

e-sports を小学校の必修に
—スポーツが健康や生活の質を高める社会になるために—

早稲田大学 武藤ゼミ

○鳥越 慎平 渡部 美希里 小林 拓輝 堀切 彩夏

1. はじめに

私たちがこのテーマに決定した理由として、スポーツに触れられる機会が少子高齢化や環境問題、スポーツの多様化により少なくなり、それに伴ってあらゆるスポーツの競技者人口が減少しているのではないかと、という疑問をメンバーが共有していた状況がある。つまり実際にスポーツをしていなくとも、「やりたいスポーツがあっても触れる機会がない」「触れる機会さえあれば取り組んでいた」「そのスポーツについてルール等の知識がない」といった層が多いのではということである。また昨今、子ども達が集まらないことで活動に制限がかかっているスポーツ少年団が増えていることでスポーツを「する」という事に悪循環が生じている。加えて、2020年に招致し先進国の首都で行われる2回目の東京五輪がスポーツを通して先進国が現在抱え、発展途上国が今後抱えうる高齢化社会に対して何がレガシーとして残せるのかが問われていると言える。そのような理由から、e-sportsを小学校の必修にすることでスポーツをする環境を整え、様々なスポーツに触れる機会を創造することでスポーツへの社会化を図れるのではという考えに至った。

本論は、現状のスポーツ環境の課題を明らかにし、その上でそれら諸問題を解決する手段・方法として、e-sportsを小学校の必修に導入することで解決が可能になるのではとの案を検討したものである。

2. 研究方法

笹川スポーツ財団、厚生労働省、株式会社バンダイなどが公表している調査結果（資料名は参考文献に示す。本稿の表はこれら資料または資料を図示したものである。）

3. 研究結果と提言

（1）結果の概要

まず、4～9歳の子供におけるスポーツの実施状況は以下の通りである。

順位	実施種目	実施率 (%)	推計人口 (万人)
1	おにごっこ	65.7	426.5
2	自転車あそび	53.2	345.3
3	ぶらんこ	52.1	338.2
4	かくれんぼ	48.0	311.6
5	なわとび(長なわとびを含む)	47.2	306.4
6	水泳(スイミング)	46.3	300.5
7	鉄棒	44.8	290.8
8	かけっこ	39.7	257.7
9	ドッジボール	39.6	257.1
10	サッカー	35.1	227.8
11	体操(軽い体操・ラジオ体操など)	22.0	142.8
12	キャッチボール	19.7	127.9
13	海水浴	17.2	111.7
14	キックボード	16.4	106.5
	バドミントン	16.4	106.5
16	サイクリング	15.0	97.4
17	フィールドアスレチック	13.8	89.6
18	木登り	13.7	88.9
19	釣り	12.6	81.8
20	一輪車	12.4	80.5

出典: 笹川スポーツ財団「4～9歳のスポーツライフに関する調査」(2015)

実施率の高いスポーツである、おにごっこ・自転車あそび・ぶらんこ・かくれんぼ・なわとび等に共通するのは「小学生にとって身近な遊び」ということである。海水浴・フィールドアスレチック等、実施できる場所や時期が限られるスポーツは実施率が低くなる傾向にある。

次に小中学生がスポーツをはじめの動機、またはその親が子供にスポーツを始めさせるきっかけ

について調査した結果が下記のようにになっている。

対象人数 840人（親と子供が一緒に回答）

親の意向		
1位	体力づくりをさせたい	51.3%
2位	親(自分)がそのスポーツが好き	10.8%
3位	子供の兄弟・友達がやっている	10.0%

子供の意向		
1位	体力づくりをしたい	40.0%
2位	友達・兄弟がやっているから	35.2%
3位	親がそのスポーツを好きだから	9.1%

出典：株式会社バンダイ「小中学生のスポーツに対する意識調査」（2015）

注目すべきは、親・子どもどちらの調査結果においても、「親がそのスポーツが好き」「友達・兄弟がそのスポーツをやっている」という項目が2・3位を占めているということである。すなわち、周囲の人間関係というものは、あるスポーツをはじめる動機付けになるということである。特に子供の意向において、周囲の人間に動機づけられてスポーツを始めた人の割合は、「体力づくりをしたい」という能動的な動機を大きく凌ぐ結果となっている。

また、下図は今日の子供の体力低下についての資料である。

身長・基礎的運動能力の比較

	男子(11歳)		女子(11歳)	
	昭和60年	平成26年	昭和60年	平成26年
身長(cm)	143.2	145.1(+1.9)	145.5	146.8(+1.3)
50m走(秒)	8.8	8.9(+0.1)	9.0	9.2(+0.2)
ソフトボール投げ(m)	34.0	27.9(-6.1)	20.5	17.4(-3.1)

出典：日本レクリエーション協会「子供の体力向上HP」

この図から、平均身長は男女ともに伸びているにも関わらず、体力・筋力は低下の傾向にあるということが読み取れる。

(2) 考察

以上から明らかになったことは、《子供は自らが実施しやすいスポーツを多く実施し、またその選択は周囲の人間関係に影響されがちである》こと、加えて《子供の体力は下落傾向にあるも

のの、平均身長は伸びている」ことである。特に後者において、平均身長が伸びた要因として食生活の向上が考えられる。すなわち、現代の子供は体力や筋力をつけやすい状況にあるにもかかわらず、それに伴う運動ができていないがために体力・筋力の低下を招いているのである。

その原因について、「動機づけがうまく行われていないから」ではないかと推測する。核家族化や少子化、体育という授業のあり方など考える要因はいくつかあるが、特に我々は「スポーツへの接触機会の減少」という点に着目した。上記の4～9歳の子供のスポーツの実施状況についての部分でも述べたが、子供は接触機会が多く手軽である—すなわち「身近」である—スポーツの実施頻度が高い傾向にある。

(3) 提言

そこで私たちは、子供に対してあらゆるスポーツへの接触機会を増やすために、e-sports を小学校の必修授業として取り入れることを提案する。ひとえに e-sports といっても幅は広いが、ここでは Wii や PlayStation VR のような機器を利用した体感型スポーツゲームのことを指す。スキーやビーチバレーのように気候や場所の条件が限定的であるスポーツであったとしても、ディスプレイを通したスポーツへの接触機会を提供することで、児童への動機づけがより期待できるようになる。

5. 出典

笹川スポーツ財団「4～9 歳のスポーツライフに関する調査」(2015)

株式会社バンダイ「小中学生のスポーツに対する意識調査」(2015)

日本レクリエーション協会「子供の体力向上 HP」