

e スポーツ導入の検討結果について

1 e スポーツについて

e スポーツとは

エレクトロニック スポーツの略で、パソコンやゲーム機でゲームの対戦をスポーツ競技として捉えた名称。

教育分野への活用はアメリカでは既に取り入れられていて、主に高校生以上を対象として勝敗を目的とせず、ゲームを通したチームワーク能力や相手の思考の洞察などの向上を目的として取組られています。

利点として予想されること

- ・地域クラブ活動への参加率向上
- ・性別、年齢、障がいの有無に関わらず取り組める
- ・知力・戦略・チームワークの向上
- ・脳の活性化
- ・デジタル分野への興味の向上
- ・けがのリスクが少ない

欠点として予想されること

- ・過度な没頭（やり過ぎ）による、視力低下、筋力低下、腱鞘炎など健康面や、ゲーム依存症やうつ病等の精神面への影響
- ・家庭でのやり過ぎを防ぐために保護者の監督が必要
- ・人気の高い FPS タイプの種目は銃を使った暴力的な行為を扱っている
- ・指導者・機材の確保が困難

※NASEF JAPAN 北米教育 e スポーツ連盟日本支部 オンライン講演会等より

2 事務局検討結果について

e スポーツは、県内では私立高校や専門学校で取組事例があるが、中学生の部活動としては事例がない状況です。また現時点では教育分野への e スポーツ活用は、研究やデータなど知見が少なく、指導者や機材の確保も困難なことから、e スポーツの導入は見送ることとしたい。

しかし生徒たちの要望が非常に強かったことから、引き続き他市町村の情報収集や、企業等と連携などして、検討を続けていく。

※参考：県内 e スポーツ実施校について

中学校	なし
高校(公立)	なし
高校(私立)	関根学園高等学校 パソコン部eスポーツ科（上越市）
	開志国際高等学校 eスポーツ部（胎内市）
高校(通信制)	精華学園高等学校（新潟市）
専門学校	NBC新潟ビジネス専門学校
	ncc 新潟コンピューター専門学校
	GIA専門学校 新潟国際自動車大学校

目指す子どもの姿

- 目 標：スポーツや文化活動を楽しみ、生きる力を育み、自己実現を図る
- 目指す子ども像
- 体を動かすことや文化に触れることに喜びを感じ、生涯を通じてスポーツや文化活動を楽しむ生徒を育てる。
 - スポーツや文化活動に携わる指導者や異年齢の人と関わる活動を通して、好ましい人間関係を築く。
 - 取り組むスポーツや文化活動に目標を設定し、継続して取り組むことができる強い心と、技術・技能の向上を図る。
 - 競技スポーツや発表会の体験を通して、成功体験や失敗体験を積み、人格の成長を目指す。

地域クラブ活動へ移行（部活動の教育的意義の継承・発展）

令和5年9月以降、生徒のニーズに応じた多様で豊かな活動の場として「地域クラブ活動」を整備。令和6年度は月2回に拡充して実施。

