

# 修士論文（研究報告書）要旨

論文（報告書）タイトル： 「Esports の発展に関する研究」

学籍番号：AM17204

氏名：薛景

指導教授：後藤康浩 教授

## 【論文（報告書）の構成】

はじめに

第1章 esports とは

第2章 中国の esports 事情

第3章 韓国の esports 事情

第4章 仮説提示と検証

おわりに

## 【論文（報告書）の内容】

### 1. 研究目的

本研究は、日本海外で普及が進んでおり、日本国内における成長も期待できる esports 産業の発展について、分析を進めることを目的とする。分析により、esports の促進要因と阻害要因を認識し、esports と伝統的スポーツの発展プロセスの違いや国ごと発展の違いを認識し、独自性のある日本 esports 市場における発展阻害要因を提示する。

本研究の主たる問題意識は、esports 産業のエコシステムはゲームパブリッシャーが存在するため、伝統的スポーツのエコシステムと比較して著しく違いが存在するはずである。また、各国の esports 発展については IT インフラの整備、政府の支援策また文化の違いにより分化していく。その中にゲーム大国である日本が esports 産業においては後進国となった。競技用ゲームの開発についても、日本も遅れをとっている。esports シーンで利用される「League of Legends」、「Counter-Strike: Global Offensive」、「Dota2」といった人気タイトルはいずれも海外企業が開発したものであり、日本企業は存在感を示せていない。

こうした問題意識に基づき、本研究では以下に示す構成で、esports と伝統的スポーツの違いを論じ、また日本の隣国である中国と韓国の esports 発展のプロセスを分析し比較して esports 発展における促進要因と阻害要因を導き出し、日本の esports 産業が遅れを取っている原因を提示する。

## 2. 研究方法

esports のメカニズムを考察するために、海外の esports 専門メディア、国内のゲーム情報メディア各企業のホームページから情報を収集し、中国 esports クラブの関係者からヒアリングしてゲームメーカー、大会・リーグ運営会社、esports クラブ、ライブストリーミングプラットフォームなどそれぞれの企業を事例に取り上げ分析する。

また esports のさらなる成長を求める際にして諸問題の解決策を提言するため、仮説を構築し、その仮説については比較研究とデータ分析を行う。

## 3. 研究結果

以上のようなことから、本研究では esports と伝統的スポーツは、エコシステムの違い esports タイトルの寿命と協会の格差 3 つの視点で比較し両者の違いを分析した。その結果、ゲームパブリッシャーの存在のため esports が伝統的スポーツと異なるプロセスになることを実証した。日本の esports 市場が 2018 年に急成長を遂げた。エコシステムも充実していくが、デジタイゼーションについて批判されているように国際経験が乏しいことが具体的事例から分析できる。独自の esports シーンを作った日本 esports 業界は今後も独自のメソッドで発展していくことと結論づけることができた。

## 注

### 【主要参考文献】

1. 筧誠一郎 (2018) 『e スポーツ論』 ゴマブックス.
2. 株式会社メディアクリエイト 『2019e スポーツ五大陸白書』.
3. 総務省(2018) 「e スポーツ産業に関する調査研究 報告書」  
最終アクセス 2019 年 7 月 15 日  
[www.soumu.go.jp/main\\_content/000551535.pdf](http://www.soumu.go.jp/main_content/000551535.pdf)
4. Newzoo(2018) 「Global 2018 Global Esports Market Report | Light」  
最終アクセス 2019 年 7 月 10 日  
<https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/>
5. 株式会社NTTデータ経営研究所 2017 年「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向けた調査事業）報告書」  
最終アクセス 2019 年 7 月 10  
[https://www.data.go.jp/data/dataset/meti\\_20170510\\_0024](https://www.data.go.jp/data/dataset/meti_20170510_0024)
6. 韓国コンテンツ振興院(2017) 「2017 년이스포츠실태조사」