令和 7 年度 文部科学省委託事業
専門職業人材の最新技能アップデートのための専修学校リカレント教育推進事業

地方創生を促進する e スポーツスタートアップ人材を育成する

最新技能アップデートプログラム開発事業

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「専門職業人材の最新技能アップデートのための専修学校リカレント教育推進事業」の成果をとりまとめたものです。

目次

【事業概要編】 5
1. 事業の概要 6
1.1. 趣旨・目的 6
1.2. 開発する講座の概要 6
1.3. 本事業が必要な背景について 7
2. 開発した教育プログラムの全体像 10
3. 事業計画の概要 12
3.1. 実施体制 12
3.2. 実施委員会 13
3.3. 事業取組項目と概略 14
3.3.1. 計画の概略 14
3.3.2. 今年度の取り組み 16
3.4. 本事業の成果物（アウトプット） 19
4. 事業の総括 21
【開発報告編】 23
1. 分野別 e スポーツ人材スキル定義書 24
1.1. 開発方針 24
1.2. 「e スポーツの課題」に関する情報収集 24
1.3. スキルの一覧 26
1.3.1. 経済・事業運営のスキル 27
1.3.2. 法務・リスク対応のスキル 28
1.3.3. 地域・社会とつなぐスキル 29
1.3.4. 人材育成・キャリア支援のスキル 30
2. カリキュラム・シラバス 31
2.1. カリキュラムの概要 31
2.2. 各科目のシラバス 34
2.2.1. 科目「e スポーツイベント企画・実施 PBL」シラバス 34
2.2.2. 科目「ビジネスコンピテンシー」シラバス 36
2.2.3. 科目「イベント×e スポーツ」シラバス 37
2.2.4. 科目「ビジネス×e スポーツ」シラバス 39
2.2.5. 科目「地方創生×e スポーツ」シラバス 40
3. 教育コンテンツ開発 42
3.1. PBL 教材 42

3.2. 今年度の開発方針 42
3.2.1. PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」の全体構成 43
3.2.2. PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」を構成する資料の一覧 43
3.3. テキスト教材 50
3.3.1. 科目「イベント×e スポーツ」の教材拡張開発 50
3.3.2. 科目「地方創生×e スポーツ」の教材新規開発 53
3.4. e ラーニングコンテンツ 55
3.4.1. 科目「イベント×e スポーツ」「地方創生×e スポーツ」講義映像 55
3.4.2. 確認問題（CBT） 56
3.4.3. 科目「ビジネスコンピテンシー」講義映像 56
4. WEB プラットフォーム 58
4.1. 概要 58
4.2. e ラーニング機能 58
4.3. コミュニティ機能 60
【実証報告編】 61
5. 実証講座の概要 62
5.1. 今年度の実施方針 62
5.2. 実施概要 62
5.2.1. プログラム① セミナー 62
5.2.2. プログラム② 映像講座（e ラーニング） 63
5.2.3. プログラム③ 集合研修 64
5.3. 受講者募集の方法 65
5.4. 受講者募集の結果と受講者数 69
5.5. プログラム① セミナーの実施結果 70
5.5.1. 講座の様子 70
5.5.2. 受講者アンケートの結果 71
5.5.3. セミナー実施結果の分析 77
5.6. プログラム② 映像講座（e ラーニング）の実施結果 78
5.6.1. 使用した e ラーニング 78
5.6.2. 受講者アンケートの結果 78
5.6.3. 映像講座実施結果の分析 85
5.7. プログラム③ 集合研修の実施結果 86
5.7.1. 講座の様子 86
5.7.2. 受講者が制作したアウトプットの紹介 89
5.7.3. 受講者アンケートの結果 93
5.7.4. 集合研修実施結果の分析 108

巻末資料.....109
１．「e スポーツの課題」に係る情報収集結果.....111
２．PBL 教材「e スポーツイベント企画運営 PBL」.....135
３．テキスト教材「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」.....207
４．テキスト教材「地方創生と e スポーツ」.....260
５．e ラーニングコンテンツ（確認問題）.....288

【事業概要編】

1.　事業の概要

1.1.　趣旨・目的

近年、様々な属性の人々が一緒に楽しめるという e スポーツの特性が、地方創生の観点から注目されている。商店街などでのイベント等を通した地域コミュニティ形成、高齢者・障がい者のリハビリへの活用など、e スポーツを活用した多様な取組みが見られるようになった。こうした事例が全国各地に広がる一方、必ずしも継続的な地域活性化の効果を得られていない実情がある。e スポーツによる地方創生の成功事例として知られる富山県などの取組みと比較したとき、課題として見えてくるのは、各地域での e スポーツ事業を切り開く人材の不足である。

地域にはそれぞれ強み・課題、コミュニティ等があり、地方創生の実現にはこれらの有機的な連携が不可欠である。一方、e スポーツは新興分野であり、地方地域でノウハウや知見を有する企業・人材は数少ない。すなわち、地域特性と e スポーツの両方の知見を持つ人材の不在が、e スポーツによる持続的な地域活性化の障壁となっている。

そこで本事業では、地方の専門学校の卒業生を主な対象に、地方地域で e スポーツスタートアップ人材を養成するプログラムを開発する。そこでは e スポーツイベントを実践的に企画・運営する PBL 学習を中心に、e スポーツ事業の実務上で必要となるスキル等の獲得を目指す。

1.2.　開発する講座の概要

〇名称

e スポーツスタートアップ人材育成プログラム

〇講座に関する基本情報

基本情報	内容・目標等
対象とする職業・分野	IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野等
学習ターゲット、目指すべき人材像	地方地域で働く社会人（専門学校卒業生等）を対象に、地域の e スポーツ事業を切り開く人材を養成
対象者のレベル（当該プログラムの内容に関する基礎知識の有無）	各分野の仕事を行う上で必要な基本的な専門知識と、在住地域への理解を有している
プログラム受講後に想定される受講者のキャリア・受講者が目指す姿	所属する組織の内外で e スポーツ事業を企画立案し、他の受講者や地域企業、団体、行政等と連携しながら e スポーツ事業を運用する

	プロジェクトリーダー
開発するプログラムの目標受講者数 （１期間あたり）	30 人程度
開発するプログラムの想定総授業時数 （１期間あたり）	約 60 時間程度（選択科目含む）
開発するプログラムの想定受講期間 （１期間あたり）	約 1 か月程度
ｅ-ラーニングの実施の有無	有

1.3.　本事業が必要な背景について

(1) 地方地域から必要とされているｅスポーツ人材

地方企業は都市部と比較して事業や組織が小規模であり、地域のコミュニティに根差すなどして地域に密着して事業展開をしているため、地方の企業・事業者は地域に自然と関わる場面が多く、地域振興や地域貢献に対し比較的関心が高い傾向がある。こうした地方地域の企業・行政機関等から近年注目されているのが、ｅスポーツを活用した地方創生の取組みである。ｅスポーツはデジタルゲームによる競技という特性から、特にゲームに強い関心を持つ若年層に対し高い訴求力を持つ。しかし近年はｅスポーツの持つ「年齢や性別、身体機能などの壁を越えて、様々な属性の人々が一緒に楽しめるエンターテイメント」という特性が注目され、地域イベントなどを通した地域コミュニティの形成や、高齢者・障がい者を対象としたリハビリなどの福祉領域などでも活用されている。こうしたｅスポーツの特性を活かして地方創生を目指す事例は全国で散見される。

(2) ｅスポーツを活用した地方創生の取組み事例

特に著名な成功事例として知られるのが富山県である。富山県の取組みは、一般社団法人富山県ｅスポーツ連合の代表者である堺谷陽平氏と地域の若者たちが中心となり、今なお成長中だ。彼らが 10 人に満たない規模でスタートした「Toyama Gamers Day」というイベントは、全国的にも有名な地方ｅスポーツイベントとなり、今や来場者数 3000 人規模の動員数を誇る。このイベントは富山県や県内の自治体、企業等が協力しているのが特徴で、例えば大会賞品は地域特産の紅ズワイガニ 100 杯であったり、富山県高岡市長と富山県射水市長がｅスポーツで対戦するエキシビジョンマッチが開催されたりなど、地域性を強く押し出したユニークな試みが目を引く。このようなゲーマー向けのイベント以外にも、ｅスポーツ施設の設置、教育機関との連携、介護予防を目的とした高齢者向けイベントの実施など、富山県内で様々な分野でｅスポーツを軸にした事業を推進している。これにより、地域のｅスポーツ産業が活性化され、ｅスポーツへの関心が高まり、多分野からの新規参入や活動規模の拡大の動きが加速することで、地方創生へとつながっている。このような取組みに

より、富山県はｅスポーツを活用した地方創生の成功モデルであると評価されている。

富山県以外でも、こうした動きは散見される。例えば、大分県では観光名所である別府温泉での ｅ スポーツイベントの実施や、地域の専門学校と連携してゲーム開発に関する勉強会、プレイヤー向けのデバイス等の販売会を行うなど、地域の教育機関や小売業を巻き込んだ取組みを行っている。

(3) 多様な分野が参画できるｅスポーツ事業

ｅスポーツによる地域振興の取組みは、富山県や大分県以外にも、群馬県、茨城県、京都府、兵庫県、岡山県、徳島県など、数々の地域で確認できている。そこでは、それぞれ地域の強みや特性と ｅ スポーツのコラボレーションにより、地方創生に取り組んでいる。その取組みの内容は様々で、地域住民を対象とした商店街の ｅ スポーツイベント、高齢者施設や障碍者施設でのｅスポーツを活用したリハビリテーション、ｅスポーツ施設の建設と観光客の誘致等の事例がある。

このように ｅ スポーツの取組みと一言でいっても、活用する資源や特性、解決すべき課題などによって多種多様である。そのため、多種多様な専門分野の企業・人材が活躍していて、全国的にも IT・コンテンツ、医療福祉、観光、エンタメ分野等の多種多様な業種の企業が新規事業としてｅスポーツ産業に参入している。

図表 1-1　地域の産業を活用したｅスポーツイベント（富山県）

（出典）日経 XTREND

一般社団法人富山県 ｅ スポーツ連合による取組み。富山県にゆかりのある酒造場で ｅ スポーツイベントを実施。同イベントでは、富山県の伝統産業職人が制作した、高岡銅器の特製メダルが参加者に贈られた。

図表 1-2　地域の観光地を活用したｅスポーツイベント(大分県)

（出典）大分経済新聞

一般社団法人大分県ｅスポーツ連合による取組み。別府温泉の施設を活用して、ｅスポーツイベントを実施。この活動等を通して、ｅスポーツ施設の設置や、スポーツ・福祉と連携した取組みが行われるなど、別府市でのｅスポーツの取組みが活性化している。

(4) ｅスポーツを活用した地方創生の実現に向けた課題と必要なスキル

こうした事例が全国各地に広がる一方、必ずしも継続的な地域活性化の効果を得られていない実情がある。このような地域と、成功事例として知られる富山県の取組み等と比較したとき、課題として見えてくるのは、各地域での ｅ スポーツ事業を切り開く人材の不足である。地域にはそれぞれ強み・課題、コミュニティ等があり、地方創生の実現にはこれらの有機的な連携が不可欠である。一方、ｅスポーツは新興分野であり、地方地域でノウハウや知見を有する企業・人材は数少ない。その結果、実施される取組みは、必ずしも地域特性を反映したものではなく、影響範囲や効果の持続性が限定され、期待されるほど成果に繋がらないという課題がある。この課題を踏まえ、地域振興に繋がる ｅ スポーツの取組みの推進には、ｅスポーツビジネスの概況や専門スキル、ｅスポーツ地方創生に関する見識、ｅスポーツという新しい事業領域を自ら切り開いていくスタートアップマインドなどのコンピテンシーを持った人材が必要である。

こうしたスキルセットを持つ人材であれば、地域の魅力を活用した ｅ スポーツビジネス推進による地方貢献が期待でき、地方企業等からの人材ニーズも高いと考えられる。

(5) リカレント教育の実施状況と本事業の実施意義

上記のような課題がある一方、地方の ｅ スポーツ事業の担い手の養成が行われた実績は今のところ確認できていない。つまり、地方企業等はｅスポーツ産業に関し、「興味はあるが手を出せない」状況にある。

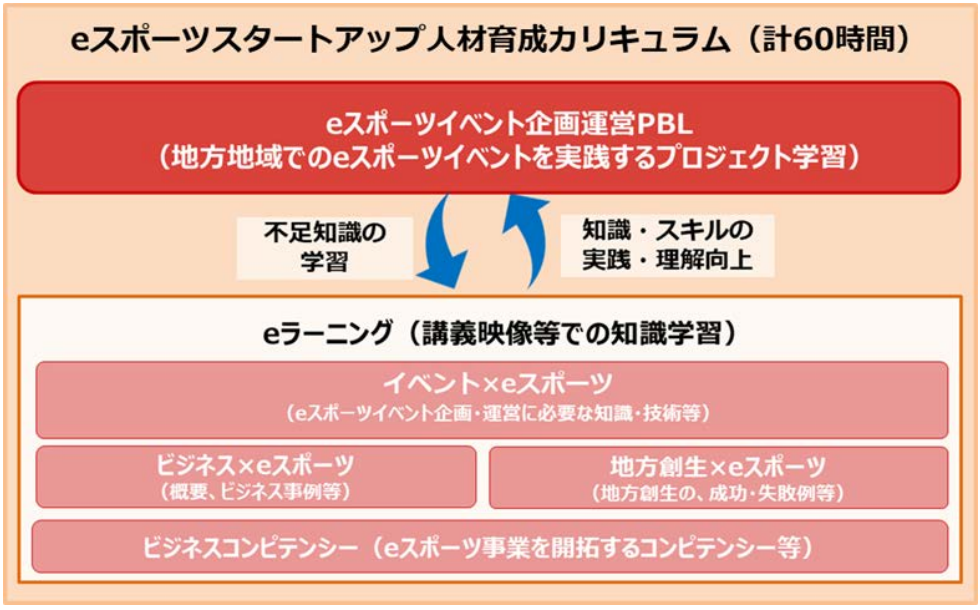
そこで、ｅスポーツ事業に関する実践的なスキル等を習得できる学習カリキュラムを地方

の IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野の専門学校に導入し、その卒業生を中心に e スポーツ分野の知見をアップデートして組み込むことができれば、分野複合的な e スポーツ産業を地域の中に生み出すことが期待される。当学会では、企業や業界団体と連携し本プログラムの普及・運用を促進し、持続的なリカレント教育の提供体制を構築する。これにより e スポーツスタートアップ人材を中心とするコミュニティを形成し、e スポーツ経済圏を形成することによる地方創生を目指す。

2. 開発した教育プログラムの全体像

本事業で開発した教育プログラムの全体像を下図に示す。本プログラムは、地方地域の IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野の社会人を対象に、e スポーツや地方創生に関する知見・スキルをアップデートすることを目的としている。本プログラムを開発・運用する上では、特定の地域に所在する専門学校と企業・団体・行政機関が連携して、当該地域の e スポーツ事業を担う人材を養成することが求められる。そこで本事業では、モデル地域として宮崎県を選定し、関係機関の連携体制のもと、教育プログラムの開発・運用に取り組んだ。カリキュラムは e スポーツイベント企画運営 PBL と、各種知識学習を行う e ラーニングとの 60 時間で構成した。本カリキュラムの詳細は後述する。

図表 2-1 本事業で開発した教育プログラムのイメージ



このカリキュラムの運用と並行して、本事業では e スポーツによる地方創生の実現性を向上させる方策の一つとして「e スポーツ地方創生コミュニティ」の設置を試みた。本コミュニティには、令和 6 年度講座 OB、令和 7 年度講座受講者、当学会構成員、宮崎情報ビジ

ネス専門学校教員、実証講座講師等が参加している。今年度の実証講座においては、アウトプットの共有や進捗報告、実証講座内で実施するイベント企画の選定に係る投票などを行い、学習支援プラットフォームとして活用した。

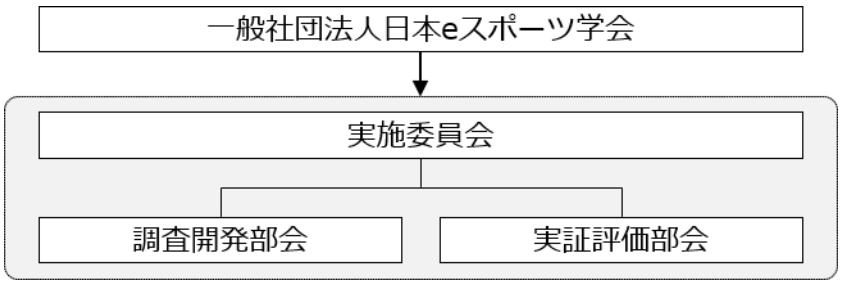
本コミュニティは、特に受講者間の連携促進を目的として今後も継続的に運用する予定である。実際、講座終了後も受講者間の情報共有の場として機能しており、コミュニティ参加者から宮崎県内で実施されるイベント情報、イベントの実施記録の共有などが行われている。今後も本コミュニティを、受講者間の情報共有および連携の基盤として運用していく。

3.　事業計画の概要

3.1.　実施体制

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

図表 3-1　実施体制



(1) 実施委員会

本事業構成機関に協力を要請し、本事業の意思決定機関として設置した。事業活動全体の統括を担い、e スポーツ分野のリカレント教育の在り方や課題の分析、教育プログラムの具体化、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した。

(2) 調査開発部会

本事業に参画する教育機関を中心に協力を要請し、特に調査・開発の活動に関する検討を行う機関として設置した。事業内で実施する調査の企画設計や調査計画・手法の具体化、調査結果の分析・とりまとめ、および教材等の開発に際しての企画設計、開発計画・手法の具体化、開発物の教育効果・実用性に対する評価等を行った。

(3) 実証評価部会

本事業に参画する行政機関・業界団体を中心に協力を要請し、特に評価に関わる検討を行う機関として設置した。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った。

3.2. 実施委員会

本事業を推進する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	（一社）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
川越　宏樹	宮崎情報ビジネス医療専門学校	開発・実証
飯干　賢	大原簿記公務員専門学校 宮崎校	開発・実証
中広 義隆	鹿児島情報ビジネス公務員専門学校	調査・開発
花盛　和也	宮崎福祉医療カレッジ	開発・実証
青池 浩生	富山リハビリテーション医療福祉大学校	調査・評価
大本 研二	仙台リハビリテーション専門学校	調査・評価
谷口 順一	名古屋工学院専門学校	調査・評価
堺谷 陽平	（一社）富山県 e スポーツ連合 株式会社 ZORGE	調査・助言
佐藤 光倫	（一社）宮崎県 e スポーツ協会	開発・実証
西村 英康	一般社団法人 宮崎県商工会議所連合会	調査・実証
大野 英樹	高岡商工会議所	助言・評価
二川 眞一	一般社団法人 宮崎県情報産業協会	調査・実証

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 5 年度から令和 7 年度までの 3 か年で事業を推進した。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 5 年度】

▼ 会議

① 実施委員会

② 調査開発部会

③ 実証評価部会

▼ 調査

① 地方企業 e スポーツ人材ニーズ実態調査

② 分野別 e スポーツ事業実態調査

・IT・コンテンツ分野

・医療福祉分野

・ビジネス分野

③ e スポーツ地方創生人材実態調査

▼ 開発

① 分野別 e スポーツ人材スキル定義書開発（第一案）

- 社会人向け e スポーツ事例集

② カリキュラム・シラバス開発（第一案）

- モデルシラバス

- 実施要件（実施内容・内容構成等）

③ 既存教材カスタマイズ・新規教育コンテンツ開発

- PBL 教材

- テキスト教材

- e ラーニング教材

④ WEB プラットフォーム開発（プロトタイプ開発）

- e ラーニング機能

- コミュニティ機能

【令和 6 年度】

▼ 会議
① 実施委員会
② 調査開発部会
③ 実証評価部会

▼ 開発
① 分野別 e スポーツ人材スキル定義書開発（改訂案）
② カリキュラム・シラバス開発（改訂案）
③ 既存教材カスタマイズ・新規教育コンテンツ開発
- PBL 教材
- テキスト教材
- e ラーニング教材
④ WEB プラットフォーム開発
- e ラーニング機能
- コミュニティ機能

▼ 実証
① 第 1 回実証講座
時間：4 日間 計約 20 時間
対象：宮崎県内企業で働く社会人等 9 名
方法：開発した PBL 教材を活用して、e スポーツイベントを通して、イベントの企画運用に関する知識等を習得する。
② 成果評価・改訂

【令和 7 年度】
▼ 会議
① 実施委員会
② 調査開発部会
③ 実証評価部会

▼ 検証
① 第 1 回実証講座詳細分析、課題抽出
② 第 2 回実証講座詳細分析、課題抽出

▼ 開発
① e スポーツ人材スキル定義書開発（最終案）

② カリキュラム・シラバス開発（最終案）
③ 既存教材・新規教育コンテンツ改訂
- PBL 教材
- テキスト教材
- e ラーニング教材
④ WEB プラットフォーム改良
- e ラーニング機能
- コミュニティ機能

▼ 実証
① 第 2 回実証講座
時間：約 30 時間
対象：IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野の地方専門学校の卒業生および、関連企業で働く社会人等 延べ 47 名
方法：開発した PBL 教材を活用して、e スポーツイベントを通して、イベントの企画運用に関する知識等を習得する。
② 成果評価・改訂

3.3.2. 今年度の取り組み

今年度は、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

令和 7 年度では、① e スポーツ人材スキル定義書開発、② カリキュラム・シラバス開発、③ 既存教材カスタマイズ・新規教育コンテンツ開発、④ WEB プラットフォーム改良の 4 つの活動に取り組んだ。各活動の概要を以下に示す。

① e スポーツ人材スキル定義書開発

本事業では、地方で e スポーツ事業を推進する人材に求められるスキルの整理を行ってきた。令和 7 年度は、日本の e スポーツ産業が黎明期にあり、産業構造・法制度・人材基盤等に複合的な課題を抱えている状況を踏まえ、「e スポーツの課題」という観点からスキルの検討を実施した。

具体的には、業界レポートや政策資料、専門家解説、関係者インタビュー等計 31 件の公開資料を対象に文献レビューを行い、経済構造、法務、社会実装、人材育成等の観点から産業課題を整理した。その結果をもとに、課題を乗り越えるために現場で求められる実務能力を「経済・事業運営」「法務・リスク対応」「地域・社会とつなぐ」「人材育成・キャリア支援」の 4 観点で抽出・整理し、令和 6 年度までに開発したスキル定義書に付帯する課題対応

型スキルセットとして取りまとめた。

② カリキュラム・シラバス開発

本事業では、地方において e スポーツ事業を推進する人材を育成するためのカリキュラム・シラバスの開発を行った。令和 7 年度は、これまでのスキル整理および実証講座の結果を踏まえ、学習時間約 60 時間で構成されるカリキュラムの最終案を策定した。

本カリキュラムは「e スポーツイベント企画運営 PBL」を中核科目として必修化し、知識学習 4 科目を選択制とする構成とした。また、社会人の受講しやすさに配慮し、PBL は集合学習、知識学習科目はオンデマンド型 e ラーニングによる個別学習を基本形とした。

さらに、各科目について科目目的、到達目標、学習内容、評価方法等を体系的に整理したシラバスの最終案を取りまとめた。

③ 既存教材カスタマイズ・新規教育コンテンツ開発

カリキュラムに対応した教材の開発・整備を行った。令和 7 年度は、実証講座の結果を踏まえ、既存教材の改修および新規教材の開発を実施した。

PBL 教材については、受講者がゲームタイトルや企画形式を自由に設定できる構成へ改修するとともに、企画から評価までの学習プロセスや課題構成、各種資料フォーマットを再設計し、初学者でも実践的に学習を進められる内容へ改善した。

知識学習教材については、「イベント×e スポーツ」領域のテキストを実務プロセスに沿って体系的に学習できる内容へ拡張するとともに、「地方創生×e スポーツ」領域の教材を新規開発した。

また、これらのテキスト教材の内容を解説する講義映像および確認問題を整備したほか、有識者セミナーの記録映像を編集し、「ビジネスコンピテンシー」科目の教材として映像コンテンツ化した。

④ WEB プラットフォーム改良

社会人向け講座としての運用を想定し、e ラーニングによる学習が可能な WEB プラットフォームの機能改良を行った。開発した各種教材や講義映像、確認問題等を実装するとともに、教材種別ごとの整理や導線の明確化など、受講者が必要なコンテンツへ円滑にアクセスできる構成へ改善した。

また、e ラーニング環境を経由して参加するコミュニティ機能についても拡張を行い、Discord 上に PBL 学習支援用スレッドや情報共有用スレッドを設置した。今年度の実証講座では、進捗共有や企画選定の投票等に活用した。

3.3.2.2. 実証

上記の開発によって構築・作成した成果物の有効性および妥当性を検証するための講座を実施し、検証結果を取りまとめた。実施地域は昨年度に引き続き、強固な連携体制を構築できた宮崎県とし、e スポーツイベントや地域活性化に関心を有する宮崎県内在住の社会人を主な対象とした。本講座は、宮崎県初の e スポーツ施設「MSG eSports Stadium」を設置し、人材育成に取り組んでいる宮崎情報ビジネス専門学校と連携して実施した。

学習内容は、「MSG eSports Stadium」を活用した地域向け e スポーツイベントの企画・実施を行う PBL 学習を中核とし、上述のカリキュラム・教材・教育環境を抽出・再構成した。講座は、①e スポーツの基礎や地域活性化における活用事例等を扱うセミナー、②業界概況やイベント運営の基礎を学ぶ映像講座（e ラーニング)、③e スポーツイベントを実践的に企画・準備・開催する集合研修の 3 つのプログラムで構成して実証講座を実施した。

3.4.　本事業の成果物（アウトプット）

本事業で作成したアウトプット（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 5	令和 6	令和 7
調査	地方企業 e スポーツ人材ニーズ実態調査報告書	地方地域の e スポーツに関心を持つ IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野の企業・団体に対するアンケート調査結果及びその分析結果をとりまとめた報告書。	○		
	分野別 e スポーツ事業実態調査報告書	IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野で e スポーツ事業を推進する企業・団体へのヒアリング調査結果及びその分析結果をとりまとめた報告書。	○		
	e スポーツ地方創生人材実態調査報告書	e スポーツと地方創生の軸で事業を展開している企業・団体へのヒアリング調査結果及びその分析結果を取りまとめた報告書。	○		
開発	分野別 e スポーツ人材スキル定義書	調査結果をもとに、地方の e スポーツ事業において、仕事をする際に必要な知識や仕事内容等を整理した定義書。	第一案	改定案	最終案
	カリキュラム	地方地域で e スポーツ事業を推進できる e スポーツスタートアップ人材の養成を目的とした、社会人向けのカリキュラム。	第一案	改定案	最終案
	シラバス	上記カリキュラムを構成する各科目のシラバス。学習概要・目標・成果、前提知識、実施形式、使用教材等を記載。	第一案	改定案	最終案

	eスポーツイベント企画運営 PBL 教材	地方地域で地方創生を狙いとした e スポーツイベントを企画・運営することを題材とした PBL 教材。	試作版	暫定版	最終版
	分野別 e スポーツ専門スキル学習用教材	IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野のそれぞれの分野の専門的な e スポーツスキルの学習に対応する教材。講義映像形式の教材を想定している。	試作版	暫定版	最終版
	ビジネス×e スポーツ学習用教材	e スポーツのビジネス事例の学習に対応する教材。講義映像形式の教材を想定している。	試作版	暫定版	最終版
	地方創生×e スポーツ学習用教材	e スポーツを活用した地方創生に関する取組みの学習に対応する教材。講義映像形式の教材を想定している。	試作版	暫定版	最終版
	ビジネスコンピテンシー学習用教材	事業創出・起業等に必要な知識やビジネスコンピテンシー等の学習に対応する教材。講義映像形式の教材を想定している。	試作版	暫定版	最終版
	WEB プラットフォーム	開発した教材を活用した e ラーニング学習や、受講者等によるコミュニケーションが行える WEB プラットフォーム。	試作版	暫定版	最終版
実証	実証講座 実施報告書	初年度実施の実施検証と令和 6･7 年度実施のモデル地域の専門学校の協力を得て実施する実証講座の概要・実施結果・分析結果を取りまとめた報告書。		○	○
その他	事業成果報告書	各年度の事業活動内容・活動成果を取りまとめた報告書。	令和 5 年度版	令和 6 年度版	令和 7 年度版

4. 事業の総括

本事業では、地方創生を担う e スポーツ人材育成を目的として、教育プログラムの全体設計および中核的な教育コンテンツ群の整備を完了した。カリキュラム構成、教材、PBL 型研修の設計を整理し、専門学校等で活用可能な教育プログラムとして体系化することができた。この成果を活用して、宮崎県をモデル地域として実証講座を実施し、整備した教育プログラムの有効性を検証した。セミナー、映像講座、集合研修を通じて学習機会を提供した結果、受講者の理解度、関心、取り組み意欲はいずれも向上しており、設計した教育内容が学習成果に結びつくことが確認された。

特筆すべきは、令和 6 年度および令和 7 年度の集合研修受講者の中から、宮崎県内で具体的な e スポーツの新たな動きが生まれている点である。IT 事業関係者が複数の地域企業において社内 e スポーツイベントの開催を主導し、医療関係者が地元チームへ加入して高齢者対象イベントの実施に貢献している。また、メディア関係者、高校教員、専門学校教員が連携し、来年度実施を目指す県内イベントの企画を開始したとのことである。集合研修については受講負担が大きく受講者数は限定的ではあったが、その受講者から具体的な行動に移る事例が確認されている点は、本事業の重要な成果である。

以上の結果から、本講座は受講者の満足度や理解度の向上にとどまらず、地域内での具体的な活動の開始や新たな連携関係の形成につながったと言える。このことから、本事業の取組は極めて有意義であったと考える。

今後は、宮崎県での取組実績をモデルケースとして整理し、全国の e スポーツ関連コースを設置する専門学校を中心に成果を周知する。あわせて、日本 e スポーツ協会（JESU）の各都道府県支部等の業界団体にも成果を共有し、地域における人材育成および事業展開の一つの選択肢として活用されることを目指したい。

【開発報告編】

1. 分野別 e スポーツ人材スキル定義書

1.1. 開発方針

本事業では、地方で e スポーツを推進する人材に求められるスキルの整理を行ってきた。令和 6 年度までには、地方における e スポーツ事業の実態を踏まえ、必要となるスキルの整理を行った。具体的には、e スポーツ関連企業へのヒアリング結果等を基に、イベント業務を「企画」「準備」「運営」「評価」の 4 工程に整理し、各工程に含まれる具体的タスクを抽出・細分化して「e スポーツイベントスキル」として定義した。あわせて、e スポーツビジネスを遂行する上で求められる汎用的能力を「e スポーツビジネススキル」、地方創生・地域活性化に関わる能力を「e スポーツ地方創生スキル」、黎明期産業で事業を推進するための資質・行動特性を「ビジネスコンピテンシー」として整理し、分野別 e スポーツ人材スキル定義書として取りまとめた。

一方、令和 7 年度は、これまでとは異なる観点からスキルの検討を実施した。日本の e スポーツ産業が黎明期にあり、産業構造、法制度、人材基盤等の各側面において複合的な課題が顕在化している状況を踏まえ、「e スポーツの課題」という観点から整理を行った。そのためにまず、「e スポーツの課題」に関する情報収集を実施した。各事例の詳細は巻末資料に掲載する。

これらの整理を踏まえ令和 7 年度は、産業構造上の課題に対応する能力という観点からスキルの抽出・整理を行った。具体的には経済的自立、法務・コンプライアンス、人材育成、社会実装等の各課題を乗り越えるために、現場で求められる実務能力を検討した。その結果、スキルを「経済・事業運営スキル」「法務・リスク対応スキル」「地域・社会とつなぐスキル」「人材育成・キャリア支援スキル」の 4 観点から分類し、それぞれの領域において必要となる具体的能力を抽出・定義した。以上の観点に基づき、課題対応型のスキルセットとして整理し、令和 6 年度までに開発した「分野別 e スポーツ人材スキル定義書」に付帯する資料として取りまとめた。

1.2. 「e スポーツの課題」に関する情報収集

前述の方針のもとで、「e スポーツの課題」に係る情報を取り扱っている業界レポート、調査研究報告書、政策資料、法律専門家による解説記事、業界関係者インタビュー等、計 31 件の公開資料の情報収集を実施し、これらを横断的に分析した。その結果を踏まえて、経済構造、法制度、人材基盤、社会実装、技術基盤等の観点から、産業の持続的発展に向けた主要な課題を整理した。収集した情報の一覧を以下に示す。

情報収集の結果、日本の e スポーツ産業は高い成長可能性を有する一方で、産業としての自立に向けた複合的課題を抱えていることが確認された。経済面では、スポンサー収入へ

の依存や収益構造の不安定性が課題とされ、法務面では IP 許諾手続きや関連法規との関係整理の難しさが事業展開の障壁となっている。人的資本の観点では、選手の競技寿命の短さやセカンドキャリア支援体制の不足が指摘され、社会実装の側面では、競技参加の裾野の限定性や補助金依存型の事業構造といった課題が確認された。

図表 1-1　e スポーツの課題に関する収集事例の一覧

1．経済的自立の課題に関する資料等

No.1 日本 Esports 市場規模、成長、需要、2035 への予測

No.2 クリエイター所有型 e スポーツチームの台頭とその限界。業界が抱える課題と可能性とは

No.3 e スポーツの未来は明るい？暗い？業界関係者が指摘する 2 つの課題

No.4 e-sports 業界の抱える問題　黒字化ができない収益構造【後編】

No.5 e スポーツは儲かるのか見えない市場のマネタイズ

No.6 なぜ「プレイヤーの 9 割が無課金」でも儲かるのか―世界市場 30 兆円を牽引する「基本無料ゲーム」の緻密なビジネスの"仕掛け"

No.7 一大産業となったゲーム　他業界と比較して遅れているのは持続可能性

No.8 e スポーツ後進国ニッポン、市場規模は米国の 6 分の 1

No.9 ［TGS 2020］日本 e スポーツ連合（JeSU）副会長 浜村弘一氏に聞く。「選手が食えるようになる」ために必要なもの

2．法務・コンプライアンスの課題に関する資料等

No.1 e スポーツ事業における法的課題とは？大会運営・プレイヤー・スポンサーなど事業者別に注意点を弁護士が徹底解説

No.2 任天堂、カプコン、セガ、コーエーテクモ、コナミの知的財産権担当者が実情を語るセミナーをレポート【東京 e スポーツフェスタ 2025】

No.3 スポーツ／e スポーツにおける危機管理

No.4 ゲーム大会を開催する場合に注意すべき法的な問題とゲーム利用のルール策定についてゲームファンの弁護士がポイントを解説［CEDEC 2024］

No.5 メタ分析で切り開く#19：e スポーツチームの「赤字構造」を解剖する

No.6 e スポーツプレイヤーの肖像権・パブリシティ権の保護とチーム・大会主催者等の注意点

No.7 e スポーツ事業者における税務リスクと法務課題～護士に相談する重要性とは？

3．人的資本と環境整備の課題に関する資料等

No.1 日本の e スポーツと「著作権・IP」の法的課題～e スポーツと法律【岡安学の「e

スポーツってなんだろう？」第 6 回後編】
No.2 e スポーツ業界の法的トラップ――知らぬ間に犯している違法行為とは？【森＆パートナーズ法律事務所インタビュー】
No.3 SCARZ、ストーム久保さんに対する悪質な誹謗中傷に声明―名誉毀損・業務妨害と判断した場合は法的措置も視野に入れて対処
No.4 プロゲーマーの“セカンドキャリア”問題

4．社会実装と文化的受容の課題に関する資料等
No.1 地域課題の解決に向けた e スポーツの可能性に関する調査研究報告書
No.2 新たなクールジャパン戦略
No.3 e スポーツの市場性とは？
No.4 デジ田交付金を活用した e スポーツ事業は地方創生を担う存在になり得るのか
No.5 ゲームに関する調査（2025 年）e スポーツ編
No.6 日本における e スポーツの発展のために
No.7 三菱総合研究所、国内のメタバースの認知・利用に関する研究成果を発表
No.8 障害者の方にとっての e スポーツの価値｜全国地域生活支援機構
No.9 e スポーツの発展可能性とその課題―先行研究の論点整理を通じた検討

5．技術革新とインフラの課題に関する資料等
No.1 地方が熱い日本は独自路線で市場が拡大求められるビジネスモデル変革とガバナンス強化
No.2 「視聴者の代表」として挑む e スポーツメディアの未来―SmashlogTV 代表 杉山尚樹氏インタビュー

1.3. スキルの一覧

「経済・事業運営のスキル」「法務・リスク対応のスキル」「地域・社会とつなぐスキル」「人材育成・キャリア支援のスキル」の 4 系統のスキル群を以下に列挙する。

1.3.1. 経済・事業運営のスキル

（事業として成り立たせ、継続させるためのスキル）

スキル大項目	細目	概要
ビジネスの成果や効果を見える形にする力	成果指標の設定	イベントや施策について、「何をもって成功とするか」、成果を可視化する能力。
	データの収集と整理分析	来場者数、視聴数、購買数などの必要なデータを集め、表やグラフなどに整理し、分析するスキル。
	スポンサーへの説明	整理したデータを用いて、スポンサーに対し成果や効果を分かりやすく説明し、投資価値を伝える能力。
収益の柱を複数つくる力	収益源の洗い出し	スポンサー収入以外に、物販、配信、スクールなど収益機会を多元的に考える力。
	事業モデルの組み立て	単発で終わらないよう、継続的に収益が生まれる仕組みを設計する能力。
収支バランスを管理する力	コスト構造の把握	選手人件費や運営費など、どこにどれだけ費用がかかっているかを把握する力。
	赤字を防ぐ運営判断	売上とコストの関係を踏まえ、無理のない規模で事業を運営する判断力。
関心層を育て、参加の裾野を広げる力	関心層・参加層についての理解	観戦中心の層、競技参加層、イベント参加層など、関わり方の異なる人たちの特徴や違いを整理して捉える力。
	参加を促す工夫	観るだけの人が競技やイベントに参加したくなるよう、きっかけを設計する能力。

1.3.2. 法務・リスク対応のスキル

（トラブルを未然に防ぎ、安心して運営するためのスキル）

スキル大項目	細目	概要
権利関係を正しく扱う力	法令・権利の基礎理解	著作権、肖像権、契約など、e スポーツの関係法令を理解し、問題発生を未然に防ぐための予防的措置を考え、行動するための基礎知識。
	ゲーム・映像利用の確認（著作権への配慮）	大会や配信で使用するゲームや映像について、著作権などの関連法令や利用条件を事前に確認・調整する能力。
	選手の肖像・名前の管理（肖像権・パブリシティへの配慮）	選手の写真や名前の扱いについて、肖像権等を踏まえ、契約内容に沿って適切に管理するスキル。
法令を踏まえた運営設計力	大会・施設運営のルール理解	e スポーツに関係する法律や規制を把握し、問題のない形で運営する力。
	契約内容の確認と整理	選手や関係者との契約について、不公平や誤解が生じないよう整える能力。
不正や炎上を防ぐ組織対応力	競技の公正性確保	チートや不正行為を防ぎ、公平な競技環境を維持する意識と行動力。
	SNS トラブル等への対応	SNS 等で問題が起きた際、速やかに対応し被害を広げない判断力。

1.3.3.　地域・社会とつなぐスキル

（地域や社会と連携し、継続的に活用するためのスキル）

スキル大項目	細目	概要
地域と主体的に連携する力	関係者の巻き込み	自治体、学校、福祉施設、地域団体などが、「自分たちの役割」「自分たちが関わる意義」を実感できるよう、主体的な参画を設計し、促進する力。
	関係者との調整	自治体、学校、福祉施設などと話し合い、役割分担を整理する力。
	地域課題への活用発想	高齢者支援、教育、交流促進など、地域が抱える課題の解決と、e スポーツの活用を融合させる発想力。
地域で続けられる仕組みをつくる力	補助金に関する知識	地域事業を進めるうえで必要となる補助金制度について、基本的な仕組みや目的、活用方法を理解し、事業づくりの前提条件として適切に活用する力。
	継続的な展開を見据えた資金施策構築力	補助金を一時的な支援として有効に活用しつつ、将来的には自立的に財源を確保し、取り組みを継続できる形へとつなげていく構想力。
	地域資源との組み合わせ	観光や食、文化と組み合わせ、その地域ならではの価値をつくる企画力。
周囲の理解を得ながら進める力	不安や誤解への説明	ゲーム依存などの懸念に対し、丁寧に説明し、地域や関係者の理解を得るコミュニケーション力。

1.3.4. 人材育成・キャリア支援のスキル

（人を守り、育て、次につなぐためのスキル）

スキル大項目	細目	概要
地域の才能を発掘・ブランド化する力	ローカルスターの戦略的輩出	地域独自の大会等で発掘した才能を、単なる「ゲームの上手い人」ではなく、「地域の誇り（アイコン）」としてブランド化し、住民から応援される存在に育てる力。
	社会参画の意識醸成	プレイヤーに対し、競技技術だけでなく、地域社会の一員として「自分のスキルがどう地域に貢献できるか」という視点を持たせるための指導・動機付け。
地域貢献に向けた活動を設計する力	地域アンバサダーとしての活動設計	プレイヤーが地域のイベントや観光 PR、学校の部活動指導などに参加し、「地域の顔」としてポジティブな影響を与える場を作るプロデュース力。
	コミュニケーションの橋渡し	プレイヤーが持つゲームの知識を、専門外の地域住民（高齢者や子供の親など）にも分かりやすく表現・演出し、多世代交流の核となるための対話力
セカンドキャリアの事業・就労支援	地域貢献型ビジネスへの転換と橋渡し	引退後のプレイヤーが、e スポーツを活用した福祉・教育事業を自ら運営できるよう支援したり、競技で培ったスキルを地域の一般企業や行政課題の解決に活かせる形でマッチングさせたりする構想力。
社会とつながる持続的なリテラシー教育	地域社会のルール適合	競技シーンだけでなく、地域社会の一員として必要な契約、コンプライアンス、SNS マナーを身につけさせ、「憧れられる社会人」として自立を支える教育力

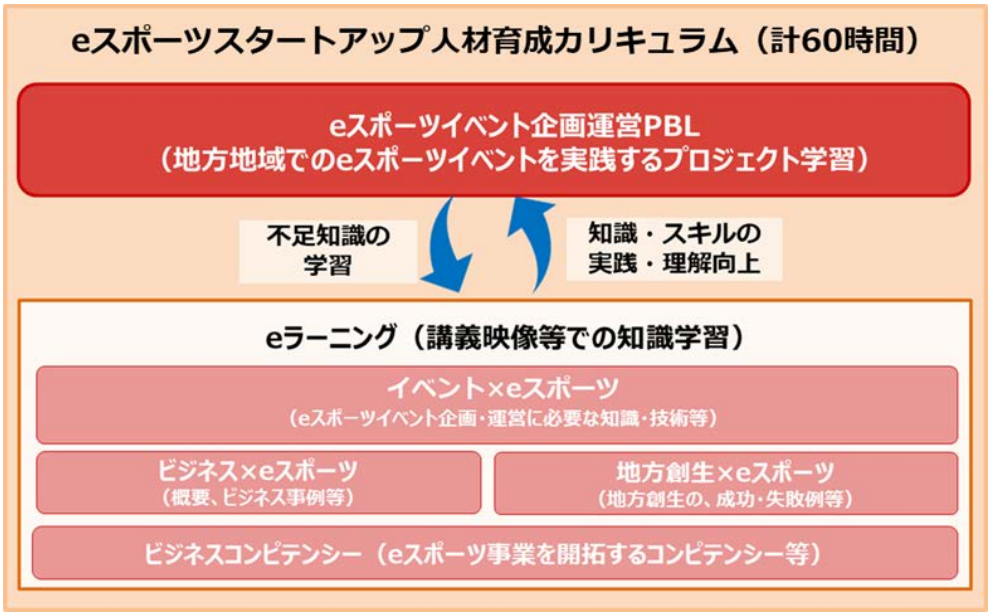
2. カリキュラム・シラバス

2.1. カリキュラムの概要

本事業では、各分野で e スポーツ事業を推進するために必要な知識やスキルセットを提供するカリキュラム・シラバスを開発した。今年度は昨年度から引き続き、上記のスキルに関する議論や実証講座の結果等を踏まえ、カリキュラムについて議論を行った。

本カリキュラムは学習時間 60 時間程度で構成される。カリキュラムを構成する学習領域は下図に示す通り、「e スポーツイベント企画運営 PBL」、「イベント×e スポーツ」、「ビジネス×e スポーツ」、「地方創生×e スポーツ」、「ビジネスコンピテンシー」の 5 領域である。

図表 2-1　カリキュラムの構成イメージ



カリキュラムの概要は次の表のとおりである。カリキュラムを構成する 5 領域のうち、特に「e スポーツイベント企画運営 PBL」（30 時間程度）は e スポーツイベントを受講者が実践的に企画・運営するプロジェクト形式の学習である。e スポーツはイベントを中心として展開する産業であり、イベントの企画・運営に係る知識、現場での体験などは、どの分野・業務でも共通的に必要性が高い。また、こうしたプロジェクトを推進する過程で身につくコンピテンシーの重要性の高さも明らかである。そこで、本プログラムでは「e スポーツイベント企画運営 PBL」を必修科目とし、中核に位置付けた。

一方、他の科目（計 30 時間程度）は知識学習中心であり、各受講者が持つ専門性や知識、経験によって学習の重要性が変動する。そこで、社会人の受講しやすさにも配慮して、これらの知識科目は選択科目に位置付け、任意に受講する形態を想定した。実施形態としては、

PBL は集合学習（教室またはオンライン）を想定するが、他の知識学習科目はオンデマンド型の講義映像コンテンツでの個人学習を中心とすることとし、社会人が隙間時間で任意に学習できるように配慮する構成とした。

図表 2-2　カリキュラムの基本骨子

項目	内容	
プログラム名称	e スポーツスタートアップ人材育成プログラム	
カリキュラムポリシー	地方地域の衰退が進む状況下において、その解決策となりうる e スポーツ事業に関わる知見を有し、各地方地域において e スポーツ事業の推進を主導する人材を養成することで、当該地域における e スポーツ経済圏の形成を支援し、地方創生の実現に寄与する。	
学習概要	本プログラムは「e スポーツイベント企画運営 PBL」を中核とし、受講者が地方における e スポーツイベントの企画・実施を通じて実践的に学ぶ構成とする。 PBL の実施に必要な知識については、e ラーニングによる自主学習を組み合わせ、「イベント×e スポーツ」「ビジネス×e スポーツ」「地方創生×e スポーツ」の各領域で補完する。受講者は PBL の進行に応じて不足する知識を適宜補強しながら学習を進める。あわせて、新興分野である e スポーツ産業において求められる姿勢や視点を涵養するため、「ビジネスコンピテンシー」科目を設ける。	
受講対象者	地方専門学校の IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野課程の卒業生をはじめとした地方地域（宮崎県等）で働く社会人。	
学習成果	学習者が、所属企業等の組織内外において、e スポーツ事業を推進するための知識・スキル・マインドを備え、地域企業・団体・行政等と協働しながら事業を推進できる人材の養成を目標とする。	
時間数	約 60 時間（必修 約 30 時間＋選択 約 30 時間）	
学習科目の概要（5 科目）		
e スポーツイベント企画運営 PBL	時間・形態	30 時間／集合学習（グループワーク）
	概要	地域活性化を目的とした e スポーツイベントを、企画・準備・運営・評価まで一貫して実践する中核科目である。受講者がグループで役割分担を行い、実際の実施を通じてプロジェクト運営力を体得する。企画書作成、許諾申請、運営管理、報告書作成までを経験し、実務遂行能力および協働力の醸成を図る。
	使用教材	PBL 教材「e スポーツイベント企画実施 PBL」
イベント×	時間・形態	12.0 時間／e ラーニング（講義映像・CBT）

e スポーツ	概要	e スポーツイベントの実施プロセスを体系的に理解するための基礎科目である。市場動向、ビジネスモデル、関連法制度を踏まえ、企画立案から運営、報告までの実務上の留意点および必要資料の構成を学ぶ。PBL 科目を支える基盤的知識を形成する。
	使用教材	e ラーニング「応用編：e スポーツイベント実践」 e ラーニング「資料編：イベント参考資料集」
ビジネス× e スポーツ	時間・形態	7.5 時間／e ラーニング（講義映像・CBT）
	概要	企業、行政、教育、施設、メディア等における e スポーツ活用事例を通じ、ビジネス展開の可能性を多角的に理解する科目である。各分野の活用モデルを整理し、受講者自身の立場に引き寄せた応用的検討を行う視点を養う。
	使用教材	e ラーニング「ビジネス編：e スポーツビジネスの企画」
地方創生× e スポーツ	時間・形態	7.5 時間／e ラーニング（講義映像・CBT）
	概要	地方創生の課題を踏まえ、e スポーツが地域にもたらす経済的・社会的価値を整理する科目である。全国の事例分析を通じて、地域実装の類型、成果、課題および持続可能な展開の方向性を学ぶ。
	使用教材	e ラーニング「地方創生編：地方創生と e スポーツ」
ビジネス コンピテンシー	時間・形態	3 時間／e ラーニング（講義映像・CBT）
	概要	e スポーツビジネスの基礎理解とともに、新興分野で事業を推進するために求められる姿勢や視点を涵養する導入科目である。有識者による講演等を通じて市場構造や最新動向を理解し、挑戦・協働・創造に関するマインド形成を図る。
	使用教材	e ラーニング「基本編：e スポーツビジネスの概要」 e ラーニング「コンピテンシー編：有識者講演集」

2.2. 各科目のシラバス

今年度は、「e スポーツイベント企画・実施 PBL」「ビジネスコンピテンシー」「イベント×e スポーツ」「ビジネス×e スポーツ」「地方創生×e スポーツ」の各科目のシラバスの最終案を取りまとめた。各シラバスには、科目目的、到達目標、学習内容、時間数、実施形態、使用教材、評価方法及び他科目との関連を整理し、体系的に記載した。以下に各科目のシラバスを列挙する。

2.2.1. 科目「e スポーツイベント企画・実施 PBL」シラバス

科目名	e スポーツイベント企画・実施 PBL
区分	必修科目
学習形態	集合学習（グループワーク）
時間数	30 時間
科目目的	地域活性化を目的とした e スポーツイベントの企画・準備・運営・評価までをグループで実践し、一連のプロセスを体験的に理解するとともに、役割分担や合意形成を含む協働的なプロジェクト運営の力を養う。
到達目標	・ e スポーツイベントの企画から報告までの流れを理解している ・ グループで役割分担を行い、企画・準備・運営を進めることができる ・ 実施結果を振り返り、成果と課題を整理することができる ・ ステークホルダーへの報告内容をまとめることができる
学習内容	（1）イベントの企画（6.0 時間） ➢ 地域課題や対象者を踏まえたイベントの目的・コンセプトを設定し、ゲームタイトル選定、企画内容の具体化、企画書の作成および発表を行う。 ① 企画要件・制約条件の整理 ② 地域課題および対象層の確認 ③ ターゲット設定 ④ コンセプトの設定 ⑤ ゲームタイトルの選定 ⑥ イベント内容・実施形式の具体化 ⑦ 企画書の作成 ⑧ 企画発表および投票・意見交換 （2）イベントの準備（6.0 時間） ➢ 作業項目の洗い出し、役割分担、予算や許諾申請の確認、台本や運営マニュアルの作成など、本番実施に向けた準備を進める。 ① 企画内容の具体化および運営方針の確認

	② 作業項目の洗い出し ③ 役割分担の決定 ④ 規約・大会ルールの作成 ⑤ 台本・進行表の作成 ⑥ 会場レイアウト・機材計画の作成 ⑦ 広報方法の検討 ⑧ 進捗状況の共有および再調整 （3）イベントの運営（12.0 時間） ➢ 設営およびリハーサルを実施し、イベント本番の運営および原状復帰を行う。当日の進行管理やトラブル対応も含め、実施プロセスを体験する。 （1 日目：設営・リハーサル） ① 準備状況の最終確認 ② 会場設営 ③ 機材設置および動作確認 ④ 運営マニュアルの読み合わせ ⑤ 役割最終確認 ⑥ リハーサルの実施 ⑦ 課題点の共有 （2 日目：本番・原状復帰） ① 当日の進行管理 ② 競技運営 ③ 参加者対応 ④ トラブル対応 ⑤ 記録の取得 ⑥ 終了後の片付け・原状復帰 （4）イベントの評価（6.0 時間） ➢ イベントの成果と課題を整理し、改善策を検討するとともに、報告書を作成し、関係者への報告を行う。 ① イベント成果の整理 ② 課題の抽出 ③ 改善策の検討 ④ 報告書の作成 ⑤ ステークホルダーへの報告 ⑥ 全体振り返り
使用教材	PBL 教材「e スポーツイベント企画実施 PBL」

	➢【Phase.1 企画】 ➢【Phase.2 準備】 ➢【Phase.3 運営】 ➢【Phase.4 評価】
学習方法	本講義はグループワークを中心に進行する。各段階で必要な検討手順を確認しながら、受講者が主体的に議論・分担・作業を行う。必要に応じて e ラーニング科目を参照し、情報収集や資料作成を行う。
評価方法	本科目は成果物およびグループでの取組状況を総合的に確認する。企画書、各種準備資料、実施状況、報告書の内容等を踏まえ、学習到達状況を判断する。
他科目との関連	本科目は本カリキュラムの中心科目であり、特に「イベント×e スポーツ」科目を参照しながら並行して進行する。ビジネスおよび地方創生は、本科目で得た経験を踏まえた応用的検討として位置付けられる。

2.2.2. 科目「ビジネスコンピテンシー」シラバス

科目名	ビジネスコンピテンシー
区分	選択科目（自主学習）
学習形態	e ラーニング（講義映像・CBT）
時間数	約 3 時間
科目目的	本カリキュラムの導入科目として、e スポーツビジネスの基礎的理解を得るとともに、有識者の講演を通じて、e スポーツを多角的な観点から捉える視点と、新規事業を切り拓くために必要なマインドや姿勢を涵養する。
到達目標	・ e スポーツビジネスの基本構造を理解している ・ e スポーツ市場の概況および主要事例を把握している ・ 地域活性化等における e スポーツ活用の可能性を認識している ・ 地方で新興分野に挑戦する上で求められる姿勢や視点を理解している
学習内容	（1）e スポーツビジネスの概要（約 1.0 時間） ➢ e スポーツの定義や市場規模、主要なビジネスモデルを整理し、本カリキュラム全体の前提となる基礎的枠組みを理解する。イベント、地域活性化、教育等へ展開される構造を俯瞰する。 ① e スポーツとは ② e スポーツ市場の概況 ③ e スポーツビジネスの事例 （2）有識者講演（約 2 時間） ➢ 各分野の実践者による講演を通じて、e スポーツの最新動向や地

	域・教育分野での取組を学ぶとともに、事業推進に必要な視点や姿勢、マインド等を多角的に捉える。 ⑦　日本 e スポーツ学会 筧誠一郎 「e スポーツの基礎と最新動向」 ⑧　宮崎県 e スポーツ協会 佐藤光倫 「宮崎県での e スポーツの取組と可能性」 ⑨　富山県 e スポーツ連合 堺谷陽平 「富山県の成功事例に学ぶ e スポーツ×地域活性化」 ⑩　宮崎情報ビジネス専門学校 綟川明弘 「宮崎県での e スポーツ教育の取組と展望」
使用教材	e ラーニング「基本編：e スポーツビジネスの概要」 e ラーニング「コンピテンシー編：有識者講演集」
学習方法	本講義は講義映像を視聴する e ラーニング形式で実施し、一部に CBT による理解度確認を行う。あわせて、講義内で提示される情報や事例については、受講者自身による調べ学習等を行うことを想定する。
評価方法	本科目は自己学習を基本とし､理解度確認のための CBT を任意で用意する。受講者は各自の判断により理解度を確認することを推奨する。
他科目との関連	本科目はカリキュラムの導入科目として位置付けられ、後続の各科目における学習の前提となる視点と基礎理解を形成する。

2.2.3.　科目「イベント×e スポーツ」シラバス

科目名	イベント×e スポーツ
区分	選択科目（自主学習）
学習形態	e ラーニング（講義映像・CBT）
時間数	約 7.5 時間
科目目的	e スポーツイベントの企画から準備、運営、報告までの実施プロセスを体系的に理解するとともに、地方における実装を想定した実務上の留意点および必要資料の構成を把握し、PBL 科目における実践の基盤を形成する。
到達目標	・e スポーツイベントの実施プロセスを理解している ・地方開催における企画・予算・許諾・運営上の留意点を把握している ・イベント実施に必要な主要資料の構成を理解している ・PBL での企画検討時に参照すべき知識を認識している
学習内容	(1) e スポーツの概況（約 1.5 時間） ➢ e スポーツの市場動向や主要タイトル、ビジネスモデル、関連法制度等を概観し、イベント実践に入る前提となる基礎知識を整理

	する。地域やビジネスとの接点も含め、全体像を把握する。 ① eスポーツの概要・動向 ② メジャーなeスポーツタイトル ③ 主なビジネスモデル ④ eスポーツに関わる主な法律 ⑤ eスポーツと地方創生 (2) eスポーツイベント実践（約6.0時間） ➢ 地方でeスポーツイベントを実施する際の企画・準備・運営・報告までのプロセスを体系的に学ぶ。実務上の留意点や判断のポイントを、実施の流れに沿って整理する。 ① eスポーツイベントの企画から実施までのプロセス ② 企画書の構成 ③ ターゲット設定 ④ 採用タイトルの選定 ⑤ 予算構造・予算調達方法 ⑥ 準備の流れ ⑦ IPホルダーへの諸申請 ⑧ 運営準備 ⑨ プロモーション ⑩ 会場・機材準備 ⑪ ケータリング・スタッフ手当 ⑫ 当日の運営体制 ⑬ 当日のトラブル対応 ⑭ 終了後の報告書作成 (3) eスポーツイベントで作成する資料等（約4.5時間） ➢ イベント実施の各段階で作成される企画書、規約、運営マニュアル、報告書等の資料構成を確認する。PBLにおいて実際に参照・作成することを想定し、その役割と位置付けを理解する。 ① プロポーザル募集要項 ② プログラム ③ イベント企画書 ④ 役割・準備作業一覧 ⑤ 許諾申請書類 ⑥ 大会規約 ⑦ 大会ルール ⑧ 運営マニュアル

	⑨ 進行台本 ⑩ 応募申請フォーム ⑪ 広報戦略資料 ⑫ レイアウト図・配線図 ⑬ 必要機器・備品一覧 ⑭ 参加者アンケート ⑮ 報告書
使用教材	e ラーニング「応用編：e スポーツイベント実践」 e ラーニング「資料編：イベント参考資料集」
学習方法	本講義は講義映像を視聴する e ラーニング形式で実施する。応用編で実施プロセスを理解し、資料編で具体的様式を確認する構成とする。PBL 科目の進行に応じて適宜参照することを想定する。
評価方法	本科目は自己学習を基本とし、理解度確認のための CBT を任意で用意する。受講者は各自の判断により理解度を確認することを推奨する。
他科目との関連	本科目は、PBL 科目において e スポーツイベントの企画・運営を進める際の前提となる内容を整理したものである。PBL の進行にあわせて並行して自主学習し、必要に応じて参照することを想定している。また、本科目で扱うイベントの実施プロセスは、後続のビジネス科目および地方創生科目における応用的検討の土台となる。

2.2.4. 科目「ビジネス×e スポーツ」シラバス

科目名	ビジネス×e スポーツ
区分	選択科目（自主学習）
学習形態	e ラーニング（講義映像・CBT）
時間数	約 7.5 時間
科目目的	e スポーツを多様な分野（企業、行政、教育、施設、メディア等）におけるビジネス展開の観点から理解し、受講者が自身の立場や関心領域に引き寄せて活用可能性を検討するための視点を養う。
到達目標	・e スポーツを活用した各種ビジネス展開の事例を理解している ・分野ごとの活用モデルの特徴を把握している ・e スポーツの将来的な展開可能性を認識している
学習内容	(1) e スポーツマーケティングの基本（約 1.5 時間） ➢ 支持層の特性やターゲット選定の考え方を踏まえ、適切なメディア選択やメッセージ設計を行うための基礎を学ぶ。 (2) 地方行政における e スポーツ活用（約 1.0 時間）

	➢ 人口減少や地域活性化といった課題と結び付けた事例を通じ、制度活用や持続的な地域展開の視点を理解する。 (3) 企業における e スポーツ企画の展開（約 1.0 時間） ➢ 自社の強みや既存資源を活用した参入事例をもとに、戦略的な事業構築の考え方を把握する。 (4) 教育現場での導入事例（約 1.0 時間） ➢ 専門学校や大学等における導入背景や課題を通じて、人材育成との接続可能性を学ぶ。 (5) e スポーツ施設の企画と運営（約 1.0 時間） ➢ 国内外の施設形態や地域連携事例をもとに、運営モデルや持続可能性の視点を理解する。 (6) メディア展開（約 1.0 時間） ➢ テレビ・新聞等のオールドメディアから配信・SNS まで、媒体特性に応じた展開手法を学ぶ。 (7) e スポーツの未来（約 1.0 時間） ➢ 他産業とのコラボレーションや新技術の活用事例を通じ、今後の発展可能性と課題を概観する。
使用教材	e ラーニング「ビジネス編：e スポーツビジネスの企画」
学習方法	本講義は講義映像を視聴する e ラーニング形式で実施し、任意の CBT による理解度確認を行う。あわせて、講義内で提示される情報や事例については、受講者自身による調べ学習等を行うことを想定する。
評価方法	本科目は自己学習を基本とし、理解度確認のための CBT を任意で用意する。受講者は各自の判断により理解度を確認することを推奨する。
他科目との関連	本科目は、イベント企画や地域活性化等を扱う各科目の理解を補強する位置づけにあり、受講者が自身の実務や関心領域に応じて学習を深めるための拡張的科目として機能する。

2.2.5. 科目「地方創生×e スポーツ」シラバス

科目名	地方創生×e スポーツ
区分	選択科目（自主学習）
学習形態	e ラーニング（講義映像・CBT）
時間数	約 7.5 時間
科目目的	地方創生の現状と課題を踏まえ、e スポーツが地域にもたらし得る経済的・社会的・健康的価値を理解するとともに、具体的事例を通じて地域活性化への応用可能性を検討するための視点を養う。

到達目標	・地方創生が直面する主要課題を理解している ・e スポーツが地域にもたらす多面的価値を把握している ・地方創生における e スポーツ活用の類型を理解している ・活用に伴う課題と対応の方向性を認識している
学習内容	(1) 地方創生の現状と課題（約 1.0 時間） ➢ 人口減少や産業構造の変化、地域コミュニティの弱体化など、地方が直面する構造的課題を整理し、現状を概観する。 (2) e スポーツの価値と効果（約 1.0 時間） ➢ 経済的波及効果、世代間交流、健康増進等の観点から、e スポーツが地域にもたらし得る多面的価値を整理する。 (3) e スポーツ活用の方向性（約 1.5 時間） ➢ イベント、福祉・健康、施設、チーム、教育などの活用類型を整理し、それぞれの特徴と活用場面の違いを理解する。 (4) 地方創生を目的とした e スポーツ活用事例（約 2.0 時間） ➢ 全国の具体的事例を通じて、導入の経緯、関係主体の役割、成果と課題を確認し、地域実装のプロセスを学ぶ。 (5) e スポーツ活用における課題と対策（約 1.0 時間） ➢ 社会的理解の醸成、持続可能な運営体制、経済循環の確立など、実装段階で生じる課題とその対応の方向性を整理する。 (6) e スポーツと地方創生の未来展望・まとめ（約 1.0 時間） ➢ 他産業との連携や新たな地域モデルの可能性を踏まえ、今後の展開と持続的発展に向けた視点を概観する。
使用教材	e ラーニング「地方創生編：地方創生と e スポーツ」
学習方法	本講義は講義映像を視聴する e ラーニング形式で実施し、任意の CBT による理解度確認を行う。あわせて、講義内で提示される情報や事例については、受講者自身による調べ学習等を行うことを想定する。
評価方法	本科目は自己学習を基本とし､理解度確認のための CBT を任意で用意する。受講者は各自の判断により理解度を確認することを推奨する。
他科目との関連	本科目は、イベントやビジネスを扱う各科目の内容を地域活性化という文脈に接続する拡張科目として位置付けられる。受講者が地域実装の視点を補強するための応用的科目である。

3. 教育コンテンツ開発

3.1. PBL 教材

本事業で開発する教育プログラムでは、科目「e スポーツイベント企画運営 PBL」を中核として位置づける。この PBL 学習では受講者が中心となり、所属する企業等を巻き込みながら地方地域での e スポーツイベントを企画し、実際に検討した企画に沿って実施することを目指す。本事業ではこの学習を支援する目的で、e スポーツイベントの企画から実施までをガイドする PBL 教材の開発を実施した。

3.2. 今年度の開発方針

令和 6 年度は、「Phase.1 企画」「Phase.2 準備」「Phase.3 運営」「Phase.4 評価」の 4 フェーズから成る PBL 教材を開発し、実証講座を通じて検証を行った。令和 6 年度時点では、e スポーツイベント未経験の受講者が企画から開催まで到達できるかは未知数であったため、企画段階において採用するゲームタイトルや企画形式に一定の制約を設け、検討範囲を限定した設計としていた。実証の結果、当該教材は概ね円滑に運用可能であることが確認され、実践的な運営ノウハウも蓄積された。

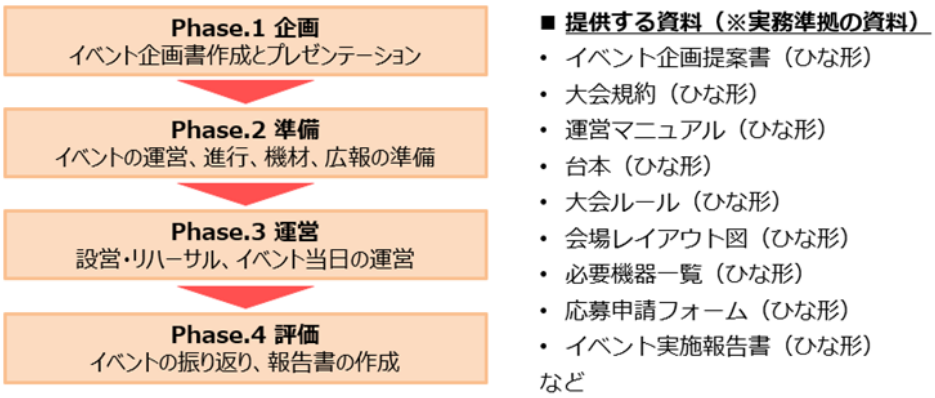
これを受け、令和 7 年度は制約を撤廃し、ゲームタイトルや企画形式を受講者が自由に設定できる構成へと改修した。そのうえで、特に「Phase.1 企画」については、企画の自由度を高めた状態でも初学者が円滑に検討を進められるよう、企画立案のプロセスを段階的に整理し、課題構成およびワークシートの内容を抜本的に見直した。また、この変更に伴い、「Phase.2 準備」「Phase.3 運営」「Phase.4 評価」についても、学習プロセスや課題構成、出題方法、ワークシート等を再設計し、時間効率を高めつつ学習効果を最大化する観点から全体構造を再構成した。

さらに、実務に準拠した各種資料フォーマットについても見直しを行った。令和 6 年度は、企画書、運営マニュアル、台本等 9 種類の資料について、実務で使用されている様式を参考にフォーマットを整備した。しかし、実務性を重視した結果、記入ガイドが十分でなく作成に時間を要する受講者が見られたほか、教材で想定する小規模イベントの実態に比して中規模・大規模イベント向けの資料が含まれるなど、規模との整合性にも課題があった。また、進行用スライド等、実務上で必要な様式が不足している点も確認された。令和 7 年度はこれらを踏まえ、イベント規模に応じた資料構成へ再整理するとともに、各フォーマットに記入例や作成手順を明示するなどの改善を行い、受講者が効率的かつ効果的に準備作業を進められる構成へと改修した。

3.2.1.　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」の全体構成

本教材は下図に示す 4 フェーズで構成される。「Phase.1 企画」では、地域の専門学校の設備を活用して、受講者たちが地域活性化に資する e スポーツイベントを企画する。「Phase.2 準備」では、作成された企画書に沿って、大会規約や運営マニュアル、台本、レイアウト図などの作成などを進めると同時に、IP ホルダーへの許諾申請やイベント参加者の募集などを実際に実施する。「Phase.3 運営」では会場の設営やリハーサルを行った上で、実際にイベントを開催し、運営する。「Phase.4 評価」では開催したイベントの成果・反省点などを振り返り、実施報告書を作成する。これらの教材はイベント企画・運営の実務に沿って手順を細分化して課題を設定しており、各種資料を作成する際も実務で使用されている資料を参考に標準化したフォーマット（ひな形）を用意した。

図表 3-1　PBL 教材の構成



3.2.2.　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」を構成する資料の一覧

本 PBL 教材は以下の 18 点の資料で構成される。PBL の Phase.1～4 の各ステップの課題が掲載されたテキスト教材 4 点と、イベント関連資料 14 点である。学習者は基本的にテキスト教材に掲載された課題等の情報をもとに学習を進行し、アウトプット作成時などに適宜、別添資料を参照する想定である。

教材全体を巻末資料に掲載するので参照頂きたい。

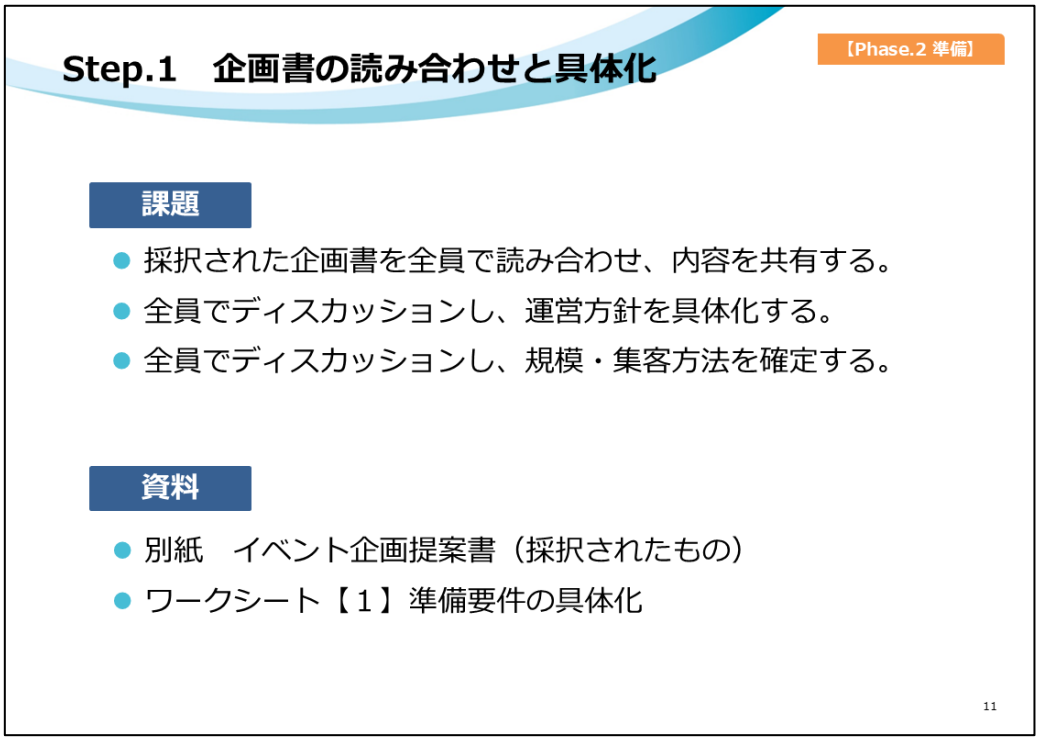
図表 3-2　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」資料一覧

①　e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.1 企画】
②　【別添】企画提案募集要項
③　【フォーマット】イベント企画提案書
④　【回答例】ワークシート回答例【Phase.1 企画】
⑤　e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.2 準備】
⑥　【フォーマット】使用許諾申請書

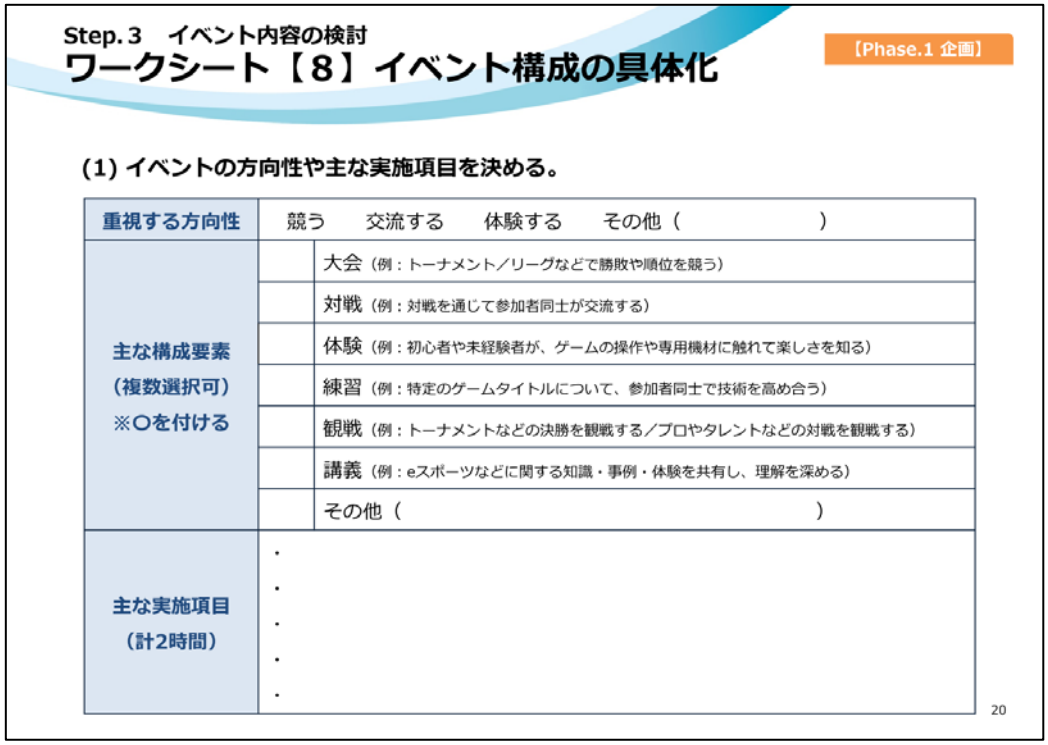
⑦　【フォーマット】大会領収書
⑧　【フォーマット】運営マニュアル
⑨　【フォーマット】大会ルール
⑩　【フォーマット】進行スライド
⑪　【フォーマット】進行台本
⑫　【フォーマット】チラシ
⑬　【フォーマット】トーナメント表
⑭　【フォーマット】会場レイアウト・必要機材
⑮　e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.3 運営】
⑯　【フォーマット】役割分担表
⑰　e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.4 評価】
⑱　【フォーマット】イベント実施報告書

以下に上記の資料群のイメージを示す。

図表 3-3　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」課題スライド



図表 3-4　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」ワークシート



Step.3　イベント内容の検討

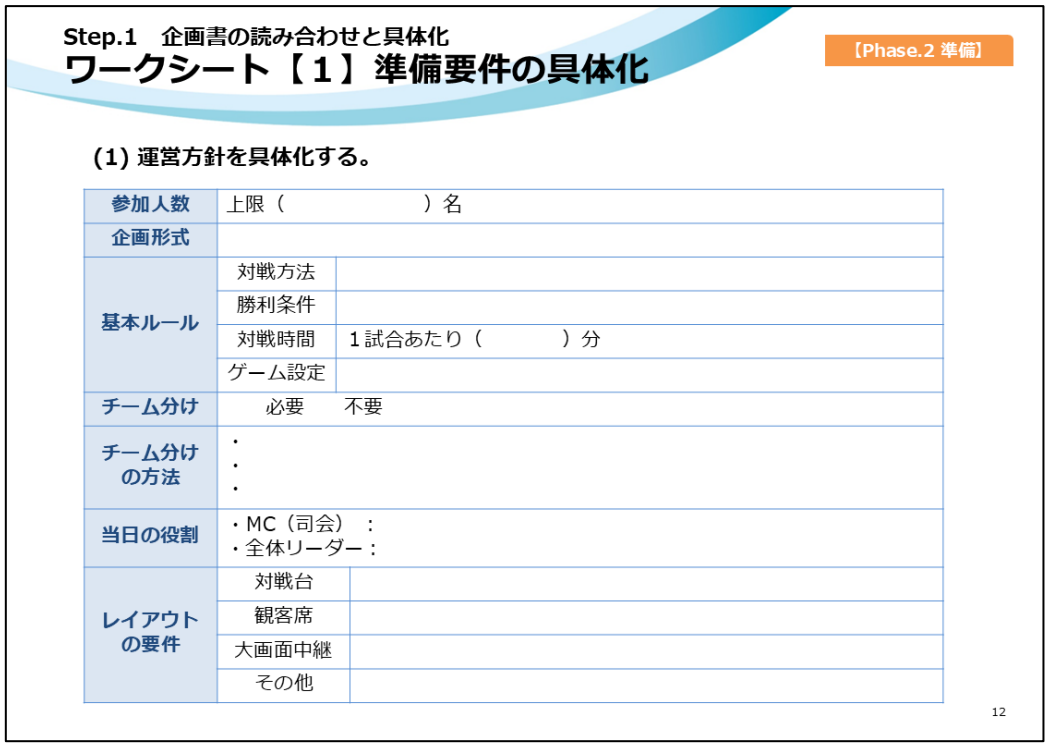
ワークシート【8】イベント構成の具体化

【Phase.1 企画】

(1) イベントの方向性や主な実施項目を決める。

重視する方向性	競う　交流する　体験する　その他（　　）	
主な構成要素（複数選択可）※〇を付ける		大会（例：トーナメント/リーグなどで勝敗や順位を競う）
		対戦（例：対戦を通じて参加者同士が交流する）
		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）
		練習（例：特定のゲームタイトルについて、参加者同士で技術を高め合う）
		観戦（例：トーナメントなどの決勝を観戦する/プロやタレントなどの対戦を観戦する）
		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2時間）	・ ・ ・ ・ ・	

20



Step.1　企画書の読み合わせと具体化

ワークシート【1】準備要件の具体化

【Phase.2 準備】

(1) 運営方針を具体化する。

参加人数	上限（　　）名	
企画形式		
基本ルール	対戦方法	
	勝利条件	
	対戦時間	1試合あたり（　　）分
	ゲーム設定	
チーム分け	必要　不要	
チーム分けの方法	・ ・ ・	
当日の役割	・MC（司会）： ・全体リーダー：	
レイアウトの要件	対戦台	
	観客席	
	大画面中継	
	その他	

12

図表 3-5　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」企画書ひな形

イベント概要

- 本eスポーツイベントの開催趣旨に照らし、以下の構成を提案いたします。

イベント名	・
対象者	・
実施場所	・
実施日時	・
主な実施項目	・ ・ ・ ・ ・
広報方法	・ ・

3

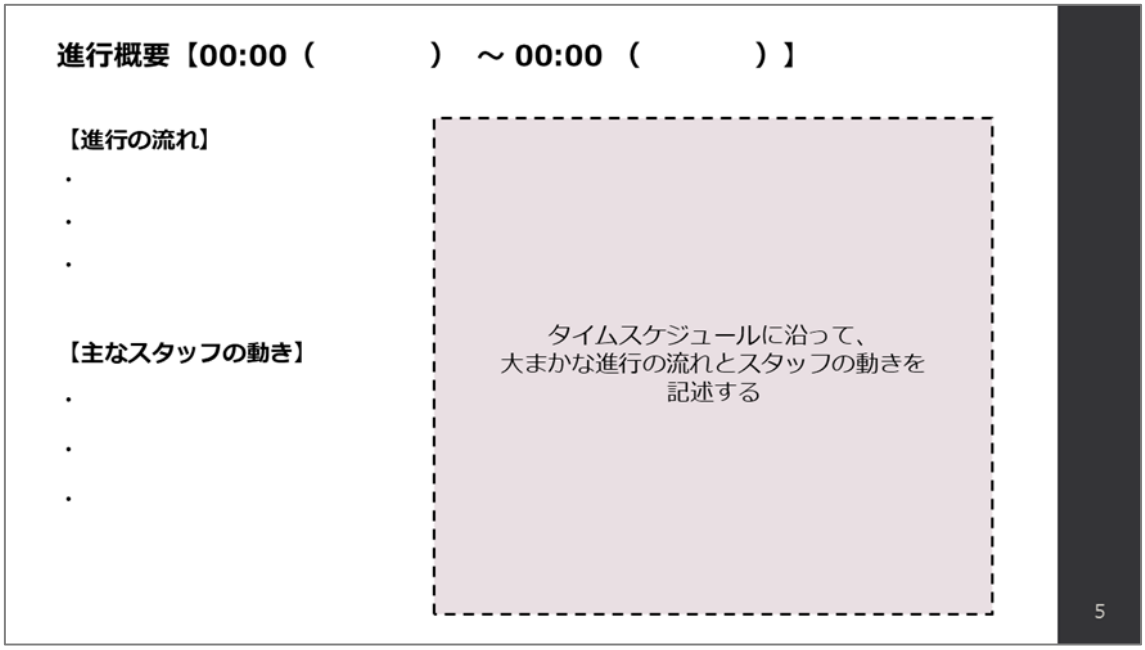
概算見積もり

総額	300,000円（税抜）
税金	30,000円
合計	330,000円（税込）

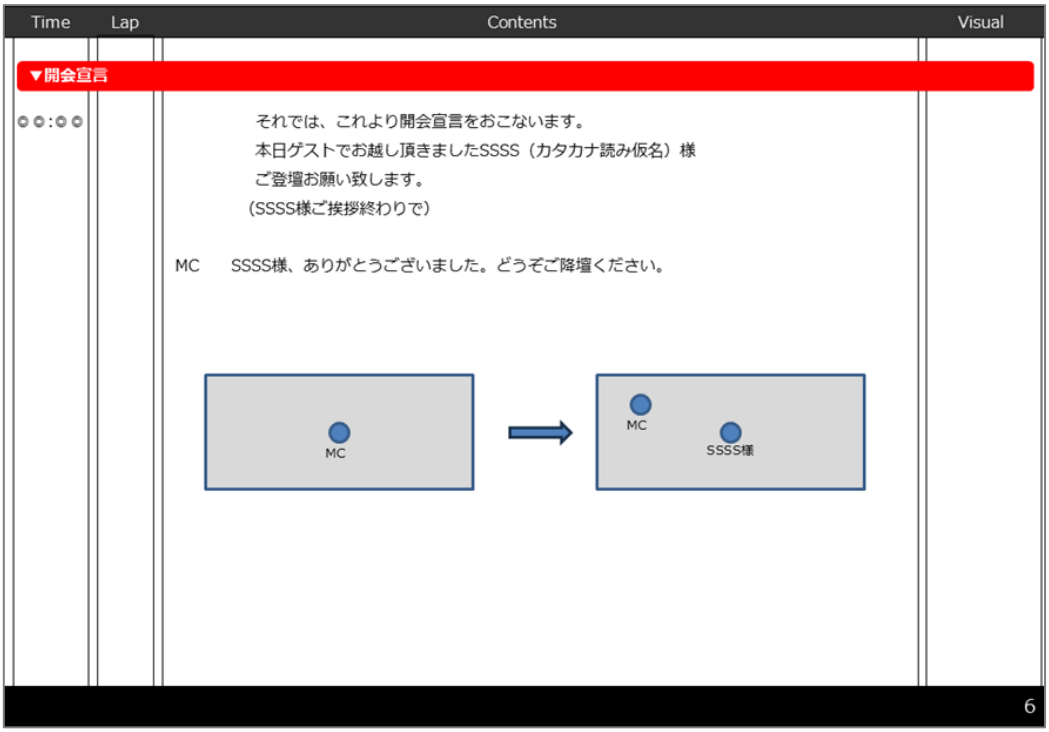
項目	数量	単位	単価	金額
会場利用料（MSG eSports Studiam） ※特価	（ ）	日	10,000	（ ）
機器使用料（PC・モニター・ソフト等一式） ※特価	（ ）	日	10,000	（ ）
出演者謝金	（ ）	人	30,000	（ ）
企画作成・マニュアル作成・台本作成・許諾作業費	（ ）	式	40,000	（ ）
イベント運営費（会場設営・参加者誘導・進行管理 等）	（ ）	式	80,000	（ ）
ゲーム運営費（機材準備・対戦進行・勝敗管理 等）	（ ）	式	40,000	（ ）
広告費（広報ツール制作・運用、撮影・報告 等）	（ ）	式	40,000	（ ）
全体管理費	（ ）	式	20,000	（ ）

7

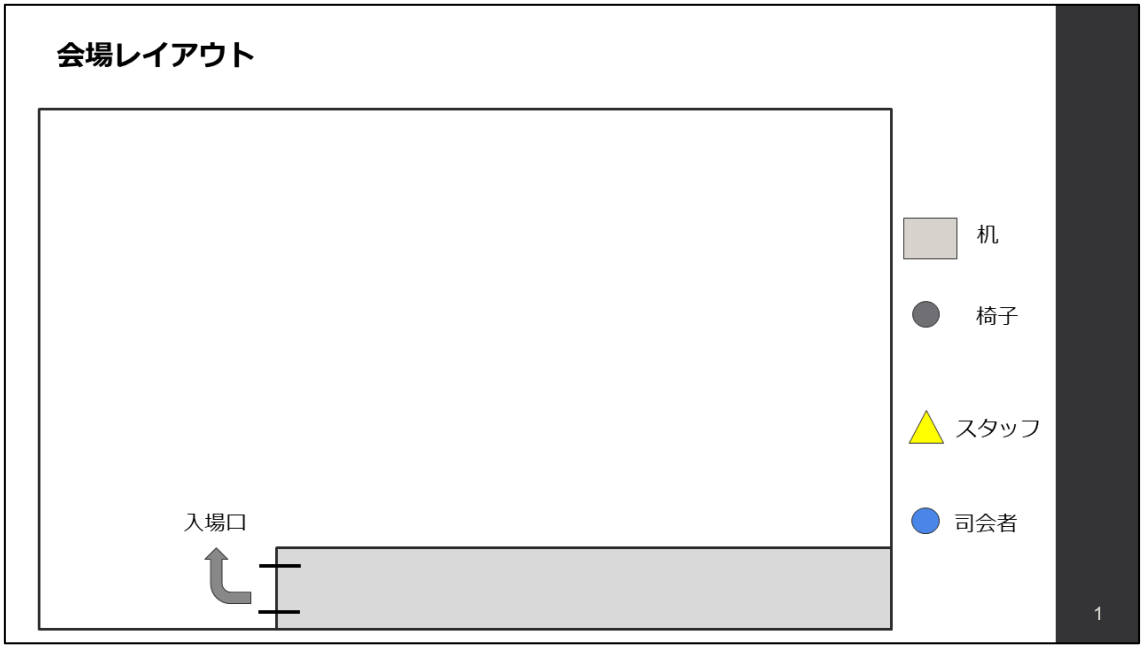
図表 3-6　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」運営マニュアルひな形



図表 3-7　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」台本ひな形



図表 3-8　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」会場レイアウトひな形



図表 3-9　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」役割分担表ひな形

	役割	担当作業	担当者名
イベント運営	進行管理（リーダー）	イベント全体の進行状況の管理	○○さん、○○さん
	受付	参加者の受付、出欠管理	○○さん、○○さん
	参加者誘導	会場内の誘導	○○さん、○○さん
	清掃・衛生管理	会場内の清掃やゴミ収集、備品管理	○○さん、○○さん
	撮影・記録	イベントの様子の撮影・記録	○○さん、○○さん
	トラブル対応・安全管理	会場内のトラブル防止・対処	○○さん、○○さん
			○○さん、○○さん
			○○さん、○○さん
ゲーム進行	司会（イベント進行）	イベント全体の進行、アナウンス	○○さん、○○さん
	進行スライド操作	進行スライドの表示・切り替え	○○さん、○○さん
			○○さん、○○さん
	戦績管理	戦績の確認、トーナメント表への記入	○○さん、○○さん
	試合時間管理	試合時間の管理、アナウンス	○○さん、○○さん
	対戦台の審判		○○さん、○○さん
機材	機材運用	ゲーム機器、モニター等の運用・調整	○○さん、○○さん
	技術サポート	機材関連のトラブル対応	○○さん、○○さん

図表 3-10　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」実施報告書ひな形

3.3. テキスト教材

本事業では、PBL の学習で必要な知識を補完する位置づけで、カリキュラムを構成する知識学習科目の教材を整備する。今年度では、科目「イベント×e スポーツ」に相当する教材の拡張、科目「地方創生×e スポーツ」に相当する教材の新規開発を実施した。以下にその概要を述べる。

3.3.1. 科目「イベント×e スポーツ」の教材拡張開発

令和 6 年度に、PBL 教材の学習を支援することを目的として、イベント企画・運営に係る資料の用途や作成方法、作成上のポイントを概説した「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」を開発した。令和 6 年度版は、PBL で作成を求める各種資料の作成支援を主目的とした構成であり、主として記述方法や作成上のポイントに重点を置いていた。そのため、各資料がイベント全体の中でどのような位置づけを持ち、どの段階で活用されるのかといった実務的文脈の整理は限定的であった。

これを踏まえ、令和 7 年度は本教材を知識学習科目「イベント×e スポーツ」に位置づけ直し、e スポーツイベントの実務に必要な知識を体系的に習得できる構成へと拡張開発を行った。本テキストは 2 章構成、計 16 項目、全 104 頁で構成している。紹介資料は 15 種類とし、プロポーザル募集要項、企画書、運営マニュアル、台本、アンケート、実施報告書等を対象とした。第 1 章ではイベントの企画・実施プロセスに沿って各資料の役割を整理し、第 2 章では各資料の位置づけ、目的、主な記載項目、具体的事例、参考情報等を体系的に示している。これにより、個別資料の作成方法にとどまらず、e スポーツイベント実務の全体構造を理解しながら知識を獲得できる教材として再構成した。

図表 3-11 テキスト教材「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」の構成

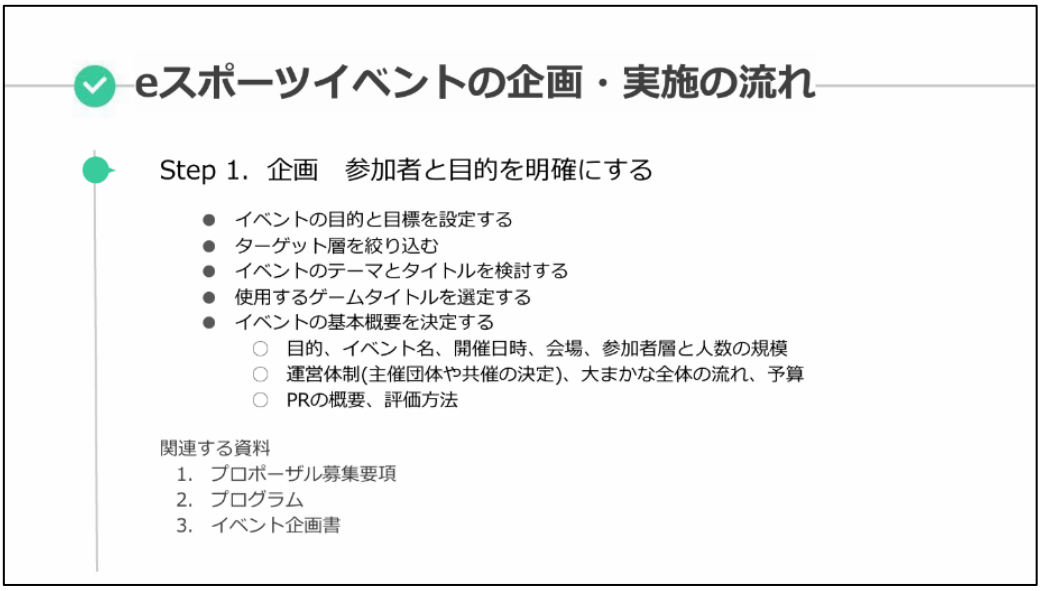
第 1 章 e スポーツイベントのプロセスの全体像
- e スポーツイベントの企画・実施の流れ
- Step 1. 企画 参加者と目的を明確にする
- Step 2. 準備 スムーズな運営に向けて
- Step 3. 運営 リハーサルを行い、イベント当日を成功させる
- Step 4. 事後 イベントを振り返り今後に活かす

第 2 章 e スポーツイベントで作成する各種資料
1. プロポーザル募集要項
2. プログラム
3. イベント企画書
4. 役割・準備作業

5. 許諾申請
6. 大会規約
7. 大会ルール（レギュレーション）
8. イベント運営マニュアル
9. 進行台本
10. 応募申請フォーム
11. 広報戦略・ツール（チラシ、ポスター、SNS 等）
12. 必要機器・備品一覧
13. レイアウト図・配線図
14. 参加者アンケート
15. 報告書

以下に本教材のイメージを示す。教材全体を巻末資料に掲載するので参照頂きたい。

図表 3-12　テキスト教材「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」



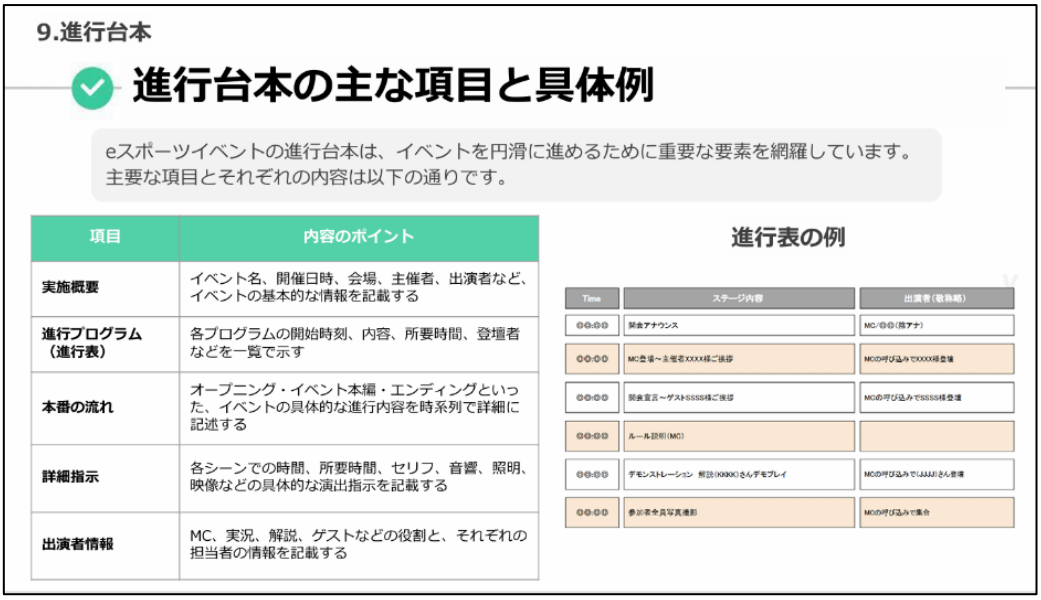
eスポーツイベントの企画・実施の流れ

Step 1. 企画　参加者と目的を明確にする

- イベントの目的と目標を設定する
- ターゲット層を絞り込む
- イベントのテーマとタイトルを検討する
- 使用するゲームタイトルを選定する
- イベントの基本概要を決定する
  - 目的、イベント名、開催日時、会場、参加者層と人数の規模
  - 運営体制(主催団体や共催の決定)、大まかな全体の流れ、予算
  - PRの概要、評価方法

関連する資料

1. プロポーザル募集要項
2. プログラム
3. イベント企画書



9.進行台本

進行台本の主な項目と具体例

eスポーツイベントの進行台本は、イベントを円滑に進めるために重要な要素を網羅しています。
主要な項目とそれぞれの内容は以下の通りです。

項目	内容のポイント
実施概要	イベント名、開催日時、会場、主催者、出演者など、イベントの基本的な情報を記載する
進行プログラム（進行表）	各プログラムの開始時刻、内容、所要時間、登壇者などを一覧で示す
本番の流れ	オープニング・イベント本編・エンディングといった、イベントの具体的な進行内容を時系列で詳細に記述する
詳細指示	各シーンでの時間、所要時間、セリフ、音響、照明、映像などの具体的な演出指示を記載する
出演者情報	MC、実況、解説、ゲストなどの役割と、それぞれの担当者の情報を記載する

進行表の例

Time	ステージ内容	出演者(敬称略)
○○:○○	開会アナウンス	MC/○○(局アナ)
○○:○○	MC登場～主催者XXXX様ご挨拶	MCの呼び込みでXXXX様登壇
○○:○○	開会宣言～ゲストSSSS様ご挨拶	MCの呼び込みでSSSS様登壇
○○:○○	ルール説明(MC)	
○○:○○	デモンストレーション　解説(KKKK)さんデモプレイ	MCの呼び込みで(JJJJ)さん登壇
○○:○○	参加者全員写真撮影	MCの呼び込みで集合

3.3.2.　科目「地方創生×e スポーツ」の教材新規開発

「地方創生×e スポーツ」に相当する教材として、「地域活性化への e スポーツ活用の概況」を新規開発した。本テキストは計 7 項目、全 51 頁で構成している。日本の地方創生をめぐる現状と課題を整理したうえで、e スポーツの持つ経済的・社会的・健康的価値を示し、地方創生における活用の方向性を体系的に整理している。

本教材の特徴は、近年各地で展開されている先進的な取組事例を幅広く取り上げている点にある。イベント型、福祉・健康型、施設・拠点型、チーム・産業型、教育・人材育成型といった活用類型ごとに具体事例を提示し、自治体や民間による実践動向を踏まえて解説している。

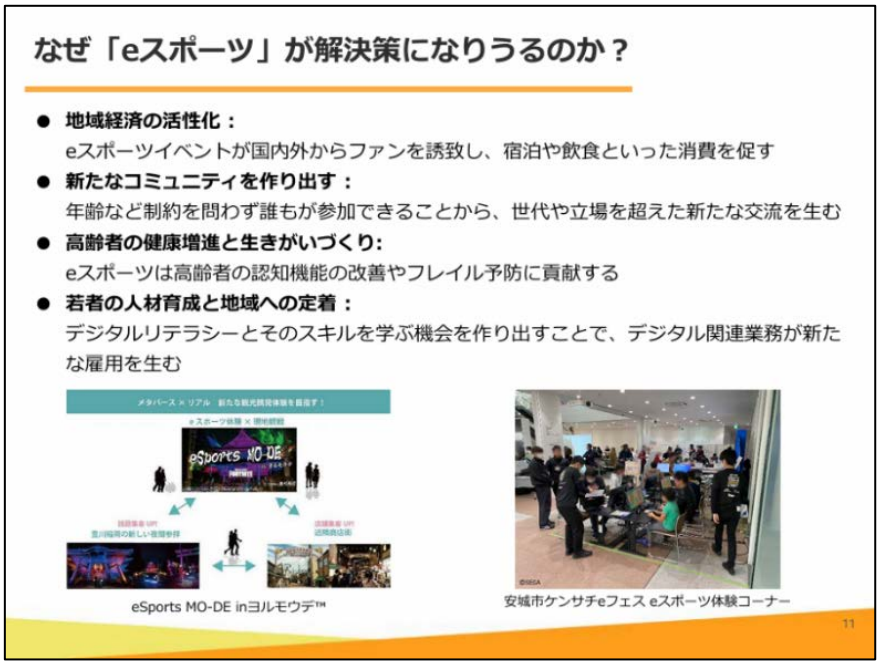
これにより、地域活性化における e スポーツ活用の全体像と実践モデルを理解し、自身の地域で活用可能性を検討するために基礎知識を学習できる教材とした。

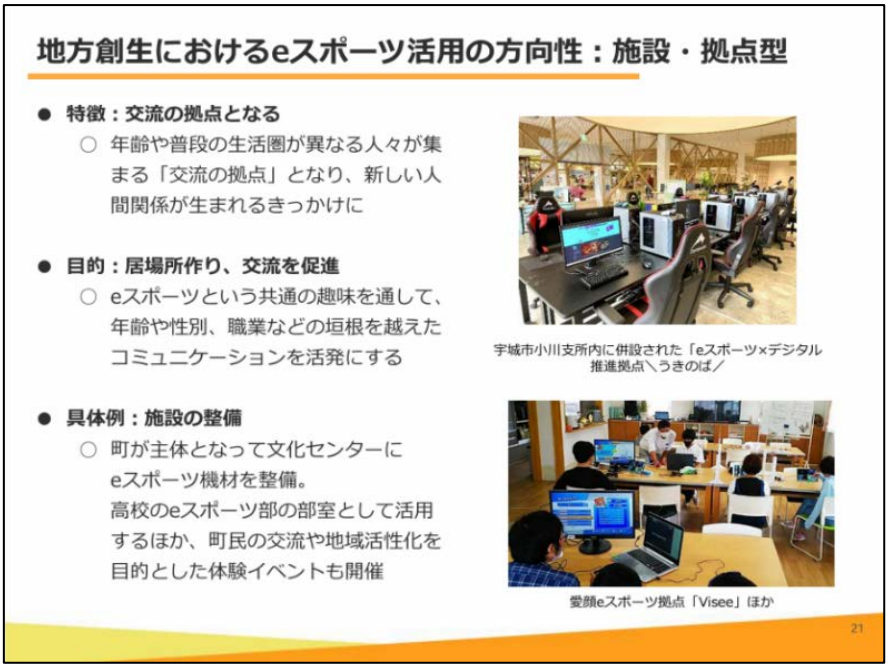
図表 3-13　テキスト教材「地方創生×e スポーツ」の構成

1．地方創生の現状と課題
2．e スポーツの価値と効果
3．e スポーツ活用の方向性
4．地方創生を目的とした e スポーツ活用事例
5．e スポーツ活用における課題と対策
6．e スポーツと地方創生の未来展望
7．まとめ

以下に本教材のイメージを示す。教材全体を巻末資料に掲載するので参照頂きたい。

図表 3-14　テキスト教材「地域活性化へのｅスポーツ活用の概況」イメージ





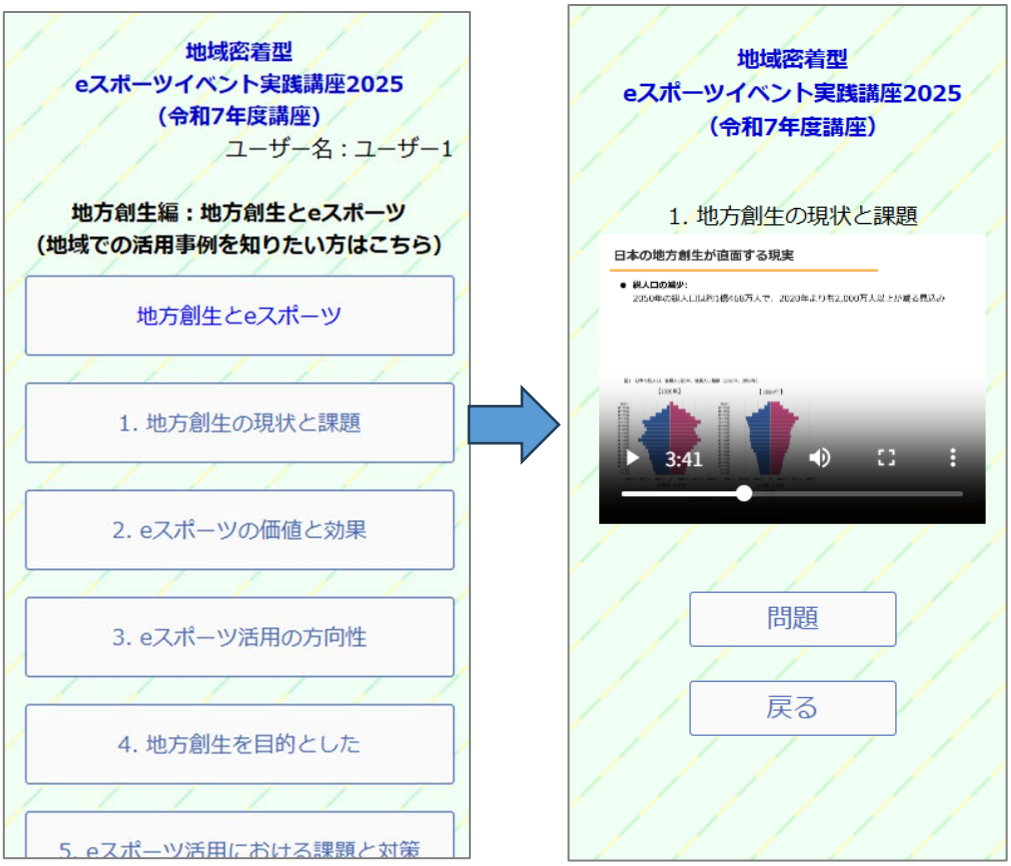
3.4.　e ラーニングコンテンツ

本事業で構築するカリキュラム構成科目のうち、特に知識学習科目については、社会人の受講しやすさにも配慮し、選択科目として位置付けたうえで、オンデマンド型の講義映像コンテンツ等を活用する個人学習を中心とする構成としている。今年度は、知識学習科目での活用を前提として、講義映像および確認問題等の e ラーニング教材の整備を進めた。

3.4.1.　科目「イベント×e スポーツ」「地方創生×e スポーツ」講義映像

前述のテキスト教材での学習を支援するため、当該テキストの内容を音声で解説する講義映像コンテンツを計 23 本、約 3 時間分を開発した。本コンテンツは後述の e ラーニング環境に実装されており、インターネット上で視聴することができる。

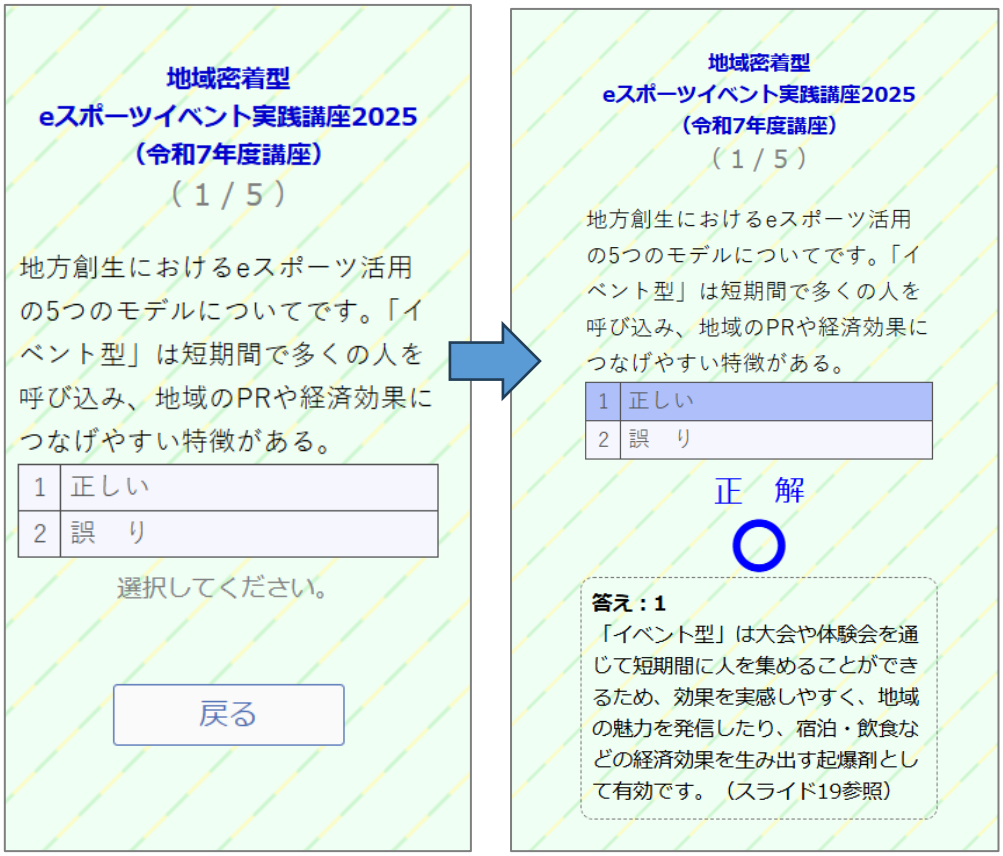
図表 3-15　講義映像コンテンツ視聴画面



3.4.2.　確認問題（CBT）

講義映像「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」と講義映像「地域活性化への e スポーツ活用の概況」で解説されている知識の理解度を確認する想定で、各映像 4～6 問、計 114 問の確認問題を作成した。それぞれの問題は問題文・選択肢・解答・解説で構成される。これらの問題も e ラーニング環境に実装されており、CBT 形式で運用する。映像コンテンツ視聴後に受験し、講義内容の理解度の測定に活用する。

図表 3-16 確認問題（CBT）受験画面



3.4.3.　科目「ビジネスコンピテンシー」講義映像

今年度実施した実証講座において、講座全体の冒頭プログラムとして、e スポーツに関する基本的理解を促すとともに、地域活性化における活用可能性を広く共有することを目的としたセミナーを実施した。本セミナーには、e スポーツ業界の有識者 4 名が登壇し、e スポーツの基礎および最新動向、地方創生・教育分野への活用事例、宮崎県内の取組状況等について講演を行った。講演では、各地で e スポーツ事業を立ち上げてきた実践者の立場から、新興分野で事業を推進する際に求められる姿勢や視点についても言及がなされた。

そこで今年度は、このセミナーの映像記録を編集・加工する形で映像コンテンツを開発し、本カリキュラムの科目「ビジネスコンピテンシー」の教材として位置付けた。講演内容ごと

に映像コンテンツ化し、計 4 本、1.5 時間分を整備した。具体的な講演項目は以下のとおりである。

図表 3-17　科目「ビジネスコンピテンシー」映像コンテンツの構成

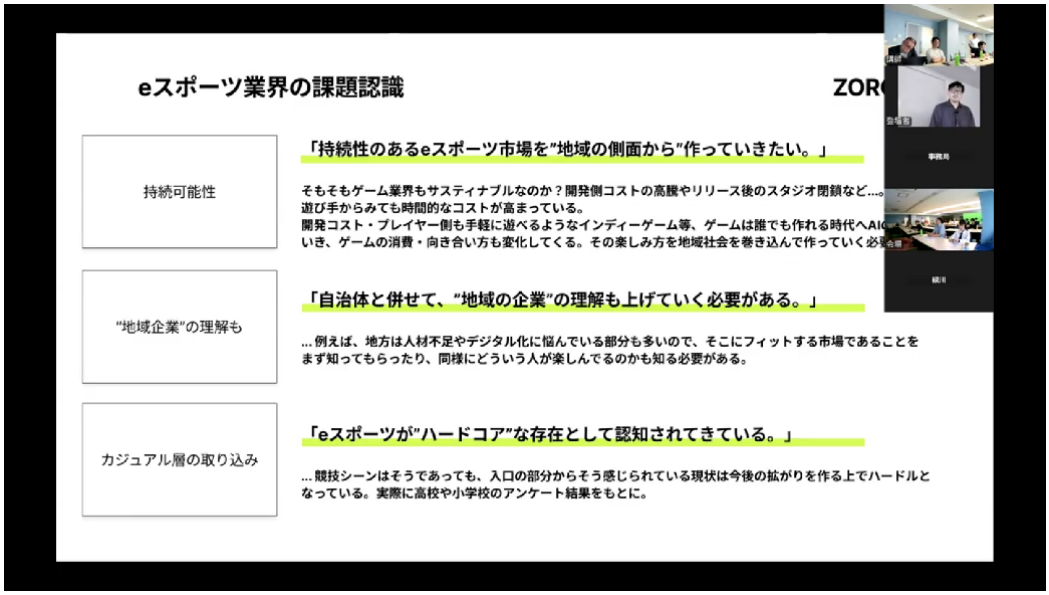
- 講演①「e スポーツの基礎と最新動向」
  日本 e スポーツ学会　筧 誠一郎

- 講演②「宮崎県での e スポーツの取組と可能性」
  宮崎県 e スポーツ協会　佐藤 光倫

- 講演③「富山県の成功事例に学ぶ e スポーツ×地域活性化」
  富山県 e スポーツ連合　堺谷 陽平

- 講演④「宮崎県での e スポーツ教育の取組と展望」
  宮崎情報ビジネス専門学校　綟川 明弘

図表 3-18　科目「ビジネスコンピテンシー」映像コンテンツのイメージ例



4. WEB プラットフォーム

4.1. 概要

本事業では、社会人向け講座として、講義映像コンテンツをオンデマンド配信する知識学習要素を取り入れている。そのため、各種教育コンテンツを活用した e ラーニング学習が可能な WEB プラットフォームを整備した。また、本プラットフォーム内には、プログラム受講者や講師等が参加するコミュニティ機能を設置した。当該コミュニティでは、学習交流や情報共有といった学習支援に加え、受講者間の継続的な連携形成も想定している。

このような WEB プラットフォームを整備するために、今年度は e ラーニング機能・コミュニティ機能の拡張開発等に取り組んだ。

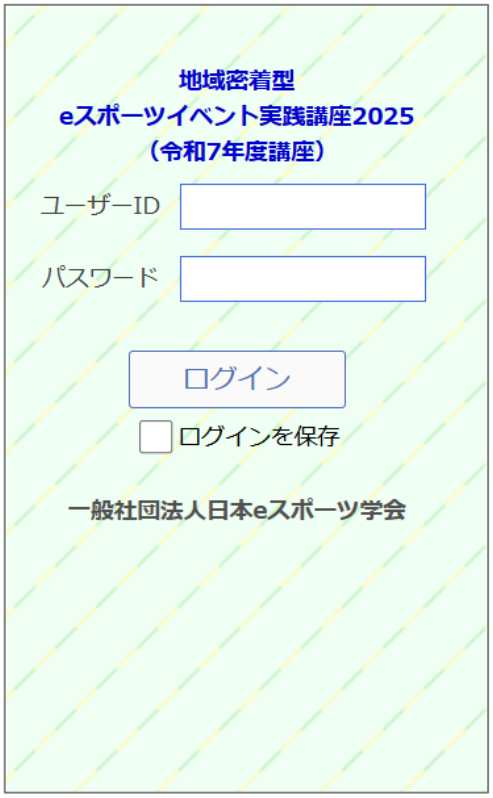
4.2. e ラーニング機能

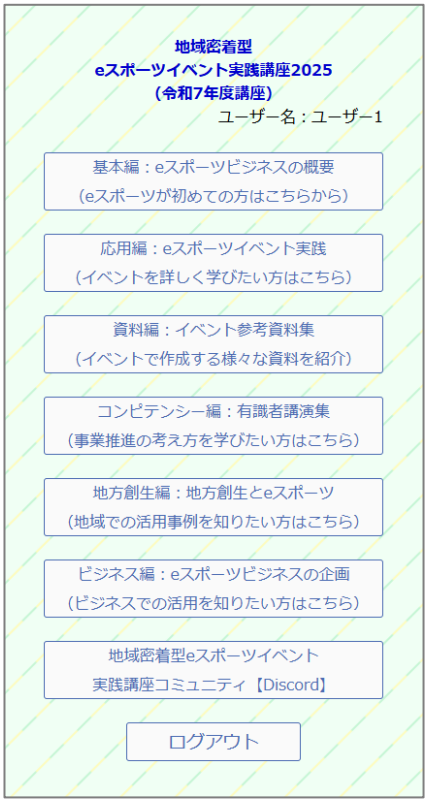
本 WEB プラットフォームの機能向上を目的として、今年度は昨年度に整備した e ラーニング環境の改良を実施した。開発した知識学習教材、PBL 教材、講義映像コンテンツ、確認問題等を実装するとともに、利用者の利便性向上の観点から、メニュー構成の再整理やインターフェース上の工夫、機能の見直しを行った。具体的には、教材種別ごとの整理や導線の明確化を図り、受講者が必要なコンテンツへ円滑にアクセスできる構成へと改善している。

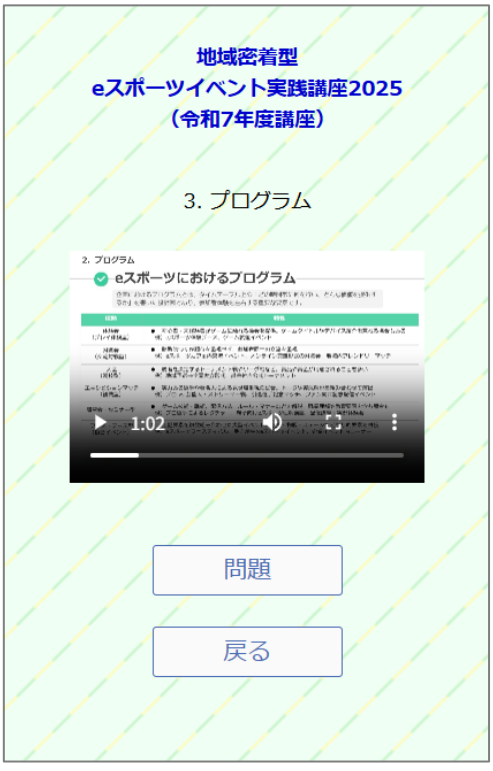
本環境は、スマートフォン、タブレット、パソコン等の各種インターネット端末から利用可能であり、映像配信、資料配布、学習ログの蓄積、受講者アンケート機能等を備えている。ログイン ID を付与された学習者は、インターネット経由でアクセスし、任意に各種コンテンツを閲覧・受講することができる。

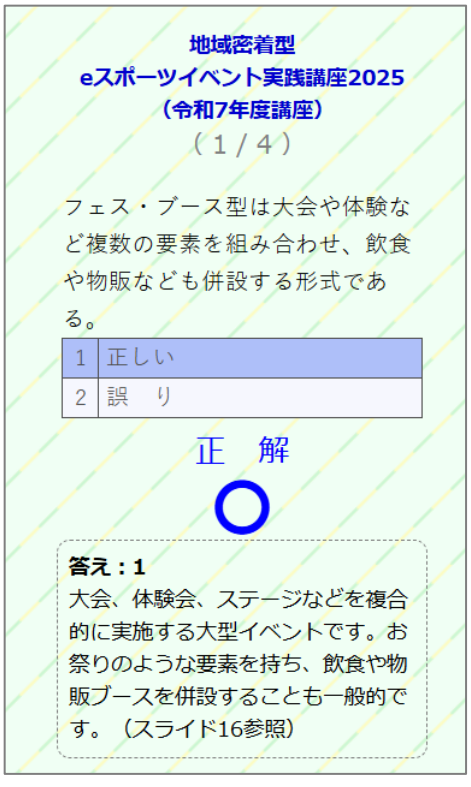
以下に本事業で整備した e ラーニング環境の画面イメージを掲載する。

図表 4-1　e ラーニング環境の画面イメージ









4.3. コミュニティ機能

上記の e ラーニング環境を経由して参加する形で、コミュニティ機能の拡張開発を行った。本機能は、e スポーツ業界において広く活用されているコミュニケーションツール「Discord」上に、受講者や講師等が参加するコミュニティを設計・設置したものである。

本事業で設置した Discord サーバー上には、PBL 学習の進行に合わせた支援用スレッド群を設けたほか、イベント情報の共有や e スポーツに関する交流を目的としたスレッド群も配置し、講座受講者が多様な形で交流できる構成とした。

本コミュニティには、令和 6 年度講座 OB、令和 7 年度講座受講者、当学会構成員、宮崎情報ビジネス専門学校教員、実証講座講師等が参加している。今年度の実証講座においては、アウトプットの共有や進捗報告、実証講座内で実施するイベント企画の選定に係る投票などを行い、学習支援プラットフォームとして活用した。

本コミュニティは、特に受講者間の連携促進を目的として今後も継続的に運用する予定である。実際、講座終了後も受講者間の情報共有の場として機能しており、コミュニティ参加者から宮崎県内で実施されるイベント情報、イベントの実施記録の共有などが行われている。今後も本コミュニティを、受講者間の情報共有および連携の基盤として運用していく。

図表 4-2　学習支援プラットフォーム（Discord）実証講座時の活用の様子

【実証報告編】

5. 実証講座の概要

5.1. 今年度の実施方針

本事業で開発した教育プログラムの有効性および妥当性を検証するための講座を実施し、その結果を取りまとめた。実施地域は昨年度に引き続き、強固な連携体制を構築できた宮崎県とし、e スポーツイベントや地域活性化に関心を有する宮崎県内在住の社会人を主な対象とした。本講座は、宮崎県初の e スポーツ施設「MSG eSports Stadium」を設置し、人材育成に取り組んでいる宮崎情報ビジネス専門学校と連携して実施した。

学習内容は、「MSG eSports Stadium」を活用した地域向け e スポーツイベントの企画・実施を行う PBL 学習を中核とし、上述のカリキュラム・教材・教育環境を抽出・再構成したものである。講座は以下の 3 つのプログラムで構成した。

・プログラム① セミナー

e スポーツの基礎、地域活性化における活用事例、宮崎県内での取組等を紹介するセミナーを実施した。実施時間は 3 時間とし、会場と WEB を併用した形式で実施するとともに、オンデマンド配信も行った。

・プログラム② 映像講座（e ラーニング）

e スポーツ業界の概況やイベント運営の基礎を学習できる映像コンテンツ群を提供した。映像は計約 3 時間分を整備し、完全オンライン形式で、スマートフォンやパソコン等から任意に視聴できる構成とした。

・プログラム③ 集合研修

e スポーツイベントを実践的に企画・準備・開催する集合研修を実施した。4 日間、計 24 時間程度のプログラムとし、宮崎総合学院 MSG eSports Stadium において実施した。

5.2. 実施概要

5.2.1. プログラム① セミナー

e スポーツへの関心を高め、地域活性化の可能性を広く周知するための導入プログラムである。4 名の e スポーツ業界の有識者が登壇して、e スポーツの基礎から地方創生・教育への活用事例、県内の最新動向などについて講演・ディスカッションを実施する内容とした。講演項目は以下の通りである。会場（宮崎情報ビジネス専門学校）での開催に加え、Zoom ライブ配信および後日のオンデマンド配信を行い、幅広い層が参加しやすい環境を整えた。

実施の概要を以下に示す。

図表 5-1　プログラム① セミナーの実施概要

項目	内容
受講対象者	宮崎県内の e スポーツイベント・地域活性化に関心のある社会人 　計 18 名（会場・WEB 参加 13 名・オンデマンド視聴 5 名） 宮崎情報ビジネス専門学校に在籍する専門学校生 　計 5 名（会場・WEB 参加 5 名）
実施期間	・10 月 4 日（土）14:00～17:00 ・10 月中旬～12 月末までの期間に録画映像をオンデマンド配信
実施内容	・ 講演①「e スポーツの基礎と最新動向」 　講演者：日本 e スポーツ学会　筧 誠一郎 ・ 講演②「宮崎県での e スポーツの取組と可能性」 　講演者：宮崎県 e スポーツ協会　佐藤 光倫 ・ 講演③「富山県の成功事例に学ぶ e スポーツ×地域活性化」 　講演者：富山県 e スポーツ連合　堺谷 陽平 ・ 講演④「宮崎県での e スポーツ教育の取組と展望」 　講演者：宮崎情報ビジネス専門学校　綟川 明弘 ・　質疑応答・ディスカッション
評価方法	受講した参加者に対し、講座受講後にアンケートを実施して、セミナーに対するフィードバックを得た。

5.2.2.　プログラム②　映像講座（e ラーニング）

e スポーツの基礎知識から業界動向、イベント企画や運営の流れを学習できる映像講座である。e スポーツの基礎知識、業界の全体像、イベントの企画・運営プロセス、関連資料の作成方法に関する学習内容で構成し、受講者が興味のあるコンテンツを任意で選んで学習する。スマホや PC から利用できる e ラーニング環境を提供して、受講期間内に学習することとした。

実施の概要を以下に示す。

図表 5-2　プログラム② 映像講座（e ラーニング）

項目	内容
受講対象者	宮崎県内の e スポーツイベント・地域活性化に関心のある社会人 13 名
実施期間	・計 3 時間程度 ・10 月上旬～12 月末までの期間に任意でコンテンツ視聴
実施内容	・ 基本編：e スポーツビジネスの概要（計 3 本 約 30 分） 　e スポーツの基本的な知識を短時間でオーバービュー

	・応用編：e スポーツイベント実践（計 20 本 約 120 分） e スポーツの業界動向、法律などの知識から、イベント企画・運営まで解説 ・資料編：イベント参考資料集（計 16 本約 50 分） e スポーツイベントを実施する上で作成する様々な資料の作り方を個別に解説
評価方法	受講した参加者に対し、講座受講後にアンケートを実施して、映像講座に対するフィードバックを得た。

5.2.3. プログラム③ 集合研修

本事業で開発した PBL 教材を用いて、宮崎総合学院が保有する e スポーツ施設「MSG eSports Stadium」にて、受講者が実際にイベントを開催するグループワーク型の集合研修とした。受講者は PBL に沿って、4 日間 計 24 時間の間に、イベントの企画、準備、設営・リハーサル、来場者を集めてのイベント実施、振り返りまでを実際に体験する内容とした。

学習項目は主に以下実施概要のとおりである。講師・ファシリテーターは日本 e スポーツ学会 筧 誠一郎および事務局が務め、講座運用のサポートとして、宮崎情報ビジネス専門学校 e スポーツ＆IT コース担当教員 2 名にご協力を頂いた。

実施の概要を以下に示す。

図表 5-3 プログラム③ 集合研修

項目	内容
受講対象者	宮崎県内の e スポーツイベント・地域活性化に関心のある社会人 4 名 宮崎情報ビジネス専門学校に在籍する専門学校生 5 名
実施期間	以下の計 4 日間 24 時間で講座を実施。 ・1 日目：11 月 01 日（土）10:00～16:00（イベントの企画） ・2 日目：11 月 02 日（日）10:00～16:00（資料作成等） ・3 日目：11 月 22 日（土）10:00～16:00（設営・リハーサル） ・4 日目：11 月 23 日（日）10:00～16:00（イベントの開催・振り返り）
実施内容	本事業で開発した PBL 教材を用いて、宮崎総合学院が保有する e スポーツ施設「MSG eSports Stadium」にて、受講者が実際にイベントを開催するグループワーク型の集合研修とした。受講者は PBL に沿って、4 日間 計 24 時間の間に、イベントの企画、準備、設営・リハーサル、来場者を集めてのイベント実施、振り返りまでを実際に体験する内容とした。 ・1 日目：11 月 01 日（土）10:00～16:00

	・グループ分け ・地域向け e スポーツイベントの企画書作成 ・企画書のプレゼン・投票 ・2 日目：11 月 02 日（日）10:00～16:00 ・実施内容のディスカッション・具体化 ・役割分担と準備作業 運営準備（許諾申請、出演依頼、運営マニュアル作成 等） 進行準備（レギュレーション作成、台本作成、スライド作成 等） 機材準備（レイアウト設計、必要機器選定・調達手配 等） 広報準備（応募フォーム準備、広報ツール作成・運用 等） ・3 日目：11 月 22 日（土）10:00～16:00 ・会場設営・機器調整 ・イベントのリハーサル、マニュアル・台本等の見直し・調整 ・4 日目：11 月 23 日（日）10:00～16:00 ・イベントの開催 ・イベントの振り返り・報告書作成等
評価方法	受講した参加者に対し、1 日目、2 日目、3・4 日目の講座受講後にアンケートを実施して、映像講座に対するフィードバックを得た。

5.3. 受講者募集の方法

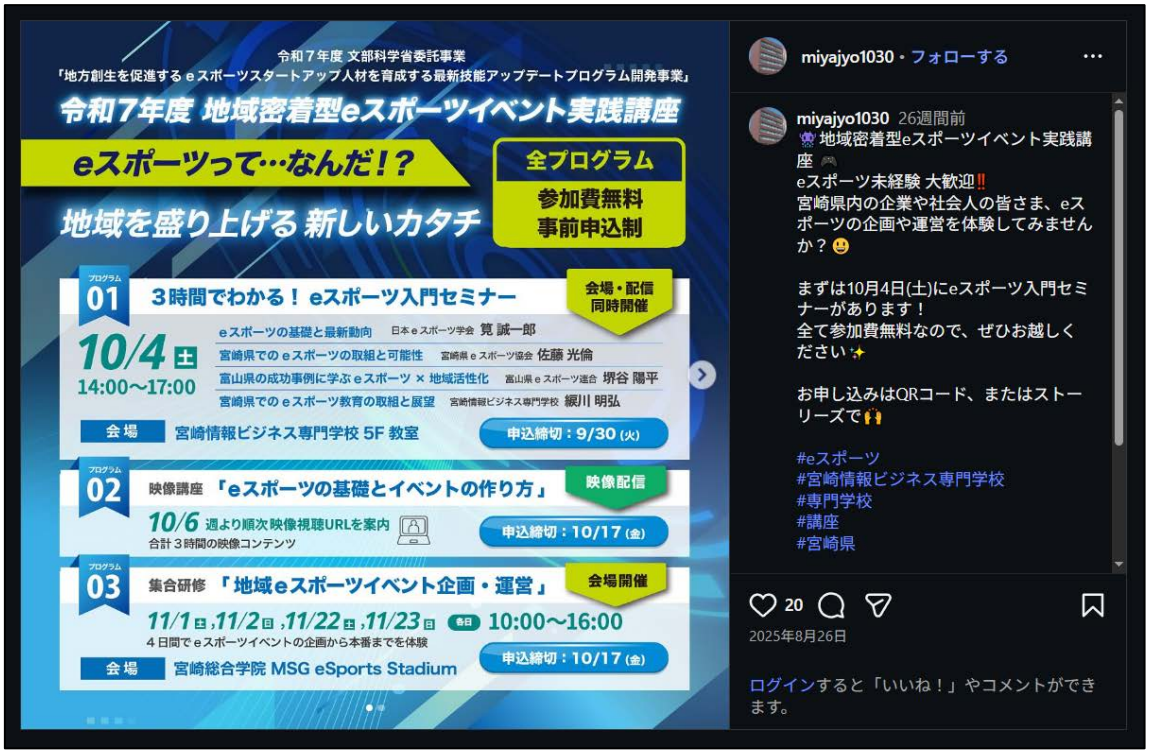
宮崎情報ビジネス専門学校、宮崎県 e スポーツ協会、宮崎県情報産業協会、宮崎県商工会議所連合会の協力を得て、以下の①～⑤の受講者募集を展開した。

① 宮崎情報ビジネス専門学校の紹介（学校 SNS での告知、高校等への口コミ紹介等）
② 宮崎県 e スポーツ協会の紹介（協会 SNS での告知、e スポーツチーム『9ines』SNS での拡散）
③ 宮崎県情報産業協会による会員等への案内
④ 宮崎県商工会議所連合会による会員等への案内
⑤ 日本 e スポーツ学会によるチラシの郵送配布（宮崎県内企業等 約 300 件）

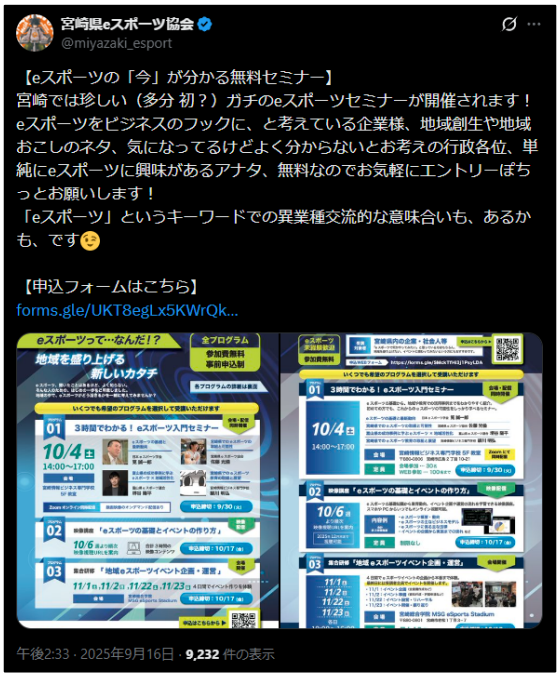
以下に実際のチラシ、SNS 投稿、Web サイト等を掲載する。

図表 5-4　講座のチラシ

図表 5-5　宮崎情報ビジネス専門学校 SNS での公募（Instagram）



図表 5-6　宮崎県 e スポーツ協会の SNS による情報拡散



図表 5-7　宮崎情報ビジネス専門学校教員・インフルエンサーの SNS による情報拡散

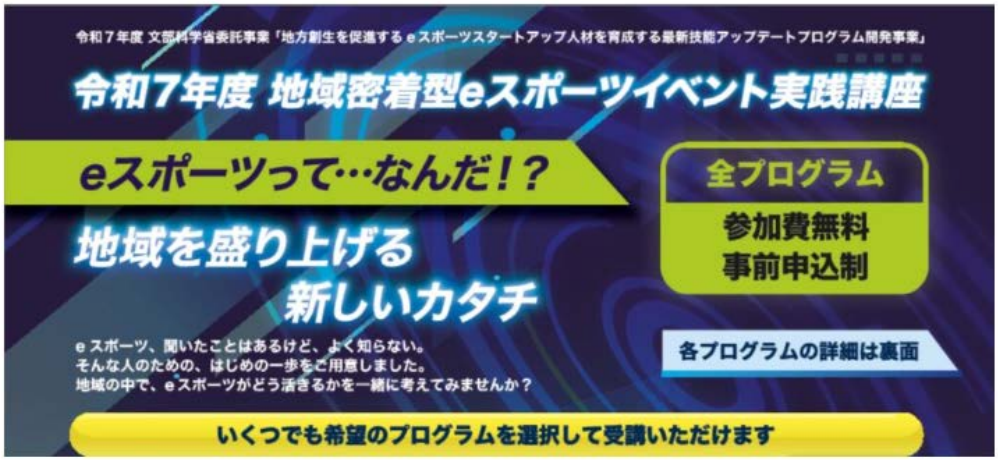
図表 5-8　宮崎県情報産業協会による会員や地域企業への案内（WEB サイト）

MISA

役員名簿　決算報告　会員一覧　事業実績　近年の活動内容　入会について　リンク集　ANIA宮崎大会開催　令和7年度

令和7年度 地域密着型eスポーツイベント実践講座のご案内（対象者：宮崎県内企業・社会人等）【参加費無料】

投稿日: 2025年8月25日 投稿者: MISA_EDIT



この度、一般社団法人日本eスポーツ学会が受託・推進している文部科学省 専修学校による専門職業人材の最新技能アップデートのための専修学校リカレント教育推進事業の一環として、「令和7年度 地域密着型eスポーツイベント実践講座」を宮崎県にて開催いたします。

本講座は宮崎県内におけるeスポーツへの理解醸成を支援するとともに、宮崎県内の社会人・企業を対象に地域密着型のeスポーツイベントを企画・運営できる人材を育成することを目的として実施する。これにより宮崎県でのeスポーツ分野における新規事業の創出や地域活性化につながる取り組みの拡大などをねらいとする。

eスポーツにご関心のある方、イベントの企画運営にご興味のある方のご参加をお待ちしています。

5.4.　受講者募集の結果と受講者数

本事業で実施した 3 つのプログラムにおいて、延べ 33 名の外部申込者を得ることができた。内訳は、セミナー15 名（会場参加 7 名、WEB 参加 3 名、オンデマンド視聴 5 名)、映像講座 13 名、集合研修 5 名である。

外部受講者の所属・立場は、教育機関関係者 4 名、イベント・メディア関連事業者 2 名、IT・情報通信事業者 3 名、一般企業（製造、小売、飲食、各種サービス等）2 名、医療福祉関係者 2 名、公的機関関係者（自治体、産業団体等）2 名、その他 1 名であった。多様な業界・分野から参加があり、本事業の取組に対して幅広い関心を得ることができた。

図表 5-9　外部申込者数・外部受講者の所属・立場

○外部申込者数

- プログラム① セミナー：15 名（会場 7 名、WEB3 名、オンデマンド 5 名）
- プログラム② 映像講座：13 名
- プログラム③ 集合研修：5 名

○外部受講者の所属・立場

- 教育機関関係者：4 名
- イベント・メディア関連事業者：2 名
- IT・情報通信事業者：3 名
- その他の一般企業等（製造、小売り、飲食、各種サービスなど)：2 名
- 医療福祉関係者：2 名
- 公的機関関係者（自治体、産業団体など)：2 名
- その他：1 名

5.5.　プログラム① セミナーの実施結果

5.5.1.　講座の様子

以下に本セミナーの様子を掲載する。

図表 5-10　会場での講演の様子（講演①：日本ｅスポーツ学会　筧 誠一郎）

図表 5-11　会場での講演の様子（講演②：宮崎県ｅスポーツ協会　佐藤 光倫）

図表 5-12　会場での講演の様子（講演③：富山県 e スポーツ連合　堺谷 陽平）

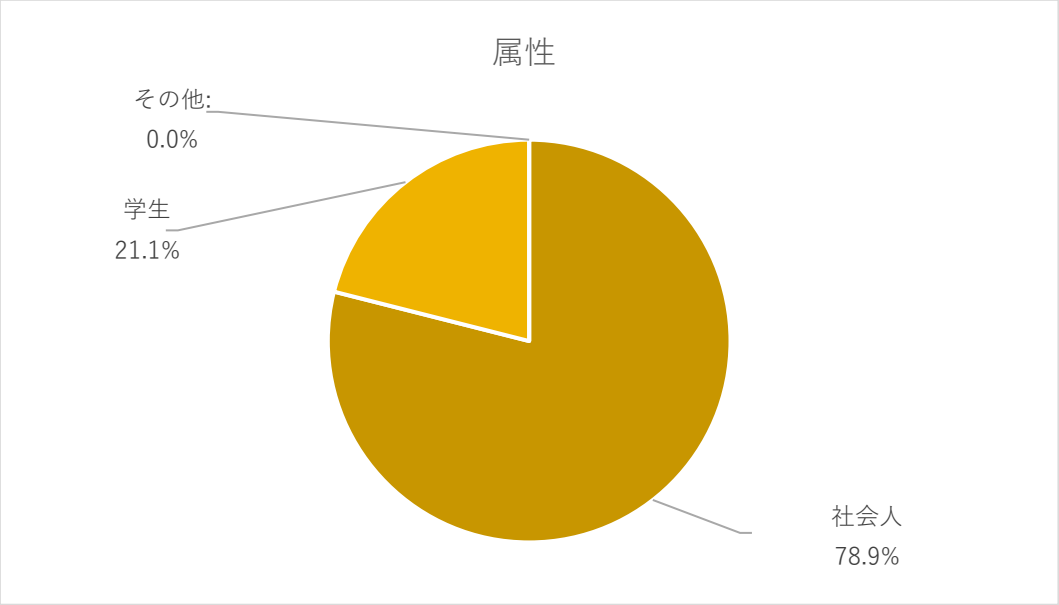
図表 5-13　会場での講演の様子（講演④：講演者：宮崎情報ビジネス専門学校 綟川 明弘）

5.5.2.　受講者アンケートの結果

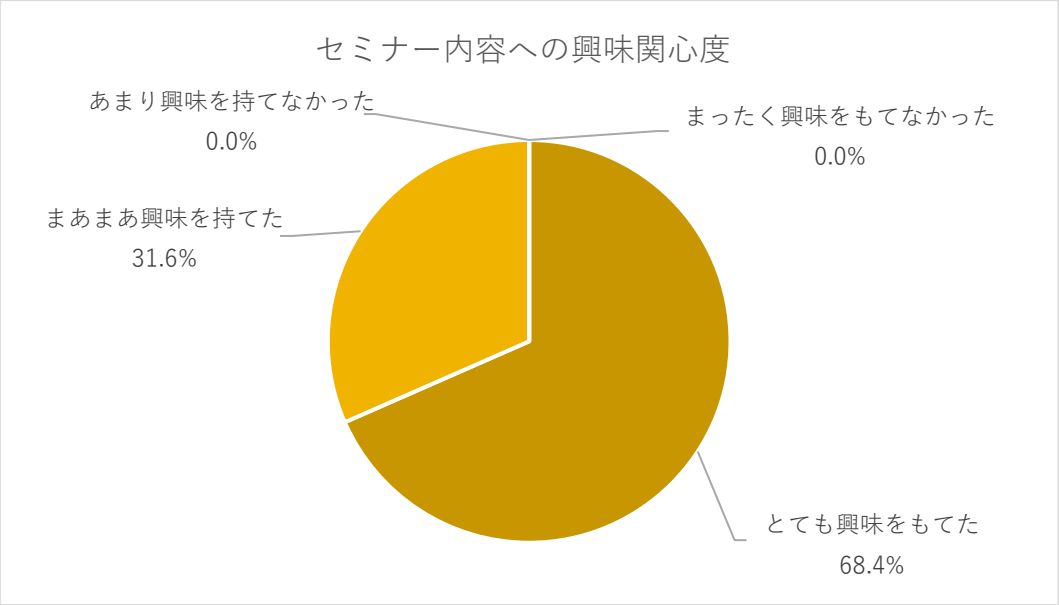
本セミナーの参加者は、会場および WEB 参加が 18 名（うち社会人 13 名）、オンデマンド視聴が 5 名（うち社会人 5 名）であった。講座受講後のアンケートでは 19 件の回答を得た。以下に主な結果を示す。

5.5.2.1. 「e スポーツ講座（リカレント）」受講後アンケート

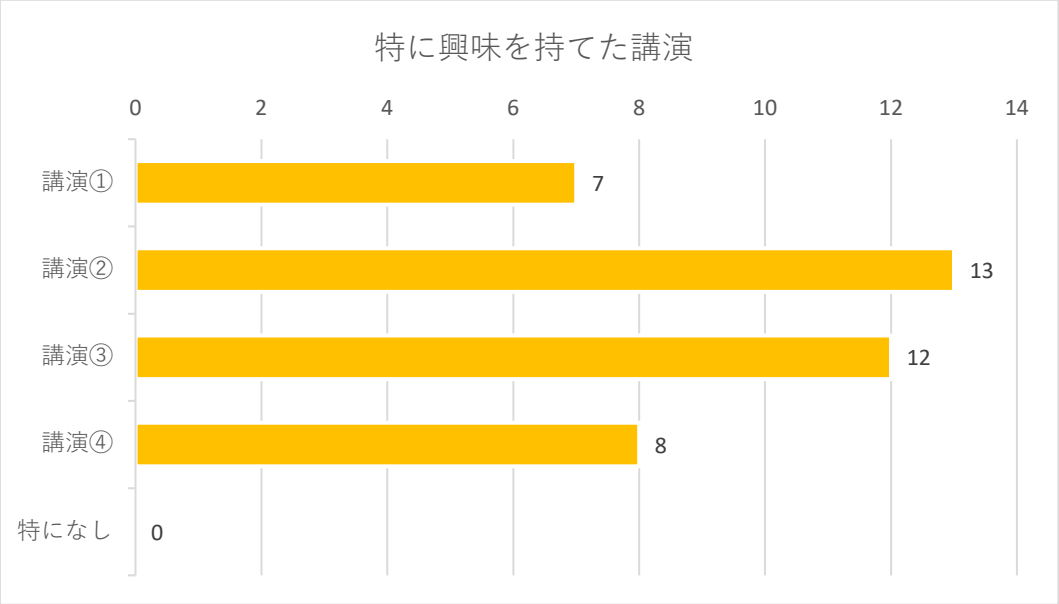
① あなたの属性を教えてください。



② 今回のセミナーの内容に全体として興味を持つことができましたか。



③　セミナーの講演の中で、特に興味を持てた講演を選んでください。（複数選択可）



凡例・注釈

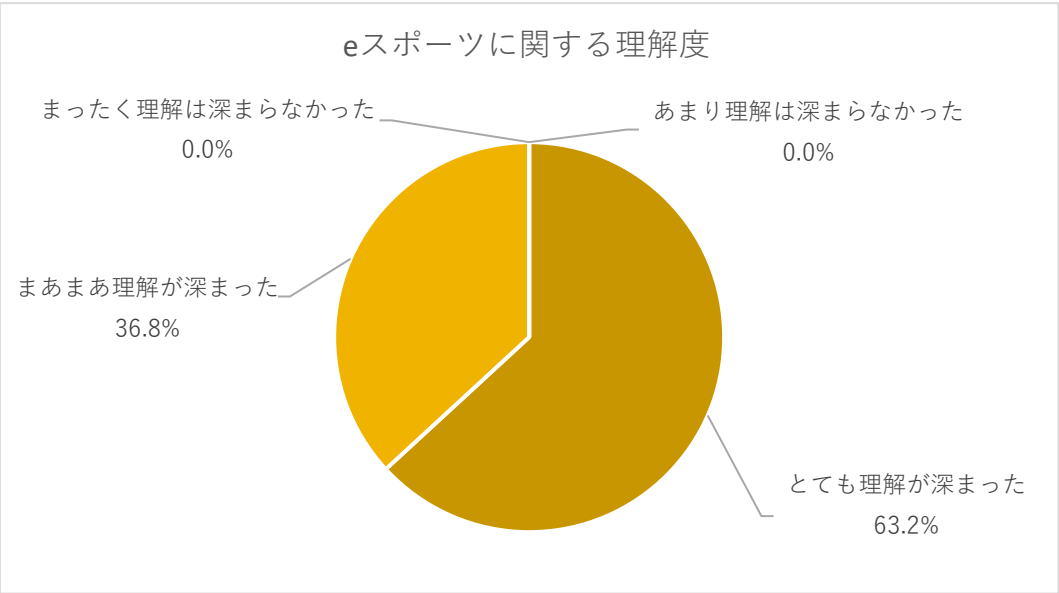
講演①「e スポーツの基礎と最新動向」

講演②「宮崎県での e スポーツの取組と可能性」

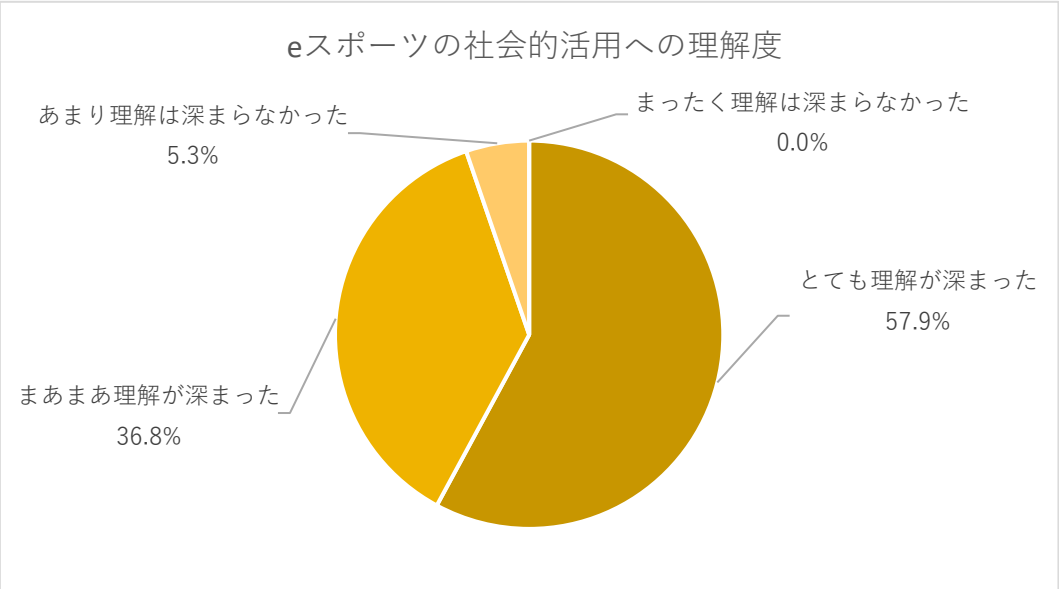
講演③「富山県の成功事例に学ぶ e スポーツ×地域活性化」

講演④「宮崎県での e スポーツ教育の取組と展望」

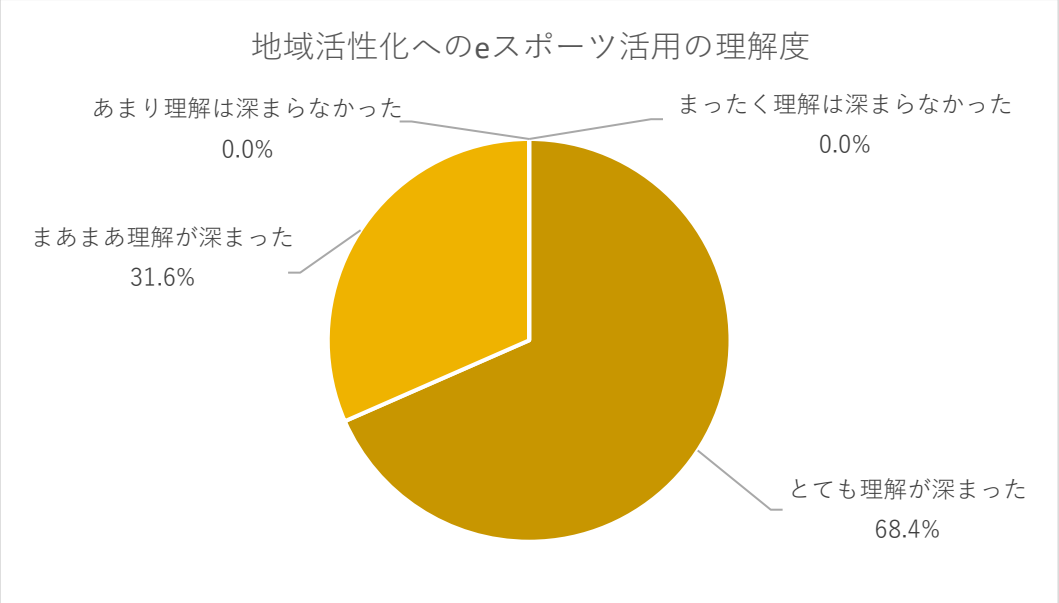
④　e スポーツとは何か、現状や今後の可能性について、理解は深まりましたか。



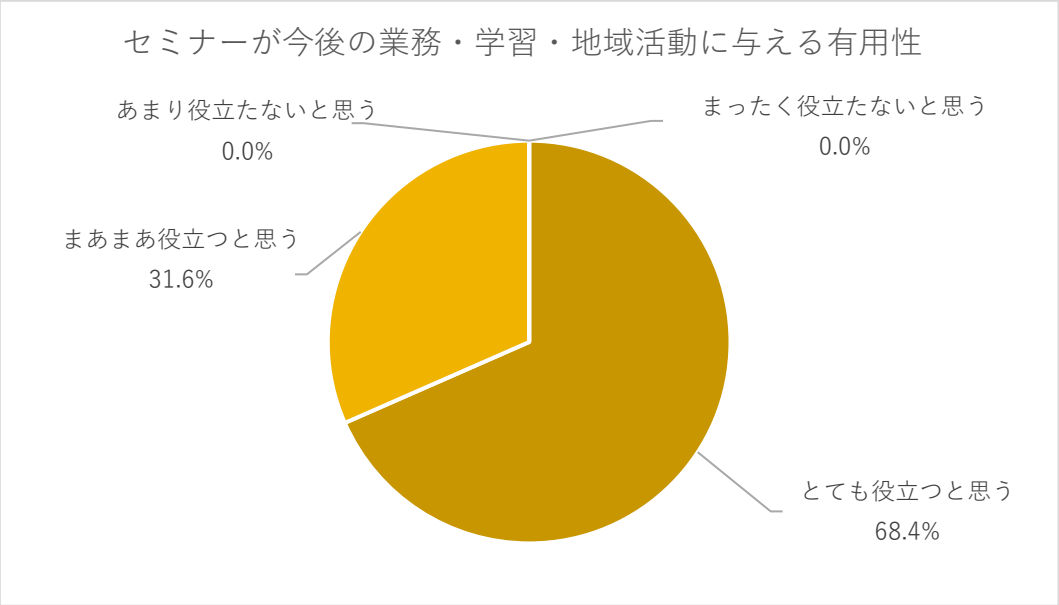
⑤　ビジネス、教育、福祉などへの e スポーツ活用について、理解は深まりましたか。



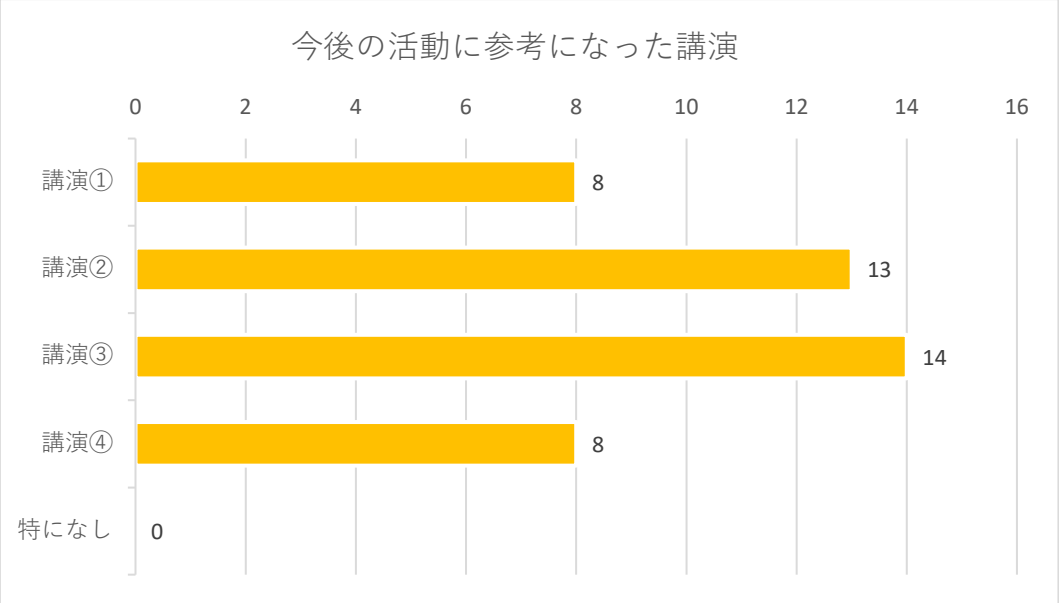
⑥　地域活性化への e スポーツ活用（地域交流の活性化、地域の PR、まちづくりなど）について、理解は深まりましたか。



⑦　今回のセミナーは、あなたの今後の活動（業務・学習・地域活動など）に役立つ内容だったと思いますか。



⑧　今後のご自身の活動に向けて特に参考になった講演を選んでください。（複数選択可）



凡例・注釈

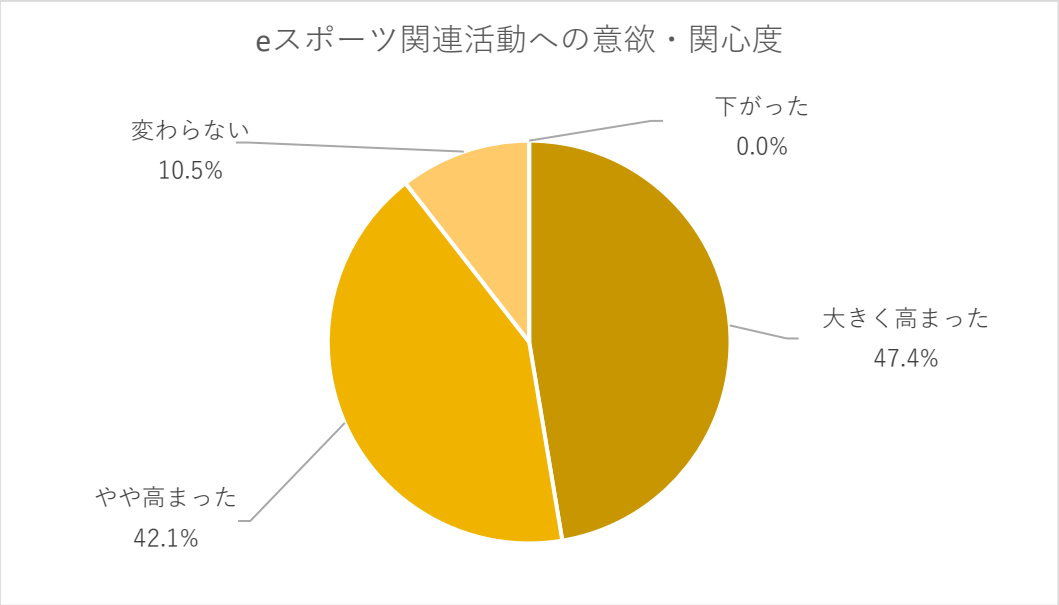
講演①「e スポーツの基礎と最新動向」

講演②「宮崎県での e スポーツの取組と可能性」

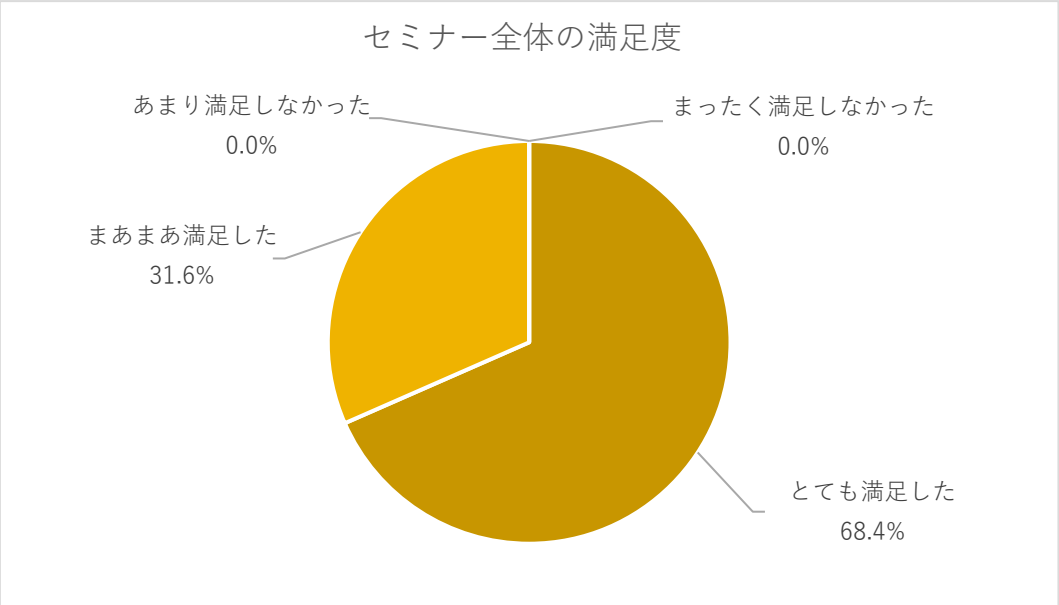
講演③「富山県の成功事例に学ぶ e スポーツ×地域活性化」

講演④「宮崎県での e スポーツ教育の取組と展望」

⑨　今回のセミナーを受けて、e スポーツに関わるイベントやビジネス、その他の活動などに対する興味や取り組む意欲は高まりましたか。



⑩　セミナー全体を通しての満足度を教えてください。



⑪　セミナーへの感想や学びになったことなどがあれば教えてください。

- 宮崎県外の e スポーツの取組状況についてとても良くわかりました。ありがとうございました。
- とても学びの多いセミナーでした。ありがとうございました。
- 関係者の方と直接交流が出来て良かった。
- 地域との関係を e スポーツを通して活性化できると思いました。
- e スポーツについてぼんやりとした認識しかなかったが、講演を聴いていてとても勉強になった。自身でも学んで知識を増やしていきたい。
- e スポーツと社会との接続を自分自身で説明できるように、理論と実践の往還を行っていきたい。
- 課題として、県立学校のネット回線において steam がブロックされている中で、どのように e スポーツ教育を展開していくかが悩んでいる所である。

5.5.3.　セミナー実施結果の分析

導入プログラムとして実施した本セミナーは、受講者の募集状況および内容の妥当性の両面において、概ね所期の成果を得たと考えられる。

IT、メディア、教育、医療・福祉、自治体など幅広い分野の社会人 18 名の実務関係者に参加いただくことができた。

セミナー内容への興味については、参加者全員が肯定的に回答している。特に「地域活性化への活用」に関する理解については、全員が「理解が深まった」と回答しており、本事業が目指す地方創生と e スポーツの接続について、一定の理解を得ることができた。

「今後の活動への有用性」についても全員が役立つと回答しており、実際の業務や学習の場面で活かしていこうとする前向きな受け止めが確認された。また、「取り組む意欲の変化」では、「大きく高まった」「やや高まった」を合わせて約 9 割に達しており、多くの受講者に具体的な行動意欲の向上が生まれた点は、本セミナーの大きな成果である。

本セミナーは、e スポーツに関する基本的理解を促すとともに、地域活性化における活用可能性を広く周知し、宮崎県内における認知度向上を図ることを目的に実施した。その結果、参加者の理解の深化および意欲の向上が確認されており、当初の目標は概ね達成されたと考えられる。今後は、本成果を基盤として継続的な取組を展開することで、宮崎県内における e スポーツへの理解と活用の一層の浸透が期待される。

5.6. プログラム② 映像講座（e ラーニング）の実施結果

5.6.1. 使用した e ラーニング

以下に本講座で使用したコンテンツのイメージを掲載する。本講座では 3 つの e ラーニングコンテンツを提供した。具体的には、e スポーツの基礎知識から業界動向、イベント企画や運営の流れを学習できる映像講座である。e スポーツの基礎知識、業界の全体像、イベントの企画・運営プロセス、関連資料の作成方法に関する学習内容で構成し、受講者が興味のあるコンテンツを任意で選んで学習する。スマホや PC から利用できる e ラーニング環境を提供して、受講期間内に学習することとした。

- 基本編：e スポーツビジネスの概要（計 3 本 約 30 分）
  e スポーツの基本的な知識を短時間でオーバービュー
- 応用編：e スポーツイベント実践（計 20 本 約 120 分）
  e スポーツの業界動向、法律などの知識から、イベント企画・運営まで解説
- 資料編：イベント参考資料集（計 16 本約 50 分）
  e スポーツイベントを実施する上で作成する様々な資料の作り方を個別に解説

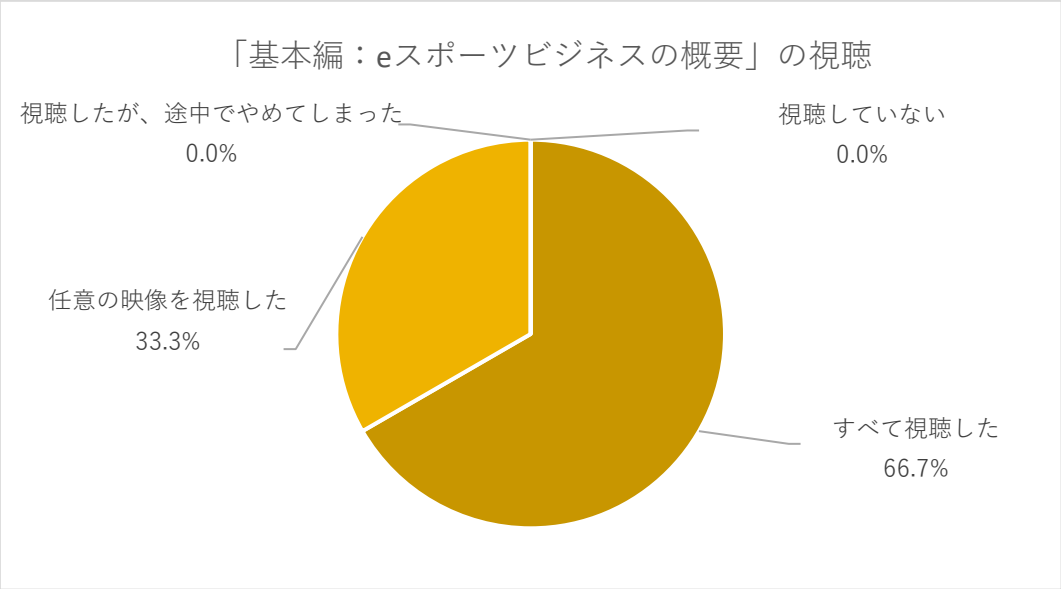
図表 5-14 e ラーニングのコンテンツイメージ

5.6.2. 受講者アンケートの結果

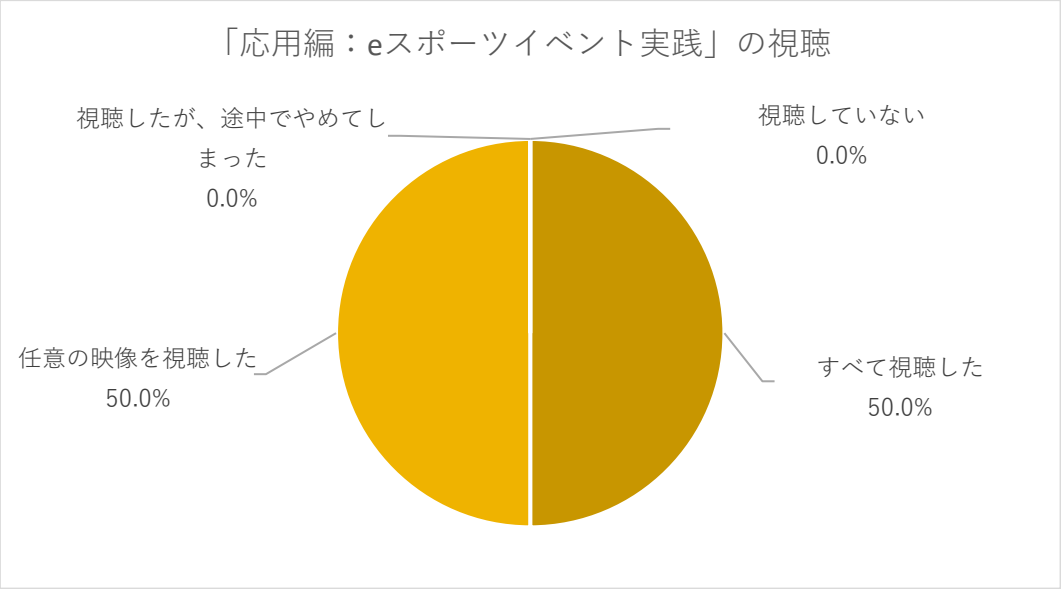
映像講座の参加者は 13 名であり、全員が社会人であった。講座受講後のアンケートでは 6 件の回答を得た。以下に主な結果を示す。

5.6.2.1. 日本 e スポーツ学会 映像講座 終了後アンケート

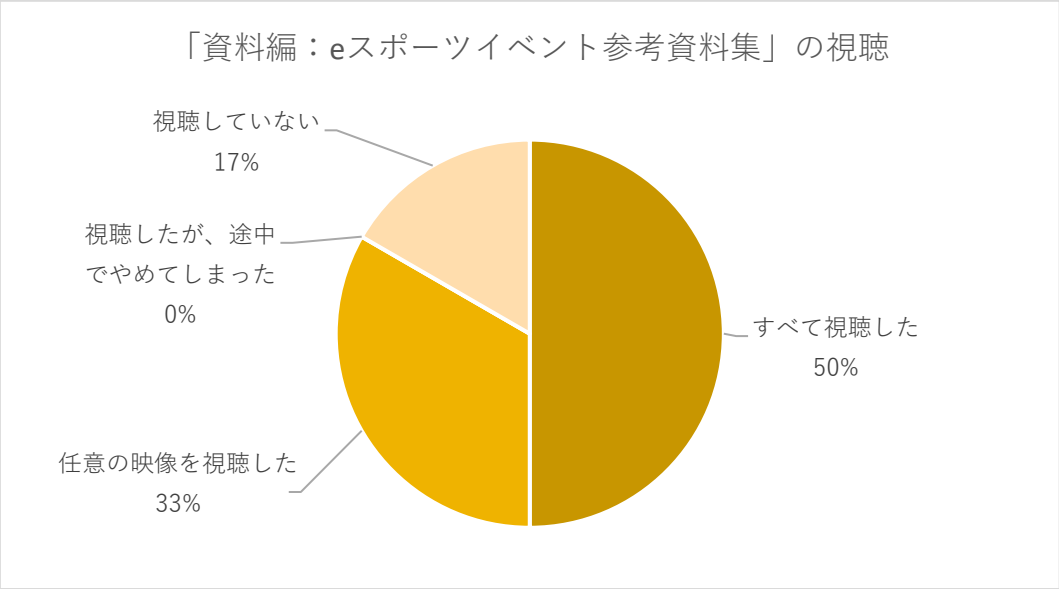
① 「基本編：e スポーツビジネスの概要」を視聴しましたか



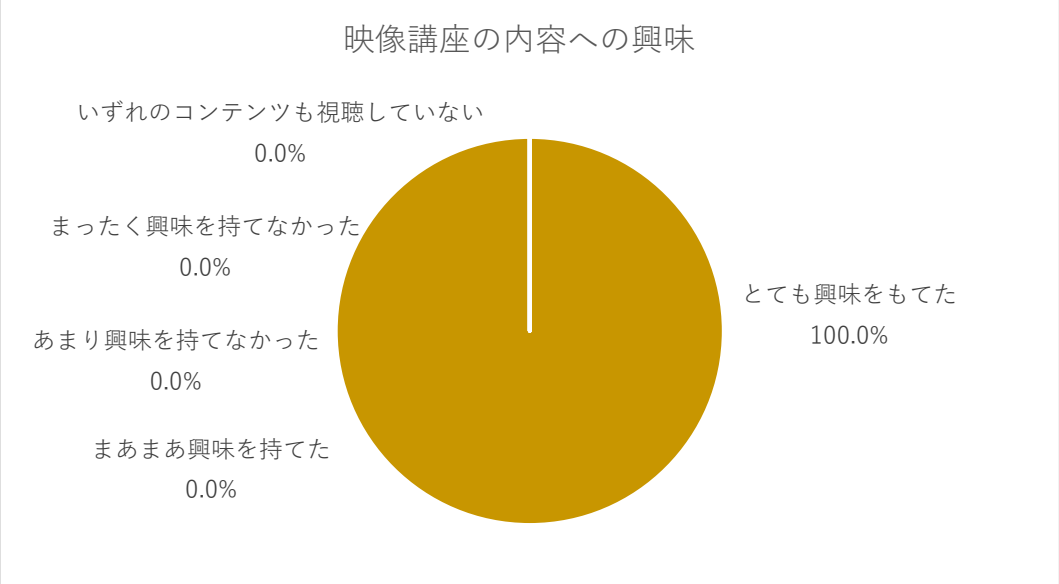
② 「応用編：e スポーツイベント実践」を視聴しましたか



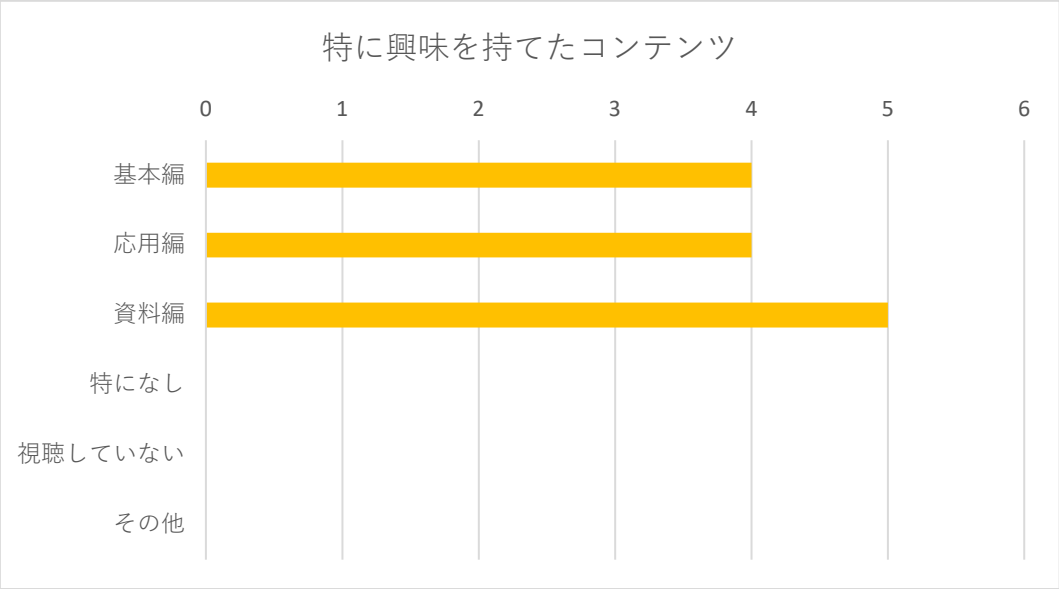
③　「資料編：e スポーツイベント参考資料集」を視聴しましたか



④　映像講座の内容に全体として興味を持つことができましたか。

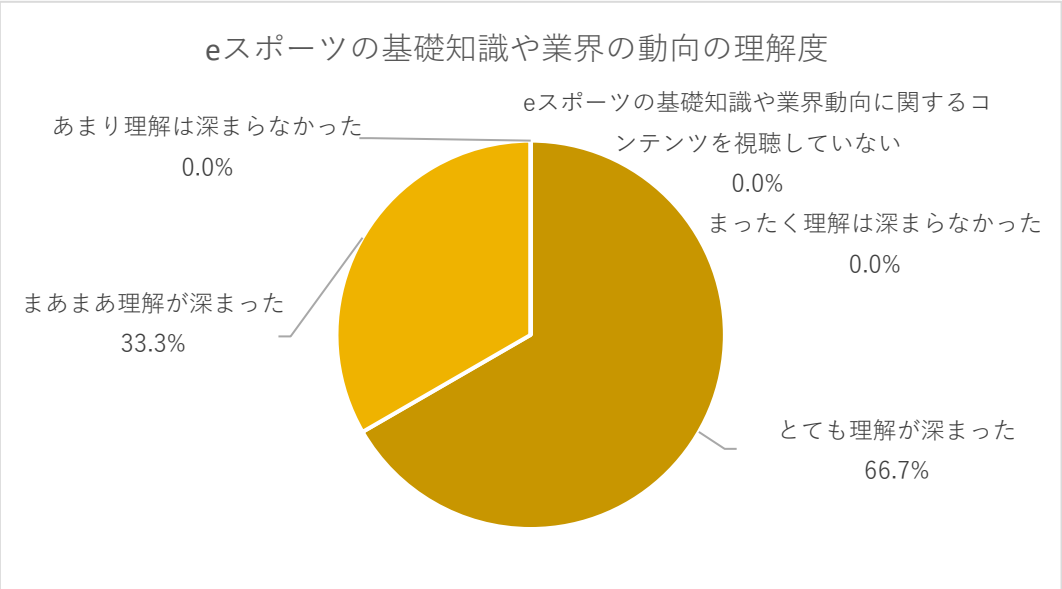


⑤　特に興味を持てたコンテンツを選択してください 。(複数選択可)

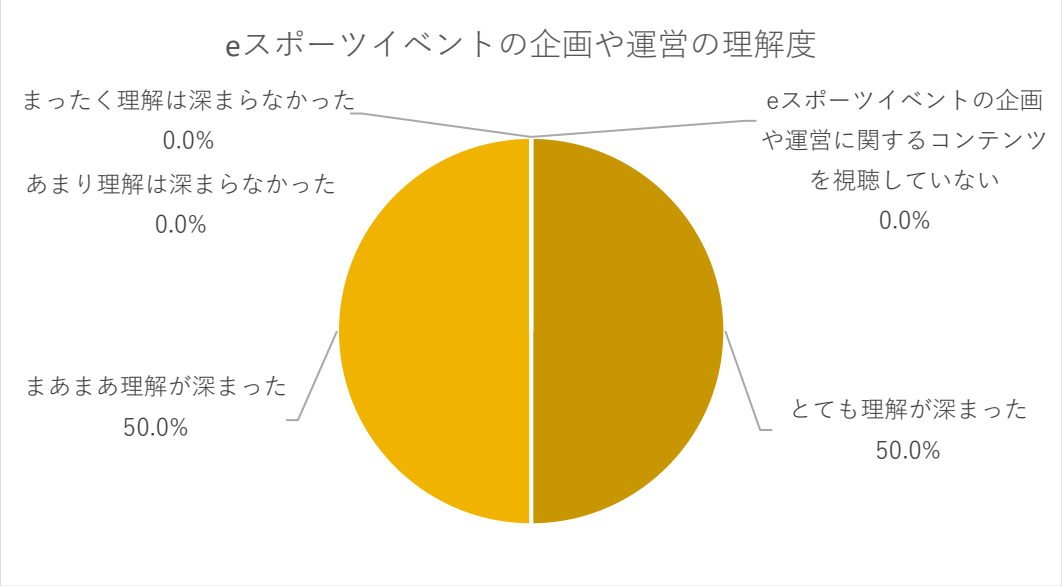


凡例・注釈
基本編：e スポーツビジネスの概要
応用編：e スポーツイベント実践
資料編：e スポーツイベント参考資料集
特になし
いずれのコンテンツも視聴していない
その他:

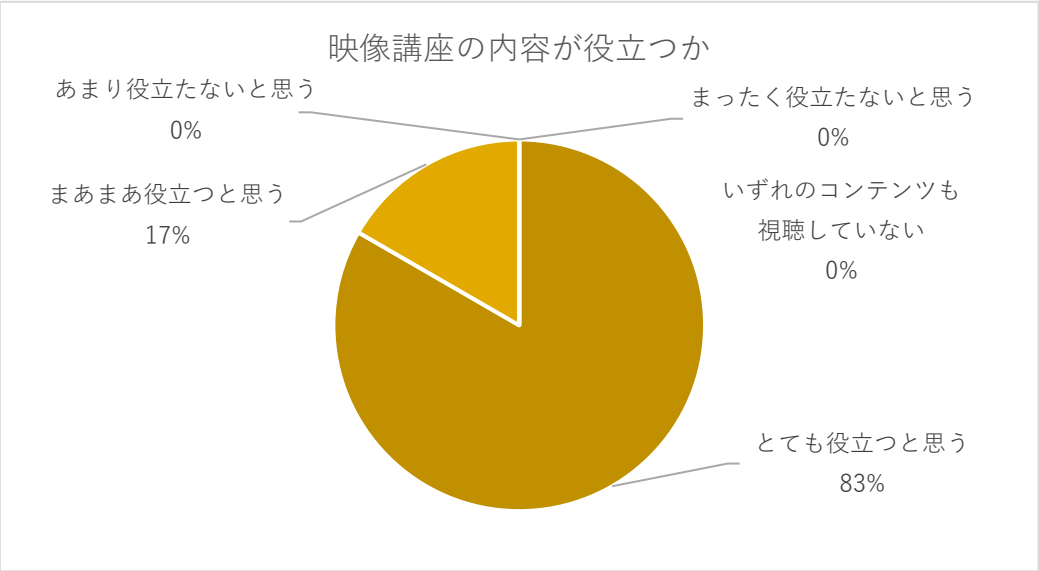
⑥　e スポーツの基礎知識や業界の動向について、理解は深まりましたか。



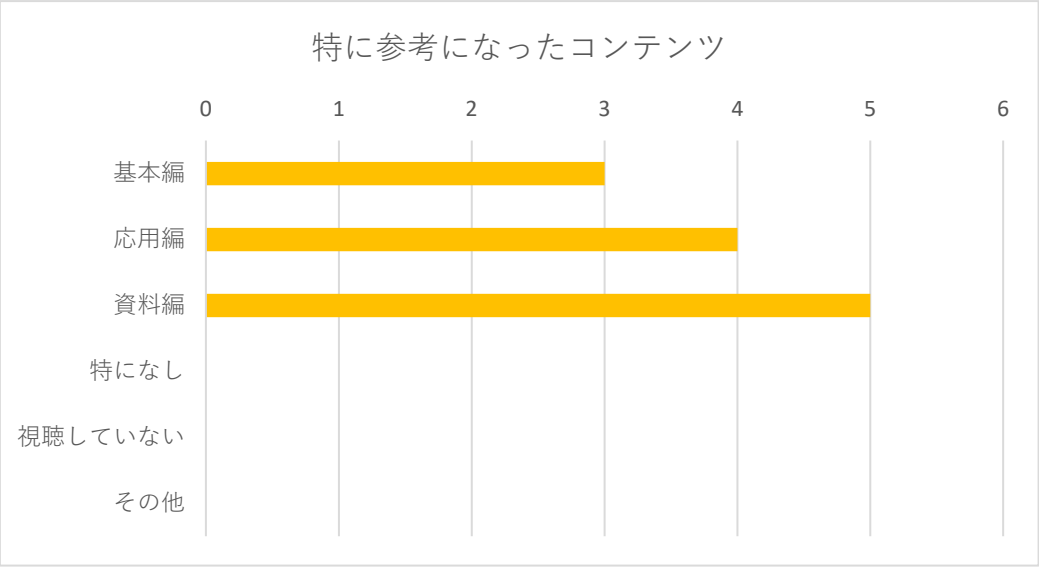
⑦　e スポーツイベントの企画や運営について、理解は深まりましたか。



⑧　今回の映像講座の内容は、あなたの今後の活動（業務・学習・地域活動など）に役立つ内容だったと思いますか。

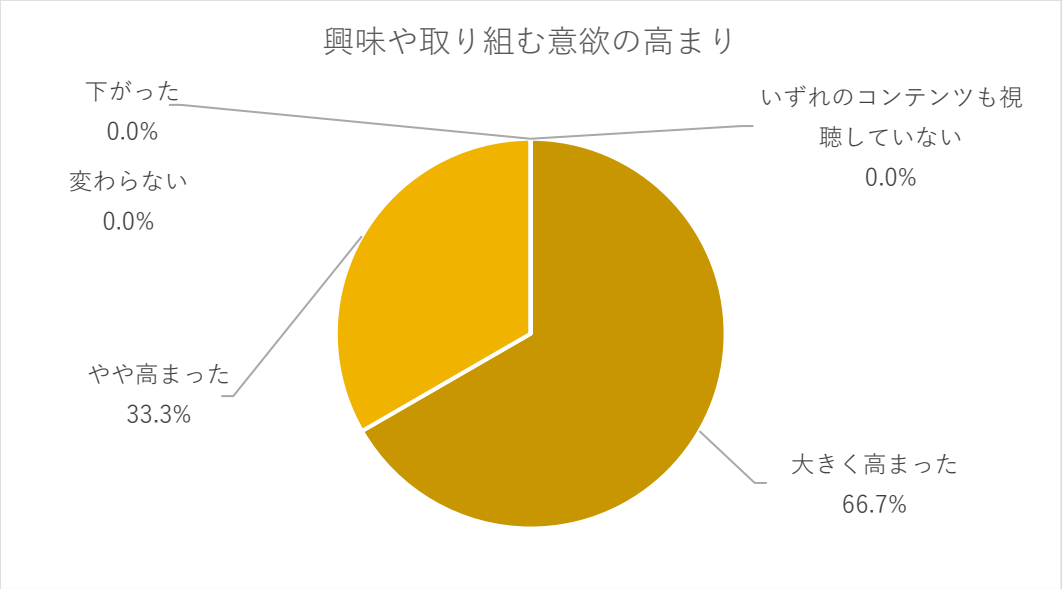


⑨　今後のご自身の活動に向けて特に参考になったコンテンツを選んでください。（複数選択可）

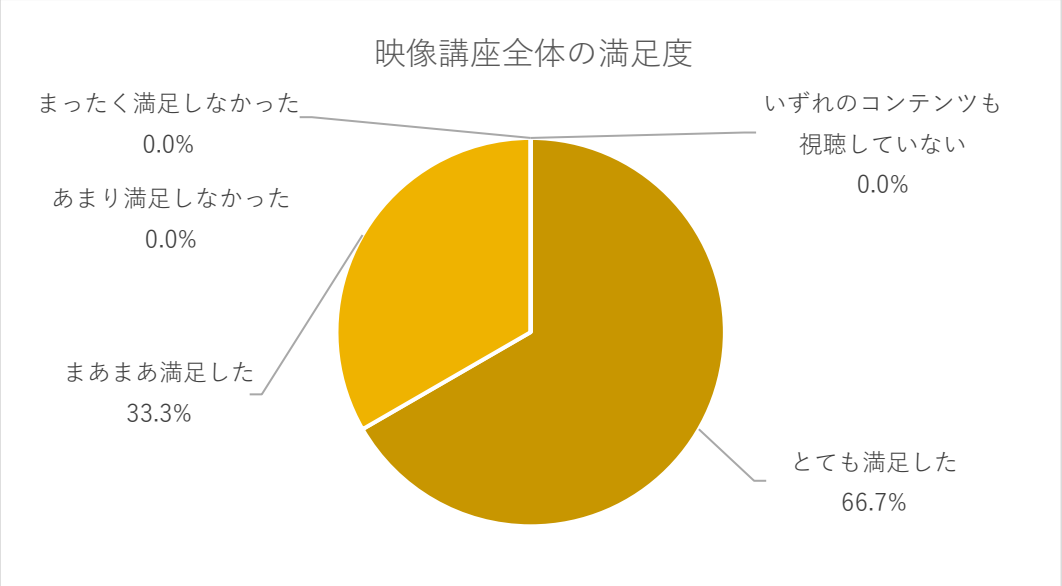


凡例・注釈
基本編：e スポーツビジネスの概要
応用編：e スポーツイベント実践
資料編：e スポーツイベント参考資料集
特になし
いずれのコンテンツも視聴していない
その他:

⑩　今回の映像講座を受けて、e スポーツに関わるイベントやビジネス、その他の活動などに対する興味や取り組む意欲は高まりましたか。



⑪　映像講座全体を通しての満足度を教えてください。



⑫　映像講座への感想や学びになったことなどがあれば教えてください。

- とても刺激になる良い学びとなりました。本セミナーでの知見を活かし、複数イベントを開催できました。さらに 現在 e スポーツ企業対抗戦の準備を進めております。重ねてお礼申し上げます。
- 映像講座の学びは大変有意義で、商業高校で学んでいるマーケティング分野やマネジメント分野を活用できると考える。e スポーツプレイヤーも醍醐味だが、イベント企画の実践力のビジネス教育にも今後力を入れていきたい。
- イベントの企画から運営、事後のアンケート。ゲームタイトルの使用申請など知りたかったことがわかりやすく解説してあった。
- 勉強になりました。ありがとうございました。
- e スポーツを教育として取り入れているが、県立学校は県教委の管理下にあるので、e スポーツに関しては理解が厳しく、ネット回線等でセキュリティを外してもらえず、先に進めない状況である。何とか工夫をしていきたい。

5.6.3.　映像講座実施結果の分析

本映像講座は、e スポーツに関する基礎知識や業界動向、イベント企画・運営に関する知識の体系的な学習を目的として実施した。

内容への興味については、「とても興味を持てた」が 100.0%であり、受講者全員が肯定的に受け止めている。理解度についても、「e スポーツの基礎知識や業界の動向」「イベントの企画・運営」のいずれにおいても全員が「理解が深まった」と回答しており、知識学習の目的は概ね達成されたといえる。

今後の活動への有用性については、「とても役立つと思う」83.3%、「まあまあ役立つと思う」16.7%であり、実務や地域活動への活用可能性が高く評価されている。自由記述においても、イベント企画・運営やゲームタイトルの使用申請など、実務に直結する内容が分かりやすかったとの意見が寄せられている。

また、集合研修受講者の一部が本講座を視聴しており、視聴者全員がグループワークの理解に役立ったと回答していることから、本講座が結果として後続の集合研修の理解促進にも寄与したことがうかがえる。

さらに、「取り組む意欲の変化」では、全員が意欲の向上を示している。実際に、本講座で得た知見を活かしてイベント開催に取り組む受講者も見られ、知識習得が具体的な行動へと結び付いている点は重要な成果である。

以上より、本映像講座は、e スポーツに関する基礎的・実務的知識の習得機会として有効に機能したと整理できる。

5.7.　プログラム③ 集合研修の実施結果

5.7.1.　講座の様子

以下に本講座の様子を掲載する。

図表 5-15　イベント企画を議論・プレゼンしている様子（1 日目）

図表 5-16　イベント実施に必要な資料を作成している様子（2 日目）

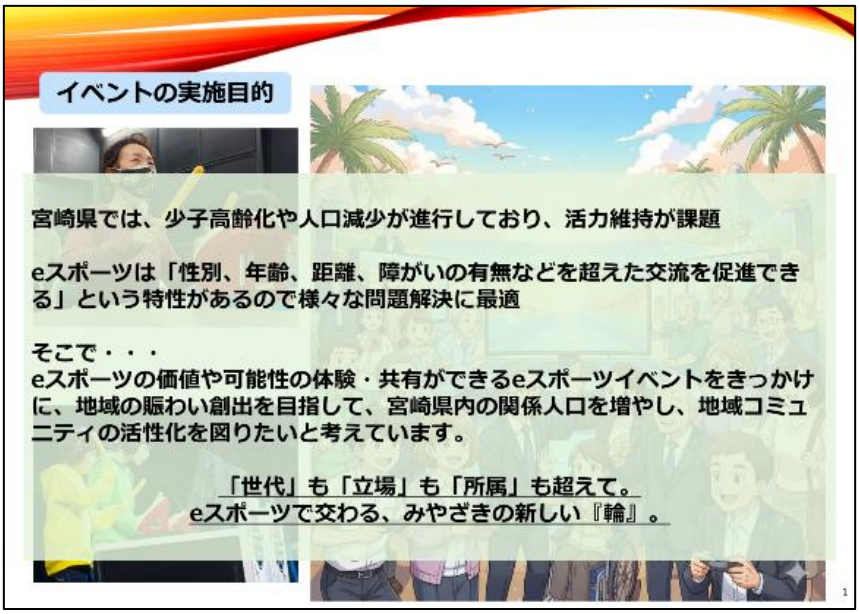
図表 5-17　設営・機材チェック・リハーサルの様子（3 日目）

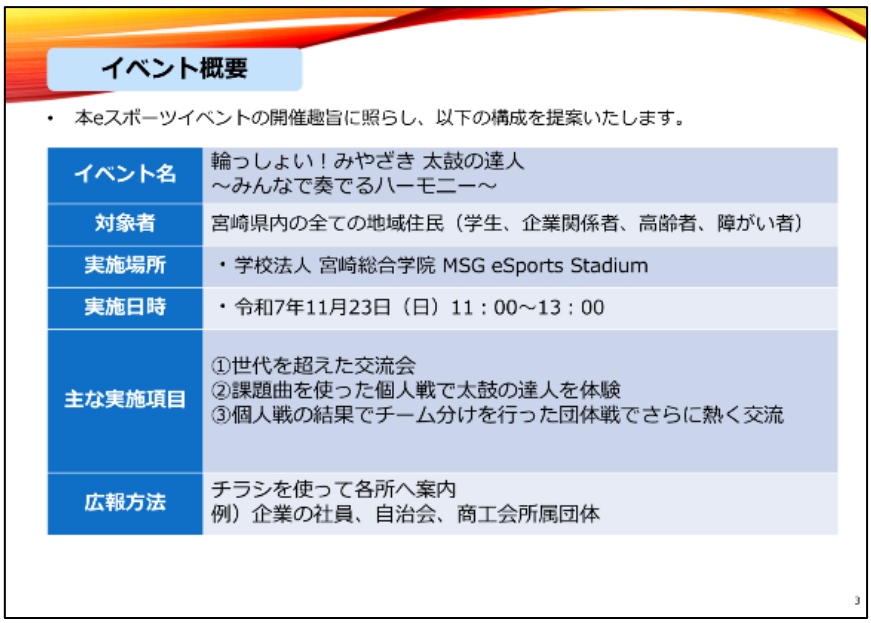
図表 5-18　イベント当日の様子（4 日目）

5.7.2.　受講者が制作したアウトプットの紹介

以下に受講者が作成したアウトプットの一部を紹介する。

図表 5-19　受講者が作成した企画書（グループ A）





図表 5-20　タイムスケジュール

イベント全体タイムスケジュール

★10:30 開場・誘導
★11:00 開会アナウンス
★11:00 MC登場～主催者 一般社団法人日本eスポーツ学会　カケヒ様ご挨拶
★11:05 今後の流れとルール説明（MC）
★11:10 個人戦スタート
★11:35 休憩
★11:40 チームごとの交流会
★11:45 団体戦1試合目
★12:00 団体戦2試合目
★12:15 団体戦3試合目
★12:30 決勝戦
★12:45 表彰式、優勝チームインタビュー
★12:55 参加者写真撮影
★13:00 閉会挨拶～一般社団法人日本eスポーツ学会　カケヒ様ご挨拶～

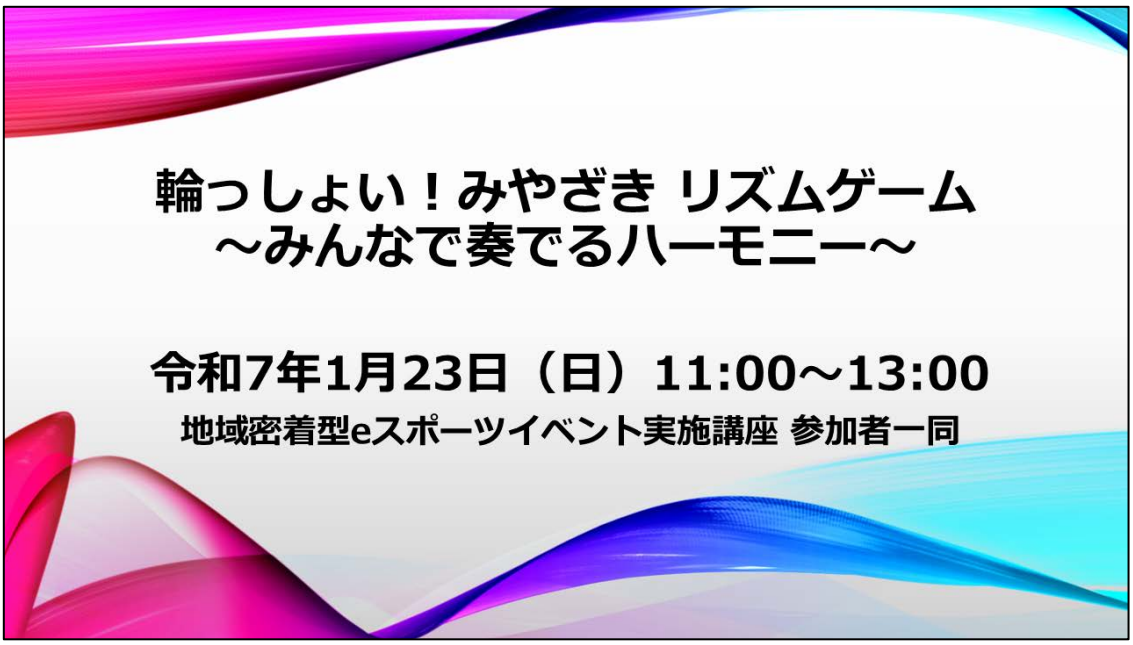
3

図表 5-21　進行台本

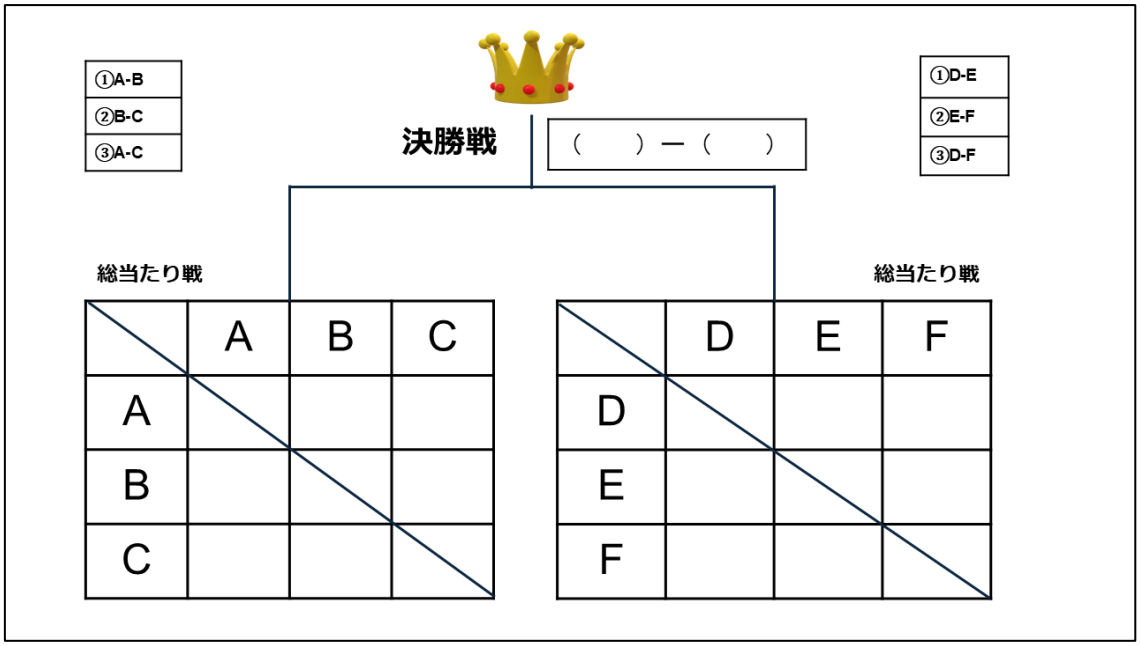
Time	Lap	Contents	Visual
10:50		皆様、「輪っしょい！みやざき太鼓の達人」大会、開会１０分前になりました。 ご登録いただきました参加者やご家族の方は、会場へお集まりください。 （繰り返す）	
▼MC登場～開会のあいさつ			
11:00		MC　会場にお越しの皆さん、こんにちは～！。 本日、MCを務めます、イノモトです！よろしくお願いします。 **※簡単な自己紹介をお願いします。** それでは早速「輪っしょい！みやざき太鼓の達人」会を開催したいと思います。 開会に先立ちまして、この大会の主催者であります、一般社団法人日本eスポーツ学会　カケヒ　セイイチロウ様よりご挨拶を頂きます。 カケヒ様、ご登壇お願いします。 （カケヒ様の挨拶わりで） MC　カケヒ様、ありがとうございました。　どうぞご降壇ください。	

6

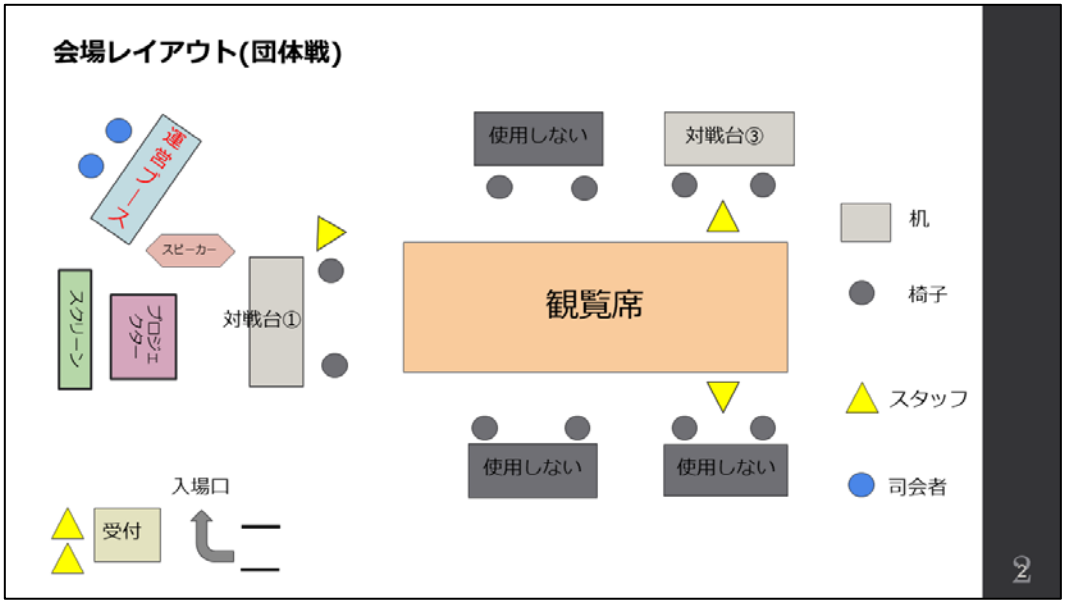
図表 5-22　イベント進行スライド



図表 5-23　トーナメント表



図表 5-24　会場レイアウト図



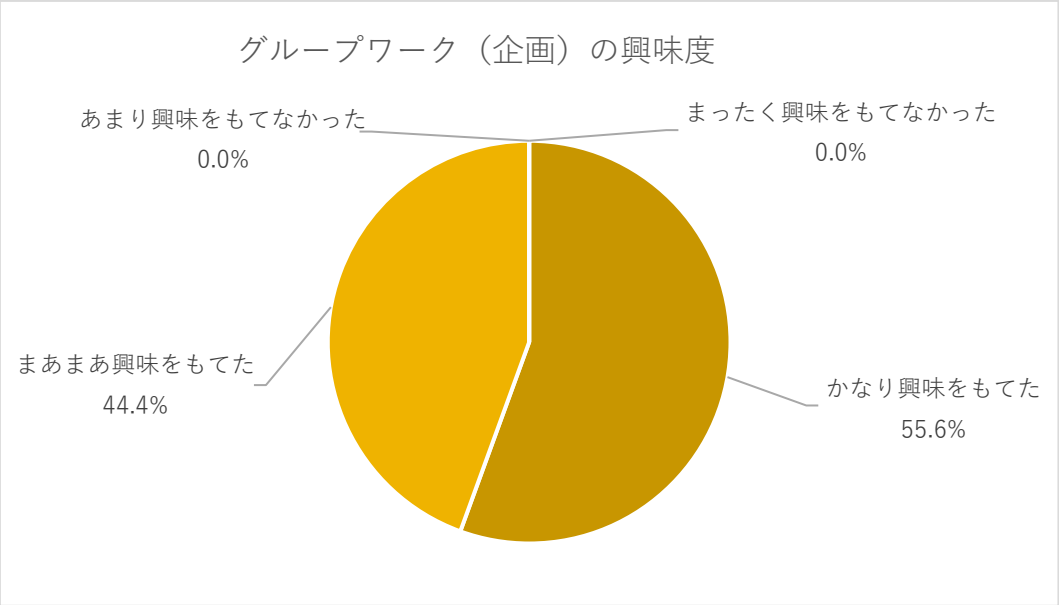
図表 5-25　イベント告知チラシ

5.7.3.　受講者アンケートの結果

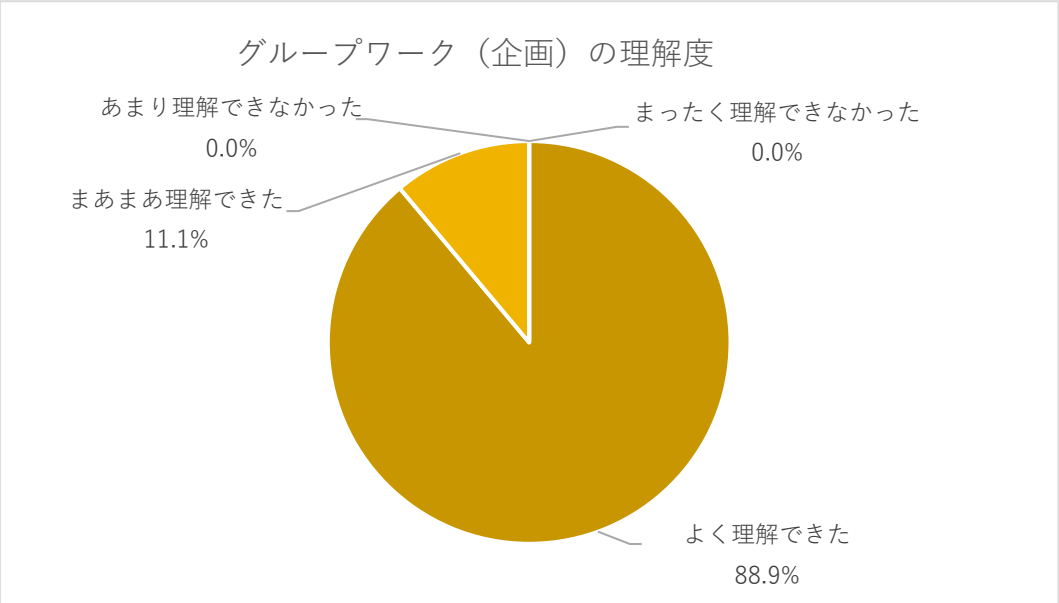
集合研修の参加者は 9 名であり、このうち社会人は 4 名であった。また、受講後に実施したアンケートでは 7 件の回答を得た。以下に主な結果を示す。

5.7.3.1.　「e スポーツ講座（リカレント）」講座 1 日目（企画）受講後アンケート

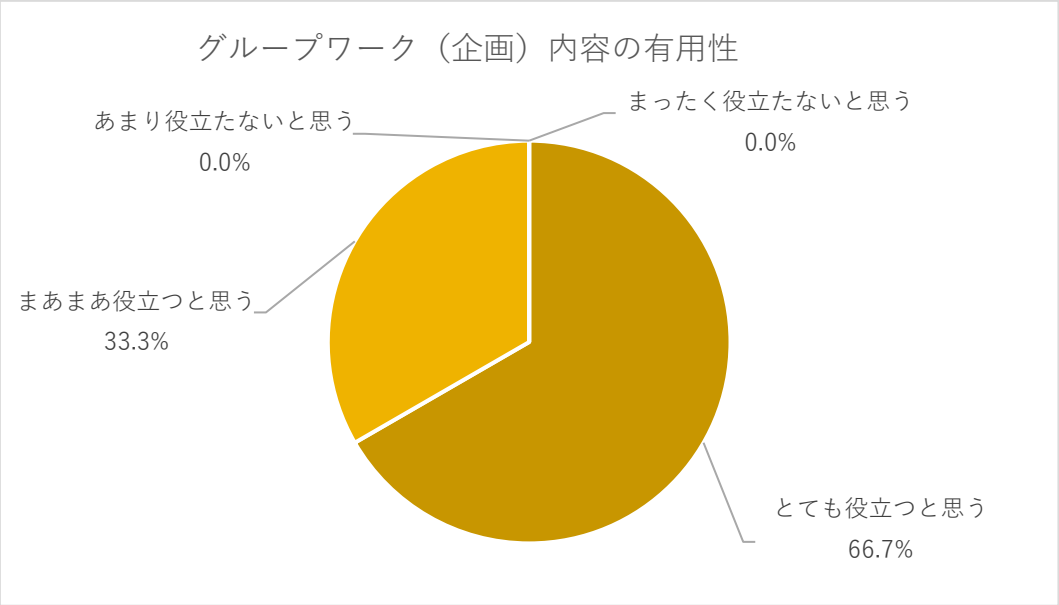
① 企画（1 日目）のグループワークの内容は興味を持てましたか。



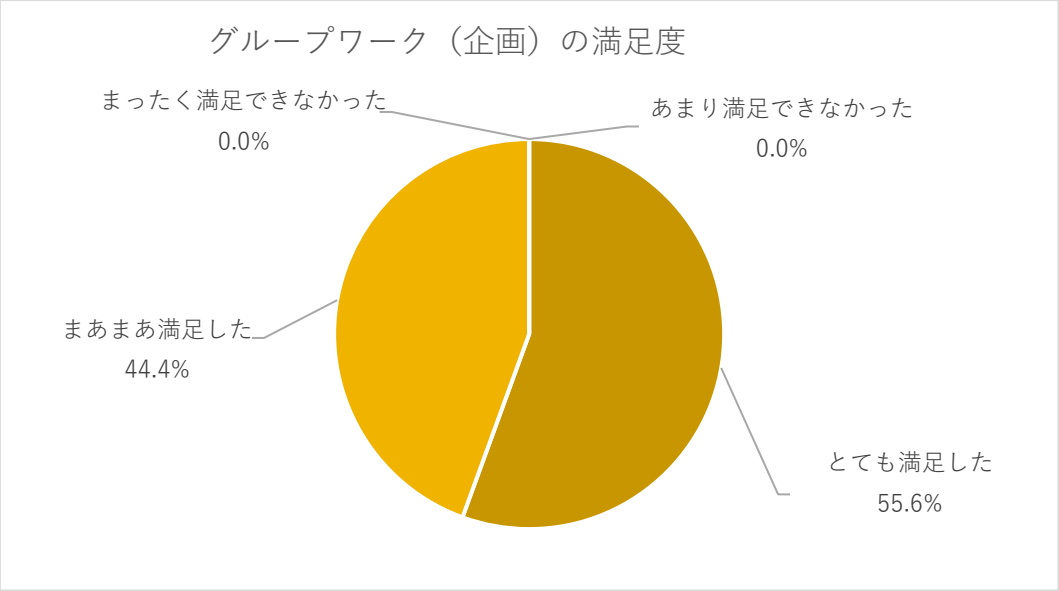
② 企画（1 日目）のグループワークの内容は理解できましたか。



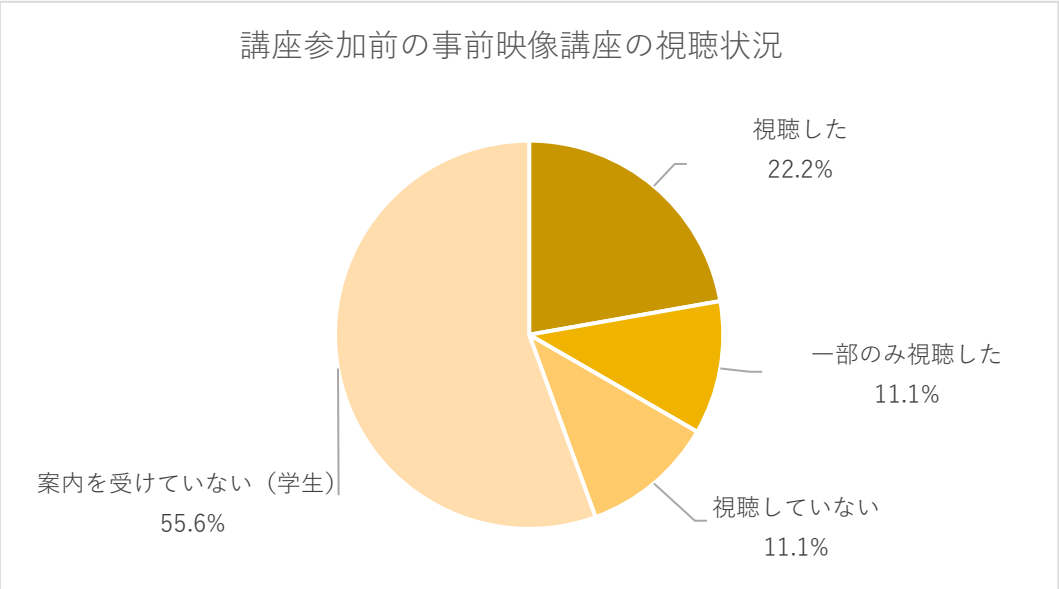
③　企画（1 日目）のグループワークの内容は今後のあなたの今後の活動（業務・学習・地域活動など）に役立つ内容だったと思いますか。



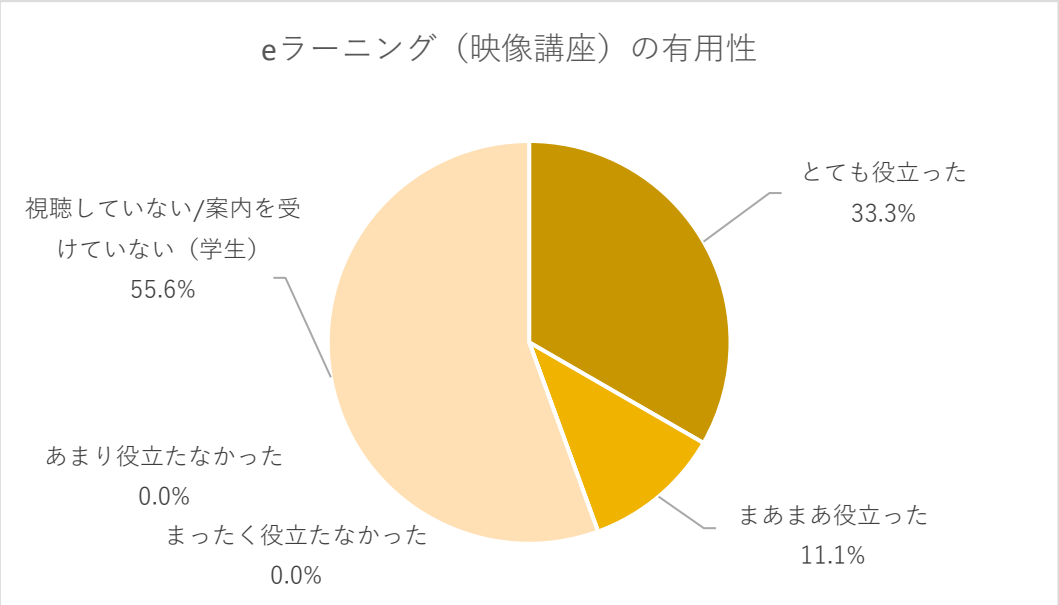
④　企画（1 日目）のグループワークの満足度を教えてください。



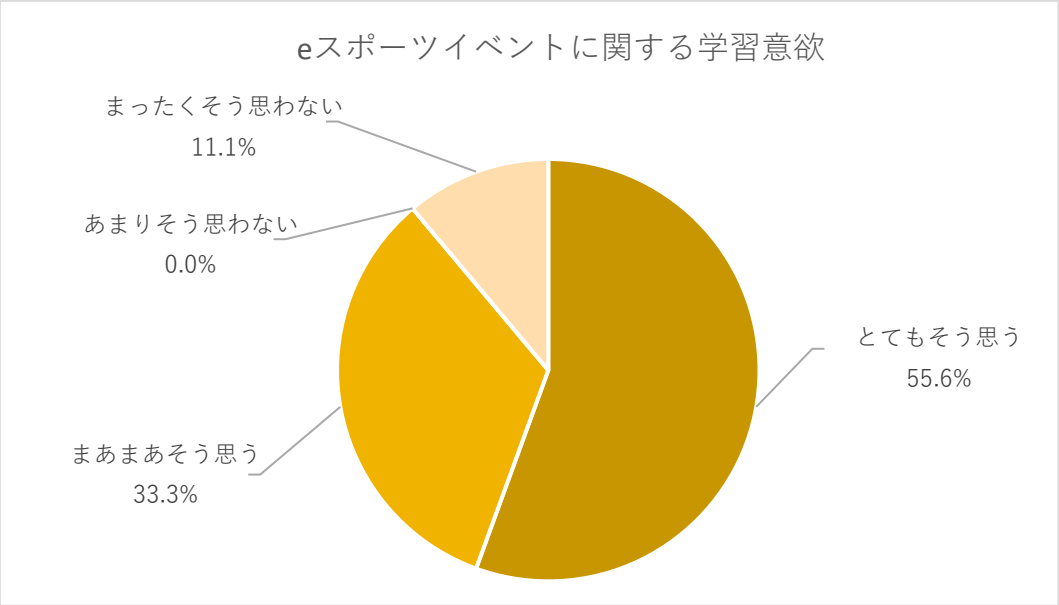
⑤　講座に参加する前に、事前にご案内した映像講座を視聴しましたか。



⑥　e ラーニング（映像講座）の内容は、企画（1 日目）のグループワークを理解する上で役に立ちましたか。



⑦　企画（1 日目）の　グループワークを体験したことで、映像講座を改めて視聴し、e スポーツイベントについてより詳しく学習したいと思いましたか。

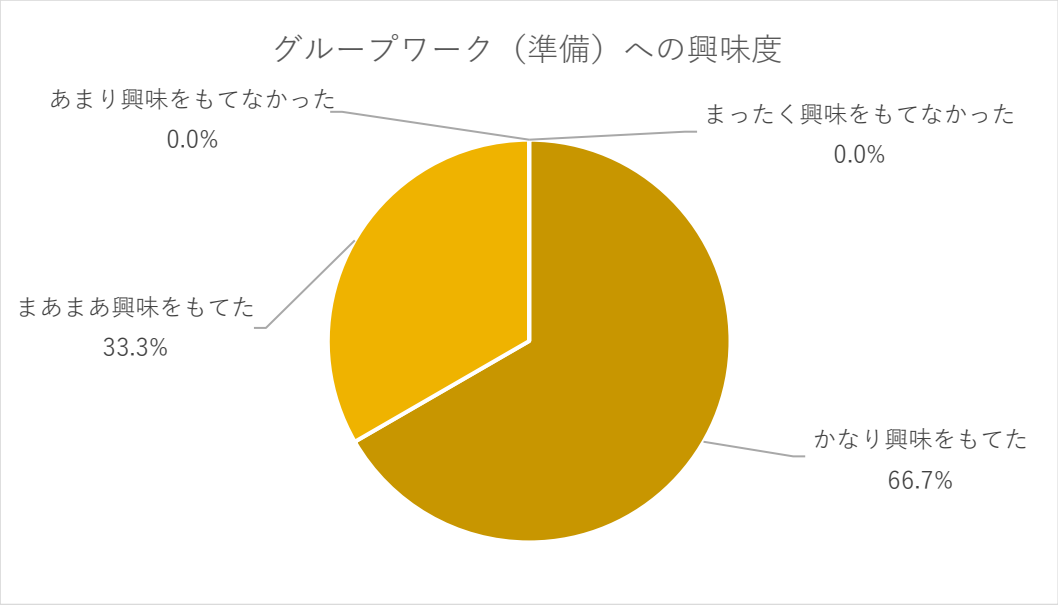


⑧　講座への感想や印象に残ったこと、講座に対するご要望などがあれば教えてください。

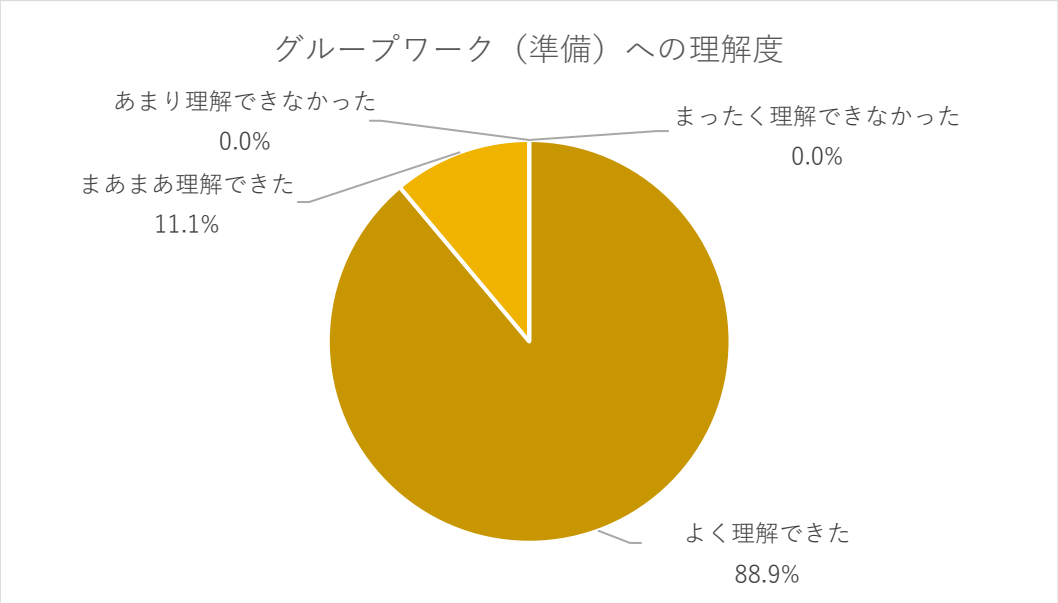
- 大変貴重な知見を得られる体験となりました。準備など大変だったと思いますが、スムーズな進行で時間があっという間でした。
- 自分たちの企画が採用されなかったのは悔しかったが、企画を考えて発表をするという一連の流れはとても学びがありこれからも e スポーツに関わりたいと思った。
- 募集における企画提案の流れを知ることができ、非常に勉強になりました。

5.7.3.2. 「e スポーツ講座（リカレント）」講座 2 日目（準備）受講後アンケート

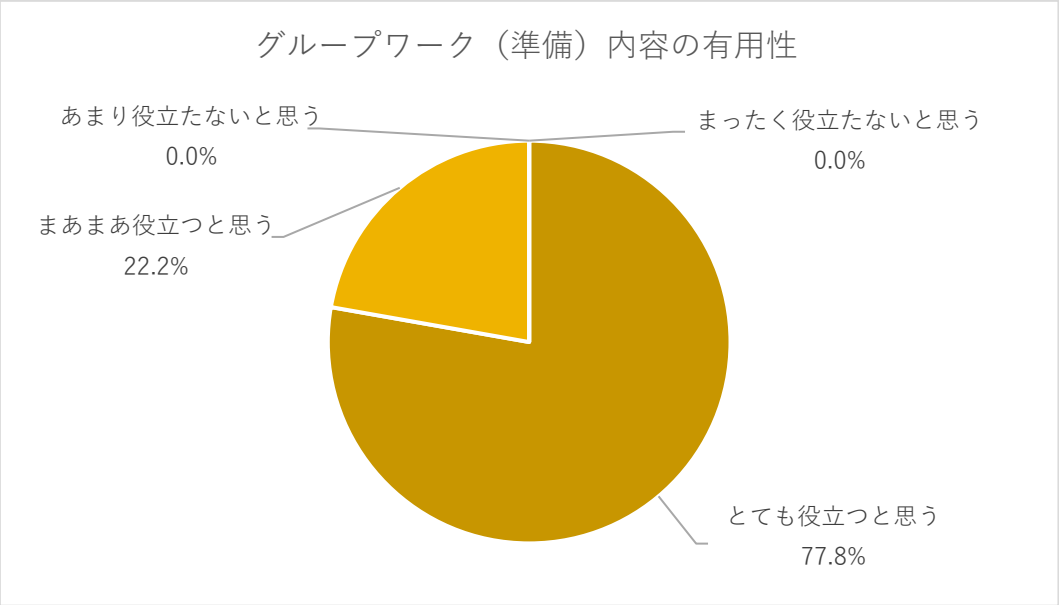
① 準備（2 日目）のグループワークの内容は興味を持てましたか。



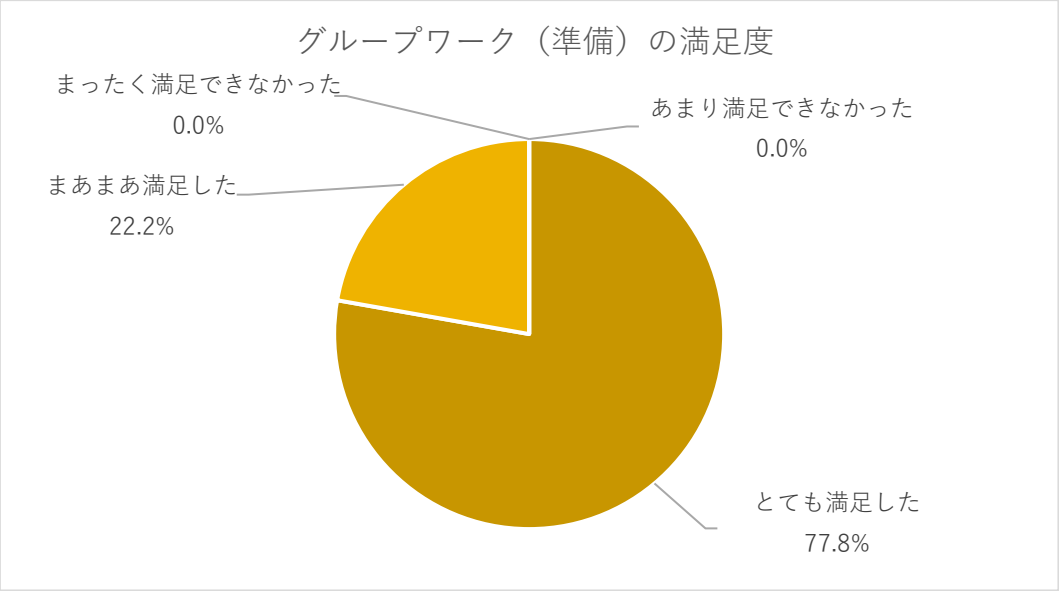
② 準備（2 日目）のグループワークの内容は理解できましたか。



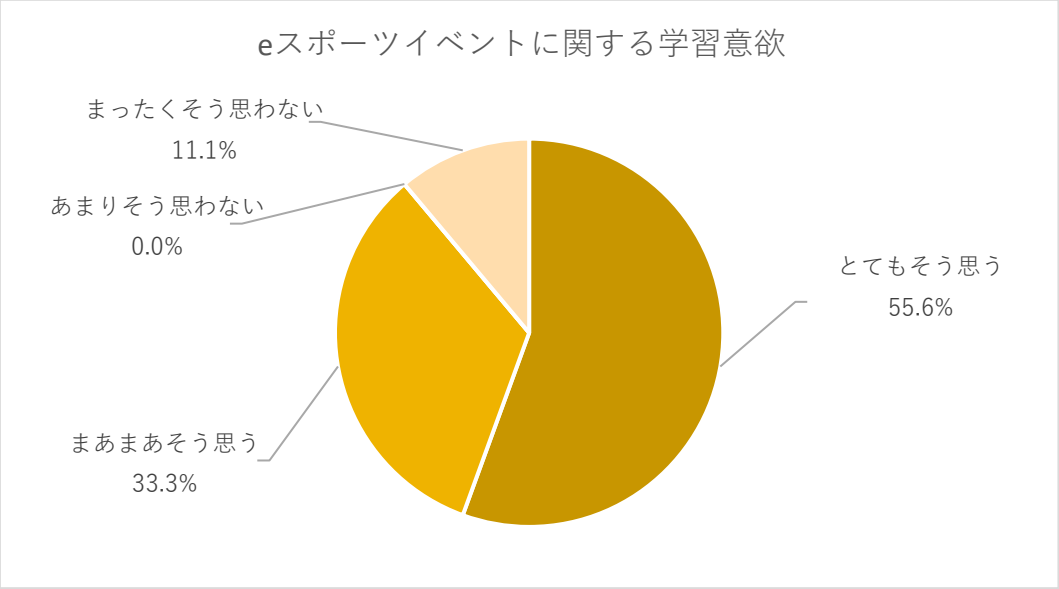
③　準備（2 日目）のグループワークの内容は今後のあなたの今後の活動（業務・学習・地域活動など）に役立つ内容だったと思いますか。



④　準備（2 日目）のグループワークの満足度を教えてください。



⑤　準備（2 日目）の グループワークを体験したことで、映像講座を改めて視聴し、e スポーツイベントについてより詳しく学習したいと思いましたか。

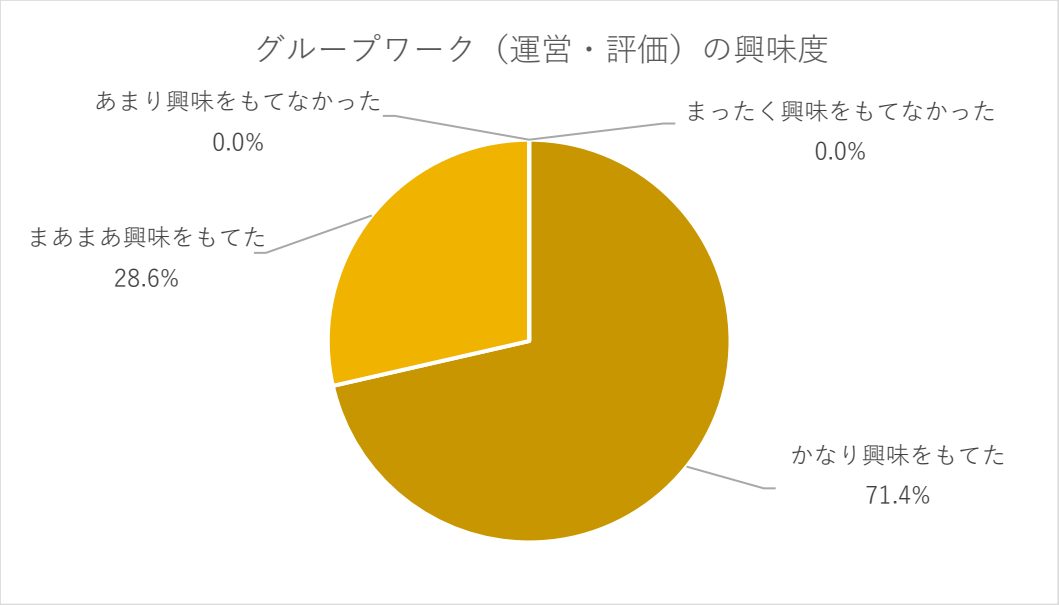


⑥　講座への感想や印象に残ったこと、3 日目・4 日目に向けてのご要望などがあれば教えてください。

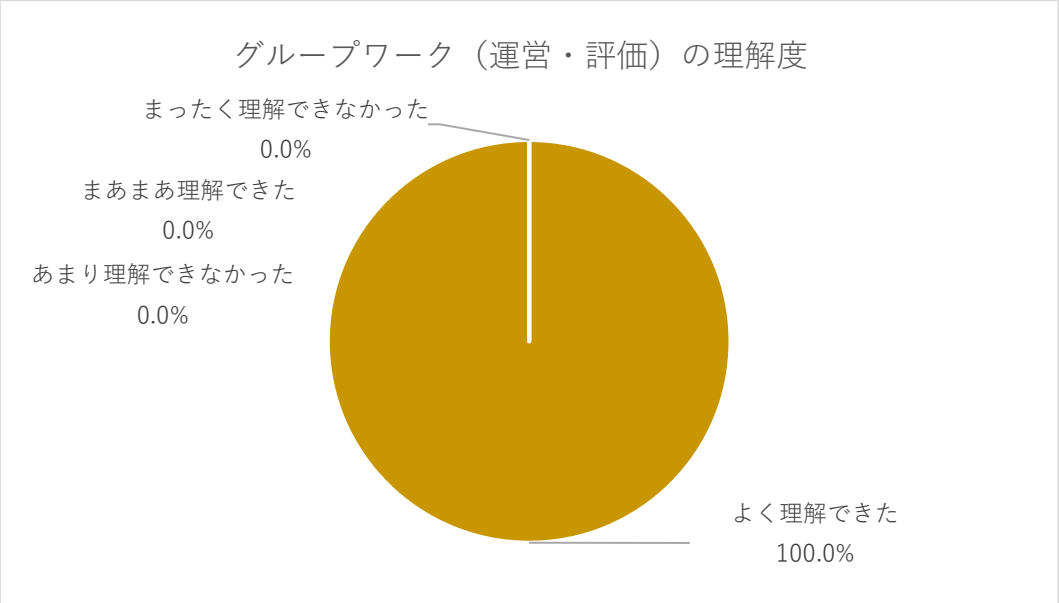
- イベントは、準備が 9 割と言われる中で、分かりやすいフォーマットなど大変参考になりました。
- 使用許諾の取り方など勉強になりました。ありがとうございました。
- 学生たちが予想以上に動いてくれました。知識ゼロの状態から役割分担して話し合い共同作業をしており、とても力がついたと思います。イベント成功に向けてグループをまとめていきたいです。ありがとうございました。
- イベントを運営するにあたって必要な許諾申請や、必要な物、進行の仕方など、自分で考えて作るのは難しかったが、本番うまくいってほしいという気持ちがとてもわいてきた。

5.7.3.3. 「e スポーツ講座（リカレント）」講座 3 日目・4 日目（運営・評価）受講後アンケート

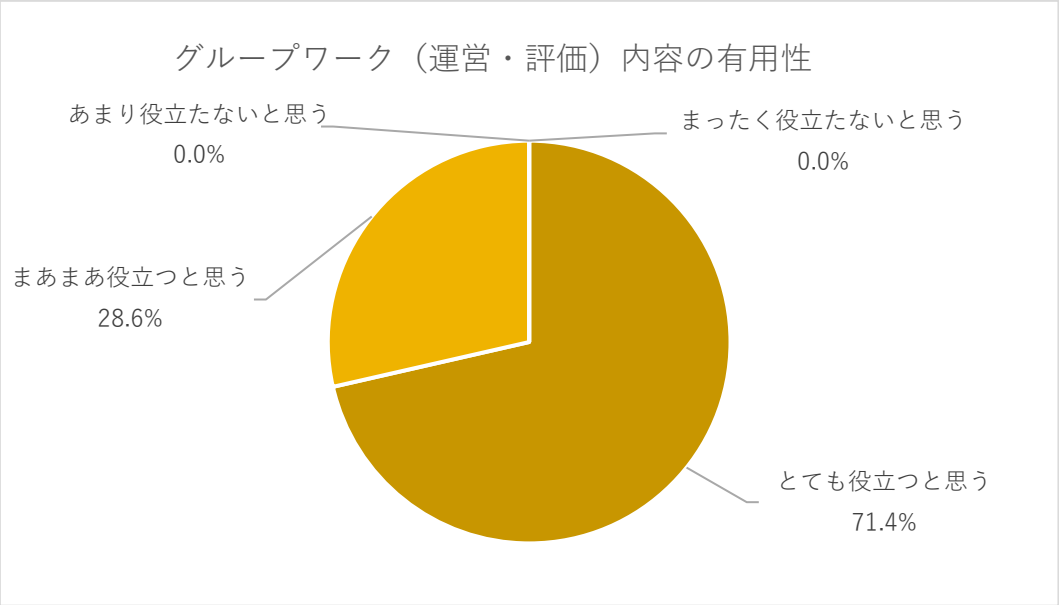
① 運営・評価（3 日目・4 日目）のグループワークの内容は興味を持てましたか。



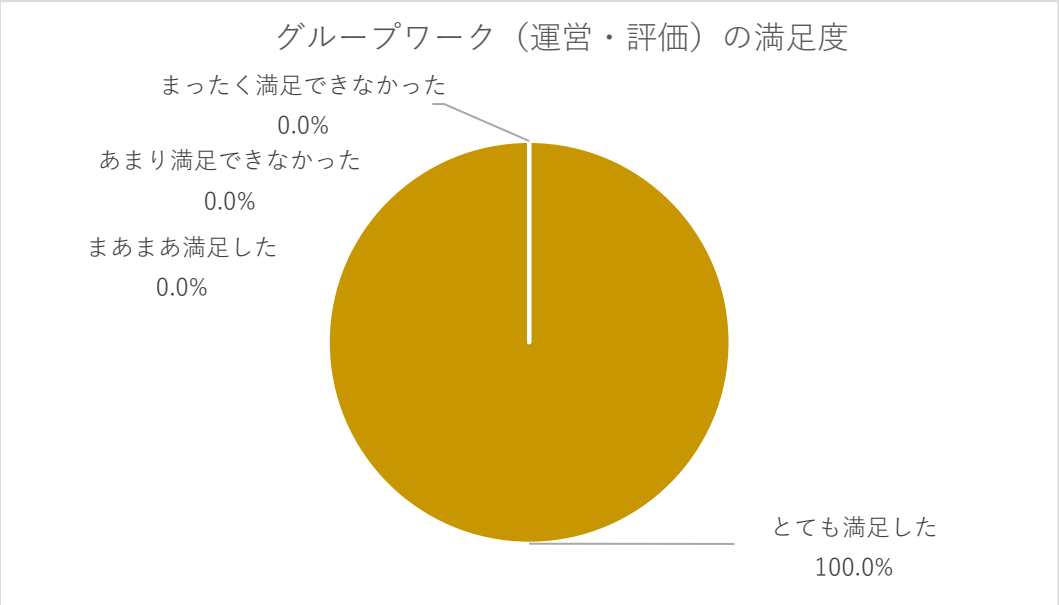
② 運営・評価（3 日目・4 日目）のグループワークの内容は理解できましたか。



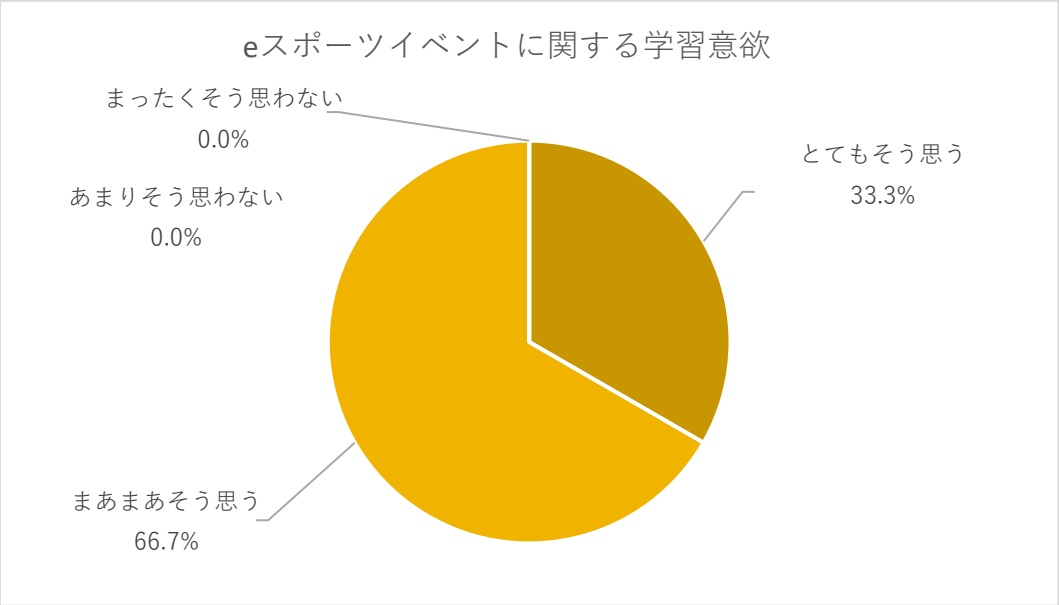
③　運営・評価（3 日目・4 日目）のグループワークの内容は今後のあなたの今後の活動（業務・学習・地域活動など）に役立つ内容だったと思いますか。



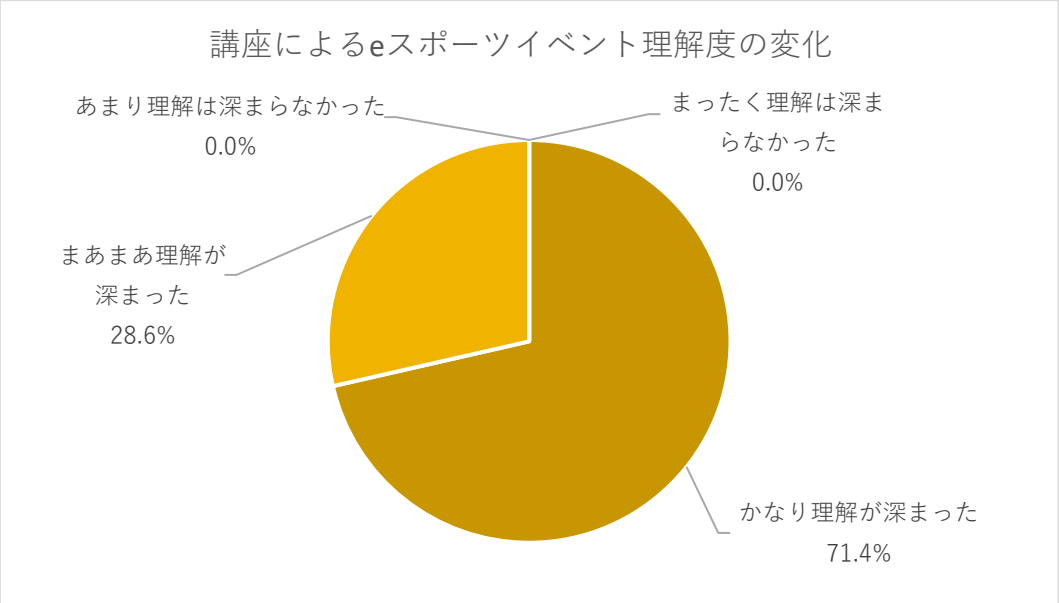
④　運営・評価（3 日目・4 日目）のグループワークの満足度を教えてください。



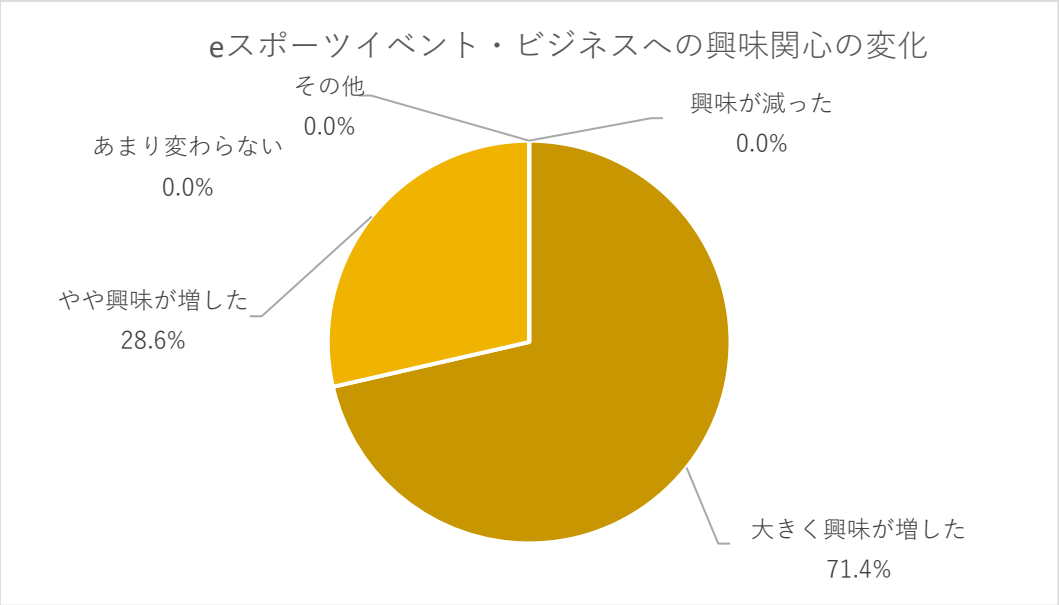
⑤　運営・評価（3 日目・4 日目）のグループワークを体験したことで、映像講座を改めて視聴し、e スポーツイベントについてより詳しく学習したいと思いましたか。



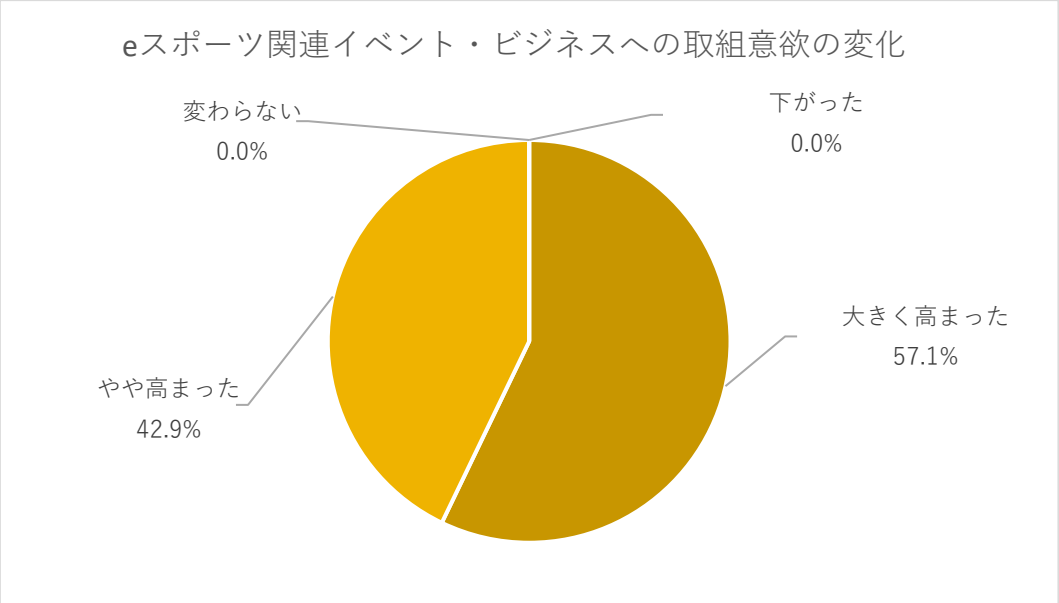
⑥　今回の講座を通して、e スポーツイベントのプロセスや必要な知識・スキル等に関して理解は深まりましたか。



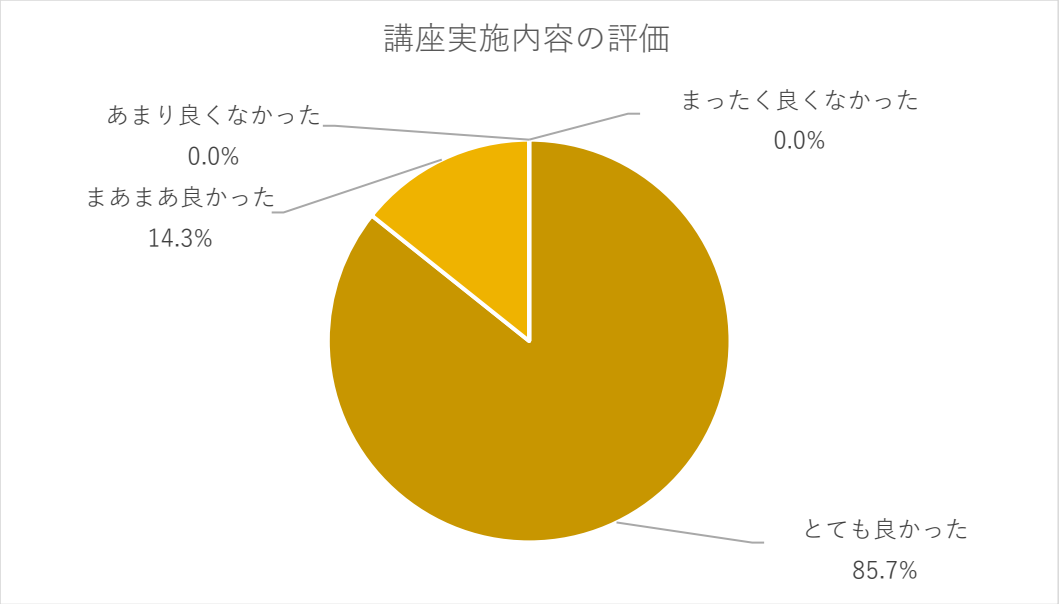
⑦　今回の講座を通して、e スポーツに係るイベントやビジネスへの興味関心は変化しましたか。



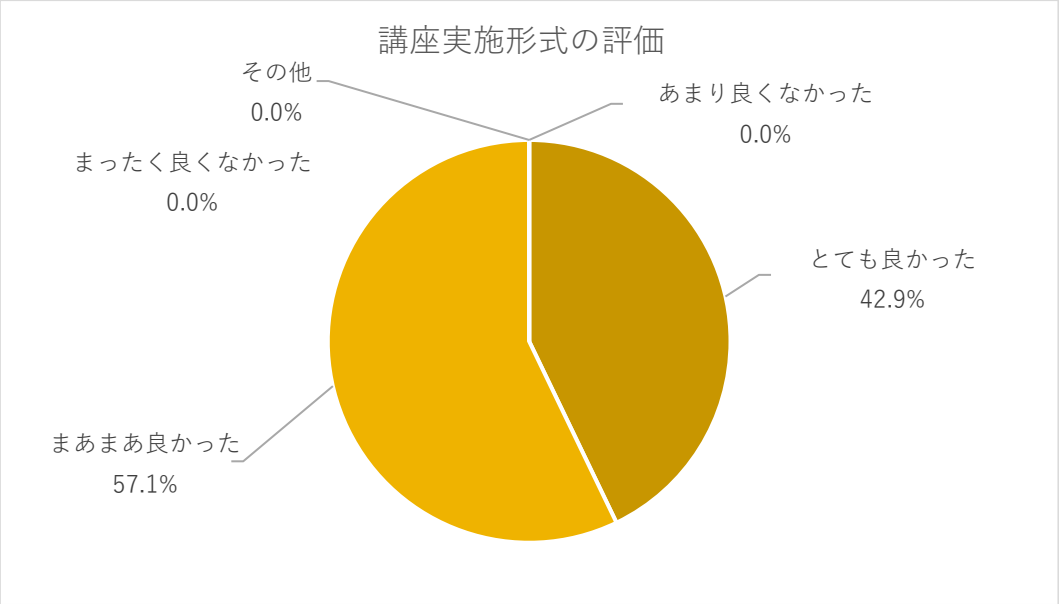
⑧　今回の講座を通して、 e スポーツに関わるイベントやビジネス、その他の活動などに対する興味や取り組む意欲は高まりましたか。



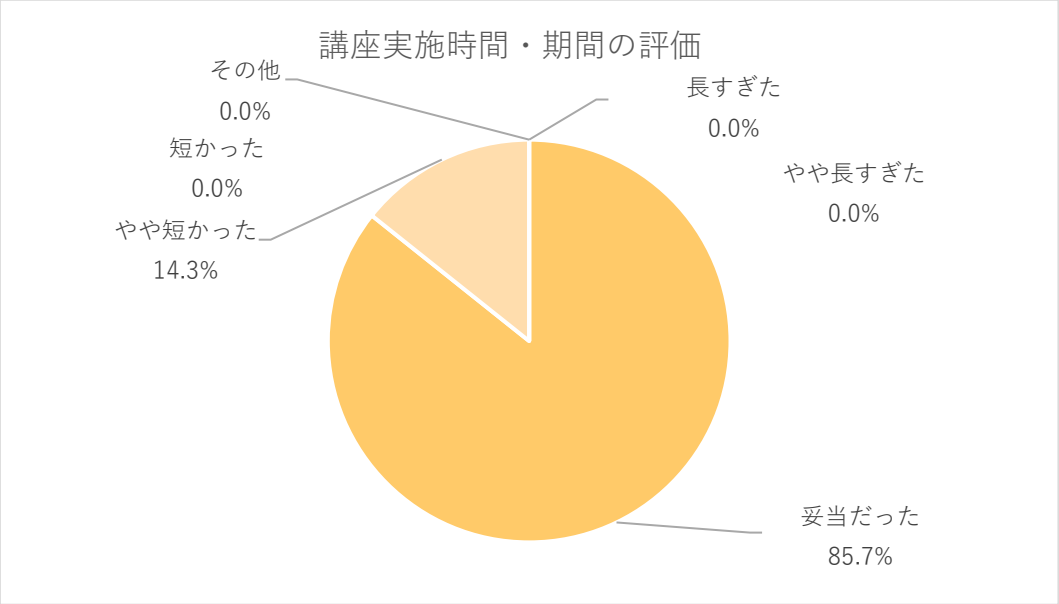
⑨　今回の講座の実施形式（集合学習でのグループワーク中心）はいかがでしたか。



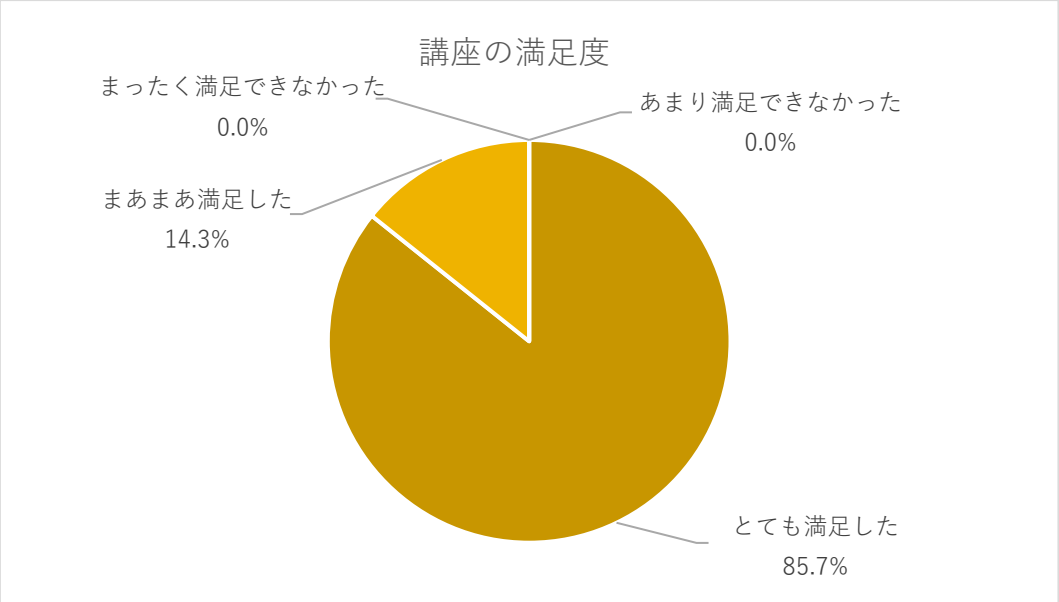
⑩　今回の講座の実施形式（集合学習でのグループワーク中心）はいかがでしたか。



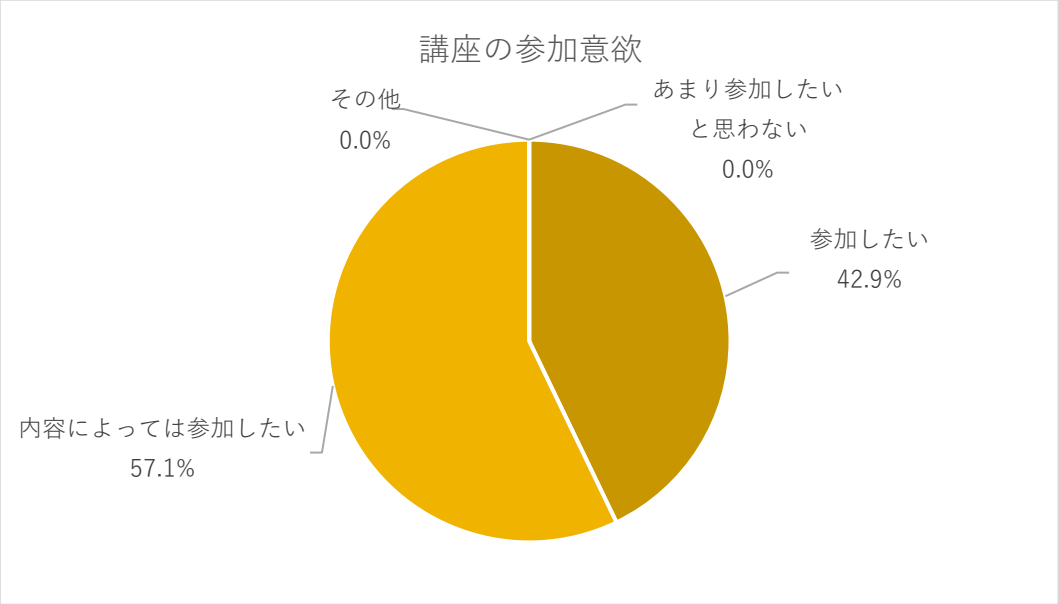
⑪　今回の講座の実施時間・期間（土日 4 日間・計 24 時間）はいかがでしたか。



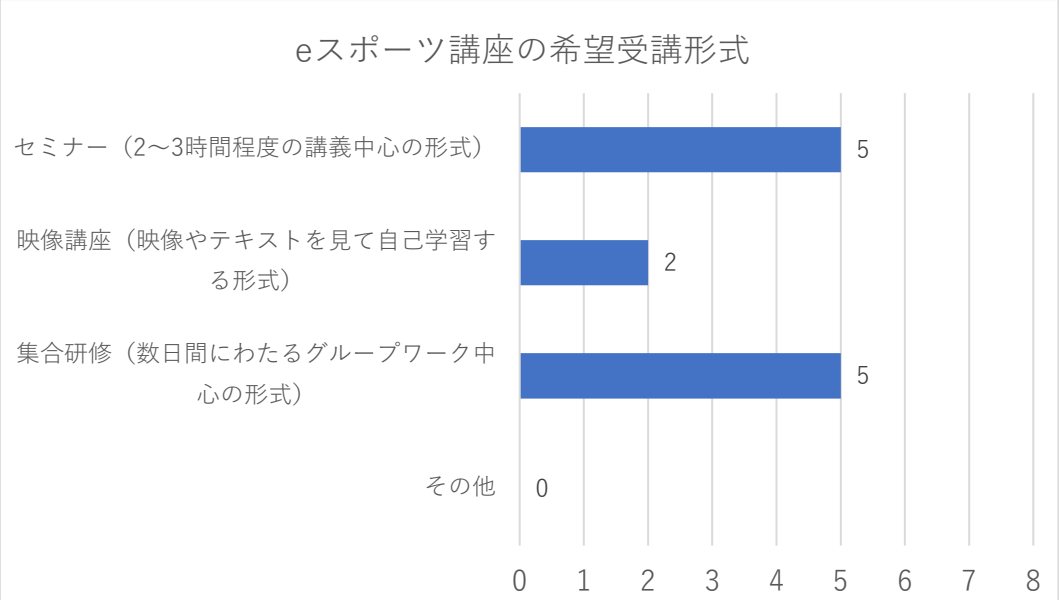
⑫　今回の講座に対する総合的な満足度を教えてください。



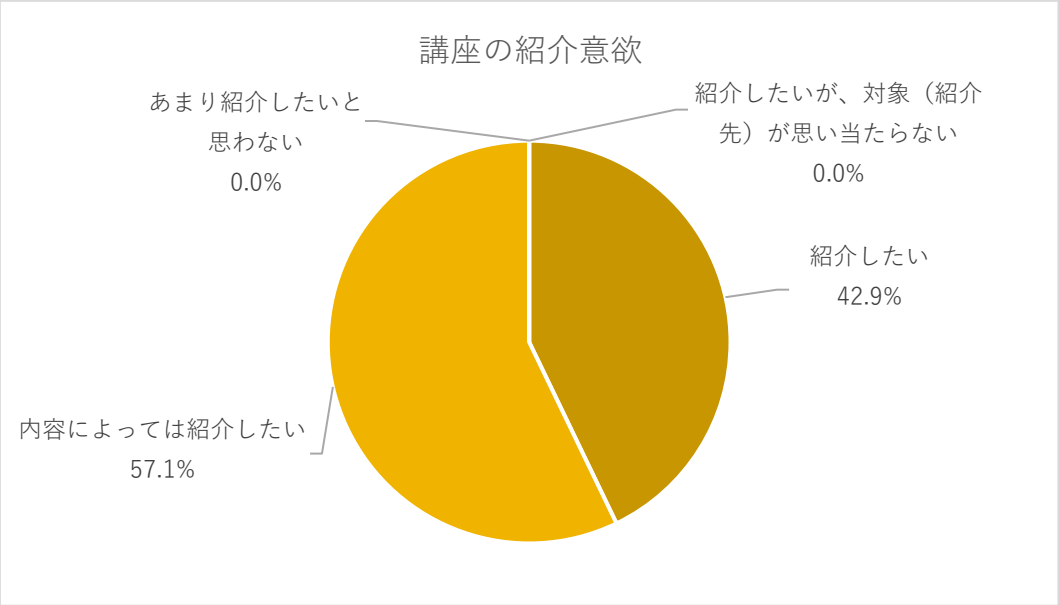
⑬　今回のような講座が開催された場合、また参加したいと思いますか。



⑭　今回のような講座が実施された場合、どのような形式であれば受講したいと思いますか。（複数選択可）



⑮　今回のような講座が開催された場合、お仕事の同僚やご友人、お知り合い等に紹介したいと思いますか。



⑯　講座への感想や印象に残ったこと、今後に向けてのご要望などがあれば教えてください。

- 今後弊社でのｅスポーツに関する取り組みにおいて非常に勉強になりました。この経験を活かしてぜひ社内外でのイベント企画や実施につなげていき、宮崎県のｅスポーツを広げていければと思います。
- イベントの企画運営を実践的に行えたことは大変有意義でした。企業。専門学生と協働で研修を受けられたことは様々な考えが深まりました。また実施運営の方々が大変わかりやすく説明してくださいました。私がこれまで研修を受けてきた中で、一番より実践的で分かりやすく活用できる研修でした。今後は学校に持ち帰り生徒の教育に活用し生徒がｅスポーツイベントを実施できるマネジメント教育に力を入れていきたいと思います。
- 初日は自グループとしか交流がなく、それもたどたどしいものだったのでうまくいくのか不安でしたが、日を重ねるうちに全体の空気感が変わり、コミュニケーションをとるようになって、4 日目には助け合って足りない部分を補い合いながらイベントを成功させることができたのでとても良い経験になったと思います。自身でもイベントをしてみたいという気持ちもできたので頑張りたいです！

5.7.4. 集合研修実施結果の分析

本集合研修は、本事業で開発した PBL 教材の妥当性を検証するとともに、地域において e スポーツ事業を主体的に推進できる人材の育成を目的として実施した。受講者は 4 日間・計 24 時間にわたり、イベントの企画、準備、設営・リハーサル、実施、振り返りまでを一貫して体験し、実務の流れに沿って学習を行った。

アンケート結果では、イベントのプロセスや必要なスキルに関する理解について、全員が「理解が深まった」と回答している（「かなり」71.4%、「まあまあ」28.6%）。これは、企画書作成から当日の運営、報告書作成までを一連の流れとして体験したことにより、個別の知識ではなく、業務全体の構造として理解が整理されたことを示している。

また、イベントやビジネスへの興味関心については全員が向上を示し（「大きく」71.4%、「やや」28.6%）、活動への取り組み意欲についても全員が肯定的な変化を示している（「大きく高まった」57.1%、「やや高まった」42.9%）。理解の深化にとどまらず、関心および意欲の向上が同時に確認された点は、受講者が役割を担いながら企画・準備・運営を行う構成が機能した結果と整理できる。

実施内容については「とても良かった」85.7%、総合満足度についても「とても満足した」85.7%と高い割合を占めている。特に「実施内容（企画・開催の体験）」に対する評価が高いことから、実際にイベントを企画し、運営し、振り返るまでを行った点が学習効果の中核であったといえる。加えて、実施時間・期間についても「妥当だった」が 85.7%であり、学習負荷と成果のバランスは概ね適切であった。

前年度との大きな違いは、基礎的な知識学習をセミナーおよび e ラーニングとして集合研修の外に配置した点である。これにより、受講者は一定の基礎知識を持った状態で集合研修に臨むことが可能となり、必要な知識についても随時オンラインで確認できる環境が整った。その結果、集合研修内では基礎解説に多くの時間を割くことなく、企画書作成、役割分担、各種資料の作成、会場設営、当日の運営、報告書作成といった具体的な作業に十分な時間を充てることができた。こうした構成の改善が、研修内容の充実および満足度の向上に寄与したと考えられる。

以上のように、理解、関心、意欲、満足度の各指標が一貫して肯定的な結果となっており、本集合研修は、実務に接続し得る学習機会として有効に機能したと整理できる。

巻末資料

1．「e スポーツの課題」に係る情報収集結果 …… 111

2．PBL 教材「e スポーツイベント企画運営 PBL」 …… 135

3．テキスト教材「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」 …… 207

4．テキスト教材「地方創生と e スポーツ」 …… 260

5．e ラーニングコンテンツ（確認問題） …… 288

１．「e スポーツの課題」に係る情報収集結果

e スポーツの課題に関する情報収集結果

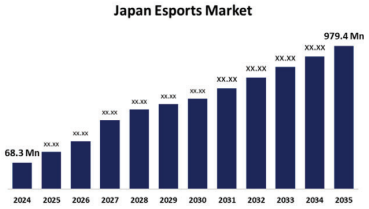
内容

1. 経済的自立の課題に関する資料等 3
No.01 日本 Esports 市場規模、成長、需要、2035 への予測 3
No.02 クリエイター所有型 e スポーツチームの台頭とその限界。業界が抱える課題と可能性とは 5
No.03 e スポーツの未来は明るい？暗い？業界関係者が指摘する 2 つの課題 8
No.04 e-sports 業界の抱える問題 黒字化ができない収益構造【後編】 11
No.05 e スポーツは儲かるのか見えない市場のマネタイズ 13
No.06 なぜ「プレイヤーの 9 割が無課金」でも儲かるのか―世界市場 30 兆円を牽引する「基本無料ゲーム」の緻密なビジネスの"仕掛け" 17
No.07 一大産業となったゲーム 他業界と比較して遅れているのは持続可能性 20
No.08 e スポーツ後進国ニッポン、市場規模は米国の 6 分の 1 22
No.09 ［TGS 2020］日本 e スポーツ連合（JeSU）副会長 浜村弘一氏に聞く。「選手が食えるようになる」ために必要なもの 25
2. 法務・コンプライアンスの課題に関する資料等 29
No.01 e スポーツ事業における法的課題とは？大会運営・プレイヤー・スポンサーなど事業者別に注意点を弁護士が徹底解説 29
No.02 任天堂、カプコン、セガ、コーエーテクモ、コナミの知的財産権担当者が実情を語るセミナーをレポート【東京 e スポーツフェスタ 2025】 31
No.03 スポーツ／e スポーツにおける危機管理 34
No.04 ゲーム大会を開催する場合に注意すべき法的な問題とゲーム利用のルール策定についてゲームファンの弁護士がポイントを解説［CEDEC 2024］ 37
No.05 メタ分析で切り開く#19：e スポーツチームの「赤字構造」を解剖する 41
No.06 e スポーツプレイヤーの肖像権・パブリシティ権の保護とチーム・大会主催者等の注意点 43
No.08 e スポーツ事業者における税務リスクと法務課題～護士に相談する重要性とは？ 46
3. 人的資本と環境整備の課題に関する資料等 47
No.01 日本の e スポーツと「著作権・IP」の法的課題～e スポーツと法律【岡安学の「e スポーツってなんだろう？」第 6 回後編】| 47
No.02 e スポーツ業界の法的トラップ――知らぬ間に犯している違法行為とは？【森 & パートナーズ法律事務所インタビュー】 50
No.03 SCARZ、ストーム久保さんに対する悪質な誹謗中傷に声明―名誉毀損・業務妨害と判断した場合は法的措置も視野に入れて対処 52
No.04 プロゲーマーの"セカンドキャリア"問題 56
4. 社会実装と文化的受容の課題に関する資料等 58
No.01 地域課題の解決に向けた e スポーツの可能性に関する調査研究報告書 58
No.02 新たなクールジャパン戦略 62
No.03 e スポーツの市場性とは？ 65
No.04 デジ田交付金を活用した e スポーツ事業は地方創生を担う存在になり得るのか 68
No.05 ゲームに関する調査（2025 年）e スポーツ編 70
No.06 日本における e スポーツの発展のために 73
No.07 三菱総合研究所、国内のメタバースの認知・利用に関する研究成果を発表 76
No.08 障害者の方にとっての e スポーツの価値|全国地域生活支援機構 79
No.09 e スポーツの発展可能性とその課題―先行研究の論点整理を通じた検討 81
5. 技術革新とインフラの課題に関する資料等 83
No.01 地方が熱い日本は独自路線で市場が拡大求められるビジネスモデル変革とガバナンス強化 83
No.02 「視聴者の代表」として挑む e スポーツメディアの未来―SmashlogTV 代表 杉山尚樹氏インタビュー 86

1. 経済的自立の課題に関する資料等

No.01 日本 Esports 市場規模、成長、需要、2035 への予測

情報ソース名称	日本 Esports 市場規模、成長、需要、2035 への予測
情報公開元	Spherical Insights
URL	https://www.sphericalinsights.com/jp/reports/japan-esports-market
公開日	2025 年 06 月
資料の種別	調査レポート（概要版）
課題の種別	制度・規制の障壁 / 健康・社会的リスク / 市場の揮発性と技術依存
著者	Spherical Insights 編集部
資料の概要	日本の e スポーツ市場は、ストリーミングプラットフォームの普及や 5G 技術の進展により高い成長率が見込まれる一方、市場の成熟を妨げる構造的要因が依然として存在する。 第一に、モバイルゲームの圧倒的な普及が、PC 主体のグローバルな競技シーンとの乖離を生んでおり、国際的な競争力の確保が課題となっている。第二に、高額なゲーミングデバイスや通信環境の整備コストが、一般層への普及を遅らせる経済的障壁となっている。第三に、伝統的なスポーツと比較して、ブランドやスポンサーが投資対効果（ROI）を明確に測定する手法が未確立である。 これらの経済的・技術的な不透明性を解消し、透明性の高い収益モデルとインフラ整備を両立させることが、長期的な市場拡大の核心的課題である。
課題情報詳細	**1. はじめに** 本報告書は、急速な拡大を見せる日本国内の e スポーツ市場において、その持続可能な発展を阻害する恐れのある課題について整理したものである。Spherical Insights の調査によれば、日本の e スポーツ市場は 2024 年時点で 6830 万米ドルと推定され、2035 年には 9 億 7940 万米ドルに達すると予測されている。2025 年から 2035 年にかけての年平均成長率（CAGR）は約 27.39 パーセントという高い数値が見込まれており、市場のポテンシャルは極めて高い。しかしながら、この成長軌道を維持し、健全な産業として定着させるためには、現在顕在化しつつある健康面、制度面、および市場構造面の課題に対処することが不可欠である。



2. 健康および社会的な懸念事項

e スポーツの普及に伴い、プレイヤーおよび視聴者の健康リスクが主要な課題として浮上している。長時間のプレイや視聴環境、特に発光ダイオード（LED）を使用したコンピュータ画面への過度な接触は、代謝障害や視覚への悪影響を引き起こすリスクがあることが指摘されている。また、身体的な健康被害にとどまらず、心理的な問題やギャンブル依存症、さらには社会的な行動障害につながる可能性も懸念されており、これらは公衆衛生上のリスクとして認識する必要がある。

特に若年層への影響が懸念される中、健全な競技環境の整備や、依存症対策を含めたガイドラインの策定が急務である。e スポーツが単なる娯楽を超え、職業や競技として社会的に認知されるためには、これらの健康リスクに対する予防策と啓発活動が不可欠な要素となる。

3. 制度および規制環境における課題

日本の e スポーツ市場拡大における最大の障壁の一つは、規制の複雑さと統一基準の欠如である。現在、大会運営に関する標準的なガイドラインや、プロフェッショナルとしての基準が十分に確立されていない状況にある。この基準の欠如は、市場の健全な拡大を妨げるだけでなく、選手のキャリア形成や技術向上を阻害する要因となっている。

加えて、ゲームの著作権、放送権、および収益管理に関する国内規制が多岐にわたり、複雑化している点が挙げられる。これらの規制の複雑さは、日本国内において大規模な国際イベントを誘致・開催する際の大きな障害となっている。異なる管轄や法規制が絡み合うことで、迅速なイベント運営や収益化モデルの構築が困難となり、グローバルな競争力を削ぐ結果を招いている。企業が新たな成功モデルを見出すために

	は、こうした規制の壁を乗り越える必要があり、行政側による規制緩和や明確なルールの整備が求められる状況にある。 **4. 市場の揮発性と技術依存のリスク** eスポーツ市場は、その性質上、継続的な技術開発と消費者の嗜好の変化に強く依存している。この技術への高度な依存は、市場に高い揮発性をもたらしており、市場成長を不安定にさせる要因となっている。 ハードウェアや通信インフラの進化は市場拡大のドライバーである一方で、急速な技術革新に追従できない事業者が淘汰されるリスクや、特定のゲームタイトルへの人気集中による収益構造の偏りも生じやすい。規制の不確実性と市場の不安定性が組み合わさることで、参入企業は常に経営戦略の修正を迫られることとなり、中長期的な投資判断を困難にさせている。 **5. 今後の展望と行政への示唆** 日本政府はデジタル経済発展の一環としてeスポーツを位置づけ、インフラ整備や日本eスポーツ連合（JeSU）との連携を通じて産業支援を行っている。また、2026年に愛知・名古屋で開催されるアジア競技大会においてeスポーツ選手が正式な日本代表として承認されるなど、制度面での進展も見られる。 しかし、前述した健康リスクへの対応、大会運営基準の標準化、そして国際大会開催を阻む規制の整理は、民間企業の努力のみでは解決困難な課題である。2035年に向けて予測される市場成長を実現するためには、産業界と連携しつつ、法的な賞金規制の整理や地域開発プロジェクトとの連携強化など、行政による能動的かつ包括的な環境整備が引き続き求められる。市場の成長予測である27.39パーセントという高いCAGRを現実のものとするためには、これらの阻害要因を排除し、持続可能なエコシステムを構築することが肝要である。
備考	Spherical Insights（Spherical Insights & Consulting） 世界170以上の業界・150以上の国を対象に市場調査レポートやコンサルティング、ビジネスアドバイザリーを提供するグローバルな調査会社。企業や政府機関など多様なクライアント向けに定量・定性データ、成長機会の分析、戦略的洞察を届けることを目的としている。

No.02　クリエイター所有型eスポーツチームの台頭とその限界。業界が抱える課題と可能

性とは

情報ソース名称	クリエイター所有型eスポーツチームの台頭とその限界。業界が抱える課題と可能性とは
情報公開元	DIGIDAY［日本版］
URL	https://digiday.jp/social/how-creator-owned-teams-are-shaking-up-the-esports-industry/
公開日	2024/9/18
資料の種別	Webメディア記事（業界動向）
課題の種別	スポンサーシップ依存の継続 / 無形価値と収益のジレンマ
著者	DIGIDAY 編集部
資料の概要	eスポーツ業界の深刻な課題は、スポンサー契約や投資家からの資金調達に過度に依存する収益構造の脆弱性にある。クリエイター所有型チームの台頭により、インフルエンサー個人の発信力を活かした革新的なコンテンツ提供やブランド価値の向上が期待されているが、依然として単体での黒字化や安定した人件費の確保には至っていない。 パブリッシャー主導のリーグ参加に伴う巨額の参入コストが経営を圧迫し、持続可能なエコシステムの構築を阻害している実態も浮き彫りとなっている。既存のビジネスモデルに代わる、スポンサーシップ以外の多角的な収益源の確立と、資本力に頼らない自立した運営体制の構築が業界全体の急務である。
課題情報詳細	**1. 背景** 本報告書は、日本および世界のeスポーツ市場が直面する構造的な課題と、持続可能な発展に向けた阻害要因を整理したものである。既往の調査では、日本のeスポーツ市場は2024年から2035年にかけて年平均成長率約27パーセントで拡大し、将来的に約9億8000万米ドル規模に達すると予測されている。 しかし、この成長予測の裏側には、ビジネスモデルの脆弱性、法規制の複雑さ、そして社会的受容性に関わる深刻な課題が潜在している。特に近年、市場の停滞期を指すeスポーツの冬と呼ばれる現象が観測される中、従来の運営モデルからの脱却と新たな収益構造の構築が急務となっている。 **2. 収益構造の脆弱性とスポンサーシップへの依存** eスポーツ産業における最大の経営課題は、依然としてスポンサーシップ収入への過度な依存である。近年、人気ストリーマーやインフルエンサーがオーナーとなるクリエイター所有型チームが台頭し、既存の

	チーム運営に代わる新たなモデルとして注目を集めている。彼らは強力な発信力を持ち、ブランドの関心を引く点において従来型チームより優位性を持つとされるが、そのビジネスモデルもまたスポンサーシップ契約に深く依存しているのが実情である。 一部のクリエイター主導型チームは、グッズ販売などの多角化を進め、スタッフの人件費を自力で賄う自立型経営を目指しているものの、月次ベースで安定した黒字を計上する段階には至っていない事例が多い。投資家からの資金注入に頼る構造は持続可能性が低く、スポンサーの関心が低下した際の経営リスクを排除できていない点は、従来型組織と同様の課題として残存している。 **3. ビジネスモデルの転換と無形価値の評価** かつて業界を支配していた、ゲームパブリッシャーが主導する高額なフランチャイズリーグモデルは、その維持コストの高さから限界を露呈しつつある。これに対し、よりオープンなエコシステムへの移行が進んでおり、クリエイター主導型チームのような柔軟な組織運営が可能な環境が生まれつつある。しかし、こうした新興チームは、必ずしも直接的な収益化のみを目的とせず、自身のブランド価値向上やファンコミュニティの熱量を高めること（無形価値）を重視する傾向にある。 企業側も、単なる露出効果よりも、独創性やコンテンツの革新性を求めてクリエイター型チームとの提携を望むようになっているが、これは従来の費用対効果の指標では評価が難しい領域である。産業全体として、チーム運営の興奮やコンテンツ力をいかにして持続可能な経済価値に変換するかという点が、新たな課題として浮上している。 **4. 制度的障壁および健康・社会的課題** ビジネスモデルの課題に加え、日本国内特有の制度的障壁も市場拡大を阻害している。大会運営に関する統一基準の欠如や、著作権および賞金提供に関わる法規制の複雑さは、国際的な大規模イベントの誘致や円滑な収益化を困難にしている。グローバル市場での競争力を維持するためには、行政による規制の整理と明確なガイドラインの策定が不可欠である。 また、プレイヤーの健康リスクや依存症対策といった社会的課題への対応も遅れている。長時間プレイによる身体的・精神的負荷は公衆衛生上の懸念事項であり、これらが解決されなければ、eスポーツが社会的に健全な産業として認知されることは困難である。若年層への影響

	を考慮した安全対策と啓発活動は、市場の量的拡大と並行して進められるべき必須事項である。 **5. 結言** eスポーツ市場は高い成長ポテンシャルを有する一方で、スポンサーシップ依存からの脱却、持続可能な収益モデルの確立、そして規制環境と社会的課題の解決という複合的な障壁に直面している。クリエイター所有型チームの台頭は、業界に新たな活気をもたらしているが、それ自体がすべての課題を解決する万能薬ではない。行政においては、法制度の整備を進めると同時に、こうした民間主導の新たなビジネスモデルが自立しうる環境を支援することが求められる。産業としての持続可能性を確保するためには、短期的な投資加熱に依存しない、堅実なエコシステムの構築が急務である。
備考	DIGIDAY（DIGIDAY［日本版］） デジタル時代のマーケティング・メディア・広告業界に特化したオンラインビジネスメディアで、ブランド・エージェンシー・パブリッシャー向けの最新トレンドや洞察を報道しており、アメリカ発のDIGIDAY.comの日本版として、翻訳記事と日本独自の記事・イベント・会員制コンテンツを提供し、デジタルマーケティング戦略に関わる意思決定者に情報を発信している。

No.03　eスポーツの未来は明るい？暗い？業界関係者が指摘する2つの課題

情報ソース名称	eスポーツの未来は明るい？暗い？業界関係者が指摘する2つの課題
情報公開元	DIGIDAY［日本版］
URL	https://digiday.jp/brands/with-layoffs-mounting-esports-veterans-are-split-on-the-future-of-the-industry/
公開日	2024/03/12
資料の種別	Webメディア記事（業界動向）
課題の種別	投資環境の悪化 / 業界構造の分断 / 資金源の偏在リスク
著者	DIGIDAY 編集部
資料の概要	eスポーツ界の喫緊の課題は、膨れ上がった期待値と実収益の乖離が招いた投資家およびブランドからの信頼失墜である。長年、視聴者数の伸びを根拠に資金を調達してきたが、熱狂的なファンダムを直接的な利益に変換する有効な手法を確立できず、ビジネスモデルの脆弱性が露呈している。レイオフの加速は、eスポーツがゲーム開発者のマーケ

	ティング手段に留まり、自立した興行として成立していない現状を象徴している。 今後は、過度な誇大宣伝を排し、投資家が納得する透明性の高いデータ提示と、限定的なスポンサー料に頼らない持続可能な収益基盤の再構築、および組織運営の効率化が不可欠である。
課題情報詳細	**1. 市場概況と成長の二面性** 本報告は、e スポーツ市場が直面する構造的な課題と、その持続可能な発展を阻害する要因について整理したものである。既往の調査において、日本の e スポーツ市場は 2024 年から 2035 年にかけて年平均成長率約 27 パーセントで拡大し、将来的には約 9 億 8000 万米ドル規模に達すると予測されている。 しかし、こうした長期的な成長予測の一方で、足元の業界環境は厳しい調整局面に突入している。2024 年に入り、ゲーム業界全体に及ぶ人員削減の波が e スポーツ部門にも波及しており、かつて市場を覆っていた楽観的な成長神話、いわゆるメッキが剥がれ落ちつつあるとの指摘がなされている。視聴者数の増加が必ずしも黒字化に直結しないという現実が露呈し、産業としての真価が問われる局面にある。 **2. 収益化の乖離と投資意欲の減退** e スポーツ産業における最大の懸念事項は、熱狂的なファンダムを収益に転換するビジネスモデルの確立が遅れている点である。長年にわたり、投資家やスポンサー企業は視聴者数の増加を根拠に資金を投入してきたが、期待されたリターンが得られない事例が散見される。特に、業界特有の過度な宣伝や機会損失への恐れ（FOMO）に駆られて参入した投資家やブランド代理店が、実際には機能しない商材を掴まされたと感じるケースが増加しており、市場全体に対する不信感が醸成されつつある。 一部のベンチャーキャピタル関係者は、多くの企業が淘汰されることはリスクベースの投資モデルにおいて想定内であるとし、さらなる資本注入の必要性を主張している。しかし、過去数年間で繰り返された失敗により、新たな資金調達は困難になりつつあり、多くの起業家やチームオーナーが資金繰りに苦慮しているのが実情である。 **3. 業界構造の断片化とプラットフォームの不在** 市場の健全な発展を阻む構造的な要因として、IP（知的財産）ホルダーによる市場の分断が挙げられる。人気のある e スポーツタイトルの

	多くは、完全に独立したファンコミュニティと配信スケジュールを持っており、業界全体を包括するプラットフォームが存在しない。そのため、ブランド企業が個別のチームやリーグを超えて、広範な e スポーツ視聴者層にリーチすることが困難な構造となっている。 この課題を解決するために、異なるパブリッシャーのタイトルを一元的に扱うプレミアムなストリーミング体験の構築が提唱されているが、実現には高い障壁が存在する。主要なステークホルダーである Riot Games、Activision Blizzard、Epic Games、Valve Corporation などは互いに競合関係にあり、これらを統合して単一の収益プラットフォームを構築する動機付けが欠如しているためである。結果として、業界全体としての収益最大化の機会が失われている状況にある。 **4. 資金源の偏在と持続可能性のリスク** 現在の e スポーツ市場を支える資金源の構造にも脆弱性が指摘される。市場からの撤退や縮小が相次ぐ中、業界のエコシステムは特定の資金源に大きく依存するようになっている。具体的には、サウジアラビアのパブリック・インベストメント・ファンド（PIF）による巨額投資と、ギャンブル関連企業によるスポンサーシップである。PIF は 380 億ドル規模の投資を行っているが、その主目的は利益確保ではなく、文化的影響力の行使やコミュニティ形成にあるとされる。業界関係者の中には、現在の e スポーツ市場の半分はサウジアラビアが運営し、残りの半分はギャンブル関連スポンサーが所有しているとと形容する声もある。こうした政治的あるいは射幸性の高い資金への依存は、産業の自律性と持続可能性の観点からリスク要因となり得る。 **5. 制度的・社会的課題への対応** ビジネスモデルの課題に加え、日本国内においては制度面および社会面の課題も残存している。国際的な大規模イベントの開催を阻む著作権や賞金規制の複雑さに加え、プレイヤーの健康リスクへの対応も急務である。長時間のプレイや LED 画面への曝露による視覚・代謝への悪影響、さらにはギャンブル依存症を含むメンタルヘルス上の懸念は、公衆衛生上のリスクとして認識する必要がある。 **6. 結言** e スポーツ市場は、長期的な拡大基調が予測される一方で、短期的には投資家の信頼回復、収益構造の多角化、そして業界横断的なプラット

	フォームの構築という複合的な課題に直面している。特に、外部資金への過度な依存から脱却し、各 IP ホルダーの壁を超えた統合的なビジネスエコシステムを構築できるかが、今後の持続的成長の成否を分ける鍵となる。行政においては、これらの市場動向を注視しつつ、健全な産業育成に向けた法整備と環境支援を継続することが求められる。
備考	（その他特記事項があれば記載）

No.04　e-sports 業界の抱える問題　黒字化ができない収益構造【後編】

情報ソース名称	e-sports 業界の抱える問題　黒字化ができない収益構造【後編】
情報公開元	ゲーマー'sPOST
URL	https://gamer2.jp/post/dh_series2022-2/
公開日	2022/09/08
資料の種別	Web メディア記事（業界動向）
課題の種別	収益モデルの欠陥（スポンサー依存） / 投資対効果（ROI）の測定困難性
著者	平岡大輔　GO CRAZY GAME（GCG）プロデューサー
資料の概要	e スポーツチームの多くが黒字化できない根本的な原因は、旧来のスポーツを模倣したスポンサーシップモデルの破綻にある。企業の支援は主に効果測定が困難な「PR 予算」から拠出されているが、テレビ露出等の明確なメリットを提示できない e スポーツにおいて、数千万円規模の継続的な投資を引き出すことは極めて難しい。ユニフォームへのロゴ掲示といった従来手法では、売上への直接的なインパクトを証明できず、企業の費用対効果（ROI）を満足させられないのが現状である。そのため、単なる広告露出の場としての価値提供ではなく、PR 予算に依存した前提を覆すような、新たな自立型ビジネスモデルの構築が喫緊の課題となっている。
課題情報詳細	**1. 背景と現状** 本報告書は、日本国内および世界の e スポーツ市場が直面する構造的な課題について、特に収益化の難易度とビジネスモデルの欠陥に焦点を当てて整理したものである。既往の市場予測において、日本の e スポーツ市場は 2035 年に向けて高い成長率で拡大すると見込まれている。 しかしながら、現場レベルでは多くのチームや事業者が黒字化を達成できず、市場の持続可能性に疑問符がつく状況が散見される。特に、従来のプロスポーツビジネスを模倣した収益モデルが、e スポーツ特有

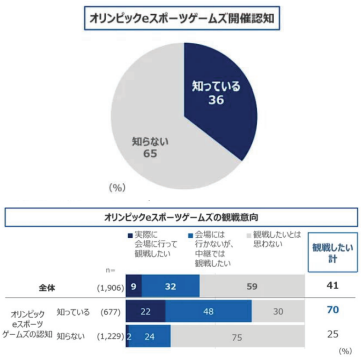
	の環境下では機能不全を起こしている点が深刻な懸念材料となっている。 **2. スポンサーシップモデルの構造的限界** e スポーツチームが直面する最大の課題は、活動資金の大部分を依存するスポンサーシップ収入の獲得難易度とその構造にある。多くのチームはユニフォームへのロゴ掲出などを対価に協賛を募るが、企業側がこれに拠出する予算は、直接的な売上効果を狙う広告宣伝費ではなく、広報（PR）予算から捻出されるケースが大半である。 PR 予算は、企業や商品の認知拡大を目的とするものの、広告予算と比較して規模が小さく、継続的な確保が困難である。加えて、PR 活動の成果は売上への貢献度が不明確であり、投資対効果（ROI）の測定が極めて難しいという性質を持つ。企業は費用対効果の良い投資先を常に模索しているため、効果測定が困難で再現性の低い e スポーツへの協賛は、経済合理性の観点から敬遠される傾向にある。 **3. 既存スポーツビジネスとの環境的乖離** 多くの e スポーツチームが収益化に苦しむ根本的な原因は、野球やサッカーなど歴史あるスポーツのビジネスモデルを無批判に踏襲している点にある。既存のプロスポーツにおけるスポンサーモデルは、テレビ放送によるマスメディアへの露出を前提として成立してきたものである。しかし、e スポーツはテレビ放送される機会が極めて限定的であり、露出価値そのものが既存スポーツと比較して低いと言わざるを得ない。 メディア露出による認知獲得と、それに伴う売上向上という従来の成功方程式が成立しないにもかかわらず、旧来型のモデルに固執することで、多くのチームが資金調達の行き詰まりを見せている。PR 予算の獲得を前提としたビジネスモデルからの脱却がなされない限り、現状の打開は困難であるとの指摘がなされている。 **4. 複合的な成長阻害要因** 収益構造の課題に加え、制度面および社会面における課題も市場の健全な発展を阻害している。日本国内においては、大会運営やライセンスに関する統一的な基準が未整備であり、これがスポンサー企業の参入障壁となっている側面がある。また、プレイヤーの健康管理や長時間プレイに伴う労働環境の問題、さらには若年層への影響といった社会

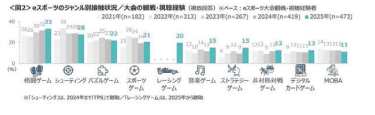
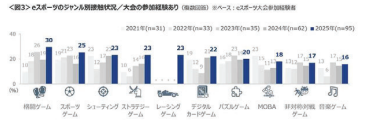
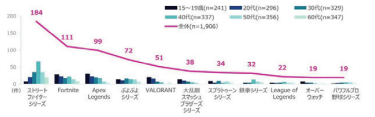
	的責任（CSR）の観点からも、業界全体でのガイドライン策定が急務である。 さらに、e スポーツ市場は技術革新への依存度が高く、特定のゲームタイトルの人気変動やパブリッシャーの意向により、市場環境が激変するリスクを常に内包している。このような市場の揮発性は、企業による中長期的な投資判断を躊躇させる要因となっている。 **5. 結論** e スポーツ市場が真に持続可能な産業として定着するためには、PR 予算への依存という脆弱な収益構造からの脱却が不可欠である。単なるロゴ掲出や露出効果に留まらない、企業に対して明確なリターンを提供できる新たなビジネスモデルの構築が求められる。同時に、行政および業界団体においては、投資家や企業が安心して参入できる制度設計と、社会的信頼を醸成するための環境整備を引き続き推進する必要がある。 現在の成長予測を現実のものとするためには、これら山積する課題に対して、官民が連携した抜本的な対策を講じることが急務である。
備考	ゲーマー's POST（ゲーマーゲーマー's POST） e スポーツやゲームに関する話題を扱う Web メディアで、e スポーツ業界のコラム、独自取材、用語解説、大会情報など、多様なコンテンツを通じてゲーマーや業界の「気になる話題」を発信している。

No.05　e スポーツは儲かるのか見えない市場のマネタイズ

情報ソース名称	e スポーツは儲かるのか見えない市場のマネタイズ
情報公開元	Forbes JAPAN 公式サイト（フォーブス ジャパン）
URL	https://forbesjapan.com/articles/detail/81217?read_more https://forbesjapan.com/articles/detail/81217/page2
公開日	2025/08/22
資料の種別	Web メディア記事（業界動向）
課題の種別	参加と観戦の乖離 / 認知および関心の低迷 / 市場の分断
著者	Forbes JAPAN Web-News Forbes JAPAN 編集部
資料の概要	日本の e スポーツ市場は、世界的な高額賞金大会の話題性とは裏腹に、国内での本格的な浸透と収益化（マネタイズ）の実態が見えにくい状況にある。クロス・マーケティング社の調査によると、大会の観戦・視聴経験者は 20%に達する一方で、実際に大会へ参加した経験を持つ

	層はわずか 5%に留まっており、この数値は過去 5 年間横ばいで推移している。「観る」文化としては定着しつつあるものの、「する（参加する）」文化への転換が進んでいない点が、市場拡大における最大の課題である。 また、2027 年に開催予定の「オリンピック e スポーツゲームズ」の国内認知度は 36%と低水準であり、既存のファンコミュニティ以外への情報到達が不十分である。さらに、40 代は「ストリートファイター」、若年層は「Fortnite」や「Apex Legends」を想起するなど、世代によって支持するタイトルが明確に分断されており、業界全体を包括する統一的なマーケティングや市場形成を困難にしている
課題情報詳細	**1. 背景と現状** 本報告書は、日本国内における e スポーツ市場の現状と、その持続可能な成長を阻害する構造的な課題について整理したものである。世界的に e スポーツは数千万円から数億円規模の賞金を擁する競技として台頭し、脚光を浴びている。 しかし、日本国内においては任天堂の次世代機（Nintendo Switch 2）の動向に高い注目が集まる一方で、e スポーツ自体の認知度や競技規模の拡大は依然として限定的な範囲に留まっているのが現状である。市場の表面的な盛り上がりとは裏腹に、マネタイズ（収益化）の実態が見えにくいという指摘もなされており、産業としての基盤強化には解決すべき複数の課題が存在する。 **2. 参加層と観戦層の乖離および固定化** 市場の裾野拡大における最大の課題は、プレイヤー（競技参加者）とオーディエンス（観戦者）の比率の偏りである。クロス・マーケティングが実施した全国調査によれば、e スポーツ大会を観戦・視聴した経験を持つ層は 20 パーセントに達しているものの、実際に大会に参加した経験を持つ層はわずか 5 パーセントに留まっている。 この数値は過去の調査結果と比較しても大きな変化が見られず、e スポーツが「観るもの」として定着しつつある一方で、「参加するもの」としての浸透には時間を要している現状を浮き彫りにしている。競技種目別に見ると、スポーツゲームやストラテジーゲームでは観戦に対する参加率が比較的高い傾向にあるものの、市場全体としては観戦のみに留まるライト層が支配的であり、この層をいかにして能動的な参加者や高収益顧客へと転換させるかが課題となっている。

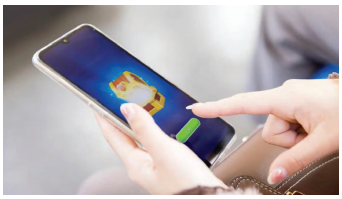
	<図5> オリンピックeスポーツゲームズ開催の認知と観戦意向（単一回答：n=1,906）  **3. 国際イベントの認知不足と関心層の限定** 国際的な大規模イベントの開催が、必ずしも国内の一般層への関心喚起に直結していない点も懸念材料である。2027 年にサウジアラビアで開催が予定されているオリンピック e スポーツゲームズに関する国内認知度は 36 パーセントと低水準に留まっている。 特筆すべきは、同イベントを認知している層においては 7 割が観戦意欲を示しているのに対し、非認知層では観戦意欲が極めて低いというデータである。これは、e スポーツの熱狂が既存のファンコミュニティ内部で完結してしまう閉鎖性を示唆しており、外部への情報発信や認知拡大施策が不足していることを意味する。既存の関心層以外を巻き込むための多様なアピール活動が展開されない限り、市場規模の飛躍的な拡大は困難であると推察される。 **4. 世代間およびタイトル間における市場の分断**

	e スポーツ市場は単一の構造ではなく、ゲームタイトルごとに世代やファン層が明確に分断されている点もマーケティング上の課題である。人気タイトルを調査した結果、ストリートファイターシリーズは 40 代の認知・想起率が高い一方、Fortnite や Apex Legends といったタイトルは若年層の想起率が高い傾向にある。 このようにタイトルごとに支持層が断絶している状況は、業界全体を包括する統一的なマーケティングやスポンサーシップの展開を困難にしている。特定のタイトルに依存した収益モデルは、そのタイトルの人気変動リスクを直接的に受けるため、市場全体の安定性を損なう要因となり得る。    **5. 結論と提言** 日本国内の e スポーツ市場は、世界的な潮流と比較して普及のスピードが緩やかであり、本格的な浸透には尚時間を要する段階にある。特に、観戦者から参加者への転換率の低さ、国際大会の認知不足、そして世代によるコンテンツの分断は、市場のマネタイズを見えにくくしている主要因である。

	今後の市場拡大に向けては、既存のファン層に向けた施策だけでなく、非認知層へのアプローチを強化し、観戦から参加へと誘導する新たなエコシステムの構築が不可欠である。多様なジャンルや世代を超えたアピール活動を継続的に行い、特定のタイトルやイベントに依存しない持続可能な収益基盤を確立することが求められる。
備考	Forbes JAPAN（フォーブス ジャパン） 世界的な経済誌「Forbes」の日本版として 2014 年 6 月に創刊されたビジネスメディアである。 世界各国版のコンテンツをキュレーションしつつ、日本オリジナルの記事も加え、ビジネス、経済、起業家、投資などの最新情報を日本語で発信している。

No.06　なぜ「プレイヤーの 9 割が無課金」でも儲かるのか―世界市場 30 兆円を牽引する「基本無料ゲーム」の緻密なビジネスの"仕掛け"

情報ソース名称	なぜ「プレイヤーの 9 割が無課金」でも儲かるのか―世界市場 30 兆円を牽引する「基本無料ゲーム」の緻密なビジネスの"仕掛け"
情報公開元	東洋経済オンライン
URL	https://toyokeizai.net/articles/-/918839?display=b
公開日	2025/11/29
資料の種別	Web メディア記事（ビジネス分析）
課題の種別	収益構造の不均衡（フリープレイモデルの限界） / 利益分配の構造的欠陥
著者	e スポーツジャーナリスト・岡安学
資料の概要	e スポーツ業界は、過度なスポンサー収入への依存という脆弱なビジネスモデルからの脱却が急務である。世界的な景気後退や投資熱の冷え込みにより「e スポーツの冬」と呼ばれる局面を迎え、多くのチームが赤字経営や解散に追い込まれている。最大の課題は、ゲームの著作権を握るパブリッシャーに収益が集中し、競技を支えるチームや運営側に適切な利益が分配されない構造にある。また、巨額のリーグ参入料や選手年俸の高騰が経営を圧迫しており、放映権料や課金アイテム収益の共有といった新たな収益分配モデルの確立が、持続可能なエコシステム構築のために不可欠となっている。
課題情報詳細	**1.　背景および市場環境** 本報告書は、世界市場規模が 30 兆円を突破し、日本の基幹産業としての期待が高まるゲームビジネスおよび e スポーツ市場における構造的な課題を整理したものである。

	既往の調査において、日本の e スポーツ市場は 2035 年に向けて年平均成長率約 27 パーセントでの拡大が予測されている。しかし、この成長を牽引しているビジネスモデルそのものが、産業全体の持続可能性に対して新たな課題を突きつけている現状がある。かつてアーケードゲームにおける都度払いや、コンシューマゲーム機におけるソフトウェアの買い切りが主流であった収益モデルは、現在、基本プレイ無料（Free-to-Play）とアイテム課金を主軸とするモデルへと劇的な転換を遂げている。  **2.　ビジネスモデルの変容と収益性の偏在** e スポーツ市場の拡大要因は、スマートフォンや PC における基本プレイ無料モデルの浸透にある。これにより参入障壁が極限まで低下し、膨大な競技人口と視聴者層を獲得することに成功した。しかし、このモデルは「プレイヤーの 9 割が無課金」であっても成立させる必要があり、一部の重課金ユーザーや広告収入に依存する収益構造となっている。 ここで生じる課題は、ゲームパブリッシャー（知的財産権保持者）と、e スポーツ興行を担うチームや大会運営者との間における収益性の乖離である。パブリッシャーはアイテム課金という直接的な収益源を持つが、チームや運営者は「無料で楽しむこと」に慣れたユーザー層から直接収益を上げることが困難である。結果として、視聴者数やプレイヤー数という指標が必ずしも興行側の収益に直結しない構造的欠陥が生じており、これが多くのチーム運営をスポンサー依存体質に留まらせている主因となっている。 **3.　スポンサーシップ依存の限界と投資環境の悪化**

	前述の通り、無料モデルを前提とするユーザー層からの収益化（マネタイズ）が困難であるため、e スポーツチームや大会運営はスポンサーシップ収入に依存せざるを得ない。しかし、昨今の「e スポーツの冬」と称される投資意欲の減退は、このモデルの限界を露呈させている。企業側は、単なる露出効果（インプレッション）よりも実質的な費用対効果（ROI）を重視する傾向を強めており、課金行動に結びつかないライト層を多く抱える e スポーツへの投資に対して慎重な姿勢を見せ始めている。 加えて、ゲームタイトルの人気変動サイクルが加速しており、特定のタイトルに依存した収益基盤は極めて脆弱である。技術革新や消費者の嗜好の変化により、人気タイトルが短期間で入れ替わるリスク（揮発性）は、中長期的な投資判断を阻害する要因となっている。 **4.　制度的・社会的課題と環境整備の必要性** 収益構造の課題に加え、日本国内においては法規制や社会的課題への対応も急務である。高額賞金大会の開催やプロライセンスの発行に関する統一基準の欠如は、国際競争力の低下を招いている。また、長時間プレイに伴う健康リスクやゲーム依存症といった公衆衛生上の懸念も払拭されておらず、これらは e スポーツが社会的信頼を獲得する上での障壁となっている。若年層を中心とする巨大なコミュニティを健全に維持するためには、業界全体でのガイドライン策定や、行政と連携した安全対策の実施が不可欠である。 **5.　結論** e スポーツ市場は、基本プレイ無料モデルの成功により驚異的な速度でユーザーベースを拡大させた一方で、その収益構造はいびつな状態にある。産業として持続可能な発展を遂げるためには、パブリッシャー主導のアイテム課金モデルに依存しない、興行独自の収益源（チケット販売、マーチャンダイジング、独自のコンテンツ配信など）を確立する必要がある。同時に、行政においては、市場の成長を阻害する規制の緩和や、社会的課題に対する予防啓発活動への支援を行い、投資家や企業が安心して参入できるエコシステムの構築を推進すべきである。30 兆円規模の巨大市場の恩恵を国内産業に広く波及させるためには、これら複合的な課題への対処が求められる。
備考	岡安学（おかやす まなぶ）

	日本の e スポーツジャーナリスト。 ゲーム情報誌編集部出身のフリーライターとして、e スポーツ関連を中心に Web や雑誌で取材・執筆を行い、攻略本など 50 冊以上に関わってきた。大会レポート・コラム・マーケット分析・法律問題など多角的な切り口で e スポーツの現場や業界動向を伝えている。

No.07　一大産業となったゲーム　他業界と比較して遅れているのは持続可能性

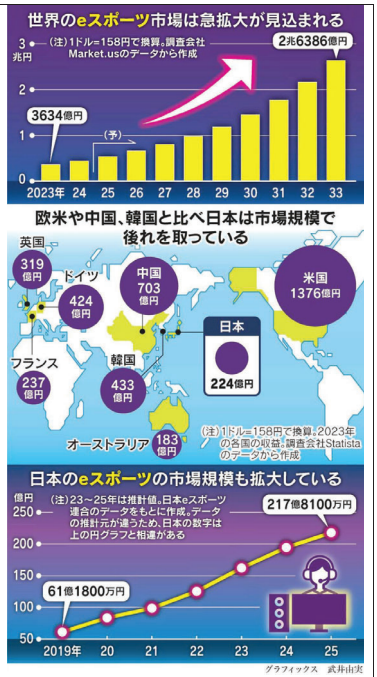
情報ソース名称	一大産業となったゲーム 他業界と比較して遅れているのは持続可能性
情報公開元	Web メディア記事（連載コラム）
URL	https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/01184/00022/
公開日	2025/11/01
資料の種別	Web 記事（日経クロストレンド「Gaming FOCUS」連載記事）
課題の種別	AI 活用の権利リスク / ESG 対応と持続可能性 / クロスプラットフォームの収益化
著者	羽田 健治（編集者・ライター） 伊藤 哲郎（日経エンターテインメント・副編集長）
資料の概要	e スポーツ業界の喫緊の課題は、世界的な投資引き潮（e スポーツの冬）に伴う、過度なスポンサー依存からの脱却と収益構造の多角化である。これまで視聴者数などの数値的な「勢い」に頼り資金を調達してきたが、それを直接的な利益に結びつける仕組みが欠如しており、チームや大会運営の持続可能性が問われている。具体的には、プロスポーツのような高額な放送権ビジネスの確立が遅れている点や、熱心なファン層を購買行動へ繋げる D2C モデルの未成熟さが挙げられる。 今後は、単なる広告媒体としての価値を超え、知財（IP）を核とした独自の経済圏を構築し、経営の自立性を確保することが産業存続の鍵となる。
課題情報詳細	**1.　背景―市場の再興と環境の変化** 日本のゲーム産業はかつて世界市場を牽引していたが、欧米市場の拡大に伴い、現地メーカーに対抗しきれず一時的にその存在感を低下させていた。しかし、近年のデジタル配信の普及により、物理的な在庫リスクが解消され、国境を越えたコンテンツ展開が容易になったことで、日本のゲームメーカーは再び国際的な地位を回復しつつある。加えて、資金調達手段の多様化やプラットフォームの広がりにより、インディーゲーム市場も活性化しており、市場全体の期待値は高まっている。

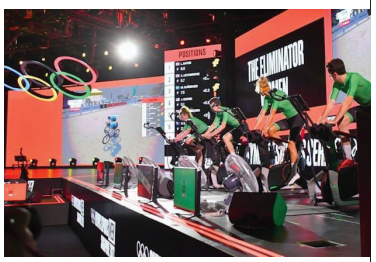
	一方で、グローバル展開においては、地域ごとの嗜好性に合わせたコンテンツ制作が不可欠となっている。かつて家庭用ゲーム機が中心であった市場構造は変化し、PC やモバイルを含むマルチプラットフォーム化が進展しており、これに対応した新たな産業構造の構築が求められる段階にある。 **2. 課題の深掘り――収益構造の転換と社会的責任** 業界が直面する構造的な課題は、技術的および社会的な側面の双方に存在する。第一に、クロスプラットフォーム環境における収益化モデルの確立である。スマートフォン向けゲームの主流である基本プレイ無料（Free-to-play）モデルと、ハイエンド機の売り切り型モデルを、プラットフォーム間でどのように整合させるかが問われており、地域やデバイスの特性に応じた戦略が求められている。 第二に、生成 AI 活用に伴う法的リスクへの対応である。AI による著作権侵害や、自社コンテンツが AI の学習データとして流出するリスクが懸念されており、業界内での明確なルール策定と消費者への使用状況の開示が急務となっている。 第三に、ESG（環境・社会・企業統治）への取り組みの遅れである。他業界と比較して、ゲーム業界は環境負荷や社会貢献の視点が不足しているとの指摘があり、特に消費電力の削減や、障害者へのアクセシビリティ向上といった社会的責任の遂行が課題として顕在化している。 **3. 結論――持続可能性の確保に向けた産業構造の転換** 日本のゲーム産業が今後も持続的な成長を遂げるためには、単なるコンテンツの供給拡大に留まらず、産業としての成熟と社会的信頼の確立が不可欠である。証券アナリストの分析によれば、現在の一大産業となったゲーム業界に欠けている視点は「持続可能性」であるとされる。 グローバル市場での競争力を維持するためには、AI 技術の法的・倫理的な運用ルールの整備に加え、環境配慮や多様なユーザーへの配慮といった ESG 経営への転換が求められる。また、クロスプラットフォーム化が進む中で、適切なコンテンツ供給とマネタイズ手法の両立を図ることも事業継続の鍵となる。これら構造的な課題を解消し、社会・環境への貢献を含めた産業としての責務を果たすことが、次世代の成長基盤を確立するための要諦である。
備考	日経クロストレンド

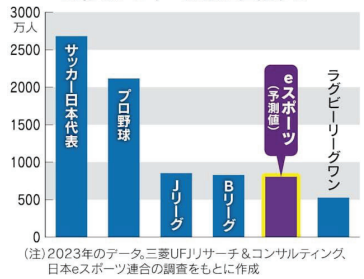
	「新市場を創る人のデジタル戦略メディア」というコンセプトのデジタル・ビジネスメディア。 消費トレンド、マーケティング戦略、新規事業・商品開発などの最先端動向を多角的に伝えている。

No.08　e スポーツ後進国ニッポン、市場規模は米国の 6 分の 1

情報ソース名称	e スポーツ後進国ニッポン、市場規模は米国の 6 分の 1
情報公開元	日経新聞
URL	https://www.nikkei.com/article/DGXZQODH08CJW0Y5A100C2000000/
公開日	2025/01/26
資料の種別	新聞記事
課題の種別	法整備と経済基盤の遅れ / 国際競争力の低下
著者	日本経済新聞社　堀部遥
資料の概要	世界の e スポーツ市場が 2033 年には約 2 兆 6000 億円規模へと急拡大が見込まれる中、日本の市場規模は 2024 年時点で約 194 億円と、米国のわずか 6 分の 1 に留まっている現状を指摘している。 この「周回遅れ」の要因として、日本では「ゲームは遊び」という旧来のスポーツ観や所管官庁の不在、景品表示法による賞金規制が長年足枷となっていた構造的な問題を挙げている。 欧米や中韓、サウジアラビア等が国策として巨額投資や環境整備を進める中、日本でもスポーツ庁による予算計上や IOC との連携など巻き返しへの動きが始まっているが、国際競争力を確保するためには官民一体となった投資と、従来のスポーツビジネスの失敗（放映権料の伸び悩み等）を繰り返さない産業構造の構築が急務であるとしている。
課題情報詳細	**1. 圧倒的な市場格差とプレイヤー還元不足** 日本市場は過去 5 年で 3 倍に成長したものの、世界市場との格差は依然として大きい。米国市場（約 1400 億円）と比較して日本は 6 分の 1 の規模に過ぎず、選手個人の収益力においても、海外では年収 1 億円超のプレイヤーが存在する一方、日本国内の 2023 年最高獲得賞金額は約 4700 万円に留まっている。この経済規模の小ささが、プロを目指す人材のキャリア形成を困難にし、産業の発展を阻害する根本的な経済的課題となっている。

	 **2. 成長を阻害した「規制」と「認識」の壁**

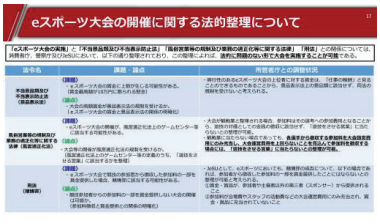
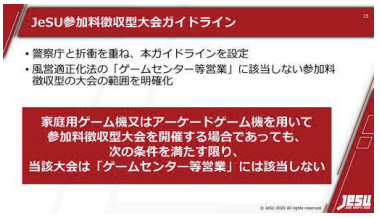
	日本が世界から遅れをとった主因は、他国が早期に国策として支援体制を敷いたのに対し、日本国内では「可令塔不在」の状態が続いたことにある。特に「ゲームは遊び」という社会的認識の壁や、高額賞金が景品表示法に抵触する懸念から長らくビッグイベントが開催できなかった「過去の規制」が、市場形成の初期段階で致命的なブレーキとなった。2019 年以降、法的な整理はついたものの、その間の遅れがアジア大会（杭州）でのメダルなしという競技力の低下としても顕在化している。 

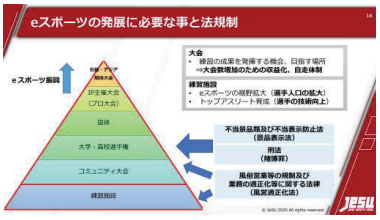
	 （注）2023年のデータ。三菱UFJリサーチ＆コンサルティング、日本eスポーツ連合の調査をもとに作成 **3. 「競技化」に伴うインテグリティとガバナンスの課題** 市場拡大に伴い、ｅスポーツが単なる娯楽から「競技（スポーツ）」へと移行する中で、従来のスポーツ界と同様の問題が浮上している。反射神経を高めるためのドーピング、八百長、選手へのハラスメントといったインテグリティ（誠実性）に関わる課題である。 これに対し、ハイパフォーマンススポーツセンターが研究を開始するなど、伝統的なスポーツ界の知見を取り入れた対策が求められている。また、プロ野球やサッカーが直面した「放映権料の伸び悩み」や「海外展開の遅れ」といったビジネス上の失敗を繰り返さないよう、官民の連携による戦略的な産業育成が必要とされている
備考	（その他特記事項があれば記載）

No.09 ［TGS 2020］日本ｅスポーツ連合（JeSU）副会長 浜村弘一氏に聞く。「選手が食えるようになる」ために必要なもの

情報ソース名称	［TGS 2020］日本ｅスポーツ連合（JeSU）副会長 浜村弘一氏に聞く。「選手が食えるようになる」ために必要なもの
情報公開元	4Gamer.net
URL	https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20200925078/

公開日	2020/09/26
資料の種別	Web メディア記事（インタビュー）
課題の種別	著作権許諾とガイドライン運用 / IP 保護とコミュニティ活動の両立
著者	MU（4Gamer.net 編集部
資料の概要	日本の ｅ スポーツ界は、産業としての自立に向けた収益構造の確立が急務である。多くの大会が赤字覚悟の投資段階にあり、持続可能性に欠ける。具体的には、風俗営業適正化法による規制が、オフライン会場での参加料徴収や賞金提供の障壁となっていた。また、景品表示法や賭博罪との兼ね合いから、高額賞金の設定や参加料を原資とする賞金拠出が困難であった点も、ビジネス展開を制約している。選手が専業として生計を立てられる環境の整備や、地域やコミュニティ主導の草の根大会が適法かつ健全に開催できるガイドラインの浸透、さらにスポンサー依存からの脱却と多角的な収益源の確保が、発展に向けた核心的な課題である。
課題情報詳細	**1. 法規制の整理とプロライセンス制度の変容** 一般社団法人日本ｅスポーツ連合（JeSU）は、2018 年の設立以来、国内の ｅ スポーツ大会における高額賞金提供が景品表示法や刑法賭博罪に抵触する懸念を解消するため、公認プロライセンス制度を運用してきた。これは、賞金を「プロ選手への仕事の報酬」と定義することで適法性を担保する過渡的な措置であった。しかし、消費者庁による法令適用に関する見解が明確化されたことを受け、JeSU は「ｅスポーツ大会出場等に関するガイドライン」を新たに公表した。本ガイドラインは、プロライセンスを所持していない選手であっても、大会での成績に応じた賞金を適法に受領できる条件を整理したものである。これにより、プロ認定による厳格な管理体制から、より広範な競技者の参加と収益化を許容する新たなフェーズへと、産業全体の環境が移行しつつある。

	 **2. IP 権利保護とコミュニティ活動の両立** 業界が直面する構造的な課題は、ゲームメーカー（IP ホルダー）の権利保護と、コミュニティ主導による大会開催の活性化をいかに両立させるかにある。大会賞金が景品表示法上の「景品類」に該当するか、興行の対価としての「報酬」であるかの線引きは、主催者の性格や目的に依存しており、メーカー自身が販売促進のために行う大会では規制対象となるリスクが残る。 一方で、第三者が主催し競技性が担保された大会であれば規制外となる解釈が示されたが、開催には IP ホルダーの許諾が必須である。膨大な数のコミュニティ大会に対し、個別の許諾処理を行うことは実務上困難であり、この手続きの煩雑さが市場の裾野拡大を阻害する要因となっている。法令を遵守しつつ、円滑に大会を開催できる包括的な許諾ルールの整備が急務である。 
備考	（その他特記事項があれば記載）

	 **3. 産業の定着に向けたインフラの整備** 日本の ｅ スポーツ産業が一時的なブームを脱し、社会に定着した文化として持続的な成長を遂げるためには、法規制と市場実態に即した産業構造の転換が不可欠である。JeSU 事務局長は「ｅスポーツがあたりまえになる」社会の実現を掲げており、そのためには特定のプロ選手のみならず、一般プレイヤーやコミュニティが安全かつ自律的に活動できるインフラ構築が求められる。具体的には、IP ホルダーの権益を損なうことなく、ガイドラインや包括許諾システムを通じて大会開催のハードルを下げる取り組みが必要である。また、国際オリンピック委員会（IOC）との連携など国際的な競技基準との整合性を図りつつ、国内における法的な透明性を確保し、産業全体の社会的信頼を高めることが次世代の成長基盤となる。
備考	4Gamer.net（フォーゲーマー・ドット・ネット） Aetas 株式会社が運営する日本最大級の総合ゲーム情報サイト。ゲームの最新ニュース、レビュー、インタビュー、イベント情報などを日々幅広く配信しており、国内外のゲーム情報を扱うことで多くのゲーマーに支持されている。 浜村弘一（はまむら ひろかず） 『週刊ファミ通』の編集長やエンタープレイン社長などを歴任し、ゲーム業界の動向分析やコラム執筆でも知られており、一般社団法人日本ｅスポーツ連合（JeSU）の副会長として、日本のｅスポーツ産業の普及・

	成長・発展に向けた活動を推進している。また、カドカワグループや関連企業の役員・アドバイザー等も務め、ゲームとデジタルエンターテインメントの橋渡し役を果たしている。

2.　法務・コンプライアンスの課題に関する資料等

No.01　e スポーツ事業における法的課題とは？大会運営・プレイヤー・スポンサーなど事業者別に注意点を弁護士が徹底解説

情報ソース名称	e スポーツ事業における法的課題とは？大会運営・プレイヤー・スポンサーなど事業者別に注意点を弁護士が徹底解説
情報公開元	弁護士法人 Nexill&Partners
URL	https://nexillpartners.jp/law/kigyou/column/esports/2485/
公開日	2025/10/20
資料の種別	専門家解説記事（法律事務所）
課題の種別	法令遵守と知的財産権管理 / 労働法規と契約リスク
著者	弁護士法人 Nexill&Partners
資料の概要	日本における e スポーツの振興は、特有の法的制約が産業の柔軟な発展を阻害している点が大きな課題である。景品表示法により、ゲームパブリッシャーが関与する大会では賞金上限が 10 万円に制限されるリスクがあり、高額賞金による興行性の追求を難しくしている。また、参加者から徴収した参加料を賞金の原資に充てると刑法の賭博罪に抵触する恐れがあるため、大会の収益モデル構築が制約される。さらに、オフライン会場での運営が風営法上の「ゲームセンター営業」とみなされると、賞金提供が原則禁止されるなど、法遵守と商業的成功の両立が極めて困難な構造となっていることが、世界的な潮流から取り残される要因となっている。
課題情報詳細	**1.　背景および産業構造の複雑性と法的空白** e スポーツ市場はプロプレイヤーの台頭や多額のスポンサー投資により急速な拡大を遂げているが、産業基盤となる法的枠組みは未成熟な状態にある。現状では業界固有の法整備がなされておらず、既存の法制度を個別事案に応用的に適用することで対処しているため、予見可能性が低い。また、e スポーツ事業は大会主催者、チーム運営、配信事業者、スポンサー、選手、観客といった多岐にわたるステークホルダーによって構成される多層的な構造を有している。このため、ひとつのトラブルが複数の当事者に波及しやすく、問題発生時に責任の所在が不

	明瞭となりやすい構造的欠陥を抱えている。事後的対応に終始するのではなく、事業設計の初期段階から法的整合性を確保する予防的なスキーム構築が、産業の持続可能性を担保する上で不可欠となっている。

関与が想定される法律	主なリスク場面
風営法	大会の形式が「遊技場営業」に類似している（PC等の常設・自由使用など）、設備や入退場管理が基準を満たしていないなどで法令違反リスクあり
賭博罪（刑法）	参加費を徴収して賞金を分配→"賭博的構成"とされる懸念あり
景品表示法	スポンサー品提供が高額・広告性を帯びる場合に、適切な表示をしなければ法律違反のリスクあり
青少年保護条例	未成年の深夜帯参加、親権者同意の未取得等が条例違反になる可能性

2.　大会運営における規制法令との乖離および規約不備

大会運営においては、興行形式や報酬設計が国内の既存法令と抵触するリスクが常在している。参加費を原資とする賞金提供が刑法の賭博罪に該当する懸念や、PC 常設型施設での運営が風俗営業法の規制対象となる可能性、さらには高額賞品の提供が景品表示法に違反する恐れなど、多角的な法的検証が求められる。加えて、未成年者の参加に伴う青少年保護条例への配慮も必須である。

しかしながら、現場レベルでは運営規約や同意書が未整備であったり、実態に即さない汎用的な雛形が流用されていたりするケースが散見される。チート行為や通信障害といった e スポーツ特有の事象に対する裁定ルールや免責事項が契約書等の書面に明記されていないことは、運営の安定性を損なう重大なガバナンス上の課題である。

3.　人的資本管理における労働法制の適用リスク

選手とチーム運営会社との契約関係においては、形式と実態の乖離という構造的な問題が存在する。契約形式上は業務委託契約を採用していても、実態としては練習時間や場所の拘束、指揮命令系統の存在、成果非連動の固定給支給など、労働契約に類する使用従属関係が認められる事例が少なくない。このような「偽装請負」の状態は、労働基準法上の労働者性を認定されるリスクを孕んでおり、未払いの残業代や社会保険料の遡及請求といった偶発債務を招く要因となる。また、選手の移籍や独立に際しても、競業避止義務や違約金条項の有効性を巡る紛争が増加傾向にあるほか、未成年者との契約における保護者同意の

欠如など、契約リテラシーの不足に起因する権利保護の脆弱性が顕著である。

4.　知的財産権の許諾管理と商業利用における権利処理

e スポーツはゲームメーカーが知的財産権（IP）を保有する著作物を利用するビジネスであるため、興行における利用許諾の範囲を厳格に管理する必要がある。個人利用とは異なり、大会や配信での商用利用には権利者からの正式な許諾が必須となるが、その権利処理は複雑化している。配信においてはゲーム映像のみならず、BGM、実況音声、選手の肖像権など複数の権利が交錯しており、無許可での利用や二次創作物の商業利用は著作権侵害等の法的紛争に直結する。また、スポンサー企業にとっても、ステルスマーケティング規制への抵触や、選手の不祥事および SNS での炎上によるブランド毀損リスクが存在するため、契約書において協賛表示の履行基準や責任分担、免責条項を明確に定義することが求められている。

5.　結論

予防法務への転換とガバナンス体制の構築以上のように、e スポーツ事業はその多層的な産業構造と既存法制との整合性の難しさから、多岐にわたる法的リスクを内包している。市場の健全な発展のためには、問題発生後の対症療法的な対応から脱却し、大会設計や契約締結の段階からリスクを可視化・制御する予防法務への転換が急務である。各事業者が権利関係や責任範囲を明確化した上で、法令遵守に基づいた契約および運営体制を構築することこそが、投資家やスポンサーが安心して参入できるエコシステムを醸成し、e スポーツを安定的かつ持続可能な産業へと昇華させるための必須条件である。

備考	弁護士法人 Nexill&Partners（ネクシル＆パートナーズ） 福岡を拠点に企業法務・相続・労務など幅広いリーガルサービスを提供する総合法律事務所。複数の士業（弁護士・税理士・社労士・司法書士・行政書士）が連携するグループ体制で、ワンストップでの課題解決を目指している。

No.02　任天堂、カプコン、セガ、コーエーテクモ、コナミの知的財産権担当者が実情を語

るセミナーをレポート【東京 e スポーツフェスタ 2025】

情報ソース名称	任天堂、カプコン、セガ、コーエーテクモ、コナミの知的財産権担当者が実情を語るセミナーをレポート【東京 e スポーツフェスタ 2025】
情報公開元	電ファミニコゲーマー
URL	https://news.denfaminicogamer.jp/kikakuthetower/250112a
公開日	2025/12/10
資料の種別	Web メディア記事（イベントレポート）
課題の種別	著作物の利用とガイドライン運用 / 権利侵害への法的対抗 / フリーライド対策
著者	取材・文：高島おしゃむ 編集：逆道（掲載メディア：電ファミニコゲーマー）
資料の概要	e スポーツ発展における最大の課題は、メーカーが保有する知的財産権（IP）の保護と、ファンや配信者による自由な活動のバランスをいかに構築するかにある。各社は動画配信ガイドラインの整備を進めているが、発売前の情報漏洩、過度なネタバレ、キャラクターの公序良俗に反する改変（アダルト改変等）への対策が依然として不可避である。また、エミュレーターや模造品といった権利侵害への厳格な対応が、正規の市場とクリエイターの情熱を守るために不可欠となっている。産業の成熟には、これら知財実務の重要性をユーザー側が正しく理解し、メーカーの権利を尊重しつつ、相互の信頼に基づく健全なエコシステムを醸成していくことが求められている。
課題情報詳細	**1.　産業構造の高度化と開発投資リスクの増大** 近年のゲーム産業および e スポーツ市場においては、プロジェクト規模の二極化が急速に進行しており、特に大規模タイトル（AAA タイトル）では開発費が数百億円規模に達することも稀ではない状況にある。こうした莫大な投資を回収し、次世代の技術開発やコンテンツ制作へ再投資するサイクルを維持するためには、成果物に対する厳格な権利保護が不可欠である。従来、ゲーム産業は他社作品の模倣と発展を通じて成長してきた経緯があるが、開発コストが高騰した現在の市場環境下では、開発者への対価還元を伴わない「ただ乗り（フリーライド）」を放置することが、産業全体のイノベーションを阻害する構造的なリスク要因となっている。したがって、企業経営の観点からは、単なる著作権保護に留まらず、特許権や商標権を複合的に組み合わせた「知財ミックス」による多角的な資産防衛と、それに基づいたライセンスビジネスの構築が、企業の存続および市場の持続的発展における必須要件となっている。

	  2. **ユーザー文化との共存およびガイドライン統制の課題** eスポーツやゲーム実況、二次創作といったファンコミュニティによる活動は、IP（知的財産）の寿命を延ばし市場を活性化させる側面を持つ一方で、権利者による適切な管理が求められる領域である。権利者側は、ファンによる二次創作や動画配信自体を否定するのではなく、ガイドラインを制定することで「許容される利用」と「権利侵害」の境界を明確化する方針を採っている。 しかし、ネタバレを含む配信や、キャラクターのイメージを著しく損なう公序良俗に反する改変（アダルト表現等）に対しては、ブランド価値の毀損を防ぐために削除要請や販売停止といった措置を講じる必要がある。動画配信による収益化が一般化する中、個人の創造性を尊重しつつも、公式映像の無断転載や不適切な利用を抑制するための監視・管理体制の維持が、著作権管理上の恒常的な課題となっている。 **3. 技術的権利侵害への対抗と法制度の多角的運用** 知的財産権の侵害形態は高度化しており、既存の著作権法のみでは対処困難な事例が増加している。特に、海賊版の起動を可能にするマジコンや、技術的制限手段（セキュリティ）を回避する機能を備えたエミュレーターの流通は、ハードウェアおよびソフトウェア事業者の収益基盤を揺るがす重大な脅威である。これらに対しては、不正競争防止法を用いた差止請求や損害賠償請求など、業界全体が連携した強硬な法的措置が講じられている。また、ゲームの「表現」ではなく「仕組み」

	や「機構」を模倣した製品（模造コントローラーや類似ゲームアプリ）に対しては、著作権での保護が困難であるため、技術的思想や意匠を保護する特許権や意匠権の行使によって市場からの排除やライセンス契約への誘導を図るなど、侵害の手法に応じた高度な法的対応が不可欠となっている。 **4. 規範意識の醸成とエコシステムの構築** ゲーム産業が文化として国際的な競争力を維持し続けるためには、メーカーによる権利行使のみならず、市場全体におけるコンプライアンス意識の変革が急務である。「知的財産推進計画」にも示されている通り、侵害コンテンツの利用は結果として開発者へのインセンティブを阻害し、新規コンテンツの創出を妨げる要因となる。そのため、行政や関係団体と連携し、海賊版や模倣品を容認しない「国民の規範意識」を醸成することが、中長期的な国益および文化発展に直結する。知的財産権は排他的な独占のためだけではなく、適正な対価還元を通じて産業のエコシステムを循環させるための制度であり、開発者、配信者、およびユーザーが相互にルールを尊重する環境整備こそが、eスポーツを含むゲーム産業の健全な未来を担保するものである
備考	高島おしゃむ（たかしま おしゃむ） コンピュータホビー雑誌『ログイン』の編集者を経て 1999 年からフリーで活動し、ゲームや IT、XR、ホビー関連の取材・レビュー・インタビュー記事を多数執筆している。ゲーム総合情報サイトやホビー誌など多くのメディアで執筆し、最新トレンドを読者に伝えている。

No.03　スポーツ／eスポーツにおける危機管理

情報ソース名称	スポーツ／eスポーツにおける危機管理
情報公開元	長島・大野・常松法律事務所
URL	https://www.nagashima.com/features/sports_business_02/
公開日	2024/8/21
資料の種別	専門家解説記事（座談会）
著者	長島・大野・常松法律事務所 （座談会メンバー：糸川貴視、加藤志郎、辺誠祐、北島東吾）
課題の種別	不祥事対応と利害調整 / ガバナンス整備 / デジタル・レピュテーションリスク

資料の概要	eスポーツビジネスの根幹を揺るがす課題は、デジタル特有の複雑な権利構造である。伝統的スポーツと異なり、競技の対象となるゲームはパブリッシャーが全ての知的財産権を保有している。そのため、大会運営や配信における映像利用、選手・チームの肖像権利用、さらにはロゴ掲示に至るまで、常にパブリッシャーの許諾スキームに縛られ、興行側の自由度が制限される。また、放送権ビジネスの確立においても、著作権法上の観覧権や公衆送信権の処理が複雑であり、権利の所在を整理し、収益を最大化するための標準的な契約モデルが未成熟である。これら権利関係の不透明性が、産業の規模拡大を阻む法的リスクとして横たわっている。
課題情報詳細	**1. 産業構造の多層性とステークホルダー間の利害調整** スポーツおよびeスポーツ産業は、選手、エージェント、所属チーム、競技連盟、大会主催者、スポンサー企業、配信事業者といった多岐にわたるステークホルダーが複雑に関与する多層的な構造を有している。そのため、選手個人の不祥事であっても、その影響は当該個人や所属チームのみに留まらず、リーグ全体の社会的信用や、協賛するスポンサー企業のブランド価値にまで波及する構造的リスクを内包している。 このような産業特性上、危機管理対応においては単一の組織内での解決が困難であり、利害関係が錯綜する複数の関係者間での高度な調整が不可欠となる。加えて、ドーピングや八百長といった競技固有の問題から、プライベートにおける法令違反までリスクの態様も多様であり、それぞれの事案に応じた法的判断と組織間連携が求められる状況にある。 **2. デジタル空間におけるリスクと若年層のコンプライアンス課題** eスポーツ固有の構造的課題として、チート行為やブースティング（不正なランク上げ）といった、競技の公平性を根底から覆す不正行為の問題が存在する。また、eスポーツ選手は従来のスポーツ選手と比較して平均年齢が若く、社会経験が乏しい段階から活動を開始する傾向にあるため、コンプライアンス教育の徹底が急務となっている。特に、

	SNS 等のデジタル空間での活動が主となるため、過去の不適切な言動がインターネット上に半永久的に記録される「デジタルタトゥー」として残り、後の選手生命を脅かすリスクが顕在化している。些細な言動であっても瞬時に全世界へ拡散され、修復困難な炎上事案へと発展する蓋然性が高く、若年層を中心とした人材のリテラシー向上と組織的な監督体制の欠如が、業界全体のリスク要因となっている。 **3. 業界慣習と社会的規範の乖離および契約実務の課題** 業界内部の慣習と一般社会の規範意識との乖離も、構造的なリスク要因として指摘される。かつては業界内で黙認されていた指導方法や慣行であっても、現代の社会通念やインテグリティ（誠実性・高潔性）の基準に照らせば不適切と判断される事例が増加しており、「業界の常識」を根拠とした抗弁は通用しなくなっている。これに伴い、スポンサー契約の実務においては、選手が逮捕される等の物理的な債務不履行がなくとも、不道徳な行為により企業のブランド価値を毀損した場合に契約解除を可能とする「モラル条項」の整備が不可欠となっている。 しかし、不良行為やヘイトスピーチなど、契約履行自体は可能なケースにおける解除の可否は判断が難しく、契約段階における予防法務的な合意形成の不足が、事後的な対応を困難にさせる要因となっている。 **4. ガバナンス体制の刷新と予防法務への転換** 市場の拡大と社会的影響力の増大に伴い、スポーツおよびeスポーツ団体には、高度なガバナンス体制の構築が強く求められている。スポーツ庁によるガバナンスコードの策定に見られるように、不祥事発生時の適時適切な公表や、外部有識者を含んだコンプライアンス推進組織の設置など、組織的な危機管理体制の整備が不可欠である。特に危機発生時の初動対応においては、ファンやサポーターとの信頼関係維持を念頭に置いた迅速な情報開示が必須であり、平時より意思決定のレポートラインを明確化しておく必要がある。事後的な対症療法ではなく、平時から弁護士等の専門家と連携し、業界特性を踏まえた予防法務とガバナンス強化を推進することこそが、産業の持続的な信頼獲得に向けた必須条件である。
備考	長島・大野・常松法律事務所（Nagashima Ohno & Tsunematsu） 2000 年の合併を契機に設立された日本有数の総合法律事務所。国内外の企業が直面する複雑な法律問題に対応するため、約 600 名を超える

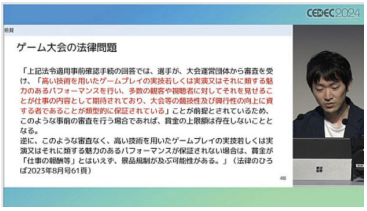
	弁護士が協力して高品質な法務サービスを提供している。企業法務、M&A、金融、不動産、紛争解決、労働・知財・独禁法など幅広い領域で実績があり、国際案件にも積極的に取り組んでいる。東京を中心にニューヨーク、シンガポール、バンコク、ホーチミン、ハノイ、上海、ロンドンなど世界各地に拠点を展開し、グローバルな法務ニーズに応えている。

No.04　ゲーム大会を開催する場合に注意すべき法的な問題とゲーム利用のルール策定についてゲームファンの弁護士がポイントを解説［CEDEC 2024］

情報ソース名称	ゲーム大会を開催する場合に注意すべき法的な問題とゲーム利用のルール策定についてゲームファンの弁護士がポイントを解説［CEDEC 2024］
情報公開元	4Gamer.net
URL	https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20240829040/
公開日	2024/08/22
資料の種別	Web メディア記事（イベントレポート）
課題の種別	著作権法に基づく許諾 / 賭博罪・景表法リスク / 興行規制（風営法）対応
著者	松本隆一
資料の概要	ｅスポーツ業界は、特定の国家や巨大資本による「持ち出し」なしでは成立しないほど、運営コストが収益を大幅に上回る構造的欠陥を抱えている。伝統的スポーツと異なり、競技の権利をパブリッシャーが独占しているため、大会主催者は常にゲーム会社の許諾と協力に依存せざるを得ない。今回のような大規模大会であっても、パブリッシャーごとに異なる思惑や条件を調整するコストが膨大であり、業界全体の標準化やガバナンスの構築を妨げている。また、巨額の賞金が短期的な注目を集める一方で、パブリッシャーの意向一つで競技シーンが消失しかねない危うさを含んでおり、持続可能で自律的な興行モデルの確立が依然として最大の課題である。
課題情報詳細	**1. 産業構造の特殊性と権利関係の多層性** ｅスポーツ産業における最大の特徴は、競技の基盤となる「ゲーム」そのものが、特定の企業（パブリッシャー）が保有する「著作物」であるという点にある。一般的なスポーツ興行が誰のものでもない公共財的な性質を持つのに対し、ｅスポーツイベントは、原理的には著作権法上の「複製権」「公衆送信権」「上映権」等の利用許諾なしには成立し得ない構造にある。この産業構造には、権利保有者である「パブリッシャー」、大会を主催・運営する「イベント主催者」、そして競技に参加する「ユーザー（プレイヤー）」という三者のステークホルダーが存在する。 イベント主催者が大会を開催する場合、パブリッシャーから適切な権利処理を行わない限り、無断利用による著作権侵害という法的リスクを負うことになる。したがって、ｅスポーツ市場の拡大には、これら三者間の権利調整を円滑に行うための契約および許諾スキームの確立が、産業の根幹を支える構造的要件となる。

2. ガイドライン運営の限界と商業利用における法的リスク

現在、多くのパブリッシャーは、ユーザーによるコミュニティ大会の開催を促進するため、包括的な利用条件を定めた「ガイドライン」を公表している。しかし、これらのガイドラインは、あくまでパブリッシャー側が一方的に提示する利用条件の明示に過ぎず、法的な契約関係に基づく安定した権利許諾とは性質を異にする。特に構造的な課題となるのが、「営利」と「非営利」の境界線の曖昧さである。ガイドラインでは「非営利目的」に限定して開催を認めるケースが一般的であるが、参加費の徴収、投げ銭機能の利用、あるいはスポンサー協賛の受け入れといった行為が、パブリッシャーの解釈によって「営利活動」とみなされるリスクが常在している。ガイドラインの記述が抽象的である場合、主催者側の独自解釈による開催は、事後的に規約違反や著作権侵害を問われる危険性を孕んでおり、これが中規模以上の大会開催における萎縮効果を招く要因となっている。

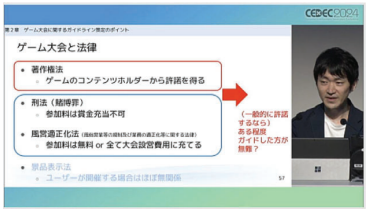


3. 興行における法規制の複合的適用と収益化の壁

大会の収益性を確保し、持続可能な興行モデルを構築する上では、著作権法以外にも「刑法（賭博罪）」および「不当景品類及び不当表示防止法（景品表示法）」への抵触リスクが大きな障壁となっている。

大会において賞金を提供する場合、参加者から徴収した参加費をそのまま賞金の原資に充当することは、刑法上の賭博行為に該当する可能性が高い。また、メーカーやスポンサーが賞金を拠出する場合であっても、それが商品の販売促進（取引付随性）とみなされれば、景品表示法による提供上限額の規制対象となる。

このように、日本国内における ｅスポーツ興行は、複数の法規制が複雑に絡み合う「複合的な法的制約」の下に置かれている。単に高額賞金を掲げるだけでは適法性を担保できず、参加費の使途を運営費に限定する、あるいはプロライセンス制度を活用するなど、法規制を回避するための厳密なスキーム設計が不可欠である。



4. 第三者資本の参入とブランド毀損リスクの管理

ｅスポーツ大会の規模拡大に伴い、外部企業によるスポンサーシップ（協賛）は不可欠な資金源となっているが、これにはパブリッシャーの知的財産権管理と密接に関わるリスクが存在する。第三者であるスポンサー企業が大会に関与する場合、その企業のブランドイメージや広告内容が、ゲーム作品の世界観やパブリッシャーの企業理念と相反する可能性があるためである。パブリッシャーにとって自社 IP（知的財産）のブランド価値維持は最優先事項であり、公序良俗に反する企業や、ゲームの品位を損なう恐れのある企業からの協賛は排除されなければならない。主催者が独自の判断でスポンサー契約を締結し、事後的にパブリッシャーから NG を出された場合、大会の中止や損害賠償請求に発展する恐れがある。したがって、スポンサー選定の段階から権利元への確認フローを組み込むことが、ガバナンス上の必須要件となる。

5. 結論：明示的な許諾取得による予防法務の徹底

以上の通り、ｅスポーツ事業は著作権法、契約法、独占禁止法、景品表示法など多岐にわたる法規制の影響下にある。市場の黎明期において散見された「黙認」や「拡大解釈」に依存した運営体制は、産業の規模拡大とともに許容されないフェーズへと移行している。ガイドラインはあくまで簡易的な指針であり、個別の事情や商業的要素を含む大規模イベントにおいては、必ずしも安全な依拠とはなり得ない。持続可能なエコシステムを構築するためには、主催者が「多分大丈夫だろう」という予断を排し、パブリッシャーに対して個別に問い合わせを行い、明示的な許諾を得るプロセスを徹底する必要がある。不透明な権利処

	理からの脱却と、ステークホルダー間での合意形成に基づく適法な運営体制の構築こそが、e スポーツ産業が社会的信頼を獲得し、長期的な発展を遂げるための唯一の道筋である。
備考	前野孝太朗（まえの こうたろう） シティライツ法律事務所所属　弁護士。第二東京弁護士会に登録され、主にゲーム・エンタメ法務、IT・Web サービス法務、IPO・ベンチャー支援など幅広い企業法務分野を扱っている。 ゲーム業界やネットコンテンツに関する契約書、利用規約、著作権・景品表示法などの法的課題を企業や開発者向けに支援・解説している。

No.05　メタ分析で切り開く#19：e スポーツチームの「赤字構造」を解剖する

情報ソース名称	メタ分析で切り開く#19：e スポーツチームの「赤字構造」を解剖する
情報公開元	note（メタ分析で切り開く/e スポーツアナリスト）
URL	https://note.com/metaesports/n/n7648201356d6
公開日	2025/10/31
資料の種別	Web メディア記事（イベントレポート）
課題の種別	スポンサー依存と ROI 指標の不在 / 国内法規制による収益制限 / ビジネスモデルの飽和
著者	META:Esports
資料の概要	国内 e スポーツチームの運営実態は、売上を上回る人件費や活動費により、多くのチームが恒常的な「赤字構造」に陥っている点が深刻な課題である。収益の大半を占めるスポンサー契約においても、企業側が単純な露出から投資対効果（ROI）や購買転換率といった実質的な成果へと要求基準を厳格化させており、従来の「ロゴ掲出型」モデルは限界を迎えている。 加えて、国内特有の法規制により賞金総額が低く抑えられ、海外のようなリーグ分配金制度も未整備であるため、競技成績が財務安定に直結しない「勝っても儲からない」構造的欠陥が存在する。持続可能な運営には、ファンの熱量を数値化する KPI 管理への移行や、自治体・教育機関と連携した BtoB 事業による多角的な収益基盤の構築といった、抜本的なビジネスモデルの転換が不可欠である。
課題情報詳細	**1.　チーム経営における慢性的な財務不均衡と赤字構造** 国内の e スポーツ産業は表面的な市場拡大の様相を呈しているが、その実働部隊であるチーム運営の現場においては、大多数が恒常的な赤字状態に陥っているのが実情である。この現象は、個々の経営手腕の巧拙によるもの以上に、業界全体が抱える構造的な収益モデルの欠陥

	に起因している。一般的なチームの損益構造（PL）を分析すると、収益はスポンサー契約金、大会賞金、物販、配信等に限られる一方、支出は選手・スタッフの人件費、遠征費、活動拠点の維持費などが嵩む傾向にある。具体的には、年商 5,000 万円規模のチームであっても運営コストが 7,000 万円を超過し、年間 2,000 万円規模の構造的な赤字が発生するケースが散見される。この財務不均衡は、収益の大半をスポンサー契約という不安定な財源に依存しつつ、人件費等の固定費を賄いきれないという、ビジネスモデルの根本的な脆弱性を示唆している。 **2.　法規制による収益制限とスポンサーシップの質的変化** 収益の 60〜80%を占めるスポンサー収入においても、従来のモデルは限界を迎えている。企業側は単なるロゴ露出ではなく、投資対効果（ROI）やファンとのエンゲージメント率、購買転換率といった「実質的なリターン」を求める傾向にある。 しかし、多くのチームは SNS のフォロワー数といった表層的な指標の提示に留まっており、企業側のニーズとの乖離が支援打ち切りの一因となっている。加えて、日本特有の課題として、景品表示法や刑法賭博罪の影響により大会賞金が低額に抑えられている現状がある。海外の主要リーグで実装されているようなリーグ配分金や放映権収入といった「固定収入」の還流システムが国内では未整備であるため、大会での勝利が必ずしも財務的な安定に寄与せず、むしろ「勝っても儲からない」という変動リスクとして機能してしまっている点も重大な構造的課題である。

	 3.　持続可能なエコシステム構築に向けた事業設計の転換 現状の赤字構造を脱却し、産業としての持続可能性を確保するためには、「熱意」や「感情」に依存した運営から、客観的データと KPI に基づく論理的な「事業設計」への転換が不可欠である。スタートアップ企業の成長期と同様、現在の赤字を将来への「投資」と位置付けることは可能であるが、それは増資や BtoB 事業展開といった明確な出口戦略が描かれている場合に限られる。今後の打開策としては、ファンの熱量を可視化しスポンサーへの提供価値を定量化することや、自治体・教育機関と連携した BtoB・BtoG 事業による外部資金の獲得が有効である。単なる競技成績の追求に留まらず、こうした多角的な収益基盤の構築と、業界全体での制度設計の見直しを行うことこそが、e スポーツチームが構造的な赤字から脱却し、社会的実体としての基盤を確立するための必須条件である。
備考	META:Esports note 上で運営される e スポーツ専門の情報発信メディア。データ・事例・現場の声を基に市場トレンドや構造を読み解く「メタ分析」など多様な連載記事を通じて、e スポーツの今と未来を多角的に伝えている。

No.06　e スポーツプレイヤーの肖像権・パブリシティ権の保護とチーム・大会主催者等の注意点

情報ソース名称	e スポーツプレイヤーの肖像権・パブリシティ権の保護とチーム・大会主催者等の注意点
情報公開元	関真也法律事務所

URL	https://www.mseki-law.com/archives/2517
公開日	2025/10/19
資料の種別	専門家解説記事（法律事務所）
課題の種別	肖像権・パブリシティ権の保護 / 権利管理と契約実務
著者	関 真也（弁護士／関真也法律事務所）
資料の概要	e スポーツ選手の活動領域がメディア出演や広告、グッズ販売へと拡大する中、選手の「肖像権（プライバシー権）」および「パブリシティ権（顧客吸引力という経済的価値）」の適切な管理がビジネス上の重大な課題として浮上している。これらの権利は一身専属性が強く原則として譲渡できないため、チームが商業利用を行うには、プロ野球界の事例などを参考に、契約書において「独占的な使用許諾」や管理権限の範囲を厳格に定義する必要がある。 しかし、契約実務の未整備により、権利の所在や収益分配を巡るトラブルリスクが潜在しているのが現状である。また、大会主催者にとっては、公式の販促利用に関する許諾取得に加え、観客による撮影や SNS 投稿といった第三者の利用行為をどこまで規制・管理するかという新たな課題も顕在化しており、選手・チーム・主催者の三者間における透明性の高いルール構築とコンプライアンス体制の確立が求められている
課題情報詳細	**1.　活動領域の拡大に伴う権利保護の重要性** 近年、e スポーツ市場の拡大に伴い、プロプレイヤーの活動領域はゲームプレイのみならず、報道、SNS、広告、関連グッズの販売など多岐にわたるようになった。こうした状況下において、プレイヤーの氏名や肖像が有する法的権利、すなわち「肖像権」および「パブリシティ権」の取り扱いが重要な課題として浮上している。 肖像権は個人の私的生活の平穏を保護する人格権に由来し、みだりに容貌等を撮影・公表されない権利である。一方、パブリシティ権は、著名人の氏名・肖像が持つ顧客吸引力を排他的に利用する権利であり、商業的価値を保護するものである。e スポーツビジネスが高度化する中で、これらの権利を巡るトラブルを未然に防ぎ、適正な利用関係を構築することは、産業の健全な発展に向けた必須の前提条件となっている。 **2.　人格権の専属性と商用利用管理の相克** 業界が直面する構造的な課題は、肖像権等が持つ「譲渡不可能性」と、チームや運営団体による「統一的な権利管理」の要請をいかに調整

	するかにある。肖像権等は人格的利益に基づくため、他者への譲渡は法的に困難とされる見解が存在する。先行するプロ野球界の判例（平成22年最判）では、権利そのものの譲渡は否定されたものの、球団による管理・利用を契約に定めることで「独占的な使用許諾」として法的有効性が認められた経緯がある。 eスポーツ業界においても、チームがビジネスとしてプレイヤーの肖像を利用するためには、契約において管理権限の範囲を明確化する必要がある。また、大会主催者にとっては、販促素材への利用に関する許諾取得に加え、観客による撮影やSNS投稿といった第三者の利用行為に対して、どの範囲まで規制やルール周知を行うかという管理上の課題も顕在化している。 **3. 契約実務の整備とコンプライアンス体制の確立** eスポーツ産業が持続的な収益モデルを確立するためには、プレイヤー、所属チーム、大会主催者の三者間において、透明性の高い権利処理ルールを整備することが不可欠である。具体的には、チームとプレイヤー間の契約において、肖像権等の管理・利用条件、使用料の分配ルール、および第三者による権利侵害時の対応策を明文化することが求められる。大会主催者においては、参加プレイヤーからの利用許諾を確実にする契約実務に加え、観戦者向けのガイドライン策定と周知徹底が必要となる。賭博罪や景品表示法などの法令遵守に加え、知的財産権および人格権の適切な管理体制を構築し、法的リスクを低減させることが、業界全体の社会的信頼性と安定的成長を担保する基盤となる。 著者：関 真也 Masaya Seki 日本国弁護士・ニューヨーク州弁護士 日本バーチャルリアリティ学会認定上級VR技術者 主な著書「ビジネスのためのメタバース入門〜メタバース・リアル・オンラインの選択と法実務」(共編著、商事法務、2023年)、「XR・メタバースの知財法務」(中央経済社、2022年)、「ファッションロー」(勁草書房、2017年)など
備考	関 真也（せき まさや） 「関真也法律事務所」の代表。 第一東京弁護士会に所属し、エンタメ・ファッション・XR／メタバース・VTuber・AI・eSports など先端テクノロジーとコンテンツビジネスに強い知財法務を専門とする。大学・学

	会での講師・研究員、経済産業省の委員なども務め、研究・政策提言・教育活動を通じて業界の法制度整備にも貢献している。

No.08　eスポーツ事業者における税務リスクと法務課題〜護士に相談する重要性とは？

情報ソース名称	e スポーツ事業者における税務リスクと法務課題〜弁護士に相談する重要性とは？
情報公開元	弁護士法人あいち刑事事件総合法律事務所
URL	https://compliance-bengoshi.com/
公開日	2025/10/16
資料の種別	専門家解説記事（法律事務所）
課題の種別	賞金・報酬の税務リスク/約不備と労働法規/行関連法令の遵守
著者	弁護士法人あいち刑事事件総合法律事務所
資料の概要	eスポーツ事業運営には、複数の法規制に加え、特有の税務・契約リスクが伴う。賞金や報酬の支払いを巡る源泉徴収の判断ミスが税務調査での追徴課税を招く恐れがあるほか、選手との所属契約やスポンサー契約の不備が、引き抜き問題や肖像権侵害、成果物帰属のトラブルに発展しやすい。景品表示法や賭博罪、風営法の遵守は前提としつつ、急速な市場拡大に制度や契約実務が追いついていない点が大きな懸念である。これらのリーガル・コンプライアンス基盤の脆弱性は、投資家やスポンサーの撤退を招く最大のリスク要因であり、法的・税務的適正化を図る専門的なガバナンス体制の構築が、業界の健全化に向けた喫緊の課題である。
課題情報詳細	**1. 事業の複雑化に伴う税務処理の高度化** eスポーツ事業の拡大に伴い、大会運営やチーム経営における資金の流れは複雑化しており、特に賞金や報酬に関する税務処理が構造的な課題となっている。大会賞金は一般に対価性のない「不課税取引」とされる一方、出演料や解説料は「役務提供の対価」として消費税の課税対象となるため、インボイス制度への厳格な対応が求められる。また、事業が国際化する中で、海外選手への賞金支払いに際しては、居住区分や租税条約の適用有無を確認し、適切な税率で源泉徴収を行う義務が生じる。さらに、企業が拠出する賞金の会計処理においても、その目的やスポンサーの有無によって「広告宣伝費」か「交際費」かの判断が分かれるなど、税務判断の難易度が高まっている。これらの処理を誤ることは追徴課税やペナルティに直結するため、専門的な知見に基づく管理体制の構築が不可欠な段階にある。

	2. 契約慣行の未成熟と労働法規との乖離 業界内に潜在する重大なリスクとして、契約関係の曖昧さと労働法規への抵触が挙げられる。選手とチーム間において正式な契約書が交わされない、あるいは報酬配分や肖像権の帰属などの重要事項が不明確なまま活動が開始される事例が散見され、これが後の紛争要因となっている。特に構造的な問題となっているのが、選手を形式上「個人事業主（業務委託）」として扱いながら、実態としては指揮命令下で拘束する「偽装請負」のリスクである。実質的な雇用関係にあると認定された場合、労働基準法に基づく残業代支払いや社会保険加入の義務が生じ、経営上の大きな負担となる。また、スポンサー契約においても、不祥事発生時の対応や損害賠償に関する条項が不十分であることが多く、コンプライアンス違反が起きた際に企業ブランドの毀損や多額の賠償リスクに直面する脆弱性を抱えている。 **3. 複合的な法規制への適応と予防法務の確立** e スポーツ事業が持続的な産業として定着するためには、刑法賭博罪、景品表示法、風営法といった多岐にわたる法規制への適合が前提条件となる。参加費と賞金の関係性における賭博罪の回避や、興行における許認可取得は事業の適法性を左右する。加えて、ゲームメーカーの著作権許諾や選手の肖像権管理といった知的財産権の処理も、商業活動を行う上で避けて通れない課題である。さらに、チート行為やハラスメントに対する内部統制の整備も急務とされる。これらの複合的なリスクに対し、事後的な対処ではなく、弁護士等の専門家と連携した「予防法務」の体制を確立することが求められる。契約書の適正化から税務・労務管理に至るまで、法務インフラを整備することが、業界全体の信頼性向上と安定的な事業成長を担保する基盤となる。
備考	弁護士法人あいち刑事事件総合法律事務所 全国規模で刑事事件・少年事件の弁護を専門的に取り扱う法律事務所。名古屋本部を中心に東京やさいたまなど複数支部を展開している。

3.　人的資本と環境整備の課題に関する資料等

No.01　日本のｅスポーツと「著作権・IP」の法的課題〜ｅスポーツと法律【岡安学の「ｅスポーツってなんだろう？」第６回後編】|

情報ソース名称	日本のｅスポーツと「著作権・IP」の法的課題〜ｅスポーツと法律【岡安学の「ｅスポーツってなんだろう？」第６回後編】|
情報公開元	eSports World
URL	https://esports-world.jp/column/17824
公開日	2022/4/6
資料の種別	Web メディア記事（連載コラム）
課題の種別	著作権・IP に関する法的課題 / 高額賞金問題（景表法・賭博罪）
著者	岡安学（監修：松本祐輝 弁護士）
資料の概要	ｅスポーツ産業の活動は、競技種目となるゲームタイトルが企業の「著作物」であるという前提の上に成り立っており、大会開催や配信には原則として IP ホルダー（ゲームメーカー）の許諾が不可欠である点が、従来のスポーツ興行と異なる構造的な課題である。これまで市場拡大の足枷となっていた「景品表示法」や「賭博罪」による賞金規制、および施設運営に関わる「風俗営業法」の適用については、法解釈の明確化やガイドライン策定により適法なスキームが確立されつつある。 しかし、依然として許諾手続きの煩雑さや、権利者の黙認に依存した「グレーゾーン」での活動が散見される。産業が持続的な信頼を獲得するためには、包括的な権利処理ルールの普及や、事業者が法令遵守（コンプライアンス）を徹底し、透明性の高い運営体制を構築することが不可欠である。
課題情報詳細	**1. 知的財産権管理と許諾構造における課題** ｅスポーツ産業の活動は、競技種目となるビデオゲームが企業の著作物であるという前提の上に成り立っている。そのため、従来のスポーツ興行とは異なり、大会の開催や配信には原則として IP ホルダーであるゲームメーカーの許諾が不可欠である。一部のメーカーは個人の非営利活動に関するガイドラインを策定しているが、興行としての大会運営や施設運営においては、依然として個別または包括的な許諾契約が必要となる構造にある。特に ｅスポーツ施設においては、著作権法上の制約からゲームソフトを PC に無断でインストールした状態で営業することが困難であり、都度利用者がダウンロードを行うなどの運用上の非効率性が指摘されている。また、地方自治体等が主催者となるケースにおいて、これら権利処理の必要性への理解不足から、無許諾で企画が進められる事例も散見される。

	著作権侵害は親告罪であり、現状は権利者の裁量に依存している側面が強いが、持続的な産業発展のためには、包括契約の普及など権利処理の円滑化に向けた構造整備が急務である。 **2. 関連法規の解釈変更と市場環境の変遷** 日本の e スポーツ市場においては、長らく「景品表示法」および刑法の「賭博罪」との抵触が懸念され、高額賞金大会の開催が阻害される要因となっていた。しかし、近年の法解釈の明確化により、プロライセンス制度やスポンサー出資による賞金提供の適法性が整理され、かつての不透明な状況は解消されつつある。また、e スポーツ施設の運営に関しては、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風営法）」の適用範囲が課題となっていたが、新たな定義づけが行われたことで、適法な営業形態が明確化され、施設運営事業者にとっての追い風となっている。このように、賞金制大会や施設運営を取り巻く法的な障壁は、行政解釈の是正や業界団体のガイドライン策定を通じて緩和されてきた経緯がある。法規制の整備は現在進行形であり、事業者は常に最新の法解釈を把握し、適法なビジネスモデルを構築することが求められている。 **3. コンプライアンス遵守と産業の持続可能性** 産業の健全な発展には、法的な線引きとルールの明確化が不可欠である。規制やガイドラインの策定は、一見すると活動の制約と捉えられがちであるが、実際には「許容される活動範囲」を明示することで、事業者の法的リスクを低減させる安全装置として機能する。かつてのような法的なグレーゾーンにおける活動は、権利者からの黙認に依存し

	た不安定な状態であり、訴訟リスク等の懸念を抱えながらの事業展開は産業基盤の脆弱性につながる。一般社団法人日本 e スポーツ連合（JeSU）等のガイドラインに基づき、構造的な課題を回避することは、事業者自身の防衛策となるだけでなく、将来的な法改正や行政支援を引き出すための環境整備としても機能する。 e スポーツ産業が社会的信頼を獲得し、一過性のブームに終わらず定着するためには、関係各所が法令遵守を徹底し、透明性の高い運営体制を構築することが必須条件である。
備考	eSports World（e スポーツワールド） e スポーツの“戦う人・観る人・携わる人”のための総合情報サイト。最新の大会情報、ニュース、コラム、インタビュー、レポートなど、競技タイトルやデバイス情報まで幅広く扱っており、公式大会・コミュニティ大会の結果や選手インタビュー等、実践的なコンテンツを深く掘り下げて発信する専門メディアである。

No.02　e スポーツ業界の法的トラップ――知らぬ間に犯している違法行為とは？【森＆パートナーズ法律事務所　代表弁護士 森慎一郎氏インタビュー】

情報ソース名称	e スポーツ業界の法的トラップ――知らぬ間に犯している違法行為とは？【森＆パートナーズ法律事務所　代表弁護士 森慎一郎氏インタビュー】
情報公開元	eSports World
URL	https://esports-world.jp/interview/29418#
公開日	2023/6/5
資料の種別	Web メディア記事（インタビュー）
課題の種別	契約・移籍制限の法的課題 / インテグリティと不祥事対策 / 誹謗中傷リスク
著者	井ノ川結希（ライター、編集、ディレクター）
資料の概要	e スポーツ市場の急速な拡大に対し、法的な契約慣習やコンプライアンス体制の整備が追いついていない点が、事業者や選手にとっての「法的トラップ（罠）」となっている。 第一に、選手契約における「契約書の未締結」や「不当な移籍制限」が散見され、報酬トラブルや公序良俗違反による契約無効のリスクを孕んでいる。また、アカウントの資産価値や権利帰属が曖昧な点も紛争の火種となりやすい。 第二に、八百長、チート、ドーピングといった「インテグリティ（誠実性）」を損なう不正行為への対策が急務である。 第三に、SNS を主戦場とする業界特性

	上、未成年の選手が不用意な発言で「デジタルタトゥー」を刻んでしまうリスクや、誹謗中傷トラブルが高まっており、法的なリテラシー教育と組織的な保護体制の構築が不可欠となっている。
課題情報詳細	**1. 契約関係の透明化と選手権利の保護構造** e スポーツ市場の急速な拡大に伴い、選手と所属チーム間における契約関係の法的整備の遅れが、業界の構造的な課題として顕在化している。現状、契約書未締結や記載不備のまま活動が開始される事例が散見され、報酬未払いや業務範囲の認識相違といったトラブルの温床となっている。特に選手の移籍制限に関する条項は、チーム側の投資回収意図と選手側の職業選択の自由が対立する局面であり、過度に拘束的な契約や法外な違約金設定は、公序良俗違反として法的に無効となるリスクを孕んでいる。従来のプロスポーツ界と同様、公正取引委員会のガイドライン等を参酌した適切な契約バランスの模索が求められる。さらに、選手が使用するゲームアカウント自体に資産価値が生じる場合、移籍時のアカウント管理権限や利用権の所在といった、e スポーツ特有の法的論点についても契約段階での明確な定義づけが必要であり、当事者間の交渉力格差を是正する契約慣行の定着が不可欠である。 **2. インテグリティの確立と不正防止のガバナンス** 産業の健全な発展には、形式的な法令遵守（コンプライアンス）の枠を超え、倫理的な誠実性（インテグリティ）を重視したガバナンス体制の構築が急務である。国際的にも散見される八百長、チーティング、ドーピング等の不正行為は、業界全体の社会的信用を一瞬にして毀損する重大なリスク要因である。特に精神集中を目的とした薬物使用等のドーピング問題に関しては、全大会での検査実施がコスト面から困難であるという構造的な脆弱性が存在し、防止策の徹底を阻む要因となっている。また、スポンサー企業との関係において、ゲーミングデバイスの推奨等でステルスマーケティング等の消費者を欺く不適切な広告手法が採用される懸念もある。 これらの課題に対し、事業者は「近視者に対しても胸を張れる行動か」という倫理観に基づいた自律的な規範を策定し、組織的な監視・教育体制を強化する必要がある。

	  3. デジタルリテラシーの向上と人材育成環境の整備 デジタル空間を主戦場とする本産業において、インターネット上の情報発信に伴う法的リスク管理とリテラシー教育は喫緊の課題である。SNS 等における誹謗中傷や名誉毀損は、ファンによる加害のみならず、選手自身が感情的な発言により当事者となるリスクも高い。発信者情報開示請求等の法的措置が容易になりつつある現状において、匿名性の及ぶ範囲に関する誤解を解く啓発活動が必要である。また、未成年のプロ選手が多く、社会経験や法的知識が不足している構造的背景を踏まえ、チームや運営組織が保護者的な役割を担い、突発的な不適切行動を未然に防ぐ指導体制を整備すべきである。 安易な契約締結への警告を含め、セカンドキャリアを見据えた学業との両立支援など、若年層の人的資源を保護・育成する環境づくりが産業全体の責務である。
備考	森慎一郎（もり しんいちろう） 森＆パートナーズ法律事務所の代表弁護士。e スポーツ・ゲーミング法務を含む IT・国際法務を専門とし、企業の契約・規制対応など幅広いリーガルサービスを提供しており、e スポーツ・ゲーミング業界の法整備支援にも取り組んでいる。

No.03　SCARZ、ストーム久保さんに対する悪質な誹謗中傷に声明―名誉毀損・業務妨害と

判断した場合は法的措置も視野に入れて対処

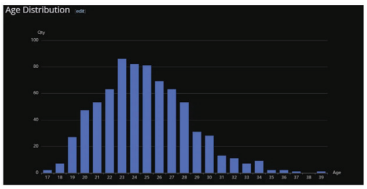
情報ソース名称	SCARZ、ストーム久保さんに対する悪質な誹謗中傷に声明―名誉毀損・業務妨害と判断した場合は法的措置も視野に入れて対処
情報公開元	GameBusiness.jp
URL	https://www.gamebusiness.jp/article/2025/09/29/25145.html
公開日	2025/09/29
資料の種別	Web メディア記事（ニュース）
課題の種別	誹謗中傷と名誉毀損リスク / 業務妨害への法的対抗
著者	SIGH（インサイド）
資料の概要	e スポーツ業界における喫緊の課題は、SNS 等を通じた所属選手やストリーマーに対する悪質な誹謗中傷への対策である。匿名集団や同業者による侮辱行為は、対象者の心理的ストレスを増大させ、パフォーマンス低下や活動休止を招くなど、プロとしての活動基盤を直接的に脅かしている。現状、個人の努力では対処に限界があり、所属チームによる公式な声明や法的措置（情報開示請求、損害賠償等）といった組織的な保護体制の構築が不可欠となっている。競技シーンの健全な育成には、ネット上の誹謗中傷を「名誉毀損・業務妨害」として厳正に対処する姿勢を業界全体で示し、選手が安心して活動できる環境を整備することが強く求められている。
課題情報詳細	**1. デジタル空間における権利侵害と「業務妨害」への定義転換** e スポーツ産業はインターネット空間を主戦場として成立しており、ファンと選手の距離が極めて近いことが市場の熱狂を生む源泉となっている。しかし、その双方向性は同時に、選手や関係者が心ない誹謗中傷の標的となりやすい構造的なリスクを孕んでいる。プロチーム「SCARZ」が所属選手であるストーム久保氏への被害に対して発出した声明は、この問題に対する業界の姿勢を転換させる重要な契機となるものである。 従来、SNS 等での誹謗中傷は「個人の喧嘩」や「有名税」として軽視されがちであったが、本事例においてチーム側は、これを単なる名誉毀損にとどまらず、チームの正常な運営活動を阻害する「威力業務妨害」であると明確に定義した。選手が精神的な平穏を保ち競技に専念することは、チームにとって最も重要な事業活動の基盤であり、それを侵害する行為は、スポンサーのブランド毀損や収益機会の喪失に直結する「経済的な加害行為」であるという認識が、法的な対抗措置の根拠となっている。 **2. 人的資本の損失とキャリアへの深刻な影響**

	e スポーツにおける最大の資産は「人的資本（選手）」であるが、誹謗中傷はこの資産を直接的に毀損する最大の脅威となっている。選手の選手寿命は平均 3〜5 年と短く、20 代前半という多感な若年期にキャリアのピークを迎える。この時期に、匿名性を盾にした集団的な攻撃に晒されることは、甚大な精神的ストレスとなり、パフォーマンスの低下、活動休止、あるいは早期引退を余儀なくされるケースが後を絶たない。 SCARZ の声明に見られるように、悪質な投稿に対して発信者情報開示請求や損害賠償請求を含む法的措置を講じる動きが加速している背景には、こうした「人材の摩耗」を防ぎ、貴重な人的資源を守らなければ産業自体が成立しなくなるという強い危機感が存在する。 選手のメンタルヘルス不調による離脱は、チームへの投資回収を不可能にするだけでなく、次世代の才能がプロを目指すことを躊躇させる要因ともなり、産業の持続可能性を根本から揺るがす課題である。 **3. コミュニティのリテラシー欠如と構造的病理** 問題の本質をさらに深刻化させているのは、誹謗中傷が一部の悪意ある匿名ユーザーだけでなく、業界内の関係者や他の配信者によっても行われているという「モラルとリテラシーの欠如」である。資料によれば、配信者や業界関係者が悪質な投稿に同調して嘲笑を行うなど、コミュニティ全体にハラスメントを許容する空気が蔓延している点が指摘されている。 これは、e スポーツが「遊び」の延長線上にあるコミュニティ文化から脱却しきれていない証左であり、プロフェッショナルとしての自覚や、公的な存在としての倫理観（インテグリティ）が教育されていないことに起因する。 デジタル空間での発言が法的な責任を伴う行為であるという認識が希薄なまま、不用意な発言が拡散され、結果として選手を追い詰める「共犯関係」が形成されてしまっている現状は、産業化に伴うガバナンスの未成熟さを露呈している。

	  4. 組織的な防衛体制の構築と予防法務の必要性 個人の選手が独力で誹謗中傷に対抗することは、費用や時間、精神的負担の面で限界がある。したがって、今後はチームや運営団体が主体となり、組織的な防衛体制（シールド）を構築することが不可欠である。具体的には、SCARZ の事例のように「毅然とした対処方針」を声明として対外的に発表し、抑止力を働かせることが第一歩となる。 さらに、事後的な法的措置という対症療法にとどまらず、プラットフォーム事業者や警察、弁護士と連携し、悪質なアカウントを即座に凍結・特定できる監視体制を整備する必要がある。同時に、所属選手やスタッフに対するコンプライアンス教育やメンタルケアプログラムを導入し、SNS 利用のリスクと対処法を周知徹底することも求められる。 デジタル空間における安全衛生環境を確保し、選手が安心して競技に打ち込める基盤を整えることこそが、e スポーツが健全な興行として社会的信頼を獲得するための喫緊の課題である。
備考	GameBusiness.jp ゲーム産業の市場・開発・人材・流通などビジネス面の最新ニュースと分析を提供する専門メディア。日々のニュースに加え、特集記事や連載企画を通じて未来のゲームビジネスの動向を多角的に伝えている。e スポーツや産業政策、企業戦略などゲーム産業全体の潮流と課題を読み解く情報発信基盤として機能している。 SIGH（@インサイド） インサイド編集部所属のフリーゲームライター で、主に RPG やアドベンチャーゲームなど幅広いジャンルの記事を執筆するゲーム情報メディアのライターである。 インサイド自体は家庭用・スマホ・PC ゲームのニュースや特集を毎日配信する総合ゲーム情報サイト。

No.04　プロゲーマーの“セカンドキャリア”問題

情報ソース名称	プロゲーマーの“セカンドキャリア”問題
情報公開元	note：META:Esports「e スポーツの新時代」
URL	https://note.com/metaesports/n/nc2a02033b336
公開日	2025/10/17
資料の種別	Web メディア記事（連載コラム）
課題の種別	キャリア寿命の短命性 / セカンドキャリア形成の困難 / 社会的認知の不足
著者	META:Esports
資料の概要	e スポーツ選手の選手寿命は平均 3〜5 年と極めて短く、反射神経や集中力の衰えから 20 代前半で引退を余儀なくされるケースが多い点が構造的な課題である。若年期を競技に専念して過ごすため、一般的な学歴や職歴が不足しやすく、引退後の再就職における大きな障壁となっている。海外では奨学金制度や職業訓練が進んでいるが、日本国内ではストリーマー転身以外の安定したキャリアパスが未整備であり、教育機関や産業界との連携が遅れている。 今後は、選手が活動を通じて培った「デジタルスキル」「コミュニティ形成力」「発信力」を、DX（デジタルトランスフォーメーション）推進や Web マーケティング分野の人的資源として再評価し、産業界全体でセカンドキャリアの受け皿を構築することが急務である。
課題情報詳細	**1. 競技寿命の短命性と支援体制の未整備** Z 世代を中心に「プロゲーマー」が職業として認知されつつある一方で、当該職業は極めて短命であるという構造的な課題を抱えている。e スポーツ競技においては反射神経や集中力など年齢に依存する身体機能が重視されるため、主要タイトルにおけるトップ選手のピークは 20 代前半とされ、平均的な活動期間は 3〜5 年程度に留まるのが実情である。格闘ゲームなど経験が重視される一部のジャンルを除き、多くの選手が早期に引退を余儀なくされている。 しかしながら、従来のプロスポーツ界と比較して、e スポーツ業界では引退後のキャリア形成を支える体系的な教育制度や支援プログラムが十分に整備されていない。このため、選手が将来への不透明さを抱えたまま競技活動を行わざるを得ない状況が続いており、業界全体の持続可能性を確保する上で喫緊の課題となっている。



出典：Liquipedia　※記事投稿当時
https://liquipedia.net/valorant/Portal:Statistics#Player_Age

2. キャリア移行を阻害する構造的要因

引退後の進路はストリーマー、指導者、企業就職などが挙げられるが、日本国内では人気や知名度に依存するストリーマーへの転身に偏重しており、安定的な雇用環境が確保されていない。セカンドキャリアの形成を阻む主な要因として、若年期からの競技専念による学歴・職歴の不足、および社会的な職業認知の低さが挙げられる。日本においてはｅスポーツ活動が職務経験として評価されにくく、これが再就職の障壁となっている。

また、海外では韓国の協会による職業訓練、北米の大学奨学金制度、欧州の選手会による労働環境整備などが進んでいるのに対し、日本は教育機関との連携や企業の受け皿作りにおいて大きく遅れをとっている。加えて、キャリアの早期断絶による経済的不安は、選手のメンタルヘルスにも悪影響を及ぼしているとされる。

3. デジタル人材としての適性評価と産業連携

国内におけるプロゲーマーのセカンドキャリア問題を解決するためには、単なる救済措置ではなく、彼らが保有する能力を産業界のニーズと合致させる構造転換が必要である。現状では IT や広告業界の一部での採用に留まっているが、プロゲーマーが活動を通じて培った「デジタルスキル」「コミュニティ形成力」「メディア発信力」は、Web マーケティングや DX（デジタルトランスフォーメーション）推進といった成長分野と高い親和性を有している。

したがって、教育機関や企業が連携し、これらのスキルを一般就労における人的資源として正当に評価・活用できる仕組みを構築すること

	が求められる。選手が競技終了後も社会で活躍できるルートを確立することは、ｅスポーツ産業全体の社会的地位向上と発展に不可欠である。
備考	META:Esports note で「ｅスポーツの新時代」をテーマに連載記事を発信する情報メディア。データ・事例・現場の声を基にした「メタ分析」でｅスポーツ市場の構造やトレンドを読み解くコンテンツを提供している。競技力向上、運営・スポンサー戦略、プロゲーマーのキャリア等、実践的な視点からの分析記事も掲載し、ｅスポーツ関係者・ファン双方の理解を深める。

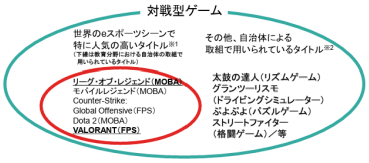
4.　社会実装と文化的受容の課題に関する資料等

No.01　地域課題の解決に向けたｅスポーツの可能性に関する調査研究報告書

情報ソース名称	地域課題の解決に向けたｅスポーツの可能性に関する調査研究報告書
情報公開元	東京市町村自治調査会
URL	https://www.tama-100.or.jp/0000001285.html
公開日	2025/04/10
資料の種別	公的機関資料（調査報告書）
課題の種別	健康への懸念（ゲーム障害）／権利処理と法令遵守／実施体制とリソース不足
著者	公益財団法人 東京市町村自治調査会
資料の概要	ｅスポーツを地域課題の解決に活用する際の主な課題は、持続可能な運営体制の構築と社会的な理解の醸成である。自治体等による導入において、高額な初期設備費や回線環境の整備といったコスト面、およびゲーム依存症や視力低下等の健康被害への懸念が導入の障壁となっている。また、競技タイトルの知的財産権（IP）に伴う利用許諾の複雑さや、景品表示法等の法的制約も大きな課題である。さらに、一過性のイベントに終わらせないための、専門人材の確保や産学官民の連携体制の確立が不可欠となっている。デジタルデバイドの解消や多世代交流といった公共的価値を最大化するためには、これらの構造的・運用的課題の克服が強く求められている。
課題情報詳細	**1. 本調査研究における課題の所在** 本報告書は、単に「ｅスポーツを普及させること」を目的とするのではなく、「人口減少・高齢化が進む地域社会において、ｅスポーツをいかにして地域課題（社会的孤立、フレイル、共生社会の実現など）の解

決ツールとして機能させるか」を核心的な課題と捉えている。具体的には、ｅスポーツが年齢・性別・障害の有無を超えて交流できる「インクルーシブ（包摂的）な特性」を持っているにもかかわらず、多くの自治体でその活用が進んでいない現状（導入・検討している自治体は全体の約 4 分の 1 に留まる）を問題視しており、その普及を阻害している要因の解消を課題として設定している。

図表３　本調査研究で対象とするｅスポーツのゲームジャンル
（下図「対戦型ゲーム」の枠内のゲームを用いた対戦）



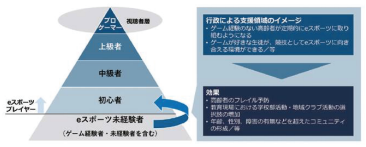
※１　Esports Charts「視聴者数で人気のスポーツゲーム2022」の上位５位を抽出
※２　自治体における取組事例から抜粋

2. 検討の背景と社会的要因

この課題設定の背景には、以下の社会構造の変化とニーズが存在する。

- **高齢化と社会的孤立の進行：**
  高齢者のフレイル（虚弱）予防や認知症予防が急務となる中、既存のコミュニティ（ゲートボールや手芸など）に参加しない層の社会的孤立が懸念されている。ｅスポーツは、身体的負荷が少なく自宅でも交流が可能なため、新たな「通いの場」や孤立防止のツールとして期待されている。
- **共生社会への希求：**
  障害者と健常者が対等に競い合える機会が少ない中、ｅスポーツはその垣根を取り払い、相互理解を深めるツールとしてのポテンシャルを有している。
- **若年層の居場所づくり：**
  不登校やひきこもりなどの課題に対し、ｅスポーツを通じた自己肯定感の醸成や、ICT スキル習得などのキャリア形成支援が求められている。

図表９　分野別の取組イメージ



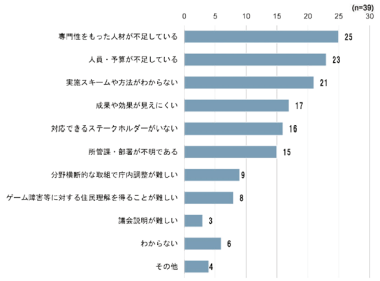
3. 導入・推進における構造的課題

ｅスポーツを政策ツールとして導入・継続するにあたり、以下の具体的な障壁（課題）が挙げられている。

- **庁内のリソース・ノウハウ不足（行政側の課題）：**
  - **専門人材の欠如：**
    多くの自治体が「専門性を持った人材が不足している」「実施スキームや方法がわからない」と回答しており、企画・運営のノウハウが行政内部に蓄積されていない。
  - **縦割り行政の弊害：**
    どの部署（福祉、教育、スポーツ、企画など）が所管すべきか不明確であり、庁内調整が困難な現状がある。
- **健康面・社会面への懸念（住民・保護者側の課題）：**
  - **ゲーム障害（依存症）への不安：**
    WHO が認定した「ゲーム障害」や、視力低下、学業への悪影響など、健康被害や日常生活への支障に対する懸念が根強く存在する。
  - **ネガティブなイメージ：**
    「時間の浪費」「教育上良くない」といった否定的な印象を持つ住民層が一定数存在し、合意形成のハードルとなっている。
- **権利関係・運営上のリスク（実務面の課題）：**
  - **知的財産権（IP）の処理：**
    イベント開催や配信にはゲームメーカー（IP ホルダー）の許諾が必須であり、タイトルごとに異なる規約や許諾フローへの対応が求められる。

	・ **法令遵守：** 大会で賞金を出す場合の景品表示法や刑法（賭博罪）、風営法などの法的整理が必要である。

図表25　eスポーツ活用推進の課題（MA）



図表26　その他と回答した自治体のeスポーツ活用推進の課題

内容
● Wi-Fi 等、インターネット環境が整っていない。
● 市が主導して基盤整備を行った後、地域での定着を図るにあたり、市民の間でｅスポーツを活用したイベント開催等に主体的に取り組むキーマンとなる人材を見つけることが難しい。
● 実際に推進してみないと見えてこない課題もあるため、ｅスポーツを推進している自治体等の事例情報等をもとに、課題整理していく。
● ｅスポーツの定義を明確に整理できていないため、これらを整理し、理解した上で推進していく必要がある。

1. 政策展開における懸念事項とリスク

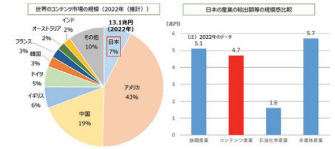
本報告書の内容を総合すると、以下の点が懸念される。

- **一過性のイベントで終わるリスク（持続可能性の欠如）：**
  行政単独での実施はノウハウや予算面で限界がある。地域の民間企業や NPO、ボランティア等と連携した「持続可能な運営エコシステム」を構築できなければ、単発のイベント開催に留ま

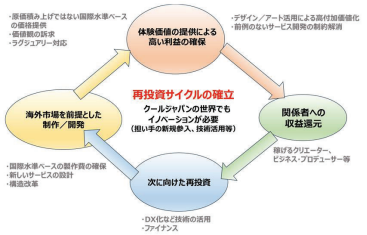
	り、本来の目的である「継続的なコミュニティ形成」や「フレイル予防」といった長期的効果が得られない恐れがある。 ● **需給のミスマッチによる機会損失：** 住民側には高齢者福祉や多世代交流への活用に対して高い期待（肯定的意見）がある一方で、行政側が「住民ニーズがない」と認識している傾向がある。この認識のズレにより、有効な政策ツールとしての導入機会を逸している可能性がある。 ● **不適切な運用による健康被害やトラブル：** プレイ時間の管理や適切なルール作り（マナー指導など）を行わずに導入すれば、懸念されているゲーム障害や人間関係のトラブルを招き、かえって社会的信用を損なうリスクがある。
備考	公益財団法人 東京市町村自治調査会 東京都の多摩・島しょ地域の 39 市町村の総意により設立された行政シンクタンク。地域の行財政、自治、広域的課題に関する調査研究を行い、その成果を自治体や市民に提供している。また、市町村共同事業の実施支援や自治に関する普及啓発、市民交流支援なども主要な活動分野としており、調査報告書・統計資料や情報誌を発行し、自治体運営の改善や地域政策の立案に寄与している。

No.02　新たなクールジャパン戦略

情報ソース名称	新たなクールジャパン戦略
情報公開元	内閣府
URL	https://www.kantei.go.jp
公開日	2024/06/04
資料の種別	公的機関資料（戦略文書）
課題の種別	ビジネスモデルの構造改革 / デジタル化・DX の遅れ / 人材不足と労働環境
著者	内閣府　知的財産戦略本部
資料の概要	国家戦略上の主要課題は、ｅスポーツを中核とするゲーム産業の「海外市場に対応したビジネスモデルへの構造改革」と「デジタル化・DX 化の遅れへの対応」である。具体的には、プラットフォームの海外依存からの脱却や、制作体制の DX 化、生成 AI 等の新技術活用によるクリエイションの効率化が急務とされている。また、コンテンツ人気をインバウンドや地域振興に繋げる「分野横断的な取組」が不十分であり、適切な収益分配を含む持続可能なエコシステムの構築が求められてい

	る。さらに、世界的な存在感を高めるための「インテリジェンス機能（海外ニーズの調査・分析）」の強化や、官民一体となった海賊版対策、次世代人材の育成も産業定着に向けた不可欠な課題として挙げられている。
課題情報詳細	**1. 戦略の再構築と産業の基幹化に向けたビジョン** 新たなクールジャパン戦略は、ポストコロナ等の環境変化を踏まえ、日本ファンを世界規模で拡大しつつ、関連産業を基幹産業へと昇華させる「リブート（再起動）」を目的としている。従来、日本のコンテンツや食文化は世界的な評価を獲得してきたが、単なる認知拡大に留まらず、経済的な収益構造として確立することが急務である。 本戦略では、海外市場での収益を国内の人材や制作現場へ還元し、さらなる高品質な作品・サービスの創出につなげる「再投資の循環エコシステム」の構築を核心的なビジョンとして掲げている。量的拡大のみならず、「体験価値」の提供を通じた高付加価値化を図り、持続可能な産業構造への転換を目指す点が、従来の戦略との決定的な差異である。  （資料）左図（世界のコンテンツ市場の規模）については、 「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」（(株) ヒューマンメディア）をもとに作成 右図（日本の産業の輸出額等の規模感）については、それぞれ次の資料等をもとに作成 鉄鋼産業：「鉄鋼輸出入実績概況」（(一社) 日本鉄鋼連盟） コンテンツ産業：「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」（(株) ヒューマンメディア） 石油化学産業（石油化学製品の国際輸出額）：石油化学工業協会からの聞き取り 半導体産業（半導体等電子部品）：「貿易統計」（財務省） **【図表6　世界のコンテンツ市場の規模 [9]など】** **2. ビジネスモデルの硬直性とデジタル化の遅滞** コンテンツ産業における最大の構造的課題は、国内市場への過度な依存とデジタル化（DX）の遅れである。世界市場では動画・音楽配信プラットフォームが主流となる中、日本の産業構造は依然としてアナログ時代の商慣習や国内消費を前提としたビジネスモデルから脱却できていない。結果として、海外プラットフォーマーに対する交渉力が弱

	く、適切な収益配分やデータへのアクセスが阻害される懸念が生じている。また、独自のグローバルな流通チャネル（プラットフォーム）を持たないことは、戦略的な海外需要開拓を制約する要因となっている。加えて、デジタル化の遅滞は深刻な海賊版被害への対応を困難にしており、正規版流通の促進とセットでの構造改革が不可欠である。 （資料）新しい資本主義実現会議（第36回）（2024年4月17日）資料1をもとに作成 **【図表7　コンテンツ産業におけるデジタル化の状況】** **3. 人的資本の脆弱性と制作環境の構造的問題** 産業の持続可能性を脅かす要因として、制作現場における人材不足と労働環境の脆弱性が挙げられる。アニメや映像制作の現場では、長時間労働や低賃金といった課題が常態化しており、クリエイターへの適正な対価還元がなされていない事例が散見される。これは産業全体の魅力低下を招き、次世代の担い手不足を加速させる構造的なリスクである。また、優れた作品をビジネスとして海外展開するためのプロデューサー人材や、法務・知財管理を担う専門人材が不足している点も深刻である。個人の情熱に依存した制作体制から、国際水準のコンプライアンス遵守と適正な契約関係に基づく近代的な産業組織への移行が求められている。 **4. 分野横断的な連携強化と政策の機能転換** これらの課題解決に向け、行政および産業界は縦割りの構造を打破し、分野横断的な連携を強化する必要がある。具体的には、アニメ・マンガ等のコンテンツを「入口」として、インバウンド観光や食文化体験へと誘引するクロスオーバー効果の最大化が求められる。 政策推進にあたっては、従来欠如していた客観的なデータに基づくPDCA サイクルの確立が必須であり、KGI/KPI の設定による進捗管理徹底が方針として示された。行政は単なる補助金交付に留まらず、海外市場情報の収集・共有機能（インテリジェンス）の強化や、海賊版対策における国際連携、さらにはクリエイターが安心して活動できる法制度や取引適正化のガイドライン整備など、環境整備に注力すべきである。

	
備考	（その他特記事項があれば記載）

No.03　e スポーツの市場性とは？

情報ソース名称	e スポーツの市場性とは？
情報公開元	BCN e スポーツ部　企画書作成.COM
URL	https://kikakushosakusei.com/product/esports-research/
公開日	2024/07/13
資料の種別	調査レポート
課題の種別	法制度・コンテンツ・人的環境の未整備 / エコシステム構築の遅れ
著者	中村伊知哉／慶応義塾大学大学院 メディアデザイン研究科教授
資料の概要	日本は家庭用ゲーム機での成功が先行したため、PC ゲームを軸とする世界の e スポーツ潮流から出遅れた構造的課題がある。現状、景品表示法や賭博罪、風営法といった法的制約が、大会の賞金設定や収益構造の確立を阻害している。また、持続可能な発展には「コアファン」だけでなく「ライト層」の取り込みが不可欠だが、観戦体験の質向上やコミュニティ形成のノウハウが未成熟である。さらに、パブリッシャーの権利許諾に関するガイドライン整備や、選手の地位向上・セカンドキャリア支援の欠如も深刻である。 これら「法的環境」「コンテンツ環境」「人的環境」の三要素を統合したエコシステムの構築が、日本市場活性化の鍵を握っている。
課題情報詳細	**1.　市場構造の再定義と産業の進化プロセス**

	日本は家庭用ゲーム機市場での成功体験ゆえに、PC ゲームを中心とする世界的な e スポーツの潮流から遅れをとってきた経緯がある。2018 年の業界団体（JeSU）発足以降、国内市場は立ち上がりを見せているが、産業としての持続可能性を確保するためには、「黎明期」から「成長期・成熟期」への構造転換が不可欠である。本報告書では、e スポーツ市場を単なる興行収入（スポンサー・チケット等）による「直接市場」のみならず、周辺機器、通信インフラ、観光、教育といった「エコシステム領域」および「波及領域」を含めた広義の市場として再定義している。現状の課題は、イベント単体の収益化が困難な点にあり、周辺産業への経済波及効果を最大化させるエコシステムの構築こそが、産業基盤強化の要諦であると位置づけている。 **2.　持続的成長を阻む経済的・社会的要因** 市場の拡大において構造的なボトルネックとなっているのが、「ファンのコア化」の不足と「選手の経済的地位」の不安定さである。市場規模の拡大には、受動的なライトファンを能動的なコアファンへと転換し、1 人当たりの消費単価を高める循環が必要である。しかし、現状ではそのための「場」やコミュニティ形成が十分ではない。また、産業の主役である選手の生活基盤が脆弱であり、職業としての安定性が欠けている点は深刻な課題である。 実業団制の推進や最低年俸の適用など、プロフェッショナルとしてのキャリアパスを制度的に保障しなければ、次世代の人材が育たず、競技レベルおよびエンターテインメントとしての魅力が低下するという悪循環に陥る懸念がある。 **3.　制度および知的財産権管理における制度的障壁**

	e スポーツの開催・運営における最大の障壁は、知的財産権（IP）の処理および関係法令への適合に関する不透明性である。伝統的なスポーツと異なり、e スポーツは企業が権利を有するゲームタイトルを使用するため、イベント開催には著作権者の許諾が必須となる。しかし、許諾取得のガイドラインが未整備であるため、手続きの煩雑さや法的リスクへの懸念から、新規参入や大会開催が萎縮している現状がある。加えて、賞金制大会における景品表示法や刑法（賭博罪）、施設運営における風俗営業法など、既存の法規制との整合性が整理されておらず、これが主催者のコンプライアンスリスクとなっている。 IP 利用許諾のガイドライン策定や法適用の明確化といった環境整備は、市場の健全化に向けた急務の課題である。 **4.　社会的意義の確立と教育・福祉分野への展開** e スポーツを単なる娯楽産業に留めず、社会課題解決のツールとして定着させることができるかも重要な論点である。高齢者や障害者の社会参画（共生社会の実現）、地方創生、あるいは若年層の教育（ICT スキルや英語習得）といった分野での活用が期待されているが、その効果を示す客観的なエビデンスや実践事例の共有は道半ばである。 教育現場への導入や医療・福祉目的での活用を進めるためには、学術的な実証研究と並行して、地域に根差した情報発信拠点の整備が求められる。e スポーツが持つ「年齢・性別・ハンディキャップを超えたコミュニケーション」という特性を活かし、公共性の高い社会インフラとしての地位を確立することが、中長期的な産業発展の鍵となる。

	 eスポーツの経済効果と社会的意義
備考	BCN e スポーツ部 高校・中学などユース世代の e スポーツ活動を応援し、ニュース・データ・コラムを発信する情報サイト。ユース世代の大会情報や部活動の現状を紹介し、学校間交流や進学資料としても活用できるコンテンツを提供している。

No.04　デジ田交付金を活用した e スポーツ事業は地方創生を担う存在になり得るのか

情報ソース名称	デジ田交付金を活用した e スポーツ事業は地方創生を担う存在になり得るのか
情報公開元	矢野経済研究所
URL	https://www.yanoict.com/opinion/show/id/420
公開日	2024/04/05
資料の種別	Web メディア記事（アナリスト分析）
課題の種別	交付金終了後の事業継続性 / 地域間差別化と独自性の欠如
著者	今野 慧佑（矢野経済研究所 研究員）
資料の概要	地方自治体が推進する e スポーツ事業の主な課題は、国の交付金支援終了後における自立した運営モデルの構築である。e スポーツは既存のリアルスポーツと比較して社会的認知や直接的な経済波及効果が小さく、施設の維持やイベントの継続性を確保するための中長期的な収益化が困難な現状にある。また、場所を選ばないという特性が強みである反面、特定の地域で開催する必然性や独自性を示しにくい。

	将来的なイベントの乱立を見据え、地域の観光資源や食、文化と組み合わせた複合的な差別化戦略が求められる。単なるゲーム大会の開催に留まらず、スポンサーの確保や地域人材の育成を含めた包括的なエコシステムの形成が、地方創生としての成否を分ける。
課題情報詳細	**1. eスポーツの政策的活用の現状と社会的背景** 近年、国際オリンピック委員会（IOC）による大会開催決定や動画配信プラットフォームの普及を背景に、日本国内においてもeスポーツの認知と需要が急速に拡大している。これに伴い、eスポーツを単なる娯楽産業としてではなく、地方創生や社会課題解決の有効な手段として位置づける自治体が増加傾向にある。具体的には、国の「デジタル田園都市国家構想交付金（デジ田交付金）」を活用し、観光振興、高齢者・障害者の社会参画（福祉）、若年層のデジタルスキル向上（教育）といった多岐にわたる分野での実装が進められている。年齢や性別、身体能力の差異を超えて交流可能という「インクルーシブな特性」に加え、オンライン開催による関係人口の創出効果が期待されており、地域ブランド向上を目指す政策ツールとしての地位を確立しつつある。 **2. 交付金依存からの脱却と持続可能な収益モデルの構築** 自治体主導のeスポーツ事業における最大の構造的課題は、事業の持続可能性（サステナビリティ）の確保にある。デジ田交付金などの支援制度は、主にシステムや施設の「実装」段階を対象としており、その後の継続的な「運営」経費まではカバーしていない。 本来、自治体の地方創生事業は収益性よりも住民サービスの向上を主眼とするが、交付金終了後も事業を継続するためには、自立的な運営モデルの構築が不可欠である。しかしながら、現状のeスポーツ市場はリアルスポーツと比較して社会的認知や経済規模が限定的であり、イベント参加費等の収入のみで施設の維持管理や運営コストを賄うことは容易ではない。したがって、中長期的な視点に立ち、安定的かつ採算性の取れるビジネスモデルをいかに設計できるかが喫緊の課題となっている。 **3. 場所性の希薄化と地域間競争における差別化** eスポーツはオンライン環境さえあれば場所を問わず開催できるという強みを持つ反面、「特定の地域で開催する必然性」や「地域固有の意義」を訴求しにくいという構造的なジレンマを抱えている。現

	状では先行する自治体が「eスポーツのまち」としてのブランディングに成功している事例も見られるが、今後、全国的に同様の取り組みが普及。一般化した際には、地域間の差別化が困難となり、埋没するリスクが高い。単にゲーム大会を開催するだけでは一過性の集客に留まるため、地域の観光資源、食文化、歴史といった独自のコンテンツと有機的に結合させることが求められる。地域内外の企業スポンサーの獲得や、地元人材を活用した付加価値の高いサービス開発など、複合的なアプローチによる「その地域ならではの体験価値」の創出が不可欠である。 **4. 政策評価の確立と今後の展望** eスポーツを活用した地方創生事業は、多くの地域において実証段階にあると言える。今後、自治体が一般財源を用いて継続的に予算化するためには、イベントによる経済波及効果や、福祉・人材育成面での具体的な成果（アウトカム）を客観的なエビデンスとして明示する必要がある。若年層を中心にストリーマー等の影響で認知が高まっている現状は追い風であり、適切な検証とモデル構築が進めば、地域活性化の一翼を担う存在となる可能性は十分にある。 行政は、一過性のブームに終わらせないために、導入効果の定量的な検証を行うとともに、民間事業者との連携強化による自走可能なエコシステムの形成に向けた環境整備に注力すべきである。
備考	今野 慧佑（こんの けいすけ） 矢野経済研究所の ICT・金融ユニットに所属する研究員。 ICT 全般やエンタープライズ領域の調査・分析を通じて、企業や自治体向けに有益な情報提供を行っている。アナリストとして市場調査レポートやオピニオン記事を執筆し、IT 動向やデジタルトランスフォーメーション関連の知見を発信している。

No.05　ゲームに関する調査（2025 年）e スポーツ編

情報ソース名称	ゲームに関する調査（2025 年）e スポーツ編
情報公開元	株式会社クロス・マーケティング
URL	https://www.cross-m.co.jp/report/20250805game
公開日	2025/08/05
資料の種別	調査レポート
課題の種別	大会参加率の低迷 / 国際大会の認知不足

著者	株式会社クロス・マーケティング
資料の概要	eスポーツの主要な課題は、高い認知度に対し、実際の「大会参加経験」が極めて低位（5%程度）に留まっている点である。格闘ゲームやシューティングといった人気ジャンルの観戦・視聴体験は増加傾向にあるものの、自らがプレイヤーとして競技に参画する層の拡大には至っていない。また、2027 年の「オリンピック eスポーツゲームズ」開催決定という重要なマイルストーンに対し、その認知度は 3 割強に留まっており、公的な国際大会としての機運醸成や一般層への浸透も道半ばである。今後、観戦専門のファンをいかに競技の裾野へ取り込み、特定の熱狂的なコミュニティを超えた社会的なイベントとして定着させられるかが、産業の持続的成長に向けた不可欠な課題である。
課題情報詳細	**1. 参加率の長期的停滞と「観戦偏重」の市場構造** 本調査によれば、eスポーツの大会参加および観戦経験者は全体の 25%に達し、前年比で 4 ポイントの増加が見られた。しかし、その内訳を精査すると「観戦・視聴のみ」が 20%を占める一方で、実際に大会へ「参加したことがある」層はわずか 5%に留まっている。特筆すべき構造的な課題は、この大会参加率が過去 5 年間にわたり、全年代を通じて 1 割未満の水準で推移し、全く上昇の兆しを見せていない点である。 市場全体の認知や接触率は拡大傾向にあるものの、その内実は「観戦型エンターテインメント」としての消費が先行しており、自らが競技者として参画する「プレイヤー層」の裾野が広がっていない。単なる視聴者を能動的な競技参加者へと転換させるための動機付けや、エントリー障壁を下げる環境整備がなされていないことが、業界の厚みを欠く要因となっている。

	2. ジャンル需要の乖離と世代間における認識の分断 競技ジャンルとタイトル想起における需給のミスマッチおよび世代間断絶も、統一的な市場形成を阻む要因である。観戦需要では「格闘ゲーム」に次いで「パズルゲーム」が上位に入るが、参加需要においてはパズルゲームの順位が下がり、代わって「スポーツゲーム」などが選好される傾向にある。これは「見る楽しさ」と「プレイする動機」が必ずしも一致しないeスポーツ特有の構造を示唆している。さらに、想起される代表的なタイトルにおいて、40 代が「ストリートファイターシリーズ」を挙げる一方、15 歳から 19 歳の若年層は「Fortnite」や「Apex Legends」を想起しており、世代によって「eスポーツ」に対するイメージが全く異なっている。世代やジャンルを超えた包括的な産業基盤を築くためには、こうしたターゲット層ごとの嗜好性の違いを踏まえた、多層的かつセグメント別の振興策が不可欠である。 **3. 国際的な制度化における認知ギャップと情報障壁** 国際オリンピック委員会（IOC）により 2027 年の開催が決定した「オリンピック eスポーツゲームズ」に関しては、その社会的インパクトの大きさに反し、開催認知度が 36%と低水準に留まっている現状が明らかとなった。一方で、開催を認知している層に限れば、その 70%が高い観戦意向を示しており、潜在的な需要自体は極めて高いことが確認されている。すなわち、現状の課題はコンテンツ自体の求心力不足ではなく、情報到達の不全にあると言える。国際的な制度化が進む中で、この認知ギャップを放置すれば、eスポーツが一般的なスポーツ競技と同等の社会的地位を確立する好機を逸する恐れがある。 行政および業界団体は、国際大会の開催意義を広範に周知し、既存のゲーマー層以外をも巻き込んだ国民的な関心を醸成する広報戦略の再構築を迫られている。
備考	株式会社クロス・マーケティング 日本のマーケティングリサーチとデータ分析を中核とする企業。国内最大級の調査パネルネットワークを活用し、消費者理解に基づく市場調査やコンサルティングを提供することで企業の意思決定を支援している。

No.06　日本における e スポーツの発展のために

情報ソース名称	日本における e スポーツの発展のために
情報公開元	財務省 広報誌「ファイナンス」
URL	https://www.mof.go.jp/public_relations/finance/202305/202305j.pdf
公開日	2023/5/1
資料の種別	公的機関資料（広報誌コラム）
課題の種別	ファン層の拡大 / 国産タイトルの開発遅れ / サポーター企業の参入促進
著者	寺井 理子（大臣官房総合政策課 調査第一係係員） 林 風子（大臣官房総合政策課 調査第一係係員）
資料の概要	e スポーツを地域活性化や社会課題解決に活用する上で、単発のイベント開催に留まらない持続的な「地域エコシステム」の構築が大きな課題である。多くの地方自治体で関心は高まっているものの、運営を担う専門人材の不足や、地方における高速通信インフラの整備状況といったハード・ソフト両面の格差が普及を阻んでいる。また、高齢者の認知症予防や共生社会の実現に向けた活用が期待される反面、ゲームに対する既存のネガティブなイメージの払拭や、公的資金を投入する際の費用対効果の明確化が求められる。産業としての自立を促す民間投資の呼び込みと、地域コミュニティに根ざした持続可能な運営モデルの確立が、地方実装に向けた核心的な課題である。
課題情報詳細	**1. 市場の現状と社会的意義** 「e スポーツ」とは、電子機器を用いた対戦をスポーツ競技として捉えるものであり、大会の開催や選手、スポンサー企業等を通じて市場を形成している。2022 年に開催された国内大会では入場者数が 2.6 万人に達し、同時接続視聴者数は 50 万人を記録するなど、その存在感は高まっている。2021 年時点の国内市場規模は 78.4 億円であり、約 1188 億円の世界市場に対しては約 6.3%の規模に留まっているものの、2024 年には約 1.5 倍への拡大が見込まれている。また、e スポーツは経済効果のみならず、年齢、性別、国籍、障害の有無を問わず参加が可能である点において、独自の社会的意義を有している。実際に、認知症予防やリハビリテーションといった医療・福祉分野での活用や、大会開催を通じた地域活性化、異分野融合研究など、多岐にわたる領域で取り組みが進展しており、産業としての成長と社会的課題解決の両面で期待される分野である。

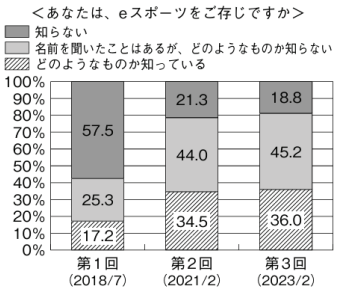
（図表5）eスポーツの経済効果と社会的意義

	市場・産業（経済効果）		社会的意義
eスポーツ市場 ・スポンサー ・放送／配信権 ・広告 ・グッズ／チケット ・ライセンス	専用ウェア 関連グッズ スピーカー、ディスプレイ 通信機器、通信環境 ゲーミングPC 専用マウス	→	市場形成・拡充
	障害者対応製品 （PC・マウス等） ヘルスケア、健康増進	→	ユニバーサルデザイン 共生社会の実現
	プロ選手育成 教育的活用 ゲーム・システム開発者育成 産学連携	→	人材育成・IoT 教育 異分野融合研究 多様な人材の活躍の場
	プロチーム設置 リーグの運営 コンサル 金融、保険	→	新市場・新産業の創出
	大会用会場（競技用） 練習場整備	→	地方創生
	統合型リゾート（IR） 観光業の振興 大会ツアー	→	クールジャパン 国際交流

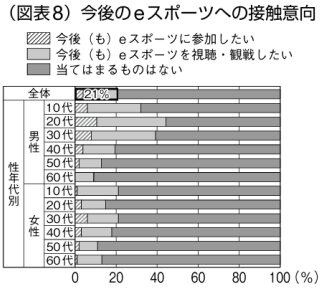
2. 課題の深掘り：産業発展を阻む構造的要因

日本における e スポーツの更なる成長には、解決すべき構造的な課題が 3 点存在する。第一に「ファンの拡大」である。e スポーツの認知度は 36.0%に留まり、将来的な接触意向を持つ層も全体で 2 割程度であることから、若年層を中心とした接触機会の創出や、親子間での認知拡大が不可欠である。第二に「ゲームタイトルの国内開発」である。家庭用ゲーム市場で実績のある日本企業だが、e スポーツ競技種目としては高額な賞金総額を誇る米国や中国のタイトルが上位を独占しており、世界市場で主流となる国産専用タイトルの開発が遅れている現状がある。第三に「サポーター企業の更なる参入」である。市場拡大にはイベント開催やスポンサー協賛といった企業による支えが必須であるが、これまではファン層の薄さが障壁となり、日本企業の参画は限定的な範囲に留まっていた。

（図表7）eスポーツに関するアンケート調査



（図表8）今後のeスポーツへの接触意向



3. 好循環の創出に向けた展望

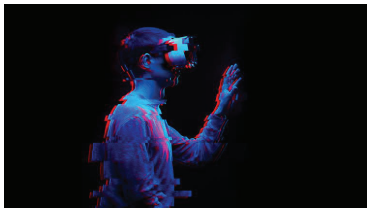
課題であった企業の参入に関しては、世界的な市場拡大に伴い状況が変化しつつある。調査によれば、e スポーツのファンはスポンサー企業の認知率が 9 割を超え、商品購入経験者も 6 割以上に達するなど、高い宣伝・広告効果が確認されている。特に若年層へのリーチが可能である点は企業にとって大きなメリットであり、世界的にスポンサー契約件数が増加傾向にある中、日本国内においても食品や通信など多様な業種からの参入が見られ始めている。

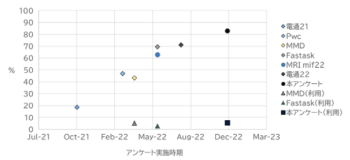
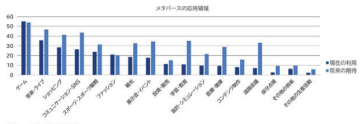
今後は、参入企業によるファン獲得の取り組みが市場を拡大させ、それが新たな企業の参入を促すという好循環の構築が求められる。ファンと企業の相互作用による市場の持続的な成長を実現することが、日本における e スポーツ産業発展の鍵となる。

備考	（その他特記事項があれば記載）

No.07　三菱総合研究所、国内のメタバースの認知・利用に関する研究成果を発表

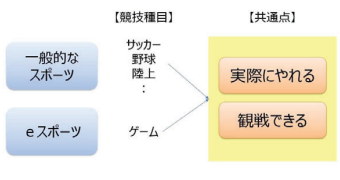
情報ソース名称	三菱総合研究所、国内のメタバースの認知・利用に関する研究成果を発表
情報公開元	株式会社三菱総合研究所
URL	https://www.mri.co.jp/knowledge/column/20230330.html https://www.mri.co.jp/knowledge/column/dia6ou0000054w41-att/mtr_20230330.pdf
公開日	2023/3/30
資料の種別	Web メディア記事（研究レポート）
課題の種別	認知と利用実態の乖離 / 体験価値のバランス確保
著者	株式会社三菱総合研究所
資料の概要	株式会社三菱総合研究所の調査によれば、国内におけるメタバースの認知度は 83%に達しているものの、実際の利用経験者はわずか 5.5%に留まっており、高い認知度が利用の定着に直結していない「認知と行動の乖離」が最大の課題である。 利用環境においては、スマートフォン等の「視聴型」デバイスによるアクセスが約 6 割を占める一方、本来の価値とされる VR ヘッドセットを用いた「没入型」体験は限定的であり、ユーザー属性も若年層男性に偏っている現状がある。また、継続利用（リテンション）の確保が困難である点も浮き彫りとなっており、産業の定着には、現状のデバイス環境に即した体験価値の向上と、ゲーム領域を超えた教育・医療等への適用拡大による日常的な利用習慣の確立が不可欠である。
課題情報詳細	**1. 認知の定着と利用実態の乖離**

	株式会社三菱総合研究所は、2030 年代のコミュニケーション変革（CX）の基盤技術であるバーチャルテクノロジーの研究一環として、国内におけるメタバースの認知・利用状況に関する調査結果を公表した。2022 年 12 月時点で、メタバースという言葉の認知率は 83%に達しており、同年 6 月時点と比較しても増加傾向にある。しかしながら、実際に利用した経験がある回答者は全体の約 5.5%に留まっており、認知の拡大が必ずしも利用の定着に直結していない現状が明らかとなった。他者に説明できるレベルの理解者も約 12%と限定的であるものの、半年間で倍増しており、関心層の深化は見受けられる。本調査結果は、高い認知度と低迷する利用率という乖離（かいり）を示しており、産業としての本格的な普及には、このギャップを埋めるための構造的な要因分析が不可欠である。  **2. 利用環境の制約と継続性の欠如** 業界が直面する構造的な課題は、ユーザーのアクセス手段と体験価値の不整合にある。調査によると、メタバースへの主要なアクセス手段はスマートフォンやタブレットが約 6 割を占め、PC 等の平面ディスプレイを含めた「視聴型」の利用が大半である。本来のメタバースが企図する VR ヘッドセット等を用いた「没入型」の体験は、簡易型を含めても利用者の 2 割程度に過ぎない。また、利用者属性においては若年層や男性に偏りが見られ、女性の利用割合は男性の 3 分の 1 程度に留まっている。さらに、利用経験者のうち月 1 回以上継続して利用している層は全体の 3 分の 1 程度であり、残りの大多数は利用頻度が低いか、あるいは過去に利用したものの離脱している。

	一過性の体験から日常的な利用習慣へと転換させるための継続利用（リテンション）の確保が、産業定着に向けた重大な阻害要因となっている。 **図　メタバースの国内における認知率・利用率の経時変化**  出所：各社の公表資料に基づき三菱総合研究所作成 **3. 体験価値の多層化と適用領域の拡大** メタバース産業の持続的な発展には、現状のデバイス普及実態に即した「視聴型」体験の価値向上と、将来的な「没入型」体験への投資を両立させることが求められる。当面のビジネス展開においては、スマートフォン等でのコンテンツ提供が一般的であるため、既存のオンラインサービスの利便性を維持しつつ、3D 空間表現やアバター活用といったメタバース固有の付加価値を実装することが重要である。 また、将来的にはゲームやエンターテインメント領域のみならず、教育・学習、医療・健康、遠隔会議といった分野での活用に対する期待が高まっている。これらの領域において市場を顕在化させるためには、視聴型デバイスでの有効活用を模索しつつ、長期的には没入型デバイスによる体験価値の高度化を見据えた研究開発と環境整備を並行して推進することが不可欠である。  出所：三菱総合研究所 **図 5　メタバースの応用領域（現在の応用領域：左と将来の応用が期待される領域：右）**
備考	（その他特記事項があれば記載）

No.08　障害者の方にとってのｅスポーツの価値|全国地域生活支援機構

情報ソース名称	障害者の方にとってのｅスポーツの価値|全国地域生活支援機構
情報公開元	一般社団法人 全国地域生活支援機構
URL	https://jlsa-net.jp/hattatsu/sgs-esports/
公開日	2021/2/22
資料の種別	Web メディア記事（解説コラム）
課題の種別	障害者の社会参加と共生 / 教育・制度環境の国際的遅れ
著者	金森 保智（全国地域生活支援機構 電子福祉マガジン記者）
資料の概要	日本におけるｅスポーツは、「遊び」や「依存」への懸念が先行する傾向があり、教育や福祉の社会インフラとしての活用において、欧米や中韓と比較して制度設計や社会的認知が遅れている点が課題である。障害者にとって、ｅスポーツは身体的制約を超えて他者と対等に交流できる「共生社会」実現のためのプラットフォームであり、国立病院機構におけるリハビリテーション活用や、ADHD（注意欠如・多動性障害）治療への応用といった医学・福祉的な価値も実証されつつある。今後は、単なる娯楽産業の枠を超え、障害者の社会参加や社会的孤立の解消、さらには計画力などの「社会人基礎力」を育む有用なツールとして、その社会的有用性を確立し普及させることが求められている。
課題情報詳細	**1. 世界市場の拡大と国内における制度的遅行** ｅスポーツ（エレクトロニック・スポーツ）は、コンピューターゲームを用いた対戦を競技として捉える概念であり、単なる娯楽から観戦可能なスポーツ興行へと変容を遂げている。 日本国内の市場規模は 2019 年時点で 60 億円を超え、2023 年には 150 億円規模への拡大が予測されているものの、約 1000 億円規模の世界市場との乖離（かいり）は依然として大きい。米国では大学がプロ育成のための奨学金制度を整備し、中国や韓国では国策として正式な体育種目や産業として認定されている。これに対し、日本においてはゲームに対する「遊び」や「依存」といった懸念が先行しがちであり、教育や福祉を含めた社会インフラとしての活用や制度設計において、これら先進諸国と比較して後塵を拝している状況にある。

	<比較でとらえるｅスポーツの特徴>  やって楽しい！　観て楽しい！ **2. 多様な特性への適合と医療・福祉的価値** 障害者の社会参加における構造的な課題として、既存の物理的なスポーツへの参加障壁が存在するが、ｅスポーツはその解決策として独自の機能を有する。特筆すべきは、MOBA（マルチプレイヤー・オンライン・バトル・エリア）やパズルなど多岐にわたるジャンルが存在し、反射神経のみならず戦略的思考など、個人の残存能力や特性に適合した参画が可能である点である。また、医療・福祉分野への応用も進んでおり、国立病院機構における神経筋疾患患者へのリハビリテーション活用や、製薬企業による ADHD（注意欠如・多動性障害）治療用ゲームアプリの開発など、単なる余暇活動を超えた機能的価値が実証されつつある。こうしたプラスの側面を社会的に認知させ、実用化を推進することが求められる。 **3. 共生社会」の実現と社会人基礎力の涵養** ｅスポーツの核心的な価値は、年齢、性別、身体的特徴、言語の違いを超越して対等に交流できるプラットフォーム機能にあり、障害者と健常者が相互に支え合う「共生社会」の基盤形成に寄与するものである。コントローラーの改造等によるアクセシビリティの確保により、障害者が主体的に社会と関わることが可能となるほか、チームプレイを通じて計画立案能力や他者への配慮といった、経済産業省が定義する「社会人基礎力」を涵養（かんよう）する機会ともなり得る。

	コロナ禍において顕在化した社会的孤立の問題に対しても、物理的な移動を伴わずに他者との繋がりを維持できる手段として、その社会的有用性は高く評価されるべきである。
備考	一般社団法人 全国地域生活支援機構（JLSA） 高齢者・障害者・生活困窮者などが安心して地域で暮らせるよう生活支援・権利擁護・就労支援などの支援事業を行う団体。地域の自治体・医療・福祉・金融機関等と連携し、日常生活支援や地域包括ケアの構築、後見制度の普及支援などを実施している。公式サイトでは e スポーツを含む障害者の社会参加や共生社会実現に関する考察など、多様なテーマの情報発信も行っている。

No.09　e スポーツの発展可能性とその課題―先行研究の論点整理を通じた検討

情報ソース名称	e スポーツの発展可能性とその課題―先行研究の論点整理を通じた検討
情報公開元	新潟医療福祉学会学術集会
URL	https://nsg.repo.nii.ac.jp/record/4961/files/079_w1901.pdf
公開日	2019/10/26
資料の種別	学術論文
課題の種別	産業化に伴う法的・倫理的課題 / 文化としての普及とゲーム障害対策
著者	山本 悦史（新潟医療福祉大学 健康スポーツ学科） 佐藤 裕紀（新潟医療福祉大学 健康スポーツ学科） 武田 丈太郎（新潟医療福祉大学 健康スポーツ学科）
資料の概要	日本における e スポーツ普及の根本的な課題は、ゲームに対する社会的偏見と産業構造の未成熟である。長年「ゲームは教育に悪影響を及ぼす」という負のイメージが根強く、これが他国に比べプロ選手の社会的地位の向上や公的支援の獲得を遅らせる要因となっている。また、PC ゲームが主流の海外に対し、日本では家庭用ゲーム機が普及したため、競技プラットフォームの乖離が国際競争力に影響を及ぼしている。さらに、選手を育成する教育カリキュラムや、引退後のキャリアパスを保証するエコシステムが欠如しており、若者が安心してプロを目指せる環境整備が急務である。文化的受容性の向上と、産学官連携による持続可能な支援体制の構築が、普及に向けた核心的課題である。
課題情報詳細	**1. 急速な産業化と学術的・制度的基盤の未整備** 「e スポーツ」はコンピューターゲームを用いた対戦をスポーツ競技として捉える概念であり、近年、その組織化および産業化が急速に進展している。日本国内においても、2018 年の一般社団法人日本 e スポー

	ツ連合（JeSU）の発足や国民体育大会文化プログラムへの採用、J リーグによる大会開催など、社会経済への普及が顕著である。本報告における分析対象となった先行研究の多くは、こうした急速な産業化を背景とした、プロ化の推進や市場における競争優位の獲得に関する議論が中心となっている。一方で、e スポーツに関する学術的・制度的な基盤整備は、その急激な成長速度に追いついておらず、未開拓な部分が多く残されているのが現状である。したがって、国内外の学術論文の整理を通じて、産業としての発展のみならず、その社会的機能や課題を構造的に把握することが求められている。 **2. 産業化および文化的普及における法的・倫理的障壁** e スポーツは、プログラムによる自動化という技術的要素や、仮想空間でのコミュニケーションという空間的要素において、従来のスポーツとは異なる特性を有するが、その普及に伴い構造的な課題が顕在化している。まず、産業化を巡る課題として、ゲームソフトの著作権保護や e アスリートの法的地位（労働法や団体交渉権の適用）の不明確さが挙げられる。また、大会運営における景品表示法への対応、賭博行為や不正行為への対策といったコンプライアンス上のリスクも構造的な問題として存在する。次に、文化としての普及・振興を巡る課題として、ゲーム障害への懸念や、殺人・暴力といった反社会的な描写の取り扱いが指摘されている。これらは法学、経営学、社会学、教育学といった多角的な視点から論じられており、産業の健全な発展を阻害する要因となっている。 **3. 「社会的包摂」の実現に向けた領域横断的アプローチ** e スポーツの真の発展可能性は、プログラムによる自動化という特性により、年齢、性別、身体的特徴、障害の有無といった物理的な障壁を克服し得ることにある。これは「社会的包摂（ソーシャル・インクルージョン）」の文脈において極めて重要であり、スポーツを通じて豊かな生活を営む権利を保障する「スポーツ基本法」の理念とも合致するものである。しかし、既存の研究では産業化の文脈が先行し、この観点からの議論は十分になされていない。 今後は、産業としての経済的基盤を盤石にすると同時に、保健・医療・福祉領域との有機的な連携を深めることが不可欠である。「カラダ・ココロ・シャカイに優しい e スポーツ」の開発を見据え、領域横断的

	な視点から社会的包摂の実現を目指すことが、e スポーツの持続可能な発展における結論的指針である。
備考	新潟医療福祉学会学術集会 保健・医療・福祉・スポーツ分野の研究発表と情報交換を目的として毎年開催される学術大会。学会員や専門家が演題発表、シンポジウム、特別講演を通じて知見を共有し、学際的な交流を促進する場となっている。

5.　技術革新とインフラの課題に関する資料等

No.01　地方が熱い日本は独自路線で市場が拡大求められるビジネスモデル変革とガバナンス強化

情報ソース名称	地方が熱い日本は独自路線で市場が拡大求められるビジネスモデル変革とガバナンス強化
情報公開元	三菱電機 Biz Timeline
URL	https://www.mitsubishielectric.co.jp/business/biz-t/contents/xperspectives/esports/002.html
公開日	不明（2020 年以降）
資料の種別	Web メディア記事（インタビュー）
課題の種別	知財管理とビジネスモデル変革 / 新規 IP 開拓とエコシステム / インフラ管理とガバナンス
著者	木村 知史（日経 BP 総合研究所 上席研究員）
資料の概要	日本の e スポーツ市場は、海外の大都市集中型興行とは異なり、地方自治体や地域企業が主導し、観光誘致や高齢者・障害者支援といった「社会課題解決」と連携する日本独自の成長モデルを形成しつつある。一方で、世界的な主流である「PC・基本プレイ無料（F2P）」モデルに対し、国内は依然として「家庭用ゲーム機・売り切り型」が中心であり、メーカーによる厳格な知的財産管理が実況者（ストリーマー）によるマーケティングやコミュニティ形成を阻害している点が構造的な課題である。 市場の持続的成長には、ユーザーを巻き込んだオープンイノベーション型の新規 IP 開発体制への転換に加え、不正防止や労働環境整備といったガバナンス（統治）を強化し、スポンサーや自治体が安心して参入できる社会的信頼を確立することが不可欠である。
課題情報詳細	**1. e スポーツ市場の経済的潜在性と地域主導の成長モデル**

	経済産業省等の試算によれば、国内の e スポーツ関連市場は 2025 年に約 3000 億円規模へ拡大すると予測されている。この市場構造の特徴は、大会運営やスポンサー収入等の「直接市場」に加え、周辺産業への波及効果が極めて大きい点にある。具体的には、教育、ヘルスケア、観光業など異業種との連携（掛け算）が容易であり、新たな経済圏を創出する潜在力を有する。特筆すべきは、大都市圏中心の海外事例とは異なり、日本では地方自治体や地域企業が主体となった市場形成が進んでいる点である。既存の公共施設（箱物）をオフラインイベント会場として活用することで観光誘致を図る事例や、高齢者・障がい者支援等の社会課題解決と連携した取り組みが見られる。これらは、単なる興行にとどまらず、地方創生や地域経済活性化の新たな手段として機能しつつあり、日本独自の成長モデルとして確立される可能性がある。 eスポーツ関連市場構成要素の広がり （出所：一般社団法人日本eスポーツ連合作図書「日本のeスポーツの発展に向けて」）

	2. ビジネスモデルの構造的相違と知的財産管理の課題 日本の e スポーツ市場が世界的な潮流と乖離している背景には、ハードウェア環境およびビジネスモデルの構造的な相違が存在する。海外では PC を基盤とし、基本プレイ無料（F2P）で競技人口を拡大させ、課金や周辺エコシステムで収益化するモデルが主流である一方、国内では家庭用ゲーム機（コンソール）による「売り切り型」モデルが長年市場を支配してきた。この構造的相違は、市場拡大の鍵となる「実況者（ストリーマー）」のエコシステム形成において顕著な障壁となっている。 海外タイトルでは、実況者による配信と収益化を許容し、それが強力なマーケティングとして機能しているが、国内企業は厳格な知的財産管理の下、第三者の営利活動を制限する傾向にある。その結果、Z 世代を中心とする若年層の関心が、自由な配信文化を持つ海外タイトルへ流出しており、国内 IP（知的財産）の求心力低下を招く要因となっている。 **3. サステナブルな開発エコシステムと新規 IP 創出の必要性** 国内ゲーム市場は成熟しているものの、ヒット作の多くが過去のシリーズ作品に依存しており、急速に変化する e スポーツのトレンドに対応した新規 IP の開拓が遅れている現状がある。e スポーツは IP を基盤としたブランドビジネスであり、市場の持続的な成長には、時代ごとの流行や技術変化に即応したコンテンツ供給が不可欠である。また、コンテンツ開発の体制においても変革が求められる。国内では大手パブリッシャー主導の開発が中心であるが、海外ではインディーズクリエ

	イターの登用や、ユーザーがゲームを改造・拡張する「Mod（モッド）」文化が、タイトルの長寿命化とコミュニティの活性化に寄与している。 日本の厳格な「作品」としての提供スタンスを見直し、ユーザーや小規模開発者を巻き込んだオープンイノベーション型の開発エコシステムを構築することが、中長期的な競争力の維持において重要な課題となる。 **4. 産業としての信頼性確保とガバナンス体制の強化** e スポーツ産業が社会的地位を確立し、持続的な発展を遂げるためには、産業としてのインフラ整備とリスク管理（ガバナンス）の徹底が急務である。e スポーツはブランドビジネスとしての側面が強く、一度の不祥事が産業全体のイメージを毀損し、スポンサー撤退や市場縮小を招くリスクを孕んでいる。実際に先行する韓国市場では、過去に選手の八百長問題により産業全体が深刻な停滞期を迎えた事例が存在する。したがって、個別のトラブル対応にとどまらず、業界全体として不正行為の防止、アンチ・ドーピングへの取り組み、選手の労働環境整備といった「守りの仕組み」を構築する必要がある。スポーツリーグと同等の厳格な管理体制を敷くことで、対外的な信頼性を担保し、地方自治体や異業種企業が安心して参入できる健全な市場環境を整備することが求められている。
備考	**ヒョン・バロ** KPMG コンサルティング ディレクター/e スポーツアドバイザリー 航空宇宙工学博士。米国でデータサイエンティスト・研究開発、韓国大手自動車メーカーを経て 2017 年より KPMG コンサルティングへ入社し、先端技術を活用するビジネスコンサルティングに従事。1990 年代の韓国で成長し始めた e スポーツ産業を思春期にユーザーとして体験したことを活かして、2018 年に企業の e スポーツ事業に助言・支援を行う e スポーツアドバイザリーサービスを立ち上げ、業界をリードする。

No.02 「視聴者の代表」として挑む e スポーツメディアの未来―SmashlogTV 代表 杉山尚樹氏インタビュー

情報ソース名称	「視聴者の代表」として挑む e スポーツメディアの未来―SmashlogTV 代表 杉山尚樹氏インタビュー

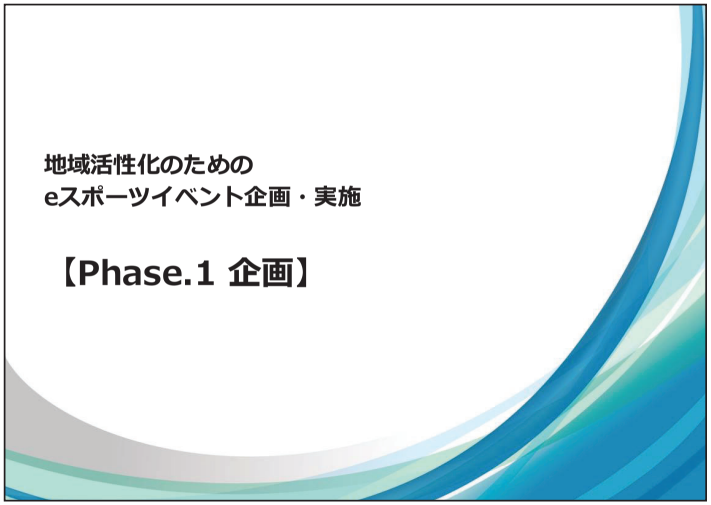
情報公開元	GameBusiness.jp
URL	https://www.gamebusiness.jp/article/2024/08/21/23412.html
公開日	2024/08/21
資料の種別	Web メディア記事（インタビュー）
課題の種別	市場実態と持続可能性のギャップ / メディア収益化と利益還元 / ファンコミュニティの維持
著者	ハル飯田（e スポーツライター）
資料の概要	e スポーツ界の重要な課題は、競技シーンにおける情報の不透明性と、視聴者の知的欲求を満たす多角的なコンテンツの欠如である。かつては有力タイトルの新作発表時であっても、選手やメタ情報の解説が不足しており、一般層が競技の深みや選手のパーソナリティを理解する場が限られていた。また、単なる攻略情報の提供に留まらず、選手の背景にある「物語」を伝え、格闘技の特番のように未経験者でも熱狂できる「観戦の動機付け」を行うメディア機能が依然として不足している。情報の透明性を高め、ファンが特定の選手やチームに深く感情移入できるような厚みのある情報発信体制の確立が、市場のさらなる拡大に向けた不可欠な課題である。
課題情報詳細	**1. 産業構造の特質とメディア・地域連携による経済圏の拡大** 経済産業省等の試算において国内 e スポーツ市場は拡大基調にあるとされるが、その成長には周辺産業への波及効果が不可欠である。 市場構造としては、興行収入等の直接市場に加え、教育や観光、福祉といった異業種との連携が進展しており、特に日本では地方自治体が既存施設を活用した集客や、高齢者・障がい者支援と結びつけた地域主導型のモデルが形成されつつある。この市場において、メディア機能は単なる情報伝達以上の役割を担う。初期の市場では、選手の技術や背景に関する情報の非対称性が存在し、コンテンツの不足が課題であったが、現在では選手のパーソナリティや競技の文脈を可視化する取り組みが進んでいる。これは格闘技の事前番組のように視聴者の熱量を高め、競技への没入感を醸成する「装置」として機能しており、ファンコミュニティの維持拡大およびスポンサー価値の向上に寄与する重要なインフラとなっている。

	 2. ビジネスモデルの国際的乖離と知的財産管理の構造的課題 日本の e スポーツ産業が抱える構造的な課題として、世界標準のビジネスモデルとの乖離が挙げられる。海外では PC・基本プレイ無料（F2P）を基盤とし、実況者（ストリーマー）による配信が強力なマーケティング機能を果たしているのに対し、国内では家庭用ゲーム機主体の売り切り型モデルと厳格な知的財産管理が主流である。この相違は、第三者による自由な配信や創作活動を制限し、若年層の関心が海外タイトルへ流出する要因となっている。また、コンテンツ供給の持続性も課題である。視聴者の関心をつなぎ留めるには高い頻度での情報更新とコンテンツの物量が求められるが、現状では特定のタイトルや一過性のブームに依存する傾向が見られる。 市場の競争力を維持するためには、開発者とユーザー、メディアが連携し、オープンイノベーション型の開発エコシステムを構築することで、情報の透明性を高めつつ新規 IP や継続的な話題を提供し続ける体制への転換が必要である。 **3. 市場の持続可能性確保と産業ガバナンスの強化** 産業として長期的な発展を遂げるためには、市場の実態と社会的評価のギャップを解消し、ガバナンスを強化することが急務である。現在、表面的なイベントの盛り上がりに対し、実際の視聴者数や関心度が乖離しているケースが散見され、この認識のズレが投資対効果の悪化や産業の衰退（一過性のブーム化）を招くリスクが存在する。選手や関係者が適正な収益を得て活動を継続できる経済基盤の確立は、未だ道

	半ばである。したがって、個別のトラブル対応にとどまらず、業界全体として不正防止や労務環境の整備といったリスク管理体制を構築し、対外的な信頼性を担保する必要がある。 　メディアや興行主は、正確な市場データの把握と情報の透明化に努め、スポンサー企業や自治体が安心して参入できる健全な市場環境を整備することが、構造的な課題解決に向けた必須要件である。
備考	杉山尚樹（すぎやま なおき） e スポーツメディア「SmashlogTV」の代表取締役。元エイベックスグループ社員・Web エンジニアとしてのキャリアを経て、YouTube を中心に e スポーツ攻略情報や選手のパーソナリティ紹介など多彩なコンテンツを発信する媒体を運営している。「視聴者の代表」の視点でメディア価値の創造と業界発展を目指し、新たなコンテンツ展開にも挑戦している。

２．PBL 教材「e スポーツイベント企画運営 PBL」

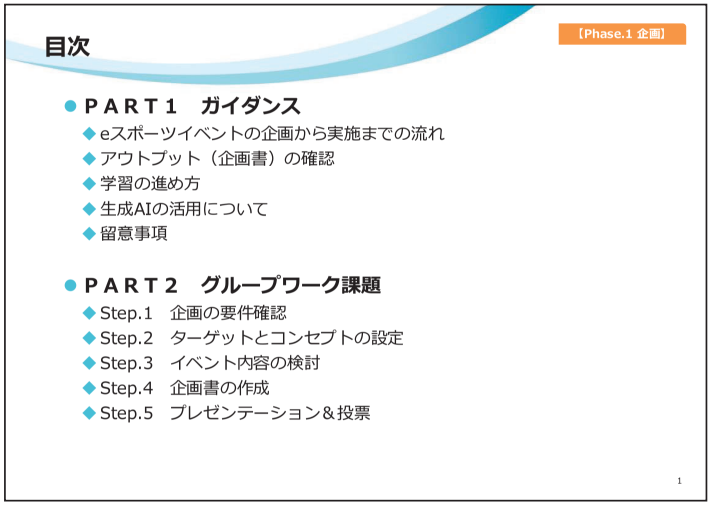
① e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.1 企画】 …… 111
② 【別添】企画提案募集要項 …… 148
③ 【フォーマット】イベント企画提案書 …… 149
④ 【回答例】ワークシート回答例【Phase.1 企画】 …… 151
⑤ e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.2 準備】 …… 155
⑥ 【フォーマット】使用許諾申請書 …… 168
⑦ 【フォーマット】大会規約 …… 169
⑧ 【フォーマット】運営マニュアル …… 172
⑨ 【フォーマット】大会ルール …… 174
⑩ 【フォーマット】進行スライド …… 175
⑪ 【フォーマット】進行台本 …… 178
⑫ 【フォーマット】チラシ …… 181
⑬ 【フォーマット】トーナメント表 …… 182
⑭ 【フォーマット】会場レイアウト・必要機材 …… 183
⑮ e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.3 運営】 …… 185
⑯ 【フォーマット】役割分担表 …… 195
⑰ e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.4 評価】 …… 196
⑱ 【フォーマット】イベント実施報告書 …… 205



この教材では、地域活性化を目的としたeスポーツイベントの企画から実施までを、段階的に学習していきます。

eスポーツを使って地域の人を集め、交流を生み、価値を生むための手段として活用することが本教材のテーマです。

全体は「企画」「準備」「運営」「評価」の4つのフェーズに分かれており、このPhase.1では、その中でも最初の段階である「企画」に焦点を当てます。
企画フェーズでは、どのような目的で誰に向けてどんな体験を提供するイベントなのかを整理し、イベントの土台となる考え方を形にしていきます。

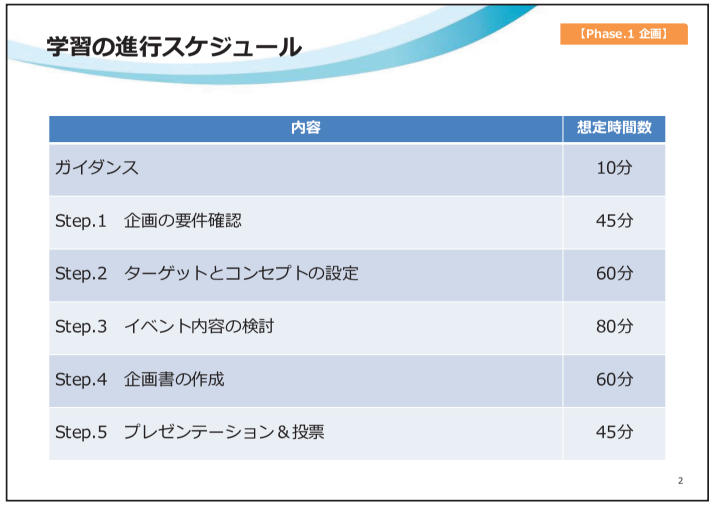


このスライドでは、Phase.1で扱う内容の全体構成を示しています。

まずPART1 ガイダンス では、本教材を進める上での前提情報を共有します。
eスポーツイベントとはどのようなものか、企画から実施までにはどのような流れがあるのか、最終的にどのようなアウトプットを目指すのか、といった点を確認します。

特に「eスポーツイベントの企画から実施までの流れ」は、イベント全体像を把握するための重要なパートです。
ここを理解しておくことで、後のグループワークでの検討がスムーズになります。

続くPART2 グループワーク課題 では、実際にeスポーツイベントを企画する立場になって検討を進めていきます。
要件確認から始まり、ターゲットとコンセプトの設定、イベント内容の検討、企画書の作成、そして発表と投票までを行います。



このスライドでは、Phase.1全体の学習進行スケジュールを示しています。

本教材では、グループワークを中心に学習を進めるため、各ステップごとに 想定時間 を設定しています。
これは、限られた時間の中で考えをまとめること現実の企画業務に近い形で検討を進めることを意識してもらうための工夫です。

ガイダンスでは、これから行う学習の目的や前提を整理します。

その後、Step1からStep5にかけて、段階的に企画を具体化していきます。
時間を意識しながら進めることで、「どこに時間をかけるべきか」「議論が足りていない部分はどこか」といった点にも自然と目が向くようになります。
必要に応じて、進行を調整しながら進めても構いません。

まずは、本教材全体のガイダンスを行います。

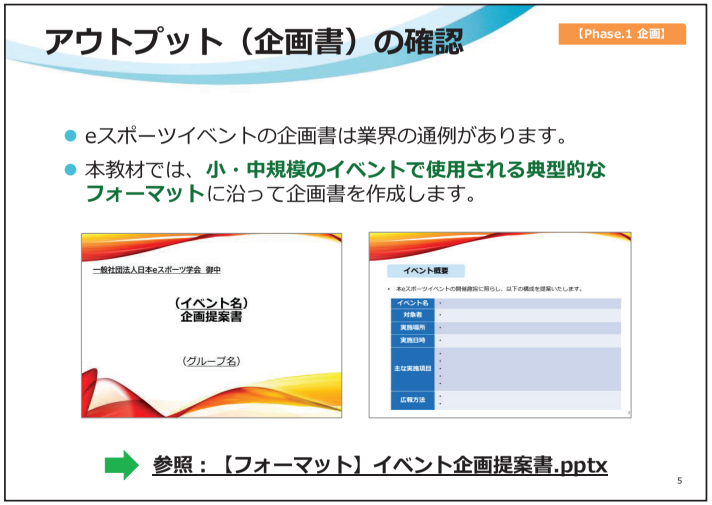
ここでは、これから行う学習の進め方や、どのようなアウトプットを目指すのかを共有し、以降のグループワークにスムーズに取り組めるよう準備を行います。

ここでは、eスポーツイベントの企画から実施までの全体の流れについて説明します。

eスポーツイベントは、思いつきで実施できるものではなく、企画、準備、運営、評価という複数の工程を経て成り立っています。
このスライドでは、その全体像をフェーズごとに整理し、今回の学習が「どの部分を扱っているのか」を学習者に意識してもらうことを目的としています。

本教材では、4つのフェーズのうち Phase.1「企画」に焦点を当てます。
Phase.1 では、イベントのテーマ設定や対象者の検討、目標の整理などを行い、最終的に イベント企画書を完成させることをゴールとします。

この段階での検討が不十分だと、後の準備や運営のフェーズで問題が発生しやすくなるため、企画フェーズはイベント全体の土台となる重要な工程であることを伝えます。

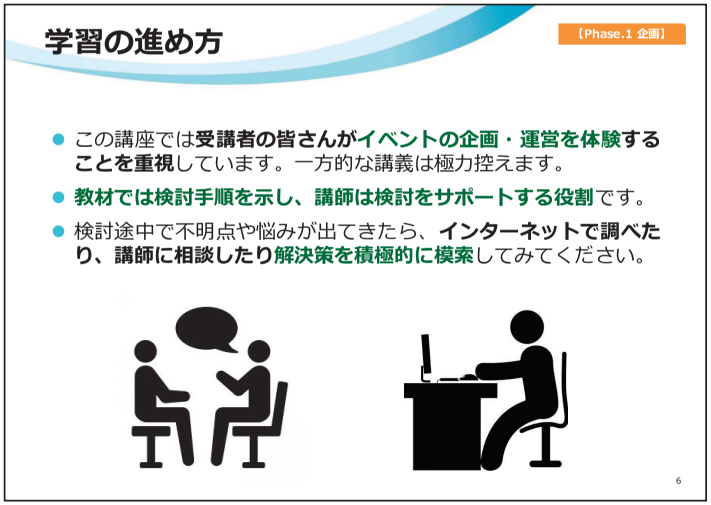


具体的なグループワークに入る前に、Phase.1 の最終アウトプットである「企画書」のイメージを確認します。

eスポーツイベントの企画書は、会社や団体によって細かな違いはありますが、業界の中である程度共通した構成や書き方があります。

本教材では、小・中規模の eスポーツイベントで実際に使われることの多い、典型的なフォーマットをもとに企画書を作成していきます。
これは、実際の現場でも応用しやすい形で学習してもらうことを目的としています。

学習者に企画書を見せる際には、フォーマット一覧にある「イベント企画提案書」の PowerPoint データを表示しながら、・企画書全体がどのような構成になっているのか・それぞれの項目で何を整理すればよいのかを具体的に説明します。
この段階でアウトプットの完成形を共有しておくことで、学習者が「何のために考えるのか」「どこを目指して作業するのか」を明確にした状態で、グループワークに取り組めるようにします。



このページでは、本講座全体の学習の進め方について説明します。

本講座は、eスポーツイベントの企画・運営を実際に体験することを重視した構成となっています。
そのため、一方的に知識を伝える講義形式ではなく、受講者が自ら考え、話し合い、試行錯誤しながら企画を形にしていく学習スタイルを採用しています。

教材では、イベント企画を進める上での検討手順や考え方の枠組みを示しますが、細かい答えや正解を提示することは目的としていません。
講師は、受講者の検討を前に進めるためのサポート役として関わることが重要になります。

検討の途中で、受講者から疑問や悩みが出てきた場合には、すぐに答えを与えるのではなく、・どこが分からないのか・何を調べれば解決できそうかを一緒に整理するように促しましょう。
必要に応じて、インターネットでの情報収集や、生成AIなどのツールを活用させながら、受講者自身が解決策を見つけられるようフォローします。

この講座では、「考えた過程そのもの」が学習成果であることを意識して進行してください。

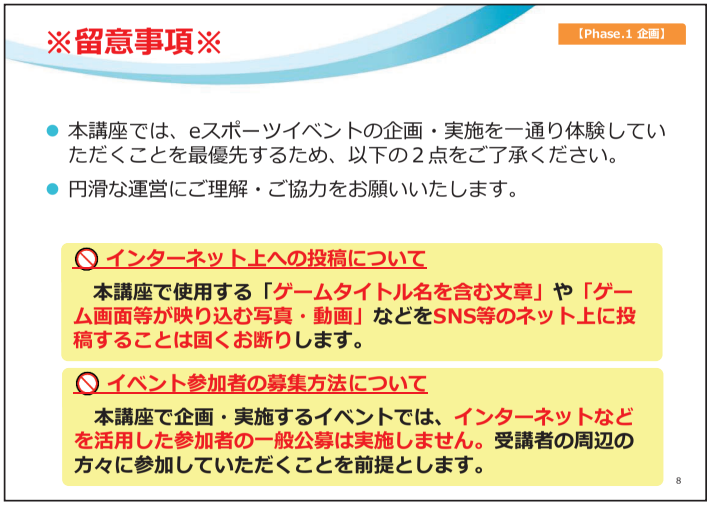
このページでは、本講座における生成AIの活用方針について説明します。

本講座では、eスポーツイベントの企画を進める上で、生成AI（ChatGPT、Gemini など）を積極的に活用することを推奨しています。

生成AIは、・アイデア出し・企画内容の整理・文章表現のたたき台作成・情報収集や視点の補助といった場面で有効なツールです。

特に、企画初期の発想段階や、検討が行き詰まった際のヒントとして活用することで、学習をスムーズに進めることができます。

一方で、生成AIの出力をそのまま使用することは推奨しません。
AIが生成した内容については、必ず受講者自身が内容を確認し、企画の目的や条件に合っているかを判断した上で修正・調整する必要があります。
講師としては、「AIはあくまで補助的なツールであり、最終的な判断や責任は人が持つ」という点を強調しながら説明してください。



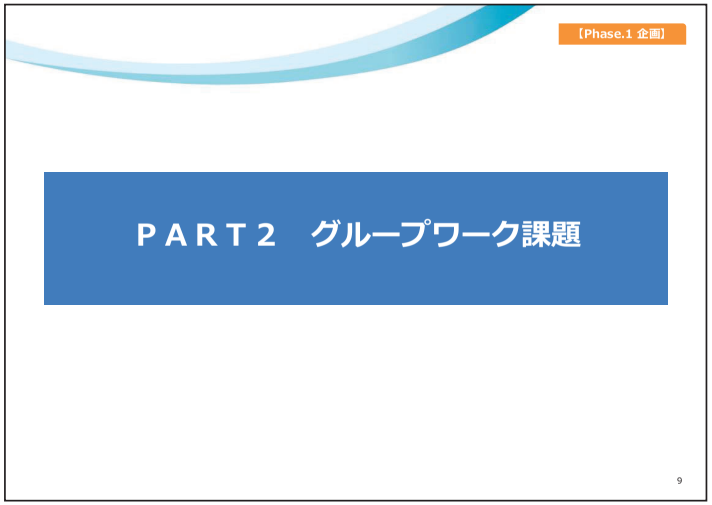
このページでは、本講座を進める上での留意事項について説明します。

本講座は、eスポーツイベントの企画から実施までを一通り体験してもらうことを最優先としています。
そのため、運営上の都合やリスク管理の観点から、いくつか制限事項を設けています。

まず、インターネット上への投稿についてです。
本講座で使用するゲームタイトル名を含む文章や、ゲーム画面・会場の様子が映り込む写真・動画などを、SNS等のインターネット上に投稿することは禁止とします。
これは、著作権や運営管理上の理由によるものであり、受講者個人の発信を制限する意図ではないことをあらかじめ説明してください。

次に、イベント参加者の募集方法についてです。
本講座内で企画・実施するイベントでは、インターネットを利用した一般募集は行いません。

参加者は、講座受講者本人、専門学校の生徒、関係者など、あらかじめ定められた範囲内から参加してもらう前提となります。
これらの留意事項については、「実際の現場ではより柔軟な対応が必要になる場合もあるが、本講座では学習を円滑に進めるために条件を限定している」という補足を行うと、受講者の理解が得やすくなります。



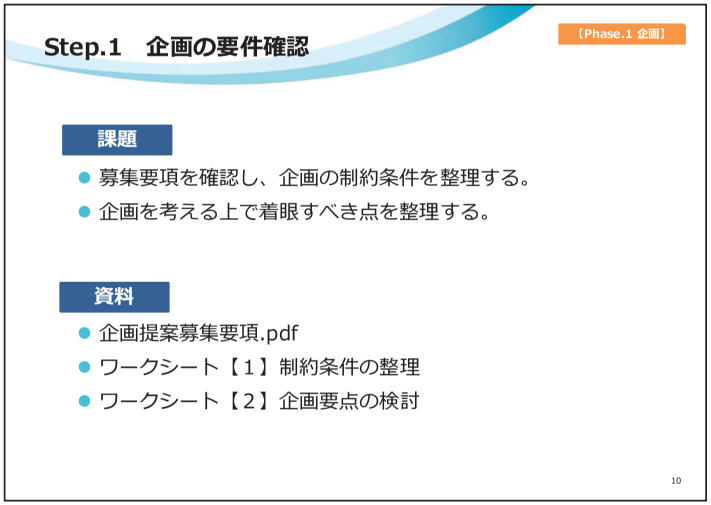
つぎに、グループワーク課題を進めていきます。

ここでは、これまでに説明してきた「eスポーツイベントの企画から実施までの流れ」や、「フェーズ1で何を目指すのか」といった前提情報が、受講者に十分伝わっているかを簡単に確認します。

特に、
・本講座が「イベントを実際に企画する」ことを目的としていること
・フェーズ1では、イベントのテーマや対象、目標を整理し、企画書を作成することがゴールであること

この2点は、グループワークに入る前に必ず再確認してください。
前提理解に不安がある場合は、スライドを振り返りながら簡単に補足説明を行い、その上でグループワーク課題の全体像を説明します。

ここからは「考える時間」が中心になることを伝え、受講者の意識を切り替えましょう。



このスライドでは、グループワーク課題の最初のステップとして、イベント企画を検討するための前提条件を整理することを目的とします。
いきなりアイデア出しに入るのではなく、「今回の企画で、すでに決まっていること・守るべき条件」を把握することが重要であると説明します。

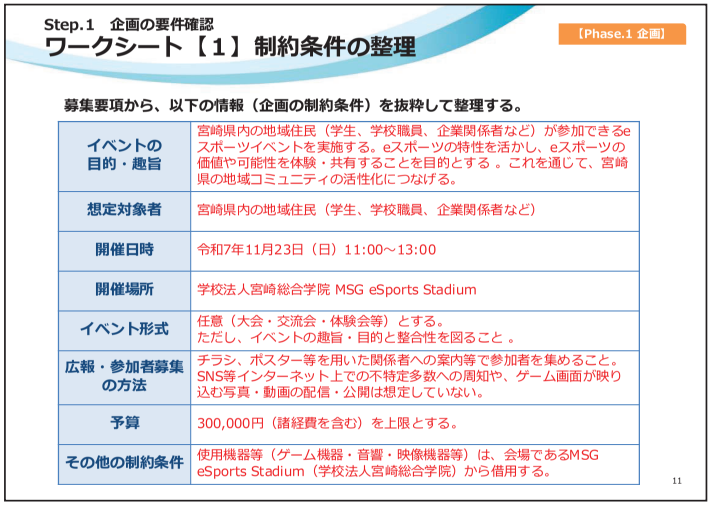
このステップでは、以下の資料を使用します。
・企画提案募集要項
・ワークシート【1】制約条件の整理
・ワークシート【2】企画要点の検討

まずは募集要項の読み合わせを行い、イベントの趣旨や対象、開催条件、委託内容などを確認しましょう。
指導ポイントとしては、募集要項に書かれている内容をそのまま整理することを意識させ、この段階では「面白い企画」を考える必要はないことを伝える点が挙げられます。

自由に決めてよい部分と、制約としてすでに決まっている部分を区別することが、この後の企画検討を進めるうえで重要になります。

募集要項の確認後は、ワークシート【1】で制約条件を整理し、その内容をもとにワークシート【2】で企画の方向性を考えさせます。
条件整理が不十分なまま次に進もうとしているグループがあれば、募集要項に立ち戻るよう促し、アイデア先行になりすぎている場合は「今回は要件確認のステップである」ことを改めて伝えましょう。

このステップは、以降の企画検討の土台となる工程であるため、短時間でも丁寧に確認するよう意識づけを行います。

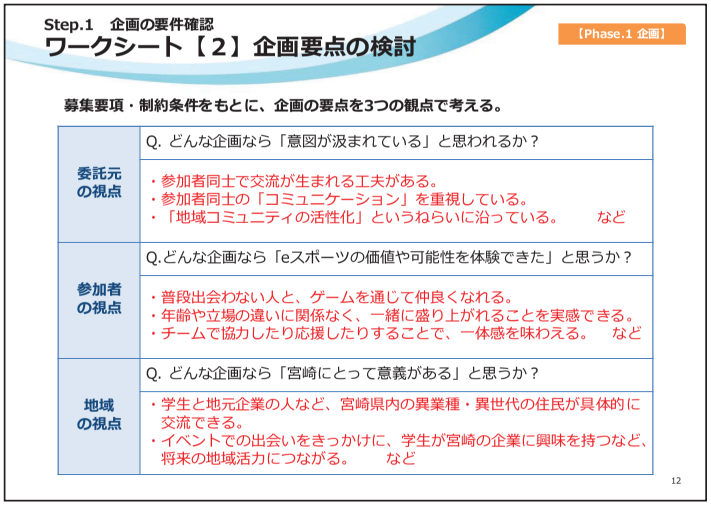


このスライドでは、企画提案募集要項の内容をもとに、イベント企画における制約条件を整理します。
ここで扱う内容は、企画の良し悪しを判断するものではなく、「今回の企画で前提として守る必要がある条件」を明確にすることが目的であると説明しましょう。

進め方としては、募集要項を参照しながら、ワークシート【1】の各項目を順に埋めていきます。
イベントの目的や想定対象者、開催日時・場所、イベント形式、広報方法、予算など、募集要項に明記されている情報を抜き出して整理させます。

指導の際には、ここで新しいアイデアや独自の解釈を加えないよう注意を促します。
「書いてあることを正確に整理する」ことが重要であり、分からない項目がある場合は、勝手に補完するのではなく、募集要項を読み返すか講師に確認するよう伝えましょう。

また、グループによっては、制約条件を軽く捉えてしまう場合があるため、「この条件の中で企画を考えること自体が企画力につながる」という点を補足すると理解が深まります。
この段階で条件整理が不十分な場合、後の企画検討がぶれやすくなるため、全体を見回りながら記入状況を確認します。



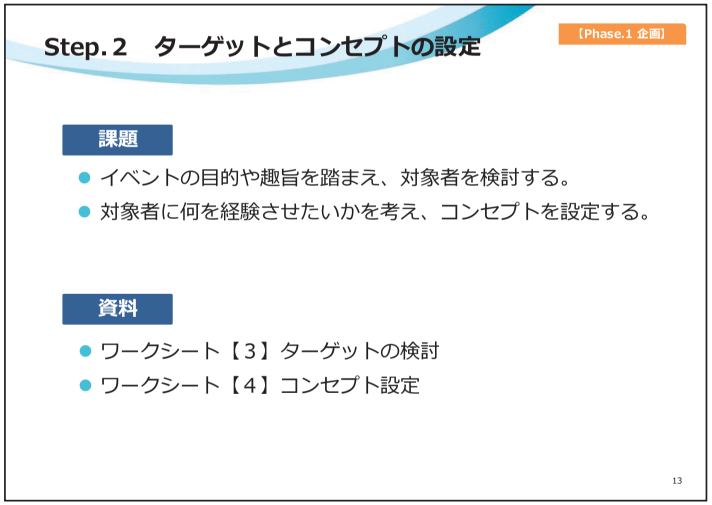
このスライドでは、ワークシート【1】で整理した制約条件をもとに、企画の要点を検討します。
ここからは単なる条件整理ではなく、「どのような企画にするか」を考えるフェーズに入ることを説明します。

企画要点は、委託元の視点、参加者の視点、地域の視点という3つの観点から考える構成になっています。
それぞれの視点について、「どんな企画なら意味があると思われるか」「どんな体験が提供できるか」を言語化させることが狙いです。

指導ポイントとしては、いきなり完成度の高い答えを出そうとしなくてよいことを伝え、まずは簡単な言葉でもよいので考えを書き出させる点が挙げられます。
また、1つの視点だけに偏らず、3つの視点すべてを意識して考えるよう声掛けを行いましょう。

回答例を参考として提示する場合は、「正解」ではなく「考え方の一例」であることを補足し、安易な写しにならないよう注意します。
検討が進んでいないグループには、「この企画は誰にとってどんな価値があるか」と問いかけることで思考を促します。

このステップは、次の企画内容検討につながる重要な工程であるため、制約条件と企画要点がつながっているかを意識させながら進行しましょう。



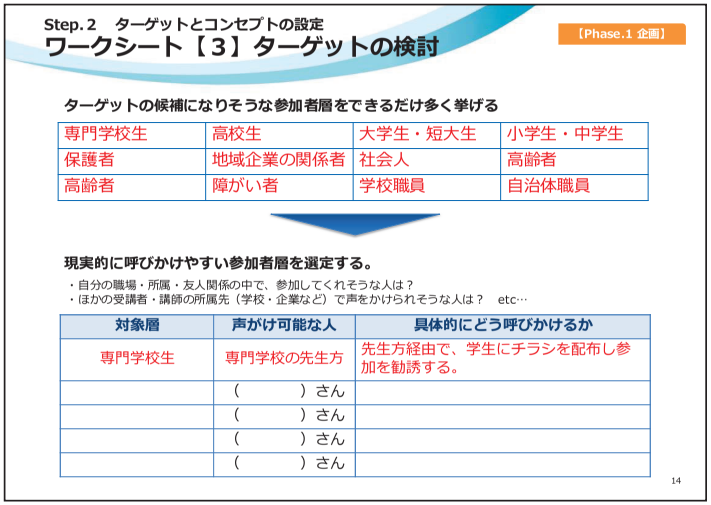
ここからはステップ2として、イベントのターゲットとコンセプトの設定に取り組みます。

ステップ1で整理したイベントの目的や制約条件を踏まえたうえで、「誰に向けたイベントなのか」「その人たちに何を体験してもらいたいのか」を具体化していくフェーズです。
この段階では、いきなり完成形を決める必要はありません。

まずは対象となり得る参加者像を幅広く考え、その中から現実的に参加してもらえそうな層に絞り込んでいくことが重要です。

また、ターゲットの設定とコンセプトの設定は別々の作業ではなく、相互に関係しています。
「この人たちに来てもらうなら、どんな体験が合っているか」「この体験をさせたいなら、どんな人が対象になるか」といった形で、行き来しながら検討するよう促しましょう。

このステップでは、ワークシート【3】と【4】を使用して作業を進めていきます。



Step.2　ターゲットとコンセプトの設定
ワークシート【3】ターゲットの検討
【Phase.1 企画】

ターゲットの候補になりそうな参加者層をできるだけ多く挙げる

専門学校生	高校生	大学生・短大生	小学生・中学生
保護者	地域企業の関係者	社会人	高齢者
高齢者	障がい者	学校職員	自治体職員

現実的に呼びかけやすい参加者層を選定する。
・自分の職場・所属・友人関係の中で、参加してくれそうな人は？
・ほかの受講者・講師の所属先（学校・企業など）で声をかけられそうな人は？　etc…

対象層	声がけ可能な人	具体的にどう呼びかけるか
専門学校生	専門学校の先生方	先生方経由で、学生にチラシを配布し参加を勧誘する。
	（　　）さん	
	（　　）さん	
	（　　）さん	
	（　　）さん	

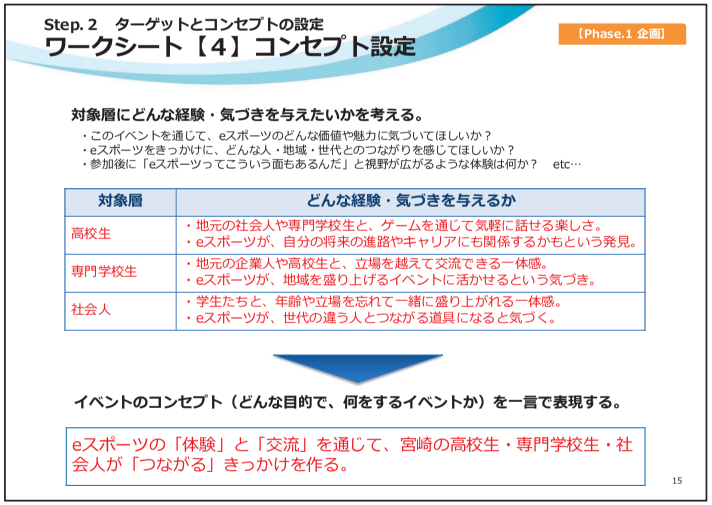
14

ここでは、ターゲットとなり得る参加者層をできるだけ多く洗い出す作業を行います。
最初から一つに決めようとせず、年齢・立場・関心の違いなどを意識しながら、幅広く候補を出すよう指導してください。

候補を出したあとは、「実際に声をかけられるかどうか」という現実的な視点で整理していきます。
自分たちの学校や職場、友人関係、講師や関係者のネットワークなど、実際に連絡が取れそうな人を具体的に想定させることがポイントです。

このとき、「誰に」「どのように声をかけるか」まで考えさせることで、机上の空論にならないターゲット設定につながります。
インターネットでの一般募集は行わない前提であることをあらためて確認し、身近な人への声かけを前提に考えさせましょう。

記入が進まないグループには、「このイベントに一番来てほしい人は誰か」「絶対に呼べそうな人は誰か」といった問いかけで思考を促します。



Step.2　ターゲットとコンセプトの設定
ワークシート【4】コンセプト設定
【Phase.1 企画】

対象層にどんな経験・気づきを与えたいかを考える。
・このイベントを通じて、eスポーツのどんな価値や魅力に気づいてほしいか？
・eスポーツをきっかけに、どんな人・地域・世代とのつながりを感じてほしいか？
・参加後に「eスポーツってこういう面もあるんだ」と視野が広がるような体験は何か？　etc…

対象層	どんな経験・気づきを与えるか
高校生	・地元の社会人や専門学校生と、ゲームを通じて気軽に話せる楽しさ。 ・eスポーツが、自分の将来の進路やキャリアにも関係するかもという発見。
専門学校生	・地元の企業人や高校生と、立場を越えて交流できる一体感。 ・eスポーツが、地域を盛り上げるイベントに活かせるという気づき。
社会人	・学生たちと、年齢や立場を忘れて一緒に盛り上がれる一体感。 ・eスポーツが、世代の違う人とつながる道具になると気づく。

イベントのコンセプト（どんな目的で、何をするイベントか）を一言で表現する。

eスポーツの「体験」と「交流」を通じて、宮崎の高校生・専門学校生・社会人が「つながる」きっかけを作る。

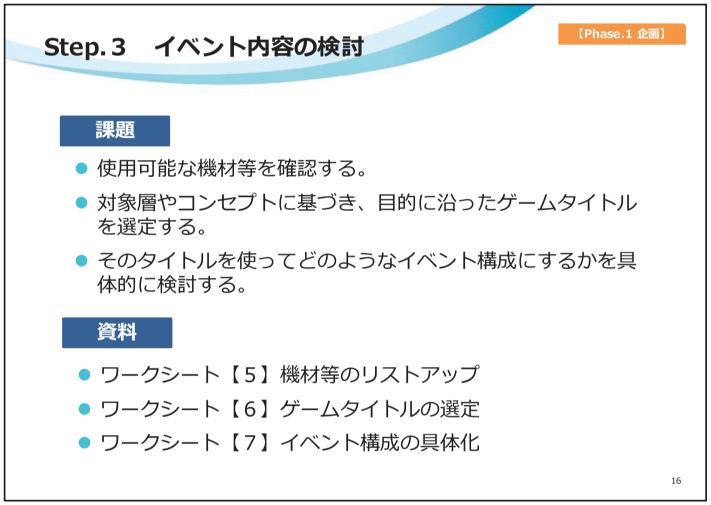
15

次に、設定したターゲットに対して、どのような経験や気づきを提供したいのかを考えます。

ここではイベント内容そのものよりも、「参加したあとに何を感じてほしいか」「どんな印象を持って帰ってほしいか」に意識を向けさせることが重要です。
eスポーツの楽しさや競技性だけでなく、人との交流、世代間のつながり、地域との関わりなど、イベントを通して伝えられる価値は何かを考えさせましょう。
ターゲットごとに期待する体験が異なっても問題ありません。

検討が進んだら、それらを踏まえてイベント全体のコンセプトを一言で表現します。
このコンセプトは、今後のイベント内容や企画書全体の判断軸になります。

言葉が抽象的になりすぎている場合は、「そのイベントはどんな一日になるのか」「参加者にどう説明するか」をイメージさせると整理しやすくなります。
ここで決めたコンセプトが、次のステップ以降の検討につながっていくことを意識させながら進めましょう。



ここからは、設定したターゲットやコンセプトをもとに、イベントの具体的な中身を検討していきます。

このステップでは「どのような体験を、どのような形で提供するか」を具体化することが目的です。
まず、使用可能な機材や会場環境など、現実的な制約条件を確認した上で、イベントで使用するゲームタイトルを検討します。

そのうえで、選定したタイトルを使って、どのようなイベント構成にするのかを具体的に考えていきます。
ここでは「やりたいこと」だけで考えるのではなく、「実際に実施できるかどうか」という視点を常に意識させることが重要です。
機材・時間・参加者層といった条件と、コンセプトがきちんと噛み合っているかを確認しながら進めましょう。

このステップでは、ワークシート【5】と【6】と【7】を使用して作業を進めていきます。

このワークでは、イベントを実施する前提として、使用可能な機材や設備の状況を整理します。

ゲームタイトルやイベント内容を検討する前に、「何が使えるのか」「どこまで対応できるのか」を把握しておくことが重要です。
まずは、ゲームタイトルそのものの使用可能数を確認し、続いてパソコンやゲーム機、モニター、コントローラー、ネットワーク環境など、イベント運営に必要な機材を一つずつ洗い出します。

会場関連の項目についても、収容人数や机・椅子の数、映像投影の可否などを確認させましょう。
この段階では、正確さよりも「漏れなく考えること」を重視します。

あとから「それが足りなかった」「想定していなかった」とならないよう、細かい部分まで意識して書き出すよう促してください。

Step.3　イベント内容の検討

ワークシート【6】ゲームタイトルの選定

【Phase.1 企画】

コンセプトを実現できるタイトルを1つ選び、選定理由や強み・弱みを検討する。

採用するタイトル	・ぷよぷよeスポーツ
強み	・知名度が抜群で、老若男女問わずルールが分かりやすい 。 ・操作がシンプルなため、未経験者や初心者でもすぐに参加できる。 ・世代や立場の違う人が一緒に盛り上がりやすい 。 ・1試合の時間が短く、多くの人が交流・体験する時間を作れる。
弱み	・経験者と未経験者の実力差（連鎖の知識など）が非常に出やすい。 ・基本は1対1の対戦形式のため、チームでの交流には工夫が必要。 ・演出の派手さはなく、物足りなく感じる可能性がある。
選定理由	・イベントの目的である「幅広い年齢層の交流」 を体験してもらうのに最も適しているため。 ・誰もが参加しやすいイベントを目指すには、比較的ハードルが低く、初心者や未経験者も参加しやすいゲームが適切なため。

18

ここでは、候補の中から実際に採用するゲームタイトルを1つ選び、その理由を整理します。

単に「人気があるから」「知っているから」という理由ではなく、イベントの目的やコンセプトを実現できるかどうかを軸に考えさせましょう。
強みの欄では、そのタイトルがイベントにどのような価値をもたらすかを整理します。

一方で、弱みについても正直に書き出し、その弱みをどう補うか、もしくは許容できるかを考えることが重要です。
選定理由では、「なぜこのタイトルでなければならないのか」を言語化させます。

ここで整理した内容は、後の企画書作成やプレゼンテーションにもつながるため、できるだけ具体的に書かせるようにしましょう。

Step.3　イベント内容の検討

ワークシート【7】イベント構成の具体化

【Phase.1 企画】

(1) イベントの方向性や主な実施項目を決める。

重視する方向性	競う　交流する　体験する　その他（　　）	
主な構成要素（複数選択可）※〇を付ける	〇	大会（例：トーナメント／リーグなどで勝敗や順位を競う）
		対戦（例：対戦を通じて参加者同士が交流する）
	〇	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）
		練習（例：特定のゲームタイトルについて、参加者同士で技術を高め合う）
		観戦（例：トーナメントなどの決勝を観戦する／プロやタレントなどの対戦を観戦する）
	〇	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2時間）	・講演会（eSportsとは何か） ・交流体験（チームごとのぷよぷよの練習会） ・トーナメント試合（チーム戦） ・表彰式	

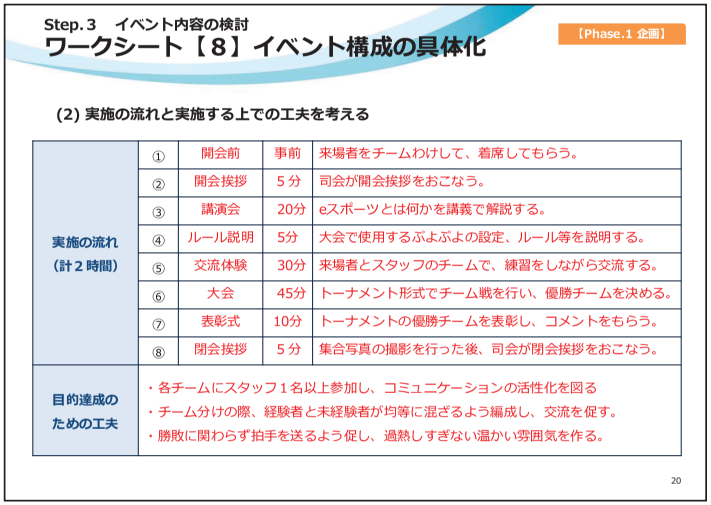
19

このワークでは、イベント全体の方向性と主な実施項目を決定します。

競技性を重視するのか、交流や体験を重視するのかなど、イベントの性格を明確にすることが目的です。

複数の要素を組み合わせることも可能ですが、あれもこれも詰め込みすぎないよう注意が必要です。
設定したコンセプトとズレていないかを確認しながら、優先順位をつけて整理させましょう。

また、実施時間の合計が現実的かどうかにも目を向けさせます。
「2時間で本当にできるか」という視点を持たせることで、より実践的な企画検討につながります。

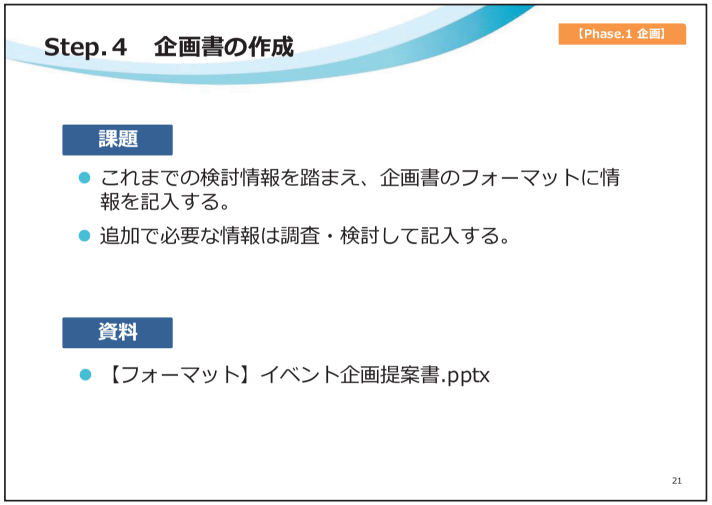


最後に、イベント当日の流れを時系列で整理します。

開会挨拶から閉会挨拶まで、一連の流れを具体的に書き出すことで、イベント全体のイメージを明確にします。

この際、「参加者が今どの状態か」「待ち時間が長くなっていないか」「説明が不足していないか」といった、参加者目線で確認することが重要です。
単なるスケジュール表にならないよう、各工程の目的や工夫も意識させましょう。

最後の「目的達成のための工夫」では、イベントを通して何を感じてもらいたいのか、そのためにどんな仕掛けを入れるのかを整理します。
ここまでで検討してきたターゲット・コンセプトが、イベント構成にきちんと反映されているかを振り返る機会として活用してください。



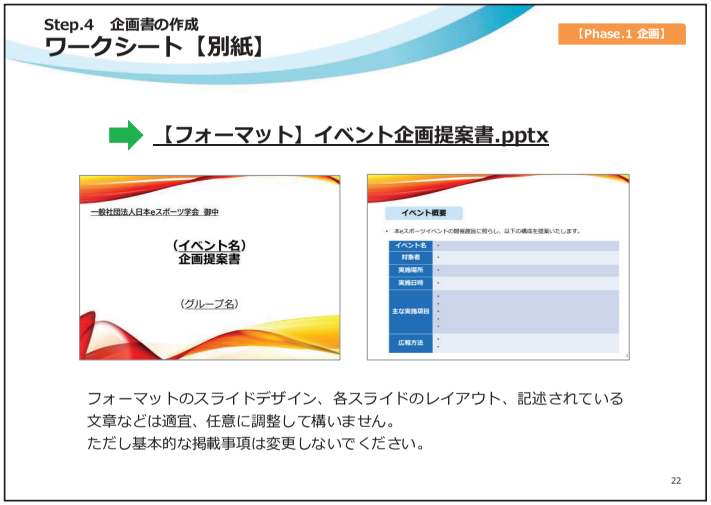
ここでは、これまでのステップで検討してきた内容を整理し、イベント企画書として形にしていきます。

Step.1～3で考えた目的、ターゲット、コンセプト、イベント内容が企画書の中で一貫した内容になっているかを意識させながら作業を進めましょう。

企画書は、用意されているフォーマットをベースに作成しますが、文章表現やスライドの構成は、グループごとに調整して構いません。
ただし、イベント名、目的、対象者、実施内容、広報方法など、基本的な掲載項目は省略せず、必要な情報が第三者にも伝わる状態になっているかを確認させます。

作業中は、書くこと自体が目的にならないよう注意し、「この企画はどんなイベントなのか」「なぜこの内容なのか」が読み手に伝わるかどうかを意識するよう声をかけましょう。
追加で情報が必要な場合は、インターネットで調べたり、これまでの資料を見返したりしながら、根拠をもって記載することを促します。

また、企画書の作成を進める際、これまで十分に検討ができていなかったポイントがでてきたり、検討してきた内容を変更する必要性が生じる場合があります。
その際は、無理に検討してきた内容で企画書を作るのではなく、時間をとって再検討させるよう指導します。



企画書の作成では、資料のフォーマットが用意されています。

フォーマットのスライドデザインやレイアウトは参考例であり、内容が正しく整理されていれば、細かな見た目の違いは問題ありません。
一方で、企画書として最低限必要な項目は、実務でも共通している部分が多いため、項目そのものを削除したり、意味が変わってしまうような変更は行わないよう説明します。

この資料だけを見て、イベントの全体像が分かるか」という視点を持たせることがポイントです。

最後に、各グループが作成した企画書をもとにプレゼンテーションを行います。

プレゼン時間は1グループあたり5～10分程度、発表後に質疑応答の時間を設けます。
すべてを細かく説明する必要はなく、企画の狙いや特徴が伝わる構成になっているかを重視しましょう。

発表を聞く側の受講者には、「どの企画が一番良かったか」という視点だけでなく、「なぜそう思ったのか」を意識して聞くよう促します。

プレゼン終了後は、事前に準備されたDiscordサーバーのアンケート機能にて、もっともよかった企画に投票を行うよう案内します。
投票結果そのものよりも、他グループの企画を比較しながら、自分たちの企画の良かった点や改善できそうな点に気づくことが、このステップの目的であることを補足しておくとよいでしょう。

プレゼンテーションと投票が終了したら、フェーズ1はこれで完了となります。

※本紙は一般社団法人日本ｅスポーツ学会が作成した架空の募集要項です。

宮崎県におけるｅスポーツイベント実施業務委託に係る企画提案の募集について

一般社団法人日本ｅスポーツ学会（以下、当学会）は以下の要領で宮崎県におけるｅスポーツイベント実施業務委託に係る企画提案を募集する。

1.　趣旨

宮崎県では近年、少子高齢化や人口減少が進行し、地域社会の活力維持が課題となっている。そこで当学会では、宮崎県行政機関との連携のもと、宮崎県内の地域住民（学生、学校職員、企業関係者など）が参加できるｅスポーツイベントを実施する。

本イベントは、ｅスポーツの「性別、年齢、距離、障がいの有無などを超えて人々の交流を促進できる」という特性を活かし、ｅスポーツの価値や可能性を体験・共有することを目的とする。これによって宮崎県の地域コミュニティの活性化につなげることを狙いとする。

2.　イベント開催概要

・日程：令和７年 11 月 23 日（日）11:00～13:00　（準備日：令和 6 年 11 月 22 日（土））
・場所：学校法人宮崎総合学院　MSG eSports Stadium
　　（宮崎県宮崎市老松１丁目３－７　宮崎情報ビジネス専門学校１号館）
・内容：趣旨に沿って対象や目的を明確に定め、適切な形式（大会・体験会・交流会等）を検討すること。

3.　委託業務

(1)　イベントの企画・運営
趣旨を踏まえ、宮崎県に関係する人々が参加・体験できるｅスポーツイベントを企画・運営すること。
イベント形式（大会・交流会・体験会等）は任意とするが、目的との整合性を図ること。

(2)　会場設営・撤収
ゲーム機器・音響機器・映像機器・机・椅子などを設営・撤収する。ただし、会場は「MSG eSports Stadium」とし、使用機器等は同施設を保有する学校法人宮崎総合学院から借用する。

(3)　広報
SNS 等インターネット上での不特定多数への周知や、ゲーム画面の映り込む写真・動画の配信・公開は想定していない。チラシ等を用いた関係者への案内等により参加者を集めること。

4.　委託料

300,000 円を上限とする。（諸経費を含む）

5.　応募方法・審査方法

所定の様式で提案書を作成し、下記の問合せ先に提出すること。
応募者に対しプレゼンテーション審査を令和７年 11 月１日（土）に実施する。

6.　問合せ先

一般社団法人日本ｅスポーツ学会　info@esports-society.com

以上

一般社団法人日本eスポーツ学会　御中

（イベント名）
企画提案書

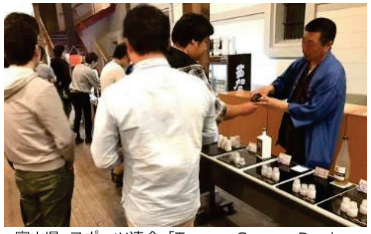
（グループ名）

イベントの実施目的

- クライアントが何を目指しているのか、どのような目的でイベントを実施するのか記述

eスポーツとは

- 2018年流行語大賞に「eスポーツ」がノミネートされて以降、日本でのeスポーツシーンは大きく広がってきています。
- eスポーツは性別、年齢、距離、障がいの有無などを超えることが出来るため、行政・企業・教育など様々な分野で取り組みが始まっています。



富山県eスポーツ連合「Toyama Gamers Day」
富山県の酒造場でeスポーツイベント実施。富山県の伝統産業職人が制作した高岡銅器の特製メダルが参加者に贈られた。

熊本県美里町役場「eスポーツ世代間交流」
地域の高齢者同士の交流、小学生や他県の高齢者との対戦会など活発な活動を継続中

イベント概要

- 本eスポーツイベントの開催趣旨に照らし、以下の構成を提案いたします。

イベント名	・
対象者	・
実施場所	・
実施日時	・
主な実施項目	・ ・ ・ ・ ・
広報方法	・ ・

使用タイトル

- 今回のイベントでは、（　　）を目的としています。
- これを鑑み、本イベントでは、（　　）という特性を持つゲーム【（タイトル）】を採択したいと考えます。

- ゲームのイメージ画像

- ゲームのイメージ画像

実施内容

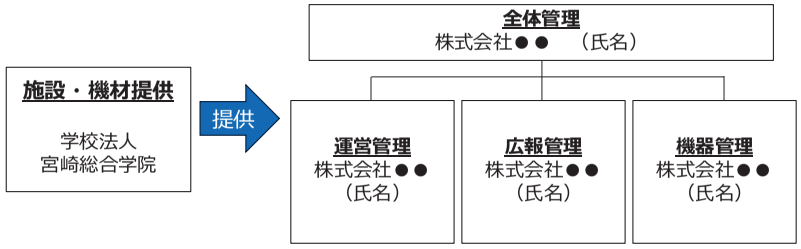
- 本イベントは、主に（　　）を目的として、主に以下の流れで運営します。

実施の流れ（計２時間）		
①	開会挨拶	司会が開会挨拶をおこなう。
②		
③		
④		
⑤		
⑥		
⑦		
⑧	閉会挨拶	司会が閉会挨拶をおこなう。

目的達成のための工夫
・ ・ ・

運営体制

- 今回のイベントでは「全体管理」を（株式会社●●）の（氏名）が担当
- 「運営管理」「広報管理」「機器管理」にそれぞれ担当者を配置
- IPホルダーへの許諾申請は（株式会社●●）の（氏名）が担当
- イベントを実施する施設・使用機器等は学校法人宮崎総合学院が提供



概算見積もり

総額	300,000円（税抜）
税金	30,000円
合計	330,000円（税込）

項目	数量	単位	単価	金額
会場利用料（MSG eSports Studiam） ※特価	（ ）	日	10,000	（　　）
機器使用料（PC・モニター・ソフト等一式） ※特価	（ ）	日	10,000	（　　）
出演者謝金	（ ）	人	30,000	（　　）
企画作成・マニュアル作成・台本作成・許諾作業費	（ ）	式	40,000	（　　）
イベント運営費（会場設営・参加者誘導・進行管理 等）	（ ）	式	80,000	（　　）
ゲーム運営費（機材準備・対戦進行・勝敗管理 等）	（ ）	式	40,000	（　　）
広告費（広報ツール制作・運用、撮影・報告 等）	（ ）	式	40,000	（　　）
全体管理費	（ ）	式	20,000	（　　）

地域活性化のための
eスポーツイベント企画・実施

【Phase.1 企画】回答例

【Phase.1 企画】

目次

- グループワーク課題
  - Step.1　企画の要件確認
  - Step.2　ターゲットとコンセプトの設定
  - Step.3　イベント内容の検討
  - Step.4　企画書の作成
  - Step.5　プレゼンテーション＆投票

【Phase.1 企画】

Step.1　企画の要件確認

課題

- 募集要項を確認し、企画の制約条件を整理する。
- 企画を考える上で着眼すべき点を整理する。

資料

- 企画提案募集要項.pdf
- ワークシート【１】制約条件の整理
- ワークシート【２】企画要点の検討

Step.1　企画の要件確認

【Phase.1 企画】

ワークシート【１】制約条件の整理

募集要項から、以下の情報（企画の制約条件）を抜粋して整理する。

イベントの目的・趣旨	宮崎県内の地域住民（学生、学校職員、企業関係者など）が参加できるeスポーツイベントを実施する。eスポーツの特性を活かし、eスポーツの価値や可能性を体験・共有することを目的とする 。これを通じて、宮崎県の地域コミュニティの活性化につなげる。
想定対象者	宮崎県内の地域住民（学生、学校職員、企業関係者など）
開催日時	令和7年11月23日（日）11:00～13:00
開催場所	学校法人宮崎総合学院 MSG eSports Stadium
イベント形式	任意（大会・交流会・体験会等）とする。 ただし、イベントの趣旨・目的と整合性を図ること 。
広報・参加者募集の方法	チラシ、ポスター等を用いた関係者への案内等で参加者を集めること。 SNS等インターネット上での不特定多数への周知や、ゲーム画面が映り込む写真・動画の配信・公開は想定していない。
予算	300,000円（諸経費を含む）を上限とする。
その他の制約条件	使用機器等（ゲーム機器・音響・映像機器等）は、会場であるMSG eSports Stadium（学校法人宮崎総合学院）から借用する。

Step.1　企画の要件確認

ワークシート【２】企画要点の検討

【Phase.1 企画】

募集要項・制約条件をもとに、企画の要点を3つの観点で考える。

委託元の視点	Q. どんな企画なら「意図が汲まれている」と思われるか？
	・参加者同士で交流が生まれる工夫がある。 ・参加者同士の「コミュニケーション」を重視している。 ・「地域コミュニティの活性化」というねらいに沿っている。　など
参加者の視点	Q.どんな企画なら「eスポーツの価値や可能性を体験できた」と思うか？
	・普段出会わない人と、ゲームを通じて仲良くなれる。 ・年齢や立場の違いに関係なく、一緒に盛り上がれることを実感できる。 ・チームで協力したり応援したりすることで、一体感を味わえる。　など
地域の視点	Q. どんな企画なら「宮崎にとって意義がある」と思うか？
	・学生と地元企業の人など、宮崎県内の異業種・異世代の住民が具体的に交流できる。 ・イベントでの出会いをきっかけに、学生が宮崎の企業に興味を持つなど、将来の地域活力につながる。　など

Step. 2　ターゲットとコンセプトの設定

【Phase.1 企画】

課題

- イベントの目的や趣旨を踏まえ、対象者を検討する。
- 対象者に何を経験させたいかを考え、コンセプトを設定する。

資料

- ワークシート【３】ターゲットの検討
- ワークシート【４】コンセプト設定

Step.2　ターゲットとコンセプトの設定

ワークシート【３】ターゲットの検討

【Phase.1 企画】

ターゲットの候補になりそうな参加者層をできるだけ多く挙げる

専門学校生	高校生	大学生・短大生	小学生・中学生
保護者	地域企業の関係者	社会人	高齢者
高齢者	障がい者	学校職員	自治体職員

現実的に呼びかけやすい参加者層を選定する。

・自分の職場・所属・友人関係の中で、参加してくれそうな人は？
・ほかの受講者・講師の所属先（学校・企業など）で声をかけられそうな人は？　etc…

対象層	声がけ可能な人	具体的にどう呼びかけるか
専門学校生	専門学校の先生方	先生方経由で、学生にチラシを配布し参加を勧誘する。
	（　　）さん	
	（　　）さん	
	（　　）さん	
	（　　）さん	

Step.2　ターゲットとコンセプトの設定

ワークシート【４】コンセプト設定

【Phase.1 企画】

対象層にどんな経験・気づきを与えたいかを考える。

・このイベントを通じて、eスポーツのどんな価値や魅力に気づいてほしいか？
・eスポーツをきっかけに、どんな人・地域・世代とのつながりを感じてほしいか？
・参加後に「eスポーツってこういう面もあるんだ」と視野が広がるような体験は何か？　etc…

対象層	どんな経験・気づきを与えるか
高校生	・地元の社会人や専門学校生と、ゲームを通じて気軽に話せる楽しさ。 ・eスポーツが、自分の将来の進路やキャリアにも関係するかもという発見。
専門学校生	・地元の企業人や高校生と、立場を越えて交流できる一体感。 ・eスポーツが、地域を盛り上げるイベントに活かせるという気づき。
社会人	・学生たちと、年齢や立場を忘れて一緒に盛り上がれる一体感。 ・eスポーツが、世代の違う人とつながる道具になると気づく。

イベントのコンセプト（どんな目的で、何をするイベントか）を一言で表現する。

eスポーツの「体験」と「交流」を通じて、宮崎の高校生・専門学校生・社会人が「つながる」きっかけを作る。

Step.３　イベント内容の検討

【Phase.1 企画】

課題

- 使用可能な機材等を確認する。
- 対象層やコンセプトに基づき、目的に沿ったゲームタイトルを選定する。
- そのタイトルを使ってどのようなイベント構成にするかを具体的に検討する。

資料

- ワークシート【５】機材等のリストアップ
- ワークシート【６】ゲームタイトルの選定
- ワークシート【７】イベント構成の具体化

Step.３　イベント内容の検討

ワークシート【５】機材等のリストアップ

【Phase.1 企画】

検討の前提として、基本的な設備や機材の状況を確認する。

◆ ゲームタイトル

名称	使用可能数
ぷよぷよeスポーツ	多数
太鼓の達人	4本
ストリートファイター6	多数
	本

名称	使用可能数
フォートナイト	多数
VALORANT	多数
リーグ・オブ・レジェンド	多数
	本

◆ ゲーム機材関連

名称	使用可能数
パソコン・モニター	20台
ゲーム機器（Switchなど）	4台
コントローラー	20台
スピーカー	0台
ヘッドセット	10台
LANケーブル	多数
HDMIケーブル	多数

◆ 会場関連

名称	使用可能数
収容人数	20人
有線LAN	有・無
無線LAN	有・無
机・テーブル	10台
椅子	20台
プロジェクター	1台
スクリーン	1台
ホワイトボード	1台

Step.３　イベント内容の検討

ワークシート【６】ゲームタイトルの選定

【Phase.1 企画】

コンセプトを実現できるタイトルを1つ選び、選定理由や強み・弱みを検討する。

採用するタイトル	・ぷよぷよeスポーツ
強み	・知名度が抜群で、老若男女問わずルールが分かりやすい 。 ・操作がシンプルなため、未経験者や初心者でもすぐに参加できる。 ・世代や立場の違う人が一緒に盛り上がりやすい 。 ・1試合の時間が短く、多くの人が交流・体験する時間を作れる。
弱み	・経験者と未経験者の実力差（連鎖の知識など）が非常に出やすい。 ・基本は1対1の対戦形式のため、チームでの交流には工夫が必要。 ・演出の派手さはなく、物足りなく感じる可能性がある。
選定理由	・イベントの目的である「幅広い年齢層の交流」 を体験してもらうのに最も適しているため。 ・誰もが参加しやすいイベントを目指すには、比較的ハードルが低く、初心者や未経験者も参加しやすいゲームが適切なため。

Step.３　イベント内容の検討

ワークシート【７】イベント構成の具体化

【Phase.1 企画】

(1) イベントの方向性や主な実施項目を決める。

重視する方向性	競う　交流する　体験する　その他（　　）	
主な構成要素（複数選択可）※〇を付ける	〇	大会（例：トーナメント／リーグなどで勝敗や順位を競う）
		対戦（例：対戦を通じて参加者同士が交流する）
	〇	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）
		練習（例：特定のゲームタイトルについて、参加者同士で技術を高め合う）
		観戦（例：トーナメントなどの決勝を観戦する／プロやタレントなどの対戦を観戦する）
	〇	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2時間）	・講演会（eSportsとは何か） ・交流体験（チームごとのぷよぷよの練習会） ・トーナメント試合（チーム戦） ・表彰式	

Step.３　イベント内容の検討

ワークシート【７】イベント構成の具体化

【Phase.1 企画】

(2) 実施の流れと実施する上での工夫を考える

実施の流れ（計２時間）	①	開会前	事前	来場者をチームわけして、着席してもらう。
	②	開会挨拶	５分	司会が開会挨拶をおこなう。
	③	講演会	20分	eスポーツとは何かを講義で解説する。
	④	ルール説明	5分	大会で使用するぷよぷよの設定、ルール等を説明する。
	⑤	交流体験	30分	来場者とスタッフのチームで、練習をしながら交流する。
	⑥	大会	45分	トーナメント形式でチーム戦を行い、優勝チームを決める。
	⑦	表彰式	10分	トーナメントの優勝チームを表彰し、コメントをもらう。
	⑧	閉会挨拶	５分	集合写真の撮影を行った後、司会が閉会挨拶をおこなう。
目的達成のための工夫	・各チームにスタッフ１名以上参加し、コミュニケーションの活性化を図る ・チーム分けの際、経験者と未経験者が均等に混ざるよう編成し、交流を促す。 ・勝敗に関わらず拍手を送るよう促し、過熱しすぎない温かい雰囲気を作る。			

12

Step.４　企画書の作成

【Phase.1 企画】

課題

- これまでの検討情報を踏まえ、企画書のフォーマットに情報を記入する。
- 追加で必要な情報は調査・検討して記入する。

資料

- 【フォーマット】イベント企画提案書.pptx

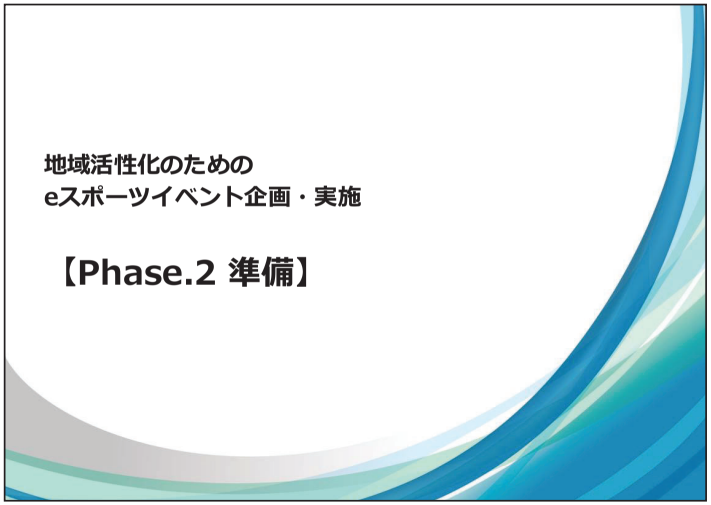
13

Step.５　プレゼンテーション&投票

【Phase.1 企画】

課題

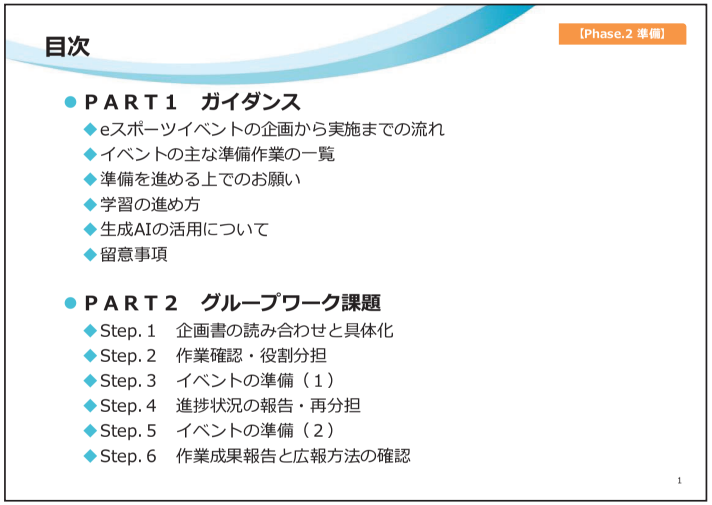
- 企画書をもとにプレゼンテーションを行う。
  （グループごとにプレゼン5~10分、質問5分）
- Discordで最も良かった企画に投票する。



ここからは「Phase.2 準備」に入ります。

Phase.2では、Phase.1で作成したイベント企画をもとに、実際にイベントを実施するための準備を進めていきます。
このフェーズでの学習目的は、企画を「考えた内容」として終わらせるのではなく、「実行できる計画」に落とし込む経験をさせることです。

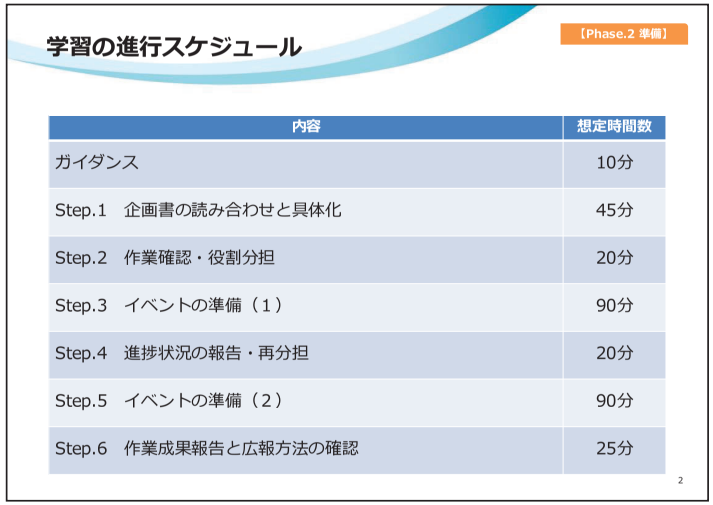
指導にあたっては、完璧な準備を求めるのではなく、何が必要かを整理し、現実的な条件の中で優先順位をつけて進めることを重視してください。
想定通りに進まない場面が出てきた場合も、問題点を洗い出し、話し合いによって調整していく姿勢を大切にするよう促しましょう。



このスライドでは、Phase.2全体の流れを把握させることを目的とします。

まず PART1 ガイダンス では、本教材を進める上での前提情報を共有します。

続くPART2 グループワーク課題では、実際にeスポーツイベントを実現していくために必要な準備を進めていきます。
ここからは、個人作業ではなく、グループとしてイベントを動かしていくフェーズであることを伝えてください。
特に、グループワーク課題での準備作業は一度で終わるものではなく、途中で見直しや再分担が必要になったり、
作業の進捗を共有する時間が、イベント全体の完成度を高めることにつながる点を意識して進めるよう説明してください。



このスライドでは、Phase.2全体の進行スケジュールを共有します。

Phase.2では、話し合いだけでなく、実際に手を動かす作業が多くなります。
そのため、どの時間帯で何を進めるのか、全体像を最初に把握させることが重要です。

また、スケジュールはあくまで目安であり、状況に応じて調整して構いません。

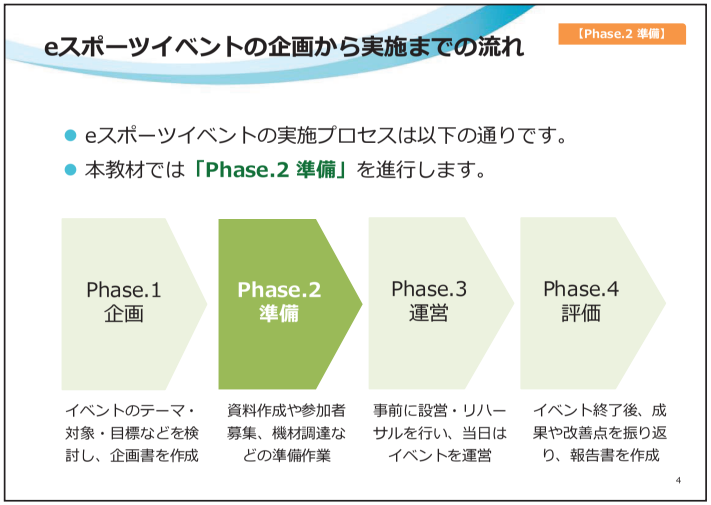
このスライドでは、Phase.2全体を通しての考え方や姿勢を確認します。

ここでの指導の狙いは、受講者の意識を「企画を考える段階」から「企画を実行する段階」へ切り替えることです。

Phase.1では、アイデアの良し悪しや企画内容そのものに目が向きがちでしたが、Phase.2では「誰が、いつまでに、何をするのか」といった具体的な行動に落とし込む必要があります。

指導にあたっては、準備作業の中で問題点や不足に気づくことは自然なことである問題に気づいた時点で話し合い、調整することができれば十分であるという点を強調してください。

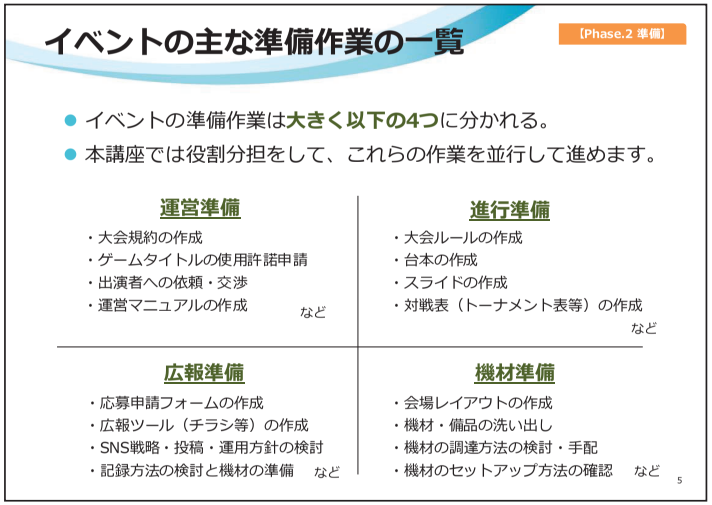
想定通りに進まない場面が出てきても、それを失敗と捉えるのではなく、実際のイベント運営ではよくあることだという前提で、前向きに取り組む姿勢を促しましょう。



このスライドでは、改めてイベント全体の流れを確認し、その中で Phase.2 準備がどの位置づけにあるのかを整理します。

すでにPhase.1で企画内容自体は決まっているため、ここでは「考えるフェーズ」から「形にしていくフェーズ」へ移行していることを明確にしてください。
Phase.2では、企画内容をもとに、資料作成、参加者募集、機材や会場の手配など、実施に直結する準備作業を行います。

この段階での準備の質が、次のPhase.3（運営）をスムーズに進められるかどうかを左右するため、抜けや曖昧さを残さないことが重要であると説明しましょう。
また、Phase.2での作業は、後戻りが発生しやすい工程でもあるため、グループ内での認識合わせや確認をこまめに行う必要がある点にも触れてください。
「とりあえず進める」のではなく、「実際に実施することを想定して準備する」姿勢を持つよう促します。



このスライドでは、イベント準備に必要な作業を俯瞰的に整理し、Phase.2で何を行うのかを具体的にイメージさせることを目的とします。
準備作業は大きく「運営準備」「進行準備」「広報準備」「機材準備」の4つに分かれることを説明し、それぞれが独立した作業ではなく、相互に影響し合っている点を意識させてください。

例えば、進行内容が決まらなければ必要な機材が確定せず、機材の制約によって進行内容を見直す必要が出る場合もあります。
このように、準備作業は一方向ではなく、行き来しながら調整していくものであることを伝えると理解が深まります。

本講座では、これらの作業を役割分担した上で並行して進めていきますが、各担当は「自分の作業だけを見る」のではなく、全体の状況を把握しながら進めることが求められます。
最終的には、これらすべての準備がつながり、当日のイベント運営につながることを意識させながら、次のグループワークへ移行してください。

準備を進める上でのお願い

【Phase.2 準備】

- 「Phase.2 準備」では**グループごとに別々の作業を担当**し、並行して準備作業を進めます。そのため**情報共有が重要**です。
- 資料等を作成したら、**Discordの「イベント資料（作成物）」にを順次アップロードしてください。**
- **アップロードされた資料等は常に全員が確認してください。**

6

このフェーズでは、グループごとに別々の作業を担当し、平行して作業を進める必要があります。
そのため、個々の作業の完成度だけでなく、情報共有の質と頻度が重要になることを強調してください。

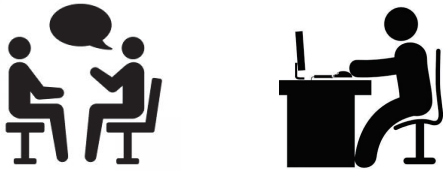
特に、作成した資料や検討内容は、各自の手元だけで完結させず、Discord上の「イベント資料（作成物）」チャンネルに随時アップロードするよう指導します。
ここでは「完成してから共有」ではなく、「途中段階でも共有する」ことが重要であると伝え、早い段階での共有が認識のズレ防止につながることを説明してください。
また、アップロードされた資料については、作成者以外のメンバーも必ず目を通し、内容を把握するよう促します。

Phase.2はチームとして準備を進める工程であるため、「自分の担当外の作業であっても把握しておく姿勢」が必要であることを意識づけましょう。

学習の進め方

【Phase.2 準備】

- この講座では**受講者の皆さんがイベントの企画・運営を体験することを重視**しています。一方的な講義は極力控えます。
- **教材では検討手順を示し、講師は検討をサポートする役割**です。
- 検討途中で不明点や悩みが出てきたら、**インターネットで調べたり、講師に相談したり解決策を積極的に模索**してみてください。



7

このページでは、学習の進め方を説明します。

この講座は、受講者がイベントの企画・運営を体験することを重視した内容になっているため、一方的な講義とならないよう注意が必要です。
あくまで、教材では検討手順を示し、講師としては学習の検討をサポートする役割に徹します。

受講者から相談や疑問が出た場合には、講師が対応するほか、インターネットで調べさせるなどの手段をとります。
課題に対して、積極的に解決策を模索できるようフォローを行いましょう。

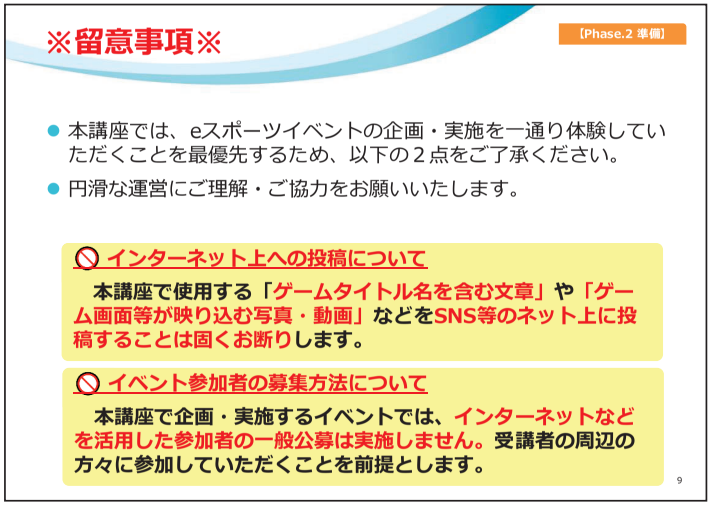
このページでは、本講座における生成AIの活用方針について説明します。

本講座では、eスポーツイベントの企画を進める上で、生成AI（ChatGPT、Gemini など）を積極的に活用することを推奨しています。

生成AIは、・アイデア出し・企画内容の整理・文章表現のたたき台作成・情報収集や視点の補助といった場面で有効なツールです。

特に、企画初期の発想段階や、検討が行き詰まった際のヒントとして活用することで、学習をスムーズに進めることができます。

一方で、生成AIの出力をそのまま使用することは推奨しません。
AIが生成した内容については、必ず受講者自身が内容を確認し、企画の目的や条件に合っているかを判断した上で修正・調整する必要があります。
講師としては、「AIはあくまで補助的なツールであり、最終的な判断や責任は人が持つ」という点を強調しながら説明してください。



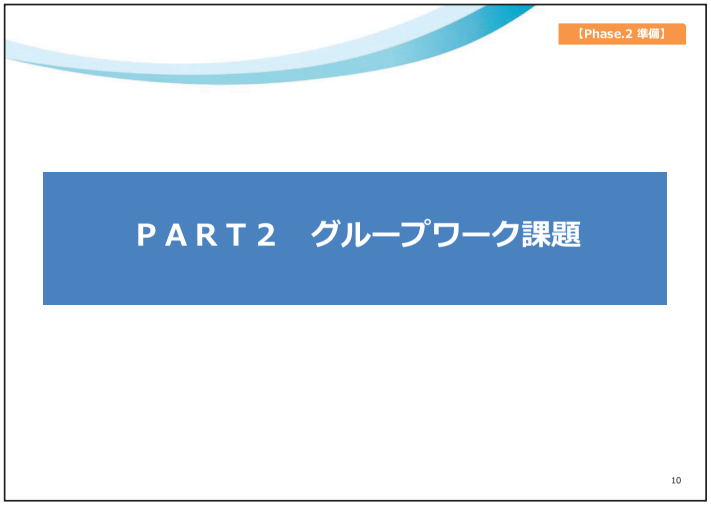
このページでは、本講座を進める上での留意事項について説明します。

本講座は、eスポーツイベントの企画から実施までを一通り体験してもらうことを最優先としています。
そのため、運営上の都合やリスク管理の観点から、いくつか制限事項を設けています。

まず、インターネット上への投稿についてです。
本講座で使用するゲームタイトル名を含む文章や、ゲーム画面・会場の様子が映り込む写真・動画などを、SNS等のインターネット上に投稿することは禁止とします。
これは、著作権や運営管理上の理由によるものであり、受講者個人の発信を制限する意図ではないことをあらかじめ説明してください。

次に、イベント参加者の募集方法についてです。
本講座内で企画・実施するイベントでは、インターネットを利用した一般募集は行いません。

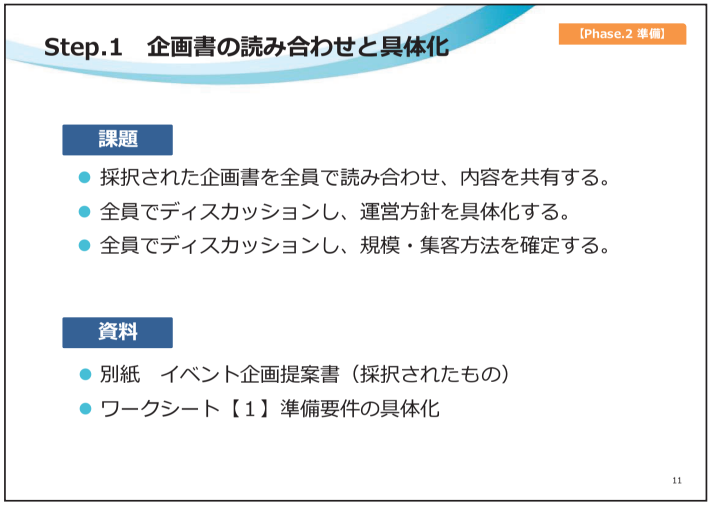
参加者は、講座受講者本人、専門学校の生徒、関係者など、あらかじめ定められた範囲内から参加してもらう前提となります。
これらの留意事項については、「実際の現場ではより柔軟な対応が必要になる場合もあるが、本講座では学習を円滑に進めるために条件を限定している」という補足を行うと、受講者の理解が得やすくなります。



このパートからは、Phase.1 で作成・選定した企画をもとに、実際のイベント実施に向けた「準備作業」に入っていきます。

ここでは、企画段階とは異なり、「決まった内容をどう実行に落とし込むか」という視点が重要になることを最初に伝えてください。
企画の良し悪しを考える時間ではなく、採択された企画を前提として、現実的に準備を進めるフェーズであることを強調すると理解が進みやすくなります。

また、これ以降の作業は個人作業ではなく、役割分担を前提としたチーム作業になるため、全員が同じ情報を共有しながら進める必要があることを意識づけてください。

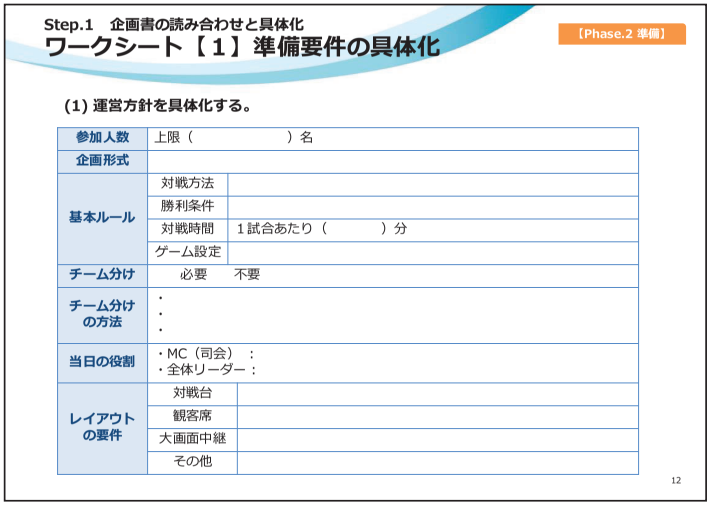


まずは、採択された企画書をグループ全員で読み合わせる時間を取ります。

このステップでは、新しいアイデアを出すことよりも、「企画書に書かれている内容を正しく理解し、共通認識を持つこと」が目的であると説明してください。

読み合わせの際は、単に黙読させるのではなく、「この企画では何をやるイベントなのか」「どこがポイントなのか」を口頭で確認しながら進めると効果的です。

特に、イベントの規模感、想定している参加者、実施方法などは、この後の準備作業すべてに影響するため、曖昧な理解のまま進まないよう注意してください。
ディスカッションでは、企画書の内容を前提にしつつ、ワークシートを確認しながら、「実際に実施するならどう運営するか」「どのくらいの人数を想定するか」といった具体化の視点で話し合うよう促してください。

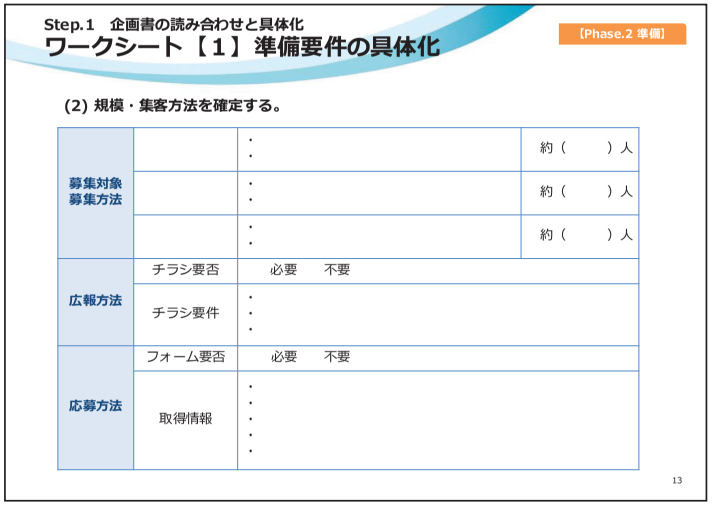


ここでは、企画書に書かれている内容を、実施レベルまで落とし込む作業を行います。

運営方針の具体化では、「なんとなく決める」のではなく、「当日スムーズに運営できるか」という視点で考えるよう指導してください。
参加人数や対戦方法、ルール設定などは、理想ではなく、会場や時間、スタッフ数を考慮した現実的な内容にすることが重要です。

チーム分けや役割分担についても、「誰が何をするのか」が当日イメージできるレベルまで具体化するよう声かけを行ってください。

また、レイアウト要件については、参加者目線と運営側目線の両方を意識させると、実践的な検討につながります。

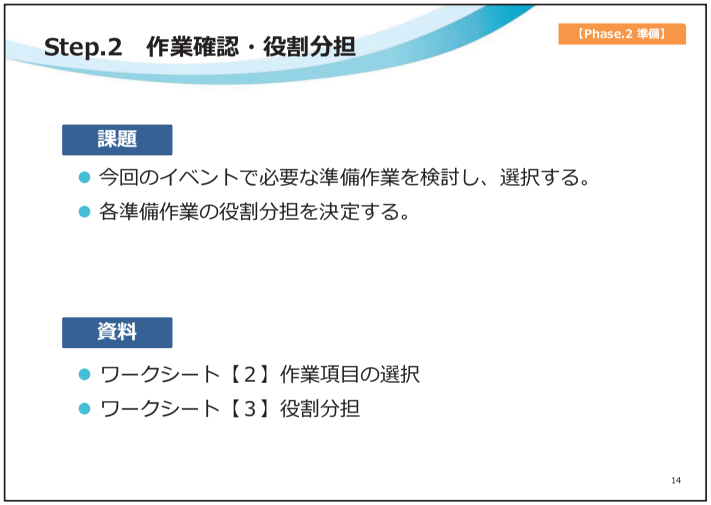


このスライドでは、イベントを成立させるための「人の集め方」に焦点を当てます。

ここで大切なのは、「集めたい人数」ではなく、「実際に集められそうな人数」を考えることだと説明してください。
募集対象や募集方法については、Phase.1 で設定したターゲットと矛盾していないかを確認しながら進めさせてください。

チラシ・フォームについては、ディスカッションの結果をもとに記載させるよう指導します。
応募時に取得する情報についても、「なぜその情報が必要なのか」を考えさせることで、形式的な記入作業にならず、実務的な学びにつながります。

このステップ全体を通して、企画を実行に移すためには、細かな準備と現実的な判断が不可欠であるという点を、講師側から繰り返し伝えていきましょう。



このステップでは、イベント準備を進める上で必要となる作業全体を把握し、どの作業を行うのかを明確にすることを学びます。

講師としては、まず「イベント準備にはどのような作業があるのか」を全体で確認し、企画内容や規模に照らして本当に必要な作業を選び取ることが重要であると説明してください。
すべてを網羅しようとするのではなく、限られた時間と人数の中で現実的に対応できる範囲に整理することが、このフェーズの目的であることを伝えます。

また、作業を洗い出した後は、個人作業ではなくグループとして役割を分担して進める点を強調し、後続のワークにつながる導入として位置づけてください。

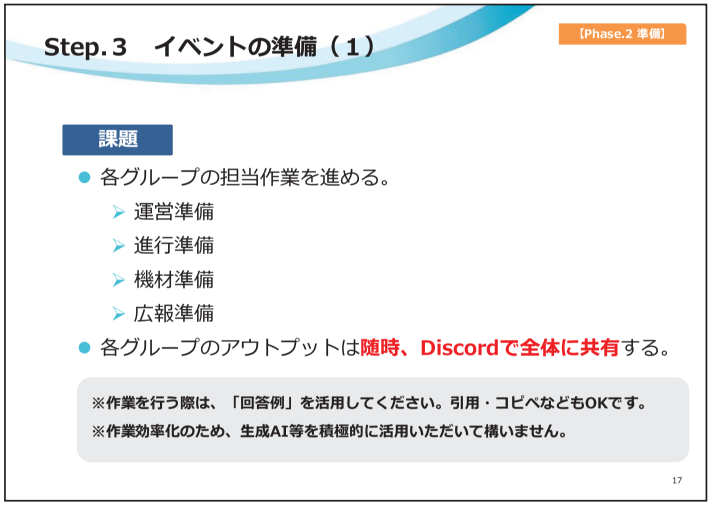
ここでは、具体的な作業項目を確認し、今回のイベントで実施するかどうかを判断する力を身につけることを目的とします。

講師は、各作業項目について「なぜこの作業が必要なのか」「今回のイベント条件で本当に必要か」という観点で考えさせるよう促してください。
正解を与えるのではなく、企画内容・会場・対象者との関係をもとに、自分たちで判断することを重視して進行してください。

このワークでは、選択した作業項目を誰が担当するのかを具体的に決め、チームとしての動きを明確にすることを学びます。

講師としては、単に作業を割り振るのではなく、リーダーとサポーターの役割の違いを意識させることが重要です。
リーダーは進行管理や意思決定を担う役割であること、サポーターは実作業や補助を通してチームを支える役割であることを説明してください。

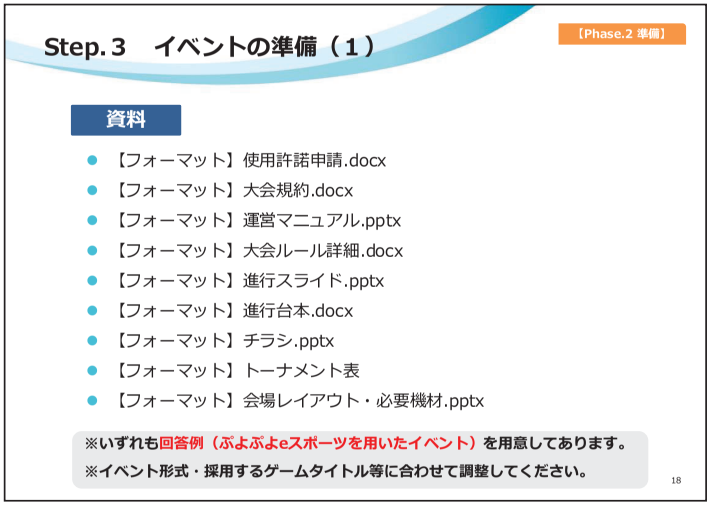
また、負荷が一部の人に集中していないか、作業内容と担当者の得意・関心がある程度合っているかを確認しながら、調整を促します。



ここからは、実際に各グループが担当作業を進める実践フェーズに入ることを説明します。

講師は、作業を進める際の基本姿勢として「個別に進めつつ、情報は常に全体で共有する」ことを強調してください。
Discordでの共有を前提とすることで、グループ間の進捗差や認識のズレを早期に発見できる点を伝えます。

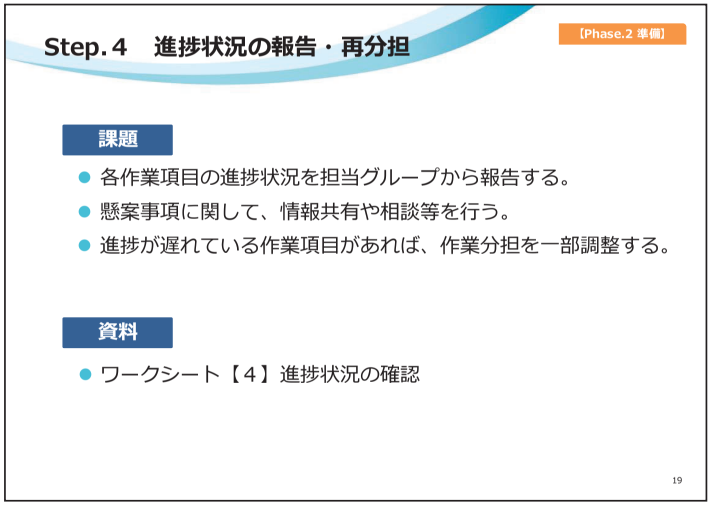
また、回答例や生成AIの活用についても触れ、効率よく作業を進めること自体が準備フェーズの重要な学びであると説明してください。



このスライドでは、各グループが作業を進める際に使用するフォーマット資料の位置づけを説明します。

講師としては、これらの資料は「完成形の見本」ではなく、「考え方や構成を学ぶための参考資料」であることを明確にしてください。
記載内容はイベント形式や採用タイトルに応じて調整してよい一方で、基本構成や必要項目は共通である点を理解させます。

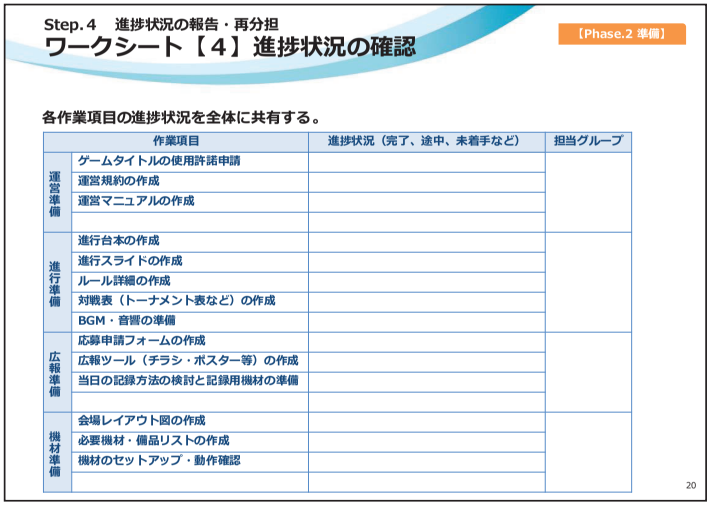
また、資料作成の途中段階でも共有することを推奨し、完成度よりもプロセスを重視する姿勢を促してください。



このStepでは、各グループが進めている準備作業の状況を全体で共有し、イベント全体としての進捗を把握することを学びます。

イベント準備では、個々の作業が順調に見えても、全体として見ると遅れや抜け漏れが発生しやすいため、途中段階での共有と調整が重要であることを理解させてください。
指導の際は、各グループに「完了・途中・未着手」といったシンプルな区分で進捗を報告させ、まずは現状を客観的に整理させます。

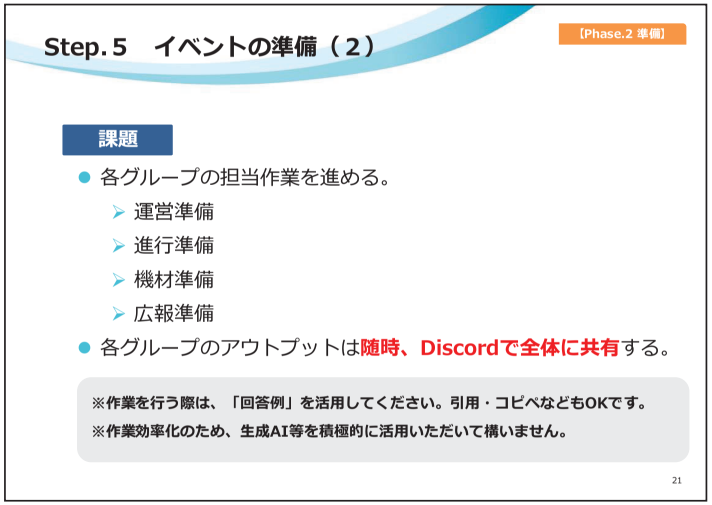
その上で、遅れている作業や不安点があれば、責任追及ではなく「どうすれば前に進められるか」という観点で相談・共有する流れを作ってください。
また、進捗が偏っている場合には、役割や作業量を柔軟に再調整することもイベント運営では必要な判断であると伝え、再分担を前向きな改善として捉えさせることがポイントです。



このワークシートでは、準備作業を一覧で整理し、進捗状況を可視化することを目的とします。

作業内容と担当グループを並べて確認することで、「どこが進んでいて、どこが止まっているのか」を全員が同じ認識で把握できる状態を作ります。

指導時は、記入内容の正確さよりも、進捗を正直に共有する姿勢を重視してください。
「まだ手を付けられていない」「想定より時間がかかっている」といった状況も、早めに共有できれば対策が可能であることを伝えると、学習の意図が伝わりやすくなります。

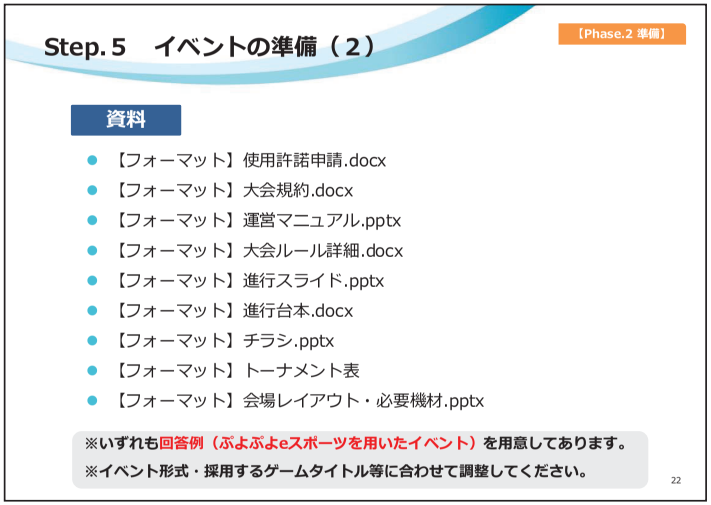


このStepでは、再調整後の役割分担を踏まえ、各グループが引き続き準備作業を進めます。

Step.3と異なる点は、一度進捗確認を行った上で、より完成度を高める段階に入るという位置づけです。

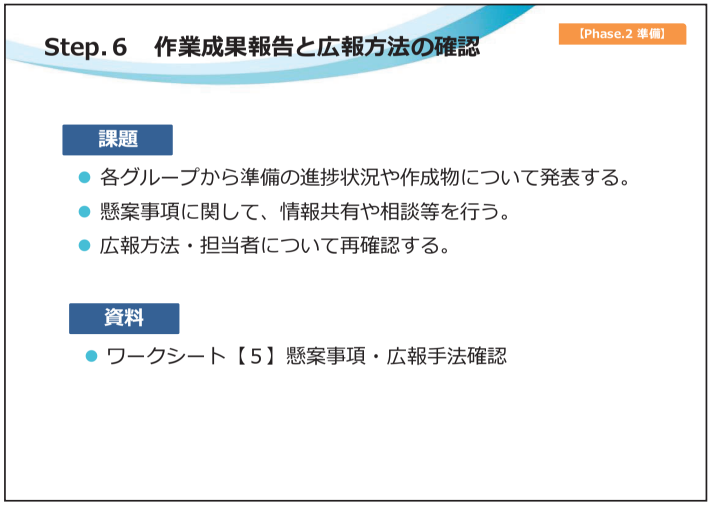
指導の際は、各グループが「自分たちの作業がイベント当日のどの場面に影響するのか」を意識できるよう声掛けを行ってください。
単なる資料作成や準備作業ではなく、イベント全体を支える一部であることを理解させることが重要です。

また、引き続き成果物は随時Discordで共有させ、他グループの進捗や内容を確認するよう促してください。
これにより、イベント運営では横の連携が不可欠であることを実感させることができます。



このスライドでは、各グループが作業を進める際に使用するフォーマット資料を再掲しています。

これらの資料は「完成形の見本」ではなく、「考え方や構成を学ぶための参考資料」であることをあらためて説明してください。
また、記載内容はイベント形式や採用タイトルに応じて調整してよい一方で、基本構成や必要項目は共通である点を理解させます。

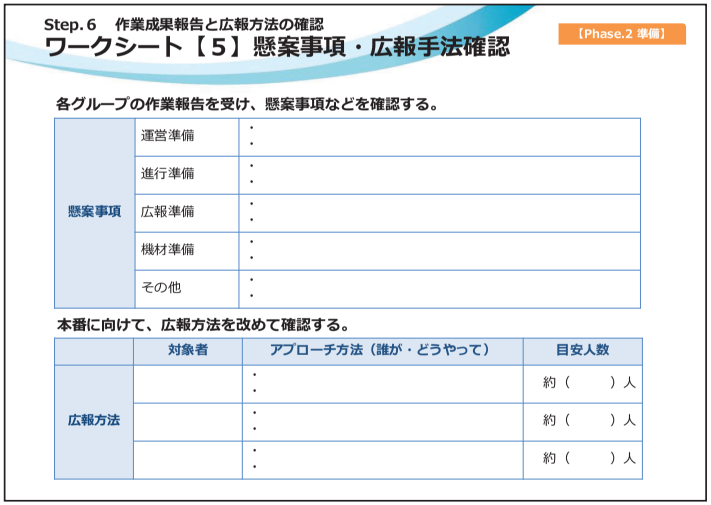


このStepでは、各グループがこれまでに行った準備内容を振り返り、成果と課題を整理することを学びます。

イベント直前の段階で「何ができていて、何がまだ不十分なのか」を把握することが、成功する運営につながることを理解させてください。

指導時は、成果発表だけでなく、懸案事項や不安点も必ず共有させるようにしてください。
問題があること自体ではなく、それを共有せずに本番を迎えることがリスクである、という点を強調すると効果的です。

また、広報方法については、対象者・担当者・アプローチ方法を改めて確認し、役割が曖昧なままになっていないかを整理させます。
イベント準備の最終段階では、「誰が・何を・いつまでに行うか」が明確になっていることが重要であると伝えてください。



Step. 6　作業成果報告と広報方法の確認

ワークシート【５】懸案事項・広報手法確認

【Phase.2 準備】

各グループの作業報告を受け、懸案事項などを確認する。

懸案事項	運営準備	・ ・
	進行準備	・ ・
	広報準備	・ ・
	機材準備	・ ・
	その他	・ ・

本番に向けて、広報方法を改めて確認する。

	対象者	アプローチ方法（誰が・どうやって）	目安人数
広報方法		・ ・	約（　　）人
		・ ・	約（　　）人
		・ ・	約（　　）人

このワークシートでは、イベント本番に向けた最終確認として、懸案事項と広報計画を整理します。

特に、準備段階では見落とされがちな細かな不安点や未決定事項を洗い出すことが目的です。
指導の際は、「もう問題はないか」ではなく、「問題になりそうな点はないか」という視点で記入させると、より実践的な振り返りになります。

また、広報方法については、実現可能性や担当者の負荷も考慮しながら、現実的な計画になっているかを一緒に確認してください。

○○○「○○○○」許諾申請 必要事項

メールアドレス：
名前　　：
団体名　　：
住所　　：

【イベント形式・使用形態】
■目的　　：
■イベント名：
■開催日　　：
■開催時間　：
■開催場所　：
■主催（複数回答可）：
■後援（複数回答可）：
■協賛（複数回答可）：
■協力（複数回答可）：
■その他、特記事項　：

【イベント内容】
使用タイトル　　：
使用プラットフォーム：
参加料　　：
賞金・賞品　　：
大会形式　　：
大会参加対象　　：
イベント全体参加人数：名（見込み）
大会参加人数　　：名（見込み）
MC 司会　　：名（）
実況者　　：名（）
解説者（複数回答可）：名（）
配信者（複数回答可）：有・無
ゲスト（複数回答可）：有・無
セガからイベントの PR：可・不可
可の場合、紹介できるイベント告知 URL：
可の場合、情報解禁日：

（イベント名）

大会規約

202X 年 X 月 XX 日(X)

更新日	ver	内容
20XX/X/XX	1	ドラフト版

＜目次＞

1. はじめに
2. 参加資格
3. 大会エントリー
4. 配信・放送
5. ルールの変更
6. 禁止事項
7. 違反時の措置
8. 個人情報
9. 免責
10. 準拠法および管轄
11. 規約の変更
12. お問い合わせ先

1.はじめに
本規約は、〇〇〇が主催する「〇〇〇」（以下、本イベント）への参加に関する必要事項を定めたものです。運営事務局は、本イベントの運営・進行の一切の裁定権を有します。

2.本規約の効力
本規約は、本イベントへの参加を希望し、または参加するすべての参加者、見学者（以下、総称して「参加者等」）に適用されます。

3.参加資格
本イベントの趣旨に賛同する 〇〇〇〇〇〇〇（対象者の属性） を対象とします。
参加者は下記の条件をすべてへの同意が必要となります。

（1）運営事務局の連絡を所定の方法で受け取れること。

（2）受付時間内に、所定の参加方法で受付を済ませること

（3）本規約とルールブックを理解し遵守すること

（4）本イベントにおいて氏名、年齢、住所などの個人情報を運営事務局に提供し、運営事務局やメディアによる写真および映像撮影取材に承諾すること

（5）イベント中、参加者の体調不良等の事情により試合続行が不可能または困難であると運営事務局が判断した場合、当該参加者のチームが棄権となることを了承すること。

（6）参加者とその親族を含め、反社会的勢力（暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、 総会屋等、社会運動標ぼうゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるものをいう）または、反社会的勢力と関係を有する者ではないこと。

（7）本イベントにエントリーしたものは、上記内容を承諾したものとする。

4.参加受付
（1）本イベントにエントリーする際は、事前に必ず「3.参加資格」を満たしていることを確認してください。

（2）参加希望者は、運営事務局が指定する応募申請フォームを通じて申し込みを行うこととします。

（3）エントリー受付後、運営事務局はエントリーの内容について、電子メール等にて確認させていただく場合があります。

（4）エントリー後、登録内容に変更がある場合は運営事務局まで速やかに連絡してください。ただし、変更はエントリー締め切り時までです。また、締め切り後、運営事務局からの要望がない場合、登録内容の変更はできません。なお、急病等の事情により、エントリー締め切り後に参加者が出場できなくなった場合、速やかに運営事務局に連絡してください。

（5）以下の場合、エントリーが取り消される場合があります。
①エントリー情報に虚偽の申告がある場合。※入力間違いにご注意ください
②登録情報に不適切な単語が含まれている、または第三者の権利を侵害していると運営事務局が判断し、修正依頼に応じない場合
③本規約およびルールブックに違反した場合
④チーム代表者が音信不通、運営事務局からの連絡に対して応答がない場合
⑤チーム代表者が、チームメンバーと意思疎通ができていないと運営事務局が判断した場合

5.大会の配信
（1）運営事務局は、本大会の様子、競技の内容（ゲームプレイの内容を含む）や競技の様子を収録し、また複数のプラットフォームにおけるストリーミング・アーカイブ配信、テレビ放送等（第三者に対する許諾等を含む）することができるものとします。

（2）参加者は、参加者および参加者関係者が、本大会の映像の全部または一部を、当社の承諾なしに利用することが著作権侵害にあたる場合があることを理解し、そのようなことを行わないことに同意するものとします。

（3）ストリーミング配信（中継放送も同様）が行われる試合は、運営事務局が用意する機材を使用して行われます。その際、ゲーム上の設定は運営事務局によって指定されます。

6.禁止事項
参加者は以下の行為を行ってはなりません。
（1）本規約、ルールブックに違反すること

（2）イベント受付時間に遅れること、定められた時間・場所に集合しないこと

（3）本イベントスタッフのイベント進行上必要な指示、要請に従わないこと

（4）本イベントの進行、運営を意図的に妨害すること

（5）運営事務局、本イベントスタッフ、参加者または第三者に対して、誹謗中傷する行為および名誉を傷つける行為、暴力、ハラスメント行為を行うこと

（6）エントリー情報に意図的に虚偽の内容を入力する行為

（7）イベント運営や結果に関する情報を、許可無く外部へ公開すること

（8）イベント開始後に運営事務局に無断で大会を棄権し、離脱すること

（9）イベント運営スタッフのイベント進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、イベント運営スタッ

フに虚偽の申告をすること

（10）試合中、自身のチームメンバー・対戦相手・対戦相手のチームメンバー・イベント運営スタッフ以外の者と、運営事務局に無断でコミュニケーションをとったり、試合の助言を受けたりすること

（11）ゲームを開発元の意図しない方法で有利に進める行為や、チーム間の談合によりイベントを有利に進める行為、相手を不当に挑発する行為を行うこと

（12）公序良俗に反する言動をおこなうこと

（13）運営事務局または第三者の知的財産権、肖像権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を侵害すること

（14）本イベントへの参加権、賞品または商品を受ける権利を第三者へ譲渡、売買等すること。

（15）本イベントを利用し、営利を目的とする行為を行うこと。

（16）反社会勢力またはその関係者を関与させること。

（17）その他運営事務局が不適切と判断する行為。

7.違反時の措置
参加者は、参加者が本規約に違反していると実行委員会が判断した場合、その違反内容や程度により、タイトルの剥奪、賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止などの措置が取られる場合があることを了承するものとします。

8.個人情報
（1）参加者は、自己の肖像、氏名、年齢、学年、学校名、チーム名、コメント、プレイ動画等が、運営事務局またはメディア・協賛社などの第三者によって、YouTube などの動画配信プラットフォーム、テレビ、新聞、WEB サイト、SNS、パンフレット等やその他メディア等において、期間の限定なく、無償で、編集、公表、公開、報道または利用（販促・広告など商業的利用を含む一切の利用を含みます）されることを承諾するものとします。

（2）エントリーの際にお預かりした参加者の個人情報は、以下の目的で利用いたします。
①本大会に関する参加者および保護者へのご連絡、運営、および広報のため
②本大会の協賛社の商品・サービスのご案内のため
③今後の本大会の参考とさせていただくため
④各種調査の実施および各種統計データ作成のため
⑤本大会の主催者または共催者が開催する他の事業イベントのご案内のため
個人情報取扱い方針については下記 URL をご確認ください
https://xxxxxx

9.免責
（1）天災等の不可抗力その他やむを得ない事由または実行委員会の都合により本イベントの内容の変更、また本イベントの延期・中止となる場合があります。運営事務局の責任によらない当該事由に起因して生じた損害に対して運営事務局では一切の責任を負いません。

（2）参加者が本規約への違反行為や不正行為により、本イベントの出場途中で失格となった場合、運営事務局は一切の責任を負いません。なお、本規約への違反行為や不正行為に該当するかどうかの判断は、運営事務局の基準により行います。

（3）体調の優れない方、血圧に異常のある方、心臓に疾患をお持ちの方、過去に光刺激などによる痙攣や失神等をした経験をお持ちの方、ペースメーカーを使用されている方は、ご自身の責任においてご参加ください。

（4）本イベントへの参加または参加できなかったこと、また、本イベントが配信、放送等され、またはされなかった結果、万一参加者に不利益や損害（経済的損失に限りません）が生じた場合でも、参加者ご自身の責任と負担において解決していただき、実行委員会は一切の責任を負いません。

（5）本イベント開催中の参加者の事故、事件、その他のトラブル等や本規約に違反したことにより生じた損害またはイベント使用 PC、PC 周辺機器、コンシューマー機器、ディスプレイ、ソフトウェアおよびネットワーク設備の不具合・故障、その他本イベントの運営に関して参加者（関係者を含みます）に生じた損害に関して、運営事務局の指示や対応に故意または重大な過失がある場合を除き、運営事務局は一切の責任を負いません。

10.準拠法および管轄
本規約は日本国法に準拠します。本規約に関して訴訟の必要が生じた場合、合意管轄として、第一審管轄裁判所は xxxxx 地方裁判所とします。

11.規約の変更
本規約の内容は、運営事務局の判断と裁量において、変更できるものとします。本規約の変更を行う場合、当該変更の内容を公式サイトに掲示します。

12.お問い合わせ先

●●●●

※お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況によりご返信にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。
※お問い合わせ 1 週間で返信がない場合、何かしらの事情でメールが届いていない可能性がございますので、お電話（◎◎◎-◎◎◎-◎◎◎）にお問い合わせください。

（イベント名）
運営マニュアル

（日付）

全体概要

■開催名称　：
■日時　：
■参加者　：
■会場　：
■実施内容　：

企画書から書き写す

2

イベント全体タイムスケジュール

★10:30 開場・誘導
★11:00 開会アナウンス
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★

企画書からタイムスケジュールを書き写す

★12:55 閉会挨拶

3

会場レイアウト

レイアウト検討を行っているグループから情報を貰う

4

進行概要【00:00（　　）　～ 00:00　（　　）】

【進行の流れ】

・
・
・

【主なスタッフの動き】

・
・
・

タイムスケジュールに沿って、
大まかな進行の流れとスタッフの動きを
記述する

5

進行概要【00:00（　　）　～ 00:00　（　　）】

【進行の流れ】

・
・
・

【主なスタッフの動き】

・
・
・

タイムスケジュールに沿って、
大まかな進行の流れとスタッフの動きを
記述する

6

進行概要【00:00（　　）　～ 00:00　（　　）】

【進行の流れ】

・
・
・

【主なスタッフの動き】

・
・
・

タイムスケジュールに沿って、
大まかな進行の流れとスタッフの動きを
記述する

7

進行概要【00:00（　　）　～ 00:00　（　　）】

【進行の流れ】

・
・
・

【主なスタッフの動き】

・
・
・

タイムスケジュールに沿って、
大まかな進行の流れとスタッフの動きを
記述する

8

【イベント名】

大会ルール

1. 試合ルール

・　採用タイトル　　：
・　採用ルール／モード：
・　チーム構成　　：〇人１組（チーム戦／個人戦）
　　※人数不足の場合の扱い：
・　対戦人数　　：〇対〇（各チームから〇人ずつ出場）
・　試合形式　　：〇試合実施（例：全員対戦、勝ち抜き戦、総当たりなど）
・　試合時間　　：〇分〇秒（超過時の扱い：　　）
・　試合勝利条件　　：〇セット先取／スコア制／タイム制 など
・　チーム勝利条件　　：〇試合中〇勝したチームの勝利
・　禁止事項・違反行為：
・　備考　　：

2. ゲーム設定

・タイトルごとのゲーム設定に準拠
・以下のような項目について確認・検討する
- モード／ルール（例：対戦・スコア・タイム制など）
- プレイヤー人数／チーム構成
- 制限時間・ラウンド数・セット数
- ステージ／マップの指定方法（固定・ランダムなど）
- キャラ・武器・アイテムの使用制限
- 難易度・ハンデ設定
- 操作設定／アシスト機能（ボタン配置変更・補助機能など）
- 演出・表示設定（エフェクト・BGM・ガイド表示など）

（イベント名）

（開催日時）
（主催者名）

開会挨拶

登壇者画像

登壇者名

ルール説明

ルール説明

・
・
・
・
・
・
・

一回戦

メイン：（　　）・（　　）

サブ：（　　）・（　　）

二回戦

メイン：（　　）・（　　）

サブ：（　　）・（　　）

決勝戦

（　）・（　）

表彰式

写真撮影

閉会挨拶

本日はご参加いただき
ありがとうございました！！

●●●●●●●（大会名）
進行台本

20XX.X.XX

実施概要

2

- 開催名称　●●●●●●●（大会名）
- 日時　20XX年X月XX日（X）XX:XX ～ XX:XX
- 会場　○○○○
- 開催概要　（ソフト名）を使用したシングルエリミネーションorダブルエリミネーショントーナメント　など
- 出演者　（以下、敬称略）

・ゲスト：SSSS	・解説：KKKK	・MC／実況：JJJJ
・略歴	・略歴	・略歴
顔写真	顔写真	顔写真

進行表

3

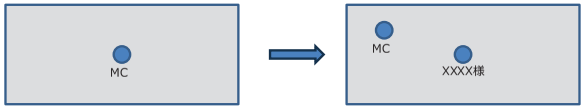
Time	ステージ内容	出演者（敬称略）
○○:○○	開会アナウンス	MC/○○（陰アナ）
○○:○○	MC登場～主催者XXXX様ご挨拶	MCの呼び込みでXXXX様登壇
○○:○○	開会宣言～ゲストSSSS様ご挨拶	MCの呼び込みでSSSS様登壇
○○:○○	ルール説明（MC）	
○○:○○	デモンストレーション　解説（KKKK）さんデモプレイ	MCの呼び込みで（JJJJ）さん登壇
○○:○○	参加者全員写真撮影	MCの呼び込みで集合

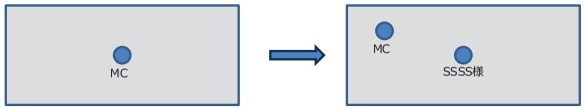
※出演者のカタカナ読み仮名は事前に調べて台本に反映させる

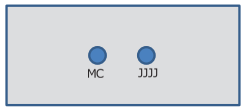
進行表

4

Time	ステージ内容	出演者（敬称略）
○○:○○	1回戦スタート	MC、解説、ゲスト
○○:○○	１回戦終了	
○○:○○	２回戦スタート	MC、解説、ゲスト
○○:○○	決勝戦終了	
○○:○○	表彰式・記念品贈呈など	
○○:○○	閉会の挨拶～XXXX様（カタカナ読み仮名）ご挨拶～表彰式終了	

Time	Lap	Contents	Visual
◎◎:◎◎		皆様、◎◎大会、開会１０分前になりました。 ご登録いただきました参加者やご家族の方は、◎◎へお集まりください。 （繰り返す）	
		▼MC登場～開会のあいさつ	
◎◎:◎◎		MC　会場にお越しの皆さん、こんにちは～！。 本日、MC・実況を務めます、JJJJです！よろしくお願いします。 **※簡単な自己紹介をお願いします。** それでは早速◎◎会を開催したいと思います。 開会に先立ちまして、この体会の主催者であります、XXXX（カタカナ読み仮名）様より ご挨拶を頂きます。 XXXX様、ご登壇お願いします。  （XXXX様の挨拶わりで） MC　XXXX様、ありがとうございました。　どうぞご降壇ください。	
			5

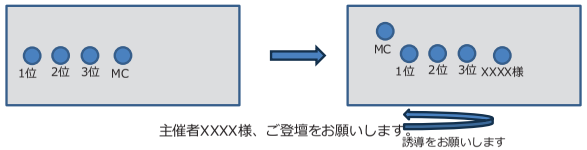
Time	Lap	Contents	Visual
		▼開会宣言	
◎◎:◎◎		それでは、これより開会宣言をおこないます。 本日ゲストでお越し頂きましたSSSS（カタカナ読み仮名）様 ご登壇お願い致します。 （SSSS様ご挨拶終わりで） MC　SSSS様、ありがとうございました。どうぞご降壇ください。 	
			6

Time	Lap	Contents	Visual
		▼ルール説明	
◎◎:◎◎		MC　続きまして、ルール説明に移ります。 **以下、ルール説明、注意事項など**	
◎◎:◎◎		MC　それではここで試合に先立ちまして本日の解説を行って頂きます、「KKKK」さんにデモンストレーションを 行って頂きます。 KKKKさん、ご登壇お願いします！ 	
			7

Time	Lap	Contents	Visual
		▼デモプレイ	
◎◎:◎◎		MC　KKKKさんのご経歴の一端をご披露しますと 実績をかいつまんで紹介 **（※短く会話をお願いします）** MC　今日はどういう風にデモプレイしていただけますか？ KKKK　「YYYY**（事前打ち合わせのこと）**」で！ MC　おお～！それは楽しみです！それではご準備をお願いします。 **※KKKKさん準備が終わったら** MC　それではお願いします「　　」です！ **※デモプレイが終わったら** MC　KKKKさん！ありがとうございました！さすがのプレイでした！皆さん、KKKKさんに拍手を！	
			8

Time	Lap	Contents	Visual
▼写真撮影			
◎◎:◎◎		MC　それではここで集合写真の撮影を行いますので（会場前方など）にお集まりください。 **※何度か促して下さい** **※写真撮影が終わったら** MC　それでは、このあと◎◎時◎◎分より試合を開始致します。 選手の方はスタッフの指示により試合台にお進みください。 私とはKKKKさんはメインエリアで行われる試合の実況解説を行います！	**スタッフ、集の声掛け**
▼試合開始			
		※実況解説を行ってください **※ベストフォーまで来たら3位決定戦、決勝の順で（◎◎エリア）で開催**	
◎◎:◎◎		MC　優勝は○○さん、準優勝は○○さん、3位は○○さんでした！おめでとうございます！ 表彰式はこの後に行いますので、宜しくお願いします！ それでは少しお待ちください！	
▼表彰式準備			

9

Time	Lap	Contents	Visual
▼表彰式			
◎◎:◎◎		MC　それではただ今より（大会名）の表彰式を行います。  主催者XXXX様、ご登壇をお願いします。 誘導をお願いします 主催者を代表してXXXX様より、記念品の贈呈となります。 **※ゲストの方や解説者が記念品贈呈をする場合もあり** それではまず、第3位の○○さん、おめでとうございます！記念撮影もお願いします。	**あらかじめ1位～3位の表彰者に並んでもらう。** **贈呈者に記念品を渡す人準備**
◎◎:◎◎		続いて、第２位の○○○さん、にXXXX様より、記念品の贈呈となります。 ○○さん、おめでとうございます！記念撮影もお願いします。 最後に、見事優勝に輝いた○○　○○さんにXXXX様より、記念品の贈呈となります。 ○○さん、おめでとうございます。記念撮影もお願いします。 ここで優勝の○○　○○さん、今の気持ちを一言お願い致します。	

10

Time	Lap	Contents	Visual
▼閉会挨拶			
◎◎:◎◎		MC　それでは、閉会の挨拶となります。 （閉会前にゲスト、解説などから大会の感想をひと言もらう場合もあり） 主催者のXXXX様、ご挨拶をお願いします。 XXXX様ご登壇ください。よろしくお願いします。	
◎◎:◎◎		（XXXX様挨拶終わりで） MC　XXXX様ありがとうございました。 それではこれをもちまして（大会名）を終了とします。 参加した皆さん、応援して下さった皆さん、ありがとうございました。 **※全員で手を振って、よきところで降壇**	

11

イベント名称・キャッチコピー

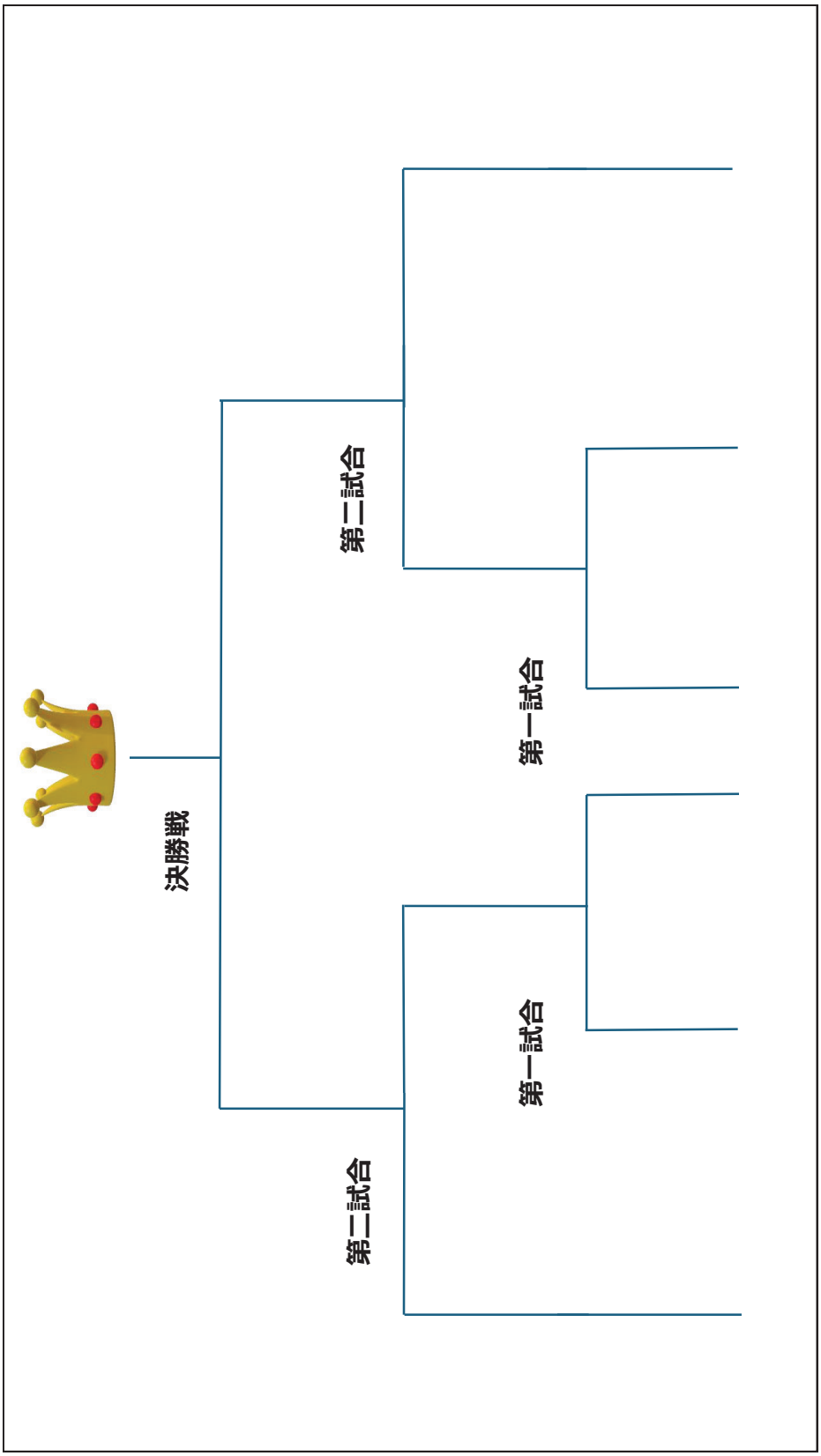
メインビジュアル
（写真・イラストなど）

開催日時・開催場所・参加条件

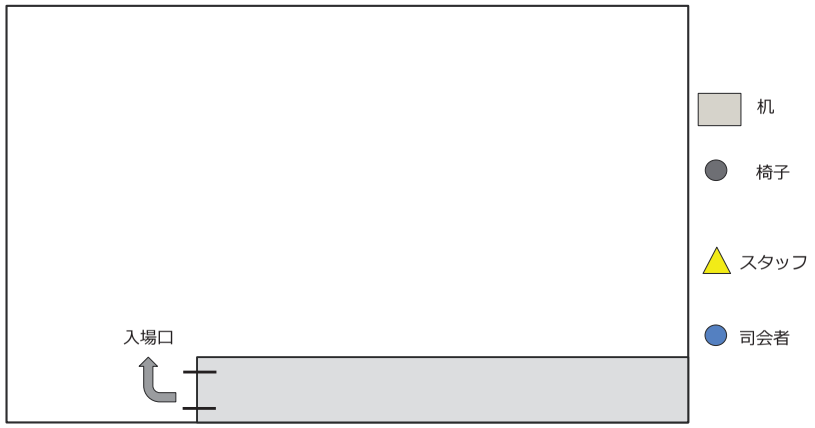
イベント概要
（内容説明・見所など）

申込・参加方法
（QRコード等）

問合せ先・主催


決勝戦
第二試合
第一試合
第一試合
第二試合

会場レイアウト



1

機材構成の詳細

＜OOOO＞×O台

2

機材構成の詳細

＜OOOO＞×O台

3

機材構成の詳細

＜OOOO＞×O台

4

必要な備品等

品名	個数	備考

品名	個数	備考

5

その他の機材等に関する検討事項

・**（項目）**

説明

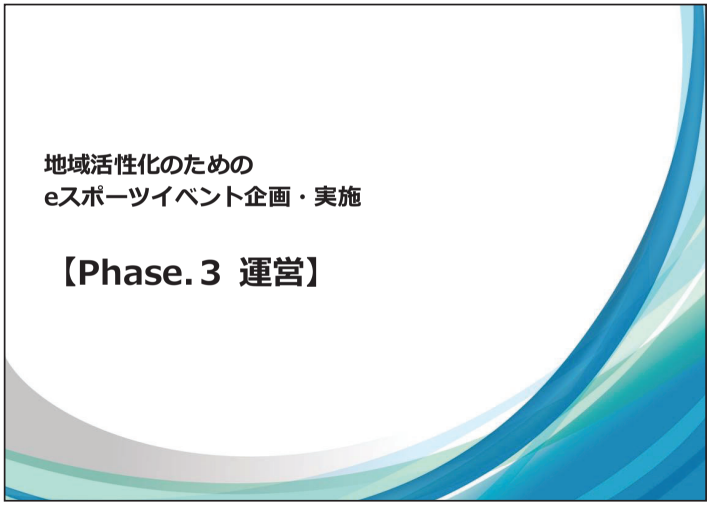
・**（項目）**

説明

・**（項目）**

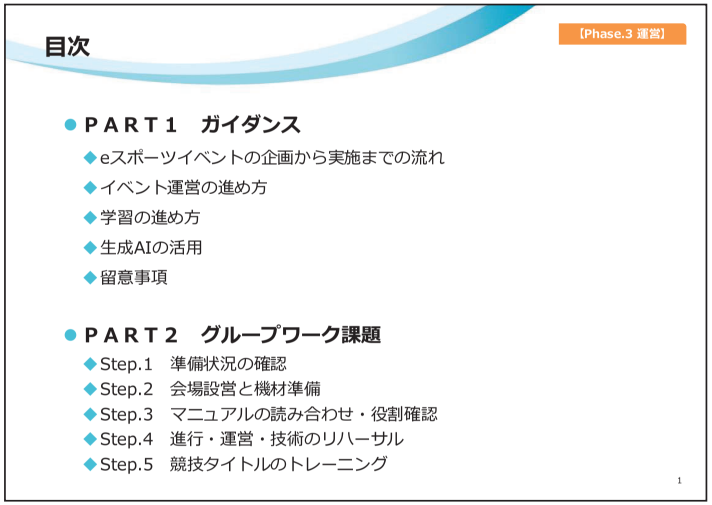
説明

6



ここからは、eスポーツイベントの「運営フェーズ」に入ります。
Phase.3では、eスポーツイベントを実際に運営する段階に入ります。

Phase.1・2で企画・準備してきた内容を前提として、Phase.3では、これまで準備してきた内容をもとに、実際のイベント当日を想定した動きや判断が求められます。
準備フェーズまでは「考える・作る」が中心でしたが、運営フェーズでは「動かす・判断する」が中心になります。



まず全体の構成です。

PART1ではガイダンスとして、イベント運営の流れや考え方を確認します。

PART2ではグループワークとして、実際の運営を想定した作業や役割確認を行います。
この段階では、「正解の運営方法を覚える」ことよりも、「当日の流れを想定して考えられるようになる」ことを重視してください。

このスケジュールは、イベント当日までの運営作業を想定した流れになっています。
準備状況の確認から、リハーサル、当日の運営を意識した内容まで段階的に進みます。

時間配分を確認しつつ、各Stepが「当日のどの場面に対応しているのか」を意識しながら進めるよう説明します。

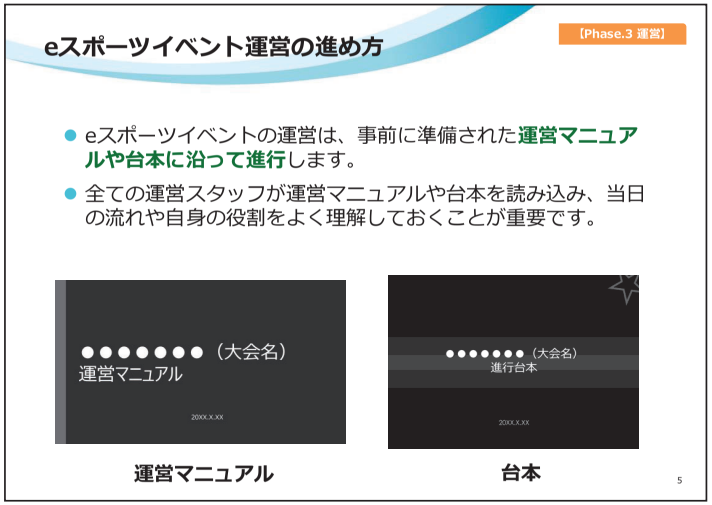
まずはガイダンスの説明を行います。

ここでは、イベント運営に必要な基本的な考え方を確認します。

運営は、事前に用意した資料やマニュアルに沿って進めることが重要であり、個人の判断だけで動かないことが大切である点を理解させてください。

また、「全体の流れを把握しておくこと」「自分の役割を明確にしておくこと」が、スムーズな運営につながることを意識させます。

ここでは、eスポーツイベント全体の流れを改めて確認します。
Phase3では、イベントの運営として、事前に設営・リハーサルを行い、当日は実際にイベントの運営を行います。
そのため、事前の想定や確認が不足していると、当日の混乱につながることを理解させます。



このスライドでは、eスポーツイベント運営の進め方について掲載しています。

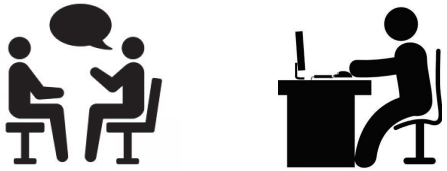
eスポーツイベントの運営は、事前に準備された運営マニュアルや台本に沿って進行するのが基本です。
そのため、すべての運営スタッフが運営マニュアルや台本を読み込んでおき、当日の流れや自身の役割をよく理解しておくことが非常に重要になります。

このスライドでは、「なぜマニュアルや台本が必要なのか」「行き当たりばったりの運営がなぜ危険なのか」という点を意識して説明してください。
責任者や一部のメンバーが確認しているだけではなく、必ずスタッフ全体が確認しておく必要があるという点を強調して説明を行います。

学習の進め方

【Phase.3 運営】

- この講座では**受講者の皆さんがイベントの企画・運営を体験することを重視**しています。一方的な講義は極力控えます。
- **教材では検討手順を示し、講師は検討をサポートする役割**です。
- 検討途中で不明点や悩みが出てきたら、**インターネットで調べたり、講師に相談したり解決策を積極的に模索**してみてください。



6

このページでは、学習の進め方を説明します。

この講座は、受講者がイベントの企画・運営を体験することを重視した内容になっているため、一方的な講義とならないよう注意が必要です。
あくまで、教材では検討手順を示し、講師としては学習の検討をサポートする役割に徹します。

受講者から相談や疑問が出た場合には、講師が対応するほか、インターネットで調べさせるなどの手段をとります。
課題に対して、積極的に解決策を模索できるようフォローを行いましょう。

生成AIの活用について

【Phase.3 運営】

- この講座では、**生成AI（ChatGPT、Geminiなど）を積極的に活用することを推奨**しています。
- 生成AIは、アイデアの整理・文章のたたき台作成・情報の調査などに有効です。ただし、AIの出力をそのまま鵜呑みにせず、必ず内容を確認・修正し、**責任をもって使用してください。**

ChatGPT

Gemini

7

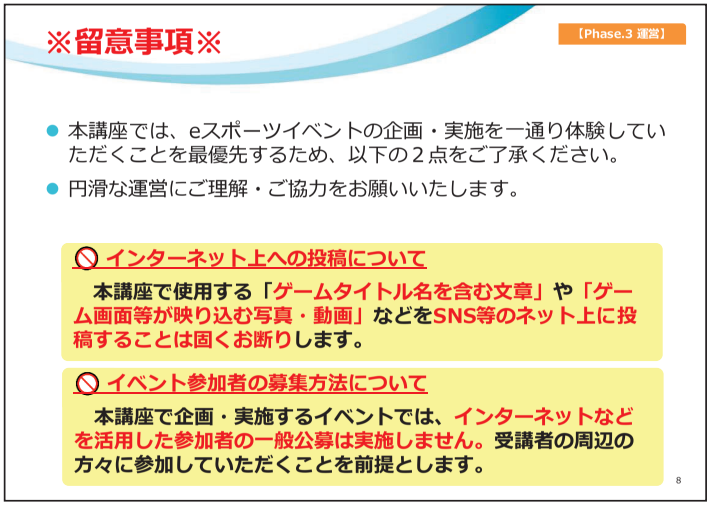
このページでは、本講座における生成AIの活用方針について説明します。

本講座では、eスポーツイベントの企画を進める上で、生成AI（ChatGPT、Gemini など）を積極的に活用することを推奨しています。

生成AIは、・アイデア出し・企画内容の整理・文章表現のたたき台作成・情報収集や視点の補助といった場面で有効なツールです。

特に、企画初期の発想段階や、検討が行き詰まった際のヒントとして活用することで、学習をスムーズに進めることができます。

一方で、生成AIの出力をそのまま使用することは推奨しません。
AIが生成した内容については、必ず受講者自身が内容を確認し、企画の目的や条件に合っているかを判断した上で修正・調整する必要があります。
講師としては、「AIはあくまで補助的なツールであり、最終的な判断や責任は人が持つ」という点を強調しながら説明してください。



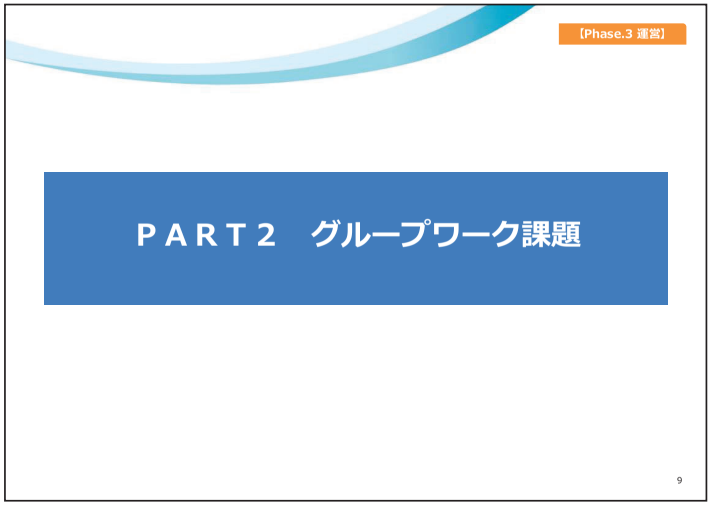
このページでは、本講座を進める上での留意事項について説明します。

本講座は、eスポーツイベントの企画から実施までを一通り体験してもらうことを最優先としています。
そのため、運営上の都合やリスク管理の観点から、いくつか制限事項を設けています。

まず、インターネット上への投稿についてです。
本講座で使用するゲームタイトル名を含む文章や、ゲーム画面・会場の様子が映り込む写真・動画などを、SNS等のインターネット上に投稿することは禁止とします。
これは、著作権や運営管理上の理由によるものであり、受講者個人の発信を制限する意図ではないことをあらかじめ説明してください。

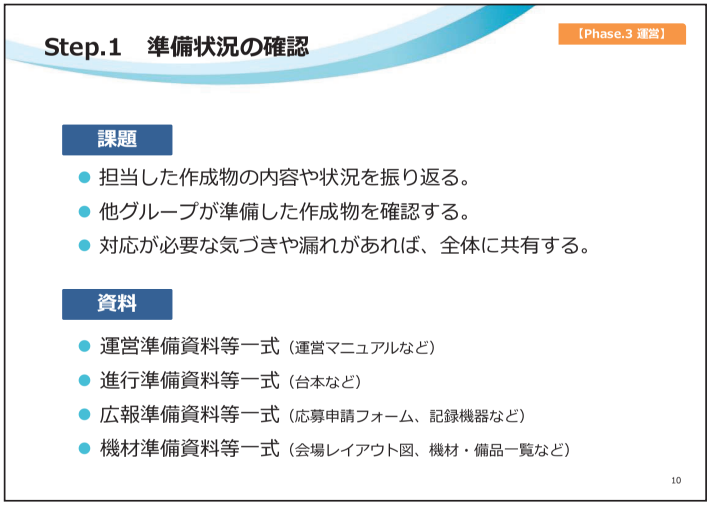
次に、イベント参加者の募集方法についてです。
本講座内で企画・実施するイベントでは、インターネットを利用した一般募集は行いません。

参加者は、講座受講者本人、専門学校の生徒、関係者など、あらかじめ定められた範囲内から参加してもらう前提となります。
これらの留意事項については、「実際の現場ではより柔軟な対応が必要になる場合もあるが、本講座では学習を円滑に進めるために条件を限定している」という補足を行うと、受講者の理解が得やすくなります。



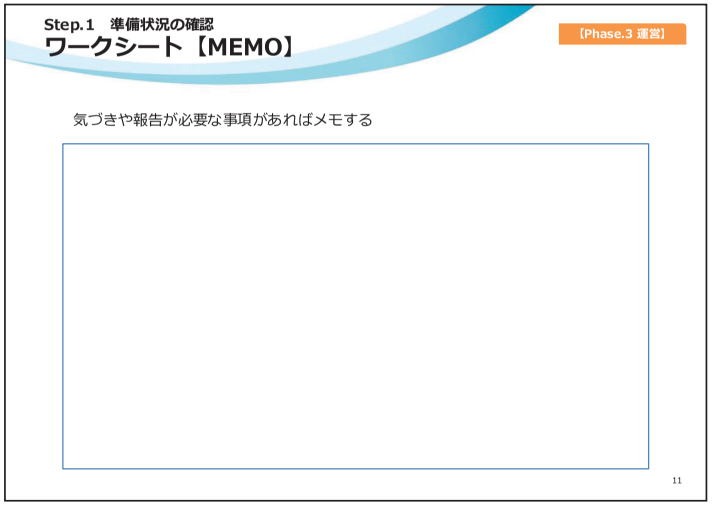
つぎに、グループワーク課題を進めていきます。
ここからは、実際のイベント運営を想定したグループワークに入ります。
Phase2までは「準備を整える」ことが中心でしたが、Phase3では その準備が本番で本当に機能するか を確認していきます。

このパートでは、作業を進めることも重要ですが、それよりも準備段階で懸念点などに気づくこと・共有することを重視してください。

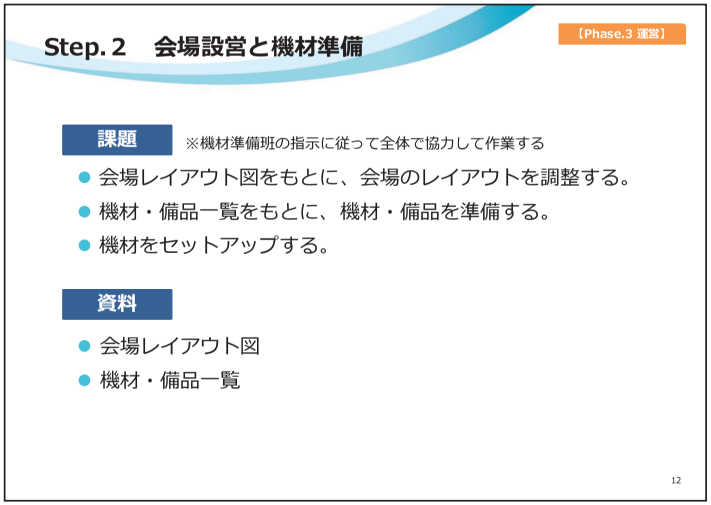


このStepでは、各グループがこれまでに作成した資料を振り返り、イベント全体として問題がないかを確認します。
確認の際には、各グループで作成した成果物を使用し、更新をかけた場合にはDiscord等で最新版を共有することを徹底するよう指導します。

ポイントは、自分たちの担当資料だけを見るのではなく他グループの資料も含めて「当日の流れを頭の中で再生する」ことです。
「できているかどうか」ではなく、「本番で迷わず動けるか」「誰が見ても理解できるか」という視点で確認するよう伝えてください。

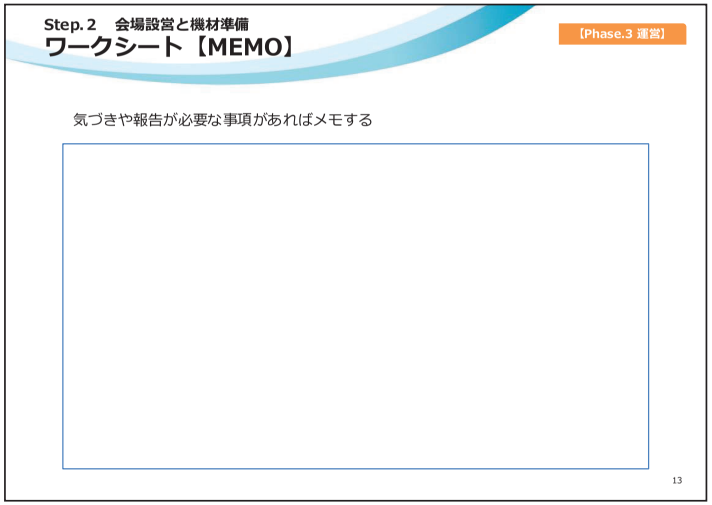


このワークシートでは、資料確認や読み合わせの中で気づいた点、報告や相談が必要だと感じた事項を整理します。
作業の完成度を評価する場ではなく、「本番に向けて不安に感じた点」や「確認が必要だと思った点」を洗い出すことが目的であることを説明してください。
些細な内容でも構わないため、気づいた時点でメモすること、後続の共有や調整につなげる意識を持つよう指導します。



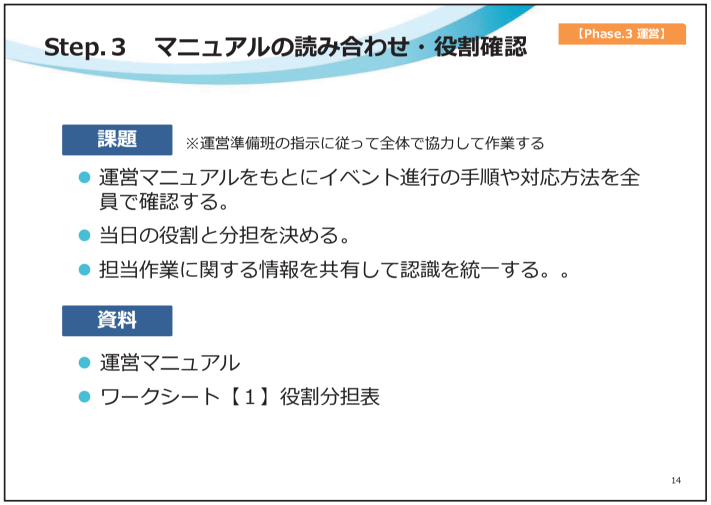
このStepでは、会場レイアウト図や機材・備品一覧をもとに、会場設営および機材準備を行います。
作業は機材準備班の指示に従い、全体で協力して進めるよう指導してください。

設営作業を進める際は、「設置できているか」だけでなく、「当日の運営がスムーズに行えるか」「参加者や観客の動線に問題がないか」といった視点で確認することが重要です。
本番を想定しながら作業を進めるよう声をかけてください。



このワークシートでは、設営や機材準備を行う中で気づいた課題や懸念点を整理します。
トラブルの可能性がある箇所や、事前に共有しておくべき内容があれば必ず記載するよう指導してください。

ここで整理された内容は、後続の全体共有や役割調整につながるため、「気づいた時点で書き出すこと」を重視するよう伝えます。



このStepでは、運営マニュアルをもとに、イベント当日の進行手順や対応方法を全員で確認します。

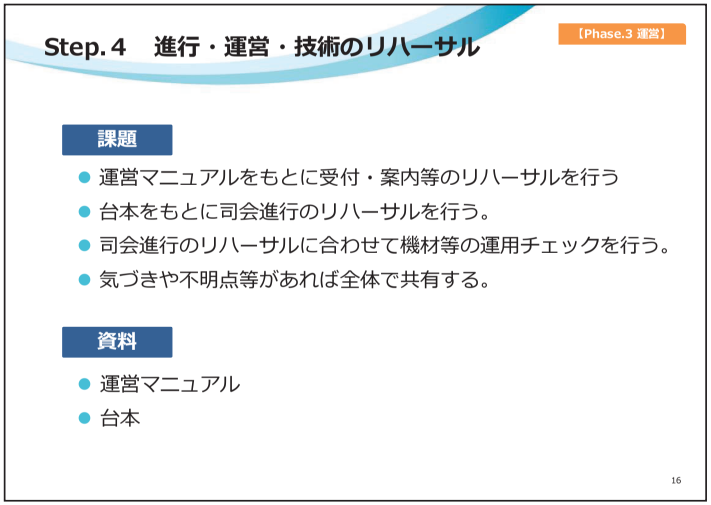
ここで重要なのは、内容を読むこと自体ではなく、当日の流れを具体的にイメージできるようになることです。
指導の際は、イベント開始から終了までを時系列で追いながら、「このタイミングで誰が何をしているか」「次に何が起こるか」を意識して確認するよう促してください。

また、役割によって見るべき箇所が異なるため、自分の担当に関係する部分は特に丁寧に確認するよう伝えます。

このワークでは、イベント当日の役割分担を具体的に決定します。

指導のポイントは、単に担当者名を埋めることではなく、役割の意味を理解したうえで割り当てることです。
各役割について、「どのタイミングで動くのか」「他の役割とどう連携するのか」を確認しながら決めるよう指導してください。

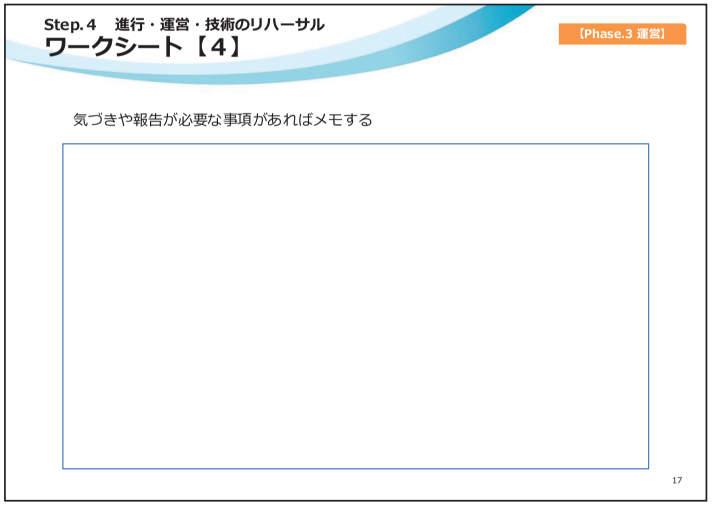
また、誰か一人に負荷が集中していないか、欠員が出た場合に代わりに対応できる人がいるか、といった視点も持たせることが重要です。



このStepでは、運営マニュアルと台本をもとに、実際の進行を想定したリハーサルを行います。

目的は、手順を確認することではなく、本番と同じ流れで問題なく動けるかを確認することです。
指導の際は、受付・案内・司会進行・機材操作などを実際に動きながら確認させてください。

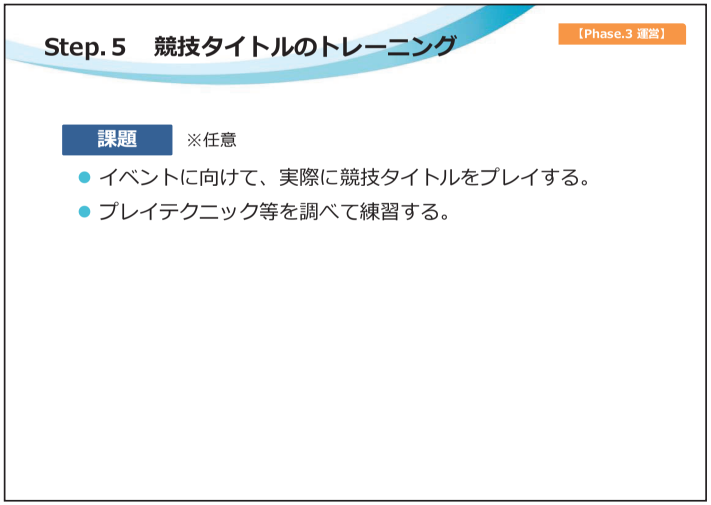
特に、司会進行と機材操作は連動する場面が多いため、合図のタイミングや声出しの順番まで含めて確認するよう伝えます。



このワークでは、リハーサルを通して気づいた点や不明点を整理します。

指導のポイントは、「うまくいかなかったこと」を遠慮せずに書き出すことです。
本番前に課題が見つかることは失敗ではなく、改善できるチャンスであるという認識を持たせてください。

書き出した内容は、個人で留めず、全体で共有し、必要に応じて役割や手順を調整することが重要です。

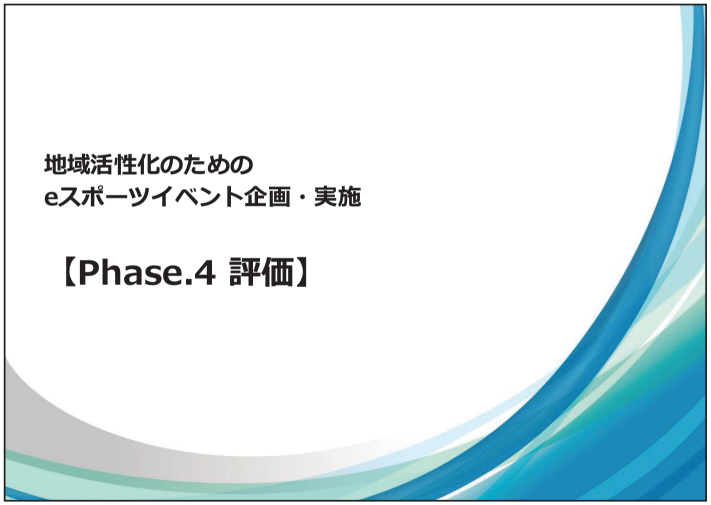


このStepは任意ですが、イベントの完成度を高めるために有効な工程です。

ここでは、実際に競技タイトルをプレイし、ルールや試合の流れを理解します。
指導の際は、単にプレイを楽しむのではなく、「司会や進行の立場で見ると、どの場面が重要か」「トラブルになりやすいポイントはどこか」といった運営視点でプレイするよう伝えてください。

目的は上手にプレイできるようになることではなく、当日の進行や対応に余裕を持てる状態を作ることである点を強調します。

	役割	担当作業	担当者名
イベント運営	**進行管理（リーダー）**	イベント全体の進行状況の管理	○○さん、○○さん
	受付	参加者の受付、出欠管理	○○さん、○○さん
	参加者誘導	会場内の誘導	○○さん、○○さん
	清掃・衛生管理	会場内の清掃やゴミ収集、備品管理	○○さん、○○さん
	撮影・記録	イベントの様子の撮影・記録	○○さん、○○さん
	トラブル対応・安全管理	会場内のトラブル防止・対処	○○さん、○○さん
			○○さん、○○さん
			○○さん、○○さん
ゲーム進行	**司会（イベント進行）**	イベント全体の進行、アナウンス	○○さん、○○さん
	進行スライド操作	進行スライドの表示・切り替え	○○さん、○○さん
			○○さん、○○さん
	戦績管理	戦績の確認、トーナメント表への記入	○○さん、○○さん
	試合時間管理	試合時間の管理、アナウンス	○○さん、○○さん
	対戦台の審判		○○さん、○○さん
機材	**機材運用**	ゲーム機器、モニター等の運用・調整	○○さん、○○さん
	技術サポート	機材関連のトラブル対応	○○さん、○○さん



このPhase.4では、イベントの結果を客観的に整理し、報告できる形にまとめることがゴールです。
評価は反省会ではなく、学びを次に活かすための作業であることを最初に強調してください。
良かった点も課題点も、どちらも価値のあるアウトプットであることを伝えましょう。

0

本日の流れを簡単に説明します。

まずガイダンスで評価フェーズ全体の目的を共有し、その後グループワークとして「振り返り → 改善策検討 → 報告書作成 → ステークホルダーへの報告」という流れで進めていくことを説明してください。
各Stepが最終的に「報告」につながっている点を意識させることが重要です。

1

学習の進行スケジュールを掲載しています。

時間配分を確認しながら進めるよう説明します。
特にStep.3（報告書作成）とStep.4（報告）は時間が長いため、前半の振り返りと改善策検討を丁寧に行うことが、後半の質に直結することを伝えてください。
時間を意識しつつも、「急いでまとめる」ことが目的にならないよう注意を促します。

グループワーク課題では、今回のグループワークは結果の振り返りがメインとなるため、検討するべき項目から議論がずれていないかなど、適宜方向性修正する必要があるため、グループを回るなどして状況を適宜確認するよう心がけます。

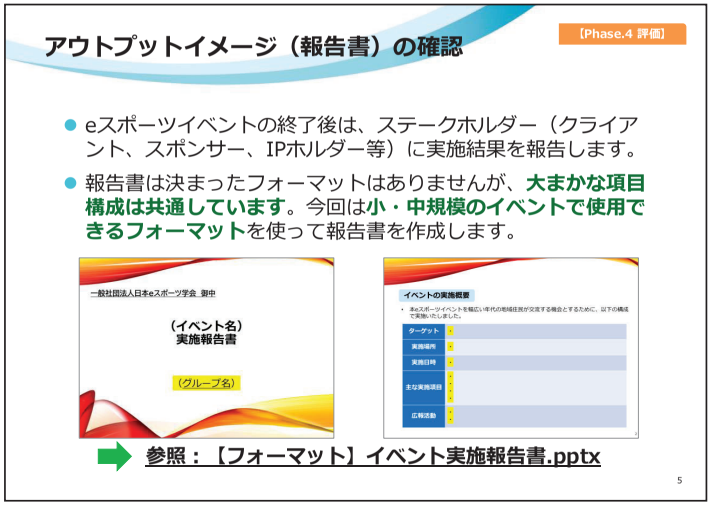
ここから、イベント実施後の「評価フェーズ」に入ります。

本フェーズでは、イベントを振り返り、成果と課題を整理したうえで、次につながる改善点を言語化することを目的としています。
「うまくいった／いかなかった」という感想で終わらせず、「なぜそうなったのか」「次はどうするか」を考える姿勢を意識するよう指導してください。

このページでは、eスポーツイベント全体の流れをあらためて整理します。
企画・準備・運営・評価という一連のプロセスの中で、今取り組んでいるのが「Phase.4 評価」であることを明確にしてください。

特に重要なのは、評価フェーズが単独で存在しているのではなく、Phase.1〜3の積み重ねの結果として行うものである点です。
イベント中に起きた出来事や判断、準備段階での工夫や不足が、すべて評価・報告の材料になることを意識させてください。

「うまくいったか・失敗したか」だけで終わらせず、「なぜそうなったのか」「次に活かすならどうするか」という視点で振り返るよう指導すると、後のグループワークにつながりやすくなります。



具体的な課題に取り組む前に、フェーズ4のゴールでもある報告書のアウトプットイメージの確認を行います。
このページでは、Phase.4で最終的に作成する「報告書」の完成イメージを共有します。

eスポーツイベントは実施して終わりではなく、クライアントやスポンサー、IPホルダーなどのステークホルダーに対して、実施結果を分かりやすく伝えることが重要である点を説明してください。

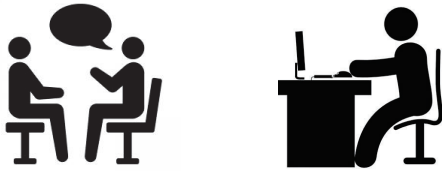
報告書には厳密に決まった形式はありませんが、イベントの概要、実施内容、成果、課題といった大枠の構成は共通していることを伝えます。
今回は小・中規模イベントを想定したフォーマットを使用し、「誰に向けて」「何を伝える報告書なのか」を意識して作成するよう指導してください。

この段階では、内容を細かく覚えることよりも、「最終的にこの形にまとめる」というゴールを把握することが目的であると伝えるとスムーズです。

学習の進め方

【Phase.4 評価】

- この講座では**受講者の皆さんがイベントの企画・運営を体験することを重視**しています。一方的な講義は極力控えます。
- **教材では検討手順を示し、講師は検討をサポートする役割**です。
- 検討途中で不明点や悩みが出てきたら、**インターネットで調べたり、講師に相談したり解決策を積極的に模索**してみてください。



6

このページでは、学習の進め方を説明します。

この講座は、受講者がイベントの企画・運営を体験することを重視した内容になっているため、一方的な講義とならないよう注意が必要です。
あくまで、教材では検討手順を示し、講師としては学習の検討をサポートする役割に徹します。

受講者から相談や疑問が出た場合には、講師が対応するほか、インターネットで調べさせるなどの手段をとります。
課題に対して、積極的に解決策を模索できるようフォローを行いましょう。

生成AIの活用について

【Phase.4 評価】

- この講座では、**生成AI（ChatGPT、Geminiなど）を積極的に活用することを推奨**しています。
- 生成AIは、アイデアの整理・文章のたたき台作成・情報の調査などに有効です。ただし、AIの出力をそのまま鵜呑みにせず、必ず内容を確認・修正し、**責任をもって使用してください。**

ChatGPT

Gemini

7

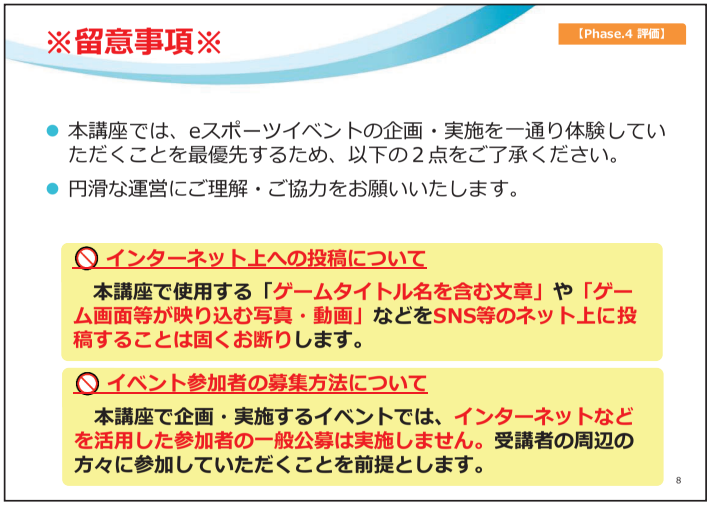
このページでは、本講座における生成AIの活用方針について説明します。

本講座では、eスポーツイベントの企画を進める上で、生成AI（ChatGPT、Gemini など）を積極的に活用することを推奨しています。

生成AIは、・アイデア出し・企画内容の整理・文章表現のたたき台作成・情報収集や視点の補助といった場面で有効なツールです。

特に、企画初期の発想段階や、検討が行き詰まった際のヒントとして活用することで、学習をスムーズに進めることができます。

一方で、生成AIの出力をそのまま使用することは推奨しません。
AIが生成した内容については、必ず受講者自身が内容を確認し、企画の目的や条件に合っているかを判断した上で修正・調整する必要があります。
講師としては、「AIはあくまで補助的なツールであり、最終的な判断や責任は人が持つ」という点を強調しながら説明してください。



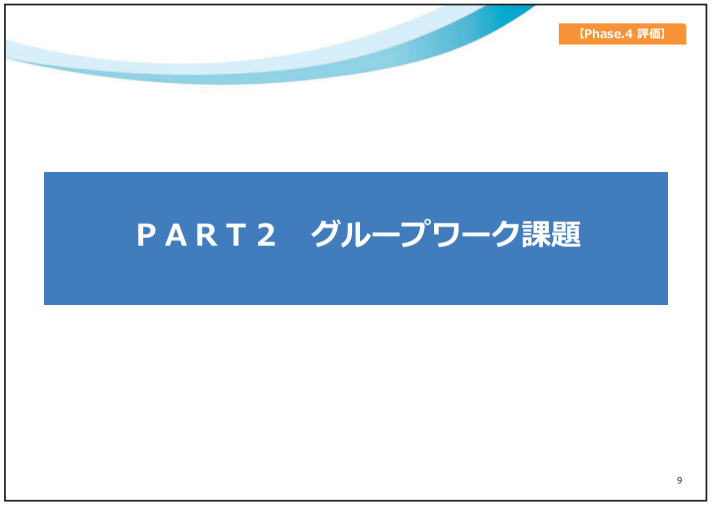
このページでは、本講座を進める上での留意事項について説明します。

本講座は、eスポーツイベントの企画から実施までを一通り体験してもらうことを最優先としています。
そのため、運営上の都合やリスク管理の観点から、いくつか制限事項を設けています。

まず、インターネット上への投稿についてです。
本講座で使用するゲームタイトル名を含む文章や、ゲーム画面・会場の様子が映り込む写真・動画などを、SNS等のインターネット上に投稿することは禁止とします。
これは、著作権や運営管理上の理由によるものであり、受講者個人の発信を制限する意図ではないことをあらかじめ説明してください。

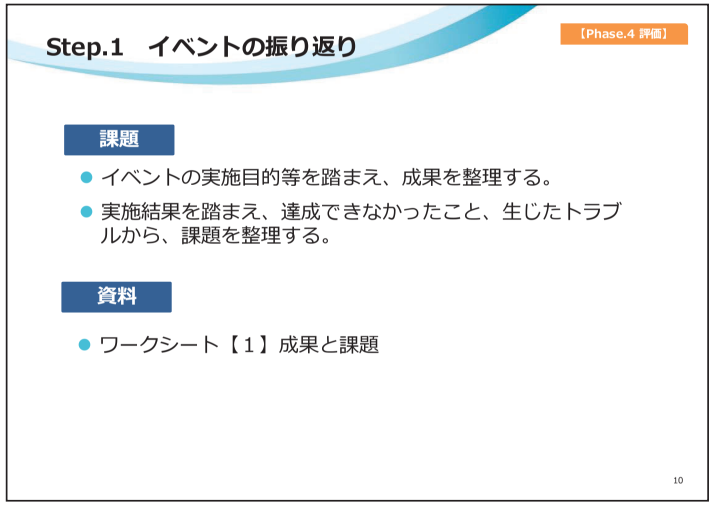
次に、イベント参加者の募集方法についてです。
本講座内で企画・実施するイベントでは、インターネットを利用した一般募集は行いません。

参加者は、講座受講者本人、専門学校の生徒、関係者など、あらかじめ定められた範囲内から参加してもらう前提となります。
これらの留意事項については、「実際の現場ではより柔軟な対応が必要になる場合もあるが、本講座では学習を円滑に進めるために条件を限定している」という補足を行うと、受講者の理解が得やすくなります。



このパートでは、イベント終了後の振り返りと評価を通して、企画から運営までの取り組みを整理し、次につながる学びを得ることを目的とします。
これから行うグループワークは「反省会」ではなく、「成果と課題を言語化し、改善につなげるための作業」であることを最初に伝えてください。

個人の出来・不出来ではなく、チームや運営全体として何が起きていたかを見る視点を意識させます。

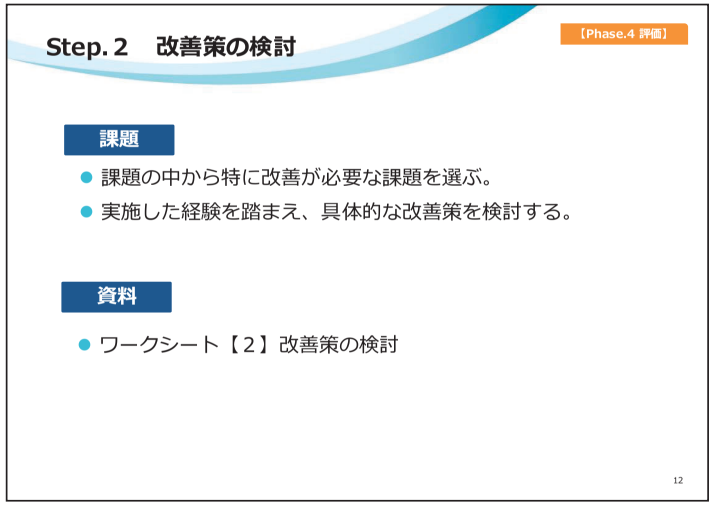


このStepでは、イベントの実施目的をあらためて確認したうえで、実際の結果を整理します。
単に「楽しかった」「大変だった」で終わらせるのではなく、当初の目的に対して何が達成できたのか、また達成できなかった要因は何かを具体的に考えるよう指導してください。

特に、トラブルや想定外の出来事については、責任追及ではなく「なぜ起きたのか」「どの場面で判断が必要だったのか」という視点で整理するよう促します。

このワークシートでは、イベントを通して得られた成果と、課題に感じた点を書き出します。
成果については「うまくいった理由」まで記載できると理想です。
課題については「困った」「大変だった」で止めず、具体的な状況や場面を書くよう指導してください。

また、個人の作業だけでなく、運営全体・参加者視点での気づきも含めて書くよう声をかけると、次のStepにつながりやすくなります。

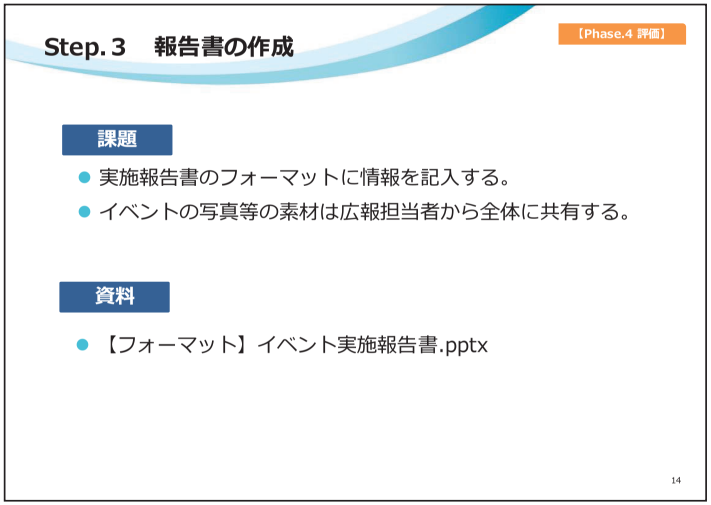


このStepでは、Step.1で整理した課題の中から、特に改善が必要だと感じたものを選びます。

すべての課題を解決しようとするのではなく、「次に同じ規模・条件でイベントを行うなら、どこを一番直すべきか」という優先度の視点で考えるよう指導してください。
改善策は理想論になりがちなので、「次回、実際に行動としてできるか」という現実性も意識させます。

このワークシートでは、選んだ課題に対して具体的な改善策を書き出します。

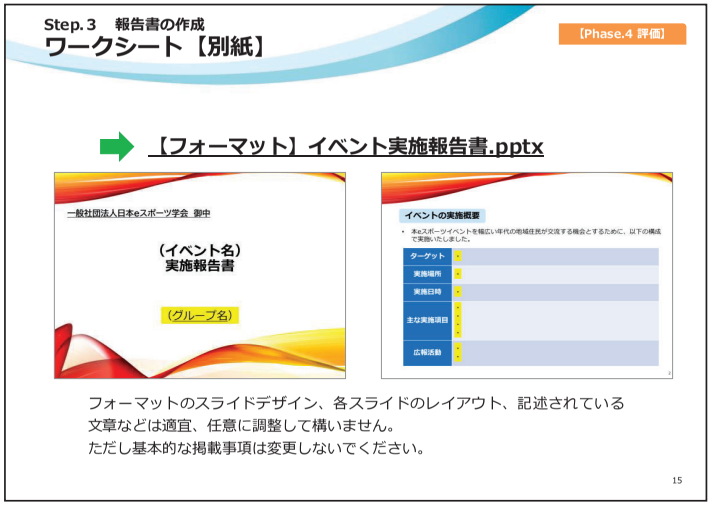
改善策を書く際は、「誰が」「いつ」「何を変えるのか」がイメージできる内容になるよう指導してください。
また、改善策が一つに絞れない場合は、複数案を書いたうえで、その中で最も実行しやすいものを選ぶ、という進め方も認めるとよいです。



このStepでは、イベント全体の振り返り内容を、第三者に伝わる形の報告書として整理することを目的とします。

ここで重要なのは、「自分たちが分かっていることを書く」のではなく、「イベントを知らない相手が読んで理解できるか」という視点です。
指導の際には、報告書は評価のためだけでなく、次回以降のイベント企画や、関係者への説明資料として再利用されるものであることを伝えてください。

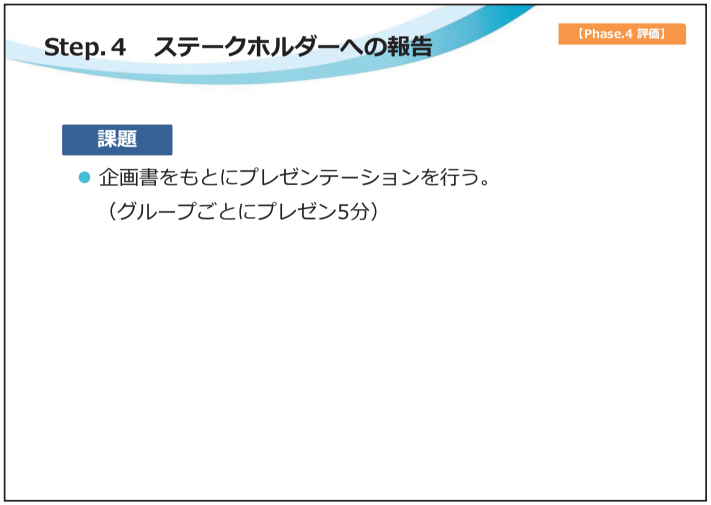
そのため、事実関係（日時・場所・内容）と、成果・課題が混ざらないよう整理する意識を持たせます。
また、写真などの素材については、個人で抱え込まず、広報担当を中心に全体で共有することを徹底するよう指導してください。
「素材が集まらないから書けない」という状況を作らないことも、実務上の重要なポイントです。



このページは、報告書作成に入る前の参照用資料の確認ページです。

イベント実施報告書フォーマットのスライドデザイン、各スライドのレイアウト、はじめから記述されている文章などを任意に調整して構いません。
ただし、項目自体を変えてしまったり、ページをまるごと落とすなどの掲載事項の変更はしないよう指導します。
作成中のフォーマットを適宜チェックするなどして、上記のような変更を加えていないか適宜確認しましょう。

指導のポイントは、デザインを整えることが目的ではないという点です。
イベント全体の振り返り内容を、第三者に伝わる形の報告書として整理することが目的だとあらためて説明します。



ステップ4では、ステークホルダーへの報告を行います。
基本的に実施報告書をもとにプレゼンテーションを5分程度で行います。

プレゼンに際して、代表者が中心的に説明を行うことになるが、他のチームメンバーがフリーライダー化しないよう、必要に応じて指名などにより補足説明を促すなど、学習者チーム全員が活動する場面を設けます。
具体的には、それぞれが役割を分担して分析などを行った内容を担当者に補足説明させたり、質疑応答の際に担当者に回答をさせたりなどです。

全てのグループのプレゼンが終了した段階で、指導者から各グループへの講評を行います。
また各グループで、「他のグループと比較して自分たちが優れていた部分はどこか」「他のグループが自分たちより優れていた部分はどこか」等を検討させることも、自分たちの活動を客観視させることに繋がり、教育効果を高めることが期待できます。

また、単なる成果発表ではなく、「誰に」「何を伝えるための報告なのか」を意識させることが重要です。
指導の際には、ステークホルダーには主催者、クライアント、スポンサーなど複数の立場があることを整理し、相手によって関心点が異なることを具体例とともに説明してください。

また、発表時間が限られているため、すべてを詳しく話そうとしないこと、「要点を絞って話す」ことが評価につながる点もあわせて伝えるとよいです。

一般社団法人日本eスポーツ学会　御中

（イベント名）
実施報告書

（グループ名）

イベントの実施目的

- クライアントが何を目指していたのか、どのような目的でイベントを実施したのか記述

1

イベントの実施概要

- 本eスポーツイベントを幅広い年代の地域住民が交流する機会とするために、以下の構成で実施いたしました。

イベント名	・
対象者	・
実施場所	・
実施日時	・
主な実施項目	・ ・ ・ ・ ・
広報方法	・ ・
参加費等	

2

実施の様子

- イベントの様子（写真）
- イベントの様子（写真）
- イベントの様子（写真）
- イベントの様子（写真）

3

実施結果

来場者数	（　　）名
主な来場者の属性	・ ・ ・ ・ ・
実施の所感	

4

３．テキスト教材「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」

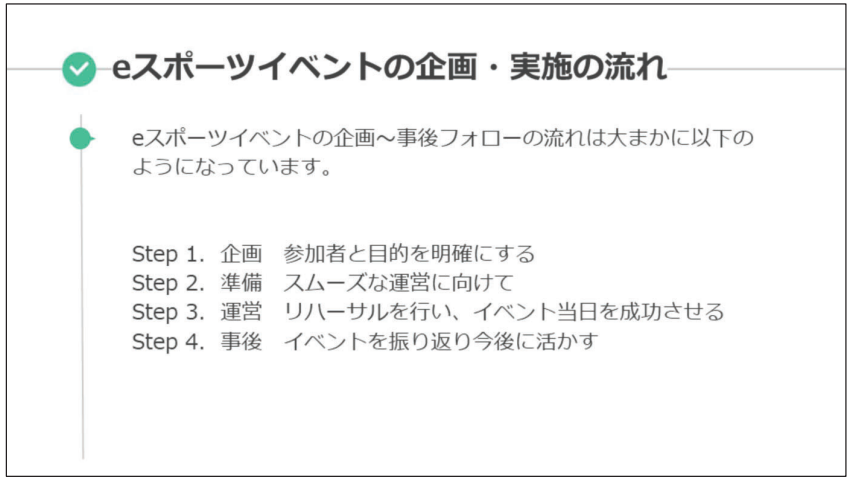
eスポーツイベント企画・運営に関する参考資料集

一般社団法人日本eスポーツ学会

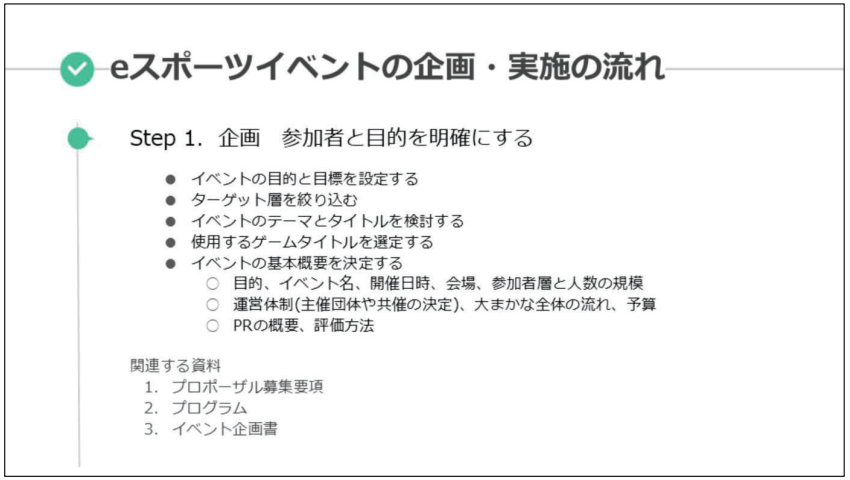
この資料は、一般社団法人日本eスポーツ学会が作成したeスポーツイベント企画・運営のためのリファレンス集であり、企画から事後フォローまでの4ステップと、それぞれで必要となる15種類のドキュメント、企画書、台本、許諾申請、規約・ルール、アンケート、報告書などを網羅的に一覧化しています。具体的には、イベント全体の流れを示すほか、各種資料の目的・主な項目・具体例を紹介し、実践的なテンプレートとして活用できるよう構成されています。

第1章 eスポーツイベントのプロセスの全体像

第1章では、eスポーツイベントの企画から事後フォローまでの流れを大きく4つのステップに分けています。具体的には、①企画、②準備、③運営、④事後という一連のプロセスを順序立てて示すことで、抜け漏れなく運営を進められるよう構成されています。



このスライドは、eスポーツイベント成功への道のりを4つのステップで示しています。各ステップを確実に実行することが質の高いイベント実現に繋がります。
ステップ1、企画はイベントの根幹です。まず「誰に何を届けたいか」という参加者と目的を明確にします。ターゲット層とイベントのゴールを設定することで、以降の活動の軸が定まります。
ステップ2、準備は企画で定めた目標を具現化する段階です。会場手配、機材準備、ゲーム許諾、広報、当日の運営マニュアルや台本作成、参加者募集など、多岐にわたる項目を計画的に進め、スムーズな運営の土台を築きます。
ステップ3、運営はリハーサルを行った後、イベント当日を迎えます。スタッフ一丸となり、受付からプログラム進行、トラブル対応まで、参加者第一で臨機応変に対応し、イベントを成功に導きます。
ステップ4、事後ではイベントを一過性で終わらせないための重要な工程です。アンケートや関係者からのフィードバックを収集・分析し、成果と課題を明確にします。報告書作成や情報共有を通じて、今回の経験を次回のイベントや今後の活動に活かすための貴重な財産とします。

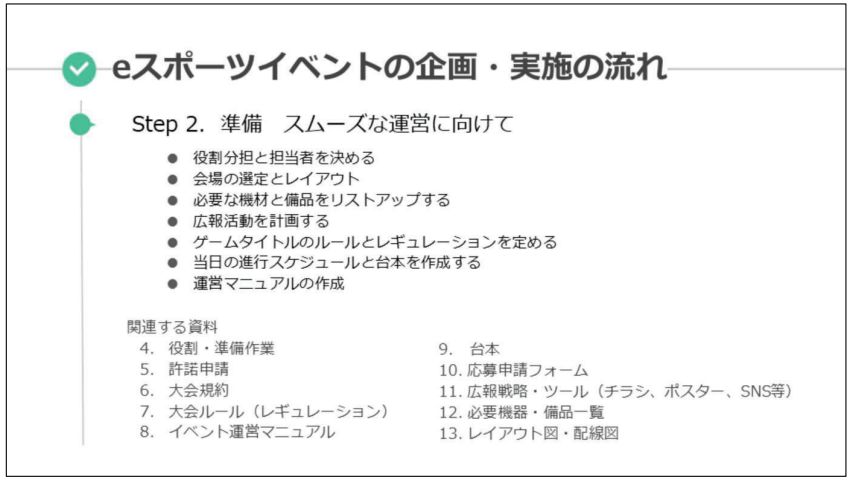


eスポーツイベント成功の第一歩は、この「企画」フェーズでいかに明確な設計図を描けるかにかかっています。スライドに示されている通り、まずはイベントの「目的と目標」を具体的に設定します。これは「何のためにこのイベントを行うのか」「最終的にどのような状態を目指すのか」という根幹を定める作業です。

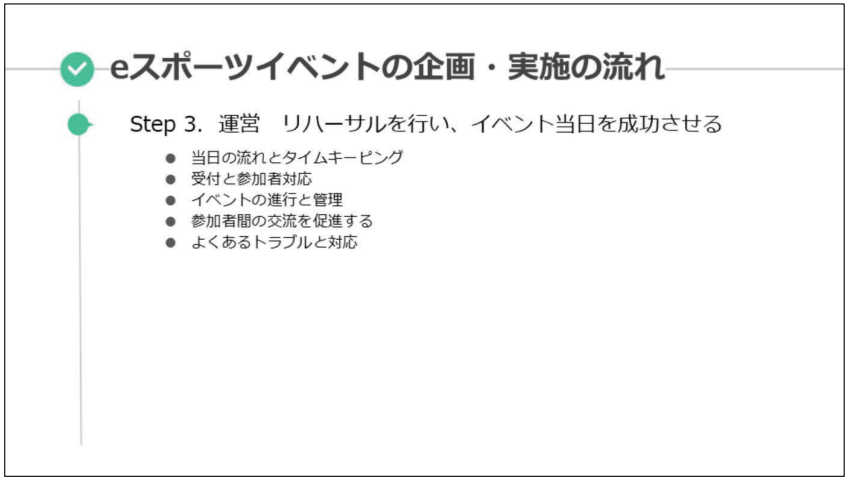
次に、その目的を達成するために「誰に届けたいのか」という「ターゲット層」を詳細に絞り込みます。年齢、性別、地域、eスポーツへの関心度などを考慮します。
これらが定まれば、イベントの「テーマとタイトル」を検討します。ターゲット層に響き、目的を体現するような、魅力的で分かりやすい名称を考えます。

続いて、イベントの核となる「使用するゲームタイトル」を選定します。ターゲット層の嗜好、目的との整合性、そしてIPホルダーからの許諾が得られるかなどを考慮し、慎重に選びます。

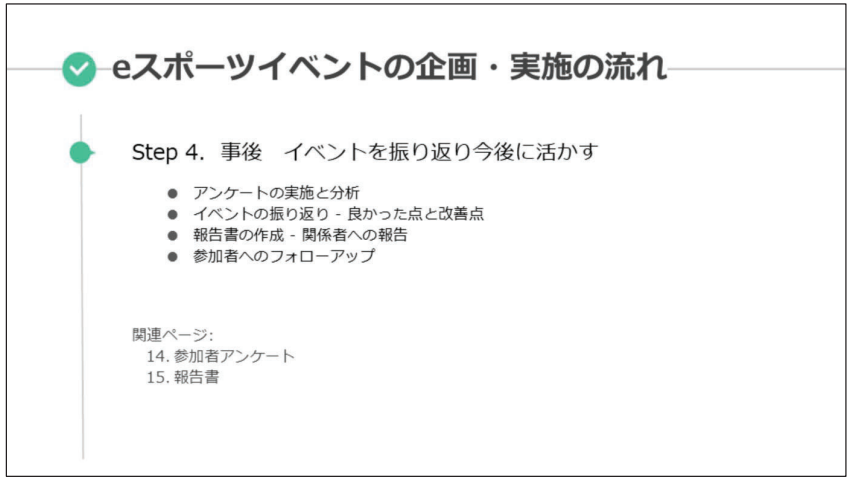
最後に、これら全てをまとめた「イベントの基本概要」を決定します。ここには、改めて目的、イベント名、開催日時、会場候補、想定される参加者層と人数規模、運営体制（主催団体、共催の有無など）、大まかなイベントの流れ、必要な予算感、そして広報の概要とイベントの評価方法までを含めます。関連資料としてこれらをまとめた「イベント企画書」を作成し、関係者間での共通認識を形成することが重要です。



企画フェーズで描いた設計図を基に、イベントを具体的に形にしていくのがこの「準備」段階です。スムーズな本番運営を実現するため、多岐にわたる項目を計画的かつ確実に進める必要があります。
まず、イベント運営を円滑に進めるための体制構築として、「役割分担と担当者」を明確に決定します。誰が何に責任を持つのかをはっきりさせることで、作業の重複や漏れを防ぎます。
次に、「会場の選定とレイアウト」です。参加人数や実施内容に適した会場を選び、選手席、観客席、機材配置などを考慮した最適なレイアウトを計画します。この際、参加者の動線や安全性も十分に配慮します。
そして、「必要な機材と備品をリストアップ」し、手配を進めます。ゲーミングPCやモニターといったeスポーツ特有の機材はもちろん、音響・映像・配信機材、テーブルや椅子など、イベントに必要なものを過不足なく準備します。
集客のための「広報活動を計画」することも重要です。ターゲット層に響くメッセージを考え、SNS、チラシ、ウェブサイトなど、適切な媒体を選んで告知戦略を練り、参加者を募ります。
イベントの公平性と競技性を担保するため、「ゲームタイトルのルールとレギュレーションを定める」ことも欠かせません。公式ルールを参考にしつつ、イベントの特性に合わせた取り決めを明確にします。
当日の流れをシミュレーションし、「当日の進行スケジュールと台本を作成」します。これにより、司会者やスタッフが迷いなく動けるようにします。
最後に、これら全ての準備事項や当日の対応手順などをまとめた「運営マニュアルの作成」を行います。これはスタッフ全員が情報を共有し、共通認識を持ってイベントに臨むための羅針盤となります。



入念な企画と準備を経て、いよいよイベント当日、「運営」のフェーズです。ここでのスムーズな進行と参加者満足度の向上が、イベント全体の成功を大きく左右します。
まず最も重要なのが「当日の流れとタイムキーピング」です。事前に作成した進行台本とタイムスケジュールに基づき、各プログラムが時間通りに開始・終了するように細心の注意を払います。特にeスポーツの試合は進行が前後しやすいため、柔軟に対応しつつも全体の時間管理を徹底します。
「受付と参加者対応」もイベントの第一印象を決める大切な業務です。参加者を温かく迎え入れ、スムーズな受付と案内を心がけます。困っている参加者がいれば積極的に声をかけ、安心してイベントを楽しめるようサポートします。
「イベントの進行と管理」では、MCや実況解説者と連携し、会場の熱気を高めながらプログラムを進行します。機材トラブルや進行の遅れなど、不測の事態にも迅速かつ冷静に対応できるよう、スタッフ間の連携と情報共有が鍵となります。
特に地域交流を目的としたイベントでは、「参加者間の交流を促進する」ための工夫も重要です。休憩時間や体験コーナーなどで、参加者同士が自然とコミュニケーションを取れるような雰囲気作りや、簡単な交流企画を盛り込むことも有効です。
最後に、「よくあるトラブルと対応」を事前に想定し、準備しておくことが肝心です。機材の不具合、参加者の体調不良、進行の大幅な遅延など、起こりうる問題への対応策をマニュアル化し、スタッフ全員で共有しておくことで、万が一の際も慌てずに対処できます。



eスポーツイベントは、当日が終われば完了というわけではありません。この「事後」フェーズでの活動が、イベントの価値を最大化し、次に繋げるために極めて重要です。
まず、「アンケートの実施と分析」です。参加者や関係者からフィードバックを収集し、イベントの満足度、良かった点、改善すべき点を客観的に把握します。このデータは、イベントの成果を測り、具体的な改善策を導き出すための貴重な情報源となります。
次に、運営チーム内で「イベントの振り返り」を行います。アンケート結果も参考にしながら、企画段階から運営当日に至るまでのプロセス全体を検証し、「良かった点」をさらに伸ばす方法と、「改善点」を克服するための方策を具体的に議論します。
そして、「報告書の作成・関係者への報告」です。イベントの概要、実施内容、成果、会計報告、そして振り返りで明確になった課題や所感などをまとめ、スポンサー、協力団体、行政など、関係各所に提出します。これにより、説明責任を果たすとともに、継続的な支援や協力関係の構築に繋げます。
最後に、「参加者へのフォローアップ」も忘れてはいけません。イベント終了後、参加者へ感謝のメッセージを送ったり、イベントの様子をまとめた写真や動画を共有したりすることで、良好な関係を維持し、次回のイベントへの期待感を高めます。これらの事後活動を通じて、イベントを一過性のものとせず、継続的な発展とコミュニティ形成に貢献していくことが大切です。

第２章
eスポーツイベントで作成する各種資料

第２章では、eスポーツイベントの企画から評価フェーズまでに作成すべき資料を全15種類に整理しています。具体的には「プロポーザル募集要項」「プログラム」「イベント企画書」「役割・準備作業」「許諾申請」「大会規約」「大会ルール」「運営マニュアル」「台本」「応募申請フォーム」「広報戦略・ツール」「必要機器・備品一覧」「レイアウト図・配線図」「参加者アンケート」「報告書」といった、各資料の定義・主な項目・具体例を順に示している構成です。

イベントの企画から評価までで作成する資料の一覧

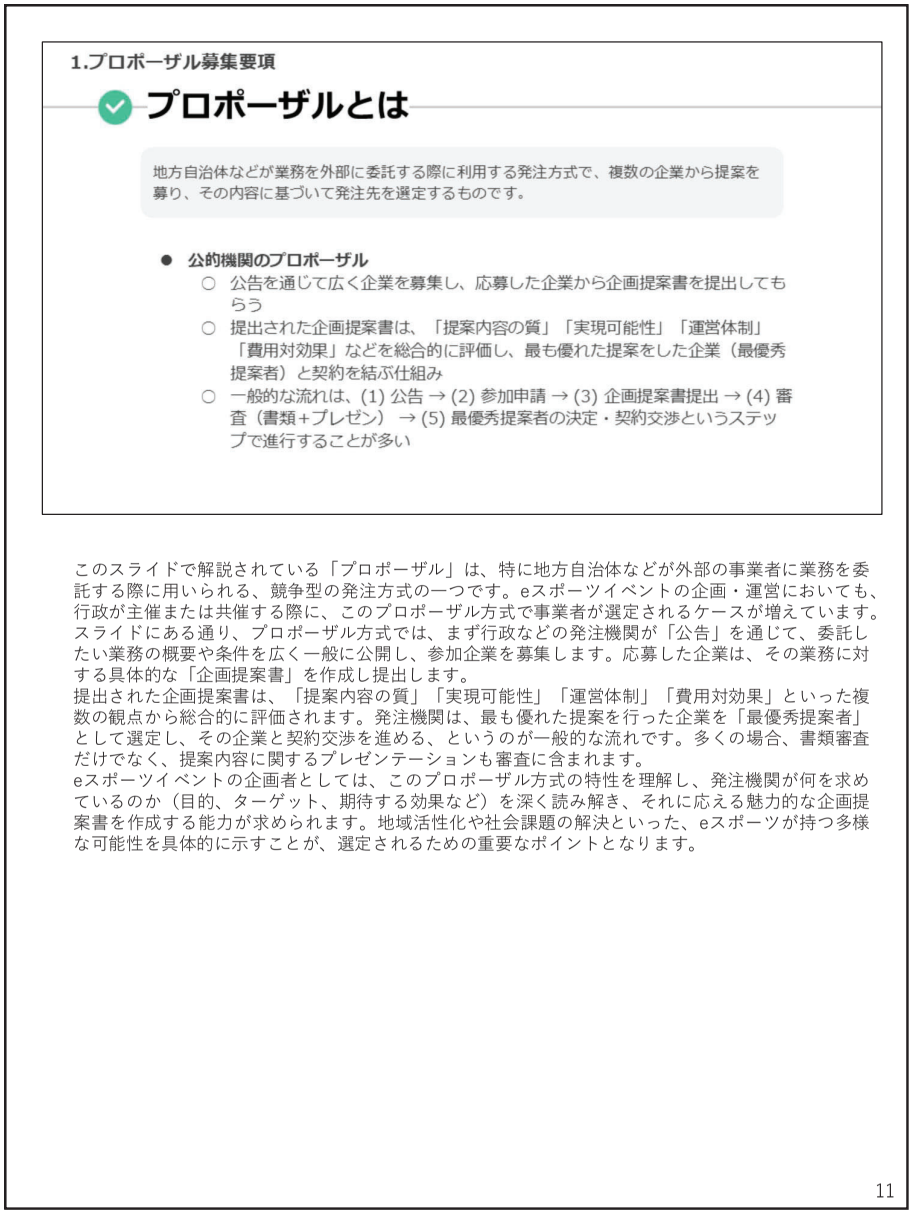
1. プロポーザル募集要項
2. プログラム
3. イベント企画書
4. 役割・準備作業
5. 許諾申請
6. 大会規約
7. 大会ルール（レギュレーション）
8. イベント運営マニュアル
9. 台本
10. 応募申請フォーム
11. 広報戦略・ツール（チラシ、ポスター、SNS等）
12. 必要機器・備品一覧
13. レイアウト図・配線図
14. 参加者アンケート
15. 報告書

目次の紹介です。
イベントによっては必要のないものもあるかもしれませんが、項目だけでも覚えておくことで応用できる場面が広がりますので、ぜひ確認してみてください。

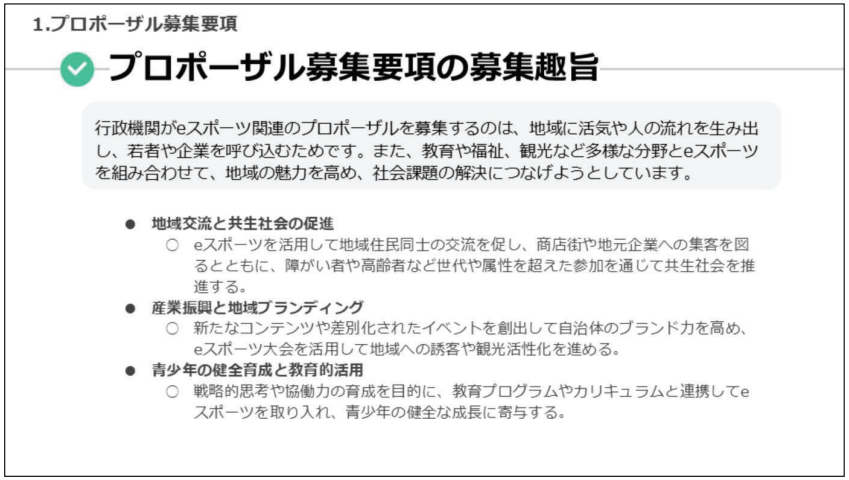
第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

1.プロポーザル募集要項

「プロポーザル募集要項」は、地方自治体などがイベントの企画・運営業務を外部委託する際に用いる発注方式で、（1）公告→（2）参加申請→（3）企画提案書提出→（4）審査（書類＋プレゼン）→（5）最優秀提案者決定・契約交渉という流れで進められます。また、募集の趣旨としては「地域活性化や交流促進」「産業振興と地域ブランディング」「青少年の健全育成」など、自治体がeスポーツを通じて実現したい目的を明確に示すことが重要です。



このスライドで解説されている「プロポーザル」は、特に地方自治体などが外部の事業者に業務を委託する際に用いられる、競争型の発注方式の一つです。eスポーツイベントの企画・運営においても、行政が主催または共催する際に、このプロポーザル方式で事業者が選定されるケースが増えています。
スライドにある通り、プロポーザル方式では、まず行政などの発注機関が「公告」を通じて、委託したい業務の概要や条件を広く一般に公開し、参加企業を募集します。応募した企業は、その業務に対する具体的な「企画提案書」を作成し提出します。
提出された企画提案書は、「提案内容の質」「実現可能性」「運営体制」「費用対効果」といった複数の観点から総合的に評価されます。発注機関は、最も優れた提案を行った企業を「最優秀提案者」として選定し、その企業と契約交渉を進める、というのが一般的な流れです。多くの場合、書類審査だけでなく、提案内容に関するプレゼンテーションも審査に含まれます。
eスポーツイベントの企画者としては、このプロポーザル方式の特性を理解し、発注機関が何を求めているのか（目的、ターゲット、期待する効果など）を深く読み解き、それに応える魅力的な企画提案書を作成する能力が求められます。地域活性化や社会課題の解決といった、eスポーツが持つ多様な可能性を具体的に示すことが、選定されるための重要なポイントとなります。



このスライドでは、行政機関がeスポーツ関連の事業提案を公募する際の、その背景にある「募集趣旨」を解説しています。行政がeスポーツイベントや関連事業のプロポーザルを募集するのは、単にイベントを開催するだけでなく、eスポーツを起爆剤として地域に新たな活力や人の流れを生み出し、若者や新規ビジネスを呼び込むことを目指しているためです。
具体的には、スライドに示されているように、eスポーツを教育、福祉、観光といった多様な分野と融合させることで、地域の総合的な魅力を高め、さらには地域社会が抱える様々な課題の解決に繋げようとしています。
その主な狙いは、以下の3点に集約されます。
まず「地域交流と共生社会の促進」です。eスポーツを通じて地域住民間の交流を活性化させ、世代や属性を超えた参加を促し、誰もが共に楽しめる社会づくりを進めます。
次は「産業振興と地域ブランディング」です。eスポーツという新たなコンテンツを活用し、地域への誘客や観光活性化を図り、自治体独自のブランド力を高めることを目指します。
三つ目は「青少年の健全育成と教育的活用」です。eスポーツが持つ戦略的思考や協調性を育む側面に着目し、教育プログラムと連携させることで、青少年の健全な成長に寄与することを期待しています。
これらの趣旨を理解し、提案内容に反映させることが、プロポーザル採択の鍵となります。

1.プロポーザル募集要項

プロポーザル募集要項の主な項目と具体例

プロポーザルは、複数の企業や団体から公正に提案を募り、最適な案を選ぶ仕組みです。これにより、コストを抑えつつ専門性や創造性の高い提案を得られます。

項目	内容のポイント
目的	本事業を実施する根拠・狙いを示す。自治体が解決したい地域課題や達成したい効果が書かれている
業務内容	企画立案から実施運営、報告書作成までの一連業務の範囲と、各工程での成果物が定義されている
期間	契約の開始日から終了日まで業務を履行すべき期限が書かれている
金額	本事業に支払われる報酬の上限額や消費税等の取り扱いが記載されている
選定方法	応募書類の評価プロセスや評価基準、配点方法が記されている
参加資格要件	応募できる事業者の条件が列挙されている
フォーマット	提案書作成に際して遵守すべきフォーマット(用紙サイズ、ページ数上限、文字サイズ、提出部数・提出方法など）を定めたもの

参考資料:https://www.city.nagaoka.niigata.jp/sangyou/cate09/propo/file/r06propo06-02.pdf

このスライドでは、行政などがeスポーツイベント等の業務委託先を選定するプロポーザル方式において、その「募集要項」に通常記載される主要な項目とその内容例を示しています。プロポーザルに参加する事業者は、これらの項目を正確に理解し、それぞれに対応した提案を行う必要があります。
まず「目的」では、発注機関が本事業を通じて何を達成したいのか、どのような地域課題を解決したいのかといった、事業の根本的な意義や狙いが示されます。提案者はこの目的を深く理解することが求められます。
「業務内容」には、企画立案から実際のイベント運営、そして事業完了後の報告書作成に至るまでの一連の業務範囲が、各工程で実施すべきことと共に具体的に規定されます。
「期間」は、契約の開始日から終了日までの、業務を遂行すべき期限が明記されます。
「金額」には、本事業に支出される報酬の上限額や、消費税等の取り扱いが記載されます。提案者はこの上限額の範囲内で、費用対効果の高い提案を行う必要があります。
「選定方法」では、応募書類の評価プロセスや評価基準、各項目の配点などが記されます。どのような点が重視されるのかを把握する上で重要です。
「参加資格要件」には、応募できる事業者の条件が列挙されます。
最後に「フォーマット」では、提案書作成に際して遵守すべき書式が定められています。これに従わない場合、提案が受け付けられない可能性もあるため注意が必要です。
これらの項目を熟読し、発注者の意図を正確に汲み取った上で、具体的かつ実現可能な提案を、指定されたフォーマットに則って作成することが、プロポーザルで選定されるための鍵となります。

プロポーザル募集要項　参考URL

- **兵庫県eスポーツ実証事業 企画提案コンペ仕様書**
  https://web.pref.hyogo.lg.jp/kk62/documents/shiyousyo.pdf
  - ○ 部活動等で夢に向かってチャレンジしている高校生の目標となるような大会を開催し、eスポーツへの興味関心や意欲向上に繋げることを目的とする

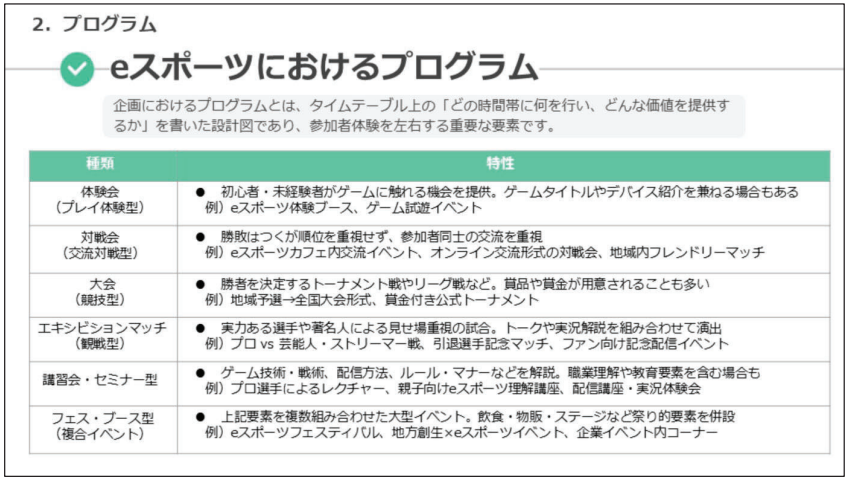
- **令和６年度長岡市 ｅスポーツを活用した地域活性化イベント開催業務委託 簡易評価型プロポーザル実施要領**
  https://www.city.nagaoka.niigata.jp/sangyou/cate09/propo/file/r06propo06-02.pdf
  - ○ 年齢や性別などの垣根なく楽しむことができ、若者を中心に年々競技人口が増加している「ｅスポーツ」を活用し、関係・交流人口の創出・拡大を図る

兵庫県が公表する「eスポーツ実証事業企画提案コンペ仕様書」と、長岡市の「eスポーツを活用した地域活性化イベント開催業務委託簡易評価型プロポーザル実施要領」が含まれています。いずれも自治体が外部事業者にイベント運営業務を委託する際の募集条件や評価基準、提出フォーマットが具体的に示された公式ドキュメントです。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

2. プログラム

プログラムとは、タイムテーブル上で「どの時間帯に何を行い、どんな価値を提供するか」を設計したものであり、参加者体験を左右する重要な要素です。具体的には、体験会・対戦会・大会・エキシビションマッチ・講習会・フェス型など、イベントの目的や参加者層に応じたプログラムの種類と特性を整理し、各回の内容と所要時間を明記します。



eスポーツイベントの魅力と成果を左右するのが、この「プログラム」です。スライドに示されているように、プログラムとは、タイムテーブルの中で「どの時間帯に何を行い、参加者にどんな価値を提供するか」を具体的に設計したものです。イベントの目的やターゲット層に応じて、これらのプログラムを単独で、あるいは複数組み合わせて構成します。
代表的なプログラムとして、まず「体験会（プレイ体験型）」があります。これは初心者や未経験者が気軽にeスポーツに触れる機会を提供するもので、ゲームの楽しさを知ってもらう入門編と言えます。
次に「対戦会（交流対戦型）」です。勝敗よりも参加者同士の交流に重きを置き、和気あいあいとした雰囲気で楽しむことを目的とします。eスポーツカフェでのイベントや、オンラインでのフレンドリーマッチなどがこれにあたります。
より競技性を高めたものが「大会（競技型）」です。明確なルールとトーナメント形式を設定し、賞金や賞品を用意することもあります。地域予選から全国大会へ繋がるものや、公式大会などが代表例です。
「エキシビションマッチ（観戦型）」は、実力のある選手や著名人による見せるプレイを中心としたもので、トークや解説を交えて観客を楽しませるエンターテイメント性の高いプログラムです。
また、「講習会・セミナー型」では、ゲームの技術や戦術、配信方法、ルールやマナーなどを専門家やプロ選手が解説します。職業理解や教育的要素を含む場合もあります。
最後に「フェス・ブース型（複合イベント）」は、上記のプログラムを複数組み合わせ、飲食や物販、ステージ企画など、お祭りのような要素を取り入れた大規模なイベント形式です。
これらのプログラムの特性を理解し、イベントの目的に最も合致する形で組み合わせ、タイムテーブルに落とし込むことが、参加者満足度の高いイベントを創り上げる鍵となります。

2. プログラム

eスポーツにおけるプログラムの具体例

上市町が企画した「世代を超えたeスポーツ大会」は、eスポーツを通じて小学生から高齢者まで幅広い世代の住民同士が交流することを狙いとしています。世代間の壁をなくすため従来のパズルやバトルゲームではなく、より直感的に楽しめるリズムゲームを採用しています。

タイトル	上市町「世代を超えたeスポーツ大会」
主催 後援	富山県上市町
プログラム内容	● 小学生から高齢者まで約300人が参加し、太鼓の達人で世代別や総合ランキング戦を行う ● 直感的な操作でゲーム未経験者も楽しめる、観戦と体験を兼ねた体験型の大会 ● 大会形式で対戦の緊張感を味わいつつ、誰もが交流できる仕組みとなっている ● 大会中には町のゆるキャラ・三太くんが参戦して会場を盛り上げた

参考資料:
上市町「世代を超えたeスポーツ大会」
https://newsdig.tbs.co.jp/articles/tut/324112?display=1

このスライドでは、eスポーツイベントの具体的なプログラム事例として、富山県上市町が企画した「世代を超えたeスポーツ大会」を取り上げています。この事例は、eスポーツが持つ「地域交流促進」の可能性を巧みに引き出した好例と言えるでしょう。
イベントの大きな狙いは、その名の通り「eスポーツを通じて小学生から高齢者まで幅広い世代の地域住民同士が交流すること」にあります。そのために、あえて従来のパズルゲームやバトルゲームではなく、直感的な操作で誰もが楽しめ、ゲーム未経験者でも観戦と体験を両立しやすい「リズムゲーム」を採用した点が特徴的です。これにより、世代間の壁を取り払い、より多くの住民が参加しやすい土壌を作り出しています。
プログラム内容を見ると、小学生から高齢者まで約300人が参加し、太鼓の達人で世代別や総合ランキング戦を行ったとあります。これは競技性を確保しつつも、幅広い層が楽しめる工夫です。また、大会形式でありながらも、誰もが交流できる体験型の仕組みを取り入れている点や、大会中に町のゆるキャラ「三太くん」が参戦し会場を盛り上げたという演出も、地域イベントならではの温かみと一体感を生み出しています。
この上市町の事例は、使用するゲームタイトルの選定、参加のハードルを下げる工夫、そして地域性を活かした演出によって、eスポーツが世代間のコミュニケーションを促進し、地域コミュニティの活性化に貢献できることを具体的に示しています。イベントの目的とターゲット層を明確にし、それに合致したプログラムを企画することの重要性を示唆する事例です。

2. プログラム

eスポーツにおけるプログラムの具体例

太田市では、地域で一人暮らしをする高齢者にeスポーツを体験してもらうことで、孤立感の解消や世代間交流を促進し、生活意欲の向上を図る取り組みを行っています。このプログラムは老人クラブや行政センターなどを拠点に出前形式で実施され、高齢者が気軽に参加できる環境づくりを重視しています。

タイトル	太田市 高齢者向けeスポーツ交流会
主催 後援	群馬県太田市
プログラム内容	● 地域で一人暮らしをする高齢者約15名が「太鼓の達人」を体験し、グループ対戦や合同プレイを楽しんだ ● 最後に感想共有の時間を通じて交流を深める、体験会形式のプログラム ● あくまでeスポーツを「楽しむ」ことを主眼としており、高齢者それぞれが自身のペースで操作に慣れ親しむための場となっている

参考資料:
太田市 高齢者向けeスポーツ交流会
https://www.jomo-news.co.jp/articles/-/404334

このスライドで紹介されているのは、群馬県太田市が主催した後援した「高齢者向けeスポーツ交流会」の事例です。この取り組みは、eスポーツを高齢者の方々に体験してもらうことを通じて、孤立感の解消や世代間交流の促進、さらには生活意欲の向上を図ることを目的としています。特に注目すべきは、老人クラブや行政センターなどを拠点に出前形式で実施し、高齢者が気軽に参加しやすい環境づくりを重視している点です。
プログラム内容を見ると、地域で一人暮らしをする高齢者約15名が「太鼓の達人」を体験し、グループ対戦や合同プレイを楽しんだとあります。この選定タイトルは、直感的で分かりやすい操作性が特徴であり、eスポーツに馴染みのない高齢者でもすぐに楽しめるという利点があります。
また、単にゲームをプレイするだけでなく、最後に感想共有の時間を通じて交流を深める「体験会形式」のプログラムであること、そして何よりも「eスポーツを“楽しむ”」ことを主眼に置き、高齢者一人ひとりが自身のペースで操作に慣れ親しむ場となるよう配慮されている点が、この事例の成功要因と言えるでしょう。
この太田市の事例は、eスポーツが若者だけのエンターテイメントではなく、高齢者の健康増進、社会参加、QOL（生活の質）向上にも貢献できる可能性を示しています。地域課題の解決策としてeスポーツを活用する際の、ターゲット層に合わせたプログラム設計と環境づくりの重要性を示す貴重なケーススタディです。

2. プログラム

eスポーツにおけるプログラムの具体例

「バーチャファイターeスポーツ」を題材とし、プロプレイヤーも招いて市民と対戦できる公募制のeスポーツ競技大会です。試合に勝利するごとに三島市内の名物や飲食店で使える「満喫チケット」が贈呈され、競技を楽しみながら地域の魅力を体験できる仕組みが特徴的です。

タイトル	三島市eスポーツ競技大会「満喫杯」
主催 後援	静岡県三島市
プログラム内容	● 「バーチャファイターeスポーツ」を題材に、満11歳以上の78名と当日参加30名が3人1組のトーナメントを戦った ● 勝利ごとに名物と交換できる「満喫チケット」を獲得する正式な競技大会 ● ぷよぷよeスポーツやVR体験コーナーも併設され、観戦者や初心者も楽しめる体験要素を含んでいる

参考資料:
三島市eスポーツ競技大会「満喫杯」
https://www.city.mishima.shizuoka.jp/ipn058560.html

このスライドで紹介されているのは、静岡県三島市が主催（後援）した「三島市eスポーツ競技大会『満喫杯』」の事例です。このイベントは、人気格闘ゲーム「バーチャファイター eスポーツ」を題材とし、プロプレイヤーを招いて市民と対戦する公募制のeスポーツ競技大会として企画されました。大きな特徴は、eスポーツの競技性を楽しみながら、同時に「地域の魅力体験」へと繋げる仕組みを取り入れている点です。具体的には、大会の勝利者に、三島市内の名物や飲食店で使える「満喫チケット」を贈呈するというインセンティブを設けました。これにより、参加者はゲームの勝敗だけでなく、地域の名産品や食文化に触れるという新たな楽しみを得ることができます。
プログラム内容としては、満11歳以上の78名と当日参加30名が3人1組のトーナメント戦を戦う本格的な競技形式を採用しつつも、「ぷよぷよeスポーツ」やVR体験コーナーも併設することで、観戦者や初心者も楽しめる体験要素を含んでいます。このように、競技志向の参加者と、気軽に楽しみたい層の双方にアプローチしている点が注目されます。
三島市の「満喫杯」は、eスポーツ大会というエンターテイメントを通じて、参加者に競技の楽しさを提供するだけでなく、地域経済の活性化や観光誘致といった具体的な地域貢献にも繋がる可能性を示した事例と言えます。大会の賞品設計に地域資源を組み込むというアイデアは、他の地域イベントにおいても参考になるでしょう。

プログラム　参考URL

- **ぷよぷよeスポーツ in 有福温泉**
  - 島根県で行われた小規模なeスポーツオフ会。温泉で行われた点がユニーク。温泉街が熱気に包まれ、旅館の女将さんからも「これぞ有福温泉の賑わい」と喜ばれるほどの盛況になった
  - https://puyo-camp.jp/posts/188046#:~:text=2025%E5%B9%B42%E6%9C%8815%E6%97%A5
- **CNCI「シニア交流＆運動習慣づくり eスポーツ応援プロジェクト」(eスポーツ×ダンス)**
  - 中部地域のケーブルテレビ事業者グループが中心となり、高齢者の交流促進と健康増進を目的に開始したモデル事業。観戦しながら体を動かす『応援ダンス』はリズムに合わせてストレッチできる簡単な振付を考案し、ゲーム観戦中に皆で踊ることで一体感と運動効果を生む
  - https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000042.000050329.html
- **山口「バーチャル×リアル親子サッカーイベント」(eスポーツ×スポーツ)**
  - 親子サッカー教室&試合とサッカーのeスポーツ大会を組み合わせたもの。eスポーツ観戦時に全員で踊れる応援ダンス企画があったりと、親子でリアルとバーチャルのサッカー両方を楽しめる構成になっている
  - https://sportinlife.go.jp/consortium/teamsportinlife/article/1697/

島根県有福温泉で開催された小規模オフ会「ぷよぷよeスポーツ in 有福温泉」の開催レポートが含まれており、温泉街を舞台にしたユニークなプログラム構成が紹介されています。また、中部地域のケーブルテレビ事業者グループが高齢者の交流促進と健康増進を目的に実施した「CNCIシニア交流＆運動習慣づくり eスポーツ応援プロジェクト」の事例も掲載されており、参加者の体験プログラムの設計参考になります。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

３．イベント企画書

イベント企画書とは、イベントを開催する目的を明確化し、その目的を実現するための具体的な計画をまとめた重要な文書です。具体的には、タイトルや開催日時などの基本情報から、開催趣旨・ターゲット設定・詳細スケジュール・予算・運営体制など、運営に必要な要素を網羅的に示します。

イベント企画書とは

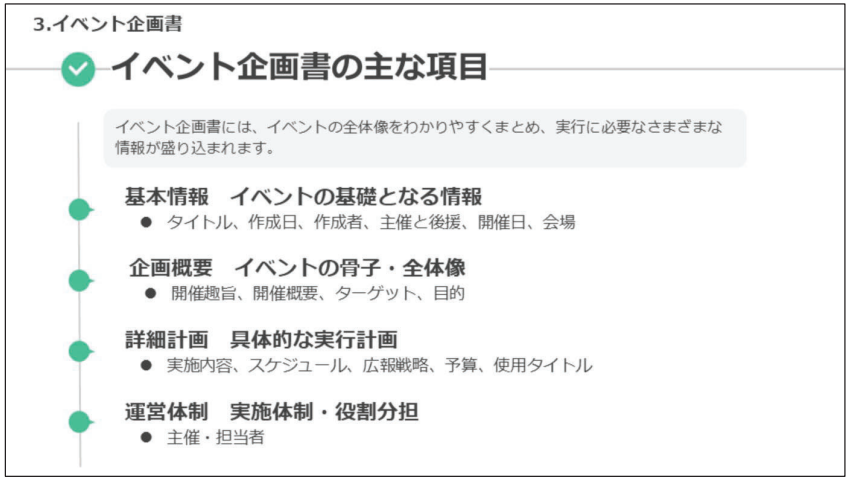
企画書とは、イベントを開催する目的を明確にし、その目的を実現するための具体的な計画をまとめた重要な文書です。

- **イベント目的の明確化と共有**
  - まず「このイベントは何のために行うのか？」を定義する
  - 企画書によって関係者全員とゴールを共有して、準備・運営をスムーズに進める
- **目的達成に最適なイベント設計**
  - 定めた目的を達成するために、eスポーツの場合は競技タイトル・形式・会場演出など最適なコンテンツを検討する
- **資金調達とクライアント目標への対応**
  - 明確な目的を示す企画書はスポンサー獲得や助成金申請を後押しする
  - クライアントが実現したい具体的な成果を盛り込んで期待値を一致させる

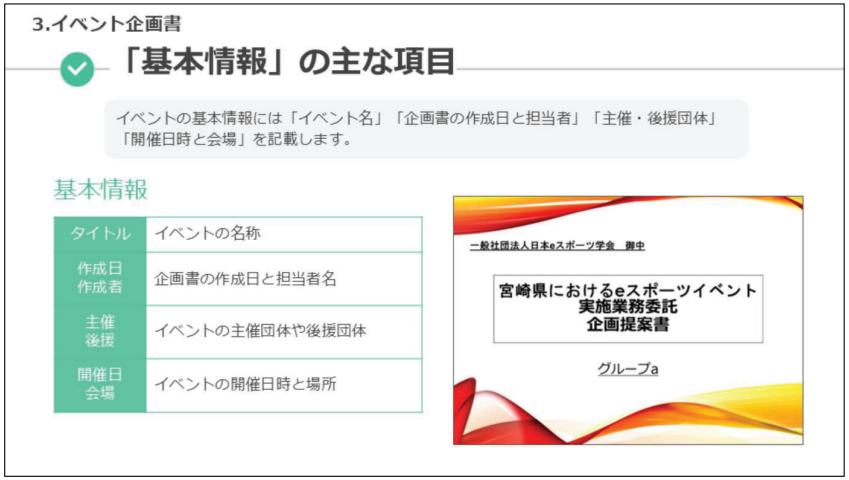
特にイベントを企画する場合、最初に「このイベントは何のために行うのか？」という基本的な目的を明確にします。その上で、その目的を達成するためにどのようなイベント内容が最適かを検討します。

企画書によってイベントの具体的なゴールを関係者全員が共有することで、準備や運営を効率よくスムーズに進めることができます。また資金調達や助成金を活用する場合、その目的や意図を明確に示す資料としても重要です。

eスポーツイベントの場合は特に、クライアントがイベントを通じて実現したい目標や目的を具体的に記載することが大切です。



eスポーツイベントを成功に導くための羅針盤となるのが、この「イベント企画書」です。スライドに示されている通り、企画書にはイベントの全体像を分かりやすくまとめ、実行に必要なさまざまな情報が盛り込まれます。関係者間での認識を統一し、協力を得るための最も基本的なコミュニケーションツールと言えるでしょう。
企画書の主要な項目として、まず「基本情報」があります。これはイベントの基礎となる情報で、正式なイベントタイトル、企画書の作成日、作成者、主催団体と後援、そして具体的な開催日時と会場を明記します。
次に「企画概要」です。これはイベントの骨子、全体像を示す部分で、なぜこのイベントを開催するのかという「開催趣旨」、イベントを通じて何を達成したいのかという具体的な「開催概要」と「ターゲット層」、そしてイベント全体の「目的」を明確に記述します。
続いて「詳細計画」では、企画を実行するための具体的なプランを記します。どのような「実施内容」を、どのような「スケジュール」で進めるのか。また、集客のための「広報戦略」、必要な「予算」の見積もり、そしてイベントで使用する「ゲームタイトル」などを具体的に落とし込みます。
最後に「運営体制」です。誰が主催し、どのような役割分担でイベントを実施するのかという体制を明確にします。「主催者」や各業務の「担当者」を記載することで、責任の所在をはっきりさせ、スムーズな連携を促します。
これらの項目を網羅し、具体的かつ魅力的な内容で企画書を作成することが、イベント実現への第一歩であり、関係者からの理解と協力を得るための鍵となります。



イベント企画書の冒頭に記載される「基本情報」は、その名の通り、企画全体を理解するための最も基礎的かつ重要な情報群です。誰が見ても一目でイベントの骨格がわかるよう、正確かつ簡潔に記載する必要があります。このスライドでは、その主要な4つの項目を示しています。
まず「タイトル」です。これはイベントの顔となる、正式な名称を記します。イベントのテーマや内容を的確に表し、かつ魅力的なタイトルであることが望ましいです。
次に「作成日・作成者」です。この企画書がいつ、誰（またはどのグループ）によって作成されたのかを明記します。これにより、情報の鮮度や責任の所在が明確になります。
そして「主催・後援」です。イベントを主催する団体名、そしてもしあれば、後援してくれる団体名を記載します。これにより、イベントの実施主体と、その信頼性や規模感を示すことができます。
最後に「開催日・会場」です。イベントが具体的にいつ、どこで開催される（または開催予定である）のかを記載します。日時と場所は、参加を検討する上で最も基本的な情報となります。
これらの基本情報は、企画書の表紙や冒頭部分に分かりやすくまとめられることが一般的です。例えば、スライド右側のイメージのように、提出先、イベント仮称、企画提案書である旨、そして提案グループ名を明記する形式は、特に行政や企業への提案においてよく見られます。これらの情報が明確であることは、企画提案の第一印象を良くし、スムーズな検討を促す上で不可欠です。

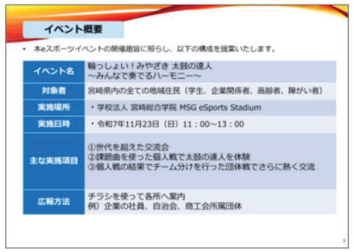
3.イベント企画書

企画概要の主な項目

企画概要とは、イベントを行う理由や背景を踏まえた開催趣旨・基本内容・形式、対象とする層、達成したい具体的成果をひとまとめに示す要約部分です。

企画概要

開催趣旨	イベントを行う理由や背景、目的
開催概要	イベントの基本的な内容、形式（大会、交流会、セミナーなど）
ターゲット	どのような層を対象としたイベントか
目的	イベントを通して達成したい具体的な成果や目標



イベント企画書の中で、「企画概要」はイベントの核心的なアイデアとその全体像を伝える、いわば“魂”を込める部分です。スライドの冒頭説明にもある通り、なぜこのイベントを行うのかという理由や背景を踏まえ、開催趣旨、基本的な内容や形式、対象とする層、そして最終的に何を達成したいのかという具体的な成果や目標を、分かりやすく魅力的に示す必要があります。
具体的に記載する主な項目は以下の4点です。
まず「開催趣旨」。これはイベントを実施する根本的な理由や社会的背景、そしてイベントを通じて訴えかけたいメッセージなどを記述します。イベントの意義や正当性をここで明確に打ち出します。
次に「開催概要」。イベントの基本的な内容や形式を具体的に示します。例えば、大会形式なのか、体験会なのか、交流会なのか、あるいはセミナー形式なのかといった、イベントの骨格となる情報を記載します。
そして「ターゲット」。どのような層の人々を主な対象としてイベントを企画しているのかを明確にします。年齢層、性別、地域、興味関心などを具体的に示すことで、イベントの方向性がよりシャープになります。
最後に「目的」。このイベントを通じて具体的に何を達成したいのか、どのような成果や目標を設定しているのかを記述します。例えば、地域交流の活性化、eスポーツの普及、参加者の満足度向上など、測定可能で具体的な目標を掲げることが重要です。
これらの項目を、スライド右側の「イベント概要」のサンプルフォーマットのように、ターゲット、実施場所、実施日時、主な実施項目、広報戦略といった要素と関連付けながら具体的に記述することで、企画の全体像がより明確に伝わるようになります。

3.イベント企画書

詳細計画の主な項目

詳細計画はイベントの具体的プログラムや全体スケジュール、広報手法、予算収支などを落とし込んだ実行プランです。

詳細計画

実施内容	具体的なプログラム内容や流れ
スケジュール	イベント全体の進行スケジュール（準備段階から当日、事後まで）
広報戦略	どのようにイベントを告知し、集客を図るか
予算	イベントにかかる費用と収入の見込み
使用タイトル	採用するゲームタイトル

イベント企画書の「詳細計画」は、企画概要で示したイベントの骨子を、具体的な実行プランへと落とし込む非常に重要なセクションです。ここで計画の具体性、実現可能性、そして魅力が問われます。
スライドに示されている通り、イベントの具体的なプログラム内容や全体のスケジュール、広報手法、そして予算収支などを詳細に詰めていきます。
主要項目として、まず「実施内容」があります。ここでは、イベント当日に行う具体的なプログラムや企画、各コンテンツの流れなどを詳細に記述します。タイムテーブルと連動させ、参加者がどのような体験をできるのかを明確に示します。
次に「スケジュール」。イベント全体の進行スケジュールを、準備段階からイベント当日、さらには事後処理まで含めて時系列で示します。各タスクの開始時期と完了時期、担当者などを明確にすることで、計画的な進行を可能にします。
「広報戦略」では、どのようにイベントを告知し、ターゲット層に情報を届け、集客を図るかの具体的な戦略を記述します。使用するメディア（SNS、チラシ、ウェブサイトなど）、発信するメッセージ、広報のタイミングなどを計画します。
「予算」は、イベントにかかる全ての費用と、予想される収入の見込みを詳細に算出し、収支計画を立てます。スライド右側には「概算見積もり」の例があり、各項目の単価、数量、金額を具体的に示すことが求められます。
最後に「使用タイトル」。イベントで採用するeスポーツのゲームタイトルを明記します。選定理由や、必要であればIPホルダーへの許諾状況なども補足すると良いでしょう。
これらの詳細計画を具体的に、かつ現実的に策定することが、イベントの成功確率を高め、関係者からの信頼を得る上で不可欠です。

3.イベント企画書

運営体制の主な項目、その他の項目

運営体制とは、主催団体と担当チームの役割分担に加え、広報や実施を支援する企業・行政・有識者など協力機関との連携構図を示すものです。

運営体制

主催・担当者	主催団体や運営を担当するチームの役割分担・体制
協力機関	イベントの広報や運営などに協力する企業・行政機関、有識者など

その他

これまでの項目の他に、必要に応じて以下の項目が含まれます。

- eスポーツの特性
- 関連する取り組み事例の紹介
- 使用タイトルの選定理由
- イベントによって期待される効果　　など

イベント企画書の最終段階として、誰がどのようにイベントを動かしていくのかという「運営体制」と、企画内容を補強する「その他の項目」を明確にすることが求められます。これにより、企画の実行力と説得力を高めます。
まず「運営体制」についてです。スライドに示されているように、これは主に「主催団体と担当チームの役割分担」に加え、広報や実施面で「協力を仰ぐ企業・行政・有識者などの協力機関」との連携構造を示すものです。
具体的には、「主催・担当者」の項目で、イベントの主催団体名と、運営を担当するチーム内での役割分担や体制を明記します。スライド右側の例のように、全体管理、広報管理、機器管理など、各機能の責任者を配置し、その氏名や連絡先、協力会社などを図で示すと、全体の指揮系統や連携が分かりやすくなります。
また、「協力機関」として、イベントの広報や運営に協力してくれる企業、行政機関、地域の有識者などを記載し、どのような協力を得るのかを示します。これにより、イベントの規模感や地域との連携度合いを伝えることができます。例えば、学校法人から施設や機材の提供を受けるといった具体的な連携内容もここに含まれます。
次に「その他」の項目です。これまでの項目に加えて、企画の意図や独自性をより深く理解してもらうために、必要に応じて以下の情報を加えます。
「eスポーツの特性」では、採用するゲームタイトルやeスポーツが持つ教育的・社会的な価値など、イベントの背景となるeスポーツの特性を説明します。
「関連する取り組み事例の紹介」では、類似の成功事例や、過去に実施した関連イベントの実績などを紹介し、企画の実現性や効果を補強します。
「使用タイトルの選定理由」では、なぜそのゲームタイトルを選んだのか、ターゲット層やイベントの目的にどう合致するのかを説明します。
そして、「イベントによって期待される効果」として、地域への経済効果、参加者の満足度向上、コミュニティ形成など、具体的な波及効果を提示することで、企画の価値をさらに高めます。
これらの情報を整理し、明確に伝えることで、企画書全体の完成度を高め、関係者からの信頼と協力を得やすくなります。

イベント企画書　eスポーツ具体例

参考：広島市 シニアのe-sports体験会　シニア×学生×eスポーツ
https://storage.e.jimdo.com/file/ae427b68-f7d1-4e74-9533-dcc634eae4ab/シニア×学生×eスポーツ企画書のコピー.pdf.pdf

タイトル	シニアのe-sports体験会　シニア×学生×eスポーツ
実施内容	シニアと学生がeスポーツを介して世代間交流を深め、健康的な社会参加とデジタルリテラシー向上を図る
プログラム	主催者あいさつと学生トーク、健康講話を経て、シニアと学生が『ぷよぷよ』『太鼓の達人』を協力プレイし交流を深める。ゲーム後はスマホ講習と感想共有を行い、記念撮影と次回案内で締めくくる
予算	１回あたり約８万５千円で、機材レンタル４万円・ソフト周辺１万５千円・広報ノベルティ２万円・保険雑費１万円

このスライドでは、具体的なeスポーツイベント企画の一例として、「シニアのe-sports体験会：シニア×学生×eスポーツ」を紹介しています。これは、eスポーツが持つ多様な可能性、特に地域社会における世代間交流や健康増進、デジタルデバイド解消といった側面に焦点を当てた企画と言えます。
この企画の「タイトル」が示す通り、主役はシニア層と学生です。「実施内容」としては、eスポーツを媒介として、これら異なる世代間の交流を深め、シニア層の健康的な社会参加を促し、さらにはデジタルリテラシーの向上を図ることを目的としています。
「プログラム」に目を向けると、単にゲームをプレイするだけでなく、主催者挨拶や学生によるトーク、健康に関する講話といった導入部を設け、その後、シニアと学生が「ぷよぷよ」や「太鼓の達人」といった比較的直感的に楽しめるゲームで協力プレイを行います。ゲーム体験後には、スマートフォン講習や感想共有の時間を設けるなど、コミュニケーションと学びの機会を重視した構成になっている点が特徴です。記念撮影と次回案内で締めくくる流れも、継続的な参加を促す工夫と言えるでしょう。
「予算」については、1回あたり約8万5千円と具体的な数字が示されており、機材レンタル費、ソフト・周辺機器費、広報・ノベルティ費、保険・雑費といった内訳も明記されています。これは、企画の実現性を検討する上で重要な情報となります。
この事例は、eスポーツを単なる競技として捉えるのではなく、地域課題の解決やコミュニティ形成のツールとして活用する際の、具体的な企画内容と予算感を示す好例と言えるでしょう。

イベント企画書　地域イベント具体例

参考：浜田市 公民館活動事例「世代を超えて！わいわい交流教室」
https://www.city.hamada.shimane.jp/www/contents/1486700112994/simple/paneru-kouminkan.pdf

タイトル	世代を超えて！わいわい交流教室
実施内容	子育て世代と祖父母世代が年間を通じて季節行事を共同体験し、地域のつながりを強める三世代交流プロジェクト。公民館とママクラブが連携して「子どもに経験させたい行事」を話し合い、地域高齢者を講師やサポーターとして招くことで、昔ながらの知恵や文化を次世代へ継承していく
プログラム	年間プログラムは、夏のそうめん流しとスイカ割り、冬のおもちつき、正月の昔遊びと鏡開きといった、季節行事を通じて親子と祖父母が協力し、地域の伝統文化を体験・継承していく
予算	１回あたりの開催経費はおおよそ３万５千円で、食材・消耗品や杵臼など体験用機材に２万円弱、会場備品・広報印刷・保険など共通費に１万５千円程度を充てる想定

このスライドで紹介されているのは、島根県浜田市の公民館が企画した地域活動事例「世代を超えて！わいわい交流教室」です。これはeスポーツイベントそのものではありませんが、その企画の考え方や地域資源の活用方法は、eスポーツを地域交流に活かす上で大変参考になります。
「タイトル」が示す通り、この企画も「世代間交流」を大きなテーマとしています。「実施内容」を見ると、子育て世代と祖父母世代が年間を通じて季節行事を共同体験し、地域のつながりを強める「三世代交流プロジェクト」として位置づけられています。公民館とママクラブが連携し、「子どもに経験させたい行事」を話し合い、地域高齢者を講師やサポーターとして招くことで、昔ながらの知恵や文化を次世代へ継承していくことを目指しています。
「プログラム」は、夏のそうめん流しやスイカ割り、冬のおもちつき、正月の昔遊びと餅つきといった、年間を通じた季節行事が中心です。親子と祖父母が協力し、地域の伝統文化を体験・継承していくという、非常に具体的な内容となっています。
「予算」については、1回あたりの開催経費がおおよそ3万5千円で、食材・消耗品や杵臼など体験用機材に2万円、会場備品・広報印刷・保険などに1万5千円程度を充てる想定です。
この事例から学べるのは、イベントの目的（ここでは世代間交流と文化継承）を明確にし、その達成のために地域内の様々な主体が連携し、地域の資源を最大限に活用するプログラムを企画することの重要性です。eスポーツイベントを地域交流の文脈で企画する際も、このような地域密着型のアプローチは非常に有効と言えるでしょう。

イベント企画書　参考URL

- **函館高専の学生が企画・運営する地域創生 eスポーツイベント開催レポート**
  https://fennel-esports.com/news/event/1159/
  - 「若者自らが考える地域活性化」「eスポーツを活用した社会的スキルの獲得」「社会で必要とされる人材をeスポーツで育成」を目指す
  - 学生が考える「eスポーツを活用した地域活性」を、企業(産)、行政(官)、学校(学)の3者がバックアップする体制でイベントが行われた
- **大阪ミナミ活性化を目的としたeスポーツ大会企画書**
  https://spotaka-ex.osaka/wp-content/themes/ex-theme/img/spotakacup_overview.pdf
  - 2025年の万博に合わせたeスポーツ大会の企画書
  - 大会で使用するゲームタイトルは、SNSで希望タイトルを募る点が特徴的
- **沼津 e スポーツフェスティバル 2024 事業計画書**
  https://www.city.numazu.shizuoka.jp/kurashi/kyodo/minkanmachizukuri/saitaku/r06/step/k01.pdf
  - 高校生のeスポーツ部が設営やおもてなしを行う点が特徴
  - コントローラーに一度も触れたことが無いような参加者に対しても大歓迎をして、楽しみながらeスポーツの最初の一歩を踏み出す機会を提供している

学生主体で地域創生を掲げた函館高専発のeスポーツイベント開催レポート（FENNEL）や、大阪・ミナミ活性化を目的とした大会企画書が含まれています。さらに、沼津市が高校生主体のeスポーツフェスティバル事業計画書を公開しており、いずれも小規模地域イベントの目的設定や運営体制、スケジュール構成を具体的に示しています。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

4.役割・準備作業

「役割・準備作業」は、イベントを実施するにあたり企画段階から当日運営前までに発生するタスクを「運営準備」「進行準備」「広報準備」「機材準備」の4カテゴリに分け、それぞれの具体的作業内容を一覧化したドキュメントです。
また、全体統括責任者や司会、受付、機器責任者といった役割例を挙げ、担当業務や緊急対応フローを明確化することで、準備フェーズの役割分担とスムーズな連携を支援します。

イベント作業の全体像

イベント作業の大まかな流れは、企画 → 準備 → 運営 → 事後フォローとなります。

フェーズ	主なアウトプット	目的
企画	企画書・予算案・スケジュール	目的とコンセプトを確定し、資金と協力先を確保
準備	会場・機材・広報素材・運営マニュアル	イベントを滞りなく実施できる環境を整備
運営	受付・大会進行・交流企画	参加者が安全かつ楽しく交流できる場を提供
事後	報告書・アンケート分析	成果を検証し、次回へ改善点を引き継ぐ

このスライドでは、eスポーツイベントを企画から事後フォローまで一貫して進める上での「作業の全体像」を、4つの主要なフェーズに分けて分かりやすく示しています。それぞれのフェーズで生み出すべき「主なアウトプット」と、そのフェーズが持つべき「目的」が明確に定義されており、プロジェクト管理の基本となる考え方です。
大まかな流れは、企画、準備、運営、事後フォローになります。
まず企画フェーズです。ここでのアウトプットは「企画書・予算案・スケジュール」です。目的は、イベントの「目的とコンセプトを確定し、資金と協力先を確保する」ことです。イベントの骨子を作り上げ、実現可能性を探る最も重要な初期段階です。
次は準備フェーズです。主なアウトプットとして「会場・機材・広報素材・運営マニュアル」が挙げられます。このフェーズの目的は、「イベントを滞りなく実施できる環境を整備する」ことです。企画内容を具体化し、本番に向けて万全の体制を整えます。
３つ目は運営フェーズです。イベント当日の動きそのものです。主なアウトプットは「受付・大会進行・交流企画」といった、参加者が直接体験する内容となります。目的は、「参加者が安全かつ楽しく交流できる場を提供する」ことであり、入念な準備の成果が問われます。
最後は事後フェーズです。イベント終了後の活動で、アウトプットは「報告書・アンケート分析」です。このフェーズの目的は、「成果を検証し、次回へ改善点を引き継ぐ」ことです。イベントを一過性のものとせず、得られた知見を将来に活かすために不可欠な工程です。
このように各フェーズの目的を意識し、それぞれのアウトプットを確実に作成していくことが、eスポーツイベントを成功に導き、かつ継続的に発展させていくための鍵となります。

4.役割・準備作業

イベントを行う際に発生する主な作業

企画で発生する主な作業です。

作業カテゴリ	具体的な作業	作業の詳細
企画書の作成	イベントの目的・コンセプトの設定	「地域住民の交流を促進する」「観光客を呼び込み、地元産業を盛り上げる」など、イベントの方向性を明確化する
	ターゲット・規模の決定	● 参加者は誰を想定するのか（年齢層、地域住民、観光客など） ● 規模（参加人数、会場の広さ、開催時間）や、オンラインとの併用などを含めて検討する
	企画内容・プログラムの検討	● 競技タイトルの選定（初心者向け・対戦型・観戦に適したゲームなど） ● 大会形式（トーナメント/リーグ/エキシビション）や体験会、練習会などのプログラム構成 ● 世代間交流や地域特産品のPRなど、イベント独自の要素を盛り込む

このスライドでは、eスポーツイベント全体の流れにおける「企画」フェーズ、その中でも中核となる「企画書の作成」に関連する主な作業と、それぞれの詳細について解説しています。質の高い企画書は、イベント成功の礎です。
まず、作業カテゴリ「企画書の作成」における最初の具体的な作業は「イベントの目的・コンセプトの設定」です。ここでは、「地域住民の交流を促進する」「観光客を呼び込み、地元産業を盛り上げる」といった、イベントの方向性を明確化します。なぜこのイベントを行うのか、何を目指すのかという根本的な意義を定める作業です。
次に「ターゲット・規模の決定」を行います。イベントの主な対象者は誰かを具体的に想定します。そして、そのターゲット層に合わせたイベントの規模を検討します。オンラインとの併用なども含め、最適な形を模索します。
続いて「企画内容・プログラムの検討」です。ターゲット層が楽しめ、かつイベントの目的を達成できるような魅力的な内容を考えます。具体的には、競技タイトルの選定、大会形式、体験会や練習会といった関連プログラムの構成、さらには世代間交流や地域特産品のPRといった、イベント独自の付加価値となる要素も盛り込みます。
これらの検討事項を、具体的な言葉や図、数値に落とし込み、関係者全員が共通認識を持てる形にしたものが「企画書」となります。それぞれの項目を深く掘り下げ、具体的に記述することで、企画の説得力と実現可能性が高まります。

4.役割・準備作業

イベントを行う際に発生する主な作業

準備で発生する主な作業です。

作業カテゴリ	具体的な作業	作業の詳細
運営準備	ゲームタイトル使用許諾	出版社・権利元への使用申請メール送付
	出演者手配	ゲスト／司会者への依頼条件提示・スケジュール調整
	運営マニュアル作成	当日の役割分担表・緊急対応フロー・連絡網を網羅したマニュアル作成
進行準備	大会ルール策定	勝敗判定や失格ルールなどレギュレーションを文書化
	進行台本作成	オープニング～クロージングまでしゃべることを台本化する
	表示資料準備	スライド／映像クリップ・タイムスケジュール表の制作
	対戦表作成	トーナメント表フォーマット設計

このスライドでは、eスポーツイベントの「準備」フェーズにおける具体的な作業を、「運営準備」と「進行準備」の2つの大きなカテゴリに分類し、それぞれの詳細なタスクを示しています。企画を実現可能な形にするためには、これらの準備作業を漏れなく、かつ計画的に進めることが不可欠です。
まず「運営準備」カテゴリです。
最初の「ゲームタイトル使用許諾」は、イベントで使用するゲームの権利元へ使用許諾を申請し、正式な許可を得る作業です。これは法的な問題をクリアし、イベントを正当に開催するための大前提となります。
次に「出演者手配」。ゲストや司会者、実況解説者など、イベントを盛り上げるために必要な出演者へ依頼を行い、出演条件の提示やスケジュールの調整を行います。
そして「運営マニュアル作成」。当日のスタッフの役割分担表、緊急時の対応フロー、関係各所への連絡網などを網羅したマニュアルを作成し、スタッフ全員が共通認識を持ってスムーズに動けるようにします。
続いて「進行準備」カテゴリです。
「大会ルール策定」では、採用するゲームタイトルの特性やイベントの趣旨に合わせて、勝敗判定の基準や失格ルールなど、詳細なレギュレーションを文書化します。
「進行台本作成」は、イベントのオープニングからクロージングまで、司会者や出演者が話すべき内容や、各プログラムの進行手順を時系列で具体的に記述したものです。
「表示資料準備」として、イベント中にスクリーンなどに表示するスライド、紹介用の映像クリップ、タイムスケジュール表などを作成します。
最後に「対戦表作成」。トーナメント形式の場合、参加者やチームを組み入れたトーナメント表のフォーマットを設計し、準備します。
これらの準備作業を一つ一つ丁寧に行うことが、イベント当日の円滑な運営と成功に直結します。

4.役割・準備作業

イベントを行う際に発生する主な作業

準備で発生する主な作業です。

作業カテゴリ	具体的な作業	作業の詳細
広報準備	参加申込フォーム設計	Googleフォーム等で参加者情報収集項目設定
	広報ツール制作	チラシ・ポスター・プレスリリースのデザイン・印刷発注
	SNS／プレス原稿作成	投稿スケジュール策定・ハッシュタグ設定・原稿執筆
機材準備	会場レイアウト設計	座席・ステージ・配線図を反映したレイアウト図を作成
	機材リスト化・発注	PC／コントローラー／音響・映像機器・ケーブル等の調達リスト化と発注手配
	設置リハーサル	現地での機材接続動作確認テスト実施

このスライドでは、eスポーツイベントの「準備」フェーズにおける具体的な作業を、今度は「広報準備」と「機材準備」という2つの重要なカテゴリに分けて、それぞれのタスクを詳細に解説しています。イベントの周知と、物理的な開催基盤の構築は、成功に不可欠な要素です。
まず「広報準備」カテゴリです。
「参加申込フォーム設計」では、Googleフォームなどを活用して、参加希望者からの情報を収集するためのオンラインフォームを作成・設定します。氏名や連絡先、参加希望タイトルなど、必要な情報を効率的に集められるように設計します。
「広報ツール制作」として、イベントの魅力を伝え、参加を促すためのチラシ、ポスター、プレスリリースなどをデザインし、印刷・発注します。視覚的な訴求力も重要です。
「SNS/プレス原稿作成」では、各種SNSプラットフォームやメディア向けの投稿スケジュールを策定し、効果的なハッシュタグを設定し、魅力的な告知文案を作成します。
次に「機材準備」カテゴリです。
「会場レイアウト設計」は、参加者や観客の動線、ステージの位置、機材の配置、さらには電源やネットワークの配線図までを考慮した会場全体のレイアウト図を作成する作業です。安全性と快適性、機能性を兼ね備えた空間設計が求められます。
「機材リスト化・発注」では、イベントに必要なPC、コントローラー、音響・映像機器、ケーブル類などを詳細にリストアップし、レンタルや購入の手配を行います。過不足なく、かつ予算内で調達することが重要です。
最後に「設置リハーサル」。イベント本番前に、実際に現地で機材を設置し、接続や動作の確認テスト（リハーサル）を実施します。これにより、当日の設営時間を短縮し、機材トラブルのリスクを低減させることができます。
これらの広報・機材準備を周到に行うことで、より多くの人にイベントを知ってもらい、かつ当日はスムーズで安定した環境を提供することができます。

4.役割・準備作業

イベントを行う際に発生する主な作業

運営で発生する主な作業です。

作業カテゴリ	具体的な作業	作業の詳細
運営統括	全体責任者	イベント全体のスケジュール監督および各担当への指示
	司会（進行）	オープニング・ルール説明・表彰などの台本に沿ったアナウンス運営
	進行サポート	タイムキーパーやマイク／映像切替の補助
参加者対応	受付	参加者の出欠確認、名札・プログラム配布
	参加者誘導	会場内の動線管理（開始前・休憩中・終了後の誘導）
	清掃・衛生管理	共用スペースの巡回チェック、ゴミ回収・消毒

このスライドでは、eスポーツイベント当日の心臓部とも言える「運営」フェーズにおける主要な作業を、「運営統括」と「参加者対応」の2つのカテゴリに分類し、それぞれの具体的なタスクと詳細を解説しています。これらの業務がスムーズに行われることが、イベントの成功に直結します。
まず「運営統括」カテゴリです。
「全体責任者」は、イベント全体のスケジュールを監督し、各担当者へ指示を出す、いわば司令塔の役割を担います。全体の進行状況を把握し、問題発生時には最終的な判断を下します。
「司会」は、イベントの顔として、オープニングからルール説明、表彰式など、事前に作成された台本に沿ってアナウンスを行い、会場を盛り上げ、スムーズなプログラム運営を導きます。
「進行サポート」は、司会者を補佐し、タイムキーパーとして時間管理を行ったり、マイクの準備や映像の切り替え補助など、円滑な進行を裏方として支える重要な役割です。
次に「参加者対応」カテゴリです。
「受付」は、来場した参加者の出欠を確認し、名札やプログラムを配布するなど、参加者が最初に接する窓口となります。丁寧で分かりやすい対応が求められます。
「参加者誘導」は、会場内での参加者の動線を管理し、特にイベント開始前、休憩中、終了後などに適切な場所へスムーズに誘導する役割です。混乱を防ぎ、安全を確保します。
「清掃・衛生管理」は、参加者が快適に過ごせるよう、共有スペースの巡回チェック、ゴミの回収、消毒作業などを行い、会場の清潔さと衛生環境を維持します。
これらの各作業がそれぞれの担当者によって責任を持って遂行され、かつチームとして連携することで、参加者にとって満足度の高い、記憶に残るイベント体験を提供することができます。

4.役割・準備作業

イベントを行う際に発生する主な作業

運営で発生する主な作業です。

作業カテゴリ	具体的な作業	作業の詳細
競技・広報	対戦・成績管理	マッチアップの組み合わせ確認と勝敗記録・速報表示
	実況・解説	プレイ状況や戦術のリアルタイム解説で会場を盛り上げ
	撮影・記録	写真・動画による記録撮影
	SNS運用	大会結果や熱気をSNS投稿する
技術・トラブル対応	機材運用	ゲーム機器・コントローラー・モニター・音響照明機材などの継続的な動作チェックと調整
	技術サポート	ケーブル断線やソフト不具合への迅速なリカバリー
	トラブル対応・安全管理	参加者の体調不良や会場トラブル時の初期対応・連絡

このスライドでは、eスポーツイベント当日の「運営」フェーズにおける具体的な作業を、「競技・広報」と「技術・トラブル対応」という、イベントの質と安定性を左右する重要なカテゴリに分けて解説しています。
まず「競技・広報」カテゴリです。
「対戦・成績管理」は、eスポーツ競技の根幹をなす部分で、マッチアップの組み合わせ確認、勝敗記録、そして速やかな結果表示といった、大会運営の正確性と公平性を担保する作業です。
「実況・解説」は、プレイ状況や戦術をリアルタイムで解説し、会場の熱気を高め、観客の理解と興奮を深める役割を担います。エンターテイメント性を高める上で非常に重要です。
「撮影・記録」として、イベントの様子を写真や動画で記録撮影します。これは後の報告書作成や広報活動、アーカイブとしての価値を持ちます。
「SNS運用」は、大会結果や会場の熱気などをリアルタイムでSNSに投稿し、会場に来られなかったファンや、より広範な層へ情報を発信する役割です。
次に「技術・トラブル対応」カテゴリです。
「機材運用」は、ゲーム機器、コントローラー、モニター、音響・照明機材などがイベント中に正常に動作し続けるよう、継続的なチェックと調整を行う作業です。
「技術サポート」は、万が一の機材トラブルが発生した際に、迅速なリカバリーを行う専門的な役割です。
「トラブル対応・安全管理」は、参加者の体調不良や会場でのその他のトラブルが発生した際の初期対応と、関係各所への連絡を行う、イベント全体の安全を管理する重要な業務です。
これらの作業がそれぞれの専門性を持って遂行され、かつ緊密に連携することで、競技性の高いエキサイティングな内容を提供しつつ、安全で安定したイベント運営を実現することができます。

4.役割・準備作業

イベントを行う際に発生する主な作業

事後フォローで発生する主な作業です。

作業カテゴリ	具体的な作業	作業の詳細
振り返り・評価	振り返りミーティング実施	運営チーム全員で良かった点・改善点を抽出
	改善策の検討	抽出した課題から優先度を設定し、具体的な対策案を落とし込む
報告書作成	実施報告書のドラフト作成	ターゲット、概要、成果数値、参加者の声、広報効果などを書き込む
	記録素材の収集	撮影写真や映像、SNS投稿ログを広報担当から回収・整理する
配布・フィードバック収集	完成版報告書配布	PDF版／印刷版の配布リストを作成し、関係者へ送付
	フィードバック整理	送付先からの質疑・意見、コメントを集約し、次回企画への改善点として社内共有する

このスライドでは、eスポーツイベント終了後の「事後フォロー」フェーズにおける具体的な作業を、「振り返り・評価」「報告書作成」「配布・フィードバック収集」の3つのカテゴリに分類し、それぞれの詳細なタスクを示しています。イベントを一過性のものとせず、その成果を次に繋げ、継続的な発展を目指す上で不可欠な活動です。
まず「振り返り・評価」カテゴリです。
「振り返りミーティング実施」では、運営チーム全員で集まり、イベントを通じて良かった点や改善すべき点を具体的に抽出・共有します。
次に「改善策の検討」。ミーティングで抽出した課題に対し、優先度を設定し、次回以降に向けた具体的な対策案を落とし込みます。
続いて「報告書作成」カテゴリ。
「実施報告書のドラフト作成」として、イベントのターゲット、概要、達成した成果数値、参加者の声、広報効果などを盛り込んだ報告書の草案を作成します。
「記録素材の収集」では、イベント中に撮影した写真や映像、SNSの投稿ログなどを広報担当者などから集約し、報告書や今後の広報活動に活用できるよう整理します。
最後に「配布・フィードバック収集」カテゴリです。
「完成版報告書配布」として、作成した報告書をPDF版や印刷版で用意し、事前に作成した配布リストに基づき、関係各所へ送付します。
「フィードバック整理」では、報告書の送付先から寄せられた質疑、意見、コメントなどを集約し、次回の企画や運営への改善点としてチーム内で共有します。
これらの事後フォローを丁寧に行うことで、イベントの成果を最大化し、関係者との良好な関係を維持・発展させ、そして何よりも次回以降のさらなる成功へと繋げることができます。

4.役割・準備作業

準備作業の役割分担（例）

下記を参考に、準備と当日の役割分担を行います。それぞれの作業の責任者を決めましょう。（全体統括責任者、広報責任者、機器管理責任者など）

分類	作業項目
全体統括責任者（運営責任者）	● イベント全体の企画目的・コンセプトを最終決定 ● 予算配分と全体スケジュールの承認 ● 当日運営マニュアルの最終チェック・承認 ● 全体の進捗確認
進行責任者	● 進行台本（タイムテーブル）の承認 ● 進行遅延やトラブル発生時の代替プラン策定・判断 ● 当日進行状況のモニタリングと指示出し
広報責任者	● 広報戦略（ターゲット設定・媒体選定）の承認 ● 告知コンテンツ（ビジュアル・キャッチコピーなど）の最終承認 ● 当日会場内外の案内表示内容の承認
機器責任者	● 機材一覧と必要スペックの最終決定 ● 会場レイアウトに基づく設営計画の承認 ● 当日機材トラブル対応フローの策定・最終承認

このスライドでは、eスポーツイベントを円滑に進めるための「役割分担」の一例を示しています。特に複数のスタッフやチームでイベントを準備・運営する際には、各作業の責任者を明確に定めることが重要です。スライドでは、全体を統括する責任者から、進行、広報、機材という専門分野の責任者まで、主な役割とその担当業務を整理しています。
まず「全体統括責任者」です。この役割は、イベント全体の企画目的・コンセプトの最終決定、予算配分と全体スケジュールの承認、当日運営マニュアルの最終チェック・承認、そして全体の進捗確認という、プロジェクト全体の管理と意思決定を担います。
次に「進行責任者」。イベント当日のスムーズな進行に責任を持ちます。進行台本（タイムテーブル）の承認、進行遅延やトラブル発生時の代替プラン策定と判断、そして当日の進行状況のモニタリングと各所への指示出しを行います。
「広報責任者」は、イベントの集客と認知度向上を担います。広報戦略（ターゲット設定・媒体選定）の承認、告知コンテンツ（ビジュアルやキャッチコピーなど）の最終承認、そして当日会場内外の案内表示内容の承認など、対外的なコミュニケーション全般を統括します。
最後に「機器責任者」。イベントで使用する機材全般に責任を持ちます。機材一覧と必要スペックの最終決定、会場レイアウトに基づく設営計画の承認、そして当日の機材トラブル対応フローの策定と最終承認を行います。
このように、各分野の責任者を置き、それぞれの役割と権限を明確にすることで、準備作業の効率化、当日の迅速な意思決定、そしてトラブル発生時の的確な対応が可能となり、イベント全体の成功確度を高めることができます。

4.役割・準備作業

準備作業の役割分担（例）

分類	作業項目
運営準備	● 大会規約の作成 ● ゲームタイトルの使用許諾申請 ● 出演者への依頼・交渉 ● 運営マニュアルの作成
進行準備	● 大会ルールの作成 ● 台本の作成 ● スライドの作成 ● 対戦表（トーナメント表等）の作成

分類	作業項目
広報準備	● 応募申請フォームの作成 ● 広報ツール（チラシ等）の作成 ● SNS戦略・投稿・運用方針の検討
機材準備	● 記録方法の検討と機材の準備 ● 会場レイアウトの作成 ● 機材・備品の洗い出し ● 機材の調達方法の検討・手配 ● 機材のセットアップ方法の確認

このスライドでは、eスポーツイベントの「準備」段階をさらに具体的な作業項目にブレイクダウンし、「運営準備」「進行準備」「広報準備」「機材準備」の4つの分類で整理しています。イベントの規模に関わらず、これらの項目を事前にリストアップし、それぞれに担当者を割り当てることで、準備作業の抜け漏れを防ぎ、効率的な進行管理が可能になります。
「運営準備」では、イベント全体の骨格を固める作業が中心です。大規模イベントの企画書に相当する「大会規約の作成」、イベントの核となる「ゲームタイトルの使用許諾申請」、イベントを彩る「出演者への依頼・交渉」、そしてスタッフ全員の行動指針となる「運営マニュアルの作成」が含まれます。
「進行準備」は、イベント当日のスムーズな流れを作るための準備です。「大会ルールの作成」で競技の公平性を担保し、「台本の作成」で司会者や出演者の動きを明確にします。「スライドの作成」や「対戦表（トーナメント表など）の作成」も、視覚的な情報伝達や競技進行に不可欠です。
「広報準備」は、イベントを多くの人に知らせ、参加を促すための活動です。「応募申請フォームの作成」で参加窓口を設け、「広報ツールの作成」でオフラインでの告知物を準備し、「SNS戦略・投稿・運用方針の検討」でオンラインでの情報拡散を図ります。
「機材準備」は、イベントの技術的な基盤を整える作業です。「記録方法の検討と機材の準備」で当日の記録体制を整え、「会場レイアウトの作成」で物理的な配置を計画します。「機材・備品の洗い出し」「機材の調達方法の検討・手配」「機材のセットアップ方法の確認」といった一連の流れで、必要な機材を確実に揃え、設営に備えます。
これらの項目をチェックリストとして活用し、各作業の進捗を管理することが、準備段階での混乱を防ぎ、イベント本番の成功に繋がります。

4.役割・準備作業

当日の役割分担（例）

分類	役割	作業担当
運営	全体責任者	イベント全体の進行状況の管理
	受付	参加者の受付、出欠管理
	参加者誘導	会場内の誘導
	清掃・衛生管理	会場内の清掃やゴミ収集、備品管理
	トラブル対応・安全管理	会場内のトラブル防止・対処

分類	役割	作業担当
進行	司会（イベント進行）	イベント全体の進行、アナウンス
	進行サポート	司会進行の補助
	対戦・成績管理（ゲーム進行）	対戦の進行と戦績の管理
	実況・解説	戦況やテクニック等の解説

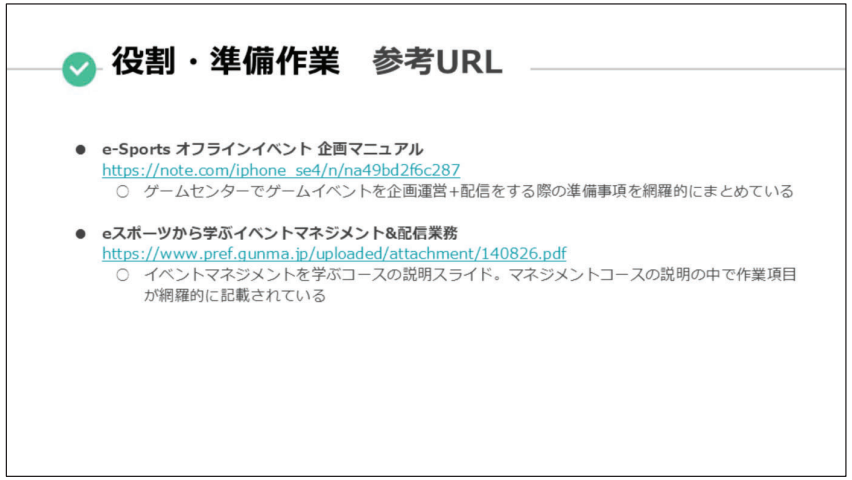
このスライドでは、eスポーツイベント当日の運営を円滑に進めるための「役割分担」の一例を具体的に示しています。スタッフを「運営」と「進行」という2つの大きなチームに分け、さらにその中で個別の役割と担当作業を明確にしています。これにより、各スタッフが責任を持って業務を遂行し、チーム間の連携をスムーズにすることが可能になります。
まず左側の「運営」チームです。
「全体責任者」は、イベント全体の進行状況を管理し、最終的な意思決定を行います。
「受付」は、参加者の受付や出欠管理を担当し、イベントの第一印象を左右します。
「参加者誘導」は、会場内の人の流れを整理し、参加者を適切な場所へ案内します。
「清掃・衛生管理」は、会場内の清掃やゴミ収集、備品管理を行い、快適な環境を維持します。
「トラブル対応・安全管理」は、会場内でのトラブル防止策を講じ、万が一発生した際には迅速に対応し、参加者の安全を確保します。
次に右側の「進行」チームです。
「司会（イベント進行）」は、イベント全体の進行役として、アナウンスやプログラムの紹介などを行います。
「進行サポート」は、司会者の補助を行い、タイムキーピングや機材の準備など、円滑な進行を裏で支えます。
「対戦・成績管理（ゲーム進行）」は、eスポーツ競技の運営を担当し、対戦の進行や戦績の管理を行います。
「実況・解説」は、戦況やテクニックなどを解説し、イベントを盛り上げ、観客の理解を深めます。
これらの役割分担はあくまで一例であり、イベントの規模や内容に応じて柔軟に調整することが重要です。大切なのは、全ての業務に責任者を置き、スタッフ全員が自分の役割を理解して連携することです。

4.役割・準備作業

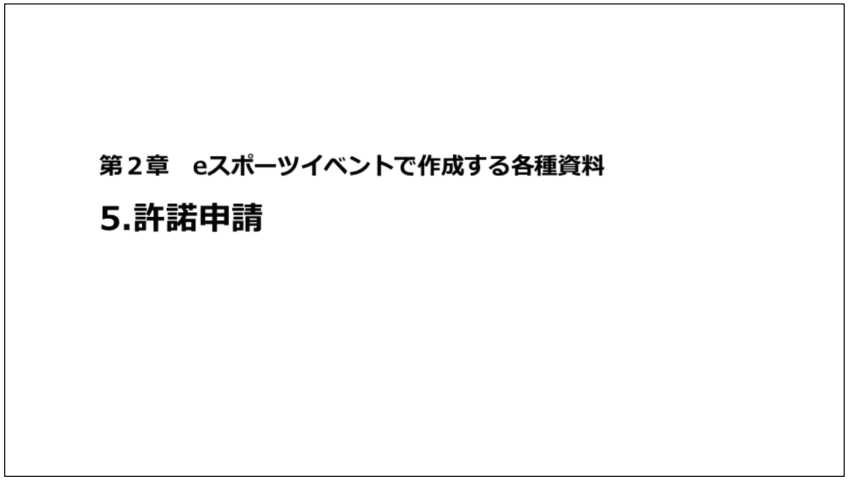
当日の役割分担（例）

分類	役割	作業担当
広報	撮影・記録	イベントの様子の撮影・記録
	SNS運用	SNS等でのイベント情報の発信
機材	機材運用	ゲーム機器やモニター等の運用・調整
	技術サポート	機材関連のトラブル対応会場内の清掃やゴミ収集、備品管理

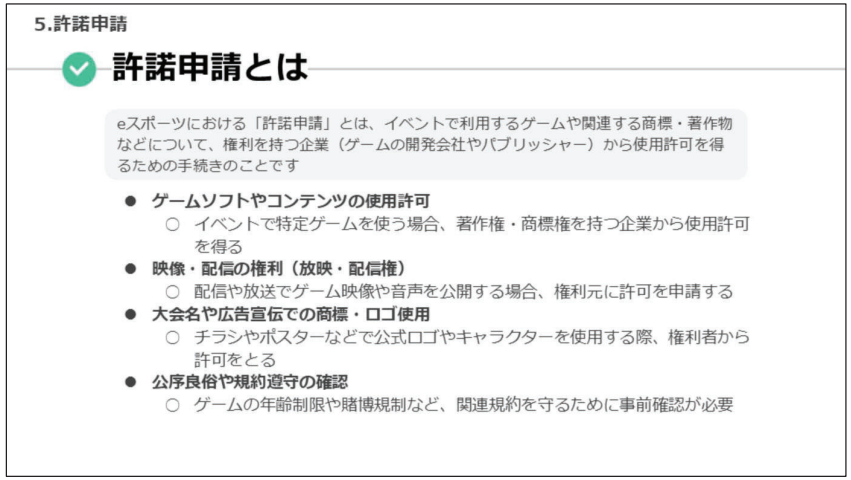
このスライドでは、eスポーツイベント当日の運営における役割分担の続きとして、「広報」チームと「機材」チームの具体的な作業内容を示しています。これらは、イベントの魅力を内外に発信し、技術的なトラブルなくスムーズな進行を担保するために不可欠な専門部隊です。
まず「広報」チームです。
「撮影・記録」担当は、イベントの様子を写真や動画で記録します。競技の熱気、参加者の表情、会場の雰囲気などを捉え、後の報告書作成や広報資料、アーカイブ映像として活用できるようにします。
「SNS運用」担当は、リアルタイムでイベント情報を発信します。試合結果の速報、会場の盛り上がり、参加者のコメントなどをSNSに投稿し、イベントの露出を高め、フォロワーとのエンゲージメントを深めます。
次に「機材」チームです。
「機材運用」担当は、イベントで使用するゲーム機器やモニター、音響・照明などの継続的な動作チェックと調整を行います。常に最適な状態で機材が機能するよう、細心の注意を払います。
「技術サポート」担当は、機材関連のトラブル対応を一手に引き受けます。ケーブルの断線、ソフトウェアの不具合、映像や音声の乱れなどが発生した場合に、迅速な原因究明と復旧作業を行い、イベントへの影響を最小限に食い止めます。
これらの専門チームがそれぞれの役割を確実に果たすことで、イベントの様子を効果的に記録・発信し、技術的な安定性を保ちながら、参加者と観客に最高の体験を提供することができます。



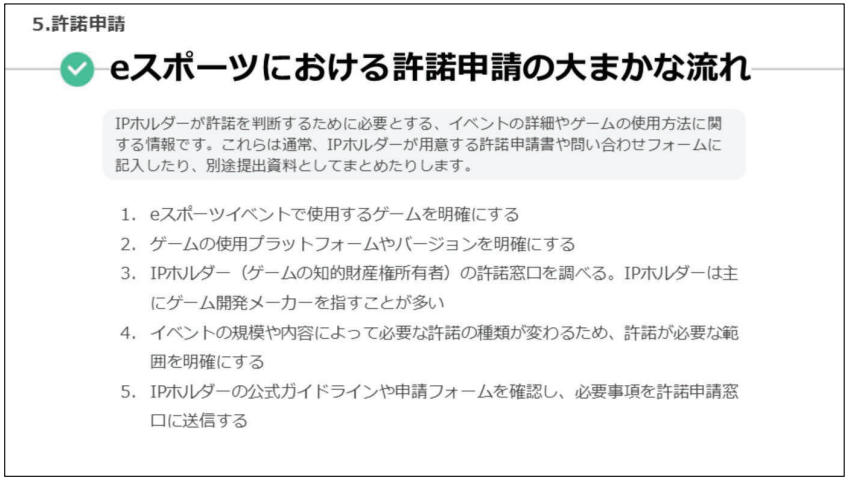
「e-Sportsオフラインイベント企画マニュアル」は、ゲームセンターでのイベント運営＋配信に必要な準備項目が網羅的にまとめられています。また群馬県公式サイト「eスポーツから学ぶイベントマネジメント＆配信業務」では、イベントマネジメントコースの説明スライド内で、各フェーズの作業項目が詳細に解説されています。



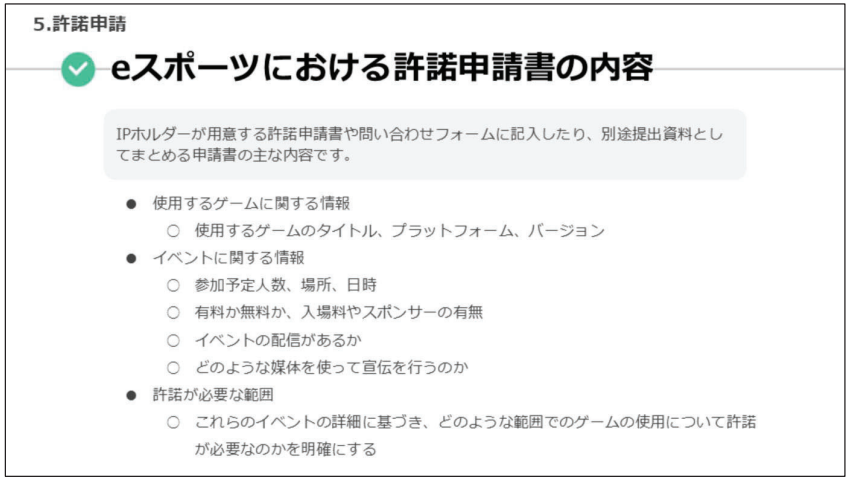
許諾申請とは、使用するゲームタイトルの著作権者に対し、会場内でのプレイ映像表示や配信、キャラクター利用などイベントでの著作物使用許可を正式に取得するプロセスを指しますこの手続きでは、使用タイトルや配信方法、会場規模などを記載した申請書を提出し、各社の窓口を通じて承認を得ることで、法的リスクを回避しつつ安全にイベントを運営できるようにすることが目的です。



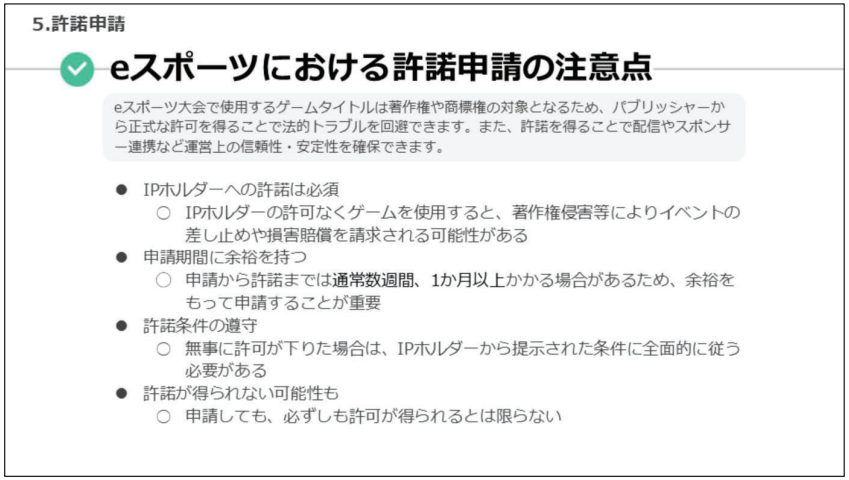
このスライドでは、eスポーツイベントを適法かつ円滑に実施するために不可欠な「許諾申請」について解説しています。「許諾申請」とは、イベントで使用するゲームソフトや、それに関連する商標、キャラクター、音楽、映像などの著作物について、権利を持つ企業から正式に使用許可を得るための一連の手続きのことです。
具体的に必要となる主な許諾は以下の通りです。
まず「ゲームソフトやコンテンツの使用許諾」です。イベントで特定のゲームタイトルを使用する場合、そのゲームの著作権や商標権を持つ企業から、イベントでの使用に関する許可を得る必要があります。これは最も基本的な許諾事項です。
次に「映像・配信の権利」。イベントの様子やゲームプレイ映像をインターネットで配信したり、会場で放映したりする場合、これらの行為についても権利元へ許諾を申請する必要があります。特にゲーム映像の公衆送信は、慎重な確認が求められます。
「大会名や広告宣伝での商標・ロゴ使用」も重要です。イベントのチラシやポスター、ウェブサイトなどで、ゲームタイトルの公式ロゴやキャラクター画像を使用する際には、権利者からの許可が別途必要となるのが一般的です。
最後に「公序良俗や規約遵守の確認」です。ゲームには年齢制限や、その他の利用規約が定められている場合があります。イベントがこれらの規約を遵守し、公序良俗に反しない内容であることを事前に確認し、場合によってはその点についても権利元と調整する必要があります。
これらの許諾申請を怠ると、著作権侵害や商標権侵害といった法的な問題に発展する可能性があるため、企画の早い段階からリストアップし、計画的に手続きを進めることが極めて重要です。



このスライドでは、eスポーツイベントを開催する際に不可欠な、ゲームのIPホルダーへの「許諾申請」の基本的な進め方を5つのステップで解説しています。これらの手続きを適切に行うことが、コンプライアンスを遵守し、円滑なイベント運営を実現するための鍵となります。
ステップ1：eスポーツイベントで使用するゲームを明確にする
まず、イベントの企画内容に基づき、どのゲームタイトルを使用するのかを具体的に決定します。
ステップ2：ゲームの使用プラットフォームやバージョンを明確にする
使用するゲームのプラットフォーム（PC、コンソール、モバイルなど）や、特定のバージョンを明確にします。これらは許諾条件に影響する場合があります。
ステップ3：IPホルダーの許諾窓口を調べる
選定したゲームタイトルのIPホルダーを特定し、その企業の許諾申請に関する問い合わせ窓口を調査します。
ステップ4：イベントの規模や内容によって必要な許諾の種類が変わるため、許諾が必要な範囲を明確にする
イベントでゲームをどのように使用するか（例：大会での競技使用、体験会でのプレイ、ゲーム映像の配信、ロゴやキャラクターの広報物への使用など）によって、必要な許諾の種類や範囲が異なります。これらを具体的に洗い出します。
ステップ5：IPホルダーの公式ガイドラインや申請フォームを確認し、必要事項を許諾申請窓口に送信する
IPホルダーが公開している公式のガイドラインや、専用の許諾申請書・問い合わせフォームを確認します。イベントの詳細やゲームの使用方法など、IPホルダーが判断するために必要とする情報を、指定された方法で正確に記入・提出します。場合によっては、企画書などの別途資料の提出も求められます。
この一連の流れを計画的に、かつ余裕を持って進めることが、スムーズな許諾取得とイベント準備に繋がります。



eスポーツイベントで使用するゲームのIPホルダーへ許諾を申請する際に、申請書や問い合わせフォームに盛り込むべき「主な申請内容」を具体的に解説しています。IPホルダーが許諾の可否を適切に判断するためには、これらの情報を正確かつ網羅的に提供することが極めて重要です。
主な申請内容は、大きく3つのカテゴリーに分類されます。
1. 使用するゲームに関する情報:
まず、どのゲームタイトルを使用するのかを明確に伝えます。具体的には、「使用するゲームのタイトル名」「使用するプラットフォーム（例：PC、PlayStation 5、Nintendo Switch、スマートフォンなど）」、そして「使用するバージョン」を正確に記載します。
2. イベントに関する情報:
次に、開催するイベント自体の詳細情報を提供します。これには、「参加予定人数」「開催場所」「開催日時」といった基本的な情報に加え、「有料か無料か」、「スポンサーの有無とその内容」、「イベントの配信があるかどうか」、そして「どのような媒体を使って宣伝を行うのか」といった、イベントの規模感や公開範囲、商業性の有無がわかる情報が含まれます。
3. 許諾が必要な範囲:
最後に、上記のイベント詳細に基づき、「どのような範囲でゲームの使用について許諾が必要なのか」を明確に特定し、記載します。例えば、単にゲームをプレイするだけでなく、ゲームのロゴやキャラクターを広報物に使用したいのか、ゲーム内音楽を使用したいのか、大会名を公式タイトル名と関連付けたいのかなど、許諾を希望する具体的な範囲を明示することで、IPホルダーはより的確な判断を下すことができます。
これらの情報を、IPホルダーが用意する許諾申請書や問い合わせフォームの形式に従って、または別途提出資料として分かりやすくまとめて提出することが、スムーズな許諾プロセスに繋がります。



eスポーツイベントで使用するゲームタイトルの許諾申請を行う際に、特に注意すべき4つのポイントを解説しています。これらの注意点を理解し遵守することが、法的なトラブルを回避し、イベントの信頼性と安定性を確保するために不可欠です。主な注意点が4つあります。
まずIPホルダーへの許諾は必須です。最も基本的な注意点です。IPホルダーの許可なくゲームを使用した場合、著作権侵害などによりイベントの差し止めや損害賠償を請求される可能性があります。必ず正式な許諾を得ましょう。
次に申請期間に余裕を持ちます。許諾申請から実際に許可が下りるまでには、通常数週間、場合によっては1ヶ月以上かかることもあります。イベントの企画・準備期間を考慮し、十分に余裕をもって申請手続きを開始することが重要です。直前の申請では間に合わないリスクがあります。
他には許諾条件の遵守もあります。無事に許諾が得られた場合、IPホルダーから提示された使用条件（例：ロゴの表示方法、禁止事項、報告義務など）を全面的に遵守する必要があります。条件違反は、許諾の取り消しや将来的な協力関係の悪化に繋がる可能性があります。
許諾が得られない可能性もあります。申請したからといって、必ずしも全ての許諾が得られるとは限りません。IPホルダーの方針やイベントの内容、時期などによっては、許諾が見送られることもあり得ます。そのため、代替案を検討しておくなど、リスク管理も必要です。
これらの注意点を念頭に置き、誠実かつ計画的に許諾申請プロセスを進めることが、eスポーツイベントを成功させるための重要な前提条件となります。

許諾申請フォームの例

- **使用するゲームタイトル**
- **オンライン／オフライン**
  - 大会をオンラインで行うか、オフラインで行うかを選択する
- **大会名**
- **開催予定日**
- **大会の内容**
  - どのような大会を行うのか、大会の趣旨を具体的に記載する
  - 例：「この大会は週末に趣味でゲームを楽しむ社会人を対象にした初心者大会です。」等
- **大会のルール**
  - ゲームのどのようなモードを使用して、どのようにして順位を決めるのか（総当たり・トーナメント式など）といった情報を記載する
- **大会の主催者に関する情報**
- **大会を主催する法人・団体・サークルの目的**
- **ホームページ・SNS**
  - 大会の告知を行うウェブサイトやSNSのURLを入力する

例:任天堂「法人・団体によるゲーム大会への個別許諾申請」より
https://forms.nintendo.com/hc/ja/requests/new?ticket_form_id=236252691689218tournamenttype=c

eスポーツイベント開催にあたり、ゲームのIPホルダーへ許諾を申請する際に、申請フォームやメールで伝えるべき具体的な情報項目を例示しています。IPホルダーが許諾の可否を判断するために必要な情報を的確に提供することが、円滑なコミュニケーションと許諾取得の鍵となります。
主な項目は以下の通りです。
まず「使用するゲームタイトル」を明記します。
次に、イベントの実施形態として「オンライン／オフライン」のどちらで行うかを選択、または併記します。
イベントの顔となる「大会名」、具体的な「開催予定日」、そして「大会の内容」を記述します。大会の内容では、どのような趣旨の大会なのか、具体的な目的やターゲット層がわかるように説明します。
競技運営に関する「大会のルール」も重要です。ゲーム内のどのモードを使用し、どのようにして順位を決めるのかといったレギュレーション情報を記載します。
主催者情報として、「大会の主催者に関する情報」と、「大会を主催する法人・団体・サークルの目的」を明記します。これにより、主催者の信頼性やイベントの非営利性・公共性などが伝わります。
最後に、イベントの告知を行う「ホームページ・SNS」のURLを入力します。これにより、IPホルダーはイベントの広報状況や内容を具体的に確認できます。
これらの情報を整理し、IPホルダーの指定する形式で、または分かりやすい形でまとめて申請することが、許諾を得るための重要なステップです。

許諾申請　参考URL

- **ゲーム大会における任天堂の著作物の利用に関するガイドライン**
  https://www.nintendo.com/jp/topics/article/13d6eda4-7e9a-4c01-abb7-2783eea71f36
  - 任天堂のゲームをeスポーツで使用する際の許諾申請の流れが具体例とともに示されている
- **コンピュータソフトウェア著作権協会による「eスポーツに関するゲームソフト利用と著作権」**
  https://www2.accsjp.or.jp/activities/20213/pr8.php
  - なぜ許可が必要なのか、許可を得るためにはどうすればいいのかが記載されている
- **カプコンのサポートサイト内Q&A**
  https://www.capcom.co.jp/support/faq/others_website_037212.html
  - 「ストリートファイター」シリーズを使ったeスポーツイベント向けに専用の問い合わせフォームを設けていることにも触れており、タイトルごとに許諾申請窓口が分かれている状況が示されている

任天堂が自社タイトルをeスポーツで使用する際の具体的申請手順と条件を示す公式ガイドライン、コンピュータソフトウェア著作権協会の「eスポーツに関するゲームソフト利用と著作権」で許可取得の必要性と方法を解説したページ、そしてカプコンのサポートQ&Aでシリーズ別の問い合わせ窓口や申請フォームを案内するページが含まれています。これらの資料を参照することで、各IPホルダーごとの申請フローや提出要件、連絡先が明確に把握できるようになっています。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

6.大会規約

大会規約は、参加者の資格や競技方法、禁止事項、責任範囲などを定め、公平かつ安全に大会を運営するための公式ルールブックのようなものです 主な項目には、規約の適用範囲と目的、競技運営ルール、参加資格と費用、禁止行為と罰則、個人情報の取扱い、免責・準拠法などの法務条項が含まれ、主催者と参加者双方の権利・責任を明確にします。

大会規約とは

eスポーツにおける大会規約とは、参加者の資格・競技方法・禁止事項・責任範囲などを定め、公平かつ安全に大会を運営するための公式ルールブックのようなものです。

- **大会運営の基本枠組み**
  - 大会の目的・適用範囲を示し、競技タイトル・試合形式・判定権限・準拠法までを定めて公正な進行を保証する。
- **参加条件と行動規範**
  - 参加資格や費用を明示し、チート・暴言などの禁止行為と罰則を規定してスポーツマンシップを担保する。
- **リスク管理と責任分担**
  - 個人情報の取扱い、免責事項、規約変更手続きなどを盛り込み、主催者と参加者双方の権利・責任の境界を明確にする。

このスライドでは、eスポーツイベント、特に競技性の高い大会を運営する上で不可欠な「大会規約」について、その定義と主要な構成要素を解説しています。大会規約は、参加者の資格、競技方法、禁止事項、責任範囲などを明確に定め、公正かつ安全な大会運営を実現するための公式なルールブックとしての役割を果たします。
主な構成要素として、まず「大会運営の基本枠組み」が挙げられます。ここでは、大会の目的や適用範囲を示し、使用する競技タイトル、試合形式、勝敗の判定権限、準拠するルールを定めることで、公正な競技進行の保証を目指します。
次に「参加条件と行動規範」です。参加資格や参加費用を明示し、チート行為や暴言といった禁止行為と、それに対する罰則を規定することで、スポーツマンシップを担保し、健全な競技環境を維持します。
そして「リスク管理と責任分担」も重要な項目です。個人情報の取り扱い方針、免責事項、規約変更手続きなどを盛り込み、主催者と参加者双方の権利と責任の境界を明確にします。これにより、予期せぬトラブル発生時の混乱を最小限に抑え、円滑な解決を図ります。
これらの要素を網羅した大会規約を事前に作成し、参加者へ周知徹底することが、信頼性の高い、質の良いeスポーツ大会を運営するための基礎となります。

6.大会規約

大会規約の主な項目と具体例

大会規約の主な項目には、規約の適用範囲と目的、競技運営ルール（タイトル・試合形式・判定権限など）、参加資格と費用、禁止行為と罰則、個人情報と肖像権の取扱い、そして免責・準拠法などの法務条項が含まれます。

項目	内容の例
適用範囲・目的	規約の目的と対象大会、用語定義
競技運営ルール	採用タイトル、課題曲や設定、使用可能コントローラ、トーナメント方式、試合中断時の対応
参加資格・費用	年齢・居住要件、参加費の有無
禁止行為・罰則	チート・暴言・身分詐称など反則行為と罰則
個人情報・肖像権の取扱い	写真・映像利用への同意
免責・法務条項	中止時や参加者事故に対する責任、管轄裁判所の指定、主催者による条項変更の可能性と告知方法

参考資料:
https://www.pref.ibaraki.jp/hokenfukushi/chofuku/choju/sports/documents/esports~sankakiyaku.pdf

eスポーツ大会を運営する上で不可欠な「大会規約」に盛り込むべき主要な項目と、その内容例を具体的に示しています。右側には実際の大会の参加規約が参考として掲載されており、どのような情報が規約として明文化されるべきかの理解を助けます。
規約の主要項目として、まず「適用範囲・目的」があります。ここでは、この規約がどの大会や参加者に適用されるのか、そして大会の根本的な目的や、用語の定義を明確にします。
次に「競技運営ルール」。採用するゲームタイトル、大会で用いる課題曲や設定、使用可能なコントローラーの種類、トーナメント方式といった試合形式、そして試合中断時の対応など、競技の進行に関する詳細なルールを定めます。
「参加資格・費用」では、年齢や居住地といった参加資格の要件、そして参加費用の有無を明記します。これにより、誰が大会に参加できるのかを明確にします。
「禁止行為・罰則」は、公正な競技環境を維持するために非常に重要です。チート行為、暴言・暴力行為、運営スタッフの指示への不服従など、具体的な禁止行為と、それに対する罰則を定めます。
「個人情報・肖像権の取扱い」も現代のイベントでは必須の項目です。大会運営に際して取得する個人情報の利用目的や管理方法、そして参加者の写真や動画を広報等に利用する場合の同意について規定します。
最後に「免責・法務条項」。大会の中止や変更に関する規定、参加者が負うべき責任の範囲、競技に関する異議申し立ての手続き、主催者による規約変更の可能性とその告知方法など、万が一の事態や疑義が生じた際の取り決めを定めておきます。
これらの項目を網羅した明確な大会規約を事前に策定し、参加者に同意を得ることで、トラブルを未然に防ぎ、公正で安全な大会運営を実現することができます。

大会規約　参考URL

- **富山県高岡市の地域大会「Takaoka esports Cup Season4」の公式サイト**
  https://takaoka-epark.jp/cup/reguration/
  - ○　株式会社が運営および管理を行い、大会のルールを定めている地域大会の例
- **全国規模の高校生大会「Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2024」の大会規約**
  https://stage0.jp/pdf/2024_stage0_gp_rule.pdf
  - ○　大規模大会では草立てが細かく、参加者・主催者双方の遵守事項が詳細に規定されている
- **大会規約 何を書けばいい？？(eスポーツ向け)**
  https://note.com/shiftkey/n/na1be5a2e1775
  - ○　「どんな形で大会を行うか」と「何を禁止とするか」の2点を明確に示すことが大会規約の核など、小規模大会を初めて運営する担当者にとって分かりやすく解説されている。大会規約策定の指針となる資料

富山県高岡市が公開するeスポーツイベントの公式規約ページと、テレビ東京・電通主催のeスポーツイベントの詳細規約ドキュメントが含まれています。また「大会規約 何を書けばいい？？」の記事は、規約作成の核となる項目や構成ポイントを平易に解説しており、両大会の実例と合わせて参照すると設計指針を具体的に理解できます。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

7.大会ルール（レギュレーション）

大会ルールとは、その大会で採用するゲームタイトルごとの試合形式や勝敗判定方法、使用モード・マップ設定、禁止行為など、実際の競技進行を細かく規定したドキュメントです。ゲーム内設定や勝利条件を明示して、参加者間の公正を担保します。

大会ルール（レギュレーション）とは

大会ルールは「そのタイトルを公正に競技化するために、ゲーム設定・試合形式・勝敗判定・禁止行為・ペナルティなどを具体的に記したもの」であり、共通の基準で競技を成立させるために作成されます。

- **定義・位置づけ**
  - ゲームの設定や試合のやり方、してはいけない行為などを細かくまとめた約束ごと集
  - 選手も運営スタッフも観客も、その約束ごとに従うことで同じ条件で楽しく公平に対戦できる
- **目的と重要性**
  - あらかじめルールを決めておくと、トラブルが起きても「どうすればいいか」がすぐ分かり、試合がスムーズに進む
  - 同じルールを知っていると、試合を見る人も内容を理解しやすい

このスライドでは、eスポーツイベント、特に競技大会を運営する上で極めて重要な「大会ルール」について、その本質と必要性を解説しています。大会ルールとは、スライドの冒頭にある通り、「そのタイトルを公正に競技化するために、ゲーム設定・試合形式・勝敗判定・禁止行為・ペナルティなどを具体的に記したもの」であり、全ての参加者が共通の基準で競技に臨むための約束事です。
その「定義・位置づけ」として、まず「ゲームの設定や試合のやり方、してはいけない行為などを細かくまとめた約束ごと集」であると述べられています。これにより、選手はもちろん、運営スタッフや観客も、その約束ごとに従うことで、全員が同じ条件で大会を楽しみ、公平に競技が行われることを保証します。つまり、大会の信頼性と秩序を保つための基盤となるのです。
次に「目的と重要性」です。なぜ詳細なルールが必要なのでしょうか。それは、あらかじめルールを決めておくことで、「トラブルが起きても『どうすればいいか』がすぐ分かり、試合がスムーズに進む」ためです。また、「同じルールを知っていると、試合を見る人も内容を理解しやすい」という観客への配慮も含まれます。明確なルールは、競技の透明性を高め、参加者と観客双方の満足度向上に繋がります。
eスポーツイベントを単なる遊びではなく、「競技」として成立させるためには、この大会ルールをしっかりと作り込み、事前に全関係者へ周知徹底することが不可欠です。これが、公平で、安全かつエキサイティングな大会運営を実現するための第一歩となります。

7.大会ルール（レギュレーション）

大会ルールの主な項目

提案書は、イベント概要・目的／コンセプト・プログラム・運営体制・会場／機材・予算・広報戦略・リスク管理・評価／報告計画など、実施に必要な要素を網羅した構成です。

カテゴリ	具体例
ゲーム設定・使用機材	採用バージョン、マップ／ステージ、難易度、公式コントローラなど環境を統一するための指定
試合形式・進行	試合形式、タイムテーブル、再試合条件
勝敗判定・スコアリング	ラウンド数、得点計算方法、判定優先順位など、勝ち負けを決める基準
禁止行為・ペナルティ	チート、バグ利用、暴言などの禁止事項と、警告・失格などの処分内容
トラブル対応・運営権限	回線切断や機材不具合時の対応手順と、最終判断を行う大会運営の権限の明示

参考資料:https://yamaguchi-esports.com/2020/06/04/rule_puyopuyo/

このスライドでは、eスポーツ大会を円滑かつ公正に運営するための「大会ルール」に盛り込むべき主要な項目を、具体的なカテゴリとその内容例で示しています。これらのルールを事前に明確に定めることで、参加者は安心して競技に集中でき、運営側もトラブルを未然に防ぎ、スムーズな大会進行が可能になります。右側には「ぷよぷよeスポーツ」のルール例が参考として掲載されています。
主な項目カテゴリと具体例は以下の通りです。
ゲーム設定・使用機材カテゴリです。大会で使用するゲームの「採用バージョン」や、マップ、ステージ、難易度といった詳細な「ゲーム内設定」を規定します。また、使用を認める「公式コントローラー」など、競技環境を統一するための機材指定もここに含まれます。
次は試合形式・進行カテゴリがあります。大会全体の「試合形式」、各試合の「タイムテーブル」、そして予期せぬ事態が発生した場合の「再試合条件」などを定めます。
3つ目は勝敗判定・スコアリングです。「ラウンド数」や「得点計算方法」、同点の場合の「判定優先順位」など、勝敗を決定するための明確な基準を設けます。これにより、判定に関する疑義や混乱を防ぎます。
禁止行為・ペナルティもあります。「チート行為」や「バグ利用」、対戦相手や運営に対する「暴言」などの具体的な禁止事項と、それらの行為が確認された場合の「警告・失格などの処分の内容」を明記します。スポーツマンシップに則ったフェアな競技を促します。
トラブル対応・運営権限も重要です。試合中の「回線切断や機材不具合時の対応手順」、そして最終的な判断を下す「大会運営の権限の明示」など、不測の事態への対処方法と運営側の権限範囲を定めておきます。これらの項目を網羅し、誰にでも分かりやすい言葉で具体的に記述することが、質の高いeスポーツ大会を実現するための重要なポイントです。

7.大会ルール（レギュレーション）

簡易的な小規模大会ルールの例

項目	設定内容
大会形式	トーナメント戦 ● 2セット先取で決着が着いても3試合目まで実施 ● 試合時間：1分30秒まで。時間切れ時はスコアが高い方が勝利
勝利条件	2セット先取
採用ルール	ぷよぷよ通
対戦人数	2人対戦 × 3回
オプション	● 振動：ON ● ゴースト：ON ● 連鎖アニメ：ON ● キー操作設定：変更可

項目	設定内容
ゲーム前設定	● セット数（WIN数）：2 ● クイックドロップ：OFF ● ブースト：OFF ● マージンタイム：OFF ● オートプレイ：OFF ● 連鎖予告：OFF ● ハンデ設定：中辛 ● デコ設定： －背景：スポーツアリーナ －ぷよの種類：アクア －SE：ON
デフォルト設定	● 連鎖縛り：なし ● おじゃまぷよレート：70 ● ぷよを消せる個数：4

このスライドでは、eスポーツ大会のルールを具体的にどのように定めるか、その一例として「ぷよぷよ」を用いた小規模大会の簡易ルールを示しています。左側には大会全体の形式や勝敗条件、右側にはゲーム内の詳細な設定項目が記載されており、これらを明確にすることで、参加者は共通の認識のもと、公平な条件で競技に臨むことができます。
使用するゲームタイトルに応じて、大会形式からゲーム内の細かなオプション設定に至るまで、具体的なルールを網羅的に明文化し、事前に参加者へ周知することが、スムーズで公正な大会運営には不可欠です。

大会ルール　参考URL

- **富山県高岡市の地域大会「Takaoka esports Cup Season4」の公式サイト**
  https://takaoka-epark.jp/cup/reguration/
  - ○ 小規模イベントでは主催者がゲームタイトルに応じて勝敗条件や試合形式（例：シングルイリミネーション方式、○本先取など）を独自に定め、参加者に周知する
- **東京eスポーツフェスタ2025**
  https://tokyoesportsfesta.jp/wp-content/uploads/2024/12/monst_tournament_regulations2025_v1.pdf
  - ○ 大規模イベントにおける大会ルールの参考例。大規模大会の場合は参加者のデバイス要件・通信環境、禁止行為（不正行為やマナー違反）など、細かな事項まで含めて公式文書で定義される

小規模大会の事例と東京eスポーツフェスタ2025の公式ドキュメントにおける大規模イベント向けの参加条件や通信環境要件まで網羅するルールシートが含まれています。また、日本eスポーツ協会が公開する「大会ルールガイド」では、大会ルールの定義や参加者同意の要件、運営上の注意点を平易に解説しており、実例と合わせてルール設計の指針を得ることができます。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

8.イベント運営マニュアル

イベント運営マニュアルとは、当日の会場設営から進行管理、撤収に至るまでの一連の業務手順や役割分担、機材・備品の取り扱い方法を詳細にまとめたドキュメントです。予期せぬトラブル発生時の対応フローや安全管理の注意点もあらかじめ定めておくことで、運営スタッフ全員が統一した基準でスムーズにイベントを実施できるようにします。

8.イベント運営マニュアル

イベント運営マニュアルとは

イベントの流れ・役割・緊急対応などを 1 冊にまとめ、関係者全員が「いつ・どこで・誰が・何をするか」を共有するためのガイドブックです。

- **イベント運営マニュアルの重要性とメリット**
  - マニュアルを用意することで、準備から当日運営までの手順と役割が全員に共有され、作業の迷いがなくなる
- **イベント運営マニュアルの目的**
  - 全体像の共有 – 企画意図から撤収までの流れをスタッフ全員が把握する
  - ヌケ・モレ・重複の防止 – 具体的タスクを書き出して作業漏れをなくす
  - ノウハウの蓄積 – 実施後に更新して次回イベントの参考資料とする
- **イベント運営マニュアルの注意点**
  - 誰が見ても理解できる表現にする
  - 機材故障や体調不良などのトラブルとその対処手順をはっきりさせておく

このスライドでは、eスポーツイベントを成功に導くための重要な文書である「イベント運営マニュアル」について、その定義、重要性とメリット、目的、そして作成時の注意点を解説しています。運営マニュアルは、イベントの流れ、各スタッフの役割、緊急時の対応などを1冊にまとめ、関係者全員が「いつ・どこで・誰が・何をするか」を正確に共有するためのガイドブックです。
まず、「イベント運営マニュアルの重要性とメリット」として、マニュアルを用意することで、準備段階から当日の運営に至るまでの手順や役割分担が全スタッフに共有され、作業の迷いや混乱がなくなる点が挙げられています。これにより、効率的で質の高い運営が期待できます。
次に、「イベント運営マニュアルの目的」です。主な目的は3つあります。
第一に「全体像の共有」。企画意図から設営、本番運営、撤収までの全工程の流れをスタッフ全員が把握します。
第二に「ヌケ・モレ・重複の防止」。具体的なタスクをリストアップし、担当を明確にすることで、作業漏れや重複作業を防ぎます。
第三に「ノウハウの蓄積」。イベント実施後にマニュアルを更新することで、反省点や成功事例を記録し、次回以降のイベント開催の貴重な参考資料としてノウハウを蓄積します。
最後に、「イベント運営マニュアルの注意点」です。
作成にあたっては、「誰が見ても理解できる表現にする」ことが重要です。専門用語の多用を避け、図や表を活用するなど、分かりやすさを追求します。
また、「機材故障や体調不良などのトラブルとその対処手順をはっきりさせておく」ことも不可欠です。事前にリスクを想定し、具体的な対応策を明記しておくことで、万が一の事態にも冷静かつ迅速に対応できます。
この運営マニュアルを丁寧に作成し、事前にスタッフ間で十分に読み合わせを行うことが、イベント当日のスムーズで安全な運営を実現するための鍵となります。

8.イベント運営マニュアル

イベント運営マニュアルの主な項目と具体例

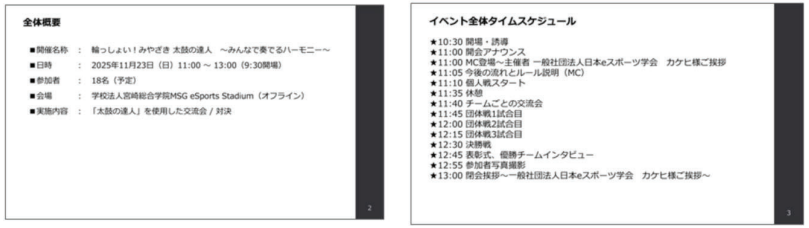
イベント運営マニュアルには、イベントの基本情報、スタッフ配置図、詳細タイムテーブル、会場レイアウトと動線計画、そして緊急時対応手順の５項目が必ず盛り込まれます。

項目	内容のポイント
基本情報（概要）	イベント名、日時、場所、対象、目的
組織図・スタッフ配置	担当者一覧、連絡先、持ち場
タイムテーブル	設営開始から撤収までの詳細スケジュール
進行概要	タイムテーブルの各項目の流れ・スタッフの動きの概要
会場レイアウト＆動線	見取り図、機材や備品の配置図
緊急時対応・注意事項	連絡フロー、救護・災害時の行動手順

このスライドでは、eスポーツイベントを円滑かつ安全に運営するための羅針盤となる「イベント運営マニュアル」に記載すべき主要な5つの項目を、具体的な内容のポイントと共に示しています。このマニュアルは、イベントに関わる全てのスタッフが同じ情報を共有し、迷いなく業務を遂行できるようにするためのものです。
主要項目として、まず「基本情報（概要）」があります。ここには、イベントの正式名称、開催日時、開催場所、主な対象者、そしてイベントの目的といった、企画の根幹となる情報を明記します。これにより、スタッフ全員がイベントの全体像と目指すべき方向性を再確認できます。
次に「組織図・スタッフ配置」。イベントを運営する組織体制、各部門の責任者、スタッフの名前と連絡先、そしてそれぞれの持ち場や担当業務を具体的に記載します。これにより連携体制が明確になります。
「タイムテーブル」は、イベント当日の時間管理の要です。設営開始からプログラムの進行、休憩時間、そして完全撤収までの詳細なスケジュールを時系列で示します。各タスクの開始・終了時刻、所要時間を明記することで、時間通りのスムーズな運営をサポートします。
「会場レイアウト＆動線」では、会場の見取り図に、ステージ、選手席、観客席、受付、機材（PC、モニター、音響・映像機器など）の配置、そして参加者やスタッフの移動経路（動線）を具体的に図示します。安全性と効率性を考慮した配置計画が重要です。
最後に「緊急時対応・注意事項」。機材トラブル、参加者の体調不良、自然災害といった不測の事態が発生した場合の対応フロー、避難経路、連絡体制、そしてその他運営上の注意すべき事項をまとめて記載します。これにより、万が一の際にも迅速かつ冷静な対応が可能となります。
これらの項目を網羅し、具体的で分かりやすい運営マニュアルを作成・共有することが、質の高いイベント運営を実現するための鍵となります。

8.イベント運営マニュアル

基本情報の記入サンプル



全体概要

■開催名称　：　輪っしょい！みやざき 太鼓の達人　～みんなで奏でるハーモニー～
■日時　：　2025年11月23日（日）11:00 ～ 13:00（9:30開場）
■参加者　：　18名（予定）
■会場　：　学校法人宮崎総合学院MSG eSports Stadium（オフライン）
■実施内容　：　「太鼓の達人」を使用した交流会 / 対決

2

イベント全体タイムスケジュール

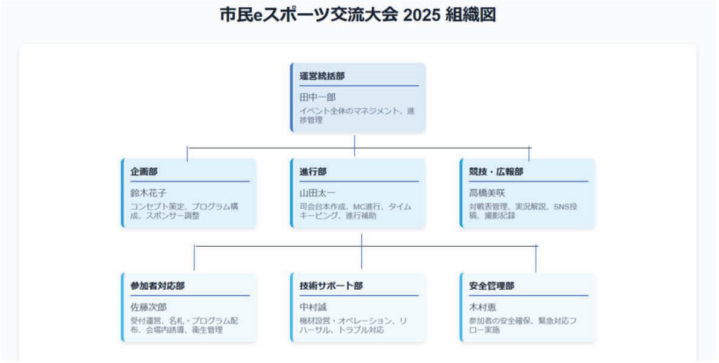
★10:30 開場・誘導
★11:00 開会アナウンス
★11:00 MC登場～主催者 一般社団法人日本eスポーツ学会　カケヒ様ご挨拶
★11:05 今後の流れとルール説明（MC）
★11:10 個人戦スタート
★11:35 休憩
★11:40 チームごとの交流会
★11:45 団体戦1試合目
★12:00 団体戦2試合目
★12:15 団体戦3試合目
★12:30 決勝戦
★12:45 表彰式、優勝チームインタビュー
★12:55 参加者写真撮影
★13:00 閉会挨拶～一般社団法人日本eスポーツ学会　カケヒ様ご挨拶～

3

「基本情報（概要）」です。ここには、イベントの正式名称、開催日時、開催場所、主な対象者、そしてイベントの目的といったイベントの基本的な情報を明記します。これにより、スタッフ全員がイベントの全体像を把握することができます。

8.イベント運営マニュアル

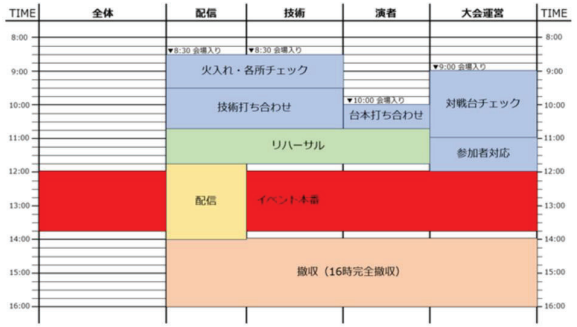
組織図の記入サンプル



組織図の例です。イベントを運営する組織体制、各部門の責任者、スタッフの名前と連絡先、そしてそれぞれの持ち場や担当業務を具体的に記載します。これによりトラブルや問い合わせの際に誰に相談すべきかが明確になります。

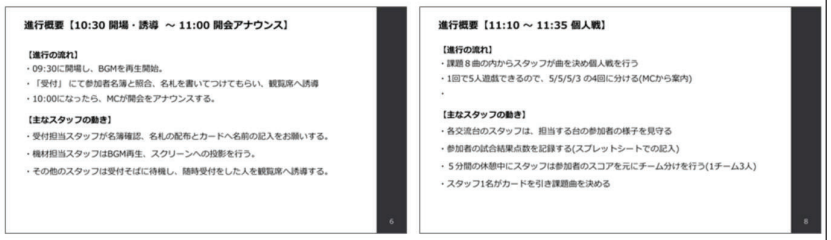
タイムテーブルの記入サンプル(一部)

イベント会場の設営開始から撤収終了まで、一連の流れを確認するためのタイムテーブルを作成します。
タイムテーブルには、要員の持ち場・担当者ごとに、いつ何をするかを記載しておきます。



タイムテーブルでは、設営開始から完全撤収までの詳細なスケジュールを時系列で示します。各タスクの開始・終了時刻、所要時間を明記することで、全体と各自の担当のタイムスケジュールが理解できます。

進行概要の記入サンプル



進行概要【10:30 開場・誘導 ～ 11:00 開会アナウンス】

【進行の流れ】
・09:30に開場し、BGMを再生開始。
・「受付」にて参加者名簿と照合、名札を書いてつけてもらい、観覧席へ誘導
・10:00になったら、MCが開会をアナウンスする。

【主なスタッフの動き】
・受付担当スタッフが名簿確認、名札の配布とカードへ名前の記入をお願いする。
・機材担当スタッフはBGM再生、スクリーンへの投影を行う。
・その他のスタッフは受付そばに待機し、随時受付をした人を観覧席へ誘導する。

進行概要【11:10 ～ 11:35 個人戦】

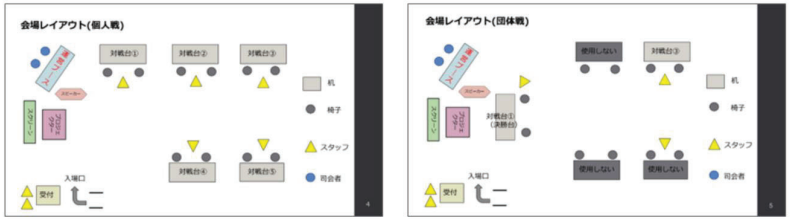
【進行の流れ】
・課題８曲の内からスタッフが曲を決め個人戦を行う
・1回で5人遊戯できるので、5/5/5/3 の4回に分ける(MCから案内)
・

【主なスタッフの動き】
・各交流台のスタッフは、担当する台の参加者の様子を見守る
・参加者の試合結果点数を記録する(スプレットシートでの記入)
・５分間の休憩中にスタッフは参加者のスコアを元にチーム分けを行う(1チーム3人)
・スタッフ1名がカードを引き課題曲を決める

進行概要の記入サンプルです。イベント当日の時間帯ごとに、進行の流れと主なスタッフの動きを具体的に記載する例を示しています。これにより、各スタッフが自分の役割とタイミングを事前に把握し、当日の運営を円滑に進めることができます。

会場レイアウト図の記入サンプル

会場のどこで何をするかを会場見取り図に落とし込みます。



会場レイアウトは会場の見取り図に、機材やテーブルなどの配置、参加者やスタッフの動線を書き込みます。配置だけでなく、撤収の際にも役立ちます。

緊急時対応・注意事項の記入サンプル(一部)

緊急時対応・注意事項では、機材の故障から熱中症など病人が出た場合の対応フローをまとめておきます。トラブルが起こった際に誰に問い合わせすべきかを明記しておきましょう。

運営マニュアル 参考URL

- **一般的なイベント運営マニュアル作成のポイント**
  https://www.tohgashi.co.jp/magazine/event_manual/
  - ○ イベントマニュアル作成のポイントについて書かれた資料
- **堺市社協「まちの身近な集える場 ～事例集Vol.1～」**
  https://www.sakai-syakyo.net/csw/a3.pdf
  - ○ 集いの場作りの流れと企画の立て方が分かりやすくまとまっている
- **介護者サロン運営マニュアル**
  https://www.pref.saitama.lg.jp/documents/202826/r6saronmanyuaru.pdf
  - ○ 小規模交流イベントのレイアウト例が掲載されていたり、イベントの周知方法、準備するもの、当日の流れ、アンケート例など、行政が考える小規模交流イベントの運営マニュアル例

「eスポーツ大会かんたん開催マニュアル」には、会場設営から進行管理、緊急対応までを網羅する標準的な運営手順が示されています。
また埼玉県の「eスポーツイベント2024運営業務委託仕様書」では、スケジュール管理や役割分担、トラブルシューティングなどを明記した運営マニュアルの作成・提出要件が具体的に定められています。介護者サロン運営マニュアルには、eスポーツではありませんが、小規模交流イベントの運営方法が記載されています。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

9.進行台本

進行台本はイベントの開始から終了までの流れ、各プログラムの所要時間、司会者や解説者のセリフ、音響・照明・映像の指示などを時系列に沿って詳細に記したものです 。これにより、スタッフ全員がイベントの進行を正確に把握することができます。

9.進行台本

進行台本とは

進行台本とは、イベントの開始から終了までの流れ、各プログラムの所要時間、司会者や解説者のセリフ、音響・照明・映像の指示などを時系列に沿って詳細に記したものです。これにより、スタッフ全員がイベントの進行を正確に把握し、スムーズな連携と運営を実現します。

- **イベント進行の設計図**
  - イベント開始から終了までの各プログラムの順番、所要時間、各場面での具体的なアクションを時系列で明確にする
- **関係者間の共通認識を形成**
  - イベントに関わる全ての人が、いつ何が起こり、何をすべきかを正確に把握できるようにする
- **スムーズな運営とトラブル対応**
  - イベント台本通りに進行しているかを確認し、全体の状況を管理する
  - 予期しない事態が発生した際にも、台本があることで、迅速かつ的確な対応を取りやすくなる

このスライドでは、eスポーツイベントの成否を左右する重要な要素の一つである「進行台本」について、その定義と主な役割を解説しています。進行台本とは、スライド冒頭にある通り、「イベントの開始から終了までの流れ、各プログラムの所要時間、司会者や解説者のセリフ、音響・照明・映像の指示などを時系列に沿って詳細に記したもの」です。これにより、スタッフ全員がイベントの進行を正確に把握し、スムーズな連携と運営を実現します。
進行台本が持つ主な役割は、以下の3点に集約されます。
ひとつ目はイベント進行の設計図です。まず、イベント開始から終了までの各プログラムの順番、それぞれの所要時間、そして各場面での具体的なアクション（誰が何をするか、何を話すかなど）を時系列で明確にします。これにより、イベント全体の流れと詳細な構成が視覚化され、計画通りの進行をサポートします。
二つ目は関係者間の共通認識を形成です。イベントに関わる全ての人（司会者、出演者、運営スタッフ、技術スタッフなど）が、いつ何が起こり、何をすべきかを正確に把握できるようにします。全員が同じ台本（設計図）を共有することで、認識のズレを防ぎ、一体感のある運営を可能にします。
3つ目はスムーズな運営とトラブル対応です。イベントが台本通りに進行しているかを確認し、全体の状況を管理するための基準となります。また、予期しない事態（機材トラブル、進行の遅れなど）が発生した際にも、台本があることで、どこに影響が出ているのかを把握しやすく、迅速かつ的確な対応を取りやすくなります。代替案やリカバリー策を事前に台本に盛り込んでおくことも有効です。
この進行台本を丁寧に作り込み、事前に十分なリハーサルを行うことが、質の高い、参加者満足度の高いイベントを実現するための鍵となります。

9.進行台本

進行台本の主な項目と具体例

eスポーツイベントの進行台本は、イベントを円滑に進めるために重要な要素を網羅しています。
主要な項目とそれぞれの内容は以下の通りです。

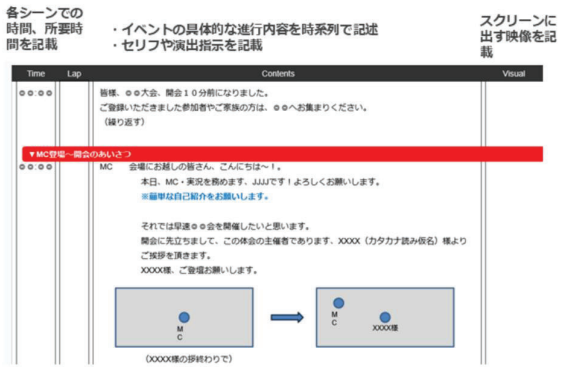
項目	内容のポイント
実施概要	イベント名、開催日時、会場、主催者、出演者など、イベントの基本的な情報を記載する
進行プログラム（進行表）	各プログラムの開始時刻、内容、所要時間、登壇者などを一覧で示す
本番の流れ	オープニング・イベント本編・エンディングといった、イベントの具体的な進行内容を時系列で詳細に記述する
詳細指示	各シーンでの時間、所要時間、セリフ、音響、照明、映像などの具体的な演出指示を記載する
出演者情報	MC、実況、解説、ゲストなどの役割と、それぞれの担当者の情報を記載する

進行表の例

Time	ステージ内容	出演者（敬称略）
○:○○	開会アナウンス	MC（○○（弦アナ）
○:○○	MC登場～主催者XXXX様ご挨拶	MCの呼び込みでXXXX様登壇
○:○○	開会宣言～ゲストSSSS様ご挨拶	MCの呼び込みでSSSS様登壇
○:○○	ルール説明（MC）	
○:○○	デモンストレーション 解説（XXXX）さんデモプレイ	MCの呼び込みでJJJJさん登壇
○:○○	参加者全員写真撮影	MCの呼び込みで集合

このスライドでは、eスポーツイベントを円滑に進行させるための設計図となる「進行台本」に盛り込むべき主要な項目と、その具体的な内容のポイントを解説しています。右側に示されている「進行表の例」のように、時間軸に沿って各要素を詳細に記述することで、関係者全員が共通認識を持ち、イベントを計画通りに進めることができます。
主要な項目として、まず「実施概要」があります。ここには、イベントの正式名称、開催日時、会場、主催者、主な出演者など、イベントの基本的な情報を改めて記載し、台本の前提となる情報を共有します。
次に「進行プログラム（進行表）」。これはイベント全体のタイムスケジュールを一覧で示すもので、各プログラムの開始時刻、内容、所要時間、登壇者などを時系列で整理します。スライド右側の例では、「Time」「ステージ内容」「出演者」といった列で構成されています。
「本番の流れ」は、進行台本の中核部分です。オープニングから始まり、イベント本編（例：試合、トークセッション、デモンストレーションなど）、そしてエンディングに至るまで、イベントの具体的な進行内容を時系列で詳細に記述します。
「詳細指示」は、各シーンにおける演出や技術的な指示を具体的に記す項目です。司会者や出演者の「セリフ」はもちろん、「音響」「照明」「映像」といった、各セクションの動きを細かく指定します。
最後に「出演者情報」。MC、実況、解説、ゲストなど、イベントに出演する人々の役割と、それぞれの担当者の情報を記載します。これにより、誰がどのタイミングで何を行うのかが明確になります。
これらの項目を網羅し、全ての情報を正確かつ分かりやすく記述した進行台本を作成することが、イベントの質を高め、予期せぬトラブルを防ぎ、参加者と運営双方にとって満足のいくイベント体験を創り出すために不可欠です。

進行台本の具体例



進行台本では、イベントの開始から終了までの流れ、各プログラムの所要時間、司会者や解説者のセリフ、音響・照明・映像の指示などを時系列に沿って詳細に記します。この例ではTimeとLapに所要時間が、Contentsにセリフや具体的な指示が書かれています。またVisualではスクリーンに出す映像を指示しています。

進行用スライドの例

今現在、イベントでどのようなことが行われているのかを示すスライドを作成します。スライドは大きなスクリーンに投影し、全員からはっきり見ることができるようにします。

参加者とスタッフ全員からはっきり見える位置に設置したスクリーンに、現在何が行われているのかを簡単にスライド化したものを投影します。進行を見失った場合に便利です。

9.進行台本

進行台本の参考URL

- **地域大会規模eスポーツ大会の進行台本実例**
  https://pando.life/cool-tokyo/article/127641
  - ○ 実際の大会で使用された詳細な司会進行台本
- **オフラインeスポーツ大会企画マニュアル**
  https://note.com/iphone_se4/n/na49bd2f6c287
  - ○ 開会式の流れや同点時の対応、表彰式の有無など、台本に盛り込むべき内容のチェックリストが具体的に示されている
- **「eスポーツ大会放送 配信サポートマニュアル」 における台本作成ガイド**
  https://jesu.or.jp/wp-content/themes/jesu/contents/pdf/terms/support_manual.pdf
  - ○ 配信が必要な場合は、大会配信時には絵コンテをもとに進行台本を作成することを推奨している。必要に応じて技術スタッフ用と演者用に台本を分ける場合もあると解説

「地域大会規模eスポーツ大会の進行台本実例」では、実際の大会で使用された詳細な進行台本が掲載されています。「オフラインeスポーツ大会企画マニュアル」では、台本に盛り込むべき内容のチェックリストが具体的に示されています。また「eスポーツ大会放送 配信サポートマニュアル」には時刻・BGM・画面映像・演者セリフなどの項目を設けて技術スタッフと演者の連携を可視化する方法を詳述しています。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

10.応募申請フォーム

応募申請フォームは、eスポーツイベントへの参加希望者からの申し込みを受け付けるためのオンライン上の窓口です。主にウェブサイトやSNSで告知され、指定されたURLからアクセスして必要情報を入力・送信することで応募が完了します。

10.応募申請フォーム

応募申請フォームとは

eスポーツイベントへの参加希望者からの申し込みを受け付けるためのオンライン上の窓口です。主にウェブサイトやSNSで告知され、指定されたURLからアクセスして必要情報を入力・送信することで応募が完了します。

- **応募方法**
  - 主催者が作成した応募フォーム（例：Googleフォーム）のリンクをイベントの公式サイトやSNSで共有し、参加者を募集する
  - 参加希望者は共有されたリンクからフォームにアクセスし、オンラインで情報を入力・送信して応募する
- **主な入力項目例**
  - 参加者情報、チーム情報
  - 参加規約・注意事項への同意
- **フォーム作成時の考慮点**
  - 必ず入力してほしい情報（プレイヤー名、連絡先、規約同意など）は必須項目に設定し、入力漏れを防ぐ
  - 1アカウントにつき1回のみの回答に制限する設定などで、同一人物による重複応募を防ぐ

このスライドでは、eスポーツイベントへの参加者を募る際に不可欠な「応募申請フォーム」について、その定義から具体的な活用方法、作成時のポイントまでを解説しています。これは、イベント参加希望者からの申し込みを受け付けるためのオンライン上の窓口であり、効率的な参加者管理の第一歩となります。
まず「応募申請フォームとは」何か。スライドにある通り、eスポーツイベントへの参加希望者からの申し込みを受け付けるオンライン上の窓口です。主催者が作成したフォームに、参加希望者がウェブサイトやSNS経由でアクセスし、必要情報を入力・送信することで応募が完了します。
次に具体的な「応募方法」です。主催者は、Googleフォームなどのツールで作成した応募フォームのリンクを、イベントの公式サイトやSNS（X、Instagramなど）で共有し、広く参加者を募集します。参加希望者は、そのリンクからフォームへアクセスし、オンラインで情報を入力・送信するという流れが一般的です。
フォームに記載を求める「主な入力項目例」としては、個人の場合は氏名や連絡先といった「参加者情報」、チーム戦の場合は「チーム情報」が挙げられます。また、イベントのルールや注意事項への同意を求める「参加規約・注意事項への同意」も重要な項目です。
最後に「フォーム作成時の考慮点」です。プレイヤー名や連絡先、規約同意など、必ず入力してほしい情報は「必須項目」に設定し、入力漏れを防ぎます。また、同一人物による重複応募を防ぐために、「1アカウントにつき1回のみの回答に制限する」といった設定も有効な手段です。これにより、参加者管理の精度を高めることができます。
これらのポイントを押さえて応募申請フォームを設計・運用することが、スムーズな参加者募集と、その後のイベント運営の円滑化に繋がります。

10.応募申請フォーム

応募申請フォームの項目と具体例

イベント参加希望者は、共有されたリンクからフォームにアクセスし、オンラインで情報を入力・送信して応募します。

項目	内容のポイント
プレイヤー情報	参加者の氏名（またはハンドルネーム）、年齢、性別、連絡先（メールアドレス、電話番号）など、本人確認と連絡に必要な基本情報を入力する
チーム情報（チーム戦の場合）	チーム名、代表者名、チームメンバー全員のプレイヤー名と連絡先など、チーム編成に必要な情報を記載する
規約同意・その他確認事項	イベント参加規約、免責事項、個人情報の取り扱い、注意事項などを確認の上、同意のチェックを入れる。未成年者の場合は保護者の同意も求められることもある

このスライドでは、eスポーツイベントの参加者を募集する際に使用する「応募申請フォーム」に盛り込むべき主要な項目と、その内容のポイントを具体的に解説しています。参加希望者は、共有されたリンクからこのフォームにアクセスし、オンラインで情報を入力・送信することで応募します。適切な情報収集は、円滑なイベント運営と参加者管理の基礎となります。
主な項目として、まず「プレイヤー情報」があります。ここには、参加者の氏名、またはハンドルネーム、年齢、性別、連絡先など、本人確認とイベントに関する連絡に必要な基本情報を入力してもらいます。フリガナの項目を設けるなど、正確な情報把握のための工夫も見られます。
次に、チーム戦の場合に必要となる「チーム情報」です。チーム名、代表者名、そしてチームメンバー全員のプレイヤー名と連絡先など、チーム編成と大会運営に必要な情報を記載してもらいます。
そして非常に重要なのが「規約同意・その他確認事項」です。イベントへの参加規約、免責事項、個人情報の取り扱いに関するポリシーなどを提示し、内容を確認の上で同意のチェックを入れさせます。スライド右側にはプライバシーポリシーの表示例があり、個人情報の適正な取り扱いを明示することの重要性がわかります。未成年者の場合は、保護者の同意を別途求めることもあります。
これらの項目を網羅し、かつ参加者にとって分かりやすく入力しやすいフォームを設計することが、スムーズな応募受付と、後のトラブル防止に繋がります。また、収集した個人情報は、関連法規に基づき厳重に管理する必要があります。

応募申請フォームの参考URL

- **広島ガス主催 地域eスポーツ大会 – 参加申し込みWebフォームの実例**
  https://www.hiroshima-gas.co.jp/cgi-local03/present_form.cgi?id=2020101201
  - ○ 企業主催の地域イベント向けフォームだが、項目構成は一般的なエントリーフォームの参考になる
- **eスポーツ情報サイト「eSports World」**
  https://esports-world.jp/column/30345
  - ○ 「大会を開催しよう！」特集記事 にてエントリーフォーム作成のポイントを解説。Googleフォームを利用した事例が紹介されている

広島ガス主催の地域eスポーツ大会で実際に使われたWebエントリーフォームと、eSports Worldが紹介するGoogleフォーム事例が含まれています。これらを参照することで、参加者の基本情報入力からゲームタイトル選択やチーム編成など、応募フォーム設計ポイントが具体的に把握できます

11.広報戦略・ツール
（チラシ、ポスター、SNS等）

ターゲットとする層や関係各所に対し、イベントの開催意義、内容、楽しさを様々な媒体を通じて伝えて興味・関心を喚起し、参加を促すための総合的な情報発信活動を行います。イベントの認知度向上、良好なイメージ形成、イベント参加促進を目指します。

11.広報戦略・ツール

広報戦略とは

ターゲットとする層や関係各所に対し、イベントの開催意義、内容、楽しさを様々な媒体を通じて伝えて興味・関心を喚起し、参加を促すための総合的な情報発信活動です。イベントの認知度向上、良好なイメージ形成、イベント参加促進を目指します。

- **SNS活用**
  - X（旧Twitter）やInstagramなどのプラットフォームで、イベント情報、魅力的なコンテンツ（ゲーム紹介、ゲスト情報など）、参加募集要項を発信
  - ハッシュタグを活用し、ターゲット層へのリーチを狙う
- **イベント特設ページ/地域情報サイト**
  - イベントの詳細情報（日時、場所、内容、タイムスケジュール、参加方法、規約など）を掲載したウェブページを作成する
  - 地域のポータルサイトや情報掲示板に情報を掲載する
- **チラシ・ポスター作成と配布/掲示**
  - イベントの詳細情報を明記した魅力的なチラシやポスターを作成する
  - 地域の公共施設、商店街、協力店舗などに配布・掲示を依頼する

このスライドでは、eスポーツイベントを成功に導くための重要な要素である「広報戦略」について、その定義と具体的な活動例を解説しています。広報戦略とは、スライド冒頭にある通り、「ターゲットとする層や関係各所に対し、イベントの開催意義、内容、楽しさを様々な媒体を通じて伝えて興味・関心を喚起し、参加を促すための総合的な情報発信活動」です。これにより、イベントの認知度向上、良好なイメージ形成、そして最終的な参加促進を目指します。
具体的な広報活動の手段として、まず「SNS活用」が挙げられます。XやInstagramなどのプラットフォームで、イベント情報はもちろん、ゲーム紹介やゲスト情報といった魅力的なコンテンツ、そして参加募集要項などを発信します。適切なハッシュタグを活用することで、ターゲット層へのリーチを効果的に狙うことができます。
次に「イベント特設ページ/地域情報サイト」の活用です。イベントの詳細情報を網羅的に掲載した専用のウェブページを作成します。また、地域のポータルサイトや情報掲示板にも情報を掲載し、地域住民への認知度向上を図ります。
そして、オフラインでのアプローチとして「チラシ・ポスター作成と配布/掲示」があります。イベントの詳細情報を明記した、目を引くデザインのチラシやポスターを作成します。これらを地域の公共施設、学校、商店街、協力店舗などに配布・掲示を依頼することで、オンラインではリーチしにくい層へも情報を届けることができます。
これらのオンライン・オフラインの広報ツールを、イベントのターゲット層や特性、予算に合わせて効果的に組み合わせ、計画的に情報発信を行うことが、広報戦略の鍵となります。

11.広報戦略・ツール

ツール説明と具体例

eスポーツイベントの情報を効果的に届け参加を促進するためには、目的に応じた様々な広報ツールを活用します。

項目	内容のポイント
SNS（X, Instagramなど）	イベントの告知、最新情報の発信、魅力的な画像や動画の共有、参加者とのコミュニケーション、関連ハッシュタグでの拡散
チラシ・ポスター	イベント情報を記載し、地域の公共施設、商店街、協力店などに掲示・配布。視覚的に訴求し、地域内での認知度を高める
イベントウェブサイト/特設ページ	イベントの詳細情報を集約して掲載。応募フォームへの導線も設置し、公式情報の発信拠点とする
プレスリリース/地域メディア掲載	地域の新聞、広報誌、ウェブメディア、ケーブルテレビなどにイベント情報を提供し、記事やニュースとしての掲載を目指す。

参考資料:
https://x.com/kswnh_esports/status/1919893651075039489

このスライドでは、eスポーツイベントの情報を効果的に届け、参加を促進するために活用される主要な「広報ツール」について、それぞれの「項目」と「内容のポイント」を具体的に解説しています。右側にはXの投稿例が示されており、実際の活用イメージが湧きやすい構成になっています。これらのツールをイベントの特性や目的に応じて戦略的に使い分けることが、広報効果を最大化する鍵となります。
まずSNSです。現代のイベント広報に不可欠なツールです。イベントの告知はもちろん、最新情報の発信、魅力的な画像や動画の共有、参加者やフォロワーとのリアルタイムなコミュニケーション、そして関連ハッシュタグを活用した情報拡散に有効です。手軽さと即時性が大きなメリットです。
チラシ・ポスターは地域密着型のイベントや、特定の施設・場所でターゲット層に直接訴えかけたい場合に有効な伝統的ツールです。イベント情報を記載し、公共施設、商店街、協力店舗などに掲示・配布することで、地域内での認知度を高めます。視覚的なインパクトも重要です。
イベントウェブサイト/特設ページはイベントに関するあらゆる詳細情報を集約して掲載する、公式情報の発信拠点です。開催概要、プログラム、タイムスケジュール、参加方法、規約、アクセス情報、FAQなどを網羅的に提供します。参加申込フォームへの導線としても機能します。
プレスリリース/地域メディア掲載はより広範な層へ、そして信頼性の高い情報としてイベントを周知させたい場合に有効です。地域の新聞、広報誌、ウェブメディア、ケーブルテレビなどにイベント情報を提供し、記事やニュースとしての掲載を目指します。メディアに取り上げられることで、イベントの注目度や信頼性が向上します。
これらの広報ツールを、イベントの規模、ターゲット層、予算、そして伝えたいメッセージの内容に応じて最適に組み合わせ、一貫性のある情報発信を行うことが効果的な広報戦略の実現に繋がります。

11.広報戦略・ツール

ツールの具体例

地域振興目的であったり地域が主催するイベントの場合は特に、その地域の商店街にポスターを掲示して頂いたり、広報誌への情報掲載を行うことも重要です。

大阪府和泉府中駅前商店街協同組合主催のeスポーツイベント。同商店街アーケードにて開催された。

参考資料:https://esports.bcnretail.com/tournament/tournament-info/231206_004644.html

さいたま市政サポートＮＰＯが開催したeスポーツイベントの記事が埼玉県社協の広報誌で紹介された。

参考資料:https://www.saitamacity-support.jp/G0000367/activity/2430.html

地域振興目的であったり地域が主催するイベントの場合は特に、その地域の商店街にポスターを掲示して頂いたり、広報誌への情報掲載を行うことも重要です。

11.広報戦略・ツール

広報戦略・ツールの参考URL

- **NPOイベント企画・実施マニュアル**
  https://shiencenter-hachioji.org/npo/npo_manual_pdf/11event.pdf
  ○ NPOがイベントを開催する際の手順が分かりやすく説明されている。広報についても記載あり
- **公民館活動へ導く情報発信・PR 方法について**
  https://www.town.samukawa.kanagawa.jp/material/files/group/25/K0102_06kyougijikoukeika.pdf
  ○ 紙媒体を活用した広報戦略について解説している
- **公民館の集客に必要なイベントと効果的な宣伝方法**
  https://publicfacility.bizly.jp/event-to-attract-customers/#outline__4
  ○ 公民館での催しに関する広報戦略について解説している

「広報戦略・ツール」の参考URLには、主に三つの資料が含まれています。
一つ目は、八王子市社会福祉協議会が公開する「NPOイベント企画・実施マニュアル」で、紙媒体を含む広報手法や流れを分かりやすくまとめており、地域イベントにおける広報戦略全体像を把握できます。
二つ目は、寒川町が公開する「公民館活動へ導く情報発信・PR方法について」のPDFで、ポスターやチラシ制作から地域メディア連携まで、具体的なツール活用の方法が詳細に解説されています。
三つ目は、公共施設向け情報発信支援サイトの「公民館の集客に必要なイベントと効果的な宣伝方法」で、公民館イベントの成功事例を交えつつ、SNSやWeb特設ページなどデジタルツールを組み合わせた戦略を知ることができます。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

12.必要機器・備品一覧

イベントを運営・実施するための機材や備品のリストを作成します。準備と撤収時にそのリストを使って、用意した機材があるか・準備時と同じ状態で梱包されているかなどを確認します。

イベントで必要な典型的な備品

eスポーツイベントを運営する際には、eスポーツ特有の機材以外にも、一般的なイベント運営に共通して必要となる機材が数多くあります。

機材名	どのような場合に使うのか
マイク	司会者やゲスト、会場アナウンスなどが発言する際に使用する。またインタビューなど記録や配信用としても必要
音声ミキサー	複数のマイク音声やBGM、ゲーム音などを調整し、バランスの取れた音声を会場スピーカーや配信用に出力するために使用する
ビデオカメラ	イベントの様子（選手やステージの映像、会場全体の雰囲気など）を撮影し、配信・記録用や会場のスクリーンに映し出すために使用する
デジタルカメラ/スマホ	報告書や広報用に撮影する。SNS用ではスピード重視のためスマホのカメラを用いることもある
映像スイッチャー	複数のカメラ映像やPCからの映像（ゲーム画面、スライド資料など）を切り替えたり合成したりして、配信用や会場スクリーンに最適な映像を出力するために使用する

このスライドでは、eスポーツイベントを運営する際に、ゲーミングPCなどeスポーツ特有の機材以外にも、一般的なイベント運営と共通して必要となる「典型的な備品」、特に音響・映像関連の主要な機材とその使用場面を解説しています。これらの機材は、イベントをスムーズに進行させ、参加者や観客に情報を効果的に伝え、そしてイベントの様子を記録・配信するために不可欠です。
まず「マイク」。司会者やゲスト、実況解説者が発言する際、また会場アナウンスやインタビューなど、音声を明瞭に届けるために使用します。記録用や配信用としても重要な役割を担います。
次に「音声ミキサー」。複数のマイクからの音声、BGM、ゲーム内の効果音などを調整し、バランスの取れたクリアな音声を会場のスピーカーや配信用に出力するために使用します。音響全体の品質を管理する心臓部です。
「ビデオカメラ」は、イベントの様子（選手やステージの映像、会場全体の雰囲気など）を撮影するために使用します。撮影された映像は、配信用、記録用、そして会場のスクリーンに映し出すための素材となります。
「デジタルカメラ/スマホ」は、主に報告書作成用の写真や広報用の記録撮影に使用されます。特にSNS用としては、スピードを重視してスマートフォンのカメラが活用されることもあります。
最後に「映像スイッチャー」。複数のカメラ映像やPCからの映像をリアルタイムで切り替えたり、合成したりして、配信用や会場スクリーンに最適化された映像を出力するために使用します。プロフェッショナルな映像演出には欠かせない機材です。
これらの機材を適切に選定し、専門のスタッフが操作することで、eスポーツイベントの臨場感や興奮を最大限に高め、質の高いイベント体験を提供することができます。

12.必要機器・備品一覧

イベントで必要な典型的な備品

機材名	どのような場合に使うのか
プロジェクター/大型ディスプレイ	会場の観客に向けて、試合の様子や選手の表情、情報などを大きく映し出すために使用する
HDMIケーブル等の各種ケーブル	PC、モニター、プロジェクター、音響機器など、あらゆる機材間を接続し、映像・音声・データ信号を伝送するために多数必要となる
電源タップ・延長ケーブル	会場内の多数の電子機器を接続したり、電源までの距離を延長したりする際に使用する。電源ドラムを使う場合は必ずケーブルをすべて伸ばして使う点に注意
受付用具（長机、椅子、PCなど）	来場者の受付、参加者確認、資料配布、問い合わせ対応などを行う受付エリアを設営・運営するために使用する
設営・撤去用具（台車、工具類など）	機材の搬入・搬出、会場設営、撤去作業を安全かつ効率的に行うために使用する

このスライドでは、前回の音響・映像関連機材に続き、eスポーツイベントを運営する上で必要となる、より広範な「典型的な備品」とその使用場面を解説しています。これらは、eスポーツ特有の機材ではありませんが、イベント全体の進行、情報伝達、そして物理的な設営・運営を支える上で不可欠なものです。
まず「プロジェクター/大型ディスプレイ」。会場の観客に向けて、試合の様子や選手の表情、各種情報を大きく映し出すために使用します。イベントの視覚的な魅力を高め、情報共有をスムーズにします。
「HDMIケーブル等の各種ケーブル」はPC、モニター、プロジェクター、音響機器など、あらゆる機材間を接続し、映像・音声・データ信号を伝送するために多数必要となります。適切な種類と長さのケーブルを準備することが重要です。
「電源タップ・延長ケーブル」。会場内の多数の電子機器に電力を安定供給するために不可欠です。特にeスポーツイベントではPCやモニターなど消費電力の大きい機材が多いため、十分な容量と数の電源タップ、そして適切な長さの延長ケーブルを用意する必要があります。スライドにもある通り、電源ドラムを使用する場合は、ケーブルをすべて伸ばして使用するなどの安全配慮も求められます。
「受付用具」。来場者の受付、参加者確認、資料配布、問い合わせ対応などを行う受付エリアを設営・運営するために使用します。イベントの第一印象を左右する場所であり、効率的な対応ができるような備品と配置が求められます。
最後に「設営・撤去用具」。多数の機材の搬入・搬出、会場設営、そしてイベント終了後の撤去作業を安全かつ効率的に行うために使用します。
これらの備品を事前にリストアップし、過不足なく準備・手配することが、イベント当日のスムーズな運営と安全確保に繋がります。

12.必要機器・備品一覧

eスポーツならではの備品

eスポーツイベントを競技としても成立させて観客が楽しめるようにするためには、以下のようなeスポーツ特有の専門的な機材が必要となります

機材名	どのような場合に使うのか
ゲーミングPC	eスポーツタイトルを快適にプレイするためのデスクトップPC、またはノートPC
ゲーミングモニター	滑らかな映像表示と遅延の少ない表示でプレイヤーがプレイしやすくなる。交流がメインの場合も、ゲーミングモニターだと高精細で見やすくなる
入力デバイス（コントローラー、キーボード、マウスなど）	プレイヤーがゲームを操作するための機器。アーケードコントローラーやハンドルコントローラーなどもタイトルによって使用される
ヘッドセット/イヤホンマイク	選手や実況・解説者が主に使用する。ゲーム内の音声を正確に聞き取り、チームメイトとのボイスチャットを円滑に行うために使用することもある
ゲームソフト	イベントで使用するeスポーツタイトルそのもの。プラットフォーム（PC、コンソール、スマートフォンなど）に応じた正規のソフトウェアが必要となり、大会規定に沿ったバージョンや設定で使用する

このスライドでは、eスポーツイベントを「競技」として成立させ、プレイヤーが最高のパフォーマンスを発揮し、観客がその魅力を存分に楽しめるようにするために不可欠な、「eスポーツならではの専門的な備品」とその使用場面を解説しています。これらの機材は、一般的なイベント機材とは異なり、eスポーツの特性に特化しています。
まず「ゲーミングPC」。これはeスポーツタイトルを快適に、かつ遅延なくプレイするための高性能なデスクトップPCまたはノートPCです。高い処理能力、高性能グラフィックボード、大容量メモリなどが求められ、選手の競技用端末として使用されます。
次に「ゲーミングモニター」。滑らかな映像表示（高リフレッシュレート）と遅延の少ない表示が特徴で、プレイヤーがコンマ数秒の判断や操作を正確に行えるようにします。たとえ交流がメインの場であっても、ゲーミングモニターを使用することで、より精細で見やすい画面を提供できます。
「入力デバイス（コントローラー、キーボード、マウスなど）」は、プレイヤーがゲームを操作するための機器です。ゲームタイトルやプレイヤーの好みに応じて、反応速度や耐久性、カスタマイズ性に優れた専用品が使用されます。アーケードコントローラーやハンドルコントローラーなども、特定のタイトルでは必須となります。
「ヘッドセット/イヤホンマイク」は、選手や実況・解説者が主に使用します。ゲーム内の音声を正確に聞き取り、チームメイトとのボイスチャットを円滑に行うために重要な役割を果たします。周囲の音を遮断し、集中力を高める効果もあります。
最後に「ゲームソフト」。イベントで使用するeスポーツタイトルそのものです。プラットフォームに応じた正規のソフトウェアが必要となり、大会規定に沿ったバージョンや設定で使用されます。
これらのeスポーツ特有の機材を適切に選定し、最適な環境を構築することが、質の高い競技体験と観戦体験を提供するための鍵となります。

12.必要機器・備品一覧

必要機器・備品一覧の参考URL

- **eスポーツイベントの配信方法と必要な機材**
  https://transit-tjes.net/2024/01/7982/
  ○ 小規模イベントの開催に必要となる機材を紹介している
- **eスポーツのライブ配信のやり方と必要な機材**
  https://avsystemsolution.com/column/esports
  ○ 映像機器システム企業のコラム。ライブ配信も含めた機材を紹介している
- **イベント・展示会に必要な備品リスト**
  https://tfl.ic-product.jp/information/column/event_fixtureslist
  ○ ジャンル問わず、イベントや展覧会に必要な備品リストが紹介されている

まず小規模eスポーツイベントで必要となる機材を詳しく紹介した「eスポーツイベントの配信方法と必要な機材」と、映像機器システム企業による「eスポーツのライブ配信のやり方と必要な機材」の解説ページが含まれています。さらにジャンルを問わずあらゆるイベントや展示会に必要な備品を網羅した「イベント・展示会に必要な備品リスト」も掲載されており、これらを参照することでeスポーツ特有の機材から一般的なイベント備品まで幅広く把握できます。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

13.レイアウト図・配線図

会場の機材配置を示す「レイアウト図」と、それらの機材を繋ぐケーブルの経路を示す「配線図」です。これらはイベントの企画段階から設営、運営、撤去の各フェーズで活用されます。

13.レイアウト図・配線図

レイアウト図・配線図とは

会場の機材配置を示す「レイアウト図」と、それらの機材を繋ぐケーブルの経路を示す「配線図」です。これらはイベントの企画段階から設営、運営、撤去の各フェーズで活用されます。

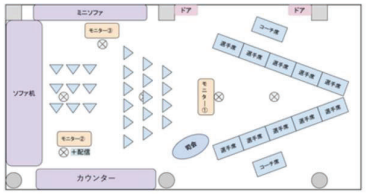
- **レイアウト図とは**
  - イベント会場全体の平面図に、プレイする席、観客席、運営本部、機材の配置、参加者やスタッフの動線などを具体的に示した図面
  - スペースの有効活用、安全性の確保、スムーズな人の流れを計画できる
- **配線図とは**
  - 各機材をどのようなケーブルで、どのように接続するかを線で結んで示した図
- **設営・撤去作業の効率化と正確性向上**
  - 多数の機材やケーブルをどこに配置し、どう繋ぐべきかが明確になり、当日の設営と撤去作業がスムーズに進む
  - 配線ミスによる機材の故障や動作不良、映像・音声トラブルなどを防ぐ

このスライドでは、eスポーツイベントの企画段階から設営、運営、そして撤去に至るまで、全てのフェーズで重要な役割を果たす「レイアウト図」と「配線図」について、その定義と必要性を解説しています。これらは、イベントを物理的に、そして技術的に実現するための設計図と言えます。
まず「レイアウト図とは」何か。これは、イベント会場全体の平面図に、プレイする席（選手席）、観客席、運営本部、そしてPCやモニターといった各種機材の配置、さらには参加者やスタッフの動線などを具体的に示した図面です。この図面を作成することで、限られた会場スペースを有効に活用し、参加者やスタッフの安全性を確保し、スムーズな人の流れを計画することができます。
次に「配線図とは」何か。これは、レイアウト図に基づいて配置される各機材を、どのような種類のケーブル（電源、映像、音声、LANなど）で、どのように接続するかを具体的に線で結んで示した図です。これにより、複雑な機材間の接続構成を視覚化し、誰が見ても理解できるようにします。
では、なぜこれらの図面が「設営・撤去作業の効率化と正確性向上」に繋がるのでしょうか。
それは、事前にこれらの図面があることで、「多数の機材やケーブルをどこに配置し、どう繋ぐべきかが明確になり、当日の設営と撤去作業がスムーズに進む」ためです。行き当たりばったりではなく、計画的に作業を進めることができます。
さらに、「配線ミスによる機材の故障や動作不良、映像・音声トラブルなどを防ぐ」効果もあります。事前に接続を計画することで、誤接続のリスクを低減し、万が一トラブルが発生した場合でも、原因特定と復旧作業を迅速に行う手助けとなります。
このように、レイアウト図と配線図は、目に見えない部分も含めたイベント全体の物理的・技術的な構造を設計し、関係者間で共有するための不可欠なツールです。

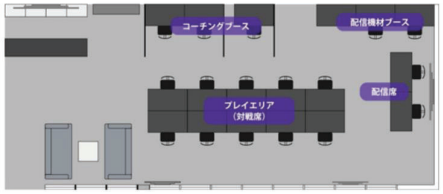
13.レイアウト図・配線図

レイアウト図・配線図の書き方の例

会場のどこで何をするかを会場見取り図に落とし込みます。



参考:e スポーツルームレイアウト
https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000247.000061260.html



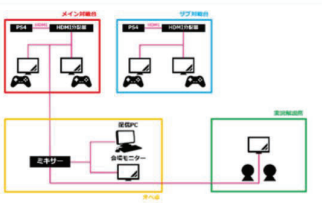
参考:eSPARKLe KOBEフロアレイアウト
https://www.esparkle-kobe.com/floor/

会場レイアウトは会場の見取り図に、機材やテーブルなどの配置、参加者やスタッフの動線を書き込みます。配置だけでなく、撤収の際にも役立ちます。

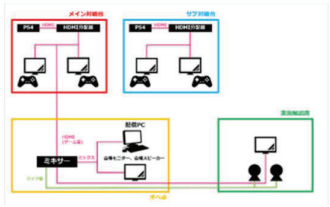
13.レイアウト図・配線図

レイアウト図・配線図の書き方の例

・ゲーム映像用の配線図
→ゲーム機やPCからの映像をどこに分配するか等を記します。
・音響用の配線図
→ゲーム周りからの音や出演者のマイク音声等をどこに分配するか等を記します。



ゲーム映像用の配線図



音響用の配線図

レイアウト図に基づいて配置される各機材を、どのような種類のケーブルで、どう接続するかを示した図です。これにより、どう機材を接続したらいいか、誰が見ても理解できるようにします。

13.レイアウト図・配線図

レイアウト図・配線図の参考URL

- **イベント会場のレイアウト事例**
  https://party.neodining-catering.com/column/event_layout/
  - 「ホールをイベント会場にする」「会議室を活用した小規模イベントの会場レイアウト例」など、様々なパターンのレイアウト図が掲載されている
- **ライブ配信と会場音声/映像出しを同時に行う方法**
  https://rippleart.co.jp/blog/210426-livestreaming/
  - イベントでライブ配信と会場の映像・音声出力を行う場合の配線図が解説されている
- **神奈川県相模原市 – ふれあい懇談会の会場レイアウト図**
  https://www.ktr.mlit.go.jp/ktr_content/content/000046884.pdf
  - 地域住民と行政の意見交換会のレイアウト図が掲載されている

「イベント会場のレイアウト事例」では、「ホールをイベント会場にする」「会議室を活用した小規模イベントの会場レイアウト例」など、様々なパターンのレイアウト図が掲載されています。「ライブ配信と会場音声/映像出しを同時に行う方法」では、イベントでライブ配信と会場の映像・音声出力を行う場合の配線図が解説されています。また神奈川県相模原市の懇談会の例では、地域住民と行政の意見交換会の会場レイアウト図が掲載されています。

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

14.参加者アンケート

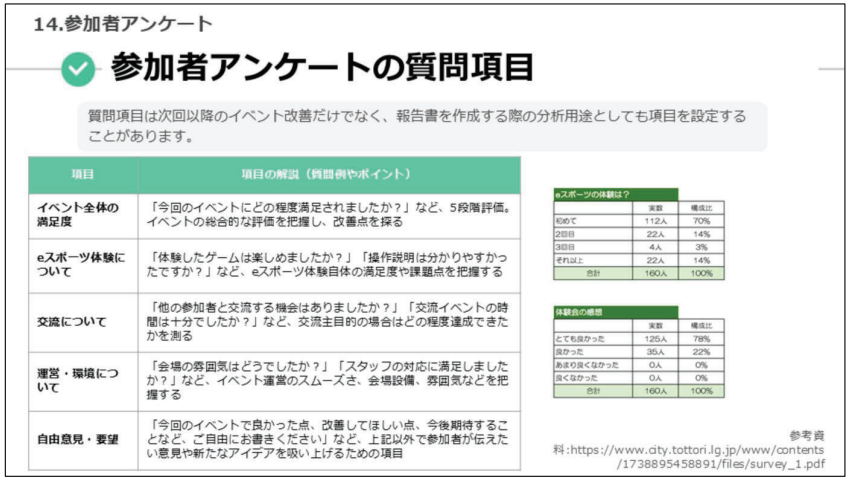
参加者アンケートはイベント終了後に参加者の満足度や体験内容、改善希望を把握するための調査票であり、集めた回答を次回運営の改善や報告書作成に活用します。具体的には、満足度評価のほか自由記述欄を設けて参加者の声を多角的に収集し、イベント内容や運営体制の質向上に繋げることを目的としています。

参加者アンケートの目的と活用方法

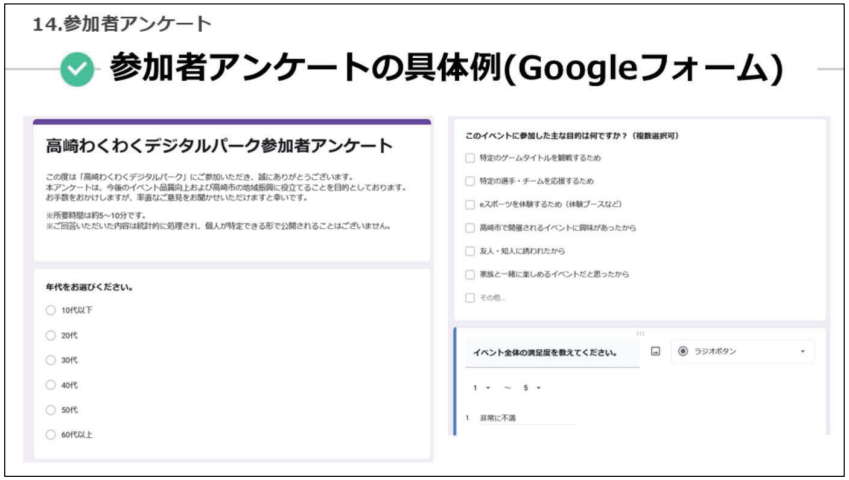
イベント後の参加者アンケートは、参加者の生の声を集め、イベントの評価や今後の改善に繋げるための重要な手段です。交流を目的としたeスポーツイベントにおいては、参加者の満足度や交流の実感を測る上で特に有効活用できます。

- **参加者アンケートの主な目的**
  - **満足度の把握と課題発見:** イベント全体の満足度や評価を把握し、運営上の課題や参加者が感じた改善点を特定する
  - **参加者ニーズの理解と効果測定:** 参加者がイベントに何を期待して価値を感じたかを理解し、イベントが目指した成果がどの程度達成できたかを評価する
- **アンケート結果の主な活用方法**
  - **次回イベントの企画・運営改善:** 収集した意見や要望をもとに、プログラム内容の見直し、運営方法の改善、新たな企画の導入など、より参加者満足度の高いイベント作りにつなげる
  - **関係者への報告とフィードバック:** アンケート結果を分析・集約し、イベントの成果や課題を客観的データとしてまとめ、協力団体や協賛企業などへ報告する

このスライドでは、eスポーツイベントの実施後に不可欠な「参加者アンケート」について、その主な目的と、得られた結果の具体的な活用方法を解説しています。アンケートは、参加者の「生の声」を集め、イベントの評価や今後の改善に繋げるための重要な手段です。特に地域交流を目的としたeスポーツイベントにおいては、参加者の満足度や交流の実感を測る上で非常に有効です。
まず、「参加者アンケートの主な目的」は大きく2点あります。
一つ目は「満足度の把握と課題発見」です。イベント全体の満足度や各プログラムに対する評価を具体的に把握するとともに、運営上の課題や参加者が感じた改善点を特定します。
二つ目は「参加者ニーズの理解と効果測定」です。参加者がイベントに何を期待し、どのような点に価値を感じたかを理解します。そして、イベントが目指した成果（例：eスポーツへの興味喚起、地域交流の促進など）がどの程度達成できたかを評価します。
次に、「アンケート結果の主な活用方法」も2点あります。
一つ目は「次回イベントの企画・運営改善」です。収集した意見や要望をもとに、プログラム内容の見直し、運営方法の改善、新たな企画の導入など、より参加者満足度の高いイベント作りに繋げます。
二つ目は「関係者への報告とフィードバック」です。アンケート結果を分析・集約し、イベントの成果や課題を客観的なデータとしてまとめ、主催者、協力団体、協賛企業などへ報告します。これにより、説明責任を果たすとともに、今後の協力体制の強化や理解促進を図ることができます。
これらの目的を意識してアンケートを設計・実施し、得られた結果を多角的に分析・活用することが、イベントの質を継続的に向上させていく上で不可欠です。



このスライドでは、eスポーツイベントの成果測定や次回改善に不可欠な「参加者アンケート」について、具体的な「質問項目」とその「項目の解説」をカテゴリ別に示しています。右側にはアンケート結果の集計グラフ例も掲載されており、得られたデータをどのように可視化し分析するかのイメージも掴めます。質問項目は、イベントの目的や評価したい内容に応じて設定することが重要です。
主な質問項目カテゴリと内容は以下の通りです。
まずイベント全体の満足度です。「今回のイベントにどの程度満足されましたか？」など、5段階評価で総合的な満足度を尋ねます。その理由も自由記述で求めることで、評価の背景や改善点を探る手がかりとします。
次にeスポーツ体験についてです。「体験したゲームは楽しめましたか？」「操作説明は分かりやすかったですか？」など、イベントの核となるeスポーツ体験自体の満足度や、運営上の課題（例：待ち時間、説明の丁寧さなど）を具体的に把握します。
３つ目は交流についてです。特に地域交流イベントの場合、「他の参加者と交流する機会はありましたか？」「交流イベントの時間は十分でしたか？」といった質問を通じて、イベントの主要目的の一つである交流がどの程度達成できたかを測定します。
4つ目は運営・環境についてです。「会場の雰囲気はどうでしたか？」「スタッフの対応に満足しましたか？」など、イベント運営のスムーズさ、会場設備、雰囲気といった、参加者の快適性やイベント全体の質に関する評価を収集します。
最後は自由意見・要望です。「今回のイベントで良かった点、改善してほしい点、今後期待することなど、ご自由にお書きください」といった自由記述形式の質問を設け、上記項目以外で参加者が伝えたい具体的な意見や新たなアイデアを幅広く吸い上げるための項目です。
これらの質問項目をバランス良く組み合わせ、回答しやすい形式で提供することが、質の高いフィードバックを得るための鍵となります。



Googleフォームを使えば、テンプレートや自由入力項目を組み合わせてアンケート項目を簡単に設計でき、回答結果はリアルタイムで集計・グラフ化されるため効率的にデータ分析が可能です。さらに、URLの共有やQRコード表示で参加者への配布も手軽に行え、収集した回答は自動でスプレッドシートに反映されるためレポート作成にも役立ちます。

14.参加者アンケート

参加者アンケートの参考URL

- **「第３６回全国健康福祉祭とっとり大会・ねんりんピック はばたけ鳥取2024」アンケート結果**
  https://www.city.tottori.lg.jp/www/contents/1738895458891/index.html
  - ○ 鳥取市が主催した全国高齢者スポーツ大会（ねんりんピック）の交流イベントとして、eスポーツ大会を実施した際のアンケート結果
- **浜松市「はままつ eスポーツラボラトリー」実証イベント**
  https://www.city.tottori.lg.jp/www/contents/1738895458891/index.html
  - ○ 回答者の年代・居住地からイベント認知経路、移動手段、参加者の満足度や自由意見まで集計・分析されており、自治体主催イベントのアンケート項目例として有益
- **ゲーマーコミュニティのオフラインイベント**
  https://note.com/neuwell/n/n72b202c177cd
  - ○ 毎回終了後に匿名アンケートを実施している事例。小規模イベントでもGoogleフォーム等を用いたオンラインアンケートを配布する運用例として参考になる

鳥取市が公開する「ねんりんピック2024 鳥取市交流大会 eスポーツ体験会」の参加者アンケート集計結果と、浜松市の「はままつ eスポーツラボラトリー」実証イベントの来場者アンケート報告書が含まれており、地域イベントにおける設問項目や集計手法の具体例を学べます。また、コミュニティ主催のオフラインイベントで匿名アンケートを実施した記事では、自由記述欄による参加者の率直なフィードバック活用事例が紹介されています。

99

第２章　eスポーツイベントで作成する各種資料

15.報告書

報告書はイベントの企画意図から実施内容、参加者数や配信視聴数といった成果、会計収支、イベントを通じて得られた所感や課題点などを客観的データと共に網羅的に記録したものです。行政、IPホルダー、スポンサー等へイベントの成果を具体的に報告し、事業の有効性を示します。

100

15.報告書

報告書とは

イベントの企画意図から実施内容、参加者数や配信視聴数といった成果、会計収支、イベントを通じて得られた所感や課題点などを客観的データと共に網羅的に記録したものです。

- **報告書の目的**
  - **成果の共有と説明責任:** イベントの成果をデータで示し、支援・協力に対する説明責任を果たす
  - **継続支援の獲得とノウハウ蓄積:** イベントの成功を伝え、次回以降の支援や協力を促す
- **報告書の活用方法**
  - **関係各所への成果報告:** 行政、IPホルダー、スポンサー等へイベントの成果を具体的に報告し、事業の有効性を示す
  - **次回企画・予算申請の基礎資料:** 今回の実績や分析を基に、次回イベントの企画立案や説得力のある予算申請資料として活用する

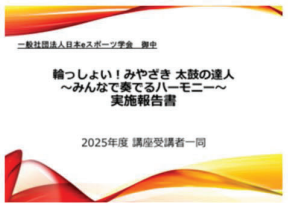
このスライドでは、eスポーツイベントの完了後に作成する「報告書」について、その定義、主な目的、そして具体的な活用方法を解説しています。報告書は、単にイベントの記録を残すだけでなく、成果を客観的に評価し、関係者との信頼を深め、将来の活動に繋げるための重要なコミュニケーションツールです。
まず「報告書とは」何か。スライドにある通り、「イベントの企画意図から実施内容、参加者数や配信視聴数といった成果、会計収支、イベントを通じて得られた所感や課題点などを客観的データと共に網羅的に記録したもの」です。事実に基づいた正確な情報が求められます。
次に「報告書の目的」は大きく2つあります。
一つ目は「成果の共有と説明責任」です。イベントの成果を具体的なデータで示し、支援や協力を受けた関係各所（行政、スポンサー、IPホルダーなど）に対して、その成果とプロセスを報告し、説明責任を果たします。
二つ目は「継続支援の獲得とノウハウ蓄積」です。イベントの成功やポジティブな影響を伝えることで、次回以降のイベント開催に向けた継続的な支援や協力を促します。同時に、運営を通じて得られた知見や反省点をノウハウとして蓄積し、組織の成長に繋げます。
そして「報告書の活用方法」も2点挙げられています。
一つ目は「関係各所への成果報告」です。行政、IPホルダー、スポンサーなどへ、イベントの成果を具体的に報告し、事業の有効性や意義を改めて伝えます。
二つ目は「次回企画・予算申請の基礎資料」としての活用です。今回のイベントの実績や詳細な分析データを基に、次回のイベント企画を立案したり、より説得力のある予算申請資料を作成したりするための基礎情報となります。
このように、報告書はイベントの締めくくりであると同時に、次へのステップを踏み出すための重要な文書と言えます。

15.報告書

報告書の主な項目

イベントの成果と詳細を関係各所へ的確に伝えるため、報告書には以下の項目を盛り込みます。

項目	記述する内容
基本情報（表紙）	イベント正式名称、報告書タイトル、提出先、報告者名（団体名など）
実施目的	イベントを何のために開催したのか、主催者やクライアントが目指したゴール、イベントを通じて達成したかったこと
実施概要	ターゲット層、実施日時、会場、主なプログラム内容、実施した広報活動
実施の様子	イベント当日の雰囲気や主要なシーンが伝わる写真（例：競技風景、参加者の表情、会場全景など）
実施結果	総来場者数、主な来場者の属性（年齢層、地域など）、イベントを実施しての所感（成果や課題、参加者の反応など）をまとめたもの
アンケート結果（必要に応じて）	集計結果(表やグラフなど)、特徴的なポイントの説明、実施した効果などの定量的な分析などをまとめたもの



このスライドでは、eスポーツイベントの実施後に作成する「報告書」について、その主要な構成項目と、各項目に記載すべき内容のポイントを具体的に解説しています。報告書は、イベントの成果と詳細を関係各所へ的確に伝えるための公式な記録であり、客観性と正確性が求められます。右側には、報告書の一部となる「イベントの実施概要」のフォーマット例が示されています。
主な構成項目とその内容は次の通りです。
まず基本情報（表紙）は報告書の顔となる部分です。「イベント正式名称」「報告書タイトル」「提出先」「報告者名（団体名など）」を明記し、何の報告書であるかを一目で分かるようにします。
次は実施目的です。「イベントを何のために開催したのか」「主催者やクライアントが目指したゴール」「イベントを通じて達成したかったこと」を改めて記述します。企画段階の目的と、実際の結果を照らし合わせる上での前提となります。
3つ目は実施概要です。イベントの全体像を簡潔にまとめる部分です。「ターゲット層」「実施日時」「会場」「主なプログラム内容」、そして「実施した広報活動」などを記載し、どのようなイベントだったのかを具体的に伝えます。スライド右側のフォーマット例も参考に、情報を整理します。
4つ目は実施の様子です。イベント当日の雰囲気や主要なシーンが伝わる「写真」、例えば競技風景、参加者の表情、会場全景などを数点掲載します。視覚的な情報は、報告内容の理解を助け、イベントの成功を印象付けます。
5つ目は実施結果です。イベントの成果を具体的なデータで示す最も重要な部分です。「総来場者数」「主な来場者の属性」といった定量的なデータに加え、「イベントを実施しての成果や課題、特筆すべき点など」「参加者の反応」といった定性的な情報もまとめて記述します。
これらの項目を網羅し、事実に基づいて正確かつ分かりやすく記述することで、イベントの価値を客観的に伝え、関係者からの信頼を得るとともに、将来の活動へと繋がる貴重な資料となります。

15.報告書

報告書の主な具体例

報告書の項目やスライドの作り方の例を紹介しています。この例では、イベントの実施目的、実施概要、当日の様子を撮影した写真、アンケートを元にした実施結果のまとめが掲載されています。

15.報告書

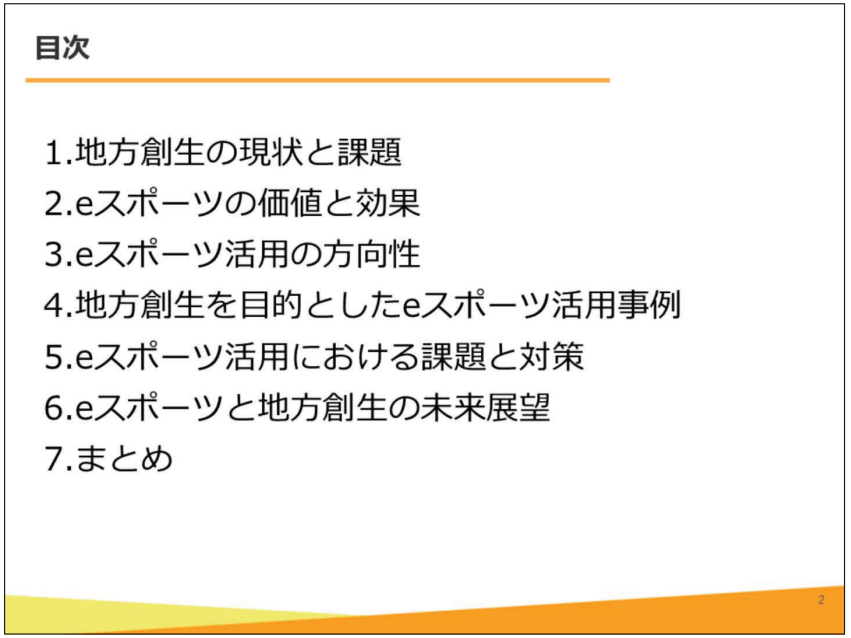
報告書の参考URL

- **函館高専の学生が企画・運営する地域創生 eスポーツイベント開催レポート**
  https://fennel-esports.com/news/event/1159/
  - 「若者自らが考える地域活性化」「eスポーツを活用した社会的スキルの獲得」「社会で必要とされる人材をeスポーツで育成」を目指す
  - 学生が考える「eスポーツを活用した地域活性」を、企業(産)、行政(官)、学校(学)の3者がバックアップする体制でイベントが行われた
- **シルバーeスポーツおよび脳トレ体験開催報告 ～鶴ヶ島市の取り組みに着目して～**
  https://www.city.tsurugashima.lg.jp/data/doc/1678861296_doc_190_0.pdf
  - 埼玉県鶴ヶ島市が開催した「eスポーツ&脳トレ体験会」の取り組みについて、社会参加および認知機能への有効性に着目し報告されている
- **宮崎県eスポーツ協会（JeSU宮崎支部）**
  https://www.miyazaki-esports.com/post-1356/
  開催概要や参加者の反応・感想（「頭の体操になった」「またやりたい」等）までまとめられた報告記事

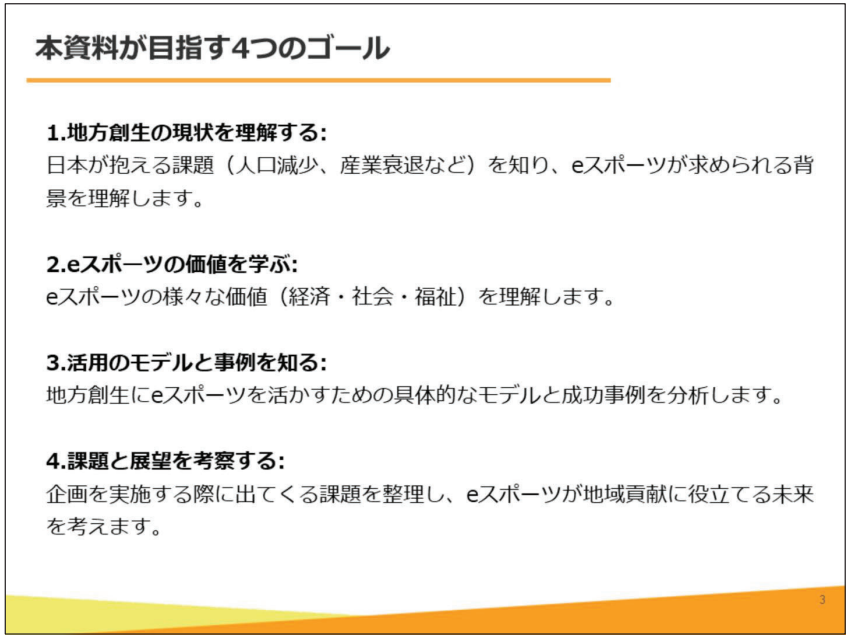
函館高専の学生による地域創生 eスポーツイベント開催レポート、鶴ヶ島市の取り組み、宮崎県eスポーツ協会による報告、いずれも開催の背景から成果、参加者の声を写真付きで詳細にまとめています。これらを参照することで、報告書に盛り込むべき構成要素や表現方法を具体的に理解できるでしょう。

４．テキスト教材「地方創生と e スポーツ」

このスライドは「地域活性化へのeスポーツ活用の概況」というテーマを扱っています。eスポーツは身近なエンターテイメントですが、それだけにとどまらず、私たちが暮らす地域を元気にする大きな可能性を秘めています。
この資料では、まず日本の地方が直面している人口減少や産業の担い手不足といった社会的な課題を共有し、それに対してeスポーツがどのように貢献できるのかを、経済・社会・健康といった多角的な視点から考えていきます。
eスポーツを単なる「遊び」としてだけでなく、社会課題を解決し、未来を作るための「ツール」として捉えられるようになることを目指します。



まず本教材では、そもそも「なぜ今、地方創生にeスポーツなのか」という問いに対して、日本の地方が直面している人口減少などのリアルな「現状と課題」を確認します。
その上で、eスポーツが持つ経済的・社会的・健康面での「価値と効果」を考えていきます。
その後はより具体的なアクションに繋げるため、イベント開催や福祉施設での活用といった「具体的なeスポーツ活用の方向性」を、全国の先進的な「活用事例」と共に見ていきます。
そして計画を進める上での「課題と対策」も学び、最後にeスポーツによる「地方創生の未来の展望」を考えていきます。
この流れで学ぶことで、皆さんがeスポーツを地域活性化のツールとして使いこなすための、体系的な知識と考え方を身につけることを目指します。

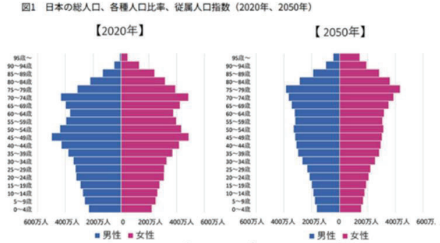


本格的な内容に入る前に、まず4つのゴールを共有します。
まず一つ目は、「地方創生の現状を理解する」ことです。なぜ今、地方創生という言葉が叫れ、eスポーツがその解決策として期待されているのか、背景にある人口減少や産業の衰退といった課題から考えていきます。
二つ目は、「eスポーツの価値を学ぶ」ことです。経済を活性化させる力、世代を超えたコミュニティを生み出す力、そして心身の健康を支える力など、eスポーツの多面的な価値を理解します。
三つ目は「活用のモデルと事例を知る」ことです。理論だけでなく、実際に地域でeスポーツを活かすための具体的な方法と全国の成功事例を分析し、応用できるヒントを探ります。
そして最後に「課題と展望を考察する」ことで、計画を実行する際の壁や、eスポーツが切り拓く地域の未来について考えていきます。この4つのステップを順に学ぶことで、皆さんがeスポーツを地域活性化のツールとして使いこなすための、体系的な知識と考え方を身につけることを目指します。

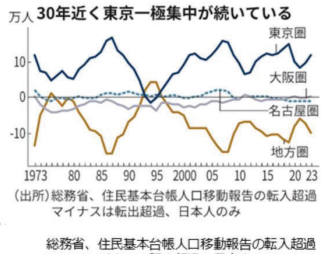
最初の章では、eスポーツ活用の背景となる、日本の地方が抱える構造的な課題について確認していきます。

日本の地方創生が直面する現実

- **総人口の減少:**
  2050年の総人口は約1億468万人で、2020年よりも2,000万人以上が減る見込み
- **加速する高齢化:**
  日本の総人口に占める65歳以上の割合が2024年時点で29.3%となり、「超高齢社会」がさらに深刻化
- **地方での人口流出:**
  2024年時点で31道府県で前年比人口減、人口の減少が経済活力の低下を招いている



日本の総人口、各種人口比率、従属人口指数
（2020年、2050年）



（出所）総務省、住民基本台帳人口移動報告の転入超過
マイナスは転出超過、日本人のみ

総務省、住民基本台帳人口移動報告の転入超過
マイナスは転出超過、日本人のみ

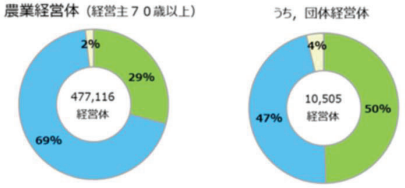
5

まずは日本の地方が直面している現実を、具体的なデータから見ていきましょう。最初に「総人口の減少」です。
国の予測では、2050年には総人口が約1億468万人となり、今から約25年後には、現在よりも2,000万人以上も人口が減る見込みです。
それに伴い「高齢化」も深刻さを増しており、現在、65歳以上の方の割合は29.3%に達し、3人に1人近くが高齢者という「超高齢社会」の段階にあります。
さらに深刻なのが、地方からの「人口流出」です。特に、地域経済を支える若い世代や働き盛りの世代が都市部へと移り住み、多くの地域で人口流出が続いています。これにより、地域の産業や文化、コミュニティを維持していくことが、ますます困難になっています。
これらの人口減少・高齢化・人口流出という3つの課題は地方の活力を少しずつ削いでいる問題と言えます。このような厳しい状況を乗り越えるためには、新しい発想やツールが不可欠です。だからこそ今、eスポーツが地方創生の切り札として注目されています。

※https://www.nri.com/jp/media/column/data_view_use/20240417.html 2050年までに「プラス5歳活躍社会」実現を
－持続可能な日本社会の実現のために必要なたった一つのこと－　&N未来創発ラボ
※https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2025/zenbun/pdf/1s1s_01.pdf　令和7年高齢社会白書 国立社会保障・人口問題研究所（IPSS）高齢化の状況 内閣府ホームページ
※https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUA297V90Z20C24A1000000/
『人口流出、31道府県で拡大「東京集中」少子化招く懸念』2024年1月 日本経済新聞

地域の現状と課題（産業・経済）

- **主要な産業で、働き手が不足している：**
  農業では2020年で7割が後継者なし、技術の継承が困難に
- **町の中心部からにぎわいが失われていく：**
  商店街のシャッター通り化が進行。空き店舗解消策としてテナント入れ替えが推奨されている
- **若い世代が都市部へと移り住んでしまう:**
  進学機会の集中、就職時のキャリア志向のミスマッチ、賃金・求人環境の格差が主な要因に



経営体別の後継者確保状況

6

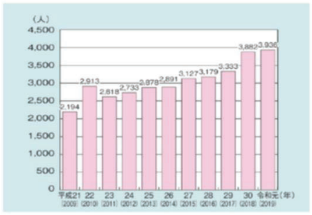
人口減少の全体像を把握したところで、次は視点を「産業」や「経済」に移し、地域が直面している具体的な困難について見ていきましょう。

第一に挙げられるのは、地域の主要な産業における深刻な「働き手不足」です。例えば農業の分野では、2020年の時点で約7割が後継者が決まっていないというデータがあります。これは単に作物を育てる人が減るということだけでなく、先人たちが長年かけて培ってきた貴重な技術や知恵が、次の世代に継承されることなく途絶えてしまいます。
第二に、町の中心部から「にぎわい」が失われているという現状があります。かつては人々の交流の場として栄えた商店街も、今ではシャッターを下ろしたままの店舗が目立ち、町全体の活気が失われつつあります。空き店舗への対策なども模索されていますが、かつてのような賑わいを取り戻すのは容易ではありません。
そして第三に、地域経済の未来を担う「若い世代の流出」が止まらないことです。進学や就職のタイミングで、より多くのチャンスや高い給与水準を求めて都市部へと若者が移り住んでしまい、そのまま地元に戻らないケースが増えています。希望する仕事が地元に見つからない、都市部との条件に格差があるといった理由から若者が離れ、それがさらに地域の活力を奪うという悪循環に陥っています。

※ https://www.maff.go.jp/primaff/seika/pickup/2022/22_07.html 全国各地で農業経営継承の危機が深刻化―7割の経営体が後継者なし― 農林水産政策研究所
※ https://www.mlit.go.jp/crd/index/case/pdf/2023handbook.pdf 2023年中心市街地活性化ハンドブック 国土交通省
※ https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUA297V90Z20C24A1000000/ 2024 年秋号 地域課題分析レポート ～ポストコロナ禍の若者の地域選択と人口移動～ 内閣府

地域の現状と課題（社会・コミュニティ）

- **伝統行事・地域イベントの担い手不足：**
  地域の祭りやイベントが、人手不足や資金難で縮小・消滅。
  世代を超えた交流の機会が激減
- **自治会や消防団組織の弱体化:**
  自治会や消防団などへの加入率が低下。災害時に共に助け合う機能が揺らいでいる
- **交流できる居場所の不足：**
  若者や住民が気軽に集い交流できる居場所が不足し、ひきこもり・孤立を深めている



東京 23 区内における一人暮らしで 65 歳以上の人の
自宅での死亡者数

7

経済や産業の課題に続き、今度は暮らしに身近な「社会」や「コミュニティ」、人々の「つながり」の視点から、地域が抱える課題を見ていきましょう。

まず「伝統行事や地域イベントの担い手不足」が深刻です。運営する人手や資金が足りず、規模の縮小や中止を余儀なくされるケースが増えています。これは単に楽しみが減るだけでなく、お年寄りから子どもまで、世代を超えて交流する貴重な機会が失われていることを意味します。

次に「自治会や消防団組織の弱体化」も大きな問題です。地域の安全を守り、いざという時に助け合うための自治会や消防団への加入率が低下し、住民同士の支え合いの仕組みが揺らいでいます。

さらに特に若い世代にとって、学校や家以外で気軽に集まることができる「居場所の不足」も課題として挙げられます。共通の趣味でつながったり、何気ない会話を楽しんだりできる場所がないことは、社会的な孤立を深める一因ともなっています。

このように経済的な問題だけでなく、地域の「つながり」が様々な場面で希薄になっていることも、地方が活力を失っている大きな原因です。人と人との温かい関係性をいかにして取り戻すかが、地方創生の鍵と言えるでしょう。

※ https://www.yomiuri.co.jp/editorial/20250705-OYT1T50129/ 「祭りの危機　伝統を次代にどう継承するか」読売新聞オンライン
※ https://www.soumu.go.jp/main_content/000819371.pdf 地域コミュニティに関する研究会報告書(2022年) 総務省
※https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/790d2459-2c9c-45a0-9d7d-bb51848c6054/d9b1c309/20241015_policies_kosodateshien_chousa_suishinchosa_r05-02_h04.pdf 令和５年度子ども・子育て支援等推進調査研究事業「社会生活を円滑に営む上での困難を有するこども・若者の実態等に関する調査研究報告書」こども家庭庁

地域の現状と課題（健康・福祉）

- **一人暮らしの高齢者の孤立といきがいの喪失：**
  日常的な会話の機会や頼れる人の不在が健康悪化に直結する
- **生活サービスが失われることによる地域の魅力の減少:**
  生活サービスが失われることで地域の魅力が失われ、さらなる人口流出を招くという悪循環に陥っている
- **健康寿命の格差：**
  高齢者の社会参加や活動機会の減少で、自立して生活できる期間が短くなっている

都道府県別65歳以上人口の指数
（2045年：2015年＝100）

8

経済と社会に続き、最後に「健康・福祉」の面から地域の課題を掘り下げて見ていきましょう。

第一に、「一人暮らしの高齢者の孤立といきがいの喪失」という問題があります。日常的な会話の機会やいざという時に頼れる人がいない状況は、心身の健康を損なう大きな原因となります。社会とのつながりが薄れることで、日々の生きがいを見失ってしまうケースも少なくありません。

第二に、「生活サービスの喪失による地域の魅力低下」です。スーパーや診療所といった生活基盤が失われると、暮らしが不便になり、地域の魅力が失われ、さらなる人口流出を招くという悪循環に陥っています。

第三に、「健康寿命の格差」も無視できません。健康寿命とは、元気に自立して生活できる期間のことです。地域での活動機会が減ることで、この健康寿命が短くなり、個人の生活の質を低下させる一因ともなっています。

このように産業やコミュニティだけでなく、人々の健康や暮らしの質という面でも、地方は多くの困難に直面しています。これまでの課題をまとめると、地方創生がいかに複雑で難しい問題であるかが見えてきます。ではこうした状況に対して、eスポーツは一体どのような役割を果たせるのでしょうか。次の章から、その可能性について考えていきましょう。

※https://www.soumu.go.jp/main_content/000217416.pdf 高齢者の社会的孤立を防止する対策 総務省
※https://www.ipss.go.jp/syoushika/bunken/data/pdf/21770201.pdf 日本の地域別将来人口の見通し 国立社会保障・人口問題研究所

「1.地方創生の現状と課題」の主な参考文献

- 令和7年高齢社会白書 国立社会保障・人口問題研究所（IPSS）高齢化の状況 内閣府ホームページ
  https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2025/zenbun/pdf/1s1s_01.pdf
- 2023年中心市街地活性化ハンドブック 国土交通省
  https://www.mlit.go.jp/crd/index/case/pdf/2023handbook.pdf
- 地域コミュニティに関する研究会報告書(2022年) 総務省
  https://www.soumu.go.jp/main_content/000819371.pdf
- 高齢者の社会的孤立を防止する対策 総務省
  https://www.soumu.go.jp/main_content/000217416.pdf

9

地方創生の現状と課題に関する参考文献です。

2.eスポーツの価値と効果

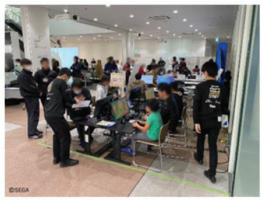
10

第1章で見てきた地域の深刻な課題に対し、eスポーツはどのような価値と効果をもたらすのでしょうか。
この章で詳しく見ていきます。

なぜ「eスポーツ」が解決策になりうるのか？

- **地域経済の活性化：**
  eスポーツイベントが国内外からファンを誘致し、宿泊や飲食といった消費を促す
- **新たなコミュニティを作り出す：**
  年齢など制約を問わず誰もが参加できることから、世代や立場を超えた新たな交流を生む
- **高齢者の健康増進と生きがいづくり:**
  eスポーツは高齢者の認知機能の改善やフレイル予防に貢献する
- **若者の人材育成と地域への定着：**
  デジタルリテラシーとそのスキルを学ぶ機会を作り出すことで、デジタル関連業務が新たな雇用を生む

eSports MO-DE inヨルモウデ™


安城市ケンサチeフェス eスポーツ体験コーナー

11

これまで見てきたように、日本の地方は経済・社会・健康といった様々な面で課題に直面しています。では、なぜ「遊び」に見えるeスポーツが、これらの複雑な課題の解決策となりうるのでしょうか。その理由を4つの側面から解説します。

まず「地域経済の活性化」です。eスポーツの大会やイベントは多くの観客や選手を惹きつけます。彼らが地域を訪れることで、宿泊施設や飲食店、観光地にお金が落ち、地域経済に新たな活気をもたらします。

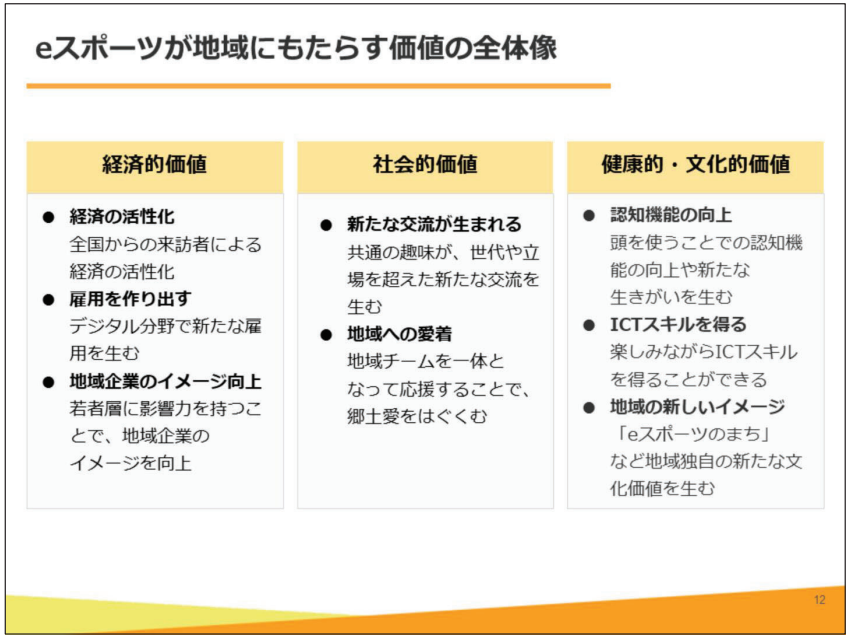
次に「新たなコミュニティの創出」です。eスポーツは年齢や性別、身体的なハンディキャップを問わず誰もが一緒に楽しめるという大きな特徴があります。この特性が、これまで交流の機会が少なかった高齢者と若者、地域住民と移住者といった人々をつなぎ、新しいコミュニティを作り出すきっかけとなります。

さらに「高齢者の健康増進と生きがいづくり」にも貢献します。ゲーム中の状況判断やコントローラーの操作は、脳と指先の良い運動になり、認知機能の維持や向上に繋がることが研究で示されています。何より仲間と共通の目標に向かって楽しむことは、日々の生きがいになるでしょう。

最後に「若者の人材育成と地域への定着」です。eスポーツに親しむことは、デジタルスキルを高めることに繋がります。イベントの企画運営や動画配信といった活動を通じて、将来デジタル社会で活躍できる人材が地域から育ち、それが新たな雇用や若者の地元定着に結びつく可能性があります。

このようにeスポーツは多様な価値を持っており、地方が抱える課題に対して多角的にアプローチできる非常に強力なツールであると言えます。

※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/ eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://business.esports-stadium758.jp/blog/22 eスポーツで自治体の課題を解決！ 気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
※https://kaken.nii.ac.jp/ja/file/KAKENHI-PROJECT-20K03468/20K03468seika.pdf eスポーツによる高齢者の認知トレーニングを通じた世代間交流の臨床心理学的研究 KAKEN
※https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000020.000096600.html 日本三大稲荷・豊川稲荷YORU MO-DE（ヨルモウデ）夏の特別期間2023情報公開第3弾！7月22日「eSports MO-DE inヨルモウデ™ 」開催決定！ RR TIMES
※https://business.esports-stadium758.jp/3580031 安城市 ケンサチeフェス eスポーツ大会・体験コーナー コミュファ eSports Stadium NAGOYA



前のスライドでは、eスポーツがなぜ地方創生の解決策となりうるのか、その理由を考察しました。このスライドでは、その価値を「経済的価値」「社会的価値」「健康的・文化的価値」という3つの大きなカテゴリーに分けて、より詳しく全体像を整理していきましょう。

まず「経済的価値」です。大規模なイベントは全国からファンを呼び込み、宿泊や飲食といった直接的な経済効果を生み出します。また、イベント運営や動画配信といったデジタル分野で新たな雇用が生まれる可能性や、若者に人気のeスポーツを通じて地元企業のイメージアップに繋がる効果も期待できます。

次に「社会的価値」を見てみましょう。eスポーツは年齢や性別を問わないため、これまでにない世代間の交流を生み出す可能性があります。また地域のチームをみんなで応援することは郷土愛を育むことにも繋がります。

最後に「健康的・文化的価値」です。特に高齢者にとっては、頭と指先を使うことが認知機能の維持に役立ち、新しい生きがいにもなります。子どもたちにとっては遊びながら自然とICTスキルを身につける絶好の機会となり、「eスポーツのまち」として地域が新しい文化的なイメージを確立することも可能です。

このように、eスポーツは単なるゲームに留まらず、経済、社会、そして人々の健康や文化といった多岐にわたる側面から、地域に豊かさをもたらす可能性を秘めているのです。次のスライドからは、それぞれの価値について、もう少し掘り下げて見ていきましょう。

※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/ eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://denon-eng.jp/tips/topics-t/esportslocal_20250704/ e-Sports×地域活性化！世代を超えるにぎわい創出 denON ENGINEERING
※https://jichitai.works/articles/906 ｅスポーツで高齢者の健康増進と世代間の新たな交流を推進！ ジチタイワークスWEB
※https://business.esports-stadium758.jp/blog/22 eスポーツで自治体の課題を解決！ 気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
※https://www.murc.jp/library/column/sn_250624/ 高齢者支援の多様な選択肢（6）eスポーツやアプリの活用による活動の場づくり 三菱UFJリサーチ&コンサルティング
※https://esports-doga.com/regional-revitalization/ 「eスポーツ」というアプローチから「地方創生」へ esports DOGA

それでは、eスポーツがもたらす価値の中から、まず「経済的価値」について具体的に見ていきましょう。

一つ目の価値は「地域経済の活性化」です。大規模なeスポーツの大会が開催されると、全国から選手やファンがその地域を訪れます。参加者や観客がホテルに泊まったり、地元のレストランで食事をしたり、観光地を訪れたりすることで、宿泊業や飲食業、観光業などにプラスになります。これは今までその地域に縁のなかった人々を呼び込み、地域の魅力を広く発信する機会となります。

二つ目の価値は、「新たな雇用の創出」です。eスポーツのイベントを成功させるためには、企画や運営を行うスタッフ、大会を盛り上げる実況・解説者、そしてその様子をインターネットで配信する技術者など、様々な専門知識を持つ人材が必要となります。これらの仕事は特にデジタル技術に強い若い世代にとって地元での就職先の選択肢を増やすことに繋がります。これにより、若者の都市部への流出を防ぎ、地域に定着してもらうきっかけを作る可能性があります。

※https://business.esports-stadium758.jp/blog/22 eスポーツで自治体の課題を解決！ 気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
※https://denon-eng.jp/tips/topics-t/esportslocal_20250704/ e-Sports×地域活性化！世代を超えるにぎわい創出 denON ENGINEERING
※https://www.gamebusiness.jp/article/2023/07/18/21954.html 「eSports MO-DE in ヨルモウデ」7月22日開催―幻想的な「豊川稲荷」を『フォートナイト』マップに再現 GameBusiness.jp

経済的な価値に続いて、今度はeスポーツが人々のつながりにどのような良い影響を与えるかという「社会的価値」に焦点を当てていきましょう。

一つ目の大きな価値は、「世代を超えたコミュニティの形成」です。eスポーツは年齢や性別、身体能力に関わらず、誰もが同じ土俵で楽しめます。例えば、おじいさんやおばあさんがお孫さんと一緒にチームを組むといった光景も珍しくありません。このような共通の楽しみはこれまで交流が少なかった世代間の壁を取り払い、新しい会話が生まれるきっかけとなり、地域全体のコミュニティを活性化させる力を持っています。

二つ目の価値は、「郷土愛につながる」という点です。プロサッカーチームと同じように、地域のeスポーツチームを作ってみんなで応援することは、住民が一つになる絶好の機会です。「自分たちのチームが勝った」という喜びを分かち合う経験は、郷土愛を育むことにつながります。このように、eスポーツは人々の心をつなぎ、地域社会を豊かにする役割を担います。

※https://jichitai.works/articles/906 ｅスポーツで高齢者の健康増進と世代間の新たな交流を推進！ ジチタイワークスWEB
※https://denon-eng.jp/tips/topics-t/esportslocal_20250704/ e-Sports×地域活性化！世代を超えるにぎわい創出 denON ENGINEERING
※https://kyoto-kogakkan.mkg.ac.jp/2024072228905/ 世代を超えた交流！シルバーサロンの皆様と楽しいひとときを共有：eスポーツ部 京都廣学館高校
※https://gamer2.jp/post/ixa-nojikan09/ ★esports★戦の時間ですよ 第9戦「地域に応援されるeスポーツの話」ゲーマーゲーマー's POST

eスポーツが地域にもたらす健康的・文化的価値

認知機能の向上	デジタルリテラシー向上
eスポーツが高齢者の認知機能の維持・改善に効果があった	楽しみながらICTスキルに親しむことで、デジタルリテラシー向上に貢献

熊本県中川原公民館でのeスポーツ体験会

ぷよぷよプログラミングとeスポーツ大会の組み合わせ

15

経済的・社会的な価値に続き、最後にeスポーツがもたらす「健康的・文化的価値」について見ていきましょう。

まず一つ目は、特に高齢者の「認知機能の向上」です。eスポーツでは常に変化する状況を素早く判断し、戦略を考えながら指先を正確に動かすことが求められます。この一連の動作が脳にとって良い刺激となり、認知機能の維持や改善に効果があることが研究で示され始めています。また仲間と一緒に楽しみながら取り組めるため、社会とのつながりを保ち、新しい生きがいを見つけるきっかけにもなります。

二つ目は、若い世代の未来に繋がる「デジタルリテラシーの向上」です。現代社会に不可欠なパソコン操作やICTのスキルを、eスポーツを通じて楽しみながら自然に身につけることができます。これは単にゲームが上手くなるということだけではありません。チームメイトとのオンラインでのコミュニケーションや、戦略を練るための情報収集など、eスポーツを取り巻く活動全体がITスキを育む機会となります。

※https://afras.jp/column/3829/ eスポーツを導入した高齢者施設・自治体の事例を紹介｜導入のポイントを解説 AFRAS
※https://www.murc.jp/library/column/sn_250624/ 高齢者支援の多様な選択肢（6）eスポーツやアプリの活用による活動の場づくり 三菱UFJリサーチ&コンサルティング
※https://jesu.or.jp/contents/initiative/ 全国の活用事例 JESU

「2.eスポーツの価値と効果」の主な参考文献

- eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
  https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/
- eスポーツで自治体の課題を解決！ 気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
  https://business.esports-stadium758.jp/blog/22
- ｅスポーツで高齢者の健康増進と世代間の新たな交流を推進！ ジチタイワークスWEB
  https://jichitai.works/articles/906
- eスポーツを導入した高齢者施設・自治体の事例を紹介｜導入のポイントを解説 AFRAS
  https://afras.jp/column/3829/

16

eスポーツの価値と効果に関する参考文献です。

3.eスポーツ活用の方向性

17

それでは、具体的にeスポーツを地方創生に活用するには、どのようなアプローチがあるのでしょうか。
ここでは5つの類型に分けて解説します。

地方創生におけるeスポーツ活用の方向性

地域活性化でeスポーツを活かしている事例はいくつかの方向性に分類できる
具体的な方向性としては、例えば以下の５つが挙げられる

	目指すゴール	アプローチ
イベント型	短期集中で人を呼び込み、まちをPRする	短期集客型のイベントを起爆剤として活用する
福祉・健康型	住民の世代間のつながりを作る	地域住民の健康増進やコミュニティ参加を促すプログラムを展開する
施設・拠点型	いつでも誰でも集まることができる、みんなの居場所を作る	継続的な活動の場を提供する
チーム・産業型	地域チームを応援することで、郷土愛を育てる	地域名を冠したチームの結成・運営・応援を通じて、郷土愛を育てる
教育・人材育成型	子どもや若者たちのスキルを伸ばす	eスポーツを教材として、人材を育成する

18

eスポーツが持つ経済的・社会的・健康的価値を学んだところで、ここからは「では具体的にどう活用すればよいのか」という、より実践的な話に移ります。
eスポーツを地域で活かすと言っても、そのアプローチは様々です。そこでこの章では、実際に地域活性化にeスポーツが活用されている事例を参考に、具体的な方向性の表に5つの例を挙げました。
例えば、短期的に人を呼び込んでまちの魅力をPRしたいのであれば「イベント型」、
住民の健康や世代間のつながりを育みたいのであれば「福祉・健康型」での活用が考えられます。
またいつでも誰でも集まることができる「みんなの居場所」を作りたい場合は「施設・拠点型」
地域の一体感を作り出したいなら「チーム・産業型」
そして未来を担う人材を育てたいなら「教育・人材育成型」というように、様々な活用方法が考えられます。
これらの方向性をそれぞれ具体的に理解することで、皆さんの地域が抱える課題に対して、eスポーツというツールをどのように使えば効果的かを考える指標としてください。

地方創生におけるeスポーツ活用の方向性：イベント型

- **特徴：短期間で効果を実感しやすい**
  - まず短期的な「にぎわい」を創出し、経済効果に繋げやすい
- **目的：地域に「にぎわい」と「交流」を生み出す**
  - eスポーツイベントを通じて地域の魅力を発信し、観光客を呼び込む
- **具体例：大会や体験会の実施**
  - 地元のお祭りなどのイベントにeスポーツを体験できるブースやミニ大会を出展

若鶴酒造の大正蔵でeスポーツイベントを開催

彦根市の赤祭りでのeスポーツ体験イベント

19

それでは、まず一つ目の「イベント型」について詳しく見ていきましょう。
この特徴は「短期間で効果を実感しやすい」点にあります。大規模な大会や体験会を開催することで、短期間に多くの人々を地域に呼び込み、宿泊や飲食などの経済効果を生み出しやすいため、取り組みの成果が見えやすいです。

この活用方法の主な目的は、eスポーツを通じて地域に新しい「にぎわい」と「交流」を生み出すことです。イベントはこれまでその地域に縁のなかったeスポーツファンに地域の魅力を発信する機会となり、新たな観光客の誘致に繋がります。
具体的には、地元のお祭りや既存のイベントにeスポーツを体験できるブースやミニ大会を出展するなど、比較的小さな規模からでも始めることができます。このように「イベント型」は地域に新しい人の流れをもたらすための、効果的な第一歩となりうる活用方法と言えるでしょう。

※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/　eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://business.esports-stadium758.jp/blog/22　eスポーツで自治体の課題を解決！気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
※https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/00227/00012/ 地方でeスポーツイベント　自治体や企業が期待する地方創生効果 日経BP
※https://esports-shiga.com/20220813-14/ 彦根市の赤祭りにてeスポーツ体験イベントを行いました。滋賀県eスポーツ協会

地方創生におけるeスポーツ活用の方向性：福祉・健康型

- **特徴：健康増進に貢献**
  - 状況判断やコントローラーの操作が脳と指先の適度な運動となり、健康増進に貢献できる
- **目的：高齢者の健康づくりと生きがいの応援**
  - 心と体を元気に保ち、新たな趣味や交流を通じて日々の生きがいを作り出す
- **具体例：介護施設への導入**
  - 介護施設でのレクリエーション導入

静岡県沼津市「デイケアさとやま」でeスポーツを導入

大分県eスポ連合会長、老人ホームで無償体験会

20

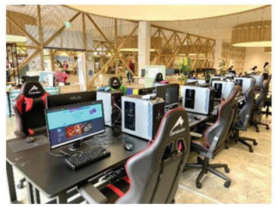
2つ目は「福祉・健康型」です。これはeスポーツを地域住民、特に高齢者の健康増進や生きがいづくりに役立てるアプローチです。
この活用方法の特徴は、楽しみながら健康増進に貢献できる点にあります。eスポーツは刻々と変わる画面の状況を瞬時に判断し、戦略を考えながらコントローラーを操作する必要があるため、脳と指先にとって良い運動となります。これにより、認知機能の維持や向上に繋がることが期待されています。

ここで目指すのは「高齢者の健康づくりと生きがいの応援」です。仲間とチームを組んで共通の目標に向かう高揚感や勝利した時の達成感は、日々の生活に張り合いをもたらし、社会的な孤立を防ぐことにも繋がります。
具体的には、地域の介護施設やデイサービスセンターでレクリエーションの一環としてeスポーツを導入するといった活用法が全国で始まっています。このように「福祉・健康型」のアプローチは住民が健やかな生活を送り続けるための可能性を持ちます。

※https://jichitai.works/articles/906 ｅスポーツで高齢者の健康増進と世代間の新たな交流を推進！ジチタイワークスWEB
※https://www.murc.jp/library/column/sn_250624/ 高齢者支援の多様な選択肢（6）eスポーツやアプリの活用による活動の場づくり 三菱UFJリサーチ&コンサルティング
※https://kaigoshoku.mynavi.jp/contents/kaigonomirailab/works/facility/iv_2312_02/ 介護施設にeスポーツを導入してみよう！通所リハビリテーション「デイケアさとやま」の取り組み｜気になるあの介護施設 マイナビ介護職
※https://oita.keizai.biz/headline/1710/ 「福祉現場にeスポーツを」　大分県eスポ連合会長、老人ホームで無償体験会 大分経済新聞

地方創生におけるeスポーツ活用の方向性：施設・拠点型

- **特徴：交流の拠点となる**
  - 年齢や普段の生活圏が異なる人々が集まる「交流の拠点」となり、新しい人間関係が生まれるきっかけに
- **目的：居場所作り、交流を促進**
  - eスポーツという共通の趣味を通して、年齢や性別、職業などの垣根を越えたコミュニケーションを活発にする
- **具体例：施設の整備**
  - 町が主体となって文化センターにeスポーツ機材を整備。高校のeスポーツ部の部室として活用するほか、町民の交流や地域活性化を目的とした体験イベントも開催



宇城市小川支所内に併設された「eスポーツ×デジタル推進拠点＼うきのば／」

愛顔eスポーツ拠点「Visee」ほか

21

次は、eスポーツのための「場所」を作る「施設・拠点型」です。
これは短期的なイベントとは異なり、いつでも誰でも気軽に集まることができる常設の場所を提供することを目指します。この活用方法の特徴は、その場所が多様な人々が集まる交流の拠点となる点にあります。普段の学校生活やアルバイト先では出会う機会のない年齢や職業の異なる人々が、eスポーツという共通の趣味を通じて集まり、そこから新しい人間関係が生まれるきっかけになります。

ここで目指すのは、地域に新しい「居場所」を作り、人々の交流を促進することです。eスポーツという共通言語があれば、年齢や性別、立場といった様々な垣根を自然と越えて、コミュニケーションを活発にすることができる可能性があります。
具体的には、町の公民館や文化センターといった公共施設にeスポーツ用の機材を整備し、高校のeスポーツ部の練習場所として開放したり、地域住民向けの体験会や交流イベントを開いたりするといった活用が考えられます。このように「施設・拠点型」は、一過性のにぎわいだけでなく、地域に根ざした持続的なコミュニティを育むための土台となります。

※https://www.ntt-east.co.jp/recruit/new-grad/project_story/esports.html eスポーツを活用した、若者を起点としたまちづくりプロジェクト NTT EAST
※https://www.mext.go.jp/sports/content/20250512-stiiki-000042438_2.pdf バーチャルスポーツ（e スポーツ）とまちづくり研究会 実施報告書 デロイト トーマツ コンサルティング合同会社
※https://dottours.jp/facility/ukinoba/ eスポーツ×デジタル推進拠点＼うきのば／ スポーツの窓口
※https://www.pref.ehime.jp/h14100/esports/base.html 拠点施設紹介 愛顔eスポーツ

地方創生におけるeスポーツ活用の方向性：チーム・産業型

- **特徴：チームが「地域の顔」になる**
  - 地域の名前をつけたチームがシンボルとなり、住民の一体感や地元への愛着を育む
- **目的：経済の活性化と地域のイメージアップ**
  - eスポーツチームを中心に活動し、地域の新しいブランドイメージを作り出す
- **具体例：市とのパートナーシップ**
  - 市と連携してeスポーツイベントを開催するなど、地域をあげてサポートしている

広島 TEAM iXA（チーム イクサ）eスポーツ体験イベント

秋田の高齢者eスポーツチーム「マタギスナイパーズ」

22

4つ目は、地域にプロのeスポーツチームを設立し、産業として育てていく「チーム・産業型」です。
このモデルでは地域の名前を冠したチームが、地域の顔となる点にあります。プロサッカーチームや野球チームがあるように、eスポーツチームを地域全体で応援することで住民の一体感が生まれ、自分たちのまちへの郷土愛が育まれます。

このモデルが目指すのは、チームの活躍を通じた、経済の活性化と地域のイメージアップです。
具体例としては、市や町といった自治体がチームと公式にパートナーシップを結び、練習拠点の提供やイベント開催を共同で行うなど、地域をあげてサポートする体制を築くことなどです。このように「チーム・産業型」は地域に持続的な郷土愛と活力をもたらすアプローチと言えるでしょう。

※https://www.chibahimawari.org/main/wp-content/uploads/2024/12/017c92f4b9f7496105c60e58e0873eb7.pdf プロスポーツの経済・社会効果とまちづくり ちば経済季報
※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/ eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://newsdig.tbs.co.jp/articles/rcc/537454?display=1 広島のプロチームが「ｅスポーツ体験イベント」開催　新作ゲームも無料体験 RCC
※https://akita.keizai.biz/headline/3709/ 秋田の高齢者eスポーツチーム「マタギスナイパーズ」、内閣官房のデジタル事業が評価 秋田経済新聞

地方創生におけるeスポーツ活用の方向性：教育・人材育成型

- **特徴：eスポーツで人材を育てる**
  - ○ eスポーツを教材として、社会で必要な様々な能力を育てるツールとして活用
- **目的：人材育成**
  - ○ イベント運営などを通して、地域社会で活躍できる人材を育てる
- **具体例：eスポーツを通じた学び**
  - ○ 学校でのeスポーツ部設立を支援
  - ○ eスポーツに関連した専門スキルを学べる講座を地域で開催

函館高専の学生が企画・運営する地域創生 eスポーツイベント

アドネス株式会社、現役高校生が代表を務めるプロeスポーツチーム「RAPPIT」を事業買収

23

最後は「教育・人材育成型」です。
このモデルの特徴は、eスポーツを単なる娯楽としてではなく、社会に必要な様々な能力を育むための教材として活用する点にあります。チームでの戦略会議は論理的思考力やコミュニケーション能力を養い、イベントの企画・運営はプロジェクトマネジメントのスキルを、動画配信はICTスキルを実践的に学ぶ機会となります。

このモデルが目指すのは、こうした活動を通じて地域のデジタル産業を担うことができる人材を育てていくことです。
具体的には高校でのeスポーツ部の設立を支援したり、イベント運営や動画配信などのスキルを学べる講座を地域で開催したりする取り組みが考えられます。

※https://www.chisou.go.jp/tiiki/tiikisaisei/dai59nintei/plan/a176.pdf 群馬県 地域再生計画 1 地域再生計画の名称 ｅスポーツを活用した産業・地域活性化事業 地方創生
※https://fennel-esports.com/news/event/1159/ 函館高専の学生が企画・運営する地域創生 eスポーツイベント開催レポート FENNEL
※https://note.com/addness_recruit/n/n2e4030d9a5cc eスポーツと教育の融合！アドネス株式会社の挑戦 アドネス株式会社

「3.eスポーツ活用の5つの類型」の主な参考文献

- **eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE**
  https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/
- **高齢者支援の多様な選択肢（6）eスポーツやアプリの活用による活動の場づくり 三菱UFJリサーチ&コンサルティング**
  https://www.murc.jp/library/column/sn_250624/
- **バーチャルスポーツ（e スポーツ）とまちづくり研究会 実施報告書 デロイト トーマツ コンサルティング合同会社**
  https://www.mext.go.jp/sports/content/20250512-stiki-000042438_2.pdf
- **函館高専の学生が企画・運営する地域創生 eスポーツイベント開催レポート FENNEL**
  https://fennel-esports.com/news/event/1159/

24

eスポーツ活用の5つの類型に関する参考文献です。

4.地方創生を目的としたeスポーツ活用事例

25

この章では、実際にeスポーツを地方創生に活用している国内の先進的な事例をいくつかご紹介します。

活用事例1 イベント:北陸eスポーツリーグ

- **石川県企業との地域連携**
  - ○ 石川県金沢市に本社を置くゲーミングデバイスメーカーとスポンサー契約を結び、北陸企業同士の連携が実現している
- **ジモゲープロジェクト**
  - ○ 「ジモト×ゲーム」をテーマにした、地域密着型のeスポーツプロジェクト「ジモゲー」が始動。北陸エリア11市町村にてチームを発足し、大会を行った

「ジモト×ゲーム」をテーマにした、地域密着型のeスポーツプロジェクト「ジモゲー」

26

これまでeスポーツ活用の方向性を紹介してきましたが、ここからは全国の先進的な事例を見ていきましょう。
まず「イベント型」と「チーム・産業型」を組み合わせた例として、北陸地方で展開されている「北陸eスポーツリーグ」があります。この取り組みの特徴は、地域内の企業や自治体との連携です。例えば石川県金沢市に本社を置くゲーミングデバイスメーカーがスポンサーになるなど、北陸の企業同士が協力して活動を支える体制が築かれています。

「ジモト×ゲーム」をテーマにした「ジモゲー」プロジェクトでは、北陸エリアの11の町村がそれぞれチームを結成し、地域対抗で大会が行われています。これにより住民がeスポーツを通じて自分たちの町を応援して一体感を高める、郷土愛を育む仕組みが生まれています。このように単にイベントを開催するだけでなく、地域の企業や住民を主体的に巻き込んでいる点が重要なポイントと言えるでしょう。

・https://note.com/pushman/n/nfc9f6797bc0a “eスポーツ”への違和感から始まった、地域とゲームの新しい関係。「ZIMOGee」という新しい社会実験をはじめました。 Yohei Sakaidani
・https://www.iodata.jp/news/2024/information/gigacrysta-burning_core_toyama.htm
「BURNING CORE TOYAMA」とスポンサー契約を締結いたしました！　I-O DATA

活用事例2 イベント:ToyamaGamersDay2020

- **地域の「食文化」とeスポーツの融合**
  - ○ 名産品の「カニ」をテーマに、カニが戦うゲーム大会の開催や100杯以上のカニを賞品にするなど、地域の魅力をeスポーツと融合させた
- **メインタイトルを「カニ」に**
  - ○ 大会のメインタイトルとして、カニを操作して戦う対戦型アクションゲーム「カニノケンカ（Fight Crab）」を採用。地域の「カニ祭り」というコンセプトに合わせる形に

カニの産地・富山でeスポーツイベント「ToyamaGamersDay2020」が開催

27

地域の個性を最大限に活かした「イベント型」の例として、富山県で開催された「ToyamaGamersDay2020」があります。
このイベントの成功要因は、eスポーツと富山県の有名な特産品である「カニ」を大胆に融合させた点にあります。
大会のメインタイトルにはカニを操作して戦うアクションゲーム『カニノケンカ』を採用し、イベント全体を「eスポーツ版カニ祭り」として演出しました。さらに大会の賞品として100杯以上もの本物のカニを用意するなど、魅力的な体験を作り出しています。

eスポーツが持つ「場所を選ばない」という特性は地域との結びつきを弱める課題にもなりますが、この事例はそれを逆手にとりました。地域の文化や特産品といった「そこでしか体験できない魅力」とeスポーツを掛け合わせることで、特徴的なイベントを生み出しています。このように地域の魅力を新しい切り口で発信し、多くの人に楽しみながら地域のファンになってもらう点を体現した事例と言えるでしょう。

・https://www.famitsu.com/news/202010/03207071.html カニの産地・富山でeスポーツイベント“ToyamaGamersDay2020”が10月24日開催。メインタイトルは『カニノケンカ』、賞品は紅ズワイガニほか ファミ通com
・https://esportsjapan.fan/archives/2202 「地方eスポーツの雄」富山県にて“ToyamaGamersDay2020”が10月24日開催。メインタイトルは『カニノケンカ』!! BEAST MODE

活用事例3 イベント:Apex世界大会、3年連続で札幌開催へ

- **開催会場が3年間を通じて旧札幌ドームに固定**
  - ○ 「Apex Legends(Electronic Arts社、米国)」の世界大会決勝が、2025年から2027年までの3年連続で札幌市の旧札幌ドームで開催される
  - ○ 札幌市とElectronic Arts社が、中長期的な視点で協力していくという計画的な合意を結んだ
- **官民連携による強力なサポート体制**
  - ○ 主催者であるElectronic Arts社(米国)、札幌市、会場の札幌ドーム、地元の北海道eスポーツ協会の4者が締結式を行い実現した

左:締結式の様子　右:Apex Legends大会

28

次はeスポーツが持つ国際的な集客力を示した、大規模な「イベント型」の事例です。
世界的な人気を誇るゲーム「Apex Legends」の世界大会決勝が、2025年から3年間にわたり、札幌市で開催されることが決まりました。

この事例から学ぶべきポイントは二つあります。
一つ目はこれが一回きりの開催ではなく、「3年連続」という長期的な視点で計画されている点です。これにより、一過性の経済効果に留まらず、札幌が「eスポーツの国際的な拠点」として世界に認知されるという、持続的なブランド価値の向上が期待されます。

二つ目のポイントは、この大規模な誘致が主催者である海外のゲーム会社、札幌市、会場、そして地元のeスポーツ協会という「官民連携」の力によって実現したことです。このように、行政、民間企業、地域団体がそれぞれの強みを生かして協力し合うサポート体制を築くことが、国際的なイベントを成功させる上で不可欠です。これはeスポーツのグローバルな力を地域創生へ活かすためのモデルケースと言えるでしょう。

・https://www.city.sapporo.jp/keizai/tokku/algs_mou.html 「Apex Legends Global Series Championship」３年連続開催に向けた覚書の締結について 札幌市
・https://www.city.sapporo.jp/keizai/tokku/algs.html 「Apex Legends Global Series Year 5 Championship」の開催について 札幌市

活用事例4 福祉:静岡県eスポーツ連合 シニアeスポーツ

- **大学や行政と連携したeスポーツの普及**
  - ○ 静岡県eスポーツ連合は県の福祉財団や島田市、浜松医科大学などと連携し、科学的検証に基づいたeスポーツの普及に取り組んでいる
- **常設のeスポーツルームの設置**
  - ○ 家にこもりがちな高齢者の社会参加を促すツールとして、県内初の常設「eスポーツルーム」を開設した

静岡・島田市 eスポーツ体験会

29

これまでは主に経済的な活性化を目指すイベント事例を見てきましたが、次はeスポーツを福祉分野で活用している静岡県の取り組みを紹介します。
この事例の特徴は、eスポーツ団体が単独で活動するのではなく、県の福祉財団や市、さらには浜松医科大学など行政や医療の専門機関と連携体制を築いている点です。大学と協力することで、eスポーツが高齢者の健康に良い影響を与えるのかを科学的に検証しながら活動を進めることができます。

もう一つのポイントは、県内初となる常設の「eスポーツルーム」を開設したことです。これにより、家にこもりがちになってしまう高齢者の方々が、いつでも気軽に集まって仲間と交流できる居場所が生まれました。一回きりのイベントで終わらせるのではなく、継続的に社会とつながる機会を提供することが、孤立を防ぎ、日々の生きがいを育む上で重要です。

・https://look.satv.co.jp/content_news/topic/21559 自治体がお年寄りの「eスポーツ」に力…「地域との交流の場」に　リハビリ施設では県外施設との交流戦も　静岡・島田市、沼津市　LOOK
・https://www.sukoyaka.or.jp/report/新しい遊び見つけた《eスポーツ》
新しい遊び見つけた《eスポーツ》 しずおか健康長寿財団

活用事例5 福祉:熊本県美郷町 シニアeスポーツ

- **eスポーツイベントでコミュニケーションを活発化する「美郷町シニアeスポーツ事業」**
  - ○ eスポーツをプレイすることでの高齢者の介護予防だけでなく、若年層へのプログラミング教育や世代間の交流を目的に実施された
- **「集いの場」としてのeスポーツサロン**
  - ○ ぷよぷよなど、月に3回ほど交流目的でeスポーツ活動を行っている。その活動が社会的な孤立を防ぐ「集いの場」となっている

熊本県美里町 eスポーツ体験会

30

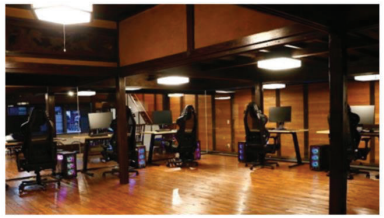
静岡県の事例に続き、こちらも福祉分野での取り組みである、熊本県美郷町の事例をご紹介します。この「美郷町シニアeスポーツ事業」の特徴は、高齢者の介護予防だけに留まっていないことです。事業の目的として、若者へのプログラミング教育や高齢者と若者との世代間交流の促進も明確に掲げられており、eスポーツが持つ多面的な価値を活用しようとしています。

この取り組みの中心となっているのが、月に3回ほど定期的に開催される「eスポーツサロン」です。ここでは「ぷよぷよ」のような誰でも親しみやすいゲームを通じて、参加者が楽しみながら交流を深めています。一回きりのイベントではなく、このように継続的に集まる機会があることで、社会的な孤立を防ぐための集いの場となっていきます。美郷町の事例は、eスポーツが健康福祉だけではなく、教育やコミュニティ形成といった複数の地域課題を解決するためのツールとなり得ることを示しています。

・https://www.youtube.com/watch?v=uO5GG-4RgN8 美里町高齢サロン「eスポでいい里づくり」事業！土曜の番組より！　障がい者eスポーツハッピーブレイン
・https://globe.asahi.com/article/14344030 70歳超と小学生、「ぷよぷよ」対決　eスポーツが生む健康と交流、熊本で見た GLOVE+

活用事例6 施設:バーニングコア

- **空き家だった古民家をリノベーション、eスポーツチームの練習拠点に**
  - プロeスポーツチーム「Burning Core」は、富山県滑川市の「サテライトオフィス誘致事業」を活用して、約30年間空き家だった古民家を練習拠点にした
- **実践型スクール「なめりかんスクール」**
  - 拠点施設を地域住民とチームが交流する場としても活用。市内の中高生と地域の未来について語り合う実践型スクール「なめりかんスクール」を行っている



富山県滑川市に“BURNING CORE TOYAMA GAMING BASE”設立

富山県滑川市“BURNING CORE TOYAMA GAMING BASE”で開催された「第1回なめりかんスクール」

31

福祉分野の事例に続き、今度は「施設・拠点型」と「教育・人材育成型」を組み合わせた事例として、富山県滑川市のプロeスポーツチーム「バーニングコア」の取り組みをご紹介します。
この事例のユニークな点は、チームが市の「サテライトオフィス誘致事業」を活用し、空き家をリノベーションして練習拠点に変えたことです。

さらにこの拠点が単にチームの練習場所として使われるだけでなく、地域に開かれた交流の場としても機能している点も特徴的です。具体的には、地元の中高生とチームの選手たちが一緒になって地域の未来を語り合う実践型のスクール、「なめりかんスクール」を開催しています。このようにeスポーツチームが空き家問題の解決から若者の育成までを行っているこの事例は、地方創生におけるeスポーツの新たな可能性を示しています。

・https://toyamato.jp/topics/archives/517 富山県滑川市にプロゲーミングチームをBURNING COREを誘致　11月24日 “BURNING CORE TOYAMA GAMING BASE”オープン TOYAMATO
・https://burning-core.com/news/1750 富山県滑川市に“BURNING CORE TOYAMA GAMING BASE” 設立　BURNING CORE TOYAMA
・https://www.city.namerikawa.toyama.jp/soshiki/kouminrenkei/renkei-torikumi/8960.html 【連携協定企業の取組み】第1回なめりかんスクール 滑川市

活用事例7 チーム:マタギスナイパーズ

- **「孫にも一目置かれる存在」を目指す、日本初のシニアプロゲーミングチーム「マタギスナイパーズ」**
  - 秋田県のIT企業「エスツー」が運営する「マタギスナイパーズ」は、60歳以上の選手で構成され、「孫にも一目置かれる存在」をスローガンに活動する日本初のシニアプロeスポーツチーム
- **デジタル活用の先進事例として国から表彰**
  - eスポーツへの挑戦を通じてデジタル技術を習得し、メンバー8名がIT資格に合格したことが評価され、秋田県のデジタル活用優良事例として表彰された

‘平均年齢67歳’日本初のシニアeスポーツチーム

32

次に紹介するのは、全国的に注目を集めている秋田県の「マタギスナイパーズ」です。
このチームは日本で初めて結成された、60歳以上の選手だけで構成されるシニアプロeスポーツチームであり、「孫にも一目置かれる存在」という素敵なスローガンをもとに活動しています。

この取り組みでは、eスポーツが単なる楽しみや健康維持に留まっていません。メンバーはeスポーツを通じて楽しみながらデジタル技術を学び、8名方がIT関連の資格を取得する成果を上げました。この活動は高齢者が新しいスキルを身につけることができる事例として社会的に高く評価され、秋田県のデジタル活用優良事例としても表彰されました。

マタギスナイパーズの活躍は、eスポーツが高齢者の生きがいづくりや社会参加を促すだけでなく、デジタル社会への適応を支援するツールとなり得ることを示しています。年齢を理由に新しい挑戦を諦める必要はないという、勇気を与えてくれる事例とも言えるでしょう。

・https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/digitaldenen/menubook/2022_winter/00012.html ‘平均年齢67歳’日本初のシニアeスポーツチーム デジタル田園都市構想
・https://akita.keizai.biz/headline/3709/ 秋田の高齢者eスポーツチーム「マタギスナイパーズ」、内閣官房のデジタル事業が評価 秋田経済新聞

活用事例8 チーム:地域密着のeスポーツチーム

- **Jリーグチームによる「総合型地域スポーツクラブ」**
  - Jリーグチームの水戸ホーリーホックがeスポーツチームを運営。サッカー以外の様々なスポーツで地域と関わる「総合型地域スポーツクラブ」の活動の一つとして行っている
  - アジアに向けてチームの魅力を発信したり、地域に貢献する活動を行ったりするために役立てている

水戸ホーリーホック、eスポーツチーム設立
Jクラブ初のセレクション大会を開催し、所属2選手決定

33

これまでの事例とは少し視点を変え、Jリーグの水戸ホーリーホックをご紹介します。
この取り組みでは、eスポーツチームの運営が、多様なスポーツで地域との関わりを深める「総合型地域スポーツクラブ」構想の一部として位置づけられていることです。これは、サッカーだけでなく、eスポーツも含めた様々な活動を通じてより多くの地域住民とつながり、町全体を元気にしていこうという考え方です。
このアプローチにより、クラブがこれまで築き上げてきた地域での信頼やファン基盤を活かしながら、若者層に人気のeスポーツを取り込むことで、新たなファン層の開拓につなげています。
またeスポーツは国境を越えて人気があるため、クラブの魅力を海外へ発信する上でも有効なツールとして機能しています。

・https://sports.yahoo.co.jp/official/detail/202007290015-spnaviow 【水戸】「水戸ホーリーホック、eスポーツチーム設立！　Jクラブ初のセレクション大会を開催し、所属2選手決定！」Sportsnavi

活用事例9 教育:地域の活動とeスポーツ部のコラボ

- **高校eスポーツ部と社会福祉協議会の連携**
  - 茨城県の水戸啓明高等学校eスポーツ部などが地域の福祉を担う社会福祉協議会と協力し、eスポーツをきっかけとして、高齢者の健康づくりや生きがいを応援するための交流会を開催している
- **前橋高校eスポーツ研究班による、前橋中央通り商店街でのeスポーツ大会**
  - 集客に苦しむ「前橋中央通り商店街」に若者を集めることを目的にeスポーツ大会を実施。優勝賞品は地元商店街で使える商品券
  - この趣旨に賛同した群馬県庁が機材貸し出し協力を行った

水戸啓明高校「CREATE LAB」、
eスポーツを通じて多世代交流会に協力

eスポーツで地元を盛り上げよう！
優勝賞品は地元商店街で使える商品券

34

最後に高校生が主体となって地域を盛り上げている「教育・人材育成型」の事例を2つご紹介します。

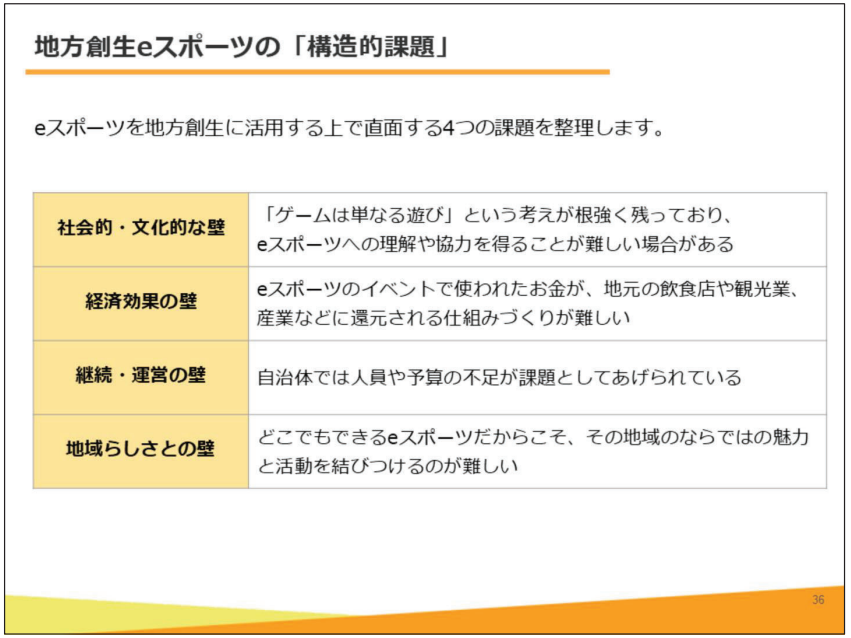
一つ目は茨城県の水戸啓明高等学校eスポーツ部の取り組みです。彼らは社会福祉協議会と協力し、eスポーツをきっかけとした高齢者との交流会を開催しています。これにより、高齢者の健康づくりや生きがいを応援すると同時に、普段は接点の少ない世代間のコミュニケーションを生み出しています。

二つ目は群馬県の前橋高校eスポーツ研究班の活動です。彼らはにぎわいを失いつつあった地元の商店街に若者を呼び戻そうと、eスポーツ大会を企画・運営しました。さらに優勝賞品を商店街で使える商品券にするなど、地域経済の活性化まで考えた工夫が凝らされており、この趣旨を評価した行政も協力しています。

これらの事例は、eスポーツが単なる部活動に留まらず、高校生が主体的に地域の課題解決に参加するためのツールとなり得ることを示しています。

・https://esports.bcnretail.com/highschool/highschool-news/230817_001344.html 水戸啓明高校「CREATE LAB」、eスポーツを通じて多世代交流会に協力 BCN eスポーツ部
・https://www.youtube.com/watch?v=E7v5C8-ldY8 ｅスポーツで多世代交流 茨城新聞動画ニュース
・https://nasef.jp/column/column-2892/ 高校生による高校生のためのVALORANT大会『CROSS-E』。主催・企画・運営・出場者　すべてが高校生 NASEF Japan

本章では、eスポーツの活用を推進する上で直面しがちな課題と、その対策について解説します。



これまでeスポーツが持つ可能性について見てきましたが、この章ではeスポーツを地域で推進する上で直面しがちな、乗り越えるべき4つの壁について整理します。

まず「社会的・文化的な壁」です。「ゲームは単なる遊び」という考えが根強い世代もあり、地域活性化への活用について理解や協力を得ることが難しい場合があります。

次に「経済効果の壁」です。大規模なイベントを開催しても、そこで生まれた経済的な流れがどのように地元の飲食店や産業に還元されるのか、その仕組みを構築することは困難です。

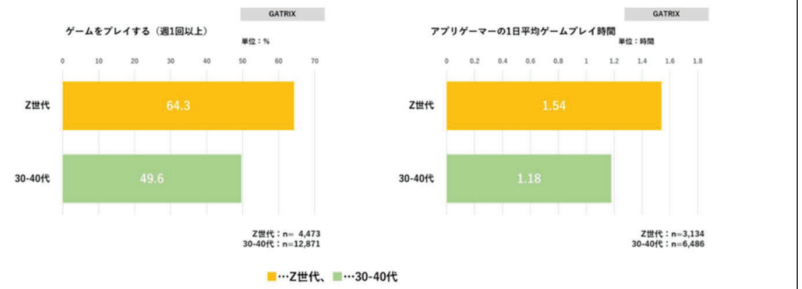
三つ目は「継続・運営の壁」です。一度きりのイベントで終わらせず活動を続けていくためには、中心となるリーダーや安定した予算が必要ですが、多くの地域でその担い手や財源の確保が課題となっています。

そして最後に「地域らしさとの壁」も重要です。eスポーツはどこでもできるという利便性がある反面、「なぜこの地域でなければならないのか」という独自性を打ち出し、地域の魅力と結びつけることが難しいという側面も持っています。これらの課題を事前に理解し、対策を考えることが必要です。

※https://jxiv.jst.go.jp/index.php/jxiv/preprint/download/788/2315/2128 日本特有の e スポーツに抱くイメージについての研究
～日本と台湾の大学間国際交流の事例から～ Jxiv
※https://www.pref.saitama.lg.jp/documents/2141/esports.pdf 地域再生計画 スポーツを活用した観光コンテンツ創出事業 埼玉県
※https://www.tama-100.or.jp/0000001284.html 地域課題の解決に向けたeスポーツの可能性に関する調査研究報告書 東京市町村自治調査会
※https://www.yanoict.com/opinion/show/id/420 デジ田交付金を活用したeスポーツ事業は地方創生を担う存在になり得るのか 株式会社矢野経済研究所

課題①：社会的・文化的な壁

- **歴史的な見方と世代による考え方の違い**
  - ゲームセンターが問題視されてきた歴史や上の世代と若者とでゲームの捉え方が大きく異なることから、「ゲームは遊び」という社会的な壁が生まれている
- **教育効果のイメージが分かりにくい**
  - eスポーツにどのような教育的効果を期待できるのか、社会全体で共通のイメージがはっきりしていないため、その価値が伝わりにくい

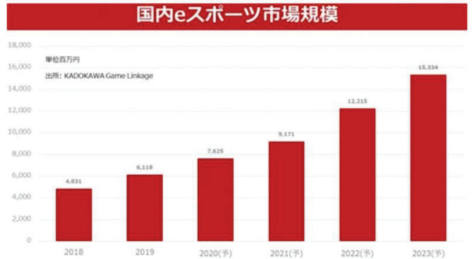


4つの壁のうち、最初の「社会的・文化的な壁」について見ていきましょう。これはeスポーツを地域で広めようとするときに最初につまずく可能性のある課題です。
なぜeスポーツに対して「単なる遊び」という見方が根強く残っているのでしょうか。その背景には歴史的な見方と世代による考え方の違いがあります。ゲームはゲームセンターで遊ぶものであり、時には学業の妨げになるといった否定的なイメージを持たれてきた歴史があります。一方で友達とつながるコミュニケーションツールであるなど、世代によってゲームとの関わり方が全く違います。この認識のズレが、eスポーツの価値を伝えようとしてもなかなか理解されにくいという壁を生んでいます。
また「教育効果のイメージが分かりにくい」という点も課題です。eスポーツが論理的思考力やチームワークを養うといったプラスの効果があることは徐々に知られていますが、まだ社会全体で共通の理解には至っていません。体験会などを通じて実際にeスポーツの魅力や可能性に触れてもらい、対話を重ねていくことが不可欠です。

※https://doi.org/10.57518/digrajprocsummer.2022.0_49 日本のゲームセンターに対する社会的認識の変遷 日本デジタルゲーム学会 夏季研究発表大会
※https://www.hakuhodo.co.jp/magazine/105545/ 「つながりインフラ」化するゲーム ～Z世代のゲームとの関わり方から見えた、エンタメの新しい形～ 博報堂
※https://www.tus.ac.jp/about/information/publication/forum/file/forum_no439_10.pdf eスポーツの教育効果を解明する
～親は子供のゲーム利用にどう向き合うべきか～ 東京理科大学
※https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/esportskoukokukatireport2022.pdf 令和3年度コンテンツ海外展開促進事業（Z世代におけるeスポーツおよびゲーム空間における広告価値の検証事業）KPMGコンサルティング株式会社
※https://pacific-meta.co.jp/magazine/esports/72752/ 「eスポーツ×自治体」による地域活性化の実例7選を紹介！ Pacific Meta マガジン

課題②：経済効果の壁

- **お金が地域に回りにくい課題**
  - スポンサーからのお金に頼ることが多いため地域の中でお金が回りにくく、地域全体が潤いにくいという課題がある
- **地元の会社に応援してもらう工夫が必要**
  - eスポーツを応援した時にどれだけの効果があるか分かりにくいため、会社のイメージアップや社会貢献といった新しいメリットを具体的に示すことが大切



社会的・文化的な壁に続き、次はお金に関する「経済効果の壁」です。eスポーツイベントは多くの人を集めますが、その経済効果を地域全体に行き渡らせるには、難しさがあります。

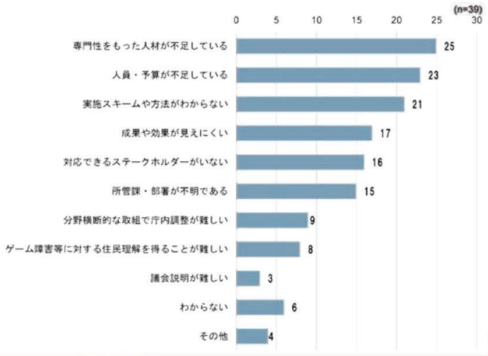
一つ目の課題は、イベントで生まれたお金が地域の中で回りにくい構造になっている点です。イベントの運営資金は、全国規模の大企業やゲーム会社からのスポンサー収入に頼ることが多いのが現状です。しかしそのお金が必ずしも地域の商店街や宿泊施設に直接還元されるとは限らず、イベントは盛り上がっても地域全体としては潤いにくい、という問題が起こりがちです。

二つ目の課題は、地元の企業に応援してもらうための工夫が必要だという点です。地元の中小企業にとって、eスポーツのスポンサーになることでどれだけの宣伝効果があるのか、具体的にイメージしにくいのが実情です。そのため単なる広告宣伝としてではなく、「若者文化を応援する先進的な企業」というイメージアップなどの社会的な価値を分かりやすく提示し、応援するメリットを感じてもらう必要があります。

※https://frontier-eyes.online/esports_money/ eスポーツ（e-Sports）市場の分析と課題 「投げ銭」普及でスポンサー頼みから脱却を Frontier Eyes Online
※https://dym.asia/media/sports-sponsor-merit/ 企業がスポンサーになるメリットとは！？ 株式会社DYM

課題③：継続・運営の壁

- **コミュニティリーダーの不在**
  - ○ 地域での活動を引っ張っていくリーダーが不足しているため、効果的な計画が立てられず活動が継続しにくい
- **継続的な予算の確保の難しさ**
  - ○ 地方自治体などがeスポーツに取り組む場合、人員や予算そのものが不足している



eスポーツ活用推進の課題

39

社会的、経済的な壁を乗り越えたとしても、次は「続ける」ことの難しさ、「継続・運営の壁」があります。どんな計画も一度きりで終わってしまっては大きな成果には繋がりません。

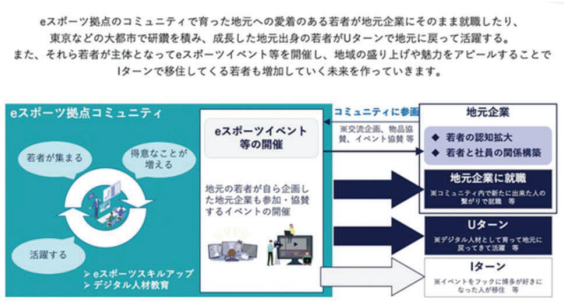
一つ目は、「コミュニティリーダーの不在」という担い手の問題です。eスポーツで地域を盛り上げたいという想いを形にていくリーダーの存在は不可欠です。しかし多くの地域でこうした役割を担える人材が不足しており、一回きりのイベントで終わってしまうケースが少なくありません。

二つ目は、「継続的な予算の確保の難しさ」という財源の問題です。施設を維持したり定期的に交流会を開いたりといった継続的な活動には、安定した予算が必要です。特に行政が主体となって取り組む場合、限られた人員や予算の中でeスポーツ事業を続けていくことは難しいのが現状です。このように人とお金をどう確保し続けるかという問題は、計画を成功させる上でハードルとなります。

※https://ai-government-portal.com/e%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84%E3%81%AE%E5%81%A5%E5%85%A8%E3%81%AA%E6%99%AE%E5%8F%8A%E6%94%AF%E6%8F%B4 eスポーツの健全な普及支援 行政情報ポータル
※https://www.tama-100.or.jp/cmsfiles/contents/0000001/1285/03.pdf 第3章「現状把握等」公益財団法人 多摩未来メッセ（旧称：多摩産業交流センター）／多摩・島しょ広域連携推進会議

課題④：地域らしさとの壁

- **eスポーツが持つ「場所を選ばない」という特性**
  - ○ どこでもできるeスポーツだからこそ、その地域ならではの魅力と活動を結びつけるのが難しい
- **地方自治体が事業を地域外の専門企業に完全に委託する**
  - ○ プロジェクトを通じて、地域にノウハウを提供したり人材を育成して、地域のみで事業を行う体制が作れない



NTTe-Sportsが目指す将来像

40

最後に乗り越えるべきは「地域らしさとの壁」です。これはeスポーツの持つ便利な特性が逆に課題となってしまうという、少し複雑な問題と言えるでしょう。

一つ目は、eスポーツが持つ「場所を選ばない」という特性そのものが課題になる点です。インターネット環境さえあればどこでもプレイできるため、「なぜこの地域で開催する必要があるのか」という問いに答えることが難しく、地域の特産品や観光地といった独自の魅力と活動を結びつけることに工夫が求められます。

二つ目は、専門知識が必要なため、事業の企画・運営を地域外の専門企業に委託してしまうケースです。これでは一時的にイベントが成功したとしても、そのノウハウやスキルが地域の中に蓄積されません。結果としていつまでも外部の力に頼らなければならず、地域が自立して活動を継続していくための人材が育たないという悪循環に陥ってしまいます。

このように「地域らしさ」をいかに演出し、活動を通じて地域にスキルと人を残していくかという視点が、eスポーツを地方創生に役立てるために必要となります。

※https://ai-government-portal.com/e%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84%E3%81%AE%E5%81%A5%E5%85%A8%E3%81%AA%E6%99%AE%E5%8F%8A%E6%94%AF%E6%8F%B4 eスポーツの健全な普及支援 行政情報ポータル
※https://note.com/localxbiz25/n/n5716f1172ac5 【地方創生】なぜ失敗する？よくある落とし穴とその事例（後編）note
※https://sportsbusiness.online/2024/04/04/nttesports-2/ eスポーツのビジネスとしての現況と地域活性化の事例 日本スポーツ産業学会

「5.eスポーツ活用における課題と対策」の主な参考文献

- 日本のゲームセンターに対する社会的認識の変遷 日本デジタルゲーム学会 夏季研究発表大会
  https://doi.org/10.57518/digrajprocsummer.2022.0_49
- eスポーツ（e-Sports）市場の分析と課題 「投げ銭」普及でスポンサー頼みから脱却を Frontier Eyes Online
  https://frontier-eyes.online/esports_money/
- 第3章「現状把握等」 公益財団法人 多摩未来メッセ（旧称：多摩産業交流センター）／多摩・島しょ広域連携推進会議
  https://www.tama-100.or.jp/cmsfiles/contents/0000001/1285/03.pdf
- 【地方創生】なぜ失敗する？よくある落とし穴とその事例（後編）note
  https://note.com/localxbiz25/n/n5716f1172ac5

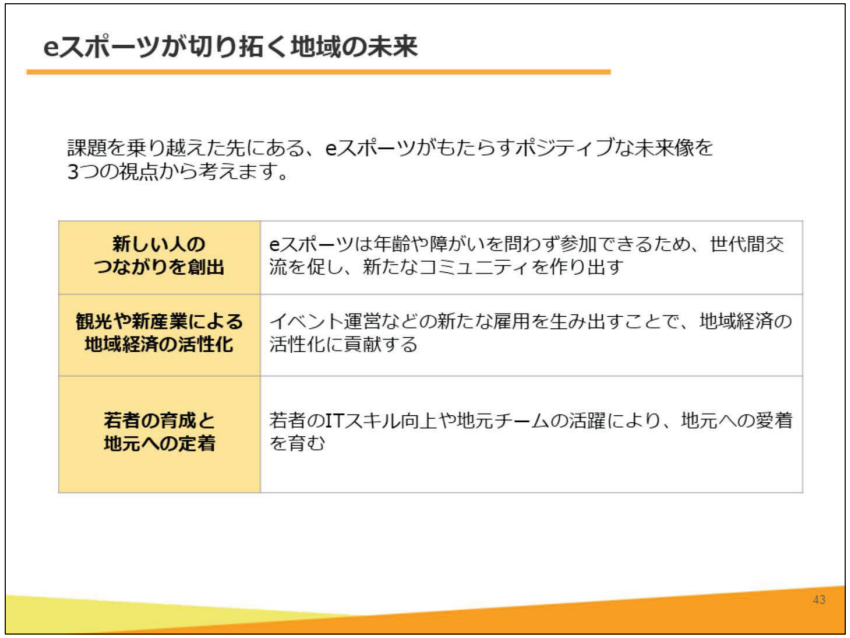
41

eスポーツ活用における課題と対策に関する参考文献です。

6.eスポーツと地方創生の未来展望

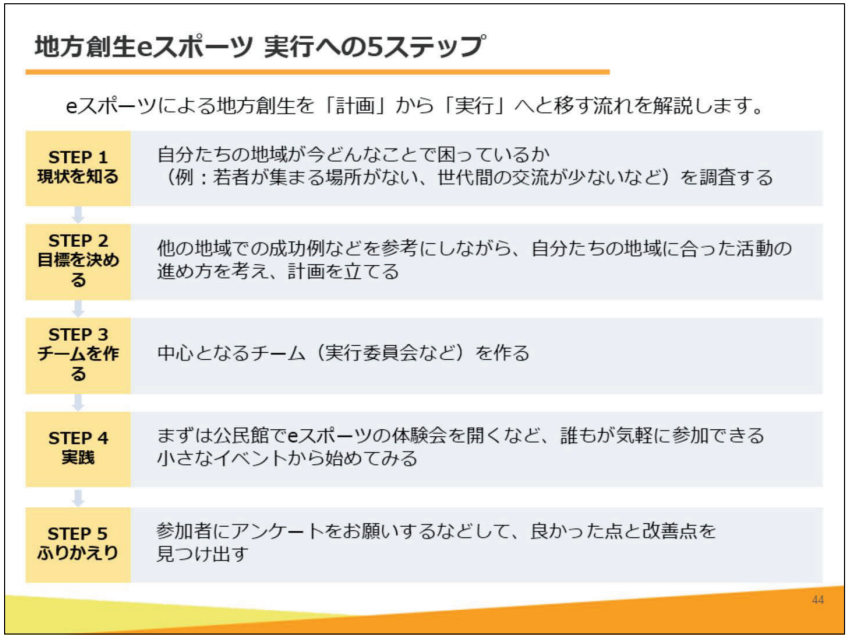
42

ここでは、eスポーツと地方創生のこれからについて、未来の可能性を探ります。



これまでの章で、eスポーツを地域で活用する上での様々な課題について紹介してきました。この最後の章では、そうした壁の先にある未来像を3つの視点から考えていきましょう。
まず一つ目は、「新しい人のつながりの創出」です。eスポーツは年齢や障がいの壁を越えて誰もが参加できるため、これまで交流が少なかった人々をつなぎ、世代を超えた新しいコミュニティを生み出す大きな力を持っています。
二つ目は、「観光や新産業による地域経済の活性化」です。大規模なイベント開催は観光客を呼び込むだけでなく、その企画・運営や動画配信といったデジタル関連の分野で地域に新たな雇用を生み出し、経済全体を活性化させることに貢献する可能性があります。
そして三つ目が、「若者の育成と地元への定着」です。若い世代がeスポーツを通じてITスキルを高めたり、地元の名前を冠したチームの活躍を一体となって応援したりすることは、地域への愛着を育み、将来の地元定着へと繋がる可能性があります。これらの未来像は、eスポーツが単なるエンターテイメントではなく、地域社会を豊かにする可能性を持つツールであることを示しています。

※https://www.city.yokohama.lg.jp/shikai/gikaikyoku/journal.files/r6-1.pdf 市会ジャーナル 令和６年度 Vol. 1特集 ｅスポーツ ～地方自治体のニーズに合わせた発展と取り組み～ 横浜市会議会局 政策調査課
※https://www.city.imabari.ehime.jp/simingamannaka/wakate-PT/R5/10.pdf eスポーツが拓く地域振興プロジェクトチーム 令和5年度最終発表 今治市
※https://note.com/sync_sz/n/n369e16aa0d84 eスポーツで地方創生を加速：地域活性化の新しい可能性 SYNC（シンク）eスポーツとビジネスを繋ぐメディア
※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/ eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://urc.or.jp/wp-content/uploads/2024/03/ups25_park.pdf 福岡市における e スポーツ振興のルールづくりに関する研究― 韓国の事例を参考に ― 都市政策研究第25号
※https://afras.jp/column/2196/ eスポーツを用いた自治体の取り組みとは？具体的な事例を紹介 AFRAS



これまでeスポーツが持つ価値や事例を紹介しました。次は「eスポーツで地域を元気にしたい」という想いを、具体的な計画と実行へと移すための、5つのステップを解説します。

まずSTEP1は、自分たちの地域が今どんなことで困っているかという「現状を知る」ことから始めます。
次にSTEP2では、その課題に対してeスポーツで何ができるか、先進事例も参考にしながら具体的な目標を決めます。
そしてSTEP3でチームを作り、
STE4でP実践していきます。

ここでは公民館での体験会のように、まずは誰もが気軽に参加できる小さなイベントから始めることが成功の鍵となります。
最後に最も大切なのがSTEP5の「ふりかえり」です。参加者の声を聞き、良かった点や改善点を見つけ出すことで、次へと繋がる持続的な活動にしてきます。このサイクルを意識していきます。

展望①：新たな「関係」の創造

- **年齢や障害の壁を越えた交流**
  - ○ eスポーツは年齢や障害に関わらず対等に楽しめるため、多様な人々が交流するきっかけとなる
- **世代をつなぐ新しい交流**
  - ○ 高齢者と若者が楽しみを共有できるため、世代間の交流を促し、地域コミュニティを活性化させる
- **地域を応援するファンを増やす**
  - ○ 観光と連携したeスポーツは、地域を応援するファンを作る可能性がある

障がい者の雇用促進を目的としたeスポーツ大会「ePARA2019」

eスポーツで高齢者と若者が世代間交流　広島

45

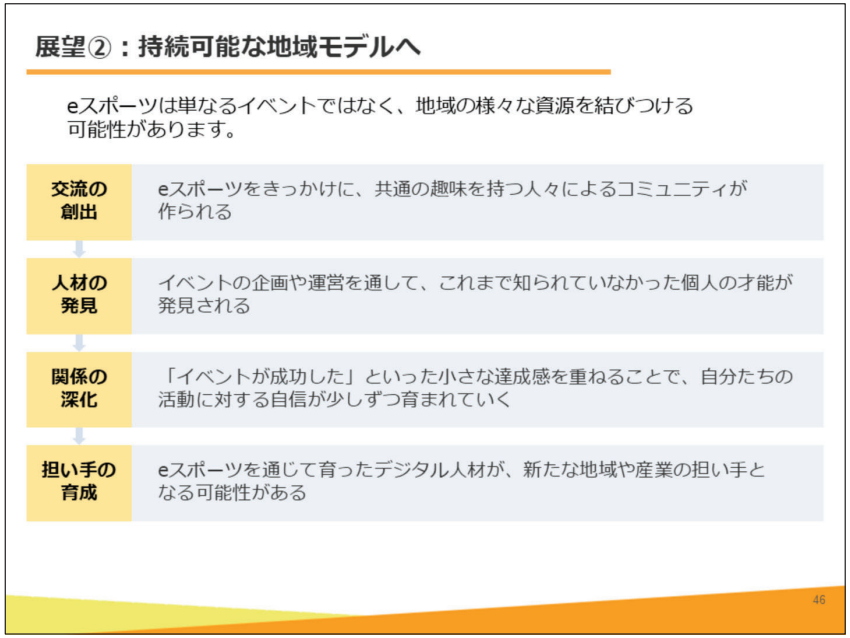
eスポーツが切り拓く未来像のひとつは、これまでになかった人々のつながりを創り出すことです。eスポーツの特性の一つは、年齢や性別、さらには身体的な障がいの有無に関わらず、誰もが同じルールのもとで対等に楽しめる点にあります。このバリアフリーな特性が、普段の生活では出会う機会のなかった多様な人々を結びつけ、新しいコミュニケーションが生まれるきっかけとなります。

特に人口減少と高齢化が進む地域において、eスポーツは世代間の断絶という課題を乗り越えるものとなり得ます。例えば、お孫さんとおじいさん、おばあさんが共通のゲームでチームを組み、一緒に目標に向かって協力し合う光景は、失われつつある世代を超えた交流を生み出し、地域コミュニティ全体を活性化させる可能性を持ちます。

さらにeスポーツは地域の中だけでなく、外との新しい関係性も築きます。観光と結びついたイベントなどを通じて地域を訪れた人々が、その土地の魅力に触れ、継続的に地域を応援してくれるファンになる可能性もあります。このように、eスポーツは地域の内外に新たな人の輪を広げ、社会的なつながりを豊かにしていく可能性を持ちます。

※https://www.city.yokohama.lg.jp/shikai/gikaikyoku/journal.files/r6-1.pdf 市会ジャーナル 令和６年度 Vol. 1特集 ｅスポーツ ～地方自治体のニーズに合わせた発展と取り組み～ 横浜市会議会局 政策調査課
※https://ai-government-portal.com/e%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84%E3%81%AE%E5%81%A5%E5%85%A8%E3%81%AA%E6%99%AE%E5%8F%8A%E6%94%AF%E6%8F%B4 eスポーツの健全な普及支援 行政情報ポータル
※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/ eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://www.sustainablebrands.jp/news/1195001/ 「障がい者の可能性を示したい」元裁判所職員がeスポーツで就労支援 SB JAPAN

※https://news.ntv.co.jp/category/society/hta1bfb1c49d9f404a9710a1c9c08a670c ｅスポーツで高齢者と若者が世代間交流　広島 広テレ! NEWS

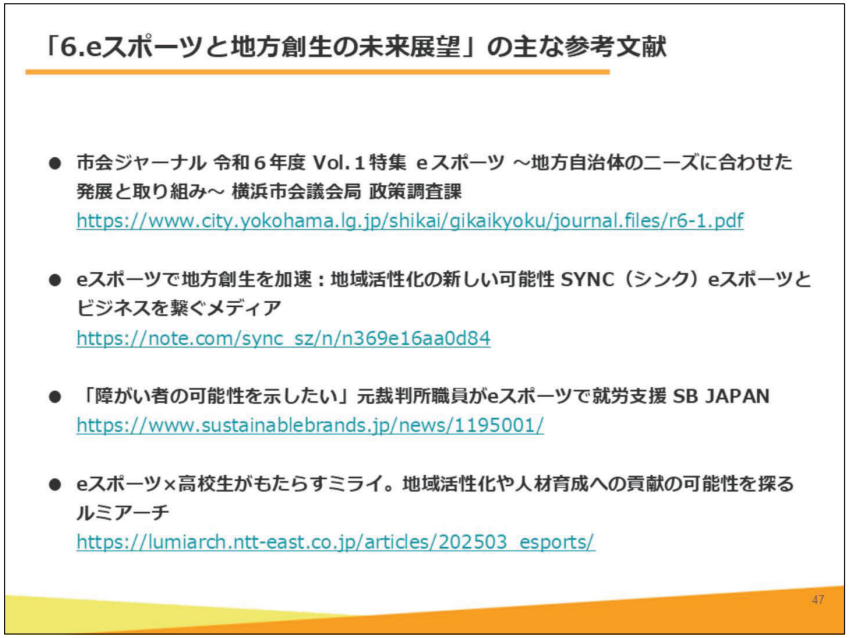


eスポーツが切り拓く未来像の二つ目は、それが一過性のイベントに留まらず、地域が自ら活力を生み出し続ける可能性を持つ点です。eスポーツは地域の様々な人々や資源を結びつけます。

まずeスポーツという共通の趣味が、年齢や立場を超えた人々を集め、新しいコミュニティを創り出します。
次にイベントの企画や運営に挑戦する中で、「この人はリーダーシップがある」「この子は配信技術がすごい」といった、これまで地域の中で見過ごされてきた個人の才能が発見されます。

「イベントが成功した」というような小さな達成感をみんなで分かち合う経験は、参加者同士の絆を強め、自分たちの活動への自信に繋がります。
そして最終的に活動を通じてデジタルスキルや企画力を身につけた若者たちが、将来のデジタル地域産業を支える新しい担い手として育成されていく可能性を持ちます。このようにeスポーツを核として「交流→発見→深化→育成」というサイクルを地域の中で回していくことこそが、持続可能な地域創生の姿と言えるでしょう。

※https://www.parasapo.tokyo/topics/100637 人をつなぐ、街をつくる、社会を変える。さまざまな課題を解決に導く“eスポーツ”の可能性 パラサポWEB
※https://note.com/sync_sz/n/n369e16aa0d84 eスポーツで地方創生を加速：地域活性化の新しい可能性 SYNC（シンク）eスポーツとビジネスを繋ぐメディア
※https://lumiarch.ntt-east.co.jp/articles/202503_esports/ eスポーツ×高校生がもたらすミライ。地域活性化や人材育成への貢献の可能性を探る ルミアーチ



eスポーツと地方創生の未来展望に関する参考文献です。

7.まとめ

48

eスポーツが単なる娯楽にとどまらず、人口減少やコミュニティの希薄化といった地域の課題に対する解決策となり得ることを、具体的な事例と共に紹介してきました。ここでは「なぜ地方創生にeスポーツなのか？」という問いに再度戻り、重要なポイントを改めて整理しましょう。

まとめ1：なぜeスポーツか？：地域の課題とeスポーツの価値

本講座の出発点であった「地域の課題」と、eスポーツが提供できる「解決策としての価値」の対応関係を改めて整理します。

地方が抱える複合的な課題	eスポーツがもたらす3つの価値
産業・経済の課題 若者が都心に流出、主要な産業で働き手が不足	**経済的価値** デジタル分野で新たな雇用を生む
社会・コミュニティの課題 世代を超えた交流の機会が激減、居場所の不足	**社会的価値** 共通の趣味が世代を超えた新たな交流を生む
健康・福祉の課題 一人暮らしの高齢者の孤立、いきがいの喪失	**健康的・文化的価値** 認知機能の向上や新たな生きがいを生む

49

まず「なぜ地方創生にeスポーツなのか？」という問いに立ち返り、重要なポイントを改めて整理しましょう。

日本の地方が「産業・経済」「社会・コミュニティ」「健康・福祉」という、互いに関連し合う課題に直面していることを学びました。
一方でeスポーツが単なる娯楽ではなく、「経済的価値」「社会的価値」「健康的・文化的価値」という3つの力を持っていることも確認しました。

例えば、若者の流出や働き手不足という経済の課題に対しては、eスポーツがデジタル分野で新たな雇用を生み出すという経済的価値で応えることができます。
同様に、世代間の交流が減っているという社会の課題には、共通の趣味で人々をつなぐ社会的価値が、高齢者の孤立という福祉の課題には、生きがいを生み出す健康的価値が、それぞれ解決の糸口となり得えます。このようにeスポーツは地方が抱える様々な側面の課題に同時にアプローチできる可能性を持つツールであることが分かります。

まとめ2：何をするか？：eスポーツ活用の方向性

eスポーツの価値を実際に地域で活かすための効果的な方法について、
改めて確認します。

	目指すゴール
イベント型	eスポーツの大会などのイベントを開催し、短期間に多くの人々を呼び込むことで、その地域の魅力を広く知ってもらう
福祉・健康型	eスポーツを通じて、子どもからお年寄りまでが一緒に楽しむ機会を作り、住民の健康増進や地域活動への参加を後押しする
施設・拠点型	eスポーツをいつでも誰でも楽しめる専用の場所を作り、地域の人々が自然に集まる新しい交流の場とする
チーム・産業型	「ご当地チーム」を結成して地域全体で応援することで、自分たちのまちに対する愛着を育てる
教育・人材育成型	eスポーツを教材として学校の授業などに取り入れ、子どもたちが楽しみながらデジタルスキルを身につける

50

前のスライドでは「なぜeスポーツか」という問いに対して、地域の課題とeスポーツの価値が対応していることを確認しました。このまとめでは、その価値を実際に地域で活かすために何をすればよいのかという、活用の方向性改めて確認します。
まず「イベント型」は、大会などを開催して短期的に多くの人を呼び込み、地域の魅力を広く知ってもらうためのアプローチです。次に「福祉・健康型」は、子どもからお年寄りまでが一緒に楽しむ機会を作り、住民の健康増進やコミュニティへの参加を後押しします。「施設・拠点型」は、いつでも誰でも集まることができる専用の場所を作り、人々が自然に集う交流の場を創出するモデルです。さらに「チーム・産業型」は、「ご当地チーム」を結成して地域全体で応援することで、自分たちのまちへの愛着を育てます。そして最後に「教育・人材育成型」は、eスポーツを教材として活用し、子どもたちが楽しみながらデジタルスキルを身につけることを目指します。
どのモデルが自分の地域に最も合っているか、あるいは複数をどう組み合わせれば効果的かを考えることが、具体的な計画への第一歩となります。

全体の主な参考文献

- eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
  https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/
- eスポーツで自治体の課題を解決！ 気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
  https://business.esports-stadium758.jp/blog/22
- e-Sports×地域活性化！世代を超えるにぎわい創出 denON ENGINEERING
  https://denon-eng.jp/tips/topics-t/esportslocal_20250704/
- eスポーツを用いた自治体の取り組みとは？具体的な事例を紹介 AFRAS
  https://afras.jp/column/2196/
- 市会ジャーナル 令和６年度 Vol.１特集 ｅスポーツ ～地方自治体のニーズに合わせた発展と取り組み～ 横浜市会議会局 政策調査課
  https://www.city.yokohama.lg.jp/shikai/gikaikyoku/journal.files/r6-1.pdf

51

全体を通して参考になる参考文献のリストです。

５．e ラーニングコンテンツ（確認問題）

講義映像「資料編：イベント参考資料集」確認問題

動画No.	設問	問題文	選択肢	正答	解説
1	1	eスポーツイベントのプロセスは、企画、準備、運営の3つのステップのみで完結する構成になっている。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	イベントのプロセスは「①企画」「②準備」「③運営」に加え、終了後の振り返りや報告を行う「④事後」を含めた4つのステップで構成されています。（スライド3参照）
1	2	企画フェーズでは、まず参加者と目的を明確にし、「誰に何を届けたいか」というイベントの軸を定める。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	企画はイベントの根幹です。ターゲット層とイベントのゴールを設定することで、以降の準備や運営などの活動の軸が定まります。（スライド3、4参照）
1	3	ゲームタイトルの選定では、ターゲット層の嗜好は重要だが、IPホルダーからの許諾取得は必要ない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	ターゲット層に響くタイトルであることはもちろんですが、IPホルダー（権利元）からの許諾が得られるかどうかも選定時の重要な要素です。（スライド4参照）
1	4	イベント当日の進行スケジュールや台本の作成は、当日の状況に合わせるため運営フェーズに入ってから行う。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	スケジュールや台本は「Step 2 準備」の段階で作成します。これらを計画的に進めることで、当日のスムーズな運営が可能になります。（スライド5参照）
1	5	イベントは当日が終われば完了となるため、事後のアンケート分析や報告書作成は必須の工程ではない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	イベントを一過性で終わらせず、次回の活動に活かすために「Step 4 事後」は重要です。アンケート分析や報告書作成を通じて成果と課題を明確にします。（スライド7参照）
2	6	プロポーザル方式は、提示金額の安さのみを基準にして自動的に発注先を決める入札方式である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	プロポーザル方式は金額だけでなく、「提案内容の質」「実現可能性」「運営体制」などを総合的に評価し、最も優れた提案をした企業を選定する仕組みです。（スライド11参照）
2	7	行政がeスポーツを活用する目的の一つに、世代や属性を超えた地域住民同士の交流促進がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	eスポーツを通じて住民同士の交流を促し、高齢者や障がい者などを含む多様な人々が参加できる共生社会の推進を図ることが、募集趣旨の一つとして挙げられます。（スライド12参照）
2	8	自治体のeスポーツ事業には、大会を通じた観光誘客や地域ブランディングという狙いも含まれる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	eスポーツという新たなコンテンツを活用して地域への誘客や観光活性化を進め、自治体のブランド力を高める「産業振興」も重要な目的とされています。（スライド12参照）
2	9	行政が募集するeスポーツ事業では、青少年の健全育成や教育的活用は目的として除外されている。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	戦略的思考や協働力の育成を目的に、教育プログラムと連携してeスポーツを取り入れるなど、青少年の健全な成長に寄与することも募集趣旨の一つです。（スライド12参照）
2	10	プロポーザル募集要項の「金額」には、事業への報酬上限額や消費税の扱い等は記載されない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	「金額」の項目には、その事業に対して支払われる報酬の上限額や、消費税等の取り扱いが明記されます。提案者はこの範囲内で予算計画を立てる必要があります。（スライド13参照）
2	11	エキシビションマッチは、実力者や著名人による見せ場を重視した、観戦型のプログラムである。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	プロ選手や芸能人、ストリーマーなどによる試合で、トークや実況解説を組み合わせて演出することで、観客を楽しませることに重きを置いています。（スライド16参照）

3	12	フェス・ブース型は大会や体験など複数の要素を組み合わせ、飲食や物販なども併設する形式である。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	大会、体験会、ステージなどを複合的に実施する大型イベントです。お祭りのような要素を持ち、飲食や物販ブースを併設することも一般的です。（スライド16参照）
3	13	イベントを企画する際は、必ず一つのプログラム形式に絞る必要があり、複数の要素を組み合わせてはならない	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	イベントの目的や対象層に応じて、複数のプログラムを柔軟に組み合わせることが可能です。例えば「フェス・ブース型」は、大会や体験会などを組み合わせた複合イベントです。（スライド16参照）
3	14	「大会（競技型）」プログラムは、順位や勝敗を決定するためにトーナメント戦やリーグ戦形式で実施される。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	大会は明確な勝者を決定する競技型のプログラムです。トーナメントやリーグ戦などの形式がとられ、上位入賞者に賞品や賞金が用意されることも多くあります。（スライド16参照）
3	15	講習会・セミナー型のプログラムには、ゲーム技術の指導だけでなく、配信方法やマナーなどを解説するものも含まれる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	プロ選手による技術レクチャーだけでなく、配信講座や親子向けの理解講座、ルール・マナー解説など、教育的要素や職業理解を含むプログラムもこれに該当します。（スライド16参照）
4	16	詳細計画の「スケジュール」には、イベント当日の進行表のみを記載すれば十分である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	スケジュールは、当日の流れだけでなく、準備段階から当日、そして事後処理まで含めた時系列での進行計画を示す必要があります。（スライド27参照）
4	17	企画書の「予算」項目には、イベントにかかる費用だけでなく収入の見込みも含めて収支計画を立てる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	予算には、機材費や人件費などの支出だけでなく、参加費や協賛金などの予想される収入の見込みも詳細に算出し記載します。（スライド27参照）
4	18	企画書に「使用タイトルの選定理由」を記載することで、ターゲット層や目的との整合性を説明できる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	なぜそのゲームを選んだのか、その理由を説明することで、企画の意図やターゲットへの適合性を補強し、説得力を高めることができます。（スライド28参照）
4	19	運営体制図には主催者の役割のみを記載し、広報などで連携する外部の協力機関は記載する必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	運営体制には、主催・担当者の役割に加え、広報や運営を支援する企業・行政・有識者などの「協力機関」との連携構造も示します。（スライド28参照）
4	20	企画の価値を高めるため、「イベントによって期待される効果」として地域への波及効果などを提示する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	地域への経済効果やコミュニティ形成など、イベント実施後に期待される具体的な成果や効果を提示することで、企画の価値を伝えます。（スライド28参照）
5	21	企画フェーズの主なアウトプットは、当日の運営マニュアルや会場レイアウト図の作成である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	企画フェーズのアウトプットは「企画書・予算案・スケジュール」です。運営マニュアルやレイアウト図は、その後の「準備フェーズ」で作成される成果物です。（スライド33参照）
5	22	準備フェーズにおける「設置リハーサル」は、現地での機材接続や動作確認を行うために実施する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	機材準備の一環として、イベント本番前に現地で機材を設置し、接続テストや動作確認（リハーサル）を行うことで、当日のトラブルを未然に防ぎます。（スライド36参照）

5	23	運営当日の技術サポート担当は、ケーブル断線やソフト不具合などのトラブル発生時にリカバリーを行う。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	技術サポートは、機材やシステムに関連するトラブルへの迅速な対応（リカバリー）を専門とする役割であり、イベントの継続性を支える重要なポジションです。（スライド38参照）
5	24	全体統括責任者は、機材の必要スペック決定や会場設営計画の承認を主な役割として担当する。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	機材スペックの決定や設営計画の承認を行うのは「機器責任者」です。全体統括責任者は、企画目的の決定や予算・スケジュールの承認などを担います。（スライド40参照）
5	25	事後フォローでは、関係者からの質疑や意見を集約し、次回への改善点としてチーム内で共有する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	配布した報告書に対するフィードバックを整理・集約し、次回の企画や運営への改善点として社内共有することは、事後フォローの重要なプロセスです。（スライド39参照）
6	28	ゲームのプレイ許諾を得れば、その映像をインターネットで配信する権利も自動的に含まれることになる。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	映像・配信の権利（放映・配信権）は別途扱われることが多く、配信や放送で映像や音声を公開する場合は、その旨も含めて許可を申請し、確認する必要があります。（スライド45参照）
6	29	許諾申請の手順として、IPホルダーへ問い合わせる前に、使用するゲームやプラットフォームを明確にする。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	まずイベントで使用するゲームタイトル、プラットフォーム、バージョンを明確にします。これらが定まらないと、正しい窓口や必要な許諾範囲を特定できません。（スライド46参照）
6	30	許諾申請書には、参加人数や日時に加え、入場料の有無やスポンサーの有無といった情報も記載する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	イベントが有料か無料か、スポンサーがついているかといった情報は、IPホルダーが許諾の可否や条件（商用利用か否かなど）を判断するために不可欠な情報です。（スライド47参照）
6	31	公的なイベントであれば、許諾申請を行えば必ずIPホルダーから使用許可が得られると保証されている。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	申請しても、IPホルダーの方針やイベントの内容、時期などによっては許可が得られない可能性があります。そのため、代替案などのリスク管理も必要です。（スライド48参照）
6	32	無事に許諾が得られた場合でも、IPホルダーから提示されたロゴ表示などの条件には従う必要がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	許諾には条件が付されることが一般的です。これらに従わない場合、許諾の取り消しや損害賠償請求等のトラブルに繋がるため、条件を全面的に遵守する必要があります。（スライド48参照）
7	33	大会規約は、公平かつ安全な大会運営を実現するための「公式ルールブック」と定義される。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	大会規約は参加者の資格、競技方法、禁止事項、責任範囲などを定めたもので、イベントにおける公式なルールブックとしての役割を果たします。（スライド52参照）
7	34	規約には競技に関するルールのみを記載し、個人情報の扱いや免責事項などの法務条項は含めない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	規約には競技ルールのほか、個人情報の取り扱い、肖像権、免責事項、準拠法といったリスク管理や法務に関する条項も必須の要素です。（スライド53参照）
7	35	スポーツマンシップを担保するため、チート行為や暴言などの禁止行為と罰則を規定する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	公正な競技環境を維持するため、チートや暴言などの禁止行為を明記し、違反した場合の罰則を設けることでスポーツマンシップを担保します。（スライド52参照）

7	36	大会規約は参加者だけが守るものであり、主催者の権利や責任の範囲を示す必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	規約は「主催者と参加者双方の権利・責任の境界を明確にする」ためのものです。免責事項などを通じて主催者側の責任範囲も定義します。（スライド52参照）
7	37	大会中の写真や映像を広報に利用する場合、規約内で肖像権の扱いについて同意を得るようにする。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	参加者の写真や映像を配信や広報物に使用するため、「個人情報・肖像権の取扱い」の項目で事前に利用への同意を得ることが重要です。（スライド53参照）
8	38	大会ルールは、ゲーム設定や禁止行為などを記し、共通の基準で公正に競技を成立させるためのものである。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	大会ルール（レギュレーション）は、そのタイトルを公正に競技化するために、ゲーム設定・試合形式・勝敗判定・ペナルティなどを具体的に記した約束事です。（スライド56参照）
8	39	大会ルールは選手間の取り決めであり、観客や運営スタッフがその内容を把握する必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	選手だけでなく運営スタッフも観客もルールを共有することで、公平な対戦を実現し、観戦者も試合内容を理解しやすくなります。全員が従うべきものです。（スライド56参照）
8	40	事前にルールを決める目的の一つは、トラブル発生時の対応を明確にし、試合をスムーズに進めることだ。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	あらかじめルールを決めておくことで、トラブルが起きても「どうすればいいか」がすぐに分かり、試合進行の遅延を防ぐことができます。（スライド56参照）
8	41	試合中の回線切断などのトラブル対応手順は、状況により異なるため事前のルールには記載すべきではない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	回線切断や機材不具合時の対応手順、そして最終判断を行う運営の権限などを明示しておくことで、不測の事態にも公平かつ迅速に対処できます。（スライド57参照）
8	42	公正な環境を統一するため、使用するゲームのバージョンやコントローラーの指定もルールに盛り込む。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	プレイヤーが同じ条件で競えるよう、採用するゲームのバージョン、マップ、使用可能なコントローラーの種類などの「環境」を統一するための指定を行います。（スライド57参照）
9	43	タイムスケジュールにはイベント本番の時間帯のみを記載し、設営や撤収の時間は含めなくてよい。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	スケジュールは「設営開始から完全撤収まで」の一連の流れを確認するためのものです。準備や片付けの時間も含めて管理することで、全体の遅延を防ぎます。（スライド62、64参照）
9	44	会場レイアウト図には、機材や座席の配置だけでなく、参加者やスタッフの動線も書き込む必要がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	どこに何があるかだけでなく、人がどう動くか（動線）を計画することで、スムーズな誘導や安全確保が可能になります。特に混雑時の流れを想定することが重要です。（スライド66参照）
9	45	「ゲームの進行」の項目は、スタッフの裏方作業ではなく、参加者が何をすればいいかを中心に記述する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	この項目は円滑なオペレーション手順書であり、参加者を迷わせないことが目的です。「準備→進行→撤収」の流れで、参加者の行動手順を明確にします。（スライド68参照）
9	46	組織図は単なる役職紹介であり、トラブル発生時の報告ルートや指揮命令系統とは関係がない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	組織図には、責任の所在を明確にし、緊急時に「誰が誰に報告し、誰が指示を出すか」という指揮命令系統を確立する重要な役割があります。（スライド69参照）

9	47	緊急時対応計画には、社内の連絡網だけでなく、警察や救急などの外部機関への連絡先も明記する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	トラブル発生時に慌てず対応できるよう、110番や119番、会場防災センターなど、緊急時に連絡すべき外部機関の連絡先リストもマニュアルに必須です。（スライド70参照）
10	48	進行台本はイベントの流れを記したものであり、音響や照明などの技術的な指示は記載しない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	進行台本には、司会者のセリフだけでなく、各シーンでの音響、照明、映像などの具体的な演出指示も時系列に沿って詳細に記載する必要があります。（スライド73参照）
10	49	進行台本を共有することで、スタッフ全員がいつ何が起こり何をすべきかを把握し、連携が可能になる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	台本は関係者間の「共通認識」を形成するためのツールです。全員が同じ台本を持つことで、スムーズな連携と、トラブル時の迅速な対応が可能になります。（スライド73参照）
10	50	進行台本の「詳細指示」には、司会者のセリフを一言一句記載し、アドリブを一切禁止する必要がある。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	「詳細指示」にはセリフの要点や流れを記載しますが、必ずしも一言一句を拘束するものではありません。状況に応じた柔軟な対応も求められます。（※資料ではセリフを記載とありますが、アドリブ禁止までは言及されていません。スライド74参照）
10	51	進行台本と進行用スライドは独立したものであり、台本上でスライドの切り替え指示を出す必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	スムーズな進行のため、台本のどのタイミングでどのスライドを出すかを明確に指示し、台本とスライドを連携させる必要があります。（スライド76参照）
10	52	進行台本の「本番の流れ」部分は、オープニングからエンディングまでを時系列ではなく重要度順に書く。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	「本番の流れ」は、イベントの開始から終了までを「時系列」で詳細に記述します。時間の流れに沿って書かれていないと進行管理ができません。（スライド74参照）
11	53	応募フォームのプレイヤー情報には、本人確認や連絡のため氏名やメールアドレスを入力させる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	参加者の氏名（またはハンドルネーム）、年齢、連絡先などは、本人確認や当日の連絡を行うために不可欠な基本情報として収集する必要があります。（スライド79参照）
11	54	チーム戦の応募であっても、代表者の情報のみを収集し、他メンバーの情報は入力しなくてよい。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	チーム戦の場合は、チーム名や代表者名だけでなく、チームメンバー全員のプレイヤー名や連絡先など、編成に必要な情報を記載する必要があります。（スライド79参照）
11	55	応募フォームには参加規約や免責事項を掲載し、参加者に同意のチェックを求める必要がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	後のトラブルを防止するため、参加規約、免責事項、個人情報の取り扱いなどを明記し、応募時点で内容を確認の上、同意を得ておくことが重要です。（スライド79参照）
11	56	未成年者がイベントに参加する場合でも、応募フォームで保護者の同意を求める必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	未成年者の参加においては、法的な責任やトラブル回避の観点から、保護者の同意を求める項目を設けることが一般的であり、推奨されます。（スライド79参照）
11	57	応募フォームの項目には、年齢や住んでいる地域などの属性情報は含めず、連絡先のみに限定すべきだ。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	大会の参加資格（年齢制限）の確認や参加者層の分析を行うため、属性情報もプレイヤー情報として収集するポイントの一つです。（スライド79参照）

12	58	地域振興を目的とするイベントでは、商店街へのポスター掲示などのオフライン広報は効果が低い。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	地域イベントでは、商店街へのポスター掲示や広報誌への掲載など、地域住民が日常的に接する場所やメディアを活用することが、認知拡大や信頼獲得に非常に重要です。（スライド83参照）
12	59	商店街や公共施設に広報協力を依頼する際は、事前の関係構築や相手へのメリット提示が重要である。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	ポスター掲示などは相手の協力があって実現します。イベントの趣旨を丁寧に説明し、地域活性化など相手にもメリットがあるような関係を築く交渉力が求められます。（スライド83参照）
12	60	eスポーツは若者向けのコンテンツであるため、広報活動のターゲットを高齢者に広げる必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	地域交流を目的とする場合、高齢者も重要な参加対象です。広報誌などのオフライン媒体を活用し、世代を超えた参加を促すことが求められます。（スライド83ノート参照）
12	61	商店街にポスターを掲示する場合、空いているスペースがあれば許可なく自由に貼って問題ない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	掲示には必ず所有者や管理者の許可が必要です。無断掲示はトラブルの元となり、イベントや主催者の信頼を損なうため、事前の交渉が不可欠です。（スライド83ノート参照）
12	62	オフライン広報の依頼では、相手と良好な関係を築くためのコミュニケーション力が重要となる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	ポスター掲示などは相手の協力が必要です。イベントの趣旨を説明し、相手にもメリットがあるような協力関係を築く交渉力が求められます。（スライド83ノート参照）
13	63	電源ドラムを使用する際はケーブルを巻いたままの状態ですべての差込口を使う。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	電源ドラムを巻いたまま使用すると発熱による事故の危険があります。使用する際は、必ずケーブルをすべて伸ばして使う点に注意が必要です。（スライド88参照）
13	64	交流がメインのイベントであっても、ゲーミングモニターを使うことで映像が見やすくなる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	ゲーミングモニターは滑らかな映像表示が特徴で、競技用としてはもちろん、交流会においても高精細で見やすい画面環境を提供できます。（スライド89参照）
13	65	eスポーツで使用するゲーミングPCはデスクトップ型に限られ、ノートPCは使用されない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	eスポーツタイトルを快適にプレイできるスペックがあれば、デスクトップPCだけでなく、高性能なノートPCが使用されることもあります。（スライド89参照）
13	66	ゲームソフトは正規のものであれば、バージョンや設定を確認せずにそのまま大会で使用してよい。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	プラットフォームに応じた正規のソフトウェアが必要ですが、大会規定に沿った「バージョン」や「設定」に合わせて使用する必要があります。（スライド89参照）
13	67	ヘッドセットはゲーム内の音を聞くだけでなく、チームメイトとのボイスチャットにも使用する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	選手や実況者が使用するヘッドセットは、ゲーム音を正確に聞き取るほか、マイクを通じてチーム連携や実況を行うために重要な役割を果たします。（スライド89参照）
14	68	会場レイアウト図は設営の指示書としてのみ使用され、イベント終了後の撤収作業には役立たない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	レイアウト図は、機材や備品が元々どこにどのように配置されていたかを示す基準となるため、撤収作業時の確認や原状復帰の際にも役立ちます。（スライド94参照）

14	69	配線図は、どの機材をどのようなケーブルで接続するかを、誰が見ても分かるように記したものである。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	専門知識がないスタッフでも迷わず設営できるよう、各機材をどの種類のケーブルでどう接続するかを線で結んで視覚的に分かりやすく示します。（スライド95参照）
14	70	会議室を利用するような小規模なイベントであれば、会場レイアウト図を作成する必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	規模に関わらず、スペースの有効活用や安全確保のためにレイアウト図は重要です。（スライド96参照）
14	71	配線図を作成する際は、機材の接続経路だけでなく、使用するケーブルの種類も明確にする必要がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	配線図は「どのような種類のケーブルで」接続するかを示すものです。HDMIやLANなどケーブルの種類を特定することで、設営時の迷いやミスを防ぎます。（スライド95参照）
14	72	会場レイアウト図を作成する際は、会場の正確な見取り図（図面）を使用せず、白紙に手書きで十分である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	レイアウト図は「会場見取り図に落とし込む」ものです。スペースの有効活用や動線確保のためには、正確な図面をベースに配置を計画する必要があります。（スライド94参照）
15	73	アンケートの質問項目はすべて選択式にし、集計が困難な自由記述欄は設けるべきではない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	選択式では拾いきれない具体的な意見や新たなアイデアを吸い上げるため、「自由意見・要望」の項目を設け、参加者の生の声を集めることが重要です。（スライド99参照）
15	74	アンケートではゲーム体験の楽しさだけを聞き、スタッフの対応や会場環境については質問しない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	イベントの質を総合的に高めるため、「運営・環境について」の項目で、スタッフの対応や会場の雰囲気、設備の良し悪しも把握する必要があります。（スライド99参照）
15	75	報告書を作成する目的の一つは、イベントの成功を伝えて次回以降の支援や協力を促すことだ。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	イベントの成果を具体的に示すことで、関係者からの信頼を得て、次回以降の継続的な支援や協力関係の構築（継続支援の獲得）を目指します。（スライド101参照）
15	76	報告書は社内の記録用資料であり、行政やスポンサーなどの外部関係者へは提出してはならない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	報告書は関係各所への成果報告に活用されます。行政、IPホルダー、スポンサー等へ提出し、事業の有効性を示し説明責任を果たすためのものです。（スライド101参照）
15	77	報告書には企画意図や実施内容に加え、参加者数や収支などの客観的データも網羅して記録する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	報告書は単なる感想文ではなく、参加者数や配信視聴数、会計収支、アンケート結果などの客観的なデータと共に成果を記録した公式文書です。（スライド101参照）
16	78	報告書の「実施結果」には、来場者数などの数値だけでなく、運営側の所感や課題も記述する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	定量的なデータ（来場者数や属性）に加え、定性的な情報（成果、課題、参加者の反応などの所感）をまとめて記述することで、イベントの多面的な評価を伝えます。（スライド104参照）
16	79	報告書は公的な文書であるため、イベント当日の様子を撮影した写真は掲載してはならない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	報告書には「実施の様子」として、競技風景や参加者の表情、会場全景などが伝わる写真を掲載することが推奨されています。視覚情報はイベントの成功を印象付けます。（スライド104参照）

16	80	報告書の「実施概要」には、当日のプログラム内容や広報活動の実績については記載しない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	「実施概要」はイベントの全体像を伝える部分であり、日時や会場だけでなく、主なプログラム内容や実施した広報活動についても記述する必要があります。（スライド104参照）
16	81	報告書にアンケート結果を載せる際は、集計データの提示だけでなく分析を加えることが望ましい。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	単に集計結果の表やグラフを貼るだけでなく、特徴的なポイントの説明や、実施した効果などの定量的な分析を加えることで、報告書の説得力が高まります。（スライド104参照）
16	82	報告書の表紙にあたる「基本情報」には、イベント名や提出先に加え、報告者名も明記する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	誰が誰に対して報告するものかを明確にするため、イベント正式名称、報告書タイトル、提出先、そして報告者名（団体名など）を基本情報として記載します。（スライド104参照）

講義映像「地方創生編：地方創生とeスポーツ」確認問題

章	設問	問題文	選択肢	正答	解説
1	1	日本の総人口は2050年には2020年よりも2,000万人以上減少する見込みである。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	国の予測では2050年の総人口は約1億468万人となり、2020年と比較して2,000万人以上減少するとされています。（スライド5参照）
1	2	自治会や消防団への加入率は近年上昇しており、地域の相互扶助の機能は強化されている。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	加入率は低下しており、組織の弱体化が進んでいます。これにより、災害時などに住民同士の助け合いが揺らいでいることが地域の課題となっています。（スライド7参照）
1	3	若者が都市部へ流出する要因には、進学機会の集中や賃金・求人環境の格差などが挙げられる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	進学や就職の際、より多くの機会や高い給与を求めて若者が都市部へ移住し、そのまま戻らないケースが増えています。これが地方の活力低下の一因となっています。（スライド6参照）
1	4	高齢者の社会参加や活動機会が減少しても、健康寿命や自立して生活できる期間に影響はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	地域での活動機会の減少は、自立して生活できる期間である「健康寿命」を短くする要因となります。社会参加は心身の健康維持に重要であり、eスポーツの活用が期待される分野です。（スライド8参照）
1	5	スーパーや診療所などの生活サービスが失われても、地域の魅力や人口流出には影響しない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	生活基盤となるサービスが失われることは地域の魅力を低下させ、不便さからさらなる人口流出を招くという悪循環を生んでいます。生活サービスの維持は地方創生の重要課題です。（スライド8参照）
2	6	eスポーツイベントの開催は、宿泊や飲食といった消費を促し地域経済を活性化させる効果がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	大会やイベントには全国から選手やファンが訪れます。彼らが地域に滞在し、ホテルに宿泊したり飲食店を利用したりすることで、直接的な経済効果が地域にもたらされます。（スライド11・13参照）
2	7	eスポーツは年齢や性別、身体能力を問わず参加できるため、世代を超えた交流を生むことができる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	eスポーツは身体的なハンディキャップや年齢の差に関係なく、同じ土俵で楽しめるのが特徴です。これにより、高齢者と若者がチームを組むなど、新しいコミュニティが形成されます。（スライド11・14参照）
2	8	eスポーツは指先や脳を使うが、高齢者の認知機能の維持や改善に対する効果は期待できない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	状況判断や指先の操作は脳への良い刺激となり、認知機能の維持・向上やフレイル予防に効果があることが研究で示されています。また、仲間と楽しむことで生きがい作りにも貢献します。（スライド11・15参照）
2	9	eスポーツは「遊び」の要素が強いため、地域独自の新たな文化的なイメージを作ることはできない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	eスポーツを通じて「eスポーツのまち」という新しいブランドを確立したり、地域の伝統的な文化と融合させたりすることで、地域独自の新たな文化的価値を生み出すことが可能です。（スライド12参照）
2	10	地域のeスポーツチームを結成し応援することは、住民の一体感を生み郷土愛を育むことにつながる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	地元のプロサッカーチームなどを応援するのと同様に、地域名を冠したeスポーツチームを住民が一体となって応援することで、「自分たちのまち」への愛着や誇りが育まれます。（スライド12・14参照）

3	11	地方創生におけるeスポーツ活用の5つのモデルについてです。「イベント型」は短期間で多くの人を呼び込み、地域のPRや経済効果につなげやすい特徴がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	「イベント型」は大会や体験会を通じて短期間に人を集めることができるため、効果を実感しやすく、地域の魅力を発信したり、宿泊・飲食などの経済効果を生み出す起爆剤として有効です。（スライド19参照）
3	12	「イベント型」の主な目的は、住民が毎日通える常設の居場所を作り、長期的なケアを行うことである。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	毎日通える居場所作りや継続的な交流を主な目的とするのは「施設・拠点型」です。「イベント型」は短期集中での集客や話題作り、地域のPRを主目的とするアプローチです。（スライド19・21参照）
3	13	「チーム・産業型」では、地域名を冠したチームの活躍を通じて、住民の郷土愛を育むことができる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	地元のプロチームが「地域の顔」として活動することで、住民が一体となって応援する機運が高まります。これにより、地域への愛着を生み出すことを目指します。（スライド22参照）
3	14	「教育・人材育成型」は、プロゲーマーになるためのゲームのプレイ技術を向上させることが主な目的だ。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	プレイ技術だけでなく、論理的思考力、コミュニケーション能力、ICTスキル、イベント運営能力など、デジタル社会を生き抜くための幅広い能力を育むことを目的としています。（スライド23参照）
3	15	「福祉・健康型」は、ゲーム操作による脳への刺激を活用し、高齢者などの健康増進を目指すものである。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	状況判断や指先の操作が脳のトレーニングになるため、認知機能の維持やフレイル予防に役立ちます。また、仲間と楽しむことで生きがいを創出し、心身の健康を支えることを目的としています。（スライド20参照）
5	16	「ゲームは単なる遊び」という認識の違いが、eスポーツ活用の障壁となることがある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	世代によってはゲームに否定的なイメージを持つことがあり、この認識のズレが地域での理解や協力を得る際の「社会的・文化的な壁」となります。対話を通じた理解促進が必要です。（スライド37参照）
5	17	イベントの運営資金は大手スポンサーに頼りがちで、地域にお金が回りにくい課題がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	スポンサー収入は地域外の企業から入ることが多く、イベント自体は盛り上がっても、地元の商店などに直接的な利益が還元されにくいという「経済効果の壁」があります。（スライド38参照）
5	18	eスポーツは場所を選ばず実施でき、地域独自の魅力を打ち出すことが容易である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	インターネットがあればどこでもできるという利便性は、逆に「なぜその地域でやるのか」という独自性を出しにくい要因になります。地域の特産品などと結びつける工夫が必要です。（スライド40参照）
5	19	運営を外部企業に完全に委託してしまうと、地域にノウハウや人材が育たない恐れがある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	専門知識が必要だからと企画・運営を外部に丸投げすると、イベントは成功しても地域にノウハウが蓄積されません。地域の人材を巻き込み、自立して運営できる体制を作ることが大切です。（スライド40参照）
5	20	eスポーツの教育的効果は既に社会全体に多く知られており、特別な説明をしなくても理解される。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	論理的思考などが養われることは知られつつありますが、社会全体での共通認識には至っていません。どのような教育的価値があるのかを丁寧に伝え、理解を広げる努力が必要です。（スライド37参照）

6	21	実践の段階で、最初からインパクトを狙って大規模な大会を開催することが、成功への近道である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	公民館での体験会など、まずは誰もが気軽に参加できる小さなイベントから始めることが推奨されています。無理のない規模から育てていくことが大切です。（スライド44参照）
6	22	eスポーツでは体力差が出にくいため、高齢者と若者が協力し合う世代間交流が可能である。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	eスポーツは対等に楽しめるため、祖父母と孫がチームを組むといった世代を超えた交流が実際に生まれています。これは希薄になりがちな地域のつながりを取り戻すのに有効です。（スライド45参照）
6	23	イベント終了後の「ふりかえり」は、活動を持続的に改善していくために不可欠なステップだ。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	「ふりかえり」で参加者の声を聞き、良かった点や改善点を洗い出すことが重要です。このプロセスを経ることで、次回の活動をより良いものへと進化させることができます。（スライド44参照）
6	24	地域モデルを持続させるには、人材育成などの手間は省き、一過性のイベント開催だけに集中すべきだ。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	一過性のイベントで終わらせるのではなく、「交流→発見→深化→育成」というサイクルを回し、将来の地域や産業の担い手を育てていく視点が持続可能な地域創生には不可欠です。（スライド46参照）
6	25	イベントの運営を通じて、普段は見えにくい個人のリーダーシップや才能が発見されることがある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	企画や運営に挑戦する中で、「この人はまとめ役がうまい」「配信技術がある」といった、地域に埋もれていた人材の才能が「発見」されることがあります。（スライド46参照）
7	28	「ご当地チーム」を結成し地域全体で応援することは、まちに対する愛着を育てる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	「チーム・産業型」は、地域名を冠した「ご当地チーム」を結成・運営し、それを地域全体で応援することを通じて、住民の自分たちのまちに対する愛着や一体感を育てるモデルです。（スライド50参照）
7	29	「イベント型」の主な目的は、いつでも誰でも集まることができる常設の場所を作ることである。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	常設の場所を作り交流の場とするのは「施設・拠点型」です。「イベント型」は、大会などを開催して短期間に多くの人を呼び込み、地域の魅力を広く知ってもらうモデルです。（スライド50参照）
7	30	若者の社会的な孤立を防ぐためには、家や学校以外で気軽に集まれる「居場所」の確保が必要である。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	特に若い世代において、家庭や学校以外の「第三の居場所」が不足していることが課題です。eスポーツ施設などは、そうした人々が気軽に集い交流できる新たな居場所として期待されています。（スライド7参照）
7	31	地域でのeスポーツ活動を成功させるには、行政や地元企業とは連携せず、若者だけで進めるべきだ。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	持続的な活動にするには、行政、民間企業、地域団体などが連携する「官民連携」のサポート体制が不可欠です。それぞれの強みを活かし協力し合うことが成功の鍵となります。（スライド28参照）
7	32	イベントが成功したという小さな達成感の積み重ねは、活動に対する自信や地域の絆を深める。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	最初から大きな成果を求めず、小さな成功体験を共有することで「自分たちにもできる」という自信が育まれます。この「関係の深化」が、持続可能な地域モデルを作る土台となります。（スライド46参照）

令和 7 年度 文部科学省委託事業
専門職業人材の最新技能アップデートのための専修学校リカレント教育推進事業

地方創生を促進する e スポーツスタートアップ人材を育成する
最新技能アップデートプログラム開発事業
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。