

研究計画書

ゼミ名	林ゼミⅢ	チーム名	チーム INAOKA
タイトル	ゲーム産業の未来 ~e スポーツの可能性~		
テーマ群	e)産業・企業		
メンバー			
研究計画内容	<p>我々林ゼミⅢは、近年のオンラインゲーム（スマホゲームを含む）の盛り上がりや、Play Station VR（SONY）、NINTENDO SWITCH（任天堂）といった家庭用ゲーム機の流行を目の当たりにし、日本国内におけるゲーム産業の未来について研究を行おうと考えた。</p> <p>本研究で主に取り上げるのは、据え置き型（家庭用）、アーケード型（ゲームセンター用）といわれるような、ハードウェアありきのコンピューターゲームである。なぜなら、近年海外でブームとなっている e スポーツや Virtual Reality（以下、VR）は、上記が主流となっているからである。</p> <p>e スポーツとは「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称」と定義される（一般社団法人日本 e スポーツ協会）。日本においては、まだあまり認知されていないこの e スポーツが、どのような可能性を秘めているかに着目しながら、今後の国内ゲーム産業の発展の可能性を考える。</p> <p>本研究では、e スポーツの種目内容について掘り下げると同時に、国内プログラマーの人たちに焦点を当て、日本での e スポーツ普及のためには、どのような解決策があるかを提案する。また、イオンモール神戸南店内にある VR 施設への体験取材を通じて、VR の可能性にも触れることとする。</p> <p>以上の研究内容をもとに、ゲーム産業の未来について、我々の考えを発表する。</p>		