

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 B

○高橋 哲也 川口 茉佑子 石川 翔 國部 萌衣

1. はじめに・緒言

e スポーツとは「エレクトロニックスポーツ」の略であり、コンピューターゲームやビデオゲームといった普段娯楽として行う対戦型ゲームを使用して、プログラマーたちが大勢の観衆の前で舞台上がりゲームを行い、その技を披露しながら観衆を楽しませるものである。近年は韓国やアメリカを中心に当競技の大規模な大会やイベントが開催されるなど注目を集めている。日本では、2018年2月に「一般社団法人日本eスポーツ連合（以下、JeSU）」が設立されeスポーツ産業の拡大に向け動きを見せているが海外と比較すると規模や認知度は低い。韓国やアメリカでは「スポーツ」として支持されている当競技だが、日本では「ゲーム＝スポーツ」という考え方が浸透しておらず日本スポーツ協会や日本オリンピック委員会へも未加盟である。

日本でeスポーツがスポーツと認識されない理由の一つとして教育現場でのeスポーツ普及が挙げられる。海外ではゲームに必要な反射神経、体力、我慢強さの向上のためにeスポーツは重要な役割を果たしている。例としてノルウェーの高校では選択科目として当競技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）。しかし日本ではこのようなカリキュラムは存在せず、このことが「ゲーム＝スポーツ」という考え方が浸透していない原因の一端となっている可能性がある。

そこで本稿では、大学生のeスポーツに関する意識調査を行い、教育課程におけるeスポーツの導入案を提案する。

2. 研究方法と仮説

(1) 研究方法

1) 先行研究・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)

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大学の生徒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

3. 結果及び考察

(1) 図1「e スポーツもしくはゲームをいつごろから始めましたか」に関する結果及び考察

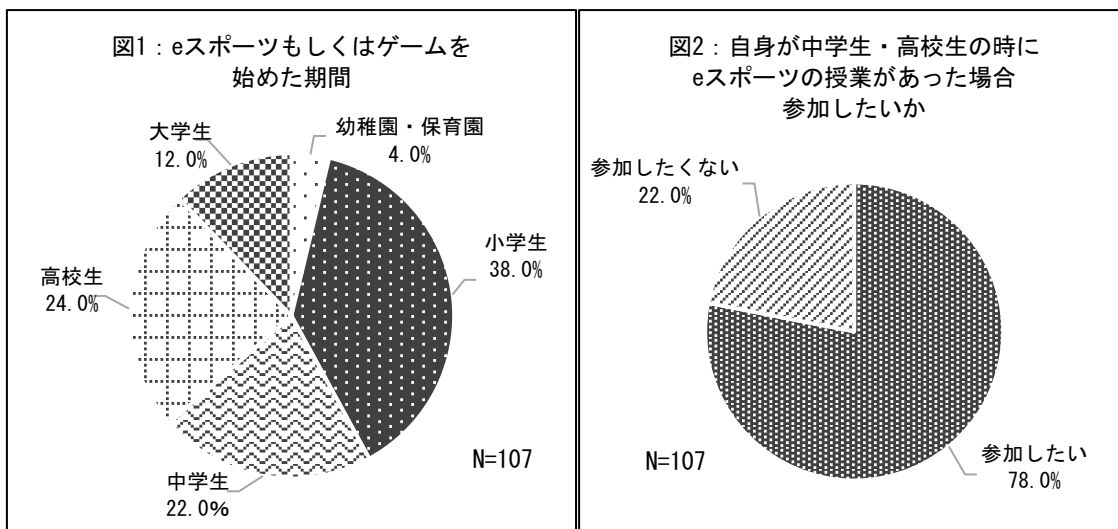
結果：「e スポーツもしくはゲームをいつごろから始めましたか」という質問では、「小学生の頃から」と答えた人が38.0%いることが明らかになった。

考察：小学生に上がると言葉を理解する力が身につき始めゲームのテレビ CM などに影響されゲームを始める。また、周囲の友人達がゲームを所有していることで、自身も所有することでゲームを始めるのではないかと考えられる。

(2) 図2「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」に関する結果及び考察

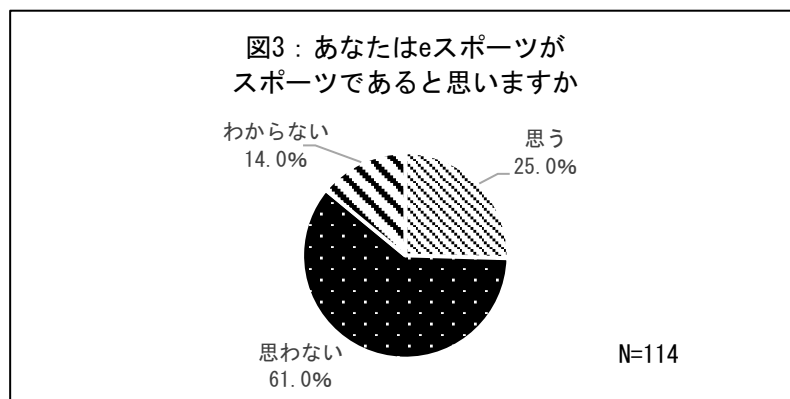
結果：e スポーツの授業があれば参加したいかという質問では、「参加したい」と答えた人が78.0%であると明らかになった。

考察：ゲームを娯楽として考えている人が多い為、授業に取り入れることで授業に対する意欲が高まる可能性が考えられる。



(3) 図3「あなたは e スポーツがスポーツであると思いますか」に関する結果

結果：「あなたは e スポーツがスポーツであると思いますか」という質問では、緒言で述べたように、思わないと考えている人が多く61.0%であるということが確認できた。



(4) 「e スポーツがスポーツであると思わない」主な理由

- ・体を動かしていないから
- ・スポーツとは体を動かすものだと教わってきたから
- ・体を動かしているより頭を働かせている印象が大きいから
- ・ゲームは娯楽であり、息抜き程度にやるものだと思うから
- ・スポーツ=運動と解釈しているから

4. 提言・まとめ

(1) 提言

以上の結果を踏まえ e スポーツ発展のための施策として、小学校教科「総合的な学習の時間（以下：総合）」で活用可能な「教育×e スポーツプログラム」の導入案を JeSU に提案する。総合は、横断的・総合的な学習や探究的な学習を通して、自ら課題を見付け、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する資質や能力を育成するとともに、学び方やものの考え方を身に付け、問題の解決や探究活動に主体的、創造的、協同的に取り組む態度を育て、自己の生き方を考えることができるようにするためのものである。（文部科学省、2008）また、情報社会である現代に対して、「情報の収集や表現、発信などが容易にできるようになり、学年が上がるにつれてそれらを日常的に用いる環境の中に入るため『情報モラル』に関する指導に配慮しなくてはならない。」と述べられている。（中野、2012）従って総合の授業内容の選択肢として e スポーツを学ぶことは、スポーツとは何かを考え自分の意見を持ち様々な物の見方をする力を養うことにつながると考えられる。

1)-1. テーマ・授業名

「e スポーツを体験しよう！」

1)-2. 授業の目標

ア：e スポーツとは一体どのような競技であるのかを知り、理解を深めることができるようにする。

イ：スポーツとは一体何かという定義を話し合うことで児童の発想を豊かにすると同時に今後のスポーツの在り方を考えるきっかけにする。

ウ：言葉や資料のみで学ぶのではなく、e スポーツに触れる時間を作ることで競技性を学ぶことにつなげる。

1)-3. 設備及び指導者

設備は、e スポーツ専用のパソコンを JeSU が用意する。

指導者は専門学生やサークルに所属する学生を JeSU が派遣する。

1)-4. 指導案 (45 分×1 時間)

時間	児童の活動	指導上の留意点
導入(5分)	<ol style="list-style-type: none"> いくつかのスポーツの写真を用意して、スポーツと思うものとスポーツだと思わないものを分ける。 なぜそのように分類したのかを簡単に答えてもらう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・選択肢に e スポーツを入れるが e スポーツという言葉は使用しない。(例: コンピューターゲーム)
展開(35分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 講師を招き e スポーツについて説明を聞く。 2. 講師が指導して実際に e スポーツを体験する。 3. グループで競う、戦略を練る等の競技性を感じてもらう。 4. ただ競技をするのではなく、ネットマナー等も学んでもらう。 5. 最後に各班で対戦をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ここで e スポーツはスポーツだという考えを強制しないようにする。 ・ただゲームをするだけでなくネットマナーを学ぶ等の教育的要素も教える必要がある。
まとめ(5分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 体験を通して e スポーツについてどのような感想を持ったのかを発表する。 2. 改めてスポーツとは何かを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ここでも e スポーツがスポーツであると強調しないようにする。

※尚、この指導案はオリンピック・パラリンピック組織委員会が作成した「マスコット投票時の授業の際の教師用指導案」を参考にした。

(2) 期待される効果

このような取り組みを行うことで、子供たちが e スポーツという言葉を知り、実際に体験することで継続して行ってもらいきっかけになる。教育的立場で見ると、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ために行動する力等を学ぶことができる。

(3) まとめ

e スポーツという言葉だけを聞くと、身体活動がなくスポーツではないと思われてしまうことが多いが、実際は身体活動がないからといってスポーツではないのではなく、この授業を通して e スポーツはスポーツであるのかという疑問を児童達に常に持ち続けてもらうことで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と考える。

〈参考文献〉

藤本徹 (2017) なぜ「ゲーム」が日本の教育を変えるのか、PRESIDENT Online
公益財団法人日本スポーツ協会加盟提言 2018 年版

文部科学省、小学校学習指導要領解説、総合的な学習の時間編 2008 年版

中野由章 (2012) 中学校および高等学校における「情報モラル」の指導に関する考察
社会科と公民科に注目して、研究報告コンピュータと教育 (CE)

Peter Bright (2016) Norwegian high school puts e-sports and gaming on the timetable