学校でゲーム 意義と懸念

「論理性育つ」「学習の基礎」 健康障害や依存性 不透明

オンラインの対戦型ゲームで競うeスポーツを、授業や部活動などの教育現場に持ち込むことで期待される効果はどこにあるのか。一方で、懸念すべき点は何なのか。

eスポーツと学び 下

eスポーツの中でも学校で行われているのは主に、陣取りゲームやパズルゲームなど複数人がチームとなって取り組むゲームだ。

「戦略を考える中で、コミュニケーション能力を含む社会性が養われる。感情をむき出しにはできないし、ミスした仲間を責めるのではなく、盛り上げていくチームワークも求められます」

こう話すのは、eスポーツの教材としての活用を支援する北米教育eスポーツ連盟（本部・米国）日本本部の松原昭博会長だ。

特に、5人一組になって行う陣取りゲーム「リーグ・オブ・レジェンド」は、それぞれの役割やフォーメーションに基づいた精密な作戦が必要になる。自分の考えを周りに伝えるための説明能力や論理性が育まれる、と考えられている。

eスポーツの身体的効果に詳しい横浜商大の永野智久准教授（スポーツ科学）は、eスポーツには「そろばん」に通じるところがあるとみる。

「神経を研ぎ澄ませ、短い時間の中で情報を処理し、正確性を問われる点が似ている。eスポーツは記憶や集中力の向上など、何かに本格的に取り組むための基礎となる学習スキルを高められることが期待されます」

ゲームに打ち込むなかで心配されるのが、「ゲーム障害」だ。

世界保健機関（WHO）はゲーム障害の定義として、「ゲームの時間や頻度などを自分で制御できない」「他の関心事や日々の活動より、ゲームを優先する」「日常生活に支障をきたしてもゲームを続ける」などを挙げる。

ゲームにのめり込む生徒たちをどう見つけ、加熱を防げばいいのか。

岡山大の神田秀幸教授（公衆衛生学）は、岡山共生高eスポーツ部のチームドクターを昨年4月から務める。昨年度は9回、部員たちと面談した。

神田教授は「学業成績、家庭や友人関係など、ゲームにのめり込む背景になり得る要素がないかを聞き、学校の教員にも提出物がきちんと出されているかを確かめる」。ゲーム障害の恐れがあると判断した場合はドクターストップをかけることになっている。

同部には、五つの心得が部室に貼られている。「明るくあいさつをする」「時間を守る」「道具を大切にする」「片付けをし、周りを清潔に保つ」「身だしなみに気をつける」

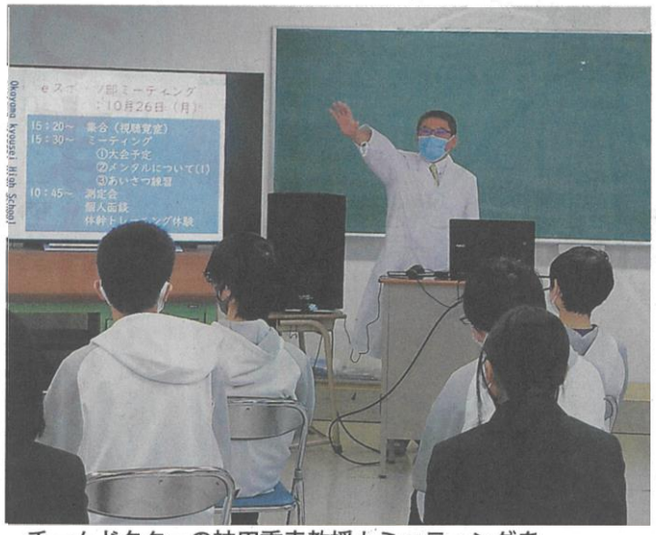
規律ある生活が先にあってのゲーム、ということを徹底するためだ。今のところストップをかけられた生徒はいないという。

eスポーツの世界では一握りのプロゲーマーも存在する。神田教授は「優秀なeスポーツ選手になるには、しっかり寝て食べる生活リズムの中、限られた時間で効率的に練習してこそ、ということを知ってもらう必要があります」。夜も寝ないでゲームをやりこむ生活は、むしろ競技者としてのパフォーマンスを下げることを知っておいた方がいいようだ。

教育現場でさらなる広がりを見せるeスポーツ。神田教授は今後の課題について、「何時間プレーしたら健康障害や依存性が発生しやすいのか、という具体的な健康管理の解明が必要」と話している。

（編集委員・中小路徹）

＝おわり



チームドクターの神田秀幸教授とミーティングをする岡山共生高eスポーツ部＝岡山共生高提供