

e スポーツ文化の発展とこれから
格闘ゲーム ストリートファイターシリーズを中心に
18191096 金井 武士

本論文では、e スポーツ文化の発展とこれからについて研究する。e スポーツと言っても種類があり本研究では、格闘ゲームストリートファイターシリーズを中心に研究する。

研究目的は、近年注目されている e スポーツを筆者がやっているが e スポーツをよく分かっていないため研究したいと考えたためである。

研究方法として、筆者の体験や e スポーツに関する文献、プログラマーの発言を中心に研究した。

研究結果として、格闘ゲームにおいては特に、日本初のプログラマーウメハラ選手や東大卒プログラマーのときどき選手らが社会的に認められるよう活動していることもあり、日本で格闘ゲームというジャンルの e スポーツが浸透してきていることが新しい格闘ゲーム文化が発展し始めている原因であると考えられた。

今後の課題として、格闘ゲームにおいての e スポーツ文化が更に発展していくために、ゲームセンター時代に行われていたコミュニケーションの再構築によるプレイヤー人口の増加や賞金問題、夏季オリンピックの正式種目化に向けた細かな規定を定めるなど更なる研究が必要であることが分かった。