

日本特有のeスポーツに抱くイメージについての研究 ～日本と台湾の大学間国際交流の事例から～

山中 亮*・大西 拓也**

日本と台湾の大学間交流プログラムを糸口にeスポーツの捉え方についての国際比較研究から以下の3点が示唆された。

- ①両国におけるeスポーツ認知度は、同様な認知度を有する集団であるが、スポーツとしての認識に対しては異なる。
- ②日本人の方がeスポーツをゲームとしてしか思えない捉え方をしている。
- ③日本は「頭の運動」「チームワーク」に対してネガティブに捉えている。

以上から台湾と比較して得られる日本特有のイメージは、「eスポーツはゲームであり、ゲームは個人や友人、家族間で楽しむことを目的とし、自分自身の成長に繋がるというよりは、自分自身の運動や勉学の妨げになってしまう存在」と捉えることができた。

Keywords : eスポーツ、eスポーツの捉え方、国際比較、台湾

1. はじめに

(1) 研究の背景

近年、「eスポーツ」が世界中で盛り上がりを見せており、2018年に開催されたアジア競技大会（ジャカルタ）では、デモンストレーション種目としてeスポーツが採用され、2022年大会（杭州）では、正式にメダル種目として採用されることが決まっている。また、シューティングゲーム「フォートナイト」の世界大会において、アメリカの16歳の少年が優勝し、賞金300万ドル（約3億2600万円）を手にする¹⁾など、活躍する若者の姿も印象的である。

しかしながら日本においては、マイボイスコム株式会社の「eスポーツに関するアンケート調査」²⁾によると、eスポーツに関するイメージについて、「暗い、家にこもっている」「eスポーツという名前に、無理やり感がある」「実際には身体を動かさないのでスポーツとは言えない」などという意見があり、世間あまり受け入れられていないことがうかがえる。また、eスポーツを部活動として認める学校が全国的に増えている一方で、検討しながらも未だに実現に至っていない学校も多く存在しており、様々な議論が行われている³⁾が、学校でゲームをさせること

への抵抗感などもあるのではないかと考えられる。これらの現状から推測されるに、日本はeスポーツをスポーツ競技の1つとして考えた際、サッカーや野球などのフィジカルスポーツと比較して格下に感じているのではないかと考えられる。もとよりスポーツの定義として、日本文部科学省のスポーツ基本法⁴⁾によると、「スポーツは、心身の

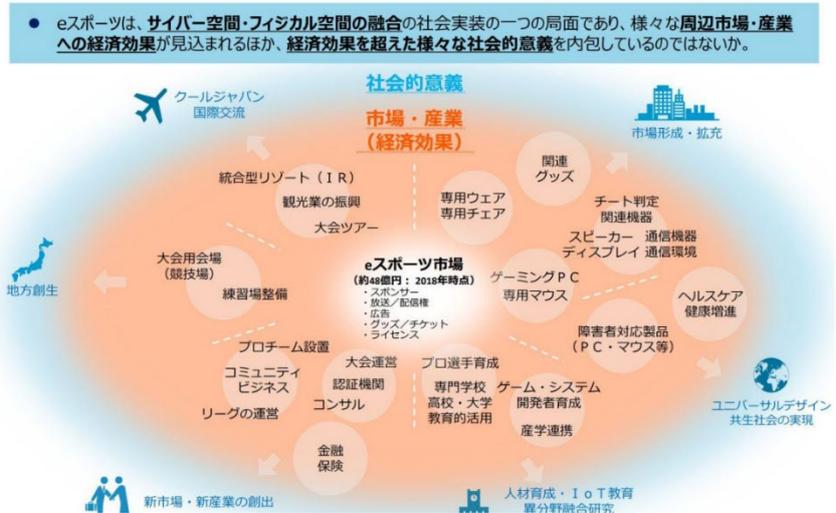


図-1 eスポーツの経済効果と社会的意義

*愛媛大学社会共創学部地域資源マネジメント学科 (Faculty of Collaborative Regional Innovation Regional Resource Management)

**株式会社伊予銀行神戸支店 (The Iyo Bank, Ltd. Kobe Branch)

健全な発達、健康及び体力の保持増進、精神的な充足感の獲得、自律心その他の精神の涵(かん)養等のために個人又は集団で行われる運動競技その他の身体活動」であるとされており、身体活動に注目してしまうとスポーツという枠組みから外れているようにも感じられる。しかし一方で e スポーツは、様々な社会的意義を有しており、日本の経済産業省は経済効果と共に以下の図のように表している(図 1)。

図 1 のように、日本の経済産業省は社会的意義について、「共生社会の実現」や、「人材育成」、「異分野融合研究」、「クールジャパン」「地方創生」などと明記している⁵⁾。また、株式会社 NTT データ経営研究所⁶⁾は、上記で示した点について以下の項目のようにまとめている(表-1)

表-1 e スポーツの社会的意義

領域	社会的意義
① 医療・福祉	パラスポーツとしての活用や e-Sports×障がいテーマとした 交流 機会の拡大、一生涯楽しめる趣味としての注目 等
② 地域活性化	観光資源と連携したイベントの開催や住民間交流の創出、地域コミュ ニティの活性化、新たな文化の定着 等
③ 教育・国際交流	教育機関での特別活動等(部活動など)における e-Sports 部の浸透 による ICT 人材教育の強化や学生大会の増加による e-Sports を通じた国際交流・外国語学習、産学連携 等

このように e スポーツは従来のスポーツの枠組みから外れていながらも、多くの可能性を秘めていることがわかる。よって、今後 e スポーツがスポーツ競技の 1 つとして世間に認められ、e スポーツの持つ社会的意義がより浸透していくことを目標として本研究を進めていくことに意義があると考えられる。

(2) 世界の e スポーツの現状

e スポーツは近年、世界中で大きな盛り上がりを見せており、海外では大規模な大会となると 1 万人を超える観客が会場を埋め尽くし、選手の白熱した試合に熱狂している。2018 年に開催されたアジア競技大会(ジャカルタ)では、デモンストレーション種目として e スポーツが採用され、2022 年大会(杭州)では、正式にメダル種目として採用されることが決まっていた。また、2020 年東京オリンピックのプレイベントにおいても e スポーツが公式競技として扱われており⁷⁾、大きな注目を集めている。

市場規模に関しても年々増加しており、2018 年は 873 億円であったのに対し、2020 年には 1075 億円、そして 2023 年には 1760 億円と 2018 年からの 5 年間で約 2 倍にまで成長する見通しである⁸⁾。特に北米・西欧地域、中国、韓国を中心に急成長を遂げており、アジア地域の成長をリードする中国が 231 億円(2019 年)、韓国が 134 億円(2019 年)と世界の約 4 分の 1 を占めている⁹⁾。e スポーツに携わっている競技人口においては世界で約 1 億 3000 万人いるとされており、人口超大国の中国では将来的に 3 億 5000 万人もの人数が e スポーツの競技者になるとも言われている¹⁰⁾。また、各スポーツの競技人口と比較すると、サッカーに続いて 6 番目に大きい人口規模となっている¹¹⁾。

(3) 日本の e スポーツの現状

日本は“ゲーム大国”と言われている反面、e スポーツの普及は遅れているのが現状である。日本のゲーム市場は 2 兆円を超えており、世界で 3 番目の地位についている(2018 年)¹²⁾。しかしながら、日本の e スポーツの市場規模は、2018 年に 48 億円であったのに対し、2020 年には 66.8 億円、2023 年には 153 億円と、2018 年からの 5 年間で 3 倍を超える規模になると推測される¹³⁾ものの、中国や韓国と比較するとまだまだ規模は小さい。また、世界市場に日本が占める割合をみると、ゲーム市場が 13.9%に対して e スポーツ市場はわずか 6.2%と半分にも達しておらず、日本における e スポーツという競技の発展は、立ち遅れていると言わざるを得ないのが現状である。それらの要因として「風営法」や「景品表示法」など賞金を巡る法律関係の問題が挙げられるが、先述の日本の持つ e スポーツに対するイメージが影響しているのではないかと考えられ

る。

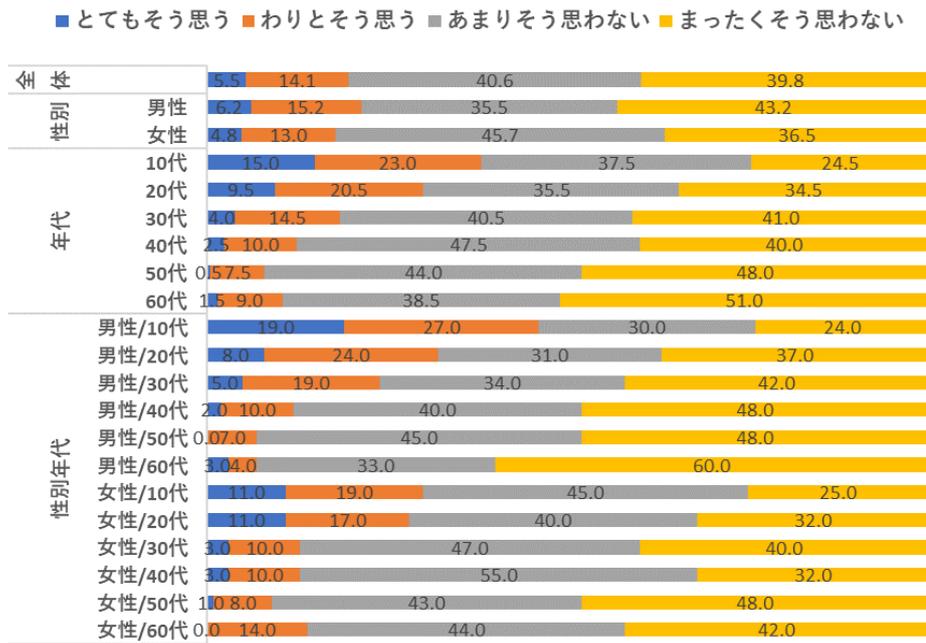


図-2 e スポーツはスポーツだと思うか (e スポーツに関する調査を著者が編集)

株式会社クロス・マーケティングが15～69歳までの男女1200名に実施した「eスポーツに関する調査(2019年版)」¹⁴⁾によると、『あなたは今までに「eスポーツ」という名称を見聞きしたことがありますか』(図-2)という質問に対して、全体では80.4%が「名称のみ見聞きしたことがある(41.7%)」「見聞きしたことがあり、内容についても知っている(33.5%)」「eスポーツの大会に参加したことがある(5.2%)」と回答している。また、性別ごとでは、男性の84.3%、女性の77.0%が同様にeスポーツを認知しており、徐々に認知度は高まってきている。しかしながら、『eスポーツは「スポーツ」だと思いますか』(図2)という質問に対しては、全体の19.6%しか「とてもそう思う(5.5%)」「わりとそう思う(14.1%)」と回答しておらず、80%以上が、「あまりそう思わない(40.6%)」「まったくそう思わない(39.8%)」と否定的な印象を抱いていた。また、1番高い割合でも10代男性の46.0%と年代、性別ごとにみても半数にも満たない結果となっている。この調査より、eスポーツを1つのスポーツ競技として捉えるイメージがあまり浸透していない点が、eスポーツの普及が遅れている要因の1つとしてうかがえる。

(4) 台湾のeスポーツの現状

台湾は人口が2359万人で日本と比較してかなり少ないが、ゲーム人口は1450万人(2018年)と全体の半数以上に達しており、ゲームの市場規模に関しても世界で15番目、アジアで5番目と上位についている。また、ゲーム人口の中でオンラインゲームを実施している割合は、モバイルゲーム^{注1}が男性67%、女性65%、コンソールゲーム^{注2}が男性35%、女性20%、PCゲームが男性54%、女性38%となっている¹²⁾。日本のモバイルゲーム(男性41%、女性32%)、コンソールゲーム(男性30%、女性15%)、PCゲーム(男性28%、女性15%)の実施率¹²⁾と比較しても、すべてのプラットフォームにおいて台湾は日本を上回っている。特にeスポーツとして多く採用されているPCゲームにおいては、男女ともに約2倍の差があり、日本に比べて、より多くの人々がeスポーツに触れていることがわかる(図-3、図-4)。さらに、日本のスポーツ庁においては“eスポーツはスポーツであるか否か”についての議論を続けている中、台湾では2017年11月29日に「運動産業発展条例」が改正され、政府が公式にeスポーツをスポーツ競技の1つとして認めるようになった¹⁵⁾。また、2019年にはCTESA(台湾eスポーツ協会)と教育機関、企業の連携により「星光計画」が実施され、e-Sports

教育に携わる教師育成プログラムの実施や、学生のインターンシップの機会を提供するなど、e-Sports 教育体制の整備と人材育成に力を注いでいる¹⁶⁾。このように、台湾は日本よりも国を挙げて e スポーツの普及への支援を行う体制が整ってきている。

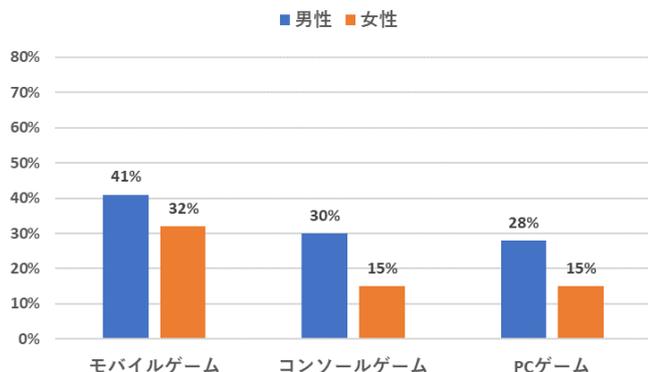


図-3 日本のオンラインゲーム実施率

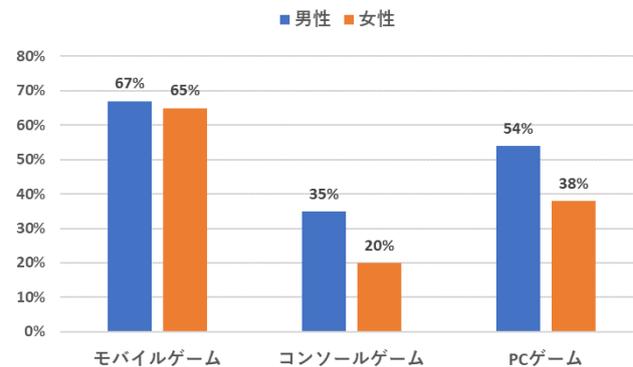


図-4 台湾のオンラインゲーム実施率

注1 携帯電話の機能を用いて遊ぶコンピューターゲーム、スマートフォンゲームのこと

注2 家庭用ゲーム機を用いて遊ぶコンピューターゲームのこと、プレイステーション、Nintendo Switch、XBOX など

(5) 台湾に着目した理由について

今回台湾に着目した理由としては、過去に日本と同じ境遇に立っていたためである。世界で1番の親日国と言われている台湾¹⁷⁾は、現在でこそ多くの人が、e スポーツをスポーツ競技として考えているように感じられるが、昔からそうというわけではなかった。台湾文部科学省スポーツ部の「スポーツ適性に関する e スポーツ評価レポート」¹⁸⁾によると、「e スポーツはスポーツだと思いますか」という質問に対して34%が「e スポーツはスポーツである」と考えていたのに対し、残りの66%は「e スポーツはスポーツではない」と全体の6割以上が否定的な印象を抱いていた。このように、2013年に台湾 e スポーツ協会が設立¹⁹⁾されて2年が経過した頃には、まだ日本と同様に e スポーツをスポーツ競技の1つとして捉えるイメージがあまり浸透していなかったことがわかる。しかしながら、行政院政務委員(デジタル担当)であるオードリー・タン(唐鳳)氏は、『e スポーツは、将棋やチェスのような「技芸」であり、それが普及していくことで、何万人もの観客を魅了する文化が形成されるのです。また、教育省が積極的に e スポーツに関わる人材を育成していくことで、e スポーツ産業の発展や社会的受容を得ることに繋がるのです。』²⁰⁾と述べ、今現在までの成長に貢献してきたことが伺える。

日本の e スポーツがスポーツ競技の一種として多くの人の認識を得る状況を想定していくことを考えると、中国や韓国のような「e スポーツ大国」と言われる国々を参考にしていくことも重要なことではあるが、台湾のように、近年日本と同じような状況下から今現在まで成長している、同様な変遷を持つと考えられる国との差異について明らかにすることも非常に収容になってくると考える。以上のような点から、台湾の e スポーツの現状について着目することとした。

また、台湾と日本は、戦前戦後で形成された関係性を相互で尊重し、様々な側面において交流を行ってきており、国内の大学においても多くの大学が台湾の大学との交流を進めてきている。本研究自体も、日ごろの日本と台湾の大学間での国際交流を実践する中で生まれてくる素朴な疑問から着想を得ており、アカデミックな要素を取り入れ探索的に研究として進めていきた国際交流教育における成果の1でもある。

(6) 本研究の目的

これまで、e スポーツの始まりや、e スポーツの世界的な動向、そして日本と台湾の現状について概観してきた。その中で、日本が“ゲーム大国”と言われているにもかかわらず、e スポーツの普及が遅れているの

は、e スポーツを1つのスポーツ競技として捉えるイメージがあまり浸透していないことが要因の1つではないかと予測される。一方台湾は、政府がe スポーツをスポーツの1つとし公的に認めていることもあり、日本よりもスポーツ競技というイメージが強く浸透しているのではないかと推測される。しかしながら、現状でe スポーツに抱く概念やイメージについて国際的な比較を行っている報告は少なく、日本特有のものに関しては明らかとなっていない。この点を明らかにしていくことで、e スポーツが1つのスポーツ競技としての社会的受容の獲得や、e スポーツの社会的意義の浸透に繋がり、今後のe スポーツ発展の方向性を示す可能性があると考えられる。

そこで本研究では、日本と台湾での国際比較から「e スポーツに対するイメージ」について明らかとなることをもとに「日本の持つe スポーツのイメージ」捉えることを目的とする。具体的には、先述の調査¹⁴⁾からe スポーツに関心を抱いていると思われる同世代の日本と台湾の大学生に対して、e スポーツに関する意識調査を実施する。その結果で得られた日本と台湾の学生間でのe スポーツに関する認識の差異を分析し、日本特有のイメージを捉えていくことを目的とした。

2. 研究方法

(1) 研究対象の設定

本研究では、国際交流プログラムに参画した台湾人大学生と日本人大学生を研究対象とし、Google フォームを用いたアンケート調査を行った。大学生を研究対象とした理由としては、e スポーツに高い関心を抱いている年代であると推測したためである。具体的に、先述の調査²⁾を参考に、e スポーツに対する『認知度』『大会の観戦(参加)経験』『大会の観戦(参加)意欲』の調査項目の結果に注目した際、いずれの項目においても10代、20代の割合が高いことがわかった。そのことより、どちらの年代も含まれている大学生を研究対象として設定することとした。

(2) 調査方法の概要

①調査方法：Google フォームを用いたアンケート調査

Google フォームを通じてオンラインアンケートを実施するにあたり、参加者には、研究の目的、手順、潜在的リスク、利益、およびデータの取り扱いに関する情報、収集データは適切に匿名化し個人が特定されない匿名化データとして使用を提供し、オンラインフォームによるインフォームドコンセントを得るための同意を確認した。また参加者は、アンケート開始前に同意書フォームに署名し、任意であること、いつでも撤回できることを確認し行った。

また、収集および分析されたデータを、個人情報保護に関する法律および関連するガイドラインに従い、適切に匿名化し個人が特定されない匿名化データとして使用した。そのため、個人の特定が不可能であり、個々のプライバシーに対するリスクがないことを確認しデータの収集及び分析を行った。

②調査対象：日本人大学生 141 名（有効回答数 141 名）、台湾人大学生 207 名（有効回答数 200 名）

③調査期間：2021 年 6 月 17 日～7 月 2 日(日本人大学生)、2021 年 6 月 2 日～6 月 26 日(台湾人大学生)

④調査項目：全 13 項目

・対象者の属性に関する質問：3 項目

性別、学年、スポーツ経験(継続中、1年以上実施した、未経験または1年未満)

・e スポーツの認知に関する質問：2 項目

e スポーツの認知、ジャンル(タイトル)の認知

・e スポーツの捉え方に関する質問：2 項目

スポーツの一種に含まれるのか、スポーツとして捉えた/捉えなかった理由

- ・e スポーツに当てはまる要素：6項目

競争、交流、頭の運動、達成感、戦略(作戦)、チームワークの有無

(3) 分析方法

主な分析方法として、まず日本の大学生と台湾の大学生全体の概要をとらえるために、それぞれ項目ごとに単純集計を行った。さらに、「性別」「スポーツ歴」「e スポーツの捉え方」によってカテゴリーを分けたクロス集計を行った。そして、各集計結果に対して独立性の検定(カイ二乗検定)を実施し、有意水準5%以下で統計学的有意と判断し、日本学生と台湾学生及びそれぞれの属性に対する差を分析し考察を進めた。

3. 結果

(1) アンケート回答者の属性

研究対象となった日本と台湾の大学生の特性を表-2に示した。性別に関して、日本は「男性」55.3%(78名)、「女性」42.6%(60名)となっており、台湾は「男性」65.0%(130名)、「女性」34.0%(68名)となっている。また、スポーツ歴に関して、日本は「継続者」73.8%(104名)、「継続していない(経験者・未経験者)」26.2%(37名)となっており、台湾は「継続者」39.5%(79名)、「非継続者(経験者・未経験者)」60.5%(121名)となっている。

表-2 アンケート回答者の属性

性別	日本	台湾
男性	55.3%(78名)	65%(130名)
女性	42.6%(60名)	34%(68名)
回答しない	2.1%(3名)	1.0%(2名)
スポーツ歴	日本	台湾
継続者	73.8%(104名)	39.5%(79名)
非継続者(経験者・未経験者)	26.2%(37名)	60.5%(121名)

(2) e スポーツの認知度

e スポーツの認知度については、「聞いたことがあった」「聞いたことはあるが、どのようなものかはわからない」「初めて聞いた」の3つの選択肢を設けて調査を行った。以下は、日本と台湾の大学生のe スポーツの認知度について示したグラフである(図-5、図-6)。日本、台湾ともに認知度は95%を超えており、大学生の多くはe スポーツを認知していることが分かる。

また、この双方の集計結果についてカイ二乗検定を実施したところ、有意水準の5%を上回っており($p > 0.05$)、有意差は認められなかった。よって、日本と台湾の大学生のe スポーツの認知度は統計学的にみて同様な集団であるということが分かった。

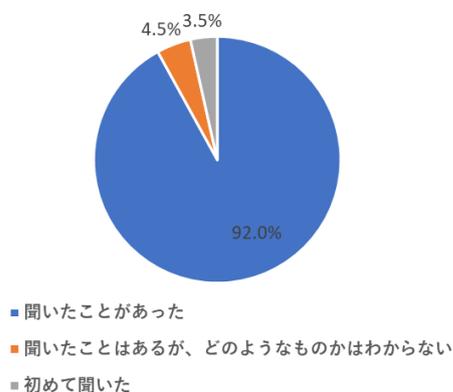


図-5 日本人大学生の認知度

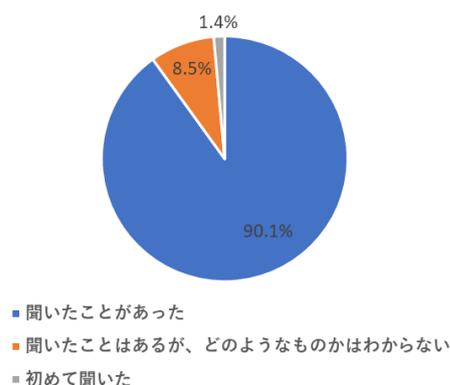


図-6 台湾人大学生の認知度

(3) e スポーツの捉え方

e スポーツの捉え方については、「e スポーツはスポーツの一種に含まれると思いますか」という質問に対して、「そう思う」「だいたいそう思う」「あまりそう思わない」「そう思わない」の4つの選択肢を設けて調査を行った。以下は、日本と台湾の大学生のe スポーツの捉え方について示した(図-7、図-8)。この結果より、日本よりも台湾の大学生の方が「そう思う」「だいたいそう思う」の割合が高く、e スポーツをスポーツ競技の一種として捉えている傾向があることが分かる。双方の集計結果についてカイ二乗検定を実施したところ、有意水準の5%を下回っており($p < 0.05$)、有意差が認められた。よって、日本と台湾の大学生のe スポーツの捉え方は統計学的にみて異なる集団であるということが分かった。

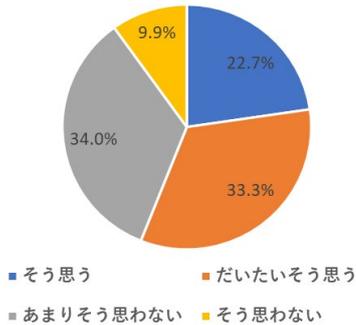


図-7 日本人大学生の捉え方

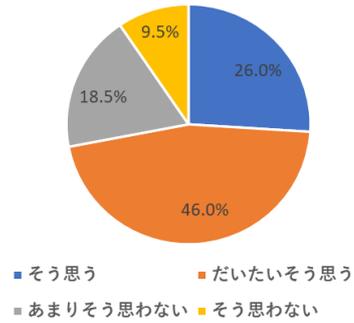


図-8 台湾人大学生の捉え方

(4) e スポーツをスポーツの一種として捉えた/捉えなかった理由

e スポーツをスポーツの一種として捉えた/捉えなかった理由については、下記の8つの選択肢を設けて調査を行った。また、それぞれの理由に対するカテゴリによる日本と台湾の差についてカイ二乗検定を実施した。表-3は、有意水準5% ($p < 0.05$) 又は1% ($p < 0.01$) を下回った選択肢をまとめたものであり、後述する図-9はカテゴリごとに台湾と日本で差が出たカテゴリの関係性を示した図である。また表-4は「e スポーツをスポーツの一種として捉えた/捉えなかった理由」の項目である。

表-3 カテゴリ別のカイ二乗検定

	項目	1%以下	5%以下
	全体	②④	⑦
性別	男性	④	②
	女性	②④	—
スポーツ歴	継続者	④⑦	①②
	非継続者	②	④
e スポーツの捉え方	スポーツだと思う	②⑦	—
	スポーツだと思わない	④	①②

表-4 e スポーツをスポーツの一種として捉えた/捉えなかった理由

理由の項目
①スポーツという名称がついているから
②身体活動を伴わないから
③健康的でないから
④ゲームとしか思えないから
⑤遊びの1つだから
⑥わからない
⑦該当するものはない
⑧その他

(5) e スポーツに当てはまる要素

e スポーツに抱く印象については、競争、交流、頭の運動、達成感、戦略(作戦)、チームワークの観点から、これらがe スポーツに備わっているか否かについて、「はい」「いいえ」の選択肢を設けて調査を行った。また、それぞれの理由に対するカテゴリによる日本と台湾の差についてカイ二乗検定を実施した。表-5は有意水準5% ($p < 0.05$) 又は1% ($p < 0.01$) を下回った選択肢をまとめたものである。また、表-6は、「e スポーツに当てはまる要素」としての項目である。

表-5 カテゴリー別のカイ二乗検定

	項目	1%以下	5%以下
	全体	(3)(6)	—
性別	男性	(3)(6)	—
	女性	(6)	(4)
スポーツ歴	継続者	—	(3)(6)
	非継続者	(3)(4)(6)	—
e スポーツの捉え方	スポーツだと思う	(3)(6)	—
	スポーツだと思わない	(6)	(3)(4)

表-6 e スポーツに当てはまる要素

eスポーツにあてはまるもの
(1)競争がある
(2)交流が広がる
(3)頭の運動に繋がる
(4)達成感が得られる
(5)戦略(作戦)が必要になる
(6)チームワークが必要になる

4. 考察とまとめ

(1) 「e スポーツの認知度」と「e スポーツの捉え方」について

図-5、図-6 より日本と台湾の大学生の e スポーツの認知度に関しては、両国ともに 95%以上の方が e スポーツを認知しており、統計的にみても有意差のない集団であることが分かった。これらの結果の共通の要因として、普段から「e スポーツ」という言葉を耳にする環境が整いつつある点²¹⁾¹⁵⁾²²⁾が考えられる。

また、図-7、図-8 より日本と台湾の大学生の e スポーツの捉え方に関しては、日本人大学生よりも台湾人大学生の方が、より e スポーツをスポーツの一種として捉えている傾向が見られた。統計的にみても有意差が認められており、日本人大学生と台湾人大学生は、捉え方の異なる集団であることが明らかとなった。

すなわち、日本と台湾は同様な e スポーツに対する認知度を持っているが、捉え方については日本よりも台湾の方が e スポーツをスポーツの一種としてとらえている傾向がみられた。先述のように台湾では政府自体が国家戦略の中で、e スポーツをスポーツの一種として認めたうえで発展に向けて活動している状況の差によるものが社会背景として大きいと推察される。台湾における具体的な取り組みとして「運動産業発展条例」²³⁾があり、スポーツ選手を応援することを目的の一つとしている。この条例の対象に、「e スポーツ」を参入させたことにより、国民が e スポーツに触れる機会を生み出し、スポーツの一種として認識しやすい環境となっていると考えられる。一方日本においては内閣府が、e スポーツを新たな成長領域とし、今後力を入れていくものについてまとめた「未来投資戦略 2018」²⁴⁾の一つとして「e スポーツ」を記載しているが、小中学生のテレビ・ゲームの映像視聴時間が多くなるほど、体力が低下する傾向があることが調査によって報告されていることなどから、e スポーツの健全な発展のための適切な環境整備に取り組む段階で留まっている状態である²⁵⁾。また小中学生の保護者に実施した調査によると、子どもの学力が低下したと強く感じるほど、子どものゲーム依存度が高いと評価している傾向があり、個人レベルにおいてもゲームの影響について懸念していることが分かる²⁶⁾。

以上のように、両国ともに e スポーツ発展に向けて活動はしているものの、日本については、ゲーム依存やゲーム障害という点を懸念している状態である。そのため、台湾のように政府が e スポーツを他のフィジカルスポーツと同等の扱いで政策を進める段階に到達しておらず、その活動規模の差が見られた。これらのことから本調査の e スポーツの捉え方の差に表れていることが推察される。

(2) e スポーツをスポーツの一種として捉えた/捉えなかった理由

表-3、表-4 及び図-9 より、「④ゲームとしか思えない」の項目の台湾と日本の差が、「性別 (男女とも)」「継続者」「スポーツだと思わない」らのカテゴリーにおいて観られた。「④ゲームとしか思えない」項目はそれぞれのカテゴリーで日本人の方が多く選択をしており、日本人の方が e スポーツをゲームとしてし

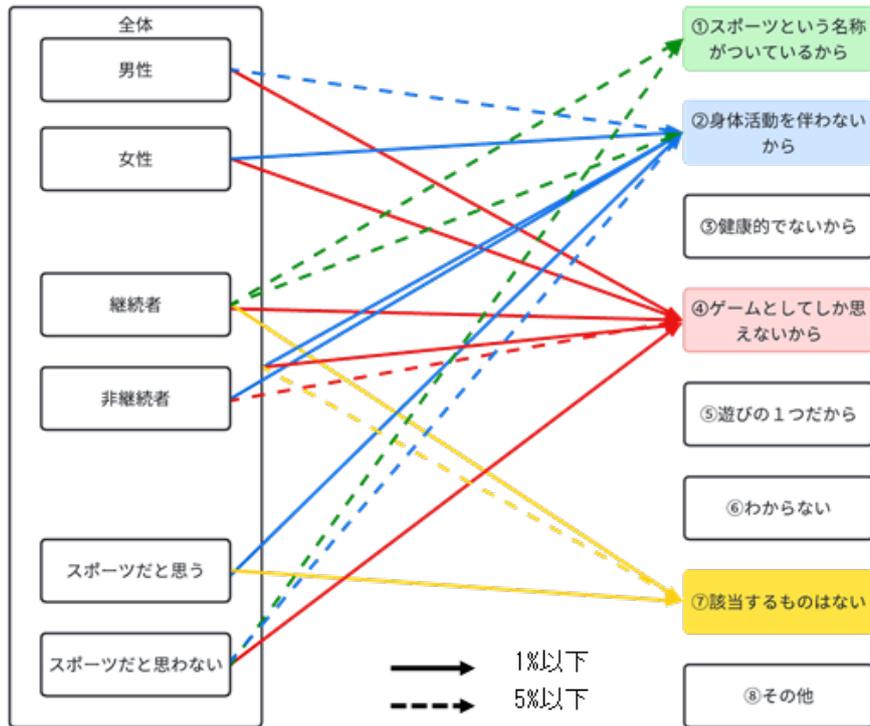


図-9 カテゴリー別のカイ二乗検定の関係性

か思えない捉え方をしていることが明らかとなった。

このような結果には、日本と台湾のゲーム普及の変遷に要因や背景があることが考えられる。日本は「アーケードゲーム^{注3}」や「コンソールゲーム」を主体として発展をしてきている変遷がある²⁷⁾。これらのゲームが登場した当初（1980年ごろ）はインターネットの環境等は整備されておらず、コンピューターや友人を通じたオフライン対戦がメインとして行われていた。オフライン対戦を主体としたゲームに関しては、対戦相手がコンピューターまたは友人、家族等に限られてくるため、ある程度自分の対戦における行動パターンが決められている。周鵬²⁸⁾は、アーケードゲームの「パックマン」を例に、『「パックマン」ではステージクリアを目指してゲームを行う際、それを阻害する敵キャラクター（コンピューター）の行動パターンは、プレイヤーの行動によって左右されるようになっており、自身の動きをパターン化すれば必然的に敵キャラクターの行動もパターン化される仕組みとなっている。つまり、最も安全にステージをクリアする方法を見出すことができれば、同じ方法で何度もクリアすることが可能となるのである』²⁸⁾。そのため自然と自分の行動パターンが定められてくるようになる。また、友人や家族との対戦においても同様に何度も同じ相手と対戦するため、その相手に対する行動パターンがある程度定められる。このようなオフライン対戦ゲームを行う際には、「最も安全にクリアをする行動パターンの模索」や、「友人や家族との交流」など、これらを通じた「ゲーム自体を楽しむ」ことが主要な目的となって日本のゲームが普及してきたことが考えられる。

一方台湾のオンライン対戦を主体としたゲームに関しては、対戦相手が不特定多数のプレイヤーであるため、自分の対戦における行動において偶然性が生まれる可能性が高い。オフライン対戦とは違い、対戦相手は自分の行動によって左右されるとも限らず、何度も同じ相手と対戦するわけでもないため、常に自分の行動パターンが通用することは稀である。相手の予期せぬ行動に対しても常に別の行動で対応していく必要があり、結果として偶然性が生まれる。よってオンライン対戦ゲームを行う際には、オフライン対戦で挙げた項目よりも相手の行動によって自分の行動を変化させる戦略的な思考力の向上や、自分自身の成長を楽しむことを目的とした、実際のスポーツ活動に近い感覚を感じながら、これまで台湾のゲームが普及してきたことが考えられる。そのような日本と台湾のゲームの普及の変遷の違いにより両国間の差が生じてきているこ

とが推察される。しかしながら、現状上記で述べてきた内容に関する文献は少なく、今後より具体的な調査等が望まれる。

注3 アーケードゲームとはゲームセンターや遊園地などのアミューズメント施設に設置される業務用のゲームのこと

(3) eスポーツに当てはまる要素

表-5、表-6 及び図-10 より、日本と台湾の大学生の e スポーツに当てはまる要素に関して、特に「(3)頭の運動に繋がる」「(6)チームワークが必要になる」の項目において有意差が認められた。各項目で日本人大学生の方がネガティブ、台湾人学生がポジティブな回答に対する差であった。台湾人大学生と比較して、日本人大学生は e スポーツに当てはまるものとして「頭の運動」「チームワーク」に対してネガティブな感情を抱いている人が存在しており、日本と台湾では e スポーツの認識に差があるということが改めて明らかとなった。すなわち、日本はゲームに対して競争や交流、戦略などのスポーツとしての要素を感じながらも、「頭の運動」「チームワーク」に対しては当てはまらない要素として捉えている状況である。背景としては、前項までに述べた、e スポーツを国策としてスポーツとして捉える状況ではない日本において、田中ら²⁶⁾報告にあるように、ゲームが運動機能低下や学力低下に繋がる「屋内で単独で行うもの」「勉学の阻害要因となるもの」等のネガティブなイメージを持つものとして捉えている状況が推察される。しかし、Goldstein ら²⁹⁾や野内ら³⁰⁾の研究ではゲームを実施した高齢者の認知機能の維持・向上、反応速度の向上に繋がる内容を報告も存在していることから、日本がネガティブに思っているゲームの側面ではない部分も実際には存在する。つまり実情として日本は、ゲームを「主に学力や勉学や健康や仲間づくりなどの疎外となってしまうもの」として実際よりもネガティブに捉えている背景があり、そのイメージは台湾よりも定着していること示唆された。またこのイメージの差の背景には、ゲームの普及の変遷でも触れた、コンソールゲームやゲームセンターで普及していった日本の変遷と、PC（教育にもゲームにも使用できる IT プラットフォーム）によるオンラインゲームで普及していった台湾の変遷の違いも関係している可能性を持つ。すなわち、日本のゲームの普及はデバイスや場所として、コンソールゲーム（ゲームでしか使用しない機器）やアーケード型（ゲームセンターや遊技場：風紀的、勉学的に疎外を生じさせやすい場所）であり、一方で台湾では、デバイスや場所とし

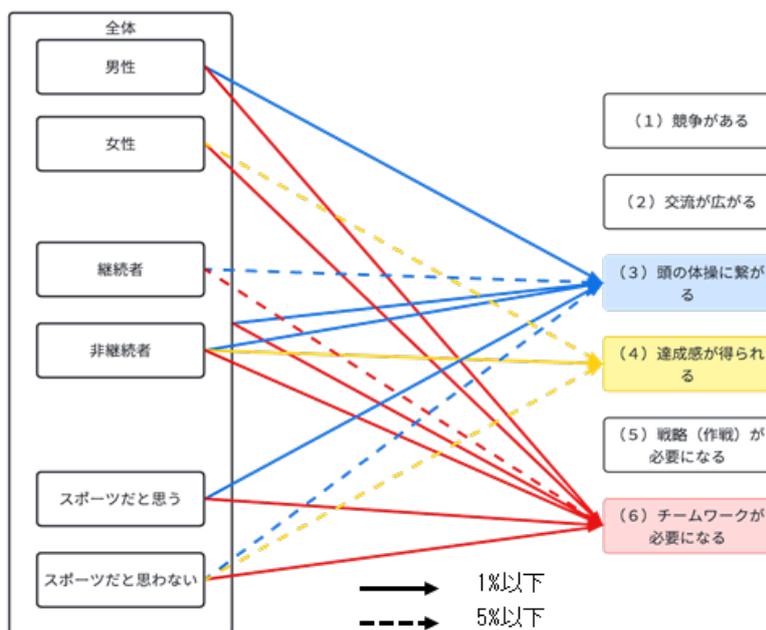


図-10 カテゴリー別のカイ二乗検定の関係性

て PC（教育にも活用できるプラットフォームデバイス）を介するものであったことが、日本の方が台湾より

もネガティブな感情を持ちやすくなったになっていった要因としても考えられる。

(4) まとめ

日本人大学生と台湾人大学生における e スポーツの「認知度」「捉え方」「捉え方の理由」「当てはまる要素」の考察について項目として以下に示す。

- ①日本と台湾の大学生の e スポーツの認知度に関しては、両国ともに 95%以上の人々が e スポーツを認知している同様な集団であるが、e スポーツに対するスポーツとして認識については異なる。
- ②日本人の方が e スポーツをゲームとしてしか思えない捉え方をしていることが明らかとなり、その背景として、日本と台湾におけるそれぞれのゲーム普及の変遷に要因があることが推察される。
- ③日本は台湾に比べ、ゲームに対して競争や交流、戦略などのスポーツとしての要素を同様に感じながらも、「頭の運動」「チームワーク」に対してネガティブに捉えている状況が捉えられ、ゲームの普及の変遷でも触れた、コンソールゲームやゲームセンターで普及していった日本の変遷と、PC（教育にもゲームにも使用できる IT プラットフォーム）によるオンラインゲームで普及していった台湾の変遷の違いにより生じている可能性が推測される。

本研究から台湾と比較して得られる e スポーツに対する日本特有のイメージは、「e スポーツはゲームであり、ゲームは個人や友人、家族間で楽しむことを目的とし、スポーツのようなチームワーク形成や成長に繋がるというよりは、自分自身の健康や運動や勉学の妨げになってしまう存在」と捉えることが可能である。日本がゲーム、特にコンソールゲームやアーケードゲームが普及した国であるこれまでの変遷などが影響し、e スポーツとスポーツとの、日本なりの認識を生み出していることが示唆される。今回は台湾との比較により明らかとなってきた日本の e スポーツに対するイメージであるが、今後はその他の国や地域のイメージと比較し、日本が持つ独特なイメージを明らかにしていく必要がある。今後はこの明らかとなったイメージをもとに、日本らしい e スポーツへの関わり方の創出につながっていくことが望まれる。

【参考文献】

- 1) Japan, B. N. (2019) eスポーツ「フォートナイト」、米16歳が世界制覇し300万ドル獲得 - BBCニュース.
<https://www.bbc.com/japanese/49148262> (accessed 2024-06-22).
- 2) マイボイスコム株式会社. (2018) eスポーツに関する調査/アンケートデータベース (MyEL).
https://myel.myvoice.jp/products/detail.php?product_id=24009 (accessed 2024-06-22).
- 3) ハフポスト日本版編集部. (2020) eスポーツが部活動に。導入した高校からは「勝負に勝つための思考力や戦略を立てる力なども身につく」の声. https://www.huffingtonpost.jp/entry/story_jp_5c8b4c4ce4b0d7f6b0f1cdc5 (accessed 2024-06-22).
- 4) 文部科学省. (2011) スポーツ基本法（平成23年法律第78号）（条文）：文部科学省.
https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/kihonhou/attach/1307658.htm (accessed 2024-06-22).
- 5) e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会. (2020) 日本のeスポーツの発展に向けて ～更なる市場成長、社会的意義の観点から～. https://doi.org/chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.meti.go.jp/meti_lib/report/2019FY/030486.pdf.
- 6) eスポーツがもたらす可能性と社会的意義 ～コロナ禍を踏まえたダイバーシティ時代の新スポーツについて～ | NTTデータ経営研究所. <https://www.nttdata-strategy.com/knowledge/reports/2020/1015/> (accessed 2021-07-22).
- 7) IOC. (2019) Inaugural Olympic Virtual Series concludes successfully - Olympic News.
<https://olympics.com/ioc/news/inaugural-olympic-virtual-series-concludes-successfully> (accessed 2024-

06-22).

- 8) NEWZOO. (2020) 2020 Global Esports Market Report.
- 9) Newzoo; 角川アスキー総合研究所 翻訳監修. (2020) グローバルeスポーツマーケットレポート2019.
- 10) EDEN編集部. (2019) eスポーツの競技人口はどのくらい? 世界 各国を徹底比較! 中国だけでも3.5億人に到達!?. <https://eden-esports.jp/archives/3015> (accessed 2021-08-05).
- 11) 各スポーツ競技の競技人口(世界全体)ランキング | 名言, 電子書籍, 雑誌情報「読書の力」 名言, 雑誌, 電子書籍情報. 読書の力. <https://www.digital-dokusho.jp/industry/sports-competition-population/> (accessed 2021-08-05).
- 12) Newzoo; KADOKAWA Game Linkage. (2018) グローバルゲームマーケットレポート2018.
- 13) ファミ通. (2021) 2020年国内eスポーツ市場規模は昨年対比109%の66.8億円。『VALORANT』の登場や『R6S』など人気タイトルのオンライン大会開催で市場拡大 | ゲーム・エンタメ最新情報のファミ通.com. <https://www.famitsu.com/news/202104/16217981.html> (accessed 2024-06-22).
- 14) クロス・マーケティング. (2019) eスポーツの認知度やスポーツとしての意識などを調査.
- 15) 台湾教育部體育署. (2018) 教育部體育署-迎戰全球電競新浪潮 建構臺灣電競生態鏈「電競產業國際趨勢研討會」開始報名. <https://www.sa.gov.tw/News/NewsDetail?Type=3&page=29&id=1949&n=92> (accessed 2024-06-22).
- 16) 中華民國電子競技運動協會. 星光計劃. <https://www.ctesa.com.tw/about/Description> (accessed 2024-06-22).
- 17) 国際ねとらぼリサーチ. (2019) 世界の国の親日度ランキングTOP20!. <https://nlab.itmedia.co.jp/research/articles/160096/> (accessed 2024-06-22).
- 18) 台湾教育部體育署. (2016) 電子競技納為體育運動合適性. chrome-extension://efaidnbmninnipceapjpcglclefindmkaj/<https://www.sa.gov.tw/Resource/Attachment/f1456983846625.pdf>.
- 19) 中華民國電子競技運動協會. 中華民國電子競技運動協會. <https://www.ctesa.com.tw/home/index> (accessed 2024-06-22).
- 20) 自由時報. (2017) 唐鳳看電競：是類似圍棋的技藝文化 - 生活 -. 自由時報電子報. <https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1940419> (accessed 2024-06-22).
- 21) 一般社団法人日本eスポーツ連合. eスポーツとは. 一般社団法人日本eスポーツ連合.
- 22) 自由国民社. (2018) 「現代用語の基礎知識」選 ユーキャン 新語・流行語大賞. 自由国民社. <https://www.jiyu.co.jp/singo/index.php?eid=00035> (accessed 2024-06-22).
- 23) TAIWAN TODAY. (2017) 立法院、eスポーツをスポーツ産業に加える条例改正: Taiwan Today. TAIWAN TODAY.
- 24) 内閣府知的財産戦略本部. (2018) 知的財産推進計画2018.
- 25) スポーツ庁. (2019) Eスポーツについて.
- 26) 田中大介; 福山寛志. (2020) 保護者評定による子どものデジタルゲームの利用実態と保護者の意識に関する調査. 子どもの発達・学習研究センター年報 Vol. 6, pp. 71-83.
- 27) nippon.com. (2011) ニッポンのゲーム37年史を学ぼう!. nippon.com. <https://www.nippon.com/ja/views/b00108/?pnum=2> (accessed 2024-06-22).
- 28) 周鵬. (2016) 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. 常盤台人間文化論叢 = Tokiwadai J. Hum. Sci. Vol.2 No1, pp. 92-105.
- 29) 治彦伊庭. (2003) 組織的な経験学習による起業費用の低減に関する考察 直売所の設立・運営を事例として. J. Rural Probl. Vol. 39 No1, pp. 70-73. <https://doi.org/10.7310/arfe1965.39.70>.
- 30) 野内類; 川島隆太. (2014) 脳トレゲームは認知機能を向上させることができるのか?. 高次脳機能研究 (旧 失

A Study on the Image of e-Sports in Japan

A Case Study of International Exchange between Japanese and Taiwanese Universities

AKIRA YAMANAKA, TAKUYA ONISHI

The following three points were derived from an international comparative study on the perception of e-sports, which utilized inter-university exchange programs between Japan and Taiwan as a starting point.

(1) Despite the two countries' comparable levels of recognition of e-sports, they diverge in their perceptions of e-sports as a sport.

(2) Japanese individuals are more inclined to view e-sports as a mere game.

(3) Japanese individuals exhibit a negative perception of "head exercise" and "teamwork."

From the preceding analysis, it can be seen that the image of e-sports in Japan differs from that in Taiwan. In Japan, e-sports is perceived as a game, and games are seen as a means of enjoyment for individuals, friends, and family members. Rather than being seen as a means of personal growth, games are seen as an obstacle to one's own exercise and study.