

スポーツ経験やゲーム依存度はスポーツとしての e-sports 容認に影響を与えるか

1240467 近澤悠乃

指導教員 小林豊

研究背景

筆者には 16 年間のスポーツ経験があり、e スポーツをスポーツとして認めることに強い違和感を覚えている。本研究では、e スポーツをスポーツとして認めない人は、筆者と同様の拒絶反応を示しているという考えに立脚し、ウェブアンケートによる調査を実施する。

研究目的

本研究では、ウェブアンケートを通して、「スポーツ経験が豊富な人ほど、e スポーツをスポーツと認めない傾向がある」という仮説を検証する。また、「ゲーム依存度が高い人ほど、e スポーツをスポーツと認める傾向がある」という仮説も併せて検証する。

調査・分析方法

ランサーズに会員登録する 500 人に対して、Qualtrics で作成したアンケートを実施する。アンケートでは、「e スポーツはスポーツだと思いますか」という問いに対して「いいえ」「どちらかというといいえ」「どちらかというとはい」「はい」の 4 択で回答してもらう。回答結果を 2 値に再コーディングしたもの（どちらかというといいえ/いいえ=0、どちらかというとはい/はい=1）を従属変数とし、スポーツ経験、ゲーム依存度、年齢、性別を独立変数としてロジスティック回帰分析を実施する。

分析結果

スポーツ経験の影響は有意ではなく、しかも予想に反して回帰係数は正の値を示した。ゲーム経験については片側検定で依存度の高い高群が $p=0.0225$ 、中群が $p=0.0005$ で「スポーツだと思う」確率が低群より高いという結果になった。ただし、有意水準の補正後は、中群の影響のみが有意になった。平均限界効果は、ゲーム依存度高群が 0.11、ゲーム中群が 0.18 という結果になった。e スポーツをスポーツとして認める回答者の割合は、中群で最も高く、ついで高群、そして低群が最も低く、逆 U 字型の関係を示した。

考察・結論

スポーツ経験が豊富な人ほど、e スポーツをスポーツと認めない傾向があるという仮説は立証できなかった。しかし、ゲーム依存度が高い人ほど、e スポーツをスポーツと認める傾向があるという仮説については一部支持された。ゲーム依存度の影響の棒グラフが逆 U 字型になった理由として、ゲーム依存度高群の人は、e スポーツの健康に対する悪影響を実感しているために、e スポーツに対して否定的な見解を持っている可能性が示唆された。「スポーツ」という言葉に対して回答者ごとに定義が異なっていることが、回帰モデルの説明力の低さに影響している可能性について考察を行った。

高知工科大学 経済・マネジメント学群

2023 年度 卒業論文

スポーツ経験やゲーム依存度はスポーツとしての e-
sports 容認に影響を与えるか

指導教員 小林豊

学籍番号 1240467

氏名 近澤悠乃