

eスポーツから学ぶ 新しい教育のかたち

亜細亜大学 石黒ゼミナールB

○高橋 哲也 石川 翔 川口 茉佑子 國部 萌衣

本日の内容

1. 緒言

2. 研究方法

3. 研究結果・考察

4. 提言・まとめ

1. 緒言

eスポーツとは

eスポーツ = エレクトロニクス・スポーツ



広義には、電子機器を用いて行う娯楽や
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やビデオゲームを使った
スポーツ競技

(一般社団法人日本eスポーツ連合HPより)

世界のeスポーツ産業の総収益

(億円)

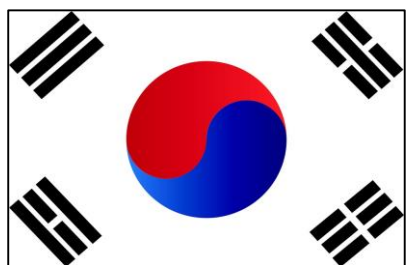


総務省「eスポーツ産業に関する調査研究報告書」より加筆作成

海外での動き



IOCへ「eスポーツをオリンピックと同時開催」というプレゼンテーションを行う。（ファミ通.comより）



「人気スポーツランキング」でサッカーに次ぐ2位で子供が将来就きたい職業も2位になるほど韓国ではプロゲーマーが花形職業となっている。（about educationより）



大規模な大会を多数開催する。優勝賞金が1億円を超えるものもある。（毎日新聞より）



「ELEAGUE」というeスポーツのリーグが開幕される。
eスポーツを「高校スポーツ」に正式認定する。（DIGIDAYより）

海外での動き

ノルウェーの公立高等学校では選択科目としてeスポーツをサッカーやハンドボールといった従来のスポーツと同等に置くことでゲームをスポーツとして位置付けている。

(Peter Bright, 2016)



ゲームに必要な反射神経、体力、我慢強さの向上

スポーツとは

「deportare」



「depoter」



「sport」

気分を転じさせる
気を晴らす

気分を転じる
楽しませる
遊ぶ

日本におけるスポーツとは

知育

徳育

体育

スポーツ＝体育

スポーツは「楽しむ」よりも、
「身体を鍛える」ことが主眼となった。

日本のeスポーツ事情



ゲーム＝スポーツではない



**eスポーツ普及のためには
意識を変える必要がある！**

なぜ普及させるのか

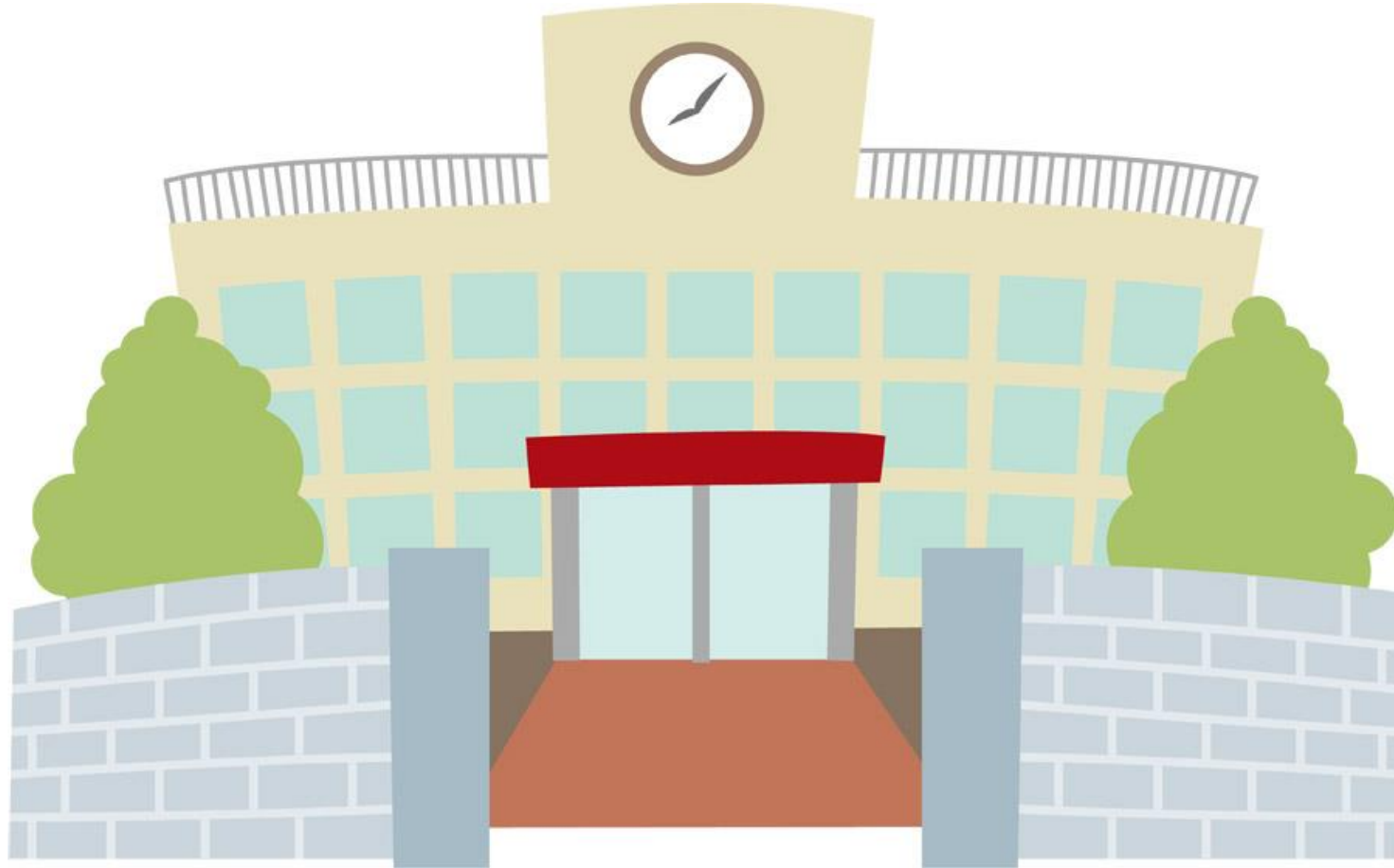
遊び

楽しむ



意識改革

どのように変えていくのか



本研究の目的

学生のeスポーツに関する考えを明らかにし、
教育課程における導入案を提案する。

2. 研究方法

先行研究

1) 文献から見る分析

ア：日本では「ゲームや遊び」と「勉強や学習」は完全に切り離されている（藤本、2017）

イ：若者のゲーム利用動機は「空想・承認・趣向・達成・友達・学習・気晴らし」の7つがあり「承認」には**競争の要素が強い**（井口、2013）

アンケート調査

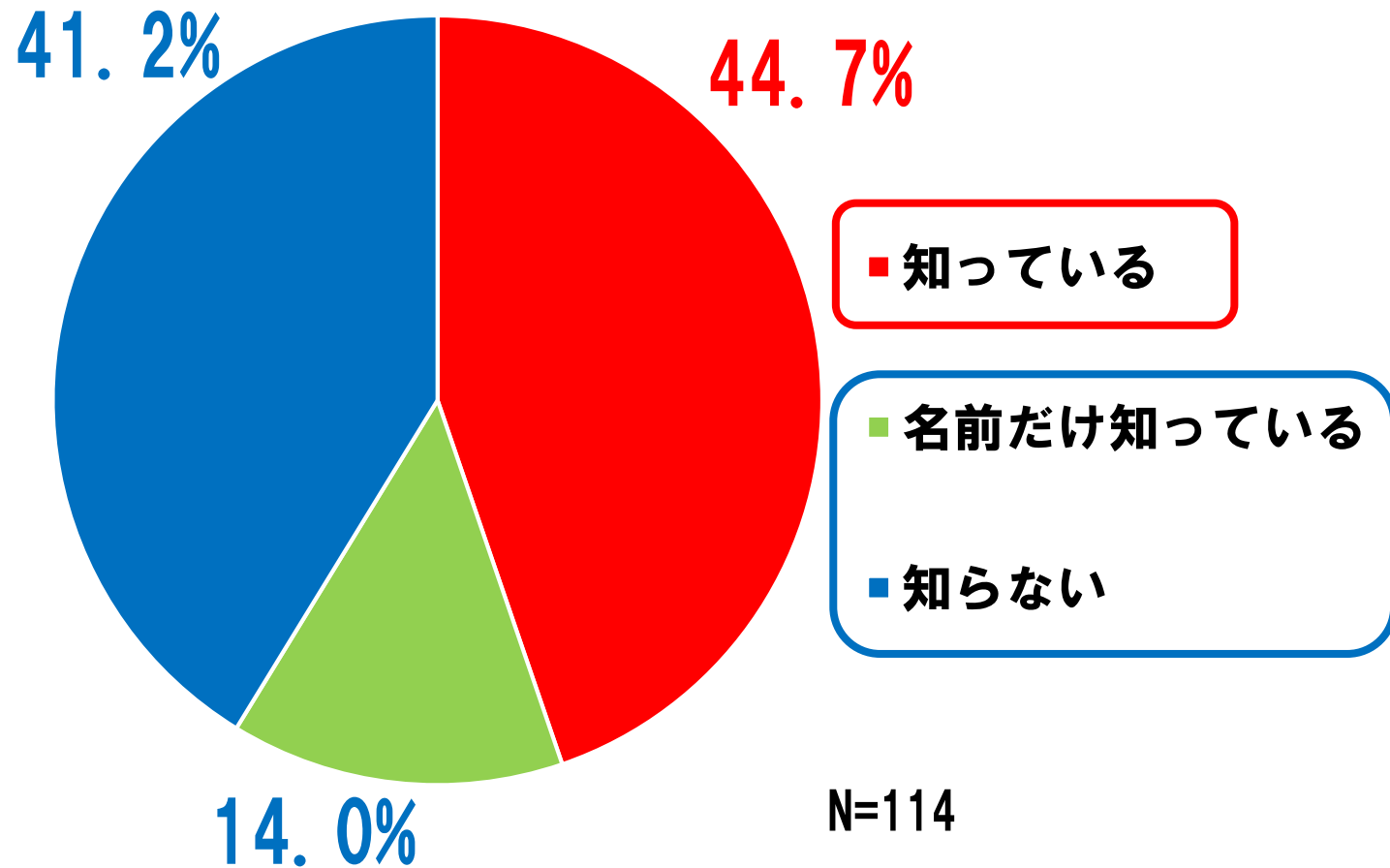
2) Google フォームを用いたアンケート調査

- 調査対象者：東京都内にあるA大学の学生114名
- 調査期間：9月中旬から下旬
- 調査方法：Googleフォームを用いたアンケート調査

大学生は小・中・高の教育課程を修了しており、eスポーツを教育現場から普及させるために有効な意見を期待することができる。

3. 研究結果・考察

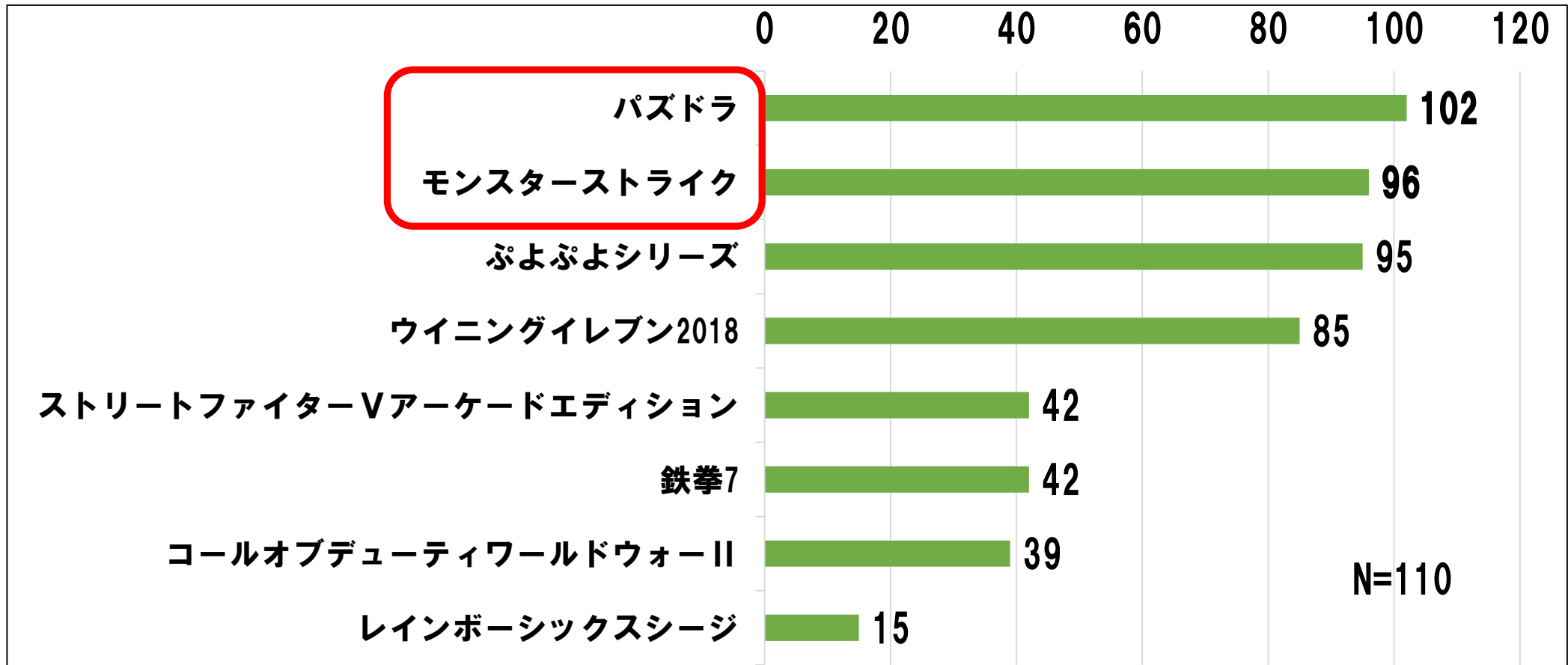
あなたはeスポーツを知っていますか



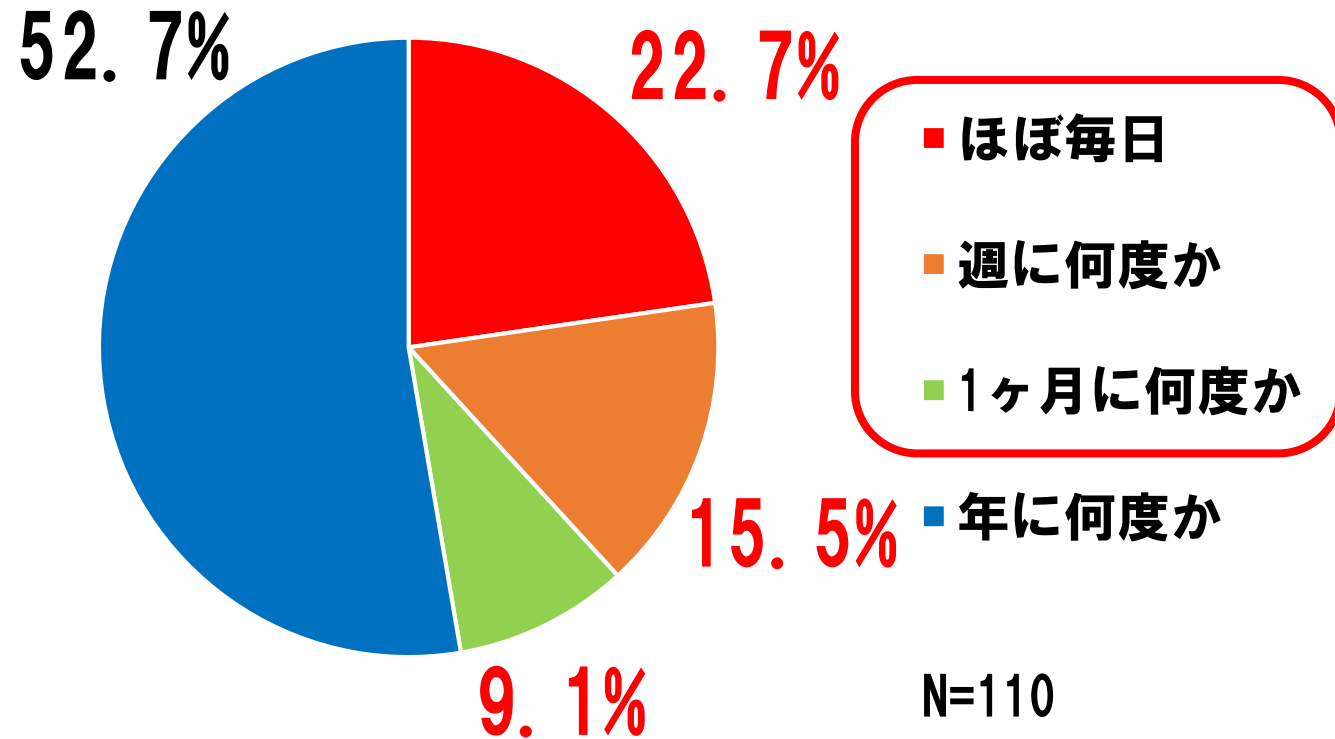
「知っている」と答えた人
44.7%

「名前だけ知っている」
「知らない」と答えた人
55.2%

あなたは下記のゲーム内で知っているものがありますか。
知っているものすべてにチェックして下さい。



あなたはeスポーツもしくはゲームをどれくらいの頻度で行いますか

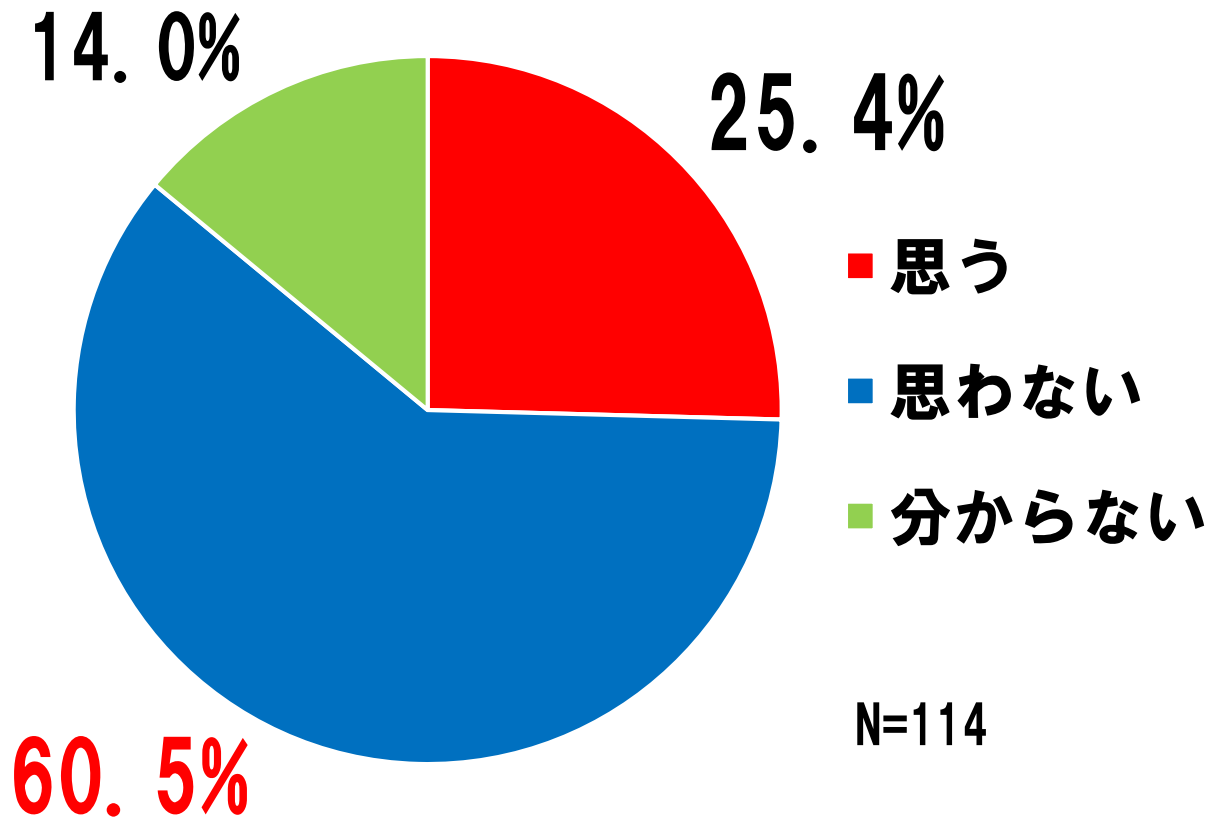


定期的にeスポーツを行っている人の割合が
47.3%



認知度より実施率が高い

あなたはeスポーツがスポーツであると思いますか



eスポーツをスポーツと
思っていない大学生は
60.5%いる！

スポーツであると「**思わない**」と答えた理由

回答数が多かったものから順に抜粋

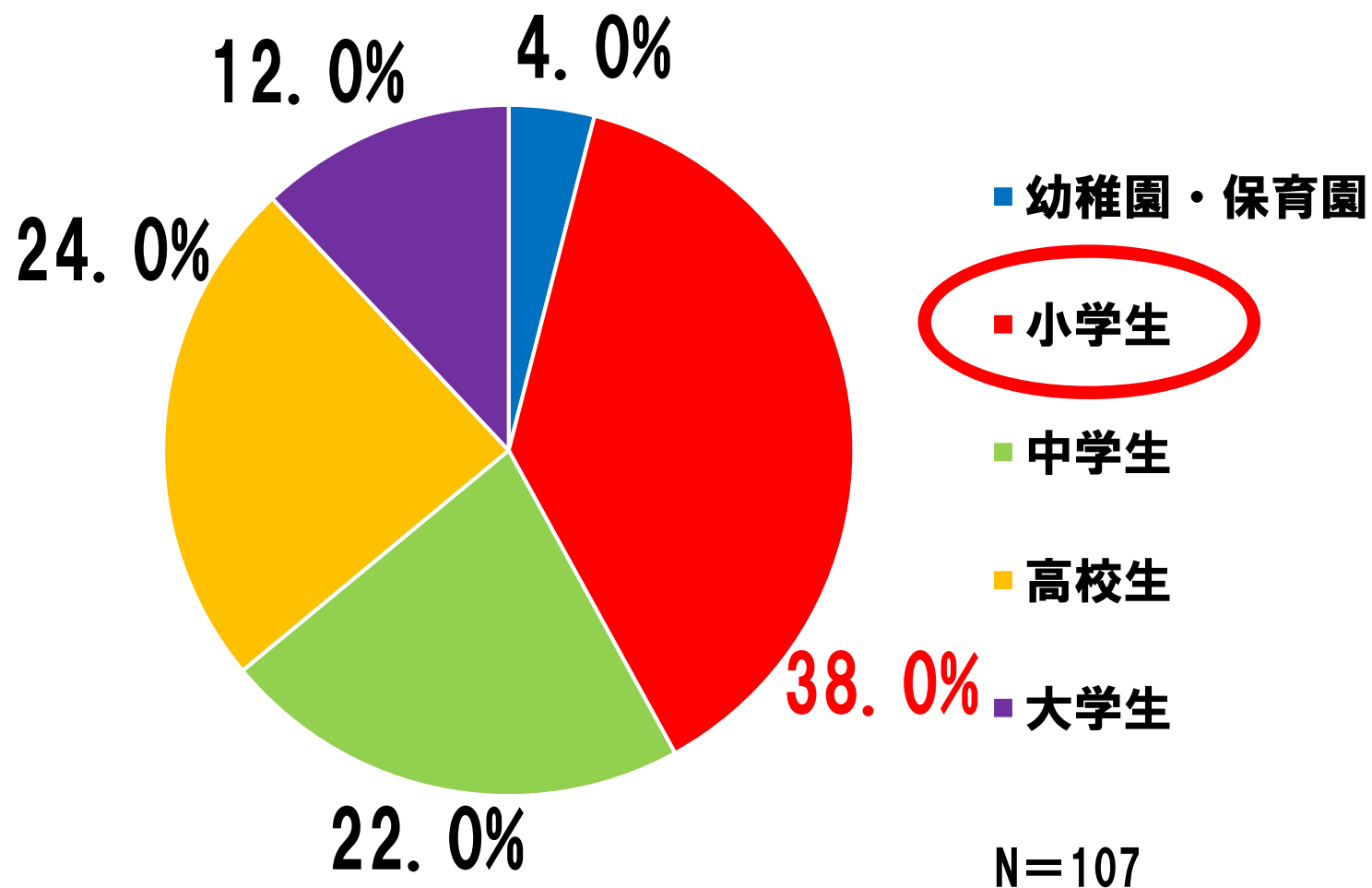
体を動かしていないから (22)

ゲームは娯楽であり、息抜き程度にやるものだから (16)

スポーツは体を動かすものだと教わってきたから (9)

ゲームはスポーツではないと思うから (3)

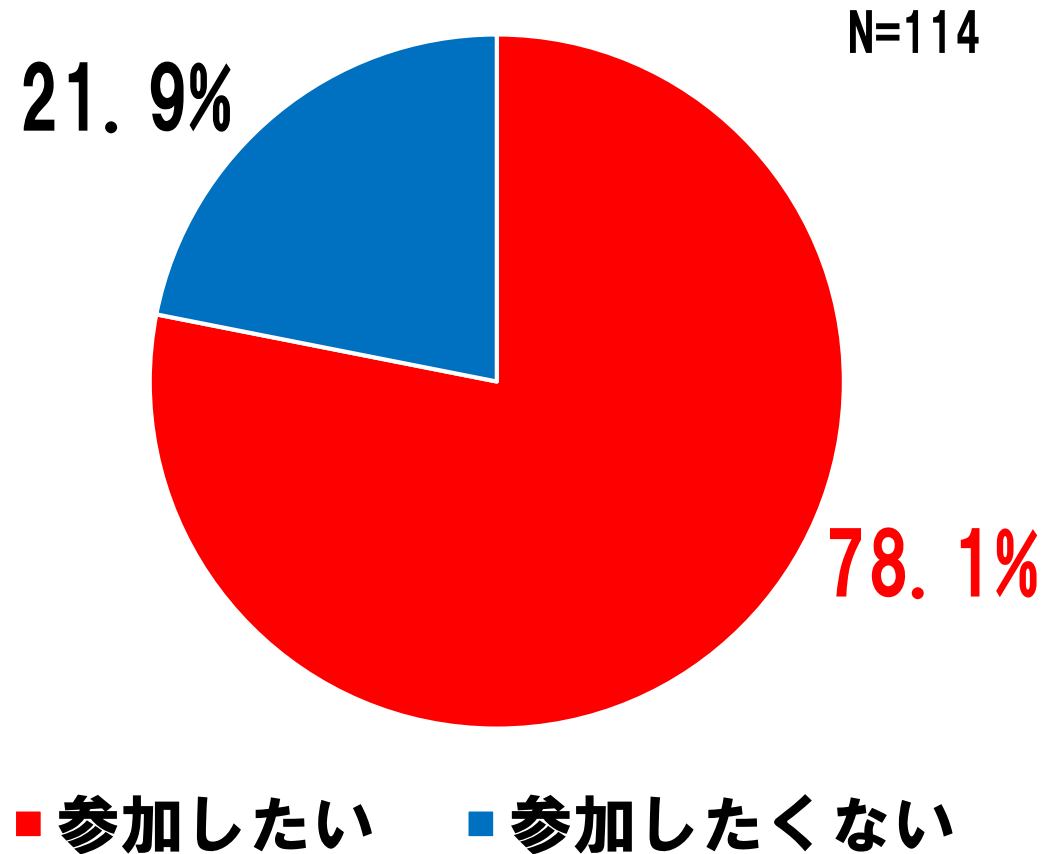
あなたはeスポーツもしくはゲームをいつ頃から始めましたか



小学生からゲームを始める人が一番多い



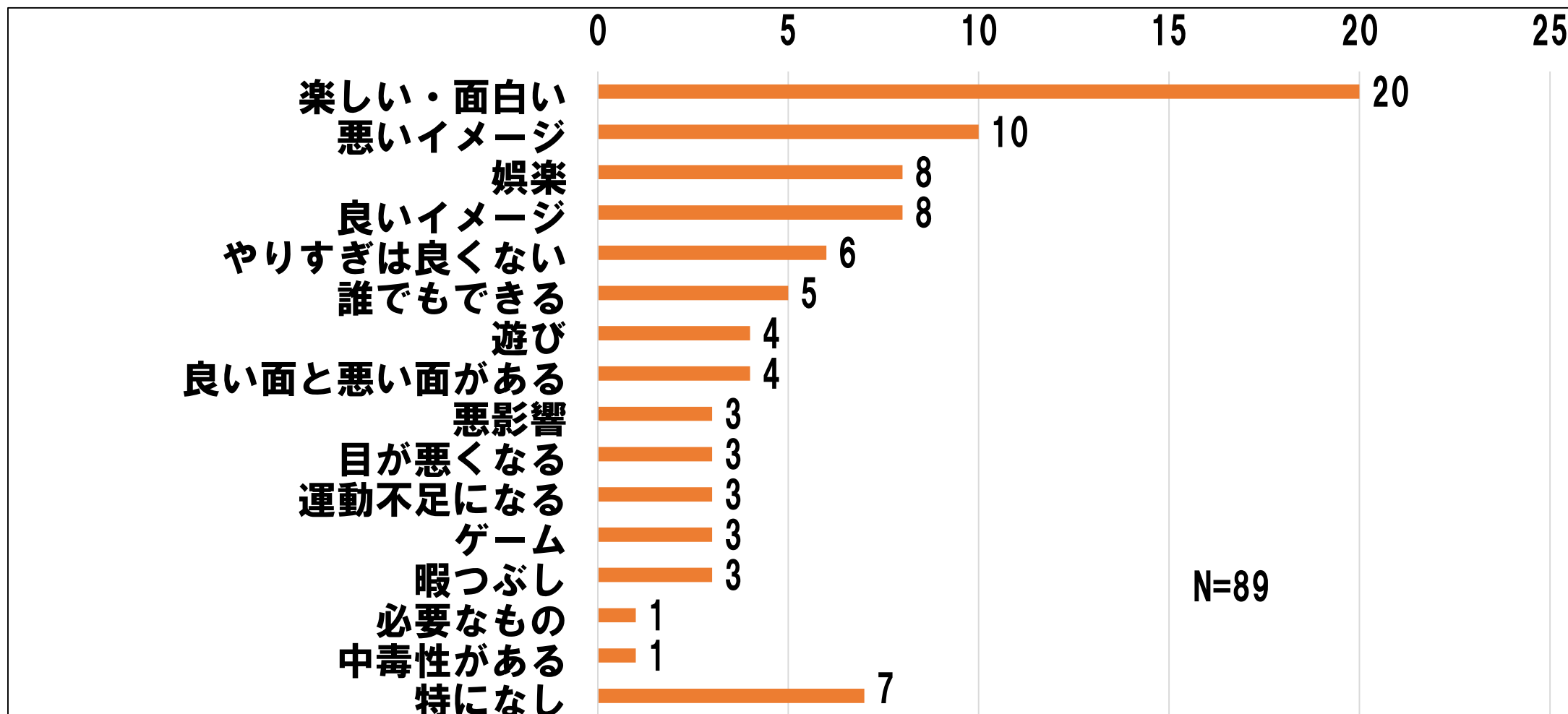
自身が中学生・高校生の時にeスポーツを体験する授業があった場合参加したいと思うか



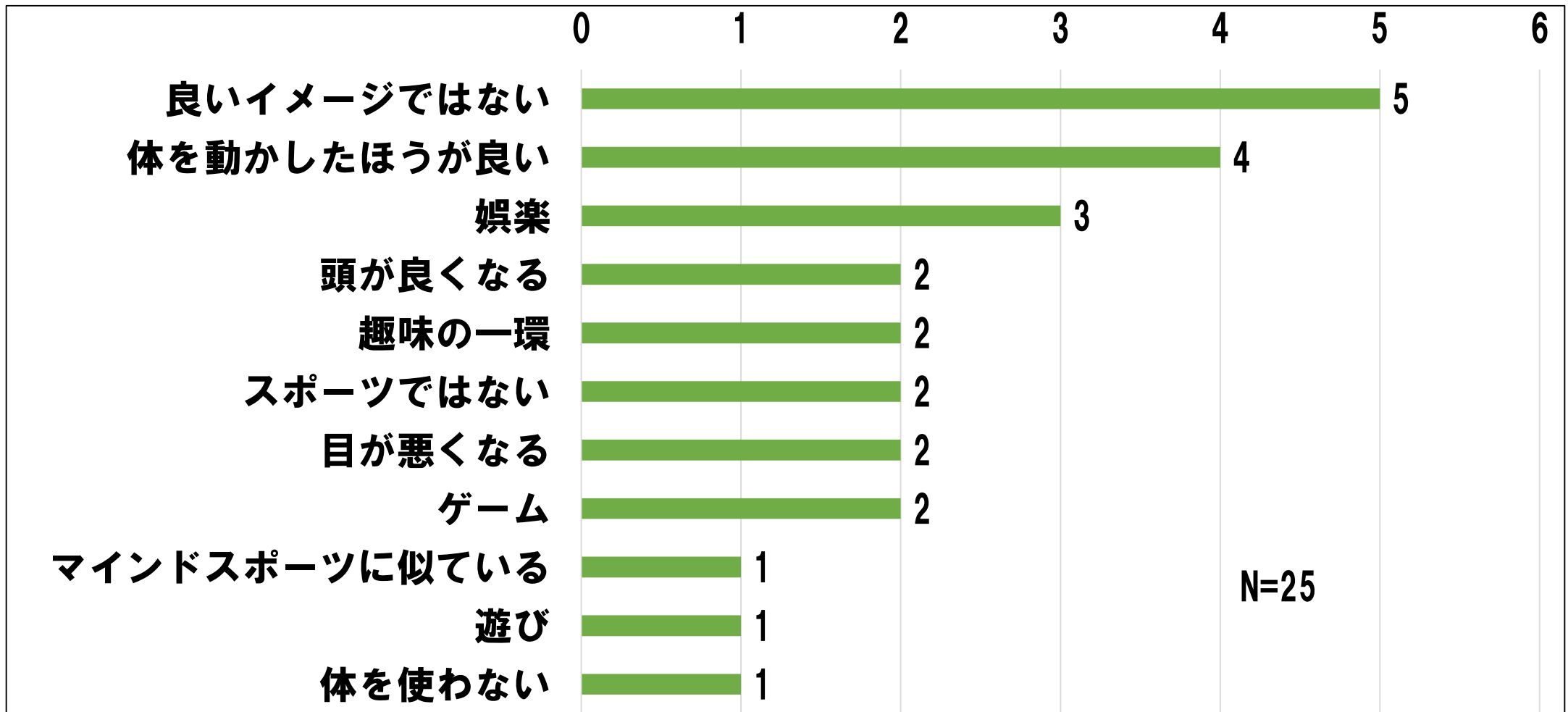
参加したい
約8割



参加したい



参加したくない



アンケート調査から

- eスポーツをスポーツだと思わない学生は**60.5%**
- eスポーツを体験する授業があった場合参加したいと思う学生は**71.8%**



スポーツの認識が違うのではないか

原因①

eスポーツまたはゲームを・・・

娯楽

楽しい

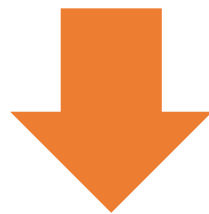
原因②

緒言でも述べていたように・・・

スポーツ＝身体を鍛える



スポーツという以上 **「楽しむ」** 要素が強くなってはならない



日本人はスポーツと縁の薄かった国民であり
楽しむことを罪悪のように考え

「スポーツ＝身体を鍛える」

(笹川スポーツ財団 「スポーツの歴史」より一部引用)

アンケート調査から小学生の頃からゲームを始めた学生が多い

海外では中学・高校の授業で導入されている

日本で中学・高校で授業に導入してもすでに

「ゲーム」

と固定化されている可能性はある

4. 提言・まとめ

教育 × eスポーツ

以上の結果を踏まえ、**小学校教科内で**
活用可能な「**教育×eスポーツプログラム**」の導入案を
一般社団法人日本eスポーツ連合（以下：JeSU）に提案。



中学・高校ではすでに
ゲーム＝スポーツではない
という考えが固定化している可能性

JeSUについて

主な活動

eスポーツ振興に関する調査、研究、啓発

eスポーツに関する関係各所との連携

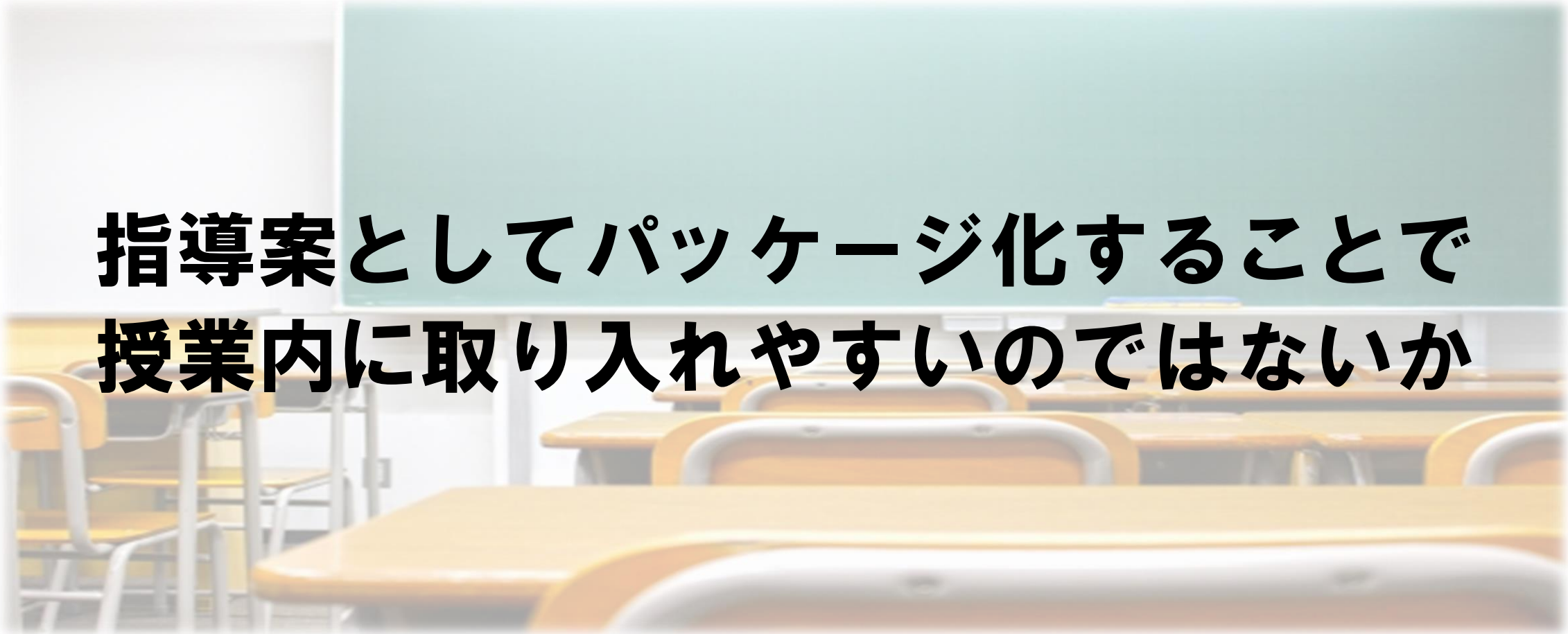
日本におけるeスポーツの振興を通して
スポーツ精神の普及
を目指すために活動を行っている。

何の授業に取り入れるのか？

「総合的な学習の時間」

自ら学ぶ力やものの考え方を身に付ける

(文部科学省、2008より一部引用)



**指導案としてパッケージ化することで
授業内に取り入れやすいのではないか**

具体例

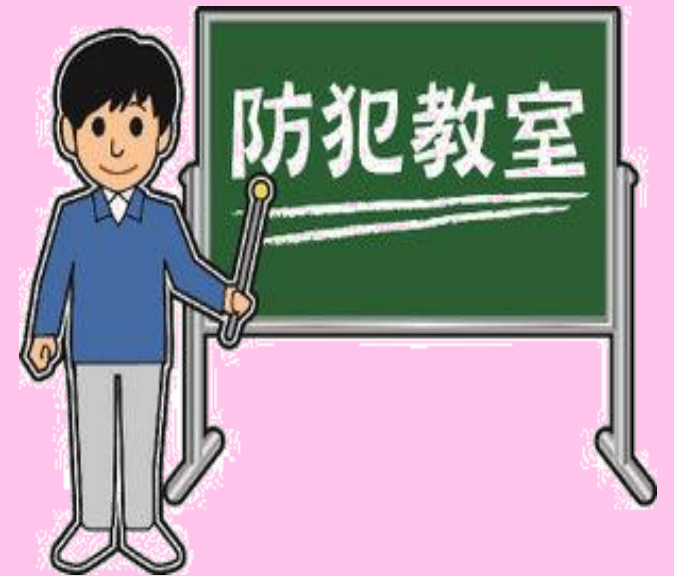
東京オリ・パラ
マスコット投票時



薬学講座



子供防犯安全教室



教師用指導案

| | |
|-------|--------------------------|
| 授業名 | 【eスポーツを体験しよう！】（45分×1時間） |
| 授業の目標 | ア：eスポーツに触れる |
| | イ：eスポーツを知り、理解を深める |
| | ウ：スポーツとは何かを考える |
| 設備 | eスポーツ専用のパソコンをJeSUが用意 |
| 指導者 | 専門学生やサークルに所属する学生をJeSUが派遣 |

導入 (5分)

スポーツであると思うもの

野球

サッカー

バスケット
ボール

スポーツでないと思うもの

鬼ごっこ

コンピューター
ゲーム

散歩

展開 (35分)

JeSUが用意する
パソコン



JeSUが派遣する
専門学生やサークルに所属する
学生の指導者



学び

考え

対戦



まとめ (5分)



実際に体験してみて
どのような感想を持ったのか

またやりたい！

楽しい？

作戦会議が面白い！



改めてスポーツとは何かということ
を考えるきっかけへとつなげる

期待される効果(1)

【教育】

ネットマナーや競技に取り組む姿勢
分からないことを調べる等
自ら行動する力が身に付く

期待される効果 (2)

【eスポーツ】

子供たちがeスポーツという言葉を知り
体験することで

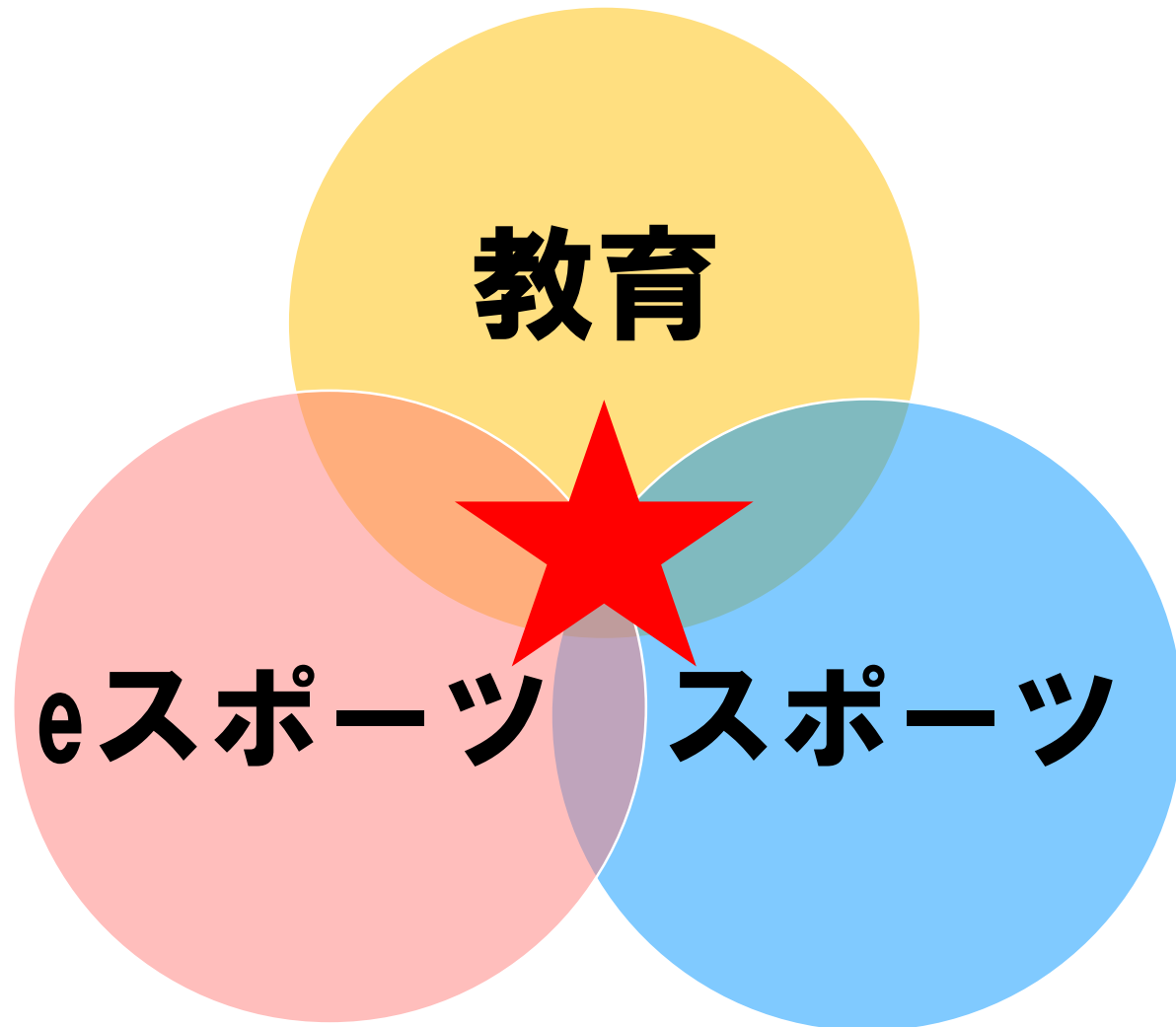
継続的に行ってもらおうきっかけへ

期待される効果 (3)

【スポーツ全体】

スポーツマンシップ

まとめ



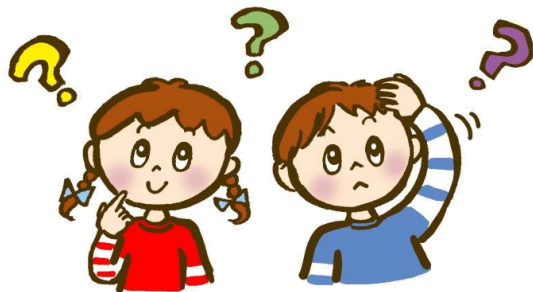
スポーツとは何か

児童たちにはeスポーツがスポーツであるのかと言う

疑問を常に持ち続けてもらい

大人になる前に認識を変え

柔軟な考えを持てるようになる



参考文献

- DIGIDAY <https://digiday.com/media/one-season-turners-esports-league-off-successful-start/>
- About education <https://www.thoughtco.com/south-korea-computer-gaming-culture-1434484>
- 一般社団法人日本eスポーツ連合HP
- Peter Bright, 2016 Norwegian high school puts e-sports and gaming on the timetable
- ファミ通.com <https://www.famitsu.com/news/201612/22123626.html>
- 毎日新聞 2億人市場、広告に最適 中国、大会次々と 2018-8-25
- 総務省 eスポーツ産業に関する調査研究報告書

ご清聴ありがとうございました！