

水曜討論

eスポーツの未来は？

コンピューターゲームの技術を競う「eスポーツ」は、競技人口が世界で1億人以上ともいわれており、発展著しい。道内最大級のeスポーツイベント「Hokkaido esports Festival」(北海道eスポーツ協会主催)の開催(2月11日にメイン期間が開幕)に合わせ、ゲーム業界の最前線と依存症対策の現場で活動する2人にeスポーツの現在地と未来について聞いた。

旭川市に開業したeスポーツ競技場「コクゲキ」



eスポーツ「エレクトロニック・スポーツ」の略で、対戦型のコンピューターゲームの腕前を競う。ジャンルは「シューティング」「カード」「アクション」「格闘」「パズル」など多岐にわたり、素早い判断力や操作の確実性、頭脳的な戦術などが勝敗を左右する。

ゲームメディア運営「KADOKAWA Game Linkage(カドカワゲームリンケージ)」によると、2019年の国内のeスポーツの市場規模は61億2千万円。大会の観戦や配信動画を視聴したことのあるファンの人口は約483万人に達し、22年までの3年間で倍増を見込む。

2月7日には、旭川市に道内最大級のeスポーツ競技場が開業するなど、道内でも盛り上がりを見せている。

道外でも、19年の茨城国体で「文化プログラム」として大会が開かれるなど競技としての認知度が高まっており、高校などが部活動に採用するケースも増加。20年の全国最大規模の高校生の大会「ステージ0(ゼロ)」には、3部門で延べ1779校、道内からは延べ87校が出場した。

2019~20年に開かれた主なeスポーツ大会

大会名	賞金総額
Shadowverse World Grand Prix	1億4千万円以上
モンスターグランプリ	1億円
ストリートファイターリーグ	990万円
JAPAN eSPORTS GRAND PRIX	500万円
全国都道府県対抗選手権	なし

電子版と紙面で特集



どうしん電子版の特集ページ「Hokkaido esports Festival 2021」で、eスポーツの課題や可能性を探るシリーズ<デジタル発 インサイドeスポーツ>(5回連載)を配信しています。紙面でも、このシリーズを再構成し、19日朝刊で特集する予定です。

全国大会で活躍する岡山県共生高eスポーツ部(新見市)で、2020年4月からチームドクターを務めています。依存症予防の専門家として部員の健康面を支えるのが役割です。

厚生労働省によると、インターネット依存の疑いのある中高生は17年度に全国で推計93万人に上り、12年度からの5年間で倍近くに増えたという調査結果があります。さらに世界保健機関(WHO)は、ゲームをやめられずに日常生活が困難になる「ゲーム障害」を19年に新たな疾病と認定しました。部活動にeスポーツを取り入れる学校は増えていますが、eスポーツが子どもたちの心身に与える影響は、まだ分からない部分が大きいです。部活に関わる大人たちは、注意深く子どもたちの健康管理をしていくべきでしょう。

岡山大大学院教授

神田 秀幸さん



かんだ・ひでゆき 島根県出身。島根医科大(現島根大)医学部卒。米ジョンズ・ホプキンス大客員研究員、島根大教授などを経て、2019年から現職。日本医師会認定健康スポーツ医。未成年者の喫煙・飲酒の全国調査など15年以上中高生の健康に携わる。48歳。

依存症防止へ医師介入を

岡山県共生高eスポーツ部は顧問2人、同校OBのコーチ1人が就き、他のスポーツ部と同じ位置付けですが、ゲーム障害は他の部活にない特有の課題です。チームドクターとして月に1回程度、同校を訪れ、心身両面から部員一人一人の動きを見たり、面談したりしています。依存度を簡易的に調べるテストを取り入れ、ドクターストップで大会出場や練習参加を止めることがあると部全体に伝えていきます。面談では部活動に限らず、日常生活や勉強、家族関係にも話題を広げます。ゲームをやり過ぎて日常生活が困難になることもあるし、反対に日常生活などに悩みがあってゲームに逃げ込むこともあるからです。身体への影響は、他のスポーツと同じように使った体の部位に痛みなどが生じます。ゲーム中はキーボードやマウスの機器

を使い、上級者になると機器の操作が1秒間で10回以上です。部員からけんしょう炎の訴えがあれば、プレー前に手首を温め、プレー後に冷やすなどの対処法をアドバイスしています。

eスポーツで勝つためには「よく寝て、よく食べ、基礎体力を付ける」ことが重要で、他のスポーツ部と変わりないでしょう。共生高校は全日制で、寮生活の部員も多いため、朝起きられないなど生活リズムの変化はすぐに周囲が知ることとなります。プロを目指している部員もいます。部活動で健康管理に早期から取り組むことは、プロでの活動につながるほか、その後の選手生命を伸ばすことにもつながるかもしれません。

eスポーツだから特別なことをする必要はありません。例えば高校野球で投球数制限が導入

されたように、eスポーツでも過度なプレーは抑えて健康管理に努めたほうがいいでしょう。そのためには、eスポーツ部に医学的立場からアドバイスできるチームドクターがいた方が良いでしょう。依存症の専門家ではないですが、依存症の専門家は定期的に部員を診て、もしも問題が生じれば依存症なら精神科、視力なら眼科など各専門の医師につなげると思います。

同じeスポーツでもシューティングゲームやサッカーなどジャンルによってゲーム内容が全く異なるため、心身への影響も異なる可能性があります。全国のeスポーツ部でドクター配置が進み、ゲームタイトルごとの知見を集めることで、部活動での健康ガイドラインを策定し、全国に広めていきたいです。

(報道センター 佐藤圭史)