

e-Sports(エレクトロニック・スポーツ)についての調査

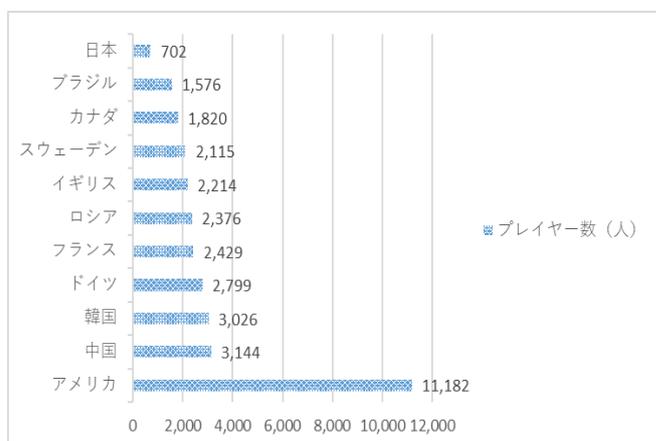
原武 みなみ (文教大学情報学部メディア表現学科)

1. はじめに

e スポーツとは、「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（一般社団法人日本 e スポーツ連合 HP 参照）のことである。近年オリンピック競技として検討されるといったことによりテレビ等で話題に上るようになったこの「e スポーツ（「エレクトロニック・スポーツ）」という言葉は、「汗水たらして努力しているアスリートと同じとは思えない」という意見や「ゲーム依存の問題が深刻になるだけ」「ゲームをスポーツと扱うなんて問題外」などといったあまりに辛口な声が目立っている（LIMO LIFE&MONEY、2019年3月閲覧）。またその一方で「e スポーツに否定的な人は一回 e スポーツの大会をネットで見るといい。日本で言う（一般的な）スポーツと同じくらい盛り上がるコンテンツなのに否定的なのはもったいない」という意見（Jcast ニュース、2019年3月閲覧）や「応援している実況者やプロゲーマーの支援方法として、スポンサー登録や投げ銭等を行う」といった e スポーツに直接的に関わっている選手（プロゲーマー等）に対する具体的な支援者としての経験をもとにした賛成意見も見られた（YAHOO!JAPAN ニュース、2019年3月閲覧）。かつて「ゲーム大国」の名を独占した日本にもかかわらず、e スポーツの普及においては乗り遅れ、「後進国」とさえ評されることもあるのが現状である。

海外の e スポーツの現状については隣国韓国では「e スポーツ先進国」と称されるまでに普及が進んでいる。世界では盛んなスポーツではあるが、正確な競技人口を表すデータはないという。一番多い意見としては、「世界における e スポーツの競技人口は1億3,000万人」というものだが、誰がどのように調査したかはっきりしない。そこで、「世界規模の大会に出場したプレイヤー数」を調べた。大会に出場したプレイヤー数のランキングイコール競技人口のランキング、というわけではないが、ある程度参考になると考えられるデータである。

図 1. 国別 世界的な大会への出場プレイヤー数ランキング



プレイヤー数」を調べた。大会に出場したプレイヤー数のランキングイコール競技人口のランキング、というわけではないが、ある程度参考になると考えられるデータである。

e スポーツの普及を目指す国策の一環として、プロゲーマー登録制度を作ることにより、プロゲーマーを一つの仕事として確立させ、稼ぎが生まれにくいなかで生活を支えた（周 鵬、2016）。日本のプロゲーマーの現状は、

ゲームで収入を得ている人をプロゲーマーとした場合、日本にも少なからずプロゲーマーはいるが、生活できるレベルというわけでもなく、別の仕事と両立している人が大半である（EDEN、2019年3月閲覧）。

また、日本だけでなくどの国のプロゲーマーが海外等の賞金のある大会に出ることにより収入を得たり、eスポーツを広める活動の一環としてプレイ動画を動画投稿（配信）サイトへ動画を投稿したり生放送にて配信したりすることによりスポンサー登録や投げ銭、広告収入により活動費を得ている。プロゲーミングチームに加入することにより所得を得たり企業スポンサーについてもらい活動しているプロゲーマーもいたりするが、いずれもプロゲーマー一本で生活するには厳しくまだまだ日本のプロゲーマーの地位は低く、制度の整備が盛んに行われているとは言い難い。

本研究では、このように「後進国」とさえ評される日本のeスポーツは若者にはどの程度普及しているのかという疑問をもとに、eスポーツ（エレクトロニック・スポーツ）の認知度について焦点を当てて調査をし、それに加えて若者のパーソナル、特に性別によってeスポーツとプロゲーマー（プロゲーミングチーム）、またゲーム依存症に関連性が生まれるのではないかということはどう明らかにすることがこの本調査の目的である。

2. 調査研究の方法

2-1. 進捗経緯

- 4月～5月 : 事前学習
- 6月～8月 : 調査テーマ討論・決定
- 9月～12月 : 質問文・調査票作成
- 12月～1月 : 調査実施・単純集計
- 1月～2月 : 報告書作成

2-2. 調査概要

2-2-1. 調査対象者と方法

調査時期

- ・2018年12月20日、12月22日

調査場所

- ・文教大学湘南キャンパスで開講されている講義

依頼枚数と回答数

- ・回収数：182枚
- ・有効回答数：181枚
- ・回収率：99.45%

調査主体

- ・文教大学情報学部メディア表現学科3年原武みなみ

調査方法

- ・質問紙による自記式のアンケートを行い授業内で有意抽出による集合調査を行った。

質問項目

- ・普段のゲームへの接触状況について
- ・e-Sports の認知度について
- ・プロゲーマー・プロゲーミングチームの認知度について
- ・e-Sports のビジネス化や将来性について
- ・e-Sports への印象や興味関心・参加への意欲について
- ・動画配信サイトへの接触状況について
- ・ゲーム依存症の認知と依存状況について
- ・プロゲーマーとゲーム依存症の関係性について

予備的調査活動

- ・ターゲット：これまで比較的 PC やゲームに触れてきているであろう情報学部の学生。

3. 調査研究の成果

回答者の内訳として「男性」が 103 人 (56.9%)、「女性」が 47 人 (26.0%)、「その他」が 2 人 (1.1%) となっている (N=152)。学科は情報学部の生徒を対象としており、「情報社会学科」56 人 (30.9%)、「情報システム学科」57 人 (31.5%)、「メディア表現学科」38 人 (21.0%) で、3 学科ともほぼ均等な結果となっている (N=151)。年齢は記述式にした結果、「20 歳」71 人 (39.2%)、「21 歳」18 人 (9.9%)、「22 歳」9 人 (5.0%)、「23 歳」1 人 (0.6%)、「35 歳」1 人 (0.6%) となった (N=150)。

1. e スポーツやゲーム依存症における認知状況

まず初めに普段のゲームへの接触状況について調べるため、ゲームの好き嫌いを「とてもそう思う」、「まあまあそう思う」、「どちらともいえない」、「あまりそう思わない」、「全くそう思わない」の選択肢を設け、五段階評価にて調査をした。その結果が図 2 である。「とてもそう思う」と答えた人が 106 人 (58.6%)、「まあまあそう思う」52 人 (28.7%)、「どちらともいえない」と答えた人が 8 人 (4.4%)、「あまりそう思わない」と答えた人が 8 人 (4.4%)、「全くそう思わない」と答えた人が 6 人 (3.3%) という結果になった。このことからほとんどの人がゲームを好きであるということがうかがえる。

次に、普段どれくらいの頻度でゲームをするかについて聞いた結果が図 3 である。「週に 4~6 回」と答えた人が 126 人 (69.6%)、「週に 1~3 回」と答えた人が 28 人 (15.5%)、「全くしない」と答えた人が 16 人 (8.8%)、「月に 1~3 回」と答えた人が 11 人 (6.1%) となり、ほとんどの人が高頻度でゲームをしているということが言える。

図 2. ゲームの好き嫌いについて N=180

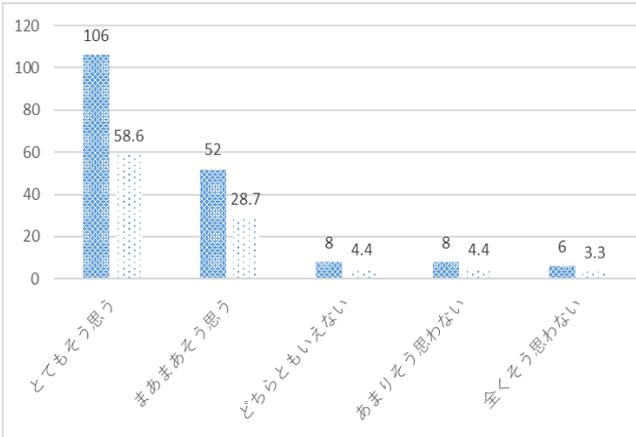
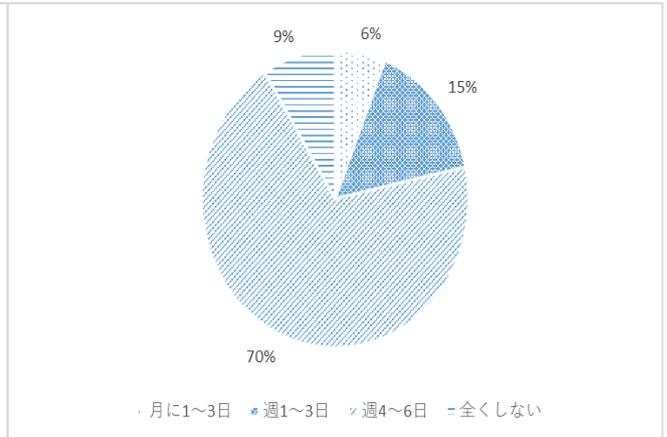


図 3. ゲームのプレイ頻度について N=181



次に、普段ゲームをする際の主な使用媒体について調べた。選択肢は「PC（ゲーミング PC 等）」「PlayStation シリーズ (Vita 等含む)」、「Nintendo Switch」 「ニンテンドーDS シリーズ」 「スマートフォン」 「その他」 の 6 つを設け、当てはまるもの全てに○をつけてもらった。結果が表 1 である。「PlayStation シリーズ (Vita 等含む)」が 78 人 (43.1%)、「PC (ゲーミング PC 等)」が 54 人 (29.8%)、「Nintendo Switch」が 42 人 (23.2%)、「ニンテンドーDS シリーズ」が 28 人 (15.5%)、「その他」が 14 人 (7.7%)、「スマートフォン」が 138 人 (76.2%) という結果になり、「スマートフォン」と答える人が約 8 割だった。また、「PlayStation シリーズ (Vita 等含む)」は 43.1%と選択肢の中では 2 番目に多かったものの、「PC (ゲーミング PC 等)」 「Nintendo Switch」 「ニンテンドーDS シリーズ」といった 3 つの選択肢と比較してもさほど大きな違いがみられることがなく、類似した結果になった。やはり、「スマートフォン」が誰でも簡単に携帯し気軽にゲームをすることができるようになった結果、数あるゲーム機よりもスマートフォンと答えた人が多かったのではないかということがうかがえた。「その他」を選択した際には理由を () 内に記入してもらい、その結果、「アーケードゲーム」や「ゲームセンター」、「タブレット」、「Wii (または Wii U)」等といった回答が見られた。

表 1. 普段ゲームをする際の主な使用媒体について N=181

	あてはまる
PC (ゲーミングPC等)	54 (29.8%)
PlayStationシリーズ (Vita等含む)	78 (43.1%)
Nintendo Switch	42 (23.2%)
ニンテンドーDSシリーズ	28 (15.5%)
スマートフォン	1 (0.6%)
その他	14 (7.7%)

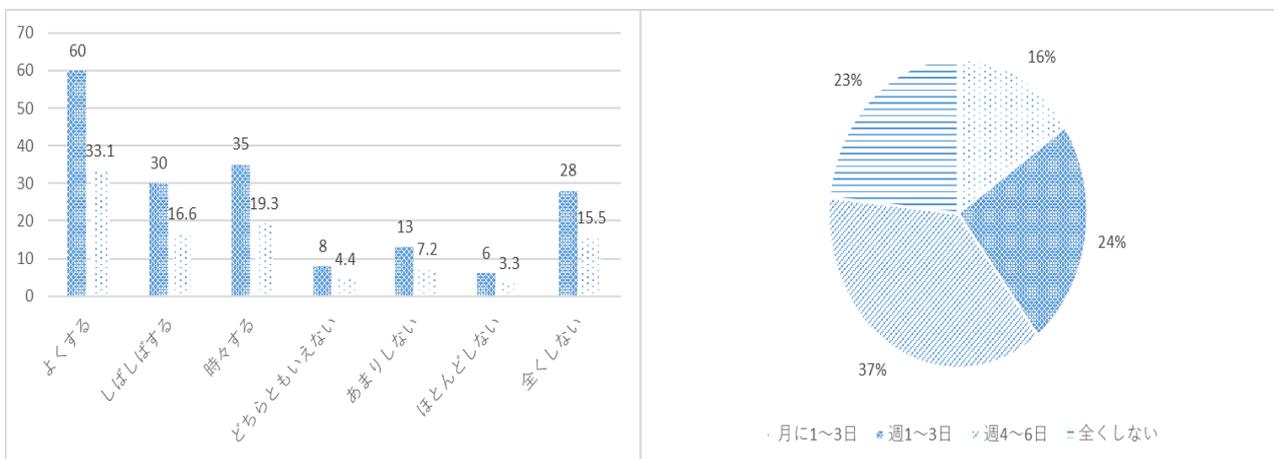
次に、オンラインゲームのプレイ有無について、「よくする」、「しばしばする」「時々する」「どちらともいえない」「あまりしない」「ほとんどしない」「全くしない」の 7 つの選択肢に分けた

結果が図 4 である。「よくする」と答えた人が 60 人 (33.1%)、「しばしばする」と答えた人が 30 人 (16.6%)、「時々する」と答えた人が 35 人 (19.3%)、「どちらともいえない」と答えた人が 8 人 (4.4%)、「あまりしない」と答えた人が 13 人 (7.2%)、「ほとんどしない」と答えた人が 6 人 (3.3%)、「全くしない」と答えた人が 28 人 (15.5%) といった結果となり、大多数の人がオンラインゲームをしていることがわかる。

次に、オンラインゲームのプレイ頻度について調査した。その結果が図 5 である。「週 4~6 回」が 67 人 (37.0%)、「週 1~3 回」が 43 人 (23.8%)、「全くしない」が 42 人 (23.2%)、「月に 1~3 回」が 28 人 (15.5%) という結果になり、票数がほぼ均等に分散したことにより、プレイの頻度については個人差があるということが分かった。

図 4. オンラインゲームのプレイ有無について N=180

図 5. オンラインゲームのプレイ頻度について N=180



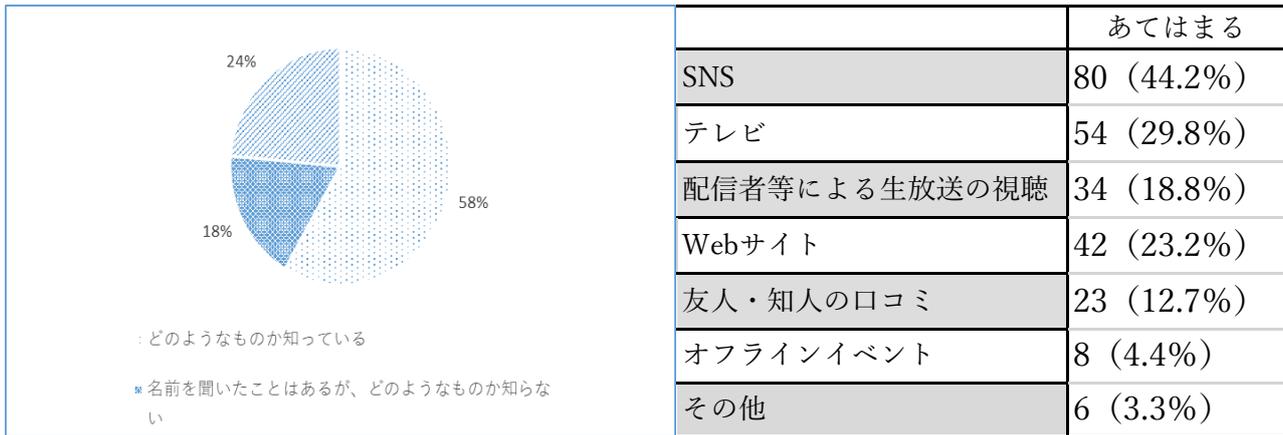
次に、e スポーツを知っているかについて (図 6 参照)、「どのようなものか知っている」、「名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない」、「知らない」の 3 つ選択肢のいずれかに回答をしてもらったところ次のような結果になった。「どのようなものか知っている」と答えた人が 94 人 (51.9%)、その次に多かったのが「知らない」で 38 人 (21.0%)、「名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない」が 29 人 (16.0%) だった。このことより、大多数の人が「どのようなものか知っている」ということが分かり、e スポーツは若者に浸透してきているということが言える。

次に、「e スポーツを認知したきっかけ (場所)」(表 2 参照)について、「どのようなものか知っている」、「名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない」と回答した人にも「SNS」「テレビ」、「配信者等による生放送の視聴」、「Web サイト」、「友人・知人の口コミ」、「オフラインイベント」「その他」といった 7 つに選択肢から当てはまるもの全てに回答をしてもらったところ、次のような結果となった。「SNS」が 80 人 (44.2%)、「テレビ」が 54 人 (29.8%)、「配信者等による生放送の視聴」が 34 人 (18.8%)、「Web サイト」が 42 人 (23.2%)、「友人・知人の口コミ」が 23 人 (12.7%)、「オフラインイベント」が 8 人 (4.4%)、「その他」が 6 人 (3.3%)

という結果になり、「SNS」と答える人が約4割というものの類似した結果となり、そこに大きな差は見られなかった。また、「その他」を選択した際には理由を（）内に記入してもらい、その結果、「学校（授業）」や「覚えていない」、「YouTube」、「ラジオ」等といった回答が見られた。

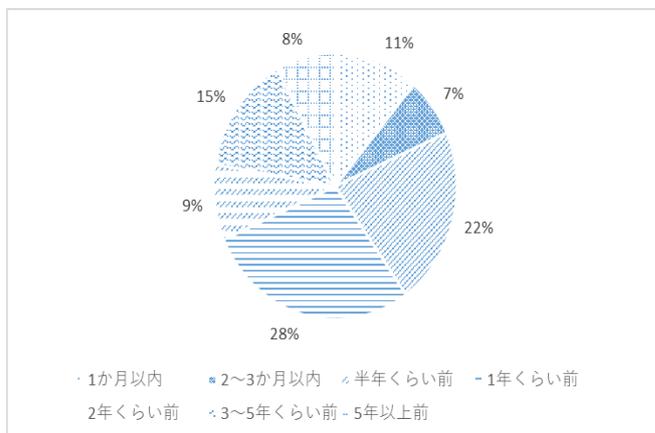
図 6. eスポーツの認知度について N=161

表 2. eスポーツを認知したきっかけ（場所）について N=173



次に、eスポーツの認知時期について聞いた結果が図7である。「1か月以内」と答えた人が17人(9.4%)、「2~3か月以内」と答えた人が11人(6.1%)、「半年くらい前」と答えた人が33人(18.2%)、「1年くらい前」と答えた人が43人(23.8%)、「2年くらい前」と答えた人が14人(7.7%)、「3~5年くらい前」と答えた人が22人(12.2%)、「5年くらい前」と答えた人が12人(6.6%)となり、「1年くらい前」にeスポーツを知った人が一番多いということが分かった。このことにより一概には言えないが、近年のeスポーツの盛り上がりにより認知した人が増加したのではないかと考えられる。

図 7. eスポーツの認知時期について N=174



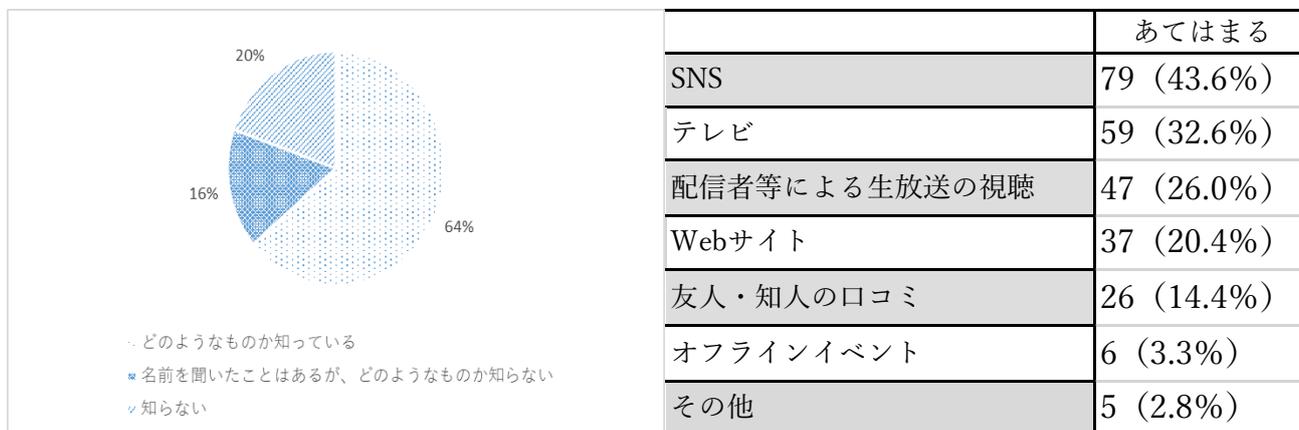
次に、プログラマー・プログラミングチームの存在を知っているかどうかについて（図8参照）、「どのようなものか知っている」、「名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない

い」、「知らない」の3つ選択肢のいずれかに回答をしてもらったところ次のような結果になった。「どのようなものか知っている」と答えた人が104人(57.5%)、その次に多かったのが「知らない」で32人(17.7%)、「名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない」が27人(14.9%)だった。このことより、大多数の人が「どのようなものか知っている」ということが分かり、プログラマーやプログラミングチームは約6割の学生に浸透していると言える。

次に、「プログラマー・プログラミングチームの存在を認知したきっかけ(場所)」について(表3参照)、「どのようなものか知っている」、「名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない」と回答した人にも「SNS」「テレビ」、「配信者等による生放送の視聴」、「Webサイト」、「友人・知人の口コミ」、「オフラインイベント」「その他」といった7つに選択肢から当てはまるもの全てに回答をしてもらったところ、次のような結果となった。「SNS」が79人(43.6%)、「テレビ」が59人(32.6%)、「配信者等による生放送の視聴」が47人(26.0%)、「Webサイト」が37人(20.4%)、「友人・知人の口コミ」が26人(14.4%)、「オフラインイベント」が6人(3.3%)、「その他」が5人(2.8%)という結果になり、「SNS」と答える人が約4割といるものの、票数はばらける結果となり、そこに大きな差は見られなかった。また、「その他」を選択した際には理由を()内に記入してもらい、その結果、「大学の授業」や「ゲーム雑誌」、「週刊ジャンプ」、「小説」といった回答が見られた。

図 8. プロ存在の認知度について N=166

表 3. プロ存在を認知したきっかけ(場所)について N=175



次に、スポンサー登録・投げ銭制度についての存在を知っているかどうかについて(図9参照)、「知っている」、「名前のみ知っている」、「知らない」の3つ選択肢のいずれかに回答をもらったところ次のような結果になった。「知っている」と答えた人が84人(46.4%)、その次に多かったのが「知らない」で68人(37.6%)、「名前のみ知っている」が23人(12.7%)だった。このことより、「知っている」人と同じくらい数の人が「知らない」ということが分かり、プログラマーの稼ぎ事情はあまり学生には認知されていないと言える。

次に、eスポーツやゲーム関連の認知状況について調べた。選択肢は「専門学校で新しくプロ

ゲーマーを育てるための学科が設立されている」「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」、「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」「スポンサーをしたいという企業が増えてきている」「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」の 5 つを設け、当てはまるもの全てに○をつけてもらった。結果が表 4 である。「専門学校で新しくプロゲーマーを育てるための学科が設立されている」が 70 人 (38.7%)、「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」が 58 人 (32.0%)、「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」が 58 人 (32.0%)、「スポンサーをしたいという企業が増えてきている」が 71 人 (39.2%)、「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」が 60 人 (33.1%) という結果になり、「スポンサーをしたいという企業が増えてきている」と答える人が 39.2% と選択肢の中では 1 番目に多かったものの、5 つ全ての選択肢を比較してもさほど大きな違いがみられることがなく、類似した結果になった。

図 9. スポンサー登録・投げ銭制度の認知について N=175

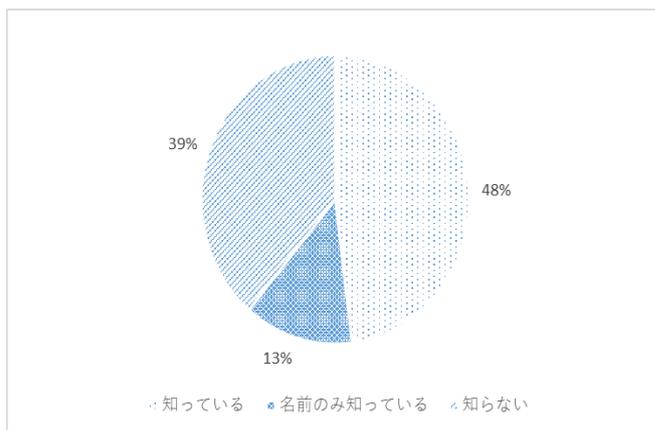


表 4. e スポーツやゲーム関連の認知状況について N=169

	あてはまる
専門学校で新しくプロゲーマーを育てるための学科が設立されている	70 (38.7%)
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	58 (32.0%)
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	58 (32.0%)
スポンサーをしたいという企業が増えてきている	71 (39.2%)
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	60 (33.1%)

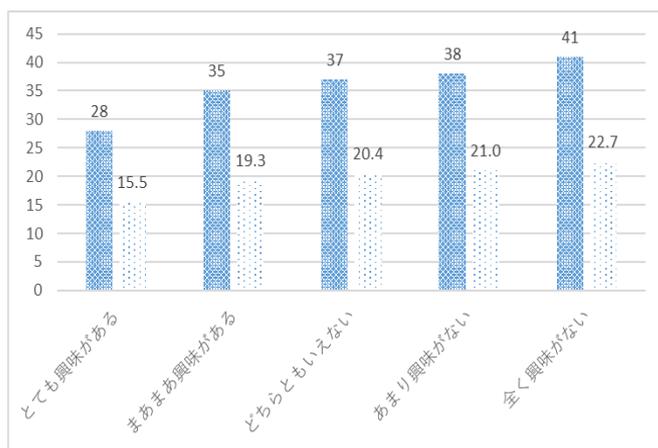
次に、e スポーツに対して興味があるかについて聞いた結果が図 10 である。「とても興味がある」と答えた人が 28 人 (15.5%)、「まあまあ興味がある」と答えた人が 35 人 (19.3%)、「どちらともいえない」と答えた人が 37 人 (20.4%)、「あまり興味がない」と答えた人が 38 人 (21.0%)、「全く興味がない」と答えた人が 41 人 (22.7%) となり、ほとんど差がみられなかった。このことにより、e スポーツへの興味は学生にとって惹かれるコンテンツが少ない、または知られて

いないのではないかとということが考えられる。

次に、eスポーツに関してやってみたいことについて調べた。選択肢は「試合を、テレビで観戦する」「eスポーツに関することをインターネット等で情報収集する」、「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」「その他」の4つを設け、当てはまるもの全てに○をつけてもらった。結果が表5である。「試合を、テレビで観戦する」が46人(25.4%)、「eスポーツに関することをインターネット等で情報収集する」が34人(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」が61人(33.7%)、「その他」が27人(14.9%)という結果になり、「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」と答える人が約3割だった。また、「試合を、テレビで観戦する」は25.4%と選択肢の中では2番目に多かったものの、4つの全ての選択肢を比較してもさほど大きな違いがみられることがなく、類似した結果になった。「その他」を選択した際には理由を()内に記入してもらい、その結果、「参戦する(自分がeスポーツの大会に出場する)」や「(特に)ない」等といった回答が見られた。

図 10. eスポーツに対する興味について N=179

表 5. eスポーツに関してやってみたいことについて N=178



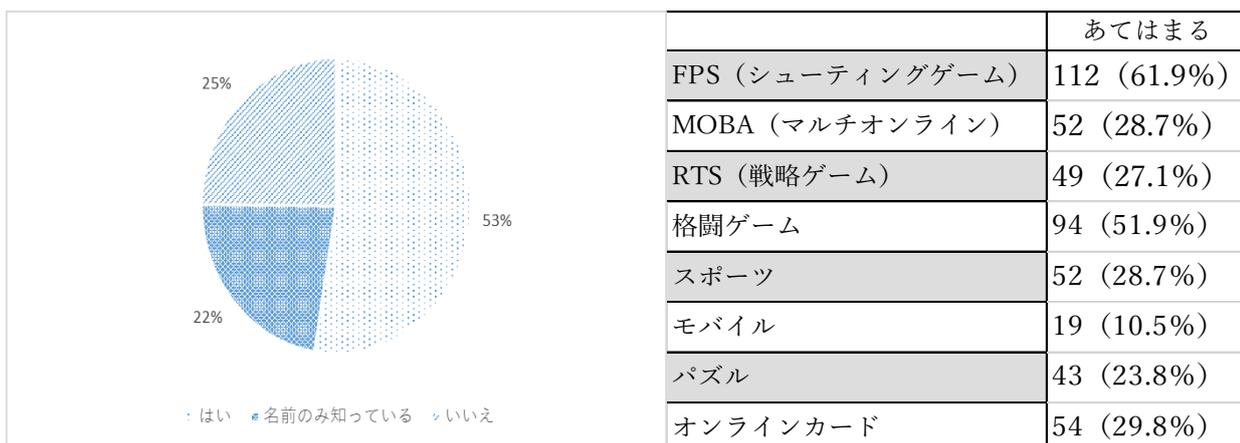
	あてはまる
試合を、テレビで観戦する	46 (25.4%)
eスポーツに関することをインターネット等で情報収集する	34 (18.8%)
試合を、ネットの実況動画、ストリーミング配信で観戦する	61 (33.7%)
その他	27 (14.9%)

次に、eスポーツのゲームジャンル(部門)の存在を知っているかどうかについて(図11参照)、「はい」、「名前のみ知っている」、「いいえ」の3つ選択肢のいずれかに回答してもらったところ次のような結果になった。「はい」と答えた人が91人(50.3%)、その次に多かったのが「いいえ」で43人(23.8%)、「名前のみ知っている」が39人(21.5%)だった。このことより、約7割の学生にeスポーツのゲームジャンル(部門)が知れ渡っているということが分かった。

次に、回答者の知っている e スポーツのゲームジャンル（部門）について調べた。選択肢は「FPS（シューティングゲーム）」、「MOBA（マルチオンライン）」「RTS（戦略ゲーム）」「格闘ゲーム」「スポーツ」「モバイル」「パズル」「オンラインカード」の 8 個を設け、当てはまるもの全てに○をつけてもらった。結果が表 6 である。「FPS（シューティングゲーム）」が 112 人（61.9%）、「MOBA（マルチオンライン）」が 52 人（28.7%）、「RTS（戦略ゲーム）」が 49 人（27.1%）、「格闘ゲーム」が 94 人（51.9%）、「スポーツ」が 52 人（28.7%）、「モバイル」が 19 人（10.5%）、「パズル」が 43 人（23.8%）、「オンラインカード」が 54 人（29.8%）という結果になり、「FPS（シューティングゲーム）」と答える人が約 6 割、「格闘ゲーム」と答える人が約 5 割とどちらも半数を超える結果となった。また、その他の選択肢「MOBA(マルチオンライン)」「RTS（戦略ゲーム)」「格闘ゲーム」「スポーツ」「モバイル」「パズル」「オンラインカード」といった 6 つの選択肢と比較しても 30% 近くから 10% 程度で類似した結果になった。

図 11. e スポーツのゲームジャンル（部門）の存在認知について N=173

表 6. e スポーツのゲームジャンル（部門）について N=178



次に、「e スポーツのゲームジャンル（部門）を認知したきっかけ（場所）」について（表 7 参照）「SNS」「テレビ」、「配信者等による生放送の視聴」、「Web サイト」、「友人・知人の口コミ」、「オフラインイベント」「その他」といった 7 つに選択肢から当てはまるもの全てに回答してもらったところ、次のような結果となった。「SNS」が 85 人（47.0%）、「テレビ」が 56 人（30.9%）、「配信者等による生放送の視聴」が 45 人（24.9%）、「Web サイト」が 45 人（24.9%）、「友人・知人の口コミ」が 29 人（16.0%）、「オフラインイベント」が 6 人（3.3%）、「その他」が 9 人（5.0%）という結果になり、「SNS」と答える人が約 8 割だった。「テレビ」は 2 番目に多かったものの、「配信者等による生放送の視聴」「Web サイト」の 2 つの選択肢と同じような結果となり、そこに大きな差は見られなかった。また、「その他」を選択した際には理由を（）内に記入してもらい、その結果、「ゲーム雑誌」や「動画サイト（YouTube、ニコニコ動画等）」、「今日（アンケート時に初めて知った）」、「（特に）ない」等といった回答が見られた。

表 7. eスポーツのゲームジャンル（部門）を認知したきっかけ（場所）について N=169

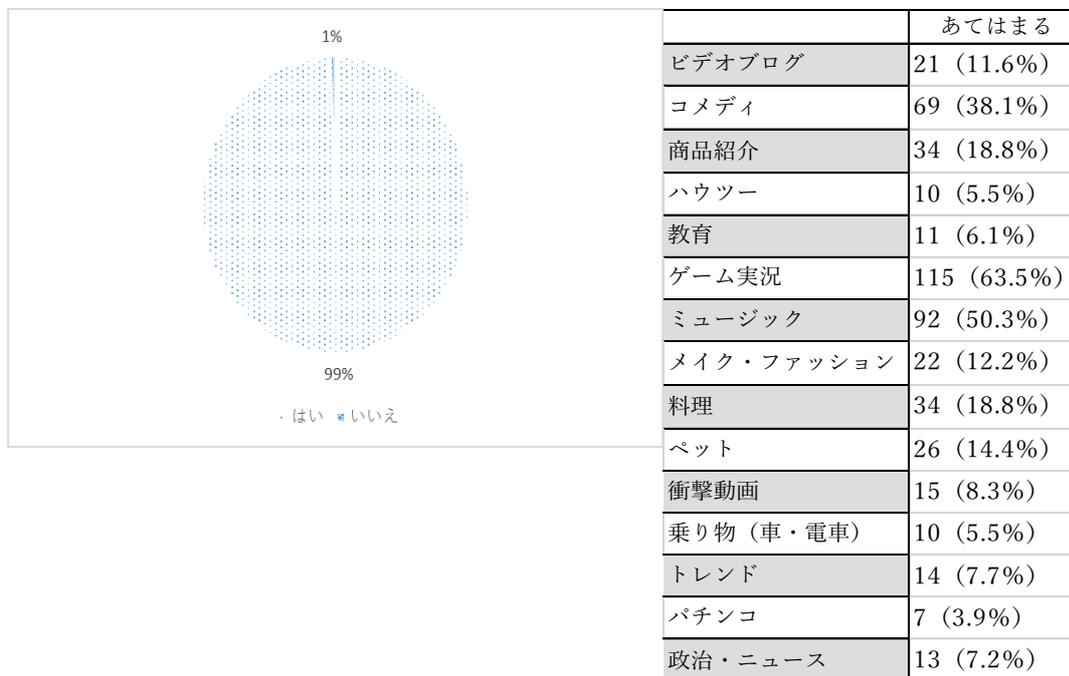
	あてはまる
SNS	85 (47.0%)
テレビ	56 (30.9%)
配信者等による生放送の視聴	45 (24.9%)
Webサイト	45 (24.9%)
友人・知人の口コミ	29 (16.0%)
オフラインイベント	6 (3.3%)
その他	9 (5.0%)

次に、普段、動画サイトによる視聴をするかどうかについて聞いた結果が図 12 である。「はい」と答えた人が 167 人 (92.3%)、「いいえ」と答えた人が 1 人 (0.6%) となり、ほぼ回答者全員が高頻度で普段、動画配信サイトによる視聴をしているということが言える。

次に、普段の動画視聴の内容（ジャンル）について調べた。選択肢は「ビデオブログ」「コメディ」「商品紹介」「ハウツー」「教育」「ゲーム実況」「ミュージック」「メイク・ファッション」「料理」「ペット」「衝撃動画」「乗り物（車・電車）」「トレンド」「パチンコ」「政治・ニュース」の 15 個を設け、当てはまるもの全てに○をつけてもらった。結果が表 9 である。「ビデオブログ」が 21 人 (11.6%)、「コメディ」が 69 人 (38.1%)、「商品紹介」が 34 人 (18.8%)、「ハウツー」が 10 人 (5.5%)、「教育」が 11 人 (6.1%)、「ゲーム実況」が 115 人 (63.5%)、「ミュージック」が 92 人 (50.3%)、「メイク・ファッション」が 22 人 (12.2%)、「料理」が 34 人 (18.8%)、「ペット」が 26 人 (14.4%)、「衝撃動画」が 15 人 (8.3%)、「乗り物（車・電車）」が 10 人 (5.5%)、「トレンド」が 14 人 (7.7%)、「パチンコ」が 7 人 (3.9%)、「政治・ニュース」が 13 人 (7.2%) という結果になり、「ゲーム実況」と答える人が約 6 割、「ミュージック」と答える人が約 5 割となり、2 番目に多い結果となった。また、「コメディ」が 38.1%と選択肢の中では 3 番目に多かったものの、「ビデオブログ」「商品紹介」「ハウツー」「教育」「メイク・ファッション」「料理」「ペット」「衝撃動画」「乗り物（車・電車）」「トレンド」「パチンコ」「政治・ニュース」といった 12 個の選択肢と比較してもさほど大きな違いがみられることがなく、類似した結果になった。

図 12. 普段の動画配信サイトによる視聴有無について N=169

表 9. 普段の動画サイトによる視聴内容（ジャンル）について N=168



次に、配信者等による生放送の視聴をする動画配信サイトの種類（場所）について（表 10 参照）「テレビ」、「YouTube」、「Twitch（ツイッチ）」、「OPENREC.tv（オープンレック）」、「ツイキャス」「オフラインイベント（公式大会、カスタムマッチ等も含む）」といった 6 つに選択肢から当てはまるもの全てに回答をしてもらったところ、次のような結果となった。「テレビ」が 34 人（18.8%）、「YouTube」が 132 人（72.9%）、「Twitch（ツイッチ）」が 23 人（12.7%）、「OPENREC.tv（オープンレック）」が 22 人（12.2%）、「ツイキャス」が 22 人（12.2%）、「オフラインイベント（公式大会、カスタムマッチ等も含む）」が 12 人（6.6%）という結果になり、「YouTube」と答える人が約 7 割だった。「テレビ」は 2 番目に多かったものの、「Twitch（ツイッチ）」「OPENREC.tv（オープンレック）」「ツイキャス」の 3 つの選択肢と同じような結果となり、そこに大きな差は見られなかった。

表 10. 配信者等による生放送の視聴をする動画配信サイトの種類（場所）について N=167

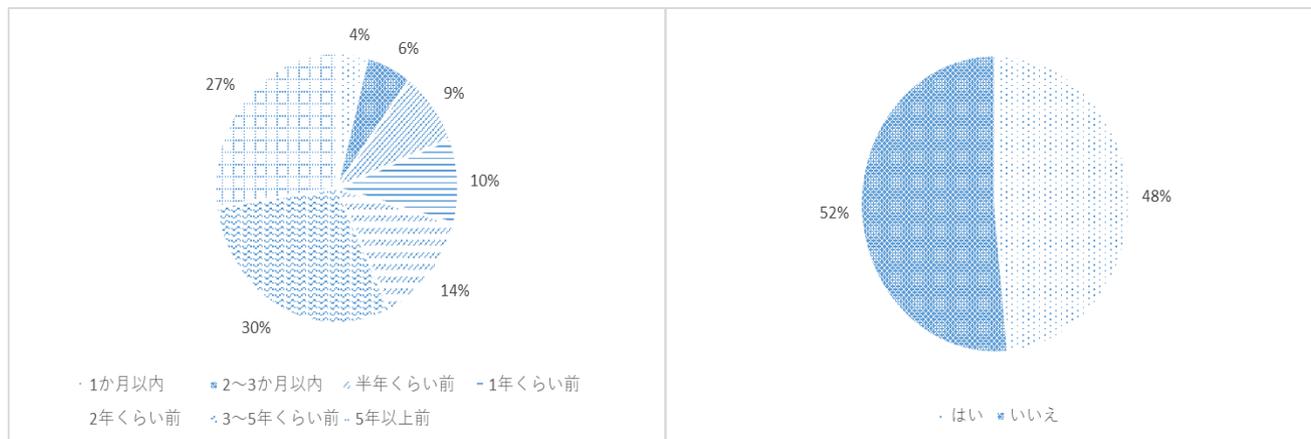
	あてはまる
テレビ	34 (18.8%)
YouTube	132 (72.9%)
Twitch（ツイッチ）	23 (12.7%)
OPENREC.tv（オープンレック）	22 (12.2%)
ツイキャス	22 (12.2%)
オフラインイベント（公式大会、カスタムマッチ等も含む）	12 (6.6%)

次に、動画配信サイトによる生放送の視聴をし始めた時期について聞いた結果が図 13 である。「1 か月以内」と答えた人が 6 人 (3.3%)、「2~3 か月以内」と答えた人が 9 人 (5.0%)、「半年くらい前」と答えた人が 13 人 (7.2%)、「1 年くらい前」と答えた人が 15 人 (8.3%)、「2 年くらい前」と答えた人が 20 人 (11.0%)、「3~5 年くらい前」と答えた人が 44 人 (24.3%)、「5 年くらい前」と答えた人が 40 人 (22.1%) となり、「3~5 年くらい前」と「5 年くらい前」から動画配信サイトによる生放送の視聴をし始めた人がほとんど同率で多いということが分かった。このことによりアップロードされた動画を見るだけでなく、生放送の視聴も以前から学生に浸透した行為であるということが分かった。

次に、回答者自身の応援している実況者や配信者の有無について聞いた結果が図 14 である。「はい」と答えた人が 78 人 (43.1%)、「いいえ」と答えた人が 83 人 (45.9%) となり、これにより動画や配信を見ているといえど、応援している実況者や配信者が必ずしもいるとは限らないということが分かった。また、「はい」と答えた人には任意で□内に応援している実況者や配信者の名前を記入してもらい、その結果、「キヨ」や「弟者」、「たいちゃんねる。」等といった数多くの回答が見られた。

図 13. 動画配信サイトによる生放送の視聴をし始めた時期について N=157

図 14. 応援している実況者や配信者の有無について N=163



次に、ゲーム依存症を知っているかどうかについて (図 15 参照)、「どのようなものか知っている」、「名前を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」の 3 つ選択肢のいずれかに回答をしてもらったところ次のような結果になった。「どのようなものか知っている」と答えた人が 122 人 (67.4%)、その次に多かったのが「名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない」で 14 人 (7.7%)、「知らない」が 8 人 (4.4%) だった。このことより、大多数の人が「どのようなものか知っている」ということが分かり、ゲーム依存症は約 7 割の学生に浸透しているということが言える。

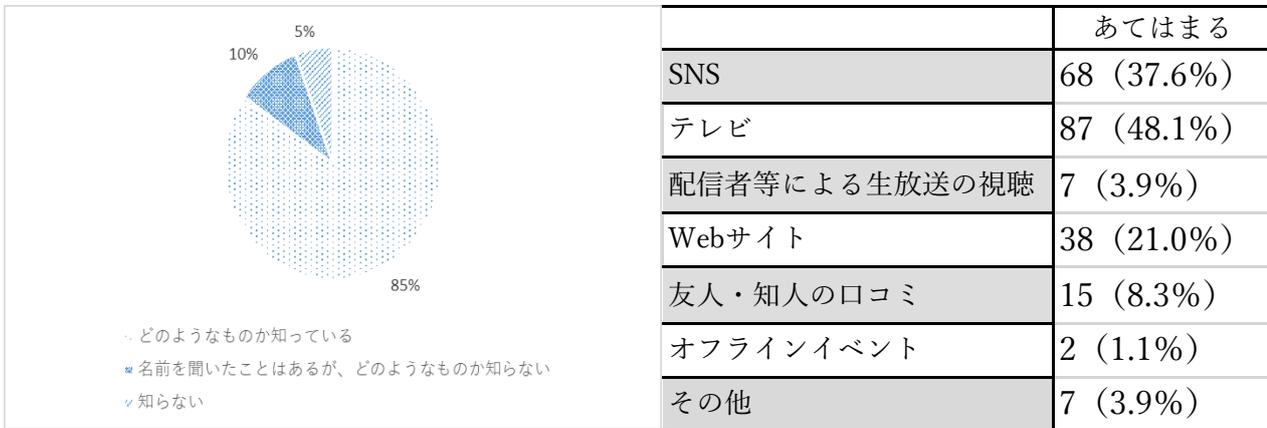
次に、「ゲーム依存症を認知したきっかけ (場所)」について (表 11 参照)、「どのようなものか知っている」、「名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない」と回答した人へのみ

「SNS」「テレビ」、「配信者等による生放送の視聴」、「Web サイト」、「友人・知人の口コミ」、「オフラインイベント」「その他」といった7つに選択肢から当てはまるもの全てに回答をしてもらったところ、次のような結果となった。

「SNS」が68人(37.6%)、「テレビ」が87人(48.1%)、「配信者等による生放送の視聴」が7人(3.9%)、「Web サイト」が38人(21.0%)、「友人・知人の口コミ」が15人(8.3%)、「オフラインイベント」が2人(1.1%)、「その他」が7人(3.9%)という結果になり、「SNS」と答える人が約5割だった。また、「その他」を選択した際には理由を()内に記入してもらい、その結果、「学校(授業)」や「書物」、「父親」、「覚えていない」といった回答が見られた。

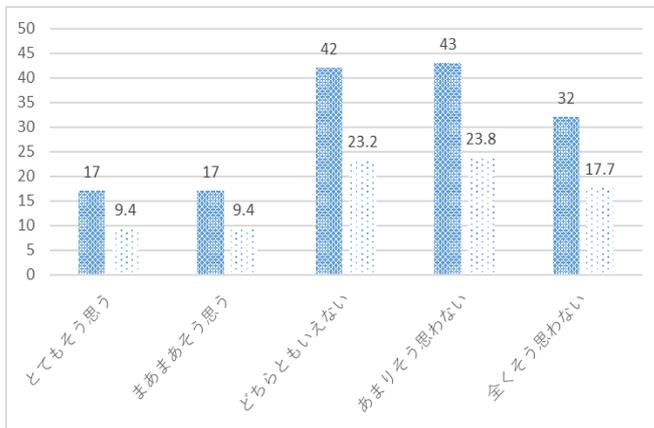
図 15. ゲーム依存症の認知度について N=144

表 11. ゲーム依存症を認知したきっかけ(場所)について N=148



次に、プロゲーマーのことをゲーム依存症であると思うかどうかについて、「とてもそう思う」「まあまあそう思う」「どちらともいえない」「あまりそう思わない」「全くそう思わない」の5つの選択肢に分けた結果が図 16 である。「とてもそう思う」と答えた人が17人(9.4%)、「まあまあそう思う」と答えた人が17人(9.4%)、「どちらともいえない」と答えた人が42人(23.2%)、「あまりそう思わない」と答えた人が43人(23.8%)、「全くそう思わない」と答えた人が32人(17.7%)といった結果となり、ゲーム依存症であると思うと答えた人よりゲーム依存症であると思わないと回答した人の方が僅差ではあるが多いということが分かった。このことによりプロゲーマーイコールゲーム依存症であるとは限らないということが言える。また、「はい」と答えた人には任意で□内にプロゲーマーのことをゲーム依存症である思う理由を記入してもらった。その結果は賛成意見、反対意見、どちらともいえない、その他の4つに分類し、抜粋する形で図表化した。

図 16. プロゲーマーのことをゲーム依存症であると思うかについて N=151



賛成意見	<p>ゲームが上達するほどやっているわけだから、ゲーム依存だと思う。</p> <p>ゲームが本当の社会とってる。</p> <p>ゲーム依存症の人がプロゲーマーになるイメージ。</p> <p>毎日ゲームしてるから。</p>
反対意見	<p>「ゲーム好き」（いわゆる廃人も含む）と「プロゲーマー」を同じくくりにはいけないと思う。</p> <p>「プロ」なので仕事としてひたむきにこなす人の方が多いと思います。</p> <p>いつか職業病と言われることを祈っています。</p> <p>うまい=依存ではない。依存してる人はそれ以外に価値を見出せてないだけ。</p> <p>それを仕事とし、お金をもらっているため。他のものに手がつけられない、コミュニケーションがとれない等とは違うと思う。</p> <p>それを仕事として行っているので依存症だとは思わないが、多少、依存症の傾向があったのでは、と思います。</p> <p>プロゲーマーだと言っても、生活を上手にコントロールできる人が少なくない。</p> <p>プロゲーマーという一種の職業だと思っているため、ゲームに集中することが仕事なのだと思うから。</p> <p>プロゲーマーは運動などをして体をきたえているため。</p> <p>プロスポーツ選手をスポーツ依存症とは呼ばないため。</p> <p>むしろゲーム依存症になる人は、表舞台に出るとは思えないから。</p> <p>依存すれば上手になれる訳ではない。</p> <p>好きなことをつきつめる、その対象がサッカーとかじゃなくゲームだったそれだけだと思ったから。</p> <p>職業としているため、それを依存症というのは差別や偏見である。</p>
どちらともいえない	<p>お金をかせいでいるから一概には言えない。</p> <p>ゲーム依存症は、生活に支障が出るほどゲームにのめりこむことであり、プロゲーマー全員が生活に支障をきたしているとは言えない。</p> <p>そもそもゲームに没頭することを求められる世界。しかし、医療的なサポートは必要だと思う。</p>
その他	<p>そもそも何でもかんでも病気になる風潮があまり好ましくありません。それがその人の性格であり、楽しみなのだからそれでいいと思っています。</p> <p>彼達はたぶんゲームを選んだわけではなく、ゲームに選ばれたかなと思っています。</p> <p>記述なし</p>

II. 性別とeスポーツの関連性について

性別とゲームへの接触状況やe-Sportsの認知度、またプロゲーマー・プロゲーミングチームの認知度やe-Sportsのビジネス化や将来性について、e-Sportsへの印象や興味関心・参加への意欲について差が見られるかどうかカイ二乗検定を行ったところ、オンラインゲームのプレイ有無 ($\chi^2(12)=31.863$, $p<.05$) とオンラインゲームのプレイ頻度 ($\chi^2(12)=23.390$, $p<.05$)、eスポーツの認知度 ($\chi^2(2)=19.881$, $p<.05$) とeスポーツの認知時期 ($\chi^2(2)=9.347$, $p<.05$)、プロ存在の認知度 ($\chi^2(6)=21.219$, $p<.05$) とスポンサー登録・投げ銭制度の認知度 ($\chi^2(4)=19.617$, $p<.05$)、eスポーツへの興味 ($\chi^2(8)=20.401$, $p<.05$) の項目に対して有意な差がみられた。このことより、性別がゲームへの接触状況やe-Sportsの認知度、またプロゲーマー・プロゲーミングチームの認知度やe-Sportsのビジネス化や将来性について、e-Sportsへの印象や興味関心・参加への意欲について関連があることが分かった

表 13. オンラインゲームのプレイ有無について

表 14. オンラインゲームのプレイ頻度について

	男性	女性	合計		男性	女性	合計
よくする	43	7	50	月に1~3日	11	15	26
しばしばする	23	3	26	週1~3日	26	8	34
時々する	17	12	29	週4~6日	46	9	55
どちらともいえない	1	6	7	全くしない	20	14	34
あまりしない	7	5	12	合計	103	46	149
ほとんどしない	2	2	4				
全くしない	10	12	22				
合計	103	47	152				

表 15. eスポーツの認知度について

表 16. eスポーツの認知時期について

	男性	女性	合計		男性	女性	その他	合計
どのようなものか知っている	69	11	80	1か月以内	6	9	0	15
				2~3か月以内	6	3	2	11
名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない	13	12	25	半年くらい前	21	8	0	29
				1年くらい前	25	11	0	36
				2年くらい前	11	0	0	11
知らない	11	20	31	3~5年くらい前	16	4	0	20
				5年以上前	9	1	0	10
合計	93	43	138	合計	99	46	2	147

表 17. プロ存在の認知度について

表 18. スポンサー登録・投げ銭制度の認知度について

表 19. eスポーツに対する興味について

	男性	女性	合計		男性	女性	その他	合計
どのようなものか知っている	66	19	85	知っている	62	11	0	73
名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない	15	10	25	名前のみ知っている	9	8	0	17
知らない	12	16	28	知らない	31	26	2	59
合計	93	45	138	合計	102	45	2	149

	男性	女性	その他	合計
とても興味がある	19	4	0	23
まあまあ興味がある	29	4	0	33
どちらともいえない	21	7	1	29
あまり興味がない	18	17	0	35
全く興味がない	16	15	1	32
合計	103	47	2	152

次に、「性別」と「ゲームの好き嫌い」「ゲームのプレイ頻度について」「オンラインゲームのプレイ有無や頻度」に関連があるか検定を行った所、「ゲームの好き嫌いについて」(t(148)=0.243, p>.05)は5%水準で有意な差が見られ、「ゲームのプレイ頻度について」(t(148)=0.001, p<.05)は5%水準で有意な差が見られ、「オンラインゲームのプレイ有無について」(t(148)=0.150, p>.05)も5%水準で有意な差が見られた。また、「オンラインゲームのプレイ頻度について」(t(147)=0.000, p<.05)も5%水準で有意な差がみられた。このことから、「ゲームの好き嫌いについて」は男性より女性の方が多く、「ゲームのプレイ頻度について」は女性より男性の方が多く、「オンラインゲームのプレイ有無について」は男性より女性の方が多く、「オンラインゲームのプレイ頻度について」は女性より男性の方が多いと言えるだろう。

次に、「eスポーツを知っているかについて」による性別尺度と検定を行った所、「eスポーツを知っているかについて」(t(69.717)=0.016, p<.05)は5%水準で有意な差が見られた。このことから、「eスポーツを知っているかについて」は男性より女性の方が多いと言えるだろう。

次に、プロゲーマー・プロゲーミングチームの存在の認知についてと性別尺度で検定を行った所、「プロゲーマー・プロゲーミングチームの存在の認知について」(t(139)=0.015, p>.05)に5%水準で有意な差が見られた。「プロゲーマー・プロゲーミングチームの存在の認知について」は男性より女性の方が多いことが分かった。

次に、「スポンサー登録・投げ銭制度について」と性別尺度で検定を行った所、(t(145)=0.202, p>.05) に 5%水準で有意な差が見られた。このことより、「スポンサー登録・投げ銭制度について」は男性より女性の方が多いということがいえる。

次に、「スポンサー登録・投げ銭制度について」と性別尺度で検定を行った所、(t(145)=0.202, p>.05) に 5%水準で有意な差が見られた。このことより、「スポンサー登録・投げ銭制度について」は男性より女性の方が多いということがいえる。

次に、eスポーツに対する興味についてと性別尺度で検定を行った所、(t(148)=0.197, p>.05) 5%水準で有意な差が見られた。このことにより、e スポーツへの興味については男性より女性の方が多いことが分かった。

表 20. eスポーツに対する興味について

		n	MEAN	SD
ゲームの好き嫌い	男	103	1.46	0.883
	女	47	1.87	1.076
ゲームのプレイ頻度	男	103	2.83	0.579
	女	47	2.74	0.846
オンラインゲームのプレイ有無	男	103	2.53	1.929
	女	47	4.13	2.123
オンラインゲームのプレイ頻度	男	103	2.73	0.899
	女	46	2.48	1.243
eスポーツの認知度	男	93	1.38	0.690
	女	43	2.21	0.833
プロ存在の認知	男	96	1.38	0.743
	女	45	1.93	0.889
スポンサー登録・投げ銭制度	男	102	1.70	0.910
	女	45	2.33	0.853
eスポーツへの興味	男	103	2.83	1.344
	女	47	3.74	1.242

次に、オンラインゲームのプレイ有無について、学科（情報社会学科、情報システム学科、メディア表現学科）の分散分析を実施した。その結果が表 8 である。(F(2)=5.747, p<.05)。Tukey 法による多重比較の結果、メディア表現学科の平均値は情報社会学科の平均値よりも有意に高いことが判明した。

表 21. オンラインゲームのプレイ有無について

	n	MEAN	SD	F	d f	p
情報社会	56	2.41	1.817	5.747	2	0.004
情報システム	57	3.07	2.162			
メディア表現	38	3.87	2.195			

Ⅲ. e スポーツの印象や依存状況の自覚との関連性

次に、ゲームの好き嫌いについてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

ゲームの好き嫌いについて有意水準 5%以下で説明することができたのは、「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」 ($\beta=0.241, p<.05$) であった。つまり、「ゲームの好き嫌い」に影響を与えるのは、日本の e スポーツの発展度合にあり、ゲーム好きな人は「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」と感じているようだ。

次に、オンラインゲームのプレイ有無についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。オンラインゲームのプレイ有無について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」 ($\beta=0.224, p<.05$) であった。つまり、「オンラインゲームのプレイ有無」に影響を与えるのは、日本の e スポーツの発展度合にあり、オンラインゲームをプレイする人は「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」と感じているようだ。

次に、e スポーツの認知度についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。e スポーツの認知度について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「e スポーツは世界的にはメジャーなスポーツだと思う」 ($\beta=0.177, p<.05$) と「e スポーツにおいて海外より日本の方が後進国だと思う」 ($\beta=0.308, p<.05$) であった。つまり、「e スポーツの認知度」に影響を与えるのは、海外と日本との e スポーツに対する印象のギャップや日本の e スポーツの発展度合にあり、e スポーツを認知している人は「e スポーツは世界的にはメジャーなスポーツだと思う」「e スポーツにおいて海外より日本の方が後進国だと思う」と感じているようだ。

次に、e スポーツの認知時期について程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。e スポーツの認知時期について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「e-Sports という名称にわかりにくさを感じる」 ($\beta=0.232, p<.05$) と「将棋やチェスのようなマインドスポーツ競技だ」 ($\beta=-0.177, p<.05$)、「e-Sports は世界的にはメジャーなスポーツだと思う」 ($\beta=-0.209, p<.05$)、「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」 ($\beta=-0.227, p<.05$)、「プログラマーは儲かる仕事である」 ($\beta=0.199, p<.05$) であった。つまり、「e スポーツの認知時期」に影響を与えるのは、e スポーツという名称に対する印象やマインドスポーツ競技であるとの認識、また海外と日本との e スポーツに対する印象のギャップや日本の e スポーツの発展度合、プログラマーという仕事のビジネス性にあり、e スポーツの認知時期が長い人は「e-Sports という名称にわかりにくさを感じる」「プログラマーは儲かる仕事である」と感じ、e スポーツの認知時期が短い人は

「将棋やチェスのようなマインドスポーツ競技だ」「e-Sports は世界的にはメジャーなスポーツだと思う」「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」と感じているようだ。

次に、プロゲーマー・プロゲーミングチームの存在の認知についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

プロゲーマー・プロゲーミングチームの存在の認知について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「e-Sports という名称にわかりにくさを感じる」 ($\beta = -0.164, p < .05$) と「e-Sports は世界的にはメジャーなスポーツだと思う」 ($\beta = 0.272, p < .05$)、「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」 ($\beta = 0.190, p < .05$) であった。つまり、「プロゲーマー・プロゲーミングチームの存在の認知」に影響を与えるのは、e スポーツという名称に対する印象や海外と日本との e スポーツに対する印象のギャップ、また日本の e スポーツの発展度合にあり、プロゲーマー・プロゲーミングチームの存在を知っている人は「e-Sports は世界的にはメジャーなスポーツだと思う」「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」と感じ、プロゲーマー・プロゲーミングチームの存在を知らない人は「e-Sports という名称にわかりにくさを感じる」と感じているようだ。

次に、スポンサー登録・投げ銭制度の認知についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

スポンサー登録・投げ銭制度について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「将棋やチェスのようなマインドスポーツ競技だ」 ($\beta = 0.272, p < .05$) と「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」 ($\beta = 0.156, p < .05$) であった。つまり、「スポンサー登録・投げ銭登録」に影響を与えるのは、マインドスポーツ競技であるとの認識や日本の e スポーツの発展度合にあり、スポンサー登録・投げ銭登録を知っている人は「将棋やチェスのようなマインドスポーツ競技だ」「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」と感じているようだ。

次に、e スポーツに対する興味についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

e スポーツへの興味について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「将棋やチェスのようなマインドスポーツ競技だ」 ($\beta = 0.202, p < .05$) と「e-Sports は世界的にはメジャーなスポーツだと思う」 ($\beta = 0.255, p < .05$) であった。つまり、「e スポーツへの興味」に影響を与えるのは、マインドスポーツ競技であるとの認識や海外と日本との e スポーツに対する印象のギャップにあり、e スポーツへの興味がある人は「将棋やチェスのようなマインドスポーツ競技だ」「e-Sports は世界的にはメジャーなスポーツだと思う」と感じているようだ。

次に、e スポーツのゲームジャンル（部門）の存在認知についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

e スポーツのゲームジャンル（部門）の存在認知について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「将棋やチェスのようなマインドスポーツ競技だ」 ($\beta = 0.158, p < .05$) と「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」 ($\beta = 0.159, p < .05$)、「プロゲーマーは儲かる仕事である」 ($\beta = -0.241, p < .05$) であった。つまり、「e スポーツのゲームジャンル（部門）の存在認知」に影響を与えるのは、マインドスポーツ競技であるとの認識や日本の e スポーツの発

展度合、またプログラマーという仕事のビジネス性にあり、e スポーツのゲームジャンル(部門)の存在を知っている人は「将棋やチェスのようなマインドスポーツ競技だ」「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」と感じ、e スポーツのゲームジャンル(部門)の存在を知らない人は「プログラマーは儲かる仕事である」と感じているようだ。

次に、ゲーム依存症の認知度についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

ゲーム依存症の認知度について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「e-Sports という名称にわかりにくさを感じる」($\beta=0.242, p<.05$)と「e-Sports において海外より日本の方が後進国だと思う」($\beta=0.348, p<.05$)であった。つまり、「ゲーム依存症の認知度」に影響を与えるのは、e スポーツという名称に対する印象や日本の e スポーツの発展度合にあり、ゲーム依存症を知っている人は「e スポーツという名称にわかりにくさを感じる」「e スポーツにおいて海外よりも日本の方が後進国だと思う」と感じているようだ。

次に、プログラマーのことをゲーム依存症であると思うかについて、どの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

プログラマーのことをゲーム依存症であると思うかについて、有意水準 5%以下で説明することができたのは、「プログラマーは儲かる仕事である」($\beta=0.266, p<.05$)であった。つまり、「プログラマーのことをゲーム依存症であると思うかどうか」に影響を与えるのは、プログラマーという仕事のビジネス性にあり、プログラマーのことをゲーム依存症であると思う人は「プログラマーは儲かる仕事である」と感じているようだ。

次に、ゲームの好き嫌いについてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

ゲームの好き嫌いについて有意水準 5%以下で説明することができたのは「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」($\beta=0.372, p<.05$)であった。つまり、「ゲームの好き嫌い」に影響を与えるのは、自身のゲームプレイ頻度への意識にあり、ゲーム好きな人は「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」と感じているようだ。

次に、ゲームのプレイ頻度についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

ゲームのプレイ頻度について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」($\beta=0.171, p<.05$)であった。つまり、「ゲームのプレイ頻度」に影響を与えるのは、自身のゲームプレイ頻度への意識にあり、ゲームのプレイ頻度が高い人は「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」と感じているようだ。

次に、オンラインゲームのプレイ有無についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

オンラインゲームのプレイ有無について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」($\beta=0.177, p<.05$)であった。つまり、「オンラインゲームのプレイ有無」に影響を与えるのは、自身のゲームプレイ頻度への意識にあり、オ

オンラインゲームをプレイする人は「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」と感じているようだ。

次に、スポンサー登録・投げ銭制度の認知についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。スポンサー登録・投げ銭制度について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」 ($\beta=0.226, p<.05$) であった。つまり、「スポンサー登録・投げ銭登録」に影響を与えるのは、自身のゲームプレイ頻度への意識にあり、スポンサー登録・投げ銭登録を知っている人は「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」と感じているようだ。

次に、e スポーツに対する興味についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。e スポーツへの興味について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」 ($\beta=0.256, p<.05$) であった。つまり、「e スポーツへの興味」に影響を与えるのは、自身のゲームプレイ頻度への意識にあり、e スポーツへの興味がある人は、「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」と感じているようだ。

次に、e スポーツのゲームジャンル（部門）の存在認知についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。

e スポーツのゲームジャンル（部門）の存在認知について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」 ($\beta=0.222, p<.05$) であった。つまり、「e スポーツのゲームジャンル（部門）の存在認知」に影響を与えるのは、自身のゲームプレイ頻度への意識にあり、e スポーツのゲームジャンル（部門）の存在を認知している人は、「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」と感じているようだ。

次に、応援している実況者や配信者の有無についてどの程度重視する点に影響されるかを調べるため、ステップワイズ法による線形回帰分析を行った。メディアごとに結果を見ていく。応援している実況者や配信者の有無について有意水準 5%以下で説明することができたのは、「自分自身に対してゲームをやりすぎていると感じる」 ($\beta=0.209, p<.05$) であった。つまり、「応援している実況者や配信者の有無」に影響を与えるのは、自身のゲームプレイ頻度への意識にあり、応援している実況者や配信者がいる人は「ゲームをやりすぎている」と感じているようだ。

4. 考察

本研究の目的は、eスポーツ（エレクトロニック・スポーツ）の認知度について焦点を当てて調査をし、それに加えて若者のパーソナル、特に性別によってeスポーツとプロゲーマー（プロゲーミングチーム）、またゲーム依存症に関連性が生まれるのではないかとということはどう明らかにするのかを考察することであった。

まず、eスポーツについて多くの場面において男性の方が女性よりもゲームを好きな傾向があり、男性の方が女性よりもeスポーツに対して認知している人が多いのではないかと予想していた。しかし、実際の調査結果は男女共に約7割と認知度が高いものの、男性よりも女性の方がよりeスポーツに興味があり、理解しているということが分かった。また、人数や場面間では予備調査の結果やeスポーツの近年においての日本での発展具合を踏まえ、回答者自身がeスポーツを知っていることを前提とした質問を作成したため、それぞれ質問ごとに大きいもので約30人程度の差が見られた。調査対象としては、今まで比較的PCやゲームに触れてきているに違いない情報学部の生徒を対象とし、内訳も3学科ともだいたいバランスよく調査を行うことができ、結果においても予想通りeスポーツに対する認知度は高かった。そして、若者は「ゲーム依存症」という言葉に対して普段からスマートフォンやPC等のデジタル機器に接する機会が多いため、身近に感じているに違いないと考えた。また、プロゲーマーのことをゲーム依存症であると思うかについて、プロゲーマーは日常的にゲームをしているために、よく知らない人にとってはマイナスイメージを持つのではないかとという可能性も考えられた。分析後はむしろ、仕事なのだから必ずしもゲーム依存症であるとは限らないと考えている人が多いということが分かった。

結果としてeスポーツはまだまだ新しい事象であるため必ずしも多くの人に浸透しているものではないが、近年テレビにeスポーツが取り上げられたりオリンピック競技の候補として話題に上ることが増加したりすることによりその認知度も高まりつつあるということが分かった。

5. 参考文献

- ・一般社団法人日本eスポーツ連合 HP

https://jesu.or.jp/contents/about_esports/

2019年3月13日閲覧

- ・競技人口は野球の3倍!? 「eスポーツ」が日本で流行らない理由
ビジネス、今日のひとネタ

<https://limo.media/articles/-/6103>

2019年3月13日閲覧

- ・e-Sportsはスポーツ？→「問題外だ」 頑な視聴者反応に「日本が後進国な原因」

<https://www.j-cast.com/2018/02/22321803.html?p=all>

2019年3月13日閲覧

- ・ YouTube Gaming 「スポンサー」機能の提供を開始 月額課金の新しい形
<https://news.yahoo.co.jp/byline/nakatahiroaki/20170921-00076021/>
 2019年3月13日閲覧
- ・ 日本のeスポーツの現状
<https://eden-esports.jp/archives/145>
 2019年3月13日閲覧
- ・ eスポーツの日本の競技人口は？推移や世界ランキングを紹介！
<https://esports-mania.com/population-517>
 2019年3月13日閲覧
- ・ eスポーツの日本の競技人口は？推移や世界ランキングを紹介！
<https://esports-mania.com/population-517>
 2019年3月13日閲覧
- ・ Game*Spark リサーチ 『ゲームをプレイ中、ついついやってしまう癖』結果発表
<https://www.gamespark.jp/article/2014/07/12/50007.html>
 2019年3月13日閲覧
- ・ ゲーム攻略まとめ e-sports はスポーツなのか？アンケート調査結果
<https://www.games-walkthrough.net/entry/e-sports>
 2019年3月13日閲覧
- ・ Game*Spark リサーチ e-Sports に関する意識調査の結果—半数以上が「e-Sports を知らない」と回答
<https://www.gamespark.jp/article/2018/08/08/82863.html>
 2019年3月13日閲覧
- ・ NHK ハートネット福祉情報総合サイト ゲームのやり過ぎが「病気」に！？悩みや体験談
 (2018年5月30日放送)
<https://www.nhk.or.jp/heart-net/new-voice/6/>
 2019年3月13日閲覧
- ・ PR TIMES CyberZ、10～60代 1,200名に「eスポーツ」ユーザー認知調査を実施
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000137.000006792.html>
 2019年3月13日閲覧
- ・ YouTube のジャンルを総まとめ！あなたはどの分野で稼ぐ？ YouTube のジャンルを総まとめ！あなたはどの分野で稼ぐ？
<https://unknownvideo.info/?p=871>
 2019年3月13日閲覧
- ・ 賞金28億円。莫大な金額を動かすeスポーツの「魅力」と「将来性」
<https://tabi-labo.com/284577/why-esports-are-awesome>
 2019年3月13日閲覧
- ・ カラパイア ゲーマーは考えられていたよりも社会的で社会意識も高いことが判明（米調査）

<http://karapaia.com/archives/52166911.html>

2019年3月13日閲覧

- SENSORS プログーマー 『DetonatioN』 が語る e スポーツの魅力
<http://www.sensors.jp/post/detonation.html>

2019年3月13日閲覧

- SPOLOGY e スポーツはスポーツ？オリンピック種目になる？という議論に賛否両論
<https://www.spology.jp/2108>

2019年3月13日閲覧

- 周 鵬 (2016)

＜研究・制作ノート＞E-Sports はアーケードゲームから発展してきたものなのか：E-Sports
と 1980 年代アー

ケードゲーム対戦文化の相違点についての考察

- 加藤裕康 (2018)

ゲームがスポーツになるときーe スポーツにおける情報と身体

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→問7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→**問7**へ (16.0%)
3. 知らない→**問8**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. あなたはプロゲーマーやプログラミングチームの存在を知っていますか。

1. 知っている→**問10**へ (57.5%)
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10**へ (14.9%)
3. 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。あなたはプロゲー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。

1. SNS (43.6%) 2. テレビ (32.6%) 3. 配信者等による生放送の視聴 (26.0%)
4. Webサイト (20.4%) 5. 友人・知人のクチコミ (3.3%) 6. オフラインイベント (14.4%)
7. 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。

1. 知っている(46.4%) 2. 名前のみ知っている(12.7%) 3. 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 | まあまあ | どちらとも | あまり | 全く |
| 興味がある | 興味がある | いけない | 興味がない | 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スポーツに関してやってみたいことはありますか。

1. 試合を、テレビで観戦する (25.4%)

2. eスポーツに関することをインターネット等で情報収集する (18.8%)
3. 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%)
4. 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。

1. はい (50.3%)
2. 名前のみ知っている (23.8%)
3. いいえ (21.5%)

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">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。

1. FPS (シューティングゲーム) (61.9%)
2. MOBA (マルチオンライン) (28.7%)
3. RTS (戦略ゲーム) (27.1%)
4. 格闘ゲーム (51.9%)
5. スポーツ (28.7%)
6. モバイル (10.5%)
7. パズル (23.8%)
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。

1. SNS (47.0%)
2. テレビ (30.9%)
3. 配信者等による生放送の視聴 (24.9%)
4. Web サイト (24.9%)
5. 友人・知人のクチコミ (16.0%)
6. オフラインイベント (3.3%)
7. 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%)
前知識がないとパッ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%)
プロゲーマーは儲かる仕事である	(21.5%)	(13.3%)	(36.5%)	(14.9%)	(6.6%)
家にこもってずっと練習という名のゲームをしている	(9.9%)	(19.9%)	(37.0%)	(16.0%)	(9.9%)
ため、暗い印象がある					
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ゲー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. ペット (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. あなたはプロゲー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 そう思う	まあまあ そう思う	どちらとも いえない	あまり そう思わない	全く 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)

自己紹介：

原武みなみ

多趣味だけどそれぞれハマリ具合にムラがある人です。ここ最近はゲーム配信の視聴にハマってます。PUBG にフォートナイト、APEX が好きです！

報告書に関しては、趣味から発展させたものでした。一時は調査票が完成せず、期限内に本調査を行えるのか不安でした。しかし、日吉先生を始めとした仲間の助けがあったおかげでここまで来ることができました。完成した今、達成感と眠気でいっぱいです（笑）本当にありがとうございました！