

# 73 日本における e スポーツの実態と将来性の構築

情報論理工学研究室 松田 翔真

## 1. 序論

「e スポーツ」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、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。e スポーツは性別や年齢、場所、時間を問わず、多種多様なゲームを楽しむことができる。

2018 年には日本で e スポーツ連合が設立され、日本代表選手の国際大会の派遣や資金援助を行うことにより、選手たちの活躍の場を広げ e スポーツ文化を発展させることとなった。だが、海外では教育現場に e スポーツの文化が取り入れられる程根強いものとされているが、日本では広がりが遅れ e スポーツそのものの規模が世界と比べると遅れをとっている現状である。日本での e スポーツの市場価値を上げ一文化として独立したものとするためには、まずメディアの露出を増やし、多くの人々に知識と理解を持ってもらうことが必要不可欠である。

そこで本研究はあるゲームにおけるルール代わりとなるアプリを開発し、そのアプリを使用した場合と使用しなかった場合で、どれほどそのゲームに対する理解度と満足度に差があるのかを調査し、それが今後 e スポーツにどのような形で役立つか検証する。

## 2. 研究内容

本研究ではアプリを開発する e スポーツとして野球ゲームである「パワプロ」を用いる。「パワプロ」と聞くと 20 代 30 代の人には懐かしく聞こえるかもしれないが、最近名前が変わり、正式には「eBASEBALL パワフルプロ野球」(以降「パワプロ」と呼ぶ)という。パワプロはコナミデジタルエンタテインメントから発売された野球ゲームであり、2020 年最新版のパワプロは PS4、Switch 版の二種類でプレイすることができる。パワプロはシリーズの累計売上 3000 万本を超える大人気ゲームであり、昨今では「eBASEBALL プロリーグ」と呼ばれる国内最大規模の e スポーツの大会が開催されている。

本研究では、「パワプロ」の基礎的なルールを一通り記述した後、ランナー無し、一塁、二塁、三塁、満塁などの場面ごとに最も確率の高い点の取り方を求めることができるアプリを開発する。このアプリを使用することで点をとって勝つという目標に最短で到達でき、初心者がプレイする際の道標になると考える。プレイし終えた後「eBASEBALL プロリーグ」の試合を観戦し知識理解に観点でアプリを使用した場合と使用していない場合での差を示す。またゲーム全体の満足度を検証し e スポーツ自体に興味を持ったかどうか確かめる。

## 3. 結果・考察

本研究の検証のために「パワプロ」をしたことがない 19 人に集ってもらい、アプリ使用者 10 人と使用しない 9 人に分かれてもらい調査した。調査結果を表 1,2 に示す。

表 1 どれほどゲーム性を理解できたか

	アプリ使用者	アプリ不使用者
理解できた	6 人	3 人
どちらとも言えない	3 人	4 人
理解できなかった	1 人	2 人

表 2 どれほど満足したか

	アプリ使用者	アプリ不使用者
満足できた	6 人	3 人
どちらとも言えない	3 人	5 人
満足できなかった	0 人	1 人

表 1,2 からアプリ使用者の方が理解度、満足度共に高い結果となった。このことから、ゲーム性を理解するほどそのゲームに対する満足度も上がることがわかる。だが被験者が少なく統計上有意な値ではないので、被験者指数を増やす必要があった。

## 4. 結論

今回の検証では、作成したアプリが指針となったが、全く無知の状態からでも理解を深めることを手助けする何かがあれば、十分にコンテンツを楽しめることができる。

昨今 e スポーツという言葉が一人歩きして人々の理解が追いついてないのが現状であり、その状況を打破し将来性を高めるためには、ゲームは教育によくはないという固定概念を無くして、人々に認知してもらうための大きな指針を示すことが大事である。

## 参考文献

- 1) 川又啓子, 川口洋司, 原田美穂: e スポーツ産業論, 同友館(2020)
- 2) 鴨志田由貴: 60 分でわかる! e スポーツ最前線, 技術評論社(2019)
- 3) 寛誠一郎: e スポーツの可能性について, CUC view & vision No43, pp.16-20, 千葉商科大学経済研究所(2019)