

令和4年度 文部科学省委託事業 専修学校による地域産業中核的人材養成事業

高・専一貫教育によるeスポーツ中核人材養成モデル開発事業

事業成果報告書

令和5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4年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」の成果をとりまとめたものです。

目次

【事業概要編】	4
1. 事業の概要	5
1.1. 趣旨・目的.....	5
1.2. 学習者のターゲット・目指す人物像.....	5
1.3. 本事業が必要な背景について	5
2. 開発する教育プログラム及び学習内容の概要	11
2.1. 教育プログラムの概要.....	11
2.2. 高等学校段階での学習内容	12
2.3. 専門学校段階での学習内容.....	12
2.4. 開発に取り組む教育コンテンツ・教育環境.....	13
2.4.1. 高等学校段階を対象とした教育コンテンツ.....	13
2.4.2. 専門学校段階を対象とした教育コンテンツ.....	13
2.4.3. eスポーツ学習支援 WEB プラットフォーム（学生用）	14
2.4.4. eスポーツ教育支援 WEB プラットフォーム（教員用）	14
3. 事業計画の概要.....	15
3.1. 実施体制	15
3.2. 事業取組項目と概略	16
3.2.1. 計画の概略.....	16
3.2.2. 今年度の取り組み.....	18
3.3. 本事業の成果物（アウトプット）	22
4. 今年度事業の総括.....	24
【開発報告編】	25
1. eスポーツ職業事例集.....	26
1.1. 概要	26
1.2. eスポーツ業界企業・行政等へのヒアリング	26
1.2.1. ヒアリング概要	26
1.2.2. ヒアリング対象	27
1.2.3. ヒアリング結果のまとめ	27
1.3. eスポーツ職業事例集の開発.....	28
1.4. eスポーツ関連職種の業務・スキル等に関する情報収集	30
2. 高等学校対象カリキュラム.....	33
2.1. 通信制高等学校対象カリキュラム.....	33
2.1.1. 高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデルの全体像	33

2.1.2.	通信制高等学校対象カリキュラムの構成.....	34
2.1.3.	「e スポーツキャリア」の科目概要.....	34
2.1.4.	運用方法のイメージ.....	35
2.2.	通信制高等学校の実態に関する情報収集.....	36
2.2.1.	通信制高等学校の制度・課題等に関する情報収集.....	37
2.2.2.	通信制高等学校のキャリア教育に関する情報収集.....	37
3.	通信制高等学校対象教育コンテンツ.....	39
3.1.	e スポーツ分野キャリア教育テキスト.....	39
3.1.1.	概要.....	39
3.1.2.	構成.....	40
3.2.	講義映像コンテンツ「e スポーツで始めるキャリアデザイン」.....	41
3.2.1.	概要.....	41
3.2.2.	本コンテンツを利用した学習の流れ.....	41
3.2.3.	コンテンツの内容構成.....	42
3.2.4.	確認問題.....	44
3.3.	企業講演コンテンツ「eSports Works」.....	44
3.3.1.	概要.....	44
3.3.2.	コンテンツの内容構成.....	45
3.4.	職業体験 VR コンテンツ.....	48
3.4.1.	概要.....	48
3.4.2.	今年度の検討.....	48
4.	WEB プラットフォーム.....	52
4.1.	概要.....	52
4.2.	e ラーニング環境.....	52
4.3.	学習支援 SNS.....	56
4.4.	教育支援 SNS.....	59
	【実証報告編】	63
1.	実施の概要.....	64
1.1.	今年度の実施方針.....	64
1.2.	各協力校での実施概要.....	64
1.2.1.	ルネサンス高等学校（東日本）.....	64
1.2.2.	ルネサンス高等学校（西日本）.....	64
1.2.3.	AOIKE 高等学校.....	65
1.3.	実施の様子.....	66
2.	受講者アンケート.....	69
2.1.	質問項目と結果要旨.....	69

2.2. 集計結果	71
2.2.1. 仕事やキャリアへの基本的な考え方（受講前）	71
2.2.2. 講座に対するフィードバック（ルネサンス高等学校・東日本）	74
2.2.3. 講座に対するフィードバック（ルネサンス高等学校・西日本）	78
2.2.4. 講座に対するフィードバック（AOIKE 高等学校）	80
2.2.5. 講座に対するフィードバック（全協力校共通）	87
2.2.6. e スポーツに関わる仕事への意識等の変化（講座後）	88
2.3. 実施後の担当講師からのフィードバック	91
2.4. 受講者アンケートのまとめ	92
巻末資料.....	93

【事業概要編】

1. 事業の概要

1.1. 趣旨・目的

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

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

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

1.2. 学習者のターゲット・目指す人物像

○学習ターゲット

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

○目指すべき人材像

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

1.3. 本事業が必要な背景について

(1) 若手人材の e スポーツへの関心の高まり

近年新しいエンターテイメントとして世界的に注目を集めている『e スポーツ』は、特に十代の若者を中心に急速に関心が高まっている。株式会社 KADOKAWA Game Linkage の調査によれば、国内の e スポーツファン数は 2020 年時点で前年比 142% の 668 万人とされ、2024 年時点で 1842 万人まで成長すると推定している。巣ごもり需要を背景に、大会

やイベントのオンライン化による配信数および視聴時間の増加に伴って、自宅で楽しめるエンターテインメントである e スポーツには、さらに関心が集まっている。

このような業界の成長を反映して、e スポーツ業界を将来の進路として志向する子供たちが増加している。ソニー生命保険株式会社が 2021 年 8 月に発表した「中高生が思い描く将来についての意識調査 2021」では、将来なりたい職業ランキングにおいて「プロ e スポーツプレイヤー」が中学生男子で 2 位（17.0%）、高校生男子で 8 位（5.8%）にランクインした。また、その他の e スポーツに関連するところでは、「ゲーム実況者」も中学生男子で 5 位（12.0%）、高校生男子で 8 位（5.8%）となっている。これらの調査結果から近年の中高生は e スポーツに対して特に強い関心を示していることが見て取れる。

図表 1-1 中高生が思い描く将来についての意識調査 2021

男子中学生(n=100)			男子高校生(n=400)		
		%			%
1位	YouTuberなどの動画投稿者	23.0	1位	YouTuberなどの動画投稿者	15.3
2位	プロeスポーツプレイヤー	17.0	2位	社長などの会社経営者・起業家	13.5
3位	社長などの会社経営者・起業家	15.0	3位	ITエンジニア・プログラマー	13.3
4位	ITエンジニア・プログラマー	13.0	4位	公務員	12.0
5位	ゲーム実況者	12.0	5位	教師・教員	9.5
	公務員	8.0	6位	ゲームクリエイター	6.8
6位	会社員	8.0	7位	ものづくりエンジニア(自動車の設計や開発など)	6.5
	プロスポーツ選手	8.0		ボカロP(音声合成ソフト楽曲のクリエイター)	5.8
9位	教師・教員	7.0	8位	プロeスポーツプレイヤー	5.8
10位	ボカロP(音声合成ソフト楽曲のクリエイター)	6.0		ゲーム実況者	5.8
	弁護士、裁判官など法律関係	6.0			

(出典) ソニー生命保険株式会社 令和元 3 年 8 月

(2) 高等学校での e スポーツの急速な浸透

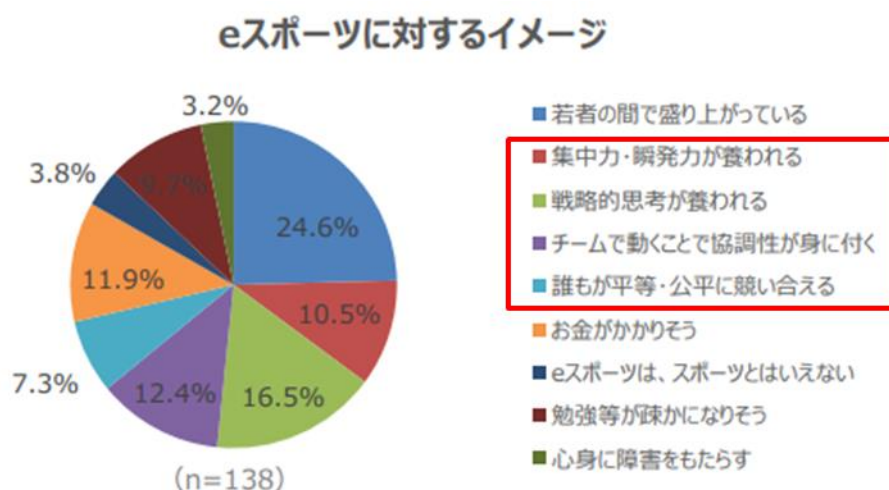
上記のような e スポーツに対する若者の関心の高まりを受けて、高等学校でも e スポーツの浸透が加速している。国内最大規模の高校生の e スポーツ大会「Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship」の参加者は年々増加の一途で、2021 年大会の総エントリー数は、全国 1,960 校、2,234 チーム、5,675 名に達している。文部科学省の学校基本調査によれば、国内の高等学校の総数は約 4,800 校であるため、全高等学校のうち約 4 割が参加していると推定できる。また、同大会の実行委員会が実施した「全国の高校を対象とした e スポーツ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

加えて、これまでの e スポーツに対する評価は、特に教育機関では、所詮遊びという認識

が根強く、勉学を阻害したり、心身に悪影響を与えたりするものと言われるのが通例だった。しかし、高等学校に e スポーツが急速に浸透した結果、e スポーツに対する認識に大きな変化が見られる。下のグラフは、「全国の高校を対象とした e スポーツに関するアンケート調査」の「e スポーツに対するイメージ」への回答結果である。「集中力・瞬発力が養われる」「戦略的思考が養われる」といったポジティブな意見が約 5 割を占め、「勉強等が疎かになりそう」「心身に障害をもたらす」といったネガティブな意見は約 1 割に留まっている。

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

図表 1-2 全国の高校を対象とした e スポーツに関するアンケート調査



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

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

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

(4) e スポーツ産業の広がり と e スポーツ人材の活躍の場

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

図表 1-3 様々な業種の e スポーツとの関わり

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

(出典) 一般社団法人日本 e スポーツ学会作成

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

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

(5) 通信制高等学校や専門学校における e スポーツ教育の現状

通信制高等学校や専門学校の現状の e スポーツ教育は、基本的にプロプレイヤーを目指す学生が大多数であるため、競技に必要なプレイスキルを中核的な教育テーマとしていて、

他の職種で必要とされる専門技能・コンピテンシーは付帯的な位置づけとなっている。しかし学校卒業後、プロプレイヤーとして生計を立てられる水準に達する学生は、ごく限られた一握りである。その他の学生は、eスポーツに関連した上述のような業種・職種での就職を目指すこととなるが、その際に産業界側が求めるのは、eスポーツのプレイスキルよりも、各業種・職種の実践的な専門技能やコンピテンシーである。すなわち、養成した専門スキルと企業が求めるスキルのミスマッチが生じる場面が多々あり、身に着けた知識・スキルを十分に活用できる就職先に必ずしも到達できないのが現状である。こうしたeスポーツ分野でのキャリアビジョン形成の困難性は、学生の学習意欲を阻害し、中途退学に繋がることも危惧され、この現状の打開は喫緊の課題である。現実的な出口を見据え、企業のニーズ等を反映したeスポーツ分野の専門教育の実現が求められている。

(6) 出口を見据えたeスポーツ教育を実現するための課題

出口を見据えたeスポーツ教育を実現するためには、2つの課題が存在する。1つ目の課題は、「教育時間・期間の不足」である。前述の通り、現状、高等学校のeスポーツコースや専門学校のeスポーツ分野専門課程に在籍する学生の大多数は、プロプレイヤーを目指して入学している。出口を見据えたeスポーツ教育を実現するためには、学生たちがこのプレイヤー一辺倒の志向性から脱し、広い視野を持って現実的なキャリアビジョンを見据えることが必須要件である。この要件を満たすためには、やはり一定以上の期間、プロプレイヤーを目指して学習を進めつつ、キャリア教育を受講し、自身の将来を考える時間が必要となる。したがって、出口を見据えて専門技能の学習を行う段階に辿り着くまでには一定以上の準備期間を要し、高等学校であれば3年間、専門学校であれば2年間という短期間の中で、各職種の専門技能の教育時間を十分に確保するのは難しいと言わざるを得ない。

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

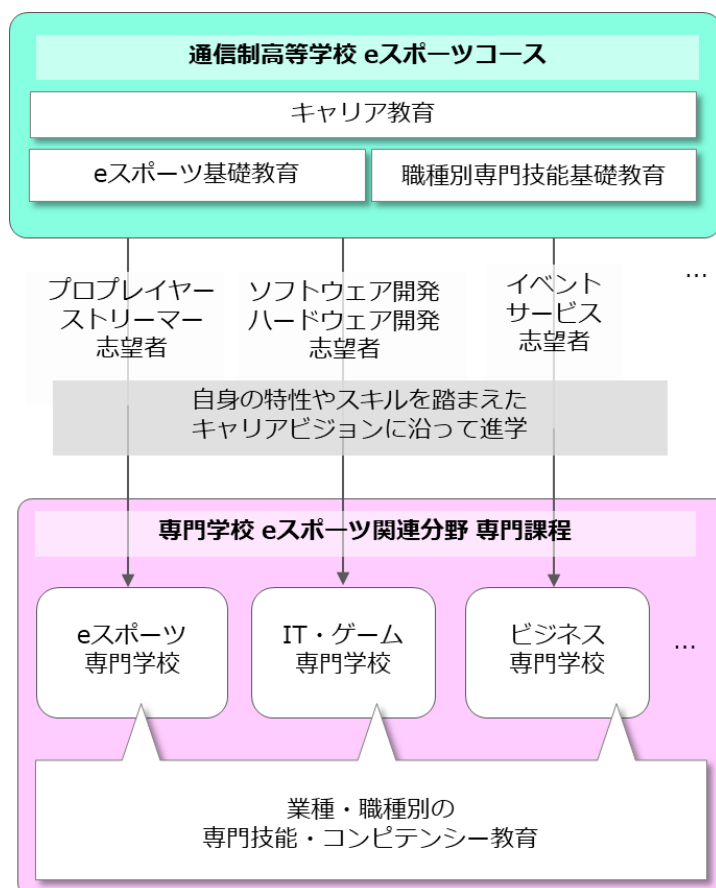
(7) 本事業で目指す高・専連携のもとでの一貫したeスポーツ専門教育の構想

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

本構想では、高等学校段階の3年間で、eスポーツ分野の出口を見据えたキャリア教育、eスポーツに関わる基礎的な教育、各職種の専門技能の体験や基礎教育を実施し、学生のキ

キャリアビジョンの明確化を支援する。その後、学生個々の志向性に合わせて、各職種の教育機能を有する専門学校に進学し、2年間をかけて職種ごとの実践的な専門技能等の習得を目指す。このような教育環境を実現できれば、上記に挙げた2つの課題は解消される可能性が高く、企業ニーズを踏まえた人材育成が可能になると考える。

図表 1-4 高・専一貫教育によるeスポーツ中核人材養成モデルのイメージ



(7) 本事業の活動と目標

本事業では、3つの活動を通してこの構想の実現を目指す。

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

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

門学校の e スポーツ対応を促進する。

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

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

2. 開発する教育プログラム及び学習内容の概要

2.1. 教育プログラムの概要

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

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

なお、e スポーツは新しい成長分野であり、急速に浸透している一方で、教育という観点では、既存の教育モデルや教育リソースがほぼ存在せず、またその開発のための周辺情報等も十分に整備されていない状況にある。したがって上述のように、e スポーツ分野の職業教育やキャリア教育等を行う上で必要な情報・コンテンツ等を取り揃えるには、相応のコスト

を要する。ただし、eスポーツ分野が急速に成長している現状と将来的な成長展望を踏まえれば、本取組は有意義であると考ええる。

2.2. 高等学校段階での学習内容

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

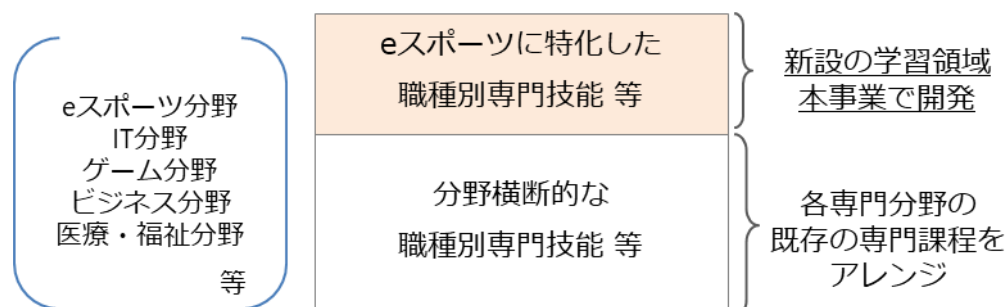
図表 2-1 高校生段階での教育プログラムの構成

科目名 (案)	内容概略 (案)	時間数
e スポーツ キャリア	ワークを通して、e スポーツ分野での働き方・職種・キャリアパス等に関する知識を学ぶと共に、学習者自身の考えを整理し、各々の特性に合わせたキャリアビジョンの獲得を目指す。	1 単位
e スポーツ 職業学習	イベント企画・運営、ソフト開発、商品開発、リハビリ医療など、e スポーツに関連する多様な業界・職種の仕事を幅広く学習し、キャリアビジョンを具体化すると共に、基礎的な専門技能やコンピテンシー等を養う。	1 単位
e スポーツ リテラシー	e スポーツの競技スキルや知識を身に着けたり、大会に参加したり、業界人と交流したりすることで、e スポーツ分野のリテラシーを養う。	課外学習 年数回のイベント等

2.3. 専門学校段階での学習内容

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

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



2.4. 開発に取り組む教育コンテンツ・教育環境

2.4.1. 高等学校段階を対象とした教育コンテンツ

高等学校段階を対象とした教育プログラムでは、通信制高等学校 e スポーツコース在籍者を対象に、e スポーツ業界で働く上でのキャリアビジョンと基礎能力の醸成を目的とし、「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業学習」「e スポーツリテラシー」の3科目で構成されるカリキュラムを設計する。その上で各学習内容に対応した教育コンテンツの開発を実施するが、「e スポーツリテラシー」については、既に通信制高等学校のカリキュラムに一定以上組み込まれた内容であり、教授方法も各校で独自に検討を行っている。そこで、本事業内では既存の教材等が現時点では存在しない「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業学習」に対応した教育コンテンツを中心に検討し、以下の教材群の開発を行う。

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

2.4.2. 専門学校段階を対象とした教育コンテンツ

専門学校段階を対象とした教育プログラムでは、e スポーツ分野・IT 分野・ビジネス分野・医療福祉分野などの既存の専門課程にアタッチする想定で、各職種の e スポーツに特化した専門技能等を養成するカリキュラムを設計する。本カリキュラムの設計にあたり、IT

分野における IT スキル標準等を参照しつつ、e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力等の全体体系を整理した e スポーツスキル標準を開発する。その上で、各職種の必要スキルの醸成を目的としたカリキュラム・教材を開発または調達する。

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

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

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

2.4.3. e スポーツ学習支援 WEB プラットフォーム（学生用）

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

2.4.4. e スポーツ教育支援 WEB プラットフォーム（教員用）

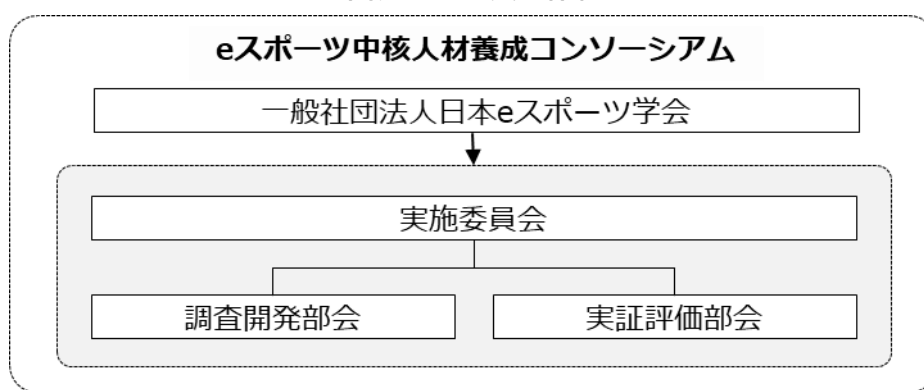
e スポーツ分野の専門教育は近年始まったばかりであり、教育コンテンツや教育ノウハウが体系化されていない。また各 e スポーツ教育機関の現場教員は、年配の熟練の教員はあまり見受けられず、若手教員がほとんどであり、手探りで学生対応を行っている状況にある。そこで本事業では、e スポーツ教育を担う若手教員の支援を目的に、教育コンテンツや指導ガイドを提供し、かつその活用事例等を共有したり、活用方法を議論したりできる WEB コミュニティを作成する。これにより、本事業の成果の活用を含めて e スポーツ教育の発展・普及・ブラッシュアップ等を促進する。

3. 事業計画の概要

3.1. 実施体制

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

図表 3-1 実施体制



(1) 実施委員会

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

(2) 調査開発部会

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

(3) 実証評価部会

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

3.2. 事業取組項目と概略

3.2.1. 計画の概略

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

図表 3-2 取組み項目と概略

<p>【令和3年度】</p> <p>▼ 調査</p> <ul style="list-style-type: none">① 高等学校実態調査② 専門学校実態調査③ 企業実態調査 <p>▼ 開発</p> <ul style="list-style-type: none">① eスポーツ職業事例集一次開発② 高等学校対象カリキュラム設計③ 高等学校対象教育コンテンツ一次開発（テキスト・映像・VR等）④ WEBプラットフォーム調整・実装 <p>▼ 実証</p> <ul style="list-style-type: none">① プレ実証 <p>【令和4年度】</p> <p>▼ 実証</p> <ul style="list-style-type: none">① 第1回実証講座 企画・開催<ul style="list-style-type: none">・通信制高等学校 eスポーツコース・169名 計約24時間② 成果評価・改訂 <p>▼ 開発</p> <ul style="list-style-type: none">① eスポーツ職業事例集二次開発② 高等学校対象カリキュラム詳細化③ 高等学校対象教育コンテンツ二次開発（テキスト・映像・VR等）④ 学習支援WEBプラットフォーム開発⑤ 教育支援WEBプラットフォーム開発 <p>【令和5年度】</p> <p>▼ 実証</p>

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

▼ 開発

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

【令和6年度】

▼ 実証

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

▼ 開発

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

【令和7年度】

▼ 実証

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

▼ 開発

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

【令和 8 年度】

▼ 実証

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

▼ 開発

- ① e スポーツ職業事例集更新・拡張
- ② 専門学校対象プログラムとりまとめ
- ③ 導入ガイドライン開発
- ④ 各種教育コンテンツ改良

3.2.2. 今年度の取り組み

今年度では、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。

3.2.2.1. 開発

事業 2 年目の今年度では、昨年度までの活動成果を踏まえ、①e スポーツ職業事例集開発、②高等学校対象カリキュラム詳細化、③高等学校対象教育コンテンツ開発、④学習支援プラットフォーム設計・教育支援プラットフォーム設計の 4 つの活動に取組んだ。各活動の概要を以下に示す。

① e スポーツ職業事例集開発

本事業で e スポーツ分野のキャリア教育や職種別専門技能教育を設計・開発するにあたり、e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力、具体的な仕事の事例等を整理し、e スポーツ職業事例集を開発する。昨年度はその初期段階としてまず、イベント、教育、ソフトウェア開発、ハードウェア開発など e スポーツを取り巻く業界・業種の洗い出しや、各業種の企業情報等を収集し整理した。今年度はこれを土台として、11 業界の e スポーツ事業を実施している企業・行政機関 計 17 件に対してヒアリング等を実施し、e スポーツ事業の内容や具体的な仕事内容、業務遂行に必要なスキル等に関して情報を収集した。さらに、

これらの情報をもとに、各業種の事業内容・仕事内容・職務遂行に必要なスキルを集約した事例集を作成した。

② 高等学校対象カリキュラム詳細化

通信制高等学校 e スポーツ関連コースを対象に、e スポーツ業界で働く上でのキャリアビジョンと基礎能力の醸成を目的としたカリキュラムを検討する。今年度はまず、通信制高校に関連した制度改正の動きなどが近年、活発化している状況を受けて、通信制高等学校の制度・課題・動向・キャリア教育の実施状況等に関する情報収集を実施し、カリキュラム検討の前提資料を整えた。その上で、前掲の「開発する高・専一貫の教育プログラムの概要」に記載した内容を基本方針として、全体構成の設計の見直しと、キャリア教育の基礎にあたる「e スポーツキャリア」を対象に、教育目標・学習項目・学習手法・学習の流れ・使用教材等について具体化を進めた。本科目は通信制高校の1単位相当で設計することとし、通信制高校の単位認定制度に準じて、「自己学習」「レポート」「スクーリング」3系統で、計15～35単位時間相当を目安とした。

③ 高等学校対象教育コンテンツ開発

今年度は特に科目「e スポーツキャリア」で使用する教材の検討・開発を進めた。開発した教育コンテンツは、大きく以下の「キャリア学習テキスト」「映像コンテンツ（講義等）」「職業体験 VR コンテンツ」の3項目である。前年度開発した各教材プロトタイプを基礎として、実運用に向けた拡張開発やブラッシュアップ等に取り組んだ。

図表 3-3 高等学校対象教育コンテンツ開発の取組み内容

教材の種類	内容
キャリア学習 テキスト	<p>キャリア教育の学習をリードすることを目的としたテキスト教材を開発した。本教材の学習目標は、キャリア教育の初歩として、e スポーツ分野でのキャリアを考えるきっかけを与えることとして、検討を行った。文章での一方通行での解説等では興味を惹きつけることが難しいという意見を受け、ワークによる調べ学習を中心とした内容で構成した。</p> <p>本テキストは「e スポーツと社会」「e スポーツと仕事」「e スポーツと自分」の全3章で構成されており、3つの観点から、キャリアに関する理解を深めていく内容となっている。各章にはそれぞれ3つ、計9つのワークが設定されていて、各ワークには「学習目標」「課題」「検討手順・ヒント」「参考情報」の4項目を掲載している。</p>

<p>映像コンテンツ (講義等)</p>	<p>通信制高等学校での授業は、講義映像コンテンツを利用した自己学習と小テスト、レポートの作成・提出が主な学習方法である。本事業でもこれに準拠したコンテンツの開発を進めていくこととした。</p> <p>今年度は、まず上述のキャリア学習テキスト教材をもとに、テキストでの学習やワークの進行を補助する内容で構成された講義映像を開発した。講義内容は、各ワークの考え方・ヒント・回答例、関連するeスポーツ業界情報等の紹介などで構成されている。テキスト掲載の9つのワークに対し、それぞれ「前編」と「後編」の2本動画を用意されており、ガイダンスを含め計19本 約3時間程度で構成される。なお本講義映像は、「ゆっくり解説」と呼ばれる、YouTubeなどの動画投稿サイトで人気の動画形式を採用している。画面の左右に配置されたキャラクター（機械音声）が会話をしながら、中央のスライド等を解説していく。昨年度、通信制高校の生徒など高校生80名を対象に6パターンの講義映像を視聴させたところ、本形式を好む学生が57名と最も多く、この形式を採用することとした。</p> <p>また、上記の映像コンテンツの補完関係の位置づけで、様々なeスポーツに関わる仕事を業種ごとにオーバービューさせることを目的として、ヒアリング対象とした企業・行政機関等の協力のもと、11業種 計17件のeスポーツ関連分野の企業・行政等で働く実務者による講演映像コンテンツを開発した。本コンテンツは1件あたり20分～30分で、eスポーツ事業の紹介、若手社員等の業務内容や業務の様子、仕事に必要なスキル、学生時代に学んでおいてほしいこと等を紹介する構成である。</p>
<p>職業体験 VR コンテンツ</p>	<p>本事業では、学生たちのeスポーツ分野でのキャリアビジョンの形成を支援するコンテンツの1つとして、eスポーツ業界企業の仕事を臨場感ある形で紹介する360°VR映像コンテンツの開発を行う。</p> <p>昨年度はeスポーツイベント企業1社の協力を経て、それぞれの職場や仕事現場で、職場の雰囲気や設備、働く人、仕事内容などを紹介する内容で構成した。本コンテンツはキャリア教育の次のステップにあたる「eスポーツ職業教育」で主に使用する想定教材であり、次年度以降、対応する映像コンテンツ群を検討していくにあたって、職業体験VRコンテンツも拡充することを検討している。</p> <p>そこで今年度は、次年度以降の拡充の検討に向けて、職業体験VRコンテンツの在り方の検討のための基礎資料を整備した。企業の職場や仕事を紹介しているコンテンツ、専門学校等での専門的な授業や取り組みの様子を紹介しているコンテンツ、職業に関する技術や仕事のシー</p>

	ン等を紹介しているコンテンツの特徴・構成等に関しての情報収集を行った。この情報をもとに、次年度以降、職業体験 VR コンテンツについて具体化を進めていく。
--	---

④ 学習支援・教育支援 WEB プラットフォーム設計・開発

学生を対象とする学習支援や、専門学校・高等学校の教職員を対象とする教育支援を目的とした WEB プラットフォームの検討を行った。開発対象としたのは以下 3 点である。うち、特に e ラーニングについては既存のプラットフォームや機能群を選定・調達し、インタフェースの調整やコンテンツの実装などのカスタマイズを行った。また、学習支援 SNS・教育支援 SNS については、e スポーツ分野の関係者では教育機関・企業ともにコミュニケーションのデファクトスタンダードツールとなっている「Discord」上に、通信制高校の学生や教員、企業等が参加するサーバーを設計・設置した。

教材の種類	内容
e ラーニング	上記のテキスト教材・講義映像教材に関わる資料等をインターネット上で利用するための環境を整備し、各種教材データの実装を行った。本環境はスマートフォンやタブレット、パソコンなどの各種インターネット端末で利用することができ、映像配信や資料配布、個別の学習者の学習ログの蓄積等の機能を有する。当該環境へのログイン ID を保有する学習者は、自身の端末でインターネットにアクセスし、任意に各種コンテンツを閲覧して学習できる。
学習支援 SNS	e スポーツ業界のキャリアや職業、専門技能等について学習している通信制高校の学生・専門学校生が参加し、学習や進路に関する悩みの相談、情報の共有など、学生同士の交流を図ることで、学習効果の向上を目指すことをコンセプトに設計している。e スポーツ業界企業も参加し、学生から企業に質問を投げかけたり、企業からアドバイスをしたりすることも想定する。これらの用途に対応できるよう、サーバーの設計・設置を行った。
教育支援 SNS	e スポーツ系の通信制高校・専門学校の教員が参加し、教員同士の悩み相談などの交流や指導方法、教育コンテンツ・情報の共有、外部講師に関する情報共有・意見交換などを行えるコンセプトで設計している。これらの用途に対応できるよう、サーバーの設計・設置を行った。

3.2.2.2. 実証

上記の開発の成果物の有効性や妥当性を検証するための講座を、12 月から 1 月頃の期間で実施し、検証結果を取りまとめた。今年度の実証講座ではルネサンス高等学校東日本、ル

ネサンス高等学校西日本、AOIKE 高等学校に協力を得て、e スポーツコースや e スポーツ科目等の履修者を対象に講座を実施した。実施にあたっては、上記のカリキュラム・教材等から、各校の授業の実施状況や確保可能な授業時間数、授業の実施形態・コンテンツの提供方法等に合わせ、学習項目や教材等を抽出・再構成して、各校に提供する形で実施した。

3.3. 本事業の成果物（アウトプット）

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

図表 3-4 今年度の成果物

種別	成果物項目	成果物概要	令和 2	令和 3	令和 4
			令和 6	令和 7	令和 8
調査	高等学校実態調査報告書	e スポーツコースを設置する通信制高等学校へのヒアリング調査結果および e スポーツコース未設置の高等学校へのアンケート調査結果、その分析結果をとりまとめた報告書。	○		
	専門学校実態調査報告書	e スポーツ周辺分野の専門学校への e スポーツに関わるアンケート調査結果およびその分析結果を取りまとめた報告書。	○		
	企業実態調査報告書	e スポーツに関連する事業に参入している企業・団体等へのヒアリング調査結果およびその分析結果をとりまとめた報告書。	○		
開発	e スポーツ職業事例集	e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力、具体的な仕事の事例等を整理した資料。	概要版 更新版	詳細版 更新版	改訂版 更新版
	高等学校対象カリキュラム	通信制高等学校 e スポーツコースを対象とする e スポーツ業界でのキャリアビジョンと基礎能力を醸成する計 195 時間程度のカリキュラム・シラバス。	○ ○	○	○

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

4. 今年度事業の総括

通信制高校は現在、学生数が急増している。中でも e スポーツコースや e スポーツ関連科目の設置校への学生の関心は高く、大きな躍進を見せている。一方で e スポーツ教育は新興分野であり、モデル的なカリキュラムは未だ存在せず、各校の現場教員はそれぞれが手探りで教育手法・内容を検討しながら検討している状態である。また、もともと通信制高校に通う学生は複雑な背景を抱える学生が大多数を占め、授業運用の際には特段の配慮が必要とされる。これは e スポーツに関わる通信制高校生たちも例外ではない。加えて近年、文部科学省の主導のもと通信制高校の制度の見直しが進んでおり、大規模制度改正が実施される見通しであることから、状況はさらに複雑化している。

こうした中で今年度は特に通信制高校との連携のもと、通信制高校段階でのカリキュラムの主題として設定した e スポーツ分野のキャリア教育の充実化に取り組んだ。そこではカリキュラムのうち特に、キャリア教育の導入科目として設定した「e スポーツキャリア」について、通信制高校・専門学校・業界企業の連携のもと具体化した。さらに、そこで使用される教育コンテンツ群として、キャリア教育の自学自習をリードする教材「e スポーツで始めるキャリアデザイン」(テキスト・講義映像)と、e スポーツ業界企業・団体・行政等が仕事を紹介する講演映像教材「eSports Works」を整備することができた。

これまで e スポーツ分野においてキャリア教育を体系化した前例はなく、こうした形で通信制高校での e スポーツ分野のキャリア教育のモデルを作成できたことは、今後の e スポーツ業界の振興という観点で大いに意義があったと考える。また、業界企業・団体・行政等 17 機関に協力を得て、それぞれの取組みを紹介するコンテンツを集約できたことは、キャリア教育としての意義も然ることながら、e スポーツ分野の教育における産学官の連携体制を構築する足掛かりとなったという点でも、極めて重要であったと考える。

そして今年度にはこれらのコンテンツを活用し、ルネサンス高等学校東日本・西日本、AOIKE 高等学校との連携のもと、通信制高校の生徒を対象とした実証講座を実施することができた。そこでは、e スポーツ業界の仕事に少なからず関心を持っている生徒が多い一方で、詳しく e スポーツ業界の仕事について知っている生徒は少ないという現状が具体的に明らかになった。こうした状況において受講者アンケートからは、e スポーツ分野の仕事を学ぶ機会に対して概ね好意的であったことが伺え、本事業で取り組んでいる e スポーツ分野のキャリア教育の意義を再確認できた。

以上のことから、今年度の取組みを通して、本事業で構想する高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデル構築を大いに前進させることができたと考えている。次年度以降は、当学会が懸け橋となって通信制高校・専門学校・業界企業等の連携をさらに強め、より個別具体的な職業教育にも踏み込んでいくことで、e スポーツ分野キャリア教育の充実を努める。

【開発報告編】

1. e スポーツ職業事例集

1.1. 概要

本事業で e スポーツ分野のキャリア教育や職種別専門技能教育を設計・開発するにあたり、e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力、具体的な仕事の事例等を整理し、e スポーツ職業事例集を開発する。昨年度はその初期段階としてまず、イベント、教育、ソフトウェア開発、ハードウェア開発など e スポーツを取り巻く業界・業種の洗い出しや、各業種の企業情報等を収集し整理した。

今年度はこれを土台として、11 業界の e スポーツ事業を実施している企業・行政機関 計 17 件に対してヒアリング等を実施し、e スポーツ事業の内容や具体的な仕事内容、業務遂行に必要なスキル等に関して情報を収集した。さらに、これらの情報をもとに、各業種の事業内容・仕事内容・職務遂行に必要なスキルを集約した事例集を作成した。

1.2. e スポーツ業界企業・行政等へのヒアリング

1.2.1. ヒアリング概要

本ヒアリングは、さまざまな業界・業種の e スポーツ関連企業において、現在実施されている事業、そこで発生する仕事内容、各職務を遂行する上で必要とされる技術・知識などの情報を収集・整理することを目的として実施した。

ヒアリングの項目を以下に記載する。主には実施している e スポーツ事業、具体的な仕事内容、仕事をする上で重要なスキル・学生時代に学んでほしいことについて伺った。

図表 1-1 ヒアリング項目

- | |
|---|
| <p>① 企業・行政等の e スポーツ事業について</p> <ul style="list-style-type: none">・ 事業内容・e スポーツ参入のきっかけ・ 現在の状況、得られた成果・ 今後の展開・見通し など <p>② 具体的な仕事内容の例や仕事の様子</p> <ul style="list-style-type: none">・ 新入社員の仕事内容・ 職場の雰囲気・ 具体的な業務の例・ 業務スケジュールの例 など <p>③ 業務遂行に重要なスキル等</p> <ul style="list-style-type: none">・ e スポーツ関連業務を遂行する上で必要なスキル・ 学生時代に学んでほしいこと・経験してほしいこと など |
|---|

1.2.2. ヒアリング対象

さまざまな業界・業種の e スポーツ関連企業から情報を得るため、幅広く協力要請を行った結果、全 11 業界、17 件の企業・団体・行政機関からの協力を得ることができた。協力を得た機関を以下に示す。

図表 1-2 ヒアリング対象一覧

No.	分類	協力企業・団体・行政機関
1	イベント	・株式会社 JCG ・ Fusion LLC.
2	デバイス開発	・株式会社関家具
3	WEB サービス	・ログリー株式会社 ・有限会社クー
4	メディア	・株式会社 DEPORTAR
5	施設運営	・株式会社 PCCS ・株式会社 TechnoBlood eSports
6	教育	・一般社団法人 福井県 e スポーツ学生協議会
7	医療福祉	・一般社団法人 ユニバーサル e スポーツネットワーク ・株式会社ハッピーブレイン
8	飲食	・株式会社ディスクシティエンタテインメント
9	小売	・株式会社ソフマップ
10	建設	・株式会社東京オデッセイ
11	行政	・茨城県庁 ・群馬県庁 ・熊本県山鹿市役所

1.2.3. ヒアリング結果のまとめ

本ヒアリングの要旨を以下に記載する。各ヒアリング結果の詳細は巻末資料に掲載している。

今回、17 件へのヒアリングを実施した中で、e スポーツ事業のみ単独で参入している企業は株式会社 JCG、Fusion LLC.、株式会社 DEPORTAR のみである。その他企業は他の事業を主に持ちながら e スポーツ事業を展開している。例えば、株式会社関家具は家具の卸売業、株式会社ログリーは広告配信業、有限会社クーは MV などの映像撮影、株式会社 PCCS、株式会社 TechnoBlood eSports はインターネットカフェの PC など機材・システム導入・管理などを主に行なっている企業である。これらの企業はこれまで行なってきた事業の強みを活かして、e スポーツ事業を展開している。

eスポーツ業界で求められる人材・スキルとしては、「コミュニケーションスキル」や「遂行力・責任感」、「さまざまな経験をしている人物」などが複数の企業・団体・行政機関から挙げられた。

「コミュニケーションスキル」は特にeスポーツイベント等で求められるスキルで、多種かつ多数の企業、業種、関係者と関わるため必要であると考えられる。「遂行力・責任感」が求められる背景には、プロスポーツと比べeスポーツ業界がまだまだ発展途上であり、eスポーツ業界を発展させていくためには社会的に認知される必要があるためであると考えられる。また、eスポーツ業界は若い世代を中心にビジネスが展開されているため、ルールが未整備であることも少なくない。そうした中で、eスポーツ業界が社会的に認められるためには、1つひとつの仕事に対して責任感を持ち、最後まで遂行できることが重要視されていると考えられる。そして、さまざまな業界と接点を持ち、発展途上ということもあり変化の大きいeスポーツ業界では、こうした変化に柔軟に対応するため、「さまざまな経験」を持つ人材を求める声が挙がった。

一方で、eスポーツの知識については、多くの企業・団体・行政機関で必須ではないという考えが明らかになった。これは、前述したようにeスポーツ業界に参入している企業等の多くが、eスポーツ以外の事業を主として行っているためであり、eスポーツの知識よりも、各業種で求められる専門的な知識の優先度が高いことが理由であると考えられる。

1.3. eスポーツ職業事例集の開発

eスポーツ業界の17件の企業・団体・行政機関へのヒアリングで得られた結果をもとにして、eスポーツ職業事例集を開発した。整理した項目の中でも、特に「業務遂行に必要なスキル・学んでおくべきこと」については、学生にとって重要な項目であると考え、具体的な内容や必要な理由、身に着ける方法などについて詳細に掲載している。整理した項目・フォーマットを以下に示す。

図表 1-3 eスポーツ職業事例集の項目

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">・ 企業等の分野（イベント運営、システム運営等）・ 機関名・ 事業概要と具体的な事業内容・ 若手社員の具体的な業務内容・ 業務遂行に必要なスキル・学んでおくべきこと |
|--|

以下に事例集のイメージを示す。事例ごとに、1ページで上記項目についての情報を整理している。開発したeスポーツ職業事例集の全体は巻末資料に掲載している。

図表 1-4 eスポーツ職業事例集のイメージ

eスポーツ職業事例集 事例 No.7	
【分野】施設運営・コンサルティング	
【企業名】株式会社 PCCS	
【事業内容】	
(1) 施設へのパソコン導入、ネットワーク構築業務	
➢ インターネットカフェをはじめとした店舗へのパソコン導入、ネットワーク構築	
(2) eスポーツ関連施設の立ち上げ・運営	
➢ eスポーツ関連施設を立ち上げ、運営からイベント開催まで様々な事業を展開	
(3) eスポーツイベントの企画・運営	
➢ オンラインを中心としたeスポーツの大会、ラジオ番組などを企画・運営・配信	
(4) 配信システムの技術提供	
➢ 施設の規模や顧客の用途によって適切な配信機材を選択、提供。	
【社員の業務内容例】	
(1) ネットワーク構築業務	
➢ 担当施設に必要なネットワークの構築、提供するパソコン1台1台の調査などを行う。専門学校の講師を兼任しているため、講義用の資料や提案資料も作成。	
(2) マネージャー業務	
➢ 施設開業の相談や窓口業務を担当。オンライン会議や客先会議も多い。システム導入施設へのフォローなども担当。	
【業務遂行に必要なスキル・学んでおくべきこと】	
向上心	変化の激しいeスポーツという業界で、常に新しいことを顧客に提案し続けることが大切。
責任感	少人数での業務のため、一人一人の動きが重要となる。
協調性	個々の力は非常に小さいものだが、社員全員で補うことによって、大きなものを作り上げることが可能。
探究心	学生時代に様々なことに興味をもち、基礎的な知識を身につけているかいないかでその後が大きく変わる。ゲームを起点としても、ゲームを構築する様々な要素に注目すれば様々な分野が複雑に絡まり合っている。
柔軟な思考	変化し続ける環境で常に柔軟な考えを持ち、顧客目線で業務に当たるためには様々な経験が必要。失敗してもかまわないので、様々な分野にチャレンジすることが望ましい。
有言実行	やること、やりたいことを言葉にすること、そして実行する意気込みを学生時代に学んで欲しい。必ずしも成功させる必要はなく、実際に行動して、なにごとにもチャレンジするという気持ちが大切。

1.4. e スポーツ関連職種の業務・スキル等に関する情報収集

今年度開発した e スポーツ職業事例集をもとに、次年度以降、さらに情報を拡充させていく意向である。そこで情報の拡充に向けて、現在インターネット上で公開されている資料等を中心に、e スポーツ関連職種の業務・スキル等に関する情報収集・整理した。各業種につき 3~5 件の事例の収集を行い、計 53 件をレポートにまとめた。収集した資料の一覧を以下に示す。本情報収集のレポートは巻末資料に掲載している

図表 1-5 収集した資料等の一覧

- | |
|---|
| <p>(1) イベント</p> <ul style="list-style-type: none">・ e スポーツのイベント企画・運営を行っている企業特集・ お仕事インタビュー「オブザーバー」株式会社 JCG・ e-Sports イベントスタッフになるには？求められることや向いている人の特徴・ 今後重要になる e スポーツイベントのポイント・ 初の日本開催となった e スポーツ大会「Predator League 2022」が開幕 <p>(2) ソフトウェア開発</p> <ul style="list-style-type: none">・ e スポーツを支える光ネットワーク技術を世界に先駆け実証・ SAP が「チームリキッド」のオフィシャルイノベーションパートナーに・ 富士通創立記念 e スポーツ大会の舞台裏・ Switch 版リリース開始の「Pokémon UNITE」にかかる期待 <p>(3) ハードウェア開発</p> <ul style="list-style-type: none">・ ビデオゲームと e スポーツの繁栄を主導する 4 つの企業・ SteelSeries からハイエンドヘッドセットと 60%キーボードが登場・ なんで日本は海外よりも発売が遅いの？「SteelSeries」CEO に訊いてみた <p>(4) WEB 開発</p> <ul style="list-style-type: none">・ 「エンジニア向け」e-sports への関わり方・ 「Lobi Tournament」が「Tonamel」にサービス名変更！新機能をリリース！・ Twitch に「Esports」カテゴリが登場、主要な大会・イベントが視聴可能に・ ZETA DIVISION が 2022 年 9 月に最も Twitch で視聴ランキング 6 位に <p>(5) メディア</p> <ul style="list-style-type: none">・ BeSporter.jp ~ e スポーツ専門総合情報サイト ~・ e スポーツ & ゲームに関するテレビ番組まとめ〈2022 年冬〉・ 「RAGE VALORANT 2022 Spring」国内 e スポーツ史上最高総動員数を記録！ <p>(6) 教育</p> <ul style="list-style-type: none">・ e スポーツコース&ルネ中等部に一日密着してみた【梅田・なんば】・ 高卒認定とゲームスキルが手に入る！夢のような高校「e スポーツ高等学院」 |
|---|

- ・ 全国の e スポーツを学べる・部活動ができる高校を紹介！【2022 年最新版】
- ・ 部活や授業「e スポーツ」取り入れる学校増える訳
- ・ 「e スポーツ×○○」「e スポーツ専門学校」ってどんなところ？

(7) 建設・施設運営

- ・ e スポーツで脳トレを 大宮で高齢者向けのゲーム施設が好評
- ・ 「東京 e スポーツゲート株式会社」取締役 秋山大氏インタビュー
- ・ 高田馬場に本格 e スポーツ施設「ASH WINDER Esports ARENA」が開業予定
- ・ 拡大が期待されるシニア向け e スポーツ市場 新規参入時の参考情報・事例

(8) 医療・福祉

- ・ 障がい者・高齢者の方向け e スポーツが今熱い！大会採用ゲームにも特徴あり！
- ・ SENKEN 全国シルバー e スポーツ大会
- ・ e スポーツで高齢者の健康増進を さいたま市
- ・ e スポーツ、認知症予防も
- ・ レクリエーションから競技の世界へ、高齢者に広まる e スポーツ

(9) 飲食

- ・ 【2022 年版】日本全国の「e スポーツカフェ」店舗一覧まとめ
- ・ フードジャーナリスト曾我和弘のショートエッセイ 食の現場から
- ・ 宇部・中央に「e スポーツバー&カフェ FRX」地元で e スポーツ普及目指す

(10) 小売

- ・ AKRacing 初となる直営アンテナショップが大阪国際空港にオープン
- ・ 海外人気 e スポーツチームグッズを扱う「FUTAROKU」が誕生！
- ・ Detonation FocusMe オフィシャルグッズストア「DFM STORE」がオープン

(11) 観光・宿泊

- ・ ゲーム・e スポーツが観光、インバウンドに与えるインパクト
- ・ 地域活性の一手に、e スポーツならではのデジタル体験を
- ・ 新たなスポーツツーリズムとして話題のフィールドディスクカバリーゲーム
- ・ 西尾市 e スポーツ最強決定戦

(12) 行政

- ・ 「e スポーツ」というアプローチから「地方創生」へ
- ・ 小田原市が e スポーツに本腰 ポケユナ大会や e スポーツ体験会で観光客を誘致
- ・ e スポーツがつなぐ新たな若者支援の輪 NPO 法人サンカクシャ
- ・ 愛媛県における e スポーツの取組みについて

(13) プロプレイヤー

- ・ プロゲーマーのセカンドキャリアを歩む XhanZ さんインタビュー
- ・ JeSU、トルコ開催の e スポーツ国際大会に日本代表選手派遣
- ・ VALORANT 初の女性世界王者を決める世界大会でベスト 8

(14) ストリーマー

- ・ Twitch フォロワー100 万人のストリーマーへ SHAKA の持つポテンシャル
- ・ Twitch 人気ストリーマーが「VALORANT」でしのぎを削る番組が配信予定！
- ・ e スポーツのストリーマーが語る、若者たちを動かす影響力とは

2. 高等学校対象カリキュラム

2.1. 通信制高等学校対象カリキュラム

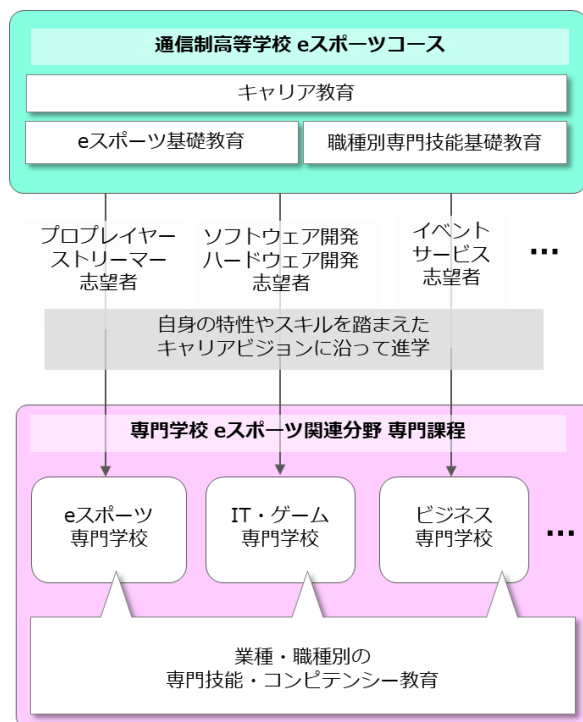
2.1.1. 高・専一貫教育によるeスポーツ中核人材養成モデルの全体像

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

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

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

図表 2-1 高・専一貫教育によるeスポーツ中核人材養成モデルの全体像



2.1.2. 通信制高等学校対象カリキュラムの構成

前項の通り通信制高等学校段階では、e スポーツ分野でのキャリアに関する知識を学び、自身の特性に合ったキャリアビジョンを形成すると共に、専門教育を受講するための素地となる基礎的な専門スキルやコンピテンシーを身に付けさせることを目標としている。この教育目標を達成するために本事業では、カリキュラムとして「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業教育」「e スポーツリテラシー」の3科目（2単位+課外学習）を設計した。その概略を以下に示す。

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

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

図表 2-2 通信制高等学校対象カリキュラムの構成

科目名 (案)	内容概略 (案)	時間数
e スポーツ キャリア	ワークを通して、e スポーツ分野での働き方・職種・キャリアパス等に関する知識を学ぶと共に、学習者自身の考えを整理し、各々の特性に合わせたキャリアビジョンの獲得を目指す。	1 単位
e スポーツ 職業学習	イベント企画・運営、ソフト開発、商品開発、リハビリ医療など、e スポーツに関連する多様な業界・職種の仕事を幅広く学習し、キャリアビジョンを具体化すると共に、基礎的な専門技能やコンピテンシー等を養う。	1 単位
e スポーツ リテラシー	e スポーツの競技スキルや知識を身に着けたり、大会に参加したり、業界人と交流したりすることで、e スポーツ分野のリテラシーを養う。	課外学習 年数回のイベント等

2.1.3. 「e スポーツキャリア」の科目概要

今年度は、前述したカリキュラム構成 3 科目のうち、特に「e スポーツキャリア」を中心に具体化を進めた。検討した科目「e スポーツキャリア」の内容構成を下表に示す。この検討内容に基づいて、教育コンテンツの開発や、通信制高校等対象の実証講座を実施した。

図表 2-3 「e スポーツキャリア」の科目概要

項目	内容
科目名	e スポーツキャリア
教育目標	e スポーツのキャリア学習を題材としたテキストと講義映像に基づき、e スポーツ業界の職業やキャリアに関するワークを進める形で学習を行う。 これを通して、e スポーツ分野での働き方・職種・キャリアパス等に関する知識を学ぶと共に、学習者自身の考えを整理し、各々の特性に合わせたキャリアビジョンの獲得を目指す。
主な受講対象者	通信制高校の e スポーツコースに在籍する生徒、e スポーツ関連科目を履修する生徒等
前提知識等	特になし
学習項目	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自己学習（講義映像の聴講、ワーク） ・ レポート提出 3回 ・ スクーリング 1～2 単位時間（1 単位時間=50 分） ・ 試験 1回
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・ e スポーツキャリア教育テキスト（全3章、計9ワーク） ・ e スポーツキャリア教育講義映像（計3時間程度） ・ 職業紹介講義映像コンテンツ（計1時間程度） ・ 職業紹介 VR コンテンツ（計1時間程度）
学習の流れ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習者任意の学習時間に講義映像を聴講して、テキストに基づきワークを進める（自己学習） ・ テキストの各章の学習を終えて、指定期限までにワークの成果を集約したレポートを提出し、教員の添削や指導を受ける（レポート） ・ すべてのワークの学習終了後のタイミングで集合学習を開催し、ワークに関するディスカッションやプレゼンテーションを行う（スクーリング） ・ 履修完了後に単位認定試験を受験する（試験）

2.1.4. 運用方法のイメージ

科目「e スポーツキャリア」は通信制高校の学校設定科目 1 単位を目標に設計を進めた。ただし、実運用の段階では、各校のカリキュラム設計との整合性や、単位認定にあたっての諸官庁との調整などが課題である。したがって、運用にあたっては各校の事情や所轄庁の指導に合わせて適宜、教育内容や運用方法等のカスタマイズが必要となる。本事業では成果を導入しやすくするため、今後継続して、カリキュラムや各科目の運用モデルを複数パターン

で検討していく。例えば、科目「e スポーツキャリア」については、4 パターンの運用方法を想定して議論を進めている。その内容を以下に示す。

パターン① 学校設定科目 1 単位での運用（標準モデル）

- 科目概要に基づき、学校設定科目 1 単位の認定を前提に運用するパターン。
- 映像・レポート等による通信教育で運用するため、通信教育実施計画（シラバス）を検討する。

パターン② 他の科目との融合による運用

- 科目「e スポーツキャリア」の学習内容と、他科目等の学習内容との組合せで運用するパターン。
- プログラミング学習などの職業教育、総合学習、その他 e スポーツ関連科目などとの融合を想定している。
- 通信制高校のカリキュラム等から整合性の高い学習内容を選抜し、組合せのモデルを検討する。

パターン③ 全日制高校等の単位認定基準に準拠した運用

- 全日制等では科目 1 単位あたり 35 単位時間（1 コマ 50 分/週×35 週）以上の学習が必要。これに準拠して本科目を運用するパターン。
- 本科目の学習内容を基礎に、集合学習を含む 35 回（50 分/回）以上の学習内容を検討する。

パターン④ 課外学習としての運用

- 単位認定基準に縛られず、各校が任意で教材等を運用するパターン。
- 運用上の留意事項や活用モデルなどを検討する。
- 高等学校 e スポーツ部などで本事業成果を導入する際に本パターンの活用を想定している。

2.2. 通信制高等学校の実態に関する情報収集

今年度は通信制高校のカリキュラムを検討するにあたって、前提情報の収集を実施した。近年、通信制高校の成長は目覚ましく、学生数は右肩上がりで見られ、関連施設も急増している。一方で急速な成長に伴い、通信制高校の現状と制度とのギャップが生じている関係で、文部科学省主導のもと、通信制高校の制度や教育の在り方の見直しと、それに伴う大きな制度改正の動きが活発化している。

この状況を受けて本事業では、カリキュラム検討の前提資料として、「通信制高等学校の

制度・課題等」と「通信制高等学校のキャリア教育」の2つの観点から、通信制高等学校の現状や課題、今後の見通しなどについて情報の収集・整理を行った。

2.2.1. 通信制高等学校の制度・課題等に関する情報収集

通信制高等学校の制度・課題等について、基本的な卒業要件や単位認定基準、カリキュラムの基本設計などから、現行制度で発生している課題等について調査した。また、2023年度に制度的な大規模改革に向けて有識者による会議で議論が進められていることから、その検討状況や先行的に実施された制度改革の状況等についても整理した。以下に目次構成を示す。整理した資料は巻末資料に掲載している。

図表 2-4 通信制高等学校の度・課題等に関する調査レポートの構成

- ・ 通信制高校の卒業要件
- ・ 通信制高校の単位認定
- ・ 通信制高校のカリキュラム構成
- ・ 学校設定教科・科目
- ・ 特別活動
- ・ 通信制高校の単位取得モデル
- ・ 面接指導（スクーリング）の実施場所
- ・ 通信制高校に関連した課題
- ・ 通信制高校の制度改革
- ・ 2023年度の大規模改革に向けた検討状況

2.2.2. 通信制高等学校のキャリア教育に関する情報収集

通信制高等学校のキャリア教育について調査を行った。通信制高校のみを対象としたキャリア教育に関する教育要領等は特に定められておらず、キャリア教育の学習指導要領は全日制・定時制・通信制で共通していたため、その概要について整理をした。また、通信制高校におけるキャリア教育の手法についての調査を行い、その要点の整理と事例の収集を行った。以下に目次構成を示す。整理した資料は巻末資料に掲載している。

図表 2-5 通信制高等学校のキャリア教育に関する調査の目次構成

- ・ 概要
- ・ (1) 通信制高校におけるキャリア教育に関する教育要領等
 - キャリア教育に関する学習指導要領
- ・ (2) 通信制高校におけるキャリア教育の手法
 - 面談
 - 体験学習

- 企業交流
- その他の取組み
- ・ (3) 通信制高等学校におけるキャリア教育の事例
 - 学校法人 NHK 学園 NHK 学園高等学校
 - 学校法人角川ドワンゴ学園 N 高等学校・S 高等学校
 - 一ツ葉高等学校
 - 学校法人鹿島学園 鹿島学園高等学校
 - 学校法人山口精華学園 精華学園高等学校 東京芸術学部校
 - 学校法人早稲田学園 わせがく高等学校
 - 学校法人つくば開成学園 つくば開成国際高等学校滋賀校
 - 東京都立一橋高等学校
- ・ (4) 通信制高校におけるキャリア教育の課題・支援の必要性等
 - 生徒の学習意欲や学習姿勢、特性に関連した指導上の課題
 - 通信制高校の仕組み当に関する課題
 - その他の課題

3. 通信制高等学校対象教育コンテンツ

本事業の高校生段階のカリキュラムは前述の通り、「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業教育」「e スポーツリテラシー」の3科目で構成される。今年度はこのうち、キャリア教育の導入部分にあたる学習内容で構成される「e スポーツキャリア」について、科目内容を具体化した。さらに、この「e スポーツキャリア」で運用する想定で、「e スポーツ分野キャリア教育テキスト」、テキストでの自己学習を補助する「講義映像コンテンツ」、企業等の仕事紹介を題材とした「企業講演コンテンツ」の3系統を開発した。また、次年度以降に科目「e スポーツ職業教育」のコンテンツとして検討・開発を進める「職業体験 VR コンテンツ」について、先行的に情報収集も実施した。

本項ではこれらの開発概要を報告する。

3.1. e スポーツ分野キャリア教育テキスト

3.1.1. 概要

キャリア教育の学習をリードすることを目的としたテキスト教材を開発した。本教材では、キャリア教育の導入として、e スポーツ分野でのキャリアを考えるきっかけを与えることを学習目標とし、構成の検討を行った。文章での一方通行での解説等では興味を惹きつけることが難しいという意見を受け、ワークによる調べ学習を中心とした内容で構成した。

本テキストは「e スポーツと社会」「e スポーツと仕事」「e スポーツと自分」の全3章で構成されており、3つの観点から、キャリアに関する理解を深めていく内容となっている。それぞれの概要は次の通りである。

「e スポーツと社会」

- e スポーツが社会においてどのような形で注目されたり、活用されたりしているのかを調べる。競技・エンターテインメントとしてのe スポーツに留まらず、ビジネス・産業、地域振興、医療・福祉など様々な側面が存在することを知る。

「e スポーツと仕事」

- e スポーツに関わるさまざまな仕事を身近な商品・サービスなどから発見し、具体的な企業の情報等について調べる。また、実務者を対象としたインタビューなどから、仕事をするために必要な知識やスキルの幅広さを知る。

「e スポーツと自分」

- これまで熱中してきたもの、やりがいを感じたこと、今後e スポーツにどのように関わりたいかなどについて自己分析を行う。さらに、学習してきた内容と自

己分析の結果を踏まえて、自己実現に必要なキャリアプランの検討を行う。

3.1.2. 構成

本テキストは、「e スポーツと社会」「e スポーツと仕事」「e スポーツと自分」のそれぞれの学習目標を踏まえ、段階的に学習して理解を深めていくために、それぞれ3つのワーク、全体で計9つのワークが設定されている。目次構成を以下に示す。

図表 3-1 e スポーツ分野キャリア教育テキスト 目次構成

第1章 e スポーツと社会(e スポーツと社会の関りを知ろう)
ワーク① e スポーツに関わるニュースを集めてみよう
ワーク② e スポーツを活用した地域振興について調べてみよう
ワーク③ e スポーツへの理解を得るために必要なことを考えてみよう
第2章 e スポーツと仕事(e スポーツの仕事を知ろう)
ワーク① e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう
ワーク② e スポーツ業界企業を調べてみよう
ワーク③ e スポーツに関わる仕事に必要なスキルを考えてみよう
第3章 e スポーツと自分(e スポーツと自分について考えよう)
ワーク① e スポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう
ワーク② e スポーツ人材のキャリアを調べてみよう
ワーク③ e スポーツ人材になるためのキャリアプランを考えてみよう

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

図表 3-2 eスポーツ分野キャリア教育テキスト 各ワークの構成

学習目標

課題・ワークシート

検討手順・ヒント

参考情報

3.2. 講義映像コンテンツ「eスポーツで始めるキャリアデザイン」

3.2.1. 概要

通信制高等学校での授業は、講義映像コンテンツを利用した自己学習と小テスト、レポートの作成・提出が主な学習方法である。本事業でもこれに準拠したコンテンツの開発を進めていくこととした。

今年度は、まず上述のキャリア学習テキスト教材をもとに、テキストでの学習やワークの進行を補助する内容で構成された講義映像「eスポーツで始めるキャリアデザイン」を開発した。講義内容は、各ワークの考え方・ヒント・回答例、関連するeスポーツ業界情報等の紹介などで構成されている。テキスト掲載の9つのワークに対し、それぞれ「前編」と「後編」の2本動画を用意されており、ガイダンスを含め計19本 約3時間程度で構成される。

なお本講義映像は、「ゆっくり解説」と呼ばれる、YouTubeなどの動画投稿サイトで人気の動画形式を採用している。画面の左右に配置されたキャラクター（機械音声）が会話をしながら、中央のスライド等を解説していく。昨年度、通信制高校の生徒など高校生80名を対象に6パターンの講義映像を視聴させたところ、本形式を好む学生が57名と最も多く、この形式を採用することとした。

3.2.2. 本コンテンツを利用した学習の流れ

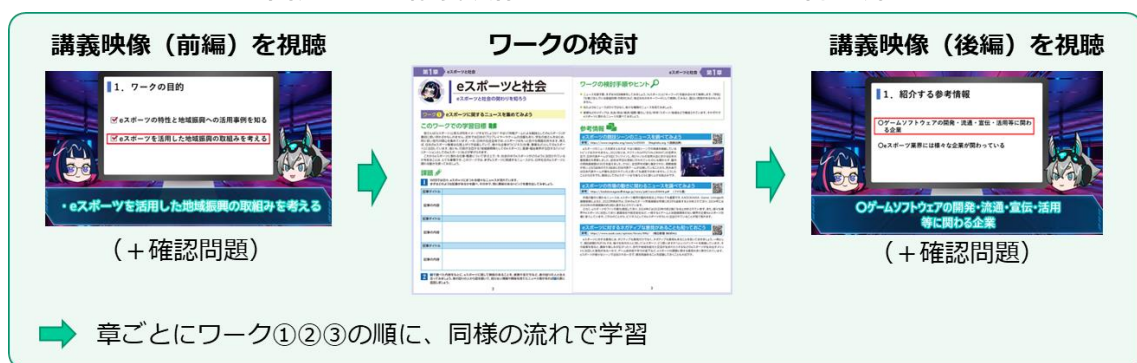
本コンテンツはテキスト掲載の9つのワークに対し、それぞれ「前編」と「後編」の2本

動画を用意されており、ガイダンスを含め計 19 本 約 3 時間程度で構成される。「前編」では、各ワークの学習目標の説明、ワークのポイント、考え方のヒントなどを解説する。「後編」では、各ワークに関わる e スポーツ業界の状況などの参考情報、ワークの回答例などを解説する。

学習者は本コンテンツを利用して、下図に示す流れで、各ワークの学習を進める想定である。まず学習に着手する段階で、「前編」を視聴しワークの目的や要点を把握する。また視聴内容について理解度を測る確認問題（CBT 形式）を行う。この解説内容を踏まえ、テキストに掲載されたワークに取り組み、学習者自身で回答を作成する。その上で「後編」を視聴し、参考情報や回答例例を確認した上で、自身の学習内容について振り返りを行う。また後編についてもまた視聴内容について理解度を測る確認問題（CBT 形式）を行う。

これらの各ワークについての学習を同様に繰り返し、章ごとに回答をまとめたレポートを作成し、学校に提出してフィードバックを受けるといった流れを想定している。

図表 3-3 講義映像コンテンツを用いた学習の流れ

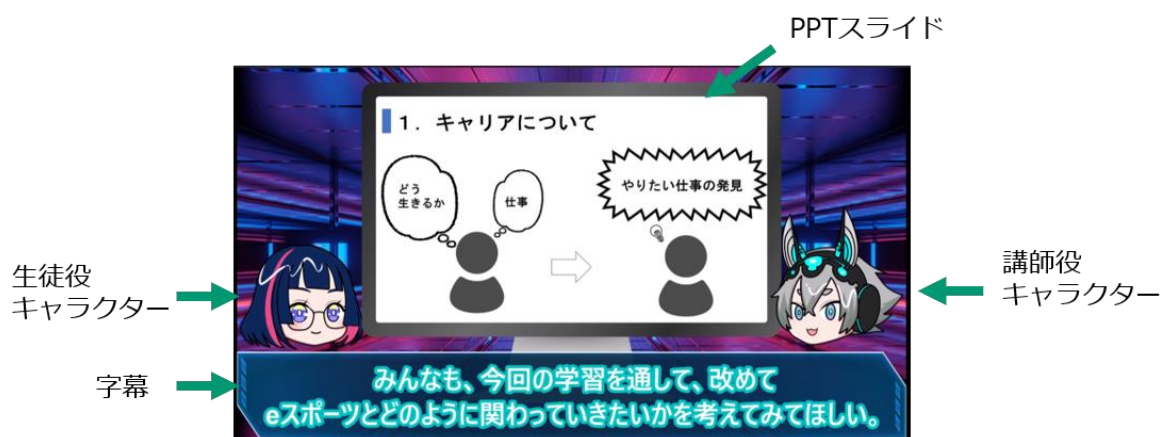


章の学習が終了するごとにワーク①②③の成果をレポートとして整理し、学校に提出 (× 3 回)

3.2.3. コンテンツの内容構成

本コンテンツはテキスト教材をベースにして作成したスライドを中心に、キャラクターが会話を進めていく形式で進行する。講義映像を進行するキャラクターは、生徒役のキャラクターと講師役のキャラクターの 2 人で、生徒役は本コンテンツを視聴する学生という設定となっている。映像は 1 本あたり 10 分程度とした。講義映像のイメージを以下に示す。

図表 3-4 講義映像コンテンツの画面構成



本映像コンテンツの全体を下記 URL に掲載する。なお、学生が利用する際には、後述の e ラーニング上での運用を想定している。

一般社団法人日本 e スポーツ学会 文部科学省委託事業成果物
講義映像コンテンツ「e スポーツで始めるキャリアデザイン」

https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUW0ktv48pddrVr2u7_EXNSjc

映像コンテンツの一覧を以下に記載する。

図表 3-5 講義映像コンテンツのタイトル一覧

Chapter.0	はじめに
Chapter.1-1-1	e スポーツに関するニュースを集めてみよう 課題説明
Chapter.1-1-2	e スポーツに関するニュースを集めてみよう 回答例
Chapter.1-2-1	e スポーツを活用した地域振興について調べてみよう 課題説明
Chapter.1-2-2	e スポーツを活用した地域振興について調べてみよう 回答例
Chapter.1-3-1	e スポーツへの理解を得るために必要なことを考えよう 課題説明
Chapter.1-3-2	e スポーツへの理解を得るために必要なことを考えよう 回答例
Chapter.2-1-1	e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう 課題説明
Chapter.2-1-2	e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう 回答例
Chapter.2-2-1	e スポーツ業界企業について調べてみよう 課題説明
Chapter.2-2-2	e スポーツ業界企業について調べてみよう 回答例
Chapter.2-3-1	e スポーツに関わる仕事に必要なスキルを考えてみよう 課題説明
Chapter.2-3-2	e スポーツに関わる仕事に必要なスキルを考えてみよう 回答例

Chapter.3-1-1	e スポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう	課題説明
Chapter.3-1-2	e スポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう	回答例
Chapter.3-2-1	e スポーツ人材のキャリアを調べてみよう	課題説明
Chapter.3-2-2	e スポーツ人材のキャリアを調べてみよう	回答例
Chapter.3-3-1	e スポーツ人材になるためのキャリアプランを考えてみよう	課題説明
Chapter.3-3-2	e スポーツ人材になるためのキャリアプランを考えてみよう	回答例

3.2.4. 確認問題

上記の各動画コンテンツについて、解説している内容の理解度を測定することを目的とした確認問題を作成した。各映像につき3~5問程度の確認問題を設定している。出題形式は正誤判定問題であり、「問題文」「選択肢」「解答」「解説」の4つの要素で構成される。

確認問題は後述するeラーニングシステムに組み込まれており、講義映像の視聴後に回答する仕組みである。確認問題の出題イメージを以下に示す。

図表 3-6 e スポーツ分野キャリア教育 確認問題出題イメージ

【第1回】 eスポーツに関する
ニュースを集めてみよう
(1 / 5)

eスポーツは対戦型のゲームを用いた競技や大会のことだけを指す。

1	正しい
2	誤り

選択してください。

戻る

【第1回】 eスポーツに関する
ニュースを集めてみよう
(1 / 5)

eスポーツは対戦型のゲームを用いた競技や大会のことだけを指す。

1	正しい
2	誤り

正解

○

答え：2
社会全体を見渡すと、地域振興や福祉など競技以外のいろいろな側面を持っています。

戻る

次へ

3.3. 企業講演コンテンツ「eSports Works」

3.3.1. 概要

今年度は、前掲の講義映像コンテンツの補完関係の位置づけで、企業講演コンテンツ「eSports Works」を開発した。本コンテンツは、様々なeスポーツに関わる仕事を業種ごとにオーバービューさせることを目的としている。ヒアリング対象とした企業・行政機関等

の協力のもと、11業種 計17件のeスポーツ関連分野の企業・行政等で働く実務者による講演を収めた映像コンテンツ群である。本コンテンツは1件あたり20分～30分で、eスポーツ事業の紹介、若手社員等の業務内容や業務の様子、仕事に必要なスキル、学生時代に学んでおいてほしいこと等を紹介する構成である。

3.3.2. コンテンツの内容構成

本コンテンツは、学生が興味のある企業・行政機関・団体等の講演を任意で視聴したり、前掲の「キャリア学習テキスト」のワークを進める際の調べ学習の情報ソースとして活用したりすることを想定している。

講演者がパワーポイント資料や動画などの講演資料などを活用して解説していく。話している内容はすべて字幕で表示される。講義映像のイメージを以下に示す。

図表 3-7 企業講演コンテンツの画面構成



本コンテンツの開発にあたり、今年度は17件の業界企業・業界団体・行政機関からの協力を得た。今年度、協力を経た機関と各講演コンテンツのURLを以下に示す。

次年度以降の活動では対応する業種を順次追加するなどの拡充も検討したい。

図表 3-8 企業講演型映像コンテンツ 開発協力機関一覧

No.	社名	業種	会社概要/URL
1	株式会社JCG	イベント	eスポーツ大会の運営や配信、大会管理サイトのWebシステムの提供等を行う企業。

			https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPX5GHZKs7p-xqosbjVnhia
2	Fusion LLC.	イベント	e スポーツ大会制作や、e スポーツ事業の新規事業立ち上げのアドバイザー業務等を行う企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOxXfNr0MwNpjyLqe0NomZp
3	株式会社関家具	デバイス	ゲーミングチェア等の e スポーツギアを製造・販売を行う企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOvbMPjNubp8yHkVxAytEYX
4	有限会社クー	WEB	e スポーツ（ゲーム）や音楽、アニメなどに関するさまざまな映像制作を行う企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOc_TANHkQWfRRhSkPYN6A6
5	ログリー株式会社	WEB	e スポーツ大会プラットフォームの運営を行う、データ分析を得意とする IT 系テクノロジー企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPGeREYUCCaBg0evSN8jla6
6	株式会社 DEPORTOR	メディア	e スポーツイベント等への出演を行う人材のマネジメント、e スポーツ大会の企画等を行う企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOxL1u1RCFUp_wVjPZyLEgy
7	株式会社 PCCS	施設運営	e スポーツ施設の立ち上げから運営、施設のネットワーク構築の立ち上げ、機材搬入等を行う企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOODbabGpbn2Nu5VwyBwaiQ
8	株式会社 TechnoBlood eSports	施設運営	e スポーツ施設の設立・運勢や、e スポーツイベントの企画・運営などを行う企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWP3YHcTF7MguFaKIBZnWjjB
9	一般社団法人福井県 e スポーツ学生協議会	教育	学校での e スポーツ活動の支援や、学生への e スポーツの浸透に関する事業等を行う団体。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPTPkEB4Xd1LvZrXyx1yo5k
10	一般社団法人ユニバーサル e ス	医療福祉	障がい者の e スポーツへの取組みのサポートや、コントローラー等のデバイス開発等を行う団体。

	ポーツネットワーク		https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPFYTyrenFQiBpcTn81lfta
11	株式会社ハッピーブレイン	医療福祉	障がいを持つ人への e スポーツを通じた就労支援や、障がい者向けのゲーム開発等を行う企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPoNXTRZfen5gPHXCQ29bFT
12	株式会社ディスクシティエンタテインメント	飲食	e スポーツや食事が楽しめるインターネットカフェ施設の運営や、店舗でのイベント等を行う企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWMQVE1almG8QkMmbM_Xo4Kk
13	株式会社ソフマップ	小売	e スポーツ関連デバイス等の販売を行う店舗の運営や、e スポーツ施設・大会の運営等を行う企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWNvyNaXYZQr9WNMaZQQvfIT
14	株式会社東京オデッセイ	建設	e スポーツホテルやカフェ、e スポーツスクール等の施設デザイン・企画、空間演出等を行う企業。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWNpxsnSyMu4yclNXSxEZYyT
15	茨城県	行政	e スポーツの大会やイベントの誘致・開催、e スポーツの普及・啓発等を行っている。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWMUiNmOZ7IL31lfdDiC3F4c
16	群馬県	行政	e スポーツによる福祉・教育支援、e スポーツイベントの開催等を行っている。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOXO__N_12CTDfVlxfXN5X
17	熊本県山鹿市	行政	e スポーツを活用した人材育成、e スポーツを用いた福祉・教育・観光分野への取組みを行っている。 https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOfkqLbilgV2z-K-nh_eGYw

3.4. 職業体験 VR コンテンツ

3.4.1. 概要

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

そこで本事業では、学生たちの e スポーツ分野でのキャリアビジョンの形成を支援するコンテンツの 1 つとして、e スポーツ業界企業の仕事を臨場感ある形で紹介する 360° VR 映像コンテンツの開発を行う。

昨年度は e スポーツイベント企業 1 社の協力を経て、それぞれの職場や仕事現場で、職場の雰囲気や設備、働く人、仕事内容などを紹介する内容で構成した。本コンテンツはキャリア教育の次のステップにあたる「e スポーツ職業教育」で主に使用する想定教材であり、次年度以降、対応する映像コンテンツ群を検討していくにあたって、職業体験 VR コンテンツも拡充することを検討している。そこで今年度は、次年度以降の拡充の検討に向けて、職業体験 VR コンテンツの在り方の検討のための基礎資料を整備した。

3.4.2. 今年度の検討

企業の職場や仕事を紹介しているコンテンツ、専門学校等での専門的な授業や取り組みの様子を紹介しているコンテンツ、職業に関する技術や仕事のシーン等を紹介しているコンテンツの特徴・構成等に関しての情報収集を行った。この情報をもとに、次年度以降、職業体験 VR コンテンツについて具体化を進めていく。

収集した事例の一覧を以下に示す。事例情報の詳細は巻末資料に掲載する。

これらの事例から、多くの 360° 映像では、指定の方向を見る旨を記載した字幕等を設置して視聴方向を誘導するなど、視線を誘導するような工夫が凝らされていると判明した。また、キャラクターを登場させて音声を後付けして喋らせるなど、環境に依存しない収録を行っている事例も見られた。次年度以降では、360° 映像コンテンツとなるよう収録方法・動画構成も検討していく。

図表 3-9 企業の 360° 映像コンテンツ一覧

No.	公開元	コンテンツ名
1	ENEOS 株式会社	動画で見る職場（仙台製油所 360 度ビュー）
2	JFE エンジニアリング株式会社	VR 見学～横浜青葉ジャンクション～
3	地方独立行政法人	たつの市民病院「360 度カメラによるバー

	たつの市民病院機構 たつの市民病院	チャル病院見学動画」
4	株式会社つばめ急便	つばめ急便 会社紹介 VR ムービー
5	株式会社新来島どっく	新来島どっく 工場見学 360 度動画
6	株式会社第一印刷所	第一印刷所 VR360° 工場見学ツアー
7	大見工業株式会社 島根益田工場	【VR 職場自慢】大見工業株式会社 島根益田工場
8	株式会社エム・システム技研	(株) エム・システム技研 京都テクノセンター、京都商品センターのご紹介
9	EY 新日本有限責任監査法人	EY 新日本有限責任監査法人バーチャルオフィスツアー
10	株式会社南雲製作所	南雲製作所 360 度バーチャル工場見学
11	株式会社石井工機	360 度工場見学 株式会社石井工機
12	株式会社エージェンテック	株式会社エージェンテック 360 度 VR オフィスツアー
13	沢井製薬	ジェネリック Q ～工場で6つの秘密を探せ～

図表 3-10 職業の 360° 映像コンテンツ一覧

No.	公開元	コンテンツ名
1	種子島漁業協同組合せり市場 (漁協職員の仕事)	【3D-360°】種子島漁業協同組合せり市場 西之表市 漁業
2	海上保安庁 (海の管制官の仕事)	【海上保安庁】360° で見てみよう 海の管制官のお仕事職場体験!!
3	城西大学薬学部 (薬剤師の仕事)	360° VR "やくざいし" 体験
4	美容師体験 VR チャンネル東京都美容生活衛生同業組合 (美容師トップスタイリストの仕事)	トップスタイリストの仕事体験『i.』山内大成・新屋敷 建伍
5	キレイモ (エステティシヤンの仕事)	キレイモお仕事体験【VR 動画 360° 篇】
6	レゴランド・ジャパン・リゾート (エンターテイメント施設の仕事各種)	【360° 回転してみてね】レゴランド・ジャパン・リゾートのお仕事『一緒に』篇
7	三幸学園 (ツアーデスク・バスガイドの仕事)	VR 職業体験コンテンツ【旅行に関わるお仕事編～北海道中央バス シービーツアーズカンパニー～】
8	三幸学園 (ウエディングプランナーの仕事)	VR 職業体験コンテンツ【ウエディングプランナー編～グローヴエンターテインメ

		ント～】
9	木更津市消防本部 (救助隊の仕事)	消防のお仕事そこが知りたい！救助編・ 360度カメラ
10	テレビ埼玉 (テレビ局の仕事)	埼玉しごと発見 テレビ埼玉 VR
11	KITAGAWA 株式会社 (クレーンオペレーターの仕事)	【VRでおしごとたいけん】220トンオール テレーンクレーンの操縦席から荷物を 運ぶ様子を紹介します
12	マイナビ進学 (ヘリコプターパイロット、 イルカトレーナーの仕事)	こんな仕事してみたい！職業体験 VR by マイナビ進学
13	愛知県農業水産局水産課 (漁師の仕事)	愛知県の小型底びき網漁業を360°VRで 体験しよう！
14	静岡県トラック協会 (トラックドライバーの仕事)	トラックっていいじゃん！先輩の声編
15	鳥取日野森林組合 (林業の仕事)	【TURN#85】360°VR動画【鳥取日野森 林組合】

図表 3-11 学校の360°映像コンテンツ一覧

No.	公開元	コンテンツ名
1	長岡工業高等専門学校	【長岡高専公式】長岡高専VRキャンパス ツアー
2	学校法人 田中芸術学園 東京美容専門学校	360度VR施設紹介 【東京美容専門学 校】
3	学校法人瓜生山学園 京都芸術デザイン専門学校	【HD画質推奨！】こんな施設も使えるな んて！！360°VRで見る京都芸術デザイ ン専門学校！
4	学校法人水野学園 ヒコ・みづのジュエリーカレッジ大阪	《専門学校ヒコ・みづのジュエリーカレッ ジ大阪》VRオープンキャンパス
5	学校法人中村学園 専門学校ちば愛犬 動物フラワー学園	【360度動画】専門学校ちば愛犬動物フラ ワー学園 360°VR動画
6	新潟理容美容専門学校	360°施設紹介VR - 新潟理容美容専門 学校 -
7	学校法人創志学園 専門学校東京国際ビジネスカレッジ	専門学校東京国際ビジネスカレッジ VR 紹介動画
8	学校法人三幸学園 東京ビューティーアート専門学校	東京ビューティーアート専門学校 学校案 内VR

9	学校法人木村学園 大阪電子専門学校	【VR】大阪電子専門学校 体験動画
10	トヨタ東京自動車大学校	トヨタ東京自動車大学校 360度 学校紹介動画
11	学校法人タイケン学園 日本ペット&アニマル専門学校	日本ペット&アニマル専門学校 360度 学校紹介動画
12	文部科学省 知る専チャンネル	360° VR動画で体感する専修学校
13	学校法人川原学園 東京動物専門学校	東京動物専門学校 富里キャンパスに入ってみた！360°カメラで潜入！ホワイトタイガーのねこパンチなど…キャンパス内を紹介します。
14	学校法人サンシャイン学園 東京福祉保育専門学校	東京福祉保育専門学校《VR保育士体験》
15	学校法人コミュニケーションアート 大阪ECO動物海洋専門学校	ドルフィントレーナー専攻の実習を360°映像でご紹介！！
16	学校法人原田学園 鹿児島医療技術専門学校	🌸医技専 SPRING オープンキャンパス 🌸
17	学校法人ヒラタ学園 大阪航空専門学校	大阪航空専門学校 ヴァーチャル学校見学ツアー
18	学校法人 国際総合学園 国際外語・観光・エアライン専門学校	360°キャンパスツアー 国際外語・観光・エアライン専門学校
19	医療法人社団友和会 太陽歯科衛生士専門学校	太陽歯科衛生士専門学校の360°キャンパスツアー

4. WEBプラットフォーム

4.1. 概要

学生を対象とする学習支援や、専門学校・高等学校の教職員を対象とする教育支援を目的としたWEBプラットフォームの検討を行った。開発対象としたのは「eラーニング」「学習支援SNS」「教育支援SNS」の3点である。

うち、特にeラーニングについては既存のプラットフォームや機能群を選定・調達し、インターフェースの調整やコンテンツの実装などのカスタマイズを行った。また、学習支援SNS・教育支援SNSについては、eスポーツ分野の関係者では教育機関・企業ともにコミュニケーションのデファクトスタンダードツールとなっている「Discord」上に、通信制高校の学生や教員、企業等が参加するサーバーを設計・設置した。

以下にそれぞれの概要を報告する。

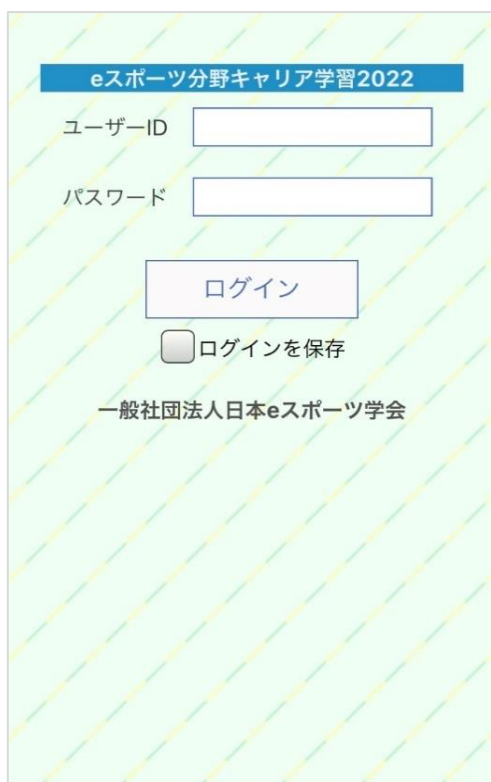
4.2. eラーニング環境

前述の通信制高校の生徒を対象としたeスポーツ教育コンテンツ群等を利用できるeラーニングサイトを整備した。「キャリア学習テキスト」「講義映像コンテンツ」「企業講演コンテンツ」や、後述する学習支援SNS・教育支援SNSなども実装した。

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

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



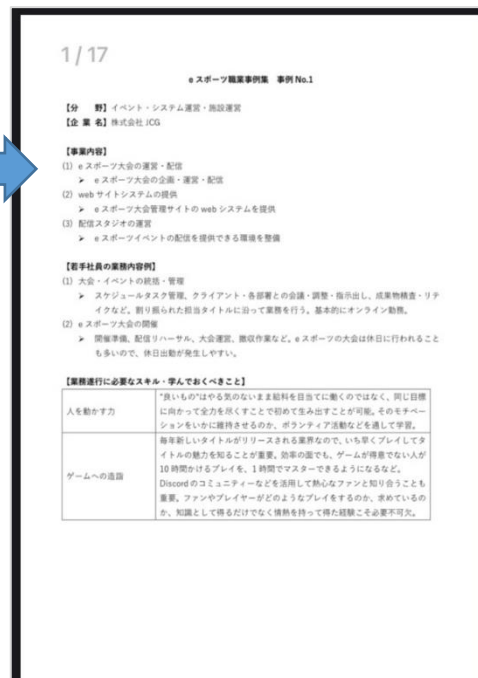
ログイン画面



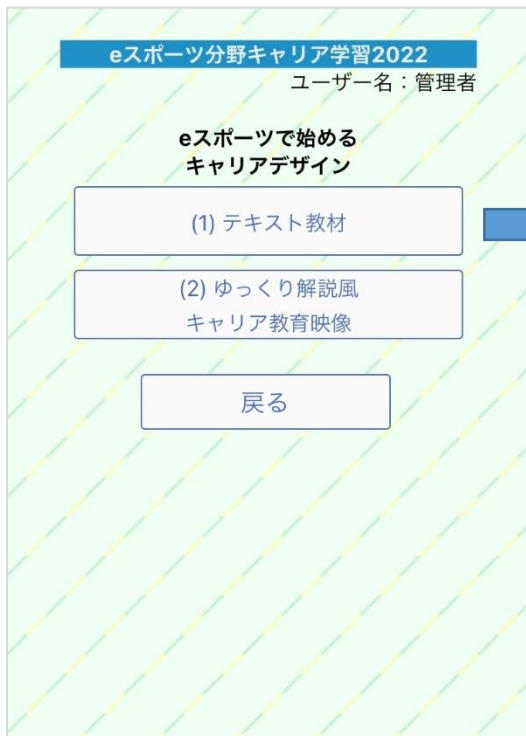
トップメニュー



トップメニュー



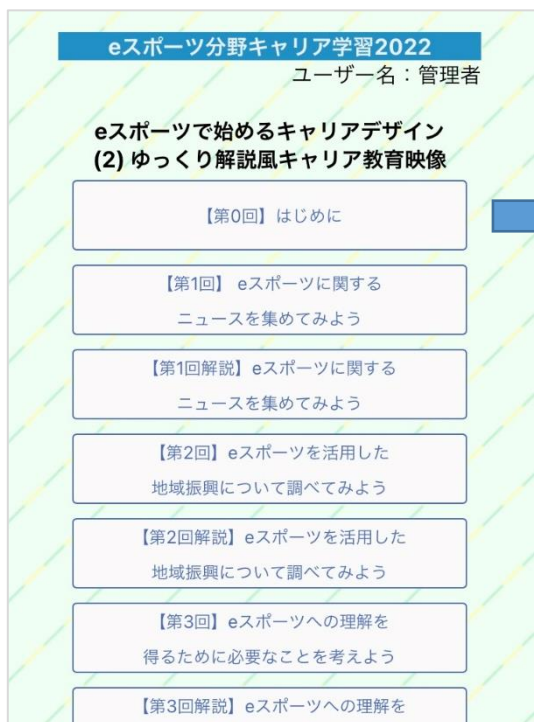
テキストデータ



e スポーツで始めるキャリアデザイン



テキスト教材



e スポーツで始めるキャリアデザイン



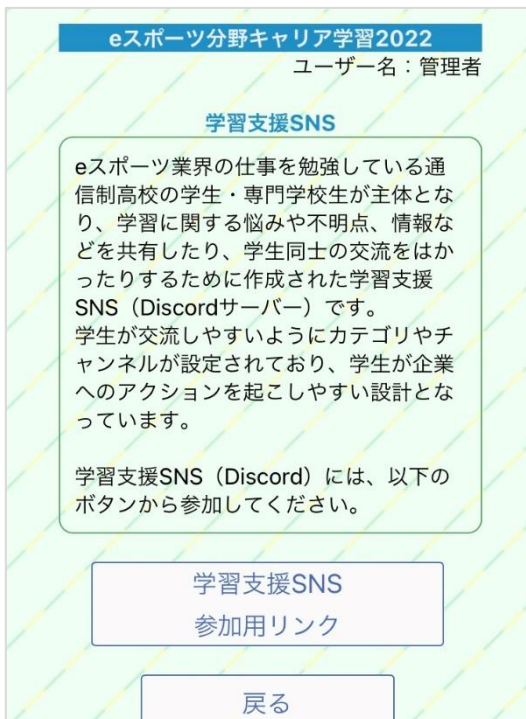
映像視聴画面



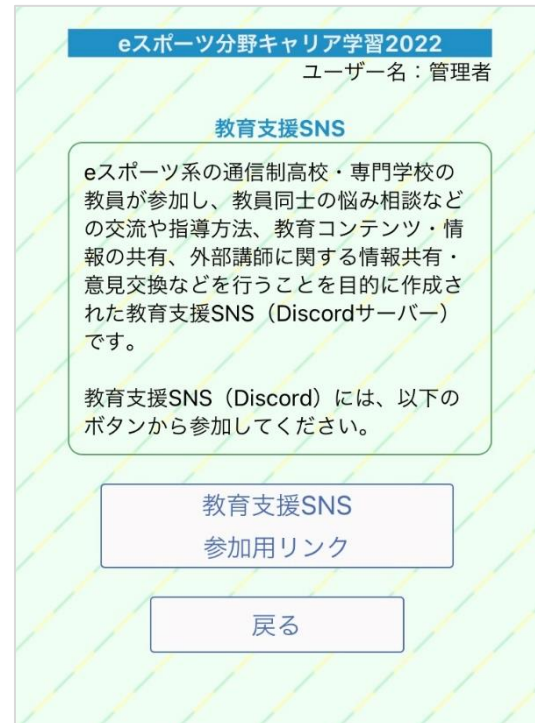
e スポーツ業界企業講演



映像視聴画面



学習支援 SNS



教育支援 SNS

4.3. 学習支援 SNS

学生を対象とした学習支援を目的として、WEB 会議プラットフォームである「Discord」を用いて学習支援 SNS を開発した。e スポーツ業界のキャリアや職業、専門技能等について学習している通信制高校の学生・専門学校生が参加し、学習や進路に関する悩みの相談、情報の共有など、学生同士の交流を図ることで、学習効果の向上を目指すことをコンセプトに設計している。e スポーツ業界企業も参加し、学生から企業に質問を投げかけたり、企業からアドバイスをしたりすることも想定する。これらの用途に対応できるよう、サーバー上に設置するカテゴリやチャンネル・フォーラムなどを検討して設置した。本学習支援 SNS は前述の e ラーニング環境から参加できる。Discord のサーバー設計と、Discord 上での役職（ロール）・権限の設計を以下に示す。

図表 4-2 学習支援 SNS サーバー構成

カテゴリ・チャンネル名	種類	説明・用途イメージ
#discord-info	テキストチャンネル	管理者のみのプライベートチャンネルで、ディスコード公式からのアナウンスを受け取るために設置されている。
▼最初に	カテゴリ	
#お知らせ	テキストチャンネル	サーバー全体にアナウンスを行う用のチャンネル。主に学習支援 SNS に関することについてのお知らせが行われる。
#ルール	テキストチャンネル	全体を通して提示すべきルールが記載されている。具体的には、サーバーのルールや、ロール付与に関するルールなどが該当する。
#サイトマップ	テキストチャンネル	サーバーの構成と使い方が記載されている。
▼みんなで交流	カテゴリ	
#ようこそ	テキストチャンネル	サーバーへの新たな参加者が本チャンネルに記載される。
#学生_自己紹介	テキストチャンネル	学生の自己紹介用のチャンネル。フォーマットが用意されている。
#先生_自己紹介	テキストチャンネル	教員の自己紹介用のチャンネル。フォーマットが用意されている。
#企業_自己紹介	テキストチャンネル	企業に属する参加者の自己紹介用のチャ

	チャンネル	ンネル。フォーマットが用意されている。
#雑談_ゲーム	テキスト チャンネル	雑談チャンネルの1つ。用途に応じて、「雑談_〇〇」を追加で設置していくことを想定している。
#雑談_その他なんでも	テキスト チャンネル	雑談チャンネルの1つ。カテゴリができていない話題で使用。
▼学生同士_学びの交流	カテゴリ	
#質問	テキスト チャンネル	学生同士の質問が行うためのチャンネル。フォーマットが用意されている。
#情報共有	テキスト チャンネル	学生同士の情報共有を行うためのチャンネル。
#お悩み相談	テキスト チャンネル	学生同士のお悩み相談を行うためのチャンネル。フォーマットが用意されている。
▼先生と_学びの交流	カテゴリ	
#先生に質問したい	テキスト チャンネル	学生が教員に対して質問を行うためのチャンネル。フォーマットが用意されている。
#学生に質問したい	テキスト チャンネル	教員が学生に対して質問を行うためのチャンネル。フォーマットが用意されている。
#情報共有	テキスト チャンネル	学生と教員が情報共有を行うためのチャンネル。
#お悩み相談	テキスト チャンネル	学生が教員に対してお悩み相談を行うためのチャンネル。
▼企業と_学びの交流	カテゴリ	
#企業に質問したい	テキスト チャンネル	学生が企業に対して質問を行うためのチャンネル。フォーマットが用意されている。
#学生に質問したい	テキスト チャンネル	企業が学生に対して質問を行うためのチャンネル。フォーマットが用意されている。
#情報共有	テキスト チャンネル	学生と企業が情報共有を行うためのチャンネル。
#お悩み相談	テキスト チャンネル	学生が企業に対してお悩み相談を行うためのチャンネル。フォーマットが用意されている。

▼イベント	カテゴリ	
#第一回イベント	テキスト チャンネル	企業が学生に向けて講演会・交流会等を開催する際等に使用するテキストチャンネル。音声を用いないやり取りの際に使用することを想定している。
・第一回企業イベント【テーマ】	ステージ	企業が学生に向けて講演会・交流会等を開催する際等に使用するステージチャンネル。
▼VC	カテゴリ	
#学生同士①②③	ボイス チャンネル	学生同士の利用を想定したボイスチャンネル。
#フリー①②③	ボイス チャンネル	サーバー内であれば誰でも使用可能なボイスチャンネル。

図表 4-3 学習支援 SNS 役職（ロール）・権限設計

ロール名	権限	説明
※共通設定※	<ul style="list-style-type: none"> ・ チャンネルを見る ・ ニックネームの変更 ・ メッセージを送信 ・ スレッドでメッセージを送信 ・ 埋め込みリンク ・ ファイルを添付 ・ リアクションの追加 ・ メッセージ履歴を読む ・ アプリコマンドを使う ・ 接続・発言 WEB カメラ	全ロールが共通して持つ権限。
管理者	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全権限 	サーバー管理者用のロール。付与可能な権限をすべて有する。
モデレーター	<ul style="list-style-type: none"> ・ チャンネルの管理 ・ ロールの管理 ・ 絵文字・スタンプの管理 ・ 監査ログを表示 ・ サーバーインサイトを見る ・ サーバー管理 	モデレーター用のロールで、管理者のもとで一定の権限を持ってサーバーを管理する。

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 招待を作成 ・ 公開スレッドの作成 ・ プライベートスレッドの作成 ・ 全てのロールにメンション ・ メッセージの管理 ・ スレッドの管理 ・ メッセージ履歴を読む ・ メンバーをミュート ・ メンバーのスピーカーをミュート ・ スピーカー参加をリクエスト ・ メンバーを移動 ・ イベントの管理 	
学生	共通設定と同様	学生用のロール。 Disocrd 上で管理に関わらない一般的なコミュニケーションが全て行える。
教員	共通設定と同様	教員用のロール。 Disocrd 上で管理に関わらない一般的なコミュニケーションが全て行える。
企業	共通設定と同様	企業担当者用のロール。 Disocrd 上で管理に関わらない一般的なコミュニケーションが全て行える。
エンジニア志望	共通設定と同様	希望職種別ロール。
デザイナー志望	共通設定と同様	同上
ゲーム業界	共通設定と同様	希望業界別ロール。
IT 業界	共通設定と同様	同上
企業_IT	共通設定と同様	企業側の属性ロール。
企業_esports	共通設定と同様	同上
企業_team	共通設定と同様	同上

4.4. 教育支援 SNS

学習支援 SNS と同様に、WEB 会議プラットフォームである「Discord」を用いて教育支援 SNS を開発した。e スポーツ系の通信制高校・専門学校の教員が参加し、教員同士の悩

み相談などの交流や指導方法、教育コンテンツ・情報の共有、外部講師に関する情報共有・意見交換などを行えるコンセプトで設計している。これらの用途に対応できるよう、サーバー上に設置するカテゴリやチャンネル・フォーラムなどを検討して設置した。なお、本教育支援 SNS も前述の e ラーニング環境からアクセスできる。Discord のサーバー設計と、Discord 上での役職（ロール）・権限の設計を以下に示す。

図表 4-4 教育支援 SNS サーバー構成

カテゴリ・チャンネル名	種類	説明・用途イメージ
#discord-info	テキストチャンネル	管理者のみのプライベートチャンネルで、ディスコード公式からのアナウンスを受け取るために設置されている。
▼交流	カテゴリ	
#最初に	テキストチャンネル	全体を通して提示するべきルールが記載されている。
#サイトマップ	テキストチャンネル	サーバーの構成と使い方が記載されている。
#自己紹介	テキストチャンネル	自己紹介を行うためのチャンネル。フォーマットが用意されている。
#質問	テキストチャンネル	質問を行うためのチャンネル。フォーマットが用意されている。
#お悩み相談	テキストチャンネル	お悩み相談を行うためのチャンネル。フォーマットが用意されている。
#その他なんでも雑談	テキストチャンネル	自由に交流をするためのチャンネル。
#提案	テキストチャンネル	モデレーターへの要望などを書きこむチャンネル。
#交流用①②③	ボイスチャンネル	自由にボイスチャットでの交流をするためのチャンネル。
▼情報共有	カテゴリ	
#教材	テキストチャンネル	教材の概要やおすすめポイント、リンク、添付資料などを共有するためのチャンネル。
#オンライン学習コンテンツ	テキストチャンネル	オンライン学習コンテンツの概要やおすすめポイント、リンク、添付資料などを共

		有するためのチャンネル。
#ゲームタイトル	テキスト チャンネル	ゲームタイトル名やおすすめポイント、リンクなどを共有するためのチャンネル。
#sns	テキスト チャンネル	サービス名、おすすめポイント、リンクなどを共有するためのチャンネル。
#イベント/大会情報	テキスト チャンネル	イベント・大会名、オンライン/オフライン、開催時期、おすすめポイントなどを共有するためのチャンネル。
#提案	テキスト チャンネル	モデレーターへの要望などを書きこむチャンネル。
▼情報共有フォーラム	カテゴリ	
#情報共有	フォーラム	教材、オンライン学習コンテンツ、ゲームタイトル、SNS などの情報を整理して共有するためのフォーラム。
#お悩み相談	フォーラム	学生や授業、学校、採用などについてのお悩み相談をするためのフォーラム。
#イベント/大会情報	フォーラム	オンライン・オフライン大会、開催規模、参加募集などの投稿が行うためのフォーラム。
▼外部講師情報	カテゴリ	
#講師情報	テキスト チャンネル	外部講師の氏名や経歴、専攻などを共有するためのチャンネル。
#情報交換	テキスト チャンネル	外部講師に関連する情報交換を行うためのチャンネル。

図表 4-5 教育支援 SNS 役職（ロール）・権限設計

ロール名	権限	説明
※共通設定※	<ul style="list-style-type: none"> ・ チャンネルを見る ・ ニックネームの変更 ・ メッセージを送信 ・ スレッドでメッセージを送信 ・ 埋め込みリンク ・ ファイルを添付 ・ リアクションの追加 ・ メッセージ履歴を読む ・ アプリコマンドを使う 	全ロールが共通して持つ権限。

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 接続・発言 ・ WEB カメラ 	
管理者	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全権限 	サーバー管理者用のロール。
モデレーター	<ul style="list-style-type: none"> ・ チャンネルの管理 ・ ロールの管理 ・ 絵文字・スタンプの管理 ・ 監査ログを表示 ・ サーバーインサイトを見る ・ サーバー管理 ・ 招待を作成 ・ 公開スレッドの作成 ・ プライベートスレッドの作成 ・ 全てのロールにメンション ・ メッセージの管理 ・ スレッドの管理 ・ メッセージ履歴を読む ・ メンバーをミュート ・ メンバーのスピーカーをミュート ・ スピーカー参加をリクエスト ・ メンバーを移動 ・ イベントの管理 	<p>モデレーター用のロール。</p> <p>管理者の元で、一定の裁量を持ちながらコミュニティを活性化させる。</p>

【実証報告編】

1. 実施の概要

1.1. 今年度の実施方針

前掲の開発の成果物の有効性や妥当性を検証するための講座を、12月から1月頃の期間で実施し、検証結果を取りまとめた。今年度の実証講座ではルネサンス高等学校東日本、ルネサンス高等学校西日本、AOIKE 高等学校に協力を得て、e スポーツコースや e スポーツ科目等の履修者を対象に講座を実施した。

実施にあたっては、上記のカリキュラム・教材等から、各校の授業の実施状況や確保可能な授業時間数、授業の実施形態・コンテンツの提供方法等に合わせて、学習項目や教材等を抽出・再構成して、各校に提供する形で実施した。

以下に今年度実施した実証講座の実施概要と実施結果について報告する。

1.2. 各協力校での実施概要

1.2.1. ルネサンス高等学校（東日本）

ルネサンス高等学校（東日本）では、2023年1月11日～1月31日の期間で、新宿代々木校・横浜校の計8クラスで2コマ分の集合学習を行った。ルネサンス高等学校（東日本）では、e スポーツコースの通常授業内で特別講座を実施した。本講座はe スポーツコースに在籍する計89名（学年混合）が受講した。実施内容を以下に示す。

図表 1-1 ルネサンス高等学校（東日本）実証実施概要

項目	内容
実施項目	・集合学習①：e スポーツに関する仕事・企業についての調べ学習 ・集合学習②：e スポーツ業界企業の仕事に関する講義映像を視聴し、レポートを作成
実施期間	2023/1/11～1/31 の期間で、新宿代々木校・横浜校 計8クラス×2コマ（60分/コマ）
実施方法	集合学習にて講義映像を視聴、ワークを実施（開発コンテンツから抜粋）

1.2.2. ルネサンス高等学校（西日本）

ルネサンス高等学校（西日本）では、2023年1月11日（水）に、梅田校・なんば校・名古屋栄校の計3クラスで、科目「e スポーツ探求」の第8回授業に学習コンテンツを導入する形で、各校1コマ分の集合学習を行った。本講座はe スポーツコースに在籍する計70名（学年混合）が受講した実施内容を以下に示す。

図表 1-2 ルネサンス高等学校（西日本）実証実施概要

項目	内容
実施項目	・ 集合学習：e スポーツに関する仕事・企業についての調べ学習
実施期間	梅田校・なんば校・名古屋栄校 計 3 クラス 2023/1/11（水）に各校 1 コマ（60 分/コマ）
実施方法	集合学習にて講義映像を視聴、ワークを実施（開発コンテンツから抜粋）

1.2.3. AOIKE 高等学校

科目「e スポーツベーシック」第 4 回レポートに学習コンテンツを導入した。12/2 から 1/31 までの間、AOIKE 高等学校の通信教育システム「AVOS」に科目「e スポーツベーシック」第 4 回レポート課題として、各種教育コンテンツを搭載し、学習コンテンツとレポート課題を配信した。また、2022/12/13（火）と 2023/1/17（火）には、各日 2 コマ分の集合学習と、事前学習として自主学習を実施した。本講座は e スポーツ科目「e スポーツベーシック」を履修する 1 年生 計 10 名が受講した。実施内容を以下に示す。

図表 1-3 AOIKE 高等学校 実証実施概要

項目	内容
実施項目	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自己学習 : e スポーツ業界の現在・課題・法整備、e スポーツを取り巻く産業・仕事 ・ 集合学習①: e スポーツ業界企業による業界事情・仕事に関する講話・質疑応答 ・ 集合学習②: レポート（ワーク）の答え合わせ・レビュー・解説等
実施期間	2022/12/2~1/31 までの間でレポート課題。2022/12/13 と 2023/1/17 の 2 日間、集合学習 各日 2 コマ（50 分/コマ）を実施。
実施方法	自主学習用のテキスト、講義映像、レポートを提供（開発コンテンツから抜粋） ① 各種コンテンツを利用して学生が自宅で自己学習 ② 2 回のスクーリングで自己学習を支援&フォロー（12 月&1 月・計 2 回 2 時間）

1.3. 実施の様子

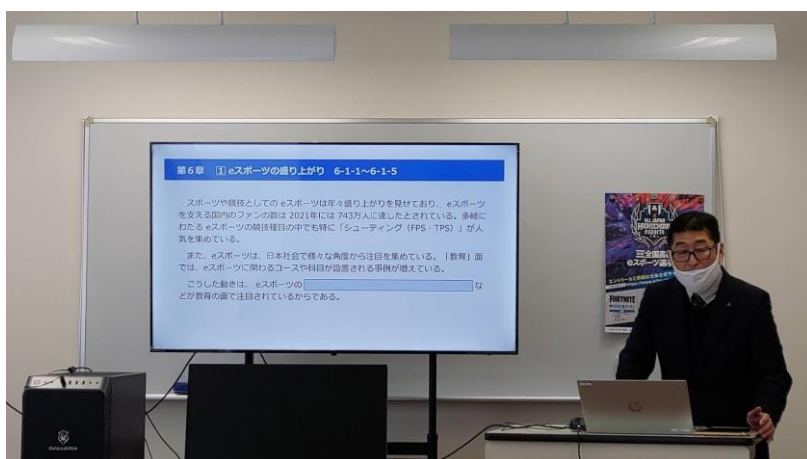
図表 1-4 ルネサンス高等学校（東日本）の様子



図表 1-5 ルネサンス高等学校（西日本）の様子



図表 1-6 AOIKE 高等学校の様子①



2. 受講者アンケート

2.1. 質問項目と結果要旨

各校の実証では受講者に対するアンケートを実施した。まず「仕事やキャリアへの基本的な考え方」についてアンケートを行い、学習前での e スポーツの仕事やキャリアに対する考え方を探った。受講後には「e スポーツに関わる仕事への意識等の変化」についてのアンケートを行い、学習後に e スポーツに関わる理解度や興味関心、学習意欲の変化について確認した。また、「講座へのフィードバック」についてのアンケートも行った。

次項で集計結果を紹介する。なお、受講前・後アンケートは全協力校の合算結果を掲載しているが、講座へのフィードバックは実施形態が異なるため、協力校別に掲載している。

図表 2-1 受講者アンケート項目

- | |
|--|
| <p>(1) 「仕事やキャリアへの基本的な考え方」</p> <ul style="list-style-type: none">① 将来の働き方について考えた経験の有無② e スポーツに対するスタンス（仕事、趣味など）③ e スポーツに関する仕事に関する知識の有無④ e スポーツに関する仕事への興味の有無⑤ 興味のある業種・職業 <p>(2) 講座へのフィードバック（ルネサンス高等学校・東日本）</p> <ul style="list-style-type: none">① 1日目の講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」に興味をもてたか② 1日目の講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」を理解できたか③ 1日目の講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」のワークに積極的に取り組めたか④ 1日目の講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」は今後役に立つ内容だったか⑤ 2日目の講義「e スポーツ業界企業の仕事内容」に興味をもてたか⑥ 2日目の講義「e スポーツ業界企業の仕事内容」を理解できたか⑦ 2日目の講義「e スポーツ業界企業の仕事内容」のワークに積極的に取り組めたか⑧ 2日目の講義「e スポーツ業界企業の仕事内容」は今後役に立つ内容だったか <p>(3) 講座へのフィードバック（ルネサンス高等学校・西日本）</p> <ul style="list-style-type: none">① 講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」に興味をもてたか |
|--|

- ② 講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」を理解できたか
- ③ 講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」のワークに積極的に取り組めたか
- ④ 講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」は今後役に立つ内容だったか

(4) 講座へのフィードバック (AOIKE 高等学校)

- ① 第1回 (2022/12/13) の講義に興味をもてたか
- ② 第1回 (2022/12/13) の講義を理解できたか
- ③ 第1回 (2022/12/13) の講義内容に満足できたか
- ④ 第1回 (2022/12/13) の講義は参考になったか
- ⑤ 第1回 (2022/12/13) の講義に積極的な姿勢で参加できたか
- ⑥ 第1回 (2022/12/13) の講義は今後役に立つ内容だったか
- ⑦ 1月のレポート課題用のテキストや講義映像の内容に興味を持つことができたか
- ⑧ 1月のレポート課題用のテキストや講義映像の内容は理解できたか
- ⑨ 第2回 (2023/1/17) の講義に興味をもてたか
- ⑩ 第2回 (2023/1/17) の講義を理解できたか
- ⑪ 第2回 (2023/1/17) の講義内容に満足できたか
- ⑫ 第2回 (2023/1/17) の講義に積極的な姿勢で参加できたか
- ⑬ 第2回 (2023/1/17) の講義は今後役に立つ内容だったか

(5) 講座へのフィードバック (全協力校共通)

- ① 講義映像コンテンツ (ゆっくり実況) に満足できたか
- ② 講演映像コンテンツ (e スポーツ業界企業の講演) に満足できたか

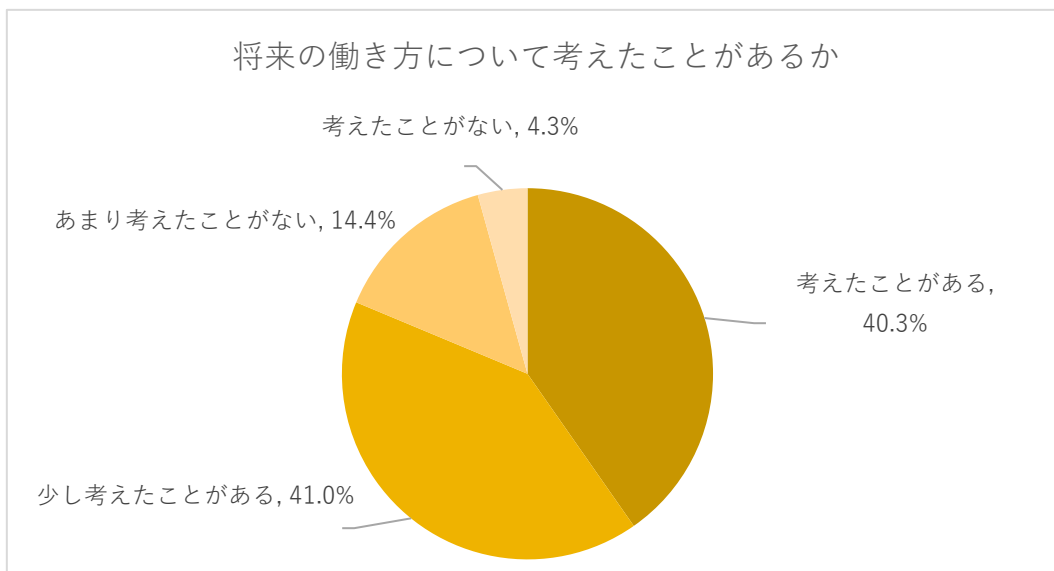
(6) 「e スポーツに関わる仕事への意識等の変化」

- ① e スポーツに関わる仕事への理解度の変化
- ② e スポーツに関わる仕事への興味関心の変化
- ③ e スポーツに関わる仕事への学習意欲
- ④ 今後のe スポーツの仕事に関する授業の受講意向
- ⑤ 自由記述 (講座への感想等)

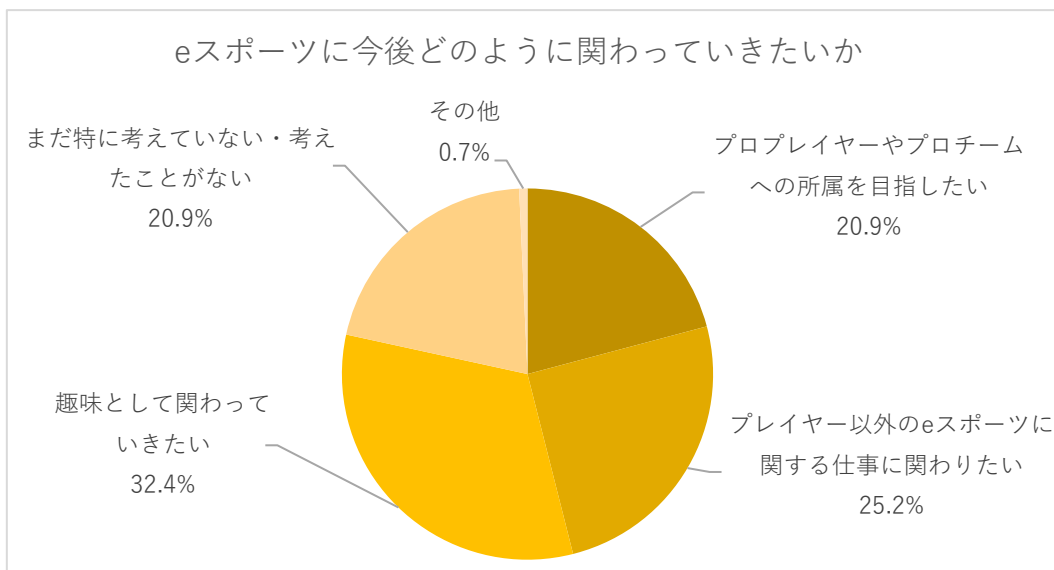
2.2. 集計結果

2.2.1. 仕事やキャリアへの基本的な考え方（受講前）

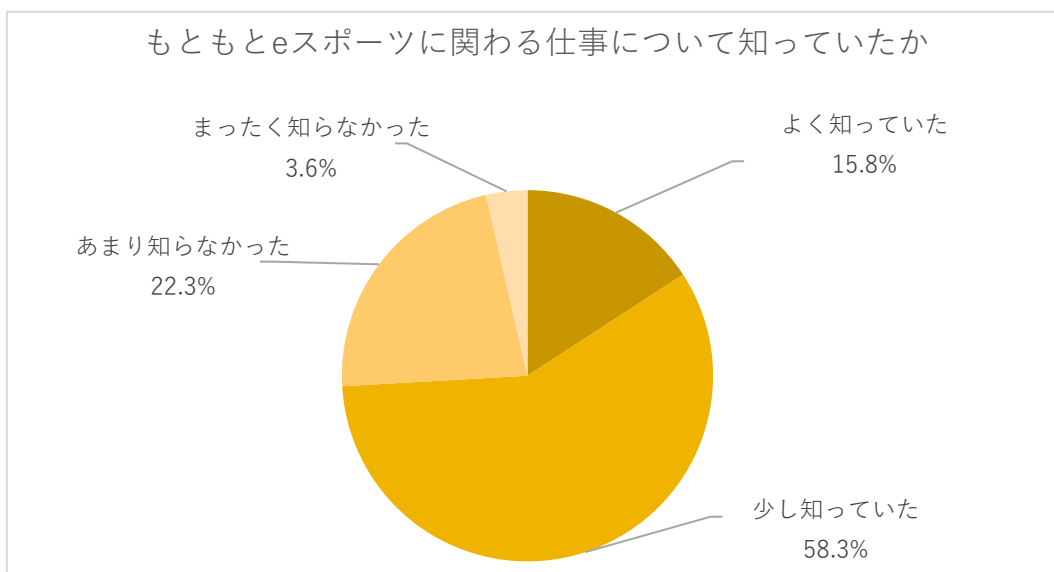
① 将来の働き方について考えたことはありますか。（eスポーツ業界に限らず）



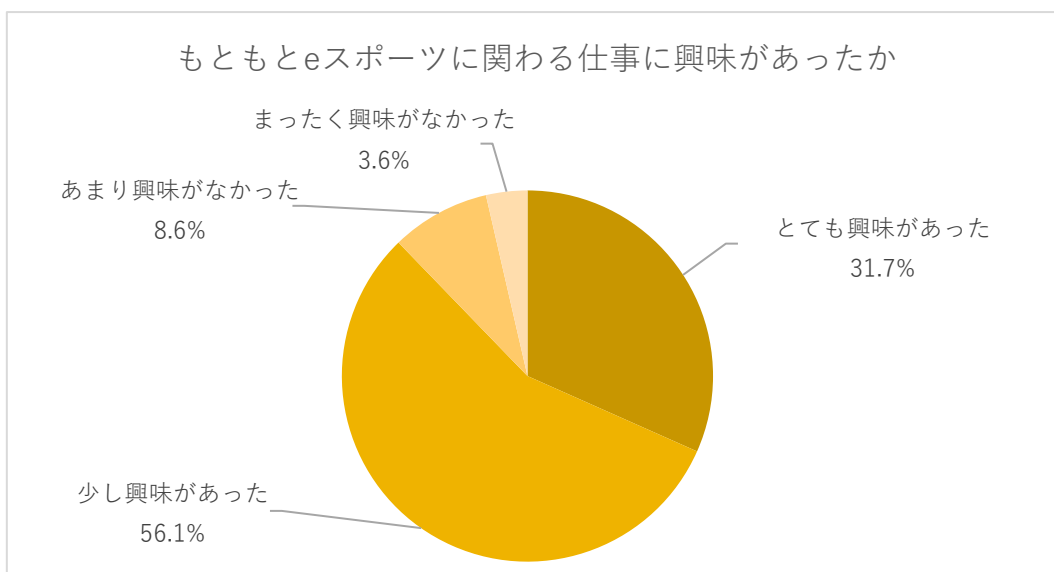
② eスポーツに対して、今後どのように関わっていきたいと考えていますか。



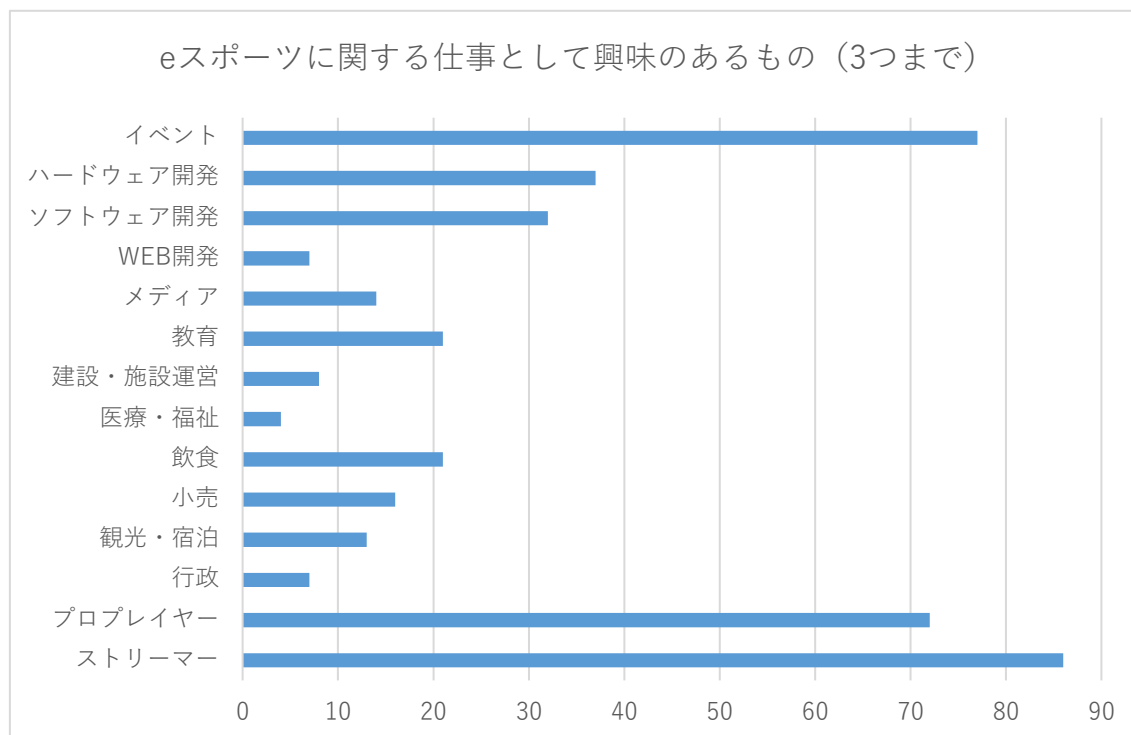
- ③ eスポーツに関する仕事について、どのような仕事があるかをもともと知っていましたか。



- ④ eスポーツに関する仕事について、もともと興味はありましたか。



⑤ eスポーツに関する仕事として、興味のあるものを最大3つ選んでください。

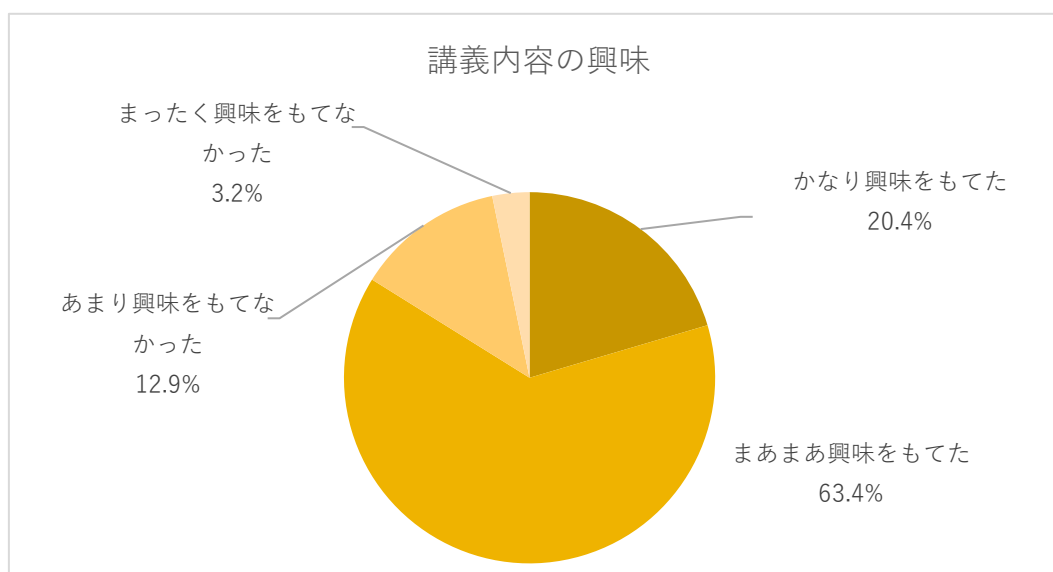


※上記質問における仕事の定義は以下のように説明している

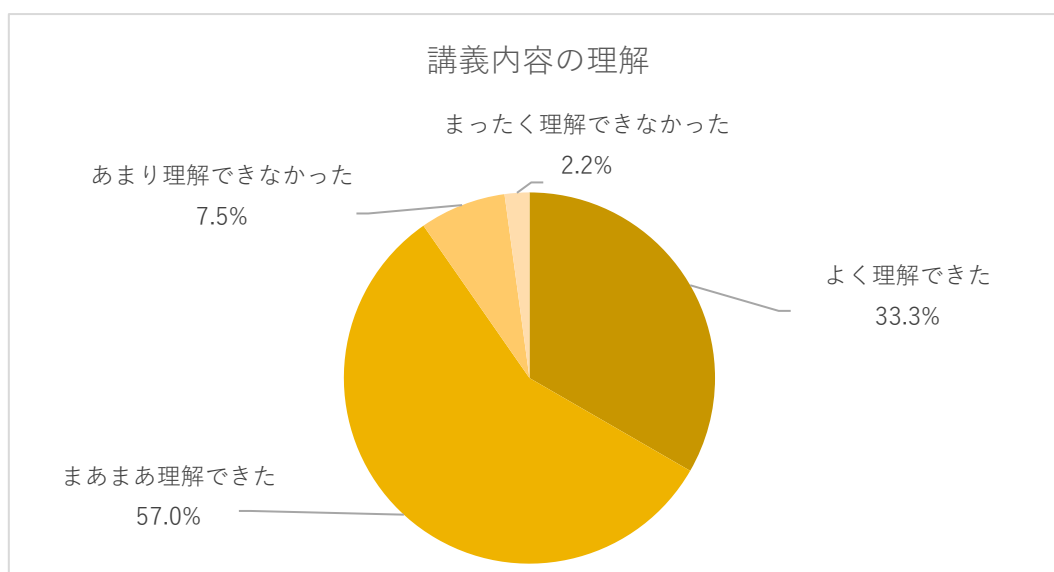
- ・ イベント（eスポーツイベントの企画・運営・コンサルティング等）
- ・ ハードウェア開発（eスポーツで使用するパソコン・周辺機器等の設計・開発）
- ・ ソフトウェア開発（eスポーツを前提としたゲームソフトウェアの設計・開発）
- ・ WEB開発（映像配信プラットフォーム等のeスポーツ関連WEBサービスの開発）
- ・ メディア（eスポーツの番組制作、雑誌等出版、WEBメディア運営等）
- ・ 教育（eスポーツプレイヤーやeスポーツ関連専門人材等の養成）
- ・ 建設・施設運営（eスポーツ競技施設等の建設・運営）
- ・ 医療・福祉（高齢者・障害者等対象のeスポーツを活用したリハビリ等）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

2.2.2. 講座に対するフィードバック（ルネサンス高等学校・東日本）

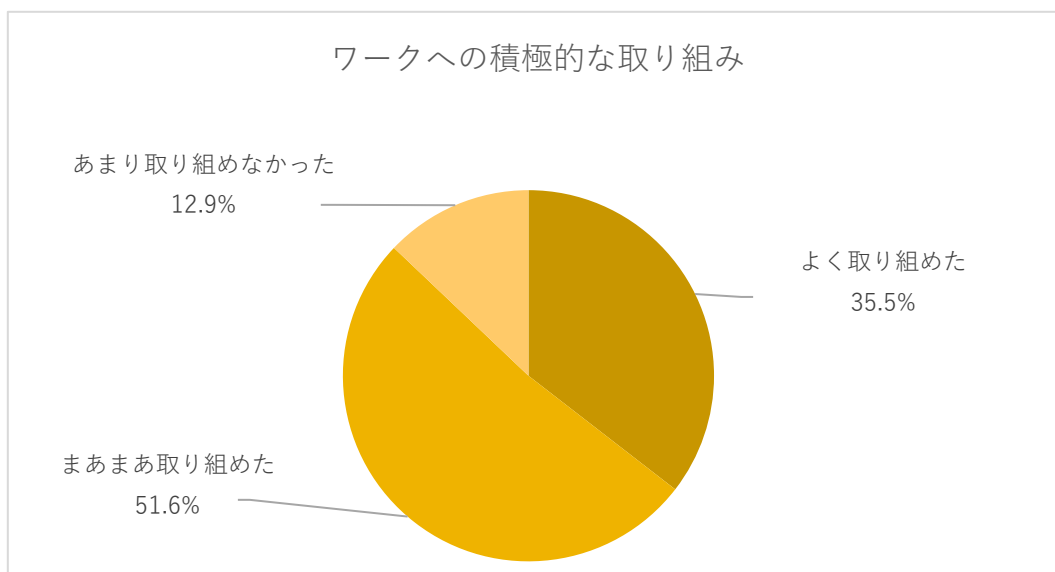
① 1日目の講義「eスポーツに関わる仕事を見つけてみよう」に興味をもてましたか。



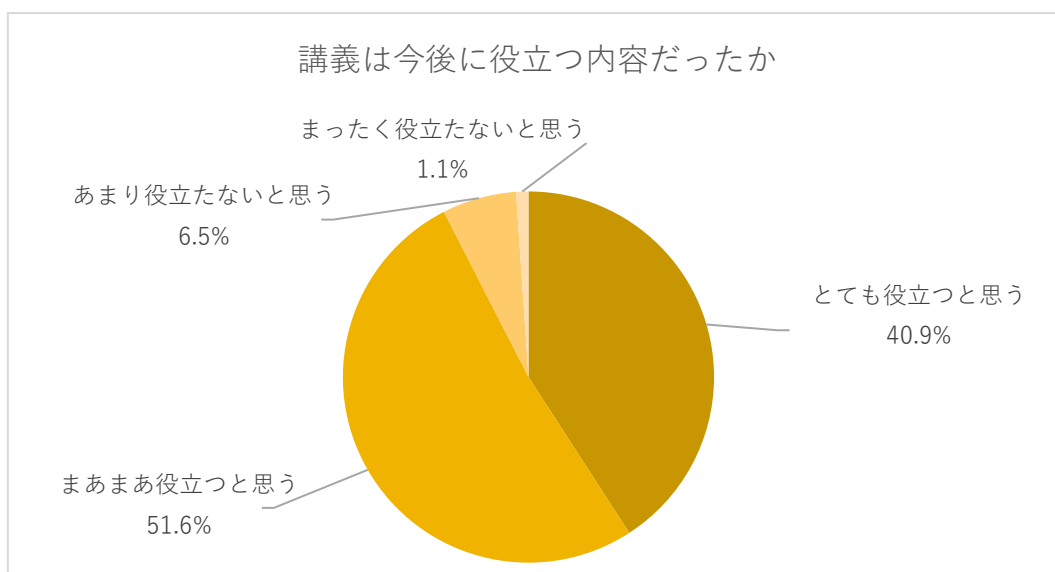
② 1日目の講義「eスポーツに関わる仕事を見つけてみよう」に興味をもてましたか。



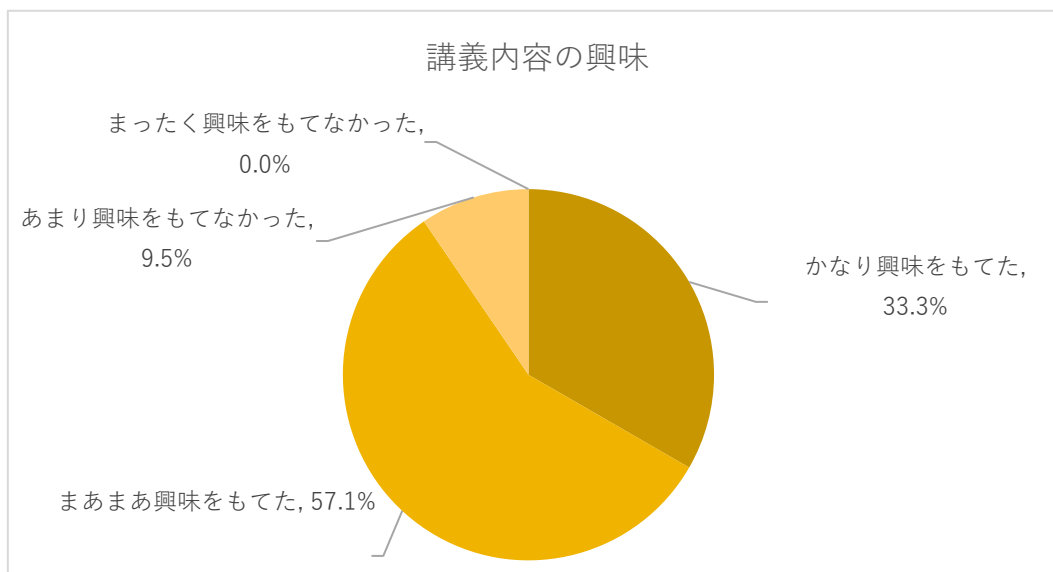
- ③ 1日目の講義「eスポーツに関わる仕事を見つけてみよう」のワークに積極的に取り組みましたか。



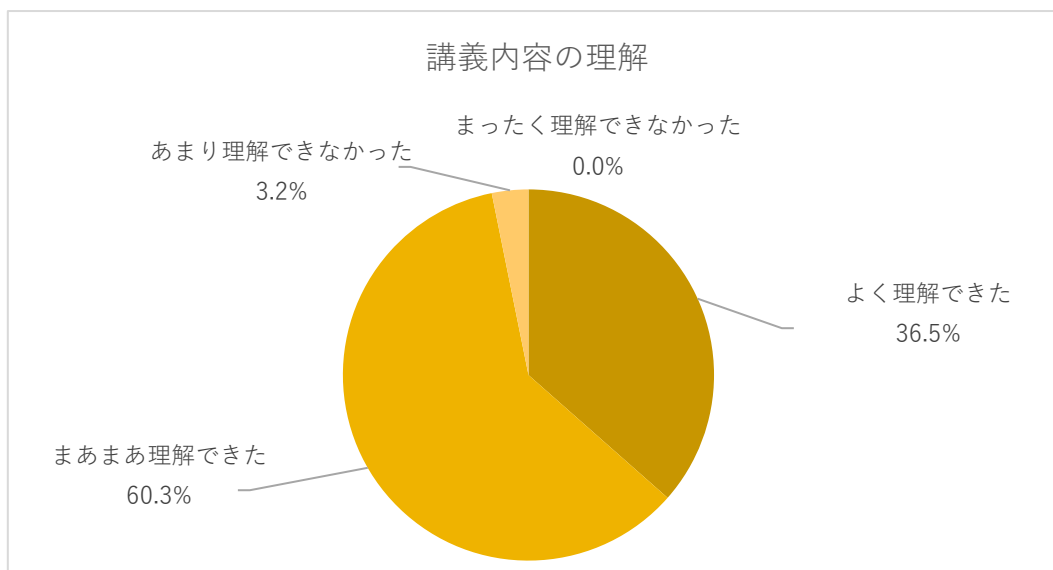
- ④ 1日目の講義「eスポーツに関わる仕事を見つけてみよう」は今後役に立つ内容だったと思いますか。



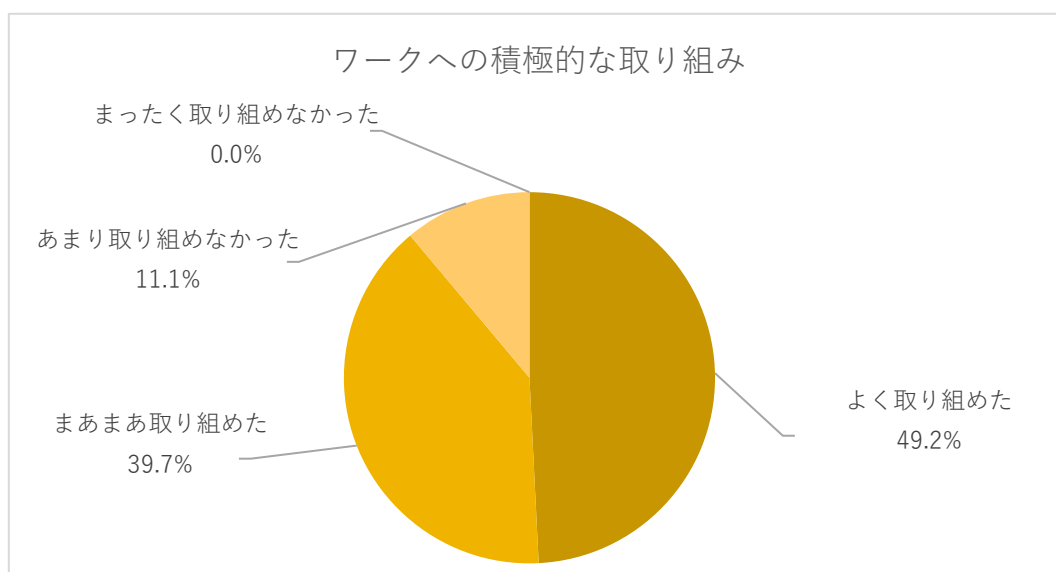
⑤ 2日目の講義「eスポーツ業界企業の仕事内容」に興味をもてましたか。



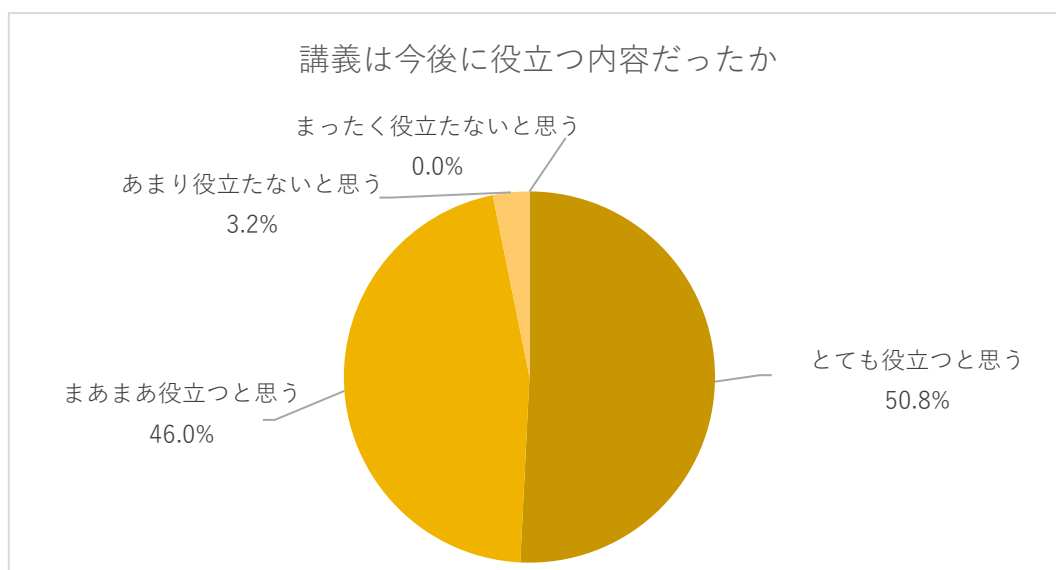
⑥ 2日目の講義「eスポーツ業界企業の仕事内容」を理解できましたか。



- ⑦ 2日目の講義「eスポーツ業界企業の仕事内容」のワークシートに積極的に取り組めましたか。

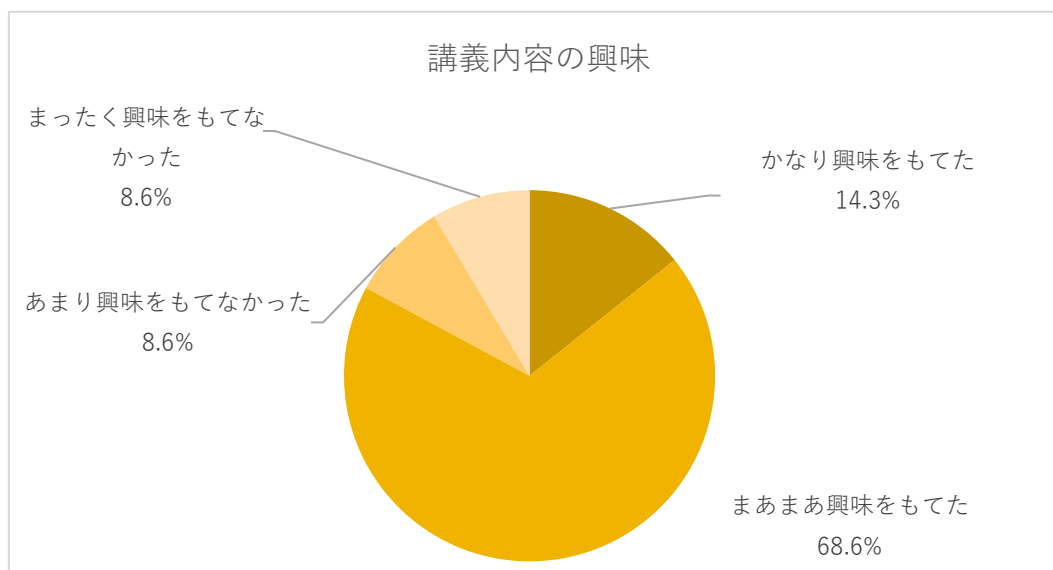


- ⑧ 2日目の講義「eスポーツ業界企業の仕事内容」は今後役に立つ内容だったと思いますか。

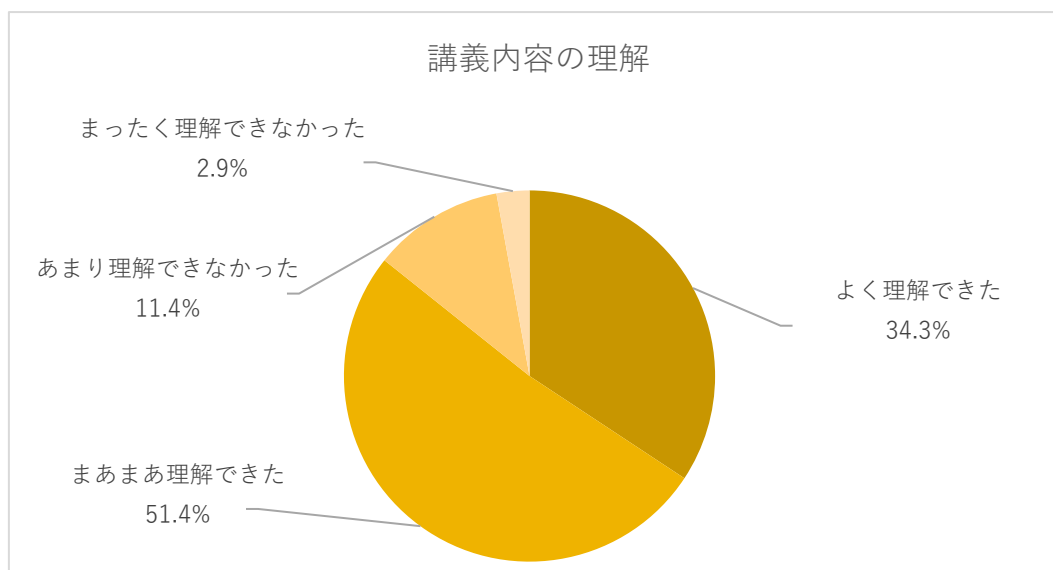


2.2.3. 講座に対するフィードバック（ルネサンス高等学校・西日本）

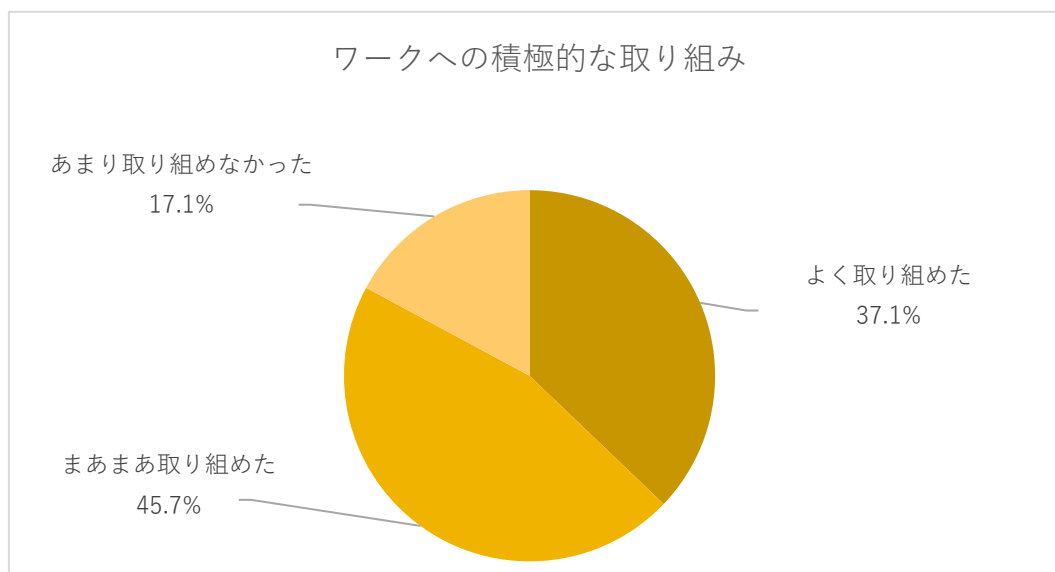
① 講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」に興味をもてましたか。



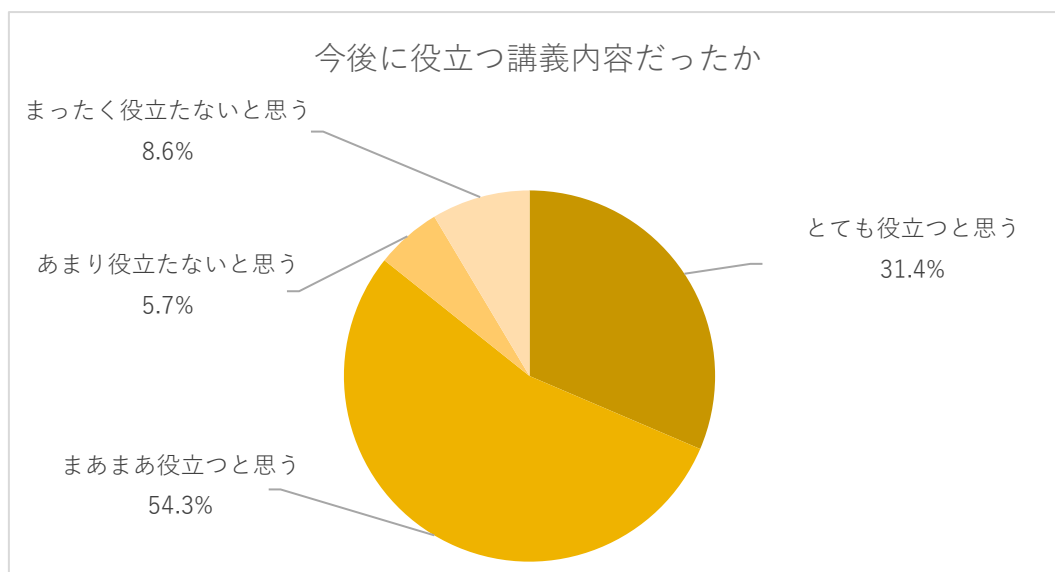
② 講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」を理解できましたか。



- ③ 講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」のワークに積極的に取り組みましたか。

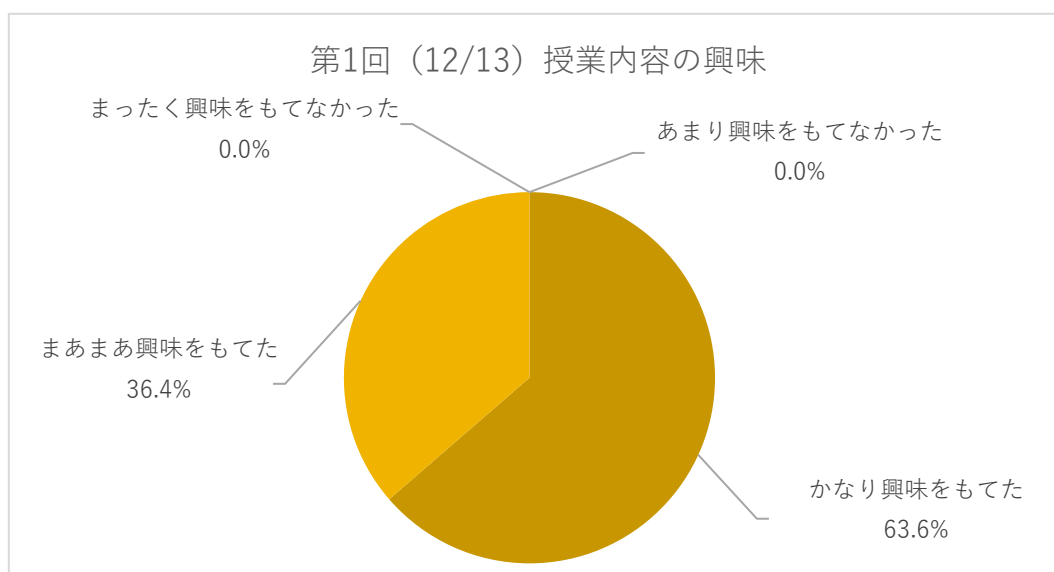


- ④ 講義「e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」は今後役に立つ内容でしたか。

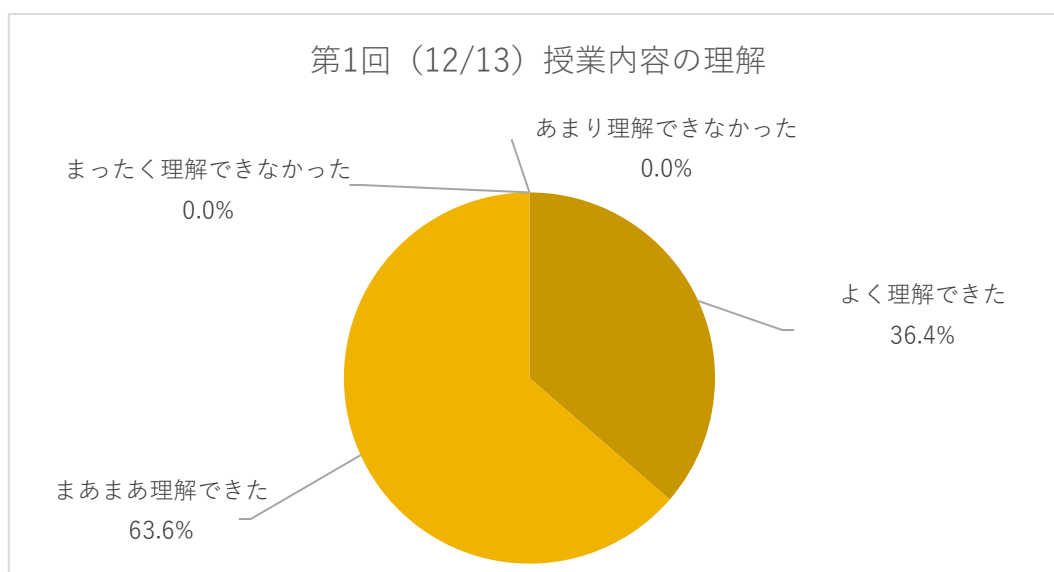


2.2.4. 講座に対するフィードバック (AOIKE 高等学校)

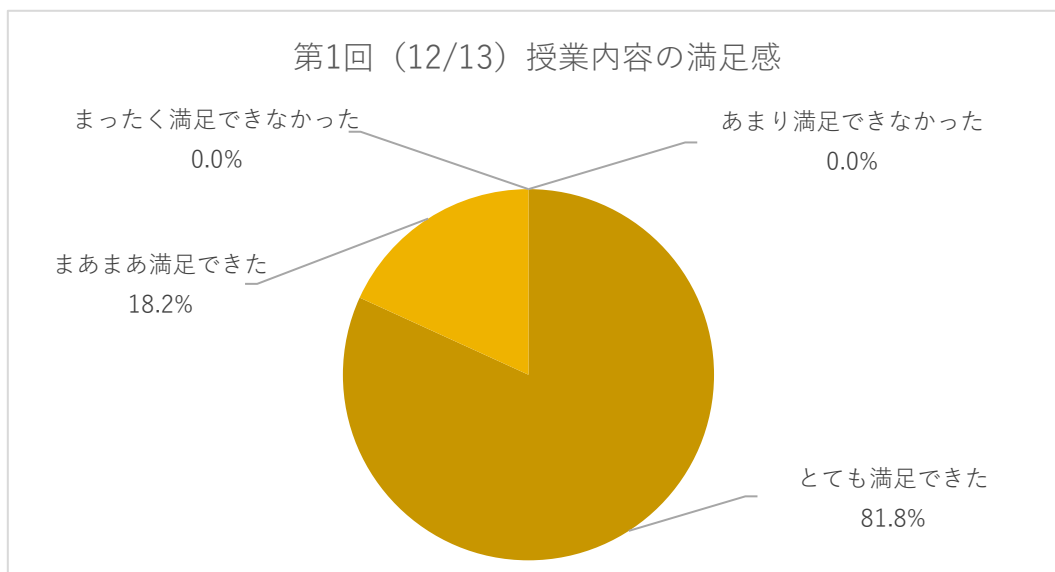
① 第1回 (2022/12/13) の講義に興味をもてましたか。



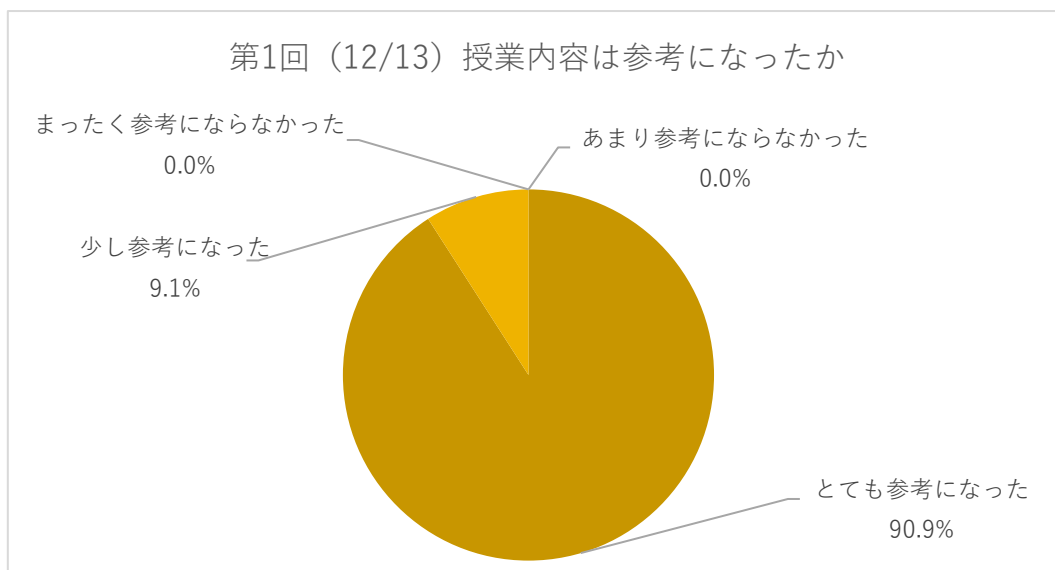
② 第1回 (2022/12/13) の講義を理解できましたか。



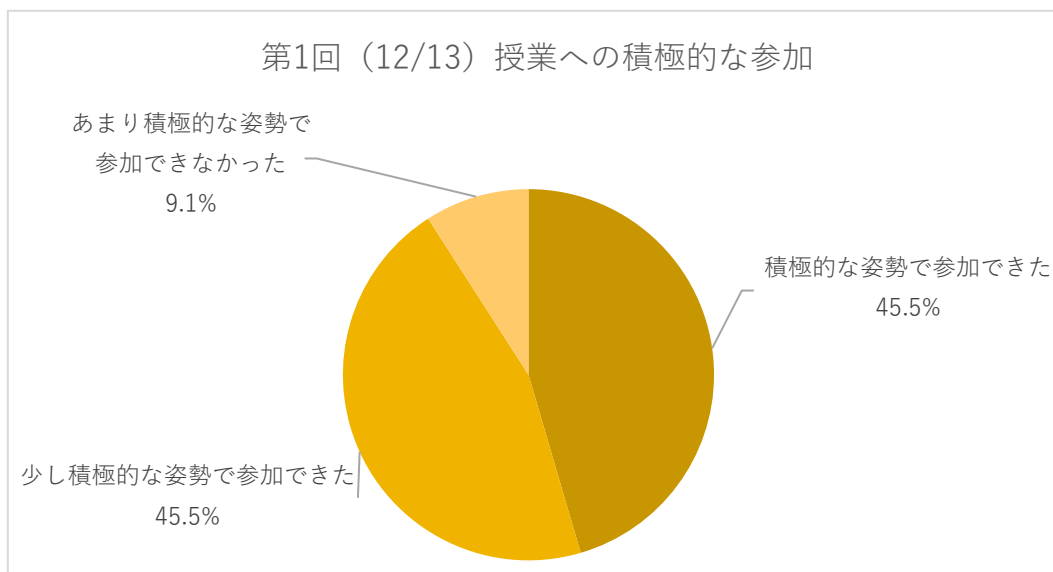
③ 第1回（2022/12/13）の講義内容に満足できましたか。



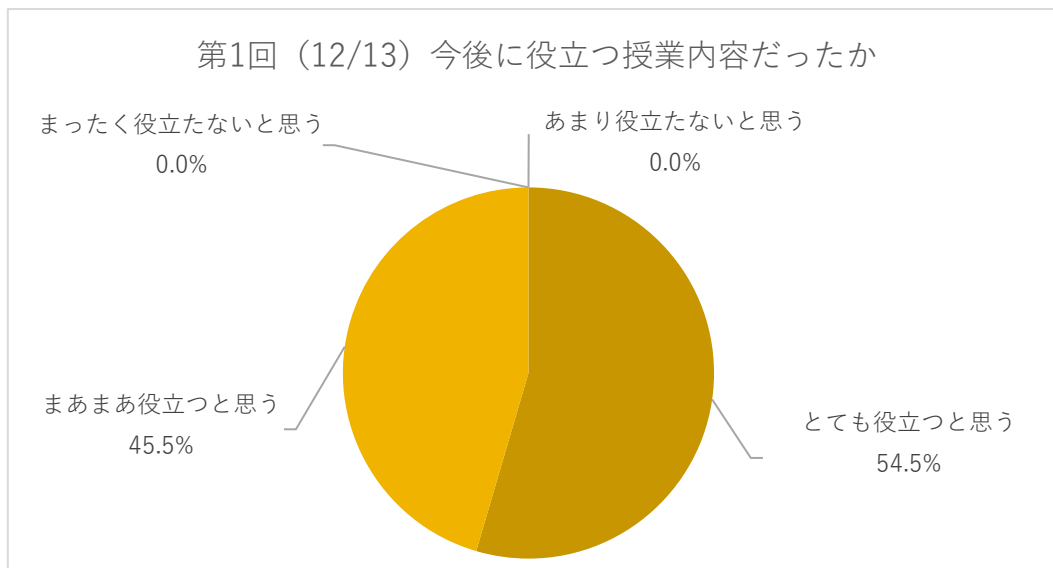
④ 第1回（2022/12/13）の講義は参考になりましたか。



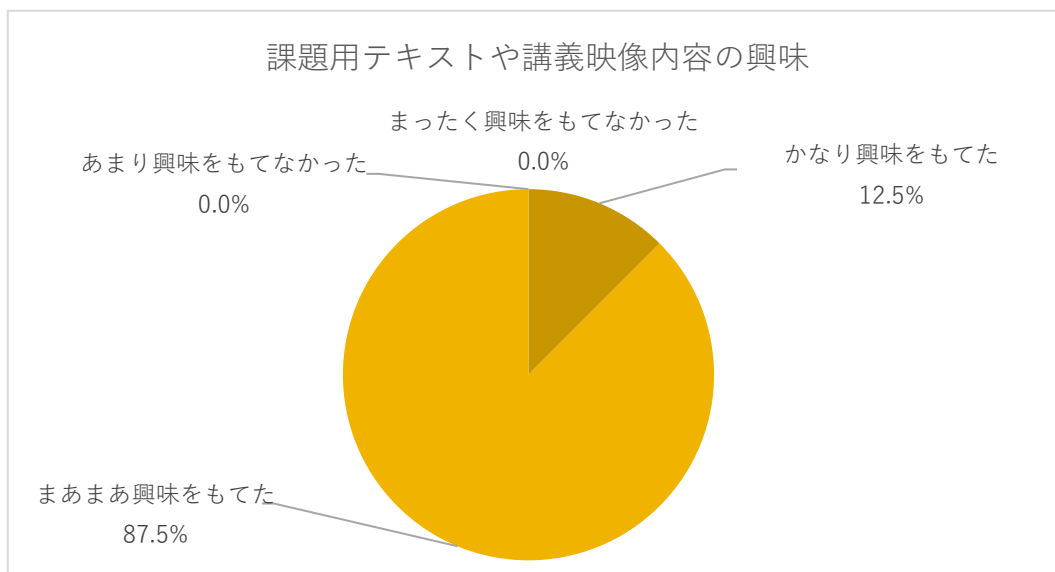
⑤ 第1回（2022/12/13）の講義に積極的な姿勢で参加できましたか。



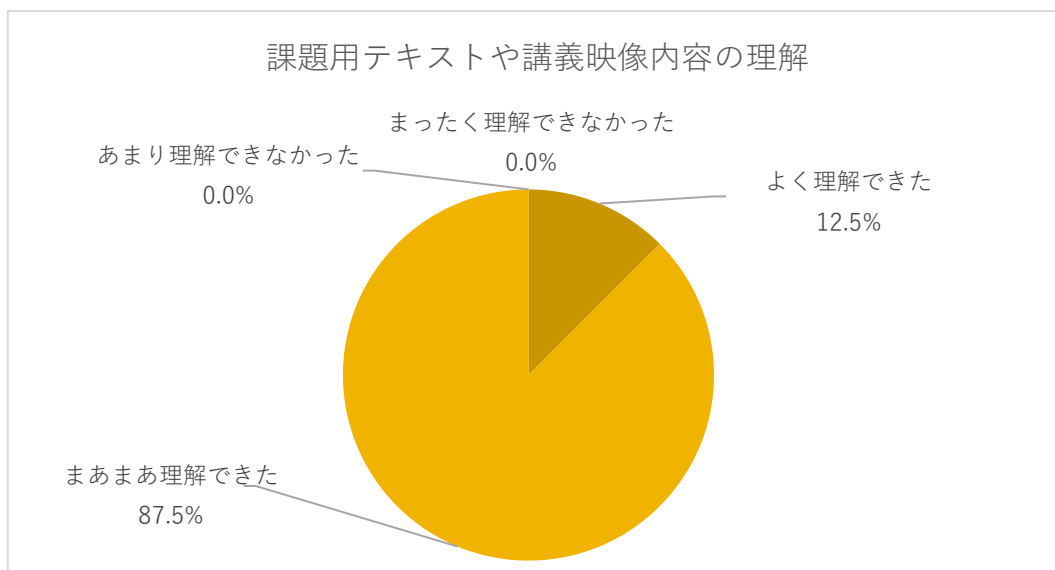
⑥ 第1回（2022/12/13）の講義は今後に役立つ内容だったと思いますか。



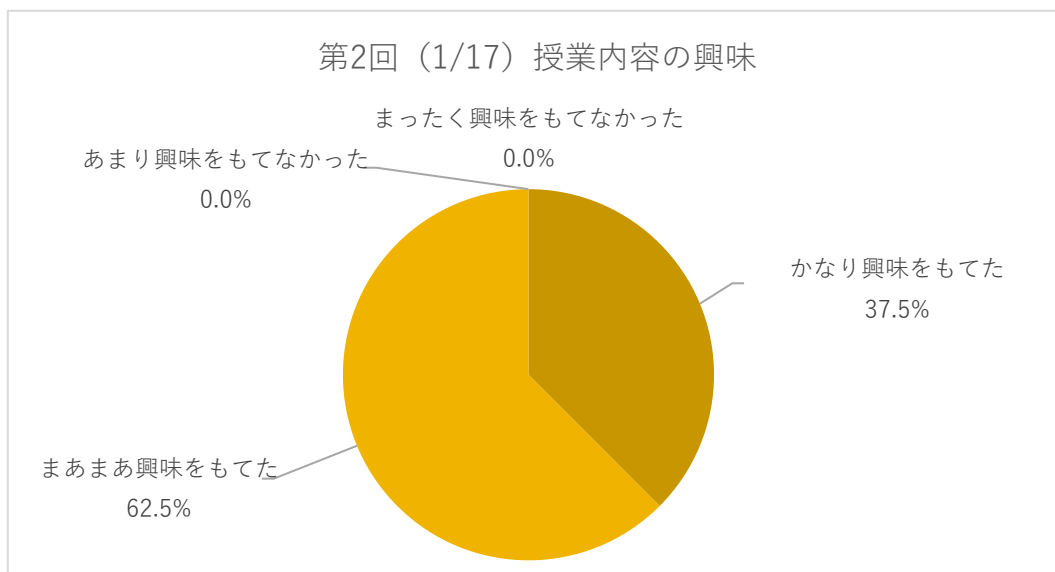
⑦ 1月のレポート課題用のテキストや講義映像の内容に興味を持つことができましたか。



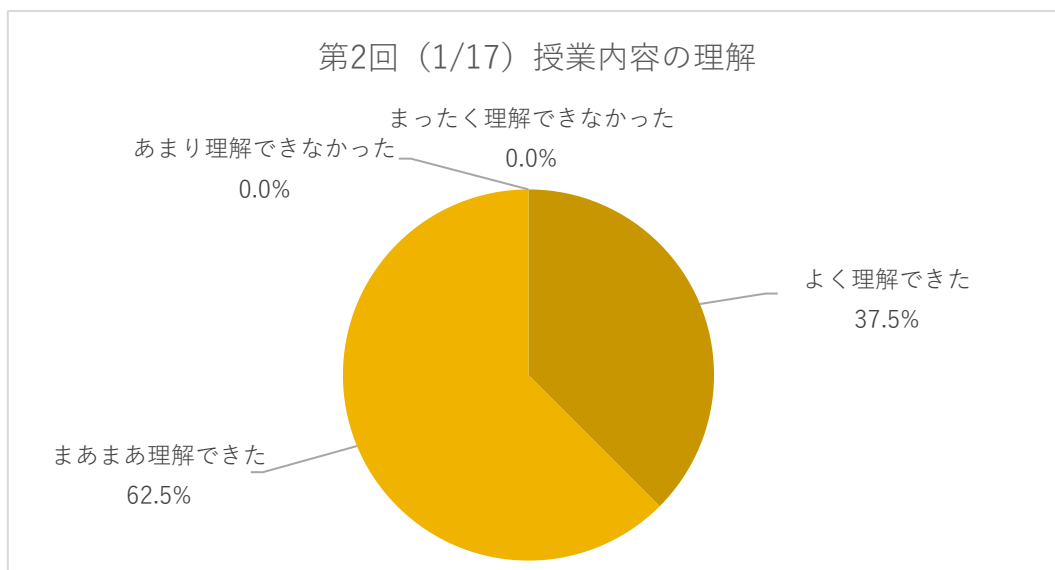
⑧ 1月のレポート課題用のテキストや講義映像の内容は理解できましたか。



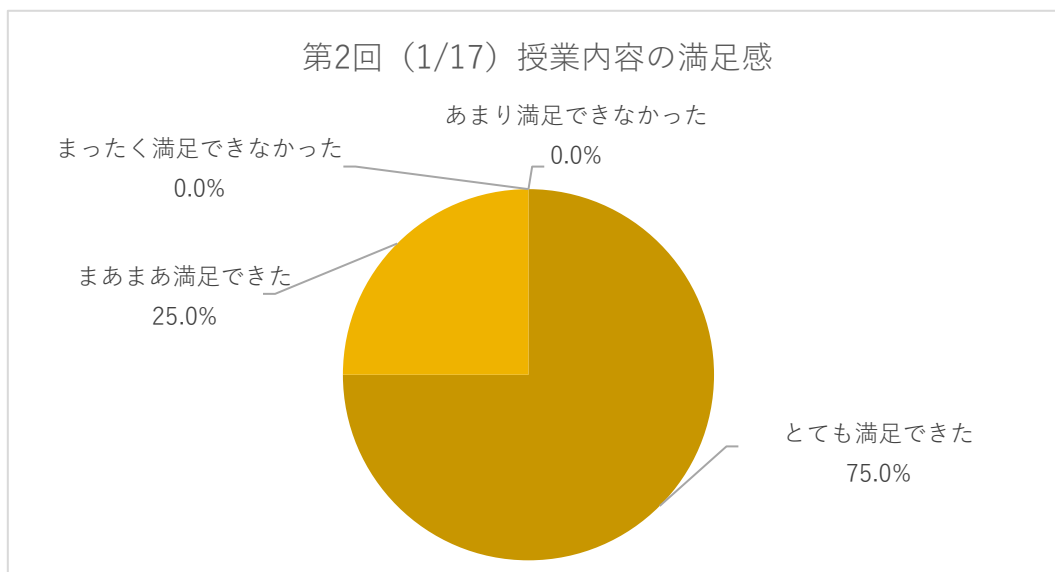
⑨ 第2回（2023/1/17）の講義に興味をもちましたか。



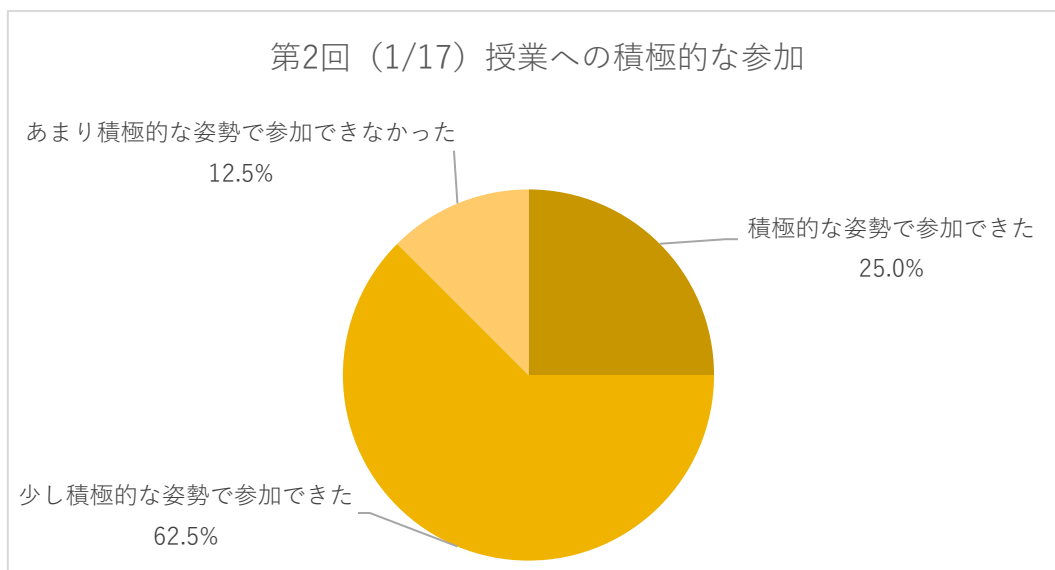
⑩ 第2回（2023/1/17）の講義を理解できましたか。



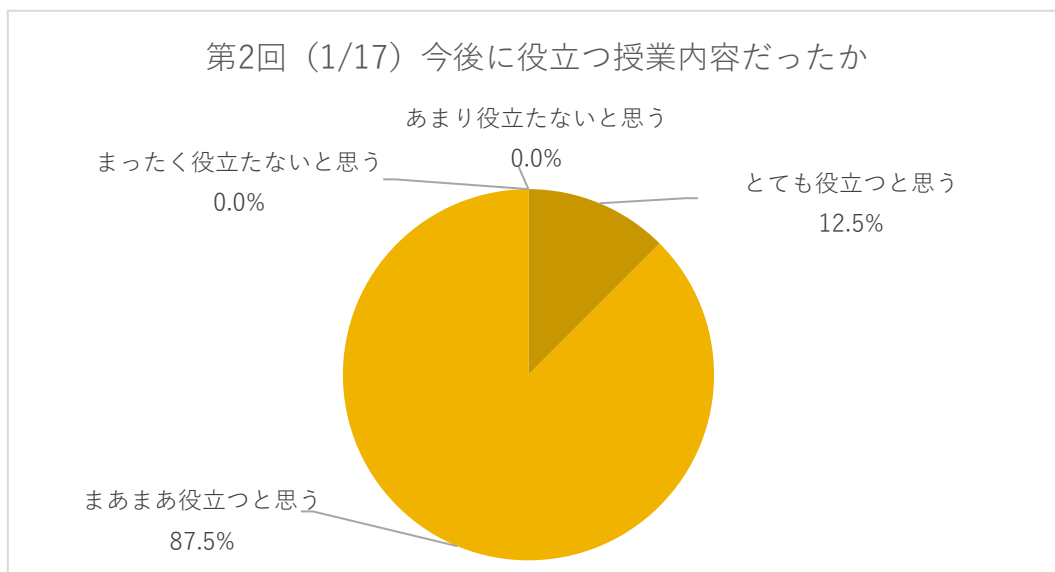
⑪ 第2回（2023/1/17）の講義内容に満足できましたか。



⑫ 第2回（2023/1/17）の講義に積極的な姿勢で参加できましたか。

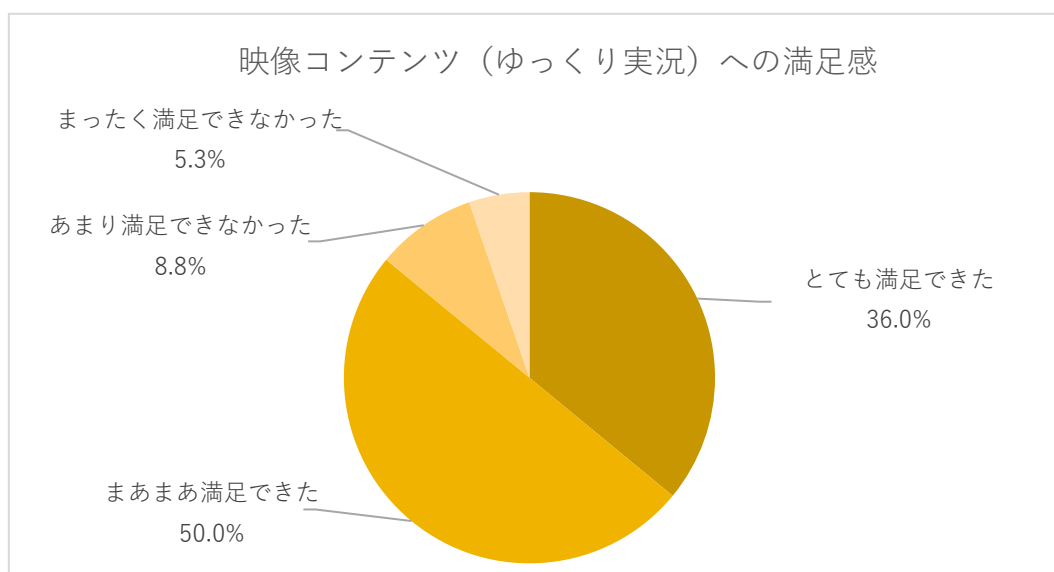


⑬ 第2回（2023/1/17）の講義は今後に役立つ内容だったと思いますか。

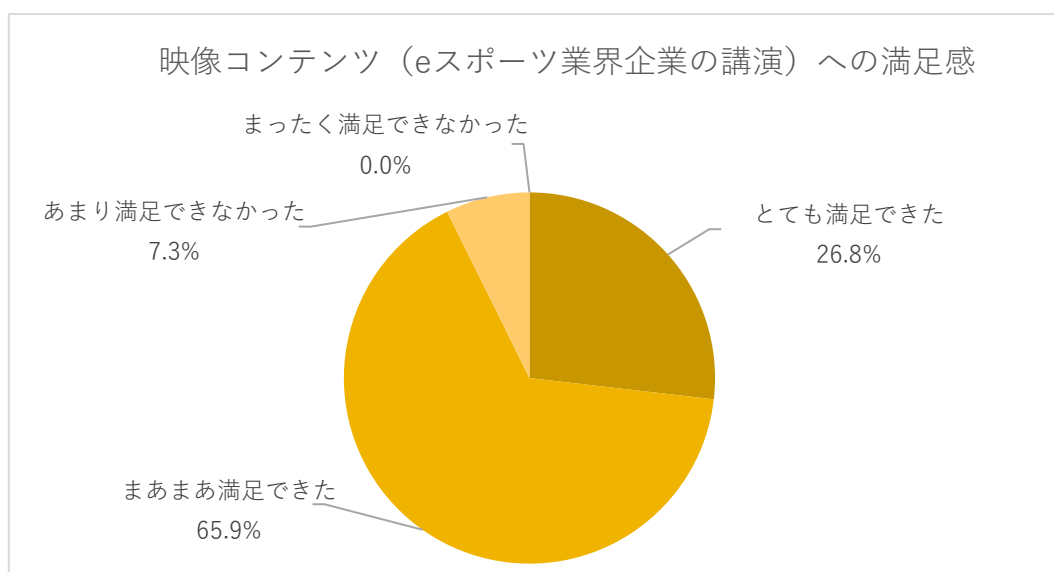


2.2.5. 講座に対するフィードバック（全協力校共通）

① 講義映像コンテンツ（ゆっくり実況）に満足できましたか。

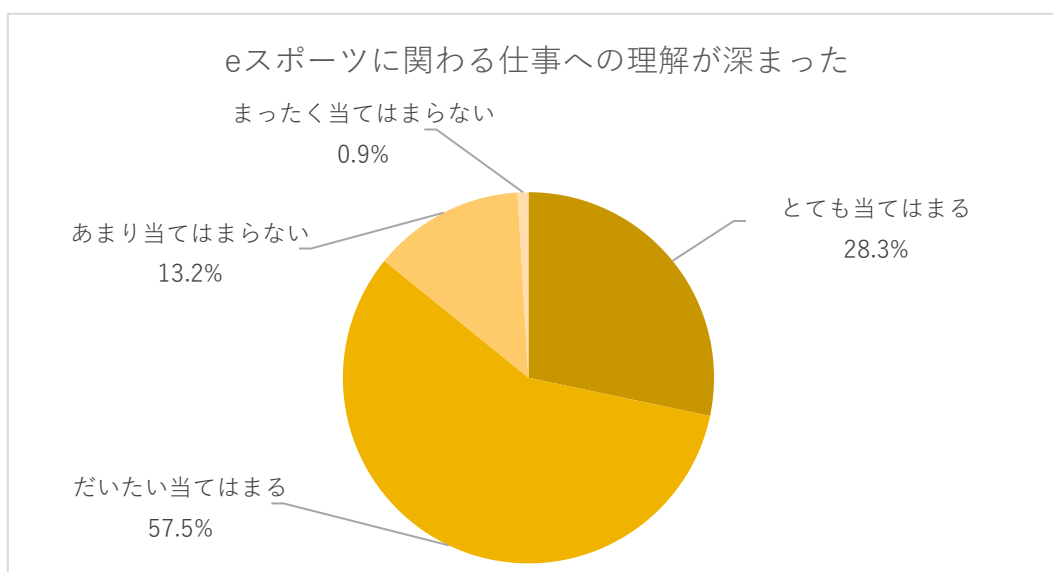


② 講演映像コンテンツ（eスポーツ業界企業の講演）に満足できたか

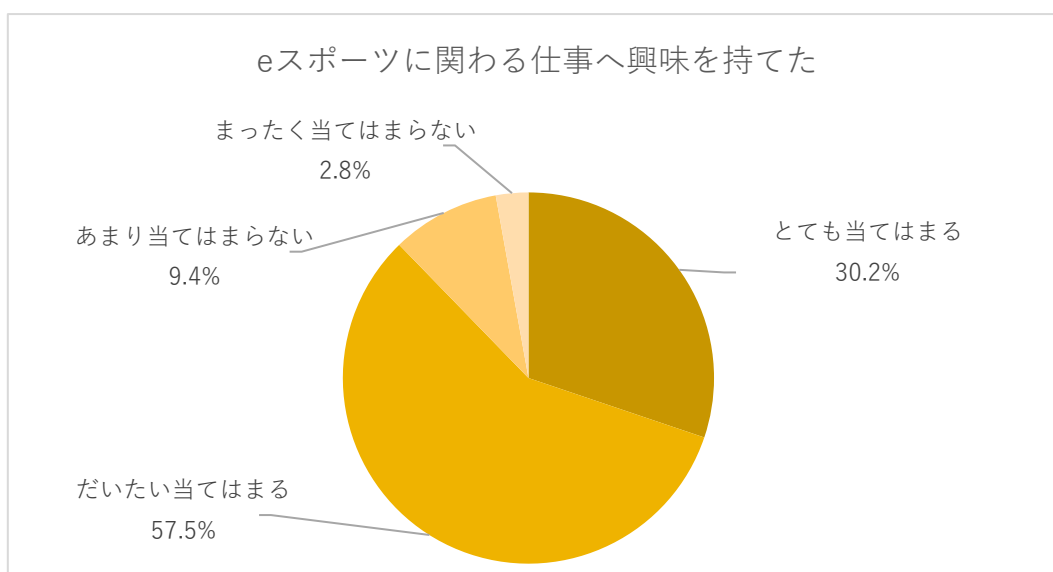


2.2.6. eスポーツに関わる仕事への意識等の変化（講座後）

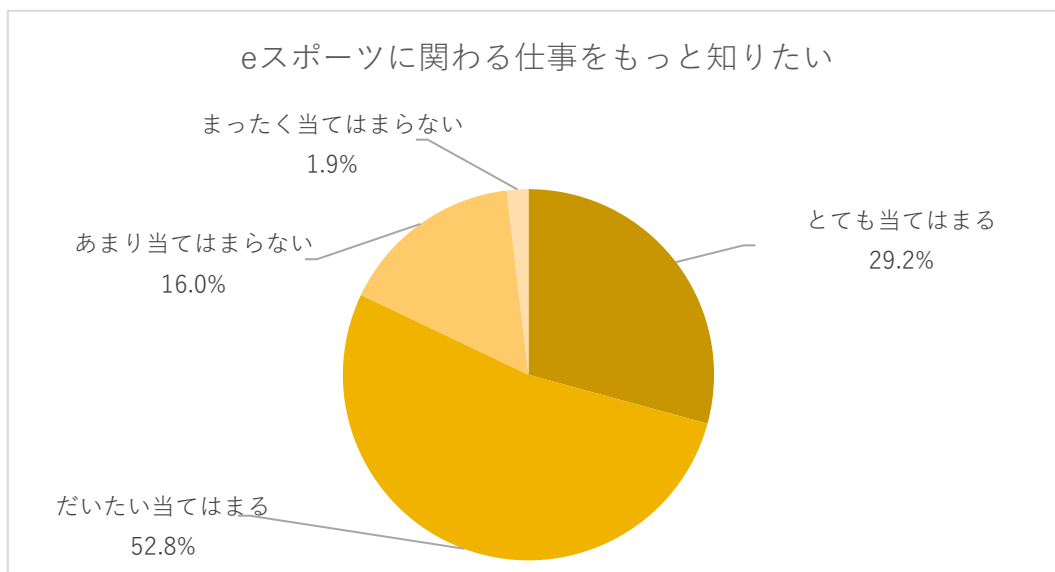
① eスポーツに関わる仕事への理解は深まりましたか。



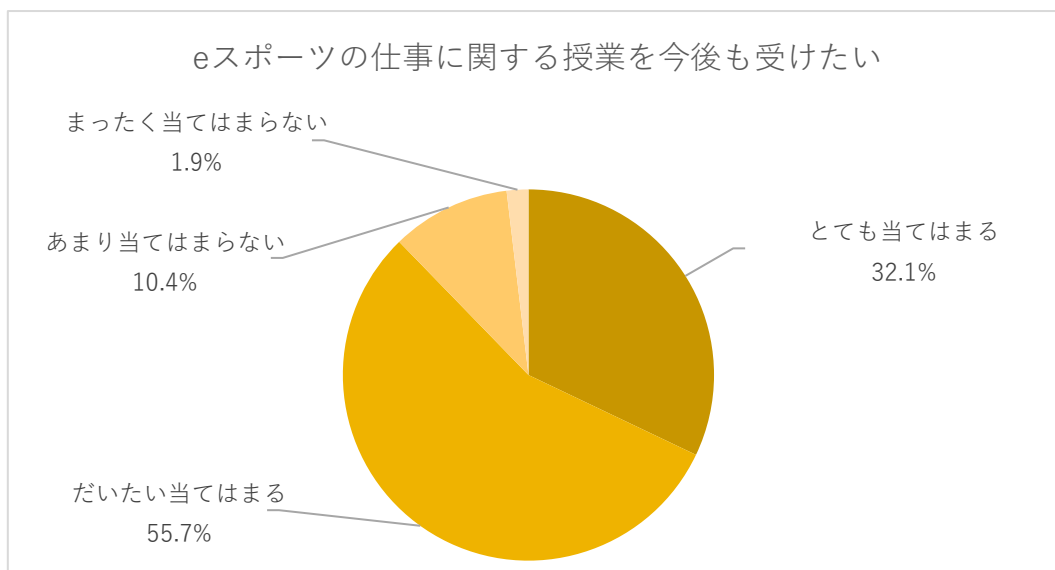
② eスポーツに関わる仕事により興味を持てましたか。



③ eスポーツに関わる仕事についてもっと知りたいと思うようになりましたか。



④ 今後、eスポーツの仕事に関する授業を受けてみたいと思いますか。



⑤ 講義内容への感想・意見があれば教えてください。

※「特になし」や空欄等の回答を除く。原文ママ。

- ・ 二日目の課題でやったことは自分の進路専門を卒業した時にとっても役立つ物だと思いました。特にいろいろな会社の事業内容、必要なスキルを学べたことは今後活かして行きたいです。専門は二年間という短い期間なので今からある程度、どの会社に行くかを絞り込むことができました。とても役に立ちました。自分は卒業してしましますが、今後もこういう授業が増えるといいと思います。
- ・ 細かく会社を調べたことは今までなかったので、このような機会を設けてもらったことにとっても嬉しく思っています。これからも Esports の違った見方をできるようにしていきたいです。
- ・ e スポーツの仕事に興味を持った
- ・ 会社にすごく興味を持つことができた。ユニバーサル e スポーツネットワークについてもっと調べたい
- ・ e-スポーツに関係している仕事がたくさんあったので将来選ぶ幅が増えそうです
- ・ 自分が思っているより、多くの会社がありまだまだ e スポーツは発展していくと思いました。
- ・ とても今後についてよく考える機会ができてよかったと思います
- ・ 有名な企業が、e-スポーツのスポンサーなのに驚きました。
- ・ いろんな企業が関わっていることがわかって良かった
- ・ JCG の企画作成部ってというのがとても興味を持てた。
- ・ ためになるお話でした。面白かったです
- ・ とても分かりやすかった
- ・ ゆっくり解説聞きやすかったです。
- ・ 分かりやすくて興味が持てた
- ・ あまり興味はなかったけど参考になった
- ・ 勉強になりました
- ・ おもしろかった
- ・ 楽しかったです
- ・ 楽しかったです
- ・ 自分のためになった
- ・ 詳しくしれてよかったです
- ・ 難しかったです
- ・ 難しい

2.3. 実施後の担当講師からのフィードバック

本実証講座の実施後、実施校の担当講師から学生の反応や指導上での課題などのフィードバックを得た。寄せられた意見について以下に列挙する。

<学生たちの反応について>

- ・ ワークシートにメモを取ったり、隣の学生と話し合ったりしながらよく視聴できていました。
- ・ 興味のある業種を選んでもらう仕組みのため積極的に取り組めており、ワークシートやアンケートに関してもほとんどの生徒が全項目を埋められておりました。
- ・ 講義映像の内容や将来について活発に話し合いをしながら講義映像を視聴していたからか、集中力を保って視聴できており、ワークシートもほとんど埋まっていました。
- ・ 学生からゲーミング PC の設計に関する仕事等を紹介している動画を見たいという意見がありました。

学生から映像制作に特化した講義映像を見たいという意見がありました。映像制作に該当する企業もあったようですが、やや要素を少なく感じたようです。

- ・ 「社会の勉強になりそうだから課題をやる」という、道具的な捉え方をしてワークシートに取り組んでいる学生が多かったです。
- ・ 指定した講義映像を視聴させるよりも、学生自身に視聴する講義映像を選ばせたほうが、興味を持って視聴やワークに取り組めていました。

<指導上での課題について>

- ・ 要領の良い学生だと、倍速視聴等で想定のお半分ほどの時間でワークシートを完了していました。追加で講義映像を視聴させたり、ワークシートの密度を上げさせたりなどして、時間を有効に活用させる工夫が必要だと感じました。
- ・ 動画を一時停止してメモを取る学生や、視聴している動画に関連した情報を調べながらワークに取り組む学生がいました。一方で、講義映像を飛ばしながら視聴する学生もいて、学習の深度が個人のやる気に依存していると感じました。
- ・ 講義映像が長く感じたのか、視聴の途中で集中力が途切れてしまった学生がいました。
- ・ 視聴する講義映像によって動画時間が異なるため、「動画の視聴」のように時間で区切って授業を一斉に進めることが難しく、発表時間の捻出が大変でした。
- ・ 講義映像の長さによる飽きを感じていた学生がいたので、講義映像に関する知識等を学生に伝えるなどして、離脱してしまわないような工夫を凝らしました。
- ・ 講義映像の視聴の集中力が切れてしまう学生が多かったので、動画の途中で質問を投げかけたりして、気持ちを切り替えさせるような工夫が必要だと感じました。

2.4. 受講者アンケートのまとめ

仕事やキャリアへの基本的な考え方についての質問に対する回答結果を見ると、e スポーツ業界の仕事に少なからず関心を持っている学生は 80%以上と多い一方で、どのような仕事があるかについてよく知っている学生は約 16%であった。すなわち、e スポーツ業界の仕事に少なからず関心を持っている学生が多い一方で、詳しく e スポーツ業界の仕事について知っている学生は少ないという現状において、本事業で取り組んでいる e スポーツ分野のキャリア教育の意義は大きいと考える。

また、講義の内容についてのアンケートでは、「仕事への理解が深まったか」「仕事に興味をもてたか」「仕事についてもっと知りたいか」「今後も仕事に関する授業を受けたいか」という質問に対し、いずれも約 8 割程度の学生が肯定的に回答している。このことから、キャリア教育の初期段階として、学習へのモチベーションを喚起するという観点では、アンケート結果からいずれも良好な結果を得たと考えられる。

また、興味のある e スポーツに関する仕事のアンケートでは、「ストリーマー」「イベント」「プロゲーマー」を始め、「ソフトウェア開発」と「ハードウェア開発」の仕事が多くの票を獲得した。一方で、「医療・福祉」や「行政」「建設・施設運営」など、票が集まっていない項目については、講義映像を視聴しただけでは仕事の具体的なイメージを持つことが難しく、関心を持ちにくかったのではないかと考えられる。次年度以降は学生からの関心が高い分野にフォーカスしたコンテンツを開発していくとともに、関心が低い分野についても知る機会を作り、学生の関心を高められるような工夫を凝らしたコンテンツの開発を検討していきたい。

そして、今年度の講座を実施する中では、通信制高校に通学する学生への配慮の必要性を改めて確認した。具体的には、元不登校生がクラスによっては 6 割以上を占めていたり、学習障害のある学生もいたりするなど、複雑な背景を持つ学生が多い。さらに、コミュニケーションが得意としない学生も多く、グループワークやプレゼンテーションに強い負担感を感じることもあり、状況によってはこれらの拒否感から退学を選ぶ学生もいる。そのため、次年度のカリキュラム・コンテンツ開発においても、このような学生の特性を踏まえ、連携校と議論を重ねながら、慎重に検討を行っていきたい。

巻末資料

1. e スポーツ企業等ヒアリング結果一覧	95
2. e スポーツ職業事例集一覧	135
3. e スポーツ関連職種に関する情報収集結果詳細	145
4. 通信制高等学校の制度・課題等に関するレポート	195
5. 通信制高等学校のキャリア教育に関するレポート	199
6. e スポーツ分野キャリア教育テキスト	209
7. 講義映像コンテンツ確認問題	225
8. 360° 映像コンテンツに関する情報収集結果詳細	237

