

概要

早稲田大学政治経済学部経済学科 4 年 羽鳥幸希

令和元年の川崎市登戸通り魔事件以降、ひきこもりや不登校の人へのイメージが特に悪くなりだした。このような情勢のなか、ひきこもりや不登校の人への社会復帰を支援している団体が多く存在している。その中でも私が目を付けたのは、「esports」を利用して社会復帰を目指す支援団体である。日本人の特に高年齢層にとって esports は印象が悪いものであり、「ゲーム脳」「ゲーム障害」「ゲーム依存症」など悪いイメージを持つ言葉も生まれているくらいである。この esports を利用することで本当に社会復帰することができるのか、「esports の社会復帰への有用性」についてみていく。第一章では、ひきこもりと不登校についてそもそもなんであるのかについて紹介した。第二章では、まだまだ知名度の低い esports について、自分の経験も踏まえて解説した。第三章では、一章二章でひきこもり不登校の人に対して esports を利用して、社会復帰を試みている団体について紹介した。また、特に esports で不登校を解消してきた実績のあるルネサンス高等学校への取材も行った。第四章では、実際に不登校であった T 氏に取材をし、esports をすることで社会復帰を達成できた理由について考察した。終章では、今までの章から「社会復帰への esports の有用性」が本当にあるのか。あるならば、どこにその要素があるのかについてまとめた。そして、どうすればさらに子の有用性について広めることができるのかについても考察した。