

対戦型ゲームによる競技「eスポーツ」が盛り上がりを見せ、徳島県内でも教育活動や地域のにぎわいづくりに取り入れる動きが出てきた。だが、わが子がゲームばかりでは困ると考えている保護者も多いだろう。eスポーツ推進の背景に見える日本のITリテラシー（情報技術を活用する能力）の現状について、経済産業省「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」の座長を務めた中村伊知哉・慶応大大学院教授に聞いた。

（聞き手＝湯浅翔子）

## 中村伊知哉 慶応大に聞く

慶応大 大学院教授



なかむら・いちや 専門はメディア政策。京大卒。旧郵政省を経て1998年、MITメディアラボ客員教授。2006年より慶応大大学院教授。20年4月、東京都墨田区に新設される職業大学「情報経営イノベーション専門職大学（IU）」の学長に就任予定。

# eスポーツとITリテラシー

規制は子どもたちをデジタル技術から遠ざける

うことを理解しておいてもらいたい。

2009年にいわゆる「青少年ネット規制法」が施行され、当時の福田康夫首相が「子どもの携帯電話使用は百害あって一利なし」という趣旨の発言をした。これが日本の学校からデジタル技術を遠ざけ、その影響は

香川県議会がゲームの利用時間を制限する「ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）」の制定を進めている。規制するのは簡単だが「1日1時間」といった時間制限は実効性に乏しいし、規制前のフラットな状態に戻すのは非常に困難だとい

例えばデジタル教科書。海外では当たり前

大人の役割は環境づくり

問題は現実にある。だからこそも私たちが大人は「子どもたちがなぜゲームをやっているか」に向き合

デジタルを活用できる人材育成

魅力向上、人材育成にあると思っている。

今後新しい技術面白がって使いこなそうとする人と、そうでない人の差がますます開いていくだろう。デジタル機器の出現により人間の身体能力や認知能力が「拡張」できる時代において、暗記した知識を再出力するような能力はさほど必要なくなる。それよりもデジタルを活用して

経済産業省の検討会では、eスポーツの直接市場規模目標を600〜700億円（2025年、18年実績は44億円）とまとめた。数字としてはさほど大きくない。国策として取り組む意義はむしろア

# デジタル活用教育の柱に

デジタルを活用できる人材育成

魅力向上、人材育成にあると思っている。

今後新しい技術面白がって使いこなそうとする人と、そうでない人の差がますます開いていくだろう。デジタル機器の出現により人間の身体能力や認知能力が「拡張」できる時代において、暗記した知識を再出力するような能力はさほど必要なくなる。それよりもデジタルを活用して

経済産業省の検討会では、eスポーツの直接市場規模目標を600〜700億円（2025年、18年実績は44億円）とまとめた。数字としてはさほど大きくない。国策として取り組む意義はむしろア

## eスポーツをめぐる動き

|         |  |
|---------|--|
| 2018年2月 | eスポーツの国の競技団体「日本eスポーツ連合(JeS U東京)」設立   |
| 5月      | 「マチ★アソビ」で徳島県内初のeスポーツ大会開催   |
| 6月      | 阿南高専に「eスポーツ研究会」が発足   |
| 2019年1月 | 徳島県がeスポーツ推進タスクフォースを設置  |
| 3月      | 東新町1丁目商店街振興組合と徳島青年会議所などが「徳島県eスポーツ協会」を発足                                    |
| 4月      | 障害者eスポーツチーム「国府」が発足   |
| 5月      | 世界保健機関(WHO)が「ゲーム障害」を国際疾病に認定  |
| 9月      | 経済産業省「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」を設置   |
| 10月     | 高速通信5Gを活用したeスポーツ大会が四国で初めて徳島市で開かれる<br>茨城国体で「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」が初開催。徳島県チームも出場 |
| 2020年1月 | 香川県が全国初となる「ネット・ゲーム依存症対策条例案」の素案を公表<br>徳島県障がい者スポーツ協会がeスポーツの体験交流会を開催          |
| 2月      | 厚生労働省「ゲーム依存症対策関係者連絡会議」を設置  |

2020.3.17

徳島新聞 2/面