

2023年度 スポーツ推薦入試 (教育学部)

小論文 (100点 90分)

コンピューターゲームで対戦する「eスポーツ」への注目が高まっている。9月に中国・杭州で開催されるアジア大会では、国際的なスポーツ大会として初めて正式種目となる。年齢や性別に関係なく、障害のある人たちも親しみやすい。新型コロナウイルス禍では、選手同士の接触を避けて、オンラインで対戦できる利点もある。日本では従来のゲーム大会のイメージが強いが、欧米や中国などに比べて競技人口が少ないのが現状だ。「ゲーム大国」としてソフトの開発能力などを生かしたい。スポーツとして健全な発展を目指し、多くの人たちの生活を豊かにする競技に育ててほしい。

eスポーツは、野球やサッカーなど既存スポーツを再現したソフトやパズルゲームなどを使用する。世界では賞金総額が30億円を超える大会もあり、京都や滋賀にも企業スポンサーが付いたプロ選手チームが発足している。2019年の茨城国体では文化プログラムとしてサッカーゲームなどの都道府県対抗戦が実施された。国際オリンピック委員会(IOC)も、導入の可能性を模索しているようだ。

競技大会が急拡大している背景には、20年に約17兆円にも上ったゲーム業界の市場規模がある。競技への採用や大会開催は、新たなユーザーの獲得が期待され、企業協賛やライセンス契約で大きな収入につながる。だが、過剰な商業主義はスポーツとしての発展を妨げる懸念もある。資金力や政治力のあるメーカーのソフトが競技に採用されやすくなったり、ルールなどが恣意(しい)的に変更されたりすることはないだろうか。日本では18年、メーカーなどで組織する普及団体「日本eスポーツ連合」が設立された。ソフト選定やルール策定の過程の透明化など、プレーヤーや市民の信頼が得られる環境整備に努めてほしい。競技振興を図る上で欠かせないのは、ゲーム依存症対策だ。プロ選手になるには、1日に何時間もゲーム端末やテレビ画面に向かい合って練習する必要があるという。熱中し過ぎるとゲーム依存症となり、日常生活を送ることが困難になる恐れもある。厚生労働省の18年の調査によると、ゲームやインターネット依存の疑いがある中高生は全国で推計93万人に上る。国民生活センターがまとめた小中高生のオンラインゲームに関する20年度の相談件数は約3700件で、コロナ禍以前の16年度の3倍以上となった。

一方で、eスポーツは高齢者や障害のある人たちの健康増進にもつながる可能性がある。体を動かすスポーツと同じく、認知・身体機能の維持や向上を示唆する実験結果が出ており、研究が進んでいる。ゲームを通じてさまざまな人たちが交流できる特長も生かし、地域活性化などに役立てる方策も探ってもらいたい。

問1 本文を200字以内で要約せよ。

問2 本文に対するあなたの考えを800字以内で答えよ。

(*なお、解答用紙には、問1、問2のどちらかの解答かわかるように、「問1」の解答の文頭には「①」を、「問2」の解答の文頭には「②」を記載するようにしてください。)