

ゲーム、Eスポーツに関する年齢別のイメージ、市場の拡大状況

大森ゼミ 21911177 佐藤涼太

1 目的

今、ゲーム業界は世界で注目される業界であり、日本は 07 年から世界と比較しても当時で全世界市場シェア 20%と出遅れていた。

日本はどの業界を世界と比較しても 10 年遅れているという話を聞くことが多いがそれは日本人個人個人の意識の差が原因だとおもうので調べる。

2 内容

個人個人のゲーム業界、Eスポーツに関する意識調査を行う。

3 方法

グーグルフォームにてアンケートを実施し、個人個人の意識調査を行う。

4 結果

ゲームを遊びとして認識している人は多いが、職業として見ている人は少ない。

親世代からの声は安定した職についてほしいという声も調べれば出てくる。

日本ではプロチームもプロ選手も大会自体の規模も小さく生計を立てるには難しいということがわかる。

5 考察

親世代の考え方の多くは、子供には大企業に、定職についてほしいという考えからゲーミング専門に進むということにいい印象を持つ人があまりいない、企業で働きながらプロ選手といて、スポンサーがついて、引退後も働ける環境があれば認識もかわっていくのではないか。

73%の人がプロゲーマーや元プロゲーマーを知らないと回答した。

野球やサッカー選手にくらべて職業としての認知度が低いことがわかった。

また、健康に関するゲームをしたことがあるかというアンケートでもやったことがある人は4分の1という結果になっていることからゲームで健康というのは違うとかがえているひとがおおいことがわかった。

「5 体を動かすゲームを知っていますか？(Wii fit等)」のカウント数

