

## 1. e スポーツ専門人材養成課程リスト・詳細情報



# eスポーツ分野専門学校リスト（計27校掲載 2021年1月時点）

| No. | 法人名              | 学校名                      | 学科名               | 年限 | 専攻・コース                | 住所  |
|-----|------------------|--------------------------|-------------------|----|-----------------------|-----|
| 1   | 学校法人産業技術学園       | 北海道ハイテクノロジー専門学校          | ITメディア学科          | 3年 | eスポーツ専攻               | 北海道 |
| 2   | 学校法人滋慶文化学園       | 仙台デザイン＆テクノロジー専門学校        | スーパークリエイター科       | 4年 | e-sportsマネジメント専攻      | 宮城県 |
|     |                  |                          | クリエイティブコミュニケーション科 | 3年 | e-sportsプロゲーマー専攻      |     |
|     |                  |                          |                   |    | e-sportsイベントスタッフ専攻    |     |
| 3   | 学校法人滋慶文化学園       | 福岡デザイン＆テクノロジー専門学校        | スーパークリエイター科       | 4年 | e-sports マネジメント専攻     | 福岡県 |
|     |                  |                          | クリエイティブデザイン科      | 3年 | e-sportsプロゲーマー専攻      |     |
|     |                  |                          |                   |    | e-sportsイベントスタッフ専攻    |     |
| 4   | 学校法人滋慶学園         | 東京アニメ・声優＆eスポーツ専門学校       | スーパーテクノロジー科       | 3年 | スーパープロゲーマー専攻          | 東京都 |
|     |                  |                          |                   |    | イベントスタッフ専攻            |     |
|     |                  |                          | パフォーミングアーツ科       | 2年 | プロゲーマー専攻              |     |
|     |                  |                          |                   |    | 動画配信専攻                |     |
| 5   | 学校法人滋慶学園         | 東京スポーツ・レクリエーション専門学校      | スポーツビジネス科         | 2年 | ゲーム実況＆キャスター専攻         | 東京都 |
| 6   | 学校法人滋慶学園         | 仙台スクールオブミュージック＆ダンス専門学校   | スポーツeエンターテイメント科   | 4年 | e-sports専攻            | 東京都 |
| 7   | 学校法人コミュニケーションアート | 東京デザインテクノロジーセンター専門学校     | スーパーIT科           | 4年 | e-sportsエンターテイメント専攻   | 宮城県 |
|     |                  |                          | IT・デザイン科          | 3年 | e-Sports・プロマネージメント専攻  |     |
| 8   | 学校法人コミュニケーションアート | 名古屋デザイン＆テクノロジー専門学校       | ゲームクリエイター科        | 3年 | e-Sports・プロゲーマー専攻     | 東京都 |
|     |                  |                          |                   |    | e-sportsプロゲーマー専攻      |     |
| 9   | 学校法人コミュニケーションアート | 大阪アニメ・声優＆eスポーツ専門学校       | e-sports＆ゲームCG科   | 3年 | e-sportsイベントスタッフ専攻    | 愛知県 |
|     |                  |                          |                   |    | e-sports プロゲーマーコース    |     |
| 10  | 学校法人コミュニケーションアート | 札幌デザイン＆テクノロジー専門学校        | デジタルテクノロジー科       | 3年 | ゲームストリーマーコース          | 大阪府 |
|     |                  |                          |                   |    | e-sports プロゲーマーコース    |     |
| 11  | 学校法人コミュニケーションアート | 神戸・甲陽音楽＆ダンス専門学校          | 音楽クリエイター科         | 3年 | e-sports・プロマネージメントコース | 北海道 |
|     |                  |                          |                   |    | e-sports プロゲーマーコース    |     |
| 12  | 学校法人コミュニケーションアート | O C A大阪デザイン＆ITテクノロジー専門学校 | スーパーゲームIT科        | 3年 | e-sportsプロゲーマー専攻      | 兵庫県 |
|     |                  |                          |                   | 3年 | e-sportsイベントスタッフ専攻    |     |
| 13  | 学校法人国際総合学園       | 国際アート＆デザイン大学校            | e-スポーツ科           | 4年 | e-sportsマネジメント専攻      | 大阪府 |
|     |                  |                          |                   |    |                       |     |
| 14  | 学校法人国際総合学園       | 新潟コンピュータ専門学校             | IT高度専門学科          | 2年 | e-sportsプロゲーマー専攻      | 福島県 |
|     |                  |                          | eスポーツ科（3年制）       | 4年 | eスポーツ専攻コース            |     |
|     |                  |                          |                   | 3年 | eスポーツゲーム開発応用コース       |     |
|     |                  |                          |                   |    | eスポーツプロゲーマー応用コース      |     |
| 15  | 学校法人 国際総合学園      | 専門学校 新潟国際自動車大学校          | eスポーツ科（2年制）       | 2年 | eスポーツゲーム開発コース         | 新潟県 |
|     |                  |                          |                   |    | eスポーツプロゲーマーコース        |     |
|     |                  |                          | モーターススポーツ科        | 2年 | eスポーツコース              | 新潟県 |
|     |                  |                          | モーターススポーツ2級整備士科   | 3年 | eスポーツコース              |     |

|    |                   |                       |                  |    |                                          |      |
|----|-------------------|-----------------------|------------------|----|------------------------------------------|------|
| 16 | 学校法人 新潟総合学院       | 新潟ビジネス専門学校            | イベントビジネス学科       | 2年 | eスポーツプランナーコース                            | 新潟県  |
| 17 | 学校法人TBC学院 宇都宮本校   | 国際情報ビジネス専門学校          | eスポーツ学科          | 2年 | プロゲーマーコース<br>eスポーツイベントコース                | 栃木県  |
| 18 | 学校法人TBC学院 小山校     | 国際テクニカルデザイン☆自動車専門学校   | eスポーツ学科          | 2年 | プロゲーマー専攻<br>ゲームクリエイター専攻<br>eスポーツイベント専攻   | 栃木県  |
| 19 | 学校法人宮崎総合学院        | 宮崎情報ビジネス医療専門学校        | 情報システム科          | 2年 | eスポーツ & IT コース                           | 宮崎県  |
| 20 | 学校法人九州総合学院        | 鹿児島情報ビジネス公務員専門学校      | システム工学科 eスポーツ&IT | 3年 |                                          | 鹿児島県 |
| 21 | 学校法人Adachi学園      | 専門学校 東京クールジャパン        | ゲーム総合学科          | 2年 | e-Sports 専攻                              | 東京都  |
| 22 | 学校法人国際学園          | 九州医療スポーツ専門学校          | テクノ e スポーツ学科     | 2年 |                                          | 福岡県  |
| 23 | 学校法人 利幸学園         | 中部コンピュータ・パティシエ・保育専門学校 | 情報コミュニケーション科     | 2年 | eスポーツコース                                 | 愛知県  |
| 24 | 株式会社メトロコンピュータサービス | 専門学校メトロITビジネスカレッジ     | ITクリエイター科        | 2年 | eスポーツ専攻                                  | 長崎県  |
| 25 | 学校法人 タイケン学園       | 日本ウェルネススポーツ専門学校       | 健康スポーツ科          | 2年 | e-sports専攻                               | 東京都  |
| 26 | 学校法人片柳学園          | 日本工学院専門学校             | ゲームクリエイター科       | 2年 | eスポーツイベント運営専攻<br>ゲーム実況専攻<br>ゲームマーケティング専攻 | 東京都  |
| 27 | 学校法人渡邊学園          | コンピュータ教育学院            | スポーツテクノロジー科      | 3年 | eスポーツコース                                 | 福岡県  |

## e スポーツ専門人材養成課程情報

### 事例1 北海道ハイテクノロジー専門学校 ITメディア学科 e スポーツ専攻

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人産業技術学園 北海道ハイテクノロジー専門学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 学科・専攻    | ITメディア学科 e スポーツ専攻（3年制）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 専攻・コース概要 | 「北海道ハイテクノロジー専門学校は国内で二番目にできた esports のための専門学校です。esports を総合的に学び、業界で活躍できるスキルを身につける環境がここにあります。esports の世界を盛り上げるのはキミだ！                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 目指す職業    | プロゲーマー、コーチ、イベント MC、実況、キャスター、ライター、イベントスタッフ、宣伝・プロモーションスタッフ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| カリキュラム情報 | <p>○授業で学ぶゲームタイトル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ LEAGUE OF LEGENDS</li> <li>・ Shadow Verse</li> <li>・ Player Unknown's Battlegrounds</li> <li>・ OVER WATCH</li> <li>・ レインボーシックスシージ</li> </ul> <p>○科目例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ スポーツトレーニング <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 姉妹校である北海道メディカル・スポーツ専門学校が全面サポート！プロゲーマーに必要なフィジカルやメンタルを独自のトレーニングで磨きあげます。</li> </ul> </li> <li>・ イベント運営サポート <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 道内の esports の普及、選手の育成・サポートを目的に 2019 年設立した北海道 e スポーツ協会。その会員校であるハイテクだから学生は道内 esports イベントのプランニングやプレゼンテーションを直接学び、経験することができます。</li> </ul> </li> <li>・ ゲーム演習 <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ FPS、MOBA などのゲームは戦略性が高く、チームの連携が欠かせません。授業ではゲームを戦略的に学びます。</li> </ul> </li> </ul> |
| 特徴等      | <p>○人気の高い 2 つのゲームカテゴリを追求</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ FPS（ファーストパーソン・シューティング） <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ シューティングゲームの一種。自分自身の視点・視野で、武器や素手などを用いて戦うアクションゲームのスタイルを指す。国内では Call of Duty や Rainbow Six シリーズなどが広く知ら</li> </ul> </li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>れている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ MOBA（マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ） <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ チーム vs チームで戦う。それぞれのプレイヤーが味方と協力しながら敵チームの本拠地を破壊して勝利を目指すスタイルのゲームであり、非常に戦略性・専門性の高いゲーム。国内では League of Legends や DotA 等が該当する。</li> </ul> </li> </ul> <p>○esports の第一線で活躍する講師陣</p> <p>北海道でプロゲーマーとして活躍しているメンバーが直接指導してくれます。最新の esports の動向に併せたカリキュラムで、プロゲーマーへの道が近づきます！</p> <p>○『レバンガ☆SAPPORO』と教育連携</p> <p>バスケットのレバンガ北海道が設立した esports チーム『レバンガ☆SAPPORO』と教育提携を結びました。今後は人気ゲーム Shadowverse のイベント、高校生の方にはオープンキャンパスなどでも選手が登場するなどを予定しています。</p> <p>○ゲーム専用の機材をそろえた特別ルーム</p> <p>道内唯一 esports が学べる本格実習室。最新のゲーミングデバイスやチェアーなど、プレイに最適な環境を整備。また、ゲームプレイだけではなくゲーム実況や解説も学べる機材も導入しています。</p> |
| 参考 URL | <a href="https://www.hht.ac.jp/department/itmedia/esports/">https://www.hht.ac.jp/department/itmedia/esports/</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

### 事例2 仙台デザイン＆テクノロジー専門学校 クリエーティブコミュニケーション科 e-sport プロゲーマー専攻

|          |                                                                                                               |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人滋慶文化学園 仙台デザイン＆テクノロジー専門学校                                                                                  |
| 学科・専攻    | クリエイティブコミュニケーション科 e-sport プロゲーマー専攻（3年制）                                                                       |
| 専攻・コース概要 | ゲーミングスキルだけではなく自分の魅力を最大限に伸ばし、多くの人に夢や感動を届けるプロゲーマー・ストリーマーを目指します。                                                 |
| 目指す職業    | プロゲーマー、プロチームアナリスト、プロチームコーチ、e-sports 実況者、e-sports 解説者、e-sports 大会 MC、e-sports 業界での起業、イベントプロデューサー、イベントディレクター、審判 |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| カリキュラム情報 | <p>○授業で学ぶタイトル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ VALORANT</li> <li>・ リーグ・オブ・レジェンド</li> <li>・ Rainbow Six Siege</li> <li>・ PUBG</li> <li>・ Shadowverse</li> <li>・ OVERWATCH</li> </ul> <p>○1 年次</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームトレーニング</li> <li>・ ゲームマーケティングⅠ</li> <li>・ フィジカルトレーニングⅠ</li> <li>・ e-sports 研究Ⅰ</li> <li>・ COM リーグⅠ（姉妹校との対戦）</li> <li>・ メンタルトレーニングⅠ</li> <li>・ 英会話</li> </ul> <p>○2 年次</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームトレーニング</li> <li>・ ゲームマーケティングⅡ</li> <li>・ フィジカルトレーニングⅡ</li> <li>・ e-sports 研究Ⅱ</li> <li>・ COM リーグⅡ（姉妹校との対戦）</li> <li>・ メンタルトレーニングⅡ</li> </ul> <p>○3 年次</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームトレーニング</li> <li>・ ゲームマーケティングⅢ</li> <li>・ フィジカルトレーニングⅢ</li> <li>・ e-sports 研究Ⅲ</li> <li>・ COM リーグⅢ（姉妹校との対戦）</li> <li>・ メンタルトレーニングⅢ</li> </ul> |
| 特徴等      | <p>○最先端のゲームデバイスを備えた施設で学べる！</p> <p>e-sports 業界全面バックアップのもと、最新の設備がそろった「e-sports フロア」です。</p> <p>ゲーム実習からイベント運営・映像・音響・照明といった機材の授</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>業も学べる環境があります。数々のドラマが生まれる瞬間を君の手でつくり上げよう！</p> <p>■e-sports プロゲーマー専攻</p> <p>実践力を育む3つの特徴</p> <p>○特徴1：e-sports を学ぶための最高の環境を用意</p> <p>Razer や Logitech PRO など最先端のゲーミングデバイスや長時間座っても疲れにくいゲーミングチェア、配信用設備など東北エリア最大級の環境です。</p> <p>○特徴2：実戦・実戦・実戦</p> <p>FPS などのタイトルを選び、チームを組んで、滋慶学園グループの姉妹校と毎週実戦&amp;フィードバックを行いながら様々な大会へ出場し、現場力をつけます。</p> <p>○特徴3：ゲームスキル+メンタル+フィジカルを学ぶ</p> <p>実戦で技を鍛えながら、対戦相手の戦略に左右されない強いメンタルと長時間耐えられる身体の使い方を学びます。</p> |
| 参考 URL | <a href="https://www.sca.ac.jp/course/e-sports_pro_gamer.html">https://www.sca.ac.jp/course/e-sports_pro_gamer.html</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

**事例3 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 クリエーティブデザイン科 e-sports プロゲーマー専攻**

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人滋慶文化学園 福岡デザイン&テクノロジー専門学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 学科・専攻    | クリエイティブデザイン科 e-sports プロゲーマー専攻（3年制）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 専攻・コース概要 | さまざまな e-sports タイトルのゲームに挑戦し、プロマインドやゲームの戦略・技術を習得します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 目指す職業    | プロゲーマー、プロチームアナリスト・プロチームコーチ・e-sports 実況者・解説者・e-sports 大会 MC・e-sports ライター                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| カリキュラム情報 | <p>○授業で学ぶゲームタイトル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・リーグ・オブ・レジェンド</li> <li>・OVERWATCH</li> <li>・Rainbow Six Siege</li> <li>・PUBG</li> <li>・Shadowverse</li> </ul> <p>○基礎・専門カリキュラム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム実習Ⅰ <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ プロチームの監督やコーチから実践的な技術や戦略を学ぶ。</li> </ul> </li> <li>・ゲーム英会話 <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ゲーム用語などを中心とした英会話のスキルを習得する。</li> </ul> </li> <li>・プロフェッショナルマインド <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ プロ e-sports シーンで活躍する人材に必要なプロマインドやスキルを養成。</li> </ul> </li> <li>・ビジネスマナー <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ e-sports シーンで活躍する人材に必要な社会人としてのマナーや心構えを習得。</li> </ul> </li> <li>・コミュニケーションスキルアップ <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 良好な人間関係の構築を目的に、自己表現・ホスピタリティスキル・サービスマインドを学ぶ。</li> </ul> </li> <li>・ゲーム基礎実習 <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ さまざまな e-sports タイトルゲームの基礎知識やルール、世界に通用する戦略や戦術の基礎知識を学ぶ。</li> </ul> </li> <li>・フィジカルトレーニング <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 健康的な体調管理を習慣付け、大会やイベントに耐えうる体づくりを目指す。</li> </ul> </li> </ul> |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | <p>・メンタルトレーニング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 試合前、試合中の心のコントロールを自身で可能にする方法を習得し、いかなる状況でも折れないマインドを構築する。</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 特徴等 | <p>○KEY WORD：#プロリーグ</p> <p>TECH.C.福岡では、学生一人ひとりをアスリートとして指導します。プロゲーミングチームから講師をお招きし、メンタルやフィジカルはもちろん、e-sports 最先端の育成プログラムにより、在学中からプロゲーマーとしてプロリーグでのデビューも可能です。</p> <p>○KEY WORD：#海外企業訪問</p> <p>e-sports の聖地と呼ばれるアメリカで、プロゲーミングチームと対戦したり、直接指導を受けることができます。</p> <p>さらに、世界の e-sports 企業に訪問し、特別講義を開催！ NVIDIA、Logitech、Razer、Corsair、Twitch など、世界的 e-sports 企業が全面協力！</p> <p>○KEY WORD：#プロデビュー</p> <p>国内外の多くのプロゲーミングチームと連携しながら、在学中からプロゲーミングチームへの所属をサポートします。</p> <p>学期末には各チームに対しトライアウトも開催され、多くの学生がスカウトによりチャンスを掴んでいます。</p> <p>○国内外のトップクリエイターに学ぶ！業界特別ゼミ・特別講義</p> <p>業界の最前線で活躍するトッププレイヤーから直接指導を受けられ、講義とデモンストレーションを受けられます。成功の秘訣やプロのノウハウなど業界の「今」に触れましょう！</p> <p>○現場のリアルな本番で鍛える！産学協同プロジェクト</p> <p>e-sports 業界に強いネットワークを持つ Team e-sports college だから実現した、e-sports 業界との連携プロジェクト。e-sports 大会にプロゲーマー・実況・解説として参加したり、イベントにブースを出展するなど、在学中からいち早くプロの現場を体験することができます。</p> <p>○国内最大のゲームイベントでプレイ！東京ゲームショウ</p> |

|        |                                                                                                                                             |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | 世界三大ゲームショウとも呼ばれる日本最大規模の総合展示会「東京ゲームショウ」の特設ステージでの e-sports ステージ企画「e-sports X」(e スポーツクロス) の競技タイトルに出場します。                                       |
| 参考 URL | <a href="https://www.fca.ac.jp/course/e-sports_world/e-sports_progamer/">https://www.fca.ac.jp/course/e-sports_world/e-sports_progamer/</a> |

#### 事例 4 東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校 スーパーテクノロジー科 スーパープログラマー専攻

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 学科・専攻    | スーパーテクノロジー科 スーパープログラマー専攻 (3 年制)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 専攻・コース概要 | プレイヤーとしての活躍だけじゃない、未来を見据えた人材を育成！                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 目指す職業    | プロゲーマー、ゲームタレント、ゲーム実況者、ストリーマー、マネージャー、アナリスト、監督・コーチ、チームオーナー、イベントスタッフ、イベント MC、ゲームライター、デバッガー、ゲームプランナー、ゲームエンジニア、ゲームディレクター、ゲームプログラマー、e-sports 講師、その他 e-sports 関連企業への就職など                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| カリキュラム情報 | <p>○プロゲーミングチーム「GUTS GAMING」を招いての、ゲーム実習&amp;エキシビジョンマッチ<br/> <a href="https://youtu.be/ZzN1OM07tOs">https://youtu.be/ZzN1OM07tOs</a><br/> <a href="https://youtu.be/0GnrNtR6qHY">https://youtu.be/0GnrNtR6qHY</a></p> <p>○人気プロゲーミングチーム、「CYCLOPS(CAG)」が本校でイベントを開催！在校生チームとの、エキシビジョンマッチも行いました！<br/> <a href="https://youtu.be/s5OWtBLJuec">https://youtu.be/s5OWtBLJuec</a><br/> <a href="https://youtu.be/glaiYncytel">https://youtu.be/glaiYncytel</a></p> <p>○プロゲーマー実習<br/>         学校公式タイトルの中から自分のプレイタイトルを選び、世界を目指します。</p> <p>○フィジカルトレーニング<br/>         ゲームをプレイする際の筋肉の使い方、基礎体力・動体視力の強化、食事管理などを学びます。</p> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>○メンタルトレーニング<br/>         モチベーションのコントロール、試合前・試合中の不安やストレスに負けない思考を身につけます。</p> <p>○業界研究<br/>         ゲーム・e-sports 業界に関わる企業やチームで活躍されている方々から様々な知識を教わり、現場で学ぶ機会を得ます。</p> <p>○チームマネジメント<br/>         選手が最大限のパフォーマンスを発揮するためのサポートやマネジメントなど、チームを運営管理するための知識を身につけます。</p> <p>○英会話<br/>         世界を舞台に活躍するための英会話スキルを習得します。</p> <p>○コミュニケーションスキルアップ<br/>         自己表現力やトーク術を身につけ、プレゼンテーションやインタビューのスキルを習得します。</p> <p>○キャリアプログラム<br/>         厳しい e-sports 現場で生き残り、業界で活躍するための社会人基礎力を養います。</p> <p>○1 年次 カリキュラム例</p> <p>■プロゲーマー実習 I</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 各タイトルのプロゲーマー・コーチから技術を学びます。</li> </ul> <p>■メンタルトレーニング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 試合中のメンタルのコントロール、チーム内でのコミュニケーション、ストレスケアなどを学びます。</li> </ul> <p>■コンディショニング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 身体のケア、痛みに強い体作り、ストレッチやマッサージ等コンディショニングについて学びます。</li> </ul> <p>■ヨガ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 実技を通して柔軟性や筋持久力、心肺機能の向上をはかり、心を整える力を身につけます。</li> </ul> <p>■チームマネジメント I</p> |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>➤ チームとして成果を上げるため、プレイヤーの能力を最大限発揮させるためのマネジメント論を学びます。</p> <p>■英会話</p> <p>➤ チームに所属する海外の選手やコーチとのコミュニケーション、また国際大会出場の際に必要な語学を身につけます。</p> <p>○2 年次 カリキュラム例</p> <p>■プロゲーマー実習 II</p> <p>➤ 各タイトルのプロゲーマー・コーチから技術を学びます。</p> <p>■esports 研究ゼミ</p> <p>➤ e スポーツ研究の第一人者である馬場章先生から、e スポーツの成立ちや現状の分析、将来への展望を学びます。</p> <p>■e-sports 選択ゼミ II</p> <p>➤ 進路に向けて CG・映像編集・トークスキルアップ等から選択し、ゲーム以外の強みを身につけます。</p> <p>■チームマネジメント II</p> <p>➤ チームとして成果を上げるため、プレイヤーの能力を最大限発揮させるためのマネジメント論を学びます。</p> <p>■業界研究</p> <p>➤ 体の構造や使い方を学ぶ「フィジカル研究」や「目のケア」、弁護士から「チームとの契約トラブル対策」など学びます。</p> <p>■中級英会話</p> <p>➤ チームに所属する海外の選手やコーチとのコミュニケーション、また国際大会出場の際に必要な語学を身につけます。</p> <p>○3 年次 カリキュラム例</p> <p>■プロゲーマー実習 III</p> <p>➤ 各タイトルのプロゲーマー・コーチから技術を学びます。</p> <p>■COMLEAGUE</p> <p>➤ 札幌から福岡まで全国7校で行う対抗戦を配信する。プロフィール写真の撮影やPVを制作、試合の配信を行います。</p> <p>■e-sports 選択ゼミ III</p> <p>➤ 進路に向けて CG・映像編集・トークスキルアップ等から選択し、ゲーム以外の強みを身につけます。</p> |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>■ストリーマー実践</p> <p>➤ ゲーム動画配信におけるテクニックやリテラシーを習得します。</p> <p>■キャリア教育</p> <p>➤ キャリア設計に必要とされる人間力向上(セルフマネジメント、チームマネジメント、プログラムマネジメント)を習得します。</p> <p>■上級英会話</p> <p>➤ 国際的に活動していくため、英語力をより高めます。</p>                                                                                                                                                                                            |
| 特徴等    | <p>○画配信実践</p> <p>多くのプレイヤーが収益の柱としている動画配信。編集技術や SNS 戦略、ファンの獲得など、動画配信技術に必要なスキルを身に付けます。</p> <p>○チームマネジメント</p> <p>選手が最大限のパフォーマンスを発揮するためのサポートやマネジメントなど、チームを運営管理するための知識を身につける。</p> <p>○合同トライアウト</p> <p>日本を代表するプロゲーミングチームを招き、合同トライアウトを実施。学内から選抜されたゲームスキル、学業共に優秀な学生が挑む。</p> <p>○Wメジャーカリキュラム</p> <p>一人ひとりが自分に合ったカリキュラムを作成できます。入学時に選択した専攻以外の科目も受験可能となる独自のシステム。夢や目標に合わせた、あなただけのカリキュラムを作成できます。</p> |
| 参考 URL | <a href="https://www.anime.ac.jp/course/super_progamer/">https://www.anime.ac.jp/course/super_progamer/</a>                                                                                                                                                                                                                                                                           |

#### 事例 5 東京スポーツ・レクリエーション専門学校 スポーツビジネス科 e-sports 専攻

|          |                                                             |
|----------|-------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人滋慶学園 東京スポーツ・レクリエーション専門学校                                |
| 学科・専攻    | スポーツビジネス科 e-sports 専攻（2 年制）                                 |
| 専攻・コース概要 | イベント、試合を企画・運営する。選手を育て、支える。観る人を楽しませる。スポーツも e-sports も同じ業界です！ |
| 目指す職業    | チームスタッフ、トレーナー、デバイスアドバイザー、イベントス                              |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | タッフ、施設スタッフなど                                                                                                                                                                                                                                                            |
| カリキュラム情報 | <p>○授業で学ぶゲームタイトル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・MOBA タイトル</li> <li>・FPS/TPS タイトル</li> </ul> <p>○カリキュラム</p> <p>ゲーム競技実習、現場実習など（主に運営スタッフを育成するカリキュラム）</p>                                                                                                      |
| 特徴等      | <p>○なぜ TSR で e-sports に関わる仕事につけるのか？</p> <p>TSR は創立以来 25 年間スポーツを「楽しませる」「支える」「教える」人材を養成してきた学校です。イベント、試合を企画・運営する。選手を育てる、支える。観る人を楽しませるなどスポーツ業界も e-sports 業界も取り巻く環境は同じです。現在 e-ports にチームを持っている FC 東京、東京ヴェルディ 1969、鹿島アントラーズなど業界との繋がりも強いです。だから TSR では e-sports の仕事につけるのです。</p> |
| 参考 URL   | <a href="https://www.tsr.ac.jp/sp/e-sports/">https://www.tsr.ac.jp/sp/e-sports/</a>                                                                                                                                                                                     |

#### 事例 6 仙台スクールオブミュージック＆ダンス専門学校 スーパーeエンターテインメント科 e-sports エンターテインメント専攻

|          |                                                                                                                           |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人滋慶学園 仙台スクールオブミュージック＆ダンス専門学校                                                                                           |
| 学科・専攻    | スーパーe エンターテインメント科 e-sports エンターテインメント専攻（4 年制）                                                                             |
| 専攻・コース概要 | e-sports に精通し、様々なイベントや大会の運営や企画に加え、エンターテインメントスキル（実況など）携えた、スペシャリストを育成します。                                                   |
| 目指す職業    | プロゲーマー、プロチームアナリスト、プロチームコーチ、e-sports 実況者、イベントディレクター、e-sports 大会 MC、e-sports 解説者、e-sports 業界での起業、審判、イベントプロデューサー、プロチームマネージャー |
| カリキュラム情報 | <p>○ゲーム実習</p> <p>様々な e-sports タイトルに挑戦し、ゲーム戦略、戦術、技術を習得します。</p> <p>○実況基礎</p>                                                |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>実況者としての発声や滑舌、フリーストックについて学びます。</p> <p>○英会話</p> <p>日常的な会話の他、専門的な用語も学び、あらゆる現場で必要となる英会話を習得します。</p> <p>○音響・照明基礎</p> <p>e-sports のイベントに必要な音響や照明などの基礎を学びます。</p>                                                                                                                                        |
| 特徴等    | <p>○これが「4 年制」のシステム</p> <p>将来自分が就きたい仕事で必要となる「知識」や「技術」の習得は、専門学校では当たり前のこと。でも、それだけでは活躍の幅は狭く、これからの業界が最も求める人材としては物足りなさが残ります。しかし業界と取り組んでいる産学連携の「企業プロジェクト」を通じて実践的に学び即戦力となるスキルを磨くと同時に、多くの人をどう感動させるかを「考えて、創りあげる力」＝「創造力」と、様々な職種の人たちとチームで成功させるための「コミュニケーション力」も確実に身につけることができます。だからこそ、4 年間という学びの期間が必要となるのです。</p> |
| 参考 URL | <a href="https://www.sendai-com.ac.jp/course2021/super_entertainment.html">https://www.sendai-com.ac.jp/course2021/super_entertainment.html</a>                                                                                                                                                    |

#### 事例 7 東京デザインテクノロジーセンター専門学校 IT・デザイン科 e-Sports・プログラマー専攻

|          |                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人コミュニケーションアート 東京デザインテクノロジーセンター専門学校                                                                                                                                                                                                            |
| 学科・専攻    | IT・デザイン科 e-Sports・プログラマー専攻（3 年制）                                                                                                                                                                                                                 |
| 専攻・コース概要 | <p>○日本から世界最強へ！君のプレイで世界を熱狂させろ！</p> <p>高額賞金をかけて競う大会が数多く実施され、世界中で盛り上がりを見せている e-Sports。FPS・RTS・格闘など、さまざまな e-sports タイトルゲームに挑戦し、プロマインドやゲームの戦略・戦術を習得していきます。またプロゲーマーに必要な不可欠なマインドコントロール能力や自己管理能力など相手の戦略に左右されない強いメンタルを身につけ、世界の舞台で勝ち続ける最強プロゲーマーを目指します。</p> |
| 目指す職業    | プロゲーマー、ストリーマー、キャスター、チームオーナー、監督、コーチ、マネージャーなど                                                                                                                                                                                                      |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| カリキュラム情報 | <p>○基礎カリキュラム<br/>自分にあった授業を選択できます</p> <p>■e-Sports の世界を学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ e-sports 業界研究／世界市場／日本市場／企業研究／チーム研究</li> </ul> <p>■プレイを学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ゲーム実習基礎／基礎知識／ルール／戦略／戦術／分析</li> </ul> <p>■セルフマネジメントを学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ メンタルトレーニング／フィジカルトレーニング／プロデューストレーニング／英会話</li> </ul> <p>■キャリアプログラムを学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 企業研究／チーム研究／スポンサード基礎／契約基礎</li> </ul> <p>■ストリーマーを学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 配信技術／実況解説／キャスター基礎／企画／プロデュース</li> </ul> <p>○専門カリキュラム</p> <p>■プロフェッショナルマインドを学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 自己認識／自己管理／スポンサードトレーニング</li> </ul> <p>■チームプレイを学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ スクリム／コミュニケーションプレイ／戦略／戦術／分析</li> </ul> <p>■アナリストを学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ゲーム構造／データベース／AI 解析</li> </ul> <p>■コーチングスキルを学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ チームマネジメント／コミュニケーションスキル／戦略／戦術／解析</li> </ul> <p>■海外、国内の提携チームとの交流戦</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ プロチームからアマチュアチームまで幅広く実践的に試合を行う</li> </ul> <p>○就職対策カリキュラム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 資格取得サポート</li> <li>➤ 業界特別ゼミ・特別講義</li> <li>➤ 海外実学研修</li> <li>➤ 東京ゲームショウ出展</li> </ul> |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 特徴等 | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ポートフォリオ指導</li> <li>➤ 合同企業説明会</li> <li>➤ インターンシップ</li> </ul> <p>○W メジャーカリキュラム<br/>入学した専攻以外の課目でも、受けたい授業があれば、規定授業数に準じて追加学費無料で受講できます！<br/>幅広く学ぶことでスキルアップでき、就職・デビューの道が広がります。</p> <p>○Esports 業界で活躍する<br/>実践力を身につける。esports 業界で活躍するプロゲーマーやコーチが来校し、直接指導します。ゲームの実習だけではなく、メンタルトレーニングをはじめとする心身を磨く授業や業界で活躍するためのチームや大会運営のマネジメントなど、業界で活躍するためのスキルを育てるカリキュラムがあります。</p> <p>○ポイント<br/>ポイント 1：PC ゲーム初心者でも基礎からしっかりと学べる<br/>ポイント 2：最新最高峰のゲーミングデバイスを揃えた設備で学べる！！<br/>ポイント 3：世界有数の e-Sports 関連企業がフルサポート！</p> <p>○国内外の有名チームが来校<br/>第一線で活躍するプロ講師から直接知識と技術を伝授<br/>特別講義で憧れのプロチームと直接触れ合える<br/>日本＆世界の企業やチームによる講義を開催</p> <p>■来校実績<br/>世界最強チーム「Team Liquid」、プロゲーミングチーム「DeToNator」、中国チーム「NewBee」、NVIDIA、Twitch など</p> <p>○FEATURE 02<br/>夢を叶える最高の環境<br/>最新最高峰のゲーミングデバイス<br/>実習からイベント運用・映像・音響・照明の機材も完備<br/>滋慶グループ連携した学びを得られる環境</p> |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>○特徴</p> <p>チーム経営やマネジメントまで esports 業界について広く深く学べる。W メジャーカリキュラムで別の専攻を同時に学べる。</p> <p>400 時間以上の授業で技術を確実に身につける「高度専門士」は 4 年で 3,400 時間、「専門士」は 2 年以上で 1,700 時間。</p> <p>○日本初のプロゲーマー育成専門学校</p> <p>高額賞金をかけて競う大会が数多く実施され、世界中で盛り上がりを見せている esports。日本でも競技人口は増え続け、プロゲーマーが続々と誕生。日本の esports 業界をリードしていく人材を育成！</p> |
| 参考 URL | <a href="https://www.tech.ac.jp/course/e-sports/">https://www.tech.ac.jp/course/e-sports/</a>                                                                                                                                                                                                      |

#### 事例 8 名古屋デザイン＆テクノロジー専門学校 ゲームクリエイター科 e-sports プロゲーマー専攻

|          |                                                                                                                                                                                         |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人コミュニケーションアート 名古屋デザイン＆テクノロジー専門学校                                                                                                                                                     |
| 学科・専攻    | ゲームクリエイター科 e-sports プロゲーマー専攻 (3 年制)                                                                                                                                                     |
| 専攻・コース概要 | こどもから大人まで楽しむゲーム。今では海外だけではなく、国内でも大会やイベントが開催されている e スポーツ業界。KADOKAWA Game Linkage の調べでは 2019 年の e スポーツ市場規模は 61.2 億円、2023 年まで市場の拡大が続く見込みとなっています。今後ますます注目度が高まる e スポーツ業界でプロ選手やストリーマーを目指しましょう。 |
| 目指す職業    | プロゲーマー、ゲーム実況、Youtuber、ストリーマー、プロチーム、プロチームコーチ、芸能事務所、e スポーツ大会実況者、e スポーツ大会解説者、e スポーツ大会 MC など                                                                                                |
| カリキュラム情報 | <p>○カリキュラム</p> <p>■1 年次</p> <p>プロゲーマーになるための人間力とスキルを身につける</p> <p>■2 年次</p> <p>トライアウト受験に向けて動画制作や配信スキル、プレイスキルをレベルアップさせる</p> <p>■3 年次</p> <p>プロチームに所属するためにさらにスキルをアップさせる</p>                 |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>○企業研究</p> <p>e-sports のさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。授業では、e-sports の最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げて解説します。e-sports の定義、e-sports の歴史、e-sports 業界の構造、e-sports メディア、e-sports 選手の素養（身体・精神・テクニック）</p> <p>○ゲーム実習（Rainbow Six Siege）</p> <p>PC の基本的な操作を覚え、「Rainbow Six Siege」を通してコミュニケーションを中心に技術の向上を目指していく。プロゲーマーやストリーマーを目指すことに関して、基礎的な土台を積み上げていくことを目標とする。具体的にはゲーム内にて不自由なく操作が行える、専門用語を交えたボイスチャットを理解し、またそのような内容を自分から発信することができることを目指す。</p> <p>○ゲーム実習（リーグオブレジェンド）</p> <p>1 年次で得た知識を応用し、自分の実力を向上させることを目指す。チャンピオンの特徴は理解できていることを前提として、ゲーム全体の理解に繋げる。基本的なゲームの操作は理解できていることを前提とし、試合の録画からの振り返りを行うことでブラッシュアップを中心に行う。また、プロプレイヤーの試合を観戦することでプロがどのような意識でプレイをしているのか、考察して取り入れることで知識の引き出しを増やしていく。また、継続してプレイしていくことによる状況判断能力を培っていくことでケースバイケースが多発するゲームで有利に進めることが出来る能力を身に付けることが出来る。</p> <p>○コンピューターリテラシー</p> <p>word、Excel、PowerPoint の操作方法を学びます。文書作成能力を習得し、実務で使用する文書等に生かすことを身につける。納品書、請求書や、経営管理のために必要な資料が自分で作成できるようになり、数値だけでなくデータを適したグラフにし、情報発信ができるように書類制作を行う。自分の提案を魅力的に伝達できるようプレゼンテーションソフトを効果的に利用できるようよう、あらゆる</p> |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | <p>面から考え、作成していく。</p> <p>○メンタルトレーニング</p> <p>人間の脳には大きな能力が隠されています。イメージ力もその一つ。イメージトレーニングを通じて心と身体のコンディションを整えていくことから、脳の中でプラスのイメージを持つことや自己実現のイメージをしていくことの重要性、メンタルトレーニングの中でどういう風に応用していくかということを具体的に学びます。</p> <p>○メンタルトレーニング</p> <p>心のメカニズムを学び、練習前後、試合前後のメンタルコントロールを可能にする方法を習得します。</p> <p>常に前向きに向上心を持って取り組めるマインドを構築します。</p> <p>○ゲーム英会話</p> <p>海外プレーヤーとの交流、ゲーム用語の理解を目としたゲーム英会話のスキルを習得します。</p> <p>○プロゲーム実習</p> <p>学校指定タイトルの中から1つを選択し、チームでゲーム演習に取り組みます。</p> <p>プレイ動画を録画し PDCA サイクルを回しながら常に戦略的に取り組みます。</p> |
| 特徴等 | <p>○ポイント</p> <p>■ポイント 1</p> <p>➤ 東海エリア最大級のゲーミング PC を完備！</p> <p>Razer や HyperX など最先端のゲーミングデバイスを備えた設備で学ぶことができます。</p> <p>■ポイント 2</p> <p>➤ 滋慶学園 COM グループのネットワークを活かし FPS や MOBA で戦う！</p> <p>FPS や MOBA などのタイトルを 1 つ選択し、クラスメイトとチームを組みます</p> <p>■ポイント 3</p>                                                                                                                                                                                                                                         |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>➤ 現役 e スポーツプレーヤーが直接指導！ビジネスモデルに則った PDCA サイクル教育を実施</p> <p>試合に勝つための戦略をプロの講師と考え実践していきます。戦略練り実践し、試合を振り返り、次の試合に生かすという PDCA サイクルを実践。</p> <p>■ポイント 4</p> <p>➤ あなたの夢を全面サポート！デビューも就職も目指せる</p> <p>一人ひとりの夢や目標はプロゲーマー・プロチームアナリスト・プロチームコーチ・e-sports 実況者などさまざま。企業へ就職し、基礎と実力をつけてからフリーランスとして独立する方法も。あなたの夢を担任の先生やデビューセンターの先生、就職専門の先生と一緒にサポートします。</p> |
| 参考 URL | <a href="https://www.nca.ac.jp/course/esports_pro_gamer.html">https://www.nca.ac.jp/course/esports_pro_gamer.html</a>                                                                                                                                                                                                                 |

#### 事例 9 大阪アニメ・声優&e スポーツ専門学校 e-sports&ゲーム CG 科 e-sports プロゲーマーコース

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人コミュニケーションアート 大阪アニメ・声優&e スポーツ専門学校                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 学科・専攻    | e-sports & ゲーム CG 科 e-sports プロゲーマーコース（3 年制）                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 専攻・コース概要 | 今まさに成長し続ける e-sports 業界！日本はもちろん、世界で活躍する“トッププロゲーマー”に！                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 目指す職業    | プロゲーマー、e-sports アナリスト、e-sports キャスター、e-sports マネージャー、e-sports イベントスタッフ、実況動画クリエイター                                                                                                                                                                                                                                  |
| カリキュラム情報 | <p>○授業で学ぶゲームタイトル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・リーグ・オブ・レジェンド</li> <li>・Rainbow Six Siege</li> <li>・PUBG</li> <li>・Shadowverse</li> <li>・Fortnite</li> <li>・VALORANT</li> </ul> <p>○ゲームプレイを学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・e-sports 交流戦</li> <li>・MOBA 演習</li> <li>・カードゲーム演習</li> </ul> |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロゲーマー特別講義</li> <li>・FPS 演習</li> </ul> <p>○業界の技術を学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・メンタルトレーニング</li> <li>・実況動画編集</li> <li>・ストリーマー演習</li> <li>・e-sports 業界研究</li> <li>・フィジカルトレーニング</li> </ul> <p>○マネジメントを学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネスマナー</li> <li>・コミュニケーション</li> <li>・チームマネジメント</li> <li>・スキルアップ</li> <li>・英会話</li> </ul>                                                                                                                                                           |
| 特徴等 | <p>○最新ゲーミングデバイスが揃った専用ルーム<br/>ハイスペックなゲーミング PC、最先端のゲーミングデバイス、長時間座っても疲れにくいゲーミングチェアなど、e-sports を学ぶための最高の環境をご用意しています。</p> <p>■PC スペック例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・CPU：インテル Core i7-9700K プロセッサ（3.60GHz/8 コア /8 スレッド）</li> <li>・グラフィック機能：NVIDIA GeForce RTX 2080 / 8GB</li> </ul> <p>○現役プロゲーマーから直接学べる<br/>e-sports 業界から一流の講師が大阪アニメに集結。<br/>グループ校との合同配信授業により、グループ校の講師からも直接学ぶことができます。</p> <p>■AXIZ（講師例）<br/>2018 年 6 月に創立を発表したプロ e スポーツチーム。<br/>日本テレビ子会社のアックスエンターテインメント株式会社（本社：東京都港区 代表取締役社長：小林大祐）が運営している。<br/>「RAGE シャドウバースプロリーグ」に参加するカードゲーム部門、</p> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>「リーグ・オブ・レジェンド ジャパンリーグ」に参加する MOBA 部門、「ストリートファイターVAE」のプロツアーに参戦する格闘ゲーム部門を擁しており、プロ e スポーツ選手が所属している。<br/>チーム名は日テレのコールサインである「AX」をベースに、「軸」という意味の英単語をアレンジしたもの。<br/>e スポーツシーンの軸として中心的な存在でありたいという願いが込められている。</p> <p>○特別講義・イベント<br/>■CrazyRaccoon 所属・カワセ選手特別授業（講義例）<br/>CrazyRaccoon 所属の大人気ストリーマー・カワセ選手（@GG_kawase）に、ストリーマーの特別授業を行っていただきました！<br/>多くの視聴者を魅了するハイレベルなテクニックを生でプレイしていただき、学生も驚きと感動の連続でした。</p> <p>○世界大会出場者を輩出したカリキュラム<br/>グループ校では、1 期生から在校生を世界大会に送り出した実績もあり、本校でもそのカリキュラムを学ぶことができます。</p> <p>■JCC2019 UL 準優勝（実績例）<br/>LeagueU 公式大会「JCC2019 UL」において、グループ校の在学生チーム『Straight Flush』が準優勝を飾り、2019 年 11 月に中国で開催される世界大会への出場権を獲得しました。（※グループ校実績）</p> <p>○色んな職業を目指す多彩なカリキュラム<br/>エンターテインメント業界と強い繋がりを持つ大阪アニメなら、プロゲーマーはもちろん、マネージャー、アナリスト、イベントスタッフ、キャスターなど、e-sports 業界のさまざまな仕事を目指せます。</p> <p>○100 を超える e-sports 企業・団体によるバックアップ<br/>日本初の e-sports 専門学校グループだから実現できる e-sports 業界との強いネットワークにより、在学中から e-sports 業界と連携したさまざまな特別講義を開催。<br/>トップレベルのプロから直接学ぶことで、プロとして通用する技術</p> |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|        |                                                                               |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------|
|        | を身につけます。                                                                      |
| 参考 URL | <a href="https://www.oas.ac.jp/e-sports/">https://www.oas.ac.jp/e-sports/</a> |

**事例 10 札幌デザイン&テクノロジー専門学校 デジタルテクノロジー科 e-sports・プロゲーマーコース**

|          |                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人コミュニケーションアート 札幌デザイン&テクノロジー専門学校                                                                                                                                                                                              |
| 学科・専攻    | デジタルテクノロジー科 e-sports・プロゲーマーコース（3年制）                                                                                                                                                                                             |
| 専攻・コース概要 | 新たなスポーツとして、世界中で盛り上がりを見せている e-sports。日本でも競技人口が増え続け、プロチーム・プロゲーマーが続々と誕生しています。<br>本校では業界の最前線で活躍する講師陣をはじめ、最新のゲーム機器を揃えた施設など、e-sports、そしてゲーム業界を総合的に学べる環境を整えています。世界で活躍するプロゲーマーと、プロゲーマーを支えるスタッフを3年間で育成するコースです。                           |
| 目指す職業    | プロゲーマー、プロチームアナリスト、プロチームコーチ、プロチームマネージャー、ストリーマー、e-sports 実況者、e-sports 解説者、e-sports 大会 MC、e-sports 業界での起業、イベントプロデューサー、イベントディレクター、審判など                                                                                              |
| カリキュラム情報 | ○授業で学べるゲームタイトル<br>・リーグ・オブ・レジェンド<br>・OVERWATCH<br>・PUBG<br>・Rainbow Six Siege<br><br>○1年次<br>■基礎を学ぶ<br>さまざまな e-sports タイトルゲームの基礎知識やルール、世界に通用する戦略や戦術の基礎知識を学ぶ。<br><br>■主なカリキュラム<br>・e-sports 基礎<br>・ゲーム概論<br>・プログラミング基礎<br>・英会話 など |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | ○2年次<br>■専門性を磨く<br>プロ e-sports シーンで活躍する人材に必要なプロマインドやスキルを養成。<br><br>■主なカリキュラム<br>・e-sports 応用<br>・メンタルトレーニング<br>・セルフプロデュース<br>・ゲーム研究 など<br><br>○3年次<br>■実習で経験を積む<br>プロチームの監督やコーチから実践的な技術や戦略を学ぶ。<br><br>■主なカリキュラム<br>・プロゲーマー実習<br>・大会出場<br>・デバイス知識 など                                                                                                                                                                                                     |
| 特徴等 | ○世界で通用するプロゲーマーを目指す<br>FPS・RTS・格闘など、さまざまな e-sports タイトルゲームに挑戦し、プロマインドやゲームの戦略・戦術を習得していきます。また e-sports 先進国アメリカでの海外研修ではプロゲーミングチームとの対戦や直接指導で世界レベルを体感できます。現在 Overwatch、LoL(League of Legends)、PUBG などが主なタイトルです。<br><br>○一流現役プロゲーマーから業界の最先端を学ぶ<br>講師は全員 e-sports 業界の最前線で活躍しています。最先端のテクニックや知識を提供し、世界で活躍できるプロゲーマーへと導きます。<br><br>○本格的なデバイスを完備したゲーミングルームが完成！<br>ハイスペックなゲーミング PC、最先端のゲーミングデバイス、長時間座っても疲れにくいゲーミングチェアなど、e-sports プロ仕様の最新鋭設備と機材を完備しています。また、配信設備も整えており、 |

|        |                                                                                                                                           |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | 本校だからできる姉妹校との合同授業も実施予定です。                                                                                                                 |
| 参考 URL | <a href="https://www.sba.ac.jp/course/e-sports_professional_gamer.html">https://www.sba.ac.jp/course/e-sports_professional_gamer.html</a> |

#### 事例 11 神戸・甲陽音楽&ダンス専門学校 音楽クリエイター科 e-sports プロゲーマーコース

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人コミュニケーションアート 神戸・甲陽音楽&ダンス専門学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 学科・専攻    | 音楽クリエイター科 e-sports プロゲーマーコース (3 年制)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 専攻・コース概要 | FPS・RTS・格闘など、さまざまな e-sports タイトルゲームに挑戦し、プロマインドや勝利をつかむゲームの戦略・戦術を習得！プロゲーマー・プロゲームチームのマネージャーを目指します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 目指す職業    | プロゲーマー、ゲームストリーマー、マネージャー、コーチ、アナリスト など                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| カリキュラム情報 | <p>○授業で学べるゲームタイトル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・リーグ・オブ・レジェンド</li> <li>・OVERWATCH</li> <li>・PUBG</li> <li>・Rainbow Six Siege</li> <li>・Shadowverse</li> </ul> <p>○e-sports 基礎論</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロゲーマー実習</li> <li>・プログラミング基礎</li> <li>・英会話</li> <li>・フィジカルトレーニング</li> <li>・メンタルトレーニング</li> <li>・セルフプロデュース</li> <li>・業界特別講義</li> <li>・大会出場 など</li> </ul> |
| 特徴等      | <p>○koyo 独自の 4 つの強み</p> <p>■e-sports 業界と共に人材を育成<br/>100 社を超える e-sports 企業・団体がバックアップ！</p> <p>■音楽分野のノウハウ<br/>音楽分野で培ったイベント作りのノウハウを e-sports に活かす！</p> <p>■立地<br/>四国・中国地方からの進学にも最適な立地！</p>                                                                                                                                                                                                          |

|        |                                                                                                                                                                                                                       |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>■充実の教育システム</p> <p>特別講義・産学連携プロジェクト・海外留学で、実践力を身につける！</p> <p>○3 つのポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・初心者でも基礎からしっかりと学べる</li> <li>・最新最高峰のゲーミングデバイスを備えた設備で学べる</li> <li>・国内外の e-sports 関連企業がサポート</li> </ul> |
| 参考 URL | <a href="https://www.music.ac.jp/esports/">https://www.music.ac.jp/esports/</a>                                                                                                                                       |

#### 事例 12 OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校 スーパーゲームIT科 e-sports プロゲーマー専攻

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人コミュニケーションアート OCA 大阪デザイン&IT テクノロジー専門学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 学科・専攻    | スーパーゲームIT科 e-sports プロゲーマー専攻 (3 年制)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 専攻・コース概要 | プロゲーマーやコーチ、ストリーマーを目指します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 目指す職業    | プロゲーマー、ゲーム実況、ゲームストリーマー、マネージャー、コーチ、アナリストなど                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| カリキュラム情報 | <p>○1 年次</p> <p>■勝つための戦術を基礎から学ぶ<br/>戦術の知識・しくみ・組立方法を学ぶと共にチームで戦うためのコミュニケーション技法も習得します。</p> <p>■主なカリキュラム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・e-sports 基礎論</li> <li>・プロゲーマー実習</li> <li>・プログラミング思考</li> <li>・英会話</li> <li>・コミュニケーション技法</li> </ul> <p>○2 年次</p> <p>■強いメンタルと洞察力を鍛える<br/>実践で技を磨きながら、対戦相手の戦略に左右されない強いメンタルと相手のマインドを読む洞察力を鍛えます。</p> <p>■主なカリキュラム</p> |



|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロゲーマー実習</li> <li>・フィジカルトレーニング</li> <li>・メンタルトレーニング</li> <li>・セルフプロデュース</li> <li>・esports 基礎論</li> <li>・英会話</li> </ul> <p>○3 年次</p> <p>■大会で現場力をつける</p> <p>在学中から国内外の大会へ出場しプロゲーミングチームとの対戦を重ね、最前線で活躍できるプロゲーマーを目指します。</p> <p>■主なカリキュラム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・業界特別講義</li> <li>・e-sports 企業訪問</li> <li>・国内外の大会出場</li> <li>・海外クリエイティブ研修</li> <li>・英会話</li> </ul>                                                                         |
| 特徴等 | <p>○ポイント</p> <p>■ポイント 1：世界で通用するプロゲーマーを目指す</p> <p>FPS・RTS・格闘など、さまざまな e-sports タイトルゲームに挑戦し、プロマインドやゲームの戦略・戦術を習得していきます。</p> <p>また e-sports 先進国アメリカでの海外研修ではプロゲーミングチームとの対戦や直接指導で世界レベルを体感できます。現在 Overwatch、LoL(League of Legends)、PUBG などが主なタイトルです。</p> <p>■ポイント 2：一流現役プロゲーマーから業界の最先端を学ぶ</p> <p>講師は全員 e-sports 業界の最前線で活躍しています。最先端のテクニックや知識を提供し、世界で活躍できるプロゲーマーへと導きます。</p> <p>■ポイント 3：最先端のゲーミングデバイスを備えた設備</p> <p>ハイスペックなゲーミング PC、最先端のゲーミングデバイス、長時間座っても疲れにくいゲーミングチェアなど、e-sports を学ぶための最高の環境をご用意しています。</p> |

|        |                                                                                                                 |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 参考 URL | <a href="https://www.oca.ac.jp/course/e-sports_pro_gamer/">https://www.oca.ac.jp/course/e-sports_pro_gamer/</a> |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 事例 13 国際アート&デザイン大学校 e-スポーツ科

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人国際総合学園 国際アート&デザイン大学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 学科・専攻    | e-スポーツ科 (2 年制)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 専攻・コース概要 | ブレイングはもちろんのこと、必要とされる様々な知識を身につけ、拡大する業界での活躍を目指す。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 目指す職業    | プロゲーマー、イベントプランナー、ゲームプランナー、マネージャー、デバッカー                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| カリキュラム情報 | <p>○1 年次</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・就職実務Ⅰ</li> <li>・アルゴリズム演習Ⅰ</li> <li>・企画運営演習Ⅰ</li> <li>・トーナメント実習Ⅰ</li> <li>・セルフコントロール演習Ⅰ</li> <li>・コミュニケーション</li> <li>・英語Ⅰ</li> <li>・実況概論Ⅰ</li> <li>・ゲームブレイング演習Ⅰ</li> </ul> <p>○2 年次</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・英語Ⅱ</li> <li>・ストーリーミング実習Ⅱ</li> <li>・企画運営演習Ⅱ</li> <li>・トーナメント実習Ⅱ</li> <li>・セルフコントロール演習Ⅱ</li> <li>・就職実務Ⅱ</li> <li>・著作権概論</li> <li>・実況概論Ⅱ</li> <li>・ゲームブレイング演習Ⅱ</li> <li>・アルゴリズム演習Ⅱ</li> </ul> |
| 特徴等      | <p>○授業で学べるゲームタイトル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・格闘ゲーム全般</li> </ul> <p>○ポイント</p> <p>■ポイント 1：ゲームで勝つ為に必要な論理的思考が身につく！</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>データを元にした実践演習や、相手の思考分析、画面情報処理の実習を通して、センスではなく論理で勝つ為の方法を着実に学びます。</p> <p>■ポイント2：最新設備・機材がそろっている「e-sports LABO」で思いっきりゲームがプレイできる！</p> <p>今年完成したばかりの「e-sports LABO」は最新の PC 設備・デバイスが揃っています。プロと同じ環境で学ぶ事で、より大会を意識したプレイングができるようになります。</p> <p>■ポイント 3： e-sports 業界で働くための基礎のすべてが身につく！</p> <p>在学中にプレイングスキル・PC スキル・分析力・企画力・デバイス知識・ネットワーク知識・コミュニケーション能力などの、e-sports 業界で必要とされているスキルの基礎をすべて身に付ける事ができます。</p> |
| 参考 URL | <a href="http://www.art-design.ac.jp/course/entertainment/course05/">http://www.art-design.ac.jp/course/entertainment/course05/</a>                                                                                                                                                                                                                                                         |

#### 事例 14 新潟コンピュータ専門学校 e スポーツ科 e スポーツプログラマー応用コース

|          |                                                                                                                                                                                          |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人国際総合学園 新潟コンピュータ専門学校                                                                                                                                                                  |
| 学科・専攻    | e スポーツ科 e スポーツプログラマー応用コース（3 年制）                                                                                                                                                          |
| 専攻・コース概要 | プログラムやハードウェアの仕組みを理解した上で、ジャンル別やタイトル別の状況に応じた戦い方ができる「新世代のプログラマー」を養成します。                                                                                                                     |
| 目指す職業    | esports ゲーム開発者、esports プログラマー、esports プロチームコーチ、esports プロチームマネージャー、esports プロチームアナリスト                                                                                                    |
| カリキュラム情報 | <p>○プログラミング実習</p> <p>esports ゲームのジャンル別・タイトル別に実践的な技術や戦略を、現役のプログラマーやコーチから指導を受けます。</p> <p>○ゲームプランニング</p> <p>ゲーム概論にて学んだゲームの研究・分析をもとに、プログラマー監修で新しい esports ゲームタイトルを企画します。</p> <p>○チーム戦術演習</p> |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>プロのコーチから戦術を学び、様々な状況からの判断力・問題解決力をチームワークとともに身につけます。</p> <p>○esports イベント演習</p> <p>esports スタジアムを活用し、模擬イベントや実際のイベント運営をしながらノウハウを学びます。</p>                                                                                                                       |
| 特徴等    | <p>○現役プロゲーマーから直接アドバイスがもらえる！</p> <p>大手ゲーム会社に勤務しながら世界で活躍しているプロゲーマーのネモ選手。プロゲーマー、ゲーム会社の社員という2つの視点で、直接アドバイスを受けることができます。</p> <p>■特別講師 ネモ選手</p> <p>Team Liquid（チームリキッド）/ AMUSE（アミューズ）所属<br/>世界最大規模の e スポーツチームである Team Liquid（チームリキッド）に所属する、ストリートファイターシリーズのプロゲーマー。</p> |
| 参考 URL | <a href="https://www.ncc-net.ac.jp/department/esports">https://www.ncc-net.ac.jp/department/esports</a>                                                                                                                                                        |

#### 事例 15 専門学校 新潟国際自動車大学校 モータースポーツ科 e スポーツコース

|          |                                                                                                                                                                                                         |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人 国際総合学園 専門学校 新潟国際自動車大学校                                                                                                                                                                             |
| 学科・専攻    | モータースポーツ科 e スポーツコース（2 年制）                                                                                                                                                                               |
| 専攻・コース概要 | 2020 年 4 月新入生よりモータースポーツ科に e スポーツコースを新設します。従来カリキュラムではレーシングカートから初めてフォーミュラヘステップアップ途中にレーシングシミュレーターを既に導入しておりオフシーズンでもトレーニングできる教育環境を提供していました。更に e スポーツコースではグランツーリスモ SPORT を採用しマシンセッティング知識とドライビングテクニック向上を目指します。 |
| 目指す職業    |                                                                                                                                                                                                         |
| カリキュラム情報 | <p>○授業で学べるゲームタイトル</p> <p>・グランツーリスモ SPORT</p>                                                                                                                                                            |
| 特徴等      | <p>○特徴</p> <p>G T（グランツーリスモ）S P O R T を使用してドライビングテクニック、車両セッティング、レース戦略を学び e モータースポーツレースに参戦。また走行中の動きを 7 つのシリンダで瞬間的に再現できるレーシングシミュレーターを 2016 年から教育に採用しており冬季の練習や本レース直前まで校内で練習可能！</p>                          |

|        |                                                                                             |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 参考 URL | <a href="https://www.gia.ac.jp/course/course04/">https://www.gia.ac.jp/course/course04/</a> |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------|

**事例 16 学校法人 新潟総合学院 新潟ビジネス専門学校 イベントビジネス学科 e スポーツプランナーコース**

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人 新潟総合学院 新潟ビジネス専門学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 学科・専攻    | イベントビジネス学科 e スポーツプランナーコース（2 年制）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 専攻・コース概要 | 今や世界中で注目を集める「e スポーツ」。ゲームを超えて、スポーツエンタテインメントとして、日本はもちろん世界中で多数のイベントが開催されています。そんな今大注目の e スポーツイベントの運営・企画をする「e スポーツプランナー」を目指すコースがNBC に誕生します！好きなコトを仕事にして、e スポーツを盛り上げよう！！                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 目指す職業    | e スポーツプランナー、e スポーツイベントスタッフ、e スポーツプロディューサー など                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| カリキュラム情報 | <p>○ポイント</p> <p>■ポイント 1：県内で NBC が初！E スポーツプランナー専門コース！県内で本格的に学べる学校はNBC だけ！</p> <p>イベントを運営するスキルはもちろん、照明や音響を取り仕切る技術やマーケティング能力を身につけ、e スポーツを盛り上げるチカラを実践的に身につけられる「e スポーツプランナー」専門のコースです。</p> <p>■ポイント 2：業界のプロから学べる！企業連携プログラム</p> <p>職業実践専門課程に認定されている NBC だからこそ実現できる教育プログラム。新潟県内はもちろん、都内のイベント会社と提携し、現場で働くプロから最新の e スポーツイベントを学ぶことができます。</p> <p>■ポイント 3：大切なコトは現場で学ぶ！豊富な実習が魅力</p> <p>現場で役立つ本物のスキルを身につけるために、実際の e スポーツイベントの現場に足を運んで学びます。現場の臨場感とともに、イベントを盛り上げる方法を習得します。</p> <p>■ポイント 4：「e スポーツ+ビジネス」でオールマイティに活躍！</p> <p>両方の資格とスキルで就職も安心！</p> <p>ビジネスの専門学校ならではの！イベント関係の知識やスキルはも</p> |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | ちろんですが、就職活動や就職後に役立つビジネススキルも習得します。プランナーに必要なプレゼンテーション能力やマーケティングの授業があります。                                                                                                                                                                                                                                     |
| 特徴等    | <p>○県内初となる e スポーツスタジアムで現場実習ができる！</p> <p>学校の近くに新潟県内初となる e スポーツスタジアムが完成。最新の e スポーツスタジアムで実際のイベントを通して現場実習を行い、業界で活躍できるスキルを身につけます。</p> <p>○ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・最新のハイスペック PC やゲーミングチェア大型スクリーンを完備！</li> <li>・国際的な e スポーツ大会でも行われる対戦型ゲームをプレイできる！</li> <li>・ライブ仕様の照明や音響が使用可能。</li> </ul> |
| 参考 URL | <a href="https://www.nbc.ac.jp/e-sports/">https://www.nbc.ac.jp/e-sports/</a>                                                                                                                                                                                                                              |

**事例 17 国際情報ビジネス専門学校 e スポーツ学科 プロゲーマーコース**

|          |                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人 TBC 学院 宇都宮本校 国際情報ビジネス専門学校                                                                                                                                                                                                                          |
| 学科・専攻    | e スポーツ学科 プロゲーマーコース（2 年制）                                                                                                                                                                                                                                |
| 専攻・コース概要 | 最新鋭の環境で、世界で盛り上がる「e スポーツ」のプロプレイヤーを育成                                                                                                                                                                                                                     |
| 目指す職業    | プロゲーマー、ゲーム実況者、映像配信 など                                                                                                                                                                                                                                   |
| カリキュラム情報 | <p>○カリキュラム</p> <p>■e スポーツ実習</p> <p>e スポーツタイトルのソフトをプレイ実習します。</p> <p>■ゲーム概論</p> <p>ゲーム制作の基礎から応用まで、幅広く学びます。</p> <p>■プロフェッショナルマインド</p> <p>ゲーム業界で活躍する人材に必要なプロマインドやスキルを養成。</p> <p>■フィジカルトレーニング</p> <p>e スポーツも体力が必要。本格的トレーニングによる、e スポーツに使う筋肉、反射神経、運動神経の強化。</p> |

|        | <div>■1 年次時間割 (例)</div> <div>1 年次時間割(例)</div> <table><tr><th></th><th>時 間</th><th>月</th><th>火</th><th>水</th><th>木</th><th>金</th></tr><tr><td>1</td><td>9:15～10:45</td><td>Web</td><td>3DCG</td><td>検定対策</td><td>Illustrator Photoshop</td><td>映像</td></tr><tr><td>2</td><td>11:00～12:30</td><td>Web</td><td>3DCG</td><td>検定対策</td><td>Illustrator Photoshop</td><td>映像</td></tr><tr><td colspan="7">昼 休 み</td></tr><tr><td>3</td><td>13:30～15:00</td><td>eスポーツ<br/>トレーニング</td><td>就職実務</td><td></td><td>eスポーツ<br/>トレーニング</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>15:15～16:45</td><td>eスポーツ<br/>トレーニング</td><td>就職実務</td><td></td><td>eスポーツ<br/>トレーニング</td><td></td></tr></table> |                 | 時 間  | 月    | 火                     | 水  | 木 | 金 | 1 | 9:15～10:45 | Web | 3DCG | 検定対策 | Illustrator Photoshop | 映像 | 2 | 11:00～12:30 | Web | 3DCG | 検定対策 | Illustrator Photoshop | 映像 | 昼 休 み |  |  |  |  |  |  | 3 | 13:30～15:00 | eスポーツ<br>トレーニング | 就職実務 |  | eスポーツ<br>トレーニング |  | 4 | 15:15～16:45 | eスポーツ<br>トレーニング | 就職実務 |  | eスポーツ<br>トレーニング |  |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------|------|-----------------------|----|---|---|---|------------|-----|------|------|-----------------------|----|---|-------------|-----|------|------|-----------------------|----|-------|--|--|--|--|--|--|---|-------------|-----------------|------|--|-----------------|--|---|-------------|-----------------|------|--|-----------------|--|
|        | 時 間                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 月               | 火    | 水    | 木                     | 金  |   |   |   |            |     |      |      |                       |    |   |             |     |      |      |                       |    |       |  |  |  |  |  |  |   |             |                 |      |  |                 |  |   |             |                 |      |  |                 |  |
| 1      | 9:15～10:45                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Web             | 3DCG | 検定対策 | Illustrator Photoshop | 映像 |   |   |   |            |     |      |      |                       |    |   |             |     |      |      |                       |    |       |  |  |  |  |  |  |   |             |                 |      |  |                 |  |   |             |                 |      |  |                 |  |
| 2      | 11:00～12:30                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Web             | 3DCG | 検定対策 | Illustrator Photoshop | 映像 |   |   |   |            |     |      |      |                       |    |   |             |     |      |      |                       |    |       |  |  |  |  |  |  |   |             |                 |      |  |                 |  |   |             |                 |      |  |                 |  |
| 昼 休 み  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                 |      |      |                       |    |   |   |   |            |     |      |      |                       |    |   |             |     |      |      |                       |    |       |  |  |  |  |  |  |   |             |                 |      |  |                 |  |   |             |                 |      |  |                 |  |
| 3      | 13:30～15:00                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | eスポーツ<br>トレーニング | 就職実務 |      | eスポーツ<br>トレーニング       |    |   |   |   |            |     |      |      |                       |    |   |             |     |      |      |                       |    |       |  |  |  |  |  |  |   |             |                 |      |  |                 |  |   |             |                 |      |  |                 |  |
| 4      | 15:15～16:45                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | eスポーツ<br>トレーニング | 就職実務 |      | eスポーツ<br>トレーニング       |    |   |   |   |            |     |      |      |                       |    |   |             |     |      |      |                       |    |       |  |  |  |  |  |  |   |             |                 |      |  |                 |  |   |             |                 |      |  |                 |  |
| 特徴等    | <div>○4 つのポイント</div> <div>■ポイント1：充実の最新設備</div> <div>専用ゲーミングルームと、プロ仕様の最新 PC・ゲーミングチェアで実力がつく！</div> <div>■ポイント2：企業によるバックアップ</div> <div>専用ゲーミングルームと、プロ仕様の最新 PC・ゲーミングチェアで実力がつく！</div> <div>■ポイント3：大会実績を上げてプロを目指す</div> <div>国内の e スポーツ大会に出場して全国のプレーヤーとしての力を削る！大会での実績を上げて、プロプレーヤーに近づこう。</div> <div>■ポイント4：プロの講師陣たちによる授業</div> <div>業界の最前線で活躍する講師陣からの直接指導が受けられる！実力を磨いて世界で通用するプレーヤーに。</div>                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                 |      |      |                       |    |   |   |   |            |     |      |      |                       |    |   |             |     |      |      |                       |    |       |  |  |  |  |  |  |   |             |                 |      |  |                 |  |   |             |                 |      |  |                 |  |
| 参考 URL | <a href="http://www.tbc-u.ac.jp/course/es-progamer.php">http://www.tbc-u.ac.jp/course/es-progamer.php</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                 |      |      |                       |    |   |   |   |            |     |      |      |                       |    |   |             |     |      |      |                       |    |       |  |  |  |  |  |  |   |             |                 |      |  |                 |  |   |             |                 |      |  |                 |  |

**事例 18 国際テクニカルデザイン☆自動車専門学校 e スポーツ学科 プロゲーマー専攻**

|          |                                                        |
|----------|--------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人 TBC 学院小山校 国際テクニカルデザイン☆自動車専門学校                     |
| 学科・専攻    | e スポーツ学科 プロゲーマー専攻（2 年制）                                |
| 専攻・コース概要 | 海外大会にも通用するプロフェッショナルを目指す。                               |
| 目指す職業    | プロゲーマー、e スポーツタレント、e スポーツ司会者、e スポーツアイドル、ゲーム実況者・解説者、映像配信 |
| カリキュラム情報 | ○授業で学べるゲームタイトル                                         |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ League of Legends</li> <li>・ BLAZBLUE CENTRALFICTION など</li> </ul> <p>○得られる資格</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ プロゲーマーライセンス</li> <li>・ ドローン検定</li> <li>・ ProTools 検定</li> <li>・ Photoshop 検定</li> <li>・ 舞台機構調整技能士</li> <li>・ Illustrator 検定</li> </ul> <p>○カリキュラム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ プロゲーマー実習</li> <li>・ スポーツゲーム</li> <li>・ FPS ゲーム</li> <li>・ 舞台機構調整技能</li> <li>・ 音響・照明</li> <li>・ ゲーム制作</li> <li>・ 企画・シナリオ</li> <li>・ Photoshop</li> <li>・ Illustrator</li> <li>・ 機械操作</li> <li>・ 映像配信</li> <li>・ e スポーツ英会話</li> <li>・ ネットゲーム用語</li> <li>・ e スポーツ実習</li> <li>・ MOBA ゲーム</li> <li>・ 3D モデリング</li> <li>・ 3DCG アニメ</li> <li>・ 2D グラフィック</li> <li>・ 広告制作</li> <li>・ イベント企画</li> <li>・ イベント運営</li> <li>・ プログラミング（JAVA・C 言語）</li> <li>・ タレント講座</li> <li>・ ゲーム司会者講座</li> </ul> |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ProTools</li> <li>・映像編集</li> <li>・イベント設営</li> <li>・e スポーツ部活動</li> </ul>                                                                                                                                                                |
| 特徴等    | <p>○TBC 学院小山校のe スポーツ学科が選ばれる5つの理由</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・北関東初のプロゲーマー養成校！</li> <li>・プロゲーマーから直接指導が受けられる！</li> <li>・国体予選等、各種大会の会場にも使用される最新の本格的設備で学べる！</li> <li>・業界トップ企業からの協力があるので高いレベルの授業が受けられる！</li> <li>・e スポーツに関連するゲーム制作やイベント運営も学べ、多方面への就職ができる！</li> </ul> |
| 参考 URL | <a href="https://www.oyama.ac.jp/design/esports.html">https://www.oyama.ac.jp/design/esports.html</a>                                                                                                                                                                          |

#### 事例 19 宮崎情報ビジネス医療専門学校 情報システム科 e スポーツ&IT コース

|          |                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人宮崎総合学院 宮崎情報ビジネス医療専門学校                                                                                                                                                                                                                     |
| 学科・専攻    | 情報システム科 e スポーツ&IT コース (2 年制)                                                                                                                                                                                                                  |
| 専攻・コース概要 | 世界を感動で震わせる e スポーツのプロフェッショナルを目指す！                                                                                                                                                                                                              |
| 目指す職業    | プロゲーマー、MC、ストリーマー、ライター、イベントスタッフ、宣伝・プロモーション、マネジメント                                                                                                                                                                                              |
| カリキュラム情報 | <p>○カリキュラム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム実習</li> <li>・ゲーム配信実習</li> <li>・イベント企画／運営</li> <li>・フィジカル／メンタルトレーニング</li> <li>・英会話</li> </ul>                                                                                        |
| 特徴等      | <p>○宮崎県 e スポーツ協会との連携</p> <p>宮崎県 e スポーツ協会との連携により、様々な分野のゲームスキルや動画配信手法を学習することができます。</p> <p>また、協会主催のイベントに携わり実際の運営を身近に体験することで、MC・プロモーション・マネジメント等のスキルを身に付けることが出来ます。</p> <p>○MSG eSports Stadium</p> <p>2019 年に県内初の e スポーツ専用スタジアムである「MSG eSports</p> |

|        |                                                                                                     |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | Stadium」を開設！ハイスペックなゲーミング PC やゲーミングデバイス等を使用し、最高の環境でスキルを向上させることができます。                                 |
| 参考 URL | <a href="https://www.miyajobi.ac.jp/gakka/esportsit">https://www.miyajobi.ac.jp/gakka/esportsit</a> |

#### 事例 20 鹿児島情報ビジネス公務員専門学校 システム工学科 e スポーツ&IT

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人九州総合学院 鹿児島情報ビジネス公務員専門学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 学科・専攻    | システム工学科 e スポーツ&IT (3 年制)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 専攻・コース概要 | <p>e スポーツを通して IT の知識の習得や社会人としての実践力を身に付けます。</p> <p>e スポーツや IT 業界の知識習得や高資格への挑戦で、幅広い業界で通用する多様な力を持った人材を目指します。</p>                                                                                                                                                                                                                                 |
| 目指す職業    | プロゲーマー、イベントプランナー、ゲームプログラマー、システムエンジニア、チームマネージャー、インフラ構築                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| カリキュラム情報 | <p>○カリキュラム</p> <p>■e スポーツ実習</p> <p>大会出場を目指し、ジャンル別・タイトル別の実践的な技術を身に付けます。</p> <p>■e スポーツ概論</p> <p>e スポーツについての業界研究、日本や世界での市場調査や、今後の動向について学びます。</p> <p>■プログラミング実習</p> <p>Python というプログラム言語を使用し、AI 技術を実現するためのプログラミングの基礎を学びます。</p> <p>○その他の授業</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・e イベントプランニング</li> <li>・e マネジメント</li> <li>・AI 実習</li> </ul> |
| 特徴等      | <p>○特徴</p> <p>鹿児島県内初の「e スポーツ &amp; IT コース」</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 参考 URL   | <a href="https://www.kbcc.ac.jp/departments/system_e-sports/">https://www.kbcc.ac.jp/departments/system_e-sports/</a>                                                                                                                                                                                                                         |

**事例 21 専門学校 東京クールジャパン ゲーム総合学科 e-Sports 専攻**

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人 Adachi 学園 専門学校 東京クールジャパン                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 学科・専攻    | ゲーム総合学科 e-Sports 専攻（2 年制）                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 専攻・コース概要 | 日本を代表するプロゲーマーに！<br>新時代のエンターテインメントとして普及し始めている e スポーツ。<br>プロゲーマーとしての技術は勿論、ゲームの魅力を違った方面から<br>アプローチできるプロゲーマー、e スポーツ業界の最先端を走る人<br>材を目指します。                                                                                                                                                                                  |
| 目指す職業    | プロゲーマー、e スポーツイベントスタッフ、e スポーツライター<br>など                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| カリキュラム情報 | ○主な授業内容<br>■ライター実践<br>学内向け刊行物の発行による実制作<br><br>■ゲーム実技<br>個人技術向上を目的とした練習<br><br>■e スポーツ実習<br>e スポーツタイトルに触れ専門知識を高める<br><br>■フィジカルトレーニング<br>長時間のプレイにも耐えられる体力を身につける<br><br>○カリキュラム<br>・ゲーム戦術研究<br>・ゲームビジネス<br>・ゲーム実技<br>・イベント企画・運営<br>・音響・配信技術<br>・ライター実践<br>・英会話レッスン<br>・就職セミナー<br>・ゲーム PR<br>・キャリアアップ<br>・配信基礎<br>・WEB 演習 |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | ・PC 基礎<br>・フィジカルトレーニング<br>・e スポーツ実習                                                                                                                                                                                                                                               |
| 特徴等    | ○ガオ君シアター<br>サラウンドシステムを完備した、約 150 人収容のシアター教室。フル HD が投影できるプロジェクターや 170 インチの大型スクリーンが完備されています。大迫力の映像を楽しみながら 10 名でのゲーム対戦や、アニメーション作品・映画の鑑賞ができます。<br><br>■5 対 5 のゲームバトル可能！<br>公開オーディション、芝居、パフォーマンス大会等<br><br>■イベント開催<br>・制作したアニメーションなど映像作品の鑑賞<br>・フル HD の大画面スクリーン搭載<br>・抜群の音響サラウンドシステム完備 |
| 参考 URL | <a href="https://www.cooljapan.ac.jp/dept/g_esports/">https://www.cooljapan.ac.jp/dept/g_esports/</a>                                                                                                                                                                             |

**事例 22 九州医療スポーツ専門学校 テクノ e スポーツ学科**

|          |                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人国際学園 九州医療スポーツ専門学校                                                                                                                                                                                                                               |
| 学科・専攻    | テクノ e スポーツ学科（2 年制）                                                                                                                                                                                                                                  |
| 専攻・コース概要 | 現在、日本で最も注目されている分野の一つとして、ドローンがあげられます。空撮と言って、航空写真を撮影する無人航空機のイメージが強いドローンですが、その活用方法は様々。テクノ e スポーツ学科では、ドローンの組み立てやプログラミング、操縦をメインに学習します。また、AR 技術（拡張現実）を用いて行うテクノスポーツ＝HADO を取り入れ、プレーヤーとしてはもちろん、大会運営やイベント実施に必要な知識や技術を学習し、今後増えるであろう競技人口に対応できる 受け皿をつくる人材を育成します。 |
| 目指す職業    | 農業・工業・物流分野、ドローン製造・開発イベント運営会社                                                                                                                                                                                                                        |
| カリキュラム情報 | ○基礎<br>社会人として必要なビジネスマナー、ビジネススキルを中心に、IT、コンピュータに関する学習を行います。<br>（コミュニケーション基礎、IT 基礎、WEB 入門など）<br><br>○専門                                                                                                                                                |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>ドローンの組み立て、プログラミングなどを理解します。また、イベント運営を運営側の立場で展開していき、どうニーズを満たしていくのか、どうすればお客様が喜ぶかなどを学習します。</p> <p>(プログラミング基礎・画像編集基礎・ドローン基礎など)</p> <p>○実践</p> <p>ドローンの操縦、ヘッドマウントディスプレイを用いたテクノスポーツ(HADO)の実践を行います。</p> <p>(ドローン飛行基礎・ドローン撮影・eスポーツ入門など)</p>                                                                |
| 特徴等    | <p>○ドローン操作技術、知識の習得を目指す。</p> <p>ドローン業界において第一線で活躍している方を講師として招き、最先端の技術と知識を吸収できます。工業、農業、物流など、今後ますます変化する時代に対応できるドローン操縦士としての道が待っています。</p> <p>○テクノeスポーツ「HADO」の導入</p> <p>eスポーツ、テクノスポーツのイベントに参加するための技術はもちろん、イベントを運用する立場として必要なカリキュラムも取り入れています。HADOを用いて、イベントに参加したり、企画・運営もできるマネジメント力やITの知識・スキルも身につける環境があります。</p> |
| 参考 URL | <a href="https://www.kmsv.jp/techno/">https://www.kmsv.jp/techno/</a>                                                                                                                                                                                                                                |

#### 事例 23 中部コンピュータ・パティシエ・保育専門学校 情報コミュニケーション科 eスポーツコース

|          |                                                                                                                                                                                             |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人 利幸学園 中部コンピュータ・パティシエ・保育専門学校                                                                                                                                                             |
| 学科・専攻    | 情報コミュニケーション科 eスポーツコース (2年制)                                                                                                                                                                 |
| 専攻・コース概要 |                                                                                                                                                                                             |
| 目指す職業    | eスポーツプレイヤー、eスポーツイベントスタッフ、ストリーマー、プログラマー                                                                                                                                                      |
| カリキュラム情報 | <p>○目標資格</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・基本情報技術者試験 (国家資格)</li> <li>・ITパスポート (国家資格)</li> <li>・MOS Excel スペシャリスト</li> <li>・MOS Excel エキスパート</li> <li>・MOS Word スペシャリスト</li> </ul> |

|        |                                                                                                                                                                          |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <ul style="list-style-type: none"> <li>・MOS Word エキスパート</li> <li>・MOS PowerPoint スペシャリスト</li> <li>・MOS Access スペシャリスト</li> <li>・ビジネス能力検定3級</li> <li>・サービス接遇検定</li> </ul> |
| 特徴等    |                                                                                                                                                                          |
| 参考 URL | <a href="http://www.rkg.ac.jp/">http://www.rkg.ac.jp/</a>                                                                                                                |

#### 事例 24 専門学校メトロ IT ビジネスカレッジ ITクリエイター科 eスポーツ専攻

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 株式会社メトロコンピュータサービス 専門学校メトロ IT ビジネスカレッジ                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 学科・専攻    | ITクリエイター科 eスポーツ専攻 (2年制)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 専攻・コース概要 | <p>○「好き」を追求して夢を掴む</p> <p>eスポーツ専攻で目指すものは大きく分けて「プロのゲームプレイヤー」と「イベンター」です。選んだソフトをとことん練習する時間を十分に確保しているので、練習に専念することができますし、オンライン対戦だけではなく、一緒に勉強している人とのオフライン対戦で腕を磨くことも可能です。また、プロプレイヤーとして活躍するためには、各種イベントの企画・提案ができることも大切な要素になります。本専攻ではイベントの企画および提案を仕事にするイベンターとしての進路を考えることも可能です。ITクリエイター科の本来の目標である職種をベースにし、「ゲームが得意なプログラマー」はもちろん、「プロのゲームプレイヤー」「イベンター」を目指します。</p> |
| 目指す職業    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| カリキュラム情報 | <p>○eスポーツ実践</p> <p>複数のゲームタイトルを選択して実践トレーニングをします。個人だけではなく、チームでの試合も行うことでコミュニケーション力も養います。</p> <p>○イベント企画実践</p> <p>定期的にeスポーツイベントを企画・運営します。仮想ではなく、実際に行うイベントを経験できるので、緊張感を持って勉強できます。</p> <p>○プレゼンテーション演習</p>                                                                                                                                               |

|        |                                                                                                                     |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | 人前で上手に話すには経験が必要です。企画の提案だけではなく、イベントの司会進行などを行うための練習もします。                                                              |
|        | ○動画編集<br>今やeスポーツはインターネットでの配信無しでは語れません。動画の加工から配信の勉強まで行います。                                                           |
| 特徴等    |                                                                                                                     |
| 参考 URL | <a href="http://www.metro.ac.jp/pages/courses/courses02.php">http://www.metro.ac.jp/pages/courses/courses02.php</a> |

#### 事例 25 日本ウェルネススポーツ専門学校 健康スポーツ科 e-sports 専攻

|          |                                                                                                                               |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人 タイケン学園 日本ウェルネススポーツ専門学校                                                                                                   |
| 学科・専攻    | 健康スポーツ科 e-sports 専攻 (2 年制)                                                                                                    |
| 専攻・コース概要 | スポーツ実践力を持つ e-sports プレーヤーになる！                                                                                                 |
| 目指す職業    |                                                                                                                               |
| カリキュラム情報 | ○カリキュラム<br>・e-sports 実践演習<br>・エンターテインメント論 など                                                                                  |
| 特徴等      |                                                                                                                               |
| 参考 URL   | <a href="https://www.nihonwellness-sport.jp/course/course02.html">https://www.nihonwellness-sport.jp/course/course02.html</a> |

#### 事例 26 日本工学院専門学校 ゲームクリエイター科 e スポーツイベント運営専攻

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人片柳学園 日本工学院専門学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 学科・専攻    | ゲームクリエイター科 e スポーツイベント運営専攻 (2 年制)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 専攻・コース概要 | ○ゲームをより楽しく!!ゲームビジネスの世界で活躍できる人材を育成<br>最新のゲームを生み出すクリエイターはもちろん、今最も必要とされているのは、ゲームの開発以外の職業で、ゲーム文化・ゲーム産業をより豊かに楽しくする人材。ゲームクリエイター科では、ゲームサービスの中心となる運用責任者、ゲームをビジネスとして成立させる人材、ゲーム全体をプロデュースする人材、また e-sports の世界を支える運用スタッフ、個人としても活躍の場があるゲームライターやゲーム実況者などを育成するゲームビジネスコースを設置。制作のためのスキルに加え、ゲーム業界が必要とするマーケティング、品質管理 (QA・デバッグ) などの幅広い能力を学びます。<br><br>○e スポーツイベント運営専攻 |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | 世界中でさまざまな大会が開かれ、e スポーツ市場は拡大しています。e スポーツイベント運営専攻では、e スポーツについてくわしく学び、イベントビジネスとして展開するためのスキルを養います。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 目指す職業    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| カリキュラム情報 | ○業界のトップが、ゲームビジネスコースを強力にバックアップ！<br>これからのゲーム業界で活躍するゲームビジネスのプロ育成のため、ゲームビジネスコースでは、業界のトップクリエイター達と連携しています。ゲームコンテンツのデバッグサービスを行う (株) デジタルハーツ、スポーツの業界団体「日本 e スポーツ連合」、ゲームアナリスト・平林久和氏、さらに Youtuber の先駆者・MEGWIN 氏などがゲームビジネスコースの学びを支援。これからのゲーム業界を支える人材育成に力を注いでいます。<br><br>○本校特別講師・ゲームアナリスト平林久和先生による直接指導<br>80 年代よりゲーム業界に携わり、現在、ゲームアナリストの第一人者としてゲーム業界の第一線で活躍中の平林 久和氏は本校の特別講師。マーケティングや認知心理学、ゲーム産業論などを、ゲーム業界の第一線で培ってきた知識や経験をもとに、直接指導します。 |
| 特徴等      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 参考 URL   | <a href="https://www.nihonwellness-sport.jp/course/course02.html">https://www.nihonwellness-sport.jp/course/course02.html</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

#### 事例 27 コンピュータ教育学院 スポーツテクノロジー科 e スポーツコース

|          |                                                                                |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 学校       | 学校法人渡邊学園                                                                       |
| 学科・専攻    | スポーツテクノロジー科 e スポーツコース (3 年制)                                                   |
| 専攻・コース概要 | e スポーツを通してコミュニケーション力を伸ばすと共に、最新の IT 技術も習得します。<br>さらにビジネススキルを身に付け、将来の可能性を広げられます。 |
| 目指す職業    | プロゲーマー、AI トレーナー、セールスエンジニア、RPA エンジニア、システムオペレーター                                 |
| カリキュラム情報 | ○「e スポーツコース」3 年間のカリキュラム                                                        |



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <p style="text-align: center;"><b>「eスポーツコース」3年間のカリキュラム</b></p> <p style="text-align: center;">ITとビジネスの基礎知識を習得し、資格対策も行います → IT技術とビジネスの応用知識を習得します → ビジネスの応用とWebデザインを学びます</p> <table> <tr> <th>1年次前期</th> <th>1年次後期</th> <th>2年次前期</th> <th>2年次後期</th> <th>3年次前期</th> <th>3年次後期</th> </tr> <tr> <td> <p><b>○一般教養</b></p> <p>モチベーションマネジメント</p> <p>情報社会学</p> <p><b>○ライセンス</b></p> <p>ビジネスマナー</p> <p><b>○情報基礎</b></p> <p>コンピュータリテラシー</p> <p>パソコン入門</p> <p>Word</p> <p>Excel</p> <p><b>○ライセンス</b></p> <p>Word MOS</p> <p>Excel MOS</p> <p>情報概論</p> <p><b>○情報技術</b></p> <p>Webデザイン</p> <p>JavaScript</p> <p><b>○キャリア育成</b></p> <p>eスポーツ教育学基礎演習Ⅰ</p> </td> <td> <p><b>○一般教養</b></p> <p>プレゼンテーション</p> <p><b>○情報基礎</b></p> <p>PowerPoint</p> <p>アルゴリズム</p> <p>フローチャート</p> <p><b>○ライセンス</b></p> <p>ITパスポート</p> <p><b>○情報技術</b></p> <p>Unity (C#)</p> <p>RPA入門</p> <p>AIプログラミング入門</p> <p>AIプログラミング演習</p> <p><b>○キャリア育成</b></p> <p>キャリアプランⅠ</p> <p>eスポーツ教育学基礎演習Ⅱ</p> </td> <td> <p><b>○情報基礎</b></p> <p>Excel VBA</p> <p>ビジネスアプリ活用</p> <p><b>○情報技術</b></p> <p>RPA専攻</p> <p>RPA実習</p> <p>RPA実習</p> <p>ビジネスモデル専攻</p> <p>デザイン思考</p> <p>ビジネスモデル</p> <p><b>○キャリア育成</b></p> <p>キャリアプランⅡ</p> <p>eスポーツ教育学総合演習</p> </td> </tr> </table> | 1年次前期                                                                                                                                                                                                                    | 1年次後期 | 2年次前期 | 2年次後期 | 3年次前期 | 3年次後期 | <p><b>○一般教養</b></p> <p>モチベーションマネジメント</p> <p>情報社会学</p> <p><b>○ライセンス</b></p> <p>ビジネスマナー</p> <p><b>○情報基礎</b></p> <p>コンピュータリテラシー</p> <p>パソコン入門</p> <p>Word</p> <p>Excel</p> <p><b>○ライセンス</b></p> <p>Word MOS</p> <p>Excel MOS</p> <p>情報概論</p> <p><b>○情報技術</b></p> <p>Webデザイン</p> <p>JavaScript</p> <p><b>○キャリア育成</b></p> <p>eスポーツ教育学基礎演習Ⅰ</p> | <p><b>○一般教養</b></p> <p>プレゼンテーション</p> <p><b>○情報基礎</b></p> <p>PowerPoint</p> <p>アルゴリズム</p> <p>フローチャート</p> <p><b>○ライセンス</b></p> <p>ITパスポート</p> <p><b>○情報技術</b></p> <p>Unity (C#)</p> <p>RPA入門</p> <p>AIプログラミング入門</p> <p>AIプログラミング演習</p> <p><b>○キャリア育成</b></p> <p>キャリアプランⅠ</p> <p>eスポーツ教育学基礎演習Ⅱ</p> | <p><b>○情報基礎</b></p> <p>Excel VBA</p> <p>ビジネスアプリ活用</p> <p><b>○情報技術</b></p> <p>RPA専攻</p> <p>RPA実習</p> <p>RPA実習</p> <p>ビジネスモデル専攻</p> <p>デザイン思考</p> <p>ビジネスモデル</p> <p><b>○キャリア育成</b></p> <p>キャリアプランⅡ</p> <p>eスポーツ教育学総合演習</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1年次前期                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 1年次後期                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2年次前期                                                                                                                                                                                                                    | 2年次後期 | 3年次前期 | 3年次後期 |       |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                          |
| <p><b>○一般教養</b></p> <p>モチベーションマネジメント</p> <p>情報社会学</p> <p><b>○ライセンス</b></p> <p>ビジネスマナー</p> <p><b>○情報基礎</b></p> <p>コンピュータリテラシー</p> <p>パソコン入門</p> <p>Word</p> <p>Excel</p> <p><b>○ライセンス</b></p> <p>Word MOS</p> <p>Excel MOS</p> <p>情報概論</p> <p><b>○情報技術</b></p> <p>Webデザイン</p> <p>JavaScript</p> <p><b>○キャリア育成</b></p> <p>eスポーツ教育学基礎演習Ⅰ</p> | <p><b>○一般教養</b></p> <p>プレゼンテーション</p> <p><b>○情報基礎</b></p> <p>PowerPoint</p> <p>アルゴリズム</p> <p>フローチャート</p> <p><b>○ライセンス</b></p> <p>ITパスポート</p> <p><b>○情報技術</b></p> <p>Unity (C#)</p> <p>RPA入門</p> <p>AIプログラミング入門</p> <p>AIプログラミング演習</p> <p><b>○キャリア育成</b></p> <p>キャリアプランⅠ</p> <p>eスポーツ教育学基礎演習Ⅱ</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p><b>○情報基礎</b></p> <p>Excel VBA</p> <p>ビジネスアプリ活用</p> <p><b>○情報技術</b></p> <p>RPA専攻</p> <p>RPA実習</p> <p>RPA実習</p> <p>ビジネスモデル専攻</p> <p>デザイン思考</p> <p>ビジネスモデル</p> <p><b>○キャリア育成</b></p> <p>キャリアプランⅡ</p> <p>eスポーツ教育学総合演習</p> |       |       |       |       |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                          |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <p>○e スポーツ教育学 基礎演習Ⅰ・Ⅱ・総合演習</p> <p>e スポーツを通して、ゲーミング技術だけでなく、チームとしての連携・協力などを介して、コミュニケーション能力も身に付け、人間形成に取り組めます。また各種大会へ出場し、好成績を残すことを目指します。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                          |       |       |       |       |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                          |
| 特徴等                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <p>○ITとeスポーツの融合</p> <p>e スポーツに打ち込める環境+IT 技術、ビジネススキルも身に付き人間力を養います！</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                          |       |       |       |       |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                          |
| 参考 URL                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p><a href="https://www.ckg.ac.jp/course07.php">https://www.ckg.ac.jp/course07.php</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                          |       |       |       |       |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                          |



## 2. eスポーツ競技実習関連科目シラバス詳細情報



## e スポーツ実習関連科目シラバス詳細情報

## 事例 01 (学) 宮崎総合学院 宮崎情報ビジネス医療専門学校 情報システム科

| 科目名   | eSports ゲーム実習Ⅰ                                           | 年次  | 1 年    |
|-------|----------------------------------------------------------|-----|--------|
|       |                                                          | 時間数 | 8 0 時間 |
| 概要・目的 | ・ e スポーツ業界についての理解を深めることにより、職業の選択肢を広げる                    |     |        |
| 到達目標  | ・ ゲーム実習を通して国体種目（ぶよぶよ・ウイニングイレブン）のスキルアップを図り、 国体出場を目標とする    |     |        |
| 授業形態  | ・ 前半は座学にて e スポーツ業界の概要を理解する<br>・ 後半はゲーム実習を通して、有識者より指導を受ける |     |        |
| 評価方法  | ・ 実技試験（与えられた課題をクリアし、その得点で評価する） なお、追試験を行う場合はすべて可と評価する。    |     |        |
| 授業計画  |                                                          |     |        |
| 授業回   | 内容                                                       |     |        |
| 1     | オリエンテーション                                                |     |        |
| 2     | esports の定義                                              |     |        |
| 3     | esports のジャンルとプレイヤー人口                                    |     |        |
| 4     | スポーツと esports の比較                                        |     |        |
| 5     | esports の歴史①                                             |     |        |
| 6     | esports の歴史②                                             |     |        |
| 7     | esports における海外と日本の現状①                                    |     |        |
| 8     | esports における海外と日本の現状②                                    |     |        |
| 9     | 日本 e スポーツ市場の動き①                                          |     |        |
| 10    | 日本 e スポーツ市場の動き②                                          |     |        |
| 11    | 世界 e スポーツ市場の動き                                           |     |        |
| 12    | 日本 esports 業界での問題点                                       |     |        |
| 13    | 日本国内での esports に関する法律                                    |     |        |
| 14    | esports と教育・福祉/障害者対策                                     |     |        |
| 15    | esports 業界関連の職業                                          |     |        |
| 16    | esports の今後                                              |     |        |
| 17～40 | ゲーム実習（ぶよぶよ）                                              |     |        |
| 41～80 | ゲーム実習（ウイニングイレブン）                                         |     |        |

| 科目名   | eSports ゲーム実習Ⅱ                                                          | 年次  | 2 年    |
|-------|-------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|       |                                                                         | 時間数 | 9 0 時間 |
| 概要・目的 | ・ e スポーツ業界についての理解を深めることにより、職業の選択肢を広げる                                   |     |        |
| 到達目標  | ・ ゲーム実習を通して「League of Legends」のルール・戦略・操作方法について理解する                      |     |        |
| 授業形態  | ・ 前半は座学にて League of Legends の概要・ルールについて説明<br>・ 後半はゲーム実習を通して、有識者より指導を受ける |     |        |
| 評価方法  | ・ 実技試験（与えられた課題をクリアし、その得点で評価する） なお、追試験を行う場合はすべて可と評価する。                   |     |        |
| 授業計画  |                                                                         |     |        |
| 授業回   | 内容                                                                      |     |        |
| 1     | オリエンテーション                                                               |     |        |
| 2     | League of Legends について                                                  |     |        |
| 3     | ゲームを始めるにあたって                                                            |     |        |
| 4     | サモナースペルとアイテム                                                            |     |        |
| 5     | レーンとロール（役割）①                                                            |     |        |
| 6     | レーンとロール（役割）②                                                            |     |        |
| 7     | 優位にゲームを進めるために（レーン戦）                                                     |     |        |
| 8     | 優位にゲームを進めるために（オブジェクト）                                                   |     |        |
| 9     | 優位にゲームを進めるために（集団戦）                                                      |     |        |
| 10    | テクニク                                                                    |     |        |
| 11    | ステップアップ方法                                                               |     |        |
| 12~90 | ゲーム実習（League of Legends）                                                |     |        |

| 科目名   | eSports ゲーム実習Ⅲ                                                                      | 年次  | 2 年    |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|       |                                                                                     | 時間数 | 8 0 時間 |
| 概要・目的 | ・ e スポーツ業界についての理解を深めることにより、職業の選択肢を広げる                                               |     |        |
| 到達目標  | ・ ゲーム実習を通して「PlayerUnknown's Battlegrounds」のルール・戦略・操作方法について理解する                      |     |        |
| 授業形態  | ・ 前半は座学にて「PlayerUnknown's Battlegrounds」の概要・ルールについて説明<br>・ 後半はゲーム実習を通して、有識者より指導を受ける |     |        |

|       |                                                      |
|-------|------------------------------------------------------|
| 評価方法  | ・実技試験（与えられた課題をクリアし、その得点で評価する） なお、追試験を行う場合はすべて可と評価する。 |
| 授業計画  |                                                      |
| 授業回   | 内容                                                   |
| 1     | オリエンテーション                                            |
| 2     | PUBG（PlayerUnknown's Battlegrounds）について              |
| 3     | マップ／装備特性                                             |
| 4     | 移動基礎Ⅰ                                                |
| 5     | 移動基礎Ⅱ                                                |
| 6     | 大会で使われる強いポジション                                       |
| 7     | オフェンス基礎Ⅰ                                             |
| 8     | オフェンス基礎Ⅱ                                             |
| 9     | ディフェンス基礎Ⅰ                                            |
| 10    | ディフェンス基礎Ⅱ                                            |
| 11    | チームでの役割                                              |
| 12~80 | ゲーム実習（PlayerUnknown's Battlegrounds）                 |

## 事例 02 国際アート&amp;デザイン専門学校 eスポーツ学科

|         |                                                         |                         |           |
|---------|---------------------------------------------------------|-------------------------|-----------|
| 科目名     | ゲームプレイング演習Ⅰ                                             | 年次                      | e・スポーツ科1年 |
|         |                                                         | 時間数                     | 84 時間     |
| 概要・目的   | ・各種 e-sports タイトルに於けるシステム基礎知識習得及びテクニック習得、勝利に向かってのロジック構築 |                         |           |
| 到達目標    |                                                         |                         |           |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                                |                         |           |
| 評価方法    | ・出席<br>・授業態度<br>・期末試験<br><br>上記評価を 100 点満点で点数化して総合評価する  |                         |           |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 TheKingOfFighters14 ギルティギア           |                         |           |
| 授業計画 前期 |                                                         |                         |           |
| 授業回     | 内容                                                      |                         |           |
| 1       | オリエンテーション                                               | 授業の流れ                   |           |
| 2       | KOF 対戦の基礎①                                              | KOF で対戦をする上での基礎・心構え習得   |           |
| 3       | KOF 対戦の基礎②                                              | KOF で対戦をする上での基礎的な読みあい習得 |           |
| 4       | KOF 連続技習得①                                              | KOF の連続技の意義及び作り方習得      |           |
| 5       | KOF 連続技習得②                                              | 上位連続技の習得とダウン後の考え方       |           |
| 6       | KOF 独自システム把握①                                           | KOF 独自のシステム把握 攻めのシステム   |           |
| 7       | KOF 独自システム把握②                                           | KOF 独自のシステム把握 守りのシステム   |           |
| 8       | KOF 対戦上の駆け引き①                                           | KOF での対戦をする上での思考整理      |           |
| 9       | KOF 対戦上の駆け引き②                                           | KOF での対戦をする上での入力整理      |           |
| 10      | KOF 対戦上の駆け引き③                                           | KOF での対戦をする上での読みあい理論    |           |
| 11      | KOF キャラクター対策①                                           | 各キャラクターへの対策事項 1～5       |           |
| 12      | KOF キャラクター対策②                                           | 各キャラクターへの対策事項 6～10      |           |
| 13      | KOF キャラクター対策③                                           | 各キャラクターへの対策事項 10～15     |           |
| 14      | 期末試験                                                    | 先生との相手・対戦               |           |

|       |                                                         |     |           |
|-------|---------------------------------------------------------|-----|-----------|
| 科目名   | ゲームプレイング演習Ⅰ                                             | 年次  | e・スポーツ科1年 |
|       |                                                         | 時間数 | 84時間      |
| 概要・目的 | ・各種 e-sports タイトルに於けるシステム基礎知識習得及びテクニック習得、勝利に向かってのロジック構築 |     |           |

|         |                                                        |                           |
|---------|--------------------------------------------------------|---------------------------|
| 到達目標    |                                                        |                           |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                               |                           |
| 評価方法    | ・出席<br>・授業態度<br>・期末試験<br><br>上記評価を 100 点満点で点数化して総合評価する |                           |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 TheKingOfFighters14 ギルティギア          |                           |
| 授業計画 後期 |                                                        |                           |
| 授業回     | 内容                                                     |                           |
| 1       | 期末試験確認                                                 | 対戦時のフィードバック               |
| 2       | ギルティギア対戦の基礎①                                           | ギルティギアで対戦をする上での基礎・心構え習得   |
| 3       | ギルティギア対戦の基礎②                                           | ギルティギアで対戦をする上での基礎的な読みあい習得 |
| 4       | ギルティギア連続技習得①                                           | ギルティギアの連続技の意義及び作り方習得      |
| 5       | ギルティギア連続技習得②                                           | 上位連続技の習得とダウン後の考え方         |
| 6       | ギルティギア独自システム把握①                                        | ギルティギア独自のシステム把握 攻めのシステム   |
| 7       | ギルティギア独自システム把握②                                        | ギルティギア独自のシステム把握 守りのシステム   |
| 8       | ギルティギア対戦上の駆け引き①                                        | ギルティギアでの対戦をする上での思考整理      |
| 9       | ギルティギア対戦上の駆け引き②                                        | ギルティギアでの対戦をする上での入力整理      |
| 10      | ギルティギア対戦上の駆け引き③                                        | ギルティギアでの対戦をする上での読みあい理論    |
| 11      | ギルティギアキャラクター対策①                                        | 各キャラクターへの対策事項 1～5         |
| 12      | ギルティギアキャラクター対策②                                        | 各キャラクターへの対策事項 6～10        |
| 13      | ギルティギアキャラクター対策③                                        | 各キャラクターへの対策事項 10～15       |
| 14      | 期末試験                                                   | 先生との組手・対戦                 |

|         |                                            |                                         |           |
|---------|--------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------|
| 科目名     | ゲームプレイング演習Ⅰ                                | 年次                                      | e・スポーツ科1年 |
|         |                                            | 時間数                                     | 84時間      |
| 概要・目的   | ・プレイング演習を基軸とし、トレーニングや対戦を通してプレイングスキルの向上を目指す |                                         |           |
| 到達目標    |                                            |                                         |           |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                   |                                         |           |
| 評価方法    | ・出席<br>・授業態度                               |                                         |           |
|         | 上記評価を100点満点で点数化して総合評価する                    |                                         |           |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports 種目ソフト        |                                         |           |
| 授業計画 前期 |                                            |                                         |           |
| 授業回     | 内容                                         |                                         |           |
| 1       | オリエンテーション                                  | 授業の流れ                                   |           |
| 2       | 地上戦基礎                                      | 地上戦の3すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習         |           |
| 3       | 地上戦応用                                      | 前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの            |           |
| 4       | 対空基礎                                       | 対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定      |           |
| 5       | 対空応用                                       | 対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの              |           |
| 6       | コンボ練習                                      | コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得                    |           |
| 7       | コンボ実践投入                                    | コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開           |           |
| 8       | 独自システム習得基礎                                 | 各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立 |           |
| 9       | 独自システム習得応用                                 | 独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う    |           |
| 10      | キャラクター対策基礎                                 | 各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対するの正解を模索           |           |
| 11      | キャラクター対策応用                                 | キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別扱を模索      |           |

|         |                                            |                                         |           |
|---------|--------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------|
| 科目名     | ゲームプレイング演習Ⅰ                                | 年次                                      | e・スポーツ科1年 |
|         |                                            | 時間数                                     | 168時間     |
| 概要・目的   | ・プレイング演習を基軸とし、トレーニングや対戦を通してプレイングスキルの向上を目指す |                                         |           |
| 到達目標    |                                            |                                         |           |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                   |                                         |           |
| 評価方法    | ・出席                                        |                                         |           |
|         | ・授業態度<br>上記評価を100点満点で点数化して総合評価する           |                                         |           |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 各種 e-sports 種目ソフト       |                                         |           |
| 授業計画 後期 |                                            |                                         |           |
| 授業回     | 内容                                         |                                         |           |
| 1       | オリエンテーション                                  | 授業の流れ                                   |           |
| 2       | 地上戦基礎                                      | 地上戦の3すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習         |           |
| 3       | 地上戦応用                                      | 前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの            |           |
| 4       | 対空基礎                                       | 対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定      |           |
| 5       | 対空応用                                       | 対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの              |           |
| 6       | コンボ練習                                      | コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得                    |           |
| 7       | コンボ実践投入                                    | コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開           |           |
| 8       | 独自システム習得基礎                                 | 各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立 |           |
| 9       | 独自システム習得応用                                 | 独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う    |           |
| 10      | キャラクター対策基礎                                 | 各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対しての正解を模索           |           |
| 11      | キャラクター対策応用                                 | キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別訳を模索      |           |

|     |           |    |           |
|-----|-----------|----|-----------|
| 科目名 | トーナメント実習Ⅰ | 年次 | e・スポーツ科1年 |
|-----|-----------|----|-----------|

|         |                                                                       |                                      |        |
|---------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|--------|
|         |                                                                       | 時間数                                  | 168 時間 |
| 概要・目的   | ・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に着ける。 |                                      |        |
| 到達目標    |                                                                       |                                      |        |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                                              |                                      |        |
| 評価方法    | ・出席<br>・授業態度<br>・知識習熟度、対戦勝率<br>上記評価を 100 点満点で点数化して総合評価する              |                                      |        |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 各種 e-sports 種目ソフト 配信用ソフト ICT プロフィシエンシー検定テキスト       |                                      |        |
| 授業計画 前期 |                                                                       |                                      |        |
| 授業回     | 内容                                                                    |                                      |        |
| 1       | オリエンテーション                                                             | 授業の流れ                                |        |
| 2       | デバイス知識習得①                                                             | ICT プロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得 1   |        |
| 3       | デバイス知識習得②                                                             | ICT プロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得 2   |        |
| 4       | デバイス知識習得③                                                             | ICT プロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得 3   |        |
| 5       | デバイス知識習得④                                                             | ICT プロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得 4   |        |
| 6       | ネットワーク知識習得①                                                           | ICT プロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得 1 |        |
| 7       | ネットワーク知識習得②                                                           | ICT プロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得 2 |        |
| 8       | ネットワーク知識習得③                                                           | ICT プロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得 3 |        |
| 9       | ネットワーク知識習得④                                                           | ICT プロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得 4 |        |
| 10      | イベント開催準備①                                                             | イベント開催に向けての準備物確認                     |        |
| 11      | イベント開催準備②                                                             | イベント開催に向けてのデバイス準備                    |        |
| 12      | イベント開催準備③                                                             | イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)              |        |



|    |           |                                   |
|----|-----------|-----------------------------------|
| 13 | イベント開催準備④ | イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認 |
| 14 | イベント開催    | 実イベントを開催しての運営体験                   |

|         |                                                                         |                              |               |
|---------|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------|---------------|
| 科目名     | トーナメント実習Ⅰ                                                               | 年次                           | e - スポーツ科 1 年 |
|         |                                                                         | 時間数                          | 168 時間        |
| 概要・目的   | ・ デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通してイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に着ける。 |                              |               |
| 到達目標    |                                                                         |                              |               |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                                                |                              |               |
| 評価方法    | ・ 出席<br>・ 授業態度<br>・ 知識習熟度、対戦勝率<br>上記評価を 100 点満点で点数化して総合評価する             |                              |               |
|         |                                                                         |                              |               |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 各種 e-sports 種目ソフト 配信用ソフト ICT プロフィシエンシー検定テキスト         |                              |               |
| 授業計画 後期 |                                                                         |                              |               |
| 授業回     | 内容                                                                      |                              |               |
| 1       | 前期の振り返り                                                                 | 授業の流れ                        |               |
| 2       | 個人戦練習①                                                                  | 格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習 1     |               |
| 3       | 個人戦練習②                                                                  | 格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習 2     |               |
| 4       | 個人戦練習③                                                                  | 格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習 3     |               |
| 5       | 個人戦練習④                                                                  | 格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習 4     |               |
| 6       | 団体戦練習①                                                                  | タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習 1 |               |
| 7       | 団体戦練習②                                                                  | タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習 2 |               |
| 8       | 団体戦練習③                                                                  | タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習 3 |               |

|    |           |                                   |
|----|-----------|-----------------------------------|
| 9  | 団体戦練習④    | タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習 4      |
| 10 | イベント開催準備① | イベント開催に向けての準備物確認                  |
| 11 | イベント開催準備② | イベント開催に向けてのデバイス準備                 |
| 12 | イベント開催準備③ | イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)           |
| 13 | イベント開催準備④ | イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認 |
| 14 | イベント開催    | 実イベントを開催しての運営体験                   |

|         |                                             |                                    |               |
|---------|---------------------------------------------|------------------------------------|---------------|
| 科目名     | ゲームプレイング実習Ⅱ                                 | 年次                                 | e - スポーツ科 2 年 |
|         |                                             | 時間数                                | 84 時間         |
| 概要・目的   | ・プレイング演習を基軸とし、トレーニングや対戦を通してプレイングスキルの向上を目指す。 |                                    |               |
| 到達目標    |                                             |                                    |               |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                    |                                    |               |
| 評価方法    | ・出席<br>・授業態度<br>上記評価を 100 点満点で点数化して総合評価する   |                                    |               |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 各種 e-sports 種目ソフト        |                                    |               |
| 授業計画 前期 |                                             |                                    |               |
| 授業回     | 内容                                          |                                    |               |
| 1       | オリエンテーション                                   | 授業の流れ                              |               |
| 2       | 地上戦復習                                       | 地上戦の 3 すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習  |               |
| 3       | 地上戦応用                                       | 前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの       |               |
| 4       | 対空基礎復習                                      | 対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定 |               |
| 5       | 対空応用                                        | 対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの         |               |
| 6       | コンボ練習                                       | コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得               |               |
| 7       | コンボ実践投入                                     | コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開      |               |

|    |            |                                         |
|----|------------|-----------------------------------------|
| 8  | 独自システム習得基礎 | 各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立 |
| 9  | 独自システム習得応用 | 独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う    |
| 10 | キャラクター対策基礎 | 各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対するの正解を模索           |
| 11 | キャラクター対策応用 | キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別択を模索      |

|         |                                             |                                    |               |
|---------|---------------------------------------------|------------------------------------|---------------|
| 科目名     | ゲームプレイング実習Ⅱ                                 | 年次                                 | e - スポーツ科 2 年 |
|         |                                             | 時間数                                | 84 時間         |
| 概要・目的   | ・プレイング演習を基軸とし、トレーニングや対戦を通してプレイングスキルの向上を目指す。 |                                    |               |
| 到達目標    |                                             |                                    |               |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                    |                                    |               |
| 評価方法    | ・出席<br>・授業態度<br>上記評価を 100 点満点で点数化して総合評価する   |                                    |               |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 各種 e-sports 種目ソフト        |                                    |               |
| 授業計画 後期 |                                             |                                    |               |
| 授業回     | 内容                                          |                                    |               |
| 1       | 前期振り返り                                      | 前期授業の振り返り                          |               |
| 2       | 地上戦基礎                                       | 地上戦の 3 すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習  |               |
| 3       | 地上戦応用                                       | 前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの       |               |
| 4       | 対空基礎                                        | 対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定 |               |
| 5       | 対空応用                                        | 対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの         |               |
| 6       | コンボ練習                                       | コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得               |               |
| 7       | コンボ実践投入                                     | コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開      |               |
| 8       | 独自システム習得基礎                                  | 各ゲームにおける独自システムの特長について              |               |

|    |            |                                      |
|----|------------|--------------------------------------|
|    |            | て習得 それを利用した戦闘スタイル確立                  |
| 9  | 独自システム習得応用 | 独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う |
| 10 | キャラクター対策基礎 | 各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対するの正解を模索        |
| 11 | キャラクター対策応用 | キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別択を模索   |

|         |                                                                       |                                |               |
|---------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------|---------------|
| 科目名     | トーナメント実習Ⅱ                                                             | 年次                             | e - スポーツ科 2 年 |
|         |                                                                       | 時間数                            | 168 時間        |
| 概要・目的   | ・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に着ける。 |                                |               |
| 到達目標    |                                                                       |                                |               |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                                              |                                |               |
| 評価方法    | ・出席<br>・授業態度<br>・知識習熟度、対戦勝率<br>上記評価を 100 点満点で点数化して総合評価する              |                                |               |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 各種 e-sports 種目ソフト 配信用ソフト ICT プロフィシエンシー検定テキスト       |                                |               |
| 授業計画 前期 |                                                                       |                                |               |
| 授業回     | 内容                                                                    |                                |               |
| 1       | オリエンテーション                                                             | 授業の流れ                          |               |
| 2       | オフラインイベント開催にあたって①                                                     | オフラインイベントの過去の事例をもとにした失敗例       |               |
| 3       | オフラインイベント開催にあたって②                                                     | オフラインイベント受付方法とフォームソフト習得        |               |
| 4       | オフラインイベント開催にあたって③                                                     | オフラインイベントトーナメント表の作成            |               |
| 5       | オフラインイベント開催にあたって④                                                     | オフラインイベント当日の時間調整とスケジューリング      |               |
| 6       | オフラインイベントでの参加側下準備①                                                    | オフラインイベントに参加する際の前準備とメンタル管理について |               |

|    |                    |                                   |
|----|--------------------|-----------------------------------|
| 7  | オフラインイベントでの参加側下準備② | オフラインイベントに参加する際のプレイング調整について       |
| 8  | オフラインイベントでの参加側下準備③ | オフラインイベントに参加する際の機材持ち込みについて        |
| 9  | オフラインイベントでの参加側下準備④ | オフラインイベントに参加する際の当日の動き方と円滑な運営について  |
| 10 | イベント開催準備①          | イベント開催に向けての準備物確認                  |
| 11 | イベント開催準備②          | イベント開催に向けてのデバイス準備                 |
| 12 | イベント開催準備③          | イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)           |
| 13 | イベント開催準備④          | イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認 |
| 14 | イベント開催             | 実イベントを開催しての運営体験                   |

|         |                                                                        |                                  |               |
|---------|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|---------------|
| 科目名     | トーナメント実習Ⅱ                                                              | 年次                               | e - スポーツ科 2 年 |
|         |                                                                        | 時間数                              | 168 時間        |
| 概要・目的   | ・ デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に着ける。 |                                  |               |
| 到達目標    |                                                                        |                                  |               |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                                               |                                  |               |
| 評価方法    | ・ 出席<br>・ 授業態度<br>・ 知識習熟度、対戦勝率<br>上記評価を 100 点満点で点数化して総合評価する            |                                  |               |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 各種 e-sports 種目ソフト 配信用ソフト I C T プロフィシエンシー検定テキスト      |                                  |               |
| 授業計画 後期 |                                                                        |                                  |               |
| 授業回     | 内容                                                                     |                                  |               |
| 1       | 前期の振り返り                                                                | 授業の流れ                            |               |
| 2       | オンラインイベント開催にあたって①                                                      | オンラインイベントの過去の事例をもとにした失敗例         |               |
| 3       | オンラインイベント開催にあたって②                                                      | オンラインイベント受付方法とフォームソフト習得          |               |
| 4       | オンラインイベント開催にあたって③                                                      | オンラインイベントトーナメント表の作成              |               |
| 5       | オンラインイベント開催にあたって④                                                      | オンラインイベント当日の時間調整とスケジュールリング       |               |
| 6       | オンラインイベントでの参加側下準備①                                                     | オンラインイベントに参加する際の前準備とメンタル管理について   |               |
| 7       | オンラインイベントでの参加側下準備②                                                     | オンラインイベントに参加する際のプレイング調整について      |               |
| 8       | オンラインイベントでの参加側下準備③                                                     | オンラインイベントに参加する際の機材持ち込みについて       |               |
| 9       | オンラインイベントでの参加側下準備④                                                     | オンラインイベントに参加する際の当日の動き方と円滑な運営について |               |
| 10      | イベント開催準備①                                                              | イベント開催に向けての準備物確認                 |               |
| 11      | イベント開催準備②                                                              | イベント開催に向けてのデバイス準備                |               |
| 12      | イベント開催準備③                                                              | イベント開催に向けての会場(ネットワーク準            |               |

|    |           |                                   |
|----|-----------|-----------------------------------|
|    |           | 備)                                |
| 13 | イベント開催準備④ | イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認 |
| 14 | イベント開催    | 実イベントを開催しての運営体験                   |

| 科目名     | ゲームプレイング演習Ⅱ                                              | 年次                  | e - スポーツ科 2 年 |
|---------|----------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
|         |                                                          | 時間数                 | 84 時間         |
| 概要・目的   | ・各種 e-sports タイトルに於けるシステム基礎知識習得及びテクニック習得、勝利に向かってのロジック構築。 |                     |               |
| 到達目標    |                                                          |                     |               |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                                 |                     |               |
| 評価方法    | ・出席<br>・授業態度<br>・期末試験<br><br>上記評価を 100 点満点で点数化して総合評価する   |                     |               |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 各種 e-sports 種目ソフト                     |                     |               |
| 授業計画 前期 |                                                          |                     |               |
| 授業回     | 内容                                                       |                     |               |
| 1       | オリエンテーション                                                | 授業の流れ               |               |
| 2       | 対戦の基礎①                                                   | 対戦をする上での基礎・心構え習得    |               |
| 3       | 対戦の基礎②                                                   | 対戦をする上での基礎的な読みあい習得  |               |
| 4       | 連続技習得①                                                   | 連続技の意義及び作り方習得       |               |
| 5       | 連続技習得②                                                   | 上位連続技の習得とダウン後の考え方   |               |
| 6       | 独自システム把握①                                                | ゲーム独自のシステム把握        |               |
| 7       | 独自システム把握②                                                | ゲーム独自のシステム把握        |               |
| 8       | 対戦上の駆け引き①                                                | 対戦をする上での思考整理        |               |
| 9       | 対戦上の駆け引き②                                                | 対戦をする上での思考整理②       |               |
| 10      | 対戦上の駆け引き③                                                | 対戦をする上での思考整理③       |               |
| 11      | キャラクター対策①                                                | 各キャラクターへの対策事項 1～5   |               |
| 12      | キャラクター対策②                                                | 各キャラクターへの対策事項 6～10  |               |
| 13      | キャラクター対策③                                                | 各キャラクターへの対策事項 11～15 |               |
| 14      | 期末試験                                                     | 先生との組手・対戦           |               |

|         |                                                          |                   |               |
|---------|----------------------------------------------------------|-------------------|---------------|
| 科目名     | ゲームプレイング演習Ⅱ                                              | 年次                | e - スポーツ科 2 年 |
|         |                                                          | 時間数               | 84 時間         |
| 概要・目的   | ・各種 e-sports タイトルに於けるシステム基礎知識習得及びテクニック習得、勝利に向かってのロジック構築。 |                   |               |
| 到達目標    |                                                          |                   |               |
| 授業形態    | 自宅での教材復習                                                 |                   |               |
| 評価方法    | ・出席<br>・授業態度<br>・期末試験                                    |                   |               |
|         | 上記評価を 100 点満点で点数化して総合評価する                                |                   |               |
| 使用教材    | オリジナル教材のプリント・データ配布 各種 e-sports 種目ソフト                     |                   |               |
| 授業計画 後期 |                                                          |                   |               |
| 授業回     | 内容                                                       |                   |               |
| 1       | 期末試験確認                                                   | 対戦時のフィードバック       |               |
| 2       | 戦略習得①                                                    | 各キャラクター毎の技確認      |               |
| 3       | 戦略習得②                                                    | 各キャラクター毎の連携確認     |               |
| 4       | 戦略習得③                                                    | 各キャラクター毎の中段連携     |               |
| 5       | 戦略習得④                                                    | 各キャラクター毎の詐欺飛び行動   |               |
| 6       | 戦略習得⑤                                                    | 各キャラクター毎の暴れ潰し行動   |               |
| 7       | 対人対策①                                                    | 対人戦における考え方        |               |
| 8       | 対人対策②                                                    | 対人戦での心構え          |               |
| 9       | 対人対策③                                                    | 対人戦でのレバー操作        |               |
| 10      | 対人対策④                                                    | 対人戦でのプレッシャーのかけ方   |               |
| 11      | 対人対策⑤                                                    | 対人戦で意識しなくてはいけない行動 |               |
| 12      | 大会での行動①                                                  | 大会での注意点           |               |
| 13      | 大会での行動②                                                  | 大会で行動を通す方法        |               |
| 14      | 期末試験                                                     | 先生との組手・対戦         |               |

事例 03 （学）九州総合学院鹿児島情報ビジネス公務員専門学校 システム工学科

|       |                                                                            |     |       |
|-------|----------------------------------------------------------------------------|-----|-------|
| 科目名   | e スポーツ概論                                                                   | 年次  | 1 年   |
|       |                                                                            | 時間数 | 32 時間 |
| 概要・目的 | e スポーツの概要を理解し、日本や世界の e スポーツを取り巻く状況を把握する。そして、これからどのように e スポーツと関わっていくかを考える。  |     |       |
| 到達目標  | e スポーツとは何かを理解し、e スポーツ業界や e スポーツ市場の動き、日本や世界の現状、 現在の問題点 等を学んだ後、自分で最新の状況を調べる。 |     |       |
| 授業形態  | 講義                                                                         |     |       |
| 評価方法  | 授業態度、出席状況、課題提出 等<br>各項目に於いて、4 段階の評価（優、良、可、不可）を行い、最終評価を行う。                  |     |       |
| 授業計画  |                                                                            |     |       |
| 授業回   | 内容                                                                         |     |       |
| 1     | e スポーツの定義                                                                  |     |       |
| 2     | e スポーツのジャンルとプレイヤー人口                                                        |     |       |
| 3     | スポーツと e スポーツの比較                                                            |     |       |
| 4     | e スポーツの歴史 1                                                                |     |       |
| 5     | e スポーツの歴史 2                                                                |     |       |
| 6     | e スポーツにおける海外と日本の現状 1                                                       |     |       |
| 7     | e スポーツにおける海外と日本の現状 2                                                       |     |       |
| 8     | 日本 e スポーツ市場の動き 1                                                           |     |       |
| 9     | 日本 e スポーツ市場の動き 2                                                           |     |       |
| 10    | 世界 e スポーツ市場の動き                                                             |     |       |
| 11    | 日本 e スポーツ業界での問題点                                                           |     |       |
| 12    | 日本国内での e スポーツに関する法律                                                        |     |       |
| 13    | e スポーツと教育・福祉／障がい者対策                                                        |     |       |
| 14    | e スポーツ業界関連の職業                                                              |     |       |
| 15    | 最新情報調査 1                                                                   |     |       |
| 16    | 最新情報調査 2                                                                   |     |       |

|       |                                                                    |     |       |
|-------|--------------------------------------------------------------------|-----|-------|
| 科目名   | e スポーツ実習Ⅰ                                                          | 年次  | 1 年   |
|       |                                                                    | 時間数 | 32 時間 |
| 概要・目的 | 操作を学ぶ、実習、振り返り（講師による指摘）を繰り返し、基本的な操作を身につける。                          |     |       |
| 到達目標  | ゲーム実習に必要な知識を身につけ、実習によって基本的なプレイができるようになる。また、チームについて学び、チームワークを身につける。 |     |       |
| 授業形態  | 講義・実習                                                              |     |       |
| 評価方法  | 授業態度、出席状況、課題（実習）評価 等<br>各項目に於いて、4 段階の評価（優、良、可、不可）を行い、最終評価を行う。      |     |       |
| 授業計画  |                                                                    |     |       |
| 授業回   | 内容                                                                 |     |       |
| 1     | 【PUBG】PUBGについて、マップ／装備特性                                            |     |       |
| 2     | 【PUBG】移動基礎Ⅰ／移動基礎Ⅱ                                                  |     |       |
| 3     | 【PUBG】大会で使われる強いポジション／オフENSES基礎Ⅰ                                    |     |       |
| 4     | 【PUBG】オフENSES基礎Ⅱ／ディフェンス基礎Ⅰ                                         |     |       |
| 5     | 【PUBG】ディフェンス基礎Ⅱ／チームでの役割                                            |     |       |
| 6     | 【PUBG】実習1                                                          |     |       |
| 7     | 【PUBG】実習2                                                          |     |       |
| 8     | 【LoL】LoLについて、ゲームを始めるにあたって                                          |     |       |
| 9     | 【LoL】サモナースペルとアイテム／レーンとロール1                                         |     |       |
| 10    | 【LoL】レーンとロール2／優位にゲームを進めるために1                                       |     |       |
| 11    | 【LoL】優位にゲームを進めるために2／3                                              |     |       |
| 12    | 【LoL】テクニック／ステップアップ方法                                               |     |       |
| 13    | 【LoL】実習1                                                           |     |       |
| 14    | 【LoL】実習2                                                           |     |       |
| 15    | e スポーツ実習1                                                          |     |       |
| 16    | e スポーツ実習2                                                          |     |       |

| 事例 04 仙台デザイン＆テクノロジー専門学校 クリエーティブコミュニケーション科 |                                                                                                                                                                                      |                                |                                       |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------|
| 科目名                                       | デジタルトレーニングⅠ                                                                                                                                                                          | 年次                             | 1 年                                   |
|                                           |                                                                                                                                                                                      | 時間数                            | 120 時間                                |
| 概要・目的                                     | ゲームタイトルの中でチームスキル、個人スキルと分けた分野で個人スキルアップを図る科目になります。チーム 戦であっても個人スキルがなければ成立しないものもたくさんあるので、チームレベルを上げるために必要な授業 になります。具体的な個人スキルとして、エイム、立ち回り等があります。チームが危機的状況に陥っても対処、逆 転できるスキルを習得することを目標に行います。 |                                |                                       |
| 到達目標                                      | 1、エイム力向上の為に、ゲーム内感度の合わせ方、壁打ち等の個人練習時に意識すること、ヘッドラインの意識 を掘り下げて行い、ゲーム内キルレート 1.0 以上を維持することができる。<br>2、マップ 内の立ち回りの為に、撃ち合いを行うポジション（強ポジション）の把握、役割ごとの意識の違いを掘り下げて行い、 味方へのカバー速度を早くすることができる。       |                                |                                       |
| 授業形態                                      | 演習                                                                                                                                                                                   |                                |                                       |
| 評価方法                                      | (1)関心・意欲・態度 50% (2)目標到達 40% (3)問題解決度 10%                                                                                                                                             |                                |                                       |
| 授業計画・内容                                   |                                                                                                                                                                                      |                                |                                       |
| 授業回                                       | 授業形態                                                                                                                                                                                 | 学習内容                           | 準備学習 時間外学習(学習課題)                      |
| 1                                         | 演習                                                                                                                                                                                   | 1 個々の得意キャラクターでリコイルを行える         | 各武器の反動の特徴を把握しておく必要があります。              |
| 2                                         | 演習                                                                                                                                                                                   | 1、大会シーンで主要キャラクターのリコイルを行える      | 各武器の反動の特徴を把握しておく必要があります。              |
| 3                                         | 演習                                                                                                                                                                                   | 2、大会使用マップの 1/3 の構造を説明できる       | マップ内を探索し各部屋の名称、目標の場所を把握しておくことが必要です。   |
| 4                                         | 演習                                                                                                                                                                                   | 2、大会使用マップの 2/3 の構造を説明できる       | マップ内を探索し各部屋の名称、目標の場所を把握しておくことが必要です。   |
| 5                                         | 演習                                                                                                                                                                                   | 1、壁打ち練習時に標的に向かってエイムを合わせることができる | リコイル練習の復習と継続してリコイルを行えることが必要です。        |
| 6                                         | 演習                                                                                                                                                                                   | 2、大会使用マップすべての構造を説明できる          | 以前覚えたマップの復習と合わせてまだ把握していないマップの探索が必要です。 |
| 7                                         | 演習                                                                                                                                                                                   | 2、提示した場面での有利ポジションを説明できる        | 各マップの探索の復習が必要です。                      |

|    |       |                                    |                                   |
|----|-------|------------------------------------|-----------------------------------|
| 8  | 演習    | 1、初弾でヘッドショットを当てることができる             | 立ち姿勢、しゃがみ姿勢、伏せ姿勢時のヘッドラインの把握が必要です。 |
| 9  | 演習    | 1、フリックエイムができる                      | 咄嗟の瞬発力と合わせられる感度調整を復習しておくことが必要です。  |
| 10 | 演習    | 2、提示した場面での対処方法を説明できる               | 様々な場面での対処方法を復習しておくことが必要です。        |
| 11 | 演習    | 2、危機的状況時に最適な対処方法を説明できる             | 様々な場面での対処方法を復習しておくことが必要です。        |
| 12 | 演習    | 1、リロードすることなくテロハントをクリアすることができる      | 単発打ちでの練習が必要です。                    |
| 13 | 演習    | 2、1 対 2、1 対 3 のような不利な状況を打破することができる | 味方のカバーを待つ為の耐え方を予習することが必要です。       |
| 14 | 実技・試験 | 1、直近 3 試合のキルレートが 1.0 以上を超えることができる  | キルレート計算方法の予習、エイム調整が必要です。          |
| 15 | 実技・試験 | 2、味方へのカバーを素早く行うことができる              | マップ探索の復習、味方の位置把握方法の予習が必要です。       |

| 科目名   | デジタルトレーニングⅠ                                                                                                                                                                                | 年次  | 1 年    |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|       |                                                                                                                                                                                            | 時間数 | 120 時間 |
| 概要・目的 | ゲーム課題は、試合中のチームスキルアップを図る科目になります。ゲームトレーニングと並行して行うことでチーム としてのレベルの底上げを目指し、勝てるチームを作ります。内容としては、攻撃時に意識すること、防衛時に意識 することの 2 項目に重点を置いて行います。常にしゃべることを意識し、試合中にコーチの手を借りず選手たちで 修正、適応できるチームになることを目標に行います。 |     |        |
| 到達目標  | 1、攻撃時に意識することとして、アタッカーとドローンの距離感、遊撃に倒し方、突破口の開き方、目標到達まで の過程を行い、目標到達まで 2 分以内に行えるチームになる。<br>2、防 衛時に意識することとして、遊撃へのカメラサポート、有利ポジションを理解し人数有利を取る方法、目標防衛方法 を行い、防衛成功率 50 % 以上にできる。                     |     |        |
| 授業形態  | 演習                                                                                                                                                                                         |     |        |
| 評価方法  | (1)関心・意欲・態度 50% (2)目標到達 40% (3)問題解決度 10%                                                                                                                                                   |     |        |

| 授業計画・内容 |       |                           |                                     |
|---------|-------|---------------------------|-------------------------------------|
| 授業回     | 授業態   | 学習内容                      | 準備学習 時間外学習(学習課題)                    |
| 1       | 演習    | 得た情報を素早く的確に伝えることができる      | ある一定のマップ名称の把握が必要です                  |
| 2       | 演習    | 1、アタッカーとサポートの役割を説明できる     | キャラクターごとのガジェットの把握が必要です              |
| 3       | 演習    | 2、遊撃と現地籠りの役割を説明できる        | キャラクターごとのガジェットの把握が必要です              |
| 4       | 演習    | 1、ドローンとアタッカーの連携をとれる       | ドローンを素早く的確に回し、情報を集めるための練習が必要です      |
| 5       | 演習    | 2、既存カメラによる相手の情報収集ができる     | 相手が発する音の聞き分けの予習が必要です                |
| 6       | 演習    | 1、遊撃相手の対処方法を説明できる         | ガジェットの使い方の予習が必要です                   |
| 7       | 演習    | 2、遊撃への援護ができる              | マップの構造を把握しておくことが必要です                |
| 8       | 演習    | 1、不利な状況の突破方法を実践できる        | 多数の異なる場面を練習する必要があります                |
| 9       | 演習    | 2、人数有利の取り方、維持の仕方を実践できる    | 咄嗟の瞬発力と合わせられる感度調整を復習しておくことが必要です。    |
| 10      | 演習    | 1、準備フェーズ中に攻める場所を示すことができる  | ドローンが沸く場所から近いかつ広く見渡せる場所を把握することが必要です |
| 11      | 演習    | 2、目標地点の違いによる防衛方法の違いを説明できる | マップの構造を把握していることが必要です                |
| 12      | 演習    | 1、人数有利で目標に到達できる           | キャラクターごとの役割を把握していることが必要です           |
| 13      | 演習    | 2、防衛方法毎の必要キャラクターを説明できる    | キャラクターごとの役割を把握していることが必要です           |
| 14      | 実技・試験 | 1、目標到達まで2分以内に行うことができる     | 丁寧かつ素早く行うために練習が必要です                 |
| 15      | 実技・試験 | 2、防衛成功率50%以上にできる          | 各々臨機応変に対応できる様練習が必要です                |

## 事例05 大阪アニメ・声優&amp;eスポーツ専門学校 e-sports&amp;ゲームCG科

| 科目名     | プロゲーム演習                                                                                                                                           | 年次  | 1 年    |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|         |                                                                                                                                                   | 時間数 | 120 時間 |
| 概要・目的   | MOBA 系の人気オンラインゲーム League of Legend を専門とした講義。PC を使用し、座学と実践的演習に分けた授業を展開、結果と普段の練習量、コミュニケーションを最重視し、クラスの中でもレベルに合わせた授業を行う。受けわらし型ではなく、可能な限り参加型の授業を理想とする。 |     |        |
| 到達目標    | クラス内の生徒個人個人に目標を設定し、そこまでをアシストする。大会に出場するメンバー全員をダイヤモンドランク以上に到達させ、ベスト4 以上を狙えるチームを育成する。そして、クラス内で1人以上のプロゲーマーを排出する。                                      |     |        |
| 授業形態    | 演習                                                                                                                                                |     |        |
| 評価方法    | 試験、授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視 しつつプレゼンテーション、レポート点数を加算する。                                                                                            |     |        |
| 授業計画 前期 |                                                                                                                                                   |     |        |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                                |     |        |
| ①       | 自己紹介、全員の知識の確認、ポジションの整理、力量を図り、チームを構築する。                                                                                                            |     |        |
| ②       | 座学を中心としつつ、スクリムを行い、各々の適正を見極め、指導方針を確定させる。                                                                                                           |     |        |
| ③       | チームゲームにおけるドラフトの重要性を再確認し、チャンピオンプールの重要性を説き、大会への準備を始める。                                                                                              |     |        |
| ④       | 実戦を想定し、1 日 3.4 戦。この日までに取り組んできたことを前提としながら練習を行う。コーチ志望の子やマネージャー志望の子に対する指導、フィードバックもスタートする。LJL の世界で                                                    |     |        |
| ⑤       | 例年通りであれば、学生大会や MSI がスタートしているため、それにフォーカスした授業を行う。                                                                                                   |     |        |
| ⑥       | フィードバックをチーム内でのみ、行わせ、コーチの重要性の再確認。コーチに対して、選手に対してのメンタルの持ちよう、相手チームに対する研究、ドラフトの確定。                                                                     |     |        |
| ⑦       | ここまでの知識の確認をした上で、一旦目標の再確認。全員に悩み等のヒアリングを行う。選手全員が何を目標にすべきかを整理し、確認しする。                                                                                |     |        |
| ⑧       | 個人ではなく、自分たちの所属するチームの方向性を確認する。その上でチームのムーブを深め、目標をはっきりとすることで全員                                                                                       |     |        |



|   |                                                                              |      |
|---|------------------------------------------------------------------------------|------|
|   | に統一感を持たせる。                                                                   |      |
| ⑨ | 自身の実力のせいで他4人が全員敗北するという事実の周知。それを前提としてフィジカルがどれほど大事で、高めて行くためには何を行わなければならないのかを説く |      |
| ⑩ | コミュニケーションがどれほど大事で、手を抜くと格下に簡単に負けうという事実を認識してもらう。性格等の問題で声を出せない方への矯正             |      |
| ⑪ | チーム練習を行いながら、自分たちの課題の整理を行う。夏季休暇での宿題を出す。                                       |      |
| ⑫ | 夏季期間中に行われた大型大会の確認。宿題、課題、自分たちのレベルの確認。モチベーションの再確認                              |      |
| ⑬ | 世界大会に向けての盛り上がりを解説、各リージョンの特徴や流行の戦術、優勝候補の予想等々を授業内で行う。                          |      |
| ⑭ | 評価基準となる、プレゼンテーション&レポート                                                       | 前期試験 |
| ⑮ | 前期の振り返りとまとめ                                                                  |      |

| 科目名     | プログラム演習                                                                                                                                           | 年次  | 1 年    |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|         |                                                                                                                                                   | 時間数 | 120 時間 |
| 概要・目的   | MOBA 系の人気オンラインゲーム League of Legend を専門とした講義。PC を使用し、座学と実践的演習に分けた授業を展開、結果と普段の練習量、コミュニケーションを最重視し、クラスの中でもレベルに合わせた授業を行う。受けわらし型ではなく、可能な限り参加型の授業を理想とする。 |     |        |
| 到達目標    | クラス内の生徒個人個人に目標を設定し、そこまでをアシストする。大会に出場するメンバー全員をダイヤモンドランク以上に到達させ、ベスト4 以上を狙えるチームを育成する。そして、クラス内で1人以上のプロゲーマーを排出する。                                      |     |        |
| 授業形態    | 演習                                                                                                                                                |     |        |
| 評価方法    | 試験、授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視 しつつプレゼンテーション、レポート点数を加算する。                                                                                            |     |        |
| 授業計画 後期 |                                                                                                                                                   |     |        |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                                |     |        |
| ①       | ラストヒットのトレーニング①                                                                                                                                    |     |        |
| ②       | スキルドッジのトレーニング①                                                                                                                                    |     |        |
| ③       | チャンピオンの使用方法のトレーニング①                                                                                                                               |     |        |

|   |                        |      |
|---|------------------------|------|
| ④ | チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討①  |      |
| ⑤ | ラストヒットのトレーニング②         |      |
| ⑥ | スキルドッジのトレーニング②         |      |
| ⑦ | チャンピオンの使用方法のトレーニング②    |      |
| ⑧ | チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討②  |      |
| ⑨ | ラストヒットのトレーニング③         |      |
| ⑩ | スキルドッジのトレーニング③         |      |
| ⑪ | チャンピオンの使用方法のトレーニング③    |      |
| ⑫ | チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討③  |      |
| ⑬ | 各チーム対抗戦からの分析           |      |
| ⑭ | 評価基準となる、プレゼンテーション&レポート | 後期試験 |
| ⑮ | 後期の振り返りとまとめ            |      |

| 科目名     | ゲーム実践                                                              | 年次  | 1 年    |
|---------|--------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|         |                                                                    | 時間数 | 120 時間 |
| 概要・目的   | ・大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでいきます。<br>・細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。 |     |        |
| 到達目標    | ・出場できる大会で優勝する。<br>・何も指示をもらわなくても自分で判断できる様になる                        |     |        |
| 授業形態    | 演習                                                                 |     |        |
| 評価方法    | 授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ、 実力テスト、レポート点数を加算する。                   |     |        |
| 授業計画 前期 |                                                                    |     |        |
| 授業回     | 内容                                                                 |     |        |
| ①       | オリエンテーション/車両なし立ち回り強化（ERANGEL、MIRAMAR）+リプレイ動画勉強                     |     |        |
| ②       | 車両有り立ち回り強化（ERANGEL、MIRAMAR）+リプレ イ動画勉強                              |     |        |
| ③       | 近距離、遠距離分かれての戦闘練習（ERANGEL、 MIRAMAR）+リプレイ動画勉強                        |     |        |
| ④       | 車両を使って分かれて戦闘（2人&2人・1人&3人など）+ リプレイ動画勉強                              |     |        |
| ⑤       | 有利ポジションをとりに行く練習（安全地帯が変わる直 前、変わった後）+リプレイ動画勉強                        |     |        |



|     |                   |      |
|-----|-------------------|------|
| ⑥   | A+B+C クラス合同練習+反省会 |      |
| ⑦   | 実力テスト+クラス替え       |      |
| ⑧～⑫ | 個別補習（課題が出来るまで練習）  |      |
| ⑬   | A+B+C クラス合同練習+反省会 |      |
| ⑭   | 実力テスト+クラス替え       | 前期試験 |
| ⑮   | 前期まとめ             |      |

| 科目名     | ゲーム実践                                                              | 年次  | 1 年    |
|---------|--------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|         |                                                                    | 時間数 | 120 時間 |
| 概要・目的   | ・大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでいきます。<br>・細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。 |     |        |
| 到達目標    | ・出場できる大会で優勝する。<br>・何も指示をもらわなくても自分で判断できる様になる                        |     |        |
| 授業形態    | 演習                                                                 |     |        |
| 評価方法    | 授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ、実力テスト、レポート点数を加算する。                    |     |        |
| 授業計画 後期 |                                                                    |     |        |
| 授業回     | 内容                                                                 |     |        |
| ①       | オリエンテーション/車両なし立ち回り強化（ERANGEL、MIRAMAR）+リプレイ動画勉強                     |     |        |
| ②       | 車両有り立ち回り強化（ERANGEL、MIRAMAR）+リプレイ 動画勉強                              |     |        |
| ③       | 近距離、遠距離分かれての戦闘練習（ERANGEL、MIRAMAR）+リプレイ動画勉強                         |     |        |
| ④       | 車両を使って分かれて戦闘（2人&2人・1人&3人など）+リプレイ動画勉強                               |     |        |
| ⑤       | 有利ポジションをとりに行く練習（安全地帯が変わる直前、変わった後）+リプレイ動画勉強                         |     |        |
| ⑥       | A+B+C クラス合同練習+反省会                                                  |     |        |
| ⑦       | 実力テスト+クラス替え                                                        |     |        |
| ⑧～⑫     | 個別補習（課題が出来るまで練習）                                                   |     |        |
| ⑬       | A+B+C クラス合同練習+反省会                                                  |     |        |
| ⑭       | 実力テスト                                                              |     |        |
| ⑮       | 後期まとめ                                                              |     |        |

| 科目名     | ゲームテクニック                                                                                                                                                     | 年次  | 1 年    |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|         |                                                                                                                                                              | 時間数 | 120 時間 |
| 概要・目的   | Rainbow six siege におけるプレイの技術や戦略的考え方そして主にプロゲーマーになるための考え等を自身の経験をもとに指導していきます。プレイヤーの中でも実力差などあるかと思いますがレベルにあったレベル別指導も検討してます。まだ未解明である分野であるため試験的に試していく授業も多くなるとおもいます。 |     |        |
| 到達目標    | 主にプレイヤースキルの向上と大会などトーナメントごとには積極的に出場してもらって経験値をつけて大会上位に加わるようにしければプロチームからのオファーもしくはトライアウトを抜けてプロゲーマーになってもらいます                                                      |     |        |
| 授業形態    | 演習                                                                                                                                                           |     |        |
| 評価方法    | 授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ、実力テスト、レポート点数を加算する。                                                                                                              |     |        |
| 授業計画 前期 |                                                                                                                                                              |     |        |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                                           |     |        |
| ①       | 個々の実力などを把握するためデモンストレーションを実施（今後の授業内容の参考にするため）                                                                                                                 |     |        |
| ②～⑬     | おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会（プロの試合）                                                                                         |     |        |
| ⑭       | おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会（プロの試合）                                                                                         |     | 前期試験   |
| ⑮       | おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会（プロの試合）                                                                                         |     |        |

| 科目名   | ゲームテクニック                                                                                                  | 年次  | 1 年    |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|       |                                                                                                           | 時間数 | 120 時間 |
| 概要・目的 | Rainbow six siege におけるプレイの技術や戦略的考え方そして主にプロゲーマーになるための考え等を自身の経験をもとに指導していきます。プレイヤーの中でも実力差などあるかと思いますがレベルにあったレ |     |        |

|         |                                                                                                           |      |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|         | ベル別指導も検討してます。まだ未解明である分野であるため試験的に試していく授 業も多くなるとおもいます。                                                      |      |
| 到達目標    | 主にプレイヤースキルの向上と大会などトーナメントごとには積極的に出場してもらって経験値をつけて大会上位に加わるようにしいずれはプロチー ムからのオファーもしくはトライアウトを抜けてプロゲーマーになってもらいます |      |
| 授業形態    | 演習                                                                                                        |      |
| 評価方法    | 授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ、 実力テスト、レポート点数を加算する。                                                          |      |
| 授業計画 後期 |                                                                                                           |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                        |      |
| ①～③     | 各オペレーターの能力を習得する                                                                                           |      |
| ④～⑥     | ヘッドラインを習得する                                                                                               |      |
| ⑦～⑨     | テロリストハントでマップを覚えてエイムを鍛える                                                                                   |      |
| ⑩～⑫     | 実践トレーニング                                                                                                  |      |
| ⑬       | 各チーム対抗戦からの分析                                                                                              |      |
| ⑭       | 各チーム対抗戦からの分析                                                                                              | 後期試験 |
| ⑮       | まとめ                                                                                                       |      |

## 事例 06 大阪デザイン＆ＩＴテクノロジー専門学校 e-sports 科

|                 |                                                                                                                                                             |     |        |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
| 科目名             | ゲーム実践                                                                                                                                                       | 年次  | 1 年    |
|                 | ゲーム実践Ⅰ                                                                                                                                                      | 時間数 | 240 時間 |
| 概要・目的           | 選手として個々の実力を向上させる為に、日本 7 つの学校と台湾韓国の e-sports 選手育成校との練習試合（COM リーグ）を行う。プロ選手同様の練習試合のプロセス を踏む為に、試合前後の対策考察改善をアシストする。本授業終了時に向かうにつれアシスト方法に変化を加える。<br>学園主催のトライアウトに参加 |     |        |
| 到達目標            | 他国の e-sports を学ぶ学生との交流を通じた、知識と相互理解の増進や競争力の強化と実力向上。 試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容の理解。 トライアウトでスカウトティングによるプロチーム所属                                                |     |        |
| 授業形態            | 演習                                                                                                                                                          |     |        |
| 評価方法            | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、レポート等評価)40% とする。                                                                                             |     |        |
| 授業計画            |                                                                                                                                                             |     |        |
| 授業回             | 内容                                                                                                                                                          |     |        |
| 1 回目            | 試合形式とルールの把握。また試合に必要な準備を習得する。                                                                                                                                |     |        |
| 2 回目～<br>14 回目  | 練習試合：COM リーグを通して実践的な技能を身に付けることができる                                                                                                                          |     |        |
| 15 回目           | 練習試合：COM リーグ（決勝）                                                                                                                                            |     |        |
| 16 回目～<br>29 回目 | COM 交流戦                                                                                                                                                     |     |        |
| 30 回目           | 練習試合：COM リーグ（決勝）                                                                                                                                            |     |        |

|       |                                                                                                                                         |     |        |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
| 科目名   | アイディアテクニック                                                                                                                              | 年次  | 1 年    |
|       | プロゲーム実習Ⅰ                                                                                                                                | 時間数 | 180 時間 |
| 概要・目的 | 『リーグ・オブ・レジェンド（LoL）』における能力とは、操作技術・知識・意思疎通・判断力・環境への適応力など、様々な要素から構成されている。本授業では、実戦を 通してそれらの総合的なスキル向上を目指すと同時に、実用的なフィードバック・セルフコントロールの方法を学習する。 |     |        |
| 到達目標  | 『リーグ・オブ・レジェンド（LoL）』の総合的なスキル向上。自分自身を客観的に振り返り、課題を克服する習慣づけ。                                                                                |     |        |
| 授業形態  | 講義・演習                                                                                                                                   |     |        |

| 評価方法            | 出席評価 40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)50% とする。<br>なお、本授業においての技術評価は、「レポートの提出率および完成度」とする。 |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 授業計画            |                                                                                                                    |
| 授業回             | 内容                                                                                                                 |
| 1 回目            | (オリエンテーション) 1 ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる                                                                               |
| 2 回目            | (フィードバックの習慣化①) 振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る                                                                              |
| 3 回目            | (フィードバックの習慣化②) 振り返り作業の精度を高める                                                                                       |
| 4 回目            | (フィードバックの習慣化③) 自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける                                                                               |
| 5 回目            | (コミュニケーションの円滑化①) 情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ                                                                              |
| 6 回目            | (コミュニケーションの円滑化②) 様々な場面における意思疎通の必要性を理解する                                                                            |
| 7 回目            | (コミュニケーションの円滑化③) より正確で効率的な情報伝達について考える                                                                              |
| 8 回目            | (知識の蓄積①) 知識を増やさなければならない理由を理解する                                                                                     |
| 9 回目            | (知識の蓄積②) 実際のプロシーンを参考にして、知識を深める                                                                                     |
| 10 回目           | (相手の心理を読む) 勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する                                                                           |
| 11 回目           | (不調・悩みと向き合う) 不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する                                                                        |
| 12 回目<br>～15 回目 | (総合演習) 上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う                                                                                    |
| 16 回目           | (オリエンテーション) 1 ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる                                                                               |
| 17 回目           | (フィードバックの習慣化①) 振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る                                                                              |
| 18 回目           | (フィードバックの習慣化②) 振り返り作業の精度を高める                                                                                       |
| 19 回目           | (フィードバックの習慣化③) 自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける                                                                               |
| 20 回目           | (コミュニケーションの円滑化①) 情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ                                                                              |
| 21 回目           | (コミュニケーションの円滑化②) 様々な場面における意思疎通の必要性                                                                                 |

|                 |                                             |
|-----------------|---------------------------------------------|
|                 | を理解する                                       |
| 22 回目           | (コミュニケーションの円滑化③) より正確で効率的な情報伝達について考える       |
| 23 回目           | (知識の蓄積①) 知識を増やさなければならない理由を理解する              |
| 24 回目           | (知識の蓄積②) 実際のプロシーンを参考にして、知識を深める              |
| 25 回目           | (相手の心理を読む) 勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する    |
| 26 回目           | (不調・悩みと向き合う) 不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する |
| 27 回目～<br>30 回目 | (総合演習) 上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う             |

| 科目名            | ゲーム実践<br>ゲーム実践Ⅱ                                                                                                                                             | 年次  | 2 年    |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|                |                                                                                                                                                             | 時間数 | 240 時間 |
| 概要・目的          | 選手として個々の実力を向上させる為に、日本 7 つの学校と台湾韓国の e-sports 選手育成校との練習試合（COM リーグ）を行う。プロ選手同様の練習試合のプロセス を踏む為に、試合前後の対策考察改善をアシストする。本授業終了時に向かうにつれアシスト方法に変化を加える。<br>学園主催のトライアウトに参加 |     |        |
| 到達目標           | 他国の e-sports を学ぶ学生との交流を通じた、知識と相互理解の増進や競争力の強化と実力向上。 試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容の理解。 トライアウトでスカウトティングによるプロチーム所属                                                |     |        |
| 授業形態           | 演習                                                                                                                                                          |     |        |
| 評価方法           | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、レポート等評価)40% とする。                                                                                             |     |        |
| 授業計画           |                                                                                                                                                             |     |        |
| 授業回            | 内容                                                                                                                                                          |     |        |
| 1 回目           | COM 交流戦                                                                                                                                                     |     |        |
| 2 回目<br>～14 回目 | 練習試合：COM リーグを通して実践的な技能を身に付けることができる                                                                                                                          |     |        |
| 15 回目          | 練習試合：COM リーグ（決勝）                                                                                                                                            |     |        |
| 16 回目          | COM 交流戦                                                                                                                                                     |     |        |
| 17 回目～         | 練習試合：COM リーグを通して実践的な技能を身に付けることができる                                                                                                                          |     |        |

|       |                  |
|-------|------------------|
| 29 回目 |                  |
| 30 回目 | 練習試合：COM リーグ（決勝） |

| 科目名   | ゲームマネジメント                                                                                                                                                                                                                                            | 年次  | 2 年    |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|       | ゲーム攻略実践                                                                                                                                                                                                                                              | 時間数 | 120 時間 |
| 概要・目的 | ゲームについての考え方や戦術の組み立て方などをゲーム攻略という観点から考えていく授業です。疑問を持ち仮説を立て検証しアウトプットするという過程を通して、1 段階深くゲームを理解しゲームプレイに役立てれるようにします。<br>ジャンルを問わず一流のプレーヤーは、「なぜ強いのか?」「なぜ負けたのか?」といった「なぜ?」と思うこと、それに対して多くの人を納得させる答えを考察することができます。<br>今後一流のプレーヤーを目指す学生の皆様には、「なぜ?」と考察の習慣付けをしていただきます。 |     |        |
| 到達目標  | ・担当ゲームの特徴や環境を理解する<br>・キャラクターや戦術をより深く理解する<br>・疑問を持ち考察する習慣を身に付ける<br>・自分の考察をアウトプットし、周囲の人に納得するような説得力を身に付ける                                                                                                                                               |     |        |
| 授業形態  | 講義                                                                                                                                                                                                                                                   |     |        |
| 評価方法  | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする。                                                                                                                       |     |        |
| 授業計画  |                                                                                                                                                                                                                                                      |     |        |
| 授業回   | 内容                                                                                                                                                                                                                                                   |     |        |
| 1 回目  | (オリエンテーション) ゲーム攻略とは。アウトプットの重要性                                                                                                                                                                                                                       |     |        |
| 2 回目  | (ゲーム攻略の基礎①) ゲーム攻略で注目すべき項目                                                                                                                                                                                                                            |     |        |
| 3 回目  | (ゲーム攻略の基礎②) 担当ゲームの現環境を意識できる。                                                                                                                                                                                                                         |     |        |
| 4 回目  | (ゲーム攻略の基礎③) データの見方を理解することができる①                                                                                                                                                                                                                       |     |        |
| 5 回目  | (ゲーム攻略の基礎④) データの見方を理解することができる②                                                                                                                                                                                                                       |     |        |
| 6 回目  | (ゲーム攻略の基礎⑤) Tips の見つけ方。長所の見極め方を身につけることができる①                                                                                                                                                                                                          |     |        |
| 7 回目  | (ゲーム攻略の基礎⑥) Tips の見つけ方。長所の見極め方を身につけるこ                                                                                                                                                                                                                |     |        |

|       |                                                  |
|-------|--------------------------------------------------|
|       | とができる②                                           |
| 8 回目  | (ゲーム攻略の基礎⑦) ユーザーのニーズを把握することができる①                 |
| 9 回目  | (ゲーム攻略の基礎⑧) ユーザーのニーズを把握することができる②                 |
| 10 回目 | (ゲーム攻略実践①) 担当ゲームを他人におすすめするポイントを書いてみよう①           |
| 11 回目 | (ゲーム攻略実践②) 担当ゲームを他人におすすめするポイントを書いてみよう②           |
| 12 回目 | (ゲーム攻略実践③) 評価記事を書いてみよう (長所・短所を把握しよう) ①           |
| 13 回目 | (ゲーム攻略実践④) 評価記事を書いてみよう (長所・短所を把握しよう) ②           |
| 14 回目 | (ゲーム攻略実践⑤) 評価記事を書いてみよう (長所・短所を把握しよう) ③           |
| 15 回目 | 前期の総括                                            |
| 16 回目 | 前期の復習                                            |
| 17 回目 | (ゲーム攻略の基礎①) ゲーム攻略で注目すべき項目②                       |
| 18 回目 | (ゲーム攻略実践) 評価記事を書いてみよう (長所・短所を把握しよう) ①            |
| 19 回目 | (ゲーム攻略実践) 評価記事を書いてみよう (長所・短所を把握しよう) ②            |
| 20 回目 | (ゲーム攻略実践②) 担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる (自分から見たポイント) ① |
| 21 回目 | (ゲーム攻略実践③) 担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる (自分から見たポイント) ② |
| 22 回目 | (ゲーム攻略実践③) 担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる (敵から見たポイント) ①  |
| 23 回目 | (ゲーム攻略実践④) 担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる (敵から見たポイント) ②  |
| 24 回目 | (ゲーム攻略実践④) 担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる (環境から見たポイント) ① |
| 25 回目 | (ゲーム攻略実践④) 担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる (環境から見たポイント) ② |
| 26 回目 | (ゲーム攻略実践④) 担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる (環境から見たポイント) ③ |
| 27 回目 | (ゲーム攻略実践⑤) 評価記事を書いてみよう (長所・短所を把握しよう) ①           |
| 28 回目 | (ゲーム攻略実践⑥) 評価記事を書いてみよう (長所・短所を把握しよう)             |

|       |                                     |
|-------|-------------------------------------|
|       | ②                                   |
| 29 回目 | (ゲーム攻略実践⑦) 評価記事を書いてみよう(長所・短所を把握しよう) |
|       | ③                                   |
| 30 回目 | 年度総括                                |

| 科目名   | アイディアテクニック<br>プロゲーム実習Ⅱ                                                                                                                  | 年次  | 2 年    |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|       |                                                                                                                                         | 時間数 | 180 時間 |
| 概要・目的 | 『リーグ・オブ・レジェンド (LoL)』における能力とは、操作技術・知識・意思疎通・判断力・環境への適応力など、様々な要素から構成されている。本授業では、実戦を通してそれらの総合的なスキル向上を目指すと同時に、実用的なフィードバック・セルフコントロールの方法を学習する。 |     |        |
| 到達目標  | 『リーグ・オブ・レジェンド (LoL)』の総合的なスキル向上。自分自身を客観的に振り返り、課題を克服する習慣づけ。                                                                               |     |        |
| 授業形態  | 講義・演習                                                                                                                                   |     |        |
| 評価方法  | 出席評価 40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)50% とする。なお、本授業においての技術評価は、「レポートの提出率および完成度」とする。                          |     |        |
| 授業計画  |                                                                                                                                         |     |        |
| 授業回   | 内容                                                                                                                                      |     |        |
| 1 回目  | (オリエンテーション) 1 ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる                                                                                                    |     |        |
| 2 回目  | (フィードバックの習慣化①) 振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る                                                                                                   |     |        |
| 3 回目  | (フィードバックの習慣化②) 振り返り作業の精度を高める                                                                                                            |     |        |
| 4 回目  | (フィードバックの習慣化③) 自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける                                                                                                    |     |        |
| 5 回目  | (コミュニケーションの円滑化①) 情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ                                                                                                   |     |        |
| 6 回目  | (コミュニケーションの円滑化②) 様々な場面における意思疎通の必要性を理解する                                                                                                 |     |        |
| 7 回目  | (コミュニケーションの円滑化③) より正確で効率的な情報伝達について考える                                                                                                   |     |        |
| 8 回目  | (知識の蓄積①) 知識を増やさなければならない理由を理解する                                                                                                          |     |        |
| 9 回目  | (知識の蓄積②) 実際のプロシーンを参考にして、知識を深める                                                                                                          |     |        |
| 10 回目 | (相手の心理を読む) 勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手                                                                                                      |     |        |

|                 |                                             |
|-----------------|---------------------------------------------|
|                 | だと理解する                                      |
| 11 回目           | (不調・悩みと向き合う) 不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する |
| 12 回目～<br>15 回目 | (総合演習) 上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う             |
| 16 回目           | (オリエンテーション) 1 ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる        |
| 17 回目           | (フィードバックの習慣化①) 振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る       |
| 18 回目           | (フィードバックの習慣化②) 振り返り作業の精度を高める                |
| 19 回目           | (フィードバックの習慣化③) 自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける        |
| 20 回目           | (コミュニケーションの円滑化①) 情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ       |
| 21 回目           | (コミュニケーションの円滑化②) 様々な場面における意思疎通の必要性を理解する     |
| 22 回目           | (コミュニケーションの円滑化③) より正確で効率的な情報伝達について考える       |
| 23 回目           | (知識の蓄積①) 知識を増やさなければならない理由を理解する              |
| 24 回目           | (知識の蓄積②) 実際のプロシーンを参考にして、知識を深める              |
| 25 回目           | (相手の心理を読む) 勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する    |
| 26 回目           | (不調・悩みと向き合う) 不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する |
| 27 回目～<br>30 回目 | (総合演習) 上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う             |

| 科目名   | ゲーム実践<br>ゲーム実践Ⅲ                                                                                                                                          | 年次  | 3 年    |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
|       |                                                                                                                                                          | 時間数 | 240 時間 |
| 概要・目的 | 選手として個々の実力を向上させる為に、日本 7 つの学校と台湾韓国の e-sports 選手育成校との練習試合 (COM リーグ) を行う。プロ選手同様の練習試合のプロセスを踏む為に、試合前後の対策考察改善をアシストする。本授業終了時に向かうにつれアシスト方法に変化を加える。学園主催のトライアウトに参加 |     |        |

|                 |                                                                                                             |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 到達目標            | 他国の e-sports を学ぶ学生との交流を通じた、知識と相互理解の増進や競争力の強化と実力向上。試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容の理解。 トライアウトでスカウトティングによるプロチーム所属 |
| 授業形態            | 演習                                                                                                          |
| 評価方法            | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40% とする。                                            |
| 授業計画            |                                                                                                             |
| 授業回             | 内容                                                                                                          |
| 1 回目            | COM 交流戦                                                                                                     |
| 2 回目～<br>14 回目  | 練習試合：COM リーグを通して実践的な技能を身に付けることができる                                                                          |
| 15 回目           | 練習試合：COM リーグ（決勝）                                                                                            |
| 16 回目           | COM 交流戦                                                                                                     |
| 17 回目～<br>29 回目 | 練習試合：COM リーグを通して実践的な技能を身に付けることができる                                                                          |
| 30 回目           | 練習試合：COM リーグ（決勝）                                                                                            |

|       |                                                                                                                                         |     |        |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|
| 科目名   | アイディアテクニク<br>プロゲーム実習Ⅲ                                                                                                                   | 年次  | 3 年    |
|       |                                                                                                                                         | 時間数 | 180 時間 |
| 概要・目的 | 『リーグ・オブ・レジェンド (LoL)』における能力とは、操作技術・知識・意思疎通・判断力・環境への適応力など、様々な要素から構成されている。本授業では、実戦を通してそれらの総合的なスキル向上を目指すと同時に、実用的なフィードバック・セルフコントロールの方法を学習する。 |     |        |
| 到達目標  | 『リーグ・オブ・レジェンド (LoL)』の総合的なスキル向上。自分自身を客観的に振り返り、課題を克服する習慣づけ。                                                                               |     |        |
| 授業形態  | 講義・演習                                                                                                                                   |     |        |
| 評価方法  | 出席評価 40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)50% とする。なお、本授業においての技術評価は、「レポートの提出率および完成度」とする。                          |     |        |
| 授業計画  |                                                                                                                                         |     |        |
| 授業回   | 内容                                                                                                                                      |     |        |
| 1 回目  | (オリエンテーション) 1 ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる                                                                                                    |     |        |
| 2 回目  | (フィードバックの習慣化①) 振り返り作業の重要性を理解し、その方法を                                                                                                     |     |        |

|                 |                                             |
|-----------------|---------------------------------------------|
|                 | 知る                                          |
| 3 回目            | (フィードバックの習慣化②) 振り返り作業の精度を高める                |
| 4 回目            | (フィードバックの習慣化③) 自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける        |
| 5 回目            | (コミュニケーションの円滑化①) 情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ       |
| 6 回目            | (コミュニケーションの円滑化②) 様々な場面における意思疎通の必要性を理解する     |
| 7 回目            | (コミュニケーションの円滑化③) より正確で効率的な情報伝達について考える       |
| 8 回目            | (知識の蓄積①) 知識を増やさなければならない理由を理解する              |
| 9 回目            | (知識の蓄積②) 実際のプロシーンを参考にして、知識を深める              |
| 10 回目           | (相手の心理を読む) 勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する    |
| 11 回目           | (不調・悩みと向き合う) 不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する |
| 12 回目～<br>15 回目 | (総合演習) 上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う             |
| 16 回目           | (オリエンテーション) 1 ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる        |
| 17 回目           | (フィードバックの習慣化①) 振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る       |
| 18 回目           | (フィードバックの習慣化②) 振り返り作業の精度を高める                |
| 19 回目           | (フィードバックの習慣化③) 自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける        |
| 20 回目           | (コミュニケーションの円滑化①) 情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ       |
| 21 回目           | (コミュニケーションの円滑化②) 様々な場面における意思疎通の必要性を理解する     |
| 22 回目           | (コミュニケーションの円滑化③) より正確で効率的な情報伝達について考える       |
| 23 回目           | (知識の蓄積①) 知識を増やさなければならない理由を理解する              |
| 24 回目           | (知識の蓄積②) 実際のプロシーンを参考にして、知識を深める              |
| 25 回目           | (相手の心理を読む) 勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する    |
| 26 回目           | (不調・悩みと向き合う) 不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうち         |

|                 |                                 |
|-----------------|---------------------------------|
|                 | であると理解する                        |
| 27 回目～<br>30 回目 | (総合演習) 上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う |

事例 07 東京アニメ・声優＆eスポーツ専門学校 パフォーマンスアート科

| 科目名        | プロゲーム演習 1                                                                 | 年次                   | 1 年   |
|------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------|-------|
|            |                                                                           | 時間数                  | 30 時間 |
| 概要・目的      | ・大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでいきます。<br>・細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。        |                      |       |
| 到達目標       | ・出場できる大会で優勝する。<br>・何も指示をもらわなくても自分で判断できるようになるー前期終了時                        |                      |       |
| 授業形態       | 演習                                                                        |                      |       |
| 評価方法       | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 |                      |       |
| 授業計画・内容 前期 |                                                                           |                      |       |
| 回数         | 学習内容                                                                      | 準備学習 時間外学習<br>(学習課題) |       |
| 1          | オリエンテーション/車両なし立ち回り強化 (ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強                         | レポート                 |       |
| 2          | 車両有り立ち回り強化 (ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ 動画勉強                                  | レポート                 |       |
| 3          | 近距離、遠距離分かれての戦闘練習 (ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強                             | レポート                 |       |
| 4          | 車両を使って分かれて戦闘 (2 人&2 人・1 人&3 人など) + リプレイ動画勉強                               | レポート                 |       |
| 5          | 有利ポジションをとりに行く練習 (安全地帯が変わる直前、変わった後) + リプレイ動画勉強                             | レポート                 |       |
| 6          | A+B+C クラス合同練習 + 反省会                                                       | レポート                 |       |
| 7          | 実力テスト + クラス替え                                                             | レポート                 |       |
| 8～13       | 個別補習 (課題を出すので出来るまで練習)                                                     | レポート                 |       |
| 14         | A+B+C クラス合同練習 + 反省会                                                       | レポート                 |       |
| 15         | 実力テスト + クラス替え                                                             | レポート                 |       |

| 科目名   | プロゲーム演習 1                                                   | 年次  | 1 年   |
|-------|-------------------------------------------------------------|-----|-------|
|       |                                                             | 時間数 | 30 時間 |
| 概要・目的 | ・基礎知識が取得し、基本的な操作が出来るようになれば次のステップに移動します。                     |     |       |
| 到達目標  | ・基本的な知識と技術を取得し、A クラスへ入る。(応用授業)ー前期終了時<br>・ソロプレイで一位を取れるようになる。 |     |       |



|            |                                                                            |                  |
|------------|----------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 授業形態       | 演習                                                                         |                  |
| 評価方法       | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくはは試験・レポート等評価)40% とする。 |                  |
| 授業計画・内容 後期 |                                                                            |                  |
| 回数         | 学習内容                                                                       | 準備学習 時間外学習(学習課題) |
| 1          | オリエンテーション/基本操作練習(キャラクター)+周辺機器設定                                            | レポート             |
| 2~3        | 基本操作練習(乗り物+投げ物)+基本知識取得                                                     | レポート             |
| 4          | 動画鑑賞+実戦練習                                                                  | レポート             |
| 5~6        | 実戦練習+リプレイ機能を使った勉強                                                          | レポート             |
| 7          | A,B クラス実戦鑑賞+実戦練習                                                           | レポート             |
| 8          | A+B+C クラス合同練習+反省会                                                          | レポート             |
| 9          | 実力テスト+クラス替え                                                                | レポート             |
| 10~13      | 個別補習(課題を出すので出来るまで練習)                                                       | レポート             |
| 14         | A+B+C クラス合同練習+反省会                                                          | レポート             |
| 15         | 実力テスト+クラス替え                                                                | レポート             |

|            |                                                                           |     |       |
|------------|---------------------------------------------------------------------------|-----|-------|
| 科目名        | プロゲーム演習 2                                                                 | 年次  | 1 年   |
|            |                                                                           | 時間数 | 30 時間 |
| 概要・目的      | ・大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでいきます。<br>・細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。        |     |       |
| 到達目標       | ・出場できる大会で優勝する。<br>・何も指示をもらわなくても自分で判断できる様になるー前期終了時                         |     |       |
| 授業形態       | 演習                                                                        |     |       |
| 評価方法       | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 |     |       |
| 授業計画・内容 前期 |                                                                           |     |       |

|    |                                                |                  |
|----|------------------------------------------------|------------------|
| 回数 | 学習内容                                           | 準備学習 時間外学習(学習課題) |
| 1  | オリエンテーション/車両なし立ち回り強化(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強 | レポート             |
| 2  | 車両有り立ち回り強化(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強           | レポート             |

|      |                                            |      |
|------|--------------------------------------------|------|
| 3    | 近距離、遠距離分かれての戦闘練習(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強 | レポート |
| 4    | 車両を使って分かれて戦闘(2人&2人・1人&3人など)+リプレイ動画勉強       | レポート |
| 5    | 有利ポジションをとりに行く練習(安全地帯が変わる直前、変わった後)+リプレイ動画勉強 | レポート |
| 6    | A+B+C クラス合同練習+反省会                          | レポート |
| 7    | 実力テスト+クラス替え                                | レポート |
| 8~13 | 個別補習(課題を出すので出来るまで練習)                       | レポート |
| 14   | A+B+C クラス合同練習+反省会                          | レポート |
| 15   | 実力テスト+クラス替え                                | レポート |

|            |                                                                            |                  |       |
|------------|----------------------------------------------------------------------------|------------------|-------|
| 科目名        | プロゲーム演習 2                                                                  | 年次               | 1 年   |
|            |                                                                            | 時間数              | 30 時間 |
| 概要・目的      | ・基礎知識が取得し、基本的な操作が出来るようになれば次のステップに移動します。                                    |                  |       |
| 到達目標       | ・基本的な知識と技術を取得し、A クラスへ入る。(応用授業)ー前期終了時<br>・ソロプレイで一位を取れるようになる。                |                  |       |
| 授業形態       | 演習                                                                         |                  |       |
| 評価方法       | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評 価)40% とする。 |                  |       |
| 授業計画・内容 後期 |                                                                            |                  |       |
| 回数         | 学習内容                                                                       | 準備学習 時間外学習(学習課題) |       |
| 1          | オリエンテーション/基本操作練習 (キャラクター) + 周辺機 器設定                                        | レポート             |       |
| 2          | 車両有り立ち回り強化 (ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強                                    | レポート             |       |
| 3          | 近 距 離、遠 距 離 分 か け て の 戦 闘 練 習 (ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強                 | レポート             |       |
| 4          | 車両を使って分かれて戦闘 (2 人&2 人・1 人&3 人など) + リブ レイ動画勉強                               | レポート             |       |
| 5          | 有利ポジションをとりに行く練習 (安全地帯が変わる直前、変わった後) + リプレイ動画勉強                              | レポート             |       |
| 6          | A+B+C クラス合同練習 + 反省会                                                        | レポート             |       |



|      |                      |      |
|------|----------------------|------|
| 7    | 実力テスト+クラス替え          | レポート |
| 8~13 | 個別補習（課題を出すので出来るまで練習） | レポート |
| 14   | A+B+C クラス合同練習+反省会    | レポート |
| 15   | 実力テスト+クラス替え          | レポート |

| 科目名        | 対抗戦基礎 1                                                                                   | 年次  | 1 年              |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------------|
|            |                                                                                           | 時間数 | 30 時間            |
| 概要・目的      | パソコン周辺機器の操作・ゲーム内動作や知識などの「基本/応用」を時間かけて習得し、1人でプレイできるようになる為に学習 する。                           |     |                  |
| 到達目標       | パソコン・周辺機器などの操作を難なくこなし、ゲームプレイが出来るようになる。                                                    |     |                  |
| 授業形態       | 演習                                                                                        |     |                  |
| 評価方法       | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評 価)40% とする。                |     |                  |
| 授業計画・内容 前期 |                                                                                           |     |                  |
| 回数         | 学習内容                                                                                      |     | 準備学習 時間外学習(学習課題) |
| 1          | オリエンテーション(自己紹介・デバイス周辺機器の設定方法・SNS の注意事項・授業の流れの説明など)、コミュニケーションが取れるようになる。                    |     | レポート             |
| 2          | デバイス周辺機器の説明、ゲーム内基本設定ができるようになる。(グラフィック・オーディオ・コントロール・キー設定)、基本操作ができるようになる。(WASD、マウス操作、ボタン    |     | レポート             |
| 3          | トレーニングモード》 ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(武器・防具・バックパック・回復アイテム・その他アイテム・アタッチメント・投擲物・車両・マップの種類と詳細)     |     | レポート             |
| 4          | カスタムマッチ》 ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(ピンの付け方、安全地帯・ブルーゾーン・フェーズ、ミニ マップ・マップ・方角の見方、偏差撃ちについて、蘇生時間、     |     | レポート             |
| 5          | カスタムマッチ》 ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(各マップの家の構造・街と地形把握)                                           |     | レポート             |
| 6          | オンラインプレイ》 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得で きるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック(基本) |     | レポート             |
| 7          | オンラインプレイ》 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得で きるよ                             |     | レポート             |

|    |                                                                                                                |      |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|    | うになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック(基本)                                                                                   |      |
| 8  | オンラインプレイ》 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得で きるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック(基本)                      | レポート |
| 9  | カスタムマッチ》 ゲーム内応用知識が習得できるようになる。(車両を使って遮蔽物の作り方、フラグの距離感覚&爆 発時間の調整、射撃時のしゃがみ、各車両駆動位置など)                              | レポート |
| 10 | オンラインプレイ》 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術 を習得できるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック                    | レポート |
| 11 | オンラインプレイ》 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術 を習得できるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック                    | レポート |
| 12 | オンラインプレイ》 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術 を習得できるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック                    | レポート |
| 13 | オンラインプレイ》 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術 を習得できるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック                    | レポート |
| 14 | 動画鑑賞》 PJS Grade1 ・ PJS Grade2 ・ PJS PaR 勉強観戦することで更に応用技術を習得することができる。 / オンラインプレイ 》 実戦プレイ(ERANGEL・MIRAMAR・SANHOK) | レポート |
| 15 | 前期授業の振り返り / テスト をすることで後期の目標設定ができるようになる。                                                                        | レポート |

| 科目名   | 対抗戦基礎 1                                                                                  | 年次  | 1 年   |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------|
|       |                                                                                          | 時間数 | 30 時間 |
| 概要・目的 | レインボーシックスシーズにおいて、実際にプロゲーマーとして数々の会に出場してきた経験をもとに指導します。皆の実力を 見て、そのレベルに見合った指導をしていきたいと考えています。 |     |       |

|            |                                                                                    |                  |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 到達目標       | レインボーシックスシーズの大会シーンにおいて、プログラマーと比べても遜色のない知識とプレイヤースキルをつけてもらい、 いずれはプログラマーとしてデビューしてもらう。 |                  |
| 授業形態       | 演習                                                                                 |                  |
| 評価方法       | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。          |                  |
| 授業計画・内容 後期 |                                                                                    |                  |
| 回数         | 学習内容                                                                               | 準備学習 時間外学習(学習記録) |
| 1          | 基礎練習 (AIM トレーニング) +実践練習 (チームを組んで試合) +リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合1 試合を提出)                | レポート             |
| 2          | 実践練習 (チームを組んで試合) +リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合1 試合を提出)                                   | レポート             |
| 3          | 基礎練習 (AIM トレーニング) +実践練習 (チームを組んで試合) +リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合1 試合を提出)                | レポート             |
| 4          | 基礎練習 (AIM トレーニング) +実践練習 (チームを組んで試合) +リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合1 試合を提出)                | レポート             |
| 5          | 実践練習 (チームを組んで試合) +リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合1 試合を提出)                                   | レポート             |
| 6          | 基礎練習 (AIM トレーニング) +実践練習 (チームを組んで試合) +リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合1 試合を提出)                | レポート             |
| 7          | 動画鑑賞 (練習試合や公式大会の動画) +実践練習 (動画で見た動きを試して) +リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合1 試合を提出)            | レポート             |
| 8          | 動画鑑賞 (練習試合や公式大会の動画) +実践練習 (動画で見た動きを試して) +リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合2 試合を提出)            | レポート             |
| 9          | 実践練習 (チームを組んで試合) +リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合1 試合を提出)                                   | レポート             |
| 10         | 動画鑑賞 (練習試合や公式大会の動画) +実践練習 (動画で見た動きを試して) +リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合1 試合を提出)            | レポート             |

|    |                                                                            |      |
|----|----------------------------------------------------------------------------|------|
| 11 | 動画鑑賞 (練習試合や公式大会の動画) + 実践練習 (動画で見た動きを試して) + リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合 2 試合を提出) | レポート |
| 12 | 実践練習 (動画で見た動きを試して) + リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合 1 試合を提出) -                     | レポート |
| 13 | 実践練習 (動画で見た動きを試して) + リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合 2 試合を提出) -                     | レポート |
| 14 | 実践練習 (学んだ事を意識して) + リプレイ動画を見て反省会 (各個人で反省したい動画を提出)                           | レポート |
| 15 | 実践練習 (学んだ事を意識して) + リプレイ動画を見て反省会 (各個人で反省したい動画を提出)                           | レポート |

|            |                                                                                            |     |                  |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------------|
| 科目名        | 対抗戦基礎 2                                                                                    | 年次  | 1 年              |
|            |                                                                                            | 時間数 | 30 時間            |
| 概要・目的      | レインボーシックスシーズンにおいて、実際にプログラマーとして数々の大会に出場してきた経験をもとに指導します。皆の実力を 見て、そのレベルに見合った指導をしていきたいと考えています。 |     |                  |
| 到達目標       | レインボーシックスシーズの大会シーンにおいて、プログラマーと比べても遜色のない知識とプレイヤースキルをつけてもらい、 いずれはプログラマーとしてデビューしてもらう。         |     |                  |
| 授業形態       | 演習                                                                                         |     |                  |
| 評価方法       | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評 価)40% とする。                 |     |                  |
| 授業計画・内容 前期 |                                                                                            |     |                  |
| 回数         | 学習内容                                                                                       |     | 準備学習 時間外学習(学習記録) |
| 1          | オリエンテーション(自己紹介・デバイス周辺機器の設定方法・SNS の注意事項・授業の流れの説明など)、コミュニケーションが取れるようになる。                     |     | レポート             |
| 2          | デバイス周辺機器の説明、ゲーム内基本設定ができるようになる。(グラフィック・オーディオ・コントロール・キー設定)、 基本操作ができるようになる。(WASD、マウス操作、ボタン    |     | レポート             |
| 3          | トレーニングモード》 ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(武器・防具・バックパック・回復アイテム・その他                                    |     | レポート             |

|    |                                                                                                        |      |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|    | アイ テム・アタッチメント・投擲物・車両・マップの種類と詳細)                                                                        |      |
| 4  | カスタムマッチ》 ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(ピンの付け方、安全地帯・ブルーゾーン・フェーズ、ミニ マップ・マップ・方角の見方、偏差撃ちについて、蘇生時間、                  | レポート |
| 5  | カスタムマッチ》 ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(各マップの家の構造・街と地形把握)                                                        | レポート |
| 6  | オンラインプレイ》 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック(基本)               | レポート |
| 7  | オンラインプレイ》 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(MIRAMAR)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック(基本)               | レポート |
| 8  | オンラインプレイ》 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(SANHOK)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック(基本)                | レポート |
| 9  | カスタムマッチ》 ゲーム内応用知識が習得できるようになる。(車両を使って遮蔽物の作り方、フラグの距離感覚&爆発時間の調整、射撃時のしゃがみ、各車両駆動位置など)                       | レポート |
| 10 | オンラインプレイ》 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック(基本)               | レポート |
| 11 | オンラインプレイ》 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(MIRAMAR)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック(基本)               | レポート |
| 12 | オンラインプレイ》 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(SANHOK)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ》 試合後フィードバック(基本)                | レポート |
| 13 | 動画鑑賞》 PJS Grade1 ・ PJS Grade2 ・ PJS PaR 勉強観戦することで更に応用技術を習得することができる。 / オンラインプレイ》 実戦プレイ(ERANGEL・MIRAMAR・ | レポート |

|    |                                                                                                               |      |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|    | SANHOK)                                                                                                       |      |
| 14 | 動画鑑賞》 PJS Grade1 ・ PJS Grade3 ・ PJS PaR 勉強観戦することで更に応用技術を習得することができる。 / オンラインプレイ》 実戦プレイ(ERANGEL・MIRAMAR・SANHOK) | レポート |
| 15 | 前期授業の振り返り / テスト をすることで後期の目標設定 ができるようになる。                                                                      | レポート |

| 科目名        | 対抗戦基礎 2                                                                   | 年次  | 1 年                  |
|------------|---------------------------------------------------------------------------|-----|----------------------|
|            |                                                                           | 時間数 | 30 時間                |
| 概要・目的      | 前期で学んだ基本知識を生かして、応用技術の取得・個人での思考を伸ばす学習                                      |     |                      |
| 到達目標       | 1 人で状況判断ができ、チームで戦術の幅が広がるようになること。どんな状況でも即時判断できるようになる。                      |     |                      |
| 授業形態       | 演習                                                                        |     |                      |
| 評価方法       | 出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 |     |                      |
| 授業計画・内容 後期 |                                                                           |     |                      |
| 回数         | 学習内容                                                                      |     | 準備学習 時間外学習<br>(学習課題) |
| 1          | 基礎練習 (AIM トレーニング) + 実践練習 (チームを組んで試合) + リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合 1 試合を提出)    |     | レポート                 |
| 2          | 実践練習 (チームを組んで試合) + リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合 1 試合を提出)                        |     | レポート                 |
| 3          | 基礎練習 (AIM トレーニング) + 実践練習 (チームを組んで試合) + リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合 1 試合を提出)    |     | レポート                 |
| 4          | 基礎練習 (AIM トレーニング) + 実践練習 (チームを組んで試合) + リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合 2 試合を提出)    |     | レポート                 |
| 5          | 基礎練習 (AIM トレーニング) + 実践練習 (チームを組んで試合) + リプレイ動画を見て反省会 (各チーム復習試合 3 試合を提出)    |     | レポート                 |
| 6          | 実践練習 (チームを組んで試合) + リプレイ動画を見て反                                             |     | レポート                 |

|    |                                                                     |      |
|----|---------------------------------------------------------------------|------|
|    | 省 会（各チーム復習試合 1 試合を提出）                                               |      |
| 7  | 基礎練習（AIM トレーニング）＋実践練習（チームを組んで試合）＋リプレイ動画を見て反省会（各チーム復習試合 3 試合を提出）     | レポート |
| 8  | 動画鑑賞（練習試合や公式大会の動画）＋実践練習（動画で見た動きを試して）＋リプレイ動画を見て反省会（各チーム復習試合 1 試合を提出） | レポート |
| 9  | 動画鑑賞（練習試合や公式大会の動画）＋実践練習（動画で見た動きを試して）＋リプレイ動画を見て反省会（各チーム復習試合 2 試合を提出） | レポート |
| 10 | 実践練習（チームを組んで試合）＋リプレイ動画を見て反省会（各チーム復習試合 1 試合を提出）                      | レポート |
| 11 | 動画鑑賞（練習試合や公式大会の動画）＋実践練習（動画で見た動きを試して）＋リプレイ動画を見て反省会（各チーム復習試合 2 試合を提出） | レポート |
| 12 | 動画鑑賞（練習試合や公式大会の動画）＋実践練習（動画で見た動きを試して）＋リプレイ動画を見て反省会（各チーム復習試合 3 試合を提出） | レポート |
| 13 | 実践練習（動画で見た動きを試して）＋リプレイ動画を見て反省会（各チーム復習試合 1 試合を提出） -                  | レポート |
| 14 | 実践練習（学んだ事を意識して）＋リプレイ動画を見て反省会（各個人で反省したい動画を提出）                        | レポート |
| 15 | 実践練習（学んだ事を意識して）＋リプレイ動画を見て反省会（各個人で反省したい動画を提出）                        | レポート |

## 事例 08 福岡デザイン専門学校 e-sports プロゲーマー専攻

| 科目名     | プログラム実習Ⅰ                                                                                                                              | 年次  | 1 年  |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|         |                                                                                                                                       | 時間数 | 6 単位 |
| 概要・目的   | ゲームの基本特性を理解し、基礎知識及び基本技能習熟度を向上させ、実践力を身につける。                                                                                            |     |      |
| 到達目標    | 1.ゲームの基本特性を理解する。<br>2.ゲームの基礎知識及び基本技能を習熟する。                                                                                            |     |      |
| 授業形態    | 講義・演習                                                                                                                                 |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇可否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 前期 |                                                                                                                                       |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                    |     |      |
| 1       | ガイダンス〈プロゲーマーになる思考回路〉                                                                                                                  |     |      |
| 2       | 個人技術の基礎：静的射撃                                                                                                                          |     |      |
| 3       | 個人技術の基礎：動的射撃                                                                                                                          |     |      |
| 4       | 個人技術の基礎：移動射撃＋静的射撃                                                                                                                     |     |      |
| 5       | 個人技術の基礎：移動射撃＋動的射撃                                                                                                                     |     |      |
| 6       | 個人技術の基礎：キャラクター操作                                                                                                                      |     |      |
| 7       | 個人技術の基礎：武器操作                                                                                                                          |     |      |
| 8       | 個人技術の基礎：立ち回り論（前衛）                                                                                                                     |     |      |
| 9       | 個人技術の基礎：立ち回り実践（前衛）                                                                                                                    |     |      |
| 10      | 個人技術の基礎：立ち回り論（後衛）                                                                                                                     |     |      |
| 11      | 個人技術の基礎：立ち回り実践（後衛）                                                                                                                    |     |      |
| 12      | 個人技能の基礎：クリアリング論                                                                                                                       |     |      |
| 13      | 個人技能の基礎：クリアリング実践                                                                                                                      |     |      |
| 14      | 個人技能の基礎：障害物論                                                                                                                          |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                  |     |      |

| 科目名     | プロゲーム実習Ⅰ                                                                                                                                        | 年次  | 1 年  |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|         |                                                                                                                                                 | 時間数 | 4 単位 |
| 概要・目的   | 1.他学年と交流し、基礎的なコミュニケーションが取れるようになる。<br>2.戦術理解を深め、連携力向上を目指す。                                                                                       |     |      |
| 到達目標    | 他学年と交流し、ゲームの基礎的知識及び基本技能を習熟させるとともに戦術眼を養い、連携力を身につける。                                                                                              |     |      |
| 授業形態    | 講義・演習                                                                                                                                           |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢: 40 点 (学習に対する取組姿勢)<br>●課題: 30 点 (課題提出状況)<br>●成長・習熟: 30 点 (到達目標に対する成長具合や習熟度)<br>◇出席: 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます。<br>◇合否: 60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 前期 |                                                                                                                                                 |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                              |     |      |
| 1       | ゲーム基本実践演習: 自己分析データ抽出法                                                                                                                           |     |      |
| 2       | ゲーム基本実践演習: 自己分析データ分析と課題抽出                                                                                                                       |     |      |
| 3       | ゲーム基本実践演習: 課題解決トレーニング論                                                                                                                          |     |      |
| 4       | ゲーム基本実践演習: 課題解決トレーニング実践                                                                                                                         |     |      |
| 5       | ゲーム基本実践演習: 模擬試合                                                                                                                                 |     |      |
| 6       | ゲーム基本実践演習: 課題解決トレーニング反省                                                                                                                         |     |      |
| 7       | ゲーム基本実践演習: 現在～未来へのトレーニングマネジメント                                                                                                                  |     |      |
| 8       | ゲーム基本実践演習: グループのためのデータ抽出法                                                                                                                       |     |      |
| 9       | ゲーム基本実践演習: グループのためのデータ分析と課題抽出                                                                                                                   |     |      |
| 10      | ゲーム基本実践演習: グループの課題解決トレーニング論                                                                                                                     |     |      |
| 11      | ゲーム基本実践演習: グループの課題解決トレーニング実践                                                                                                                    |     |      |
| 12      | ゲーム基本実践演習: 模擬試合                                                                                                                                 |     |      |
| 13      | ゲーム基本実践演習: グループの課題解決トレーニング反省                                                                                                                    |     |      |
| 14      | ゲーム基本実践演習: グループの現在～未来へのトレーニングマネジメント                                                                                                             |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                            |     |      |

| 科目名     | ゲーム実践Ⅰ                                                                                                                                | 年次  | 1 年  |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|         |                                                                                                                                       | 時間数 | 6 単位 |
| 概要・目的   | 戦術理解を深め、連携力向上を目指す。                                                                                                                    |     |      |
| 到達目標    | 1.ゲームの戦術理解度を深める。<br>2.連携力を身につける。                                                                                                      |     |      |
| 授業形態    | 演習                                                                                                                                    |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇合否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 前期 |                                                                                                                                       |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                    |     |      |
| 1       | ガイダンス 〈ゲーム論〉                                                                                                                          |     |      |
| 2       | グループ戦術の基礎：コミュニケーション講習                                                                                                                 |     |      |
| 3       | グループ戦術の基礎：コミュニケーション実践                                                                                                                 |     |      |
| 4       | グループ戦術の基礎：チームワーク講習                                                                                                                    |     |      |
| 5       | グループ戦術の基礎：チームワーク実践                                                                                                                    |     |      |
| 6       | グループ戦術の基礎：役割講習（前衛）                                                                                                                    |     |      |
| 7       | 第1回 COM カップ1日目                                                                                                                        |     |      |
| 8       | 第1回 COM カップ2日目                                                                                                                        |     |      |
| 9       | グループ戦術の基礎：役割実践（前衛）                                                                                                                    |     |      |
| 10      | グループ戦術の基礎：役割講習（後衛）                                                                                                                    |     |      |
| 11      | グループ戦術の基礎：役割実践（後衛）                                                                                                                    |     |      |
| 12      | グループ戦術の基礎：人数有利の作り方（攻め）                                                                                                                |     |      |
| 13      | グループ戦術の基礎：人数有利の作り方（守り）                                                                                                                |     |      |
| 14      | 第2回 COM カップ1日目                                                                                                                        |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                  |     |      |

| 科目名     | プロゲーム実習Ⅱ                                                                                                                              | 年次  | 2 年  |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|         |                                                                                                                                       | 時間数 | 6 単位 |
| 概要・目的   | ゲームの基本特性を理解し、基礎知識及び基本技能習熟度を向上させ、高度な実践力を身につける。                                                                                         |     |      |
| 到達目標    | 1.ゲームの特性を理解する。<br>2.ゲームの知識及び技能を習熟する。                                                                                                  |     |      |
| 授業形態    | 講義・演習                                                                                                                                 |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇合否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 前期 |                                                                                                                                       |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                    |     |      |
| 1       | ガイダンス〈プロゲーマーになる思考回路〉                                                                                                                  |     |      |
| 2       | 個人技能の発展：静的射撃                                                                                                                          |     |      |
| 3       | 個人技能の発展：動的射撃                                                                                                                          |     |      |
| 4       | 個人技能の発展：移動射撃＋静的射撃                                                                                                                     |     |      |
| 5       | 個人技能の発展：移動射撃＋動的射撃                                                                                                                     |     |      |
| 6       | 個人技術の発展：キャラクター操作                                                                                                                      |     |      |
| 7       | 個人技術の発展：武器操作                                                                                                                          |     |      |
| 8       | 個人技術の発展：立ち回り論（前衛）                                                                                                                     |     |      |
| 9       | 個人技術の発展：立ち回り実践（前衛）                                                                                                                    |     |      |
| 10      | 個人技術の発展：立ち回り論（後衛）                                                                                                                     |     |      |
| 11      | 個人技術の発展：立ち回り実践（後衛）                                                                                                                    |     |      |
| 12      | 個人技能の発展：クリアリング論                                                                                                                       |     |      |
| 13      | 個人技能の発展：クリアリング実践                                                                                                                      |     |      |
| 14      | 個人技能の発展：障害物論                                                                                                                          |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                  |     |      |

| 科目名     | プログラム実習Ⅱ                                                                                                                              | 年次  | 2 年  |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|         |                                                                                                                                       | 時間数 | 4 単位 |
| 概要・目的   | 1.他学年と交流し、高度なコミュニケーションが取れるようになる。<br>2.戦術理解を深め、連携力向上を目指す。                                                                              |     |      |
| 到達目標    | 他学年と交流し、ゲームの基礎的知識及び基本技能を習熟させるとともに戦術眼を養い、高度な連携力を身につける。                                                                                 |     |      |
| 授業形態    | 講義・演習                                                                                                                                 |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇合否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 前期 |                                                                                                                                       |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                    |     |      |
| 1       | ゲーム発展実践演習：自己分析データ抽出法                                                                                                                  |     |      |
| 2       | ゲーム発展実践演習：自己分析データ分析と課題抽出                                                                                                              |     |      |
| 3       | ゲーム発展実践演習：課題解決トレーニング論                                                                                                                 |     |      |
| 4       | ゲーム発展実践演習：課題解決トレーニング実践                                                                                                                |     |      |
| 5       | ゲーム発展実践演習：模擬試合                                                                                                                        |     |      |
| 6       | ゲーム発展実践演習：現在～未来へのトレーニングマネジメント                                                                                                         |     |      |
| 7       | ゲーム発展実践演習：課題解決トレーニング反省                                                                                                                |     |      |
| 8       | ゲーム発展実践演習：グループのためのゲーム分析データ抽出法                                                                                                         |     |      |
| 9       | ゲーム発展実践演習：グループのためのデータ分析と課題抽出                                                                                                          |     |      |
| 10      | ゲーム発展実践演習：グループのための課題解決トレーニング論                                                                                                         |     |      |
| 11      | ゲーム発展実践演習：グループのための課題解決トレーニング実践                                                                                                        |     |      |
| 12      | ゲーム発展実践演習：模擬試合                                                                                                                        |     |      |
| 13      | ゲーム発展実践演習：グループのための課題解決トレーニング反省                                                                                                        |     |      |
| 14      | ゲーム発展実践演習：グループのための現在～未来へのトレーニングマネジメント                                                                                                 |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                  |     |      |

|         |                                                                                                                                       |     |      |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
| 科目名     | ゲーム実践Ⅱ                                                                                                                                | 年次  | 2 年  |
|         |                                                                                                                                       | 時間数 | 6 単位 |
| 概要・目的   | 戦術理解を深め、連携力向上を目指す。                                                                                                                    |     |      |
| 到達目標    | 1.ゲームの高度な戦術について理解を深める。<br>2.高度な連携力を身につける。                                                                                             |     |      |
| 授業形態    | 演習                                                                                                                                    |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別添規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇合否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 前期 |                                                                                                                                       |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                    |     |      |
| 1       | ガイダンス〈ゲーム論〉                                                                                                                           |     |      |
| 2       | チーム戦術の基礎：コミュニケーション講習                                                                                                                  |     |      |
| 3       | チーム戦術の基礎：コミュニケーション実践                                                                                                                  |     |      |
| 4       | チーム戦術の基礎：チームワーク講習                                                                                                                     |     |      |
| 5       | チーム戦術の基礎：チームワーク実践                                                                                                                     |     |      |
| 6       | チーム戦術の基礎：役割講習（前衛）                                                                                                                     |     |      |
| 7       | 第1回 COM カップ1日目                                                                                                                        |     |      |
| 8       | 第1回 COM カップ2日目                                                                                                                        |     |      |
| 9       | チーム戦術の基礎：役割実践（前衛）                                                                                                                     |     |      |
| 10      | チーム戦術の基礎：役割講習（後衛）                                                                                                                     |     |      |
| 11      | チーム戦術の基礎：役割実践（後衛）                                                                                                                     |     |      |
| 12      | チーム戦術の基礎：人数有利の作り方（攻め）                                                                                                                 |     |      |
| 13      | チーム戦術の基礎：人数有利の作り方（守り）                                                                                                                 |     |      |
| 14      | 第2回 COM カップ1日目                                                                                                                        |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                  |     |      |

| 科目名     | プロゲーム実習Ⅰ                                                                                                                              | 年次  | 1 年  |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|         |                                                                                                                                       | 時間数 | 6 単位 |
| 概要・目的   | ゲームの基本特性を理解し、基礎知識及び基本技能習熟度を向上させ、実践力を身につける。                                                                                            |     |      |
| 到達目標    | 1.ゲームの基本特性を理解する。<br>2.ゲームの基礎知識及び基本技能を習熟する。                                                                                            |     |      |
| 授業形態    | 講義・演習                                                                                                                                 |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇合否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 後期 |                                                                                                                                       |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                    |     |      |
| 1       | ゲーム知識の基礎：ルール                                                                                                                          |     |      |
| 2       | ゲーム知識の基礎：キャラクター（前衛）                                                                                                                   |     |      |
| 3       | ゲーム知識の基礎：キャラクター（後衛）                                                                                                                   |     |      |
| 4       | ゲーム知識の基礎：スキル（前衛）                                                                                                                      |     |      |
| 5       | ゲーム知識の基礎：スキル（後衛）                                                                                                                      |     |      |
| 6       | ゲーム知識の基礎：武器                                                                                                                           |     |      |
| 7       | ゲーム知識の基礎：マップ①                                                                                                                         |     |      |
| 8       | ゲーム知識の基礎：マップ②                                                                                                                         |     |      |
| 9       | ゲーム知識の基礎：マップ③                                                                                                                         |     |      |
| 10      | ゲーム知識の基礎：マップ④                                                                                                                         |     |      |
| 11      | ゲーム知識の基礎：キャラクター研究法                                                                                                                    |     |      |
| 12      | ゲーム知識の基礎：スキル研究法                                                                                                                       |     |      |
| 13      | ゲーム知識の基礎：武器研究法                                                                                                                        |     |      |
| 14      | ゲーム知識の基礎：マップ研究法                                                                                                                       |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                  |     |      |



| 科目名     | プロゲーム実習Ⅰ                                                                                                                               | 年次  | 1 年  |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|         |                                                                                                                                        | 時間数 | 4 単位 |
| 概要・目的   | 1.他学年と交流し、基礎的なコミュニケーションが取れるようになる。<br>2.戦術理解を深め、連携力向上を目指す。                                                                              |     |      |
| 到達目標    | 他学年と交流し、ゲームの基礎的知識及び基本技能を習熟させるとともに、戦術眼を養い、連携力を身につける。                                                                                    |     |      |
| 授業形態    | 講義・演習                                                                                                                                  |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課 題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇合否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 後期 |                                                                                                                                        |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                     |     |      |
| 1       | ゲーム基本実践演習：チームのための分析データ抽出法                                                                                                              |     |      |
| 2       | ゲーム基本実践演習：チームのための分析データ分析と課題抽出                                                                                                          |     |      |
| 3       | ゲーム基本実践演習：チームのための問題解決トレーニング論                                                                                                           |     |      |
| 4       | ゲーム基本実践演習：チームのための課題解決トレーニング実践                                                                                                          |     |      |
| 5       | ゲーム基本実践演習：模擬試合                                                                                                                         |     |      |
| 6       | ゲーム基本実践演習：チームのための課題解決トレーニング反省                                                                                                          |     |      |
| 7       | ゲーム基本実践演習：チームのための現在～未来へのトレーニングマネジメント                                                                                                   |     |      |
| 8       | ゲーム基本実践演習：チームのための分析データ抽出法                                                                                                              |     |      |
| 9       | ゲーム基本実践演習：チームのための分析データ分析と課題抽出                                                                                                          |     |      |
| 10      | ゲーム基本実践演習：チームのための問題解決トレーニング論                                                                                                           |     |      |
| 11      | ゲーム基本実践演習：チームのための課題解決トレーニング実践                                                                                                          |     |      |
| 12      | ゲーム基本実践演習：模擬試合                                                                                                                         |     |      |
| 13      | ゲーム基本実践演習：チームのための課題解決トレーニング反省                                                                                                          |     |      |
| 14      | ゲーム基本実践演習：チームのための現在～未来へのトレーニングマネジメント                                                                                                   |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                   |     |      |

| 科目名     | ゲーム実践Ⅰ                                                                                                                                | 年次  | 1 年  |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|         |                                                                                                                                       | 時間数 | 6 単位 |
| 概要・目的   | 戦術理解を深め、連携力向上を目指す。                                                                                                                    |     |      |
| 到達目標    | 1.ゲームの戦術理解度を深める。<br>2.連携力を身につける。                                                                                                      |     |      |
| 授業形態    | 講義・演習                                                                                                                                 |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇合否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 後期 |                                                                                                                                       |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                    |     |      |
| 1       | グループ戦術の基礎：クロスの攻撃                                                                                                                      |     |      |
| 2       | グループ戦術の基礎：クロスの守備                                                                                                                      |     |      |
| 3       | グループ戦術の基礎：作戦講習（攻め）                                                                                                                    |     |      |
| 4       | グループ戦術の基礎：作戦実践（攻め                                                                                                                     |     |      |
| 5       | グループ戦術の基礎：作戦講習（守り）                                                                                                                    |     |      |
| 6       | グループ戦術の基礎：作戦実践（守り）                                                                                                                    |     |      |
| 7       | 第3回 COM カップ1日目                                                                                                                        |     |      |
| 8       | 第3回 COM カップ2日目                                                                                                                        |     |      |
| 9       | グループ戦術の基礎：作戦研究法（攻め）                                                                                                                   |     |      |
| 10      | グループ戦術の基礎：作戦実践法（攻め）                                                                                                                   |     |      |
| 11      | グループ戦術の基礎：作戦研究法（守り）                                                                                                                   |     |      |
| 12      | グループ戦術の基礎：作戦実践法（守り）                                                                                                                   |     |      |
| 13      | グループ戦術の基礎：反省会法講習                                                                                                                      |     |      |
| 14      | グループ戦術の基礎：反省会法実践                                                                                                                      |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                  |     |      |



| 科目名     | プロゲーム実習Ⅱ                                                                                                                              | 年次  | 2 年  |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|         |                                                                                                                                       | 時間数 | 6 単位 |
| 概要・目的   | ゲームの基本特性を理解し、基礎知識及び基本技能習熟度を向上させ、高度な実践力を身につける。                                                                                         |     |      |
| 到達目標    | 1.ゲームの特性を理解する。<br>2.ゲームの知識及び技能を習熟する。                                                                                                  |     |      |
| 授業形態    | 講義・演習                                                                                                                                 |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇合否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 後期 |                                                                                                                                       |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                    |     |      |
| 1       | ゲーム知識の発展：ルール                                                                                                                          |     |      |
| 2       | ゲーム知識の発展：キャラクター（前衛）                                                                                                                   |     |      |
| 3       | ゲーム知識の発展：キャラクター（後衛）                                                                                                                   |     |      |
| 4       | ゲーム知識の発展：スキル（前衛）                                                                                                                      |     |      |
| 5       | ゲーム知識の発展：スキル（後衛）                                                                                                                      |     |      |
| 6       | ゲーム知識の発展：武器                                                                                                                           |     |      |
| 7       | ゲーム知識の発展：マップ①                                                                                                                         |     |      |
| 8       | ゲーム知識の発展：マップ②                                                                                                                         |     |      |
| 9       | ゲーム知識の発展：マップ③                                                                                                                         |     |      |
| 10      | ゲーム知識の発展：マップ④                                                                                                                         |     |      |
| 11      | ゲーム知識の発展：キャラクター研究法                                                                                                                    |     |      |
| 12      | ゲーム知識の発展：スキル研究法                                                                                                                       |     |      |
| 13      | ゲーム知識の発展：武器研究法                                                                                                                        |     |      |
| 14      | ゲーム知識の発展：マップ研究法                                                                                                                       |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                  |     |      |

| 科目名     | プログラム実習Ⅱ                                                                                                                               | 年次  | 2 年  |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|         |                                                                                                                                        | 時間数 | 4 単位 |
| 概要・目的   | 1.他学年と交流し、高度なコミュニケーションが取れるようになる。<br>2.戦術理解を深め、連携力向上を目指す。                                                                               |     |      |
| 到達目標    | 他学年と交流し、ゲームの基礎的知識及び基本技能を習熟させるとともに、<br>戦術眼を養い、高度な連携力を身につける。                                                                             |     |      |
| 授業形態    | 講義・演習                                                                                                                                  |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課 題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇合否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 後期 |                                                                                                                                        |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                     |     |      |
| 1       | ゲーム発展実践演習：自己分析データ抽出法                                                                                                                   |     |      |
| 2       | ゲーム発展実践演習：自己分析データ分析と課題抽出                                                                                                               |     |      |
| 3       | ゲーム発展実践演習：課題解決トレーニング論                                                                                                                  |     |      |
| 4       | ゲーム発展実践演習：課題解決トレーニング実践                                                                                                                 |     |      |
| 5       | ゲーム発展実践演習：模擬試合                                                                                                                         |     |      |
| 6       | ゲーム発展実践演習：現在～未来へのトレーニングマネジメント                                                                                                          |     |      |
| 7       | ゲーム発展実践演習：課題解決トレーニング反省                                                                                                                 |     |      |
| 8       | ゲーム発展実践演習：グループのためのゲーム分析データ抽出法                                                                                                          |     |      |
| 9       | ゲーム発展実践演習：グループのためのデータ分析と課題抽出                                                                                                           |     |      |
| 10      | ゲーム発展実践演習：グループのための課題解決トレーニング論                                                                                                          |     |      |
| 11      | ゲーム発展実践演習：グループのための課題解決トレーニング実践                                                                                                         |     |      |
| 12      | ゲーム発展実践演習：模擬試合                                                                                                                         |     |      |
| 13      | ゲーム発展実践演習：グループのための課題解決トレーニング反省                                                                                                         |     |      |
| 14      | ゲーム発展実践演習：グループのための現在～未来へのトレーニングマネジメント                                                                                                  |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                   |     |      |

|         |                                                                                                                                       |     |      |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
| 科目名     | ゲーム実践Ⅱ                                                                                                                                | 年次  | 2 年  |
|         |                                                                                                                                       | 時間数 | 6 単位 |
| 概要・目的   | 戦術理解を深め、連携力向上を目指す。                                                                                                                    |     |      |
| 到達目標    | 1.ゲームの高度な戦術について理解を深める。<br>2.高度な連携力を身につける。                                                                                             |     |      |
| 授業形態    | 演習                                                                                                                                    |     |      |
| 評価方法    | ●取組姿勢：40 点（学習に対する取組姿勢）<br>●課題：30 点（課題提出状況）<br>●成長・習熟：30 点（到達目標に対する成長具合や習熟度）<br>◇出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます。<br>◇合否：60 点以上で合格 |     |      |
| 授業計画 後期 |                                                                                                                                       |     |      |
| 授業回     | 内容                                                                                                                                    |     |      |
| 1       | ガイダンス 〈ゲーム論〉                                                                                                                          |     |      |
| 2       | チーム戦術の基礎：コミュニケーション講習                                                                                                                  |     |      |
| 3       | チーム戦術の基礎：コミュニケーション実践                                                                                                                  |     |      |
| 4       | チーム戦術の基礎：チームワーク講習                                                                                                                     |     |      |
| 5       | チーム戦術の基礎：チームワーク実践                                                                                                                     |     |      |
| 6       | チーム戦術の基礎：役割講習（前衛）                                                                                                                     |     |      |
| 7       | 第1回 COM カップ1日目                                                                                                                        |     |      |
| 8       | 第1回 COM カップ2日目                                                                                                                        |     |      |
| 9       | チーム戦術の基礎：役割実践（前衛）                                                                                                                     |     |      |
| 10      | チーム戦術の基礎：役割講習（後衛）                                                                                                                     |     |      |
| 11      | チーム戦術の基礎：役割実践（後衛）                                                                                                                     |     |      |
| 12      | チーム戦術の基礎：人数有利の作り方（攻め）                                                                                                                 |     |      |
| 13      | チーム戦術の基礎：人数有利の作り方（守り）                                                                                                                 |     |      |
| 14      | 第2回 COM カップ1日目                                                                                                                        |     |      |
| 15      | 成績評価                                                                                                                                  |     |      |

### 3. 共同実習環境利用ガイド



# オンライン授業における cluster利用ガイド

## 目次

- PART I 環境設定
  - ◆ アカウントの作成
  - ◆ アプリのインストール
  - ◆ VRデバイス利用の準備
- PART II 授業の準備
  - ◆ イベント作成設定
  - ◆ イベント入室方法
- PART III 授業の実施
  - ◆ 操作方法
  - ◆ VRモードで入室
  - ◆ ワールドで使える機能
  - ◆ ファイルの出力方法

## はじめに

- clusterとは
  - ◆ 「cluster」は、スマートフォンやPC、VR機器など様々な環境からバーチャル空間に遊びにいける、マルチプラットフォーム対応のバーチャルSNSです。
  - ◆ 様々なシーンで活用が進み、教育に関連したところでは、セミナーが開催されたり、卒業式や入学式などのイベントに活用されたりしています。
- 本利用ガイドの目的
  - ◆ 本利用ガイドでは、専門学校等の教職員がclusterを使用してオンライン授業（講義、グループワーク等）を行うために必要な情報を説明することを目的とします。
  - ◆ clusterには様々な機能がありますが、本利用ガイドでは上記の教育目的での利用を前提として、紹介する機能や設定の焦点を絞って解説しています。
- 利用にあたっての前提条件
  - ◆ clusterは無償で利用することができます。
  - ◆ マルチプラットフォームで利用できますが、パソコン上で快適に動作させるためには比較的高グレードな水準のスペックが要求されます。公式サイトに推奨環境が公開されているので、確認してから利用しましょう。

## PART I 環境設定

- ◆ アカウントの作成
- ◆ アプリのインストール
- ◆ VRデバイス利用の準備

## アカウントの作成

### ● アカウントの作成

- ◆ clusterの機能を利用するには、アカウントの作成をする必要があります。
- ◆ clusterの公式サイト右肩「ログイン/新規登録」を選択し、各サービスと連携させてアカウントの作成をします（メールアドレスでの登録は不可）。



4

## アカウントの作成

### ● メールアドレスの登録

- ◆ ワールド（部屋）の主催等を含めclusterの機能のすべてを活用するためにはメールアドレスの登録をする必要があります。
- ◆ cluster公式サイトの右肩のアイコンを選択し、縦に並んだ設定の中から「アカウント設定」を選び、メールアドレスの登録を行います。

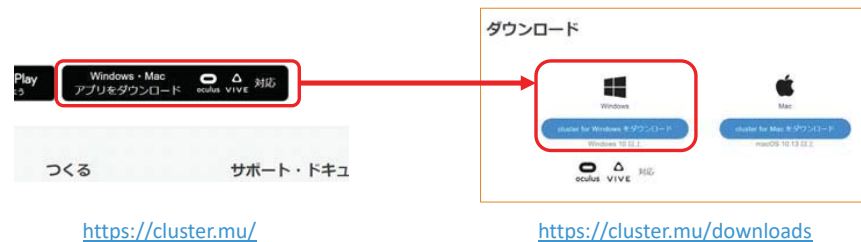


5

## アプリのインストール

### ● パソコンで利用する場合（Windows）

- ◆ cluster公式サイト下部からダウンロードサイトにアクセスし、インストーラー（cluster\_win.exe）をダウンロードします。
- ◆ ダウンロードが完了したら、インストーラーを起動してインストールします。



6

## アプリのインストール

### ● （参考）スマートフォン・タブレット等で利用する場合

- ◆ Android端末の場合「Google Play」、iOS端末の場合「App Store」で、検索窓に「cluster」と入力して検索します。
- ◆ 「cluster（クラスター）」というアプリが見つかるので、インストールします。



7

## VRデバイス利用の準備

### ● cluster対応VRデバイス

- ◆ 対応機種は以下の4種類です。
- ◆ Oculus Rift
- ◆ Oculus Rift S
- ◆ HTC VIVE
- ◆ HTC VIVE Pro



Oculus Rift S

<https://www.oculus.com/rift-s>



HTC VIVE Pro

<https://www.vive.com/jp/product/#pro%20series>

8

## VRデバイス利用の準備

### ● SteamVRのインストール

- ◆ アカウント登録が完了したらSteamを起動し、検索窓で「SteamVR」と入力してヒットした「SteamVR」のインストールを行います。



10

## VRデバイス利用の準備

### ● Steamのインストールとアカウント登録

- ◆ VRデバイスをclusterで利用するには、「Steam」をインストールの上、アプリである「SteamVR」をインストールする必要があります。
- ◆ 次のURLにアクセスし、インストーラー（SteamSetup.exe）をダウンロードします。  
(URL: <https://store.steampowered.com/about/>)
- ◆ ダウンロードが完了したら、インストーラーを起動してインストールします。
- ◆ Steamを起動し、必要な情報を入力してアカウント登録を行います。



9

## PART II 授業の準備

- ◆ イベント作成設定
- ◆ イベント入室方法

11

## イベント作成設定

### ● イベントの下書き作成

- ◆ 公式サイト上段の「ログイン/新規登録」からログインします。
- ◆ 公式サイト上段の「イベントを作成する」を選択すると、「イベント名」と「プライバシー」の設定を求められます。
- ◆ イベント名を入力し、「限定公開」のボタンを選択して「下書きを作成」を選択します。

「限定公開」に設定することで、イベントURLを知るユーザーのみ入室可能になります。

12

## イベント作成設定

### ● イベント名と概要設定

- ◆ 「イベント名」には、下書きを作成した際に入力したイベント名が入力されています。最大50文字で編集可能です。
- ◆ 「概要」には、イベントがどのような講義で使われているかを記入し、生徒が確認できるようにしておきます。これにより、生徒が誤ったイベントに参加することを防ぐことができます。

13

## イベント作成設定

### ● 開場日時設定

- ◆ イベントを開始する日時を設定します。
- ◆ 過去の日時を設定した状態でイベントを作成すると、現在時刻が登録され、すぐに開場してしまうので注意が必要です。

**開場日時(利用時間4時間)\***

イベントの作成後は日時の変更ができなくなります。ご注意ください。

2022/01/01 00:00

過去の日時でイベントを作成すると、現在時刻が登録されます。

14

## イベント作成設定

### ● 会場選択

- ◆ イベントで使用する会場を選択します。
- ◆ 「会場を選択」を選択するとデフォルトで設定されている会場の一覧が表示され、好きな会場を選ぶことができます。

15



## イベント作成設定

### ● 授業に活用しやすい会場紹介

- ◆ イベントに数十人以上の生徒が集まる場合は、動ける範囲が広く、モニターが大きい「レクチャーホール」がおすすめです。
- ◆ 少人数の場合は、「オフィス」のようなコンパクトなワールドがおすすめです。
- ◆ 動ける範囲が広くモニターが大きいワールドは他にも存在しますが、リゾート海岸や南の島をイメージして作成されているため、授業にはマッチしないことが多いです。



レクチャーホール



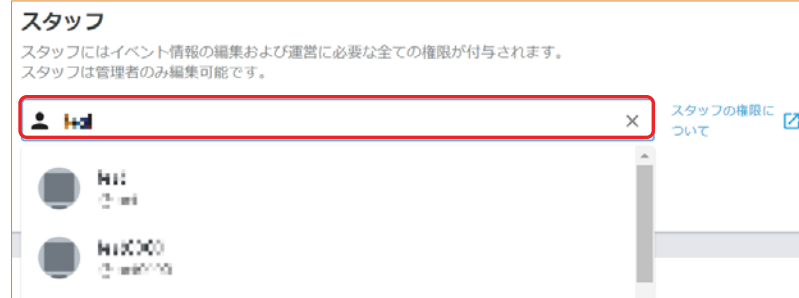
オフィス

16

## イベント作成設定

### ● スタッフ権限の付与

- ◆ イベント情報の編集や、運営に必要な権限を付与するスタッフを設定します。
- ◆ スタッフの設定は管理者のみ編集可能で、イベントに最低でも1名以上の管理人が必要です。
- ◆ ユーザーIDで検索が可能なので、スタッフ権限を付与するユーザーのIDを事前に控えておきましょう。



17

## イベント作成設定

### ● 授業で活用できるスタッフ権限

- ◆ clusterではイベントに参加する立場によって利用できる機能が分けられています。
  - ◆ スタッフ：運営者・出演者・登壇者などのイベントに関わるすべての人
  - ◆ 一般参加者：イベントの参加者、観客
- ◆ 授業で活用できるスタッフ権限は以下のとおりです。
  - ◆ イベント情報の編集：イベント名や概要、開催日時などを編集できます。
  - ◆ ゲスト権限の付与：一般参加者に対して、マイクで喋られる権利やステージに上られる権利を付与できます。
  - ◆ 会場への出力：PDFや動画などを会場のスクリーンに投影したり、音楽を流すことができます。
  - ◆ パフォーマーエリアへの立ち入り：会場に設定されたパフォーマーエリアに入れます。
  - ◆ この他のスタッフやゲスト、一般参加者の権限については、次のURL先を参考にしてください。（URL：<https://clusterhelp.zendesk.com/hc/ja/articles/360029982351>）

18

## イベント入室方法

### ● イベントの限定公開

- ◆ イベント作成の設定が完了したら、設定画面の上部にある「新しいイベントを作成」欄の「作成して限定公開」を選択します。
- ◆ 管理者やスタッフであれば開場日時よりも前に入室できます。
- ◆ イベントに入る際は、公開ページの下部にある「会場に入る」を選択し、clusterアプリを起動します。

#### 新しいイベントを作成

☒ 限定公開 URLを知っている方のみ公開されます。  
限定公開では、同時に接続できる定員は50人です。

下書き保存

作成して限定公開

スタッフはいつでも参加できます  
スタッフ専用

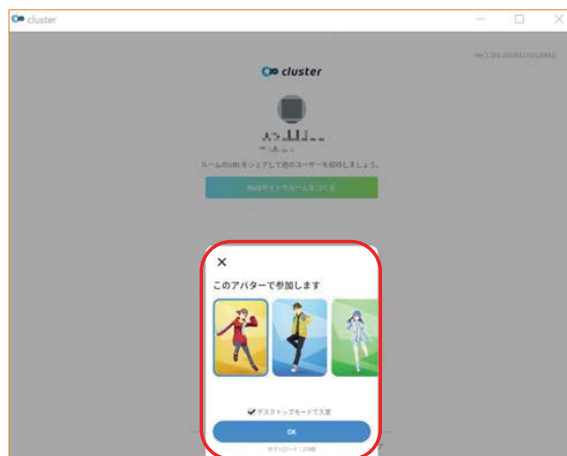
👉 会場に入る

19

## イベント入室方法

### ● イベント入室時の設定

- ◆ clusterアプリが起動したら、参加するアバターを選択してイベントに入室します。



20

## PART III 授業の実施

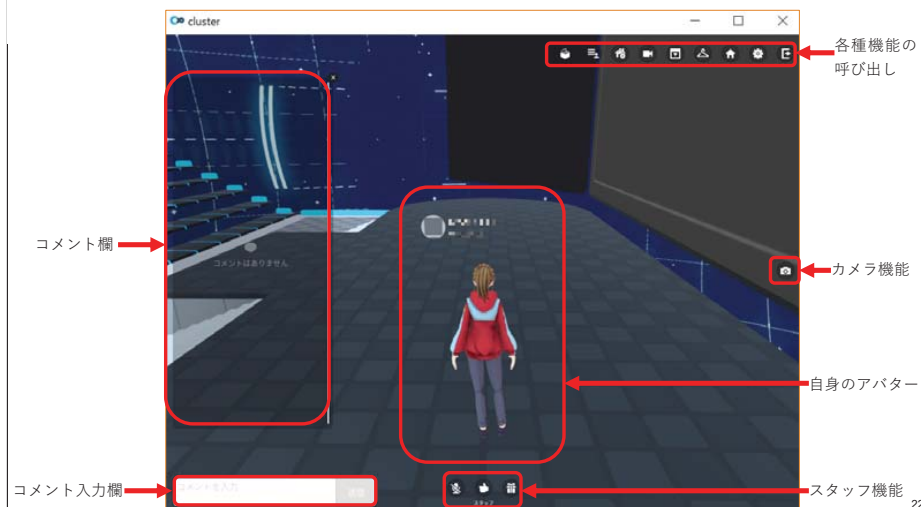
### ◆ 操作方法

- ◆ VRモードで入室
- ◆ ワールドで使える機能
- ◆ ファイルの出力方法

21

## 操作方法

### ● 画面の見方（デスクトップ版）

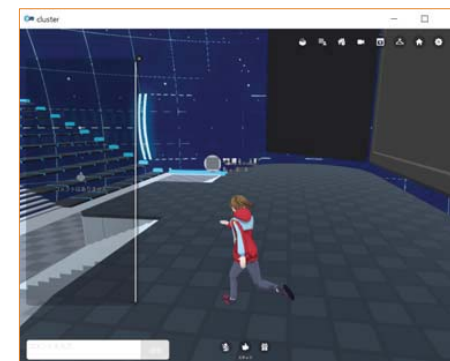


22

## 操作方法

### ● 移動方法（デスクトップ版）

- ◆ 前方に移動：Wキー、矢印↑キー
- ◆ 後方に移動：Sキー、矢印↓キー
- ◆ 左方に移動：Aキー、矢印←キー
- ◆ 右方に移動：Dキー、矢印→キー



23

## 操作方法

### ● その他操作方法（デスクトップ版）

- ◆ 視点方向：クリックをしながらマウスを動かすことで向きを変えられます。
- ◆ ジャンプ：Spaceキー
- ◆ アイテムを離す：Qキー
- ◆ マウスロックを解除：Escキー

- ◆ スマートフォンやVRデバイスを用いての操作方法はつぎのURLを参考にしてください。（URL：<https://clusterhelp.zendesk.com/hc/ja/articles/360029458451-移動と視点方向の切り替え>）

24

## VRモードで入室

### ● イベント入室時の設定（Oculus Riftの場合）

- ◆ 「SteamVR」をインストールしている状態でclusterのアプリを起動すると、自動でSteamVRが起動し、VRデバイスとの接続を確認します。同時に「Oculus」も起動します。
- ◆ VRデバイスを装着し、画面の指示に従って立ち上がり、腕の長さなどを測定します。



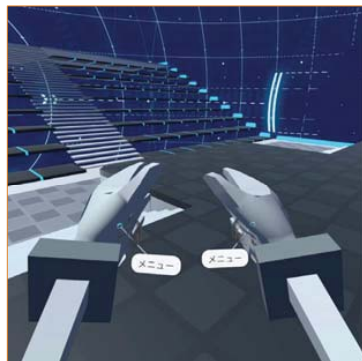
画像出典：<https://bluebirdofoz.hatenablog.com/entry/2020/08/13/224558>

25

## VRモードで入室

### ● VRモードでのワールドの見え方（Oculus Riftの場合）

- ◆ 腕の長さなどの測定が完了したら、使用するトラッキング数を選択し、「入室」を選択します。
- ◆ 設定に問題なくVRモードで入室できると、以下の画像のようにワールドを見ることができます。



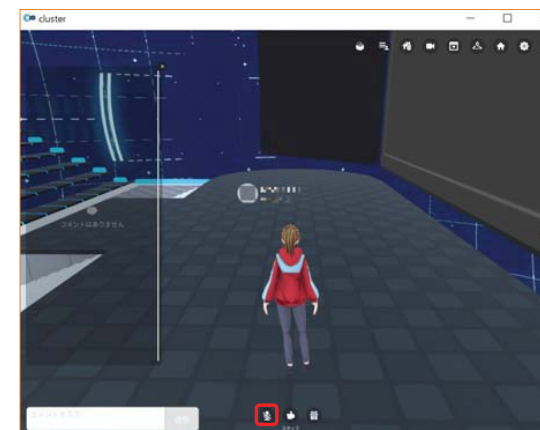
画像出典：<https://bluebirdofoz.hatenablog.com/entry/2020/08/13/224558>

26

## ワールドで使える機能

### ● マイクのミュート切り替え（デスクトップ版）

- ◆ 画面下部にあるボタンを選択することで、マイクのミュートのオンオフを切り替えることができます。

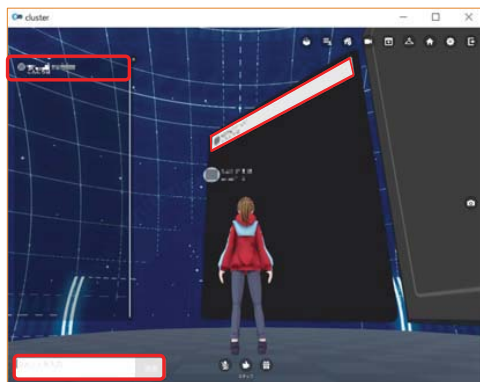


27

## ワールドで使える機能

### ● コメントの送信方法（デスクトップ版）

- ◆ 画面左下にある欄に文字を入力し、送信ボタンを押すことでコメントを送信できます。
- ◆ 送信したコメントは、画面左部あるコメント欄やモニターに表示されます。



28

## ワールドで使える機能

### ● エモーション機能（デスクトップ版）

- ◆ 画面下部にあるボタンを選択することで、エモーションを送ることができます。

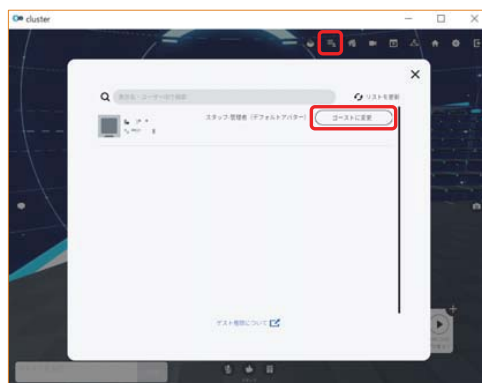


29

## ワールドで使える機能

### ● ユーザーの設定変更・権限付与（デスクトップ版）

- ◆ 画面上部にあるボタンを選択することで、ユーザー一覧を表示できます。
- ◆ ユーザー一覧では、ユーザーをゴースト化し他のユーザーから見えなくしたり、ゲスト権限を付与したりすることができます。



30

## ワールドで使える機能

### ● 会場設定（デスクトップ版）

- ◆ 画面上部にあるボタンを選択することで、BGMやボイスの音量、視点操作の感度などを調整することができます。



31

## ワールドで使える機能

### ● パーソナルエリア設定（デスクトップ版）

- ◆ 会場設定の項目の1つである「パーソナルエリア」は、エリア内に存在する他のユーザーを見えなくすることが可能となっています。エリアの広さの調整も可能です。
- ◆ 多くのユーザーが集まったことで会場のモニターが見えにくい場合は、パーソナルエリア設定をオンにしておきましょう。

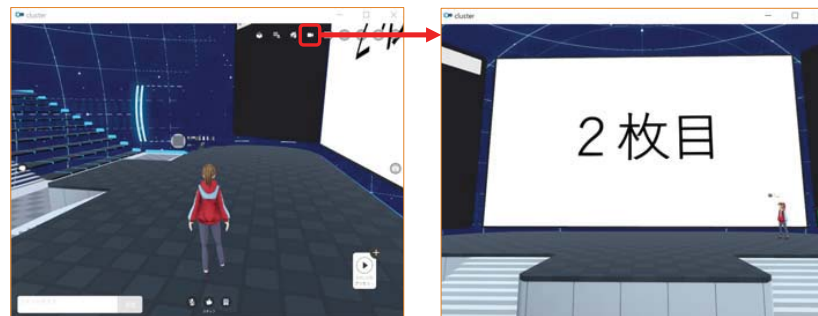


32

## ワールドで使える機能

### ● カメラマンモード（デスクトップ版）

- ◆ プレゼンテーションの様子の記録や、会場全体の様子を確認したい場合には、「カメラマンモード」機能が役立ちます。
- ◆ 画面上部にあるボタンを選択することで、カメラマンモードに移行し、自由に会場を動き回ることが可能になります。

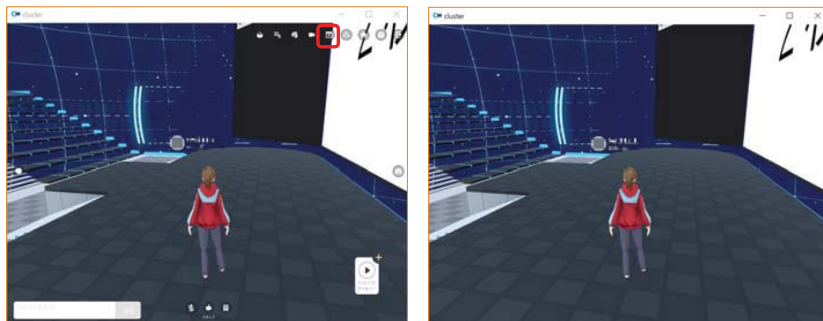


33

## ワールドで使える機能

### ● UI（ユーザーインターフェース）のオンオフ（デスクトップ版）

- ◆ 画面上部にあるボタンを選択することで、画面にあるボタンなどのUIを表示オフにできます。
- ◆ プレゼンテーションに集中したいときにおすすめの機能です。

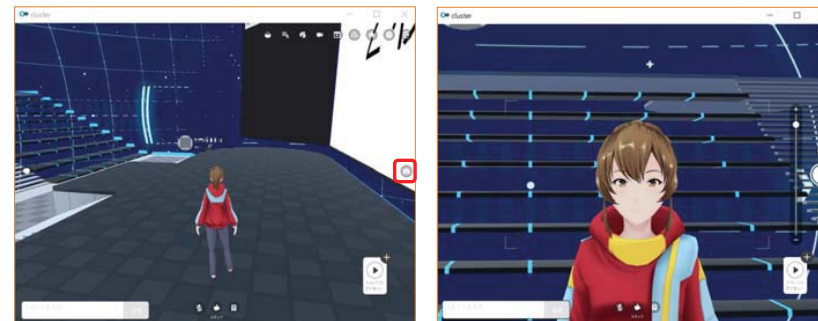


34

## ワールドで使える機能

### ● 撮影機能（デスクトップ版）

- ◆ 画面上部にあるボタンを選択することで、撮影モードに移行できます。
- ◆ cluster上で集合写真を撮影したい場合におすすめの機能です。
- ◆ 撮影した写真はcluster上のファイルに保存されるので、撮影をしてすぐに会場に出力することも可能です。



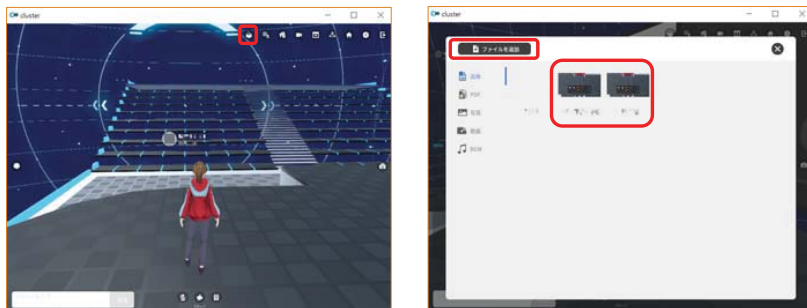
35



## ファイルの出力方法

### ● 画像・動画の出力（デスクトップ版）

- ◆ 画面上部にあるボタンを選択すると、ファイルの一覧が表示されます。
- ◆ 「ファイルを追加」を選択し、出力したい画像を追加すると、ファイル一覧に追加した画像が表示されます。



36

## ファイルの出力方法

### ● 画像・動画の出力（デスクトップ版）

- ◆ 追加された画像を選択すると、画面右下にプレビューが表示されます。
- ◆ プレビューの下にある「会場に出力」を選択すると、モニターに画像が映し出されます。
- ◆ 同様の手順で動画を会場に出力することが可能です。



37

## ファイルの出力方法

### ● PDFの出力（デスクトップ版）

- ◆ 画像や動画と同じようにファイルを追加します。
- ◆ 会場に出力すると、画面に映したいスライドを選んで出力することができます。

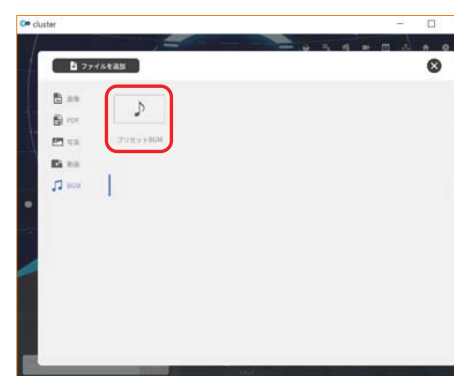


38

## ファイルの出力方法

### ● MP3ファイルを流す（デスクトップ版）

- ◆ MP3ファイルを追加することで、会場にBGMを流すことができます。
- ◆ デフォルトでサンプルデータが入っているので、試しに流してみましょう。



39

## 参考サイト

- ◆ ヘルプセンター | cluster (クラスター)
  - <https://clusterhelp.zendesk.com/hc/ja>
- ◆ clusterにログインしてVRモードで起動するの巻
  - <https://note.com/gugenkamikami/n/na4d8545e9d14>
- ◆ (とりあえずVR機ないけどclusterを使ってみたい方向け)clusterの始め方
  - <https://qiita.com/FrogWoman/items/0b0cb55eb50aa9f1b9ca>
- ◆ clusterの始め方 VR操作編
  - <https://bluebirdofoz.hatenablog.com/entry/2020/08/13/224558>

# オンライン授業における zoom利用ガイド

## 目次

- PART I 環境設定
  - ◆ アプリのインストール
  - ◆ アカウントの作成
- PART II 授業の準備
  - ◆ 授業スケジュールの設定方法
  - ◆ 受講者への参加用URLの通知方法
- PART III 授業の実施
  - ◆ ミーティングの開始
  - ◆ 入室管理・出席確認
  - ◆ 講義で使用する機能
  - ◆ グループワークで使用する機能

## はじめに

- zoomとは
  - ◆ zoom（ズーム）は、クラウドコンピューティングを使用したWeb会議サービスです。
  - ◆ ビデオ会議、オンライン通話、チャット等の機能をマルチプラットフォームで利用できます。
- 本利用ガイドの目的
  - ◆ 本利用ガイドでは、専門学校等の教職員がzoomを使用してオンライン授業（講義、グループワーク等）を行うために必要な情報を説明することを目的とします。
  - ◆ zoomには様々な機能がありますが、本利用ガイドでは上記の教育目的での利用を前提として、紹介する機能や設定の焦点を絞って解説しています。
- 利用にあたっての前提条件
  - ◆ 本利用ガイドは、zoomの有料プラン（プロプラン：月額1,600円）での利用を想定しています。
  - ◆ 無料プランでは3人以上のミーティング利用に時間制限（40分間）がかかるため、通常授業の利用には適しません。

## PART I 環境設定

- ◆ アプリのインストール
- ◆ アカウントの作成



## アプリのインストール

### ● パソコンで利用する場合

- ◆ 公式サイト下部からダウンロードサイトにアクセスし、インストーラー (ZoomInstaller.exe) をダウンロードします。
- ◆ ダウンロードが完了したら、インストーラーを起動してインストールします。

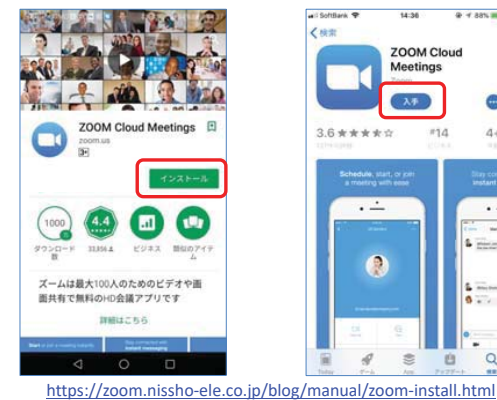


4

## アプリのインストール

### ● (参考) スマートフォン・タブレット等で利用する場合

- ◆ Android端末の場合「Google Play」、iOS端末の場合「App Store」で、検索窓に「zoom」と入力して検索します。
- ◆ 「Zoom Cloud Meetings」というアプリが見つかるので、インストールします。



5

## アカウントの作成

### ● アカウントの作成

- ◆ ミーティングの主催等を含めzoomの機能をすべて活用するためにはアカウントを取得する必要があります。
- ◆ zoomの公式サイト右肩「サインアップ」を選択し、「メールアドレス」「姓名」「パスワード」など必要情報を入力してアカウントを作成します。



6

## アカウントの作成

### ● ログイン方法

- ◆ 作成したアカウントで、公式ホームページ上段の「サインイン」からログインし、zoomの設定等を調整するマイページにいつでもアクセスできます。
- ◆ サインイン画面では、登録したメールアドレスとパスワードを入力します。
- ◆ 以降、このマイページで設定等を行います。



## PART II 授業の準備

- ◆ 授業スケジュールの設定方法
- ◆ 受講者への参加用URLの通知方法

8

## 授業スケジュールの設定方法

### ● スケジュールの設定方法

- ◆ 公式サイト上段の「サインイン」からログインしてマイページにアクセスします。
- ◆ マイページ上段の「ミーティングをスケジュールする」を選択すると、ミーティング設定画面に遷移します。
- ◆ 毎回の授業前に、このミーティングを設定することで、当該授業で使用するzoomのアクセスURLを発行することができます。



<https://us05web.zoom.us/profile>



<https://us05web.zoom.us/meeting/schedule>

## 授業スケジュールの設定方法

### ● スケジュールの設定項目①

- ◆ スケジュールの設定項目は以下の通りです。

| ミーティングをスケジュールする |                                 |
|-----------------|---------------------------------|
| トピック            | マイミーティング                        |
| 説明 (任意)         | ウェビナーの説明を入力                     |
| 開催日時            | 2021/03/09 12:00                |
| 所費時間            | 1 時 0 分                         |
| タイムゾーン          | (GMT-8:00) 太平洋標準時               |
| ミーティングID        | 自動的生成 (個人ミーティングID 511 828 0775) |

- ミーティングの名称  
授業科目名等を入力
- 当日の授業内容等の説明を入力
- 授業開始日時を選択
- 授業時間数を指定  
余裕を持たせて設定する  
(1時間30分の場合、1時間45分等)
- 日本時間 (GMT+9:00) を選択
- 調整不要

## 授業スケジュールの設定方法

### ● スケジュールの設定項目②

- ◆ 設定を終えたら「保存」を押せば、スケジュール設定は完了です。

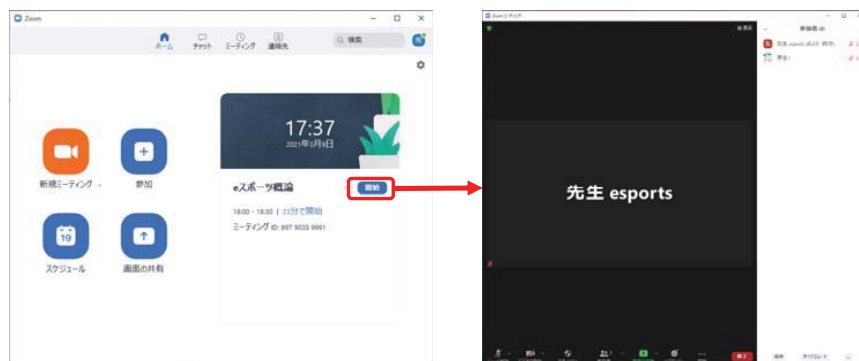
|             |                                                                                                                                                                                                                    |                                                                         |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| セキュリティ      | パスコード 745Uw                                                                                                                                                                                                        | 外部の授業妨害等を防止するため必ず設定                                                     |
| 待機室         | <input type="checkbox"/> 待機室                                                                                                                                                                                       | デフォルトでは「待機室」のチェックが外れているが、チェックを入れる                                       |
| ビデオ         | ホスト <input type="radio"/> オン <input checked="" type="radio"/> オフ<br>参加者 <input type="radio"/> オン <input checked="" type="radio"/> オフ                                                                               | (任意) 開始時のホストと参加者のビデオのon/off設定                                           |
| ミーティングオプション | <input type="checkbox"/> 参加者に参加を許可する 任意の時間<br><input type="checkbox"/> 入室時に参加者をミュートにする (任意)<br><input type="checkbox"/> ミーティングをローカルコンピュータに自動的にレコーディング<br><input type="checkbox"/> 特定の地域/国からのユーザーへのエントリを承認またはブロックする | (任意) ホスト入室前の段階での参加者への入室許可の設定<br>調整不要<br>(任意) 授業の録画を自動で行うかどうかの設定<br>調整不要 |
| 保存 キャンセル    |                                                                                                                                                                                                                    |                                                                         |



## ミーティングの開始

### ● ミーティングの開始

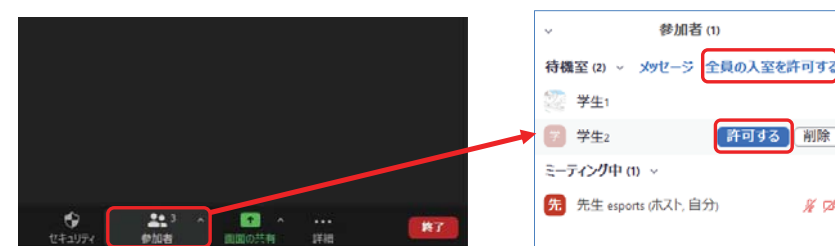
- ◆ サインイン時に直近にスケジュールされたトピックが右側に表示されます。
- ◆ 授業を開始するトピックの横の「開始」を押せば、zoomミーティングが開始されます。
- ◆ また、受講者に通知した参加用URLにアクセスしても、同様に自動でzoomが立ち上がります。



## 入室管理・出席確認

### ● 入室管理

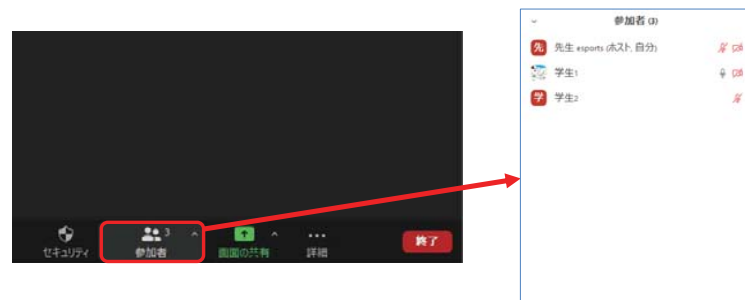
- ◆ zoom画面下部の「参加者」をクリックすると、参加者の一覧が表示されます。
- ◆ ミーティング設定時、「待機室」にチェックを入れている場合は、右下図のように、入室にはホストの許可が必要となります。
- ◆ 各ユーザの名前にカーソルを合わせると、「許可する」のボタンが表示されるので、これをクリックし、順次入室許可を行っていきます。
- ◆ 待機室にいるのがすべて受講者と特定できる場合は、「全員の入室を許可する」を押せば、待機室内にいるユーザ全てに一括で入室許可を行えます。



## 入室管理・出席確認

### ● 出席確認

- ◆ zoom画面下部の「参加者」をクリックすると、参加者の一覧が表示されます。
- ◆ ミーティング参加中のユーザはすべてこの中に表示されるため、出席確認を行うことができます。
- ◆ また、この一覧ではマイク・カメラのon/off状況も確認できます。発言を求めても反応がない場合は、この一覧でマイクのon/off状況を確認しましょう。



## 講義で使用する機能

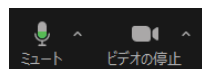
### ● 機能一覧

- ◆ 講義（指導者が解説し受講者が聴講する実施形態）で使用する機能として、主に以下の機能を紹介します。
  - マイク・カメラ
  - 画面共有
  - チャット
  - リアクション（挙手・反応）
  - 録画

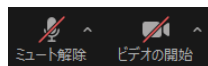
## 講義で使用する機能（マイク・カメラ）

### ● マイク・カメラ

- ◆ まず講義の開始にあたっては、自身のマイク・カメラのon/off状況を確認しましょう。
- ◆ 画面左下のマイクアイコン・カメラアイコンがonの状態になっているか確認しましょう。

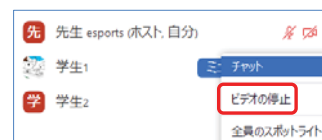
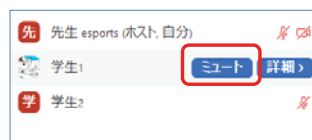


マイク・カメラ on



マイク・カメラ off

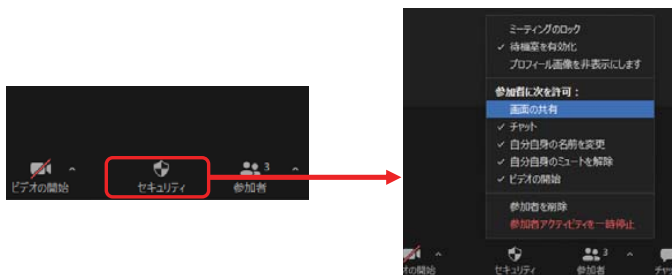
- ◆ また、講義では雑音が入らないよう、受講者側のマイクはオフにさせます。
- ◆ 指示してもオフにならない場合は、参加者名にカーソルを合わせて「ミュート」を押すと強制的にマイクをオフにできます。
- ◆ 同様に、カメラを強制的にオフにする場合、「詳細」から「ビデオの停止」を選択します。



## 講義で使用する機能（画面共有）

### ● 画面共有権限の付与

- ◆ zoomでは、デフォルト設定ではホスト以外は画面共有ができない設定になっています。
- ◆ 授業の進行阻害や不適切な画面の共有を防止するためには基本的にこの設定を維持することが望ましいですが、受講者に画面を共有させる必要がある場合には、画面共有権限の付与を行います。
- ◆ 画面下部の「セキュリティ」を選択すると、右下のメニューが表示されます。
- ◆ 「参加者に次を許可」から「画面の共有」をクリックします。これで受講者の画面共有が可能になります。不必要になった場合は、同様の操作で権限を解除できます。



## 講義で使用する機能（画面共有）

### ● 画面共有

- ◆ zoomでは、自身が表示している画面を参加者に共有することができます。この機能を使用して、PowerPoint資料やブラウザの参考サイト等の資料を提示することができます。
- ◆ 画面共有の前に、提示する資料のウィンドウを自身のパソコン上で開きます。
- ◆ 画面下部の「画面の共有」を選択すると、共有するウィンドウを選択できます。
- ◆ 画面共有を停止する場合は、「共有の停止」をクリックします。



## 講義で使用する機能（チャット）

### ● チャット

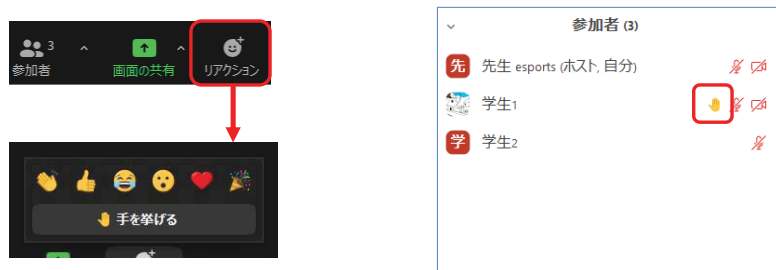
- ◆ チャット機能では、参加者間で文字での会話・質問等ができるほか、データのやり取りも可能です。
- ◆ 画面下部の「チャット」を選択すると、チャット欄が表示されます。
- ◆ 「送信先」はデフォルトでは「全員」となっていて、参加者全員に通知されますが、個別の参加者を指定すれば2者間でのやり取りも可能です。
- ◆ 「ファイル」を選択してデータを指定すれば、ドキュメントデータの送受信も可能です。



## 講義で使用する機能（リアクション）

### ● リアクション（挙手・反応）

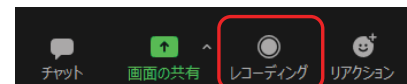
- ◆ オンライン授業では学生の反応を読み取りづらいですが、これを一定解消するために、リアクションという機能を活用できます。
- ◆ 画面下部の「リアクション」を選択すると、メニューが立ち上がります。
- ◆ このメニューから「手を挙げる」「拍手」「賛成」などのリアクションを行えます。
- ◆ 参加者が例えば、「手を挙げる」を操作すると、参加者一覧に表示が現れます。
- ◆ この機能を受講者たちに利用するよう事前に指示することで、授業の進行を阻害することなく、質問などを受け付けたり、受講者の反応を伺うことができます。



## 講義で使用する機能（録画）

### ● 録画

- ◆ zoomではミーティングの様子を録画することができます。
- ◆ 録画映像を共有したり、オンデマンドで配信したりすることで、授業を欠席した学生に対してフォロー等に活用できます。
- ◆ 画面下部のレコーディングを選択すると、「このコンピュータにレコーディング」と「クラウドにレコーディング」が表示されるので、任意で選択します。
- ◆ 前者はホスト側のパソコンに録画データが保存されます。後者はzoomのクラウド上に録画データが保存されます。



## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● zoomの設定調整（ブレイクアウトルームの追加）

- ◆ zoom上でグループワーク（受講者が複数のグループに分かれディスカッション等を行う実施形態）を行う場合、ブレイクアウトルームという機能を使用します。デフォルトではこの機能はオフになっているので、設定を変更します。
- ◆ 公式サイトからマイページにアクセスして「設定」を選択し、「ミーティングにて（詳細）」のタブを開きます。すると、2項目目に「ブレイクアウトルーム」という項目があるので、このボタンをクリックし青色にします。
- ◆ これでブレイクアウトルームが利用できるようになります。



## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● ブレイクアウトルームの使用

- ◆ 前述の設定を行った後、zoomを立ち上げると、画面下部のメニューに「ブレイクアウトルーム」の項目が追加されます。
- ◆ 「ブレイクアウトルーム」を選択すると、グループ作成のメニューが立ち上がります。このメニューの設定を行うことで、グループ分けを行います。

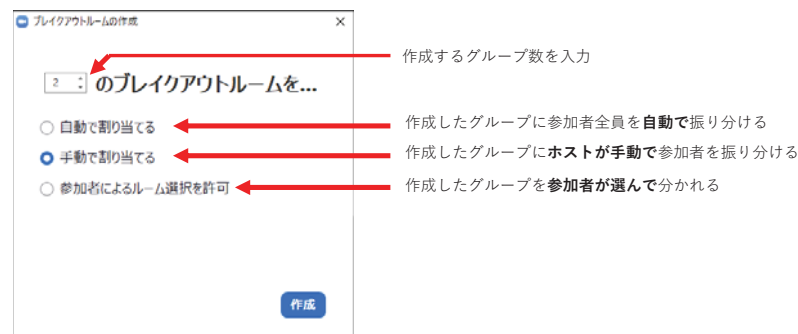




## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● ブレイクアウトルームの設定① グループの作成と振り分け方法の決定

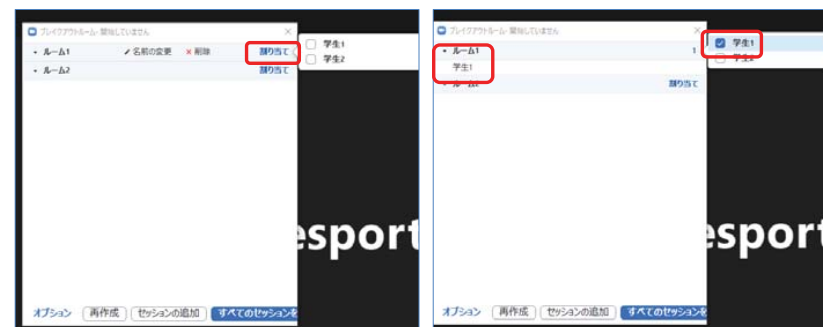
- ◆ 「ブレイクアウトルーム」のメニューでは、作成するグループ数と、グループへの振り分け方を選択します。
- ◆ グループへの振り分け方は「自動で割り当てる」「手動で割り当てる」「参加者によるルーム選択を許可」の3つから選ぶことができ、目的・状況によって使い分けます。



## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● ブレイクアウトルームの設定② 手動で割り当て

- ◆ 「手動で割り当てる」を選択した場合、下図のメニューが表示され、ホスト（指導者）が手動で割り当てを行う必要があります。
- ◆ 各グループ名の横にある「割り当て」を選択し、当該グループに振り分ける学生にチェックを入れます。すると、当該グループにチェックを入れた学生の名前が追加されます。
- ◆ 振り分けが終わったら、「すべてのセッションを開始」を押します。



## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● ブレイクアウトルームの設定③ オプション設定・他

- ◆ 「オプション」を選択すると、ブレイクアウトルームに関して設定する項目が表示されます。いずれも任意で設定を行います。
- ◆ また、メニュー上の各ルームにカーソルを合わせると、グループ名の編集を行うこともできます。



## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● ブレイクアウトルーム中に利用できる機能一覧

- ◆ 「ブレイクアウトルーム」を使用したグループワーク中に利用できる機能として、主に以下の機能について紹介します。
  - 受講者のグループ移動
  - 指導者のグループ訪問
  - ヘルプ要請
  - メッセージ放送

- ◆ なお、ここでは紹介しませんが、「講義で使用する機能」として紹介した各種機能（画面共有、チャット、リアクション等）は、ブレイクアウトルーム中でも利用できます。
- ◆ ただし、画面共有やチャットが可能なのはグループ内のメンバーのみで、他のグループの参加者は閲覧することができません。
- ◆ また録画を行っている場合、録画されるのはメインセッションのみで、グループごとのルーム内の様子は録画されません。

## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● 受講者のグループ移動

- ◆ ブレイクアウトルーム開始後、特定の受講者をグループ移動させることができます。
- ◆ 受講者が切断して入室しなおしたり、配置を誤った場合にも利用できます。
- ◆ 下部のメニューから「ブレイクアウトルーム」を選択し、移動させる学生にカーソルを合わせると、「移動先」というメニューが表示されます。これを選択して、移動先を指定します。



## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● 指導者のグループ訪問

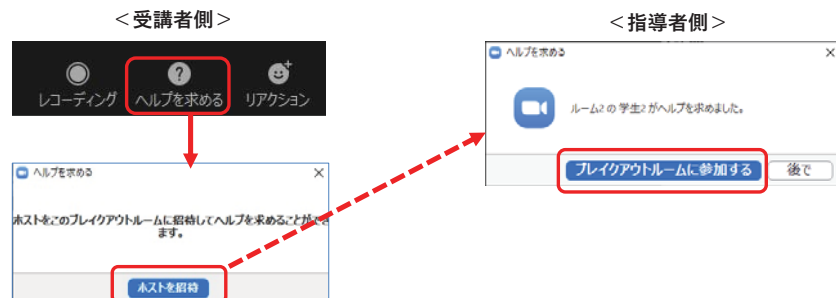
- ◆ ブレイクアウトルーム開始後、各グループのルームに訪問することができます。
- ◆ 各グループの個別指導などに活用します。
- ◆ 下部のメニューから「ブレイクアウトルーム」を選択し、訪問するルームを選んで「参加」を選択すると、参加処理が行われます。
- ◆ 指導後、ルームから退出する際には「ルームを退出する」をクリックします。



## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● ヘルプ要請

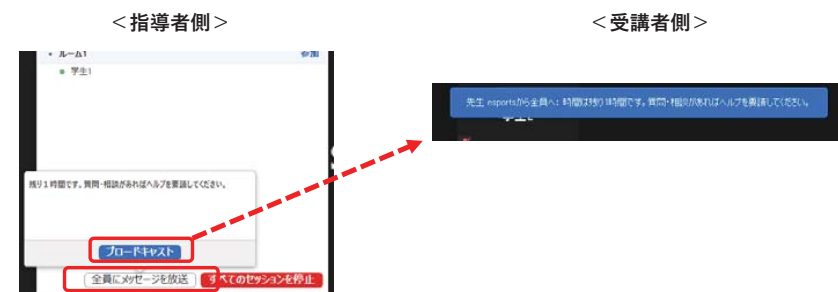
- ◆ 受講者側で困ったことが発生した場合、ホストに対してヘルプ要請を行うことができます。事前に何か困ったことがあればこの操作を行うよう指導しておくとういでしょう。
- ◆ 受講者側が画面下部のメニューから「ヘルプを求める」を操作すると、ヘルプ要請のウィンドウが立ち上がり、「ホストを招待」を操作できます。
- ◆ この操作がされると、ホスト（指導者）には「〇〇がヘルプを求めました」という通知とともにルームへの参加ボタンが表示されます。



## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● メッセージ放送

- ◆ ホストから受講者全体に対して、全体メッセージを送ることができます。
- ◆ 下部のメニューから「ブレイクアウトルーム」を選択し、「全員にメッセージを放送」を選択すると、入力ウィンドウが立ち上がります。
- ◆ メッセージを入力して「ブロードキャスト」を選択します。すると、受講者側には右下図のように、青地で画面上にメッセージが表示されます。





## グループワークで使用する機能（ブレイクアウトルーム）

### ● ブレイクアウトルームの終了

- ◆ 「ブレイクアウトルーム」を終了して全員をメインセッションに戻す場合、画面下部の「ブレイクアウトルーム」を選択して、「すべてのセッションを停止」を操作します。
- ◆ すると、受講者側には右下図のように、ブレイクアウトルームの終了が通知されます。



## 参考サイト

- ◆ Zoomヘルプセンター
  - <https://support.zoom.us/hc/ja>
- ◆ Zoomの使い方 ブレイクアウトルームについて
  - <https://zoom-shukyaku.com/zoom--使い方-ブレイクアウトルーム/>
- ◆ Zoomを活用した遠隔授業
  - <https://www.citl.titech.ac.jp/resource/zoom-remote-class/>
- ◆ Zoomのオンライン授業でグループワークをする方法
  - <https://kagakucafe.com/202004135982.html>
- ◆ Zoom 授業での使い方（教員編）
  - [https://utelecon.adm.u-tokyo.ac.jp/zoom/how\\_to\\_use\\_in\\_classroom\\_faculty\\_members.html](https://utelecon.adm.u-tokyo.ac.jp/zoom/how_to_use_in_classroom_faculty_members.html)
- ◆ Zoomマニュアル
  - <https://zoom-tatsujin.com/category/zoomマニュアル/>
- ◆ [教員向け]ZOOMの使い方
  - <https://lecturehub.gitlab.io/zoom/teacher/>

# オンライン授業における Google Classroom利用ガイド

## 目次

- **PART I 環境設定**
  - ◆ Googleアカウントの取得
  - ◆ Google Classroomの設定
  - ◆ 受講者の招待
  - ◆ お知らせの設定
- **PART II 課題の出題**
  - ◆ 授業回の設定
  - ◆ 動画配信
  - ◆ レポート課題
  - ◆ テスト
- **PART III 受講者の管理・学習支援**
  - ◆ アンケート
  - ◆ 質疑応答
  - ◆ 受講者管理

## はじめに

### ● Google Classroomとは

- ◆ Google Classroom（グーグル クラスルーム）は、Googleが教育機関向けに開発したWebサービスです。
- ◆ 教育用途に使用可能なWebツールを複合的に利用できるプラットフォームとなっていて、授業情報の配信、課題の作成・配信・採点、質疑応答等の機能を持ちます。

### ● 本利用ガイドの目的

- ◆ 本利用ガイドでは、専門学校等の教職員がGoogle Classroomを使用してオンライン上で受講者に対し、学習管理・支援を行うための利用方法の説明を目的とします。
- ◆ Google Classroomには様々な機能がありますが、本利用ガイドでは上記の教育目的での利用を前提として、紹介する機能や設定の焦点を絞って解説しています。

### ● 利用にあたっての前提条件

- ◆ Google Classroomは無償で利用することができます。
- ◆ 利用にあたってはGoogleアカウントが必須となっています。本利用ガイドでは個人向けのアカウントを利用していますが、実際に教育機関で導入を行う場合は、G Suite for Education アカウントを登録して利用する必要があります。

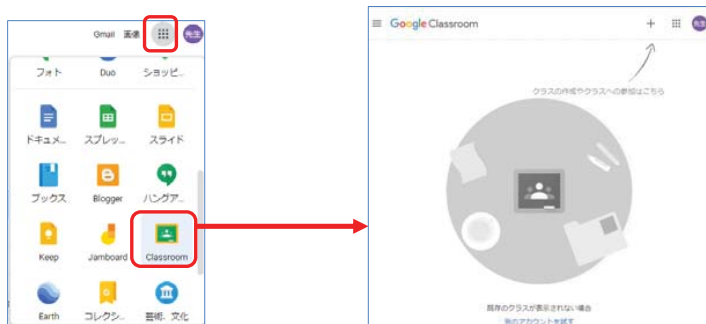
## PART I 環境設定

- ◆ Googleアカウントの取得
- ◆ Google Classroomの設定
- ◆ 受講者の招待
- ◆ お知らせの設定

## Googleアカウントの取得

### ● 既存のアカウントを利用する場合

- ◆ Google ClassroomではGoogleアカウントが必須です。Googleアカウントを既に保有している場合は、Google Classroomを特に設定等は必要なく利用できます。
- ◆ Googleにアクセスし、右上のメニューボタンから「Google Classroom」にアクセスします。



<https://www.google.com/>

<https://classroom.google.com/>

4

## Googleアカウントの取得

### ● 新規のアカウントを利用する場合

- ◆ Googleアカウントを新たに取得して利用する場合は、左下図のURLからアカウント作成画面に移動して、必要情報を入力しましょう。
- ◆ アカウントの作成が完了したら、右下図のURLからログインし、前述の「既存のアカウントを利用する場合」を参照してGoogle Classroomにアクセスします。



<https://accounts.google.com/signup>



<https://accounts.google.com/signin/>

5

## Google Classroomの設定

### ● クラスの作成

- ◆ Google Classroomの右上「+」から「クラスの作成」を選択します。
- ◆ クラス作成メニューが表示されるので、必要情報を入力して「作成」を押します。
- ◆ 「クラス名」は任意ですが、授業科目名を入力し、授業単位で管理するとわかりやすく利用できます。
- ◆ 作成が完了するとクラスのページに遷移します。以降、トップページに当該クラスの項目が表示され、それを選択することでアクセスできます。



<https://classroom.google.com/>

6

## Google Classroomの設定

### ● トップページインターフェースについて

- ◆ クラスのページに遷移すると、下図のページが表示されます。ここではトップページのインターフェースの概略を紹介し、個別の機能の詳細については後述します。



7

## 受講者の招待

### ● 招待リンクの通知

- ◆ 受講者をクラスに招待するためには、幾つかの方法がありますが、最もわかりやすいのは招待リンクを通知する方法です。
- ◆ トップメニューから「メンバー」を選択し、画面下部の「招待する」を選択します。
- ◆ 「招待リンク」が表示されるので、「招待リンクをコピー」を選択すると、クリップボードに招待リンクがコピーされます。これを各受講者にメール等で通知します。
- ◆ 受講者はこのリンクをクリックすれば、クラスに参加することができます。



8

## 受講者の招待

### ● 招待コードを使用して招待

- ◆ 受講者を招待する別の方法として、「クラスコード」を使用する方法があります。
- ◆ 下図のクラスのトップページにある「クラスコード」を受講者に通知します。
- ◆ 受講者側でこのクラスコードを右下図のように入力することで、クラスに参加できます。



9

## お知らせの設定

### ● お知らせの入力と公開

- ◆ クラスのトップページの右下からお知らせを作成・配信することができます。
- ◆ 「クラスに知らせたいことを入力」というボックスに情報を記入し、「投稿」を選択します。
- ◆ すると、ニュースフィードの最上段に入力したお知らせが追加されます。



10

## PART II 課題の出題

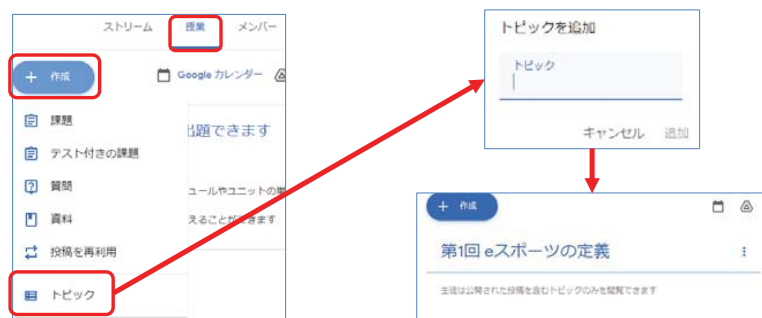
- ◆ 授業回の設定
- ◆ 動画配信
- ◆ レポート課題
- ◆ テスト

11

## 授業回の設定

### ● トピックの作成

- ◆ Google Classroomでは、動画や資料、テストなどの配信を行うことができます。
- ◆ その際、配信データの分類を行うことができ、それを「トピック」と呼びます。授業回ごとに「トピック」を設定しておけば、資料等をわかりやすく配信できます。
- ◆ トップメニューから「授業」を選択し、左上の「作成」を押します。メニューが表示されるので、「トピック」を選び、トピックの追加を行います。



12

## 授業回の設定

### ● トピックに資料等を分類する方法（動画・資料・テスト共通）

- ◆ 動画・資料・テスト等を設定したトピックに分類する方法を説明します。
- ◆ トップメニューから「授業」を選択し、左上の「作成」を押し、「課題」「資料」など任意の項目を選択すると、アップロード画面に移動します。
- ◆ アップロード画面右側のトピックの項目から、分類するトピックを選択し、投稿を押します。



13

## 授業回の設定

### ● トピックの資料等の並び替え

- ◆ 動画・資料・テスト等を設定すると、設定した順にトピックに項目が追加されていきます。ただ、この並び順は入れ替えることも可能です。
- ◆ 項目をクリックしたままドラッグすると、右下図のように移動できる状態になります。これで任意の項目順に並び替えましょう。
- ◆ なお、項目の並び順は自動で保存されるので、特に保存等の操作は必要ありません。

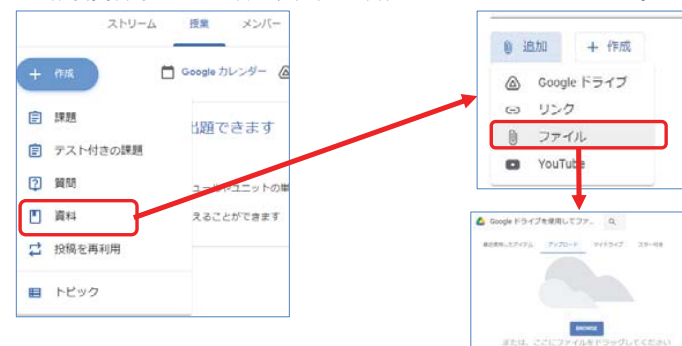


14

## 動画配信

### ● 動画データをアップロードする場合①

- ◆ 保有している動画データを配信する方法を説明します。
- ◆ トップメニューの「授業」を選び、左上の「作成」を押し、「資料」を選択します。
- ◆ 資料のアップロード画面に遷移するので、「追加」から「ファイル」を選択します。
- ◆ 保有している動画データをドラッグ＆ドロップすることで講義を追加できます。
- ◆ また講義資料等がある場合は、同様の操作で追加することができます。

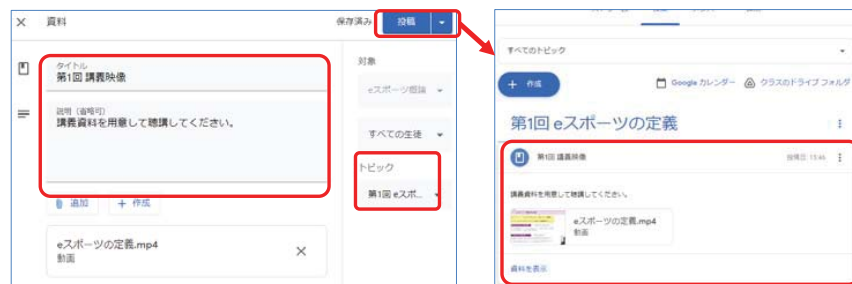


15

## 動画配信

### ● 動画データをアップロードする場合②

- ◆ 元の画面に戻り、「タイトル」「説明」を記述し、「トピック」からアップロード先のトピックを選択します。
- ◆ 全ての設定が終わったら、投稿を押します。
- ◆ 投稿が完了すると、トピックの一覧に投稿した項目が追加されます。



16

## 動画配信

### ● YouTubeを利用する場合

- ◆ YouTubeにアップロードされた動画を利用することもできます。
- ◆ 動画をアップロードする手順と同様に、「資料」のアップロードメニューを開き、「追加」を選択します。
- ◆ 「YouTube」という項目を選ぶとメニューが表示されるので、YouTubeの動画URLを記入します。あとの操作は動画データをアップロードする際と同様です。



17

## レポート課題

### ● レポート課題を出題する方法

- ◆ 保有している動画データを配信する方法を説明します。
- ◆ トップメニューの「授業」を選び、左上の「作成」を押し、「課題」を選択します。
- ◆ 「タイトル」「課題の詳細」「点数」「期限」「トピック」をそれぞれ任意で設定した後、「課題の作成」を選択します。



18

## レポート課題

### ● レポート課題を出題する方法

- ◆ 保有している動画データを配信する方法を説明します。
- ◆ トップメニューの「授業」を選び、左上の「作成」を押し、「課題」を選択します。
- ◆ 「タイトル」「課題の詳細」「点数」「期限」「トピック」をそれぞれ任意で設定した後、「課題の作成」を選択します。



19



## レポート課題

### ● レポート課題を確認・採点する方法

- ◆ トップメニューの「採点」を選ぶと、設定したレポート課題と、学生の一覧が表示されます。
- ◆ 点数表記の横の「…」を選択し、「提出物を表示」を選ぶと、学生が作成したレポートを表示できます。
- ◆ 点数を記入した後、「返却」を選択すると、右下のメニューが表示され、学生に点数を通知することができます。また、コメントでフィードバックもできます。



20

## テスト

### ● テストを作成する方法①

- ◆ Google Classroomでは、GoogleのWebサービス「Googleフォーム」を使用したテストを実施できます。
- ◆ トップメニューの「授業」を選び、左上の「作成」を押し、「テスト付きの課題」を選択します。
- ◆ 「Blank Quiz」という項目を選択すると、Googleフォームの編集画面に遷移します。



21

## テスト

### ● テストを作成する方法②

- ◆ 「タイトル」「説明」「問題文」「選択肢」等を、画面に従って入力し、問題を作成していきます。基本は選択問題となっていますが、メニューから「記述式」を選ぶことで記述問題も作成できます。
- ◆ 「解答集を作成」で回答と点数の割り付けを行うことができます。また「解答に対するフィードバックの追加」で正解者・不正解者それぞれにコメントできます。
- ◆ 以降、これを繰り返して問題を作成します。
- ◆ 入力ごとに自動保存されていくので、作成が完了したら特に保存等は必要なく、ウィンドウを閉じてGoogle Classroomに戻ります。



22

## テスト

### ● テストを配信する方法

- ◆ Google Classroomの画面に戻ったら、「タイトル」「課題の詳細」「点数」「期限」「トピック」に関して任意の情報を入力します。
- ◆ 入力が完了したら、「課題の作成」を押します。
- ◆ すると、課題が公開され、受講者はGoogleフォームでテストを受験できるようになります。

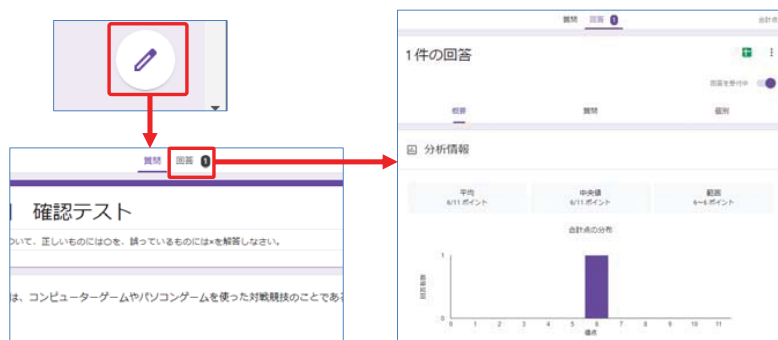


23

## テスト

### ● テストの結果の確認方法

- ◆ 各テストの結果は、Googleフォームから確認します。
- ◆ 結果を確認するテストのGoogleフォームにアクセスし、右下のペンマークを選択します。編集画面に移動するので、「回答」のタブを開きます。
- ◆ この画面から、受講者の個別の回答データや全体の分析情報を閲覧できます。



24

## PART III 受講者の管理・学習支援

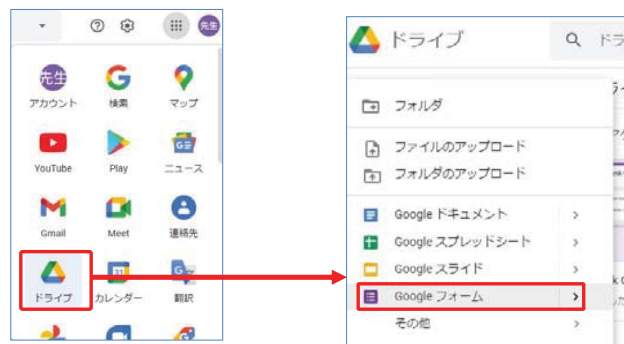
- ◆ アンケート
- ◆ 質疑応答
- ◆ 受講者管理

25

## アンケート

### ● 受講者アンケートの作成方法①

- ◆ Googleフォームを利用してアンケートを作成し、Google Classroomと連携することで、アンケートを実施することができます。
- ◆ Googleメニューから「ドライブ」を選択します。左上の「新規」から「Google フォーム」を選択します。すると、Googleフォームの画面に遷移します。



26

## アンケート

### ● 受講者アンケートの作成方法②

- ◆ Googleフォームの画面に遷移したら、テストの作成時と同様に、「タイトル」「概要」等を編集したのち、設問を作成していきます。
- ◆ 作成が完了したら、ウィンドウを閉じてGoogle Classroomの画面に戻ります。



27



## アンケート

### ● 受講者アンケートの公開方法

- ◆ トップメニューの「授業」を選び、左上の「作成」を押し、「質問」を選択します。
- ◆ 「追加」から「Googleドライブ」を選択し、作成したアンケート票を指定します。
- ◆ 「タイトル」「課題の詳細」「点数」「期限」「トピック」をそれぞれ任意で設定した後、「質問の作成」を選択します。
- ◆ アンケートへの回答結果は、テストと同様に、Googleフォームで確認できます。



28

## 質疑応答

### ● コメントの確認

- ◆ Google Classroomでは、お知らせやトピックへの各投稿に対し、教師・受講者がコメントを行うことができます。
- ◆ コメントが行われると、左図のようにコメントマークが表示されます。「クラスのコメント〇件」をクリックするとコメントを閲覧できます。



29

## 質疑応答

### ● コメントへの返信

- ◆ 受講者のコメントに対して返信を行う場合、全体に見えるように返信する方法と、質問者のみに見えるように返信する方法の2つの方法があります。
- ◆ 全体に見えるように返信する場合は、コメント投稿ボックスに内容を記入して投稿しましょう。
- ◆ 個別のコメントに返信する場合は、当該コメントにカーソルを合わせ、表示された右側の矢印を選択し、返信内容を記入して投稿します。



30

## 受講者管理

### ● 受講者の課題等の取組み状況の確認

- ◆ トップメニューの「メンバー」を選ぶと、受講者の一覧が表示されます。
- ◆ 学習状況を確認したい受講者を選択してクリックすると、設定された各課題に対する取組みのステータスが表示されます。
- ◆ フィードバックを行う必要がある場合は、受講者名の右側の「…」を選択して、「生徒にメールを送信」を選択すると、Gmailが立ち上がり、メールで連絡をとることができます。



31

## 参考サイト

- ◆ Google Classroomヘルプ
  - <https://support.google.com/edu/classroom#topic=10298088>
- ◆ Google Classroom の使い方
  - [https://ptl.bunri-u.ac.jp/doc/classroom\\_manual.pdf](https://ptl.bunri-u.ac.jp/doc/classroom_manual.pdf)
- ◆ Google Classroom の使い方（教員用）
  - [https://www3.chubu.ac.jp/astronautics\\_aeronautics/aa\\_classroom/](https://www3.chubu.ac.jp/astronautics_aeronautics/aa_classroom/)
- ◆ Classroom の基本操作（教師の場合）
  - <http://highvalue.tokyo/wp/wp-content/uploads/teach-classroom-manu-pc.pdf>
- ◆ Google Classroom利用マニュアル【教員編】
  - [https://www.bukkyo-u.ac.jp/about/uploads/fdsd\\_GoogleClassroom\\_manual3.pdf](https://www.bukkyo-u.ac.jp/about/uploads/fdsd_GoogleClassroom_manual3.pdf)
- ◆ 誰でもできる！Google Classroom（教員編）
  - <http://lb01.sugiyama-u.ac.jp/univ/news/assets/docs/200427%20ClassroomGuidanceforTeacher.pdf>

## 4. PBL 教材関連資料



## eスポーツ分野における チームマネジメントPBL

《クラッシュロワイヤルにおける戦術分析・立案》

### PBLオンライン学習 事前準備資料

## 目次

1. はじめに
2. 「zoom」の準備
3. 「Cluster」の準備
4. 「Googleスライド」の準備
5. 「エミュレータ」の準備

## 1. はじめに

## PBL（Project Based Learning）学習の方法

### ◆ PBL学習の方法

Project Based Learningの略称で、課題解決型学習ともいいいます。

PBLは以下のように定義される学習手法です。

複数名の学生でチームを組み、様々なプロジェクトを推進する形式で共同作業に取り組み、課題を解決していく学習方法。

- 正解のない課題への取組みを通して、課題解決へのアプローチ方法を身につけることが目標。
- 専門知識のほか、計画立案・実行能力、プレゼンテーション能力、チームでの活動能力等の仕事で必要とされるスキルを養う。

学習者の皆さんがグループを組んで、基本的にグループワークで学習を進めていきます。

## PBLの学習シーン

### ◆ PBLの学習シーン

PBL学習はその進行に合わせて以下の3つの学習シーンが登場し、一つ一つ実施される場合もあれば、同時並行で実施される場合もあります。

#### (1) 講義・プレゼンテーション

講義では、PBLの学習の進め方等のガイダンスや、各学習ステップの事前知識の解説等が行われる。プレゼンテーションでは、各グループが作成した資料を発表して意見交換を行う。



#### (2) ディスカッション

課題についてグループメンバー内で議論して意見をまとめていく。



#### (3) ワーク

グループでまとめた意見を整理し、課題に対する解答を作成する。



## オンラインでPBL学習を行うための環境

### ◆ オンラインでの実施方法

「クラッシュロワイヤル戦術検討PBL」学習をオンラインで進めるために、学習シーンに合わせて以下の4つのツールを使用します。学習者の皆さんは、学習を始める前に自身の端末に環境を整えておきましょう。

#### (1) Web会議ツール「zoom」

使用シーン：講義・ディスカッション・プレゼンテーション

#### (2) VR会議ツール「Cluster」

使用シーン：講義・ディスカッション・プレゼンテーション

#### (3) 共同作業ツール「Googleスライド」

使用シーン：ワーク・ディスカッション・プレゼンテーション

#### (4) 検証ツール「エミュレータ」

使用シーン：ワーク・ディスカッション

## 2. 「zoom」の準備

## PBLでのzoomの活用

### ◆ 「zoom」とは

「zoom」はオンライン上で複数人がWeb会議を行うためのツールです。

パソコン、スマートフォン、タブレットなどインターネットに接続可能な一般的な端末であればどれも利用できます。

有料プランもありますが、基本的な機能を利用する上では無料プランで問題なく利用することができます。

<https://zoom.us/>



### ◆ PBLでのzoomの活用

PBL学習では、講義やプレゼンテーション、ディスカッションなど多人数でコミュニケーションが必要な場面が多々発生します。その際には、この「zoom」を使ってコミュニケーションを取るようになります。

したがって、オンラインでのPBL学習中は、**基本的にはどのシーンでもzoomを使用しながら学習を進めること**になります。

## 導入方法・使用方法

### ◆ 導入方法

zoomの導入は比較的簡単です。

右に示す公式サイトから、クライアントをダウンロードして、インストールしましょう。

インストール後は特に設定等をせずとも、zoomを使用したWeb会議に参加することができます。

<https://zoom.us/download>



### ◆ 使用方法

指導者からメールで送られてくるミーティングURLをクリックすれば、クライアントが自動で起動してWeb会議に参加できます。**マイクとWebカメラを用意**しましょう。

複雑な機能はありませんが、PBL学習でzoomを利用する上では、「**ブレイクアウトルーム**」という機能を覚えておきましょう。ブレイクアウトルームは、参加者をグループ分けして、別々のセッションに分割できる機能です。会議の主催者（授業の指導者）が、この機能を利用すると、参加者はグループメンバーのみが参加しているセッションに移動します。この中でグループでのディスカッションを行います。

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

9

## 導入・使用にあたっての参考URL

- ・3分で分かるZoomとは？知らないで損するWeb会議ツール
  - <https://zoom.nissho-ele.co.jp/blog/practice/zoom-meeting.html>
- ・Zoom(ズーム)おすすめ設定！Web会議をよりスムーズにしよう
  - <https://best-cloud.jp/zoom-configuration/>
- ・Zoom会議中にグループミーティングを行えるブレイクアウトセッション機能
  - <https://symphonict.nesic.co.jp/workingstyle/zoom/break-out-session/>
- ・ZOOMでスグに役に立つ機能の一覧
  - <https://www.g.co.jp/blog/3995>
- ・Zoomの画面共有でできること5選
  - <https://dekiru.net/article/20038/>

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

10

## 3. 「Cluster」の準備

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

11

## PBLでのzoomの活用

### ◆ 「cluster」とは

「cluster」は、スマートフォンやPC、VR機器など様々な環境からバーチャル空間に遊びにいける、マルチプラットフォーム対応の**バーチャルSNS**です。

様々なシーンで活用が進み、教育に関連したところでは、セミナーが開催されたり、卒業式や入学式などのイベントに活用されたりしています。

<https://cluster.mu/>



### ◆ PBLでのclusterの活用

PBL学習では学習の過程で作成した成果物をプレゼンテーションする場が多々発生します。その際、集合学習では指導者や他のグループの前で発表を行いながら、表情を見ながら説明を工夫したり、身振り手振りを付けたり、質問に答えたりする中で、プレゼンテーション力を養います。

オンライン上でもこの力をより効果的に養うために、オンラインでのPBL学習の際の**プレゼンテーションは、バーチャルSNS「cluster」で実施**します。

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

12

## 導入方法・使用方法

### ◆ 導入方法

clusterはマルチプラットフォーム対応のため、パソコン、スマートフォン、タブレット、VR機器などで利用できます。**PBL学習ではパソコンでの利用を想定**して説明します。  
clusterの導入は以下の手順で行います。

- ① 公式サイト<https://cluster.mu/>でアカウントを作成
- ② アプリを公式サイト<https://cluster.mu/downloads>からダウンロード
- ③ ダウンロードしたクライアントを起動してインストール

### ◆ 使用方法

細かい設定等は不要で、すぐに利用することができます。公式サイトトップページにバーチャル空間の一覧があり、いずれも任意で利用することができます。学習で利用する際は、**指導者から入室先のURLの案内**が行われます。

まずは以下のチュートリアルワールドで操作に慣れておきましょう。

- ・ cluster チュートリアルワールド  
<https://cluster.mu/w/7b4550ff-a5da-475b-8fa1-fce4abdd77ff>

## 導入・使用にあたっての参考URL

- ・ cluster公式ホームページ
  - <https://cluster.mu/>
- ・ clusterの動作環境
  - <https://clusterhelp.zendesk.com/hc/ja/articles/360015884851-%E6%9C%80%E4%BD%8E%E5%8B%95%E4%BD%9C%E7%92%B0%E5%A2%83%E3%81%AB%E3%81%A4%E3%81%84%E3%81%A6>
- ・ clusterの始め方
  - <https://qiita.com/FrogWoman/items/0b0cb55eb50aa9f1b9ca>
- ・ clusterの使い方/how-to-use-cluster
  - <https://speakerdeck.com/clustervr/how-to-use-cluster>
- ・ clusterの操作方法
  - <https://clusterhelp.zendesk.com/hc/ja/categories/360003035812-%E6%93%8D%E4%BD%9C%E6%96%B9%E6%B3%95>

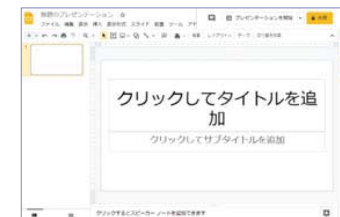
## 4. 「Googleスライド」の準備

## PBLでのGoogleスライドの活用

### ◆ Googleスライドとは

「Googleスライド」は、Googleが提供する無料のWebアプリケーションツールです。このアプリを使用すると、ユーザは他のユーザと**リアルタイムで共同作業しながら、オンラインでプレゼンテーション資料の作成・編集**ができます。Microsoft PowerPointとの互換性もあります。

<https://docs.google.com/presentation/>



### ◆ PBLでのGoogleスライドの活用

PBL学習では、プロジェクトテーマに合わせて、学習者がグループでアウトプットを作成します。集合学習ではグループのメンバーと協力して、グループごとに紙に書き込みを行ったり、グループごとに割り当てられたパソコンでデータ作成を行ったりします。

オンライン上でPBLを実施する際には、オンラインでの共同作業が可能な**Googleスライドを活用してワークを実施**していきます。



## 導入方法・使用方法

### ◆ 導入方法

Googleスライドはパソコンで利用する場合、インターネットブラウザ上で動作するため、アプリケーションのダウンロードやインストールは不要で利用できます。**PBL学習ではパソコンでの利用を想定**します。  
利用にあたっては**Googleアカウントが必要**なため、保有していない場合は下記のURLから取得しましょう。

- Google アカウントの作成  
<https://support.google.com/accounts/answer/27441?hl=ja>

ちなみに、スマートフォンやタブレットなどでも利用できますが、その場合はモバイルアプリのインストールが必要になります。

### ◆ 使用方法

共有する資料データのURLを発行して、そのURLを知られば共同編集が可能になります。URLはGoogleスライド上でデータを開き、右肩の「共有」を押すことで発行できます。

学習で利用する際は、**指導者から各グループのワークシートのURLの案内**が行われます。



## 導入・使用にあたっての参考URL

- スライドスタートガイド Googleスライドの機能
  - <https://support.google.com/a/users/answer/9313043?hl=ja>
- Google スライド使い方完全ガイド
  - <https://blog.hubspot.jp/google-slides>
- Googleスライドを他の人と共有する方法
  - <https://takumisenka.com/webnokoto/suraidokyoyuu>
- Google スライド モバイルアプリ (App Store)
  - <https://apps.apple.com/jp/app/google%E3%82%B9%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%89/id879478102>
- Google スライド モバイルアプリ (Google Play)
  - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.docs.editorslides&hl=ja&gl=US>

## 5. 「エミュレータ」の準備

## PBLでのエミュレータの活用

### ◆ 「エミュレータ」とは

「エミュレータ」とは、特定のハードウェアやOS向けに開発されたソフトウェアを、**本来の仕様とは異なる動作環境で疑似的に実行させるためのソフトウェア等**のことです。例えば、スマホアプリをパソコンで動作させるなどです。

さまざまな環境に対応したエミュレータが開発・公開されていますが、今回使用するの、「クラッシュロワイヤル」を動作させるためのAndroidエミュレータです。Androidエミュレータだけでも様々な種類があり、例えば代表的なものに以下のソフトウェアが挙げられます。いずれも無料で利用できます。

- Bluestacks (<https://www.bluestacks.com/ja/index.html>)
- Nox Player (<https://jp.bignox.com/>)
- LDPlayer (<https://jp.ldplayer.net/>)

なお、エミュレータに関しては違法性の有無が問題になることが多々あります。結論として、**エミュレータの使用自体に違法性はありません**。ただし、動作させるソフトによっては本来の仕様以外での利用を規約で禁止している場合もあるので注意が必要です。また、動作させるアプリケーションデータを不正ダウンロードするなどした場合は、当然違法になります。

## PBLでのエミュレータの活用

### ◆ PBLでのエミュレータの活用

今回のPBL教材で題材とするゲームアプリ「クラッシュロワイヤル」は、スマートフォン（Android, iOS）での動作が前提の仕様です。

これを題材にPBL学習を行う上では、「クラッシュロワイヤル」のプレイ画面をグループメンバー間で共有して、検討を進めていくことになります。

そこで、オンライン上で本PBL学習を進めるにあたっては、**パソコン上にエミュレータを導入して「クラッシュロワイヤル」を動作する環境で、この画面をzoomの画面共有機能でメンバーに共有しながら検討**を行うことを想定し、この環境を事前に構築します。



2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

21

## 導入方法・使用方法

### ◆ 導入方法

Androidエミュレータのどれを使用しても構いません。ここでは「Bluestacks」を使用する想定で解説を行います。

Androidエミュレータ「Bluestack」は以下の手順で導入を行います。

- ① 公式サイトでインストーラーをダウンロード

<https://www.bluestacks.com/ja/index.html>

- ② インストーラーを起動して「今すぐインストール」を選択

- ③ インストール完了後、ソフトを起動し、Googleアカウントでログイン

※学習者の皆さん自身の「クラッシュロワイヤル」が紐づいているGoogleアカウントを使用すれば、ご自身のクラッシュロワイヤルのアカウントデータを引き継いで利用できます。

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

22

## 導入方法・使用方法

### ◆ 使用方法

Androidエミュレータの導入が終わったら、「GooglePlayストア」でクラッシュロワイヤルを検索して、インストールします。

インストール完了後、スマートフォン等と同様にクラッシュロワイヤルを起動できることを確認します。操作方法は「タップ」の代わりに「カーソルで選択してクリック」のため、操作に慣れておきましょう。



2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

23

## 導入・使用にあたっての参考URL

- ・パソコンで使える無料のAndroidエミュレーター一覧

– <http://site.oukasei.com/?p=1138>

- ・Bluestacksのダウンロード方法と使い方

– <https://hotlines.shop/article352/>

- ・『BlueStacks 4』使い方がガイド

– <https://mag.app-liv.jp/archive/82252/>

- ・BlueStacks 4にアプリをインストールする方法

– <https://support.bluestacks.com/hc/ja/articles/360013732972-BlueStacks-4%E3%81%AB%E3%82%A2%E3%83%97%E3%83%AA%E3%82%92%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%81%99%E3%82%8B%E6%96%B9%E6%B3%95>

- ・ゲーム機エミュレータは違法か

– <http://hp.vector.co.jp/authors/VA018633/emu.htm>

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

24

eスポーツ分野における  
チームマネジメントPBL  
《クラッシュロワイヤルにおける戦術分析・立案》

講義用教材  
(オンライン版)

学校法人智晴学園 専門学校琉球リハビリテーション学院  
一般社団法人 日本eスポーツ学会

目次

1. はじめに
2. プロジェクトの説明
3. グループワーク課題
  - Step1 勝利条件の確認と情報分析
  - Step2 戦術の立案・検証・評価・改善
  - Step3 プレゼンテーション

学習の進行スケジュール

| 内容                    | 時間数   |
|-----------------------|-------|
| ガイダンス（学習内容とプロジェクトの説明） | 0.5 H |
| Step1 勝利条件の確認と情報分析    | 1.0 H |
| Step2 戦術の立案・検証・評価・改善  | 3.0 H |
| Step3 プレゼンテーション       | 1.5 H |
| 最終成果発表・総評             | 0.5 H |

1. はじめに

## PBL（Project Based Learning）とはにか

### ◆ PBLとは？

**Project Based Learning**の略称。**課題解決型学習**ともいう。  
アクティブラーニング（能動的学習）の一種。

複数名の学生でチームを組み、様々なプロジェクトを推進する形式で共同作業に取り組み、課題を解決していく学習方法。

- ▶ 正解のない課題への取り組みを通して、**課題解決へのアプローチ方法を身につけることが目標。**
- ▶ 専門知識のほか、計画立案・実行能力、プレゼンテーション能力、チームでの活動能力等の**仕事で必要とされるスキルを養う。**

このPBL学習を通じて、eスポーツチームでマネジメント業務を担う人材に求められる実践力の醸成を図る。

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

5

## 本教材の学習テーマ

### ◆ プロジェクトの概略

本教材では、eスポーツチームのさまざまな業務のうち、eスポーツ選手を支援する業務の1つである「**データ収集・戦術立案支援**」に注目。

eスポーツチームには各eスポーツ競技に関わる情報収集・分析を専門とする「**アナリスト**」と呼ばれる職種が存在。チームの活躍を裏で支える縁の下での力持ち的存在であり、対戦相手の情報の提供や対策のための戦術立案を行うことで、プロプレイヤーを支援。

今回は、eスポーツ競技「**クラッシュロワイヤル**」を題材に、アナリストの業務を仮想的に体験。情報収集・分析や戦術の立案・評価・改善などを通して戦術検討を行い、クラッシュロワイヤルの「**戦術プラン**」としてまとめる。

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

6

## eスポーツチームのマネジメント業務構造



2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

7

## eスポーツアナリストの役割と仕事

### ◆ eスポーツアナリストとは？

**戦略・戦術に係るデータの収集・分析を担う職種。**

次の3種のようなデータを収集・分析し、チームをサポート。

- ・ ゲームのルール、仕様（キャラクター・ユニットの特性等）
- ・ 自チームの長所・短所、癖、勝因・敗因
- ・ 相手チームの長所・短所、癖、勝因・敗因

### ◆ eスポーツアナリストの主な仕事内容

|        |                                                                                         |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| データの収集 | ゲームに係る情報、自チーム・選手の情報、対戦相手チーム・選手の癖、テクニック、長所・短所、実績に係る情報を、大会や配信映像などから収集します。                 |
| 課題の分析  | 集めた情報から、自チームが対戦相手に勝利したり、大会で勝ち抜いたりするために必要な課題を分析します。この情報をもとに、選手やコーチが練習メニューを検討していくことになります。 |
| 戦術の立案  | 対戦相手チームや大会参加者のプレイ傾向などのデータをもとに、勝利しやすいゲーム戦術を検討し、立案します。                                    |

など

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

8

## 本教材で学習を進める上でのポイント

### ◆ 何を目標とするのか

本教材では、クラッシュロワイヤルの戦術立案を題材とし、学習者はグループワークを通して、最終的に「戦術プラン」を作成する。

しかし **この教材での学習の目標は、「素晴らしい戦術プランを作成すること」や「戦術プランの書き方を学ぶこと」ではない**ことに注意が必要。

今回の学習で重要なのは、「戦術プランの作成」という作業を通じて、自分の考えをチームのメンバーと共有してディスカッションしたり、共同で何かを作り上げたりする**共同作業そのものや、論理的に物事を捉えて検討していく考え方・プロセスを知ること**。

「戦術プランの作成」という作業を進めることにばかり捕らわれず、その作業を行う上での**チームメンバーとの共同作業や、作業を進める手順・考え方を理解することが学習の最大の目標**。

## 2. プロジェクトの説明

## 学習の概要

### ◆ 学習テーマ

- クラッシュロワイヤルの戦術プランの立案

### ◆ 学習目標

- eスポーツチームにおける「データ収集・戦術立案支援」に準ずる作業の体験を通して、共同作業の要点を理解すると共に、論理的思考力、プレゼン力等を養う。

### ◆ 最終アウトプット（作成するもの）

- クラッシュロワイヤル アリーナ4 時点での最適な戦術プラン

### ◆ 実施時間

- 6時間（1.5時間×4コマ）

## 学習を進める上での前提条件

### ◆ 戦術立案の目標

- アリーナ4 段階での最適な戦術を立案する。

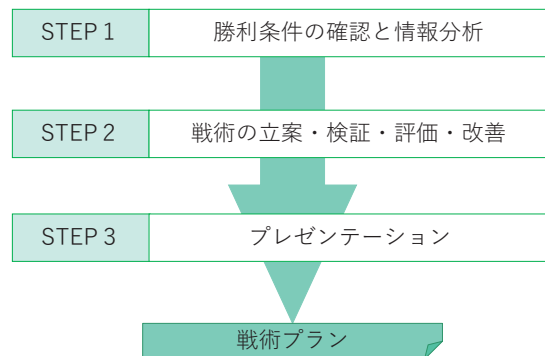
### ◆ 使用可能ユニット

アリーナ4 段階で使用可能なユニットは39種。



(出典) クラッシュロワイヤル <https://clashroyale.com/ja/>  
(参考) クラロワ攻略K2wiki <https://clashroyale.anvk2.net/>

## 学習の流れ



## 3. グループワーク課題

### Step1 勝利条件の確認と情報分析

#### ◆STEP1の課題構成

以下の3つの課題に取り組みながら、**戦術立案の前提となる情報収集**を行います。

- 課題① クラッシュロワイヤルにおける勝利条件の確認
- 課題② 典型的なデッキ編成の情報分析
- 課題③ 勝利するためのポイントの検討

### Step1 戦術目標の確認と情報分析

#### ◆課題① クラッシュロワイヤルにおける勝利条件の確認

クラッシュロワイヤルでは、自陣と敵陣に別れて戦います。基本的なことではありますが、どのようにすれば勝利になるのか、確認しましょう。



下記のURLからワークシートにアクセスして、記入しましょう。

自身のグループのワークシートがない場合は、講師に発行してもらいましょう。

#### <ワークシートURL>

グループA: [https://drive.google.com/file/d/1Y6aaMb4U\\_CB-skv2AAAdWXrjP6NpKytzn/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Y6aaMb4U_CB-skv2AAAdWXrjP6NpKytzn/view?usp=sharing)

グループB: [https://drive.google.com/file/d/1\\_gBg-ZXYBZ26qSKp4aDtt2z2zwQ9hKOH/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1_gBg-ZXYBZ26qSKp4aDtt2z2zwQ9hKOH/view?usp=sharing)

グループC: <https://drive.google.com/file/d/1IH-uaNQz8ktGviUggryQEttq1-UEYr3Se/view?usp=sharing>



## Step1 戦術目標の確認と情報分析

### ◆課題② 典型的なデッキ編成の情報分析

クラッシュロワイヤルのアリーナ4で使用されている典型的なデッキの情報を収集して分析し、気づいたことをグループで話し合しましょう。

またその際、各デッキがどのようにして勝利することを目指しているのかまで推測しながら考えられると、なおよいです。



下記のURLからワークシートにアクセスして、記入しましょう。

自身のグループのワークシートがない場合は、講師に発行してもらいましょう。

#### <ワークシートURL>

グループA: <https://drive.google.com/file/d/13KD3UahPf-vQOWt4ZWpV17VU8Vs8PqV/view?usp=sharing>

グループB: <https://drive.google.com/file/d/1E4zDaabEc1CuaBq9GBVLw7sSk8Tgks3E/view?usp=sharing>

グループC: <https://drive.google.com/file/d/13Zr6Uw0kRz4Y0Um2mCnWDiFgJx9tUDp/view?usp=sharing>

## Step1 戦術目標の確認と情報分析

### ◆参考資料～アリーナ4で使用されている典型的なデッキの情報



※注目ポイント：勝率が高い＝多くの対戦相手との相性良／使用回数が多い＝対戦相手になりやすい

(参考) クラロワ攻略K2wiki アリーナ4デッキリスト <https://clashroyale.anvk2.net/deck/arena4/>

## Step1 戦術目標の確認と情報分析

### ◆参考資料～ユニット間の相性とデッキ編成の基本

『クラッシュ・ロワイヤル』の戦闘は、“ジャンケンの繰り返し”と言われています。すなわち、ユニットごとに強み・弱みが設定されていて、相手のユニットに対して相性の良いカードを出すのが基本です。

《例》



※デッキは相互のカードの弱点を補うように編成されているので、**タワーをメインで狙うカードとそれをサポートするカード等**で編成されています。そのため、**デッキ編成を見れば相手の攻撃の傾向がある程度見えてきます**。各デッキがどのような攻撃の形を想定しているのか、考えてみましょう。

## Step1 戦術目標の確認と情報分析

### ◆課題③ 勝利するためのポイントの検討

クラッシュロワイヤルのアリーナ4で使用されている典型的なデッキの分析情報を踏まえて、どのような事が勝利のポイントになるか話し合ってみましょう。



下記のURLからワークシートにアクセスして、記入しましょう。

自身のグループのワークシートがない場合は、講師に発行してもらいましょう。

#### <ワークシートURL>

グループA: <https://drive.google.com/file/d/1kQLEHefXOUtMJ2nlnDBbLKwrLCU2GWu/view?usp=sharing>

グループB: <https://drive.google.com/file/d/1wftVII4g4jC2yT9XI73TefLl-5Tqcc5n/view?usp=sharing>

グループC: <https://drive.google.com/file/d/1C4dDtd-2sc7IS13JorLAohwhBhaF12H5/view?usp=sharing>

## Step2 戦術の立案・検証・評価・改善

### ◆STEP2の課題構成

以下の3つの課題に取り組みながら、**戦術の立案と検証**を行っていきましょう。

課題① デッキの編成と基本戦術案の検討

課題② デッキの検証と評価

課題③ デッキの改善

## Step2 戦術の立案・検証・評価・改善

### ◆課題① デッキの編成と基本戦術案の検討

Step1で検討した前提情報をもとに、グループ内で最適なデッキを検討して以下の枠にユニットの画像を配置してみましょう。

また、編成したカードそれぞれの役割を具体的に考え、分類してみましょう。



下記のURLからワークシートにアクセスして、記入しましょう。

自身のグループのワークシートがない場合は、講師に発行してもらいましょう。

#### <ワークシートURL>

グループA: [https://drive.google.com/file/d/1686eRcH5MgB8ISNLqW\\_17GyAmLT4gfuf/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1686eRcH5MgB8ISNLqW_17GyAmLT4gfuf/view?usp=sharing)

グループB: [https://drive.google.com/file/d/1C6i1BKNUASMBIYibUtAHekbC\\_1FozyWV/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1C6i1BKNUASMBIYibUtAHekbC_1FozyWV/view?usp=sharing)

グループC: <https://drive.google.com/file/d/1sD8Uyf5iHpio8TelliNYqA4YH1GY66WA/view?usp=sharing>

## Step2 戦術の立案・検証・評価・改善

### ◆参考情報～デッキ構築のヒント① 対戦相手の情報

対戦相手のデッキに編成されたカードに対し、対策するための方法を検討してデッキを編成するのが1つの考え方です。

アリーナ4の段階では、使用回数が多いデッキは以下の3つでした。いずれも大きな差はないことが見て取れます。

『相手がどのカードをメインとしてタワーの破壊を狙ってくるのか』を考え、それを妨害するためにはどうしたら良いかを考えてみましょう。



(参考) クラロワ攻略K2wiki アリーナ4デッキリスト <https://clashroyale.anyk2.net/deck/arena4/>

## Step2 戦術の立案・検証・評価・改善

### ◆参考情報～デッキ構築のヒント② デッキ構築の基本的な考え方

デッキ構築の方法に迷った場合、以下の手順で検討を行っていきましょう。

1. 勝敗を決めるメインカードを選ぶ
  - 攻撃の主力となるカード＝対戦相手のタワーにダメージを与えるカードを選ぶ。
  - 例) ジャイアント、 Hogライダー、 ラヴァハウンドなど
2. カウンター＆サポートをするカードを選ぶ
  - 自分のデッキのメインカードに対し、対戦相手が攻撃と守備の両方でどういう手を打ってくるのかを考える。
  - 例えば、 Hogライダーをメインにする場合、対戦相手は複数ユニットのカード（スケルトンの群れ、ガーゴイルの群れ等）でカウンターを狙う可能性が高いので、複数ユニットに強いバルキリーやベビードラゴンを入れる、など。
3. 呪文カード・建物カードを選ぶ
  - メインカードに必要なサポートの種類、その時点のメタから考えられるカウンターの種類、そのメタに最も影響を与える呪文カードの種類を検討して、呪文カードを入れる。各デッキには一般的に1～2枚の呪文カードが入ることが多い。
  - 基本的に建物カードは防衛に使用される。 Hogライダーやジャイアントのような建物を攻撃するユニットを誘導するのに、タワーがダメージを受けるのを防ぐ。一般的に0～1枚程度編成される。

(参考) RedBull 『クラッシュ・ロワイヤル』：デッキの組み方 <https://clashroyale.anyk2.net/deck/arena4/>



## Step2 戦術の立案・検証・評価・改善

### ◆課題② デッキの検証と評価

課題①で検討したデッキを使って、検証を行ってみましょう。

◀検証方法▶

グループ内で『検討したデッキを使用する人』と『仮想敵役』を決めて、何度か『フレンドバトル』を行ってみましょう。また時間があれば、グループ内のメンバーで相互に役割を変えて繰り返し検証しましょう。グループメンバー全員が1回ずつはプレイするようにしてください。

その際、メンバーの一人がエミュレータでクラッシュロワイヤルを起動して画面共有を行い、観戦モードで全員が対戦状況を見れるようにしましょう。

なお、仮想敵役の人は基本的に以下のデッキのいずれかを使用してください。

<仮想敵役の使用デッキ>



2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

25

## Step2 戦術の立案・検証・評価・改善

### ◆課題② デッキの検証と評価

検証を通して、勝利したパターン・敗北したパターンなど出てくると思いますが。これらの結果から、デッキの弱点（負ける流れ）や勝つための運用ポイントなど、気づいたことを書き出してみましょう。



下記のURLからワークシートにアクセスして、記入しましょう。

自身のグループのワークシートがない場合は、講師に発行してもらいましょう。

<ワークシートURL>

グループA: <https://drive.google.com/file/d/1ly4FeVDBnbn5mnlPxQ1d1EHFXf5DVZT0/view?usp=sharing>

グループB: <https://drive.google.com/file/d/1jRatXIDyn1LeDzOIQD9uqAoyczWBiRxt/view?usp=sharing>

グループC: <https://drive.google.com/file/d/1A1XDE-QVdFXTtyhYRu7D23Tx0FXQILR5/view?usp=sharing>

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

26

## Step2 戦術の立案・検証・評価・改善

### ◆課題③ デッキの改善

検証結果をもとに、デッキの改善を行いましょう。特に「弱点」の部分が明らかになった場合は、その対策方法を検討したり、カードを入れ替えたりしてみましょう。



下記のURLからワークシートにアクセスして、記入しましょう。

自身のグループのワークシートがない場合は、講師に発行してもらいましょう。

<ワークシートURL>

グループA: [https://drive.google.com/file/d/1RkqQF5O8IRSX299\\_PSwsf80v8kcK5qqR/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1RkqQF5O8IRSX299_PSwsf80v8kcK5qqR/view?usp=sharing)

グループB: [https://drive.google.com/file/d/1bCva3gyV11gwQcIO9UPIWbxtmbE\\_E6q/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1bCva3gyV11gwQcIO9UPIWbxtmbE_E6q/view?usp=sharing)

グループC: <https://drive.google.com/file/d/1xLOSccYySkFrwmXtHTXdfAX-0z1AUvFY/view?usp=sharing>

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

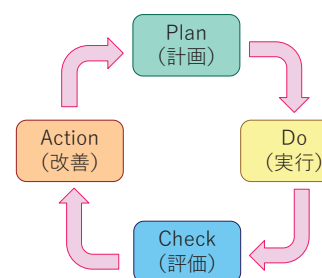
27

## 補足：PDCAサイクル

STEP1からSTEP2にかけて実施してきた流れは、「PDCAサイクル」と呼ばれる考え方に準拠。

「PDCAサイクル」は、今回実施したeスポーツの戦術研究のみならず、仕事等でのさまざまな場面での課題解決に取り組む際の基本的な考え方のひとつ。

Plan→Do→Check→Actionの流れを繰り返すことによって、課題解決を図る。



**Plan : 計画する**

➢ 解決したい課題を理解し、情報を収集して目標設定を行い、解決のための案を検討

**Do : 実行する**

➢ 解決したい問題を理解し、情報を収集して目標設定を行い、解決のための案を検討

**Check : 評価する**

➢ 実行した結果を受けて、計画通り実行できたか、目標が達成できたかを評価

**Action : 改善する**

➢ 評価結果を受けて、改善できるポイントを検討し、改善する。

2020年度文部科学省委託事業「eスポーツ分野専門課程における先端技術を活用した学校間共同実習環境の構築・運用事業」

28

## STEP3 プレゼンテーション

### ◆ STEP3の課題構成

STEP1とSTEP2の検討結果を踏まえて、グループで検討したデッキ編成の情報を整理し、発表を行いましょう。

課題① プレゼン資料の作成

課題② プレゼンテーション

## STEP3 プレゼンテーション

### ◆ 課題① プレゼン資料の作成

これまで検討してきた以下の項目について、簡潔にまとめてスライド1枚に整理し、「戦術プラン」を作成しましょう。

- デッキ編成
- 各カードの役割
- デッキのコンセプト
- デッキの運用のポイント

「デッキのコンセプト」には、どのようにして勝利を目指すかを記入します。例えば以下のような内容を検討して記入してください。

例1) 敵の動きを妨害しつつ制限時間内に Hogライダー でアリーナタワーを壊して勝つ。

例2) P.E.K.K.Aを守りながらキングタワーを壊して勝つ。

様式は次のページに掲載されているものを使用してください。

## STEP3 プレゼンテーション

### ◆ 課題① プレゼン資料の作成



下記のURLからワークシートにアクセスして、記入しましょう。

自身のグループのワークシートがない場合は、講師に発行してもらいましょう。

#### <ワークシートURL>

グループA: <https://drive.google.com/file/d/14mMuvsId-w2Lcpzw79--g5Ue5Vt5D9-S/view?usp=sharing>

グループB: <https://drive.google.com/file/d/1xCH5GcdBefih9KpUn4N9fXyCWLhWRe2/view?usp=sharing>

グループC: <https://drive.google.com/file/d/1cbjeGT-6KSglEw9qlsj5grpuDT0vTCJ1/view?usp=sharing>

## STEP3 プレゼンテーション

### ◆ 課題② プレゼンテーション

プレゼン資料を使って発表を行いましょう。

グループ内で1名、発表者を決めてください。

発表者以外のメンバーも、発表時には発表者をフォローする姿勢を忘れないようにしてください。

なお、発表はバーチャルSNS「cluster」で行います。

講師から「cluster」のルームアドレスを受取り、アクセスしましょう。

また発表に際しては、スクリーンにPDFデータを投影して発表を行います。グループで作成した成果物を以下の手順でPDF化して共有しましょう。

- ① グループで作成したワークシートをGoogleスライドで開く
- ② 「ファイル」>「ダウンロード」>「PDFドキュメント」の順に操作
- ③ ダウンロードされたPDFデータをclusterのスクリーンに投影

(参考) clusterのスクリーンへの投影方法

<https://clusterhelp.zendesk.com/hc/ja/articles/360029200432>

他のグループが発表してる際には、発表の内容を踏まえて、自分たちの視点とは違う点に特に注目して、気づいたことは質問してみましょう。

## 5. テキスト教材関連資料



## 第1章 eスポーツとは

---

## 第1章 eスポーツとは

### (1) eスポーツの定義

## (1) eスポーツの定義

## 「eスポーツ」の概念的な定義

## eスポーツ・・・「エレクトロニック・スポーツ」の略称

## コンピューターゲームやパソコンゲームを使った対戦競技のこと

## 一般社団法人日本eスポーツ連合の定義

(出典) 一般社団法人日本eスポーツ連合 公式Webサイト  
[https://jesu.or.jp/contents/about\\_esports/](https://jesu.or.jp/contents/about_esports/)

「eスポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。

## 国際eスポーツ連盟の定義

(出典) 国際eスポーツ連盟 公式Webサイト  
<https://ie-sf.org/esports>

Esports (Electronic Sports) is a competitive sport where gamers use their physical and mental abilities to compete in various games in a virtual, electronic environment.

<直訳> Esports (Electronic Sports) は、ゲーマーが身体的および精神的な能力を使用して、仮想の電子環境でさまざまなゲームに参加する競争力のあるスポーツです。

以下の空欄を埋めなさい。

1. 一般社団法人日本eスポーツ連合の定義によると「eスポーツ(esports)」とは、  
「 [ ] 」の略である
2. 国際eスポーツ連盟によるeスポーツの定義によるとゲーマーが [ ] で様々なゲームに参加する競争力のあるスポーツである
3. eスポーツでは、ゲーマーの身体的および [ ] な能力が要求される

## (1) eスポーツの定義

## 「eスポーツ」はスポーツなのか？

## 日本での「スポーツ」のイメージ・・・「運動・体育」

座った状態で行う「eスポーツ」を「スポーツ」の一種として捉えることに対し否定的な意見を持つ 日本人は少なくない

「eスポーツ」≠「スポーツ」？

## 「スポーツ」の本来の意味・・・「競技」

一定のルールに則って行われる競技はすべて「スポーツ」として定義

「eスポーツ」＝「スポーツ」！

## 【スポーツの語源】

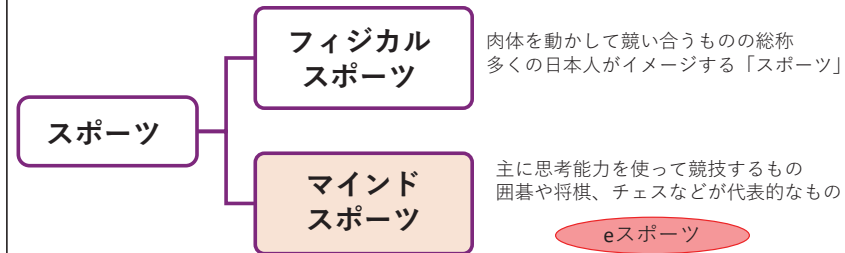
|            |                                |
|------------|--------------------------------|
| ラテン語       | deportare (デポルターレ) 「気晴らしする・遊ぶ」 |
| ↓          |                                |
| 古フランス語     | desporte (デスポール)               |
| ↓          |                                |
| 英語(16世紀英国) | sports (スポーツ) 「競技」という意味が付け加わる  |

以下の空欄を埋めなさい。

1. スポーツの語源には、「気晴らしをする・ [ ] 」という言葉といわれている
2. 一定の [ ] に則って行われている競技は、すべて「スポーツ」として定義することができる

## (1) eスポーツの定義

## スポーツの分類



eスポーツは「マインドスポーツ」に分類できるものであると考えられる

**eスポーツはスポーツの1種**

以下の空欄を埋めなさい。

- 「スポーツ」は、大きく「[ ]スポーツ」と「マインドスポーツ」の2種類に分類される
- 「マインドスポーツ」とは、主に[ ]を使って競技するものである

## (1) eスポーツの定義

## 「eスポーツ」はどのような競技か？

スポーツの1種と定義されている「eスポーツ」は細かな競技そのものを指す言葉ではなく、多種多様なゲームを使用する競技群のすべてを指す言葉

**コンピューターゲームやパソコンゲームを使った電子上で行われる競技の“総称”**

## 【「競技の“総称”」とは】

## eスポーツ

コンピューターゲームやパソコンゲームを使った対戦競技の総称

## 【具体例】

陣取りゲーム、スポーツゲーム、デジタルカードゲーム、格闘ゲーム、シューティングゲームなど

## 陸上競技

グラウンド上で行われるさまざまな競技の総称

## 【具体例】

短距離走(100メートル走など)  
跳躍競技(棒高跳びなど)  
投擲競技(砲丸投げなど)など

## 水泳競技

プールで行われるさまざまな競技の総称

## 【具体例】

100m自由形、高飛び込み、シンクロナイズドスイミング、水球など

以下の空欄を埋めなさい。

- 「eスポーツ」とは、多種多様なゲームを使用する競技群のすべてを指す[ ]である
- コンピューターゲームやパソコンゲームをつかった[ ]競技が「eスポーツ」と定義される

## (1) eスポーツの定義

## 「eスポーツ」の競技のイメージは？

「eスポーツ」のイメージ… 多くの人は大規模なゲーム大会で  
行われるゲーム競技をイメージする

eスポーツの定義はコンピューターゲームやパソコンゲームを使った対戦  
競技の総称で、競技シーンは問わない

## eスポーツ

大規模なゲーム大会

友人や家族とするゲーム

いずれも「eスポーツ」の大きな枠の中に入る

以下の空欄を埋めなさい。

1. eスポーツの定義では[ ]は問いません。
2. 定義の上で、ゲームのプレイヤーは[ ]にeスポーツをしているとも言える

## 第1章 eスポーツとは

## (2) eスポーツの競技種目



(2) eスポーツの競技種目

eスポーツの代表的な競技種目

- 1. シューティング(FPS・TPS) :  
飛び道具を用いて敵を倒していくゲーム
- 2. バトルロイヤル :  
最後の1人として生き残るために多数の敵を相手に戦うゲーム
- 3. リアルタイムストラテジー(RTS) :  
リアルタイムに進行する時間の中で指揮官として指令を出し勝利を目指すゲーム
- 4. マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ (MOBA) :  
複数のプレイヤーが2つのチームに分かれて敵チームの本拠地を破壊するゲーム
- 5. デジタルカード :  
トレーディングカードの対戦をオンラインでするゲーム
- 6. スポーツ :  
実際のスポーツを題材としてプレイするデジタルゲーム
- 7. 格闘 :  
一対一で対戦し、格闘技の必殺技などを用いて相手を倒すゲーム
- 8. パズル :  
様々なルールのもとでパズルを解き対戦相手と早さを競うゲーム
- 9. スマートフォンゲーム :  
スマートフォンを端末として使いオンラインでプレイするゲーム

以下の空欄を埋めなさい。

- 1. eスポーツの競技種目として[ ]種目、代表的なものとして数えられる
- 2. 代表的な種目の一つには[ ]端末を利用したものも含まれる
- 3. 複数のプレイヤーが2つのチームに分かれて敵チームの本拠地の破壊を目指すゲームは[ ]と呼ばれる

(2) eスポーツの競技種目

種目① シューティング (FPS・TPS)

シューティングとは

主に弾丸やレーザー光線などの飛び道具を用いて、敵（人間やその他の生物、兵器、物など）を撃つゲーム。プレイする際の視点の違いによりFPSとTPSに分かれる。

- FPS（ファーストパーソン・シューティングゲーム）  
一人称視点。自分の手や武器は見えるが姿は見えない。没入感が強い。
- TPS（サードパーソン・シューティングゲーム）  
三人称視点。自分の姿を後方から見ながらプレイする。視野が広く操作しやすい。

代表的なシューティングゲーム

FPS（ファーストパーソン・シューティングゲーム）

- Call of Duty（コールオブデューティ）
- Battlefield（バトルフィールド）
- Counter-Strike（カウンターストライク）
- Apex Legends（エーペックスレジェンズ）
- Warsaw（ウォーソウ／ワソウ）
- Overwatch（オーバーウォッチ）

TPS（サードパーソン・シューティングゲーム）

- スプラトゥーン
- 荒野行動

以下の空欄を埋めなさい。

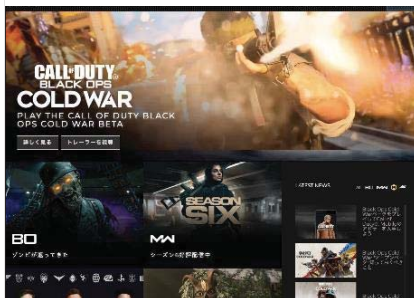
- 1. 「シューティング」は、大きな分類では[ ]に分類される
- 2. 主に弾丸やレーザー光線などの[ ]を用いるゲームである
- 3. 「シューティング」はさらに、[ ]の違いによってFPS/TPSの2つに大別される

## (2) eスポーツの競技種目

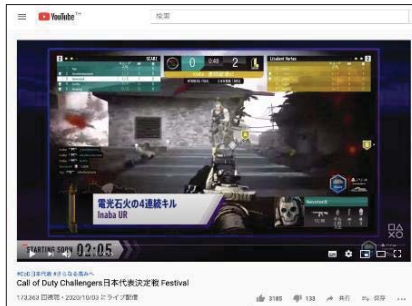
## 種目① シューティング－ Call of Duty (コールオブデューティ)

戦争をテーマにしたFPS（ファーストパーソン・シューティング）のシリーズ。  
2020年より始まるプロリーグ『Call of Duty League』は賞金総額6億円以上。  
日本eスポーツ連合のライセンス認定タイトルの一つ。

- 販売本数・売上：2016年時点 2億5000万本・150億USドル（出典：[businesswire.com](http://businesswire.com)）
- 対応機種：PlayStation4・XboxOne・Windows（最新作『Call of Duty:Modern Warfare』）
- プレイ人数：ストーリー：1人／マルチ：2人-64人（人数に関わらずオンライン環境推奨）



Call of Duty® 公式サイト <https://www.callofduty.com/>



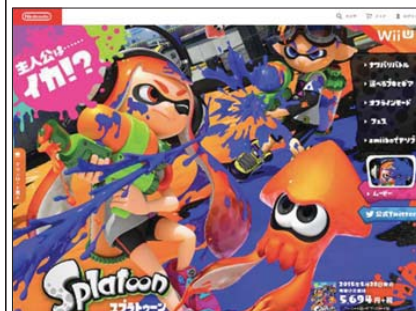
Call of Duty Challengers日本代表決定戦 Festival – YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=In0uEjDu4pM>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目① シューティング－スプラトゥーン

チームに分かれインクを撃って陣地を取り合うTPS（サードパーソン・シューティング）。  
『スプラトゥーン甲子園 2020』は日本全国4都市＋オンラインで地区予選が開催された。

- 販売本数：全世界495万本（出典：[任天堂株主・投資家向け情報](http://任天堂株主・投資家向け情報)）
- 対応機種：Wii U（『スプラトゥーン』）／Nintendo Switch（『スプラトゥーン2』）
- プレイ人数：1・2人／8人（通信プレイ）



Splatoon（スプラトゥーン）公式サイト  
<https://www.nintendo.co.jp/wiiu/agm/index.html>



「第5回スプラトゥーン甲子園」全国決勝大会 DAY1 - YouTube  
[https://www.youtube.com/watch?v=BKEdwOF\\_oNA](https://www.youtube.com/watch?v=BKEdwOF_oNA)

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目② バトルロイヤル

## バトルロイヤルとは

FPSやTPSなどのシューティングゲームの一種で、多数の敵を相手に武器や環境を利用して**最後の1人として生き残る**ことを目的としたものを指す。

近年では『PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)』や『フォートナイト』などの大人気作品が生まれ、独立したジャンルとして扱われることも多くなった。

ジャンル名は最後の1人になるまでの倒し合いがテーマの日本映画『バトル・ロワイアル』(2000年)から取られている。

## 代表的なバトルロイヤルゲーム

- PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)
- フォートナイト
- 荒野行動

以下の空欄を埋めなさい。

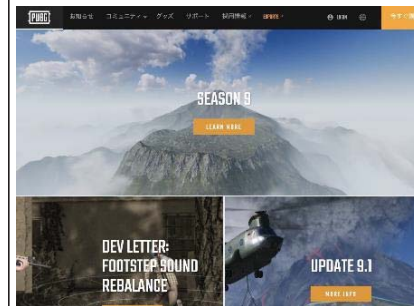
1. バトルロイヤルは[ ]を相手に最後の1人として生き残ることを目的としたゲーム
2. 近年、[ ]やフォートナイトなどの大人気作品が生まれたため、独立したジャンルとみなされることが多くなった

## (2) eスポーツの競技種目

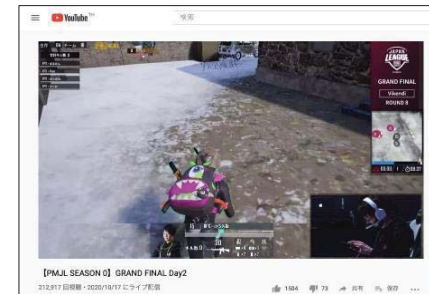
## 種目② バトルロイヤル – PUBG (PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS)

最大100人のプレイヤーが無人島で装備を得ながら戦い合い、最後の一人として生き残りをめざすバトルロイヤルの代表作。2019年の世界大会の優勝賞金は4億円以上。

- 販売本数・売上：6000万本（2019年12月時点）
- 対応機種：Windows/Xbox One/PlayStation 4
- プレイ人数：最大100人



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS 公式サイト  
<https://www.pubg.com/ja/>



PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON 0 – GRAND FINAL DAY 2  
<https://www.youtube.com/watch?v=noS58tG3qU4>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目② バトルロイヤル— フォートナイト

小さな島に降り立ち、採集ツールと資材を使って建築をしながら最後の生き残りになるのを目指す。2019年の世界大会の賞金総額はeスポーツ史上最高額の3000万ドルで話題となった。

- 対応機種：Windows／macOS／PlayStation 4・5／Xbox One・Xbox Series X／Nintendo Switch／iOS／Android
- プレイ人数：最大100人（バトルロイヤルモード）



フォートナイト公式サイト  
<https://www.epicgames.com/fornite/ja/home>



フォートナイトワールドカップ・3日目 - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=9SsgHEZWbqI>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目③ リアルタイムストラテジー (RTS)

## リアルタイムストラテジー (RTS) とは

ストラテジー（戦略）ゲームの一種で、**リアルタイムに進行する**時間の中で指揮官となり戦略を立て、複数のキャラクターに指令を与えて勝利を目指す。（ストラテジーゲームの他の種類には行動の順番が決まっている『ターン制ストラテジー』がある）

プレイヤーが第三者的な俯瞰視点で複数のキャラクターに指示を与えるのが特徴。リアルタイムで戦況が変わっていくので、臨機応変に対応していく必要がある。サブジャンルとして、プレイヤーが指揮官ではなくキャラクターの一人となってチームで勝利を目指すマルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ（MOBA）がある。

## 代表的なリアルタイムストラテジー (RTS) ゲーム

- |                           |                             |
|---------------------------|-----------------------------|
| • スタークラフト2 (StarCraft II) | • ウォークラフトIII (WarCraft III) |
| • クラッシュ・オブ・クラン            | • エイジ オブ エンパイア シリーズ         |

以下の空欄を埋めなさい。

- リアルタイムストラテジーは、[ ]ゲームの一種である
- 行動の順番が決まっている種類のものは『[ ]ストラテジー』と呼ばれ区別される
- プレイヤーは第三者的な[ ]で複数のキャラクターに指示を与える

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目③ リアルタイムストラテジー (RTS) | スタークラフト2

宇宙を舞台としたリアルタイムの戦略ゲーム。

人間・エイリアン・宇宙人の3種族に分かれて戦争を行う。

公式主催のThe StarCraft II World Championship Series (WCS) という大会がある。

- 対応機種：Windows／macOS
- プレイ人数：1人（シングルプレイヤーモード）／4人（マルチプレイヤーモード）



スタークラフト2公式サイト(英語) <https://starcraft2.com/en-us/>



Stats vs Serral PvZ - Grand Final -  
2018 WCS Global Finals - StarCraft II - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=h0UBfmQJO4>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目③ リアルタイムストラテジー (RTS) | WarCraft III

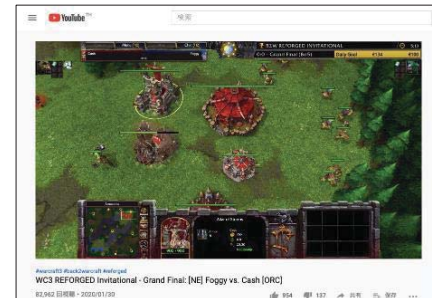
ファンタジーの世界観を土台に、様々な種族が戦ったり共闘したりするRTS。

2002年度版のリマスター版となる「Warcraft III: Reforged」が2020年1月にリリースされた。

- 対応機種：Windows／macOS
- プレイ人数：12人



Warcraft III: Reforged公式サイト  
<https://playwarcraft3.com/en-us/>



WC3 REFORGED Invitational - Grand Final:  
[NE] Foggy vs. Cash [ORC] - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=kBZ50Hwqkic>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目④ マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ (MOBA)

## マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ (MOBA) とは

リアルタイムストラテジー (RTS) のサブジャンル。

複数のプレイヤーが2つのチームに分かれ、敵チームの本拠地を破壊するか敵チームがギブアップすることで勝利となる。

RTSとの違いはプレイヤーが多数のキャラクターを指揮するか (RTS)、それとも単体のキャラクターを操作するか (MOBA)。

多人数でゲームを行うため、プレイヤー間の連携も重要となる。

## 代表的なマルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ (MOBA) ゲーム

- |                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| • Dota2 (ドータ・ツー)         | • Hero of the Storm    |
| • リーグ・オブ・レジェンド (略称: LoL) | (ヒーローオブザストーム)          |
| • 王者栄耀                   | • Vainglory (ベイングローリー) |

以下の空欄を埋めなさい。

- マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ (MOBA) は、[ ] のキャラクターを操作し戦う
- 敵チームの [ ] するか敵チームがギブアップすることが勝利条件となる

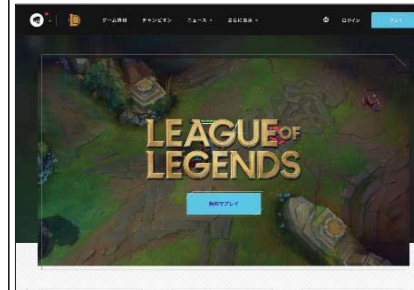
## (2) eスポーツの競技種目

## 種目④ MOBA - リーグ・オブ・レジェンド

コンピューター専用の無料MOBA。5対5のチームに分かれて相手陣地の拠点破壊を目指す。世界各地で多くの大会が開催されており、賞金も高額になっている。

(世界大会『World Championship』2019年の優勝賞金は200万ドル以上)

- 対応機種: Windows / macOS
- プレイ人数: 1~10人



リーグ・オブ・レジェンド公式サイト  
<https://na.leagueoflegends.com/ja-jp/>



2019 World Championship Finals - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=qjes5ULOqhc>

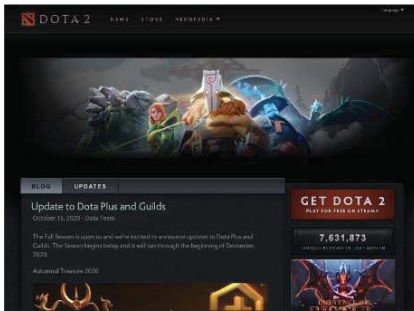


## (2) eスポーツの競技種目

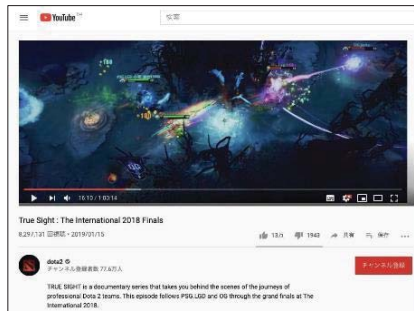
## 種目④ MOBA – Dota2 (ドータ・ツー)

5対5のチームに分かれて敵のタワーを破壊しつつ、相手本陣を先に破壊したほうが勝利する。リーグ・オブ・レジェンドと同じく無料。毎年8月にDota 2の頂点を決める最高峰の大会『The International』が開催される。2019年は賞金総額が3,000万ドルを超えた。

- 対応機種：Windows／macOS／Linux
- プレイ人数：10人



Dota 2 公式サイト <https://blog.dota2.com/>



True Sight : The International 2018 Finals - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=Bv4CqlxqTMA>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑤ デジタルカードゲーム

## デジタルカードゲームとは

トレーディングカードゲームがデジタルになったもの。

パソコンやスマートフォンを使い、オンラインでトレーディングカードの対戦ができる。

2000年代に日本の『ドラゴンクエスト』『ポケットモンスター』『遊戯王』などが物理的なトレーディングカードゲームとして流行し、アーケードでの成長を経てデジタルでプレイできるようになったことで世界でeスポーツとして人気となった。

## 代表的なデジタルカードゲーム

- |                                |                  |
|--------------------------------|------------------|
| • ハースストーン (Hearthstone)        | • 遊戯王デュエルリンクス    |
| • シャドウバース (Shadowverse)        | • レジェンド・オブ・ルーンテラ |
| • Gwent: The Witcher Card Game | • TEPPEN         |
| • Magic: The Gathering Arena   | • クラッシュロワイヤル     |
| • The Elder Scrolls: Legends   |                  |

以下の空欄を埋めなさい。

1. デジタルカードゲームとは[ ]ゲームがデジタルになったものである
2. デジタルカードゲームは[ ]での成長を経て今日eスポーツとして人気となった

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑤ デジタルカードゲーム | シャドウバース(Shadowverse)

ダークファンタジー風の世界で戦うカードバトルゲーム。

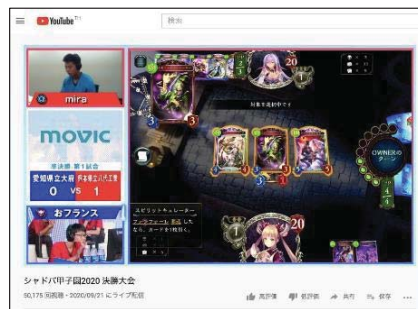
配信元のCygames主催で日本在住の高校生を対象とした全国大会が行われている。

(『全国高校生シャドウバース選手権』)

- 対応機種：iOS／Android／Windows／ macOS
- プレイ人数：1～2人



Shadowverse公式サイト <https://shadowverse.jp/>



シャドウバース甲子園2020 決勝大会 - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=Yb8Q3xLBxMQ>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑤ デジタルカードゲーム | TEPPEN

配信元のガンホーとゲーム会社のカプコンが共同開発したカードゲーム。

カプコン作品の人気キャラクターが多数登場する。発売年の2019年に世界大会が行われた。

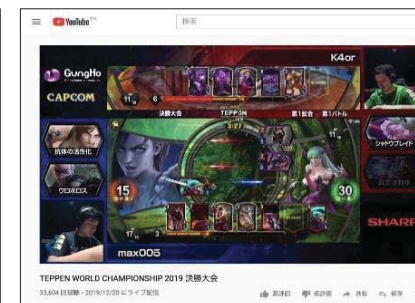
(「TEPPEN WORLD CHAMPIONSHIP 2019」) 賞金総額は5000万円。

日本eスポーツ連合のライセンス認定タイトルの一つ。

- 対応機種：スマートフォン (iOS／Android)
- プレイ人数：1～2人



TEPPEN - Official Site- <https://teppenthegame.com/jp/>



TEPPEN WORLD CHAMPIONSHIP 2019 決勝大会 - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=mF6BMPnTjvk>



## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑥ スポーツゲーム

## スポーツゲームとは

サッカーや野球・バスケットボールなど、**実際のスポーツを題材**としてプレイするデジタルゲーム。チームを育成し、選手の動きをコントロールして試合を行う。

FIFA（国際サッカー連盟）やNBA（北米プロバスケットボールリーグ）などの実在するスポーツ公式団体の公認を受けていたり、実在のプロスポーツチームの中にeスポーツ部門が設立されていたり（例: [スペイン・FCバルセロナ](#)、[日本・東京ヴェルディ](#)）など、実際のスポーツとの関連も深い。

## 代表的なスポーツゲーム

- |                                                 |                  |
|-------------------------------------------------|------------------|
| • FIFAサッカーシリーズ                                  | • 実況パワフルプロ野球シリーズ |
| • ウイニングイレブンシリーズ<br>(海外名称: Pro Evolution Soccer) | • NBA 2Kシリーズ     |
|                                                 | • NBA Live シリーズ  |

以下の空欄を埋めなさい。

1. スポーツゲームの中には実在するスポーツ公式団体の[ ]を受けているものもある
2. 実在の[ ]の中にeスポーツ部門が設立されているケースもある

## (2) eスポーツの競技種目

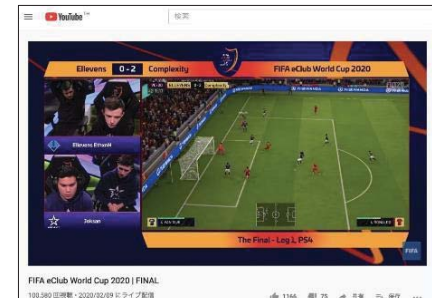
## 種目⑥ スポーツゲーム | FIFAサッカーシリーズ

FIFA（国際サッカー連盟）が唯一公認しているサッカーゲーム。実在の選手が登場する。2004年から開催されているFIFA主催の公式大会『FIFA eWorld Cup』は世界最大規模のオンラインゲームトーナメントとしてギネス認定された。

- 対応機種: Windows/PlayStation 4/Xbox One/Nintendo Switch
- プレイ人数: オフライン1~4人 オンライン2~22人 ※ FIFA 20 PlayStation 4版の場合。機種により異なる



FIFA 20 - サッカービデオゲーム - EA SPORTS公式サイト  
<https://www.ea.com/ja-jp/games/fifa/fifa-20>



FIFA eClub World Cup 2020 | FINAL - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=n401TrNg8qI>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑥ スポーツゲーム | 実況パワフルプロ野球シリーズ

本シリーズを使用して、日本野球機構とコナミデジタルエンタテインメントが共催し『eBASEBALL プロリーグ』を開催している。

セ・リーグ、パ・リーグに所属するプロ野球12球団が本大会に参加して、eスポーツの場でも日本一をかけて戦っている。【参考】[https://e-baseball.konami.net/pawa\\_proleague/](https://e-baseball.konami.net/pawa_proleague/)

- 対応機種：Nintendo Switch／PlayStation 4（Pro対応）※『eBASEBALLパワフルプロ野球2020』
- プレイ人数：1～4人



プロ野球 eスポーツリーグ「eBASEBALL プロリーグ」公式サイト  
[https://e-baseball.konami.net/pawa\\_proleague/](https://e-baseball.konami.net/pawa_proleague/)



「eBASEBALL プロリーグ 2019」SMBC e日本シリーズ  
 (巨人 vs ロッテ) - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=SmlV94h6omo>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑦ 格闘ゲーム

## 格闘ゲームとは

一対一で対戦し、自分のキャラクターを操り**格闘技の必殺技**などを用いて相手を倒すことを目的としたゲーム。相手の体力ゲージをゼロにすることが勝利条件であることが多い。

1991年に日本で発売された『ストリートファイターII』をきっかけとして対戦格闘ゲームブームが起こり、アーケードなどで流行した流れから、eスポーツが世界的な流行となる以前の1990年代より各地で大会が行われていた。

## 代表的な格闘ゲーム

- |                   |                         |
|-------------------|-------------------------|
| • ストリートファイターV     | • 大乱闘スマッシュブラザーズSPECIAL  |
| • 鉄拳7             | • ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ   |
| • BLAZBLUE シリーズ   | • DEAD OR ALIVE シリーズ    |
| • GUILTY GEARシリーズ | • モータルコンバット             |
| • パーチャファイターシリーズ   | • Dragon Ball Fighter Z |

以下の空欄を埋めなさい。

1. 相手の[ ]をゼロにすると勝利であることが多い
2. 日本で1991年発売された『[ ]』をきっかけとしてアーケードでのブームが起き、eスポーツが世界的な流行となる

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑦ 格闘ゲーム | ストリートファイターV

対戦格闘ゲームが大流行するきっかけとなった『ストリートファイターシリーズ』のeスポーツに対応した最新作。PS4とWindowsとの間での対戦が可能。  
日本eスポーツ連合のライセンス認定タイトルの一つ。

- 対応機種：PlayStation 4/Windows/アーケード
- プレイ人数：オフライン1～2人 オンライン2～8人



CAPCOM:STREET FIGHTER V CHAMPION EDITION 公式サイト  
<http://www.capcom.co.jp/sfv/>



JAPAN eSPORTS GRAND PRIX ストリートファイターV チャンピオンエディション JeSU選抜大会 決勝  
YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=FVWJ7KeQ1iU>

## (2) eスポーツの競技種目

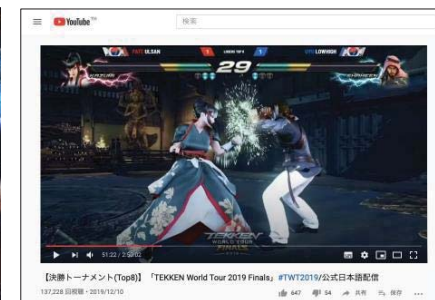
## 種目⑦ 格闘ゲーム | 鉄拳7

日本の格闘ゲームを代表するシリーズの一つ。アーケード向け対戦格闘ゲームとして初めて『店舗間のリアルタイムオンライン対戦』を実装した。  
日本eスポーツ連合のライセンス認定タイトルの一つ。

- 対応機種：PlayStation 4/Xbox One/Windows/アーケード
- プレイ人数：1～2人



鉄拳7 公式サイト <https://www.tk7.tekken-official.jp/>



【決勝トーナメント(Top8)】「TEKKEN World Tour 2019 Finals」  
#TWT2019/公式日本語配信 - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=W5td5mNge5A>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑧ パズル

## パズルとは

様々なルールのもとで**パズルを解いていく**ゲーム。  
eスポーツでは、対戦相手よりも早くパズルを攻略することが目的となる。

上部からブロックが降ってくるタイプの『落ちものパズル』や、  
エリアの中でオブジェクトを移動して消していくタイプのゲームなどがある。  
武器で敵を倒すなどの暴力シーンなどがいないため、子供から大人まで幅広い年齢層に  
受け入れられやすい。

## 代表的なパズルゲーム

- パズル＆ドラゴンズ
- テトリス
- ぷよぷよ

以下の空欄を埋めなさい。

1. 上部からブロックが降ってくるタイプを特に『』という
2. 武器で敵を倒すなどの[]などがいないため、幅広い年齢層に受け入れられやすい

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑧ パズル | パズル＆ドラゴンズ

RPGとパズルゲームが融合した『パズルRPG』。モンスターの収集と育成を行い、  
パーティを編成してダンジョンに向かいパズルを解くことによって敵を倒していく。  
日本eスポーツ連合のライセンス認定タイトルの一つ。

- 対応機種：iOS／Android／Kindle Fire
- プレイ人数：1～3人



パズル＆ドラゴンズ 公式サイト  
<https://pad.gungho.jp/member/>



パズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2020 ONLINE FINAL【決勝大会】  
ONLINE FINAL【決勝大会】 - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=r8mLTW-b6gs>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑧ パズル | ぷよぷよ

日本の落ちもの系パズルゲームの代表作の一つで、第一作目は1991年に発売された。  
『ぷよぷよeスポーツ』はeスポーツ推進を目的としており、対戦モードが中心となる。  
日本eスポーツ連合のライセンス認定タイトルの一つ。

- 対応機種：PlayStation 4／Nintendo Switch／アーケード／Windows ※『ぷよぷよeスポーツ』
- プレイ人数：1～4人（家庭用版）



ぷよぷよeスポーツ | SEGA  
[https://puyo.sega.jp/PuyoPuyo\\_eSports/](https://puyo.sega.jp/PuyoPuyo_eSports/)



「ぷよぷよチャンピオンシップ SEASON3 STAGE1」生中継 - YouTube [https://www.youtube.com/watch?v=w9354U7zT\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=w9354U7zT_E)

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑨ スマートフォンゲーム

## スマートフォンゲームとは

年々性能が向上している**スマートフォン**を端末として使いオンラインでプレイするゲーム。

専用機がいらず、性能が対応していれば手持ちのスマートフォンで手軽にプレイを始められるため、初心者も始めやすい。

パソコンやゲーム専用機で既に人気のあるタイトルがスマートフォン用として出ることも多い。（『PUBG Mobile』、『Call of Duty: Mobile』など）

## 代表的なスマートフォンゲーム

- |                                                       |                        |
|-------------------------------------------------------|------------------------|
| • パズル&ドラゴンズ                                           | • Call of Duty: Mobile |
| • シャドウバース(Shadowverse)                                | • クラッシュ・ロワイヤル          |
| • アリーナ・オブ・ヴァラー<br>(MOBA『王者栄耀』のスマートフォン向け<br>グローバルタイトル) | • フォートナイト              |
| • モンスターストライク                                          | • 荒野行動                 |
| • PUBG Mobile                                         | • レジェンド・オブ・ルーンテラ       |
|                                                       | • TEPPEN               |
|                                                       | • Vainglory            |

以下の空欄を埋めなさい。

1. スマートフォン端末の特性として、[ ]でプレイすることが手軽であるため  
様々な種目でプレイされている
2. 他の種目と違いゲームが実行される[ ]で区分してある



## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑨ スマートフォンゲーム | モンスターストライク

モンスターをスマートフォン上でひっぱって敵に当てることで倒すゲーム。2019年に開催された国際大会『モントグランプリ 2019 アジアチャンピオンシップ』は賞金総額1億円となった。日本eスポーツ連合のライセンス認定タイトルの一つ。

- 対応機種：iOS／Android／Kindle
- プレイ人数：1～4人



モンスターストライク(モンスト)公式サイト  
<https://www.monster-strike.com/>



モンストグランプリ2019 アジアチャンピオンシップ 決勝大会  
 バトルRound【モンスト公式】 - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=n0Aqi7tZQd8>

## (2) eスポーツの競技種目

## 種目⑨ スマートフォンゲーム | クラッシュ・ロワイヤル

フィンランドのゲーム会社が開発・運営するスマートフォン専用カードゲーム。運営主催の国際大会『クラロワリーグ』は2017年から毎年行われており、2019年度の賞金総額は40万ドル（約4,000万円）。

- 対応機種：iOS／Android
- プレイ人数：1・2または4人



クラッシュ・ロワイヤル (クラロワ) 公式サイト | Supercell  
<https://clashroyale.com/ja/>



クラロワリーグ 世界一決定戦 2019 - YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=M-Xfa4jpVRl>

## 第1章 eスポーツとは

### (3) eスポーツの競技シーン

#### (3) eスポーツの競技シーン

### eスポーツ競技シーンの2つの側面

- 一般的には 大規模な大会やプロゲーマーによる対戦だけが  
eスポーツと認識されがち
- しかし プロ選手やプロチームが活躍するシーンだけがeスポーツではない

一般的にスポーツ(eスポーツも含む)は2つの側面を持つ

「チャンピオンシップ・スポーツ」  
技能を高い水準で競い合う

「レクリエーション・スポーツ」  
競技自体を楽しむ

この両輪があってこそ  
発展していくと言われている

以下の空欄を埋めなさい。

- 近年eスポーツが急速に広く一般に認知される用になった要因の一つとして  
[ ]がある
- eスポーツには、競技自体を楽しむ「[ ]・スポーツ」の側面もある

## (3) eスポーツの競技シーン

## チャンピオンシップ・スポーツとは

チャンピオンシップ・スポーツ・・・ある競技の中で最も優れた個人あるいはチームを決めるために行なわれる大会や試合において、ハイレベルなプレイ技術や戦略を競い合うスポーツ

**主な目的** 高い水準で技能を競い合い、対戦相手に勝利すること

## 【チャンピオンシップ・スポーツのイメージ】

サッカーや野球、ゴルフ、将棋、囲碁などのプロプレイヤーやプロチームが大規模な賞金・タイトルなどがかった大会でプロ同士で対戦する

その競技でプロと呼ばれる人々がその技量を競い合うシーンは、**チャンピオンシップ・スポーツに分類することができる**

**したがって** 世間一般にeスポーツとして認識されている大規模なゲーム大会など **チャンピオンシップ・スポーツに分類される**

以下の空欄を埋めなさい。

1. チャンピオンシップ・スポーツは、対戦相手に[ ]することが主な目的
2. [ ]と呼ばれる人々がその技量を競い合うシーンは、チャンピオンシップ・スポーツに分類される

## (3) eスポーツの競技シーン

## eスポーツのチャンピオンシップ・スポーツシーン

## eスポーツのチャンピオンシップ・スポーツのシーン

プロプレイヤーやプロチームが参加する対戦や大会が主たるものである

国内のeスポーツ大会と世界のeスポーツ大会について、それぞれ次の3つの事例を紹介する

## 国内のeスポーツ大会

- RAGE(レイジ)
- 全国高校eスポーツ選手権
- Shadowverse World Grand Prix

## 世界的なeスポーツ大会

- World Cyber Games(ワールドサイバーゲームス)
- World Electronic Sports Games (ワールド・エレクトロニック・スポーツ・ゲームズ)
- The International(ジ・インターナショナル)

以下の空欄を埋めなさい。

1. チャンピオンシップ・スポーツのシーンとしては、[a. ]や[b. ]が参加する対戦や大会が主たるものである



## (3) eスポーツの競技シーン

## eスポーツのチャンピオンシップ・スポーツシーン

**ただし** ここで紹介する大会はあくまで例である  
 昨今では単発の大会、継続的に実施されている大会、いずれも多く大会が開催されており、また新しく生まれる大会もたくさんある

ぜひ、リアルタイムの情報を調べてみてほしい

eスポーツとして親しまれている  
 多数のゲームタイトル → 海外製タイトルが非常に多い

## 【eスポーツの現状】

海外の方が市場成熟の進みが早く、eスポーツのゲームタイトルも海外製が多い

## 【日本のeスポーツのプロプレイヤーやプロチーム】

国内に留まらず、世界大会への出場等を視野にいれている場合が多い

世界志向が強い

以下の空欄を埋めなさい。

1. 現状eスポーツとして親しまれているゲームタイトルには[                      ]製タイトルが非常に多い
2. 日本のeスポーツのプロプレイヤーやプロチームは、[                      ]が強い

## (3) eスポーツの競技シーン

## 国内のeスポーツ大会

## 【RAGE(レイジ)】

**運 営** 株式会社CyberZ

**特 徴**

- 株式会社CyberZが主体となって運営されているeスポーツイベントやeスポーツリーグの総称
- 日本最大のeスポーツイベントとも言われ、頻繁に大会を実施

**参加形式**

- 一般参加型のオフラインイベント
- プロプレイヤーによる対戦を観戦する形式のプロリーグ

**競技種目** その時々により変わる

- シェドウバース
- PUBG
- 荒野行動
- Apex Legends
- 大乱闘スマッシュブラザーズなど

**賞 金** プロリーグの賞金総額は約500万円となっている

## (3) eスポーツの競技シーン

## 国内のeスポーツ大会

## 【全国高校eスポーツ選手権】

**主催** 株式会社サードウェーブが発起人、毎日新聞社主催

**特徴** 2018年度から開催されている高校生向けの大会

**参加形式** ● 同じ高校に所属する高校生がチームを組んで、全国から大会にエントリーして戦う  
● eスポーツ版の甲子園  
● 参加無料

年々  
参加チーム増加  
規模拡大

2020年からは文部科学省が後援となったこともあり、今後も注目の大会

**競技種目** 今のところ「リーグ・オブ・レジェンド」と「ロケットリーグ」の2種目

**賞品** 優勝者にはゲーミングPCなどの賞品が用意されている

## (3) eスポーツの競技シーン

## 国内のeスポーツ大会

## 【Shadowverse World Grand Prix】

**主催** 株式会社Cygames  
(スマートフォンゲーム「シャドウバース」の開発会社)

**特徴** ● 2018年から継続的に開催されている大会  
● 優勝賞金が1億円を超えていて、国内最高賞金額を誇る

**競技種目** 競技種目は「シャドウバース」の1種目

**参加者** 世界各国からトッププレイヤーが集う

**観客** 集客力が高い ➡ 2019年の決勝戦(予選会は世界各地で開催)は  
埼玉県の大宮ソニックシティで開催  
**4,000人を超える観客が来場**

残念ながらコロナ禍の影響で2020年の大会は延期となったが、既に2021年の開催が決定している

## (3) eスポーツの競技シーン

## 世界のeスポーツ大会

## 【World Cyber Games(ワールドサイバーゲームス)】

## 特 徴

- 世界中のeスポーツ選手が集って様々なeスポーツ競技を行う大会
- eスポーツのオリンピックと呼ばれる有名な世界大会

## 主催地

韓国が主催地となって2000年に開催されて以来、現在に至るまで年1回のペースで開催されている

## 競技方式

オリンピックと同様、大会では開会式が行われ、選手たちは金銀銅のメダルを目指して競い合う

## 賞 金

賞金総額は20万米ドルから50万米ドルほど(年によって異なる)

## (3) eスポーツの競技シーン

## 世界のeスポーツ大会

【World Electronic Sports Games  
(ワールド・エレクトロニック・スポーツ・ゲームズ)】

## 特 徴

中国のアリババ・グループ傘下にあるアリススポーツが2016年に開始した国際eスポーツ大会

## 大会規模

参加者：125か国から6.8万人以上  
視聴者数：4億人以上

極めて大規模な大会

## 出場方法

各国で予選 ➡ 地区(アジアなど)ごとで予選 ➡ 全体でのファイナリスト決定

## 競技種目

2019年度に行われた第4回大会では4種目が採用された

- Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)
- Dota 2
- StarCraft II
- eFootball ウイニングイレブン 2020

## 賞 金

賞金総額は550万米ドル

## (3) eスポーツの競技シーン

## 世界のeスポーツ大会

## 【The International(ジ・インターナショナル)】

**競技種目** MOBAの人気タイトル「Dota2」のみを競技種目とした大会

**特徴**

- 2011年より毎年開催
- 世界最高賞金総額を誇る大会として知られている
- 世界中でプレイされている「Dota2」にプレイヤーが課金した額が賞金に充てられる

**賞金** 2019年大会 優勝賞金：1500万ドルを超え  
賞金総額：約1億7000万ドル  
日本円にして約180億円という超高額賞金となった

## (3) eスポーツの競技シーン

## レクリエーション・スポーツとは

レクリエーション・スポーツ・・・必ずしもハイレベルな技術の習得や向上に重きを置かず、競技そのものや競技を通じた家族・友人などとのコミュニケーションを楽しむことを重視したスポーツ

**主な目的** 技能レベルの高低に依らず様々な人が参加し、競技自体を楽しむこと

**かつて** 「スポーツは若者が行うもの」というイメージが強くあった

**近年** 健康維持を目的とした方  
社会との関わる機会を設けたい方 } 気軽にスポーツを行うようになった  
多種多様な人がスポーツを行うようになり「生涯スポーツ」という言葉が誕生

**そのため** 誰もが比較的簡単に参加して楽しめるスポーツとして  
「レクリエーション・スポーツ」という概念が誕生

以下の空欄を埋めなさい。

1. 競技そのものや競技を通じた家族・友人などとの[ ]を楽しむことを重視したスポーツ
2. 老若男女問わず、多種多様な人がスポーツを行うようになり「[ ]スポーツ」という言葉が生まれた

## (3) eスポーツの競技シーン

## eスポーツのレクリエーション・スポーツシーン

## eスポーツのレクリエーション・スポーツとしての側面

- 家族や友人と対戦ゲームを楽しむ
- 学校の部活動でeスポーツを行う
- 地域の商店街やショッピングモールなどで行われているゲームを使ったイベント

eスポーツは対戦競技という性質上、どうしても勝ち負けが発生するので

レクリエーション・スポーツとしての側面

チャンピオンシップ・スポーツとしての側面

この2つの間にはグレーゾーンが存在し、明確に切り分けることは難しい

**端的に言えば** 賞金やタイトルなど関係なく、参加者が楽しむことを主な目的にeスポーツを行うシーンはすべてレクリエーション・スポーツに分類できる

**したがって** レクリエーション・スポーツとしてのeスポーツの側面は非常に多種多様

ここでは、本教材の中でも後ほど参照する4つの具体的な事例を紹介する

- Toyama Gamers Day
- Lenovo企業eスポーツ部支援プロジェクト
- 勝浦eスポーツCHALLENGE
- eスポーツを取り入れたリハビリテーション

以下の空欄を埋めなさい。

1. レクリエーション・スポーツとしての側面には、家族や友人と対戦ゲームを楽しんだり、学校の[ ]なども含まれます
2. レクリエーション・スポーツは賞金やタイトルなど関係なく、参加者が[ ]ことを主な目的とするeスポーツであると言える

## (3) eスポーツの競技シーン

## eスポーツのレクリエーション・スポーツシーン

## 【Toyama Gamers Day】

## 富山県eスポーツ連合の堺谷陽平氏による地域密着型のeスポーツイベント

- 「富山らしい何かを伝えたい」というコンセプトで始められた
- 2017年に始まり、最初のイベントは富山県の酒造で開催された

「地酒を味わいながらゲームを楽しむイベント」で、お酒とゲームと言う異色の組み合わせにより話題を呼んだ

現在に至るまで年2回開催され、本イベントは富山県のeスポーツイベントとして定着し、全国的に知られる大規模イベントとなっている

## 【勝浦eスポーツCHALLENGE】

## 勝浦市市役所と勝浦中央商店街が協力して開催しているイベント

- 2018年から始まり、2019年10月に第4回が開催されている
- 商店街の空き店舗を活用して行われている大会である
- 初回は参加者12名、観客20名

小規模ではあるが、eスポーツを通して地元の小学生から大学生、大人までが交流できる貴重な機会となっている

## (3) eスポーツの競技シーン

## eスポーツのレクリエーション・スポーツシーン

## 【Lenovo企業eスポーツ部支援プロジェクト】

## PC販売事業者のレノボ・ジャパンによる取組み

社内コミュニケーションや  
企業間交流の一環として活動

- テレビゲームで交流する「ゲーミケーション」を提案
- PCの無償貸与やオンライン企業対抗戦の主催等を行う

2020年7月  
コロナ禍で世の中が自粛ムードの中「企業eスポーツ対抗戦」開催(全国36社参戦)

オンライン上でのeスポーツを通じた新しい社内・企業間の交流の形として注目されている

## 【国立病院機構八雲病院のeスポーツを取り入れたリハビリテーション】

## 国立病院機構八雲病院のeスポーツを取り入れたリハビリテーションの取組み

この病院は筋ジストロフィーなどの神経筋疾患の専門病院で、幼少期から入院生活を送る身体障がい者の方々が入院されている

eスポーツは身体的なハンディキャップがあっても取組みやすい → eスポーツをリハビリテーションに取り入れている

- 院内でのeスポーツチームの結成や大会の実施
  - 外部の健常者も交えたeスポーツイベント等
- 入院患者の方々のコミュニティへの参加、社会参画の重要なきっかけとなっている

## (3) eスポーツの競技シーン

## eスポーツにおけるプロプレイヤーの定義

プロ(プロフェッショナル)とは・・・

- 専門的な仕事に従事している人
- 専門的な仕事で評価・報酬を得ている人

特にスポーツにおいては競技ごとにプロ選手の基準が異なる。

(例) 野球やサッカー・・・特定のプロリーグに所属するプロチームに入団したり、契約したりすることで、その一員となって初めてプロ選手となる

ゴルフ・・・日本プロゴルフ協会などの業界団体によるプロ資格認定テストに合格することでプロゴルファーとして認められる

陸上競技・・・明確なプロ規定などはない  
自身を支援してくれる企業の陸上部などに所属して、国内外の大会で好成績を残すことでプロ選手として活動している

eスポーツは・・・何をもちてプロと認定するかは議論の最中にあり、まだ明確にはプロプレイヤーの定義は定まっていない

以下の空欄を埋めなさい。

1. 一般的にプロ、すなわちプロフェッショナルは「[ ]な仕事」に従事していたり、評価、報酬を得る人を指す
2. 野球やサッカーにおけるプロ選手の場合、特定の[ ]に所属するプロチームに入団、契約した一員を「プロ選手」と認める

## (3) eスポーツの競技シーン

## eスポーツにおけるプロプレイヤーの定義

eスポーツのプロの定義において、ひとつの指標となるのは、  
一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)が2018年に発行を開始したプロライセンス

## 3種のライセンスを発行

- ジャパン・eスポーツ・プロライセンス
- ジャパン・eスポーツ・ジュニアライセンス
- ジャパン・eスポーツ・チームライセンス

## 「ジャパン・eスポーツ・プロライセンス」の規定

満 15 歳以上で、且つ義務教育課程を修了している者という条件のもと、以下の要件に合致する方に発行

- JeSU が別途公認する大会において当該大会規約に基づき好成績を収めていること
- 競技性、興行性ある大会等へ出場するゲームプレイヤーとしてプロフェッショナルであるという自覚を持つこと
- スポーツマンシップに則り、国内 e スポーツの発展に寄与し、ゲームプレイの技術の向上に日々精進することを誓約すること
- ライセンス取得に相応しいと判断されること

※「JeSU公認プロライセンス規約」より抜粋・要約

本ライセンスはゲームタイトルごとに認定される

➡ 13タイトルについて認定、計217名のライセンス保持者が存在（2020年10月時点）

以下の空欄を埋めなさい。

1. プロプレイヤーの定義の指標のひとつに一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU）が[ ]年に発行を開始したのプロライセンスがある
2. 「ジャパン・eスポーツ・プロライセンス」「ジャパン・eスポーツ・ジュニアライセンス」「ジャパン・eスポーツ・[ ]」の3種のライセンスを発行している
3. ライセンスは2020年10月時点では[ ]タイトルについて認定が行われている

## (3) eスポーツの競技シーン

## eスポーツにおけるプロプレイヤーの定義

詳細「JeSU公認プロライセンス規約」

<https://jesu.or.jp/wp-content/themes/jesu/contents/pdf/agreement-license.pdf>

## ただし

このJeSUによるプロライセンスを持たずとも、プロプレイヤーとして活動し実績を残している選手も存在している

## したがって

これはあくまで現状の一つの指標であり、  
eスポーツにおけるプロプレイヤーの絶対的な基準ではないことに注意

**eスポーツのプロプレイヤーの認定基準は、  
今後の業界の進展と併せて議論が深められ、集約されていくであろう**

以下の空欄を埋めなさい。

1. 「JeSU公認プロライセンス規約」は現状、プロプレイヤーのあくまで現状の一つの[ ]である
2. プロプレイヤーの[ ]は、今後さらに議論が深められ、集約されていくこととなる





(4) eスポーツの発展の経緯

e スポーツの原点となるゲーム大会①

1970年代～1990年代のコンピューターゲーム大会

- 1972年：最も古いコンピューターゲーム大会：『スペースウォー!』（スタンフォード大学）
- 1978年：『スペースインベーダー』登場（アーケードビデオゲームの黄金時代）
- 1980年：『スペースインベーダー選手権』（全米で初の1万人以上の大規模大会）
- 1980年代：アメリカのメディアでゲームトーナメントが取り上げられる（新聞・雑誌・テレビ放送など）
- 1991年：『ストリートファイターII』によりプレイヤー同士の直接対戦が始まる  
⇒格闘ゲームでの対戦ブーム
- 1996年：国際的なeスポーツ大会『EVO（Evolution Championship Series）』創設

以下の空欄を埋めなさい。

1. 1978年の『[ ]』以降、アーケードビデオゲームの黄金時代が始まる
2. 1991年発売『ストリートファイターII』はプレイヤー同士の[ ]という新しい概念を普及させた

(4) eスポーツの発展の経緯

e スポーツの原点となるゲーム大会②

eスポーツの原点となるオンラインゲーム大会

Cyberathlete Professional League

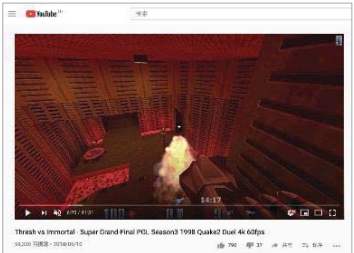
（サイバーアスリート・プロフェッショナル・リーグ）

- アメリカで設立、2005年ワールドツアー形式に移行
- 採用されたゲーム：Quake（FPS）

Professional Gamers League

（プロフェッショナル・ゲーマーズ・リーグ）

- スポンサーにAMD（半導体メーカー）
- 採用されたゲーム：StarCraft（RTS）、翌年Quake



1998年『Professional Gamers League.』でのQuake2のプレイ画面

参考文献：黒川文雄『eスポーツのすべてがわかる本 プロゲーマー、業界のしくみからお金の話まで』より

## (4) eスポーツの発展の経緯

## eスポーツの源流となるコミュニティイベント① 対面イベントの発生

## eスポーツの源流となったコミュニティイベント『LANパーティ』

## 『LANパーティ』とは

参加者がPCやモニターなどを持ち寄り（BYOC：Bring Your Own Computer）、  
各々がゲームを楽しんだり、皆で同じゲームをしたりする自由な感覚のイベント



「DreamHack」

1994年に20人の参加でスタート  
2018年の関連イベントは31万人動員  
<https://www.youtube.com/watch?v=JowYjYr3Zlg>



「C4LAN」

2016年スタートした日本最大のLANパーティ  
2泊3日で行われ、2019年には約1500人動員  
<https://www.youtube.com/watch?v=DRwnaO58CGs>

以下の空欄を埋めなさい。

- 1990年代に発生したコミュニティイベント[ ]が世界でのeスポーツの  
発展の源流となった
- 1994年スウェーデンで20人でスタートした「[ ]」は10年後の2004  
年には1万人を超えるまでに成長した

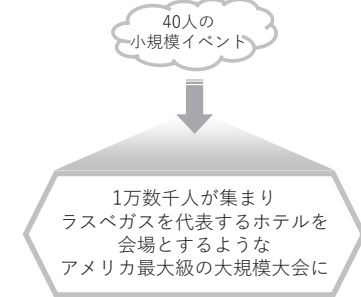
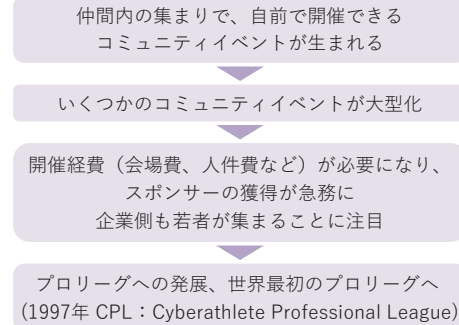
## (4) eスポーツの発展の経緯

## eスポーツの源流となるコミュニティイベント② 大規模大会の登場

## 仲間内のコミュニティイベントが大型化、スポンサーが付き大規模な大会へと発展

アメリカ最大級の格闘ゲームの祭典である『EVO』（Evolution Championship Series）は  
毎年夏にラスベガスで1万数千人が参加する大規模大会だが、  
始まりはたった40人の選手が参加したコミュニティイベントである。

## 【EVOの場合】



以下の空欄を埋めなさい。

- 大規模イベントとしてはラスベガスで1万数千人を集めて開催されている格闘ゲームの祭典  
「[ ]」が有名
- イベントの大規模化とともに、[ ]の獲得が急務となってきている

## (4) eスポーツの発展の経緯

## eスポーツの源流となるコミュニティイベント③ 日本の独自発展

日本では独自に**アーケードを中心とした**ゲームコミュニティが発展

1991年 対戦格闘ゲームの流行のきっかけ『ストリートファイターII』発売

▼ これ以降数々の対戦格闘ゲームが家庭用ゲームやアーケードに登場

1990年代 各地のアーケード（ゲームセンター）でコミュニティが生まれる

- ゲームが好きなプレイヤーがアーケードに集まる
- ギャラリーが強いプレイヤーのプレイ観戦をするように
- アーケードでのゲーム大会が開催される

2000年代 アーケードを中心としたコミュニティの継続

以下の空欄を埋めなさい。

1. 1991年の「[ ]」の発売が日本のゲームコミュニティに大きな影響を与えたといえる
2. 各地の[ ]でコミュニティが生まれ、現在のeスポーツ大会に通じるエンターテインメントが生まれた

## (4) eスポーツの発展の経緯

## 『eスポーツ』という言葉の起源

1999年に韓国のメディアで『eスポーツ』という言葉が使われはじめた

- 1999年：韓国のメディアで『eスポーツ』という言葉が使われはじめる
- 2000年：『World Cyber Games Challenge』（WCG）の開催に際し韓国文化観光部長官が公式な場で『eスポーツ』という言葉を用いたことにより一般的な呼称に

参考文献：黒川文雄『eスポーツのすべてがわかる本 プロゲーマー、業界のしくみからお金の話まで』より

英語圏：『eSports』『e-sports』『Esports』などの表記ゆれが問題に



2017年にAP通信が今後「esports」で統一することを発表  
（『APスタイルブック』に普通名詞として記載）

以下の空欄を埋めなさい。

1. 『eスポーツ』という言葉の起源、1999年、[ ]のメディアであると言われる
2. 英語圏では『eSports』『e-sports』『Esports』などの表記ゆれがあったが、英語圏で広く使用される表記のスタイルガイド『[ ]』にて統一が図られた。

## (4) eスポーツの発展の経緯

## 観戦形態の変遷 ① アーケードでのギャラリー

## eスポーツ観戦のルーツ、アーケードでの観戦とギャラリー

- 他プレイヤーのプレイをギャラリーが観戦  
⇒手に汗を握る臨場感の共有  
⇒自分ではできないような上手なプレイを見れる
- 『ストリートファイター』シリーズを  
始めとした格闘ゲームの流行により  
アーケードでの観戦ブームはピークに

約1ヶ月に渡る戦いが幕を閉じ、各エリアの代表が決定…  
『WCCF』の公式大会「WCCF CUP WINNER'S CUP  
The 9th」のエリア決勝大会リポート



ゲームセンターで行われる試合と観戦する観客の例

『WCCF CUP WINNER'S CUP The 9th』  
エリア決勝大会リポート | サッカーキング (2014)  
[https://www.soccer-king.jp/sk\\_blog/article/245101.html](https://www.soccer-king.jp/sk_blog/article/245101.html)

以下の空欄を埋めなさい。

1. 1970年代後半『[ ]』による第1次ゲームブームの頃から他人のゲームプレイの観戦は行われていた
2. アーケードで他人のゲームプレイの手に汗を握る臨場感をその場で[ ]する体験は現在のeスポーツ観戦のルーツと言える

## (4) eスポーツの発展の経緯

## 観戦形態の変遷 ② オンラインでの観戦

## オンラインで他人のプレイ動画を観戦できるプラットフォームの登場

- インターネットやパソコン・スマートフォンなどの普及によりオンラインでの観戦が容易に
- ゲームプレイ動画をオンラインで観戦できるYouTubeやTwitchなどのプラットフォームが登場  
⇒ ゲーム実況・プレイ観戦文化の醸成を後押し

## YouTubeとは

Google LLCが提供する世界最大の動画共有サービス。動画をアップロードして公開する他、ライブストリーミング機能もある。2005年設立。

## Twitchとは

Amazon.com が提供するライブストリーミング配信サービス。ゲームの実況プレイやe-Sports大会の生放送を中心としている。2011年設立。



PUBG公式チャンネルによる試合の配信 (Twitch)  
<https://www.twitch.tv/videos/774710601>

以下の空欄を埋めなさい。

1. [ ]が発達しパソコン・スマートフォンなどのデバイスが普及により、オンラインでの動画視聴文化が発達した
2. オンラインで観戦には他人の[ ]・プレイ動画などの共有サービスも生まれた

## (4) eスポーツの発展の経緯

## 観戦形態の変遷 ③ ライブ・エンターテインメント

## ライブ感のあるトーナメントイベントでの『観戦』

大規模な大会の成功により、ゲームの観戦は室内で見るものから生でプロの大会を観戦する**ライブ・エンターテインメント**となった。

eスポーツは**ライブ・エンターテインメント**を提供するビジネスへと転換しつつある。



"esports" by Sam Churchill, [Flickr](#)

以下の空欄を埋めなさい。

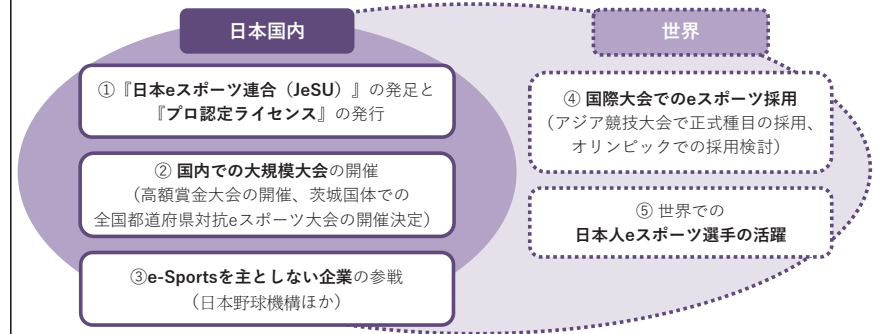
1. eスポーツも生でプロの大会を観戦する[                      ]・エンターテインメントとして成長した
2. ゲーム市場は[                      ]を売るビジネスからの転換期にある

## (4) eスポーツの発展の経緯

## 日本のeスポーツ元年

## 2018年は日本のeスポーツ元年と呼ばれている

- 日本のeスポーツは2018年で**前年比13倍の48.3億円**と大きく飛躍
- 日本のeスポーツ業界を変えた5つの重要な出来事とは



以下の空欄を埋めなさい。

1. [                      ]年は日本のeスポーツ元年と呼ばれている
2. 同年のeスポーツの市場規模は前年比約[                      ]倍と飛躍した

## (4) eスポーツの発展の経緯

## 日本の eスポーツ元年

2018年に日本のeスポーツ業界に起きた出来事

- ① 『日本eスポーツ連合（JeSU）』の発足と『プロ認定ライセンス』の発行
  - ・ オリンピックを始めとした国内外への選手派遣やeスポーツの土壌整備と普及を目指す
  - ・ 認定タイトルを定め、各ゲームのプレイヤーに『プロ認定ライセンス』を発行
- ② 国内での大規模大会の開催
 

今までにはなかった高額な賞金大会が国内で開催されるように  
(例：『Shadowverse World Grand Prix 2018』、優勝賞金1億円)
- ③ eスポーツを主としない企業の参戦
 

eスポーツと関係のない企業が次々とスポンサーや協業や自社でのチーム設立を行う  
(例：日本野球機構（NPB）、NTT西日本、横浜Fマリノスなど)

以下の空欄を埋めなさい。

1. eスポーツ元年に『日本eスポーツ連合（JeSU）』が発足、『[ ]』が発行された
2. 過去最高金額となる優勝賞金1億円の大会『[ ] World Grand Prix 2018』が開催された
3. eスポーツと直接関係のない企業の[ ]や協業、自社チームの設立が盛んになった

## (4) eスポーツの発展の経緯

## 日本の eスポーツ元年

日本のeスポーツ業界を変えた世界でのeスポーツの動き

- ④ 国際大会でのeスポーツ採用
 

4年に1度行われるアジア競技大会の2018年ジャカルタ大会でeスポーツが採用、日本人選手が『ウイニングイレブン』にて金メダルを獲得
- ⑤ 世界での日本人eスポーツ選手の活躍
  - ・ 『League of Legends』の世界大会『ワールド・チャンピオンシップ・シリーズ』で日本代表チームが初めてグループリーグ突破
  - ・ FPS『レインボーシックス・シージ』の世界大会で日本代表チームがアジア太平洋地域のチーム初の準決勝進出

以下の空欄を埋めなさい。

1. 日本のeスポーツ元年にあたる年には既存の競技大会である[ ]にて初めてeスポーツが種目として採用された
2. この年のユーキャン「[ ]大賞」のトップテンに選ばれるほどの社会的認知されるに至った

## 第2章 eスポーツビジネスの概況

---

## 第2章 eスポーツビジネスの概況

### (1) eスポーツの市場動向

## (1) eスポーツの市場動向

## 日本・海外の市場規模の推移

【日本におけるeスポーツ市場規模】  
 2017年 約3.7億円  
 2018年 約48.3億円 → 大きな成長を遂げた  
 日本のeスポーツ元年

2019年の日本のeスポーツ市場規模  
(2020年発表)

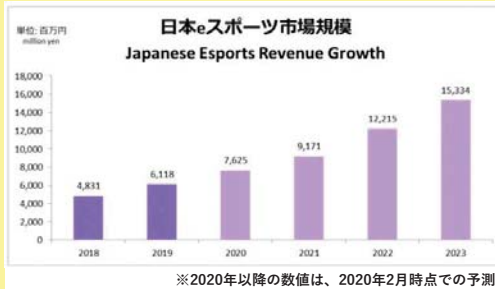
約61.2億円(前年比127%)

2018年に予想されていた値を上回る

2020年から2023年までの  
年間平均成長率予測値

約26%

2018年に発表された  
年間成長率予測値の19.1%を上回る



出典【KADOKAWA Game Linkage】

<https://kadokawagamelinkage.jp/news/pdf/news200213.pdf>

したがって 日本eスポーツの市場規模は現在も成長傾向にあると言える

以下の空欄を埋めなさい。

- 2018年以降の実測で、eスポーツ市場規模は約[ ]億円
- 2020年から2023年までの年間平均成長率予測値は約[ ]%と試算されている

## (1) eスポーツの市場動向

## 日本・海外の市場規模の推移

世界のeスポーツ市場規模も拡大を続けている

## 世界のeスポーツ市場規模

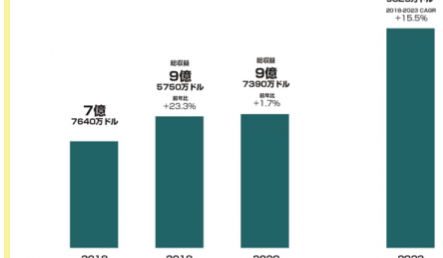
2020年の世界のeスポーツ市場規模  
約9億7,390万米ドル

2019年は約9億5,750万米ドルなので、2020年は前年比101.7%とわずかな成長にとどまった  
しかし、2019年は前年比123.3%で市場規模の拡大を遂げている

2018年 約7億7,640万米ドル  
2019年 約9億5,750万米ドル } 123.3%  
2020年 約9億7,390万米ドル } 101.7%

## 2023年の市場規模予測(2020年発表)

約15億9,820万米ドル

■世界eスポーツ収益推移  
(2018～2023年予測)

※『グローバルeスポーツマーケットレポート2020』に掲載しているデータを2020年7月時点の情報に基づいて更新

出典【Newzoo/KADOKAWA Game Linkage】

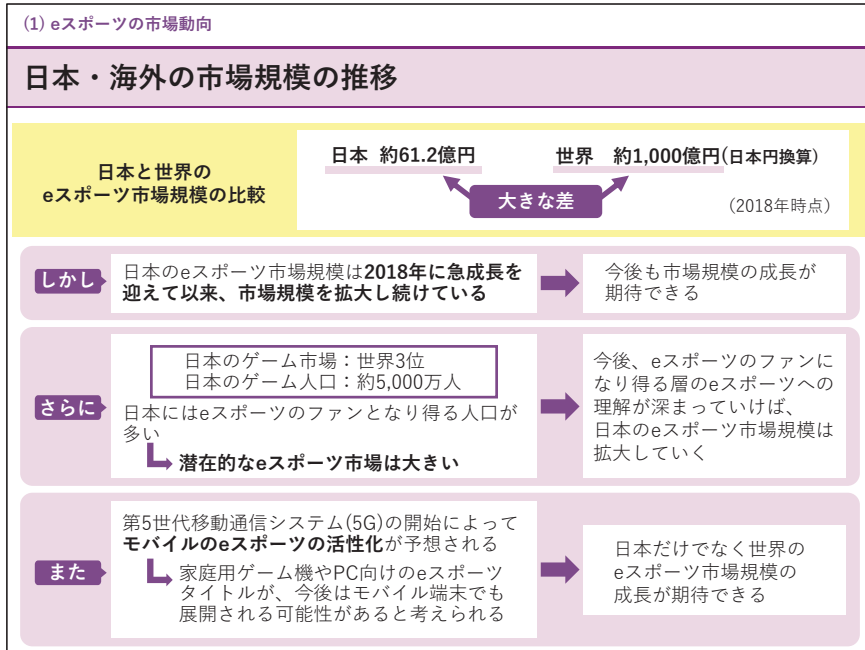
[https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_Free\\_2020\\_Global\\_Esports\\_Market\\_Report\\_Japanese.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2020_Global_Esports_Market_Report_Japanese.pdf)

今後も市場規模の拡大が見込まれている

以下の空欄を埋めなさい。

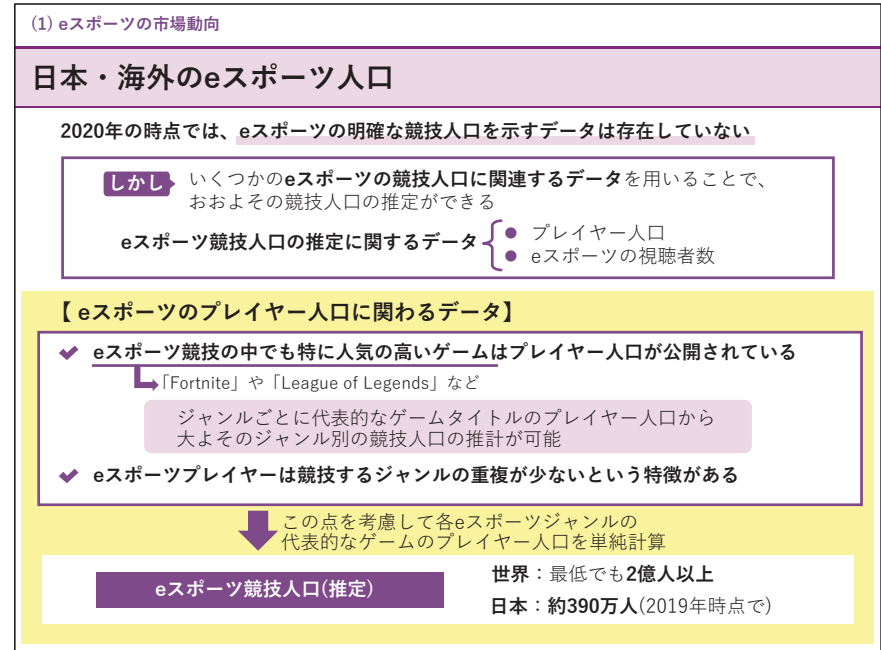
- 世界のeスポーツ市場規模は[ ]している
- 2020年の市場規模は約 [ ] 米ドルとなった





以下の空欄を埋めなさい。

1. 日本はゲーム市場としては世界[ ]位で、ゲーム人口も約5,000万人と言われている
2. [ ] (5G) の開始によってモバイルのeスポーツが活性化されることが予想される



以下の空欄を埋めなさい。

1. 2020年の時点では、eスポーツの明確な競技人口を示すデータは[ ]
2. eスポーツプレイヤーは競技するジャンルの重複が[ ]という特徴がある
3. 世界のeスポーツ競技人口は最低でも[ ]人以上と推定される

## (1) eスポーツの市場動向

## 日本・海外のeスポーツ人口

## &lt;参考情報&gt; メジャーなスポーツの競技人口

## サッカーの競技人口

2億6,500万人以上

FIFA(国際サッカー連盟)発表

## 野球の競技人口

3,500万人以上

国際野球連盟発表

eスポーツの競技人口は関連データによる推計であるとは言え、サッカーや野球などのリアルスポーツと比べると、eスポーツの競技人口は非常に多い

以下の空欄を埋めなさい。

1. FIFA ( ) が発表した競技人口は2億6,500万人以上とされる
2. サッカーや野球などの( )スポーツと比べると、eスポーツの競技人口は非常に多い

## (1) eスポーツの市場動向

## 日本・海外のeスポーツ人口

## 【eスポーツの視聴者数に関わるデータ】

世界のeスポーツを視聴するオーディエンスの規模

約4億9,500万人

このうち

eスポーツのプロリーグ戦やトーナメントの観戦頻度が月間1回以上のeスポーツのファン数

2020年：約2億7,220万人(推定)  
2023年：約3億5,110万人(見込み)

## 日本のeスポーツ視聴者数

日本のeスポーツ元年

2018年：約382万人

2019年：約482万人

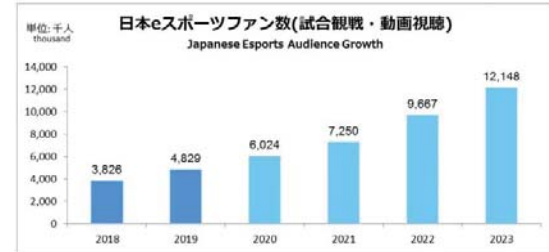
前年比  
126%

さらに

2023年：約1,215万人(推定)

今後も

日本のeスポーツ視聴者数は増加していくと考えられる



出典【KADOKAWA Game Linkage】

<https://kadokawagamelinkage.jp/news/pdf/news200213.pdf>

以下の空欄を埋めなさい。

1. 世界のeスポーツを視聴するオーディエンスの規模は約[ ]人だと言われている
2. 日本国内で2019年には約482万人がeスポーツを視聴したこれは前年比約[ ]%となった

## (1) eスポーツの市場動向

## eスポーツ大会の観客動員数

日本と海外では、人口数や会場のキャパシティに差はあるものの、  
どちらも有料の観客席が埋まるほどの人気を誇るeスポーツ大会が存在

## &lt;日本で人気のeスポーツ大会の例&gt;

## 【League of Legends JAPAN League 2019】

世界中で人気のMOBA(Multiplayer Online Battle Arena)ゲームの「League of Legends」  
のeスポーツ大会

- 有料観客を約3,000人(有料席完売、立ち見席もあり)
  - 同時に行われていた生配信では約4万人が視聴
- 多くのファンが  
見守る大会となった

## 【RAGE(レイジ)】

株式会社CyberZが主体となって運用しているeスポーツイベントやeスポーツリーグの総称

## 【RAGE 2018 Summer】

- 総来場者数が約3.5万人(予選の来場者含む) ➡ 「RAGE」における過去最大の来場者数

## 【RAGE Shadowverse 2020 Spring バトルフェスティバル】

- 当日の大会予選参加者数が6,086人を記録
- ギネス世界記録を達成  
「オンライントレーディングカードゲームを同時に同一会場でプレイした最多人数」

デジタルカードゲームの  
「Shadowverse」の大会

以下の空欄を埋めなさい。

1. 日本のeスポーツ大会「League of Legends JAPAN League 2019」は有料観客を約[ ]  
人集めて実施された
2. 「RAGE Shadowverse 2020 Spring バトルフェスティバル」は、「オンライントレーディング  
カードゲームを同時に同一会場でプレイした最多人数」で[ ]を達成した

## (1) eスポーツの市場動向

## eスポーツ大会の観客動員数

## &lt;海外で人気のeスポーツ大会の例&gt;

## 【2017 League of Legends World Championship】

「League of Legends」の世界大会

- 約6万人の有料観客を集めて実施
- 同時に行われた生配信の視聴者数は約9,960万人に達した
- 最大同時視聴者数は約4,400万人を記録

## 【EVO(The Evolution Championship Series) 2019】

1995年から開催されているアメリカ最大級の格闘ゲーム大会

- 大会への参加人数は約1.3万人だとされている
- 日本と海外のそれぞれの生配信を数万人が視聴

以下の空欄を埋めなさい。

1. 海外の主要なイベントである「League of Legends World Championship」や  
「[ ]」などが大規模集客を実現している
2. アメリカでは[ ]年にはすでに約6万人の有料観客を集めて実施され、生配信の  
視聴者数は約9,960万人に達した

## (1) eスポーツの市場動向

## eスポーツ大会の賞金

## 【日本におけるeスポーツ大会の賞金水準】

おおよそ数十万円～数百万円ほどが一般的な賞金総額の水準となっている

## &lt;代表的な例&gt;

## 【RAGE(レイジ)】

日本最大級のeスポーツイベント

- 2020年12月に実施されたeスポーツ大会「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」の賞金総額は100万円
- この大会と同じタイミングで「RAGE(レイジ)」にて実施されていた3つのeスポーツ大会の賞金総額はどれも1,000万円未満

以下の空欄を埋めなさい。

1. 日本におけるeスポーツ大会の賞金水準は、おおよそ数十万円～[ ]円ほどが一般的
2. 2020年12月に実施されたeスポーツ大会「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」の賞金総額は[ ]円だった

## (1) eスポーツの市場動向

## eスポーツ大会の賞金

**しかし** 近年、賞金総額がこの水準を大きく超えている大会も見られるようになってきた

## 【Shadowverse World Grand Prix】

デジタルカードゲームの「Shadowverse」の世界大会

- 2017年：優勝賞金が約525万円
- 2018年：優勝賞金が約1億800万円 ← 非常に高額なものとなった

## 【モンスターブロツアー】

スマートフォンゲームである「モンスターストライク」のプロ選手によるリーグ戦

- 「モンスターブロツアー 2019-2020」は賞金総額が1億円 ← 前年より4,000万円増額  
賞金総額が年々増加

## 【PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON 1】

2021年2月から開催が予定されている

バトルロイヤルゲーム「PlayerUnknown's Battlegrounds」のリーグ戦

- 日本のeスポーツ大会の最高賞金総額：3億円(2021年1月時点)
- シーズン優勝のチームは1億円を獲得  
リーグ戦の実施日ごとの順位に応じて賞金を獲得できる

このように 日本でも高額賞金のeスポーツ大会が徐々に現れてきている

以下の空欄を埋めなさい。

1. PC・ゲーム専用機タイトルのみならず、[ ]ゲームのモンスターストライクの「モンスターブロツアー 2019-2020」など、賞金総額が1億をこえるものも出てきている
2. 2021年1月時点で発表されている日本のeスポーツ大会の最高賞金総額は[ ]円となっている

(1) eスポーツの市場動向

## eスポーツ大会の賞金

海外のeスポーツ大会は非常に数が多く、一概に賞金総額の水準を述べることはできない

<代表的な例>

### 【World Cyber Games(ワールドサイバーゲームス)】

「eスポーツのオリンピック」と呼ばれている大会

- 2000年に韓国で開催されて以来、現在に至るまで年1回のペースで開催されている
- オリンピックと同様に大会では開会式が行われ、選手たちは金銀銅のメダルを目指して競い合う
- 賞金総額は年によって異なる  
およそ20万米ドルから50万米ドル(日本円にして約2,000万円～5,000万円程度)

### 【The International 2019 Dota2 Championships】

MOBA(マルチプレイヤー・オンライン・バトル・アリーナ)の人気タイトルである「Dota2」の世界大会

- 世界最高賞金総額を誇る大会
- 2019年大会 { 優勝賞金: 1500万ドル超え  
賞金総額: 約1億7000万ドル(日本円にして約180億円という超高額賞金)
- 世界中のプレイヤーの課金額の一部を大会の賞金に加える形で成り立っている

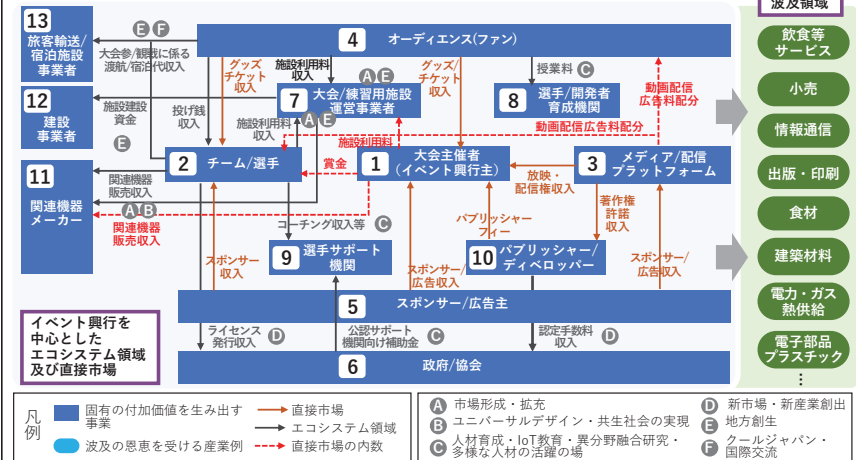
以下の空欄を埋めなさい。

1. 世界的に有名な「World Cyber Games (ワールドサイバーゲームス)」は「eスポーツの [ ] 」と呼ばれる
2. 世界最も高額賞金の大会は「The International 2019 Dota2 Championships」で、賞金総額約 [ ]ドル

(1) eスポーツの市場動向

## eスポーツの市場構造

【eスポーツ市場における資金の流れ(出典より抜粋して作成)】



出典【一般社団法人日本eスポーツ連合「日本のeスポーツの発展に向けて」】  
[https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document\\_01.pdf](https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document_01.pdf)

以下の空欄を埋めなさい。

1. eスポーツ市場は現在急速な[ ]にあるといえる
2. 市場構造を理解する資料として一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)の報告書「[ ]」がある

## (1) eスポーツの市場動向

## eスポーツの市場構造

詳細な情報

参照【一般社団法人日本eスポーツ連合「日本のeスポーツの発展に向けて」】  
[https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document\\_01.pdf](https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document_01.pdf)

eスポーツの市場構造を2つに大別

イベント興行を中心とした  
エコシステム領域及び直接市場

波及領域

**直接市場** 大きく分けて13種のビジネス主体によって構成されている

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| ① 大会主催者(イベント興行主)  | ⑧ 選手/開発者育成機関      |
| ② チーム/選手          | ⑨ 選手サポート機関        |
| ③ メディア/配信プラットフォーム | ⑩ パブリッシャー/ディベロッパー |
| ④ オーディエンス(ファン)    | ⑪ 関連機器メーカー        |
| ⑤ スポンサー/広告主       | ⑫ 建設事業者           |
| ⑥ 政府/協会           | ⑬ 旅客輸送/宿泊施設事業者    |
| ⑦ 大会/練習用施設運営事業者   |                   |

以下の空欄を埋めなさい。

1. eスポーツの市場構造は「イベント興行を中心とした」[a. ]及び直接市場」と  
[b. ]に大別しうる

## (1) eスポーツの市場動向

## eスポーツの市場構造

eスポーツの市場構造はサッカーや野球などのリアルスポーツと酷似しており、  
大きな違いはないとされている

## エコシステム領域

- パブリッシャーであるゲーム販売会社
- ディベロッパーであるゲーム開発会社

## eスポーツの市場構造の特徴

これらの会社はゲームの使用に関して著作権使用料として収入を得るほか、  
パブリッシャーがイベント開催のために資金提供をすることもある

- 競技に使用されるキーボードやマウスなどの関連機器メーカー
- 大会会場や練習施設などの事業者
- イベントにおける旅客輸送や宿泊施設などのサポート機関
- ライセンスを認証する協会や補助金などを拠出する政府機関
- 選手の育成機関
- 配信プラットフォーム

これらを含めてひとつのエコシステムを形成している

以下の空欄を埋めなさい。

1. eスポーツの市場構造はサッカーや野球などの[ ]と酷似している
2. パブリッシャーである[ ]会社などがイベント開催のために資金提供をすることもある

## eスポーツの市場構造

- イベント会場での飲食サービスや小売店
- eスポーツ視聴時の通信費
- 出版物
- 施設建設時の建設材料
- さまざまな機器に必要な電力
- イベント参加に係る移動
- PC製造に関わる電子・プラスチック部品など

多岐にわたる

eスポーツの直接市場 + エコシステム領域 + 波及領域

【合わせた市場規模】 2018年：約338億円  
(推定)  2022年：約695億円  
2025年：2,850億円～3,250億円

今後は、eスポーツの直接市場だけでなく、エコシステム領域および波及領域の市場も広がっていくと考えられており、高い成長可能性が期待されている

1. エスポーツの市場全体としては、[ ]での飲食サービスや小売店、エスポーツ視聴時、出版物、各種施設建設時、機器に必要な電力、イベント参加に係る移動、PC製造に関わる電子・プラスチック部品など多岐に渡る

2. エスポーツの直接市場の全領域を合わせた市場規模は2018年で約[ ]円だと推定される

### 確認テスト問題一覧

#### (1) eスポーツの定義

#3 「eスポーツ」の概念的な定義

1. eスポーツとは、コンピューターゲームやパソコンゲームを使った対戦競技のことである
2. 電子機器を用いて行うスポーツ全般をすが、娯乐的なものは含まない

回答

- 1) ○
- 2) × （娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉）

#4 「eスポーツ」はスポーツなのか？

1. スポーツの語源はラテン語のdeportare（デポルターレ）である
2. 16世紀に英国で「運動」「体育」の意味に変化し、現在の「Sports（スポーツ）」になった

回答

- 1) ○
- 2) × （もとの意味に「競技」の意味が付け加わりました）

#5 スポーツの分類

1. マインドスポーツの代表的なものに、アーチェリーがある
2. eスポーツはマインドスポーツに分類される
3. 日本人がスポーツとしてイメージしないため囲碁や将棋はマインドスポーツとみなされない

回答

- 1) × （アーチェリーはフィジカルスポーツ）

2) ○

3) × （囲碁将棋は代表的なマインドスポーツである）

#6 「eスポーツ」はどのような競技か？

1. eスポーツという言葉は水泳競技や、陸上競技と同列の言葉である
2. eスポーツはシューティングゲームや、スポーツゲーム、格闘ゲームなどであり、デジタルカードゲームや、陣取りゲームは定義から外れる。

回答

- 1) ○
- 2) × （総称であるため）

#7 「eスポーツ」の競技のイメージは？

1. 観客が居ない状態でのゲームプレイはeスポーツとは言えない
2. 友人同士で対戦する各種ゲームなどもeスポーツである

回答

- 1) × （そのようなイメージが先行しているくらいはあるが、観客の有無は定義にはない）
- 2) ○



(2) eスポーツの競技種目

#9 eスポーツの代表的な競技種目

- 1. バトルロイヤルとは、飛び道具を用いて敵を倒していく飛び道具を用いて敵を倒していくものをいう
- 2. パズルを解き対戦相手と早さを競うパズルゲームも代表的な種目である。
- 3. デジタルカードと分類される種目は実物のトレーディングカードが必須となるゲームである

回答

- 1) × (バトルロワイヤルは最後の1人として生き残るために多数の敵を相手に戦うゲーム、説明は、シューティングゲーム)
- 2) ○
- 3) × 実物のトレーディングカードは必須ではない

#10 種目① シューティング (FPS・TPS)

- 1. FPS (ファーストパーソン・シューティングゲーム) とは、1:1で戦うゲームを指す
- 2. TPS (サードパーソン・シューティングゲーム) としてはスプラトゥーンや荒野行動が代表的である。

回答

- 1) × (一人称視点のゲームであり、プレイヤー数での区別には当たらない)
- 2) ○

#14 種目② バトルロイヤル

- 1. 代表的なバトルロイヤルゲームには、スマートフォン版のものは存在しない
- 2. 名称は最後の1人になるまでの倒し合いがテーマの2000年の日本映画『バトル・ロワイアル』から取られた

回答

- 1) × (荒野行動などが有名)
- 2) ○

#16 種目③ リアルタイムストラテジー (RTS)

- 1. リアルタイムで戦況が変わっていくためプレイヤーには臨機応変さが要求される
- 2. プレイヤーは与えられた戦略に沿って勝利を目指す

回答

- 1) ○
- 2) × (指揮官となり戦略を立て、複数のキャラクターに指令を与えて勝利を目指す)

#19 種目④ マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ (MOBA)

- 1. 多人数でゲームを行うため、プレイヤー間の連携が重要になる
- 2. マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ(MOBA)とはバトルロイヤルのサブジャンルである

回答

- 1) ○
- 2) × (リアルタイムストラテジーのサブジャンルである)

#22 種目⑤ デジタルカードゲーム

- 1. 日本の『ストリートファイター』『ヴァーチャファイター』などの流行がこの種目の素地となっている
- 2. もともと対面での対戦を、パソコンやスマートフォンを使ってオンラインで再現したものがある

回答

- 1) × (例示された2種のゲームは対戦格闘ゲームである)
- 2) ○

## #25 種目⑥ スポーツゲーム

1. チームを育成し、選手の動きをコントロールして対戦する
2. eスポーツとはもともとこの種類のものだけをさす

---

回答

- 1) ○
  - 2) ×
- 

## #28 種目⑦ 格闘ゲーム

1. 自分のキャラクターを操り格闘技の必殺技などを用いて相手を倒すことを目的としたゲーム
2. 古くは1990年代より各地で大会が行われていた
3. 複数のキャラクターが対戦し生き残りをかける格闘ゲームが主流となっている

---

回答

- 1) ○
  - 2) ○
  - 3) × （説明文はバトルロイヤルの要素）
- 

## #31 種目⑧ パズル

1. 対戦要素としてパズルを解くことなどで相手を攻撃し体力ゲージをゼロにする要素が必要
2. エリアの中でオブジェクトを移動して消していくタイプのパズルゲームも存在する

---

回答

- 1) × （対戦相手より先にクリアすること勝利条件となる。攻撃要素の有無は基準とならない）
  - 2) ○
- 

## #34 種目⑨ スマートフォンゲーム

1. スマートフォンであればすべての端末でプレイできるものをさす
2. パソコンやゲーム専用機で既に人気のあるタイトルがスマートフォン用として出ること多い
3. スマートフォンゲームとして代表的なものに、パズル&ドラゴンズなどがある

---

回答

- 1) × （機器、OSのバージョン等、性能が対応している必要がある）
  - 2) ○
  - 3) ○ （代表的なものパズル&ドラゴンズ、シャドウバース、王者栄耀（おうしゃえいよう）のスマートフォン向けタイトルであるアリーナ・オブ・ヴァラー、モンスターストライク、PUBG Mobile、Call of Duty: Mobile、クラッシュ・ロワイヤル、フォートナイト、荒野行動、レジェンド・オブ・ルーンテラ、TEPPEN、Vaingloryなど）
-

(3) eスポーツの競技シーン

#38 eスポーツ競技シーンの2つの側面

1. マスコミ報道ではプロ選手やプロチームが活躍する大規模な大会での日本人選手の活躍や、賞金額、観客動員数などが中心的に紹介されがちである
2. eスポーツの発展は報道にあるような大規模な大会やプロゲーマーによる対戦の盛り上がりにかかっている
3. 「チャンピオンシップ・スポーツ」とは世界大会が開かれているものをさす

回答

- 1) ○
- 2) × （大規模大会、チャンピオンシップ・スポーツと、競技自体を楽しむ「レクリエーション・スポーツ」の2つの側面をが重要とされる）
- 3) × （技能を高い水準で競い合うものをさす。世界大会が必須ではない）

#39 チャンピオンシップ・スポーツとは

1. 「チャンピオンシップ・スポーツ」とは大会や試合において競い合うスポーツである
2. チャンピオンシップ・スポーツはアマチュアが参戦することはない

回答

- 1) ○
- 2) × （大会参加基準等は判断材料ではない）

#40 eスポーツのチャンピオンシップ・スポーツシーン

1. 現在日本国内でメジャーなeスポーツ大会は行われていない

2. 世界的なeスポーツ大会には、World Cyber Games（ワールドサイバーゲームス）・World Electronic Sports Games（ワールド・エレクトロニック・スポーツ・ゲームズ）・The International（ジ・インターナショナル）など多数がある

回答

- 1) × （RAGE（レイジ）、全国高校eスポーツ選手権、Shadowverse World Grand Prix など）
- 2) ○

#41 eスポーツのチャンピオンシップ・スポーツシーン

1. 単発の大会が中心であり、継続的に実施されている大会はまだほとんど開催されていない
2. eスポーツにおいては、海外の方が市場成熟が早く進んでいる
3. 新しく生まれる大会も多いためリアルタイムな情報が重要になる

回答

- 1) × （継続的に実施されている大会も多数ある）
- 2) ○
- 3) ○

#48 レクリエーション・スポーツとは

1. 体を動かすことがないためeスポーツはレクリエーション・スポーツに分類される
2. レクリエーション・スポーツであっても、プロを目指すことをゴールとして競い合うべきである
3. eスポーツは、どちらかというと、この「レクリエーション・スポーツ」に分類されるコミュニティイベントから生まれ、発展してきた

回答

- 1) × （eスポーツの楽しみ方としてレクリエーション・スポーツがある）

- 2) × (技能を高め相手に勝利することを目的とするチャンピオンシップ・スポーツと明確に異なる)
- 3) ○

#### #49 eスポーツのレクリエーション・スポーツシーン

1. レクリエーション・スポーツは非常に多種多様なものとなっている
2. eスポーツは対戦競技だが、レクリエーション・スポーツでは、勝敗を決めない配慮が必要である
3. 賞金やタイトルなどを伴う大会はレクリエーション・スポーツとは明確に一線を画している

#### 回答

- 1) ○
- 2) × (eスポーツの定義として対戦競技であるため、そこを除外することは想定できない)
- 3) × (参加者の主たる目的が『楽しむ』ことであるかいかなので、将暉にやタイトルでの判断はできない)

#### #52 eスポーツにおけるプロプレイヤーの定義

1. スポーツにおいては競技ごとにプロ選手の基準がことなる
2. 一般的なeスポーツの種目においてはプロ資格認定テストに合格することで認定を行っている

#### 回答

- 1) ○
- 2) × (何をもってプロと認定するかは議論の最中であり、プロゴルファーにあるようなプロ資格認定テストは一般的ではない)

#### #53 eスポーツにおけるプロプレイヤーの定義

1. プロライセンスの認定においては別途公認する大会において当該大会規約に基づき好成績を収める必要がある
2. ゲームプレイヤーとしてプロフェッショナルであるという自覚を持つことも認定に必要である
3. プロライセンス取得者は、協会の認定する全タイトルに対してのプロ資格を持つ

#### 回答

- 1) ○
- 2) ○
- 3) × (持たない。タイトルごとの認定となる)

#### #54 eスポーツにおけるプロプレイヤーの定義

1. JeSUによるプロライセンスを持たずとも、プロプレイヤーとして活動し実績を残している選手も存在している
2. JeSUによるプロライセンスはスポーツにおけるプロプレイヤーの絶対的な基準である

#### 回答

- 1) ○
- 2) × (絶対的な基準ではない)

(4) eスポーツの発展の経緯

#56 eスポーツの発展の経緯

- 1. 1972年が日本ではeスポーツ元年と言われる
- 2. ゲーム大会がeスポーツの原点とされる

回答

- 1) × (2018年。1972年は、記録にある最も古いコンピュータゲームの大会開催年)
- 2) ○

#57 eスポーツの原点となるゲーム大会①

- 1. 最も古いと知られているコンピュータゲーム大会は、マサチューセッツ工科大学で開催された
- 2. 国際的なeスポーツ大会としては、EVO (Evolution Championship Series) が1996年に創設された

回答

- 1) × (スタンフォード大学)
- 2) ○

#59 eスポーツの源流となるコミュニティイベント① 対面イベントの発生

- 1. 当時はネット環境が脆弱であった為に自分のパソコンを一カ所に持ち寄って対戦をおこなった
- 2. 日本でも2016年から「C4LAN」が、大学のカフェテリアで開催されている

回答

- 1) ○
- 2) × (大学のカフェテリアで開催されたのはスウェーデンのDreamHackの逸話)

#60 eスポーツの源流となるコミュニティイベント② 大規模大会の登場

- 1. シンガポールの「マリーナベイサンズ」内に「Esports Arena Las Vegas」という巨大eスポーツ専用施設がオープンした
- 2. eスポーツの原点、世界で最初のプロリーグである「CPL : Cyberathlete Professional League」が1995年に開催された
- 3. コミュニティから発展しイベントの集客とスポンサーの相互のマッチングが、プロリーグの開催へと繋がった

回答

- 1) × (アメリカ合衆国ラスベガスの「ルクソール ホテル」である)
- 2) × (1997年に開催されている。1995年はEVOの開催年である)
- 3) ○

#61 eスポーツの源流となるコミュニティイベント③ 日本の独自発展

- 1. 日本のゲームコミュニティは、世界の流れとは違い格闘ゲームを中心として独自に発展した
- 2. 格闘ゲームはアーケードのみならず、家庭用ゲームにも登場していった
- 3. 日本では世界に先駆けてコミュニティイベントの大型化が進んだ

回答

- 1) × (コミュニティの中心は、アーケード。格闘ゲームはその中心となった種目をさす)
- 2) ○
- 3) × (中小のコミュニティ活動が根強く継続された)

#62 『eスポーツ』という言葉の起源

- 1. eスポーツという言葉が公式な場で韓国文化観光部長官が使ったことで一般的な呼称になったという説がある
- 2. 英語圏では表記の統一が図られ「eSports」が一般名詞として統一が図られた

回答

- 1) ○  
2) × (APスタイルブックでは「esports」定義されている)

#63 観戦形態の変遷 ① アーケードでのギャラリー

1. 日本では『ストリートファイター』シリーズを始めとしたバトルロイヤルゲームの流行で観戦ブームはピークに達した
2. 現在のeスポーツにおいて観戦は、オンラインの視聴のことを指す

回答

- 1) × (ストリートファイターシリーズは一貫して格闘ゲームである)  
2) × (現時点でもライブでの観戦、アーケードなどでの観戦もeスポーツの観戦とみなせる)

#64 観戦形態の変遷 ② オンラインでの観戦

1. オンラインで観戦することができるサービスとして、YouTubeやSwitchなどのがある
2. YouTubeには動画をアップロードして公開する他に、ライブストリーミング機能もある

回答

- 1) × (Switchではなく、Twitch。ニンテンドーゲーム機のSwitchではオンライン観戦をできない)  
2) ○

#65 観戦形態の変遷 ③ ライブ・エンターテインメント

1. ゲーム実況・観戦文化がeスポーツのコミュニティが拡大することで様々な大規模大会を生んだ
2. インターネット視聴の拡充がライブ・エンターテインメントとして成長を続けている

回答

- 1) ○  
2) × (ここでは生での観戦、会場での観戦をさす)

#66 日本のeスポーツ元年

1. eスポーツ元年にはプロ認定ライセンスが発行された
2. 経済効果の成長傾向継続の見込みだ

回答

- 1) ○  
2) ○

#67 日本のeスポーツ元年

1. 『日本eスポーツ連合 (JeSU) 』は『eスポーツのプロゲーマー』という職業の確立を目指している
2. 日本では法規制があるために高額賞金大会が開催できなかったが、2017年頃から改善された

回答

- 1) ○  
2) ○

#68 日本のeスポーツ元年

1. 既存の競技大会に初めて採用されたeスポーツは『ウイニングイレブン』のみだった
2. この年『レインボーシックス・シージ』の世界大会で、日本代表チームが初優勝した

---

回答

- 1) × (『ウイニングイレブン 2018』、『クラッシュ・ロワイヤル』、『StarCraft II: Legacy of the Void』、『ハースストーン』、『League of Legends』、『Arena of Valor』の6ゲーム)
- 2) × (初の準決勝進出)
- 

#### (5) eスポーツの市場動向

#71 日本・海外の市場規模の推移

1. 2017年以降の実測で、2018,19年と市場規模は毎年二桁%以上の伸びを示した
2. 2020年から2023年の成長率の予測は鈍化傾向にあると言える

---

回答

- 1) ○
- 2) × (2018年時点の予測を上方修正。成長傾向にあると言える)
- 

#72 日本・海外の市場規模の推移

1. 世界のeスポーツ市場規模は2019年は前年比123.3%と大幅な伸びを示した
2. 2020年に発表された市場予測では2023年には市場規模がマイナスに転じる可能性が指摘された

---

回答

- 1) ○
- 2) × (15億9,820万米ドルと予想され拡大が見込まれている)
- 

#73 日本・海外の市場規模の推移

1. 日本のeスポーツ市場規模は世界的に見ても最大規模に巨大である
2. 現在全くゲームをプレーしない層が日本の潜在的なファンになりうるその中心と言える
3. 今後さらに家庭用ゲーム機やPC向けのeスポーツタイトルがモバイル端末でも展開される可能性がある

---

回答

- 1) × (2018年時点では世界のeスポーツ市場規模は日本円にして約1,000億円にたいして、日本が約61.2億円であり、大きいとは言えない)
- 2) × (ゲーム市場、ゲーム人口の多さが潜在的なファン層)
- 3) ○

#74 日本・海外のeスポーツ人口

- 1. プレイヤー人口は、一部の人気の高いゲームタイトルが公開しているプレイヤー数などより推計される
- 2. 日本のeスポーツ競技人口は2019年時点で約10万人程度に留まった

回答

- 1) ○
- 2) × (約390万人との推計がある)

#75 日本・海外のeスポーツ人口

- 1. FIFAの競技人口の推計には「ウイニングイレブン」の競技人口も含まれる
- 2. 国際野球連盟によると、世界の野球の競技人口は3,500万人となっている

回答

- 1) × (リアルゲームではないので含まれていない)
- 2) ○

#76 日本・海外のeスポーツ人口

- 1. プロリーグ戦やトーナメントの観戦頻度が月間1回以上のeスポーツのファンは2023年には約3億5,110万人となる見込みである
- 2. 日本では2023年には日本のeスポーツ視聴者数は約1億人に達すると推計されている

回答

- 1) ○
- 2) × (約1,215万人と推計されている)

#77 eスポーツ大会の観客動員数

- 1. 日本eスポーツ連合 (JeSU) 主催の「RAGE 2018 Summer」は「RAGE」における過去最大の来場者数となった
- 2. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ゲームは、配信観戦に適していない

回答

- 1) × (株式会社CyberZが主体)
- 2) × (「League of Legends JAPAN League 2019」では約4万人が視聴した)

#78 eスポーツ大会の観客動員数

- 1. 「League of Legends」はアメリカ最大級の格闘ゲーム大会である
- 2. アメリカ最大級の格闘ゲーム大会においては参加者で1万人以上を数える

回答

- 1) × (League of Legendsは、MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ゲームである)
- 2) ○

#79 eスポーツ大会の賞金

- 1. 「RAGE (レイジ)」はアメリカを本拠地においた大会である
- 2. 「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」と同時期に「RAGE (レイジ)」にて実施された3つのeスポーツ大会の賞金総額はどれも1,000万円未満である

回答

- 1) × (日本最大級代のeスポーツイベントである)
- 2) ○



#80 eスポーツ大会の賞金

- 1. 近年、賞金総額がそれまでの水準を大きく超える大会も見られるようになった
- 2. 日本では高額賞金のeスポーツ大会は開催ができない

回答

- 1) ○
- 2) × （「PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON 1」は賞金総額3億円）

#81 eスポーツ大会の賞金

- 1. 「World Cyber Games（ワールドサイバーゲームス）」は2000年にラスベガスで初開催された
- 2. 「The International 2019 Dota2 Championships」は大会賞金にプレイヤーの課金額の一部を加える形をとっている

回答

- 1) × （韓国）
- 2) ○

#82 eスポーツの市場構造

- 1. eスポーツ市場の全体像はeスポーツ元年に定まった
- 2. 一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU）はビジネスの全体像を総務省の委託を受けて整理した

回答

- 1) × （現時点で、全体像が定まったとはいえない）
- 2) × （経済産業省の委託を受けた）

#83 eスポーツの市場構造

- 1. 直接市場は、大きく分けて13種のビジネス主体によって構成される

- 2. 政府や協会は直接市場とは分類されない

回答

- 1) ○
- 2) × （第6項目として構成要素に数えられている）

#84 eスポーツの市場構造

- 1. eスポーツの市場構造の特徴的な部分としてはパブリッシャー、ディベロッパーの存在する点が挙げられる
- 2. ディベロッパーとはゲーム開発会社である
- 3. イベントにおける旅客輸送や宿泊施設などのサポート機関は間接市場の代表である

回答

- 1) ○
- 2) ○
- 3) × （エコシステム領域を構成する機関である）

#85 eスポーツの市場構造

- 1. eスポーツ視聴時の通信費は算入しない
- 2. eスポーツの全体の市場規模は2025年には約695億円に成長を遂げると試算されている

回答

- 1) × （通信費も波及領域である）
- 2) × （約695億円は2022年に達成の試算があり、2025年には2,850億円～3,250億円にものぼると試算されている）