

## 令和4年度 第69回 全国高等学校ワープロ競技大会 (4. 7.27)

## 【競技問題】

昨年、ある団体が小学生に対して実施した調査によると、男子の回答で将来なりたい職業の上位にプロゲーマーが入った。最近ではeスポーツが、中学校や高等学校で部活動として認定される事例も増えている。これは電子機器を用いたゲームや娯楽などのことであり、その対戦をスポーツ競技として捉えた際の名称だ。若い世代を中心に人気を博しており、その知識や技術を学べる専門学校も急速に増加している。

ここでは、第一線で活躍する選手が講師となり、戦術や戦略をはじめ、実践的なテクニックを指導している。競技の内容以外にも、自ら動画編集や映像配信するための技術などを習得させ、広く業界で活躍できるプロゲーマーの育成にも取り組んでいる。選手としてだけでなく、イベントの設営やゲームの開発など、eスポーツに関連したことを学ぶ講座もある。

また、小学生を対象に人気のゲームを教材として使用して、個人の理解度に応じた指導を行うことで、楽しみながら技術が上達するようにサポートする企業もある。ここでは、パソコンの操作方法に加えて、インターネットの基礎的な知識や危険性も学ぶことができる。その学びを通して、ネット社会での意思疎通を図る能力、仲間との絆を大切に作る人間力を養うことを目指している。

eスポーツの魅力は、年齢や性別、体格に関係なく楽しめることだ。つまり、ユニバーサルデザインの考えと合致し、幅広い世代と一緒にプレイをして楽しむだけでなく、誰でも大会に参加して活躍することも可能である。さらに、場所を問わず競技できるために、サッカーや野球などにはない手軽さも人気の一つである。

海外でも競技者は急速に増加しており、世界規模で開かれる大会が多くなってきた。海外での活躍を夢見て、練習に励む日本の若者も増えている。しかし、国際的な大会に出場するためには、国内の団体が統一されていることが必要だ。そこで、2018年2月に、代表選手を国際大会へ派遣するために、三つに分かれていた組織が統合して、一般社団法人日本eスポーツ連合が発足した。

この団体は地方の支部の開設を進めており、昨年10月の時点で	885
32都道府県に広がっている。支部ごとに選手の育成や支援をしたり	915
り、各種大会を開催したりすることで、日本全体で競技水準の底上げ	945
を図っている。さらに、多くの人々がeスポーツに触れる機会を増	975
やすなど、国内への普及や発展に向けた活動をしている。	1002
団体が競技に使用するゲームソフトを公認タイトルとするには、	1032
次の四つの条件がある。内容に競技性が含まれること、3か月以上	1062
の運営や販売実績があること、継続的に大会を運営する予定がある	1092
こと、大会の興行性が認められることである。今のところ認定条件	1122
の敷居は高くなく、多くのゲームが公認タイトルとして、世の中に	1152
出ていくことが予想される。	1166
2018年8月にインドネシアで開催されたアジア競技大会で、	1196
初めてeスポーツが公開競技となった。その時の種目の一つに、あ	1226
る日本企業が製作したゲームソフトが採用され、日本人選手がその	1256
種目で最初の金メダルを獲得した。この大会が競技を知るきっかけ	1286
となったことで、認知度が一気に向上したという。	1310
このように世界的な人気の高まりを受けて、2019年10月には、	1340
国民体育大会と全国障害者スポーツ大会に、文化プログラムと	1370
して取り入れられた。そこで、全国都道府県対抗eスポーツ選手権	1400
が、茨城県で初めて開催された。六つのタイトルと年齢区分により	1430
10個の部門に分かれて、競技が行われた。地方予選を勝ち抜いて	1460
きた都道府県の代表チームが出場し、総合成績により順位を決める	1490
大会で、延べ1万5千人を超える選手が参加した。	1514
一般的にゲームは、脳の活性化や認知機能の低下の予防になると	1544
いわれており、介護施設や自治体で活用されている。視覚や聴覚な	1574
どから得られる情報をもとに、考えながらコントローラーを操作す	1604
ることによって、脳に良い刺激を与えるという。誰かと協力したり	1634
競い合ったりする中で、社会との接点を持つことができる。一昨年	1664
の7月には高齢者が気軽に楽しめるように、60歳以上から利用で	1694
きるシニア専用の施設が、日本で初めて神戸に誕生した。	1721

そこでは e スポーツを通じて、シニア世代の人生における新たな	1751
楽しみを創出することで、孤立の防止や共生社会の推進に繋げている。	1781
勝敗を競うもの以外に、体操やジョギングなどの健康づくりが	1811
目的のものもあり、楽しく気軽に参加できる。ゲームが終わった後	1841
には、会員同士で談笑する部屋もあり、疲れた心や体を休ませること	1871
もできる。	1878
競技人口をさらに増やすためには、社会が注目するプロの存在が	1908
欠かせない。驚異的な技術と巧みな戦略に裏付けられたプレイこそ	1938
が、人々に羨望と感動をもたらす。プロゲーマーにとっては、新しい	1968
職業として認知され、経済的に自立できることが重要だ。収入源	1998
の中心は、大会で得られる賞金である。実力勝負の世界であるだけ	2028
に、その収入格差は大きい。	2042
賞金以外での収入は、チームに所属している場合に固定した給与	2072
がある。それは、後援するスポンサー企業から拠出されている。そ	2102
の場合は、プロゲーマーが対戦時に身に着ける物に、ロゴマークや	2132
企業の名前をプリントすることで、広報活動に繋げているという。	2162
ほかには、各種イベントへの出演料や動画配信、ファンクラブから	2192
の収入などがあり、様々な活動を通じて収入を得ている。しかし、	2222
生計が立てられている人はごく少数であり、憧れの職業を続けるた	2252
めには厳しい競争がある。	2265
プロゲーマーは、自分自身でスケジュールを立てて管理する必要	2295
がある。例えば、練習を 1 日 10 時間と計画したら、限られたその	2325
時間内で練習に集中して、それ以外はメンタルトレーニングや睡眠	2355
に充てる。このような自己管理ができなければ、練習と休憩の区別	2385
がつかなくなると、長時間にわたりゲームをする原因になってしまう	2415
う。日常の生活においても、悪影響を及ぼすだろう。世界保健機関	2445
は「ゲーム障害」を新たな依存症として、国際疾病の一つに認定し	2475
た。プロであったとしても過度な練習は控え、健康管理にも十分に	2505
注意していく必要がある。	2518
さらに、e スポーツは画面を通じた対戦となるため、選手同士が	2548

談合するといった八百長が計画されていても、周囲からは判別しにくい。信頼を著しく損なう行為は、業界の全体的なイメージの低下を招く。そのため、選手が倫理観を持つだけでなく、大会は毅然とした態度で運営されることが求められる。	2578 2608 2638 2658
日本では、2011年に初のeスポーツを楽しむ専用施設が開業し、昨年にはJRの駅の構内に常設の施設が誕生している。一方、チームが所有している練習施設では、所属選手の日常の練習だけでなく、一般人も参加できる定例対戦会が開催されている。週末は、個人開催の交流会やゲームに関する催し物もある。このような新しい施設やイベントが、今後も増えていくと予想される。	2688 2718 2748 2778 2808 2834
また、昨年6月には専門のトレーニングジムも開業した。明るく健康的で誰でも入りやすい施設をコンセプトとして、心地よく過ごせる場所を提供している。ここでは、月額会員制を採用しており、追加で料金を支払うことで、プロの選手から直接指導を受けることも可能である。会社や学校の帰りに利用しやすい場所にあるため、気軽に通うことができる。eスポーツに触れる空間には集客力があり、地域活性化の一助にもなっている。	2864 2894 2924 2954 2984 3014 3033
世界的な人気と注目が集まるeスポーツは、今後の発展と規模の拡大が期待されている。老若男女を問わず挑戦ができて、体格差による勝敗への影響が小さいことは、多くの人々に希望を与えてくれるだろう。この競技の健全な成長のためには、しっかりとした組織とルールが機能し、学びと研鑽を積む施設や大会が必要だ。今後さらに日本の選手が国際的な大会で活躍できるように、企業や関係者の支援と協力の輪を広げていきたい。	3063 3093 3123 3153 3183 3213 3230