

1. 序論

「e スポーツ (e-sports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、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捉える際の名称である。

近年、日本でも e-sports という言葉をよく聞くようになった。しかし日本の e-sports は海外と比べて市場規模はかなり低いものとなっている。日本で e-sports をより普及させるためにはスポンサーを増やす必要がある。そのためには e-sports の観戦者を増やす必要がある。スポーツイベントにおいて観客が求めているものは興奮であり感動であるが、人は何をしているかわからないもの興奮は覚えることはない。したがって e-sports の観戦者を増やすには観戦者がルールをわかる必要がある。そこで本研究ではそのために e-sports の教科書がわりとなるアプリ開発を提案する。

2. 研究内容

本研究では e-sports の教科書がわりとなるアプリ開発とそのアプリの使用することによるゲームの理解度の向上に変化が生じたかをアンケートによる実証分析を行った。本研究で作成するアプリは教科書のように手順を教えることで理解度の向上を図る。

本研究ではアプリを開発する e-spots として「Shadowverse」を用いる。「Shadowverse」とは Cygames より配信されている対戦型オンライン TCG である。デジタル TCG ゲームでは国内規模最大の大会

「rage」と呼ばれる大会があり、国内ゲームとしては最大の賞金総額と参加人数を誇るため本研究で用いた。

本研究ではプレイヤーが自分の手番で手札を使用した場合に、最大相手に何点のダメージを与えることができるかを求めることができるアプリを Java を用いて開発した。このアプリを使用することで初心者でも場面場面では相手に勝利するタイミングを逃すことはなくなる。このアプリの有用性の証明はアプリを使用して複数回対戦した初心者が

「Shadowverse」の大会「Rage」と呼ばれる大会の放送を視聴することで何をしているかを理解できているのかの意識調査を行うことで可能である。

3. 結果・考察

本研究では、「Shadowvers」の初心者 17 人に対して意識調査を行った。17 人中 8 人はアプリを使用し、9 人はアプリを使用せずゲームを行った。この調査結果を表 1 に示す。表 1 より、アプリ使用者はルールや動きについてはかなりの理解度を示していたことが分かる。また、理解し興奮したが 5 名と動画を視

聴することで興奮を覚えていることが実証された。さらにアンケートに協力してくれたアプリ被験者 8 人のうち 6 人がゲームを続けておりそのうち 3 人は大会にも自主的に参加し、また動画での観戦も行なっていることから、本アプリは「Shadowvers」の普及に貢献できると期待できる。

4. まとめ

本研究で開発したアプリを使用することにより、初心者がルールを理解する助けとなり、興奮を覚えることが確認することができた。今後の課題は

「Shadowverse」以外の e-sports でもルールを理解しやすい環境を作ることである。

表 1 アプリ使用者とアプリ非使用者の意識調査結果

質問内容	アプリ使用	アプリ非使用
理解でき興奮した	5 名	0 名
有利か不利か分かった	2 名	1 名
勝敗のみ理解できた	1 名	4 名
理解できなかった	0 名	2 名
全く理解できなかった	0 名	2 名

参考文献

- 1) 杉山淳一: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, エンタテインメント感性特集 Vol.5 No.3 pp.3-10, 日本感性工学会 (2005)
- 2) 箕誠一郎:e スポーツの可能性 CUC view&vision No. 43, pp.16-20, 千葉商科大学経済研究所 (2017)
- 3) 株式会社 NTT データ経営研究所事業戦略コンサルティングユニット 産業戦略グループ:平成 28 年度コンテンツ産業強化対策支援事業 (オンラインゲームの海外展開強化等にむけた調査事業) 報告書:平成 28 年 2 月 28 日
- 4) 島田 創 :e スポーツのイメージに関する研究体育・スポーツを専攻する大学生・大学院生を対象とした調査を通じて:早稲田大学大学院スポーツ科学研究科 2009 年度修士論文
- 5) 一般社団法人日本 e スポーツ協会 (JESPA) :<http://jespa.org>