

なぜ学校教育現場で e スポーツが行われるのか —高等学校でのフィールドワークを踏まえた社会学的研究—

スポーツ文化研究領域

5021A001-7 相原 侑弥

研究指導教員: 中澤 篤史 教授

【序章】

国内外において一つの競技として受容され始めたといえる e スポーツだが、日本において注目すべきテーマの一つとして高校生大会の開催が挙げられる。2018 年の「第 1 回全国高校 e スポーツ選手権」から年々拡大し、「CoCa-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship」の 2022 年大会には全国から 6728 名もの高校生が出場している。これらの大会には部活動でなくとも出場することができるのだが、e スポーツ部などの部活動として、あるいは e スポーツコースとして参加する生徒も散見される。しかし、本来ゲームは学校から排除されるものであったはずだ。放課後の遊び場であるゲームセンターは非行防止の観点から法律で規制を受け、さらに世界保健機関が 2019 年にゲームに依存することを「ゲーム障害」として疾病に認定するなど、悪影響に関する議論は未だ続いている。これまで規制される動きが見られ、学校外で発展してきた e スポーツはなぜ学校内で行われているのだろうか。そしてどのように成立し、維持されているのだろうか。

日本の学校 e スポーツ活動の実態について、小松ら(2020)や侘美(2022)などは単一の学校に着目してその活動を報告している。そこでは社会で必要なスキルが身に着いたことなどが明らかにされているが、具体的な学生・生徒の活動や教師の関わり方については述べられていない。また、国内外で e スポーツの教育的価値が考察されているが、実際に現場に則した検討がなされる必要があろう。

そこで本研究ではホイジンガ(1973)のホモ・ルーデンスを参考に〈真面目〉の概念に着目する。〈真面目〉な活動とは「学校教育現場に適する活動」であると教師や生徒が認識した活動である。学校 e スポーツ活動はこれまで排除されてきたゲームという遊びを学校が受け入れたため展開されているのではなく、e スポーツが〈真面目〉な活動として認識され

たからこそ展開されていると考える。また、分析視角として e スポーツに対する「教師の理解」と「生徒の欲求」に着目して、学校 e スポーツ活動がどのように成立し維持されているのかということを明らかにする。

【第 1 章】

第 1 章では、研究対象の背景を明らかにするために、国内外における e スポーツという用語の成立や組織、大会の動向について、学術研究や Web 上の資料をもとに概観した。

結果として以下のことが明らかになった。1950 年代からのゲーム黎明期から対戦の形式が取られており、現象としての e スポーツは存在していた。1980 年以降コンピュータの個人利用が一般化すると不特定多数による競技が行われ始めた。アメリカ・ヨーロッパ諸国・韓国を中心に次第にその規模は拡大し、1990 年代後半から国際的な e スポーツ大会が開催されるようになった。1980 年代から 2000 年代初頭におけるインターネットの普及や、プロスポーツリーグへの注目といった時代背景から、ゲームによる対戦がスポーツと同様に観戦され、盛り上がる可能性に期待した人々によって、electronic と sports が組み合わせられ、e スポーツという用語が生まれた。

日本でも諸外国と同時期から現象としての e スポーツは起こっていたが法的な規制や家庭用ゲーム機の普及といった複合的な課題により e スポーツ後進国となった。2018 年以降、企業や日本 e スポーツ連合の取り組みによって、大会が急増している。その中には高校生を対象とした大会も複数存在する。

【第 2 章】

第 2 章では、統括団体が存在せず、全体像が把握できていない学校 e スポーツ活動の量的な展開を明らかにすることを目的とした。資料は大会の出場記録、e スポーツ活動を支援する団体への加盟

記録、各学校のHPなどを用いた。

結果として、学校eスポーツ活動は全国の509箇所の高校・キャンパスに存在し、私立高校、あるいは工業や情報に関する学科において多く展開されていることが明らかになった。また、eスポーツ部以外にも、ICT教育などの側面からパソコンや情報に関する課外活動においても実施されていることが明らかになった。加えて、通信制高校ではキャンパスごとにeスポーツ活動が展開されており、不登校経験のある生徒たちを中心に、積極的な進路先、活動の場としてeスポーツ活動が存在する可能性が指摘された。

【第3章】

第3章では、「教師の理解」に着目して学校eスポーツ活動がどのように成立し維持されているのか、どのような教育が行われているのかということを明らかにすることを目的とした。調査として、関東圏の私立全日制普通科高校eスポーツ部、公立全日制普通科高校パソコン部、私立通信制高校eスポーツコースでフィールドワークを行った。

学校eスポーツ活動は企業による「eスポーツ部発足支援プログラム」により無料ではじめることができたため、少数の教師の理解によって成立した。成立したeスポーツ活動は継続的な活動や競技成績から学校からも理解を獲得。従来の運動部活動と関連させてチームワークという教育的価値を見出した教師の働きかけも相まって予算を獲得することで維持されてきた。また、学校の広報活動に協力し周囲の教師も成果を認識することで学校内での立場を確立させていた。教師が教育的価値を認識できず、練習環境や予算を獲得できなければeスポーツ活動を維持することはできなかった。通信制高校では、不登校経験のある生徒に対してeスポーツをきっかけに登校意欲をひき出すという働きかけを行っていた。

【第4章】

第4章では「生徒の欲求」に着目し、生徒がeスポーツ活動に何を求めているのか、どのように取り組んでいるのかということを明らかにすることを目的とした。調査対象は第3章と同じフィールドである。

生徒は進学後に新しい活動をしたいという欲求を

抱えており、それがゲームやeスポーツに対する関心と結びついていた。遊びとしてのゲームを経験してきた生徒は競技としてのeスポーツを求めており、大会という目標の存在や練習としてのeスポーツ活動を意識して取り組んでいた。また、生徒はeスポーツもゲームであり遊びであるという社会的な眼差しにも自覚的であり、広報活動に貢献することで遊びの意識を払拭していた。通信制高校では、生徒は不登校経験といった背景を抱えつつもeスポーツへの関心という積極的な理由で登校しており、授業における競技の側面と部活動における娯楽の側面というeスポーツへの取り組み方のすみ分けが存在した。

【結章】

学校eスポーツ活動は企業からの支援により無料で始めることができたことから、ICT教育の観点や学校の宣伝としての利用価値など、教師個人、あるいは少数の教師の理解によって成立した。

維持に関して、教師の視点では競技の側面と広報の側面で理解があった。継続的な競技活動と学校の広報への貢献が理解されたことにより、予算を得るに値する〈真面目〉な活動として維持されていた。生徒の視点では高校進学後の新しい活動と競技としてのeスポーツへの欲求があった。大会という目標を見据えた競技活動や広報活動への貢献によって遊びの意識が排除され、欲求を満たすことのできる〈真面目〉な活動として維持されていた。

なぜ学校教育現場でeスポーツが行われるのかという本研究の問いに対して、競技と広報の活動により教師、生徒双方の視点から遊びの意識が排除され、従来の部活動と同様の〈真面目〉な活動として評価されたためであると結論付けた。

