

令和3年度 文部科学省委託事業 専修学校による地域産業中核的人材養成事業

高・専一貫教育によるeスポーツ中核人材養成モデル開発事業

事業成果報告書

令和4年3月

一般社団法人 日本eスポーツ学会

本報告書は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、一般社団法人日本eスポーツ学会が実施した令和3年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」の成果をとりまとめたものです。

目次

【事業概要編】	4
1. 事業の概要	5
1.1. 趣旨・目的	5
1.2. 学習者のターゲット・目指す人物像	5
1.3. 本事業が必要な背景について	5
2. 開発する教育プログラム及び学習内容の概要	11
2.1. 教育プログラムの概要	11
2.2. 高等学校段階での学習内容	12
2.3. 専門学校段階での学習内容	12
2.4. 開発に取り組む教育コンテンツ・教育環境	13
2.4.1. 高等学校段階を対象とした教育コンテンツ	13
2.4.2. 専門学校段階を対象とした教育コンテンツ	13
2.4.3. eスポーツ学習支援 WEB プラットフォーム（学生用）	14
2.4.4. eスポーツ教育支援 WRB プラットフォーム（教員用）	14
3. 事業計画の概要	15
3.1. 実施体制	15
3.2. 事業取組項目と概略	16
3.2.1. 計画の概略	16
3.2.2. 今年度の取り組み	18
3.3. 本事業の成果物（アウトプット）	21
【調査報告編】	23
1. 高等学校実態調査報告	24
1.1. アンケート調査	24
1.1.1. 調査目的	24
1.1.2. 調査実施の概要	24
1.1.3. アンケート調査結果	26
1.2. ヒアリング調査	43
1.2.1. 調査目的	43
1.2.2. 調査実施の概要	43
1.3. ヒアリング調査結果	45
2. 専門学校実態調査	51
2.1. 調査目的	51
2.2. 調査実施の概要	51

2.2.1.	調査対象	51
2.2.2.	調査手法	51
2.2.3.	アンケート調査項目	51
2.2.4.	アンケート回収状況	52
2.3.	アンケート調査結果	53
3.	企業実態調査報告	66
3.1.	調査目的	66
3.2.	調査実施の概要	66
3.2.1.	候補企業等	66
3.2.2.	予備調査	67
3.2.3.	今年度のヒアリング調査対象	67
3.2.4.	調査手法	67
3.2.5.	ヒアリング調査項目	67
3.3.	ヒアリング調査結果	69
4.	まとめ	76
4.1.	高等学校実態調査	76
4.1.1.	アンケート調査	76
4.1.2.	ヒアリング調査	76
4.2.	専門学校実態調査	77
4.3.	企業実態調査報告	77
	【開発報告編】	79
1.	e スポーツスキル標準	80
1.1.	開発方針	80
1.2.	構成	80
1.2.1.	業界定義の一覧	80
1.2.2.	各業界の職務構成の検討	82
2.	高等学校対象カリキュラム	84
2.1.	通信制高等学校 1 年生対象カリキュラム	84
2.1.1.	基本設計	84
2.1.2.	運用方法のイメージ	85
2.2.	通信制高等学校の実態に関する情報収集	85
2.2.1.	単位認定制度とカリキュラム設計	86
2.2.2.	現状と課題	86
3.	通信制高等学校 1 年生対象教育コンテンツ	88
3.1.	e スポーツ分野キャリア教育テキスト	88
3.1.1.	概要	88

3.1.2. 構成	88
3.2. 講義映像コンテンツ	90
3.2.1. 概要	90
3.2.2. 構成	90
3.3. 職業体験 VR コンテンツ	92
3.3.1. 概要	92
3.3.2. 撮影の様子	92
3.3.3. コンテンツの内容構成	93
4. WEB プラットフォーム	95
4.1. 概要	95
4.2. 構成	95
【実証報告編】	97
1. 実施の概要	98
1.1. 実施概要	98
1.2. 使用した教材等	99
2. 受講者アンケート	102
2.1. 質問項目と結果要旨	102
2.2. 集計結果	103
巻末資料	109

【事業概要編】

1. 事業の概要

1.1. 趣旨・目的

近年、通信制高等学校の e スポーツコース設置や、専門学校の e スポーツ分野の専門人材養成課程の新設が相次いでいる。これらの高等学校・専門学校では現状、競技スキルの養成を中核とするカリキュラムを運用しているが、学校卒業後、プロプレイヤーになれる学生はごく限られた一握りであり、出口の設定が課題となっている。

一方、e スポーツ業界では急速な市場成長に伴って、多様な企業の参入が相次ぎ、e スポーツの知見を持つ人材へのニーズが生まれている。ただこれらの企業で働くには、各業種・職種の専門技能・コンピテンシーが求められ、e スポーツに特化した学生では就職は難しい。すなわち e スポーツ分野では、教育機関で養成される人材と、産業界の人材ニーズとの間にミスマッチが生じている。e スポーツ分野でのキャリアビジョン形成の困難性は、学生の学習意欲を阻害し、中途退学に繋がることも危惧される。この現状を打開するには、各学生の特性に合わせた職種別の専門技能教育を実施し、e スポーツ分野の知見と各職種の専門技能・コンピテンシーを併せ持つ人材の養成する仕組みが必要である。

そこで本事業では、高等学校段階でキャリアデザインを行い、専門学校での職種別専門技能の学びへと連続的に繋げていく教育プログラムを開発する。

1.2. 学習者のターゲット・目指す人物像

○学習ターゲット

通信制高等学校の e スポーツコース、専門学校の e スポーツ専門人材養成課程の在校生

○目指すべき人材像

e スポーツの競技スキル等に加え、e スポーツに関連する業種・職種の専門技能を、個々の特性・志向性等に合わせて習得した人材

1.3. 本事業が必要な背景について

(1) 若手人材の e スポーツへの関心の高まり

近年新しいエンターテインメントとして世界的に注目を集めている『e スポーツ』は、特に十代の若者を中心に急速に関心が高まっている。株式会社 KADOKAWA Game Linkage の調査によれば、国内の e スポーツファン数は 2019 年時点で 686 万人であり、2024 年には 1,461 万人まで成長すると推定されている。ポスト・コロナ時代において、自宅で楽しめる e スポーツには更なる進展が期待できる。

このような業界の成長を反映して、e スポーツ業界を将来の進路として志向する子供たちが増加している。ソニー生命保険株式会社が 2019 年 8 月に発表した「中高生が思い描く将来についての意識調査 2019」では、将来なりたい職業ランキングにおいて「プロ e スポーツプレイヤー」が中学生男子で 2 位（23.0%）、高校生男子で 7 位（9.3%）にランクインした。この調査結果からも現在の中高生は e スポーツに対して特に強い関心を持つことが見て取れる。

図表 1-1 中高生が思い描く将来についての意識調査 2019

<男子中学生が将来なりたい職業> (n=100)		
1位	Youtuberなどの動画投稿者	20.8%
2位	プロeスポーツプレイヤー	16.8%
3位	ゲームクリエイター	12.8%
<男子高校生が将来なりたい職業> (n=400)		
1位	ITエンジニア・プログラマー	20.8%
2位	社長などの会社経営者・起業家	16.8%
...	...	...
7位	プロeスポーツプレイヤー	9.3%

（出典）ソニー生命保険株式会社 令和元年 8 月

(2) 高等学校での e スポーツの急速な浸透

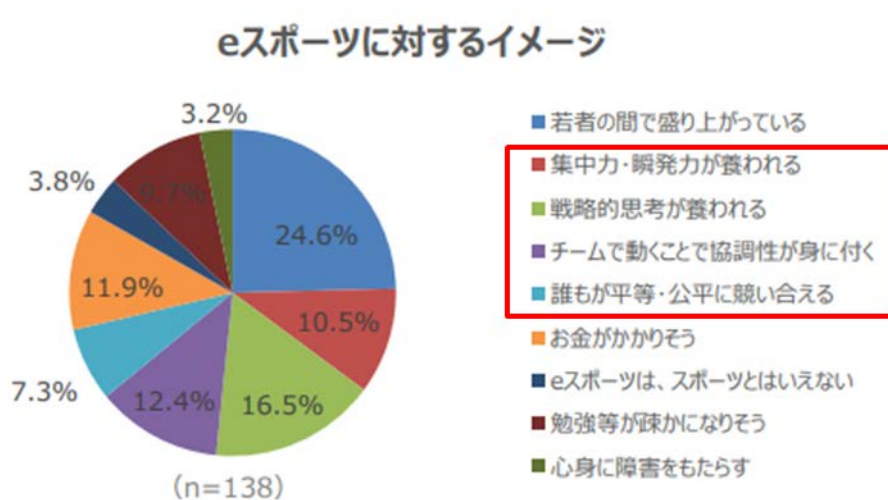
上記のような e スポーツに対する若者の関心の高まりを受けて、高等学校でも e スポーツの浸透が加速している。国内最大規模の高校生の e スポーツ大会「Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship」の参加者は年々増加の一途で、2021 年大会の総エントリー数は、全国 1,960 校、2,234 チーム、5,675 名に達している。文部科学省の学校基本調査によれば、国内の高等学校の総数は約 4,800 校であるため、全高等学校のうち約 4 割が参加していると推定できる。また、同大会の実行委員会が実施した「全国の高校を対象とした e スポーツに関するアンケート調査」では、「e スポーツを部活動・同好会として学校で取り組んでいる」という回答が 39.1%となっている。数年前までは、高等学校などの教育機関でゲームを取り扱うという状況はほぼ見られず、e スポーツという言葉自体もまったく認知されていなかった。この状況から、日本の e スポーツ元年と言われる 2018 年度以降、約 3 年の間で急速に高等学校に e スポーツが浸透したと言える。

加えて、これまでの e スポーツに対する評価は、特に教育機関では、所詮遊びという認識が根強く、勉学を阻害したり、心身に悪影響を与えたりするものと言われるのが通例だった。しかし、高等学校に e スポーツが急速に浸透した結果、e スポーツに対する認識に大きな変化が見られる。下のグラフは、「全国の高校を対象とした e スポーツに関するアンケート調査」の「e スポーツに対するイメージ」への回答結果である。「集中力・瞬発力が養われる」「戦略的思考が養われる」といったポジティブな意見が約 5 割を占め、「勉強等が疎かにな

りそう」「心身に障害をもたらす」といったネガティブな意見は約 1 割に留まっている。

以上のことから、高等学校での e スポーツの盛り上がりは今後ますます加速していくと考えられる。

図表 1-2 全国の高校を対象とした e スポーツに関するアンケート調査



(出典) STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 実行委員会 令和 3 年 6 月

(3) 相次ぐ e スポーツ分野の専門教育課程（通信制高等学校・専門学校）の新設

若者の志向性の動きを受けて、特に通信制高等学校と専門学校において、e スポーツ分野の人材育成を目的とした教育課程の新設が相次いでいる。通信制高等学校では、2018 年度にはじめて通信制高校であるルネサンス高等学校が e スポーツコースを開設して以来、各地の通信制高校で類例が見られるようになり、2021 年 6 月時点では全国の通信制高等学校 12 校で e スポーツコースが運用されていることが確認できている。専門学校としては、2016 年に 1 校で e スポーツ学科が新設されて以来、関連学科の新設が相次ぎ、2021 年 6 月時点では全国の専門学校約 30 校で e スポーツ関連学科を確認できている。通信制高等学校・専門学校ともに入学希望者数の全体傾向は好調に推移していて、2022 年度以降の e スポーツコース・学科の開設を予定している学校も散見され、今後もこうした e スポーツ人材を育成する教育課程は増加していく見込みである。

(4) e スポーツ産業の広がり と e スポーツ人材の活躍の場

e スポーツの人材育成を考えると、しばしば課題とされるのは出口（就職先）の設定である。国内で e スポーツが認知されていなかった 2018 年以前は、e スポーツの知見を持った人材の活躍の場は限定的であった。しかし、国内市場の目覚ましい成長を受けて、多様な業種の企業の参入が相次ぎ、近年は活躍の場が e スポーツ業界に留まらず急速に拡大している。e スポーツに関係する業種の一例を下表に示す。

図表 1-3 様々な業種の e スポーツとの関わり

業種	eスポーツとの関わり
イベント	eスポーツイベントの企画・運営・コンサルティング等
ソフトウェア開発	eスポーツを前提としたゲームソフトウェアの設計・開発
ハードウェア開発	eスポーツで使用するパソコン・周辺機器等の設計・開発
WEB開発	映像配信PF等のeスポーツ関連WEBサービスの開発
メディア	eスポーツの番組制作、雑誌等出版、WEBメディア運営等
教育	eスポーツプレイヤーやeスポーツ関連専門人材等の養成
建設・施設運営	eスポーツ競技施設等の建設・運営
医療・福祉	高齢者・障害者等対象のeスポーツを活用したリハビリ等
飲食	eスポーツの視聴やファン交流を行うカフェ・バー等の運営
小売	eスポーツに関連したグッズ販売・店舗運営等
観光・宿泊	eスポーツツーリズムの企画・実施
行政	地域活性化のためのeスポーツイベント開催・施設誘致 等

(出典) 一般社団法人日本 e スポーツ学会作成

これらの業種の e スポーツ参入企業は、他業界での事業の派生として e スポーツに参入している事例が多い。したがって、e スポーツに新規参入した、または参入を予定している企業では、e スポーツに関する知見を持った人材へのニーズが一定以上存在していて、近年では採用時に e スポーツの経験等を評価基準に含む企業も出現している。

一方で、上表に挙げたような業種・職種の仕事をする際には、e スポーツの知見以外にも、それぞれの業種・職種の専門技能や高度なコンピテンシーが必要とされる。国内の教育機関では現状、e スポーツの知見と専門技能を併せ持つ人材の養成・輩出を行う環境が整っていない。そのため現状は多くの場合、e スポーツの専門知識を持たず、各業種・職種の専門技能を有した人材が、他分野での経験を活かしながら手探りで e スポーツに関わる仕事をしているのが実情である。

(5) 通信制高等学校や専門学校における e スポーツ教育の現状

通信制高等学校や専門学校の現状の e スポーツ教育は、基本的にプロプレイヤーを目指す学生が大多数であるため、競技に必要なプレイスキルを中核的な教育テーマとしていて、他の職種で必要とされる専門技能・コンピテンシーは付帯的な位置づけとなっている。しかし学校卒業後、プロプレイヤーとして生計を立てられる水準に達する学生は、ごく限られた一握りである。その他の学生は、e スポーツに関連した上述のような業種・職種での就職を

目指すこととなるが、その際に産業界側が求めるのは、e スポーツのプレイスキルよりも、各業種・職種の実践的な専門技能やコンピテンシーである。すなわち、養成した専門スキルと企業が求めるスキルのミスマッチが生じる場面が多々あり、身に着けた知識・スキルを十分に活用できる就職先に必ずしも到達できないのが現状である。こうした e スポーツ分野でのキャリアビジョン形成の困難性は、学生の学習意欲を阻害し、中途退学に繋がることも危惧され、この現状の打開は喫緊の課題である。現実的な出口を見据え、企業のニーズ等を反映した e スポーツ分野の専門教育の実現が求められている。

(6) 出口を見据えた e スポーツ教育を実現するための課題

出口を見据えた e スポーツ教育を実現するためには、2 つの課題が存在する。

1 つ目の課題は、「教育時間・期間の不足」である。前述の通り、現状、高等学校の e スポーツコースや専門学校の e スポーツ分野専門課程に在籍する学生の大多数は、プロプレイヤーを目指して入学している。出口を見据えた e スポーツ教育を実現するためには、学生たちがこのプレイヤー辺倒の志向性から脱し、広い視野を持って現実的なキャリアビジョンを見据えることが必須要件である。この要件を満たすためには、やはり一定以上の期間、プロプレイヤーを目指して学習を進めつつ、キャリア教育を受講し、自身の将来を考える時間が必要となる。したがって、出口を見据えて専門技能の学習を行う段階に辿り着くまでには一定以上の準備期間を要し、高等学校であれば 3 年間、専門学校であれば 2 年間という短期間の中で、各職種の専門技能の教育時間を十分に確保するのは難しいと言わざるを得ない。

2 つ目の課題は、「職種別専門技能教育の困難性」である。前述の通り、e スポーツ分野に関連した業種・職種は非常に多様であり、それぞれで求められる技能もまた多様である。e スポーツという共通項はあるにせよ、多種多様な各業種・職種で求められる技能等の教育体系を、単独の教育機関がフォローするのは困難である。現状、プレイヤー以外の職種で必要とされる専門技能等の教育が、カリキュラム上で付帯的な扱いになっているのは、こうした事情も背景にある。e スポーツに関連した業種・職種それぞれの専門技能の教育環境をどのように構築するかも重要なポイントとなる。

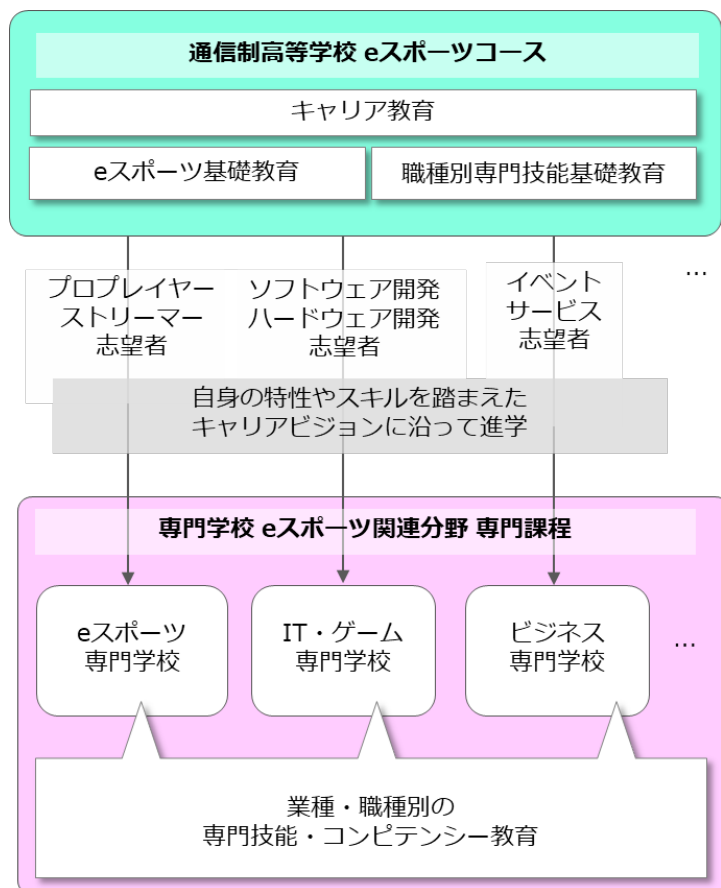
(7) 本事業で目指す高・専連携のもとでの一貫した e スポーツ専門教育の構想

本事業では、上記の 2 つの課題を踏まえ、下図に示す通り、通信制高校および多様な分野の専門学校による連携体制を構築し、この体制のもとで 5 年間の一貫教育を実施するべく、教育プログラムの開発に取り組む。

本構想では、高等学校段階の 3 年間で、e スポーツ分野の出口を見据えたキャリア教育、e スポーツに関わる基礎的な教育、各職種の専門技能の体験や基礎教育を実施し、学生のキャリアビジョンの明確化を支援する。その後、学生個々の志向性に合わせて、各職種の教育機能を有する専門学校に進学し、2 年間をかけて職種ごとの実践的な専門技能等の習得を目

指す。このような教育環境を実現できれば、上記に挙げた 2 つの課題は解消される可能性が高く、企業ニーズを踏まえた人材育成が可能になると考える。

図表 1-4 高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデルのイメージ



(7) 本事業の活動と目標

本事業では、3つの活動を通してこの構想の実現を目指す。

まず、高等学校段階での e スポーツ分野キャリア教育の確立である。e スポーツ自体が日進月歩の新興分野であり、e スポーツ関連職種のスキルやキャリアパスが整理された例はなく、教材等も確認できていない。本事業内で新たに、e スポーツ関連職種それぞれのスキル体系やキャリアパスを整理し、e スポーツ分野のキャリア教育を確立する。

2 つ目は、各分野の専門学校の職種別専門技能の教育体系の構築である。例えば IT 分野やビジネス分野の専門学校は、既存の業種・職種に対応した専門人材育成機能を有するが、新興分野である e スポーツに対応した人材育成のノウハウや教材があるわけではない。そこで、業種・職種ごとの e スポーツ人材育成に特化したカリキュラム・教材を開発し、各専門学校の e スポーツ対応を促進する。

3 つ目は、地域での高校・専門学校の連携体制の構築である。本構想の実現には、通信制

高等学校の e スポーツコース設置拠点の近隣地域で、多様な分野の専門学校と連携体制を構築し、各専門学校に本事業のプログラムの導入を行い、進学経路として整備する必要がある。本事業では参画機関が所在する、北海道・東京・大阪・宮崎などの候補地域で、モデル的にこの連携体制の構築を目指す。

本取組みにより、高専一貫での e スポーツ分野の中核的人材養成環境を構築し、e スポーツ分野の高等学校・専門学校・業界企業の更なる振興に寄与する。

2. 開発する教育プログラム及び学習内容の概要

2.1. 教育プログラムの概要

前述の通り、既存の専門学校や通信制高等学校における e スポーツ分野の専門教育は、企業ニーズを踏まえた構成とは必ずしも言えない状況にあり、出口を見据えた専門教育の体系化が喫緊の課題となっている。この課題を解決するためには、学生個々のスキルや特性などを踏まえ、それに合わせた e スポーツ関連の業種・職種別の専門教育を行うことが効果的であると考ええる。ただ現状、e スポーツ専門教育機関に所属する学生は、プロプレイヤー志望者が大多数であり、高等学校であれば 3 年間、専門学校であれば 2 年間という短期間の中で、学生の志向性に配慮してプレイスキルを養成しつつ、現実的なキャリアビジョンを認識させ、さらに他の業種・職種の専門技能を十分に修得させるのは、単独の教育機関では困難と言わざるを得ない。

そこで本事業では、高等学校段階から専門学校段階までを一貫した 5 年間での e スポーツ分野専門教育を行うプログラムの開発に取り組む。まず高等学校の段階では、e スポーツ分野に関連した業種・職種や働き方、キャリア設計などの知識を学習させると共に、プレイスキルだけでなく多様な職種別専門技能等に触れさせることによって、自身のスキルや特性への理解深化を促進し、広い視野でのキャリアビジョンの形成を支援する。これを踏まえて学生たちは多様な業種・職種の中から自身の進路を選択し、専門学校段階では、各業種・職種に必要な専門技能等の修得に十分な時間を割り当てて学習を行う。このように本事業では、高等学校段階でキャリアデザインを行い、学生自身の特性等に合わせた進路選択を行うことで、専門学校での職種別専門技能の学びへと連続的に繋げていくことができる教育環境を、高等学校・専門学校が連携して構築する。

なお、e スポーツは新しい成長分野であり、急速に浸透している一方で、教育という観点では、既存の教育モデルや教育リソースがほぼ存在せず、またその開発のための周辺情報等も十分に整備されていない状況にある。したがって上述のように、e スポーツ分野の職業教育やキャリア教育等を行う上で必要な情報・コンテンツ等を取り揃えるには、相応のコストを要する。ただし、e スポーツ分野が急速に成長している現状と将来的な成長展望を踏まえれば、本取組は有意義であると考ええる。

2.2. 高等学校段階での学習内容

本事業の高等学校段階に導入する教育プログラムは、通信制高等学校の e スポーツコースを主要なターゲットとして、以下の構成を想定する。なお、本プログラムは上記の目標達成に必要な中核的な教育内容・時間を構成するものであり、高等学校段階の e スポーツ教育の全体体系を表すものではない。既存の教育内容との重複部分も一部含むため、導入に際しては本プログラムを核として、各校の事情に合わせてアレンジする想定である。

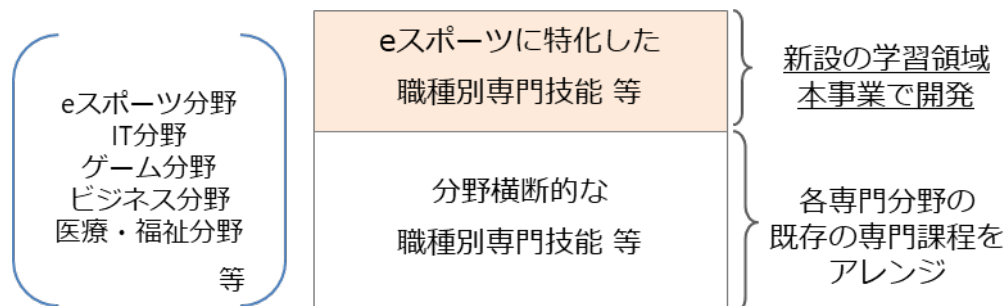
図表 2-1 高校生段階での教育プログラムの構成

学年	科目名（仮）	内容概略	時間数
1 年 2 年 3 年	キャリアデザイン	e スポーツ分野での働き方・職種・キャリアパス等に関わる知識を、学年ごとに段階的に具体化しながら学習し、学生自身のスキルや特性に合わせたキャリアビジョンの形成を目指す。	計 45h 3 年間平均 隔週 1 コマ
1 年 2 年 3 年	e スポーツリテラシー	e スポーツのプレイスキルや知識、業界動向等に関わる知見など、e スポーツ分野で働く上での前提となる知識・技能等を学習すると共に、プロ等との交流を通じて自身の将来の可能性を探る。	計 90 時間 3 年間平均 週 1 コマ
2 年 3 年	職種別専門技能 職業人コンピテンシー	ソフトウェア開発・ハードウェア開発、イベント企画・運営、組織マネジメントなど、e スポーツに関連する多様な職種の基礎的な専門技能やコンピテンシー等を幅広く学習する。	計 60 時間 2 年間平均 週 1 コマ

2.3. 専門学校段階での学習内容

本事業の専門学校段階で導入する教育プログラムは、e スポーツに関連した各職種の実践的な専門技能等の養成に特化して構成する。各職種に求められる専門技能は、下図に示すように、e スポーツならではの技能と、分野横断的な技能で構成され、特に後者については各分野の既存の専門課程の学習内容をアレンジすることで対応できる見通しである。そこで本事業では、各職種の e スポーツに特化した職種別専門技能等を調査分析し、その養成のための教育体系を既存の専門課程にアタッチする形で、導入を目指す。

図表 2-2 各専門分野における e スポーツ人材養成カリキュラムモデル（2 年制想定）



2.4. 開発に取り組む教育コンテンツ・教育環境

2.4.1. 高等学校段階を対象とした教育コンテンツ

高等学校段階を対象とした教育プログラムでは、通信制高等学校 e スポーツコース在籍者を対象に、e スポーツ業界で働く上でのキャリアビジョンと基礎能力の醸成を目的とし、「キャリアデザイン」「e スポーツリテラシー」「職種別専門技能」「職業人コンピテンシー」の4系統で構成されるカリキュラムを設計する。その上で各学習内容に対応した教育コンテンツの開発を実施するが、「e スポーツリテラシー」「職種別専門技能」「職業人コンピテンシー」については、既に通信制高等学校のカリキュラムに一定以上組み込まれた内容であり、教授方法も各校で独自に検討を行っている。そこで、本事業内では既存の教材等が存在しない「キャリアデザイン」に対応した教育コンテンツを中心に検討し、以下の教材群の開発を行う。

教材の種類	内容（案）
キャリア学習 テキスト	e スポーツ産業の全体像や仕事の種類・内容などのオーバービュー的な内容から、より具体的な各業種・職種の仕事の内容や必要なスキル、キャリアパス、職業倫理などの内容まで、段階的に学習できるテキスト教材
映像コンテンツ （講義等）	上記のテキスト教材を使用した講義映像、各 e スポーツ関連職種のプロフェッショナルの講話・インタビューの映像等
職業体験 VR コンテンツ	各 e スポーツ関連職種の仕事の現場や全体の流れ、職場の雰囲気、特徴的な仕事のシーンなどを体験できる VR 教育コンテンツ

2.4.2. 専門学校段階を対象とした教育コンテンツ

専門学校段階を対象とした教育プログラムでは、e スポーツ分野・IT 分野・ビジネス分野・医療福祉分野などの既存の専門課程にアタッチする想定で、各職種の e スポーツに特

化した専門技能等を養成するカリキュラムを設計する。本カリキュラムの設計にあたり、IT 分野における IT スキル標準等を参照しつつ、e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力等の全体体系を整理した e スポーツスキル標準を開発する。その上で、各職種の必要スキルの醸成を目的としたカリキュラム・教材を開発または調達する。

なお、当学会では 2019 年度から 2020 年度にかけて文科省委託事業（※）に取り組み、ビジネス分野専門学校の既存の専門課程にアタッチする想定で、e スポーツビジネス人材養成カリキュラム（1 年間・990 時間）と、それに対応した教材等を開発した実績を持つ。本事業での専門学校段階の教育プログラム検討にあたっては、この活動から得られた成果・ノウハウ・開発体制などを積極的に活用して、検討を進めていく。

※）一般社団法人日本 e スポーツ学会 専修学校による地域産業中核的人材養成事業「地方創生を主導する e スポーツビジネス人材養成プログラム開発・実証事業」

事業成果報告書 <http://esports-society.com/pdf/2020es-honbun-c.pdf>

2.4.3. e スポーツ学習支援 WEB プラットフォーム（学生用）

上記の教育コンテンツ群の運用にあたり、学生が任意で利用できる学習支援用の WEB プラットフォームを開発・整備する。本環境では、上記で開発するデジタルテキスト教材や映像コンテンツ、VR コンテンツ等の配信機能を持たせるほか、学習履歴蓄積を行う機能、e スポーツに関わる業界企業・社会人・学生が交流できる SNS 機能などを搭載し、e スポーツ業界でのキャリアデザインや専門技能修得等を総合的に支援する環境を目指す。

2.4.4. e スポーツ教育支援 WRB プラットフォーム（教員用）

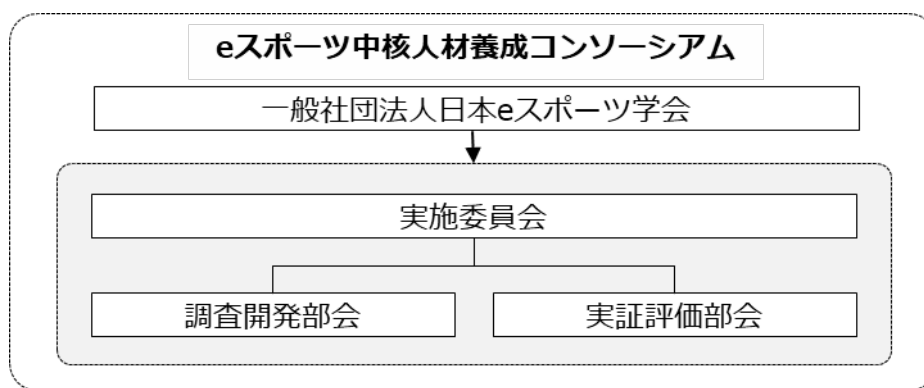
e スポーツ分野の専門教育は近年始まったばかりであり、教育コンテンツや教育ノウハウが体系化されていない。また各 e スポーツ教育機関の現場教員は、年配の熟練の教員はあまり見受けられず、若手教員がほとんどであり、手探りで学生対応を行っている状況にある。そこで本事業では、e スポーツ教育を担う若手教員の支援を目的に、教育コンテンツや指導ガイドを提供し、かつその活用事例等を共有したり、活用方法を議論したりできる WEB コミュニティを作成する。これにより、本事業の成果の活用を含めて e スポーツ教育の発展・普及・ブラッシュアップ等を促進する。

3. 事業計画の概要

3.1. 実施体制

本事業は高等学校、専門学校、企業・団体、行政機関が参画する「e スポーツ中核人材養成コンソーシアム」のもとで推進される。活動にあたっては、コンソーシアム内に実施委員会、調査開発部会、実証評価部会の 3 つの会議体を設置する。それぞれの役割を以下に示す。

図表 3-1 実施体制



(1) 実施委員会

本事業構成機関が参加し、本事業の意思決定機関として設置する。事業活動全体の統括を担い、社会的背景を踏まえた本事業で育成すべき人材像の定義、教育プログラムコンセプトの検討・具体化、これの構築に資する各事業活動の方向性の策定および進捗管理、部会への検討指示、事業成果物に対する総合評価等を実施する。

(2) 調査開発部会

本事業に参画する教育機関・企業を中心に構成し、特に調査・開発の活動に関する検討を行う機関として設置する。事業内で実施する調査の企画設計や調査計画・手法の具体化、調査結果の分析・とりまとめ、およびカリキュラム・教材等の開発に際しての企画設計、開発計画・手法の具体化、開発物の教育効果・実用性に対する評価等を行う。

(3) 実証評価部会

本事業に参画する行政機関・業界団体を中心に構成し、特に評価に関わる検討を行う機関として設置する。開発された教育プログラムの検証を目的とする実証講座の企画設計や実施計画・手法の具体化、実施結果の分析・とりまとめ、外部機関からの評価の収集・整理等を行い、これに基づく本プログラムの妥当性に関して評価等を行う。

3.2. 事業取組項目と概略

3.2.1. 計画の概略

本事業は令和3年度から令和8年度までの6か年で事業を推進する。以下に各年度の取組項目を示す。

図表 3-2 取組み項目と概略

【令和3年度】

▼ 調査

- ① 高等学校実態調査
- ② 専門学校実態調査
- ③ 企業実態調査

▼ 開発

- ① e スポーツスキル標準一次開発
- ② 高等学校対象カリキュラム設計
- ③ 高等学校対象教育コンテンツ一次開発（テキスト・映像・VR等）
- ④ WEBプラットフォーム調整・実装

▼ 実証

- ① プレ実証

【令和4年度】

▼ 実証

- ① 第1回実証講座 企画・開催
 - ・通信制高等学校 e スポーツコース
 - ・1年生 約20名 15時間程度
- ② 成果評価・改訂

▼ 開発

- ① e スポーツスキル標準二次開発
- ② 高等学校対象カリキュラム詳細化
- ③ 高等学校対象教育コンテンツ二次開発（テキスト・映像・VR等）
- ④ 学習支援WEBプラットフォーム設計・開発
- ⑤ 教育支援WEBプラットフォーム設計・開発

【令和5年度】

▼ 実証

- ① 第2回実証講座 企画・開催
 - ・通信制高等学校 e スポーツコース
 - ・2年生 約20名 15時間程度
- ② 成果評価・改訂
- ③ 仮導入（高等学校1年生）

▼ 開発

- ① e スポーツスキル標準改訂
- ② 高等学校対象カリキュラム改訂
- ③ 高等学校対象教育コンテンツ拡張（テキスト・映像・VR等）
- ④ 学習支援WEBプラットフォーム拡張
- ⑤ 教育支援WEBプラットフォーム拡張

【令和6年度】

▼ 実証

- ① 第3回実証講座 企画・開催
 - ・通信制高等学校 e スポーツコース
 - ・3年生 約20名 15時間程度
- ② 成果評価・改訂
- ③ 仮導入（高等学校1年生～2年生）

▼ 開発

- ① e スポーツスキル標準更新・拡張
- ② 高等学校対象プログラムとりまとめ
- ③ 専門学校対象カリキュラム設計
- ④ 専門学校対象教育コンテンツ一次開発（テキスト・PBL・ケーススタディ等）

【令和7年度】

▼ 実証

- ① 第4回実証講座 企画・開催
 - ・専門学校 3分野 各1校
 - ・1年生 計60名 目途
- ② 成果評価・改訂
- ③ 仮導入（高等学校1年生～3年生）

▼ 開発

- ① e スポーツスキル標準更新・拡張
- ② 専門学校対象カリキュラム詳細化
- ③ 専門学校対象教育コンテンツ二次開発（テキスト・PBL・ケーススタディ等）
- ④ WEB プラットフォーム調整・改良

【令和 8 年度】

▼ 実証

- ① 第 5 回実証講座 企画・開催
 - ・ 専門学校 3 分野 各 1 校
 - ・ 2 年生 計 60 名 目途
- ② 成果評価・改訂
- ③ 本格導入準備（高等学校・専門学校）

▼ 開発

- ① e スポーツスキル標準更新・拡張
- ② 専門学校対象プログラムとりまとめ
- ③ 導入ガイドライン開発
- ④ 各種教育コンテンツ改良

3.2.2. 今年度の取り組み

今年度では、調査・開発に関わる活動を実施した。以下に各活動内容を示す。

3.2.2.1. 調査

初年度である令和 3 年度には、本事業の教育プログラムの開発方針の検討や具体的な内容設計、開発体制の構築等に必要となる情報を収集するため、① 高等学校実態調査、② 専門学校実態調査、③ 企業実態調査の 3 系統の調査を実施した。各調査の概略を以下に掲載する。

① 高等学校実態調査

通信制高等学校の e スポーツコースで実施されている教育内容や教育体制、課題等を明らかにすると共に、e スポーツコース未設置の高等学校の e スポーツ取組状況や取組意向を明らかにすることを目的とし、高等学校を対象にアンケート調査およびヒアリング調査を実施した。

② 専門学校実態調査

IT・ビジネスなど e スポーツ周辺分野の専門学校について、e スポーツ分野の人材育成へ

の関心や対応意向等を明らかにすることを目的とし、IT・ゲーム・ビジネス・医療・リハビリなどの e スポーツ関連分野の専門学校を対象にアンケート調査を実施した。

③ 企業実態調査

e スポーツに関連する事業に参入している多様な業種の企業が持つ e スポーツ人材のニーズを明らかにすることを目的とし、多様な業種の e スポーツ関連事業を実施している企業をピックアップした。これらの企業へのヒアリングを実施する前段として、まずはインターネット上で公開されているホームページやインタビュー記事などから基本情報の整理を行った。これらの情報をもとに、企業等に対してヒアリング調査を実施した。

3.2.2.2. 開発

「調査」の活動成果を踏まえ、①e スポーツスキル標準構築、②高等学校対象カリキュラム設計、③高等学校対象教育コンテンツ一次開発、④WEB プラットフォーム調整・実装に取り組んだ。各活動の概要を以下に示す。

① e スポーツスキル標準一次開発

e スポーツ分野のキャリア教育や職種別専門技能教育を設計・開発するにあたり、e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力等の全体体系を整理し、e スポーツスキル標準を開発する。今年度はその初期段階としてまず、e スポーツを取り巻くイベント業、教育業、ゲーム開発業など 13 業界の洗い出しを行った。さらに、企業等実態調査で得た情報などを参考に、各業界で業務遂行上発生する職務の構成・内容を整理した。令和 4 年度以降は、これを土台として更なるヒアリング等により内容のブラッシュアップを行うと共に、各職務を遂行する上で必要とされる技術・知識を体系的に整理していく予定である。

② 高等学校対象カリキュラム設計

通信制高等学校 e スポーツコースの 3 年間を対象に、e スポーツ業界で働く上でのキャリアビジョンと基礎能力の醸成を目的としたカリキュラムを検討する。前掲の「開発する高・専一貫の教育プログラムの概要」に記載した内容を基本方針として、今年度は特に通信制高校 1 年生をターゲットとした「キャリアデザイン」の検討を行った。通信制高等学校へのヒアリング結果を踏まえ、「総合科目」1 単位 35 時間相当への組込を想定して、実施内容や実施形態などの具体化を行った。

③ 高等学校対象教育コンテンツ一次開発

上記のカリキュラムに対応した教材の一次開発を実施した。特に本事業内では「キャリアデザイン」に対応した教材を開発することとし、以下の「キャリア学習テキスト」「映像コンテンツ（講義等）」「職業体験 VR コンテンツ」の 3 項目の教材の部分的なプロトタイプ開

発を実施した。これをもって次年度、実証講座を実施して方針や内容構成の妥当性を検証した後、本格的な開発を行う計画である。

教材の種類	内容
キャリア学習 テキスト	今年度は特に e スポーツ産業の全体像や仕事の種類・内容などのオーバービュー的な内容の学習を目標として設定して、教材プロトタイプを開発。文章での解説等では興味を惹きつけることが難しい状況を鑑み、ワークによる調べ学習を中心とした内容で構成。以下の 3 つの大項目が設定され、それぞれ 3 つのワーク、全体で計 9 つのワークを通して学習を進めていく。 ・第 1 章 e スポーツと社会(e スポーツと社会の関りを知ろう) ・第 2 章 e スポーツと仕事(e スポーツの仕事を知ろう) ・第 3 章 e スポーツと自分(e スポーツと自分について考えよう)
映像コンテンツ (講義等)	通信制高等学校での授業は、講義映像コンテンツの聴講と小テスト、レポートを組み合わせる実施形式がスタンダードとなっており、本事業でもこれに準拠したコンテンツの開発を進めていく。今年度は、学生たちの e スポーツ分野でのキャリアビジョンの形成を支援するためのコンテンツの 1 つとして、e スポーツの職業紹介を行う講義映像コンテンツ 6 本（各 10 分程度）を作成。e スポーツ業界関係者に対して仕事に関するインタビューをする形式で、e スポーツ関連分野で活動する企業が業界や仕事を紹介する内容。
職業体験 VR コンテンツ	学生たちの e スポーツ分野でのキャリアビジョンの形成を支援するコンテンツの 1 つとして、 e スポーツ業界企業の仕事現場を紹介する 360° VR 映像コンテンツを開発。e スポーツイベントの企画運営などを行っている株式会社 JCG の協力を得て、15 分程度で同社のオフィスやスタジオ、働いている様子当を紹介する内容。

④ WEB プラットフォーム調整・実装

後述のプレ実証を実施するため、高校生を対象とした e スポーツ教育コンテンツ群を利用できる e ラーニングサイトを調達し、各種コンテンツを実装した。本プラットフォームでは、上記の「キャリア学習テキスト」「講義映像コンテンツ」「職場体験 VR コンテンツ」などをインターネット接続可能な各種端末でアクセスしたり、受講者アンケートへの回答を行ったりできる。

3.2.2.1. プレ実証

今年度は、次年度の映像教材の本格開発に向けて、e スポーツに関心を持つ高校生を対象に、より効果的に訴求できる映像教材コンテンツの在り方を検討することを目的としたブレ実証を実施した。高等学校 9 校の協力を得て、通信制高等学校 e スポーツコースの在校生および、高等学校 e スポーツ部に在籍する高校生、計 80 名を対象とした。内容構成は当学会が保有する 6 名の e スポーツ業界のインフルエンサーに協力を得て作成した 6 パターンの講義映像コンテンツ計 1 時間程度を視聴するというもので、講座受講後にアンケートを実施する形で、高校生からのフィードバックを収集した。

3.3. 本事業の成果物（アウトプット）

本事業で作成するアウトプット（成果物）の項目および各項目の概要を以下に示す。なお、作成年度を各項目に併記する。

図表 3-3 今年度の成果物

種別	成果物項目	成果物概要	令和 2	令和 3	令和 4
			令和 6	令和 7	令和 8
調査	高等学校実態調査報告書	e スポーツコースを設置する通信制高等学校へのヒアリング調査結果および e スポーツコース未設置の高等学校へのアンケート調査結果、その分析結果をとりまとめた報告書。	○		
	専門学校実態調査報告書	e スポーツ周辺分野の専門学校への e スポーツに関わるアンケート調査結果およびその分析結果を取りまとめた報告書	○		
	企業実態調査報告書	e スポーツに関連する事業に参入している企業・団体等へのヒアリング調査結果およびその分析結果をとりまとめた報告書。	○		
開発	e スポーツスキル標準	e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力等の全体体系を整理した e スポーツ分野のスキル標準。	概要版	詳細版	改訂版
			更新版	更新版	更新版

	高等学校対象 カリキュラム	通信制高等学校 e スポーツコースを対象とする e スポーツ業界でのキャリアビジョンと基礎能力を醸成するカリキュラム・シラバス。	○	○	○
			○		
	専門学校対象 カリキュラム	IT・ゲーム・ビジネス・医療福祉などの専門学校を対象に、e スポーツ関連職種の実践的な専門技能等の養成に特化したカリキュラム・シラバス。			
			○	○	○
	高等学校対象 教育コンテンツ	e スポーツ分野でのキャリアデザインに必要な知識・技術等を学習できる教育コンテンツ群（テキスト・映像・VR等）とその指導ガイド。	○	○	○
			○		
	専門学校対象 教育コンテンツ	e スポーツに関わる職種に必要な専門技能・コンピテンシーを学習できる教育コンテンツ群（テキスト・PBL・ケーススタディ等）とその指導ガイド。			
			○	○	○
	学習支援プラットフォーム	学生用の学習支援を目的としたWEBプラットフォームと、教職員用の教育支援を目的としたWEBプラットフォーム。	○	○	○
	教育支援プラットフォーム				
実証	実証講座実施 報告書	e スポーツ分野の高等学校・専門学校の協力を得て実施する実証講座の実施概要・実施結果・分析結果をとりまとめた報告書。	プレ	第1回	第2回
			第3回	第4回	第5回
その他	事業成果報告書（各年度）	各年度の事業活動内容・活動成果をとりまとめた報告書。	○	○	○
			○	○	○

【調査報告編】

1. 高等学校実態調査報告

高等学校での e スポーツに関する活動実態を明らかにするため、「アンケート調査」と「ヒアリング調査」の 2 系統の調査を実施した。以下にそれぞれ報告する。

1.1. アンケート調査

1.1.1. 調査目的

e スポーツコース未設置の高等学校の e スポーツ部の設置状況や e スポーツに関連した取組の状況、取組の意向、e スポーツに対する印象等の全体傾向を明らかにすることを目的として、高等学校に対しアンケート調査を実施した。調査結果を参考に、高等学校側の実態や課題を踏まえた教育プログラムの開発を行い、将来的には成果の普及と展開を企図する。

1.1.2. 調査実施の概要

1.1.2.1. 調査対象

アンケート調査では、本事業で連携する専門学校が所在する地域の高等学校を抽出して実施することとした。北海道、千葉県、兵庫県、富山県、宮崎県、鹿児島県、沖縄県の高等学校 計 933 校を対象とした。

1.1.2.2. 調査手法

調査協力依頼状・調査票を郵送により配布し、2022/1/14～2/4 の期間で WEB 回答フォームにて回答を受け付けた。

1.1.2.3. アンケート調査項目

以下の調査項目に対応する質問内容や選択肢を検討の上、調査票を作成した。

- ・ e スポーツ部・同好会等の設置状況
 - （設置している場合）
 - 所属している生徒数
 - 設置された時期・経緯
 - e スポーツ大会への出場意向・出場実績など
 - （設置していない場合）
 - 今後の設置意向の有無と理由
 - 設置に向けての課題
- ・ e スポーツを学校教育に取り入れることに対する見解

- ・ e スポーツに期待できる教育効果への見解
- ・ 進路指導時の e スポーツ分野専門学校への見解
- ・ e スポーツに関して学校として知りたい情報
- ・ 今後の e スポーツに関わる活動・取組の方針・意向等
- ・ 本事業の取組みへの興味関心

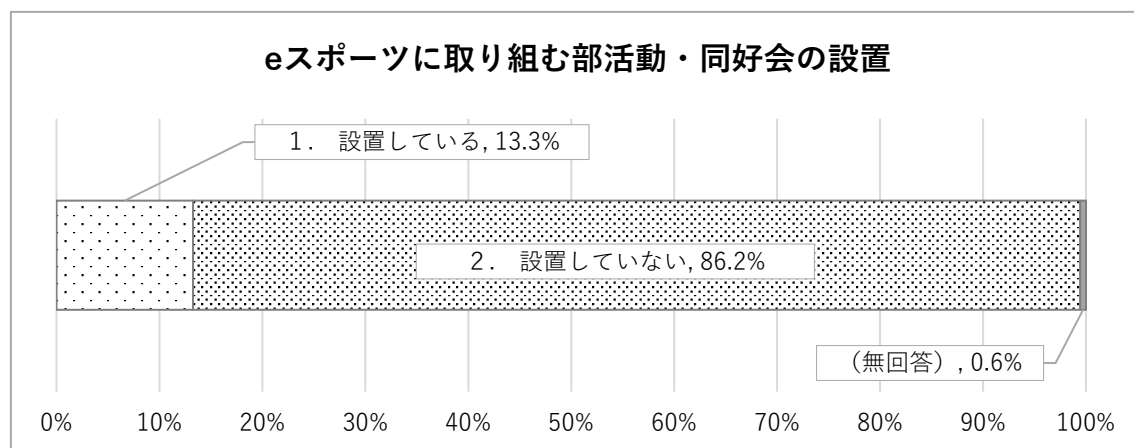
1.1.2.4. アンケート回収状況

調査協力依頼を行った計 933 件のうち、回答数：181 件（19.3%）より回答を得た。
次節に集計結果を掲載する。

1.1.3. アンケート調査結果

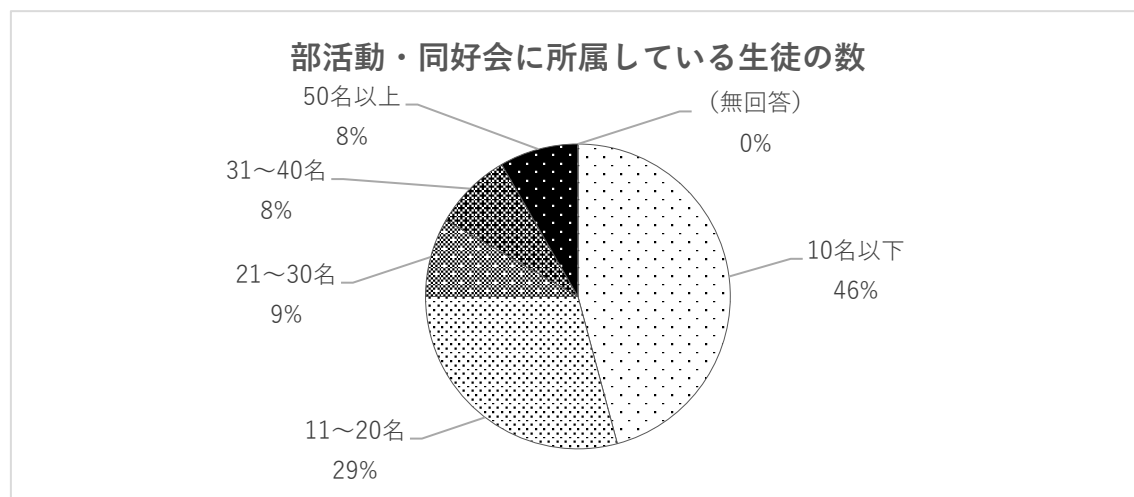
○現状の e スポーツ教育の実施状況について

- (1) 御校では現在、e スポーツに取り組む部活動・同好会を設置していますか。当てはまるものを1つ選んでください。

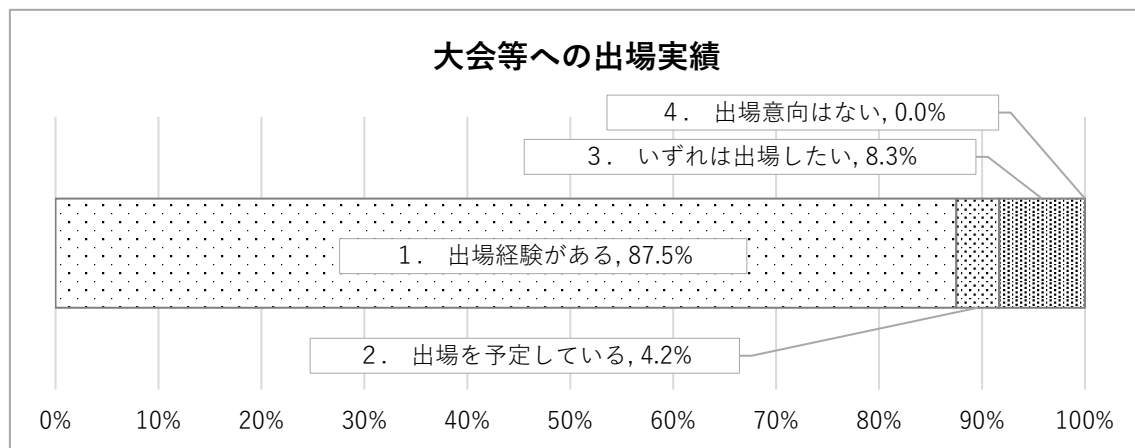


- (2) (1) で「1. 設置している」とご回答の方にお伺いします。

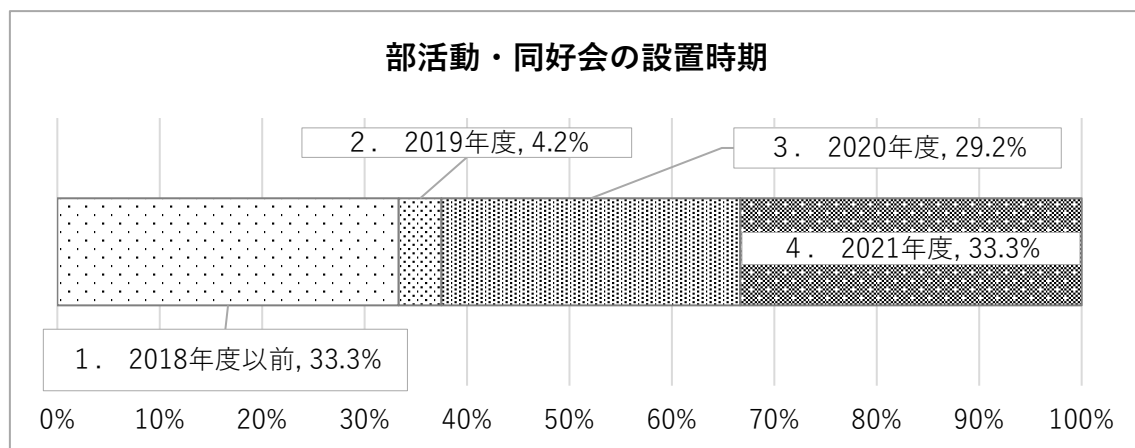
- (1) e スポーツに取り組む部活動・同好会に所属している生徒の数をお教えてください。



- (2) 御校の e スポーツに取り組む部活動・同好会では、大会等への出場実績がございましたか。当てはまるものを1つ選んでください。



- (3) e スポーツに取り組む部活動・同好会が設置時期はいつ頃ですか。当てはまるものを1つ選んでください。



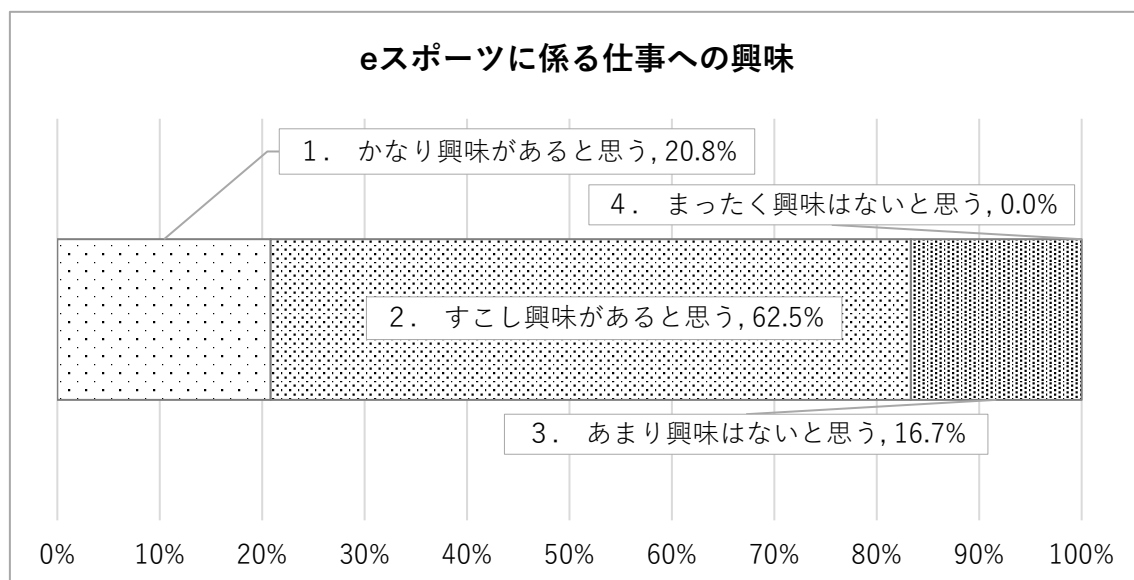
- (4) e スポーツに取り組む部活動・同好会を設置した経緯を簡単にお教えてください。

- ・ 本来ゲームのプログラムを学ぶために e スポーツを取り扱っていた。後に、コミュニケーション能力や、論理的な思考を向上させることを目的とし、正式に設置した。
- ・ e スポーツを通して、①全国の高校生とコミュニケーションを図り、能力を高める。②判断力や解決力などの問題解決能力の向上を図る。③協調性（団体戦）を育む。④

ゲームの影響で引きこもり等の生徒の意識を学校へ向かせる。

- ・ 不登校生徒への登校意欲向上促進 ・異学年交流の一環 ・グループ内校舎のオンライン e スポーツ大会イベント参加目的
- ・ 部活動の活性化の取り組みのひとつとして、立ち上げ学校の魅力化を図るために設立しました。
- ・ 生徒の興味に寄り添う学校経営、e スポーツを使った STEAM 教育
- ・ 前管理職が意欲的であり、ゲーミング PC 導入と同時に設立されることになった。
- ・ もともと設置したいと考えていたが、PC と通信費を無償で 1 年間レンタルして頂ける企業があったので。もともと設置していた情報処理部の一部の活動として行っています。
- ・ 無料でゲーミング PC をレンタルできたため
- ・ 魅力ある学校づくりと生徒からの要望の時期、パソコンとネットを 1 年間無料で使える時期が一致したため
- ・ 格闘ゲームが好きな生徒がいるが、島内に格闘ゲームの対戦環境がなく、島自体のインターネット回線の遅さもあり、ネットワーク対戦もままならない状態があったため、オフラインで対戦できる環境を提供したかった。
- ・ 地元の商工会議所とプロゲーマーからの提案
- ・ 周辺の高校の先生からの呼びかけがあった
- ・ e スポーツ需要の高まりを見据えて設置した。
- ・ 設置前に大会に出たところ県で優勝したため
- ・ 生徒から申し出があった。顧問が e-sports の「鉄拳 7」に精通しているため、コンピュータ部で行っている。
- ・ 県外の高校が e スポーツに取り組んでいることを知り、生徒に聞いたところやりたいたのことでしたので始めました。
- ・ 生徒の実態に合っていたから
- ・ 生徒からの申し出のため
- ・ 生徒から設立の要望があったため。
- ・ 有志生徒からの要望
- ・ 部内に希望者が多く入部したため
- ・ 生徒の希望や社会のニーズ
- ・ 生徒の活躍の場を増やすため
- ・ 生徒からの希望。
- ・ 生徒が望んだ。

- (5) e スポーツに取り組む部活動・同好会に所属する生徒は、e スポーツに係る仕事に興味を持っているように感じますか。当てはまるものを1つ選んでください。



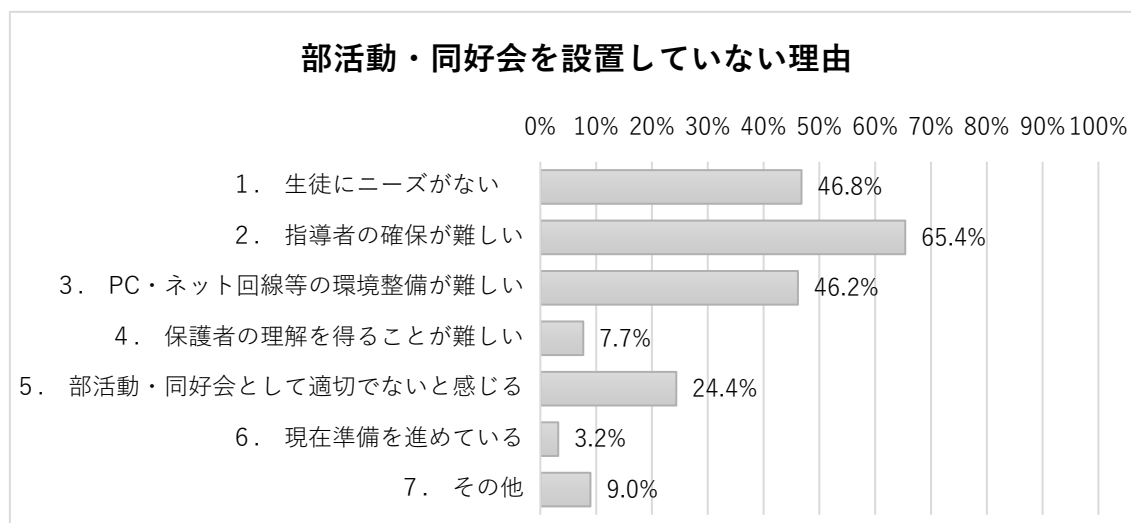
- (6) e スポーツに取り組む部活動・同好会を運営する上で、課題があれば教えてください。

- ・ 個人個人のモチベーションに合わせた指導。部活と遊びの両面を持つeスポーツに対する姿勢。近隣地域の理解。敷居の高さ(PC購入などの金銭的問題) 活動必要な通信回線等
- ・ 教師はeスポーツをやったことがないので、指導の面。
- ・ 単にゲームをしたいという目的で入部する生徒がいる。部活動としての意識を持たせるためにどうすればよいか。顧問の人材不足。
- ・ 1年間は無償だがその後は、月20,000円かかるので公立学校では支払えない。補助制度があれば継続できると思う。今年度の8月までで無償期間は過ぎるのでその後は継続は困難です。部費等(年間約8万円)で賄えるくらいの費用でなければ難しい。
- ・ PCの台数、ソフトウェアの導入費用
- ・ PCを準備する予算
- ・ PC等の機器の不足
- ・ 部員数に応じたPC台数の確保。回線。
- ・ 学校での機器・設備の充実に予算が足りない
- ・ 機器に多くの金額がかかること。

- ・ 学校に e スポーツ部として使える通信環境がないこと（通常の授業では使えるが、アプリのダウンロードやアップデートができない）。ゲーミング用 PC がいないこと。現在は顧問の個人用 WiFi で通信しているがスピードが遅く大会には適さない。
- ・ ゲーミング PC の購入、維持 ・ ネットワーク環境の維持 ・ 学習との両立 ・ 周囲の理解
- ・ PC の台数やスペックに問題はないが、学校が利用しているネットワークでは STEAM や PSN などに繋ぐことができないため、教師側で環境を作るために私財を投入している状況がある。
- ・ インターネットの回線速度 pc のスペックや台数 価格が高価で購入や導入するのにハードルがある。
- ・ ゲーミングマシン不足、コロナによるオンライン活動で部活動意識の希薄化
- ・ グラフィックボードが高い。
- ・ 他校で「鉄拳 7」を行っている学校と連絡をしたいが、どこも HP などに情報がなく、わからないこと。
- ・ 生徒がやりたいゲームと学校で扱いたいゲームに相違がある。昔は学校でゲームができるのは夢のようであったかもしれないが、今はスマートフォンの普及によりどこでもゲームができるようになった。わざわざ学校で無理して部員と一緒にやらなくても、学校外の気の合う仲間とゲームをやっていたほうが楽しいようで、部活動としての魅力がない。
- ・ 他の教員から良い顔はされない。「ゲームは悪」という考えの先生方はまだたくさんおられます。 本県では県立学校にインターネット回線を勝手に引けないため、最初導入する際には苦労しました。
- ・ 交流目的だとやりたいゲームタイトルに違いが出ると一人で行う場合がある。遊び目的だと思われる。家庭内において熱中し過ぎるあまり、睡眠時間を確保できない。
- ・ 学校内ではあまりふさわしい環境がないこと。好きなゲームがまちまちでチームが組みづらいこと。
- ・ 部活動として取り組むゲームの厳選が大きな課題だと思います。
- ・ ゲームに対する批判や偏見
- ・ 活動時間
- ・ 大会出場時の場慣れ

(3) (1) で「2. 設置していない」とご回答の方にお伺いします。

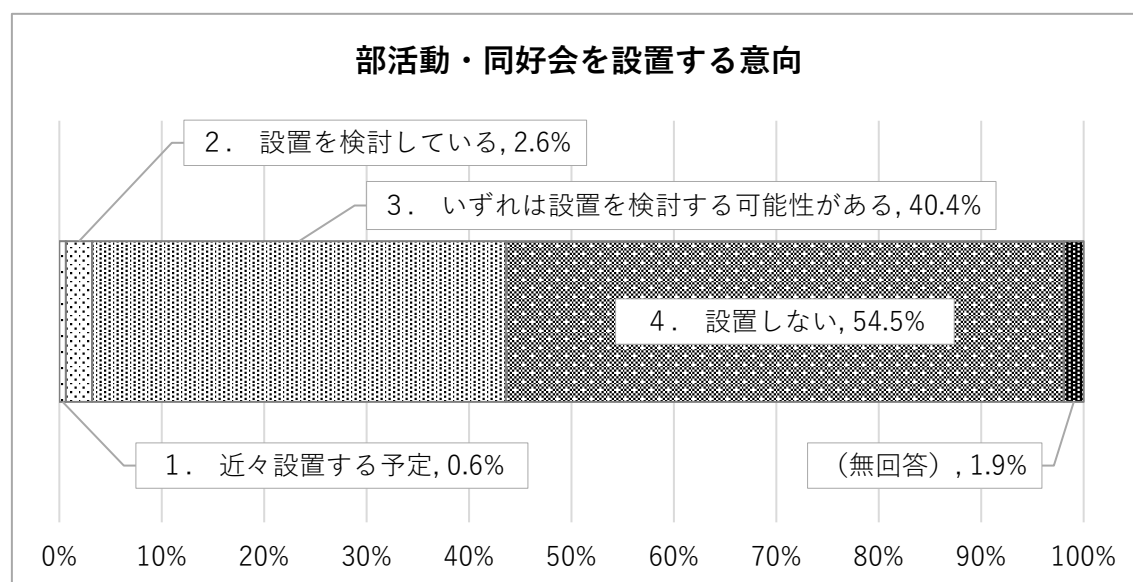
- ① 御校が e スポーツに取り組む部活動・同好会を設置していない理由として、当てはまるものをすべて選んでください。



※その他記入回答

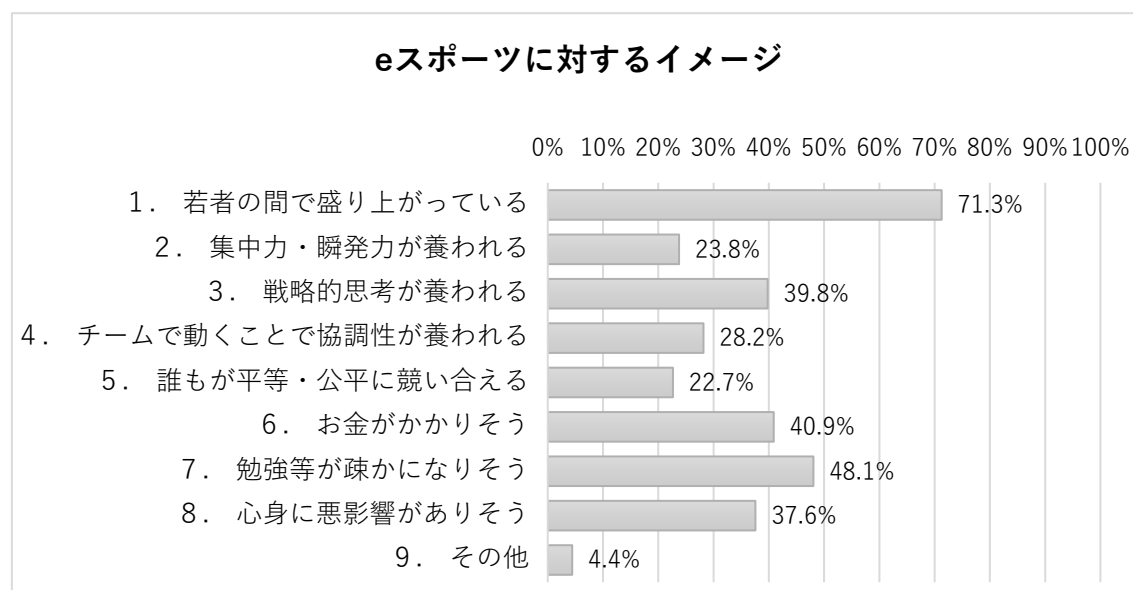
- ・ 新たな部活動を作る余力がない
- ・ 教員の長時間労働が問題視されているため、新たな部活の新設は困難。
- ・ 生徒数が少なく教員の人数にも余裕がないため、これ以上部活動を増やすことはできない。
- ・ 数を増やせない。現在 40 種類あるため。
- ・ 部活動の削減中で、新たな設置は方針に反する
- ・ 直接要望がない。
- ・ 今のところ希望する生徒がいない
- ・ 潜在的なニーズはあるかも知れないが、顕在化していないと思われる。
- ・ ニーズがないかは不明だが、生徒からの声が上がっていない。
- ・ クラスマッチの競技としては導入できている
- ・ e スポーツ競技に参加する生徒がいるときのみ、臨時的に対応している
- ・ 費用面・ハード面について（大型モニター、高性能 PC、活動場所等）簡単に準備できない。
- ・ e スポーツが部活動になりえるという認識がない教員の方が多いかと思います。
- ・ 心身の健康に良くない
- ・ 現時点で必要性を感じていない。
- ・ 検討段階ですらない

- ② 御校では今後、e スポーツに取り組む部活動・同好会を設置するご意向がありますか。
当てはまるものを1つ選んでください。



〇e スポーツに対する印象・見解など

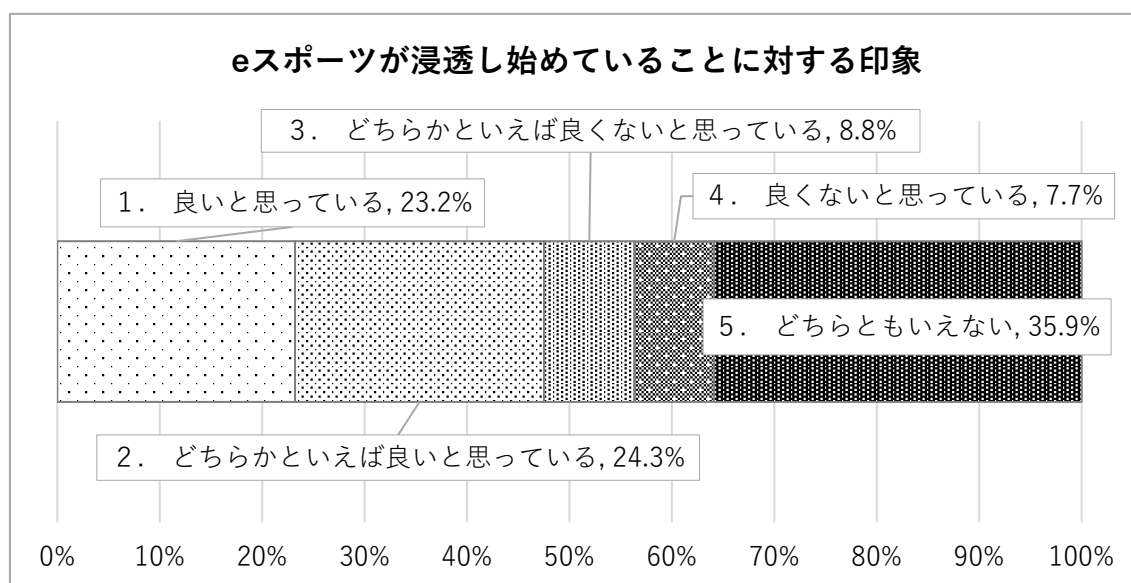
- (1) ご回答者さまの e スポーツに対するイメージとして、当てはまるものをすべて選んでください。



※その他記入回答

- ・ 仕事や進路の幅が広がる。
- ・ 将来の進路の1つとして、ゲーム関係を深く考えられる。
- ・ IT スキルとネットリテラシーが身につく。不登校気味の生徒に部活動を通して学校への帰属意識を高められる。大会参加・表彰を通して自己肯定感・自己有用感が高められる。
- ・ 生徒の興味関心と職業観への広がりを感じる。一部の有名プレイヤーの情報しかなかったら、どれくらいのプレイヤーがいて、どのような生活をしているかなどもっと詳しい情報を知らせることが必要だと思います。やはり将来への不安が大きいので。
- ・ 世界的にも日本はeスポーツの普及(教育的、技術的、法整備)が遅れている。
- ・ 競技としては良いと思うが、「スポーツ」の分野では無いと思う。ゲーム競技がスポーツだとすると、将棋やチェスなどのボードゲームや脱出ゲームもスポーツになるはず。それらがコンピュータを使って対戦したり映像で謎解きを競うようになったら、おなじeスポーツとして競技の種目に加わるのだろうか。
- ・ 高体連や高文連に入っていないので、大会の開催時間が遅い。あと、大会に関する連絡も遅い(学校への連絡が急になる)。
- ・ 人が作ったソフトウェアを操作していることからスポーツという言葉には違和感を感じる。ゲームプレイヤーがスポーツ選手という考えに抵抗がある。
- ・ 視力など身体への影響も懸念される。
- ・ 位置付けが不明確

- (2) 昨今、e スポーツに関心を持つ高校生が増え、e スポーツ関連の部活動・同好会の設置が相次いだり、高校対象 e スポーツ大会の参加校が急増したりしています。ご回答者さまは、このように高等学校教育に e スポーツが浸透し始めていることに対し、どのような印象をお持ちですか。当てはまるものを1つ選んでください。



- (3) よろしければ(2)のご回答の理由をお教えてください。

- ・ 今まで、通常のサッカーなどのスポーツと違い、e スポーツは身体的差異がなくても平等に競えるスポーツであること。
- ・ 生徒の活動形態が広がると思われる
- ・ 時代の流れに沿った、新しい文化だと考えている。こういった経験を入りに、IT 分野などに興味を持つことがあれば、さまざまな形で今後の社会に必要な人材になると思う。
- ・ 部活動も時代に沿った形に変化しても良いのでは？
- ・ 情報化社会に適しているから
- ・ この時代にオンラインで楽しめることは素晴らしいです。 e-スポーツの競技人口が増えていくと思います。
- ・ 熱中できるものができたり、人が集まりコミュニティかをできるため
- ・ 何事でも夢中になれるものがあるのは良い事だし、それを発揮できる場所があるならモチベーションがあがりそうだから。
- ・ 様々な事にチャレンジする事で、人間としての成長があると考えから
- ・ 教員世代には馴染みがないが、学校が時代に合わせて変化するのは悪いことではな

いと思う。

- ・ 時代に合った人材育成ができる。
- ・ e スポーツは知能向上や社会性・情動性、社会人基礎力など、教育的価値が高いため。
- ・ 税金で運営する公立学校は、生徒のニーズの多様化に即して柔軟に対応する必要がある。
- ・ e スポーツは若者にとって魅力的で将来もっと普及発展していくと考えるが、学校ではなく地域の民間クラブ等が中心に活動をしていけば良いのではないかなと思う。
- ・ もうしばらく、様子を見たいから。
- ・ 生徒たちの興味関心がある分野が広がるのは良いことと考えるから。
- ・ 時代の流れに即した活動と考えます
- ・ 多様性に対応できる可能性があるから。
- ・ 自分もゲームを通して、たくさんのことを学んだから。
- ・ 生徒の中には好きな生徒がいると思われるため
- ・ 物事に興味を持つという要素があるのは良いことだと感じる。
- ・ だれもが気軽にできるのがよい。
- ・ 年齢、性別、国籍、住んでいる場所等関係なくみんな一緒にできることはいいことだと思う。
- ・ 世界的に見ても日本は遅れ過ぎている。精神面身体面で課題のない部活動・同好会などはない。体育会の部活にくらべて、故障や怪我の少ない安全な部活動と言えるのではないかな。新しい部活動なので古い悪しき体制の既存組織もない。立ち上げの今こそ時代に合った健全な団体として、文化庁やスポーツ庁と結びついた全国高 e 連を作るチャンスなのではないかなと思う。
- ・ 子供たちがやりたいことを学校の部活動としてできることは良いことだと思われるから。
- ・ 夢中になれるものがあるという面では良いと思う。
- ・ 生徒の活躍の場が増えたら嬉しい。
- ・ 時代の流れだと感じる。行うことはいいが、人としての成長に繋がる指導が行えるとよいと思う。
- ・ 他国ではスタンダードになりつつあり、競技性も高い。元は遊びとされていたゲームでも競技性を持たせ真剣に行うことについては、上記のような回答になることに違和感を感じない。
- ・ プロ選手育成や大会運営に関する経済効果など有益
- ・ 多様な選択肢があることは良い。
- ・ 顧問である私は、親世代にゲームは頭が悪くなる、意味がないなどで制限されていた時代に育ったので、科学的に様々な利点がある部分にも目がいく点で良いとも思っている。

- ・ 取り組みが至って真面目であり、真剣さが伝わってくる。
- ・ 多くの高校生が部活動等でなくても e スポーツに関連するゲームに取り組んだりしているので、部活動として生徒の活躍の場が提供できるのであれば意義があると思うので。
- ・ 多くの生徒がゲームにかなりの時間を費やしている現状の中で、目的意識を持たせてメリハリのある活動をさせるという点において部活動として行うことは有効であり、大会も具体的な目標を持つ点において有意義である。
- ・ コロナ禍において、ボランティア活動や学校行事が縮小削減され、異年齢の人達との交流の機会もほぼ無くなったため。
- ・ 時代と児童生徒のニーズを取り込んだ教育をすることは必要と考えます。
- ・ 競争心や協調性が芽生える。
- ・ 球技大会に参加できない生徒を対象に e-スポーツを取り入れている学校の例を知る事で、ゲーム=悪では無いという思考に変わってきた。
- ・ 勝利を目指して思考する過程は教育にも通ずるものがあり、高校時代に熱中できるものの1つとして適していると感じます。
- ・ スポーツという名には違和感を感じますが、部活動としては成立できると思います。技術指導には自信がありませんが、従来の部活動と同様のルールの中で行えば良いと思います。
- ・ 実際にプロもあれば、海外ではメジャーである。職として認められているため、まだまだ「ゲーム」という認識を変えていきたい。
- ・ 時代の流れや若い世代の新しいニーズを捉えていると思う。
- ・ 何かに夢中になって極めるのは良いと思います
- ・ スポーツが苦手な生徒にも活躍の場があるので。
- ・ スポーツという名である以上、スポーツであるのは理解出来る。技術向上を見据えて努力する姿も目に浮かぶ。ただ、指導者の確保、保護者の理解、設備の整備やその管理など、高校レベルでは実現が難しい項目が多々ある。それがクリアできるのなら学校に e スポーツの同好会や部は作りたい。
- ・ 多様性を認める時代だから。
- ・ 各種大会が開催され知名度も上がっていることから
- ・ プロスポーツであり、それを職業にできるから。
- ・ 本校の設置理由④にもある通り、学習面での苦手意識を抱え不登校傾向のある生徒に対してとてもよい影響を与えているため。
- ・ そもそも部活動として成り立つのが心配
- ・ 本校で e スポーツをやっている生徒もいるが、生活のリズムが崩れ、学校生活に支障をきたしてしまっている生徒もいるから。
- ・ 色々な選択の中のひとつだから否定はできない。また、知識がない故に顧問の数も問

題。

- ・ まだ良い面悪い面がはっきりしていない。
- ・ 現状を正しく理解するだけの知識が不足しているため、わからない。
- ・ メリット・デメリットがあると思いますが、現時点では判断が難しいと考えます。
- ・ 活躍の場があることは良いが、生活習慣が心配な気持ちがあるため
- ・ 将来的に高体連や高文連に加盟する意向を示した場合、どちらに該当するのか混乱する。
- ・ e スポーツ関わりと印象が変わりそうだが、講習や学べる環境を大人向けに設定してほしいと感じる。また、大きな予算がかかってしまうことも大きな問題だと感じます。
- ・ 良い部分・悪い部分の双方有り、部活動のみで行えるわけでも無い（監督が行き渡らない）
- ・ 今まで部活動に参加していなかった生徒が技術の向上を図るために努力することは有意義であり、生徒の居場所として機能している側面もある。しかし生徒から将来、e スポーツに関わる職業に就きたいと言われた時に、そのモデルケースが身近にないため、自分個人としてはオススメできないと思う。
- ・ 未だこの分野に関する不足しており、判断しにくい状況にある。
- ・ 生徒の興味関心があることではあるが、遊びと混同しスポーツとしての意義を指導しきれない。また、生徒の意識がスポーツ、競技としての認識を持っていないのではないかと考える。このスポーツを通じて教育的意義をどう見出すのか。将来は、このような競技が当たり前に行われるのかもしれませんが、今はまだスポーツとして教育の現場には下ろしづらいと思います。
- ・ 取り組んでいる状況が見えていないので、答えようがない。
- ・ 自分自身はe スポーツがスポーツの枠に入ることが理解できずにいる。
- ・ 社会や学校、地域、生徒の考え方だから
- ・ 学校生活への影響の大きさが想像できないため。
- ・ コロナ禍での汎用性
- ・ 画面を通してのコミュニケーション能力は向上するかもしれないが、対面のコミュニケーション能力は寧ろ衰えていくような印象。機材にもお金がかかる分、スポンサーをつけたりするなどしなければならず、商業的なイメージもある。
- ・ 視力の低下。運動不足。
- ・ そもそも「急増している」という認識はありません。
- ・ 「相次いだり」「急増」は本当でしょうか？
- ・ ネットゲーム依存者が増え、教育上よくないと思う
- ・ 家庭環境の格差が出る競技かなと思います。中毒性もあり、学業や基本的な生活習慣や崩れる事が懸念されます。
- ・ 体を動かすことが苦手な生徒においては、スポーツに親しむ良い機会である。しかし

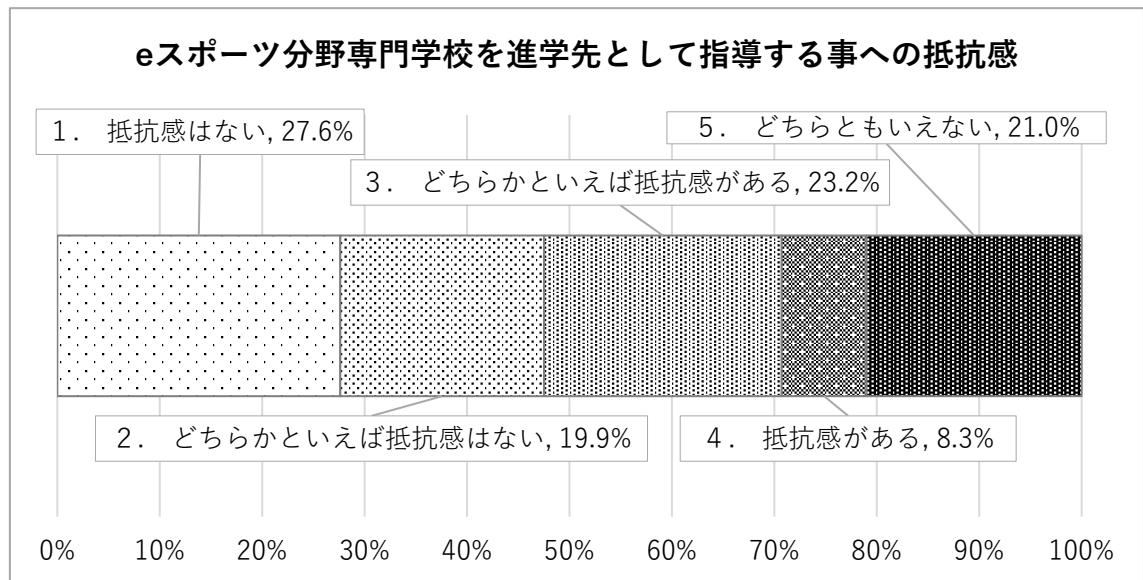
ながら、体力向上の観点から、スポーツと表現することに違和感を抱いているのも事実である。チェスがマインドスポーツと言われるように、e スポーツも同じ分類と考えられますが、TVゲームに依存し生活習慣が乱れる等、リスクを考えると教育現場には必ずしも必要とは考えられない。

- ・ オンラインで参加出来る特性を考えると、学校単位でチームを作る意味がわかりません。
- ・ ゲームセンターを学校に持ち込むようなものである。
- ・ ゲームの時間が増え、学力低下の一因になるのではないか
- ・ 他の部活動への加入率が、減ると思われるので。
- ・ ゲーム依存を助長するイメージがある
- ・ 大丈夫なのか気になる。
- ・ e スポーツと言っているが、基本は遊び（ゲーム）である。そもそもこのテレビゲームみたいなものにスポーツと名付けて学校の現場へ取り入れさせようとしているやり方がおかしいと考えている。
- ・ 部活動というお墨付きを与えることによるゲーム時間の増大、管理する大人の意識
- ・ 学習時間や就業経験の時間や睡眠時間がすくなく疎かになる傾向がみられるため。
- ・ 人間同士が対面してコミュニケーションを取るのは大事。
- ・ 教育業界の雰囲気がゲームを後押ししていない
- ・ 実施時間や方法について、しっかりとした指導の下、取り組まなければ、脳への影響はさけられないのではないか。スマートフォン等の電子機器の使用依存が増加する中、健康に問題が生じる生徒が増加しており、学校で取り組むものかどうか疑問である。よほど自らを管理できる成熟した成人が取り組むものだと考える。
- ・ 近年は、プロ化もして盛り上がってはいるが、それは一部で、高校生がe スポーツをやるとなると、ゲーム依存症やインターネット依存に繋がる恐れもまだまだ懸念されることであると考えます。
- ・ 生徒がプロを目指したいと言った際、日本のプロ資格に利権が絡んでいるのが明らかだから。プロ資格が曖昧で優勝、入賞しても賞金がもらえない例をネット記事で見ているので、教育の範疇から少しでも外に出ると日本の e スポーツに対し、すごく不信感がある。
- ・ 熱中しすぎて学業に支障が出ないか心配であるため
- ・ 現状はスマホに依存しているような生徒が多く、特にゲームに熱中する傾向が強い。中には現実の問題から逃避するような生徒もあり、学校生活だけでなく家庭生活が大きく乱れている者もいる。高校生では、生活のバランスを自身で調整できるものは限られており大多数は困難である。精神的にも不安定になることが予測されるため、部活動としてふさわしいとは思われない。特に、過激なもの、破壊的なもの、野蛮な

もの、風俗的なものなどこれに類するものは、成長期の青少年に悪影響を及ぼしていると考えている。eスポーツが青少年に与える影響を研究していないので何とも言えないが、学校現場での懸念は非常に大きい。

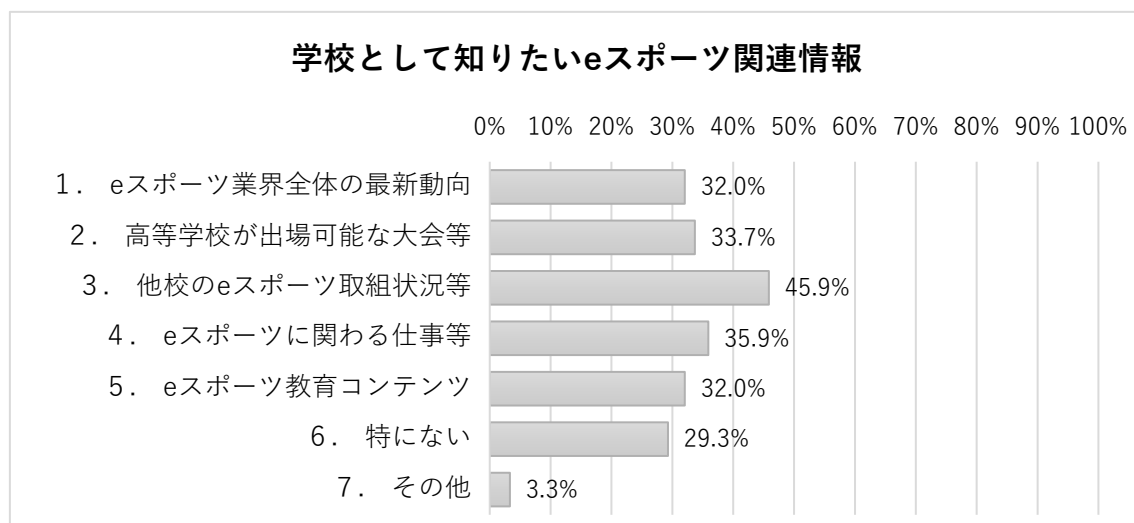
- ・ 教育方針として、仮想空間ではなく、実体験を重視したいから。
- ・ 競技人口が増えないと世間からも認知されないため

- (4) 近年、専門学校において、e スポーツ分野の人材育成を行う専門課程の設置が相次いでいます。御校の進路指導において、進学先として指導することに対し、抵抗感はありませんか。当てはまるものを1つ選んでください。



○e スポーツや本事業への興味関心等について

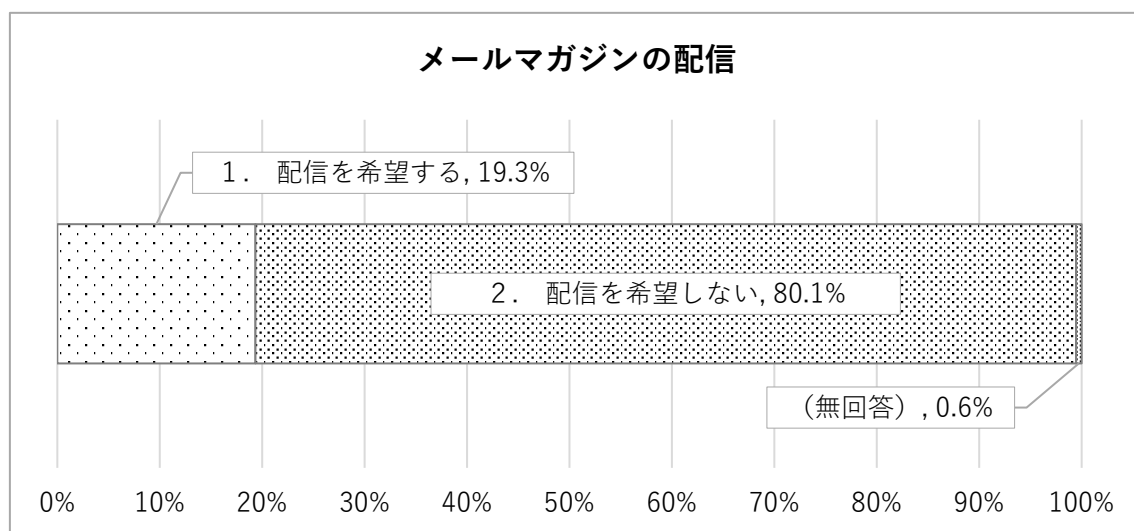
- (1) 学校として知りたい e スポーツ関連情報として、当てはまるものをすべて選んでください。



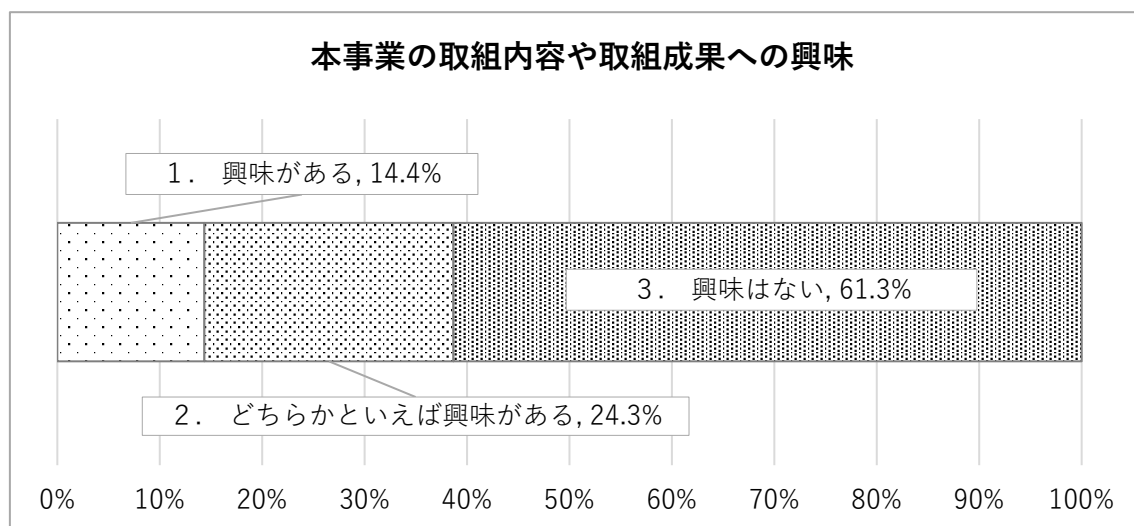
※その他記入回答

- ・ 高校の部活動として行う場合、どのくらいの設備が必要で初期投資はいくらくらいかかるのか。
- ・ e スポーツ分野の専門課程にすすんだ学生の e スポーツ関連への就職率と職種について。 競技として e スポーツをやる場合の現役年齢や平均収入など。
- ・ 他校の取り組んでいるタイトルが知りたい。
- ・ 生徒主体の楽しい部活動として推進する。
- ・ 初期費用、環境設定など
- ・ 部活動設置支援
- ・ IT 関連の進学・就職先として e スポーツ分野も考えさせたいが、e スポーツプロを育てる予定はない。

- (2) 当学会では、e スポーツ教育に役立つ最新情報をまとめたメールマガジンを毎月 1 回配信しています。御校は配信をご希望されますか。当てはまるものを 1 つ選んでください。



- (3) 当学会では、文部科学省より委託を受けて、高等学校と専門学校とが連携して、e スポーツ分野の中核的人材を養成する教育プログラムを検討しています。本事業の取組内容や取組成果にご興味はございますか。当てはまるものを 1 つ選んでください。



(4) 当学会の活動や本事業に対してご意見・ご感想等ございましたら、ご記入ください。

- ・ 「ゲームは悪」「運動じゃないのにスポーツ」等の批判的な意見の方はたくさんいます。2018 年から少しは「e スポーツ」が浸透しましたが、生徒に対して「ゲームばかりしてるから・・・」と言われる先生もいます。これから高校等で「e スポーツ」を広めるには、やはり大きな大会（ステージゼロ・e スポーツ選手権など）が必要で、テレビやネット等で大会・活動がもっと広まっていくのを期待します。
- ・ 新しいものなので、なんともイメージがわからない。でも、面白そうとは感じています。
- ・ 本校では、まだ希望者がいない為、部活動の設置や大会への出場は考えておりませんが、今後 e スポーツに興味を持つ生徒が出てきたときに参考にさせていただきたいと思います。
- ・ 同じタイトルの e-sports を行っている学校間での連絡をとれるようにしていただきたい。学校掲示用のポスターがあればもっと広がると思う。
- ・ PC 代、通信費等が莫大にかかるので、補助制度等のサポートを望みます。
- ・ 教育庁も管理者も、国の事業や文部科学省委託または後援、主催という言葉に大変弱い。顧問として生徒は動かせるが、上を動かすのは大変である。頑張ってください！
- ・ 「e スポーツ連合」の方々が各地で頑張っていて活動されていますが、地盤を固めるためには高校で「e スポーツ」の部活動が広まるのが手っ取り早いとは思いますが。私立の学校は始めやすいですが、県立学校で広まるのが課題のように感じています。
- ・ 野球など、高校スポーツの中からプロを目指す生徒は必ず出ます。高校 e スポーツを極めても次の進路が無いに等しいと思います。今の e スポーツ界は日本国内のプロ制度があまりにも利権などがあからさまで、生徒にその世界に挑むのを勧めることができませんし、勧めたとしても教員として無責任な進路指導になると思います。
- ・ 学校と言うより、地域や企業など外部スポンサーがあつての活動、習いもののカテゴリーかと思います。興味とお金のある人が、活動スペースに集まって行こうものだと思います。
- ・ e スポーツというネーミングは、本来のスポーツとは違うと思う。また、エンターテインメントとしての要素があり、高校生に勧めるのは本来おかしい。正解で流行っているからではなく、青少年の人生にとって本当に良いものを進めるべきであり、生活や精神に与える影響がどの程度あるのか研究機関で検証してから国も施策を進めるべきと考える。なお、アンケートである以上、詳細な情報は記載するべきではないし求めるべきではない。
- ・ e スポーツが教育的にどのような効果があるのかを科学的な根拠を元に教えて頂けると今後に生かせそうです。
- ・ 学科の目標がそれぞれある為、そちらを優先したいと思います。

1.2. ヒアリング調査

1.2.1. 調査目的

通信制高等学校 e スポーツコースや高等学校等で実施されている e スポーツ関連科目について、教育内容や教育体制、課題等を明らかにすることを目的として、高等学校等に対してヒアリング調査を実施した。調査結果を参考に、高等学校側の実態や課題を踏まえた教育プログラムの検討・開発を行った。

1.2.2. 調査実施の概要

1.2.2.1. 調査対象

下記の 3 校に対してヒアリングを実施した。ルネサンス高等学校は日本で初めて e スポーツコースを設置した通信制高等学校であり、青池学園高等学校、野田鎌田学園横浜高等専修学校は既存の教育課程内で e スポーツ関連科目の設置を検討している。

図表 1-1 ヒアリング調査対象

No.	学校名
1	ルネサンス高等学校
2	青池学園高等学校
3	野田鎌田学園横浜高等専修学校

1.2.2.2. 調査手法

上記の調査対象に対し、WEB でのヒアリング調査を実施した。

1.2.2.3. ヒアリング調査項目

以下の調査項目に対応する質問内容を検討の上、ヒアリングを実施した。なお、各校の e スポーツ系教育の対応状況や質問の流れにより、質問内容は変化させている。

- ・ 回答者プロフィール（所属、勤務経歴など）
- ・ 学校プロフィール（設置年、展開地域、所属学生数など）
- ・ e スポーツ教育を実施する上での教育目標等
- ・ e スポーツに係る科目構成・授業時間数
- ・ 各科目の学習内容・学習方法・学習形態など
- ・ 授業時間の割合（e スポーツ競技実習／他の e スポーツ関連の授業等）
- ・ 指導教員の属性（年齢・経歴・e スポーツでの実績 等）

- ・ e スポーツ教育を実施する上で感じている良い点または課題など
- ・ 学生の直近の進路希望の状況（就職・進学など）
- ・ e スポーツ業界への将来的な就職意向
- ・ e スポーツ業界の職業・仕事等に関する講義等の有無
- ・ e スポーツ業界関係者との交流機会の有無
- ・ 今後の e スポーツに関わる活動・取組の方針・意向等
- ・ 本事業の取組みへの興味関心

1.3. ヒアリング調査結果

(1) ルネサンス高等学校へのヒアリング調査結果

① 学校プロフィール

茨城県久慈郡大子町の教育特区構想に基づき、2006 年より通信制高等学校として開校した。e スポーツ教育としては、2018 年 4 月に日本初の高等学校による e スポーツコースを、ルネサンス大阪高等学校で設置した。開校当初から大きな反響があり、2019 年 4 月には新宿代々木キャンパス、2020 年には名古屋栄キャンパス、2021 年には横浜キャンパスにて、それぞれ e スポーツコースを設置した。2022 年には福岡・博多キャンパスでも e スポーツコースの設置を予定している。

② e スポーツに関する授業等の設置意向・設置状況等

通信制高校の通常のカリキュラムとは別に、課外学習として e スポーツコースを設置している。通信制高校ではあるが、e スポーツコースでは通常、週 2 日キャンパスに通学し、1 日あたり朝から夕方まで、5, 6 時間の授業を受ける。

e スポーツコースのカリキュラムを構成する科目としては、ゲームプレイ実習が中心で、全体の 6,7 割を占める。取り扱っている競技タイトルは、主にフォートナイトやリーグオブレジェンドである。その他の科目としては、e スポーツに本格的に取り組んでいく上で必要となるメンタルトレーニングや英語でのコミュニケーションなどの授業を取り入れている。

③ e スポーツに関する授業等の指導方法等

プロ e スポーツチーム「CYCLOPS athlete gaming(サイクロプス・アスリート・ゲーミング)」と提携しており、同チームに所属する監督やプレイヤーから指導を受けられる。また OCA 大阪デザイン＆テクノロジー専門学校との交流も盛んで、同校の e スポーツ分野専攻の生徒に指導してもらうこともある。

④ e スポーツ業界への就職等に関する学生の興味関心についての所感等

e スポーツコースに通学している生徒は直接就職する比率は少なく、大学や専門学校に進学する比率が高い。進学する専門分野としても、必ずしも e スポーツに関連したものではない。例えば、専門学校であればプログラミングやアニメ、ビジネスや医療などに進学する生徒もいる。入学段階では、プロプレイヤーを目指している生徒がかなり多いが、高校生活 3 年間の中で現実的には難しいことに気づく場合が多く、別の進路を選択する。

現段階では、e スポーツ分野への就職というよりは、もともと中学校の段階で不登校だった等の事情を持つ生徒が、通信制高校で e スポーツを通して社会性等を身に付けて、それぞれの進路に進んでいくという状況である。

⑤ e スポーツ業界の企業・団体等との交流の実施意向・実施状況等

先に述べたプロチーム「CYCLOPS athlete gaming」や大阪デザイン＆テクノロジー専門学校との連携が中心であり、現在のところはその他の e スポーツ業界企業・団体等との連携はなかなかできていない。

生徒たちは e スポーツ分野でどのような仕事があり、どのような企業があるのかということとは知らないと思うので、今回の e スポーツ分野での高専連携教育プログラムを通して、e スポーツ業界企業との連携が取れるとよい。生徒たちも興味を持って取り組むと思う。

⑥ 本事業のカリキュラムの導入可能性・課題等

e スポーツコースに在籍する生徒に限らず、通信制高校の生徒の比較的共通性の高い特徴として、内容に関わらず、知識学習を目的とした授業に対して抵抗感が強い。大前提として、卒業に必要な単位を取得できるというモチベーションを与えられなければ、受講する生徒は限られると考えたほうが良い。したがって、今回の事業で検討する際も、導入する学習内容は単位認定を目指した仕立てを検討する必要がある。

e スポーツ分野のキャリア教育ということであれば、比較的制約が緩い「総合科目」のメニューのひとつとしてならば、取り込める可能性がある。通信制高校での通常科目の学習は映像教材コンテンツと、小テストやレポートが中心となるので、対応するコンテンツの用意が必要である。企業との交流など内容的には興味を持って取り組める内容だと思う。

また、単位認定をするためには、キャンパスでの授業だけでなく、指定を受けた本校でのスクーリングも必要である。現状ではスクーリングは生徒個々の任意のタイミングで実施することになっているため、本プログラムの受講者に指定の日程で出席させることが可能かどうか大きな課題の一つになると思う。

(2) 青池学園高等学校へのヒアリング調査結果

① 学校プロフィール

学校法人青池学園が運営しており、2020年に青池学園高等学校（広域通信制）として開校した。2022年には青池学園高等学校から、AOIKE 高等学校に校名変更を予定している。募集エリアを全国に展開し、定員を360名に拡大している。必修プログラムの「ベーシック」に3つの「オンラインコース」「オンライン国際コース」「通学コース」のなかから希望するコースを組合せ、各自のスタイルを自由に設定できるプログラムを用意している。

② eスポーツに関する授業等の設置意向・設置状況等

現代文や数学等の普通教科と同様に、単位を取得できる科目としてeスポーツの導入を予定している。具体的には、1年目はベーシックとして基礎を、2年目はアドバンスとしてより深く、そして3年目はeスポーツの活動や例えば大会の運営について座学を中心に学んでいく内容となっている。単位としては前期2単位、後期2単位の年間4単位を割り当て、3年間を通じて学べるようにしている。

1年目は座学が中心になると考えており、富山県eスポーツ連合の堺谷陽平氏等に協力してもらい、カリキュラムやシラバス、eスポーツ業界に求められる人材、歴史、eスポーツ業界の背景等を座学で学習する。2年目は1年の延長戦上で、3年目は地元の企業等と連携をして、ゲーム大会運営等を実施に行いたいと考えている。また、福井県のプロゲーミングチームやプロ選手等を招いて体験会等を実施したいと考えており、講師も福井県のチームや選手等に声をかける予定。

通信制高校では年に何回か学校に通うスクーリングを行うが、eスポーツを学ぶ学生はスクーリング時にeスポーツを学習する想定でいる。実際、青池学園高等学校に通う学生の3分の2がスクーリングの多いコースを選択している。

学習の副産物として、eスポーツ大会で上位の成績を学生が残すことは歓迎だが、成績を残すことを目的としているわけではなく、プロゲーマーの育成も目標としているわけではない。また、中学生やその保護者はゲームだけをしていれば単位を取得できると考えている場合もあるため、正しい理解を得られるように説明を行っている。

③ eスポーツに関するその他の取組みの実施状況（部活動・同好会など）

eスポーツ部の活動が2年目に突入しており、「高校生eスポーツ大会「STAGE:0」（ステージゼロ）」や「NASEF JAPAN（ナセフジャパン）」の大会出場経験もある。部活動で取組むゲームタイトルも増やしている。部の設立当初は、eスポーツ部が学生のたまり場になってしまわないか懸念していたが、部員はeスポーツに真剣に取り組んでおり、使用するルール等が厳格に決められており、懸念は払拭されている。現在は6名が在籍しており、年度が変わるタイミングで3名が卒業、3名が入部している。

④ e スポーツに対する学校としての印象・関心等

e スポーツを初めて職員室で話題に出したときは、大きな反発を受けた。一方で、AOIKE 高等学校の理事長に同じ話をした際には賛同を得られ、そのあと押しもあって e スポーツ部を設立する運びとなった。現在は e スポーツに対してポジティブな意見を持っている教員がほとんど。学生が登校する理由の 1 つになったり、e スポーツで生計を立てている人がいたりすることが、教員の考え方を变化させたのではないかと考えている。また、通信制高校は公立高校等よりもカリキュラム等において自由度が高いため、学生が興味を持つようなことを積極的に取り入れていきたいと考えている。

実際に、多くの中学生が e スポーツについて関心を示しており、学校の説明会でも e スポーツの部分について重点的に説明を行っている。

⑤ e スポーツ業界への就職等に関する学生の興味関心についての所感等

卒業した生徒を含め、学生の中では e スポーツ業界を進路にする話は挙がっていない。一方で、教員は e スポーツ業界で人材が不足していることや、今後市場規模が拡大していく等の情報を得ている。そのため、今後は e スポーツ業界で活躍できるような人材を育成する必要があるという使命を感じている教員も見受けられる。

⑥ e スポーツ業界の企業・団体等との交流の実施意向・実施状況等

e スポーツのことをよく理解していない教員が多いため、さまざまな企業や団体からのサポートを受けたいと考えている。実際に、いろんな企業や団体に声をかけている状況。

⑦ e スポーツに取り組む上での課題や必要な情報等

e スポーツに関するテキスト教材が必要だと考えており、中学生や保護者向けに提示できるカリキュラム等も欲しいと思っている。

(3) 野田鎌田学園横浜高等専修学校へのヒアリング調査結果

① 学校プロフィール

学校法人野田鎌田学園が運営しており、職業訓練に特化している高等専修学校として2019年に開校した。調理高等科と情報高等科の2つの科を設置しており、調理高等科では調理師免許の取得が目標、情報高等科では国家試験であるITパスポート等の資格取得等を目指すカリキュラムとなっている。eスポーツは両学科の学習に盛り込む予定であり、現在はeスポーツ部に調理高等科の学生も属している。

② eスポーツに関する授業等の設置意向・設置状況等

現在はまだカリキュラム等にeスポーツを導入できていない。次年度からeスポーツを授業に取り入れていき、2023年度には本格的にeスポーツを導入したいと考えている。eスポーツは調理高等科と情報高等科の両学科に導入予定ではあるが、調理高等科は調理の科目を優先的に学習するため、部活動でeスポーツに触れる程度になる想定。情報高等科では、商業実務の学習として簿記やビジネスマナー、流通等を学習しており、これらの学習にeスポーツをかけあわせていきたいと考えている。eスポーツは、1つの科目として導入するのではなく、課題研究や実習、情報コンテンツ実習等の副教科の一部に導入したいと考えている。

学習時に使用するコンテンツについて学生にアンケートを行ったところ、プレイ経験のある「フォートナイト」が有力なタイトルであるとわかっている。今後、商業分野と相性が高いゲームタイトル等のコンテンツがあれば、そちらを利用していきたいと考えている。現時点では、eスポーツで計画性や課題解決力等を学び、培った力をビジネス関連の授業に応用するのはどうかという意見が挙がっている。また、eスポーツのキャリア教育にも関心があるものの、どのようにして取り扱えばいいのかわかっていない。

③ eスポーツに関するその他の取組みの実施状況（部活動・同好会など）

eスポーツ部を設立しており、ゲームデバイスを企業から提供してもらって活動を行っている。昨年度は全国規模のeスポーツ大会である「Coca-Cola STAGE:0」のロケットリーグ部門に参加し、あと1勝で決勝トーナメントに出場できるところまで勝ち上がることができている。部員は10名で、調理高等科6名、情報高等科4名で構成されている。顧問は情報高等科の先生が担当しているが、eスポーツの知識が浅いため、実際にゲームをプレイしての研究を行っている。

この他にも、地域で開催されている大会に参加をするなどして、eスポーツに取り組む他校の学生との交流を行っている。また、校内で調理高等科と情報高等科の両学科混合で実施したイベントでは、調理高等科の学生がマイクで全体を指揮するなど、生徒の成長や活躍の幅の広がりによってeスポーツが役立っていると感じられた。今後は地域の企業や団体と連携して、eスポーツイベントの開催を計画している。

④ e スポーツに対する学校としての印象・関心等

多くの教員が e スポーツに対して前向きな印象を持っている。不登校だった学生が、オンラインゲームで知り合った人からアドバイスを受け、登校できるようになったエピソードもあり、不登校になっている学生の対応に e スポーツが活用できるのではないかと一部の教員は考えている。本校の校長や理事長も、ゲームはコミュニケーションをとるきっかけになったり、コミュニケーションが苦手な子が学校にきたりする理由になるのではないかと考えており、学校全体が e スポーツに対して前向きである。e スポーツは遊びではなく、学生の自信向上につながるツールであると考えています。

⑤ e スポーツ業界への就職等に関する学生の興味関心についての所感等

現在の学生は、e スポーツ業界への就職を考えているようには見受けられない。e スポーツ業界へ就職できることを知らない学生もいると考えられるため、今後は学生にも説明を行っていききたい。その際には、保護者が心配しないようにもしたいと考えている。

⑥ e スポーツ業界の企業・団体等との交流の実施意向・実施状況等

イベントの企画や配信回りは必要とされる人材が多い部分であると考えており、企業や団体ともつながりたいと考えている。動画制作、ストリーミング配信に関しては e スポーツ以外でも活用が可能な技術であるため、教育を進める意義があると感じている。誰でも発信可能なツールは、現在のビジネスでも使用されることが多いので、映像配信系の道もあると進路指導を行っていききたい。また、学習に e スポーツを取り入れる際に、調理と e スポーツをあわせて地域貢献ができないかという案が挙がった。このような活動を検討した際に、サポートしてくれる企業や団体ともつながりたいと考えている。

⑦ e スポーツに取り組む上での課題や必要な情報等

指導者の確保と、進路先が課題だと考えている。進学する高等学校を選ぶ際に、就職先は1つの指標となるため、e スポーツを取り入れた学習でどのような効果があり、どのような進路・就職先が考えられるのかをうまく伝えられるようにする必要があると感じている。

2. 専門学校実態調査

2.1. 調査目的

IT・ゲーム・ビジネス・医療福祉等などでは、近年、e スポーツへの関わり方が模索され、e スポーツ市場に進出する事例も多々見受けられる。そのため、IT・ビジネスなど e スポーツ周辺分野の専門学校について、e スポーツ分野の人材育成への関心や対応意向等を明らかにすることを目的として、専門学校に対しアンケート調査を実施した。本アンケート調査結果を参考に、専門学校側の実態や課題を踏まえた e スポーツ分野の高専連携プログラムの開発を行い、将来的には成果の普及・展開を企図する。

2.2. 調査実施の概要

2.2.1. 調査対象

e スポーツの周辺分野である、ビジネス分野、IT 分野、ゲーム分野、リハビリ分野、介護分野の専門学校計 937 校を対象とした。

2.2.2. 調査手法

調査協力依頼状・調査票を郵送により配布し、2022/1/14～2/4 の期間で WEB 回答フォームにて回答を受け付けた。

2.2.3. アンケート調査項目

以下の調査項目に対応する質問内容や選択肢を検討の上、調査票を作成した。

- ・ 「e スポーツ」に対する認知状況
- ・ e スポーツが中学生・高校生で流行していることに対する認知状況
- ・ e スポーツに係る専門課程の設置が相次いでいる状況に対する認知状況
- ・ e スポーツが多様な業種に浸透している状況に対する認知状況
- ・ 現在の e スポーツに対する学校としての関わり方
- ・ 連携企業からの e スポーツ人材ニーズの状況
- ・ 今後の e スポーツに係る専門課程や科目を設置する意向の有無
 - （意向がある場合）
 - 関心を持ったきっかけ
 - 設置に向けた動きの状況
 - 設置に向けての課題（保護者対応、指導者確保、環境・教材など）

- 今後の展望
- （意向がない場合）
 - 設置の意向がない理由
 - 今後の設置に向けた条件等
- ・ e スポーツに関して学校として知りたい情報
- ・ 本事業の取組みへの興味関心

2.2.4. アンケート回収状況

調査協力依頼を行った計 937 件のうち、129 件（13.8%）より回答を得た。
次節に集計結果を掲載する。

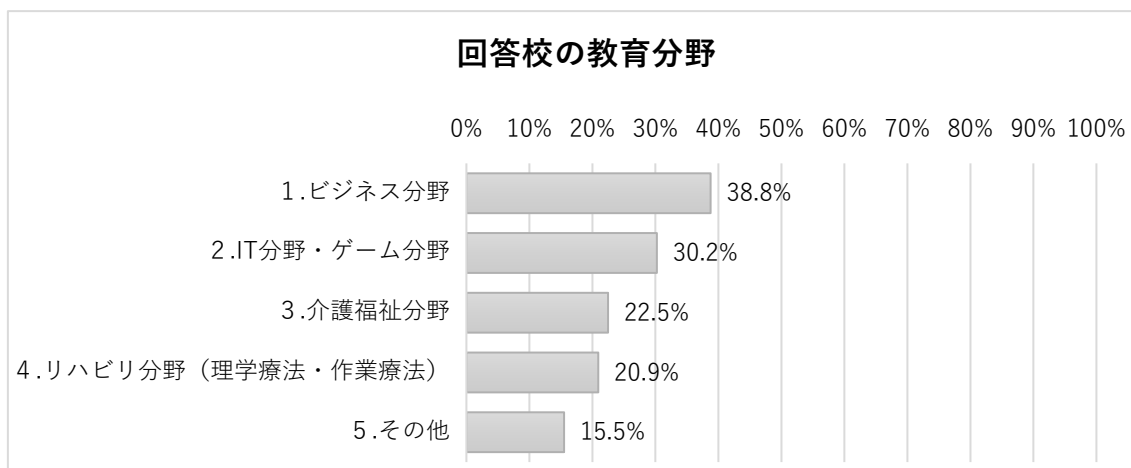
2.3. アンケート調査結果

○ご回答者様の情報について

(1) 御校が所在する都道府県をお教えてください。



(2) 御校の教育分野として、当てはまるものを選んでください。

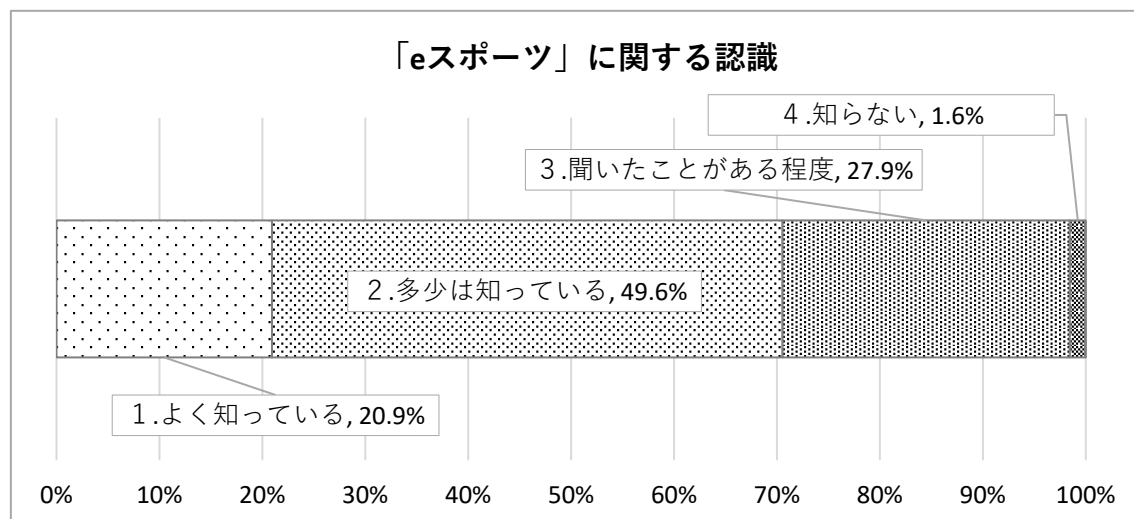


※その他記入回答

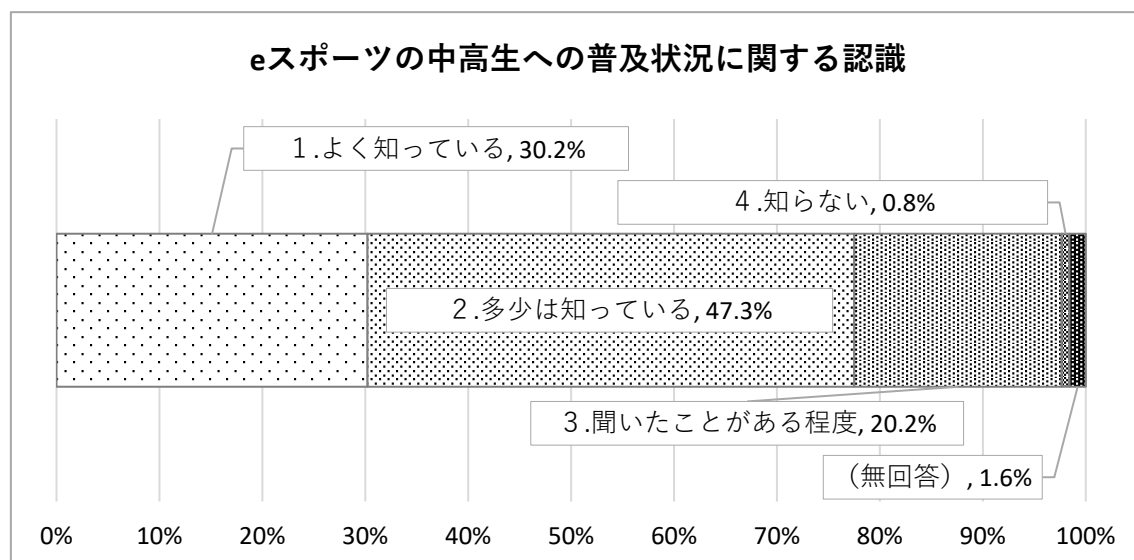
関連校に IT.ゲーム分野、文化・教養分野、コンピューター・IT、ゲーム・CG、映像・音響、電気、情報通信、機械・ロボット・CAD、語学、公務員、スポーツ、介護福祉士養成校、トレーナー、健康指導分野、遺伝子分野、看護、社会福祉、精神保健福祉、言語聴覚、情報秘書科、国際英語科、商業実務、医療分野、スポーツトレーナー、フィットネスインストラクター、保育士・幼稚園教諭、鍼灸師、柔道整復師、きもの、教育、サッカー・スポーツ分野、音響・P A、語学、医療、建築

○e スポーツとその周辺環境に対する認知状況について

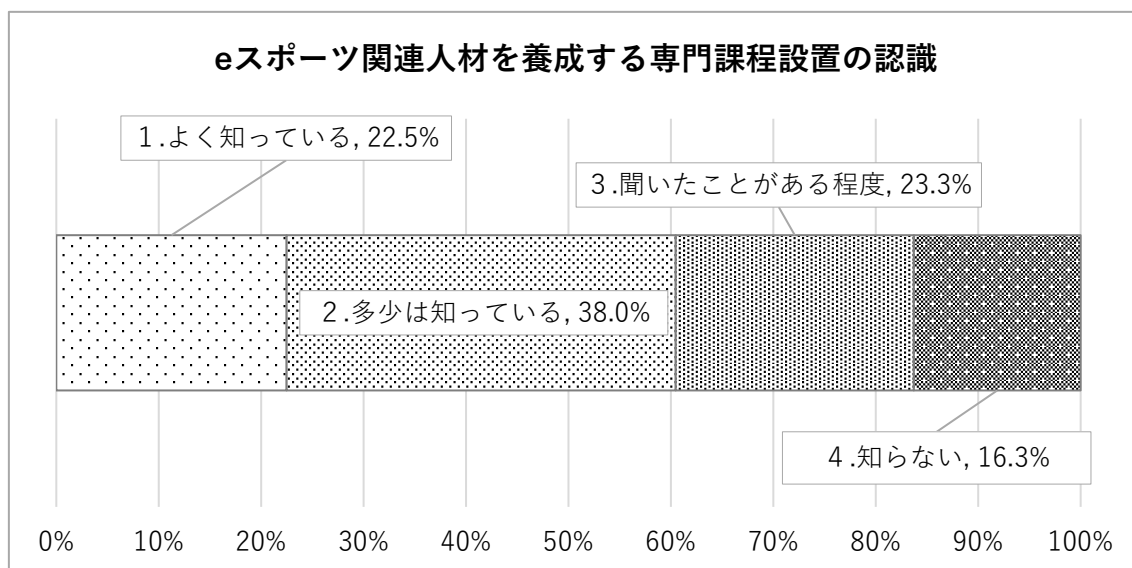
(1) 「e スポーツ」に関するご認識として、当てはまるものを1つ選んでください。



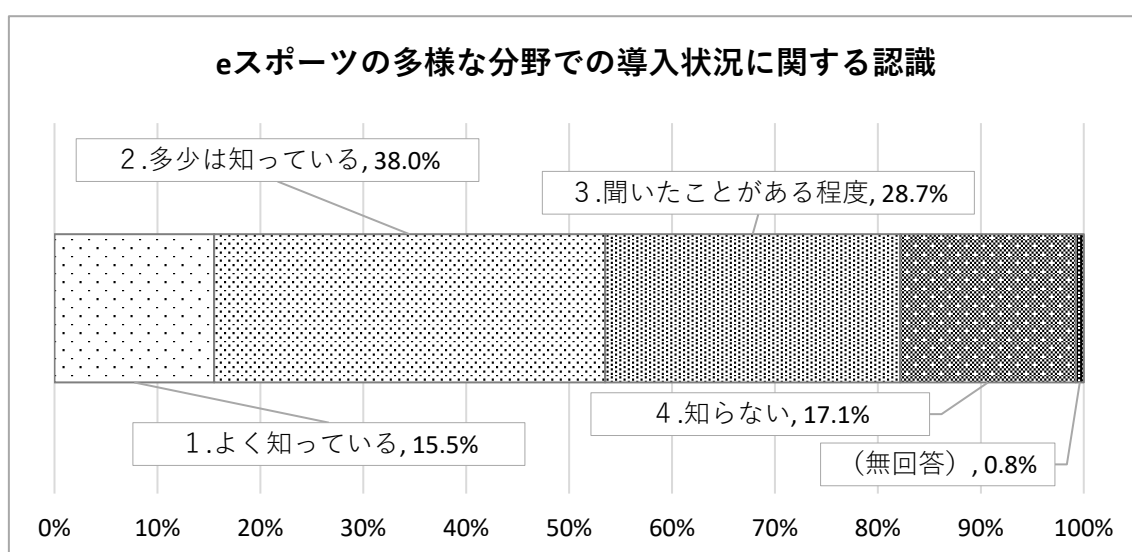
(2) 近年、国内でも e スポーツが普及し、特に中学生・高校生を中心とした若年層で大流行しています。このような状況をご存じでしたか。当てはまるものを1つ選んでください。



- (3) 近年のeスポーツの普及に伴い、専門学校において、eスポーツ関連人材を養成する専門課程の設置が相次いでいます。このような状況をご存じでしたか。当てはまるものを1つ選んでください。

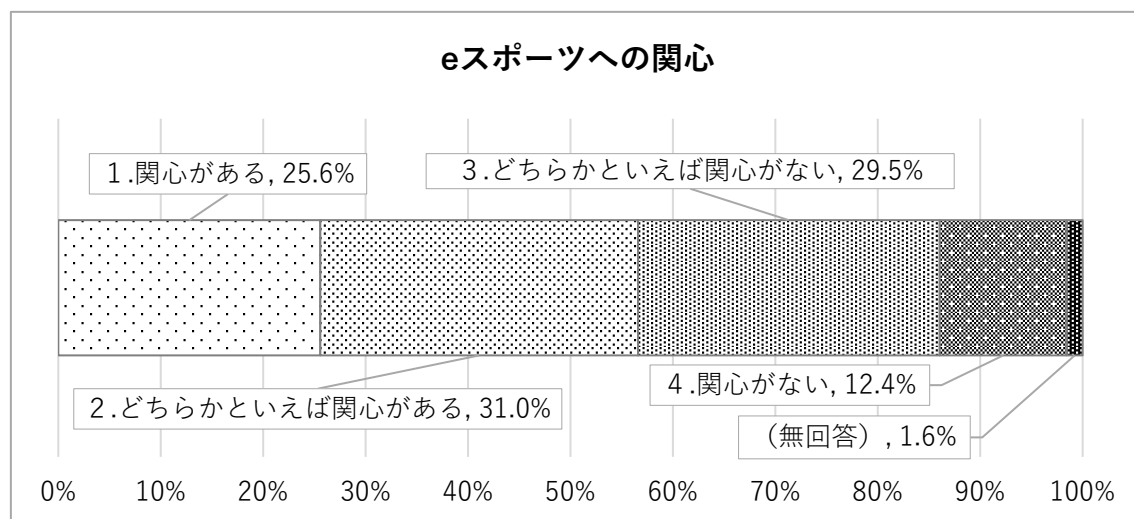


- (4) eスポーツは現在様々な分野で活用が検討されており、ITやゲームなど直接的に関連する分野に留まらず、イベント・観光・教育・介護・リハビリなどの多様な分野すでに導入が始まっています。このような状況をご存じでしたか。当てはまるものを1つ選んでください。

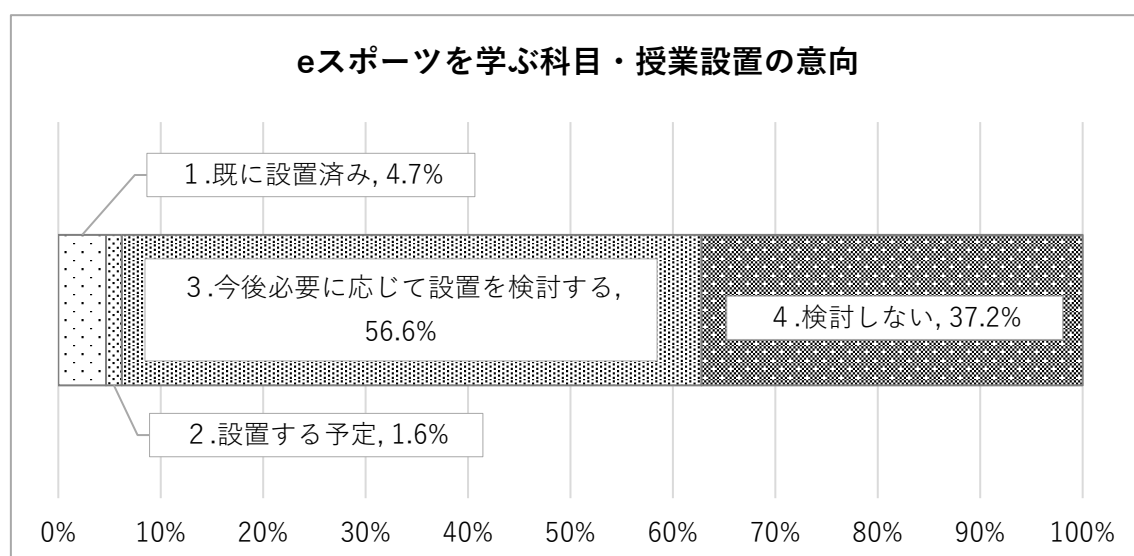


○現在のeスポーツ教育の実施状況について

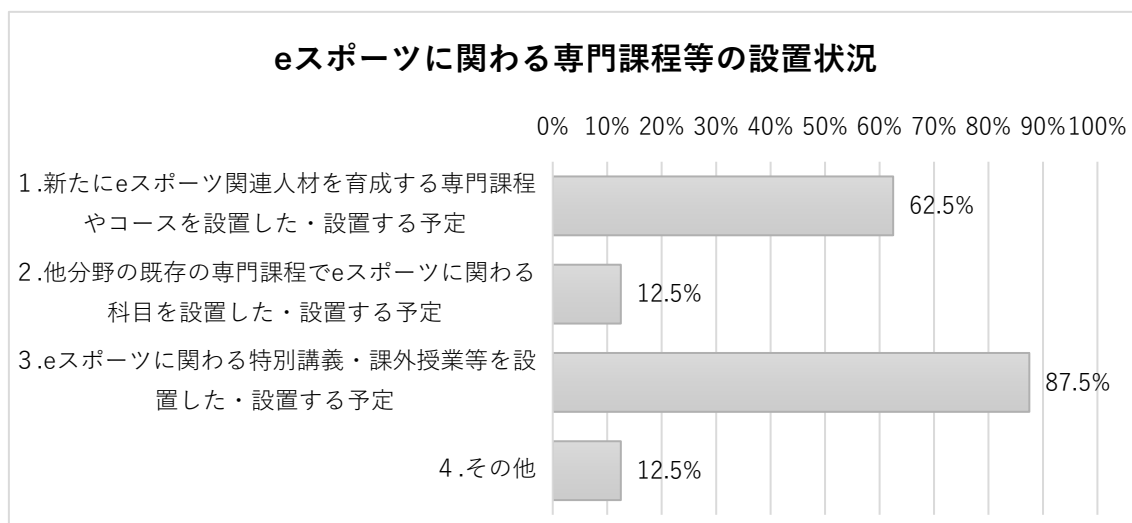
- (1) 御校では「eスポーツ」にご関心を持っておられますか。当てはまるものを1つ選んでください。



- (2) 御校ではeスポーツ関連人材を育成する専門課程を設置したり、既存の専門課程にeスポーツを学ぶ科目・授業を設置したりするご意向はありますか。当てはまるものを1つ選んでください。



- (3) (2) で「1. 既に設置済み」「2. 設置する予定」とご回答の方にお伺いします。
- ① 御校の e スポーツに関わる専門課程または科目・授業等の設置状況として、当てはまるものをすべて選んでください。



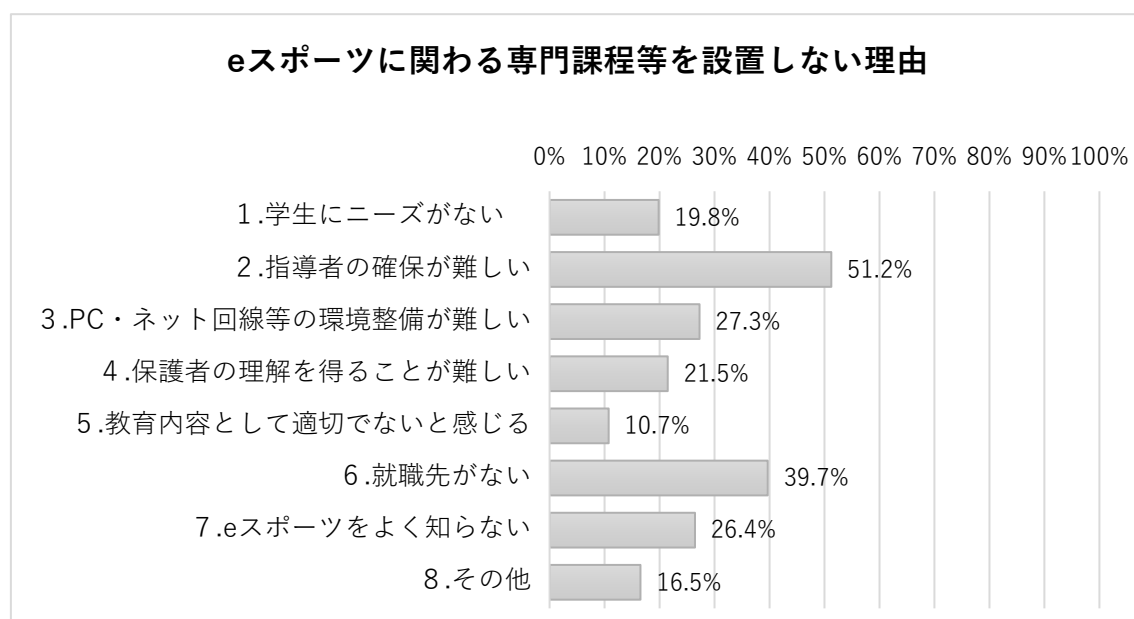
- ② 御校で e スポーツにご関心をお持ちになったきっかけを簡単にお教えてください。
- ・ 国内における中高生の e スポーツに対する注目度の高まりや近隣専門学校の e スポーツコースなどの設置に伴い、今、始まらないと置いていかれてしまうといった危機感があった。
 - ・ 作業療法分野で重度の障害を抱えた方々にデバイスを作成し e スポーツに取り組む病院が存在すると共に、シルバー e スポーツを高齢者の認知症予防、身体機能の維持改善に現在とりくんでいる為。必要機材の購入及びエビデンスのための研究機材購入、デバイス作成のための 3D プリンター購入と経費的な課題と、地域や自治体の理解が不十分という課題がある。
 - ・ 姉妹校である立修館高等専修学校に e スポーツ部がありそこで顧問をしているから。
 - ・ 高校生の関心が高いから。
 - ・ 作業療法学科の特別授業で北海道医療センターの田中先生に特別講義をお願いしています。
 - ・ 成長する e スポーツ業界を運営する人材不足を業界関係から聞いたことから。
 - ・ 健康ゲーム指導士の養成講座を本校で開催した。
 - ・ 世界的トピックスであったから
 - ・ 時代の変化

③ e スポーツに関わる専門課程または科目・授業等を設置・運用する上で、課題等があれば教えてください。

- ・ 専門学校でe スポーツの技術を上げるための授業というよりは、プレゼンテーション能力やコミュニケーション能力の向上を目指した授業を行っているが、モデルとなる授業形態や進め方がわからないので、授業は手探りでっており、正しく指導できているのかわからない。
- ・ 講師、カリキュラム、設備等の検討が見つからない
- ・ 新しい分野のため、講師や教材、カリキュラム等の作成など。
- ・ 地方においては専門の講師やプロが少ないため、授業がなかなか成立しない。ゲームタイトルが多すぎて、ゲームの選定（絞り込み）が困難。
- ・ 必要機材の購入及びエビデンスのための研究機材購入、デバイス作成のための3Dプリンター購入と経費的な課題と、地域や自治体の理解が不十分という課題がある。
- ・ 学生卒業後の就職先の開拓
- ・ 娯楽との差別化を保護者や高校進路に周知していくこと。

(4) (2) で「3. 今後必要に応じて設置を検討する」「4. 検討しない」とご回答の方にお伺いします。

① 御校が現段階でe スポーツに関わる専門課程または科目・授業等の設置しない理由として、当てはまるものをすべて選んでください。



※その他記入回答

- ・ 介護の現場でも楽しめるために、介護福祉士も知識を得る必要性を感じる。ニーズはあると思う。
- ・ 作業療法士として、障害者がeスポーツで自己実現をしていくことはとても重要であるが、指定規則が存在するため、一つの科目として挙げることは難しい。
- ・ 1～7に当てはまるような内容を特に考えたことがないが、今後の検討材料にはなる
- ・ 学内で検討して必要であれば設置したいと思います
- ・ 一度、コースとして設置を目指したが学生が集まりませんでした。
- ・ 学生のニーズがあったとしても現状では若干名で、学科として運営するだけの定員が確保できるほどではない。求人を受けている企業様において、e-スポーツに関連する募集が無い。
- ・ 本校学生の主な就職先(介護施設)での活用事例、ニーズがない
- ・ ゲームタイトルの教育やイベントにおける利用の許諾取得とそれが継続されて安定確保できるか。また、それらの費用対効果も懸念事項。eスポーツらしさを感じさせる学校環境の実現と費用対効果が未知数
- ・ 現段階では検討の予定は無いが、リハビリテーション分野でのeスポーツの活用が進めば検討をする可能性はある
- ・ 当校が会計分野に絞った専門学校であるため
- ・ 本校の設置課程が文化・教養と商業実務であるため
- ・ 本校の教育分野に当てはまらないため
- ・ 医療分野の学校なので、本校での設置は難しいと思います
- ・ ほとんどが留学生で就職にも関わらない分野なので
- ・ 本学既存の設置課程はすべてビジネス専門課程であり、現状eスポーツ選手の育成に関連する設備環境の増設や、人員の確保、カリキュラムの作成を行う予定はないため。
- ・ グループ校ですでに設置しているため
- ・ グループ校でeスポーツの学科を設置していて、競合になる可能性があるため。
- ・ 機材の確保、学内に十分なスペースの確保が困難であるため
- ・ 上層部が理解できない
- ・ 学校判断は出来ないため
- ・ スポーツとeスポーツは似て非なるものだという認識があるため 職業としての認識がないため
- ・ 4月からは休校をするため

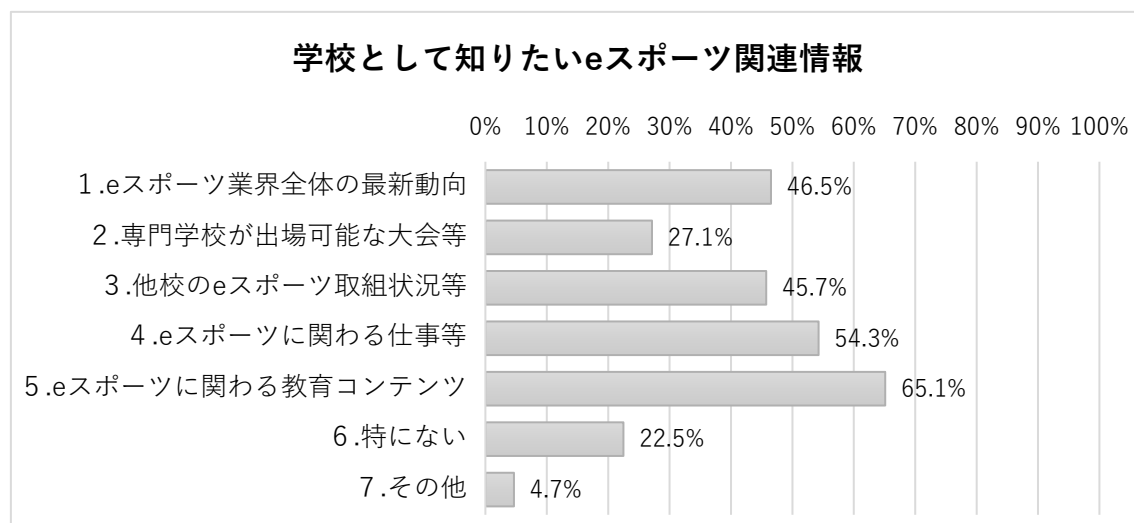
② 御校で今後、e スポーツに関わる専門課程または科目・授業等の設置の検討を行うための条件等があれば教えてください。

- ・ どれぐらいパソコンのスペックが必要なのか。ただのゲームとの認識が強い。授業科目として取り入れられるようなものなのか。部活としてなら、導入できるかもしれないが、それでもパソコンの自由な使用にはハードルがある。
- ・ 専門課程の新設は、本校が社会福祉法人の運営による学校であることから、定款の変更及びその認可も伴うため容易ではなく、検討しない。科目、授業については、厚生労働大臣指定の介護福祉士養成施設として必修科目に加えられるのであれば、当然追加する。
- ・ それ以外の任意科目として新設する場合は、授業時間の都合から、「追加は困難」であり、介護福祉士になるため、e スポーツの理解が、「現行の科目と比較して重要度が高いと判断」されれば科目の「入替」を検討する。"
- ・ e スポーツ 業界への理学療法士の参入が盛んとなるか、業界側から求められるような状況となれば、学生の活躍の場を拓げるため全力で科学し授業に組み込みます。
- ・ 設備投資に係る金額
- ・ 潤沢な運営資金
- ・ 保護者の理解、就職先の確保。 夢見て入学してきて、e スポーツ業界に入れなかった場合の、代替えの就職先。
- ・ 確実に確かな就職に結びつくこと
- ・ 学科設置をすることで、e スポーツの選手として目指す学生が増えることを危惧し、適切な就職に結びつかないことを懸念している。e スポーツを学ぶ中で、プログラミング教育等を兼ね備え、適切な学びと就職マッチングが図れる状況であれば、設置を検討したいと考える。入口と出口教育のミスマッチが生じないことが前提と考える。
- ・ 明確な社会ニーズと人材育成像および、就職先が明確になること
- ・ 教員の確保、e スポーツ環境の確保、学生が集まれば。
- ・ 学校内のインフラ整備、e スポーツ、IT 理解している講師陣の確保、学校経営方針との整合など
- ・ 環境整備
- ・ 機材の確保、学内で十分にスペースの確保が出来るか否か
- ・ 指導者と就職先の確保
- ・ 指導教員及び就職先の確保 e-Sports を快適に行うための PC 環境整備
- ・ 指導教員、就職先の確保 e-Sports を行うための PC 設備の準備
- ・ 指導教員、就職先の確保 e-Sports を快適に実施するための PC 設備の準備
- ・ カリキュラム編成と教育コンテンツ、指導者確保。
- ・ 指導者確保、機材及び、その設置教室の確保。

- ・ 設備投資、教育カリキュラム
- ・ 科目の一部として取り上げることが可能
- ・ 障害者スポーツとの関係性
- ・ 会計分野に必要性を感じたとき
- ・ 入学者数が見込める場合に限る
- ・ 保護者の理解を得るための説明や就職・進学にプラスに働くような仕組みを検討する必要がある。
- ・ 上層部の意識改革
- ・ 単発の授業でも可能でしょうか？
- ・ 公務員試験対策とはかけ離れた内容になってしまうため、検討はしていません。
- ・ 安定した就職先の確保がきちんとされない限りは難しいと考えます。
- ・ 今まで検討したことがないので条件等については現時点では分かりません。
- ・ 採算が取れること

○e スポーツや本事業への興味関心等について

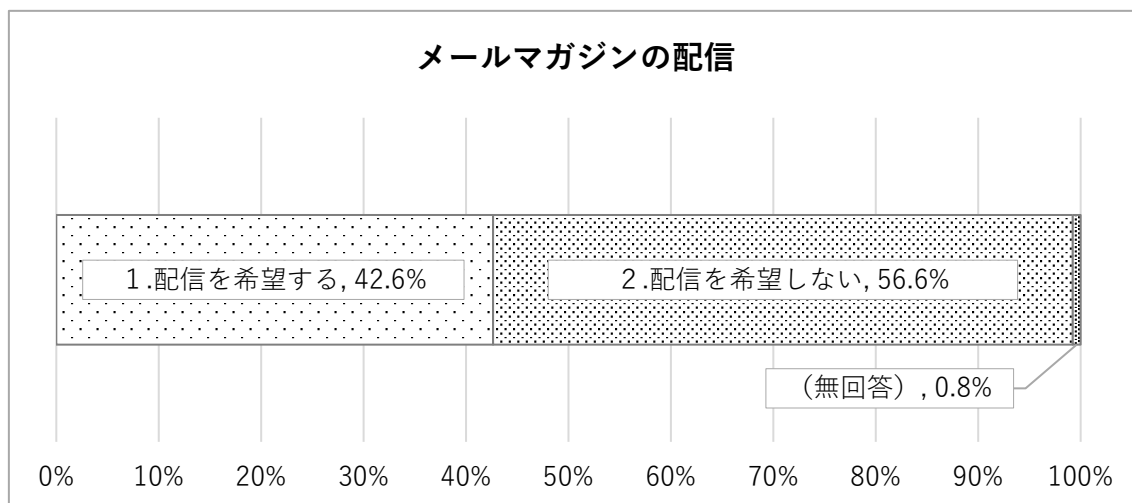
- (1) 学校として知りたいe スポーツ関連情報として、当てはまるものをすべて選んでください。



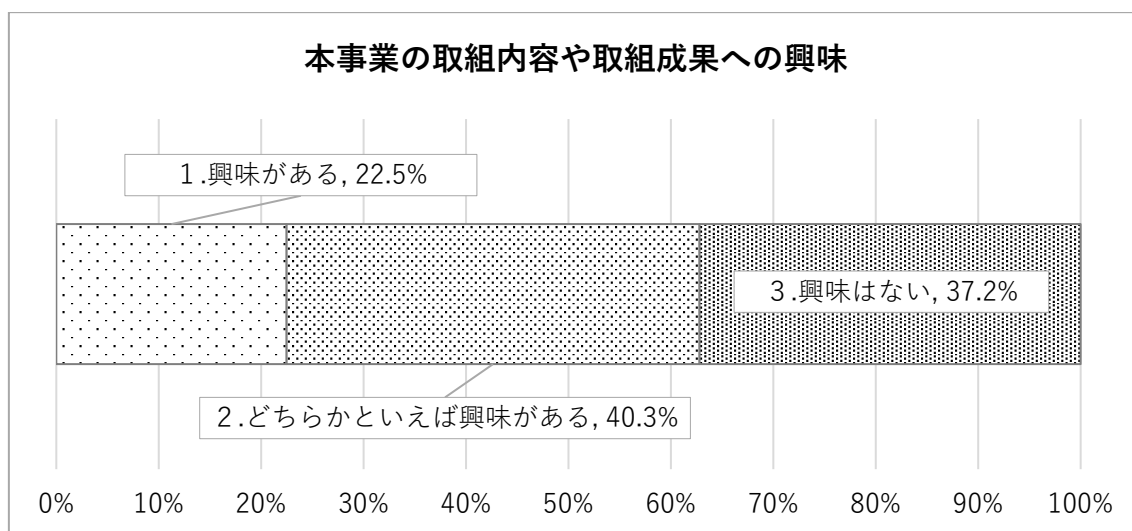
※その他記入回答

- ・ 中高生のニーズがどれくらいあるか、また高校の先生がe スポーツでの進学・就職をどれくらい望んでいるのか。 e スポーツ関連で就職できたとしても生活していけるかどうか、経済的メリットはあるのか。
- ・ 障害者が出場可能な大会等 障害者が出場するための工夫 出場するためのコントローラの要件など
- ・ e スポーツに関連した教育に伴う学生への影響についての情報・研究報告
- ・ 介護関係に関する e スポーツの取り組み
- ・ 募集活動、募集状況について
- ・ 機材やデバイスの違いによる差

- (2) 当学会では、e スポーツ教育に役立つ最新情報をまとめたメールマガジンを毎月1回配信しています。御校は配信をご希望されますか。当てはまるものを1つ選んでください。



- (3) 当学会では、文部科学省より委託を受けて、高等学校と専門学校とが連携して、e スポーツ分野の中核的人材を養成する教育プログラムを検討しています。本事業の取組内容や取組成果にご興味はございますか。当てはまるものを1つ選んでください。



(4) 当学会の活動や本事業に対してご意見・ご感想等ございましたら、ご記入ください。

- ・ 我々もこれから勉強ですが、e スポーツにおける作業療法の役割や障害者の生活における e スポーツの役割効果などなど色々絡めて行きたいと思っております。また、姉妹校の HAL 東京との連携も進めていきたいと考えている状況です。どうぞよろしくおねがいします。
- ・ メールマガジンは、現行頂戴しております。
- ・ 福岡市役所の地域包括支援課にシルバー e スポーツの地域での取組のための企画書にて説明したが関心が薄く、協力が得られなかった。今後、学校として健康ゲーム指導士養成（3 年目）を継続し、地域貢献を実践しながら、自治体のご理解を得ようと考えております。ちなみに、FeRC（福岡 e スポーツリサーチコンソーシアム）の各大学の先生方と連携をして研究活動も行っておりまいます。
- ・ 障害者の生活における目標で e スポーツは大きな要素であると考えています。大会の参加条件が緩和されると良いと思います。
- ・ 他の専門学校のように学校で養成していくという訳ではないので、リハビリに生かされたり、学生にサークル活動などで参加させられたらと考えています。貴学会では、どのようなレベルで e-スポーツにおける人材を養成されるのか教えていただければ幸いです。宜しくお願い致します。
- ・ 現段階ではまだ e スポーツに関する学科、コース等の設置予定はありませんが、今後検討する段階に来ましたら情報などをいただきたいと思いますと考えております。
- ・ e スポーツ分野は今後様々な可能性があると感じていますがゲームに精通していない人間はスポーツという認識がなかなか持てないように思っております。（私がそうです。）実際に大会などを観戦した事もなくテレビのニュース等で扱われ程度の内容が現在の情報の源です。しかし、既にリハビリテーションの業界ではテレビゲームなどを治療の手段とする試みもあります。この e スポーツという分野は発達障害を呈されている方や、難病を患っている方にとっては「生きる目的」や「生き甲斐」等にも繋がるようにも考えています。その一方で精神疾患としてゲーム依存も昨今話題になっているかと思えます。この危険性を如何に具体的にリスクヘッジしながらこの分野の取り組みを進めていくのか興味深く思います。
- ・ 既にメールマガジンの配信を受けており、大変参考になっております。
- ・ ニュースでは目にすることがありますが、それ以上の認識がありません。しかし、そこにある程度のマーケットがあり、中高生のニーズも高いのであれば、取り組んでみたいとも考えています。また、ゲームとスポーツは別のものであるとの社会的な認識は強いと思います。（個人的に、ゲームおたくがスポ魂的な取り組みをするイメージがあまりもてません。）できればこういった感覚が変わってくれば、新たな認識として e スポーツ像を捉えなおせるのではないかと考えています。

- ・ 今後の取り組みに期待したいと思います。
- ・ 応援していますので是非頑張ってくださいと思います。
- ・ 学生・保護者を含む、社会への積極的な情報発信をお願いします。
- ・ 成果報告会の開催

3. 企業実態調査報告

3.1. 調査目的

e スポーツに関連する事業に参入している多様な業界の企業が持つ e スポーツ人材のニーズを明らかにすることを目的とし、ヒアリングを実施する。今年度はまず、多様な業界の e スポーツ関連事業を実施している企業をピックアップした。これらの企業へのヒアリングを実施する前段として、まずはインターネット上で公開されているホームページやインタビュー記事などから基本情報の整理を行った。これらの情報をもとに、今年度から来年度にかけて、順次企業等に対してヒアリング調査を実施していく。

3.2. 調査実施の概要

3.2.1. 候補企業等

e スポーツに関連する事業を行っている 11 業界それぞれについて調査し、その中から 1~3 件の企業等をピックアップして、計 20 件の候補を選定した。ヒアリング候補企業等を以下に示す。

図表 3-1 ヒアリング候補企業等

No.	業界分類	企業名
1	イベント	株式会社 JCG
2	イベント	GODSGARDEN
3	ゲーム開発	株式会社カプコン
4	ゲーム開発	株式会社セガ
5	ゲーム開発	コナミホールディングス株式会社
6	WEB 開発	株式会社 CyberZ
7	メディア	株式会社文化工房
8	メディア	日本テレビ放送網株式会社
9	メディア	株式会社白夜書房
10	施設開発・運営等	有限会社 PCCS
11	施設開発・運営等	株式会社サンユー都市開発
12	施設開発・運営等	株式会社 NTTe-Sports
13	医療・福祉	国立病院機構北海道医療センター
14	医療・福祉	株式会社 ePARA
15	飲食	株式会社御所坊
16	小売	株式会社関家具

17	小売	MSY 株式会社
18	観光・宿泊	株式会社 JTБ コミュニケーションデザイン
19	行政	茨城県
20	行政	群馬県

3.2.2. 予備調査

上記の各企業・団体等について、ヒアリングの実施に先立ち、インターネット上で公開されているホームページやニュース記事、インタビュー記事などから、主に以下の項目について事前に情報整理を行った。この予備調査の結果をもとに、より詳細な情報についてヒアリングを実施することとした。なお、予備調査の結果は巻末資料に掲載する。

- ・ e スポーツ関連事業内容
- ・ e スポーツ関連事業の発足のきっかけ（ニーズの発見、課題意識、個人的熱意等）
- ・ e スポーツ関連事業を推進する上での課題等
- ・ e スポーツ関連事業の今後の展開 など

3.2.3. 今年度のヒアリング調査対象

今年度は上記の候補企業のうち、以下の 3 件についてヒアリング調査を実施した。本調査は次年度以降も継続的に実施していく予定である。

図表 3-2 ヒアリング調査対象

No.	業種分類	企業名
9	メディア	株式会社白夜書房
14	医療・福祉	株式会社 ePARA
16	小売	株式会社関家具

3.2.4. 調査手法

上記の調査対象に対し、WEB でのヒアリング調査を実施した。

3.2.5. ヒアリング調査項目

以下の調査項目に対応する質問内容を検討の上、ヒアリングを実施した。なお、各企業等の事情や質問の流れにより、質問内容は変化させている。

- ・ 携わっている e スポーツ関連事業等のコンセプト
- ・ e スポーツ関連事業の発足のきっかけ（ニーズの発見、課題意識、個人的熱意等）
- ・ e スポーツ関連事業を推進する上での課題等
- ・ 現状の事業成果や手応え、今後の展望等
- ・ 現在の e スポーツ関連事業の推進体制と業務概要
- ・ 現在の e スポーツ関連事業に携わる人員の過不足感
- ・ e スポーツ関連事業を担う人材に求める経験、スキル、資格等
- ・ e スポーツ関連事業を担う上での e スポーツに関わる知識・経験・技術の重要性
- ・ e スポーツ分野の専門学校卒業生の雇用実績や今後の意向
- ・ e スポーツ分野の人材育成への興味関心
- ・ e スポーツ関係教育機関との連携実績の有無・意向
- ・ 本事業の取組みへの興味関心・協力意向

3.3. ヒアリング調査結果

(1) 株式会社白夜書房へのヒアリング調査結果

① 企業プロフィール・事業内容

昭和 50 年 12 月 4 日株式会社として設立した、雑誌や書籍等の出版関連の業務を行う出版社。アイドルや芸能雑誌、パズル雑誌を中心としたエンターテインメント系の雑誌等を主に発行している。e スポーツ関連書籍には、「e スポーツ地方創生～日本における発展のかたち～」や「続・e スポーツ地方創生 新たな展開を見せ拡大し続けるムーブメントの未来」、「CAPCOM eSports 「ストリートファイターリーグ」 から見る e スポーツの未来」などに加えて、プロゲーマー等へのインタビュー等を掲載したムック本「e スポーツマガジン」を発行している。

② e スポーツ事業を始めたきっかけ

在籍している編集者が気になるものを取材する特集があり、同時期に設立された一般社団法人日本 e スポーツ協会に取材を行ったことをきっかけに、e スポーツ関連書籍を発行する運びとなった。

③ e スポーツ事業での人材の過不足感

書籍を発行する視点では、人材は足りていない。e スポーツ関連のライティングを行う人は増えているが、e スポーツには多様なジャンルがあり、その中でも複数のゲームタイトルが存在するため、専門的な内容になればなるほど、対応できるライターが不足している。

④ 求める人材像

現実的ではないが、理想はすべてのゲームタイトルに対応できる人材。次いで、企画能力が高い人材を求めている。ゲームタイトルに詳しいだけでなく、詳しい上に知識の使い方を知っている人材を求めている。

日本語を正しく使える人材を欲している。大学生の文章を見る機会があったが、正しく日本語を使えていない学生が散見されたため、作文等で正しい日本語を学ぶべきだと考えている。

また、一般常識を備えていることが必要だと考えている。特に e スポーツ業界は、熱い志を持った人が業界を動かしているため、不誠実な対応をしてしまうと出版社に向き合ってくれない可能性がある。

⑤ 業務遂行のスキル

スケジュールを管理する能力が必要。e スポーツ業界での取材は、プロゲーマーに取材を

行うことが多いが、大会やイベントが多い時期はスケジュールの確保が困難になるため、適切なスケジュール管理が必要となる。加えて、予定していた実施時間内で取材を完了する能力も必要だと考えている。

取材では、やはりゲームに詳しいことが業務を行う上で重要なスキルとなる。取材慣れしていないプロゲーマーも多いため、話を展開するコミュニケーション能力も必要となる。そして、e スポーツの取材は暗い場所で行うことが多いため、カメラマンへのディレクション等を行い、適切な素材を撮影できるように指示をする力も求められる。

⑥ 今後の e スポーツ事業の展開

継続して e スポーツ関連書籍を発行していきたいと考えている。

さらに、WEB 版の e スポーツマガジンを作りたいと考えている。しかし、現在は個人で発信がしやすい環境であり、誰でも有名な選手と交流が行えるため、有名な選手を取り上げるだけで収益を上げられていた時代は終わりを迎えつつあると感じている。そのため、内容が充実した書籍や雑誌を発行する必要がある、そのためには企画力が必要だと考えている。現在は選手への取材依頼の連絡がきたり、ユーザーから取材に関する意見が届いたりしているが、掲載する媒体がないため断念している。

⑦ 人材育成について

人材育成は積極的に行う必要があると感じている。特に、e スポーツ専門のライターやカメラマン等は不足しているので、学生がメディア業界を目指すのであれば、実力やスキルを伸ばして業界入りをしてもらいたいと考えている。

何にでも興味を持てる人材がメディア業界には必要で、業務を行う上でも一見関係のない知識が取材時に役立つことがあると感じている。

業務で必要だと感じている企画力は、情報収集の行い方を教育機関で指導することでも鍛えられると考えている。現代は WEB であらゆる情報を調査できるが、出所がはっきりしていない情報もあるため、情報をうまく選別していく方法を授業で学べるのがいいのではないかと考えている。

学校の授業で Photoshop や illustrator、InDesign 等を学習しておく、メディア業界に入った際に役立つと考える。自身で作業をする以外にも、デザイナーに的確に指示を行えたり、デザインの発注を行ったりする際にイメージを頭の中で持った状態で行えるため業務を遂行しやすくなると感じている。そして、紙面では見た目のバランスやデザインが重要になるため、バランスやデザインの良し悪しを理解できる目を養う必要があると感じている。

また、現在は個人で発信を行う方法がいくつもあり、発信を元に人材を探している企業も多く存在している。学生のうちから声がかかることも考えられるため、授業で学ぶだけでなく、実際に活用して発信をしていくことが重要だと考えている。発信する内容は、e スポーツイベント・大会等のレポートや、ゲームタイトルのレビュー等。

(2) 株式会社 ePARA へのヒアリング調査結果

① 企業プロフィール・事業内容

株式会社 ePARA は、e スポーツを通じて障がい者が自分らしくやりがいをもって社会参加するための支援等を行っている企業。代表者である加藤大貴は、国家公務員として勤務後に品川区社会福祉協議会に入職し、その後に株式会社 ePARA を立ち上げている。

e スポーツイベント事業では、誰もが平等に参加できるバリアフリーe スポーツの企画・運営・支援等を行っている。その他の事業では、障がい者の就労支援事業・ウェブマーケティング事業、メディア運営事業、コーチング事業等をしている。

就労支援事業では、業務の一部を障がいを持っている人に発注を行い、遂行できる業務を増やすことで就労支援につなげている。実績として、10 人以上の障がい者が企業に採用されている。

社員 3 名のうち 1 名が全盲、1 名が筋ジストロフィーの障がいを持っている。業務では、マウスとあごを使ってパソコン等を操作しており、営業活動やデザイン業務、e スポーツプレイヤーとしての活動等を行っている。また、ハード・ソフトウェアのアクセシビリティのサポートをしており、全盲の人でも問題なく操作できるかをチェックしたり、モニターの発色に対するイメージのフィードバック等をしていたりしている。

② e スポーツ事業を始めたきっかけ

障がい者と認知症高齢者の支援をしている際に、活動の 1 つとして行った e スポーツが人気を集め、企業からも e スポーツについての仕事を受けることが増えている。オリンピックとパラリンピックでは別の競技として扱われるが、e スポーツでは工夫次第で同じルールで取組める点が魅力だと考えている。

③ e スポーツ事業での人材の過不足感

足りていない部分もあるが、関われる業務が限られているため、すぐに人を増やしたいとは考えていない。

④ 求める人材像

イベント・大会運営を自律的に行える人材で、ストリーミング配信のノウハウやカメラ撮影の技能等を持っており、ストリーミング配信等で必要な素材を意図を汲んで制作してくれる人材を求めている。e スポーツの活動や e スポーツのファンの熱量を高めるためには、選手等が露出することが重要であると考えており、メディアに関しての企画、編集等ができる人材が業界に必要だと感じている。

また、e スポーツ業界の仕事は業界の雰囲気を知っておく必要があると感じているため、学生には座学だけでなく、実際の現場を見てもらいたいと考えている。

⑤ 業務遂行のスキル

営業活動で必要な、抱えている課題を e スポーツで解決する提案等を行えるスキルが必要だと考えている。特に、スポンサーを獲得するための提案等ではなく、e スポーツ業界全体を盛り上げられるような企画を生み出せるスキルを持っている人が少ないと感じており、スキルを持っている人材がいる企業は e スポーツ業界でも目立ってきている。

⑥ 今後の e スポーツ事業の展開

今後は e スポーツと他のテクノロジーを組み合わせた事業を展開したいと考えており、メタバースの中で e スポーツ大会を行う等して企業が抱える課題の解決等を狙いたいと考えている。特に e スポーツが好きな人はメタバースのような新しいテクノロジーに興味を示す傾向があるので、相性が良いのではないかと感じている。他にも、NFT アートに挑戦するなど、目的のためならどのようなテクノロジーでも活用していきたいと考えている。

ただ、現在は e スポーツ業界が抱える課題も多いので、e スポーツ関連企業がイベントを開催しやすい環境になることを願っている。

⑦ 人材育成について

障がい者の就労支援だけでなく、大学生をインターンで受け入れており、報酬を支払いながら e スポーツ業界のことを学べる環境を作っている。業務の内容はさまざまで、将来的にやりたいことをヒアリングし、それに合わせた業務を体験させている。例えば、広報の能力を磨きたいと考えている人には、プレスリリースの原稿を書いてもらっている。教育機関ではこうした職業体験は難しいと感じており、実際に業務を体験できる環境は有数だと考えている。そのため、専門学校等で学習をただけの人材が e スポーツ業界で即戦力になることは難しいと感じており、イベント・大会運営の企業を目指すのであれば、在学中に関わったイベントでどんな仕事をしてきたかの体験が重要になると考えている。特に、e スポーツ業界は成長を続けており、過去の知識がすぐに陳腐化してしまう可能性がある。そのため、過去の経験が活かせることが多いと感じている。

大学と連携をして、e スポーツを用いた実証実験を行っており、障がい者の課題解決に結び付けたいと考えている。さらに、e スポーツに取り組む教育機関にも呼びかけており、連携をしてイベント・大会運営等を体験したり、講師の派遣等をしていたりしている。今後、教育機関との連携が増えていくと考えている。

(3) 株式会社関家具へのヒアリング調査結果

① 企業プロフィール・事業内容

室町時代から続く家具の生産地、福岡県大川市にある家具の総合商社。昭和 57 年 11 月に設立をしており、従業員数は 2021 年 6 月時点で 518 名になる。商品の企画・開発に力を注いでおり、ゲーマー向け関連の家具等の多様なオリジナルブランドを展開している。

全国の家具店やインテリアショップ、通販会社などへの一般家庭向け家具の卸販売をはじめ、ホテル、レストランやカフェなどの飲食店、ハウスメーカーや工務店、オフィスなどへの家具インテリアの提供や空間設計のほか、関家具大川本店や CRASHGATE、アトリエ木馬などの店舗運営も行なっている。

2020 年 1 月にゲーミングチェア「Contieaks (コンティークス)」の発売を開始しており、ノウハウを活かして、日本人の体格やゲームのプレイスタイルにフィットするゲーミングチェアを開発している。さらに、多くのプロゲーミングチームへスポンサードもしており、2022 年 3 月時点では、FAV Gaming や Sengoku Gaming などが挙げられ、プロゲーミングチームモデルのゲーミングチェアも発売している。

ゲーミングチェアの開発を行う際には、現存のゲーミングチェアの利用者レビューに注目し、ユーザーが感じている課題を解決できるゲーミングチェア作りを意識している。具体的には、海外製品の多くが靴を履いた状態での使用を想定したゲーミングチェアであるため、小柄な人が多く自宅で靴を履かない人が多い日本人にとってはフィットしにくいという課題が挙げられた。これを解決するために、座面の高さを日本人向けに調整したゲーミングチェアを開発している。

ゲーミングチェアの開発には、スポンサードしているプロゲーミングチームの意見も参考にしている。さらに、ゲームプレイヤーが利用することの多い Twitter でも情報収集を行っており、商品イメージ等の投稿に寄せられたユーザーの反応によっては、すぐに商品化を進めている。利用者に近い層の声を直に聞ける点は e スポーツ業界の特徴だと考えており、Twitter 等の SNS を活用することは、e スポーツ事業を展開する上で重要な要素となっている。

② e スポーツ事業を始めたきっかけ

一般社団法人日本 e スポーツ連合 (JeSU) が立ち上げられ、e スポーツの名称が普及し始めたタイミングで e スポーツ事業を始めることを検討している。そして、オフィスチェアやゲーミングチェア等の市場の売上が伸びてきていることを確認し、e スポーツ事業を始めた。e スポーツという言葉が普及する前にレーシング風のチェアをゲーミングチェアとして販売していたが、開発担当がゲーマーの意見をあまり取り入れておらず、販売数は伸びなかった。

③ e スポーツ事業での人材の過不足感

e スポーツの業界全体では、イベント・大会運営等の e スポーツ業界の地盤となる部分の人材が足りていないと感じており、協働する運営会社も限られており、新たな企業の参入は見受けられない。

株式会社関家具の e スポーツ事業では、現時点では人材は足りているものの、今後 e スポーツ事業を展開していく上では不足すると考えている。

④ 求める人材像

e スポーツのコミュニティに属することができ、コミュニケーション能力が高く、プレイヤーとしての e スポーツの現場、大会運営側、企業側等の複数の視点を持っている人材を求めている。コミュニティに属して得られた知識等は、e スポーツ業界に参入した後のアクションを考える際に有効活用できると考えている。さらに、コミュニティでは人間関係を構築する必要があり、人を巻き込んでいく力は社会人にも求められる力であるため必要だと感じている。

そして、さまざまな視点で課題を見つけられることは、e スポーツでどのようなアクションを起こすべきかを判断できるため、e スポーツに参入したいと考えている多くの企業で求められる人材だと考えている。実際に、企業が e スポーツに参入しようとしたものの、e スポーツが新しい文化であるがゆえに、どんなアクションを起こせばいいかわからないという意見もある。

2021 年度には新入社員として、大分県のゲーミングチームに所属していたプレイヤーが入社している。プレイヤーから見た e スポーツの現場への意見だけでなく、大会運営等も行っていたことから、大会運営を行う上での課題を知っており、会社にはない知識やノウハウを持っていることが強みとなり、e スポーツ事業の大きな助けになっている。さらに、e スポーツのコミュニティに属するだけでなく、SNS 等で積極的に交流を図っている点でも大きなメリットを会社にもたらせている。また、動画を制作するスキルを持っているため、商品の PR 動画の制作も担当してもらっている。

⑤ 業務遂行のスキル

何事にも興味を持って打ち込める力が必要だと考えている。例えば、取り扱っている家具と他社の家具の機能面の違いや強み弱みなど。これらのような、興味を持たないと知り得ない情報を、自分の知識として落とし込む力はどこの企業でも求められると考えている。

また、関家具で業務を行う上では企画力が重要な能力の 1 つに挙げられる。やりたいことがあればやらせてみる、というスタンスで経営を行っているため、企画力があればやりたいことに挑戦ができる仕組みとなっている。しかし、やりたい気持ちだけでは不十分なため、仕事として成り立たせるための企画力が必要であると考えている。

⑥ 今後のeスポーツ事業の展開

今後はさまざまな層に向けたゲーミングチェアの開発を進めたいと考えている。例えば、プロゲーマー仕様のゲーミングチェアは、長時間座ることを前提に設計されているため、全体的に硬めに作られている。しかし、1-2時間程度使用するには硬すぎるため、ライトユーザー層に向けた製品づくりが必要であると考えている。さらに、ビビットなカラーではなく、既存の家具等にあうようなカラーのゲーミングチェアの需要があるため、今後は原色ではなく、他の家具にあわせやすいカラーのゲーミングチェア等の開発を進めていく予定。

また、小学校からプログラミング教育が導入されるため、小学生にはパソコンが使いやすいデスクが求められると考えている。従来の学習机ではなく、小学校から大学まで使えるパソコンに対応した学習机の開発を検討している。

⑦ 人材育成について

技術面では、パソコンの基本的な操作に加えて、officeソフトが使用でき、ストリーミング配信、動画制作等のクリエイティブな技術を持っている人材が強いと感じている。人間性の部分だと、現在は落ち着いている学生が多いので、キャラクターがたっている学生が魅力的だと感じている。

4. まとめ

4.1. 高等学校実態調査

4.1.1. アンケート調査

アンケート調査では、本事業で連携する専門学校が所在する地域の高等学校を抽出し、北海道、千葉県、兵庫県、富山県、宮崎県、鹿児島県、沖縄県の高等学校計 933 校を対象にアンケート調査を実施し、181 件（19.3%）の回答を得られた。

現状の e スポーツ部・同好会等の設置状況について確認したところ、13.3%の高等学校が e スポーツ部・同好会等を設置していると回答した。さらに、所属している学生数は、半数以上の e スポーツ部・同好会等の所属生徒数が 10 名以上で、中には「50 名以上」という回答もあった。また、2020 年度以降に設置をしている高等学校が増加している。これらのことから、e スポーツ部・同好会等が広がりを見せていると考えられる。

e スポーツに対するイメージとしては、「若者の間で盛り上がっている」が 7 割と最も多い。次いで「勉強等が疎かになりそう」「お金がかかりそう」「心身に悪影響がありそう」がいずれも 4 割程度で、比較的ネガティブなイメージを持っている回答者が多かった。一方で、e スポーツ分野専門学校を進学先として指導する事への抵抗感についての質問では、「抵抗感はない」「どちらかといえば抵抗感はない」が合計で約 5 割弱となっている。自由記述でも「多様性を認める時代だ」「新しい文化だ」といった意見が寄せられており、e スポーツが徐々に受け入れられ始めている傾向が見受けられた。

4.1.2. ヒアリング調査

ヒアリング調査では、e スポーツコースを設置している通信制高等学校、e スポーツ関連科目を設置予定の高等学校・高等専修学校にヒアリングを実施し、e スポーツ教育の実施状況や e スポーツに係る職業教育等の実施状況等を確認した。

本調査の協力校のいずれの回答からも、「e スポーツ」という要素が中高生を強く惹きつけていることが見て取れる一方で、進路指導や e スポーツ分野でのキャリアに関しては課題意識があるように見受けられる。e スポーツ分野は新興分野であることから、業界全体でも仕事の種類や内容が整理されておらず、学校・教職員も情報が得られていない中、保護者や生徒に対して如何に進路を示すかは大きな課題であろうと推察する。本事業の取組を通して、e スポーツ分野のキャリア教育を体系化し、こうした課題の解決に向けて支援を行っていききたい。

また、いずれの学校でも現状、e スポーツ業界企業との連携の必要性を認識している一方で、十分に連携が取れていないという状況が明らかになった。業界企業との連携はキャリア教育の観点から非常に重要であり、この点については特に本事業でも支援を検討していききたい。

4.2. 専門学校実態調査

IT・ゲーム・ビジネス・医療福祉等などでは、近年、e スポーツへの関わり方が模索され、e スポーツ市場に進出する事例も多々見受けられる。そのため、これらの分野の専門学校について、e スポーツ分野の人材育成への関心や対応意向等を明らかにすることを目的として、927 校にアンケート調査を実施し、129 件（13.8%）の協力を得ることができた。

e スポーツが中学生・高校生で流行していることに対する認知状況、70%を超える回答者が「よく知っている」「多少は知っている」と回答し、「知らない」という回答は 1.6%に留まった。また、e スポーツが多様な分野に浸透している状況についても、5 割以上が「よく知っている」「多少は知っている」と回答し、「知らない」という回答は 17.1%に留まった。

現状の e スポーツ教育の実施状況については、実施済み・設置予定は 6.3%に留まったものの、「今後必要に応じて検討する」という回答が 56.6%と半数を超えた。また、現段階で設置しない理由としては、「指導者の確保が難しい」が最も多く、次いで「就職先がない」「ネット回線等の環境整備が難しい」などが挙げられた。これらのことから、専門学校では e スポーツに対してネガティブな印象は比較的少なく、今後の市場成長が進めば普及展開が見込めるように思われる。また、知りたい e スポーツ関連情報として、「e スポーツに係る教育コンテンツ」が最も多く挙げられており、本事業を含め当学会の活動の中で積極的に支援を展開していきたい。

4.3. 企業実態調査報告

企業実態調査では、e スポーツ関連事業を展開する企業・団体等を 20 件ピックアップし、ヒアリング実施前の予備調査として、WEB 上で公開されている情報を中心に、e スポーツ事業の内容や特徴等について調査を行った。本調査の結果、具体的な e スポーツ関連事業の内容をまとめることができ、e スポーツ関連事業の発足のきっかけや事業を推進する上で課題等も整理できた。本調査結果を参考情報として、より詳細な情報について、個別ヒアリングを実施する計画である。

今年度は上記のうち、「メディア」「小売」「医療・福祉」の事業を展開する企業各 1 件、計 3 件に対してヒアリング調査を実施した。今回ヒアリングした企業等では共通して、e スポーツ関連人材には e スポーツのイベントや競技に関する実体験を重視していることが判った。一方で、競技ごとのプレイ技術に関しては重視している企業はなかった。業務遂行上では e スポーツに関する知見も然ることながら、企画力・実践力などのコンピテンシーや、オフィスソフトの操作や動画編集技術などの実務スキルが重視されている。本事業でカリキュラムを検討する際、これらの情報を積極的に取り入れていきたい。

【開発報告編】

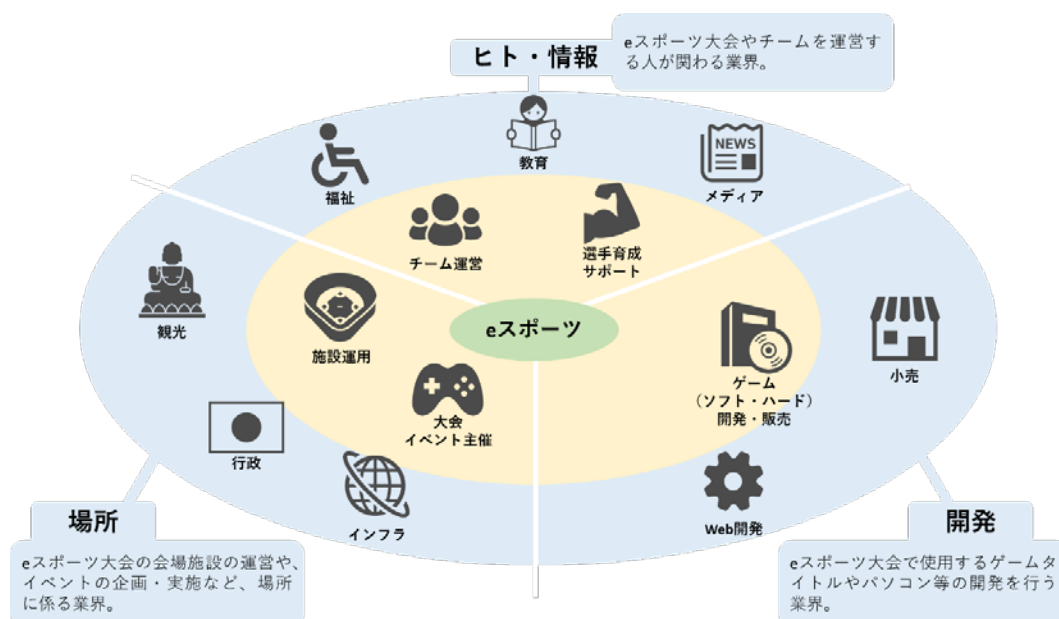
1. e スポーツスキル標準

1.1. 開発方針

e スポーツ産業には、現在、多様な業界の企業が参入していて、急速な成長の途上にあり、様々なビジネスが生まれている。当学会では e スポーツ人材養成のためのスキル標準を検討するにあたり、まず現段階での e スポーツ産業の業界構成の整理を試みた。以下に概念図の現行案を示す。図にあるように、e スポーツ産業のビジネスは現在、概ね 13 業界に分類することができると思う。本事業では、今年度から順次、主にこれらの 13 業界について、発生する職務とその遂行に必要な知識・スキルを検討していく。

なお、本概念図の検討にあたり、一般社団法人日本 e スポーツ連合が経済産業省の委託を受けて作成した「日本の e スポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」(https://www.meti.go.jp/meti_lib/report/2019FY/030486.pdf) を主な参考資料として活用した。また、本案はあくまで現行案であり、新興分野である e スポーツは産業の変化も激しいことから、今後の状況も随時反映していく。

図表 1-1 e スポーツ産業の業界構成の概念図（案）



1.2. 構成

1.2.1. 業界定義の一覧

e スポーツスキル標準の検討にあたり、まず上図「e スポーツ産業の業界構成の概念図（案）」に示した e スポーツ産業を構成する 13 業界について、それぞれ定義を行った。業

界定義の一覧を下表に示す。

図表 1-2 e スポーツ産業を構成する業界の定義の一覧

業界	定義
大会・イベント主催	e スポーツ大会やイベントの主催をしたり、イベントの会場設計や演出等の「企画・制作」、進行運営や警備等の「運営」を行ったりする業界。
e スポーツチーム運営	e スポーツプレイヤーを中心に、データを分析して戦術を考案するアナリストや、助言やサポートを行うコーチ等が所属するチームを組織的に運営する業界。
選手育成・サポート	e スポーツプレイヤーを主なターゲットに、フィジカル・メンタルトレーニングの支援や、健康管理を行うためのサービス運用や施設運用、製品開発等を行う業界。
施設運用	e スポーツ大会やイベントを開催できる環境を提供する施設や、e スポーツを体験・観戦できる施設等を運用する業界。
メディア	e スポーツ大会の結果や e スポーツプレイヤーへのインタビューで得られた情報を、Web メディア・書籍等の文字媒体や、テレビ番組等の映像媒体で配信する業界。
Web 開発	ゲームタイトルのプレイ配信を行える配信プラットフォームや、大会運営管理を行える Web サービス等の、e スポーツに関連する Web アプリケーションや Web システム等を開発する業界。
教育	e スポーツを用いて、対人関係能力やプレゼンテーション能力、論理的思考等を学習させる専修学校や、e スポーツと語学を組み合わせた教育を行う学習塾等の、社会で必要な能力を教育する業界。
福祉	e スポーツを用いてリハビリテーションを行ったり、障がい者の社会参画を目指したりする医療機関等、e スポーツを用いて、充足した生活や幸福で安定した生活を達成しようとする業界。
ゲーム開発 (ハード・ソフト)	e スポーツ大会やイベントでの使用が見込まれるゲーム関連のハードウェア・ソフトウェアを開発する業界。ハードウェアにはゲーム機やコントローラー・マウス等が該当し、ソフトウェアには、競技性の高いゲームタイトルが該当。

インフラストラクチャー	e スポーツ大会やイベント等において、運用上で必要となる設備や機能を提供・開発し、ハードウェアやソフトウェア等を使用するサポートを行い、e スポーツイベント等の運用を支える業界。
観光	e スポーツの要素を取り入れた宿泊施設を運営したり、観光名所と e スポーツをかけ合わせた事業や取組みを行ったりする業界。
行政	e スポーツ大会やイベントを開催して地域や業界を活性化させたり、盛り上げたりすることを目的に行われる行政機関による取組み。
小売	e スポーツのオフィシャルグッズやアイテム、競技シーンに採用されているゲームタイトルのグッズ等を販売する業界。

1.2.2. 各業界の職務構成の検討

今年度は上記の e スポーツ産業を構成する各業界について、既存の資料等から e スポーツ関連職務の構成を検討し、素案を作成した。各業界の職務構成の素案については巻末資料に掲載する。以下にサンプルとして、「大会・イベント主催」の職務構成表を掲載する。

「大会・イベント主催」の素案を作成するにあたっては、厚生労働省の職業能力評価基準（イベント業）などの既存の資料を参考とした。

次年度以降、この各業界の職務構成素案を土台として、各業界企業へのヒアリング等を通して具体的な情報を収集・整理する。さらに、各職務の遂行に必要な知識・スキル等の情報についても併せて収集・整理することで、e スポーツスキル標準の開発を進める。

図表 1-3 職務構成表例：大会・イベント主催

選択能力 ユニット	職務	職務概要
企画	企画プロデュース	主催者、スポンサー及びクライアントに対するイベント企画の総合窓口として、イベントに関連する社内外の関係者をプロデュースし、サーベイから企画立案、プレゼンテーション、契約を行う仕事。
	プロジェクト・マネジメント	主催者、スポンサー及びクライアントに対するイベント企画の総合窓口として、プロジェクト・マネジメントを主に制作、運営までのトータルコーディネートを行う仕事。

制作	制作計画	制作業務の計画作成や準備・実施をする仕事であり、イベント全体の基本計画を受けて、演出・音響・照明・映像・美術などの専門技術について、制作作業の計画立案を行う仕事。
	制作管理	制作業務の計画作成や準備・実施をする仕事であり、演出・音響・照明・映像・美術など、専門技術者が行う制作作業の業務管理を行う仕事。
	制作施行	制作業務の計画作成や準備・実施をする仕事であり、制作管理者の指示を受けながら、進行演出計画通りに、音響・照明・映像・美術などの専門技術の制作作業を行う仕事。
運営	運営管理	運営業務の計画作成や準備・実施をする仕事であり、基本計画や実施計画を受けて、運営作業の計画立案と業務管理を行う仕事。
	運営実施	運営業務の計画作成や準備・実施をする仕事であり、運営管理者の指示を受けながら、来場者の案内誘導や各種会場サービスの提供など運営作業を行う仕事。

(参考)

- ・厚生労働省 職業能力評価基準（イベント業）
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_09874.html
- ・e スポーツチーム運営会社って何をしているの？ (Detonation Gaming)
<https://note.com/dngwin/n/na9555fa662e0>
- ・ゲーム大会の運営について 主催のすべきこと 大会運営のすべて (HYS)
<https://note.com/heyooo/n/n067f829d7ae0>
- ・[最新版]e スポーツ業界徹底解説!!e スポーツにはどんな仕事があるの？ (esports DOGA)
<https://esports-doga.com/esports-job/>

2. 高等学校対象カリキュラム

2.1. 通信制高等学校 1 年生対象カリキュラム

2.1.1. 基本設計

本事業では、通信制高等学校 e スポーツコースの 3 年間を対象に、e スポーツ業界で働く上でのキャリアビジョンと基礎能力の醸成を目的としたカリキュラムを検討する。基本的な構成は「事業概要編」で述べた通り、通信制高等学校の e スポーツコースを主要なターゲットとして、「キャリアデザイン」「e スポーツリテラシー」「職種別専門技能・職業人コンピテンシー」を想定する。

このうち、今年度は通信制高等学校 1 年生をターゲットとした「キャリアデザイン」の検討を行った。通信制高等学校へのヒアリング結果を踏まえ、「総合科目」1 単位 35 時間相当への組込を想定して、実施内容や実施形態などの具体化を行った。その内容を以下に示す。

図表 2-1 通信制高等学校 1 年生対象カリキュラム

項目	内容	
教育対象者	通信制高等学校 e スポーツ関連コースに在籍する高等学校 1 年生	
教育目標	高校生段階では、競技スキルの研鑽に努めつつも、現実的な自身のスキル・特性等を理解した上で、e スポーツ分野でのキャリアに関する知識を学び、自身に合った e スポーツ分野でのキャリアビジョンを形成して、専門スキルを身に付けさせることを目標とする。 特に高校 1 年生の段階では、e スポーツ業界企業との交流等を通して、e スポーツ分野の仕事の種類や働き方など職業キャリアの概略的な知識を身に付けさせることを目標とする。	
時間数	1 単位 35 時間相当（単位認定科目「総合学習」等を想定）。 内訳は、動画等による自主学習、スクーリング 1 回。課外学習も実施。	
学習項目	講義（動画学習）	e スポーツ業界や e スポーツに関わる仕事等について講義を WEB にて映像教材を聴講して自主学習。
	実習（集合学習）	多様な e スポーツ業界企業を招聘して高校生と e スポーツ交流戦を実施。（※対象業種：イベント・飲食・IT・医療福祉・小売・観光・宿泊・施設 など）
	講演（集合学習）	実習で交流した企業からの e スポーツに関わる仕事・働き方の紹介等の講演を集合学習にて実施。
	グループワーク	学生数名でグループを組み、e スポーツの業界研究や戦略研究などを実施。

2.1.2. 運用方法のイメージ

上記のカリキュラムについて、最終的な運用イメージの叩き台を以下に示す。

本カリキュラムは、通信制高等学校の単位認定科目（総合科目 1 単位）として実施を想定する。授業時間としては、動画講義＋小テスト 30 回程度（10～15 分/回）、レポート 3 回、スクーリング 1 回で構成する。動画講義では、e スポーツの業界の全体像や e スポーツに関わる仕事等に関する知識を解説する。年 1 回のスクーリング時には知識学習を踏まえた講義、グループワークなどを実施する。

さらにこれらに加え、課外学習として、e スポーツ業界企業との交流会（実習・講演）を年 6 回程度実施する。各回に業界企業を招聘し、アイスブレイクと実習を兼ねた e スポーツ競技での交流戦や、e スポーツに係る仕事・働き方に関する講演を実施する。

以上のような形での運用を想定して、カリキュラムの具体化とコンテンツの開発を進めていく。なお、もともと本カリキュラムの検討にあたり、高等学校への導入の実現性に考慮して課外学習中心での運用も検討した。しかし、通信制高等学校より、「単位認定を受けられる」というモチベーションがないと、内容問わず、受講する学生がいなくなるという指摘を受けた。これを反映する形で、単位認定科目への組込を中心に検討を行っている。

この案をもとに、次年度以降、教育コンテンツの本格開発、実証講座での教育効果検証・妥当性検証を行い、結果を反映してブラッシュアップを行う。その上で、再来年度以降の本格的な導入を目標に検討を進めていく。

図表 2-2 目標とするカリキュラム運用イメージ

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
動画講義・小テスト30回、レポート3回（自己学習）											
交流会①		交流会②		交流会③		交流会④		交流会⑤		交流会⑥	
スクーリング（年内1回、講義・グループワーク等）											

2.2. 通信制高等学校の実態に関する情報収集

通信制高等学校でのカリキュラムや授業設計を検討するにあたり、次の 2 項目について、制度や事例、参考資料等の調査を実施した。概略的なまとめを以下に示す。参考にした資料については巻末資料に掲載するので、参照頂きたい。

- ① 通信制高等学校の単位認定制度とカリキュラム設計
- ② 通信制高等学校の現状と課題

2.2.1. 単位認定制度とカリキュラム設計

(1) 単位の要件

通信制高校で単位を修得するには、「レポート」「スクーリング」「単位認定試験」の3つを行う。単位として認定される具体的な要件は、学校が定める指導計画に基づくため通信制高校ごとに異なる。レポートの添削指導回数やスクーリングの面接指導時間について、明確な基準は設けられていない。よって、ある程度上下に幅をもった単位時間数や回数を各学校で決めることができる。上記の他に、メディアを利用した指導を行うことも可能である。

卒業には「74 単位以上」の修得が必要とされる。加えて、ホームルーム等の「特別活動」を 30 単位時間以上履修する必要がある。最終的な単位の認定は、日頃の教員の評価に基づいて校長が行う。

(2) 単位時間の免除・代替等に関する方針

状況に応じて、単位時間の免除や代替などが認められる配慮事項も定められている。

< 単位時間の免除 >

テレビやラジオなどのメディアを利用してレポートを作成した場合、その成果が認められれば、スクーリングや特別活動のうち「10 分の 6 以内の時間数」を免除できる。

< 単位の代替 >

教科・科目に関係する職業についており、実務が成果として認められる場合には単位の一部に替えることができる。

< 過去の修得単位 >

高校在学中に修得した教科・科目は再び履修する必要はない。過去に在籍していた高校で修得した単位を、転籍した通信制高校の単位に加えることができる。

(3) カリキュラム設計

通信制高校では登校頻度や学習スタイルなどによって、コースが分けられていることが多く、自分の希望や学習ペースにあったコースを選択できる。また、具体的なカリキュラムについても比較的自分の希望に沿って組むことができる。

2.2.2. 現状と課題

(1) 学校数・学生数の推移

通信制高校の数は、平成 2 年（1990 年）の 84 校から、令和元年（2019 年）253 校となっており、直近のおよそ 30 年で 3 倍程度増加している。とくに私立通信制高校の数が 30 年で 100 校ほど大幅に増えている。

また生徒数については、平成 2 年（1990 年）166,986 人から令和元年（2019 年）197,696 人およそ 30 年で 3 万人ほど増加している。通信制高校の学校数自体が増加しているからだと考えられる。しかし、私立の通信制高校の生徒数は増加しているのに対し、公立通信制高校の生徒数は減少している状況である。

（2）生徒層の変化

通信制高校の生徒の年齢層が若年化している。15 歳～18 歳の生徒数の割合が、昭和 60 年（1985 年）の「49.7%」から、令和 2 年（2020 年）には「83.9%」と増えている。以前は、働きながら高卒の資格を取得したい、全日制を中途退学した等の生徒が通信制に通うケースが多かった。しかし、通信制の年齢層が全日制の生徒と変わらなくなっていることを踏まえると、「中学を卒業した時点で通信制に進むと決めている」「通信制を第一志望として入学している」生徒が増えていると考えられる。また、通信制高校の数自体が増えていることから、以前よりも多くの若い世代が通信制高校を進学の選択肢としやすくなったことが要因のひとつだと考えられる。

（3）課題と対策

通信制高校では次の 3 つの課題が発生していると考えられる。

1 つ目の課題は、通信制高校の退学者数に私立と公立で大きな差がある。生徒数が増加している私立通信制では、退学者数の割合は減少している。しかし、生徒数が減少している公立の通信制高校では退学者数の割合も大きく増加している。

2 つ目の課題は、在籍していても 1 科目も履修していない「非活動生徒」である。令和 2 年 5 月時点での非活動生徒は 26,970 人。これは通信制全体の生徒数のうち 13.0%もの割合を占める。

3 つ目の課題は、通信制高校教育の法制度や水準に対する理解や知識が不足し、教育課程や指導方法が不適切な学校が存在している。

これに対して、平成 27 年（2015 年）に株式会社立の通信制高校に捜査が入ったことをきっかけに、文部科学省では「広域通信制高校の教育運営改善緊急タスクフォース」を設置した。また令和 3 年には「「令和の日本型学校教育」の実現に向けた通信制高等学校の在り方に関する調査研究協力者会議」が設置され、通信制高校の制度等の見直しが行われる見込みである。

3. 通信制高等学校 1 年生対象教育コンテンツ

本事業の高校生段階のカリキュラムは前述の通り、「キャリアデザイン」「e スポーツリテラシー」「職種別専門技能・職業人コンピテンシー」の 3 系統で構成されるカリキュラムを設計する。その上で各学習内容に対応した教育コンテンツの開発を実施するが、「e スポーツリテラシー」「職種別専門技能」「職業人コンピテンシー」については、既に通信制高等学校のカリキュラムに一定以上組み込まれた内容であり、教授方法も各校で独自に検討を行っている。そこで、本事業内では e スポーツ分野においては特に既存の教材等が見受けられない「キャリアデザイン」に対応した教育コンテンツを中心に検討する。

今年度は以下の 4 項目のプロトタイプを開発した。それぞれの概要を報告する。

- ① e スポーツ分野キャリア教育テキスト
- ② 講義映像コンテンツ
- ③ 職業体験 VR コンテンツ
- ④ WEB プラットフォーム

3.1. e スポーツ分野キャリア教育テキスト

3.1.1. 概要

通信制高等学校の e スポーツコース等に在籍する生徒に対し、e スポーツ分野での「キャリアデザイン」の学習を支援するため、テキスト教材を作成した。

本教材では、e スポーツ産業の全体像や仕事の種類・内容などのオーバービュー的な内容から、より具体的な各業種・職種の仕事の内容や必要なスキル、キャリアパス、職業倫理などの内容まで、高校 3 年間での段階的な学習を支援することを目指す。

今年度開発したプロトタイプでは特に、高校 1 年生段階での学習を想定して、e スポーツ産業の全体像や仕事の種類・内容などのオーバービュー的な内容の学習を目標とし、検討を行った。

なお、本教材の形式を検討するにあたり、通信制高等学校より、文章での解説等の受動的な学習では高校生の興味を惹きつけることが難しいとの指摘があった。そこで本プロトタイプ教材では、ワークによる調べ学習（アクティブラーニング）を中心とし、ワークを補助するトピックスを配置することで知識学習へと繋げる形式で構成した。

3.1.2. 構成

今年度開発した e スポーツ分野キャリア教育テキストは、「e スポーツと社会」「e スポーツと仕事」「e スポーツと自分」の 3 つの大項目で構成される。この大項目に対し、それぞれ 3 つのワーク、全体で計 9 つのワークが設定されている。以下に目次構成を示す。

図表 3-1 e スポーツ分野キャリア教育テキスト 目次構成

第1章 e スポーツと社会(e スポーツと社会の関りを知ろう)
ワーク① e スポーツに関わる記事を集めてみよう
ワーク② e スポーツで地域社会に貢献しよう
ワーク③ e スポーツの普及方法を考えてみよう
第2章 e スポーツと仕事(e スポーツの仕事を知ろう)
ワーク① e スポーツのイベントから仕事を見つけてみよう
ワーク② e スポーツに関連する仕事を調べてみよう
ワーク③ e スポーツの仕事の広がりを考えてみよう
第3章 e スポーツと自分(e スポーツと自分について考えよう)
ワーク① 夢を実現するための目標設定の仕方を学ぼう
ワーク② e スポーツとスポーツマンシップを考えてみよう
ワーク③ e スポーツ分野で働くための自己分析を行ってみよう

上記の9つのワークは、下図に示す通り、各ワークにつき見開き2ページで構成される。それぞれ「学習目標」「課題・ワークシート」「検討手順・ヒント」「参考情報」の4つの要素が掲載されている。学習者は、「学習目標」「課題・ワークシート」をもとに、自身でインターネット等を活用して調査を行ったり、考えたり、ディスカッションを行ったりして学習を進める。その際、「検討手順・ヒント」「参考情報」に掲載された情報を学習の手がかりとして、検討や学習を深める。本教材全体を巻末資料に掲載するので、参照頂きたい。

図表 3-2 e スポーツ分野キャリア教育テキスト 各ワークの構成

学習目標	ワーク1 e スポーツに関わる記事を集めてみよう	ワークの検討手順やヒント	e スポーツと社会
課題・ワークシート	課題 1 e スポーツにまつわる様々な分野のニュースを探索して、見出しを書き出しましょう。 2 書き出した見出しの中で、特に興味がある記事を200字程度で要約してみましょう。	参考情報 大会協賛は26社 富山県が「地方eスポーツの雄」と呼ばれるワケ 地方初のeスポーツイベントの先駆けであるToyama Gamers Day は、2016年から定期的に開催され、イベントの参加者を顕著に増やしているイベントである。また、その地域性の独自性や、地域の課題に結びつけて活動することを目指す主催者の考えは、eスポーツを活用した参考になる事例である。 【イベントチラシ】富山の名産のeスポーツ大会「eスポーツのコンプレックス」開催 【日経クロストrend】https://xrend.nikkei.com/atc/contents/watch/00013/00664/	参考情報 部活や授業「eスポーツ」取り入れる学校増える訳 北米教育eスポーツ連盟(North America Scholastic Esports Federation)は、次世代の教育をeスポーツで活性化させることを目的としている団体です。この団体では、eスポーツを学習や教育を促進するための効果的なツールとして活用することで、中学生の知的向上、社会性、積極性を育む社会的感情学習の向上を目指している。このような事例を参考に、日本でもeスポーツを中学校や高等学校の学習活動、部活動などで採用する学校が増加してきている。 (東洋経済オンライン https://toyokeizai.net/articles/-/462330)

3.2. 講義映像コンテンツ

3.2.1. 概要

通信制高等学校での授業は、前述の通り、講義映像コンテンツの聴講と小テスト、レポートを組み合わせる実施形式がスタンダードとなっており、本事業でもこれに準拠したコンテンツの開発を進めていく。

今年度は、学生たちの e スポーツ分野でのキャリアビジョンの形成を支援するためのコンテンツの 1 つとして、e スポーツの職業を紹介する映像コンテンツを開発した。e スポーツ業界関係者に対して仕事に関するインタビューをする形式で、e スポーツ関連分野で活動する企業が業界や仕事を紹介する内容である。

次年度以降はこうしたインタビュー形式で様々な企業等の有識者が出演する講義映像のほか、前述の e スポーツ分野キャリア教育テキストを活用した授業形式のコンテンツなども検討していく。また、これと合わせて小テスト、レポートなども開発し、通信制高等学校への導入を想定したコンテンツの取り揃えを検討していく。

3.2.2. 構成

e スポーツの職業を紹介する映像コンテンツの開発にあたり、今年度はまず e スポーツ業界有識者 2 名に対して仕事に関する WEB インタビューを実施した。その収録映像を編集・加工する形で、e スポーツの職業紹介を行う講義映像コンテンツを作成した。

映像コンテンツの項目構成を以下に示す。映像は以下の 6 項目各 1 本、計 6 本で、1 本あたり約 7~8 分、計 45 分程度で構成される。

図表 3-3 講義映像コンテンツの項目構成

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">・インタビュー GODSGARDEN 稲葉央明 氏<ul style="list-style-type: none">① e スポーツに係る仕事の体験談② e スポーツ業界の現状③ e スポーツ業界に求められる人材や能力・インタビュー e スポーツコミュニケーションズ株式会社 笥誠一郎 氏<ul style="list-style-type: none">① e スポーツの仕事と市場規模について② e スポーツ業界のいま③ e スポーツ業界で必要な能力とは |
|---|

以下に本講義映像コンテンツのイメージを示す。

図表 3-4 講義映像コンテンツのイメージ（講師：稲葉央明氏）



図表 3-5 講義映像コンテンツのイメージ（講師：笥誠一郎氏）



3.3. 職業体験 VR コンテンツ

3.3.1. 概要

現状、高等学校が e スポーツ業界企業と密に連携している例は見受けられず、インターンや職場訪問を実施する機会はほぼ存在しないものと思われる。こうした状況下で e スポーツ分野でのキャリアについて学習を行う高校生たちが、e スポーツに関する職業や働き方、職場の雰囲気を自分なりにイメージすることは難しいと言わざるを得ない。

そこで、高校生の e スポーツ分野でのキャリアビジョンの形成を支援するため、実際の e スポーツの仕事現場を紹介する 360° VR 映像コンテンツを開発した。本コンテンツでは、e スポーツ関連分野で活動する企業で働く社員が、自身の勤める職場や設備、仕事内容等を紹介する内容で構成される。また、360° カメラを用いて撮影を行い、下図に示すように、視聴者が画面上で操作を行うことで、周囲を見回すことができ、職場訪問を疑似体験できるコンテンツとなっている。



3.3.2. 撮影の様子

本コンテンツは、株式会社 JCG の協力を得て、「JCG 豊洲スタジオ」にて撮影を実施した。収録時には、下図に示すように、360 度カメラを使用して、定点に設置したり出演者をカメラで追いかけてたりして撮影を行った。

図表 3-6 株式会社 JCG 豊洲スタジオでの撮影の様子



3.3.3. コンテンツの内容構成

本映像コンテンツは約 13 分で構成され、内容は以下の通りである。

図表 3-7 職業体験 VR コンテンツの内容構成

- ① 挨拶・玄関の紹介
- ② スタジオマップの紹介
- ③ スタジオの設備・仕事内容の紹介
- ④ オペレーションルームの設備・仕事内容の紹介
- ⑤ 大会運営室・管制室の設備・仕事内容の紹介
- ⑥ オフィスの様子と株式会社 JCG の事業内容の紹介

以下に本コンテンツのサンプルイメージを示す。

図表 3-8 挨拶・玄関の紹介



図表 3-9 スタジオの設備・仕事内容の紹介



図表 3-10 オペレーションルームの設備・仕事内容の紹介



図表 3-11 大会運営室・管制室の設備・仕事内容の紹介



図表 3-12 オフィスの様子と株式会社 JCG の事業内容の紹介



4. WEBプラットフォーム

4.1. 概要

後述のプレ実証を実施するため、これまで紹介してきた高校生を対象とした e スポーツ教育コンテンツ群等を利用できる e ラーニングサイトを調達し、実証講座で使用するコンテンツをはじめ、前述の「キャリア学習テキスト」「講義映像コンテンツ」「職場体験 VR コンテンツ」や受講者アンケートなどを実装した。

本環境はスマートフォンやタブレット、パソコンなどの各種インターネット端末で利用することができ、映像配信や資料配布、個別の学習者の学習ログの蓄積、受講者アンケート等の機能を有する。当該環境へのログイン ID を保有する学習者は、自身の端末でインターネットにアクセスし、任意に各種コンテンツを閲覧して学習できる。

4.2. 構成

以下に本事業で整備した e ラーニング環境の画面イメージを掲載する。

図表 4-1 e ラーニング環境の画面イメージ①

The figure displays two screenshots of the e-learning environment interface. The left screenshot shows the login screen with fields for User ID (cr011) and Password, a Login button, and a checkbox for 'Save login'. The right screenshot shows the top menu with options like '2021年度 実証講座 動画投稿・ライブ配信技術学習', '2021年度実証講座 受講後アンケート', 'eスポーツ分野 キャリア教育テキスト', 'eスポーツの職業紹介', 'eスポーツの職場紹介', and a Logout button.

ログイン画面

トップメニュー

図表 4-2 eラーニング環境の画面イメージ②



【実証報告編】

1. 実施の概要

1.1. 実施概要

本事業で構築する教育モデルは通信制高校を主なターゲットとするため、特に講義部分は講義映像を中心とした e ラーニングの活用を想定している。そこで次年度の映像教材の本格開発に向けて、e スポーツに関心を持つ高校生を対象に、より効果的に訴求できる映像教材コンテンツの在り方を検討するための講座を実施した。実施概要を下表に示す。

図表 1-1 実施概要

実施期間	2022 年 2 月 14 日（月）～2022 年 3 月 7 日（木）
実施方法	映像コンテンツでの自主学習
受講者	e スポーツに高い関心を持つ高校生等 計 80 名
実施協力校	e スポーツコースを設置している通信制高等学校、e スポーツ科目を設置している学校、e スポーツ部を設置している学校等に協力を要請し、以下の 9 校に協力を得た。 ・ ルネサンス高等学校 ・ 青池学園高等学校 ・ 野田鎌田学園横浜高等専修学校 ・ 北海道留辺蘂高等学校 ・ 東海大学付属札幌高等学校 ・ 荒井学園新川高等学校 ・ 兵庫県立長田商業高等学校 ・ 兵庫県立姫路商業高等学校 ・ 沖縄県立中部農林高等学校定時制
実施方法	・ 協力校に対し、実証講座コンテンツを実装した WEB プラットフォームへのアクセス用の URL 等を配布。 ・ 各校の任意形式にて受講者（e スポーツコース在籍生徒、e スポーツ部所属生徒）に通知。 ・ 下記の映像コンテンツを各学生が聴講。 ・ 全映像コンテンツの聴講完了後、受講者アンケートを実施。
学習内容	・ 講義テーマ：動画投稿・ライブ配信の知識・スキル ・ 講義項目（6 項目 各映像 1 本 計約 1 時間） ① 動画投稿・ライブ配信を行う意義

	② 動画制作・ライブ配信制作におけるコツ ③ 配信プラットフォームの選び方 ④ トークや立ち振る舞いのポイント ⑤ 配信コンテンツに人集めるコツ ⑥ キャラクター作りに関する知識
使用教材	・日本 e スポーツ学会 文部科学省委託事業成果物 映像教材「動画投稿・ライブ配信に係る知識・技術等」

1.2. 使用した教材等

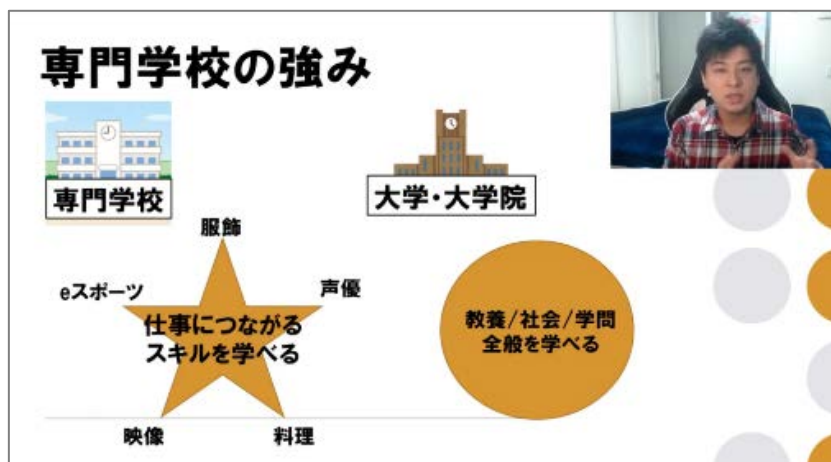
今回の講座では、当学会で保有する「動画投稿・ライブ配信の知識・スキル」を講義テーマとした映像コンテンツを使用した。このコンテンツは、その内容も然ることながら、より効果的に専門学校生等に訴求できる映像教材コンテンツの在り方を検討することを狙いとしている。そのため、現役のプロゲーマーや、ストリーマー、キャスター、YouTuber 等に協力を得て、以下の通り、全く異なる 6 パターンの映像で構成される。

今回の講座では、これらのコンテンツを高校生に視聴させ、アンケートによってフィードバックを得ることで、より興味を引く映像教材コンテンツについて検討を行った。

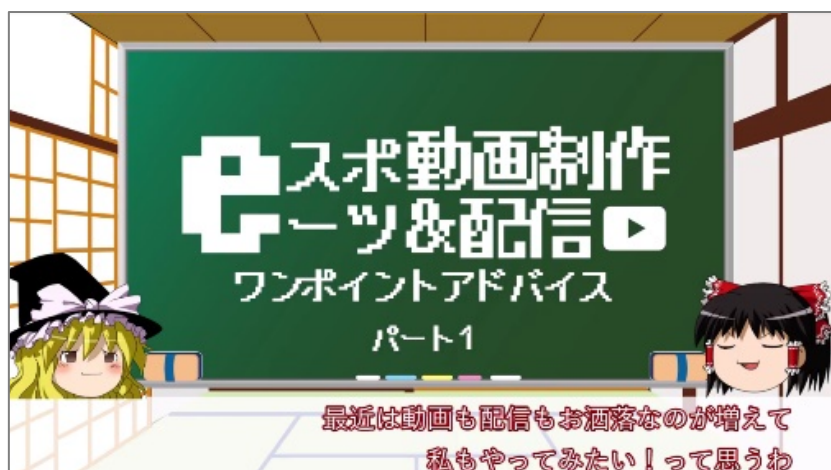
- | | |
|---------|-----------------------|
| 映像パターン① | 男性実況者によるスライド解説型講義 |
| 映像パターン② | 機械音声によるキャラクター会話型講義 |
| 映像パターン③ | 男性配信者によるライブ配信型講義 |
| 映像パターン④ | 男性実況者によるトーク型講義 |
| 映像パターン⑤ | 女性 YouTuber によるトーク型講義 |
| 映像パターン⑥ | Vtuber によるスライド解説型講義 |

それぞれのイメージ画像を以下に示す。

図表 1-2 映像パターン① 男性実況者によるスライド解説型講義



図表 1-3 映像パターン② 機械音声によるキャラクター会話型講義



図表 1-4 映像パターン③ 男性配信者によるライブ配信型講義



図表 1-5 映像パターン④ 男性実況者によるトーク型講義



図表 1-6 映像パターン⑤ 女性 YouTuber によるトーク型講義



図表 1-7 映像パターン⑥ Vtuber によるスライド解説型講義

eスポーツ配信者のキャラクター特徴

	Vtuber	Vtuber以外
顔・プレイ	重視しない	重視する
キャラクター設定 (口癖や性格)	設定している	設定していない
配信画面	アバターを映している (配信画面がおしゃれ)	イラストをサムネイルに 配置している



2. 受講者アンケート

2.1. 質問項目と結果要旨

所定の映像コンテンツの視聴完了後、受講者に対し、以下の項目について質問する受講後アンケートを実施した。次項で集計結果を紹介する。

- ・ 映像コンテンツの講義内容は理解できたか
- ・ 映像コンテンツの講義内容に興味を持てたか
- ・ 特に学習しやすかった映像コンテンツはどれか
- ・ 映像コンテンツを用いた学習は、積極的な姿勢で学ぶことができたか
- ・ 映像コンテンツを用いた学習は、楽しく学ぶことができたか
- ・ 普段の授業でも、映像コンテンツを用いた学習を取り入れてほしいと思うか
- ・ （自由記述）ご意見やご感想など

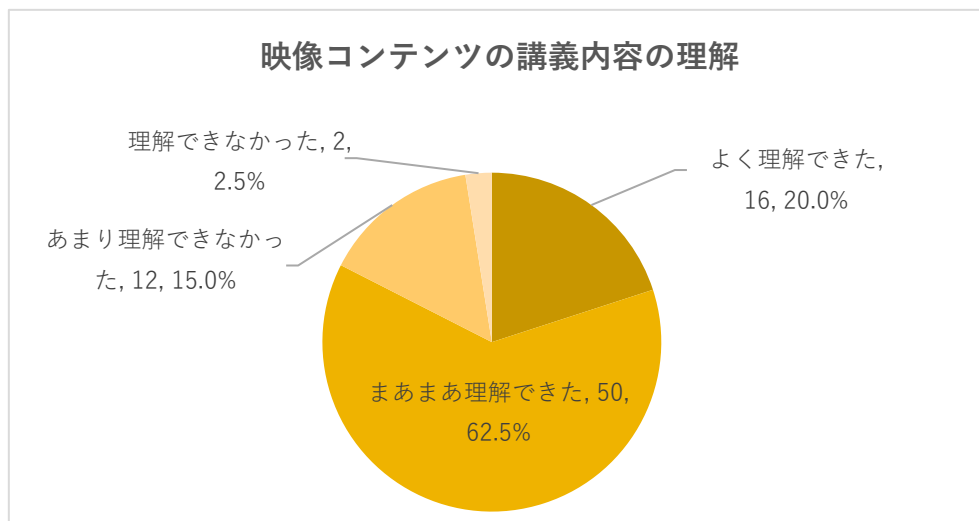
上記のアンケートにより、本講座で教材として使用した前掲の 6 パターンの講義映像コンテンツに対し、高校生たちから特に学習しやすかったコンテンツについてのフィードバックを得た。最も高評価を得たのは「機械音声によるキャラクター会話型講義」であり、56 名の生徒が学習しやすかったと回答し、次いで、「Vtuber によるスライド解説型講義」が 38 名であった。人間が実写で解説するよりも、バーチャルなキャラクターが進行する映像教材が親しみやすいコンテンツとして認識されていることが伺える結果となった。この結果は、YouTube などの一般的な映像コンテンツにおいて、機械音声や Vtuber を使用したものがメジャーになりつつあることが影響していると考えられる。ただし、この評価はコンテンツの形式だけでなく、取り上げたテーマや講義内容、音声の聞き取りやすさなどの要素も影響している可能性がある点には留意する必要がある。

また、本講座の学習内容に対しては、7 割を超える参加者が映像教材に興味を持つことができたと回答しており、積極的な姿勢で学習に取り組めたと回答している。さらに、約 8 割の参加者が楽しく学ぶことができたと感じており、7 割を超える参加者が開発した映像教材のようなコンテンツを普段の授業等への導入を希望している。

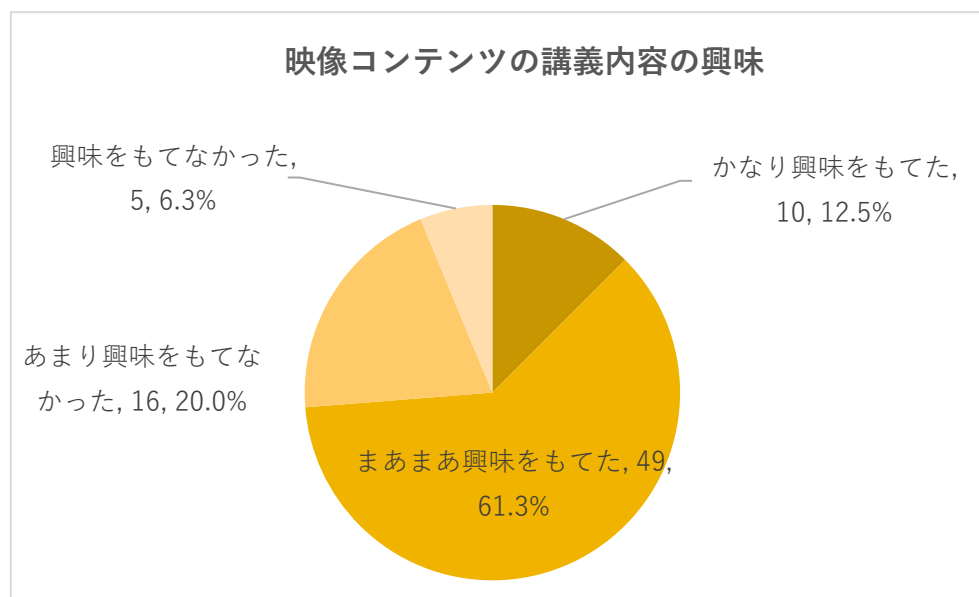
本講座の実施結果をもって、次年度以降、高校生に対する授業で使用する上で、効果的な講義映像コンテンツの検討を行っていきたい。

2.2. 集計結果

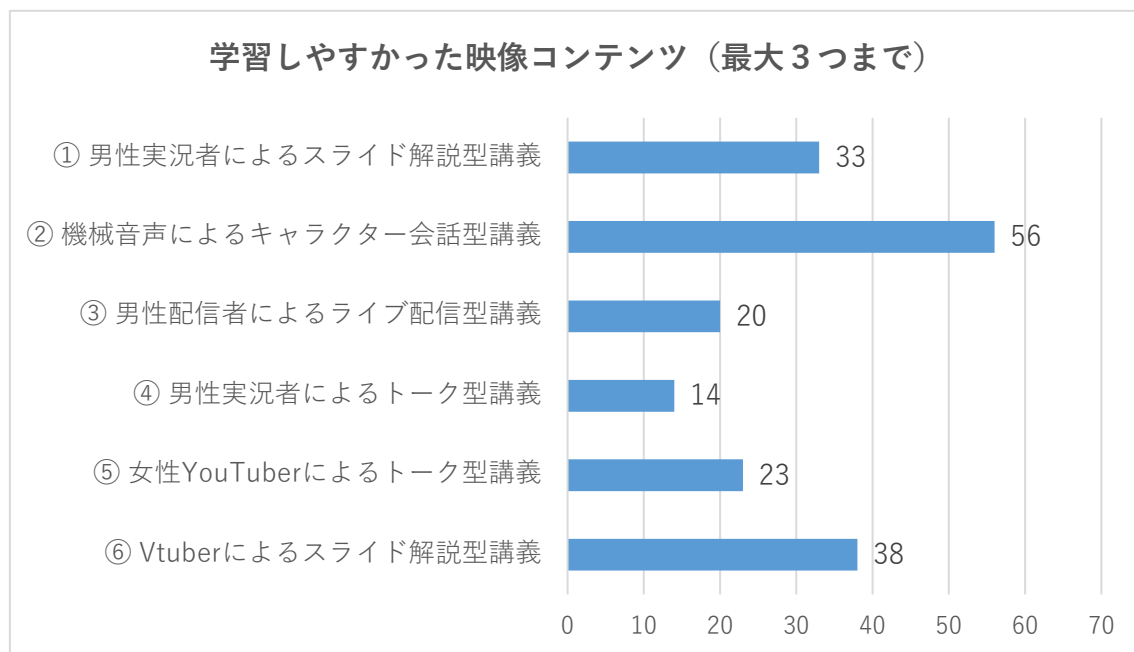
(1) 映像コンテンツの講義内容は理解できましたか。



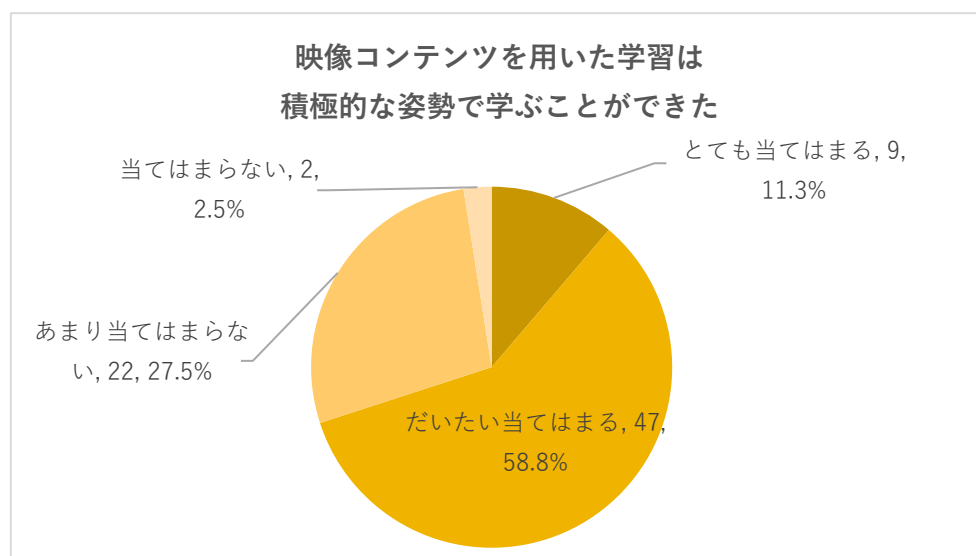
(2) 映像コンテンツの講義内容に興味を持つことができましたか。



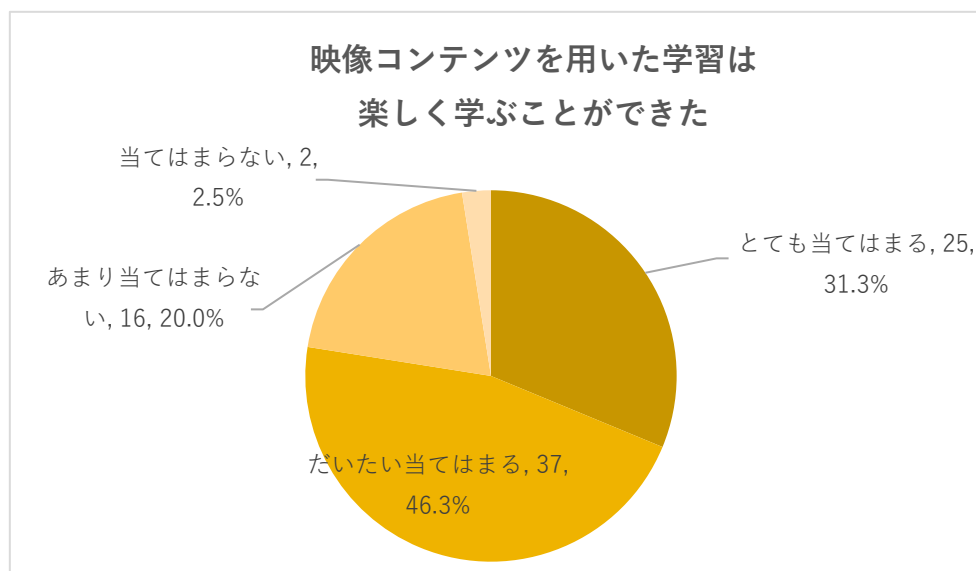
- (3) 今回は 6 つのスタイルの映像コンテンツをご視聴頂きました。このうち、特に学習しやすかったスタイルを最大「3つ」選んでください。



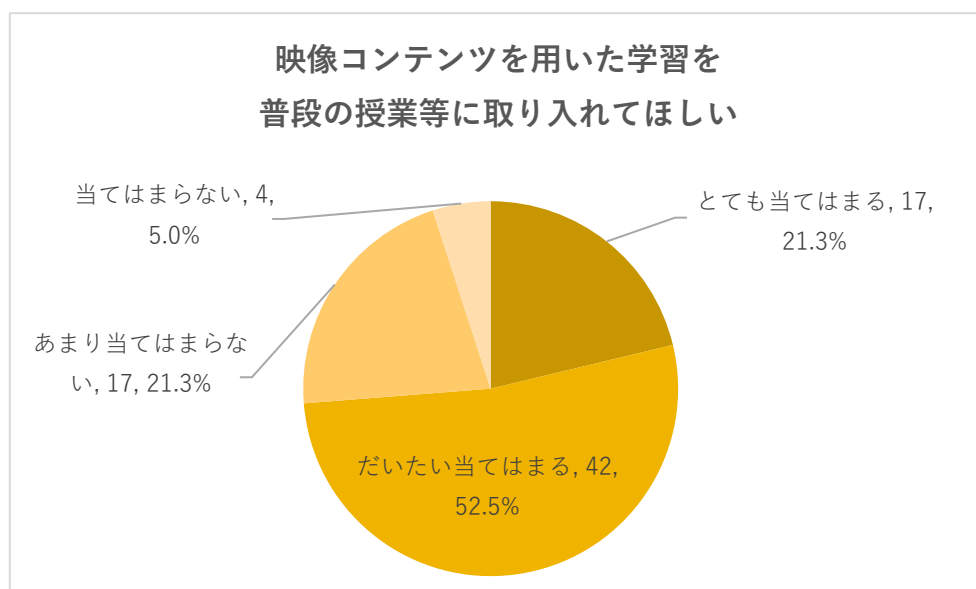
- (4) 今回のような映像コンテンツを用いた学習は、普段の教室での授業やオンライン授業と比べて、積極的な姿勢で学ぶことができましたか。



- (5) 今回のような映像コンテンツを用いた学習は、普段の教室での授業やオンライン授業と比べて、楽しく学ぶことができましたか。



- (6) 普段の授業等でも、今回のような映像コンテンツを用いた学習を取り入れてほしいと思いますか。



(7) 講義内容や動画の構成・スタイル等への感想・意見があれば教えてください。

※「特になし」や空欄等の回答を除く。原文ママ。

- ・ それぞれのストリーマーに突出した部分があって、深く広く学べたと思う。出来れば海外ストリーマーや大手ストリーマーの配信内容についての解説もあれば良かったなと思った。
- ・ 権利問題が突破出来ればの話ですが、俗にいう「ゆっくりボイス」より「VOICEROID」や「CeVIO」等の方が聞き取りやすいのでは、と感じました。「VOICEVOX」なら営利、非営利共に使用可能なので、推奨致します。
- ・ 動画構成と説明がストーンと入ってきたので、とてもわかりやすかったし為になりました。
- ・ 配信のノウハウに加えて、部活動の様子と関連させるコツがあれば知りたいです。
- ・ 聞き取りやすいように機材集めたりなどした方がいいかなと思った
- ・ 顔を出したくない人でもバーチャルキャラクターとして活動することには少し興味を持ちました。
- ・ e スポーツゲームはやっているのですが配信や大会は考えていなかったのもちょっと考えてみようかなとは少しだけ思いました。
- ・ アナリティクスに関してもう少し知りたい。
- ・ 見やすかったし映像があることで理解しやすかったと思う。
- ・ キャラ作りについて気になっていた部分を知れました。
- ・ 配信だけでなく動画やm c などの感想などで映像系で考えることが少し理解できた
- ・ オンライン等を用いた今後の授業が実に楽しみだ。
- ・ 配信をしてみたいと思っていたので非常に役に立った。
- ・ スタイル①の動画が一番分かりやすく、学習に入りやすかったです！
- ・ 具体的な編集方法などの例を載せた動画を講義に加えてほしい
- ・ ゲームに関わる仕事に着きたいと考えていたので参考になりました
- ・ 今回の動画で様々なやり方があるということが分かった
- ・ PC への負荷が多すぎて VTuber スタイルは実行しづらい
- ・ e スポーツ部員として、これからも頑張りたい
- ・ ものすごくわかりやすい解説で見て楽しかった
- ・ ゆっくり解説は反応する側がいてわかりやすいと思った。
- ・ とても分かりやすかったです
- ・ よくわかりました
- ・ youtube 見る感覚で見やすかった
- ・ 分かりやすかったです
- ・ わかりやすかった

- ・ どれも、見ていて分かりやすかった
- ・ 有名人の成功例を聞きたいです
- ・ Vtuber はいいぞ。
- ・ 結構参考になりました。
- ・ 楽しかったです。
- ・ 良かった！
- ・ いいと思います
- ・ まあ普通
- ・ 知らない人が喋ってた
- ・ 大体の人達何言ってるかわからん
- ・ 実写は音が聞こえにくかった
- ・ 音が小さいものとかがあったので聞きづらいものなどがありました(͡° ͜° ͡° ;)
- ・ もっと聞き取りやすいようにした方がいいと思いました
- ・ 動画の音が小さいと感じました
- ・ 音が聞こえづらかった

令和３年度 文部科学省委託事業専修学校による地域産業中核的人材養成事業
**高・専一貫教育による
e スポーツ中核人材養成モデル開発事業
事業成果報告書**

発行者：一般社団法人日本 e スポーツ学会

発行日：令和４年３月

※本書の無断転載を禁じます。