令和 7 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 8 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 7 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】 7
1. 事業の概要 8
1.1. 趣旨・目的 8
1.2. 学習者のターゲット・目指す人物像 8
1.3. 本事業が必要な背景について 9
2. 開発する教育プログラム及び学習内容の概要 14
2.1. 教育プログラムの概要 14
2.2. 高等学校段階での学習内容 15
2.3. 専門学校段階での学習内容 16
2.4. 開発に取組む教育コンテンツ・教育環境 16
2.4.1. 高等学校段階を対象とした教育コンテンツ 16
2.4.2. 専門学校段階を対象とした教育コンテンツ 17
2.4.3. e スポーツ学習支援 WEB プラットフォーム（学生用） 17
2.4.4. e スポーツ教育支援 WEB プラットフォーム（教員用） 17
3. 事業計画の概要 18
3.1. 実施体制 18
3.2. 構成機関・実施委員会の構成 19
3.3. 事業取組項目と概略 20
3.3.1. 計画の概略 20
3.3.2. 今年度の取組み 22
3.4. 本事業の成果物（アウトプット） 25
4. 今年度事業の総括 27
【開発報告編】 29
1. 高等学校段階カリキュラム・コンテンツの開発 30
1.1. 高等学校段階カリキュラムの概要 30
1.1.1. 教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ 30
1.1.2. 通信制高校を対象とした高等学校段階カリキュラムの構成 31
1.1.3. 科目「e スポーツ導入」の概要 32
1.1.4. 科目「e スポーツキャリア」の概要 32
1.1.5. 科目「e スポーツ職業学習」の概要 33
1.2. 高等学校段階教育コンテンツのカスタマイズ 35
1.2.1. スクーリング用講義教材の整備 35
1.2.2. 「e スポーツ導入」講義映像教材の開発 39

1.2.3. 「e スポーツ学習の振り返り」教材群の開発 39
1.3. 高等学校における e スポーツ教育活動に関する実態調査 43
1.3.1. 調査目的 43
1.3.2. 調査実施の概要 43
1.3.3. アンケート調査結果 44
1.3.4. 調査のまとめ 64
2. 専門学校段階カリキュラム・コンテンツの開発 68
2.1. 専門学校段階カリキュラムの概要 68
2.1.1. 教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ 68
2.1.2. カリキュラムの検討方針 69
2.1.3. ソフト・ハード開発領域のカリキュラムコンセプト 69
2.1.4. 医療福祉領域のカリキュラムコンセプト 70
2.2. 専門学校における e スポーツ教育活動に関する実態調査 72
2.2.1. 調査目的 72
2.2.2. 調査実施の概要 72
2.2.3. アンケート調査結果 73
2.2.4. 調査のまとめ 89
2.3. ソフト・ハード開発領域 教材の開発 93
2.3.1. PBL 教材「ゲーム開発にチャレンジ！」 93
2.3.2. 講義資料①「ヒットゲーム事例解説」 98
2.3.3. 講義資料②「ゲーム開発とプログラムの役割」 100
2.4. 医療福祉領域 教材の開発 102
2.4.1. PBL 教材「地域の高齢者等対象 e スポーツレクリエーションの企画」 102
2.4.2. 講義資料「e スポーツと医療福祉」 105
3. WEB プラットフォーム 107
【実証報告編】 113
1. 高等学校段階の実証講座 114
1.1. 今年度の実施方針 114
1.2. AOIKE 高等学校 1 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座 114
1.2.1. 実施概要 114
1.2.2. 講座受講後アンケートの結果 115
1.2.3. 実施結果のまとめ 121
1.3. AOIKE 高等学校 2 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座 122
1.3.1. 実施概要 122
1.3.2. 講座受講後アンケートの結果 123
1.3.3. 実施結果のまとめ 128

1.4. AOIKE 高等学校 3 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座 129
1.4.1. 実施概要 129
1.4.2. 講座受講後アンケートの結果 130
1.4.3. 実施結果のまとめ 136
1.5. AOIKE 高等学校 希望者対象スクーリング講座 137
1.5.1. 実施概要 137
1.5.2. 実施の様子 138
1.5.3. 講座受講前アンケートの結果 140
1.5.4. 講座受講後アンケートの結果 145
1.5.5. 実施結果のまとめ 152
2. 専門学校段階の実証講座 153
2.1. 今年度の実施方針 153
2.2. IT 分野 宮崎情報ビジネス専門学校 実証講座 153
2.2.1. 実施概要 153
2.2.2. 実施の様子 154
2.2.3. 講座受講前アンケート 156
2.2.4. 講座受講後アンケート 160
2.2.5. 実施結果のまとめ 166
2.3. 医療福祉分野 富山リハビリテーション医療福祉大学校 実証講座 168
2.3.1. 実施概要 168
2.3.2. 実施の様子 169
2.3.3. 講座受講前アンケート 171
2.3.4. 講座受講後アンケート 174
2.3.5. 実施結果のまとめ 180
巻末資料 183
1．高等学校段階教育コンテンツ
(1) スクーリング用スライド（1 年生対象） 185
(2) スクーリング用スライド（2 年生対象） 196
(3) スクーリング用スライド（3 年生対象） 210
(4) e スポーツ学習の振り返りとまとめ 235
2．専門学校段階教育コンテンツ
(1) ソフト・ハード開発領域 PBL 教材 243
(2) ソフト・ハード開発領域 講義教材「ヒットゲーム事例解説」 260
(3) ソフト・ハード開発領域 講義教材「ゲーム開発とプログラムの役割」 272
(4) 医療社会福祉領域 PBL 教材 278
(5) 医療社会福祉領域 講義教材「e スポーツと医療福祉」 294

【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

〇高校及び専門学校で共有する目標・人材像・ビジョン

高校と専門学校が連携し、e スポーツ分野で活躍できる人材を育成することを目指す。共通の目標として、産業界のニーズに対応できる実践的なスキルと知識を持つ人材を育てることを重視する。

〇高校卒業段階までに目指す人材像・ビジョン

高校卒業段階では、生徒が e スポーツ業界の基本知識と専門技能の基礎を身につけ、自身のキャリアビジョンを明確にした状態を目指す。これにより、専門学校等への進学後のスムーズな学習へと繋げる。

〇専門学校卒業段階までに目指す人材像・ビジョン

専門学校卒業段階では、学生が職種別の実践的な専門技能を習得し、e スポーツ業界で求められる人材として活躍できることを目指す。企業ニーズに即したスキルを持ち、業界での就職が可能な状態を目標とする。

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 2020 年時点で前年比 142%の 668 万人とされ、2024 年時点で 1842 万人まで成長すると推定している。巣ごもり需要を背景に、大会やイベントのオンライン化による配信数および視聴時間の増加に伴って、自宅で楽しめるエンターテイメントである e スポーツには、さらに関心が集まっている。

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 2021 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 2021」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（17.0%）、高校生男子で 8 位（5.8%）にランクインした。また、その他の e スポーツに関連するところでは、「ゲーム実況者」も中学生男子で 5 位（12.0%）、高校生男子で 8 位（5.8%）となっている。これらの調査結果から近年の中高生は e スポーツに対して特に強い関心を示していることが見て取れる。

図表 1-1　中高生が思い描く将来についての意識調査 2021

	男子中学生(n=100)	%
1位	YouTuberなどの動画投稿者	23.0
2位	プロeスポーツプレイヤー	17.0
3位	社長などの会社経営者・起業家	15.0
4位	ITエンジニア・プログラマー	13.0
5位	ゲーム実況者	12.0
6位	公務員	8.0
	会社員	8.0
	プロスポーツ選手	8.0
9位	教師・教員	7.0
10位	ボカロP(音声合成ソフト楽曲のクリエイター)	6.0
	弁護士、裁判官など法律関係	6.0

	男子高校生(n=400)	%
1位	YouTuberなどの動画投稿者	15.3
2位	社長などの会社経営者・起業家	13.5
3位	ITエンジニア・プログラマー	13.3
4位	公務員	12.0
5位	教師・教員	9.5
6位	ゲームクリエイター	6.8
7位	ものづくりエンジニア(自動車の設計や開発など)	6.5
	ボカロP(音声合成ソフト楽曲のクリエイター)	5.8
8位	プロeスポーツプレイヤー	5.8
	ゲーム実況者	5.8

（出典）ソニー生命保険株式会社　令和元 3 年 8 月

(2) 高等学校での e スポーツの急速な浸透

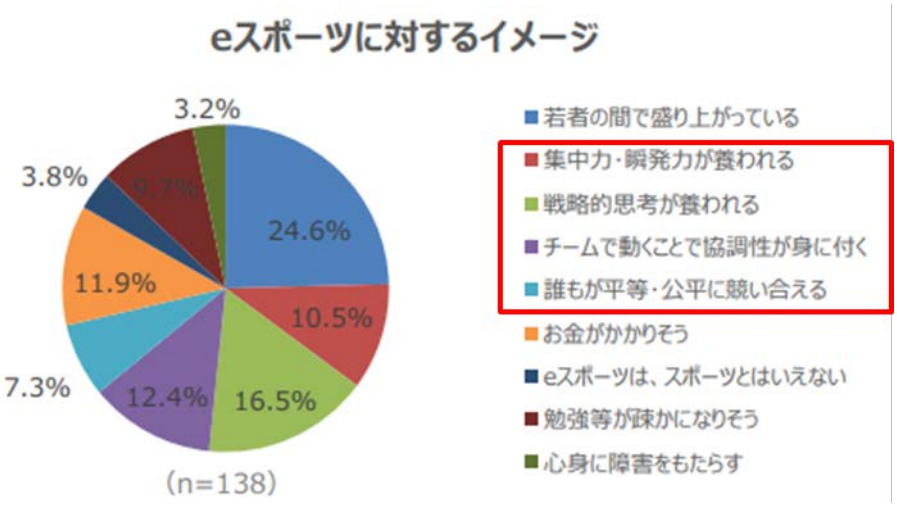
上記のような e スポーツに対する若者の関心の高まりを受けて、高等学校でも e スポーツの浸透が加速している。国内最大規模の高校生の e スポーツ大会「Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship」の参加者は年々増加の一途で、2021 年大会の総エントリー数は、全国 1,960 校、2,234 チーム、5,675 名に達している。文部科学省の学校基本調査によれば、国内の高等学校の総数は約 4,800 校であるため、全高等学校のうち約 4 割

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き、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・スキルを充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一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充分に確保するのは難しいと言わざるを得ない。

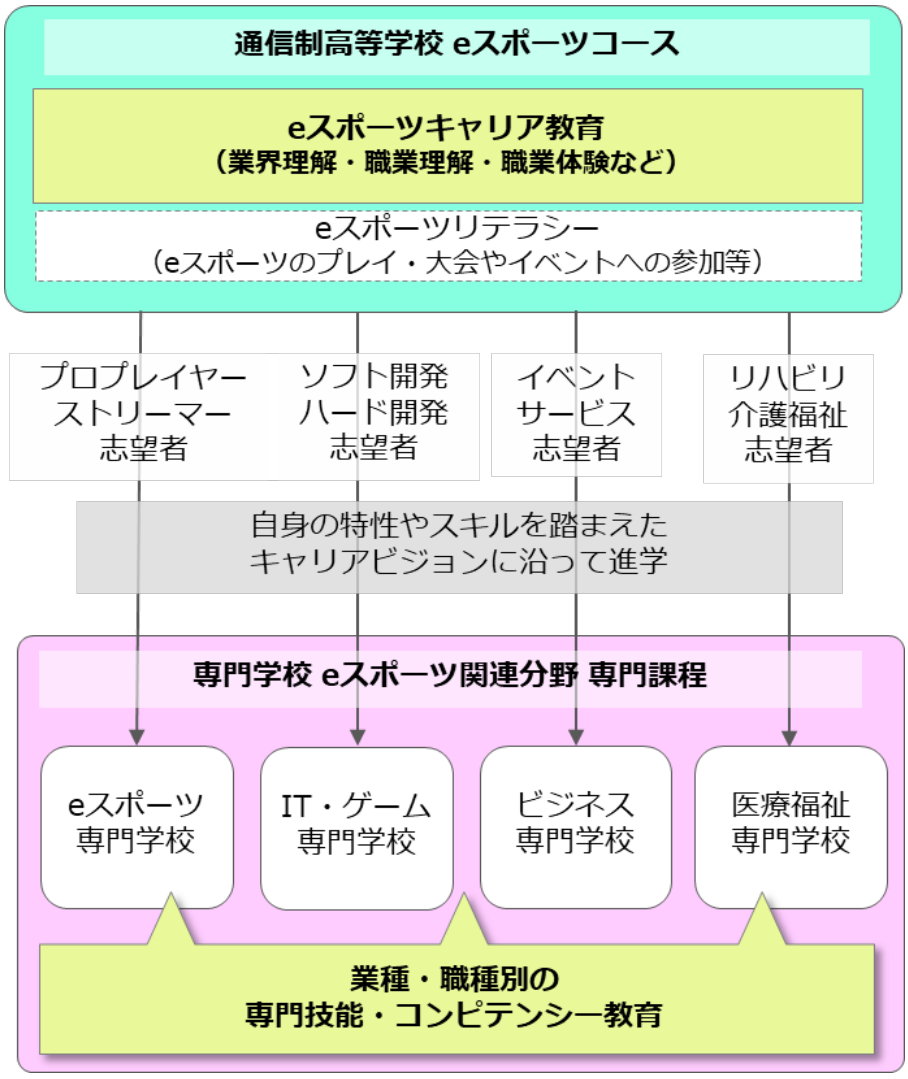
2 つ目の課題は、「職種別専門技能教育の困難性」である。前述の通り、e スポーツ分野に関連した業種・職種は非常に多様であり、それぞれで求められる技能もまた多様である。e スポーツという共通項はあるにせよ、多種多様な各業種・職種で求められる技能等の教育体系を、単独の教育機関がフォローするのは困難である。現状、プレイヤー以外の職種で必要とされる専門技能等の教育が、カリキュラム上で付帯的な扱いになっているのは、こうした事情も背景にある。e スポーツに関連した業種・職種それぞれの専門技能の教育環境をどのように構築するかも重要なポイントとなる。

(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



(8) 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・職種の専門技能を充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充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・業界企業等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充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 高等学校段階での教育プログラムの構成

科目名（案）	内容概略	学年・時間数
e スポーツ導入	e スポーツの基礎知識や歴史、産業構造を学び、分野全体への理解と関心を高める。e スポーツの定義や発展の経緯、競技シーン、産業、社会的課題などを概観する。	1 年生 1 単位 （※）
e スポーツキャリア	e スポーツに関わる仕事や進路の種類を知り、自分のキャリアの方向性を考える。e スポーツと社会の関係をニュース等から調べ、関連する仕事の内容を理解すると共に、業界のキャリアを調査し、自身の将来像を整理する。	2 年生 1 単位 （※）
e スポーツ職業学習	e スポーツに関わる仕事を疑似体験するワークを通して、関連分野の仕事を学び、自分に合ったキャリア像を深める。ゲーミング、ビジネス、ソフト・ハード開発、医療福祉の各領域の仕事を扱う。	3 年生 1 単位 （※）

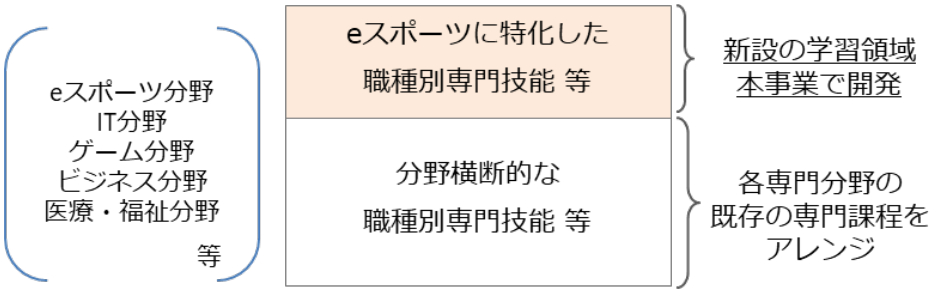
e スポーツリテラシー	e スポーツの競技スキルや知識を身に着けたり、大会に参加したり、業界人と交流したりすることで、e スポーツ分野のリテラシーを養う。	課外学習 年数回の イベント等

※通信制高等学校における 1 単位の取得条件等は科目ごとに定められている。上記の各科目は、「学校設定科目」で設定されることが想定されており、総学習時間は定められていないが、1 単位認定は一般的な高校の 1 科目 35 時間相当とされる。通信制高等学校の単位認定基準に基づけば 1 単位認定には通例、講義映像 4～5 時間程度、レポート提出 2～3 回、スクーリング 1～2 単位時間、試験 1 回程度が目安となる。

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専門技能やコンピテンシー等の養成を目的とする。各職種に求められる専門技能やコンピテンシーは、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、「e スポーツ導入」「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業学習」「e スポーツリテラシー」の 4 科目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」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現時点では存在しない「e スポーツ導入」「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業学習」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
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。

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 WEB プラットフォーム（教員用）

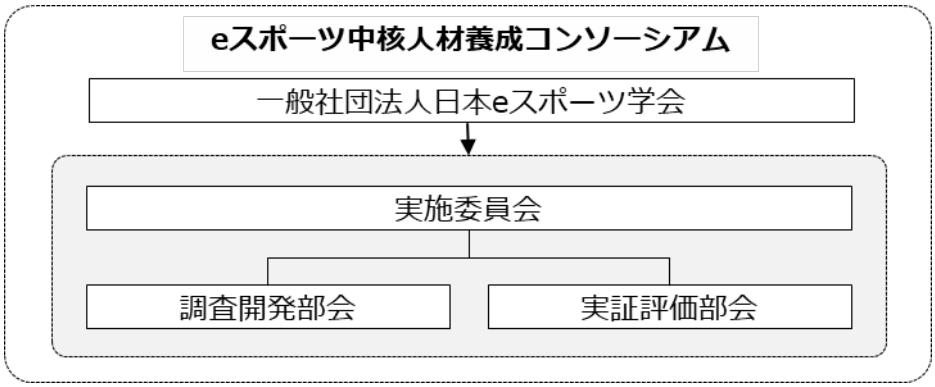
e スポーツ分野の専門教育は近年始まったばかりであり、教育コンテンツや教育ノウハウが体系化されていない。また各 e スポーツ教育機関の現場教員は、年配の熟練の教員はあまり見受けられず、若手教員がほとんどであり、手探りで学生対応を行っている状況にある。そこで本事業では、e スポーツ教育を担う若手教員の支援を目的に、教育コンテンツや指導ガイドを提供し、かつその活用事例等を共有したり、活用方法を議論したりできる WEB コミュニティを作成する。これにより、本事業の成果の活用を含めて e スポーツ教育の発展・普及・ブラッシュアップ等を促進する。

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. 構成機関・実施委員会の構成

本事業を推進する構成機関・実施委員会の構成を以下に示す。

図表 3-2 構成機関・実施委員会の構成

氏名	所属・職名	役割等
筧 誠一郎	一般社団法人日本 e スポーツ学会 e スポーツコミュニケーションズ株式会社	事業統括
萩原 貴之	ブロードメディア e スポーツ株式会社 ルネサンス高等学校	開発・評価
青池 浩生	AOIKE 高等学校 富山リハビリテーション医療福祉大学校	開発・実証
鈴木 進太郎	野田鎌田学園横浜高等専修学校	調査・評価
町田 一輝	茨城県庁産業戦略部産業政策課	調査・評価
秋葉 英一	成田国際福祉専門学校 東京豊島 IT 医療福祉専門学校	調査・評価
川越 宏樹	宮崎情報ビジネス医療専門学校 鹿児島情報ビジネス公務員専門学校	実証・評価
儀間 智	専門学校琉球リハビリテーション学院	調査・開発
松本 順一	株式会社 JCG	開発・評価
望月 伸彦	有限会社 PCCS	調査・開発

3.3. 事業取組項目と概略

3.3.1. 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み項目を示す。

図表 3-3 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 スポーツ職業事例集一次開発
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 1～3 年生
② 成果評価・改訂

▼ 開発
① e スポーツ職業事例集二次開発
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 プラットフォーム開発
⑤ 教育支援 WEB プラットフォーム開発

【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
② 成果評価・改訂
③ 仮導入（高等学校 1 年生）

▼ 開発
① e スポーツ職業事例集改訂
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 2,3 年生
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 スポーツ職業事例集更新・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
・通信制高等学校 e スポーツコース 1～3 年生
・専門学校 2 分野 各 1 校
② 成果評価・改訂
③ 仮導入（高等学校 1 年生～3 年生）

▼ 開発
① 高等学校対象プログラム更新・カスタマイズ
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
・通信制高等学校 e スポーツコース 1～3 年生
・専門学校 2 分野 各 1 校
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 高等学校対象プログラム更新・カスタマイズ
② 専門学校対象プログラム拡張・とりまとめ
③ WEB プラットフォーム調整・改良

▼ 普及展開
① 導入ガイドライン開発
② 普及展開方策の検討

3.3.2. 今年度の取組み

今年度では、開発・実証に関わる活動を実施した。以下に各活動内容を示す。

3.3.2.1. 開発

事業 5 年目の令和 7 年度では、①高等学校対象プログラム更新・カスタマイズ、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、④WEB プラットフォーム調整・改良の 4 つの活動に取組んだ。各活動の概要を以下に示す。

■ 開発① 高等学校対象プログラム更新・カスタマイズ

本事業で開発を進める高専連携教育プログラムのうち高等学校段階について、通信制高等学校 e スポーツコースの 3 年間を対象に、キャリアビジョンの形成と基礎能力の醸成を目的としたカリキュラムおよび教育コンテンツの整理・更新を行った。令和 7 年度は、これまでの開発成果と実証講座の結果を踏まえ、普及展開と教員による自立的運用を促進する観点から、スクーリング用講義教材の整備、「e スポーツ導入」講義映像教材の新規開発、学習全体の振り返り教材群の開発を実施した。あわせて、高等学校における e スポーツ教育活動の実施状況およびキャリア教育としての活用可能性を把握するための実態調査を行い、プログラムの導入促進に向けた基礎資料を整備した。

■ 開発② 専門学校対象カリキュラム詳細化

本事業で開発を進める専門学校段階カリキュラムは、e スポーツに関連する各職種に求められる専門技能およびコンピテンシーの習得支援に特化して構成するものとし、対象領域は高校段階の発展形として「ゲーミング領域」「ビジネス領域」「ソフト・ハード開発領域」「医療福祉領域」の 4 領域を想定して検討を行った。検討にあたっては、専門学校における e スポーツ教育活動の実施状況や導入意向等を把握する実態調査を実施し、現状では既存カリキュラムへの体系的な位置付けが限定的であることを確認した。

これらの結果を踏まえ、「ゲーミング領域」および「ビジネス領域」については既に一定の教育実績があることから情報収集および課題整理を中心とし、本事業では教育実践の蓄積が少ない「ソフト・ハード開発領域」および「医療福祉領域」を重点領域としてモデルカリキュラムの具体化を進めた。ソフト・ハード開発領域では、e スポーツを契機とした導入教育として UEFN を活用した PBL 型カリキュラムを設計し、開発初期段階から制作体験と技術学習を接続する構成とした。医療福祉領域では、作業療法士養成課程等への導入を想定し、リハビリテーションや社会参加支援における e スポーツ活用を学ぶ 30 時間規模のカリキュラムを設計した。いずれも教育コンテンツの開発および実証講座を通じて専門学校教育への適合性と学習効果の検証を行い、今後の普及展開に向けた基礎資料を整備した。

■ 開発③ 専門学校対象教育コンテンツ二次開発

令和 6 年度に開発したプロトタイプをもとに、「ソフト・ハード開発領域」および「医療福祉領域」のカリキュラム運用に必要な教材群の開発を行った。具体的には、PBL 教材、テキスト教材、講義資料および講義映像教材を体系的に整備し、学習段階に応じて実践と理論を往還できる構成とした。ソフト・ハード開発領域では UEFN を活用したゲーム改修型 PBL 教材とゲーム分析・プログラミング理解を促す講義教材を開発した。医療福祉領域では高齢者を対象とした e スポーツレクリエーションの企画を行う PBL 教材と分野概論教材を作成した。これらの教材は専門学校での実証講座において活用し、教育現場への適合性および学習効果の検証を行った。

■ 開発④ WEB プラットフォーム調整・改良

令和 6 年度から引き続き、学生を対象とする学習支援を目的とした WEB プラットフォームの拡張開発を行った。令和 7 年度には、高等学校段階の教育コンテンツ運用を目的とした学習支援 WEB プラットフォームについて、コンテンツの改訂・拡張等を受けての実装作業や機能拡張を実施した。また、専門学校段階についても、開発した教育コンテンツの実装作業を行った。

3.3.2.2. 実証

今年度は、通信制高校を対象とした実証講座および専門学校を対象とした実証講座を実施した。

■ 通信制高校対象の実証講座

前年度に引き続き、AOIKE 高等学校（広域通信制高校）の協力を得て、e スポーツ科目履修者の 1 年生・2 年生・3 年生 計 31 名を主な対象として、本事業で開発したカリキュラム全体を本格導入する形で、以下の 4 系統で構成される実証講座を企画・実施した。いずれも一般的な高校 1 科目（35 時間相当）のボリュームである。

① 1 年生：「e スポーツ導入」全体
② 2 年生：「e スポーツキャリア学習」全体、「e スポーツ職業学習」（ゲーミング）
③ 3 年生：「e スポーツ職業学習」（ビジネス、医療福祉、ソフト・ハード開発）
④ 希望者スクーリング：ソフト・ハード開発領域 ゲーム開発演習

①②③は自宅での自主学習を中心とし、6 月から 12 月までの期間、教材をインターネット配信して任意の時間に学習し、期限までにレポートを提出する形式で実施した。
④は希望者（e スポーツ科目履修者以外も含む）を対象とし、指定日時に登校して集合学習を行う形式で実施した。

■ 専門学校対象の実証

「ソフト・ハード開発領域」および「医療福祉領域」のカリキュラムコンセプトと教材の妥当性を検証することを目的として、以下の 2 系統の実証講座を実施した。

・IT 分野専門学校対象 実証講座

宮崎情報ビジネス専門学校 情報システム科 ゲームプログラムコース 1 年生 4 名、IT 高度専門士コース 2 年生 5 名の計 9 名を対象に、2 日間・計 9 時間で実施した。内容は「UEFN」を活用したオリジナルゲーム開発を行う PBL 学習を中心に構成した。本講座を通じて、プログラミング等のゲーム開発技術に対するモチベーションの変化に関する意見を収集した。

・医療福祉分野専門学校対象 実証講座

富山リハビリテーション医療福祉大学校 作業療法科 1〜3 年生 計 34 名を対象に、2 日間・計 6 時間で実施した。内容は医療福祉分野における e スポーツ活用に関する知識の習得を目的とし、講義と PBL 学習を組み合わせた構成とした。本講座を通じて、e スポーツに対する学生の興味関心やモチベーションの変化に関する意見を収集した。

3.4.　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	令和 3 令和 6	令和 4 令和 7	令和 5 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 スポーツ職業事例集	e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力、具体的な仕事の事例等を整理した資料。	概要版 更新版	詳細版 更新版	改訂版 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計 195 時間程度のカリキュラム・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 教育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。	○	○	○
			○	**○**	**○**
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。	○	○	○
			○	○	○

4.　今年度事業の総括

本事業では、前年度までに進めてきた高等学校段階のカリキュラム・教材開発と段階的実証の成果を踏まえ、今年度は通信制高校３学年を対象として教育プログラム全体を通した本格的な実証を実施した。また、普及展開を見据え、教員が自立的に運用できる教材構成への整理・更新や実態調査を行い、導入促進に向けた基礎資料の整備を進めた。これにより、開発段階から実運用段階へと移行できた。

通信制高校段階では、科目体系に沿った学習を通して、生徒が e スポーツ分野における多様な進路や職種への理解を深め、自身のキャリアを主体的に考える変化が見られた。また、自主学習を中心とした通信制高校の学習形態においても運用可能であることが確認され、キャリア教育と専門分野への関心形成を接続するプログラムとしての有効性が示された。

次年度は最終年度となることから、これまでの実証結果を踏まえた内容の最終的な整理・高度化を行うとともに、導入ガイドラインの整備や教員支援の仕組みの構築を進める必要がある。また、実態調査の成果を活用し、通信制高校への展開モデルを具体化することで、継続的な運用と全国的な普及につなげていくことが求められる。

専門学校段階では、カリキュラムの詳細化と教育コンテンツの開発を進め、重点領域において実証講座を実施した。その結果、e スポーツを契機とすることで専門分野の学習意欲や分野理解が高まることが確認され、既存の専門課程に接続可能な教育モデルとしての有効性が示された。

最終年度に向けては、専門学校段階のカリキュラムと教材の体系化を行い、導入方法を明確化するとともに、他校への展開を見据えたモデル提示や活用事例の整理を進め、高専一貫教育としての実装可能性を高める方針で開発等に取り組んでいきたい。

【開発報告編】

1. 高等学校段階カリキュラム・コンテンツの開発

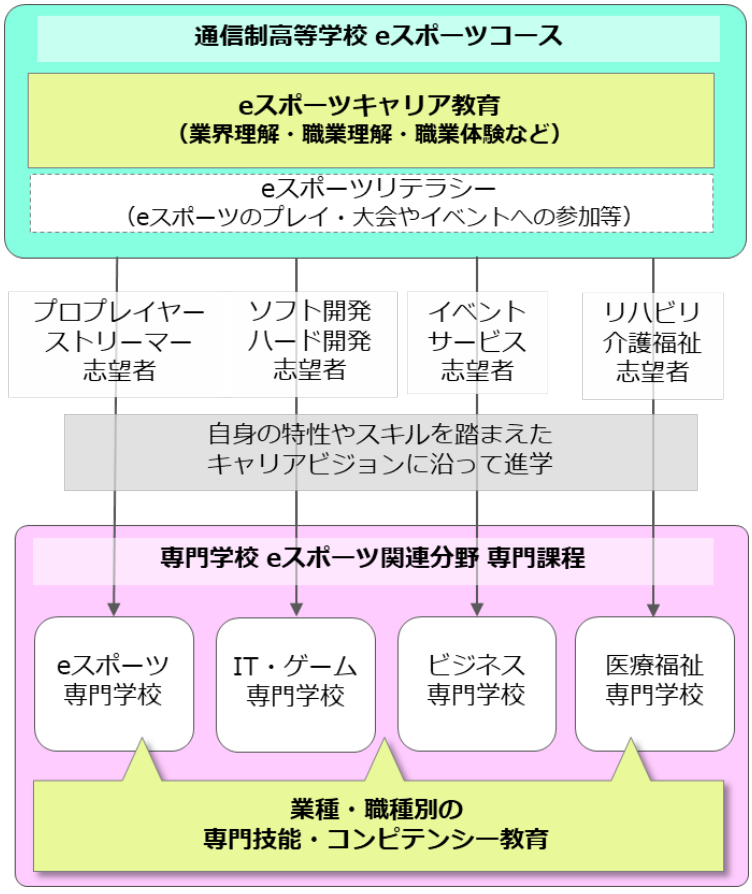
1.1. 高等学校段階カリキュラムの概要

1.1.1. 教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ

本事業では、通信制高等学校・専門学校・企業等による連携体制を構築し、高等学校段階での e スポーツ分野でのキャリアデザインから、専門学校での就職に向けた専門技能・コンピテンシーの学びへと連続的に繋げる教育プログラムを検討している。

この教育プログラムの通信制高校段階のカリキュラムでは、現状の競技スキルのトレーニングに留まらず、e スポーツ分野でのキャリアに関する学習を行う。そこでは、e スポーツ業界・仕事に関する幅広い知識や、企業との交流、さまざまな職業領域の基礎教育を通して、学生自身の関心・スキル・特性等について、学生自身が理解を深める。これらを通して、学生たちそれぞれの志向性に合った e スポーツ分野でのキャリアビジョンを形成した上で、進路を選択させることを目標とする。

図表 1-1 高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデルの全体像



1.1.2. 通信制高校を対象とした高等学校段階カリキュラムの構成

前項の通り、高等学校段階では、e スポーツ分野に関する基礎的理解を促すとともに、各領域の職業や進路に関する知識を学び、自身の特性に応じたキャリアビジョンを形成することを目標としている。この教育目標を達成するために本事業では、カリキュラムとして「e スポーツ導入」「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業学習」「e スポーツリテラシー」の 4 科目（3 単位＋課外学習）を設計した。その概略を以下に示す。

「e スポーツ導入」「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業学習」は、通信制高校の規定に則り、「学校設定科目」として単位認定が可能なスペックで設計している。具体的には単位認定基準に基づけば通例、講義映像 4〜5 時間程度、レポート提出 2~3 回、スクーリング 1~2 単位時間、試験 1 回程度が目安となる。一方、「e スポーツリテラシー」は、e スポーツ業界企業を招聘して競技会や講話を行うなど、年数回の課外イベントを想定している。

なお、学校設定科目とは、学習指導要領で定められている教科・科目以外に、教育上の必要性から学校独自に設定する科目を指し、通信制高校の場合は 1 単位につきレポート 1 回以上、スクーリング 1 回以上で設計の上、各校を監督する行政機関の認可が必要である。

図表 1-2　高等学校段階カリキュラムの構成

科目名（案）	内容概略	学年・時間数
e スポーツ導入	e スポーツの基礎知識や歴史、産業構造を学び、分野全体への理解と関心を高める。e スポーツの定義や発展の経緯、競技シーン、産業、社会的課題などを概観する。	1 年生 1 単位
e スポーツキャリア	e スポーツに関わる仕事や進路の種類を知り、自分のキャリアの方向性を考える。e スポーツと社会の関係をニュース等から調べ、関連する仕事の内容を理解すると共に、業界のキャリアを調査し、自身の将来像を整理する。	2 年生 1 単位
e スポーツ職業学習	e スポーツに関わる仕事を疑似体験するワークを通して、関連分野の仕事を学び、自分に合ったキャリア像を深める。ゲーミング、ビジネス、ソフト・ハード開発、医療福祉の各領域の仕事を扱う。	3 年生 1 単位
e スポーツリテラシー	e スポーツの競技スキルや知識を身に着けたり、大会に参加したり、業界人と交流したりすることで、e スポーツ分野のリテラシーを養う。	課外学習 年数回の イベント等

この 4 科目のうち、「e スポーツリテラシー」は各通信制高校において独自の学習内容が既に設定されているため、本事業では「e スポーツ導入」「e スポーツキャリア」と「e スポーツ職業教育」を検討対象とした。

1.1.3. 科目「e スポーツ導入」の概要

科目「e スポーツ導入」の内容構成を下表に示す。本科目は通信制高校の制度を踏まえ、1 単位分（普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等）の内容構成で設計し、教材等を整備した。

図表 1-3 科目「e スポーツ導入」の概要

項目	内容
科目名	e スポーツ導入
教育目標	e スポーツの基礎知識を題材としたテキストと講義映像に基づき、e スポーツの歴史、産業構造等の学習に関するワークを進める形で学習を行う。 これを通して、e スポーツの定義や発展の経緯、競技シーン、産業、社会的課題などを学ぶと共に、e スポーツへの関心と学習意欲を高めることをねらいとする。
主な受講対象者	通信制高校の e スポーツコースに在籍する生徒、e スポーツ関連科目を履修する生徒等
前提知識等	特になし
学習項目	・自己学習（講義映像の聴講、ワーク） ・レポート提出　4 回 ・スクーリング　1～2 単位時間（1 単位時間=50 分） ・試験　1 回
使用教材	・e スポーツ概論テキスト（全 7 章） ・e スポーツ概論講義映像（計 1.5 時間程度） ・職業紹介講義映像コンテンツ（計 10 時間程度）
学習の流れ	・学習者任意の学習時間に講義映像を聴講して、テキストに基づきワークを進める（自己学習） ・テキストの各章の学習を終えて、指定期限までにワークの成果を集約したレポートを提出し、教員の添削や指導を受ける（レポート） ・すべてのワークの学習終了後のタイミングで集合学習を開催し、ワークに関するディスカッションやプレゼンテーションを行う（スクーリング） ・履修完了後に単位認定試験を受験する（試験）

1.1.4. 科目「e スポーツキャリア」の概要

科目「e スポーツキャリア」の内容構成を下表に示す。本科目は通信制高校の制度を踏まえ、1 単位分（普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等）の内容構成で設

計し、教材等を整備した。

図表 1-4　科目「e スポーツキャリア」の概要

項目	内容
科目名	e スポーツキャリア
教育目標	e スポーツのキャリア学習を題材としたテキストと講義映像に基づき、e スポーツ業界の職業やキャリアに関するワークを進める形で学習を行う。 これを通して、e スポーツ分野での働き方・職種・キャリアパス等に関する知識を学ぶと共に、学習者自身の考えを整理し、各々の特性に合わせたキャリアビジョンの獲得を目指す。
主な受講対象者	通信制高校の e スポーツコースに在籍する生徒、e スポーツ関連科目を履修する生徒等
前提知識等	科目「e スポーツキャリア」履修完了者・単位取得者
学習項目	・自己学習（講義映像の聴講、ワーク） ・レポート提出　3 回 ・スクーリング　1～2 単位時間（1 単位時間=50 分） ・試験　1 回
使用教材	・e スポーツキャリア教育テキスト（全 3 章、計 9 ワーク） ・e スポーツキャリア教育講義映像（計 3 時間程度） ・職業紹介講義映像コンテンツ（計 10 時間程度） ・職業紹介 VR コンテンツ（計 1 時間程度）
学習の流れ	・学習者任意の学習時間に講義映像を聴講して、テキストに基づきワークを進める（自己学習） ・テキストの各章の学習を終えて、指定期限までにワークの成果を集約したレポートを提出し、教員の添削や指導を受ける（レポート） ・すべてのワークの学習終了後のタイミングで集合学習を開催し、ワークに関するディスカッションやプレゼンテーションを行う（スクーリング） ・履修完了後に単位認定試験を受験する（試験）

1.1.5.　科目「e スポーツ職業学習」の概要

科目「e スポーツ職業学習」の内容構成を下表に示す。本科目は通信制高校の制度を踏まえ、1 単位分（普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等）の内容構成で設計し、教材等を整備した。

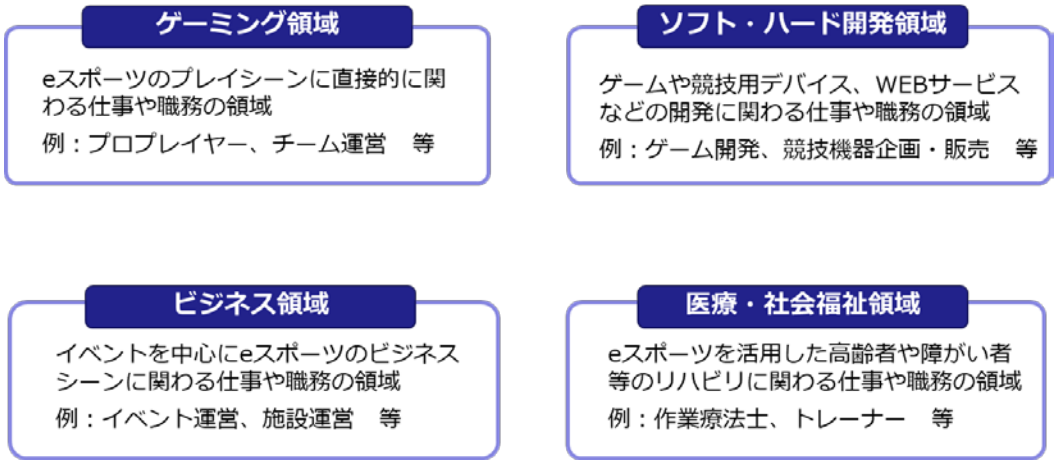
図表 1-5　科目「e スポーツ職業学習」の概要

項目	内容
科目名	e スポーツ職業学習
教育目標	e スポーツの仕事や職業を「ゲーミングチーム領域」「ソフト・ハード開発領域」「ビジネス領域」「医療・社会福祉領域」の 4 つの領域に分類。この領域ごとに、講義映像やワーク（PBL）を通して、e スポーツに関連する多様な業界・職種の仕事を幅広く学習する。 この学習を通して、e スポーツ業界の様々な職種について、より具体的に仕事内容や必要となるスキルを知り、キャリアビジョンを具体化すると共に、ごく基礎的な専門技能やコンピテンシー等を養う。さらには、e スポーツを通じて職業観を醸成することで、社会や仕事に関心を持たせるきっかけを作ることを狙いとする。
受講対象者	通信制高校の e スポーツコースに在籍する生徒、e スポーツ関連科目を履修する生徒等
前提知識等	科目「e スポーツキャリア」履修完了者・単位取得者
学習項目	※普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等で構成 ・自己学習（知識学習、講義映像の聴講、ワーク） ・レポート提出　4 回 ・スクーリング　1～2 単位時間（1 単位時間＝5 0 分） ・試験　1 回
使用教材	・e スポーツ職業教育教材（テキスト＆ワーク（PBL）全 4 領域、計 12 課題） ・e スポーツ職業教育講義映像（計 4 時間程度）
学習の流れ	・学習者任意の学習時間に講義映像を聴講して、テキストに基づきワークを進める（自己学習） ・テキストの各章の学習を終えて、指定期限までにワークの成果を集約したレポートを提出し、教員の添削や指導を受ける（レポート） ・すべてのワークの学習終了後のタイミングで集合学習を開催し、ワークに関するディスカッションやプレゼンテーションを行う（スクーリング） 履修完了後に単位認定試験を受験する（試験）

なお、科目「e スポーツ職業学習」は上記の通り、科目「e スポーツキャリア」の内容をもとに、e スポーツに係る職業・仕事についてより深く学習し、仕事内容や必要なスキルに関する理解を深め、基礎的なコンピテンシーを滋養することを目的とする。本科目では、多

岐に渡る e スポーツの職業領域を「ゲーミング領域」「ビジネス領域」「ソフト・ハード開発領域」「医療・社会福祉領域」の 4 つの領域に分類し、学習対象領域として設定している。

図表 1-6　科目「e スポーツ職業学習」の学習領域



1.2.　高等学校段階教育コンテンツのカスタマイズ

令和 7 年度には、本カリキュラム・教育コンテンツの各通信制高等学校等での導入・運用および普及展開を見据え、これまでの開発成果を踏まえた内容構成の整理・調整を行った。具体的には、教員による自立的運用を支援する観点から、スクーリング用講義教材の整備、講義映像教材の追加開発、学習全体の振り返り教材群の開発を実施するとともに、高等学校における e スポーツ教育活動の実施状況を把握する実態調査を行った。その上で、後述の「高等学校段階の実証講座」を実施した。

1.2.1.　スクーリング用講義教材の整備

通信制高等学校におけるスクーリングは、年度後半に実施されることが多く、年間学習の振り返りを中心とした授業構成となるのが通例である。一方、本事業で開発した各科目の学習内容は 1 年間分として相当量に及ぶため、限られたスクーリング時間内で効果的に振り返りを行うには、要点の抽出・整理や補足説明の計画的提示など、効率的な授業運営上の工夫が不可欠である。

実証講座の結果、これらの要点整理や補足設計を各高校の担当教員が個別に実施することについて、負担感が大きいとのフィードバックが寄せられた。これを踏まえ、今年度は高等学校段階カリキュラムを構成する「e スポーツ導入（1 年生）」「e スポーツキャリア（2 年生）」「e スポーツ職業学習（3 年生）」の 3 科目について、スクーリングでの振り返りおよび解説を支援するための専用スライド教材を開発した。

開発対象は以下のとおりである。

図表 1-7　スクーリング用講義教材 目次構成

【1 年生対象】e スポーツ導入
- 第 1 章 e スポーツとは
- 第 2 章 e スポーツの歴史
- 第 3 章 e スポーツの競技シーン
- 第 4 章 e スポーツにおけるプロプレイヤー
- 第 5 章 e スポーツと健康
- 第 6 章 e スポーツのいま
- 第 7 章 e スポーツ産業と仕事

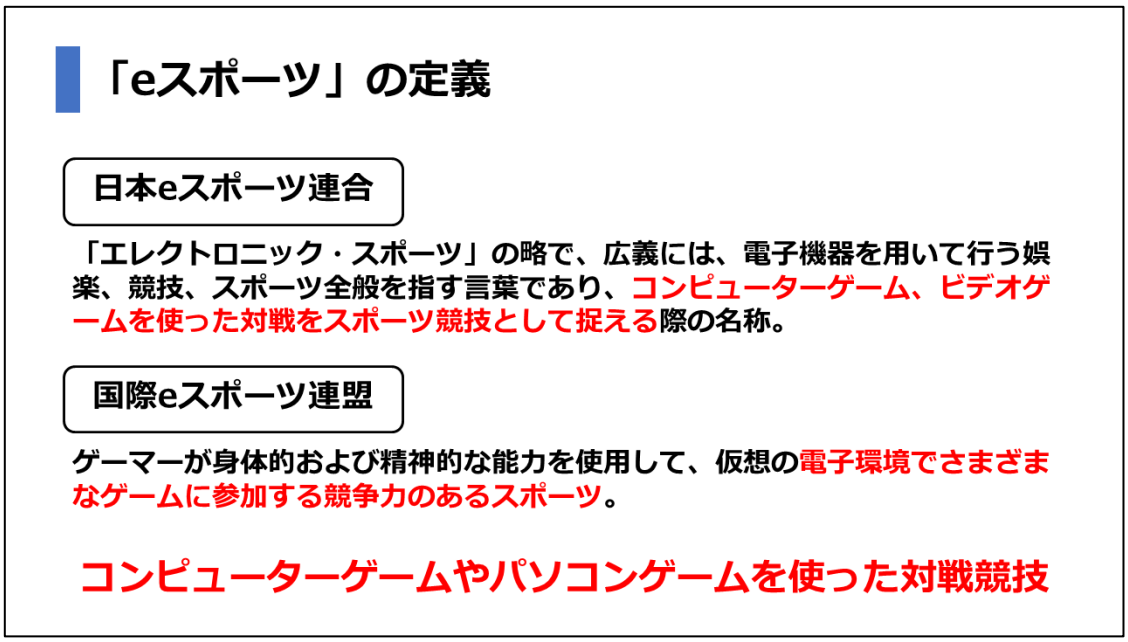
【2 年生対象】e スポーツキャリア
- 第 1 章 e スポーツと社会
- 第 2 章 e スポーツと仕事
- 第 3 章 e スポーツと自分

【3 年生対象】e スポーツ職業学習
- ゲーミング領域
- 医療・社会福祉領域
- ビジネス領域
- ソフト・ハード開発領域
- e スポーツ学習の振り返りとまとめ

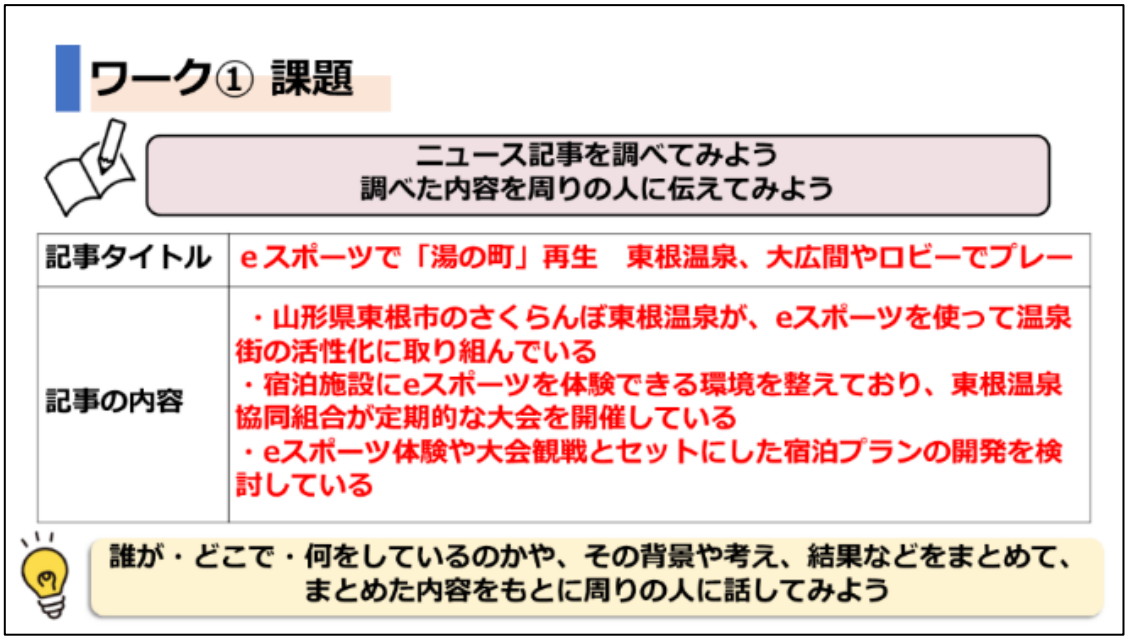
開発したスクーリング用講義教材は、各学年の年間学習項目から主要テーマを抜粋・再構成し、補足説明のポイントやディスカッションテーマを明示した。これにより、通信制高校生が自学自習で学んだ内容を前提として、指導教員がスクーリングにおいて理解の深化を促す授業を展開しやすくすることを意図している。スライド構成は、1 年生用 40 枚、2 年生用 50 枚、3 年生用 109 枚である。

以下にテキストのイメージを示す。教材全体は巻末資料に掲載している。

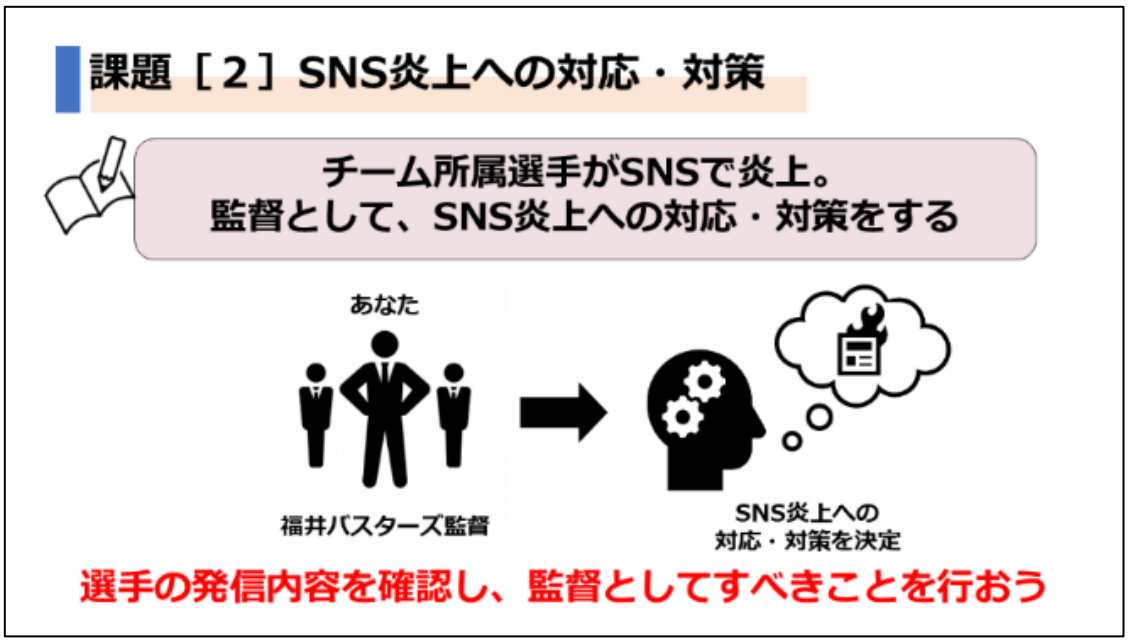
図表 1-8　スクーリング用講義教材のイメージ例（１年生用）



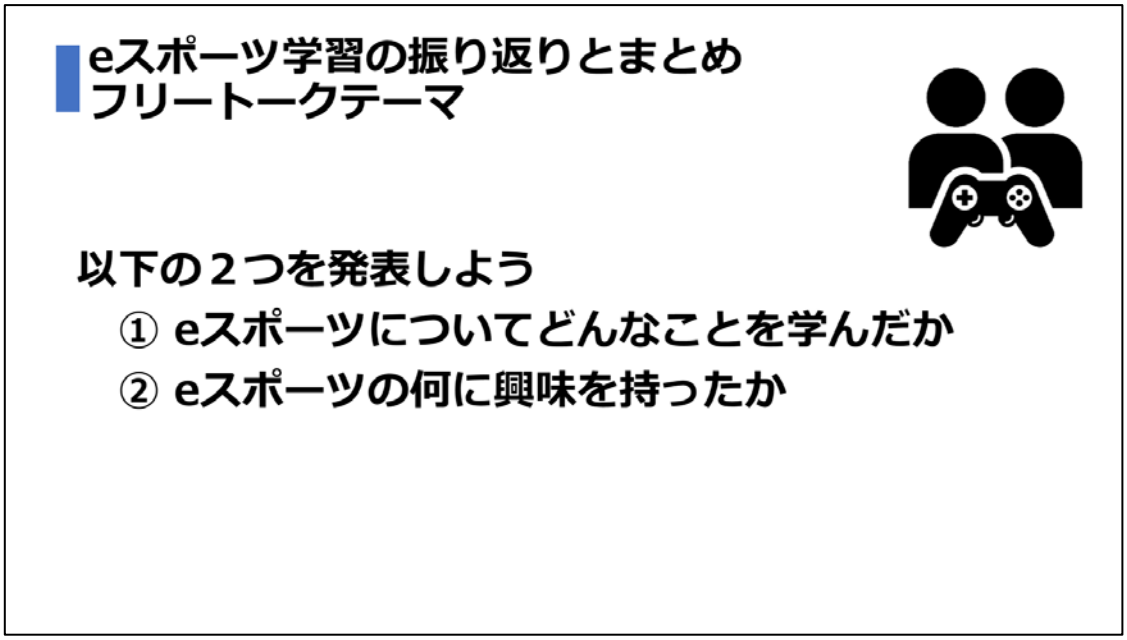
図表 1-9　スクーリング用講義教材のイメージ例（2 年生用）



図表 1-10　スクーリング用講義教材のイメージ例（3 年生用）



図表 1-11　スクーリング用講義教材のイメージ例（ディスカッションテーマ）



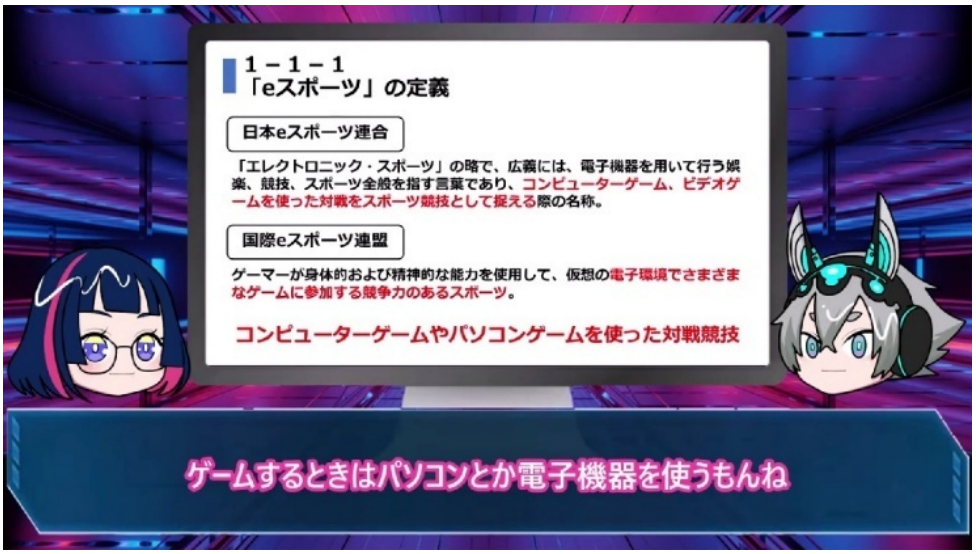
1.2.2.　「e スポーツ導入」講義映像教材の開発

本事業ではこれまで、「e スポーツキャリア（2 年生）」および「e スポーツ職業学習（3 年生）」について、テキスト教材・講義映像教材・レポート課題の 3 系統の教材による学習支援体制を整備してきた。

一方、「e スポーツ導入（1 年生）」については、開発当初の方針により講義映像を設けず、テキスト教材を中心とした自学自習形式を採用していた。しかし、実証講座を通じて、教員・生徒双方から講義映像による解説を求める要望がフィードバックされた。

これを受け、「e スポーツ導入（1 年生）」のテキスト教材に準拠した講義映像を新たに計 10 本開発した。本映像は、他科目と同様にゆっくり解説形式を採用し、視聴者が無理なく内容を理解できる構成とした。内容は、e スポーツの定義、産業構造、多様な職業領域、市場の将来性や社会的意義等について、なるべく平易に解説するものである。

図表 1-12　e スポーツ概論映像教材「第 1 章 e スポーツとは」のイメージ



講義映像サンプル視聴用 URL：https://www.youtube.com/watch?v=zJ63qWWIQbs

1.2.3.　「e スポーツ学習の振り返り」教材群の開発

実証講座を通じて、3 年間の学習成果を総括する教材を最終学年に体系的に位置付ける必要性が指摘された。これを踏まえ、今年度は科目「e スポーツ職業学習（3 年生）」の最終学習として「e スポーツ学習全体の振り返り」という学習項目を新たに設定し、これに対応するテキスト教材、講義映像教材、レポート課題を開発した。

テキスト教材は全 3 章・11 頁で構成した。「これまでの学びを振り返る」「e スポーツ業界の未来を考える」「今後の自分と e スポーツとの関わり方を考える」の 3 項目である。これに対応する形で、講義映像をゆっくり解説形式により 3 本制作した。レポート課題は 4 つのワークで構成し、段階的に思考を整理できる設計とした。

本教材は、高等学校段階カリキュラムにおいて目標としてきた「e スポーツをきっかけとしたキャリアビジョンの形成」に対する集大成的課題として位置付け、3 年間の学習を総括し、自己の進路や将来像を主体的に言語化できることを目的としている。

図表 1-13　e スポーツ学習全体の振り返り テキストの目次構成

【第 1 章　これまでの学びを振り返る】
- 学びを振り返ろう
- e スポーツの定義
- e スポーツの盛り上がり
- e スポーツ産業の広がり
- e スポーツに関わる仕事
- 企業による e スポーツ仕事紹介映像を見てみよう

【第 2 章　e スポーツ業界の未来を考える】
- e スポーツ業界のこれからを考えてみよう
- e スポーツ競技シーンの動向
- e スポーツに対する印象の変化
- e スポーツ市場の変化
- e スポーツの課題

【第 3 章　今後の自分と e スポーツとの関わり方を考える】
- 将来自分が e スポーツとどのように関わっていくかを考えよう
- 自己分析をしてみよう
- e スポーツ業界で求められる人材像や働き方を知ろう
- e スポーツに関わる仕事について改めて調べてみよう
- e スポーツ業界で活躍する先輩たちに学ぼう
- 夢の実現に向けて目標を設定しよう

図表 1-14　e スポーツ学習全体の振り返り ワークの課題構成

- 課題 1 ：e スポーツについての記事を読んでみよう
- 課題 2 ：これまでの学びを振り返ろう
- 課題 3 ：e スポーツをもっと広げるには？ 業界の今と、自分のこれからを考えよう
- 課題 4 ：キャリアプランを設計しよう

図表 1-15　「e スポーツ学習全体の振り返り」テキストイメージ例

e スポーツ業界の未来を考える

講義映像②
https://youtu.be/UTEKbeClqZ4

■　e スポーツ業界のこれからを考えてみよう

これまでの学習を通して、e スポーツに関する基礎知識や、産業としての広がり、多様な仕事について学んできました。今まさに急速に発展している **e スポーツ業界は、今後どのように進化していくのでしょうか。**

これから紹介する**「e スポーツ競技シーンの動向」「e スポーツに対する印象の変化」「e スポーツ市場の変化」「e スポーツの課題」**という 4 つの視点を手がかりに、**e スポーツの未来について自分なりの考えを深めて**みましょう。

■　e スポーツ競技シーンの動向

e スポーツの未来を考える上で、「e スポーツ競技シーンの動向」は非常に重要な視点となります。現在、**e スポーツ業界においては競技やイベントが中心**となっており、**競技シーンやイベントの盛り上がりや注目度が、e スポーツ全体の認知度やビジネスチャンスに直結**しています。

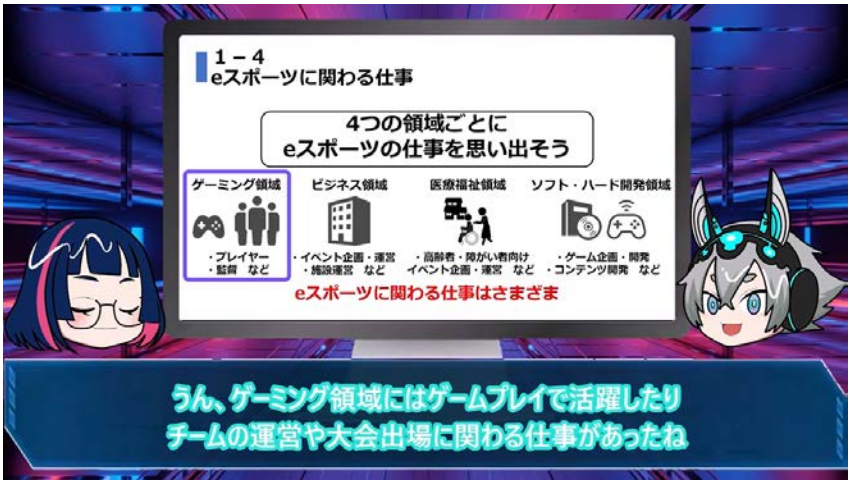
こうした競技シーンの最新情報を調べるには、**「eSports World」などの e スポーツ専門メディア**を活用するとよいでしょう。実際にメディアの記事を読んでみて、**今後どのようなタイトルや選手・チームが注目されそうか、どのような大会が行われるか**、自分なりに予想してみるのも良い学びになります。

2025 年現在、e スポーツの競技シーンは、年々大きな盛り上がりを見せています。**国内外のプロチームやプロ選手が活躍**し、多額の賞金がかかった**世界的な大会が数多く開催**されています。2025 年 3 月には、『ストリートファイター6』の世界大会「カプコンカップ 11」が日本で開催され、日本人選手の翔選手が優勝し賞金 100 万ドル獲得したことが話題になりました。今後大きく注目を集める競技シーンとしては、**2026 年に名古屋で開催されるアジア競技大会**があります。また、国際オリンピック委員会は、**初の e スポーツのオリンピックを 2027 年にサウジアラビアで開催**する事を発表しました。

（参考）https://esports-world.jp/report/47467（eSports World　※画像出典）

「カプコンカップ 11」で優勝し賞金 100 万ドル獲得した翔選手

図表 1-16　「e スポーツ学習全体の振り返り」講義映像のイメージ



講義映像サンプル視聴用 URL：https://www.youtube.com/watch?v=tEjeJX4yfk0

図表 1-17　「e スポーツ学習全体の振り返り」レポートイメージ例

ワーク③　e スポーツをもっと広げるには？――業界の今と、自分のこれからを考えよう
現在の e スポーツ業界について調べ、e スポーツをもっと広げるために自分ができることを考えます。後ろのヒント欄も参考に、以下の項目に記入してみましょう。

Q1. e スポーツはどのように広がってきたのか、現在の市場やイベントの動向について以下の項目に沿って Web 検索等で調べ、簡潔に要点をまとめましょう。	
日本または世界における e スポーツ市場の規模	（例：金額、ファンの数など）
注目されている ゲームタイトルやジャンル	（例：格闘ゲーム、MOBA、FPS など）
主な大会やリーグの規模、開催状況、参加者の特徴	
Q2. Web 検索等で大会・イベント・配信・教育活動・地域企画など、e スポーツに関わる取り組みを調べ、自分が面白い・興味深いと思うものを 1 つ選びましょう。その取り組みの内容と参加者や観客を楽しませるための工夫を、以下の項目に沿ってまとめましょう。	
取り組みの名称と概要	どんな活動か、いつ・どこで行われたか
対象者	例：高校生、地域住民、高齢者、初心者 など
工夫されていた点	例：ルール、演出、実況、配信、場所、つながり など
あなたが良いと感じた点とその理由	

1.3. 高等学校における e スポーツ教育活動に関する実態調査

高等学校段階プログラムの普及展開に向けた基礎資料とするため、e スポーツ部や同好会を設置している全日制高校、定時制高校、通信制高校、通信制サポート校、高等専修学校等を対象にアンケート調査を実施した。以下に詳細を示す。

1.3.1. 調査目的

本事業で開発した教育プログラムを今後広く高等学校等に展開していくにあたり、現状における高等学校等での e スポーツ教育の実施状況を把握することを目的とする。

1.3.2. 調査実施の概要

1.3.2.1. 調査対象

アンケート調査では、e スポーツ部・同好会・コース等を設置している高等学校、定時制高校、通信制高校、通信制サポート校、高等専修学校等 計 511 校を対象とした。

1.3.2.2. 調査手法

調査協力依頼状・調査票を郵送により配布し、2026/1/5～1/30 の期間で WEB 回答フォームにて回答を受け付けた。

1.3.2.3. 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。

- 現在の e スポーツに関する教育活動の取組形態（複数選択）
- e スポーツに関する教育活動の今後の展開方針（択一）
- 今後の展開についての具体的な考え（自由記述）
- e スポーツを活用した教育活動の教育的意義（複数選択）
- e スポーツ教育活動における課題（複数選択）
- e スポーツを題材に産業や仕事を扱う授業・学習の実施状況
- 今後の実施に関する考え
- e スポーツ活動に参加している生徒のキャリア教育への関心度の見込み
- キャリア教育教材への関心度
- キャリア教育を実施する場合の現実的な実施形態（複数選択）
- e スポーツ分野に関する専門学校・企業等との連携状況
- 高専連携プログラム（本事業の取組）への関心度
- 学校として今後知りたい e スポーツ関連情報（複数選択）
- e スポーツ教育活動・キャリア教育・本事業への意見（自由記述）

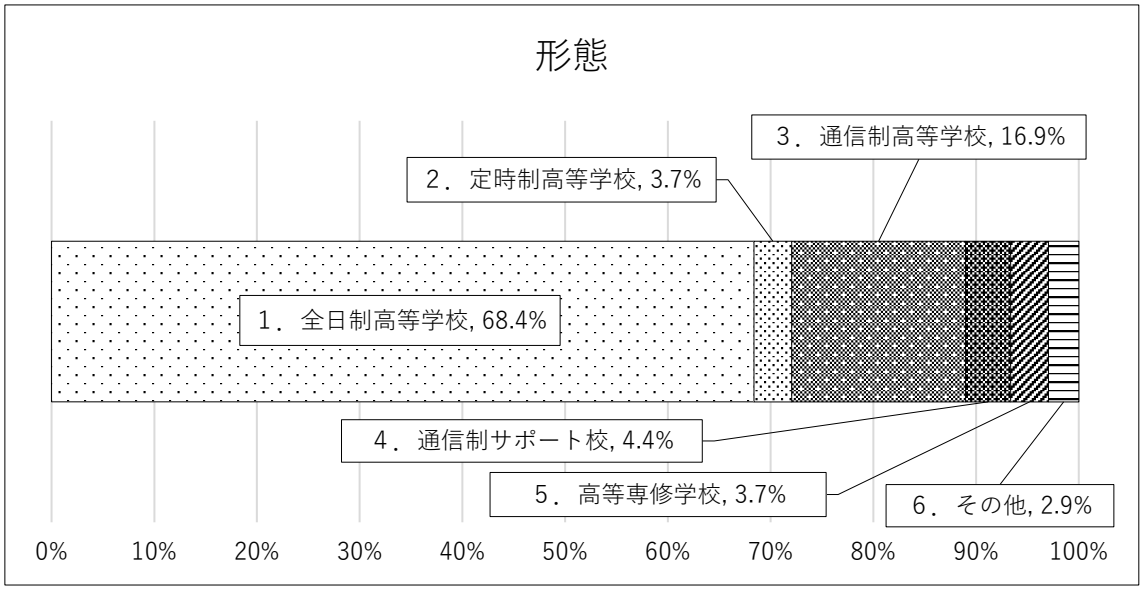
1.3.2.4. アンケート回収状況

調査協力依頼を行った計 533 校のうち、回答数：136 件（26.6%）より回答を得た。
次節に集計結果を掲載する。

1.3.3. アンケート調査結果

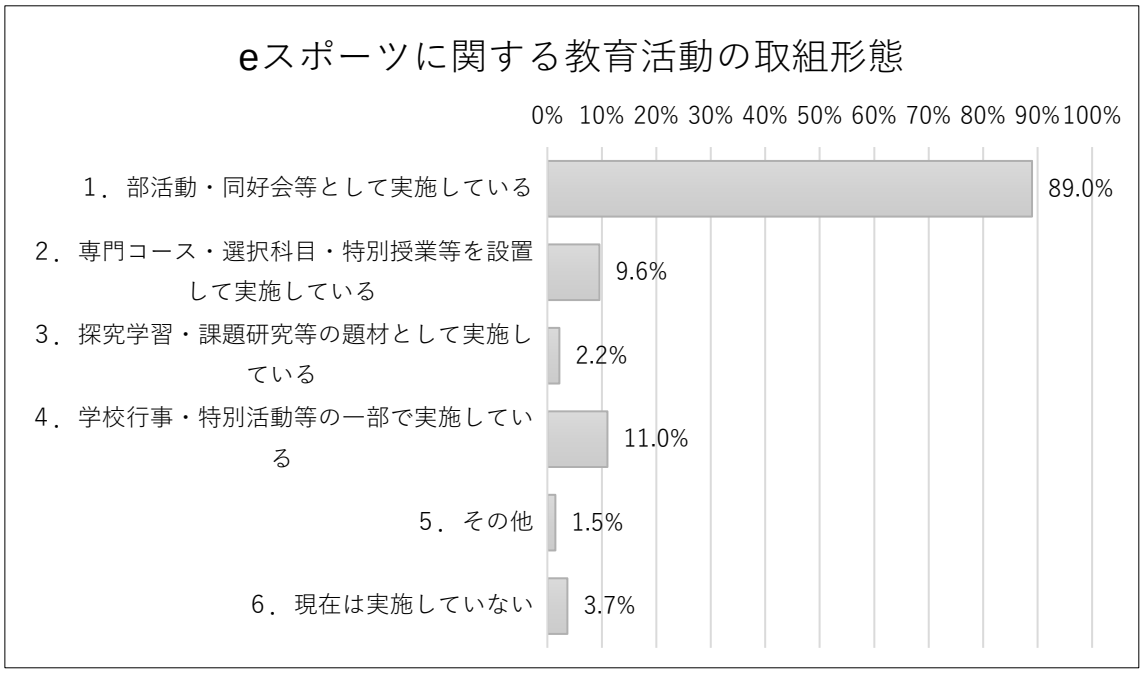
○ e スポーツに関する教育活動について

（1）御校の形態を教えてください。



（2）御校の所在地（都道府県のみ）を教えてください。※本部所在地ではなく、ご回答者さまが担当・所属している教室・校舎の所在地をお答えください。

（3）現在の御校における e スポーツに関する教育活動の取組形態について教えてください。（複数選択可）



※その他記入回答

・ 高等専門学校
・ 高等専門学校
・ 毎日通学
・ 専修学校　高等課程
・ 高等専門学校

（4）(3)で 1～5 の選択肢をご回答の方にお伺いします。現在の具体的な活動内容を差し支えのない範囲で簡単に教えてください。

① e スポーツ大会・競技に向けた活動

・ 部活動として e スポーツを実施している。 タイトルは ・VALORANT ・ストリートファイター6 に取り組んでいる。
・ 放課後に部活動として週 4 日 League of Legends をプレイしている
・ データサイエンス部内の e スポーツ部門
・ 所属部員をチームで分け、曜日ごとに活動しています。
・ LOL 部として、タイトルを限定して部活動として活動している。
・ 部活動として各大会に参加。 主なタイトルはリーグオブレジェンド
・ 部活動として活動。週 2 回でリーグオブレジェンドのみ
・ e-sports 部として、放課後に集まり練習 大会などがあれば、積極的に参加している

- パソコン部の活動の一環として大会に参加
- 週 4 日、16:00～18:00 の 2 時間で部活動として行なっております。（部員 20 名在籍）主にフォートナイト、ぷよテト、ブロスタを取り組んでいます。
- 放課後に部室へ集まり、大会へ向けての練習を行っています。
- クラブとして週 2 日活動。1 日当たり 1 時間半。
- 部活動として毎日活動。
- e スポーツ部として活動。 部員は４０名弱。
- 先端 IT 研究開発部として、e スポーツ部門開設に向けて動いております。
- クラブ活動として
- 放課後の部活動
- 週三日、活動している
- 放課後、土日祝日に高校生向けの大会出場に向けた活動をしている。
- 高校生部門のある全国大会地区予選への参加
- 大会への参加，校内大会の実施・運営
- 各種 e スポーツ大会への参加。
- 高校生向け e スポーツ大会への出場
- 全国高等学校 e スポーツ選手権や stage 0 などの高校向け大会を目指し活動している
- 年二回ある高校生の e スポーツ大会に向けた練習などを行っている。
- ストリートファイター6 など競技として研鑽を積んで､大会に出場している｡東北大会優勝して全国大会に出場した。
- 競技練習 体力トレーニング 合宿 e スポーツ体験会 e スポーツ大会 e スポーツイベントの参加
- 週に 4 日、e スポーツを行い、大会に出場している。
- 大会に参加し、勝利できるように週に 3 回部活動として活動しています。
- 高校生の大会に出場できるように練習したり、ただ娯楽としてゲームを触ったりしています。
- 高校生向けの大会への上位入賞を目指した練習活動
- 高校生が参加できる大会には積極的に参加しています
- 放課後に部室へ集まり、大会へ向けての練習を行っています。また長崎県 e スポーツ連合へ所属しており、e スポーツフェス等のお手伝いのボランティアを行っています。
- 全国大会目指し練習 地域の e スポーツイベントのボランティア e スポーツ大会や、体験会の開催
- 全国高校 e スポーツ大会(フォートナイト部門)に年 2 回出場 市内の商業施設にて生徒が企画運営する e スポーツ大会

② e スポーツの授業・学習を通じた活動

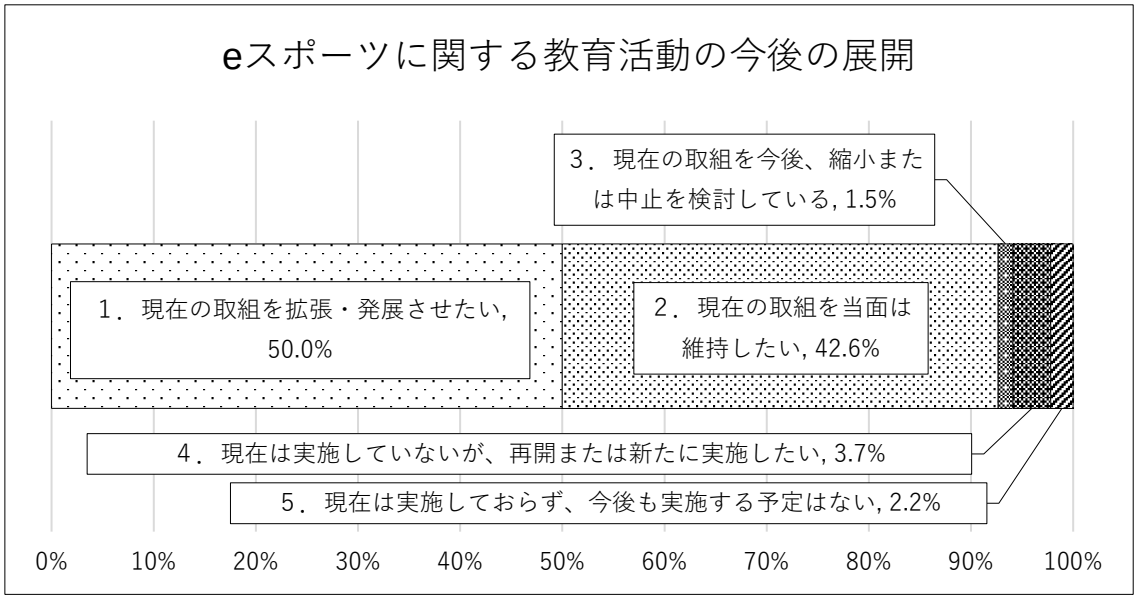
・　週 2 回、4 時限の e スポーツ実技や英会話・PG・動画編集等の講義を実施。
・　通学型（「全日型」）の生徒に対し、週 2 時間、計 14 回、校内の情報処理室において、希望者のみ部活動の形式の「e スポーツゼミ」を開講している。
・　学科として設けている
・　普通科 e スポーツエデュケーションコースとして e スポーツを活用した授業や部活動を実施しています。
・　選択科目として e スポーツを学習している
・　e スポーツの学びと高校卒業資格を両立して学びます
・　週 1 時間ゼミの授業で活動をしています。

③　e スポーツを通じた交流・居場所づくりの活動
・　週に 3 回、15～17:00 の間に部室で TV ゲームをするか、オンラインで PC ゲームをしています。
・　居場所づくりを目的とした部活動となっており、競技性を重視した活動ではない。
・　部活動では、週に 1 回生徒が好きなゲームタイトルを実施。
・　各自が挑戦したいゲームの実施
・　部活動としての取り組みの一つ クラス対抗イベント(球技大会みたいなものの一つ)
・　学園祭の際に e スポーツ体験コーナーを運営
・　行事ではクラスマッチで e スポーツを取り入れている。
・　文化祭で校内 e スポーツ大会(クラス対抗)開催
・　体育祭の競技の一つとして実施している。

④　地域や外部と連携した e スポーツ活動
・　地域活動のイベント 学園祭や学年のレクリエーション
・　e スポーツを活用した多世代交流。e スポーツイベントボランティア。
・　特別支援学校との交流戦。
・　地元、老人施設での健康ゲームとしての体験会を開催
・　地域創生研究部 e スポーツとして、地域活性化を目指して活動している。

⑤　キャリアや専門技術につながる活動
・　3D アバターに興味のある生徒がその方面のコンテストに応募して､全国優勝している。
・　マインクラフトなどの校舎建築部門の生徒が最近は Unity をつかって cluster のメタバースで校舎の空間を作成した。
・　ゲームやＯＳ、サーバなどの構築・開発
・　自作 PC 制作 ・３D プリンターの出力
・　e スポーツ・写真撮影・動画編集の分野をあわせて活動中

（5）今後、e スポーツに関する教育活動の今後の展開について、最も近いものを選んでください。



（6）e スポーツに関する教育活動の今後の展開についてのお考えを、差支えのない範囲で具体的に教えてください。

① e スポーツ大会・競技力の強化

- 大会での好成績を目標に他校との練習試合を行いたい。しかし、部内での交流にも力をいれ、e スポーツを通したコミュニケーション能力の向上を目指したい。
- 現状を維持し、年 2 回の大会に出場していきたい
- 大会で好成績をあげること ・校内に e スポーツができる環境(ゲーミング PC と回線)を整えること
- 明確な目標設定、大会出場・入賞を目指す
- 部活動としての拡充を行いたい。具体的には全日制課程、普通科の高等学校に絞った大会を毎年安定してできる程度に発展してほしい。
- 上位進出、決勝大会への進出を目標とし、コーチング指導を受けていく
- 高校生大会における全国決勝出場を目指すため、他校との交流を増やし練習試合などを実現させたい。 モチベーション維持のため、可能なら継続的にコーチングの機会を取り入れたい。
- 日本の e スポーツとは何かという概念の構築。 部活動としての e スポーツの普及。
- スポーツという名に恥じないように、e スポーツの格式を上げていきたい。

② eスポーツの教育活用と授業の展開

- 部活動において、競技を通して協力することを学ばせたい。
- チーム競技としての認知，個人技ではなくコミュニケーションツールとしての活用
- プレイタイトルにもよるが、チームワーク力及びコミュニケーション力向上になる活動であると考えている。
- 競技力の向上だけでなく、人としての成長を重視した取り組みを一層推進していきたいと考えています。 特に、オンライン上で起こりやすい暴言・煽り行為・晒し行為などの問題に対し、 「画面の向こうにも自分と同じ一人の人間がいる」という意識を持たせることを大切にしています。
- eスポーツを通じて論理力を育む、努力することの大事さを学ぶ、仲間と協力することの楽しさを学ばせたい。活動はこれまで通りであるが、活動していく中で各生徒の学びを助けることができるようコーチングする。
- eスポーツを通して、チームワークを育てる。また、大会参加などを申し込む際に、自分でアカウント作成から練習していき、情報化社会に対応していく能力を育てる。
- チームワーク力やコミュニケーションに繋がり、生徒の主体性を引き出すと思います。
- 本校の e スポーツ部は『レクリエーションや遊びではなく、意義のある教育活動の一環として行う』という考えのもと活動しています。 今後の展開としては、単にゲームの技術向上を目的とするのではなく、「目標設定」「役割分担」「振り返り」を重視した活動を通して、生徒の自主性や協調性、課題解決力をより一層育成していきたいと考えています。 具体的には、チームでの戦術立案やプレイ後の振り返りを行い、達成感や課題意識を言語化する機会を設けるほか、課題の提出状況や学校生活への取り組みを参加条件とすることで、部活動を教育活動として位置付けていきます。 また、将来的には大会参加や校内外での発表の機会を通じて、人間関係の形成や挫折からの回復力を育むとともに、eスポーツに関わる多様な進路や社会とのつながりについても理解を深められる活動へと発展させていくことを想定しています。
- 協調性、課題解決力を育むことに対して有効であると感じている。
- 部活動としての周りとの関わり合い、社会の一員としての活動
- まだまだ e スポーツ＝娯楽、遊戯という構図があると思うので、スポーツ競技ならびに教育として e スポーツに取り組んでいきたい。なので、様々な学問と協力しながら活動していきたいと考えている。
- eスポーツの市場規模拡大に伴い、人材育成が急務となっているため、高校における教育意義も増していくと考えている。
- 2 年次に選択できる系列の 1 つとしてeスポーツ系列の採用・関連授業の開講を検討しています。
- ゲーミング PC を授業で取り入れたりしたいと考えている。
- 今後もコースの 1 つとしてeスポーツを活用していきます。

・　具体的な案はまだありません。 e スポーツへの興味関心がある生徒が増えてきているので教育活動を通して発展していきたいと今後考えている途中です。
・　他者とのコミュニケーションがあまり得意でない、一人で時間を過ごすことが多いタイプの生徒たちが、楽しく交流できる機会 ・自然と、メンター・メンティの関係性が発生する
・　現在の活動を継続し、生徒のやりたいを応援します。
・　キャンパス内での活動を活発化させていきたい
・　コミュニケーション能力が向上を促していきたいです。
・　ゲームは家でもできるが、部活動を通してゲームをすることで、コミュニケーション力などを育みたいと考えています。

③　地域連携の拡充と外部交流の展開
・　部活動の一環としての大会への参加。及び学校間の交流イベントとしての e スポーツ大会の実施
・　大学との連携や全国都道府県対抗 e スポーツ選手権での県代表を目指して活動していきます。
・　部活動として公式戦闘に参加したり、練成会を実施することで、部員が他校の生徒や地域の関係団体等と関わる機会を増やしていきたい。
・　ｅスポーツを通じた仲間づくりや、イベント形成の企画力・創造力の向上、地域との連携などを考えています
・　市や地域を巻き込みｅスポーツを手軽に体験できるスペースなどを作れるようにして、多くの高校生にアスリートとしてのｅスポーツを追求してもらいたいと考えている
・　茨城の拠点とすべく、オフラインでの交流やコーチングのイベントなど、ｅスポーツを部活動としてやる意義を考え、部活動だからこそできる体験を提供していきたいと考えている。
・　地元の自治センターとの連携、近隣のｅスポーツ関連イベントへの参加（直近だと2/21,22 の棚倉町）等。
・　県の連合から声掛けしてもらったイベントには積極的に参加する。 オフラインを大事にしたい。
・　地域との連携を強化したい
・　交流するイベントはそれなりにあるんですが、生徒が交流を求めていないのが残念。他校と交流を深めれたらなと思います。
・　地元周辺の市と共同でイベントを開催 ・地域の小中学校生徒に向けて高校生の E スポーツ教室 ・探求、教育 DX、地域連携を意識し授業、特別活動、部活動につなげる
・　高齢者向けｅスポーツ大会を行う

④　専門技術の習得とキャリア支援の展開

- ｅスポーツを指導できる人材を探して、生徒の技術力向上を目指していきたい。また、ゲーム大会の運営を通して主体性の育成を行う。
- ｅスポーツだけでなく、ゲームを基にしたプログラミングやシミュレーション（社会科的な）部分にも目を向けて活動していきたいと考えている。 ｅスポーツが主体というよりは、探究的な活動の上にｅスポーツが乗る形を目指しています。
- ｅスポーツに触れることで、PC の扱い、ソフトの取り扱いや更新の仕方などを無理なく習得できる
- プレイヤーとしてだけの取り組みでなく、ｅスポーツを通じで幅広い世代と交流し、イベントの企画・運営に携わる人材を育成したい。
- 私が今年度から顧問となり伝統もあまりない中で、今年度実施したことを来年度以降にも繋げていきたい。 所属している生徒の特質にも大きく影響を受けるが、生徒達がｅスポーツを通じて他者との交流を深め、楽しみ、誰かのために働く喜びを得られれる場面をつくっていきたい。特に ｅ スポーツのプレイヤーとしてだけでなく、サポーターとして活躍できる場面をつくれるかが大事だと思う。体育の授業でスポーツには「する」「みる」「知る」「支える」4 つの側面があると勉強するが、ｅスポーツも同じだと思う。「する」以外の関わり方にも焦点を当てていきたい。
- コミュニケーションの取り方や対人関係スキル、アンガーマネジメントなど自身を鑑みる機会が作りやすいのが特徴であると思う。 自分自身というものを自覚する手段としてのｅスポーツという位置付けで、進路選択にいかせればと考えている。
- 現在、ｅスポーツ部として大会に参加する等をしているが、大会を開催・運営するなどイベントを企画する動きもしていくことで、部活動として経験できることの幅を増やしていきたい
- 今後も ｅ スポーツ大会に出場したり、生徒らが企画運営したｅスポーツ大会を開催することで地域や企業と連携して生徒のキャリア形成につなげていきたい。
- オンライン大会の運営
- ゲーム授業の質向上 ・ゲーム授業を担当する講師への研修 ・プロ ｅ スポーツチームのトライアウトのエントリーの後押し ・卒業見込み生のｅスポーツ以外の出口のサポート ・「e スポーツ業界」で必要とされるゲームプレイング以外の能力開発 ・地域連携による商店街や地域の企業さんと生徒の交流会の設定 ・生徒たちの活動実績になるイベントの企画、動画やデザインの成果物による PF 構築のサポート などです。
- プログラミングを通して、簡易的なゲームを作成し、ゲームにより深い興味を持たせる事も一つの手段だと感じました。
- 競技者育成だけでなく、イベント運営やプログラミング、ストリーマーなど「ゲーム」を起点とした興味関心をただのゲーム好きではなく実際の仕事として進路の参考になるように出来たらいいと考えている。

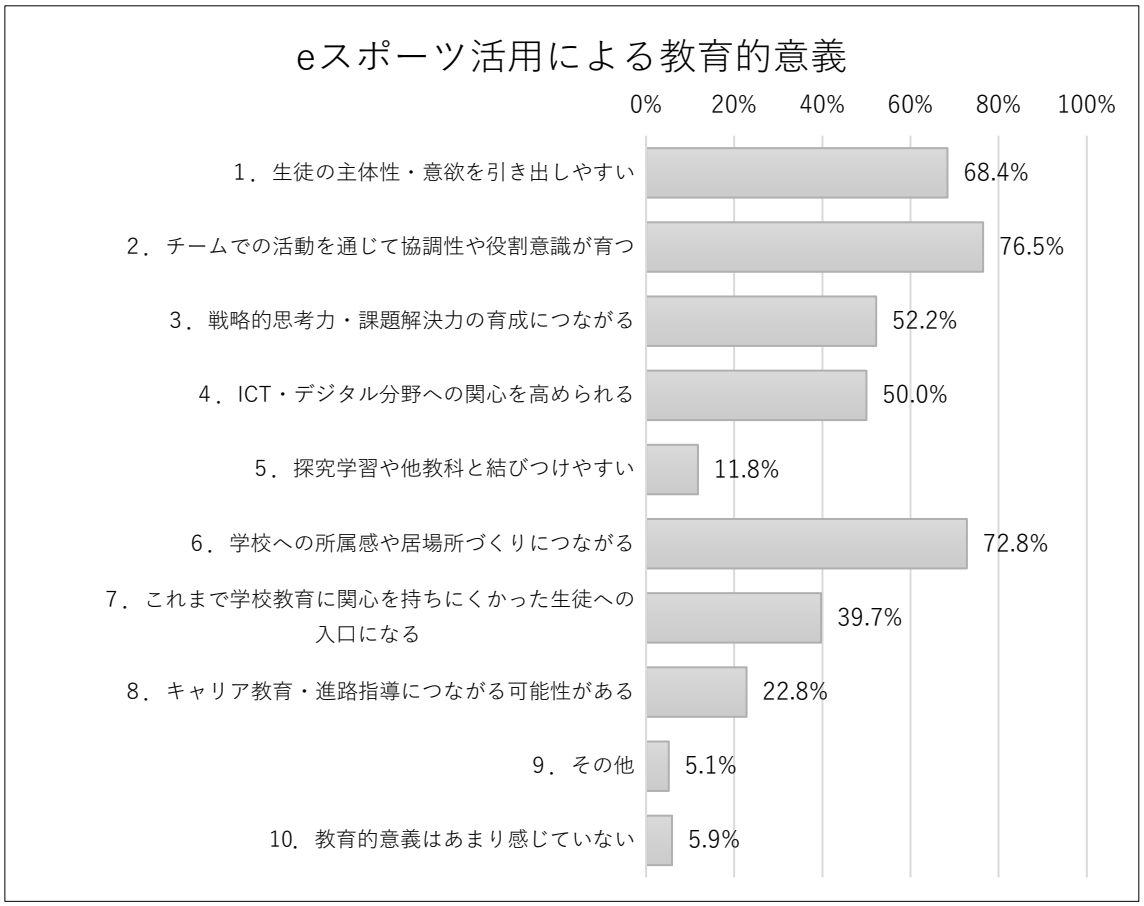
- 学生が興味・面白みを感じる e スポーツを起点に、工学系学校の本校にとって、その周辺分野を学生自ら活動対象として見つけ打ち込んでもらいたいと考えています。
- 進路指導にも結びつけたい。
- e スポーツに関わる仕事や進学につなげようとしているが具体的には決まっていない
- elo レート戦を行うために作ったスプレッドシートを他の部活でも活用できる様にしていければとは思っています。
- cluster のメタバースで校舎の空間を利用して、メタバース文化祭などをしたり、いつでも学校見学会など学校をあげて活動していきたい。

⑤ その他 予算・体制等に関する課題等

- ゲームを通じて自分自身を振り返る力や、他者との協力を身につけて欲しいと考えて、環境を構築している。 その中で最も強く感じるのは、その環境を構成する大人側の理解度だと感じています。 ただゲームをやらせることが必要なフェーズの生徒もいれば、ゲームではない別の道を示すことが必要な生徒もいます。 それを汲み取り生徒と関わり、保護者に説明する能力がある職員がいること。そして現場にいる職員が「あったらいいなぁ」と思う環境を構築できる組織になっていることの両輪が「e スポーツを用いた教育活動」だと考えています。
- 残念ながら、e-sports のプレイヤーの活動しか出来ておらず、部内の他の分野活動に取り組まない部員が居て、 とても苦慮している。 活動は維持しながら、単なるプレイヤーでなく様々な関わり方が出来る 人材育成をしたい。
- 活動に使えるスペースに限りがあるので、発展は難しいと思ってはいます。
- PC が足りなかったり、プレイするタイトルが様々で人が集まらない問題を解消したいです。
- 学校ごとに e スポーツ部と言っても取り組み方が異なるため、共通認識を持った団体の設立が望ましいと考えている（高体連、高文連のような公共性が高いものが望ましいと考える）。
- 県の高文連か高体連に正規の専門部が設置されること。特に校内からゲーム専用にインターネットへの接続環境を整備したいです。
- 私学と違い、公立高校は職員の異動があり指導する先生の確保が大変。生徒は頑張っていても顧問がいなくなって廃部という事例が多くある。管理職についても県の方針かもわからないが、お金がかかるので私学でやってもらえばいいという考え
- 指導体制の構築、環境の整備等
- 担当者の負担が大きいので、自由に動ける教員が顧問につけなければ、活動を縮小せざるを得ない。
- ゲーム種目が多様化しているため、時代に合わせて対応していきたいと考えています。
- 機器更新で PC スペックによるマイナス要素を少しでも減らしたい

- 来年度は、新入部員が入らなかった場合、部員が 2 名になるため、活動や学内での宣伝活動などが現在の課題です。
- 環境設備を整えることに費用がかかるのでそこがクリアできれば積極的に授業などでも取り組んでいきたい
- 現状の活動を維持。新たな取組をする人的な余裕がない。
- 保護者による理解が難しいです。
- 基本的に興味がある生徒の間に案内するため拡大は検討していない。
- 活動継続には、資金の確保が欠かせない。コンピュータも 5 年もすれば使用に耐えれ無くなるような状況で、継続して資金が調達できないのであれば、維持できない。公立では資金の支援が無ければ維持し続ける事は無理がある。　生徒も、初めはゲーム（遊びと捉えて）なので活動を初めても、やる気が 1 年持たない生徒が多い。根気のある・やる気を維持できるような生徒は小中学校から続けている活動を続けている傾向が強い。　そもそも、少子化で生徒数が減っている（感覚としては、優秀な子供は一部の学校に集まり、それ以外が周辺校へ行っている感じがする。）
- 人数が少なく、タイトルがバラバラなためチームを作ることができない。
- e スポーツの大会をやってはいるが、生徒からの反応が薄く、ゲームを知っている人しか盛り上がれない行事になっているため、別のものを検討中。
- e スポーツ関係の仲介会社、イベント会社が儲からないと日本の e スポーツの盛り上がりは限定的。
- そもそも、全日制の e スポーツ部に入る生徒はプロを目指していない。
- 高校 e スポーツは、部員が集まらず、クラブの機能が停止している問題、新規立ち上げクラブを聞かないなどの問題が起きていると感じるので、今後衰退する。
- 本校は独自の活動を行っているので、とても忙しいです。ご興味があればご連絡下さい。
- 衰退し、消滅する。
- 部活動としての位置付けを変える考えはない。
- 続けていきたい
- NASEF JAPAN と連携しながら組み込めるものがあるか検討していますが、特に今の状況を変える予定はありません。
- 好きな人、取り組みたい人は取り組むという活動を維持する。
- 生徒の希望数が多くなってきた場合は活動を活発にしていきたい
- 需要は高いと思うので活用できたらと思っている。
- 生徒募集に繋がる活動
- e スポーツはゲームの練習としか捉えていない保護者様や進路指導担当がまだまだ多いので、e スポーツの学びで得られる社会性や非認知能力があることを拡散していきたい。

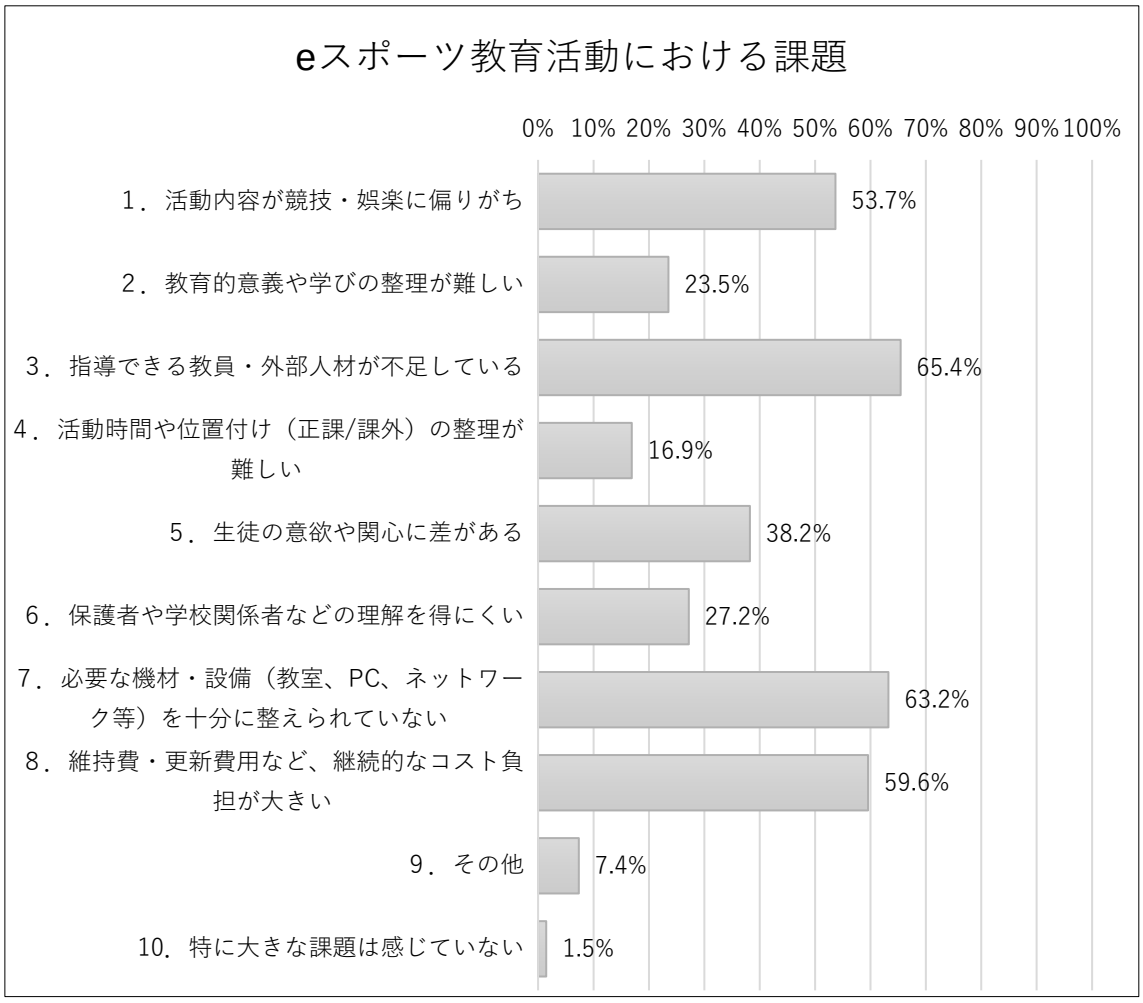
（7）e スポーツを活用した教育活動に対し、どのような教育的意義があるとお考えですか。（複数選択可）



※その他記入回答

- 汎用性がずば抜けて高い
- 部活動として実施することで、普段みることのない生徒の側面を見ることができ、担任などに共有することができる。
- 不登校だった生徒が、夏休み冬休みまでずっと学校にいます。こういったことでいいのではないかと考えております。
- 「自宅で一人で楽しむもの」「親や教師からは理解されないもの」というマイナス思考から、学校で仲間と楽しむもの、教師や大人から認められ、評価されるものとなることで、自己肯定感を得られる
- 徒同士の親睦が深まり、協調性や社会性が身につく。
- 課題解決能力が備わっている生徒の方がプレイスキルは高いが、e スポーツの影響で高まったかは不明
- 不登校気味の生徒が活躍できる場の提供になっていると感じています。
- 情報モラル・メディア制作・データ活用など、デジタル社会を生きる実践力の育成につながる

（8）e スポーツに関する教育活動について、課題と感じている点があれば教えてください（複数選択可）



※その他記入回答

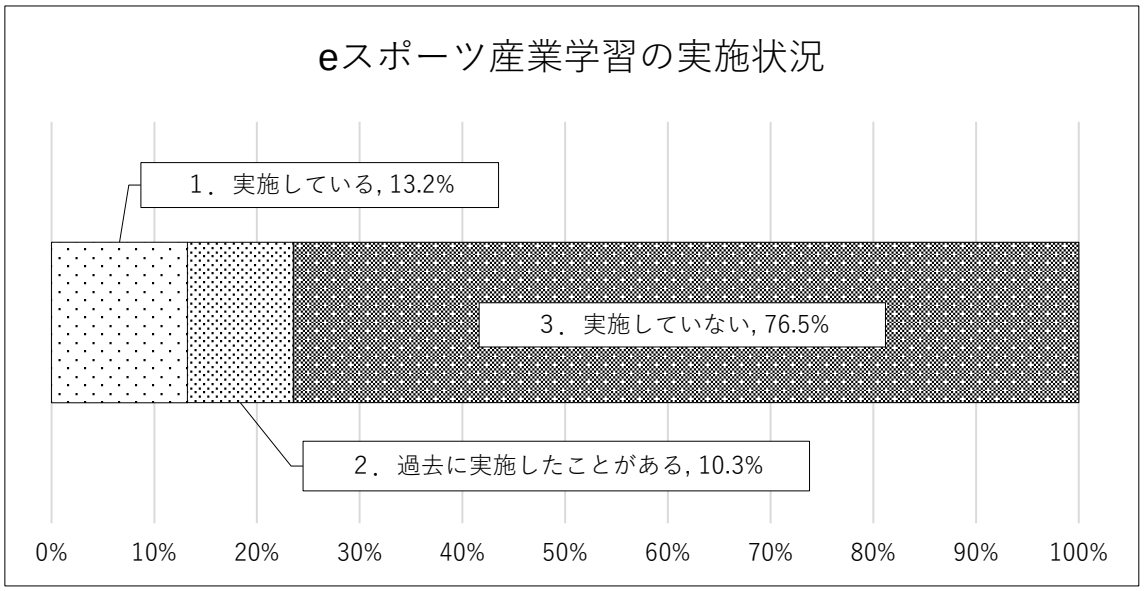
- 生徒の長所を生かすため、様々なゲームにチャレンジするが容量の問題が課題
- 困っている e スポーツ部は、顧問が何をしていいか分からない。
- 国産ゲームがボランティア体験活動や大会などの利用許諾等をあまり下ろさないため、展開しづらい。
- 作品によっては人気が落ちてきてプロや大会の維持が難しいものもあると感じる
- 生活に支障が出てしまう（昼夜逆転など）
- 生徒が得るものは何？単に楽しいだけ？に留まっていないかが気になるところ。
- 機種のスペックに依存する競技は、お金がなければ難しい。また、社会情勢や地域の目などを考えた際に、「人を銃で撃つ」競技への参加は悩まされる。
- ディスコードのようなオンラインコミュニケーションアプリの活用が前提となるため、リテラシーが不十分な場合、トラブル等が危惧される。
- 大会に使われるゲームタイトルが一定しておらず、タイトルを絞った継続指導が難し

い。

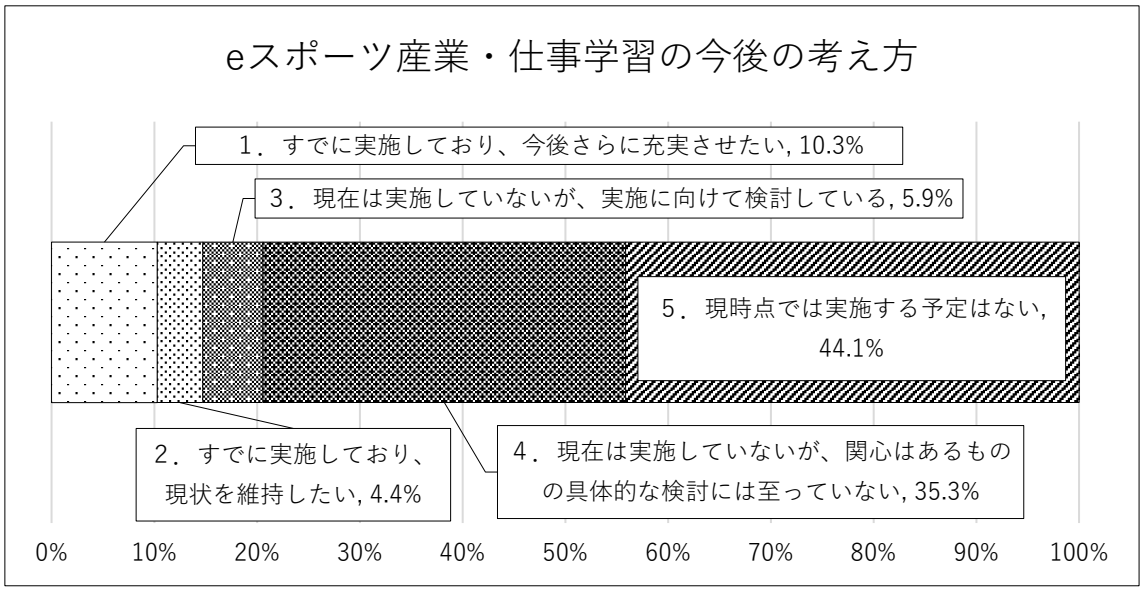
- 導入や、ゲームの選定など、立ち上げが非常に難しい。初心者向けのコンテンツ等の拡充があると嬉しい。
- タイトルの規約・著作権・配信許諾の整理が難しい（使用範囲が不明確）

○ e スポーツを活用したキャリア教育について

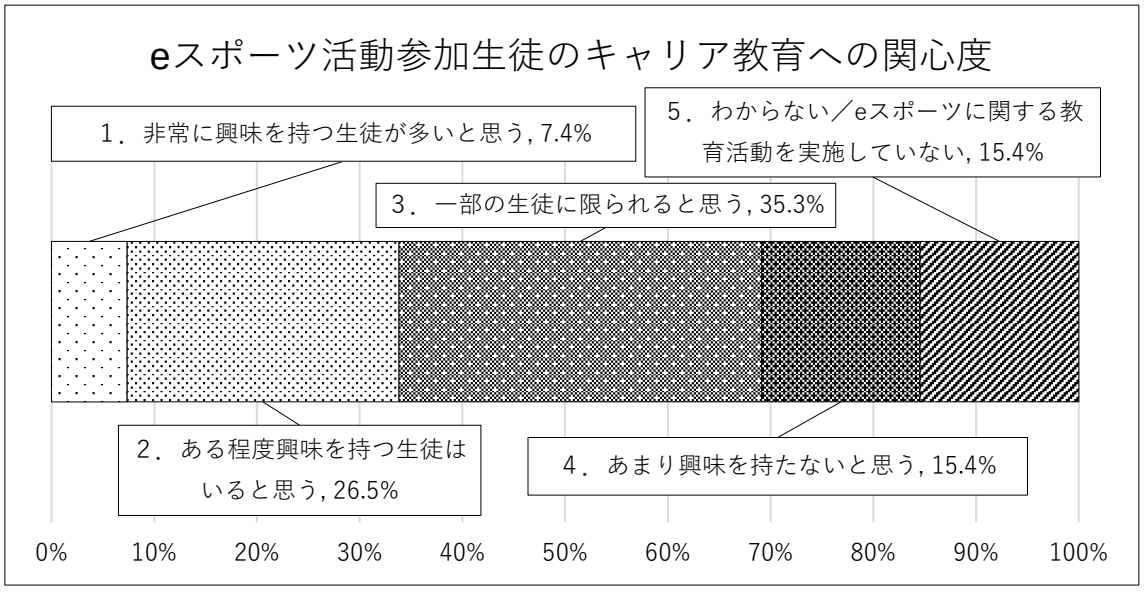
（1） 御校では、e スポーツを題材に産業や仕事などを扱う授業・学習を実施していますか。



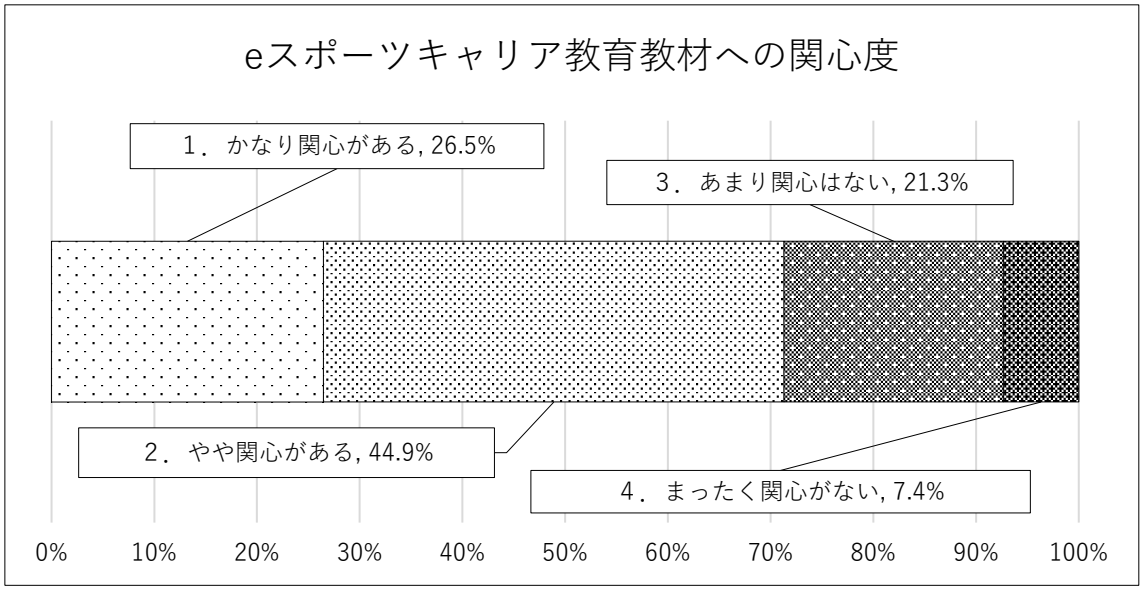
（2）e スポーツを題材に産業や仕事などを扱う授業・学習について、今後の考えに最も近いものを選んでください。



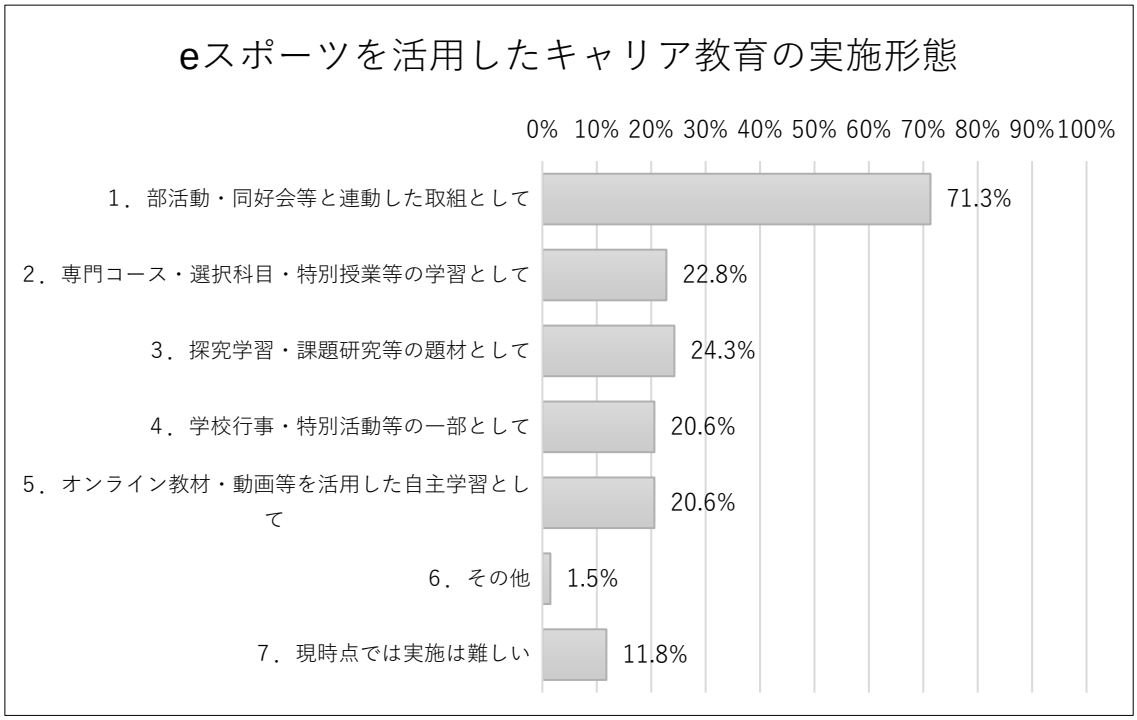
（3）現在、御校で e スポーツに関する教育活動に参加している生徒について、「e スポーツを活用したキャリア教育」にどの程度興味を持つ可能性があるとお考えですか。



（4）日本 e スポーツ学会では、文部科学省委託事業の一環で、「e スポーツを活用したキャリア教育」のための教材（業界理解のためのテキスト、調べ学習のためのワーク集、業界企業の講話映像など）を開発しています。こうした教材にご関心はありますか。



（5）御校で「e スポーツを活用したキャリア教育」を実施する場合、現実的だと思われる実施形態を教えてください。（複数回答可）

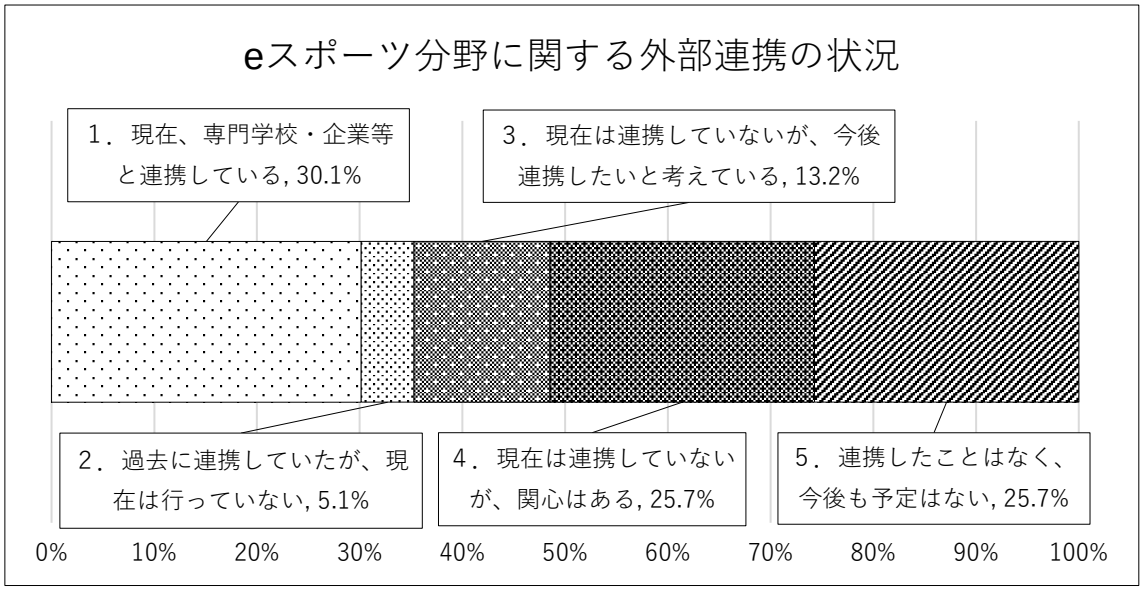


※その他記入回答

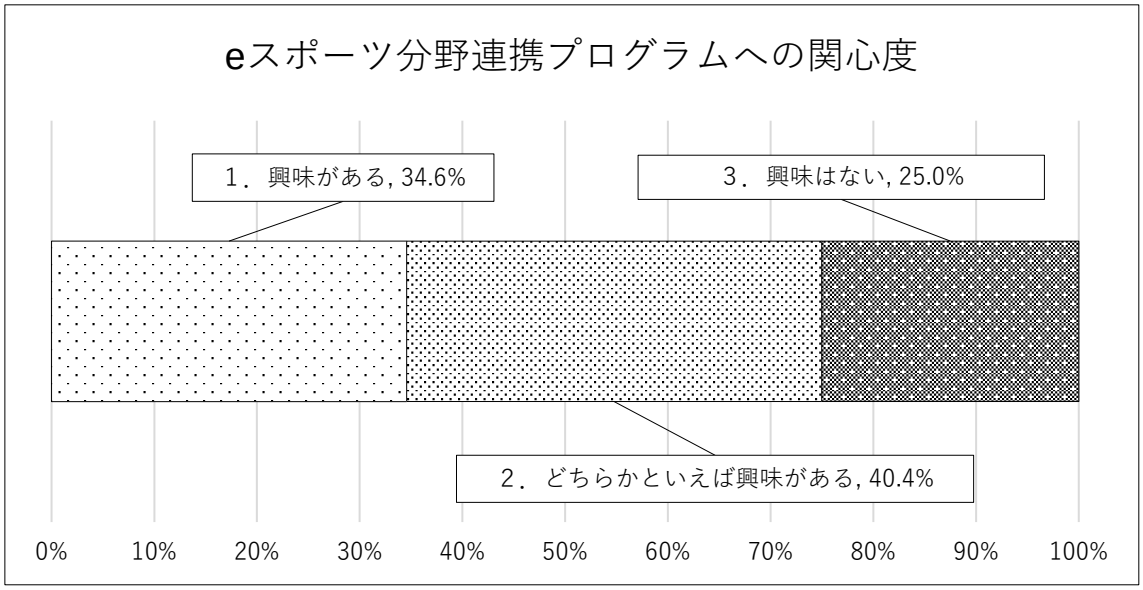
- 外部団体・企業と連携したワークショップ／地域クラブ活動（部活動地域移行）として実施
- それに伴う機材の購入資金・一定期間での買い換え資金を確保できなければ取り組めない。予算の無い計画はどれだけ良くても維持は無理、潤沢な予算さえあれば、後はどうとでもなる。コンピュータ１台買えない予算では全てが机上の空論

○ 本事業への興味関心等について

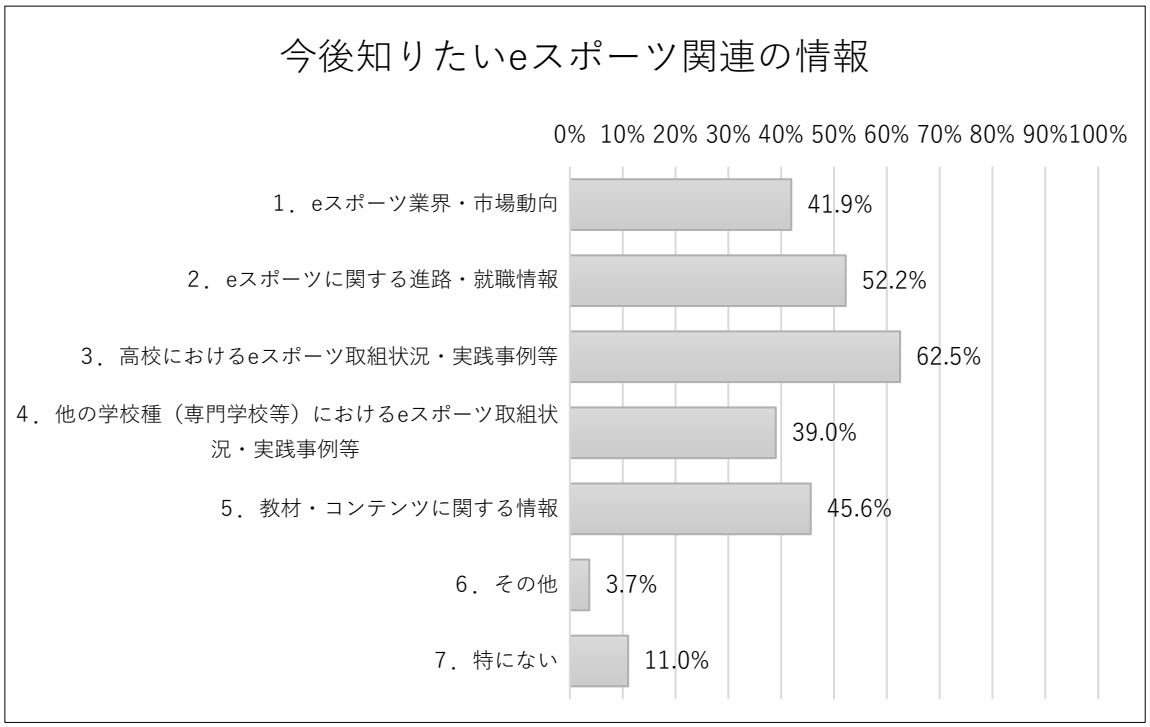
（1）御校における、ｅスポーツ分野に関する専門学校・企業等との連携状況について教えてください。



（2）日本ｅスポーツ学会では、文部科学省委託事業の一環で、高等学校と専門学校とが連携して、ｅスポーツ分野のキャリア教育や職業教育などを支援するプログラムを開発しています。本事業の取組内容や取組成果にご興味はありますか。



（3）学校として、今後知りたい ｅ スポーツ関連の情報があれば教えてください。（複数選択可）



※その他記入回答

- 高校生向けに実施されている大会の情報を知りたい
- パソコン更改に関わる助成制度
- 高校生向けの e スポーツ大会の開催ニュース（申込案内）
- e スポーツをやっている高校生に向けた進路紹介、特に大学での取り組み
- 学校運用に必要なガイドライン（安全・規程・著作権／配信・評価・指導者研修・費用）に関する情報

（4）e スポーツに関する教育活動やキャリア教育に関するご意見、当学会の活動や本事業に対してご意見等ございましたら、ご記入ください。

① 学会への期待および興味関心

- e スポーツに関わってまだ日が浅いので、全国でどのような取り組みがされていますのか積極的に学びたいと個人的に考えております。情報共有等、可能でしたらよろしくお願いします。
- 学会に興味があります。
- 今回初めて学会があることを知ったので、まだ意見を言える段階ではない。しかし、取り組み自体にはとても興味がある。
- e スポーツに興味があるものの私自身に知識がないため今後色々な情報の告知を随時お願いいたします。

② 知見共有と外部連携・ネットワーク構築への期待

- 本校では、おそらく e スポーツの取り組みとしては先駆けて実施している。e スポーツを活用したシニア世代の交流や大会の運営はキャリア教育の一環でもあります。モデルケースであれば参考になるかと思います。活動内容は X に更新を行っているので確認してみてください。https://x.com/KEIMEI_Takada/
- 本事業の方向性に強く賛同しています。もし可能であれば、当校でも「e スポーツ×探究（PBL）×キャリア教育」を、勝敗中心ではなく、運営・配信・データ分析・情報モラルまで含めた“学びの設計”として実装したいと考えています。 現場での導入にあたり、特に次の 3 点について、実務に落ちる情報を得たいです。 ①学校向けの評価ルーブリック例（勝敗以外の評価） ②校内規程・保護者説明のテンプレ（SNS／配信／個人情報の扱い） ③外部人材連携モデル（出前授業・地域クラブ連携） ④著作権・利用規約・配信許諾の整理（タイトル選定、映像・音源、肖像・個人情報） よろしければ

短時間でもオンラインで情報交換の機会も可能です。

- 何分 e スポーツに全く専門性の無い顧問が、右往左往しながら部を運営しているところがあり分からない事だらけですか、分からないなりに何とか頑張っています。 一通り色々な活動を行ってみて感じているのは、 e スポーツの裾野の拡大のための情報交換や、産官学での連携が今後の e スポーツを維持拡大していくためには必要であるということです。 むしろこちらからご協力できることがあれば、いつでもご連絡下さい。
- NASEF でも同様な研究を行っているのですが、合同に研究するか交流することはあるのでしょうか
- 本県では「e スポーツ部」の設置も少なく、高体連・高文連にも専門部会がないことなどから、活動が限定的であり、モチベーションの維持が難しいと感じている。教育行政等による支援や何らかの公的団体によるネットワークの必要性を感じる。
- 他の校種でも、高校でもそうだと思いますが、まとまっていない感じが大きいです。これは都道府県の文化連盟などのまとめ組織の積極性が異なるからだと思います。貴学会を始めとする各種団体の呼びかけにより、早期の高校での分野確率を願っています。これにより、各校での活動が活発化されると思います。

③ 導入・運営に伴うコストと環境整備の支援

- ほとんどの学校がまだ部活がなく、作るとしたら新規にということになる。しかし、機材が高価であることや安定したネットワークのために場合によっては工事なども必要になるかもしれない、通信費が継続的にかかるなど学校として設立にあたっての課題がとても多い。 本校も数年かけて徐々に機材を揃えつつあるが、まだ PC や PS4.5、Switch などは私の私物を常設している状態である。 全てがそろってしまえば消耗品などはあまりないため、スタートアップだけでも何か支援があると助かる。 キーボードやマウスやヘッドホンなどはこだわりはじめたら際限がないが、こだわるなら生徒が自分の私物を持ってくればいいと思う。
- 資金的援助がいただけると嬉しい
- 本学は通信制高校であり、幅広い境遇の生徒がいる中で実施しても、飛びつくのは一握りだと感じる。それでは得られるメリット、こちらがわのコストが釣り合わないので、来年度も変わらず、現状維持になると思う。

④ 教育としての位置づけ・課題意識等

- 狭く限定的な範囲での意見になりますが、現時点での「e スポーツ教育業界」は食い合いや、職員間も「ツテ」で成り立っているように感じます。 その一方で、「e スポーツ界隈」にいる人間は「e スポーツにどっぷり浸かったことのない外様の人間」の意見を聞き入れるだけの成熟度がない状態だと感じます
- 他の部活動においてはスポーツや芸術を通してキャリア教育などを行うといった主張

をあまり聞かないが、何故 e スポーツではそれを強調するのか。 本来部活動の大会などは収益などより教育的意義などに重点を置いていくべきなのではないかと考えるが、e スポーツでは賞金などを強調しすぎている気がする。それらが、e スポーツの普及や理解を得にくい点につながっているのではないかと感じている。

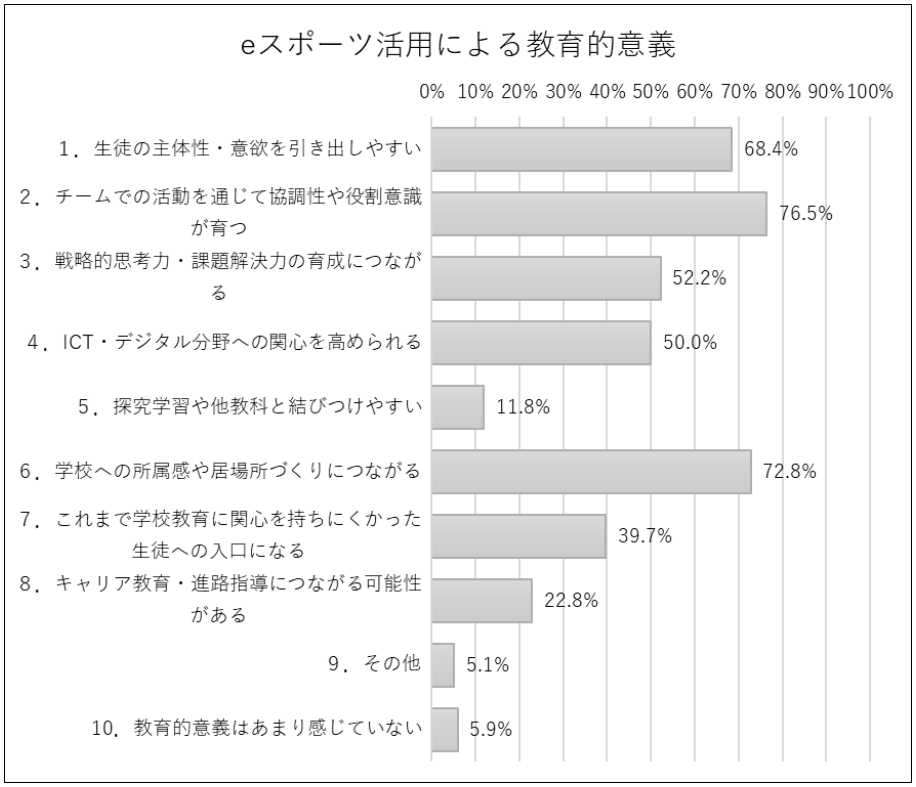
- e スポーツの教育活動については、非常に有用な部分がある一方で、指導者側の e スポーツのスキルや理解、教育への関連に対する理解が非常に重要である。また、採用するタイトルやプログラムが異なるだけで、指導者側の理解に非常に莫大な時間を要する。現時点では、これをクリアしている学校は非常に少なく、教育活動に結びついているか否か慎重に検討する必要があると考える。 また、キャリア教育については、産業として新興であり、市場自体のキャリア教育に関する知識・理解が足りていないことを痛感している。e スポーツ市場としてもキャリア教育について理解をしなければ、市場もろとも e スポーツによる教育活動は潰れるのではないかと危機感を抱いている。
- キャリア教育を行うことも大切ですが、その前に日本での e スポーツの興味関心盛り上がり方が足りないのではと感じている。いくらそれを利用したキャリア教育をしようとしても、熱がなければ取り組まないような気がしています。
- e スポーツに関する教育活動を始める前に、明確な目標や方針をしっかりと定めておかないと、運営がぶれて活動が先細りしてしまう事例が多く見受けられます。また、ゲームの実力は生徒のほうが伸びが早く、いずれ教員が技術面で指導しにくくなる時期が必ず訪れると思われます。さらに、FPS や TPS といったジャンルのゲームは、保護者や学校から理解を得にくいという課題もあります。本校はそれらの問題を乗り越えて４年目の活動に入りました。

1.3.4. 調査のまとめ

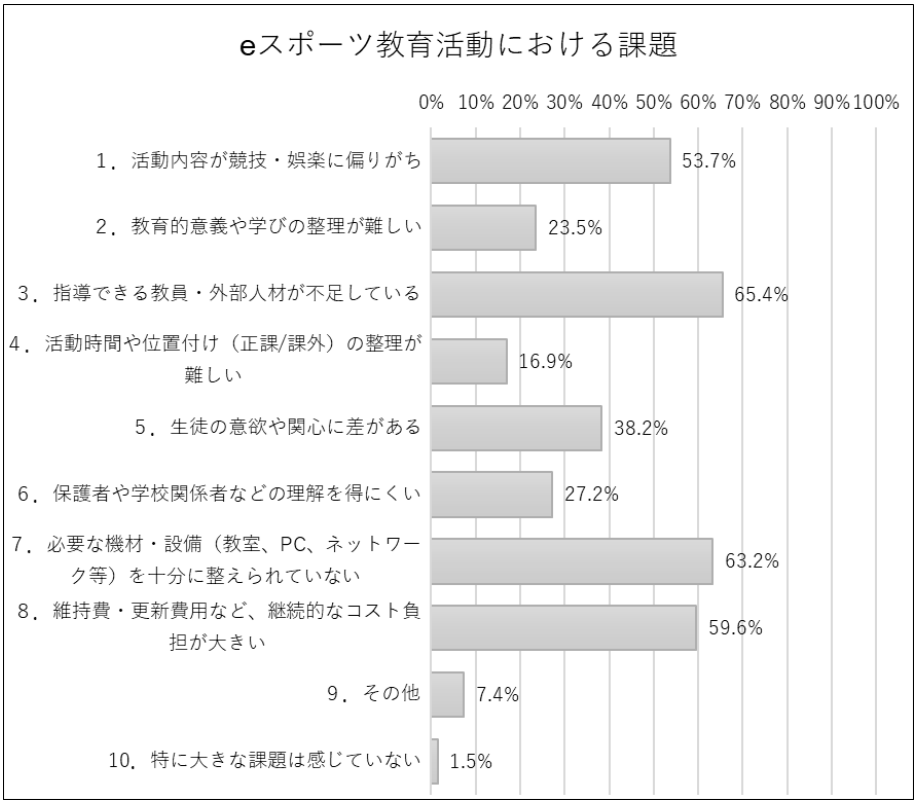
本調査は、e スポーツ部等を設置する全国の高等学校 511 校を対象に実施し、136 件（回収率 26.6%）の回答を得た。

回答校の形態は全日制が 68.4%と最も多く、次いで通信制が 16.9%を占めている。取組形態としては、「部活動・同好会等」としての実施が 89.0%と圧倒的に多く、授業や学校行事での活用はまだ一部に留まっている実態が明らかになった。今後の展開については、回答校の半数が「現在の取組を拡張・発展させたい」と回答しており、教育活動としての深化に意欲的な姿勢が見て取れる。

e スポーツを活用した教育的意義については、「チームでの活動を通じた協調性や役割意識の育成（76.5%）」、「学校への所属感や居場所づくり（72.8%）」、「生徒の主体性・意欲の向上（68.4%）」が上位に挙げられた。これらはいずれも、集団活動や自己効力感の醸成に関わる項目であり、部活動を中心に展開されている現状の e スポーツ教育の特徴を反映している。一方で、「キャリア教育・進路指導につながる可能性がある」と回答した割合は 22.8%にとどまっており、教育的意義は認識されているものの、それが産業理解や進路形成へと体系的に接続されているとは言い難い状況が示唆された。

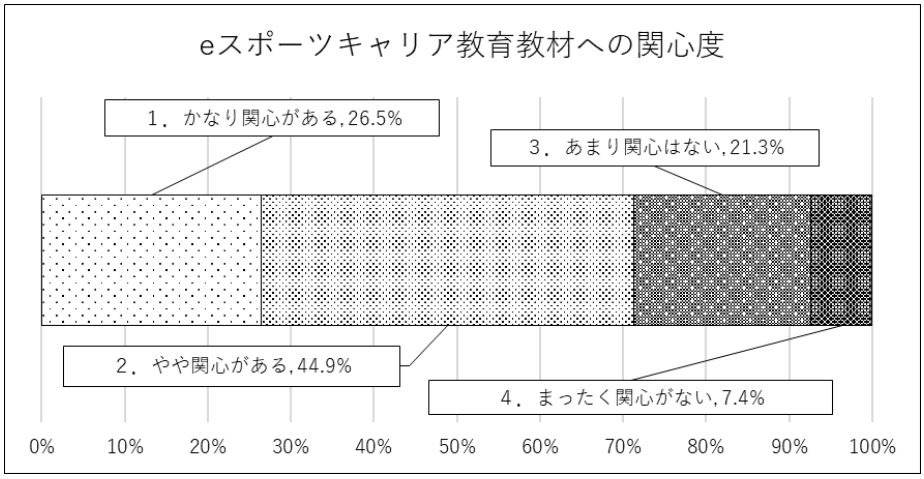


導入や運営における課題を確認すると、「指導できる教員・外部人材の不足（65.4%）」が最多であり、次いで「機材・設備の整備（63.2%）」、「維持費・更新費用等のコスト負担（59.6%）」が続いている 。これらの結果から、人的資源、物的環境、財政的負担の三側面が、e スポーツ教育活動の継続・発展における主要な制約要因となっていることがうかがえる。自由記述においても、専門性を有しない教員が顧問を担うことによる不安や負担、公的支援や学校間ネットワークの不足、さらには保護者への説明責任の難しさなどが挙げられており、単なる設備面の問題にとどまらず、制度的・心理的なハードルが存在している実態が確認された。

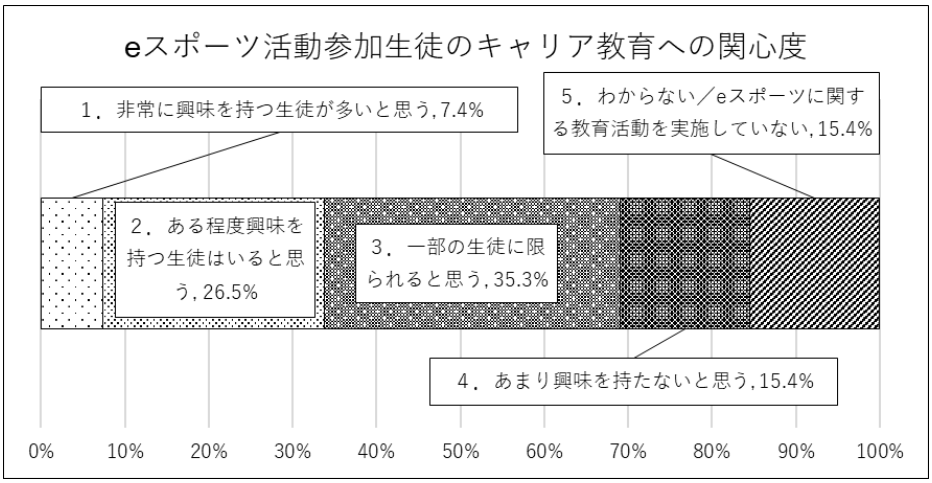


また本事業で検討している「e スポーツを活用したキャリア教育」への関心についても質問した。e スポーツを題材に産業や仕事を扱う授業を「実施している」学校は 13.2%にとどまり、過去実施を含めても 23.5%であった一方で、今後の実施意向を見ると、「実施に向けて検討している」（5.9%）および「関心はあるが具体的検討には至っていない」（35.3%）を合わせて 4 割を超えており、未実施校の中にも一定の関心層が存在することが確認された。

また、本事業で開発したキャリア教育教材については、「かなり関心がある」（26.5%）、「やや関心がある」（44.9%）を合わせて 71.4%が関心を示しており、実施率の低さとは対照的に、教材や支援プログラムに対する潜在的ニーズの高さがうかがえる。



さらに、生徒側の関心可能性についても、「非常に興味を持つ生徒が多いと思う」（7.4%)、「ある程度興味を持つ生徒がいると思う」(26.5%)、「一部の生徒に限られると思う」(35.3%）を合わせると約 7 割が一定の関心層の存在を想定している。このことから、現時点では体系的なキャリア教育としての導入は限定的であるものの、条件整備が進めば拡張の余地がある領域であると考えられる。



今後知りたい情報としては、「高校における e スポーツ取組状況・実践事例（62.5%)」および「e スポーツに関する進路・就職情報（52.2%)」への要望が特に高く 、先行事例と進路接続の具体像に対する関心が強いことが確認された。

今回の調査結果から、e スポーツは単なるゲームや娯楽としてではなく、協調性や主体性の育成、所属感の醸成など、教育的意義を有する活動として認識されていることが確認された。一方で、産業理解や進路形成と結び付けたキャリア教育としての実施は現時点で

は限定的であり、教育活動としての体系化にはなお発展の余地がある。しかしながら、キャリア教育教材や本事業の取組に対する関心は高く、本事業で開発した具体的な教材や実践モデルに対するニーズは十分に存在していると考えられる。今後は、アンケート協力機関を中心に本事業成果の周知や情報共有を進めるとともに、学校間の相互連携や導入支援の仕組みづくりを検討することで、本事業の成果の普及を段階的に図っていく。

2.　専門学校段階カリキュラム・コンテンツの開発

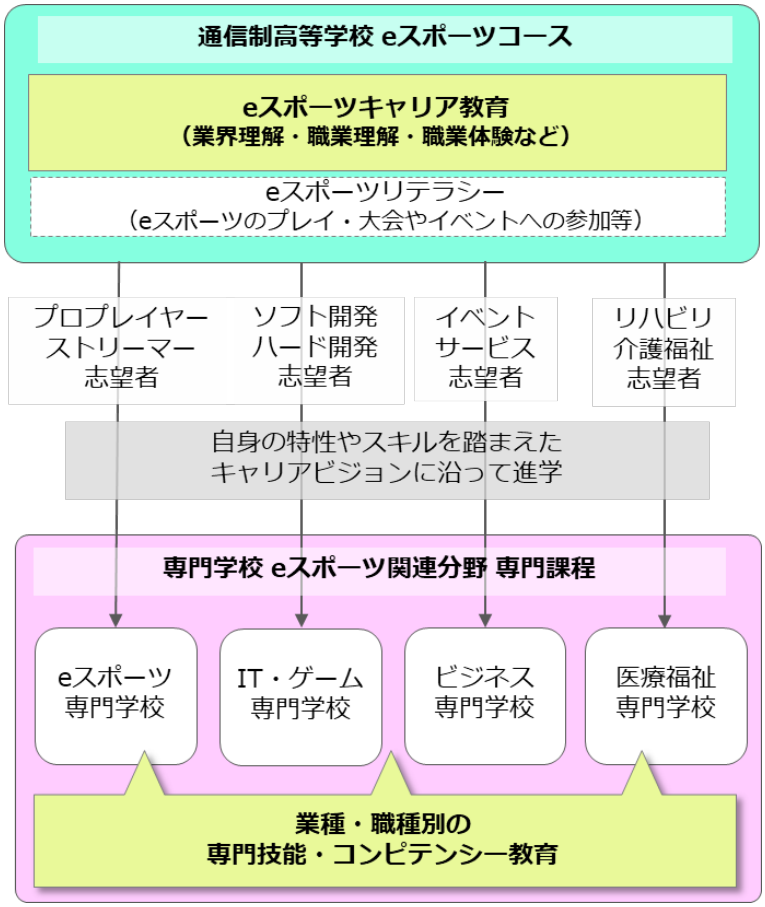
2.1.　専門学校段階カリキュラムの概要

2.1.1.　教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ

本事業では、通信制高等学校・専門学校・企業等による連携体制を構築し、高等学校段階での e スポーツ分野でのキャリアデザインから、専門学校での就職に向けた専門技能・コンピテンシーの学びへと連続的に繋げる教育プログラムを検討している。

この教育プログラムの専門学校段階では、例えばイベント・ビジネス、ゲーム開発、リハビリなど、各 e スポーツ関連職種の専門技能等を学習するカリキュラムを検討し、既存の専門課程にアタッチする形で設置する。各学生が進路として選択した e スポーツ分野の仕事に関して、高校段階の専門基礎学習を踏まえ、各分野の専門学校でより実践的な専門技能・コンピテンシーを醸成することを目標とする。

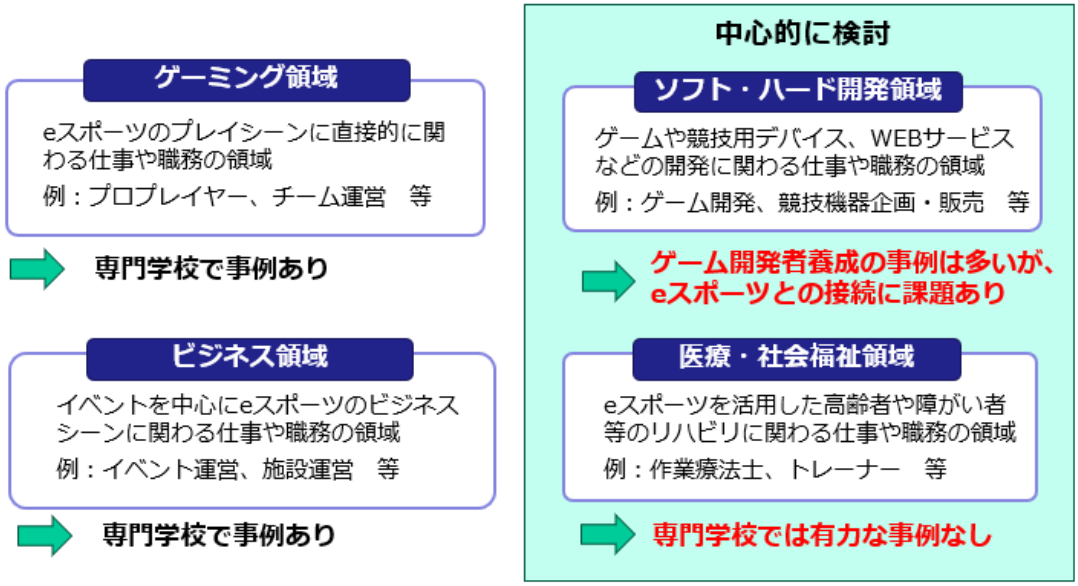
図表 2-1　高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデルの全体像



2.1.2.　カリキュラムの検討方針

これまでの活動成果をもとに議論を行った結果、「ゲーミング領域」や「ビジネス領域」に関しては、既に専門課程でコース・科目等の運用実績も多く、当面は情報収集や課題分析を中心とし、今後必要に応じて検討・開発を進めていくこととした。一方、「ソフト・ハード開発領域」、「医療・社会福祉領域」は専門学校においてｅスポーツに関わる体系的なカリキュラムが運用された前例がなく、本事業で専門学校と連携して新たなカリキュラムや教材を開発する意義が大きい。そこで本事業内では「ソフト・ハード開発領域」、「医療・社会福祉領域」でのモデルカリキュラムの開発に取り組むこととした。

図表 2-2　専門学校段階の検討対象領域



2.1.3.　ソフト・ハード開発領域のカリキュラムコンセプト

「ソフト・ハード開発領域」では、既存のゲーム開発者養成カリキュラムが、基礎技術の習得から段階的に積み上げていく構成を採用している点に着目した。こうした積み上げ型の構成のもとでは、ゲームを「遊ぶ」体験と「開発する」学びとの間に大きなギャップが生じやすい。そのため学生が開発の面白さを実感する前に挫折してしまうという課題が、ゲーム分野の専門学校で共通的に見られる。特にｅスポーツをきっかけに志望した学生にとっては、早期離脱を防ぎ、技術習得に向けたモチベーションを形成する観点から、専門学校段階の初期においてｅスポーツとゲーム開発を結びつける導入教育が必要であると考える。

そこで本事業では、こうした導入教育を具体化する手段として、ｅスポーツタイトル「フォートナイト」を活用した 60 時間規模のカリキュラムを検討した。本カリキュラムは、ゲーム開発者や IT エンジニアを目指す学科・コースの 1 年生等を主な対象とし、事前知識を前提としない構成としている。学習形式は PBL 形式によるグループワークを基本とし、「フ

ォートナイト」の既定アセットおよび開発環境（UEFN）を活用しながら、学習初期段階から実践的なゲーム制作に取り組む設計とした。

学習内容は、既定アセットを用いたゲーム制作実習を起点に、プログラミングや 3DCG 制作、組込み等による拡張を段階的に行い、最終的にオリジナルゲームの開発へと発展させる構成としている。これらのプロセスを通じて、システムやコンテンツを構築する一連の流れを体験し、エンジニアとして求められるコンピテンシーの醸成および開発技術に対する学習意欲の喚起を図ることを目標とした。

今年度は、この設計に基づき教育コンテンツを開発し、実証講座を実施することで有効性を検証した。

図表 2-3 「ソフト・ハード開発領域」のカリキュラムコンセプト（現行案）

項目	内容
学習目標	e スポーツタイトル「フォートナイト」を活用して、ゲーム開発・IT 技術教育の初期段階から実践的なゲーム開発を実施し、システムやコンテンツを組み上げる流れを体験する。これを通じて、エンジニアとしてのコンピテンシーを醸成すると共に、プログラミング等の開発技術への学習意欲（モチベーション）を強く喚起することを目標。
受講対象者	ゲーム開発者や IT エンジニアなどを目指す学科・コースの 1 年生等
前提知識等	なし（ゲーム開発の経験やプログラミング等の技術的知識は不要）
時間数	60 時間程度
学習形式	PBL 形式（グループワーク）での実習を基本とする
学習項目	・フォートナイトの既定アセットを使用したゲーム開発実習 ・プログラミング、3DCG 制作・組込等による拡張開発実習 ・オリジナルゲーム開発実習 など

2.1.4. 医療福祉領域のカリキュラムコンセプト

「医療福祉領域」では、高齢者や障がい者を対象としたリハビリテーションや社会参加支援への e スポーツ活用が近年注目を集めている一方、専門学校段階において教育内容を体系化した事例がほぼ存在しない点に着目した。そこで本事業では、作業療法士養成課程等への導入を想定し、医療福祉分野における e スポーツ活用を学ぶカリキュラムを検討した。

本カリキュラムは、作業療法士養成課程の在校生を主な対象とし、事前知識を前提としない構成としている。医療福祉分野の専門学校では、資格取得に必要な必修科目が多く、新たな教育内容を大規模に追加することが難しいという事情を踏まえ、30 時間程度の規模で設計した。

学習内容は、高齢者や障がい者を対象とした e スポーツの概要理解および体験、医療福

祉分野における活用可能性に関する講義、具体的事例を用いたケーススタディ、高齢者施設や障がい者施設を想定したｅスポーツレクリエーションの企画・実践 PBL 等で構成している。講義、演習、ディスカッション、PBL 形式の実習を組み合わせることで、リハビリ現場において ｅ スポーツを適切に活用するための視点や配慮事項を学び、実践につながるコンピテンシーの醸成を図ることを学習目標とした。

今年度は、これらの教育コンテンツを開発するとともに実証講座を実施し、専門学校教育への適合性および学習効果について検証を行った。

図表 2-4　医療福祉領域のカリキュラムコンセプト（現行案）

項目	内容
学習目標	高齢者・障がい者を対象としたｅスポーツの概要、事例研究、高齢者施設・障がい者施設等でのレクリエーション実習などで学習を通して、リハビリ現場でのｅスポーツ活用を促進するためのコンピテンシーを醸成することを目標。
受講対象者	作業療法士養成課程 在校生　など
前提知識等	なし
時間数	30 時間程度
学習形式	講義や演習形式の授業、ケーススタディ形式でのディスカッション、PBL 形式（グループワーク）での実習を組み合わせる
学習項目	・医療福祉領域のｅスポーツ体験 ・医療福祉領域のｅスポーツ活用可能性に係る講義 ・高齢者や障がい者を対象としたｅスポーツ活用事例ケーススタディ ・高齢者施設・障がい者施設等でのｅスポーツレクリエーション実習 など

2.2.　専門学校における e スポーツ教育活動に関する実態調査

本事業で開発を進めている教育プログラムの普及展開を見据え、ビジネス、IT・ゲーム、作業療法、介護福祉等の多様な分野を設置する専門学校を対象にアンケート調査を実施した。以下に詳細を示す。

2.2.1.　調査目的

e スポーツに対する関心および取組状況を把握し、今後の拡張開発ならびに展開方策の検討に資することを目的とする。

2.2.2.　調査実施の概要

2.2.2.1.　調査対象

アンケート調査では、ビジネス、IT・ゲーム、作業療法、介護福祉等のコースを設置している専門学校 計 799 校を対象とした。

2.2.2.2.　調査手法

調査協力依頼状・調査票を郵送により配布し、2026/1/5～1/30 の期間で WEB 回答フォームにて回答を受け付けた。

2.2.2.3.　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。

- 回答者情報（学校の所在地、立場、担当学科・コース）
- 「e スポーツ」という言葉や内容に関する認識
- e スポーツの大会・イベント等を通じた社会的広がりの認知度
- 地域活性化、医療福祉、企業活動など多様な分野での活用に関する認知度
- 専門学校教育への導入の動きに関する認知度
- e スポーツや関連要素を題材とした授業・演習・課題の実施状況
- 今後、教育の題材として取り入れる意向
- 学校としての e スポーツ学科／専攻／コースの設置状況
- 今後の展開についての具体的な考え（自由記述）
- e スポーツ分野に関する企業・団体等との連携状況
- 本事業で開発している教育プログラムへの関心内容（複数選択）
- 今後知りたい e スポーツ関連情報（複数選択）
- e スポーツ教育活動・キャリア教育・本事業への意見（自由記述）

2.2.2.4. アンケート回収状況

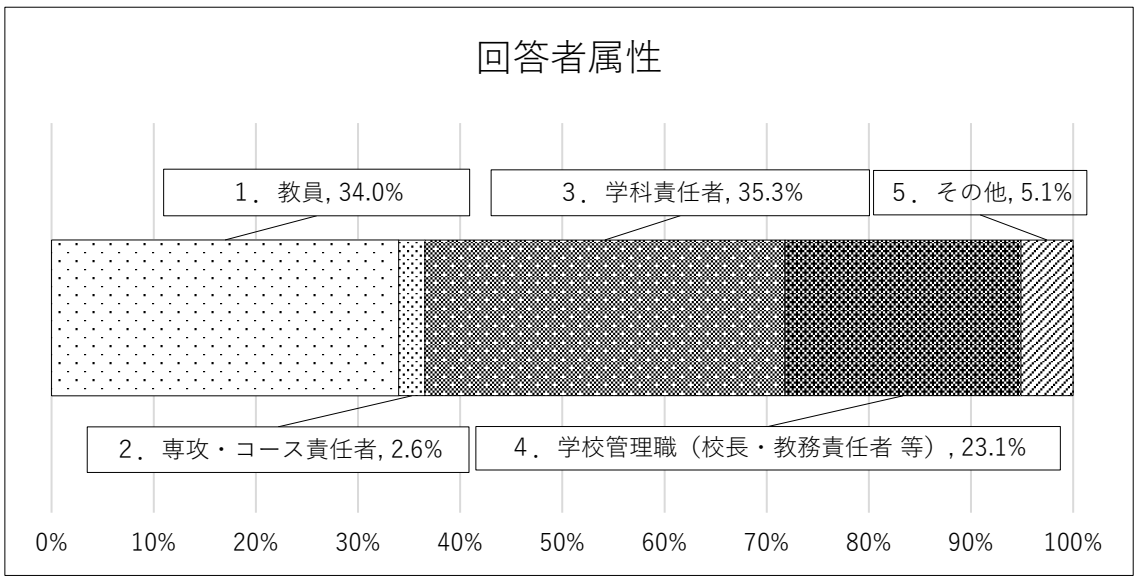
調査協力依頼を行った計 799 校のうち、回答数：156 件（19.5%）より回答を得た。
次節に集計結果を掲載する。

2.2.3. アンケート調査結果

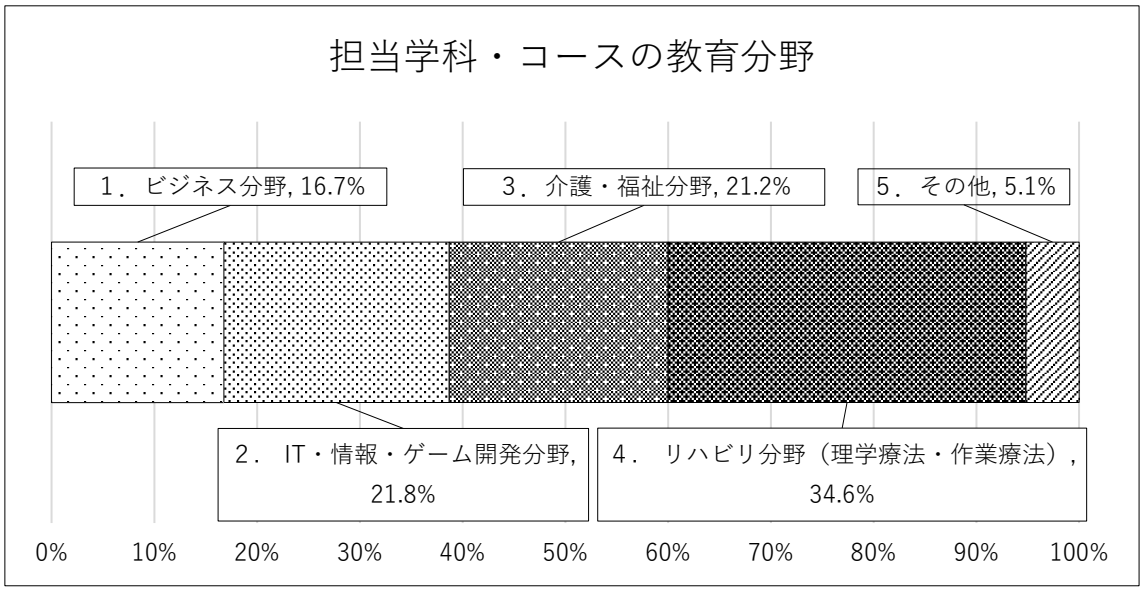
○ ご回答者様の情報について

（1） 御校の所在地（都道府県のみ）を教えてください。※ご回答者さまが担当・所属している校舎・教室等の所在地をお答えください。

（2） ご回答者さまの立場について、最も近いものを選んでください。



（3）　ご担当の学科・コースの教育分野として、最も近いものを選んでください。

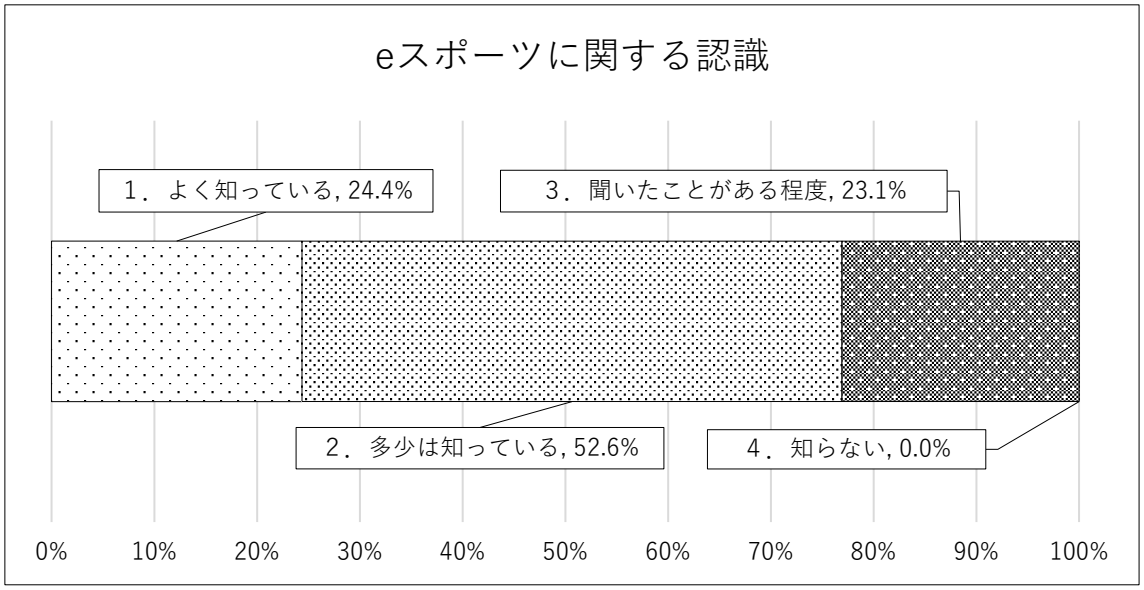


※その他記入回答

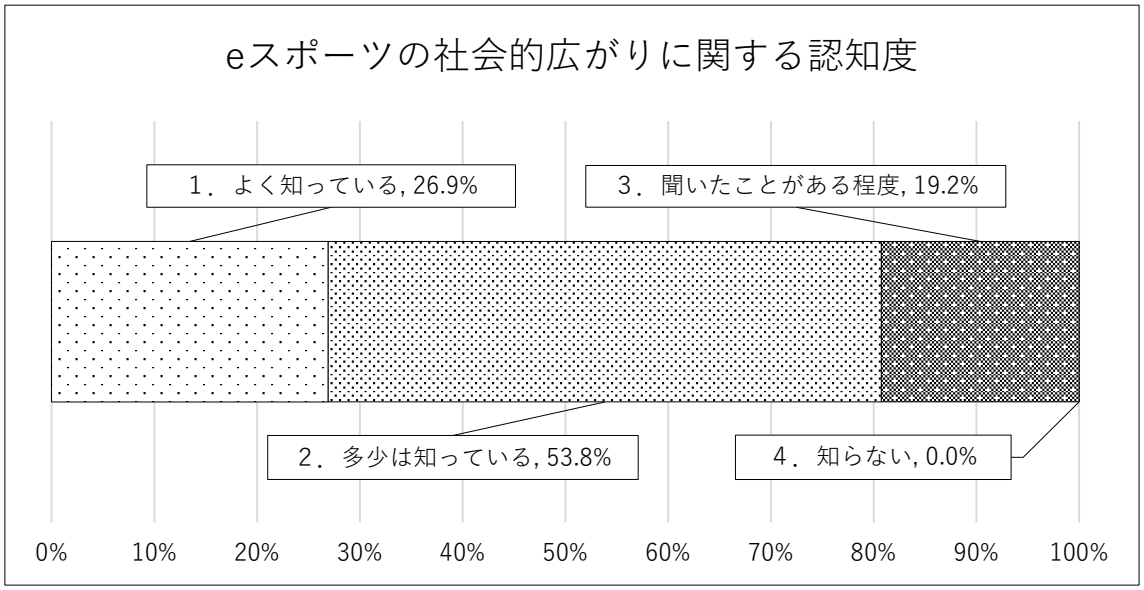
- 弊校には「ＩＴ・情報・ゲーム開発分野」の学科設置がございます（別部署）
- 公務員学科(文化教養専門課程)
- 動画制作、デザイン分野
- 公務員科
- ゲームクリエイター科
- 公務員分野
- 公務員・救急救命士養成

○ e スポーツとその周辺環境に対する認知状況について

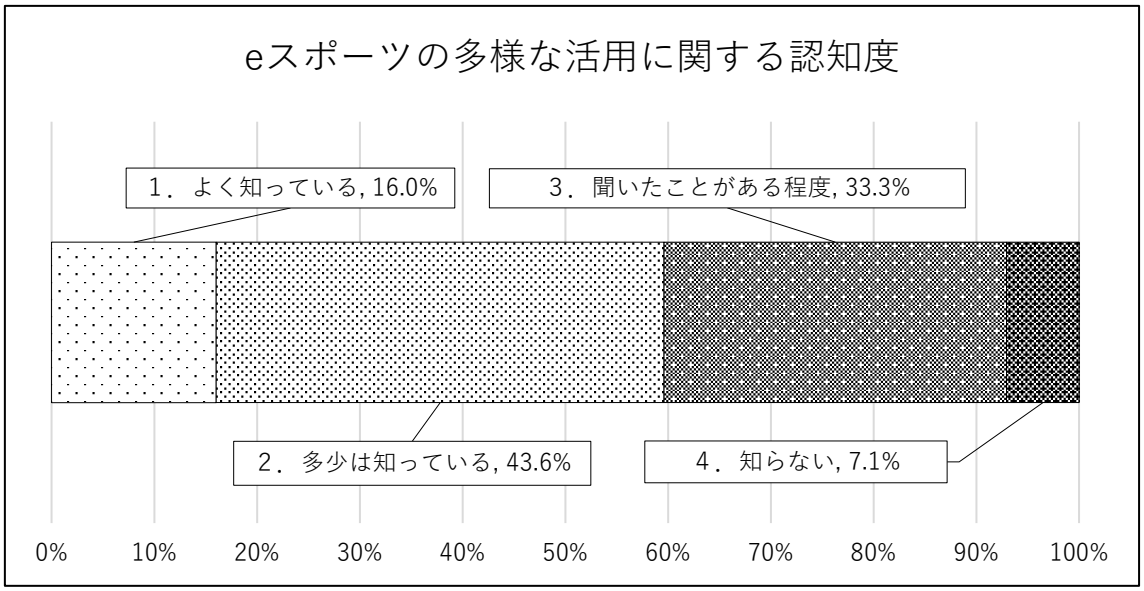
（1）「e スポーツ」に関するご認識について、最も近いものを選んでください。



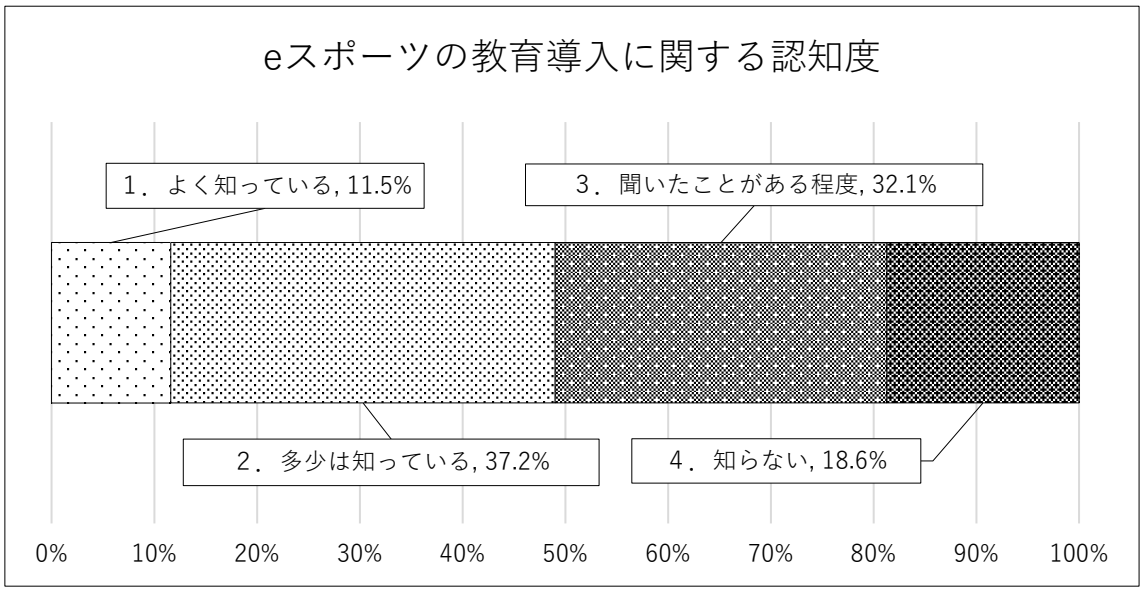
（2）現在、「e スポーツ」が若年層を中心に流行し、大会やイベント等を通じて社会的に広がっている状況について、どの程度ご存じですか。最も近いものを選んでください。



（3）近年、e スポーツが競技としてだけでなく、地方創生を目的としたイベントや、高齢者・障がい者向けレクリエーション、企業の採用活動・交流会など、多様な産業・分野・シーンで活用されていることについて、どの程度ご存じですか。最も近いものを選んでください。

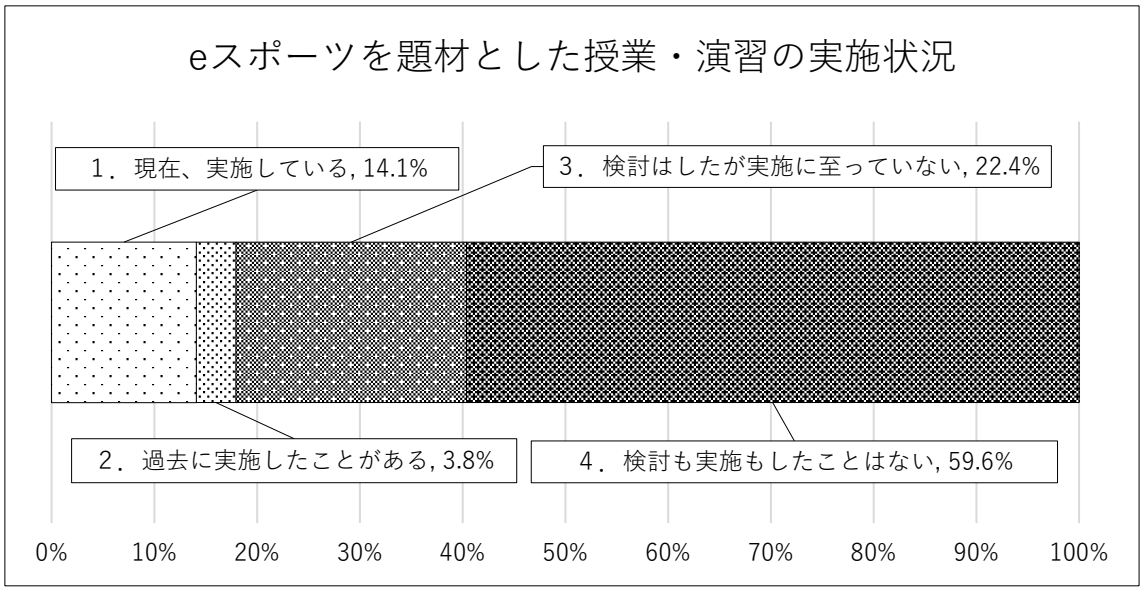


（4）上記のような状況を背景に、e スポーツに関する内容を、学科・コースの新設に限らず、既存学科・コースの一部授業や演習の題材として取り入れる専門学校が現れている動きについて、どの程度ご存じですか。最も近いものを選んでください。



○ ご担当の学科・コースにおける導入状況・今後の意向

（1） ご担当の学科・コースにおいて、e スポーツやその周辺要素を題材として扱った授業・演習・課題などはありますか。最も近いものを選んでください。



（2） 「現在、実施している」「過去に実施したことがある」とご回答の方にお伺いします。どのような内容・位置付けで取り入れているか、差し支えのない範囲で教えてください。

① 授業・カリキュラムの一部としての導入

- 事例を含めた紹介程度
- 作業療法との関連で実施いたしました。
- 作業療法の授業で 2 コマ実施している。
- 地域作業療法技術論の講義にて、講義・障がいを持たれている方とのオンライン対戦・高齢者施設での実技を行っている。
- 筋ジストロフィー患者への作業療法として臨床勤務している作業療法士を外部講師として招き、その授業の中でアクセシビリティについて学んでおり、その一環で e スポーツに触れる体験をしている。
- 臨床実践の一環として紹介と体験を取り入れている
- e スポーツを授業内で経験し、e スポーツを題材としたイベントを企画・実践していく学びをしている。
- 専攻授業にて、遠隔で講師から e スポーツの作業療法での展開について講義をしていただいている。

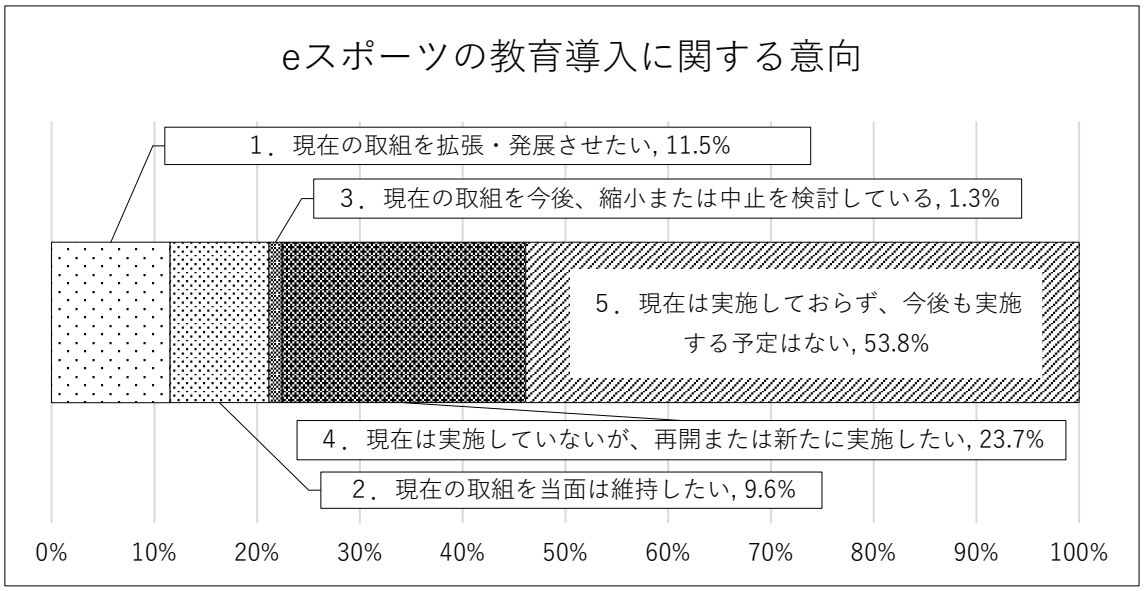
・　直接 e スポーツとの関連ではないですが、e スポーツの関連として過去に健康ゲーム指導士資格取得のための講演を授業時間外で実施したことがあります。
・　e スポーツに関する基本知識など
・　「日常生活活動援助学」の授業の中で、e スポーツの概論、肢体不自由や発達障がい知的障がい、精神障がいなどのハンデを持っている方でも楽しめる工夫を考える。アクセシビリティコントローラーや各種スイッチ機器も使用。
・　障害者の QOL 拡大と職業をテーマとして、実施及び拡大していこうとしている。
・　スイッチ作成の授業で取り入れています

②　部活動・サークル・学科等としての取り組み
・　現在クラブ活動として一部生徒が e スポーツに取り組んでいる。 内容としては、格闘ゲーム、パズルゲーム、レースゲームにおいて、技術や知識を身につける練習を行っている。 また、実践の場として当校で年 2 回行う e スポーツ大会や、近隣大学との e スポーツ交流がある。
・　e スポーツサークルや e スポーツ関連授業
・　e スポーツ学科があります。
・　大会参戦を目標にし、競技としての楽しさやデジタル時代に即した教育として多方面に影響を与えることを目指しています。
・　学園祭イベントで導入しました。

③　地域・外部連携での実践
・　学内 e スポーツ大会の運営（プロ団体との連携）
・　他団体主催の e スポーツ体験会（高齢者向け）に、学生がコンスタントにお手伝いで行っている。
・　学校として取り組んでいる地域貢献（高齢者サロンとう）での実施
・　2024 年度、2025 年度と小学校から e スポーツに関するキャリア教育授業を行ってほしいと依頼があり、本学生の現場実習のなかで、小学校を訪問し e スポーツ体験会を実施。
・　高齢者施設でのレクリエーション実習として
・　月に一度 3 時間（2 時限分）学校を開放し、地域の高齢者が学校に訪れ e スポーツができるような取り組みを行っている。昨年１０月より。まだ参加人数が伸び悩んでいるので、関係各所への呼びかけから学生が行うようにしている。現在他校の e スポーツコースの学生と協働して実施している。
・　チャレスポ！TOKYO の e スポーツブースにて学生とボランティア参加しました
・　イベント企画・運営・配信側のスタッフとしての知識を生かし、様々なイベントの配信スタッフとして活動したり、イベントの MC などを担当。 学童への大会の運営など

・　いわてｅスポーツ協会との連携イベント
・　ｅスポーツイベントへブース出展（ゲームクリエイター科）
・　ｅスポーツイベントのボランティア

（3）今後、ご担当の学科・コースにおいて、ｅスポーツやその周辺要素を教育の題材として取り入れる考えについて、最も近いものを選んでください。



（4）ｅスポーツに関する教育活動の今後の展開についてのお考えを、差支えのない範囲で具体的に教えてください。

①　前向きに取り入れたい・可能性を感じている
・　需要はあると感じるため、取り上げていきたい。
・　ｅスポーツに関して興味を持っている若手人口は増えていると考えられるため、教育に取り入れて行くことは必要と考えている。
・　分野別で、そういう教育活動が選択できるのは学生にとってメリットであると思う。
・　姉妹校に学科があるため、情報を得たいと考えている。
・　どのように取り入れて行けるのか、広く教えてもらえる機会があると良いです。
・　学科・コースの教育分野が違うため、本校での実施は難しいと思うが「高齢者や障碍者」のレクリエーションには興味を持った。

②　医療・福祉・リハビリへの活用と学びの促進
・　国際福祉機器でｅスポーツのブースを見て大変興味深いと思いました。 障害の有無に

関わらず一緒に楽しめる活動は今後とても大切になると思います。 作業療法士を養成する立場として、今後の教育に組み込む必要があると考えます。

- 作業療法の新しい分野として考えている。
- デジタル化が進む中で、e スポーツが医療福祉に役立つのであれば、是非とも取り入れたい。また今後ますます広がる分野であるとも考えている。
- 地域貢献だけでなく、学校のカリキュラムにも組み込みたい
- 高齢者や障がいを持たれている方に対して、作業療法士として、QOL の向上や社会参加などいろいろな可能性を提供できるように教育を行っていきたい。
- 年齢や性別、障害に関係なく参加できるので、リハビリ職としてまずは e スポーツを知ってもらう事は必要。できれば、授業だけでなく学校行事に取り入れて、自分でやってみることも必要だと思う。
- 競技人口の増加に伴い、競技に伴う傷害も増えてくると思います。これから理学療法の対象となるケース、予防の重要性は高くなるため教育活動においても取り入れていく必要があると感じています。
- 利用者理解、病気への対応など、疑似体験型のゲームがあればいい。またその際に国試過去問に関連するような選択肢があったらなおいい
- 理学療法の職域の拡大に関し、近年就職先などの変化がみられており、今後を見据えると学生の間に少しでも取り入れて行く必要性は感じている。
- 障害を持っている方々が e スポーツをされている状況からも、今後、授業に何らかの形で取り入れることもあると思います。
- 作業療法での発展に際し、最新の知見を理解、臨床への応用などに展開していきたい。
- 障がい者スポーツの新しい取り組みとして
- e スポーツにおいて IT 機器の進歩に伴い、これまで難しいとされていた操作や実施が工夫次第で可能となってきています。
- パラ競技としての e スポーツアスリートの環境を整える上で(トレーナー)必要とされる人材を育成することを目標に教育活動を展開していく予定です。
- 当事者を授業にむかえて学生指導にあたりたいと考えている
- まずは臨床で取り組まれているものや、地域のイベントにて行われているものを学生（教員含む）が知る機会を増やしたい。

③ 実践的教育（イベント・運営・配信）と地域・社会連携の推進

- 地域クラブでの実施、その後専門学校や通信制高校サポート施設でのカリキュラムとして実施できないか検討中
- e スポーツは、若者文化としてだけでなく、地域や世代をつなぐツールとしての可能性を持っています。 今後は、「地方創生×e スポーツ」「高齢者×e スポーツ」といった取り組みを通じて、企画や運営を学べる教育活動を広げていけたらと考えています。

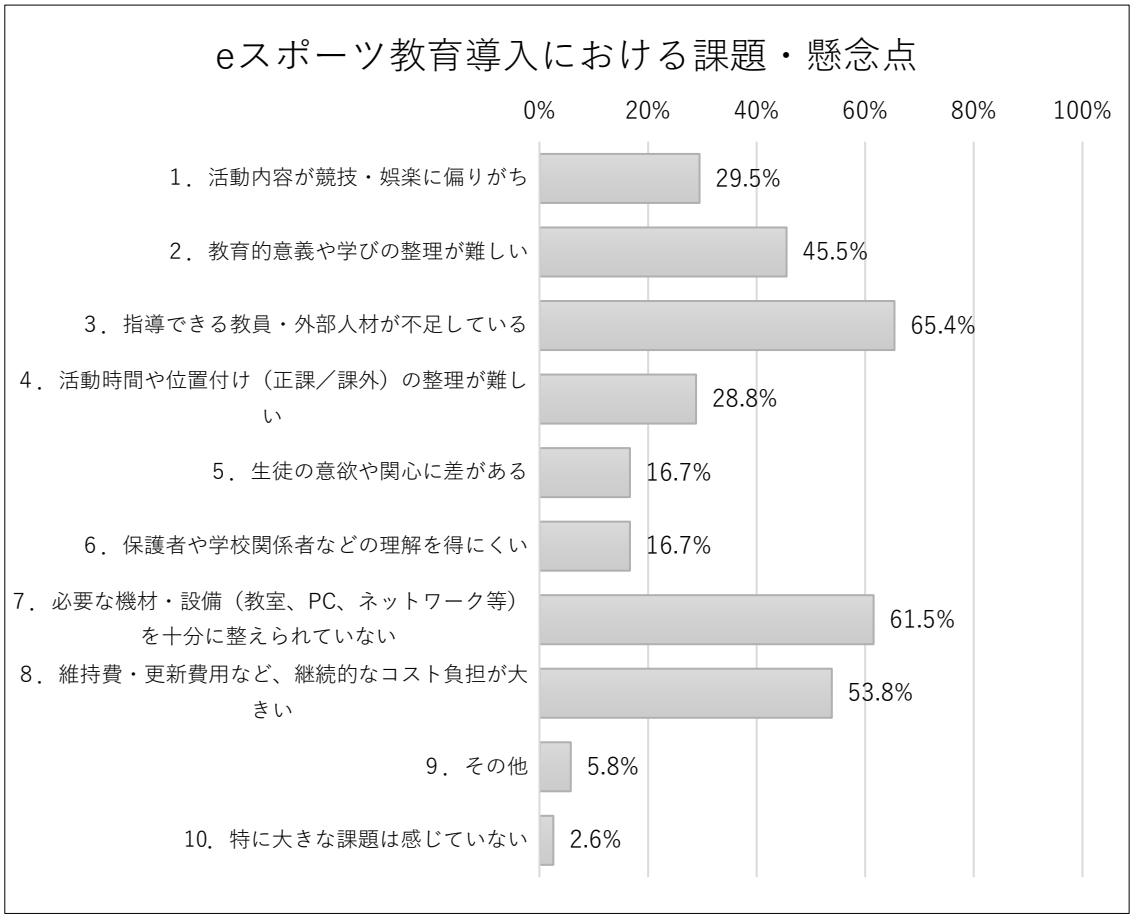
・　高齢者施設でのレクリエーションとして継続的に行っていく予定
・　e スポーツを活用したイベント運営などを学ばせたいと考えておりますが、動き出しはできていません。
・　近隣の施設や他学科と協働して取り組みを開始する予定です。
・　e スポーツに限定せず、イベントを企画運営する学科の授業の一環として行っていきたいと考えている。
・　授業としてではなく、イベントとしては取り入れているので、その点は継続していきたい。
・　学科立ち上げや地域連携など積極的に取り組んでいけるよう検討中です。
・　まずは現時点で行っている拠点での参加者の拡大。また、区域内に出張を行い広く e スポーツをシニア世代に知ってもらいたい。

④　導入・継続における課題（進路・コスト・体制）等
・　新卒の就職という観点で繋がることが難しい
・　ｅスポーツが公務員を目指す学生にとって、必ず必要なものであれば取り組ませたい。
・　就職、職業としての安定性や母数の少なさが拭えない中で導入する予定がない。
・　専門学校は特定の職業（ここでは e-スポーツ関連）に就くための教育を行う，職業教育の場であると認識しており，e-スポーツの知識や技術を学んだあと，卒業後の就職先が十分に確保できる状況になれば可能性も広がるのではないか。
・　e スポーツを真剣に学んだとして、それがどの程度就職活動に活きて、どういった企業が評価をしてくれるのかという部分が具体的にならないと、中々カリキュラムの一環として組み込むのは難しいと考えている。
・　現段階ではカリキュラムや各授業に入れることは難しい
・　イベントの関心はあるが、コストの問題、指導者の問題、継続性の問題から実施に踏み切る事が難しい。
・　介護福祉士養成校のため、ｅスポーツに関連する内容をカリキュラムの中に入れることが難しい状況です。
・　特に教育には取り入れていないです。
・　作業療法の１つとして今後関わってくると思うが、当校は近々閉校予定のため関わることが困難。特に教育には取り入れていないです。
・　本校に設置している各コースと整合性が低いため、今後も検討する予定は無い。
・　現時点では e スポーツを取り入れた様な授業を取り入れる予定はない。
・　今のところ、積極的に教育活動を展開していく計画等はありません。
・　今は利用しようとは考えていない
・　e スポーツに特化した学科ではないため、現在のところ e スポーツやその周辺要素を教育の題材として取り入れる考えはありません。

・　対象の年齢が高校生（18 歳）から大学生（20 歳）へとシフトしている感じがする
・　需要を調査し、卒業後の進路選択肢を明確にしたうえで、検討を進めたい。

⑤　その他 学科・サークル活動と専門知識の習得等
・　当面は、大会で活躍できるプロの育成を中心としたカリキュラムで運営したいと思います
・　生徒たちの他の授業への取り組みや、学校生活への積極的な参加を促進させることが、本活動の目的としています。
・　より専門的な技術や知識を身につけるために専門家との交流を持っていきたい。 また、公式•非公式関わらず実践の場を広く設ける。
・　「＝ＩＴ・情報技術」という固定概念からの脱却 多岐にわたる分野で応用されていることの浸透
・　e スポーツを通して it やプログラミングの指導を行なっていく。

（5）e スポーツやその周辺要素を教育の題材として取り入れるにあたり、課題や懸念点があれば教えてください。（複数選択可）

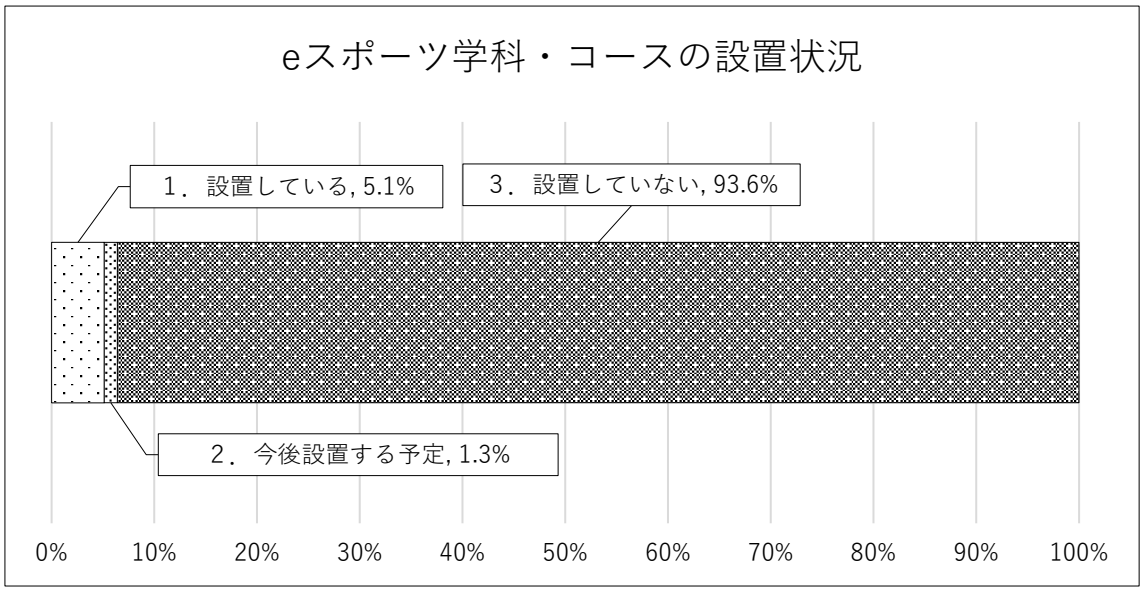


※その他記入回答

- カリキュラムや行事等で時間がとれない
- 就職先（e スポーツ関連）の確保
- 考えたことがないのでわからない
- 備品の数が少なく、大人数の講義だと対応が難しい。
- マナーを守れる社会人になること。教養の教育。
- 就職の間口が狭く、どこまで本格化するか検討が必要
- 現行カリキュラム内に取り入れる余裕がないため、要検討である。
- 学校・学科を維持するほどの長期的な需要予測が難しい。
- 取り入れる場合でも、時間が限られている

○ ご担当の学科・コースにおける導入状況・今後の意向

(1) 学校として、e スポーツ学科・専攻・コースを設置していますか。

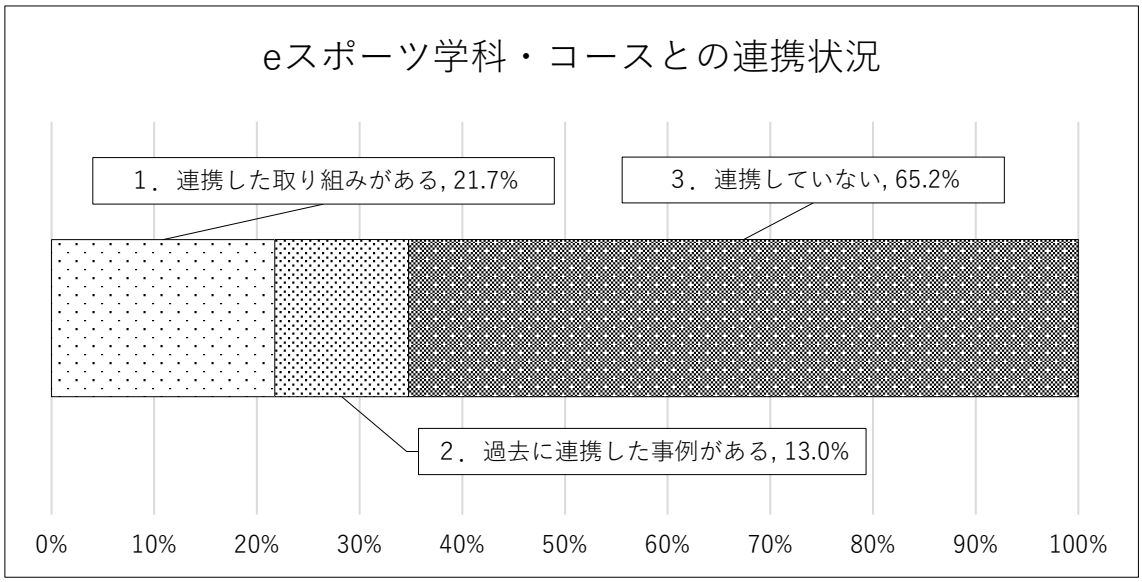


(2) 「設置している」とご回答の方にお伺いします。設置している e スポーツ学科・専攻・コースの名称を教えてください。

- 姉妹校 e スポーツ科
- 2025 年度募集は、イベントビジネス学科　の中で e スポーツを取り扱っていた。2026 年度は、e スポーツに関する学科コースは募集しておらず、イベントビジネス学科の授業の中で取り扱う事となった。

・　ゲームエンタメゾーン ※次年度より e-sports プロゲーマー&ストリーマー専攻
・　スポーツビジネス科・e スポーツセレクト
・　先端 IT システム科　e スポーツ・ゲーム開発コース
・　総合ビジネス科 e スポーツビジネスコース
・　e スポーツ学科　e スポーツゲーマーコース/e スポーツクリエイターコース

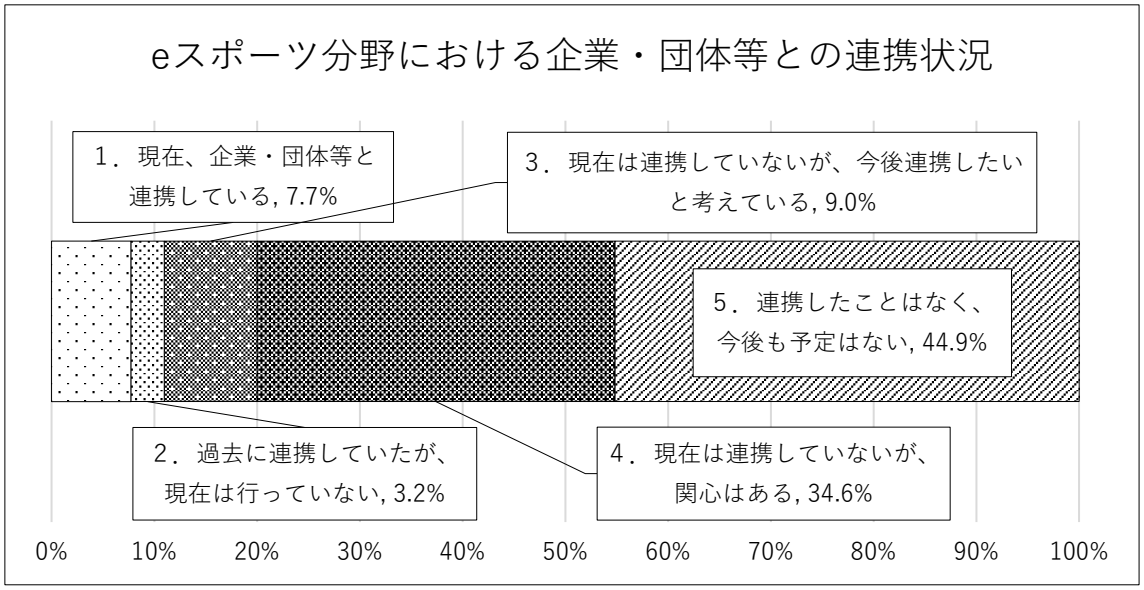
（3）「設置している」とご回答の方にお伺いします。e スポーツ学科・専攻・コースと、ご担当の学科・コースとの連携はありますか。



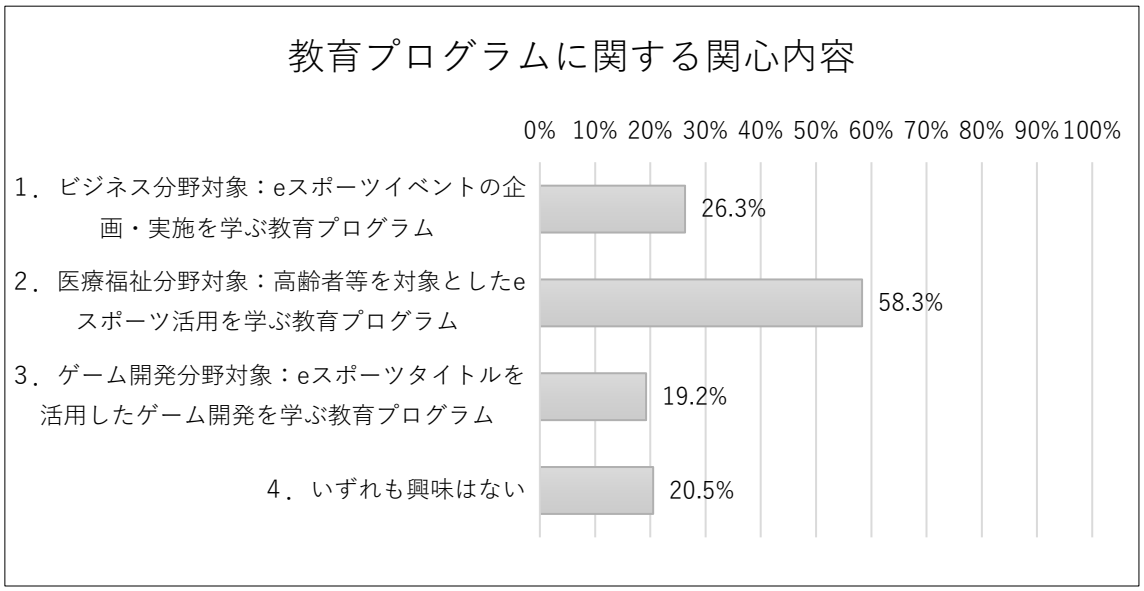
（4）　「連携した取り組みがある」「過去に連携した事例がある」とご回答の方にお伺いします。差し支えのない範囲で、連携した取組みの内容を教えてください。

・　e スポーツの選手の身体評価及びトレーニング
・　上記記入したとおり。依頼があった小学校で実施。
・　学科内にある専攻のため、連携ではなく学科の一部です。
・　他学科（セキュリティや AI）の勉強をさせたことがある
・　３DCG や映像のカリキュラムでの連携、試験での IT パスポート試験での連携、OC での合同メニューなど

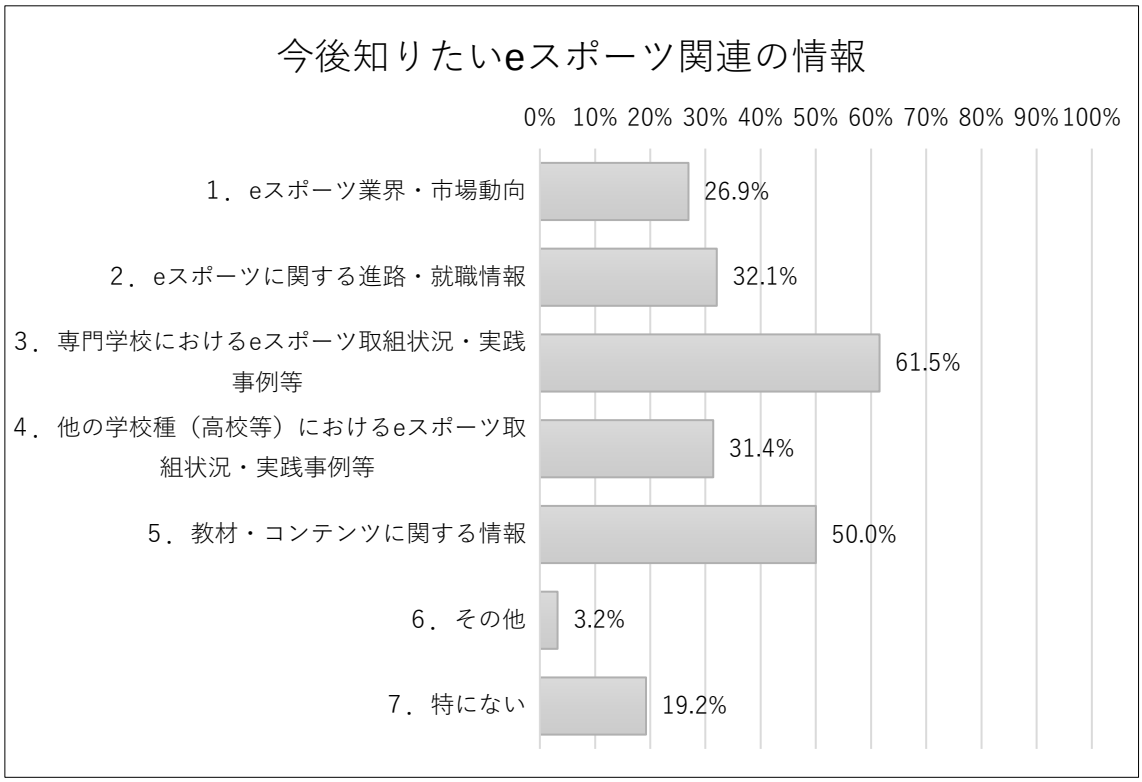
（5）御校における、e スポーツ分野に関する企業・団体等との連携状況について教えてください。



（6）日本 e スポーツ学会では、文部科学省委託事業の一環で、専門学校向けに以下のような教育プログラムを開発しています。本事業の取組内容や取組成果について、ご関心のあるものを選んでください。（複数選択可）



（7）今後知りたいｅスポーツ関連の情報があれば教えてください。（複数選択可）



※その他記入回答

- 理学療法分野における状況（競技における外傷、予防・高齢者や障がい者の精神機能活性における取組）
- 介護分野で利用できる情報
- 各種メーカーのサポート内容のまとめ（アカウント貸出や景品の提供など）
- 介護福祉士養成でｅスポーツ取組状況・実践事例等があれば知りたい
- 作業療法はじめ、医療・福祉、社会的な活用方法など

（8）e スポーツに関する教育活動やキャリア教育に関するご意見、当学会の活動や本事業に対してご意見等ございましたら、ご記入ください。

① 学会への期待と情報提供の要望等

- e スポーツの教材を教えて欲しい。
- 介護福祉学科で利用できる情報があるか聞きたい。
- 恥ずかしながら、今は学ぶことしかないので、情報をどんどん発信してもらえるだけでありがたいと思っています。
- 活動に有用な資料・情報の提供があればほしいと思います。 特に大会参加に関する、日時・参加手続き方法などの情報。
- 平素大変お世話になっております。 今後とも業界に関する取り組みやトピックスなど様々な情報とお力添えをいたたまきますよう、何卒、よろしくお願い申し上げます。
- 首都圏を中心とした専門学校では外国人留学生の受入れも多くなっており、当校でもアジア圏を中心とした外国人留学生が多く在籍しております。御学会での外国人留学生に対しての位置づけや取り組みについて、情報がありましたら発信いただけると、より検討内容として役立ちます。

② 教育的意義とキャリア形成に関する意見

- 1 月に着任したばかりで、現時点では当学会の活動や本事業の詳細について十分に把握できておりませんが、e スポーツを教育やキャリア形成の観点から捉える取り組み自体には大きな可能性を感じています。 今後、教育現場や地域社会とどのように連携し、学生や若者の学び・進路支援につながっていくのか、具体的な取り組みを知る機会があれば、ぜひ参考にさせていただきたいと考えています。
- ネットを使った勉強や、ゲーム感覚で勉強ができるツール等は想像できるが、e スポーツがどのように教育とつながるのかについては興味がある。
- e スポーツに関するキャリア形成という部分がかなり不明瞭な部分があるかと思います。その辺りの整備やキャリアプランの例が形成されていたら、広く周知していただきたいと思います。
- 今後 e スポーツに対する社会の理解がさらに深まり、さまざまな教育活動のなかで効果的に活用されることを望みます。

③ 医療・福祉・介護分野での活用に関する意見

- 作業療法の分野では e スポーツをスポーツと捉えており、e スポーツを通した対象者の社会参加や、そこからの生活の拡がりに繋がる活動だと感じております。本校でも次年度から授業の枠にとらわれずに取り組みを開始していく予定としており、近隣施設との連携を図るための打ち合わせを重ねているところです。今後、実践的に学生の学び

を深めるために、取り組みを実現させていきたいと思います。

- 福祉の分野でもレクリエーションとして、QOL 向上や認知機能の維持、手指の精緻の維持などにつながるかと思います。活用がうまくいくのであれば、取り入れ検討につながるかと思います。
- 介護の分野で施設の利用者を対象に e －スポーツを取り入れたら良いのではないかと考えているが、現段階では、学生の専門分野の知識・技術の理解や資格取得が主となっており、学校の活動として導入することは難しい状況である。

④ 指導体制の構築と運営上の課題等に関する意見

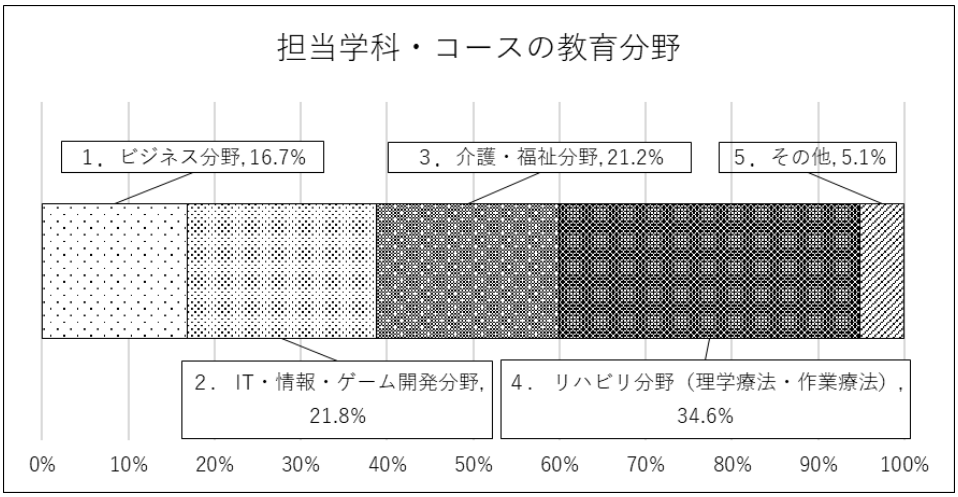
- AI などが進んでいる中で、e スポーツによるリハビリの介入は今後必ず出てくると考えられますが、実際のところ、教員の意識がまだ古いため、受け入れる心を持つ教員の人材教育が必要だと思います。そのために、教員自体も世代交代が始まっていますので、学生にも伝えやすい教材や、実践例、今後の展望などがあると入りやすいかと思います。どの業界でもそうではありますが、個人的には常にクリエイティブな考え方をもつ人間が教育者として必要と思っていますので、今回、このようなアンケート等で意見を言える場があったのはよかったです。
- e スポーツに関しての興味はあるものの、人手不足等の観点から余裕がなく全く学習できていないのが現状です。時間を作り、当校でも取り入れられる場面があれば入れていきたいと考えております。
- 授業に積極的に取り入れていきたいが、きちんと教えることのできる知識をもった人材の育成が必要だと感じる。

2.2.4. 調査のまとめ

専門学校対象アンケート調査では、全国の専門学校 799 校を対象に実施し、156 件（回収率 19.5%）の回答を得た。

回答者の属性は学科責任者（35.3%）や教員（34.0%）が約 7 割を占めており、教育現場からの回答が中心であった。

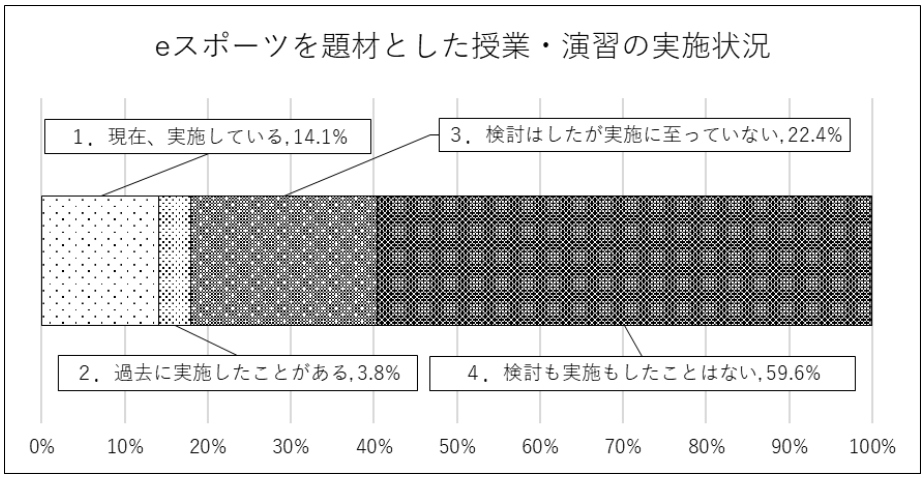
教育分野別では、リハビリ分野（34.6%）および介護・福祉分野（21.2%）が過半数を占めており、医療福祉系分野からの回答が特に多い構成となっている。



e スポーツの認知状況については、「よく知っている」24.4%、「多少は知っている」52.6%で、両者を合わせた「知っている」層は 77.0%であった。加えて「聞いたことがある程度」23.1%が続き、「知らない」は 0.0%であった。e スポーツは広く認知されていることが伺える。

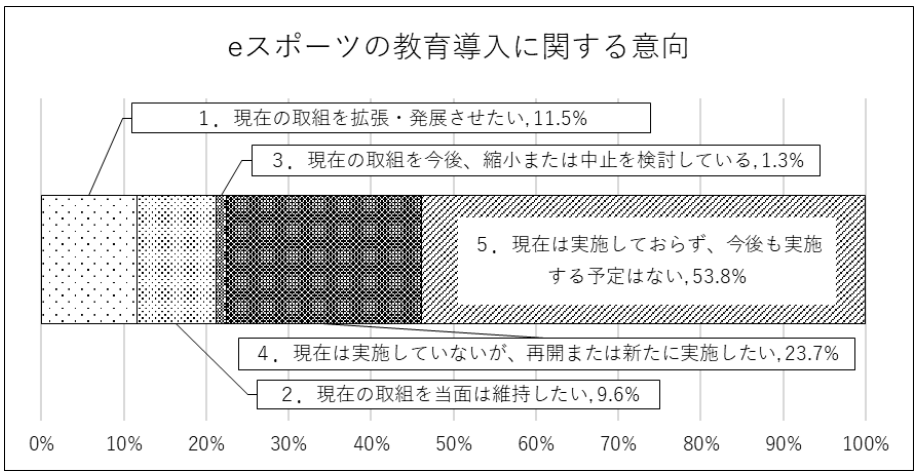
また、e スポーツが競技にとどまらず、地方創生を目的としたイベントや、高齢者・障がい者向けレクリエーション、企業の採用活動・交流会等の多様な分野で活用されていることについては、「よく知っている」（16.0%）、「多少は知っている」（43.6%）を合わせると 59.6%であり、「聞いたことがある程度」（33.3%）を含めると、9 割以上が何らかの形で認知していることが伺えた。

一方で、e スポーツに関する内容を専門学校の既存学科・コースの一部授業や演習の題材として取り入れる動きについては、「よく知っている」（11.5%）、「多少は知っている」（37.2%）を合わせても 48.7%にとどまり、「知らない」は 18.6%であった。実際の導入状況を見ると、「現在実施している」は 14.1%、「過去に実施したことがある」は 3.8%で、実施経験があるのは 17.9%にとどまる。一方で、「検討はしたが実施に至っていない」が 22.4%存在しており、関心はあるものの実装には至っていない層が一定数存在していることが分かる。



「現在、実施している」「過去に実施したことがある」と回答した学校では、特に医療福祉分野での取組が多く、作業療法の授業の中で e スポーツを取り上げ、障がいのある方への活用可能性やアクセシビリティ機器の使用を含めて学ぶ事例が目立つ。高齢者施設でのレクリエーション実習や、地域の高齢者を対象とした体験会の実施など、高齢者を対象とした実践も多く確認された。さらに、e スポーツイベントの企画・運営や配信スタッフとしての参加、外部団体との連携による大会運営補助、学内大会の運営など、イベントビジネスの学習として位置付けている事例も見られた。

今後の e スポーツの教育導入に関する意向については、「現在の取組を拡張・発展させたい」が 11.5%、「当面は維持したい」が 9.6%であり、既存実施校のうち約 2 割が前向きな姿勢を示している。さらに、「現在は実施していないが、再開または新たに実施したい」は 23.7%であり、未実施校の中にも一定の関心層が存在する。一方で、「現在は実施しておらず、今後も実施する予定はない」が 53.8%と過半数を占めている。

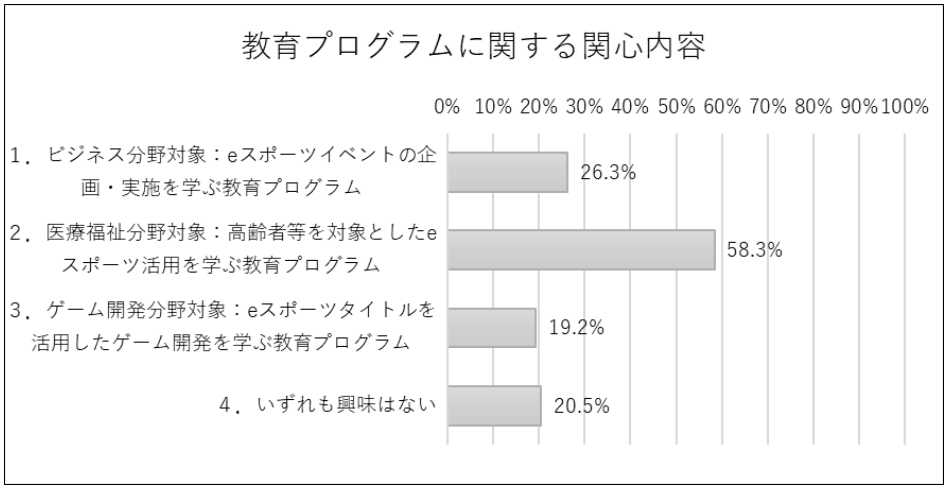


自由記述をみると、前向き層では、特に作業療法・理学療法分野からの意見が多く確認

された。「作業療法の新しい分野として考えている」「作業療法士を養成する立場として、今後の教育に組み込む必要がある」といった記述や、「理学療法の対象となるケースが増える」「理学療法の職域の拡大に関し、学生の間に少しでも取り入れて行く必要性は感じている」との意見が挙げられており、医療・福祉系分野において教育内容との接続可能性を見出している状況がうかがえる。

一方で、「就職、職業としての安定性や母数の少なさが拭えない中で導入する予定がない」「卒業後の就職先が十分に確保できる状況になれば可能性も広がるのではないか」「就職活動にどの程度活きるのか具体的にならないと組み込むのは難しい」といった記述も見られ、特に職業教育機関として進路との接続を重視する観点から、導入に慎重な姿勢が示されている。

本事業の教育プログラムへの関心では、「医療福祉分野対象（高齢者等を対象としたスポーツ活用を学ぶ教育プログラム）」が 58.3%と最も高く、ビジネス分野（26.3%）、ゲーム開発分野（19.2%）を大きく上回った。前問では「今後も実施する予定はない」が 53.8%を占めていることを踏まえると、e スポーツ教育そのものの導入には慎重な学校が多い中でも、医療福祉分野に関連づけた内容については相対的に高い関心が示されている点が特徴的である。



今後知りたい情報としては、「専門学校における e スポーツ取組状況・具体的な導入内容」が 61.5%で最多となり、「教材・コンテンツに関する情報」も 50.0%と高い割合を示した。導入そのものには慎重な学校が多い一方で、他校がどのような位置付けで取り入れているのか、実際に使用できる教材は何かといった、具体的な情報へのニーズは高いことが分かる。また、「e スポーツに関する進路・就職情報」（32.1%）も挙げられており、教育活動として位置付ける際には、卒業後の進路との接続が重要な関心事項となっていることが伺える。

今回の調査結果から、専門学校段階において e スポーツは既に広く認知されており、競技にとどまらない多様な分野での活用についても一定の理解が共有されていることが確認

された。一方で、既存カリキュラムや授業への導入は限定的であり、教育活動としての位置付けは発展途上の段階にある。

その中で、特に医療福祉分野を中心に関心が高く、本事業で開発している教育プログラムについても、医療福祉分野対象の内容に対して最も高い関心が示されたことは大きな収穫である。また、他校における取組状況や具体的な導入内容、教材・コンテンツに関する情報を求める割合も高く、教育現場における具体的情報へのニーズが明確に確認された。

今後は、医療福祉分野を含む多様な分野への展開を視野に入れながらコンテンツの更なる充実を図るとともに、教育現場の理解を得るための取組を継続する必要がある。本調査で確認された一定の受容基盤とニーズを踏まえ、継続的な成果の周知や情報共有の場を通じて、本事業の成果の普及を段階的に進めていく。

2.3.　ソフト・ハード開発領域 教材の開発

「ソフト・ハード開発領域」のカリキュラムを具体的に運用するため、PBL 教材、テキスト教材および講義映像教材を開発した。なお、これらの教材は後述の IT 分野専門学校の学生を対象とした実証講座において活用し、教育現場への適合性および学習効果について検証を行った。

2.3.1.　PBL 教材「ゲーム開発にチャレンジ！」

本教材は、専門学校段階カリキュラムの中核となる PBL 学習を実施するための教材として開発したものである。e スポーツを題材に、UEFN（Unreal Editor for Fortnite）を用いたゲーム開発を通じて、学習者がプログラミングやゲーム開発技術に主体的に向き合うことを目的としている。

令和 6 年度は、小規模なゲームを企画から開発まで一貫して行う教材を試作したが、プレ実証での検証の結果、初学者にとっては難度が高いという課題が確認された。これを踏まえ、令和 7 年度は、教材としてゲームコンテンツのひな型をあらかじめ用意し、その改修・拡張に取り組む構成へと見直した。用意されたゲームコンテンツ内には改善の余地や調整が必要な要素を意図的に用意し、学習者が初期状態のゲームを体験した上で、どのように改良すべきかを検討し、段階的に実装していく形式とした。これにより、ゼロから制作する負担を軽減しつつ、プログラムの変更がゲームの挙動として直感的に理解できる体験を重視し、プログラミングへの興味・関心の喚起とエンジニアとしての基礎的なコンピテンシーの育成を図っている。

2.3.1.1.　UEFN（Unreal Editor for Fortnite）とは

ゲーム開発環境「Unreal Engine」の開発元である Epic Games 社が 2023 年に公開した、e スポーツ競技タイトル「フォートナイト」専用のゲーム開発環境である。豊富なアセットが用意されており、初心者でも従来よりも比較的容易に簡易的なゲーム開発が可能である。さらに、プログラミングや CG 制作などを組み合わせることで、アセットにない仕組みやオブジェクトを実装する自由性も担保されており、参考 URL のようなハイレベルなゲーム開発も可能である。従来は初歩的なプログラミング・CG などの基礎学習を行わなければゲーム開発には至れず、基礎学習段階で挫折する専門学校生が多いことが課題だった。この UEFN を活用することで、ゲーム制作を学習初期から実践的に行うことができ、プログラミングや CG 制作などの基礎技術によって応用的な制作も体験できるため、技術学習に対するモチベーションも喚起できることが期待される。

（参考）熊本県が「くまモン」を活用して、地域の観光名所をゲーム化
https://youtu.be/WTr6-AMKH2g?si=ZD348nRxDXVhoXDS

2.3.1.2. PBL 教材の構成

本年度開発した PBL 教材は上記の趣旨で 5 つのステップで構成している。実際のゲーム開発における改善・拡張の流れを体験できる内容とし、学習者が試行錯誤を重ねながら、開発技術への理解を深めることを目指した。

具体的には、改善の余地や調整が必要な要素が用意されたゲームコンテンツの改良項目を検討し、その内容にあわせて開発を行い、定められた要件に沿った新機能を検討し、サンプルコードを用いて実装作業を行ったものをプレゼンテーションで発表する構成である。

本 PBL 教材はパワーポイント形式で課題やワークシートを掲載したテキスト教材 24p と、ゲーム開発をガイドする別添資料 2 種 計 9p で構成される。目次構成は次のとおりである。またテキスト教材に対しては、指導者向けに各スライドの指導ポイント等を整理した指導ガイドも作成している。

図表 2-5 PBL 教材 目次構成

〇テキスト教材

- ・学習の進行スケジュール
- ・学習の運用環境
- ・Step1.ゲームの改善項目と方向性を決めよう
- ・Step２．ブラッシュアップ開発を行おう
- ・Step３．新機能のアイデアを検討しよう
- ・Step４．サンプルコードを使用して新機能の開発を行おう
- ・tep５．プレゼンテーション

〇別紙 基本操作ガイド

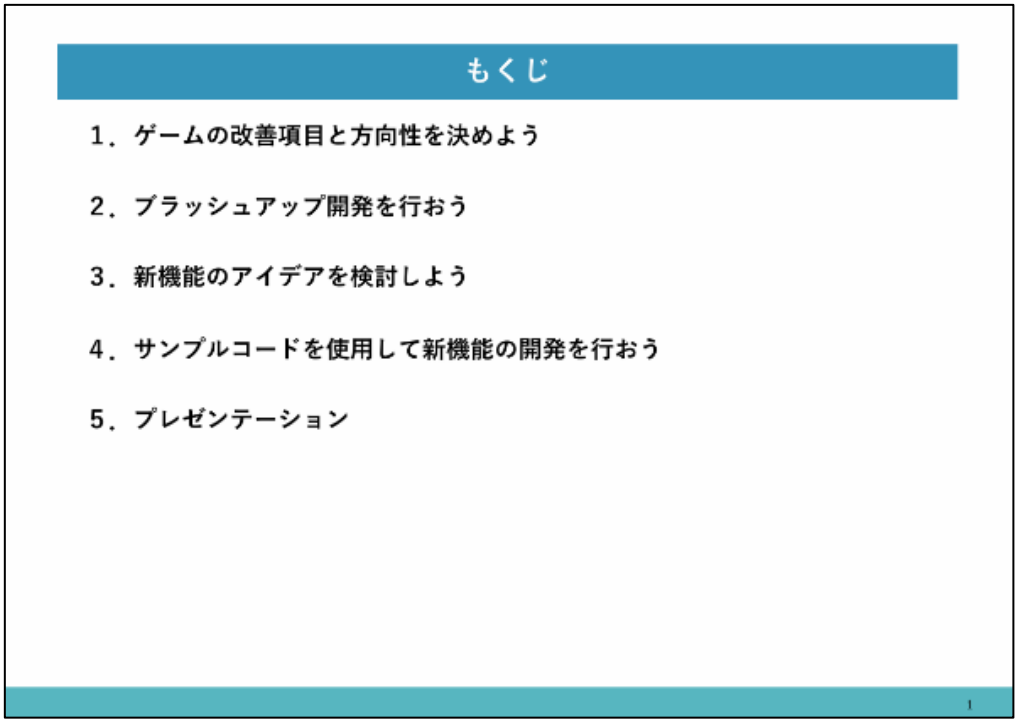
1. オブジェクトを削除する
2. オブジェクトを追加する
3. プレイヤーの初期所有アイテムを変更する
4. 設置オブジェクトの所有パラメータを変更する
5. オブジェクトの位置・サイズを調整する
6. ゲーム・プレイヤーのパラメータを変更する

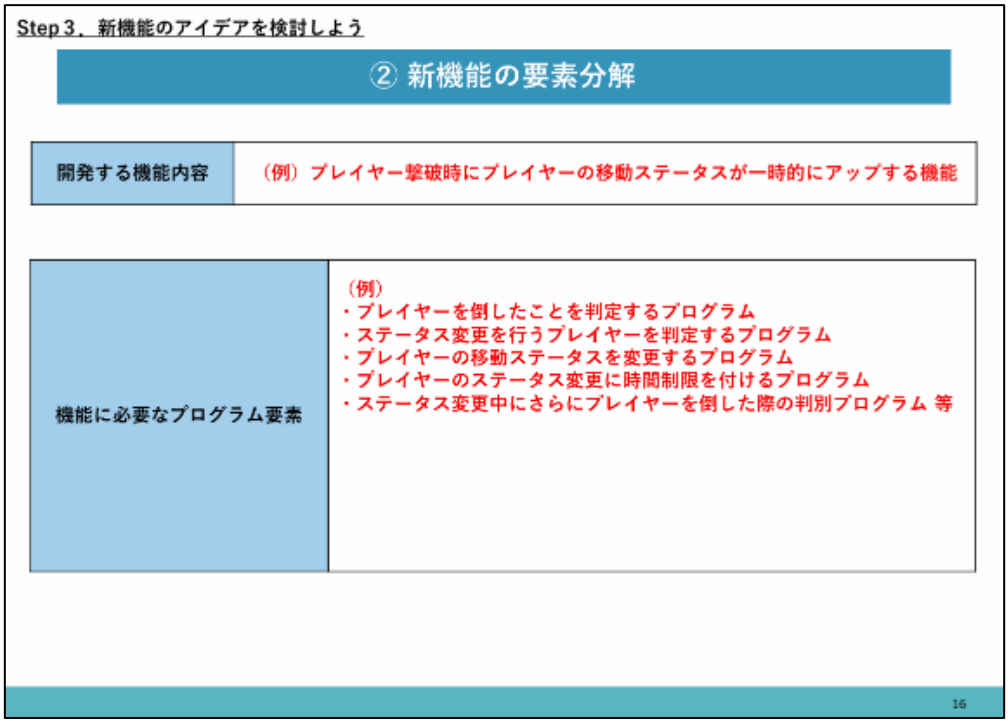
〇別紙 サンプルコード使用方法ガイド

1. Verse メニューから Verse Explorer を開く
2. Verse ファイルを新規作成する
3. サンプルコードをコピー＆ペースト
4. Verse のビルドを行う
5. Verse デバイスを設置する

以下にソフト・ハード開発領域 PBL 教材プロトタイプのイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

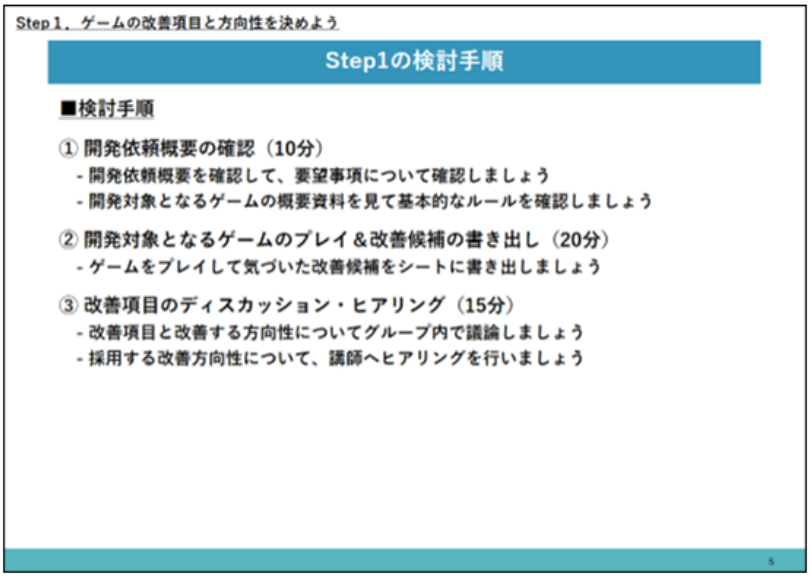
図表 2-6　PBL 教材「ゲーム開発にチャレンジ！」のイメージ例





図表 2-7　PBL で改修対象とするゲームコンテンツ（ひな形）のイメージ例

図表 2-8　PBL 教材「ゲーム開発にチャレンジ！」の指導ガイドイメージ



Step1検討手順のスライドでは、改善を思いつきで決めるのではなく、段階を踏んで整理していくことを伝えます。

Step1の前半では、まず開発依頼の概要を確認し、どのような条件や目的があるのかを把握します。
これは、後の改善案が依頼内容からずれてしまうことを防ぐための工程です。

続いて、実際にゲームをプレイしながら、気づいた改善候補を書き出します。
この段階では、良し悪しの判断は行わず、気になった点を幅広く出させることを意識してください。

Step1の最後では、出てきた改善候補についてディスカッションを行い、改善の方向性を整理します。
講師は単に結論を出す役ではなく、考え方が依頼内容やゲームの前提と合っているかを確認する立場で関わることが重要です。

2.3.2. 講義資料①「ヒットゲーム事例解説」

PBL 学習でゲーム開発に取り組むにあたり、その前提となる思考を養うことを目的として、講義資料「ヒットゲーム事例解説」を開発した。本教材は、ゲームを「遊ぶ側」の視点にとどまらず、「制作する側」の視点で捉える力を育成することを狙いとしている。

教材では、e スポーツ競技として知られるゲーム作品を題材に、「狙いたい体験」「その体験を実現するための工夫」「同ジャンル内での差別化ポイント」といった観点から構造的に分析する構成とした。ルールや演出、システムがどのような意図で設計されているのかを読み解くことで、ユーザーに支持されるコンテンツを企画・制作するための基礎的な考え方を分析する。これにより、学習者が自己の主観のみに基づいて企画・制作を行うのではなく、「どのような体験を届けたいのか」「その体験がどのように評価されているのか」を意識した設計思考を身につけることを目標とした。

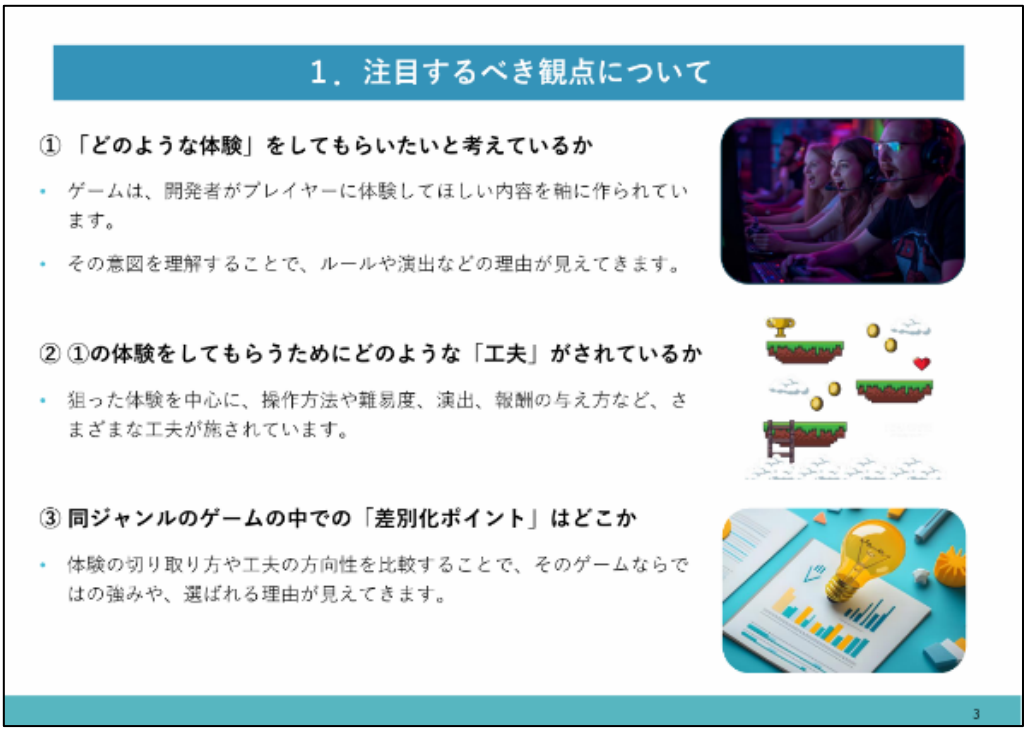
本教材では、ジャンルの異なるゲームタイトル 6 事例を取り上げ、計 40 ページのパワーポイント資料として構成している。また、自主学習にも対応できるよう、スライドを解説する講義映像も制作した。

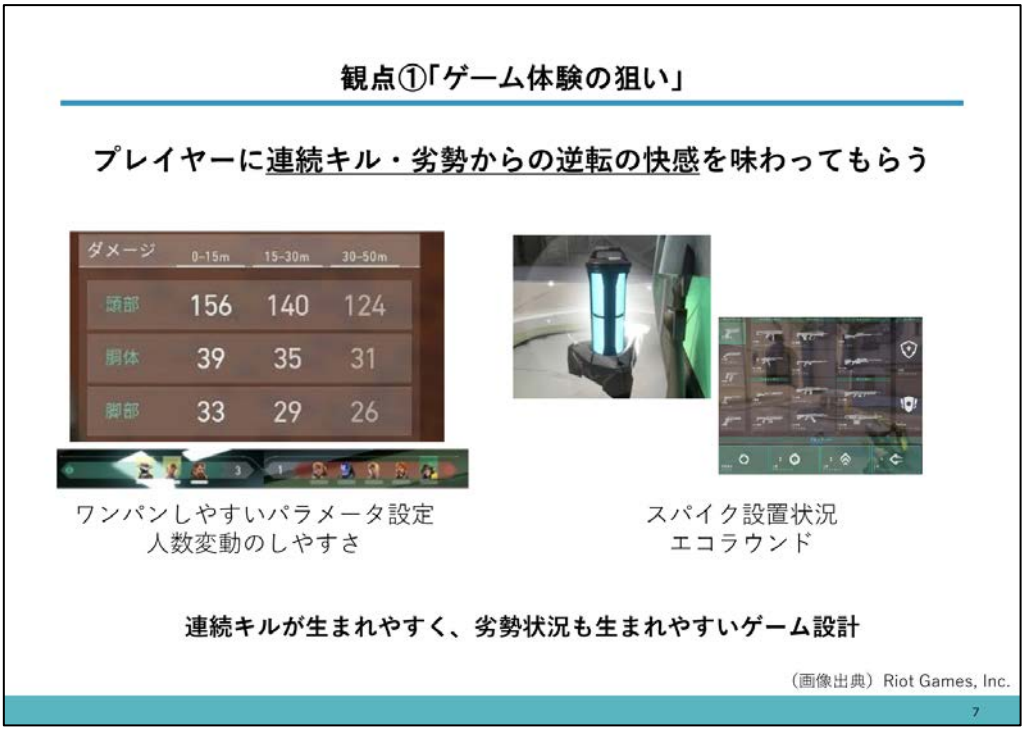
図表 2-9　講義教材①「ヒットゲーム事例解説」目次構成

1. 注目するべき観点について
2. 事例①：VALORANT
3. 事例②：ストリートファイター 6
4. 事例③：Fortnite
5. 事例④：League of Legends
6. 事例⑤：ぷよぷよ
7. 事例⑥：ロケットリーグ
8. まとめ

以下にソフト・ハード開発領域 講義資料「ヒットゲーム事例解説」のイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-10　講義教材「ヒットゲーム事例解説」のイメージ





講義映像サンプル視聴用 URL：https://youtu.be/-uK6Z93zoug

2.3.3.　講義資料②「ゲーム開発とプログラムの役割」

本教材は、PBL 学習において、アセット中心でゲームを構成する初期段階から、アセットにない機能やオブジェクトをプログラミングにより実装する発展段階へと移行する際に、橋渡しを行う目的で使用する講義資料である。

計 17 ページのパワーポイント教材で、「現代のゲーム開発とゲームエンジンの普及」「従来のゲーム開発」「商用ゲームにおけるプログラム・プログラマーの役割」「ゲームエンジン単独でできることとプログラムが必要なこと」という流れで整理している。現代のゲーム開発実務において、ゲームエンジンが担う基本機能と、プログラマーが担う拡張的機能を対比的に示すことで、プログラミングがゲーム体験の質に直結する要素を実装する役割を担っていることを理解させる構成とした。

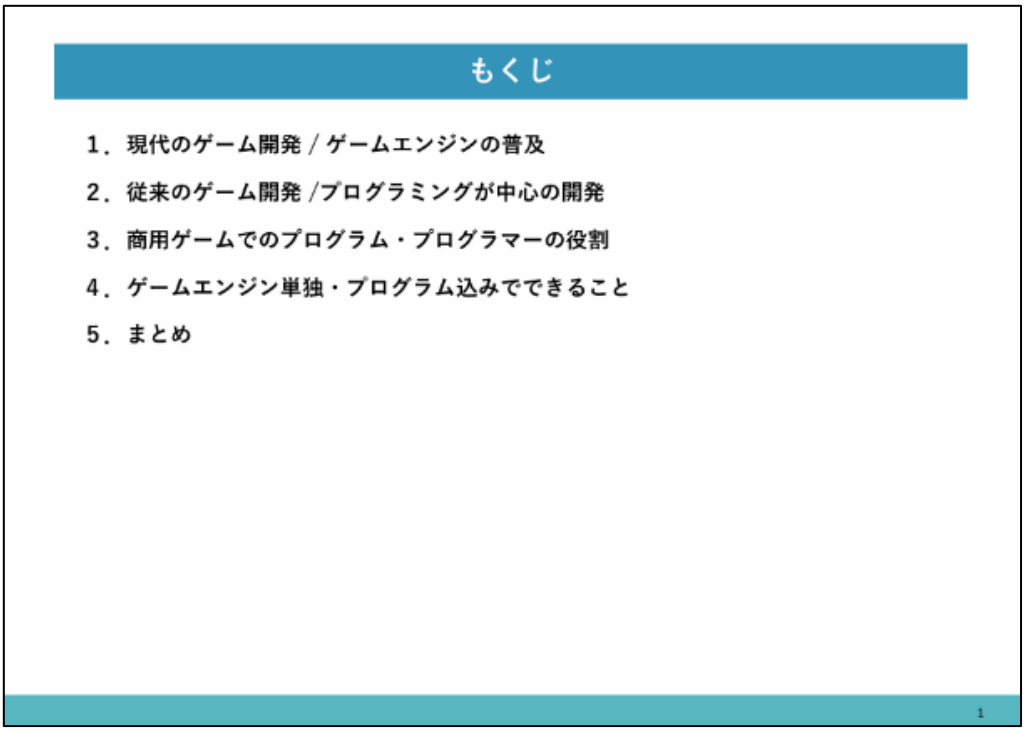
これにより、学習者が PBL における拡張開発へと円滑に移行し、プログラミングを「目的」ではなく「面白さを実現するための手段」として捉える視点の形成を図っている。理解を補助するため、講義映像もあわせて制作している。

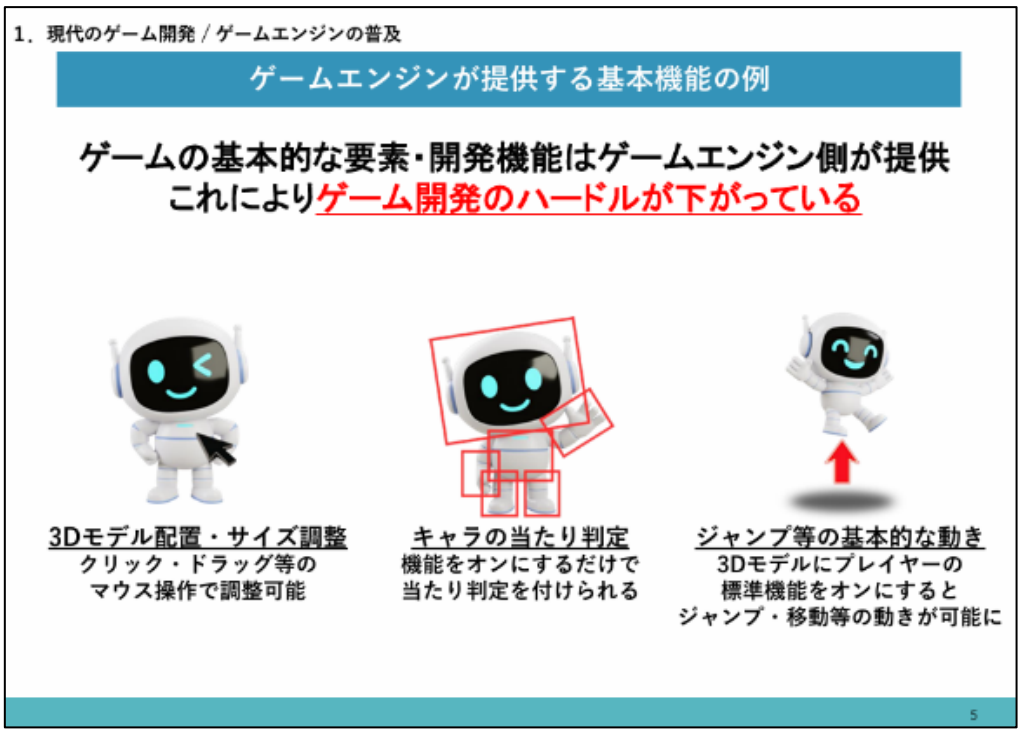
図表 2-11　講義教材②「ゲーム開発とプログラムの役割」目次構成

1.　現代のゲーム開発 / ゲームエンジンの普及
2.　従来のゲーム開発 /プログラミングが中心の開発
3.　商用ゲームでのプログラム・プログラマーの役
4.　ゲームエンジン単独・プログラム込みでできること
5.　まとめ

以下にソフト・ハード開発領域 講義資料②「ゲーム開発とプログラムの役割」のイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-12　講義教材「ゲーム開発とプログラムの役割」のイメージ





講義映像サンプル視聴用 URL：https://youtu.be/J27Dcef4WZo

2.4. 医療福祉領域 教材の開発

「医療福祉領域」のカリキュラムを具体的に運用するため、PBL 教材、テキスト教材および講義映像教材を開発した。なお、これらの教材は後述の医療福祉分野専門学校の学生を対象とした実証講座において活用し、教育現場への適合性および学習効果について検証を行った。

2.4.1. PBL 教材「地域の高齢者等対象 e スポーツレクリエーションの企画」

本教材は、医療福祉分野における e スポーツ活用を実践できる人材の育成を目的として開発した PBL 教材である。医療福祉領域のカリキュラムでは、リハビリテーションや社会参加支援の現場における e スポーツ活用を学習内容として位置付けており、本教材はその実践的学習を担う中核教材として設計した。

2.4.1.1. PBL 教材の構成

今年度は特に「企画」プロセスに焦点を当て、「地域の高齢者等を対象とした e スポーツレクリエーションの企画」をテーマとし、7 ステップ構成の PBL 教材を開発した。学習者は、対象者分析、ゲームタイトルの選定、レクリエーションの目的設定、必要な支援や安全配慮の整理、企画書作成、プレゼンテーションまでを一連の流れとして体験する。これにより、根拠に基づく企画立案能力、論理的思考力、協働的に課題解決へ取り組む姿勢の醸成を図ることをねらいとした。

本 PBL 教材はパワーポイント形式で課題やワークシートを掲載したテキスト教材 22p と、ゲーム開発をガイドする別添資料 15p で構成される。目次構成は次のとおりである。またテキスト教材に対しては、指導者向けに各スライドの指導ポイント等を整理した指導ガイドも作成している。

図表 2-13 PBL 教材プロトタイプ 目次構成

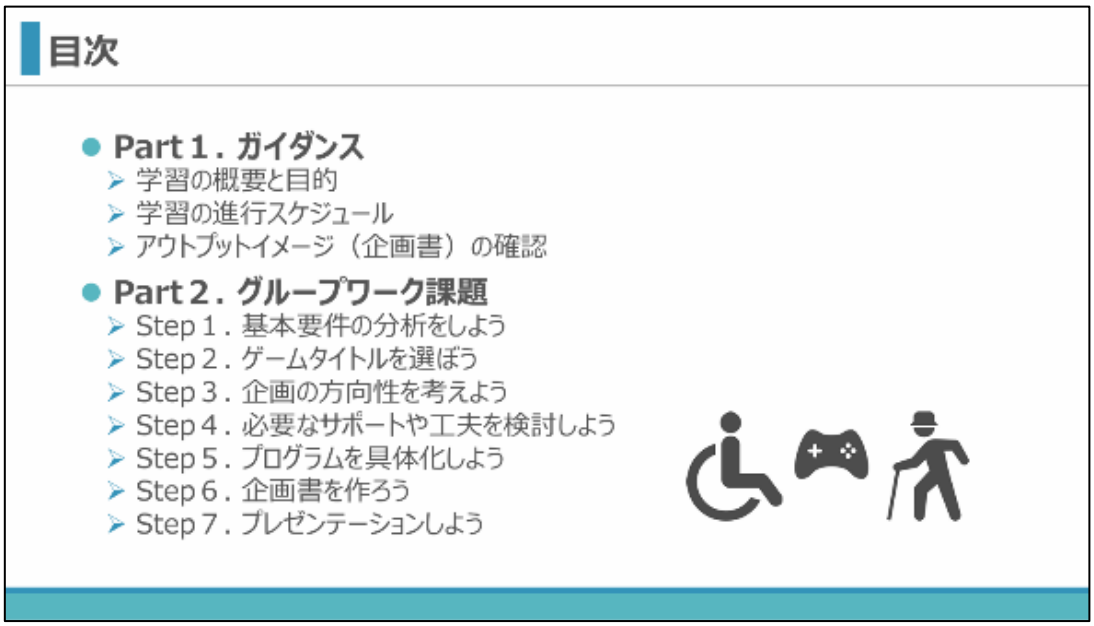
〇テキスト教材

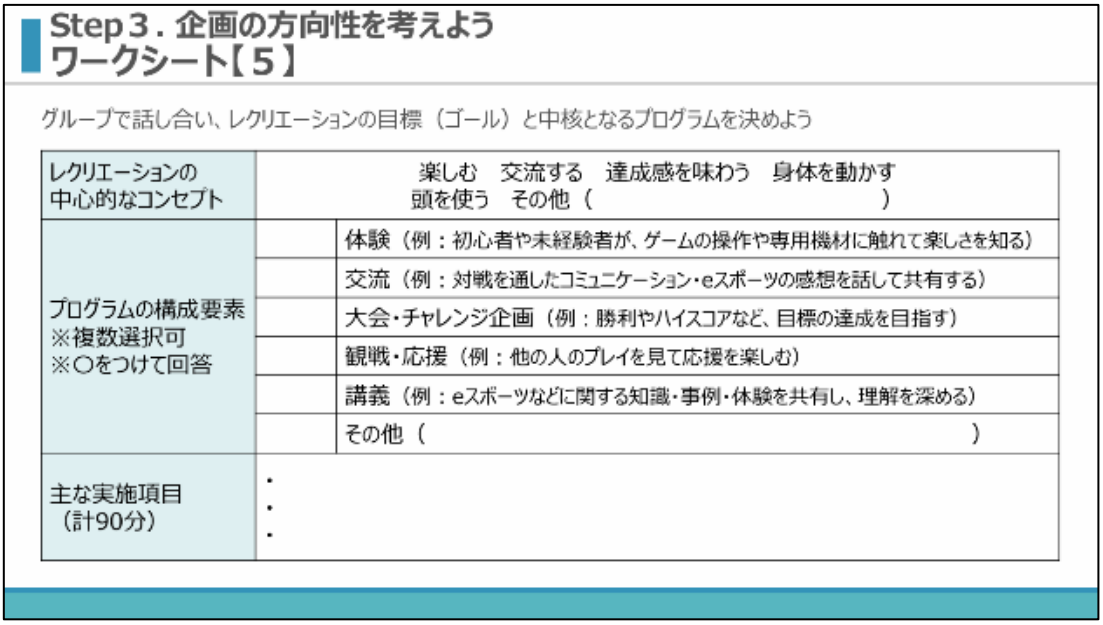
- Part1.ガイダンス
  - 学習の概要と目的
  - 学習の進行スケジュール
  - アウトプットイメージ（企画書）の確認
- Part２．グループワーク課題
  - Step1.基本要件の分析をしよう
  - Step２．ゲームタイトルを選ぼう
  - Step３．企画の方向性を考えよう
  - Step４．必要なサポートや工夫を検討しよう

- Step５．プログラムを具体化しよう
- Step６．企画書を作ろう
- Step７．プレゼンテーションしよう

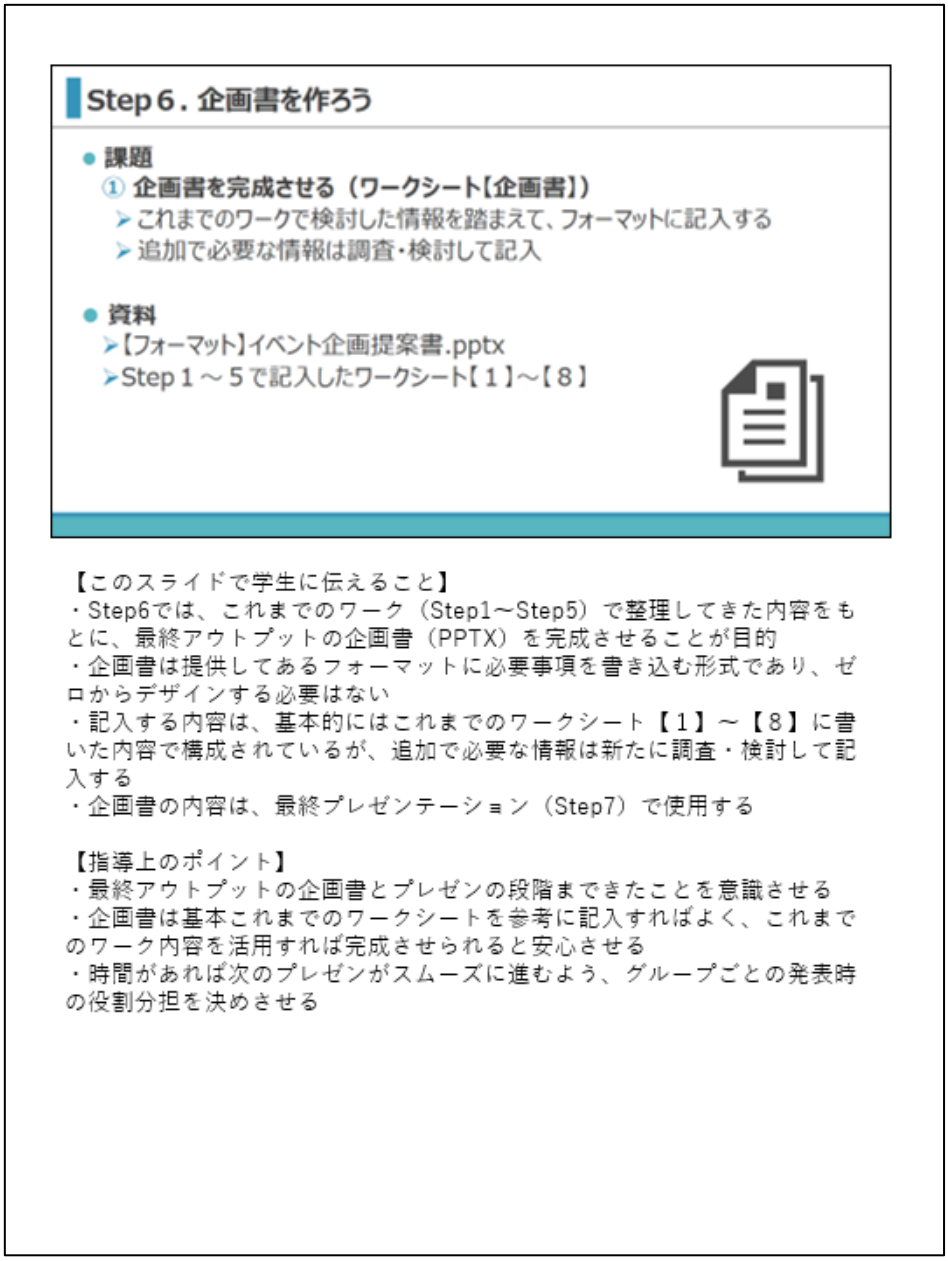
以下に医療福祉領域 PBL 教材のイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-14　PBL 教材「地域の高齢者等対象 e スポーツレクリエーションの企画」のイメージ例





図表 2-15　PBL 教材「地域の高齢者等対象 e スポーツレクリエーションの企画」の指導ガイドイメージ



2.4.2.　講義資料「e スポーツと医療福祉」

本教材は、医療福祉分野における e スポーツ活用の概況を、専門学校生が体系的に理解することを目的として試作した講義教材である。

教材は全 7 章・計 55 ページで構成し、「医療福祉分野での e スポーツ活用事例」「期待される効果」「導入における課題と対応例」「導入プロセス」「今後の展望」等を体系的に整理した。特に、医療福祉分野での活用事例紹介を中核に据え、高齢者・障がい者支援におけるレクリエーション、リハビリテーション、社会参加支援等への活用可能性を具体的に解説している。また、医療福祉分野で重視されるエビデンスの観点にも言及し、e スポーツ活用に期待される効果は示されているものの、科学的根拠の蓄積は発展途上であり、今後の研究成果が重要であることを明示した。なお、教材作成にあたっては、日本 e スポーツ協会監修「高齢者 e スポーツ導入ガイド」等の先行資料を参照した。また、自主学習にも対応できるよう、スライドを解説する講義映像も制作した。

図表 2-16　講義資料「e スポーツと医療福祉」目次構成

第 1 章 e スポーツとは
- e スポーツの定義、種目の具体例
- e スポーツ競技シーンの盛り上がり
- 様々な分野で活用される e スポーツ
- e スポーツの代表的な活用領域

第 2 章 医療福祉×e スポーツの事例
- 高齢者×e スポーツの事例
- 障がい者×e スポーツの事例

第 3 章 医療福祉分野での e スポーツ活用に期待される効果
- 認知・身体機能への効果
- 精神・心理的効果
- 社会的効果
- 福祉サービス支援効果

第 4 章 医療福祉分野での e スポーツ活用の課題と対応例
- 環境・設備面の課題
- 人的リソース・スキル面の課題
- 継続・運営面の課題

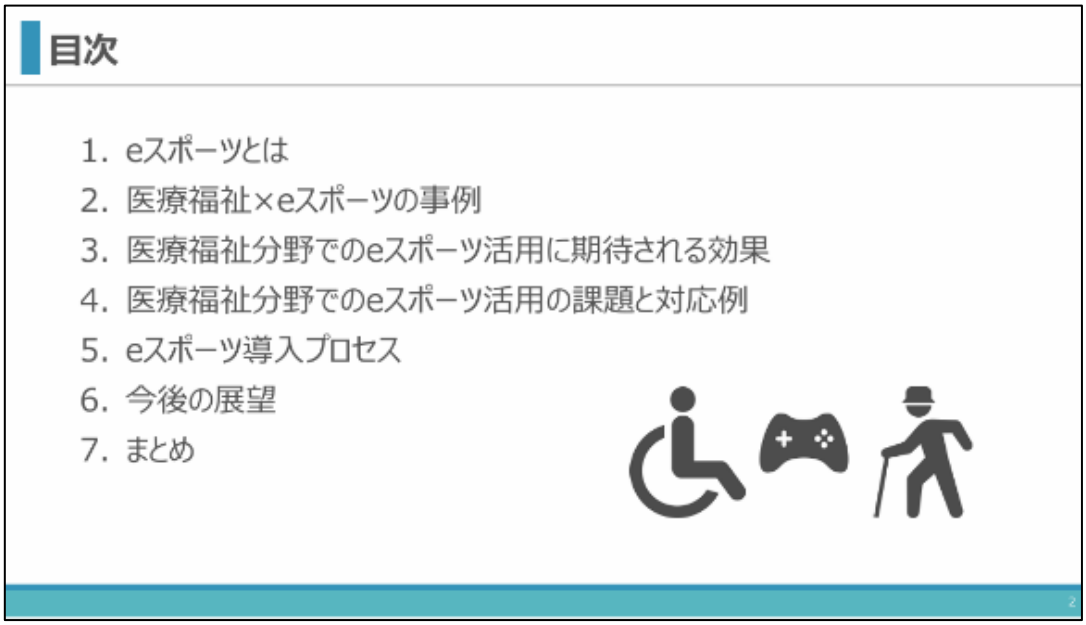
第 5 章 e スポーツ導入プロセス
- 一般的な e スポーツ導入の流れ
- 担当者に求められるスキル・マインド

第 6 章 今後の展望
- 注目が高まる e スポーツの社会的価値

・　大阪・関西万博の取り組み
・　日本 e スポーツ協会（JeSU）の取り組み
第 7 章　まとめ

以下に医療福祉領域 講義資料「e スポーツと医療福祉」のイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-17　講義教材「e スポーツと医療福祉」のイメージ



講義映像サンプル視聴用 URL：https://youtu.be/N0XFrfYZm8E

3. WEB プラットフォーム

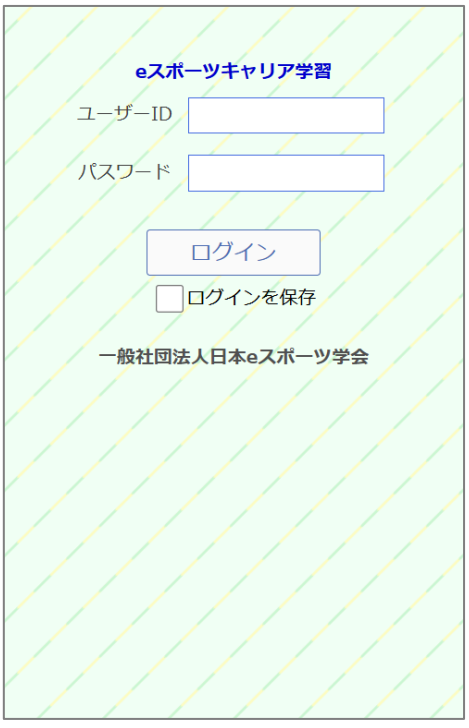
令和 6 年度から引き続き、学生を対象とする学習支援を目的とした WEB プラットフォームの拡張開発を行った。

令和 7 年度には高等学校段階の教育コンテンツ運用を目的とした学習支援 WEB プラットフォームについて、コンテンツの改訂・拡張等を受けての実装作業や機能拡張を実施した。また、専門学校段階についても、開発した教育コンテンツの実装作業を行った。

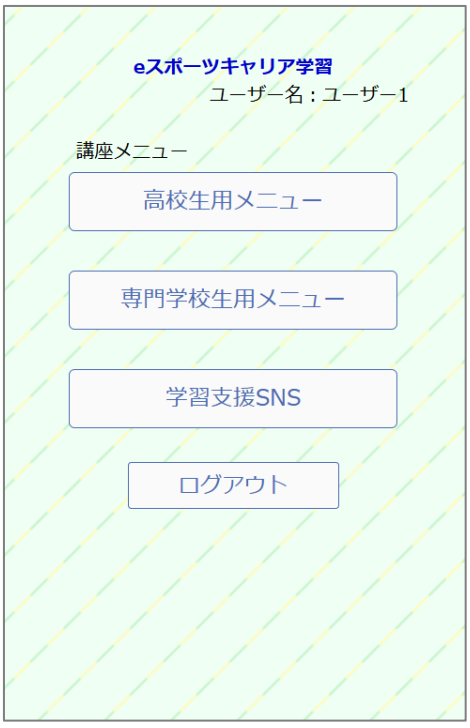
これらの環境では、前述のテキスト教材・講義映像教材に関わる資料等をインターネット上で利用するための環境を整備し、各種教材データの実装を行っている。本環境はスマートフォンやタブレット、パソコンなどの各種インターネット端末で利用することができ、映像配信や資料配布、個別の学習者の学習ログの蓄積等の機能を有する。当該環境へのログイン ID を保有する学習者は、自身の端末でインターネットにアクセスし、任意に各種コンテンツを閲覧して学習できる。

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 3-1　学習支援 WEB プラットフォームのメインメニュー

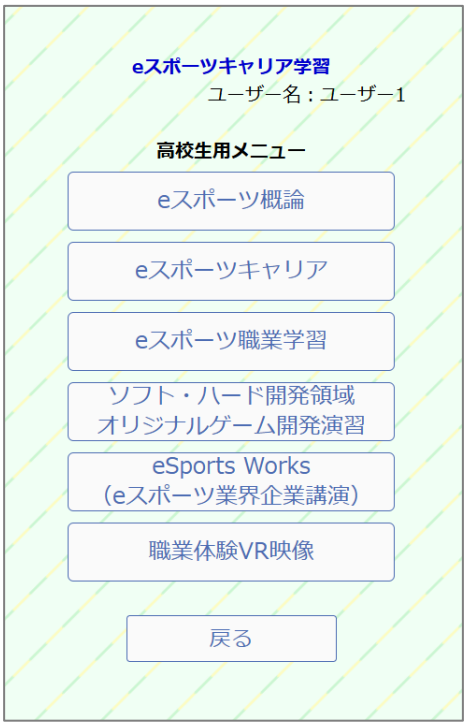


ログイン画面

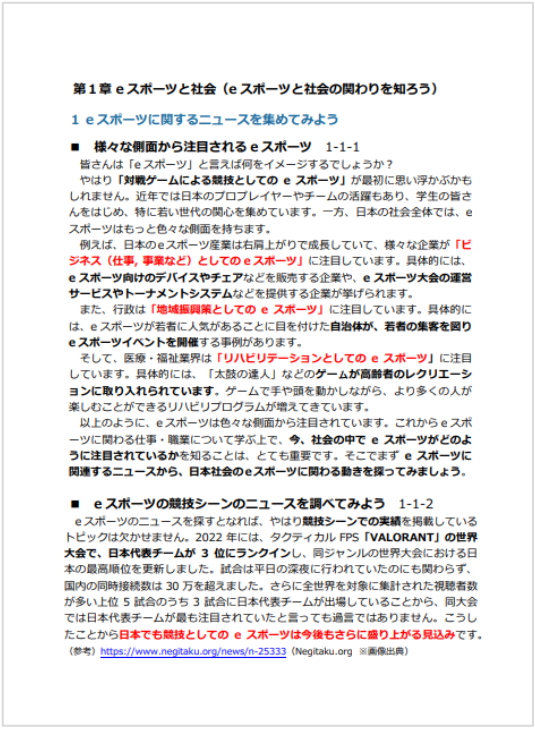


トップメニュー

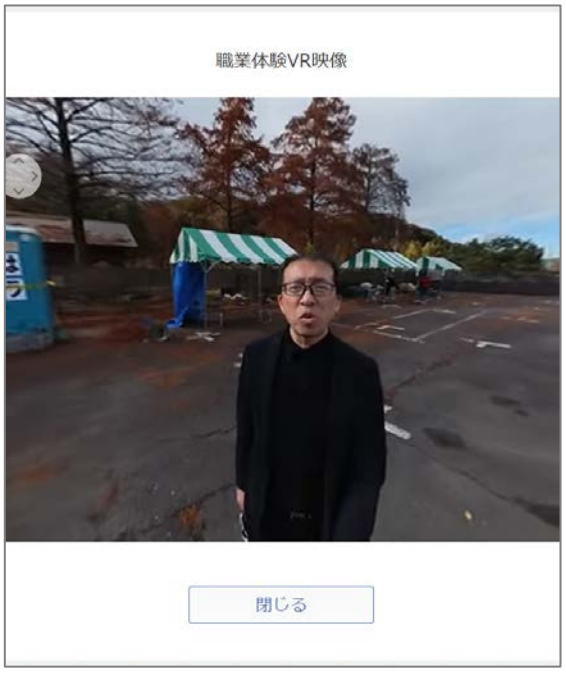
表 3-2　学習支援 WEB プラットフォームの高校生用メニュー



高校生用メニュー



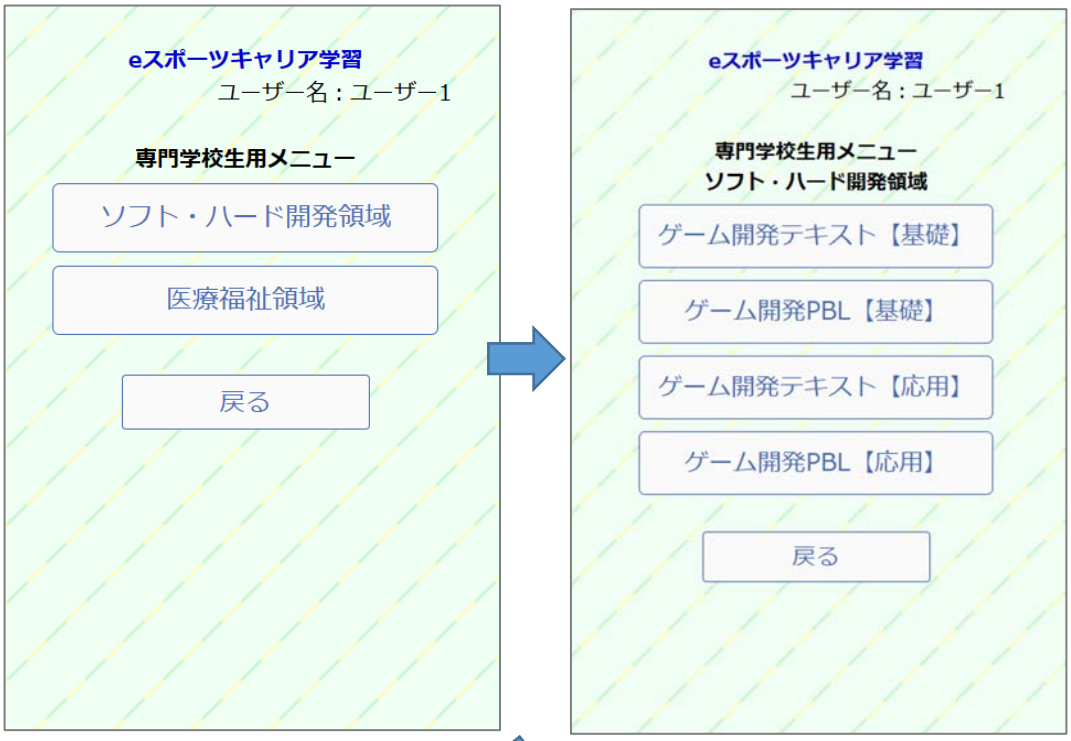
テキスト閲覧



VR 映像視聴画面

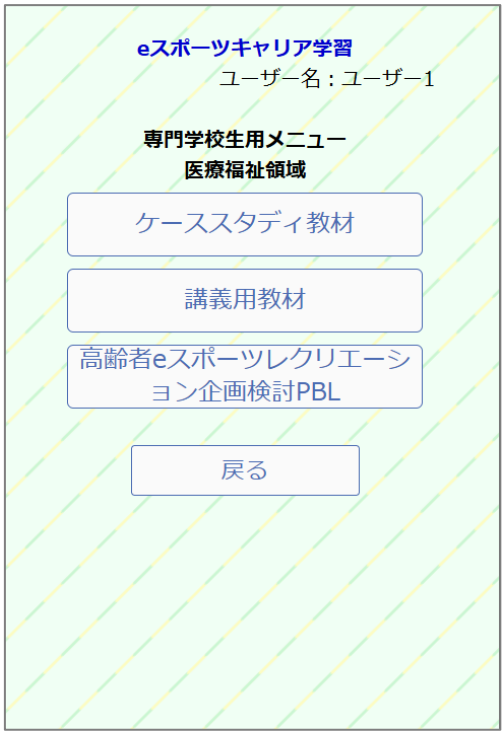
講義映像視聴

図表 3-3　学習支援 WEB プラットフォームの専門学校生用メニュー



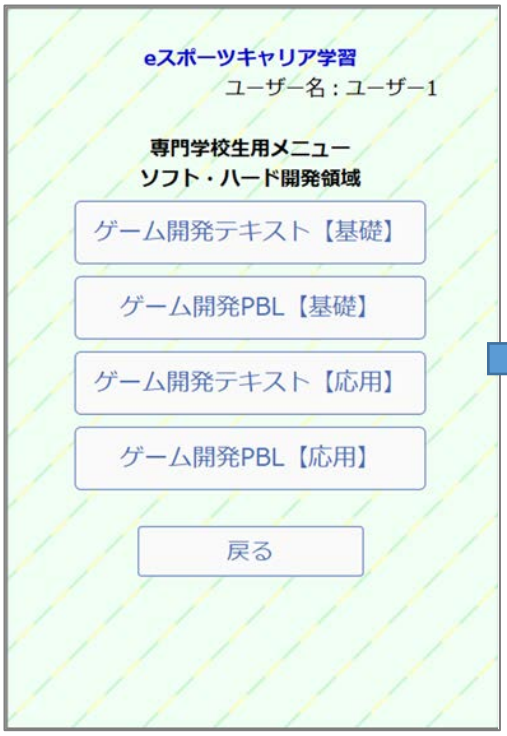
専門学校生用
学習領域選択メニュー

ソフト・ハード開発領域メニュー

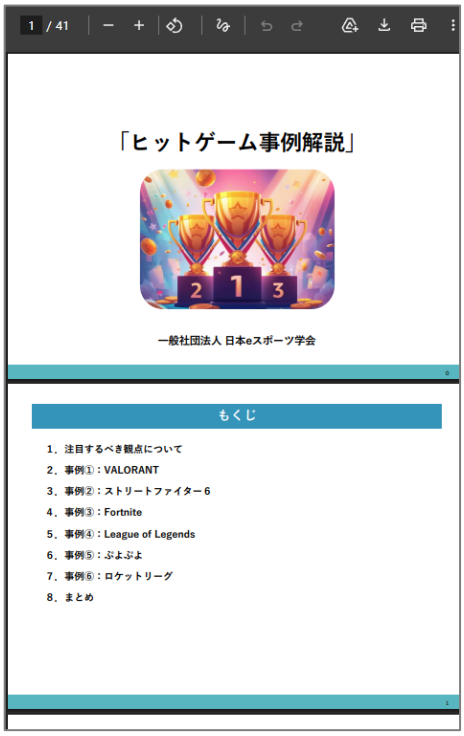


医療福祉領域メニュー

図表 3-4　学習支援 WEB プラットフォームの専門学校生用
ソフト・ハード開発領域メニュー



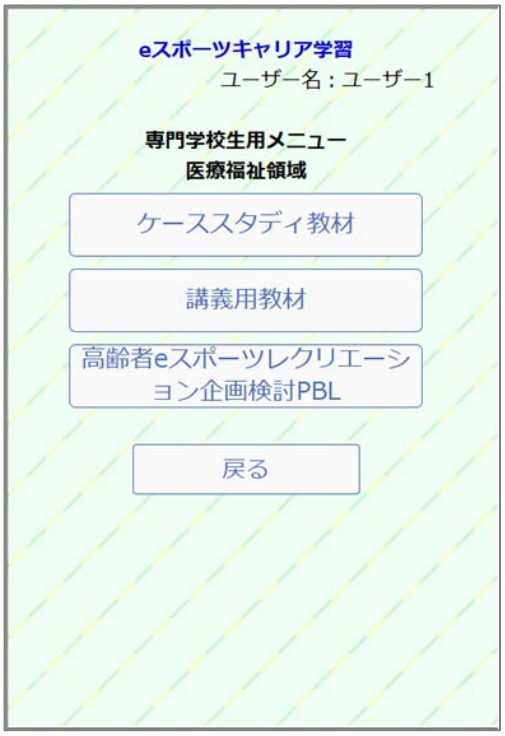
ソフト・ハード開発領域メニュー



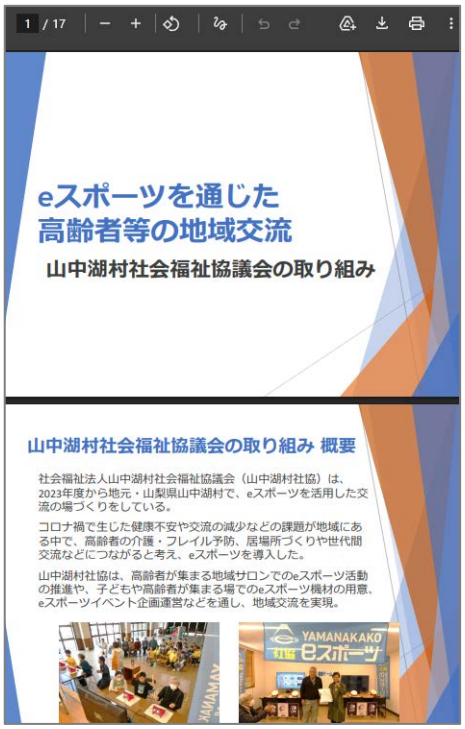
テキスト閲覧

講義映像視聴

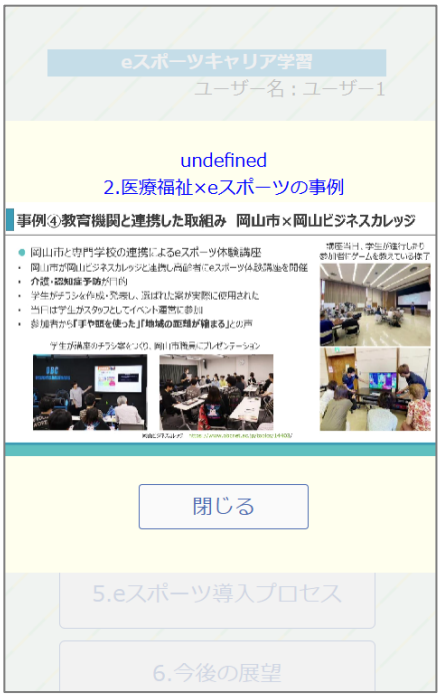
図表 3-5　学習支援 WEB プラットフォームの専門学校生用
医療福祉開発領域メニュー



医療福祉領域メニュー



テキスト閲覧



講義映像視聴

【実証報告編】

1. 高等学校段階の実証講座

1.1. 今年度の実施方針

本事業で開発した通信制高等学校対象カリキュラム・コンテンツの妥当性の確認、通信制高等学校と連携体制構築・授業運用を行う上での課題の洗い出し、導入後の自律的運用を見据えての教材カスタマイズ・拡張等の必要性の確認等を行うことを目的として講座を実施した。

前年度に引き続き、AOIKE 高等学校（広域通信制高校）の協力を得て、e スポーツ科目履修者の 1 年生・2 年生・3 年生 計 31 名を主な対象として、本事業で開発したカリキュラム全体を本格導入する形で、以下の 4 系統で構成される実証講座を企画・実施した。

① 1 年生：「e スポーツ導入」全体
② 2 年生：「e スポーツキャリア学習」全体、「e スポーツ職業学習」（ゲーミング）
③ 3 年生：「e スポーツ職業学習」（ビジネス、医療福祉、ソフト・ハード開発）
④ 希望者スクーリング：ソフト・ハード開発領域 ゲーム開発演習

①②③は自宅での自主学習を中心とし、6 月から 12 月までの期間、教材をインターネット配信して任意の時間に学習し、期限までにレポートを提出する形式で実施した。④は希望者（e スポーツ科目履修者以外も含む）を対象とし、指定日時に登校して集合学習を行う形式で実施した。

なお、対象となった AOIKE 高等学校 2 年生・3 年生の e スポーツ科目履修者は、前年度までの本事業の実証講座を受講している。

以下に高等学校段階の実証講座の実施概要と実施結果について報告する。

1.2. AOIKE 高等学校 1 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座

1.2.1. 実施概要

AOIKE 高等学校 1 年生 e スポーツ科目履修者を対象に、科目「e スポーツ導入」の教育コンテンツ全体を提供し、実証講座を実施した。

本講座は通信制高校の一般的な授業形式と同様に、自宅での自主学習が中心である。5 月～12 月の期間で各種教育コンテンツをインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式である。

また期間内の自己学習の支援やフォローを目的として 12/4（木）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングが開催され、レポート課題の知識学習部分の解説が行われた。

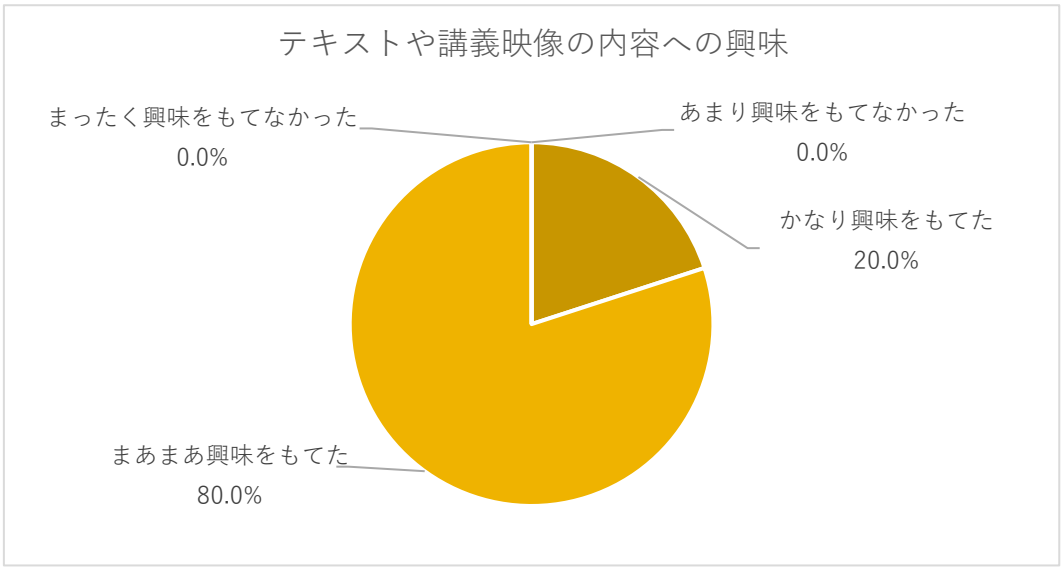
実施の概要を下表に示す。

図表 1-1　AOIKE 高等学校 1 年生 e スポーツ科目履修者対象　実施概要

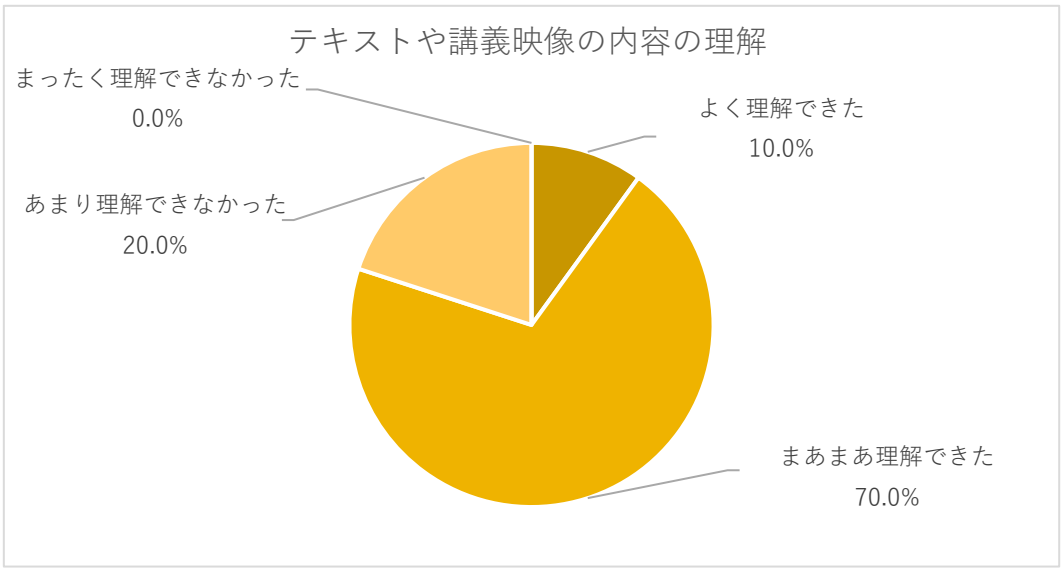
項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者　1 年生 計 10 名
実施期間	5 月～12 月までの間で 4 回のレポート課題を実施。 12/4（木）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングを実施。 ※一般的な高校の 1 科目（35 時間）相当
実施内容	本事業で開発した科目「e スポーツ導入」の講義映像・テキスト・レポート等を活用した自主学習（期間で教材をインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式）で実施した。12/4（木）のスクーリングは AOIKE 高校 e スポーツ科目教員（櫛田先生、大崎先生）が担当。（当学会も支援） ・e スポーツ導入「e スポーツの定義」「e スポーツの競技種目」 ・e スポーツ導入「世界の e スポーツ史」「日本の e スポーツ史」 ・e スポーツ導入「e スポーツの競技シーン」「e スポーツと健康」 ・e スポーツ導入「e スポーツのいま」「e スポーツの産業」 ・スクーリング（12/4（木）2 コマ 上記レポート等を解説、ゲーム体験）
評価方法	5 月～12 月までの学習が一通り完了した後、受講した学生に受講後アンケートを実施して、フィードバックを得た。

1.2.2.　講座受講後アンケートの結果

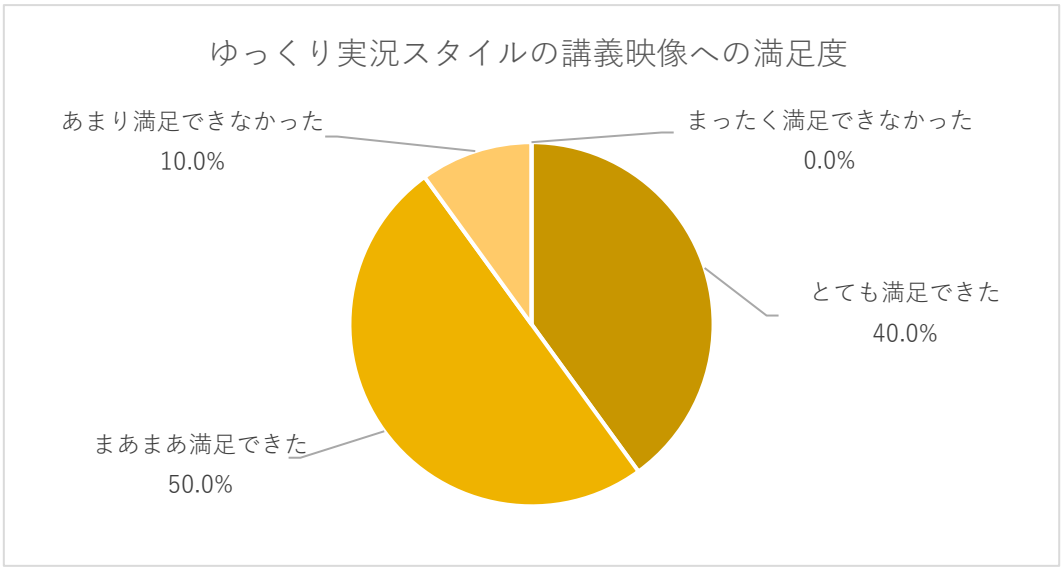
①　6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容に興味を持つことができましたか。



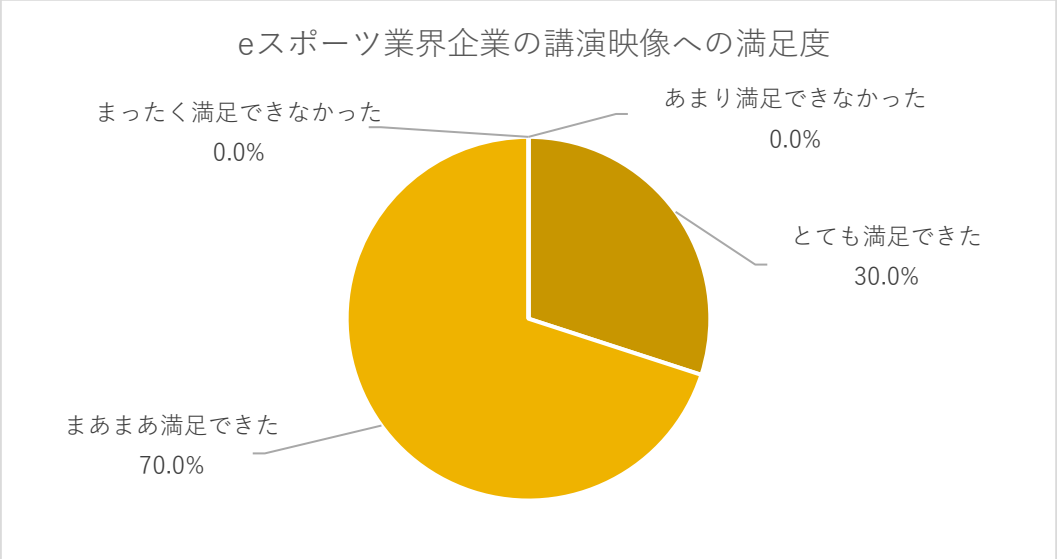
② 6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容は理解できましたか。



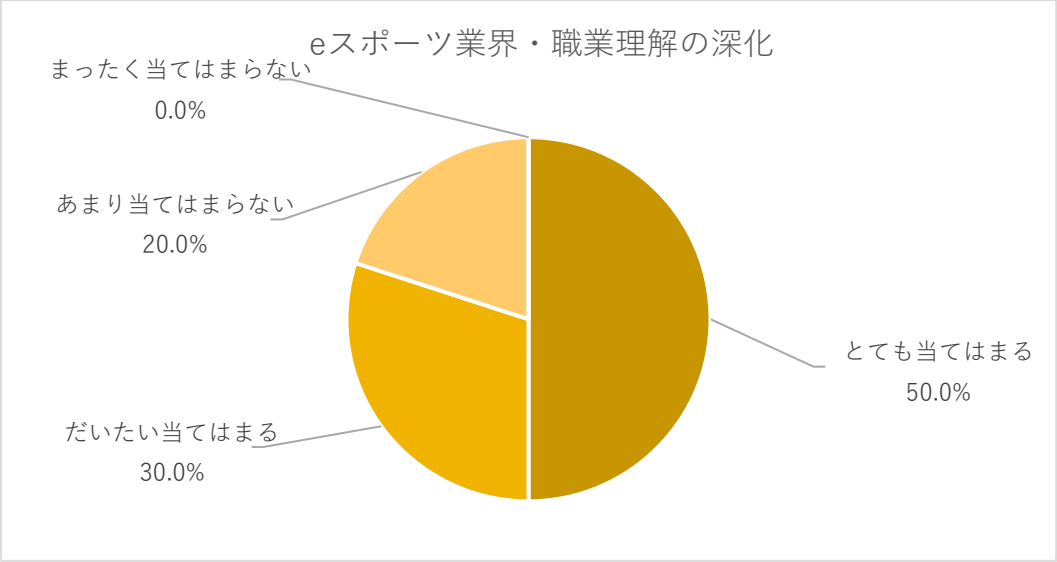
③ ゆっくり実況スタイルの講義映像に満足できましたか。



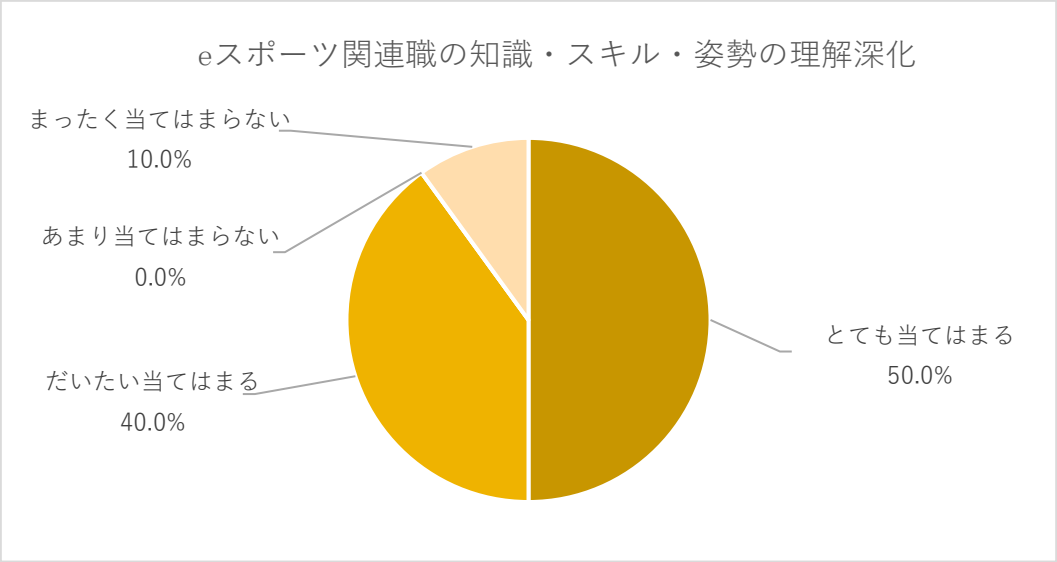
④　e スポーツ業界企業の講演映像に満足できましたか。



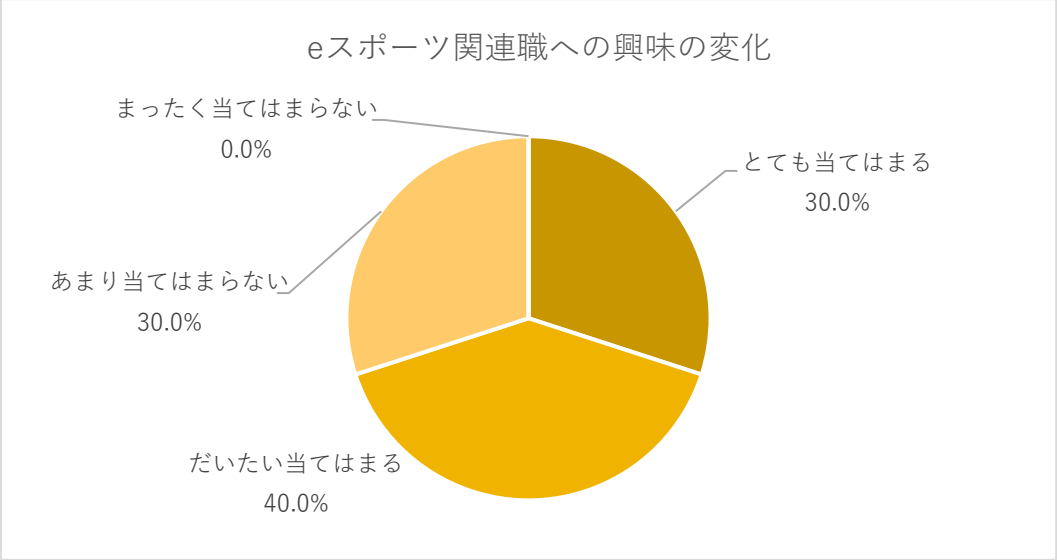
⑤　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツ業界やさまざまな e スポーツに関わる仕事の内容についての理解は深まりましたか。



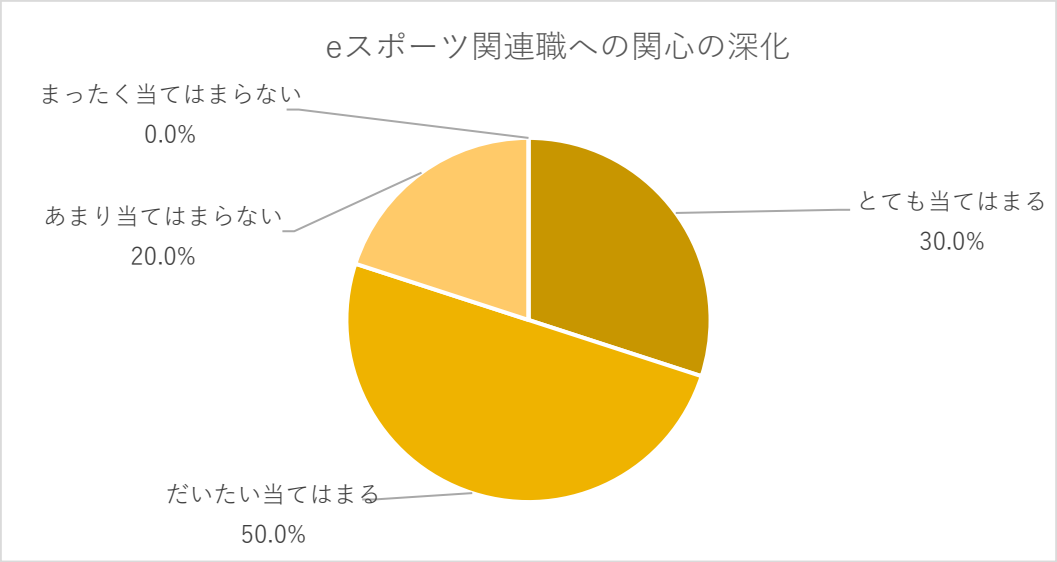
⑥　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、さまざまな e スポーツに関わる職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



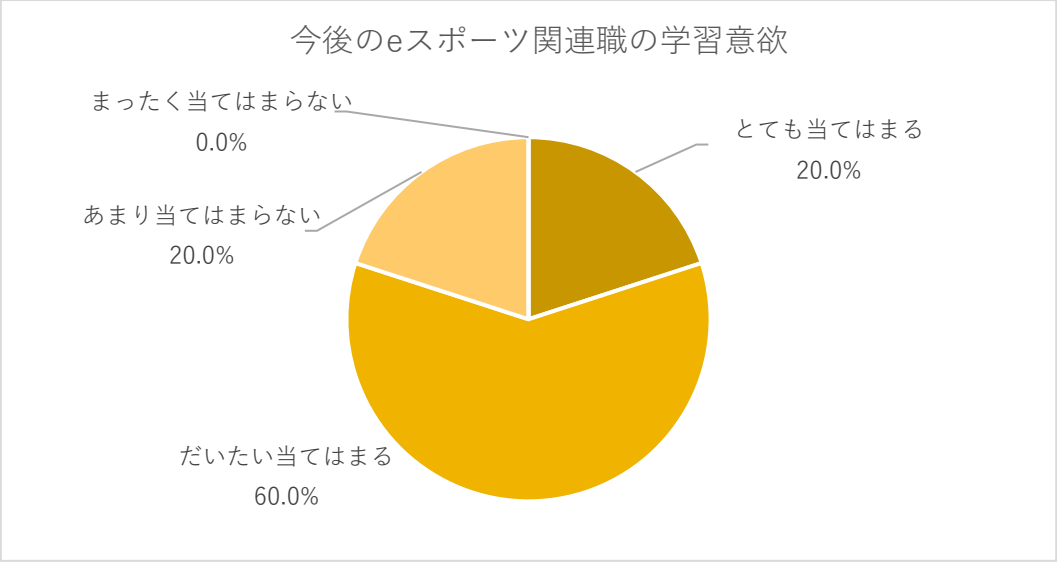
⑦　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツに関わる仕事により興味を持てましたか。



⑧　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツに関わる職業や仕事についてもっと知りたいと思うようになりましたか。



⑨　今後、e スポーツに関わる職業や仕事に関する学習をさらにしてみたいと思いますか。



⑩　学習内容への感想・意見・要望などがあれば教えてください。

- 年齢関係なくｅスポーツを楽しめる仕組みが幅広く楽しくゲームをすることに関心しました。
- 今月のｅスポーツスクーリングを受けて、ｅスポーツは年齢、性別関係なく楽しめるとても良い文化だと改めて実感しました。
- 全年齢を通してできることがいいと思った。勝ち負け関係なく楽しめることが分かった。
- 今月の授業を通して車のｅスポーツの大会とかあるのは初めて知りました。小・中・高、大人も楽しめていろいろ知ることができました。
- 実際にｅスポーツの体験をしてみて、家にも欲しいなと思うくらい興味が湧いた。
- 普段しているゲームに対して別の視野からもｅスポーツを見ることができた。
- 車のゲームをやってみたいと思いました。
- いろんな体験ができてうれしいです。
- たのしかった。

1.2.3. 実施結果のまとめ

1 年生を対象に、6 月から 12 月の間にテキストおよび講義映像を活用した自主学習を主とする講座を実施し、学習終了後に学習全体についてアンケートを行った。

学習内容への興味については、「かなり興味をもてた」が 20.0%、「まあまあ興味をもてた」が 80.0%であり、科目「e スポーツキャリア」の学習に対して全員が肯定的な関心を持って学習を進めた結果である。内容の理解度についても、「よく理解できた」が 10.0%、「まあまあ理解できた」が 70.0%であり、多くの生徒が内容を概ね理解できたと言える結果であった。

「e スポーツ業界・職業の内容への理解は深まったか」については、「とても当てはまる」が 50.0%、「だいたい当てはまる」が 30.0%であり、大多数の生徒が学習を通じて e スポーツ業界や仕事内容への理解を深められたと回答している。職業に必要な知識・スキル・姿勢などの理解についても、「とても当てはまる」が 50.0%、「だいたい当てはまる」が 40.0%であり、多くの生徒において、どのような仕事が e スポーツ業界に存在しているかの理解に繋がった。

「e スポーツに関わる仕事への興味」については、「とても当てはまる」が 30.0%、「だいたい当てはまる」が 40.0%であり、多くの生徒が肯定的な興味の変化を示している。「e スポーツに関わる職業や仕事についてもっと知りたいと思うようになったか」については、「とても当てはまる」が 30.0%、「だいたい当てはまる」が 50.0%であり、大多数の生徒において関心の深化が見られた。さらに、「今後の学習をさらにしてみたいか」については、「とても当てはまる」が 20.0%、「だいたい当てはまる」が 60.0%であり、大多数の生徒が継続的な学習に対して前向きな意向を示しているという結果であった。

学習内容に関する自由記述としては、「普段しているゲームに対して別の視野からも e スポーツを見ることができた。」という意見や、「年齢関係なく e スポーツを楽しめる仕組みに感心した」のような意見が見られており、e スポーツの多様性や社会的な広がりに気づきを得た生徒が多かったという結果だった。

総じて、1 年生は独自教材や実技体験を通じて、遊びとしてのゲームとは異なる「職業や社会性を持つ文化」としての e スポーツの側面に触れることができた。将来のキャリアの選択肢の一つとして e スポーツを前向きに捉え、次段階の学習へ進む準備が整ったものと考える。

1.3. AOIKE 高等学校 2 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座

1.3.1. 実施概要

AOIKE 高等学校 2 年生 e スポーツ科目履修者を対象に、科目「e スポーツキャリア学習」の教育コンテンツ全体と科目「e スポーツ職業学習」の一部を提供し、実証講座を実施した。

本講座は通信制高校の一般的な授業形式と同様に、自宅での自主学習が中心である。5 月～12 月の期間で各種教育コンテンツをインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式である。

また期間内の自己学習の支援やフォローを目的として 11/28（金）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングが開催され、レポート課題の知識学習部分の解説が行われた。

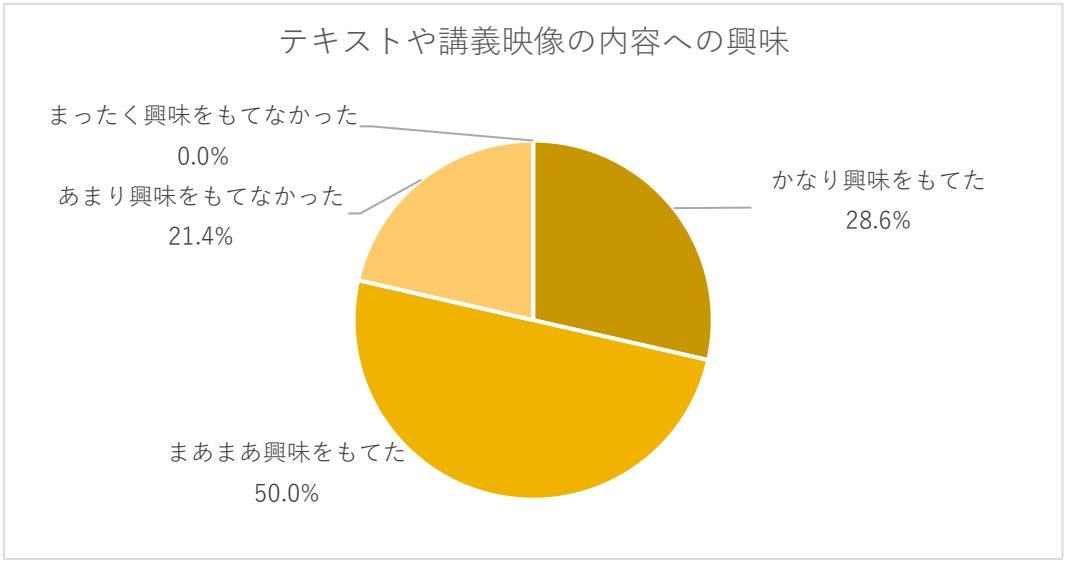
実施の概要を下表に示す。

図表 1-2 AOIKE 高等学校 2 年生 e スポーツ科目履修者対象 実施概要

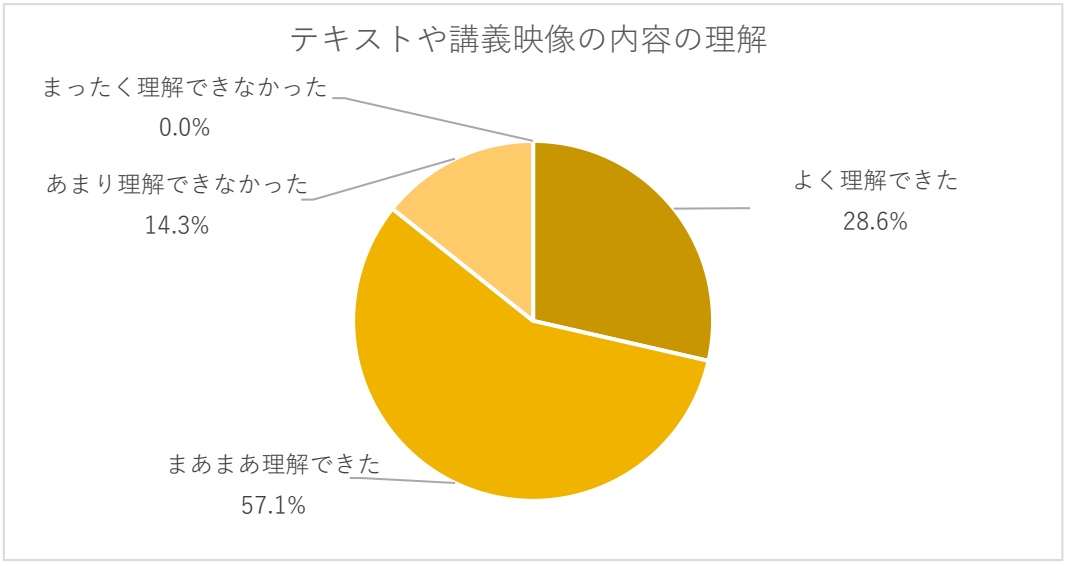
項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者 2 年生 計 14 名
実施期間	5 月～12 月までの間で 4 回のレポート課題を実施。 11/28（金）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングを実施。 ※一般的な高校の 1 科目（35 時間）相当
実施内容	本事業で開発した科目「e スポーツキャリア」、科目「e スポーツ職業学習」の講義映像・テキスト・レポート等を活用した自主学習を実施した。 11/28（金）のスクーリングは AOIKE 高校 e スポーツ科目教員（櫛田先生、大崎先生）が担当。（当学会も支援） ・e スポーツキャリア「e スポーツと社会」 ・e スポーツキャリア「e スポーツと職業」 ・e スポーツキャリア「e スポーツと自分」 ・e スポーツ職業学習「ゲーミング領域」 ・スクーリング（11/28（金）2 コマ 上記レポート等を解説、ゲーム体験）
評価方法	5 月～12 月までの学習が一通り完了した後、受講した学生に受講後アンケートを実施して、フィードバックを得た。

1.3.2.　講座受講後アンケートの結果

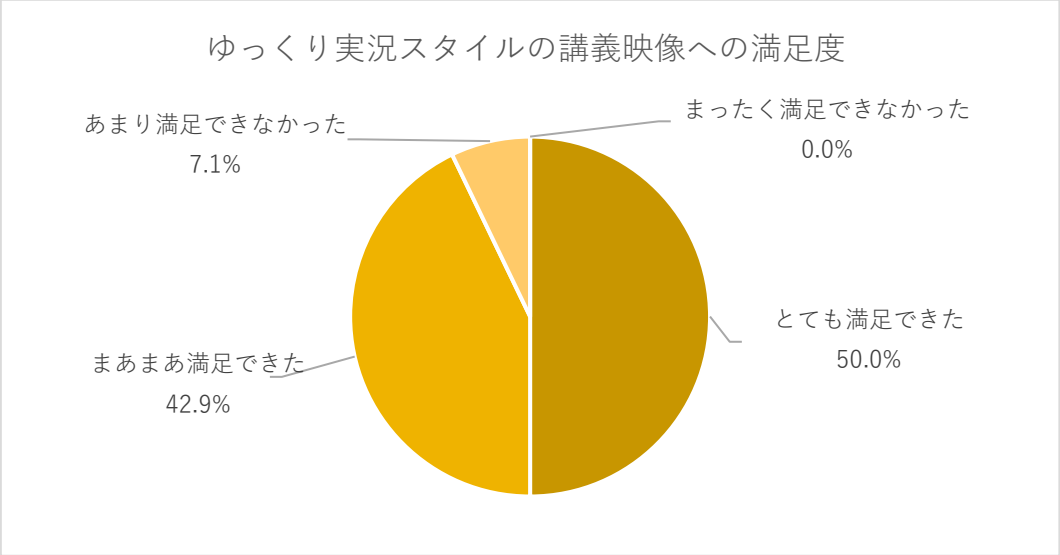
①　6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容に興味を持つことができましたか。



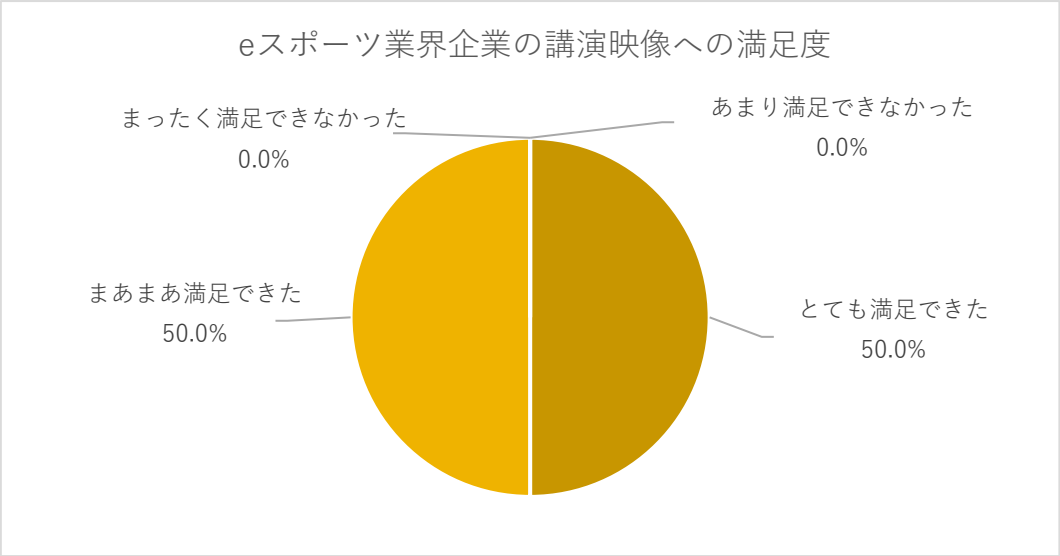
②　6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容は理解できましたか。



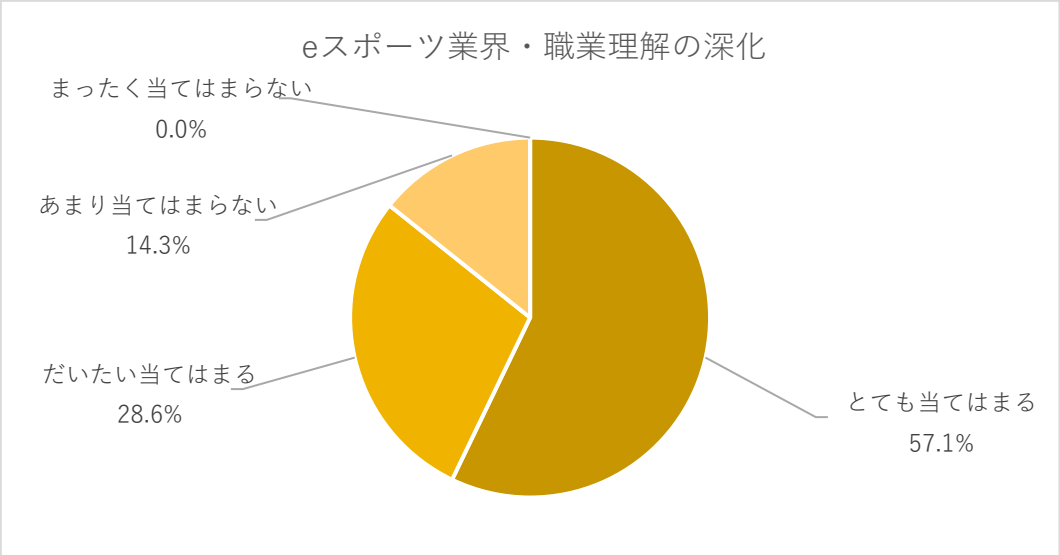
③　ゆっくり実況スタイルの講義映像に満足できましたか。



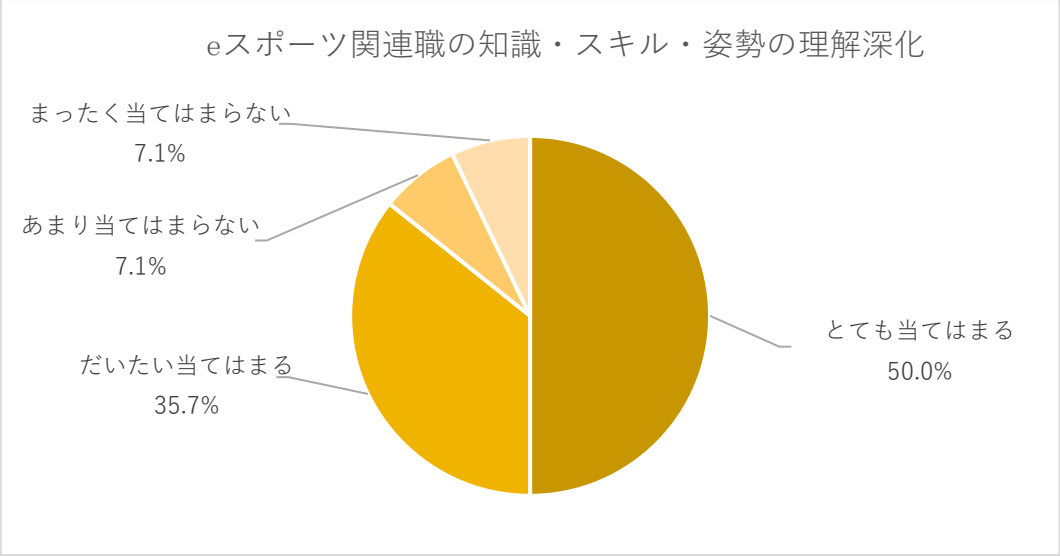
④　e スポーツ業界企業の講演映像に満足できましたか。



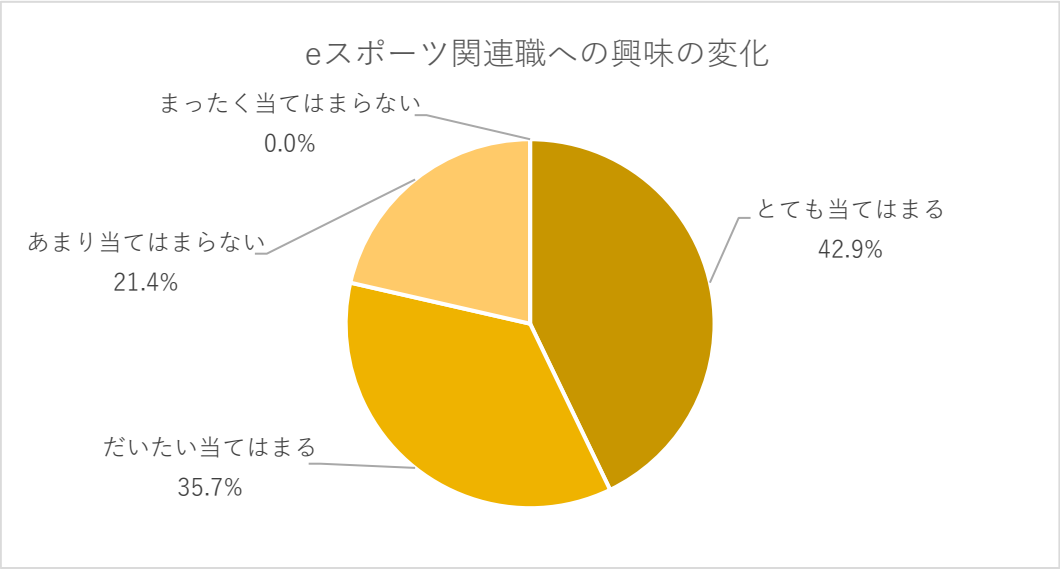
⑤　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツ業界やさまざまな e スポーツに関わる仕事の内容についての理解は深まりましたか。



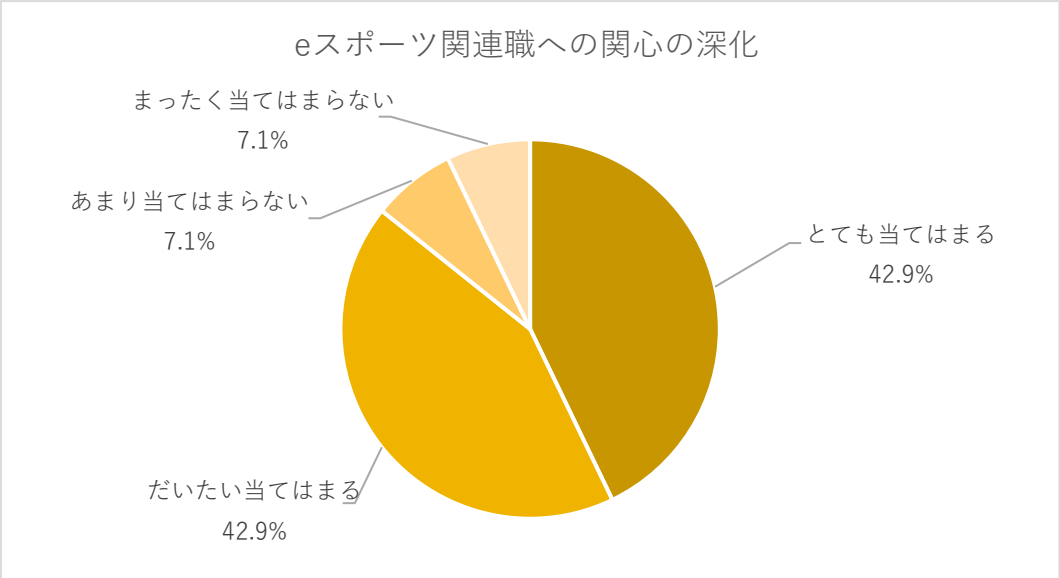
⑥　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、さまざまな e スポーツに関わる職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



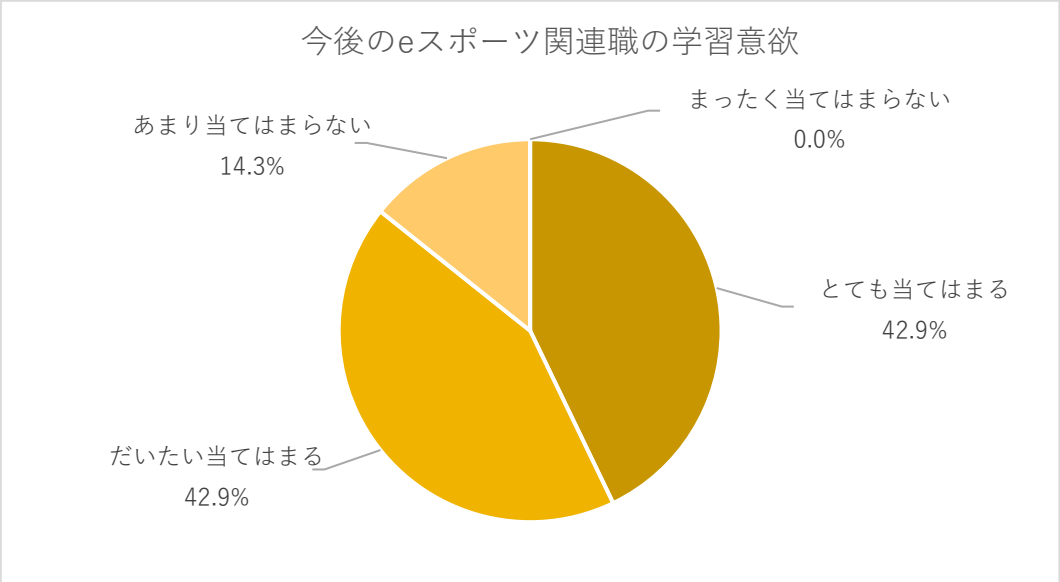
⑦　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツに関わる仕事により興味を持てましたか。



⑧　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツに関わる職業や仕事についてもっと知りたいと思うようになりましたか。



⑨　今後、e スポーツに関わる職業や仕事に関する学習をさらにしてみたいと思いますか。



⑩　学習内容への感想・意見・要望などがあれば教えてください。

- 地域活動で小浜などでも開催されているときは積極的に参加していきたいし、就職活動では e スポーツにかかわる仕事があればそれも視野に入れていきたいと思います。
- 今回のスクーリングでさらに e スポーツについて深まりました。これからも e スポーツについて調べていきたいです。e スポーツに詳しくなったので、職業や仕事にも活用していきたいです。
- めっちゃ楽しかったです。車の免許は取らないと決めました！
- 楽しかったです。
- 今日のゲームをやってみて、とても楽しかったです。次やるとしたら格ゲーをやってみたいです。
- グランツーリスモを初めてやってみて思っていたより難しかったけど、とても楽しかった
- とても学びになる。
- 今度は FPS でお願いします。
- おもしろかった。

1.3.3. 実施結果のまとめ

2 年生を対象に、6 月から 12 月の間にテキストおよび講義映像を活用した自主学習を主とする講座を実施し、学習終了後に学習全体についてアンケートを行った。

学習内容への興味については、「かなり興味をもてた」が 28.6%、「まあまあ興味をもてた」が 50.0%であり、科目「e スポーツキャリア」の学習に対して肯定的な関心を持って学習を進めた生徒が多い結果である。内容の理解度についても、「よく理解できた」が 28.6%、「まあまあ理解できた」が 57.1%であり、多くの生徒が内容を概ね理解できたと言える結果であった。

「e スポーツ業界・職業の内容への理解は深まったか」については、「とても当てはまる」が 57.1%、「だいたい当てはまる」が 28.6%であり、大多数の生徒が学習を通じて業界や仕事内容への理解を深められたと回答している。職業に必要な知識・スキル・姿勢などの理解についても、「とても当てはまる」が 50.0%、「だいたい当てはまる」が 35.7%であり、多くの生徒において、具体的にどのような仕事が存在し、どのような姿勢が求められるかという理解に繋がった。

「e スポーツに関わる仕事への興味」については、「とても当てはまる」が 42.9%、「だいたい当てはまる」が 35.7%であり、多くの生徒が肯定的な興味の変化を示している。「e スポーツに関わる職業や仕事についてもっと知りたいと思うようになったか」については、「とても当てはまる」が 42.9%、「だいたい当てはまる」が 42.9%であり、大多数の生徒において関心の深化が見られた。さらに、「今後の学習をさらにしてみたいか」については、「とても当てはまる」が 42.9%、「だいたい当てはまる」が 42.9%であり、大多数の生徒が継続的な学習に対して前向きな意向を示しているという結果であった。

学習内容に関する自由記述としては、「今回のスクーリングでさらに e スポーツについて深まりました。これからも e スポーツについて調べていきたいです。」という意見や、「就職活動では e スポーツにかかわる仕事があればそれも視野に入れていきたい」のような意見が見られており、e スポーツを自身の将来や職業として具体的に捉え始めている生徒が見受けられたという結果だった。

総じて、2 年生は 1 年生時の基礎を土台として、映像やテキストを用いた学習を通じ、より具体的な「職業・キャリア」の視点から e スポーツを捉え直すことができている。自身の進路選択肢の一つとして業界を前向きに検討し始める生徒も現れており、2 年生時点の教育目標は着実に達成されたものと考える。

1.4. AOIKE 高等学校３年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座

1.4.1. 実施概要

AOIKE 高等学校 3 年生 e スポーツ科目履修者を対象に、科目「e スポーツ職業学習」を提供し、実証講座を実施した。なお、本講座を受講した生徒は、1 年次・2 年次に本事業の実証講座を受講しており、科目「e スポーツキャリア学習」や科目「e スポーツ職業学習」の「ゲーミング領域」の学習を行っている。そのため今年度は、科目「e スポーツ職業学習」のうち、「ビジネス」「ソフト・ハード開発」「医療福祉」の 3 領域を学習対象とした。

本講座は通信制高校の一般的な授業形式と同様に、自宅での自主学習が中心である。5 月～12 月の期間で各種教育コンテンツをインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式である。

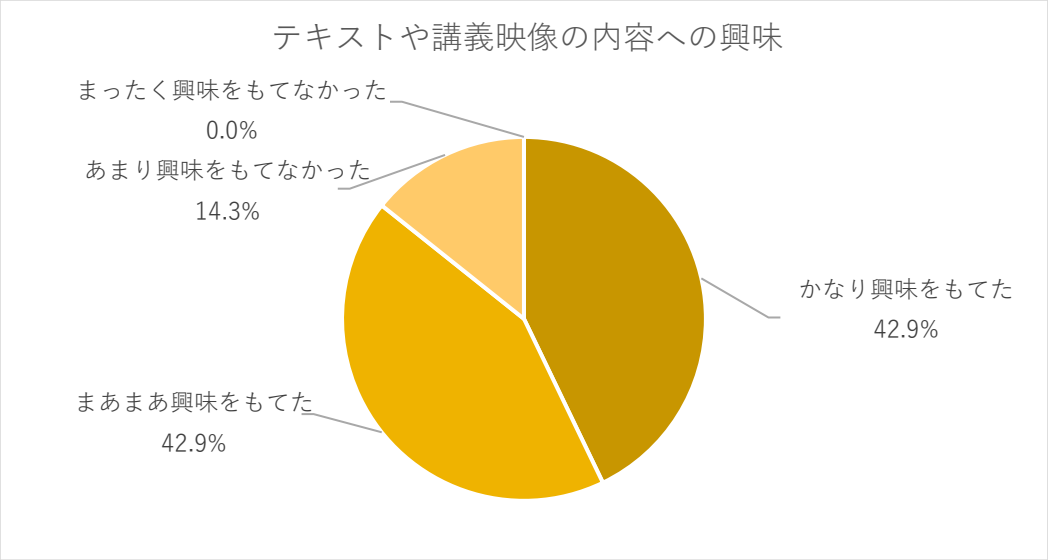
また期間内の自己学習の支援やフォローを目的として 6/18（水）・19（木）、12/19（水）・20（木）の 4 日間、計 8 コマ（50 分/コマ）のスクーリングが開催され、レポート課題の知識学習部分の解説が行われた。実施の概要を下表に示す。

図表 1-3 AOIKE 高等学校 3 年生 e スポーツ科目履修者対象の実証講座 実施概要

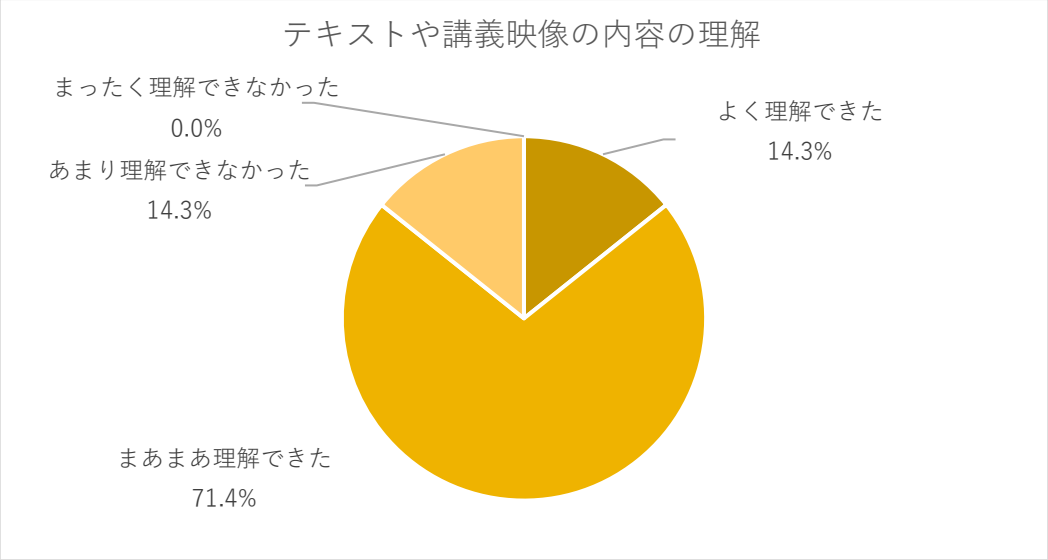
項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者 3 年生 計 7 名
実施期間	5 月～12 月までの間で 4 回のレポート課題を実施。 6/18（水）・19（木）、12/19（水）・20（木）の 4 日間、計 8 コマ（50 分/コマ）のスクーリングを実施。 ※一般的な高校の 1 科目（35 時間）相当
実施内容	本事業で開発した科目「e スポーツ職業学習」の講義映像・テキスト・レポート等を活用した自主学習を実施した。6/18（水）・19（木）、12/19（水）・20（木）のスクーリングは AOIKE 高校 e スポーツ科目教員（櫛田先生、大崎先生）が担当。（当学会も支援） ・e スポーツ職業学習「ビジネス領域」 ・e スポーツ職業学習「医療・福祉領域」 ・e スポーツ職業学習「ソフト・ハード開発領域」 ・e スポーツ学習の振り返り ・スクーリング（6/18（水）・19（木）各 2 コマ） 上記のレポート等を復習・解説、ゲーム体験 ・スクーリング（12/19（水）・20（木）各 2 コマ） 上記のレポート等を復習・解説、ゲーム体験
評価方法	5 月～12 月までの学習が一通り完了した後、受講した学生に受講後アンケートを実施して、フィードバックを得た。

1.4.2.　講座受講後アンケートの結果

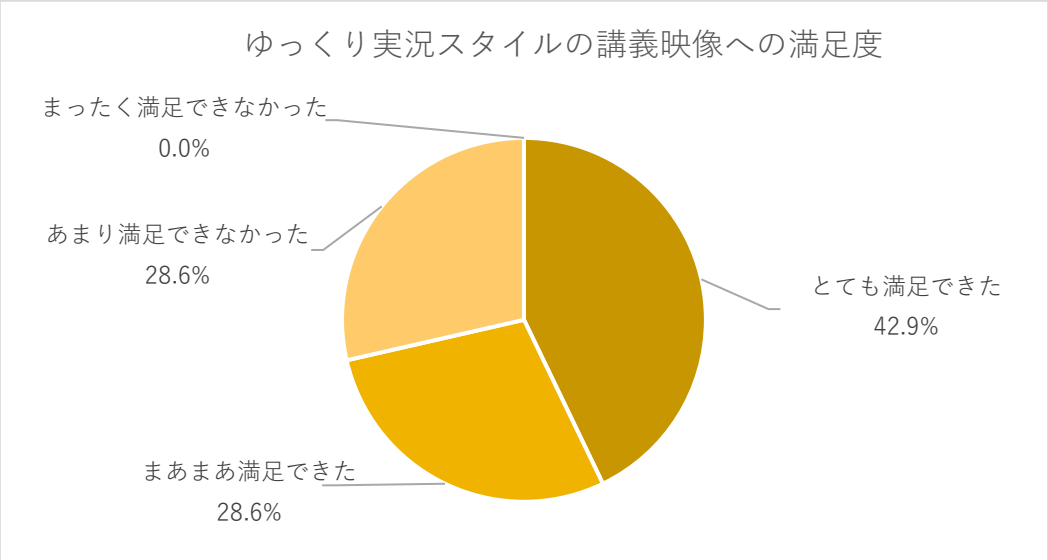
①　6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容に興味を持つことができましたか。



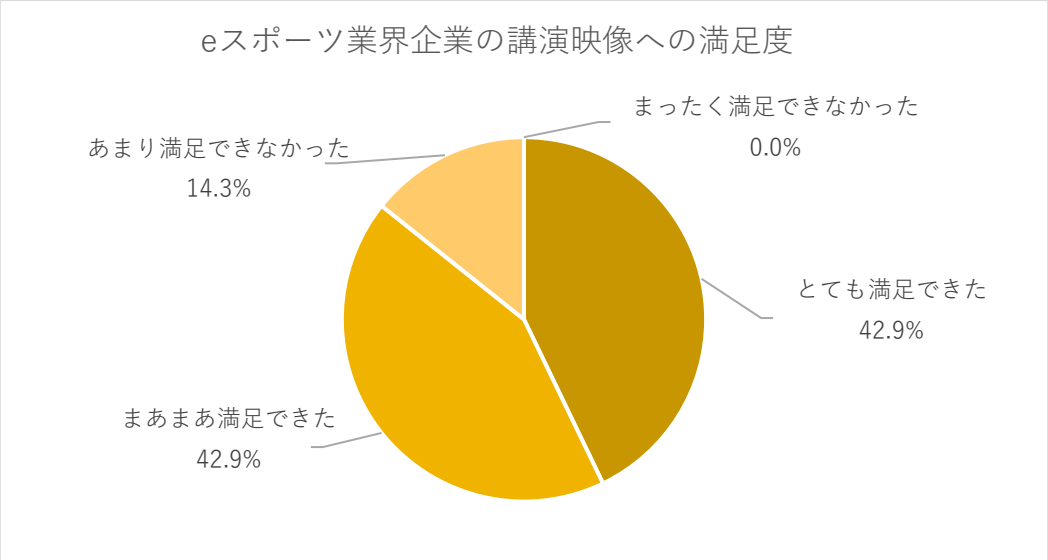
②　6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容は理解できましたか。



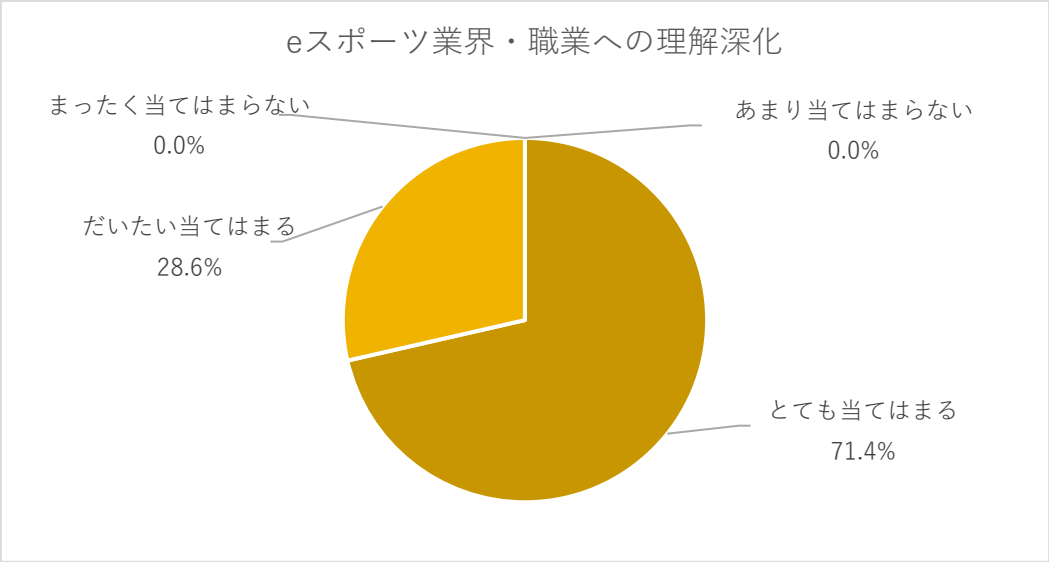
③　ゆっくり実況スタイルの講義映像に満足できましたか。



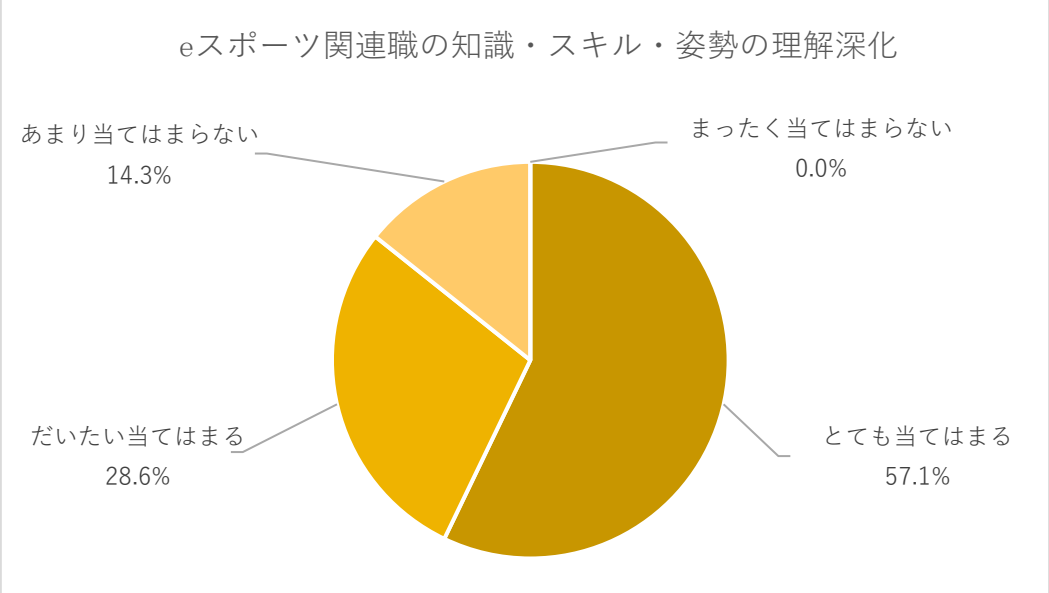
④　e スポーツ業界企業の講演映像に満足できましたか。



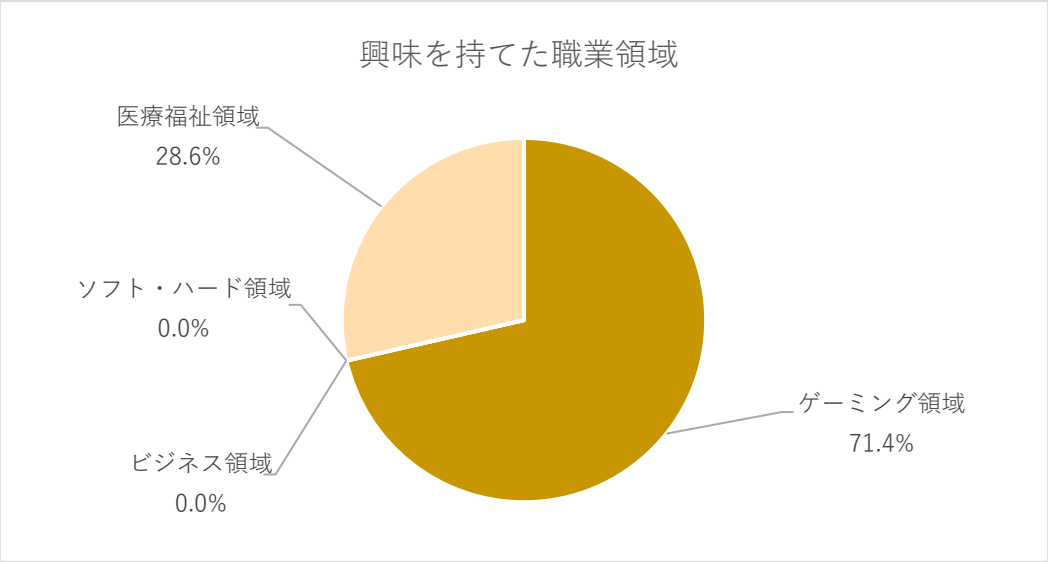
⑤　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツ業界の多様な職業・仕事への理解は深まりましたか。



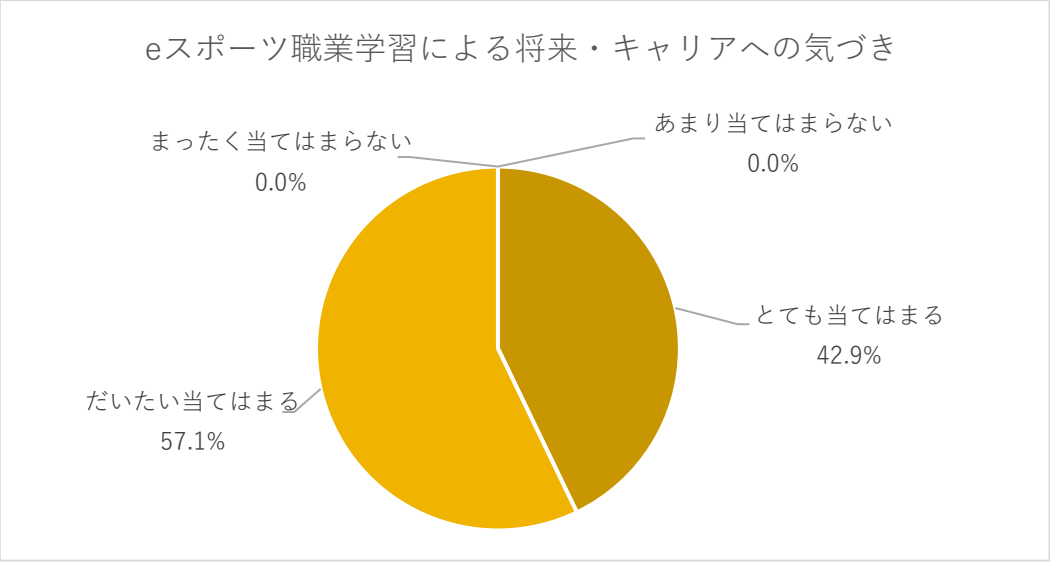
⑥　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツ業界の多様な職業・仕事に求められる専門知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



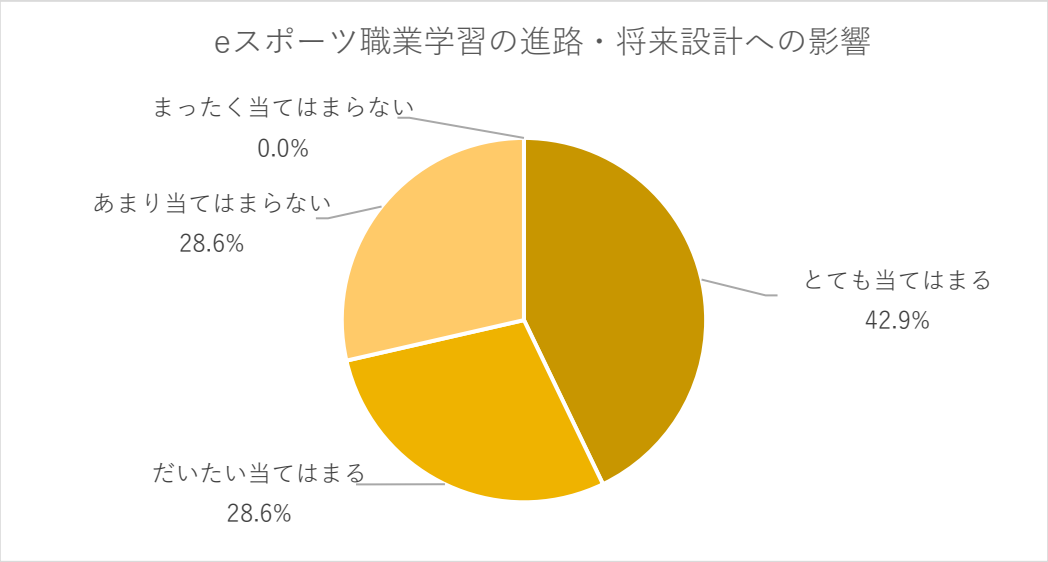
⑦　4 領域の e スポーツに係る職業・仕事の学習を終えて、最も興味を持てたのはどの領域でしたか。



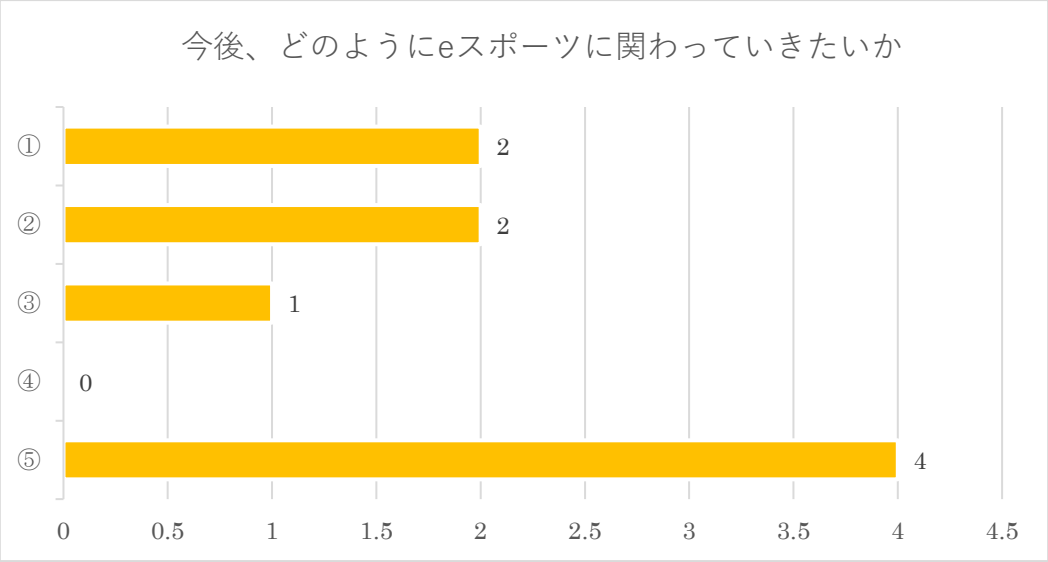
⑧　これまでの e スポーツに係る職業・仕事の学習を通して、ご自身の将来や職業・仕事、今後の e スポーツへの関わり方などについて、考えるきっかけや気づきを得ることができましたか。



⑨　これまでの e スポーツに係る職業・仕事の学習は、ご自身の進路選択や将来設計をする上で、役に立ったと思いますか。



⑩　今後どのように e スポーツに係っていきたいと考えているか、教えてください。



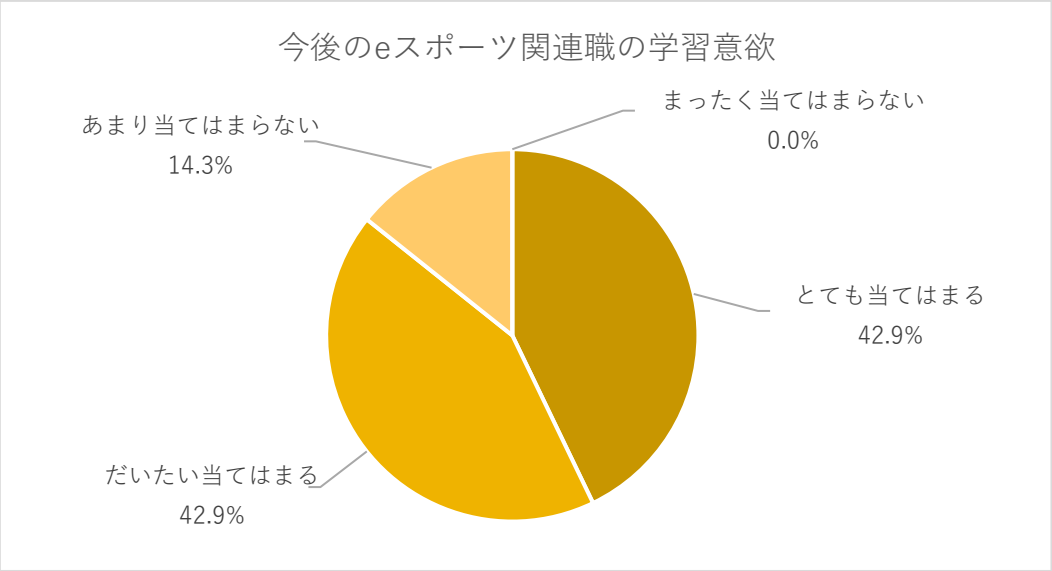
①. 仕事として、e スポーツの競技シーンで活動したい（プレイヤーなど）
②. 仕事として、e スポーツを支えたい（イベント運営、ゲーム開発など）
③. 仕事として、e スポーツにも一部関われる分野に就きたい（医療福祉など）
④. 趣味として、地域の e スポーツイベントやコミュニティ活動に貢献したい
⑤. 趣味として、個人的にプレイしたり観戦したりして楽しみたい

自由記述

- e スポーツの選手をしたり、配信をしたりしたい

- 選手のサポート
- プレイしたり見たりする
- 友達と楽しく遊ぶ

⑪ 今後、e スポーツに関わる職業や仕事に関する学習をさらにしてみたいと思いますか。



⑫ 学習内容への感想・意見・要望などがあれば教えてください。

- 授業で座学とプレイするのが両立されていてよかった。
- 今までｅスポーツを教えてくださりありがとうございました。
- 楽しく学習できたので良かったと思います。
- 楽しかったです

1.4.3. 実施結果のまとめ

3 年生を対象に、6 月から 12 月の間にテキストおよび講義映像を活用した自主学習を主とする講座を実施し、学習終了後に学習全体についてアンケートを行った。

学習内容への興味については、「かなり興味をもてた」が 42.9%、「まあまあ興味をもてた」が 42.9%であり、科目「e スポーツ職業学習」の学習に対して 8 割を超える生徒が肯定的な関心を持って学習を進めた結果である。内容の理解度についても、「よく理解できた」が 14.3%、「まあまあ理解できた」が 71.4%であり、大多数の生徒が内容を概ね把握できたと言える結果であった。

「e スポーツ業界・職業の内容への理解は深まったか」については、「とても当てはまる」が 71.4%、「だいたい当てはまる」が 28.6%であり、全員が学習を通じて業界や仕事内容への理解を深められたと回答している。職業に必要な知識・スキル・姿勢などの理解についても、「とても当てはまる」が 57.1%、「だいたい当てはまる」が 28.6%であり、大多数の生徒において、具体的にどのような仕事が存在するのかという理解に繋がった。

「将来や職業・仕事、今後の e スポーツへの関わり方などについて、考えるきっかけや気づきを得ることができたか」については、「とても当てはまる」が 42.9%、「だいたい当てはまる」が 57.1%であり、全員において将来への具体的な気づきが得られた。進路選択や将来設計に役立ったかについても約 7 割が肯定的な回答を寄せている。今後の関わり方（複数回答）については、個人的な楽しみとしての継続（4 名）に加え、競技シーンや運営、医療福祉分野といった仕事としての関わりを具体的に志向する生徒も計 5 名確認された。

総じて、本プログラムにより生徒が関心を維持しながらキャリア学習を進められたことは大きな成果である。自由記述に見られる「楽しく学習できたので良かった」という言葉からも、生徒たちが前向きにカリキュラムに取り組めたことが伺える。3 年間の継続的な教育は、生徒が e スポーツを単なる娯楽としてではなく、将来の多様な選択肢の一つとして検討するための具体的な知見を提供し、職業観の形成に向けた有意義な足がかりとなったと考える。

1.5. AOIKE 高等学校 希望者対象スクーリング講座

1.5.1. 実施概要

実施協力校である AOIKE 高校と相談の上、2 年次で学習する e スポーツ職業学習「ゲーミング領域」に向けて、ソフト・ハード開発領域の「ゲーム開発演習」をテーマとした特別講座をスクーリング形式で実施した。

ゲーム開発に関心のある受講希望者を対象（e スポーツ科目履修者以外も含む）として指定日時に登校して集合学習を行う形式とした。ゲームの企画や開発の仕事への理解を深めることを目的としている。外部講師として、福岡デザイン&テクノロジー専門学校で講師を務める株式会社 EbuAction エンジニアの山根氏、同社のディレクターを務める浪瀬氏を招聘した。

実施の概要を下表に示す。

図表 1-4 AOIKE 高等学校 希望者対象スクーリング講座 実施概要

項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者および受講希望者 計 8 名
実施期間	9/12（金）09:40～16:00（50 分×5 コマ）
実施内容	スクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」を用いたゲーム開発演習を主題として、下記の項目を実施した。なお、本講座の実施にあたり、外部講師として、福岡デザイン&テクノロジー専門学校で講師を務める株式会社 EbuAction エンジニアの山根氏、同社のディレクターを務める浪瀬氏を招聘した。 ≪9/12（金） 09:40～16:00（50 分×5 コマ）≫ ・講義「e スポーツやゲーム開発の仕事について」 ・フォートナイト クリエイティブモードの体験・操作説明 ・フォートナイトでのゲームの企画・制作実習 「福井県の小学生向けに、福井県名物の恐竜をモチーフにした脱出ゲームを作りたい」という依頼がきたという設定で、生徒たちがゲームを企画・制作した。特定エリアに閉じ込められたプレイヤーが、恐竜と戦ったり協力したりしながら脱出を目指すというオリジナルゲームを、フォートナイトを活用して開発した。
評価方法	参加した生徒を対象に、受講前・受講後にアンケートを実施し、比較分析することとした。

1.5.2.　実施の様子

講義の様子

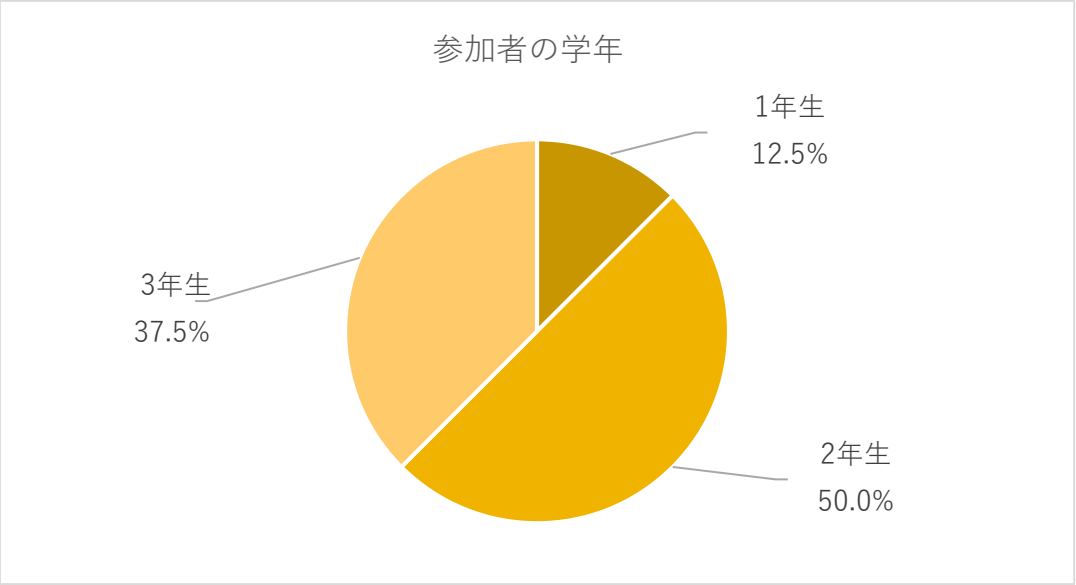
ゲーム制作を行う様子①

ゲーム制作を行う様子②

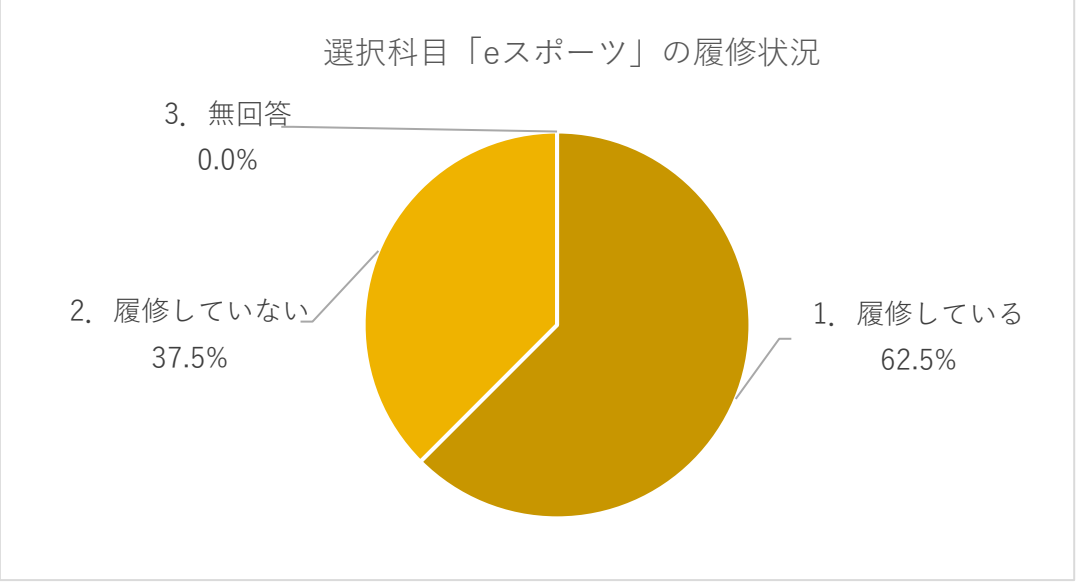
制作したゲームをプレゼンテーションする様子

1.5.3.　講座受講前アンケートの結果

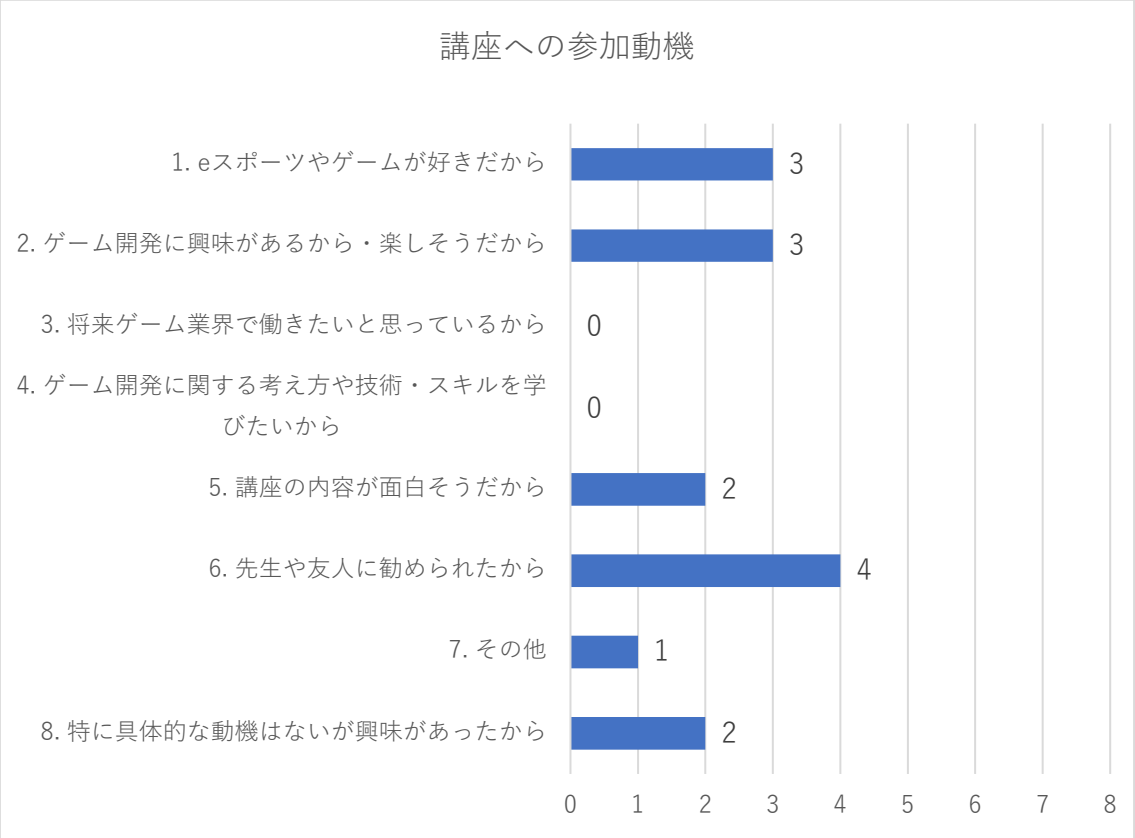
①　学年を教えてください。



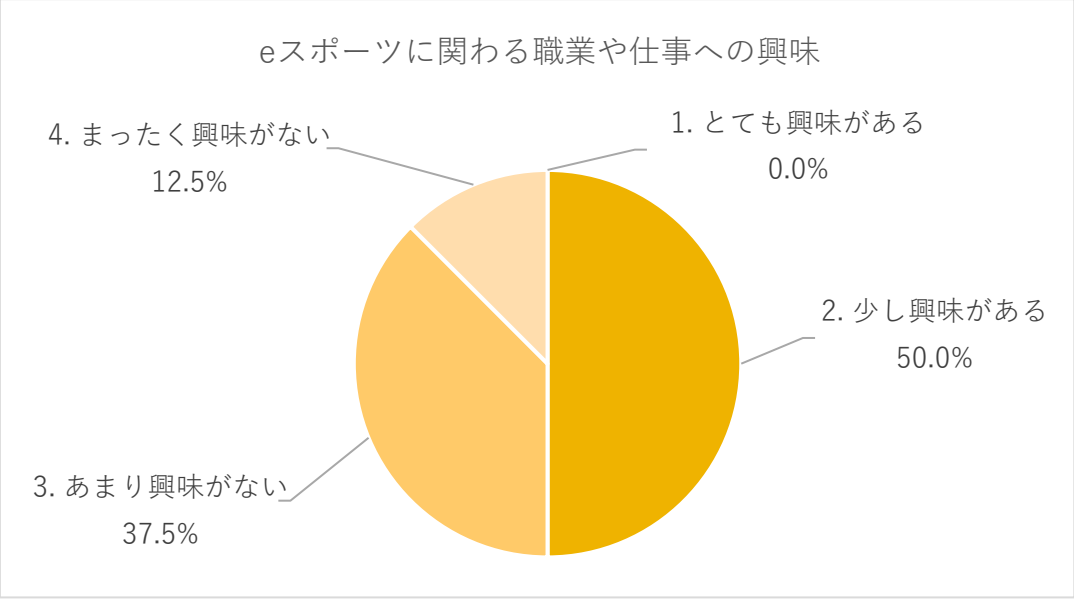
②　選択科目は「e スポーツ」を履修していますか。



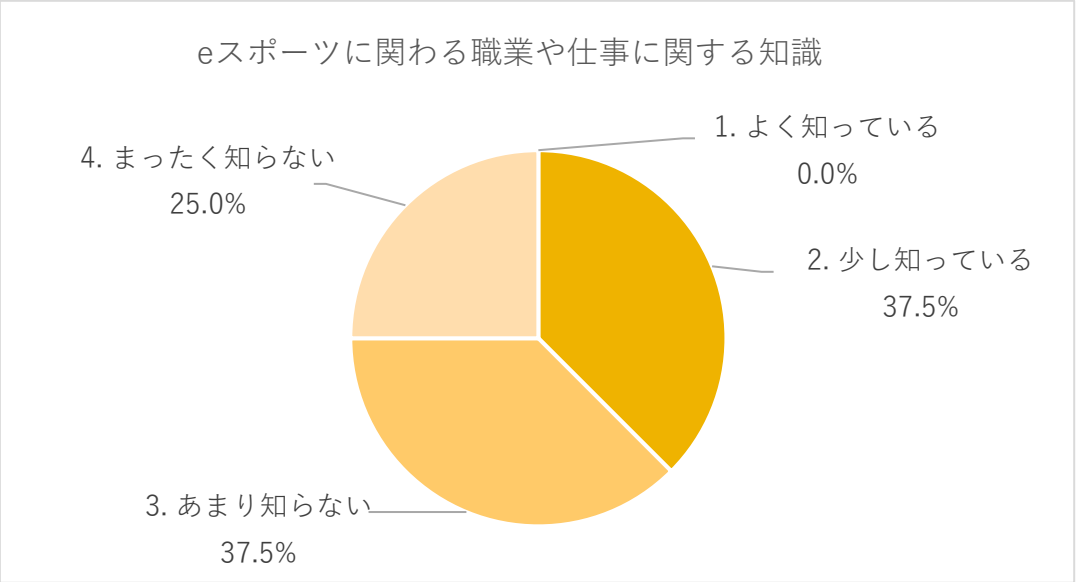
③　今回の講座に参加した動機を教えてください。（複数選択可）



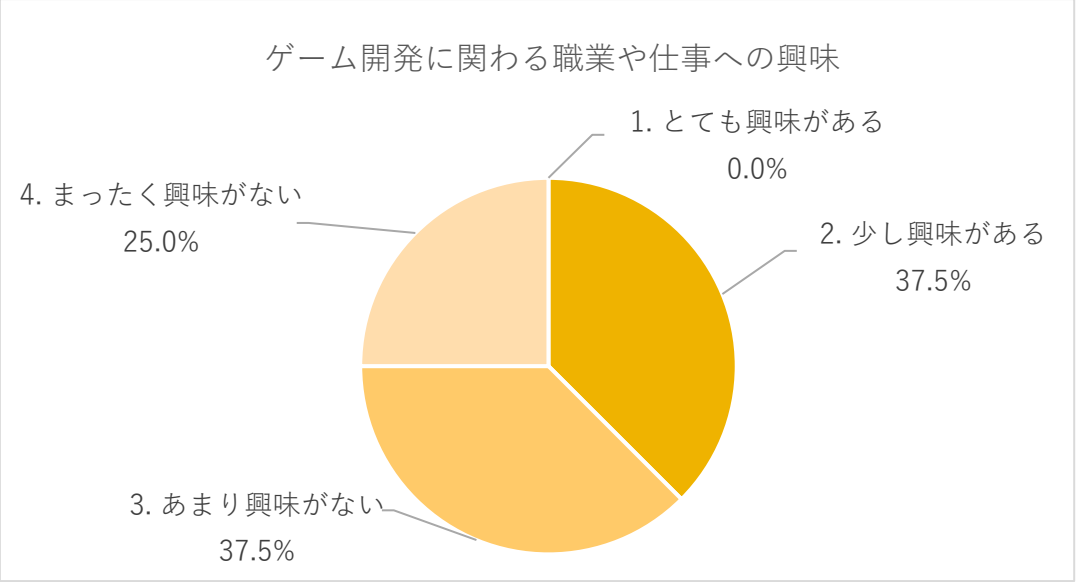
④　e スポーツに関わる職業や仕事に興味はありますか。



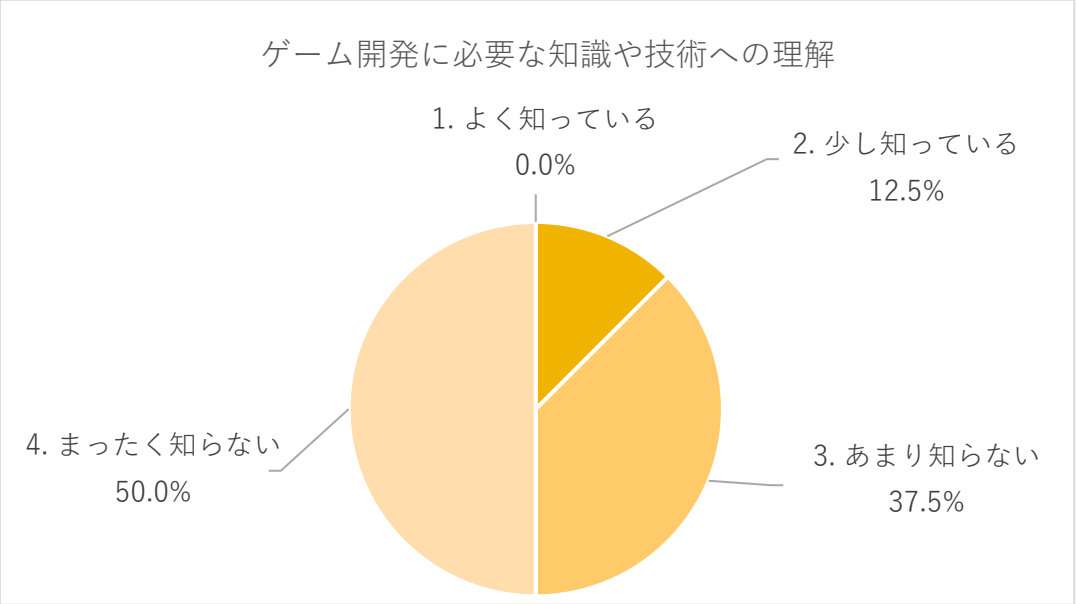
⑤　e スポーツに関わる職業や仕事がどのようなものがあるか知っていますか。



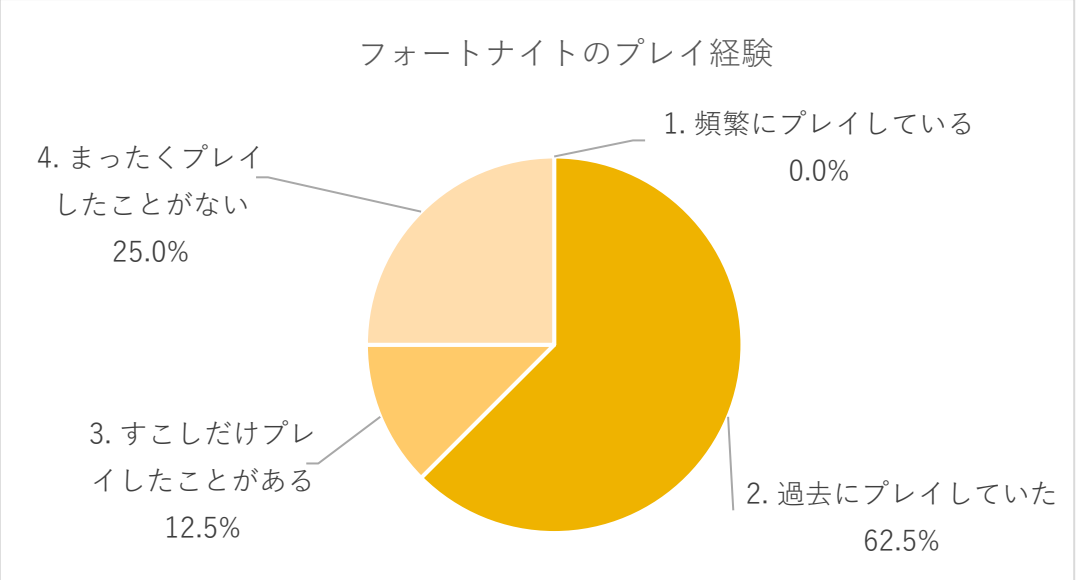
⑥　ゲーム開発に関わる職業や仕事に興味はありますか。



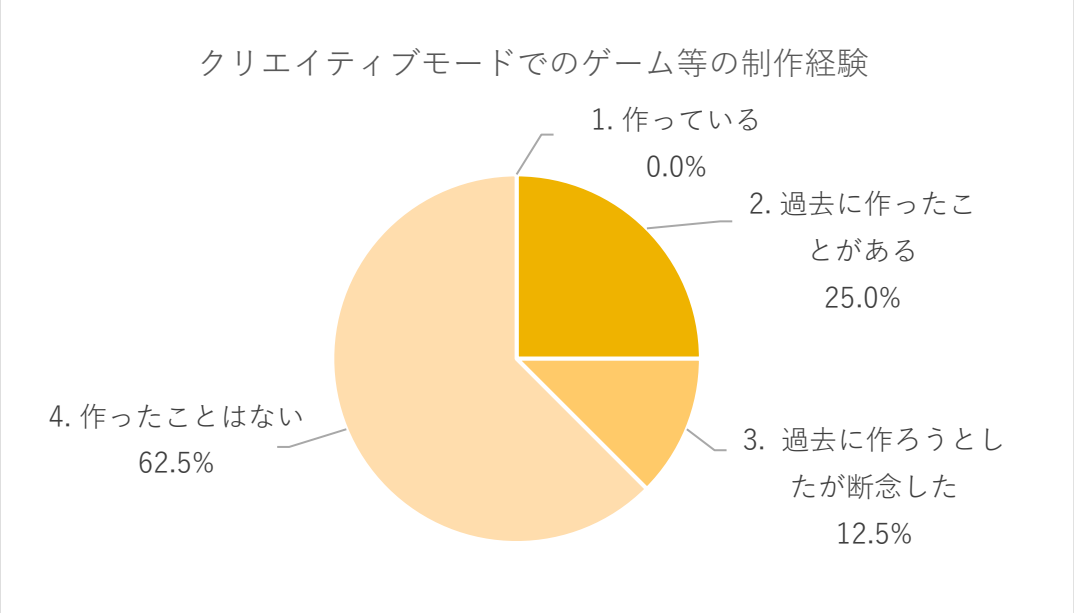
⑦　ゲーム開発にはどのような知識や技術が必要か知っていますか。



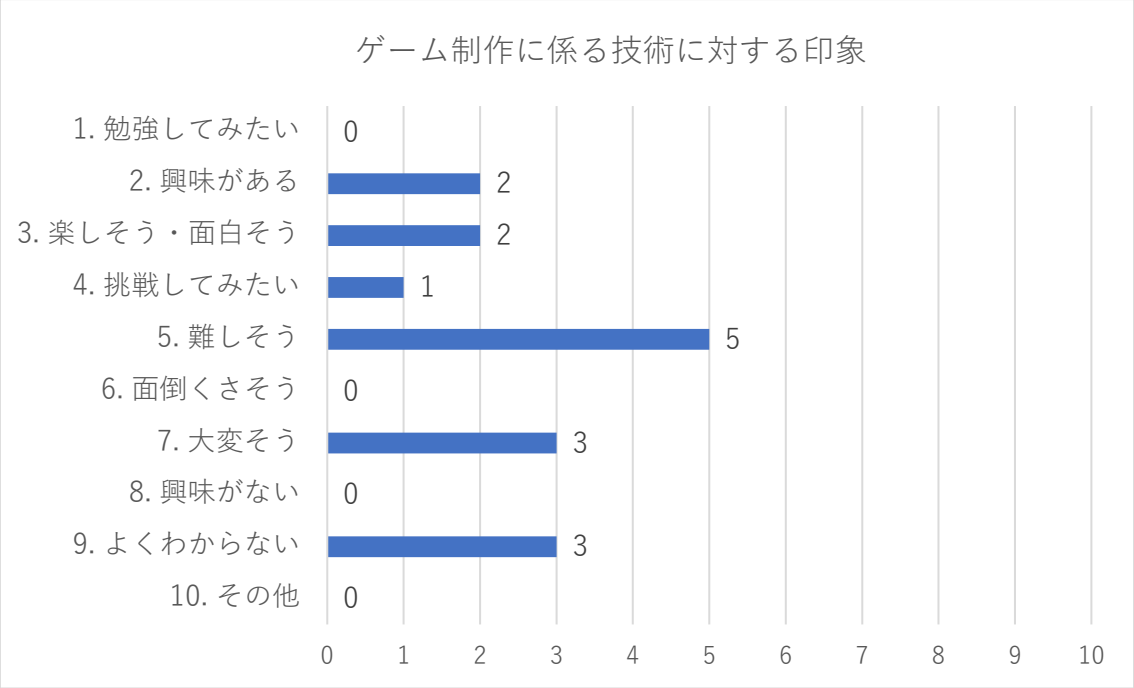
⑧　フォートナイトのプレイ経験を教えてください。



⑨　フォートナイトのクリエイティブモードなどを活用して、ゲームやマップなどを自分で作ったことがありますか。（※フォートナイトでなくても構いません）

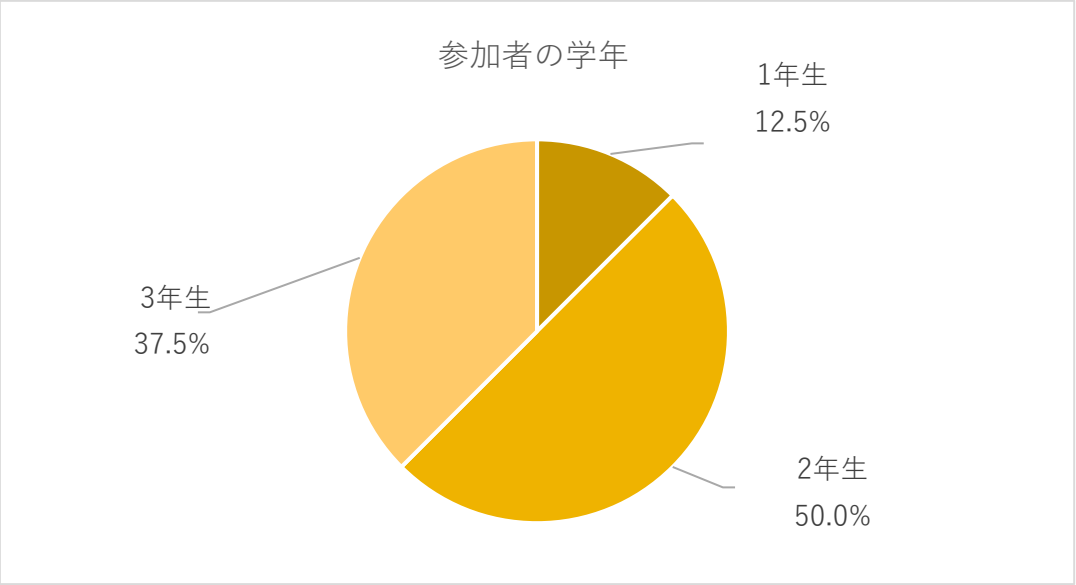


⑩　プログラミングや 3DCG 制作等のゲーム制作に係る技術に対する印象を教えてください（複数選択可）

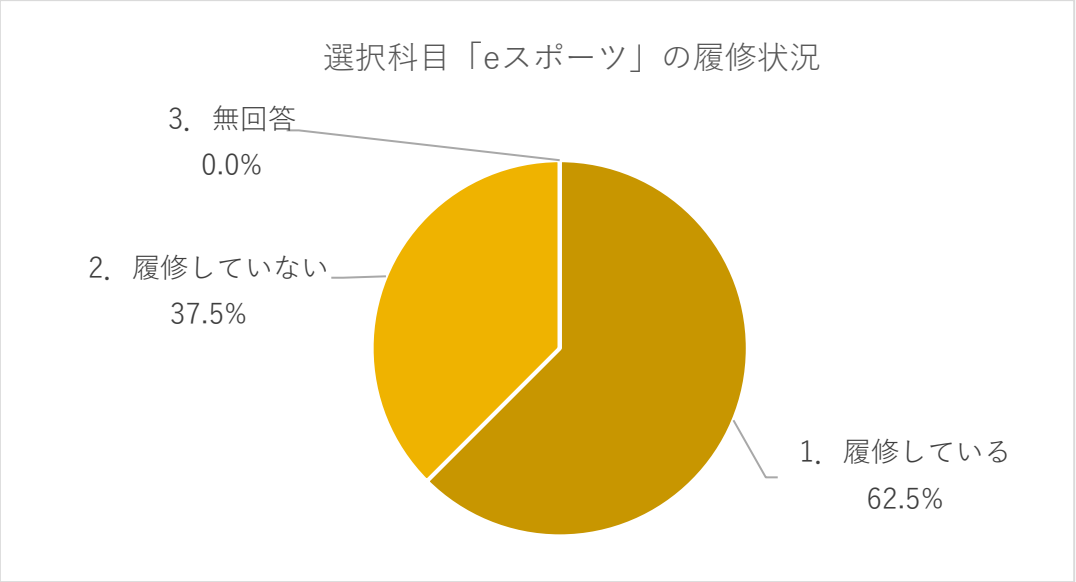


1.5.4.　講座受講後アンケートの結果

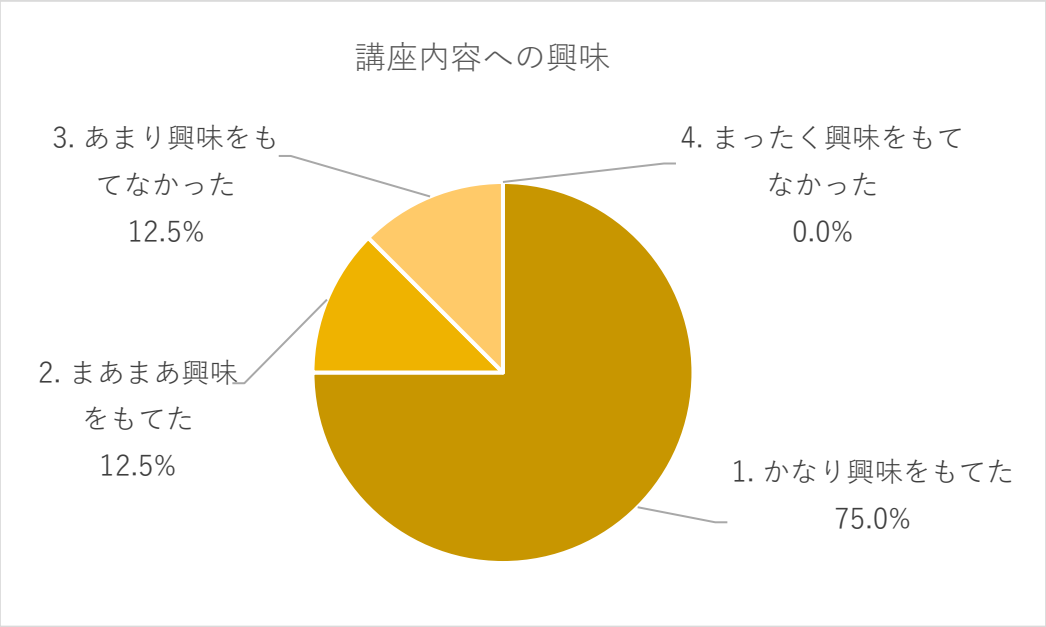
①　学年を教えてください。



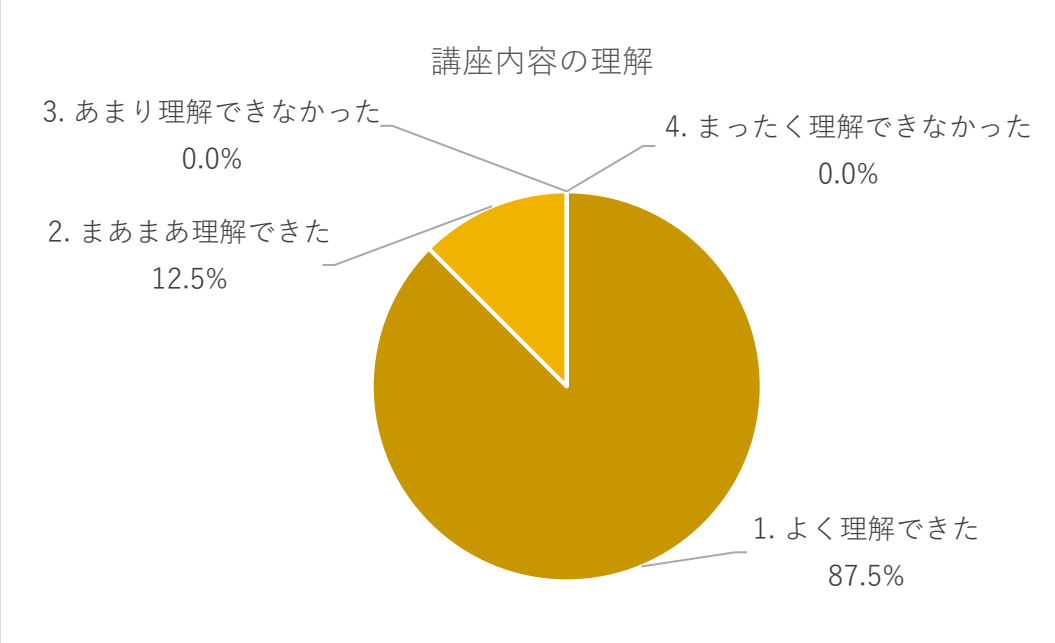
②　選択科目は「e スポーツ」を履修していますか。



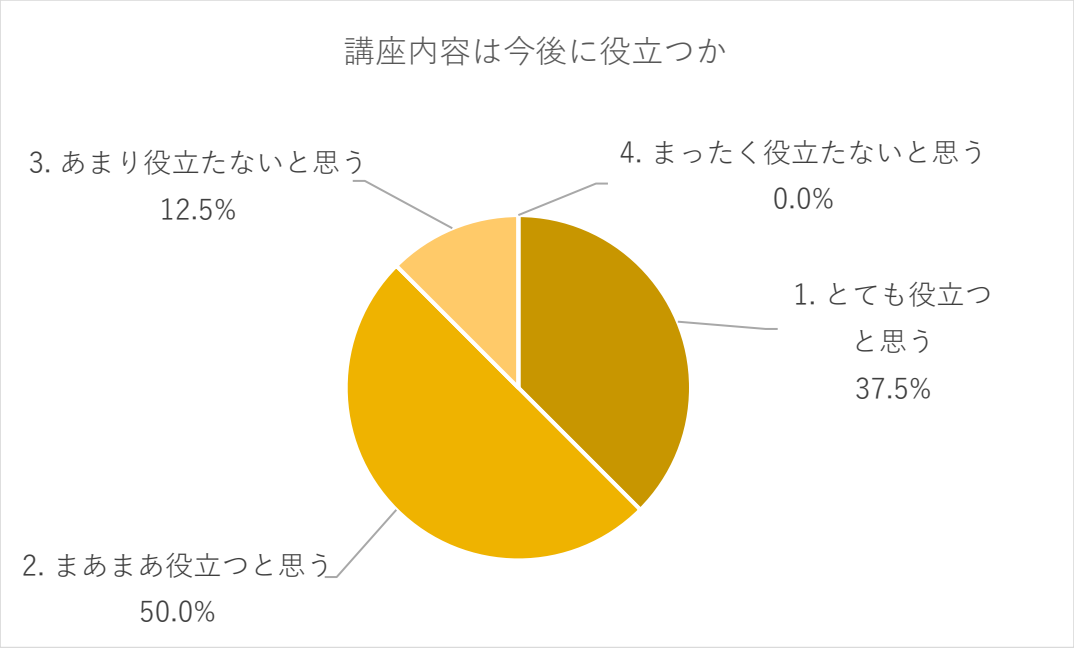
③　講座の内容に興味を持つことができましたか。



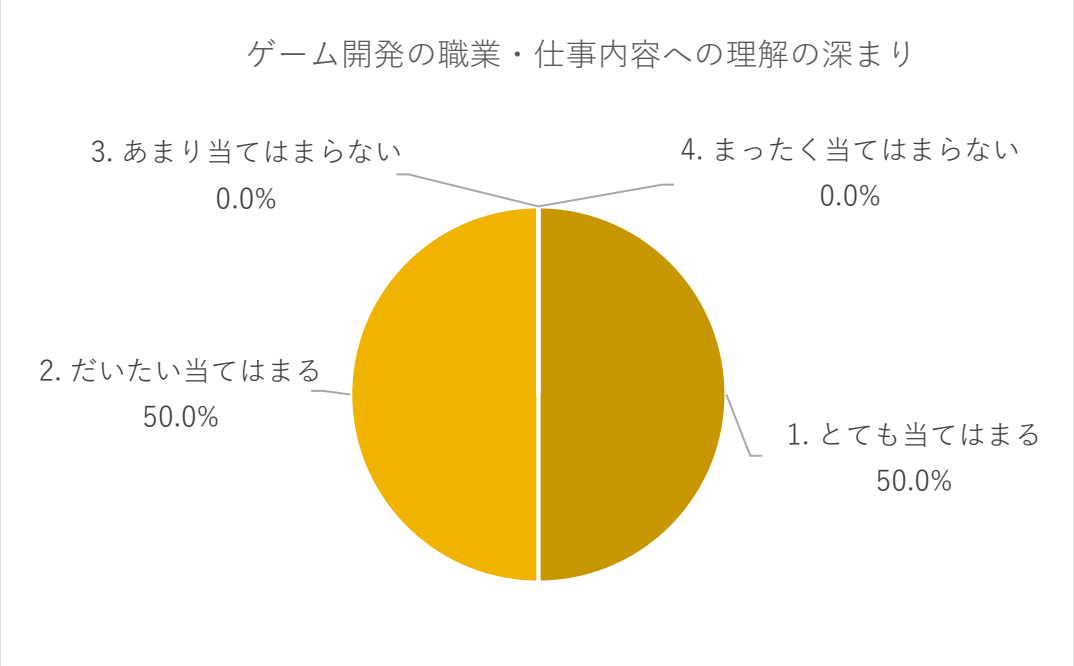
④　講座の内容は理解できましたか。



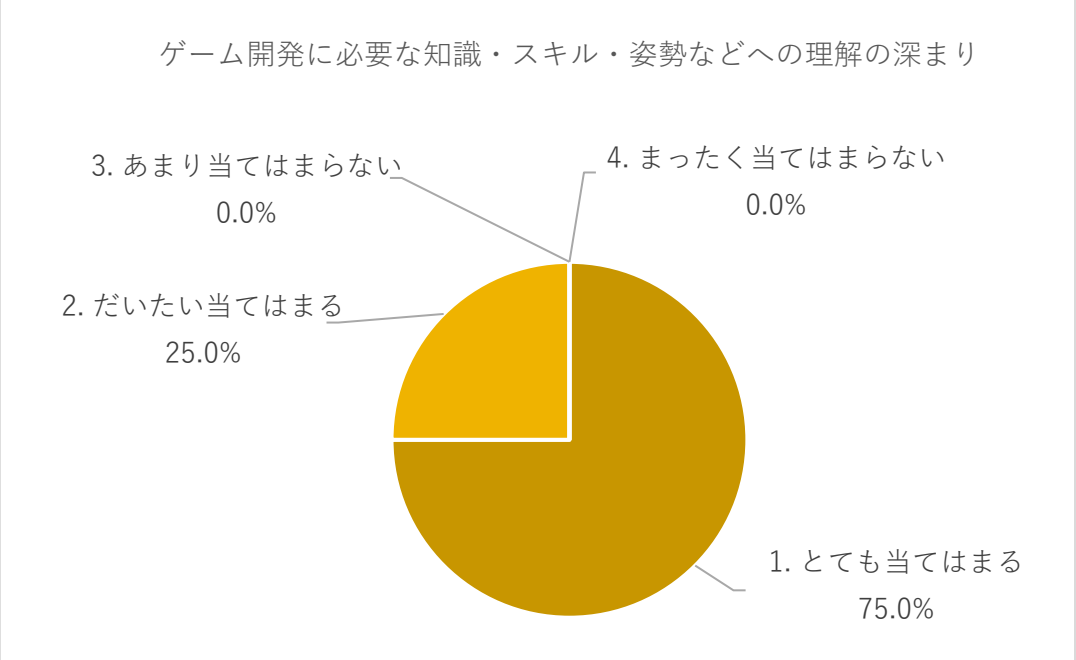
⑤　講座の内容は、今後に役立つ内容だったと思いますか。



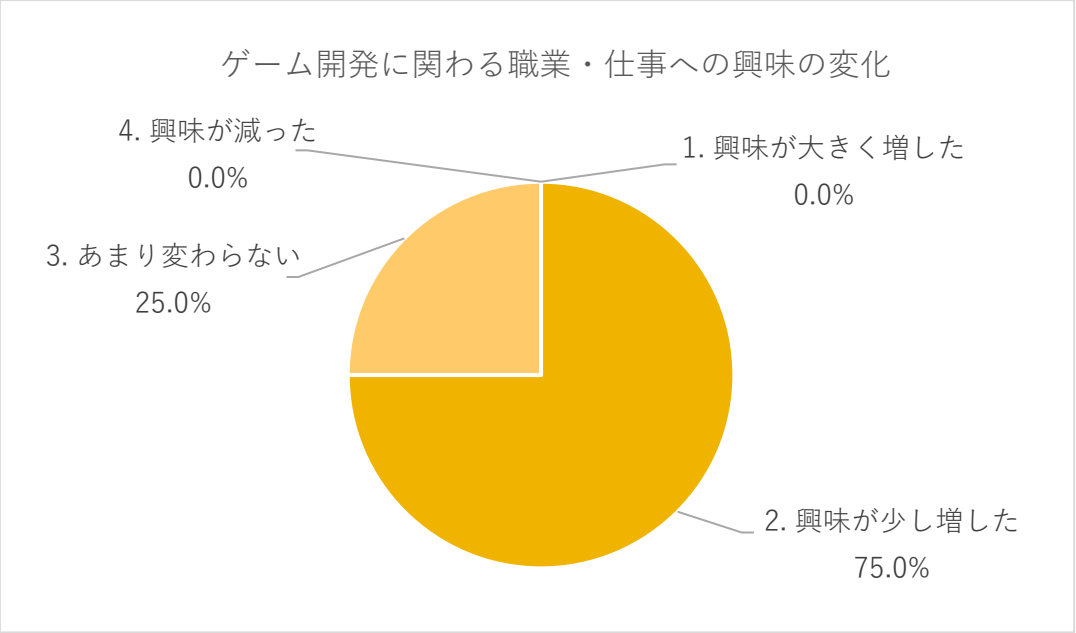
⑥　今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事の内容への理解は深まりましたか。



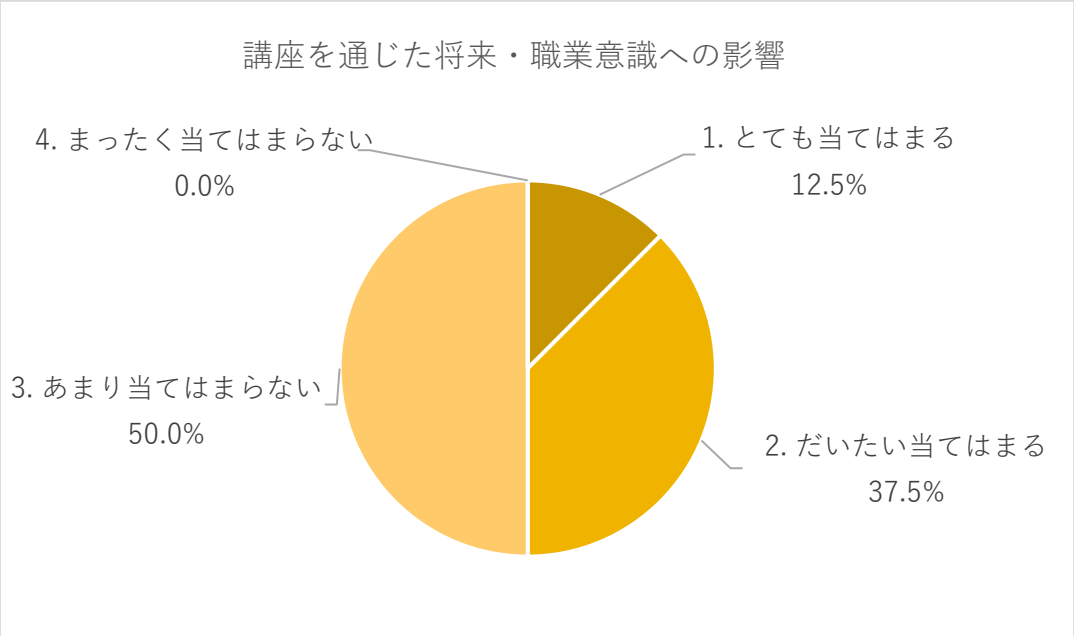
⑦　今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



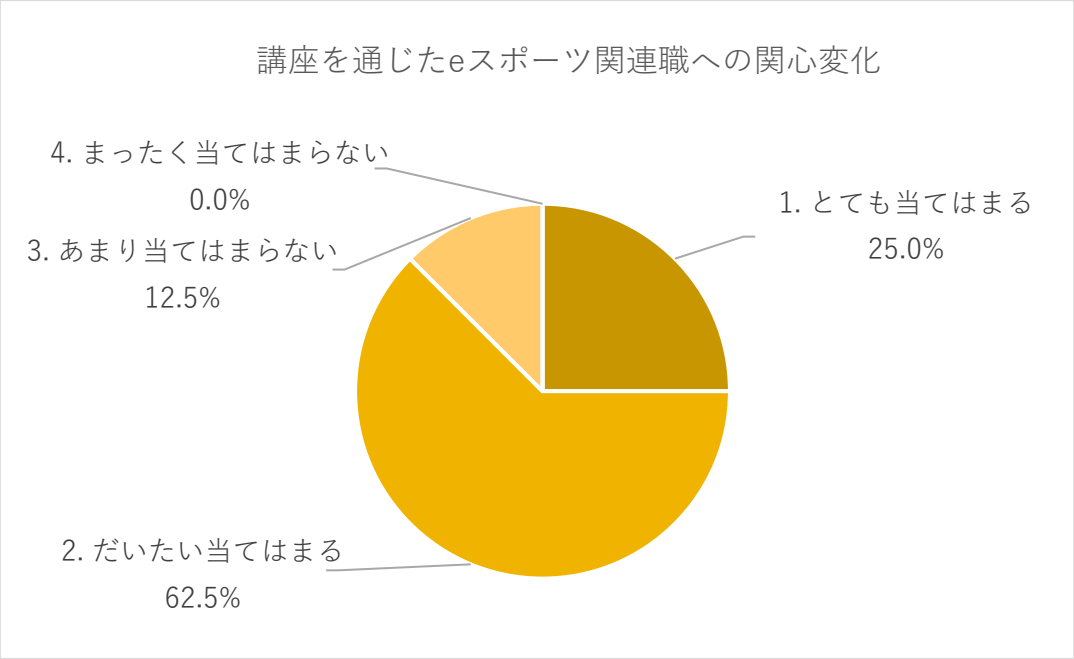
⑧　今回の講座を通して、ゲーム開発に関わる職業・仕事への興味に変化はありましたか。



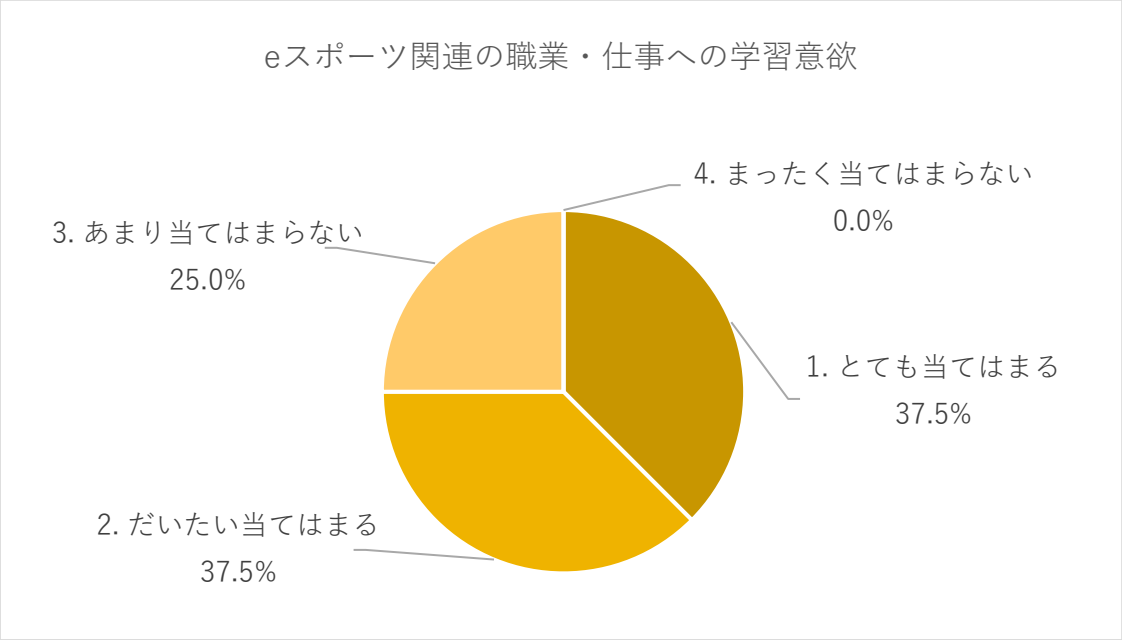
⑨　今回の講座は、ご自身の将来や職業・仕事などについて考えるきっかけになりましたか。



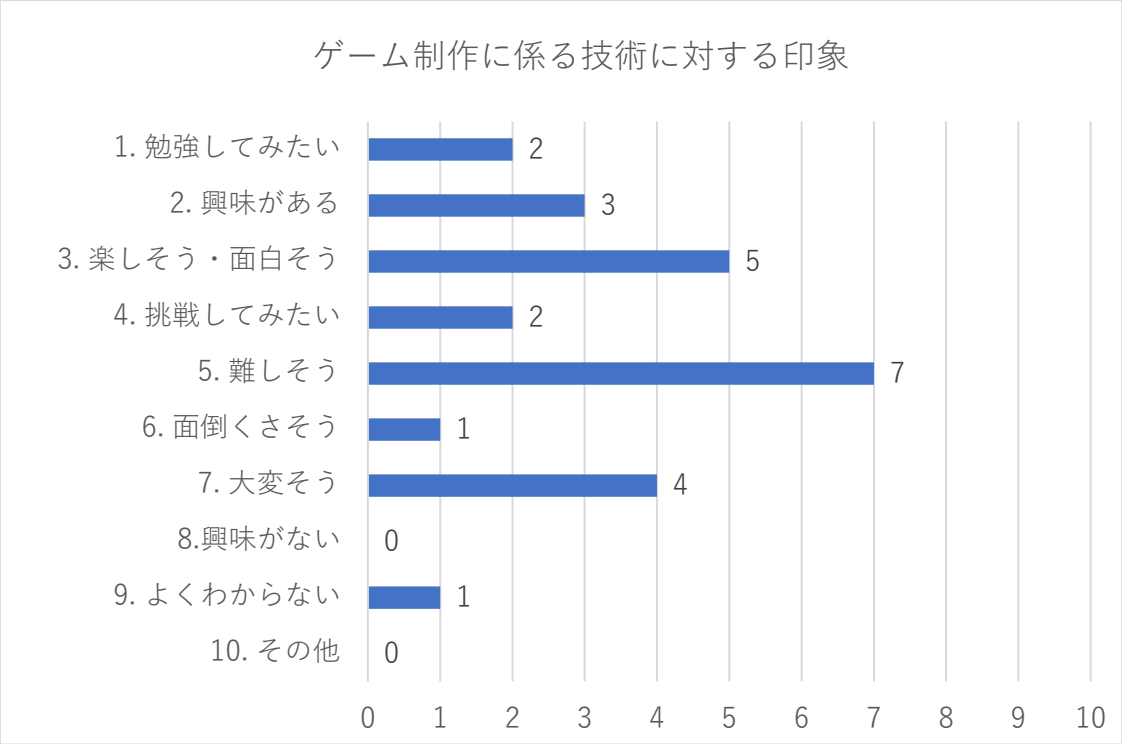
⑩　今回の講座を通して、ゲーム開発をはじめとした e スポーツに関わる職業や仕事についてもっと知りたいと思うようになりましたか。



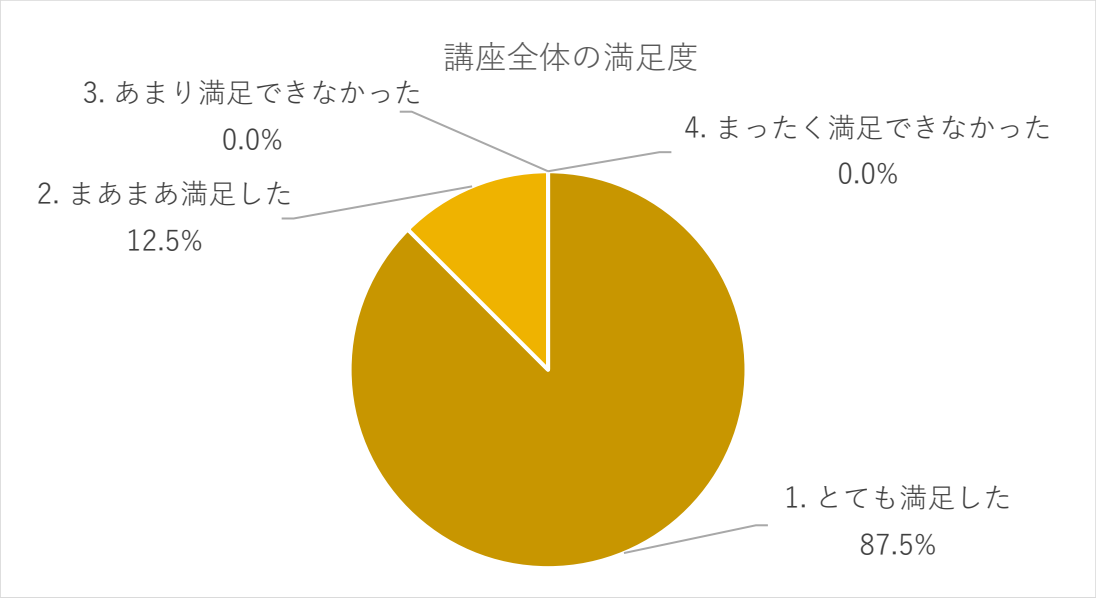
⑪　今後、ゲーム開発をはじめとした e スポーツに関わる職業や仕事に関する学習をさらにしてみたいと思いますか。



⑫　改めて、プログラミングや 3DCG 制作等のゲーム制作に係る技術に対する印象を教えてください（複数選択可）



⑬　講座全体を通しての満足度を教えてください。



⑭　講座への感想や印象に残ったこと、学びになったことなどがあれば教えてください。

- ゲームを作ることがむずかしかったけど、講師さんに教えてもらって、最後はいいゲームが作れてよかったです。
- 今回は本格的なプログラムではなかったけど、これが作動したら次が作動するというプログラムが大変だったけど楽しかったです。
- フォートナイトでゲームを作る方法がよくわかりました。
- 分からなかったり、悩んでいても、分かりやすく教えてもらえて楽しかったです。実際にプレーして、難しかった所も多かったですが、最後には楽しくよかったと思いました。ありがとうございました。
- 講座を受けゲーム開発やｅスポーツの色々なことなどを知ったり、体験できて本当によかったと思いました。
- 今回、講座をやってみて印象に残ったことは、２人ともおもしろくて特に山根先生がおもしろくて楽しかったです。
- 自分で作ってレビューするのと別の人にやってもらってレビューしてもらうのでは感想がかなり違いました。アドバイスやレビューをして下さった講師の先生方、ありがとうございました。

1.5.5. 実施結果のまとめ

9 月に実施した特別講座として、フォートナイトのクリエイティブモードを活用したゲーム企画・制作の演習を行った。受講希望者は e スポーツ科目履修者以外も含めて募集し、講座前・講座終了後にアンケートを実施した。

事前アンケートでは、ゲーム開発に必要な知識や技術については、「あまり知らない」が 37.5%、「まったく知らない」が 50.0%であり、8 割以上の学生がゲーム開発に対して具体的なイメージを持てていない状態であった。またプログラミングや 3DCG 制作などの制作技術への印象としては、「難しそう」が 5 名と最も多く、次いで「大変そう」「よくわからない」が各 3 名であり、受講前の段階では制作技術に対するハードルの高さを感じている学生が多かったと考えられる。

講座終了後のアンケートでは、学習内容への興味について、「かなり興味をもてた」が 75.0%、「まあまあ興味をもてた」が 12.5%となり、約 9 割の学生が講座内容に対して高い関心を示した。

「ゲーム開発の職業・仕事の内容への理解が深まったか」については「とても当てはまる」が 50.0%、「だいたい当てはまる」が 50.0%と、受講者全員が肯定的に回答しており、講座を通じてゲーム開発に関わる仕事や制作プロセスへの理解が深まったと考えられる。

また、ゲーム開発に係る職業・仕事への興味については、「興味が少し増した」が 75.0%を占め、多くの学生において前向きな意識の変化が見られた。

「将来や職業・仕事について考えるきっかけになったか」という問いに対しては、「とても当てはまる」が 12.5%、「だいたい当てはまる」が 37.5%となり、半数の学生が進路や将来について考える契機を得たと回答している。

ゲーム制作技術への印象を事後アンケートで改めて確認したところ、「楽しそう・面白そう」と回答した学生は 2 名から 5 名へと増加した。一方で、「難しそう」は 5 名から 7 名に、「大変そう」は 3 名から 4 名に増加しており、実習を通じて制作の難易度や作業量をより現実的に捉えるようになった様子がうかがえる。その中で、「勉強してみたい」「挑戦してみたい」といった意欲的な回答も計 4 名（各 2 名）見られ、難しさを認識しつつも、継続的な学習への関心を示す学生が一定数存在していることが示された。

自由記述では、「むずかしかったけど、最後はいいゲームが作れてよかった」「プログラムが大変だったけど楽しかった」「自分で作ってレビューするのと、別の人にレビューしてもらうのでは感想がかなり違った」など、制作体験を通じた学びや達成感に関する記述が多く見られた。

また、講座全体の満足度については、「とても満足した」が 87.5%、「まあまあ満足した」が 12.5%となっており、全員が肯定的な評価を示している。

総じて、フォートナイトのクリエイティブモードを用いたゲーム開発体験講座は、制作の難しさを体感させながらも、自らの発想を形にする楽しさを提供し、ゲーム開発という職業への理解と関心を深める上で有効な学習機会であったと考えられる。

2.　専門学校段階の実証講座

2.1.　今年度の実施方針

今年度開発した「ソフト・ハード開発領域」および「医療福祉領域」のカリキュラムコンセプトと教材の妥当性を検証することを目的として、以下の 2 系統の実証講座を実施した。

・IT 分野専門学校対象 実証講座
今年度開発した専門学校段階のソフト・ハード領域におけるカリキュラムコンセプトおよび教材の妥当性を検証することを目的として、実証を実施した。本実証では、その実施プロセスや実証結果、ならびに専門学校・学生・講師から得られたフィードバックをもとに、カリキュラムコンセプトの具体化、教材のブラッシュアップ、今後の展開方針の検討を行った。

・医療福祉分野専門学校対象 実証講座
今年度開発した専門学校段階の医療福祉領域におけるカリキュラムコンセプトおよびプロトタイプ教材の妥当性を検証することを目的として、実証講座実証を実施した。本実証では、実施プロセスや実証結果、ならびに専門学校・学生・講師から得られたフィードバックをもとに、カリキュラムコンセプトの具体化、プロトタイプ教材のブラッシュアップ、今後の展開方針の検討を行った。

以下に専門学校段階の実証講座の実施概要と実施結果について報告する。

2.2.　IT 分野 宮崎情報ビジネス専門学校 実証講座

2.2.1.　実施概要

宮崎情報ビジネス専門学校 情報システム科 1・2 年生 9 名を対象に、11/13～11/14 の 2 日間 計 9 時間の構成で、「UEFN」を活用したオリジナルゲーム開発をテーマとする講座を企画・実施した。この講座を通して、プログラミング等のゲーム開発技術へのモチベーションの変化等に関する意見を収集した。外部講師として、福岡デザイン&テクノロジー専門学校で講師を務める株式会社 EbuAction のエンジニア 山根氏、同社 ディレクター 浪瀬氏を招聘した。
実施の概要を下表に示す。

図表 2-1　宮崎情報ビジネス専門学校 情報システム科 実証講座 実施概要

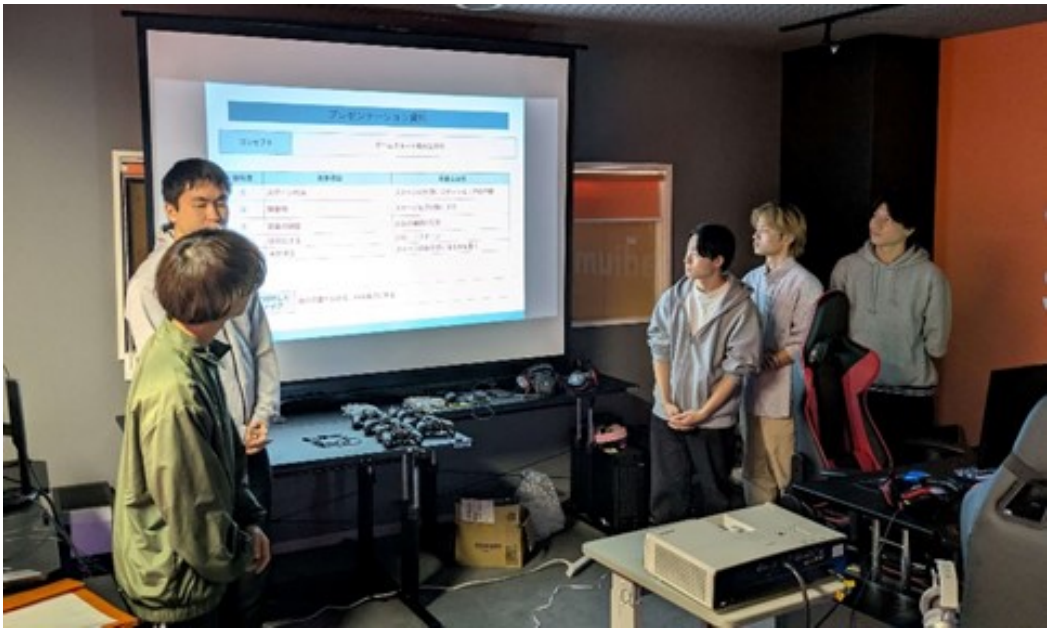
項目	内容
受講対象者	宮崎情報ビジネス専門学校 情報システム科 ゲームプログラムコース（2 年制）1 年生 4 名 情報システム科 IT 高度専門士（4 年制）2 年生 5 名　計 9 名
実施期間	以下の 2 日間 計 9 コマで実施。 ・11/13（木）09:40～16:10（50 分×6 コマ） ・11/14（金）13:20～16:10（50 分×3 コマ）
実施内容	「宮崎県の高校生向けにシューティングゲームを作ったが、あまり評判が良くなく、改修をサポートしてほしい」という依頼がきたという設定で、生徒たちがゲーム開発を実施。 題材となるシューティングゲームをもとに、プログラムの調整・拡張開発を検討し、UEFN を活用してフォートナイト上で動作するオリジナルゲームを開発。 ・講義：ヒットゲーム事例解説 ・講義：プログラム活用事例解説 ・実習：フォートナイト UEFN の体験・操作説明 ・実習：フォートナイト UEFN でのゲームの制作実習
評価方法	参加した学生を対象に、受講前・受講後にアンケートを実施し、比較分析することとした。

2.2.2.　実施の様子

講義の様子

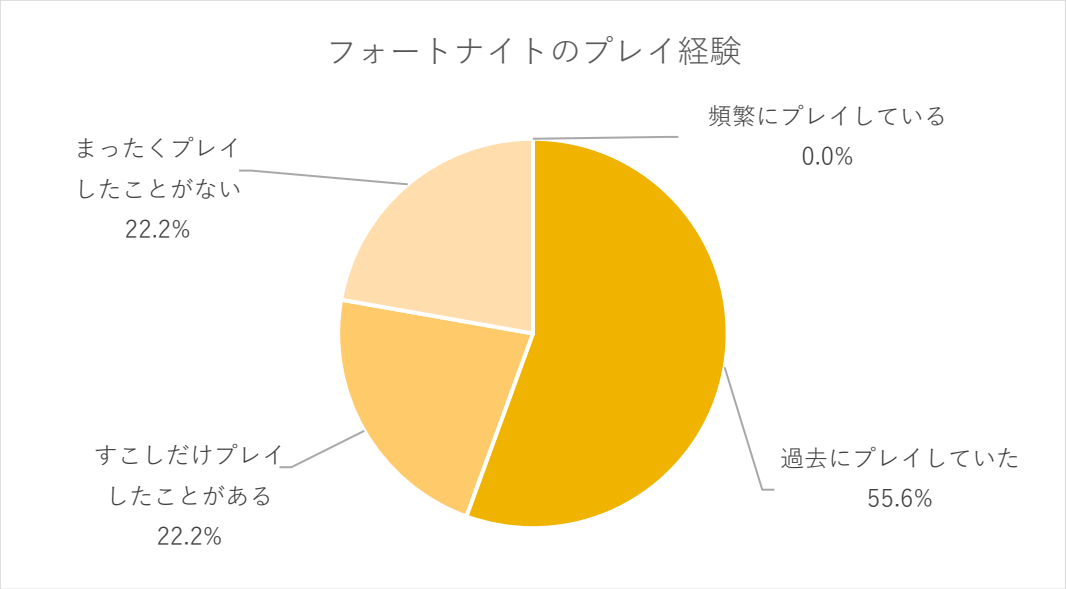
ゲーム制作を行う様子

制作したゲームをプレゼンテーションする様子

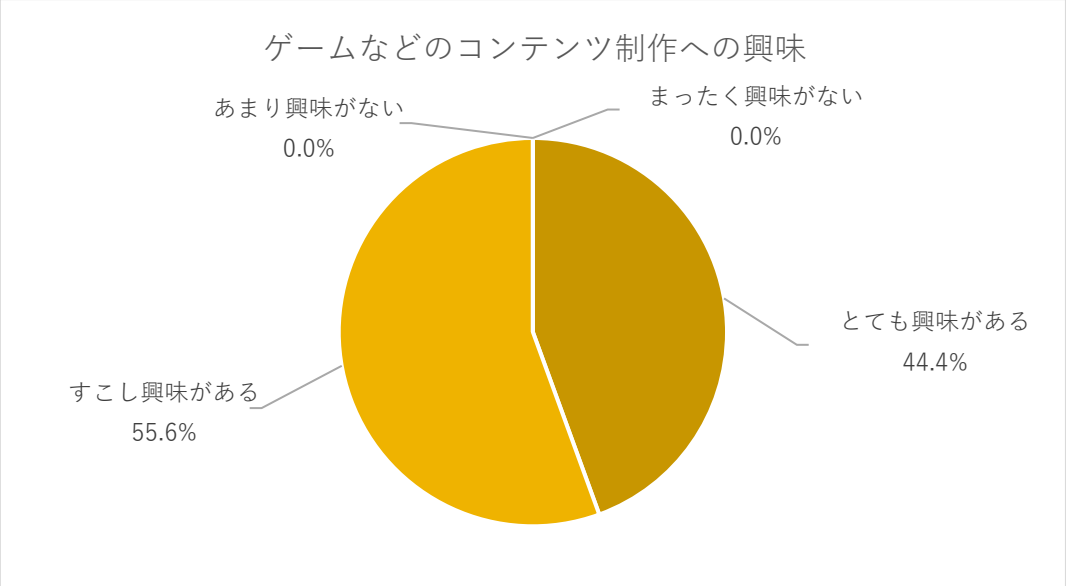


2.2.3.　講座受講前アンケート

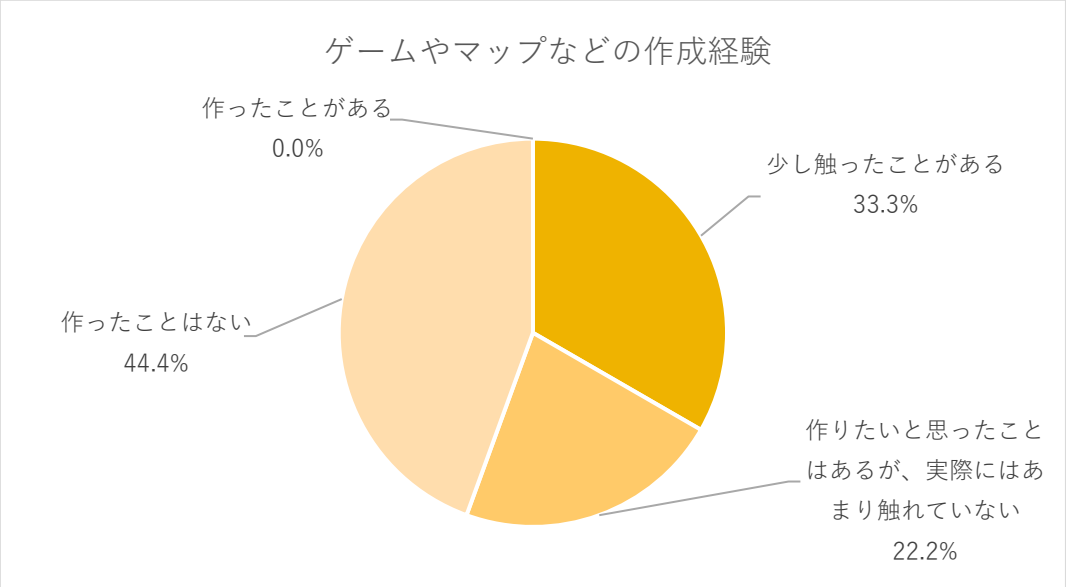
①　フォートナイトのプレイ経験を教えてください。



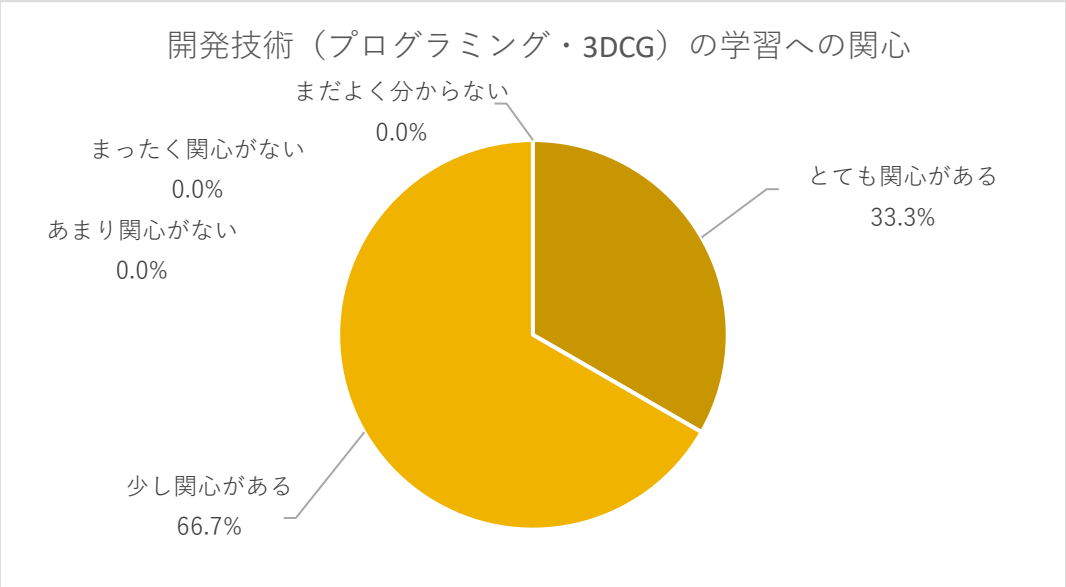
②　ゲームなどのコンテンツ制作に興味はありますか。



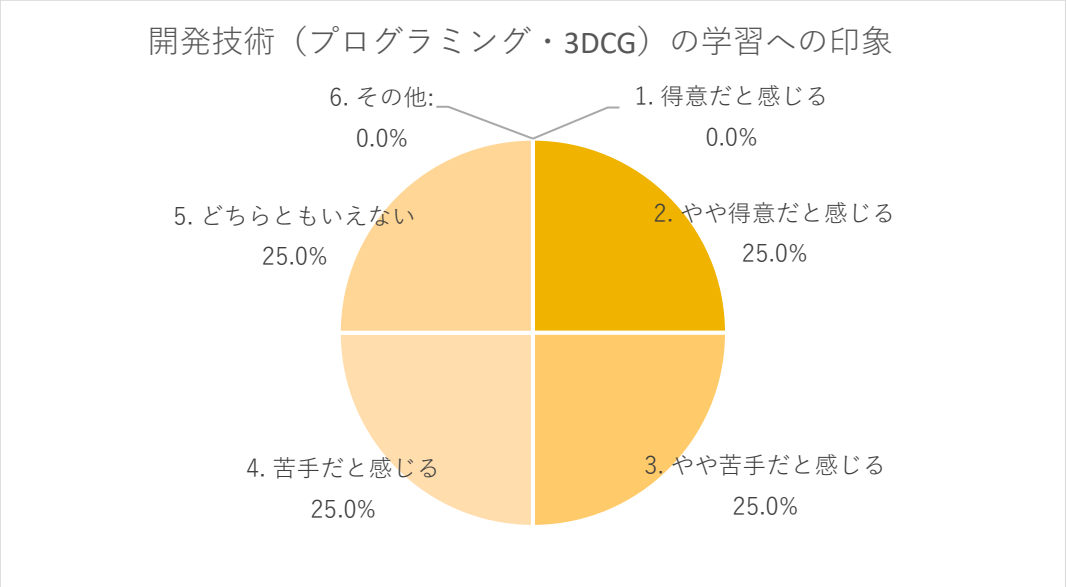
③　フォートナイトのクリエイティブモードなどを活用して、ゲームやマップなどを自分で作ったことがありますか。（※フォートナイトでなくても構いません）



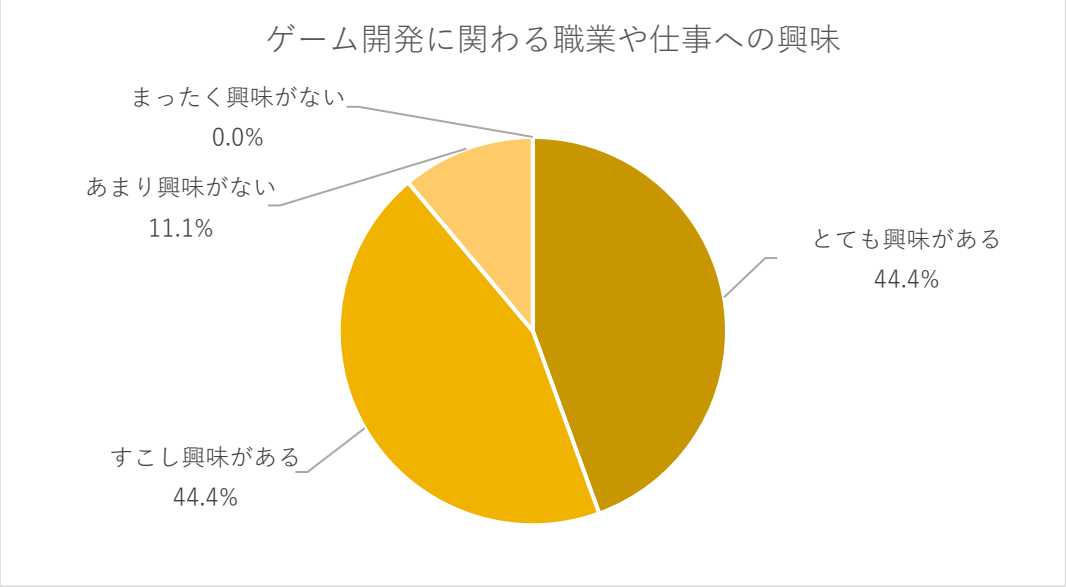
④　学校の授業で学ぶ「プログラミング」「3DCG」などの開発技術について、どの程度関心がありますか。



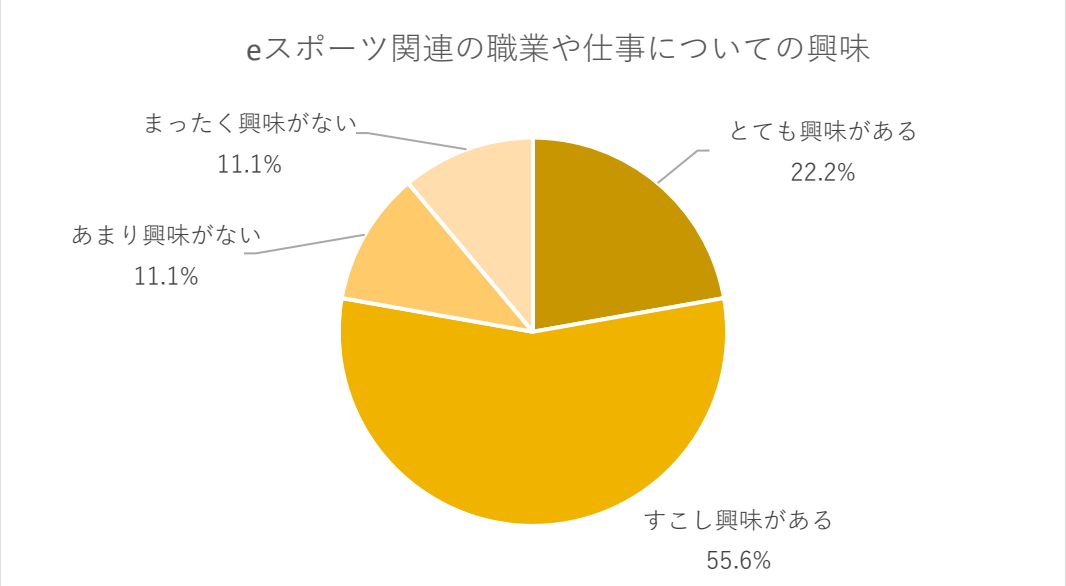
⑤　プログラミングや 3DCG などの開発技術に対して、現時点でどんな印象を持っていますか。



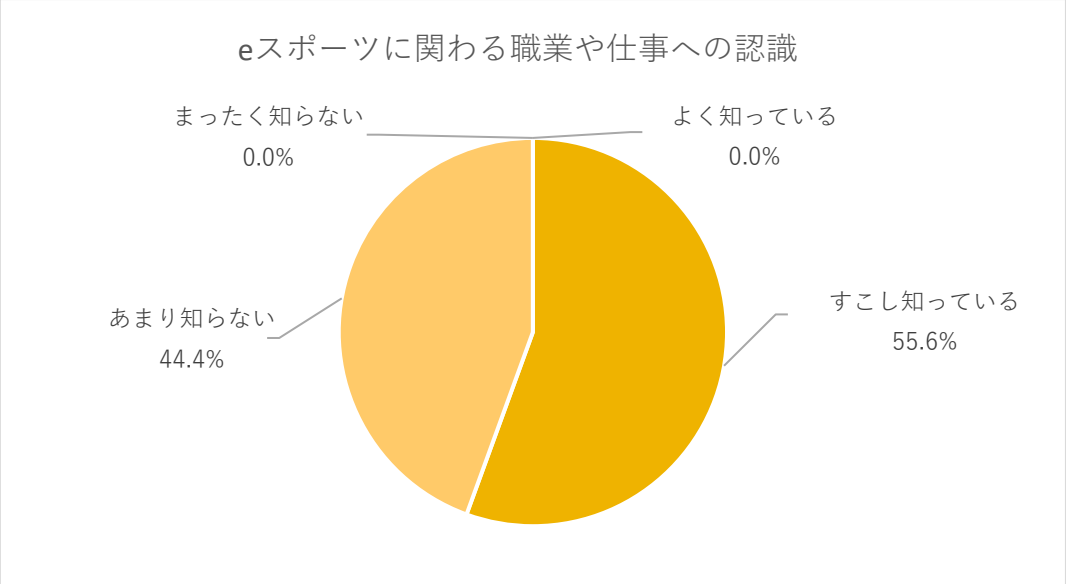
⑥　ゲーム開発に関わる職業や仕事に興味はありますか。



⑦　e スポーツに関わる職業や仕事に興味はありますか。

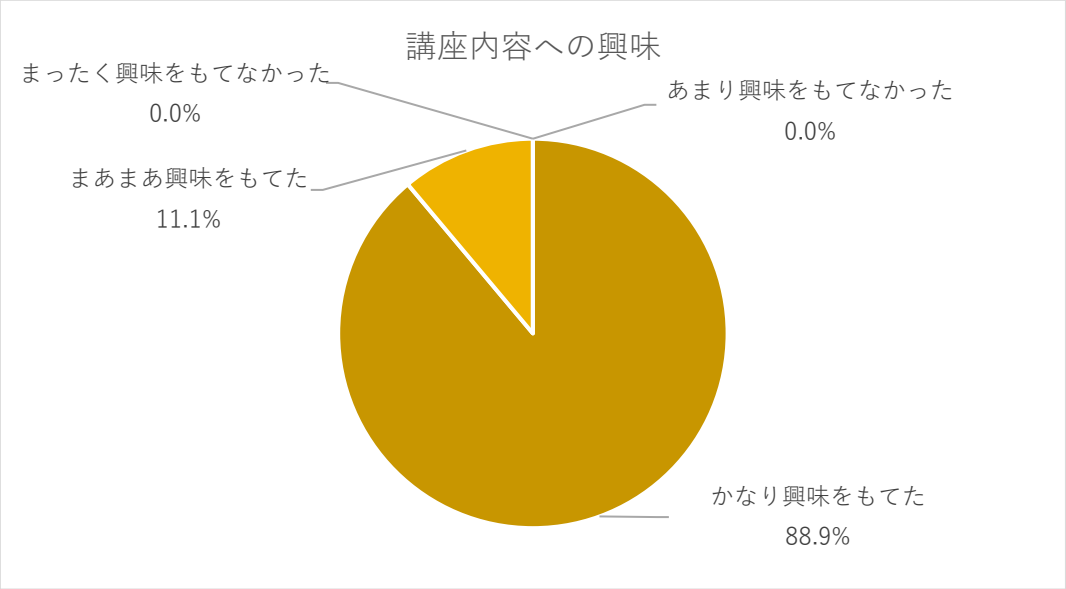


⑧　e スポーツに関わる職業や仕事がどのようなものがあるか知っていますか。

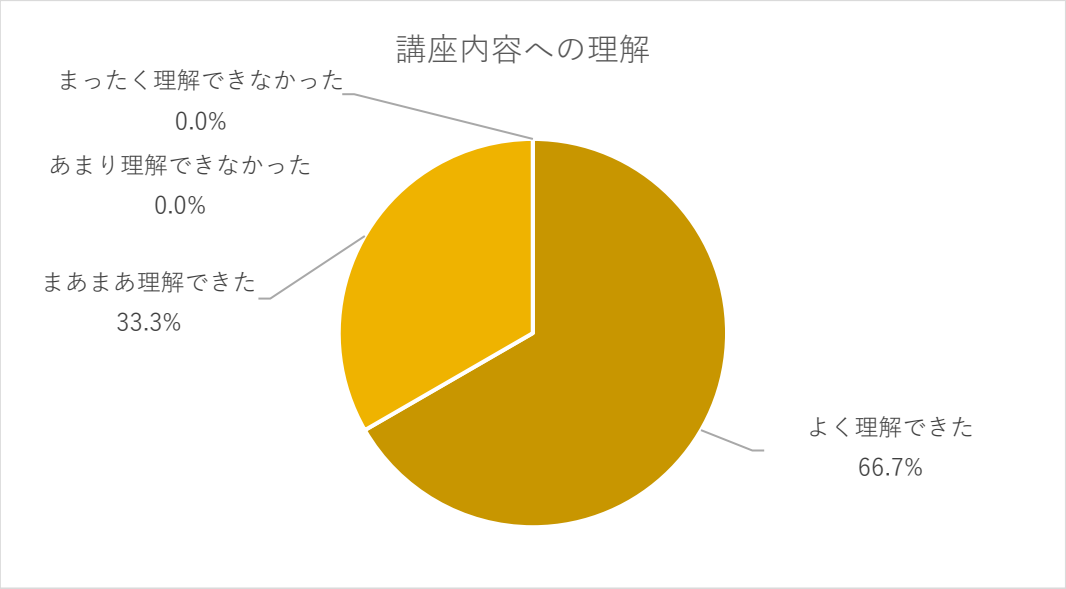


2.2.4.　講座受講後アンケート

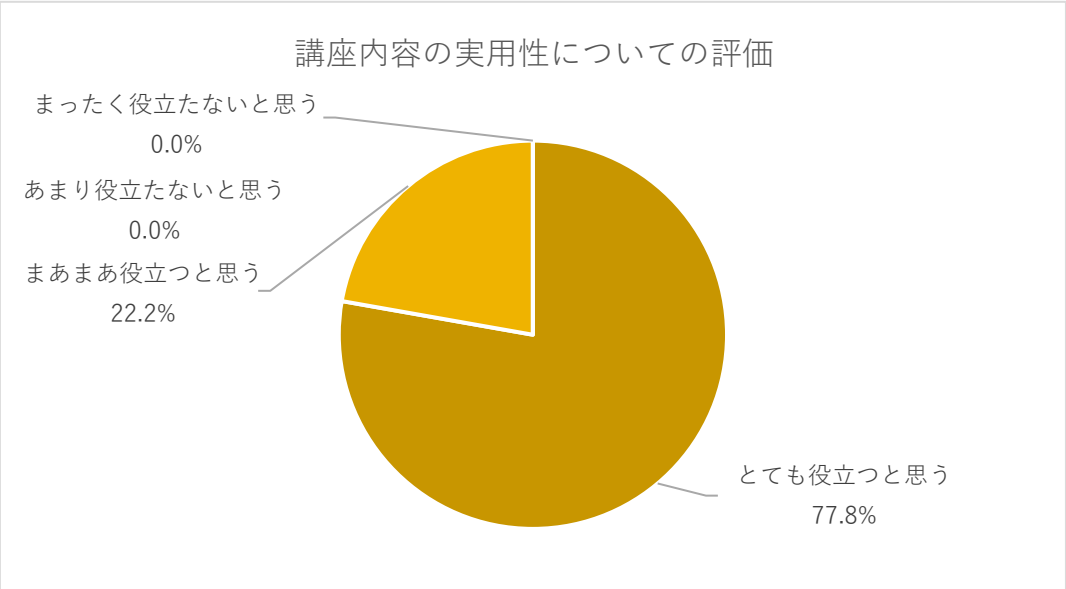
①　講座の内容に興味を持つことができましたか。



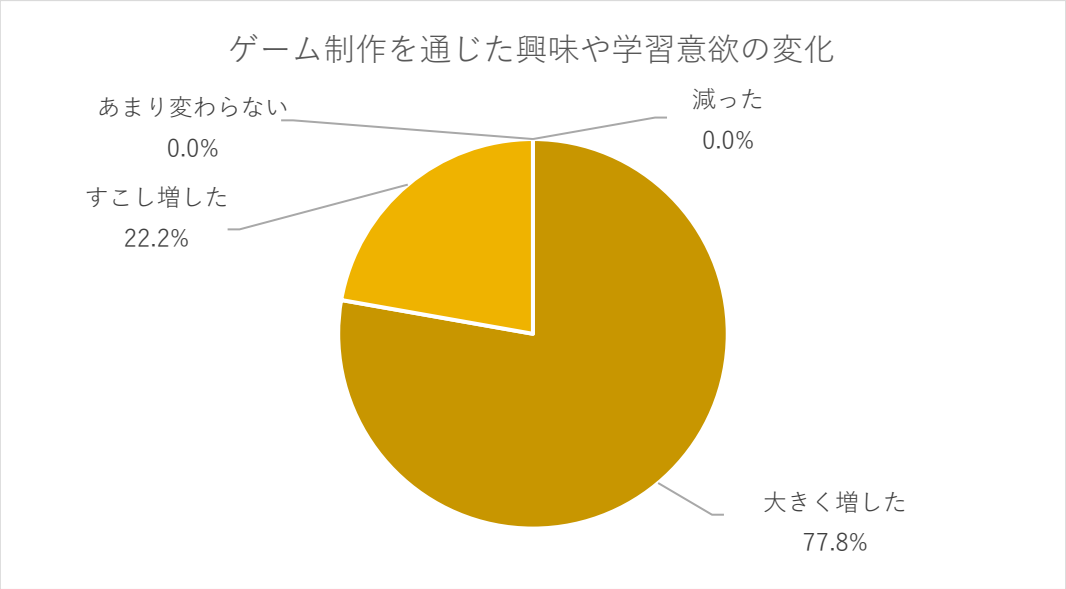
②　講座の内容は理解できましたか。



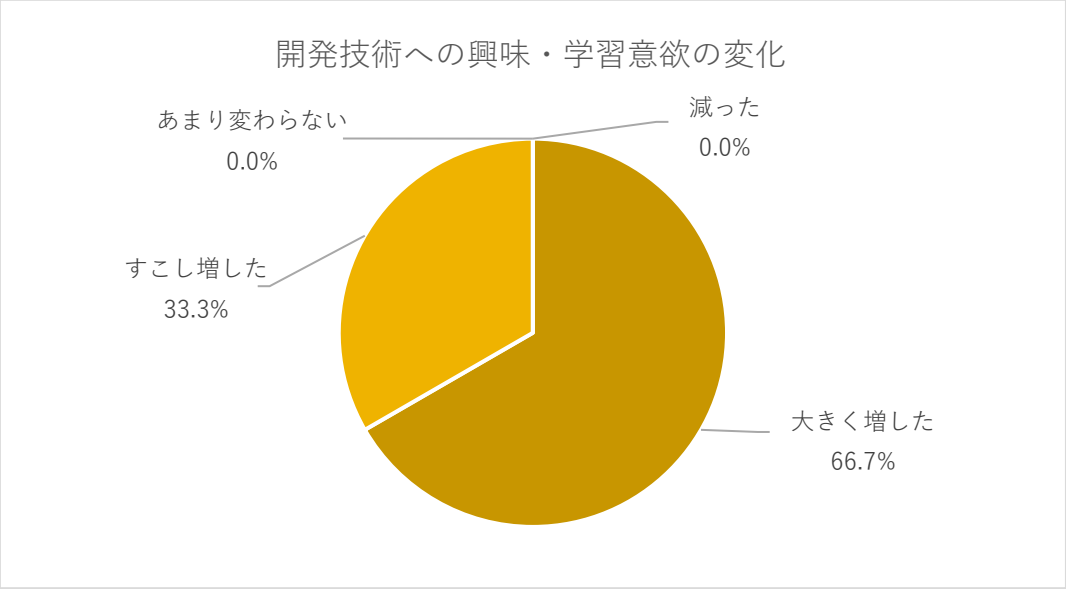
③　講座の内容は今後に役立つ内容だったと思いますか。



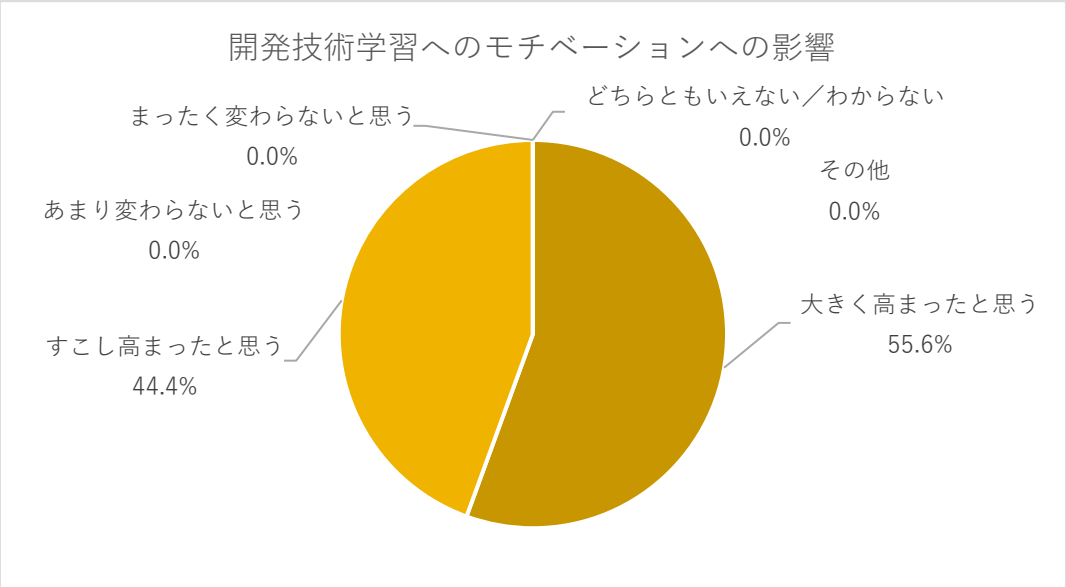
④　今回の講座（フォートナイトでのゲームの企画・制作）を通じて、ゲームなどのコンテンツ制作に対する興味や学習意欲に変化はありましたか。



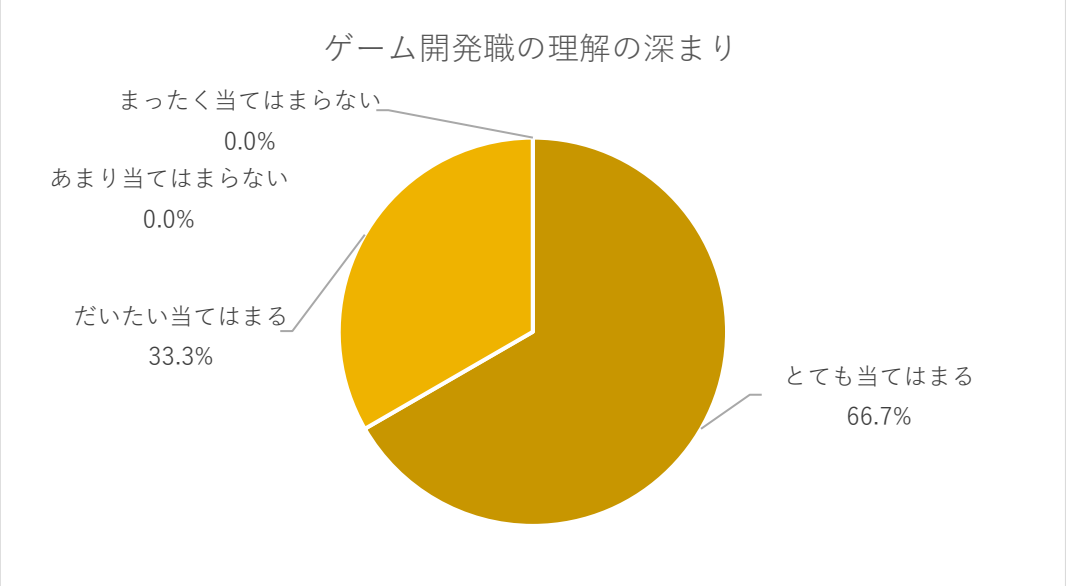
⑤　今回の講座（フォートナイトでのゲームの企画・制作）を通じて、プログラミングや 3DCG などの開発技術に対する興味や学習意欲に変化はありましたか。



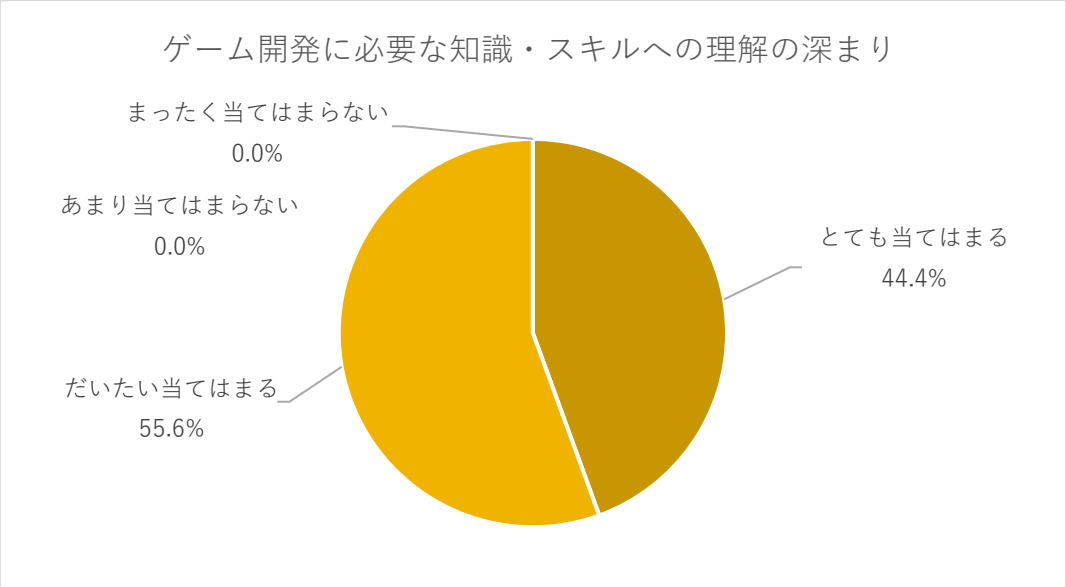
⑥　専門学校でプログラミングや 3DCG 等の開発技術の学習が本格的に始まる前（1 年生前期など）にフォートナイトでのゲームの企画・制作の授業があると、開発技術の学習に対するモチベーションは変化すると思いますか。



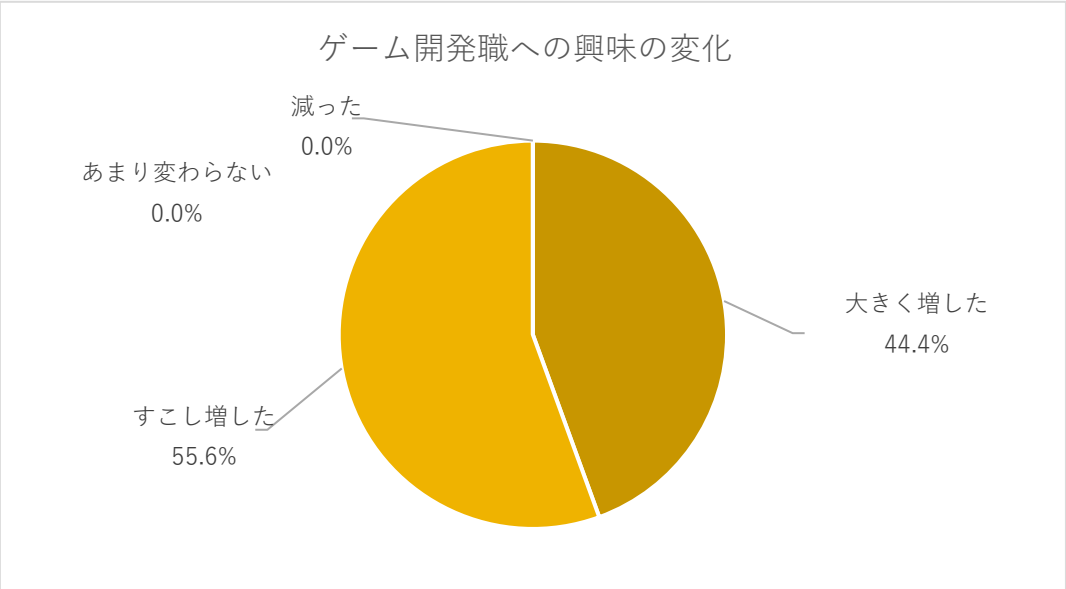
⑦　今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事の内容への理解は深まりましたか。



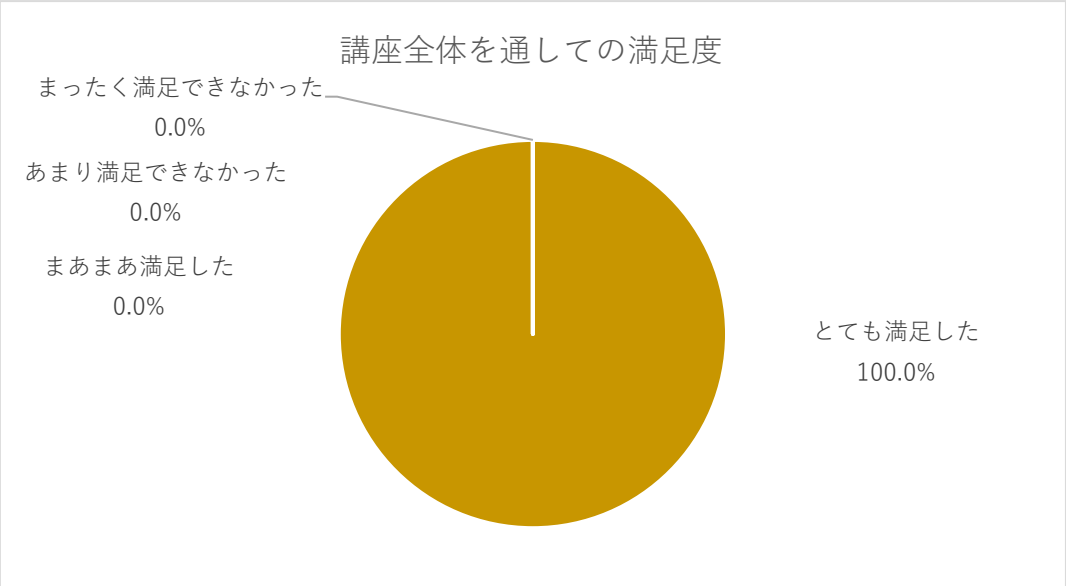
⑧　今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



⑨　今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事への興味に変化はありましたか。



⑩　講座全体を通しての満足度を教えてください。



⑪　講座への感想や印象に残ったこと、学びになったことなどがあれば教えてください。。

- プレイした時に不具合があったのでもっと改善したかったと思いました。
- 実際に作ってみて発生するバグやスペルミスなどで難しさも感じたけど、同時に作る楽しさも味わえました
- UEFN は名前だけ聞いたことがあり、中身は知らなかったので、この機会に知れて凄く勉強になりました。
- だいぶ難しいと感じていたゲーム開発をゲームをしているような感覚で開発できたので、ゲーム開発のイメージが変わりました。
- ゲーム開発に関する職業にあまり興味がなかったが、今回の受講を通して、とても興味がわきました
- 自分で考えて自分で組み替えて行く作業が今までにない体験でした。これを今後に活かしたい。

2.2.5. 実施結果のまとめ

2.2.5.1. 受講前の分析

本実証の受講者は情報システム科で、IT 系の資格取得や技術習得を目指す学生たちである。ただ、プログラミングや 3DCG といった開発技術の学習に対する印象については、「どちらかというと不安がある」「難しそうだと感じる」「まだよく分からない」と回答した学生が過半数を占めており、基礎技術の学習に対して前向きな自己イメージを持てていない層が一定数存在していた。また、ゲームやマップを実際に作成した経験のある学生はほぼいなかった。加えて、受講前段階におけるゲーム開発の職業・仕事に対する認識については、ほぼ全員が「とても興味がある」「少し興味がある」と回答したものの、その仕事内容や必要とされる知識・スキルについて具体的に理解している学生は少なく、職業イメージは漠然としたものに留まっていた。

このような状況の中、本事業では、ゲーム開発環境として UEFN を活用し、フォートナイト上で動作するオリジナルゲームの企画・制作を行う講座を実施した。講座の実施概要については前述の通りである。

2.2.5.2. 受講後の分析

講座終了後に実施したアンケート結果からは、受講者の意識に顕著な変化が見られた。講座内容への興味については、「かなり興味を持てた」が 88.9%、「まあまあ興味を持てた」が 11.1%となっており、否定的な評価は見られなかった。また、ゲームなどのコンテンツ制作に対する興味や学習意欲の変化については、「大きく増した」が 77.8%、「少し増した」が 22.2%と、全受講者が肯定的な変化を感じている結果となった。

さらに、プログラミングや 3DCG などの開発技術に対する興味・学習意欲についても、「大きく増した」が 66.7%、「少し増した」が 33.3%と、受講前に不安感を抱いていた層を含め、学習への前向きな姿勢が大きく向上していることが確認できる。さらに、今後本格的に始まる専門科目（プログラミング・3DCG 等）の学習に対するモチベーションへの影響については、「大きく高まった」「少し高まった」と回答した学生が 100%を占めており、専門教育への導入として有効に機能したことが示唆される。

ゲーム開発の職業・仕事に関する理解についても、講座を通じて大きな進展が見られた。受講後アンケートでは、ゲーム開発の職業・仕事の内容について「とても当てはまる」「だいたい当てはまる」と回答した学生が 100%を占めており、全受講者が職業理解の深化を実感している。また、ゲーム開発に必要な知識・スキル・姿勢に対する理解についても、同様に全員が肯定的に回答した。

以上の結果から、本講座において受講者は非常に意欲的に取り組み、ゲーム開発への興味関心の向上、開発技術学習へのモチベーション向上、さらにはゲーム開発職に対する具体的な理解の深化といった複数の教育効果が確認された。専門学校段階のカリキュラムにおいて、UEFN を活用したゲーム開発体験を導入することは、技術学習への導入として有効であ

るだけでなく、進路意識の形成やキャリア理解を促進する観点からも高い有効性を有すると評価できる。

また、協力校の担当教員からも、学生が主体的かつ意欲的に講座に取り組んでいたことについて高い評価を得ており、本講座内容の本格的な導入についても前向きに検討される見込みである。これらの実施結果を踏まえ、次年度以降の開発およびカリキュラム展開につなげていく方針である。

2.3. 医療福祉分野 富山リハビリテーション医療福祉大学校 実証講座

2.3.1. 実施概要

富山リハビリテーション医療福祉大学校　作業療法科 1・2・3 年生を対象に、1/19～1/20 の 2 日間 計 6 時間の構成で講座を実施した。内容は医療福祉分野における e スポーツ活用に関する知識の習得を目的とし、講義と PBL 学習を組み合わせた構成とした。本講座を通じて、e スポーツに対する学生の興味関心やモチベーションの変化に関する意見を収集した。外部講師として、富山県を中心に高齢者向け e スポーツイベント等を実施している一般社団法人富山県 e スポーツ連合の堺谷氏、大崎氏、山上氏を招聘した。

実施の概要を下表に示す。

図表 2-2　富山リハビリテーション医療福祉大学校 作業療法科 実証講座 実施概要

項目	内容
受講対象者	富山リハビリテーション医療福祉大学校 作業療法科 1 年生 10 名、2 年生 16 名、3 年生 8 名 計 34 名
実施期間	以下の 2 日間 計 4 コマで実施。 ・1/19（月）13:00～16:10（90 分×2 コマ） ・1/20（火）13:00～16:10（90 分×2 コマ）
実施内容	医療福祉分野での e スポーツ活用事例などを講義で学習した後、地域の高齢者を対象とした e スポーツレクリエーションを学生たちが企画する PBL 学習を実施。 ・講義：医療福祉分野での e スポーツ活用の概況、事例紹介など ・体験：医療福祉 e スポーツで活用されているゲームタイトルの体験 ・実習：高齢者対象 e スポーツレクリエーションの企画（PBL 形式・グループワーク）
評価方法	参加した学生を対象に、受講前・受講後にアンケートを実施し、比較分析することとした。

2.3.2.　実施の様子

講義の様子

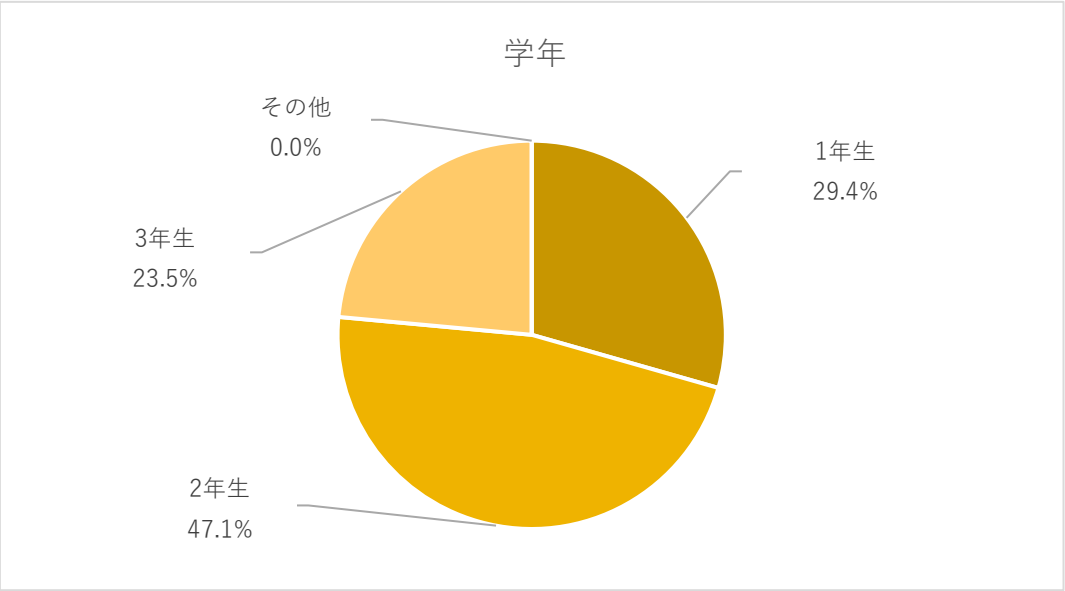
医療福祉 e スポーツで活用されているゲームタイトル体験の様子

ディスカッションの様子

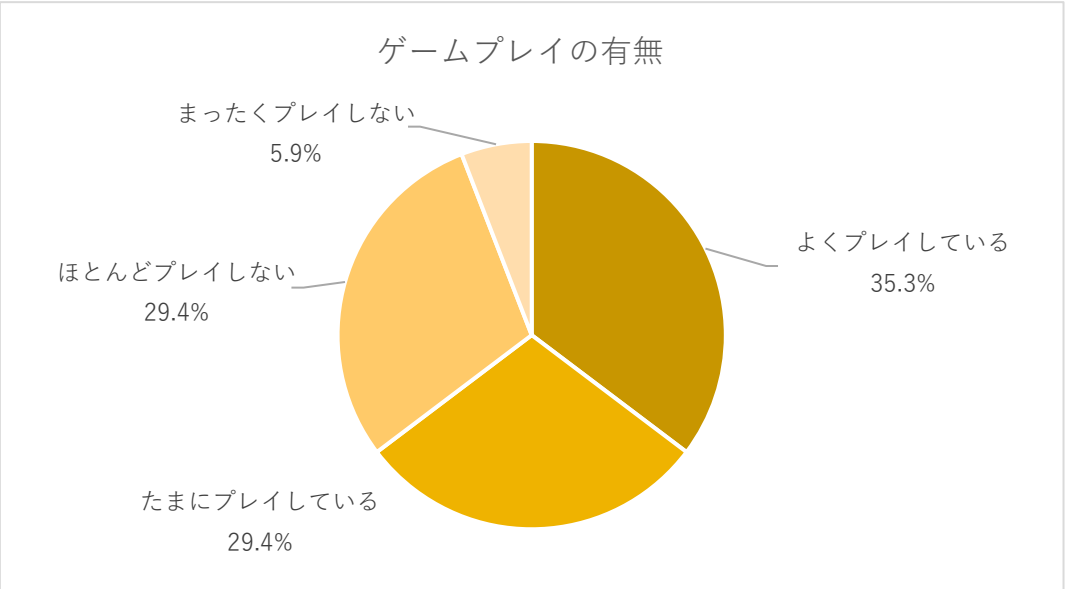
プレゼンテーションの様子

2.3.3.　講座受講前アンケート

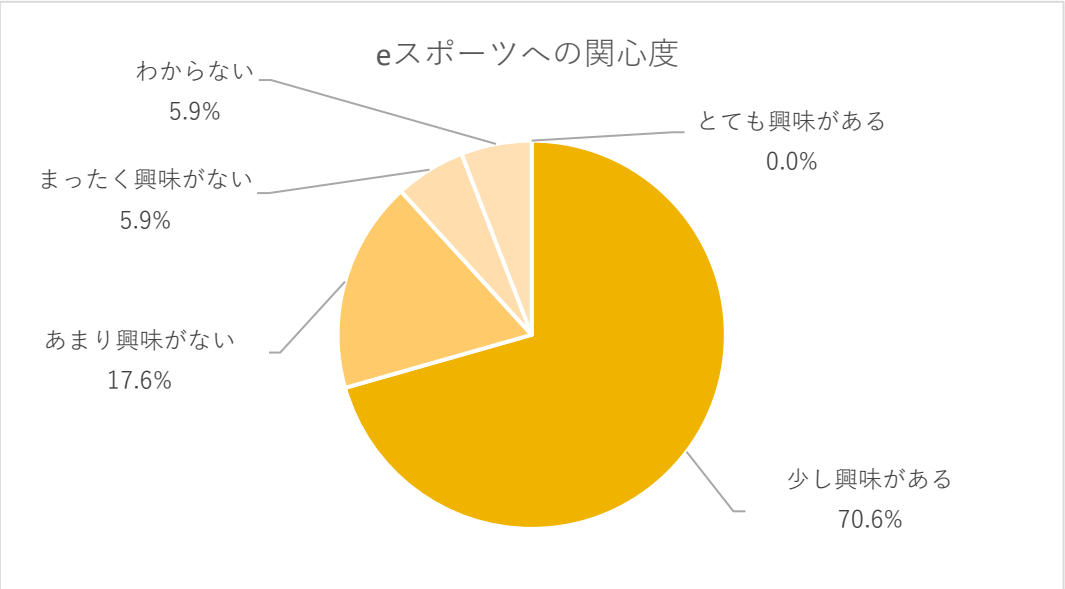
①　学年を選択してください。



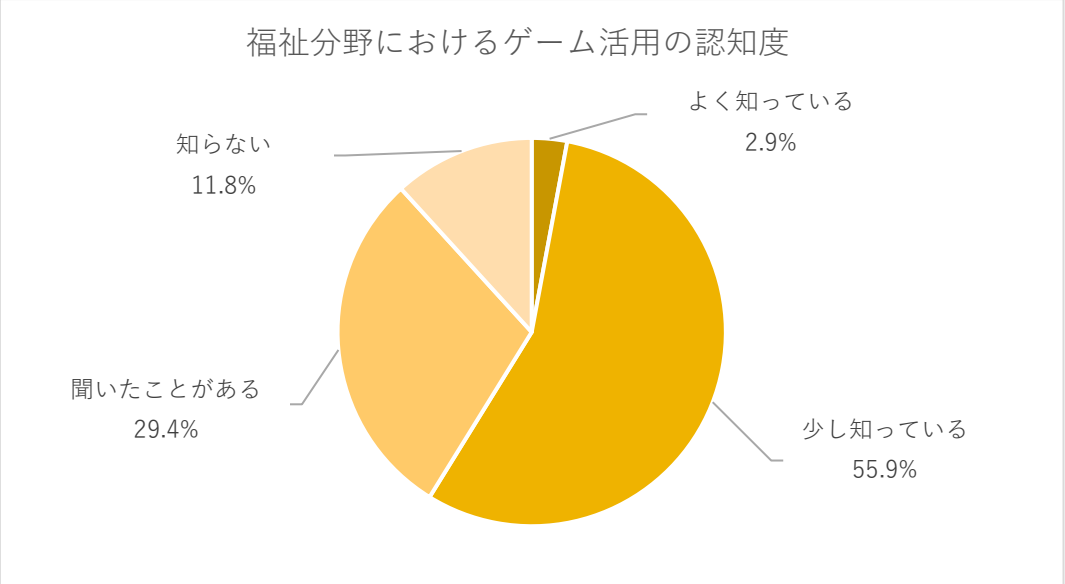
②　普段ゲームをプレイしますか。



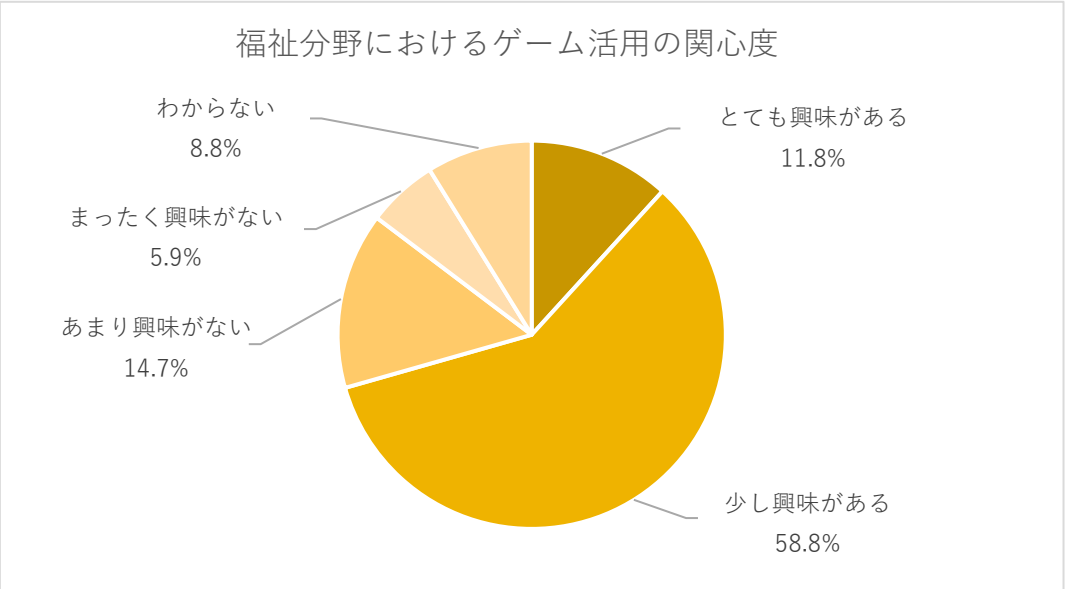
③　e スポーツに興味はありますか。



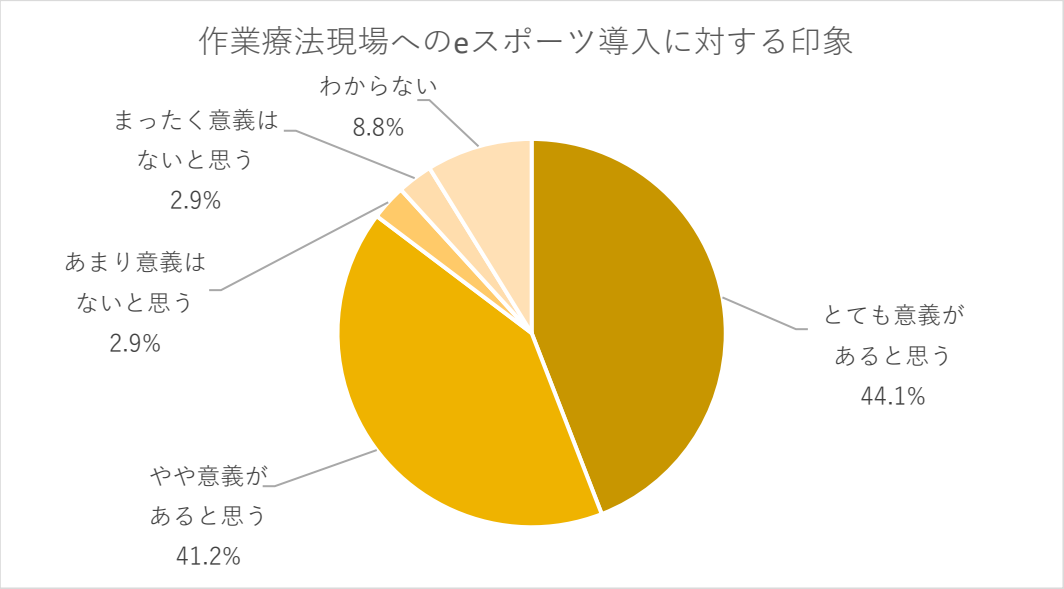
④　高齢者や障がい者向けにゲームを活用する取り組みを知っていますか。



⑤　高齢者や障がい者向けにゲームを活用する取り組みに興味はありますか。

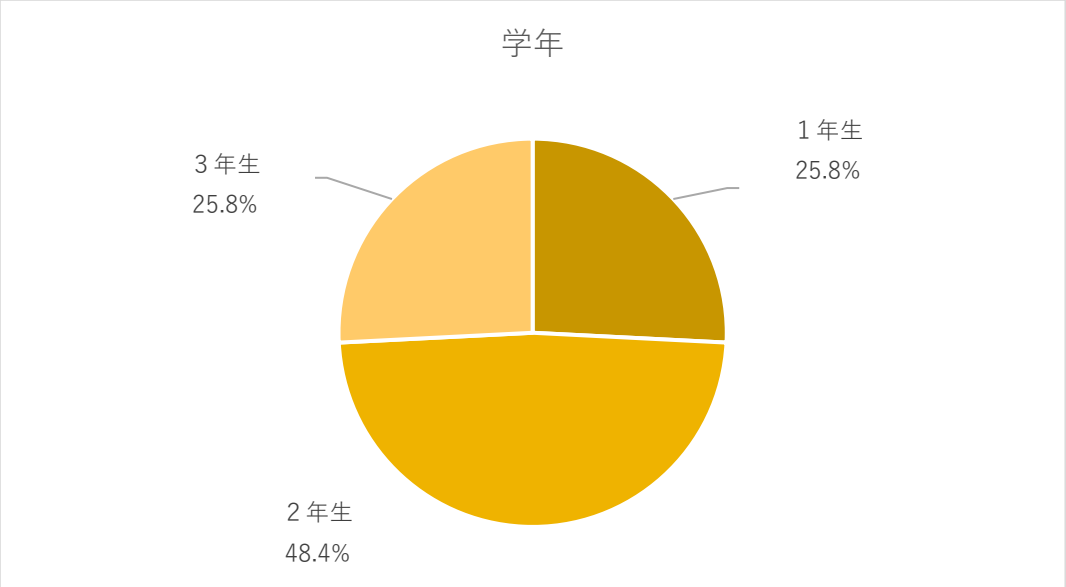


⑥　作業療法の現場で e スポーツを活用することについて、どのような印象を持っていますか。

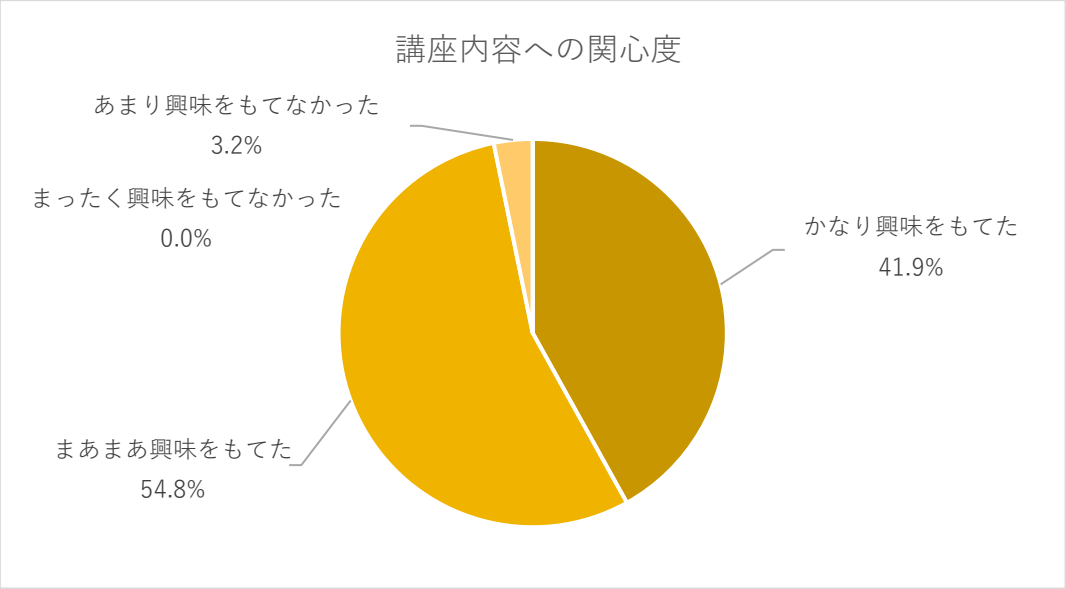


2.3.4.　講座受講後アンケート

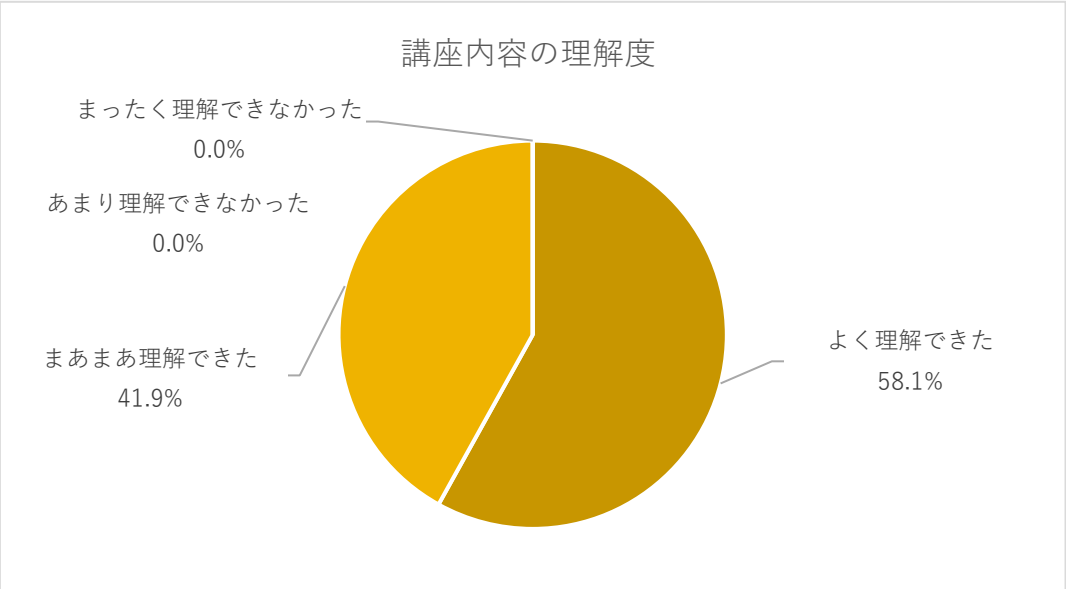
①　学年を選択してください。



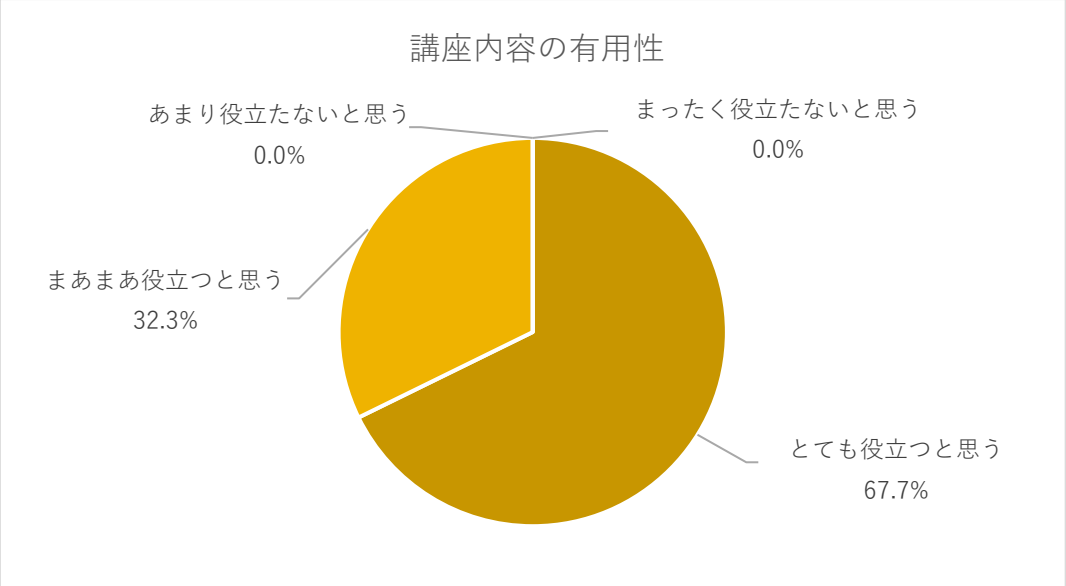
②　講座の内容に興味を持つことができましたか。



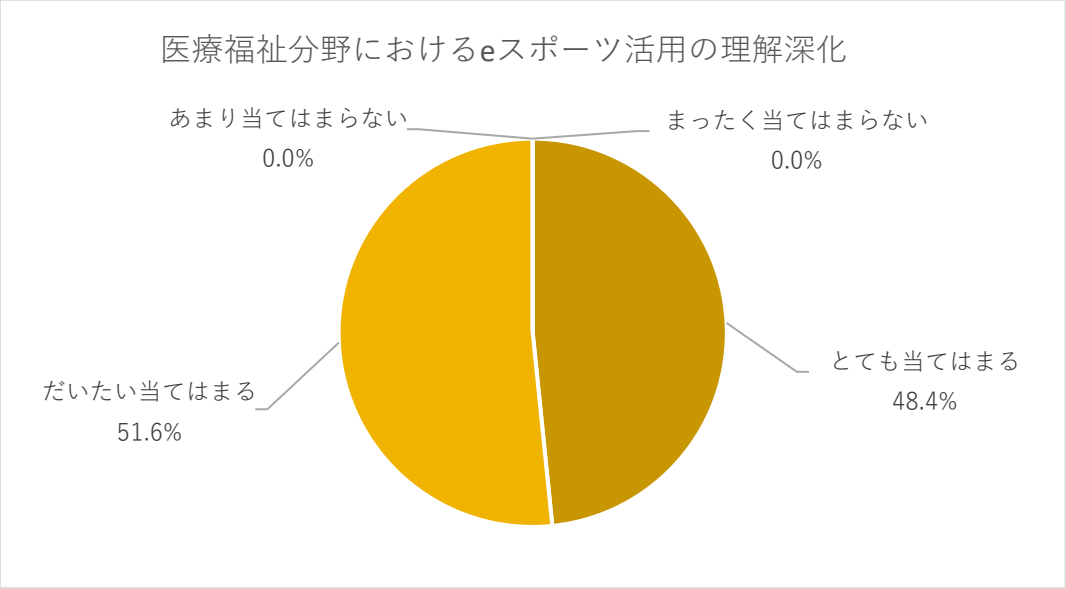
③　講座の内容は理解できましたか。



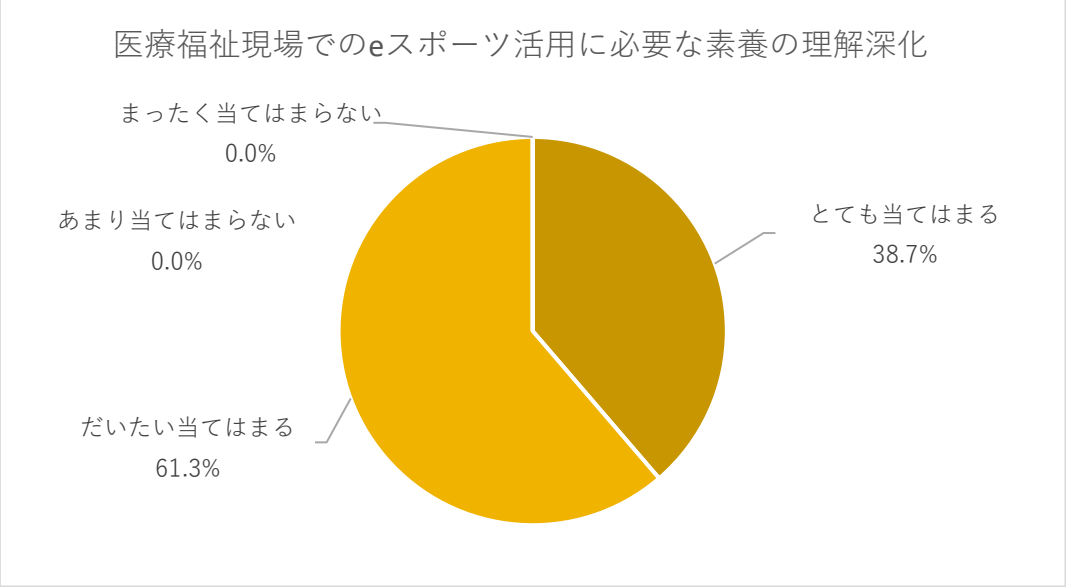
④　講座の内容は今後に役立つ内容だったと思いますか。



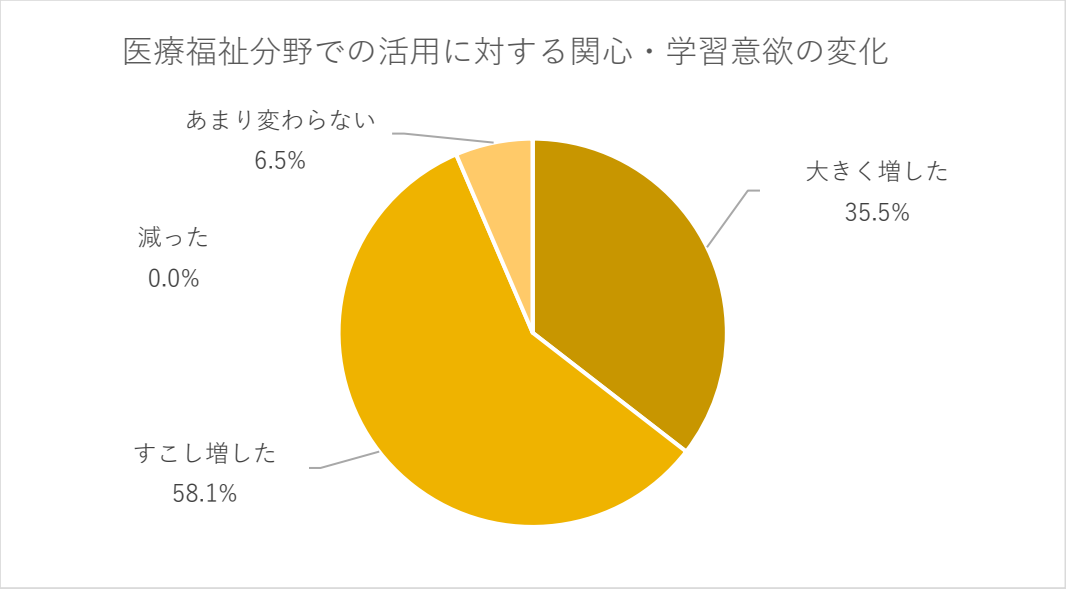
⑤　今回の講座を通じて、医療福祉分野で ｅ スポーツが活用されている事例や理由、意義などについての理解は深まりましたか。



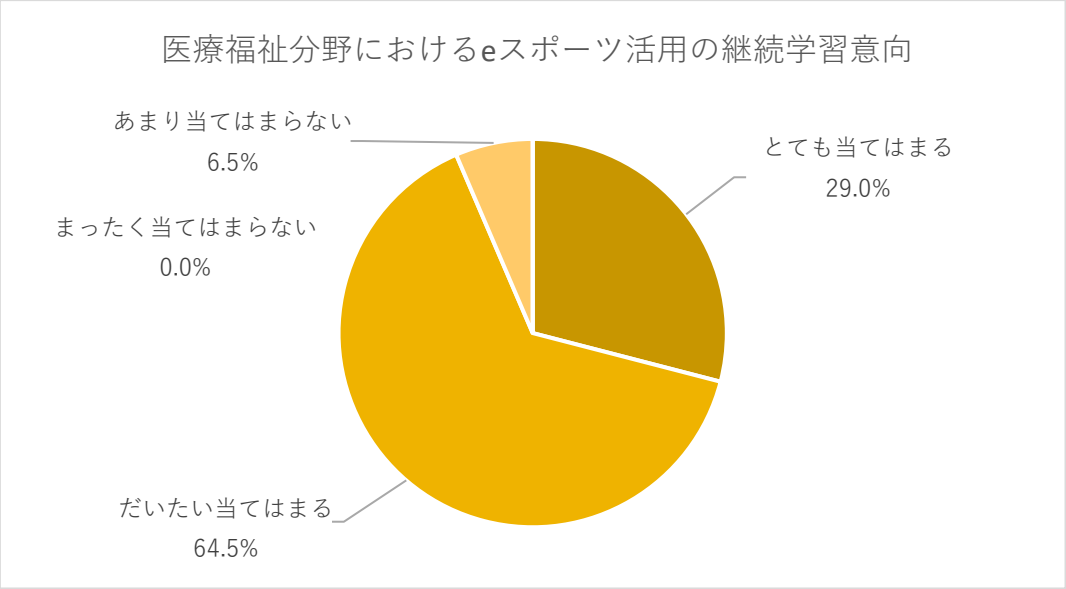
⑥　今回の講座を通して、作業療法などの医療福祉分野で ｅ スポーツを活用する際に必要な知識・スキル・姿勢について理解は深まりましたか。



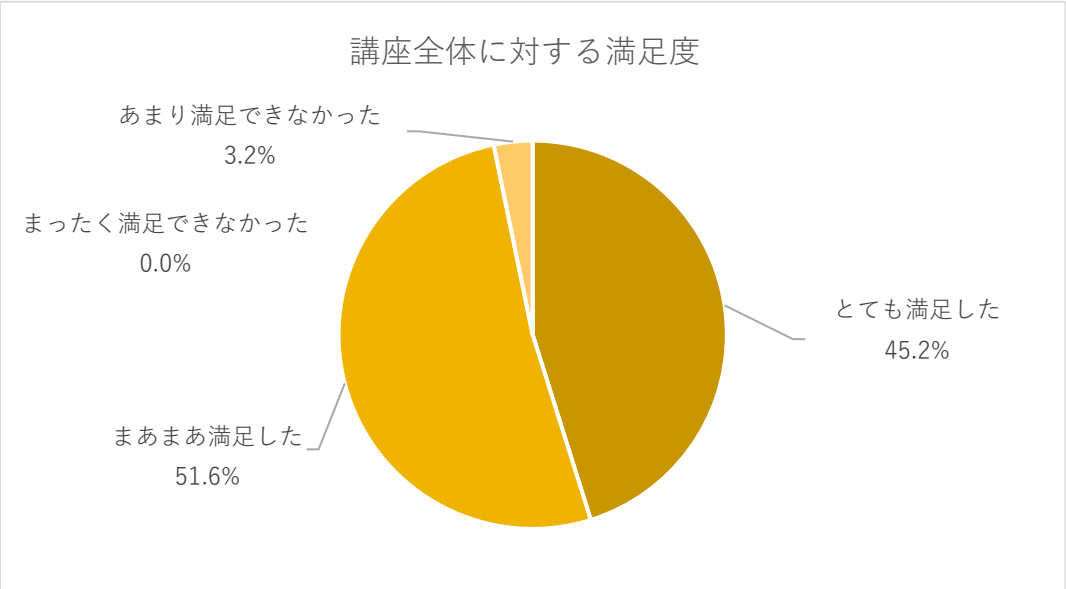
⑦　講座を通じて、 医療福祉分野での e スポーツ活用に対する興味や学習意欲は変化しましたか。



⑧　医療福祉分野での e スポーツ活用についてもっと学びたいと思いますか。



⑨　講座全体を通しての満足度を教えてください。



⑩　講座への感想や印象に残ったこと、学びになったことなどがあれば教えてください。。

- 自分たちで企画、立案することがとてもおもしろかったです。
- 自分でｅスポーツをどのように生かすか考えるのが、難しかったけどとてもいい経験になったと思います！
- 高齢者の方への配所として、周囲の環境設定だけでなく、ゲーム内部の設定を易しくする、スキンの視認性を高める等の工夫を知ることができました
- ゲームやグループワークを通して楽しくｅスポーツについて学ぶことができました
- 企画書を実際に自分で作ってみることで、対象者を前にして活動を行うまでの大まかな流れなども理解できてとても貴重な経験になりました。
- 実際に企画書を作ることでイメージが湧き、仲間と協力して企画する大切さも学べました。ありがとうございました。
- テスト期間のいいストレス解消になりました。
- ボランティア活動で施設に訪問したことがあったのでとても興味を持てた。
- ｅスポーツを実際に行う機会や学習の機会があまりなかったので、今回の実習を通して多く学べたので良かったです。
- テスト前にあるのがきつかったので、できたらもっと前もって教えてほしかったです。
- 高齢者世代の男性は地域の活動などに積極的ではないけど、ゲームだったら参加してくれるかもしれないということをこれからの学習などで活かしていきたいと思い

ました。

- 「カニノケンカ」というゲームを知らなかったので、初めてプレイしたときは操作感に慣れないことが多かったです。とはいえ、少しだけでもスキルが向上したのでよかったと思います。
- 今後の地域実習などで施設に行った際に可能であれば利用者の方に対して今回のような計画を考えてみて実施することができれば実際に行ってみたいと思いました。
- 1 つの企画を立案するために様々な視点から考えなければならないので大変さを感じたが楽しく学ぶことができました．ありがとうございました．
- 単純な動作で行えるものでも，自分たちの視点と高齢者の視点のように体験したうえで多くの視点をもって考えていくことが大切だと思った．
- 今回の講義で施設と e-スポーツがこんなかかわり方をしているのかを知り、これからかかわっていくかもしれないと考えて、もっと興味がわきました

2.3.5. 実施結果のまとめ

2.3.5.1. 受講前の分析

本実証の受講者は、医療福祉領域でのｅスポーツ活用に対して一定の関心を持ちつつも、ｅスポーツ辞退への理解も断片的な段階にある学生が中心であった。事前アンケートでは、ｅスポーツに対して「少し興味がある」と回答した学生が 70.6％を占めており、分野そのものへの関心は確認できた一方で、「あまり興味がない」「まったく興味がない」「わからない」と回答した学生も一定数存在しており、ｅスポーツに対する志向性にはばらつきが見られた。また、高齢者や障がい者向けにゲームを活用する取り組みに関する認知については、「少し知っている」「聞いたことがある」と回答した学生が 85.3％に達しており、医療福祉分野とゲームの接点について一定の認知は形成されていたものの、「よく知っている」と回答した学生は 2.9％に留まっており、具体的な活用事例や意義までを理解している段階には至っていなかった。

福祉分野におけるゲーム活用そのものへの関心については、「とても興味がある」「少し興味がある」と回答した学生が 70.6％を占めており、医療福祉分野とｅスポーツを結びつけたテーマに対する潜在的な関心が一定程度存在していることが確認できた。作業療法の現場でｅスポーツを活用することに対する印象についても、「とても意義がある」「やや意義がある」と回答した学生が 85.3％に達しており、活用の可能性そのものについては概ね肯定的に捉えられていたが、実際にどのような形で現場に導入するのかという具体的なイメージは十分に形成されていない状況であったと考えられる。

2.3.5.2. 受講後の分析

このような状況の中、本講座では「医療福祉×ｅスポーツ」をテーマに、医療福祉分野におけるｅスポーツ活用事例やその背景、意義を学ぶとともに、対象者に応じた企画立案を行う実践的なプログラムを実施した。単なる知識提供に留まらず、グループワークや企画書作成を通じて、医療福祉現場でｅスポーツを活用する際に必要となる視点や配慮事項を体験的に学ぶ構成とした点が本講座の特徴である。

講座受講後アンケートの結果からは、受講者の意識および理解に明確な変化が見られた。講座内容への関心については、「かなり興味を持てた」が 41.9％、「まあまあ興味を持てた」が 54.8％となっており、受講者の大多数が講座内容に対して前向きな評価を示している。また、講座内容の理解度についても、「よく理解できた」が 58.1％、「まあまあ理解できた」が 41.9％と、全受講者が理解できたと回答しており、内容が受講者の理解段階に即した形で提供されていたことが確認できる。さらに、講座内容の有用性については、「とても役立つと思う」が 67.7％、「まあまあ役立つと思う」が 32.3％となっており、本講座が今後の学習や実践に資する内容であったと評価されている。

医療福祉分野におけるｅスポーツ活用に関する理解についても、講座を通じて大きな進展が見られた。受講後アンケートでは、「とても当てはまる」が 48.4％、「だいたい当てはま

る」が 51.6%となっており、受講者全員が、e スポーツが医療福祉分野で活用されている事例や、その理由・意義について理解が深まったと認識している。この結果から、受講前には断片的であった知識が整理され、医療福祉分野における e スポーツ活用の位置づけや目的を含めた体系的な理解へと発展したことがうかがえる。

加えて、作業療法などの医療福祉現場で e スポーツを活用する際に必要となる知識・スキル・姿勢についても、「とても当てはまる」が 38.7%、「だいたい当てはまる」が 61.3%となっており、全受講者が理解の深化を実感している。単に e スポーツを導入するという発想に留まらず、対象者の特性理解、環境設定、リスクへの配慮といった実践的観点が明確になった点は、本講座の教育的効果を示すものといえる。

さらに、医療福祉分野における e スポーツ活用に対する興味や学習意欲の変化については、「大きく増した」が 35.5%、「少し増した」が 58.1%となっており、9 割以上の受講者が肯定的な変化を感じている。また、今後も医療福祉分野における e スポーツ活用について学びたいかという問いに対しても、「とても当てはまる」「だいたい当てはまる」と回答した学生が 93.5%を占めており、本講座が一過性の体験に留まらず、継続的な学習意欲の喚起につながっていることが示唆された。自由記述からは、企画立案やグループワークを通じて、自ら考え、他者と協力しながら医療福祉現場での e スポーツ活用を構想することの難しさと同時に、その意義や面白さを実感したという声を確認できた。

以上の結果から、本講座は、医療福祉分野における e スポーツ活用について、受講前には漠然とした関心や断片的な認知に留まっていた学生に対し、具体的な活用イメージと実践的な視点を提供する効果を有していたと評価できる。医療福祉分野における e スポーツ活用の意義や可能性を理解するとともに、必要となる知識・スキル・姿勢を整理して捉える機会となっており、本事業で構想した教育プログラムの方向性は妥当性が高いと考える。

巻末資料

１．高等学校段階教育コンテンツ

(1) スクーリング用スライド（1 年生対象）……185

(2) スクーリング用スライド（2 年生対象）……196

(3) スクーリング用スライド（3 年生対象）……210

(4) e スポーツ学習の振り返りとまとめ……235

２．専門学校段階教育コンテンツ

(1) ソフト・ハード開発領域 PBL 教材……243

(2) ソフト・ハード開発領域 講義教材「ヒットゲーム事例解説」……260

(3) ソフト・ハード開発領域 講義教材「ゲーム開発とプログラムの役割」……272

(4) 医療社会福祉領域 PBL 教材……278

(5) 医療社会福祉領域 講義教材「e スポーツと医療福祉」……294

１．高等学校段階教育コンテンツ

（1）スクーリング用スライド（1 年生対象）

1年生 スクーリング
講義資料

目次

第１章　eスポーツとは
第２章　eスポーツの歴史
第３章　eスポーツの競技シーン
第４章　eスポーツにおけるプロプレイヤー
第５章　eスポーツと健康
第６章　eスポーツのいま
第７章　eスポーツの産業と仕事

第1章 eスポーツとは

「eスポーツ」の定義

日本eスポーツ連合

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

国際eスポーツ連盟

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

コンピューターゲームやパソコンゲームを使った対戦競技

スポーツの分類

「スポーツ」は２種類に分類

フィジカルスポーツ

肉体を動かして競い合う

マインドスポーツ

思考能力を使って競技

eスポーツはマインドスポーツ

eスポーツの代表的な競技種目

① シューティング（FPS・TPS）
② バトルロイヤル
③ リアルタイムストラテジー
④ マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ
⑤ デジタルカード
⑥ スポーツゲーム
⑦ 格闘ゲーム
⑧ パズルゲーム
⑨ スマートフォンゲーム

第１章　フリートークテーマ

① eスポーツとの出会い

② 人気の競技種目、得意な競技種目

第2章 eスポーツの歴史

ｅスポーツの原点となるゲーム大会

国際的な大会や
オンラインでのゲーム大会開催

1996年EVO設立

Evo公式サイト（英語）
https://evo.gg/

国際的なeスポーツ大会

1997年CPL、PGL開催

オンラインでのゲーム大会

CPLとPGLはeスポーツの原点

ｅスポーツの源流となるゲームイベント「LANパーティ」

eスポーツ発展の源流となった
LANパーティー

LANパーティー

自分のパソコンやモニターを持ち寄り直接LANで
つなぎゲームを楽しむコミュニティイベント

eスポーツはコミュニティイベントからスタート

大規模大会の登場

大規模になるにつれ
スポンサーの獲得が急務に

イベント開催側

スポンサー企業側

会場費や人件費などの
原資を調達したい

若者に自社の商品を
売り込みたい

両者がマッチングし、1997年世界初のプロリーグCPL開催

日本独自のｅスポーツの発展

2018年にeスポーツ市場規模は
3.7億円から48.3億円の前年比13倍に

【eスポーツ飛躍の要因になった2018年の5つの出来事】
① 「日本ｅスポーツ連合（JeSU）」の発足と「プロ認定ライセンス」の発行
② 国内での大規模大会の開催
③ eスポーツを主としない企業の参戦
④ 国際大会でのｅスポーツ採用
⑤ 世界での日本人eスポーツ選手の活躍

2018年は「日本のeスポーツ元年」

第２章　フリートークテーマ

① 日本のeスポーツの発展を感じた出来事

② eスポーツイベントの裏側

第3章 ｅスポーツの競技シーン

「eスポーツ」競技シーンの２つの側面

スポーツには2つの側面がある

チャンピオンシップ・スポーツ

技能を高い水準で競い合う

レクリエーション・スポーツ

競技自体を楽しむ

両側面があってこそ発展していく

チャンピオンシップ・スポーツのシーン

プロ選手などが高い水準で技能を競い、勝利を目指し参加する対戦や大会

【国内の主なeスポーツ大会の例】
・RAGE
・Shadowverse World Grand Prix（WGP）
・全国高校対抗ｅスポーツ大会 STAGE:0

【世界的な主なeスポーツ大会の例】
・World Cyber Games（WCG）
・Evolution Championship Series（EVO）
・The International

全国高校対抗ｅスポーツ大会 STAGE:0　公式サイト
https://stage0.jp/

海外の方が市場成熟が早く、eスポーツタイトルも海外製が多い

レクリエーション・スポーツのシーン

参加者が楽しむことを主な目的に
ｅスポーツを行うシーン

ｅスポーツはコミュニティイベントから発展

家族や友人と対戦ゲーム

学校のeスポーツ部活動

地域の商店街などで
イベント

レクリエーション・スポーツとしてのｅスポーツは多種多様

第３章　フリートークテーマ

① チャンピオンシップ・スポーツシーンで
現在注目しているタイトル

② 運営に関わったコミュニティイベント

第4章 eスポーツにおけるプロプレイヤー

ｅスポーツにおけるプロプレイヤーとは

プロプレイヤーの定義は
まだ明確には定まっていない

一般社団法人 日本ｅスポーツ連合（JeSU）

【3種のライセンス】
・ジャパン・ｅスポーツ・プロライセンス
・ジャパン・eスポーツ・ジュニアライセンス
・ジャパン・ｅスポーツ・チームライセンス

2018年からプロライセンスを発行

JeSUの発行するライセンスはひとつの指標

ジャパン・ｅスポーツ・プロライセンス

ライセンス発行には
様々な条件を満たす必要がある

・満15歳以上
・且つ義務教育課程を修了している者
・JeSUが公認する大会において、大会規約に基づき好成績を収めていること
・大会へ出場するゲームプレイヤーとしてプロであるという自覚を持つこと
・スポーツマンシップに則り、国内ｅスポーツの発展に寄与し、ゲームプレイの技術の向上に精進すること
・ライセンス取得に相応しいと判断されること

※「JeSU公認プロライセンス規約」より抜粋・要約

年齢や学歴、実績に加えプロとしての姿勢も必要

第４章　フリートークテーマ

① プロプレイヤーの仕事

② プロプレイヤーに求められるスキル

第5章　ｅスポーツと健康

eスポーツのし過ぎで勉強ができなくなるのか？

目標や時間を定めずに
時間を使ってしまった結果起こる事

東大卒ときど選手

浪人時代は10～19時まで勉強した後、23時までゲームセンターで過ごした。
必ず23時に帰る事を徹底した。

STREET FIGHTER LEAGUE　公式サイト
https://sf.esports.capcom.com/sp/sfl/2024/player/tokido/https://sf.esports.capcom.com/sp/sfl/2024/player/tokido/

目標達成のために切り替えを行うことが大切

ゲーム行動症とは

ゲームに過度に時間を費やすことで
日常生活に著しい障害が生じる状態

【WHOによる3つの特徴】
① ゲームの時間や頻度などのコントロールが難しいこと
（やめるつもりでも続けてしまう など）
② ゲームが他の生活上の関心や日常活動よりも優先されるようになること
③ 悪影響が出ていてもゲームを続ける、あるいはエスカレートすること

正しい理解をし、ゲームとの関わり方を考えることが重要

ゲーム行動症の予防

バランスの取れた生活を
意識することが重要

【国立病院機構久里浜医療センターによる予防的対応の一部】
① 「やり過ぎ」と「依存」の違いを知っておく
② ルールを設定し、必要に応じて見直す
③ ゲーム以外の活動に時間を確保する
④ 使用の背景に目を向ける

（参考）国立病院機構久里浜医療センター「ゲーム依存相談対応マニュアル

日常的なゲーム利用のあり方、ゲームとの付き合い方を点検

ゲームが与える健康的なメリット

ゲームには心身の発達に
プラスになる側面もある

・創造力や想像力の向上
・認知能力や注意力の向上
・手先の器用さや視覚的注意の発達
・協調性やチームワークの習得

日常生活に支障なく適切にゲームを楽しむことで得られる

第５章　フリートークテーマ

① ゲームと生活のバランス

② ゲームのメリット

第6章 ｅスポーツのいま

競技としてのeスポーツ

eスポーツは
年々盛り上がりを見せる

賞金1億円超え

世界に通用する日本チーム

eスポーツのファンは732万人に達する

ビジネスとeスポーツ

国内eスポーツ市場規模は
成長傾向にある

2017年 ⇨ 2018年

約3.7億円 → 約48.3億円

eスポーツで企業間の交流
eスポーツ選手を雑誌に掲載

eスポーツを活用して若者へのアピール・販売促進

教育とeスポーツ
地域活性化とeスポーツ

教育、地域の盛り上げや
リハビリにeスポーツを活用

戦略的思考などeスポーツで
必要な力が教育でも注目

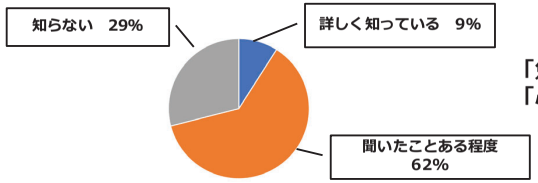
特に茨城・群馬・富山
大分・徳島県での活動が盛ん

eスポーツで
レクリエーション

「年齢・性別・国籍・障がい」等の壁を超える特性

eスポーツの認知度・理解度

上の年代ではまだまだ eスポーツは浸透していない



「勉強がおろそかになるのでは？」
「心身に障害をもたらすのでは？」
という懸念の声もある

30代以降は徐々に「詳しく知っている」の割合は少なくなる

第６章　フリートークテーマ

① 地域活性化とeスポーツ

② eスポーツの未来像

eスポーツ産業の広がり

eスポーツは多種多様な製品やサービスを利用している

施設運営企業

ハードウェア企業

チーム運営企業

eスポーツ産業には大きな広がりがある

eスポーツに関わる仕事と必要な知識・スキル

各職業の専門的なスキルや経験が必要

接客スキル

パソコンスキル

ライティングスキル

eスポーツへの熱意・やる気だけでは仕事に就くのは難しい

eスポーツに関わる仕事と必要な知識・スキル

共通で必要なスキルを知ろう

コミュニケーション力

責任感

チームワーク力

どのような仕事でも周りの人との連携は欠かせない

第７章　フリートークテーマ

① eスポーツ業界で活動していて
嬉しかったこと/つらかったこと

② eスポーツ業界で求められるスキル

ゲーム体験の仕様書

２時間目に体験するゲームの要件

いずれかに該当するゲームをプレイさせること

・eスポーツシーンで流行しているゲーム

・プロプレイヤーがトレーニングで使用しているゲーム

・高齢者のレクリエーションで使用されているゲーム

・地域のeスポーツ体験会で使用されているゲーム

・チームで協力する必要のあるゲーム

１．高等学校段階教育コンテンツ

⑵ スクーリング用スライド（2 年生対象）

２年生 スクーリング
講義資料

目次

１章　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スポーツに関わるニュースを集めてみよう
ワーク② eスポーツを活用した地域振興について調べてみよう
ワーク③ eスポーツへの理解を得るために必要なことを考えよう

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スポーツに関わる仕事を見つけてみよう
ワーク② eスポーツ業界企業を調べてみよう
ワーク③ eスポーツに関わる仕事で必要なスキルを考えてみよう

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 eスポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう
ワーク② eスポーツ人材のキャリアを調べてみよう
ワーク③ eスポーツ人材になるためのキャリアプランを考えてみよう

１章 eスポーツと社会
（eスポーツと社会の関わりを知ろう）

１章 eスポーツと社会 学習内容

**eスポーツは多様な分野で社会と関わっており、
eスポーツに対して様々な意見があることを知ろう**

**ビジネスやリハビリなど
様々な側面から注目**

**地域振興での
eスポーツ活用**

**肯定的な意見も
否定的な意見もある**

１章 eスポーツと社会

ワーク①
eスポーツに関わるニュースを集めてみよう

ワーク②
eスポーツを活用した地域振興について調べてみよう

ワーク③
eスポーツへの理解を得るために必要なことを考えよう

ワーク① eスポーツに関わるニュースを集めてみよう

様々な側面から注目されるeスポーツ

eスポーツ×ビジネス ⇐ 企業が注目
eスポーツ×地域振興 ⇐ 行政が注目
eスポーツ×リハビリ ⇐ 福祉業界が注目　など

【ワークの目的】
- ☑ eスポーツがどのように注目されているかを知る
- ☑ 日本社会のeスポーツに関わる動きを知る

ワーク① 課題

ニュース記事を調べてみよう
調べた内容を周りの人に伝えてみよう

記事タイトル	ｅスポーツで「湯の町」再生　東根温泉、大広間やロビーでプレー
記事の内容	・山形県東根市のさくらんぼ東根温泉が、eスポーツを使って温泉街の活性化に取り組んでいる ・宿泊施設にeスポーツを体験できる環境を整えており、東根温泉協同組合が定期的な大会を開催している ・eスポーツ体験や大会観戦とセットにした宿泊プランの開発を検討している

誰が・どこで・何をしているのかや、その背景や考え、結果などをまとめて、
まとめた内容をもとに周りの人に話してみよう

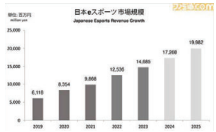
ワーク① 参考情報

【eスポーツの中心である競技シーンのニュースを調べてみよう】

- 2022年日本のチームが「VALORANT」の世界大会で3位
- 大会は深夜開催にもかかわらず国内同時接続数30万超
- 視聴者数上位5試合中3試合に日本代表が登場し、世界的にも注目された
  ⇒競技シーンは今後も盛り上がると期待

Negitaku.org
https://www.negitaku.org/news/n-25333

【eスポーツの市場の動きに関わるニュースを調べてみよう】



- 市場規模は拡大を続けており、2023年は146億円
- 市場シェアはイベント運営が最大で37.6%、次いでスポンサーが36.6%
- 2025年に向け市場規模は20億円に迫る勢いで拡大予想
- ファン数も2023年856万人から2025年には1000万人に達する予想
  ⇒ビジネスとしてのeスポーツが注目されている

ファミ通
https://www.famitsu.com/article/202503/38271

ワーク② eスポーツを活用した地域振興について調べてみよう

地域振興策として
誰もが楽しめるeスポーツを
活用する事例が増加

学生が活躍している
事例も！

【ワークの目的】

- ☑ eスポーツの特性と地域振興への活用事例を知る
- ☑ eスポーツを活用した地域振興の取組みを考える

ワーク② 課題

【１】eスポーツを活用した地域振興の取組みを調べてみよう

地域名	取り組み内容
富山県	・富山県の高齢福祉課が高齢者参加型のeスポーツ体験会を実施している ・高齢者の心身の健康増進や多世代交流の促進を目的としている ・高齢者向けのオリエンテーションのマンネリ化防止に役立っている ・オリエンテーションで課題視されていた男性の参加率の低さが解消

地域活性化・地方創世・町おこし等のキーワードで調べ、
誰が・どこで・何をしているのかや、その背景や考え、結果などをまとめよう

ワーク② 課題

【２】地域をeスポーツで盛り上げ、地域課題を解決する取組みを考えよう

- 地元出身のプログーマーを商店街に呼んで集客を狙う
- 老人ホームのレクリエーションにeスポーツを盛り込む
- 地域の交流の場でeスポーツを取り入れる
- 宿泊施設にeスポーツルームを設ける

地域の課題を確認し、
他県の事例や周囲の意見を参考にして考えよう

ワーク② 参考情報

【行政がまちおこしにeスポーツを活用する事例が増加】

・地方自治体など行政がeスポーツでまちおこし
・温泉で有名な大分県別府市ではeスポーツ×温泉の取組み
・ゲーム体験＋浴衣レンタル・足湯などの仕掛けで観光と連動
⇒地域の名物や名所とeスポーツをかけあわせ地域振興

大分経済新聞
https://oita.keizai.biz/headline/1179/

【eスポーツに取組む学生が地元企業と連携して地域活性化に貢献】

・eスポーツ事業に取り組み企業と学生の連携事例が増加傾向
・静岡県では、eスポーツ部の高校生とホテル事業を行う企業が連携
・ホテル内のeスポーツ施設のデバイス設置レイアウトなどを学生が担当
⇒eスポーツを通じて地元経済や交流を盛り上げ地域活性化

@Press
https://www.atpress.ne.jp/news/295713

ワーク③ eスポーツへの理解を得るために必要なことを考えよう

eスポーツに対しては様々な意見がある

・eスポーツ産業が右肩上がりに成長
・eスポーツ業界を目指す学生が増加　など

・ゲーム依存による生活習慣の乱れ
・学業がおろそかになる懸念　など

【ワークの目的】

☑ eスポーツの良い部分と課題・問題点を知る
☑ 良さを知ってもらうために必要なことを考える

ワーク③ 課題

【1】eスポーツの「良いところ」と「課題・問題点」を挙げよう

eスポーツの良いところ	eスポーツの課題・問題点など
・世代を超えていろんな人が楽しめる	・学業がおろそかになる恐れがある
・高齢者の介護予防に役立てられる	・現実でのコミュニケーション機会の減少
・遠く離れている人と一緒に楽しめる	・健康面に不安がある
など	など

自分の視点だけでなく、WEBで調べたり周りの人の意見を聞いたりして、eスポーツの良さと課題をまとめよう

ワーク③ 課題

【2】eスポーツの良さを知ってもらうには何が必要かを考えよう

・eスポーツの良さを活用した取組みが全国各地で盛んに行われるようになる
・eスポーツに取組むことで養われる力があることをアピールする
・eスポーツに取組んでいる様子がテレビで流れるようになる

地域の課題を確認し、
他県の事例や周囲の意見を参考にして考えよう

ワーク③ 参考情報

【日本でeスポーツを盛り上げるためには幅広い世代に認知されることが重要】

・浸透には知名度・認知度が必要
・日本では上の世代にeスポーツはあまり知られていない
・名前を知られていなければ、話題にもならない
・知られた上で、eスポーツの価値を理解してもらうことも必要
　⇒幅広い世代に良さに目を向けてもらう取組みが重要

【eスポーツの理解を得るためには課題に向き合うことが重要】

・「学業がおろそかになるのでは」という心配の声がある
・ある高校のeスポーツ部は「提出物を出さないと活動中止」というルールを設定し、心配の声に対応
・学生は積極的に提出物に取り組む
　⇒課題に向き合い、対応していくことが重要

BCN+R
https://www.bcnretail.com/market/detail/20210720_235480.html

第１章　フリートークテーマ

① eスポーツを活用した地域振興の取組み

② eスポーツの良さの伝え方

２章 eスポーツと仕事
（eスポーツの仕事を知ろう）

２章 eスポーツと仕事 学習内容

eスポーツに関わる様々な仕事を知り、
どのようなスキルが求められるのかを考えよう

開発・運営・流通・
宣伝等多様な仕事

様々な企業が
eスポーツ業界に参入

仕事内容によって
必要なスキルは異なる

２章 eスポーツと仕事

ワーク①
eスポーツに関わる仕事を見つけてみよう

ワーク②
eスポーツ業界企業を調べてみよう

ワーク③
eスポーツに関わる仕事で必要なスキルを考えてみよう

ワーク① eスポーツに関わる仕事を見つけてみよう

eスポーツに関わる”モノ”1つにも多くの仕事がある

- パソコンの**部品を作る**仕事
- パソコンを**デザインする**仕事
- パソコンを**宣伝・PRをする**仕事
- パソコンを**届ける**仕事
- パソコンの**利用をサポートする**仕事
- パソコンの**修理を行う**仕事

パソコンだけでも
多数の仕事があり、
多くの企業や人が関わる

【ワークの目的】

- ☑ **身の回りの”モノ”に関わる仕事を知る**
- ☑ **eスポーツに関わる多種多様な仕事を知る**

ワーク① 課題

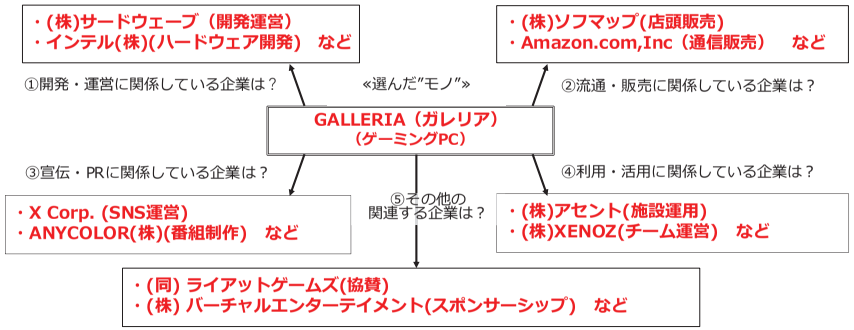
【１】eスポーツを行うとき、利用する“モノ”を挙げよう

- パソコン
- マウス
- ゲーミングチェア
- ゲームソフト
- コントローラー
- Webサイト
- 動画サイト
- SNS

まずは自分がeスポーツをプレイしている時を想像して、
触れるモノや見るモノなどを挙げてみよう

ワーク① 課題

【２】前の課題【１】で挙げた“モノ”を1つ選び、関連企業を探そう



ワーク① 参考情報

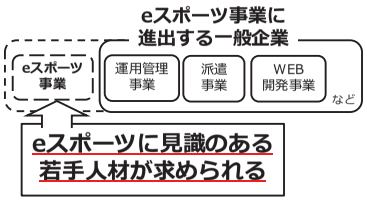
【eスポーツ業界には様々な企業が関わっている】

老舗家具店の株式会社関家具が開発・販売する
『ストリートファイター6』コラボ
ゲーミングチェア製品

株式会社関家具
https://www.sekikagu.co.jp/

- **一般企業がeスポーツ業界に進出**
  例：株式会社関家具が
  ゲーマー向けの家具を製造販売
- **eスポーツの専門企業も活躍**
  例：eスポーツイベント企画運営を行うJCG株式会社、
  プロチーム運営企業
- **eスポーツイベント配信にも様々な企業が関わる**
  例：イベント運営企業、機材提供企業、
  チーム運営企業など

ワーク② eスポーツ業界企業を調べてみよう



・eスポーツを専門に扱う企業はまだ少数
・多くは他分野企業が新規事業として参入
例：PCメーカー → ゲーミングPCの開発販売
食品・飲料メーカー → 大会のスポンサー
・eスポーツ業界参入にあたり
eスポーツに詳しい若手が求められる

【ワークの目的】
- ☑ eスポーツ分野に進出している一般企業を知ろう
- ☑ eスポーツ業界企業の状況を知ろう

ワーク② 課題

1つのeスポーツ業界企業についてホームページや記事で調べよう

調べる企業名	株式会社サードウェーブ
Q1. その会社のeスポーツに関連した仕事はどのようなものがありますか？	
・eスポーツ施設の運営 ・eスポーツ大会のサポート	・eスポーツ関連の自治体への応援 ・ゲーマー向けハードウェアの販売
Q2. その会社ではeスポーツ以外にどのような仕事に取組んでいますか？	
・法人向けにパソコンやサーバー機器などのハードウェアを提供 ・店舗やWEB通販でパソコンなどのハードウェア機器を販売	
Q3. あなたがその会社で働くとしたら、どのような仕事をしたいですか？	
・自身のeスポーツ大会運営のノウハウを活かし、eスポーツ大会のサポートを行いたい。 ・実店舗でパソコン販売を行い、eスポーツに興味がある人のサポートを行いたい。	

ワーク② 参考情報

【様々な業種のeスポーツとの関わり】

・多様な企業がeスポーツに参入

・多分野での事業の派生でeスポーツに参入の例が多い

・eスポーツへの見識を持った人材を欲している

・eスポーツ人材活躍の場は広がる見込み

ワーク② 参考情報

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
建築・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

ワーク③ eスポーツに関わる仕事で必要なスキルを考えてみよう

eスポーツ業界企業

A社
■仕事
eスポーツカフェ運営
■スキル
接客、施設運営、
店舗管理、財務知識
など

B社
■仕事
eスポーツタイトルの開発
■スキル
企画、PC関連の知識、
デザイン、プログラミング
など

- eスポーツに係る仕事と言っても、就職先の業種や仕事内容によって必要なスキルは異なる
- どのような仕事がしたいのか、その仕事に必要なスキルは何かを具体的にイメージすることが大切

【ワークの目的】
- ☑ eスポーツの仕事で必要なスキルを知る
- ☑ どのような仕事でも求められるスキルを知る

ワーク③ 課題

eスポーツ体験ブースの設置・運営で担当したい役割を選ぼう
担当する仕事内容とその仕事に必要なスキルを考えよう

役割の選択肢	
①企画・進行管理	ブースでの採用タイトルや体験内容を考え、準備や当日の運営を仕切る役割
② 営業・広報	チラシを作成したりSNSを活用したりしてブースに来場者を集める役割
③ ITエンジニア	パソコンやソフト、周辺機器等の環境を準備し、当日は保守する役割
④ ゲーマー	来場者を指導したり、トークしたり、プレイで魅せたりする役割
⑤ 映像制作・配信	イベントの様子をライブ配信したり、CM動画を製作したりする役割
⑥ その他の役割	（　　）

ワーク③ 課題

eスポーツ体験ブースの設置・運営で担当したい役割を選ぼう
担当する仕事内容とその仕事に必要なスキルを考えよう

担当したい役割	④ ゲーマー
担当するべき具体的仕事内容	・トークでイベントを盛り上げる、内容を企画担当者と考える ・ゲームのプレイを披露する、披露するシーンを考える ・来場者にゲームの楽しさを知ってもらう ・プロゲーマーのすごさを知ってもらう
自分の役割に必要な専門的なスキルなど	・ゲームの高度なプレイスキル　・会場を盛り上げる能力 ・ゲームの魅力を伝える能力　・ティーチングスキル ・トークスキル　など
他の役割にも共通的に必要なスキルなど	・コミュニケーション能力　・情報収集 ・チームワーク力　・分析力 ・責任感　など

ワーク③ 参考情報

【eスポーツの仕事では各職種の専門的なスキルが必要】

例：配信者に求められる
動画編集スキル・経験

- 専門的なスキルや経験が必要
- eスポーツへの熱意自体は重要
- 就きたい職業に適した経験を積む

【社会で働く上では汎用的なスキルも重要】

例：コミュニケーションスキル

- 社会では汎用的なスキルが重要
- 周りの人との連携が欠かせない
- eスポーツの仕事でも重要視

第２章　フリートークテーマ

① eスポーツに関わる仕事の面白さややりがい

② eスポーツの仕事に必要なスキルや
学生時代にやっておいてよかったこと

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）

３章 eスポーツと自分 学習内容

自分自身のことや業界先駆者のキャリアを知り、
eスポーツ人材になるキャリアプランを考えよう

自己分析で
自分の強みや特徴を知る

eスポーツ業界
先駆者に学ぶ

eスポーツ人材を目指し
目標を立て行動を計画

３章 eスポーツと自分

ワーク①
eスポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう

ワーク②
eスポーツ人材のキャリアを調べてみよう

ワーク③
eスポーツ人材になるためのキャリアプランを考えてみよう

ワーク① eスポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう

将来eスポーツにどのような形で関わりたいのかを
自己分析や先輩のキャリアなどを参考に考えよう

キャリアを考える
＝
自分がどのように生きていきたいか

【ワークの目的】

- ☑ 過去を振り返り自分自身を見つめなおす
- ☑ eスポーツにどのような形で関わりたいかを考える

ワーク① 課題

【1】過去を振り返り、以下の内容のことを思い出そう

Q1. あなたがこれまでで一番、熱中したものはなんですか？
シューティングタイトルのプレイ
Q2. あなたがやりがいを感じた出来事や、認められてうれしかった出来事はなんですか？
プレイングを教えたときに「わかりやすい」と言ってもらえた
Q3. あなたが「誰にも負けない」、「負けたくない」あるいは「自信がある」と思うことはなんですか？
言葉にしづらいプレイングのコツをうまく伝えること

自分自身が体験した過去のエピソードを書き出そう！

ワーク① 課題

【2】将来eスポーツにどのように関わりたいかを考えよう

プレイを言葉で的確に表現できる能力を活かして、
シューティングゲームのトレーニングコーチとして
eスポーツに関わる。

過去の振り返りを参考に、
自分自身に正直になって考えてみよう！

ワーク① 参考情報

【「自己分析」の意義と目的】

- ・これまでの経験や考え方を振り返り、自分の特徴や強みを理解
- ・正解を導くための作業ではない
- ・自分を客観的に理解できると、合う仕事や環境を選びやすくなる

⇒自己理解を軸に、将来の選択など物事を考える

【eスポーツに関わる職業をあらためて見直してみよう】

- ・eスポーツに関わる仕事は多種多様
- ・WEB検索等でeスポーツに関わる仕事について調べてみよう

⇒eスポーツに限らず自分のスキルや興味に合う職業や夢のヒントに

ワーク② eスポーツ人材のキャリアを調べてみよう

eスポーツ業界の先駆者のキャリアを参考にしよう

一般的な仕事 ⇨ 何を学び どう進めばいいかが明確

eスポーツの仕事 ⇨ 変化が激しく整理されていない

手探りで自分なりに
方法を探しながら仕事をしている

【ワークの目的】

- ☑ 自身が興味のある進路の先駆者から学ぼう
- ☑ eスポーツ業界で活躍する人材のキャリアを知ろう

ワーク② 課題

最も興味のあるeスポーツの仕事を選び、その先駆者の記事を読もう

最も興味のある仕事	eスポーツのライター
インタビュー対象の企業名・回答者名	スイニャン氏
どのような仕事？	観戦専門の立場から大会レポートや選手へのインタビュー記事の執筆
eスポーツの仕事をはじめたきっかけは？	記事を通して日本にeスポーツに面白さを共有し、日本でeスポーツが盛り上がり、日本語でeスポーツについて語り合えるようになるため。
仕事のやりがいは？	好きなことを仕事にできる点
仕事に必要なスキル・資格・経験は？	基本的な文章力に加えて、母国語以外の言語の習得等のプラスアルファの要素が必要。取材ではコミュニケーションスキルと取材対象者を思いやる心が大切。

ワーク② 参考情報

【eスポーツ業界で活躍する皆さんと年代の近い人を調べてみよう】

・年代が近い新卒・若手社員のインタビュー記事は参考になる
・よく扱われている内容：仕事の内容／始めたきっかけ／
やりがい／必要なスキル・経験など
例：サイバーエージェントグループの若手社員へのインタビュー
学生時代の活動や志望理由、求められる人材像などを紹介
マイナビニュース
https://news.mynavi.jp/article/20191023-907983/

【eスポーツ業界で活躍する人が歩む様々なキャリアを知ろう】

・多くの人が他業界で知識・スキルを習得してから活躍
・他業界で得た技術がeスポーツ業界で活かせる強みになることも
例：GLOE株式会社の配信技術担当者へのインタビュー
他業界の様々な職場を経験したのちにeスポーツ業界へ
GLOE
https://note.com/gloe/n/neb583ee3631b

ワーク③ eスポーツ人材になるための キャリアプランを考えてみよう

キャリアプランニングをしてみよう

＝

目標の実現に向けて行動する計画を立てること

【ワークの目的】

- ☑ 目標設定の考え方を知る
- ☑ 自身のキャリアプランニングを行う

ワーク③ eスポーツ人材になるための キャリアプランを考えてみよう

これまでのワークで考えたこと・調べたことを参考に答えよう

Q1. あなたが将来やってみたいeスポーツに関わる夢・目的・仕事はなんですか？
eスポーツの世界大会のプロデューサー
Q2. あなたがそれを実現するために必要なスキル、経験、資格などはなんですか？
英語スキル、大会運営の経験 など
Q3. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？
英語学習、英会話スキルの習得、 eスポーツ大会運営のスタッフ経験、プロデュース経験 など

順番に考えを整理して、目標設定をしてみよう！

ワーク③ 課題

これまでのワークで考えたこと・調べたことを参考に答えよう

Q4. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？	
明日からの目標	・毎日1時間 英語・英会話習得の勉強をする ・eスポーツ大会運営の情報をチェックする
今月の目標	・英語系の３級資格を取得、海外の人と英語で交流をする ・eスポーツ大会運営のインターン / アルバイトに応募する
1年後の目標	・英語系の２級資格を取得、海外に行き現地で交流をする ・eスポーツ大会運営のインターン / アルバイトとして働く
3年後の目標	・英語系の１級資格を取得、海外で仕事を行う ・eスポーツ大会運営のプロデューサー職の仕事の一部を担う
5年後の目標	・海外でeスポーツ大会運営のプロデューサー職として働く

ワーク③ 参考情報

【周りの人のキャリアを参考にしてみよう】

○周りの人の経験から学ぼう
・どのように目標に取り組み、失敗・成功したかは大きなヒントに
○情報収集の方法
・Web検索　・著書を読む　・SNSで調査
・業界の関係者に話を聞く　・身の回りの大人に話を聞く

【具体的な夢・目的・仕事を設定してキャリアプランを考えてみよう】

○抽象的な目標だと…
・「eスポーツ業界で働く」だけでは、
必要なスキルや取組むべきことが見えづらい
○具体的に考えてみよう
・「eスポーツ業界で○○の仕事をする」と具体的な目標を立てると、
必要なスキルが明確になり、行動計画も立てやすくなる

第３章　フリートークテーマ

① キャリア選択とeスポーツとの関わり方

② これからの夢や展望

ゲーム体験の仕様書

２時間目に体験するゲームの要件

<u>いずれかに該当するゲームをプレイさせること</u>

・地域イベントやeスポーツ体験会で採用実績のあるゲーム

・年齢や経験を問わず参加しやすいゲーム
（直感的・簡単な操作性）

・地域の異世代交流に活用されているゲーム
（例：親子、高齢者との交流など）

・地元チームや地域クラブが取り組んでいるゲーム

１．高等学校段階教育コンテンツ

（3）スクーリング用スライド（3 年生対象）

３年生 スクーリング（６月）
講義資料

目次

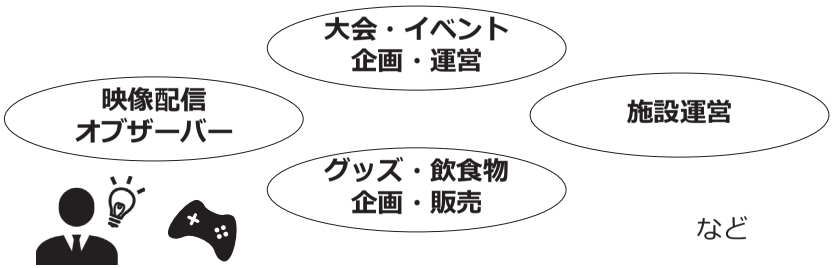
ビジネス領域
- 課題１　eスポーツ体験ブースの企画
- 課題２　eスポーツイベントの準備
- 課題３　イベント会場で販売するお菓子の提案

医療福祉領域
- 課題１　高齢者向けeスポーツイベントの開催
- 課題２　高齢者向けオリジナルゲームの仕様書の作成
- 課題３　自助具を考慮したeスポーツ大会のルール設計

eスポーツ職業学習
<ビジネス領域>

ビジネス領域の仕事とは？

eスポーツイベントの企画・運営や、
施設・物販などのサービスを提供する仕事。



ビジネス領域の課題

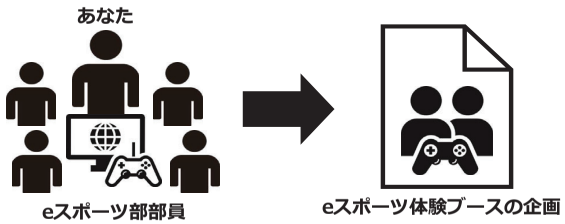
課題１　eスポーツ体験ブースの企画

課題２　eスポーツイベントの準備

課題３　イベント会場で販売するお菓子の提案

課題［１］eスポーツ体験ブースの企画

「初心者歓迎！みんなでゲームを楽しもう！」をテーマに、eスポーツ体験ブースの内容を考える



来場者の視点を意識しながら、企画を考えてみよう

課題［１］で取組んだワーク

【ワーク①】
ゲームタイトルの候補を挙げよう

【ワーク②】
ゲームタイトルを選ぼう

【ワーク③】
eスポーツ体験ブースの詳細を決めよう

ワーク① ゲームタイトルの候補を挙げよう

コンセプト「初心者歓迎！みんなでゲームを楽しもう！」を達成できるゲームの特徴と、その特徴に当てはまるゲームタイトルを挙げよう

コンセプト達成に必要なゲームの特徴	・難易度が高くない ・1プレイにかかる時間が短い ・複数人で同時にプレイできる
ゲームタイトル候補	・マリオカート ・ぷよぷよ ・オーバークック ・Nintendo Switch Sports

初心者でも楽しめるゲームを見つけるために、
プレイ時間や人数、難しさなどいろんな視点で考えよう！

ワーク② ゲームタイトルを選ぼう

ワーク①で挙げたゲームタイトル候補の中から、
eスポーツ体験ブースのゲームタイトルを選び、選定理由を書こう

選んだ ゲームタイトル	マリオカート
選定理由	・初心者でもプレイしやすい ・1回のプレイ時間が短い ・複数人の対戦で盛り上がれる ・有名キャラが多く親しみやすい

ワーク①の回答も参考に、選んだゲームの特徴や
他のゲームにはない魅力を選定理由としてまとめよう！

ワーク③ eスポーツ体験ブースの詳細を決めよう

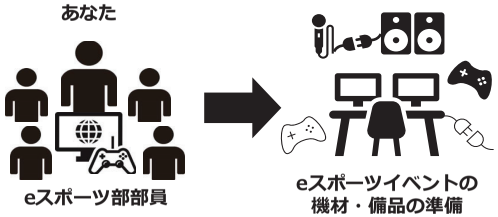
ワーク②で選んだゲームタイトルをもとに、eスポーツ体験ブースでの
体験内容と来場者が参加しやすくするための工夫を考えよう

体験内容	（体験1回あたり何人で）6～8人
	（体験1回あたりどのくらいの時間で）5分
	（なにを体験できるのか）大人数でのレースゲーム
参加しやすくするための工夫	・文化祭で参加の呼びかけをする ・操作方法やルールを教える ・1回あたりの時間をアピールする ・モニターに待ち時間を表示する

来場者の立場にたって体験内容を整理し、
気軽に参加してもらえるように工夫を考えよう！

課題［2］eスポーツイベントの準備

文化祭で行う小規模のeスポーツ大会に
必要な機材・備品の準備をする



必要なものと数を整理して、会場のレイアウトを考えよう

課題［2］eスポーツイベントの準備

eスポーツ大会情報	
大会概要	**部員1名 vs 来場者1名**の形式で**格闘ゲーム**の試合を繰り返し行う
必要機材	• プレイヤー席に**ゲーム機・ソフト各1つ**を設置し、各プレイヤー用の**椅子とコントローラー**が必要。 • 実況・解説席には**マイクを各席1本**、**椅子も2脚**必要。 • **1枚のスクリーン**の正面に**1台のプロジェクター**を設置。 • **2本のコード**を使用して、**ゲーム機をプロジェクターとコンセントをつなげる**必要がある。
観客	最大で**25人**。**全員が椅子**で観戦。

この前提情報をもとに課題を考えよう

課題［２］で取組んだワーク

【ワーク①】
必要な機材を整理しよう

【ワーク②】
機材等のレイアウトを考えよう

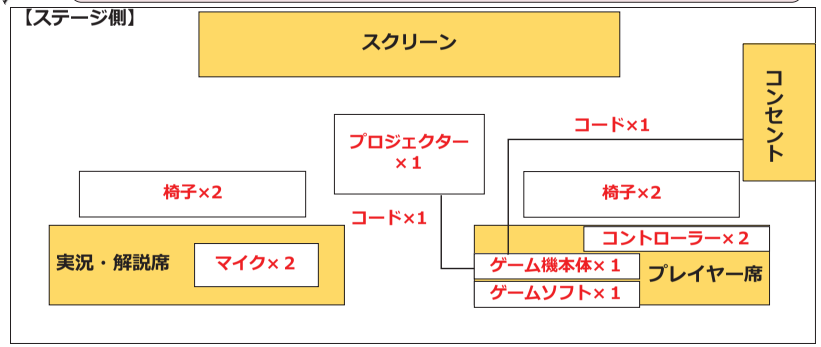
ワーク① 必要な機材を整理しよう

「eスポーツ大会情報」を読んで、
どのような機材・備品がどれだけ必要かを考えよう

必要な機材の種類・数	・ゲームソフト　１つ ・ゲーム機　１台 ・コントローラー　２台 ・マイク　２本 ・スクリーン　１枚 ・プロジェクター　１台 ・コード　２本 ・椅子　29脚

ワーク② 機材等のレイアウトを考えよう

「eスポーツ大会情報」とワーク①をもとに、会場の機材や備品の
レイアウト、配線を考えて会場見取り図に記入しよう



ワーク② 機材等のレイアウトを考えよう

「eスポーツ大会情報」とワーク①をもとに、会場の機材や備品の
レイアウト、配線を考えて会場見取り図に記入しよう

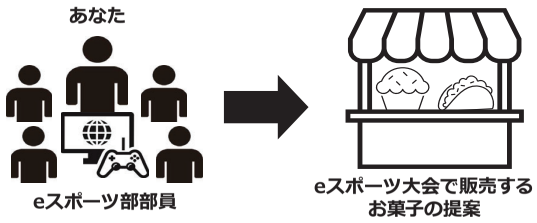
【客席側】

椅子×5
椅子×5
椅子×5
椅子×5
椅子×5

観戦しやすいように客席側の椅子の配置を考えよう！

課題［３］イベント会場で販売するお菓子の提案

文化祭で行われるeスポーツ大会の会場近くで
販売するお菓子を考えて提案する



顧客やeスポーツの特徴を考えて、販売するお菓子を決めよう

課題［３］で取組んだワーク

【ワーク①】
イベントや来場者の分析をしよう

【ワーク②】
販売するお菓子を選ぼう

【ワーク③】
お菓子を選んだ理由を伝えよう

課題［３］イベント会場で販売するお菓子の提案

eスポーツ大会情報	
大会概要	**部員1名 vs 来場者1名**の形式で**格闘ゲーム**の試合を繰り返し行う
観客	最大で**25人**。**全員が椅子**で観戦。

文化祭について	
来場者	高校への入学を検討している**中学生**や、友人と遊びにやってきた近隣の**高校生**、学校の様子を見に来た**保護者・生徒の家族**など。

この前提情報をもとに課題を考えよう

ワーク① イベントや来場者の分析をしよう

前提情報をもとに、想定される来場者の情報を整理しよう
また、eスポーツ大会に来る顧客・eスポーツの特性を考えよう

来場者に関する 前提情報の整理	・中高生が中心 ・来場者はプレイも観戦もできる
来場者・ eスポーツの特性	・若い人が多い ・男性が多い ・コントローラーやマウスを使用 ・実況や解説を聞きながらゲームの観戦をする

年齢層や性別など来場者の特徴と、eスポーツといえば
何をするのかなどeスポーツの特性を考えてまとめよう！

ワーク② 販売するお菓子を選ぼう

販売するお菓子の値段の目安が150円であることと、ワーク①で
分析した情報をもとに、何のお菓子を販売するかを決めよう

販売するお菓子	チョコレートバー

ワーク①の回答を参考に、どのようなお菓子なら
来場者に喜んでもらえそうかを考えよう！

ワーク③ お菓子を選んだ理由を伝えよう

ワーク②の検討結果を伝えるために、
注目した顧客・eスポーツの特性と、選定したお菓子の強みを整理しよう

注目した来場者・ eスポーツの特性	実況や解説を聞きながらゲームの観戦をする
お菓子の強み	スクリーンを見ながらでも、片手で手軽に食べられる

顧客やeスポーツの特性と選んだお菓子の強みを結び付けて、
そのお菓子を選んだ理由を伝えよう！

ビジネス領域　フリートークテーマ

① eスポーツイベントを企画・運営したときに
面白かったこと・大変だったこと

② eスポーツイベントでの物販

eスポーツ職業学習

＜医療福祉領域＞

医療福祉領域の仕事とは？

高齢者や障がいのある人のリハビリや交流に、
eスポーツを活用する仕事。

高齢者・障がい者向け
イベント企画・運営

レクリエーション
作業療法・就労支援

特別支援学校での
eスポーツ活用

高齢者・障がい者向け
ゲーム・デバイス開発

など

医療福祉領域の課題

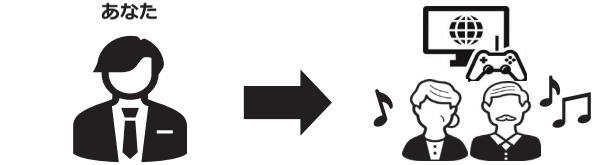
課題１　高齢者向けeスポーツイベントの開催

課題２　高齢者向けオリジナルゲームの仕様書の作成

課題３　自助具を考慮したeスポーツ大会のルール設計

課題［１］高齢者向けeスポーツイベントの開催

高齢者施設での
ゲームの体験会を楽しくするため工夫をする



高齢者にゲームを楽しんでもらうための工夫を考えよう

課題［１］で取組んだワーク

【ワーク①】
高齢者eスポーツイベントで使用されているゲームを知る

【ワーク②】
健常者向けのeスポーツイベントとの違いを知る

【ワーク③】
高齢者向けイベントの盛り上げに必要な要素を整理

ワーク① 高齢者向けeスポーツイベントを知る

QRコードの高齢者向けイベントに関する記事を読み、イベントの内容をまとめよう

【参考記事】
「eスポーツで交流する中学生と高齢者――近畿日本ツーリストとNTT東日本グループが作る「探究学習」」
出典：マイナビニュース

イベントの内容	（実施内容） スタッフに教わりながら、高齢者が「太鼓の達人」のプレイ体験
	（スタッフの役割） ・ルールや操作方法、楽しみ方の説明 ・説明ポスターや太鼓ばちを人数分用意 ・高齢者の目線に合わせ参加者に声かけ ・ゲームの前後で体操

使用しているゲームタイトルや体験会の内容、スタッフの工夫や役割に着目して記事の内容を整理しよう！

ワーク② 健常者向けのeスポーツイベントとの違いを知る

QRコードの健常者向けイベントの記事を読み、イベントの内容をまとめよう
ワーク①と見比べて、高齢者向けと健常者向けのイベントの違いをまとめよう

【参考記事】
『LoL』も『VALORANT』も、オフライン完全復活の2023年を締めくくる「Riot Games ONE 2023」
出典：プラスデジタル

イベントの内容	（ゲームタイトル） リーグ・オブ・レジェンド / ヴァロラント
	（スタッフの役割） 来場者の誘導、物販・ブース運営、音響・照明、実況解説
高齢者・健常者イベントの違い	・ゲームの難易度 ・イベントの目的が体験か勝負か ・操作方法などの説明があるか

記事のイベントの内容をまとめたら、ワーク①とワーク②の回答を比べて高齢者・健常者イベントの違いを考えよう！

ワーク③ 高齢者向けイベントの盛り上げに必要な要素を整理

高齢者施設でのeスポーツ体験会について、「臨場感がなく盛り上がりに欠け、ただゲームをするだけになっている」という声がある中、どういうことをすればイベントを盛り上げられるかを考えよう

盛り上げるために必要な要素	・ゲームの操作や楽しみ方がわかるポスターを用意する ・臨場感を出すため、テニスのラケットやボールを用意する ・スタッフが操作方法をわかりやすく説明する ・参加者に積極的に声をかける

eスポーツ体験会を盛り上げるために、何を用意しておくか、スタッフは何をするかなど様々な視点で考えよう！

課題［２］高齢者向けオリジナルゲームの仕様書の作成

スマートフォンでプレイする
高齢者向けボウリングゲームの改善案を考える

障がい者・高齢者向け施設をサポートする会社の社員

高齢者向けゲームの仕様書を改善

要望に沿って高齢者が楽しめるゲームを考えよう

課題［２］で取組んだワーク

【ワーク①】
高齢者向けeスポーツイベントを知る

【ワーク②】
使用ゲームタイトルの共通性を探る

【ワーク③】
オリジナルゲームの仕様書を作成する

ワーク① 高齢者eスポーツイベントで使用されているゲームを知る

QRコードの記事を読み、高齢者向けのeスポーツゲームタイトルを複数書き出そう

【参考記事】
「シニア世代におすすめゲーム」
出典：Joshin webショップ

使用されているゲームタイトル	・世界のアソビ大全 ・ぷよぷよ ・Nintendo Switch Sports ・マリオカート ・グランツーリスモ

記事中のおすすめのゲームタイトルの中から、高齢者のeスポーツ向けの対戦要素のあるタイトルを複数選ぼう！

ワーク② 使用ゲームタイトルの共通性を探る

ワーク①のゲームはなぜ高齢者に使われているのか、難易度や操作性の観点から共通点を考えよう

使用理由	・ルールがシンプルでわかりやすい ・簡単な操作で遊べる ・負けても楽しめる ・対戦することでコミュニケーションが取れる

ルールの難しさ、操作のしやすさ、負けても楽しめるかなど様々な視点からワーク①のゲームの共通点を見つけよう！

ワーク③ オリジナルゲームの仕様書を作成する

高齢者向けに作ったスマートフォンゲームの案と修正依頼	
ゲーム題材	ボウリング
操作方法	1. 3種類のボウリングの球からタップ（画面を指で触る）で１つの球を選ぶ 2. 球を投げる開始位置をタップで決める 3. 動きに合わせ、画面下へのスワイプ（画面を指で触ったまま動かす）で球を振りかぶる 4. 動きに合わせ、画面上への**フリック（素早く弾く）**で球を前に投げる。
修正依頼	・**操作の手順を減らし、よりシンプルなゲーム**にしてほしい。 ・**フリックは難しいため、操作を簡単に**してほしい。

この前提情報をもとに課題を考えよう

ワーク③ オリジナルゲームの仕様書を作成する

前提情報をもとに、修正依頼にそってゲームの案を見直し、
ゲームの操作方法の改善点を書き出そう

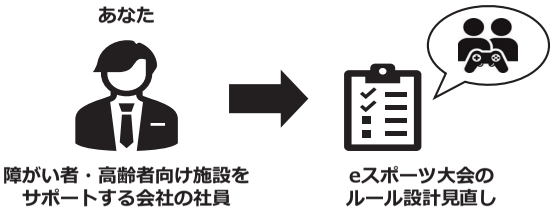
操作方法の改善点	・ボウリングの球は固定にして、操作方法①を無くす ・フリックではなく、画面タップで球を手から離し、投げる ・投球後に画面タップで球の速度が速くなる

操作手順を減らすためにどの操作を省けるか、操作を簡単にするためにどの操作をどのように変更するかを考えよう！

ゲームをプレイする高齢者の立場で、ゲームをより楽しくするための操作面での工夫も考えてみよう！

課題［３］自助具を考慮したeスポーツ大会のルール設計

障がい者向けコントローラーを大会で使用できない原因を検討し、eスポーツ大会のルール設計を見直す



多様な参加者が安心して参加できる大会ルール設計を考えよう

課題［３］で取組んだワーク

【ワーク①】
大会で使用できない原因の検討

【ワーク②】
自助具（コントローラー）を開発する上で意識することの検討

【ワーク③】
自助具の使用を考慮したルールに必要な要素を考える

ワーク① 大会で使用できない理由の検討

自社が開発した障がい者の利用を想定した格闘ゲーム向けコントローラー	
デザイン	
操作	• コードをつなぎ使用、**ワイヤレス接続はできない** • **移動は緑のボタンと青のスティック**の両方で可能 • **攻撃は赤とオレンジの計５個のボタン**でできる • オレンジのボタンはそれぞれ異なる種類の攻撃ができ、**赤のボタンは同じパンチ攻撃**ができる

この前提情報をもとに課題を考えよう

ワーク① 大会で使用できない理由の検討

自社のコントローラーの情報と以下のeスポーツ大会の
コントローラーに関する利用規約のチェックリストを見て、
満たしていないものにチェックを付けよう

利用規約 チェックリスト	☑①移動の入力は１種類のみのスティック・ボタンで行えるか ☑②攻撃を入力できるボタンの数は４個以下になっているか ☑③コードを使用しないワイヤレス接続もできるか ☑④同じ種類の攻撃をできるボタンが複数存在していないか

自社のコントローラーの情報と利用規約チェックリストを
読んで、リストの項目を一つ一つ丁寧に確認しよう！

ワーク② 自助具（コントローラー）を開発する上で意識することの検討

ワーク①でチェックした点を1つ選び、
コントローラーの仕様をどう変えればよいか考えよう
今後大会で使えない問題を防ぐために、開発時にできる工夫も書こう

選んだ点	①移動の入力は１種類のみのスティック・ボタンで行えるか
仕様の改善案	移動の入力は事前に緑のボタンと青のスティックのどちらかを選択し、選択したもののみで行えるようにする。
問題防止のためにできること	・大会でのコントローラー利用規約を確認 ・大会運営に問い合わせ

どんな手段で何を確認した上で今後開発をすれば、今回のような大会使用不可という問題の発生を防げるかを考えよう！

ワーク③ 自助具の使用を考慮したルールに必要な要素を考える

以下の相談者の声を参考に、障がいのある人にも参加してもらいやすい
eスポーツ大会にするには、ルールに何を書いておくべきかを整理しよう

【前提情報】 相談者の声	・障がいのあるプレイヤーも参加可能か、オリジナルのコントローラーを使用可能かわからないことが多い。 ・使用できる場合、使用条件は何だろうと思う。 ・事前に申請が必要かどうかも気になる。

ルールに 書いておくべき要素	・障がい者も参加可能か ・オリジナルのコントローラーの使用可否と使用についてのルール、事前申請が必要か ・問い合わせ先

相談者の話をよく読み、障がいのある人も参加しやすい大会
にするために、ルールに盛り込むべき要素を整理しよう！

医療福祉領域　フリートークテーマ

① 高齢者・障がい者と
eスポーツを楽しんだ実体験

② 医療や福祉の現場で
eスポーツを活用するメリット

ゲーム体験の仕様書

２時間目に体験するゲームの要件

<u>いずれかに該当するゲームをプレイさせること</u>

・ビジネス領域に関連するゲーム

⇒ 初心者向けのeスポーツ体験会で使用されているゲーム

⇒ 現在のeスポーツイベントで盛り上がっている人気のゲーム

・医療福祉領域に関連するゲーム

⇒ 高齢者のレクリエーションで使用されているゲーム

⇒ 軽い運動や脳トレになるゲーム

３年生 スクーリング（１２月）
講義資料

目次

ゲーミング領域
課題１　ゲームトレーニング
課題２　SNS炎上への対応・対策
課題３　スポンサー営業

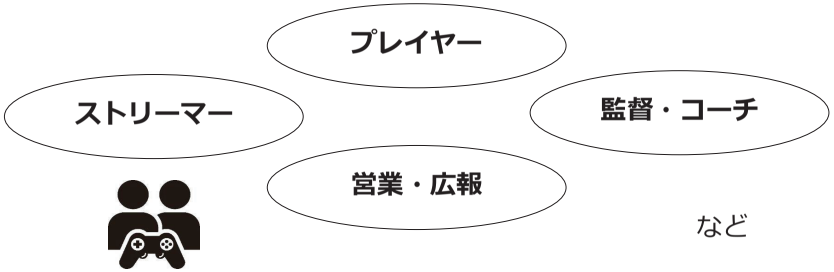
ソフト・ハード開発領域
課題１　ゲームの面白さが伝わるチュートリアルの設計
課題２　ゲームを盛り上げるWebサービスの提案
課題３　ゲーマーに最適なゲームデバイスの検討
課題４　目的・テーマに合わせたゲームコンセプトの検討

eスポーツ学習の振り返りとまとめ

eスポーツ職業学習
<ゲーミング領域>

ゲーミング領域の仕事とは？

プレイヤーとして大会やイベントに出場したり、
チームの運営・管理などに関わったりする仕事。



ゲーミング領域の課題

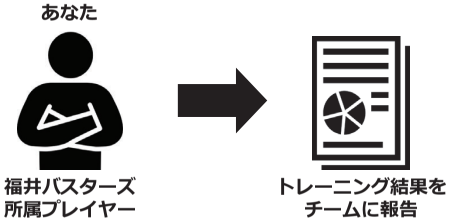
課題１　ゲームトレーニング

課題２　SNS炎上への対応・対策

課題３　スポンサー営業

課題［１］ゲームトレーニング

課題を設定して実際にゲームの
トレーニングを行い、結果を整理する



トレーニング結果を振り返って次の課題や目標を見つけよう

課題［１］で取組んだワーク

【ワーク①】
トレーニング課題と方法を考えよう

【ワーク②】
トレーニングをして結果を振り返ろう

【ワーク③】
トレーニング結果をチームに報告しよう

ワーク① トレーニング課題と方法を考えよう

ゲームタイトルを１つ選び、トレーニング課題を設定しよう

ゲームタイトル名	フォートナイト
トレーニング課題	遠距離でのエイムの精度アップ
トレーニング方法	遠距離の敵に積極的に仕掛けて、 エイムを行う機会を増やす

スコア更新や対人戦の要素があるゲームを選んで、
具体的で達成できるイメージをもてる課題を設定しよう！

ワーク② トレーニングをして結果を振り返ろう

実際に行ったトレーニングの結果をまとめて、
次のトレーニングで意識することを考えてみよう

トレーニング結果	遠距離の敵に攻撃を当てることができなかった。 焦ってジャンプをして、エイムがぶれた。
意識するポイント	遠距離の攻撃は止まって行い、エイムを安定させる。

結果とそうなった理由、
次に何を意識してどう取り組むかを具体的に整理しよう！

ワーク③ トレーニング結果をチームに報告しよう

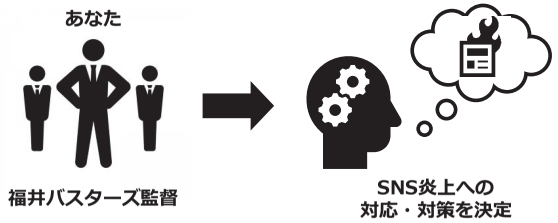
もう一度トレーニングを行い、報告する内容を整理しよう

ゲームタイトル名	フォートナイト
トレーニング課題	遠距離でのエイムの精度アップ
トレーニング方法	遠距離の敵に積極的に仕掛けて、エイムを行う機会を増やす
意識したポイント	遠距離の攻撃は止まって行い、エイムを安定させる。
トレーニング結果	遠距離の攻撃を止まって行ったことにより、数回攻撃を当てることができた。次のトレーニングでは、相手の移動先を予測して、エイムを置くなどしてエイム精度をアップさせていく。

成長や課題・目標の発見につながる練習ができたかを
意識して、練習結果を振り返りまとめよう！

課題［２］SNS炎上への対応・対策

チーム所属選手がSNSで炎上。
監督として、SNS炎上への対応・対策をする



選手の発信内容を確認し、監督としてすべきことを行おう

課題［２］で取組んだワーク

【ワーク①】
発信内容の不適切な点とチームへの影響を考えてみよう

【ワーク②】
炎上への対応策を考えてみよう

【ワーク③】
選手のケア方法・今後の対策を考えてみよう

ワーク① 発信内容の不適切な点とチームへの影響を考えてみよう

レッグ選手の発信の不適切な点や、チームへの影響を考えよう

レッグ選手のSNSの発信　“今日の大会で優勝しました！
特に大会の決勝戦で戦ったチーム、なんか弱かったな～”

不適切な点	相手チームに対して失礼な点 発信を見た人を不快にさせる点
チームに与える影響	チームのイメージが悪くなり、 ファンやスポンサーが離れる

ワーク② 炎上への対応策を考えてみよう

炎上の悪影響を最小限にするために、監督として対応を考えよう

監督として取るべき行動	対戦相手チームへの謝罪 炎上の関係者（対戦チーム、各チームのファン、スポンサー等）に向けた炎上理由・謝罪・今後の対応策の発信 スポンサーへの連絡（謝罪・今後の対応策など） SNS利用ルールの見直し

スポンサーやファン、対戦相手やそのファンなど、
各関係者に対してどのような行動をすべきか整理しよう！

ワーク③ 発信内容の不適切な点とチームへの影響を考えてみよう

選手のメンタルケアも兼ねて、今後のSNSの使い方について監督として伝えるべきことを考えよう

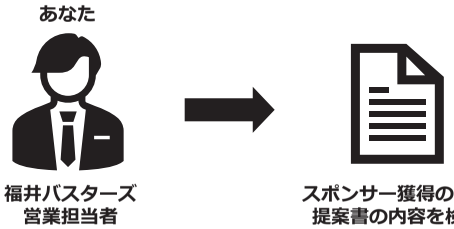
レッグ選手からの連絡

“今回の件、言い過ぎてしまったと反省しています。
今後どのようにSNSを使うべきでしょうか？”

レッグ選手に伝えること	（メンタルケア） これからも福井バスターズの選手として一緒にがんばってほしい （SNSの使い方） 発信する前に内容を見直ししてほしい 発信内容に不安がある場合は相談してほしい

課題［3］スポンサー営業

チームのスポンサー獲得を目指して、営業提案書に盛り込むべき内容を考える



顧客やeスポーツの特徴を考えて、販売するお菓子を決めよう

課題［3］スポンサー営業

eスポーツチーム「福井バスターズ」情報

【チームの特徴】
福井県を拠点とし、地域に関連した活動を重視している。
【チームの活動】
月に1回、ファン向けの交流イベントを開催。そこでは、スポンサー企業の商品やサービスの体験会を実施している。

所属選手情報
【レッグ選手】SNSフォロワー 約10,000人
シューティングタイトルの選手。大会優勝経験を持つ。強気な行動や発言がファンから人気を集めているが、SNSにはまだ不慣れ。
【ニール選手】SNSフォロワー 約25,000人
格闘ゲームタイトルの選手。以前は福井県のローカル番組に出演しており、福井県民を中心としたeスポーツ以外のファンも多い。

この前提情報をもとに課題を考えよう

課題［3］スポンサー営業

福井ベジタル株式会社担当者

“福井県でがんばっている福井バスターズをぜひ応援したい。
ただ、会社に許可をとるために、私たちが福井バスターズのスポンサーになった際のメリットを教えてほしい。”

スポンサード候補企業「福井ベジタル株式会社」が抱える課題

- 「福井県産の野菜」の販売をしており、**若い人にも野菜を売りたい**と考えている
- **「福井県の野菜がおいしい」**ということを**広く知ってもらいたい**と思っている
- オンライン販売も行っているが、**うまく宣伝できておらず売れ行きが悪い**

この前提情報をもとに課題を考えよう

課題［３］で取組んだワーク

【ワーク①】
チームの強み・企業に協力できることを考えてみよう

【ワーク②】
営業提案書でアピールする情報を整理してみよう

ワーク① チームの強み・企業に協力できることを考えてみよう

チームの強みと福井ベジタルの課題に対し協力できることを考えよう

チームの強み	ゲームで強い SNSで高い影響力を持つ（特に福井県民に対して） SNSで若い人へアピールできる 福井県を大切にしている 交流イベントでスポンサーの商品体験の提供ができる
チームが協力できること	選手のSNSで野菜のオンライン販売の宣伝を行う 選手のSNSで福井県産の野菜がおいしいことをアピールする 交流イベントでスポンサーの野菜を使用した料理の試食会を開く

チームの強みはゲームの実力だけでなく、SNSでの発信力や活動内容も！
チームの強みを活かした協力方法を考えよう！

ワーク② 営業提案書でアピールする情報を整理してみよう

ワーク①の中から、チームの強みと協力内容を選び、
それによって解決できる福井ベジタルの課題を整理しよう

チームの強み	SNSで若い人へアピールできる
チームが協力できること	選手のSNSで野菜のオンライン販売の宣伝を行う
解決できる福井ベジタルの課題	若い人にも野菜を売りたい うまく宣伝できておらずオンライン販売の売れ行きが悪い

福井ベジタルの課題をふまえ、
相手が最も興味をもちそうな情報を選ぼう！

ゲーミング領域　フリートークテーマ

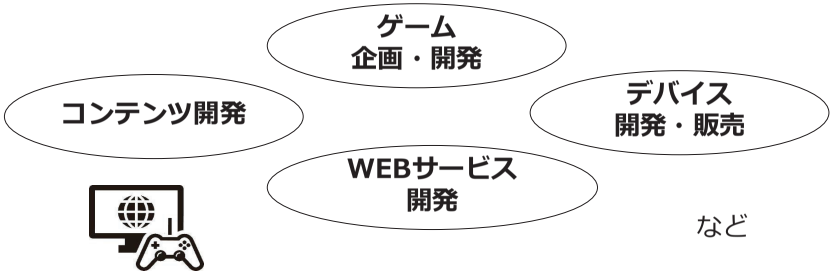
① ゲームトレーニングの経験談

② スポンサー対応

eスポーツ職業学習
<ソフト・ハード開発領域>

ソフト・ハード開発領域の仕事とは？

**ゲームタイトルや関連デバイス・
配信コンテンツなどを開発・制作する仕事。**



ソフト・ハード開発領域の課題

課題１　ゲームの面白さが伝わるチュートリアルの設計

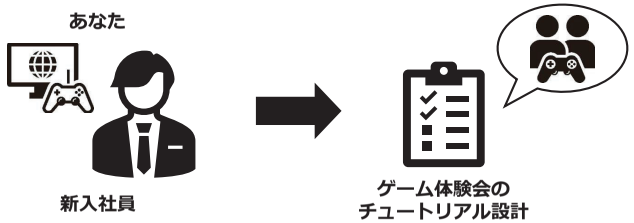
課題２　ゲームを盛り上げるWebサービスの提案

課題３　ゲーマーに最適なゲームデバイスの検討

課題４　目的・テーマに合わせたゲームコンセプトの検討

課題［１］ゲームの面白さが伝わる チュートリアルの設計

**ゲーム体験会での
3分以内のチュートリアル内容を考える**



ゲームの面白さが伝わるチュートリアルにしよう

課題［１］で取組んだワーク

【ワーク①】
好きな対戦ゲームの面白さを考えよう

【ワーク②】
ゲームをプレイするために覚える必要のある要素を整理しよう

【ワーク③】
体験会のチュートリアル内容を決めよう

ワーク① 好きな対戦ゲームの面白さを考えよう

好きな対戦ゲームを1つ選び、そのゲームの最も面白い点を挙げよう

対戦ゲームタイトル	オーバーウォッチ
最も面白い点	キャラクター固有の技を使い、 相手に狙いを定めて撃つこと

実際にゲームをプレイしたときのことを思い返して、
楽しいと感じた点を挙げよう！

ワーク② ゲームをプレイするために覚える必要のある要素を整理しよう

ワーク①のゲームのチュートリアルで学ぶ操作の内容を書き出そう

チュートリアル項目	・撃ち方　・狙いの定め方　・視点の動かし方 ・歩き方　・走り方　・ジャンプの仕方 ・キャラクター固有能力の使い方 ・キャラクター固有必殺技の使い方 ・近接攻撃の仕方　・目標の確保の仕方

ワーク①で選んだゲームの実際のチュートリアルを参考に、
プレイに必要な操作をなるべく多く挙げよう！

ワーク③ 体験会のチュートリアル内容を決めよう

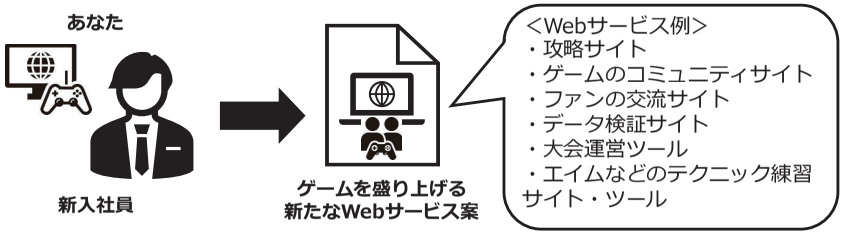
ワーク②で書き出した項目の中から、
チュートリアルで体験する順番に①～⑤に書き出そう

重要項目リスト	① 視点の動かし方 ② 狙いの定め方 ③ 撃ち方 ④ キャラクター固有能力の使い方 ⑤ キャラクター固有必殺技の使い方

重要な項目を整理して、操作のつながりや流れを意識し、
3分以内で体験できるように考えよう！

課題［２］ゲームを盛り上げる Webサービスの提案

選んだゲームをさらに盛り上げるための
Webサービスのアイデアを考える



利用者に楽しんでもらえるWebサービスを考えよう

課題［２］で取組んだワーク

【ワーク①】
取り上げるeスポーツタイトルを決めよう

【ワーク②】
ゲームを支えるWebサービスを調べてみよう

【ワーク③】
ゲームを盛り上げる新たなWebサービス内容を考えよう

ワーク① 取り上げるeスポーツタイトルを決めよう

今回の新たなWebサービス案で取り上げる、
好きなeスポーツタイトルを決めよう

eスポーツ ゲームタイトル	スマッシュブラザーズ

ワーク② ゲームを支える Webサービスを調べてみよう

現在運営されているWebサービスの名前とその役割を整理しよう

Webサービス①	【サービス名】スマブラSP攻略
	【役割】ゲームの攻略や強くなるための情報を得られる。
Webサービス②	【サービス名】スマメイト
	【役割】対戦のマッチングや大会企画、日記での交流ができる。

Webサービスの役割については、利用者は
そのサービスを使って何ができるのかに注目しよう！

ワーク③ ゲームを盛り上げる 新たなWebサービス内容を考えよう

ゲームを盛り上げるための
新しいWebサービスの名前と役割を考えよう

Webサービス名	スマッシュラボ
役割	スマブラのテクニックについての情報を得ることができ、 自分に合ったテクニック練習メニューを作成できる。

Webサービスの例を参考にアイデアを練り、
そのサービスが既に実現していないかも確認しよう！

課題［３］ゲーマーに最適な ゲームデバイスの検討

eスポーツが好きな高校生に向けての記事で
おすすめするゲームデバイスを決める

読者やゲームの特徴を考えてデバイスを選ぼう

課題［３］で取組んだワーク

【ワーク①】
取り上げるPC向けeスポーツタイトルを決めよう

【ワーク②】
デバイスの特徴を整理して最も重要なデバイスを選ぼう

【ワーク③】
読者に予算内でおすすめするデバイスを選ぼう

ワーク① 取り上げる PC向けeスポーツタイトルを決めよう

記事内で取り上げる、好きなPC向けeスポーツタイトルを決めよう

PC向けeスポーツ ゲームタイトル	リーグ・オブ・レジェンド

ワーク② デバイスの特徴を整理して最も重要なデバイスを選ぼう

各デバイスの価格帯ごとの性能の違いを整理しよう
選んだゲームにとって最も重要なデバイスを選ぼう

価格15,000円
画面サイズ21インチ
リフレッシュレート100Hz

価格35,000円
画面サイズ27インチ
リフレッシュレート200Hz

価格	安い	高い
モニター	・画面サイズが小さい ・リフレッシュレートが低い	・画面サイズが大きい ・リフレッシュレートが高い

ワーク② デバイスの特徴を整理して最も重要なデバイスを選ぼう

各デバイスの価格帯ごとの性能の違いを整理しよう
選んだゲームにとって最も重要なデバイスを選ぼう

価格5,000円
テンキーあり
キー入力の重さ調整不可
マクロ機能はない

価格25,000円
テンキーなし
全キー入力の重さを自由に調整可能
全キーにマクロ機能割り当て可能

価格	安い	高い
キーボード	・テンキーがある ・キー入力の重さを変更できない ・マクロ機能がない	・テンキーがない ・キー入力の重さを変更できる ・マクロ機能がある

ワーク② デバイスの特徴を整理して最も重要なデバイスを選ぼう

各デバイスの価格帯ごとの性能の違いを整理しよう
選んだゲームにとって最も重要なデバイスを選ぼう

価格2,500円
入力ボタン数3
重さ90g

価格13,000円
入力ボタン数5
重さ50g

価格	安い	高い
マウス	・入力ボタン数が少ない ・重い	・入力ボタン数が多い ・軽い
重要なデバイス	1.モニター　2.キーボード　3.マウス	

よりプレイしやすく、よりゲームを楽しめるかを考えて
「重要なデバイス」を選ぼう

ワーク③ 読者に予算内でおすすめするデバイスを選ぼう

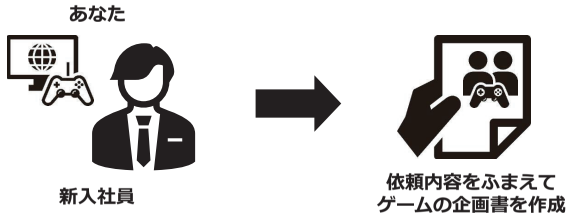
合計52,500円の予算をふまえて記事中でおすすめするデバイスを選び、
最もこだわったデバイスについて、どの点に注目したかを書こう

価格	安い ⟷ 高い		
モニター	価格15,000円 画面サイズ21インチ リフレッシュレート100Hz	価格25,000円 画面サイズ24インチ リフレッシュレート150Hz	価格35,000円 画面サイズ27インチ リフレッシュレート200Hz
キーボード	価格5,000円 テンキーあり キー入力の重さ調整不可 マクロ機能はない	価格15,000円 テンキーあり キー入力の重さを自由に調整可能 マクロ機能はない	価格25,000円 テンキーなし 全キー入力の重さを自由に調整可能 全キーにマクロ機能割り当て可能
マウス	価格2,500円 入力ボタン数3 重さ90g	価格7,500円 入力ボタン数6 重さ70g	価格13,000円 入力ボタン数5 重さ50g
注目した点	入力ボタンが5つあり、軽い点		

限られた予算の中でどこに特に予算を割くべきか考えて、重要なデバイスを選ぼう

課題［４］目的・テーマに合わせた ゲームコンセプトの検討

依頼主であるあなたの住んでいる県の要望をふまえ、
「地域の魅力を伝える」ゲームを考えよう



依頼内容をふまえて、どのようなゲームにするかを決めよう

課題［４］で取組んだワーク

【ワーク①】
ゲームジャンル・アイデアを整理してみよう

【ワーク②】
ゲームプレイの流れを整理しよう

【ワーク③】
ゲームのアピールポイントを整理しよう

ワーク① ゲームジャンル・ アイデアを整理してみよう

ゲームのジャンルや、地域の特色・特産物などを
ゲームにどう活かすかを考え、ゲームの内容を決めよう

ゲームジャンル	☑対戦格闘ゲーム □陣地取りゲーム □クイズゲーム □レースゲーム	□シューティングゲーム □パズルゲーム □謎解きゲーム □その他（　　ゲーム）
プレイ人数	□１人 □３～４人	☑２人 □５人以上～
ゲームに登場させる特色や特産物	恐竜　永平寺など福井の人気観光地	
どのようなゲームか	（地域：福井県）の魅力である （　恐竜　）で（　対戦格闘　）をするゲーム	

「地域の魅力を伝える」点を意識し、依頼主からの要望に応えられるゲームにしよう！

ワーク② ゲームプレイの流れを整理しよう

検討したゲームの流れを、3～5行でわかりやすく整理しよう

ゲームプレイの流れ	①対戦で操作する恐竜を選ぶ ②対戦を行うステージを選ぶ ③対戦ステージ内のアイテム等を使いながら対戦する ④対戦で得られた報酬で、新しい恐竜を強化する ⑤次の対戦に向かう

ゲームのメインとなる要素について、
プレイヤーは何をするのかをわかりやすくまとめよう！

ワーク③ ゲームのアピールポイントを整理しよう

ゲームの対象の10代の学生にアピールするゲームの特徴を3つ挙げよう

アポールポイント	・対戦で操作できる恐竜の種類が豊富で、それぞれ特技がある ・対戦ステージやアイテムがたくさんあり、いろんな戦い方ができる ・対戦で使用できる恐竜のカスタマイズ要素がある

どのようなゲームであればプレイしたくなるかを考え、
対象のプレイヤー層に好まれるゲームの特徴を書こう！

ソフト・ハード開発領域　フリートークテーマ

① ゲームの魅力の伝え方

② ゲームデバイスのこだわり・選び方

１．高等学校段階教育コンテンツ

⑷ e スポーツ学習の振り返りとまとめ

eスポーツ学習の振り返りとまとめ

3 今後の自分とeスポーツとの関わり方を考える

自己分析をしてみよう

**自分の経験や考え方を振り返り、
自分の強みや価値観を知る**

【自己分析の例】

①テーマ決定 → eスポーツ部で頑張ったこと

②シーンを挙げる → eスポーツイベント運営

③「なぜ」を考える → 仲間と協力するのが楽しいから頑張れた

④価値観を整理 → チームワークや協力が大切

自分の特徴を知り、将来のことを考えるときの軸にしよう

eスポーツ業界で求められる人材像や働き方を知ろう

**今後のeスポーツ業界の
仕事についての情報を調べよう**

仕事の内容	求められるスキル	インタビュー記事
仕事で何をするのか	どのような知識・能力が必要か	eスポーツ業界で活躍する先輩の経験や考え方

自分の未来をイメージする参考に

eスポーツ業界で活躍する先輩たちに学ぼう

**インタビュー記事から
先輩の経験や考え方を知ろう**

【REKKAさんインタビュー】
- 日本初のeスポーツドクター
- イベントで選手の医療サポート
- 自分を助けてくれたeスポーツに恩返しをしたい
- 他分野の専門性とeスポーツを組み合わせる道もある

BCN eスポーツ部
https://x.gd/2BoOq

活動内容に加え、経緯や背景にある思いがわかる

夢の実現に向けて目標を設定しよう

夢に向けてどのように進むべきか
キャリアプランニングをしよう

【キャリアプランニングの例】

①将来の具体的な目標設定 ②必要なスキルを考える ③短期的・長期的な目標設定

配信者として
eスポーツの魅力を広めたい

プレイスキル、トークカ
配信ツールの操作 など

【明日から】ツールを使用してみる
【1年後】フォロワー100人

明日から何をすべきかが見え、行動にうつしやすくなる

eスポーツ学習の振り返りとまとめ フリートークテーマ

以下の２つを発表しよう

① eスポーツについてどんなことを学んだか
② eスポーツの何に興味を持ったか

ゲーム体験の仕様書

２時間目に体験するゲームの要件

<u>いずれかに該当するゲームをプレイさせること</u>

・ゲーミング領域に関連するゲーム
⇒ チームでの役割分担や協力が重要な対戦ゲーム
⇒ プロがトレーニングで使用するミニゲーム（エイム・反射神経など）

・ソフト・ハード開発領域に関連するゲーム
⇒ 初心者にもわかりやすい
操作のチュートリアルがあるeスポーツタイトル
⇒ イベントなどで活用されているインディーズゲーム

e スポーツ学習の振り返りとまとめ テキスト

これまでの学びを振り返る

講義映像①
https://youtu.be/tEjeJX4yfk0

■　学びを振り返ろう

高校生活を通して、みなさんは e スポーツに関するさまざまなことを学んできました。**ゲームのプレイ体験**にとどまらず、**e スポーツの定義や歴史、国内外での e スポーツの盛り上がり**、さらに **e スポーツ産業の広がりや関連する多様な仕事**についても学習を深めてきました。授業や課題などを通して、**e スポーツの持つ可能性や社会的な意義**を実感した人も多いのではないでしょうか。まずはこれまでの学びをあらためて振り返り、要点を整理していきましょう。

■　e スポーツの定義

e スポーツとは「エレクトロニック・スポーツ（Electronic Sports）」の略で、**コンピューターゲームやビデオゲームを使った対戦をスポーツとして捉える**新しい競技の形です。e スポーツは 1 つの特定のゲームを指すものではなく、シューティング、バトルロイヤル、格闘、スポーツゲーム、デジタルカード、MOBA、パズルゲームなど、**多様なジャンルのゲームを使用する競技の総称**です。高い水準で技能を競い合い勝利を目指す世界大会やプロリーグで注目を集める一方、家庭や学校、地域などでの楽しむことを主な目的とした対戦も e スポーツに含まれます。

■　e スポーツの盛り上がり

近年、e スポーツは急速に注目を集め、日本でも盛り上がりを見せています。テレビやネットでの露出が増え、大会の盛り上がりやプロチーム・有名プレイヤーの活躍が報じられる機会も多くなりました。e スポーツの競技種目の中でも特に**「シューティング（FPS・TPS）」**が人気です。特に 2022 年、「VALORANT」の世界大会で日本のチーム「ZETA DIVISION」が 3 位入賞を果たしたことは、国内外で大きな話題となり、日本の e スポーツレベルの高さを印象づけました。

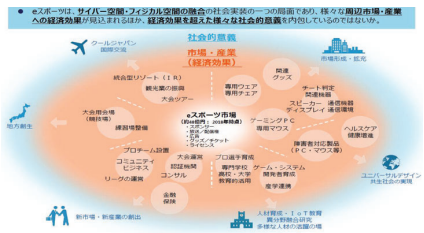
こうした競技シーンの広がりに加えて、**教育・ビジネス・地域活性化・医療福祉など、さまざまな分野での e スポーツの活用**も進んでいます。高等学校や専門学校では e スポーツの授業やコース、部活動が設けられ、戦略的思考やチームワークを育む手段として注目されています。ビジネスにおいては、**日本の e スポーツ市場規模は年々拡大**を続けています。さまざまな企業が e スポーツビジネスに参入しており、特に**若者へアピールするためのマーケティングツール**として e スポーツを活用している事例が増えています。また、**地域を盛り上げるための取り組み**や**高齢者・障がい者の交流・リハビリ**の一環として e スポーツが取り入れられる例も増加しています。こういった取り組みには、**「年齢・性別・国籍・障がい」等の壁を超えて誰もが参加しやすい**という e スポーツの特性が活かされています。

■　e スポーツ産業の広がり

このような e スポーツの盛り上がりとともに、それを支える産業も大きな広がりを見せています。**e スポーツを行うだけでも、さまざまな製品・サービスが必要**です。ゲームソフトはもちろん、プレイに必要なパソコンやゲーム機、マウスやキーボードなどの**ハードウェア**が必要です。ゲーミングチェアなど**ゲーミングデバイス**を使用することもあるでしょう。さらに、チーム間の連絡や実況配信をするなら、**音声通話サービス**や**映像配信サービス**も欠かせません。

また、大会やイベントが開かれる際には、企画・運営を行う**イベント企業**、インターネット回線を提供する**通信インフラ企業**、会場を用意する**施設運営企業**、出演者を提供する **e スポーツチーム**、さらには協賛する**スポンサー企業**や**メディア**など、**さまざまな立場の企業や人々が関わります**。

このように、多様な場面での e スポーツで必要となる製品やサービスを整理すると、以下のような図になります。



経済産業省「日本の e スポーツの発展に向けて」e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会　より

このような e スポーツに関わる製品・サービスを提供する **e スポーツ産業は、大きな広がりのある市場として注目**されています。実際に日本の e スポーツ市場は日本の**「e スポーツ元年」とされる 2018 年に大きく飛躍**しました。日本の e スポーツ市場規模は、**2017 年は約 3.7 億円**とされていましたが、**2018 年には約 48.3 億円**に達しました。**2021 年には 78.4 億円**となり、**2022 年以降は年平均 20%以上の成長率**が見込まれています。そのため、**e スポーツにはさまざまなビジネスチャンスがある**と考えられており、もともとは家具メーカーや飲食業など、e スポーツと無関係だった企業が、新たな事業としてゲーミングチェアの開発や e スポーツカフェの運営を始めるなど、**異業種からの参入も相次いでいます**。

■　e スポーツに関わる仕事

これまでの学習では、e スポーツに関わる仕事を、**「ゲーミング」「ビジネス」「医療福祉」「ソフト・ハード開発」**の 4 つの領域に分けて学んでいきました。それぞれの領域の仕事について、以下の表で簡単に振り返りましょう。

領域	仕事の内容
ゲーミング領域	プレイヤーとして大会やイベントに出場したり、チームの運営・管理などに関わったりする仕事。 ・プレイヤー　・監督　・広報 ・ストリーマー　・コーチ　・営業　など
ビジネス領域	e スポーツイベントの企画・運営や、施設・ショップなどのサービスを提供する仕事。 ・イベント企画・運営　・グッズ・商品等の販売 ・イベント配信　・e スポーツ施設運営　など
医療福祉領域	高齢者や障がいのある人などのリハビリや交流に、e スポーツを活用する仕事。 ・高齢者・障がい者向けのイベント企画・運営 ・福祉施設等での e スポーツ活用支援 ・専用デバイス・ゲーム開発　など
ソフト・ハード開発領域	ゲームタイトルや関連デバイス・配信コンテンツなどを開発・制作する仕事。 ・ゲーム企画・開発　・デバイス開発・販売 ・コンテンツ開発　・WEB サービス開発　など

■　企業による e スポーツ仕事紹介映像を見てみよう

以上のように、e スポーツ業界の仕事はさまざまです。**e スポーツ市場が急速に発展する中で、e スポーツへの見識を持った人材がより求められる**ようになっています。以前取り上げた e スポーツ業界企業 19 社による e スポーツの仕事を紹介する映像をもう一度挙げるので、興味のある映像をいくつか見てみてください。今後**自分がどのように e スポーツに関わっていきたいか**を考える上でも、映像は貴重なヒントになるはずです。

No	会社名	URL
01	株式会社 PCCS	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOODbabGpbn2Nu5VwyBwaiQ
02	株式会社 JCG	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPX5GHZKs7p-xqosbjVnhia
03	茨城県	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWMUiNmOZ7lL31lfdDiC3F4c
04	Fusion LLC.	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOxXfNr0MWnpjyLqe0NomZp
05	株式会社 TechnoBlood eSports	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWP3YHcTF7MguFaKlBZnWjjB
06	有限会社クー	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOc_TANHkQWfRRhSkPYN6A6
07	ログリー株式会社	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPGeREYUCCaBg0evSN8jIa6
08	株式会社ソフマップ	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWNvyNaXYZQr9WNMaZQQvfIT
09	ユニバーサル e スポーツネットワーク	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPFYTyrenFQiBpcTn81Ifta
10	株式会社ディスクシティエンタテインメント	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWMQVE1almG8QkMmbM_Xo4Kk
11	熊本県山鹿市	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOfkqLbilgV2z-K-nh_eGYw
12	株式会社東京オデッセイ	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWNpxsnSyMu4yclNXSxEZYyT
13	株式会社関家具	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOvbMPjNubp8yHkVxAytEYX
14	株式会社 DEPORTOR	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOxL1u1RCFUp_wVjPZyLEgy
15	福井県 e スポーツ学生協議会	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPTPkEB4Xd1LvZrXyx1yo5k
16	株式会社ハッピーブレイン	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPoNXTRZfen5gPHXCQ29bFT
17	群馬県	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOXO___N_12CTDfVlxfXN5X
18	CYCLOPS athlete gaming	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWMrWXnzubS0KhJZxE_kK3gf&si=6ypsYTWQ5iZ5OmMr
19	株式会社セガ	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOtldtqkKLoONahAHCbSBy8&si=fb5AW14vP6cZoHNf

e スポーツ業界の未来を考える

講義映像②
https://youtu.be/UTEKbeClqZ4

■ e スポーツ業界のこれからを考えてみよう

これまでの学習を通して、e スポーツに関する基礎知識や、産業としての広がり、多様な仕事について学んできました。今まさに急速に発展している **e スポーツ業界は、今後どのように進化していくのでしょうか。**

これから紹介する**「e スポーツ競技シーンの動向」「e スポーツに対する印象の変化」「e スポーツ市場の変化」「e スポーツの課題」**という 4 つの視点を手がかりに、**e スポーツの未来について自分なりの考えを深めて**みましょう。

■ e スポーツ競技シーンの動向

e スポーツの未来を考える上で、「e スポーツ競技シーンの動向」は非常に重要な視点となります。現在、**e スポーツ業界においては競技やイベントが中心**となっており、**競技シーンやイベントの盛り上がりや注目度が、e スポーツ全体の認知度やビジネスチャンスに直結**しています。

こうした競技シーンの最新情報を調べるには、**「eSports World」などの e スポーツ専門メディア**を活用するとよいでしょう。実際にメディアの記事を読んでみて、**今後どのようなタイトルや選手・チームが注目されそうか、どのような大会が行われるか**、自分なりに予想してみるのも良い学びになります。

2025 年現在、e スポーツの競技シーンは、年々大きな盛り上がりを見せています。**国内外のプロチームやプロ選手が活躍**し、多額の賞金がかかった**世界的な大会が数多く開催**されています。2025 年 3 月には、『ストリートファイター6』の世界大会「カプコンカップ 11」が日本で開催され、日本人選手の翔選手が優勝し賞金 100 万ドル獲得したことが話題になりました。今後大きく注目を集める競技シーンとしては、**2026 年に名古屋で開催されるアジア競技大会**があります。また、国際オリンピック委員会は、**初の e スポーツのオリンピックを 2027 年にサウジアラビアで開催**する事を発表しました。

（参考）https://esports-world.jp/report/47467（eSports World　※画像出典）

「カプコンカップ 11」で優勝し賞金 100 万ドル獲得した翔選手

■ e スポーツに対する印象の変化

e スポーツの未来を考える上で、社会が e スポーツをどう見ているかを知ることはとても重要です。**e スポーツへの認知や良いイメージが高まれば、教育や福祉、地域活性化、企業などでのさらなる活用が進み、業界全体の発展**につながります。

印象の変化について調べるには、**ニュースや調査レポート**を活用しましょう。こうした情報をもとに、**より多くの人に e スポーツを知ってもらい、正しい理解をしてもらうにはどうすればいいのか**などを考えてみましょう。

近年 e スポーツへの印象は着実に変化しています。例えば、時事ドットコムの 2024 年 3 月のニュースによると、**e スポーツ部や同好会を持つ学校数は、2020 年には 28 校だったのが、2023 年末には 514 校と 18 倍に以上**まで増加しています。**e スポーツを通して、戦略的思考やチームワーク、コミュニケーション力などが養われる**と考えられています。一方で、ゲームへの依存や学業・生活リズムへの影響など、**e スポーツが心身に与える影響**を懸念する声も見られます。

また、マイボイスコム株式会社が行った e スポーツに関する調査によると、**2025 年の調査では「e スポーツを知っている」と答えた人が 34.3%**と、**2018 年から約 2 倍**に増えました。ただし、**e スポーツの普及に好意的な意見は世代や認知度によって差**があり、**知らない層では肯定的な意見は約 7%**にとどまっています。

（参考）https://www.jiji.com/jc/v8?id=202403esports-team（時事ドットコム　※画像出典）
（参考）https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001578.000007815.html（PR TIMES）

朋優学院高校 e スポーツ部の練習風景

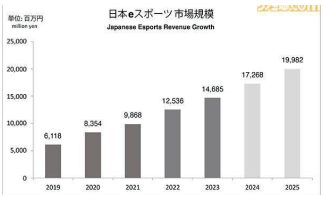
■ e スポーツ市場の変化

e スポーツの未来を考える上で、市場の変化は重要な指標の一つです。**市場が成長しているということは、e スポーツが社会や企業から注目されていることを意味**し、関わる人や仕事の幅も広がっていきます。e スポーツがどのくらいの規模で、どのように成長しているかを知ると、業界の今後を見通す手がかりになります。

こうした市場の動きを調べるには、日本 e スポーツ連合（JeSU）の**『日本 e スポーツ白書』やニュース**を活用するとよいでしょう。また、**他のスポーツ産業と比較**すると、e スポーツの成長スピードや位置づけがより具体的に見えてきます。

実際、e スポーツの市場規模は、拡大を続けています。日本 e スポーツ連合（JeSU）の『日本 e スポーツ白書 2024』によると、**2023 年の日本 e スポーツ市場規模は 146 億円**に達しました。**イベント運営が 37.6%**と最も大きな割合を占め、次いで**スポンサーが 36.6%**となっています。さらに**今後 2025 年に向けては、200 億円に迫る**勢いで拡大すると予想されています。また、**日本の e スポーツファン数も増えており、2023 年には 856 万人**に達しました。ファン数は今後も増加し、**2025 年には 1,000 万人**に達すると予測されています。

（参考）https://www.famitsu.com/article/202503/38271（ファミ通　※画像出典）



■ e スポーツの課題

e スポーツのような新しい産業では、**課題の内容も時代とともに変化**していきます。2025 年現在では、**e スポーツが心身に与える影響**や**法律に関わるトラブル**が、特に注目される課題となっています。**ニュースや e スポーツメディアの記事**などから情報を得て、こうした**課題を正しく理解し、今の e スポーツに求められている対応を知る**ことは、今後の e スポーツの発展を考える上で大切です。

「e スポーツに対する印象の変化」でも挙げたように、e スポーツにまつわる懸念として最も話題になりやすいのは、**e スポーツが心身に与える影響**です。WHO は 2019 年 5 月に**ゲームに過度に時間を費やすことで日常生活に著しく支障をきたす状態**を**「ゲーム障害」**として国際疾病に正式に認定したことが報じられ、話題になりました。「ゲーム障害」という表現により、ゲームがアルコールや薬物のように重大な依存症や健康被害を引き起こすかのような印象が強まり、ゲームに対する懸念や誤解が広がりました。しかし、「ゲーム障害」という表現の妥当性については議論が続けられ、厚生労働省は 2024 年 9 月に正式に**「ゲーム行動症」**に表現を改めました。**ゲームに対する誤解・偏見をなくし、正しい理解を促す**ことも、e スポーツ業界の発展には欠かせません。

また、日本の e スポーツ産業は急速に発展したことから、日本の法律の整備が追い付いていないところもあり、**法律に関わるトラブル**が起きています。例えば、ゲームの使用に関わる**「知的財産権」**、参加料を賞金に使用することに制限が生じる**「刑法賭博罪」**、賞金額の設定に条件が加わる**「景品表示法」**、そして e スポーツ施設への規制が懸念される**「風俗営業法」**などが代表的な例です。これらの法律に対しては、**一般社団法人日本 e スポーツ連合**が中心となり、e スポーツの発展が阻害されないように、**規制の緩和や新たな法整備**に向けた努力を続けています。

今後の自分と e スポーツとの関わり方を考える

講義映像③
https://youtu.be/yKa34sPUoYM

■ 将来自分が e スポーツとどのように関わっていくかを考えよう

これまで e スポーツについて学んできたことを振り返り、e スポーツ業界の未来を考えてみました。e スポーツは競技として盛り上がりを見せているだけではなく、ビジネス、教育や福祉、地域活性化などさまざまな分野で活用されています。今後、e スポーツ業界はますます成長し、新たなキャリアや仕事の機会が増えていくと予想されています。では、みなさんはその中で、どのように e スポーツに関わっていきたいでしょうか。今までの学習の締めくくりとして、**自分自身と向き合い、今後の自分と e スポーツとの関わり方**を考えていきましょう。

■ 自己分析をしてみよう

自己分析は、**これまでの経験や考え方を振り返り、自分の強みや価値観を整理し、より良く理解するため**に行います。**自分を客観的に理解し、どのような環境でどのような自分の力を発揮しやすいか**を知っていると、自分の将来を考える際や、自分に合う企業や仕事を選ぶ際に大いに役立ちます。自己分析は、正解を出すために行うものではありません。**自分を見つめ直して自分の特徴を知り、その結果を軸に物事を考えて判断できるようになる**ために行うものです。

自己分析を通して、これまでの自分と e スポーツの関係や e スポーツに関わる経験を見直しましょう。そして、将来の e スポーツと自分の関わり方を考える上での軸を見つけましょう。自己分析を行う方法にはさまざまなアプローチがありますが、重要なのは、**自分の過去の経験や出来事を振り返り、その中から自分の特徴を探し出すこと**です。株式会社リクルートは、テーマを決めてそのテーマに関連する出来事を振り返り、その中から以下の例のように「なぜ？」を繰り返し掘り下げて、自分の価値観を見つける自己分析の方法を提案しています。

（参考）https://job.rikunabi.com/contents/howto/4143/（株式会社リクルート）

自己分析の手順（例）	記入例
1．テーマを決定する	・e スポーツ部でがんばったこと
2．シーンを挙げる	・文化祭での大会運営
3．”なぜ？”と掘り下げる	・”なぜ”がんばれた？ →仲間と協力して目標を達成することにやりがいを感じたから ・”なぜ”やりがいを感じた？ →イベントを作る過程が楽しかったから ・”なぜ”その過程が楽しかった？ →自分の役割を全うし、みんなで成功を分かち合う瞬間に一番充実感があったから ・”なぜ”充実感があったのか？ →一人ではできないことを、みんなで協力して達成することが好きだから
4．見えてくる価値観を整理	・人と関わり、協力して物事をやり遂げる協調性やチームワークを大切にしている ・自分の役割を果たそうとする責任感がある

■　e スポーツ業界で求められる人材像や働き方を知ろう

e スポーツ業界は急速に成長しており、多くの企業や団体が e スポーツに関する見識のある新たな人材を求めています。**これからの e スポーツ業界で活躍するためには、どのようなスキルや資質が求められているのか**を知ると、今後の自分と e スポーツとの関わり方を考えるヒントになります。**インターネット等で e スポーツに関わる仕事や現在 e スポーツ業界で活躍している先輩たちについての記事や動画を調べ、参考に**しましょう。

■　e スポーツに関わる仕事について改めて調べてみよう

これまでに学んできた通り、e スポーツに関わる仕事は非常に多岐にわたります。e スポーツ大会に必要な仕事を考えてみるだけでも、プロプレイヤーや実況者、配信、大会企画・運営、コンテンツ制作、マーケティング、広報、ゲームタイトル制作など、**さまざまな仕事が存在しており、それぞれに求められるスキルや役割が異なります**。自分が将来、どのように e スポーツと関わりたいのかを考えるためには、まずは e スポーツ業界の仕事について知ることが大切です。

e スポーツに関する仕事を調べると、その**仕事の内容やどのようなスキルや知識が必要になるのか**といった、具体的な情報を得られます。例えば、e スポーツイベントの運営などを行っている株式会社 JCG のイベント制作に関わる職種の紹介記事では、イベント運営は「会場の利用方法の計画し、管理実行する仕事」と業務内容が紹介されています。また、必要なスキルには「お客様の気持ちや行動を想像する力や経験」「資料化のスキル」「体力」が挙げられています。このような情報は、**自己分析で見つけた自分の強みや価値観などに合った e スポーツとの関わり方を見つける手助け**になります。

（参考）https://jcg.co.jp/journal/journal-7400（ファミ通）

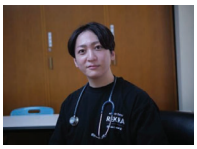
■　e スポーツ業界で活躍する先輩たちに学ぼう

2018 年が e スポーツ元年と言われている日本の**e スポーツ業界は、発展が始まってからほんの数年**しか経っていません。そのため、「e スポーツ業界で活躍したい人が何を学び、どう進めばいいのか」がまだ整理されておらず、自分自身で見つけていく部分が多い現状があります。そのような中で、みなさんが e スポーツとの今後の関わり方を考える上で、**自分が興味のある分野の e スポーツ業界で活躍している先輩たちの情報は、大きな助けになります。実際に業界で活躍している先輩たちの経験談やインタビュー記事**を調べてみましょう。

例えば、**日本初の e スポーツドクター**である REKKA さんは、**大規模な e スポーツイベントで強度のストレス状態に置かれる選手たちの医療サポート**を行い、e スポーツ業界を支えています。**「学生時代に自分の居場所を見出してくれた e スポーツに恩返しをしたい」「e スポーツの現場に医師は必要」という思い**で活動を続けられています。REKKA さんは、**現代の e スポーツシーンにはさまざまな関わり方があり**、REKKA さん自身が医師としての専門性を活かしているように**他分野の専門性と e スポーツを組み合わせる道**もあると述べられています

このように業界で活躍する先輩の記事を読むと、**活動内容**だけでなく、**活動に至るまでの経緯**や**活動の背景にある思い**などがわかります。先輩たちの経験に学び、より具体的に将来の自分と e スポーツとの関わり方を考えてみましょう。

（参考）https://esports.bcnretail.com/column-interview/interview/250403_006201.html（BCN e スポーツ部　※画像出典）



日本初の e スポーツドクター REKKA さん

■　夢の実現に向けて目標を設定しよう

将来の夢や目標は、頭の中で漠然と思い描いているだけでは実現しません。実現するためには、**必要なスキル等を身に着けるため具体的な行動を起こす**ことが求められます。夢の実現には、**必要な知識を学んだり、資格を取得したり、体験できる場に飛び込んで経験を積んだり**するなど、自らアクションを起こすことが大切です。以下の表の手順を参考に、**自分の将来の目標に向けて、どのように進むべきかを計画するキャリアプランニング**をしてみましょう。

目標達成において重要なのは、**具体的な目標を設定**することです。漠然と「e スポーツ業界で働きたい」と思うことは良いスタートですが、「リーダーとして大規模な e スポーツイベントを運営する」などより具体的な目標を設定することで、必要なスキルや取るべき行動が明確になります。株式会社 JCG の人事担当者も、**「e スポーツ業界に入ること」自体を目的にするのではなく、「e スポーツ業界でどう働きたいのか」を意識**して目標を設定することの重要性を語っています。

具体的な将来の目標を設定できたら、その**達成のために必要になるスキル等**や、**それらを身に着けるために必要な行動**を整理します。そして、**短期的な目標と長期的な目標**を決めましょう。こうして目標設定をすると、明日から何をすべきかが明確になり、将来の夢の実現に向けたアクションを計画的に実行しやすくなります。

（参考）https://jcg.co.jp/journal/journal-6087（株式会社 JCG）

目標設定の手順	例
1．具体的な将来の目標設定をする	配信者として e スポーツの魅力を広めたい
2．必要なスキルや行動などを考える	ゲームのプレイスキル、トーク力、企画力、配信ツールの操作、動画編集、SNS での発信、視聴者とのコミュニケーション力
3．短期的な目標と長期的な目標を決める	【明日からの目標】 試しに動画編集ツールや配信ツールを少しずつ使用し、基礎的な操作を身につける。 【今月の目標】 自分の Twitch チャンネルを開設し、以降週 1 回は配信を続ける。 【1 年後の目標】 フォロワー100 人以上で、コメントをもらえるチャンネルに成長させる。 【3 年後の目標】 自ら企画を立て、配信を通じて他の配信者や企業・チームと関わる経験をする。 【5 年後の目標】 Twitch パートナーを目指し、e スポーツ配信者として安定した視聴者層と収益を持つ活動ができるようになる。

eスポーツ職業学習									No.5	eスポーツ学習の振り返りとまとめ
学籍番号									氏名	

「eスポーツ学習の振り返りとまとめ」のテキストを読んで、レポートを完成しましょう。各ワークの下にはワークの記入例、検討手順やヒントがあるので、参考にしてください。

ワーク①　eスポーツについての記事を読んでみよう

自分の興味がある分野のeスポーツに関する記事をWEB検索等で探し、以下の項目について、後ろの記入例を参考に情報を整理してみましょう。

記事タイトル	
記事発表日	
記事の内容の要約	
感想 （感じたこと、気づいたこと、興味深かったこと　など）	

【ワーク①記入例】

記事タイトル	大阪・関西万博にて全国大会グランドファイナルを開催！Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2025
記事発表日	2025年4月4日
記事の内容の要約	2025年に7回目となる高校対抗eスポーツ大会「STAGE:0」が開催される。グランドファイナルは、8月に大阪・関西万博で行われる。ゲームタイトルは昨年「ヴァロラント」などに新たにモバイルゲーム「プロスタ」を加えた計6タイトル。
感想 （感じたこと、気づいたこと、興味深かったこと　など）	「STAGE:0」の決勝が大阪・関西万博で行われるということに驚いた。eスポーツがこれほど大きな舞台で注目されているのを感じた。タイトルに「プロスタ」が加わったのは意外だったが、専用の機器なしで手軽にプレイできるモバイルゲームのため、大会に参加しやすくなると思った。

ワーク①の検討手順やヒント

- eスポーツに関する記事をWEB検索で探す際は、自分が興味を持っている分野に関するワードを検索ワードに入れましょう。例えば、eスポーツ大会の運営に興味があるなら、「eスポーツ 運営 仕事」と検索すると、興味深い記事が出てくるかもしれません。
- eスポーツ関連の記事は「Twitter」「note」などのSNSで発信されていることも多いので、積極的に活用してみてください。
- 興味のある分野や検索ワードを思いつかないときは、テキストを振り返ってみたり、「eSports World」などeスポーツ専門メディアの記事を読んでみたりしましょう。
- 記事内容の要約は、記事をよく読み、どのような情報が書かれていたか、どんなポイントが重要だったかを自分なりに簡潔にまとめましょう。
- 感想が思いつかないときは、「どの情報が一番印象に残った？　なぜ？」「自分の将来や興味、経験とどう関係がある？」などの視点で考えてみましょう。

ワーク②　これまでの学びを振り返ろう

これまでのeスポーツに関する学びを振り返り、以下の項目に記入してみましょう。後ろの記入例も参考にしてください。

Q1. eスポーツに関して学んだ中で一番印象に残っていることはなんですか？　これまで授業やテキスト・動画などで学んだ中で、特に覚えていることや、「驚いた」「面白い」と感じたことを書いてみましょう。
Q2. なぜそのことが印象に残りましたか？　その内容が印象に残った理由を、「どう思ったか」「何に驚いたか」「自分とどんな関係があるか」などの視点で書いてみましょう。
Q3. その学びを通して、自分の考えや行動はどのように変わりましたか？　その学びによって、自分の将来の目標や日頃の取り組み、考え方にどんな変化があったかを思い出しましょう。

【ワーク②記入例】

Q1. eスポーツに関して学んだ中で一番印象に残っていることはなんですか？　これまで授業やテキスト・動画などで学んだ中で、特に覚えていることや、「驚いた」「面白い」と感じたことを書いてみましょう。
eスポーツが高齢者施設でレクリエーションやリハビリとして取り入れられていること。
Q2. なぜそのことが印象に残りましたか？　その内容が印象に残った理由を、「どう思ったか」「何に驚いたか」「自分とどんな関係があるか」などの視点で書いてみましょう。
eスポーツといえば主に若い人が楽しんでいるイメージだったが、高齢者が楽しんでいる姿を見て、ゲームには年齢の壁を越えてみんなで楽しめる魅力があると気がついたから。
Q3. その学びを通して、自分の考えや行動はどのように変わりましたか？　その学びによって、自分の将来の目標や日頃の取り組み、考え方にどんな変化があったかを思い出しましょう。
今までは競技シーンの大会企画をしてみたいと思っていたが、高齢者と子どもが一緒にゲームを楽しむようなeスポーツを通して幅広い世代が交流できるイベントも企画してみたいと思った。

ワーク②の検討手順やヒント

- このワークで最も重要なのは、自分なりにこれまで学んだことを振り返って整理し、自分自身と向き合うことです。印象に残っていることを挙げられない場合は、テキストを読み直してみましょう。学習したことを振り返り、改めて興味を持ったことなどを答えてもかまいません。
- 印象に残った理由は、そのことを学んだときに感じたことを思い出しましょう。また、自分の興味や関心、経験などと照らし合わせて考えてみましょう。
- そのことを学ぶ前と後では、自分の考えや行動はどのように変わったでしょうか。どんな影響を受けたかなど、具体的に考えてみましょう。

ワーク③　ｅスポーツをもっと広げるには？――業界の今と、自分のこれからを考えよう

現在のｅスポーツ業界について調べ、ｅスポーツをもっと広げるために自分ができることを考えます。後ろのヒント欄も参考に、以下の項目に記入してみましょう。

Q1. ｅスポーツはどのように広がってきたのか、現在の市場やイベントの動向について以下の項目に沿って Web 検索等で調べ、簡潔に要点をまとめましょう。	
日本または世界における ｅスポーツ市場の規模	（例：金額、ファンの数など）
注目されている ゲームタイトルやジャンル	（例：格闘ゲーム、MOBA、FPS など）
主な大会やリーグの規模、 開催状況、参加者の特徴	
Q2. Web 検索等で大会・イベント・配信・教育活動・地域企画など、ｅスポーツに関わる取り組みを調べ、自分が面白い・興味深いと思うものを 1 つ選びましょう。その取り組みの内容と参加者や観客を楽しませるための工夫を、以下の項目に沿ってまとめましょう。	
取り組みの名称と概要	どんな活動か、いつ・どこで行われたか
対象者	例：高校生、地域住民、高齢者、初心者 など
工夫されていた点	例：ルール、演出、実況、配信、場所、つながり など
あなたが良いと感じた点と その理由	

Q3. ｅスポーツをもっと広げて、多くの人に楽しんでもらうにはどうすればよいでしょうか。Q1・Q2 で調べた内容をふまえて、ｅスポーツがより多くの人に広まり、楽しんでもらえるようにするためには、どんな工夫やアイデアが必要かを考えてみましょう。そのうえで、あなた自身が関わるとしたら、どんな立場で何をしてみたいかを書いてください。	
ｅスポーツをより多くの人に 楽しんでもらうために 必要だと思うこと	Q1・Q2 で調べたことを参考に
どんな人に どんな形で届けたいか	例：【どんな人】高校生、地域住民、高齢者、初心者 など 【どんな形】体験会、大会、レクリエーション、交流イベント など
自分が関わるなら どんな役割で どんなことをしてみたいか	
その理由	なぜそのようなことがしてみたいと思ったか

ワーク③の検討手順やヒント

- Q1 に関して WEB 検索をする際は、「2024 年 ｅスポーツ 市場」「ｅスポーツ イベント 規模」などのキーワードで調べてみましょう。
- 「ファミ通.com」、「4Gamer.net」などゲームやｅスポーツに関するサイト、JESU（日本ｅスポーツ連合）のサイトや記事も参考になるかもしれません。
- Q2 に関して、ｅスポーツに関わる取り組みの例としては、「STAGE:0（全国高校ｅスポーツ大会）」「RAGE（各種タイトル）」「EVO Japan（格闘ゲーム）」「VALORANT Champions Tour」、商店街大会、学校イベント、ｅスポーツを活用した授業などがあります。小規模な取り組みでも構いません。自分が調べやすく、面白いと思えるものを選んでください。
- Q3 については、「e スポーツがより多くの人に広まり、楽しんでもらえるようにする」という目標を達成するために、自分なら何ができるかという視点で考えてみましょう。

ワーク④　キャリアプランを設計しよう

これまで学んできたことや、ワークで考えたこと、調べたことを参考に、以下の項目に記入してみましょう。ｅスポーツに関連のないことを記入しても構いません。

Q1. あなたが将来やってみたい夢・目的・仕事はなんですか？

Q2. あなたがそれを実現するために必要なスキル、経験、資格などはなんですか？

Q3. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？

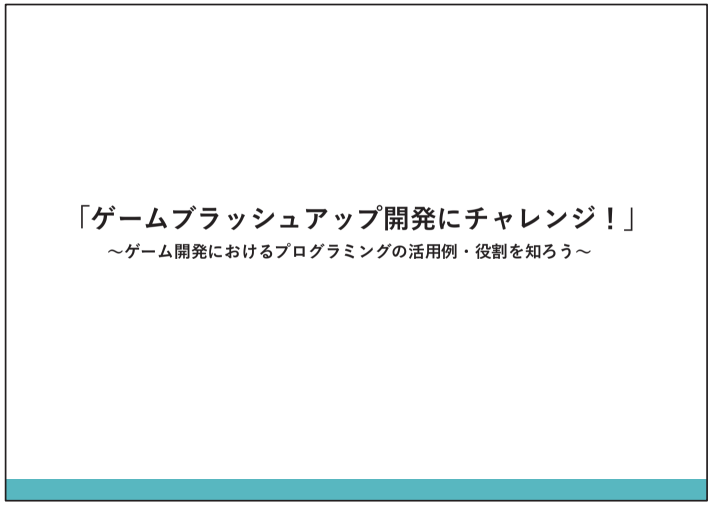
Q4. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？	
明日からの目標	
今月の目標	
1 年後の目標	
3 年後の目標	
5 年後の目標	

ワーク④の検討手順やヒント

- こ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。「やってみたいこと」を考え、「その実現に必要なこと」、「自分が取り組まなければならないこと」、「達成するための目標」を順番に整理する考え方そのものにも注目してみてください。
- まだ具体的に自分の将来がイメージできていない場合は、少しでも興味のあることを仮に設定して、検討を進めてみてください。近い将来、「やってみたいこと」ができたとき、この目標設定の考え方はきっと役に立つはずです。
- 「実現に必要なこと」「取り組むべきこと」「目標」などを考えるとき、ともすれば「達成できるのか？」という疑問や「できるわけがない」という不安にはまりがちです。そうした感情に振り回されず、論理的に一つ一つ考えていくことこそが、夢や目標の実現の近道です。

２．専門学校段階コンテンツ

（1）ソフト・ハード開発領域 PBL 教材



この教材では、Unreal Editor for Fortniteを使用して、フォートナイトでプレイ可能なゲームプロジェクトをベースに、ゲームのブラッシュアップ開発に取り組みます。

「新しくゲームを作る」のではなく、既存のゲームを改善する＝ブラッシュアップ開発に取り組むことを強調してください。

学生は「プログラミング＝難しいコードを書くもの」という印象を持ちがちです。

そのため、この段階ではコードの話に踏み込まず、プログラミングは“ゲーム体験を良くするための手段”であることを理解させることを目的とします。

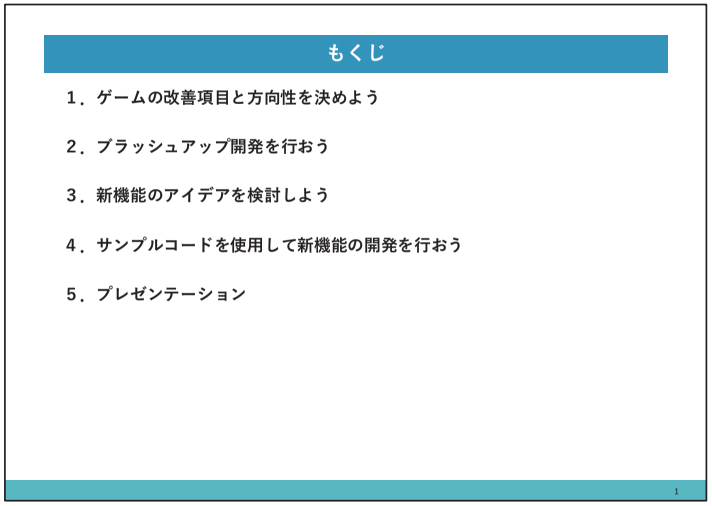
そして、完成度の高さよりも「どこをどう変えたか」「なぜそうしたか」を重視する授業であることを、ここであらかじめ伝えておくと、その後の作業が進めやすくなります。

また、「ブラッシュアップ＝地味な作業」という印象を持たせないよう、現場のゲーム開発では非常に重要な工程であるという補足を行うと効果的です。

なお、この学習はグループワークを想定しています。

4～5名程度のグループを作り、講義を進めます。

ただし、ゲーム開発用のパソコンは各自使えるようにしてください。



このスライドは、授業全体の流れを講師自身が把握し、学生に「今日は何をやるのか」を大づかみに伝えるためのものです。

各項目の細かい説明をここで行う必要はありませんが、それぞれの工程で何に取り組むのかを、簡単に触れておくと理解が進みます。

最初のステップでは、ゲームを実際に見たり遊んだりしながら、どこに改善の余地があるのかを整理します。

次のステップでは、その改善点をもとに、数値調整や配置変更などを行い、ゲームの遊びやすさやバランスを実際に調整していきます。

その後、新しく追加するとしたらどのような機能が考えられるかを話し合い、アイデアを形にするために必要な要素を整理します。

続く工程では、用意されたサンプルコードを使いながら、新機能の実装を体験します。

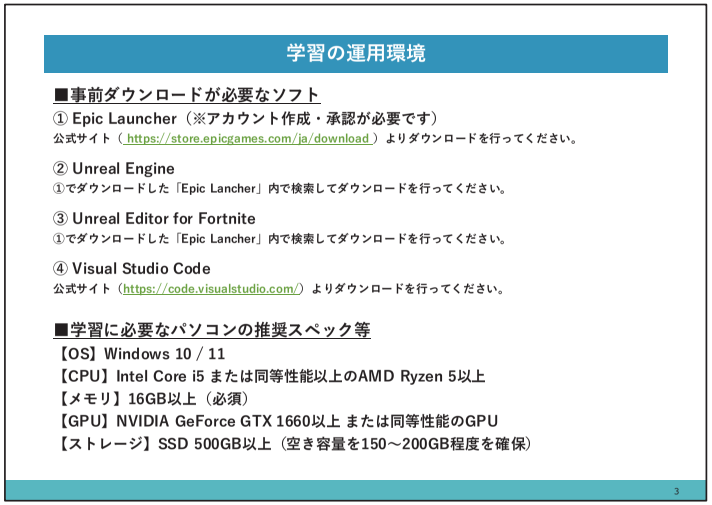
最後のプレゼンテーションでは、どこに注目して改善を行ったのか、なぜその判断をしたのかを言葉で説明します。

この時点で、作るだけで終わらず、考えたことを伝えるところまで含めて学習である、という意識を持たせることが重要です。

このスライドでは、学習の進行スケジュールを記載しています。

Step2のブラッシュアップ開発に最も時間を割いている理由は、試して・直して・確認するという体験を重視しているためです。

一方で、Step1を雑に進めてしまうと、その後の開発や発表の質が大きく下がります。時間が押した場合でも、改善点を考える工程を削りすぎないよう注意してください。



このスライドでは、本教材を進めるうえでの学習環境の前提条件を記載しています。

事前ダウンロードが必要なソフトは全部で4種類あります、各パソコンにダウンロードを行ってください。

また、本学習ではEpicアカウントの作成が必要です。

メールアドレスで作成が可能ですので、学習者に事前に案内をするなどして作成を促してください。

また、Unreal Engine や UEFN は、ゲームエンジンとして非常に負荷が高いソフトになります。

そのため、学習に必要なパソコンのスペックも一定高くなっています。

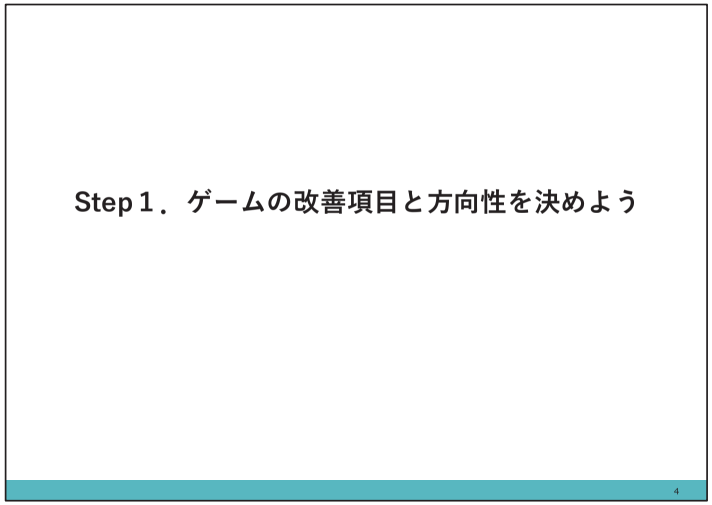
特に注意が必要なのは、メモリの項目です。

ビジュアルエディタ、リアルタイムプレビュー、ビルド処理などが同時に動作するため、一般的な事務用途のPCでは動作が重くなりやすいです。

そのためメモリ16GBは「推奨」ではなく、実質的に必須になります。

8GBでも動作自体はできるかもしれませんが、動作に時間がかかったり、クラッシュする恐れがあります。

また、ソフトダウンロード等に必要となるため、150～200GB程度の空き容量は確保するようにしてください。



Step1での目的は、学生に「とりあえず手を動かす」のではなく、改善の理由や方向性を考えてから開発に進む、という姿勢を持たせることです。

ゲームの改善というと、派手な新要素を追加することをイメージしがちですが、この教材ではそうした発想に限定していません。

遊びにくい点や、バランスが極端になっている部分など、小さな違和感に気づき、それをどう直すかを考えることも立派な改善である、という点を講師は意識しておく必要があります。

また、この段階では「正しい改善案」を出させることが目的ではありません。

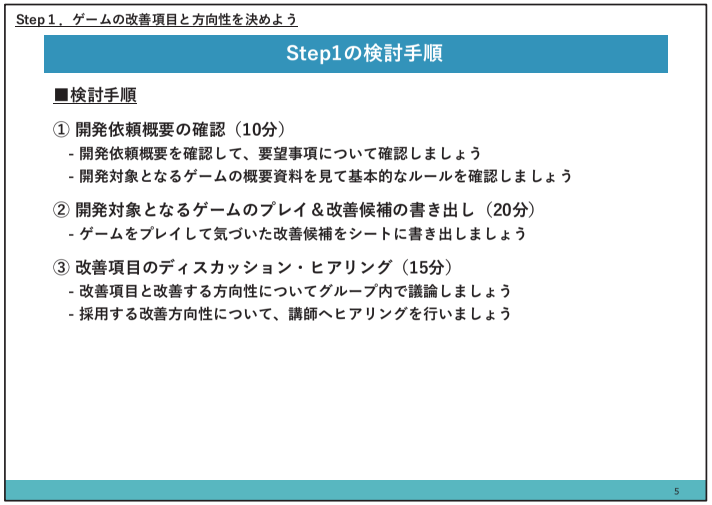
なぜそこを改善しようと思ったのか、その結果どのような体験の変化を期待しているのかを、言葉で説明できるかどうかを重視してください。

技術的に実装できるかどうかや、時間内に収まるかどうかは、この時点では厳密に判断する必要はありません。

まずは、ゲームをよく観察し、改善の方向性を考えることに集中させる工程であると理解して進行してください。

ここでの理解度が、その後の実装や発表の質に直結します。

多少時間がかかっても、「なぜこの改善を行うのか」が言葉で説明できる状態を目指して進行してください。



Step1検討手順のスライドでは、改善を思いつきで決めるのではなく、段階を踏んで整理していくことを伝えます。

Step1の前半では、まず開発依頼の概要を確認し、どのような条件や目的があるのかを把握します。

これは、後の改善案が依頼内容からずれてしまうことを防ぐための工程です。

続いて、実際にゲームをプレイしながら、気づいた改善候補を書き出します。

この段階では、良し悪しの判断は行わず、気になった点を幅広く出させることを意識してください。

Step1の最後では、出てきた改善候補についてディスカッションを行い、改善の方向性を整理します。

講師は単に結論を出す役ではなく、考え方が依頼内容やゲームの前提と合っているかを確認する立場で関わることが重要です。

Step１．ゲームの改善項目と方向性を決めよう

① 開発依頼概要の確認

【依頼概要】

- 依頼主　：宮崎県の企業
- 依頼事項：開発したゲームの改善・改良
- 目的　　：宮崎県のeスポーツ大会で使用
- 体験者　：宮崎県に住んでいる高校生

【要望事項】

- **テストプレイではあまり盛り上がらなかった**ので、ゲームを面白くしてほしい。
- 新機能の開発を依頼したいが、本番の大会で使用するまで期間が限られているため、**「ゲームがより面白くなる機能」を1つだけ開発**してほしい。
- そのほかは、HPや回復量等の数字部分の調整や、配置している数の調整等の**手軽に調整できる範囲で検討**をしてもらいたい。

6

Step1の最初では、開発依頼の概要を丁寧に確認します。

このエ程の目的は、学生に「誰のためのゲームなのか」「何を求められているのか」を意識させることです。

依頼主や使用目的、体験者の条件を確認することで、改善の方向性が「自分が面白いと思うかどうか」だけに寄らないようになります。

ここでは、ゲームの細かい仕様や実装方法に踏み込む必要はありません。

あくまで、この後に行う改善検討の前提条件をそろえる工程であると捉えて進行してください。

Step１．ゲームの改善項目と方向性を決めよう

① 開発依頼概要の確認

【ゲーム概要】

ゲーム名「チームバトルシューター」

＜基本的なゲーム性＞
・プレイヤーが2チームに分かれ、攻め側と守り側にラウンドごとに役割が切り替わる。
・攻め側は制限時間内に爆弾設置と起爆を、守り側はタイムアップまでの生存、爆弾の解除を目的に戦う。
・攻守ともにチームメンバーが全員倒されたら敗北、攻め側の爆弾が設置されている場合は起爆 or 守り側の解除まで試合が続行する。

バランス調整のためにステージ上に配置されているアイテム等を削除しても構いません。
ただし、**基本的なゲーム性が変わらないように注意**してください。

7

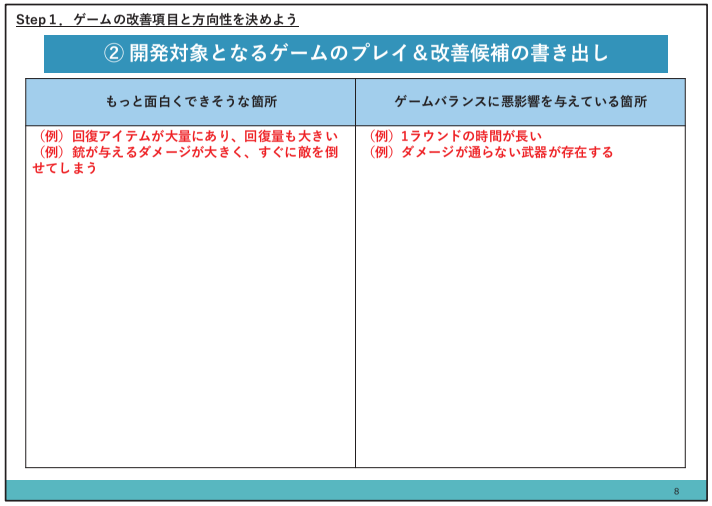
Step1では、改善を考える前に、対象となるゲームの基本的な構造を理解することが重要です。

このスライドでは、ゲームのルールや勝敗条件、チーム構成などを確認します。

ここでのポイントは、「何がこのゲームらしさなのか」を把握することです。

後の改善作業で数値や配置を変更する場合でも、基本的なゲーム性が変わってしまわないよう意識させる必要があります。

講師は、改善してはいけない部分と、調整してよい部分の違いを、明確な答えとして示す必要はありませんが、ゲームの前提を壊していないかという視点を持って見守ってください。



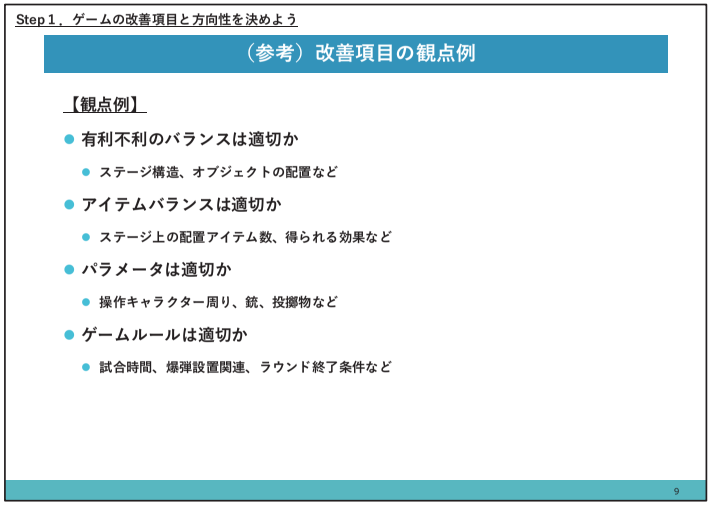
Step1の中盤では、実際にゲームをプレイしながら改善候補を洗い出します。

この工程では、分析よりも観察を重視してください。

学生には、「面白い」「つまらない」といった感想だけで終わらせず、どの場面でそう感じたのか、何が原因だと思うのかを言葉にさせることが重要です。

この時点では、改善案が現実的かどうかを判断する必要はありません。

まずは気づきを多く出すことを目的とし、自由に書き出すよう指導します。



Step1では、改善の視点が一部に偏ってしまうことがあります。

このスライドは、その偏りを防ぐためのヒントとして用意されています。

有利不利のバランスやアイテム配置、パラメータ設定、ルールなど、ゲームを構成している要素はいくつもあります。

どれか一つに正解があるわけではなく、どの視点から改善を考えてもよいことを伝える補助資料として扱ってください。

学生が行き詰まっている場合に参照させる程度で問題ありません。

最初からこの観点に沿って考えさせる必要はない点に注意してください。

Step1の最後では、出てきた改善候補をもとに、改善項目と方向性を整理します。

この工程は、Step2以降の開発内容を決める重要な分岐点です。

講師は、改善案の良し悪しを評価する立場ではありません。

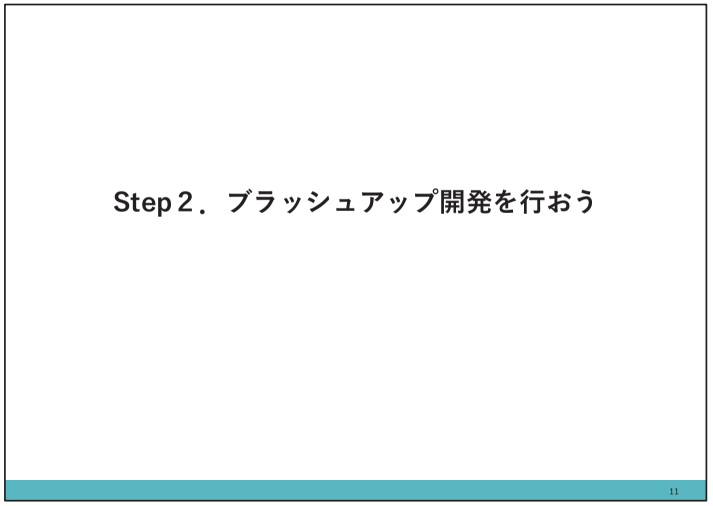
その改善が依頼内容に合っているか、体験者にとってどのような変化が生まれるのかを問い返す役割を担います。

ここで一つの方向性に絞ることで、後のブラッシュアップ開発やプレゼンテーションが進めやすくなります。

結論よりも、選んだ理由を説明できる状態になっているかを重視してください。

また、採用する改善方向性はグループ内でも違っていて問題ありません。

ただし、本来の目的に沿った方向性であることを確認します。



Step2では、Step1で整理した改善項目と方向性をもとに、実際にゲームへ手を加えていきます。

この工程の目的は、完成度の高いゲームを作ることではなく、考えた改善を形にする経験を積むことです。

ここでは、数値調整や配置変更など、比較的取り組みやすい改善を中心に進めます。

学習者が「実装＝難しい作業」と感じすぎないよう、ゲームの印象が変わるポイントを少しずつ調整していく工程であることを、講師側が意識してください。

またStep2は、実装の技術力を評価する工程ではありません。

Step1で考えた改善を、自分たちの手で確かめるための工程です。

本ステップで行った改善内容について、どのように考え、どのような結果になったのかを把握できていれば十分です。

Step3以降につなげるためにも、改善の結果を簡単に振り返る時間を意識的に取ると、後の新機能検討やプレゼンテーションがスムーズになります。

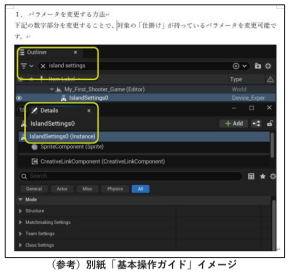
Step２．ブラッシュアップ開発を行おう

Step2の検討手順

■検討手順

① ブラッシュアップ開発の実施（135分）

- Step1で作成した改善項目シートに沿って開発を行いましょう
- 具体的な方法は別紙「基本操作ガイド」を参考にしましょう



（参考）別紙「基本操作ガイド」イメージ

12

Step2では、Step1で作成した改善項目シートを軸にして個々で作業を進めます。この工程で新しい改善案を次々と追加する必要はありません。まずは、決めた改善項目に沿って、どの数値や配置を変更するのかを確認し、別紙の基本操作ガイドを参照しながら作業を行います。

講師は、操作方法そのものを細かく説明する立場ではなく、改善の意図と作業内容がずれていないかを確認する役割を担います。数値を変えること自体が目的になっていないか、注意して見てください。

また、この工程では、アイテム数や回復量、ステージ上の配置などを調整しながら、ゲームの変化を確認します。このとき、学生には「何を変えたか」だけでなく、「変えた結果、何がどう変わったか」に目を向けさせることが重要です。プレイ感がどう変化したかを言葉にできるよう、適宜声をかけてください。また、基本的なゲーム性を大きく変えてしまわないよう、Step1で確認した前提条件を意識させることも、この工程のポイントです。また、Step2では、別紙の基本操作ガイドを使って作業を進めます。この資料は、操作方法をすべて覚えさせるためのものではありません。学生が自分で資料を見ながら作業を進められるよう、講師は必要以上に手順を先回りして説明しないことが望ましいです。

わからない点が出てきた場合に、どこを見れば解決できそうかを示すサポートに留めてください。また、グループ内で助け合いを行わせるなどして、学習者同士で作業を積極的に進めるよう促します。この工程を通して、「資料を参照しながら作業する」という実務に近い進め方を体験させる意図があります。

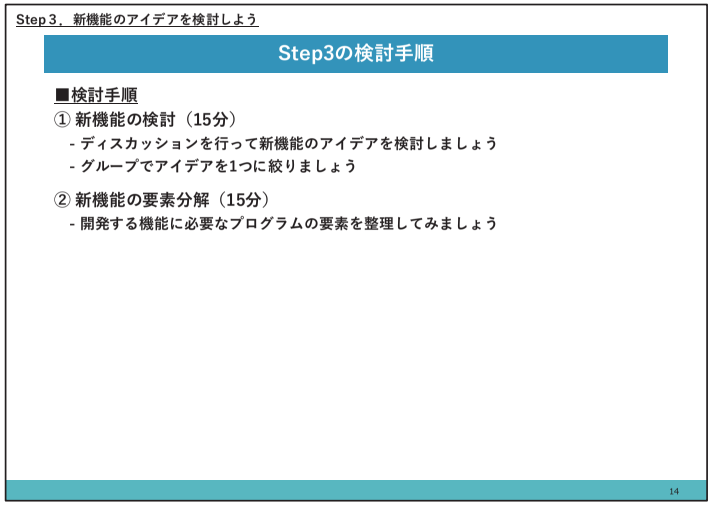
Step３．新機能のアイデアを検討しよう

13

Step3では、これまで行ってきたブラッシュアップとは少し視点を変え、ゲームに新しい要素を加えるとしたらどのようなものが考えられるかを検討します。

ここでの目的は、自由なアイデア出しではなく、ゲームの流れやバランスを理解したうえで、新機能を考えることです。

Step2までの改善と地続きの工程であることを、講師は意識して進行してください。



Step3では、新機能を思いつくだけで終わらせず、実装につなげることを前提に考えるための手順を踏みます。

このスライドは、Step3全体の進め方を講師が把握し、学生にも「今どこをやっているのか」を意識させるためのものです。

Step3の前半では、ディスカッションを通して新機能のアイデアを検討します。

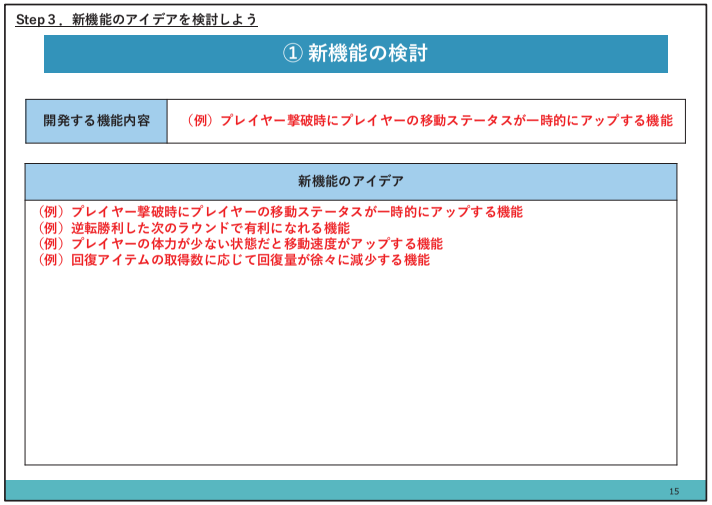
ここでは、できるだけ多くの案を出すことよりも、グループで一つのアイデアに絞り込むことを重視してください。

その機能が、ゲームのどの場面で使われ、プレイヤーの行動や判断にどのような影響を与えるのかを、言葉で説明できる状態を目指します。

Step3の後半では、検討した新機能を要素ごとに分解します。

どのような条件を判定する必要があるのか、どのステータスを、どのタイミングで変えるのかなど、機能をプログラム的な視点で整理していく工程です。講師は、この段階で実装の正しさや難易度を評価する必要はありません。

Step4でサンプルコードを用いた実装に進むための準備として、機能の流れが破綻していないか、考えが整理されているかを確認する立場で関わってください。

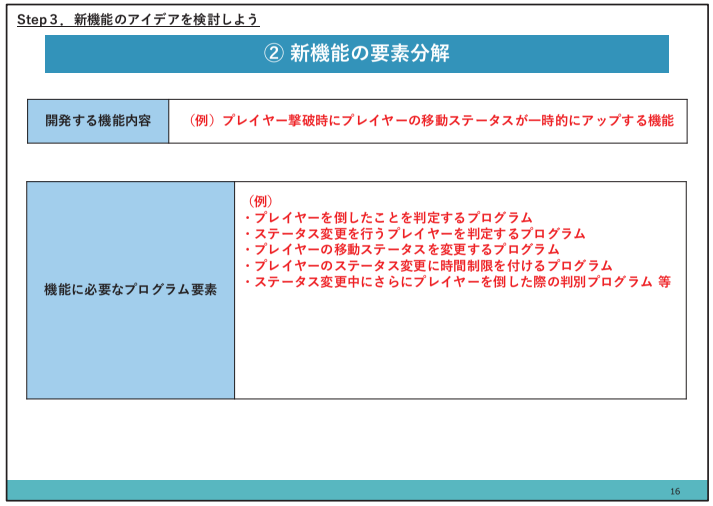


Step3では、あらかじめ例となる新機能のアイデアが提示されています。

これらは、正解として選ばせるためのものではなく、考え方の方向性を示すための参考例です。

学生が行き詰まっている場合には、「こういう発想もある」というヒントとして参照させてください。

一方で、最初から例に引っ張られすぎないよう、まずは自分たちの言葉で考えさせることが望ましいです。



ここでは、検討した新機能を実現するために、どのような処理や判定が必要になるのかを整理します。

特に重要なのは、「この機能を作るには、何が起きたことを検知する必要があるのか」を細かく分解して考えることです。

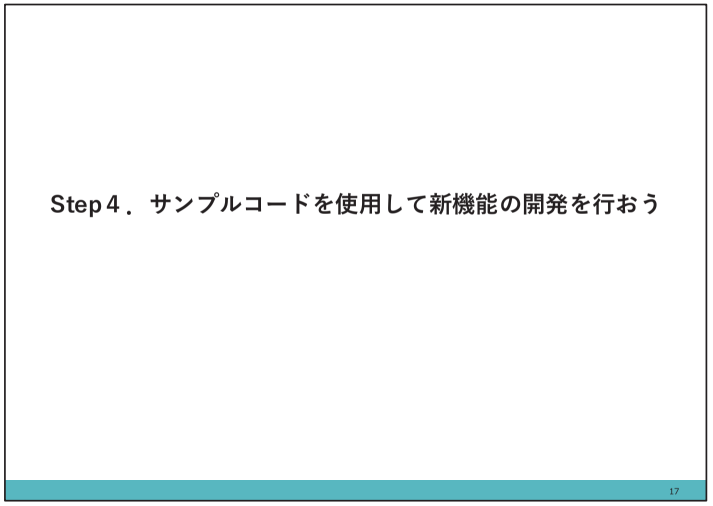
プログラムの書き方を正確に理解させる必要はありません。

Step4でサンプルコードを使う前提なので、ここでは考え方として処理に必要な要素を整理できていれば十分です。

またグループで議論することで見えてくる要素も出てくる可能性があるため、積極的にディスカッションを促しましょう。

ここで要素分解まで念入りに行っておくことで、Step4の実装作業が「よくわからない作業」になりにくくなります。

完成度よりも、「この機能はこういう流れで動くはずだ」と説明できる状態を目指して、進行してください。



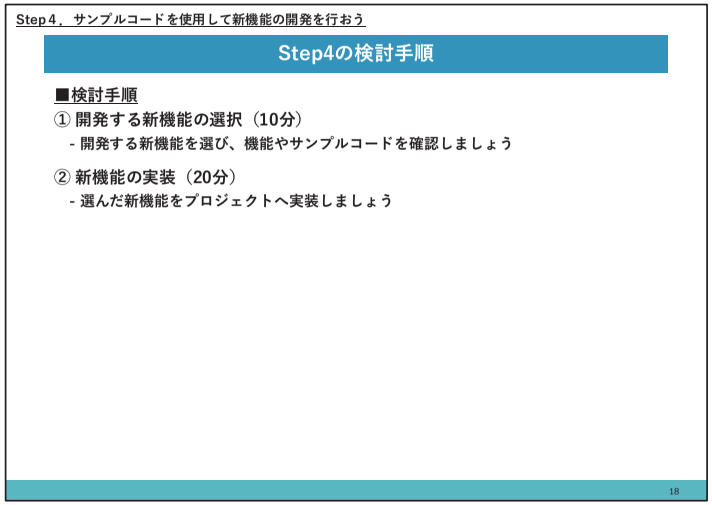
Step4では、実際にプログラムを使って機能を実装する体験を行います。

この工程の目的は、自由にコードを書くことではなく、用意されたサンプルコードを読み、仕組みを理解しながら使うことです。

Step4は、プログラミングの正確さや完成度を評価する工程ではありません。

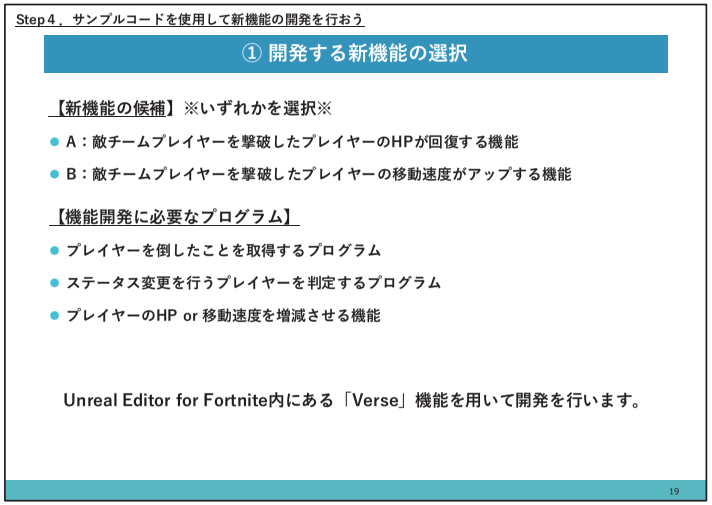
新機能がどのような条件で動き、どの部分を変更すると挙動が変わるのかを体験的に理解することを重視してください。

講師は、コードの意味をすべて説明する必要はなく、「この処理は何をしていそうか」「どこを変えると結果が変わるか」といった問いかけを通して、学生の理解を促す役割に徹します。



Step4では、まず開発する新機能を選択します。

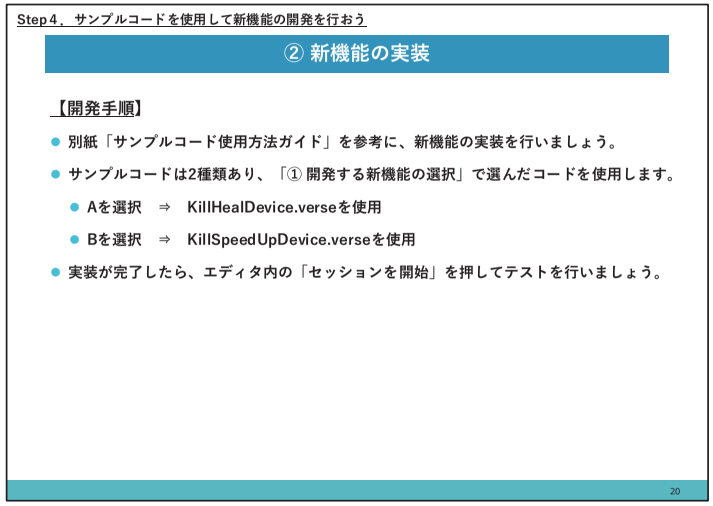
次に、選んだ新機能をプロジェクトに実装します。
別紙に実装をガイドする資料があるので、確認しながら実装作業を進めるよう指示します。



このスライドでは、実装する新機能をスライドに記載の2つの候補から選択します。

どちらを選んでも問題はなく、重要なのは、機能の違いを理解したうえで選択しているかどうかです。
学習者には、この教材の最初の目的であるクライアントからの要望をあらためて考慮し、「この機能がゲームに入ると、どんな場面が変わるか」「プレイヤーにどんな影響を与えるか」を考えながら選ばせるようにしてください。

ここで選んだ新機能は、Step5のプレゼンテーションで説明する内容にもつながります。
そのため、理由を持って選択していることを意識させることが重要です。



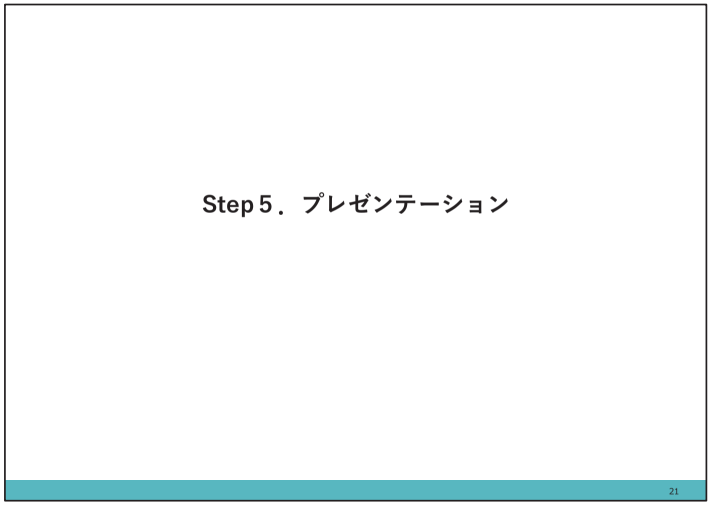
このエ程では、別紙の「サンプルコード使用方法ガイド」を参考にしながら、選択した新機能の実装を行います。

サンプルコードは完成形として扱うのではなく、仕組みを理解するための素材として使用します。

実装が完了したら、ゲームエンジン上でテストを行い、新機能が想定通りに動いているかを確認します。

動作が想定と異なる場合でも、原因を考え、挙動の違いに気づくこと自体が学びになります。

講師は、正解の動きに導くことよりも、学生が「なぜこう動いたのか」を説明できるかを重視してください。



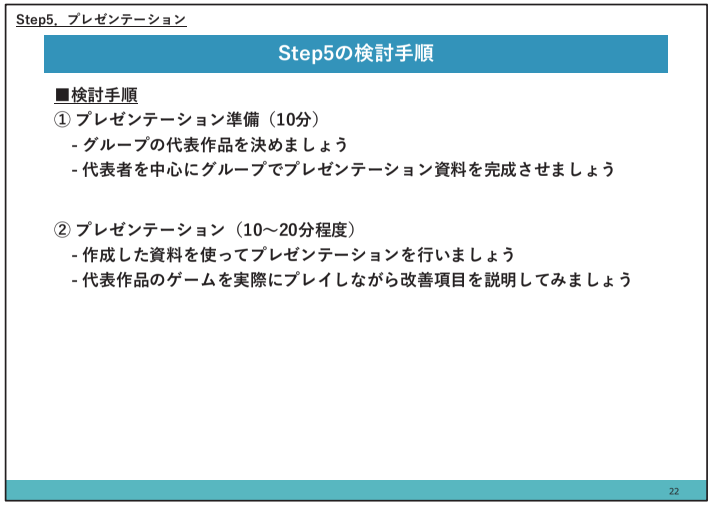
Step5の前半では、プレゼンテーションの準備を行います。

代表作品を一つ決め、その作品を通してグループの考えを伝える形にまとめていきます。

ここでは、全員が発表者になる必要はありませんが、グループ内で内容を共有し、誰が説明しても同じ意図が伝わる状態になっていることが理想です。

後半では、実際にゲームをプレイしながら、改善したポイントを説明します。

講師は、発表の途中で細かく口を挟む必要はなく、最後に「なぜその改善を選んだのか」を振り返らせる問いかけを行ってください。



Step5では、これまでの工程で取り組んできた内容を振り返り、自分たちがどのような意図でゲームを改善したのかを、他者に伝えることを目的とします。

この工程は、発表の上手さや話し方を評価する場ではなく、「考えたことを整理して説明する経験」を重視する時間です。

まずプレゼンテーション準備では、グループの代表作品を決めます。

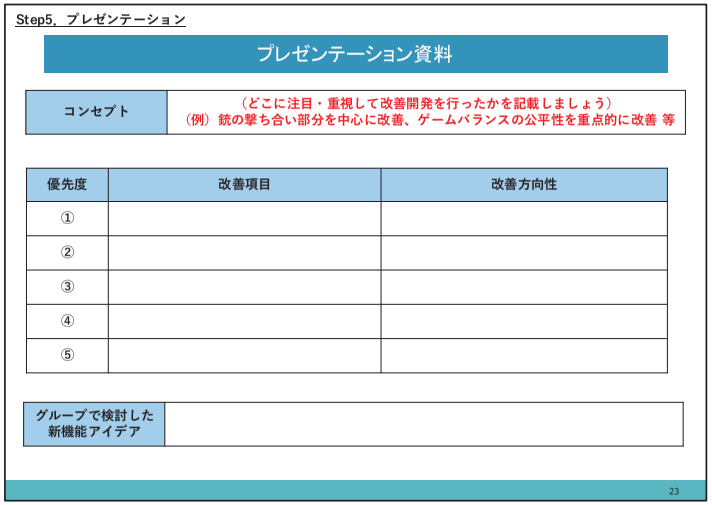
ここでは、完成度の高い作品を選ぶことよりも、改善の意図や工夫した点を説明しやすい作品を選ばせるようにしてください。

代表者を中心に資料をまとめる形にしていますが、内容自体はグループ全体で共有し、全員が説明できる状態を目指します。次にプレゼンテーションでは、作成した資料を使いながら、実際にゲームを操作しつつ改善内容を説明します。

どの部分をどのように改善し、その結果ゲーム体験がどう変わったのかを言葉で説明できることが重要です。

講師は、発表内容の正誤を細かく指摘するのではなく、改善の意図が伝わっているか、ゲームの仕組みと改善内容が結びついて説明できているか、という点に注目してフィードバックを行ってください。

Step5は、この教材全体のまとめにあたる工程です。ゲーム開発において、「作ること」だけでなく「考え、説明すること」も重要である、という点を実感させることを、このステップのゴールとしてください。



このスライドは、プレゼンテーションで使用する資料を整理するためのテンプレートです。ここでは、資料をきれいに埋めること自体が目的ではなく、これまでの改善作業を振り返り、考えたことを整理することを重視してください。

まず「コンセプト」欄では、どの部分に注目し、何を重視して改善を行ったのかを一文で表現させます。内容が抽象的になりすぎないよう、「どの場面」「どの要素」に着目したのかが伝わる表現になっているかを確認してください。

うまく言葉にできない場合は、「一番変えたかったところはどこか」「最初に気になった点は何か」といった問いかけで整理を手助けします。

次に、優先度・改善項目・改善方向性の表では、Step1で検討した改善内容を整理させます。改善項目と改善方向性がずれていないか、「何を」「どう変えたのか」が対応して書かれているかを確認してください。

最後の「グループで検討した新機能アイデア」欄では、Step3・Step4で扱った新機能について簡潔にまとめさせます。実装の細かい仕組みを書く必要はなく、「どんな機能で、ゲーム体験がどう変わるか」が説明できる内容になっているかを意識させてください。

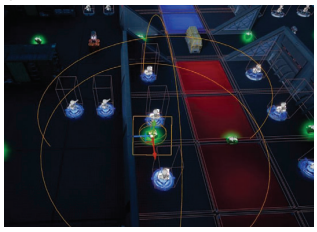
全体を通して、専門用語を正しく使えているかよりも、自分たちの言葉で説明できているかを重視します。講師は、表現の間違いを修正する役割ではなく、考えた意図が相手に伝わる形になっているかを確認する立場で関わってください。

基本操作ガイド

基本操作ガイド 1
1．オブジェクトを削除する 1
2．オブジェクトを追加する 2
3．プレイヤーの初期所有アイテムを変更する 2
4．設置オブジェクトの所有パラメータを変更する 3
5．オブジェクトの位置・サイズを調整する 4
6．ゲーム・プレイヤーのパラメータを変更する 4

1．オブジェクトを削除する

① オブジェクトを左クリックで選択する



② オブジェクトを選択した状態で「DEL」キーを押下する

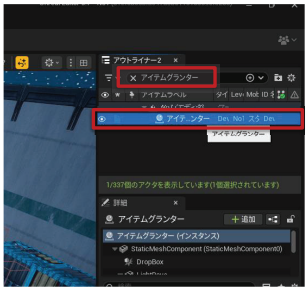
2．オブジェクトを追加する

① 画面左下のコンテンツドロワーの中にある Fornite フォルダを開く

② 入れたいオブジェクトを見つける（フォルダ探索、ワード検索等）
③ ドラッグ＆ドロップしてオブジェクトをゲーム上に配置する

3．プレイヤーの初期所有アイテムを変更する

① アイテムグランターを検索して選択する



② アイテムグランターのプロパティのパラメータを変更する

4．設置オブジェクトの所有パラメータを変更する

① オブジェクトを左クリックで選択する（例 回復アイテム）
② オブジェクトのプロパティのパラメータを変更する

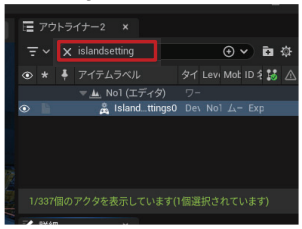
5．オブジェクトの位置・サイズを調整する

① オブジェクトを左クリックで選択する
② 目的に応じて移動（W キー）、回転（E キー）、拡大縮小（R キー）を押す
③ 表示される矢印等を操作して調整する

（左から：W キー、E キー、R キーを押下した状態）

6．ゲーム・プレイヤーのパラメータを変更する

① IslandSetting を検索して選択する



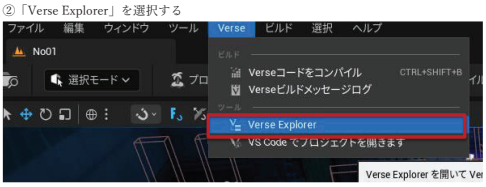
② プロパティ内の変更したい項目を調整する（例 ラウンドの制限時間）

サンプルコード使用方法ガイド

基本操作ガイド 1
1．Verse メニューから Verse Explorer を開く 1
2．Verse ファイルを新規作成する 2
3．サンプルコードをコピー＆ペースト 3
4．Verse のビルドを行う 4
5．Verse デバイスを設置する 5

1．Verse メニューから Verse Explorer を開く

① 上部の「Verse」をクリックする
②「Verse Explorer」を選択する



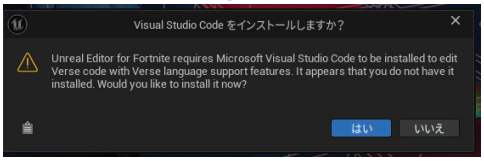
2．Verse ファイルを新規作成する

① プロジェクト名（画像では No01）を右クリックする
②「新規 Verse ファイルをプロジェクトに追加する」をクリックする

③ 作成するフォルダ名を選択したコードに合わせる
A を選択　⇒　「KillHealDevice」と記載
B を選択　⇒　「KillSpeedUpDevice.verse と記載

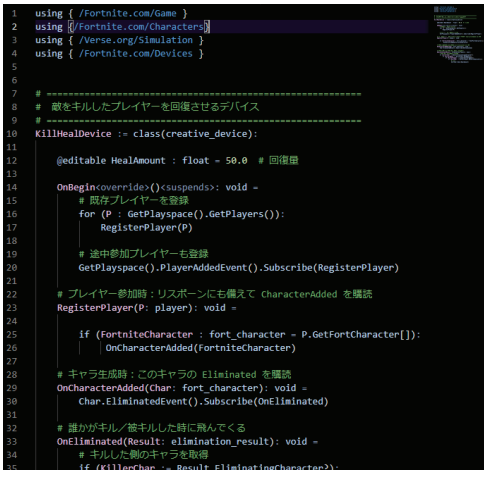
④「空のスクリプトを作成」をクリックする

（参考）Visual Studio Code が未インストールの場合
下記の画面が表示された場合は、「はい」を押してソフトインストールを行う。



3．サンプルコードをコピー＆ペースト

① 配布されたサンプルコードを VSCode で開く
② コード全体をコピーする
③ 先ほど作成した空のスクリプト内に貼り付ける



```
using { /Fortnite.com/Game }
using { /Fortnite.com/Characters }
using { /Verse.org/Simulation }
using { /Fortnite.com/Devices }


# ============================================================
#  敵をキルしたプレイヤーを回復させるデバイス
# ============================================================
KillHealDevice := class(creative_device):

    @editable HealAmount : float = 50.0  # 回復量

    OnBegin<override>()<suspends>: void =
        # 既存プレイヤーを登録
        for (P : GetPlayspace().GetPlayers()):
            RegisterPlayer(P)

        # 途中参加プレイヤーも登録
        GetPlayspace().PlayerAddedEvent().Subscribe(RegisterPlayer)

    # プレイヤー参加時：リスポーンにも備えて CharacterAdded を購読
    RegisterPlayer(P: player): void =

        if (FortniteCharacter : fort_character = P.GetFortCharacter[]):
            OnCharacterAdded(FortniteCharacter)

    # キャラ生成時：このキャラの Eliminated を購読
    OnCharacterAdded(Char: fort_character): void =
        Char.EliminatedEvent().Subscribe(OnEliminated)

    # 誰かがキル／被キルした時に飛んでくる
    OnEliminated(Result: elimination_result): void =
        # キルした側のキャラを取得
        if (KillerChar := Result.EliminatingCharacter?):
```

4．Verse のビルドを行う

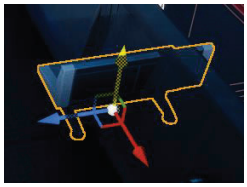
① 画面上部にある「Verse をコンパイル」をクリックする
② 以下の画像と同じチェックマークがついていることを確認する

（参考）ビルドが失敗・チェックマークがつかない場合
・サンプルコードのファイル名と、作成した Verse ファイル名が一致しているか確認し、異なる場合は修正を行いましょう。
・サンプルコードの記述を全文コピーできているかを確認しましょう。
・Verse ファイルが「Contents」の直下に作成されているかを確認し、異なる場所（別のファイルの直下等）にある場合は、削除して再度作成を行いましょう。

5．Verse デバイスを設置する

① コンテンツブラウザを開きます
② 作成した Verse ファイル名で検索を行い、デバイスがヒットすることを確認します

③デバイスをエディタ上にドラッグ＆ドロップします



これで新規機能の実装が完了です。
ワークシートに戻り、テストを実施しましょう。

「ゲームブラッシュアップ開発にチャレンジ！」開発ゲームコンテンツ概要

■概要
Unreal Engine の Fortnite コンテンツの開発専用エディター「Unreal Editor for Fortnite」を使用し、同エディター内に用意されているテンプレート「Verse Detonation」を講座向けにカスタマイズしている。

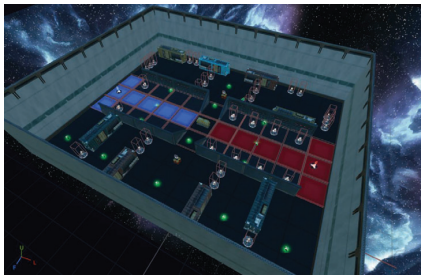
・テンプレート段階のコンテンツ

・テンプレート概要 URL
https://dev.epicgames.com/documentation/ja-jp/fortnite/verse-detonation-template-in-unreal-editor-for-fortnite

■カスタマイズ項目（一部）
・ゲームステージの再構築
・ゲームステージの見た目（3D モデル）の選定/差し替え
・ゲームルール（プレイ時間、勝利条件等）の変更
・使用できる武器の変更/パラメータ調整
・使用できるアイテムの変更/パラメータ調整
・プレイヤー移動性能の変更/パラメータ調整
・ゲームステージギミックの追加
・ステージ上のドロップアイテムの追加
・ゲームスキル２種（体力回復ギミック、移動性能アップギミック）の追加　など

■開発コンテンツ画像

・ゲームエンジン上での見え方



・ゲーム内での見え方

■起動・プレイ手順
1．コンテンツデータ（ZIP ファイル）をダウンロード
2．Unreal Editor for Fortnite を起動
3．Unreal Editor for Fortnite の「ブラウズ」を開きダウンロードしたデータを選択・起動
4．Unreal Editor for Fortnite の「セッションを開始」を選択する
5．自動で起動される Fortnite 上でゲームコンテンツをプレイ

コンテンツデータ
https://drive.google.com/file/d/1AC-ptwD4U4E1IxNbodeRP5EPvYjtMkSD/view?usp=sharing

２．専門学校段階コンテンツ

⑵ ソフト・ハード開発領域 講義教材「ヒットゲーム事例解説」

「ヒットゲーム事例解説」

一般社団法人 日本eスポーツ学会

0

この教材では、ヒットゲームの事例をもとに、ゲームの特徴や成功の要因を解説していきます。
実際に多くのユーザーに遊ばれているゲームを取り上げながら、どのような狙いや工夫等があるのかを学習していきましょう。

もくじ

1．注目するべき観点について
2．事例①：VALORANT
3．事例②：ストリートファイター６
4．事例③：Fortnite
5．事例④：League of Legends
6．事例⑤：ぷよぷよ
7．事例⑥：ロケットリーグ
8．まとめ

1

この教材では、まず注目するべき観点について確認します。
そのうえで、複数のヒットゲームを事例として取り上げ、それぞれの特徴を見ていきます。
最後に内容をまとめて、ヒットゲームから学べるポイントを整理します。

この教材で学習を行うにあたって

- この教材では人気ゲーム作品をテーマに、ゲームクリエイターの目線でユーザーから人気を集めている理由を解説します。
- ゲームをプレイする側の視点だけで考えてしまうと、作品は作り手の自己満足に陥りやすくなります。そのため、ゲームを制作する側の視点を持つことが重要です。
- 制作側の視点では、「このゲームを通じて、ユーザーにどのような体験や楽しさを届けたいのか」を軸に、設計や演出が組み立てられています。
- この教材を通して、**「人が求めているものを作る視点」**や**「他者からの評価の存在」**を学びましょう。

2

この教材では人気ゲーム作品をテーマに、ゲームクリエイターの目線で、ユーザーから人気を集めている理由を解説します。

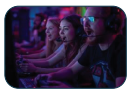
ゲームをプレイする側の視点だけで考えてしまうと、作品は作り手の自己満足に陥りやすくなります。
そのため、ゲームを制作する側の視点を持つことが重要です。

制作側の視点では、このゲームを通じてユーザーにどのような体験や楽しさを届けたいのかを軸に、設計や演出が組み立てられています。
この教材を通して、人が求めているものを作る視点や、他者からの評価の存在について学んでいきましょう。

1. 注目するべき観点について

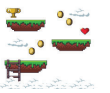
①「どのような体験」をしてもらいたいと考えているか

- ゲームは、開発者がプレイヤーに体験してほしい内容を軸に作られています。
- その意図を理解することで、ルールや演出などの理由が見えてきます。



② ①の体験をしてもらうためにどのような「工夫」がされているか

- 狙った体験を中心に、操作方法や難易度、演出、報酬の与え方など、さまざまな工夫が施されています。



③ 同ジャンルのゲームの中での「差別化ポイント」はどこか

- 体験の切り取り方や工夫の方向性を比較することで、そのゲームならではの強みや、選ばれる理由が見えてきます。

3

まず、ヒットゲームの事例を見るときに注目するべき観点を整理します。

1つ目は、開発者がプレイヤーにどのような体験をしてもらいたいと考えているかという点です。
ゲームは、プレイヤーに体験してほしい内容を軸に作られています。
その意図を理解することで、ルールや演出がなぜその形になっているのかが見えてきます。

2つ目は、その体験をしてもらうためにどのような工夫がされているかという点です。
操作方法や難易度、演出、報酬の与え方など、狙った体験を支える工夫が組み込まれています。

3つ目は、同じジャンルのゲームの中での差別化ポイントはどこかという点です。体験の切り取り方や工夫の方向性を比較することで、そのゲームならではの強みや選ばれる理由が見えてきます。

これらのそれぞれのポイントについて注目しながら、ヒットゲームの事例を解説していきます。

事例①：VALORANT

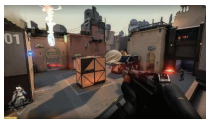
4

ここからは、具体的なヒットゲームの事例を見ていきます。

最初の事例は、VALORANTです。
これまで整理した観点をもとに、VALORANTがどのような体験を提供し、どのような工夫や差別化があるのかを確認していきましょう。

4

事例①：「VALORANT」の概要



【ゲーム概要】

- 5人ずつのチームに分かれてのラウンド制で、各ラウンドで攻撃側 / 防衛側に分かれる。
- 攻撃側は制限時間内に爆弾を設置して起爆させるか、防衛側を全滅させることを目的とする。
- 防衛側は爆弾を解除するか、設置前に攻撃側全滅させるか、タイムアップまで生存することを目的とする。
- プレイヤーは固有のスキルを持つ「エージェント」を操作して戦う。
- 各ラウンド前には武器を購入するフェーズがあり、ゲーム中に得た資金を用いて装備を整える。

（画像出典）Riot Games, Inc.

5

VALORANTは、5人ずつのチームに分かれて戦う、ラウンド制の対戦ゲームです。

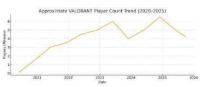
各ラウンドでは、攻撃側と防衛側に分かれて試合が進行します。
攻撃側は、制限時間内に爆弾を設置して起爆させるか、防衛側を全滅させることが目的です。

防衛側は、爆弾を解除するか、設置前に攻撃側を全滅させるか、タイムアップまで生存することが目的になります。
プレイヤーは固有のスキルを持つエージェントを操作して戦います。また、各ラウンド前には武器を購入するフェーズがあり、ゲーム中に得た資金を使って装備を整えます。

5

事例①：「VALORANT」の前提情報

- 最大同時接続プレイヤー数が世界で約690万人を達成
  https://www.hotspawn.com/valorant/news/how-many-people-play-valorant
  VALORANTリリース後から2025年までのユーザー数や、地域別の内訳が掲載されている。
- 月間プレイヤー数が2000万人を超える勢いで成長
  https://gamewith.jp/valorant/article/show/394546
  統計サイトのデータをもとに、VALORANTの月別アクティブユーザー数が紹介されている。
- VALORANT世界大会の最大同時視聴者数910万人を記録
  https://www.valorant4jp.com/2024/10/valorant-champions-2024910e.html
  VALORANTのeスポーツ責任者を務めているLeo Faria氏より、韓国で開催された世界大会の最大同時視聴者数の発表内容が紹介されている。



VALORANT プレイヤー数の推移
（出典）HOTSPAWN

韓国開催のVALORANT世界大会会場
（出典）VALORANT4JP

6

つぎにVALORANTの前提情報です。

VALORANTは世界的に人気が高く、多くのプレイヤーが遊んでいるタイトルです。
最大同時接続プレイヤー数が世界で約690万人に達したという情報もあります。

また、月間プレイヤー数も2000万人を超える勢いで成長しているとされています。
継続的に遊ばれているタイトルであることが分かります。

さらに、VALORANTの世界大会では最大同時視聴者数910万人を記録したという情報もあり、eスポーツタイトルとしても注目を集めていることが分かります。

6

観点①「ゲーム体験の狙い」

プレイヤーに連続キル・劣勢からの逆転の快感を味わってもらう

ワンパンしやすいパラメータ設定
人数変動のしやすさ

スパイク設置状況
エコラウンド

連続キルが生まれやすく、劣勢状況も生まれやすいゲーム設計

（画像出典）Riot Games, Inc.

7

ここからは、注目するべき観点の1つ目を見ていきます。
観点①は、開発者がプレイヤーにどのような体験をしてもらいたいと考えているか、という点です。

VALORANTがプレイヤーに提供している体験として、連続キルや、劣勢からの逆転の快感が挙げられます。

例えば、ワンパンしやすいパラメータ設定により、人数の変動が起こりやすくなっています。
これにより、試合展開が大きく変わる場面が生まれやすくなります。

また、スパイクの設置状況や、エコラウンドといった要素も組み合わさることで、緊張感のある展開や逆転が起こりやすいゲーム設計になっています。
このように、連続キルや逆転が生まれやすく、劣勢状況も発生しやすいように設計されています。

7

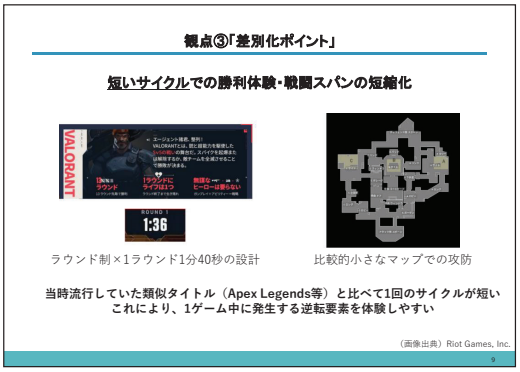
次に、注目するべき観点の2つ目を見ていきます。
観点②は、観点①の体験を提供するために、どのような工夫がされているかという点です。

VALORANTでは、勝利演出によって体験を強調しています。

例えば、連続キル時のサウンド演出があります。
プレイヤーが活躍したことを分かりやすく伝え、達成感を強める工夫です。

また、クラッチやスリフティといった演出も用意されています。
重要な場面での勝利をより印象的に見せることで、逆転や勝利の価値を高めています。

このように、連続キルや逆転を賞賛する演出が多く盛り込まれています。

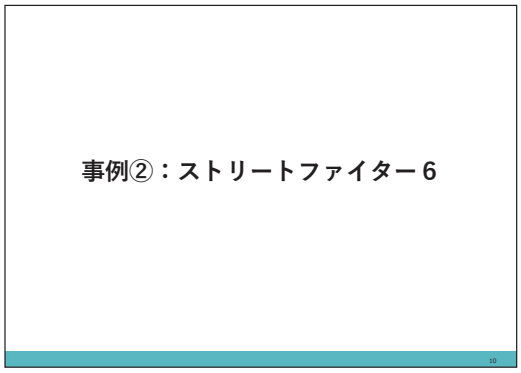


最後に、注目するべき観点の3つ目を見ていきます。
観点③は、同じジャンルのゲームの中での差別化ポイントはどこか、という点です。

VALORANTの差別化ポイントとして、短いサイクルで勝利体験が得られる設計が挙げられます。

ラウンド制であり、1ラウンドは約1分40秒という短い時間で進行します。
そのため、試合の中で勝敗が切り替わる体験を繰り返し得やすくなっています。

また、比較的小さなマップで攻防が行われる点も特徴です。戦闘が起こるまでの時間が短く、展開が早く進みやすくなっています。
当時流行していた類似タイトルと比べて1回のサイクルが短いため、1ゲーム中に逆転要素を体験しやすい点が特徴です。



ここからは、事例②としてストリートファイター6を取り上げます。

まずは、ストリートファイター6がどのようなゲームなのか、概要から確認していきましょう。

ストリートファイター6は、1対1で対戦するラウンド制の対戦格闘ゲームです。
プレイヤーは個性の異なるキャラクターを操作し、制限時間内に相手の体力を0にすることを目的とします。

攻撃、防御、必殺技、スーパーアーツなどを使い分けながら戦い、読み合いと反応速度が勝敗を左右します。
一定本数先取で勝利が決まり、ラウンドごとに立ち回りを調整していく点も特徴です。

また、初心者向けのモダン操作と、従来の操作が用意されており、幅広いプレイヤー層が対戦に参加できるようになっています。

事例②：「ストリートファイター６」の前提情報

- 格闘ゲームジャンルにて「ストリートファイター６」が最多同時接続プレイヤー数を記録更新
  https://news.denfaminicogamer.jp/news/230606l
  本タイトルの売上本数の発表のほか、ゲームのアナリティクスデータを取り扱うサイト運営者より、最多同時接続プレイヤー数に関する発表等がまとめられている。

ストリートファイター6の最高同時接続数
（出典）CAPCOM CO., LTD.

- 「ストリートファイター６」が全世界で500万本を突破
  https://www.capcom.co.jp/ir/news/html/250611.html
  本作の販売元であるカプコン社より、全世界で500万本以上を売り上げたと発表されている。

前作との売り上げの比較グラフ
（出典）Reddit

12

つぎに、ストリートファイター6の前提情報です。

ストリートファイター6は、格闘ゲームジャンルの中でも特に大きな注目を集めています。

例えば、格闘ゲームジャンルにおいて、最大同時接続プレイヤー数の記録を更新しており、多くのプレイヤーが継続的に遊んでいることが分かります。

また、ストリートファイター6は全世界で500万本を突破したと発表されており、売上面でも大きな成果を出しているタイトルです。
このように、ストリートファイター6は人気と実績の両面で、ヒットゲームとして評価されている作品だと言えます。

観点①「ゲーム体験の狙い」

読み合い・駆け引きに勝った瞬間の達成感を味わってもらう

ガードにも上中下段の種類があり
防げる攻撃の種類が異なる

相手の攻撃動作後のスキに
攻撃ヒットでカウンターが発動

一瞬の判断や選択が勝敗を左右するゲーム設計

（画像出典）CAPCOM CO., LTD.

13

ここからは、注目するべき観点の1つ目を見ていきます。
観点①は、開発者がプレイヤーにどのような体験をしてもらいたいと考えているか、という点です。

ストリートファイター6がプレイヤーに提供している体験として、読み合いと駆け引きに勝った瞬間の達成感が挙げられます。
例えばガードには上中下段の種類があり、防げる攻撃の種類が異なります。
そのため、相手の行動を予測して判断する要素が強くなっています。

また、相手の攻撃動作後のスキに攻撃を当てることで、カウンターが発動する仕組みもあります。
状況を見て素早く判断し、行動できたときに有利を取りやすい設計です。このように、一瞬の判断や選択が勝敗を左右する体験を味わえるように設計されています。

観点②「①の体験を提供するための工夫」

ドライブゲージによる攻防の可視化

行動によってゲージが増減
使用することで強力な技を繰り出せる

ゲージ消費の強力な技も
タイミング次第で防ぐことが可能

攻防の選択がゲージとして可視化され、判断しやすくなっている

（画像出典）CAPCOM CO., LTD.

14

次に、注目するべき観点の2つ目を見ていきます。
観点②は、観点①の体験を提供するために、どのような工夫がされているかという点です。

ストリートファイター6では、ドライブゲージによって攻防の選択が可視化されています。
行動によってゲージが増減し、使用することで強力な技を繰り出せるようになっています。

そのため、攻めるか守るかといった判断を、ゲージの状況とあわせて考えやすくなっています。
また、強力な技を使う側だけでなく、ゲージ消費の技もタイミング次第で防ぐことが可能になっています。

これにより、駆け引きの幅が広がっています。
このように、攻防の選択がゲージとして可視化され、判断しやすくなる工夫がされています。

観点③「差別化ポイント」

初心者でも始めやすく、上級者はやり込み続けられる設計

簡易的な操作が可能な「モダン」操作が登場
アーケードコントローラー不要で上級者とも渡り合えるように

**直感的な操作方式により、技を繰り出しやすい「モダン」操作に対して、
従来通りのテクニックを要する「クラシック」操作では、出せるダメージが高い設計**

（画像出典）CAPCOM CO., LTD.

15

最後に、注目するべき観点の3つ目を見ていきます。
観点③は、同じジャンルのゲームの中での差別化ポイントはどこか、という点です。

ストリートファイター6の差別化ポイントとして、初心者でも始めやすく、上級者はやり込み続けられる設計が挙げられます。

例えば、直感的な操作が可能なモダン操作が登場したことで、複雑な入力に慣れていない人でも対戦を楽しみやすくなっています。
アーケードコントローラーがなくても遊べる点も、間口を広げる要素になっています。

一方で、従来通りのテクニックを必要とするクラシック操作では、出せるダメージが高い設計になっています。
そのため、従来通りのクラシック操作で上達すればするほど、より深い駆け引きや技術を活かせるようになっており、長い間ストリートファイターシリーズをプレイしているユーザーも活躍しやすい仕組みになっています。

このように、初心者と上級者の両方が楽しめる仕組みを用意している点が、大きな特徴です。

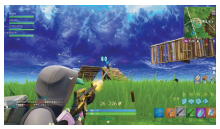
事例③：Fortnite

16

事例③は、Fortniteです。

16

事例③：「Fortnite」の概要



【ゲーム概要】

- 最大100人のプレイヤーが1つの島に降下し、最後の1人になることを目指すバトルロイヤルゲーム。
- プレイヤーは武器やアイテムを収集しながら戦闘を行い、時間経過とともに安全エリアが縮小していく。
- 建築要素により、壁や階段などを即座に作成し、防御や移動、攻撃に活用できる。
- ソロ、デュオ、スクワッドなど複数のプレイ形式が存在する。
- シーズンごとにマップやルールが変化し、継続的な新体験が提供される。

（画像出典）Epic Games, Inc.

17

まずは、Fortniteがどのようなゲームなのか、概要から確認していきましょう。

Fortniteは、最大100人のプレイヤーが1つの島に降下し、最後の1人になることを目指すバトルロイヤルゲームです。

プレイヤーは、武器やアイテムを集めながら戦闘を行い、時間経過とともに安全エリアが縮小していきます。
その中で、生き残るための移動ルートや戦うタイミングを判断していきます。Fortniteの大きな特徴として、建築要素があります。

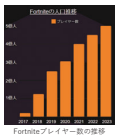
壁や階段などを即座に作成でき、防御や移動、攻撃に活用できる点が、ほかのバトルロイヤルとは違うポイントです。
また、ソロ、デュオ、スクワッドなど複数のプレイ形式が存在し、さまざまな遊び方ができます。

さらに、シーズンごとにマップやルールが変化し、継続的に新しい体験が提供される点も特徴です。

17

事例③：「Fortnite」の前提情報

- バトルロイヤルゲームの中で世界最大規模のタイトル、2026年の総プレイヤー数は推定約6.5億人規模
  https://xrcloud.jp/blog/articles/meta-game/31029/
  2026年時点のFortniteの総プレイヤー数がまとめられている。また、同ジャンルの競合タイトルの台頭についても分析されている。
- 1日のプレイヤー数がFortnite史上最多の4,470万人を記録
  https://automaton-media.com/articles/newsjp/20231107-271173/
  2023年11月5日に1日のプレイヤー数が4,470万人を記録した内容がまとめられている。
- 2019年の世界大会で同時視聴者数が2300万人を超える
  https://escharts.com/ja/games/fortnite
  eスポーツタイトルに関するさまざまなデータがまとめられているサイトで、歴代ピーク視聴者数や年間の総賞金額等が閲覧できる。



Fortniteプレイヤー数の推移
（出典）CreStFun Studio

競技シーンの同時視聴者数の推移
（出典）ESPORTS CHARTS

18

つぎにFortniteの前提情報です。

Fortniteは、バトルロイヤルゲームの中でも世界最大規模のタイトルとして知られています。
総プレイヤー数などのデータからも、多くのユーザーに長く遊ばれていることが分かります。

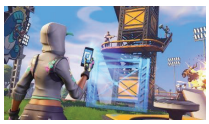
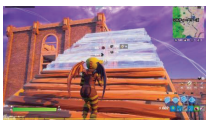
また、1日のプレイヤー数が史上最大を記録したというニュースもあり、非常に大きな規模でプレイされているタイトルです。
さらに、競技シーンでも注目されており、世界大会では同時視聴者数が多く集まった実績もあります。

このようにFortniteは、プレイヤー数と盛り上がりの両面で、大きな影響力を持つタイトルです。

18

観点①「ゲーム体験の狙い」

自由な戦い方で勝利をつかむ体験

建築要素により独自の舞台で戦うことが可能

建築の使用有無や組み立て方により、
プレイヤーごとに異なる勝ち方が成立する設計

（画像出典）Epic Games, Inc.

19

ここからは、観点①「ゲーム体験の狙い」です。

Fortniteの体験の狙いは、自由な戦い方で勝利をつかむ体験を提供することです。
武器での撃ち合いだけではなく、建築要素を使うことで、自分にとって有利な状況を作りながら戦うことができます。

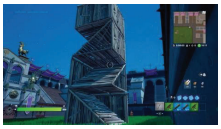
そのため、同じマップであっても、プレイヤーごとに戦い方が変わりやすいゲームになっています。
建築の使い方や組み立て方の工夫によって、勝ち方が成立するように設計されている点が特徴です。

19

観点②「①の体験を提供するための工夫」

建築による有利不利の変化

建築を一部破壊することで
一方的に攻撃できる空間を作成可能



有利に立ち回れる高い位置を
自分で生み出せる

プレイヤーの工夫がそのまま有利不利につながる設計

（画像出典）Epic Games, Inc.

20

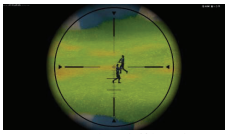
つぎに、観点②「①の体験を提供するための工夫」です。

Fortniteでは建築によって、有利不利が大きく変化します。
例えば、建築を一部破壊することで一方的に攻撃できる空間を作ることができたり、相手の守りを崩すきっかけにしたりできます。

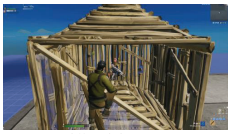
また、建築によって高い位置を自分で作り出せるため、撃ち合いの中で有利な立ち回りを生み出すことも可能です。
このように、プレイヤーの工夫がそのまま有利不利につながりやすい設計になっている点が、Fortniteの特徴です。

観点③「差別化ポイント」

強さ・上手さの種類が1つではない対戦体験



エイミング・反射神経などの
純粋な強さ・上手さ



建築・破壊による
戦略的な強さ・上手さ

「建築」の要素によって生まれる戦略性が、
他のシューティングゲームにはない特徴となっている

（画像出典）Epic Games, Inc.

21

最後に、観点③「差別化ポイント」です。

Fortniteは、強さや上手さの種類が1つではない対戦体験になっています。

エイミングや反射神経といった、純粋な撃ち合いの強さだけが勝敗を決めるわけではありません。
建築や破壊によって状況を作り、有利な位置取りをしたり、相手を追い込んだりといった、戦略的な強さも重要になります。

このように、「建築」の要素によって生まれる戦略性が、他のシューティングゲームにはない特徴となっています。

事例④：League of Legends

22

続いての事例は、「League of Legends」です。

事例④：「League of Legends」の概要

【ゲーム概要】

- 5人ずつのチームに分かれて対戦する、チーム制オンラインバトルアリーナ（MOBA）ゲーム。
- プレイヤーは固有スキルを持つ「チャンピオン」を操作し、敵チームの本拠地を破壊することを目的とする。
- マップ上のレーンやジャングルで敵や中立モンスターを倒し、経験値とゴールドを獲得する。
- 獲得したゴールドでアイテムを購入し、キャラクターを強化していく。
- チーム内での役割分担と連携が勝敗に大きく影響する。

（画像出典）Riot Games, Inc.

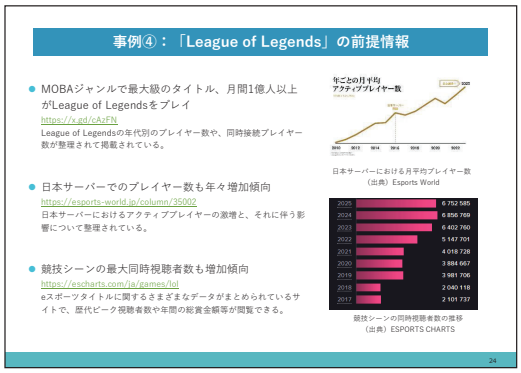
23

まずは、League of Legendsがどのようなゲームなのか、概要から確認していきましょう。

League of Legendsは、5人ずつのチームに分かれて対戦する、チーム制オンラインバトルアリーナ、いわゆるMOBAゲームです。
プレイヤーは固有のスキルを持つチャンピオンを操作し、敵チームの本拠地を破壊することを目的とします。

試合では、マップ上のレーンやジャングルで戦いながら、敵や中立モンスターを倒して経験値とゴールドを獲得します。
獲得したゴールドでアイテムを購入し、キャラクターを強化していくのが特徴です。

そして、チーム内での役割分担と連携が勝敗に大きく影響するゲーム設計になっています。



つぎに、League of Legendsの前提情報です。

League of Legendsは、MOBAジャンルの中でも最大級のタイトルで、多くのプレイヤーに長年遊ばれ続けています。
また、日本サーバーでもプレイヤー数が増加傾向にあり、国内でも人気が広がっていることが分かります。

さらに、競技シーンの同時視聴者数などからも、世界規模で盛り上がりを維持しているタイトルであることが読み取れます。

24

ここからは、整理した観点をもとにLeague of Legendsを見ていきます。
まず観点①は、ゲーム体験の狙いです。

League of Legendsでは、チームで勝利した達成感を味わってもらうことが大きな狙いになっています。
1人の活躍だけでは勝ち切りにくい場面も多く、仲間と連携して勝つことが重要なゲームルールになっています。

また、ゲーム序盤から複数人での連携プレイが生まれやすく、チームで状況を作って勝利につなげる体験が中心になります。
その結果として、個人の力だけではなく、チーム全体で勝ちを掴むことが楽しいゲーム設計になっています。

25

つぎに観点②は、観点①の体験を提供するための工夫です。

League of Legendsでは、役割分担が明確なゲームとキャラクター設計によって、チーム連携が生まれやすくなっています。
担当ポジションが存在し、それぞれ求められる動きが異なるため、プレイヤーは自分の役割を意識しながら試合を進めることになります。

また、攻撃、防御、支援など得意分野が異なるキャラクターが用意されていることで、チームとして戦う形が自然に成立します。
このような設計により、チームメンバーの役割を理解しやすく、自分がどのような動きをするべきかも分かりやすくなっています。

26

最後に観点③は、差別化ポイントです。
League of Legendsでは、試合全体を通した成長と逆転の設計が特徴になっています。

キャラクターごとに強いタイミングが異なるため、序盤、中盤、終盤で試合展開が変化しやすい仕組みになっています。
さらに、強いプレイヤーを倒すと追加で報酬が得られるなど、一方的な試合になりにくいシステムも導入されています。

そのため、試合を通して状況が動きやすく、最後まで逆転が狙えるゲーム体験が生まれる点が、このタイトルならではの特徴になっています。

27

事例⑤：ぷよぷよ

28

事例⑤は、ぷよぷよです。
どのような体験を提供し、どのような工夫や差別化があるのかを見ていきましょう。

28

事例⑤：「ぷよぷよ」の概要

【ゲーム概要】

- 落下してくる「ぷよ」を操作し、同じ色を4つ以上つなげて消す対戦型パズルゲーム。
- 連鎖を発生させることで相手に「おじゃまぷよ」を送り込み、相手の盤面を埋めることを目的とする。
- 相手のフィールドが先に埋まった側が負けとなる。
- シンプルなルールながら、連鎖構築や状況判断など高い戦略性を持つ。
- 対戦形式を中心に、初心者から上級者まで幅広く楽しめる設計となっている。

（画像出典）SEGA

29

29

まずは、ぷよぷよがどのようなゲームなのか、概要から確認していきます。

ぷよぷよは、落下してくる「ぷよ」を操作し、同じ色を4つ以上つなげて消していく対戦型のパズルゲームです。
プレイヤーは連鎖を発生させることで相手に「おじゃまぷよ」を送り込み、相手の盤面を埋めていくことを目的とします。
最終的に、相手のフィールドが先に埋まった側が負けとなります。

ルールはシンプルですが、連鎖の組み方や状況判断によって勝敗が決まるため、高い戦略性を持っています。
また、対戦形式を中心に、初心者から上級者まで幅広く楽しめる設計になっています。

29

事例⑤：「ぷよぷよ」の前提情報

- 全世界で約3900万人以上がプレイするアクションパズルゲームとして人気を集める
  https://www.sega.jp/topics/detail/250623_1/
  本作を展開しているセガ社による、世界大会の開催に関するニュースが整理されている。

競技向けタイトルとしてリリースされた作品
（出典）SEGA

- 2026年愛知で開催される第20回アジア競技大会にて正式なメダル競技として採用される
  https://jesu.or.jp/contents/news/news-25110402/
  日本eスポーツ連合（JeSU）より、第20回アジア競技大会にて、メダルを獲得できる正式な協議として「ぷよぷよeスポーツ」が採用された内容が掲載されている。

- ぷよぷよ×シニアeスポーツ活動が全国的に盛んに
  https://youtu.be/YTYTJjaEYIg
  東京eスポーツフェスタ2026にて、SEGA社の正廣氏による講演でぷよぷよを用いたシニアeスポーツ活動が全国的に盛んになっている。

（出典）東京eスポーツフェスタ2026 / SEGA社講演正廣康申氏

30

30

つぎに、ぷよぷよの前提情報です。

ぷよぷよは世界中で多くのプレイヤーに遊ばれており、長年にわたって人気を集めてきたタイトルです。
さらに、競技としての取り組みも進んでおり、大会の開催やeスポーツ展開も行われています。

また近年では、シニアeスポーツなどの取り組みにも広がり、幅広い世代に遊ばれている点も特徴です。
こうした背景をふまえて、ぷよぷよがプレイヤーにどのような体験を提供しているのかを、観点に沿って整理していきます。

30

観点①「ゲーム体験の狙い」

ぷよを連続で消す「連鎖」の体験

「ぷよ」は画面下に向かって落下するため、
落下先でぷよが消える「連鎖」が発生する

**同時に2種類を消しても「連鎖」にはならず、
ぷよが落ちた先で消えることで初めて連鎖として成立する**

31

31

ここからは観点①、ゲーム体験の狙いを見ていきます。

ぷよぷよがプレイヤーに提供している体験は、ぷよを連続で消していく「連鎖」の気持ちよさです。
ぷよは画面下に向かって落下するため、ぷよを置いた時点で消えるのではなく、落下した先で消えることで連鎖が成立します。

そのため、ただ同時に消すだけでは連鎖にならず、次のぷよが落ちて消える流れを作ることが重要になります。
この仕組みによって、連鎖が決まったときの達成感や爽快感が強く感じられるようになっています。

31

観点②「①の体験を提供するためのエ夫」

ゲーム内の演出で連鎖を賞賛

連鎖が増えるにつれキャラクター演出が変化
サウンドも連鎖にあわせて音が高くなっていく

https://youtu.be/N4qBW1sXAq8

（参考）zakiさんのGame Enjoyチャンネル

連鎖中はゲーム操作ができないため、
ユーザーが連鎖の演出に注目しやすい設計となっている

（画像出典）SEGA

32

つぎに観点②、体験を提供するためのエ夫です。

ぷよぷよでは、連鎖が増えるほどキャラクター演出が変化し、サウンドも連鎖にあわせて盛り上がっていきます。
この演出によって、プレイヤーは連鎖を続けるほど「今すごいことが起きている」という感覚を得やすくなります。

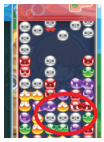
さらに、連鎖中は操作ができないため、プレイヤーの意識が自然と連鎖の演出に集中するようになっています。
つまり、連鎖の爽快感をより強く印象づけるための見せ方が、ゲーム全体に組み込まれていると言えます。

32

観点③「差別化ポイント」

連鎖によって相手の行動を制限できる対戦システム

自分のぷよを消すと
相手プレイヤーにおじゃまぷよが出現



おじゃまぷよは
連鎖の障害物として機能

連鎖数によっておじゃまぷよの数が増えるなど、
自分の実力によって相手プレイヤーの進行を妨害できるシステムが搭載

（画像出典）SEGA

33

最後に観点③、差別化ポイントです。
ぷよぷよの大きな特徴は、連鎖によって相手の行動を制限できる対戦システムにあります。

自分がぷよを消すと、相手のフィールドに「おじゃまぷよ」が出現し、相手の盤面が圧迫されていきます。

そして連鎖数が増えるほど、おじゃまぷよの量も増えるため、自分の実力がそのまま相手の不利につながります。
この仕組みによって、パズルの上手さが攻撃として成立し、プレイヤー同士の駆け引きが生まれる設計になっています。

33

事例⑥：ロケットリーグ

34

最後に、事例⑥として「ロケットリーグ」を取り上げます。

34

事例⑥：「ロケットリーグ」の概要

【ゲーム概要】

- サッカーとレーシングを融合させた、車を操作して行う対戦型スポーツゲーム。
- プレイヤーはロケットブースト付きの車を操作し、ボールを相手のゴールに入れることを目的とする。
- 試合は制限時間制で行われ、より多く得点したチームが勝利となる。
- ジャンプ、ブースト、空中操作などを駆使した立体的なプレイが特徴。
- 個人技とチーム連携の両方が重要となるゲームデザインになっている。

（画像出典）Psyonix LLC.

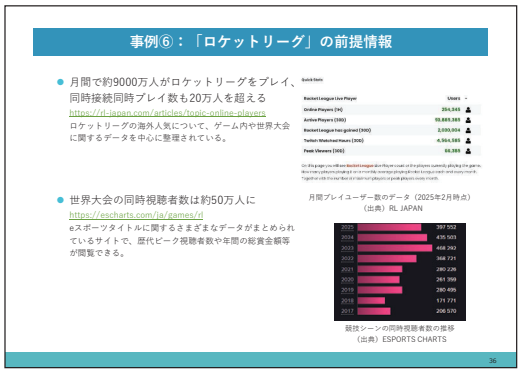
35

まずは、ロケットリーグがどのようなゲームなのかを解説していきます。

ロケットリーグは、サッカーとレースを融合させた、車を操作して戦う対戦型スポーツゲームです。
プレイヤーはロケットブースト付きの車を操作して、ボールを相手のゴールに入れることを目指します。
試合は制限時間制で進行し、より多く得点したチームが勝利となります。

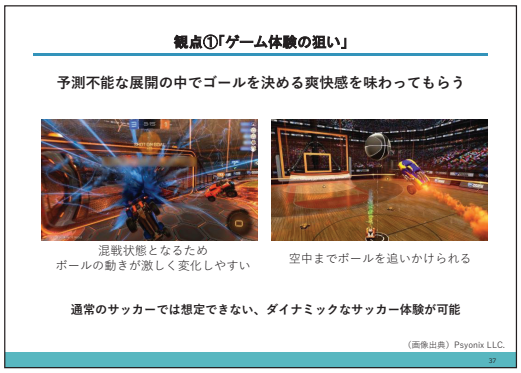
また、ジャンプやブースト、空中操作などを活用した立体的なプレイが特徴で、個人技とチーム連携の両方が勝敗に大きく影響するゲームデザインになっています。

35



つぎにロケットリーグの前提情報です。

ロケットリーグは、世界中で多くのプレイヤーに遊ばれている人気タイトルであり、月間のプレイヤー数や同時接続数などのデータが公開されています。
さらに、競技シーンも展開されており、大会の同時視聴者数などからも、継続的に注目されているタイトルであることがわかります。

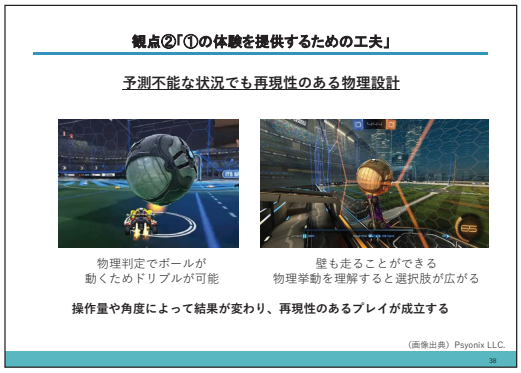


ここからは、観点①「ゲーム体験の狙い」を確認していきます。

ロケットリーグがプレイヤーに提供している体験は、「予測不能な展開の中でゴールを決める爽快感」です。

ロケットリーグでは、車でボールを操作するため、通常のサッカーよりもボールの動きが激しく変化しやすく、混戦状態が生まれやすいのが特徴です。
その結果、状況が一瞬で変わる展開の中で、チャンスを見つけてゴールを決める気持ちよさが強くなっています。

また、空中までボールを追いかけられることによってプレイの自由度が増し、「思いもよらない形で得点が生まれる」ダイナミックな体験が成立しています。

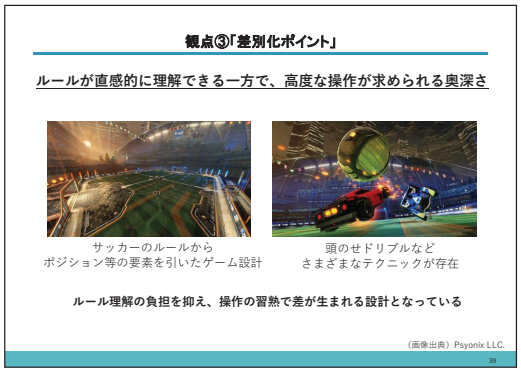


つぎに、観点②「①の体験を提供するための工夫」です。

ロケットリーグでは、予測不能な状況の中でも納得感が残るように、再現性のある物理設計が採用されています。

たとえば、ボールの動きは物理法則に基づいているため、感覚的にドリブルをしたり、狙った方向へボールを運ぶプレイが可能です。
運が良かったから勝てた、というよりも、操作と判断の結果として得点が生まれやすい設計になっています。

さらに、壁を走ることができるなど、立体的な移動が可能になっており、物理挙動を理解すればするほど選択肢が増えるのも特徴です。
これにより、混戦で予測不能な状況が起きても、プレイヤーが工夫して打開できる余地が用意されています。

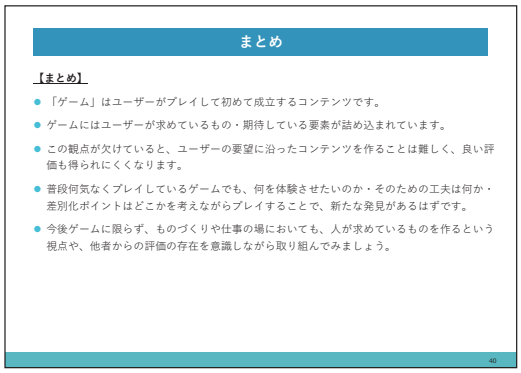


最後に、観点③「差別化ポイント」です。

ロケットリーグの大きな差別化は、「ルールが直感的に理解できる一方で、高度な操作が求められる奥深さ」が両立している点です。

ロケットリーグの基本ルールはサッカーそのものなので、初めて見た人でも「ゴールを決めれば勝ち」という構造をすぐ理解できます。
この直感性によって、対戦ゲームとしての入り口が広くなっています。

一方で、空中での操作やボールの当て方、角度の付け方など、練習によって差が出るテクニックが多く存在します。
そのため、ルール理解の負担は軽いのに、操作の習熟で差が生まれる設計となっており、初心者から上級者まで継続的にプレイしやすいゲームになっています。



最後に、今回のまとめです。

まず「ゲーム」は、ユーザーが実際にプレイして初めて成立するコンテンツです。
そのためゲームには、ユーザーが求めているものや、期待している要素が詰め込まれています。

そして、この視点が欠けてしまうと、ユーザーの要望に沿ったコンテンツを作ることが難しくなり、良い評価も得られにくくなってしまいます。
普段何気なくプレイしているゲームでも、何を体験させたいのか、そのための工夫は何か、差別化ポイントはどこか、こうした観点を考えながらプレイすることで、新たな発見があるはずです。

また、今回の考え方はゲームに限らず、ものづくりや仕事の場面でも活かせます。
人が求めているものを作るという視点や、他者からの評価の存在を意識しながら、取り組んでいきましょう。

40

２．専門学校段階コンテンツ

（3）ソフト・ハード開発領域 講義教材「ゲーム開発とプログラムの役割」

「ゲーム開発とプログラムの役割」

一般社団法人 日本eスポーツ学会

0

ゲーム開発とプログラムの役割について解説していきます。

この教材では、昔のゲーム開発環境と、現代のゲーム開発環境の違いについて触れていきます。

それに伴って、プログラマーの役割がどのように変化してきたのかという点も、あわせて学習していきましょう。

0

もくじ

1．現代のゲーム開発 / ゲームエンジンの普及

2．従来のゲーム開発 /プログラミングが中心の開発

3．商用ゲームでのプログラム・プログラマーの役割

4．ゲームエンジン単独・プログラム込みでできること

5．まとめ

1

この教材の全体構成について説明します。

まず、「1. 現代のゲーム開発／ゲームエンジンの普及」では、ゲームエンジンが広く使われるようになった現代のゲーム開発環境について解説していきます。現在のゲーム開発が、どのような仕組みやツールによって支えられているのかを見ていきます。

次に、「2. 従来のゲーム開発／プログラミングが中心の開発」では、プログラミングがゲーム開発の中心であった、従来の開発スタイルについて触れます。

現代との違いを整理しながら、当時の開発の特徴を確認します。

「3. 商用ゲームでのプログラム・プログラマーの役割」では、現代の商用ゲーム開発において、プログラムやプログラマーがどのような役割を担っているのかを解説します。

そして、「4. ゲームエンジン単独・プログラム込みでできること」では、ゲームエンジンだけで実現できることと、プログラムを組み込むことで初めて可能になることの違いについて解説します。

最後に、「5. まとめ」として、これまでの内容を振り返りながら、ゲーム開発とプログラムの役割について整理していきます。

1

1．現代のゲーム開発 / ゲームエンジンの普及

2

ここからは、現代のゲーム開発と、ゲームエンジンの普及について解説していきます。

この章では、現在のゲーム開発がどのような環境で行われているのか、そしてゲームエンジンがどのように使われているのかを見ていきます。

2

ゲームエンジン普及による開発環境の変化

ゲームエンジン（Unity/Unreal Engine等）の普及により
プログラムを書かなくてもゲームが作れる時代に

UNREAL ENGINE

Unreal Engine（アンリアルエンジン）

Unity

Unity（ユニティ）

**ゲーム開発に必要な役割の大部分が
1つのツールの中に存在している**

3

現代のゲーム開発では、ゲームエンジンの普及が大きな影響を与えています。

UnityやUnreal Engineといったゲームエンジンが広く使われるようになり、プログラムを書かなくても、ある程度のゲームを作れる時代になりました。

これらのゲームエンジンには、ゲーム開発を進めるために必要な機能が、あらかじめまとめて用意されています。

そのため、ゲーム開発に必要な役割の大部分が、一つのツールの中に集約されている、という点が現代のゲーム開発の特徴です。

まずは、こうしたゲームエンジンを中心とした開発環境が、現在の主流になっているという点を押さえておきましょう。

3

1．現代のゲーム開発 / ゲームエンジンの普及

（参考）代表的なゲームエンジン・エディター例

Unreal Engine
Unity
Cocos2d-x
GameMaker
Godot Engine
Source Engine
CryEngine
Roblox Studio
Unreal Editor for Fortnite

ここでは、代表的なゲームエンジンの例をいくつか紹介します。まず、Unreal Engineです。高品質なグラフィック表現に強く、大規模な商用ゲームでも多く使われているゲームエンジンです。

次に、Unityです。幅広いジャンルやプラットフォームに対応しており、個人開発から商用開発まで、非常に利用者の多いゲームエンジンです。

Cocos2d-xは、主に2Dゲームの開発で使われることが多く、比較的軽量なゲームに向いたゲームエンジンです。

GameMakerは、プログラミングの経験が少なくても扱いやすく、個人や小規模開発で使われることが多いゲームエンジンです。

Godot Engineは、オープンソースで提供されており、自由度の高い開発ができるゲームエンジンです。

Source Engineは、PC向けのゲームを中心に使われてきた、歴史のあるゲームエンジンです。CryEngineは、写実的なグラフィック表現に強みを持つ、高性能なゲームエンジンです。

Roblox Studioは、Roblox上でゲームを作るための開発環境で、オンラインを前提としたゲーム制作が特徴です。

Unreal Editor for Fortniteは、Fortniteの世界を使ってゲームを作るための、Unreal Engineベースの開発環境です。ここでは、さまざまな種類のゲームエンジンやエディター等の開発環境が存在する、という点を押さえておきましょう。

4

1．現代のゲーム開発 / ゲームエンジンの普及

ゲームエンジンが提供する基本機能の例

ゲームの基本的な要素・開発機能はゲームエンジン側が提供
これにより<u>ゲーム開発のハードルが下がっている</u>

3Dモデル配置・サイズ調整
クリック・ドラッグ等の
マウス操作で調整可能

キャラの当たり判定
機能をオンにするだけで
当たり判定を付けられる

ジャンプ等の基本的な動き
3Dモデルにプレイヤーの
標準機能をオンにすると
ジャンプ・移動等の動きが可能に

つぎに、ゲームエンジンが提供する基本機能の例について解説します。

現代のゲーム開発では、ゲームの基本的な要素や開発機能の多くを、ゲームエンジン側が提供しています。

これにより、ゲーム開発のハードルが下がっています。

例えば、3Dモデルの配置やサイズ調整は、エディター上で直感的に行うことができます。

また、キャラクターの当たり判定も、ゲームエンジンの機能を使って設定できます。

複雑な処理を最初からすべて自分で作らなくても、基本的な形を用意できるようになっています。

さらに、ジャンプなどの基本的な動きも、あらかじめ用意されている機能や設定を利用して実現できます。

このように、ゲーム開発に必要な基本機能が最初から揃っていることで、開発者はよりゲームの内容や遊びの部分に集中しやすくなっています。

5

1．現代のゲーム開発 / ゲームエンジンの普及

開発とテストを素早く繰り返せる環境

<u>直観的な操作</u>でゲーム開発が行える
ゲームエンジン上で即座にテストプレイも可能

<u>Unreal Engineの開発中の画面</u>
エンジン内でデータの受け渡しも可能

<u>PC上でテストプレイ中の画面</u>

そして、ゲームエンジンの普及により、開発の進め方も大きく変化しています。

ゲームエンジンを用いることで、開発中の画面を見ながら調整を行い、その結果をすぐに確認できます。

また、ゲームエンジン上で即座にテストプレイを行うことも可能です。

開発しながら動作確認を繰り返せるため、試行錯誤を短い時間で行えます。

左の画像は、Unreal Engineで開発をしている画面です。

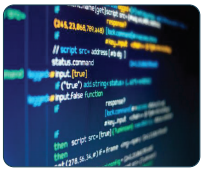
エンジン内で設定やデータを調整しながら、開発を進めている様子が分かります。

右の画像は、PC上でテストプレイをしている画面です。

このように、開発とテストを素早く切り替えられることが、現代のゲーム開発の特徴です。

6

2．従来のゲーム開発 / プログラミングが中心の開発



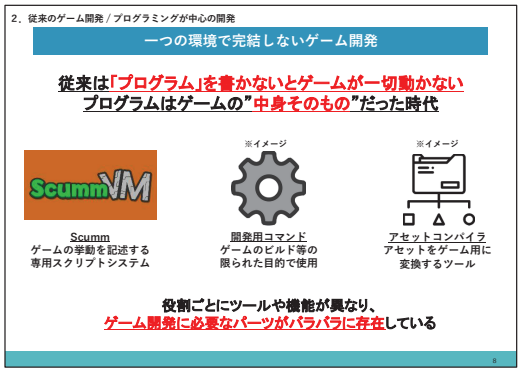
ここからは、従来のゲーム開発について解説していきます。

従来のゲーム開発は、プログラミングが中心の開発でした。

現代ではゲームエンジンによって多くの機能が用意されていますが、従来は必要な仕組みを自分たちで作る場面が多くありました。

この章では、従来のゲーム開発がどのような環境で行われていたのかを整理しながら、現代との違いを確認していきます。

7



従来のゲーム開発では、プログラムを書かないとゲームが一切動きませんでした。

プログラムは、ゲームの中身そのものだった時代です。

この頃は、ゲームエンジンのように多くの機能がまとめて用意されているわけではありません。

必要な仕組みを、自分たちで作って用意する必要がありました。

例えば、ゲームの挙動を記述する仕組みの例として、Scummのような専用スクリプトシステムが使われることもありました。

また、ゲームのビルドなどの限られた目的のために、専用のツールやコマンドが個別に用意されていました。

さらに、画像や音声などのアセットは、そのままゲームで使えるわけではなく、アセットコンパイラのようなツールで変換して取り込む必要がありました。

このように、役割ごとにツールや機能が異なり、ゲーム開発に必要なパーツがバラバラに存在していたことが、従来のゲーム開発の特徴です。

8

また、従来のゲーム開発では、データのやり取りを物理的に行っていた時代もありました。

現在のように、すぐに送ってすぐに試す、という環境ではなかったということです。

例えば、USBフラッシュドライブのような記録媒体を使って、データを保存し、別の機材に持ち運んで受け渡す必要がありました。

また、テストプレイには専用の機械が必要だった時代もあります。In-Circuit-Emulatorのような機材は、テストプレイやデバッグのために使われていました。

このように、開発とテストの準備に手間がかかり、作ったものをすぐに確認することが難しい環境だったことも、従来のゲーム開発の特徴です。

9

ここからは、商用ゲームでのプログラムと、プログラマーの役割について解説します。

ゲームエンジンの普及によって、開発環境は大きく変化しました。

しかし、商用ゲーム開発では現在もプログラムが重要な役割を担っています。

この章では、ゲームエンジンがある時代における、プログラム・プログラマーの役割について整理していきます。

10

まずは、ゲームエンジンが担当する領域についてです。

ゲームエンジンの登場と普及によって、ゲーム開発の進め方は大きく変化しました。

その結果、開発者はゲームの面白さの中身に、より集中できるようになっています。

これまでの章で説明したように、ゲームエンジンは、ゲームを作るうえで必要となる基本的な部分をあらかじめ提供しています。

例えば、プラットフォームごとの個別対応です。

PCや家庭用ゲーム機など、環境に合わせたビルドや調整を行う部分は、ゲームエンジン側が支えてくれます。

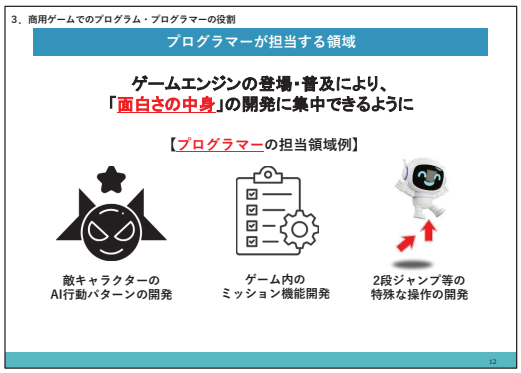
また、コントローラーなど入力機器の基本的な入力受付も、ゲームエンジンの担当領域の一つです。

どのボタンが押されたか、といった情報を扱いやすい形にしてくれます。

さらに、サウンドの再生や音量調整、距離による減衰といった処理も、ゲームエンジン側で用意されています。

このように、ゲーム開発の土台となる部分をゲームエンジンが担うことで、開発者はルールや演出など、面白さを作り込む部分に時間を使えるようになっています。

11



さて、ゲームエンジンの登場と普及によって、開発者は面白さの中身に集中しやすくなりました。

では、プログラマーは具体的にどのような部分を担当するのでしょうか。

プログラマーは、ゲームエンジンが用意している機能だけでは実現できない部分や、ゲーム独自の仕組みを開発する役割を担います。

例えば、敵キャラクターのAI行動パターンの開発です。

敵がどのように判断し、どのように動くかといった挙動は、ゲームごとに作り込む必要があります。

また、ゲーム内のミッション機能の開発もプログラマーの担当領域です。

クリア条件や進行管理、報酬処理など、ゲームの設計に合わせて仕組みを作ります。

さらに、二段ジャンプのような特殊な操作の開発も、プログラマーが対応することがあります。

基本的な動きはゲームエンジン側で用意されていますが、ゲーム独自の操作やルールは追加で実装する必要があります。

このようにプログラマーは、ゲームの内容に合わせて必要な機能を作り込み、面白さを形にする役割を担っています。

12

ここでは参考として、ゲームエンジン開発に関わるプログラマーについて紹介します。

大規模なゲーム開発では、ゲームエンジンもゲームの一部として作られることがあります。

ゲームに必要な機能に合わせて、エンジンそのものを開発するケースもあるということです。

例えば、コーエーテクモゲームスではKATANA ENGINEが使われています。

また、カプコンではRE ENGINEが使われています。

このように、ゲーム会社が自社のゲーム開発のために、独自のゲームエンジンを開発している例もあります。

また、既存のゲームエンジン、例えばUnreal Engineなどを利用する場合でも、カスタマイズや拡張を仕事にしているプログラマーも存在します。

このように商用ゲーム開発では、ゲームを作るだけでなく、開発環境そのものを支える仕事もあるという点を押さえておきましょう。

13

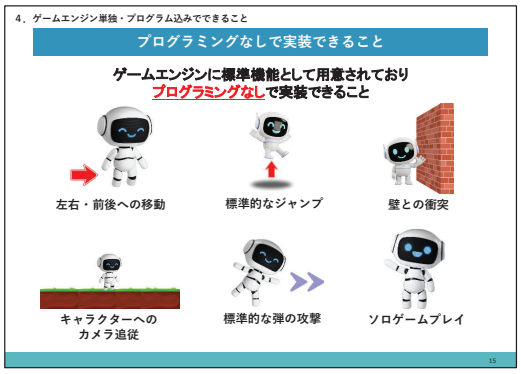
ここからは、ゲームエンジン単独でできることと、プログラムを組み込んで初めてできることについて解説します。

ゲームエンジンは、多くの機能があらかじめ用意されており、プログラムを書かなくても作れる部分があります。

一方で、ゲームの内容によっては、プログラムを組み込まなければ実現できない機能も存在します。

この章では、ゲームエンジンだけで対応できる範囲と、プログラムが必要になる範囲を整理していきます。

14



最初に、ゲームエンジンに標準機能として用意されており、プログラミングなしで実装できることの例を紹介します。

まずは、左右や前後への移動です。基本的な移動処理は、ゲームエンジンの機能だけで実装できる場合があります。

次に、標準的なジャンプです。ジャンプの動きも、用意された設定を使うことで実装できることがあります。

また、壁との衝突判定も、ゲームエンジン側の機能で対応できることがあります。キャラクターが壁をすり抜けないようにする仕組みです。

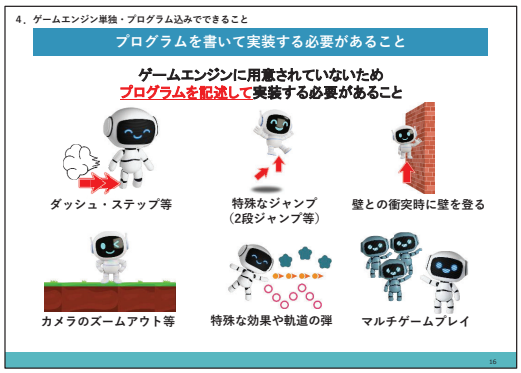
さらに、キャラクターへのカメラ追従も、標準機能で実装できる代表的な要素です。プレイヤーを画面の中心に映し続けるような動きです。

そのほかにも、標準的な弾の攻撃など、基本的な動作はあらかじめ用意されていることがあります。

また、ソロゲームプレイのように、一人で遊べる形のゲームであれば、まずはゲームエンジンの標準機能だけで形を作れるケースもあります。

このように、ゲーム開発の基本となる機能はゲームエンジン側で提供されており、プログラミングなしでも実装できる部分が多いことが分かります。

15



つぎに、ゲームエンジンに用意されていないため、プログラムを記述して実装する必要があることの例を紹介します。

まず、ダッシュやステップなどの動きです。基本の移動は標準機能で作れても、追加の動作はゲームに合わせて実装が必要になることがあります。

次に、二段ジャンプのような特殊なジャンプです。ゲーム独自の操作として追加する場合は、プログラムで制御する必要があります。

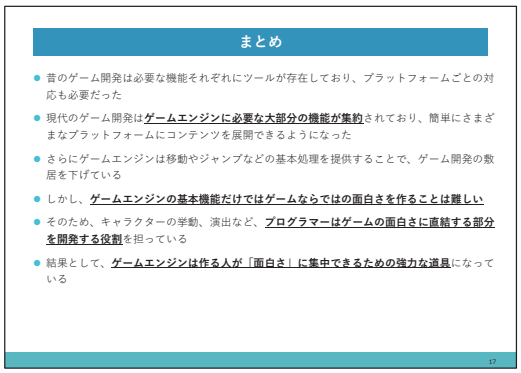
また、壁との衝突時に壁を登れるようにするなど、特別な挙動も同様です。標準の衝突判定だけでは実現できない動きを作り込む必要があります。

さらに、カメラのズームアウトなど、特殊なカメラ演出も実装が必要になることがあります。そのほかにも、特殊な効果や軌道を持つ弾など、ゲーム独自の表現はプログラムで追加する場面が多くあります。

そして、マルチゲームプレイのように複数人で遊ぶ仕組みは、ゲームエンジンの標準機能だけでは完結せず、プログラムでの実装が必要になることが多い要素です。

このように、ゲームの個性を作る部分や、複雑な仕組みは、プログラムによって実装する必要があることが分かります。

16



それでは、最後にまとめです。昔のゲーム開発では、必要な機能ごとにツールが分かれており、プラットフォームごとの対応も必要でした。

一方、現代のゲーム開発では、ゲームエンジンに必要な大部分の機能が集約されており、さまざまなプラットフォームにコンテンツを展開しやすくなっています。さらに、ゲームエンジンは移動やジャンプといった基本処理を提供することで、ゲーム開発の敷居を下げています。

ただし、ゲームエンジンの基本機能だけでは、ゲームならではの面白さを作ることは難しい場合があります。そのため、キャラクターの挙動や演出など、プログラマーはゲームの面白さに直結する部分を開発する役割を担っています。

結果としてゲームエンジンは、作る人が面白さに集中するための強力な道具になっていると言えます。

以上で、「ゲーム開発とプログラムの役割」の解説は終了です。

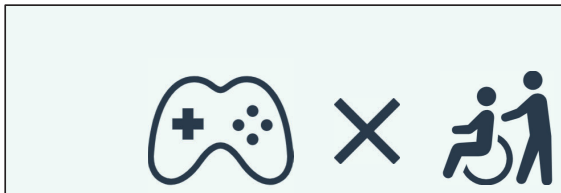
現代のゲーム開発は、ゲームエンジンによって多くの機能が整備され、開発を進めやすい環境になっています。そのうえで、プログラマーはゲームならではの面白さを実現するために、必要な機能を作り込み、ゲームの中身を形にする役割を担っています。

ぜひ今回の内容を通して、現代の開発環境の特徴と、プログラマーに求められる役割を意識しながら、ゲーム開発にも挑戦をしてみましょう。

17

２．専門学校段階コンテンツ

（4）医療社会福祉領域 PBL 教材



地域の高齢者を対象とした eスポーツレクリエーションの企画検討実習

【このスライドで学生に伝えること】
・今日から取り組む授業は「eスポーツ × 高齢者福祉」をテーマにした企画PBL
・高齢者を対象としたeスポーツレクリエーションをグループごとに企画する
・グループワーク中心であること、話し合いの場面が多い
・ワークのステップに沿い、グループで居力して順序立てて自分たちなりに考えることを大事にする

目次

- **Part 1 . ガイダンス**
  - 学習の概要と目的
  - 学習の進行スケジュール
  - アウトプットイメージ（企画書）の確認
- **Part 2 . グループワーク課題**
  - Step 1 . 基本要件の分析をしよう
  - Step 2 . ゲームタイトルを選ぼう
  - Step 3 . 企画の方向性を考えよう
  - Step 4 . 必要なサポートや工夫を検討しよう
  - Step 5 . プログラムを具体化しよう
  - Step 6 . 企画書を作ろう
  - Step 7 . プレゼンテーションしよう

【このスライドで学生に伝えること】
・授業全体が PBL形式で、段階的に高齢者を対象にしたeスポーツレクリエーション企画を作っていく流れになっていること
・Part1で学習の流れ・目的・最終アウトプットを確認し、Part2からグループ課題を通して具体的な企画づくりを行い、最後にプレゼンテーションを行うこと
・グループ課題の全7Stepに沿って順番に考えることで、企画づくりができる構造になっていること

【指導上のポイント】
・この目次段階では細部を説明しすぎず、「グループワークの段階を踏んでいけば企画ができる」という流れを理解させる

Part１. ガイダンス

【このスライドで学生に伝えること】
・Part.1「ガイダンス」に入り、今回の一連の授業の概要や目的をこれから説明するということ

学習の概要と目的

- **学習テーマ**
  - 地域の高齢者を対象としたeスポーツレクリエーションの企画・提案
- **学習目標**
  - 企画の要件整理からプログラム設計までを、**順番に丁寧に考えるプロセス**を体感する
  - グループでの対話を通してアイデアを深め、**自分たちの言葉でまとめる力**を高める
  - 企画内容を企画書として整理し、**相手にわかりやすく伝える構成力・表現力**を養う
- **学習設定**
  - 学習者は、医療福祉専門学校の学生
  - 学生は医療福祉×eスポーツの基礎知識をすでに学び、簡単なゲーム体験を済ませている
  - **グループで地域の高齢者が参加する90分のeスポーツレクリエーションを企画し、発表**する
  - レクリエーションは**学生自身が運用を担当**する想定

【このスライドで学生に伝えること】
・今回の授業は「高齢者を対象にしたeスポーツレクリエーションを企画する」ことがテーマ
・グループワークを通して学習を行い、最終的には企画書を作成し、プレゼンテーションで提案するところまでがゴール
・企画をステップに沿ってグループで協力し、順番に丁寧に考えていく過程を重視する授業
・そのプロセスの中で、自分たちの言葉で考えをまとめる力、相手にわかりやすく伝える表現力を高めることが目的
・学習設定として、要件に沿い、地域の高齢者が参加する90分のeスポーツレクリエーションを自分たちが運営する前提で企画すること
・グループの発表

【指導上のポイント】
・単なるゲームイベント企画ではなく、地域の高齢者を対象とした福祉レクリエーション企画である点を強調する
・これまでの授業で扱った「医療福祉 × eスポーツ」の学びを思い出させ、背景知識につなげる
・今回の目的は正解を出すことでも、レベルの高い企画を作ることでもなく、グループで話し合いながら自分たちなりの企画を組み立て、言葉で伝えるプロセスにあることを伝える
・グループを講師の方で予め決めておくなど、グループ決定に時間がかからないように工夫しておく

学習の進行スケジュール

- **学習時間・構成**
  - 合計：4.5時間（270分）

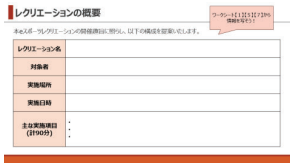
内容	時間数
Step 1 . 基本要件の分析をしよう	30分
Step 2 . ゲームタイトルを選ぼう	30分
Step 3 . 企画の方向性を考えよう	30分
Step 4 . 必要なサポートや工夫を検討しよう	30分
Step 5 . プログラムを具体化しよう	45分
Step 6 . 企画書を作ろう	45分
Step 7 . プレゼンテーションしよう	60分

【このスライドで学生に伝えること】
・全体（計4.5時間）の進行スケジュールを確認し、どのような流れで企画づくりを進めていくか
・グループワークの Step1～Step7 が段階的に積み上がっていく構造であり、順番にワークを進めることで自然と企画書が完成するという流れ
・各ステップには予定時間があり、限られた時間の中でグループで協力しながら進めることが大事なこと

【指導上のポイント】
・各ステップは単独ではなく、すべてが最終アウトプット（企画書・プレゼン）につながるプロセスであると意識させる
・授業の見通しを持てるようにワークの全体像を共有し、学生が安心してワークに取り組めるようにする

アウトプットイメージ（企画書）の確認

- **企画書のフォーマット**



  - 地域の高齢者を対象としたeスポーツレクリエーションの企画の基本要素を整理する構成（表紙／目的・背景／ゲーム紹介／スケジュール／工夫など）
  - Step 1 ～ 5 で検討した内容を、Step 6 でこのフォーマットに落とし込み企画書を作成
  - 完成した企画書をもとにプレゼンテーションを実施

【このスライドで学生に伝えること】
・最終アウトプットとなる企画書（PPTX）について確認
・スライドに示しているように、企画書には専用のフォーマットが用意されている
・企画書は、ワークStep1～Step5で考えた地域の高齢者を対象としたeスポーツレクリエーションの企画の内容を整理して書き込む形式になっている
・ワークStep1～Step5で考えたことを、Step 6「企画書を作ろう」でこのフォーマットに落とし込む
・企画書の書き方や構成自体はこのフォーマットに従えばよく、企画書を書いたことのない学生でも安心して取り組める
・Step 6 で企画書を完成させ、Step 7 でその企画書に基づいてプレゼンテーションを実施

【指導上のポイント】
・企画書はゼロから作るものではなく、フォーマットに沿ってそれまでのワークで考えた内容を書き込めば完成すると安心感を与える
・最終アウトプットが フォーマットに記入した企画書とその企画書を使ったプレゼン」の2点であることを明確にし、学習の見通しを持たせる

Part２. グループワーク課題

【このスライドで学生に伝えること】
・Part2「グループワーク課題」に入り、7つのステップに沿って高齢者を対象にしたeスポーツレクリエーションを企画を作ること
・グループで協力しながら丁寧に進めていくこと

Step１. 基本要件の分析をしよう

- **課題**
  - **① レクリエーションの要件を整理（ワークシート【1】）**
    - ➢企画の背景・目的や開催場所、日時など前提情報をそろえる
  - **② 対象者像の分析（ワークシート【2】）**
    - ➢レクリエーションの対象者について情報を整理する

【このスライドで学生に伝えること】
・Step1では企画の基本要件の分析のため、2つの課題に取り組む
① 基本要件の整理（ワークシート【1】）
・レクリエーション企画の土台となる背景・目的、開催場所、日時、対象者などの基本要件を整理する
・先生から提示される情報を聞き取り、ワークシート【1】の項目に沿って必要事項を書き出す
・記入後、グループ内で情報が合っているか相互確認する
② 対象者像の分析（ワークシート【2】）
・レクリエーションに参加する対象者像（年齢層、住んでいる地域、普段の生活、困りごとなど）を分析する課題に取り組む
・要件の整理と同様、先生からの説明をもとに必要な情報を記入し、ワークシート【2】に沿って整理する
・記入後、グループ内で共通理解が取れているか確認する
・企画をつくるうえでは、要件を明確にし、どんな人が参加するのかを具体的にイメージすることが重要である
・ここでの情報の整理が、後の企画で使用するゲーム選定・企画のプログラム設計にも大きく影響することを強調

【指導上のポイント】
・目的や背景、対象者像などがあいまいなまま企画の設計をするのではなく、前提条件をしっかり理解する重要性を強調する
・先生からの説明はゆっくりめに行う上に、聞き逃しても後でグループで確認すればよいことを伝え、学生を安心させる

Step１. 基本要件の分析をしよう
ワークシート【１】

先生の話を聞いて、ワークシートの項目に従いレクリエーション企画の要件を整理しよう

項目	記入欄
目的（どんな状態を目指すか）	交流し、楽しい時間を過ごす
開催場所	専門学校の教室
日時	2025年12月20日土曜日10時～11時30分
対象者	富山市の高齢者施設を利用している65歳以上の高齢者
内容の趣旨	ゲームを使ったeスポーツレクリエーション
背景（なぜ企画するか）	高齢者施設でのレクリエーションがマンネリ化する中で、 eスポーツを用いたレクリエーションを企画する依頼を施設から受けた
その他（予算、備品など）	飾りつけや小道具に使える予算として3,000円 椅子・机・電源は会場にあり、必要な機材一式は学校で用意

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、Step1 の1つ目の課題であるレクリエーションの基本要件を整理することが目的
・先生がこれから提示する要件についての話を聞き取り、ワークシートの項目に沿って記入する
・情報を書き出した後、グループ内で内容が一致しているか確認すること

【指導上のポイント】
・要件に関する情報をまとめた話は、下の【話の例】を参考に、ワークシート【１】の項目順に情報が並ぶよう事前に準備しておく
・学生が書き取りやすいよう、要件に関する情報はゆっくりめに話す
・グループ内で書きとる情報の担当を決めさせるなど、聞き取りの時点でグループ内での協力を促してもよい
・グループで後で情報を確認する機会を設けることを伝え、安心させる

【評価のポイント】
・グループで協力して、必要な情報を全項目きちんと書き出せているか

【話の例】
「それでは、今回企画するレクリエーションの基本となる前提情報をお伝えします。
この話を聞きながら、ワークシート【1】に沿って必要な情報を整理していってください。

まず、今回のレクリエーションの目的です。
目的は、高齢者のみなさんが無理なくできる新しい体験を通して交流し、楽しい時間を過ごすことです。
次に、開催場所についてです。
レクリエーションは、この専門学校の教室を会場として実施します。
続いて、日時です。
開催日は2025年12月20日土曜日で、レクリエーションの時間は10時から11時30分までの90分間です。
開始前の準備と終了後の片づけを含めた全体の流れとしては、およそ150分ほどを想定しています。
次に、対象者についてです。
対象者は、富山市の高齢者施設を利用している65歳以上の高齢者です。
では、内容の趣旨を説明します。
ゲームを使ったeスポーツレクリエーションを行います。
どのようなゲームを使用するかは、みなさんが後のステップで検討していきます。
次に、背景についてお伝えします。
今回のレクリエーションは、地域の高齢者施設から依頼を受けて企画するものです。
最近では、施設でのレクリエーションがマンネリ化しているという課題があります。
そこで、高齢者にとって新鮮なeスポーツを使ったレクリエーションに期待が寄せられ、私たちがこの授業で企画を考えることになりました。
最後に、予算や備品について説明します。
飾りつけや小道具に使える予算として3,000円あります。
会場となる教室は、椅子や机のレイアウトを自由に変えられ、電源も確保できます。
プロジェクターやゲーム機、コントローラーなど、必要な機材一式は学校で準備する前提です。

以上が、今回企画するレクリエーションの基本となる要件に関する情報です。
今の話をもとにワークシート【1】を記入し、書き終わったらグループメンバー同士で内容がそろっているか確認してください。」

Step１．基本要件の分析をしよう
ワークシート【２】

先生の話を聞いて、ワークシートの項目に従いレクリエーションに参加する対象者の情報を整理しよう

項目	記入欄
年齢・性別	65歳以上の高齢者の男女
住んでいる地域	富山市在住　富山市はカニなど海の幸が名物
生活の様子・普段の活動	日中は高齢者施設でのレクリエーションや趣味のサークルに参加、家で過ごすなど様々 長時間立っているのは難しい　デジタル機器になじみがなく、ゲーム経験はほとんどない
好み・興味	音楽を聴く、身体を軽く動かす、みんなで協力、会話
困りごと・悩み・不安	初めての経験には緊張する、身体の動かしにくさや疲れやすさ 人とのつながりが薄くなり、寂しさを感じている
その他	地元への愛着が強く、地域に関する話題や身近なものに親しみを感じる

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、Step１の２つ目の課題である対象者についての情報を整理することが目的
・先生がこれから提示する対象者についての話を聞き取り、ワークシートの項目に沿って記入する
・情報を書き出した後、グループ内で内容が一致しているか確認すること

【指導上のポイント】
・要件に関する情報をまとめた話は、下の【話の例】を参考に、ワークシート【２】の項目順に情報が並ぶよう事前に準備しておく
・学生が書き取りやすいよう、対象者の情報はゆっくりめに話す
・グループ内で書きとる情報の担当を決めさせるなど、聞き取りの時点でグループ内での協力を促してもよい
・グループで後で情報を確認する機会を設けることを伝え、安心させる

【評価のポイント】
・グループで協力して、必要な情報を全項目きちんと書き出せているか

【話の例】
「今回のレクリエーションに参加する高齢者の対象者像についてお伝えします。
この話を聞きながら、ワークシート【2】に沿って必要な情報を書き込んでください。

まず、年齢や性別についてです。
参加者は65歳以上の高齢者です。
性別は男女どちらも参加予定で、人数に偏りはありません。
次に、住んでいる地域についてです。
参加者は、富山市の高齢者施設を利用しており、富山市内在住です。
富山市はカニなど海の幸が名物として知られており、食文化として身近に感じている方も多い地域です。
続いて、普段の生活の様子や活動についてです。
日中は高齢者施設でのレクリエーションや趣味のサークルに参加したり、家で過ごしている方などさまざまです。
長時間立ちっぱなしは難しい方が多いです。
デジタル機器に触れる機会は少なく、ゲーム経験はほとんどない方が多いです。
次に、好みや趣味についてです。
音楽を聴くことが好きな方、体を軽く動かすレクリエーションが好きな方がいます。
また、みんなで協力したり、会話を楽しむことを好む方もいます。
次に、困りごとや悩みです。
初めて体験する活動に緊張してしまう方もいます。
また、身体の動かしにくさや疲れやすさがあります。
加えて、最近は人とのつながりが薄くなり、寂しさを感じている方もいます。
最後に、少し補足をします。
この地域の高齢者の方は 地元への愛着が強い方が多く、地域に関する話題や身近なものに親しみを感じやすい傾向があります。

以上が、今回参加される高齢者の対象者像です。
今の話をもとにワークシート【2】を記入してください。
記入後は、グループで内容がそろっているか確認しましょう。」

Step２. ゲームタイトルを選ぼう

- **課題**
  - **① ゲームタイトル候補の選定・特性を分析（ワークシート【3】）**
    - レクリエーションで活用しやすいゲームタイトル候補を調査して2つ選定する
    - それぞれの特性をワークシート【３】の項目に従い整理
  - **② 採用するゲームタイトルを選ぶ（ワークシート【4】）**
    - グループで話し合い、採用するゲームタイトルを選ぶ
    - Step１でまとめた情報との結び付きを意識して、採用理由（メリット）と課題（懸念点）を整理

【このスライドで学生に伝えること】
・Step2では、企画で使用するゲームタイトルを選定するために、2つの課題に取り組む

①ゲームタイトル候補の選定・特性を分析（ワークシート【3】）
・高齢者福祉に活用できそうなゲームタイトルを調査し、2つまで選定する。その後ワークシート【３】の項目（操作方法、ルール、操作のしやすさなど）に従い整理する
・前提情報のスライドやゲームについて調べた情報を参考に、ワークシート【３】を記入
② 採用するゲームタイトルの選定（ワークシート【4】）
・整理した特性をもとに、どちらを採用するかグループで話し合う
・採用理由（メリット）と、使用する上で想定される課題（懸念点）をワークシート【4】に沿って整理する
・対象者の特徴や、企画の目的と合っているかを意識して選ぶことが重要
・どちらのゲームが正解ということではなく、対象者にとって参加しやすいかどうか、企画の目的に合っているかを基準に考えることが大事

【指導上のポイント】
・学生が好きなゲームではなく、Step1でまとめた要件や対象者についての情報も参考に、対象者が参加しやすいかという視点で考えられるよう声かけをする
・グループで話し合い、協力してきちんと根拠をもってゲームを選ぶよう促す

Step２. ゲームタイトルを選ぼう
ワークシート【３】

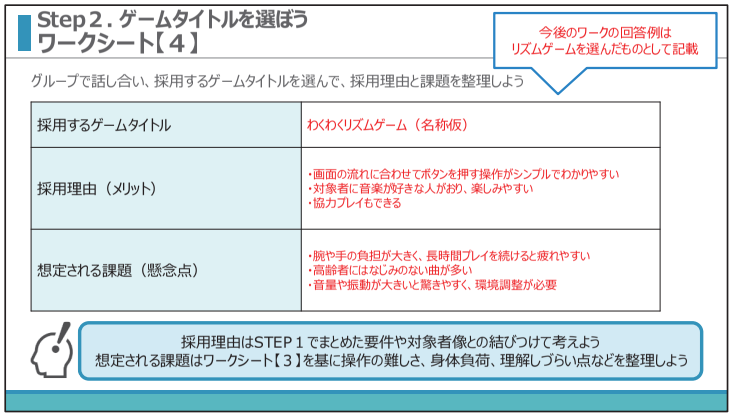
ワークシートの項目に従い、ピックアップした２つのゲームの特性をまとめよう

項目	記入欄	
ゲームタイトル名	わくわくリズムゲーム（名称仮）	ドタバタ対戦ゲーム（名称仮）
ゲームのジャンル	リズムゲーム	格闘対戦ゲーム
基本的なルール・操作性	音楽に合わせてタイミングよくボタン操作 成績はタイミングの正確さでスコア形式	キャラクターを操作して対戦し、 相手の体力を０にしたら勝ち
理解のしやすさ・操作のしやすさ （直感性・難易度など）	タイミングよくボタンを押すシンプルな操作	両手で1つのコントローラーを持ち、 ボタン操作で技を繰り出す
身体への負荷 （腕・肩・手の負担など）	リズムをとっていない間も手を構えるため、 特に腕・手に負荷がかかりやすい	指や手首を中心に細かい操作が続くため、 手・指へ負担がかかりやすい
楽しさの方向性 （リズム・対戦・協力など）	音楽に合わせて リズムをとる体験を楽しむゲーム	どちらが勝っているかわかりやすく、 勝利したときの爽快感を味わえるゲーム

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、選定したゲームタイトルの特性を項目に従って整理することが目的
・前提情報のスライドやゲームについて調べた情報をワークシートに記入する
・ここで整理した内容を基に、ワークシート【４】でグループで話し合いレクリエーション企画で使うゲームを決定する

【指導上のポイント】
・参考情報のスライドやスライドにある参考URL、検索などを使って情報をきちんと確認するよう促す
・グループで協力しながら情報を調べ、整理してもよい

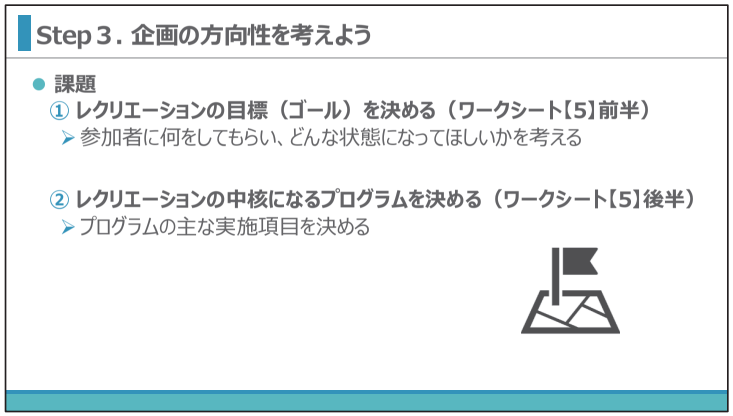
【評価のポイント】
・事実に基づいて各タイトルの特性を全項目について整理できているか



【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、選定した2つのゲームタイトルの特性を比較し、どちらのゲームタイトルを企画に採用するか決めることが目的
・ワークシート3で整理した特性を参考に、グループで話し合い採用するゲームを決め、採用理由（メリット）と、想定される課題（懸念点）を整理する
・どちらのゲームが正しいということではなく、対象者（高齢者）の特徴や企画の目的に合っているかを基準に考えることが大切

【指導上のポイント】
・自分が好きかどうかではなく、対象となる高齢者が参加しやすいか、企画の要件にかなうかどうかの視点で議論するように声かけする
・Step1で整理した「対象者像」や「基本要件」に立ち返るよう促す
・グループで意見とその根拠を出し合いながら、根拠をもった選定につなげることを重視する

【評価のポイント】
・選んだゲームタイトルについて、採用理由と課題を事実に基づいて整理できているか
・グループできちんと話し合いができているか



【このスライドで学生に伝えること】
・Step3では、レクリエーションの方向性を決めるために、グループで話し合い2つの課題に取り組む
① レクリエーションの目標（ゴール）を決める（ワークシート【5】前半）
・グループで話し合い、今回のeスポーツレクリエーション企画を通して、参加者に何をしてどんな状態になってほしいかを明確にする
・これまでのワークで整理してきた要件やゲームの採用理由などを踏まえ、企画の方向性を決める

② レクリエーションの中核となるプログラムを決める（ワークシート【5】後半）
・グループで話し合い、目標を達成するために、レクリエーションをどのような形で進行するかを考える
・ワークシート【５】にある選択肢を参考に、プログラムの構成要素を考え、具体的な実施項目を書き出す
・目標と中核プログラムは、レクリエーション全体の軸になる重要な部分
・企画として何を大切にしたいかをグループでしっかり共有して目標を決め、プログラムの中身を考えるよう順番に作業を進めることが大切

【指導上のポイント】
・グループで積極的に話し合うことを促す
・目標をまずは設定してから、プログラムを決めるよう指導する
・ワークシート【１】でまとめた要件や、ワークシート【４】でまとめたゲームの選定理由・想定される課題なども参考にするよう伝える

Step３．企画の方向性を考えよう ワークシート【５】

グループで話し合い、レクリエーションの目標（ゴール）と中核となるプログラムを決めよう

レクリエーションの中心的なコンセプト	楽しむ　交流する　達成感を味わう　身体を動かす 頭を使う　その他（　　）	
プログラムの構成要素 ※複数選択可 ※〇をつけて回答	○	体験（例：初心者や未経験者が、ゲームの操作や専用機材に触れて楽しさを知る）
	○	交流（例：対戦を通したコミュニケーション・eスポーツの感想を話して共有する）
		大会・チャレンジ企画（例：勝利やハイスコアなど、目標の達成を目指す）
	○	観戦・応援（例：他の人のプレイを見て応援を楽しむ）
		講義（例：eスポーツなどに関する知識・事例・体験を共有し、理解を深める）
		その他（　　）
主な実施項目 （計90分）	・順番にリズムゲームのプレイ体験をする ・順番を待っている間も、プレイ画面を見て応援する ・プレイ後のお茶会で休憩しながらゲームの感想を話し、交流する	

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、グループで話し合いレクリエーションの目標と中核となるプログラム決めることが目的
・目標と構成要素は、ワークシートの中にある選択肢から選んでもいいし、その他欄に独自に設定してもよい
・構成要素は複数選択してもよい

【指導上のポイント】
・グループで積極的に話し合うことを促す
・目標の達成が目指せるプログラムになるように考えることを意識させる
・ワークシート【１】でまとめた要件や、ワークシート【４】でまとめたゲームの選定理由・想定される課題などこれまでのワークも参考に考えるよう伝える

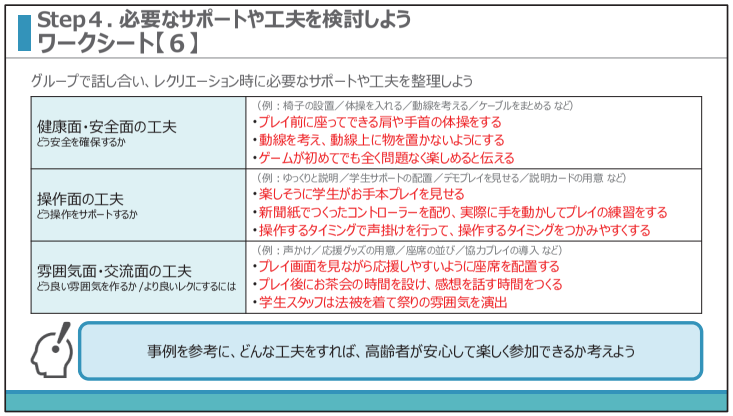
【評価のポイント】
・設定したゴールと中核プログラムが、論理的につながっているか
・グループできちんと話し合いができているか

Step４．必要なサポートや工夫を検討しよう

- **課題**
  - **① 参加者が楽しむためのサポートや工夫を考える（ワークシート【6】）**
    - ➢健康面・安全面：安心して無理なく参加できるようにする工夫
    - ➢操作面：ルールを理解しわかりやすく操作できるようにする工夫
    - ➢雰囲気面・交流面：楽しく盛り上げ、会話や関わりが生まれやすくする工夫
- **資料**
  - ➢前提情報：事例①新潟県三条市でのeスポーツ体験
  - ➢前提情報：事例②長野市で中学生と高齢者がeスポーツ交流

【このスライドで学生に伝えること】
・Step4では、レクリエーションに参加する高齢者が安心して・楽しく参加できるようにするためのサポートや工夫を考えることが目的
・安心して無理なく参加できるようにする健康面・安全面、ルールを理解しわかりやすく操作できるようにする操作面、楽しく盛り上げ、会話や関わりが生まれやすいようにする雰囲気面・交流面の３つの観点から、必要な工夫を考え整理する（ワークシート【6】）
・これまでのワークでまとめた情報を基に考えたり、高齢者eスポーツイベントの事例を紹介した資料を参考に考える

【指導上のポイント】
・どのような観点で工夫を考えるのかを明確に説明する
・グループで積極的に話し合い、様々の視点からアイデアを出すよう促す
・後に紹介する前提情報の資料や、これまでのワークで考えた内容を活用するよう伝える



【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、Step4の内容である　「健康・安全面」「操作面」「雰囲気・交流面」の3つの観点から、必要なサポートや工夫を整理すること」が目的
・参加者である高齢者が、安心して・無理なく・楽しく参加できるレクリエーションにするための工夫を考える
・これまでのワークで考えてきた内容を参照する
・グループで話し合い自分たちで工夫を考えてもいいが、例として後のスライドで紹介した高齢者eスポーツイベントの事例から工夫を読み取り活用してよい
・観点ごとに複数の工夫を考える

【指導上のポイント】
・「健康・安全」「操作」「雰囲気・交流」の3観点に分けて考えるように説明する
・最もグループごとに個性が出やすいワークなため、それぞれのグループごとの自由な発想を尊重し、積極的にアイデアを出せるように支援する
・これまでのワークでまとめた情報も参考に工夫を考えるよう促す（ワークシート【２】でまとめた対象者の困りごとに対応する、ワークシート【４】でまとめた想定される懸念に対応する など）
・難しい工夫を考える必要はなく、声かけ・スタッフや物の配置・進行の工夫・説明の仕方・道具の置き方などで十分実現性が高いことを伝えて安心させる

【評価のポイント】
・妥当な工夫が記述されているか
・「健康・安全」「操作」「雰囲気・交流」の3観点に沿って複数の工夫が整理できているか
・対象者の特徴やゲームの特性などこれまでにワークでまとめた情報や参考事例を活用し、グループで積極的な話し合いができたか

参考事例①新潟県三条市でのeスポーツ体験

- 新潟県三条市とNPO法人が連携し、eスポーツを取り入れた介護予防教室を実施
- 70代～90代の高齢者が参加
- 歌を歌い、マッサージや体操で体を動かした後に、『太鼓の達人』を体験し脳も活性化して介護予防を目指す
- 参加者からは「またやりたい」「いい体操になった」という声

プレイ前に手指や手首を動かす体操

最後に表彰状を渡す

参加者同士で教え合う

太鼓の叩く位置を赤と青のシールでマーク

【詳細はこちら】 BSN https://newsdig.tbs.co.jp/articles/bsn/1492708?display=1

18

【このスライドで学生に伝えること】
・このスライドは、実際に行われた高齢者向けeスポーツイベント事例を紹介するもの
・この事例は、Step4のサポートや工夫を考える際の参考ヒントとして活用できる
・下にあるURLから事例を紹介している記事を読み、工夫点を読み取る
・事例にある工夫は正解例ではなく、　自分たちの企画で取り入れられるポイントを読み取る材料として見る

【指導上のポイント】
・講師からは事例のイベントがどんな工夫をしているのかを直接伝えることはせず、学生に事例から工夫を読み取らせるように意識
・元の記事をきちんと読むように促し、動画や画像もしっかり見るように伝える
・「健康・安全面」「操作面」「雰囲気・交流面」の3つの観点から、事例においてどのような工夫をしているか考えさせる
・ワークシート【6】に記入する際に、事例にあった工夫を取り入れてよい
・事例中の工夫をすべて自分たちの企画で取り入れる必要はなく、使えると思うところだけ拾えばよい

参考事例②長野市で中学生と高齢者がeスポーツ交流

- 中学生が高齢者施設を訪問し、『太鼓の達人』体験を実施
- 模造紙やお手本プレイを見せて操作を説明
- 中学生は自分自身も元気を出して明るく取り組み、積極的に高齢者に話しかけることを意識
- 参加者からは「久しぶりに太鼓を叩き面白い」「交流ができて嬉しい」という声

ゲーム前・ゲーム後の体操

操作方法説明の様子

プレイを見ながら新聞紙のばちで練習・応援

【詳細はこちら】マイナビニュース https://news.mynavi.jp/article/20240115-2847353/

19

【このスライドで学生に伝えること】
・このスライドは、実際に行われた高齢者向けeスポーツイベント事例を紹介するもの
・この事例は、Step4のサポートや工夫を考える際の参考ヒントとして活用できる
・下にあるURLから事例を紹介している記事を読み、工夫点を読み取る
・事例にある工夫は正解例ではなく、　自分たちの企画で取り入れられるポイントを読み取る材料として見る

【指導上のポイント】
・講師からは事例のイベントがどんな工夫をしているのかを直接伝えることはせず、学生に事例から工夫を読み取らせるように意識
・元の記事をきちんと読むように促し、動画や画像もしっかり見るように伝える
・「健康・安全面」「操作面」「雰囲気・交流面」の3つの観点から、事例においてどのような工夫をしているか考えさせる
・ワークシート【6】に記入する際に、事例にあった工夫を取り入れてよい
・事例中の工夫をすべて自分たちの企画で取り入れる必要はなく、使えると思うところだけ拾えばよい

Step５．プログラムを具体化しよう

- **課題**
  - **① レクリエーションの概要を整理する（ワークシート【7】）**
    - レクリエーション名、目的・目標、会場、日時、主なプログラム構成をまとめる
  - **② 大まかなタイムスケジュールを作る（ワークシート【8】）**
    - 企画当日の準備から終了後の片づけまでを記したタイムスケジュールを作る

【このスライドで学生に伝えること】
・Step5では、レクリエーションの全体像をまとめ、実際に当日どう進めるかの骨組みをつくるため、2つの課題に取り組む

① レクリエーションの概要を整理する（ワークシート【７】）
・レクリエーション名、目的・目標、会場、日時、主な実施項目をまとめる
・eスポーツレクリエーション企画について、基本情報がシンプルにまとまった概要を作る

② 大まかなタイムスケジュールを作成する（ワークシート【８】）
・当日の準備から90分のレクリエーションプログラム、終了後の片づけまでの流れを時間割として整理する
・レクリエーションについて、90分の枠の中で無理なく進行できる構成になるよう調整する
・解答例があるため、それを参考に考えてもよい

【指導上のポイント】
・企画全体の見通しを持つために重要なステップであることを意識させる
・グループで話し合いながらワークに取り組ませ、自分たちがスタッフとしてレクリエーション企画の概要・流れがつかめる回答になっているかを意識させる

Step５．プログラムを具体化しよう ワークシート【７】

グループで話し合い、ワークシートの項目に沿ってレクリエーションの概要をまとめよう

レクリエーション名	ゲーム体験会 ～学生と一緒に！つながるリズム祭～
目的・目標	ゲーム体験を通して楽しく自然に交流すること
会場	専門学校の教室
日時	2025年12月20日土曜日10時～11時30分
主なプログラム構成	（例：開会式→操作の説明→ゲーム体験→交流→閉会式 など） 開会式→体操→操作の説明→ゲーム体験→お茶会→閉会式

これまでのワークで考えた内容を見返しながら、レクリエーション全体の基本情報を整理しよう
実施項目は必要な場面を順番に並べるイメージで書いてみよう

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、Step5の1つ目の課題であるレクリエーションの概要を整理することが目的
・ここでまとめる内容は、後のStep6「企画書づくり」でも使うことになる
・記入する項目はレクリエーション名、目的・目標、会場、日時、主なプログラム構成の5つ

【指導上のポイント】
・レクリエーション名はグループで話し合い、わかりやすいものをさっと決めさせる
・目的・目標はワークシート【１】の要件でまとめた「目的」欄やワークシート【３】で定めたレクリエーションの目標を参考に記入する
・会場と日時は、ワークシート【１】でまとめた要件を確認し、転記させる
・実施項目は、ワークの回答欄に書いてある例を参考に、どのようなプログラム構成にするか流れを考えさせる
・実施項目は90分で実現可能かを考えるように声掛けする

【評価のポイント】
・企画の概要が端的にわかるようすべての項目を記入できているか
・実施項目が整理され、当日の流れがイメージできる構成になっているか
・グループで協力しながら内容をまとめているか

Step５．プログラムを具体化しよう
ワークシート【８】

グループで話し合い、次ページの解答例を参考に、企画当日の準備から90分の企画実施、終了後の片づけまでを記したレクリエーション当日の大まかなタイムスケジュールをつくろう　※必要なら行を減らしても・増やしてもOK

時間	実施項目
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	

ワークシート【7】で書いた主な実施項目に、それぞれどれくらいの時間が必要か考えてみよう

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、Step5の2つ目の課題であるレクリエーション当日の大まかなタイムスケジュールを作成することが目的
・前後の準備および片づけと90分のレクリエーション流れを、時間の見通しを持って整理する
・細かい秒単位ではなく、5～10分単位のざっくりした時間配分でOK
・ワークシート【7】で整理した「主な実施項目」をもとに、各項目に何分必要かをグループで話し合い、考えながら書く
・必要に応じてタイムスケジュールの行を増やしたり減らしたりしてもよい
【指導上のポイント】
・盛り込みすぎにならないよう、ワークシート【７】で考えた構成に沿って全体で90分のレクリエーションになるよう記入させる
・レクリエーション開始前の準備と、レクリエーション後の片づけの時間も記入させる
・次ページの解答例を参考にさせる
・時間が足りない際に削る項目や必ず入れる項目を分けて考えさせてもよい
・レクリエーションの時間はワークシート【７】に記入した日時と相違がないようにさせる
【評価のポイント】
・90分で無理なく実施可能な現実的な時間配分になっているか
・ワークシート【7】で整理した実施項目・日時とスケジュールが一貫しているか
・導入～終了までの流れが整理され、当日の進行がイメージできる構成になっているか

Step５．プログラムを具体化しよう
ワークシート【８】解答例

グループで話し合い、次ページの解答例を参考に、企画当日の準備から90分の企画実施、終了後の片づけまでを記したレクリエーション当日の大まかなタイムスケジュールをつくろう　※必要なら行を減らしても・増やしてもOK

時間	実施項目
9:30 - 10:00	スタッフ最終準備、開場・参加者受付
10:00 - 10:05	開会式
10:05 - 10:15	座ってできるウォームアップ体操
10:15 - 10:30	学生スタッフによるチュートリアル
10:30 - 11:10	リズムゲームプレイ体験
11:10 - 11:25	お茶を飲んで休憩しながら交流
11:25 - 11:30	閉会式、記念撮影、アンケート記入
11:30 - 12:00	参加者退場、片付け・会場撤収

ワークシート【7】で書いた主な実施項目に、それぞれどれくらいの時間が必要か考えてみよう

【このスライドで学生に伝えること】
・このスライドは、ワークシート【８】の解答例

【指導上のポイント】
・実施項目はワーク【７】で記入したものよりもやや詳しく記入していることに注意を向けさせる
・レクリエーション開始の回以下意識から閉会式まで90分の、無理のない構成になっていることを意識させる
・レクリエーション開始前の準備と、レクリエーション後の片づけの時間も記入している

Step６．企画書を作ろう

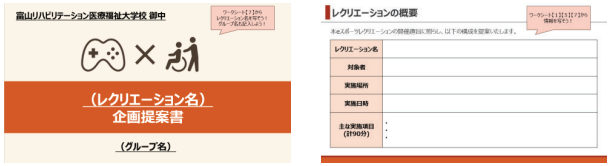
- **課題**
  - **① 企画書を完成させる（ワークシート【企画書】）**
    - これまでのワークで検討した情報を踏まえて、フォーマットに記入する
    - 追加で必要な情報は調査・検討して記入
- **資料**
  - 【フォーマット】イベント企画提案書.pptx
  - Step１～５で記入したワークシート【１】～【８】

【このスライドで学生に伝えること】
・Step6では、これまでのワーク（Step1～Step5）で整理してきた内容をもとに、最終アウトプットの企画書（PPTX）を完成させることが目的
・企画書は提供してあるフォーマットに必要事項を書き込む形式であり、ゼロからデザインする必要はない
・記入する内容は、基本的にはこれまでのワークシート【１】～【８】に書いた内容で構成されているが、追加で必要な情報は新たに調査・検討して記入する
・企画書の内容は、最終プレゼンテーション（Step7）で使用する

【指導上のポイント】
・最終アウトプットの企画書とプレゼンの段階まできたことを意識させる
・企画書は基本これまでのワークシートを参考に記入すればよく、これまでのワーク内容を活用すれば完成させられると安心させる
・時間があれば次のプレゼンがスムーズに進むよう、グループごとの発表時の役割分担を決めさせる

Step６．企画書を作ろう
ワークシート【別紙】

【フォーマット】イベント企画提案書.pptx



スライドデザイン、各スライドのレイアウト、記述されている文章などは任意に調整可能
ただし、基本的な掲載事項は変更しない

【このスライドで学生に伝えること】
・企画書フォーマットについて紹介
・各スライドの右上の吹き出しに、ワークシートのどこを参考し記入したらいいのかヒントがある
・企画書は提供してあるフォーマットに必要事項を書き込む形式であり、ゼロからデザインする必要はない
・スライドデザイン、各スライドのレイアウト、記述されている文章などは任意に調整していいが、基本的な掲載事項は変更しない

【指導上のポイント】
・各スライドの右上にヒントがあるため、それに従って作業しグループで協力して企画書をつくるよう強調

【評価ポイント】
・これまでのワークシートの情報を正しく参照し、一貫した内容で企画書の項目をすべて埋められているか
・企画書としての完成度以上に、グループで協力してこれまで考えた過程を活かせているかを評価

Step７. プレゼンテーションしよう

- **課題**
  - **① 企画書をもとにプレゼンテーションを行う**
    - ➢ グループごとに企画書を使ってアイデアを発表する
- **資料**
  - ➢【フォーマット】イベント企画提案書.pptx

【このスライドで学生に伝えること】
・Step7では、完成した企画書をもとにグループごとに約10分間でプレゼンテーションを行うことが目的
・プレゼンでは、企画書にまとめた内容ををわかりやすく説明することを目指す
・聞き手への伝わりやすさ（声の大きさ、話すスピード、身振り・手ぶりなど）にも気を配る

【指導上のポイント】
・スムーズにプレゼンが進むように、グループごとの発表時の役割分担を決めさせる

【評価ポイント】
・聞き手に配慮し、わかりやすく発表しようとする心がけや工夫がみられるか
・自分たちなりの言葉で発表できているか
・企画そのものの完成度よりも、グループで協力し、企画をつくりあげた過程と努力がうかがえるか

26

２．専門学校段階コンテンツ

（5）医療社会福祉領域 講義教材「e スポーツと医療福祉」

eスポーツと医療福祉

一般社団法人日本eスポーツ学会

本講義のテーマは『eスポーツと医療福祉』です。
みなさんは「ゲーム」と聞くと、どのようなイメージを思い浮かべるでしょうか。
娯楽や遊びという印象が強いかもしれません。
そして、医療や福祉といえば、リハビリや介護などを想像すると思います。
eスポーツと医療福祉は、一見相容れないように感じるかもしれません。
しかし、近年では高齢者施設などの福祉の現場に、デジタルゲームをスポーツ競技のように楽しむ「eスポーツ」が導入されはじめています。
高齢者や障がい者がゲームを楽しんでいる事例が増えています。
今日の授業では、そのような「eスポーツと医療福祉」の可能性を一緒に見ていきましょう。

目次

1. eスポーツとは
2. 医療福祉×eスポーツの事例
3. 医療福祉分野でのeスポーツ活用に期待される効果
4. 医療福祉分野でのeスポーツ活用の課題と対応例
5. eスポーツ導入プロセス
6. 今後の展望
7. まとめ

本資料は、このような流れで学習進めていきます。
まず「eスポーツとは何か」を確認したあと、医療福祉とeスポーツの関わりについて事例と共に詳しく紹介します。
続いて、医療福祉へのeスポーツ導入に期待される効果や、導入の課題と対応例を取り上げます。
そのうえで、実際に導入する際のプロセスを整理し、担当者に求められるスキルや心構えについて学びます。
さらに今後の展望をふまえ、最後にまとめを行います。
全体を通して、医療福祉におけるeスポーツ導入の流れや意義を理解しましょう。

1．eスポーツとは

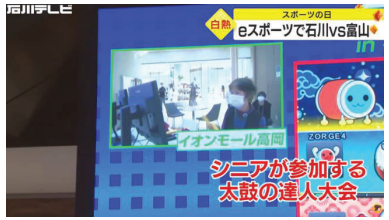
まずは第1章「eスポーツとは」に入ります。
eスポーツとはどのようなものか、基本的なところを理解していきましょう。

医療福祉におけるeスポーツ活用の様子

福祉施設や病院、行政のイベントなどで、eスポーツを楽しむ高齢者・障がい者が増えている。

「脳の活性化にいいんじゃないか」 高齢者が e スポーツに挑戦
慣れないゲームに高校生らサポート 広島市 (2025/04/23)

広島ニュースTSS
https://www.youtube.com/watch?v=mVp1u88UEFM



“太鼓の達人”など…2県のショッピングモールつなぎeスポーツ大会
シニアから孫の世代まで参加

石川テレビ公式チャンネル
https://www.youtube.com/watch?v=HzBlYitKM6A

最初に、実際にeスポーツを楽しむ高齢者の様子を見てみましょう。
広島市で開催された高齢者向けeスポーツ体験会の様子や、
石川県と富山県の2県にあるショッピングモールをつないで、eスポーツ大会を開催している様子を紹介しているニュース映像があります。視聴してみてください。

このように、近年は福祉施設や病院、そして自治体が主催するイベントなどで、eスポーツを楽しむ高齢者や障がい者が増えてきています。

eスポーツの定義

eスポーツとは**「エレクトロニック・スポーツ（electronic sports）」**の略称
コンピュータゲームやビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える

- **シューティング（FPS・TPS）**
  飛び道具を用いて敵を倒すゲーム
- **マルチプレイヤーオンライン バトルアリーナ（MOBA）**
  複数プレイヤーが2つのチームに分かれ本拠地を破壊するゲーム
- **スポーツ**
  実際のスポーツを題材としてプレイするデジタルゲーム
- **デジタルカード**
  オンラインで行うトレーディングカード対戦
- **格闘**
  1対1で対戦し格闘技の必殺技等を用いて相手を倒すゲーム
- **パズル**
  様々なルールのもとでパズルを解き相手に勝利するゲーム

などさまざまな競技種目がある

5

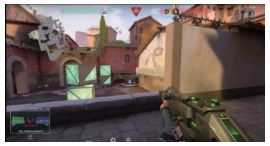
では、高齢者や障がい者のみなさんが楽しんでいるeスポーツとはどのようなものなのか、定義を見ていきましょう。

eスポーツとは、「エレクトロニック・スポーツ（electronic sports）」の略称です。
コンピュータゲームやビデオゲームを使った対戦を、単なる娯楽ではなく、スポーツ競技として捉えるものです。

陸上競技に100m走や走高跳、マラソンなど様々な種目があるように、eスポーツにもスライドにあるように様々な種目が存在します。
代表的な競技種目例としては、銃など飛び道具で敵を倒す「シューティング」や、サッカーなど実際のスポーツが題材になっている「スポーツ」があります。
他に、複数のプレイヤーが2チームに分かれ相手の本拠地の破壊を目指し競い合う「MOBA」、パンチやキックなど格闘技の技を用いて相手を倒す「格闘」などがあります。

eスポーツ種目の具体例

シューティング・FPS（VAORANT）



https://www.youtube.com/watch?v=b0crxYbW6rs&t=201s

MOBA（リーグ・オブ・レジェンド）

https://youtu.be/NDQArNLambI?si=WALfqjz36WjxtW7_

スポーツ（eFootball）

https://www.youtube.com/live/4ZIh-LtjZy4?si=7uNa7ClUgSqRHmQ&t=4777

格闘ゲーム（ストリートファイター6）

https://www.youtube.com/live/xopcGMIU4e4?t=26881s

6

eスポーツの種目の具体例をいくつか紹介します。

最初に、シューティングゲームです。
代表的なタイトルは『VALORANT』で、銃や道具を使って相手チームと戦います。
素早い判断力や正確な操作が求められるジャンルです。

次に、MOBAの代表例は『リーグ・オブ・レジェンド』です。
複数のプレイヤーがチームを組み、戦略を駆使して相手の本拠地を破壊することを目指します。

続いて、スポーツゲームです。
『eFootball』のように、サッカーなど実際のスポーツを題材にしたゲームがあります。
ルールがわかりやすく、ゲームの中で本物のスポーツを疑似体験できる点が特徴です。

最後に、格闘ゲームです。
代表例は『ストリートファイター6』です。
キャラクターを操作してパンチやキックなどの技を繰り出し、相手を倒す競技です。

紹介したタイトルは、いずれも世界中で大会が開かれる人気のタイトルです。

eスポーツ競技シーンの盛り上がり

- **Capcom Cup 11**

2025年3月に両国国技館で開催された日本発の格闘ゲーム『ストリートファイター』の世界大会。**優勝賞金100万ドル（約1.5億円）**を日本人選手が獲得。

4gamer.net
https://www.4gamer.net/games/635/G063504/20250310027/

- **アジア競技大会（2026/愛知・名古屋）**

アジア版オリンピックともいわれる、アジア最大のスポーツ大会。**eスポーツを正式メダル種目として採用**。2026年の名古屋大会では、日本で人気のタイトルを多数採用。

一般社団法人愛知eスポーツ連合
https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000073.000050300.html

7

eスポーツの大会など、競技シーンは国内外で盛り上がりを見せています。

2025年3月には、東京の両国国技館で『ストリートファイター6』の世界大会「Capcom Cup 11」が開催されました。
この大会で、日本人の翔選手が見事に優勝し、賞金100万ドル、日本円にしておよそ1億5千万円を獲得しました。

さらに、アジア版オリンピックともいわれるアジア競技大会では、eスポーツを正式メダル種目として採用しています。
2026年に日本で開催される名古屋大会では、日本で人気のタイトルを多数採用しており、日本人選手のメダル獲得も期待されています。

このように、eスポーツは単なる娯楽ではなく、世界的にスポーツ競技として認められてきています。
今では日本でも世界でもeスポーツは注目を集めており、市場規模やファンの数も拡大を続けています。

様々な分野で活用されるeスポーツ①

- **高齢者のeスポーツチーム**

「マタギスナイパーズ」は、**60歳以上のプレイヤー**で構成されたシニアプロeスポーツチーム。**「孫にも一目置かれる存在」**というコピーを掲げ、**ゲームを通じて世代を超えたコミュニケーション**の体現を理念に活動している。

マタギスナイパーズ
https://mataqi-snps.com/

- **障がい者の就労支援**

就労継続支援B型事務所「メタゲーム」では、**eスポーツを通した就労支援**を提供。eスポーツをきっかけに、利用者の**チークワーク**や**コミュニケーション能力**、**動画編集スキル**など、仕事につながるスキルを伸ばす。

Yahoo!ニュース
https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/3bd533bc4d60ce65f4fe2a6ec86dc3860e8d3749

8

eスポーツは競技シーンで盛り上がりを見せるだけではありません。
医療福祉や教育、ビジネスなど、さまざまな分野で活用が進んでいます。

たとえば、シニア世代のeスポーツチームも誕生しています。
『マタギスナイパーズ』は、60歳以上のプレイヤーだけで構成されているeスポーツチームです。
キャッチフレーズは「孫にも一目置かれる存在」。
世代を超えたコミュニケーションや、新しい挑戦の場を提供することを理念にしています。
実際に大会に出場したり、地域イベントや配信でプレイを披露したりしながら精力的に活動しています。

そして、障がい者支援の分野でも、eスポーツは活用されています。
就労継続支援B型事業所『メタゲーム』では、eスポーツを通して利用者の力を伸ばす取り組みが行われています。
プレイを通じてチームワークやコミュニケーション能力を養うだけでなく、動画編集など関連するデジタルスキルを学ぶこともできます。
こういったスキルは、社会で働く上で役に立ちます。
このように、eスポーツをきっかけに、社会参加や就労のチャンスを広げる支援がされています。

様々な分野で活用されるeスポーツ②

● **地域の商店街活性化**

徳島県の東新町商店街では、県内の学校や企業が連携し、eスポーツ体験や大会参加などができる「とくしまeスポーツフェスティバル闘電街」というイベントを開催。当日、**商店街は親子連れなど多くの人で賑わう**。

ツクレボ
https://tkrevo.com/news/toutengai5_report

● **急増するeスポーツ部**

「eスポーツ部」などがある学校の数は2020年当時は28校だったのが、**2023年末には514校**に増加。また、**授業にeスポーツ**をとり入れる学校や、**eスポーツコース**を設ける学校も増えている。

時事ドットコム
https://www.jiji.com/jc/v8?id=202403esports-team

9

次に、地域や教育の分野でのeスポーツ活用事例を紹介します。

まず、地域活性化の事例です。
徳島県の東新町商店街では『とくしまeスポーツフェスティバル闘電街』というイベントが開催されました。
このイベントでは、eスポーツの体験や大会への参加ができます。
当日は親子連れや若者が商店街に集まり、にぎわいが生まれました。
地域の学校や企業も協力して運営を行い、商店街が新しい形で活性化した例です。
このように、eスポーツは人を呼び込み、地域経済や交流を支える役割を果たしています。

次に、教育分野での広がりを見てみましょう。
近年、日本の学校でeスポーツ部が急速に増えています。
2020年には全国で28校しかありませんでしたが、2023年末には514校まで拡大しました。
さらに、授業の一環としてeスポーツを取り入れる学校や、専門コースを設ける学校も出てきています。
プレイを通じてチームワークが養われたり、デジタルツールへの習熟が期待されたりしています。
このように、eスポーツは教育的な価値を持つ活動としても注目されています。

様々な分野で活用されるeスポーツ③

● **eスポーツを通して不登校支援**

宮崎県の不登校支援フリースクール「ケアパケ」は、**eスポーツを通して楽しく子どもたちがコミュニケーションをとり、学びを得られる**場を提供している。

宮崎県eスポーツ協会
https://www.miyazaki-esports.com/carepackage/

● **リクルートにeスポーツ活用**

広島県は**就活イベントでeスポーツを活用**。大学生と企業がeスポーツをして緊張をほぐし親睦を深めた結果、互いに率直に話せる満足度の高いイベントになった。

ひろしまラボ
https://www.pref.hiroshima.lg.jp/lab/topics/20250725/01/

10

続いて、子どもの支援やリクルートにeスポーツが活用されている事例を紹介します。

まず、不登校支援の取り組みです。
宮崎県のフリースクール『ケアパケ』は、eスポーツを通して不登校の子どもたちが楽しく交流できる場を提供しています。
ここでは、ゲームをプレイすることで自然に会話が生まれます。
友人と協力する経験を積んだり、プレイで成功体験を得たりすることもできます。
子どもたちにとって、学校に行けない状況でも安心して学びやコミュニケーションを得られる大切な場となっています。

次に、就職活動での活用です。
広島県では、就活イベントにeスポーツを取り入れました。
最初に学生と企業の担当者が一緒にゲームをプレイすることで、緊張が和らぎます。
その結果、会場の雰囲気が良くなり、学生と企業が率直に話しやすい空気が生まれました。
イベントの満足度も高かったと報告されています。

eスポーツの代表的な活用領域

①**高齢者支援**　：認知予防、運動機能改善、世代間交流
②**障がい者支援**：障がい者交流、健常者交流
③**商店街活性化**：イベント開催・関連施設設置による若者集客
④**小中高生支援**：eスポーツを活用した様々な学び
⑤**不登校支援**　：eスポーツを活用した子供たちの交流の場を設置
⑥**企業活性化**　：社内外交流活発化、リクルート戦略
⑦**企業新規事業**：eスポーツ関連施設、教育導入
⑧**地方活性化**　：eスポーツ地方チームの組成、大会・イベントの開催

11

ここまで、さまざまな事例を紹介してきました。
最後に、eスポーツが活用されている主な領域を整理してみましょう。

まず、高齢者支援です。
施設や行政のイベントなどで、レクリエーションやリハビリの一環としてeスポーツを取り入れることで、認知症予防や体を動かす機会づくりに役立っています。
また、孫や地域の人たちなどとの世代を越えた交流にもつながり、生きがいや社会参加のきっかけにもなっています。

次に、障がい者支援です。
障がいのある方が安心してプレイできるように専用のデバイスを活用したり、障がい者向けの大会を開催したりしています。
eスポーツは、障がいの有無を超えて楽しめる場を提供し、自己表現や挑戦の機会を広げています。
先ほどの事例紹介で見たように、就労支援への活用も始まっています。

さらに、地域活性化にもつながっています。
商店街や地域イベントでeスポーツを取り入れることで、若い世代を中心に人が集まり、にぎわいを生み出しています。
地域の学校や企業が協力してイベントを支える例も増えています。

教育分野でも広がりが進んでいます。
学校の部活動としてeスポーツ部が急速に増え、授業や専門コースで取り入れる学校も

出てきています。
プレイを通してチームワークを学んだり、デジタルリテラシーを高めたりできる点が注目されています。

また、不登校支援の場でもeスポーツは活用されています。
好きなゲームを通して子どもたちが安心して交流できる環境をつくり、子どもたちの自己表現や学びのきっかけになっています。

企業活動においても、新しいリクルート方法や社内交流の手段として活用が始まっています。
たとえば、eスポーツの社内大会やチーム対抗戦を通じて社員同士のコミュニケーションを活性化させている例があります。
また、若手人材へのアプローチや企業側と求職者の緊張をほぐす手段として、eスポーツイベントを就活イベントに組み込む企業もあります。
さらに、市場が拡大するなかで、新規事業としてeスポーツ業界に参入する企業も増えています。

このように、eスポーツは高齢者支援、障がい者支援、地域活性化、教育、不登校支援、そして企業活動など、実に幅広い分野で活用されています。
それでは次の章で、医療福祉におけるeスポーツ活用について、さらに詳しく見ていきましょう。

2．医療福祉×eスポーツの事例

ここから第2章「医療福祉×eスポーツの事例」に入ります。
これまで、eスポーツの定義やeスポーツが社会のさまざまな場面で活用されていることを見てきました。
この章では、その中でも特に医療や福祉の現場に焦点を当てていきます。
高齢者のレクリエーションや、障がい者のリハビリテーション、就労支援など、福祉の現場での具体的な事例を取り上げます。
実際にどのように活用されているのかを知ることで、みなさんが将来関わる可能性のある福祉の仕事とeスポーツのつながりを考えていきましょう。

医療福祉×eスポーツ 紹介事例

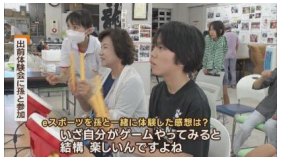
【高齢者×eスポーツ】
①高齢者向けeスポーツの取り組み　静岡県
②eスポーツでいい里づくり事業　熊本県美里町
③eスポーツレクリエーション　社会福祉法人福泉会
④教育機関と連携した取組み　岡山市×岡山ビジネスカレッジ
【障がい者×eスポーツ】
⑤eスポーツリハビリテーション　八雲病院
⑥障がい者向けのeスポーツ大会　Japan PARA eSports Festival
⑦重度障がい児のeスポーツ大会　フローレンス杯
⑧就労支援　ONEGAME

まずは、医療福祉×eスポーツの実際の事例を8つ見ていきましょう。
はじめに紹介する4つの事例は、高齢者向けのeスポーツの取り組み事例です。
自治体が行っている事例や、高齢者施設でのレクリエーション、行政と専門学校が連携した取り組みを紹介します。

5番目から8番目の事例は、障がい者向けeスポーツの取り組み事例です。
病院でリハビリに活用している事例や、障がい者のeスポーツ大会、就労支援施設での取り組みを紹介します。

事例①高齢者向けeスポーツの取り組み　静岡県

- 静岡県島田市「高齢者eスポーツ教室事業」
  - **認知機能の維持や介護予防、社会参加**を目的に実施
  - 公共施設にeスポーツルームを常設。自由に体験できる
  - プロゲーマーによる体験教室や初心者のサポート方法を学ぶ講座を開催
  - 地域の公民館などで出前体験会も実施
  - 参加者から**「楽しい」「会話が弾む」「孫と遊べる」**と好評



LOOK　https://look.satv.co.jp/content_news/topic/21559

公共施設のeスポーツルームで
eスポーツに取り組む高齢者

静岡第一テレビ　https://x.gd/b411v

14

早速、高齢者のeスポーツに関する事例を見ていきましょう。
最初に紹介する事例は、静岡県で行われている高齢者向けeスポーツに関する取り組みです。
中でも、静岡県島田市で行われている「高齢者eスポーツ教室事業」を紹介します。
この取り組みは、高齢者の認知機能の維持や介護予防、社会参加を目的に実施されています。
市の公共施設にはeスポーツルームが常設され、誰でも自由にeスポーツを体験できるようになっています。
また、プロのeスポーツ選手を招いた体験教室も開かれています。
さらに、初心者をサポートする方法を学ぶ講座もあり、支援する側の人材育成にもつながっています。
そして、地域の公民館では出前体験会も行われています。
実際にeスポーツを体験した高齢者からは「楽しい」「会話が弾む」「孫と一緒に遊べる」といった声が寄せられました。

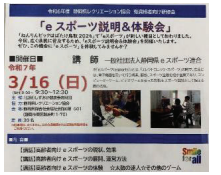
事例①高齢者向けeスポーツの取り組み　静岡県

- 静岡県eスポーツ連合 高齢者向けeスポーツ講座など
  - 行政や団体、福祉施設と連携し、高齢者向けeスポーツ講座を積極開催
  - 講座では最初にeスポーツとは何かや、**つながりの創出や認知症予防**などのeスポーツの効果の説明
  - ゲームは『Nintendo Switch Sports』のバトミントン、『太鼓の達人』を使用
  - 最初は不安だった高齢者からも**「笑いながら運動ができる」「楽しい」**と好評
  - 「eスポーツ説明＆体験会」など指導者育成の取り組みも

沼津市老人クラブ連合会での高齢者向けeスポーツ講座の様子

しずおか健康長寿財団　https://x.gd/QWCBj

高齢者レクリエーション指導者向けの
説明＆体験会チラシ



JeSU SHIZUOKA
https://jesu-shizuoka.com/news/2552/

15

高齢者向けeスポーツの推進に熱心に取り組んでいる静岡県では、静岡県eスポーツ連合も積極的に活動しています。
静岡県eスポーツ連合は、静岡県内の高齢者クラブや福祉施設と連携し、高齢者向けeスポーツ講座を多数開催しています。
静岡県eスポーツ連合の会員が講師として地域の施設を訪れ、講座を行っています。
スライド下部の三枚の写真は、静岡県沼津市老人クラブ連合会での高齢者向けeスポーツ講座の様子です。
講座では、ゲームになじみのない高齢者の不安に寄り添い、まず最初にeスポーツとは何かや、シルバーeスポーツには世代間交流などつながりの創出や認知症予防などの効果が期待されていることを説明しています。
その後、講師からルールや操作方法、コツを教えてもらいながら、高齢者が実際にeスポーツに取り組みます。
ゲームは、実際にラケットを振るようにコントローラーを振って遊ぶ『Nintendo Switch Sports』のバトミントン、太鼓をたたいて遊ぶリズムゲームの『太鼓の達人』を使用しています。
うまくいくか最初は不安だった高齢者の間にも笑顔があふれ、「笑いながら運動ができる」「楽しい」「脳トレになる」と好評を得ています。
また、静岡県eスポーツ連合は、高齢者レクリエーション指導者向けに、シルバーeスポーツの可能性や指導・運営方法を伝える「eスポーツ説明＆体験会」など、指導者育成の取り組みも行っています。

事例②eスポーツでいい里づくり事業　熊本県美里町

- 熊本県美里町「eスポーツでいい里づくり事業」
- 2020年9月に熊本eスポーツ協会と連携協定を結び事業開始
- 事業の一環で**高齢者の認知症予防、世代間交流や地域活性化**を目的に高齢者向けeスポーツ活動を実施
- 町内の集会所に高齢者が定期的に集まりeスポーツを楽しむ
- オンラインで他の地域とつないでの交流戦、大会などイベントも
- 参加者から**「楽しい」「親睦を深めたい」「孫と遊べる」**と好評

町内でのシニアeスポーツ大会

広報みさと2022年11月号 https://www.town.kumamoto-misato.lg.jp/material/files/group/2/243_7.pdf

埼玉県鶴ヶ島市とのオンライン交流戦

鶴ヶ島市　https://www.city.tsurugashima.lg.jp/page/page009700.html

美里町公認高齢者eスポーツチーム
「MISATO　LUMBER　JACKS」

熊本eスポーツ協会　https://www.esports-kumamoto.com/archives/496

2つ目の事例は、熊本県美里町で行われている「eスポーツでいい里づくり事業」です。
美里町は、2020年9月に熊本eスポーツ連合と地域課題解決にeスポーツを活用する連携協定を結びました。少子高齢化が町の課題となる中で、課題解決を目指し「eスポーツでいい里づくり事業」が始まりました。
この事業の一環で、介護や認知症予防、世代間交流や地域活性化を目指し、高齢者向けeスポーツ活動が積極的に行われています。
美里町では、町内の集会所に高齢者が集まり、パズルゲームの「ぷよぷよ」などeスポーツをする活動が継続的に行われています。イベントも多く行われており、オンラインで他の地域とつないでの交流戦や、大会などが開催されています。
左下の二枚の写真は、埼玉県鶴ヶ島市とのシルバーeスポーツオンライン交流戦の様子です。左が鶴ヶ島市、右が美里町の様子です。両会場をオンラインでつなぎ、「ぷよぷよ」の対戦を通じて交流し、地元の特産品の交換が行われました。
また、右上の写真は、美里町でのシニアeスポーツ王決定戦「TEPPEN」の様子です。60～74歳の部、75～79歳の部、80歳以上の部の年齢ごとの3部門に分かれ、合計41人の高齢者が優勝を目指し「ぷよぷよ」のトーナメント戦に挑みました。
会場は観客席も含めてとても盛り上がりました。
そして、右下の写真は美里町公式の高齢者eスポーツチーム「MISATO　LUMBER JACKS（ミサトランバージャックス）」の写真です。公式のロゴやユニフォームがつくられています。このチームには、日ごろ町内11地区の集会所などでeスポーツに取り組んでいる高齢者約100人が所属しています。
こういった美里町の高齢者向けeスポーツの取り組みへの参加者からは、「楽しい。元気が出る」「多世代や他の市町村の人と親睦を深めたい」「孫と一緒に遊べる」などの声があがっています。

事例③eスポーツレクリエーション　社会福祉法人福泉会

- 社会福祉法人福泉会 高齢者施設でeスポーツ活用
- **認知症予防や人・社会とのつながり創出**を目的にeスポーツを導入
- レクリエーションとして『太鼓の達人』『釣りスピリッツ』を使用
- 職員が積極的に声かけや応援を行う
- 観戦者にも新聞紙の棒を配り、一緒に手を動かせる工夫を実施

職員のサポートを得ながら
『太鼓の達人』を楽しむ

釣り竿を模したコントローラーを使い
ゲームを通して釣りの疑似体験

観戦者も新聞の棒を持ち、『太鼓の達人』を
一緒にプレイしているかのように手を動かす

社会福祉法人福泉会スタッフブログ　https://www.fukusenkai.jp/blog/

次の事例は、社会福祉法人福泉会での取り組みです。

福泉会は、福井県で高齢者施設を運営し、福祉サービス・介護サービスを提供しています。
福泉会の運営する高齢者施設では、高齢者の認知症予防や、人・社会とのつながりをつくることを目的に、eスポーツを導入しました。
活動はレクリエーションとして行われ、使用するゲームはリズムに合わせて太鼓をたたく『太鼓の達人』や釣り竿を模したコントローラーで釣りを疑似体験できる『釣りスピリッツ』といった、誰でも直感的に楽しめるものです。
職員は積極的に声をかけたり応援したりして、プレイを盛り上げています。
さらに、『太鼓の達人』を観戦している利用者に新聞紙を丸めた棒を配り、プレイヤーと一緒に手を動かせるよう工夫しています。
このような工夫を通して、プレイしている人だけでなく、見ている人も一緒に参加している感覚を味わえるようにしています。

事例④教育機関と連携した取組み　岡山市×岡山ビジネスカレッジ

- 岡山市と専門学校の連携によるeスポーツ体験講座
  - 岡山市が岡山ビジネスカレッジと連携し高齢者にeスポーツ体験講座を開催
  - **介護・認知症予防**が目的
  - 学生がチラシを作成・発表し、選ばれた案が実際に使用された
  - 当日は学生がスタッフとしてイベント運営に参加
  - 参加者から**「手や頭を使った」「地域の距離が縮まる」**との声

講座当日、学生が進行したり
参加者にゲームを教えている様子

学生が講座のチラシ案をつくり、岡山市職員にプレゼンテーション

岡山ビジネスカレッジ　https://www.obcnet.ac.jp/topics/14403/

18

続いて紹介するのは、岡山市と専門学校が連携して実施した取り組みです。

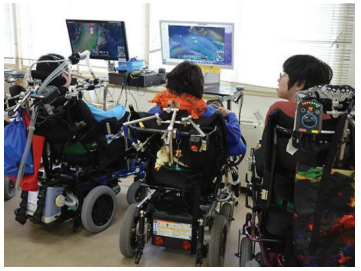
岡山市は、岡山ビジネスカレッジと協力して、高齢者向けのeスポーツ体験講座を開催しました。
目的は、高齢者の介護予防や認知症予防です。
学生が講座のチラシを作成して岡山市職員の前でプレゼンテーションを行い、実際に採用された案が使用されました。
eスポーツ体験講座当日は学生がスタッフとして運営に参加し、高齢者にゲームを教えたり進行を担当しました。
参加した高齢者からは「こんなにも手や頭を使ったのは久しぶり」「町内にゲームが1台あれば住民の距離が一気に縮まると思う」という感想がありました。

事例⑤eスポーツリハビリテーション　八雲病院

- 北海道八雲病院 障がい者のリハビリにeスポーツ
  - **障がい者の社会参加**を目的に、院内でeスポーツを導入
  - 障がい者がメンバーのeスポーツチームを結成
  - 作業療法士が個々に合った自助具や機器を用意
  - メンバーからは**「ゲームに救われた」「今の自分を改善して、上手くなる機会を得られる」**などの声

作業療法士が用意した
視線の動きで入力できるデバイスを用いてゲームを楽しむ

人気本格eスポーツタイトル『リーグ・オブ・レジェンド』を
障がい者eスポーツチームでプレイ



日本作業療法士協会　https://www.jaot.or.jp/ot_job/to_live/detail/1/

19

ここからは、障がい者eスポーツに関する事例を見ていきます。
最初に紹介する事例は、北海道にある八雲病院でのeスポーツリハビリテーションの取り組みです。

八雲病院では、障がい者の社会参加を目的に、リハビリテーションの一環としてeスポーツを導入しました。
院内には障がい者がメンバーのeスポーツチームが結成され、5人チームで協力し勝利を目指す『リーグ・オブ・レジェンド』など人気本格eスポーツタイトルをプレイしています。
勝敗を競う真剣さや、時に仲間同士で言い合う部活動のような経験も得られ、チームメンバーにとって貴重な交流の場となっています。
ここでは、障がい者の状態に合わせて作業療法士が個別にプレイ環境を整えています。
たとえば、手の力の弱い人には、視線の動きで操作できる特別なデバイスを用意しています。
あるチームメンバーは、「ゲームに救われた」「進行性の病気でできないことが増えていくなかで、ゲームなら上達でき、達成感を得られる」と語っています。

事例⑥障がい者向けのeスポーツ大会　Japan PARA eSports Festival

- 障がい者のeスポーツ大会　Japan PARA eSports Festival
  - 一般社団法人パラeスポーツ連盟が2023年より毎年開催
  - **障がい者が力を発揮できる持続可能なeスポーツシーンの創造**が目的
  - プレイヤーだけでなく運営スタッフにも障がい者が参加
  - 障がいの種類・等級に応じたハンデ設定で公平な競技環境
  - 出場者からは**練習の努力や勝敗への想い**が語られた

障がい者スタッフが実況を担当

配信された大会ゲーム画面。
2024年は『ぷよぷよeスポーツ』と『レインボーシックス シージ』の大会が行われ、多数の障がい者プレイヤーが参加

第２回 JAPAN パラ eスポーツ FESTIVAL 2024 https://www.youtube.com/watch?v=LEHScPnWKZA://www.jaot.or.jp/pt_job/to_live/detail/1/

20

次の事例は、Japan PARA eSports Festivalです。

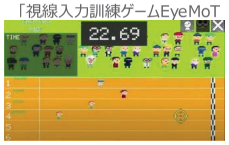
Japan PARA eSports Festivalは、一般社団法人パラeスポーツ連盟が主催し、2023年から毎年開催されている障がい者のオンラインeスポーツ大会です。
2024年の大会では、『ぷよぷよeスポーツ』と『レインボーシックス シージ』が競技種目に採用されました。
この大会は、パラスポーツを盛り上げ、障がい者が力を発揮できる持続可能なシーンの創造を目指しています。
特徴的なのは、プレイヤーだけでなく大会の運営にも障がい者がスタッフとして関わっている点です。
また、障がいの内容に応じてハンデ設定を工夫し、公平に競える環境を整えています。
大会に出場したプレイヤーは、インタビューで、大会に向けて練習を重ねてきたことや、負けた悔しさ、勝利した喜びを語っています。

事例⑦重度障がい児のeスポーツ大会　フローレンス杯

- 重度障がい児のeスポーツ大会　フローレンス杯
  - 重度心身障がい児を対象としたeスポーツの全国大会
  - **「どんなに重い障害があっても同じ土俵でみんなでガチンコで楽しめるゲーム大会を！」**がテーマ
  - 現地会場とオンラインで全国から子どもたちが参加
  - 手先が不自由でも視線入力で操作できるゲームを使用
  - **「嬉しい」「悔しい」という気持ちや競争心、向上心が生まれた**

重度心身障がいをもつ子どもたちが
全国からオンライン参加

視線入力で徒競走や綱引きなどができる
「視線入力訓練ゲームEyeMoT（アイモット） 3D シリーズ」を使用



現地会場から参加した親子

未来コトハジメ https://project.nikkeibp.co.jp/mirakoto/atcl/sports/h_vol54/

21

次の事例は、フローレンス杯です。

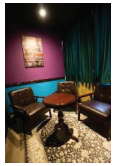
フローレンス杯は、重度心身障害児を対象としたeスポーツの全国大会です。
「どんなに重い障害があっても同じ土俵でみんなでガチンコで楽しめるゲーム大会を！」がテーマに行われ、現地会場とオンラインで全国から障害を持つ子どもたちが参加しました。
スライド右側の二枚の写真は、オンラインで参加した子どもたちと、現地会場から参加した親子の様子です。
大会では、「視線入力訓練ゲームEyeMoT（アイモット） 3D シリーズ」というゲームが使われました。
このゲームは、指先などが不自由でも、視線のわずかな動きだけでキャラクターの操作ができます。
写真左下の二枚の写真がゲーム画面です。
徒競走や綱引き、塗り絵などで対戦できるゲームです。
日常会話や手足を動かすことが困難で、イベント等への参加の機会が限られている重度心身障害児にとって、フローレンス杯は「嬉しい」「悔しい」という気持ちや競争心、向上心が生まれる機会になりました。
子どもたちの保護者からも、eスポーツが子どもたちの見えなかった可能性に気づくきっかけになったという話がありました。

事例⑧就労支援　ONEGAME

- eスポーツを活用する就労支援B型事業所ONEGAME
  - 障がい者にeスポーツを通じた就労支援を提供
  - ゲームプレイ、動画編集、実況など業界スキルを実践的に習得
  - 本格的な機材を使い、自分のペースで学べる環境を整備
  - **「共通の趣味がありチームであり家族のよう」「好きなことを学べて楽しい」**との声が利用者から寄せられている

コーチによる指導を受けながら
ゲームをプレイ

実況解説を学ぶコースの部屋や相談スペースも整えられている



寝屋川つーしん　https://www.neyagawa-np.jp/promotion/onegame-20241128.html

22

最後に紹介する事例は、就労支援B型事業所『ONEGAME』です。

ONEGAMEでは、障がいのある人がeスポーツを通じて、社会で働くために必要なスキルを身につけられるよう支援しています。
たとえば、ゲームプレイそのものに加えて、動画編集や配信、実況といった幅広い実践的なスキルを学ぶことができます。
施設には、ゲーミングPCや実況解説専用の部屋など、本格的な設備が整っています。
そのため、利用者はeスポーツ業界で求められるスキルを実践的に身につけることができます。
また、相談スペースも設けられていて、一人ひとりが無理なく自分のペースで学べるように工夫されています。
利用者からは、「他の利用者と共通の趣味があり、チームであり家族のように感じる」「好きなことを学べて楽しい」といった声があがっています。

医療福祉におけるeスポーツの代表的な活用例

①**高齢者・障がい者のレクリエーション**：施設等で楽しく取り組める余暇活動の提供
②**高齢者・障がい者のリハビリテーション**：身体機能・認知機能の維持向上
③**高齢者・障がい者向けイベント企画・運営**：交流・社会参加の機会づくり
④**高齢者向けeスポーツ施設運営**：認知症・フレイル予防や居場所づくり
⑤**就労支援**：eスポーツを通した就労に向けた技能・スキルの取得
⑥**特別支援学校でのeスポーツ活用**：授業や部活動での利用

23

ここまで具体的な事例を6つ見てきましたが、医療福祉におけるeスポーツの代表的な活用例を整理してみましょう。
まず、高齢者や障がい者のレクリエーションです。
誰でも直感的に楽しめるゲームを用い、余暇活動として施設などで取り組まれています。

次に、リハビリテーションです。身体機能や認知機能の維持・向上を目的に、障がいや体の状態に合わせた工夫を加えながら活用されています。
当事者が楽しく前向きに取り組みやすいという点からも、リハビリとしてのeスポーツは注目されています。
また、イベントの企画・運営としての活用もあります。地域での体験会や大会を通じて、高齢者・障がい者の交流や社会参加の機会が生まれています。
さらに、高齢者向けのeスポーツ施設運営も行われています。
eスポーツを取り入れることで、高齢者の認知症予防やフレイル予防、そして居場所づくりにつながっています。

就労支援の分野でも活用されています。eスポーツを楽しみながら他者とコミュニケーションを取り、チームワークなどの力を伸ばします。また、動画編集や配信といったeスポーツ関連スキルの習得を通じて、社会で働く力を伸ばす取り組みが進められています。
加えて、教育の現場での導入も広がっています。
特別支援学校や部活動などで、コミュニケーションやチームワークの学びに役立てられています。このように、eスポーツはレクリエーション、リハビリ、イベント、施設運営、就労支援、教育と、実に幅広い形で医療福祉の現場に活用されています。

医療福祉で使用されているゲームタイトル例

- **よく使われるゲームタイトル例**
  - **太鼓の達人**：音楽に合わせて太鼓をたたくリズムゲーム
  - **ぷよぷよ**：同じ色のぷよをそろえて消すパズルゲーム
  - **グランツーリスモ**：ハンドル・アクセル操作で運転体験ができるレースゲーム

その他、**シニアeスポーツ向けに開発されたインディーズゲーム**や**「孫と一緒にゲームをしたい」という需要で『フォートナイト』等若い世代に人気のゲーム**が使用されることも

太鼓の達人

太鼓の達人ドンダフルフェスティバル
https://x.gd/7Xm4w

ぷよぷよ

ぷよぷよeスポーツ
https://puyo.sega.jp/PuyoPuyo_eSports/

グランツーリスモ

グランツーリスモ7
https://www.gran-turismo.com/jp/products/gt7/

24

次に、医療福祉の現場で実際によく使用されているゲームの例を紹介します。

よく使われているゲームタイトルの例として、『太鼓の達人』『ぷよぷよ』『グランツーリスモ』が挙げられます。
『太鼓の達人』は、音楽に合わせて太鼓をたたくシンプルなリズムゲームです。
『ぷよぷよ』は、上から落ちてくるぷよを並べて、同じ色のぷよがそろうと消せるパズルゲームです。
『グランツーリスモ』は、ハンドルやアクセルペダルを模したコントローラーを使い、実際の車を運転しているような体験ができるレースゲームです。

その他にも、高齢者の「孫と一緒にゲームで遊びたい」といった要望に応える形で、『フォートナイト』など若い世代に人気のゲームタイトルが使われることもあります。

医療福祉で使用されているゲームタイトル例と特徴

- **ルールや操作がわかりやすい**
- **体を動かしたり、頭を使ったりする**
- **観戦や応援も楽しめる**
- **得意なことや好きなことを楽しめる**

→ 『ぷよぷよeスポーツ』 同じ色を並べて消す

https://puyo.sega.jp/PuyoPuyo_eSports/

→ 『太鼓の達人』 バチで太鼓をたたく

https://taiko-esp.taiko-ch.net/

→ 『グランツーリスモ』 車の運転を体感できる

テレビュー福島　高齢者の生きがいづくりに「eスポーツ」体験　福島
https://newsdig.tbs.co.jp/articles/tuf/572023?display=1

25

では、医療福祉の現場でよく使われているゲームの特徴を整理してみましょう。

まず、ルールや操作がシンプルでわかりやすいという点が挙げられます。
たとえば『ぷよぷよ』は、同じ色を並べるだけで遊ぶことができます。
直感的に理解できるので、ゲームになじみのない初心者でもすぐに参加できます。

さらに、体を動かしたり、頭を使ったりできる点です。
たとえば、『太鼓の達人』ではリズムにあわせてバチを使って太鼓をたたきます。
高齢者施設等でのイベントでは、プレイを応援している利用者も一緒に太鼓をたたくように手を動かすなどして、
観戦や応援を楽しみながら運動ができるように工夫されています。

そして、得意なことや好きなことを楽しめる という特徴もあります。
たとえば、車が好きで、昔は運転を楽しんでいた高齢者が、『グランツーリスモ』で運転を体験しています。
このように、自分の好きなことをゲームを通じて体験することで、前向きな気持ちになれます。

このように、シンプルで体や頭を使えて、応援が盛り上がり、好きなことを楽しめる、そういった特徴を持つゲームが医療福祉の現場で多く採用されています。

医療福祉でのeスポーツ導入の背景

視点	背景	ポイント
施設・イベント開催者	新しいレクリエーション	• ゲームは新鮮で関心を引きやすい
	地域交流の促進	• ゲームを通して地域とのつながり強化
	スキル支援	• ゲームを通してコミュニケーション能力や協調性を伸ばす • 動画編集など関連スキルを身に着けるきっかけになり、就労支援に
高齢者・障がい者	安心して楽しめる	• 障がいや年齢に関係なく参加しやすい • 身体的負担が少なく、けがをするリスクが低い
	孤立感の軽減	• ゲームを通して他者との自然な会話が生まれる • 移動が難しくてもオンラインで他者と対戦・交流ができる
	世代間交流	• 若者や孫世代と楽しめ、共通の話題ができる
医療従事者	健康面への効果期待	• 手指を動かし頭を使うことで機能の維持や改善が期待 • 楽しみながら継続しやすい

26

ここでは、医療福祉の現場にeスポーツが導入されるようになった背景について考えてみましょう。
まず、施設やイベントの開催者の立場から見てみます。従来のレクリエーション、たとえば体操や歌、工作などは長年親しまれてきましたが、同じ活動が続いてマンネリ化しているという声も少なくありません。そうした中で、eスポーツは新鮮で関心を引きやすいレクリエーションとして注目されるようになりました。また、eスポーツは地域交流の促進にも役立ちます。大会や体験会を開くと地域の人々が集まり、高齢者や障がい者と地域住民とのつながりを生むきっかけになります。さらに、eスポーツはコミュニケーション能力や協調性を伸ばしたり、動画編集・配信といった関連スキルを身につけるきっかけにもなります。そのため就労支援の現場で取り入れられる例も増えています。

次に、高齢者や障がいのある方の視点です。eスポーツは、障がいや年齢に関係なく安心して楽しめる活動です。身体的な負担が少なく、けがのリスクも低いため、誰でも参加しやすいのが特徴です。
また、ゲームを通じて自然な会話が生まれることで孤立感をやわらげる効果もあります。さらに、移動が難しい方でも、オンラインを通じて他者と交流できるのは大きな利点です。加えて、eスポーツは世代間交流にもつながります。若い世代や孫世代と共通の話題が生まれることで、家族関係や地域のつながりがより豊かになります。

最後に、医療従事者の視点です。eスポーツは、楽しみながら手や指を動かし、頭を使う活動です。そのため機能の維持や改善が期待できるだけでなく、楽しみながら続けられるという点で、利用者が自発的に取り組みやすいという利点があります。
このように、施設・イベント開催者、利用者、医療従事者のそれぞれにとって、eスポーツ導入には多様な背景と意義があります。

医療福祉でのeスポーツ導入における工夫

- **ゲーム選定の工夫**
  - 操作が簡単でルールがわかりやすく、交流が生まれるゲームを選ぶ
  - 対象者の好みなどをふまえニーズを考える
- **機器・環境整備の工夫**
  - 対象者に合わせたデバイスや応援グッズの用意
  - 安全に配慮し整理整頓
- **支援体制の工夫**
  - スタッフを配置し、プレイや応援を促し盛り上げる
  - プロのeスポーツ選手や学生ボランティアとの連携
- **活動設計の工夫**
  - 体操やお茶など他のアクティビティと組み合わせる
  - 継続して開催するために日常の活動に組み込む

ゲーム前に体操で身体をほぐす

東信ジャーナル　上田市で、高齢者を対象とした「ｅスポーツ」の体験会が開かれる！
https://tjournal.co.jp/local/ueda/post-3261/

次に、医療福祉の現場でeスポーツを導入する際に工夫されている点について見ていきましょう。
まず、ゲーム選定の工夫です。操作が簡単でルールがわかりやすく、他者とのコミュニケーションのきっかけになるゲームが選ばれています。また、対象者の好みに合わせたゲームを選び、本人の参加意欲を引き出す工夫もされています。たとえば、運転が好きな人が多い高齢者施設では、車の運転を体験できるゲームが取り入れられています。

次に、機器や環境整備の工夫です。弱い力でも入力できる障がい者向けのコントローラーなど、対象者の体の状態に合わせたデバイスを準備することがあります。
また、転倒を防ぐためにコード類をまとめて整理するなど、安全への配慮も欠かせません。応援する人のために、うちわなど手に持って一緒に盛り上がれるグッズを用意することもあります。
三つ目は、支援体制の工夫です。ゲームの操作を教えるなどサポートするスタッフが配置し、プレイヤーを助けたり、参加や観戦を促し盛り上げたりしています。
プロのeスポーツ選手や学生ボランティアと連携する例もあります。

最後に、活動設計の工夫です。ゲーム単独で終わらせず、体操やお茶会など他のアクティビティと組み合わせることで、より安全に効果の高い活動にしているケースもあります。たとえば、スライドの写真のように、ゲームをする前に体操を取り入れて身体をほぐすといった工夫があります。
また、単発イベントで終わらせず、日常のレクリエーションの一部として継続的に取り入れることで、長く続けやすくなる工夫もされています。このように、ゲームの選び方から安全面、支援の仕組み、活動の組み立て方まで、さまざまな工夫が行われています。

3．医療福祉分野でのeスポーツ活用に期待される効果

ここから第3章「eスポーツ導入に期待される効果」に入ります。
これまで、医療福祉の現場でどのようにeスポーツが導入されてきたのか、具体例やその背景、工夫などについて見てきました。
この章では、実際に導入したときにどのような効果が期待できるのかに焦点を当てます。
eスポーツが医療福祉の現場でどのような価値を持つのかを理解していきましょう。

医療福祉へのeスポーツ導入で期待される代表的な効果

①認知・身体機能への効果

ゲームの操作を通じて脳を活性化し、反応速度や判断力の改善、手指や身体、脳の機能維持が期待される

②精神・心理的効果

達成感や自信を得られ、ストレス軽減や気分の改善など、前向きな心理変化

③社会的効果

他者との交流やチーム活動を通じて、コミュニケーションや社会参加の機会が増える

④福祉サービス支援効果

福祉施設でのリハビリや余暇活動に活用でき、サービスの質向上に貢献する

これらの効果は一般的に期待されているもので、まだ研究は始まったばかり
今後の検証で立証されていくと考えられる

29

eスポーツを導入したときに期待される効果について、4点に整理して見ていきます。

まず一つ目は、認知・身体機能への効果です。
ゲームの操作を通じて脳が活性化し、反応速度や判断力の改善、手や指・体の機能維持につながるのではないかと期待されています。

二つ目は、精神・心理的効果です。
ゲームを通して達成感や自信を得られ、ストレスを和らげたり、気分が前向きになったりする心理的な変化が期待されています。

三つ目は、社会的効果です。
他者との交流やチーム活動を通して、自然に会話が増えたり、コミュニケーションや社会参加の機会が広がったりする点が注目されています。

最後に、福祉サービス支援効果です。
eスポーツは施設でのリハビリや余暇活動としても活用でき、サービスの質の向上や利用者の満足度アップにつながる可能性があります。

ただし、ここで挙げた効果は、現在一般的に期待されているものです。
こういった効果に関する研究は始まったばかりで、まだエビデンスが十分とは言えません。ただ徐々にこうした医療へのeスポーツ活用を研究する研究者が増えており、今後検証が進むことで、具体的にどのような効果があるのかが明らかになっていくと考えられます。

①認知・身体機能への効果

- **認知機能の改善・維持**
  ゲームの情報処理や操作で脳を活性化し、判断力や集中力を鍛える
- **身体機能の改善・維持**
  ゲームの操作を通して、手指や体幹を使うことで筋力や柔軟性を保つ

【事例】

脳性麻痺を持つ障がい者のAさんは、障がい者支援施設でリハビリとして『グランツーリスモ』をプレイ。

一般的なボタン入力のコントローラーではなく、車のハンドル形のコントローラーを使い、ハンドルを切る操作が上肢の運動になっている。プレイ中は夢中になっており、自然と腕が上にあがる。

POST
https://1post.jp/5504

30

ここからは、4つの効果を一つずつ具体的に見ていきます。
まず取り上げるのは、認知・身体機能への効果です。

eスポーツは、認知機能の改善や維持につながると期待されています。
画面を見て情報を得て、瞬時に判断して操作を行う必要があるため、脳が活性化し、反応速度や判断力、集中力を鍛えることができるのではないかと考えられています。

さらに、eスポーツは身体機能の改善や維持にもつながると言われています。
コントローラー等を使って入力を行う操作そのものが、手や腕、体幹を自然に使う練習になります。
その結果、手指や身体の筋力や柔軟性の維持につながる可能性があります。

実際の事例として、脳性麻痺を持つ障がい者のAさんが、障がい者支援施設でリハビリの一環として運転を体験できる『グランツーリスモ』をプレイした例があります。
一般的なボタン入力のコントローラーではなく、車のハンドル型のコントローラーを使用しており、ハンドルを切る操作が上肢の運動になっていました。
Aさんはプレイに夢中になり、意識することなく自然に腕を高く上げることができました。

②精神・心理的効果

- **ストレス軽減**
  ゲームへの没頭感やゲームの楽しさがいい気分転換となり、心理的安定をもたらす
- **自己肯定感の向上**
  スコアや勝利など具体的な目標を立てやすく、継続的な挑戦を通して成功体験を得られる
- **感情表現の促進**
  喜びや悔しさを体験し、感情と向き合い表現する機会となる

【事例】

重度障がい児のeスポーツ大会「【フローレンス杯】アイ♡スポ」に選手として小学一年生の女の子が参加。

楽しさだけでなく、今まであまり経験できなかった競争心や負けても感じられる爽快感、自分の力でゴールまで行ける嬉しさ、他の人を応援する気持ちなどを味わった。

Florence
https://florence.or.jp/news/56715/

31

次に取り上げるのは、精神・心理的効果です。

eスポーツは、楽しみながら取り組めるため、気分転換やストレスの軽減につながると期待されています。
ゲームの中でスコアを伸ばしたり、クリアや勝利を経験することで達成感や自信を得られるという効果もあります。
こうした成功体験の積み重ねは、自己肯定感を高める要因になると考えられています。

また、eスポーツには感情を表現する機会を増やす効果もあります。
勝ったときの喜びや、負けたときの悔しさを味わうことで、感情と向き合い表現する機会になります。

実際の事例として、重度障がい児のためのeスポーツ大会「フローレンス杯 アイ♡スポ」に参加した小学一年生の女の子のケースがあります。
彼女は大会でこれまで経験できなかった競争心を感じ、ゴールに到達した喜びや、負けても味わえる爽快感を経験しました。
また、他の人を応援する楽しさも知り、ゲームを通してさまざまな感情を体験することができました。

③社会的効果

- **コミュニケーション促進**
  対戦や協力プレイ、ゲームの教え合いなどを通じて会話が増え、新しい友人や仲間を得られる
- **社会参加**
  ゲームを通じて様々な人と関わることで孤立感を防ぎ、社会とつながる実感を得られる
- **社会で求められるスキルの習得**
  ゲームでの役割分担や協力を通じて協調性を育むなど、社会で必要とされるスキルを学べる

【事例】
高齢者がeスポーツで遊べる埼玉県の「シルバーeスポーツジム」の利用者は、「ジムは新たな出会いが見つけられる貴重な場」と語っている。利用者同士で仲良くなり、ゲームだけでなく会話も楽しんでいる。

東京新聞
https://www.tokyo-np.co.jp/article/175247

32

次に取り上げるのは、社会的効果です。

eスポーツは、一人で楽しむだけでなく、対戦や協力プレイを通じて他者と関わることができます。
その結果、自然と会話が増え、新しい友人や仲間を得るきっかけになります。
こうした交流は、利用者にとって大切なコミュニケーションの場となります。

また、ゲームを通して社会とのつながりを実感できることも大きな効果です。
たとえ外出や地域活動に参加することが難しい人でも、オンラインや施設内のeスポーツ活動を通じて他者と関わり、「自分は社会の一員だ」と感じられるようになります。

さらに、eスポーツには役割分担や協力といった要素もあります。
たとえばチーム戦では、攻め役や守り役を分けて協力する必要があり、そこで協調性や社会で必要とされるスキルを学ぶことができます。

実際の事例として、埼玉県にある「シルバーeスポーツジム」では、高齢者がeスポーツを通じて新しい仲間と出会い、ゲームをしながら会話や交流を楽しんでいます。
ある利用者は「ジムは新しい出会いの場になっている」と語っており、ゲームが人と人がつながるきっかけになっていることがわかります。

④福祉サービス支援効果

- **現場実務の支援**
  レクリエーション等活動メニューの選択肢が増え、職員の助けになる
- **利用者サービスの充実**
  新しい取り組みとして利用者の満足度を高める
- **施設・サービスとしての魅力の向上**
  eスポーツという特色ある新たな活動を提供することで、より魅力的なサービスとなる

【事例】
サービス付き高齢者向け住宅「シニアステージ中野町別館」では、利用者がeスポーツを楽しんでいる。
高校生との交流や大会などイベントもあり、eスポーツのない日は利用者から「今日はないのか」と声があがるほど好評を得ている。

山陰放送
https://newsdig.tbs.co.jp/articles/bss/164916?display=1

33

最後に取り上げるのは、福祉サービス支援効果です。

eスポーツを導入することで、現場のレクリエーションや活動の幅が広がります。
活動の選択肢が増えることは、福祉サービスの現場で働く職員にとって助けになります。

また、利用者にとっては新しい取り組みがあることでサービスが充実し、福祉サービスへの満足度が高まります。

そして、eスポーツという特色ある新たな活動を取り入れることで、施設・サービスそのものの魅力を高める効果も期待できます。

事例として、サービス付き高齢者向け住宅「シニアステージ中野町別館」では、入居者がeスポーツを日常的に楽しんでいます。
高校生との交流や施設内での大会なども行われており、eスポーツ活動のない日は利用者から「今日はeスポーツがないのか」と声があがるほど好評です。

以上、ここまでeスポーツ導入に期待される4つの効果を見てきました。
認知・身体機能への効果、精神・心理的効果、社会的効果、そして福祉サービス支援効果と、eスポーツには多面的な可能性があることがわかります。
ただし、これらはあくまで一般的に期待されている段階であり、研究は始まったばかりなことに注意しましょう。
今後の検証によって、より具体的な効果が明らかになっていくでしょう。

4．医療福祉分野でのeスポーツ活用の課題と対応例

ここから第4章「医療福祉分野でのeスポーツ活用の課題と対応例」に入ります。
これまで、医療福祉の現場でeスポーツがどのように活用され、どのような効果が期待されるのかを見てきました。
しかし、実際に導入するとなると、課題やハードルが存在します。
この章では、eスポーツ導入の課題を整理し、これらの課題に対して実際に行われている現場での対応例を紹介します。

医療福祉へのeスポーツ導入における主な課題の例

①環境・設備面の課題

専用機材や通信環境・設置スペースの確保にコストと調整が必要

eスポーツやゲームへの理解の不足への対応

②人的リソース・スキル面の課題

スタッフのゲームに関する知識やICTスキル、個々の参加者に合わせた対応など

③継続・運営面の課題

スタッフ・参加者のモチベーションの維持や、継続的な取り組みにするための工夫

35

まずは、医療福祉の現場でeスポーツを導入するときに直面する主な課題について、全体を整理して見ていきます。
大きく分けると、課題は三つあると考えられます。

一つ目は、環境・設備面の課題です。
専用の機材や通信環境を整えるためには費用やスペースの確保が必要であり、導入のハードルになっています。
また、安全に実施するための環境整備も欠かせません。

二つ目は、人的リソースやスキル面の課題です。
スタッフがゲームやICTに不慣れな場合、機材の準備や利用者へのサポートが難しくなります。
加えて、参加者一人ひとりの状態に応じた個別対応も必要になるため、スタッフへの負担が増えることがあります。

三つ目は、継続・運営面の課題です。
イベントとして一度実施することはできても、長く続けるには参加者やスタッフのモチベーションを維持する工夫が必要です。
また、運営体制そのものをどう整えるかも重要な課題です。

このように、eスポーツの導入にはさまざまな課題があります。
次のスライドからは、それぞれの課題を具体的に取り上げ、現場での対応例とあわせて見ていきましょう。

①環境・設備面の課題

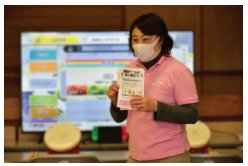
- **機材・通信環境の整備負担**
  ゲーム機器やネット環境の導入・維持には費用や技術的整備が必要
- **eスポーツの認知・理解不足**
  eスポーツは若者向けのイメージが強く、高齢者や障がい者にはなじみが薄く抵抗感を持たれる場合がある
- **安全管理・操作しやすさへの配慮**
  高齢者や障がい者が参加できるアクセシビリティや安全対策（転倒防止など）の整備が求められる

【対応例】

山梨県の山中湖村社会福祉協議会が行っている高齢者サロンでのeスポーツ活動では、高齢者が気軽に参加しやすいようにあえて「eスポーツ」ではなく「健康ゲーム」という名称を用いている。

また、ゲームに挑戦する前に、プリントを配布しeスポーツは介護予防や認知症にも効果があることを丁寧に説明。

わたあめ
https://www.y-wataame.com/news/e-sports_yamanakakoshakyo1/



36

最初に取り上げるのは、環境・設備面の課題です。

eスポーツを導入するためには、ゲーム機器やモニターといった機材が必要になります。
これらをそろえるには費用がかかり、導入の大きな負担となります。
また、安定したインターネット環境の導入・維持も欠かせません。

さらに、eスポーツは若者向けというイメージが強く、高齢者や障がい者にはなじみが薄いことがあります。
そのため、利用者やご家族に理解してもらうことが難しい場合もあります。

加えて、安全面への配慮も欠かせません。
高齢者や障がい者が安心して楽しめるように、転倒を防ぐためにコード類をまとめたり、使いやすいデバイスを用意するなどの工夫が求められます。

ここで一つ、実際の対応例を紹介します。
山梨県の山中湖村社会福祉協議会が行っている高齢者サロンでのeスポーツ活動では、参加のハードルを下げる工夫として、あえて「eスポーツ」ではなく「健康ゲーム」という名称を使っています。
「eスポーツ」と聞くとなじみなく難しそうだと感じる方でも、「健康ゲーム」という言葉であれば、取り組みやすく感じられるからです。
さらに、活動を始める前にプリントを配布し、eスポーツが健康につながるとメリットを丁寧に説明をしています。
こうした工夫で、ゲームになじみのない高齢者が参加しやすい環境を整えています。

②人的リソース・スキル面の課題

- **人材やスキルの不足**
  ゲームやICTに不慣れで、対応できるスタッフや専門人材が不足している場合がある
- **スタッフの負担増加**
  関係者への説明や準備に時間がかかり、スタッフの業務負担になる
- **個別対応の必要性**
  参加者の健康状態や障害、能力に合わせた調整・対応が必要

【対応例】

「健康ゲーム指導士」は、テレビゲームで高齢者の健康と交流を支援することを目的とした、日本アクテビティ協会が認定する民間資格。

養成講座では、高齢者にゲームを取り入れる効果や、高齢者とのゲームを通したコミュニケーションのしかたなどを実践も交えながら学べる。これまでに高齢者のアクティビティにeスポーツ導入を目指す施設や自治体の関係者などが受講。

ファミ通.com
https://www.famitsu.com/news/201803/26154383.html

37

次に取り上げるのは、人的リソースやスキル面の課題です。

eスポーツを導入する際には、ゲームやICTに不慣れなスタッフも多く、機材の準備や操作、トラブル対応が難しいという問題があります。専門的な知識やスキルを持った人材が不足していることは、大きなハードルの一つです。

さらに、eスポーツを実施するには準備や進行に時間がかかり、職員の負担が増えることも課題となっています。普段の業務に加えて、機材の設置や説明などを行う必要があるため、どうしても業務量が増えてしまいます。

また、参加者の健康状態や障がいの程度、経験に合わせて支援の方法を調整する必要があります。参加者一人ひとりに個別対応が求められるため、職員にとっては負担が大きくなる場面も少なくありません。

対応の例を紹介します。「健康ゲーム指導士」という資格があります。これは、日本アクテビティ協会が認定している民間資格で、テレビゲームを活用して高齢者の健康や交流を支援することを目的としています。養成講座では、高齢者にゲームを取り入れる効果や、高齢者とのゲームを通じたコミュニケーションのしかたなどを、実践も交えながら学ぶことができます。これまでに、高齢者へのアクティビティにeスポーツを導入しようと考えている施設や自治体の関係者が受講しています。
このように、人材やスキル不足といった課題に対して、研修や資格制度を通して支援者のスキルを底上げする取り組みが行われています。

③継続・運営面の課題

- **モチベーションの維持**
  継続的な取り組みにするには、参加者のモチベーションを維持し、盛り上げる工夫をする必要がある
- **運営体制の確保**
  継続するにあたり、運営体制の構築が求められる

【対応例】
「デイケアさとやま」では、施設のスタッフが一丸となってeスポーツレクリエーションを取り入れている。
スタッフでチームを組み、話し合いを重ねて、マンネリ化することのないようにeスポーツレクリエーションを企画。

HELPMAN JAPAN
https://helpmanjapan.com/article/12477

38

最後に取り上げるのは、継続・運営面の課題です。
eスポーツは、単発のイベントとして実施するだけなら比較的導入しやすいのですが、継続して取り組むとなるとさまざまな問題が出てきます。

まず、参加者のモチベーションをどう維持するかが課題になります。最初は新鮮で楽しくても、回数を重ねるうちにマンネリ化してしまうことがあります。内容を工夫したり、新しいゲームを取り入れたりするなど、継続的に楽しめる仕組みが必要です。

次に、運営体制をどう確保するかも大きな課題です。eスポーツの活動は、計画から機材の準備・維持や当日の進行など、多くの手順が必要になります。
これらを安定して担える体制を整えなければ、継続的な活動は難しくなります。

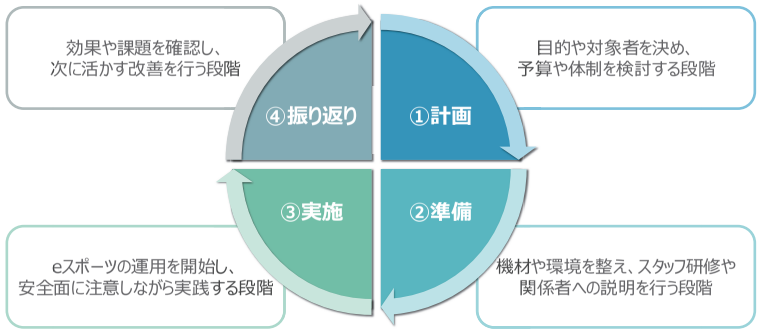
継続・運営面の課題に対する対応例としては、高齢者施設「デイケアさとやま」が挙げられます。「デイケアさとやま」では、施設のスタッフが一丸となってeスポーツレクリエーションを取り入れています。スタッフもeスポーツを体験し、その魅力を理解しています。
また、スタッフ同士でチームを組み、繰り返し話し合いを行いながら、利用者が飽きないように工夫を重ねています。
その結果、継続して楽しめるeスポーツの活動を企画・運営することができています。

以上、この章では、eスポーツ導入における主な3つの課題を見てきました。
環境・設備面の課題、人的リソース・スキル面の課題、継続・運営面の課題があります。
しかし、現場では様々な工夫がされ、課題を乗り越えるための対応も進められています。

5．eスポーツ導入プロセス

ここから第5章「eスポーツ導入プロセス」に入ります。
実際に、医療福祉の現場でeスポーツを導入するとなったとき、どのような流れで進めていけばよいのでしょうか。
この章では、導入のプロセスを大きく4つの段階に分けて整理します。
eスポーツ導入の流れを一つひとつ確認していきましょう。
また、医療福祉の現場にeスポーツを導入する担当者に求められるスキルとマインドについても見ていきましょう。

一般的なeスポーツ導入の流れ



※ここでは一般的な導入プロセスを紹介。医療福祉分野では、まだ確立されたモデルがなく、試行錯誤が続けられている

40

まずは一般的なeスポーツ導入の流れについて説明します。
導入のプロセスは大きく4つの段階に分けられます。

最初は「計画」です。
eスポーツ導入の目的や対象者を決め、予算や体制などどのように進めていくかを検討する段階です。

次は「準備」の段階です。
eスポーツ導入にあたり必要な機材や環境を整え、ゲームタイトルを決めてスタッフの研修を行い、ルールや安全対策を確認します。

三つ目は「実施」です。
計画に沿ってeスポーツを実際に運用し、参加者が安全に楽しめるよう支援します。

最後は「振り返り」です。
活動の成果や課題を確認し、次につなげるための改善を行います。

ここで紹介しているのは、あくまで一般的なeスポーツ導入の流れです。
医療福祉の分野ではまだ確立されたeスポーツ導入のモデルがなく、各現場で試行錯誤が続けられていることに注意しましょう。

この後のスライドでは、それぞれの段階をもう少し詳しく見ていきます。

①計画

目的や対象者を決め、予算や体制を検討する段階

- **目的の明確化**
  リハビリテーション、社会参加、交流、ストレス軽減など、eスポーツ導入の目的を決める
- **対象者の設定**
  高齢者や障がい者、施設の利用者など、対象となる相手を設定
- **内容とスケジュールの検討**
  日常的な取り組みにするのか、特別イベントとして行うのかなど内容を考え、実施に向けたスケジュールを組む
- **ゲームタイトル選定**
  導入の目的や対象者の特性を踏まえ、対象者が楽しめるタイトルを選ぶ
- **予算・体制の検討**
  機材など必要なものの購入費や人員配置などの計画

41

最初の段階は「計画」です。「計画」は、目的や対象者を決め、予算や体制などeスポーツ導入のための枠組みをつくっていく段階です。

まず大切なのは、目的を明確にすることです。
リハビリテーションを目的とするのか、社会参加や交流を促すのか、それとも楽しみや気分転換を重視するのか、何を目指すのかをはっきりさせる必要があります。

次に、対象者を設定することです。高齢者なのか、障がい者なのか、誰に向けた活動なのかによって内容は大きく変わります。
対象者を具体的に想定することで、準備すべきものも見えてきます。

さらに、内容とスケジュールの検討も重要です。日常のレクリエーションとして定期的に行うのか、特別なイベントとして実施するのか等によって準備の方法は異なります。

そして、ゲームタイトルの選定です。eスポーツ導入の目的、対象者の特性や好みをふまえ、対象者が楽しめるタイトルを選ぶことが求められます。

最後に、予算や体制の検討を行います。必要な機材の購入費や通信環境の整備、スタッフの配置など、現実的に実施可能かどうかを事前に確認することが欠かせません。

このように「計画」の段階では、導入の目的・対象・内容・ゲーム・予算と体制を整理することが大切です。

②準備

機材や環境を整え、スタッフ研修や関係者への説明を行う段階

- **機材・環境整備**
  必要な機材をそろえ、動作や設置のしかたを確認する
- **ルール・安全対策の整備**
  プレイ時間や休憩、順番などの実施当日のスケジュールやルールを定め、安全に楽しめる環境をつくる
- **役割分担の決定**
  進行役、見守り役、記録担当など、スタッフの役割を決めておく
- **周知・説明**
  対象者や関係者等にeスポーツ導入の目的や内容を伝え、不安を解消し理解を得る

42

次の段階は「準備」です。
「準備」では、実際にeスポーツを始めるための環境を整え、参加者やスタッフが安心して取り組めるように備えます。

まずは、機材や環境を整えることが必要です。
ゲーム機器やモニター、インターネット環境などを準備し、動作確認をしておきます。
また、会場の広さや導線も考え、転倒などの事故を防ぐように整備することが求められます。

次に、ルールや安全対策を決めることです。
プレイ時間や休憩のタイミング、順番の決め方などをあらかじめ設定し、参加者全員が安心して取り組める環境をつくります。

さらに、スタッフの役割分担も重要です。進行役や見守り役、記録係などを決めておくことで、当日の活動がスムーズに進みます。

最後に、周知や説明を行います。
対象者や対象者のご家族、関係者に対して、eスポーツ導入の目的や内容をわかりやすく伝え、不安を解消することが大切です。

このように「準備」の段階では、機材の整備・ルールや役割の決定・周知などを通して、安全で安心して楽しめるeスポーツ活動の土台を築いていきます。

③実施

eスポーツの運用を開始し、安全面に注意しながら実践する段階

- **運用開始**
  計画に沿って、実際にeスポーツを使った活動を始める
- **安全管理**
  参加者の様子に配慮し、参加者が安心して安全に楽しめるようサポートする
- **記録・観察**
  参加状況や参加者の反応を記録する
- **調整・対応**
  難易度や進行方法、支援内容や実施時間などを利用者の様子に合わせて調整する

43

3つ目のの段階は「実施」です。
「実施」では、計画に沿ってeスポーツを実際に運用していきます。大切なのは、参加者に安全にeスポーツを楽しんでもらうことです。

まずは、運用を開始することです。
これまで準備してきたルールに基づいて、実際に活動を始めます。

次に、安全管理を行うことです。
参加者の体調や表情など様子に注意を払い、無理なく楽しめるようにサポートします。

さらに、記録や観察を行うことも重要です。
誰がどのくらい参加したのか、どんな反応があったのかを残しておくことで、次回の改善に役立てることができます。

最後に、調整や対応を行うことです。
難易度を下げたり、進行のスピードをゆるめたりするなど、参加者の様子に合わせて柔軟に対応します。

このように「実施」の段階では、ただ計画に沿ってゲームを行うだけでなく、臨機応変な対応調整が求められます。

④振り返り

効果や課題を確認し、次に活かす改善を行う段階

- **良かった点と課題の確認**
  活動を実施して得られた成果や利用者の反応などの良かった点と、改善が必要な点を振り返る
- **改善案を考える**
  挙がった課題に対して、次に活かせる具体的な改善策を検討する
- **共有と継続計画**
  スタッフ間で情報を共有し、今後に向けた方針を立てる

44

最後の段階は「振り返り」です。
「振り返り」では、活動を実施して終わりにするのではなく、次につなげるために成果や課題を確認します。

まず、良かった点と課題を確認することです。
参加者の反応やスタッフの気づきを振り返り、うまくいった点と改善が必要な点を整理します。

次に、改善案を考えます。課題として挙がった部分について、次回はどう工夫すればより良い活動になるかを話し合います。

最後に、情報を共有し、継続計画を立てます。
振り返りの内容をスタッフ同士で共有し、今後に向けた方針を検討することで、継続的な取り組みにつながります。

このように「振り返り」の段階を設けることで、eスポーツの活動をより良い形で継続したり、気づいたことを他の活動に活かしたりすることができます。

こういったeスポーツ導入における「計画・準備・実施・振り返り」という4段階の流れをサイクルとして続けることが、eスポーツ活動を根づかせ、発展させていくポイントになります。

担当者に求められるスキル

最も求められるのは、コミュニケーション力！
参加者との信頼関係を築きeスポーツを楽しんでもらおう

- **コミュニケーション力**
  参加者や他のスタッフと適切にやり取りをし、皆で安心して楽しくeスポーツに取り組める体制をつくる力
- **ICT活用力**
  ゲーム機、ネットワーク機器等ゲームに必要な機材の基本操作ができるスキル
- **問題解決力**
  運営や参加者の支援で起こるさまざまな課題に対応できる力
- **福祉知識の応用**
  介護やリハビリテーション等、福祉に関する専門知識をeスポーツ活動に活かす力

45

では、eスポーツを医療福祉の現場に導入する際に、担当者に求められるスキルとマインドについて見ていきます。最初に求められるスキルから整理しましょう。

まず大切なスキルは、コミュニケーション力です。参加者と信頼関係を築き、安心して楽しんでもらえる雰囲気をつくる力が欠かせません。利用者同士の会話を促したり、応援を盛り上げたりする役割も担います。そして、他のスタッフとの連携して円滑に活動を進めるためにも、コミュニケーション力は重要です。

次に、ICT活用力です。ゲーム機器やネットワーク機器など、eスポーツに必要な機材を基本操作できるスキルが必要です。
専門的な知識までは不要でも、スムーズにeスポーツを楽しめるように機材を適切に扱い、トラブルが起きたときに最低限対応できることが求められます。
三つ目は、問題解決力です。導入や運営の中では、予期しないトラブルや利用者へのサポート上の課題が起こります。
そうしたときに状況を判断し、解決のために工夫できる力が重要です。

最後に、福祉知識の応用です。介護やリハビリテーションなど、福祉分野での専門知識をeスポーツの活動にどう活かすかがポイントになります。eスポーツを楽しんでもらうため、利用者の健康状態や障がいの特性に配慮したサポートを行う上で必要です。

このように、eスポーツ導入の担当者には幅広いスキルが求められますが、中でも最も大切なのは参加者との信頼関係を築き、楽しんでもらうためのコミュニケーション力です。

担当者に求められるマインド

最も求められるのは、**チャレンジ精神！**
発展途上の医療福祉におけるeスポーツ導入の開拓者になろう

- **柔軟性**
  新しい取り組みを受け入れ、工夫しながら進める姿勢
- **参加者に寄り添う心**
  参加する高齢者・障がい者個々の気持ちを尊重し、サポートする姿勢
- **楽しさを分かち合う意欲**
  参加者や他のスタッフとともにゲームを楽しみ、前向きな雰囲気をつくる力
- **チャレンジ精神**
  医療福祉におけるeスポーツ導入という新しい取り組みに対し、前向きに挑戦する精神

46

次に、担当者に求められるマインド、つまり心構えを見ていきましょう。

一つ目は、柔軟性です。
医療福祉の現場でeスポーツを取り入れることはまだ新しい取り組みです。
思い通りに進まないことも多いですが、そのときに工夫しながら柔軟に対応できる姿勢が求められます。

次に、参加者に寄り添う心です。
参加する高齢者・障がい者一人ひとりの気持ちや状況に耳を傾け、その人が楽しめるようにサポートするという視点を持つことが大切です。

三つ目は、楽しさを分かち合う意欲です。
担当者自身がゲームの楽しさを理解し、参加者や他のスタッフと一緒に楽しむことで、場の雰囲気は明るくなり、利用者も安心して参加しやすくなります。

最後に、チャレンジ精神です。
医療福祉の分野でeスポーツを導入することは、まだ前例が少なく、模索が続いている段階です。
その中で新しいことに挑戦する前向きな気持ちが、活動を広げていく原動力になります。
こういったチャレンジ精神は、医療福祉におけるeスポーツ導入が発展途上の取り組みであるからこそ、担当者に最も求められるマインドです。

6．今後の展望

ここから第6章「今後の展望」に入ります。
これまでの章では、eスポーツの基礎や医療福祉現場での活用事例、導入による効果、課題、そして導入の流れについて見てきました。
この章では視点を少し広げ、今後eスポーツが医療福祉の分野でどのように発展していくのか、社会全体でどのような広がりを見せていくのかを、eスポーツの社会的な価値への注目の高まりや最新の取り組みと共に考えていきましょう。

注目が高まるeスポーツの社会的価値

- **社会的な注目度が上昇**
  eスポーツは今や娯楽を超え、スポーツ・文化活動として認知されつつある
- **ユニバーサルな可能性**
  障がい・年齢・国籍・性別などを問わず、誰もが同じルールで楽しみやすい
- **社会参加の促進**
  交流やチームプレイ、応援を通じて人とのつながりができ、生きがいづくりに貢献
- **医療福祉への応用**
  リハビリテーションやレクリエーションなど、現場での活用が広がり始めている

様々な団体や企業、自治体がeスポーツの可能性に注目し、eスポーツをさらに医療福祉に活用していこうとしている

48

年々盛り上がりを見せているeスポーツは、今や娯楽を超えて、スポーツや文化活動として社会に認知されつつあります。
大会やイベントを通じて、人々の関心が確実に高まっています。
そういった中で、eスポーツの持つ様々な社会的価値に注目が集まるようになりました。

その一つが、ユニバーサルな可能性です。
障がいの有無や年齢、国籍や性別を問わず、誰もが同じルールで一緒に楽しめるのがeスポーツの特徴です。

また、社会参加の促進という側面もあります。
ゲームでの交流やチームプレイ、応援などを通じて人とのつながりが生まれ、生きがいづくりにつながっています。

さらに、医療福祉への応用という点でも期待が高まっています。
リハビリテーションやレクリエーションなど、現場での活用が始まり、福祉サービスをより豊かにする取り組みとして広がりを見せています。

こうした背景から、さまざまな団体や企業、自治体がeスポーツの可能性に注目し、医療福祉の分野へのさらなる活用を模索しています。

大阪・関西万博の取り組み

- **2025年10月1日に大阪・関西万博でシニアeスポーツ大会**
- シニアeスポーツ大会『GeeSports大会 決勝』を万博で開催
- 主催はGeeSports万博実行委員会LLP（GeeSports LLP）
- GeeSports LLPは、**ゲームを通してシニアに生きがいや自信を持つきっかけをつくり、世代を超えたコミュニケーションを生む**ことを目指している団体
- 万博で**生き生きとゲームをプレイするシニアの姿が、人々や社会に前向きな影響を与える**と考えている
- 万博での大会を通し、**健康維持・認知症予防・社会参加など、ゲームの可能性**を広く発信・検討

EXPO 2025 That one step will shift the future. x GeeSports

In Partnership with Events at Expo 2025

PR TIMES https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000135.000076535.html

49

eスポーツの可能性に注目した医療福祉分野での新たな取り組みを見ていきましょう。
最初に、eスポーツのユニバーサルな可能性を示す事例として、大阪・関西万博での取り組みを紹介します。

2025年の大阪・関西万博では、シニアを対象としたeスポーツ大会「GeeSports大会 決勝」が開催されます。
大会を主催するのは、GeeSports万博実行委員会有限責任事業組合（GeeSports LLP）です。
GeeSports LLPは、ゲームを通してシニアに生きがいや自信を持つきっかけをつくり、世代を超えたコミュニケーションを生むことを目指している団体です。
加齢で身体機能の低下があっても楽しめるように工夫された専用ゲームをつくり、高齢者が活躍できる場を創出する「GeeSports」プロジェクトを進めています。
GeeSports LLPは、大阪・関西万博でシニアのeスポーツ大会を開催する事で、生き生きとゲームをプレイするシニアの姿が、人々や社会に前向きな影響を与えると考えています。
また、多くの人々が集まる大阪・関西万博で、ゲームの持つ健康維持や認知症予防、社会参加や多世代交流などのさらなる可能性の発信と検討を進めようとしています。

日本eスポーツ協会(JeSU)の取り組み①

- **障がい者向けeスポーツ導入セミナーを実施**
  - 一般社団法人日本eスポーツ協会(JeSU)は、**障がい者や高齢者のeスポーツを通した社会参加を推進**するための活動を展開
  - 障がい者のサポートをする医療福祉従事者を対象に「からだに不自由のある方へのeスポーツ支援者入門セミナー」を実施
  - **eスポーツの基礎や活用事例**を紹介する講義と**障がい者向けの専用コントローラー等**を使ったワークショップを行った

eスポーツ活用事例の講義

コントローラーを肘のみで操作

視野狭窄の見え方を体感しゲームをプレイ

身近な文房具などを使い
アクセシビリティコントローラーをつくる体験

日本eスポーツ協会 https://jesu.or.jp/contents/news/news-250204/

50

次に、日本eスポーツ協会、通称JeSUの取り組みを紹介します。
JeSUは、障がいのある方や高齢者がeスポーツを通して社会に参加できるよう、さまざまな活動を行っています。

その一つが、障がい者向けのeスポーツ導入セミナーです。
このセミナーは「からだに不自由のある方へのeスポーツ支援者入門セミナー」という名称で、障がいのある方を支援する医療福祉従事者を対象に実施されました。
セミナーではまず、eスポーツの基礎知識や医療福祉の現場での活用事例について講義が行われます。
さらに、実際に障がい者向けのコントローラーを使い、肘だけで操作してゲームをプレイする体験や、身近な素材を使ってアクセシビリティコントローラーをつくるワークショップも用意されています。

このようにJeSUは、知識と体験を組み合わせた学びを通じて、障がい者eスポーツ導入の担い手となる人材を育成しています。

日本eスポーツ協会(JeSU)の取り組み②

- **高齢者向けeスポーツ導入ガイドを監修**
  - 自治体関係者向けに2025年6月に「高齢者のつながりと健康を育むデジタルアクティビティのすすめ」を発表
  - **eスポーツが高齢者に及ぼす効果や社会参加の重要性、高齢者向けにeスポーツを導入するにあたっての流れや留意点、先行事例**などをまとめたガイド

高齢者のつながりと健康を育むデジタルアクティビティのすすめ
https://drive.google.com/file/d/1Wibv1zD9YWeB7k2aclvU5__RNxCmzozY/view?pli=1

51

二つ目のJeSUの取り組みは、高齢者向けのeスポーツ導入ガイドの監修です。

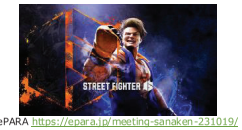
JeSUは、自治体関係者向けに「高齢者のつながりと健康を育むデジタルアクティビティのすすめ」というガイドを監修しました。
これは2025年6月に発表されたもので、自治体を中心に高齢者向けにeスポーツを導入する際の参考資料としてまとめられています。
このガイドでは、eスポーツが高齢者に及ぼす効果や、社会参加の重要性が解説されています。
さらに、実際に導入するときの流れや注意点、全国の先行事例なども紹介されています。

ゲーム制作における取り組み

- **アクセシビリティ対応の『ストリートファイター6』**
  - カプコン制作の**人気eスポーツ格闘ゲーム『ストリートファイター6』に視覚障がい対応機能**
  - 「サウンドアクセシビリティ機能」により、距離感や体力ゲージなど格闘ゲームで重要な情報を音で把握できる
  - 障がい者eスポーツに取り組みePARAが開発協力し、障がい者プレイヤーがテストプレイに参加
  - テストプレイ参加者からは、**「すべてのゲーマーに遊んでほしいという開発側の思いが伝わる」「格闘ゲームのアクセシビリティについての議論が世界で広がった」**との声も

テストプレイの様子

サウンドアクセシビリティ設定のゲーム画面



ePARA https://epara.jp/meeting-sanaken-231019/

次に、ゲーム制作におけるアクセシビリティの取り組みを紹介します。

株式会社カプコンが制作した人気eスポーツタイトル『ストリートファイター6』には、視覚に障がいがある方でも快適にプレイできるサウンドアクセシビリティ機能が搭載されています。
この機能を使えば、格闘ゲームで重要となる対戦相手との距離感や、体力ゲージの残量といったプレイに重要な情報を音で把握できます。
開発には、障がい者のeスポーツに取り組む株式会社ePARAが協力しました。
テストプレイには障がい当事者のプレイヤーも参加し、機能の改善に貢献し、実用性を確認しています。
テストプレイの参加者からは、「本当に全てのゲーマーに遊んでもらいたいというカプコンの思いを感じた」「これをきっかけに、格闘ゲームのアクセシビリティについて世界的な議論が生まれた」「ゲームは、人が交流するためのツールであるべきだと思っている」「子どもや高齢者、障がい者など、見過ごされがちな人たちとゲームで交流したい」といった声が挙がりました。

自治体の取り組み

- **自治体によるeスポーツ活用プロポーザルの実施**
  - **自治体が地域活性化や福祉分野でのeスポーツ活用に注目**
  - 様々な自治体が外部団体に向けて**プロポーザル**を募集提案
  - プロポーザルでは、内容の実現性や専門性などを総合的に評価
  - 石川県は2025年高齢者の社会参加・認知症予防を目的に体験会事業を募集
  - 仕様書に業務内容・期間・場所などの詳細を記載
  - 採択された団体が高齢者と子どものeスポーツ交流イベントを実施

石川県HPでのプロポーザル募集

石川県 https://www.pref.ishikawa.lg.jp/ansin/esports06.html
テレ金 https://news.ntv.co.jp/n/ktk/category/life/kt2e815b51576f4643b48b997f2d970bc3

最後に、自治体による取り組みを紹介します。

近年、さまざまな自治体が地域活性化や福祉の観点からeスポーツ活用に注目し、プロポーザル方式で事業を委託する動きが広がっています。
プロポーザルとは、自治体が外部団体や企業に企画を公募し、内容や実現性、専門性などを総合的に評価して、最も優れた提案をした団体を選ぶ仕組みです。
価格だけではなく「何を、どのように実現できるか」が重視されます。

例えば、石川県では高齢者の社会参加を促進し、介護や認知症予防を目的とした取り組みの一環として、2025年5月から6月にかけてeスポーツ体験会を実施する団体を募集しました。
仕様書には「eスポーツ体験会および世代間交流会を開催すること」など、業務内容や実施期間、開催場所といった具体的な条件が示されています。
その結果、担当団体が選定され、実際に高齢者と子どもが一緒に参加できるeスポーツ交流イベントが行われました。
ゲームを通じて世代間交流が生まれ、福祉と地域活性化の両面で意義のある取り組みとなっています。

以上、この章では、eスポーツの社会的価値の高まりをふまえ、新たな取り組みについて見ていきました。このように、eスポーツは医療福祉の分野でますます注目され、多様な形で活用が広がりつつあります。

7．まとめ

ここまで、eスポーツと医療福祉の関わりについて学んできました。
最後に、この授業の「まとめ」をします。

まとめ

- **eスポーツとは**
  - デジタルゲームの対戦をスポーツ競技として捉える
- **社会的な注目度が上昇**
  - eスポーツは国内外で大規模な大会が開催されるなど、大いに注目されている
  - 高齢者・障がい者支援や教育、ビジネスなどでも活用が進む
- **医療福祉におけるeスポーツの活用**
  - 高齢者・障がい者のレクリエーションやリハビリテーション、就労支援などにeスポーツが取り入れられている
  - 心身の健康やコミュニケーション促進などの効果が期待されている
- **eスポーツの社会的価値**
  - 年齢や性別、国籍、障害などの壁を超えて、誰もが楽しめる
  - ゲームを通して人と交流する機会を与え、孤立を防ぎ生きがいづくりにつながる

医療福祉においても、今後さらなるeスポーツの活用が続く可能性

55

まず、eスポーツとは何かを振り返ります。
eスポーツは、デジタルゲームの対戦をスポーツ競技として捉えるものです。
近年では国内外で大規模な大会が開催され、社会的な注目度が大きく高まっています。
教育やビジネス、さらには高齢者や障がい者支援の分野でも活用が広がっています。

次に、医療福祉におけるeスポーツの活用についてです。
eスポーツは、高齢者や障がい者のレクリエーションやリハビリテーション、就労支援などに導入されています。
その効果に関する研究は始まったばかりですが、楽しみながら取り組める活動として、心身の健康維持やコミュニケーションの促進といった効果が期待されています。

さらに、eスポーツの社会的価値も確認しました。eスポーツは、年齢や性別、国籍や障がいの有無を問わず、誰もが同じルールで楽しめるというユニバーサルな特徴があります。ゲームを通して人と交流する機会をつくることで、孤立を防ぎ、生きがいづくりにつながる点も大きな価値です。

このように、eスポーツは今後も医療福祉の現場で活用が進み、その可能性はさらに広がっていくと考えられます。医療福祉におけるeスポーツはまだ発展途上の取り組みですが、確実に広がり始めています。
福祉について学んでいるみなさんも将来、eスポーツをどのように医療福祉に活用できるかを考え、自分自身の学びにつなげてください。

令和 7 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 8 年 3 月

※本書の無断転載を禁じます。