

大学生の e スポーツに対する意識に関する研究

伊藤 克広 (兵庫県立大学国際商経学部),
榎林 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 (兵庫県立大学経済学部)

1. 緒言

近年, e スポーツに対する関心が高まっている. e スポーツとは, 「『エレクトリック・スポーツ』の略であり, 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, コンピューターゲーム, ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技としてとらえる際の名称」と定義されている (一般社団法人日本 e スポーツ連合, online). 一般社団法人日本 e スポーツ連合には, 北海道, 東京都, 石川県, 富山県, 静岡県, 愛知県, 大阪府, 兵庫県, 岡山県, 大分県の 10 都道府県の地方支部があり, e スポーツの普及を目指している.

2019 年 9 月 28 日から 10 月 8 日にかけて茨城県で開催された「茨城ゆめ国体 2019」では, e スポーツが「文化プログラム事業, 全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2019ebaraki」として初めて国民体育大会 (以下, 「国体」とする) で開催された (全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2019ebaraki, online). 本国体では, レーシングゲームの「GRAN TURISMO (グラン・ツーリスモ)」, スポーツゲームの「ウイニング・イレブン」, パズルゲームの「ぷよぷよ e スポーツ」の 3 種目が開催された. レーシングゲームとは, 仮想的に車を運転するドライブ・シミュレーションゲームであり, スポーツゲームとはスポーツのビデオゲームであり, パズルゲームとはパズルのビデオゲームである.

ここで e スポーツの歴史をみていく. 一般社団法人日本 e スポーツ連合 (同上) によれば, e スポーツという言葉が使われ始めたのは 2000 年頃だという. それまでは「ゲーム」が通称であり, その種類によってボードゲームやビデオゲーム, 格闘ゲームなどの呼び方であった. 1990 年代に入りインターネットが急速に発展したことにより, インターネット上で対戦ができるようになりゲームのスポーツ化が加速した. その後, 2003 年 1 月にはフランスで Electronic Sports World Cup が開催, 11 月には中国国家体育総局が e スポーツを 99 番目の正式体育種目に指定, 2004 年ロシア政府後援の Russian Cup が開催, 2007 年 12 月 e スポーツ日韓戦開催など急速に世界で e スポーツが普及し始めた. 国内では, 2011 年 11 月に第 1 回 e スポーツ JAPAN CUP が開催され, 2018 年 1 月に一般社団法人日本 e スポーツ連合が設立されている.

こうした状況の中, わずかではあるが e スポーツに関する調査が行われてきている. マ

イボイスコム株式会社(2018)は、2018年7月1日から5日にかけてeスポーツに関するインターネット調査を実施し、10,514件の回答を得ている。それによれば、「あなたは、eスポーツをご存じですか」という問いに対して「どのようなものか知っている」18.5%、「名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない」25.4%、「知らない」56.2%となっており、「知らない」が約半数を占めていることを報告している。eスポーツに対する興味については、「興味がある」、「まあ興味がある」が6.0%、「興味がない」、「あまり興味がない」が81.3%であった。eスポーツに関する考え方について、「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」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」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」15.4%となっている。このようにeスポーツをスポーツとしてとらえてはならず、その認知度もあまり高くなく、興味もいまだ薄いことがうかがえる。

株式会社クロスマーケティング(2019)は、全国の15歳から69歳までの男女1200名を対象に、インターネットリサーチを用いて2019年6月11日から12日にかけてeスポーツの認知度、イメージ、大会参加意向などについて調査を実施している。eスポーツの認知度について、全体では「見聞きしたことはない」19.7%、「名称のみ見聞きしたことがある」41.7%、「見聞きしたことがあり、内容についても知っている」33.5%、「eスポーツ大会に参加したことがある」5.2%となっている。性別でみると「見聞きしたことはない」が男性16.3%、女性23.0%と女性の方が男性より高い割合を示している。年代別でみると「見聞きしたことはない」と回答した割合が最も高かったのは10代の21.5%であった。「eスポーツに対するイメージ」について、全体では「eスポーツに対してイメージを持っていない」が48.6%であったが、10代と20代では「先進的な」、「未来的な」の割合が他の年代より高く、それぞれ10代が22.9%、20代が16.5%、10代が22.4%、20代が16.3%を占めていた。そして「eスポーツはスポーツだと思うか」という問いに対しては、「あまりそう思わない」と「まったくそう思わない」が全体で80.4%、性別では男性78.7%、女性82.2%となっている。年代別では50代が92.0%と最も高い割合であった。eスポーツの今後の普及については、全体として「浸透・普及していくと思う」が48.0%、「浸透・普及していくとは思わない」が52.0%と、約半数であった。本調査からは、eスポーツについて見聞きしたことがあり、先進的で流行っているイメージを持っているが、スポーツとは言えず、今後の浸透・普及については判断がつかかねている状態が読み取れる。

次にeスポーツを対象とした研究についてみていく。杉山(2005)は「e-Sportsの発生から成長過程を紹介し、e-Sportsのコミュニティが作る新市場の可能性を考察」している。かつてわが国でゲームといえばトランプや囲碁将棋、野球盤といったボードゲームが主流

であったが、マイコンブームが到来したことでコンピューター用の遊技ソフトをゲームと呼ぶようになり、ファミコンなどのテレビゲームの登場でわが国のゲーム市場は急成長し、わが国はゲーム大国であったという。この時代は「商品と市場」、つまりゲーム関連商品を発売するメーカーとそれを購入する消費者という関係性であった。その後インターネットが発達することにより消費者と消費者がつながり、プレイヤー同士のコミュニティが発展するという新しい文化が始まっていることを指摘している。こうした新しい文化は欧米やアジアで発展しているが、かつてのゲーム大国であったわが国は遅れをとってしまっており、その理由としてゲームの商品性だけが急速に発展し、成熟してしまったことをあげている。続けて、e-Sports コミュニティではコミュニティに加わるためにはそのコミュニティが選択したゲームソフトがツールとして必要になるという。そして今後はe-Sports コミュニティがどのようなゲームソフトをツールとして選択するのか、そのためにコミュニティと積極的に関わることでビジネスチャンスが生まれると述べている。

大西(2011)は、eスポーツをパーソナルコンピュータ、アーケードゲーム、家庭用ゲーム、携帯ゲーム、携帯電話向けアプリケーション等を用いて精神や身体能力を育むスポーツと定義し、ゲーム市場の規模や参加者、eスポーツのイベントを概観している。オンラインゲームと携帯電話ゲームがeスポーツ市場で増加し続けている現在、eスポーツの実際のスポーツへの活用について「運動スキルの習得」、「メンタルマネジメント」、「言葉の理解」という3つの視点から述べている。「運動スキルの習得」について、コンピューターゲームで単に楽しむのではなく、実際のスキルの向上を意識させることで効果的だとし、チームスポーツにおいても戦術やゲーム情報を共有することからプレイや協力を学ぶための手段となり得るとしている。「メンタルマネジメント」について、eスポーツをプレイすることによってよい心理状態で競技できるようになったり、スポーツを行うモチベーションを向上させたりといった効果があるとしている。「言葉の理解」について、eスポーツをプレイすることによってスポーツに関する専門用語を学習する機会になり得るとい

松岡ら(2014)は、子どものスポーツ実施に対して体感型スポーツゲームが与える影響について明らかにしている。その際、「体感型スポーツゲームは実際のスポーツ活動を始めるきっかけになっているのか」、「子どもによるスポーツゲームの実施が実際のスポーツ活動に与える影響について、親はどのように考えているのか」、「体感型スポーツゲームを実施したことにより実際のスポーツを行いたいと言った子どもにおいて、親のスポーツへの態度や行動が子どものスポーツ実施にどのように影響するのか」という3つのリサーチクエスチョンを設定し、調査を進めている。まず1つ目のリサーチクエスチョンについて、子どもが体感型スポーツゲームの実施をきっかけにそのスポーツを実際にやってみたいと言ったという回答者は全体の48.8%であり、そのうちの6割以上の子どもが実際

に行ったと回答したという。このことから子どものスポーツ参加に対する体感型スポーツゲームの影響は確認できたと述べている。次に2つ目のリサーチクエストンについて、「スポーツへの興味の向上」、「ルールの学習」、「始めるきっかけ」において平均値が7段階尺度のミッド・ポイントを上回っていたことから、体感型スポーツゲームのポジティブな影響が親に認識されていると理解できるとしている。最後に3つ目のリサーチクエストンについて、親がスポーツの価値を認識しており、体感型スポーツゲームに含まれているスポーツの実施経験があり、子どものスポーツを積極的に支援する傾向があるほど、体感型スポーツゲームを契機とした子どものスポーツ実施が起こる可能性が高いことを指摘している。以上のことから、体感型スポーツゲームが子どもの実際のスポーツ実施のきっかけになる可能性があると言い、子どものスポーツ参加において体感型スポーツゲームが新たな社会化エージェントとなる可能性を指摘している。しかしながら、その可能性を左右するのは子どものスポーツ参加のきっかけに対して最も影響力のある親の存在であることを強調している。

内田・山口(2019)は、一般の人々が抱くeスポーツに対する直感的なイメージを明らかにしている。その結果、eスポーツを単純にゲームの一種であるというイメージを報告した割合は38%(n=39)であり、eスポーツに対して肯定的なイメージを報告した割合は48%(n=49)であり、eスポーツに対して否定的なイメージを報告した割合は14%(n=14)であったという。30代の男性と女性、40代の男性はeスポーツを単純にゲームの一種であるとイメージしており、中立的な態度を持っていると述べている。そして、こういった中立的な態度を持っている人々の態度変容を促すためのアプローチを検討していく必要があるとしている。

以上、eスポーツに関する調査・研究を概観してきた。eスポーツという言葉が使われ始めたのが2000年頃(一般社団法人日本eスポーツ連合,同上)ということもあり、調査・研究は非常に少ない。eスポーツに関する調査については、eスポーツの認知度やイメージ、eスポーツに対する考え方を尋ねており、eスポーツに関する研究についても探索的であり、いまだ知見の蓄積が少ない。また調査対象の年齢も非常に幅が広がっている。そこで本研究は、大学生を対象に、eスポーツに対する意識に関する基礎資料を収集することを目的とする。

方法

1. 調査対象

本研究の対象として、大学生を対象として選定した。大学生を対象に選定した理由とし

て、まずは先行研究より大学生を含む10代、20代がeスポーツに対して肯定的なイメージを有していることがあげられる。そしてもう一点は、大学生はいわゆる「ミレニアル世代」であり、物心がついた頃にはインターネットが発達し、パソコンや携帯電話などのデジタル機器に慣れ親しんでいること（Weblio 辞典, online）があげられる。しかしながら、その一方で「eスポーツを見聞きしたことがない」と回答した10代、20代の割合が他の年代より多いなど、eスポーツに対して肯定的なイメージを有していながら見聞きしたことがないという10代、20代の複雑な意識が読み取れたことも大学生を対象に選定した理由にあげられる。加えて、大学生はスマートホンへのアクセスが日常化しており、そのためeスポーツに触れるチャンスも多いと考えられるためである。

2. 調査内容

大学生を対象とした本研究の目的を達成するために、次のリサーチクエスチョンを設定した。

リサーチクエスチョン：「大学生はeスポーツに対してどのような意識を有しているのか？」

そして、この研究課題を明らかにするために、表1の調査内容を設定した。調査内容は、マイボイスコム株式会社（2018）と株式会社クロスマーケティング（2019）の項目を参考に、Google フォームを用いて作成した。具体的には、「eスポーツに対する認知」、「eスポーツに関する見聞」、「eスポーツに対する興味・関心」、「eスポーツに対するイメージ」、「eスポーツに対する行動」、「eスポーツの普及」、「eスポーツだと思うゲームの種類」である。

表1. 本研究調査内容

変数	操作定義	尺度
eスポーツに対する認知	eスポーツがどのようなものか知っているか。	1. 知っている 2. 聞いたことはあるが、どのようなものか知らない 3. 知らない
eスポーツに関する見聞	直近1年間に、eスポーツに関連して見聞きしたり行ったりしことがあるか。（複数回答）	1. テレビ・新聞・ネットなどeスポーツに関することを見聞きした 2. 家族や友人、知人と話題にする 3. 試合をネットの実況動画やストリーミング配信で観戦する（YouTube, Twitchなど） 4. eスポーツに関することをインターネットなどで情報収集する 5. SNSやブログなどでeスポーツに関する情報を発信、やりとりする 6. プレイヤーとして試合に参加する 7. その他 8. 特にない

変数	操作定義	尺度
eスポーツに対する興味・関心	eスポーツに興味があるか.	<ol style="list-style-type: none"> 1. 興味がある 2. まあ興味がある 3. どちらでもない 4. あまり興味がない 5. 興味がない
eスポーツに対するイメージ	eスポーツについて、そうだと思うことはどれか。(複数回答)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ゲームは遊びの1つであり、スポーツ競技とはとらえにくい 2. 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 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 4. 将棋やチェスのようなマインドスポーツ(頭脳スポーツ)である 5. 反射神経、動体視力、瞬発力などの能力が求められるのでスポーツ競技である 6. スポーツ競技範囲だと思うが、オリンピックの正式種目になるほどではない 7. 個人やチームで対戦するのでスポーツ競技である 8. あてはまるものはない
eスポーツに対する行動	eスポーツに関してやってみたいと思うことは何か。(複数回答)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 試合をテレビで観戦する 2. 試合をネットの実況動画やストリーミング配信で観戦する(YouTubeなど) 3. 試合を、会場で観戦する 4. テレビでeスポーツ専門動画をみる 5. 体験イベントに行く 6. eスポーツに関することをインターネットなどで情報収集する 7. SNSやブログなどでeスポーツに関する情報を発信、やりとりする 8. eスポーツ施設やカフェ、練習場などに行く 9. 試合に参加するため、練習したりチームを組んだりする 10. eスポーツについてやってみたいことはない 11. その他
eスポーツの普及	eスポーツの普及(国体やオリンピック競技に採用されること等)についてどう思うか.	<ol style="list-style-type: none"> 1. 賛成 2. どちらかといえば賛成 3. どちらともいえない 4. どちらかといえば反対 5. 反対
eスポーツの種類	eスポーツだと思うゲームはどれか。(複数回答)	<ol style="list-style-type: none"> 1. スポーツゲーム 2. アクションゲーム 3. ロールプレイングゲーム 4. パズルゲーム 5. シミュレーションゲーム 6. レースゲーム音楽ゲーム 7. アドベンチャーゲーム 8. シューティングゲーム 9. あてはまるものはない

変数	操作定義	尺度
個人的属性 性別 年齢 スポーツ歴	サンプルの性別 サンプルの年齢 サンプルのスポーツ歴	1. 男 2. 女 3. 回答しない 実数 実数

3. 調査方法

調査方法についてである。H大学スポーツ社会学研究室に所属する学生・大学院生が有意に抽出した大学生を対象に、LINEアプリを通して調査の主旨、内容を伝えた上で、調査への協力を承諾した大学生からデータを収集した。調査期間は2019年6月10日から17日であった。その結果、215名から回答が得られた。次に分析方法である。今回は、回答者属性ならびに各調査項目に対する回答の特徴を把握するために単純集計を行った。

結果および考察

1. 回答者の属性

図1は回答者の性別を示している。性別は、「男性」が50.7% (n=109)、「女性」が48.8% (n=105)、「回答しない」が0.5% (n=1)であった。

回答者のスポーツ歴について、「6年以上」が74.4% (n=160)と最も高く、以下「3年以上 6年未満」13.0% (n=28)、「1年以上 3年未満」9.4% (n=15)、「1年未満」7.5% (n=12)となっている。約7割が何らかのスポーツを6年以上実施している(図2)。

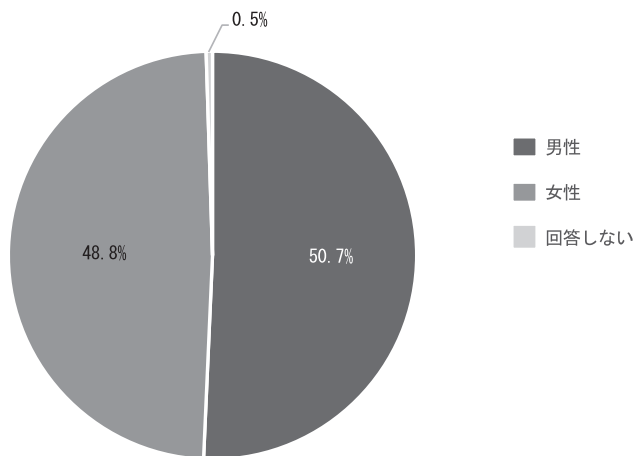


図1. 性別

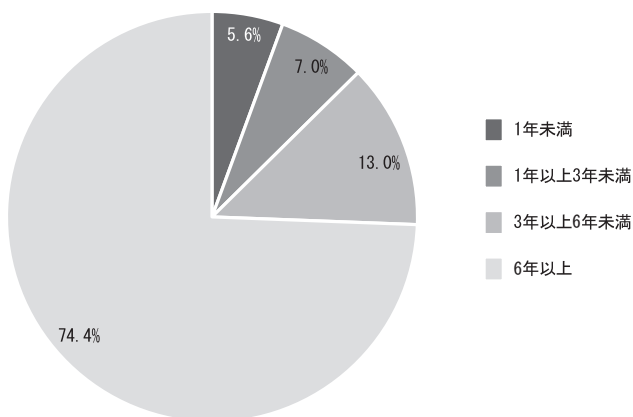


図2. スポーツ歴

2. eスポーツに対する認知

図3はeスポーツに対する認知を示している。最も高い割合を示したのは「知っている」の46.0% (n=99)であった。次に「聞いたことはあるがどのようなものか知らない」の33.5% (n=72), そして「知らない」の20.5% (n=44)であった。eスポーツについて約4割が「知っている」と回答している。

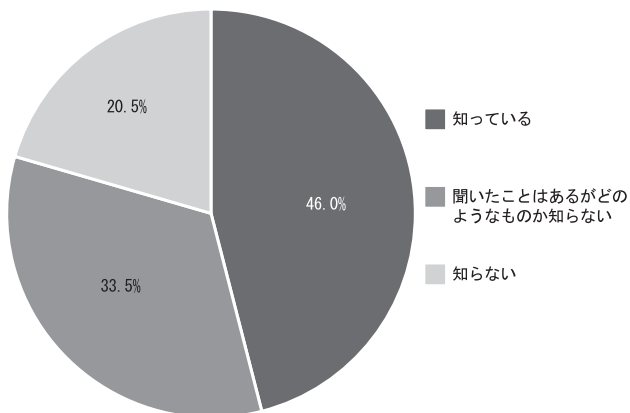


図3. eスポーツに対する認知

3. eスポーツに関する見聞

図4はeスポーツに関する見聞について示している。最も高い割合を示したのは、「テレビ・新聞・ネットなどeスポーツに関することを見聞きした」の51.2% (n=110)であった。第2位は「特にない」の40.5% (n=87), 第3位は「試合をネットの実況動画、ス

トリーミング配信で観戦する (YouTube、Twitch など)」の 13.0% (n=28), 第 4 位は「家族や友人、知人と話題にする」の 10.7% (n=23), 第 5 位は「e スポーツに関することをインターネットなどで情報収集する」の 8.4% (n=18) の順であった。e スポーツについて見聞きしたことがあるものの、実際に観戦したり情報を収集したりすることはあまりないことがうかがえる。また、2.3% (n=5) であったが「プレイヤーとして参加する」、「試合に参加するため、練習したりチームを組んだりする」と回答した大学生もみられた。

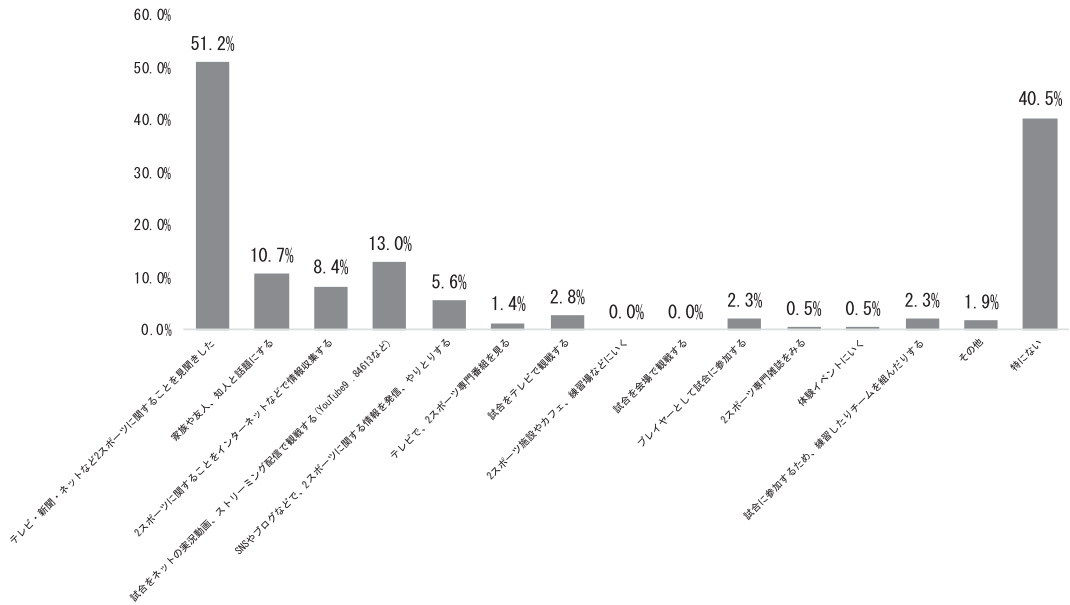


図 4. eスポーツに関する見聞

4. eスポーツに対する興味・関心

図 5 は e スポーツに対する興味・関心を示している。最も高い割合を示したのが「まあ興味がある」の 29.8% (n=64) であった。以下、「どちらでもない」22.3% (n=48), 「あまり興味がない」19.1% (n=41), 「興味がある」16.7% (n=36), 「興味がない」12.1% (n=26) となっている。「興味がある (「興味がある」+「まあ興味がある」)」と回答したのは約半数 (46.5%) であった。その一方で、約 3 割 (31.1%) が「興味がない (「あまり興味がない」+「興味がない」)」と回答している。大学生の e スポーツに対する興味・関心は、まだそれほど高くないことがうかがえる。

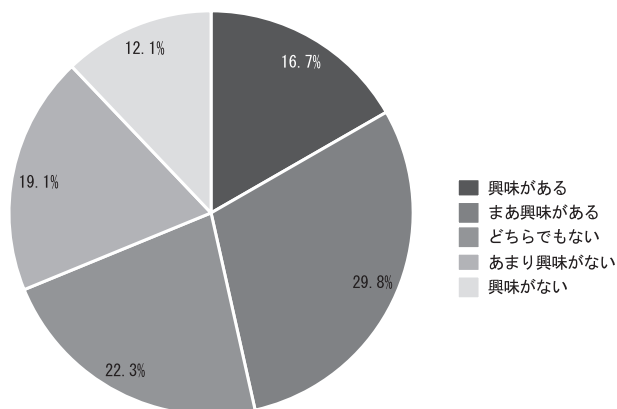


図5. eスポーツに対する興味・関心

5. eスポーツに対するイメージ

図6は、eスポーツに対するイメージを尋ねた結果である。最も高い割合を示したのは「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」の32.6%(n=70)であった。以下、第2位は「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」31.6%(n=68)、第3位は「将棋やチェスのような、マインドスポーツ(頭脳スポーツ)である」28.8%(n=62)、第4位は「ゲームは遊びの1つであり、スポーツ競技とはとらえにくい」27.9%(n=60)、第5位は「スポーツ競技範囲だと思うが、オリンピックの正式種目になるほどではない」22.3%(n=48)の順であった。eスポーツはゲームや遊びであるとともに、実際に身体を動かすことがないためスポーツ競技としてとらえにくいといったイメージを有している大学生が多いことがうかがえる。一方で、まだ割合としては高くないがeスポーツを「反射神経、動体視力、瞬発力などの能力が求められるので、スポーツ競技である」ととらえている大学生も存在している。

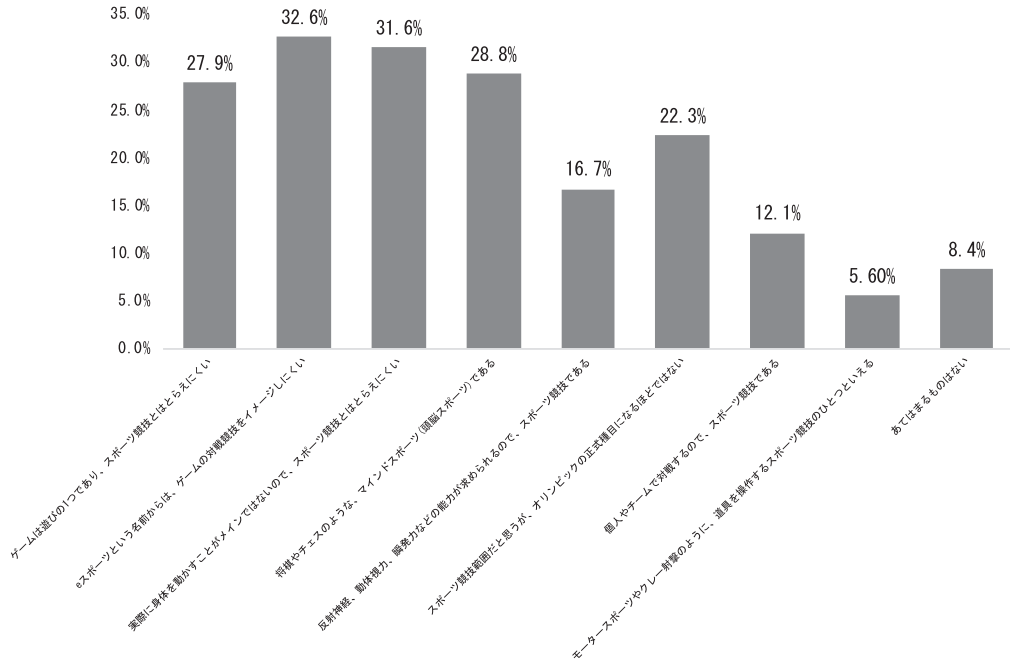


図6. eスポーツに対するイメージ

6. eスポーツに対する行動

図7は、eスポーツに対する行動について尋ねた結果である。「試合をテレビで観戦する」が27.4% (n=59) と最も高い割合を示した。以下順に、「eスポーツについてやってみたくないことはない」26.0% (n=56), 「体験イベントに行く」22.3% (n=48), 「試合をネットの実況動画、ストーリー配信で観戦する (YouTube など)」16.3% (n=35), 「プレイヤーとして試合に参加する」14.9% (n=32), 「eスポーツ施設やカフェ、練習場などに行く」14.4% (n=31) となっている。eスポーツに対する行動としては、テレビやインターネット等での試合観戦、体験イベントや試合への参加、eスポーツカフェや練習場への訪問といった志向を有していることが推察される。

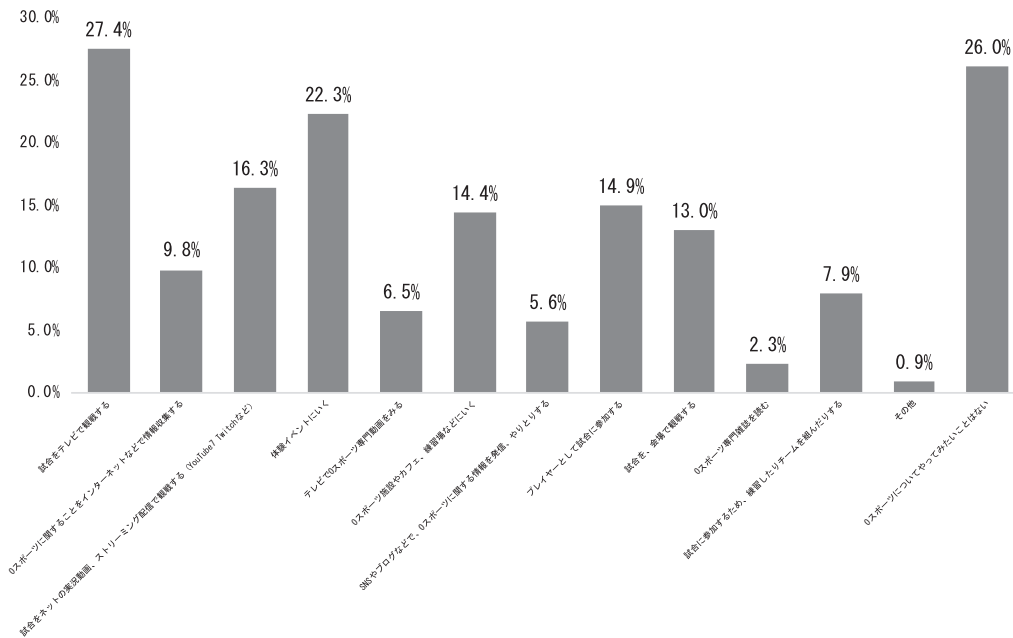


図7. eスポーツに対する行動

7. eスポーツの普及

図8は、eスポーツの普及（国体やオリンピック競技に採用されること等）について尋ねた結果である。最も高い割合を示したのは「どちらでもない」の32.1% (n=69)であった。以下順に「どちらかといえば賛成」24.2% (n=52), 「賛成」20.9% (n=45), 「どちらかといえば反対」15.3% (n=33), 「反対」7.4% (n=16) となっている。約4割の大学生がeスポーツの普及に対して「賛成（「賛成」+「どちらかといえば賛成」）」していることが推察される。一方、eスポーツの普及に対して「反対（「反対」+「どちらかといえば反対」）」としたのは約2割であった。eスポーツが国体やオリンピック競技に採用されることについて約4割の大学生が肯定的、約2割の大学生が否定的に受け止め、約3割の大学生がどちらでもないとなっている。

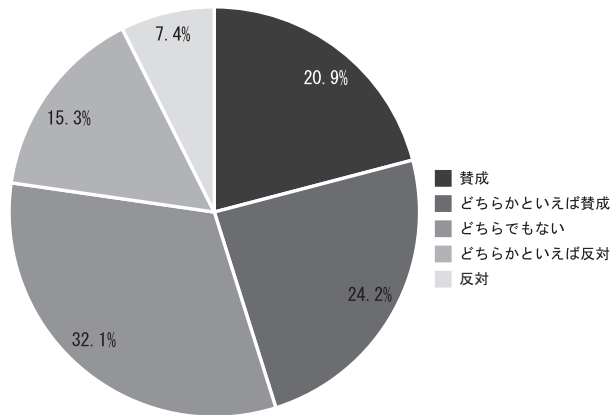


図 8. eスポーツの今後の普及

8. eスポーツだと思うゲームの種類

図 9 は、eスポーツだと思うゲームの種類について尋ねた結果である。第 1 位は「スポーツゲーム (Winning Eleven、プロ野球スピリッツなど)」の 63.3% (n=136) であった。以下、「レースゲーム (マリオカートなど)」と「シューティングゲーム (荒野行動、スペースインベーダーなど)」37.2% (n=80), 「アクションゲーム (スーパーマリオブラザーズなど)」24.2% (n=52), 「パズルゲーム (ぷよぷよなど)」19.5% (n=42) の順であった。大学生は、野球、サッカー、レースといったスポーツをテーマにしたゲームを e スポーツだと解釈していることが推察される。

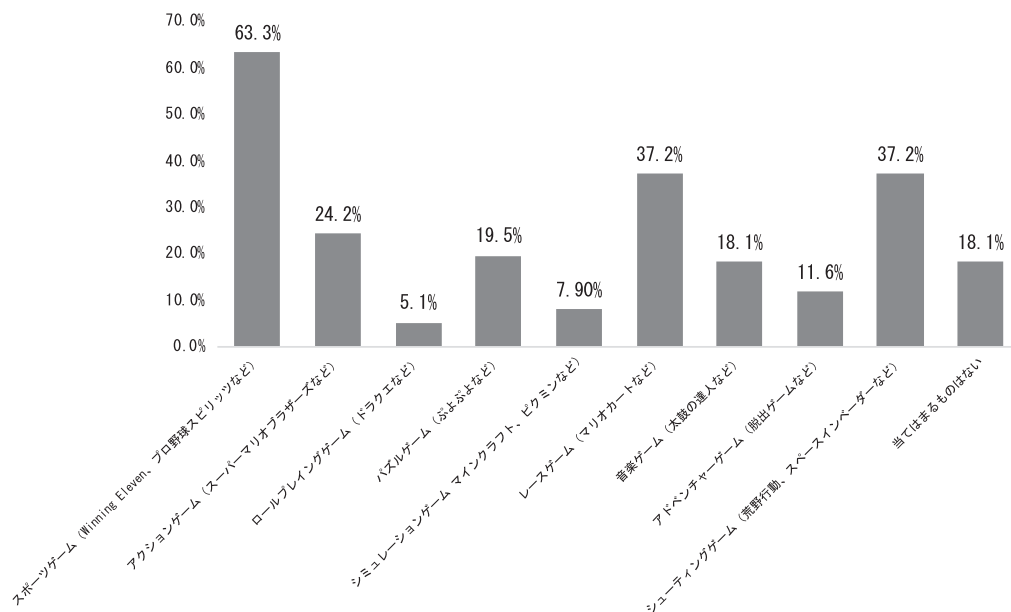


図9. eスポーツだと思うゲームの種類

まとめ

本研究は、大学生を対象に、eスポーツに対する意識を明らかにすることを目的としてきた。大学生を対象にeスポーツに対する意識をたずねた結果は次のようにまとめられる。

- 1) eスポーツについて「聞いたことはあるがどのようなものか知らない」、「知らない」と回答した大学生は約54%であり、約半数の大学生がeスポーツについて詳しく認知していない
- 2) テレビ・新聞・ネットなどでeスポーツについて見聞きした大学生がいる一方で、「特になし」と回答した大学生の割合が約4割となっており、eスポーツについて見聞きしたことがない大学生も存在している。
- 3) eスポーツについて家族や友人、知人と話題にしたり、ネットで情報収集をし、試合を観戦したりする大学生は非常に少ない。
- 4) eスポーツに対する興味・関心は「どちらでもない」が約2割となっており、その態度を決めかねている。
- 5) eスポーツに対しては、マインドスポーツや頭脳スポーツというイメージよりも遊びやゲームというイメージを有している。

- 6) eスポーツに関してやってみたいことは、試合をテレビやインターネット等で観戦という「みる行動」が最も多い。試合に参加したり、試合に参加するために練習したりチームを組むといった「する行動」はまだ少ない。
- 7) eスポーツの普及については、まだ判断を決めかねている。
- 8) スポーツゲームであればeスポーツだと意識している。

本研究で対象にした大学生は「ミレニアル世代」と言われ、生まれた時からデジタル機器に囲まれ、インターネットが整備された環境の中で成長してきている（Weblio 辞典, online）。本調査では、そういった環境の中で成長してきた大学生においてもeスポーツはスポーツ競技ではなくゲームであるというイメージを有していることが明らかになった。そして、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したり、試合を観戦したりする大学生がまだ少ないことも明らかになった。したがって、本研究のリサーチクエスションに対しては「大学生はeスポーツに対してそれほど興味・関心を持っておらず、スポーツというよりはゲームという意識を有している」と述べるができる。

しかしながら、大学生のスマートフォン使用を観察してみると、「マリオカート」や「ぷよぷよ」などのeスポーツをプレイしている様子が見られる。こうした状況を鑑みると、上記のように大学生は「ゲームをプレイしている」のであって「eスポーツをプレイしているのではない」という意識を有しているのではないだろうか。つまり、大学生は「ゲーム≠eスポーツ」という意識を有しているといえるであろう。

個人のスマートフォン所有率が64.7%（総務省, 2018）となり、スマートフォンが日常生活において不可欠なものとなっている中、デジタルデバイスが使用できる環境は加速度的に進行して行くであろう。したがって、これから生まれる世代は現在の大学生以上にデジタル社会に身を置くことになる。eスポーツを巡る環境もますます整備されていくことであろう。そのような環境をベースにして今後eスポーツの普及を目指していくのであれば、内田・山口（同上）が述べているように、人々の態度変容を促すためのアプローチが求められるであろう。加えて、松岡ら（同上）の研究にあったように、eスポーツでの体験・経験が実際のスポーツ実践へと繋がるような仕組みも検討していく必要もあろう。そのためには本研究において明らかになったように「ゲーム≠eスポーツ」という意識を変革するための方策も求められるところである。

今後の課題を提示したい。一点目として、eスポーツに関する調査・研究は未だ少ない状況であることから、今後も継続してeスポーツに関する調査・研究を行い、知見を蓄積していくことがあげられる。二点目として、本研究の対象は有意に抽出した大学生であったことがあげられる。今後は対象を広げ、ウェブ調査等を用いて更なる情報収集をする必

要がある。三点目として、本研究は量的アプローチを用いたが、質的アプローチを用いてeスポーツをプレイしている大学生の意識等を明らかにしていくことも望まれる。四点目に、大学生のeスポーツに対する意識を明らかにするためには縦断的に調査・研究を実施していくことが求められる。最後に、今回は単純集計を行い、大学生のeスポーツに対する意識について基礎資料を収集したが、今後はサンプルサイズを拡大し、クロス集計等の他の分析方法を用いて調査・研究を行っていくことが必要である。

参考文献

- 一般社団法人日本eスポーツ連合(online)eスポーツとは. https://jesu.or.jp/contents/about_esports/ (2019年9月25日参照)
- 株式会社クロス・マーケティング(2019)eスポーツに関する調査(2019年度版).
- マイボイスコム株式会社(2018)eスポーツに関するアンケート調査. https://myel.myvoice.jp/products/detail.php?product_id=24009
- 松岡宏高, 大西孝之, 原田宗彦(2014)子どものスポーツ参加に対する体感型スポーツゲームの影響. 生涯スポーツ学研究11(1): 33-42.
- 大西孝之(2011)eスポーツ産業: 24章スポーツとIT. スポーツ産業論(第5版). 杏林書院. 東京: 312-320.
- 総務省(2018)情報通信白書.
- 杉山淳一(2005)e-Sports文化の現状と将来性について: コンピューターゲームコミュニティの新しい方向性. 感性工学研究論文集5(3): 3-10.
- 内田遼介, 山口志郎(2019)eスポーツに対するイメージについての基礎的検討. 日本生涯スポーツ学会第21回大会プログラム・抄録集: 51.
- Weblio辞典(online)ミレニアル世代.
<https://www.weblio.jp/content/%E3%83%9F%E3%83%AC%E3%83%8B%E3%82%A2%E3%83%AB%E4%B8%96%E4%BB%A3> (2019年9月11日参照)
- 全国都道府県対抗eスポーツ選手権2019ebaraki(online) <https://e-47-ibaraki.jp/> (2019年10月29日参照)