

放課後は部活でゲーム

「eスポーツ」府内高校で広がる



ペアでゲーム「フォートナイト」に取り組む京都西山高のeスポーツ部員
(向日市・同高)

京都府内の高校で、コンピューターゲームの腕前を競う「eスポーツ」の部活動が広がっている。現在は10校以上でeスポーツ部や同好会が活動する。「教育の場にゲーム？」と疑問の声が聞こえそうだが、顧問の教員らは「eスポーツを通じて成長できることがある」ときつぱり。ゲームと過ごす放課後を訪ねた。(笠原良介)

「社会性向上」顧問、効果を実感

国高校選手権は279校が参加し、初開催された4年前の115校から2倍以上に増加。京都から8校、滋賀から3校が出場した。主催の全国高校eスポーツ連盟は「性別、障害の有無、身体的能力など格差や違いを乗り越え、公平な環境で挑戦できるのが最大の魅力」という。

京都でいち早くeスポーツ部をつくったのは、19年から活動する京都廣学館高(京都府精華町)。同年には、文化プログラムとして初採用された茨城国体に府代表として出場した。

「男女が関係なく楽しめる部活動」として、eスポーツ部が昨春に創設された。男子7人、女子8人が所属し、週3日活動している。ニンテンドースイッチの「大乱闘スマッシュブラザーズ」や「スプラトゥーン」、PCゲームの「フォートナイト」などに取り組む。全国大会の予選にも挑んだ。eスポーツ部の拡大は全国的な傾向だ。今冬に行われた第5回全

府「京都をeスポーツの聖地に」

京都府もeスポーツに熱い視線を送っている。

2021年にサンガスタジアム京セラ(府立京都スタジアム)内で、eスポーツ施設「SKY-FIELD」がオープンした。京都府は同年にeスポーツ関連の4団体と連携協定を締結。府の後援で定期的に大会を開催している。

昨年12月に府議会で可決され、23年度からの府政運営方針を示した「府総合計画」でも、スポーツ施策の中にeスポーツを初めて盛り込んだ。「スタジアムのeスポーツエリアを活用し、大規模な大会を開催するとともに、選手や大会運営などの競技環境を支える人材を育成し、『eスポーツの聖地・京都』を目指す」と明記している。

サンガSに施設、定期的に大会

府スポーツ振興課は「ゲームには脳の活性化などの効果があると言われており、子どもや高齢者にもメリットがある。eスポーツを含めて府民のスポーツ実施率を高めていきたい」とする。eスポーツをスポーツの一つと捉え、後押しする構えだ。



サンガスタジアム京セラ内のeスポーツ施設「SKY-FIELD」では、さまざまな大会が開かれている(亀岡市・同スタジアム)



生徒の成長の場にもなっている。1年の松本智樹さん(16)は、自分を褒めようと入部した。「人と話すのがあまり得意ではない。好きなゲームを通して、自発性や積極性を身に付けたかった」と話す。同高によると、創部当初は学校内外から「どうして学校でゲーム