部	16	7.88
無所属	92	45.32
合計	203	100

③ ゲームについて

主に携帯電話でのアプリゲームが多かったが、約6割の人が日頃からゲームを行っているということが分かった（表4）。

表4. 日頃ゲームを行いますか。

出現値	度数	%
行う	132	65.02
行わない	71	34.98
合計	203	100

2. eスポーツに対する意識についての調査

① eスポーツはスポーツであると思うか。（動画視聴前）

思う・思わないは、「思う」の方がやや多い事が分かった（表5）。「知らなかった」を含めても「思う」が最も多いが3割に留まり、まだ6割の人が思っていない、認知していないのが現状である。

表5. eスポーツはスポーツであると思うか。（動画視聴前）

出現値	度数	%
思う	72	35.47
思わない	67	33.00
知らなかった	64	31.53
合計	203	100

② ①の理由

eスポーツはスポーツであると思うか。という問いに対しての「思う・思わない」それぞれの理由は次のようになった。思う理由としては、「頭脳と体を使うから、競技性があるから、精神力・技術が必要であるから、熱狂できるから」が、一割を超える結果となった。しかし他の意見もそれほど差が開いている訳でなく、多くの意見に分かれる結果となった（表6）。思わない理由は「体を動かしていない」が五割を超え、「あくまでゲームであるから」が約三割という結果となった（表7）。

表6. eスポーツがスポーツであると思う理由（動画視聴前）

出現値	度数	%
頭脳と体を使うから	9	13.24
競技性があるから	8	11.76
精神力・技術が必要であるから	7	10.29
熱狂できるから	7	10.29
ほかのスポーツと同じであるから	6	8.82
スポーツの定義に含まれるから	6	8.82
名前にスポーツと付いているから	4	5.88
大会・賞金があるから	4	5.88
捉え方	4	5.88
普及しているから	3	4.41
現代らしいから	2	2.95
マインドスポーツという分類だから	2	2.95
ルールが存在するから	2	2.95
その他	4	5.88
合計	68	100

表7. eスポーツがスポーツであると思わない理由（動画視聴前）

出現値	度数	%
体を動かしていないから	29	53.70
あくまでゲームだから	15	27.78
スポーツとは感じないから	3	5.56
健康促進が少ないから	2	5.56
スポーツの定義から外れているから	2	3.70
ビジネス面が強いから	1	1.85
運要素が大きいから	1	1.85
なんとなくしっくりこないから	1	1.85
合計	54	100

③ eスポーツはスポーツであると思うか（動画視聴後）

回答者は、eスポーツの紹介動画を視聴した後もう一度同じ質問に回答した。そうすると、「思う」「思わない」が共に約5割であり（表8）、「思う」の方がやや多い結果となった。

表8. eスポーツはスポーツであると思うか（動画視聴後）

出現値	度数	%
思う	103	50.74
思わない	98	48.28
欠損値	2	0.99
合計	203	100

④ ③の理由

動画を視聴した後の理由は、次のような結果になった。思う理由の上位五つの意見の内容は変わらない結果となった。しかし、「熱狂できるから」という結果が最も多い意見となっていた。また、動画視聴前と変わりなく、分散した意見となった（表9）。思わない理由としては、動画視聴前と大きく変わることはなかった。「体を動かしていない・あくまでゲーム」の割合が少し減り、少し分散された結果となった（表10）。

表9. eスポーツがスポーツであると思う理由（動画視聴後）

出現値	度数	%
熱狂できるから	21	19.44
頭脳と体を使うから	19	17.59
精神力・技術が必要であるから	13	12.04
競技性があるから	13	12.04
ほかのスポーツと同じであるから	12	11.11
スポーツの定義に含まれるから	9	8.33
真剣にやっているから	5	4.63
大会・賞金があるから	4	3.71
名前にスポーツと付いているから	2	1.85
スポンサーがついているから	2	1.85
現代らしいから	2	1.85
その他	6	5.56
合計	108	100

表10. eスポーツがスポーツであると思わない理由（動画視聴後）

出現値	度数	%
体を動かしていないから	40	42.11
あくまでゲームだから	22	23.16
スポーツとは感じないから	13	13.68
スポーツの定義から外れているから	8	8.41
なんとなくしっくりこないから	3	3.16
ゲーマーはアスリートではない	3	3.16
健康促進が少ないから	2	2.11
その他	4	4.21
合計	95	100

⑤ eスポーツがオリンピックの競技として選ばれる可能性について

eスポーツがオリンピックの競技として選ばれる可能性への、賛成反対意見に関しては、賛成が5割を超える結果となり（表11）、オリンピックに関しては、肯定的な印象となった。

表11. eスポーツがオリンピックの競技として選ばれる可能性について

出現値	度数	%
賛成	111	54.68
反対	88	43.35
合計	203	100

※無回答を除く

⑥ eスポーツがオリンピックの競技として選ばれる可能性について賛成反対の意見

eスポーツをスポーツと思う人、思わない人と、オリンピックの競技として選ばれる可能性について賛成反対で四つに分類した。それぞれ多種多様な意見が出てきた中で、賛成には「盛り上がるから」、反対には「スポーツではないから」といった意見が目立った。

表12. eスポーツはスポーツであると思う人の賛成理由

出現値	度数	%
盛り上がるから	27	35.06
規模が拡大するから	9	11.69
新しい文化としてあり	6	7.79
人が活躍できる場が増えるから	5	6.49
競技性があるから	5	6.49
1つの競技としてならいいと思う	4	5.19
スポーツの定義に当てはまるから	4	5.19
反対する理由がないから	4	5.19
普及してきているから	3	3.90
スポーツだけでなくとも良いと思うから	2	2.60
知名度が上がるから	2	2.60
好きだから	2	2.60
アスリートと同じだから	2	2.60
体を使うから	1	1.30
メダルの獲得機会が増えるから	1	1.30
合計	77	100%

表13. eスポーツはスポーツであると思う人の反対理由

出現値	度数	%
全員が応援できないから	6	26.09
オリンピックの概要と異なるから	4	17.38
スポーツではないから	4	17.38
他の競技の方が選ばれるべき	2	8.70
体を動かさないから	2	8.70
ネガティブなイメージだから	1	4.35
ラグやハッキングの問題から	1	4.35
範囲が広すぎるから	1	4.35
地味だから	1	4.35
運要素が大きいから	1	4.35
合計	23	100

表14. eスポーツはスポーツであると思わない人の賛成理由

出現値	度数	%
スポーツだけでなくとも良いと思うから	8	23.54
盛り上がるから	7	20.60
支持されるのならばいいと思う	3	8.82
新しい文化としてあり	3	8.82
1つの競技としてならいいと思う	3	8.82
知名度が上がるから	2	5.88
視聴者が増えるから	2	5.88
人が活躍できる場が増えるから	2	5.88
普及してきているから	1	2.94
交流の場になるから	1	2.94
競技性があるから	1	2.94
技術が必要であるから	1	2.94
合計	34	100

表15. eスポーツはスポーツであると思う人の反対理由

出現値	度数	%
スポーツではないから	26	48.15
全員が応援できないから	7	12.96
オリンピックの概要と異なるから	7	12.96
ゲーマーはアスリートではない	4	7.41
他の競技の方が選ばれるべき	3	5.56
範囲が広すぎるから	3	5.56
体を動かさないから	3	5.56
子供が運動をしなくなりそう	1	1.84
合計	54	100

3. クロス集計の結果

ここからはこれまでの個人的特性とeスポーツに対する意識を用いてクロス集計を行い、より詳しく分析を行っていく。なお、今後、「eスポーツはスポーツであると思うか」に対する回答は全て動画視聴後のものとする。

① 動画を見ることによってeスポーツに対する意識は変わったか。

動画を視聴したことによって「知らなかった」の人が思う・思わないに別れたが、2:1の割合で「思わない」に偏る結果となった。しかし、動画を視聴した事によって元々はスポーツと思っていなかったがスポーツであると思うようになる人が思っていなかった人の2割程度存在することも分かった(表12)。

表16. 動画視聴前後における変化

動画視聴前	出現値	動画視聴後		合計
		思う	思わない	
	思う	69	2	71
	思わない	14	52	66
	知らなかった	20	44	64
	合計	103	98	201

※無回答を除く

② eスポーツはスポーツであると思うか。(性差)

性差による、eスポーツに対する意識については男性が「思う」の方が、女性は「思わない」の方が多い結果となり。男性の方が、eスポーツをスポーツと捉えている事が分かった(表13)。

表17. eスポーツはスポーツであると思うか(性差)

出現値	思う	思わない	合計
男	73	56	129
女	30	42	72
合計	103	98	201

※無回答を除く

③ eスポーツはスポーツであると思うか(運動部・文化部・無所属)

eスポーツはスポーツであると思うかという問いを、運動部と文化部、無所属に分類して分析してみると、運動部は「eスポーツはスポーツである」と思うという方が多いのに対し、文化部、無所属の人に関しては、「eスポーツはスポーツであると思わない」人の方が多いという結果になった(表14)。

表18. eスポーツはスポーツであると思うか部活動による比較

出現値	思う	思わない	合計
運動部	53	41	94
文化部	7	9	16
無所属	43	48	91
合計	103	98	201

※無回答を除く

④ eスポーツはスポーツであると思うか×ゲームについて

日頃からゲームを「行う」か「行わない」かによってのeスポーツに対する意識の違いについて分析を行った。日頃からゲームを、「行う」「行わない」ともに5割であった(表15)。このことから、日頃、ゲームを行っているかどうかは、eスポーツをスポーツと思うかの意識に関りがない事が分かった。

表19. eスポーツはスポーツであると思うか日頃ゲームを行いますか。

出現値	思う	思わない	合計
行う	68	63	131
行わない	35	35	70
合計	103	98	201

※無回答を除く

⑤ eスポーツはスポーツであると思うか×eスポーツがオリンピックの競技として選ばれる可能性について

eスポーツをスポーツに対する意識と、eスポーツをオリンピック種目とすることへの賛否の関連性を分析した。「思う」の方は、賛成が7割、「思わない」の方は、反対が6.5割となった(表16)。しかし、お互いに2割と3割反対の意見があるということも分かった。

表20. eスポーツはスポーツであると思うかオリンピックに賛成か、反対か

出現値	賛成	反対	合計
思う	78	24	102
思わない	33	63	96
合計	111	87	198

※無回答を除く

6. 考察

本研究の目的は、若者のeスポーツに対する意識格差を明らかにすることであった。まず、近年、携帯電話が普及してきており、ほとんどの人がスマートフォンなどを持つようになってきている中で、アプリゲームなども増え、ゲームというものがより身近なものになってきている。それにより若者の中での認識も高まっていることが、動画を視聴する前でも約3割の人が「eスポーツはスポーツだと思う」と答えたことに繋がっているのではないだろうか。

結果をまとめると、大きく四つの事が明らかとなった。

一つ目は、多種多様な意見がみられたという事である。意識に対する質問では、ほとんどが割れる結果となり、理由としてもそれぞれに様々な意見が出てきた。これは、ゲームだからなんとなく聞いたことはあるという人が存在しているという事ではないかと考えられる。このような人たちには、継続的なメディア露出による意識付けによって、eスポーツがスポーツであると思うように変化するのではないかと考えられる。また、理由の差で、思う理由には、多様な意見が出て

きている中で、思わない理由には、少数の意見に集中していた。eスポーツをスポーツと思っていない人の意見は固まっているように考えられる。

二つ目が、eスポーツをスポーツだと思っていない人は動画を視聴した後でもスポーツであると思わない人が多いという事である。これは一つ目にも関連しているが、eスポーツをスポーツだと思っていない人は、「体を動かしていない、あくまでゲームだから」などと、固定概念を持っていると考えられる。

三つ目は、個人的特性は、eスポーツに対する意識にはあまり関係していないという事である。個人的特性によってクロス集計を行っていったところ、日頃ゲームを行っている事はeスポーツの意識にはあまり関係ない事が明らかになった。これは、日頃から行っているゲームの種類や、ゲームはしないが見るのは好きだという人がいるからなのではないだろうか。また、性差、運動をするかどうかという事に関しては、それぞれ男性、運動部の方が、肯定的な意見が多くなる結果となったが、それほど大きな差は見られなかった。これは、それぞれが考えるスポーツの定義の違いからなのではないだろうか。

最後にオリンピックの種目として選ばれる事については半数以上が賛成であるが、eスポーツをスポーツと認めている人にも反対の人がおり、また、認めていない人にも賛成の人が存在するという事である。前者には「全員が応援できないから」という理由が目立ち、スポーツだが決して万人受けするものではないと考えている人も、一定数存在していた。後者は「スポーツだけでなくてもよいと思うから」という意見が目立ち、より多様性を認める傾向がある。これはオリンピックがスポーツの祭典というより国際交流の場として見られていることが考えられる。

7. まとめ・提案

まとめとして、eスポーツの普及を実現させるためにはスポーツの定義の確立と周知が必要であると感じた。今回のアンケートでは多種多様な意見が出現し、これが今の若者の意見であると分かった。今回、「熱狂できる」「盛り上がる」というような意見が多くみられたが、それが「熱狂＝スポーツ」という解釈はスポーツの定義から見ると、間違っている。

また、eスポーツの発展を阻害している点としては、まだ

まだ認知度が低い事があげられる。すなわち、メディアへの露出が必要である。現在NPBやJリーグがそれぞれ野球とサッカーのゲームでプロと同じようにリーグ戦を行っている。これらの大会などは会場で大きく放送される事や、インターネットのライブ中継などでしか、まだ目にするのではない。これでは興味のある人しか見ることがない。これらがテレビの放送として放送されれば、より認知度が上がっていくだろう。

加えて、認知度の面ではオリンピック種目に採用される事は不可欠であろう。現在アジアカップでは正式なメダル種目として採用されており、それを踏まえて改善し、オリンピックの種目への決定を目指すべきだ。

今後eスポーツが普及していくには、スポーツの定義とeスポーツの定義をしっかりと伝えつつ、メディアへ露出していく事が重要ではないのだろうか。

【参考・引用文献】

- e-スポーツの現況と成長戦略の構築 著者 成 耆政, 葛西和廣 2010
- E-SPORTS の発展にみる一考察～日本はなぜ遅れを取っているのか～ 著者 児玉飛鳥 2018
- e-Sport management: Embracing e-Sport education and research opportunities 著者 Daniel C. Funk, Anthony D. Pizzo, Bradley J. Baker 2018
- テレビゲームからスポーツへ 著者 中村鮎葉 2019a
- 日本における e スポーツの未来 著者 中村伊知哉 2019b
- e スポーツはリアルスポーツを超えるのか? 著者 平方彰, 伊草雅幸, 榎本一郎, 醍醐辰彦, 坂本広顕 2019
- 「CyberZ、10～60代1,200名に「eスポーツ」ユーザー認知調査を実施」

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000137.000006792.html>