

プレイヤー1



ハイスコア 2500



プレイヤー2

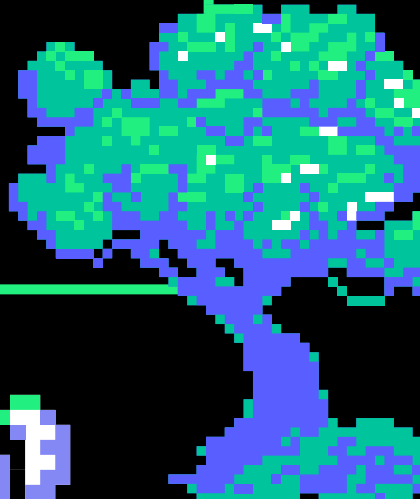
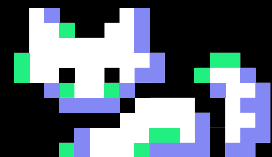
若者のeスポーツへの 興味に関する研究

桐蔭横浜大学 スポーツ健康政策学部
齋藤ゼミ S20H052 稲葉春奈

START

MENU

SIGN IN



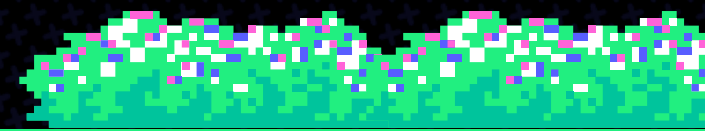
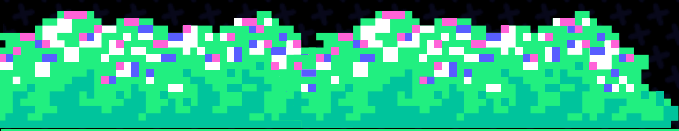
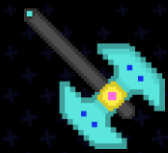
SIGN IN



MENU



「eスポーツ」と聞いて
何を思い浮かべますか？





研究動機

- ◆ ゲームスキル向上を目指して動画を積極的に視聴するようになり、競技シーンであるeスポーツに興味を持った
- ◆ 友人と共に決勝戦を観戦し、男女問わず多くのファンが試合に熱狂している光景に触れた
- ◆ 同世代の人々にeスポーツの魅力を伝えたいという思いが芽生えた

eスポーツとは

『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**と定義されている

(一般社団法人日本eスポーツ連合, online)

ゲームとeスポーツの萌芽

1960

1970

1980

1990

2000

2010

2020

1962年 スペースウォー！

1972年 インターギャラクティック・スペースウォー・オリンピック

1980年 パックマン登場

1983年-1995年 NES（ファミコン）

1989年-2003年 ゲームボーイ

1990年-2003年 スーパーファミコン

1996年-2018年 Nintendo64

1998年 ゲーム大会のようなマーケティング活動

2000年-2012年 PlayStation2

2000年 海外にてPC 家庭に普及

米国

日本

韓国

世界規模の大会

ゲームとeスポーツの萌芽

1960

1970

1980

1990

2000

2010

2020

2000年 海外にてPC 家庭に普及

2000年 プロゲームを『eスポーツ』と呼ぶ

2004年-2016年 ニンテンドーDS

2006年-2013年 Wii

2016年 全米大学 eスポーツリーグ

2018年 一般社団法人日本 e スポーツ連合設立

2018年 アジア競技大会

2021年 オリンピックバーチャルシリーズ

2023年 オリンピックeスポーツシリーズ

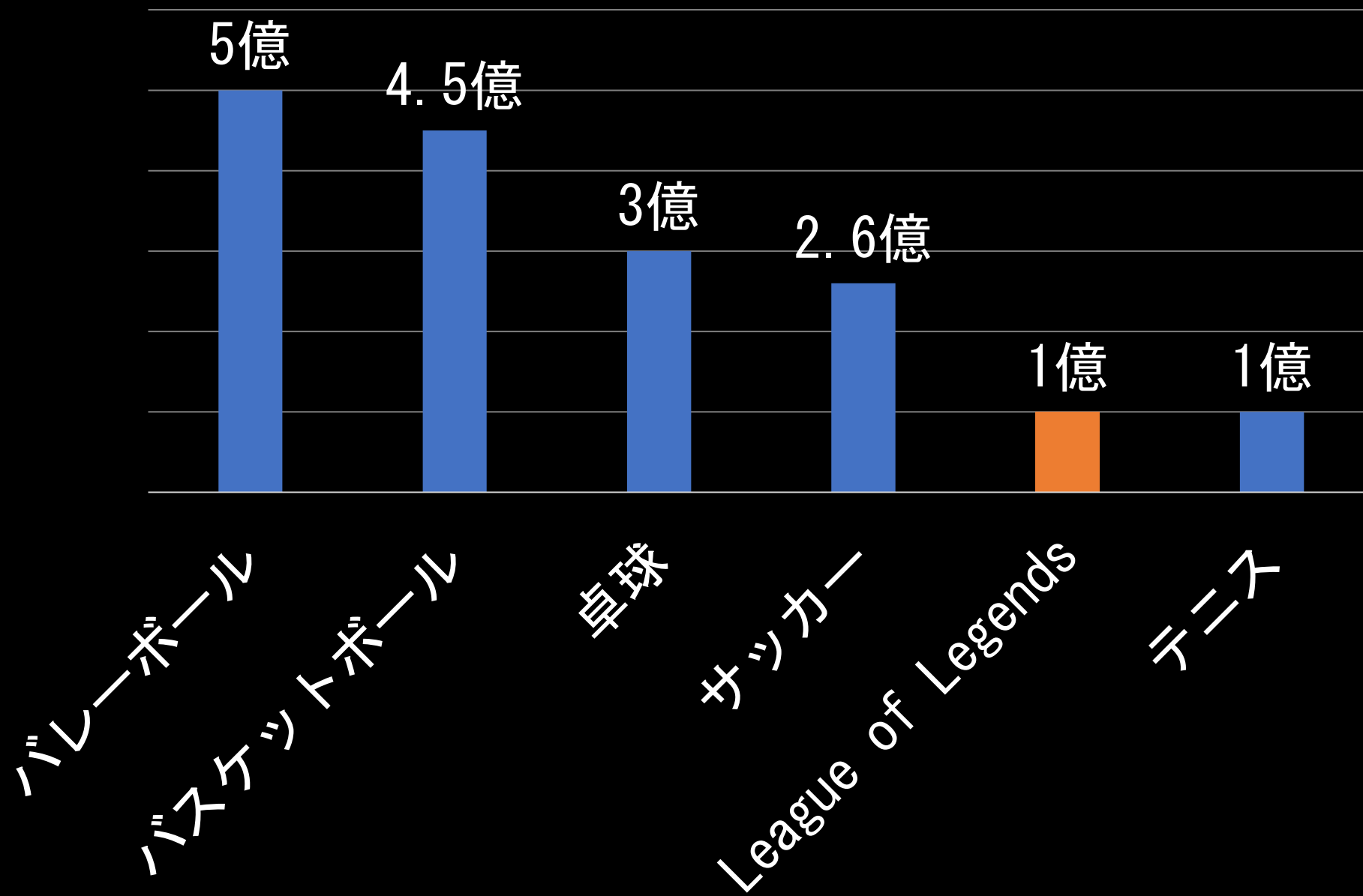
米国

日本

韓国

世界規模の大会

他スポーツとの競技人口比較



日本国内の動き

景品表示法・刑法（賭博罪）の観点

- ◆ 「高額賞金を出せない」
「海外の大会の高額賞金を受け取ることもできない」という課題

現在：**第三者による協賛金をもとにした賞金**
金額の上限に関係なく賞金を出すことができる

日本国内

スーパーマリオブラザーズの発売
ファミコンが爆発的に普及

1985年頃テレビゲームの悪影響論

1988年ドラクエ事件

✦ 現実起きた事件や現象に基づいて語られる

2002年-2003年 森昭雄『ゲーム脳の恐怖』

✦ ゲームは悪であるという考えが浸透

eスポーツでプレイされているゲームカテゴリ

1. FPS (First Person Shooter)
2. RTS (Real-Time Strategy)



(4Gamer (2019))



(WIRED Japan (2019))

3. MOBA (Multi Online Battle Arena)



(ファミ通.com, 2019)

4. デジタルカード



(Cygames 公式サイト)

月間アクティブユーザー
2014年時点では6700万人だったが、2016年には1億人を突破

5. パズル



(SEGA, 2020)

6. スポーツゲーム



(ゲキサカ, 2020)

1990年代から「テトリス」などの人気ゲームの競技会がアメリカの各都市で開催され、発展していった

7. 格闘ゲーム



(CAPCOM, 2016)

ゲームの性質上偶発的な要素が少ない
PS（プレイヤースキル）が勝敗を大きく左右

先行研究

国民の一般的な認識eスポーツをスポーツと思うか否かについて「わからない」という浮動層が半数近い
(笹川スポーツ財団, 2018)

若い世代ほどeスポーツをスポーツだと思う割合が増えている
(笹川スポーツ財団, 2018)

スポーツ活動の習慣がある人の方が、eスポーツの内容理解率は高く、ポジティブな印象を持っている傾向が強い
(NTTデータ経営研究所, 2019)

先行研究

eスポーツは競技ではなく、ゲームであるというイメージ (伊藤ら, 2020)

「eスポーツ」という言葉を聞いたことがある人は、78.8%に達しているが、「内容についてどのようなものかを知っている」人は3割程度 (株式会社NTTデータ経営研究所, 2019)

◆ 身近にあるゲームがeスポーツだと認識している人がまだ少ない

研究目的

若者を対象に，eスポーツの印象や興味
関心を明らかにすることを目的とする

研究方法

調査内容：eスポーツとして大会が開催されるゲームのジャンルの説明をはじめに行い、その後eスポーツへの印象や興味関心について調査

調査期間：2022年11月9日から11月15日の期間内に調査を実施した。説明はアンケートへの回答前に行った。

調査対象：18歳から22歳の大学生男女178人
(男性123人 女性55人)

調査方法：Questantを用いたオンライン調査
調査実施前に、eスポーツのジャンルや大会の様子などを説明。

調査項目 eスポーツのジャンルや大会の様子について紹介した際に使用した

ゲームジャンル	ゲームタイトル例
FPS (First Person Shooter)	コールオブデューティー
RTS (Real Time Strategy)	スタークラフトⅡ
MOBA (Multi Online Battle Arena)	League of Legends
デジタルカード	シャドウバース
パズルゲーム	ぷよぷよ
スポーツゲーム	FIFAシリーズ
格闘ゲーム	ストリートファイターV

ゲームに関する質問項目

基本項目 1.性別 2.年齢

3. あなたは普段、以下のゲームをしますか。
4. あなたは普段、どのくらいの頻度でゲームをしますか。
5. 以下のゲームをする日は、1日何時間くらいプレイしますか。
6. 以下のゲームに、よくお金を使う月だとどのくらいお金をかけていますか
7. あなたは普段、動画共有サービス（YouTube, ニコニコ動画など）で、ゲームのプレイ動画を視聴しますか。
8. 動画共有サービスでゲームのプレイ動画を視聴する理由をすべてお知らせください。
9. あなたの知っているゲームタイトルを教えてください。（複数選択可）
10. あなたが「eスポーツ」聞いてイメージすることを1つ自由にご記入ください。
10のあなたが回答した「eスポーツ」のイメージの良し悪しについて、-3から3の中で点数をつけるとそれぞれ何点になりますか。当てはまる番号つけてください。
11. なお、「非常に悪いイメージが-3」, 「非常に良いイメージが3」として回答してください。

eスポーツに関する質問項目

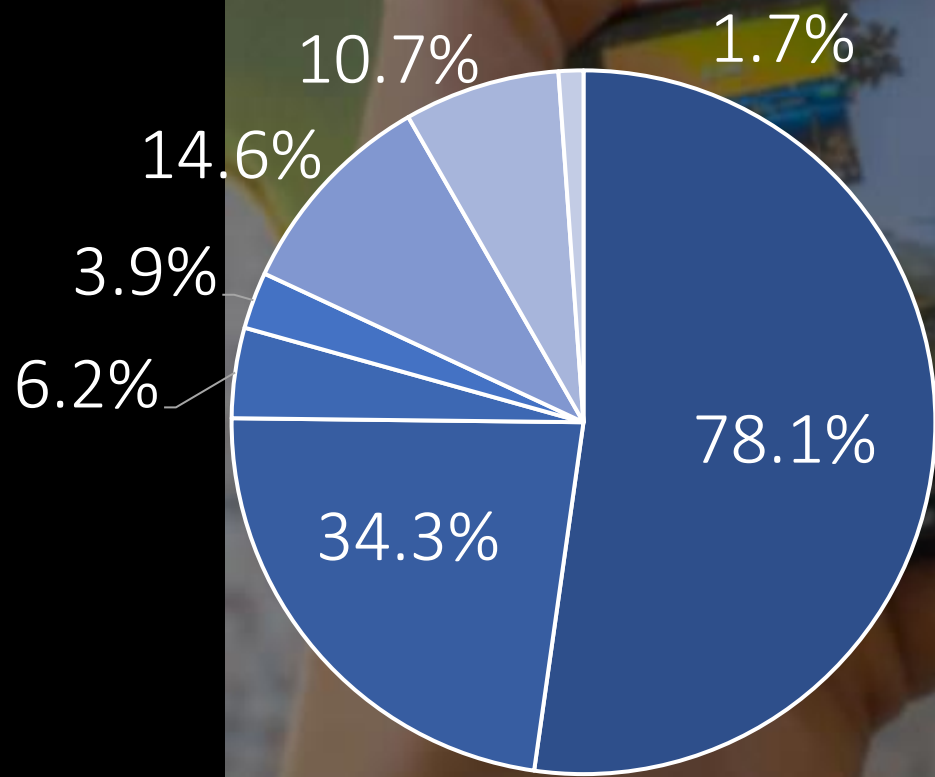
12. 以下の文章を読んでお答えください。あなたは「eスポーツ」を知っていましたか。
13. eスポーツをスポーツとして認識しているか教えてください。
14. eスポーツを観戦したことがありますか。
15. 観戦した理由をすべてお選びください。
16. 観戦ができるとしたら、あなたは観戦したいですか。
17. eスポーツをどのように観戦したいですか。
18. eスポーツ観戦が有料だった場合、あなたは観戦したいですか。
19. eスポーツ大会の観戦チケット（入場料）はどの程度が適当だと考えますか。
20. 大会の優勝賞金に適していると考える金額はいくらなのか教えてください。
21. eスポーツは、今後日本で浸透すると思いますか。
22. eスポーツの浸透を日本で推進することに賛成ですか。反対ですか。

結果・考察

1. ゲームに関する設問

問3「あなたは普段、以下のゲームをしますか」

(複数選択可)



□ スマートフォンを使ったゲーム

□ 家庭用ゲーム機でのゲーム※PlayStation、ニンテンドーDS、VRゲームなど

□ パソコンでのオンラインゲーム

□ アーケードゲーム※ゲームセンターのゲーム

□ ゲームはあまりしない

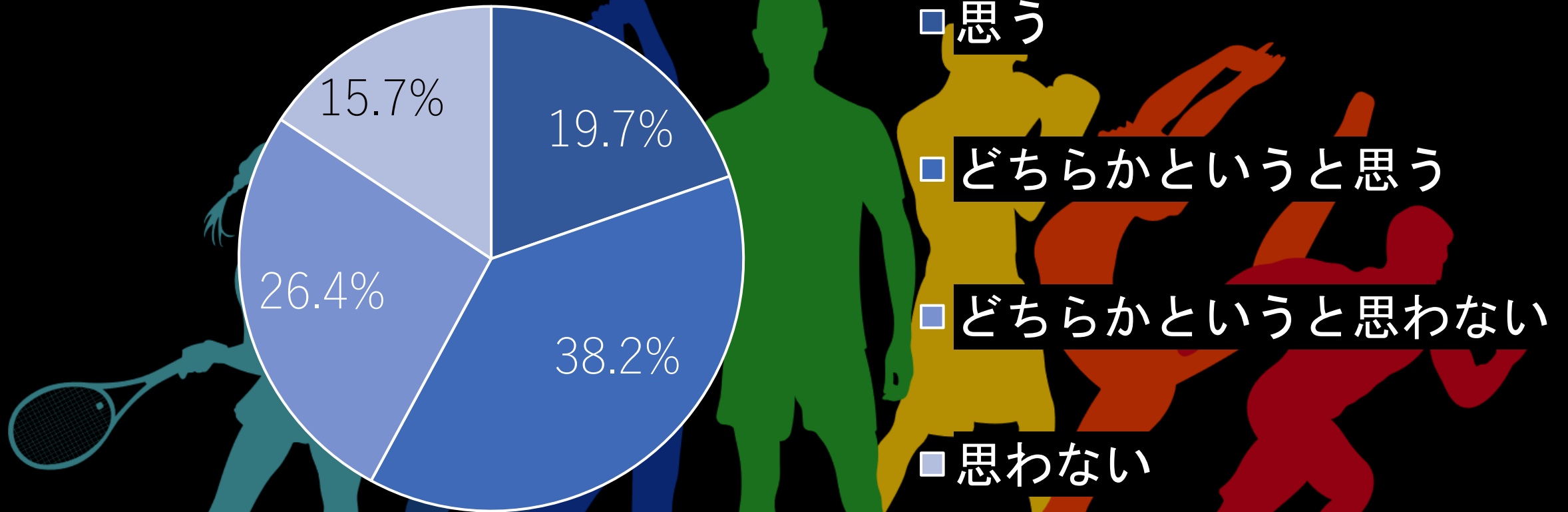
□ ゲームは全くしない

□ その他

若者は何かしらのゲームを普段している

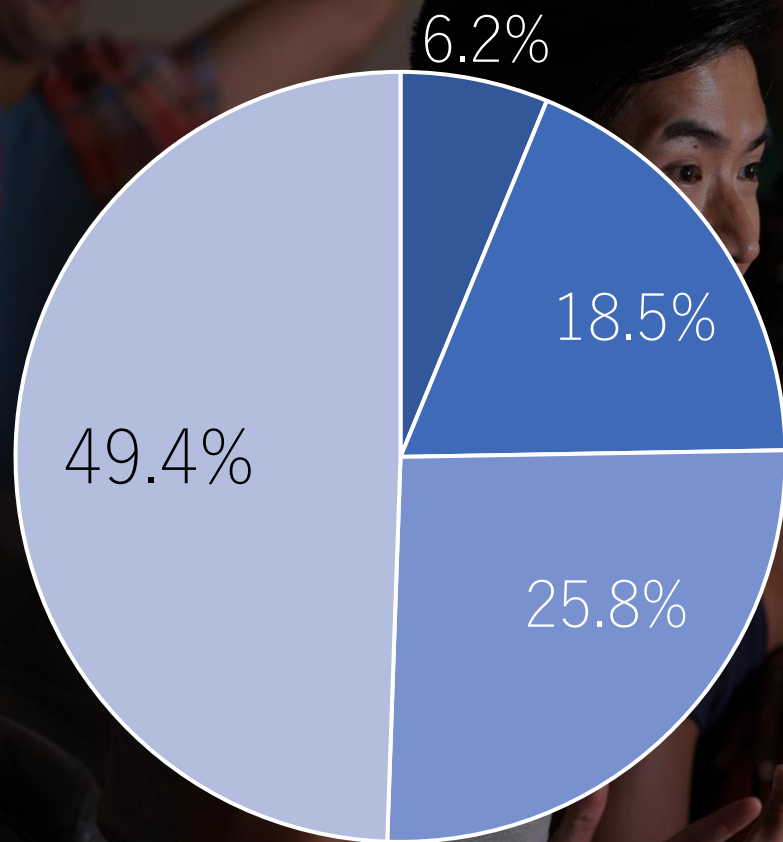
2. eスポーツに関する設問

問13「あなたは、eスポーツをスポーツとして認識しているか
教えてください」



若い世代ほどeスポーツをスポーツだと思う割合が増えている
ことから今後増えていく可能性が高い

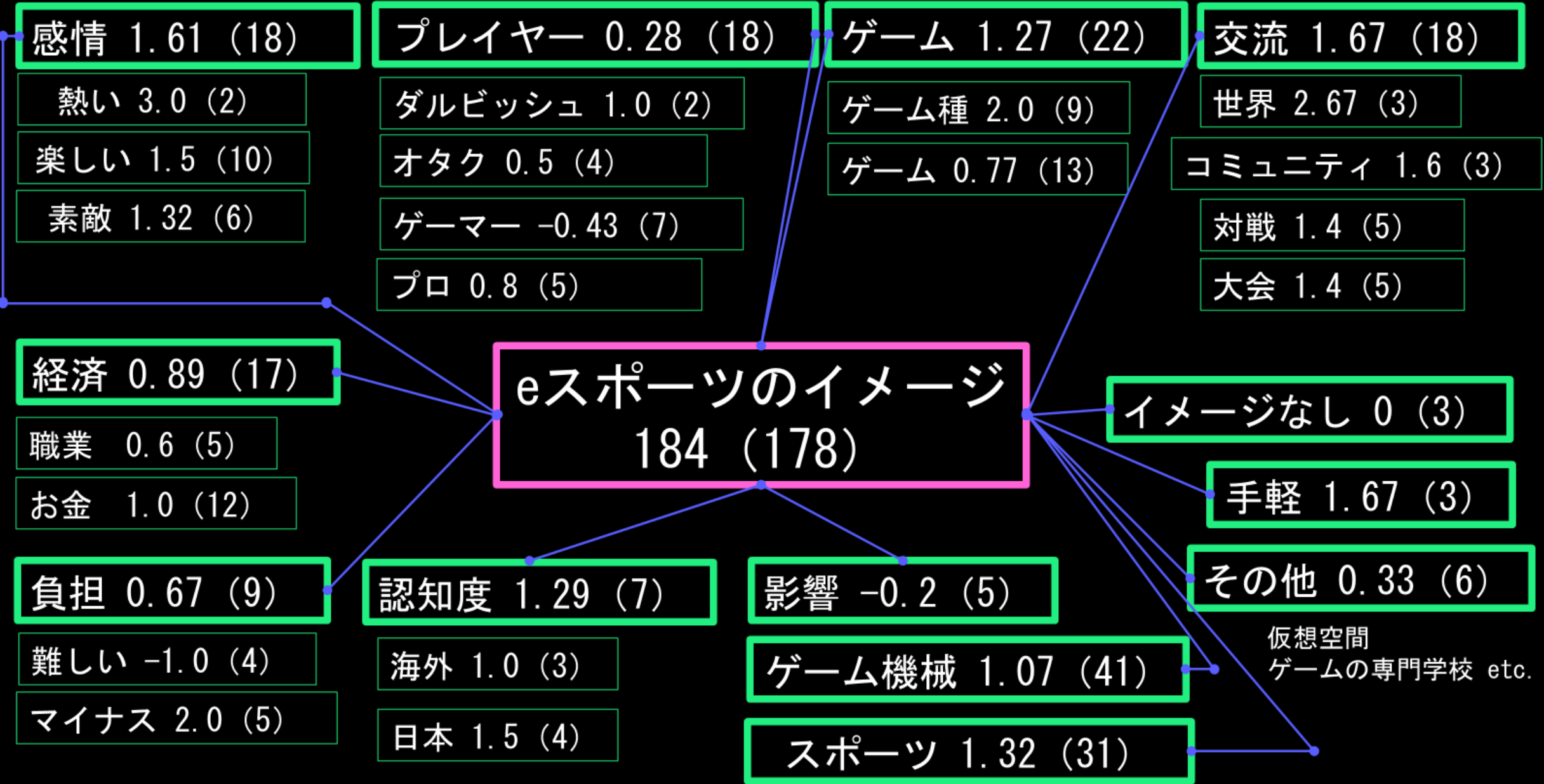
問18 「eスポーツ観戦が有料だった場合、あなたは観戦したい
ですか」



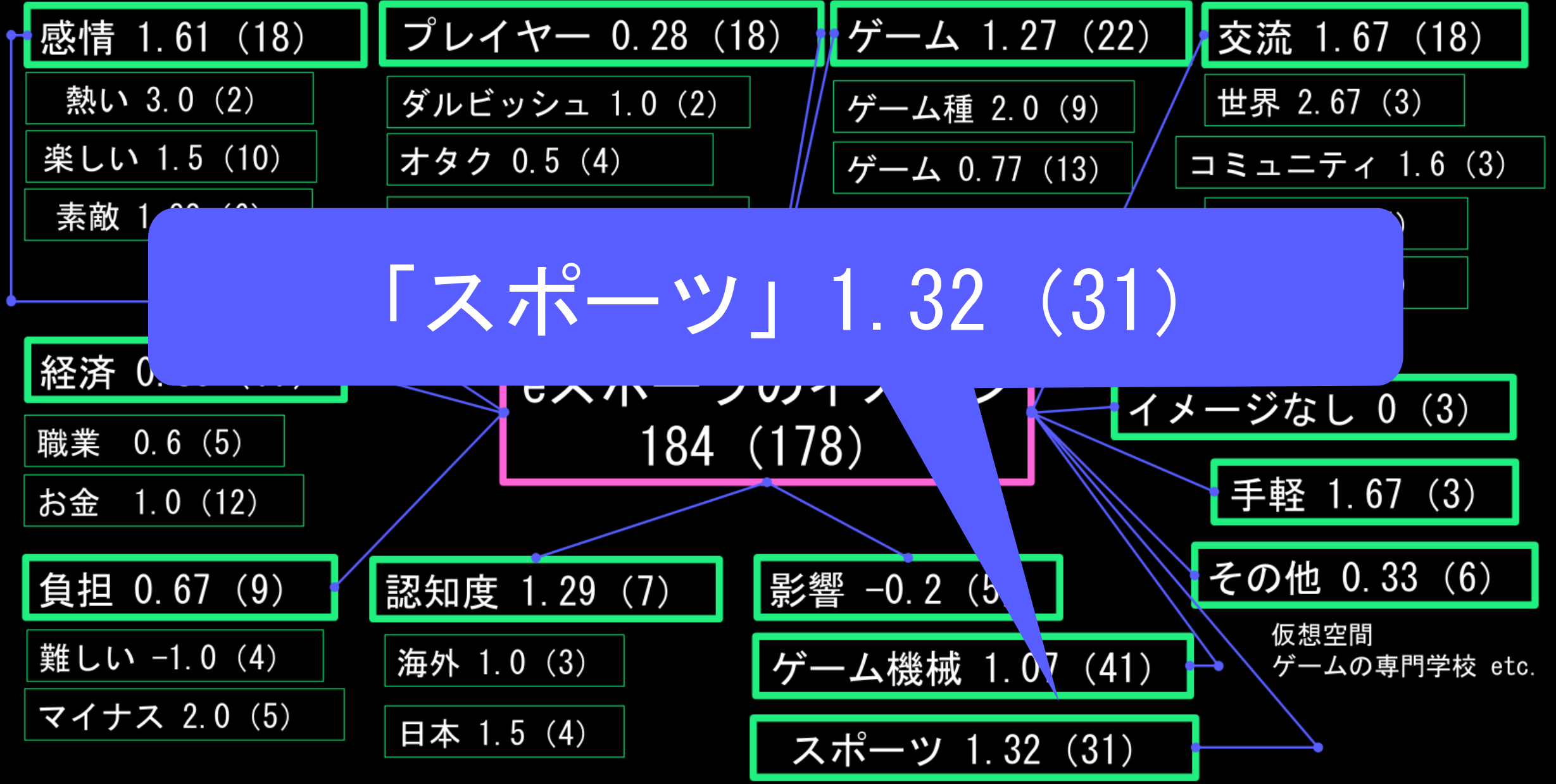
- とても観戦したい
- まあ観戦したい
- あまり観戦したくない
- まったく観戦したくない

先行研究の結果よりも若者のほうが観戦に意欲がある
eスポーツへの興味関心があまりないと考えられる

親和図を用いたeスポーツのイメージ調査結果



親和図を用いたeスポーツのイメージ調査結果



親和図

「ゲーマー」 -0.43 (7)

感情 1.0 (18)

熱い 3.0 (3)

楽しい 1.5 (10)

素敵 1.32 (6)

オタク 0.5 (4)

ゲーマー -0.43 (7)

プロ 0.8 (5)

ゲーム 0.77 (13)

コミュニティ 1.6 (3)

対戦 1.4 (5)

大会 1.4 (5)

経済 0.89 (17)

eスポーツのイメージ

職業 0.6 (3)

お金 1.0 (3)

「プロ」 0.8 (5)

負担 0.67 (6)

難しい -1.0 (4)

マイナス 2.0 (5)

海外 1.0 (3)

日本 1.5 (4)

ゲーム機械 1.07 (41)

スポーツ 1.32 (31)

仮想空間
ゲームの専門学校 etc.

男女間の t 検定結果

	男 (n=123)		女 (n=55)		性別
	M	SD	M	SD	t値
ゲームに関する設問					
頻度					
Q4-1	1.91	1.52	3.19	2.11	3.62***
Q4-2	4.44	2.45	5.95	1.85	4.17***
Q4-3	6.43	1.56	6.90	0.43	3.01**
Q4-4	6.56	0.95	6.79	0.47	1.95
時間					
Q5-1	3.20	1.21	2.45	1.23	3.41***
Q5-2	2.47	1.53	1.83	1.34	2.54
Q5-3	1.32	0.10	1.14	0.57	1.43
Q5-4	1.37	0.85	1.26	0.73	0.71
eスポーツに関する設問					
Q12	1.97	0.78	2.07	0.66	0.87
Q13	2.29	1.01	2.58	0.88	1.84
Q18	3.10	0.10	3.38	0.81	1.86
Q20	5.20	2.09	4.71	2.29	1.39

p<.01, *p<.001

男女間の t 検定

	男 (n=123)				性別
	M	SD			t値
ゲームに関する設問					
頻度					
Q4-1	1.91	1.52			3.62***
Q4-2	4.44	2.45			4.17***
Q4-3	6.43	1.56			3.01**
Q4-4	6.56	0.95			1.95
時間					
Q5-1	3.20	1.21			3.41***
Q5-2	2.47	1.53			2.54
Q5-3	1.32	0.10	1.14	0.57	1.43
Q5-4	1.37	0.85			0.71
eスポーツに関する設問					
Q12	1.97	0.78	2.07	0.66	0.87
Q13	2.29	1.01	2.58	0.88	1.84
Q18	3.10	0.10	3.38	0.81	1.86
Q20	5.20	2.09	4.71	2.29	1.39

p < .001,
有意である

p < .001,
有意である

p < .01,
有意である

p < .001,
有意である

p < .01, *p < .001

ゲームに関する質問項目 男女差

問4

あなたは普段、どのくらいの頻度でゲームをしますか

4-1 「スマートフォンを使ったゲーム」 ($p < .001$)

4-2 「家庭用ゲーム機でのゲーム」 ($p < .001$)

4-3 「パソコンでのオンラインゲーム」 ($p < .01$)

◆ 若者の中でも女性はあまりゲームに触れていない

男女間の t 検定

	男 (n=123)		女 (n=55)		性別
	M	SD	M	SD	t値
ゲームに関する設問					
頻度					
Q4-1	1.91	1.52	3.19	2.11	3.62***
Q4-2	4.44	2.45	5.95	1.85	4.17***
Q4-3	6.43	1.56	6.90	0.43	3.01**
				0.47	1.95
				1.23	3.41***
				1.34	2.54
Q5-3	1.32		1.14	0.57	1.43
Q5-4	1.37	0.85	1.26	0.73	0.71
eスポーツに関する設問					
Q12	1.97	0.78	2.07	0.66	0.87
Q13	2.29	1.01	2.58	0.88	1.84
Q18	3.10	0.10	3.38	0.81	1.86
Q20	5.20	2.09	4.71	2.29	1.39

有意な差は認められなかった

p<.01, *p<.001

問18

eスポーツ観戦が有料だった場合、あなたは観戦したいですか

男女間の平均値

◆ 観戦が有料の場合「あまり観戦したくない」と思う人が多い

本研究で対象なった学生もスマートフォンを通して自らeスポーツに関する情報を収集する人が少ない

男女間の t 検定結果

	男 (n=123)		女 (n=55)		性別
	M	SD	M	SD	t値
ゲームに関する設問					
頻度					
Q4-1	1.91	1.52	3.19	2.11	3.62***
Q4-2	4.44	2.45	5.95	1.85	4.17***
Q4-3	6.43	1.56	6.90	0.43	3.01**
Q4-4	6.56	0.95	6.79	0.47	1.95
時間					
Q5-1	3.20	1.21	2.45	1.23	3.41***
Q5-2	2.47	1.53	1.83	1.34	2.54
Q5-3	1.32	0.10	1.14	0.57	1.43
Q5-4	1.37	0.85	1.26	0.73	0.71
Q13	2.29	1.01	2.58	0.88	1.84
Q18	3.10	0.10	3.38	0.81	1.86
Q20	5.20	2.09	4.71	2.29	1.39

男性のほうがゲームをプレイしている

p<.01, *p<.001



なぜゲームをするのか

直感する体験そのものがおもしろいから、遊ぶゲームが直感的な理解という体験をもたらしてくれる。(玉樹, 2023)

遊びをフィクションである (ホイジンハ, 1951)

直感的な体験や自由な活動を楽しむ

日常生活の枠外で与えられたルールに従って進行する

集団関係や自己の無縁を強調することができる



人々はその魅力に引かれる

まとめ



01



07



12



eスポーツに興味関心はあまりない

スポーツ習慣のある若者でもあまりポジティブな印象はなかった

男性は女性よりもゲームをプレイしていた
社会的な期待や役割



MENU



01



07



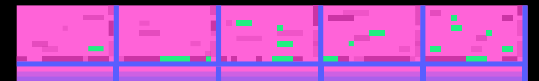
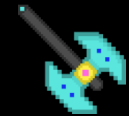
12



今後の展望

eスポーツ定義や意義の明確化

ネガティブなイメージの原因となる課題の解決





引用・参考文献

4Gamer (2019) バトルロイヤルの変わらぬ面白さ。PS4版「PUBG」プレイレポート。ドン勝を取るためのコツもお届け (参照日:12月28日)

伊藤克広, 檜林みなみ, 川端彩愛, 水島頼導, 高尾悠矢, 炬口ちえ里, 上温湯英太郎, (2020)

「大学生のeスポーツに対する意識に関する研究」, 人文論集, (55), 17- 32. (参照日:10月2日)

株式会社NTTデータ経営研究所 (2019) 「eスポーツへの興味関心・eスポーツ系ゲーム実施状況に関する調査」

eスポーツの内容理解は3割程度～興味がない層の取り込み・新たな付加価値創造が日本型eスポーツビジネスを拓く～ (参照日:11月28日)

CAPCOM (2016) STREET FIGHTER V 初心者ガイド (参照日:1月4日)

鎌田光宣, & 岩永直樹 (2020) 日本人のeスポーツに対する意識調査. 千葉商大紀要, 57(3), 233-242. (参照日:11月28日)

Chris Higgins (2020) ゲームの進化の歴史. Red Bull (参照日:12月20日)

黒川文雄 (2019) eスポーツのすべてがわかる本. 日本実業出版社 (参照日:11月28日)

ゲキサカ (2020) 「FIFAモバイル」が正式サービス開始! スマホ特有の快適操作や監督目線の戦術モードなど一挙紹介! (参照日:12月28日)



引用・参考文献

- 公益財団法人日本バレーボール協会（2016）競技人口・ファン拡大について日本バレーボール協会の取り組み。（参照日:10月27日）
- Cygames Outline Gameguide Shadowverse シャドウバース シャドバ 公式サイト（参照日:12月28日）
- 澤井 和彦（2018）笹川スポーツ財団. eスポーツは“スポーツ”か？－eスポーツの認知度とスポーツとしての認識度.（参照日:11月27日）
- 玉樹真一郎（2023）脳がゲームを好む理由は、「おもしろいから」ではない【書籍オンライン編集部セレクトション】「ついやってしまう」体験のつくりかた.（参照日:1月4日）
- ファミ通.com（2019）『LoL』祝10周年！いま改めて振り返る『リーグオブレジェンド』という作品とその魅力.
- 朴明姫, 波多野圭吾, 野川春夫, & 大竹弘和. (2021). 韓国における e スポーツの発展過程と現状. スポーツ産業学研究, 31(2), 2_197-2_209.（参照日:12月30日）
- Homo Ladens, trad. frans., Paris,1951, pp.34-35（邦訳、ヨハン・ホイジンガ「ホモ・ルーデンス」高橋英夫訳、中央公論社、1963年）
- MACROMILL（2018）ゲームやeスポーツに関する調査.（参照日:10月26日）
- 吉倉秀和（2021）V部スポーツ産業の未来,eスポーツの市場拡大, 原田宗彦編著, スポーツ産業論第7版, 280～289.（参照日:11月1日）
- WIRED Japan（2019）人工知能が「スタークラフト2」で人間に勝利、その闘いから見えた機械学習の次なる課題.（参照日:12月28日）

MENU



ご清聴ありがとうございました

