

校内eスポーツ大会 競技種目の拡大について

同好会は2020年11月に全国大会「ロケットリーグ」に参戦、1月に県内大会「フォートナイト」に参戦しました。このような大会は主催者が種目を決めますが校内大会の場合は自由です。学校で光回線によるPCゲームはできないので、スマートフォンか家庭用ゲーム機で競技可能なものの中から「クラッシュロワイヤル」と「SFC ぷよぷよ」を選び1年次主催で大会を開きました。その時に「もっと自分が知っている種目がいい」「だれでもできる競技がある」「校内のプレイヤーが多い」などの声を拾い上げ、3年次メンバーを中心に「①大乱闘スマッシュブラザーズ(Super Smash Bros.)」、2年次メンバーを中心に「②荒野行動(KNIVES OUT)」で開催することにしました。(2年 山城悠椰)

①大乱闘スマッシュブラザーズ

任天堂が発売した対戦アクションゲーム。2Dアクションの画面構成で、各プレイヤーはキャラクターの持つワザによって相手を攻撃して画面外に吹き飛ばすことが目的。画面下端への落下、または左右、上端の一定距離まで吹き飛ばされた場合KO・ミスとなり、最後に攻撃を与えたプレイヤーの得点になる。時間内に多く得点を奪うか、生き残ったプレイヤーがそのゲームの勝者となる。



②荒野行動

中国企業 NetEase Games が開発、運営するTPS バトルロイヤルゲーム。約100人のプレイヤーが無人大島に降り立ち、最後の1人になるまで戦闘を繰り広げる。降下後は、救援物資や、建物内などに落ちている武器や防具、回復薬や手榴弾などを拾い、それらを巧みに利用しながら、最後の1人または1チームになるまで戦う。出会い系の要素があるという批判があることに注意。



恵介先輩(4年)の発案でミニスマブラ大会を開いてみました↓ 初めてやる稀成先輩も必死です(笑)



eスポーツで「課題遂行能力」が向上！？

FPS系eスポーツをプレイすると「課題遂行能力」が向上することが検証されました(Game Wellness Project 検証レポート)。課題遂行能力とは、さまざまな学習に対する柔軟的思考や短期的な記憶能力に関連する能力です。プロのeスポーツ選手とアマチュアの学生それぞれに、FPSを40分間プレイしてもらい、プレイ後にトレイルメイキングテスト(TMT)を受けてもらったところ、両者とも回答時間が短縮したことが分かったそうです。継続的かつ長期にゲームをプレイすることで、ゲームのパフォーマンスだけではなく、日常生活での課題遂行能力が向上する可能性がでてきました。一方で、eスポーツのトッププレイヤーの早期引退問題や「ゲーム障害」が国際疾病分類に加えられたりしています。正しく理解しゲームとはうまく付き合っていきたいですね。

eスポーツ科学の進展

筑波大学など4団体がeスポーツ科学を推進する産学官連携協定を結びました。スポーツ科学とICTの融合が図られます。学問としてのeスポーツの誕生です。



高農
中部農林高等学校 定時制農業科
eスポーツ同好会 競技種目の拡大と新規大会開催決定！