

2020 年度文部科学省委託事業

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

2021 年 3 月

一般社団法人 日本 e スポーツ学会

本報告書は、文部科学省の生涯学習振興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2020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. 学習ターゲット・めざす人材像	5
2. 教育プログラムの概要	5
2.1. 教育プログラムの骨格	5
2.2. 教育プログラムの構成	7
2.3. 教育プログラムの新規性	8
3. 事業計画の概要	9
3.1. 実施体制	9
3.1.1. 実施委員会	9
3.1.2. 調査開発部会	9
3.1.3. 実証評価部会	9
3.2. 事業取組項目と概略	10
3.2.1. 2年間の実績・計画の概略	10
3.2.2. 今年度の取り組み	11
3.3. 効果普及想定地域	13
3.4. 教育プログラムの検証方法	14
3.5. 本事業の成果物（アウトプット）	16
【開発報告編】	18
1. カリキュラム	19
1.1. 教育カリキュラムの骨格	19
1.2. 科目構成と科目概要	20
1.3. シラバス	22
1.4. 評価指標	24
2. eスポーツビジネス講義用教材	26
2.1. 概要	26
2.2. 教材形式	26
2.3. 基本構成	27
2.4. 目次構成	27
2.5. 講義映像教材	28
3. 地方創生ビジネス講義用教材	29
3.1. 概要	29

3.2.	教材形式	29
3.3.	基本構成	30
3.4.	目次構成	30
3.5.	講義映像教材.....	31
4.	ケーススタディ教材.....	32
4.1.	概要.....	32
4.2.	題材事例の収集と分析	32
4.3.	教材の構成	33
5.	P B L 教材.....	34
5.1.	概要.....	34
5.2.	学習テーマ	34
5.3.	教材の構成	35
6.	eラーニング環境	37
6.1.	概要.....	37
6.2.	画面イメージ.....	37
7.	教育プログラム指導要領	38
7.1.	概要.....	38
7.2.	目次構成	38
	【実証報告編】	40
1.	実施の概要	41
1.1.	実施概要	41
1.2.	募集方法	42
1.3.	実施内容	42
2.	実施の様子	44
2.1.	集合学習 1 日目の実施の様子.....	44
2.2.	集合学習 2 日目の実施の様子.....	46
3.	受講者アンケート.....	47
3.1.	集合学習 1 日目 受講後アンケート	47
3.1.1.	質問項目.....	47
3.1.2.	集計結果.....	47
3.2.	2 日目アンケート集計結果.....	52
3.2.1.	質問項目.....	52
3.2.2.	集計結果.....	52
	巻末資料	57

【事業概要編】

1. 事業の概要

1.1. 趣旨・目的

我が国の地方地域では、若手人口流出、高齢化、地元産業の衰退等が進み、地域の活力低下が深刻な課題である。これに対し有効な解決策となりうるのが、地方での e スポーツ産業の展開・定着である。e スポーツ産業には近年、世界的に大きな関心が寄せられており、地域に根付けば、観光客流入や周辺産業の参入による地域経済の発展、地域コミュニティの活性化等の効果を期待できる。

これに着目した全国各地の自治体や企業が既に地元地域において、業界団体設立、イベント開催、施設設置等に取り組んでおり、各地方で e スポーツビジネスの土壌が整いつつある。一方で、各地域の取り組みは成果に繋がらない事例も多く、その主な原因には e スポーツビジネスに知見を持つ人材の不在が挙げられる。

そこで本事業では、特に e スポーツ振興に積極的な富山県で、地方行政・ビジネス分野専門学校等と連携し、e スポーツと地方ビジネスに関わる知見を持ち、それを活用するためのコンピテンシーを有した e スポーツビジネス人材を育成するプログラムを開発する。これにより地方での e スポーツビジネスの展開・定着を支援し、地方創生に寄与する。

1.2. 学習ターゲット・めざす人材像

●学習ターゲット ビジネス分野専門学校生

●目指すべき人材像

e スポーツビジネス、地方ビジネス、ビジネスコンピテンシーの 3 領域に関わる知識・スキルを持ち、地方地域で e スポーツビジネスの展開・定着

2. 教育プログラムの概要

2.1. 教育プログラムの骨格

本教育プログラムの骨格を下表に示す。本教育プログラムは、ビジネス分野専門学校生を対象に、地方地域での e スポーツビジネスの展開・定着を主導する人材の養成を目標とする。ビジネス分野専門学校に 1 年制進学学科を設置しての運用を主に想定し、授業時間 990 時間程度で構成される。学習領域は“e スポーツビジネス”、“地方ビジネス”、“ビジネスコンピテンシー”の 3 領域とする。養成人材の実践性を高める観点から、特に“ビジネスコンピテ

ンシー”領域に重点を置き、PBL（Project Based Learning）やインターンシップにより、実務に準ずる環境下でのスキルの醸成を図る。今年度はこの想定のもと、項目ごとにカリキュラムの検討を行った。

各領域の構成科目・時間数等については、「2.2 教育プログラムの構成」に記載する。なお、各科目に対応する教材については、既存教材が存在する場合は積極的に活用することとし、存在しないものについても可能な限り類似教材のアレンジにより開発を行った。

図表 2-1 教育プログラムの骨格

項目	内容
プログラム名称	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
ポリシー	地方地域の衰退が進む状況下において、その解決策となりうる e スポーツビジネスに関わる知見を有し、各地方地域において行政・企業・団体等との連携のもと、e スポーツ産業の展開・定着を主導する人材を養成することで、e スポーツによる地方創生に寄与する。
学習概要	e スポーツ業界事情や業界ビジネスモデル等の知識学習を行う“e スポーツビジネス”領域、地方地域の特性や資源、その活用モデル等の知識学習を行う“地方ビジネス”、e スポーツビジネスや地方ビジネスに関わる知識を活用してビジネスを展開するためのコンピテンシーを身に着ける“ビジネスコンピテンシー”の 3 領域で学習内容を構成する。 e スポーツビジネスの企画立案・推進・評価等の実際の e スポーツビジネス実務に準じた演習を行う PBL 学習を軸に、そこで必要な e スポーツビジネス・地方ビジネスに関わる知識学習を平行して進めることで、知識の獲得・定着を促進すると共に、それらを実務上で活用するために必要なコンピテンシーをも醸成する。加えて、学習の終盤では行政機関・地元企業・団体等の e スポーツビジネス現場へのインターンシップを行い、より実務に近い環境下において知識・スキルを醸成し、実践力の向上を図る。
受講対象者	ビジネス分野専門学校の卒業資格を有する者、既卒者。 または、プロジェクトマネジメント等の実務経験を有し、ビジネス分野に関する基本的な知見を有すると認められる者。
学習成果	e スポーツ業界・e スポーツビジネスに関わる知識と、地方の特色や人的・物的資源、それを活用したビジネスに関わる知識を併せ持ち、さらに、これらの知見をもとに、個別にあるいは融合させて活用し、地域での行政・地域産業・業界関係者等との人脈形成や連携体制の構

	築等を行いながら、ビジネスを遂行するための能力を有する人材の養成を目標とする。	
内容構成	e スポーツ ビジネス	e スポーツ業界の事情や動向、ビジネスモデル、法律、国内外の先行事例等を座学により学習する。本領域は国内に既存教材がほぼ存在しないため、新規教材の開発を行った。
	地方ビジネス	地域（特に富山県）の特性・課題や人的・物的資源、地方創生の取り組み事例等を座学により学習する。本領域は類似テーマを扱った各種専門書が存在するため、既存教材のアレンジする形で教材開発を行った。
	ビジネス コンピテンシー	地方の e スポーツビジネスを題材とした PBL やインターンシップを中心に、上記 2 領域の知識を活用して地方で e スポーツビジネスを展開するためのコンピテンシーを学習する。本領域においては PBL 教材の新規開発を行った。
単位・時間数	専門学校 1 年制進学学科 計 44 単位以上 総学習時間 990 時間以上（1 コマ 1.5 時間×660 コマ）	

2.2. 教育プログラムの構成

本プログラムを構成する 3 領域に属する科目名・科目概要を下表に示す。今年度は 3 領域の科目構成や時間比重について検討を行った。また、特に「e スポーツビジネス」「e スポーツビジネスケーススタディ」「地方創生ビジネス」「地方創生ビジネスケーススタディ」「e スポーツビジネス PBL」等の先行する妥当な既存教材の見当たらない科目について、新規教材の開発を実施した。

図表 2-2 教育プログラムの構成

領域名	科目名	科目概要	単位 時間数
e スポーツ ビジネス	e スポーツ業界 事情・業界動向	e スポーツ分野の産業構造、周辺業界、国内外の動向等について学習。	領域計 14 単位 315 時間
	e スポーツビジ ネス	e スポーツ分野の様々なビジネスモデルに関する要点・特徴・課題等を学習。	

	e スポーツマーケティング	e スポーツ分野におけるマーケティング手法、情報分析方法等を学習。	
	e スポーツ法務	e スポーツビジネスに関わる現在の法律・法令等、及び今後の展望を学習。	
	e スポーツビジネスケーススタディ	e スポーツビジネスの国内外における成功事例・失敗事例について事例研究。	
地方 ビジネス	地方事情	地方全般・富山県の産業構造、経済情勢、地域社会等を学習。	領域計 10 単位 225 時間
	地方創生ビジネス	地方創生を目的とする様々なビジネスモデルに関する要点・特徴・課題等を学習。	
	地方マーケティング	地方地域におけるマーケティング手法、情報分析方法等を学習。	
	地方創生ビジネスケーススタディ	地方創生を目指した様々な分野の成功事例・失敗事例について事例研究。	
ビジネス コンピテンシ ー	e スポーツビジネス PBL	地方における e スポーツビジネスの企画立案・推進・評価等の実際の e スポーツビジネス実務を題材に、学習者自身がプロジェクトを推進する形式の学習。	領域計 20 単位 450 時間
	連携体制構築	組織間や地域内等での連携体制の構築における考え方、手法等を学習。	
	企画設計	プロジェクトの企画設計の考え方、資料の作成方法・プレゼン方法等を学習。	
	インターンシップ	地方行政・企業等による e スポーツビジネス現場での実地研修を実施。	
			計約 990 時間

2.3. 教育プログラムの新規性

現在専門学校で実施されている e スポーツ分野の教育は、その多くが e スポーツプレイヤー（選手）の育成に特化しており、e スポーツビジネスの専門人材養成を目的としたものはほぼ存在していない。ビジネス分野の専門学校においても、e スポーツビジネスに特化したものは現時点で見受けられない。また特に、地方地域での e スポーツビジネスに特化した進学学科のプログラムの構築全国的に見ても前例がない新しい取り組みである。加えて、養

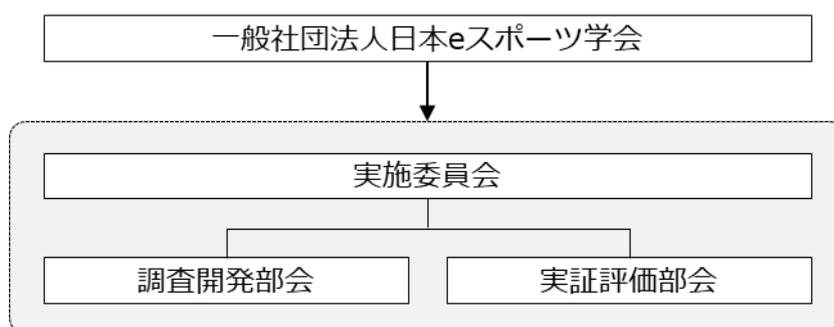
成する人材の実践力を醸成するために、PBL 教育や地元行政・企業との連携に基づくインターンシップ等を取り入れたという点で、本プログラムは e スポーツビジネス分野教育における新規性を有するものとする。

3. 事業計画の概要

3.1. 実施体制

本事業実施体制は、実施委員会、調査開発部会、実証評価部会の 3 機関で構成される。それぞれの役割を以下に示す。当社は本事業の代表機関としてこれらの機関の設置・活動を主導すると共に、実施に伴う各種事務作業を担う。

図表 3-1 実施体制



3.1.1. 実施委員会

本事業構成機関に協力を要請し、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。

3.1.2. 調査開発部会

本事業に参画する教育機関を中心に協力を要請し、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。

3.1.3. 実証評価部会

本事業に参画する行政機関・業界団体を中心に協力を要請し、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. 2年間の実績・計画の概略

本事業は2019年度から2020年度にかけての2か年で事業を推進する。以下に各年度の取組項目と概略を示す。

図表 3-2 取組項目と概略

【2019年度】

▼ 会議

実施委員会を3回開催し、そこでの議論を踏まえて事業を推進した。

- 実施委員会（3回：11月,12月,3月）

▼ 調査（11月～2月頃）

以下3系統の調査を実施した。各調査活動は10月～12月までの期間で実施し、成果を取りまとめた。

- ① eスポーツビジネス人材事例調査
 - eスポーツビジネス関係者ヒアリング 10件
- ② 専門学校実態調査
 - ビジネス分野専門学校教育事例 20件
 - eスポーツ分野専門学校・卒業生ヒアリング 5件
- ③ 評価指標事例調査
 - 地方創生人材、起業家、プロジェクトマネージャ等の能力評価等に関わる資料 30件

▼ 開発（1月～2月頃）

以下2項目の開発を12月～2月までの期間で実施した。特に②教材試作については、教材の試作版として4項目の教材の開発に取り組んだ。

- ① カリキュラム・シラバス開発
- ② 講義教材試作
 - eスポーツビジネス講義用教材開発
 - 地方ビジネス講義用教材開発

- ケーススタディ教材開発
- PBL 教材開発

【2020 年度】

▼ 会議

実施委員会を 4 回開催し、そこでの議論を踏まえて事業を推進した。

- ① 実施委員会（4 回：8 月,10 月,12 月,2 月）

▼ 開発（一次開発期：～10 月頃、二次開発期：12 月～2 月頃）

2020 年度はカリキュラムのブラッシュアップ、およびシラバス・評価指標と 4 種の教材の開発を行った。まず 2019 年度成果に基づき、①～⑤の一次開発を 10 月頃までに実施した。これをもって後述の実証講座を実施し、その結果を受けて教材の修正・拡張等を行う二次開発を 12 月～2 月頃の期間に実施した。

- ① カリキュラム・シラバス開発
- ② 評価指標開発
- ③ 教材開発
 - e スポーツビジネス講義用教材開発
 - 地方ビジネス講義用教材開発
 - ケーススタディ教材開発
 - PBL 教材開発
- ④ e ラーニング環境整備
- ⑤ 教育プログラム指導要領開発

▼ 実証（9 月～11 月頃）

開発成果を検証するための講座を、11 月下旬から 12 月上旬にかけて実施し、検証結果を取りまとめた。実施地域は、本事業の主なターゲットとする富山県にて実施した。この結果に基づき、教育プログラムに対し修正・拡張等の開発活動を実施した。

- 教育プログラム実証講座（11 月下旬～12 月上旬）

3.2.2. 今年度の取り組み

今年度（2019 年度）では、会議、調査、開発の 3 系統の活動を実施した。以下に各活動内容を示す。

3.2.2.1. 開発

2019 年度の活動成果を踏まえ、今年度は、①カリキュラム・シラバス開発、②評価指標

開発、③教材試作、④eラーニング環境整備、⑤教育プログラム指導要領開発の5つの開発活動を実施した。各活動の概要を以下に示す。

① カリキュラム・シラバス開発

“eスポーツビジネス”、“地方ビジネス”、“ビジネスコンピテンシー”の3領域からなる専門学校1年生進学学科（44単位 990時間以上）のカリキュラムを編成した。本カリキュラムの検討にあたっては、「開発した教育プログラムの概要」に掲載した内容を基礎として、詳細化・具体化等を行った。また、カリキュラム構成科目のシラバスを作成した。本シラバスには各科目の学習概要、学習目標、学習成果、前提知識、実施形式、各コマの学習内容、使用教材、評価方法等を検討して掲載した。

② 評価指標開発

本事業で養成を目指す地方創生を主導する e スポーツビジネス人材の評価指標を開発した。開発にあたっては、まず 2019 年度に実施した調査結果を受けて、地方創生を主導する e スポーツビジネス人材の人材像の定義を明確化した。その上で、カリキュラムの構成と同期をとり、“e スポーツビジネス”、“地方ビジネス”、“ビジネスコンピテンシー”の3領域について、各領域で必要な知識・スキルを整理し、これに対応する評価項目を検討・策定した。

③ 教材開発

本事業では、教育プログラムに対応する既存教材が存在する場合は積極的に活用することとし、存在しないものについても可能な限り類似教材のアレンジにより開発を行った。この前提のもと、特に既存教材が発見できていない以下4項目の開発に取り組んだ。昨年度に開発した試作版をもとに、教材の設計を具体化し、正式版の開発を行った。

・ e スポーツビジネス講義用教材

e スポーツ分野におけるビジネスに関わる知識として、業界の概況や市場動向、ビジネスモデル、ビジネス事例、マーケティング手法等に関して学習することを目的とした講義用の教材。パワーポイントスライドとスライドノートで構成されるテキスト教材（245スライド分）と、これを使用した講義映像教材の開発を行った。

・ 地方創生ビジネス講義用教材

地方創生を目的とするスポーツやエンタメ、e スポーツ等を活用したビジネスの要点やモデル、地方地域の特徴・課題、地方地域をターゲットとしたマーケティング手法等に関して学習することを目的とした講義用の教材。パワーポイントスライドとスライドノートで構成されるテキスト教材（194スライド分）と、これを使用した講義映像教材の開発を行った。

・地方創生ビジネスケーススタディ教材

e スポーツビジネスの实在の事例 21 件を収集した。さらにそのうち、特徴的なビジネス事例 5 件を抽出し、これをを題材に、事例の背景や特徴、課題などを分析する形での事例研究を行うケーススタディ教材と、指導ガイドの開発を行った。

・e スポーツビジネス PBL 教材

e スポーツビジネスによる地方創生に関連するプロジェクトテーマが設定された PBL 教材。地域の活性化を目的とする e スポーツイベントの企画設計を題材とした演習教材と、指導ガイドの開発を行った。

④ e ラーニング環境整備

上記の通り開発した e スポーツビジネスや地方創生ビジネス等の知識学習を目的とした学習内容を取り扱う講義映像教材を、インターネット上で運用するための環境を整備した。映像配信や資料配布、個別の学習者の学習ログの蓄積等の機能を有する。

⑤ 教育プログラム指導要領開発

本事業で開発するカリキュラム・シラバス・教材等の成果物の成果普及を図るため、本プログラムの指導目的・目標や業界のニーズ等の背景、カリキュラム・シラバス・教材等の仕様や活用方法等を取りまとめた指導要領を開発した。

3.2.2.2. 実証

上記の開発によって作成する成果物の有効性や妥当性を検証するための講座を、11 月下旬から 12 月上旬にかけて富山県にて実施し、検証結果を取りまとめた。

3.2.2.3. 会議

今年度、事業推進に当たって、実施委員会を 4 回実施した。実施委員会は本事業の意思決定機関として設置され、会議においては、本事業で育成すべき人材像の具体化・定義や教育プログラムの全体構成の検討・評価、事業活動の方針策定等を行った。

3.3. 効果普及想定地域

▼ 導入予定地域：富山県

▼ 普及見込地域：茨城県、石川県、兵庫県、大分県、沖縄県 他

富山県は行政と企業、業界団体が連携して e スポーツイベントを頻繁に実施しており、

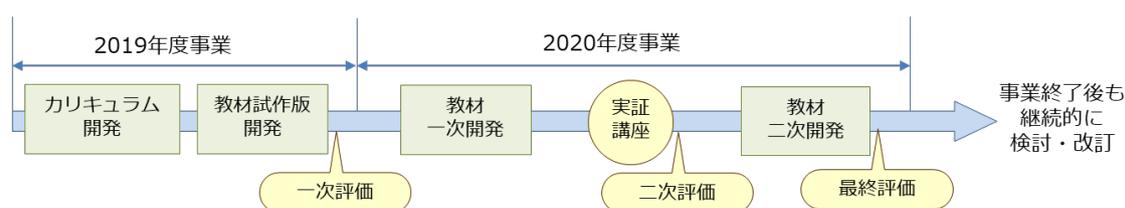
2019年9月にも行政主催の3000人規模の大規模イベントを開催した。また、富山県eスポーツ協会は活動が活発な業界団体のひとつで、北陸を中心にeスポーツ選手を集めたプロeスポーツチーム「TSURUGI TOYAMA」を設立し、地域のeスポーツ振興に貢献している。同チームは設立後、世界的な大規模大会の優勝者を出すなど、実績も目覚ましい。このことから富山県ではeスポーツに対する関心は高く、実績も多く有し、eスポーツによる地方創生の実現可能性の高い地域である。そこで本事業ではまず、富山県を対象地域としてモデル的に人材育成に取り組む。

効果普及想定地域としては、2019年秋に日本発の全国都道府県対抗eスポーツ選手権が開催された茨城県をはじめ、地元行政・企業がeスポーツを活用した地域振興に積極的な地域を想定する。

3.4. 教育プログラムの検証方法

本教育プログラムの開発を行う上では、随時実施委員会等を通じて構成機関である行政機関、専門学校、業界企業・団体等からの意見・評価を取り入れながら検討を進めるが、さらに客観的な評価を取り入れるために、次の図に示す流れで大きく3回の評価を実施した。なお、各段階での評価手法は、実施委員会の指示のもと、以下の①から④の評価手法を適宜組み合わせて実施した。

図表 3-3 教育プログラムの検証



まず2019年度、調査結果を受けてカリキュラム・シラバスの開発に取り組んだ。続いて、次年度以降の本格開発に向けて、教材試作版の開発に取り組んだ。ここまでの成果に対し、一次評価を実施し、2020年度の活動に反映した。2020年度は、2019年度成果及びそれに対する評価を踏まえた上で、まず教材の一次開発を実施した。次に、2019年度開発成果および2020年度一次開発成果を活用して、本事業に参画する専門学校や業界企業・団体等の協力を得て、実証講座を実施した。実施地域は、本事業の主なターゲットとする富山県である。これを通じて運用検証データの収集を行い、その結果に基づいて二次評価を実施し、教材の

二次開発へと反映した。その後、最終成果物に対して最終評価を実施した。なお、本プログラムは事業終了後も継続的に検討・改訂していく予定である。

<評価手法>

① 受講者評価

実証講座の実施を通して、特に受講者から評価を得た。受講者に対し教育内容に対する理解度や満足度などに関するアンケート調査を実施し、高い評価を得ることができた。

② 業界評価

e スポーツ業界、観光業・イベント業等の企業や団体から、本教育プログラムで養成する人材に対する業界需要、e スポーツビジネスの実態と教育内容・難易度設定等の整合性等の観点で評価を得た。特に実証講座において講師を行った実務家より、学習内容や、学習者の PBL への取組姿勢や成果物に対する評価を得た。地方における e スポーツのビジネス現場における必要水準を満たしているとの評価を得た。

③ 行政評価

富山県・茨城県の行政機関から、本教育プログラムで養成する人材に対する地域産業等のニーズや地域の課題解決に対する貢献可能性等の観点で評価を受け、良好な評価を得ることができた。

④ 有識者評価

大学等の e スポーツ分野研究者や地方創生等の関連分野の有識者から、本プログラムの内容構成や難易度設定、実施手法・実施時間の妥当性、今後の業界展望との整合性等の観点で評価を受け、良好な評価を得ることができた。

3.5. 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 3-4 本事業の成果物

種別	成果物項目	成果物概要	2019	2020
調査	e スポーツビジネス人材調査報告書	e スポーツビジネス関係者に対するヒアリング調査結果 10 件、及び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	ビジネス分野専門学校のカリキュラム・教材事例、計 20 件に関わる調査・分析結果と、e スポーツ分野専門学校・卒業生に対するヒアリング調査結果 5 件、およびその分析結果をとりまとめた報告書。	○	
	評価指標事例調査報告書	地方創生に関わる人材、起業家、プロジェクトマネージャ等のスキル評価に関わる文献・資料等の事例を 30 件収集し、分析結果を取りまとめた報告書。	○	
開発	カリキュラム	地方創生を主導する e スポーツビジネス人材の養成を目的に、専門学校 1 年制進学学科での運用を想定した 44 単位 990 時間以上のカリキュラム。	○	
	シラバス	上記カリキュラムの構成科目のシラバス。学習概要・目標・成果、前提知識、実施形式、各コマの学習内容、使用教材、評価方法等を記載。		○
	評価指標	地方創生を主導する e スポーツビジネス人材の評価指標。“e スポーツビジネス”、“地方ビジネス”、“ビジネスコンピテンシー”の 3 領域の評価項目で構成。		○
	e スポーツビジネス領域講義用教材（試作版・最終版）	e スポーツビジネス・e スポーツマーケティングに対応するテキスト教材、講義映像教材。	試作版	最終版

	地方ビジネス領域 講義用教材（試作 版・最終版）	地方創生ビジネス・地方マーケティング に対応するテキスト教材、講義映像教 材。	試作版	最終版
	ケーススタディ教 材（試作版・最終 版）	e スポーツビジネス事例・地方創生ビジ ネス事例を題材とするケーススタディ教 材。	試作版	最終版
	PBL 教材（試作 版・最終版）	地方における e スポーツビジネスの企画 立案・推進等を題材とした PBL 教材。	試作版	最終版
	教育プログラム 指導要領	教育プログラムの全体像、構成、教材仕 様な、活用方法等をまとめた指導要領。		○
実証	実証講座実施報告 書	本プログラムの実証講座の実施概要・実 施結果・分析結果を取りまとめた報告 書。		○
その 他	事業成果報告書 （2019 版・2020 版）	各年度の事業活動内容・活動成果を取り まとめた報告書。	2019 版	2020 版

【開発報告編】

1. カリキュラム

1.1. 教育カリキュラムの骨格

本教育プログラムの骨格を下表に示す。本教育プログラムは、ビジネス分野専門学校生を対象に、地方地域でのeスポーツビジネスの展開・定着を主導する人材の養成を目標とする。ビジネス分野専門学校に1年制進学学科を設置しての運用を主に想定し、授業時間990時間程度で構成される。学習領域は“eスポーツビジネス”、“地方ビジネス”、“ビジネスコンピテンシー”の3領域とする。養成人材の実践性を高める観点から、特に“ビジネスコンピテンシー”領域に重点を置き、PBL (Project Based Learning) やインターンシップにより、実務に準ずる環境下でのスキルの醸成を図る。

図表 1-1 カリキュラムの骨格

項目	内容
プログラム名称	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
ポリシー	地方地域の衰退が進む状況下において、その解決策となりうるeスポーツビジネスに関わる知見を有し、各地方地域において行政・企業・団体等との連携のもと、eスポーツ産業の展開・定着を主導する人材を養成することで、eスポーツによる地方創生に寄与する。
学習概要	eスポーツ業界事情や業界ビジネスモデル等の知識学習を行う“eスポーツビジネス”領域、地方地域の特性や資源、その活用モデル等の知識学習を行う“地方ビジネス”、eスポーツビジネスや地方ビジネスに関わる知識を活用してビジネスを展開するためのコンピテンシーを身に着ける“ビジネスコンピテンシー”の3領域で学習内容を構成する。 eスポーツビジネスの企画立案・推進・評価等の実際のeスポーツビジネス実務に準じた演習を行うPBL学習を軸に、そこで必要なeスポーツビジネス・地方ビジネスに関わる知識学習を平行して進めることで、知識の獲得・定着を促進すると共に、それらを実務上で活用するために必要なコンピテンシーをも醸成する。加えて、学習の終盤では行政機関・地元企業・団体等のeスポーツビジネス現場へのインターンシップを行い、より実務に近い環境下において知識・スキルを醸成し、実践力の向上を図る。
受講対象者	ビジネス分野専門学校の卒業資格を有する者、既卒者。

	または、プロジェクトマネジメント等の実務経験を有し、ビジネス分野に関する基本的な知見を有すると認められる者。	
学習成果	e スポーツ業界・e スポーツビジネスに関わる知識と、地方の特色や人的・物的資源、それを活用したビジネスに関わる知識を併せ持ち、さらに、これらの知見をもとに、個別にあるいは融合させて活用し、地域での行政・地域産業・業界関係者等との人脈形成や連携体制の構築等を行いながら、ビジネスを遂行するための能力を有する人材の養成を目標とする。	
内容構成	e スポーツ ビジネス	e スポーツ業界の事情や動向、ビジネスモデル、法律、国内外の先行事例等を座学により学習する。
	地方ビジネス	地域（特に富山県）の特性・課題や人的・物的資源、地方創生の取り組み事例等を座学により学習する。
	ビジネス コンピテンシ ー	地方の e スポーツビジネスを題材とした PBL やインターンシップを中心に、上記 2 領域の知識を活用して地方で e スポーツビジネスを展開するためのコンピテンシーを学習する。
単位・時間数	専門学校 1 年制進学学科 計 44 単位以上 総学習時間 990 時間以上（1 コマ 1.5 時間×660 コマ）	

1.2. 科目構成と科目概要

本プログラムを構成する 3 領域に属する科目名・科目概要を以下に示す。

なお、運用に際して、学習内容の前提知識と受講対象者の持つ知識の間のギャップが想定される場合には、本表掲載科目以外に、受講者のレベル合わせを目的として、ビジネスに関する知識（経営戦略・マネジメント・財務・税務・法務他）を学習するための自己学習をメインとした時間外科目を設定する必要性も考慮することとする。

(1) 領域「e スポーツビジネス」

単位・時間数 小計：14 単位 315 時間

科目名	科目概要	時間
e スポーツ業界事情・業界 動向	e スポーツ分野の産業構造、周辺業界、国内外の動向等について学習。	45h
e スポーツビジネス	e スポーツ分野の様々なビジネスモデルに関する要点・特徴・課題等を学習。	90h

e スポーツマーケティング	e スポーツ分野におけるマーケティング手法、情報分析方法等を学習。	45h
e スポーツ法務	e スポーツビジネスに関わる現在の法律・法令等、及び今後の展望を学習。	45h
e スポーツビジネスケーススタディ	e スポーツビジネスの国内外における成功事例・失敗事例について事例研究。	90h

(2) 領域「e スポーツビジネス」

単位・時間数 小計：14 単位 315 時間

科目名	科目概要	時間
地方事情	地方全般・富山県の産業構造、経済情勢、地域社会等を学習。	45h
地方創生ビジネス	地方創生を目的とする様々なビジネスモデルに関する要点・特徴・課題等を学習。	45h
地方マーケティング	地方地域におけるマーケティング手法、情報分析方法等を学習。	45h
地方創生ビジネスケーススタディ	地方創生を目指した様々な分野の成功事例・失敗事例について事例研究。	90h

(3) 領域「e スポーツビジネス」

単位・時間数 小計：14 単位 315 時間

科目名	科目概要	時間
e スポーツビジネス PBL	地方における e スポーツビジネスの企画立案・推進・評価等の実際の実務を題材に、学習者自身がプロジェクトを推進する形式の学習。	315h
連携体制構築	組織間や地域内等での連携体制の構築における考え方、手法等を学習。	45h
企画設計	プロジェクトの企画設計の考え方、資料の作成方法・プレゼン方法等を学習。	45h
インターンシップ	地方行政・企業等による e スポーツビジネス現場での実地研修を実施。	45h

1.3. シラバス

現在専門学校で実施されている e スポーツ分野の教育は、その多くが e スポーツプレイヤー（選手）の育成に特化しており、e スポーツビジネスの専門人材養成を目的としたものはほぼ存在していない。ビジネス分野の専門学校においても、e スポーツビジネスに特化したものは現時点で見受けられない。また特に、地方地域での e スポーツビジネスに特化した進学学科のプログラムの構築全国的に見ても前例がない新しい取組みである。加えて、養成する人材の実践力を醸成するために、PBL 教育や地元行政・企業との連携に基づくインターンシップ等を取り入れたという点で、本プログラムは e スポーツビジネス分野教育における新規性を有するものとする。

本教育プログラムを運用する際、上記の科目群それぞれについて具体的な各科目の学習概要、学習目標、学習成果、前提知識、実施形式、各コマの学習内容、使用教材、評価方法等を検討し、情報を集約したシラバスを作成する。掲載想定項目は次の通りである。

- 授業科目名
- 実施学期
- 単位数・授業時間数
- 授業担当教員
- 履修条件
- 到達目標
- 授業の概要
- 授業計画
- 評価方法
- テキスト・参考文献等
- 授業外での学習活動

以下にサンプルを提示するので参照されたい。

図表 1-2 領域「e スポーツビジネス」科目「e スポーツビジネス」のシラバス

授業科目名	e スポーツビジネス	授業担当教員	(氏名)
実施学期	通年	単位数・時間数	4 単位 90 時間
履修条件	なし		
到達目標	e スポーツ、および e スポーツビジネスの全般的な知識を身に着けた上で、地方創生への活用方法や実運用上での問題点・課題等を把握し、e スポーツビジネス実践のための前提となる体系的知識を習得する。		

授業の概要	前半では、e スポーツの定義や競技種などの基本的な内容から学習を開始し、e スポーツの競技体験などを通じてまず e スポーツに関する基本的知識を身に着ける。その上で、e スポーツ市場の動向やビジネスモデルを学んだ後、様々なタイプの e スポーツビジネスの先行事例を研究し、それらの要点・特徴・課題等を学習する。後半では、e スポーツビジネスを活用した地方創生の手法や事例について学習した後、e スポーツビジネスを実際に運用する上で注意が必要な法律等について学習する。最終的には e スポーツの未来と課題をテーマにグループ研究を実施する。
授業計画	第 01 回～第 03 回：e スポーツの定義 第 04 回～第 06 回：e スポーツの競技種目① 第 07 回～第 09 回：e スポーツの競技種目② 第 10 回～第 12 回：e スポーツ競技体験実習 第 13 回～第 15 回：e スポーツの歴史・発展経緯 第 16 回～第 18 回：e スポーツの市場動向 第 19 回～第 21 回：e スポーツのビジネスモデル 第 22 回～第 24 回：e スポーツビジネスの先行事例研究① 第 25 回～第 27 回：e スポーツビジネスの先行事例研究② 第 28 回～第 30 回：e スポーツビジネスの先行事例研究③ 第 31 回～第 33 回：地方地域の現状と課題 第 34 回～第 36 回：e スポーツによる地域振興 第 37 回～第 39 回：e スポーツによる地方創生事例① 第 40 回～第 42 回：e スポーツによる地方創生事例② 第 43 回～第 45 回：e スポーツを取り巻く法律等①（知的財産権、刑法） 第 46 回～第 48 回：e スポーツを取り巻く法律等②（景表法、風営法） 第 49 回～第 51 回：e スポーツの今後の見通しと社会的な価値 第 52 回～第 54 回：e スポーツの発展に向けた課題 第 55 回～第 57 回：「e スポーツの未来と課題」グループ研究 第 58 回～第 60 回：「e スポーツの未来と課題」発表と講評
評価方法	レポート課題の成果、授業への参加姿勢等に対し、評価指標に基づき評価
テキスト 参考文献等	e スポーツビジネステキスト教材 その他、担当教員が授業内で適宜指示
授業外での 学習活動	レポート作成のための準備・調査等

1.4. 評価指標

本教育プログラムの評価指標では、カリキュラムの構成と同期をとり、以下の 3 領域の評価項目で構成される。

領域①「e スポーツビジネス」

領域②「地方ビジネス」

領域③「ビジネスコンピテンシー」

各領域に必要な知識・スキルを整理し、これに対応する評価項目と評価基準を設定した。以下に各領域の評価項目の一覧を示す。

(1) 領域①「e スポーツビジネス」評価項目

分類	項目
e スポーツの概要	e スポーツの定義についての知識
	e スポーツの競技種目についての知識
	e スポーツの競技シーンについての知識
	e スポーツの発展の経緯についての知識
e スポーツビジネスの概況	国内外の e スポーツの市場規模についての知識
	国内外の e スポーツの市場動向についての知識
	e スポーツの市場構造についての知識
	e スポーツビジネスの先行事例についての知識
e スポーツによる地方創生	地方で e スポーツに期待される効果についての知識
	e スポーツによる地域振興の手順についての知識
	e スポーツによる地域振興の先行事例についての知識
e スポーツに関わる法律	知的財産権 (IP) と利用許諾についての知識
	刑法賭博罪の概要と問題点、対処法等についての知識
	景品表示法の概要と問題点、対処法等についての知識
	風俗営業法の概要と問題点、対処法等についての知識
e スポーツの未来と課題	e スポーツの将来展望についての知識
	e スポーツの発展に向けた課題についての知識
	e スポーツの社会的な意義・価値についての知識

(2) 領域②「地方ビジネス」評価項目

分類	項目
地方・地域の現状	地方地域経済・産業の現状についての知識
	地方自治体の課題についての知識

地方創生ビジネスの概況	地方創生の概要についての知識
	地方創生ビジネスのタイプについての知識
	地方創生に係る政策についての知識
	地方創生ビジネスの目標設定と評価についての知識
地方創生を担うプレイヤー	地方自治体の地方創生における役割についての知識
	企業の地方創生における役割についての知識
	団体・組織の地方創生における役割についての知識
	教育機関の地方創生における役割についての知識
	その他のプレイヤーの地方創生における役割についての知識
地方創生の事例	スポーツによる地方創生の事例についての知識
	エンターテイメントによる地方創生の事例についての知識
	イベントによる地方創生の事例についての知識
	観光による地方創生の事例についての知識
	農林漁業による地方創生の事例についての知識
	その他の地方創生の事例についての知識
地方創生に向けての課題	人的リソースに関わる課題についての知識
	資金調達に関わる課題についての知識
	情報活用に関わる課題についての知識
	政策に関わる課題についての知識
	その他の課題についての知識

(3) 領域③「ビジネスコンピテンシー」評価項目

コンピテンシー	ミーティング等のプロジェクト活動に積極的に関与できる
	課題の解決策やアイデアを積極的に提示できる
	チームメンバー等と円滑にコミュニケーションを取ることができる
	チームメンバー等と協力しながら学習を進めることができる
	教員等に対する報告・連絡・相談を適切に実施できる
	設定された課題に対して積極的に自身で学習する姿勢を持つことができる
	必要な知識や技術の学習当を自己学習でフォローすることができる

2. e スポーツビジネス講義用教材

2.1. 概要

本事業では、e スポーツ分野におけるビジネスに関わる知識として、業界の概況や市場動向、ビジネスモデル、ビジネス事例、マーケティング手法等に関して学習することを目的とした講義用の教材を開発した。e スポーツ分野においてはビジネスモデル等を整理した既存教材が存在しない。そこで、業界企業等を対象に実施したヒアリング調査の結果等を参照しつつ内容構成を検討し、新規に開発することとした。

2.2. 教材形式

パワーポイント形式の教材で、1 頁はスライドとノートで構成される。スライド部分には各学習項目の要点が記載され、ノートには要点に対応した説明が記載されている。本教材を運用する際には、スライドとノートのすべての情報を含めて配布する形で使用することもでき、スライドのみを配布してノート部分は指導ガイドとして活用することもできる。

図表 2-1 各ページのイメージ

<スライド部分>
各学習項目の要点を記載

<ノート部分>
要点に対応した説明を記載

2.3. 基本構成

今年度は、e スポーツのビジネスの全体像や事例を主要なテーマに、全体で 245 頁のテキスト教材を開発した。主な学習項目は次の通りである。次頁に目次構成を掲載する。

- ① e スポーツとは（e スポーツの定義、競技種別、発展経緯 等）
- ② e スポーツビジネスの概観（市場動向、先行事例 等）
- ③ e スポーツと地方創生（各地方の課題、e スポーツの取組事例紹介 等）
- ④ 注意すべき法律等（e スポーツと法律の概況、注意すべきルール 等）
- ⑤ e スポーツの未来と課題（業界の直近動向、発展に向けた課題、未来 等）

2.4. 目次構成

本教材の目次構成を以下に記載する。教材本体は巻末資料に掲載する。

図表 2-2 目次構成

第 1 章 e スポーツとは
(1) e スポーツの定義
(2) e スポーツの競技種目
(3) e スポーツの競技シーン
(4) e スポーツの発展の経緯
第 2 章 e スポーツビジネスの概観
(1) e スポーツの市場動向
(2) e スポーツビジネスの先行事例
第 3 章 e スポーツと地方創生
(1) 地方・地域の現状と課題
(2) e スポーツによる地域振興
(3) 先行的な取組事例
第 4 章 e スポーツビジネスにおいて注意すべき法律等
(1) e スポーツと日本の法律の概況
(2) 注意すべきルール・法律
第 5 章 e スポーツの未来と課題
(1) e スポーツの直近の動向（2021 年 3 月時点）
(2) e スポーツの発展に向けた課題
(3) e スポーツの未来

2.5. 講義映像教材

また、本講義資料を使用した講義の動画教材も用意した。スライドを表示し、講師がそれを解説する教材である。本教材は、上記の目次のうち、第1章から第4章の項目に相当する内容を取り扱っている。この映像教材は、後述のeラーニング環境に実装されており、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、任意に視聴することができる。

以下に画面イメージを掲載する。

図表 2-3 講義映像教材の画面イメージ

(2) eスポーツによる地域振興

① 地域振興から見るeスポーツの意義

eスポーツがどのように地域に活気をもたらすのか } { から検討
短期的な側面
と
長期的な側面

eスポーツはたくさんのプレイヤーが集まる対戦イベントを思い浮かべる方が多い

【大きなイベントの開催は、地域を大いに盛り上げる】
 多くの人が地域を訪れる(参加者、観戦者、スタッフなど)

}

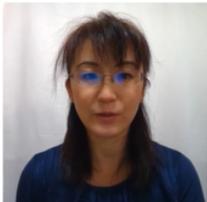
- ✓ 飲食店や宿泊施設などにも副次的な経済効果が期待できる
- ✓ 交流人口・関係人口が増加
- ✓ 国際的な大会ならばインバウンドの増加も期待できる

しかし eスポーツはもっと長期的・継続的にも地域を元気づける可能性がある

eスポーツは若者が中心となり夢中になっている文化である

➔

**eスポーツが盛んになると
若者が地元で楽しむ娯楽の選択肢が増え、
地域が若者にとって魅力的なものになる**



(2) eスポーツによる地域振興

③ eスポーツによる地域振興の手順

3. ファンが集う場所(eスポーツ専用施設)をつくる

コミュニティの仲間が増えれば小さな会議室や公民館の一室では足りなくなる

- 将棋道場や囲碁教室のような場所が理想

【同好の士が毎日集まり、大人も子供も一緒になって対戦して、その勝負を囲んで観戦し、勝敗が決した後は対戦を振り返って議論する】
- 学校の中に部活動やサークルとして活動場所を確保するという可能性もある

ネット環境の準備やデバイスの調達について考えなければならない

- 性能が高いものは値段も高くなる

【どのくらいの性能のものを何くらい用意するのか、予算とあわせてよく考える必要がある】

施設づくりの際に守らなければならない法律にも気を付けなければならない

- 風営法に抵触するおそれはないか
- ゲームメーカーへの許諾申請は済んでいるか ➔ **注意を払う必要がある**

法律面については、第四章でくわしく説明する



3. 地方創生ビジネス講義用教材

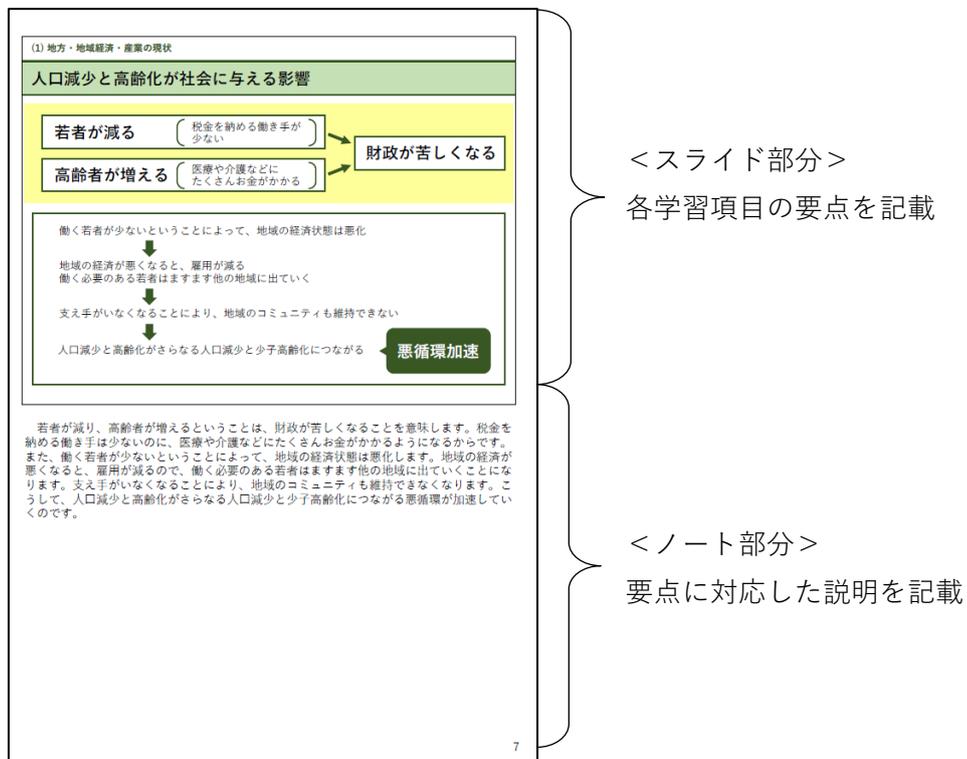
3.1. 概要

本事業では、地方ビジネスに関わる知識として、地方創生を目的とする様々なビジネスモデルに関する要点や特徴、課題等を学習することを目的とした講義用の教材を開発した。地方創生あるいは地方創生ビジネスをテーマとする市販書籍は多々存在しているが、大学等で使用される専門書の内容が取り扱われており、また e スポーツに関連する内容に焦点を当てた書籍はまだ見当たらない。本教材はこの状況を踏まえ、地方創生について学習するための導入的な位置づけで利用される想定で、地方創生のビジネスについてオーバービューするための内容を取り扱う教材の開発を行った。

3.2. 教材形式

パワーポイント形式の教材で、1 頁はスライドとノートで構成される。スライド部分には各学習項目の要点が記載され、ノートには要点に対応した説明が記載されている。本教材を運用する際には、スライドとノートのすべての情報を含めて配布する形で使用することもでき、スライドのみを配布してノート部分は指導ガイドとして活用することもできる。

図表 3-1 各ページのイメージ



3.3. 基本構成

今年度は、地方創生のオーバービュー解説をテーマに、全体で 194 頁のテキスト教材を開発した。主な学習項目は次の通りである。次頁に目次構成を掲載する。

- ① 地方地域の現状（地方地域の経済・産業の現状、自治体の課題等）
- ② 地方創生ビジネスの概観（地方創生のビジネスタイプ、関連する政策等）
- ③ 地方創生を担うプレイヤーの役割（地方自治体、企業、教育機関等の役割）
- ④ 地方創生の事例（スポーツ、エンターテインメント、イベント等による事例）
- ⑤ 地方創生に向けての課題（人的リソース、資金調達、情報活用等に関わる課題）

3.4. 目次構成

本教材の目次構成を以下に記載する。教材本体は巻末資料に掲載する。

図表 3-2 目次構成

第 1 章 地方・地域の現状
(1) 地方・地域経済・産業の現状
(2) 地方自治体の課題
第 2 章 地方創生ビジネスの概況
(1) 地方創生とは
(2) 地方創生ビジネスのタイプ
(3) 地方創生に係る政策
(4) 地方創生ビジネスの目標設定と評価
第 3 章 地方創生を担う各プレイヤーの役割
(1) 地方自治体
(2) 企業
(3) 団体・組織
(4) 教育機関
(5) その他のプレイヤー
第 4 章 地方創生の事例
(1) スポーツによる地方創生の事例
(2) エンターテインメントによる地方創生の事例
(3) イベントによる地方創生の事例

- (4) 観光による地方創生の事例
- (5) 農林漁業による地方創生の事例
- (6) その他の地方創生の事例

第5章 地方創生に向けての課題

- (1) 人的リソース
- (2) 資金調達
- (3) 情報活用
- (4) 政策
- (5) その他

3.5. 講義映像教材

また、本講義資料を使用した講義の動画教材も用意した。スライドを表示し、講師がそれを解説する教材である。本教材は、上記の目次のうち、第1章から第4章の項目に相当する内容を取り扱っている。この映像教材は、後述のeラーニング環境に実装されており、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、任意に視聴することができる。

以下に画面イメージを掲載する。

図表 3-3 講義映像教材の画面イメージ

(1) 地方・地域経済・産業の現状

“地方”の定義と課題

地方創生・・・地方の活性化をめざすこと
地方とは東京圏以外の地域を指す

- ✓ いま日本の地方はさまざまな問題を抱え、活力があるとはいえない状態
- ✓ 問題の背後には共通して「人口減少および高齢化」という問題が横たわっている

「人口減少と高齢化」は日本全体が陥っている問題

第1章-(1)で解説する内容

- 日本の人口減少
- 日本社会の高齢化
- 東京への一極集中

- 人口減少と高齢化が社会に与える影響
- 地域経済の現状
- 地方の財政収支



4. ケーススタディ教材

4.1. 概要

今年度開発したケーススタディ教材は、教育カリキュラムの学習領域「e スポーツビジネス」の科目「e スポーツビジネスケーススタディ」での使用を想定として開発された教材である。本教材では、e スポーツ業界で実際に運用されているビジネスの事例を題材に取り上げ、事例の背景や特徴、課題などを分析する形での事例研究を行う。

今年度はまず、e スポーツ分野におけるビジネスの具体的な事例 21 件を収集し、ビジネスの概要、要点、効果、中心的人物等の情報を整理してとりまとめた。さらに、そのうち 5 件の事例を抽出して、昨年度開発した「地方創生ビジネスケーススタディ教材」の開発成果に準拠した仕様で、事例研究を行う課題を設定したケーススタディ教材 5 点を開発した。

4.2. 題材事例の収集と分析

本教材では e スポーツビジネス事例を題材として、事例の背景や特徴、課題などを分析する形での事例研究を行うこととした。この教材の開発にあたって、今年度はまず、以下に示す 21 件の実在する e スポーツビジネスの具体的な事例を収集し、ビジネスの概要、要点、効果、中心的人物等の情報の整理を行った。巻末資料にこの活動を通じて作成した事例集を掲載する。

図表 4-1 ケーススタディ教材の題材事例一覧

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. 大会主催者（イベーター）のビジネス事例<ul style="list-style-type: none">・高額賞金の e スポーツ大会「Shadowverse World Grand Prix 2019」・国内最大級の e スポーツ大会「RAGE」2. チーム/選手に関わるビジネス事例<ul style="list-style-type: none">・プロゲーミングチーム「Rush Gaming」・プロ e スポーツチーム「京都スサノオ」3. ネットインフラ整備に関わるビジネス事例<ul style="list-style-type: none">・ゲームに特化した国産動画配信プラットフォーム「OPENREC」・世界最大手のゲーム動画配信プラットフォーム「Twitch」4. スポンサー企業のビジネス事例<ul style="list-style-type: none">・e スポーツチームへのスポンサーによる自社商品「サッポロビール」の PR・e スポーツチームへのボディケア商品・施設提供による PR と新規顧客獲得5. 行政機関・業界団体のビジネス事例 |
|---|

<ul style="list-style-type: none"> ・福岡県行政による世界最大規模の対戦格闘ゲームの祭典「EVO Japan」の誘致 ・大分県の観光資源「温泉」を生かした e スポーツツーリズム
6.施設運営事業者のビジネス事例
<ul style="list-style-type: none"> ・日本初の大型 e スポーツ施設「LFS 池袋 esports Arena」 ・パブリックビューイングカフェ「GG Shibuya Mobile esports Cafe&bar」 ・富山県初の e スポーツ専用施設「Takaoka ePark」
7.教育・福祉事業者のビジネス事例 22
<ul style="list-style-type: none"> ・日本初のプロゲーマー専門学校「東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校」 ・リハビリテーションに e スポーツを取り入れる八雲病院 ・日本アクティビティ協会「健康ゲーム指導士」養成講座
8.選手サポート事業のビジネス事例
<ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツ選手サポート施設を運営する NFL のダラス・カウボーイズ
9.関連機器メーカーのビジネス事例
<ul style="list-style-type: none"> ・パソコンメーカーによる「企業 e スポーツ部支援プロジェクト」 ・e スポーツ版甲子園「全国高校 e スポーツ選手権」
10.観光事業者のビジネス事例
<ul style="list-style-type: none"> ・国内初 e スポーツ特化型ホテル「esports hotel e-ZONE ～電脳空間～」

4.3. 教材の構成

上記で収集した題材事例をもとに、今年度は 5 点のケーススタディ教材を開発した。以下に教材の一覧を示す。巻末資料に作成した教材の本体を掲載する。

それぞれの教材は、講義資料と指導要項から構成される。講義資料には、題材事例に関する事例情報と、事例分析の際の課題が主として掲載されており、併せて課題に取り組む際に必要な関連情報や参考 URL も記載されている。指導要項には、講義資料と対になる形で、授業計画、事例の要点、各課題の解答例や考え方等が掲載されている。

図表 4-2 ケーススタディ教材のテーマ一覧

ケース①	全国高校 e スポーツ選手権
ケース②	esports hotel e-ZONE～電脳空間～
ケース③	Toyama Gamers Day
ケース④	GG Shibuya Mobile esports cafe&bars

5. PBL教材

5.1. 概要

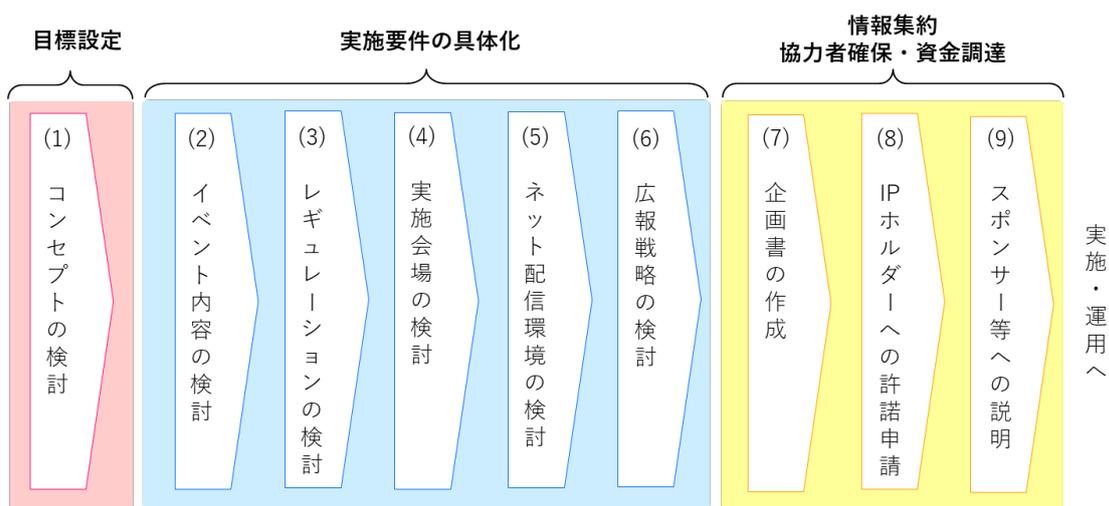
本PBL教材は、教育カリキュラムの学習領域「ビジネスコンピテンシー」の科目「eスポーツビジネスPBL」での使用を想定として開発された教材である。

PBLとは「Project-Based Learning」の略で、学習者で編成されたチームがプロジェクトを推進する形式で課題解決を図っていく実践的な学習方法である。

PBLでは、それまでに学んだ知識やスキルを適用・応用するだけでなく、必要に応じて自ら新たに知識を獲得して、それを適用するといった活動も要求される。また、プロジェクトメンバーによる協働も不可欠となる。こうしたPBLによる学習活動を通して、地方でeスポーツビジネスを展開するための実践力の習得を図っていく。

5.2. 学習テーマ

本PBL教材では、「eスポーツイベントの企画立案」をプロジェクトテーマとしている。本教材の作成にあたっては、富山県で実際に企画・実施されている「Toyama Gamers Day」という全国でも有数の集客力を誇る地方イベントの企画プロセスを参考とした。「Toyama Gamers Day」の企画立案プロセスは、以下の図に示すように9工程で構成されているが、本教材ではこれを教育目的に再構成し、大きく3つのステップで検討を進めていく。



5.3. 教材の構成

本 PBL 教材は全体が 3 つのパートで構成されている。

PART I 「はじめに」は、授業開始冒頭のガイダンスでの利用を想定としています。ここでは、PBL に取り組む前の導入として、本教材の概要、学習目標、学習を進めていく上での重要なポイントなどについて解説している。この資料は PBL 学習開始時のガイダンスで参照する想定である。

PART II 「プロジェクトの説明」では、今回の PBL の検討を進めていく上での前提情報を紹介している。本 PBL において学習者は、行政機関や地元企業で構成されるプロジェクトチームの一員という立場で、地元地域を活性化させる e スポーツイベントの企画立案を行う。ここでは、以降の検討の前提として、本 PBL のストーリー、富山市や富山市中央商店街の概況・課題、前提情報が散りばめられた議事録等を掲載している。なお、登場する企業やストーリーなどはすべて教育目的に創作された架空のものである。

PART III 「グループワーク課題」は、学習者で編成された各プロジェクトチームが取り組む課題である。大きく 3 つのステップに沿って検討を進め、富山市の課題の解決に資する e スポーツイベントの「企画アイデア」を作成していく。

図表 5-1 本 PBL 教材の目次構成

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">□ PART I はじめに<ul style="list-style-type: none">➤ PBL とは➤ PBL 学習のテーマ➤ 学習を進める上で大切なこと□ PART II プロジェクトの説明<ul style="list-style-type: none">➤ プロジェクトの概要説明➤ 背景情報～富山市の概況➤ 背景情報～富山市の課題➤ 背景情報～富山市中心商店街の状況➤ e スポーツイベントに係る議事録□ PART III グループワーク課題<ul style="list-style-type: none">➤ 学習の進行スケジュール➤ STEP1 イベント概要の検討<ul style="list-style-type: none">・課題① 概略情報の読み取り・課題② プログラムの具体化・課題③ タイトルの選定・参考資料～e スポーツのタイトル |
|--|

- STEP2 広報戦略の検討
 - ・課題① 事前周知の方法の検討
 - ・課題② 事前周知の方法の選定
 - ・課題③ ライブ配信の検討
- STEP3 企画アイデアの整理

6. eラーニング環境

6.1. 概要

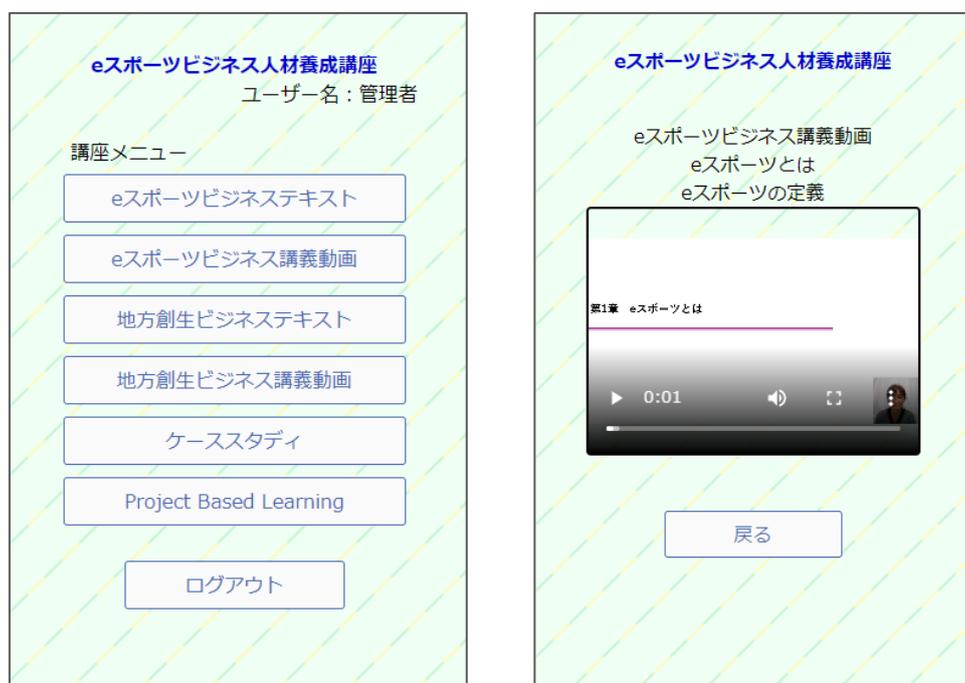
本事業では、eスポーツビジネスや地方創生ビジネス等の知識に関わる学習内容を取り扱う講義映像教材を、インターネット上で運用するための環境を整備した。本環境はスマートフォンやタブレット、パソコンなどの各種インターネット端末で利用することができ、映像配信や資料配布、個別の学習者の学習ログの蓄積等の機能を有する。

この環境に、上述した e スポーツビジネスや地方創生ビジネス等の講義映像教材、講義資料等を実装した。これにより、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。

6.2. 画面イメージ

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 6-1 eラーニング環境の画面イメージ



7. 教育プログラム指導要領

7.1. 概要

本事業で開発するカリキュラム・シラバス・教材等の成果物の成果普及を図るため、本プログラムの指導目的・目標や業界のニーズ等の背景、カリキュラム・シラバス・教材等の仕様や活用方法等を取りまとめた指導要領を開発した。

7.2. 目次構成

本資料の目次構成を以下に記載する。資料本体は巻末資料に掲載する。

図表 7-1 本PBL教材の目次構成

【概要編】

1. 教育プログラムの概略
 - 趣旨と目的
 - 学習ターゲット
 - 目指す人材像
 - 本教育プログラムの新規性
 - 本教育プログラムの効果普及想定地域
2. 教育プログラムが必要とされる背景
 - 地方地域の衰退と新たな産業の必要性
 - eスポーツによる地方地域活性化の可能性
 - 地方地域のeスポーツ産業振興に向けた動き
 - 地方地域でのeスポーツ産業の展開・定着に向けての課題
 - 地方創生を主導するeスポーツビジネス人材

【カリキュラム編】

1. カリキュラム
 - カリキュラムポリシー
 - 学習対象者
 - 単位数・時間数
 - 学習概要
 - 目標とする学習成果
 - 内容構成

- 評価方法
- 2. 学習科目
 - 科目構成と科目概要
 - シラバス
- 3. 評価指標
 - 評価指標の構成
 - 評価項目の一覧

【教材編】

1. e スポーツビジネステキスト教材
 - 概要
 - 目次構成
 - 講義映像
2. 地方創生ビジネステキスト教材
 - 概要
 - 目次構成
 - 講義映像
3. ケーススタディ教材
 - 概要
 - 題材事例一覧
 - 教材イメージ
4. PBL 教材
 - 概要
 - 本教材の学習テーマ
 - 教材構成
 - 教材イメージ

【実証報告編】

1. 実施の概要

1.1. 実施概要

本事業で検討を行ってきたカリキュラムや教材等の成果物の有効性や妥当性を検証するための講座を、11月下旬から12月上旬をめどに実施した。実施にあたっては、本事業の主要ターゲットである富山県を実施地域とし、学校法人青池学園富山校、富山県 e スポーツ連合をはじめとした事業参画機関の協力を得た。

本講座の実施概要を以下に示す。本講座は11月下旬から12月上旬にかけての約2週間を実施期間とし、この実施期間内に2日間計15時間の集合学習を実施した。新型コロナウイルス感染症の感染拡大の中で実施することとなり、講座開催日直前に富山県内の行政機関で感染者が発生して受講キャンセル者が出るなどの状況であったが、幸い5名の参加者を得て、講座を開催することができた。

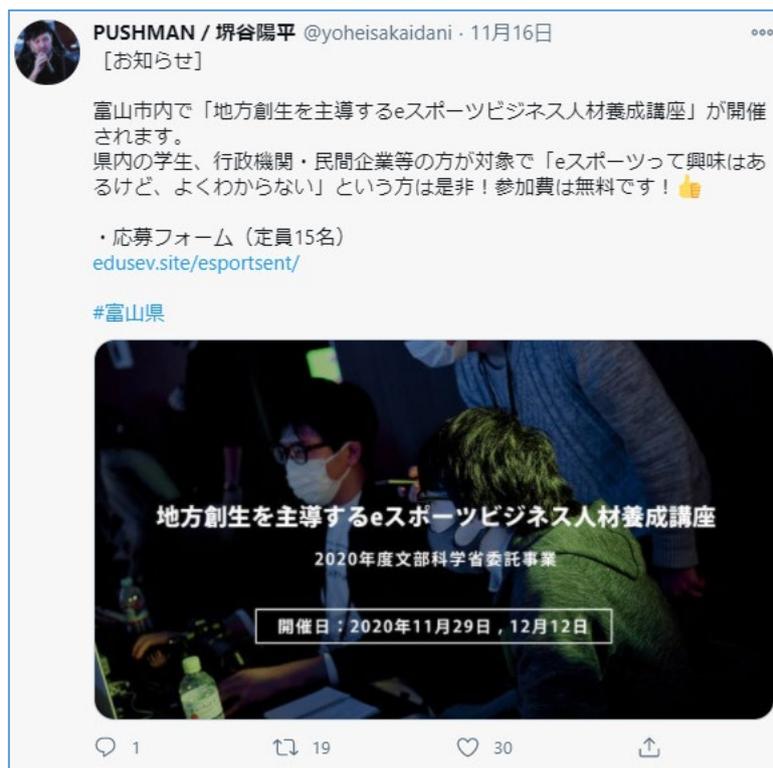
図表 1-1 実証講座実施概要

講座日程	11月下旬から12月上旬の期間で開催。下記2日間で集合学習を実施。 <ul style="list-style-type: none">・集合学習1日目：11/29（日）9:30～17:00・集合学習2日目：12/12（土）9:30～17:00
受講者	ビジネスに関わる見識を有すること、地方地域の活性化への貢献を志向することを基本要件とし、富山県内のビジネス分野の専門学校生、若手の社会人等を主な対象として募集を行った。
開催場所	学校法人青池学園 富山リハビリテーション医療福祉大学校 〒930-0083 富山県富山市総曲輪4-4-5 ※富山地方鉄道環状線「丸の内(富山県)」駅下車、徒歩2分
実施内容	11/29（日）9:30～17:00 <ul style="list-style-type: none">・体験：eスポーツ体験会（パズルゲーム“ぷよぷよ”を用いた模擬大会）・講義：日本のeスポーツの概況とこれから・講義：富山県内のeスポーツの取組・実習：eスポーツビジネスの事例研究 12/12（土）9:30～17:00 <ul style="list-style-type: none">・実習：eスポーツイベント企画設計実習（PBL） eラーニング <ul style="list-style-type: none">・講義：地方創生とeスポーツ（講義映像）
使用教材	<ul style="list-style-type: none">・eスポーツビジネスケーススタディ教材『国立八雲病院ケーススタディ』・PBL教材『地方創生のためのeスポーツイベントの企画立案』・eスポーツビジネステキスト教材 第3章『地方創生とeスポーツ』他

1.2. 募集方法

富山県内の若い世代に高い訴求力を有する富山 e スポーツ連合の堺谷陽平氏の協力を得て、Twitter 上での投稿や関係各所への講座案内を行うことにより、受講者募集を実施した。

図表 1-2 Twitter 上での受講者募集投稿（富山県 e スポーツ連合 堺谷陽平氏による）



1.3. 実施内容

本講座の実施内容を以下に示す。集合学習 1 日目では、まず e スポーツに対する理解促進を図る目的で、e スポーツ競技（パズルゲーム“ぶよぶよ e スポーツ”）を用いて、模擬大会を実施する形で e スポーツを体験する時間を設けた。その際には、富山県のプロ e スポーツチーム「TSURUGI TOYAMA」の選手による操作指導なども行われた。

その後、日本国内の e スポーツやそれを取り巻くビジネスの概況についての講義や、富山県内での e スポーツの取組みについての講義を実施した。その後、実際の e スポーツビジネスを題材としたケーススタディ教材を使用し、事例研究をテーマとするディスカッションを行った。

さらに、集合学習 1 日目から 2 日目までの間の期間で、e スポーツを活用した地方創生に係る知識学習を e ラーニングで任意に行うこととした。

集合学習 2 日目では、1 日目および e ラーニングでの学習内容に基づき、e スポーツイベントの企画設計をプロジェクト形式で実施する PBL 学習を行うことにより、知識の定着を図った。

図表 1-3 集合学習 1 日目 実施内容

	時間	内容
午前	9:30~9:45	<ul style="list-style-type: none"> ・開会挨拶 ・講座概略・スケジュール説明
	9:45~12:45	<ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツ体験会（「ぶよぶよ」を用いた模擬大会） <ul style="list-style-type: none"> - 概要説明 - 操作指導（プロチーム「TSURUGI TOYAMA」） - 模擬大会 - 表彰式
午後	13:30~15:00	<ul style="list-style-type: none"> ・講義：日本の e スポーツの概況とこれから 日本 e スポーツ学会 筧 誠一郎 代表理事 ・講義：富山県内の e スポーツの取組 富山県 e スポーツ連合 堺谷 陽平 代表
	15:10~16:40	<ul style="list-style-type: none"> ・ケーススタディ テーマ：国立八雲病院の e スポーツを活用したリハビリ - 学習概要・事例説明 - グループワーク - 発表・講評
	16:40~17:00	<ul style="list-style-type: none"> ・e ラーニング使用方法説明 ・受講後アンケート

図表 1-4 集合学習 2 日目 実施内容

	時間	内容
午前	9:30~10:00	<ul style="list-style-type: none"> ・開会挨拶・スケジュール説明 ・ガイダンス（PBL 学習趣旨・学習の流れ・プロジェクト設定等）
	10:00~12:30	<ul style="list-style-type: none"> ・Step1 イベント概要の検討 <ul style="list-style-type: none"> - 課題① 概略情報の読み取り - 課題② プログラムの具体化 - 課題③ タイトルの選定
午後	13:15~15:00	<ul style="list-style-type: none"> ・Step2 広報戦略の検討 <ul style="list-style-type: none"> - 課題① 事前周知の方法の検討 - 課題② 事前周知の方法の選定 - 課題③ ライブ配信の検討

	15:10~16:50	<ul style="list-style-type: none"> ・ Step3 企画アイデアの整理 ・ 成果発表 ・ 講評
	16:50~17:00	<ul style="list-style-type: none"> ・ 閉会挨拶 ・ 受講後アンケート

2. 実施の様子

2.1. 集合学習 1 日目の実施の様子

図表 2-1 集合学習 1 日目 e スポーツ体験（模擬大会）



図表 2-2 集合学習 1 日目 講義・事例研究



2.2. 集合学習 2 日目の実施の様子

図表 2-3 集合学習 2 日目 グループワーク (PBL)



3. 受講者アンケート

3.1. 集合学習 1 日目 受講後アンケート

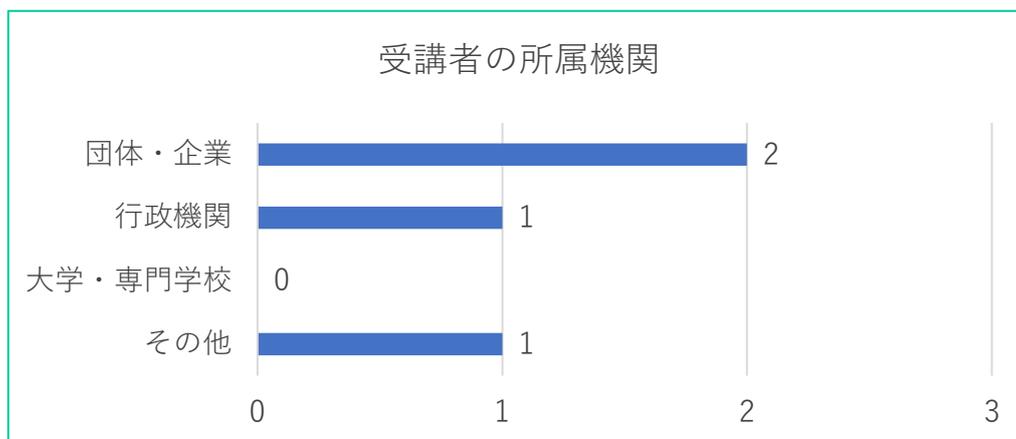
3.1.1. 質問項目

1 日目の集合学習終了後、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。

- ・ 受講者の所属機関
- ・ e スポーツビジネスへの現在の関わり方
- ・ e スポーツ大会・イベント等への参加経験
- ・ e スポーツ体験会による e スポーツ理解への役立ち
- ・ 講義①「日本の e スポーツの概況とこれから」の講義内容の理解度
- ・ 講義①「日本の e スポーツの概況とこれから」の講義内容への興味
- ・ 講義②「富山県内の e スポーツの取組み」の講義内容を理解度
- ・ 講義②「富山県内の e スポーツの取組み」の講義内容への興味
- ・ ケーススタディ学習の学習内容の理解度
- ・ ケーススタディ学習の学習内容への興味
- ・ 集合学習 1 日目の学習内容への感想

3.1.2. 集計結果

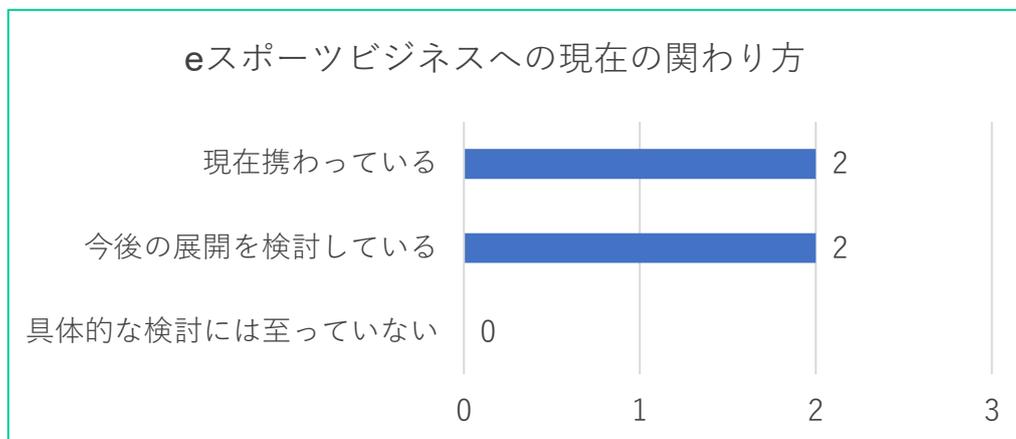
(1) あなたのご所属について当てはまるものを選んでください。



※企業業種：まちづくり会社、広告代理店

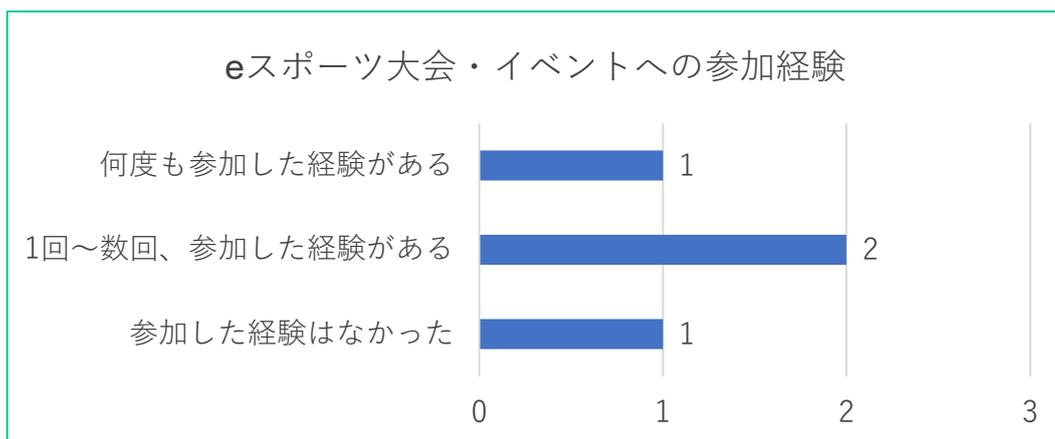
※その他：個人

(2) e スポーツビジネスへの現在の関わり方について、当てはまるものを選んでください。

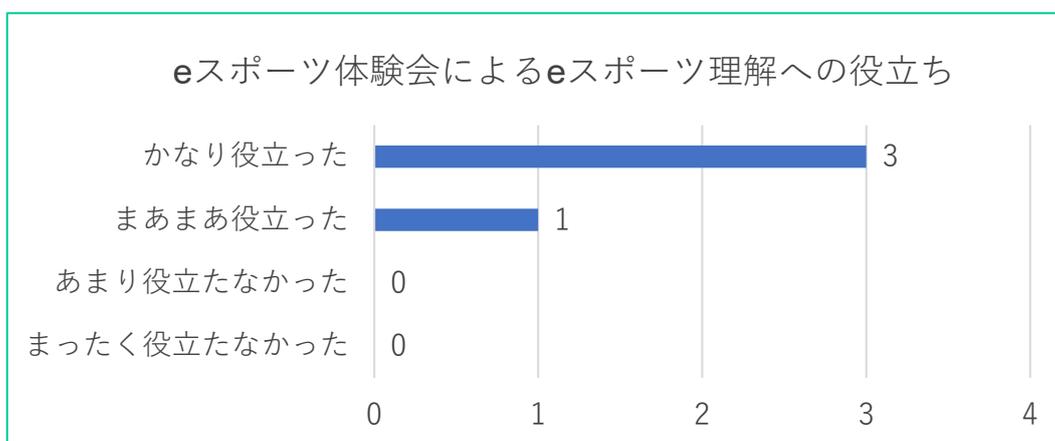


※具体的な経験年数：1年、4年

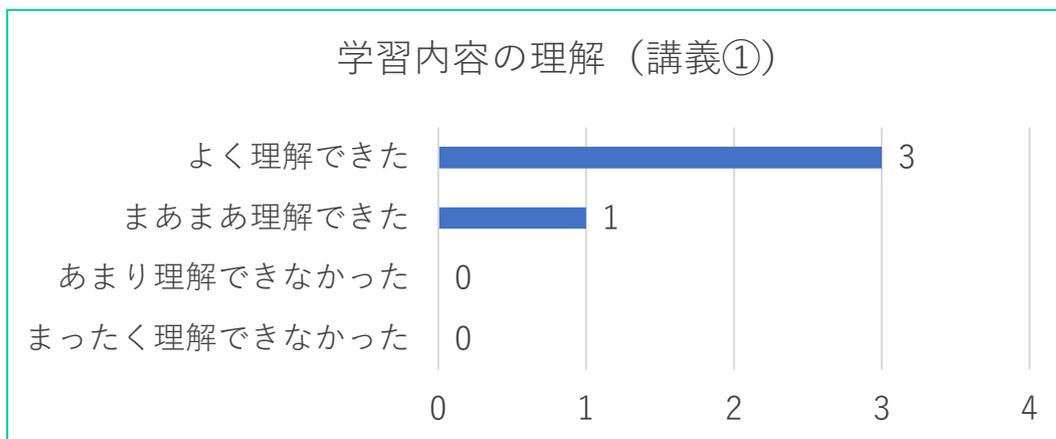
(3) これまで、e スポーツに関わる大会やイベントに参加したことはありましたか。



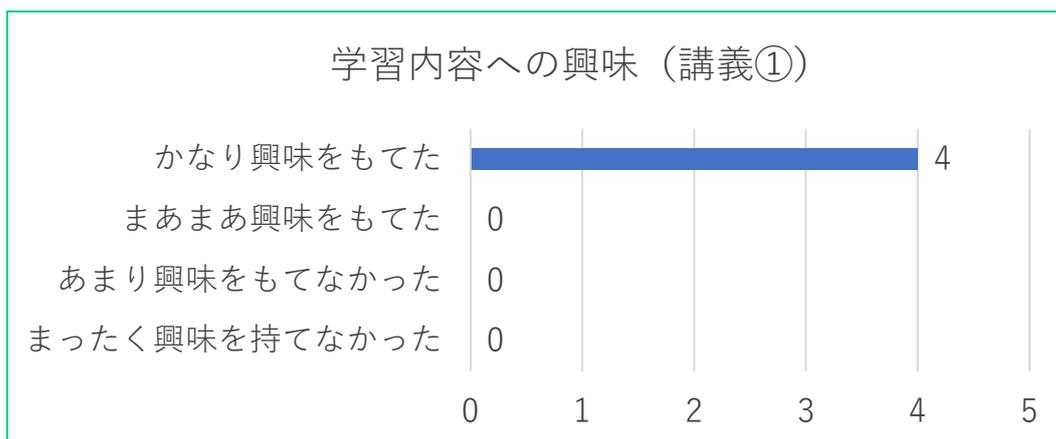
(4) e スポーツ体験会は、「e スポーツとは何か」を理解するのに役立ちましたか。



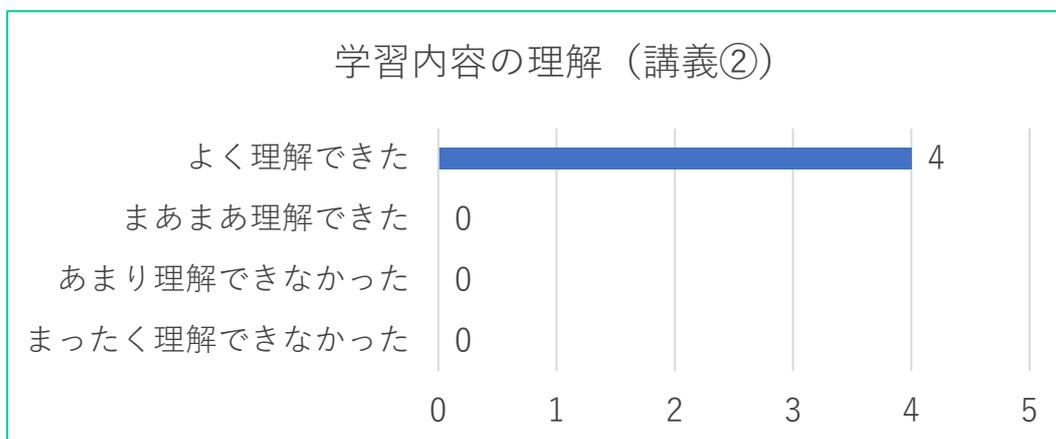
- (5) 講義「日本の e スポーツの概況とこれから」の講義内容を理解できましたか。



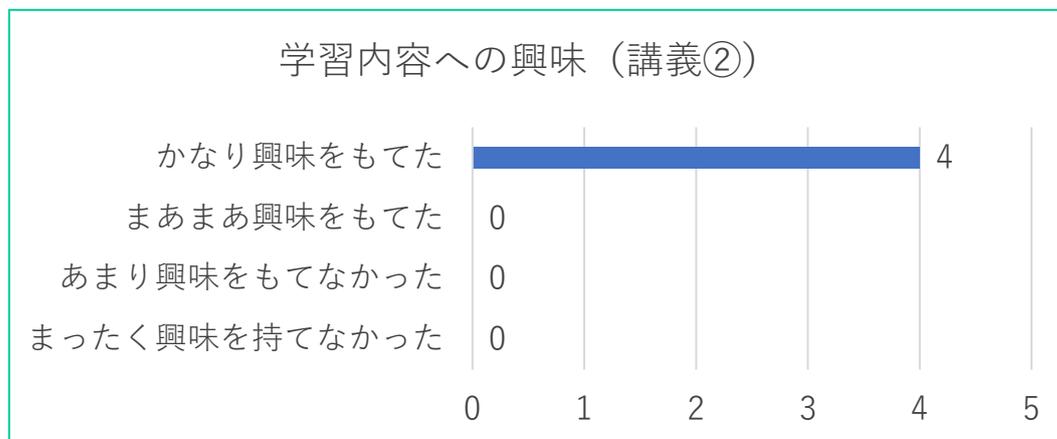
- (6) 講義「日本の e スポーツの概況とこれから」の講義内容に興味をもつことができましたか。



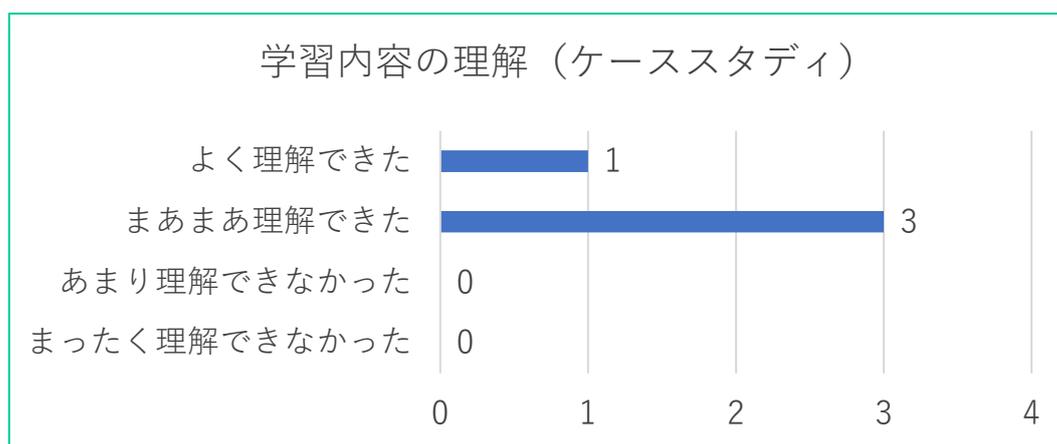
- (7) 講義「富山県内の e スポーツの取組み」の講義内容を理解できましたか。



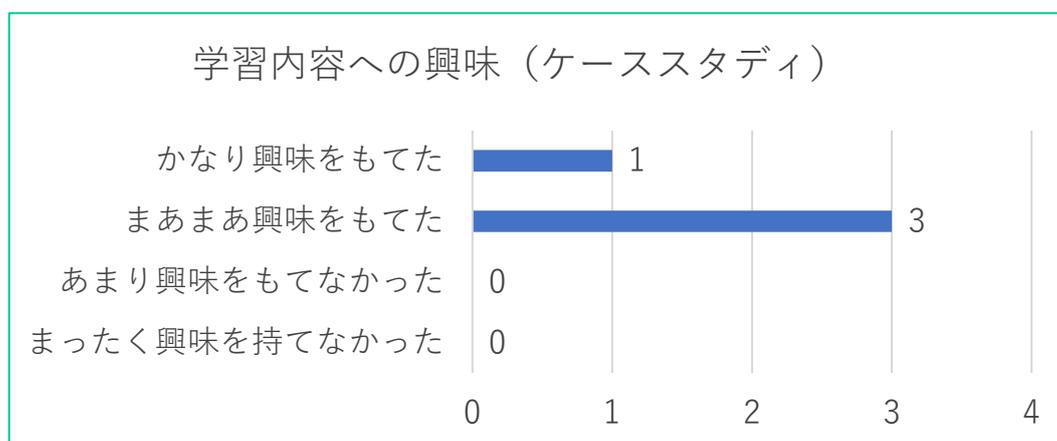
(8) 講義「富山県内の e スポーツの取組み」の講義内容に興味をもつことができましたか。



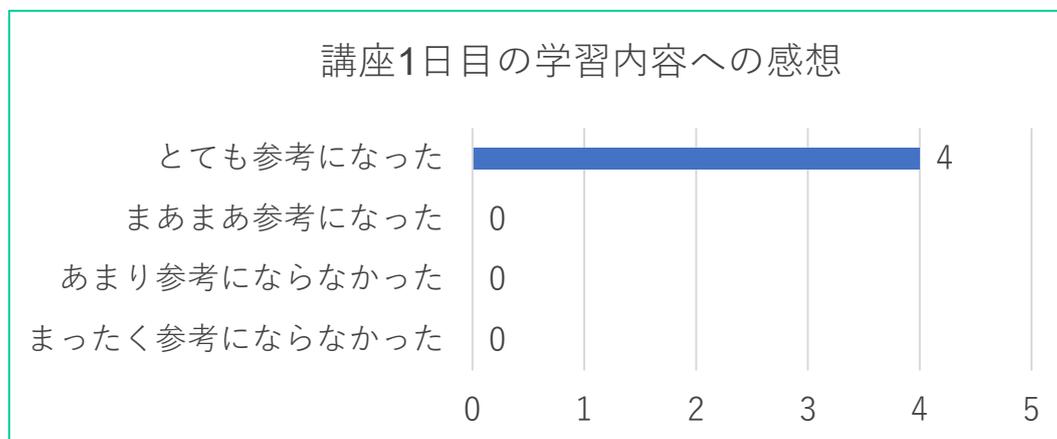
(9) ケーススタディ学習 (e スポーツビジネス事例研究) の学習内容を理解できましたか。



(10) ケーススタディ学習 (e スポーツビジネス事例研究) の学習内容に興味をもつことができましたか。



(11) 今後の e スポーツビジネスに関わる取組みの検討に向けて、第 1 回講座 (11/29) の学習内容は参考になりましたか。



(12) 自由記述

- ・ e スポーツ関係の施設を整備するには、風営法等の問題が障害になる場合がある。e スポーツを振興するには規制緩和も必要ではないか？学会としてその対応に取り組んでほしい。
- ・ 様々な事例をご紹介頂いて、大変参考になった。富山県のような地方において、e スポーツがあらゆる局面できっかけとなりうる可能性を感じることができた。
- ・ とても参考になりました。

3.2. 2日目アンケート集計結果

3.2.1. 質問項目

2日目の集合学習終了後、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。

- ・ PBL 学習の主旨・目的の理解
- ・ 学習内容の理解 (PBL)
- ・ 学習内容への興味 (PBL)
- ・ PBL の学習内容への感想
- ・ e ラーニングの利用状況
- ・ 講義内容の理解 (e ラーニング)
- ・ 講義内容への興味 (e ラーニング)
- ・ e ラーニングの学習内容への感想

3.2.2. 集計結果

(1) PBL 学習「地方創生のための e スポーツイベントの企画立案」の趣旨や目的を理解できましたか。



- (2) PBL 学習「地方創生のためのeスポーツイベントの企画立案」の学習内容を理解できましたか。



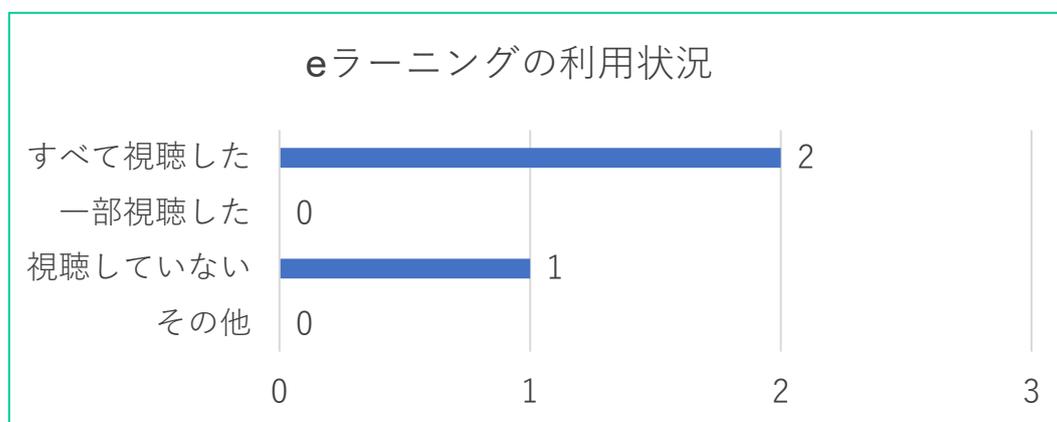
- (3) PBL 学習「地方創生のためのeスポーツイベントの企画立案」の学習内容に興味をもつことができましたか。



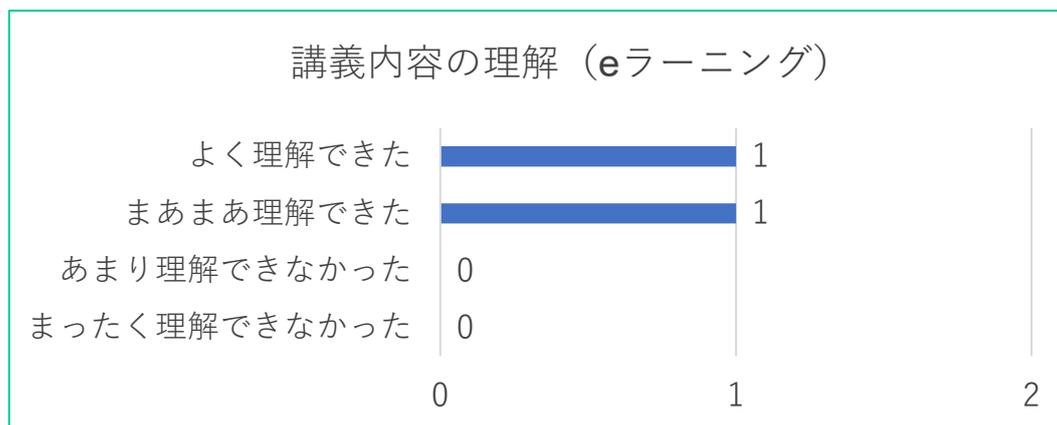
- (4) 今後のeスポーツビジネスに関わる取組みの検討に向けて、PBL 学習「地方創生のためのeスポーツイベントの企画立案」の学習内容は参考になりましたか。



- (5) Web 配信した e ラーニング「地方創生と e スポーツ」(講義映像)をご視聴されましたか。



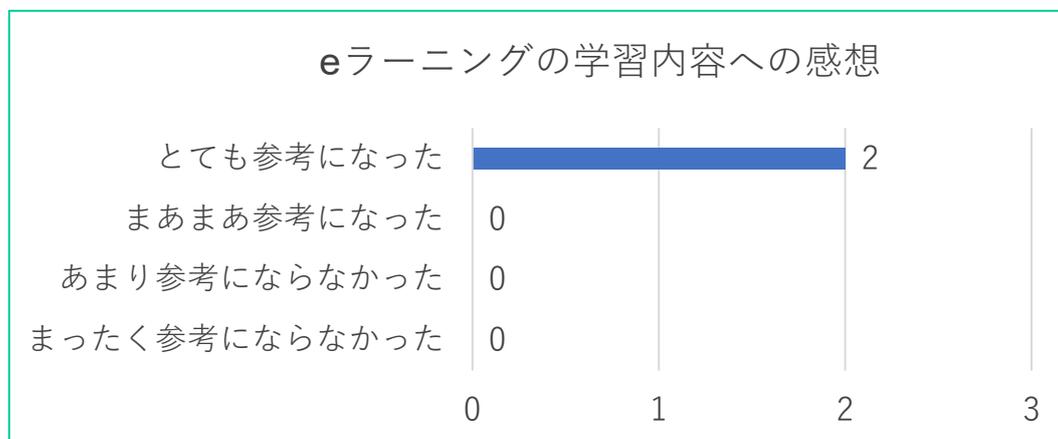
- (6) e ラーニング「地方創生と e スポーツ」(講義映像)の講義内容を理解できましたか。



- (7) e ラーニング「地方創生と e スポーツ」(講義映像)の講義内容に興味をもつことができましたか。



- (8) 今後のeスポーツビジネスに関わる取組みの検討に向けて、eラーニング「地方創生とeスポーツ」の講義内容は参考になりましたか。



- (9) 自由記述

- ・ 商店街団体向け（店舗向け）に講義すればどうか？（その時はワークショップではなく講義の方がいいか？）
- ・ 今進めているプロジェクトに本当に近く、すごく参考になりました。ありがとうございます。
- ・ eスポーツを取り巻く環境や活用事例を伺いすることができて大変有意義な機会だった。実践する意欲がわきました。

巻末資料

1. e スポーツビジネス講義用教材.....	59
2. 地方創生ビジネス講義用教材.....	185
3. e スポーツビジネス事例集.....	285
4. e スポーツビジネスケーススタディ教材	307
5. PBL 教材「e スポーツイベントの企画立案」	345
6. 教育プログラム指導要領	367

2020 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
**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**

発行者：一般社団法人日本 e スポーツ学会

発行日：2021 年 3 月

※本書の無断転載を禁じます。