

人文学部卒業研究

題 目 日本における e スポーツの現在

指導教授 都築耕生

印

提出年月日 2018 年 12 月 14 日

学籍番号 HI15034

氏 名 妹尾 涼佑

日本における e スポーツの現在

HI15034

妹尾 涼佑

要旨

この論文では、e スポーツ業界で活動している人へのインタビューを中心に、多くの人々が e スポーツを十全に楽しめるために e スポーツはどうあるべきか、どういった点に気をつけなければならないのか、どのような可能性があるのか、どんな方向に向かっているのかを考察していく。

インタビューの対象はスポンサーの有無に関わらず、チームの選手やストリーマー、スクリーン運営者が対象である。これはスポンサーの有無に関わらず、e スポーツ業界で活動している様々な人の肌で感じていることを取材したかったからである。

インタビュー調査の結果では、この業界で活動するに至ったきっかけはゲームが好きだからという理由が多かった。やはりゲームを楽しむというのは忘れてはいけないことではないか。

チームとしての問題は多く、チームや選手の人気はまだまだ少なくてスポンサーがつきづらくチームからの給料などの金銭面でのバックアップが厳しいこと。それを改善するための人気をどうつけていくか、メンバーの固定化ができていないこと、e スポーツの世間でのイメージ、外国籍選手の活動環境など理由は様々であった。これは難しい課題であるが、ゲームをやっていない人へ e スポーツを認知させるイベント作りなどの活動をしている人やいろんなイベントに参加して自分の人気を上げようとしている人もいた。

それぞれ e スポーツ業界を変えようとする業界にかけて真剣に考えていろいろな人が活動しているということが分かった。日本ではまだ課題の多い e スポーツ業界だが、この業界で活動している方たちはそれぞれ懸命に活動している。もっと多くのゲーマーたちが行動するまでに至らないとしても少しでも e スポーツ業界について考えていけばよい方向に進むだろうと私は考えている。

キーワード：e スポーツ、人気、チーム、スポンサー、活

目次

1. 序論.....	1
2. e スポーツの説明.....	1
3. e スポーツ業界の今.....	1
3.1 有名プロチーム「DETONATOR」.....	2
3.2 日本の3つの法律.....	2
3.3 e スポーツ業界での活動.....	3
3.4 国内のe スポーツ認知.....	3
3.5 東京ゲームショーでのこと.....	3
4. e スポーツ業界で活動している人への取材.....	3
4.1 韓国のe スポーツ人気.....	4
4.2 一年間スクリム運営をした人ならではの視点.....	5
4.3 選手活動の難しさ.....	11
4.4 加入メンバーへの説明不足.....	13
4.5 ストリーマーからの視点.....	14
4.6 e スポーツの道に進む決断をした人の思い.....	15
4.7 外国籍選手の活動環境.....	18
5. おわりに.....	20