

日本におけるeスポーツ観に関する研究

学籍番号 4123042

氏名 山本 明大

【目的】

本研究の目的は、日本におけるゲーム文化の形成過程およびそれに「eスポーツ観」を明らかにすることである。

【方法】

研究1では『ファミコン通信』および『ファミ通』を主資料とした文献研究を行った。研究2では成人済みの国内在住者（予備調査89名、本調査190名）を対象とし、探索的因子分析を用いた「日本における人々のeスポーツ観」尺度の開発を行った。なお、回答はGoogle formを用いて収集された。

【結果】

日本のゲーム文化の形成過程において、eスポーツに相当する営みはeスポーツの普及以前から存在していたこと、そして、eスポーツはその市場規模や多様な活用事例から、日本のゲーム文化の中でとりわけ大きなムーブメントを起こしている存在として位置付けられている可能性があることが明らかとなった。そして、「日本における人々のeスポーツ観」尺度を開発した結果、その構成概念として「eスポーツへのポジティブな眼差し」、「eスポーツへのネガティブな眼差し」、「競争的特徴」、「eスポーツの独自性」の4因子が抽出された。

【結論】

日本において、eスポーツはゲームを用いて競い合う営みという競争的な側面のみにとどまらず、そのほかの様々な側面も同様に人々に受容されていることがわかった。このことは、日本における人々が、ゲームを用いた競争的な営みという枠組みの範囲で捉えることに縛られず、これまでに見られなかった全く新しい営みとしてeスポーツを捉えようとしていると考えられる。以上から、日本における人々はeスポーツの持つ多様な側面を認識し、それらを多角的かつ複合的に捉えようとする「eスポーツ観」を有していることが明らかとなった。

Conception of esports in Japan

Student ID Number: 4123042

Name: YAMAMOTO, Akihiro

[Purpose]

The purpose of this study is to investigate the formative process of Japanese videogame culture and the perceptions of esports in Japan.

[Methods]

This study employed two methodologies. Study 1 involved a literature review using “Famicom Tsushin” and “Famitsu” as primary sources. Study 2 focused on the development of a scale for “the conceptions of esports in Japan” using exploratory factor analysis. The analysis targeted adult residents of Japan, with responses collected via Google Forms from 89 participants in a preliminary and 190 participants in a main survey.

[Results]

Regarding the formative process of Japanese videogame culture, the study found that activities resembling esports existed prior to the popularization of esports in Japan. Esports was positioned as a significant component of Japanese videogame culture, owing to its diverse applications and its expanding market scale. In the development of the scale for “the conceptions of esports in Japan,” four key factors were identified: “Positive outlook on esports,” “Negative outlook on esports,” “Competitive characteristics,” and “Uniqueness of esports.”

[Conclusion]

The findings revealed that esports is embraced not only for its competitive aspects but also for its diverse and multifaceted nature. This suggests that people in Japan view esports as a completely novel activity, distinct from traditional competitive gaming frameworks. Consequently, the study highlights that Japanese perceptions of esports encompass its diverse dimensions, reflecting an effort to understand it through multiple and composite perspectives.