

スポーツを専攻する大学生におけるスポーツ観と e スポーツ

スポーツマーケティングゼミナール 1215006 雨宮 涼花

1. 研究動機・研究目的

e スポーツとは“electronic-sports”の略で、“イースポーツ”と読み、直訳すると「電子のスポーツ」となる主にビデオゲームなどで競い合うスポーツのことである。(日本 e スポーツ連合, 2018)。日本では「スポーツ」という言葉に対して「運動」と訳されることが多いが、海外での「sport」という言葉は「娯楽」「楽しむ」「競技」という意味があり、欧米ではチェスやビリヤードもスポーツとして認知されている(笥誠一郎, 2017)。「スポーツ」という言葉の捉え方に日本と海外では大きな差があることが考えられる。

e スポーツは世界的にスポーツとして認められつつある。実際に国際オリンピック委員会 IOC 公認の、アジア・オリンピック評議会 OCA が主催している第 18 回アジア競技大会から e スポーツがデモンストレーション競技として実施された(日本 e スポーツ連合, 2018)。世界で急速に e スポーツ市場が発展していく中、日本ではまだ、スポーツとして認められにくい状態にあり、世界の e スポーツ市場からは遅れをとっている現状にある。株式会社クロスマーケティングが 2018 年 5 月に行った全国の 15~49 歳の男女を対象とした、保有パネルによるインターネット調査では、44.9%の人が e スポーツを見聞きしたことはないと答え、日本では約半数程度の人が e スポーツ自体を知らないことが明らかになった。また、e スポーツに関する考え方についての質問では、e スポーツについて「ゲームは遊びのひとつであり、スポーツ競技とはとらえにくい」と答えたのが 20.1%、「e スポーツという名前からは、ゲームの対戦競技をイメージしにくい」と答えたのが 19.3%、「実際に身体を動かすことがメインではないので、スポーツ競技とはとらえにくい」と答えたのが 15.4%となり、スポーツとして受け入れがたいと考えている人がいることがわかった。

本研究の問題点の所在は、現在 e スポーツがスポーツとして認められていく中で、本当に e スポーツをスポーツとして認められて良いのかであり、この問題は世界中で様々な議論がされている。本研究では、スポーツを専攻している学生が、スポーツに対してどのような考えや概念を持っており、e スポーツをどのように捉えているのかについて明らかにすることを目的とした。なお、本研究では e スポーツをスポーツと定義した。

2. 研究方法

本研究は、2018 年 11 月 21 日、22 日の二日間、A 大学のスポーツを専攻している学生 1 年生から 4 年生の男女を対象に直接配布・回収による質問紙調査を行った。総配布数は 172 部で、その場で直接回収を行い、無回答欄等のチェックと記入依頼を行ったため、有効回答数は 172 部であった。なお、質問項目は株式会社クロス・マーケティング(以下、クロスマーケティング)の調査をもとに質問紙を作成した。

3. 主な結果と考察

1) ゲームを利用していないサンプルは49.4%となり、A大学のスポーツを専攻している学生の約半分はゲームを利用していないことがわかった。クロスマーケティングの調査によると一般の日本人では月1回以下の利用はわずか4.2%と約9割がゲームを利用している一方、A大学の学生はゲームを利用していない割合が高かった。

2) ゲームを利用しているほとんどのサンプルはスマホアプリを利用していた。また、ゲームを行う手段として最も長時間使用している手段もスマホアプリとなり、スマートフォンアプリ（スマホアプリ）の普及度がとても高かった。

3) サンプルの約8割はeスポーツを認知しており、これは日本でのeスポーツの認知度の低さと比較し、高い割合を示した。スポーツを学んでいる学生はeスポーツに関して一般人よりも知識があると推測される。

4. 結論

スポーツを専攻している学生はスポーツに対して、より広い視点で捉えていた。例えば、クロスマーケティングの調査の一般人の値よりも、スポーツ専攻学生の方が「対戦ゲームはスポーツである」と回答した割合が高かった。現在までスポーツを続けている学生の方がスポーツに対して考えスポーツを学んでいる学生は学年が増すごとに広い視点でスポーツをとらえ、自らのスポーツ観を形成しているのではないかと考えられる。ただ、「対戦ゲームはスポーツである」と回答した割合は一般人よりも高かったが、わずか11.0%となり、eスポーツはまだスポーツとして認知されていくのは難しそうである。本調査によりスポーツを専攻している学生は一般人よりeスポーツを認知しており、スポーツに関して幅広く考えていることが明らかになった。スポーツを学ぶことはスポーツ観を豊かにすることが推察される。

5. 卒業論文の執筆を終えて

今回本研究を進めるにあたり、指導教官の工藤康宏先生からは格別のご指導、助言を賜りましたことを心よりお礼申し上げます。分析が滞っている中最後まで見捨てずに適切な指導をしてくださったことを感謝いたします。有難うございました。

また、お忙しい中、本研究の趣旨を理解し快くアンケート調査にご協力いただいたA大学の学生には心から感謝申し上げます。

最後に、今回の卒業論文を作成していく中で、スポーツマーケティングゼミナールの4年生の皆様には多くのご協力、ご指導をしていただき心より感謝しております。くじけそうな時も精神的にも支えられ、何とか頑張ることが出来ました。かけがえのない仲間に出会えたことに感謝しながら筆を収めたいと思います

主な引用参考文献

株式会社クロス・マーケティング：「eスポーツに関する調査」

寛誠一郎（2017）「eスポーツの可能性について」

日本eスポーツ連合 https://jesu.or.jp/contents/union_summary/ 2018年4月11日閲覧