

## e-Sports に関する調査

2018 年 12 月

所属：情報学部メディア表現学科 3 年

「メディア調査研究法Ⅲ」

調査員：原武みなみ

連絡先：b6p51081@shonan.bunkyo.ac.jp

担当教員：日吉昭彦

本調査にご協力いただきましてありがとうございます。

本調査は e-Sports(エレクトロニック・スポーツ)についての調査です。

本調査は文教大学湘南キャンパスの学生を調査対象としています。

回答者のプライバシーの保護に配慮し、ご回答はすべてコンピューターで統計的に処理しますのでご迷惑をおかけすることは一切ございません。

調査についてのご意見・ご質問がありましたら上記に記載されている連絡先にご連絡ください。

お忙しいところ誠に申し訳ございませんが、ご協力よろしくお願いいたします。

### ご記入にあたってのお願い

1. 調査には、必ず調査票を受け取った本人が回答・ご記入ください。
2. お答えになりにくい質問に関しては、無回答で結構です。
3. 質問への回答は、特に指示のない限り当てはまる項目番号に○をつけてください。
4. ご記入は、鉛筆・シャープペンシル・黒か青のボールペンでお願いします。また、回答を訂正する場合は、前の回答を消しゴムで消すか、×印をつけるなどして、訂正したことを明示してください。
5. 回答方法などについてのご質問がございましたら、調査員にお尋ねしてください。
6. ご記入が終わりましたら、担当者が回収に参りますので指示をお待ちください。
7. 他の授業などでこの調査に回答したことがある方は、お手数ですが担当者にお声掛けください。

### ■各設問についてお答えください。

問1. あなたはゲームが好きですか。

とても	まあまあ	どちらとも	あまり	全く
そう思う	そう思う	いけない	そう思わない	そう思わない
1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____
(58.6%)	(28.7%)	(4.4%)	(4.4%)	(3.3%)

問2. あなたはどれくらいの頻度でゲームをしますか。当てはまるもの 1つ に○をつけてください。

※ここでは使用ゲーム機は問いません。また、アナログのゲームは含まないものとします。

1. 月に1～3日	2. 週1～3日	3. 週4～6日	4. 全くしない
(6.1%)	(15.5%)	(69.6%)	(8.8%)

問3. あなたは主にゲームをする際、どのゲーム機を使用していますか。当てはまるもの すべて に○をつけてください。

1. PC (ゲーミング PC 等) (29.8%)	2. PlayStation シリーズ (Vita 等含む) (43.1%)	
3. Nintendo Switch (23.2%)	4. ニンテンドーDS シリーズ (15.5%)	5. スマートフォン (76.2%)
6. その他( ) (7.7%)		

問4. あなたはオンラインゲームをしますか。

よくする	しばしば	時々する	どちらとも	あまり	ほとんど	全く
	する		いけない	しない	しない	しない
1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____	6 _____	7 _____
(33.1%)	(16.6%)	(19.3%)	(4.4%)	(7.2%)	(3.3%)	(15.5%)

問5. あなたはどれくらいの頻度でオンラインゲームをしますか。当てはまるもの 1つ に○をつけてください。

1. 月に1～3日	2. 週1～3日	3. 週4～6日	4. 全くしない
(15.5%)	(23.8%)	(37.0%)	(23.2%)

問6. あなたは e-Sports を知っていますか。

1. どのようなものか知っている→ <u>問7</u> へ (51.9%)
2. 名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない→ <u>問7</u> へ (16.0%)
3. 知らない→ <u>問8</u> へ (21.0%)

問7. 問6で 1 または 2 と答えた方にお聞きします。あなたは e-Sports をどこで知りましたか。当てはまるもの すべて に○をつけてください。

1. SNS (44.2%)	2. テレビ (29.8%)	3. 配信者等による生放送の視聴 (18.8%)
6. Web サイト (23.2%)	5. 友人・知人のクチコミ (12.7%)	
6. オフラインイベント (4.4%)	7. その他( ) (3.3%)	

問8. あなたが e-Sports を知った時期はいつですか。

1. 1ヶ月以内 (9.4%)	2. 2～3か月以内 (6.1%)	3. 半年くらい前 (18.2%)
4. 1年くらい前 (23.8%)	5. 2年くらい前 (7.7%)	6. 3～5年以内 (12.2%)
7. 5年以上前 (6.6%)		

問9. あなたはプログラマーやプログラミングチームの存在を知っていますか。

- 知っている→問10へ (57.5%)
- 名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない→問10へ (14.9%)
- 知らない→問11へ (17.7%)

問10. 問9で1または2と答えた方にお聞きします。あなたはプログラマーやプログラミングチームの存在をどこで知りましたか。当てはまるものすべてに○をつけてください。

- SNS (43.6%)
- テレビ (32.6%)
- 配信者等による生放送の視聴 (26.0%)
- Webサイト (20.4%)
- 友人・知人のクチコミ (3.3%)
- オフラインイベント (14.4%)
- その他( ) (2.8%)

問11. あなたは企業スポンサーのほかに、スポンサー登録や投げ銭(エールやスーパーチャットのこと)という制度があることを知っていますか。

- 知っている (46.4%)
- 名前のみ知っている (12.7%)
- 知らない (37.6%)

問12. あなたはe-Sportsに興味がありますか。

とても興味がある	まあまあ興味がある	どちらともいえない	あまり興味がない	全く興味がない
1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____
(15.5%)	(19.3%)	(20.4%)	(21.0%)	(22.7%)

問13. あなたはe-Sportsに関してやってみたいことはありますか。

- 試合を、テレビで観戦する (25.4%)
- e-Sportsに関する情報をインターネット等で情報収集する (18.8%)
- 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 (33.7%)
- その他( ) (14.9%)

問14. あなたは□内の選択肢のようなe-Sportsのゲームジャンル(部門)の存在を知っていますか。

- はい (50.3%)
- 名前のみ知っている (23.8%)
- いいえ (21.5%)

1. FPS (シューティングゲーム)	2. MOBA (マルチオンライン)
3. RTS (戦略ゲーム)	4. 格闘ゲーム
5. スポーツ	6. モバイル
7. パズル	8. オンラインカード

問15. あなたの知っているe-Sportsのゲームジャンル(部門)は何ですか。当てはまるものすべてに○をつけてください。

- FPS (シューティングゲーム) (61.9%)
- MOBA (マルチオンライン) (28.7%)
- RTS (戦略ゲーム) (27.1%)
- 格闘ゲーム (51.9%)
- スポーツ (28.7%)
- モバイル (10.5%)
- パズル (23.8%)
- オンラインカード (29.8%)

問16. あなたは□内の選択肢のようなe-Sportsのゲームジャンル(部門)の存在をどこで知りましたか。当てはまるものすべてに○をつけてください。

- SNS (47.0%)
- テレビ (30.9%)
- 配信者等による生放送の視聴 (24.9%)
- Webサイト (24.9%)
- 友人・知人のクチコミ (16.0%)
- オフラインイベント (3.3%)
- その他( ) (5.0%)

問17. あなたはe-Sportsと聞いてどのような印象を持ちますか。以下の項目の1~5の中で当てはまるものに○をつけてください。

	よく当てはまる	やや当てはまる	どちらともいえない	あまり当てはまらない	全く当てはまらない
ゲームをスポーツ競技としてとらえにくい	(14.9%)	(25.4%)	(23.8%)	(18.8%)	(14.4%)
e-Sportsという名前からゲーム対戦競技をイメージしにくい	(18.8%)	(22.1%)	(22.1%)	(18.2%)	(16.0%)
e-Sportsという名称にわかりにくさを感じる	(14.9%)	(23.8%)	(31.5%)	(13.8%)	(13.3%)
体を動かすことがメインではないため、スポーツ競技とはとらえにくい	(18.2%)	(24.3%)	(22.7%)	(14.9%)	(12.7%)
健康的な印象として捉えられる「スポーツ」という言葉のイメージが壊される	(11.0%)	(15.5%)	(27.6%)	(23.2%)	(15.5%)
スポーツ=身体を動かして汗かくではなく、スポーツ=競技であると思う	(20.4%)	(22.7%)	(30.9%)	(8.8%)	(9.9%)
将棋やチェスのようなマインドスポーツ競技だ	(18.8%)	(21.0%)	(37.0%)	(9.9%)	(6.1%)
反射神経、動体視力、瞬発力が求められたスポーツ競技だ	(21.5%)	(23.2%)	(30.9%)	(11.6%)	(5.5%)
実態を知らないため、ゲーム大会のようなものだと考えている	(16.6%)	(22.1%)	(30.9%)	(11.0%)	(11.6%)
e-Sportsは世界的にはメジャーなスポーツだと思う	(9.9%)	(20.4%)	(36.5%)	(18.2%)	(7.7%)
e-Sportsにおいて海外より日本の方が後進国だと思う	(29.3%)	(19.3%)	(30.4%)	(8.3%)	(5.5%)
前知識がないとバツと見ても優劣がわかりにくい	(24.9%)	(33.7%)	(23.8%)	(6.1%)	(4.4%)
老若男女関係なく見ても楽しめるものとは言い難いものである	(23.8%)	(28.7%)	(26.5%)	(8.3%)	(4.4%)

ゲーム好きや上手な人が活躍できるいい場所である	(40.9%)	(26.0%)	(18.2%)	(4.4%)	(3.3%)
プログラマーは儲かる仕事である	(21.5%)	(13.3%)	(36.5%)	(14.9%)	(6.6%)
家にもってずっと練習という名のゲームをしているため、暗い印象がある	(9.9%)	(19.9%)	(37.0%)	(16.0%)	(9.9%)
頭を使う必要性がなく、非社会的である	(5.5%)	(7.7%)	(27.1%)	(21.0%)	(31.5%)
チームゲームであるため、仲間と一緒に勝つために全力を尽くすことができる	(21.5%)	(30.9%)	(30.4%)	(6.1%)	(3.3%)
e-Sports は知性を身に付けることができるものである	(11.0%)	(20.4%)	(42.5%)	(14.4%)	(4.4%)
体格に恵まれない人たちでも、世界屈指のプレイヤーになれる可能性がある	(33.7%)	(27.6%)	(21.5%)	(3.9%)	(5.5%)

問 18. あなたは以下の選択肢のようなことを知っていますか。当てはまるものすべてに○をつけてください。

1. 専門学校で新しくプログラマーを育てるための学科が設立されている (38.7%)
2. 学生向けの e-Sports の大会が頻繁に開催されるようになっている (32.0%)
3. e-Sports の価値の上昇により、新しい時代のスポーツとして市場が拡大している (32.0%)
4. スポンサーをしたいという企業が増えてきている (39.2%)
5. e-Sports はオリンピックの正式種目として検討されているものである (33.1%)

問 19. あなたは普段、動画配信サイトによる視聴をしますか。

1. はい (92.3%)
2. いいえ (0.6%)

問 20. あなたは普段、どのような内容の動画を見ますか。当てはまるものすべてに○をつけてください。

1. ビデオブログ (11.6%)
2. コメディ (38.1%)
3. 商品紹介 (18.8%)
4. ハウツー (5.5%)
5. 教育 (6.1%)
6. ゲーム実況 (63.5%)
7. ミュージック (50.3%)
8. メイク・ファッション (12.2%)
9. 料理 (18.8%)
10. ベット (14.4%)
11. 衝撃動画 (8.3%)
12. 乗り物 (車・電車) (5.5%)
13. トレンド (7.7%)
14. パチンコ (3.9%)
15. 政治・ニュース (7.2%)

問 21. あなたはどの動画配信サイトで配信者等による生放送の視聴をしますか。当てはまるものすべてに○をつけてください。

1. テレビ (18.8%)
2. YouTube (72.9%)
3. Twitch (ツイッチ) (12.7%)
4. OPENREC.tv (オープンレック) (12.2%)
5. ツイキャス (12.2%)
6. オンラインイベント (公式大会、カスタムマッチ等も含む) (6.6%)

問 22. あなたはいつ頃から動画配信サイトで配信者等による生放送の視聴を行いましたか。

1. 1ヶ月以内 (3.3%)
2. 2~3か月以内 (5.0%)
3. 半年くらい前 (7.2%)
4. 1年くらい前 (8.3%)
5. 2年くらい前 (11.0%)
6. 3~5年以内 (24.3%)
7. 5年以上前 (22.1%)

問 23. あなたは応援している実況者や配信者がいますか。また、あなたが応援している実況者や配信者の名前も□内にお書きください。

1. はい (43.1%)
2. いいえ (45.9%)

問 24. あなたはゲーム依存症を知っていますか。

1. 知っている→問 25へ (67.4%)
2. 名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない→問 25へ (7.7%)
3. 知らない→問 26へ (4.4%)

問 25. 問 24 で 1 または 2 と答えた方にお聞きします。あなたがゲーム依存症をどこで知りましたか。当てはまるものすべてに○をつけてください。

1. SNS (37.6%)
2. テレビ (48.1%)
3. 配信者等による生放送の視聴 (3.9%)
4. Web サイト (21.0%)
5. 友人・知人のクチコミ (8.3%)
6. オフラインイベント (1.1%)
7. その他 ( ) (3.9%)

問 26. あなたは普段ゲームをする際、以下の項目のような状態になったことはありますか。1~5の中で当てはまるものに○をつけてください。

	よく当てはまる	やや当てはまる	どちらともいえない	あまり当てはまらない	全く当てはまらない
自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる	(20.4%)	(17.7%)	(18.8%)	(13.8%)	(12.7%)
ゲームをする時間などを自分でコントロールできない	(14.4%)	(13.8%)	(23.2%)	(15.5%)	(16.6%)
ゲーム以外の出来事や関心事の優先度が低くなる	(12.2%)	(14.9%)	(19.9%)	(14.9%)	(21.5%)
日常生活に支障をきたしてもゲームを優先する	(6.6%)	(9.9%)	(17.1%)	(18.8%)	(30.9%)
ゲームへの課金がやめられない	(2.2%)	(3.9%)	(12.2%)	(14.9%)	(50.3%)

問 27. あなたはプログラマーのことをゲーム依存症だと思いますか。理由もお答えください。

とても	まあまあ	どちらとも	あまり	全く
そう思う	そう思う	いえない	そう思わない	そう思わない
1	2	3	4	5
(9.4%)	(9.4%)	(23.2%)	(23.8%)	(17.7%)

問 28. あなたの自身のことについてお聞きします。

性別 1. 男性 2. 女性 3. その他  
学科 1. 情報社会学科 2. 情報システム学科 3. メディア表現学科  
年齢 ( 歳 )