

スポーツと e スポーツの学生競技者における社会人基礎力比較

1240447 重山華穂

指導教員 前田和範

研究背景

近年、コロナ禍を経て、日本国内では e スポーツが盛り上がりを見せており、先行研究によると、e スポーツの競技人口は世界に約 1 億人存在することが分かっているものの、日本の親世代の e スポーツの理解が不足していることが明らかになった。本研究では、e スポーツのネガティブなイメージを払拭していくために、e スポーツを行うことが社会人基礎力にどのように影響するかを探った。

研究目的

これまで e スポーツが精神的充足の獲得や心身の成長を得られるという数値のデータがなく、具体的に e スポーツのメリットが明らかになっていない。本研究では、e スポーツ経験者とチームスポーツ経験者を対象に社会人基礎力を比較し、同等の項目、または、e スポーツ経験者の方が高い項目があるのかを明らかにすることを目的に調査を進めることとした。

研究方法

e スポーツを継続的に経験したことがあるが、最近スポーツしていない学生 (n=114) と e スポーツを経験したことがない、かつチームスポーツを経験している学生 (n=53) を対象にアンケート調査を実施した。e スポーツ経験者には「e スポーツを週に行う頻度」「特定の人とプレイする頻度」を、両者に「社会人基礎力」を提示し、e スポーツ経験者とチームスポーツ経験者の社会人基礎力の比較を行った。

分析結果

有意差が認められた社会人基礎力の項目「創造力」はチームスポーツ経験者の方が高いことが明らかになった。また、有意差が認められなかった項目「傾聴力」「規律性」はチームを組む組まないを問わず共通して e スポーツ経験者の方が高いことが明らかになった。

考察・結論

「創造力」と「傾聴力」、「規律性」の項目の結果はそれぞれ、スポーツと e スポーツの特性の違いが影響していると考えられる。その他の社会人基礎力の項目については、「創造力」以外有意差が認められなかった。つまり、e スポーツを選択したとしても、スポーツと同様の社会人基礎力を身に付けることができると考えられる。