

日本人の e スポーツに対する意識に関する研究

1240390 石川佑成

指導教員 肥前洋一

要旨

研究背景

e スポーツが近年急速に成長し、e スポーツ市場の開発やゲーム産業の発展、プログラマーや配信活動などの職業としての成長や見方の変化など世界中の多くの人々に多くの影響を与えている。e スポーツがメジャーのイベントになることや、最近では「VALORANT」の国際大会“VCTmasters”が 2023 年 6 月に日本で開催された。

研究目的

日本の e スポーツはほかの国に比べて遅れている。e スポーツはスポーツではない、という声がある。そこで、e スポーツの現状の背景には人々のどのような意識や意見があるのかをアンケート調査、分析を通して明らかにすることを目的としている。

研究方法

本研究ではクロス・マーケティング社にデータ収集を委託して、全国で 18 歳以上の男女を対象に調査を実施した。笹川スポーツ財団(2018)に基づいて質問を作成した。調査結果の数値データや集計結果をもとに、‘Stata’、‘python’を用いて統計分析を行った。主にロジスティック回帰分析を行い、様々な説明変数のなかで統計的に有意な影響を与えているものはないかを明らかにした。

分析結果

年代が低く、e スポーツを知っており、またプレイステーションを持っている人ほど e スポーツをスポーツと考える傾向がみられた。e スポーツをスポーツだと思うかを笹川スポーツ財団(2018)と比較すると主に 60 歳代、70 歳以上の「わからない」という回答が減っていた。しかし「思わない・どちらかというと思わない」と回答した人は増減しておらず、e スポーツを認知してもスポーツとして認知している人は少ないことが分かった。

考察・結果

「e スポーツはスポーツだと思うか」ということに対して属性ごとに様々な意見があった。年代による有意差はインターネットやテレビゲーム普及の世代間格差があると考ええる。またプレイステーションを持っている人は e スポーツの本質である「ゲーム」に触れることでゲームに対する理解、認識が変化しているのではないかと考えた。今後ますます発展するであろう e スポーツはネガティブなイメージや偏見があるゲームというものに対して正しい理解、政府や業界関係者との協力が必要だろう。また継続的な情報発信や議論が必要であると論じた。