

本論文は、「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」のオンライン・オフライン大会に焦点を当て、2020年3月下旬以降日本において爆発的に感染が拡大した新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の影響をどのように受けたのかを明らかにするものである。注目する内容は、日本のオンライン・オフライン大会での熱気や盛り上がりはどのように変化したかであり、大会主催者がどのような取り組みを行ったのか、大会参加者数の変化や会場規模の変化を明らかにすることが本論文の目的である。

調査対象は「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」のオンライン・オフライン大会主催者でありながら、プレイヤーとしても活躍している方へのインタビューを行い、COVID-19の影響によって「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」のオンライン大会・オフライン大会の熱気や盛り上がりはどのように変化したか考察を行った。

その結果、以下の2つのようなことが明らかになった。

1つ目は、会場の盛り上がりや熱気はCOVID-19の流行以前と変化していないことが明らかになった。応援の表現の方法が変化したのであり、盛り上がりは欠けているわけではないということである。

2つ目は、活動が認知され人が集まることによって「大乱闘スマッシュブラザーズ」が盛り上がりを見せたのであって、COVID-19の流行によってオンライン大会の参加が増加したわけではない。COVID-19の流行はDLCと同様に1つのきっかけに過ぎなかったことが明らかになった。

以上の結果から、COVID-19流行初期は感染対策が確立しておらず、何をすべきかという線引きはされていたものの、どこまで気をつける必要があるのかが理解されていなかった。そのため、応援方法として「拍手」が最適であると理解されてからは、多くの人が会場で一体となって盛り上がり、熱気を生み出す会場に戻ったと考えられる。また、きっかけを通して大会などのイベントが認知され、YouTubeの視聴者数や登録者数は増加の傾向を見せ、オンライン大会においてもより大きな盛り上がりを見せたと考えられる。

オフラインを専門として活動していた強豪プレイヤーがオンライン大会に参加する機会が増加した他、オンラインで有名であったプレイヤーがオフライン大会に進出する機会の増加や活動の範囲が広がったことにより、多岐にわたる活動を行うプレイヤーが増加した。この結果は「大乱闘スマッシュブラザーズ」に限らず、全ての「ゲーム」に言えることであり、「ゲーム」の手軽さやCOVID-19の流行によってひとりの時間が増加したことによる影響によって変化した「ゲーム」だからこそ起こった変化であったと考えた。

先行研究では、地方創生や活性化を目的としたeスポーツイベントを客観的に分析する研究に対して、本研究ではeスポーツイベントに関わる主催者の主観的目線から感染症、感染対策への関わり方の知見を付与する研究になった。