

研究計画書

ゼミ名	永廣ゼミⅡ	チーム名	stretchman boys
タイトル	日本の e スポーツ市場を拡大するためには		
テーマ群	e)産業・企業		
メンバー			
研究計画内容	<p>研究の背景と目的</p> <p>最近テレビやネットニュースで「e スポーツ」という言葉をよく目にする。これは最近できた言葉ではなく、2000 年にはすでに韓国の団体名で「e スポーツ」という言葉が使われており歴史が浅いわけではない。しかし聞きなれない言葉だと感じる人が多いかもしれない。</p> <p>日本と海外を比較した場合、e スポーツ市場の規模には大きな差がある。世界全体の競技人口は 1 億人以上といわれるのに対し、日本はわずか 400 万人程度である。また、オランダの調査会社 Newzoo のレポートによれば、2018 年の e スポーツの世界全体の市場規模は、約 1000 億円であるのに対し、日本の市場規模は約 48 億円と世界全体の 5%程度しかない。Sony や任天堂といった 2 大メーカーが存在しているのに日本の e スポーツ市場がそれほど拡大していないことは不思議である。そこで本研究では、日本と世界の e スポーツ市場を比較し、日本の e スポーツ市場を拡大するためにはどうすればよいかを考える。</p> <p>研究内容と成果</p> <p>日本の e スポーツ市場が拡大しない要因の一つとして、e スポーツの認知度の低さがあるのではないかと考え、日本での e スポーツの認知度をデータや資料を用いて確認する。また、e スポーツの大会規模や大会賞金がどれくらいのものであるかについても調査し、あわせて、日本で e スポーツ市場を拡大するにあたっての法律などについても調査する。</p> <p>この研究により、日本の e スポーツ産業にどれだけ大きな潜在成長力が眠っているかが明らかとなる。それを踏まえて、豊かで幸せな社会の実現に向けて、日本の e スポーツ市場を拡大するためには何をすべきかを提言していく。</p>		