

日本の e スポーツ文化発展の課題

— e スポーツの認知調査を中心に —

本研究は、急成長を遂げる e スポーツ市場の現状と課題に関する調査を通じて、今後の発展に向けた方向性を考察することを目的としている。e スポーツとは、コンピュータゲームやビデオゲームを競技として扱うものであり、選手たちがスキルを競い合い、観客も楽しむ新しい形態のスポーツとして注目を集めている。e スポーツは、その競技性の高さやエンターテインメント性から、世界中で急速に人気を得ており、特にオンラインゲームやプロゲーマーの存在がその成長を後押ししている。

日本国内においても、e スポーツの認知度は急速に高まり、関連する市場の規模は年々拡大している。特に、2018 年に一般社団法人日本 e スポーツ連合 (JeSU) が設立されてから e スポーツの公式な認知と競技環境の整備が進み、日本国内の e スポーツ市場は急成長を見せている。また、e スポーツイベントや大会が増え、プロゲーマーの活躍やその報酬、スポンサーシップなどのビジネスモデルも確立しつつある。しかし、依然として多くの課題が残されており、その成長を支えるためにはさらに多くの取り組みが必要とされる。

具体的には、e スポーツの競技性の向上とともに、地域コミュニティや学校教育との連携を深め、次世代の選手育成に力を入れる必要がある。さらに、e スポーツに対する社会的な認知度や理解を深めるため、積極的な情報発信と教育が不可欠である。また、e スポーツ業界が抱える法的な問題や、選手の健康管理、プレイ環境の整備も、今後の発展を支えるために解決すべき課題である。

本研究では、e スポーツの発展における現状と課題を洗い出し、今後の可能性を探るとともに、どのような戦略や取り組みが求められるかについて考察する。特に、社会全体の e スポーツに対する理解が進むことが、その成長を加速させ、より多くの人々にとってアクセス可能なエンターテインメントやスポーツとなるためにどうすべきかを考察している。