

日本における esports の現状とこれからのあり方に関する研究

スポーツ社会学ゼミナール 1315038 玉置将吾

1 研究動機・目的

近年、スポーツはその領域が拡大・多様化され新種のスポーツが増加している。例えば、チェスや将棋など身体をあまり動かさないが「マインドスポーツ」と呼ばれるようになったり、競技スポーツだけでなく、競うことよりも楽しんだり、娯楽といったことが目的である「ニュースポーツ」または「レクリエーションスポーツ」といった“スポーツ”といっても多種多様にその幅を広げている。そんな中、「esports」が若者を中心に世界的に盛り上がりを見せている。しかし、日本ではそれほど盛り上がっていないように感じる。なぜ日本ではそれほど知名度がなく、あまり盛り上がっていないのか。

2 研究方法

そこで本研究では、日本における「esports」をとりまく現状を明らかにし、海外の esports シーンと比較し、どういったことが日本の esports シーンを遮っているのか、どういったことが課題として挙げられるのかを検討する。そもそも日本において、esports がスポーツとしてどの程度認知されているのかを明らかにし、日本では esports がどの程度浸透しているのかを既存の資料から検討する。そして、「esports」自体をまだ知らない人に向けた認知拡大・向上を図るための課題を検討する。

3 主な結果と考察

ゲームをプレイしていない人に、どうすれば esports を面白いとおもってもらえるかどうかはいわゆるスター選手が出るかどうか重要であると考え。メジャーリーガーとして成功を収めているロサンゼルス・エンジェルの大谷翔平選手や、フィギュアスケートの世界的看板となった羽生結弦選手など、彼らは、野球やフィギュアスケートを知らない人にも大きな感動をもたらし、その引き込む強い影響力を持っている。メジャー選手は多くのファンを引き付け、競技に注目を注いでもらうためのスポットライトのような存在である。こうしたカリスマにあこがれた子供たちや、さらに次世代のプロ選手を目指すというサイクルは競技人口と競技認知の拡大に必要不可欠であると考え。このように、世界で活躍している日本人が esports でもいるということ。そしてそのことを広めてもらう必要がある。そのためにはメディアの存在が欠かせなく、ネットやテレビで多く取り扱ってもらう必要があると考える。

「ゲーム障害」に関しては、普遍的な症状であるかのように思われるかもしれないが、WHO の定義によるゲーム障害の有病率は極めて低いということが WHO は指摘しており、WHO 委員の

Vladimir Poznyak 博士は「世界数千万人のゲーマーは、たとえ激しくゲームに没頭している人であっても、ゲーム障害患者として認定されることはないだろう」と語っている。Esports の認知度が上がってきたこの 2018 年のタイミングでこういった疾病が認定されたのでメディアが大きく取り上げ、社会的に指摘されているだけで、Vladimir Poznyak 博士が言うように esports のプレイヤーにはそれほど大きく取り上げる問題ではないと考える。

4 結論

本研究の目的は、日本における「esports」の現状を把握し、なにが原因で成長が遅れ、何が課題なのか。そしてこれから先、日本で発展していくために何が必要なのかを明らかにするためであり、そのためにインターネット上の記事やニュースを調べ、今までにどのような動きがあり、現在に至るのか。日本の esports の現状を知ることができた。

結果と考察をまとめると、これから日本でさらに esports を発展させていくためには、競技に注目してもらうためにスター選手の存在が必要である。さらにスター選手とは様々な人たちからあこがれる存在でなくてはならない。プロフェッショナルなプレイで観客を魅了し、大会で活躍すれば高額賞金を受け取り、選手だけでなく、プレイに熱狂するファンの姿もメディアを通じて発信していかななくてはならない。

また、次世代の選手育成には課題が残るが、市場は拡大し続けているのでしっかりとしたお金のまわる環境をつくることができればチームや選手にも余裕ができ、選手育成に資金を回すことができるだろう。法律の問題も出てきたが、実際に今まで消費者庁からの指導もなく、法令に基づく賞金問題をクリアした大会が増え、中規模、大規模の大会も定期的に開催されていることが明らかになったのでこれからも問題はないだろう。

5 卒業論文の執筆を終えて

本研究では、現在のプロの選手に対する調査を行うことを当初は予定していたが、行うことができなかった。具体的にどんな活動、生活をしているのか、プロゲーマーという職業としての可能性を明らかにすれば、プロを目指す人が増えるのではないだろうか。また、今回は「esports」というとても広い範囲での研究となったが、esports のマーケットがあまりにも大きく、さらには今この瞬間にもリアルタイムで変化し、成長している。そのすべてをたった一人で把握しきるのはほぼ不可能だと感じた。esports 全体をみようとすることはなく、タイトル別で研究すればそれぞれで違った現状を見ることができ、さらに掘り下げられるだろう。