

日本の e スポーツの現状と課題

スポーツ社会学ゼミナール 1316053 濱崎 達行

1. 研究動機・研究目的

私が e スポーツを始めたのは大学 2 年生の時だった。それまでの「ゲーム」は、友人と家で集まった時に遊びでやる程度だった。むしろじっと部屋で行うゲームよりも、外で思いっきり身体を動かして仲間と時間を共有するスポーツの方が好きだった。そんな私が引き込まれていった理由は、スポーツに似た魅力を感じたからだ。毎日課題を持って取り組み、自分もプレーを分析したり、仲間と意見を共有したり、といった方法で自分の成長を図り、またその成長を楽しむ。私にとって「部活」のような存在だった。犠牲にしたものも少なくはないが、e スポーツをしていたから気づいたこと、学んだこと、出会えた仲間も沢山いる。経験者としての主観ではあるが、魅力的なジャンルだと感じる。

しかし、その魅力や、高まりつつある認知度とは裏腹に一般的な印象はどうだろうか。e スポーツを好きな人からすれば、それが数々の感動や友情を産み出す魅力的なジャンルである事を知っているかも知れない。だが一般的な意見としては、ゲームと聞けば「身体に良くない、健康に悪い。」などといったネガティブな印象が少なからずある。その上、ゲームをスポーツとして捉える事への違和感、「e スポーツはスポーツなのか？」という疑問はどこでも耳にする永遠の課題だ。

そこでこの論文では国内の「e スポーツ」の現状や魅力を掘り下げ、人気のある海外の e-スポーツと比較することで、どのようなことが課題となっていて、どのようなことが成長を遅らせているのかを検討する。また、e スポーツやスポーツの歴史を振り返ることで e-スポーツとスポーツがどれほど近い存在なのか、あるいはスポーツそのものと言っても良いものなのかを検討する。そして一般の人にも理解を深めてもらい、e スポーツの魅力を広げ、国内での普及を図るための課題について検討する。

2. 研究方法

これまで取り上げられていた e スポーツの論文を読みまとめることで e スポーツの生まれたきっかけや、ここまで発展した理由、世界的な盛り上がり、一般の人にはどのように思われているか、あるべき姿など、様々な分野を細かくまとめ分析することによって、e スポーツの魅力や、今後どのような形で盛り上げていくべきかを検討する。またそこから生まれた課題や疑問点をインターネットや本などの最新の記事を読むことによって現在は課題解決に向かってどのようなアプローチを送っていて、どのようなビジョンを持っているのかを明らかにする。

3. 主な結果と考察

日本国内の e スポーツの現状を把握することで、課題となっていること、成長の妨げとなっているものを明らかにした。そして、日本で発展していくにはどのような政策を必要としているのかに迫ることこそが目的である。ただ漠然とゲームが好き、e スポーツの試合を観

ることが好きだった私にとってこれまでの動きや流れ、歴史などを知り、今のeスポーツの現状をより深く知ることが出来た。様々な課題が浮き彫りになる中、全体的には依然と比べても解決に向かっているようにも感じられる。魅力の裏にはいつも悪影響が主張されるだろうが、「漫画ばかり読んでいると馬鹿になる」という言葉が使われていた漫画も今では日本が世界に誇る文化の一つであることを考えれば、必ず改善されていくだろう。スポーツだということに違和感を感じる人は、もしかしたら残るかもしれない。しかしスポーツであるかどうかよりも、その魅力をわかってもらう事の方が重要で、そこに成長のカギがあるようにも感じられる。法的課題も、関係省庁の教育のもと、少しずつ改善がみられている。日本国内でも海外のように高額な賞金が定期的に行われ、大きなビジネスとなる日もそう遠い日の話ではないのかもしれない。

4. 結論

今までは「ゲームばかりやってないで勉強しなさい」という言葉が使われるほどゲームに対してはネガティブな意見が目立ち、遊びの中でも認められなかったゲームという存在がビックビジネスになろうとしていると考えるとあまり信じられないという人も少なくないだろう。しかしyoutubeを考えてほしい。今では人気youtuberが何人もいて、その中には億万長者もいる。誰でも動画が簡単にアップ出来て、誰でも簡単に動画を視聴できるこのサイトが、このようなビックビジネスになることを誰が想像したであろうか。eスポーツも同様にすぐそこまで来ているのだ。プロゲーマーから億万長者が生まれる日もきっと来るであろう。「イチローや本田圭佑のようになりたい。」と同じようにプロゲーマーが言われるような日もきっと来るであろう。

5. 卒業論文の執筆を終えて

本研究ではeスポーツ全体をテーマとして研究を進めたが、eスポーツは其中でも多くのジャンルが存在して、ジャンルの中でも様々なタイトルが存在する。その一つ一つに異なる課題があり、その解決策もそれぞれである。現に、すでに国内でも億を超える賞金の大会もいくつか開催されていて、日本人が賞金を全額受け取っているケースもある。この全体的な研究で明らかになったのはほんの一部であって、一つ一つのタイトルで掘り下げて研究することが、更なる発展に繋がるはずだ。