

e スポーツの社会的シェアの向上と教育に関する一考察  
高知工科大学 経済・マネジメント学群 1220550 藤原崇紘  
指導教員 中村直人

#### 研究背景

e スポーツ大会が日本でも盛んに行われるようになってきているが世界規模の大きな大会になってくると日本のゲームタイトルが入ってくるのが少なく、これだけ大きなゲーム市場の土台があるにもかかわらず日本の e スポーツが盛り上がりがないのはなぜなのか気になったからである。また e スポーツは今や世界で認められるほど大きな規模になっているが ICT の発達している国では多くのプロ選手が出ているが日本はいまだ遅れている状態であり、どこに差があるのかについて調べようと思ったからである。

#### 研究目的

E スポーツが知られるようになってから、発展面において e スポーツ先進国をみるとどう発展しているのかを調査し、一考察として生徒の学習に e スポーツがどのような影響を与えるのか調べる。

#### 調査・分析方法

先行研究をもとに関連する論文を集め文献調査を行い、世界と日本で e スポーツの発展にどのような違いがあるのか、教育分野へどのように働きかけているのかについて特に詳しく調べた。

#### 分析結果

若年層が成長し経済力が大きくなるにつれて支出規模が大きくなるのが期待できるため、日本だけでなく世界の e スポーツ市場拡大に大きな影響をもたらすと考えられる。またこのような e スポーツを知る世代が増えていけば e スポーツに対する考え方もプラスの方向に変わっていく期待ができる。e スポーツの成長はネットワークの拡散を含む情報化に大きく依存するがまだ IT ネットワークの発達が遅れている国々などの開拓されていない市場ではその発達によって市場規模は急激に増加するだろう。

#### 考察・結論

日本の e スポーツはまだまだ発展途中の段階であり e スポーツを活用してもっと多くのことに活用することができると思う。e スポーツは何もゲームをするだけではない。そこから人のつながりを生み出したり、学習につなげたり、e スポーツで得た能力は他のスポーツと同様に人の成長につながるものであるはずだ。日本の e スポーツの発展が若者の質の向上、新しい教育の可能性につながることを期待している。