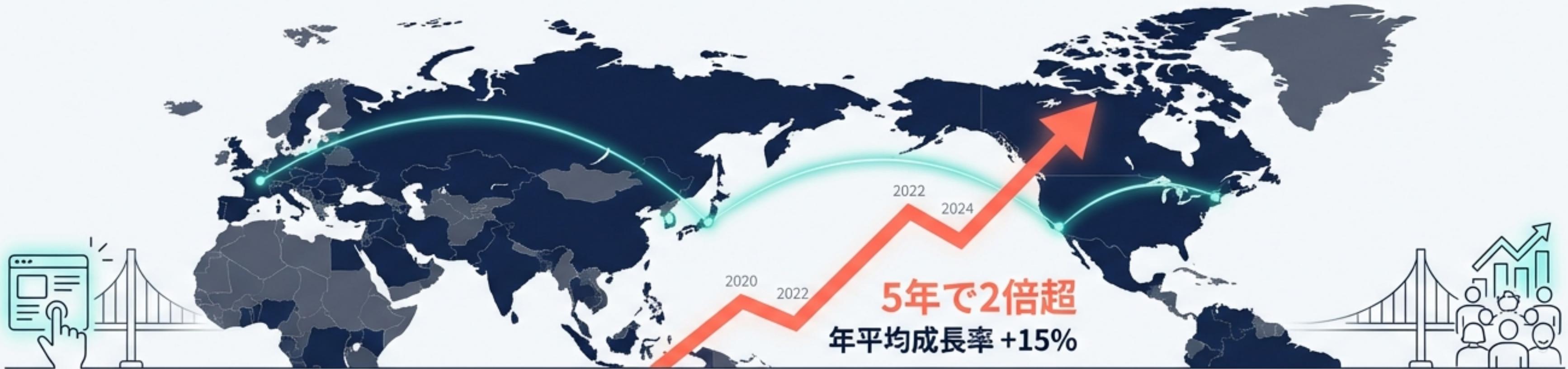


# eスポーツの社会的影響： 新たなキャリアとコミュニティ形成

若者に与える影響から、**教育・地域社会**における可能性まで

プレゼンター：[氏名/組織名]

# eスポーツの現状と拡大：無視できない世界的潮流



## 市場の急成長



世界的な市場規模と視聴者数は年々増加し、巨大な産業へと進化。

- ・ 市場規模: \$15億+
- ・ 視聴者数: 6億人+

## 国体・オリンピック



文化プログラムや国際大会への採用など、スポーツとしての認知が拡大。

- ・ 國体文化プログラム
- ・ IOC eスポーツシリーズ

## 世代を超えた浸透



若年層だけでなく、シニア層や企業対抗戦など、幅広い層へ普及。

- ・ シニアeスポーツ交流会
- ・ 企業対抗eスポーツ大会

# 若者文化としてのeスポーツ： デジタル世代の「共通言語」



## ・コミュニケーションの基盤

かつての野球やサッカーのように、友人と  
の会話や交流の主要なハブ。



## ・自己表現の場

プレイの技術や知識を通じて、自信を獲得  
しアイデンティティを形成。

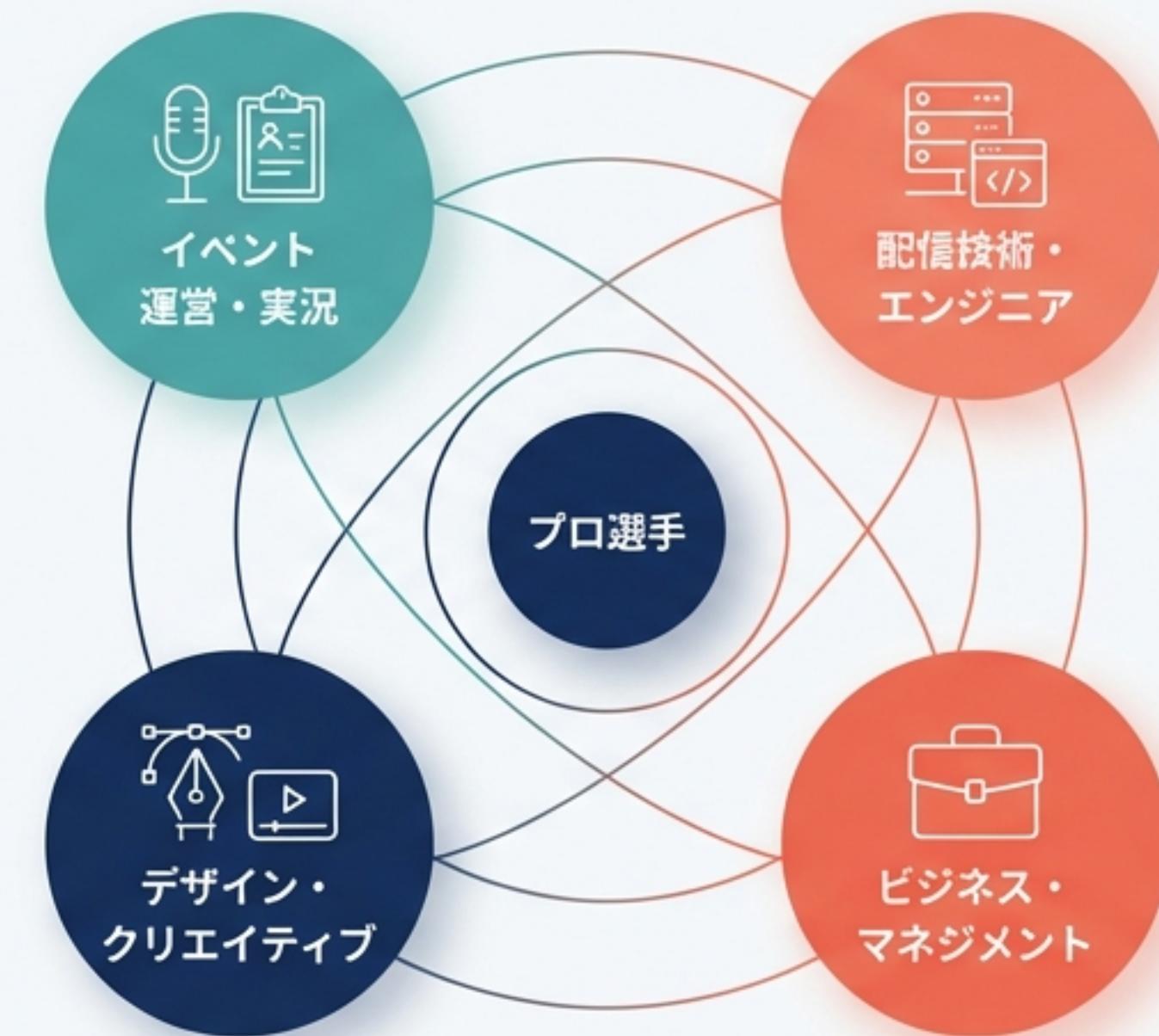


## ・居場所の創出

放課後や自宅における「デジタルなサード  
プレイス」として機能。



# 新たなキャリアの可能性：選手だけではない広がり



eスポーツへの興味は、高度なICTスキルやビジネススキルを持つ  
「次世代の人材」が育つ入口となる。

# 教育・スキル形成への影響：ゲームから学ぶ「生きる力」



## 戦略的思考とPDCA

勝つための仮説・実行・検証のサイクルが自然と身につく。

## 協調性とチームワーク

チーム戦を通じた役割分担や、他者との連携・対話。

## 認知能力の向上

マルチタスク処理能力、空間認識能力、瞬間的な判断力。

## 英語・異文化への関心

海外プレイヤーとの交流や情報収集による語学への興味。

# コミュニティ形成と社会性：孤立を防ぐセーフティネット



- 物理的制約の解消**  
住居・ハンディキャップに関わらず交流
- 多様な属性との交流**  
年齢・職業の異なる人々との接点
- 不登校・引きこもり支援**  
社会との接点となるスマールステップ
- 所属意識の醸成**  
心理的な安定が得られるコミュニティ

# 地域・学校・オンラインの役割：大人が提供すべき環境



## 部活動・サークル公認

指導者がつくことで健全な枠組みを提供。



## 地域交流イベント

多世代交流や地域活性化の起爆剤。



## リテラシー教育

禁止ではなく、マナーやルールの指導。

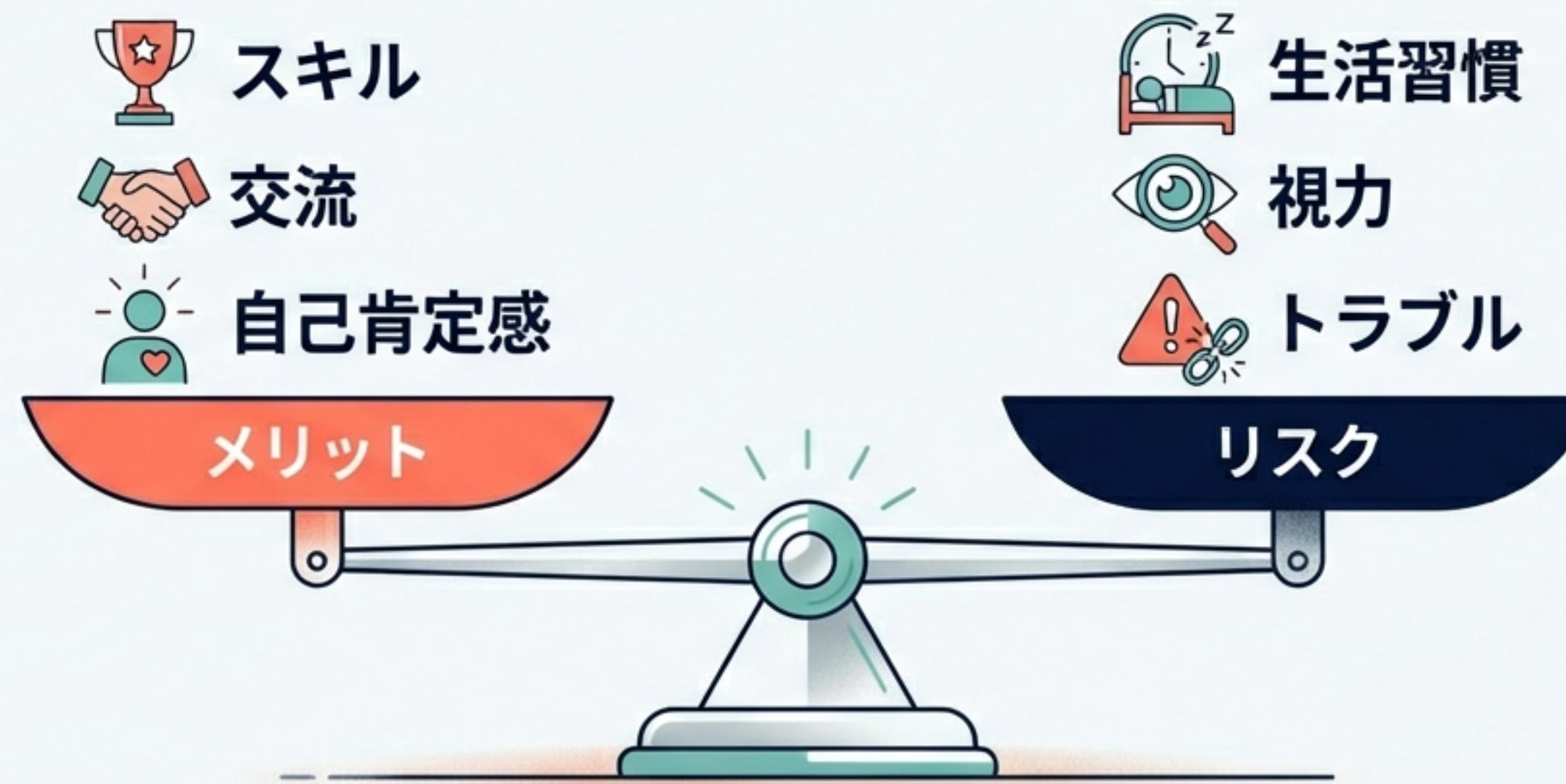


## 安全な居場所

公民館等への環境整備で安心できる場を。



# ポジティブな影響と懸念点：光と影の両面を知る

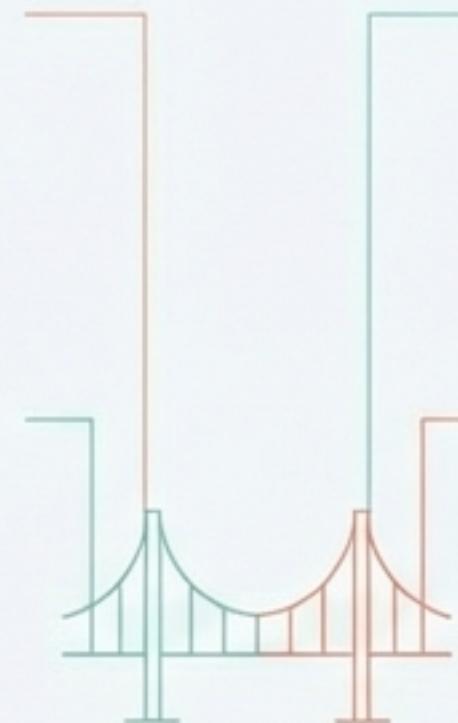


メリットを最大化し、デメリットを最小化するための  
「マネジメント」が重要。

# 課題と向き合い方：ルール作りと対話の重要性

## 家庭・学校でのルール策定

一方的な押し付けではなく、対話による納得感のあるルール作り。



## フィジカルケアの並行

目の休息や適度な運動など、身体的な健康管理を指導。

## ネットリテラシーの教育

個人情報管理やマナーなど、モラル教育の実践。

## 早期発見と相談窓口

過度な没入時の専門家・相談機関との連携体制。



# まとめと今後の展望：インクルーシブな社会へ



**バリアフリーな社会参加**  
(年齢・身体的特徴を超えたフィールド)



**地方創生の新たな切り口**  
(場所を選ばない活躍)



**教育と福祉の融合**  
(遊びから学び、そして社会参加へ)

恐れることなく正しく理解し、  
若者の可能性を広げる環境を共に。