

# ～アメリカの最新研究から考える！～

## 湯けむりフォーラム「教育的eスポーツとは？」(概要)

群馬県 YouTube チャンネル「tsulunos」

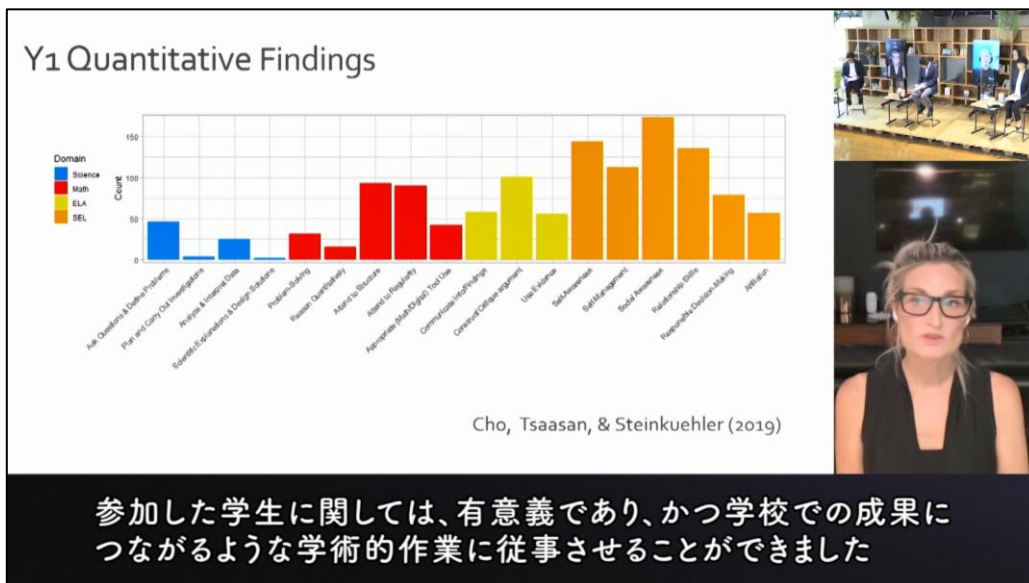
2021年9月16日配信開始

### I 基調講演

「eスポーツの教育的効果にかかる研究成果」

スタインクーラー博士 (カリフォルニア大学アーバイン校教授)

- 青少年、特にチームにおけるゲームと学習について 15 年前から研究している。
- eスポーツは、プレイヤーを中心にして、コンサルタントやコーチング、アナリスト、コンテンツ制作、ソフトウェアの開発、実況、ライター、ファンアートなどのエコシステムが存在する。
- そして、ビジネス開発やマーケティングなど、起業家的な側面もある。
- eスポーツをプレイする大学生を対象に実施した研究で特筆すべきことは、自己管理、感情調整、意思決定、人間関係のスキルなどが向上したこと。
- また、eスポーツと他部活動を比較すると、eスポーツの方が、STEM教育や学校への意欲が増ただけでなく、課題に対して粘り強く取り組む我慢強さが向上する研究結果が出た。
- 10代の頃の興味は車のエンジンのようなものであり、難しいコンテンツに苦戦してもそれを乗り越えようとする原動力になる。若者にとって、まさにその興味、原動力がeスポーツである。



Average change reported by NASEF students across all 19 variables measured.

Variable	Average Change
STEM Engagement	3.87
STEM Career Interest	3.94
STEM Industry Participation	3.47
STEM Career Knowledge	3.51
STEM Literacy	3.07
School Value	3.57
School Engagement	3.28
Sense of Belonging	3.41
Effort in School	3.4
Character	3.76
Communication	3.65
Mathematical Prof.	3.81
Mathematics Skills	3.73
Language Proficiency	2.65
Self-Management	3.44
Gift	3.74
Perseverance	3.97
Critical Thinking	4.02
Memory Retention	3.4

\*single sample t-test,  $p < 0.01$       Reitman, Gardner, Campbell, Cho & Steinkuehler (2020)

感情面で忍耐力や自制心を失っていることをよりはっきりと認識し自分の状態を理解する上で役立つということです

ケビン・ブラウン氏 (カリフォルニア州オレンジ郡教育委員会 eスポーツプログラムスペシャリスト)

- 北米教育 e スポーツ連盟 (以下、NASEF) のビジョンは、住居、人種、性別、嗜好、社会経済的階層等に関係なく、すべての学生が、社会のゲームチェンジャーになるために必要な知識とスキルを身につけることである。
- 学生が学びたいと思う方法で教育コンテンツを導入することで、学生は教養を身につけ、社会での生産性を高め、さらに共感性を身につけることができる。
- 今の子どもたちはテクノロジーに精通しているので、これまでの教育方法は有効でなくなってきた。
- スタインクーラー博士の研究で、学生たちはゲームを通して、学習と社会的相互作用の両面での能力の向上がわかってきた。
- 「教育的 e スポーツ」は、教育的価値観と、目的と意図を持って e スポーツをプレイすることを相互に結びつけることで生まれたものである。

Current Application of Scholastic Esports in High Schools and Middle Schools

NASEF

Roles shown in the infographic:

- Theory Crafter
- Analysts
- Coach
- Strategists
- Software Developer
- General Manager
- Event Organizer
- IT Support
- Web Developer
- Marketing
- Corporate Sponsorship
- Business Developer
- Entrepreneurs
- Streamers
- Content Creators
- Journalist
- Fandom Art
- Shoutcaster
- Players
- Games
- Organizers

© 2020 Samuel Foundation | North America Scholastic Esports Education

こうしたカリキュラムデザインを採用し始めようとしておりそれを支援しているところです