

約2時間にわたった、NASEF JAPAN主催「第2回 eスポーツ国際教育サミット 2021」を徹底レポート

現役高校生や先生のリアルな声に、共感や驚きの嵐。 コロナを経て加速する、**教育としてのeスポーツ最前線！**

～ 「eスポーツ・クリエイティブ・チャレンジ」初代優勝校は、私立水戸啓明高等学校の1年生に決定～

日時：11月14日(日) / ZOOM配信 (入退場自由) / 参加無料

【第1部】10:00-11:30 「第2回 eスポーツ国際教育サミット 2021」

【第2部】11:35-12:00 会員限定「NASEF JAPAN 会員総会および意見交換会」



次世代が成長するために、eスポーツを活用した教育、そして人材育成を支援する国際団体、北米教育eスポーツ連盟 日本本部（通称：NASEF JAPAN/ナセフ ジャパン、会長：松原昭博）は、この度、**第2回目となる「eスポーツ国際教育サミット2021～ウェルカムジェネレーションとともに創る、eスポーツの教育と未来」を、2021年11月14日(日) オンラインにて開催**いたしました。待望となる第2回開催には、**教育現場の主人公である高校生の初登壇**。コロナ禍による将来予測が難しい現状と向き合い、新しい未来に向けて「eスポーツ」という時代が求めるコミュニケーションツールでチャレンジし成長していく生徒、また生徒を支えコロナと奮闘する教員たちからみた教育の最前線に迫るサミットとなりました。

POINT

1. 目標やルールの整備から生まれる“安心感”が、ゲーム依存抑制し“学業の両立”へと導く鍵に。⇒P3
2. Goodなコメント&お米で、ゲーム内の誹謗中傷とゲーマーの食問題に向き合うユニークなアイデアを考案。
私立水戸啓明高等学校の1年生が「eスポーツ・クリエイティブ・チャレンジ」初代優勝校に！⇒P4
3. 共感の嵐！約50名の先生が交流し、eスポーツ部の魅力と設立&継続に向けた最新情報をシェア。⇒P5

【本件に関する報道関係者からのお問い合わせ】

<TOPIX①>withコロナにおける、米国でのeスポーツと高校生と活動の在り方について

登壇者：北米教育eスポーツ連盟 日本本部 統括ディレクター 内藤 裕志

次世代を「生き抜く」ための必要な力

1 自ら考え、行動する力

2 柔軟な発想で新しい考えを生み出すことのできる力

3 特定の分野における専門的・技術的能力



登壇した、北米教育eスポーツ連盟 日本本部 統括ディレクターである内藤氏は冒頭、変動性や不確実性、複雑性、最後に曖昧性といったような、**予測不能な社会の変化“VUCA (Volatility・Uncertainty・Complexity・Ambiguityの頭文字を取った造語)”**に、日々向き合っている生徒たちの現状を例に挙げ、**これからの未来を生き抜くための3つのスキル**（上記画像参照）の必要性を語りながら、NASEF JAPANのビジョンを話しました。

「まず一つは、“**OODAループ**（勝敗に関わる意思決定と実行のための思考法）”。めまぐるしく変わる状況下で、今の状況から得るもので、最善だと考えられる判断をし、即座に実行するためのフレームワークとして、特に社会人の方々とかにも使われています。こういったものをどのような形で、生徒たちに一緒にやっていくのが大切です。二つ目に、“**リーダーシップ**”や“**コミュニケーション能力**”、最後に“**思考的能力、Steam的発想**”です。」と述べ、実際に2021年コロナ禍で自由に行動できないタイミングに、NASEF本国が米国国防省と協力して開催したイベント「NASEF FARMCRAFT」を紹介しました。

NASEF Farmcraft

NASEF Farmcraft™とは

NASEFとアメリカ合衆国務省が、MinecraftをベースにしたFARMCRAFTを活用した大会。大会参加を通じて、農業、バイオテクノロジーを中心に、STEAM能力やコンピュータースキルを、バーチャル空間の中でたのしみながら向上させる。

- 開催期間：2021年2月17日～5月19日
- 参加対象：小学3年生～高校3年生 (Grade 3～12)
- 参加国数：36カ国
- チーム数：700チーム
↳各チーム2～4名
- タスク：各参加チームが、マイクラフト内で農場をつくり、農作物を育てる。その様子をコンテスト形式に評価。

【紹介動画】<https://www.youtube.com/watch?v=RepkG13ytJ8>



「こちらオンライン教育の活性化を目的とし、開催しました。ゲーム上で子供たちが、チームにわかれ農場を作ります。そして農場で、何を作るのか、どういったデザインにすれば良いのかなど話し合い、最終的にはコンテスト形式で競い合います。なかでも、バイオテクノロジーや食物連鎖が多く生まれるかなど、STEAM能力や養われるだけでなく、配信方法も考えることでプレゼンテーションスキルなどの向上も期待できます。」とコメント。

Feedback

Covid-19の中でのeスポーツの役割

クリス・アピルス | ニュージャーシー州 教諭

・生徒たちのメンタルヘルスの安定

「学校生活に変化が訪れたとき、生活の中で「仲間・友人との繋がりを持てる」手段として教育の中でのゲームを通じて、友達だけでなく、親や大人たちとのコミュニケーション、そして自身を自律につながる考えや行動

・次の目標に向けたチャレンジの継続

・STEAM教育につながる活動

「ストーリーメイキングやコンテンツ制作、グラフィックデザインなど、ゲームを通じて様々な事にチャレンジをする。

ジェリー・ハイト | カリフォルニア州プロテスタント教育委員会

・制限された環境下での、自身の社会感情のコントロールへのきっかけ

・保護者 | 自分の好きなもの(ゲーム)を通じて、子どもの成長への気づき

なお、本イベントの参加者は小学校3年生から高校3年生まで36カ国、約700チームにもおぼり、各チーム農場を作る過程で、クリエイティブ力を発揮。

審査員として参加した教諭や教育委員会からも“**生徒たちのメンタルヘルスケアの安定**”や、“**次の目標に向けたチャレンジの継続**”など、**eスポーツが齎す成長がみれたこと**を報告いたしました。

そして最後に、日本国内でも引き続き“教育としてのeスポーツ”の可能性を追求していく決意を述べ、本サミットの目玉となるNASEF JAPAN独自の高校生eスポーツクリエイティブ大会、「eスポーツ・クリエイティブ・チャレンジ」に、期待感をつのらせました。

<TOPIX②> “私立・公立の教員”が登壇し、eスポーツ部の可能性と文武両道に向けた指導法を伝授！

登壇者：東京都 私立朋優学院高等学校 数学科副主任 eスポーツ部顧問 岸波 禎人 教諭

茨城県 県立東海高等学校 コンピュータ部顧問/情報科 千葉 徹也 教諭



まず初めに登壇したのは、大学進学率がほぼ100%、勉強と部活動の文武両道から生徒の自立と共生を目指す、朋優学院高等学校の岸波 禎人教諭。「**進学指導と部活動の両輪で育む、生徒の自立と共生**」をテーマに基調講演を行いました。

朋優学院高等学校では2018年、高校生eスポーツ選手権がきっかけで創部。支援プログラムなどを活用しながら生徒がプレイしやすい環境整備を整えるだけでなく、学業との両立のために

勉強の負担にならないような仕組みづくりに注力した背景を語りました。

「その仕組みの中で、いかに充実させるかを生徒共に考えています。eスポーツの部員ですと週4回の部活動といえども、ご心配される保護者の方が多いともいます。実際に高校生にとってはゲームは一つの楽しみでもあります。なので部活でも、特に家での活動制限はしておりません。**ただ条件唯一設定しておりまして、とにかく学級学業に支障をきたさないこと**。具体的には定期試験で赤点を取らないことです。仮に赤点を取った場合には、そのテストの直しをしっかりとやらせてから部活動に参加するよう話をしています。また成績が非常に悪い場合には、一度部活動をやめさせて、成績改善に向けてちょっと努力する時間を与えたりもしております。」とコメントし、保護者が気になるゲーム依存を防ぐためには「**教員の方から優先順位と目標を明確化させるのが大事な仕事かなと考えています。具体的には、自分がどうなりたいか、先にやるべきことはあるか。今の振る舞いが後々自分を苦しめることにならないかというふうに生徒に寄り添ってあげる、これが顧問の役割ではないかなと私は考えております**。どうしてもeスポーツ部、ゲームなんかしたことないよっていう教員も多くいらっしゃると思うんですけども、その指導だけが教員の仕事ではないので、**いかに部活動と両立させられるかというところで、生徒に声をかけるのも非常に重要な役割だと考えています**。」と話しました。



続いて登壇したのは、茨城県と神奈川県の中立高校でeスポーツ部を創部した経験を持つ県立東海高等学校の千葉教諭。「**救済策としてのeスポーツ**」をテーマに基調講演を行いました。

冒頭で千葉先生は、コロナを踏まえ高まる孤独問題を例に挙げ、その孤独からeスポーツが生徒を助ける一つの手段になるのではないかという提議をしながらeスポーツの可能性を紐解いていきました。

「まず、コロナ禍においてスマートフォンを使う時間が伸びている事象があります。中高生においても同様なのですが、**ただゲームで遊ぶのではなく、努力をすれば何か得られるというゲーム独自の期待感に着目しました。この目標と評価のバランスをモチベーションに繋げることが、アクティブラーニングというものに繋がるのではないかと考えています**。」とコメントし、いままで**コンピューター部にはなかった“競技性”をeスポーツで持たせることで、生徒たちにチーム力や対戦相手への配慮、リーダーシップやサポートなど、生徒たちに自分らしい“居場所”が生まれたこと**を、ご自身の経験から話しました。

また、こういった生徒の興味関心ごとから進路を見つけることが保護者にとっても安心につながると千葉教諭は述べ、「教員から見ても様々な教育効果が期待できるだけでなく、生徒の成長が実際、目に見えてわかるこれは大変嬉しいことです。いろんなメリットがeスポーツには期待できると私は考えております。セキュリティや機材費など課題はたくさんあるますが、皆さんもぜひ学校現場で始めていただけると嬉しいなと思います。そして、岸波先生のおっしゃったとおり**我々顧問がやるべきことは何かというと、ゲームの話よりかはどちらかというとルールをしっかりと明確にして、そして生徒の規範意識は体調管理をしっかりと行ってここが一番重要かなと思います**。」と熱く語り、講演を締めくくりました。

<TOPIX③> 「eスポーツ・クリエイティブ・チャレンジ」初代優勝校！茨城県水戸市 私立水戸啓明高等学校

この日は、eスポーツを使って社会問題を解決できるのかという課題に対し、全国4校を代表するグループがアイデアを提案しプレゼンテーションを行うコンテスト「eスポーツ・クリエイティブ・チャレンジ」の大会結果が発表されました。

「VTuber」や“聖地巡礼”と掛け合わせたeスポーツで地域活性化などユニークな作品が揃うなかで、記念すべき初代王者に選ばれたのは、茨城県水戸市 私立水戸啓明高等学校に所属する高校1年生チーム。

「グッコレ!!～“Good comment”でコミュニケーションをもっと楽しく!」と題した作品は、SNSで巻き起こる誹謗中傷コメントに対して通報といった手段で対処するのではなく、グッドコメントをした利用者に対して報酬を与えようというものでした。また良いコメントをすることで、ゲーム内通貨やオンラインショップでのセール券を獲得できる仕組みを整備するだけでなく、食生活が偏りがちなゲーマーに対しても、地元茨城のお米を食べて健康になってもらいたいという想いをのせて、お米と交換できる仕組みも盛り込んでいました。

感謝 Goodなユーザーに対して、ポイントなどのお礼ができないか

それが、**Good Comment System** 略してグッコレ!!

Good Comment System 概要

Goodなコメントをしたユーザーに「ポイント還元」

ポイントの他にも、

- 【ゲーム】**
 - ・ゲーム内コイン
 - ・ガチャチケット
 - ・オリジナルスキン などなど
- 【SNS】**
 - ・オンラインショップで使えるクーポン
 - ・オリジナルスタンプ などなど

ゲーム中 食事が疎かになってしまふ。

GAME OVER YOU'RE DEAD

っほ!!うめえ!!!

まとめ

- SNSやゲーム内チャットの**モラル向上**

グッコレ!!のおかげでみんなにいいことが!!

↓

ゲームのプレイヤーやユーザーの増加!!

→ コミュニケーションが楽しくなる!!

↑ ユーザーの意識向上

- お米農家さんと連携することで、**食生活改善**にも!!

大会結果を聞いた生徒たちは、「今回プレゼンテーションを作っていくのに、話すための文章を作るのがすごく難しかったです。特に、前後を繋げたり、スライドとの相乗効果っていうのを考えるのがすごい大変でした。その大変なことをやり通して、優秀賞を取れたっていうことがすごい嬉しいです。」とコメント。満遍の笑みを見せながら喜びを隠せない様子でした。

また、オープン参加ではあったもののCLARK NEXT Tokyoの生徒が2名がステージに登壇し、先日開催された中学生向けの競技大会「第1回クラーク国際主催中学生eスポーツ選手権開催」の活動報告をいたしました。



本大会は、なぜ高校生大会はあるのに中学生大会はないのかという疑問が生まれたと話し、イベント企画から本格的なライブ配信、キャスターを招いてカンパなどで指示を出しながら進行するなどの大会運営を経て、「参加してくれた中学生も楽しんでくれたように感じたので、開催してよかったと心から思っています。大会を終えて、役員としても楽しく仕事に取り組みたし、Fortniteのファンとして、大会のプレイ観戦も楽しめました。また、たくさんの機材があって、どの働き、どの機材がどういう働きをしているかなどを教えてもらうことができたので、貴重な勉強になりました。後日配信を見返して、自分のものが配信で綺麗に反映されていたことに気づいた嬉しかったです。」

と、目を輝かせながらコメント。観戦や競技以外にゲームの楽しみ方があるという新しい視点に気がついただけでなく、一つのイベントを高校生が協力し合いやり遂げること、そして堂々とプレゼンテーションする様子に、驚きを隠せない視聴者が続出しました。

<TOPIX④> NASEF JAPAN初！先生たちの交流会でみてきた、eスポーツ部の課題と目指すべき未来

サミットの後半では、NASEF JAPANのメンバーシップ加盟校の先生を対象に初の座談会が開催。全国各地100校以上の加盟校をもつNASEF JAPANのメンバーシップのなかで、お休みにもかかわらず約50名近い学校関係者が参加し、eスポーツについて、現場の目線から教育としての可能性を語り合いました。

まずは、“一番したいeスポーツの活動”について。参加した、東海大学札幌校の高野先生は「今はまだコロナでできないことも多いんですが、やはりオフラインで集まる機会を増やしたいと思います。先生たちの横の繋がりはまだまだ少ないのですが...例えば、地域の学校だとかと一緒にしながら合宿だったりとか、2泊3日のそういった勉強会みたいな形でやってもいいのかなというふうに思いました。札幌の奥座敷と言われている定山溪という温泉街に、eスポーツも併設したホテルができる予定もあるので！」と発言すると、ウェビナー上のチャットは“ぜひ、参加したいです！”など、歓喜に溢れた先生たちの声がよせられました。



その一方で、交流会で浮き彫りになった課題は、“**部活動の環境づくり**”でした。

NASEF JAPANには、日々先生の皆様だけでなく、教育委員会からも“どうやってeスポーツ部を運営したらいいの？”など質問が、多く寄せられることがあります。

そのテーマについて、「eスポーツ・クリエイティブ・チャレンジ」初代優勝校に輝いた、茨城県水戸市私立水戸啓明高等学校の高田先生は、「おそらく機材関係が一番問題になるかなと思います。部費の方は、現時点で最初10万円だったんですが、ちょっとeスポーツの活動費として少し増額してくれてことで20万に上げてもらったんです。やはりゲーミングPC1台買うにしてもやはり10万以上してしまうところもありますし、**現在高校eスポーツ応援プロジェクトの方でレンタルPC3台借りてるんですが、やはりそれでも部員が今19名ぐらいおりますので、全員に渡らないっていう状態は厳しいかなと思ってます。**それで、一応学校にある古いPCなんですけどそちらをリノベーションさせていただいて、SSDに変えたりメモリを増設したり、グラフィックボードを入れたりして何とかこう動くような形で今運営はしてるんですけども、できるところからやっという形で現在運営しているような形です。」と話し、資金面での深刻な現状を報告しました。するとチャット上では、“**そもそも県立高校だと、県所有のPCでいじってはいけないというルールもある”**といった情報や、**それに対して“私も苦労しました...”**や、“それは知らなかった！”などのコメントが殺到。

和歌山県で、唯一eスポーツを推進している星林高校の西川先生からも、「普通の県立高校で、サーバーに繋がらないような設定が多いんじゃないかなと思います。そのときに交渉して許可を取るんですけども、ポートの番号とか、それからサーバーのアドレスとかを、きっちり言わないと何か設定してもらえないんです。そういう情報があんまりないんですよね。それ以外に、支援プログラムでネット回線も借りてるんで問題ないんだけど、今度そちらの回線に繋がると、学校のパソコンの設定を変えないといけないという問題がありまして...。**ゲームの方から見ると、チート行為になると、設定がいろいろと変えられないようになっていて、そういうのもクリアしないといけないかな**というのがありました。」という、思わぬハードルも共有されました。

今回はわずか30分の意見交換会ではありましたが、NASEF JAPANでは今後も定期的に交流会を開催し、日々生徒のために奮闘する指導者の力になること、そして先生たちのお話をうけて「産学協同プロジェクト」などを推進するなどして、サポートを強化していくべき現実を噛み締めました。