

巻末資料

1. 企業実態調査 予備調査	111
2. e スポーツスキル標準 職務構成表（案）	123
3. 通信制高等学校カリキュラム等参考資料集	135
4. e スポーツ分野キャリア教育テキスト	147

1. 企業実態調査 予備調査

企業実態調査 予備調査

① 株式会社 JCG

企業名	株式会社 JCG
e スポーツ関連 事業内容	https://www.jcg.co.jp/ ・e スポーツ大会、イベントの企画運営。年間 500 以上のオンライン／オフライン大会を運営。 ・ホワイトラベルでのイベント企画運営。e スポーツイベントを実施したいゲームバブリッジャー／企業／組織パートナーとして、企画段階から協力。 ・e スポーツを活かしたプロモーションのコンサルティング。e スポーツファン層の 10 代～20 代へ向けたプロモーション提案。 ・配信スタジオレンタル、クラウド大会管理システム(オンライン／オフライン)。大会運営をリアルタイムにすべてウェブ上で進行。 ・イベント PR 動画やイベント中に挟む「CM 動画」「選手紹介動画」などの動画制作、編集。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 個人のゲームコミュニティサイト運営経験から、2013 年に JCG の前身となるコミュニティ大会の運営事業を責任者として立ち上げ。2017 年 5 月に株式会社 JCG として独立。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： コミュニティを作り、大会を継続して開催すること。大会があることで情熱やモチベーションを保ち、ゲームを続けられる環境につながる。スタッフも洗練され、運営のナレッジも蓄積される。機材もより低コストで調達し、大会の継続的な開催が可能になる。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： e スポーツは場所や人種を問わず、障がいを持つ人もハンディキャップを気にせずに活躍できる「平等に近いプラットフォーム」。学生大会、高齢者大会、身体障がい者向け大会など、より幅広い層の人が今後楽しめる場を広めていく考え。
参考 URL	https://sogvotecho.jp/jcgports/

② GODSGARDEN

企業名	GODSGARDEN
企業 HP	http://godsgarden.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・2016 年に発足した東京を拠点とするプロゲーミングチーム。 ・格闘ゲームが得意なプレイヤーが集まったチームで、格闘ゲームタイトルで無類の強さを誇る。 ・プロゲーミングチームとしてゲーム大会への出場、独自の大会も運営。 ・メンバーによる番組『生放送・顔 TV!』の放送や、交流イベントを積極的に開催。ゲームにまつわる様々な企画を行う。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 2016 年に中心人物である神園選手が、まだプロゲーマーが職業として認識されていない時代からプロゲーマーを名乗り活動開始。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： 中心選手の移籍問題。チームの中心選手の神園選手は、2019 年 5 月 1 日付でグローバルセンス株式会社 PGW(プロゲーマーズワールド)事業部に入社し、チームを移籍。メンバー移籍による戦力ダウン、存続問題などが課題。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： 独自の大会を運営する傍ら、他大会の運営協力を推進。また各メディア、ゲームタイトルとのタイアップ企画など、ゲームに関する様々な企画を実行。プレイヤーの知名度を活かし幅広く事業を展開。
参考 URL	https://post.gamer2.jp/gm-20077/ https://espo-game.jp/article/progamer/28013/ https://www.4gamer.net/games/131/G013166/20110826077/

③ 株式会社カブコン

企業名	株式会社カブコン
企業HP	https://www.capcom.co.jp/
eスポーツ関連事業内容	・ストリートファイターリーグ「powered by RAGE」の運営。 ・世界的なeスポーツ大会「CAPCOM Pro Tour」の運営。 ・eスポーツリーグ事業展開による自社ソフトの拡販。 ・2016年より「ストリートファイターV」の国内eスポーツリーグ「RAGE リーグ for ストリートファイターV」をスタート。eスポーツビジネスの可能性を模索。
特記事項	・eスポーツ関連事業の発足のきっかけ：2013年以降、米国子会社の主催でストリートファイターの公式世界大会「カブコンカップ」を開催。eスポーツ事業がスタート。 ・eスポーツ関連事業を推進する上での課題等：eスポーツ裾野拡大には、プレイヤーの活躍の場を増やすことが必要。同社は2019年より「ストリートファイターリーグ」を国内外で開催。eスポーツ裾野拡大に向けた、プレイヤー増加につながるイベントを積極的に開催している。 ・eスポーツ関連事業の今後の展開：「ストリートファイターV」ブランドの拡大。リーグやプロ野球のような、プロチームを各地域に置いたリーグを構想。地方自治体や地場企業がチームをスポンサードし、「eスポーツ」による町おこし、村おこし」による地方活性化につなげる。 ・将来的に本仕組みをパッケージ化し、韓国や台湾などへ展開。「ストリートファイター」の韓国リーグ、台湾リーグ、アジアチャンピオンシップの開催などを目論む。
参考URL	https://www.capcom.co.jp/ir/feature/2017_esports.html https://gamebiz.jp/news/252001 https://www.capcom.co.jp/ir/feature/2018_esports.html https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/00115/00004/

④ 株式会社セガ

企業名	株式会社セガ
企業HP	https://sega.jp/
eスポーツ関連事業内容	・「ぶよぶよeスポーツ」「バーチャファイター×eスポーツ」プロジェクト展開、セガ公式eスポーツ大会の運営。 ・PlayStation 4用ソフトウェア「Virtua Fighter esports」の販売。 ・「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」「茨城県の国体局（国体・障害者スポーツ大会局）」などのeスポーツイベントを支援
特記事項	・eスポーツ関連事業の発足のきっかけ：eスポーツ人気の高まりを受け、2018年よりeスポーツ事業を開始。人気タイトル「ぶよぶよ」のeスポーツ大会を開催。 ・eスポーツ関連事業を推進する上での課題等：eスポーツ事業のマネタイズ、収益化の確立。将来的にダウンロードコンテンツなどで収益化を目指す、収益化の見込みが課題。ゲームソフトのeスポーツイベントに特化した仕様への対応。「観戦モード」「トーナメントモード」などオンライン配信に必要な機能の開発、ゲームバランスの調整。 ・eスポーツ関連事業の今後の展開：2021年度に「VIRTUA FIGHTER esports CHALLENGE CUP」の「SEASON_0」を2回開催予定。日本eスポーツ連合（JeSU）のライセンス認定タイトル化を目標。 ・「Virtua Fighter esports」「ぶよぶよeスポーツ」大会、イベントの海外展開も視野に入れている。
参考URL	https://esports.sega.jp/ https://esports.sega.jp/2021mie/ https://news.mynavi.jp/article/20210706-1911620/ https://business.nikkei.com/atcl/gen/19/00005/091000044/

⑤ コナミホールディングス株式会社

企業名	コナミホールディングス株式会社
企業 HP	https://www.konami.com/ja/
e スポーツ関連 事業内容	・クラウドゲームプラットフォームやマルチデバイスでのゲームタイトル提供。e スポーツ大会やイベントのオンライン運営。 ・同社が企画運営する企業スクール「esports 銀座 Studio」の運営。 ・e スポーツ業界の未来を見据え、ゲーム実技だけでなく多彩なカリキュラムを通して e スポーツ界で長期に活躍できる人材を育成。 ・e スポーツを含めたデジタルエンタテインメント事業は、モバイルゲームや家庭用ゲーム、カードゲームなど多面的にビジネスを推進。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 2001 年から「eFootball」シリーズの世界選手権を開催。2003 年から「遊☆戯☆王シリーズ」の世界選手権、2016 年から「パワフルプロ野球」の日本選手権を開催。2020 年に事業の新たな拠点として、コナミクリエイティブセンター銀座内に、e スポーツ配信に特化した「esports 銀座 Studio」を運営開始。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： 国内ゲーム市場に対する e スポーツ市場規模の小ささ。日本のゲーム業界側から、e スポーツ認知をもっと高める必要性。 選手の地位向上を目指し、e スポーツの楽しさ、素晴らしさを伝えていくことが課題。e スポーツのルールを様々な人に理解してもらい、観客に見どころを伝えファンを増やしていく。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： e スポーツのリーディングカンパニーとして、新しいユーザー体験の創出に取り組む。教育事業や大会運営、組織運営を強化し、e スポーツ市場の世界的な拡大に向け事業展開を図っていく。
参考 URL	https://img.konami.com/ir/ja/ir-data/co_download/pdf/all.pdf https://www.konami.com/ghnza/school/

⑥ 株式会社 CyberZ

企業名	株式会社 CyberZ (RAGE)
企業 HP	https://cyber-z.co.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・e スポーツイベント、大会運営、プロリーグ運営。 ・国内最大級 e スポーツイベント「RAGE」を運営。 ・「RAGE」はゲームタイトルイベントを実施する、e スポーツの総合イベントブランド。「e スポーツ」に様々なエンターテインメント性を掛け合わせ、株式会社 CyberZ、エイベックス・エンタテインメント株式会社と株式会社テレビ朝日の 3 社で協業し運営。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： サイバーエージェントグループの子会社で、広告代理店事業が主であった CyberZ 社が事業を立ち上げ。動画配信プラットフォーム OPENREC.tv (オープンレック) で、新たな視聴者獲得を目指していた 2015 年頃、e スポーツ大会を配信する構想から事業が発足。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： ゲーム人口が 5000 万人以上いる日本のポテンシャルは高いものの、イベントの最大同時視聴者数は 5000 人〜3 万人程度と少ない。スター選手の誕生など、変化がなければ産業が発展しない。 現在の e スポーツは、放映権やスポンサー収入など B to B のマネタイズで成り立つ。今後はグッズやチケットなど、B to C の収入も視野に入れた強化が必要。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： 格闘技の大型イベントの様な、年 1〜2 回の風物詩となる「日本国民全員が知るイベント化」。エイベックスやテレビ朝日とアライアンスを組み、ゴールデンタイムで e スポーツ中継するなどの企画を検討。
参考 URL	https://rage-esports.jp/

⑦ 株式会社文化工房

企業名	株式会社文化工房
企業 HP	https://www.bun.co.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・テレビ番組の制作、編集、スチルカメラマンや広告制作/印刷業務を行う制作プロダクション。テレビ朝日の関連会社。 ・山里亮太の e スポーツ情報番組「ReAL eSports News」を制作。 e スポーツとして、選手を「アスリート」と捉え、国内外で開催されている様々な e スポーツ大会の結果を紹介。
特記事項	・ e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 地上波および日本のテレビ局として史上初めて「e スポーツ全般を扱う情報番組」として放送開始。2019 年 11 月 16 日より月に 1 回、30 分間の番組として放送。 2020 年春の改編により、同年 4 月 6 日から毎週月曜日の 0:45 - 0:59 枠で、週 1 回のレギュラー放送に昇格。同時に一部系列局での放送を開始。 ・ e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： e スポーツ自体の地位向上。選手の格やスポーツとしての地位確立が必要。まだまだ e スポーツに対する認知度が低く、他のスポーツの様に競技やアスリートとして見なされていないのが課題。 ・ e スポーツ関連事業の今後の展開： e スポーツの最前線をリアルに迫っていく。選手のインタビューや密着取材などの特集を予定。番組を通じて認知やファン層を広げ、e スポーツの感動や価値を世の中に広めていく。
参考 URL	https://video.bun.jp/esports/ https://company.tv-asahi.co.jp/saiyo/group/bunka/index.html https://www.bun.co.jp/tv/1205/ https://post.tv-asahi.co.jp/post-113921/

⑧ 日本テレビ放送網株式会社

企業名	日本テレビ放送網株式会社
企業 HP	https://www.ntv.co.jp/info/outline.html https://www.ntv.co.jp/pc/
e スポーツ関連 事業内容	・日本テレビが e スポーツ事業を行うため、子会社としてアックスエンターテインメントを設立し、e スポーツ事業に参入。 ・ e スポーツ専門番組「eGG (エッグ)」を放送。 ・ e スポーツチーム「AXIZ (アキシズ)」を創立。e スポーツの主役は選手でありチーム。観客はチームや選手を見て懂れ、応援したくなるのが e スポーツの本質。日本テレビが e スポーツシーズンの中心に立つために、日本テレビ専用の e スポーツチームを設立。
特記事項	・ e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 日テレノバーションプログラム制度に、複数の異なる部署総勢 18 名から「e スポーツの事業企画」の応募がある。日テレ内で e スポーツ事業の可能性を感じている人が多数。本きっかけを基に、代表取締役となる小林を中心に e スポーツ事業が発足。 ・ e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： e スポーツの観戦シーンや文化を創り、日本でネガティブな印象があるゲーマーの認識をポジティブなものに変えていくこと。そのために同社および日本テレビのメディアを使い、シーンやイメージを広げていく。 ・ e スポーツ関連事業の今後の展開： 「AXIZ」が e スポーツプロ大会に出場していく。選手の練習風景などをインターネットで Web 配信し、イベントや番組にも出演。リアルイベント、ネット配信、テレビ番組でチームの活躍を見せていき e スポーツ業界を盛り上げていく。
参考 URL	https://www.ntv.co.jp/limitedesports/ https://www.ntv.co.jp/eGG/

⑨ 株式会社白夜書房

企業名	株式会社白夜書房
企業 HP	http://www.byakuya-shobo.co.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・e スポーツ書籍の出版 「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」(寛 誠一郎・著) 「e スポーツ地方創生～日本における発展のかたち～」(寛 誠一郎・著) 「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」(CAPCOM eSports・著) などを出版。 ・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： e スポーツをテーマにした出版本の取り扱いを開始。「e スポーツ地方創生」「CAPCOM eSports」など、e スポーツ書籍を同社より出版。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： e スポーツ関連本の売り上げ、e スポーツのシーンや文化の盛り上がり が本の売り上げにも影響。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： e スポーツ関連本の取り扱い。
参考 URL	http://www.byakuya-shobo.co.jp/page.php?id=6767 https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000002717.000013450.html https://pickups.jp/pressrelease/27367/

⑩ 有限会社 PCCS

企業名	有限会社 PCCS
企業 HP	https://www.pccs.co.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・e スポーツ事業者/教育機関への e スポーツカリキュラムの提案、e スポーツイベント企画、e スポーツ環境構築支援などサービス提供。 ・スポンサーとして様々な e スポーツ活動を支援。 ・ラジオ放送「eSportsland Radio」の運営。レインボータウン FM「いーらじ」による e スポーツの大会情報、ゲームの最新情報、全国のスポーツ施設等々を紹介。 ・e スポーツ施設開業サポート。e スポーツ施設開業の多くの実績と経験から、知識と技術を持ったスタッフが開業を支援する。 ・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 未来のために e スポーツの輪を広げ、健全で快適な環境を創る。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： 従業員数が 10 名と少数。e スポーツ事業を広く展開しており、開業ノ ウハウや運営ノウハウを持つメンバーの育成、増員が必要。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： e スポーツを楽しめる施設の開業を支援し、より e スポーツが楽しめる 場所を提供。今後ゲームメーカーと協力し、就労支援施設に向けたプ ログラムを取り組んでいく予定。
特記事項	
参考 URL	https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000002.000082390.html https://newscast.jp/news/4104744

⑪ 株式会社サンキュー都市開発

企業名	株式会社サンキュー都市開発
企業HP	https://www.sanyu-j-net.co.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・「泊まれる e スポーツ施設」をコンセプトとした宿泊施設の開発。 ・大阪日本橋に国内初となる"e スポーツ特化型ホテル"「e-ZONe 〜電脳空間〜大阪日本橋」を開設。 ・e スポーツで活躍する選手の育成と PR 活動の推進。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： e スポーツ人気の高まりを受け、「e スポーツの初体験」「オフ会開催」「大会前の合宿」など、e スポーツを楽しむプレイヤーに至福体験ができる施設開発の企画が立ち上がる。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： 宿泊者の室内密集に伴う、コロナウイルスの感染対策。e スポーツフロアの接触箇所（PC 等の機器類、デスク、椅子等）に、抗菌/抗ウイルス効果を有する光触媒技術「ウイルス侍」を導入し対応。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： 本施設を通して様々なイベントや大会を実施し、e スポーツプレイヤーに活躍の場を提供。ゲームユーザーが気軽に集う場を提供し、日本の e スポーツシーンの発展に努める。
参考 URL	http://ezone-osaka.com/ https://otakuindustrybiz/archives/104074 https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000001.000048242.html https://esports-gate.com/interview-ezone/

⑫ 株式会社 NTTe-Sports

企業名	株式会社 NTTe-Sports
企業HP	https://www.ntte-sports.co.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・e スポーツに関するイベント企画、施設企画・運営、ICT ソリューションの提供など。 ・e スポーツ施設事業、教育事業、ブラットフォーム事業、イベントソリューション事業を展開。 ・e スポーツチーム「TERA HORNS」の活動支援。 ・最先端 ICT を活用した「つなぐ」「そだてる」「地域活性化」を創出。
特記事項	e スポーツをベースとして、「イベント開催」から「競技会場提供」「人材育成」「自治体の戦略コンサルティング」を行う。 ・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 2019 年、茨城国体で e スポーツが文化プログラムに採用される。本状況を受け、2019 年 3 月から NTT 東日本が e スポーツ施設やイベントにおける ICT ソリューションの提供、イベントの企画運営支援を開始。その後、NTT 東日本、NTT アド、NTT 西日本、NTT アーバンソリューションズ、スカパーJSAT、タイトーの出資により、2020 年 1 月 31 日に NTTe-Sports が設立。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： 地域差による通信の遅延問題。ディスプレイの処理時間の差に影響が大きく、競技の勝敗に影響。イベント時に選手全員が同じ専用ディスプレイかつ、ローカルサーバーで協議するなどの対応・工夫が必要。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： 秋葉原のショールーム運営、プレイヤーの交流、人材育成の基盤となるブラットフォームの構築やアライアンスパートナー探しに注力。教育コンテンツの提供、部活動をはじめとする e スポーツチームの活性化支援。自治体主催の公的イベントの e スポーツ採用支援など。
参考 URL	https://www.ntt-east.co.jp/release/detail/20200121_01.html https://journal.ntt.co.jp/article/642

⑬ 国立病院機構北海道医療センター

企業名	国立病院機構北海道医療センター 独立行政法人国立病院機構
企業 HP	https://hokuto.hosp.go.jp/hospital/hospital02/
e スポーツ 関連事業内 容	・コンピュータゲームを取り入れたリハビリテーション。 ・障害者向け e スポーツ大会の参加支援。ゲームをプレーしたいと望む若い患者たちの要望に応じて、様々な工夫で支援。ゲーム機コントローラーを改造し、指の小さな力でのキーボード操作や、マウスの代わりに視線入力や音声入力を使う。コントローラーに外付けする自励具や、マイコンや 3D プリンターを駆使してデバイスを自作。
特記事項	・ e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 田中氏の国立病院機構八雲病院での勤務経験。同病院は小児期発症の神経筋疾患を専門とした北海道唯一の病院。障害者のリハビリテーションの一環でスタートする。 ・ e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： ゲームソフトの障害者向けに対応した機能設定。オプション設定項目がどこまでカスタマイズできるか、購入してみないと分からない。購入後に適切なカスタマイズ設定できず、ゲームプレイをあきらめるケースもある。 e スポーツは、障害者も健常者と同じように戦える競技。競技者間の公平を期す理由で、e スポーツ大会で使用できるデバイスは純正コントローラーに限られる。 ・ e スポーツ関連事業の今後の展開： e スポーツは、障害者にとって希望の光。障害者と健常者の共生の形がつかれるか検証。障害者の世界を広げる支援を実施していく。
参考 URL	https://project.nikkeibp.co.jp/behealth/atcl/feature/00003/082100146/ https://www.cesa.or.jp/efforts/interview/researcher/tanaka01.html

⑭ 株式会社 ePARA

企業名	株式会社 ePARA
企業 HP	https://epara.co.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・ e スポーツを通じて、障害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。 ・ 支援活動の一環に伴うバリアフリー e スポーツに関するニュースの取り扱い、バリアフリー e スポーツ大会の企画運営。 ・ 東京都品川区のカラオケ店「JOYSOUND」港南口店内にバリアフリー e スポーツカフェ「Any%CAFE」(エニーパーセントカフェ) を開設し、運営。
特記事項	・ e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 福祉業界で出会った仲間と障害者 e スポーツ大会を企画し、その後「株式会社 ePARA」を設立。 ・ e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： バリアフリー e スポーツの楽しさや感動が、多くの人々に伝わっていない。一般の人が e スポーツ自体に壁を感じ、障害者の方との交流機会が少ないことが原因。 ・ e スポーツ関連事業の今後の展開： 大会やイベントの運営、障害者雇用を推進し、バリアフリー e スポーツの情報を発信していく。「人を惹きつける魅力と精神力」と「e スポーツプレイヤーとしての強さ」を兼ね備えた、次世代 e スポーツプレイヤーを発掘/育成/支援していく。
参考 URL	https://esports-world.jp/interview/13089 https://game.asahi.com/article/14451947 https://auba.eicon.net/projects/22406

⑤ 株式会社御所坊

企業名	株式会社御所坊
企業 HP	http://goshoboh.com/recruit/
e スポーツ関連 事業内容	・老舗旅館「陶泉御所坊」を運営。 ・e スポーツが観戦できるバー「BAR DE GOZAR」の運営。e スポーツを気軽に楽しめるスペースの提供。関西では例を見ないバー。 ・有馬温泉から六甲山頂を目指すコースを採用した「バーチャルサイクリング大会」を開くなど、フィジカル e スポーツにも取り組む。サイクリストと e スポーツの架け橋を担う。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 人手不足など有馬温泉街が抱える問題を、e スポーツを切り口に解決を目指す。有馬温泉でe スポーツ観戦バーを開業するなどの施策で、地域活性化するために e スポーツ事業が発足。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： e スポーツに対するネガティブなイメージの払しょく。e スポーツを用いた「バーチャル」から「リアル」への落とし込みが進んでいない。六甲山/摩耶山では、e スポーツの活用が進んでおらず、特にサイクリングの潜在性を活かされていない。e スポーツと連携して、魅力を伝えていく必要性。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： 全国の温泉地を結んだ e スポーツ大会を開くなど、活動を広げる。e スポーツと有馬温泉の魅力を世界に発信していく。
参考 URL	https://www.negitaku.org/news/n-22563 https://www.kobe-np.co.jp/news/kobe/202104/0014274381.shtml https://www.excite.co.jp/news/article/VAMOLA_3914/

⑥ 株式会社関家具

企業名	株式会社関家具
企業 HP	https://www.sekikagu.co.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・一般家庭向け、事業者向け家具インテリアの企画/開発、卸売、販売までを手掛ける総合商社。 ・オリジナルゲーミングチェアブランド「Contieaks」製品の販売。 ・Contieaks は、日本人の体格や使用環境を分析し、オリジナルのゲーミングギアの開発を行う。プレイヤーとユーザーの声をダイレクトに反映させたものづくり。日本のインテリアメーカーが、本気でゲーミングや PC 環境を研究し創るプロジェクトブランド。 ・株式会社 KADOKAWA Game Linkage が運営する、プロゲーミングチーム「FAV Gaming」のスポンサー。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： e スポーツ人気の高まりを受け、e スポーツに特化したインテリアの開発/販売事業を企画推進。人気ゲームタイトルの大会の、規格サイズと合わせたゲーミング用デスクの販売を開始する。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： 開発した自社製インテリアの評判や売れ行き。スポンサーにしているチームの大会成績も売上にも影響。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： 選手のゲームプレイ環境、パフォーマンスや魅力を最大限に引き出せるようインテリアで支援していく。また新たなゲーミングインテリアの提案/共同開発など進める。e スポーツ業界に、新たなイノベーションを起こせる製品の開発を目指す。
参考 URL	https://www.sekikagu.co.jp/contieaks/news/860.html

⑦ MSY 株式会社

企業名	MSY 株式会社
企業 HP	https://msygroup.com/
e スポーツ関連 事業内容	・自社ブランドおよび海外ブランドのゲーミングハードウェアの販売 ・取り扱いブランドは「Razer」「GRAPHTO」「DIFUZED」など ・「Razer」は高性能ゲーミングハードウェアの世界的リーディングカンパニー。世界的なトーナメントにおいて勝負を行うプロゲーマー達に愛されているブランド。 ・日本のゲーミングチーム「KINGDOM」をスポンサード。 「KINGDOM」はオンラインゲーム「League of Legends」をターゲットに、2015 年 10 月結成。同チームに取り扱いブランド「Razer」製品を提供しサポートを行う。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 事業としてゲームアクセサリ、デザイン雑貨などのデザイン、企画などを手掛ける。海外ゲーム周辺機器メーカーの国内展開に向けて、総代理店として「Razer」製品などの販売/サポートを開始。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： 既存マーケットや既存プロダクトを打破した、新しいマーケットの開拓。既成概念に捉われず、ユーザー視点で事業を発想し、事業やプロダクトの販売展開を行うこと。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： 既成概念を超えた「モノづくり」から「コトづくり」の実行。e スポーツで活躍するクリエイターやアスリートと共に、e スポーツの存在をより多くの人に伝え、新しい顧客を作り市場を活性化させる。
参考 URL	https://primes.jp/main/html/rd/p/000000453.000029501.html https://msygroup.com/topics/razer/#.YidmZ-jP1D8 https://msygroup.com/human/akiyama/#.Yiliq_OjPD8

⑧ 株式会社 JTB コミュニケーションデザイン

企業名	株式会社 JTB コミュニケーションデザイン
企業 HP	https://www.jtbcorp.jp/company/profile/
e スポーツ関連 事業内容	・誰でも簡単に e スポーツイベントを実施/参加できるポータルサイト「esports port」の運営。多くのプレイヤーに e スポーツを楽しむ場を提供。 ・e スポーツファン向けイベント、オンラインでトラベルを楽しんでもらう e スポーツ「e-Travel」の運営。e-Travel のコンセプトは令和時代の「デジタル空間だからこそ楽しい」トラベル体験。e スポーツを通じた「沖縄・ハワイ観光」の取り組みを実現済み。 ・e スポーツプレイヤーとファン、コンテンツホルダーと地域自治体等を結びつける場を提供し、人々の新たな交流づくりを目指す。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 新しいエンタテインメント、スポーツとして世界的に注目される e スポーツを、日本でよりメジャーなものにしていきたい想いから発足。2018 年 7 月に e スポーツのポータルサイト「esports port」を立ち上げ事業がスタート。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： 日本の e スポーツ市場において、e スポーツに対して「興味を持つ層が増加していない」ことが市場拡大のボトルネック。興味の無い層に対し、いかにアプローチしていきけるかが市場拡大の最も重要なポイント。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： e-Travel は今後、特定の地域に留まらずに展開エリアを拡大していく予定。オンラインコンテンツや地域の魅力（見どころ・物産など）を発信していく。
参考 URL	https://www.jtbcom.co.jp/service/entertainment/esports/ https://www.jtbcom.co.jp/article/chiki/1142.html

⑨ 茨城県

企業名	茨城県
企業 HP	https://www.pref.ibaraki.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・e スポーツの振興と関連産業の誘致/創出を図るため、企業や学校関係者を対象とした講座「いばらき e スポーツアカデミー」の開催。 ・e スポーツを通じた県内企業/団体間の異業種交流を目的とした、企業交流戦（愛称：le リーグ）を開催。 ・スポーツ科学と ICT の融合により「e スポーツ科学」を推進する産学官連携協定を締結。 ・ビジネスや地域づくりに「e スポーツ活用」を促し、新たな e スポーツ産業の創造を目指す「いばらき e スポーツ産業創造プロジェクト」の推進。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 2019 年の「いきいき茨城ゆめ国体」に合わせ、全国初となる都道府県対抗による e スポーツ大会「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2019[IBARAKI]」を開催。茨城が e スポーツの拠点として全国から注目を集め、知名度を活かした e スポーツ取り組みを展開。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： 様々な企業が e スポーツに興味を持ち、茨城県 e スポーツ協会にも問い合わせがあるが、まだ収益としての成功例がない。 スポンサーを獲得し、大きなイベントを開催するというアプローチはなく、地道に小コミュニティのイベント開催や高校の部活動発足支援などから進める方針。ユーザーと同じ目線で、e スポーツ人口を増やしていくことが課題。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： 茨城県の e スポーツ話題性や開催実績を活かし、県内 e スポーツの層の盛り上がりに向け、産学官が連携した土壌づくりを進める。
参考 URL	https://www.pref.ibaraki.jp/shokorodo/sansei/content/esportsproject.htm https://www.ibaraki-esports.com/ https://www.all-appreciate.com/business/esports.html https://www.e-xtreme.co.jp/topics/6959/

⑩ 群馬県

企業名	群馬県
企業 HP	https://www.pref.gunma.jp/
e スポーツ関連 事業内容	・2020 年に全国初となる「e スポーツ・新コンテンツ創出課」を設立。e スポーツの特性を活用した「地域創生（ひとづくり、まちづくり、しごとづくり）」と「群馬のブランド力向上」に取り組む。 ・群馬県企業等対抗社会人 e スポーツリーグ（愛称 GUNMA LEAGUE）の開設。県内企業が手軽に e スポーツに取り組めるようリーグを運営。 ・e スポーツイベント「Red Bull 5G（レッドブルファイブジー）」や「全日本 e スポーツ実況王決定戦」などを誘致。県内で大型イベントを成功させている。
特記事項	・e スポーツ関連事業の発足のきっかけ： 群馬県は豊かで住みやすい地域であるものの、その良さが知られていない。新しい産業創出や県のブランド力向上に取り組む必要があり、e スポーツに着目。若者たちが注目し、多くの人が楽しめるコンテンツである e スポーツの良さを活かし、県を発展させていく狙い。 ・e スポーツ関連事業を推進する上での課題等： 群馬が e スポーツの「メッカ」になり、文化として根付かせること。 街なかや観光地 e スポーツイベントを開き「群馬にそんな良いところがあるとは知らなかった」と、群馬を訪れる人を増やす施策を推進すること。 ・e スポーツ関連事業の今後の展開： e スポーツの特徴である「オンライン対戦」や「発信力の高いコンテンツ」を活かし、地方創生の推進や群馬県の知名度向上に努める。交流人口の増加や、産業/雇用創出などで、県内経済の活性化につなげる予定。
参考 URL	https://www.pref.gunma.jp/01/cr01_00006.html https://towingunma.jp/2022/01/07/weekly-gunma-esports/ https://game.asahi.com/article/14194142

2. e スポーツスキル標準 職務構成表（案）

目次

1. 大会・イベント主催.....2

2. e スポーツチーム運営.....3

3. 選手育成・サポート.....4

4. 施設運用.....5

5. メディア6

6. Web 開発.....8

7. 教育10

8. 福祉.....11

9. ゲーム開発.....12

10. インフラストラクチャー.....14

11. 観光.....15

12. 行政.....16

13. 小売.....17

1. 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】

- ・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/heyyoo/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/>

3. 選手育成・サポート		
選抜能力 ユニット	職務	職務概要
企画・開発	サービス 企画・開発	e スポーツ選手を育成面でサポートする仕組みや、サポート内容を検討して、チームが利用するサービスを企画・開発する仕事。
	製品 企画・開発	e スポーツ選手のトレーニングをサポートする上で必要な製品を企画・開発する仕事。
	育成プログラム の計画	e スポーツ選手やチームに提供する、e スポーツ選手を育成するプログラムの検討する仕事。
	フィジカル トレーニング	e スポーツ選手にフィジカル面でのトレーニングを提案し、トレーニングのサポートを行う仕事。
選手支援	メンタル トレーニング	e スポーツ選手にメンタル面でのトレーニングを提案し、トレーニングのサポートを行う仕事。
	健康管理	e スポーツ選手の健康を管理し、適切にトレーニングや競技を実施できるようにサポートを行う仕事。
	管理外の トレーニング指導	トレーナー等に管理された状況以外で行う、e スポーツ選手のトレーニングについて、適切に指導・管理を行う仕事。
	サービス運用 トレーニング 内容の評価と改善	開発したサービスを適切に運用する仕事。 フィジカル・メンタル面のトレーニング内容を評価し、トレーニング内容の改善改善を行う仕事。

【参考】

- ・職業能力評価基準（ホテル業：施設管理、経営戦略）
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_08522.html
- ・職業能力評価基準（フィットネス産業）
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_09164.html
- ・スポーツトレーナーの仕事内容・なり方・年収・資格などを解説（キャリアガーデン）
<https://careergarden.jp/sports-trainer/>
- ・アスレティックトレーナーの仕事内容・なり方・年収・資格などを解説（キャリアガーデン）
<https://careergarden.jp/athletic-trainer/>

2. e スポーツチーム運営		
選抜能力 ユニット	職務	職務概要
選手	大会・イベント 出場出演	e スポーツチームに所属し、大会やイベントに出演・出演する仕事。
	プレイヤー マネジメント	所属選手のマネジメントを行う仕事であり、スケジュール調整及び管理に加えて、健康、メンタルの管理サポートや、プレイ環境の整備などを行う仕事。
選手支援	人材育成	主に所属選手の育成を行う仕事であり、データ収集や戦略立案支援及び、プレイスキルやマイナードトレーニングのサポートなどの、選手のサポートを行う仕事。
	広報・ マーケティング	主にチーム及び選手の活動や情報を発信する仕事であり、SNS 運営や動画収録・編集、ネット配信環境整備、ファン対応などを行う仕事。
運営	イベント	チーム主催のイベントに関する業務を行う仕事であり、イベントの企画や計画を始め、出演者やスタッフの手配、会場制作、イベント運営などを行う仕事。
	営業	主にスポンサー交渉や番組・イベント出演の交渉などの営業業務を行う仕事。
組織経営	代表業務	組織の代表として、人事・採用管理や経営戦略、事業計画などの組織経営を行う仕事。

【参考】

- ・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（一般社団法人日本 e スポーツ学会）
<http://www.relation.ne.jp/webbasehp/2019es/2019es-choushouhoukoku.pdf>
- ・e スポーツの仕事ってどんなことをするの？ プロゲーミングチーム JUPITER の運営会社が求める人物像に迫る（ESportsJournal）
<https://esports-journal.net/esj-esports-fun/2019/02/19/2140/>
- ・e スポーツチーム運営会社って何しているの？②選手マネージャー編（Detonation Gaming）
<https://note.com/dngwin/n/n32efeb79fd99>
- ・e スポーツチーム運営会社って何しているの？③営業編「チームとスポンサーの在り方」（Detonation Gaming）
<https://note.com/dngwin/n/n9e7109a76300>

5. メディア

選択能力 ユニット	職務	職務概要
文字媒体	取材	文字媒体のメディアにおいて、e スポーツ選手や業界関係者へのインタビューを行い、掲載内容の元となる情報を収集する仕事。撮影を伴う取材では、カメラマンへの指示や構図設計等も実施。
	執筆	文字媒体のメディアにおいて、e スポーツ大会・イベントの様子や、プレイヤーへのインタビュー内容、テーマに沿った内容などを執筆する仕事。執筆する内容によっては専門的な知識が求められ、情報収集では内容を精査し、適切な情報の取捨選択も実施。
	編集	文字媒体のメディアにおいて、執筆された文章を校閲し、不適切な表現の修正や、あいまいさを回避するように原稿を編集する仕事。媒体によってはデザインについての編集を行う必要があり、デザイナーへの指示出しや紙面をデザインも行う。また、スケジュールを管理する力が必要となり、取材対象者との連絡業務等も担当。
	企画	文字媒体のメディアにおいて取り上げる e スポーツ大会・イベントの選定や、プレイヤーへのインタビュ、テーマなどの記事案を企画・立案する仕事。
	広報・マーケティング	作成した記事を SNS などでも発信する仕事に加え、どのような記事が求められているか、需要があるかなどのマーケティングを行う仕事。
映像媒体	取材・撮影	映像媒体のメディアにおいて、目的やテーマに沿った映像を取材・撮影する仕事。
	編集	映像媒体のメディアにおいて、適切な場所やタイミングで映像をカットしたり、テロップや効果音などの演出を施したりして映像を編集する仕事。
	企画	映像媒体のメディアにおいて、取り扱うテーマや出来事、著名人やプレイヤーへのインタビューなどの番組案を企画・立案する仕事。
	広報・マーケティング	作成した映像を映像配信プラットフォームなどで発信する仕事に加え、どのような映像が求められているか、需要があるかなどのマーケティングを行う仕事。
営業	タイアップ営業	広告記事や広告映像などのタイアップ案件の獲得を目指す営業の仕事。
	出演・執筆営業	メディアへの出演や執筆依頼などを行う営業の仕事。

- 【参考】
- ・メディアに関わる仕事したい（未来の職業研究）
https://www.toshin.com/mirai/joblab/job_category/category11/

4. 施設運用

選択能力 ユニット	職務	職務概要
施設開発	施設開発	e スポーツを取り入れた施設を開発する際に、コンセプトやテーマ、ターゲット等を選定するなど、施設の開発に関わる全般の仕事。
	出店戦略	施設が求められている場所や、求められているサービスの分析を行い、出店戦略を検討する仕事。
	市場調査	施設の開発にあたり、利用したい人が多いハードウェア等の設備、ユーザー数が多いゲームタイトル等の調査を行う仕事。
	物件情報収集 ・実地調査	施設を入れる物件等の調査を行ったり、実地で周りの建造物や店舗等の調査を行ったりする仕事。
	施設スベック検討 新商品・サービスの開発	使用する設備や提供するサービス等にあわせて、施設の大きさや通信環境等を検討して準備を行う仕事。 既存の商品に加えて新たに商品やサービスを開発したりする仕事。
店舗管理	顧客管理	施設を利用して顧客情報を管理する仕事。
	売上・収益管理	施設の売上や収益を管理する仕事。
	設備・安全管理	施設で使用する設備管理や施設利用者の安全を管理する仕事。
サービス	顧客意見への対応	顧客から施設に寄せられた、設備の希望やサービスの内容等の意見に対応をする仕事。
	イベント企画運営	e スポーツに関連するイベントを企画したり、スタッフとしてイベントの運営をしたりする仕事。
	サービス説明 見学者対応	利用者に機材や導入ゲームタイトルの説明を行ったり、見学者に施設の魅力を伝えたりする仕事。
	ショップ販売	施設で販売する e スポーツ関連グッズやアイテムを販売する仕事。
運用	メンテナンス	運用している施設の設備等を、定期的にメンテナンスする仕事。
	広報・マーケティング	運用している施設を宣伝したり求められている設備・導入ゲームタイトル・サービスを調査するマーケティングをしたりする仕事。

- 【参考】
- ・職業能力評価基準（ボウリング場業）
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_09550.html
 - ・職業能力評価基準（フィットネス産業）
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_09164.html
 - ・職業能力評価基準（専門店業）
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_09763.html
 - ・職業能力評価基準（DIY 業）
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_09586.html

- ・情報（広告・通信・マスコミ）業界（リクナビ）
<https://job.rikunabi.com/contents/industry/910/>
- ・華やかだけではない？マスコミ業界の仕事内容・求められるもの・やりがいとは（JAIC）
<https://www.jaic-college.jp/useful/u-45509/>
- ・マスコミ業界研究・仕事内容や求人状況、今後の動向を解説（キャリアガーデン）
<https://career.garden.jp/column/masukomi-industry/>

6. Web 開発

選択能力 ユニット	職務	職務概要
営業	受注営業	顧客が求める事業展開・設定目標を踏まえ、予算や費用対効果を考慮した上で広告展開、ウェブサイト企画・システム開発案などの提案を行う。
	交渉・調整	顧客の求めるシステムやコンテンツの概要、条件を把握し、顧客満足を意識しながら、コンテンツ制作に関する提案活動、システム企画などの交渉・調整業務を行う。
	事業運営管理	事業企画書に基づいて、予算、スケジュール、スタッフなど事業全体を統轄・管理し、円滑にマネジメントを行う。
管理	外部連携・調達管理	定められた目標の達成や運営スケジュールを基に、顧客や社外のビジネスパートナーとの各種調整や折衝、契約などを行う。
	設計・制作ディレクション	企画されたコンテンツの具現化、目標の達成を目指し、制作されるコンテンツやウェブサイトの設計・制作における組織やスケジュールの管理を行う。
	サイト分析	ウェブサイトの構築・運用・更新・管理及び収益化まで、サイトのメンテナンスやリニューアルを通して維持・管理を適切に行う。
企画	事業企画立案	制作するコンテンツやウェブサイトの分類や目的を設定し、事業、サービス、商品の企画立案を行う。
	コンテンツ企画立案	社会の動向や流行を把握し、顧客の求めるウェブサイト・コンテンツの詳細な仕様の提案を行う。
制作	ウェブデザイン	正常に機能するよう、ソフトウェアやウェブシステムの設定を行う。
	コンテンツ制作	コンテンツ企画に沿って、使用される画像や文章、音源、ゲーム等のコンテンツを、使いやすく魅力的にデザイン・制作する。
	デバッグ	制作されたサービスの画面遷移やコンテンツが、正しく動作しているかテストを行い、不具合を検出する。
開発設計	機能設計	顧客や利用者の目的に合った、ユーザーの使い勝手やセキュリティ、メンテナンスなどに配慮したシステム構造を設計する。
	開発言語・利用技術設計	制作したコンテンツを運営、保持するサーバーにおける保持システムを想定したソフトウェアを開発する。
	サーバープログラミング	プログラミングを行い、適切なサーバー環境を構築する。
	クライアントプログラミング	機能設計に応じてプログラミングを行い、適切なインターフェースや、アプリケーションを構築する。
	デバッグ	策定されたシステム仕様に基づき、プログラムの動作、使いやすさ、セキュリティ対策など求められた品質を満たしているか、テストを

		行いチェック・修正する。
	システム保守	システム・コンテンツに対するリスクを監視し、正常で安定したシステムの稼働を保持する。
	ユーザー関連業務	コンテンツ利用者である会員の登録状況、運営のサポート・管理業務とともに、利用者からの問い合わせやクレームに対応し、会員のサポート、管理を行う。
サイト運営	サイト運営業務	策定されたコンテンツ更新スケジュールに従い、データやサイトの更新などの運営管理を行う。
	アクセス状況管理	アクセス状況を把握し、ユーザー情報の取得をした上でマーケティングに關する情報の把握・整理を行う。

【参考】

- ・職業能力評価基準（ウェブ・コンテンツ制作（モバイル））
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_09883.html
- ・Web エンジニアとは？なるには？仕事内容・スキル・年収・将来性（Aldrops）
<https://www.bigdata-navi.com/aidrops/1798/>
- ・Web エンジニアとはどんな職種？仕事内容（DODA）
<https://doda.jp/guide/zukan/046.html>
- ・Web エンジニアとはどんな仕事？ | 平均年収・必要なスキル（Midworks）
<https://mid-works.com/columns/freelance-career/engineers/1074222>

7. 教育

選択能力 ユニット	職務	職務概要
計画	指導計画の作成	e スポーツの要素を取り入れたカリキュラムやシラバスを検討し、使用する教材や設備、外部から招く講師の選定等を行う仕事。
準備	授業準備	授業で使用する教材や、e スポーツを取り入れた授業の指導方法、e スポーツ業界の動向等の研究を行い、授業の準備をする仕事。
	教材開発	より充実した授業を行うために、カリキュラムやシラバス、使用している教材にあわせて教材の開発を行う仕事。
	授業の実施	定められたカリキュラムやシラバスにあわせて、学生に授業を行う仕事。
実践	進路指導・キャリア教育	学生の進路についてヒアリングを行ったり、キャリアについての説明を行ったりして、学生の進路指導やキャリア教育を行う仕事。
	学級運営	学生の保護者への対応や問題行動を起こす学生の対処に加えて、状況に応じて学生の学習サポート、カウンセリング等を行い、学級運営をする仕事。
評価	学生の評価	学生の学習態度や学習成果等を元に学生の評価を行う仕事。

【参考】

- ・IT スキル標準 V3（エデュケーション）
<https://www.ipa.go.jp/files/000025022.pdf>
- ・教員をめざそう！（文部科学省初等中等教育局教職員課）
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/minyoku/_icsFiles/afieldfile/2009/09/03/1283833.pdf
- ・小学校教師の仕事内容は？1日の仕事スケジュール例や仕事のやりがいも紹介します。（BrushUP 等び）
<https://www.brush-up.jp/guide/sc576/shigoto>
- ・教師の仕事内容（キャリアガーデン）
<https://careergarden.jp/kyoushi/work/>

8. 福祉

選択能力 ユニット	職務	職務概要
企画準備	レクリエーション・アクティビティの企画準備	レクリエーション、アクティビティの意義・目的や種類を理解し、実施内容のアイデアを考えたり、実施に必要な道具や物品を準備・調達したりする仕事。業務内容には、準備・調達する際の指示出しや、制作陣への発注等も含まれる。
	ハードウェアの調整	利用者にあわせたコントローラーやモニター等のハードウェア面の調整を行い、利用者が快適にレクリエーション、アクティビティに参加できるようにハードウェアの調整を行う仕事。利用者にあわせた調整を行う必要があるため、障がいや病気等への理解、そしてソフトウェアの仕様の理解等も求められる。
実施	レクリエーション・アクティビティの実施	レクリエーション、アクティビティで声かけをしたり、スタッフも一緒に楽しんだりして、参加者の意欲や楽しみを引き出すアプローチを行う仕事。 また、参加者の体調変化や安全に気を配り、参加者が本当にレクリエーション、アクティビティを楽しめているかどうか、表情の観察・確認も行う。
	レクリエーション・アクティビティの参加サポート	レクリエーション、アクティビティで使用するゲーム機やゲームタイトルの特徴や性質を理解し、参加者が快適に過ごせるようにサポートを行う仕事。
検証	レクリエーション・アクティビティの検証	レクリエーション、アクティビティ終了後に参加者の満足度や意見を聞いて、効果の検証を行う仕事。 また、次のレクリエーション、アクティビティに活かすため、自身としてもらうこと、いかなかったことを振り返ったりする。

【参考】

- ・職業能力評価基準（施設介護業）
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_09297.html
- ・15年前から入院生活、eスポーツが世界を広げた ゲームの世界でバリアを超える（朝日新聞GLOBE+）
<https://globe.asahi.com/article/14343296>
- ・eスポーツがもたらす共生社会の実現に向けて（福祉機器最前線）
<https://hcr.or.jp/useful/hightech/e-sports>
- ・福祉レクリエーション・ワーカーはどんな資格？仕事内容や取得方法、仕事への活かし方を解説！（介護求人ナビ）
<https://www.kaigo-kyuujin.com/oyakudachi/skill/66066>

9. ゲーム開発

選択能力 ユニット	職務	職務概要
企画	プランニング	ゲームハード及びゲームソフトウェアの設計やコンセプト等を検討し、開発するハード・ソフトのプランニングを行う仕事。
	ゲームデザイン	ゲームソフトウェアのコンセプトを元に、世界観や雰囲気等のゲーム全体をおおまかにデザインする仕事。
	レベルデザイン	ゲームに登場するキャラクターのステータスや、地形の配置、マップの形、アイテムの配置場所等のゲームの難易度に関わるデザインを行う仕事。特に競技性の高い仕組みのゲームでは、プレイヤーが操作可能なプレイアブルキャラクターの、総合的な強さのバランスを適切に調整する仕事が存在する。
	シナリオ ライティング	ゲームの進行にあわせて展開するストーリーをライティングする仕事。
開発	プログラミグ	ゲームハード・ソフトウェアを開発するにあたって、ゲームの機能やシステム等をプログラミングする仕事。
	ハードウェア エンジニアリング	ハードウェアを開発するにあたって、機能やシステム等をプログラミングする仕事。
	クライアント エンジニアリング	ソーシャルゲームを開発するにあたって、利用者側の動作や機能、挙動等を制御管理するプログラミングを行う仕事。
	サーバー エンジニアリング	ソーシャルゲームを開発するにあたって、利用者ではなく、ゲームのデータ等を管理するサーバー側の機能や仕組みを制御管理するプログラミングを行う仕事。
	イラストデザイン	ゲームソフトウェア等で使用するイラストをデザインする仕事。
	モーション デザイン	ゲームでキャラクターの動きを表現する際に、骨格や筋肉の動き等を考慮して、モーションをデザインする仕事。
	UIデザイン	ゲームハード・ソフトウェアでユーザーがアクションを起こせるボタンや、ユーザーが持つ情報やアイテム等を表記する枠組みや表現手法、アクションを起こした際の動き等をデザインする仕事。
	エフェクト デザイン	ゲームハード・ソフトウェアの開発において、使用されるエフェクトをデザインする仕事。
	ライティング	ゲームハード・ソフトウェアの開発において、光に関する表現をデザイン・調整する仕事。
	ハード・ソフト ウェアの導入営業	eスポーツイベントにゲームハード・ソフトウェアを提供する営業を行ったり、提供にあわせて新たな機能の開発等を検討したりする仕事。
運用	メンテナンス	リリースしたゲームハード・ソフトウェアのメンテナンスを行い、意図しない挙動の修正やレベルデザインの調整等をする仕事。

【参考】

- ・ゲーム会社の仕事内容を49種類、紹介します【ゲームクリエイターの職種】(GC Career)
<https://gc-career.com/job/>
- ・ゲーム業界の仕事って何があるの？就活生のためのゲーム業界『徹底解説』(クリ博ナビ)
<https://www.kurihaku.jp/2023/special/gyokai/1065/>
- ・ゲーム業界の職種、徹底解剖！未経験でも転職できる？(R-Stone)
<https://www.rstone-jp.com/column/74490/>
- ・ゲームに携われる仕事とは？職種を一覧にご紹介(ゲーム業界情報局)
<https://www.amgakuin.co.jp/contents/game/column/become/occupations/>
- ・ゲーム制作に関わる仕事の種類(13選)(キャリアガーデン)
<https://career.garden.jp/column/video-game-produce/>

10. インフラストラクチャー

選択能力 ユニット	職務	職務概要
計画	機能設計	インフラストラクチャーの計画において、計画の主目的となる要素や満たすべき性能等を明らかにし、機能要件や非機能要件を検討する仕事。
	セキュリティ設計	提供するインフラストラクチャーにおいて、セキュリティ関連の設計を行う仕事。
	ネットワーク設計	提供するインフラストラクチャーのうち、ネットワークに関する設計を行う仕事。
	システム マネジメント	提供するインフラストラクチャーを企画・構築・管理・運用を行う仕事。
調達	環境整備	計画された内容にあわせてインフラストラクチャーを整備し、必要に応じて機材等を調達する仕事。
運用	機材管理	提供した機材の管理・監視を行い、故障やトラブルの際に対処する仕事。
	機能管理	提供した機能の管理・監視を行い、故障やトラブルの際に対処する仕事。
	メンテナンス	定期的に提供した機材・機能のメンテナンスを行い、運用に支障がないかを確認し、必要に応じて機材の修理や変更等の対応をする仕事。

【参考】

- ・ITアーキテクト(ITスキル標準 V3 2011)
<https://www.ipa.go.jp/files/000010249.pdf>
- ・インフラエンジニアの仕事内容とは？必要なスキルやキャリアパスを解説
https://type.career-agent.jp/knowhow/infrastructure_engineer.html
- ・インフラ業界の仕事(ハタラクティブ)
<https://hataractive.jp/industry/40/>
- ・はじめての電気工事業界(全日本電気工事工業組合連合会)
<http://www.znd.or.jp/jobs/>

11. 観光

選択能力 ユニット	職務	職務概要
観光資源 開発	観光地域づくり	地域振興にeスポーツを取り入れた企画を検討し、観光地域づくりを行う仕事。
	マーケティング	どのような企画であれば地域振興につながるか、どのような企画が求められているか、どのゲームタイトルが人気・注目されているか等のマーケティングを行う仕事。
	マネジメント	企画したイベントの具体化、設備や人員の管理、イベント当日の運用等を行う仕事。
	商品・サービス開発	企画したイベントにあわせて、グッズやサービスを開発する仕事。
	設備整理	企画したイベントにあわせて、施設の手配や設備・インフラ等を用意する仕事。
導入運用	設備テスト	企画したイベントを実施する前に、導入した設備が問題なく機能するかどうかのテストを行う仕事。
	プロモーション戦略	企画したイベントの参加者を募ったり、イベントの周知を図ったりするプロモーション戦略を行う仕事。
	顧客対応	企画したイベントの参加者からの意見や、外部からの問い合わせに対応をする仕事。
	設備管理	企画したイベントに導入した設備の管理を行い、問題があった際には対応を行う仕事。

【参考】

- ・職業能力評価基準（ホテル業）
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_08522.html
- ・観光地域づくりのための人材育成施策
<https://www.mlit.go.jp/common/000138666.pdf>
- ・沖縄県の観光振興に資する将来の中核的観光人材養成のための人材育成協議会事業（特定非営利活動法人 キャリア・サポート・ネット・おきなわ）
<https://csnoj.com/pdf/projectreport2019.pdf>
- ・ホテルの職種と仕事内容が丸分かり！ホテル勤務者の1日の流れを公開（神田外語学院）
<https://www.kandagaigo.ac.jp/kfif/contents/hotel-job>

12. 行政

選択能力 ユニット	職務	職務概要
環境整備	市場調査	どのような活動が行政に求められているのかを調査する仕事。
	競技環境の整備	eスポーツイベントで使用する施設や機材の提供等を行い、ハードウェア面で競技環境の整備を行う仕事。
業界支援	地域振興	地域振興を目的として、地域の施設や商店街等と連携等を行い、eスポーツを活用したイベントや活動等の企画・実践・運用等を行う仕事。
	産業振興	産業振興を目的として、地域の企業や団体と連携等を行い、eスポーツを活用したイベントや活動等の企画・実践・運用等を行う仕事。
	文化振興	文化振興を目的として、eスポーツ業界全体を盛り上げるために、eスポーツを取り入れたイベントや活動等を行う仕事。
	啓蒙活動	講演やイベント等でeスポーツを通して得られる効果を演説するなどして、eスポーツに参入する企業や団体を増やしたり、eスポーツを正しく理解してもらったりするための活動を行う仕事。
	参入企業・団体への支援	eスポーツへの参入を検討している企業や団体に対して、参入に際しての不安を解消したり、参入後に継続しやすくなるようにサポートをしたりする仕事。

【参考】

- ・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（一般社団法人日本eスポーツ学会）
<http://www.relation.ne.jp/webbasehp/2019es/2019es-chousahouhoukoku.pdf>
- ・日本の行政とeスポーツの現在（extreme）
<https://www.e-xtreme.co.jp/topics/2390/>
- ・「eスポーツを通じた産業活性化調査研究」報告書（特定非営利活動法人映像産業振興機構）
https://www.city.sapporo.jp/somu/machikiso/documents/h30machikiso_espo.pdf
- ・「eスポーツ×自治体」による地域活性化の実例7選を紹介！（eスポ）
<https://espo-game.jp/article/game-jobs/72752/>
- ・「2021年夏話題eスポーツ」町おこしは出来るの？地域創世の成功事例を紹介！（eスポーツ初心者の教科書）
<https://esportsnokyokasyo.com/?p=243>

13. 小売

選択能力 ユニット	職務	職務概要
販売	店舗運営	経営目標達成のために店舗における販売目標を設定し、その達成方法を計画・実行し、また、その実行を管理する仕事。
	販売	売場販売計画を策定・実行したり、接客販売、加工販売、在庫管理等をしたりする仕事。販売データの管理や、売場作りの管理も含まれる。
	店舗運営管理	個別店舗及び複数店舗における店舗運営並びに販売の支援を行う仕事。全社的な視点に立って店舗における販売戦略策定の助言を行ったり、戦略目標達成のために具体的施策へのブレイクダウンを行ったりする。
営業企画		販売目標を達成するために、全社的視点での販売促進計画を立案・展開し、その効果を検証する仕事。販売する製品への深い理解が必要とされ、他社製品との違いや、他の製品との組み合わせ・相性等、製品に関する幅広い知識が求められる。
	仕入	バイイングと言われる商品買い付けなどの仕入業務、売価管理、販売促進に加えて、商品の企画・開発を中心としたマーケティング業務を行う仕事。
商品開発	商品開発・企画	商品開発戦略の企画や消費者ニーズの分析、商品コンセプトの構築等を行ったり、販売促進の展開を行ったりする仕事。商品開発・企画においては、他社製品の性質の理解や、分野を超えた製品に対する興味関心等、幅広い知識が求められる。また、分野によっては海外製品と比較を行う必要があり、国の文化や特徴等を分析する能力も必要となる。
	店舗開発	新規出店のための調査や渉外の仕事を行う。店舗のスクラップ・アンド・ビルドやリリース物件の契約更改などを含めた中長期出・退店計画の策定・実施が含まれる。
店舗開発	施設管理	既存店舗のリニューアル、メンテナンスといった施設管理を行う仕事。
	物流管理	顧客の需要に適合した商品供給の仕組みを管理・実施する仕事。タイムリーな商品供給、顧客満足の向上を視点に入れて、商品の「配送機能」並びに「在庫機能」の管理が含まれる。
運用	顧客対応	基本的な接客や顧客管理、クレーム対応などを行う仕事。eスポーツ専門店では、取り扱いアイテムのあるチームの情報や、新作情報等の案内を適切に行う。
	広報	製品情報や製品の良さ等をホームページやSNS等で発信し、販売を促進する仕事。特にSNSにおいては、ユーザーからの意見を収

		集する業務が含まれ、活動方針によってはユーザーアンケート、他社との交流等の幅広い業務を担当する。
【参考】		
・職業能力評価基準（DIY業） https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_09586.html		
・職業能力評価基準（専門店業） https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_09763.html		
・販売職の仕事内容、やりがい、未経験からなるには（type） https://type.jp/tensyoku-knowhow/ready/catalog/service/		
・小売業界の職種と仕事内容について（業界動向サーチ） https://gyokai-search.com/syusyoku/kouri02.html		

3. 通信制高等学校カリキュラム等 参考資料集

1. 通信1制高校の単位認定制度とカリキュラム設計

○資料No.01 通信制高校に関する関係法令等（抜粋）
○主体：文部科学省
○URL：https://www.mext.go.jp/content/20211126_mxt_koukou02-000019190_06.pdf

■単位認定の要件

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つが必要である。各教育方法の内容は以下のとおり。

- ・レポート
↳自宅などで学習した成果をレポートにまとめ提出。教師が添削して生徒に返送する。
- ・スクーリング
↳学校や指導のための施設に登校し、教師から直接指導を受ける。
- ・単位認定試験
↳日頃のレポートやスクーリングの成果を測る試験。

上記の方法以外にも、ラジオやテレビなどのメディアを利用した指導もある。
1単位を修得するのに必要な基準は、高等学校学習指導要領にて以下のとおりに定められている。（1単位時間は50分として計算）

各教科・科目	添削指導(回)	面接指導(単位時間)
国語・地理歴史・公民及び数学に属する科目	3	1
理科に属する科目	3	4
保健体育に属する科目のうち「体育」	1	5
保健体育に属する科目のうち「保健」	3	1
芸術及び外国語に属する科目	3	4
家庭及び情報に属する科目並びに専門教科・科目	各教科・科目の必要に 応じて2～3	各教科・科目の必要に 応じて2～8

単位の認定は最終的に、教員の日頃の学習評価に基づき校長が単位修得の認定を行うこととされている。

なお、卒業までに「74単位以上」を修得する必要がある。加えて、ホームルームなどの特別活動を30単位時間以上履修することが卒業の要件である。

○資料No.02 高等学校通信教育の質の確保・向上のためのガイドライン
○主体：文部科学省
○URL：https://www.mext.go.jp/content/20210407_mxt_koukou01-000013554_03.pdf

通信制高校では、ラジオやテレビを活用した「メディア学習」を行う場合もある。
メディア学習においてレポート作成などを行い成果が満足できると認められた場合、単位認定の要件である「スクーリング」「特別活動」の時間数のうち一部を免除できる。

【スクーリング又は特別活動の時間数免除について】

- ・10分の6以内の時間数を免除できる
 - ・さまざまな事情で登校が困難な場合等は、複数のメディアを活用することもできる
 - ・複数のメディアを利用する場合、各メディアごとに「10分の6以内」の時間数を免除可能
- ※複数のメディアを利用する場合、合わせて「10分の8」を超える時間数を免除することは不可

○資料No.03 高等学校学習指導要領解説 総則編
○主体：文部科学省
○URL：P64
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2010/12/28/1282000_01.pdf

通信制高校に通学しながら仕事をしている人も多くいる。
そこで、高等学校学習指導要領においては以下の配慮事項が定められている。

【職業科目についての配慮事項】

履修している教科・科目に関係のある職業についている場合、仕事内容によっては成果として認め単位の一部に替えることができる。

生徒の仕事を各教科・科目として評価するには、以下の要件が満たされている必要がある。

<評価要件>

- ①職業科目が教育課程に位置付けられていること
 - ②職業科目を履修する生徒が、その教科・科目と密接な関係の職業に従事していること
 - ③生徒の職業における実務等が、各教科・科目の一部を履修したのと同様の成果があると認められること
- (職業科目＝職業に関する科目)

上記の要件で評価を行うために、生徒の職業に共通する職業科目を用意する。実務を把握するために、レポート、職場訪問、雇用主からの報告などを元にする。

○資料No.04 高等学校学習指導要領解説 総則編 ○主体：文部科学省 ○URL：P81 https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2010/12/28/1282000_01.pdf

単位修得の認定について、学校教育法施行規則により以下のように定められている。

【学校教育法施行規則第92条第2項】

高校在学中に単位の修得を認定された教科・科目については、再び履修する必要はない。

上記の省令は、全日制から通信制に転籍した場合も有効であり、修得した単位に応じた学年に転入させることが可能。また、「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卒業に必要な単位数」に追加できる。

○資料No.05 科目ごとの単位認定要件 ○主体：学校法人角川ドワンゴ学園 N高等学校・S高等学校 ○URL： https://nnn.ed.jp/learning/required/
--

単位認定要件の一例として、一つの通信制高校を紹介する。
 沖縄県・茨城県に本校を構えるN高等学校/S高等学校では、単位認定の要件として以下を定めている。

- 科目ごとに必要なレポートを期日までに全て提出している
- スクーリングの必要時間数を満たし、全て出席している
- テストで合格基準点以上をとっている
- 評定（成績評価）が2以上である
- 必要な提出物を全て提出している

上記の要件を、年度内に満たすこと・学費等をすべて納入していることで単位が認定される。

なお、上記はあくまでも一例であり、単位認定の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。

○資料No.06 高等学校学習指導要領解説 総則編 ○主体：文部科学省 ○URL：P91 https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2010/12/28/1282000_01.pdf

■単位認定科目と課外科目の違い

通信制高校では、卒業するために「単位認定科目」と「課外科目」を修得する必要がある。※学習指導要領では、ホームルームを含む課外科目を「特別活動」と称する。

【単位認定科目と課外科目の違い】

単位認定科目…レポートや試験を行い修得する科目
 課外科目…教科学習以外の科目。

通信制高校は、全日制・定時制と比べて登校日数が制限されるが、ホームルーム等の特別活動は集団教育の場として欠かせないものである。

とくに通信制は年齢がバラバラであったり仕事についていることから、特別活動を用いて人との交流を行うことは人間形成において高い教育効果が見込める。よって、卒業までに30単位時間以上を修得することが定められている。

○資料No.07 通信制高校サポートコース 時間割・カリキュラム ○主体：中央高等学校 ○URL： https://chuos.com/course/support/schedule.html
--

■カリキュラム構成・事例

通信制のカリキュラムは学校ごとに大幅に異なる。そこで、いくつかの学校の事例を紹介していく。

<事例1>

中央高等学校の通信制高校サポートコースでは、自分の希望に合わせてカリキュラムを組むことができる。入学ガイダンス時に担任と相談しながらカリキュラム構成を決めていく。たとえば、通学に自信がない生徒は以下のようなカリキュラムを組むことが可能。

○資料No.11 高等学校通信教育の現状について ○主体：文部科学省 ○URL：P27 https://www.mext.go.jp/content/20200115-mxt_koukou01-000004175_5.pdf
--

■実施手法

教育手法を含め、通信高校の教諭の数や校舎の面積等は、「高等学校通信教育規程」により細かく定められている。高等学校通信教育規程で定められている通信教育の方法は、以下の3つ。

<通信制高校の教育方法>

- ・添削指導
- ・面接指導
- ・試験

この他にも、テレビやラジオ放送などのメディアを利用した指導も行うことが可能とされている。また、通信制高校では、通信教育用学習図書その他の教材を学習に使用させる。よって、全日制や定時制高校のような授業は基本的には行われない。以上の内容が、通信制高校の教育手法の基本となる。

○資料No.12 公立高校の定時制・通信制に進学を希望するみなさんへ ○主体：神奈川県公式ウェブサイト ○URL：P2（通信制高校の学習） https://www.pref.kanagawa.jp/documents/24739/teltsuupanhupdf
--

高等学校通信教育規程をふまえ、教育方法の例を挙げる。
神奈川県立厚木清南高校では、以下のような学習方法が設けられている。

- ・基本は自学自習
- ・日曜スクーリングと教科スクーリング（火曜実施）
- ・春季基礎スクーリング（4月）、夏季スクーリング（8月）、夜間スクーリングを開講
- ・試験は日曜や平日に年間14日間程度設定

レポートの添削指導やスクーリングでの面接指導について、標準の単位時間数は示されている。（高等学校学習指導要領）

ただ、ある程度は上下に幅をもった単位時間数や回数を学校で決めることができる。そのため、上記の厚木清南高校の学習方法はあくまでも一例であり、数多くある通信制高校それぞれでスクーリングの時期や回数等も異なる。

○資料No.13 通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議（審議まとめ） ○主体：通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議 ○URL：P18 https://www.mext.go.jp/content/20210312-mxt_koukou01-000013355_01.pdf

2020年の新型コロナウイルス感染症の拡大により、今まで以上に社会全体でDX化が進んだが教育現場においても大きな影響があった。特に、通信制高校にはさまざまな背景をもつ生徒が多いため、不安を感じている生徒一人ひとりに、きめ細かな指導や支援ができるようICTを活用した指導を開始した学校も複数ある。以下は実践事例の一部である。

【ICTを活用した通信制高校の教育事例】

- ・解説動画の作成、配信
- ・WEB会議システムを利用した個別の学習相談
- ・添削指導とメディア学習を組み合わせた、学習デザインの設計（映像視聴後、一定段階でレポートの作成・提出がでさるシステム）
- ・情報端末を利用した意見交換

○資料No.14 多様性への対応に関する調査研究事業 ○主体：和歌山県教育委員会 ○URL：https://www.mext.go.jp/content/20210716-mxt_koukou01-000015856_13.pdf

文部科学省は、遠隔教育の導入等の教育改革の優良事例の普及を図っている。ICTを活用した遠隔教育で、地理的な要因に囚われず多様かつ高度な教育を可能とする目的がある。

和歌山県教育委員会では、県内の3つの高校でICTを活用した指導を実施した。

<登校が困難な生徒に対するオンライン授業>

通信制高校の生徒は、学力や生活状況等もさまざまである。
きのくに青雲高等学校は、登校してスクーリングを受けることが難しい病気や基礎疾患を抱える生徒に対し、ICTを活用した取り組みを行った。

具体的にはタブレットやPCを使用して、定期的に学習指導を行うというもの。結果として登校せずとも学習を進められたことで、生徒の学習に対する意欲が向上したことを確認できた。

しかし、リハビリ時間の関係で長期的な指導計画を建てられなかったり、自宅療養中の生徒は長時間のオンライン授業は難しいなど問題点も見つかった。今後、より多様な学習ニーズに対応するために改善を重ねていく必要がある。

○資料No.15 ライフデザインコース ○主体：NHK学園高等学校 ○URL： https://www.n-gaku.jp/sch/course/life-design/
--

■使用されているコンテンツ例

通信制高校ではさまざまな指導方法が実施されているが、それに合わせ学習に使用するコンテンツも多種多様である。

NHK学園高等学校のライフデザインコースでは、メディア学習のコンテンツとして「NHK高校講座」を活用している。NHKグループの学校法人であることから、NHK学園で使用している教科書に沿った内容になっており、先生たちも出演する。

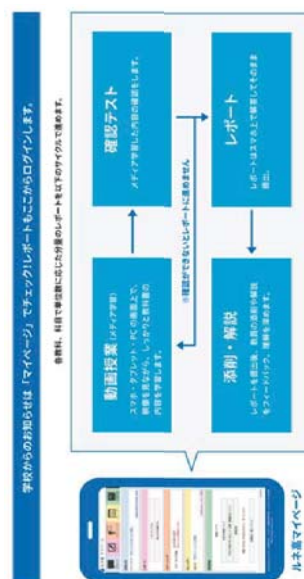
また、オリジナル開発した「N-gaku Online Space (NOS)」を活用してレポートの添削指導やチャットでの質疑応答なども行っている。

○資料No.16 ネット学習の特長 ○主体：ルネサンス高校グループ ○URL： https://www.r-ac.jp/curriculum/style/
--

各地に連携キャンパスを構えるルネサンス高校グループでは、様々な学習教材を活用している。どの教材も基本的にはレポートに使用するものだが、受験勉強や復習にも使える。なお、紙のレポートはなく、基本的にスマホやタブレット・PCで提出を行う。

【活用している学習教材】

- ・NHK高校講座
- ・文部科学省に認可された教科書による動画授業
- ・スタディサプリ



○資料No.17 CYBER ACADEMY (サイバーアカデミー) ○主体：明聖高等学校 WEBコース ○URL： https://cyber.meisei-hs.ac.jp/academy/

明聖高等学校のWEBコースではPCやスマホ、タブレットを活用したICT教育が推進されている。生徒のニーズに合わせて選べる、以下の2種類のコンテンツが用意されている。



【明聖高等学校WEBコースの学習コンテンツ】

- ・サイバー学習国
 リアバターを作り、WEB上のバーチャルスクールで学ぶシステム。ミニゲームや他生徒とコミュニケーションが取れるチャット機能なども搭載されている。
- ・サイバーアカデミー
 リアバター機能はなく、サイバー学習国と同じ動画授業を視聴できる。それに加え、興味のあ分野をより深く学習できる、オリジナルの動画授業「アカデミー講座」も受講可能。

○資料No.18 高等学校の通信制課程及び遠隔教育について ○主体：文部科学省 ○URL： P13 https://www8.cao.go.jp/okinawa/9/kyougikai/ict/190621_doc4.pdf

■運用ポイント

文部科学省は、今後の教育現場において先端技術を活用することが必要不可欠とし、以下の政策方針を推進している。

【質の高い教育を実現するためのプラン】

- ①遠隔教育の推進による先進的な教育の実現
- ②先端技術の導入による教師の授業支援
- ③先端技術の活用のための環境整備

今後は時間や距離に囚われず、個々の生徒に対応した学習指導ができる教育環境を整えていく方針である。そのためには、ICTやビッグデータを活用し「生徒への教育方法」「教師の指導力」を共に改善し、高めていく必要がある。

○資料No.19 世界最先端のオンライン学習

○主体：学校法人角川ドワンゴ学園 N高等学校・S高等学校
 ○URL： <https://nnn.ed.jp/learning/vr/>

ICTを活用し始めている通信制高校は増えてきているが、中でもN高等学校・S高等学校では世界でも珍しい「VR学習」を実施している。



これまでオンライン授業を行う上での課題とされていたコミュニケーションについても、デジタル技術を活用し解決している。運動会や歓迎会等もバーチャル空間で行い、ノンバーバルコミュニケーションを取ることが可能。
 また、ネット上だけでなく、現実でもスクーリングや職業体験を行っている。そのため、ネットと現実の両方でコミュニケーションを学ぶことができる。

2. 通信制高校の現状と課題

○資料No.20 高等学校通信教育の現状について

○主体：文部科学省
 ○URL：P1～2 (高等学校の学校数)
https://www.mext.go.jp/content/20200115_mxt_koukou01-000004175_5.pdf

■学校数、学生数の推移

文部科学省の調査によると、令和元年（2019年）5月1日現在で、通信制課程を置いている高等学校は253校。これは全体のうち4.5%である。
 （なお、全日制は4,719校、定時制は639校）

【通信制課程の内訳】

	学校数
独立校（通信制課程のみの学校）	113
併置校（全日制や定時制と共に通信制を設置している学校）	140
総計	253

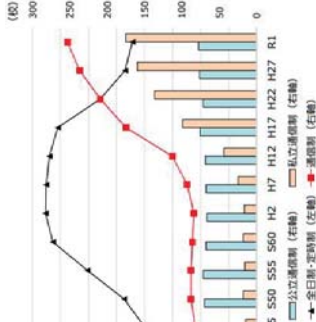
通信制高校の数は以下のとおり、およそ30年で3倍程度増加している。

<通信制高校>

平成2年（1990年）84校→令和元年（2019年）253校
 とくに、私立の通信制高校の数が大幅に増えており、ここ30年の間に17校から175校と100校ほど増加した。一方で、全日制・定時制の高校数は平成以降、減少傾向である。上記と同様の期間で比較すると、30年の間におよそ600校減少している。

<全日・定時制>

平成2年（1990年）5,506校→令和元年（2019年）4,887校



○資料No.21 高等学校通信教育の現状について
 ○主体：文部科学省
 OURL：P3～4（高等学校の生徒数）
https://www.mext.go.jp/content/20200115-mxt_koukou01-000004175_5.pdf

令和元年（2019年）5月1日現在の通信制高校の生徒数は、197,696人で全体の5.9%。通信制高校の学校数に比例して生徒数も増えている。前項の学校数と同様の期間を比較すると、およそ30年で3万人ほど増加している。

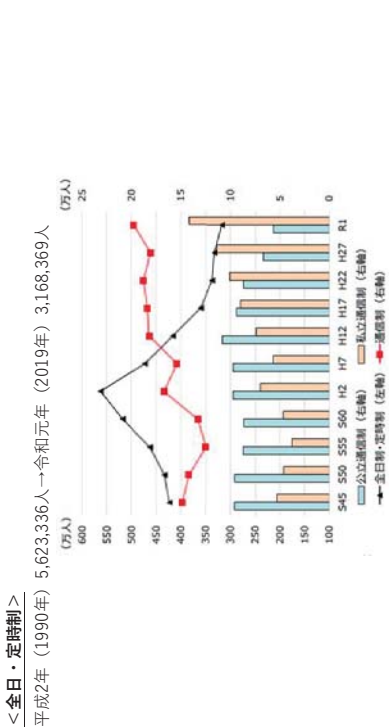
<通信制高校>
 平成2年（1990年）166,986人→令和元年（2019年）197,696人

しかし、公立と私立で分けてみると、以下のとおり増減数に大きく差がある。

	公立	私立
平成2年（1990年）	97,271	69,715
令和元年（2019年）	56,373	141,323

私立通信制の生徒数が大きく増えているのに対し、公立の通信制は半分近くにまで減っていることがわかる。

 また、全日制・定時制高校の生徒数も学校数と同様に平成以降、大幅にダウンしている。具体的には、以下のとおり30年の間におよそ245万人減少している。



○資料No.22 通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議（審議まとめ）
 ○主体：通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議
 OURL：P3
https://www.mext.go.jp/content/20210312-mxt_koukou01-000013355_01.pdf

文部科学省の学校基本調査によると、令和2年（2020年）の学校数・生徒数は以下のとおり。

<令和2年の学校数・生徒数>
 ・学校数：257校
 ・生徒数：206,948人

令和元年と比較しても、学校数・生徒数ともに増加している。
また、通信制の生徒の年齢層も変化している。以下の表は15歳～18歳の生徒数の比較である。

【通信制高校の年齢層】

	15歳～18歳の生徒数
昭和60年度	65,866人
令和2年度	173,620人

昭和60年度は、通信制の生徒全体のうち15歳～18歳が占める割合は、全体の約半数である49.7%だった。しかし令和2年度には全体の83.9%が15歳～18歳となり、若い世代が増えていることがわかる。

○資料No.23 通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議（審議まとめ）
 ○主体：通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議
 OURL：P12
https://www.mext.go.jp/content/20210312-mxt_koukou01-000013355_01.pdf

通信制高校では、本校とは別に離れた地域等にサテライト施設を構えている学校も少なくない。「サポート校」や「キャンパス」と呼ばれることが多い。

サテライト施設の形態や役割は通信制高校ごとに異なり、スクーリングや試験時に使用する「分校」や、本校が離れていることから学習や日々の支援を行うための「サポート校」などさまざまである。

施設の定義・分類			法令上の順定
サテライト施設	面授指導等施設	分校	—
	協力校		高等学校通信教育規程第3条
	指定技能教育施設		学校教育法第55条
	他の学校等の施設		高等学校通信教育規程第11条
	サポート施設		高等学校通信教育規程第11条
			法令上の位置付けなし

文部科学省の調査によると、「広域通信制高校」のサテライト施設の数が大幅に増えている。
 (広域通信制高校=3つ以上の都道府県から生徒を募集できる通信制高校)

【広域通信制高校のサテライト施設数推移】

	広域通信制高校	サテライト施設
平成28年度	105校	2,234施設
令和元年度	107校	2,868施設

○資料No.24 高等学校通信教育の現状について

○主体：文部科学省

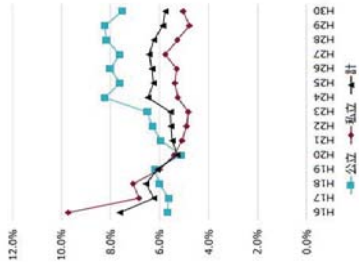
○URL：P13

https://www.mext.go.jp/content/20210312-mxt_koukou01-000013355_01.pdf

■課題

通信制高校の年間の退学者数の割合は、直近およそ15年でわずかではあるが徐々に減ってきている。平成16年（2004年）には7.6%が退学していたものの、平成30年（2018年）には5.8%まで減少している。

しかし、公立と私立で分けて見た場合、私立通信制の退学者の割合は減少している。対して、公立の通信制高校の退学者割合は増加傾向にある。具体的には、平成24年から一気に退学者数の割合が増えていることが下記のデータから読み取れる。（平成24年度の公立通信制退学者数は7,205人で全体の8.2%）



○資料No.25 通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議（審議まとめ）

○主体：通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議

○URL：P7-8

https://www.mext.go.jp/content/20210312-mxt_koukou01-000013355_01.pdf

通信制高校の教育課程や指導方法において、以下のような事例が点検調査で明らかになっている。

【通信制高校に関する課題】

- ・レポート添削の期限が定まっていないため、試験前にまとめて添削している。
- ・レポート提出やスクーリングが不十分なまま試験を受けさせている。
- ・生徒が行っているアルバイトを特別活動時間としてカウントしていた。
- ・100人以上の生徒に対して教師が1人で指導していた。
- ・学期が始まって2ヶ月以上学習教材が配られていなかった。

上記の他にも、株式会社立学校であった通信制高校では、経営側が学校運営に関する知見を有しておらず、経営状況の悪化で閉校。生徒は急な転学を余儀なくされるなどの事態も起こった。

上記のような事態は、高等学校教育を行う上での法制度や水準について知識や理解が不足している学校関係者がいるからだと考えられる。とくに、広域通信制高校のサテライト施設において、教育環境や運営が整っていない等、多くの問題が指摘されている。

○資料No.26 通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議（審議まとめ） ○主体：通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議 ○URL：P14 https://www.mext.go.jp/content/20210312-mxt_koukou01-000013355_01.pdf
--

通信制高校に在籍している生徒で、1科目も履修していない「非活動生徒」の人数は26,970人ものばる。（令和2年5月1日時点）
これは、通信制課程の生徒数全体の13.0%である。

通信制高校には、不登校や中途退学の生徒や特別な支援が必要な生徒などさまざまな生徒が在籍している。自ら履修するのを待つのも一つの方法だが、前提として生徒の状況を知っておかなければならぬ。電話連絡などは控え、生徒が自ら活動するのを待つ方がよいケースも考えられるからである。生徒の状況をしっかりと把握した上で、一人ひとりの抱える問題に対する指導や支援を行う必要がある。

○資料No.27 通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議（審議まとめ） ○主体：通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議 ○URL：P5 https://www.mext.go.jp/content/20210312-mxt_koukou01-000013355_01.pdf

■行政の動き

一部の通信制高校で、不適切又は違法な学校運営が行われている事案が見つかっている。
平成27年12月に、三重県の株式会社立学校・ウィッツ青山学園高等学校の役員が不正受給の疑いで捜査される自体が発生。結果的に、不正受給のみならず違法な学校運営が行われていたことが明らかになった。このことから、文部科学省では平成27年12月7日に「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。通信制高校教育の質を確保・向上させるために動いた。

【文部科学省の動き】

平成28年3月：「広域通信制高校に関する集中改革プログラム」の策定
平成28年6月：「広域通信制高等学校の質の確保・向上に関する調査研究協力者会議」を設置し、全国の学校へ書面による実態調査
平成28年9月：「高等学校通信教育の質の確保・向上のためのガイドライン」を策定し、広域通信高校を点検調査

その後も調査で明らかになった課題への対策を講じていた。
以前より通信制教育の方針や取組について普及してきたが、まだ一部では不適切な運営をおこなっている学校も存在するのが現状である。

4. e スポーツ分野キャリア教育テキスト

eスポーツ 分野

キャリア教育教材



もくじ

1

eスポーツと社会（eスポーツと社会の関わりを知ろう）

ワーク1	eスポーツに関わる記事を集めてみよう	2
ワーク2	eスポーツで地域社会に貢献しよう	4
ワーク3	eスポーツの普及方法を考えてみよう	6

2

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	10
ワーク2	eスポーツに関連する仕事を調べてみよう	12
ワーク3	eスポーツの仕事の広がりを考えてみよう	14

3

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	18
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	20
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	22



本教材は、
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」の成果物です。



eスポーツと社会

eスポーツと社会の関わりを知ろう

ワーク

1

eスポーツに関わる記事を集めてみよう

eスポーツと社会

皆さんが普段触れているeスポーツは、ただの娯楽・エンターテインメントとしてだけでなく、社会の色々なものと繋がることで、社会全体での存在感を増しています。例えば、学校・教育と繋がることで、eスポーツを活用した新しい教育が生まれたり、介護と繋がることで、eスポーツを活用した新しいリハビリが生まれたりといった具合です。

今回は世間の情報を伝えるニュース記事の中から、eスポーツが社会のどのような場面で活用されているかを調べてみましょう。また、eスポーツが社会と繋がる具体的な情報から自身の興味を知り、今後のeスポーツのあり方を考えていきましょう。

News!



課題

- 1 eスポーツにまつわる様々な分野のニュースを検索して、見出しを書き出しましょう。

分野	記事タイトル	リンク/掲載記事

- 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。



ワークの検討手順やヒント

- WEB 検索を行う際は、【eスポーツ（キーワード）】で検索をかけてみましょう。
キーワードは、分野・業種や自分が関心のあることを入れてみましょう。
- 例えば、新聞は主に、社会/政治/経済/国際/暮らし/文化/科学/スポーツ/地域などの分野で構成されています。各分野でeスポーツはどのように活用されているでしょうか。
- 以下の記事を参考にしてみてください。

eスポーツの可能性と社会的意義（株式会社 NTT データ経営研究所）

<https://www.nttdata-strategy.com/knowledge/reports/2020/1015/>

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年から定期的に行われ、イベントの参加者を着実に増やしているイベントである。また、その地域の独自性や、地域の課題に結びつけ

て活動することを心がける主催者の考えは、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…富山の名産のベニスワイガニとカニノケンカのコラボレーション企画】
(日経クロストrend <https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/watch/00013/00664/>)

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、中高生の知能向上、社会性、情動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現場、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>）

eスポーツで地域社会に貢献しよう

このワークでの学習目標

eスポーツは、ゲームソフトと端末さえあれば、年齢や性別、住んでいる場所などを問わず、誰もが平等に、一緒に楽しむことができます。そのためプレイ技術を競う競技としてだけでなく、その特性を活かして、地域の若者と高齢者との交流のきっかけとして活用されたり、福祉施設でのリハビリに活用されたりするなど、様々な活用方法が考案されています。

ここでは、皆さんの住んでいる地域社会に対し、eスポーツを使ってどのようなことに取り組めるか、アイデアを考えてみましょう。



課題

- ① まず皆さんの住んでいる地域で今どのようなことが課題になっているのか調べてみましょう。

-
-
-

- ② eスポーツの良いところ、強み等をいくつか挙げてみましょう。

- ③ ① で挙げた課題に対して、② のeスポーツの特性を活用して、なにか解決できる方法がないか考えてみましょう。

課題	
活用方法	



ワークの検討手順やヒント

- 大分県の津久見市では高齢者の認知症予防と異世代とのコミュニケーションの活性化を目的とし、「太鼓の達人」に高齢者が挑戦するeスポーツ体験会が開催されました。
※eスポーツで頭と手の運動 津久見市の高齢者が体験、認知症や介護予防
(大分合同新聞 <https://www.oita-press.co.jp/1010000000/2021/12/07/JIT202112070936>)
- 参考情報のSDGsや冒頭に挙げた活用事例を参考に考えてみましょう。
- 参考情報のインタビュー記事や、異分野での活動事例を探して考えてみましょう。



参考情報

SDGsって何だろう？



国際連合（UNICEF）が、貧困・紛争・気候変動・感染症など地球が直面している様々な危機に対して、解決方法を考え、2030年までに達成すべき具体的な17の目標を立てた。それが、「持続的な開発目標」SDGsで

ある。HPにはマララ・ユスフザイさんによる、SDGsに関してわかりやすい動画も掲載されている。

（UNICEFホームページ <https://www.unicef.or.jp/kodomo/sdgs/about/>）

「障害者×eスポーツ」がもたらす新しい就労支援とは

バリアフリーeスポーツ「ePARA」代表の加藤大貴さんのインタビュー記事。eパラは障害者が自分らしく、やりがいを持って社会に参加するための支援を行っており、その一環として、eスポーツを活用した障害者向けの大会の開催に取り組んでいる。大会を開催した背景や、開催して感じたやりがいなど加藤さんの想いがインタビューで語られている。

（Esports world powered by AKRacing <https://esports-world.jp/interview/13089>）

eスポーツの普及方法を考えてみよう

このワークでの学習目標

コンピューターゲームやビデオゲームで争うスポーツ競技である「eスポーツ」。海外ではすでに熱狂的な盛り上がりを見せ、億単位で賞金を手にするプレイヤーも存在するなど、スポーツ競技として受け入れられています。一方で、海外とは異なり、日本ではまだeスポーツへの理解が浅い部分も多く、まだまだ成長の途上にあります。そんなeスポーツが日本の社会においてどのように捉えられているかを考え、調べてみましょう。



課題

- 1 eスポーツは社会にどんな影響を与えるでしょうか？社会にとってeスポーツの「良い部分」と「課題のある部分」をできるだけたくさん挙げてみましょう。

良い部分	課題のある部分
・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・ ・ ・

- 2 eスポーツの普及に関して考えていきましょう。今後、eスポーツを社会に普及していくために必要なことは何だと思いますか。考えてみましょう。



ワークの検討手順やヒント

- 普及のためにできることは、次の3点に気を付けて考えましょう。
- ①良いところを、どのようにして多くの人に知ってもらうかを考えましょう。
- ②課題点をどのように解決できるか考えてみましょう。
- ③社会のニーズを考えてみましょう。



参考情報

eスポーツビジネステキスト 第5章 eスポーツの未来と課題 P226～

eスポーツへの大手企業の参入、施設の整備、通信技術の発達をもたらす影響などの明るい話題から、国内マーケットの規模、認知度、世間のeスポーツに対してのネガティブな印象などの課題を取り上げている。これらを踏まえて、今後eスポーツがどのように発展していくのかヒントが書かれている。

(日本eスポーツ学会 <http://esports-society.com/pdf/2020es-honbun-c.pdf>)

カルチャーから“競技”へ。オリンピックにも採用されたエクストリームスポーツ、スケートボードの魅力

ストリートカルチャーから生まれたスケートボードは、当初世間から尖ったスポーツの印象を持たれていた。2020年の東京オリンピックの競技に選ばれることで、世間の見方が大きく変わろうとした経緯を持つ。その渦中にいた富田さんの「スケートボードが普及してほしい」という想いを語っているインタビューとなっている。

(まいにちdoda <https://mainichi.doda.jp/article/2019/02/09/1315.html>)

eスポーツの認知度やスポーツとしての意識などを調査

「eスポーツはスポーツなのか？」・「eスポーツの認知度」・「eスポーツの今後の浸透・普及に関して」など、eスポーツに対して世間が抱く印象やアンケート結果、回答の理由が掲載されている。

(Cross Marketing <https://www.cross-m.co.jp/report/it/es20190912/>)







eスポーツと仕事

eスポーツの仕事を知ろう

2

e
ス
ポ
ー
ツ
と
仕
事

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

このワークでの学習目標

近年、日本国内でもeスポーツに関する多くのイベントが開催されています。全国都道府県対抗eスポーツ選手権や全国高校eスポーツ選手権などの大きなイベントから、地域の商店街などで開催される小さなイベントまで、大小さまざまです。これらイベントを実施する上では、参加するプレイヤーだけでなく、多くの人・企業などの協力者が不可欠です。このワークでは、実際のイベントを題材に、eスポーツに関わっている企業や職業を考えていきましょう。

課題

- 1 調べてみたいeスポーツイベントを1つ選びましょう。

- 2 1 で挙げたイベントを開催するにあたって、どんな人や企業・団体等が、どのような役割を持って関わっているか考えてみましょう。

分野	記事タイトル	リンク/掲載記事

- 3 2 で挙げた人・企業とその役割のうち、特に興味をもった点について、詳しく調べてみましょう。

興味をもった対象	
調べたこと	





ワークの検討手順やヒント

- ホームページやメディアで公開されている記事・写真などを参考に、関わっている人や企業をできるだけたくさん見つけましょう。
- 各企業がイベントにどのように関わっているか考える際には、まずホームページを検索して、どのような事業活動を行っているかを見てみましょう。
- 「イベント企画・運営」「スポンサー」「ゲーム機器・ソフトメーカー」「出演者」「参加者」など、幅広い視点で関わっている人・企業等を考えてみましょう。



参考情報

東京eスポーツフェスタ



「東京eスポーツフェスタ」は、eスポーツの普及と関連産業の振興を目的として、2020年に初

めて東京ビックサイトで開催されたイベントです。当日は小池百合子東京都知事も参加し、大きな盛り上がりを見せたイベントとなった。

【2020年開催時の様子 <https://tokyoesportsfesta.jp/archive/archive2020.html>】
(<https://tokyoesportsfesta.jp/press.html>)

東京都初のeスポーツイベント「東京eスポーツフェスタ」初日レポート

著名人が駆けつけこのイベントを盛り上げている様子、メインステージでのイベント内容、各種ゲームブースでの様子、eスポーツ関連産業展示会コーナーの様子など、このイベントの参加者が体験できる内容を細かく伝えている。

(参加者のブログ嶋原盛之 <https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1228822.html>)

図解でわかるeスポーツ

eスポーツの収益構造を具体的にわかりやすく説明している。イベントの収益に関しては、スポンサー・広告、放映権、パブリッシャーフィー、物販・チケットが考えられる。一方、イベント側の支出は、大会賞金があげられている。

(日本経済新聞 <https://vdata.nikkei.com/newsgraphics/e-sports/>)

2

eスポーツと仕事

ワーク

2

eスポーツに関連する仕事を調べてみよう

このワークでの学習目標

近年eスポーツが普及するにつれて、国内のeスポーツファンの数、市場規模は年々増加傾向にあります。市場が成長するということは、本国内でeスポーツに関わる企業や人が増えることに繋がります。そして、一言でeスポーツに関わる企業・人と言っても、その関わり方は多種多様です。そこでこのワークでは、eスポーツに関わる人々がどのような人がいて、どのような思いを持って、どのような仕事をしているのかを、インタビュー記事から調べてみましょう。



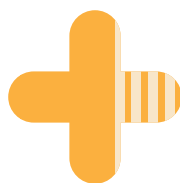
課題

- 1 eスポーツに関わる人々のインタビュー記事を見つけましょう。

インタビュー対象	リンク/掲載記事

- 2 1 で調べた記事の中から、特に興味がある企業・人を選んで、以下の項目について情報を整理してみましょう。項目は追加したり、変更したりしても構いません。

回答者の名前	
記事のURL	
仕事の内容	
eスポーツの仕事をはじめたきっかけ	
仕事のこだわり	
今後の展望や思い	



ワークの検討手順やヒント

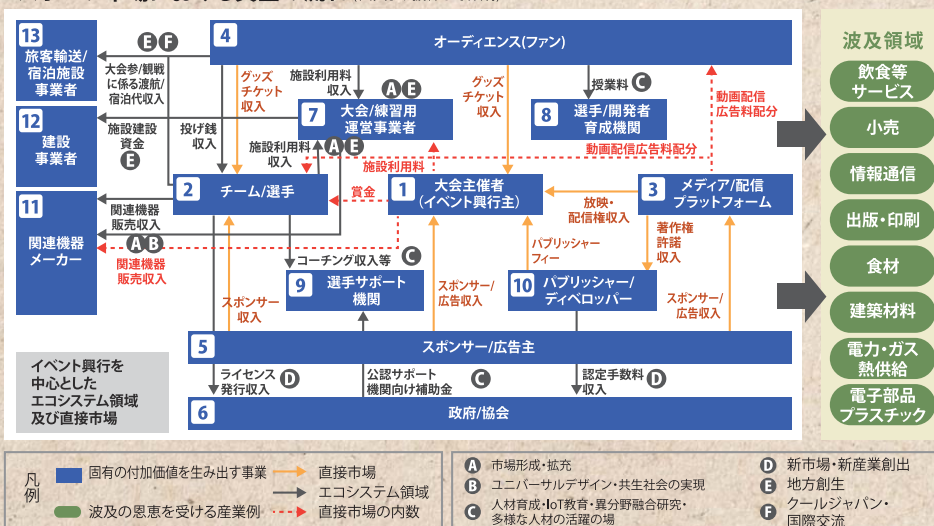
- eスポーツの仕事は多種多様で、様々な考え方をを持った企業・人が関わっています。参考情報を参考に、できるだけ幅広く調査を行ってみましょう。
- インタビュー記事を見つけられない場合、以下のような記事を参考にしましょう。
<https://esports-world.jp/interview/16564> (FENNEL オーナー氏インタビュー)
<https://esports-world.jp/interview/13793> (キャスター・katsudionが語る)
<https://esports-world.jp/interview/11034> (株式会社HORI インタビュー)

参考情報

eスポーツの市場構造

eスポーツ市場は現在急速な発展の途上にあるため、全体像が定まっていない。ここでは有力な参考情報として、一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU）が経済産業省の委託を受けて整理したビジネスの全体像を紹介する。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ている。1.「大会主催者（イベント興行主）」、2.「チーム/選手」、3.「メディア/配信プラットフォーム」、4.「オーディエンス（ファン）」、5.「スポンサー/広告主」、6.「政府/協会」、7.「大会/練習用施設運営事業者」、8.「選手/開発者育成機関」、9.「選手サポート機関」、10.「パブリッシャー/ディベロッパー」、11.「関連機器メーカー」、12.「建設事業者」、13.「旅客輸送/宿泊施設事業者」である。

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_O1.pdf

eスポーツの仕事の広がりを考えてみよう

このワークでの学習目標

eスポーツの人気の年々高まり、大会や対戦を中継する動画を視聴するファンは増え続けるなど、市場は急成長しています。こうした中で、eスポーツの将来性を見込み、プロチームを設立する動きも相次いでいます。

そんな中、横浜Fマリノスは、Jリーグクラブとして初めて、スマホカードバトルゲーム「Shadowverse」のプロeスポーツリーグ「RAGE Shadowverse Pro League」に2018年10月から参戦しました。有名なプロサッカーチームのeスポーツ参入は、非常に注目を集めています。異業種である横浜Fマリノスがeスポーツのプロリーグに参入した理由を考え、eスポーツに関わりを持つ企業や仕事を考えていきましょう。

課題

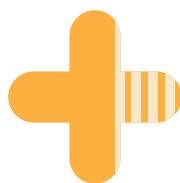
- ① なぜサッカーチームである横浜Fマリノスがeスポーツのプロチームを作ったのでしょうか？考えられる理由を、できるだけたくさん書き出してみましょう。

-
-
-
-
-

- ② あなたの考える「eスポーツのプロチームを作るとよい効果が得られそうな企業」はどこでしょうか？企業名を上げ、その理由も書き出してみましょう。

企業名	理 由





ワークの検討手順やヒント

- eスポーツは現在、10代から20代のZ世代と呼ばれる若者が熱中していて、イベントやプロチームの活動にも大きな関心を持っています。企業は長年、この世代に対して、どのように自社の商品やサービスをアピールしたらよいか悩みの種でした。
- サッカークラブの横浜Fマリノスのどんな強みがeスポーツで活きるでしょうか。また、eスポーツが横浜Fマリノスにどのようないい影響をもたらすでしょうか。
- ①を踏まえて、eスポーツとマッチしそうな企業を考えていきましょう。eスポーツに関連がありそうな企業は、参考情報の図も活用しながら考えてみましょう。



2

eスポーツと仕事





eスポーツと自分

eスポーツと自分について考えよう

3

e
ス
ポ
ー
ツ
と
自
分

ワーク

1

夢を実現するための目標設定の方法を学ぼう

このワークでの学習目標

夢の実現に向けての目標設定は重要です。目標を具体的に設定し、その目標達成のためにできること・やるべきことを明確にし、日々のトレーニングや日常生活を大切に過ごし、それを積み重ねることが夢の実現に繋がっていきます。

今回のワークでは、野球選手の大谷翔平選手が高校時代に作成したことで有名なマンダラチャートを参考に、夢とその実現に必要な目標設定を考えてみましょう。

課題

- 1 将来の夢を設定してみましょう。

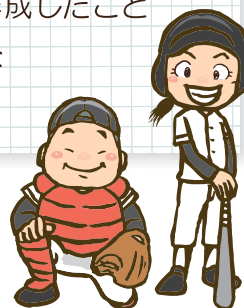
- 2 夢の達成のために必要な要素を4つ考えてみましょう。

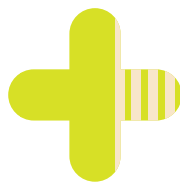
1	
2	
3	
4	

3

- 3 2 で挙げたそれぞれの要素を達成するために、やるべきことを考えましょう。

1	2
・	・
・	・
・	・
・	・
3	4
・	・
・	・
・	・
・	・





ワークの検討手順やヒント

- 今回のワークで最も重要なのは、「目標設定の考え方」を学ぶことです。
- 設定した「夢」や「目標」、「やるべきこと」を考えると、「本当にできるのか？」
「できるわけない」という思考にとらわれないようにしましょう。
- もし「夢」が思いつかなければ、架空の設定でも構いません。友人と一緒に考えてもよいでしょう。その「夢」を実現するために何が必要かを客観的に考えてみましょう。



参考情報

大谷選手作成のマンドラチャート

体のケア	サプリメントを飲む	FSQ 90kg	インステップ改善	体幹強化	軸をぶらさない	角度をつける	上からボールをたたく	リストの強化
柔軟性	体づくり	RSQ 130kg	リリースポイントの安定	コントロール	不安をなくす	かまない	キレ	下半身主導
スタミナ	可動域	食事 夜7杯 朝3杯	下肢の強化	体を動かさない	メンタルコントロールをする	オールを前でリリース	回転数アップ	可動域
はっきりとした目標、目的を持つ	一言一葉しない	頭は冷静に心は熱く	体づくり	コントロール	キレ	軸でまわる	下肢の強化	体重増加
ピンチに強い	メンタル	雰囲気は流されない	メンタル	ドラ1 8球団	スピード 160km/h	体幹強化	スピード 160km/h	肩周りの強化
波をつくらない	勝利への執念	仲間を思いやる心	人間性	運	変化球	可動域	ライナー キャッチボール	ピッチングを増やす
感性	愛される人間	計画性	あいさつ	ゴミ拾い	部屋そうじ	カウントボールを増やす	フォーク完成	スライダーのキレ
思いやり	人間性	感謝	道具を大切に使う	運	審判さんへの態度	遅く落差のあるカーブ	変化球	左打者への決め球
礼儀	信頼される人間	継続力	プラス思考	応援される人間になる	本を読む	ストレートと同じフォームで投げる	ストライクからボールに投げるコントロール	奥行きをイメージ

(出典 https://www.kaonavi.jp/dictionary/otanishohei_mokuhyosetteisheet/)

デサントが大谷翔平のために提供できる価値を考えたマンドラチャートを発表

本記事ではデサントジャパン株式会社が、大谷翔平選手に提供するための良いスポーツウェアを作る際、マンドラチャートを活用したことが紹介されている。

(spology <https://www.spology.jp/10750>)

3

eスポーツと自分

eスポーツとスポーツマンシップを考えてみよう

このワークでの学習目標

スポーツ選手は高いパフォーマンスを発揮することに加え、「公正なプレイ」や「対戦相手の尊重」などの精神、「スポーツマンシップ」を持つことも大切とされています。これはeスポーツでも同様ですし、社会で他者とともに働き、生きていくうえでも非常に重要な考え方です。

そこで、このワークでは「スポーツマンシップ」とは何かを知り、皆さんが身に付けるべき「スポーツマンシップ」とは何かを考えていきます。



課題

- ① 「スポーツマンシップ」というと、どんな行動を思い浮かべますか？自分自身が体験したエピソードやスポーツ選手等のエピソードを交えて具体的に書いてみましょう。

- ② eスポーツの競技シーンで①で挙げたような「スポーツマンシップ」を発揮するべきと思う場面を思い浮かべて、書き出してみましょう。

3

- ③ 学校や企業、家庭などで自分と他者が共に生活していく中で、「スポーツマンシップ」の考え方を生かせる場面はあるでしょうか？考えて書き出してみましょう。



ワークの検討手順やヒント

- スポーツマンシップの基本的な考え方は、「他者を尊敬し、思いやりを持とう」ということです。
- オリンピック等の大会でも、スポーツマンシップを象徴する行動が見られます。
実際に見たシーンを思い出したり、ニュースを調べたりしてみましょう。



参考情報

スポーツマンシップを考える

皆さんは運動会・体育祭、スポーツ大会の中継などで、「我々選手一同は、スポーツマンシップにのっとり、正々堂々と戦うことを誓います！」という宣誓のシーンを見たことがあるのではないだろうか。この「スポーツマンシップ」は、一般的には以下のように定義されており、スポーツ選手が身に付けるべき精神とされている。

- 規則(ルール)にしたがう。
- 相手を尊重する。
- 勝利のために最善の努力をする。
- 良い試合をする。
- 負けても相手を称え、落胆せずに次に備える。
- チームの良き一員として、協調し助け合う。
- 審判を尊重する。
- ト・フェアプレイ(ルール違反をしない)を心掛ける。

スポーツの試合には多くの場合、勝敗という結果が伴うが、そもそも「公正なプレイ」や「相手や仲間への敬意、感謝」がないと試合自体が成り立たない。だからこそ、選手が「スポーツマンシップ」を持つことが大切である。

(日本体育協会 <https://www.kouenirai.com/about-kouen/656-01.htm>)

eスポーツとフェアプレイ

eスポーツの世界ならではのアンフェアな行為を、ブースティング・チーティングなどの具体的な事例とともに紹介している。また、アンフェアな行為をしたことによる制裁や処罰に関しても具体例が書かれ、eスポーツの世界でのスポーツマンシップに則ったプレイを促している。

(株式会社エクストリーム <https://www.e-xtreme.co.jp/topics/3226/>)

3

e
ス
ポ
ー
ツ
と
自
分

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

このワークでの学習目標

これまで学んできた通り、eスポーツが国内に普及するにつれて、eスポーツにまつわる仕事が増えてきています。皆さんはもしかしたら将来、eスポーツに関わる仕事に就きたいと思っているかもしれません。そのとき、皆さんの持つ知識・経験・思いなどを企業にアピールすることになります。

このワークでは、eスポーツ分野で働くために、自分の強みは何か、何がしたいのかを考え、整理してみましょう。またそこから、今後の目標を考えてみましょう。

課題

- ① 自分の就きたいeスポーツに関わる仕事を簡単に書いてみましょう。

- ② ①のような仕事をしている企業に自分をアピールするために、eスポーツに関して、自分が持っている知識・経験・スキル・長所などを書き出してみましょう。

・	・
・	・
・	・

3

eスポーツと自分

- ③ なぜ①のような仕事をしたいのでしょうか？また、具体的にどのようなことを目標に仕事をしたいのでしょうか？志望動機を書いてみましょう。

- ④ ①～③を踏まえて、今後就職するまでに、挑戦したいこと・身につけたいことなどを書いてみましょう。





ワークの検討手順やヒント

- 就きたい仕事が見つからない場合は、これまでのワークで最も興味を持った企業・仕事や、面白いと思った企業や仕事などを仮で設定するとよいでしょう。
- アピールする知識や経験、スキル、長所はどんな些細なことでも構いません。まずは書き出してみることが重要です。
- 「漠然とeスポーツに関する仕事がしたい」という状態では、なかなか相手に思いは伝わりません。「相手に自分の思いを伝える」ということを意識して考えてみましょう。



参考情報

仕事とやりがいに関して

下図に示すのは、will・Can・Mustのフレームワークである。「Will（やりたいこと）／Can（できること）／Must（求められていること）の3つの観点から、自己分析を行う考え方である。

「やりたいこと」、「できること」でも、「求められていること」でなければ、それは世の中が求めているかがわからない。「求められていること」、「やりたいこと」でも、「できること」でなければ、それは意欲のある未経験者である。「求められていること」、「できること」でも、「やりたいこと」でなければ、その仕事で満足できるかはわからない。「求められていること」、「やりたいこと」、「できること」が重なると、その仕事は「やりがい」ある仕事となる。



◀ Will Can Must
のフレームワーク

3

eスポーツと自分



令和4年3月
一般社団法人日本eスポーツ学会