

令和5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6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5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】	4
1. 事業の概要	5
1.1. 趣旨・目的.....	5
1.2. 開発する講座の概要	5
1.3. 本事業が必要な背景について	6
2. 開発する教育プログラムの全体像	9
3. 事業計画の概要.....	11
3.1. 実施体制	11
3.2. 事業取組項目と概略	12
3.2.1. 計画の概略.....	12
3.2.2. 今年度の取り組み.....	14
3.3. 本事業の成果物（アウトプット）	17
【調査報告編】	20
1. 地方企業 e スポーツ人材ニーズ実態調査.....	21
1.1. 調査目的	21
1.2. 概要	21
1.2.1. 調査対象.....	21
1.2.2. 調査手法.....	21
1.2.3. アンケート調査項目.....	21
1.3. アンケート調査結果	23
1.3.1. 単純集計.....	23
1.3.2. クロス集計（宮崎県・鹿児島県・富山県の比較）	37
1.4. アンケート調査結果のまとめ	47
2. 分野別 e スポーツ事業実態調査.....	49
2.1. 調査目的	49
2.2. 概要	49
2.2.1. 調査対象.....	49
2.2.2. 調査手法.....	49
2.2.3. 予備調査.....	49
2.2.4. ヒアリング調査対象.....	50
2.2.5. ヒアリング調査項目.....	50
2.3. ヒアリング調査結果	52
2.3.1. e スポーツコミュニケーションズ株式会社	52

2.3.2.	株式会社 JCG	56
2.3.3.	TOPPAN ホールディングス株式会社	60
2.3.4.	南海放送株式会社.....	64
2.3.5.	ヒューマンホールディングス株式会社	67
2.3.6.	株式会社 NTP セブンス	71
2.3.7.	KDDI 株式会社	75
2.3.8.	めがね mono や	79
2.4.	ヒアリング調査結果のまとめ	83
3.	e スポーツ地方創生人材実態調査.....	84
3.1.	調査目的	84
3.2.	概要.....	84
3.2.1.	調査対象.....	84
3.2.2.	調査手法.....	84
3.2.3.	予備調査.....	84
3.2.4.	調査対象.....	85
3.2.5.	ヒアリング調査項目.....	85
3.3.	ヒアリング調査結果	87
3.3.1.	株式会社 ZORGE	87
3.3.2.	一般社団法人岡山県 e スポーツ連合	92
3.3.3.	一般社団法人静岡県 e スポーツ連合	96
3.3.4.	一般社団法人山形県 e スポーツ連合	100
3.3.5.	株式会社御所坊	104
3.3.6.	ヤルキマントッキーズ株式会社.....	108
3.3.7.	株式会社ネクスト・ワン	112
3.3.8.	株式会社 LANNER.....	116
3.3.9.	株式会社ひぐち	120
3.4.	ヒアリング調査結果	124
4.	e スポーツイベント実地検証.....	125
	【開発報告編】	126
1.	分野別 e スポーツ人材スキル定義書	127
1.1.	開発方針	127
1.2.	職業事例情報の収集	127
2.	カリキュラム・シラバス	129
2.1.	概要	129
2.2.	社会人対象講座のカリキュラムに関する情報収集.....	130
3.	PBL 教材	133

3.1. 概要.....	133
3.2. 構成.....	133
4. テキスト教材.....	135
4.1. 概要.....	135
4.2. 新規教材の開発.....	135
4.3. 既存教材のカスタマイズ.....	137
4.4. 既存教材の情報収集.....	137
5. eラーニングコンテンツ.....	140
5.1. 概要.....	140
5.2. 講義映像コンテンツ.....	140
5.3. 確認問題（CBT）.....	141
6. WEBプラットフォーム.....	142
6.1. 概要.....	142
6.2. eラーニング機能.....	142
6.3. コミュニティ機能.....	143
巻末資料.....	145

【事業概要編】

1. 事業の概要

1.1. 趣旨・目的

近年、eスポーツを活用した地域活性化の取組みが盛んだ。eスポーツは若年層に人気だけでなく、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ンメントである。この特性が地方創生の観点から注目され、近年では、商店街などでのイベント等を通じ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（特にIT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野）の卒業生を主な対象に、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。ここでは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。

このプログラムを地域の専門学校に導入し、地域企業へeスポーツ人材を輩出できれば、当該地域で分野複合的なeスポーツ産業の形成が期待できる。そして、本プログラムを継続的に運用することで、養成人材を中心とするDAOコミュニティを形成し、eスポーツによる持続的な地方創生を実現する。

1.2. 開発する講座の概要

○名称

eスポーツスタートアップ人材育成プログラム

○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	地方地域の企業で働く社会人（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	所属する地域企業でeスポーツ事業を企画立案し、他の受講者が所属する企業等と連携しながら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70時間程度
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り組みである。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ンメント」という特性が注目され、地域イベントなどを通じ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り組み事例

特に著名な成功事例として知られるのが富山県である。富山県の取り組みは、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。このような取り組みにより、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り組みを行っている。

(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り組みは、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。その取り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、高齢者施設や障害者施設での 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 スポーツの取り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り組み。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、2023 年現時点において、地方の e スポーツ事業の担い手

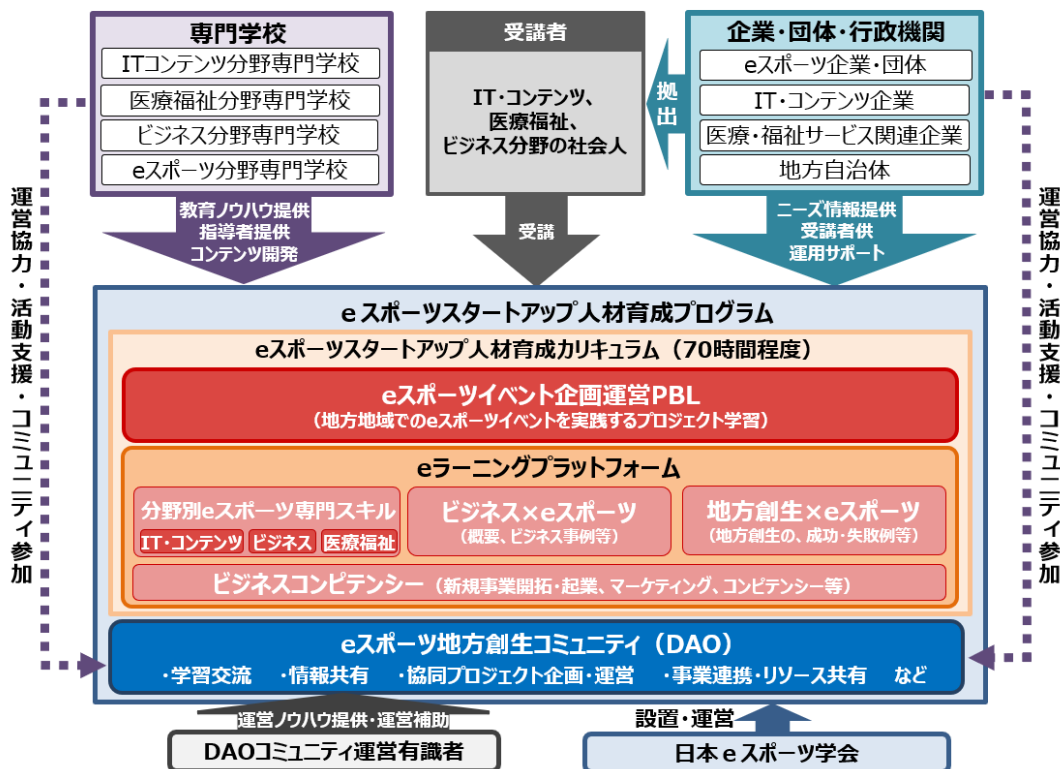
の養成が行われた実績は今のところない。つまり、地方企業等は e スポーツ産業に関し、「興味はあるが手を出せない」状況にある。

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、持続的なり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. 開発する教育プログラムの全体像

本事業で開発する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、宮崎県を始め鹿児島県や岡山県などの e スポーツに関わる取組みが活発な地域をモデル地域として選定し、関係機関の連携体制のもと、教育プログラムの開発・運用に取り組む。

図表 2-1 本事業で開発する教育プログラムのイメージ



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 70 時間程度で構成する。本カリキュラムの詳細は後述する。

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 (DAO)」の設置を試みる。このコミュニティには受講者や地域の専門学校・企業・団体等の関係者が参加し、学習交流や情報共有等の学習支援も然ることながら、コミュニティ上での共同プロジェクトの企画・運営や、所属企業間での事業連携・リソース共有なども視野に入れて活動する。受講者を中心として地域関係者がコミュニティを通して相互に活動協力・支援などを行う場を作ることで、地域一体となって e スポーツ事業の立ち上げ・運営を行っていく環境を整備する。このようなコミュニティを実効性のある形で運用するために、本プログラム内で実施する PBL 学習などにおいて、近年、地方創生の取組みで注目されている新しいプロジェクトの形態である DAO (Decentralized Autonomous Organization) プロジェクトの採用を検討する。DAO コミュニティの運用にあたっては、NFT や DAO を活用した地方創生の取組みを実施している企業・有識者の助言を得て運営していく。加えて、人材育成プログラムと DAO コミュニティを並行運用する相乗効果によって地方創生を推進する本事業のスキームは、e スポーツ分野だけでなく、他の分野での地方創生の取組みへの波及効果も期待できる。

《DAO とは》

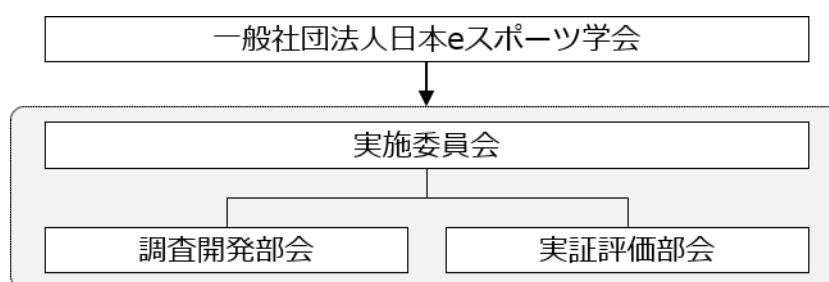
NFT や暗号資産をコミュニティの参加証明や報酬に活用することで多様な参加者が参加・貢献できる、新しいプロジェクト遂行形態。地方創生への活用事例では、地方自治体（鳥取県智頭町等）発行の NFT（デジタル村民証や地域資源 NFT）を購入することで、コミュニティへの参加権を獲得でき、デジタル住民となって自治体が提供する割引サービスを受けられたり、地域資源 NFT の販売数に応じて報酬が支払われたりなどの仕組みを導入したプロジェクト等がある。

3. 事業計画の概要

3.1. 実施体制

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

図表 3-1 実施体制



(1) 実施委員会

本事業構成機関に協力を要請し、本事業の意思決定機関として設置する。事業活動全体の統括を担い、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する。

(2) 調査開発部会

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

(3) 実証評価部会

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

3.2. 事業取組項目と概略

3.2.1. 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 か年で事業を推進する。以下に各年度の取組項目を示す。

図表 3-2 取組項目と概略

<p>【令和 5 年度】</p> <p>▼ 会議</p> <ul style="list-style-type: none">① 実施委員会② 調査開発部会③ 実証評価部会 <p>▼ 調査</p> <ul style="list-style-type: none">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<ul style="list-style-type: none">・ 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 <p>▼ 開発</p> <ul style="list-style-type: none">① 分野別 e スポーツ人材スキル定義書開発（第一案）<ul style="list-style-type: none">- 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）<ul style="list-style-type: none">- 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<ul style="list-style-type: none">- 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）<ul style="list-style-type: none">- e ラーニング機能開発- コミュニティ機能（DAO）開発

【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 ラーニング機能開発
 - コミュニティ機能（DAO）開発

▼ 実証

- ① 第1回実証講座

時間：30 時間程度

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（30 名程度）

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 分野別 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 プラットフォーム開発
 - e ラーニング機能改良
 - コミュニティ機能（DAO）改良

▼ 実証

- ① 第 2 回実証講座
 - 時間：30 時間程度
 - 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（30 名程度）
 - 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

3.2.2. 今年度の取り組み

今年度では、調査・開発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. 調査

事業初年度の本年度では、本事業の教育プログラムの開発方針の検討や具体的な内容設計、開発体制の構築に必要となる情報を収集するため、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、③e スポーツ地方創生人材実態調査の 3 系統の調査を実施した。

① 地方企業 e スポーツ人材ニーズ実態調査

地方地域（宮崎県、鹿児島県、富山県）に所在する地元企業を対象に、地域活性化への興味や意向、新規事業や e スポーツへの関心・協力可能性・課題等を質問するアンケート調査を実施した。対象企業は各県の企業のうち、本事業の対象分野である IT・コンテンツ・医療福祉・ビジネス分野の企業を無作為抽出して実施し、宮崎県、鹿児島県、富山県の各県 50 件、計 150 件の回答を得た。この結果をもとに、全体の単純集計結果から地域企業の e スポーツへの関心や考え等について分析した。また 3 県の結果を比較分析するためにクロス

集計も実施し、e スポーツ先進県である富山県と、本事業の対象地域である宮崎県・鹿児島県との傾向の違いや可能性などを分析した。

② 分野別 e スポーツ事業実態調査

本事業では、地域の IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野で働く社会人を主な対象に、e スポーツ事業を展開する上で必要な知識等を学習できる教育プログラムを整備する。そこで今年度は、各分野で e スポーツ事業を展開する企業で、事業内容や求められるスキル、仕事内容・作業工程などを明らかにすることを目的として、ヒアリング調査を実施した。調査実施に際してはまず、ヒアリング調査対象の検討のため、各分野で e スポーツ事業を展開する企業等の情報を整理する予備調査を実施した。

これらの予備調査対象の企業を中心に、特に各分野で e スポーツ事業に注力していて実績豊富な企業等を選定して協力を要請したところ、8 社に協力を得ることができた。この調査結果をもとに、分野共通的に必要となる中核的なスキルや、各分野で求められるスキル等の分析を行った。

③ e スポーツ地方創生人材実態調査

本事業では、e スポーツを活用して地域活性化に貢献する人材の養成を目指す。そこで今年度は、そのような人材に求められるスキルやマインドを明らかにするために、e スポーツと地域活性化・地方創生を軸に事業を展開する企業等にヒアリングを実施することとした。調査実施に際してはまず、ヒアリング調査対象の検討のため、地方で e スポーツ事業を展開する企業等の情報を整理する予備調査を実施した。

その上で、具体的なヒアリング実施対象として、一般社団法人日本 e スポーツ連合（日本の e スポーツ振興を目的として設置されている業界団体）の各都道府県支部のうち、特に活動が活発で豊富な実績を有する支部やその運営母体企業が有力であると考え、協力を要請したところ 9 件の協力を得た。e スポーツでの地域活性化に関する具体的な取組みや実態、課題、必要なスキルやマインドについて質問を行い、地域活性化への貢献する e スポーツ人材が学習すべきスキル、マインドなどに関する分析を行った。

3.2.2.2. e スポーツイベント実施検証

本プログラムの開発にあたり、教材開発や講座運用のための情報収集のため、モデル地域を 1 つ選定し、地域活性化に資する e スポーツイベントをモデル的に企画・実施することを構想した。モデル地域としては今年度強固な連携体制を構築できた宮崎県を対象として選定し、特に宮崎県初の e スポーツ施設である「MSG eSports Stadium」を設置して e スポーツ人材育成に取り組んでいる宮崎情報ビジネス医療専門学校との連携のもと、実施計画の具体化を進めた。しかし遺憾ながら、受講者募集などの準備期間の不足により、今年度事業内での実施は断念した。ただしこの検討を踏まえ、今年度内では後述の第 3 回実施委員会

を「MSG eSports Stadium」にて開催し、宮崎県の企業・団体・行政をはじめとした構成機関を対象に、当該施設や専門学校での e スポーツ人材育成の取り組み等の紹介も行き、次年度の実証講座等の活動に向けてビジョンの具体化に取り組んだ。

もう 1 か月程度の余裕があれば十分実施できただけに残念である。本活動については次年度以降の活動の中で、実証講座の中にその要素を盛り込むなどの実施方策を改めて検討し、効率的・効果的な事業推進に努める。

3.2.2.3. 開発

上記の活動成果を踏まえ、「①分野別 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」「④WEB プラットフォーム開発」の 4 つの開発活動を実施した。各活動の概要を以下に示す。

① 分野別 e スポーツ人材スキル定義書開発

本事業では、特に地方において e スポーツと関わりの深い 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 スポーツ人材を養成するための教育プログラムを検討する。その学習内容設計のため、e スポーツ関連企業へのヒアリング調査の分析結果や有識者の議論などを参考に、各分野の e スポーツ人材に必要となるスキルや具体的な仕事の内容・作業工程等を整理する。

今年度は次年度以降の検討に向けて、各分野の e スポーツ人材スキルの情報を収集・整理することで、検討の基礎資料を整備することを目標とした。具体的には、IT・コンテンツ、ビジネス、医療福祉分野の 3 分野に関わる職業の仕事内容や必要なスキル等を紹介した各分野 10 件、計 30 件の情報を収集・整理した。これらの情報と、ヒアリングの調査結果や議論の結果を合わせて、次年度以降には各分野のスキルの体系化を進めていく。

② カリキュラム・シラバス開発

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・シラバスを開発する。今年度は上述の調査や議論等の結果を受けて、カリキュラム素案について議論を行った。

また今年度はカリキュラムを検討するにあたっての基礎資料として、イベント開催、IT・コンテンツ、医療福祉、スタートアップの 4 つの領域について、社会人を対象としたセミナー・講座の事例 計 32 件の情報を収集し、開催形式や学習時間数、学習項目等を整理した。次年度以降、より具体的な科目の学習内容構成や実施形態を検討していく際には、これらの参考情報も積極的に活用し、社会人に受講しやすい形態を検討したい。

③ 既存教材カスタマイズ・新規教育コンテンツ開発

上記のカリキュラムに対応した教材の基本設計や部分的なプロトタイプ開発を実施した。具体的には今年度は、PBL 教材やテキスト教材のプロトタイプ開発を行った。さらに、開発したテキスト教材をもとに講義映像や確認問題（CBT）などの e ラーニングコンテンツのプロトタイプ開発も実施した。この成果をもとに令和 6 年度以降にさらに発展・拡張を進めていく。

④ WEB プラットフォーム開発（e ラーニング / コミュニティ）

本事業では、社会人向けの講座として、講義映像コンテンツをオンデマンド配信して知識学習を行わせる要素を取り入れる。そこで本事業では、各種教育コンテンツを活用した e ラーニング学習を行うことができる WEB プラットフォームを開発する。さらにこの WEB プラットフォームには関連企業やプログラム受講者等が参加するコミュニティを設置する。このコミュニティでは、学習交流や情報共有等の学習支援も然ることながら、コミュニティ上での共同プロジェクトの企画・運営や、所属企業間での事業連携・リソース共有なども視野に入れて活動する。このようなコミュニティを実効性のある形で運用するために、本プログラム内で実施する PBL 学習などにおいて、近年、地方創生の取組みで注目されている新しいプロジェクトの形態である DAO（Decentralized Autonomous Organization）プロジェクトの採用を検討する予定である。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 ラーニング環境プロトタイプ開発と、DAO 形式のコミュニティに関する情報収集を実施した。

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 3-3 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とりまとめた報告書。	○		
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、IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野の 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	最終版	
	カリキュラム	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	試作版	暫定版	最終版

		する教材。講義映像形式の教材を想定している。			
	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と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

【調査報告編】

1. 地方企業 e スポーツ人材ニーズ実態調査

1.1. 調査目的

地方地域（宮崎県、鹿児島県、富山県）に所在する地元企業に対し e スポーツ・地域活性化への興味や意向を調査し、e スポーツ人材ニーズを分析することを目的に、地方地域に所在する対象分野の企業・団体等にアンケート調査を実施した。

1.2. 概要

1.2.1. 調査対象

宮崎県、鹿児島県、富山県の 3 県に所在する地域企業・施設で、IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野の業種の企業を対象とした。調査に当たっては対象分野の企業を無作為抽出し、経営層や、事業企画、広報などの担当者に協力を依頼した。

1.2.2. 調査手法

WEB アンケート調査を実施し、宮崎県、鹿児島県、富山県の各県 50 件 計 150 件を回収した。この結果をもとに、地域企業の e スポーツへの関心や考え等について分析した。また 3 県の結果を比較分析するためにクロス集計も実施し、e スポーツ先進県である富山県と、本事業の対象地域である宮崎県・鹿児島県との傾向の違いや可能性などを分析した。

1.2.3. アンケート調査項目

本調査のアンケート調査項目は次の通りである。

図表 1-1 アンケート項目

<ul style="list-style-type: none">・ 回答者情報<ul style="list-style-type: none">➤ 現在の勤務地➤ 勤務先の業種➤ 勤務先の従業員数➤ 役職➤ 担当業務・ 地域活性化への興味関心<ul style="list-style-type: none">➤ 勤務先地域での地方活性化の取組みの必要性➤ 勤務先での地域活性化や地域貢献に関する事業・活動の実施有無➤ 勤務先での地方活性化や地方貢献に関する事業・活動の実施・継続予定➤ 勤務先が地方活性化や地方貢献に関する事業・活動を行う上での課題
--

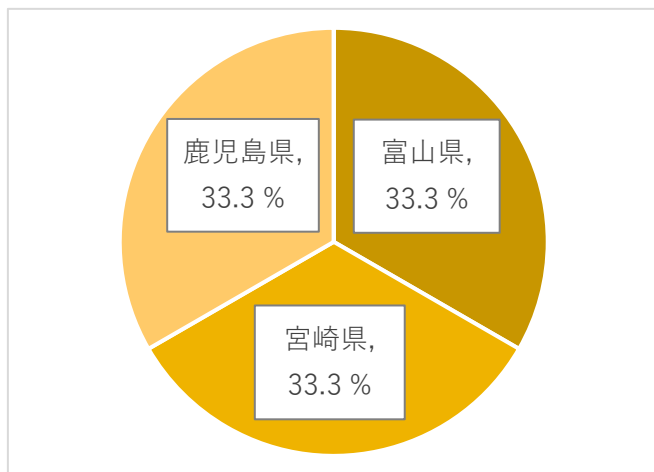
- 地域活性化や地方貢献に関する事業・活動への興味
- 新規事業やeスポーツへの興味関心
 - 勤務先は新しい事業領域を積極的に開拓・挑戦する組織風土の有無
 - 地域活性化に関する事業領域があった場合の事業・活動へ取り入れる可能性
 - 勤務先が新しい事業領域にチャレンジする上での課題
 - eスポーツへの理解
 - eスポーツへの興味関心
 - eスポーツ事業への興味関心
 - eスポーツを活用した地域活性化の取組みへの興味関心
 - 勤務先におけるeスポーツに関わる事業や活動の有無
 - eスポーツを活用した地域活性化への取組みに対する勤務先の協力可能性
- eスポーツビジネスに係る研修等への興味関心
 - 社会人向けeスポーツビジネス研修プログラムの内容への興味関心
 - 社会人向けeスポーツビジネス研修プログラムへの参加意向
 - eスポーツビジネス研修プログラムで学んでみたい内容・意見・要望

1.3. アンケート調査結果

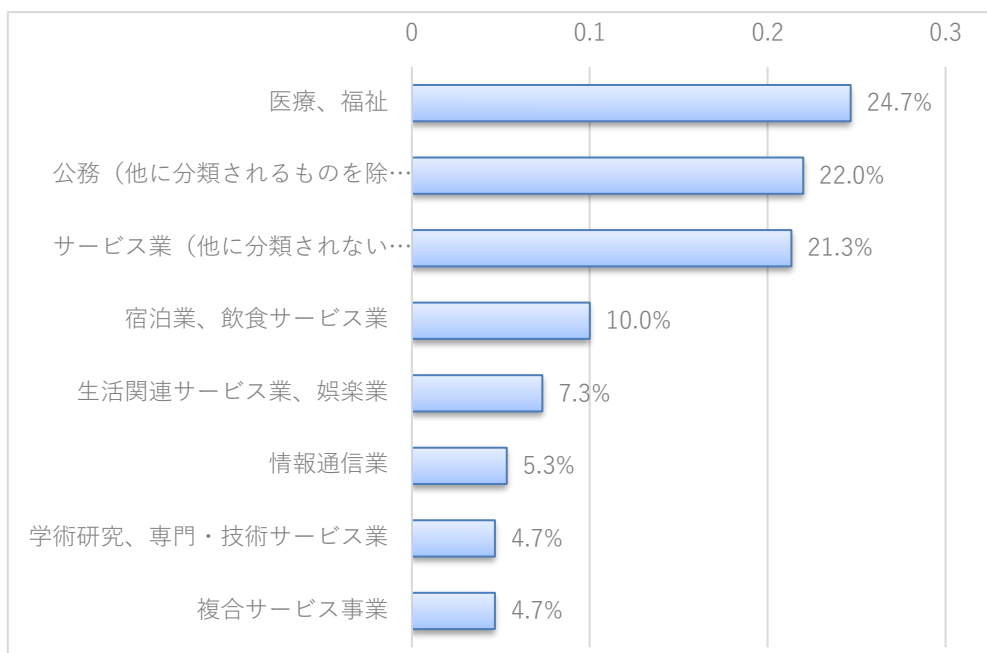
1.3.1. 単純集計

A) ご回答者さまについて

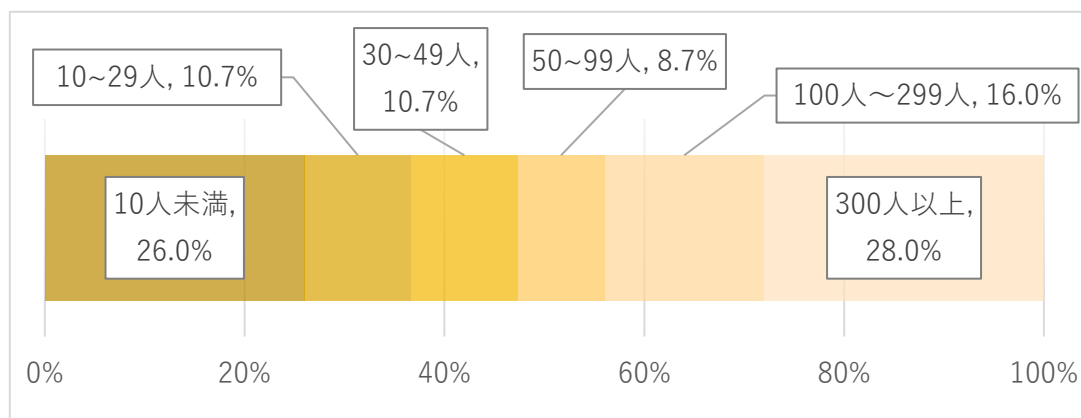
(1) 現在の勤務地（都道府県）はどこですか。



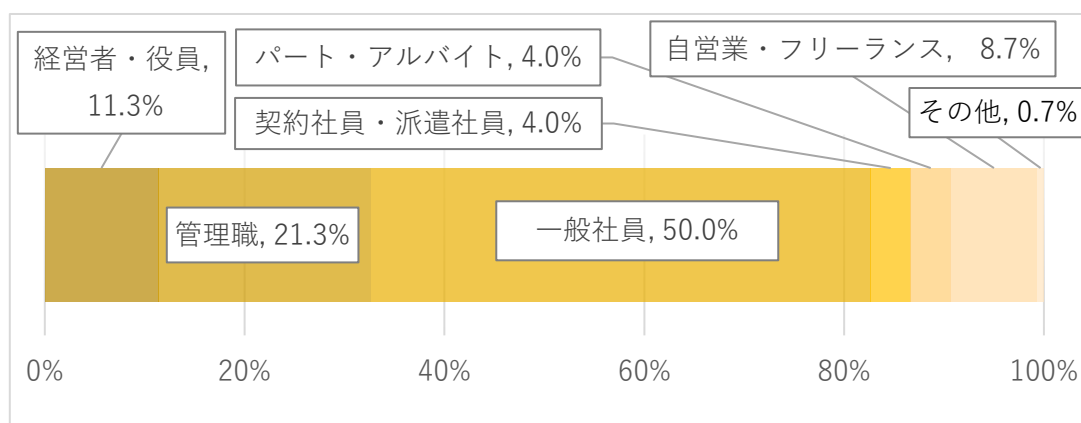
(2) 勤務先の業種は何ですか。



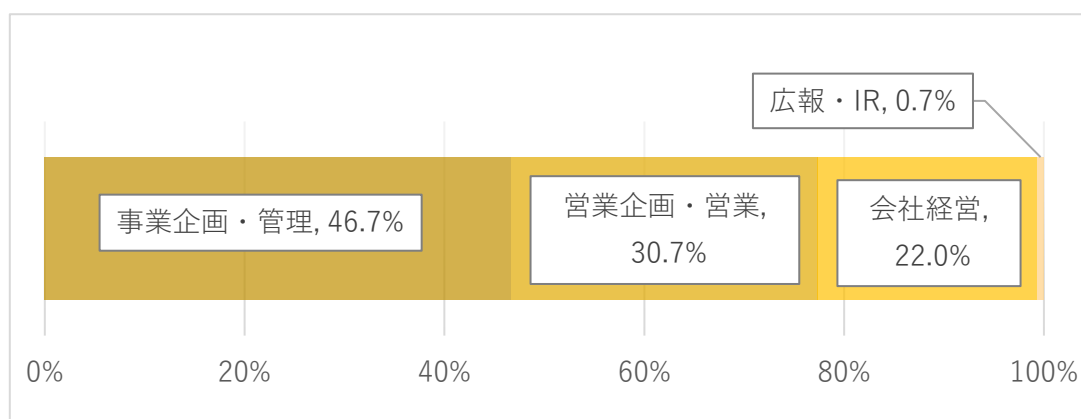
(3) 勤務先の従業員数を選んでください。



(4) あなたの現在の役職として最も近いものをお選びください。

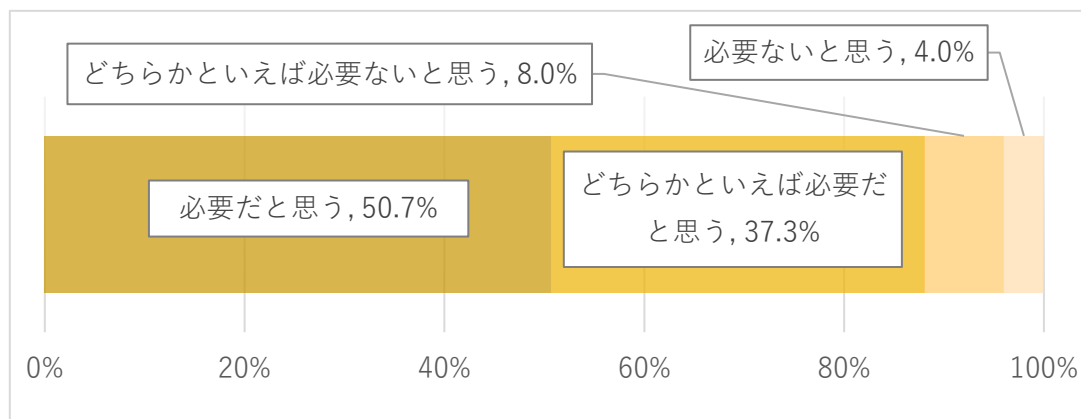


(5) あなたの主なご担当業務として最も近いものをお選びください。 ※回答者が0人の選択肢は除外。

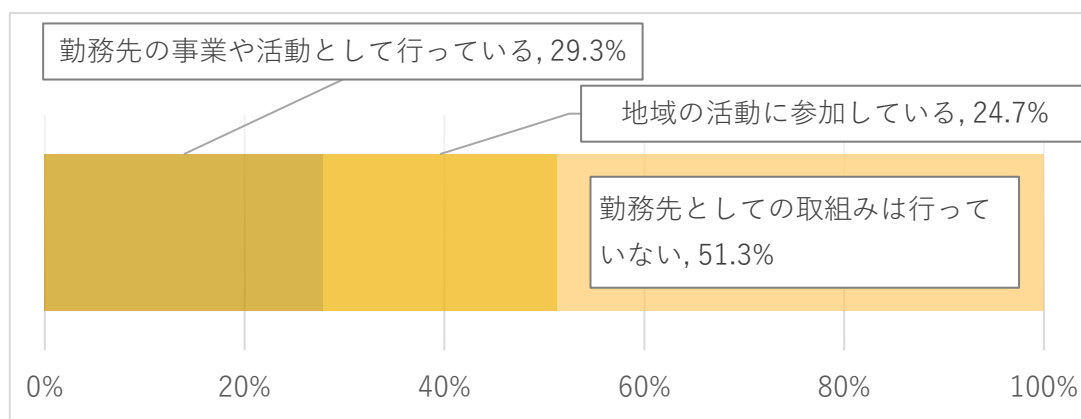


B) 地域活性化への興味関心

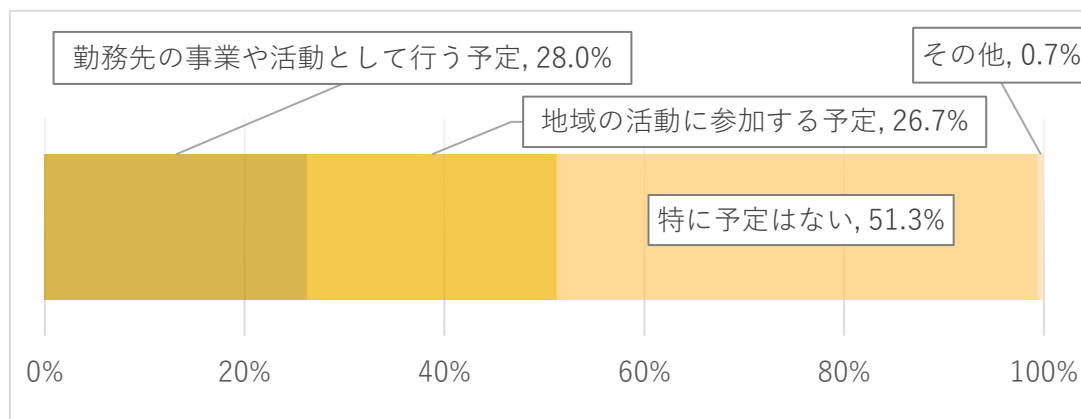
(1) あなたの勤務先が所在する地域では、地域活性化の取組みが必要だと思いますか。



(2) あなたの勤務先では地域活性化や地域貢献に関する事業や活動を行っていますか。※回答者が0人の選択肢は除外。



- (3) あなたの勤務先では、今後地域活性化や地域貢献に関する事業や活動を行う予定はありますか。※現在すでに行っている場合は今後も継続して行う予定があるかどうかお答えください。



- (4) あなたの勤務先が、地域活性化や地域貢献に関する事業や活動を行う上で、何か課題になっていることがあれば教えてください。(自由記述)

※主要な回答を抜粋して掲載

(人手不足・人材不足関連)

- ・ 人手不足・人材不足
- ・ 担い手の不足
- ・ 志ある人手の不足
- ・ 人を集めるための広報の方法

(高齢化・人口減少関連)

- ・ 高齢化
- ・ 人口減少
- ・ 若手流出
- ・ 少子化
- ・ 過疎化

(時間・資源関連)

- ・ 時間がない
- ・ 限られた人にしか届かず、行き渡っていない
- ・ 勤務営業時間が地域活動時間帯に合わない
- ・ 資金力
- ・ 料金
- ・ 予算確保
- ・ 地域にいかにお金を落とす仕組みを作るかが課題

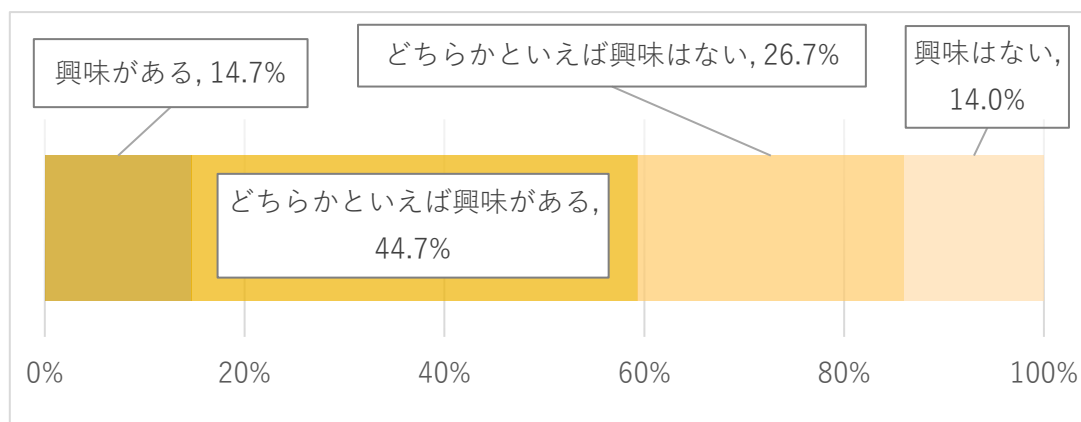
(地域との連携・理解関連)

- ・ 市との連携、市の縦割り行政
- ・ 地域との関わりを持ち、業務内容に理解を求める
- ・ 地域のつながりの希薄化
- ・ 地域の企業、団体、あるいは自治体によって、取り組みに温度差があること
- ・ 地域にあった事業を立案する事が難しい
- ・ 昔からの固定観念と、出身高校による派閥

(その他の課題)

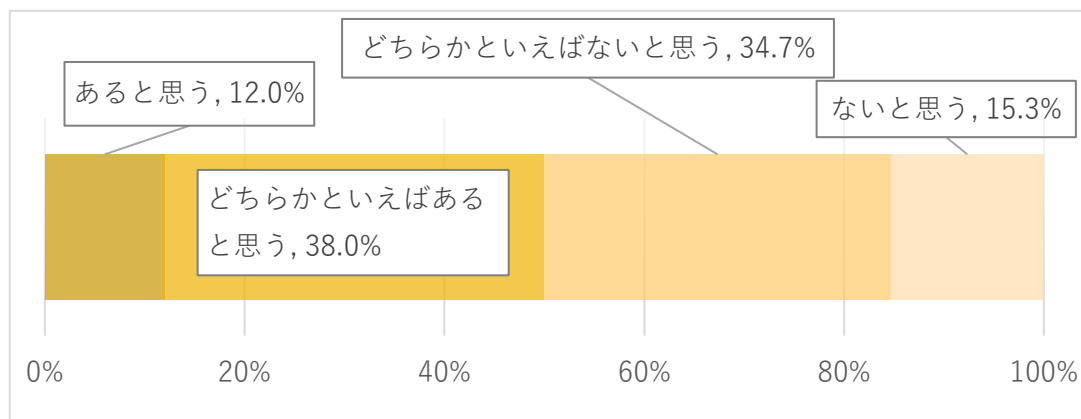
- ・ コロナの影響
- ・ 後継者不足
- ・ 持続可能な島づくり
- ・ お客様の健康管理
- ・ ツールの宣伝、客層のズレ
- ・ 意識改革
- ・ 環境問題

(5) あなたは地域活性化や地域貢献に関する活動や事業に興味はありますか。

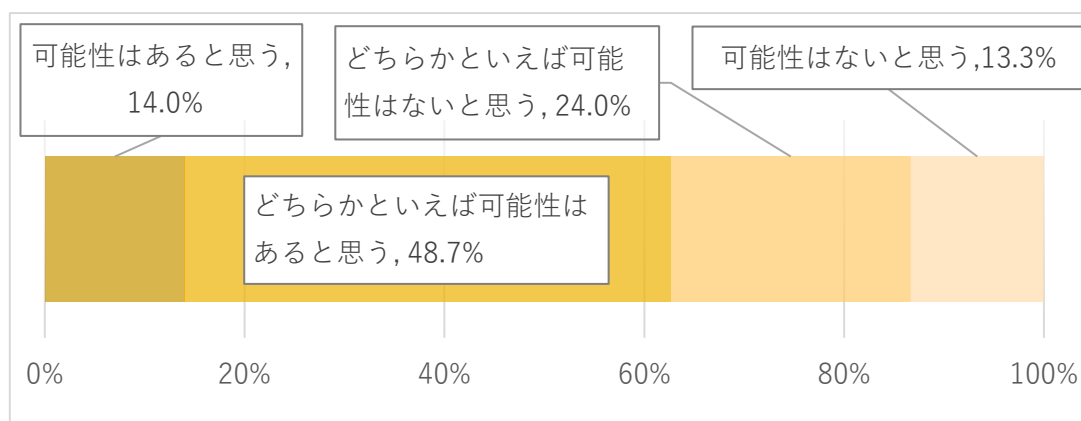


C) 新規事業やeスポーツへの興味関心

(1) あなたの勤務先は新しい事業領域を積極的に開拓したり挑戦したりする組織風土はありますか。



(2) 地域活性化や地域貢献に関する新しい事業領域があった場合、あなたの勤務先では何らかの形で事業や活動に取り入れる可能性はあると思いますか。



(3) あなたの勤務先が新しい事業領域にチャレンジする上で、何か課題になっていることがあれば教えてください。(自由記述)

※主要な回答を抜粋して掲載

(人材・人手不足関連)

- ・ 従業員不足
- ・ 人手不足
- ・ 人材不足
- ・ 従事者の高齢化と若手の雇用機会がないこと
- ・ 担い手の不足
- ・ 人員不足

- ・ 人材確保
- ・ 人数集め
- ・ 稼働人員
- ・ 人手不足
- ・ 人材の高齢化の問題
- ・ 専門性を持った人、人員が不足している

(資金・予算関連)

- ・ 資金
- ・ 財源の不足
- ・ 予算
- ・ 資金力
- ・ 予算がないこと
- ・ 資金繰り
- ・ お金

(組織・文化関連)

- ・ トップの方向性
- ・ 前例踏襲主義
- ・ 日々の業務でいっぱい
- ・ 上司に新しいことにチャレンジする気風がない
- ・ 理解ある上司
- ・ マンパワーと理念の共有
- ・ モチベーション
- ・ 経営陣と従業員との温度差
- ・ 経営者問題
- ・ 社内風土
- ・ 固定観念が蔓延っていること
- ・ 合意形成

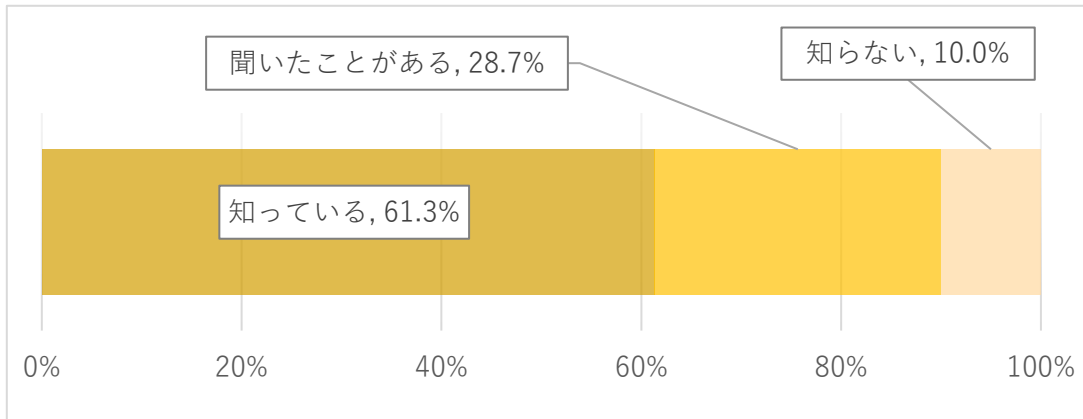
(リスク・変化への抵抗)

- ・ 新しいチャレンジに失敗するリスク
- ・ 地域によって差がある
- ・ 新しい意見を取り入れていく環境次第
- ・ 地域の反対
- ・ なかなか理解されない

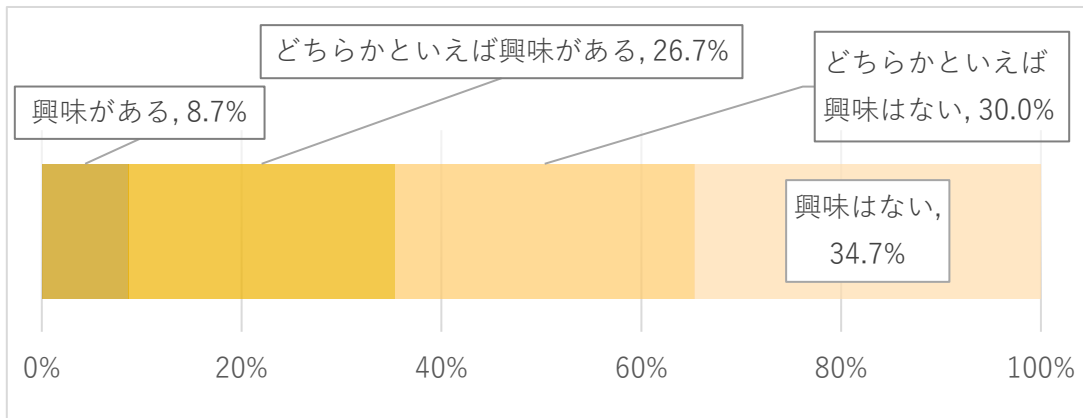
その他の課題

- ・ アイデアから事業化まで時間がかかる

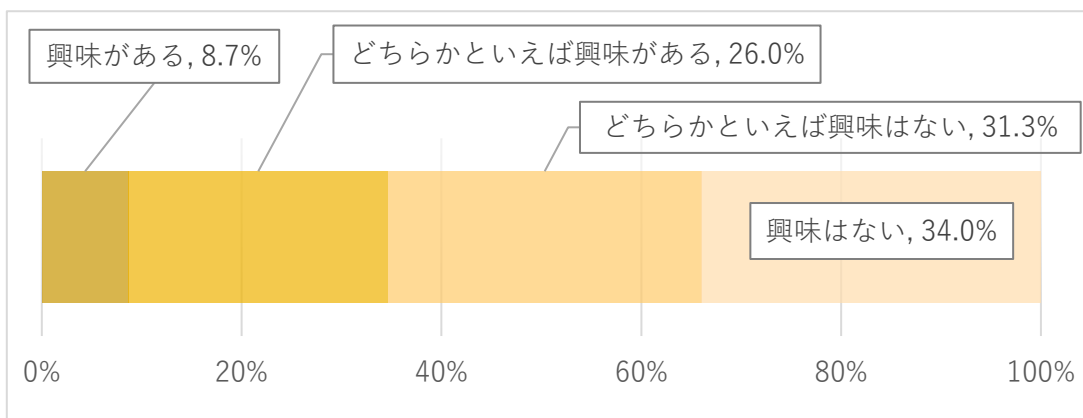
(4) あなたはeスポーツを知っていますか。



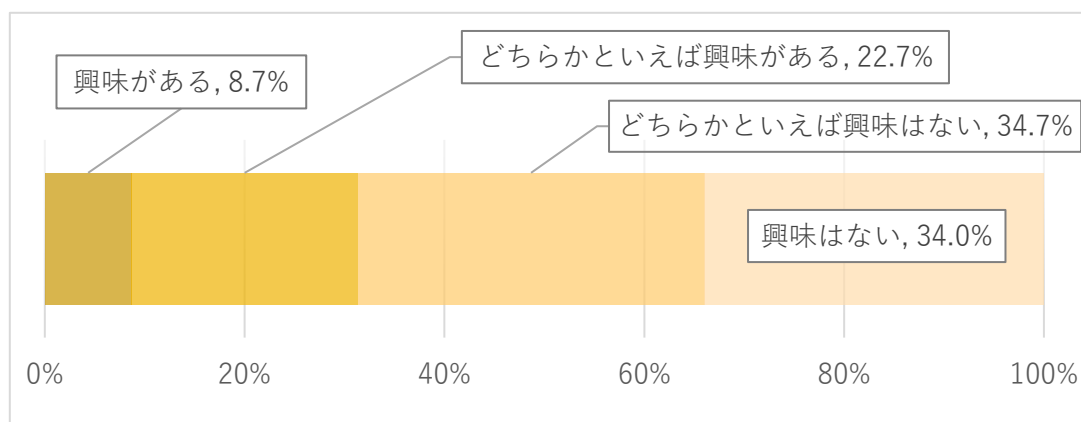
(5) あなたはeスポーツへの興味関心はありますか。



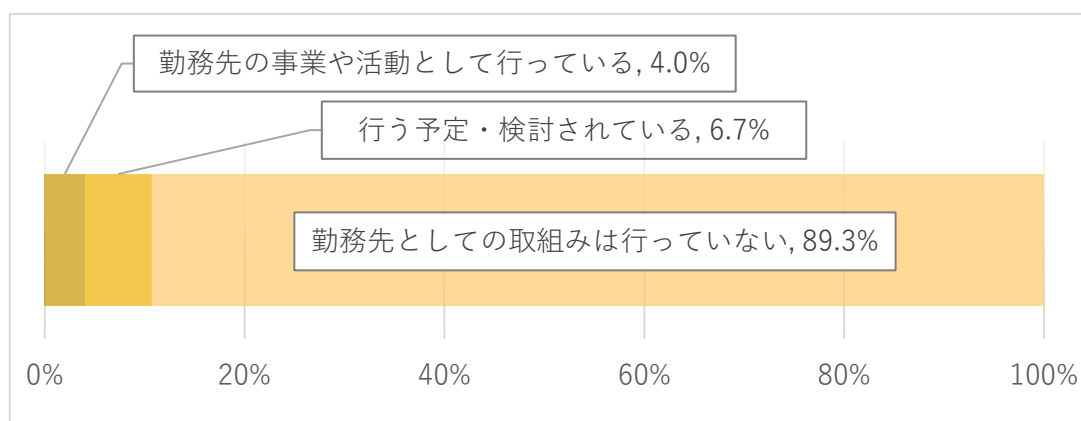
(6) 近年、様々な業種の企業がeスポーツ市場に参入し、新しいeスポーツ事業が次々と生まれています。あなたはこのようなeスポーツ事業に興味はありますか。



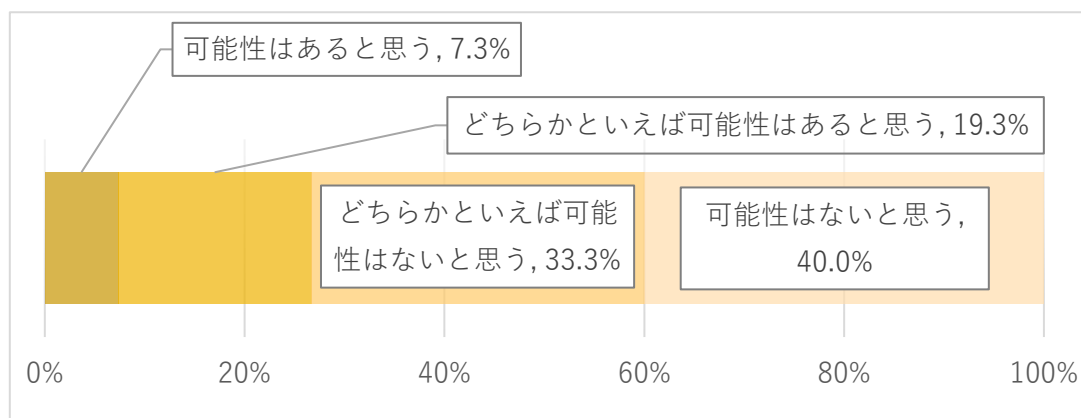
(7) 近年、eスポーツを活用した地域活性化の取組みが注目されています。あなたはこのような取組みに興味はありますか。



(8) あなたの勤務先では現在 e スポーツに関わる事業や活動をおこなっていますか。※回答者が 0 人の選択肢は除外。



(9) e スポーツを活用した地域活性化の取組みがあった場合、あなたの勤務先が何らかの形で協力する可能性はあると思いますか。



《回答理由》

「1. 可能性はあると思う」

- ・ 何かしら自社の技術が役に立つと思う
- ・ 配信などで協力できる
- ・ いいと思う
- ・ スポンサー
- ・ 様々な人を巻き込める可能性がある
- ・ 事業主が変わる為
- ・ やはり思います。大丈夫
- ・ 展開が広がる
- ・ 地域で行われている事例があるため

「2. どちらかといえば可能性はあると思う」

- ・ e スポーツ大会の開催
- ・ 地域のイベントに貢献できるから
- ・ 特になし
- ・ 新しい物事に興味があるから
- ・ 地域貢献の為
- ・ 金銭的な負担が軽い（もしくは無い）なら、事業の活性化につながりそうだから
- ・ 町内会とかでもグランドゴルフをしている。
- ・ 若い方々を巻き込める
- ・ 楽しそうなので
- ・ 学校との連携があると思うから。
- ・ 若い社員もいるから
- ・ 簡単そうだから
- ・ 内容次第ではあり得る
- ・ 地域参加は必要
- ・ 地域が活性化する道筋が見えるなら可能性はあると思う
- ・ 健康増進、認知症予防などに関連しているのでそういった分野なら事業拡大のチャンスと推論した。
- ・ みんなスポーツがすきだから
- ・ 興味があるから参加したい

「3. どちらかといえば可能性はないと思う」

- ・ 事業と関連性がないから
- ・ 企業として興味のある分野では無い
- ・ 業務内容と関わりがない

- ・ 自社の業務との関連性がないため。
- ・ 業務形態がちがう
- ・ 業種形態も異なるため
- ・ 業種が違いすぎる
- ・ よく理解していない
- ・ 分からない
- ・ 関わりがないから
- ・ よくわからないから
- ・ わからない
- ・ 知らないから
- ・ ピンと来ない
- ・ 何をすれば貢献できるかがわからない
- ・ 局所的だから
- ・ 幹部が決めるので
- ・ 現実厳しい
- ・ 自分を含め見ている人は楽しめない
- ・ 環境がない
- ・ 興味がない
- ・ ゲーム機器を置いてないから。
- ・ あまりスポンサー系はつかない企業だから。
- ・ 若者が少なく、高齢者の多い地域のため
- ・ なにから取り組んでよいかわからないから。
- ・ 田舎のため最新のものは遅れて入ってくるので理解を得るにはまだ早いと思う
- ・ 年齢的に対象としていないから
- ・ 事業関係者が2名で全くeスポーツの経験がないため
- ・ 人材不足
- ・ 余裕がない
- ・ 今までに会社として取り組みに参加していないから

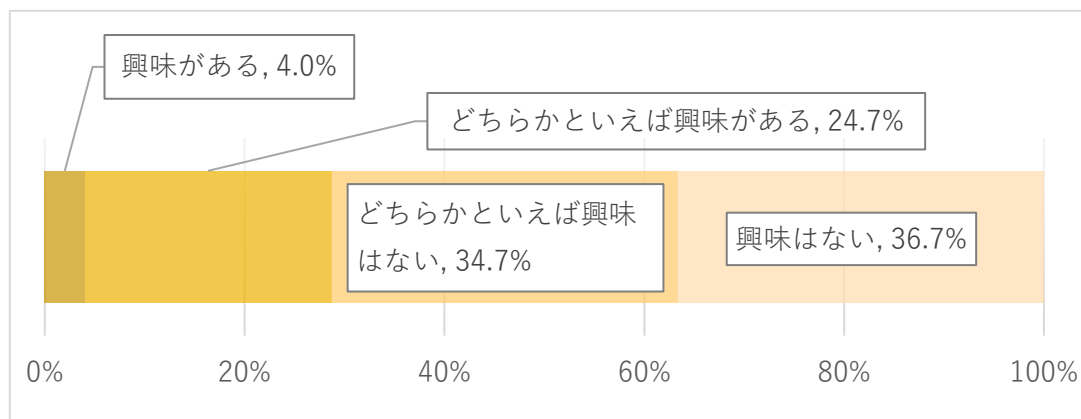
「4. 可能性はないと思う」

- ・ 関連がない
- ・ 利用者さんの特性やニーズに合致しないため
- ・ 企業として興味のある分野では無い
- ・ 業務との関連が全くない
- ・ 会社が特にeスポーツに対して興味がないと思うから。
- ・ eスポーツはスポーツじゃないから

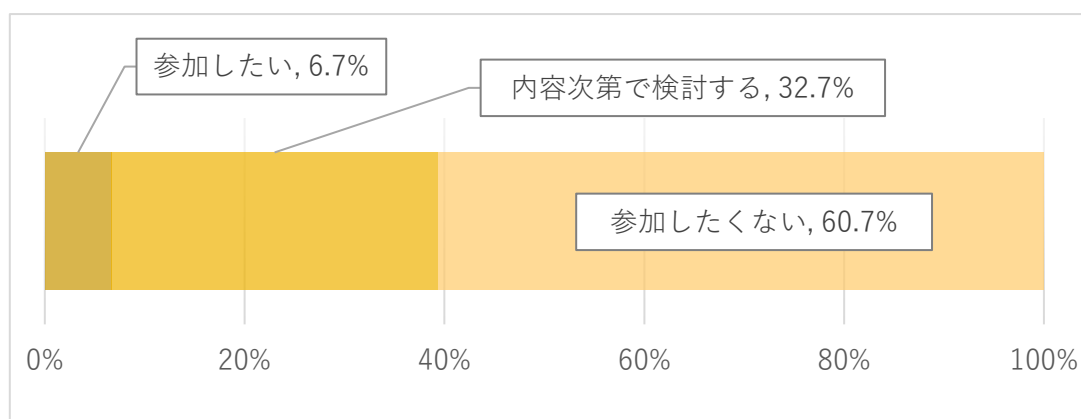
- ・ ジャンルとして混じることが不可能
- ・ 事業内容がまったくの畑違いのため
- ・ 異業種すぎるから
- ・ 分野が全く異なるから。
- ・ 普段の事業に関連がない
- ・ 売上につながらないから
- ・ eスポーツは所詮ゲームでありスポーツではない。
- ・ 過疎の高齢者の町なので需要もないし、その前に理解が得られない
- ・ 当社の風土に合わないため。
- ・ トップが嫌っているから
- ・ ゲームは、しない
- ・ 古い企業体質だから
- ・ まだ所詮ゲームというイメージ。
- ・ eスポーツのための施設整備は考えていない
- ・ シナジーがない
- ・ 興味がない
- ・ eスポーツに対し良いイメージが無い。
- ・ 人材不足
- ・ 人員不足

D) e スポーツビジネスに係る研修等への興味関心

(1) 地域活性化や新規事業創出に繋がる e スポーツビジネスに関して学べる社会人向けの研修プログラムがある場合、その内容等に興味はありますか。



(2) 地域活性化や新規事業創出に繋がる e スポーツビジネスに関して学べる社会人向けの研修プログラムが開催された場合、参加してみたいと思いますか。※回答者が0人の選択肢は除外。



(3) e スポーツビジネスに係る研修プログラムについて学んでみたい内容やご意見・ご要望があれば自由にご記入ください。(自由記述)

※主要な回答を抜粋して掲載

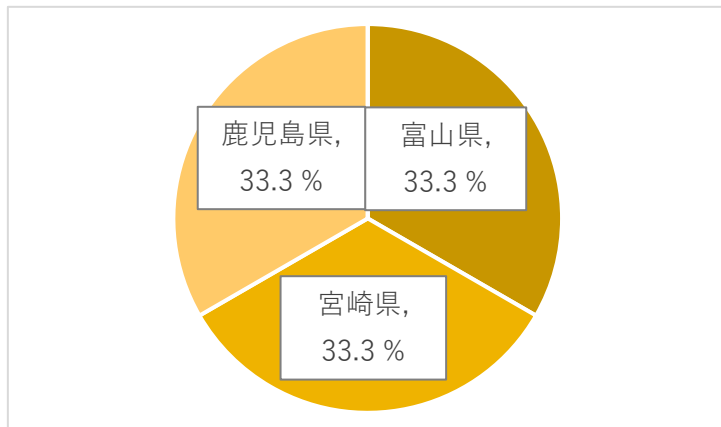
- ・ e スポーツがビジネスにつながるのかが知りたい
- ・ ビジネスとしてどう利益をあげるのか
- ・ マネタイズ。市場。今後の予測
- ・ 事業の収支について知りたい。
- ・ 具体的な事例
- ・ 地域でどんな取り組みがあるのか

- ・ 必要な経費
- ・ 設備投資
- ・ e スポーツについて聞いたことはあるが内容がよくわからないので詳細な研修プログラムで1から学んでみたい
- ・ 初心者向け
- ・ e スポーツを巡る情勢、大会開催のノウハウ
- ・ まずは基本的なところから学びたい
- ・ 企業としての取り組みで何ができるのか
- ・ 具体的にどういった事業なのか、それらを自業種に活かせるのか
- ・ 理解を深める機会があればなお良い
- ・ 研修会など、情報があれば行きたいと思う
- ・ e スポーツを広い年代で楽しめる工夫、身体を使うスポーツのような爽やかさと清潔感
- ・ 広告効果
- ・ 世代別に研修してほしい
- ・ 対人戦における心理戦について
- ・ 関係人口の作り方
- ・ ゲームには興味がない
- ・ ゲームが苦手だから
- ・ ゲームはゲームとして割り切って欲しい
- ・ そもそもゲームであり、スポーツを語るのは失礼極まりない
- ・ みんな違ってみんないい
- ・ ゲームは苦手
- ・ 経験がないので、どのような事なのかあまり理解していないのでわかりません
- ・ やったこともないので体験してみたい

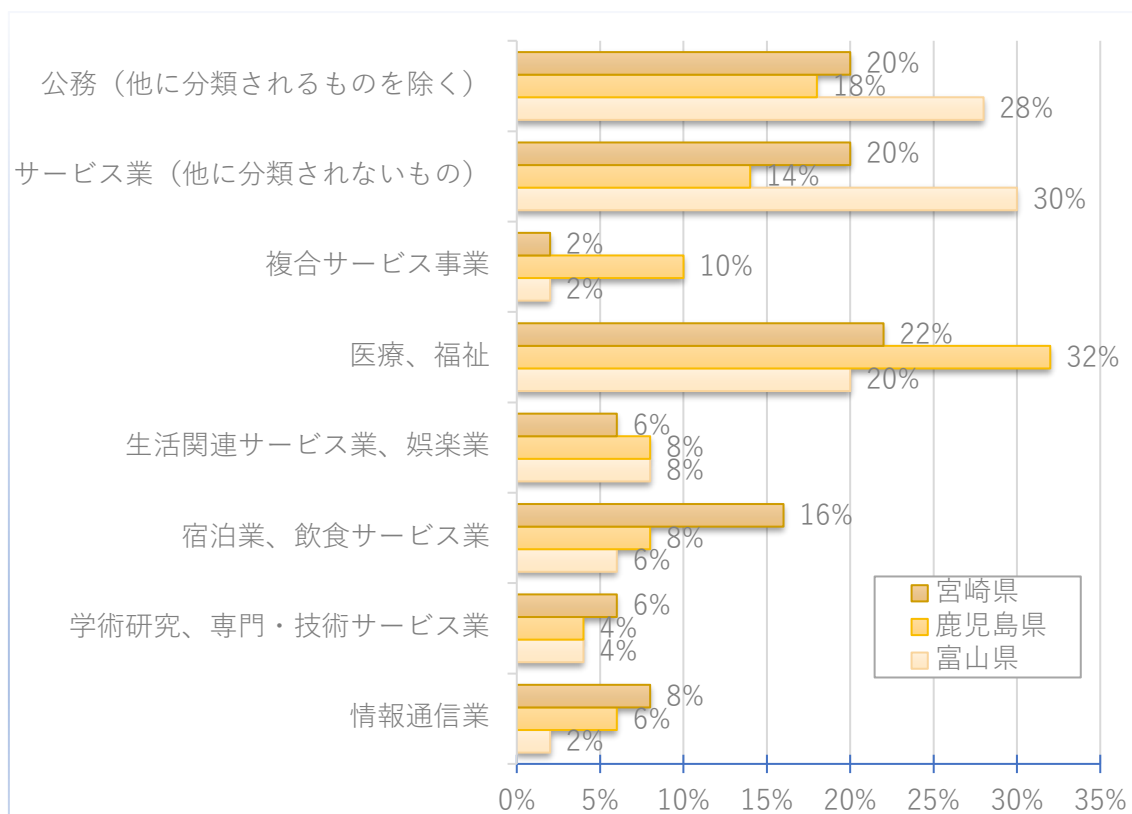
1.3.2. クロス集計（宮崎県・鹿児島県・富山県の比較）

A) ご回答者さまについて

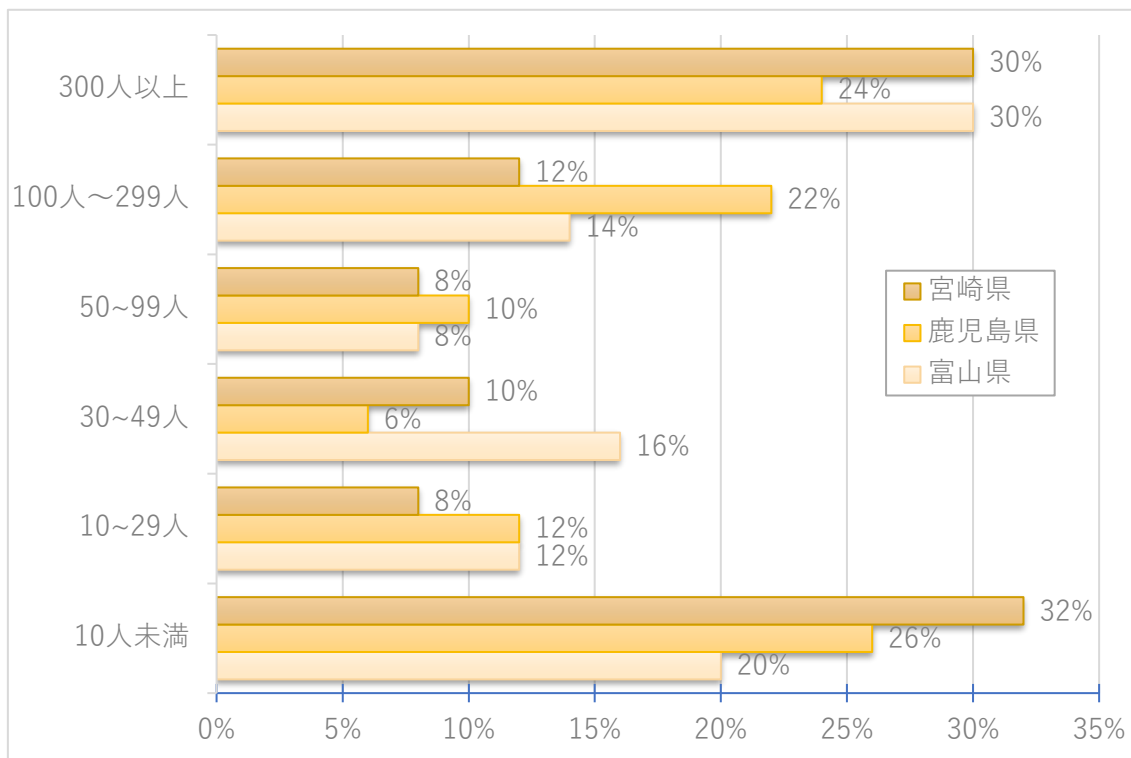
(1) 現在の勤務地（都道府県）はどこですか。※回答者が0人の選択肢は除外。



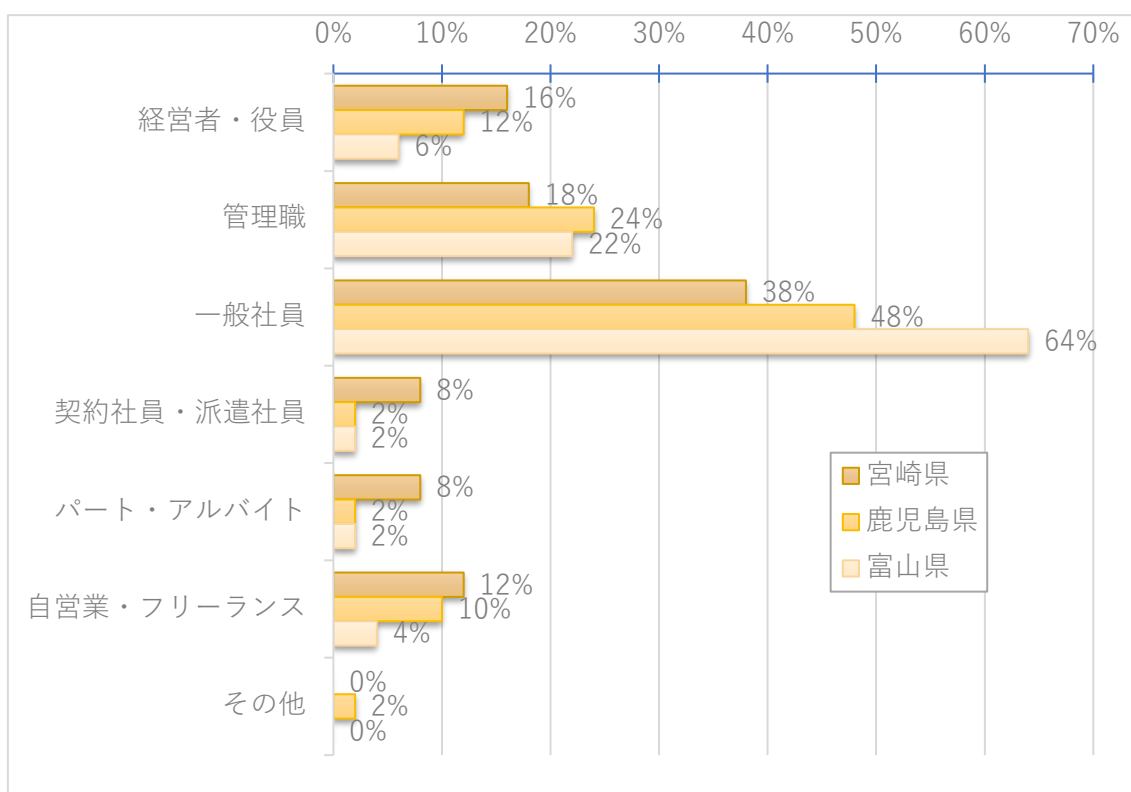
(2) 勤務先の業種は何ですか。



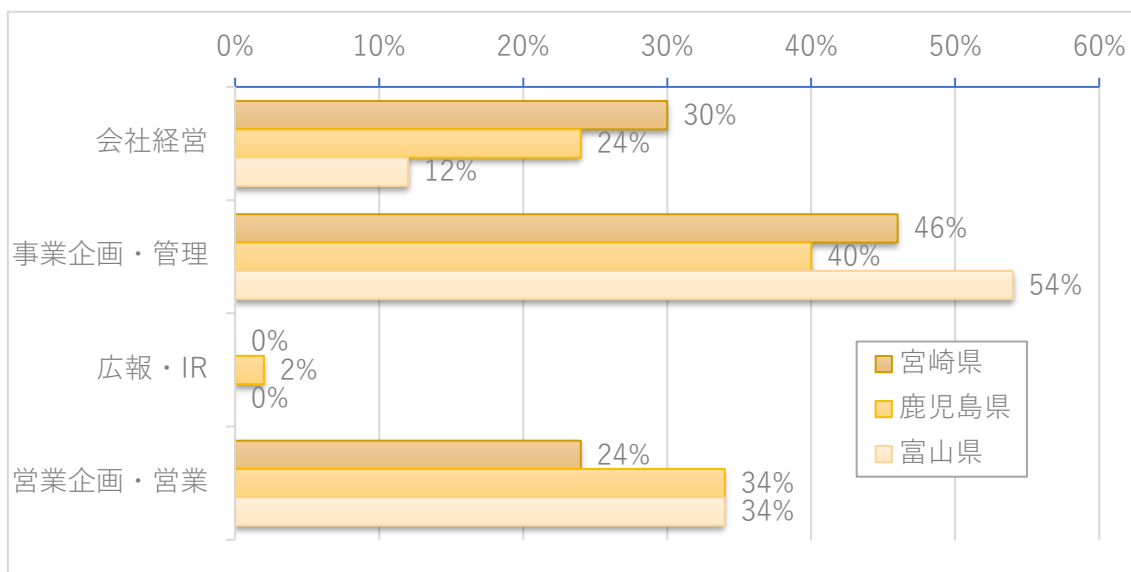
(3) 勤務先の従業員数を選んでください。



(4) あなたの現在の役職として最も近いものをお選びください。

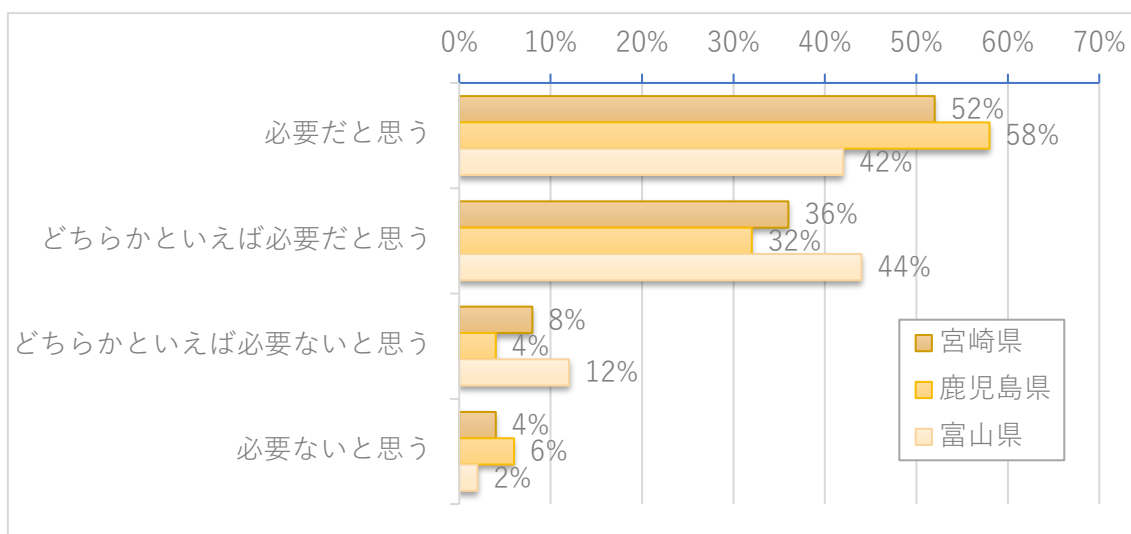


(5) あなたの主なご担当業務として最も近いものをお選びください。※回答者が0人の選択肢は除外。

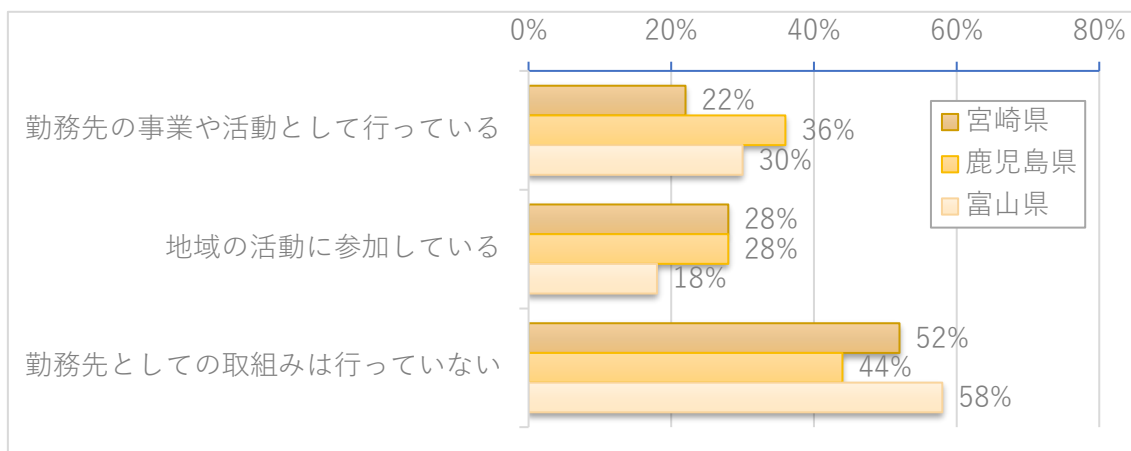


B) 地域活性化への興味関心

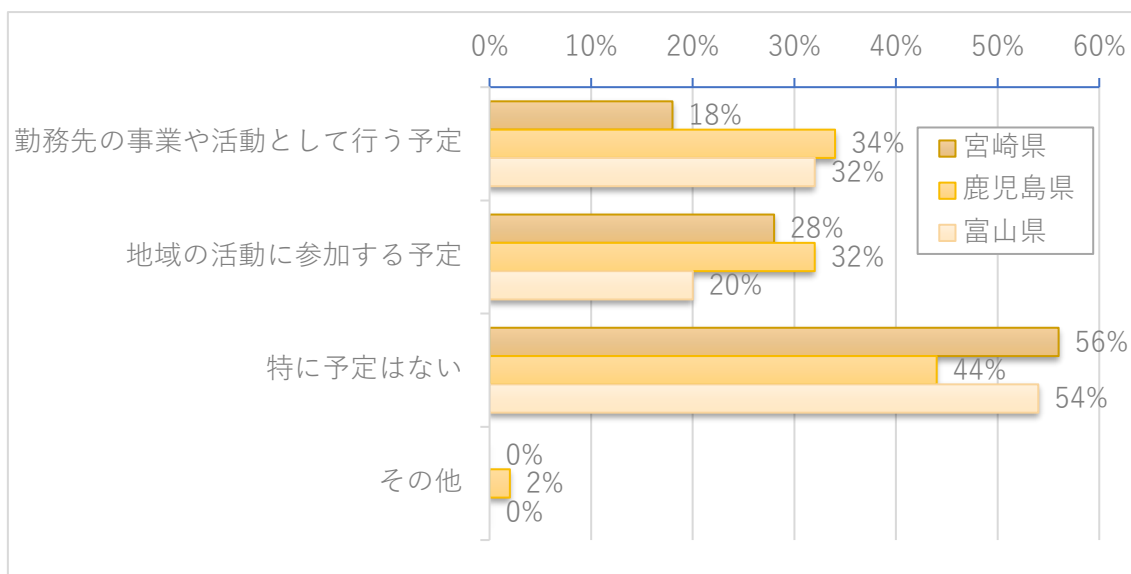
(1) あなたの勤務先が所在する地域では、地域活性化の取組みが必要だと思いますか。



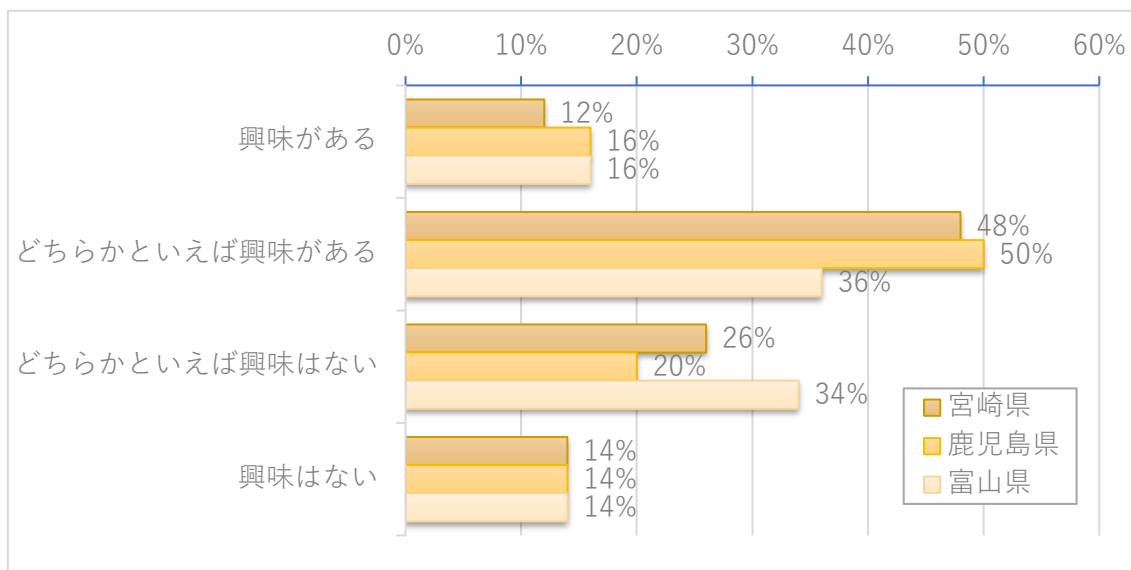
(2) あなたの勤務先では地域活性化や地域貢献に関する事業や活動を行っていますか。※回答者が0人の選択肢は除外。



(3) あなたの勤務先では、今後地域活性化や地域貢献に関する事業や活動を行う予定はありますか。※現在すでに行っている場合は今後も継続して行う予定があるかどうかお答えください。

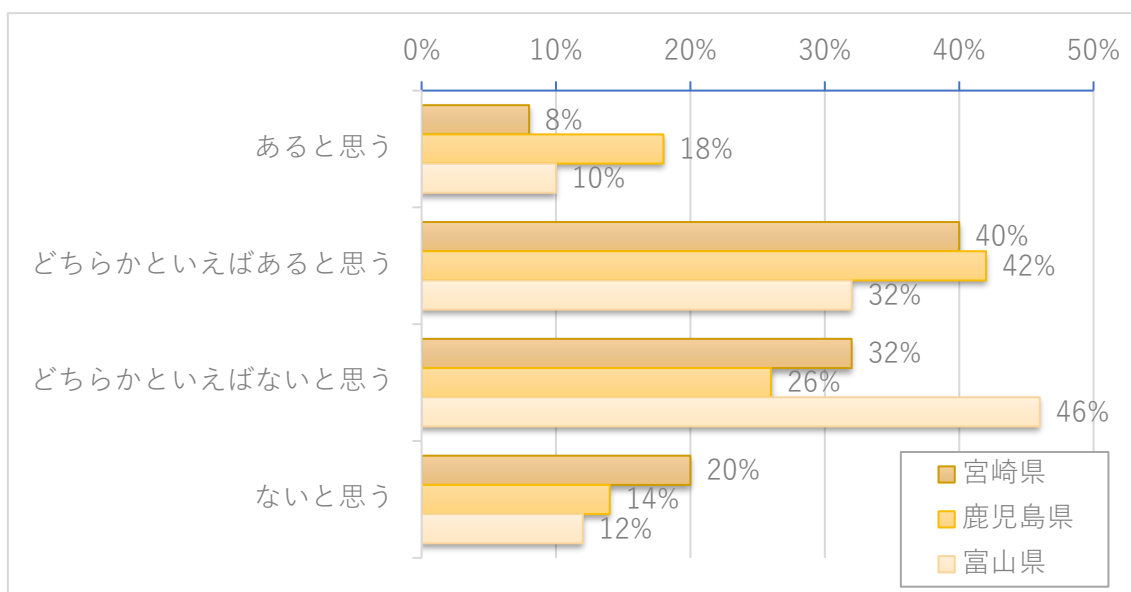


(4) あなたは地域活性化や地域貢献に関する活動や事業に興味はありますか。

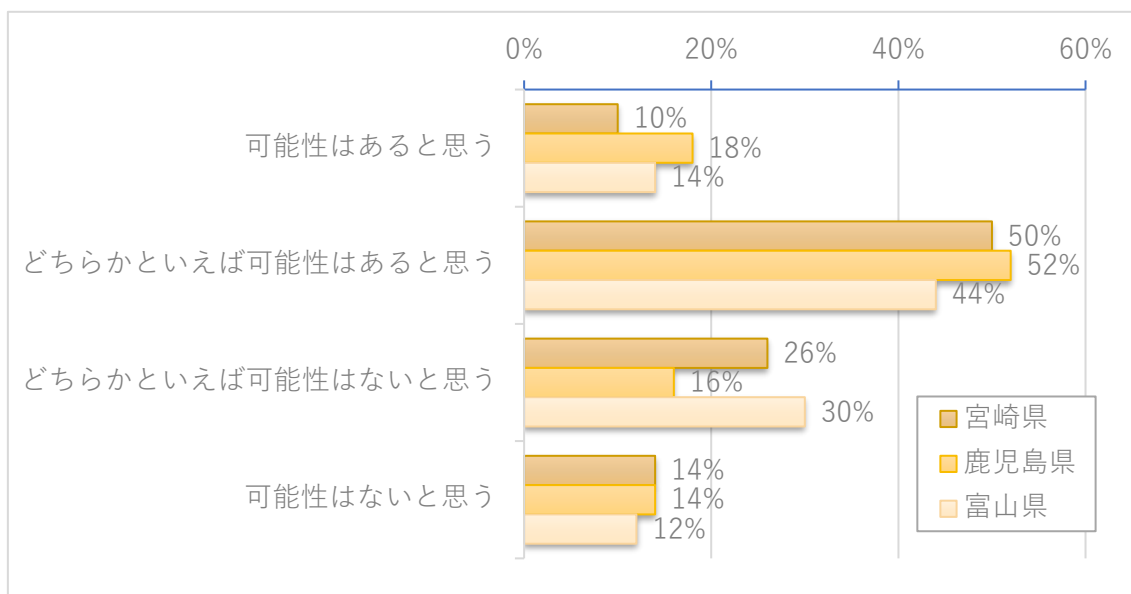


C) 新規事業やeスポーツへの興味関心

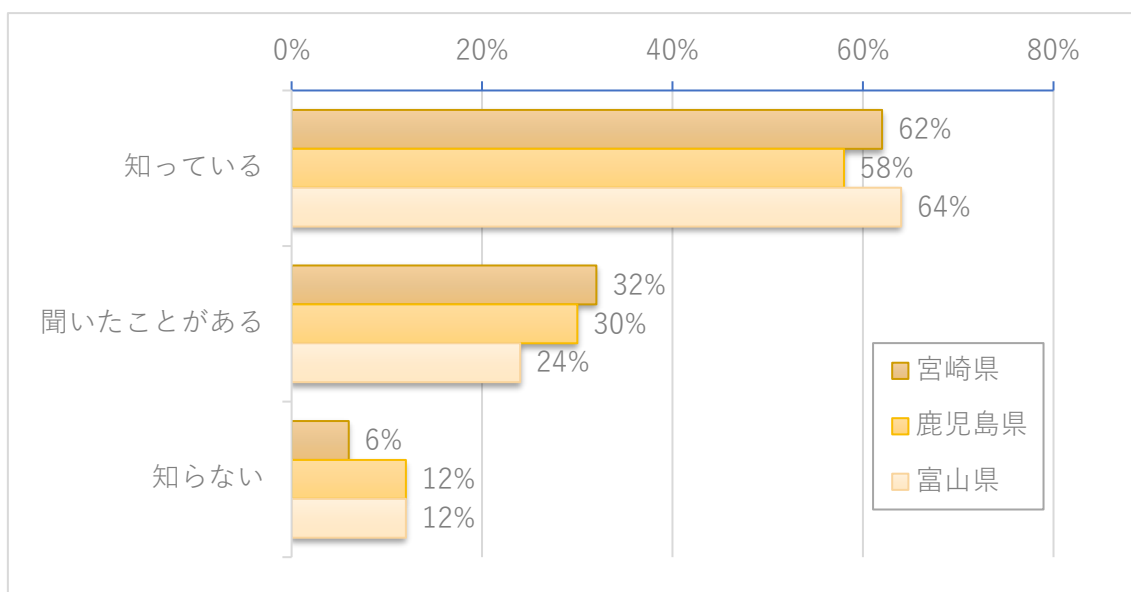
(1) あなたの勤務先は新しい事業領域を積極的に開拓したり挑戦したりする組織風土はありますか。



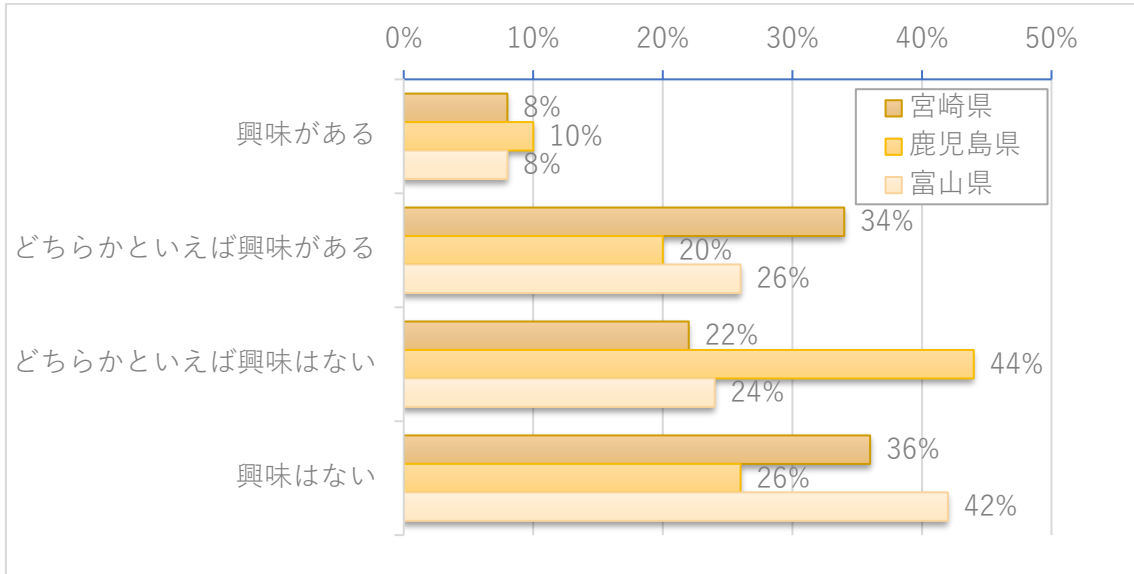
(2) 地域活性化や地域貢献に関する新しい事業領域があった場合、あなたの勤務先では何らかの形で事業や活動に取り入れる可能性はあると思いますか。



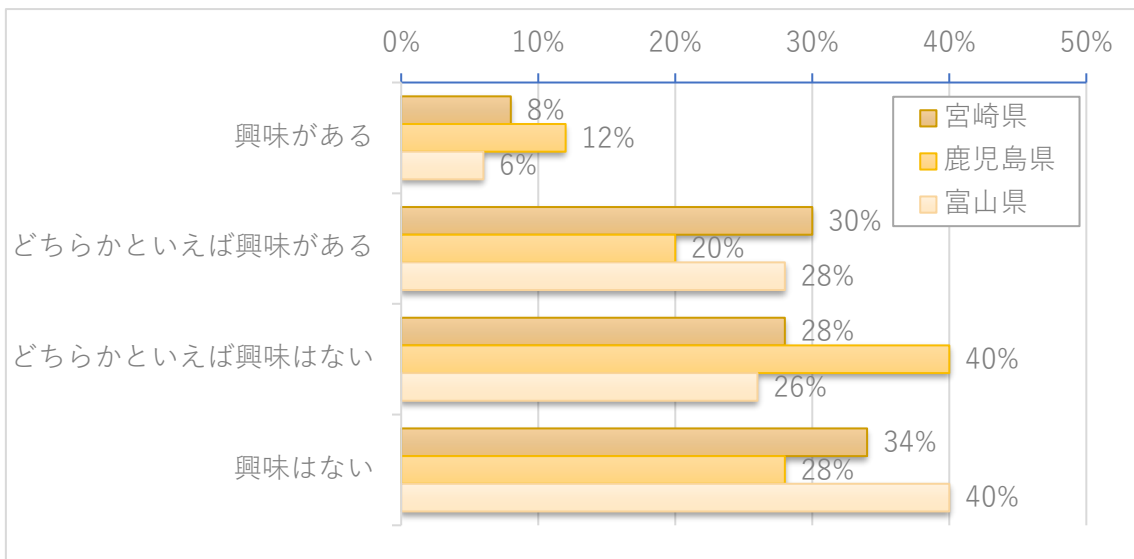
(3) あなたはeスポーツを知っていますか。



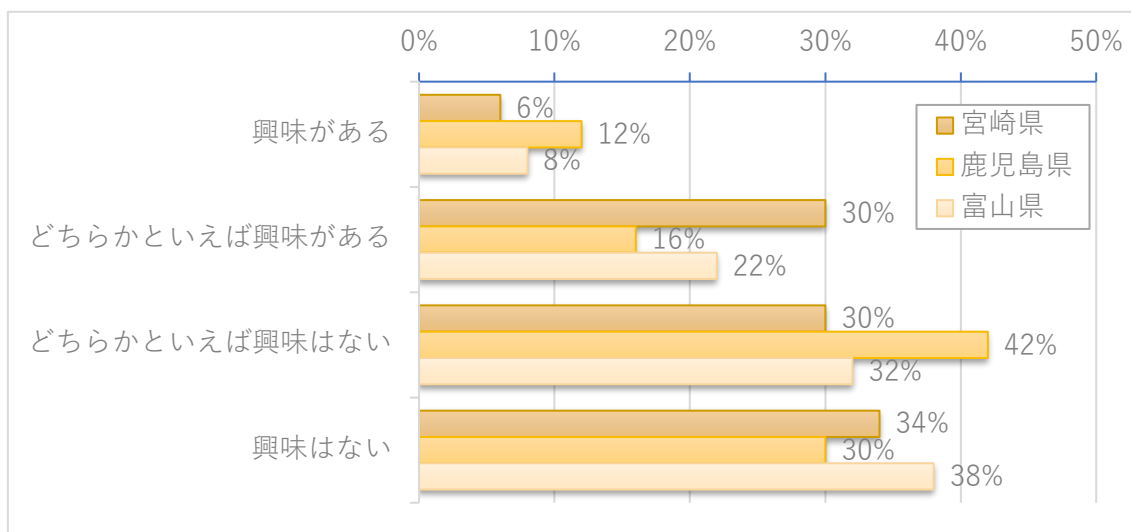
(4) あなたは e スポーツへの興味関心はありますか。



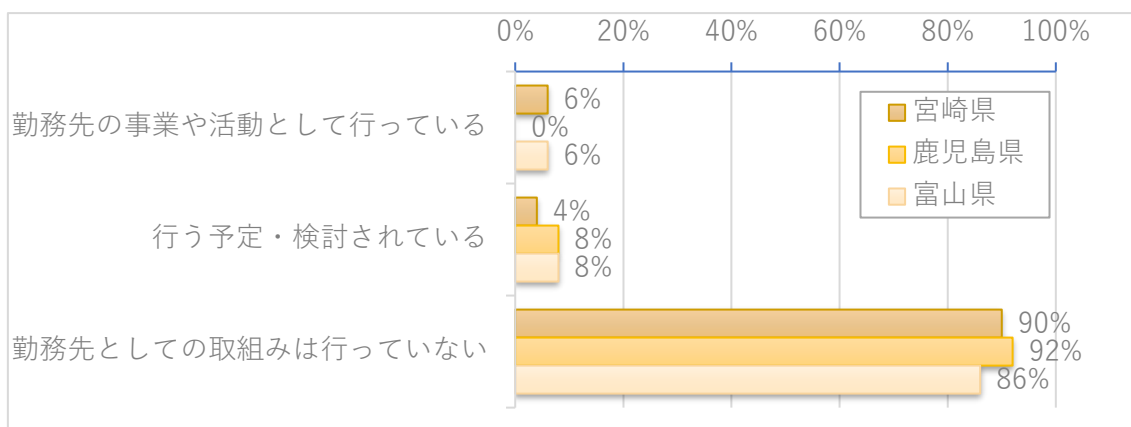
(5) 近年、様々な業種の企業が e スポーツ市場に参入し、新しい e スポーツ事業が次々と生まれています。あなたはこのような e スポーツ事業に興味はありますか。



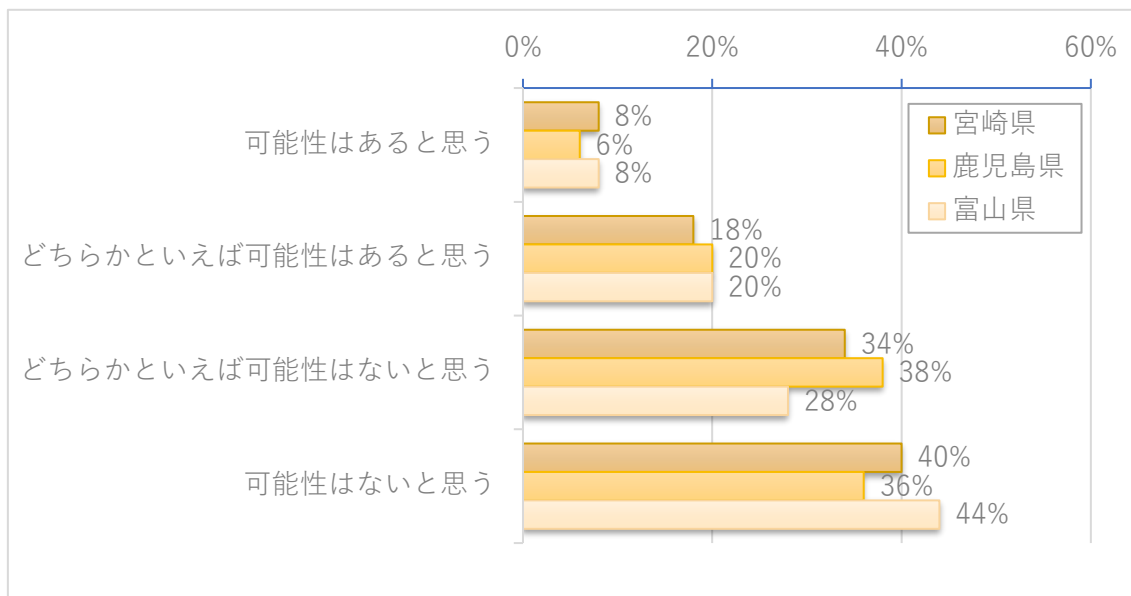
(6) 近年、eスポーツを活用した地域活性化の取組みが注目されています。あなたはこのような取組みに興味はありますか。



(7) あなたの勤務先では現在eスポーツに関わる事業や活動をおこなっていますか。※回答者が0人の選択肢は除外。

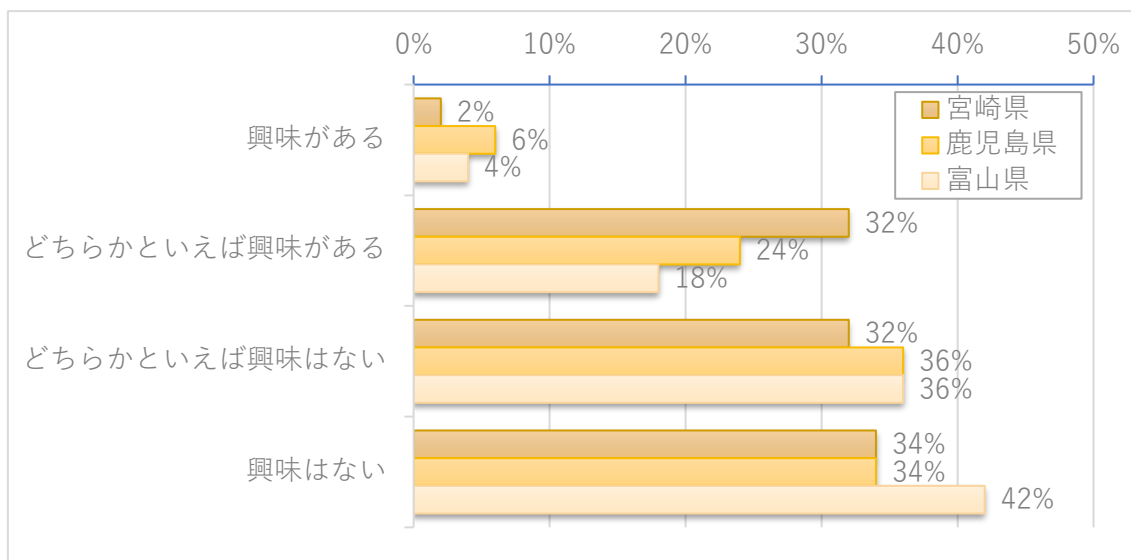


(8) eスポーツを活用した地域活性化の取組みがあった場合、あなたの勤務先が何らかの形で協力する可能性はあると思いますか。

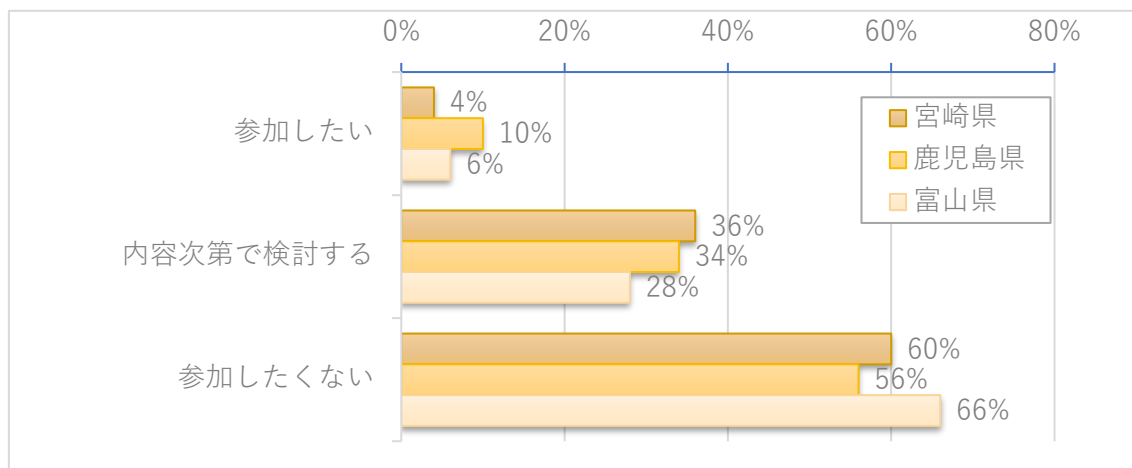


D) eスポーツビジネスに係る研修等への興味関心

(1) 地域活性化や新規事業創出に繋がる e スポーツビジネスに関して学べる社会人向けの研修プログラムがある場合、その内容等に興味はありますか。



(2) 地域活性化や新規事業創出に繋がる e スポーツビジネスに関して学べる社会人向けの研修プログラムが開催された場合、参加してみたいと思いますか。※回答者が 0 人の選択肢は除外。



1.4. アンケート調査結果のまとめ

本調査では、地方地域（宮崎県、鹿児島県、富山県）に所在する地元企業を対象に、地域活性化への興味や意向、新規事業やeスポーツへの関心・協力可能性・課題等を質問するアンケート調査を実施した。対象企業は各県の企業のうち、本事業の対象分野であるIT・コンテンツ・医療福祉・ビジネス分野の企業を無作為抽出して実施し、宮崎県、鹿児島県、富山県の各県50件、計150件の回答を得た。この結果をもとに、全体の単純集計結果から地域企業のeスポーツへの関心や考え等について分析した。また3県の結果を比較分析するためにクロス集計も実施し、eスポーツ先進県である富山県と、本事業の対象地域である宮崎県・鹿児島県との傾向の違いや可能性などを分析した。

まず単純集計結果については、88.0%の回答者が地域活性化の必要性を認識しており、地域への貢献意欲の高さがみられた。実際に地域活性化や地域貢献に関する事業や活動を行っている企業は約54.0%と、意欲に比べ活動参加率は低く、潜在的な可能性を感じさせる結果であった。90%以上の回答者がeスポーツを認知しており、31.4%の回答者がeスポーツを活用した地域活性化の取組みに興味を持っていると回答していた。しかしながら、現在eスポーツに関わる事業や活動を行っている企業は10%未満であった。ただし、eスポーツを活用した地域活性化の取組みがあった場合、可能性があるという回答は26.6%と想定されたより高く、eスポーツの取組みの実現可能性を期待できる結果を得られた。また可能性がないという回答者も、「どのように協力すればよいかわからない」「eスポーツがよくわからない」という回答が多数見られた。業界団体等とも連携して理解を広げていくことができれば、このような層の協力を得ることができると考えられる。eスポーツビジネスに関する社会人向けの研修プログラムの内容への興味は28.7%であり、全体の割合は高くないものの、地方地域ではeスポーツへの偏見なども根強い中、一定以上の関心を持つ層が存在していることが明らかになった。学習ニーズについてはeスポーツの基礎知識やイベント等のノウハウ、マネタイズの方法などが挙げられた。こうした学習ニーズを踏まえて、プログラムの検討を進めていきたい。

富山県、宮崎県、鹿児島県のクロス集計結果を見ると、地域活性化の必要性を感じていると回答した割合は、鹿児島県で最も高く58%、宮崎県が52%、富山県は42%であった。一方で、地域活性化や地域貢献に関する事業や活動を行っている企業の割合は、鹿児島県が36%、富山県が30%、宮崎県が22%であり、鹿児島県が特に取組みが盛んであることが伺える。一方、宮崎県では課題意識は高いものの、地域活性化の取組みには現状参加できていないという企業が比較的多いようである。またeスポーツを活用した地域活性化の取組みに対する興味は、宮崎県で36%、鹿児島県で27%、富山県で30%と、宮崎県が比較的高いという結果を得ることができた。同様に、eスポーツビジネスに関する社会人向けの研修

プログラムへの興味は、宮崎県で 34%、鹿児島県で 30%、富山県で 22%と、やはり宮崎県が高い傾向にある。これらの結果から、地方企業における e スポーツの潜在的なニーズ及び地域活性化への貢献の可能性が存在していると考えられ、宮崎県や鹿児島県での地域活性化を目的とした e スポーツ事業のポテンシャルと、本事業の取り組み意義を確認することができた。

2. 分野別 e スポーツ事業実態調査

2.1. 調査目的

IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野の e スポーツ事業を展開する企業に協力を得て、働く際に求められるスキルや仕事内容・作業工程を調査し、各分野の e スポーツ人材が学習すべき専門知識・スキルなどを明らかにすることを目的とした。

2.2. 概要

2.2.1. 調査対象

以下の3分野で e スポーツ事業を展開する企業等を調査対象とした。

- IT・コンテンツ（映像制作・配信、WEB サービス開発・運営など）
- 医療福祉（高齢者・障がい者対象のイベント運営、サービス開発など）
- ビジネス（イベント運営、施設管理、商品企画・販売など）

2.2.2. 調査手法

まずヒアリング調査対象の検討のため、各分野で e スポーツ事業を展開する企業等の情報を整理する予備調査を実施した。さらにその上で、その上で予備調査対象を中心に、以下計8件の調査対象に協力を得てヒアリングを実施した。

2.2.3. 予備調査

調査実施に際してはまず、ヒアリング調査対象の検討のため、各分野で e スポーツ事業を展開する企業等の予備調査を実施し、計38件の企業情報を収集した。各企業について以下の項目について情報を抽出・整理した。予備調査の報告書は巻末資料に掲載している。

IT・コンテンツ分野では、映像や音声、WEB コンテンツに関する事業を主として展開している企業が多く、その延長線上として e スポーツ事業に進出している事例が散見される。そのため、e スポーツ専門の企業は少なく、企業規模も様々である。e スポーツ専門の企業は、後述のビジネス分野も含めて事業を展開している。

ビジネス分野では、e スポーツ事業に参入するほとんどの企業が、ほぼ例外なく e スポーツイベントの企画運営に関する事業を展開している。他業種の企業が参入している例もあるが、他の分野に比べて、e スポーツを専門にしている企業が比較的多い。事業内容としては、イベント事業を軸として、コンサルティング事業、タレントマネジメント事業、施設運営事業などの関連事業に展開している事例が見受けられる。

医療福祉分野では、福祉サービスを提供する企業等が、高齢者や障がい者を対象としたサービスとして、e スポーツやゲームに関連した事業を展開している事例が散見される。具体的な事業内容としては、福祉施設への e スポーツ導入、高齢者向けの e スポーツ施設運営、

障がい者・高齢者向けの e スポーツイベントの実施、一般的なゲーミングデバイスを利用できない障がい者向けのデバイス開発などが見受けられる。

図表 2-1 予備調査整理項目

2.2.4. ヒアリング調査対象

これらの予備調査対象の企業を中心に、特に各分野で e スポーツ事業に注力していて実績豊富な企業等を選定して協力を要請したところ、8社に協力を得ることができた。

図表 2-2 ヒアリング調査対象

No.	企業・団体名
1	e スポーツコミュニケーションズ株式会社
2	株式会社 JCG
3	TOPPAN ホールディングス株式会社
4	南海放送株式会社
5	ヒューマンホールディングス株式会社
6	株式会社 NTP セブンス
7	KDDI 株式会社
8	めがね mono や

2.2.5. ヒアリング調査項目

以下の調査項目に対応する質問内容を検討の上、ヒアリングを実施した。なお、各企業等の事情や質問の流れにより、質問内容は変化させている。

図表 2-3 ヒアリング項目

- ・ e スポーツ事業に参入する同業種の社会人に対するアドバイス

次頁以降にヒアリング調査結果の詳細を記載する。

2.3. ヒアリング調査結果

2.3.1. eスポーツコミュニケーションズ株式会社

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	18年
業界でのご実績	「日本eスポーツリーグ」「日本eスポーツ学生選手権」など企画・制作・運営 他多数

○企業情報

企業名	eスポーツコミュニケーションズ株式会社
主な活動場所	日本全国
主な事業内容	eスポーツ事業全般（イベント企画・運営、コンサル、教育など）
参考URL	https://www.esportscom.jp/

《回答内容》

■企業情報について

（質問）業種は何ですか？

（回答）大きな枠では広告業になり、イベント制作、飲食業、コンサルティング業などを手がけています。

（質問）従業員数は何人ですか？

（回答）正社員で6名、アルバイトが15～16名になります。

（質問）eスポーツ事業を始めたのはいつですか？

（回答）2016年にeスポーツコミュニケーションズ合同会社を立ち上げ、その後、株式会社に変更しました。

■eスポーツ事業の概要について

（質問）eスポーツ事業を始めた目的は何ですか？

（回答）2006年からeスポーツの普及活動に努めてきましたが、さらなる発展と、eスポーツが事業として成り立つような世の中になることを目指し、「日本にもっとeスポーツ」をスローガンに2016年に会社を立ち上げました。現在もeスポーツが野球やサッカーのように幅広く受け入れられるため活動しています。

（質問）eスポーツ事業は会社全体のどのくらいの割合ですか？

(回答) 10割になります。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品は何ですか？

(回答) e スポーツイベント制作・運営の受託、e スポーツパブリックビューイングカフェの運営、e スポーツ事業参入を目指す企業へのコンサルティング業務、e スポーツに取り組もうとする教育機関へのカリキュラム作成、講師派遣などの支援があります。

(質問) 主要な顧客層はどのような人たちですか？

(回答) e スポーツ事業に参入したいと考える様々な企業、行政機関が顧客となっています。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) イベント制作の受託による制作・運営費、カフェでの飲食による売上と、スペース貸しによる賃貸料、コンサルティング費用などになります。

(質問) e スポーツ事業における将来的な目標は何ですか？

(回答) これからのデジタル時代に、e スポーツが若者たちの中で一番身近なスポーツになっていくと実感しています。例として、昨年の中甲子園で準優勝した仙台育英高校の野球部員は 75 人ですが、e スポーツ部の部員は 144 人でした。全国の高校などで e スポーツ部や同好会を持っている学校は約 500 校あるのですが、e スポーツ部が学校で 1 番の部員数になったというニュースがどんどん入ってきています。そういったところからも、今後 e スポーツは、野球やサッカーなどのフィジカルスポーツよりも大きな産業になっていくだろうと考え、そのための環境整備や、市場を作っていくことが目標となっています。

(質問) 予想される業界のトレンドと変化は何ですか？

(回答) イベント関連では、イベントの大型化が進むと考えています。2 年前に埼玉スーパーアリーナで行われた e スポーツイベントは、2 日間で延べ 26000 人の有料観客を動員しました。最近でも 10000 人規模のイベントが増えてきていますが、こうした動きはこの先も進んでいくと思います。それに付随して、ネットメディアでの大会配信などがペーパービュー化していくことも、収益化という点からは重要になると考えています。教育関連では、ダンスやプログラミング教育が義務教育に組み込まれる動きの中で、今後 e スポーツもそうなるのではないかと考えています。実際、高等専修学校などの一部では、e スポーツが授業に取り入れられ始めています。これが今後、公立高校や義務教育にも少しずつ広がっていくのではないかと考えています。福祉関連では、高齢者、障害者、不登校生徒などの問題解決に e スポーツが取り入れられていくだろうと考えています。

■貴社のeスポーツ事業で働く従業員の具体的な仕事内容について

(質問) 御社のeスポーツ事業で特に重要な職種や役割の詳細を教えてください。

(回答) まずイベントのプロデューサーがいます。役張りとしては、イベント制作・運営での予算管理、進行管理などになります。カフェ事業では、通常の飲食業務の他に、スペースレンタルでのイベント的な業務が含まれてきます。コンサルタントは、企業の課題をeスポーツで解決していくための方法を提示したり、eスポーツ事業に参入するための最適解を探したりといった役割になります。

(質問) 各職種における日常的な業務内容は何ですか？

(回答) イベント制作では、予算の管理や、円滑に進むための行程を組んだり、トラブルを予測して予防したりするといったことを行なっています。コンサルティングについては、日々、企業の課題が何なのかを明らかにし、それを顧客にフィードバックするということを行なっています。

(質問) それらの業務を遂行する上で必要な専門知識があれば教えてください。

(回答) eスポーツとはどういったものかという基礎的な知識と、業界のトレンドが分かっているれば特別な専門知識は必要ありませんが、ゲームが好きで、イベントなどに遊びに行った経験があると仕事にも入りやすいのだと思います。

■貴社で働く上で求められる知識やスキルについて

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 専門的知識（ゲームの知識、ゲーム開発技術など）

(回答) イベントチームでは、イベント全体の流れ、つまりどういったところから立ち上げ、どうやって進行し、どういったトラブルが起こり得るのか、その対処はどうするのかというようなことや、使用ゲーム機の基本的な知識、外部の配信・音響照明業者などやりとりができる程度のそれぞれの基礎的な知識が必要になります。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 技術的スキル（プログラミング、デザインなど）

(回答) 特別な専門スキルは必要ありません。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ ソフトスキル（チームワーク、コミュニケーションなど）

(回答) イベントは規模が大きくなるほど関わる人間も増えるので、正確な情報共有や、チームを円滑に動かすための目配りなどのコミュニケーション能力が必要になります。

(質問) 求められる経験(業界経験、職種経験など)は何ですか？

(回答) eスポーツイベントの主催経験があると本当にありがたいですが、スタッフとしてでも、イベント運営側の経験がある方は助かりますね。

■eスポーツ事業参入やeスポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人に対するアドバイス

(質問) eスポーツ事業参入やeスポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人の方に対してアドバイスがあればお願い致します。

(回答) eスポーツはゲームを愛するコミュニティから派生して現在に至っています。これまでシーンを支えてきた先人には、リスペクトを持って欲しいですね。流行だから、ビジネスチャンスだからという理由だけで参入した方は、基本上手くいきっていません。コミュニティやeスポーツ業界に対して自分は何ができるのか、という考えを持って活動して欲しいですね。

2.3.2. 株式会社 JCG

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	11年
業界でのご実績	「PJCT 2022 夏の東西対抗戦」企画・制作・運営 他多数

○企業情報

企業名	株式会社 JCG
主な活動場所	質問・回答無し
主な事業内容	e スポーツプロバイダー事業（イベント企画・運営）
参考 URL	https://jcg.co.jp/

《回答内容》

■企業情報について

（質問）業種は何ですか？

（回答）私どもは「e スポーツプロバイダー事業」と名乗っていますが、一般的にはイベントの企画・運営事業でいいかと思います。

（質問）従業員数は何人ですか？

（回答）七十数名です。

（質問）e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

（回答）2013年2月です。

■e スポーツ事業の概要について

（質問）e スポーツ事業を始めた目的は何ですか？

（回答）自分が好きだったe スポーツを使って、e スポーツファンの人たちにエンターテイメントを提供しつつ、それを事業として成立させるためです。楽しいことをしながらお金がもらえる、というのが目標でした。

（質問）e スポーツ事業は会社全体のどのくらいの割合ですか？

（回答）ほぼ100%です。番組や動画制作などの業務もありますが、それもe スポーツに関連した派生事業です。

（質問）提供しているe スポーツサービスや製品は何ですか？

（回答）イベントの企画・制作・運営、イベントに伴うコンテンツ制作、動画配信・収録、

キャスティングなど、e スポーツイベントに必要な要素です。すべてをパッケージとして提供することもあれば、一部を切り出して依頼されることもあります。

(質問) 主要な顧客層はどのような人たちですか？

(回答) 国内のゲーム会社、海外のゲーム会社の日本支社、イベント制作やコンテンツ制作などいわゆるイベント屋さん、一般企業からご依頼いただいています。基本的には BtoB となっています。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) 基本的にはイベント制作などを企業から受託して、BtoBtoC と言ったりするように、クライアントに代わって toC のサービスやエンターテインメントを提供するのが弊社の役割です。

(質問) e スポーツ事業における将来的な目標は何ですか？

(回答) 事業を国外に展開していくことと、海外で成功しているコンテンツを国内に導入すること、この2つが近未来的に実施したい目標です。中期目標としては、日本のコンテンツが海外で成功するための手助けをすることです。これはゲーム会社と協力するということに限らず、幅広いメーカーの商品を海外展開する時のマーケティング手段として e スポーツを使ってやる、ということも考えています。

(質問) 予想される業界のトレンドと変化は何ですか？

(回答) エンターテインメント方面での今後の予測としては、プロ e スポーツプレイヤーの地位が上がってくると思っています。今、インフルエンサーはゲーム技術の高い人が人気になる傾向が顕著になってきています。プロ e スポーツプレイヤーは e スポーツ業界トップの腕前を持っているから、ゲームが上手いということをインフルエンサーからリスペクトされて、インフルエンサーを好きなファンからもリスペクトされるようになるのではないかと考えています。こうした流れで 2024 年から 2025 年くらいには、e スポーツ自体も、もう一歩上の人気コンテンツになっていくと予想しています。

事業や業界的には、2023 年から進んでいます。大企業による参入や零細企業の事業縮小、外資の参入など、さらに統廃合が行われていくと思っています。独立系が非常に厳しく、こういったバックグラウンドを持っているのが勝負のカギになるような状況になり始めているためです。ベンチャーで立ち上げたり、本業とは違うけど若い人たちの気持ちが入っていて e スポーツ関連の事業を立ち上げたりという会社がありますが、その半分以上は本業のメリットを生かせずに、ただ e スポーツで事業化しなさい、e スポーツでお金を生み出しなさいと言われて苦心しているのを見えています。そういった会社が絶対に成功できないというわけではないですが、親会社との事業シナジーを見出すか、さらに外部の資本などのパ

ートナーを見つけたりできないと、経営的に苦しくなっていくのだろうなと感じています。

■貴社のeスポーツ事業で働く従業員の具体的な仕事内容について

(質問) 御社のeスポーツ事業で特に重要な職種や役割の詳細を教えてください。

(回答) 一番目立って会社の事業を回しているのは、人・モノ・カネを管理するプロデューサー職のチームで、6~7名くらいいます。

(質問) 各職種における日常的な業務内容は何ですか？

(回答) プロデューサーは1人で複数のプロジェクトを担当し、クライアントさんと折衝して、良いものをコストパフォーマンス高く、参加者のみなさんが満足できる形で提供することに注力しています。その下でスタッフとして動くデザイナーやエンジニア、実際に企画を作って映像を制作して配信するようなチームもあります。そういったチームは専門の技術を突き詰めたり、広く知識をつけてプロデューサーを目指したり、自分のキャリアに合わせて経験と勉強・研鑽を積んでいます。

(質問) それらの業務を遂行する上で必要な専門知識があれば教えてください。

(回答) その人が担当する役割によって変わりますが、ディレクターであれば人、モノ、カネ、リソース、プロジェクトを管理進行するためのマネジメント力が求められますし、エンターテイメントを作るうえでの知識としては、台本の書き方や演出の出し方、ゲームのモニタ上での見せ方など、技術面ではきれいな配信画面の作り方、音声の配信の乗せ方、リップシンクなどの同期の仕方や映像合成など、各業務を行う上での専門知識は必要になります。

■貴社で働く上で求められる知識やスキルについて

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 専門的知識(ゲームの知識、ゲーム開発技術など)

(回答) 会社によって、知識がないと入れない会社と知識がなくても入社してから教える会社があると思いますが、私たちはどちらかと言うと教える側です。専門知識に関してはJCGに入ればいくらかでも身につけられるので、そこは前提としていないことが多いです。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 技術的スキル(プログラミング、デザインなど)

(回答) デザインやプログラミングなど、技術的スキルがないと採用しないポジションというのはあるので、そこは求められます。例えば弊社のシステム開発部でゼロからプログラミングを教えるということはしていません。eスポーツ業界独自の知識というのは教えますが、JCGに入らなくても身につけられる技術は事前に求めることがあるかもしれないですね。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ ソフトスキル(チームワーク、コミュニケーションなど)

(回答) これは一番重要です。ソフトスキルがあれば専門知識は身につければいいですし、技術的スキルがあってもソフトスキルが足りない人間は採用できません。あとはカルチャーフィットを特に重視しています。根底としてゲームを見るのが好きじゃないと、提供する側になっても楽しいものは絶対に作れませんので、eスポーツをコンテンツとして好きかどうかは重要なソフトスキルです。

(質問) 求められる経験(業界経験、職種経験など)は何ですか？

(回答) まず、これまでに上げたような技術的スキルを持っている方は採用しやすいです。もう一つは、弊社は受託が主なので、発注側の経験がある人ですね。発注側は予算を取る方法や、発注の際に何が必要かを熟知しているので、求めるものに先回りして提案したり、必要なものを集めたりできるため、優遇する経験といえそうです。あとは純粋に語学力などもあります。

■e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人に対するアドバイス

(質問) e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人の方に対してアドバイスがあればお願い致します。

(回答) 100 の理屈より 1 の現場です。知識や聞いただけでは求められるものを感じられませんが、みんなが楽しんでいる現場に行くと一発で伝わる・理解ができる、というのがあります。リサーチや数字的なところは当然重要なのですが、エンターテインメントは熱量のある現場に行って「こういう人たちを自分たちが作れるのか」というところを考えるのが一番重要じゃないかなと思っています。

2.3.3. TOPPAN ホールディングス株式会社

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	6年
業界でのご実績	「AFTER 6 LEAGUE」開催など

○企業情報

企業名	TOPPAN ホールディングス株式会社
主な活動場所	日本全国
主な事業内容	印刷・製造・情報加工・エレクトロニクス
参考 URL	https://www.holdings.toppan.com/ja/

《回答内容》

■企業情報について

（質問）業種は何ですか？

（回答）その他製造業になります。現在は情報加工、生活系、エレクトロニクスが中心となっており、e スポーツ事業は情報加工に入ります。

（質問）従業員数は何人ですか？

（回答）TOPPAN ホールディングス、TOPPAN グループ連結で 53,946 名です。e スポーツプロジェクトの純粋なメンバーは 12～3 人です。

（質問）e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

（回答）2018 年から開始しています。現状 e スポーツ事業は正式な部署化はしておらず、各部門の人材が兼務しながら、社内ベンチャーとして活動しています。

■e スポーツ事業の概要について

（質問）e スポーツ事業を始めた目的は何ですか？

（回答）新しい事業領域である e スポーツにビジネス性を感じたことと、2018 年から入っておかないと、業界の構造ができあがったあとからはコミットできなくなってしまうのではないかという危機感を若手中堅メンバーが持っていたため、ビジネスとして参入しました。

（質問）e スポーツ事業は会社全体のどのくらいの割合ですか？

（回答）情報加工は、出版印刷なども入る一番売り上げがある事業ですが、e スポーツ単体としての売り上げは微々たるものとなっています。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品は何ですか？

(回答) まず社会人による e スポーツリーグの運営をしています。もともとは 2019 年に、「eSPORTS TRINITY」という e スポーツ関連の勉強会と e スポーツ企業対抗戦を合わせたような形のを主催していました。これは、e スポーツに参入したいけど、どうしたらいいのかわからない企業や参入したての企業、古くから参入している企業などが参加していて、ここでビジネスマッチングをして、何か新しいものを生んでいこうという出会いのための異業種交流会でした。その後、コロナ禍があったなかで、2020 年の夏に、e スポーツ企業対抗戦の部分にスポットを当て、オンラインという形で「AFTER 6 LEAGUE」という社会人 e スポーツリーグを立ち上げました。そのほか、B to B で e スポーツイベントの企画運営の受託、小中学校向けのコンピューター部の立ち上げのコンサルや、プログラミング教育の授業のコンテンツを作る仕事に e スポーツをアドオンさせて子供たちに興味を持ってもらうような活動も行っています。

(質問) 主要な顧客層はどのような人たちですか？

(回答) 主な顧客層は地方自治体や民間企業です。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) 「AFTER 6 LEAGUE」は企業からの協賛金によって運営しています。そのほかの企画運営の受託に関しては、運営費をいただくという形です。また、e スポーツ事業に関連して、そこから実績や人脈を作ることで、弊社の通常のビジネスモデルへの受託を増やしたりなど、売上直結ではないですが、セールスに役立たせたり、新規窓口開発になったりもしています。

(質問) e スポーツ事業における将来的な目標は何ですか？

(回答) 今の若者や子供達にとって、ゲームプレイヤーやストリーマーは、テレビスターなどよりも身近なヒーローになってきていると感じています。そういった世代へリーチしていく手段として、e スポーツを活用していきたいというのがあります。そのために私たちが何をするのかといったとき、プロゲーマーが参加する大会を開催するといった表舞台の活動ではなく、まずは社会人の中に e スポーツの草の根のコミュニティを作って、文化として根付かせていきたいと考えています。昔から「接待ゴルフ」や「接待麻雀」などの言葉がありますが、そこに「接待 e スポーツ」が選択肢に入るような、e スポーツが社会人のカルチャーとして認められる世界が作れたら、その頃には国内の e スポーツ市場も現在の 100 億円よりもっと大きくなるでしょうし、幅広い事業領域を持つ弊社としては、そこにまたビジネスチャンスが生まれると考えています。

■貴社の e スポーツ事業で働く従業員の具体的な仕事内容について

(質問) 御社の e スポーツ事業で特に重要な職種や役割の詳細を教えてください。

(回答) e スポーツイベントや大会運営のなかでは、機材の扱いなどテクニカル系の職種・役割が重要です。弊社では、システム開発などをやっている IT 系の部署の者が手伝ってくれています。また、クリエイティブ系も重要で、担当は配信のアセットやビジュアル制作、SNS での告知の画像を作ったりしています。ディレクター系は、通常のイベントディレクターとしての役割のほかに、取り扱うゲームタイトルのことを知っておく必要があるため、事前にソフトを買って勉強をしたりしています。また、事務局系のスタッフは参加者の個人情報扱うこともあるため、個人情報研修を受けたりしています。

(質問) 各職種における日常的な業務内容は何ですか？

(回答) テクニカル系はイベントの配信まわりのほかに、新たに機材を買う場合に選定をしてくれたりします。ディレクター系は、イベントを実施する時に私たちだけでは人数が少ないので、配信まわりなどは外部企業に発注をしたり、パートナー企業と一緒にやったりすることが多いのですが、そういった時に各所をまとめるような業務も行っています。事務局系では、リーグについて TOPPAN の e スポーツ事業への問い合わせなどを担当しています。

■貴社で働く上で求められる知識やスキルについて

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 専門的知識 (ゲームの知識、ゲーム開発技術など)

(回答) 見る側としてのもので構わないので、ゲーム、e スポーツチーム、ストリーマーなどの知識は欲しいと思っています。また、e スポーツはまだ狭い業界で、よく名前の挙がる人や企業などもある程度限られてくるので、そういった人や企業がわかる程度の業界についての知識も持っていてほしいですね。ただ、そういったものは後からでも学べるので、最低限、そういった知識について進んで学んでくれるような興味を持っていたらいいですね。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 技術的スキル (プログラミング、デザインなど)

(回答) スイッチャーやミキサーなどの、機材や最新の配信ソフトなどが扱える技術的な知識が欲しいです。デザイン系は Adobe Creative Cloud を使いこなす知識がある技術があると即戦力です。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ ソフトスキル (チームワーク、コミュニケーションなど)

(回答) e スポーツそのものや業界に興味があって、やる気を持っていることが重要かなと思います。

(質問) 求められる経験(業界経験、職種経験など)は何ですか？

(回答) eスポーツは機械を介して対戦する競技なので、イベントではネット配信での中継がほぼマストになります。Slr系やウェブ系出身の人は、技術的な部分の基礎知識が、機材にも詳しい方が多いので適性があると思います。

■e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人に対するアドバイス

(質問) e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人の方に対してアドバイスがあればお願い致します。

(回答) 働きながらであれば、まずはeスポーツの部活動を立ち上げるなど、ミニマムでお金がかからないところからアクションを起こしてみるといいかなと思います。転職という意味では、eスポーツにはその周辺にもたくさん仕事があると思っています。スポンサーをするメーカーや、イベントのツアーを組む旅行会社など、視野を広げて考え、そこがeスポーツに関して今後もさらに大きくなると信じて、チャレンジしてみるといいのかなと思います。もちろん e スポーツのど真ん中にいるような企業さんも常に人を募集していて、特に技術的な知識を持った方が足りていないようです、技術やスキルを持っていて、興味を持っている人はトライしてみるのもおもしろいかなと思っています。

2.3.4. 南海放送株式会社

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	6年
業界でのご実績	eスポーツイベントの企画・運営

○企業情報

企業名	南海放送株式会社
主な活動場所	愛媛県
主な事業内容	放送事業
参考 URL	https://www.rnb.co.jp/

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) ラテ兼営の民間放送業になります。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 110名です。

(質問) eスポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 2019年からです。

■eスポーツ事業の概要について

(質問) eスポーツ事業を始めた目的は何ですか？

(回答) 愛媛県国体の文化プログラムで e スポーツを採用することになり、その協力要請の打診が県からあったことがきっかけで、新規事業としてスタートしました。現在は地方自治体からの予算が収益となっていますが、将来的には e スポーツを普及することで民間企業の参入を促すことが目標となります。

(質問) eスポーツ事業は会社全体のどのくらいの割合ですか？

(回答) 売上ベースでいえば現状は 0.1%程度です。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品は何ですか？

(回答) e スポーツイベントの企画・運営になります。

(質問) 主要な顧客層はどのような人たちですか？

(回答) 愛媛県、今治市、愛南町などの地方自治体になります。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) 地方自治体の予算から出るイベント制作費が収益となっています。

(質問) 予想される業界のトレンドと変化は何ですか？

(回答) 愛媛県のことでは、今後も高齢者福祉としての e スポーツ需要が高まっていくのではないかとということと、IT 教育周辺の一つとして、e スポーツが今よりも教育現場に取り入れられる可能性はあると思っています。全国規模では、オリンピックやアジア大会などのビッグイベントに e スポーツが採用され、それが盛り上がることで、民間にも経済効果が波及することに期待しています。

■貴社の e スポーツ事業で働く従業員の具体的な仕事内容について

(質問) 御社の e スポーツ事業で特に重要な職種や役割の詳細を教えてください。

(回答) ビジネス戦略局が e スポーツ事業を担当しています。役割としては、地方自治体からの要請を企画にし、それを現場で運営する取引先の企業などに発注後、責任者として統括することになります。

(質問) 各職種における日常的な業務内容は何ですか？

(回答) 顧客である地方自治体との折衝や、企画に対する打ち合わせが一番大きな業務になります。また、それを受けて現場で運営する社外スタッフとの打ち合わせや共同作業があります。

(質問) それらの業務を遂行する上で必要な専門知識があれば教えてください。

(回答) 売上の全てが地方自治体の予算であるため、予算の組み立てなどの地方自治や行政の知識が必須ですし、人脈も必要になります。イベントの具体的な内容（使用タイトルの選定や、予算の見積もり）は専門知識を持った外部スタッフが決めますが、クライアントと運営スタッフをコネクトする役割もあるので、当然そちらの知識もある程度は必要になります。

■貴社で働く上で求められる知識やスキルについて

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 専門的知識（ゲームの知識、ゲーム開発技術など）

(回答) ゲームに対しては、トレンドや、違法か適法かなどの基礎的な知識があればいいです。重要なのは、e スポーツが持つ、地域振興や社会福祉におけるポテンシャルへの深い実

感だと思います。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 技術的スキル (プログラミング、デザインなど)

(回答) 具体的なスキルというわけではありませんが、行政が求めているのは社会の IT 化に伴う e スポーツの役割であるため、IT 技術、プログラミング、AI 技術などが社会に果たす役割や重要度への認識やリテラシーは必要だと考えています。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ ソフトスキル (チームワーク、コミュニケーションなど)

(回答) e スポーツ業界には、それぞれ価値観や人生観が違う多様な人材が集まっています。そういった人材の中に入ってイベントを作り上げるためには、多様な価値観を受け入れられるコミュニケーション能力が必須だと考えています。

(質問) 求められる経験 (業界経験、職種経験など) は何ですか？

(回答) 広くは、多様な価値観を受け入れることができ、忍耐強く、最後までやり遂げられる人材です。具体的な能力では、デザイン能力を持ち、美意識が高い人材になります。職種経験で言えば、デザインなどのクリエイティブ業界に当たると思います。

■e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人に対するアドバイス

(質問) e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人の方に対してアドバイスがあればお願い致します。

(回答) これは愛媛ではということが前提になります。最初に、e スポーツ業界は売上の決して甘くはないですし、ポテンシャルがあると断言もできません。ですが、そのリスクを承知で、好きだから挑戦したいと思うのであれば、やってみる価値はあると思います。何より、昭和以降硬直してきた「いい大学を出て、いい企業に入って」という人生観が変わり始め、新しくなっていく世の中で、e スポーツというのは非常に面白いと思っています。

2.3.5. ヒューマンホールディングス株式会社

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	4年
業界でのご実績	e-Sports college 運営、e スポーツチーム運営

○企業情報

企業名	ヒューマンアカデミーホールディングス株式会社
主な活動場所	全国
主な事業内容	教育 ゲーミングチームの運営
参考 URL	https://ha.athuman.com/lp/e-sports2/

《回答内容》

■企業情報について

（質問）業種は何ですか？

（回答）教育になります。全年齢を対象としたヒューマンアカデミーという教室を運営しています。それと e スポーツチームの運営も行っています。

（質問）従業員数は何人ですか？

（回答）全体としては 4～500 名ほどいます。その中でも e スポーツの学校関係では 30 名前後になります。それとは別で e スポーツチーム運営に 6 名ほど携わっています。

（質問）e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

（回答）2020 年になります。

■e スポーツ事業の概要について

（質問）e スポーツ事業を始めた目的は何ですか？

（回答）まずスタートしたのは e スポーツの学校になります。元々ヒューマンアカデミーは声優や漫画家、ゲームクリエイターを目指す学校として展開しておりましたが、e スポーツへのニーズが高くなったため学科をスタートしました。ただ、プロ e スポーツ選手として活躍できるのはわずか一握りの選手だけなので、卒業後の生徒たちの進路をサポートする事をメインの目的としてプロ e スポーツチームの運営も始めていきました。

（質問）e スポーツ事業は会社全体のどのくらいの割合ですか？

（回答）学生数でいえば、全校生徒で 4000 名いる中で 200 名ほどとなります。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品は何ですか？

(回答) 学校はプロ選手を目指すための機関となっています。基本的にはリーグ・オブ・レジェンド、バロラント、レインボーシックスシーズ、フォートナイトを教える授業がメインとなっています。その他業界知識を身につけるための授業やイベント企画、動画編集を学ぶための授業もあります。授業についてはチームのプロ選手を先生として招いて講義をしています。プレイタイトルは 4 タイトルの中から第二希望まで提出してもらいそれぞれ学んでいく形になります。1 週間の内 7 割ぐらいはゲームをプレイし、残り 3 割でその他のことを学んでいきます。プロチーム運営については一般的なものと同様です。選手を抱えて育て、大会に出場してもらい、というようなことを継続しています。こちらはまだ数は少ないのですが卒業生が選手として参加した事例もあります。今後増えていくことを目指しています。

(質問) 主要な顧客層はどのような人たちですか？

(回答) 学校においては高校卒業生がメインのターゲットになります。プロチームに関してはファンの属性としては 75% が 25 歳以下になります。実際にファンミーティングなどを開くと 90% が女性になりますが YouTube の動画閲覧者の属性で見ると 90% は男性になります。協賛いただいているのは 12 社ほどになります。PC やデバイスのメーカーさんが基本的なところですが。あとは飲料関係、信販会社、イベント企画、広告制作、施設の会社さんなどになります。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) 学校は入学金や授業力をいただくモデルになります。チーム運営はスポンサー様からいただく支援が 7 割ほど。あとはグッズの収入、イベント出演料、動画配信の広告料がメインになります。

(質問) e スポーツ事業における将来的な目標は何ですか？

(回答) チームとしては世界で活躍できる人材を育てること。またそういった選手がヒューマンアカデミーの学生から出るといいなと思います。

(質問) 予想される業界のトレンドと変化は何ですか？

(回答) 今の日本のトレンドは FPS と格闘ゲームかと思います。その中でもバロラントとストリートファイター 6 が人気です。現状そこがあと 2 年程は続くのではないかと思います。リーグ・オブ・レジェンドは学生数では減ってきています。世界では 1 番人気ですが日本では MOBA の人気がないという現状があり、今後も減っていくものと予想しています。今最も生徒人気が高いのは FPS になります。現在ゼータディヴィジョンの人気はバロラントの人気も引き上げている部分があるので、今後もチームとゲームタイトルがしっかり連動して盛り上げていくのが大事かと思います。

■貴社の e スポーツ事業で働く従業員の具体的な仕事内容について

(質問) 御社の e スポーツ事業で特に重要な職種や役割の詳細を教えてください。

(回答) e スポーツチームの面而言えば営業が一番重要かと思います。スポンサーになっていただく企業様を探すということが重要です。その他はイベントの企画運営、SNS 周りの戦略や運用、選手のマネジメントをする人などがいます。学校の面だと講師、それから生徒の管理や授業カリキュラムを考える人などになります。

(質問) 各職種における日常的な業務内容は何ですか？

(回答) 営業、SNS 運用、イベント企画運営などを日々回すような感じです。人数が少ないのでそれぞれの業務を兼務しながら作業を進めています。チーム選手については休みが週1で、それ以外は日々練習をしています。リーグからは選手たちからの SNS での情報発信なども求められるのでそういったことだったり、スポンサー製品の SNS 投稿だったり、ファンミーティングを開催したりなどもしています。

(質問) それらの業務を遂行する上で必要な専門知識があれば教えてください。

(回答) 意外と知識なしでもなんとかなります。e スポーツの世界に正解はないので、お客様の要望に e スポーツでどう答えるかというソリューション提案の力が大事だとは思いますが、付随してコミュニケーションスキルは重要ですね。

■貴社で働く上で求められる知識やスキルについて

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 専門的知識 (ゲームの知識、ゲーム開発技術など)

(回答) 特にないです。やりながら学んでいただければと思います。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 技術的スキル (プログラミング、デザインなど)

(回答) オフィスソフトを扱うような一般的な IT リテラシーや、アドビソフトでの基本的な作業ができれば大丈夫です。動画編集などは外部委託をしているので、そのあたりはなくても大丈夫かなと思っています。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ ソフトスキル (チームワーク、コミュニケーションなど)

(回答) コミュニケーション能力やソリューション提案などの発想能力があればいいと思います。

(質問) 求められる経験（業界経験、職種経験など）は何ですか？

(回答) 法人営業の経験があるといいですね。特に形のないものを提案できるような業界だと向いているかもしれません。

■e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人に対するアドバイス

(質問) e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人の方に対してアドバイスがあればお願い致します。

(回答) 大前提として、この業界で頑張りたいという意欲があれば過去の経験問わずしっかり学んでいって活躍できる業界だと思います。私もまったく別の業務内容から現在 e スポーツに携わるようになりました。関わり方も幅広くあると思います。最初我々は MA する形で既存のチームを引き抜いてきたのですが、元々あったゲームタイトル部門を用いてお客様にどう PR していくかというのが難しく業界関係なく幅広いお客様に話をしていたといった感じでした。諦めずに頑張ってください。

2.3.6. 株式会社 NTP セブンス

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	2年
業界でのご実績	回答なし

○企業情報

企業名	株式会社 NTP セブンス
主な活動場所	名古屋
主な事業内容	e スポーツ施設の運営、イベントの企画運営、チーム運営
参考 URL	https://www.nt7.co.jp/

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) 私たちは NTP ホールディングスの元で NTP グループとして活動しており、トヨタ自動車のディーラーを中核としたトヨタ関連の事業を行っています。その中でも e スポーツ事業を運営しているのは NTP セブンスという会社です。こちらは仕入れた車の点検や物流を行う事業と、グループ全体としての新規事業の立ち上げが主な業種となっています。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) グループ全体としては 5,400 人程。NTP セブンスに絞ると 230 名。e スポーツに携わる者に絞ると社員では 7 名、アルバイト 6 名の計 13 名で運営しております。

(質問) e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 2022 年 9 月名古屋の伏見に施設をオープンしました。ビル一棟を e スポーツ専用として扱い、PC 機器を 1 時間単位でレンタルできるレンタルスペースやイベントの企画運営等も行っています。2023 年 10 月からは愛知を拠点にしたプロ e スポーツチームの共同運営（メインスポンサー）もしています。計画としては 2019 年 4 月頃からありましたが、コロナの時期と重なり状況を見てこのタイミングでの施設オープンとなりました。

■e スポーツ事業の概要について

(質問) e スポーツ事業を始めた目的は何ですか？

(回答) まずグループ全体としてみた時に、弊社で取り扱っている商品が車や住宅といった成人向けのものが主であるため、ほかにお子様や学生に直接アプローチできる商売が何かできないか、というのがありました。それに加えて、既存の商売が web との親和性が低い

というのもありました。また、「モノ（ハード）」ありきの商売から「コト（ソフト）」の事業にも挑戦したいというのもありました。車事業も一般的な車への価値観が変わってきて、高級スポーツカーへの憧れよりも必要な機能があればそれで充分という方が多くなってきて、長期的な戦略として、e スポーツを使って NTP ブランドの認知を広め、既存の商売に繋げることができるのではないかと考え、挑戦を試みました。

（質問） e スポーツ事業は会社全体のどのくらいの割合ですか？

（回答） 2、3 割となります。新規事業のため収益としては現状では投資的な面もあります。2026 年のアジア競技大会に向けて今後 5 割程度に大きくなっていくのではないかと存じます。

（質問） 提供している e スポーツサービスや製品は何ですか？

（回答） 大きく 3 つの柱となっており、施設、イベント、チーム運営と分類しています。施設は 4 階建てのビルとなっており、4 階が配信スタジオで、配信イベントなどをこちらで行っています。3 階が時間単位でのレンタルスペース。ここでは 16 台設置しているパソコンを自由にお使いいただけます。2 階はクラスルームとなっていて、こちらは PC を使った教室を運営しております。基本的には小学生向けに、マイクラフトを使った非認知能力を養うゲームや、簡単なゲーム制作プログラミングを学べるような教室になっています。さらに e スポーツタイトルをしっかりとした競技として捉えて、プロを招いて学ぶ教室としても運営しています。また各フロアの貸し出しも行っていて、イベントとしては全国規模だと年 2 回ほど APEX の高校生大会を開催しております。またカプコンさんの認可を受けた上でストリートファイターのイベントを施設にてオフラインで 2 週に 1 回ほど開催しています。プロチームの運営としては、名古屋拠点の名古屋 OJA の VALORANT 部門の立ち上げを共同で行っています。それ以外に、若年層へのサポートとして、高校の部活動等に向けて施設の貸し出しや情報交換の場などを提供しています。

（質問） 主要な顧客層はどのような人たちですか？

（回答） 学生や 20 代前半の方中心となっています。基本的には県内の方が多いですが、観光の海外の方もいらっしゃいます。性別ではやはり男性が多いですが、カップルや複数で来店される女性客も最近が増えてきています。

（質問） 事業の収益モデルは何ですか？

（回答） 現在の収益としては、施設 3 階スペースの席やフロアでの貸し出し料と、イベントの企画・運営が主になっています。それ以外に関しては現状、収益を発生させられていません。今後はチーム運営のグッズ販売や、イベントの収益を増やしたいと考えています。また大会のスポンサーさんなども獲得していければと考えています。

(質問) e スポーツ事業における将来的な目標は何ですか？

(回答) 目先の目標としては 2026 年にアジア競技大会が愛知県での開催に決まりましたので、地元ということもあり e スポーツシーンを盛り上げて、理想としては日本人や地元の方がメダルを取れるような環境を作りたいです。事業のマネタイズ目標としては、e スポーツシーンと共にチームの方も盛り上げていき、イベントやグッズでの売り上げを伸ばすのが目標です。そこが盛り上がっていけば、2 階フロアの教育というところも注目されていくと思うので、そちらもマネタイズしていくことを考えています。また業界の知見を蓄え、新たな参入業者様へのコンサルティングなどもいずれできるようになればいいと考えています。

(質問) 予想される業界のトレンドと変化は何ですか？

(回答) e スポーツが ゲームという認識から、他のスポーツ競技と同じような地位に上がってくるのかなとは感じています。また、IOC に続いて、ようやく JOC の認識も変わり、本腰を入れ始めたなと感じています。今後は中国や韓国のように、プロ選手が仕事として認められるようになっていき、一般の人の認知の段階が上がっていくのではないかと思います。

■貴社の e スポーツ事業で働く従業員の具体的な仕事内容について

(質問) 御社の e スポーツ事業で特に重要な職種や役割の詳細を教えてください。

(回答) イベント担当が重要だと考えています。会場の設営においても、お客様の導線や定員数、機材の配線設営、機材操作の可否やソフトの管理操作等が非常に重要になります。これと合わせ、配信の音声、画質の管理、レイアウトなどのデザイン面までやる必要があります。

(質問) 各職種における日常的な業務内容は何ですか？

(回答) 施設の受付、宣伝のチラシ作りや顧客ニーズのリサーチ、施設機材の定期的なメンテナンスなどを行っています。また SNS やメールでの PR も行っています。

(質問) それらの業務を遂行する上で必要な専門知識があれば教えてください。

(回答) 映像編集などソフトの取り扱い経験、チラシなどのデザインスキルなどになります。その上で、e スポーツタイトルのプレイスキルがあるとなお良いですね。

■貴社で働く上で求められる知識やスキルについて

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 専門的知識 (ゲームの知識、ゲーム開発技術など)

(回答) 大前提として、eスポーツタイトルのプレイ経験とゲームの知識が必要です。それは色々なタイトルをマルチに幅広く知っているのもいいですし、eスポーツはタイトルによってその競技性が全く変わってくるので、1つのタイトルを専門的にプレイしているという人も必要になってきます。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 技術的スキル(プログラミング、デザインなど)

(回答) マストではないですが、プログラミングの知識はあるに越したことはありません。また画像や動画編集ソフトの操作、配信機材の操作経験や知識、PC本体の自作経験などもあるといいと思います。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ ソフトスキル(チームワーク、コミュニケーションなど)

(回答) 通常業務でお客様と会話ができたり、お客様が使用するPCでトラブルが起きた時に、その問題をしっかり聞きだせたりするようなコミュニケーション力が必要です。その延長線上で、海外のお客様とのコミュニケーションが取れる英語のスキルや、翻訳ソフトを使えるスキルがあるといいですね。またこれは全員に求めるわけではないですが、イベントや動画配信を行う際のMCをやったりするトークスキルもあるといいですね。

(質問) 求められる経験(業界経験、職種経験など)は何ですか？

(回答) 営業職の方、ソフトウェア業界でプログラム経験のある方ですね。特にトーク力やコミュニケーションスキルを磨くには時間がかかるため、営業職の経験がある方は強いですね。

■eスポーツ事業参入やeスポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人に対するアドバイス

(質問) eスポーツ事業参入やeスポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人の方に対してアドバイスがあればお願い致します。

(回答) eスポーツ業界で働きたいということは、ゲームが好きな事が前提だと思うのですが、その好きという気持ちや楽しさをお客様にどうやって伝え、還元するのかという考えを持っている必要があります。そういった考えを持っているということが、やる気があるということになるのだと思います。ではそのやる気をどうやって示すのかというと、好きで配信をやっていますなどの今持っているスキルを活かせるということになるのだと考えています。

2.3.7. KDDI 株式会社

◀調査対象プロフィール▶

○回答情報

業界経験年数	1 年
業界でのご実績	企業の撮影での場所利用、DFM のパブリックビューイング (上野の e スポーツ施設は) 着席で 100 名規模

○企業情報

企業名	KDDI 株式会社
主な活動場所	上野
主な事業内容	e スポーツ施設の運営、イベントの企画・運営
参考 URL	https://www.kddi.com/

◀回答内容▶

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) 電気通信事業です。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) KDDI 本体では 9,600 人、子会社など連結になると 52,000 人です。その中で e スポーツに関連する事業に従事しているのは 6 人です。

(質問) e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 2024 年 2 月 1 日からです。

■e スポーツ事業の概要について

(質問) e スポーツ事業を始めた目的は何ですか？

(回答) e スポーツは若い世代にリーチできることが魅力に感じて事業を開始しました。e スポーツ施設を運営することで、そこに集う Z 世代との接点を持って、既存の通信事業とのシナジーで新たなビジネス拡大につなげていきたいと考えています。また、私どもは通信事業に付随するガジェットなどの商品も扱っているため、ゲーミングマウスやキーボードなど、そういったところを KDDI で公式として取り扱うかの検討材料にもなると考えています。

(質問) e スポーツ事業は会社全体のどのくらいの割合ですか？

(回答) まだ 1%未満という感じです。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品は何ですか？

(回答) 弊社の施設で提供しているサービスは大きく 2 つあります。1 つは PC バンのような個人向けのゲーミング PC の時間貸しサービス。2 つ目は法人様向けのイベントの場所貸しから企画・運営まで、一気通貫で提供するサービスです。施設自体は「au Style」という弊社直営店が全国に 40 店舗あるのですが、その中の上野にある 1 店舗で展開しています。

(質問) 主要な顧客層はどのような人たちですか？

(回答) 個人の方だと近くに住む若い世代の方のほか、外国人のお客様もいます。イベント会場としてはまだこれからですが、ゲームメーカー様や e スポーツの大会運営の会社様のほか、e スポーツに関係しない一般企業様の懇親会やセミナー利用で使っていただくようになっていきます。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) 法人様のご利用が 8 割以上を占めるようなビジネスモデルになっていて、イベントの場所代、企画運営代をいただいています。また、個人のお客様がたくさん集うということで、広告を目的としたスポンサーの収益で成り立っています。残りの 2 割弱は個人としての PC バンの利用料、イベントに参加していただく時のチケット代金などです。

(質問) e スポーツ事業における将来的な目標は何ですか？

(回答) 通信事業といかに繋げるか、というところが目標で始めた事業ですが、やはり e スポーツ事業に参入したからには、e スポーツ界隈としてもしっかりと確立できるように、e スポーツが誰にとっても身近で楽しめる存在となるように市場の裾野を広げることを目標にしたいと思っています。

(質問) 予想される業界のトレンドと変化は何ですか？

(回答) 最近是企业の中で e スポーツ部などが出てきていますが、これからはもっと社会人の公式の e スポーツ活動が盛んになってくるのではないかと考えています。福利厚生の一環として e スポーツに関する投資とかコミュニケーション学とか、もっと企業側も考えるようになっていくのではないかと思います。

■貴社の e スポーツ事業で働く従業員の具体的な仕事内容について

(質問) 御社の e スポーツ事業で特に重要な職種や役割の詳細を教えてください。

(回答) 重要なのはイベント制作ディレクターです。e スポーツのイベントを企画・運営する事業になりますので、テクニカル面での演出可否の判断や、トラブル時の即時判断、一緒にイベント制作に参加する複数業者との連携などの業務が担える役割は大切です。

(質問) 各職種における日常的な業務内容は何ですか？

(回答) 制作ディレクターは施設でご希望の演出ができるかどうかの検証、委託先を含むイベントに必要な技術運営スタッフの育成、営業との企画連携の調整を行っています。営業は施設のスポンサーやイベントのスポンサー営業を行っています。マーケティング担当は外部の出稿やXなどで施設の魅力を伝えています。

(質問) それらの業務を遂行する上で必要な専門知識があれば教えてください。

(回答) ゲーミング PC やスイッチャーなどのケーブルの繋ぎ方や機器構成についての専門知識は必須だと思っています。そのほか、トラブルシューティングの知識も重要です。

■貴社で働く上で求められる知識やスキルについて

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 専門的知識（ゲームの知識、ゲーム開発技術など）

(回答) イベントの現場に必要な専門知識があるといいなと思っています。また、機材を扱うにあたって海外の製品が多くあって、説明書などが英語しかないことも多いので、英語の知識も重要だと思います。あと、固定回線の知識もベースとして必要です。e スポーツに関する専門知識もあればそのほうがいいですが、ゲーム好きでさえあれば必須ということでもなく、みんなで成長していけばいいかなと思っています。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 技術的スキル（プログラミング、デザインなど）

(回答) イベントを企画・運営する業務上、デザインなどのクリエイティブ知識があると強いです。また、機器を繋ぐ結線の知識や、機器の構造を理解する知識があるといいですね。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ ソフトスキル（チームワーク、コミュニケーションなど）

(回答) 弊社では個人の方に対しても法人の方に対しても、基本的には接客業になりますので、コミュニケーション力は必須です。また、複数のチームプレイでイベントを作り上げていきますので、その面でもコミュニケーション力は大切だと思います。

(質問) 求められる経験（業界経験、職種経験など）は何ですか？

(回答) e スポーツに限らず、小さくてもイベントの企画・運営経験がある、プロジェクトマネジメントの経験がある方が望ましいです。

■e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人に対

するアドバイス

(質問) eスポーツ事業参入やeスポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人の方に対してアドバイスがあればお願い致します。

(回答) 何よりも好きな気持ちが必要な業界だと思っています。オールラウンダーで何でも広く浅くできますと言うよりも、好きな気持ちに裏付けされた「ここだけは負けない」という尖った強みや経験があると周囲メンバーと化学反応により、みんなで良いものが作れるかなと思っていますので、1つでもいいので譲れない尖った売りを作って臨んでほしいと思っています。

2.3.8. めがね mono や

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	4 年
業界でのご実績	e スポーツ用の眼鏡の販売、セミナー開催など

○企業情報

企業名	めがね mono や
主な活動場所	東京都
主な事業内容	眼鏡の小売販売業
参考 URL	https://esas-jp.com/?fbclid=IwAR3cr8ti7RVjFhVkANtBTKpRW56GHdpvHFBNVg ayke7ArhBXXKClmHn3-Mvg

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) 眼鏡の小売販売業になります。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 2 名です。

(質問) e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 2020 年 7 月からです。

■e スポーツ事業の概要について

(質問) e スポーツ事業を始めた目的は何ですか？

(回答) 根拠に基づくような e スポーツ用の眼鏡が市場になかったので、そこに対応するために、ゲームを長時間しても目が疲れない、目が悪くなりづらいといったコンセプトの眼鏡を販売しております。

(質問) e スポーツ事業は会社全体のどのくらいの割合ですか？

(回答) e スポーツ向けメガネの販売は全体の 6 割程度となっています。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品は何ですか？

(回答) 眼鏡販売では、ゲーム用のメガネ、ゲーム以外でパソコンを使用する皆さまに使っ

ていただくデバイス用眼鏡などになります。また、弊社が持っている根拠を基に、ゲームをしても目が悪くならないといった内容のセミナー活動を行なっています。

(質問) 主要な顧客層はどのような人たちですか？

(回答) e スポーツに関わる全ての方となっています。具体的には、ゲームをプレイする方はもちろんのこと、ゲームを教えるコーチや監督業の方、運営の方、ゲームは副業でやっているビジネスマンの方などとなっています。セミナーに関しては、目を悪くしないようゲームをするにはどうしたらいいのか、e スポーツやデバイスとどう共存していくかということに興味がある方を中心に、子供がゲームをすることに危機感を持っている保護者の方や、e スポーツ専門学科の生徒などにご利用いただいています。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) 眼鏡販売がメインとなっていて、そのほかに、セミナーの講演料がプラスされます。

(質問) 予想される業界のトレンドと変化は何ですか？

(回答) 現在、目のケアをしていない 20 代の選手が続々と引退しているという現状があります。今後も目が原因で選手生活をリタイアする方は増え続けていくと予想されるので、これを食い止めるために私たちは活動しています。

■貴社の e スポーツ事業で働く従業員の具体的な仕事内容について

(質問) 御社の e スポーツ事業で特に重要な職種や役割の詳細を教えてください。

(回答) 視力検査、メガネの販売、接客になります。視力検査については、ただ検査をすればいいというわけではなく、どの度数を入れたら快適に見えるのかを分析することまでが含まれます。メガネの販売については、メガネは非常に複雑な構造で、素材も多種にわたり、度数の兼ね合いや、光の屈折率などの知識も必要となってきます。接客については、お客様の要望に応えるため、こういったタイトルをプレイしているのか、どんなことで困っているのか、といったことを聞き出す必要があります。そのためには分かりやすい表現や例えを使うなどして、お客様に心を開いていただくコミュニケーション能力が必要になってきます。そのほかに、e スポーツ関連事業者とのコミュニケーションも必要となります。e スポーツに関連する事業は多岐にわたっていますが、一緒に e スポーツを盛り上げていこうという目的は一緒です。そういった方々と密にコミュニケーションをとり、情報共有をしていくことも必須な業務内容と考えています。

(質問) 各職種における日常的な業務内容は何ですか？

(回答) 目の検査、営業活動、e スポーツ関連事業者とのコミュニケーション活動となっています。

(質問) それらの業務を遂行する上で必要な専門知識があれば教えてください。

(回答) メガネの知識、目や目に関する体の病気の基礎知識、ゲームと目に関連する知識になります。ゲームと目の関連については、ゲームのタイトルごとに目はどのような動きをするのか、視認性の高いゲームではどのようなレンズの色にすればいいのか、年齢ごとによってこういった症状を発する可能性があるのかといったものになります。

■貴社で働く上で求められる知識やスキルについて

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 専門的知識(ゲームの知識、ゲーム開発技術など)

(回答) 目の構造や病気を理解していること、眼鏡全般の知識を持っていること、ゲームの知識と、ゲームと目の関連性について理解できていることが絶対条件となります。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ 技術的スキル(プログラミング、デザインなど)

(回答) 弊社が行う米国式 21 項目検査が行えること、メガネを加工・調整する技術になります。

(質問) 御社で働く上で特に重要な知識とスキルは何ですか？ ソフトスキル(チームワーク、コミュニケーションなど)

(回答) お客様の気持ちに寄り添えるようなコミュニケーション能力、ファッションやニーズに合わせたフレームの提案力になります。また、これは個人的な意見になりますが、e スポーツプレイヤーの目を守りたい、救いたいという気持ちが根本にないと、我々の仕事は成り立たないと考えています。

(質問) 求められる経験(業界経験、職種経験など)は何ですか？

(回答) 今後事業が拡大していけば、他業種からの人材を採用することも考えられますが、現時点では一般眼鏡店での販売経験がある方になります。

■e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人に対するアドバイス

(質問) e スポーツ事業参入や e スポーツ業界企業への転職を志している、同業種の社会人の方に対してアドバイスがあればお願い致します。

(回答) e スポーツの業界はまだ発展途上であり、プレイヤーや、それを支える事業者も日々模索している段階です。だからこそ、e スポーツ業界やプレイヤーのためにという思いがみなさんそれぞれになくっては上手くいかないと考えています。それを踏まえて、自社の商品や

サービスが e スポーツ業界にとってどうプラスになるのかをご提案して、それを前面に押し出す、それが e スポーツ業界に進もうとしている方をお願いしたいことです。

2.4. ヒアリング調査結果のまとめ

特に各分野で e スポーツ事業に注力していて実績豊富な企業等を選定して協力を要請したところ、8 社に協力を得ることができた。今回調査に協力を得た企業では、ビジネス分野の事業を行っている企業と、ビジネス分野と IT・コンテンツ分野の事業を両方行っている企業に協力を得ることができた。予備調査の結果でも明らかであったように、多くが e スポーツイベントを軸とした事業展開を行っており、イベント事業に関連する形で、施設運営事業、映像配信事業、WEB サービス事業、チーム運営事業などに展開している。

e スポーツ事業の具体的な仕事内容については、上記の事業内容を反映して、イベントの制作に係る内容が多く挙げられており、イベントの企画、予算管理、進行管理などの業務が挙げられている。また IT・コンテンツ分野の事業にも展開している企業では、イベントに伴うコンテンツ制作や動画配信、機材管理・操作などの業務も挙げられている。これらの業務を遂行する上で共通性の高いスキルとしては、e スポーツに関わる基本的な知識や、e スポーツイベントの知識・経験、マネジメント力・コミュニケーション力・チームワーク力等のコンピテンシーが求められる。これらに加えて、それぞれの業務特性を反映した専門性が必要とされる。例えばコンテンツ制作であればプログラミングスキル、動画配信であれば映像機器・ソフトの取り扱いや編集スキル、機材管理・操作であればハードウェアに関する知識・スキルなどである。

また、e スポーツ事業への参入を検討している方へのアドバイスとして、実際に現場を経験すること、e スポーツへの深い理解と情熱、そしてコミュニティに対するリスペクトを持つことの重要性が強調された。e スポーツ業界はまだ発展途上であり、挑戦の連続で、マネタイズも必ず成功するとは限らない。こうした状況では、e スポーツのポテンシャルを信じて情熱をもって取り組むことが不可欠であり、このアドバイスにはそのような背景が反映されていると推察できる。

これらの調査結果は、本事業で検討している e スポーツイベントの企画・運営を軸としたカリキュラム設計と整合しており、特にビジネス分野や IT・コンテンツ分野での e スポーツ人材養成という観点では、その有効性を確認することができた。また今回の調査の中では、医療福祉分野の事業に取り組む企業の協力を得るには至らなかったが、当学会では委託事業などにおいて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 ePARA、ハッピーブレイン株式会社などの医療福祉分野で活動する企業との連携実績を有する。次年度以降これらの連携実績を活用して、引き続き医療福祉分野も含めて情報収集を実施し、教育プログラムの具体化に努めたい。

3. e スポーツ地方創生人材実態調査

3.1. 調査目的

e スポーツと地方創生を軸に事業を展開する企業に協力を得て、e スポーツでの地域活性化に関する具体的な取組みや実態、課題、必要なスキルやマインドを調査し、地域活性化への貢献を目指す e スポーツ人材が学習すべき知識、スキル、マインドを明らかにすることを目的とした。

3.2. 概要

3.2.1. 調査対象

e スポーツと地方創生を軸に事業に取り組む企業・団体等を対象に調査を実施した。ヒアリングに際しては、特に日本 e スポーツ連合の各都道府県支部やその運営母体企業などに協力を要請した。

3.2.2. 調査手法

ヒアリング調査対象の検討のため、地方で e スポーツ事業を展開する企業等の情報を整理する予備調査を実施した。その上で予備調査対象を中心に計 9 件の調査対象に協力を得てヒアリングを実施した。

3.2.3. 予備調査

調査実施に際してはまず、ヒアリング調査対象の検討のため、地方において、地域活性化等を目的に e スポーツ事業を展開する企業等の情報を整理する予備調査を実施した。計 44 件の企業情報を収集し、以下の項目について情報を抽出・整理した。予備調査の報告書は巻末資料に掲載している。

このような事業を本格的に展開する企業は全国的に見てもまだそれほど数は多くない。そのため、活発な活動を展開していたり、実績豊富だったりする企業や団体は、その規模に依らず、各都道府県の e スポーツ産業を牽引する団体として、一般社団法人 日本 e スポーツ連合の都道府県支部として認定されて活動を展開している場合も多い。

これらの企業は e スポーツを専業としている企業もあれば、主な事業の派生として e スポーツに取り組んでいる企業もある。特に後者については、情報通信事業や WEB サービス事業、メディア事業などを主としている企業が多いようである。

e スポーツ事業としては、地域向けの e スポーツイベントの企画運営や、e スポーツ施設の運営などを中心的な位置づけとして取り組んでいる企業等がほとんどである。地域での e スポーツ産業の基盤はイベントを通じて形成されるコミュニティであり、これらの事業はそのため実施されていると推察される。これらの取り組みの中では自社だけでなく、地方

自治体や地元企業との連携を行った上でイベントを展開しているものも多く見られた。

図表 3-1 予備調査整理項目

3.2.4. 調査対象

上記の予備調査の結果を受けて、具体的なヒアリング実施対象として、一般社団法人日本eスポーツ連合（日本のeスポーツ振興を目的として設置されている業界団体）の各都道府県支部のうち、特に活動が活発で豊富な実績を有する支部やその運営母体企業が有力であると考え、協力を要請したところ9件の協力を得た。

図表 3-2 ヒアリング調査対象

No.	所在地	企業・団体名
1	富山県	株式会社 ZORGE
2	岡山県	一般社団法人岡山県 e スポーツ連合
3	静岡県	一般社団法人静岡県 e スポーツ連合
4	山形県	一般社団法人山形県 e スポーツ連合
5	兵庫県	株式会社御所坊
6	広島県	ヤルキマントッキーズ株式会社
7	三重県	株式会社ネクスト・ワン
8	群馬県	株式会社 LANNER
9	長崎県	株式会社ひぐち

3.2.5. ヒアリング調査項目

以下の調査項目に対応する質問内容を検討の上、ヒアリングを実施した。なお、各企業等の事情や質問の流れにより、質問内容は変化させている。

図表 3-3 ヒアリング項目

- ・ e スポーツ事業の概要・発足経緯・課題
- ・ 地域で e スポーツに取り組む上で必要な知識・マインド
- ・ 地方地域で e スポーツに関わる活動を始める社会人の方に対するアドバイス

次頁以降にヒアリング調査結果の詳細を記載する。

3.3. ヒアリング調査結果

3.3.1. 株式会社 ZORGE

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	8年
業界でのご実績	ToyamaGamersDay 開催

○企業情報

企業名	株式会社 ZORGE
主な活動場所	富山県
主な事業内容	e スポーツ関連イベントの受託・制作・運営
参考 URL	https://zorge.jp/

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) e スポーツ関連のイベントを受託して制作・運営する事業が一番大きくメインになっています。基本的に、最初の企画からイベント実施時の運営まで、ほぼすべて担当します。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 自分が代表で、ほかに3人正社員がいます。その他に、週に1回か2回くらい関わってくれるアルバイトのスタッフが3~4人くらいいます。

(質問) e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 2016年からです。最初はゲーマーが集まれる飲食店というコンセプトのお店を始めました。そこから2016年9月に富山県eスポーツ協会という団体を発足して、任意団体や個人事業主として、コミュニティレベルのイベントを実施していましたが、2018年に今の株式会社 ZORGE を立ち上げました。

■e スポーツと地方創生に関する経営理念について

(質問) 地方でe スポーツを事業として取り組む理由は何ですか？

(回答) 自分の地元だから、という理由が一番大きいですね。自分の地元だからという理由で始めてみたら、富山県はほかの地域と比べてもe スポーツに協力的な自治体やメディアが多いですし、e スポーツの活動がやりやすい地域だったという形です。

(質問) 社会的・経済的な目標とビジョンは何ですか？

(回答) 経済的な面では、具体的な数字の目標っていうものを作りにくいのが e スポーツなのかなと思っていますが、富山に行ってみたいなと思わせることだったり、実際に来てもらったりするための導線をイベントを使って設計することはできると思います。また、富山県は BtoB の製造業が多いこともあってか、若い人たちの流出率が日本のなかでもかなり上位です。e スポーツのような、若い人たちが好きなカルチャーを企業などにも取り込むことで、人材流出を防ぐきっかけになったり、新しい人たちを採用する時の飛び道具的なものになったりしたらいいなと思います。また、製造業の中でも DX 化を進めていこうという流れがある中で、その人材をどうやって確保して育てていくのかという問題があります。現在、高校生向けに e スポーツを通じた DX 人材育成カリキュラムを富山県庁と一緒に作成していますが、そういった人づくり的なところで、地元の産業に貢献できる余地があり得るんじゃないかなと考えています。こうした活動を続けることで、結果として経済的な部分が付いてくればというスタンスです。

(質問) 地域への思いや、地域活性化と e スポーツについての考えを教えてください。

(回答) 地方は人との距離が近いことが魅力だと思います。最近は高齢者向けや子供たちなど、ゲーマー向けではない取り組みが増えているんですが、「これが面白いんだ」とか「ここに気を使ってあげたほうがいいのかな」などの新しい気づきや刺激が多いんです。それは人との距離感が近いから感じられることなのかなと思っています。地域活性化という点では、これからさらに加速していく少子高齢化時代の中で、子供たちと高齢者のコミュニケーションや、世代間交流という枠組みで e スポーツを活用する事業を作っています。大きな大会を実施して外から人を呼ぶことも目標ではありますが、そのためには地域の理解が必要です。まずはその地域の理解を得るためにも、e スポーツを活用した地域活性という形で社会に貢献していきたいですね。

■e スポーツ事業の概要について

(質問) 地域での e スポーツ事業の目的と規模は何ですか？

(回答) 目的としては、e スポーツがみんなのものになってほしいと思っています。ゲームはよくやるけど、e スポーツはやらないという人がいるように、e スポーツには敷居が高いイメージがあると思います。まずはそういったイメージを払拭していきたいですね。それと、ゲームコミュニティは独自の熱量がある分、閉鎖的に捉えられてしまうことがあります。「これが俺たちの e スポーツだ」というのではなく、「みんなの e スポーツ」なんだという枠組みに変えていきたいという思いがあります。規模感としてはかなり小さいですね。現在の活動で一番頻度が高いのが、公民館などに出向いてイベントや体験会をやってもらうパターンなのですが、これらの参加者数は 15 人から多いところで 30 人くらいです。以前は大人数のイベントをたくさんやろうという考え方でしたが、コロナ禍を経て、あまりゲーム

をやっていない方たちに密度高く体験してもらうほうが認知も広がるだろうという考えにシフトしていきました。それでも、約 300 人の来場者を集めるような規模感のイベントが年に 4~5 回くらい、大会の参加者が 300~400 人程度で来場者も含めると 1000 人から 2000 人くらいの規模感のものを年に 1 回くらい、それらをまとめて、年間に 70~80 回くらいの回数になります。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品、主要な顧客層は何ですか？

(回答) e スポーツ関連のイベントを受託して制作・運営したり、自分たちで立ち上げたりをやっています。主な顧客は県や市町村などの地方自治体、企業から e スポーツを使ってお客さんや社内に向けた交流イベントをやりたいという依頼を受けることもあります。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) 1 つは、自治体や企業のプロジェクトとして受注して、自治体から 100% 事業費として出てくるパターンですね。あとは自分たちでイベントや事業を作って、そこに協賛企業を集めたり、県や市の補助などを活用したりしてやっていくパターンもあります。

(質問) 現在の e スポーツ事業の発足のきっかけや経緯はどのようなものですか？

(回答) 2015 年くらいまでは東京とか大阪に住みながら、東南アジアをバックパッカーとしてまわったりしていました。そうした経験の中で、ローカルのほうが面白そうだなと感じ、日本に帰ってきてどこか地方に行こうと思った時に、まずは自分の地元の富山に戻って見たんです。初めは竹林整備のボランティアに参加していたのですが、その時に地方が抱えている問題などについて考えるようになり、地元への貢献として何かできることはないかと思うようになったのがスタートでした。

(質問) 協力者、連携機関（地域行政、業界団体、地元企業等）の獲得方法は何ですか？

(回答) 協力させていただいているのは、県庁や市町村と地元企業になります。獲得した経緯としては、e スポーツイベントをやっている中で、地元メディアに取り上げていただき、それを見て向こうからアプローチがありました。我々が事業を作る時は基本的に実行委員会形式にしている、実行委員会にはどこかのメディアさんに入ってもらうというのをずっとやっています。そうすることで、自社の事業としてメディアも積極的に報道してくれたりするので、行政や企業の目にも触れやすかったというのはあると思います。企業への営業という点でも、実行委員会に入ってもらっているメディアの方から紹介していただくというのが多かったですね。

(質問) 地域で e スポーツ事業を展開する上での課題は何ですか？

(回答) やはりマネタイズが一番の課題です。どうしても実費を稼ぐので精一杯という状況

になってしまっているのです、事業としてさらなる発展を目指せるような収益構造は作ることができていません。ただ、毎年の売上自体はずっと伸び続けているので悪い話ではないのですが、もう少し自分たちなりのコンテンツなどを作って、ビジネスモデルを作らないと、活動しているだけで精一杯な状況は課題としてすごく感じています。

■地域でeスポーツに取り組む上で必要なマインドや能力等について

(質問) これまでの経験を踏まえて、役立った知識・スキル等は何ですか？

(回答) 僕は以前、プログラマーやウェブデザイナーの仕事をやっていたのですが、告知するための画像を作る、配信に必要な素材を作るなど、そうしたクリエイティブに関するスキルは役に立っています。また、僕は地元の富山に戻ってから竹林整備のボランティア活動に参加していましたが、そこで高齢者の方と交流したり、市議会議員さんと話したり、東京にいたらなかなかできない知識や経験を得たと思っています。なので、eスポーツに関わらず、地域活動に参加してみるのには、地方で事業に取り組む上で得られるものがあるのではないかと思います。

(質問) 地域でeスポーツ事業を推進する上で重要なマインドセットは何ですか？

(回答) 僕が意識しているのは「今あるものをどう使うか」ということです。地方に流れている資本的なリソースはかなり限られています。ならば今あるものをどう生かすか、足りない部分をどう掛け合わせると何ができるのか、ということが重要になってくると思っています。

(質問) 地域でeスポーツ事業を推進するために求められる具体的な能力等がありますか？

(回答) 一番大事なのはコミュニケーションスキルですね。逆にそれだけあれば、ほかはいらないと言えるかもしれません。地方でeスポーツの事業をやると言っても、最初から技術的に高度なことはあまり要求されないと思うんです。普段ゲームを楽しんでいるような人であれば、自分たちで調べながら、発展的にやっていけば問題ないと思います。ですので、それよりも地域の人たちと関係性を築ける程度のコミュニケーション能力が大事だと思います。

■地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと考えている社会人へのアドバイス

(質問) 地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと思われている社会人に対して、アドバイスがあればお願い致します。

(回答) まずゲームをやってみることは大事ですね。eスポーツとは関係のないものでも、地域活動に参加していただくことで役に立つことがあると思います。その人がやりたいことはゲームなのか、社会貢献なのか、地域貢献なのか、それを考えるきっかけにもなると思います。あとはやっぱり、コミュニケーションを大事にすることですね。地方では一度人が離れ

てしまうと戻ってこなかったり、あとからでは取り戻せなかったりするものになってしまうこともあるので。

3.3.2. 一般社団法人岡山県 e スポーツ連合

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	9 年
業界でのご実績	OKAYAMA esports Festival 開催など

○企業情報

企業名	一般社団法人岡山県 e スポーツ連合
主な活動場所	岡山県
主な事業内容	イベント事業 委託での教育業
参考 URL	https://okayama-e-sports.com/

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) イベント事業 委託での教育業

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 副会長と事務局の 2 名と、社員が 1 名、それにアルバイトが 2 名となっています。

(質問) e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 初めは商店街で起業して、町おこし活動をしていたのですが、2015 年頃から集客も兼ねて e スポーツイベントを開くようになりました。その後、2018 年に e スポーツ連合の立ち上げにお声がけいただき、事業化をすることになりました。

■e スポーツと地方創生に関する経営理念について

(質問) 地方で e スポーツを事業として取り組む理由は何ですか？

(回答) 高齢化と若年層の流出による人口減少という問題を食い止めるため、長期間持続して魅力と特色がある地域を作っていくにはどうすればいいのかと考え、日本のソフトコンテンツとして根付いているゲームを活用することにしました。また、災害に強い風土と、中国・四国地方や関西地方との結節点である利点を活かし、今後ソフトコンテンツ関連の企業を誘致していくための土台作りとして、e スポーツを社会に定着させていくという目的もあります。

(質問) 社会的・経済的な目標とビジョンは何ですか？

(回答) 社会的には、e スポーツを通して、若者が地域社会に定着してもらおうということが

大きな目標になります。経済的には、日本が世界に誇れるゲームや漫画などのコンテンツを地域に取り込み、それを持続させていくことで特色が生まれ、「聖地化」というようなことになって経済的にも活性化すると考えています。

(質問) 地域への思いや、地域活性化と e スポーツについての考えを教えてください。

(回答) 先ほどお話しした、若者を定着させるということも大事ですが、もう一つの問題として高齢化があります。あと 10 年もすれば、ゲームネイティブ世代も高齢者になってきます。そうしたときに、高齢者同士や世代間が交流するツールとして e スポーツを活用したいと思っています。特に定年後の男性は地域のコミュニティ活動などに参加できないケースが多いという問題を、ゲームという遊びを使って地域活動に参加してもらい、コミュニケーションや世代間交流の場所を作っていくことで、地域の活性化にもつなげていきたいと考えています。そのほかにも、例えば「ドラゴンクエストウォーク」のようなタイトルを使い、健康促進とともに IT リテラシーを高めるといったこともできると考えています。

■e スポーツ事業の概要について

(質問) 地域での e スポーツ事業の目的と規模は何ですか？

(回答) 目的としては、オウンドメディアで発信していけるような若い人材を育成し、地域企業の情報発信力を高めて地域活性化を図るとともに、世代間交流なども促進させていきたいというところです。規模としては、小さい物は公民館レベルで 10 数人といったものから、1000 人規模のものまであります。回数でいうと、公民館などで行う物は年間 3-40 回程度、中規模な 3-400 人集客のものを 4-5 回程度、1000 人規模のものを 1 回といった感じです。現段階での協賛企業の獲得は地方では難しいため、コミュニティを増やしていく活動というのが中心となっています。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品、主要な顧客層は何ですか？

(回答) イベントの企画・運営は、主に会員企業からの受託で、集客に e スポーツを利用したいといったケースが多いです。また、最近は行政からの受託も増え始めています。専門学校では、委託事業として e スポーツビジネス学科を立ち上げています。ゲーム技術ではなく、e スポーツビジネスに関連するスキルを教えることで、社会実装していける人材育成を目指しています。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) まず会員企業からの会費があります。次に受託したイベントの制作費、もう一つが、委託事業である専門学校からの収益となっています。

(質問) 現在の e スポーツ事業の発足のきっかけや経緯はどのようなものですか？

(回答) 2015年頃から商店街の集客としてeスポーツを使ったイベントを行っていましたが、2018年にeスポーツ連合が発足し、その地方支部として選ばれたのが事業化のきっかけです。

(質問) 協力者、連携機関(地域行政、業界団体、地元企業等)の獲得方法は何ですか?

(回答) 以前に岡山政経塾で地域や政治について学んだり、衆議院議員の秘書を務めたりした経歴があり、政財界にネットワークを持っていたことと、その後も地域から日本を良くしていこうという気持ちは変わらず、一貫して地域活動をしていることで、ご賛同いただけているというのはあると思います。協力者の獲得でもう一つ重要なのは、しっかりとしたガバナンスを作るということです。岡山では、地域のキーマンとなる方を組織に迎え、地域振興をしていくという意思統一のもと活動しています。会員企業の獲得という点では、発足時に地域で信頼のある企業8社に幹事企業として参加していただき、懇意にしている企業5社に会員企業として参加していただきました。そうした土台があったため、信頼が信頼を呼び、現在のような広がりができたと思っています。

(質問) 地域でeスポーツ事業を展開する上での課題は何ですか?

(回答) 一つは都市部の資本を持った企業が地方に参入しているという問題です。岡山ではまだそういったことは起きていませんが、他の地方支部からそういった話は入ってきています。もう一つは、地方では大規模なイベントの開催が難しいという点です。地方ではスポンサーとなる企業の規模も限られていますし、開催する場所やネットワークインフラも整っていない状況です。この辺りは今後の課題だと思っています。

■地域でeスポーツに取り組む上で必要なマインドや能力等について

(質問) これまでの経験を踏まえて、役立った知識・スキル等は何ですか?

(回答) 一番大切なのはコミュニケーション能力です。会員企業を募るにしても、eスポーツを社会的に広めていくにも、一般的な社会常識や礼儀を持っていないと難しいと思います。また、事業として地域の方々に共感していただくには、eスポーツを使って地域社会にどう貢献していくのかという経営理念や哲学をしっかり持っていることが重要だと思っています。

(質問) 地域でeスポーツ事業を推進する上で重要なマインドセットは何ですか?

(回答) 人との繋がりを大事にするということだと思います。地域を尊重し、感謝の心を持って自分から中に入っていく、eスポーツを通してコミュニケーションをとっていくんだという気持ちが大事だと思います。

(質問) 地域でeスポーツ事業を推進するために求められる具体的な能力等がありますか?

(回答) 経営能力と企画力が必要です。先を見て、どうやってeスポーツをビジネス化していくのか、またそれをどうやって形にしていくのかという能力は絶対に必要になってきます。ただ、やっぱり一番大切なのはコミュニケーション能力ですね。どんなにいい絵を描いても、それを企業や自治体の方に伝えることができなければ意味がないですから。

■地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと考えている社会人へのアドバイス

(質問) 地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと思われている社会人に対して、アドバイスがあればお願い致します。

(回答) まずは何のためにやるのかという軸をしっかり作って欲しいですね。ただeスポーツのイベントをやりたいというのであれば、都心でやったほうが企業や人も多いです。地方でやるというのであれば、eスポーツでどう地域に貢献していけるのかという明確な意思とミッションを持って入っていかないと、多分続けられないんじゃないかと思います。

3.3.3. 一般社団法人静岡県 e スポーツ連合

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	9 年
業界でのご実績	静岡県内での e スポーツ大会、イベントの開催など

○企業情報

企業名	一般社団法人静岡県 e スポーツ連合
主な活動場所	静岡県
主な事業内容	e スポーツのイベント制作・運営など
参考 URL	https://jesu-shizuoka.com/

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) イベント制作を中心に、e スポーツに関連する依頼を請け負っています。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 代表理事と事務局員と自分の 3 名になります。

(質問) e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 個人としては 2015 年から e スポーツ事業に携わってきましたが、任意団体として e スポーツ連合静岡支部が立ち上がったのが 2019 年の 1 月、一般社団法人となったのが 2020 年の 7 月になります。

■e スポーツと地歩創生に関する経営理念について

(質問) 地方で e スポーツを事業として取り組む理由は何ですか？

(回答) 私自身がデジタルカードゲームの『ハースストーン』のプレイヤーなこともあり、その楽しさを地域の人たちにも知ってもらいたいというところから始まりました。事業としては、e スポーツの認知度を高めることで、産業として関わっていただける方を増やしていくということと、それによって e スポーツが盛り上がることで、県外に流出する若者の定着率を上げていくことなどになります。

(質問) 社会的・経済的な目標とビジョンは何ですか？

(回答) 社会的には、地域での e スポーツの認知度を上げていくとともに、ゲームを使用した地域・社会貢献を果たしていくことが目標になります。例として、現在の活動の中では、

高齢者の方が社会との繋がりを持ち続けるために、e スポーツを使用した交流会を開催しています。経済的には、一般社団法人ということもあり、活動していくための資金調達を持続していくということが目標になります。現段階では、地方でのイベント規模を拡大していくというようなことは、集客や予算の面からも難しいと考えています。

(質問) 地域への思いや、地域活性化と e スポーツについての考えを教えてください。

(回答) 地域への思いという点では、やはり認知度が上がり、大会や配信などに興味を持つ人が増えていってほしいという気持ちがあります。e スポーツによる地域活性化という点では、今後静岡からも大会で優勝する選手やチームが出てくると思います。その選手やチームが静岡の人に認知され、応援されるような環境になれば、それが地域の一体感を生み、活性化にも繋がるのだと思います。

■e スポーツ事業の概要について

(質問) 地域での e スポーツ事業の目的と規模は何ですか？

(回答) 目的は地域に e スポーツを根付かせることです。イベントの規模は、一番大きいものだと単日で 1,050 人、2 番目のもので単日 740 人に参加していただきました。逆にシニア向けの交流会などは、少ないと 8 人くらいの時もあります。去年は、上にあげた大きいイベントも含め、小中規模なイベントを 20 回程度、シニア向けの交流会などを 60 回程度行っています。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品、主要な顧客層は何ですか？

(回答) 現在は、7 割が 60 歳以上のシニアに向けた体験・交流会などの開催になります。内容は、各市町にある行政の福祉拠点や、地域のコミュニティセンターへ機材を持ち込み、実際にゲームを体験してもらいながら、e スポーツがどういったものかという説明を行っています。使用するタイトルは主に太鼓の達人になります。今後はより多くの方に利用していただくため、インターネットを取り入れた開催も構想にありますが、施設のセキュリティや回線インフラなどの問題があるため、現在はそれに取り組んでいる段階です。残りの 3 割は、企業、行政機関から受託した、商業施設や商工会議所などでの e スポーツイベントの開催や、企業同士の交流会のサポートなど、e スポーツに関連する様々なサービスを提供しています。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) 一般社団法人の会員企業からの会費と、受託したイベントの制作・運営費になります。

(質問) 現在の e スポーツ事業の発足のきっかけや経緯はどのようなものですか？

(回答) e スポーツ連合が地方に支部を設立するというタイミングで、当時デジタルカードゲームのプレイヤーとして、大会に参加したり、イベントなども開催したりしていた私に、一緒にやってみないかとお声がけいただいたのがきっかけです。

(質問) 協力者、連携機関（地域行政、業界団体、地元企業等）の獲得方法は何ですか？

(回答) 初めはロータリークラブやライオンズクラブのような場所に顔を出し、地域企業や地域のキーマンの方々にご挨拶して活動の趣旨を説明し、ご協力いただける会員企業を増やすことで土台を築きました。その後一般社団法人化してからは、信頼できる団体として認めていただき、地域の行政機関からも依頼が来るようになりました。例えば A 市から随意契約でイベントを受託して行くと、他の B 市や C 町からも同じようなスキームでお願いしたいと依頼が来るようになり、提携先が広がっていきました。また、行政からの仕事を受託することで、それなら信頼できる団体なのだ地域企業からも声がかかるようになり、今のようないい循環のサークルが生まれました。

(質問) 地域で e スポーツ事業を展開する上での課題は何ですか？

(回答) 都市部に比べ、1 回のイベントに対する金額が少ないということや、やはりまだ「e スポーツといってもゲームだよ」という考えの方が多いということもあります。また、FPS などのキリングゲームといわれるタイトルや格闘ゲームは、「戦争を想起させる」「暴力的思考を助長させる」などの理由で、商業施設や行政施設でのイベントでは使用 NG になってしまうことがあるという問題もあります。これは担当者によって変わってくるのですが、まだ人によって意識レベルに差があるため、e スポーツをより知っていただくことが必要だと感じています。

■地域で e スポーツに取り組む上で必要なマインドや能力等について

(質問) これまでの経験を踏まえて、役立った知識・スキル等は何ですか？

(回答) ゲームに対する知識や愛情というのは大前提にあります。そのうえで、知識ということでは、ゲームに関連するアニメなどのカルチャーの知識、SNS などで流行しているネットミームの知識などは、イベントに幅を持たせるために必要だと思っています。スキルという面では、自分の考えていることを相手に伝える会話能力が大事です。もう一つは、自分で興味を持ったゲームやスポーツのイベントに参加してきたという経験が役に立っています。現在、イベントを運営していくなかでの基本的な事柄は、その時に学んだことです。

(質問) 地域で e スポーツ事業を推進する上で重要なマインドセットは何ですか？

(回答) ゲームが好きであるということが前提として、参加者に楽しんでもらうという気持ちが大前提だと考えています。そのために、参加者を不快にさせないよう会場をきれいに保つ、孤立した人が出ないように声掛けをする、レギュレーションをしっかりと作るなどを心がけ

ています。

(質問)地域でeスポーツ事業を推進するために求められる具体的な能力等がありますか？

(回答) イベントを運営する能力と、ゲームに対する知識です。イベント運営ということでは、ルールの設定やその後の運営も含め、その設計図になる企画書を作る力と、それを相手に提案する能力が特に大事だと思います。

■地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと考えている社会人へのアドバイス

(質問) 地方地域で e スポーツに係る活動を始めたいと思われている社会人に対して、アドバイスがあればお願い致します。

(回答) まずは是非、地元で行われている e スポーツイベントを見に行ってみてほしいですね。コミュニティ作りという点では、自分がやっていたり興味があるゲームがあれば、オフラインの交流会やディスコードに参加したりして、プレイヤーとのつながりを築いていくのが大事だと思います。イベントを作るには、まずそれを体感するのが重要ですし、人とのつながりから新たな知見や、広がりが得られるのだと思います。

3.3.4. 一般社団法人山形県 e スポーツ連合

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	11 年
業界でのご実績	EVO Japan2023 サイドトーナメント開催など

○企業情報

企業名	一般社団法人山形県 e スポーツ連合
主な活動場所	山形県
主な事業内容	e スポーツイベントの企画・制作・運営
参考 URL	https://yesu.jp/

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) e スポーツイベントの企画・制作・運営が中心となっています。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 全体では 50 人ほどいて、それぞれ業務ごとの委託契約になっています。山形県在住者が 4 割、県外在住者が 6 割程度です。

(質問) e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 2013 年から、月 1 回くらいの頻度で「ゲームミーティング」という、みんなで集まってゲームをやるようなイベントを開催していました。その後、2019 年 1 月に山形県 e スポーツ連合を立ち上げました。

■e スポーツと地方創生に関する経営理念について

(質問) 地方で e スポーツを事業として取り組む理由は何ですか？

(回答) 根本にはゲームが好きであることがあります。初めはゲームが好きで集まっていただけなのですが、それが集客につながるようになり、町の企業や商店街振興と連携を始め、現在に至っています。また、地方に住んでいると人口流出・減少の問題を強く感じるので、その問題に対して e スポーツで何かしたいと思って取り組んでいます。

(質問) 社会的・経済的な目標とビジョンは何ですか？

(回答) 社会的な部分では、e スポーツを含んだデジタル機器を活用した「ICT エデュテイメント/ライフハブ構想」という言葉を掲げ、交流人口・関係人口を増加させて、地域振興

や人材育成、新規事業の創出、雇用創出、定住人口増加につなげたいと思っています。具体的には、イベントで人を集め、その中で関係性が生まれていくことで地域振興や人材育成を進め、そこから新たな事業を立ち上げ、それによって定住人口を増やすということになります。新規事業として何をしていくかというところも、ICTを活用し、地方にいても仕事ができるという状況を作っていきたいと考えています。経済的な部分では、今はイベント事業がメインで依頼先の企業頼りなので、その点もICTやeスポーツを利用し、国内だけではなく、海外も視野に入れたビジネスを広げることで、継続性を高めたいと思っています。

(質問) 地域への思いや、地域活性化とeスポーツについての考えを教えてください。

(回答) やはり地域へは恩返しをしたいという思いがあります。地方では関東の都市部の盛り上がりから1~2年遅れて流れてくる印象があって、山形にもやっとeスポーツの盛り上がりが入ってきているところです。この流れを止めずに「ICTエデュテイメント/ライフハブ構想」として活用して、地域活性化に繋がりたいですね。また、地方では10代20代と40代50代などの世代間の交流があまりにもない状況なので、eスポーツを活用してうまく繋がりを作ることで地域活性ができればとも考えています。

■eスポーツ事業の概要について

(質問) 地域でのeスポーツ事業の目的と規模は何ですか？

(回答) 今は国体の文化プログラムとして「全国都道府県eスポーツ選手権」のグランツーリスモの北日本エリア主幹としてやらせてもらっていて、それを核にして東北や北日本という規模感で活動しています。最近では関東方面の企業やプレイヤーから一緒にイベントをやりたいという打診ももらうようになりました。人数としては、小さいものでは30人規模、大きいものだと3日間で3万5000人来場したEVO Japanのサイドトーナメントを主催して、100人くらいの選手が参加してくれました。

(質問) 提供しているeスポーツサービスや製品、主要な顧客層は何ですか？

(回答) eスポーツコンテンツを通じたイベント企画・運営の受託、オンラインでのプログラミングの授業などをやっています。細かいところでは、営業代行やデータ入力など、幅広い依頼を受けています。顧客は東日本エリアの自治体や企業、eスポーツチーム、選手がいます。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) イベントを受託することで、自治体や企業から制作費をいただいています。また、私たちはクリエイターチームがありますので、動画編集やVTuberの制作、デジタルポスターや楽曲制作など個別の案件として受注することもあります。

(質問) 現在の e スポーツ事業の発足のきっかけや経緯はどのようなものですか？

(回答) 「ゲームミーティング」という、ゲームを中心としてコスプレなどサブカルを楽しむイベントを実施して、みんなで集まって楽しんだりしながら地域のもを食べたりお金を落とそうという活動をやっていました。それが地域活動として広がっていく中で、e スポーツ連合立ち上げの際に、一緒にやってみないかと声をかけていただいたのがきっかけです。

(質問) 協力者、連携機関（地域行政、業界団体、地元企業等）の獲得方法は何ですか？

(回答) 最初は地元のお店や企業など、私自身が持っていた繋がりを使って協力者を得ていました。それからイベントなどを実施していく中で認知も広がっていったのか、幅広くお声がけしていただけるようになっていきました。やはり地方で活動をする際には、人との関係性というものが大事になってきますね。知っていただく機会というところでは地元メディアに取り上げてもらったのも大きかったです。そういった活動を続ける中で、2022～2023年頃から地域行政などの自治体からも声をかけていただけるようになってきました。

(質問) 地域で e スポーツ事業を展開する上での課題は何ですか？

(回答) 大きな課題は人材育成とマネタイズです。e スポーツイベントを開くとなると多少の専門知識も必要になってくるので、大規模なものになると人手が足りないというのが問題となっています。あと、その地域で自治体や親御さんを含めてどこまで e スポーツを理解しているか、という課題もあります。山形では小学校の先生から「子供がフォートナイトばかりやってしまう。親御さん向けに連合で説明会をやってくれないか」という問い合わせもありました。

■地域で e スポーツに取り組む上で必要なマインドや能力等について

(質問) これまでの経験を踏まえて、役立った知識・スキル等は何ですか？

(回答) 企業誘致の営業や事務、接客業をやっていたことがあるので、その時の外部折衝などの経験やスキル、コミュニケーション能力は役に立っている気がします。そのほかには一般的な PC スキルと、Photoshop などクリエイティブ系ソフトが扱えるスキルは重要なと思います。

(質問) 地域で e スポーツ事業を推進する上で重要なマインドセットは何ですか？

(回答) 楽観主義であることは重要だと思います。地方は e スポーツに理解がないので、悲しいことを言われたり、時には誹謗中傷みたいな言われ方をされたりすることもあるんです。そこで楽観主義的なマインドでないと、傷ついて「もうやめたい」となって、継続できなくなってしまうのかなと思います。自分たちも楽しみつつ取り組めるのがいいですよ。

(質問)地域でeスポーツ事業を推進するために求められる具体的な能力等がありますか？

(回答) 実行力が重要だと思います。地方ではeスポーツのイベントも少ないので、eスポーツがどんなものかわからない人が多くいます。そういった環境でeスポーツ事業を推進するためには、まず自分たちでイベントや体験会をやって見せることが必要になります。その一歩を踏み出すために、実行力が大切です。

■地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと考えている社会人へのアドバイス

(質問) 地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと思われている社会人に対して、アドバイスがあればお願い致します。

(回答)「思ったら行動を起こしてみる」が大切です。もし困ったらよほど遠くない限りお手伝いにも行けるので、楽しみながら一緒にやりましょう。

3.3.5. 株式会社御所坊

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	7年
業界でのご実績	eスポーツ観戦 BAR「BAR DE GOZAR」の運営

○企業情報

企業名	株式会社御所坊
主な活動場所	兵庫県
主な事業内容	旅館業
参考 URL	https://goshoboh.com/

《回答内容》

(質問) 業種は何ですか？

(回答) 旅館業。有馬温泉の中に旅館が3軒と、旅館以外の宿泊施設運営が3件あります。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 全体では80数名くらいです。eスポーツの関連する人員は専属では3人+2人くらいのアルバイトが入っています。

(質問) eスポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 2017年に立ち上げの話があって、2018年からeスポーツを観戦できるスポーツバーとして「BAR DE GOZAR」をオープンしました。今は有馬温泉を拠点としたeスポーツチーム、eスポーツのトレーニングができる施設の運営もやっています。

■eスポーツと地方創生に関する経営理念について

(質問) 地方でeスポーツを事業として取り組む理由は何ですか？

(回答) 観光業は地域の文化や歴史、産業を活用してお客様に提供していくのが基本ですが、それを使い続けていくと飽きられてしまうため、新しいコンテンツを作っていく必要があると考えています。その中で、eスポーツという新たに興味の湧くコンテンツを組み込んでいくことで、将来に向けて種になるだろうと考えました。

(質問) 社会的・経済的な目標とビジョンは何ですか？

(回答) 観光業として考えた場合、最終的にはお客様がそれを目的として宿泊や観光に繋げてくれるようになればいいと思っています。社会的な部分で言うと、eスポーツ自体を1つの地域の文化にしていきたいと考えています。そうすることで、今後日本で大会がある時な

どに「e スポーツなら有馬でやるのがいいんじゃないか」という話が出てくるようになれば、蒔いたタネが実ったと考えられるかなと思っています。

(質問) 地域への思いや、地域活性化と e スポーツについての考えを教えてください。

(回答) 地域における e スポーツは、地域の産業や地元の人に支えられるようなツールでなければならないと思います。観光業の観点で言えば、1つの観光のツールになるような e スポーツである必要があるということです。例えば、有馬温泉にある六甲山がヒルクライムのサイクリストたちの聖地なので、そういったサイクリストたちが楽しめる e スポーツとしての自転車 (e サイクル) という展開ができる。単純に人気のゲームを取り入れるだけではなくて、地域に根付くような e スポーツのコンテンツを作っていく、それを活用する必要があるのでと思っています。

■e スポーツ事業の概要について

(質問) 地域での e スポーツ事業の目的と規模は何ですか？

(回答) 私どもは観光業で、オフラインで人が集まって観光も楽しめるようなプラン作りが得意分野であることもあって、規模感としては参加者 100 人に満たないようなところなんです。これくらいの規模感なら参加した人たちが宿泊したり食事したりできる場所を提供することができます。ここから先は、さらに規模を大きくしていき、大型観光ホテルなどと連携をとっていくことも可能ではあると思いますが、そこを第一に考えてしまうと、地域にお金が落ちにくい仕組みになっていってしまうので、どちらかと言えば地域全体の消費につながるものにしていきたいと考えています。一社で何かをやって儲けるというよりも、複数の地域の企業が受益できるような仕組みに繋がっていきたいと考えています。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品、主要な顧客層は何ですか？

(回答) e スポーツチームの場合は、e スポーツに興味がある事業者さん自治体や団体が、e スポーツのイベントを開催したいという時に、運営チームの一員としてサポートをし、その運営費をいただくというのが主な活動となります。もう一つは、弊社施設内に e スポーツ観戦バーをオープンしています。こちらは e スポーツに対するネガティブなイメージを払拭するという目的で、店内で大会など選手が頑張っている様子を流しています。顧客層は、一般の観光客の方が多く、e スポーツ目当てのお客さんは現状では 5% くらいじゃないかと思っています。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) e スポーツのチームについては、イベント作りに参加することでの運営費と、まだ多くはないですがスポンサーからの協賛ということになります。また、プレイヤーたちが動くことで得られる収益は、プレイヤーたちに還元しています。企業として、e スポーツチー

ム事業で採算をとることにはあまり期待していません。本業としての宿泊業でお客様が増えたり、チームが活動したりすることで有馬温泉のPRにつながっていることを重視しています。eスポーツバーに関しては、通常の飲食店のビジネスとして同じような収益形態となっています。

(質問) 現在のeスポーツ事業の発足のきっかけや経緯はどのようなものですか？

(回答) やはり自分自身がゲームに興味があったというところがスタートになりますが、大義名分としては「雇用満足度を上げるために取り組んでいる」としています。旅館業や宿泊業というのは、離職率が高い職種だと思っています。「拘束時間の長さ」などが大きな要因になっていると思うのですが、「世間の休日に働く必要がある」というのも大きな問題です。ワークライフバランスを重要視する若者にとって、休日に働く必要がある旅館業は趣味のイベントに参加しにくい、という状況になってしまいます。そこに、eスポーツを取り込むことで、若者が休日に楽しんでいるゲームなどのカルチャーに近いところで仕事ができるという環境を作ればと考えています。eスポーツチームについては、温泉地には閑散期があるので、そういったタイミングで他の温泉地やサービス業の人たちと交流大会を実施したいと思い、他の温泉地のeスポーツチーム結成を促す意味もあってスタートしました。

(質問) 協力者、連携機関（地域行政、業界団体、地元企業等）の獲得方法は何ですか？

(回答) 2018年に入ってすぐに有馬温泉湯桶杯を実施したことで、先駆者としてご認識いただけた人たちからお声がけをもらっているのだと思っています。NTT西日本さんは立ち上げたばかりの兵庫県eスポーツ連合にもご加入いただいています。また、神戸市の市議会議員さんとは、観光業をやっている関係で以前から繋がりがあったので、兵庫県eスポーツ連合の会長に就任していただいたりしています。神戸電子専門学校さん、神戸工業さん、ヒューマンアカデミーさんなどの学校の方とも連携が進んでいます。昨年からは兵庫県の知事が「eスポーツを活用していきたい」と明言いただいて、策定委員会に出席させていただいたり、実証事業のご協力をしたりしています。

(質問) 地域でeスポーツ事業を展開する上での課題は何ですか？

(回答) 人を集めることの難しさがあると思います。地方でeスポーツに取り組む意味として、多くの人をその地域に呼びたいという目的があって、そのためにはオフラインで開催することを考えなければなりません。ですが、今のメジャーなジャンルであるシューティング系のゲームはオンラインでプレイすることが多いため、人を集めるのが難しいです。最終的には世界大会を日本で開催することで、お客さんを世界から呼び込むという形を作るのがベストだと思っています。そのためには日本のタイトルが世界的に盛り上がっていくことが必要になってくるので、日本のゲーム会社と一緒に協力していく環境づくりが必要だと考えています。

■地域でeスポーツに取り組む上で必要なマインドや能力等について

(質問) これまでの経験を踏まえて、役立った知識・スキル等は何ですか？

(回答) 1つだけの専門性を持って突き進むよりは、複数の専門性を持っていることに強みを感じられることがあります。また、観光業をやっていると、公共交通機関やネットエージェントとの繋がりががありますので、大会を実施する時には、プラン作りがやりやすいという部分もあります。

(質問) 地域でeスポーツ事業を推進する上で重要なマインドセットは何ですか？

(回答) eスポーツというのはあくまでも物事をつなぐツールであるということだと思えます。イベントを開催するのでも、1回人を集めて終わりというのではなく、地元の産業や地元の人たちとつながるような展開にすることで、継続可能な形になっていくのだと考えています。

(質問) 地域でeスポーツ事業を推進するために求められる具体的な能力等がありますか？

(回答) eスポーツ事業を始めたいという段階での話であれば、スポンサーを集める能力と、ゲームに対しての理解が深ければ、スタートラインには立てると思えます。ただ、スタートしてからは、継続して取り組めるのかという点にシフトして行って、通常のビジネスとほぼ変わりません。継続的にお客さんを集めるためには広報宣伝能力の高さが重要になりますし、その先にはスポンサーにメリットを返せるかどうかという、実務的な能力も大事になると思えます。

■地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと考えている社会人へのアドバイス

(質問) 地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと思われている社会人に対して、アドバイスがあればお願い致します。

(回答) eスポーツ自体がブルーオーシャンだと言われていた時期はもう過ぎていて、今からやりたいというのであれば、明確にそれが収益事業になると思ってやらないほうがいい、というのが一番のアドバイスだと思います。あとは、ゲームメーカーさんのIPを使わせてもらっている立場なので、そういった方々とのパイプ作りをしっかりとやるのが大切かなと思います。

3.3.6. ヤルキマントッキーズ株式会社

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	5年
業界でのご実績	ストリートファイターリーグ参戦など

○企業情報

企業名	ヤルキマントッキーズ株式会社
主な活動場所	広島県
主な事業内容	コンテンツ開発 プロゲーミングチーム運営
参考 URL	https://www.facebook.com/meganemonoya/?locale=ja_JP

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) エンターテインメントコンテンツの開発 プロゲーミングチームの運営

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 全体では 10 名、e スポーツに関連する仕事を担当するのは私を含めて 3 名です。

(質問) e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 2018 年後半から 2019 年頭にかけてです。

■e スポーツと地方創生に関する経営理念について

(質問) 地方で e スポーツを事業として取り組む理由は何ですか？

(回答) もともとは東京でチーム運営をしていましたが、コロナ禍を機に東京である必要がないと思い、広島に拠点を移しました。その後色々調べているうちに、地方での活動に可能性があるんじゃないかと気づき、今に至っています。

(質問) 社会的・経済的な目標とビジョンは何ですか？

(回答) プロゲーミングチームとして、広島や中国地方の方達に応援される存在になっているというのが目標になります。経済的には、応援してくれる方を増やしていき、その中でスポンサー企業を獲得したり、ファンクラブやグッズ販売など toC からのマネタイズをしたりしていくのが目標となります。そこから発展して、放映権のようなものが出てくればプラスアルファになるでしょうし、付随するマネタイズを見つけていく動きになっていくと思います。

(質問) 地域への思いや、地域活性化と e スポーツについての考えを教えてください。

(回答) 県民性としてスポーツなどを応援する文化が根強いので、広島カープやサンフレッチェ広島のように、地域の生活の一部のような存在になることを目指しています。チームが活躍し、地域の方がそれを応援することで自分の仕事を頑張る活力を得る、というところにつなげていってもらおう。そうすることができれば、間接的に地域活性化になっていくと考えています。

■e スポーツ事業の概要について

(質問) 地域での e スポーツ事業の目的と規模は何ですか？

(回答) 東京で活動していた頃から、オフラインでプレイヤーや観戦客が集まる大会・イベントが盛り上がり始めたのですが、それが広島でも成立するようになってきたというのがあります。以前は広島でそういったイベントをやるといっても、人が集まるイメージができないという反応でした。現在はチームの試合を配信で観戦するだけのパブリックビューイングイベントにも人が集まってくれるようになったので、0 が 1 に変わったという意味で規模感が大きくなっていると感じていますし、それは今後も伸びていくと考えています。集客人数でいうと、現在は 1 回のイベントで 100 人程度の方に参加いただいています。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品、主要な顧客層は何ですか？

(回答) e スポーツチームとしては、大会参加（ストリートファイター公式リーグ SFL など）や、ファン向けのイベント参加など。また、中国四国地方でのイベントや大会の受託・制作・運営、大会・イベント開催のコンサルティング業務などがあります。顧客層は、toC のチームを応援してくれる方、toB のそうしたファンの方に向けてアプローチをしたい企業や地方自治体になります。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) e スポーツチームは、スポンサー協賛、選手の配信収入、メディア出演料、アパレルなどのグッズ販売になります。イベント制作では、業務委託料になります。

(質問) 現在の e スポーツ事業の発足のきっかけや経緯はどのようなものですか？

(回答) 私はずっとゲーム業界で働いているため、業務上、世界大会で優勝するくらいゲームを極めた人をたくさん見てきましたが、それだけ極めても、「いつまでゲームをやっているの?」と言われながらゲームを辞めて、普通に就職するケースがほとんどでした。ゲームを作る側として、そうした状況に対して常に疑問を持っていましたし、「ゲームが上手いことに価値がある世の中になってほしい」、「上手いことに価値があるゲームを作ってい

かなければいけない」と思うようになりました。そうした思いから、ゲームが上手い人たちと一緒に何かやりたいと考え、チームを始めたのが経緯になります。

(質問) 協力者、連携機関（地域行政、業界団体、地元企業等）の獲得方法は何ですか？

(回答) 行政機関、拠点の東広島市や県内の企業、出身高校の卒業生などと協力、連携しています。協力企業の獲得ということでは、地元出身ということで、出身高校の人間から協力企業を紹介してもらうということはありませんでした。行政機関とのつながりは、行政側が企業誘致のために東京在住の広島出身者を探していたというのがまずあります。そういったときに、広島の行政で働く人間と SNS でつながっていたので、そこから広がっていったというのがあります。

(質問) 地域で e スポーツ事業を展開する上での課題は何ですか？

(回答) e スポーツチームや活動に対して一定数の興味は持っていたのですが、東京などに比べるとやはりまだ少ないと感じています。地元で e スポーツチームがあるということを知ってもらう機会がないんですよね。例えば年配の方なんかは You Tube も見ないですし、そこをどうやって打破していくかが今後の課題です。ただ、最近地元で e スポーツの話をするというときは、50 代以上のゲームに触れてこなかった世代の方が多いんです。そういったところで、少しずつ興味を持ってはもらえているのかなというところではあります。

■地域で e スポーツに取り組む上で必要なマインドや能力等について

(質問) これまでの経験を踏まえて、役立った知識・スキル等は何ですか？

(回答) これまでゲーム開発に携わり、開発チームの運営をしてきたので、それがプログラミングチーム運営のピボットになっています。また、ゲーム開発側の視点を持っているので、e スポーツを盛り上げようとしている他の事業者に対して、問題を共有したり手助けしたりできるということがあります。

(質問) 地域で e スポーツ事業を推進する上で重要なマインドセットは何ですか？

(回答) 事業を推進していく上で、相手に何も興味がない、もしくはマイナスのイメージを持っている中で話をしなければいけないことが出てくるので、折れない心は大事だと思いますね。自分も最初に広島へ戻ったときは「胡散臭い奴が来た」と嫌われていたので、そこで折れずに、「頑張っているから応援してやるか」と転換していけるようなマインドセットが必要になってくると思います。

(質問) 地域で e スポーツ事業を推進するために求められる具体的な能力等がありますか？

(回答) 能力ではないかもしれませんが、その土地の出身かどうかは地方では重要になってきます。同じことをするにしても、出身者の私であれば「東京から新しいことを持ち帰ってくれた」となりますが、外の間人だと「あいつはなんだ」となってしまう。地方の間関係ではそうしたことが往々にして起こるので、そういった意味で、出身であるというバックボーンはキーになると思います。また、相手の役に立つことを愚直に give していくということも大事だと思っています。相手にとって何が必要かを自分で考え、それを give することで相手に喜んでもらい、それをフィードバックしてさらに次のものを give する。そうしていく中で、take してくれる人が現れるのを待つということを私はやり続けてきました。

■地方地域で e スポーツに係る活動を始めたいと考えている社会人へのアドバイス

(質問) 地方地域で e スポーツに係る活動を始めたいと思われている社会人に対して、アドバイスがあればお願い致します。

(回答) とにかく e スポーツで何かやりたいというのであれば、イベントの業務委託など、需要があってマネタイズしやすいものから始めるのがいいと思います。e スポーツを使ってやりたいことがあると地方に行くのであれば、すぐに仕事にはならないので、まずは経済的な態勢を整えることが大事だと思います。

3.3.7. 株式会社ネクスト・ワン

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	5年
業界でのご実績	eスポーツ大会「NINJA CUP」開催など

○企業情報

企業名	株式会社ネクスト・ワン
主な活動場所	三重県
主な事業内容	トレーディングカードゲームを主にした小売業・卸売業
参考 URL	https://nextone-iga.co.jp/

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) トレーディングカードゲームを主にした小売業・卸売業です。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 約 200 名です。

(質問) eスポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 2019 年から e スポーツ事業に取り組み始めました。2020 年 6 月には、三重県 e スポーツ連合を弊社ともう 2 団体と一緒に組成しました。弊社の中で正式に事業部として活動を始めたのが 2021 年 1 月からです。

■eスポーツと地方創生に関する経営理念について

(質問) 地方で e スポーツを事業として取り組む理由は何ですか？

(回答) もともと弊社ではゲームソフトなども扱っていてゲームメーカーとのお付き合いもあった中で、「これから e スポーツってすごくいいよ」という話を聞きました。弊社の直営店展開をしている三重県の中で、まだ e スポーツが知られていない状況があったので、先駆ける的な、三重県に e スポーツという新しい文化を作っていく意味で、取り組んでいます。

(質問) 社会的・経済的な目標とビジョンは何ですか？

(回答) 社会的意味合いでは、教育や介護福祉、地域企業での取り組みなど、e スポーツはさまざまな方向性での貢献性が高いですし、三重県の中で何らかの形で e スポーツに関

わっていくという文化づくりをやっていきたいと考えています。経済的な意味合いでは、eスポーツは1つの産業として大きくなっていていっているところがありますので、1つの事業として会社の中で貢献できるようなものにしていきたい、それくらいの事業規模を作ってやっていけるようになるのが目標です。

(質問) 地域への思いや、地域活性化とeスポーツについての考えを教えてください。

(回答) 三重県は県民が一体となって盛り上がるような、活力につながる要素がないなと思っています。例えば、私の出身地である広島県であれば、プロ野球チームのカープがありますが、これが広島県民の生活に浸透している共通ワードになっています。三重県にはそういったものがないように感じています。eスポーツは年齢や性別、国籍なども関係なく平等に楽しめるという、ほかにない特性がありますので、三重県が一体となるベースにできればと思っています。

■eスポーツ事業の概要について

(質問) 地域でのeスポーツ事業の目的と規模は何ですか？

(回答) eスポーツを三重県の中で文化として浸透させていくにあたって、必要な場所づくり、機会づくりを行いながら根付かせていきたいと思っています。三重県と言えばeスポーツでつながっている、と言えるようなところまで浸透させるのが目的です。具体的には、市の体育館にeスポーツを楽しめる常設の施設を用意する取り組みを始めていて、そこでイベントや高齢者に向けての健康ゲーム講座などを定期的に行っていく場を作っています。こういった場を地域ごとに作って、コミュニティを増やしていきながら、どこかで全体が大きくなるようなイベントに繋げていきたいなと思っています。人数でいうと、小学生向けであれば地域の小学校の子たちが100人レベルで集まれるようなもの、高齢者向けであれば10人、20人という人数が集まるようなイメージです。

(質問) 提供しているeスポーツサービスや製品、主要な顧客層は何ですか？

(回答) 毎月、NINJA CUPというeスポーツ大会を開催しています。小学生大会、オフラインでの「ぶよぶよ」の大会、オンライン大会、この3つを順番に3カ月で1順するような形で行っています。三重県eスポーツ連合と連携した活動としては、各地域の自治体や商工会議所などから、全世代・全年齢を対象としたeスポーツの体験会やセミナー、大会、お祭りの催し物の1つなどとしての相談をしていただくことが増えてきています。こうした相談窓口のほか、実際の企画・運営を手掛けていて、この活動がメインになっています。そのほか、高齢者施設や病院などからも声をかけていただくこともありまして、軽度の認知症の方を対象にした実験プログラムに協力したりもしています。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) 松阪市や名張市の商工会議所でやった企業対抗戦は多少なり手残りがあったってビジネスとして成り立ったという形になっています。これは受託した制作費や、参加企業さんからの参加費や地域企業からのスポンサー協賛などをもとに運営したものでした。ただ、e スポーツで収益になった事例はほとんどありません。

(質問) 現在の e スポーツ事業の発足のきっかけや経緯はどのようなものですか？

(回答) 日本 e スポーツ連合を構成しているゲームメーカーさんが e スポーツに積極的な動きをして舵を取られている中で、そのメーカーさんとお付き合いがありましたので、そこから「ネクスト・ワンさんも協力してくれませんか」というアプローチがあったのが始まりです。2021 年に三重県での国体が開催されるのに合わせて、国体の文化プログラムとして全国都道府県対抗 e スポーツ選手権が行われるので、これを弊社で主催してやりませんか、というお話もいただき、本格的に取り組むこととなりました。ただ、弊社だけでは三重県全体として動いていくには弱い部分がありましたので、三重県内で e スポーツに関わっているほかの 2 団体と一緒に三重県 e スポーツ連合としての活動が始まりました。この流れで弊社の中にも e スポーツの専属事業部を立ち上げてやっていく意思決定がされました。

(質問) 協力者、連携機関（地域行政、業界団体、地元企業等）の獲得方法は何ですか？

(回答) 弊社が名張市という地域でやっていたので、その地域でもともと持っていた繋がりと、地域のケーブルテレビ局や FM 局などメディアの協力体制が大きかったです。三重トヨペットさんが e モータースポーツチームを持っていらっしゃって、そこは手伝ったり手伝ってもらったり、長くやってきています。行政では名張市が地元ということもあって、協力してもらっています。名張市は 2024 年が市政施行 70 周年記念ということもあって、企業対抗戦も 70 周年記念という冠をつけていただいて実施いたしました。また、この 3 年ほどは三重県と何か協力してやれないかということで、アプローチをしています。こうした協力機関は、三重県 e スポーツ連合に所属している人間がもともと持っている繋がりを活用している形です。

(質問) 地域で e スポーツ事業を展開する上での課題は何ですか？

(回答) 民間の活動としてボランティア的に続けていくのも限度があるので、各地域の自治体の支援は不可欠だと痛感しています。市の協力のもとに、教育委員会やスポーツ協会などの理解も得ることができるようになっていくと、活動がしやすいんです。例えば小学生大会を行う告知 1 つにしても、教育委員会の協力があれば全小学校にチラシを配らせてもらうことができます。また、その地域に e スポーツのコミュニティがあると一緒にやれることもあるので、それがどうかにか左右されるのも大きな課題ですね。

■地域でeスポーツに取り組む上で必要なマインドや能力等について

(質問) これまでの経験を踏まえて、役立った知識・スキル等は何ですか？

(回答) eスポーツを問わず、外部折衝などのビジネスマン的な感覚で必要なスキルはあったほうがいいと思います。また、今の弊社でのeスポーツ事業は、地域に根ざした活動で、文化として浸透させていくという部分が主になっていますので、大会での配信や機材などの専門知識よりもまず、地道に粘り強くやっていくスタンスが大切かなと思っています。私は前職で高齢者福祉に関わる仕事をやっていたのですが、そこからeスポーツが高齢者の方たちに良いものだと思わせていく上で、前職の目線でお話したり考えたりできているのがよかったかなと思っています。

(質問) 地域でeスポーツ事業を推進する上で重要なマインドセットは何ですか？

(回答) やはり粘り強くやらなければいけない、というのはハッキリ言えますね。子供たちが元気になるとか、若者が三重県内で就職を希望するとか、地域の中でいつまでも健康に過ごしていけるとか、そういった1つの手段として活用していく、という思いを持って取り組むことが大切だと思います。

(質問) 地域でeスポーツ事業を推進するために求められる具体的な能力等がありますか？

(回答) 今の時点で、こんなスキルが必要とか、そういう部分はないと思っています。ただ、私は前職で新規事業を立ち上げる業務をやっていたので、それは能力として生きているかもしれません。新規事業を始めるときは、こちらの利益ばかり話をしては何も通らないので、相手と「客観的にお互いがどうプラスになるのか」という観点を意識していくようにしているのですが、それが外部との折衝力として効果があったのかなと思います。

■地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと考えている社会人へのアドバイス

(質問) 地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと思われている社会人に対して、アドバイスがあればお願い致します。

(回答) 自分の関わっている地域の中で、コミュニティづくりからやってみるのがいいかなと思います。そういった活動をやっていると、ほかに同じような活動をしているところと繋がるきっかけにもなりますし、それがeスポーツを線をつないでいくことになっていくんですね。それが後々、キャリアにもつながっていくと思います。もう1つ、eスポーツで何かをやりたいのであれば、YouTubeやSNSなどでその人自身をブランディングしていくのもありだと思います。これはビジネスとしてお金を集めやすいという点では繋がりがやすいのかなと思います。

3.3.8. 株式会社 LANNER

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	6年
業界でのご実績	LAN らん♪群馬 in ISOBE の企画運営など

○企業情報

企業名	株式会社 LANNER
主な活動場所	群馬県
主な事業内容	イベント制作、情報広告など
参考 URL	

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) 大きな分類でくくるとサービス業になります。なかでも情報広告の取り扱いと、イベントの受託制作がメインとなっています。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 現在は私も含め、取締役が2名となっております。

(質問) e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 事業として LANNER を設立したのは 2023 年 12 月 8 日になります。e スポーツとの関わりということでは、2019 年に日本 e スポーツ連合の群馬県支部が立ち上がり、そちらにも参加させていただいています。

■e スポーツと地方創生に関する経営理念について

(質問) 地方で e スポーツを事業として取り組む理由は何ですか？

(回答) 事業立ち上げ以前は上毛新聞に在籍し、イベント事業などもやらせていただいていたのですが、e スポーツという若い人たちが中心となって動かしているカルチャーから、新しい世界の一端が見えるのではという思いで始めました。

(質問) 社会的・経済的な目標とビジョンは何ですか？

(回答) 地方は情報の伝達が都市部より遅いということもあり、e スポーツに対する認知度もまだまだ低いのが現状です。まずはゲームプレイヤーのみでなく、社会的に e スポーツの認知度を高めていくというのが目的となっています。経済的には、今すぐ大きく売り

上げを伸ばしていくというのは難しいと感じているので、現在の活動の収益化も含め、自走していけることを目標としています。

(質問) 地域への思いや、地域活性化と e スポーツについての考えを教えてください。

(回答) 群馬県には温泉などの観光資源や特産品、災害が少なく過ごしやすい風土、都心とはまた違った、人情味のある地域の人々の人間性など、素晴らしいものがあると感じています。そういったものと e スポーツを組み合わせることで、群馬県ならではのオリジナリティがあるものが生まれ、それが地域活性化にもつながっていくのだと思います。

■e スポーツ事業の概要について

(質問) 地域での e スポーツ事業の目的と規模は何ですか？

(回答) 一般社団法人群馬県 e スポーツ連合の活動では、人と人を繋ぐ地域のハブになるという目標を掲げているのですが、私どもの株式会社 LANNER でも、「LAN」として、地域のネットワークを繋げるような役割を担えればと考えています。これまでに行ったイベントの規模としては、磯部温泉での LAN パーティーに 3 日間で延べ 600 人が参加していただき、富岡市でのシニア向けイベントでは、65 歳以上の方だけで 183 人に参加していただきました。

(質問) 提供している e スポーツサービスや製品、主要な顧客層は何ですか？

(回答) e スポーツイベントの企画・運営、一般社団法人群馬県 e スポーツ連合の事務局運営、セミナーでの講演などになります。主な顧客層は、民間企業、社団法人、地方自治体になります。具体例として、富岡市から受託したシニア向けイベントでは、公民館 11 箇所を 2 回ずつ、計 22 回、太鼓の達人とグランツーリスモを使った体験イベントを開催しました。その際は、唾液や脈拍、サーモなどのデータも取り、e スポーツをすることが高齢者にどのように影響するかの評価まで行っています。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) 企業や地方自治体から受託した、e スポーツイベントの企画・運営による制作費がメインとなっています。

(質問) 現在の e スポーツ事業の発足のきっかけや経緯はどのようなものですか？

(回答) 上毛新聞在籍時から e スポーツ事業の担当をしていたのですが、新聞社の中で新しいことについて判断するとなると、稟議書を回して色々な方の判断を待たなければいけないなど、小回りがきかないというところがあったため、それならば自分たちの現場判断で物事が進められるようにと、新しく会社を立ち上げることになりました。

(質問) 協力者、連携機関（地域行政、業界団体、地元企業等）の獲得方法は何ですか？

(回答) 群馬県 e スポーツ連合の事務局は引き続き継続していますので、そこを通しての行政や業界団体とのつながりというのが大きいです。群馬県 e スポーツ連合での協力機関の獲得としては、上毛新聞在籍時に営業活動も担当していたので、e スポーツに興味があったり親和性が高い企業や団体に提案をしたりすることで、賛同いただいたという経緯があります。

(質問) 地域で e スポーツ事業を展開する上での課題は何ですか？

(回答) ゲームネイティブ世代以降では e スポーツというものが当たり前になっていると思いますが、それより上の世代の方に理解をしていただくのに思ったよりも時間がかかっていると感じています。イベント運営という点からは、集客の難しさがあります。若者の数が都市部に比べて少ないということや、e スポーツにはタイトルがたくさんあり、プレイヤーのレベルもそれぞれなので、細分化してしまい、カジュアルに e スポーツを楽しむというイベントに人を集める難しさというのを感じています。

■地域で e スポーツに取り組む上で必要なマインドや能力等について

(質問) これまでの経験を踏まえて、役立った知識・スキル等は何ですか？

(回答) イベントなどを企画する能力と、それをディレクションする能力、資金集めの営業力、人脈など、広告代理店で培ってきたものが役に立っています。

(質問) 地域で e スポーツ事業を推進する上で重要なマインドセットは何ですか？

(回答) 一番大事にしているのは相手をリスペクトするということです。従来の地方型のイベントというと、企業が提供したものを地域の人を楽しむという図式のものが多かったのですが、e スポーツでは、選手やプレイヤー、参加者も対等に、一緒にイベントを作り上げていくものだと思うんです。特に地方ではパワーバランスのようなものがあったりしますが、若い人からも対等に意見を求めたり、教をを請うことができるということに大事にしています。

(質問) 地域で e スポーツ事業を推進するために求められる具体的な能力等がありますか？

(回答) 地方ではオフラインのイベントも多いため、当たり前のことですが、相手に楽しんでもらい、気持ちよく帰っていただくという、人との対応力が大事だと思います。あとは、どこかでやっていたものをスケールダウンして持ち込むというのではなく、0 から 1 を創り出す企画力というのも重要だと思います。

■地方地域で e スポーツに係る活動を始めたいと考えている社会人へのアドバイス

(質問) 地方地域で e スポーツに係る活動を始めたいと思われている社会人に対して、アドバイスがあればお願い致します。

(回答) まずはゲームに触れたり、e スポーツイベントに足を運んでみてもらったりして、ゲームが広げる世界の面白さを実感として持ってほしいです。ビジネスという以前に、自分が携わる世界のことを愛せないと事業化するのは難しいと思っているので、e スポーツが持つ楽しさや面白さをしっかりと体感して、それを仕事につなげてもらいたいですね。

3.3.9. 株式会社ひぐち

《調査対象プロフィール》

○回答情報

業界経験年数	5年
業界でのご実績	浜んまち e スポーツ夏祭り 2022 開催など

○企業情報

企業名	株式会社ひぐち
主な活動場所	長崎県
主な事業内容	小売業 イベント・大会の制作・運営
参考 URL	https://nagasaki-workstyle.com/company/detail.php?id=78

《回答内容》

■企業情報について

(質問) 業種は何ですか？

(回答) 本体である株式会社ひぐちでは、遊技場、飲食業など。その営業部である遊 ing では、トレカ事業、TSUTAYA のフランチャイズによるレンタル事業などを行なっています。

(質問) 従業員数は何人ですか？

(回答) 社員数は本体が 1500 名、遊 ing 部門では 24 名となっています。この中で e スポーツに関連する事業を行うのは、事務局で 4 名、運営部隊で 5 名となっています。

(質問) e スポーツ事業を始めたのはいつですか？

(回答) 以前からゲーム販売事業を展開していましたが、そこから e スポーツを切り出して事業化したのが 2018 年の 12 月になります。

■e スポーツと地方創生に関する経営理念について

(質問) 地方で e スポーツを事業として取り組む理由は何ですか？

(回答) 事業としては、今後の e スポーツ市場拡大を期待した中での先行投資ということになりますが、事業化をしていく上で産官学連携が必要だと考え、一般社団法人長崎県 e スポーツ連合を株式会社ひぐちと一般社団法人長崎県サッカー協会が主体となり立ち上げました。その中の運営部分を遊 ing が行うという形になっています。活動趣旨としては、長崎県における e スポーツの普及・発展及び振興を通して県民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指し、これを持って経済社会の発展に寄与することを目的とする。大きく言えば、e スポーツを契機とした地方創生となっています。

(質問) 社会的・経済的な目標とビジョンは何ですか？

(回答) 主たる活動領域を「教育」「健康」「福祉」「経済」とし、それぞれの領域において基礎自治体(市町村)や団体(商店連合会など)の抱える課題をeスポーツにより解決及び解決のきっかけとする事で地域に「若者を定着させる事」を最終目標としています。

(質問) 地域への思いや、地域活性化とeスポーツについての考えを教えてください。

(回答) 長崎県はそのほとんどの地域で「少子高齢化」「若者流出」の影響が大きく、生産年齢人口(15~64歳)の減少により、雇用・担い手不足などによる産業停滞により地盤沈下が激しい状況です。eスポーツを通じた関係市人口の創出、デジタル人材創出、地元産業や企業への就職などにつなげる事、高齢者の認知症予防対策や生きがいづくり、婚活などの活動を通して地域活性化への糸口としたいと考えています。

■eスポーツ事業の概要について

(質問) 地域でのeスポーツ事業の目的と規模は何ですか？

(回答) eスポーツを契機とした地域活性化、地域課題解決による地方創生をしていく中で、そうした活動を事業化していくという目的があります。事業規模としては、2022年度で教育分野15回、経済分野6回、健康分野3回、福祉分野1回、各分野合わせ25回のイベントを開催・協力してきました。例として、浜町商店街でのeスポーツ体験では、1回目で延べ486名、2回目で延べ721名の方に参加していただきました。活動範囲としては、離島などまだ行けていない所もありますが、長崎県全域に対応しております。

(質問) 提供しているeスポーツサービスや製品、主要な顧客層は何ですか？

(回答) イベント(体験会など)や大会の運営、eスポーツについてのセミナー・講演会の開催などがあります。製品としては、ゲーミングPCと関連したデバイス、ゲーミングチェアなどの関連商品の販売を行っています。イベント・大会の依頼は、商店街連合会や、長崎県eスポーツ連合の会員企業からが主となっています。

(質問) 事業の収益モデルは何ですか？

(回答) イベント・大会運営やセミナー・講演会の事業依頼費、eスポーツ関連製品の販売による売り上げとなっています。

(質問) 現在のeスポーツ事業の発足のきっかけや経緯はどのようなものですか？

(回答) 新規事業開拓に取り組む中でeスポーツ事業を知るきっかけとなり、重ねてeスポーツに取り組んでいるJeSUの関係者との交流がきっかけで始まりました。

(質問) 協力者、連携機関（地域行政、業界団体、地元企業等）の獲得方法は何ですか？

(回答) 各市町によってeスポーツに対応する窓口が変わってきますが、各自治体の地方創生推進室、総務部防災課、スポーツ振興課などと連携させていただいています。また、産官学連携として、長崎県eスポーツ連合の理事構成の中に長崎県サッカー協会の専務理事や、県議会議員、顧問として参議院議員の方をお迎えしています。獲得方法は営業活動です。とにかくアポイントを取り、我々の構想内容をお伝えすることで、ご協力をお願いしてきました。

(質問) 地域でeスポーツ事業を展開する上での課題は何ですか？

(回答) まず一つは、行政からの支援や、関係の部分があります。県内でもまだ連携ができていない市町がありますし、eスポーツに対応する窓口の一括化、包括関係の提携や、eスポーツ事業の予算化といったところが課題となっています。特に教育分野では、県立高校と連携を進めようというときに、管轄が県庁になってくるため、まだゲームに対するネガティブなイメージが強く、なかなかご理解がいただけないという課題もあります。次に、地元企業の関心がまだ薄いということがあります。こちらは、今後もeスポーツ普及を務め、会員企業の獲得を目指していきたいと考えています。最後に、個人、コミュニティレベルで、プレイヤー人口を拡大していくということが課題となっています。

■地域でeスポーツに取り組む上で必要なマインドや能力等について

(質問) これまでの経験を踏まえて、役立った知識・スキル等は何ですか？

(回答) これまではtoCがメインの事業形態であったため、企業や行政を相手にするtoBの事業に参画するにあたり、まったく新しいスキルが必要でした。そういったところで、営業力というのは非常に大事だと考えています。また、イベント・大会に関する運営や機材などの知識があります。小売業をやっていた点からは、eスポーツ関連のIPホルダーとのお付き合いや知識があったということはありません。

(質問) 地域でeスポーツ事業を推進する上で重要なマインドセットは何ですか？

(回答) 自社だけではなく、産官学共同で進めるということと、自分たちの利益だけではなく、地域全体の価値を高め、利益を生むということを最大目的とするということになると思います。

(質問) 地域でeスポーツ事業を推進するために求められる具体的な能力等がありますか？

(回答) 営業能力、イベント・大会では企画力、管理進行能力、機材知識なども含めた運営能力が必要になります。

■地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと考えている社会人へのアドバイス

(質問) 地方地域でeスポーツに係る活動を始めたいと思われている社会人に対して、アドバイスがあればお願い致します。

(回答) まず、ゲームが好きというのは当たり前のこととして、社会人としての一般常識は身につけていて欲しいです。また、eスポーツの国内市場規模はまだまだ小さいため、中長期的な取り組みになるという理解ですね。今すぐ経済的に大きなリターンがあるといったことは期待しないほうが良いと思います。ただ、eスポーツによる地域課題の解決に対して期待している方は多いので、やりがいは本当にあると思います。

3.4. ヒアリング調査結果

一般社団法人日本 e スポーツ連合（日本の e スポーツ振興を目的として設置されている業界団体）の各都道府県支部のうち、特に活動が活発で豊富な実績を有する支部やその運営母体企業が有力であると考え、協力を要請したところ 9 件の協力を得た。e スポーツでの地域活性化に関する具体的な取組みや実態、課題、必要なスキルやマインドについて質問を行い、地域活性化への貢献する e スポーツ人材が学習すべきスキル、マインドなどに関する分析を行った。

今回ヒアリングを実施した協力機関の成り立ちは 2 通りある。1 つは、もともと e スポーツを好んでいて事業を起こしたというパターンである。もう 1 つは、地域活性化の 1 つの手法として e スポーツを活用しているパターンである。いずれのパターンでも、地方地域で e スポーツ事業を展開する上では、地域の強みや特性を活かして、地域に貢献するという方針を採っている。具体的な目標としては、地域からの若者の流出防止や、地域コミュニティの形成、地域産業の活性化などが挙げられている。組織としては比較的小規模で活動している企業等が多いが、展開されている e スポーツ関連事業については、e スポーツイベントの実施が主であり、地域のコミュニティ形成を目的とした小中規模のイベントから、地域への観光客の呼び込みなどを目的とした数千人規模を動員する大規模イベントまで様々である。実施にあたっては行政や地域企業等との連携が積極的に行われていることが伺える。課題としては共通的にマネタイズの困難性や、地域での理解の醸成が挙げられた。都市部とは異なり、対象となる若者の母数が少ないこと、高齢化率が高く理解を得ることが難しいことなどが原因として挙げられている。これらの課題については、現在は行政との連携強化や、公的資金の積極的な活用によって解決している例が見受けられた。求められるスキルとしては、地域の企業や行政と連携し、地域住民と繋がりを作っていく必要があることから、コミュニケーション力の重要性が強調されている。また、柔軟性と創造性の重要性も指摘されている。地方における e スポーツ事業の成功には、地域固有の特性やリソースを理解し、それを活用した事業モデルを開発する能力が重要とされている。その他、イベントに関する知識や地元出身者としてのアイデンティティ、新しい試みへの積極性、否定的な意見に負けない心、実行力などが挙げられている。

これらの調査結果から、e スポーツの専門性はもちろんのこと、地域への理解や、地域でビジネスを創出していくためのコンピテンシーの重要性を改めて確認することができた。また e スポーツ産業は現時点においてはあくまで発展途上であり、マネタイズの課題は無視できない。本事業に留まらず、業界団体との連携のもと、課題解決に向けて検討を深めていくと共に、このような現状と e スポーツの意義への理解を広げていく取組みが不可欠であることを改めて確認できた。

4. e スポーツイベント実地検証

本プログラムの開発にあたり、教材開発や講座運用のための情報収集のため、モデル地域を1つ選定し、地域活性化に資するeスポーツイベントをモデル的に企画・実施することを構想した。モデル地域としては今年度強固な連携体制を構築できた宮崎県を対象として選定し、特に宮崎県初のeスポーツ施設である「MSG eSports Stadium」を設置してeスポーツ人材育成に取り組んでいる宮崎情報ビジネス医療専門学校との連携のもと、実施計画の具体化を進めた。しかし遺憾ながら、受講者募集などの準備期間の不足により、今年度事業内での実施は断念した。ただしこの検討を踏まえ、今年度内では後述の第3回実施委員会を「MSG eSports Stadium」にて開催し、宮崎県の企業・団体・行政をはじめとした構成機関を対象に、当該施設や専門学校でのeスポーツ人材育成の取り組み等の紹介も行き、次年度の実証講座等の活動に向けてビジョンの具体化に取り組んだ。

もう1か月程度の余裕があれば十分実施できただけに残念である。本活動については次年度以降の活動の中で、実証講座の中にその要素を盛り込むなどの実施方策を改めて検討し、効率的・効果的な事業推進に努める。

図表 4-1 学校法人宮崎総合学院 MSG eSports Stadium



【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、特に地方において e スポーツと関わりの深い 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 スポーツ人材を養成するための教育プログラムを検討する。その学習内容設計のため、e スポーツ関連企業へのヒアリング調査の分析結果や有識者の議論などを参考に、各分野の e スポーツ人材に必要なスキルや具体的な仕事の内容・作業工程等を整理する。

今年度は次年度以降の検討に向けて、各分野の e スポーツ人材スキルの情報を収集・整理することで、検討の基礎資料を整備することを目標とした。

1.2. 職業事例情報の収集

今年度は社会人向けの分野別の e スポーツ人材スキル定義書の開発に向けて、IT・コンテンツ、ビジネス、医療福祉分野の 3 分野に関わる職業の仕事内容や必要なスキル等を紹介した各分野 10 件、計 30 件の情報を収集・整理した。対象とした主な職業・仕事は次の通りである。本情報収集のレポートは巻末資料に掲載している。

IT・コンテンツ分野では、エンジニアやテクニカルディレクターなどの技術職や、オペレーターやキャスターなど、e スポーツ専門職がある。これらの仕事では、それぞれの業務の専門性だけでなく、e スポーツならではの知識やスキルが必要である。また、e スポーツイベントに依存する仕事が多く、e スポーツイベントの特性やプロセスなどへの理解の重要性も高い。医療福祉分野では、デバイス開発等の一部の特殊な仕事では e スポーツへの深い理解が必要な一方、多くは作業療法士や就労支援員等の普段の仕事に e スポーツの要素が付加される形態である。したがって、e スポーツやゲームに関する深い知識は必要であるものの重要性としては必ずしも高くなく、むしろ高齢者や障がい者向けのイベントの企画・運用や参加者へのサポートなどの知識が重要であると考えられる。ビジネス分野も e スポーツイベントの企画運営に係る仕事を中心であることから、e スポーツイベントへの理解は必須である。加えて、プロデューサーや営業、広報といった職業では、各職業の一般的な専門スキル（プロジェクトマネジメント、コミュニケーション力、プレゼンテーション力、マーケティングなど）が業務遂行の上で不可欠である。

これらの情報と、ヒアリングの調査結果や議論の結果を合わせて、次年度以降には各分野のスキルの体系化を進めていく。

図表 1-1 情報収集した職業・仕事

- | |
|---|
| <p>① IT・コンテンツ分野</p> <ul style="list-style-type: none">・ eスポーツオブザーバー（ゲーム内カメラマン）・ eスポーツライター・ エンジニア（eスポーツ関連ソフトウェア開発等）・ キャスター・MC・ テクニカルディレクター <p>② 医療福祉分野</p> <ul style="list-style-type: none">・ eスポーツ公認指導員・ eスポーツ児童支援員・児童指導員・ デバイス開発（障がい者向けゲームデバイス開発等）・ 健康ゲーム指導士・ 作業療法士（eスポーツを軸にした作業療法）・ 就労支援員（eスポーツを軸にした就労支援） <p>③ ビジネス分野</p> <ul style="list-style-type: none">・ eスポーツ大会運営プロデューサー・ディレクター・ 営業（eスポーツチームのスポンサー獲得営業等）・ コンサルティング・ マーケティング・ 音響・照明・ 広報 |
|---|

2. カリキュラム・シラバス

2.1. 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・シラバスを開発する。今年度は上述の調査や議論等の結果を受けて、下記のカリキュラム素案について議論を行った。

本カリキュラムは学習時間 70 時間程度で構成されている。学習領域は「e スポーツイベント企画運営 PBL」、「分野別 e スポーツ専門スキル」、「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。このうち、特に「e スポーツイベント企画運営 PBL」（30 時間程度予定）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。ヒアリング調査結果等から明らかなように、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・運営スキルや経験、現場感などは、どの分野・業務でも共通的に必要であると考えられる。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、中核に位置付ける。一方、他の科目（計 40 時間程度予定）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ている。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する。

図表 2-1 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	本プログラムでは「 e スポーツイベント企画運営 PBL 」の学習を中核として位置付ける。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。 実践的に e スポーツイベントの企画運営する際に必要となる知識やスキル等については、e ラーニングで学習を行う。特に本プログラム

	<p>では、e スポーツを活用した地方創生の取組みの事例学習を行う「地方創生×e スポーツ」や、e スポーツビジネスの事例等の学習を行う「ビジネス×e スポーツ」、受講者の所属する企業の分野にあわせたe スポーツ専門スキルを学習する「分野別 e スポーツ専門スキル」の領域の学習を行う。学習者は他の受講者と連携してe スポーツイベント企画運営 PBL の学習を進めながら、自身に不足している知識・スキル等を分析・発見し、適宜 e ラーニング学習で補完して PBL 学習を進行する想定である。</p> <p>なお、ビジネス全般に関わる知識やコンピテンシーは、e スポーツイベント企画運営 PBL 学習を行う中で自然と醸成されるものであると考えるが、必要に応じて学習者が選択的に知識を補完し、より体系的な学習を行えるように、「ビジネスコンピテンシー」という科目を選択科目として設定し、外部の既存コンテンツを配置することで教育プログラムの完成度を高める。</p>
受講対象者	地方専門学校 of IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野課程の卒業生。および関連企業で働く社会人。
学習成果	学習者が所属する企業において、e スポーツ事業を推進する知識・スキル・マインド等をあわせ持ち、地域企業・団体・行政等を協働してe スポーツ事業を推進できる人材の養成を目標とする。
時間数	約 70 時間（必修 30 時間＋選択 40 時間を予定）

2.2. 社会人対象講座のカリキュラムに関する情報収集

今年度は上記のカリキュラムを検討するにあたっての基礎資料として、イベント開催、IT・コンテンツ、医療福祉、スタートアップの4つの領域について、社会人を対象としたセミナー・講座の事例 計 32 件の情報を収集し、開催形式や学習時間数、学習項目等を整理した。この調査結果をもとに科目設計や学習方法、学習内容、教育コンテンツの設計・開発を進めた。以下に収集した事例の一覧を示す。整理した資料は巻末資料に掲載している。

イベント開催に関する講座では、イベント企画の基本的な理解を深める内容のものはオンラインで実施されている場合が多く、現地で実施されている講座には、実際にイベント開催を行うような体験型の講座が多く見られた。こうした体験型の講座は比較的長時間の講座も多く、10 時間～20 時間程度の規模感のものも散見された。これらは本事業のカリキュラムコンセプトと類似点が多く、積極的に参考にしたい。IT・コンテンツに関する講座では、資格試験対策の講座を多数発見することができた。これらは数十時間規模の比較的長時間・長期間で構成されており、学習はオンデマンド型の講義映像の採用が多いようである。また生成 AI などのトレンドにキャッチアップするための講座も散見された。こちらのパターン

の場合は数時間程度の規模感で実施されている事例が多く、オンラインや会場でのリアルタイム講義の形態が採用されている。医療福祉に関する講座では、資格取得を目指す講座がほとんどであった。こうした講座はやはり、長時間・長期間に渡って実施されている。実施形態はオンラインや会場でのリアルタイム講義、講義映像によるオンデマンド講義、現地での実習など、学習内容によって使い分けがなされている。また e スポーツに関する講座やセミナーの例は国内ではあまり見受けられない中、高齢者向けに e スポーツを提供する人材を養成する講座 3 時間程度の講座を発見することができた。医療福祉領域での学習内容を検討する際には積極的に参考にしたい。スタートアップに関連した講座では、数時間程度の比較的短時間の講座が多い。実施形態としては会場またはオンラインでのリアルタイム講義の形態がほとんどで、実習・ワークなどの形態を取り入れた事例は見受けられなかった。

次年度以降、より具体的な科目の学習内容構成や実施形態を検討していく際には、これらの参考情報も積極的に活用し、社会人に受講しやすい形態を検討したい。

図表 2-2 社会人対象講座のカリキュラムに関する情報収集の事例一覧

<p>① イベント開催</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ JEVA イベントプロデューサー養成セミナー ・ 第 26 回イベント学会特別研究大会 ・ 令和 5 年度 M I C E グローバル人材育成講座（基礎） ・ イベント業務管理士資格試験対策セミナー ・ ニューノーマル時代のファンイベント企画・活用講座（オンデマンド配信） ・ ゼロから学ぶイベント企画マスターコース 企画からコピーライティングまで ・ 主催者育成セミナー(23 期) ・ これからオンラインイベントを企画するために知っておきたい！オンラインイベント担当者養成講座 ・ 東京芸術劇場プロフェッショナル人材養成研修 <p>② IT・コンテンツ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 令和 6 年春版：参考書の著者直伝！【応用情報技術者試験】講座 合格に必要な知識の徹底解説+過去問題解説 ・ 情報処理安全確保支援士 IT 初学者のための合格コース Web 通信 ・ 動画×生成 AI が導くクリエイティブの未来とは ・ AWS ソリューションアーキテクト-アソシエイト資格対策講座 ・ ビジネス向け AI 完全攻略セミナー ・ GAME CREATORS CONFERENCE '24 ・ AI ツールを活用し、新サービスの LP を 1 日で作る ChatGPT×Midjourney×STUDIO 実践講座

③ 医療福祉

- ・ 介護予防運動指導員 養成講座
- ・ 【2023年度】ケアマネ受験対策講座
- ・ メディカルドクターズクラーク講座
- ・ レクリエーション介護士2級
- ・ 旅行介助士研修
- ・ eスポーツセミナー&健康ゲーム指導士養成講座【ビジネスチャンスに！】

④ スタートアップ

- ・ 第2回三浦半島地域 実践型創業塾
- ・ 移住セミナー アーカイブ動画
- ・ 【オンライン開催】南東北3県（宮城・山形・福島）移住創業セミナー
- ・ 期間中いつでもご視聴可能！録画配信セミナー
- ・ 地域創生ベンチャーサミット2023
- ・ Zoomで学ぶ「オンライン創業塾2023」
- ・ わかやま創業スクール
- ・ 地域資源を活用したローカル・スタートアップ
- ・ 東大イントレプレナーズスクール 社内起業家養成カリキュラム
- ・ 地方創生スタートアップトレーニング「BBT-R」

3. PBL 教材

3.1. 概要

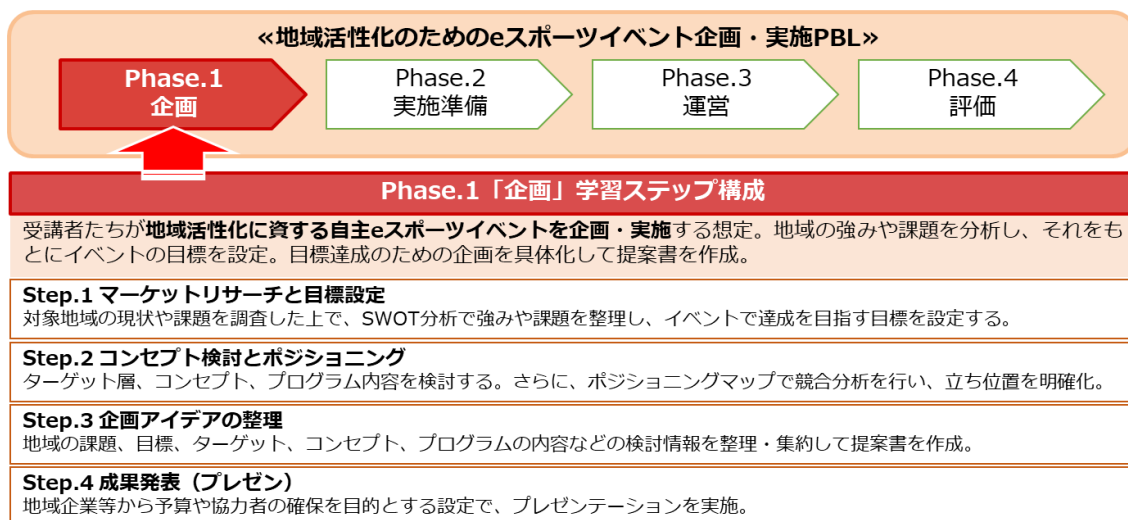
本事業で開発する教育プログラムでは、科目「e スポーツイベント企画運営 PBL」を中核として位置づける。この PBL 学習では受講者が中心となり、所属する企業等を巻き込みながら地方地域での e スポーツイベントを企画し、実際に検討した企画に沿って実施することを目指す。本事業ではこの学習を支援する目的で、e スポーツイベントの企画から実施までをガイドする PBL 教材の開発を実施する。今年度はこの教材の全体設計と部分的な開発に取り組んだ。

3.2. 構成

本教材は、「Phase.1 企画」「Phase.2 実施準備」「Phase.3 運営」「Phase.4 評価」の4つのフェーズで構成される。各フェーズで実際の e スポーツイベント企画・運営実務に準拠した演習課題が連続的に設定され、課題を解決していくことで、実務に準じた一連の流れを体験できる。今年度はこのうち、特に「Phase.1 企画」を具体化した。このフェーズでは、受講者たちが地域活性化に資する自主 e スポーツイベントを企画・実施する想定で、地域の強みや課題を分析し、それをもとにイベントの目標を設定する。その上で、目標達成のための企画を具体化して提案書を作成し、地域の企業等に対してプレゼンテーションを行うという流れである。教材はこの流れに準じて課題、ワークシート、参考情報、回答例、指導ガイドなどで構成されるパワーポイントスライドを作成した。

来年度はこの開発成果の評価と改訂とともに、「Phase.2 実施準備」「Phase.3 運営」「Phase.4 評価」を引き続き開発していく。

図表 3-1 PBL 教材の構成



以下に PBL 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 3-2 「e スポーツイベント企画・運営 PBL」教材イメージ

Step.1 マーケットリサーチと目標設定

課題

- イベント実施地域とする県・市の現状や抱えている課題の調査を行いましょう。
- またSWOT分析を活用して地域におけるeスポーツイベントの強みや弱みなどを整理しましょう。
- 調査・分析の結果をもとに、イベントの実施によって達成する目標を設定しましょう。

作業手順

- ① イベント実施地域とする県・市の現状や課題についてWeb検索等で調べ、情報を**ワークシート【1】**に整理しましょう。
- ② SWOT分析を行い、イベント実施地域とする県・市におけるeスポーツイベントの強みや弱み等を**ワークシート【2】**に整理しましょう。
- ③ 作成したワークシート【1】【2】をもとに、イベント実施で達成をねらう目標を**ワークシート【3】**に記載しましょう。

11

Step.2 ワークシート【4】

回答例

達成を目指す目標	宮崎県内の小中学生に地域への愛着心を育み、地域文化を通じた新たなコミュニティの形成を促進する。
コンセプト	ゲーム×宮崎文化体験
ターゲット層	宮崎県内の小中学生
イベント規模	40～70名程度
期待される効果	地域文化への理解と愛着の促進、年齢層を超えた地域コミュニティの形成
使用ゲームタイトル	スプラトゥーン3
実施項目と内容	<ul style="list-style-type: none"> ・小中学生がチームを組んで対戦するeスポーツ大会を実施し、コミュニケーションと協力を促すスプラトゥーンで競い合う。 ・小中学生がグループ・ペアを組み、宮崎県の伝統的な工芸品作りを行う地域文化ワークショップを実施する。

24

4. テキスト教材

4.1. 概要

今年度は、e スポーツビジネスの事例等の学習を行う科目「ビジネス×e スポーツ」や、e スポーツを活用した地方創生の取組みの事例学習を行う科目「地方創生×e スポーツ」の学習教材を整備することを目的として、まず2020年度文科省委託事業に開発した既存教材「e スポーツビジネステキスト教材」の活用可能性の評価を実施した。その結果、e スポーツビジネスやe スポーツでの地方創生に関するのオーバービューには十分活用できると判断された。一方、掲載されているデータや事例、将来展望などに関する記述を更新する必要がある。また、PBL学習のレディネスを補完するために、特にe スポーツイベントの企画・運営に関する知識等を学習できる要素の追加の必要性も認められた。

この評価を前提に、今年度は新規教材の開発と、既存教材のカスタマイズを実施し、計47スライドの講義資料を開発した。

4.2. 新規教材の開発

今年度プロトタイプ開発を実施したPBL教材の学習（「Phase.1 企画」）の前提知識の学習を目的として、「e スポーツのイベント企画の考え方」をテーマとした講義資料を開発した。e スポーツマーケティングの考え方や、様々な立場からのe スポーツイベントの考え方を解説しており、以下の6章で構成される。

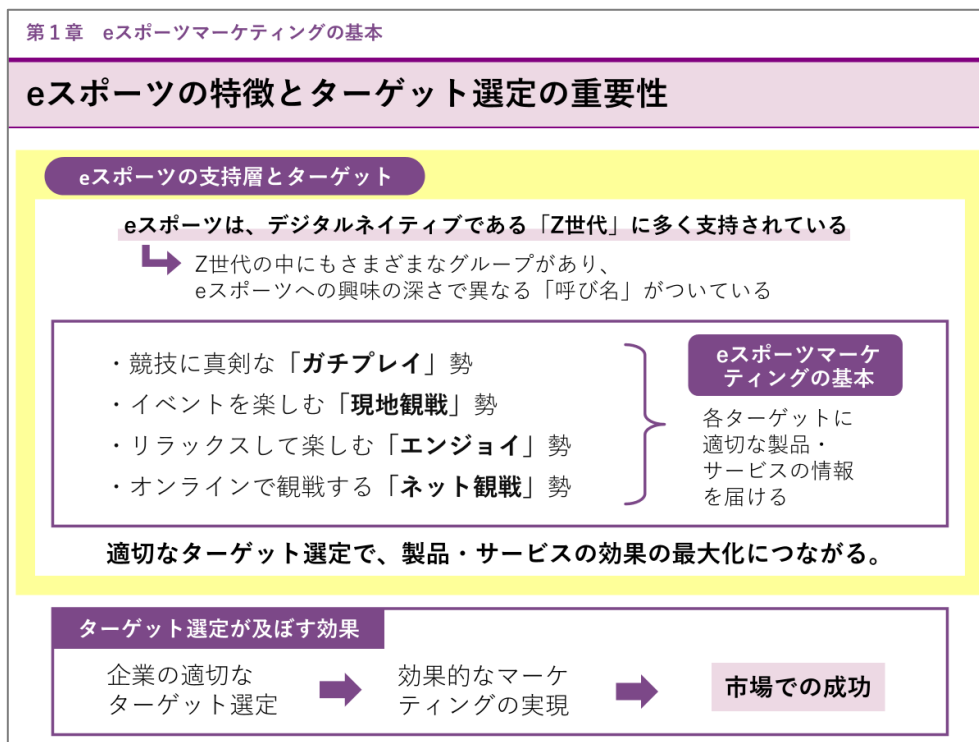
次年度以降はこれを足掛かりに、PBL学習「e スポーツイベント企画・実施 PBL」の進行に必要な知識等を学習できる新規教材群の検討を進めていく。

図表 4-1 講義資料「e スポーツの企画の考え方」の構成

第1章 e スポーツマーケティングの基本
第2章 地方行政におけるe スポーツの活用
第3章 企業におけるe スポーツ企画の展開
第4章 教育現場でのe スポーツ導入
第5章 e スポーツ施設の企画と運営
第6章 メディアにおけるe スポーツの展開

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 4-2 講義資料「eスポーツの企画の考え方」イメージ



4.3. 既存教材のカスタマイズ

2020 年度文科省委託事業に開発した既存教材「e スポーツビジネステキスト教材」のうち、掲載されているデータや事例、将来展望などに関する記述を、本事業内で更新・追記・再構成を実施することとした。

今年度は特に情報更新の優先度が高いと考えた「e スポーツの未来」に関する記述を追加・更新する作業を実施した。ここでは、メタバースやブロックチェーンなどの先端テクノロジーと e スポーツが融合し始めている事例などを紹介し、未来に向けての e スポーツビジネスの変化の兆しを解説している。

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 4-3 講義資料「e スポーツの企画の考え方」イメージ

eスポーツの未来	
eスポーツ（フォートナイト）とマーケティング①	
eスポーツを代表するゲーム「フォートナイト」	
<ul style="list-style-type: none">● 米「Epic Games」が2017年にリリース● 世界登録者数は「4億人」をこえるとも言われている● メタバース（仮想世界）とのかかわりも非常に深い <p>さまざまなコラボが行われている</p> <ul style="list-style-type: none">・ 仮想世界と現実世界をつなぐコラボを展開・ ナイキやコカ・コーラなどの大企業も参加・ 映画、音楽、アニメ業界なども加わっている	
具体的なコラボ例（アパレル）	
<ul style="list-style-type: none">● バレンシアガはアパレルメーカー● ゲーム用のデジタルファッションを制作● ゲーム世界とリアル世界の両方で販売 <p>画像(右)：フォートナイト×バレンシアガの服 出典：https://www.wvdjapan.com/articles/1261365</p>	

4.4. 既存教材の情報収集

来年度以降、科目「ビジネスコンピテンシー」で使用教材等を検討するにあたっての基礎資料を整備することを目的として、今年度、当該科目に関連する既存の書籍等の情報を収集した。新規事業開拓・起業、マーケティング、コンピテンシー（起業に関するもの）の3つの領域を対象とし、計31件の情報を整理した。以下に収集した既存教材情報の一覧を示す。

新規事業開拓・起業の領域では、基礎的な知識やノウハウを体系的に整理した書籍が多く

存在しており、一般性の高い内容については既存教材が十分活用できると考える。マーケティングの領域については、本事業のカリキュラムとの整合性を鑑み、地方ビジネスやイベントビジネスをターゲットとした書籍等の情報を収集した。一般的なマーケティングの知識等を体系化した書籍は多数存在するが、地方ビジネスやイベントビジネスに限定すると、その数は限られる。ただ、いずれも活用の可能性が高い既存書籍・映像等を発見できた。コンピテンシーの領域については、書籍が豊富に展開されているほか、YouTube 等の動画配信サイトでも経営者が出演するコンテンツも展開されている。一方で、自身の成功体験をもとに話が展開するものも見られるため、教材・参考書籍として活用する際は内容を精査の上で評価したい。

上記の通り、科目「ビジネスコンピテンシー」は既存の書籍等が十分に存在しており、活用できる可能性が高いことを確認できた。本講座において知識学習は講義映像での個人学習を想定するため、映像コンテンツ化や他の学習内容との整合性などについて、次年度以降に改めて評価を行う。

図表 4-4 既存教材の収集教材一覧

<p>① 新規事業開拓・起業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 新規事業を成功させる PMF の教科書 ・ 改訂版 地方起業の教科書 ・ 体験して学ぼう！金融・経済・起業金融クエスト ・ 改訂新版 超図解！新規事業立ち上げ入門 ・ 新規事業ワークブック ・ 新規事業の実践論 ・ 誰でも無理なく継続的にお客様が集まる 起業 1 年目の集客の教科書 ・ 資金調達力の強化書 ・ STARTUP(スタートアップ):アイデアから利益を生み出す組織マネジメント ・ エクセルで学ぶスタートアップ戦略&ファイナンス ・ 【新規事業開発の進め方】現役コンサルが解説！事業開発のプロセス・数値計画 <p>② マーケティング</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 地域創生マーケティング ・ 地域の課題を解決するクリエイティブディレクション術 ・ エリア・マーケティングの実際 ・ 地方でクリエイティブな仕事をする ・ マーケティングと SNS のミカター地方創生への処方箋 ・ ファンをはぐくみ事業を成長させる 「コミュニティ」づくりの教科書 ・ ローカルビジネスのための Web マーケティングが基礎から学べる本

- ・ アフターコロナ時代の うける イベントプロデュース
- ・ ゼロから学ぶイベント企画マスターコース
- ・ ゼロから学ぶイベントプランニング基礎コース

③ コンピテンシー

- ・ 起業は意志が 10 割
- ・ 起業の教科書 一次世代リーダーに求められる資質とスキル
- ・ 巻き込む力: 支援を勝ち取る起業ストーリーの作り方
- ・ 起業家の思考法 「別解力」で圧倒的成果を生む問題発見・解決・実践の技法
- ・ 共感起業大全
- ・ プロの課題設定力ー問題解決力より重要なビジネスリーダーのスキル
- ・アントレプレナーシップ教育教材『ひな社長の挑戦ー起業シミュレーション教材ー』
- ・アウトプット思考 1 の情報から 10 の答えを導き出すプロの技術
- ・ 成功する起業家は「居場所」を選ぶ 最速で事業を育てる環境をデザインする方法
- ・ 社内プレゼンの資料作成術【完全版】

5. eラーニングコンテンツ

5.1. 概要

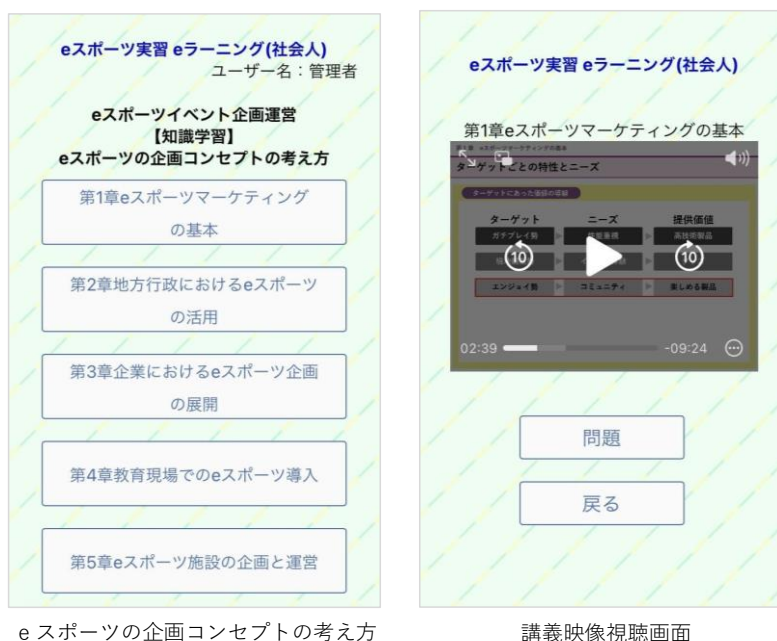
本事業で構築するカリキュラム構成科目のうち、「分野別 e スポーツ専門スキル」、「ビジネス×e スポーツ」、「地方創生×e スポーツ」、「ビジネスコンピテンシー」（計 40 時間程度予定）は知識学習中心である。これらは各受講者が持つ専門性や知識、経験によって学習の重要性が変動する。そこで、社会人の受講しやすさにも配慮して、これらの知識科目は選択科目に位置付け、任意に受講する形態を想定し、オンデマンド型の講義映像コンテンツでの個人学習を中心とする予定である。

今年度は、開発した講義資料をもとに、知識学習科目の個人学習を目的とする講義映像コンテンツと確認問題をプロトタイプ開発した。

5.2. 講義映像コンテンツ

講義映像コンテンツについては、前述の講義資料をもとに解説する構成で、計 7 本（各 5 ～10 分程度）を作成した。社会人向けのため比較的シンプルなコンテンツが適切と考え、講義資料（パワーポイント）をアニメーションで動かしながら音声で解説するコンテンツ形式を採用した。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。次年度はまずはこの開発成果の評価を実施し、社会人向けの適切なコンテンツ形式を検討した上で、引き続き開発を進めていく予定である。

図表 5-1 講義映像コンテンツ視聴画面



e スポーツの企画コンセプトの考え方

講義映像視聴画面

5.3. 確認問題 (CBT)

確認問題については、講義映像コンテンツで解説されている知識の理解度を確認する想定で、計 120 問を作成した。正誤判定問題で、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 5-2 確認問題 (CBT) 受験画面



6. WEBプラットフォーム

6.1. 概要

本事業では、社会人向けの講座として、講義映像コンテンツをオンデマンド配信して知識学習を行わせる要素を取り入れる。そこで本事業では、各種教育コンテンツを活用したeラーニング学習を行うことができるWEBプラットフォームを開発する。さらにこのWEBプラットフォームには関連企業やプログラム受講者等が参加するコミュニティを設置する。このコミュニティでは、学習交流や情報共有等の学習支援も然ることながら、コミュニティ上での共同プロジェクトの企画・運営や、所属企業間での事業連携・リソース共有なども視野に入れて活動する。このようなコミュニティを実効性のある形で運用するために、本プログラム内で実施するPBL学習などにおいて、近年、地方創生の取り組みで注目されている新しいプロジェクトの形態であるDAO（Decentralized Autonomous Organization）プロジェクトの採用を検討する予定である。

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ラーニング環境プロトタイプ開発と、DAO形式のコミュニティに関する情報収集を実施した。

6.2. eラーニング機能

今年度開発したeラーニング環境では、「社会人向けeスポーツ関連職業事例情報」と「eスポーツイベント企画運営」の知識学習・PBL学習用のテキスト教材・講義映像などを実装した。

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 6-1 eラーニング環境の画面イメージ



6.3. コミュニティ機能

DAO 形式のコミュニティに関する情報収集として、次年度以降に実際に DAO プロジェクトを実施するための環境整備を進めていくための基礎資料を整備した。インターネット上に公開されている既存の DAO プロジェクトの情報や、DAO を題材にした一般書籍等を参照して、情報を整理・集約する形で、下記の 9 項目で構成されるレポートを作成した。以下に本レポートの構成を示す。教材全体を巻末資料に掲載するので参照頂きたい。

DAO の運用環境としては、プロジェクトの過程でコミュニケーションを行うためのツールと、トークン発行・管理や投票作成・管理を行うための基盤構築プラットフォームが主に必要であることが明らかになった。コミュニケーションツールとしては、e スポーツ業界のデファクトスタンダードにもなっている「Discord」が一般的に活用されているため、次年度以降は「Discord」上に受講者や関係企業等が参加するコミュニティを設置・運用することを検討していきたい。

また基盤構築プラットフォームとしては利用事例が特に多い「Aragon」を活用する想定で、今年度に試用検証も実施した。この検討成果をもとに次年度以降、実際に環境整備を行った上で、実証講座等で運用検証を実施する計画である。

図表 6-2 DAO に関する調査レポート構成

DAO の基本概念、従来組織との違い
DAO を支えるテクノロジー
DAO の大まかな構築方法・手順
DAO を運用するコミュニケーションツール
DAO の基盤構築プラットフォーム
DAO の運用を補助する SNS ツール
DAO の構築・運用
に向けての検討事項
DAO の構築・運用を行う上での注意事項、課題等
参考資料・URL 等

巻末資料

1. 分野別 e スポーツ事業実態調査 予備調査	147
2. e スポーツ地方創生人材実態調査 予備調査.....	165
3. 職業事例情報詳細.....	187
4. カリキュラム事例情報詳細	197
5. PBL 教材	211
6. テキスト教材「e スポーツの企画の考え方」	231
7. テキスト教材「e スポーツの未来」	253
8. 確認問題.....	259
9. DAO に関する調査レポート	265

1. 分野別 e スポーツ事業実態調査 予備調査

分野別 e スポーツ事業実態調査 予備調査報告書

目次

【IT・コンテンツ分野】

No.01 スターズプロダクション株式会社.....2

No.02 株式会社ラップ.....4

No.03 株式会社 Hub.craft.....5

No.04 株式会社無日デジタル.....6

No.05 株式会社 ytv Nextry.....7

No.06 株式会社ブレーンズ・システム.....8

No.07 株式会社システムズ.....8

No.08 8hammer 株式会社.....10

No.09 株式会社 PCCS.....11

No.10 西尾レントオール株式会社.....13

No.11 合同会社 VLOO.....13

No.12 株式会社 JCG.....14

No.13 株式会社 NTP セブンス.....22

No.14 株式会社マウスコンピューター.....25

No.15 KDDI 株式会社.....26

No.16 日本テレビホールディングス株式会社.....29

【ビジネス分野】

No.01 株式会社 ASH WINDER.....30

No.02 Re.road 株式会社.....33

No.03 NGM 株式会社.....34

No.04 株式会社アザス.....36

No.05 アイントップス株式会社.....37

No.06 株式会社 ZORGE.....39

No.07 Blue Flare.....40

No.08 株式会社トリアナ.....41

No.09 e スポーツコミュニケーションズ株式会社.....43

No.10 株式会社創美社.....44

No.11 NPO 法人あおもり IT 活用サポートセンター.....46

No.12 TOPPAN ホールディングス株式会社.....46

No.13 ヒューマンホールディングス株式会社.....47

【医療・社会福祉分野】

No.01 有限会社ケア・プランニング.....49

No.02 ISR グループ.....50

No.03 医療法人友愛会.....52

No.04 株式会社 ディースピリット.....53

No.05 特定非営利活動法人 フローレンス (認定 NPO 法人 フローレンス).....54

No.06 テクノツール株式会社.....57

No.07 株式会社ワンライフ.....59

No.08 ハッピーブレイン株式会社.....60

No.09 株式会社 ePARA.....62

【IT・コンテンツ分野】

No.01 スターズプロダクション株式会社

企業名	スターズプロダクション株式会社
企業 HP	https://stapro.jp/
企業情報	<p>■業種 情報通信業、映像・音声・文字情報制作業</p> <p>■所在地 〒770-0831 徳島県徳島市寺島本町西1丁目5アミコ東館9階徳島市産業支援交流センター内</p> <p>■従業員数 6人</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 ・e スポーツ映像コンテンツ企画・撮影・編集 ・e スポーツ関連番組の企画、制作及び放送</p> <p>■事業の目的 “ローカル・ローカル・グローバル”を掲げ、より地域や個人に密着し、素晴らしいコンテンツを多数の視聴者に届けること (参考) https://stapro.jp/company/profile/</p> <p>■事業規模</p>

提供サービス・製品	<p>6人</p> <p>■e スポーツ映像コンテンツ企画・撮影・編集 専門スタッフによるサポート</p> <p>■e スポーツ関連番組の企画、制作及び放送 専門スタッフによるサポート</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■徳島 4K・VR 映画祭 e スポーツ中継が行われ、配信スタッフ担当 https://x.gd/6fs5z</p> <p>■ケーブルテレビ徳島 e スポーツ専門番組「e スポーツスタジアム」 配信技術担当 (ライブ配信管理・スイッチャー) https://x.gd/qQINE</p> <p>■文化の森 e スポーツデモンストレーション YouTube Live 配信 https://x.gd/z7Sb5j</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	<p>・映像制作 ・カメラ撮影&編集 ・テレビ放送 ・ラジオ放送 ・プロモーションビデオ制作 ・テレビCM ・イベント企画&運営 (参考) https://jobnavi-tokushima.jp/companies/1179.html</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■ジョブナビとくしま</p> <p><採用対象> ・徳島に興味のある方 ・徳島に移住を考えている方</p> <p><採用学科> ・学歴不問</p> <p><採用実績等> ・徳島在住者を積極的に採用</p>

<求める人材>	<p>・コミュニケーション能力が高く地域の方々に耳を傾けられるような方 ・制作意欲が高く、何事にも感性豊かに感じ取れる方 https://jobnavi-tokushima.jp/companies/1179.html</p>												
No.02 株式会社ラップ	<table border="1"> <tr> <td>企業名</td> <td>株式会社ラップ</td> </tr> <tr> <td>企業 HP</td> <td>https://lapfukuoka.co.jp/</td> </tr> <tr> <td>企業情報</td> <td> <p>■業種 情報通信業、映像・音声・文字情報制作業</p> <p>■所在地 〒810-0012 福岡県福岡市中央区白金2丁目2-6 ラップビル</p> <p>■従業員数 40人</p> </td> </tr> <tr> <td>e スポーツに関わる事業</td> <td> <p>■事業概要 ・LIVE 配信 ・映像・音声コンテンツの企画、撮影及び編集</p> <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p> </td> </tr> <tr> <td>提供サービス・製品</td> <td> <p>■LIVE 配信 専門スタッフによるサポート</p> <p>■映像・音声コンテンツの企画・撮影及び編集 専門スタッフによるサポート</p> </td> </tr> <tr> <td>e スポーツ事業における取り組み・実績例</td> <td> <p>■福岡 e スポーツフェスタ 2022 総合プロデュース、配信体験ブースを担当 https://lapfukuoka.co.jp/works/2022/08/11/1065/</p> <p>■TVQ「e スポーツ甲子園 もうひとつの熱い夏」 撮影、制作、編集を担当</p> </td> </tr> </table>	企業名	株式会社ラップ	企業 HP	https://lapfukuoka.co.jp/	企業情報	<p>■業種 情報通信業、映像・音声・文字情報制作業</p> <p>■所在地 〒810-0012 福岡県福岡市中央区白金2丁目2-6 ラップビル</p> <p>■従業員数 40人</p>	e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 ・LIVE 配信 ・映像・音声コンテンツの企画、撮影及び編集</p> <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>	提供サービス・製品	<p>■LIVE 配信 専門スタッフによるサポート</p> <p>■映像・音声コンテンツの企画・撮影及び編集 専門スタッフによるサポート</p>	e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■福岡 e スポーツフェスタ 2022 総合プロデュース、配信体験ブースを担当 https://lapfukuoka.co.jp/works/2022/08/11/1065/</p> <p>■TVQ「e スポーツ甲子園 もうひとつの熱い夏」 撮影、制作、編集を担当</p>
企業名	株式会社ラップ												
企業 HP	https://lapfukuoka.co.jp/												
企業情報	<p>■業種 情報通信業、映像・音声・文字情報制作業</p> <p>■所在地 〒810-0012 福岡県福岡市中央区白金2丁目2-6 ラップビル</p> <p>■従業員数 40人</p>												
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 ・LIVE 配信 ・映像・音声コンテンツの企画、撮影及び編集</p> <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>												
提供サービス・製品	<p>■LIVE 配信 専門スタッフによるサポート</p> <p>■映像・音声コンテンツの企画・撮影及び編集 専門スタッフによるサポート</p>												
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■福岡 e スポーツフェスタ 2022 総合プロデュース、配信体験ブースを担当 https://lapfukuoka.co.jp/works/2022/08/11/1065/</p> <p>■TVQ「e スポーツ甲子園 もうひとつの熱い夏」 撮影、制作、編集を担当</p>												

	https://lapfukuoka.co.jp/works/2022/08/11/1129/
e スポーツ事業の主な仕事内容	・配信のみの対応から、企画ディレクション、収録設備の手配、チケットのコーディネートまでリクエストに応じて対応 ・企画、撮影、編集、MAまでワンストップで制作

No.03 株式会社 Hub.craft

企業名	株式会社 Hub.craft
企業 HP	https://hub-craft.com/
企業情報	<p>■業種 映像・音声・文字情報制作業</p> <p>■所在地 〒860-0004 熊本県熊本市中央区新町 4-1-18 新町コーポニュータウン 901</p> <p>■従業員数 24 人</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 ・映像関連事業（コンテンツ企画、映像収録・編集 VP/MV/CM 制作） ・ライブ配信事業</p> <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■映像・音声コンテンツの企画・撮影及び編集 専門スタッフによるサポート</p> <p>■ライブ配信 専門スタッフによるサポート</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■第 1 回企業対抗 e スポーツ大会 大会配信を担当 https://hub-craft.com/live-streaming/149</p> <p>■第 2 回企業対抗 e スポーツ大会 大会配信を担当 https://hub-craft.com/live-streaming/158</p>

	<p>■第一回企業対抗 e スポーツ大会 本戦・決勝配信をサポート https://note.com/hub_craft/n/n667a1b31ed39</p>
e スポーツ事業の協業企業・団体	<p>(協業体制) ・熊本 e スポーツ協会 https://note.com/hub_craft/n/n667a1b31ed39</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	・映像企画・演出・制作・監修 ・イベント企画・演出・人員手配・音響等

No.04 株式会社無日デジタル

企業名	株式会社無日デジタル
企業 HP	https://kumanichi-digital.com/
企業情報	<p>■業種 映像・音声・文字情報制作業</p> <p>■所在地 〒860-8506 熊本県熊本市中央区世安 1-5-1 熊本日日新聞社本館 4 階</p> <p>■従業員数 9 人</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・e スポーツ映像制作 ・ライブ配信</p> <p>■事業の目的 「デジタル×創造力で地域の未来を描く。」</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■e スポーツ映像制作 専門スタッフによるサポート</p> <p>■ライブ配信 専門スタッフによるサポート</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■熊本日日新聞社 80 周年記念事業 e スポーツシンポジウム オンライン配信を担当 https://kumanichi-digital.com/video-production.html</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	・映像企画・制作をワンストップでサポート ・撮影、配信、ネットワーク回線の手配 ・広告配信提案資料の作成

	・配信状況チェック・配信レポート作成 ・動画撮影立ち合いディレクション
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ <求める人材> WEB サイト構築スキル/WEB 広告データの分析スキル/コミュニケーション力/マーケティング全般の知識/など 経験者はもちろん、未経験でも実務を通して学ぶことでスキルアップすることができます。 https://www.kumanichi-digital-career.com/</p>

No.05 株式会社 ytv Nextry

企業名	株式会社 ytv Nextry
企業 HP	https://www.nextry.net/
企業情報	<p>■業種 映像・音声・文字情報制作業</p> <p>■所在地 540-8510 大阪市中央区城見 1-3-50 読売テレビ本社ビル 6F</p> <p>■従業員数 264 人</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・ライブ配信 (参考) https://www.nextry.net/service/service.html</p> <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■ライブ配信 専門スタッフによるサポート</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	・企画・制作、デジタルコンテンツ配信
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ <求める人材> 経験 3 年以上 (アシスタント経験含む) ※リターン、1 ターンの方 ※未経験の方は契約社員からスタート</p>

No.06 株式会社ブレインズ・システム

企業名	株式会社ブレインズ・システム
企業 HP	https://www.brains-system.co.jp/
企業情報	<p>■業種 知売業・小売業</p> <p>■所在地 〒243-0402 神奈川県海老名市柏ヶ谷 4 6 1 - 1</p> <p>■従業員数 36 名</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・e スポーツ Live 配信 ・e スポーツ施設向け機材導入</p> <p>■事業の目的 最適なライブ中継配信ソリューションを提案する (参考) https://www.brains-system.co.jp/solution/</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■e スポーツ Live 配信 専門スタッフによるサポート</p> <p>■e スポーツ施設向け機材導入 専門スタッフによるサポート</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■e-sports 施設への TriCaster 納入サポート NewTek(Vizrt) オールインワンスイッチャー「TriCaster」を納入 https://www.brains-system.co.jp/case/</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■しごと情報ネット (厚木公共職業安定所) 年齢制限あり (～59 歳) 年齢制限該当事由 定年を上限 年齢制限の理由 定年年齢を上限として、当該年齢を下回る労働者を募集する為 https://www.job-net.jp/jobs/1677705</p>

No.07 株式会社システムズ

企業名	株式会社システムズ
-----	-----------

企業 HP	https://www.stm-systems.co.jp/ https://ebox-stm.jp/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 建設業、設備工事業、電気通信・信号装置工事業 ■所在地 〒984-0015 宮城県仙台市若林区卸町二丁目5番4号 ■従業員数 59人 <p>(参考) https://fumadata.com/search/detail/1772815</p>
e スポーツに関わる事業	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・e スポーツブランド展開 ・e スポーツイベントサポート ・配信事業 ・コンテンツ制作 ・e スポーツ施設運営 <p>■事業の目的 今までの業務・放送用映像音響機器メーカー販売/特約店としての情報量を活かし、新たにe スポーツプロショップ【eBox】というブランドを立ち上げた。 (参考) https://ebox-stm.jp/page/e-sport</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツブランド「eBox」展開 「eBox」製品の販売 (参考) https://ebox-stm.jp/products/list?category_id=2 ■e スポーツイベントサポート レンタル業務・撮影業務・イベント配信業務をサポート (参考) https://ebox-stm.jp/page/e-sport ■youtube 配信 e スポーツ関連情報を発信 (参考) https://ebox-stm.jp/page/production ■コンテンツ制作 デジタル映像コンテンツの企画・撮影・編集・CG・制作 ■e スポーツ施設「eBox ショールーム」の運営 最新ゲーミング PC 体験及びe スポーツ チーム対戦スペースができるショールームを所有

e スポーツ事業における取り組み・実績例	<ul style="list-style-type: none"> ■2023 秋のクロッサム 卸町ふれあい市 出店ブース出展 ■わかばやしチャレンジクラブ e スポーツ体験会！体験会の開催 ■東北映像フェスティバル 2023 出展 e スポーツ体験ブースを出展 ■無料 e スポーツ体験会【eBox Friday】体験会開催 (参考) https://ebox-stm.jp/
No.08 8hammer 株式会社	
企業名	8hammer 株式会社
企業 HP	https://8hammer.com/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 映像・音声・文字情報制作業 ■所在地 群馬県前橋市大友町 3-24-1 ■従業員数 6人 <p>(参考) https://8hammer.com/about</p>
e スポーツに関わる事業	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■映像・動画制作 ■ライブ配信 ■デジタルイベント開催 ■専門スタッフによるサポート ■専門スタッフによるサポート ■デジタルイベント開催

e スポーツ事業における取り組み・実績例	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツ事業 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■映像・動画制作 ■ライブ配信 ■デジタルイベント開催 ■専門スタッフによるサポート ■専門スタッフによるサポート ■デジタルイベント開催

イベント企画・運営	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツ事業 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツ事業 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
e スポーツ事業の協業企業・団体	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツ事業 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツ事業 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>

No.09 株式会社 PCCS	
企業名	株式会社 PCCS
企業 HP	https://www.pccs.co.jp/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 情報通信業、インターネット付随サービス業 ■所在地 〒369-0131 埼玉県鴻巣市袋 229-10 ■従業員数 10人
e スポーツに関わる事業	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・e スポーツ施設 開業サポート <p>■事業の目的 e スポーツ場の開設増加のため (参考) https://game8.jp/articles/567724</p> <p>■事業規模 10人</p>
提供サービス	■e スポーツ施設 開業サポート

e スポーツ事業における取り組み・実績例	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツ事業 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■映像・動画制作 ■ライブ配信 ■デジタルイベント開催 ■専門スタッフによるサポート ■専門スタッフによるサポート ■デジタルイベント開催

・製品	施設プロデュース・サポート
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<ul style="list-style-type: none"> ■JOYPOLIS SPORTS 施設導入サポート ■RED TOKYO TOWER 施設導入サポート ■esports Challenger's Park 施設導入サポート https://www.pccs.co.jp/customers
e スポーツ事業の協業企業・団体	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツ事業 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツ事業 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツ事業 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>

その他の特記事項	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツ事業 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・映像・動画制作事業 ・ライブ配信事業 ・デジタルイベント事業 <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
----------	---

	<p>・【インタビュー】e スポーツ施設プロデュースの最先端を突き進む『PCCS』代表の望月伸彦氏にインタビュー！ゲームを通して現代日本を変える取り組みとは！？【前編】 https://game8.jp/articles/567724</p>
--	---

No.10 西尾レントオール株式会社

企業名	西尾レントオール株式会社
企業 HP	https://www.nishio-rent.co.jp/
企業情報	<p>■業種 レンタル業</p> <p>■所在地 〒542-0083 大阪府大阪市中央区東心斎橋1-11-17</p> <p>■従業員数 2,392名</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツに関する事業（2020年～現在） （参考）https://www.stream.co.jp/news/news-22232/ <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■eSports 専用ライブ中継サービス</p> <p>イベント等でeSports大会を実施する際に必要な機器をまとめてレンタルできるサービス （参考）https://www.stream.co.jp/news/news-22232/</p>
e スポーツ事業の協業企業・団体	<p>（協業体制）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・株式会社Jストリーム https://www.stream.co.jp/news/news-22232/

No.11 合同会社 VLOO

企業名	合同会社 VLOO
企業 HP	https://vloojp/
企業情報	<p>■業種 映像・音声・文字情報制作業</p> <p>■所在地</p>

	<p>〒400-0865 山梨県甲府市太田町9-13 2F</p> <p>■従業員数 不明</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツイベントコンサルティング （参考）合同会社 VLOO は山梨 e スポーツ協会の事務局も運営 https://vloojp/work/esports-party/ <p>■事業の目的 e スポーツに関する企画・事業を実現 （参考）https://yamanashi-esports.com/</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■e スポーツイベント 企画運営、会場設営、映像演出等をサポート</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■山梨 e スポーツ協会 Gaming party 2020 交流イベントを開催 https://vloojp/work/esports-party/</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> ・イベント企画からプロモーション、運営 ・イベント当日の機材オペレーション ・イベント終了後の情報配信

No.12 株式会社 JCG

企業名	株式会社 JCG
企業 HP	https://jcg.co.jp/
企業情報	<p>■業種 サービス業（他に分類されないもの）</p> <p>■所在地 東京都江東区豊洲5丁目6番52号</p> <p>■従業員数 50人以上～300人未満 （参考）https://salesnow.jp/db/companies/8010001183389</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツコンサルティング ・マーケティング活動 企画支援 ・ゲーミングサイト運営 <p>■事業の目的</p>

	<p>誰もがe スポーツに夢中になれる、そんな最高のe スポーツシーンを届けること</p> <p>■事業規模 50人以上～300人未満</p>
提供サービス・製品	<p>■大会イベント企画・運営 専門スタッフによるサポート</p> <p>■e スポーツマーケティング活動 企画支援 専門スタッフによるサポート</p> <p>■ゲーミングサイト「JCG」 サイト運営管理 https://www.j-cg.com/</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■PUBG MOBILE OPEN TOURNAMENT 2023 全体企画管理、大会運営、サイト開発、番組配信を担当 https://jcg.co.jp/works/works-6585</p> <p>■Pokémon UNITE Challenge DAY 全体企画管理、企画設計、大会運営・進行管理、コミュニティ形成を担当 https://jcg.co.jp/works/pokemon-unite-challenge-day</p> <p>■PJCT 2022 夏の東西対抗戦 企画・制作・運営を担当 https://jcg.co.jp/works/works-5304</p>
e スポーツ事業の協業企業・団体	<p>（資本業務提携）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・株式会社ティーガイア https://pdf.irpocket.com/C3738/eq9A/AVny/dTLN.pdf
e スポーツ事業の主な仕事内容	<p>■アシスタントディレクター（日勤アルバイト）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大会運営業務アシスタント（選手対応、お問い合わせ窓口等） ・配信番組のアシスタント業務（デザイン発注等） ・部門管理のアシスタント業務（資料作成、MTG 設定等） ・資料作成のアシスタント業務（大会ルール、企画、施策例等の調査） ・台本・クリエイティブ作成補助 <p>■イベント技術・番組技術スタッフ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ステージや配信、会場設計、搬入出計画等のイベント全体の企画設計 ・映像・照明・音響機材の管理や技術設計、設置、運用

	<p>■エンジニア（バックエンド）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・JCG が実施するゲーム大会進行支援システムの設計と構築 ・トーナメントアルゴリズムの実装 ・AWS の管理、運用 <p>■エンジニア（フロントエンド）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・JCG の大会支援システム・WEB ページのデザインからコーディング <p>■ゲームイベント運営スタッフ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オフラインイベントの設営、当日運営、片付け等 <p>■セールス</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クライアント企業へのe スポーツマーケティング企画提案 ・e スポーツイベントや配信番組の企画、総合プロデュース ・新たなe スポーツイベント／リーグの企画立案、実現 <p>■プロデューサー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツ大会イベント・配信番組の企画、総合プロデュース ・大会・イベントの進行管理・予算管理・品質管理 ・新たなe スポーツイベント／リーグの企画立案、実現 <p>■制作ディレクター</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イベントの企画立案 ・大会運営のマネジメント ・配信番組の演出、制作 ・大会のレギュレーション制定 <p>■広報／PR 担当</p> <ul style="list-style-type: none"> ・広報戦略の立案、実行、効果測定 ・プレスリリース／note 等の企画・執筆・進行管理企画、配信 ・社内外に向けたイベントの企画制作進行・広報・当日運営など ・コーポレートサイト／SNS の運用 ・メディアや企業からの取材や問い合わせ対応 <p>■購買スタッフ（日勤アルバイト）</p>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> ・外注管理や契約管理、企業内コンプライアンスや情報セキュリティに関するアシスタント業務全般 ・発注関連業務 ・資金支払業務
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新卒採用 <p><応募条件></p> <p>下記のどちらかを満たしている方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2024年3月に大学/大学院/短大/専門学校を卒業見込みであること ・短大/専門学校/大学を中退もしくは卒業したうえで、短期間で就業可能なこと <p>※過去に弊社新卒採用の選考を受けた方のご応募はご遠慮ください。</p> <p><求める人材></p> <ul style="list-style-type: none"> ・必要な知識を能動的に集め、責任感を持って前向きにチャレンジし、確実にやり遂げることができる方 ・円滑なコミュニケーション能力とわかりやすく伝える力を兼ね備えている方 ・周囲への接し方やルールを遵守する意識を兼ね備えている方 ・eスポーツに関する類まれな知識・経験・信念を持ち合わせている方 <p>https://herp.careers/v1/jcgp/gZ-ZSodZv-IZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アシスタントディレクター（日勤アルバイト） <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・責任感を持って着実に業務を遂行できる ・コミュニケーションをきちんと取れる ・自宅にネット環境がある ・自宅でボイスチャットを用いて連絡が取れる環境がある ・基本的なPC操作ができる ・資料作成に必要なWord、Excel、PowerPoint等のOfficeツールのスキルが十分に備わっている <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツ大会運営に携わったことがある ・eスポーツイベント制作・番組制作に携わったことがある ・Photoshop/Illustratorを使用した業務経験がある

	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに関する類まれな知識（ゲーム、競技シーン、インフルエンサー、企画大会）がある。 <p><求める人材></p> <ul style="list-style-type: none"> ・マルチタスクが得意な方 ・誠実に業務を遂行できる方 ・コミュニケーションが得意な方 ・責任感を持って業務を遂行できる方 ・報道相を確実に行える方 <p>https://herp.careers/v1/jcgp/M5ipJ0YzSsmX</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イベント技術・番組技術スタッフ <p><必須スキル></p> <p>eスポーツ・仕事に対する情熱を持ち、以下いずれかの経験がある方</p> <ul style="list-style-type: none"> - 関連業界における社会人経験 - 音響、映像、カメラ、照明に関する業務用機材運用経験 - インターネット配信業の実務経験 - イベント機材会社や制作会社での実務経験 <p>※本求人はフルタイム勤務のため、学生の方のご応募はご遠慮ください。</p> <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人ゲーム配信経験 ・動画作成・編集経験 ・2D/3D デザイン経験 <p><求める人材></p> <ul style="list-style-type: none"> ・新しい技術や機材、トレンドに興味を持ち自ら勉強できる人 ・自ら色々なイベントに足を運び、勉強できる人 ・eスポーツに興味を持ち、映像クリエイティブの向上に努められる人 <p>https://herp.careers/v1/jcgp/ejKXC2CRasNv</p> <ul style="list-style-type: none"> ・エンジニア（バックエンド） <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・Webアプリケーション開発におけるサーバーサイドエンジニア経験1年以上 ・REST APIの実務経験1年以上 <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・AWSの各種サービスを用いたシステム設計・構築・運用経験 ・Golang 経験年数1年以上
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ・セキュリティを考慮したWebアプリケーション、システムの設計、開発経験 ・Docker、KubernetesなどのContainer技術の知識 ・GraphQLによるAPI設計、開発経験 ・Webアプリケーションのパフォーマンスチューニング経験 ・既存のアプリケーション設計の問題点の分析・改善能力 <p><求める人材></p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームワークを大切にできる方 ・当事者意識の高い方 ・ゲームが好きの方、eスポーツに興味のある方 <p>https://herp.careers/v1/jcgp/kxo5lzV30sj</p> <ul style="list-style-type: none"> ・エンジニア（フロントエンド） <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・Webアプリケーション開発におけるフロントエンドエンジニア経験1年以上 ・JavaScript及びTypeScriptに関する知識とReact、Vue.js、Angular等のライブラリやフレームワークを用いた開発経験 <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・フロントエンドの技術選定やアーキテクチャ設計の経験 ・GraphQLによる開発経験 ・UI/UXの改善提案の経験 ・フロントエンドのセキュリティに関する知識 ・パフォーマンスチューニング経験 <p><求める人材></p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームワークを大切にできる方 ・当事者意識の高い方 ・ゲームが好きの方、eスポーツに興味のある方 <p>https://herp.careers/v1/jcgp/-nJC-Vin_urz</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームイベント運営スタッフ <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・キーボードタイピングをスムーズに出来ること。 ・マイナンバーを所有していること。 <p><求める人材></p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツを盛り上げたい熱意をお持ちの方
--	---

	<p>https://herp.careers/v1/jcgp/Gn0YsUsFA2ix</p> <ul style="list-style-type: none"> ・セールス <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・企画提案型営業の実務経験（3年以上） ・クライアントニーズのヒアリング、また、ニーズに合わせたソリューションの 座組～企画まで総合的なプランニングと実行経験（規模不問） ・円滑なクライアントコミュニケーション力、ロジカルかつ自身の色がある提案力 <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・新規開拓営業で成果をあげられた経験 ・広告代理店等での営業・プランナー経験 ・ゲーム業界/IT/通信キャリアにおける経験 ・各種マーケティングプロモーション、販促部門での実務経験 ・外国語でのビジネス コミュニケーション（英語、中国語 等） <p><求める人材></p> <ul style="list-style-type: none"> ・目標に対してアグレッシブにアクションできる方 ・営業活動を通じて、人と人との繋がりを作っていただける方 ・誰かのために積極的に手を差し伸べられる方 ・誠実な方 <p>https://herp.careers/v1/jcgp/sUBAqogEhIX4</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロデューサー <p><必須スキル></p> <p>※下記より1つ以上該当する方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テレビ業界・イベント業界におけるPM/プロデューサー経験（5年以上） ・各種プロジェクトマネジメント経験（種別や規模は問いません） ・BtoBにおける新規企画提案のご経験 <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・テレビ/WEBにおける生放送のプロデューサー経験 ・タレントのキャスティング経験 ・広告代理店等での営業、企画提案、イベント 実施経験 ・グローバルコミュニケーション能力（英語、中国語 等） <p><求める人材></p> <ul style="list-style-type: none"> ・クライアントコミュニケーションを円滑に進められる方
--	---

	<p>・新しいビジネスを自分の手で生み出してみたい方</p> <p>・成長期の会社や市場に関わってみたい方</p> <p>https://herp.careers/v1/jcgp/BlzXQ7B7Cer_</p> <p>・制作ディレクター</p> <p><必須スキル></p> <p>・企業における社会人経験 (3年以上)</p> <p>・イベントの制作や運営等の実務経験 (3年以上)</p> <p>・e スポーツに対する情熱、ゲームの知識</p> <p><歓迎スキル></p> <p>・台本や脚本、記事の制作経験</p> <p>・CM や番組など、映像作品の制作に携わった経験</p> <p>・WEB における動画コンテンツの制作経験</p> <p>・カメラや映像編集、音響、照明などの技術スキル</p> <p>・CAD などを使用した平面 / 立面デザインの技術</p> <p>・アートデザインや Web デザインの技術</p> <p><求める人材></p> <p>・e スポーツの盛り上がりに大きな可能性を感じている方</p> <p>・新しいビジネスを自分の手で生み出してみたい方</p> <p>・成長期の会社や市場に関わってみたい方</p> <p>https://herp.careers/v1/jcgp/CXIYA0BcDSpC</p> <p>・広報 / PR 担当</p> <p><必須スキル></p> <p>下記いずれかのご経験</p> <p>・企業における広報経験 3年以上</p> <p>・インターネット業界での広報経験 3年以上</p> <p><歓迎スキル></p> <p>・ゲーム / e スポーツ業界における実務経験</p> <p>・メディア企業における編集実務経験</p> <p>・コンテンツ企画・運用経験 (SNS、オウンドメディア等)</p> <p>・PR / マーケティングに関する実務経験</p> <p>・ビジネスレベルの英語力</p> <p><求める人材></p> <p>・ゲームが好きで、e スポーツに関心がある方</p> <p>・社内外問わず円滑なコミュニケーションを行える方</p>
--	---

	<p>・ロジカルに物事を考え、マルチタスクで業務を進めている方</p> <p>・仕事に対するオーナーシップを持てる方</p> <p>https://herp.careers/v1/jcgp/IQcy-Xt4IUk9</p> <p>・購買スタッフ (日動アルバイト)</p> <p><必須スキル></p> <p>・フレームワーク思考ができる方</p> <p>・コンプライアンスやe スポーツ関連の法規制に興味のある方</p> <p>・社内外とのコミュニケーションや交渉がきちんとできる方</p> <p>・Excel / Word を使用した実務経験、もしくはそれに相当する経験・スキル</p> <p><歓迎スキル></p> <p>・スタートアップやベンチャー企業における総務業務のご経験</p> <p>・その他企業での総務業務のご経験</p> <p>・ビジネス法務や情報セキュリティに関する資格や、実務経験をお持ちの方</p> <p>・総務または購買部門の経験者 (1年以上)</p> <p>制作管理・生産管理・在庫管理・倉庫業務などの経験 (アルバイト含む) については考慮します (業種による。1年以上)</p> <p>・B2B (企業間) 取引に関する知識経験があるとなお可 (1年以上)</p> <p><求める人材></p> <p>・マルチタスクが得意な方</p> <p>・ルーティンワークが得意な方</p> <p>・誠実に業務を遂行できる方</p> <p>・部署役割問わず気軽にコミュニケーションを取りいける方</p> <p>・任せられた業務は必ず期限内に完遂させる、責任感の強い方</p> <p>https://herp.careers/v1/jcgp/KXZd8pveFghN</p>
その他 特記事項	<p>(インタビュー記事)</p> <p>・JCG 松本 順一 無限に広がる e スポーツの可能性! 「好きなことで起業した」</p> <p>https://sogyotecho.jp/jcgsports/</p>

No.13 株式会社 NTP セブンス

企業名	株式会社 NTP セブンス
企業 HP	https://www.nt7.co.jp/
企業情報	■業種

	<p>運輸業・郵便業</p> <p>■所在地</p> <p>〒456-0017 名古屋市中区尾頭町 2 番 22 号</p> <p>■従業員数</p> <p>230 人</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <p>・e スポーツイベントコンサルティング</p> <p>・e スポーツ施設運営</p> <p>・e スポーツチーム運営</p> <p>・e スポーツ教育支援</p> <p>■事業の目的</p> <p>不明</p> <p>■事業規模</p> <p>不明</p>
提供サービス・製品	<p>■e スポーツイベント</p> <p>主催、企画運営をサポート</p> <p>■e スポーツ施設「NTPeSportsPLAZA」運営</p> <p>名古屋市に e スポーツの拠点を開設。e スポーツがブレイク出来るだけでなく、子どもの「学びの場」として、デジタルコンテンツの世界を体験しながら学習する教育プログラムも実施。</p> <p>(参考) https://www.nt7.co.jp/esports/index.html</p> <p>■e スポーツチーム「NTPJOJA」運営</p> <p>名古屋王者株式会社と株式会社 NTP セブンスが新部門 (VALORANT) を設立し共同運営。</p> <p>(参考) https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000029.000060029.html</p> <p>■eSS Nagoya (eSports Salon Nagoya)</p> <p>「フォートナイト」を教材とした教育プログラム</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■第三回 NTP Esports Frontier Online APEX Legends 高校生大会</p> <p>大会を開催</p> <p>https://www.nt7.co.jp/esports/index.html</p>
e スポーツ事業の協業企業	<p>(協業)</p> <p>・株式会社名古屋王者</p>

業・団体	https://www.nagayoya.com/post/230526
e スポーツ事業の主な仕事内容	<p>・チームマネジメント</p> <p>(参考) https://www.nagayoya.com/post/211121</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ (名古屋王者株式会社)</p> <p>【選手及びコーチ】</p> <p><応募資格></p> <p>・ランク：選手イモータル 3 以上 (レディアントの方優遇) / コーチ不問</p> <p>・エージェント・ロール指定：特になし</p> <p>・年齢：応募時点で満 18 歳以上の方</p> <p>その他</p> <p>・チート・マクロ等の不正行為、利用規約違反をした経験がない</p> <p>・日本語で円滑なコミュニケーションが取れる</p> <p>・非喫煙者である</p> <p>・本名を取り入れたプレイヤーネームに変更することが可能</p> <p>・プログラマーとして顔出しが可能</p> <p>・常に高いモチベーションをもって練習に取り組める</p> <p>・チームの長期的な勝利にコミットできる</p> <p>・積極的にチームや自身のプロモーションを行える</p> <p>・スポンサーやパートナー企業様との活動を積極的に行える</p> <p>・チーム (会社) との契約を交わせる、また契約書の内容を遵守できる</p> <p>・基本的なコミュニケーション・マナー・ルールを理解している</p> <p>・GM、マネージャーの指示や他者からの教えを素直に聞くことが出来る</p> <p>・自分自身の行動が周囲に与える影響を考え、スポーツマンシップに則り行動できる</p> <p>・NTPJOJA メンバーとしての自覚を持った振る舞いができる</p> <p>・SNS やネット上におけるリテラシーを持ち、責任感のある発言を心掛けられる</p>
<歓迎条件>	<p>・名古屋、愛知に縁のある方</p> <p>・ビジネスに生かせるスキルをお持ちの方</p> <p>・日本語以外に話せる言語がある方 (日常会話レベル以上)</p> <p>https://www.nagayoya.com/valorant23</p>

No.14 株式会社マウスコンピューター	
企業名	株式会社マウスコンピューター
企業 HP	https://www.mouse-jp.co.jp/
企業情報	<p>■業種 製造業、情報通信機械器具製造業</p> <p>■所在地 〒100-0004 東京都千代田区大手町二丁目3番2号 大手町プレイス イーストタワー6階</p> <p>■従業員数 520名(正社員のみ)</p>
eスポーツに関わる事業	<p>■事業概要(事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・eスポーツに関わるパーソナルコンピュータ及び周辺機器の開発、製造、販売</p> <p>■事業の目的 課題に合わせた最適な課題解決を提供</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■PC及び周辺機器の開発、製造、販売 主な顧客層:企業、地方自治体</p>
eスポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■日本eスポーツ連合(JeSU) 公認PC 公認PC「G-Tune」販売</p> <p>eスポーツに最適なPCを作るため、JeSUと協議。プレイヤー側と大会運営側の2つの視点でレギュレーションを設定、複数タイトルにて検証を実施。JeSU公認PCの「G-Tune」5モデルは、今後開催されるJeSU公式大会で採用。ハード面からeスポーツの発展に寄与していく。 https://xtech.nikkei.com/atcl/nxt/special/18/00001/081000029/</p> <p>■eスポーツ・カフェ「e-PS」 「G-Tune」導入 https://www.mouse-jp.co.jp/store/business/case-study/e-ps.aspx</p> <p>■近畿大学 eスポーツ施設「esports Arena」 「G-Tune」導入 https://www.mouse-jp.co.jp/store/business/case-study/kinki-informatics.aspx</p>

	<p>■京都eスポーツ振興協議会 「G-Tune」導入 https://www.mouse-jp.co.jp/store/business/case-study/kyoto-esports.aspx</p>
eスポーツ事業の協業企業・団体	<p>(協業) ・一般社団法人日本eスポーツ連合 https://www.mouse-jp.co.jp/store/company/news/news_20200924_01.aspx</p> <p>(スポンサー) ・アクセエンターテインメント株式会社 https://www.mouse-jp.co.jp/store/company/news/news_20180831_01.aspx</p> <p>・ヒューマンアカデミー株式会社 https://esports-world.jp/news/14063</p>
eスポーツ事業の主な仕事内容	<p>・大手流通会社や代理店がもつカタログモデルにパソコン製品の採用・案件提案いただけるよう商談。 ・開催する製品展示会などに出品し、直接顧客へPR ・大手流通会社・販売店担当者向けに製品の特長・強みを伝える「製品勉強会」を開催 ・製造工場などに販売店担当者を招いて、製造現場を見学していただく見学会を主催</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ <必須スキル・経験> ・法人営業経験がある方 ・法人業者へのプレゼンテーション資料作成 (Powerpoint、Excel、Word) <歓迎スキル・経験> ・パソコンまたはハードウェア業界経験または知識 ・特定の顧客と長く深い取引をする営業スタイルの経験</p>
No.15 KDDI 株式会社	
企業名	KDDI 株式会社
企業 HP	https://www.kddi.com/

企業情報	<p>■業種 情報通信業</p> <p>■所在地 東京都千代田区飯田橋3丁目10番10号 ガーデンエアタワー</p> <p>■従業員数 49,659名(連結ベース)</p>
eスポーツに関わる事業	<p>■事業概要(事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・eスポーツコンサルティング ・eスポーツ施設運営 ・eスポーツに関わる実証実験</p> <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■eスポーツ施設「esports Style UENO」 プレイヤーだけでなく、eスポーツファンがパブリックビューイングや配信体験を通じて感動を共有できるコミュニティスペースを提供。フロアは、eスポーツイベントエリア・個人向けゲームブース・実証配信ルームがあり、幅広いニーズに対応可能。 https://x.gd/wOPV8</p>
eスポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■PJS WINTER INVITATIONAL 2020 共催 オンライン開催 https://www.au.com/respect/detonation/det-article-202104-01/</p> <p>■eモータースポーツ×ブレインテック実証実験 トレーニング方法の開発を目的 https://x.gd/UiCvu</p>
eスポーツ事業の協業企業・団体	<p>(業務提携) ・株式会社 CyberZ https://e-sports-press.com/archives/44093</p> <p>(スポンサー) ・一般社団法人日本eスポーツ連合 https://x.gd/JR7IT ・株式会社 DetonationN</p>

	https://kyodonevswire.jp/release/202305265901
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ 【データサイエンス】 <応募要件> KDDI 新卒採用の応募資格に該当し、下記いずれかに該当するスキル・経験を有し、研究開発や、データ分析や生成 AI を用いた企画・マーケティング・通信エリア品質向上・通信ネットワーク最適化/自動制御等の業務に就きたい方 ・専攻問わず、データ分析の知識・経験を有する方 ・データ分析コンペに出場経験を有する方 ・研究でデータ分析アルゴリズムの考案や改良の経験を有する方 ・ビッグデータ分析基盤の構築・運用経験を有する方 ・生成 AI 活用のためのデータ前処理および利用データに合わせたモデルのトレーニング経験を有する方 <歓迎要件> ・データ分析コンペでメダルを獲得した方 ・1,000万レコード以上を扱うプログラムの個人開発経験を有する方 ・AWS/GCP/Azure 等を利用したシステム構築経験を有する方</p> <p>【アカウントコンサル(法人営業)】 <応募要件> ・KDDI 新卒採用の応募資格に該当し、下記いずれかに該当するスキル・経験を有し、営業の業務に就きたい方 ・法人のお客さまの課題に共感し、お客さまのビジネスをデジタルで変革することに興味・関心のある方 ・デジタルの力で社会課題を解決することに興味・関心のある方 ・法人のお客さまへのコンサルティング提案や共創、およびパートナー企業との協業提案に興味・関心がある方</p> <p>【パートナーコンサル(コンシューマ営業)】 <応募要件> KDDI 新卒採用の応募資格に該当し、下記いずれかに該当し、「企業の中心事業に携わり、売上利益に貢献してみたい」、「コンサルティングの経験を通じてビジネス基礎力を養い、市場価値の高い人材になりたい」と考えている方 ・パートナーさまへのコンサルティングに興味・関心がある方</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 本質的な課題を見抜く「論理的思考力」や「分析力」を行使し、チームで協力しながら課題解決を行いたい方 パートナーさまの経営層と相対し、「交渉力」や「影響力」を身に付けたい方 地域自治体との連携を通じて、デジタルデバド解消・地域共創に取り組みたい方 <p>https://career.kddi.com/freshers/recruit/</p>
--	---

No.16 日本テレビホールディングス株式会社

企業名	日本テレビホールディングス株式会社
企業HP	https://www.ntvhd.co.jp/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 学術研究・専門・技術サービス業 ■所在地 〒105-7444 東京都港区東新橋一丁目6-1 ■従業員数 212人
eスポーツに関わる事業	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・eスポーツ番組放映（2018～現在） ・eスポーツコンサルティング（2018～2023年） ※子会社化（株式会社JCG）へ ・eスポーツチーム運営（2018～現在） ※子会社：アクセスエンターテインメント株式会社を通じ運営（参考） https://www.screens-lab.jp/article/8717 https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000040.000077859.html ■事業の目的 日本テレビグループの新規事業提案制度（NTVIP）から事業創設「人が主役」のeスポーツシーンを創造したい（参考） https://www.screens-lab.jp/article/8717 ■事業規模 不明
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■eスポーツ番組「eGG（エッグ）」 番組放映
eスポーツ事業における取	<ul style="list-style-type: none"> ■ポケモンユナイト甲子園 大会共催

組み・実績例	https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000693.000009198.html
eスポーツ事業の主な仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> ・番組準備・撮影
求められる知識・スキル・業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■企業ページ 【コンテンツ制作／報道部門】、【メディアビジネス／コーポレート部門】 <応募資格> ・1996年4月2日以降生まれ（2025年4月1日時点で28歳以下*1）で、2025年3月31日までに4年制大学・大学院修士課程・高専専攻科を卒業・修了、または卒業見込み・修了見込みの方。文理不問。 *1：長期勤務によるキャリア形成を図るため ※応募時に4年制大学在学中の方は、その卒業が条件です。 ※2025年4月1日時点で28歳以下であれば、卒業済みでも応募が可能です。 【部門の併願について】 ※【1】コンテンツ制作／報道部門と【2】メディアビジネス／コーポレート部門は併願エントリーできません。 https://www-i-note.jp/ntv/recruit/recruit.html

【ビジネス分野】

No.01 株式会社 ASH WINDER

企業名	株式会社 ASH WINDER
企業HP	https://ash-winder.com/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 コンサルティング/マネジメント ■所在地 〒542-0086 大阪府大阪市中央区西心斎橋 2-18-9 リアライズ西心斎橋 5F ■従業員数 不明
eスポーツに関わる事業	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・eスポーツイベントコンサルティング ・eスポーツ施設運営

	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツタレントマネジメント ■事業の目的 eスポーツ業界にイノベーションを起こし、ハイクオリティなイベント制作を通じて、プレイヤーや視聴者の皆様に最高のエンターテインメント体験を提供する。 (参考) https://ash-winder.com/company ■事業規模 不明
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■eスポーツイベント企画運営・制作 コンテンツ制作から競技大会までの様々な規模に対応可能。専門スタッフによる提供 ■eスポーツ施設「ASH WINDER Esports ARENA」運営 東京都、大阪府にそれぞれeスポーツ施設を所有。 (参考) https://www.aw-a.net/ ■eスポーツタレントマネジメント eスポーツタレントへの包括的なバックアップ体制、教育・育成プログラム、その他のサポートを実施。
eスポーツ事業における取組み・実績例	<ul style="list-style-type: none"> ■VALORANT CHAMPIONS TOUR 2023: PACIFIC LEAGUE eスポーツキャスターをアサイン ■PUBG NATIONS CUP 2022 eスポーツキャスターをアサイン
eスポーツ事業の協業企業・団体	<ul style="list-style-type: none"> ・一般社団法人全日本青少年eスポーツ協会 / Gameic https://ash-winder.com/news/aw-gameic ・行知学園株式会社 https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000035.000073660.html
eスポーツ事業の主な仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> ■イベントディレクター ・イベントの進行管理、現場でのスタッフ指揮、および各部門との連携 ・イベント当日のトラブルシューティングや状況に応じた柔軟な対応、スムーズなイベント運営 ■テクニカルディレクター/スタッフ ・eスポーツイベントや配信における技術面の企画・運営

	<ul style="list-style-type: none"> ・最新の映像・音響技術の導入や運用 ・技術トラブルへの対応や改善策の提案、チームと連携してプロジェクトの進行管理 ■バックオフィススタッフ ・一般事務業務としてのデスクワークの他、社内外のコミュニケーションにて、会社の運営を円滑に進めるための各種サポート ・日々の業務管理や書類作成 ・コンプライアンスの確保 ■タレントマネージャー ・eスポーツキャスターやストリーマーのスケジュール管理、交渉、契約手続き ・SNSや動画配信プラットフォームを活用したプロモーション戦略立案 ・新規タレントの発掘・育成 ■eスポーツキャスター・ストリーマー ・eスポーツイベントでの実況や解説 ・ゲームプレイや情報発信を通じたオンラインコンテンツ制作 ・ファンとの交流活動 (参考) https://ash-winder.com/recruit
求められる知識・スキル・業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■イベントディレクター <歓迎条件> ・eスポーツ業界に関心があり、イベント運営の経験があること ・リーダーシップスキルやチームマネジメント能力を持っていること ・コミュニケーション能力が高く、多様なステークホルダーと円滑に連携できること ■テクニカルディレクター/スタッフ <歓迎条件> ・映像・音響技術やITに関する知識や経験が豊富であること ・eスポーツイベントや配信に関連する業務経験があること ・プロジェクトマネジメントやチームコミュニケーションスキルが高いこと ■バックオフィススタッフ

	<p><歓迎条件></p> <ul style="list-style-type: none"> ・バックオフィス業務に関する基本的な知識や経験があること ・コミュニケーション能力が高く、チームで協力して業務を遂行できること ・e スポーツ業界に関心があり、主体性を持って業務改善や効率化に積極的に取り組む姿勢があること ・Word、Excel、PowerPointなどの基本的なPCスキルを所持していること <p>■タレントマネージャー</p> <p><歓迎条件></p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツ業界やエンターテインメント業界でのマネジメント経験があること ・SNSや動画配信プラットフォームの運用経験があること ・コミュニケーション能力が高く、チームワークを大切にできる方 <p>■e スポーツキャスター・ストリーマー</p> <p><歓迎条件></p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツやゲームに関する知識と熱意を持っていること ・プレゼンテーション力やコミュニケーションスキルが高いこと ・動画制作やSNSでの発信経験があること
No.02 Re.road 株式会社	
企業名	Re.road 株式会社
企業 HP	https://re-road.jp/
企業情報	<p>■業種 コンサルティング</p> <p>■所在地 〒390-0874 長野県松本市大手3丁目3-9 NTT 東日本大名町ビル 1F サザンガク サテライトオフィス 05 番</p> <p>■従業員数 不明</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <p>e スポーツイベント SHINSHU GROWZ の企画・進行・演出 オンラインイベントの企画・運営</p>

	<p>ホームページ制作</p> <p>■事業の目的 e スポーツに関する事業を通して地域の課題解決、そして、夢と感動を提供するために設立 (参考) https://re-road.jp/#about</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■「e-sports SHINSHU GROWZ」開催 大会企画・運営 (参考) https://growz-esports.com/</p> <p>■オンラインイベントの企画・運営 専門スタッフによるサポート</p> <p>■ホームページ制作 専門スタッフ提供</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■「e-sports SHINSHU GROWZ」開催 大会企画・運営 https://growz-esports.com/</p> <p>■e スポーツショー「edge matsumoto」 イベント共催 https://re-road.jp/edge-matsumoto-2023</p>
e スポーツ事業の協業企業・団体	<p>(協業体制)</p> <p>・株式会社テレビ信州 https://re-road.jp/edge-matsumoto-2023</p> <p>(業務提携)</p> <p>・一般社団法人鳥取県 e スポーツ協会 https://re-road.jp/wp-content/uploads/2021/02/press_gaming_english.pdf</p>
その他特記事項	<p>(インタビュー記事)</p> <p>・「起業のきっかけは高校生の回答」—Re.road 株式会社 金井 佑輔さん— https://note.com/33gaku_note/n/n4c708b5b5de8</p>
No.03 NGM 株式会社	
企業名	NGM 株式会社

企業 HP	https://n-g-m.com/
企業情報	<p>■業種 コンサルティング</p> <p>■所在地 〒658-0032 神戸市東灘区向洋町中 1-14-209</p> <p>■従業員数 4人 (参考) https://fumadata.com/search/detail/3191068</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツ関連イベント・大会等の企画・運営 (2019年～現在) ・e スポーツチーム組成 (2020年～現在) ・e スポーツを活用した企業の交流促進企画 (2019年～現在) ・e スポーツ施設運営 (2021年～現在) <p>■事業の目的 この新しい業界で何かができるかもしれない。無知だからこそいろいろなモノを吸収して新たな何かを生み出せるかもしれない。そういった思いから創業。 (参考) https://n-g-m.com/company/</p> <p>■事業規模 4人</p>
提供サービス・製品	<p>■e スポーツイベント・大会の企画・運営 専門スタッフによるサポート</p> <p>■e スポーツチーム「エヴァレ」組成 チーム組成</p> <p>■e スポーツ施設「eSPARKLe KOBE」運営 施設運営</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■グランツーリスモ7 対抗戦 in 兵庫 Presented by 東京海上日動 大会運営サポート https://n-g-m.com/information/43/</p> <p>■JeGT GRAND PRIX オンライン大会 大会開催 https://n-g-m.com/information/26/</p>
e スポーツ事業の協業企業	<p>(業務提携)</p> <p>・NTT ビジネスソリューションズ株式会社 関西支店</p>

業・団体	https://n-g-m.com/information/40/
No.04 株式会社アーズ	
企業名	株式会社アーズ
企業 HP	https://a-zs.co.jp/
企業情報	<p>■業種 コンサルティング</p> <p>■所在地 ・川崎第1オフィス 〒212-0012 神奈川県川崎市幸区中幸町 3-31-2 DAIKYO KENKI KAWASAKI BLDG. 6 階 ・島根だんだんオフィス 〒690-0001 島根県松江市東朝日町 107 田中殖産第1ビル 3 階</p> <p>■従業員数 51名 (役員含む) https://a-zs.co.jp/#Company_Profile</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツイベント・大会運営 (2019年～現在) ・e スポーツ情報発信 (2019年～現在) <p>■事業の目的 アーズは「esports DOGA」「神奈川県 e スポーツ協会」として、e スポーツ事業を展開 (参考) https://a-zs.co.jp/#esports</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■e スポーツイベント・大会運営 専門スタッフによる提供</p> <p>■esports DOGA ブログ esports の仕事を創造することを目的に活動するメディア。 e スポーツ情報や e スポーツ大会ノウハウを発信</p> <p>■esports DOGA YouTube チャンネル 動画にて e スポーツ情報や e スポーツ大会ノウハウを発信</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■「マイクラ×工作」in 島根県江津市 ゲームイベントを運営 https://esports-doga.com/goutsu-maikura-kousaku072930/</p>

	<p>■さいわいにぎわいフェス 2023 eスポーツスペシャル体験会 ストリートファイター6 eスポーツ体験会を運営 https://a-zs.co.jp/esports-event/</p> <p>■輝岐の世界ジオパーク認定 10周年記念イベント ゲーミングイベントを開催 https://a-zs.co.jp/esports-event/</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	<p>・企画から参加者管理、実況・解説者の手配、機器のセッティング、当日の運営。 (参考) https://a-zs.co.jp/esports-event/</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ ・新卒 <求める人材> IT技術・知識を生業にしたいと思う方 大規模集団より少数精鋭集団だと思う方 単独プレイよりチームプレイが好きだと思う方 https://a-zs.co.jp/recruit-shinsotsu/</p> <p>・中途 <必要スキル> 学歴不問・未経験歓迎ですが 自作 PCが好き、プログラムが好き、というような IT に興味がある方がよい <歓迎スキル> IT関連のスキルがある方 開発・構築・運用など現場での経験がある方。 オペレータなどのパソコンを使ったお仕事の方も 歓迎致します。 <求める人材> ベンチャー企業で働く事を希望とし、何事も 自分から率先して解決しようとする人を求めます。 https://a-zs.co.jp/recruit-chuto/</p>

No.05 アイントース株式会社

企業名	アイントース株式会社
企業 HP	https://www.isotopes.jp/
企業情報	<p>■業種 情報通信業</p>

	<p>■所在地 〒904-1201 沖縄県国頭郡金武町金武 524 番地</p> <p>■従業員数 5人未満 (参考) https://salesnow.jp/db/companies/2360001012543</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・eスポーツイベント開催・演出</p> <p>■事業の目的 eSportsの想いは「年齢・性別・体力差・障がいの有無」に関係なく一緒にプレイできること eSportsをツールとして幸せを広げていきたい (参考) https://www.isotopes.jp/pages/144/</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■イベント・大会の企画・運営 専門スタッフによるサポート</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■キザニア(eSports 体験) https://x.gd/7g3VD</p> <p>■ITOYA かりゆし e スポーツ杯 https://x.gd/22leR</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	<p>・イベント等の業務全体を統括 ・イベント・大会の目的に合った機材のプラン立案 ・提案から実制作までの、スタッフ、予算、工程を管理し演出を行う ・イベント等のスタッフとして、撮影・音響・照明・制作</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ ・企画・営業職 <応募条件> ・高卒以上 ・実務経験3年以上(優遇(必須ではない)) ・資格:普通自動車運転免許 ・その他、Windowsの操作ができること(業務システム操作のため)</p> <p>・映像・音響・イベント等に興味ある方</p>

	<p><応募条件> ・学歴不問 ・実務経験3年以上(優遇(必須ではないのでチャレンジ可)) ・資格:普通自動車運転免許 ・その他、Windowsの操作ができること(業務システム操作のため) https://www.isotopes.jp/pages/53/</p>
--	--

No.06 株式会社 ZORGE

企業名	株式会社 ZORGE
企業 HP	https://zorge.jp/
企業情報	<p>■業種 サービス業 (他に分類されないもの)</p> <p>■所在地 〒933-0029 富山県高岡市御旅屋町 68 ニュー立山ビル 4 階</p> <p>■従業員数 5人未満 (参考) https://salesnow.jp/db/companies/4230001017537</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・eスポーツコンサルティング (2018年~現在) ・eスポーツチーム運営 (2018年~現在) ・eスポーツ施設運営 (2018年~現在)</p> <p>■事業の目的 地域の人達と一緒に、ゲームを通して成長・躍進する</p> <p>■事業規模 5人未満</p>
提供サービス・製品	<p>■大会イベント企画運営 専門スタッフによるサポート</p> <p>■eスポーツチーム「TSURUGI」運営 プロeスポーツチーム運営</p> <p>■eスポーツ施設「Takaoka ePark」運営 施設運営</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■EVO Japan CHALLENGE 2023 in TOYAMA イベントの企画・運営及び、クリエイティブ制作等を担当 https://zorge.jp/news/contents/evojc23toyama</p>

	<p>■60歳以上対象 e スポーツ全国大会「LEGEND CUP」 企画・運営・制作を担当 https://zorge.jp/news/contents/legendcup</p>
e スポーツ事業の協業企業・団体	<p>(業務提携) ・富山県 ・富山県立大学 https://zorge.jp/works/contents/senior</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■CareeTern eスポーツに詳しくなくても興味があればOK! 「eスポーツ」という新しい文化にぜひ触れて楽しんでみてください!</p> <p>・男性比率が高い業界なので、女性視点でアイデアを出してくれる方! ・普段ゲームをしている、eスポーツに興味がある、やってみたい! ・富山をもっと面白くしたい! ・コミュニケーション能力が高い ・幅広い業務に取り組みことができ、臨機応変に対応ができる。 https://careetern.com/intern/detail/48</p>

No.07 Blue Flare

企業名	Blue Flare
企業 HP	https://www.blueflare.jp/
企業情報	<p>■業種 イベント業</p> <p>■所在地 青森県</p> <p>■従業員数 不明</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・eスポーツイベント大会コンサルティング</p> <p>■事業の目的 青森県で、eスポーツとゲームを活用したイベントを専門で行う企業の設立を目指すプロジェクト (参考) https://www.blueflare.jp/</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス	<p>■eスポーツイベントコンサルティング</p>

・製品	県内でのeスポーツイベント運営支援
eスポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■Road to Tokyo KOF15 青森大会 オンライン大会を開催 https://www.blueflare.jp/achievement/event20230217kof15online</p> <p>■東北最大級ゲーミングフェスティバル「BTR Lv.3」 運営スタッフとして参加 https://www.blueflare.jp/achievement/event20230729btrlv03</p> <p>■あおりコンピュータ・カレッジ presents 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2023 KAGOSHIMA [Shadowverse] 学生の部・Shadowverse ES 大会 オフライン大会を開催 https://www.blueflare.jp/achievement/event20230805sv2023</p> <p>■Blue Flare 主催ストリートファイター6 体験・対戦会 体験・対戦イベントを開催 https://www.blueflare.jp/achievement/event20230909sf6</p> <p>■Shadowverse ES 地方大会 2023 Winter 青森大会 大会開催 https://www.blueflare.jp/achievement/event20231209sv</p>
No.08 株式会社トリアナ	
企業名	株式会社トリアナ
企業HP	https://triana.jp/ https://wasd-esports.jp/
企業情報	<p>■業種 情報通信業</p> <p>■所在地 〒870-0045 大分県大分市城崎町1丁目5-6 甲斐曲科ビル3F</p> <p>■従業員数 14名</p>
eスポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツイベントコンサルティング ・eスポーツ施設運営

	<p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■eスポーツイベント開催 企画運営、運営相談</p> <p>■eスポーツ施設「大分のeスポーツ体験施設アシド / WASD」 施設運営</p> <p>■キッズ向けプログラミング教室 デジタル教室開催</p>
eスポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■『鉄拳7』無料体験&交流会 体験・交流会を開催 https://wasd-esports.jp/event/detail?id=2ay1_hyy6</p> <p>■『フォートナイト』ミニ大会 大会開催 https://wasd-esports.jp/event/detail?id=91qxms2yt</p> <p>■SF6 対戦会 Fighters Crossover OITA 対戦会を開催 https://wasd-esports.jp/event/detail?id=63hsc10hasas</p>
eスポーツ事業の協業企業・団体	(業務提携) ・合同会社 Valfisch
eスポーツ事業の主な仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> ・店舗、設備、備品などの管理、清掃 ・接客対応、レジ打ち ・イベント企画・運営
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ 『アシド / WASD』 <求める人材></p> <ul style="list-style-type: none"> ・土日祝含めて週2日以上勤務ができる方 ・人と接するのが好きな方 ・国籍 / 経験不問 ・日本語が話せる方 ・ゲームが好きな方 <p>https://wasd-esports.jp/event/detail?id=8c4f_7tqfx</p>

No.09 eスポーツコミュニケーションズ株式会社	
企業名	eスポーツコミュニケーションズ株式会社
企業HP	https://www.esportscom.jp/
企業情報	<p>■業種 学術研究、専門・技術サービス業</p> <p>■所在地 〒150-0001 東京都渋谷区神宮前6-33-1 ラ・メゾン・ド・ローズ 2-C</p> <p>■従業員数 2人</p>
eスポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツプロデュース事業（2016年～現在） ・eスポーツコンサルティング事業（2016年～現在） <p>■事業の目的</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツの普及・促進とマーケット創造、収益事業の推進 ・既存業界・国の垣根を越えた連携による産業・市場レベルでの活性化を推進 <p>■事業規模 2人</p>
提供サービス・製品	<p>■大会イベントの提案・運営 専門スタッフによるサポート</p>
eスポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■GG Shibuya mobile esports cafe & bar 大型パブリックビューイングカフェ開業</p> <p>■日本eスポーツリーグ 国内各地のeスポーツチームによるリーグ戦運営 https://www.esportscom.jp/works/</p>
その他特記事項	<p>(著書)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツ地方創生 -日本における発展のかたち- ・続・eスポーツ地方創生 新たな展開を見せ拡大し続けるムーブメントの未来 <p>(雑誌)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツとまちづくり (執筆) ・侮れないeスポーツの集客力 街の賑わい作りに貢献 (コメント掲載)

	<p>(インタビュー記事)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・茨城国体のeスポーツは地方活性化に繋がる!?第一号者に話を聞いてみた https://esports-mania.com/kekei-esports-communication-3561 ・eスポーツは地域活性の起爆剤 企業のビジネス活用も広がる https://www.projectdesign.jp/201910/sportnewbiz/006935.php
No.10 株式会社創美社	
企業名	株式会社創美社
企業HP	https://sobi-caps.co.jp/
企業情報	<p>■業種 学術研究、専門・技術サービス業</p> <p>■所在地 〒371-0844 群馬県前橋市古市町1-4-3</p> <p>■従業員数 20人以上～50人未満 (参考) https://salesnow.jp/db/companies/2070001001864</p>
eスポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツイベントコンサルティング <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■イベント企画・制作・運営 効果的な実施計画を総合的にプランニング</p>
eスポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020KAGOSHIMA eFootball ワイニングイレブン部門 群馬県代表決定戦 https://sobisya.jp/works/283/</p> <p>■eスポーツイベント 開催 印刷物デザイン・会場デザイン・配信スタッフを担当 https://sobisya.jp/works/745/ ポスターデザイン・告知動画制作を担当 https://sobisya.jp/works/727/</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ ・プランナー・ディレクター</p>

界経験など	<p><応募条件></p> <p>◆学歴不問</p> <p>◆広告プランナー もしくは WEB デザイナーの経験</p> <p><歓迎する経験・スキル></p> <p>◇Illustrator、Photoshop、動画編集、コピーライター</p> <p>◇コンセプトメイク、AE、プランナー</p> <p><こんな方はぜひ></p> <p>【広告プランナー もしくは WEB デザイナーの経験】群馬への UI ターン実績もあり◎子育て世代活躍中！家庭との両立もしっかり叶う環境です</p> <p>◎群馬に根づいて、長く活躍したい！</p> <p>群馬県を代表するクリエイティブ集団である当社。UI ターンで群馬に戻ってきた方も多数！</p> <p>◎プライベートも大切にしたい！</p> <p>月平均の残業時間は、25 時間ほど。定時に変えることもありますし、メリハリのある働き方ができます！</p> <p>★子育て世代も活躍中！</p> <p>・動画クリエイター</p> <p><応募条件></p> <p>◆学歴不問</p> <p>◆動画編集の経験(3年以上)</p> <p><歓迎する経験・スキル></p> <p>◇制作現場でのクライアント対応、スタッフやキャストのディレクション経験</p> <p>◇動画編集ソフトのスキル(Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects など)</p> <p><こんな方はぜひ></p> <p>【動画編集の経験が3年以上ある方を募集】スキルを活かして、好きな街で長く働く安心感&プライベートの充実を両方叶えませんか？UI ターン歓迎★</p> <p>◎群馬に根づいて、長く活躍したい！</p> <p>群馬県を代表するクリエイティブ集団である当社。UI ターンで群馬に戻ってきた方も多数！</p> <p>◎プライベートも大切にしたい！</p> <p>月平均の残業時間は、25 時間ほど。定時に変えることもありますし、メ</p>
-------	---

	<p>リハリのある働き方ができます！</p> <p>https://sobisya.jp/recruit/entry/</p>
--	---

No.11 NPO 法人あおもり IT 活用サポートセンター	
企業名	NPO 法人あおもり IT 活用サポートセンター
企業 HP	https://aoit.jp/
企業情報	<p>■業種 不明</p> <p>■所在地 〒030-0862 青森県青森市吉川 1 丁目 8-2 倉内ビル 3 階</p> <p>■従業員数 役員 8 名、有給職員 3 名、外部パートナー 5 名程度</p> <p>(参考) https://aoit.jp/about/organization</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ e スポーツイベントコンサルティング (2018 年~現在) <p>■事業の目的 「青森 e スポーツプロジェクト」として、e スポーツへの取組をスタート</p> <p>(参考) https://aoit.jp/about/service/esports</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■イベントコンサルティング</p> <p>イベント企画・運用、サポート</p> <p>■機材レンタル</p> <p>e スポーツイベントに必要な機材をレンタル</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■第 3 回 青森ゲームトーナメント「ストリートファイターV ARCADE EDITION」大会開催</p> <p>https://aoit.jp/news/news-5</p> <p>■青森 e スポーツプロジェクト・キックオフイベント開催</p> <p>https://aoit.jp/news/news-15</p>

No.12 TOPPAN ホールディングス株式会社	
企業名	TOPPAN ホールディングス株式会社

企業 HP	https://www.holdings.toppa.com/ja/ https://solution.toppa.co.jp/xperience/
企業情報	<p>■業種 学術研究・専門・技術サービス業</p> <p>■所在地 〒110-8560 東京都台東区台東 1 丁目 5 番 1 号</p> <p>■従業員数 連結 53,946 人</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ e スポーツコンサルティング <p>■事業の目的 「ビジネス領域とのシナジー」「スポーツへの支援」「企業理念との合致」(参考) https://solution.toppa.co.jp/xperience/contents/esports.html</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■大会イベント企画・運営</p> <p>■専門スタッフによるサポート</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■e スポーツ運動会</p> <p>社内イベント、地域活性化、企業同士等、e スポーツを用いたイベントを大会設計プランニング</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『日立システムズ 10 周年記念イベント - つながり - 感謝祭』社内 e スポーツ大会 開催 ・「祝！京都サンガ J1 昇格記念 e-Sports 大会 in 京都本社」実施 ・「TOPPAN eSPORTS FESTIVAL 2021 開催 <p>https://solution.toppa.co.jp/xperience/service/esports.html</p>

No.13 ヒューマンホールディングス株式会社	
企業名	ヒューマンホールディングス株式会社
企業 HP	https://www.athuman.com/ https://crestgaming.com/
企業情報	<p>■業種 学術研究・専門・技術サービス業</p> <p>■所在地 〒160-0023 東京都新宿区西新宿 7-5-25 西新宿プライムスクエア 1F</p> <p>■従業員数</p>

	4,290 人 ※臨時雇用者を除く
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ e スポーツチーム運営 ・ e スポーツ学校運営 <p>※2020 年にヒューマンアカデミー株式会社へ事業譲受</p> <p>■事業の目的 不明</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■e スポーツ学校「CREST GAMING アカデミー」、全日制専門学校「e-Sports カレッジ」、通信制高等学校「e-Sports コース」運営</p> <p>■e スポーツチーム Human Academy CREST GAMING」チーム運営</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>■e-Sports カレッジ運営</p> <p>札幌、仙台、大宮、秋葉原、横浜、名古屋、大阪心斎橋、神戸三宮、広島、福岡、那覇 開校</p> <p>https://ha.athuman.com/e_sports/?code=130051</p> <p>■総合学園ヒューマンアカデミー主催「FORTNITE」大会大会主催</p> <p>https://www.athuman.com/news/2024/18494/</p>
e スポーツ事業の協業企業・団体	<p>(業務提携)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ GMO ベンガ株式会社 https://lolipop.jp/info/news/5603/ <p>(パートナー)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 株式会社マイニングベース ・ I-CHAIN JAPAN 株式会社 ・ 東プレ株式会社 ・ 株式会社アローン ・ 株式会社 PCCS ・ 株式会社デザイン・オフィス・キャン https://crestgaming.com/partner/#
e スポーツ事業の主な仕事	<p>・ e-sports 業界を自指されている方に、講座のご提案、ご入学、入学までのサポートを一通り担当</p>

内容	・体験授業や新講座開講に向けたカリキュラムの考案 (参考) https://manabu.athuman.com/recruit/job/e-sports/
求められる知識・スキル・業界経験など	■企業ページ <募集要項> 「学びは、面白い」を創造する仲間を募集しています。 <Q&A> ・教育学部ではありませんが、選考参加は可能でしょうか？ →はい、学部は不同です。実際の社員も文理問わず様々な学部学科を卒業されています。 https://manabu.athuman.com/recruit/saiyou/

【医療・社会福祉分野】

No.01 有限会社ケア・プランニング	
企業名	有限会社ケア・プランニング
企業 HP	https://www.best-kaigo.com/
企業情報	■業種 医療・福祉 ■所在地 〒116-0002 東京都荒川区荒川 4-9-11 ■従業員数 不明
e スポーツに関わる事業	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・e スポーツデイサービス（2022年～現在） (参考) https://en-gage.net/user/search/desc/3857185/#/ ■事業の目的 新たな楽しみを感じながら、前向きな気持ちでリハビリをしてほしい！という思いから。 ■事業規模 不明
提供サービス・製品	■デイサービス e ほっと運営 e スポーツを取り入れたリハビリメニューを実施 ・主な顧客層：要介護の高齢者
e スポーツ事業の主な仕事	・記録・運動見守り・レクリエーション

内容	(e スポーツ事業に関わる職種と日常的な業務内容) 1 職種 ・介護職員 2 日常的業務 ・着替え ・食事 ・入浴等の補助 ・レク、運動見守り
求められる知識・スキル・業界経験など	■engage <応募資格> 未経験者、既卒・第二新卒、大歓迎！ ★学歴は一切問いません！ <必須資格> 特になし <応募歓迎> ・経験、資格不問※介護職員初任者研修の資格を費用会社負担で取得していただけます。 ・プランク OK 経験の無い・浅い方も、しっかりとバックアップしますので、安心してご入職ください。 ベテランの方であれば、既存スタッフと協力して即戦力としてどんどん活躍していただけます！ <応募大歓迎> ・介護職員初任者研修（旧ヘルパー2級） ・介護職員実務者研修（旧ヘルパー1級） ・介護福祉士 などお持ちの方 https://en-gage.net/user/search/desc/3857185/#/

No.02 ISR グループ

企業名	ISR グループ
企業 HP	https://isr-group.co.jp/
企業情報	■業種 保険会社 ■所在地

	〒658-0051 神戸市東灘区住吉本町2丁目1番地 ■従業員数 41人
e スポーツに関わる事業	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・60歳以上限定 e スポーツ施設開設 ■事業の目的 会員を対象にスポーツを通じて、同じ場所で同じ時間を共有し、シニア世代にととの生きる目的づくりや孤立防止に役立て、新しいコミュニケーションが生まれること ■事業規模 不明（施設利用費 1000円/1h）
提供サービス・製品	■ISR e-Sports 運営 ・60歳以上限定（シニア専用）e スポーツ施設。 施設内では利用者が自由に様々な e スポーツタイトルをプレイ可能。 PC 操作を通じた認知症予防の他、施設のスタッフになることによる雇用の創出を行っている ・主な顧客層：60歳以上のシニア
e スポーツ事業における取り組み・実績例	(取組み事例) ・e スポーツを活用してシニアになってからはじめられる副業を確立、支援による雇用の創出 ・e スポーツを通じたコミュニケーションの創出による社会的孤立の防止 https://isr-group.co.jp/isr-parsonel/e-sports/
e スポーツ事業の主な仕事内容	(主な仕事内容) ・シニア専用の e スポーツ施設の維持管理 (e スポーツ事業に関わる職種と日常的な業務内容) 1 職種 ・一般社員 2 日常的業務 ・PC 操作の指導 ・見守り ・レクリエーションの実施、利用者への定期的なヒアリング及び調査

No.03 医療法人友愛会

企業名	医療法人友愛会
企業 HP	https://yuukai.group/
企業情報	■業種 医療法人 ■所在地 医療法人友愛会 野尻中央病院 〒886-0212 宮崎県小林市野尻町東麓 1176 さとやま整形外科内科 〒410-0304 静岡県沼津市東原 560-1 ■従業員数 700人
e スポーツに関わる事業	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・デイケアや高齢者施設への e スポーツ導入（2021年～現在） ■事業の目的 レクリエーションのマンネリ化による参加率の低迷の改善や認知症予防を目的 ■事業規模 不明
提供サービス・製品	■高齢者施設でのレクリエーションの実施 ・「太鼓の達人」「グランツーリスモ」の2種類のゲームについて、3名程度のチームを組み定期的に運営するすべての施設でレクリエーション ・主な顧客層：60歳以上のシニア
e スポーツ事業における取り組み・実績例	(取組み事例) ・e スポーツを活用してシニアになってからはじめられる副業を確立、支援による雇用の創出 ・e スポーツを通じたコミュニケーションの創出による社会的孤立の防止 https://helpmanjapan.com/article/12477
e スポーツ事業の協業企業・団体	(協業体制) ・日本アクティビティ協会 導入の仕方からレクリエーションのやり方などをまとめたプログラムを提供。健康ゲーム指導士（ゲーム（e スポーツ）を通じて「健康」と「交流」を応援し、健康寿命や社会参加寿命の延伸をサポートするための民間認定資格）の運営。
e スポーツ事業の主な仕事内容	(主な仕事内容)

業の主な仕事内容	<p>・「健康ゲーム指導士」の資格を取得した職員が、レクリエーションを企画</p> <p>・現場職員3名が中心となるチームを組み、定期的な実施を目指して準備</p> <p>・簡単な脳機能測定、認知症予防体操などの健康にまつわるプログラムも織り交ぜる</p> <p>(eスポーツ事業に関する職種と日常的な業務内容)</p> <p>1 職種</p> <p>・介護士</p> <p>2 日常的業務</p> <p>・運動機会の提供</p> <p>・リハビリなどの通常の介護業務</p> <p>(参考) https://helpmanjapan.com/article/12477</p>
----------	--

No.04 株式会社 ディースピリット

企業名	株式会社 ディースピリット
企業HP	https://dsprite.jp/
企業情報	<p>■業種</p> <p>製造業</p> <p>■所在地</p> <p>〒791-1102 愛媛県松山市来住町 1430 番地 1</p> <p>■従業員数</p> <p>13人</p>
eスポーツに関わる事業	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <p>・障がい者向けコントローラー開発・普及事業 (2022年～現在)</p> <p>■事業の目的</p> <p>重度の身体障がい者の方でもeスポーツに取り組むことができるよう、それぞれの障がいに応じたオーダーメイドのコントローラーの開発</p>
提供サービス・製品	<p>■重度障がい者向けのオーダーメイドコントローラーの開発</p> <p>・大学と連携し、オーダーメイドのコントローラーの開発。また、組み立ての一部を就労継続支援事業所へ発注し、普及事業へ展開している。</p> <p>・主な顧客層: 重度障がい者</p>
eスポーツ事業における取	<p>(取組み事例)</p> <p>・「魔法のつえ」でeスポーツ 障がい者向けに愛媛で産学連携開発</p>

組み・実績例	<p>愛媛県の方針である「性別、障がいの垣根なく競い合い、楽しむことができるeスポーツを、障がい者に重点を置いて推進」の一環として委託事業として実施</p> <p>障がい者へのeスポーツの定着化を図るため、eスポーツモデル施設となる障がい者関係施設を対象として取組が展開される中、AIの先端技術を有する当事業者と愛媛大学の人間工学の研究室が共同で、コントローラーのオーダーメイドでのコントローラーの開発を行っている。</p> <p>・脳性麻痺で手足の可動域が狭い対象者に対しては、手足で操作可能なコントローラーを開発した。</p> <p>https://mainichi.jp/articles/20220621/k00/00m/040/177000c</p>
eスポーツ事業の協業企業・団体	<p>(協業体制)</p> <p>・愛媛大学産業イノベーション学科</p> <p>ロボット工学と人間工学についての研究を実施</p> <p>一層細かい動きなどで反応が可能な方法やシステムについて共同で研究を実施している</p>
eスポーツ事業の主な仕事内容	<p>(主な仕事内容)</p> <p>・CSR事業として展開</p> <p>(eスポーツ事業に関する職種と日常的な業務内容)</p> <p>・医療・福祉・ヘルスケア部門に関わるAI・IoT事業の開発</p> <p>・中小企業向けにAij技術を活用したアーム型ロボットやサービスロボットソリューション事業</p> <p>(参考) https://dsprite.jp/business/</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ</p> <p>・システムエンジニア/プログラマー</p> <p>・電気制御設計 (PLC回路設計・ハード制御) /機械装置設計</p> <p><必要な経験等></p> <p>経験がある方優遇</p> <p>https://dsprite.jp/recruit/</p>

No.05 特定非営利活動法人 フローレンス (認定NPO法人 フローレンス)

企業名	特定非営利活動法人 フローレンス (認定NPO法人 フローレンス)
企業HP	https://florence.or.jp/
企業情報	<p>■業種</p> <p>NPO法人</p> <p>■所在地</p>

	<p>〒101-0051 東京都千代田区神田神保町 1丁目 14番地 1 KDX 神保町ビル 4F</p> <p>■従業員数</p> <p>760人</p>
eスポーツに関わる事業	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <p>・ゲーム大会開催 (2022年～現在)</p> <p>■事業の目的</p> <p>視線を使い、パソコンの操作をすることで、意思を表出することができる視線入力のための訓練、実際に大会などを開催</p> <p>■事業規模</p> <p>不明</p>
提供サービス・製品	<p>■視線入力訓練ゲーム EyeMoT (アイモット) 3D シリーズなどを活用したフローレンス杯の運営</p> <p>・障がいの有無にかかわらず活躍できる視線誘導によるゲームの大会を実施。目の動きや指先の動きで自分以外の他者に感情や意思などのメッセージを伝えることの訓練やほか、重度心身障がい者の可能性に気づききっかけとしている。</p> <p>・主な顧客層: 医療的ケアが必要な重度心身障がい児</p>
eスポーツ事業における取組み・実績例	<p>(取組み事例)</p> <p>・重度障がい児のコミュニケーションを円滑にする方法として視線入力技術に着目し、大会開催。20名程度がオンライン参加</p> <p>・専用のコントローラーについての体験等 実施</p> <p>https://project.nikkeibp.co.jp/mirakoto/atcl/sports/h_vol54/</p> <p>https://www.pref.kanagawa.jp/docs/m8u/tomsokittech6_shisen.html</p>
eスポーツ事業の協業企業・団体	<p>(協業体制)</p> <p>・島根大学総合理工学研究科機械・電気電子工学領域 伊藤史人氏</p> <p>視線入力技術の開発及びその訓練のための EyeMoT の開発。共催にて、大会開催。</p>
eスポーツ事業の主な仕事内容	<p>(主な仕事内容)</p> <p>・宅訪問型・共済型の病児保育サービスの運営及び医療的ケアが必要な子ども (医療的ケア児) のための保育・家庭支援サービスの提供</p> <p>・医療的ケア児に特化した保育施設「障がい児保育園ヘレン」の運営</p> <p>(eスポーツ事業に関する職種と日常的な業務内容)</p> <p>1 職種</p> <p>・保育士</p>

	<p>・看護師</p> <p>・一般職員</p> <p>2 日常的業務</p> <p>・医療的ケアが必要な児童に対する長時間保育</p> <p>・保護者の就労支援の実現</p> <p>・障がいの有無にかかわらず子どもたちが遊べる地域交流の場「インクルーシブひろば べル」の運営</p> <p>https://project.nikkeibp.co.jp/mirakoto/atcl/sports/h_vol54/</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業ページ</p> <p>・保育士 ※抜粋</p> <p><必要資格></p> <p>下記のどちらかを満たしている方</p> <p>・保育士</p> <p>・正看護師または准看護師資格</p> <p>https://x.gd/umQif</p> <p><応募資格></p> <p>・喫煙習慣のない方で以下のいずれかを満たしている方</p> <p>・保育の実務経験3年以上</p> <p>・未就学児の介護・療育の実務経験3年以上</p> <p>・子育て経験5年以上</p> <p>・障がい児と関わった経験3年以上</p> <p><尚可></p> <p>・保育士資格、ホームヘルパー2級、介護職員初任者研修、児童指導員のいずれかの資格をお持ちの方</p> <p>https://x.gd/F110F</p> <p>・ソーシャルテック ※抜粋</p> <p><必要資格></p> <p>不同</p> <p><必要なスキル・経験></p> <p>■必須</p> <p>・システム領域での経験 (3年以上) と、下記いずれかのご経験</p> <p>・IT部門等でシステム/インフラ導入の企画フェーズに携わった経験</p> <p>・社内SE等、ベンダーとの調整や社内システム要件のとりまとめを手</p>

<p>がけた経験</p> <p>※手がけたシステムの規模は問いません。全体の業務フローや、上流～運用工程を担当された方は大歓迎いたします！</p> <p>■歓迎するスキル・経験</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報処理安全確保支援士の資格 ・Microsoftのセキュリティソリューションの取り扱い経験 <p>https://florence.or.jp/staff/2024/01/67521/</p> <p>・看護師 ※抜粋 <必須資格></p> <p>正看護師</p> <p>※病棟勤務経験がなくても構いません。</p> <p><優遇資格・経験></p> <ul style="list-style-type: none"> ・保育士・幼稚園教諭・認定ベビーシッター等の福祉系資格（取得見込の方を含む） ・病院等医療機関における小児病棟勤務経験、重症児所または入所または保育園または小児の訪問看護勤務経験のある方歓迎 <p><こんな方大歓迎！></p> <ul style="list-style-type: none"> ・最適な保育を提供するために率先して課題を見つけ、保育スタッフやさまざまなスタッフと課題解決のために連携を取ることができる方 ・保育スタッフの意見を尊重し、多角的な視点で保育スタッフの支援ができる方 ・親子の笑顔を妨げるさまざまな社会問題に対して、変わること・変えていくことに主体的に関わっていただける方 ・パソコンやタブレット端末、スマートフォン、アプリを利用して事務作業や業務をすることに不安がない方 <p>https://x.gd/GPlvb (参考) https://florence.or.jp/staff/</p>

No.06 テクノツール株式会社

企業名	テクノツール株式会社
企業 HP	https://tools.co.jp/
企業情報	<p>■業種</p> <p>IT・輸入販売</p> <p>■所在地</p> <p>〒206-0802 東京都稲城市東長沼 2106-5 マスヤビル 4F</p>

	<p>■従業員数</p> <p>8人</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コントローラー等の開発及び障がい者支援機器の輸入販売（1994年～現在） <p>■事業の目的</p> <p>インターネットにだれもがアクセスできるよう、物理的な制約を取り払うこと</p>
提供サービス・製品	<p>■Flex Controller 販売</p> <p>一般的な形状のコントローラーが使用できない方々のために特別に開発された拡張型コントローラー（Nintendo Switch 公式）の開発に当たったの監修及び販売</p> <p>■e-Racing Project 推進</p> <p>肢体に障がいがあってもシミュレーターレースを楽しめる、専用の入力装置を開発</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>(取組み事例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手の不自由な方向けのゲームコントローラーである「Flex Controller（フレックス・コントローラー）」の開発を監修。パラリンピックの選手等と協力してコントローラーの普及啓発事業を展開。 ・導入のサポートを報恩して行うサービス「BOOST」や、オンラインイベントの実施 ・サポート窓口、及び海外への販売 ・より複雑な操作が必要となるレーシングシミュレーターにて、肢体不自由な方が対応できる装置について研究・開発 <p>https://note.com/shoyu/n/n3a911831365e https://mobility-contest-blog.com/techno_tools-2022/</p>
e スポーツ事業の協業企業・団体	<p>(協業体制)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・株式会社ホリ <p>Flex Controller（フレックスコントローラー）の開発</p> <ul style="list-style-type: none"> ・株式会社ゼンカイレーシング <p>シミュレーターレースのゲームの提供</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	<p>(主な仕事内容)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・障がいのある方でもパソコンを操作できる、パソコン・スマートフォンからゲーム等、IT 関連機器の入力装置・入力インターフェースの開発 ・機器導入にあたっての技術支援、コンサルティング ・各種メディア運営

<p>・障がい者支援機器の輸入販売 (e スポーツ事業に関わる職種と日常的な業務内容)</p> <p>1 職種</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロダクトデザイン ・IT 開発 <p>2 日常的業務</p> <p>主な仕事内容と同様</p>
--

No.07 株式会社ワンライフ

企業名	株式会社ワンライフ
企業 HP	https://onelifc-inc.com/
企業情報	<p>■業種</p> <p>医療・福祉</p> <p>■所在地</p> <p>〒371-0812 群馬県前橋市広瀬町 3-18-15</p> <p>■従業員数</p> <p>5人以上～10人未満</p> <p>(参考) https://salesnow.jp/db/companies/7340001015477</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツ関連施設運営（2023年～現在） <p>■事業の目的</p> <p>障がい者自身のポテンシャルの発見及び就労機会の創出</p> <p>■事業規模</p> <p>389万（月商）</p>
提供サービス・製品	<p>■就労継続支援 B 型事業「ONEGAME」運営</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツを通じての就労支援、人材育成支援 ・主な顧客層：就労困難者
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>(取組み事例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツを通じて就労の技術向上を目的とした B 型事業所を開発 ・e スポーツ専門学校のような機材・仕組みを作り、オンライン事業にも対応 ・日本初「障がい者 e スポーツ大会」開催 <p>https://onelifc-inc.com/business/onegame-fc/</p>
e スポーツ事業の協業企業・団体	<p>(大会スポンサー)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・NHK ・読売新聞

	<p>・上毛新聞</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	<p>(主な仕事内容)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各種コースの運営及び大会の開催 ・「ONEGAME」の FC 展開に向けたオーナー向けの指導 ・加入者、利用者の就労支援 <p>(e スポーツ事業に関わる職種と日常的な業務内容)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・利用者のためのカリキュラムの開発 ・FC 拡大に向けた営業 ・ゲームの指導
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■engage</p> <p><応募資格・条件></p> <p>学歴不問 / 未経験 OK</p> <p>未経験の方が大歓迎</p> <p>https://em-gage.net/onelifc/work_5407642/?via_recruit_page=1</p>

No.08 ハッピーブレイン株式会社

企業名	ハッピーブレイン株式会社
企業 HP	https://hb-e-sports.com/
企業情報	<p>■業種</p> <p>医療・福祉</p> <p>■所在地</p> <p>〒861-1104 熊本県合志市御代志 1661-1 ルーコ合志 2 階 212 号</p> <p>■従業員数</p> <p>11人</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツの普及事業（2020年～現在） <p>■事業の目的</p> <p>障がいや年齢に関係なく、社会と交流することができるよう、高額な福祉器具のレンタルや機器のコーディネーターの人材不足を解決すること</p> <p>■事業規模</p> <p>不明</p>
提供サービス・製品	<p>■UDe-スポーツの開発・普及</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ユニバーサルデザイン（どんな人でも使いやすいデザイン）」と「e スポーツ（オンラインゲームを使ったスポーツ競技）」を掛け合わせたサービスを展開

	<p>・主な顧客層：高齢者、身体障がい者</p> <p>■eスポーツプレイ環境調整 その方にあったプレイ環境を提供</p> <p>■イベントへの無料ご招待 障がい者の方が参加されるeスポーツ大会を定期的に開催 イベントのご招待とサポートを実施</p> <p>■パソコン操作指導 福祉用具を使ったパソコン操作を専門スタッフからサポート</p> <p>■ゲーム動画配信サポート 専用の機材提供、動画撮影・編集・配信までの方法を指導 (参考) https://hb-e-sports.com/kojin/</p>
e スポーツ事業における取り組み・実績例	<p>(取組み事例)</p> <p>・熊本県合志市のUDE-スポーツを使ったダイバーシティなまちづくり 高齢者の脳トレや異世代間交流促進として、独自のゲームを開発し、協会を発足。 現在、健康寿命の延伸に向け、定期的なイベント開催・自治体対抗のオンラインイベントを実施 https://digital-is-green.jp/branding/human-centered/koshi.html</p>
e スポーツ事業の主な仕事内容	<p>(主な仕事内容)</p> <p>・自治体、施設運用者に対して、UDE-スポーツを活用したスポーツサロンの運営のコンサルティング業務及び人材育成支援の実施</p> <p>・障がい者向けのeスポーツ環境整備のための福祉機器のレンタルや導入支援の実施</p> <p>・障がい者、健常者から参加できるEスポーツ大会の実施 (eスポーツ事業に関わる職種と日常的な業務内容)</p> <p>1 職種</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム、映像クリエイター ・eスポーツプレイヤー ・理学療法士、作業療法士 <p>2 日常的業務</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サロンの運営、導入支援

	<p>・ゲームの開発</p> <p>・各種広報活動</p> <p>・eスポーツ導入による未病効果などの効果検証の実施</p>
その他 特記事項	<p>・脊髄性筋萎縮症であるeスポーツプレイヤー(YouTuber)が2名在籍</p>
No.09 株式会社 ePARA	
企業名	株式会社 ePARA
企業 HP	https://epara.co.jp/ https://epara.jp/
企業情報	<p>■業種 卸売業・小売業</p> <p>■所在地 〒335-0016 埼玉県戸田市下前 1-14-8</p> <p>■従業員数 5人</p>
e スポーツに関わる事業	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バリアフリーeスポーツ事業 (2016年～現在) ・障がい者の就労支援事業 (2016年～現在) ・社会実証および共創・研究開発支援事業 (2016年～現在) <p>■事業の目的 eスポーツを通じて、障がい者が自分らしく・やりがいをもって社会参加する支援する。 (参考) https://epara.co.jp/</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■バリアフリーeスポーツ大会イベント企画・運営</p> <ul style="list-style-type: none"> ・主な顧客層：企業、地方自治体 <p>■障がい者の就労支援</p> <ul style="list-style-type: none"> ・障がい者が自分の能力を発揮して働くことを支援 ・主な顧客層：障がい者 <p>■社会実証および共創・研究開発支援</p> <ul style="list-style-type: none"> ・障がい者が自分らしく輝くことができる社会を創ることを目的とした実証実験。各種サービス・商品の共創・研究開発の支援。

	<p>(取組み事例)</p> <p>・障がい×ゲームの文化祭「ePARA CARNIVAL 2022 SPRING」 https://prtimes.jp/main/html/rd/p/00000018.000056567.html</p> <p>・BMIブレインピック by Internet of Brains 共創・研究開発支援 https://epara.jp/activities/22118-01/</p> <p>・第50回国際福祉機器展&フォーラム バリアフリーeスポーツ体験会、「夢の車いす創造ワークショップ」実施 https://epara.jp/activities/230929-01/</p>
e スポーツ事業の協業企業・団体	<p>(協業体制)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・株式会社バレット https://prtimes.jp/main/html/rd/p/00000034.000039528.html ・株式会社 manaby https://newscast.jp/news/0608606 <p>(スポンサーシップ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・株式会社 JAPANNEXT https://www.value-press.com/pressrelease/327299
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■ジョブモデル</p> <p><応募要件> サービス管理責任者の資格要件を満たす方 未経験可 https://x.gd/9e8KX</p> <p>■activo</p> <p><募集対象> 年齢、性別、障がいの有無は問いません。 https://activo.jp/articles/94830</p>

2. e スポーツ地方創生人材実態調査 予備調査

eスポーツ地方創生人材実態調査 予備調査報告書

目次

No.01 eスポーツコミュニケーションズ株式会社3
 No.02 株式会社アブリシエイト4
 No.03 株式会社サードウェブ6
 No.04 木村情報技術株式会社9
 No.05 株式会社ALBA10
 No.06 株式会社新東通信12
 No.07 株式会社 NTTe-Sports13
 No.08 株式会社 立川徹章15
 No.09 株式会社共和コーポレーション16
 No.10 株式会社 eek17
 No.11 e スタジアム株式会社18
 No.12 SBI e-Sports 株式会社20
 No.13 ビーウィズ株式会社21
 No.14 株式会社スサノオ22
 No.15 一般社団法人群馬県 e スポーツ連合24
 No.16 株式会社柳井ランドホテル26
 No.17 株式会社サムシングファン27
 No.18 社会福祉法人 さいたま市社会福祉事業団31
 No.19 株式会社 PACkage32
 No.20 横須賀集客促進・魅力発信実行委員会33
 No.21 電音エンジニアリング株式会社34
 No.22 TOPPAN ホールディングス株式会社35
 No.23 株式会社 RATEL37
 No.24 株式会社ザ・ウェブ46
 No.25 いばらき e スポーツ産業創造プロジェクト推進協議会47
 No.26 福島県 e スポーツ協会49
 No.27 株式会社 ePARA50
 No.28 BLUE BEES 株式会社53
 No.29 一般社団法人 愛知 e スポーツ連合54
 No.30 eSocial Cue 株式会社56
 No.31 富山県 e スポーツ連合57

No.32 一般社団法人宮崎県 e スポーツ協会58
 No.33 一般社団法人岡山県 e スポーツ連合59
 No.34 株式会社 ZORGE62
 No.35 株式会社エスツー63
 No.36 株式会社 DibblebizIA65
 No.37 株式会社名古屋王者66
 No.38 株式会社ネクスト・ワン67
 No.39 一般社団法人静岡県 e スポーツ連合68
 No.40 ヤルキマントツキーズ株式会社70
 No.41 山形県 e スポーツ連合71
 No.42 株式会社上毛新聞社73
 No.43 株式会社ひぐち (ひぐちグループ)74
 No.44 株式会社 DRAGON76

No.01 e スポーツコミュニケーションズ株式会社

企業名	e スポーツコミュニケーションズ株式会社
企業 HP	https://www.esportscom.jp/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 学術研究、専門・技術サービス業 ■所在地 〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 6-33-1 ラ・メゾン・ド・ローズ 2-C ■従業員数 2人
代表者・地方創生事業担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 取締役会長 寛 誠一郎
地方創生関連事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツプロデュース事業 (2016年～現在) ・e スポーツコンサルティング事業 (2016年～現在) ■事業の目的 <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツの普及・促進とマーケット創造、収益事業の推進 ・既存業界、国の垣根を越えた連携による産業・市場レベルでの活性化を推進 ■事業規模 不明
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツのイベント・大会に関する企画の提案・運営 ■e スポーツに関するコンサルティング・広報活動等、e スポーツに関連する事業のサポート
e スポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・岡山駅前商店街 e スポーツイベント ・SAPPORO E-SPORTS NOUVEAU 2017 Naturals 北海道 ・ウイニングイレブン Championship eSPORTS 青森大会実行委員会 ・勝浦 e スポーツ CHALLENGE 第2弾 ストリートファイターV 勝浦最強の証明 ・JCe スポ Cup 日本青年会議所 関東地区協議会 ・プロ参戦! 世田谷 e スポーツフェスティバル ・e-Sports in LATOV LATOV[ラトV]いわき駅前再開発ビル (参考) https://www.esportscom.jp/works/
地方創生事業	■茨城団体の e スポーツは地方活性化に繋がる!? 第一人者に話を聞いて

の影響・波及効果	<p>【寛誠一郎さんインタビュー】</p> <p>地方の抱える一番の問題は若者が都市部に流れること。刺激がないから都市部へ流れる。対策として、1番親近感があったものがゲームである。ゲームをコミュニティでやる楽しさ、大会を開くことで、親族が応援する。こういった取組みが地方活性化に繋がる。</p> <p>千葉県勝浦市で行われた e スポーツイベントをバックアップ。過疎化で合併が進む状況で、e スポーツ導入し成功。e スポーツを使った勝浦モデルの誕生となった。</p> <p>https://esports-mania.com/kakei-esports-communication-3561</p>
その他特記事項	<p>(著書)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツ地方創生 -日本における発展のかたち- ・続・e スポーツ地方創生 新たな展開を見せ拡大し続けるムーブメントの未来 (雑誌) ・e スポーツとまちづくり (執筆) ・悔れない e スポーツの集客力 街の賑わい作りに貢献 (コメント掲載) (インタビュー記事) ・茨城団体の e スポーツは地方活性化に繋がる!? 第一人者に話を聞いてみた https://esports-mania.com/kakei-esports-communication-3561 ・e スポーツは地域活性化の起爆剤 企業のビジネス活用も広がる https://www.projectdesign.jp/201910/sportnewbiz/006935.php

No.02 株式会社アブリシエイト

企業名	株式会社アブリシエイト
企業 HP	https://www.all-appreciate.com/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 情報通信業、情報サービス業 ■所在地 茨城県水戸市三の丸1丁目1-3 ステーションフロント水戸 6F / 7F ■従業員数 105名
代表者・地方創生事業担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役社長 和田幸哉
地方創生関連	■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)

事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツ事業 (2019年～現在) ・コンサルティング事業 (地域活性化) (2019年～現在) ・eスポーツ施設運営 (2019年～現在) <p>■事業の目的 地域の活性・デジタル人材の育成、まちづくりの一翼を担うモデルとして関わるすべての方々が幸せに豊かになる仕組みを創造し、永続的に社会に貢献する。 (参考) https://www.all-appreciate.com/business/esports.html</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■eスポーツイベント運営・企画サービス</p> <p>主な顧客層： ■地域活性化へのeスポーツイベント提案、施設・運用サポート ■主要顧客層：地方自治体 ■デジタル拠点「AREA310」 ■主要顧客層：一般消費者 (参考) https://www.all-appreciate.com/business/esports.html</p>
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・水戸ホーリーホック eスポーツチャレンジカップ (水戸市) ・親子でドライブインシアター&ドライブイン eスポーツ (常陸太田市) ・全国都道府県対抗 eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA ウィニングイレブン ・茨城県予選 (日立市・牛久市) ・関東ブロック代表決定戦 (水戸市) ・第1回 AREA310 高校eスポーツ選手権 (オンライン・水戸市) <p>(参考) https://www.all-appreciate.com/business/esports.html</p>
地方創生の影響・波及効果	<p>■株式会社アプリシエイトのeスポーツ事業に挑戦する社員の思い 2019年に“地域創生”をテーマにeスポーツ事業を立ち上げ地域貢献活動に注力している。 今後はシルバ世代を巻き込んだシルバeスポーツのイベント開催を考えている。マウス・キーボード操作といった指先を動かすeスポーツはリハビリテーションと相性がよく、福祉・介護で注目されている。幅広い世代の方にeスポーツの楽しさを知ってもらい、地域貢献に繋がっていききたい。 https://www.kakehashi-skysol.co.jp/media/interview/post-5076/</p>
地方創生の取り組みにおける	<p>■太子町</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デジタル・トランスフォーメーション (以下、DX) による行政サービス

協業企業・団体	<p>スの向上や地域の産業活性化、住民の福祉度向上を図ることを目的とし、「DX推進に関する連携協定」を締結</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シルバeスポーツの導入 (参考) https://www.town.daigo.ibaraki.jp/page/page006846.html
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業求人ページ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・素直さ、謙虚さ ・自分の至らなさを認め、そこから借らず謙虚な姿勢で努力できる人 ・勉強家 ・自分に負けない努力をする人。 ・利他の心 ・自分がしてもらいたいことを人にしてあげられる、思いやりのある人。 <p>■(参考) 社内情報</p> <ul style="list-style-type: none"> ・年代別グラフ (20代最多) ・作業内訳グラフ <p>・文系/理系比率：文系 18%、理系 82% (参考) https://www.all-appreciate.com/recruit/recruit.html</p>
その他特記事項	<p>(新聞) 経営ひと言/アプリシエイト・和田幸哉社長「地域を元気に」(日刊工業新聞)</p>
No.03 株式会社サードウェーブ	
企業名	株式会社サードウェーブ
企業HP	https://www.twave.co.jp/
企業情報	<p>■業種 学術研究・専門・技術サービス業</p> <p>■所在地 〒101-0021 東京都千代田区外神田三丁目1番2号 住友不動産秋</p>

事業内容	<p>業原ビル</p> <p>■従業員数 1,146名</p>
代表者・地方創生事業担当者	<p>■代表者 代表取締役社長 尾崎健介</p>
地方創生関連事業内容	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツコンサルティング ・eスポーツ施設運営 <p>■事業の目的 eスポーツを文化として発展させていくために、専用競技場の設立、大会開催・運営で、eスポーツの発展に貢献する。また、eスポーツの普及・拡大に取り組む日本全国の先進的な自治体を応援していく。 (参考) https://www.twave.co.jp/business/esports.html</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■eスポーツイベント・大会に関する企画・運営・サポート</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p> <p>■「全国高校eスポーツ選手権」の立上げ</p> <p>主な顧客層：高校生</p> <p>■eスポーツ施設「LFS池袋 esports Arena」運営</p> <p>主な顧客層：一般消費者</p>
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・「全国高校eスポーツ選手権」 ・自治体応援 (徳島県・茨城県・京都府) <p>(参考) https://www.twave.co.jp/business/esports.html</p>
地方創生の影響・波及効果	<p>■eスポーツによる地方創生、その具休策とは? NASEF JAPAN フェウンダー尾崎健介氏インタビュー</p> <p>全国高校 e スポーツ選手権の実現に向けて全面支援を行っているのが、サードウェーブである。2020年にこけら落としとなった京都スタジアムは、eスポーツの施設を所有し、より多くの方が楽しめる施設になる。</p> <p>京都府とのパートナーシップをはじめ、各地方自治体・教育委員会から「これは良いものだから推進していこう」と認められるようになった。京都府は、京都スタジアムを活用する形で、eスポーツを推進していく。その結果、高校には多くのeスポーツ部ができ、あらゆるeスポーツ大会に参加する一歩の都道府県になると考える。</p>

地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	<p>■徳島県、茨城県、京都府</p> <p>eスポーツの普及・拡大に向けたイベントや施設の充実をサポート (参考) https://www.twave.co.jp/business/esports.html</p> <p>■徳島県、一般社団法人全国高等学校eスポーツ連盟</p> <p>eスポーツの教育的価値について広く徳島県内に理解を深める為の活動。eスポーツを通じた次世代人材を育成し地方創生に寄与することを目的に「eスポーツによる地方創生 徳島プロジェクト」連携協定 (参考) https://www.ihset.or.jp/topics/201218.html</p> <p>■毎日新聞社 「全国高校eスポーツ選手権」立上げ、eスポーツ普及として大会サポート (参考) https://www.twave.co.jp/business/esports.html</p> <p>■沖縄県石垣市 eスポーツによる地方創生事業「eスポーツによる地方創生 石垣市プロジェクト」にeスポーツ・IT分野の知見提供、イベント支援サポート (参考) https://www.4gamer.net/games/029/G002975/20230213032/</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■マイナビ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツに関する知識・経験がある方が対象 ・eスポーツ学部 ・eスポーツ学科 ・eスポーツに関するアルバイト経験 など <p>(参考) https://job.mynavi.jp/24/pc/search/corp109152/employment.html</p>
その他特記事項	<p>(記事) ・サードウェーブ、eスポーツを通じて地方創生事業に取り組む京都府</p>

	と茨城県への功績により紺綬褒章を受賞 https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20230112076/
--	---

No.04 木村情報技術株式会社	
企業名	木村情報技術株式会社
企業HP	https://www.k-idea.jp/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 情報通信業、インターネット附属サービス業 ■所在地 〒849-0933 佐賀県佐賀市卸本町 6-1 ■従業員数 425名
代表者・地方創生事業担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役 木村隆夫
地方創生関連事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツコンサルティング ・eスポーツ仲介事業 ・eスポーツキャリア支援 ■事業の目的 eスポーツと地元九州を盛り上げ、その活動を通じて社会を豊かにしていく
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■eスポーツを活用した社内研修の企画・運営 <ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層：企業 ■大会開催の企画・運営 <ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層：企業、地方自治体 ■スポンサー契約を結ぶ仲介 <ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層：企業 ■eスポーツ選手のセカンドキャリア支援 <ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層：eスポーツ選手
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・札幌 eスポーツイベントパッケージ (参考) https://www.besporter.jp/19489/pr/ ・木村情報技術 presents SG 親子大会 (参考) https://www.besporter.jp/4301/event/
地方創生事業の影響・波及	<ul style="list-style-type: none"> ■フォートナイトの親子 Duo 大会：木村情報技術 presents SG 親子大会が開催

効果	<p>「FORTNITE」を用いた親子向けのeスポーツ大会を開催。親子参加型のイベントを実施した際に、参加率も高く、また親子のとても楽しそうな様子を見て、「eスポーツは、新たな親子の“絆”を生んでいくためのツールになるのではないかと感じ、今大会を開催。</p> <p>最近では平均年齢 69 歳のプロチームも誕生など、eスポーツの広がりを感じる。今後も、コミュニティ大会開催などで、九州から日本全国の eスポーツ市場を盛り上げ、協働で取り組んでいく。</p> <p>https://www.besporter.jp/4301/event/</p>
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	<ul style="list-style-type: none"> ■株式会社戦国 資本業務提携を実施 (参考) https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000005.000067693.html ■株式会社 ALBA 大会開催協力、eスポーツチーム「ALBA E-sports」サポート (参考) https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000115.000006034.html
求められる知識・スキル・業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■engage <ul style="list-style-type: none"> ・積極的にコミュニケーションを取れる方 ・複数の物事を同時に進めることが得意な方 ・製菓企業とお仕事をされた経験がある方 ・eスポーツに関わっていた方（大会運営・配信・営業活動・選手） 【必須スキル等】 <ul style="list-style-type: none"> ・PC 基本スキルをお持ちの方（メール、Excel、Word、PowerPoint など） ・出張対応が可能な方 ■歓迎スキル <ul style="list-style-type: none"> ・お客様への提案経験 ・イベントディレクション（制作進行管理）の経験 (参考) https://en-gage.net/k-idea/work_7236049/?via_recruit_page=1

No.05 株式会社 ALBA	
企業名	株式会社 ALBA

企業HP	https://www.alba-esports.jp/#
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 コンサルティング等 ■所在地 〒849-0918 佐賀県佐賀市兵庫南 2-1
代表者・地方創生事業担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役 田原知明
地方創生関連事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツコンサルティング（2022年～現在） ・eスポーツキャリア支援（2022年～現在） ・eスポーツチーム運営（2022年～現在） ■事業の目的 eスポーツ業界で選手の環境を整えることが目的。eスポーツが社会の役に立っている具体例を作る。 (参考) https://www.alba-esports.jp/# ■事業規模 不明
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■企画運営・イベントプロデュース <ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層：企業、地方自治体 ■eスポーツ選手のセカンドキャリア支援 <ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層：eスポーツ選手 ■eスポーツチーム「ALBA E-sports」運営 <ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層：eスポーツ選手
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・大阪 eスポーツシリーズ (参考) https://www.alba-esports.jp/action/03.html
地方創生事業の影響・波及効果	<ul style="list-style-type: none"> ■世界で輝けるフォートナイト選手を育成する舞台「ALBA JAPAN SERIES CHAMPION SCRIM featuring fortnite」 木村情報技術株式会社とともに世界で活躍できる選手を育てる目的で「ALBA JAPAN SERIES CHAMPION SCRIM featuring fortnite」を開催。また、選手たちのリテラシー教育やセカンドキャリアを見据えた職業体験、資格取得サポート、各種研修等といった様々な教育を育成プロジェクトにて実施。現在は、育成プロジェクトに企業数社が協力。 https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000115.000006034.html
地方創生の取	<ul style="list-style-type: none"> ■木村情報技術株式会社

組みにおける協業企業・団体	<ul style="list-style-type: none"> 大会開催協力、eスポーツチーム「ALBA E-sports」サポート (参考) https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000115.000006034.html
---------------	---

No.06 株式会社新東通信	
企業名	株式会社新東通信
企業HP	https://www.shinto-tsushin.co.jp/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 学術研究・専門・技術サービス業、広告業 ■所在地 〒460-0002 名古屋市中区丸の内3丁目16番29号 ■従業員数 280名
代表者・地方創生事業担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役会長 兼 社長 喜久部
地方創生関連事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツコンサルティング ■事業の目的 SPORTS のチカラで地域を活性化 (参考) https://www.shinto-tsushin.co.jp/project/kensachi/
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■大会企画・運営 <ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層：企業、地方自治体
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・市民参加大会 開催 ・愛知県立一色高校 多文化共生実証プログラム eスポーツを活用するデジタル体育祭実施 (参考) https://www.shinto-tsushin.co.jp/project/nishio-esports/
地方創生の取組みにおける協業企業・団体	<ul style="list-style-type: none"> ・高齢者のレクリエーション実施・サポート ・安城市制施行 70 周年記念事業「ケンサチ e フェス」 ・小学生向けプログラミング教室 企画・運営 (参考) https://www.shinto-tsushin.co.jp/project/kensachi/

その他 特記事項	(セミナー記事) ・「第 22 回愛知・名古屋 e スポーツ研究会」が 10 月 19 日に開催へ https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20221007120/
-------------	---

No.07 株式会社 NTTe-Sports

企業名	株式会社 NTTe-Sports
企業 HP	https://www.ntte-sports.co.jp/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 不明 ■所在地 東京都新宿区西新宿 3-19-2 (東日本電信電話株式会社社屋内) ■従業員数 3人
代表者・ 地方創生事業 担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役社長 原田元晴
地方創生関連 事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツコンサルティング (2020 年～現在) ・e スポーツ施設運営 (2020 年～現在) ・e スポーツ教育サービス (2020 年～現在) ■事業の目的 e スポーツを通じて地域を盛り上げ、e スポーツが大好きな若者の未来の可能性を広げる (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/
提供サービス ・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■各自治体のロードマップ立案・サポート 主な顧客層：地方自治体 ■地域施設、学校等の e スポーツ施設整備・運営サポート 主な顧客層：地方自治体、学校 ■デジタル人材育成 主な顧客層：地方自治体、学校
e スポーツ× 地方創生の 取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・小田原 e スポーツ チャレンジカップ (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/media/2023/12/21/137 ・まるまるひがしにほんフットナイトバトrow大会デュオ (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/media/2023/11/22/134 ・立川立飛 e スポーツフェス (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/media/2023/10/06/127

地方創生事業 の影響・波及 効果	<ul style="list-style-type: none"> ・福祉×e スポーツイベント 2023 (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/media/2023/03/17/108 ・渋谷区「e スポーツ体験教室運営業務」 (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/media/2023/03/14/107 ・さいわい e スポーツフェスタ (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/media/2023/03/13/65 ・市民交流・体験機会 (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/media/2023/02/15/105 ・調布市障害者スポーツ体験会 (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/media/2022/11/10/98
地方創生の取 組みにおけ る協業企業・団 体	<ul style="list-style-type: none"> ■横須賀市、NTT 東日本 横須賀市の地域活性化を目指した連携協定を締結 (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/media/2020/10/21/78 ■株式会社立飛ホールディングス、NTT 東日本 多摩地域の活性化の「立川 e スポーツプロジェクト」に向けた連携協定を締結 (参考) https://www.ntte-sports.co.jp/media/2020/09/10/76 ■上土幌町、株式会社北北海道第一興商 e スポーツを活用した健康増進プログラム「介護予防 ICT 化事業」を開始 (参考) https://careersmile.jp/column/news/ntte-sports
その他 特記事項	(インタビュー記事) ・e スポーツ×まちづくり (前編) e スポーツにかける NTT の本気度

新会社の影澤副社長に聞く	https://project.nikkeibp.co.jp/hitomachi/atcl/feature/00015/
--------------	---

No.08 株式会社 立川徽章

企業名	株式会社 立川徽章
企業 HP	https://tachikawa-kisho.co.jp/ https://trotatsu-esports.com/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 卸売業・小売業 ■所在地 〒190-0022 東京都立川市錦町 5-19-4 ■従業員数 5人
代表者・ 地方創生事業 担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役社長 中川裕樹
地方創生関連 事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツ専用 トロフィー開発 ・e スポーツ活動 ■事業の目的 e スポーツチームや大会への支援により、社会や SDGs への貢献を具体的に実現していく。 (参考) https://tachikawa-kisho.co.jp/csr/
提供サービス ・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■「トロフィー生活」 e スポーツ専用の表彰品を開発・提供 主な顧客層：企業、地方自治体 ■e スポーツチームや大会への積極的な支援 主な顧客層：企業、地方自治体
e スポーツ× 地方創生の 取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・立川立飛 地域交流カップ (参考) https://tachikawa-kisho.co.jp/csr/
地方創生の取 組みにおけ る協業企業・団 体	<ul style="list-style-type: none"> ■合同会社テックウイング e スポーツチーム「TEQWING e-Sports」へのスポンサー契約 (参考) https://petimes.jp/main/html/rd/p/000000014.000076380.html

No.09 株式会社共和コーポレーション

企業名	株式会社共和コーポレーション
企業 HP	https://www.kyowa-corp.co.jp/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 生活関連サービス業・娯楽業 ■所在地 〒380-0928 長野県長野市若里 3-10-28 ■従業員数 760人
代表者・ 地方創生事業 担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役社長 宮本和彦
地方創生関連 事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツ発展・普及の支援活動 ・e スポーツチーム運営 ■事業の目的 スポーツイベントや地域密着型の県民球団やリーグクラブへの支援を通じて、青少年の育成や地域の活性化に貢献していく。 (参考) https://www.kyowa-corp.co.jp/csr
提供サービス ・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■大会・イベントでのアミューズメント施設提供 主な顧客層：企業、地方自治体 ■e スポーツチーム「APINA VRAMeS」運営 主な顧客層：e スポーツ選手
e スポーツ× 地方創生の 取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・長野県企業局 presents 全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2021 MIE ウィニングイレブン 長野県代表決定戦 (参考) https://esports-nagano.com/2021/08/10/743/ https://ssl4.eir-parts.net/doc/6570/tdnet/1990521/00.pdf ・NAGANO e スポーツフェスティバル (参考) https://esports-nagano.com/2019/10/24/231/
地方創生の取 組みにおけ る協業企業・団 体	<ul style="list-style-type: none"> ■一般社団法人長野県 e スポーツ連合 都道府県大会の開催 (参考) https://esports-nagano.com/2021/08/10/743/ https://ssl4.eir-parts.net/doc/6570/tdnet/1990521/00.pdf

No.10 株式会社 eek	
企業名	株式会社 eek
企業HP	https://eek.co.jp/
企業情報	<p>■業種 コンサルティング等</p> <p>■所在地 〒060-0042 札幌市中央区大通西3丁目6番地、道新ビル2階DRIVE内</p>
代表者・地方創生事業担当者	<p>■代表者 代表取締役会長 長尾 章</p>
地方創生関連事業内容	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツコンサルティング（2022年～現在） ・eスポーツアスリート エージェント事業（2022年～現在） ・有料職業紹介事業（2022年～現在） <p>■事業の目的 eスポーツを通じて社会の活性化に貢献する （参考）https://eek.co.jp/</p>
提供サービス・製品	<p>■新規事業、eスポーツ施設開業、配信スタジオ開業、学校開校などのサポートサービス</p> <p>主な顧客層：企業</p> <p>■eスポーツアスリート向けの代理人サービス</p> <p>主な顧客層：eスポーツ選手</p> <p>■eスポーツ業界に特化した求人マッチングサイト運営</p> <p>主な顧客層：求職者</p>
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	<p>・勝山高校向け登山塾 eスポーツ特別講演 （参考）https://eek.co.jp/news/440.html</p> <p>・高齢者施設向けeスポーツ体験会&交流会 （参考）https://eek.co.jp/news/369.html</p>
地方創生事業の影響・波及効果	<p>■高齢者施設向けeスポーツ体験会&交流会を開催 サービス付き高齢者住宅「グランウエルネス勢水」にて、北海道ハイテクノロジー専門学校との産学連携による合同で世代間交流を目的とした体験会を開催。 参加した入居者から、学生へ話しかける事も多くあり活気のある時間となった。 今後は、他6施設にて順次開催予定。同様の取り組みを全国開催でき</p>

	<p>るようしていく。 https://eek.co.jp/news/369.html</p>
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	<p>■北海道ハイテクノロジー専門学校 産学連携による世代間交流を目的とした体験会開催 https://eek.co.jp/news/369.html</p>
No.11 e スタジアム株式会社	
企業名	e スタジアム株式会社
企業HP	https://e-stadium.jp/
企業情報	<p>■業種 サービス業（他に分類されないもの）</p> <p>■所在地 大阪府大阪市中央区難波5丁目1番60号</p>
代表者・地方創生事業担当者	<p>■代表者 代表取締役 中川和幸・池田浩士</p>
地方創生関連事業内容	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・施設運営事業（2022年～現在） ・イベント企画運営事業（2022年～現在） ・eスポーツ事業サポート（2022年～現在） <p>■事業の目的 プレイヤーが心から楽しむことでファンが感動し、そこで生まれた様々な繋がりによって、企業と市場が成長していくこと。 （参考）https://x.gd/Gs3UK</p>
提供サービス・製品	<p>■eスポーツショップ運営（大会やイベントを開催できるブース常設）</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p> <p>■eスポーツの大会イベント企画・運営</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p> <p>■eスポーツ事業へ参入する企業へのトータルサポート</p> <p>主な顧客層：企業</p>
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	<p>・eスポーツキャンプ （参考）https://game.watch.impress.co.jp/docs/kikaku/1435357.html</p> <p>・関西 e スポーツ学生選手権 （参考） https://www.youtube.com/live/fwCgZ4gig?si=h-AMo-4YkOXytlr</p>

地方創生事業の影響・波及効果	<p>・ショッピングセンターイベント （参考）https://youtu.be/7FqBoty1M74?si=0ahMPriVGng6wQaW</p> <p>■なんばをeスポーツの聖地に！スカイオに誕生したeスタジアムとは？ eスポーツでも感動を届ける・なんばをeスポーツの聖地として発信していくことを目標にオープンした。 学生の部活動としての利用は、施設無料利用可能できる。選手たちへの環境整備を全面的にバックアップしている。今後は、eスポーツ企業と神戸大学が連携して、定期的なセミナーなども開催予定。 eスポーツを通じて思い出に残る街として、なんばがeスポーツの聖地になることが期待される。 https://ebisubashi-magazine.com/e-stadium-namba/</p> <p>※2022年6月に南海電気鉄道株式会社から運営委託され、新会社「eスタジアム株式会社」に https://www.nankai.co.jp/library/company/news/pdf/220525_1.pdf</p>
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	<p>■大阪府泉佐野市、南海電気鉄道、南海国際旅行、ウェルブレイド・ラ イゼスト 大会共同開催 （参考）https://game.watch.impress.co.jp/docs/kikaku/1435357.html</p> <p>■神戸大学大学院医学研究科 eスポーツプレイヤーなどが安心して健康・健全にeスポーツを楽しむ環境の構築。メンタルヘルスクエ普及啓発・研究 （参考）https://www.kobe-u.ac.jp/ja/news/article/2021_05_18_02/</p>
求められる知識・スキル・業界経験など	<p>■企業求人ページ ・明るく人と接することができる方 ・eスポーツイベント企画/配信等に興味がある方 ・業界未経験であっても「eスポーツ業界で働きたい」という熱意をお持ちの方 ※配信スキル、デザインスキル（Adobe Illustrator, Adobe Photoshop 等）、イベント運営に携わった経験などがある方は採用を優遇 https://e-stadium.jp/2023/12/15/izumisano-staff-recruite/</p> <p>■Air ワーク/engage ※各求人サイト記載内容は同じ ・明るく人と接することができる方</p>

その他特記事項	<p>・eスポーツイベント企画/配信等に興味がある方 ・業界未経験であっても「eスポーツ業界で働きたい」という熱意をお持ちの方 ※配信スキル、デザインスキル（Adobe Illustrator, Adobe Photoshop 等）、イベント運営に携わった経験などがある方は採用を優遇 https://estadium.jp/bptt/jp/recruit/16203489 https://en-gage.net/e-stadium_recruit/work_7560043/?via_recruit_page=1</p> <p>（関連記事） https://www.nankai.co.jp/library/company/news/pdf/220525_1.pdf</p>
No.12 SBI e-Sports 株式会社	
企業名	SBI e-Sports 株式会社
企業HP	https://sbiesports.co.jp/
企業情報	<p>■業種 コンサルティング等</p> <p>■所在地 東京都港区六本木1-6-1 泉ガーデンタワー15F 〒106-6019 東京都港区六本木一丁目6番1号</p>
代表者・地方創生事業担当者	<p>■代表者 代表取締役社長 小谷 雅俊</p>
地方創生関連事業内容	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツチーム運営（2020年～現在） ・eスポーツコンサルティング（2020年～現在） <p>■事業の目的 地方自治体や地域金融機関によるeスポーツイベント誘致の支援などを通じて、地域経済活性化に貢献していく。 （参考）https://www.sbigroup.co.jp/news/2020/06/19_11998.html</p>
提供サービス・製品	<p>■プロゲーミングチーム「SBI e-Sports」運営/情報発信</p> <p>主な顧客層： ■新規事業・イベント企画等 主な顧客層：企業、地方自治体</p>
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	<p>・「およぶよぶプログラミング講座」 in Sapporo Game Camp （参考）https://www.besporter.jp/10651/education/</p>

地方創生の取組みにおける協業企業・団体	<p>■SBI ネオファイナンスサービス株式会社、株式会社セガ『ぶよぶよプログラミング』講座開催 (参考) https://sbiesports.co.jp/news/sbi_company_news3</p> <p>■株式会社ハイホー 連携したネット回線サービスを提供 (参考) https://hi-ho.co.jp/wp-content/uploads/2022/12/new_release_20221201.pdf</p>
---------------------	--

No.13 ビーウィズ株式会社

企業名	ビーウィズ株式会社
企業 HP	https://www.bewith.net/ https://www.beefree.jp/
企業情報	<p>■業種 情報通信業</p> <p>■所在地 東京都新宿区西新宿 3-7-1 新宿パークタワーN 棟 32F</p> <p>■従業員数 9,358 人</p>
代表者・地方創生事業担当者	<p>■代表者 代表取締役社長 森本 宏一</p>
地方創生関連事業内容	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・BPO・アウトソーシング事業 ・e スポーツ仲介事業 ・e スポーツキャリア支援 <p>■事業の目的 e スポーツ業界の課題に自社ノウハウを活かせると考え e スポーツ事業に参入 (参考) https://www.beefree.jp/</p> <p>■事業規模 不明</p>
提供サービス・製品	<p>■大会・イベント企画運営</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p> <p>■選手とコーチのマッチングサイト運営</p>

	<p>主な顧客層：e スポーツ選手、コーチ</p> <p>■キャリア支援、教育支援</p> <p>主な顧客層：e スポーツ選手、ストリーマー、学生</p>
e スポーツ×地方創生の取組み事例	<p>・NAGASAKI esports Sanctuary!! (参考) https://www.bsporter.jp/6035/event/</p>
その他特記事項	<p>(インタビュー記事)</p> <p>障害者就業支援企業・ePARA の魅力とは？～ビーウィズ株式会社伊東雅彦氏インタビュー～ https://epar.jp/interview-bewith-211129</p>

No.14 株式会社スサノオ

企業名	株式会社スサノオ
企業 HP	https://www.ssno.co.jp/
企業情報	<p>■業種 チーム運営</p> <p>■所在地 〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町 8-20 コンフォートビル 2F</p> <p>■従業員数 5 人</p>
代表者・地方創生事業担当者	<p>■代表者 代表取締役 中野 貴博</p>
地方創生関連事業内容	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツコンサルティング (2019 年～現在) ・e スポーツチーム運営 (2019 年～現在) ・メディア・LIVE 配信事業 (2019 年～現在) <p>■事業の目的 プレイヤー目線、経営者目線の両軸で業界の活性化に貢献する。企業・自治体・学校等、関わる全ての皆様の e スポーツで笑顔にし、永く続く文化として社会に認められるように尽力する。 (参考) https://www.ssno.co.jp/about</p>
提供サービス・製品	<p>■イベント企画運営</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p> <p>■e スポーツコンテンツに特化した映像・Web 制作</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p>

	<p>■Live 配信演出企画</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p> <p>■e スポーツ事業プロデュース</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p> <p>■e スポーツチーム「Revo」運営</p> <p>主な顧客層：不明</p> <p>■イベントスタジオ提供</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p>
e スポーツ×地方創生の取組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・イベントツールウエストジャパン 2021 (参考) https://www.ssno.co.jp/e/2503 ・イベント りんくう 泉南イオンモール (参考) https://www.ssno.co.jp/e/2506 ・KAMEOKA e-SPORTS PARTY (参考) https://www.ssno.co.jp/e/2505 ・2021 秋のどんチャカフェスタ (参考) https://www.ssno.co.jp/e/2504 ・MINAMI PRIDE - RedBull - (参考) https://www.ssno.co.jp/e/2548 ・PARCO SUMMER めっちゃ e スポーツ祭り! (参考) https://www.ssno.co.jp/e/2602 ・e-SPORTS BANPAKU 杯 2020 (参考) https://www.ssno.co.jp/e/1710 ・ゆうあいミニミニふれあい広場 2023 (参考) https://www.ssno.co.jp/news/2705 ・Battle of Kinki (参考) https://www.ssno.co.jp/news/2688 ・Innovation フェス (参考) https://www.ssno.co.jp/news/2678 ・e スポーツ施設「8 B I T」開業 (参考) https://www.bsporter.jp/15839/pr/
地方創生の取組みにおける協業企業・団体	<p>■スポーツタカハン 新設部署の協業事業運営 (参考) https://www.apparel-mag.com/sbm/article/shop/1711</p>
求められる知識・スキル	<p>■企業求人ページ (Google フォーム)</p> <p>【応募資格・スキル】</p>

業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ・18 歳以上 (高校生不可) ・採用後、できる限り早く働ける方 ・株式会社スサノオと共にチームと e スポーツの発展の為に活動できる方 ・日本語でのコミュニケーションが問題がない方 ・e スポーツやゲーム全般に対する知識 ・一般的な PC の操作に関する知識 ・積極的な姿勢をお持ちの方 ・責任感の強い方 <p>【歓迎するスキル】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イベント系の機材に詳しい方 ・PC やデバイスに関する知識 (PC 自作経験、ゲーミングデバイスの知識など) ・e スポーツ、ゲーム業界での実務経験やゲームイベントの経験 ・Microsoft office (Word, Excel, Powerpoint) ・デザイン能力 (Illustrator photoshop など) https://x.gd/mW900
その他特記事項	<p>(インタビュー記事)</p> <p>・e スポーツの未来は、スサノオが担う。ゲーム好きの中学生が、業界の先駆者となるまで https://www.creators-station.jp/interview/legends/122554</p>

No.15 一般社団法人群馬県 e スポーツ連合

企業名	一般社団法人群馬県 e スポーツ連合
企業 HP	https://gunma-esu.com/
企業情報	<p>■業種 娯楽関連業</p> <p>■所在地 〒371-0843 群馬県前橋市新前橋町 17-40 1F</p>
代表者・地方創生事業担当者	<p>■代表者 代表理事会長 平方 亨</p>
地方創生関連事業内容	<p>■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツプロデュース事業 <p>■事業の目的</p>

	群馬県におけるeスポーツの普及と競技力及び認知度向上、産業としての発展、コミュニティーの場づくりのための活動 (参考) https://gunma-esu.com/about/
提供サービス・製品	■eスポーツイベント・大会に関する企画提案・運営 主な顧客層：企業、地方自治体
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	・LANらん♪群馬 (参考) https://gunma-esu.com/news/ ・gespo★eスポーツフェスタ in 正田醤油スタジアム (参考) https://gunma-esu.com/news/211/ ・LEGEND CUP/eスポーツ体験会 (参考) https://gunma-esu.com/news/532/ ・オリジナル VR ソフト開発の実証事業を桐生第一高校で実施。～歩行型 VR デバイスでよりリアルな防災避難訓練を～ (参考) https://gunma-esu.com/news/702/ ・eスポーツ特別セミナー & 茨城×群馬 e異業種交流戦 (参考) https://gunma-esu.com/news/716/ ・VALORANT gespo 交流会 (参考) https://gunma-esu.com/news/745/
地方創生事業の影響・波及効果	■【群馬県でのeスポーツと就活】群馬県eスポーツ連合 (gespo) 群馬県は、eスポーツ・クリエイティブ推進課という組織があり、年間予算が県から出ている。そういった影響から企業単位でeスポーツに関わることも増えている。 今後は、子ども・シニア・障がい者を対象にしたイベント開催をし、幅広い層にeスポーツ普及をしていきたい。 これまでのeスポーツは、東京などの都会に出るしかないと考えていたが、群馬のような地方でも出来ることもあり、道幅の幅が広がっていると考えられる。 https://gunma-shukatsu-navi.jp/gunma-note/id4993/
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	【賛助会員】 ・株式会社上毛新聞社 ・育英大学 育英短期大学 ・門倉テクノ株式会社 ・共愛学園 ・株式会社 クライム ・群馬トヨベツ株式会社 ・株式会社コシダカホールディングス

	<ul style="list-style-type: none"> ・コーエイ株式会社 ・株式会社創美社 ・株式会社 北関スクリーン ・株式会社ホンダカズ群馬 ・株式会社ヤマト ・株式会社 JOETSU ・富士スバル株式会社 ・株式会社プランニング ・アーツサウンドビジュアル専門学校 ・株式会社アイエムエス ・株式会社一栄工務店群馬 ・株式会社 エフエム群馬 ・株式会社 OPENER ・小野里工業株式会社 ・オリエンタルジャパン HD ・備おんがくやSR企画 ・株式会社五光 ・株式会社サンネット ・株式会社サンワ ・システム・アルファ株式会社 ・株式会社 SHITARA
No.16 株式会社柳井グランドホテル	
企業名	株式会社柳井グランドホテル
企業HP	https://yg-hotel.co.jp/
企業情報	■業種 宿泊業、飲食サービス業 ■所在地 〒742-0035 山口県柳井市中央 2丁目 2-22
代表者・地方創生事業担当者	■代表者 代表者 松前俊健
地方創生関連事業内容	■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・2022年 事業開始 ・宿泊事業 ■事業の目的

	eスポーツで柳井のまちおこし
提供サービス・製品	■eスポーツ対応宿泊プラン 主な顧客層：一般消費者
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	・スタートアップ事業 第1弾 講演『健康を考えよう』『eスポーツって、なに?』『eスポーツとふれあってみよう!』(朝本医師監修によるeスポーツ体験会) ・スタートアップ事業 第2弾 講演『eスポーツの教育的価値と地方創生の可能性』『山口県 / 島根県 高校 eスポーツ部 エキスビジョンマッチ』『eスポーツ体験会』 (参考) https://yg-hotel.co.jp/blog/news-letter/20220106978.html ・eスポーツ教室 シニアeスポーツチーム“マタギスナイバズ” ・立修館高等専修学校eスポーツ部 合宿 ・益田東高校 eスポーツ部 合宿 (参考) https://yg-hotel.co.jp/blog/news-letter/202210111445.html
その他特記事項	(記事) https://yg-hotel.co.jp/news/202311181764.html
No.17 株式会社サムシングファン	
企業名	株式会社サムシングファン
企業HP	https://www.somethingfun.co.jp/odplan https://www.somethingfun.co.jp/
企業情報	■業種 情報通信業、映像・音声・文字情報制作業 ■所在地 〒553-0003 大阪府大阪市福島区福島 1-4-40 JBSL 梅田ビル 4F
代表者・地方創生事業担当者	■代表者 代表取締役 荻本 直樹
地方創生関連事業内容	■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・eスポーツコンテンツ制作 (2023年~現在) ・eスポーツコンサルティング (2023年~現在) ・eスポーツチーム運営 (2023年~現在) ■事業の目的 地方自治体・学校等、eスポーツをソリューションとして問題を解決す

	る。eスポーツ業界の一翼を担う事を目標、目的として活動。 (参考) https://www.somethingfun.co.jp/odplan/about
提供サービス・製品	■eスポーツ映像制作及び関連映像制作 主な顧客層：企業、地方自治体 ■イベント運営 主な顧客層：企業、地方自治体 ■eスポーツ実況・解説 主な顧客層：企業、地方自治体 ■eスポーツチーム「ODDPLAN」運営 主な顧客層：不明
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	・UI9e スポーツ選手権 2023 Supported by 糸井商事 大会解説 (参考) https://prtimes.jp/main/html/rd/p/00000018.000054850.html https://www.youtube.com/live/84AmRc2PdSM?si=bKU-w8tkmTG_6rVG
求められる知識・スキル、業界経験など	■企業ページ 【動画ディレクター職/営業・マーケティング職】 <求める人材> ・動画のみならず好奇心旺盛にビジネスへの関心が持てる方、コミュニケーションが好きな方に向いています。 <応募資格> ・高校卒業同等以上 【CM、動画ディレクター】 <求める人材> ・実際に動画の演出を経験した方を募集しています。 <応募資格> ・高校卒業同等以上 ・映像ディレクター経験1年以上 【映像編集、映像クリエイター】 <求める人材> ・経験者のみ ・高校卒業同等以上 ・基本的なパソコンスキル (Excel、Word) をお持ちの方 ・EDIUS、AfterEffects、Photoshop、Illustratorの実務経験

・グラフィックデザインやイラストが描ける方優遇
 <応募資格>
 ・動画クリエイター経験1年以上。
 ・好奇心旺盛で、Communicationが得意な方、お待ちしております!!

【動画マーケティングプランナー】
 <求める人材>
 ・動画マーケティング、ライブマーケティングをプランニングし、お客様へ一緒に提案してくれるプランナーを募集します。
 <応募資格>
 ・法人セールス・デジタルマーケティング・動画制作・芸能事務所勤務・芸能活動
 ・上記いずれかの経験を2年以上お持ちの方に限定させていただきます。

【インターネットライブエンジニア】
 インターネットライブ中継のオペレーション・ディレクション業務 取引先は大手クライアントも数多く、やりがいのあるコンテンツ制作が可能です。
 映像とPCを使って、インターネット生中継の作業をします。主に映像とネットワークの知識が必要ですが、専門性が極端に高い必要はありません。
 <求める人材>
 ■歓迎される人物像
 ・明るく、社内外問わずメール・電話いづれでもコミュニケーションが円滑にとれる方
 ・組織内でのリーダーシップを発揮できる方
 ・論理的思考が得意な方
 ・課題解決が得意な方
 ・映像・音声に関する知識がある方
 <応募資格>
 ■必須
 ・必須経験（スキル含む）
 ・WebやInternet、HTMLに関する知識
 ・Webマーケティングに関する知識
 ・映像制作に関する知識・経験

・Windows Media Encoder や Flash Media Live Encoder などの動画エンコードソフトウェアの使用経験
 (参考) <https://www.somethingfun.co.jp/recruit>

■エン転職
【提案営業】
 <応募資格>
 ・学歴不問業種未経験歓迎第二新卒歓迎プランクOK
 ◎業種未経験、第二新卒、社会人経験10年以上の方歓迎！学歴・プランク不問。
 以下の要件に当てはまる方
 ■営業経験のある方 ※年数・業界不問。
 ↳無形商材の営業やプランナーなど、顧客のニーズを深掘りし、幅広いサービスの中から課題に選んだものを企画・提案できる方を想定しています。
 \こんな方にピッタリです！/
 これまでの営業経験を活かしたい方
 課題解決に興味のある方
 営業として幅広いスキルを身につけたい方

【映像企画ディレクター】
 <応募資格>
 ■コンテを描ける企画・アイデア力、および撮影現場のディレクションスキル
 ※即戦力として活躍していただける方を求めています。
 ※学歴は不問です。
 <下記の経験をお持ちの方は、ぜひ応募ください>
 ◎Webや広告、印刷などの分野での企画・ディレクション・制作などの経験
 ◎企業向け映像や結婚式の映像、3DCG映像、TV番組などの企画・ディレクション・制作経験

【映像制作アシスタント】
 <応募資格>
 職種未経験歓迎第二新卒歓迎
 学歴不問 <職種・業界未経験者、及び第二新卒者歓迎>

◆初対面の人もスムーズに会話ができるコミュニケーション力をお持ちの方
 ※「とにかく映像が好きだ!」という方はぜひ応募ください!

【映像制作スタッフ】
 <応募資格>
 第二新卒歓迎
 学歴不問 <第二新卒、歓迎>
 ■映像制作に携わった経験をお持ちの方（撮影、編集など業務分野は問いません）。
 ※映像制作に真摯に向き合える方、ぜひ応募ください。
 (参考) <https://employment.en-japan.com/comp-52129/list/>

No.18 社会福祉法人 さいたま市社会福祉事業団

企業名	社会福祉法人 さいたま市社会福祉事業団
企業HP	https://www.saicity-j.or.jp/
企業情報	■業種 医療、福祉 ■所在地 埼玉県さいたま市緑区中尾 1140-8 プラザイースト3階 ■従業員数 850人
代表者・地方創生事業担当者	■代表者 理事長 荒井 康博
地方創生関連事業内容	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・シルバーeスポーツ事業（2022年～現在） ■事業の目的 シルバー世代の健康増進に寄与、シルバー世代のデジタル支援。 (参考) https://www.saicity-j.or.jp/news/69/
提供サービス・製品	■eスポーツを用いたイベント開催 主な顧客層：老人福祉センター
eスポーツ×地方創生の取組み事例	・『おとなゲーム（脳トレ）』 ・『やってみようシルバーeスポーツ』 ・初回特別講演「いきいき脳健康チェック」の取組 ・『世代間交流（小学生と対戦）eスポーツ-TVゲーム「つっぱり大相

	撰」冬場所～」 (参考) https://www.saicity-j.or.jp/news/69/
--	---

No.19 株式会社 PACkage

企業名	株式会社 PACkage
企業HP	https://package-inc.com/
企業情報	■業種 コンサルティング等 ■所在地 大阪府真面目市栗生間谷東 2-24-5 ■従業員数 12人
代表者・地方創生事業担当者	■代表者 代表取締役 CEO 山口 勇
地方創生関連事業内容	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・eスポーツコンサルティング（2018年～現在） ・教育事業（講師派遣・スクール運営）（2018年～現在） ・eスポーツチーム運営（2018年～現在）
提供サービス・製品	■eスポーツイベント企画・運営 主な顧客層：企業、地方自治体 ■デザイン・WEB制作 主な顧客層： ■講義、カリキュラム・事業支援 主な顧客層：高等学校、専門学校 ■eスポーツチーム「OsakaPNG」運営 主な顧客層：不明
eスポーツ×地方創生の取組み事例	・関西からもっとeスポーツを～「レインボーシックスシーズンズ大学対抗戦 powered by AORUS」 (参考) https://x.gd/QdH44 ・全日本高校eスポーツイベント (参考) https://x.gd/IYMMH ・eスポーツフェスティバル (参考) https://x.gd/8wOHL ・全日本大学eスポーツ対抗戦 6th Season powered by AORUS (参考) https://x.gd/BUjBY

	・eスポーツキャラバン in WAKAYAMA supported by アドベンチャーワールド (参考) https://x.gd/fMDBQ
地方創生の取組みにおける協業企業・団体	■兵庫県神戸市、NTT 西日本 ・有料老人ホーム・福祉介護施設等にて、ITリテラシーの向上や健康増進に寄与する活動。高齢者施設での実証実験を通して、eスポーツを通じた地域課題解決を検証。 https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1266295.html ・with コロナ時代におけるeスポーツによる地域課題解決に向けた連携協定 https://www.ntt-west.co.jp/newscms/hyogo/9613/20200717hyogo.pdf
その他 特記事項	(インタビュー記事) ・「街全体で遊ぶ」大阪発のイベントを創りたい。新冠20歳で起業した元eスポーツプレイヤーが描く夢 https://www.creators-station.jp/interview/legends/175386 ・【CEDEC 2018】PACKAGEが「関西におけるeスポーツの現状と展望」で語るe-sportsタイトルの成功条件とは？ https://gamebiz.jp/news/21928/

No.20 横須賀集客促進・魅力発信実行委員会

企業名	横須賀集客促進・魅力発信実行委員会
企業HP	https://www.cocoyoko.net/e-sports
企業情報	■業種 娯楽関連業 ■所在地 事務局 横須賀市文化スポーツ観光部観光課 〒238-8550 神奈川県横須賀市小川町11番地
代表者・ 地方創生事業 担当者	■地方創生事業担当者 横須賀市観光課 e-Sports 担当 小山田・関山・花木
地方創生関連 事業内容	■事業概要(事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・eスポーツ部創立支援(2019年～現在) ・eスポーツ部活動支援(2019年～現在) ■事業の目的

	e-Sports で横須賀を元気にする。子ども達が希望を持ち成長できる街に。 (参考) https://www.cocoyoko.net/e-sports
提供サービス・製品	■ハイスペックPCを3年間無償貸出 主な顧客層: 横須賀市内の高等学校 ■ネットワーク環境の初期費用の一部助成 主な顧客層: 横須賀市内の高等学校
eスポーツ× 地方創生の 取組み事例	・横須賀市内の貸出高校数: 8校 (参考) https://www.cocoyoko.net/e-sports/e-sportsabout.html
地方創生の取組みにおける協業企業・団体	【協力企業】 ・INTEL ・MSI Computer Japan ・NTT 東日本 ・TSUKUMO (参考) https://www.cocoyoko.net/e-sports/e-sportsabout.html

No.21 電音エンジニアリング株式会社

企業名	電音エンジニアリング株式会社
企業HP	https://denon-eng.co.jp/
企業情報	■業種 サービス業(他に分類されないもの) ■所在地 〒108-0014 東京都港区芝5-20-9 ■従業員数 425人
代表者・ 地方創生事業 担当者	■代表者 代表取締役社長 織田 真一郎
地方創生関連 事業内容	■事業概要(事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・イベントプロデュース事業 ■eスポーツイベント総合プロデュース 主な顧客層: 企業、地方自治体
提供サービス・製品	・eスポーツ大会「denON Beyond theRegion2020」 (参考) https://denon-eng.jp/e-sports/
eスポーツ× 地方創生の 取組み事例	・BEYOND THE REGION GAMING FESTIVAL HACHINOHE 2022

	(参考) https://denon-eng.co.jp/news/20220118/ ・文化祭でeスポーツ大会(神奈川県立海洋科学高等学校) (参考) https://denon-eng.co.jp/news/20220201/
地方創生の取組みにおける協業企業・団体	■ASA株式会社 プロeスポーツチーム「A2 esports」イベントゲスト出演等を目的にパートナーシップ契約を締結 (参考) https://denon-eng.co.jp/news/20220615/
求められる知識・スキル・業界経験など	■企業ページ <Q&A> Q. 応募条件は? A. 出身学部・学科は不問です。専門的な技術や知識、資格も不要です。電音エンジニアリングに興味があり、ここで働きたいという気持ちがある方はぜひエントリーしてください。 (参考) https://recruit.denon-eng.jp/information.html ■リクナビ 当社の業務内容や音響・照明・映像に興味をもち、企業理念「あ、そんなことまで」に共感いただき、企業理念に沿った行動が実践できる人材です。 【MISSION】 「顧客のために」を優先して全力で取り組み、顧客の喜びを自分の喜びにできる人。 【CREATION】 日々ブラッシュアップし、自立して行動する中で、付加価値を創造していきける人。 【RELATION】 プロとしての誇りを持ち、1つひとつの仕事にこだわり、信用信頼される関係を構築できる人 <その他> ◆未経験可能、学部学科は問いません<エンジニアリングは理系歓迎> ◆音楽やブライダルに興味のある方も歓迎です。 (参考) https://job.rikunabi.com/2024/company/r157700002/employ/

No.22 TOPPAN ホールディングス株式会社

企業名	TOPPAN ホールディングス株式会社
-----	---------------------

	※2023年10月1日、凸版印刷から社名変更 https://www.holdings.toppa.com/ja/ad-ip/
企業HP	https://www.holdings.toppa.com/ja/ https://solution.toppa.com.jp/xperience/
企業情報	■業種 学術研究・専門・技術サービス業 ■所在地 〒110-8560 東京都台東区台東1丁目5番1号 ■従業員数 連結 53,946人
代表者・ 地方創生事業 担当者	■代表者 代表取締役社長 CEO 磨秀晴
地方創生関連 事業内容	■事業概要(事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・eスポーツコンサルティング ■事業の目的 「ビジネス領域とのシナジー」「スポーツへの支援」「企業理念との合致」 (参考) https://solution.toppa.com.jp/xperience/contents/esports.html
提供サービス・製品	■大会運営・広告プロデュース 主な顧客層: 企業、地方自治体
eスポーツ× 地方創生の 取組み事例	・eスポーツ運動会 ・日立システムズ10周年記念イベント〜つながり感謝祭〜社内eスポーツ大会 ・祝!京都市がJ1昇格記念 e-Sports 大会 in 京都本社 ・TOPPAN eSPORTS FESTIVAL 2021 (参考) https://solution.toppa.com.jp/xperience/service/esports.html ・小学生親子 Duo 大会 in 東京 FEATURING FORTNITE (参考) https://www.besporter.jp/2869/event/ ・イーカレ×AFTER 6 LEAGUE〜大学×企業 PUBG MOBILE 混合 SQUAD〜 (参考) https://www.besporter.jp/9403/event/ ・eSports MO-DE in ヨルモウデ™ Fortnite マップ制作 (参考) https://www.besporter.jp/16287/pr/ ・地域密着型eスポーツイベント「いたばし e Day !」 (参考) https://www.besporter.jp/18400/event/

No.23 株式会社 RATEL	
企業名	株式会社 RATEL
企業 HP	https://ratelgames/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 娯楽関連業 ■所在地 〒810-0041 福岡県福岡市中央区大名2丁目6-11 ■従業員数 20人
代表者・地方創生事業担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役 吉村 信平
地方創生関連事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツインフルエンサーマーケティング事業（2018年～現在） ・eスポーツコンサルティング（2018年～現在） ■事業の目的 福岡・渋谷から日本全体を盛り上げ「Esportsが愛される世界」を創造する。
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■eスポーツに関係する配信者及びVtuberを活用した商品・サービスのプロモーションサポート <ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層：eスポーツ選手、ストリーマー ■大会やイベントの企画コンサル・運営・配信 <ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層：企業、地方自治体
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> 「East esports masters」 e-mas (参考) https://ratelgames/event/e-mas 札幌 e スポーツイベントパッケージ (参考) https://www.besporter.jp/19489/pr/
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	<ul style="list-style-type: none"> ■REDEE 株式会社 お互いのノウハウを共有・活用。全国に「サードブレイス×エデュテイメント」を展開。 https://rtimes.jp/main/html/rd/g/00000028.000037679.html
求められる知識・スキル・業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■企業求人ページ 【CFO候補】 <必須スキル> 人の成長や人を成長させる組織に強い関心がある方

<ul style="list-style-type: none"> 透明性のあるコミュニケーションスキル 社内メンバー・社外関係者との良好な関係構築スキル 新たなことを学び続ける学習能力 <歓迎スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツへの強い興味 ・財務担当者としての業務経験5年以上 ・財務部門でのマネジメント経験 ・10人くらいから100人規模までの組織におけるコーポレート組織づくりの経験 ・上記もしくは、エクイティ/融資等の資金調達計画、実施経験のある方 <求める人物像> <ul style="list-style-type: none"> ・RATELの事業内容、ミッションに共感する方 ・オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 ・オープンなコミュニケーションができる方 ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方 	<ul style="list-style-type: none"> 【CHRO候補】 <必須スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・人の成長や人を成長させる組織に強い関心がある方 ・透明性のあるコミュニケーションスキル ・社内メンバー・社外関係者との良好な関係構築スキル ・新たなことを学び続ける学習能力 <歓迎スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツへの強い興味 ・人事としての業務経験5年以上 ・人事部門でのマネジメント経験 ・10人くらいから100人規模まで組織を成長させ試行錯誤した経験をお持ちの方。 ※上記のご経験をお持ちであれば、事業・人事などの管理範囲は問いません。 <求める人物像> <ul style="list-style-type: none"> ・RATELの事業内容、ミッションに共感する方 ・オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 ・オープンなコミュニケーションができる方
---	---

<ul style="list-style-type: none"> ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方 	<ul style="list-style-type: none"> ・社内人事もしくは採用人事としての業務経験3年以上 ・中途採用業務の経験 ・人事業務及び人事プロセスの構築/改善/運用経験 <求める人物像> <ul style="list-style-type: none"> ・RATELの事業内容、ミッションに共感する方 ・オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 ・オープンなコミュニケーションができる方 ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方
<ul style="list-style-type: none"> 【大会運営ディレクター】 <必須スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・esports 業界へのご興味をお持ちの方 ・業界づくりへの想いに共感いただける方 <歓迎スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・OBSなどの配信ソフトの実務経験1年以上 ・フロアディレクター/アシスタントディレクターの実務経験 ・(業界問わず)番組配信やイベント運営など多様な人をコントロールしてスケジュールをまもる業務を行ってきた経験をお持ちの方 <求める人物像> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームが好きの方 	<ul style="list-style-type: none"> 【UI/UXデザイナー】 <必須スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・透明性のあるコミュニケーションスキル ・社内メンバー・社外関係者との良好な関係構築スキル ・新たなことを学び続ける学習能力 <歓迎スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・ユーザーとの対話を通じ、ニーズを深く理解できる方 <歓迎スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツへの強い興味 ・UI/UXデザイナーとしての業務経験3年以上 ・アジャイル開発の経験 ・Figmaの使用経験 ・Photoshop/Illustratorの使用経験 ・Notionの使用経験 ・iOS/AndroidアプリのUIデザイン経験 ・最低限のプログラミング知識、アプリ開発への興味 ・自身が関与して新規プロダクトをリリースした経験がある <求める人物像> <ul style="list-style-type: none"> ・最高の体験は何か、妥協せずに考え抜ける方 ・自分たちが作りたいものではなく、顧客の課題を深く理解し、顧客が求めるものを作りたいと思える方 ・RATELの事業内容、ミッションに共感する方 ・オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 ・オープンなコミュニケーションができる方 ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方
<ul style="list-style-type: none"> 【HRスペシャリスト】 <必須スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・透明性のあるコミュニケーションスキル ・社内メンバー・社外関係者との良好な関係構築スキル ・新たなことを学び続ける学習能力 <歓迎スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツへの強い興味 ・スタートアップ企業における人事のご経験 	

<ul style="list-style-type: none"> ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方 	<ul style="list-style-type: none"> ・社内人事もしくは採用人事としての業務経験3年以上 ・中途採用業務の経験 ・人事業務及び人事プロセスの構築/改善/運用経験 <求める人物像> <ul style="list-style-type: none"> ・RATELの事業内容、ミッションに共感する方 ・オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 ・オープンなコミュニケーションができる方 ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方
<ul style="list-style-type: none"> 【大会運営ディレクター】 <必須スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・esports 業界へのご興味をお持ちの方 ・業界づくりへの想いに共感いただける方 <歓迎スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・OBSなどの配信ソフトの実務経験1年以上 ・フロアディレクター/アシスタントディレクターの実務経験 ・(業界問わず)番組配信やイベント運営など多様な人をコントロールしてスケジュールをまもる業務を行ってきた経験をお持ちの方 <求める人物像> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームが好きの方 	<ul style="list-style-type: none"> 【UI/UXデザイナー】 <必須スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・透明性のあるコミュニケーションスキル ・社内メンバー・社外関係者との良好な関係構築スキル ・新たなことを学び続ける学習能力 <歓迎スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・ユーザーとの対話を通じ、ニーズを深く理解できる方 <歓迎スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツへの強い興味 ・UI/UXデザイナーとしての業務経験3年以上 ・アジャイル開発の経験 ・Figmaの使用経験 ・Photoshop/Illustratorの使用経験 ・Notionの使用経験 ・iOS/AndroidアプリのUIデザイン経験 ・最低限のプログラミング知識、アプリ開発への興味 ・自身が関与して新規プロダクトをリリースした経験がある <求める人物像> <ul style="list-style-type: none"> ・最高の体験は何か、妥協せずに考え抜ける方 ・自分たちが作りたいものではなく、顧客の課題を深く理解し、顧客が求めるものを作りたいと思える方 ・RATELの事業内容、ミッションに共感する方 ・オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 ・オープンなコミュニケーションができる方 ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方
<ul style="list-style-type: none"> 【HRスペシャリスト】 <必須スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・透明性のあるコミュニケーションスキル ・社内メンバー・社外関係者との良好な関係構築スキル ・新たなことを学び続ける学習能力 <歓迎スキル> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツへの強い興味 ・スタートアップ企業における人事のご経験 	

<p>【インターン】</p> <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> 主体的なコミュニケーションスキル ・SLACK・Notionの使用経験 ・Excel・Figma・Adobeの使用経験 <p><求める人物像></p> <ul style="list-style-type: none"> ・esports に対して圧倒的熱量を持っている方 ・esports のエンタメ性を理解し、事業レベルまで落とし込める方 ・常時から情報のインプット・アウトプットが可能な方 ・報道相を徹底した業務執行が可能な方 <p>【エンジニアリングマネージャー(CTO候補)】</p> <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・透明性のあるコミュニケーションスキル ・社内メンバー・社外関係者との良好な関係構築スキル ・新たなことを学び続ける学習能力 ・ユーザーとの対話を通じ、ニーズを深く理解できる方 <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツへの強い興味 ・ソフトウェアエンジニアとしての業務経験5年以上 ・テックリードとしての開発のリード経験 ・エンジニアリングマネージャー経験 ・スタートアップ企業でのCTO経験 ・サーバーサイド言語GOの開発経験 ・Flutterを用いたプロダクトのリリース経験 ・アジャイル開発の経験 ・Notionの使用経験 ・Figmaの使用経験 ・toCアプリの開発経験 ・自身が関与して新規プロダクトをリリースした経験がある ・Google Cloud Platformの利用経験 ・Firebaseの利用経験 <p><求める人物像></p> <ul style="list-style-type: none"> ・最高の体験は何か、妥協せずに考え抜ける方 ・自分たちが作りたいものではなく、顧客の課題を深く理解し、顧客が求めるものを作りたいと思える方

<ul style="list-style-type: none"> ・RATELの事業内容、ミッションに共感する方 ・オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 ・オープンなコミュニケーションができる方 ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方 <p>【esports 事業 法人営業責任者候補】</p> <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・無形商材の法人営業経験(3年以上) ・広告代理店などでの企画を用いた営業経験をお持ちの方 <p>※中小企業向けの営業経験があると面白い</p> <p>※ゲームに関して多少でも知識があると面白い。</p> <p><求める人物像></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームが好きの方 <p>【グラフィックデザイナー】</p> <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・グラフィックデザインのご経験 ・Adobe Illustratorを用いたデザイン製作経験 ・Photoshopを用いたデザイン製作経験 ・esports 業界へのご興味をお持ちの方 <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・Figmaの使用経験 ・制作進行管理の実務経験 <p><求める人物像></p> <ul style="list-style-type: none"> ・esports デザインに興味がある方 ・デザインの発案や企画、クライアント対応が可能な方 <p>【コーポレートマネージャー】</p> <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・透明性のあるコミュニケーションスキル ・社内メンバー・社外関係者との良好な関係構築スキル ・Techを組み合わせた効率的な業務フローの構築力/運用力 ・新たなことを学び続ける学習能力 <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツへの強い興味
--

<ul style="list-style-type: none"> ・コーポレート部門での業務経験5年以上 ・コーポレート部門でのマネジメント経験 ・一人バックオフィスとして広範な業務を運営した経験 ・組織の急拡大に伴ってコーポレート機能を拡充していった経験 ・人事、広報、財務、経理、労務、情シス、総務、法務に関する業務 <p><求める人物像></p> <ul style="list-style-type: none"> ・RATELの事業内容、ミッションに共感する方 ・オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 ・オープンなコミュニケーションができる方 ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方 <p>【ソフトウェアエンジニア】</p> <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・透明性のあるコミュニケーションスキル ・社内メンバー・社外関係者との良好な関係構築スキル ・新たなことを学び続ける学習能力 ・ユーザーとの対話を通じ、ニーズを深く理解できる方 <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツへの強い興味 ・ソフトウェアエンジニアとしての業務経験3年以上 ・サーバーサイド言語GOの開発経験1年以上 ・Flutterを用いたプロダクトのリリース経験をお持ちの方 ・アジャイル開発の経験 ・Notionの使用経験 ・Figmaの使用経験 ・toCアプリの開発経験 ・自身が関与して新規プロダクトをリリースした経験がある ・テックリードとしての開発のリード経験 ・Google Cloud Platformの利用経験 ・Firebaseの利用経験 <p><求める人物像></p> <ul style="list-style-type: none"> ・最高の体験は何か、妥協せずに考え抜ける方 ・自分たちが作りたいものではなく、顧客の課題を深く理解し、顧客が求めるものを作りたいと思える方 <ul style="list-style-type: none"> ・RATELの事業内容、ミッションに共感する方
--

<ul style="list-style-type: none"> ・オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 ・オープンなコミュニケーションができる方 ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方 <p>【プロダクトマネージャー】</p> <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・透明性のあるコミュニケーションスキル ・社内メンバー・社外関係者との良好な関係構築スキル ・新たなことを学び続ける学習能力 ・ユーザーとの対話を通じ、ニーズを深く理解できる方 <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツへの強い興味 ・プロダクトマネージャーとしての業務経験3年以上 ・アジャイル開発の経験 ・Notionの使用経験 ・Figmaの使用経験 ・toCアプリのプロダクトマネジメント経験 ・自身が関与して新規プロダクトをリリースした経験がある ・自身が関与したプロダクトをグロスさせた経験がある <p><求める人物像></p> <ul style="list-style-type: none"> ・最高の体験は何か、妥協せずに考え抜ける方 ・自分たちが作りたいものではなく、顧客の課題を深く理解し、顧客が求めるものを作りたいと思える方 ・RATELの事業内容、ミッションに共感する方 ・オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 ・オープンなコミュニケーションができる方 ・メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 ・スピード感を持って仕事を進め、PDCAサイクルを高速で回せる方 <p>【プロデューサー】</p> <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロデューサー・ディレクターのご経験 ※業界不問 ・esports 業界へのご興味をお持ちの方 ・業界づくりへの想いに共感いただける方 <p><歓迎スキル></p>

<ul style="list-style-type: none"> 基本的な事務スキル (Excel、Powerpoint など) (業界問わず) 番組配信やイベント運営など多様な人をコントロールしてスケジュールをまもる業務を行ってきた経験をお持ちの方 <p><求める人物像></p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームへの愛がある方 <p>【広告営業】</p> <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> 広告代理店または事業会社で企画を用いた営業経験をお持ちの方 <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> 中小企業を顧客とした営業経験 ゲームの知識 (ご自身がプレイヤーである必要はありません) <p><求める人物像></p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームが好きの方 <p>【広報・PR スペシャリスト】</p> <p><必須スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> 透明性のあるコミュニケーションスキル 起承転結のあるストーリーの作成スキル 社内メンバー・メディア関係者との良好な関係構築スキル 新たなことを学び続ける学習能力 各メディアとの関係構築スキル <p><歓迎スキル></p> <ul style="list-style-type: none"> e スポーツへの強い興味 広報・PR としての実務経験 3 年以上 ライティング・ストーリー制作のご経験 広報業務及び広報プロセスの構築/改善/運用経験 <p><求める人物像></p> <ul style="list-style-type: none"> RATEL の事業内容、ミッションに共感する方 オーナーシップを持ち、自ら課題を発見し行動できる方 オープンなコミュニケーションができる方 メンバーをリスペクトし、チームのために行動できる方 スピード感を持って仕事を進め、PDCA サイクルを高速で回せる方 <p>(参考) https://herp.careers/v1/ratel</p>

No.24 株式会社ザ・ウェーブ	
企業名	株式会社ザ・ウェーブ ※e スポーツ事業は 2023 年 3 月末をもって、「株式会社産波商会」から子会社の「株式会社ザ・ウェーブ」へ事業譲渡 (参考) https://note.com/zahacojp/n/n9226ed05fcc9
企業 HP	https://the-wave.co.jp/ https://zaha.co.jp/
企業情報	■業種 宿泊業・飲食サービス業 ■所在地 〒901-2133 沖縄県浦添市宇城間 3019 番地 6F
代表者・ 地方創生事業 担当者	■代表者 代表取締役 住吉基伸
地方創生関連 事業内容	■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・e スポーツコンサルティング (2018 年～現在) ・e スポーツチーム運営 (2018 年～現在) ・e スポーツ施設運営 (2018 年～現在)
提供サービス ・製品	■大会企画・運営 主な顧客層: 企業、地方自治体 ■e スポーツチーム「OKINAWA THE WAVE gaming」運営 主な顧客層: ■県内 e スポーツの競技レベルアップと育成・普及の場「THE WAVE e スポーツトレーニングセンター」開設 主な顧客層: 一般消費者 (参考) https://note.com/zahacojp/n/n9226ed05fcc9
e スポーツ× 地方創生の 取組み事例	・e スポーツの大会「琉球」 (参考) https://www.qab.co.jp/news/20191203121353.html ・「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2019」沖縄予選 (参考) https://oesp.or.jp/2019/07/31/report-190714/ ・テレビ番組「琉球 GameTV」 (参考) https://note.com/zahacojp/n/n9226ed05fcc9
求められる 知識・スキル・ 業界経験など	■企業求人ページ <求める人材> ・ポジティブ志向の方 ・人と関わるのが好きな方

<ul style="list-style-type: none"> チャレンジを楽しめる方 責任感のある方 マネジメント経験者、もしくは挑戦したい方歓迎 Web 業界経験者歓迎 <p>(参考) https://the-wave.co.jp/recruit/</p> <p>※e スポーツ事業は 2023 年 3 月末をもって、「株式会社産波商会」から子会社の「株式会社ザ・ウェーブ」へ事業譲渡 (参考) https://note.com/zahacojp/n/n9226ed05fcc9</p>
--

No.25 いばらき e スポーツ産業創造プロジェクト推進協議会	
企業名	いばらき e スポーツ産業創造プロジェクト推進協議会
企業 HP	https://www.ibaraki-esports.com/
企業情報	■業種 ■所在地 事務局 〒310-0011 茨城県水戸市三の丸 1 丁目 1 - 3 ステーションフロント 水戸 6-7F
代表者・ 地方創生事業 担当者	■代表者 会長 樋谷俊一
地方創生関連 事業内容	■事業概要 (事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・e スポーツ事業サポート (2020 年～現在) ・e スポーツ普及・啓発サポート (2020 年～現在) ・e スポーツを通じた産業振興・地域振興サポート (2020 年～現在) ■事業の目的 県内での e スポーツ振興と産業化を目標とする (参考) https://www.ibaraki-esports.com/about/conference.html
提供サービス ・製品	■ネットワークの形成と拡大サポート 主な顧客層: 企業、地方自治体 ■大会イベント企画運営 主な顧客層: 企業、地方自治体 ■e スポーツ専用備品貸出 主な顧客層: 企業、地方自治体
e スポーツ×	・水戸ホーリーホック e スポーツチャレンジカップ

地方創生の 取組み事例	(参考) https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2007_2.html ・水戸市立田園義務教育学校 e スポーツ大会 (参考) https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2008_1.html ・常陸太田市 ドライブインシアター&e スポーツ (参考) https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2008_2.html ・第 1 回 企業交流戦 (le リーグ) (参考) https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2011_5.html ・いばらき e スポーツアカデミー (参考) https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2101_3.html ・いばらき e スポーツフォーラム (参考) https://www.ibaraki-esports.com/news/news_2103_2.html ・NASEF FARMCRAFT® いばらきコンテスト 2023 (参考) https://www.ibaraki-esports.com/ibaraki_farmcraft_2023/index.html ・e スポーツイベント「いばらき×桃太郎電鉄」 (参考) https://www.ibaraki-esports.com/news/news_2311_1.html
地方創生事業 の影響・波及 効果	■【R4 年度いばらき e スポーツアカデミー】e スポーツと地方創生 国内 e スポーツ市場は、2024 年には 179.7 億円に達する予想。国内ファン数は、2025 年には約 1203 万人の見込み。 2022 年 6 月、さいたまスーパーアリーナにて開催された大会は、26000 席が即完。2022 年 10 月、大手百貨店 J・フロントリテイリングは人気 e スポーツプロチームを有する XENOX を 10 億円弱で買収し、百貨店の弱点とする若年層を商業施設へ呼び込む。こういったように様々な企業が e スポーツに関心を集めている。 都道府県/市町村レベルで様々な形式の取組みが進んでいる。地方活性の一つとして、温泉を用いて若者を誘致するケースがある。施設利用という形で、地域活性化に繋がっている。 日本全国に e スポーツピラミッドを作ることが活性化に繋がる。Z 世代の指示+高齢者や障がい者などに広がることで、行政・企業が参入。この連鎖が新時代の地方活性・事業展開に最適である。 https://youtu.be/EevMsf_LKbY?si=U2DjPGGlabiQVp3i
地方創生の取 組みにおける 協業企業・団 体	■国立大学法人 筑波大学、株式会社 NTTe-Sports、東日本電信電話株式会社 *e スポーツ科学*を推進する産学官連携協定 https://www.ibaraki-esports.com/about/conference.html

No.26 福島県 e スポーツ協会	
企業名	福島県 e スポーツ協会
企業 HP	https://fukushima-esports.com/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 娯楽関連業 ■所在地 福島県
代表者・地方創生事業担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 会長 高橋卓也
地方創生関連事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・e スポーツコンサルティング（2019年～現在） ・スポンサー獲得サポート（2019年～現在） ・e スポーツ施設運営（2019年～現在） ■事業の目的 e スポーツを通じて福島県全体の地域経済の発展に寄与することを目的（参考） https://fukushima-esports.com/#what
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■イベント企画・運営 主な顧客層：企業、地方自治体 ■スポンサー獲得サポート 主な顧客層：e スポーツチーム ■e スポーツ交流場 提供 主な顧客層：一般消費者
e スポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・福島ゲーミング DAY（参考） https://fukushima-esports.com/gamingday/ https://fukushima-gaming.com/ ・efootball2022 大会（参考） https://fukushima-esports.com/fesuground-04-efootball2022/ ・ぶよぶよ e スポーツ大会（参考） https://fukushima-esports.com/fesuground-03/ ・FORTNITE 東北 5 県対抗戦（参考） https://fukushima-esports.com/btr2022-tohoku-fortnite/ ・イノベこども科学祭 e スポーツ体験（参考） https://fukushima-esports.com/inove-kodomo-kagakusai-

	<ul style="list-style-type: none"> https://news.mynavi.jp/article/20190819-872743/
地方創生事業の影響・波及効果	<ul style="list-style-type: none"> ■地域密着 e スポーツの可能性を示した「福島ゲーミング DAY」 福島ゲーミング DAY は、福島県の特産品や温泉を楽しむ“リゾート型ゲーミングイベント”。日帰り温泉/宿泊にてホテル等の湯を利用した人であれば誰でも入場可能。イベント参加者は 400 人超えとなった。 e スポーツへの熱意だけでなく、福島を盛り上げた気持ちも発信し続けた結果、17 社もの企業から協賛を獲得。福島県の「地域創生総合支援事業」としても認められ、県から補助金を受けることにも成功。 今後は、環境整備や仕組みづくりにチカラを入れていく。
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	<ul style="list-style-type: none"> ■福島県相双地方振興局、南相馬市 イベント開催協力（参考） https://youtu.be/W1i26DokT0g?si=Y2h4XfONEvYWHV6I ■福島 e スポーツ推進協議会、福島ゲーミング大会開催協力（参考） https://fukushima-esports.com/fesuground-04-efootball2022/
その他特記事項	<ul style="list-style-type: none"> （トークイベント） ・トーク&セミナーイベント「GUNMA × C4 LAN」[地方 L A N パーティのひとつのかたち ゲーミングパーティー〜] https://youtu.be/dTev2oHj-xs?si=D44clyYwsVy20x-N
No.27 株式会社 ePARA	
企業名	株式会社 ePARA
企業 HP	<ul style="list-style-type: none"> https://epara.co.jp/ https://epara.jp/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 卸売業・小売業 ■所在地 〒335-0016 埼玉県戸田市下前 1-14-8 ■従業員数 5 人
代表者	■代表者

地方創生事業担当者	代表取締役 加藤大貴
地方創生関連事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・バリアフリー e スポーツ事業（2016年～現在） ・障害者の就労支援事業（2016年～現在） ・社会実証および共創・研究開発支援事業（2016年～現在） ■事業の目的 e スポーツを通じて、障害者が自分らしく・やりがいをもって社会参加する支援する。（参考） https://epara.co.jp/
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツイベント・大会の企画・運営・配信 主な顧客層：企業、地方自治体 ■障害者の就労支援事業 主な顧客層： ■実証実験、各種サービス・商品の共創・研究開発の支援 主な顧客層：不明
e スポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・埼玉県立戸田かげはし高等特別支援学校で e スポーツ講演会・体験会（参考） https://epara.jp/activities/231220-01/ ・白岡市「生涯現役講座」 e スポーツの講演会・体験会（参考） https://epara.jp/activities/230821-01/ ・障害×ゲームの文化祭「ePARA CARNIVAL 2022 SPRING」（参考） https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000018.000056567.html ・心眼 CUP powered by SYCOM 【ストリートファイターV チャンピオンエディション】（参考） https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000016.000056567.html ・11 人制 e サッカースタジアム -車椅子イレブンがプロサッカー選手と創る『新しい景色』-（参考） https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000031.000056567.html ・先天性全盲の e スポーツプレイヤー・NAOYA と雇用契約（参考） https://www.atpress.ne.jp/news/288567 ・重度身体障害を持つ格闘ゲーム・Jeni と雇用契約（参考） https://epara.jp/fgc-jeni-211104/ ・「クロスライン」ボクらは違いと旅をする」

	<ul style="list-style-type: none"> （参考） https://www.atpress.ne.jp/news/329881 https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000028.000056567.html
地方創生事業の影響・波及効果	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツで障がい者が社会に活力を与える——ePARA が目指す「社会貢献」と「ビジネス」 ゲームの分野で「アクセシビリティ」が重視されるようになったこと、e スポーツ大会に障がい者も参加可能になったことが、バリアフリー e スポーツの広がりに繋がっている。 スポーツでいうオリンピック/パラリンピックでなく、e スポーツとして同じ土俵で誰もが参加できる土壌が整ってきた。障がいに関係なく大会が求めるレベルに達することが必要。それを目標に努力することが「障がいに関わらず社会との接点を持つ」ことにつながるのだと考えている。 数年後、全国大会や世界大会に障がい者が出場して活躍している光景が普通になると信じている。その下地となるよういかに普及させていくかが、ePARA に求められているのだと考える。 今後は、障がい者の就労についての課題を解決を目指す。
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	<ul style="list-style-type: none"> ■株式会社バレット 埼玉県さいたま市にて、メタバース・e スポーツを活用した自立訓練（生活訓練）事業所開設。 https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000034.000039528.html ■株式会社 JAPANNEXT スポンサーシップ契約を締結 https://www.value-press.com/pressrelease/327299 ■株式会社 manaby 障害者就労イベントやコミュニティ開発、コンテンツ開発 https://newscast.jp/news/0608606
求められる知識・スキル、業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■ジョブモデル <応募要件> サービス管理責任者の資格要件を満たす方 未経験可 https://x.gd/9e8KX ■activo <募集対象> 年齢、性別、障害の有無は問いません。

その他 特記事項	https://activo.jp/articles/94830 (インタビュー記事) ・【e スポーツを通じて誰もが輝ける社会を目指す】株式会社 ePARA 加藤代表に迫る！ https://the-ayumi.jp/2023/03/22/epapa_daiki_kato/
-------------	--

No.28 BLUE BEES 株式会社

企業名	BLUE BEES 株式会社
企業 HP	https://bluebees.jp/
企業情報	■業種 コンサルティング等 ■所在地 〒461-0004 愛知県名古屋市中区東 1-17-14-2F
代表者・ 地方創生事業 担当者	■代表者 代表取締役 鈴木 良昭
地方創生関連 事業内容	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・e スポーツコンサルティング（2020年～現在） ・e スポーツチーム運営（2020年～現在） ・教育・シニア・障がい者向け社会課題解決事業（2020年～現在） ■事業の目的 「e スポーツ×社会課題解決」をコンセプト
提供サービス ・製品	■イベント企画運営 主な顧客層：企業、地方自治体 ■e スポーツチーム「BLUE BEES」運営 主な顧客層： ■e スポーツスクール 主な顧客層：学生 ■シニア e スポーツ、パラ e スポーツ 主な顧客層：高齢者等
e スポーツ× 地方創生の 取組み事例	・ワールドゲームサミット(WGS)企画運営 (参考) https://bluebees.jp/pages/company ・知多半島 e スポーツフェスティバル (参考) https://www.chitamaru.jp/art/2023espowebinar/
地方創生事業 の影響・波及	■5 G で爆発的に発展する e スポーツ に日本から世界一を目指す BLUE BEES 株式投資型クラウドファンディングを開始

効果	BLUE BEES 株式会社は、株式投資型クラウドファンディングを始めた。名古屋発、日本初の世界的な常勝チームを創ることで、地域経済の起爆剤を目指している。 愛知県からは、e スポーツ領域のスタートアップ企業に認定。これらを強みに e スポーツの活性化を牽引し、さらには社会課題の解決にまで踏み込むことを目指している。 こういった事業を創出することで、教育、福祉、SDGs への貢献にも繋がり、社会性の高いビジネスになる。 https://www.besporter.jp/838/pr/
地方創生の取 組みにおける 協業企業・団 体	■特定非営利法人バウム カウンセリングルーム e スポーツ特化型障がい福祉施設設立、既存障がい福祉施設への e スポーツサービス導入を目的 (参考) https://www.besporter.jp/835/pr/ ■中部テレコミュニケーション株式会社 「e スポーツプロジェクト」のサポート企業 (参考) https://www.besporter.jp/13482/pr/ ■株式会社コミュニティネットワークセンター 地域の e スポーツ発展に寄与するため業務提携 (参考) https://www.4gamer.net/games/482/G048234/20201022078/

No.29 一般社団法人 愛知 e スポーツ連合

企業名	一般社団法人 愛知 e スポーツ連合 ※2018年2月に「愛知県 e スポーツ協会」から名称変更し、一般社団法人 日本 e スポーツ連合 (JeSU) 地方支部認定取得。 (参考) https://aichiesports.com/about/
企業 HP	https://aichiesports.com/
企業情報	■業種 娯楽関連業 ■所在地 〒451-0042 愛知県名古屋市中区那古野 2 丁目 14 番 1 号
代表者・ 地方創生事業 担当者	■代表者 代表理事 片桐 正大
地方創生関連 事業内容	■事業概要 ・e スポーツイベントの開催

	■事業の目的 愛知・名古屋を中心とする地域において e スポーツを統括する。 普及振興し、経済社会の発展に貢献する。 ■e スポーツの地域統括、普及振興活動 主な顧客層：地域活動団体、地域の住民
提供サービス ・製品	■第 8 回愛知県名古屋 e スポーツ研究会 (参考) https://x.gd/fb20t ・愛知県高校 e スポーツ部支援プロジェクト ・小学生親子 Duo 大会 in 愛知 FEATURING FORTNITE ・全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA 愛知県予選・ 東海ブロック予選 (参考) https://aichiesports.com/achievement/ ・名古屋・東海スガ Biz カレッジ【ガチスポ】のキックオフイベント (参考) https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000028.000050300.html
e スポーツ× 地方創生の 取組み事例	
地方創生の取 組みにおける 協業企業・団 体	【賛助会員】 ・ヤマモリ株式会社 ・株式会社おやつカンパニー ・株式会社アド・ライブ ・愛知国際会議展示場株式会社 ・株式会社 新東通信 ・西日本電信電話株式会社 ・中部テレコミュニケーション株式会社 ・中部日本放送株式会社 ・名古屋テレビ放送株式会社 ・株式会社 藤田屋 ・株式会社バッファロー ・株式会社コミュニティネットワークセンター ・株式会社 中日新聞社 ・TOPPAN ホールディングス株式会社 ・株式会社 シイエム・シイ ・ライフイット・ラボ株式会社 ・株式会社 愛河調査設計 ・株式会社黒金ファインズ ・大和グラビヤ株式会社 ・株式会社アイカ

	・東海テレビ放送株式会社 ・テレビ愛知株式会社
求められる 知識・スキル ・業界経験など	■企業求人ページ <求める人材> ・一般社団法人愛知 e スポーツ連合の三つの理念に共感いただける方 ・名古屋での執務が可能な方 ・主体的に行動し、責任をもってやり遂げる方 ・目的のために効果的な方法を考え、生産性を高めるために工夫できる方 ・周囲に興味・関心を持ち、積極的に声をかけ、支え合いながら働ける方 ・非喫煙者の方 (参考) https://aichiesports.com/info/recruit202208/

No.30 eSocial Cue 株式会社

企業名	eSocial Cue 株式会社
企業 HP	https://esocial-cue.com/
企業情報	■業種 医療、福祉 ■所在地 〒010-0001 秋田市中通二丁目 2-32 山ニビル 7 階 チャレンジオフィスあきた A1
代表者・ 地方創生事業 担当者	■代表者 代表取締役 若狭利伸
地方創生関連 事業内容	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・e スポーツ導入支援（2023年～現在） ・e スポーツコンサルティング（2023年～現在） ■事業の目的 障がいのある方、高齢の方、その家族が幸せになれる世界をつくる。
提供サービス ・製品	■e スポーツ導入支援 主な顧客層：障がい者支援施設 ■講演・研修・イベント企画運営 主な顧客層：障がい者支援施設
e スポーツ× 地方創生の	・社会福祉法人北杜「障がい者支援施設はくと」e スポーツ導入 ・秋田市委託事業「障がい者自立支援セミナー」e スポーツ導入

取組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・秋田市「まるっとカフェ」eスポーツ導入 ・能代市「e なびステーションりあん」eスポーツ導入 https://esocial-cue.com/support/ ・バリアフリーeスポーツイベント「HACHIMANTAI 8 FIGHTS」運用サポート (参考) https://prtimes.jp/story/detail/DbDQE5cNG88 ・秋田県障がい者eスポーツ (参考) https://twitter.com/WKS_nobu/status/1717830120168358298
地方創生事業の影響・波及効果	<p>■秋田県「若者チャレンジ応援事業」</p> <p>秋田県の地域活性化促進の取り組み。eSocial Cue 株式会社は、障がいのある方に対し、e スポーツ導入・普及・研究をしている。その人の意欲を引き出すリハビリを行うことが目標。現在、抱えている利用者・患者のみならず、将来の人々のためにも繋がっている。</p> <p>導入後、前向きな意見が生まれる変化があり、生活スタイル自体が変わった方もいる。</p> <p>「若者チャレンジ応援事業」に採択されたことで、新しい出会いや協力者が増えた。今後は、「障がいのある方のeスポーツ」を秋田県の施設では当たり前にしていく。</p> <p>https://youtu.be/1TpuJc3RFbfg?si=QlpmLUHy4gZpzcny</p>
地方創生の取組みにおける協業企業・団体	<p>■秋田県</p> <p>「若者チャレンジ応援事業」にて、地域を元気にする取組をサポート。 (参考) https://www.pref.akita.lg.jp/pages/archive/60160</p>
No.31 富山県 e スポーツ連合	
企業名	富山県 e スポーツ連合
企業 HP	http://tgd.jespa-toyama.org/ ※公式サイトリンク切れ
企業情報	<p>■業種 娯楽関連業</p> <p>■所在地 〒933-0029 富山県高岡市御旅屋町 68</p>
代表者・地方創生事業担当者	<p>■代表者 会長 塚谷 陽平</p>
地方創生関連	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）

事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツ普及活動（2016年～現在） ■事業の目的 富山県内におけるeスポーツの普及活動及び認知度の向上、コミュニティ作り。
提供サービス・製品	<p>■eスポーツ大会イベント企画運営</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p>
eスポーツ×地方創生の取組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインeスポーツイベント【Powerful e-days】トークセッション (参考) https://www.besporter.jp/646/event/ ・シニア向けeスポーツ全国大会「LEGEND CUP」 (参考) https://www.besporter.jp/7293/event/ ・「ToyamaGamersDay」 (参考) https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/watch/00013/00664/
地方創生事業の影響・波及効果	<p>■富山県eスポーツ協会の塚谷陽平さんが語る、地域密着型eスポーツのこれから</p> <p>最初は、人数しか集まらないイベントだった。次第に30人規模のイベントに成長。ゲームイベント×酒蔵を実施したら、好反響。今後も地域に密着したeスポーツイベントを開催していく。</p> <p>https://epara.jp/interview-sakaidani-211006/</p>
地方創生の取組みにおける協業企業・団体	<p>■富山県、末広開発株式会社</p> <p>全国シニアeスポーツ大会実行委員会として、大会イベント開催 (参考) https://www.besporter.jp/7293/event/</p>
その他特記事項	<p>(イベントレポート)</p> <p>・「温泉 LAN パーティー」「大会後に釣り」 e スポーツで地方創生【TGS2019】 https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/00217/00026/</p>
No.32 一般社団法人宮崎県 e スポーツ協会	
企業名	一般社団法人宮崎県 e スポーツ協会
企業 HP	https://www.miyazaki-esports.com/
企業情報	<p>■業種 娯楽関連業</p> <p>■所在地 〒880-0922 宮崎県宮崎市本郷1丁目16-3</p>
代表者	■代表者

地方創生事業担当者	代表 佐藤光倫
地方創生関連事業内容	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツの普及、推進、振興 ■事業の目的 宮崎県におけるeスポーツの普及、推進、振興を通して、宮崎県の経済、観光の発展に寄与する組織 (参考) https://www.miyazaki-esports.com/about/
提供サービス・製品	<p>■大会イベント企画運営</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p>
eスポーツ×地方創生の取組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・川南町子どもフェスティバル（川南町） ・高齢者向けeスポーツ体験会（高原町、宮崎市、小林市、延岡市） ・子ども対象eスポーツ競技会（西都市） (参考) https://www.miyazaki-esports.com/post-985/ ・合宿型のサッカー大会「フットリンクスカップ」 (参考) https://www.miyazaki-esports.com/footlinkscup2019/ ・【てげぶよ】みやぎぶよぶよパーティー！ (参考) https://www.miyazaki-esports.com/puyoparty ・宮崎 vs 鹿児島 e スポーツ合戦～春の陣～ (参考) https://www.miyazaki-esports.com/kassen-2019spring/ ・地域活性化 e スポーツ～みんなで学ぶ 都通府～ (参考) https://note.com/delta_eventer/n/nd9b3aae969e7
No.33 一般社団法人岡山県 e スポーツ連合	
企業名	一般社団法人岡山県 e スポーツ連合
企業 HP	https://okayama-e-sports.com/
企業情報	<p>■業種 娯楽関連業</p> <p>■所在地 〒700-0023 岡山県岡山市北区駅前町1-6-11-2F</p>
代表者・地方創生事業担当者	<p>■代表者 会長 本村 哲治</p>
地方創生関連事業内容	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツコミュニティの育成・支援 ・eスポーツイベント、セミナー等の開催

事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツ施設運営 ・eスポーツに関する調査、研究、講演活動 ■事業の目的 岡山県内のeスポーツ普及やコミュニティ育成、eスポーツを活用したまちづくり (参考) https://okayama-e-sports.com/about/
提供サービス・製品	<p>■大会イベント開催</p> <p>主な顧客層：企業、地方自治体</p> <p>■eスポーツ選手・コミュニティ支援</p> <p>主な顧客層：eスポーツ選手</p> <p>■eスポーツコミュニティスペース「YOSUGA」運営</p> <p>主な顧客層：一般消費者</p>
eスポーツ×地方創生の取組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・コミュニティスペース「YOSUGA」 (参考) https://okayama-e-sports.com/space/ ・プロスビ大会 桃太郎カップ ミックマック杯 in 岡山駅前商店街 (参考) https://x.gd/uhUu1 ・ウマ娘 桃太郎杯 即席育成杯 in 岡山駅前商店街 (参考) https://x.gd/3q4Di ・岡山県高校生eスポーツリーグ (参考) https://x.gd/eWac2 ・OKAYAMA esports Festival 2022 (参考) https://okayama-e-sports.com/info/371/
地方創生の取組みにおける協業企業・団体	<p>【協賛企業】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・岡山トヨタ自動車(株) ・IPU・環太平洋大学 ・岡山理科大学 ・(株)ビザビ ・西尾総合印刷(株) ・協同精版印刷(株) ・(株)岡山コンベンションセンター ・(株)山陽新聞社 ・(株)山陽新聞事業社 ・イオンモール(株)イオンモール岡山 ・(有)高原企業保険事務所 ・(株)カタックファミリー ・(株)アイツ

	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)中国銀行 ・(株)OHK エンタープライズ ・西日本電信電話(株)岡山支店 ・住友生命保険相互会社岡山支社 ・(株)倉敷ケーブルテレビ ・(株)渋谷石油 ・西大寺運送(有) ・学校法人関西学園 関西高等学校 ・(株)成通 ・(株)ベン建築設計 ・専門学校 岡山ビジネスカレッジ ・カジノン(株) ・(株)クラブス ・(株)ヒラノ ・サンワサプライ(株) ・(株)ルークシステム ・英数学館 ・東真産業(株) ・山陽事務機(株) ・(株)ビッグマンプロジェクト ・岡山理科大学付属高校 通信課程 ・PCらいふ(株) ・株式会社金辺商会 ・(株)プレコハウス ・倉敷翠松高等学校 ・(株)カイタックトレーディング ・(株)吉備ケーブルテレビ ・おかやま山陽高等学校 ・(株)ケイアイ不動産販売 ・専門学校倉敷リハビリテーション学院 ・岡山コンピュータサービス(株) ・農業法人(株)エコタンファーム ・(株)マイナビ ・備前自動車岡山教習所 <p>https://okayama-e-sports.com/sponsor/</p>
--	--

No.34 株式会社 ZORGE

企業名	株式会社 ZORGE
企業 HP	https://zorge.jp/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 娯楽関連業 ■所在地 〒933-0029 富山県高岡市御旅屋町 68 ニュー立山ビル 4 階
代表者・ 地方創生事業 担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役 堺谷 陽平
地方創生関連 事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要(事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・e スポーツコンサルティング(2018年~現在) ・e スポーツチーム運営(2018年~現在) ・e スポーツ施設運営(2018年~現在) ■事業の目的 地域の人達と一緒に、ゲームを通して成長・躍進する
提供サービス ・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■大会イベント企画運営 ■主な顧客層:企業、地方自治体 ■e スポーツチーム「TSURUGI」運営 ■主な顧客層: ■e スポーツ施設「Takaoka ePark」運営 ■主な顧客層:一般消費者
e スポーツ× 地方創生の 取組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・高岡駅前「ZORGE WORK LAB」 (参考) https://zorge.jp/works/contents/dev ・「ゲーム好きが集える、交流の出来るお店」がコンセプトの JOYN (参考) https://zorge.jp/works/contents/joyn ・Takaoka Esports Cup (参考) https://zorge.jp/works/contents/takaoka-esports-cup ・e スポーツ施設「Takaoka ePark」 (参考) https://zorge.jp/works/contents/epark ・e スポーツ介護予防対策 (参考) https://zorge.jp/works/contents/senior ・ToyamaGamersDay (参考) https://zorge.jp/works/contents/toyamagamersday
地方創生の取 組みにおける	<ul style="list-style-type: none"> ■富山県、富山県立大学 施設や公民館などの集いの場にて、e スポーツ介護予防対策

協業企業・団 体	https://zorge.jp/works/contents/senior
求められる 知識・スキル・ 業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■CareeTern <求める人材> e スポーツに詳しくなくても興味があれば OK! 「e スポーツ」という新しい文化にぜひ触れて楽しんでみてください! ・男性比率が高い業界なので、女性視点でアイデアを出してくれる方! ・普段ゲームをしている、e スポーツに興味がある、やってみたい! ・富山をもっと面白くしたい! ・コミュニケーション能力が高い ・幅広い業務に取り組むことができ、臨機応変に対応ができる。 (参考) https://careetern.com/intern/detail/48

No.35 株式会社エスツー

企業名	株式会社エスツー
企業 HP	https://www.esu2.co.jp/ https://matagi-snps.com/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 情報通信業 ■所在地 〒010-0001 秋田県秋田市中通 3 丁目 3-10 秋田スカイプラザ 7F ■従業員数 20 人
代表者・ 地方創生事業 担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役 須藤 晃平
地方創生関連 事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要(事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・シニア e スポーツチーム運営(2019年~現在) ■事業の目的 「孫にも一目置かれる存在」を目指し、世代横断型の地域コミュニティの育成に繋げる。 (参考) https://matagi-snps.com/
提供サービス ・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■シニア e スポーツチーム「マタギスナイパーズ」運営 ■主な顧客層:不明
e スポーツ×	<ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツイベント「ゆる e~学園 学園祭」参加

地方創生の 取組み事例	<ul style="list-style-type: none"> (参考) https://matagi-snps.com/information/20220327/ ・60 歳以上の e スポーツ大会「LEGEND CUP」参加 (参考) https://matagi-snps.com/information/20220327-2/ ・いきいきエイジの日イベント 参加 (参考) https://x.gd/d0Jzo ・「東京ゲームショー MSY 様ブース」参加 (参考) https://x.gd/wa5XN ・マタギスナイパーズ e スポーツ教室 (参考) https://x.gd/tNfH0 ・冬の Digi 田甲子園 県代表選出 (参考) https://x.gd/lU7gp
地方創生事業 の影響・波及 効果	<ul style="list-style-type: none"> ■テーマ別企業事例 新たな"にぎわい"の起爆剤になる e スポーツで地 域を活性化 エスツー IT 企業のエスツーが、高齢化が深刻な秋田県において、シニア層の新 しい働き方を提案。高齢者が多い秋田県に e スポーツはマッチしている。 楽しくプレーすることから試合に勝つためと意識の変化。「高齢者が活 躍できる秋田」でイメージアップに。 https://abjccj.or.jp/article/83619/
地方創生の取 組みにおける 協業企業・団 体	<ul style="list-style-type: none"> ■MSY 株式会社 デバイスサポート (参考) https://matagi-snps.com/assets/TeamGRAPHT.pdf
求められる 知識・スキル・ 業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■一般社団法人秋田県 e スポーツ連合 ・令和 4 年 6 月 1 日現在で満 60 歳以上であること ・秋田県内にお住まいであること ・日本語でのコミュニケーションが可能であること ・月数回、3 時間前後の練習に参加可能であること ・本気でゲームに取り組めること (参考) https://akita-esports.jp/news/712
その他 特記事項	<ul style="list-style-type: none"> (社員記事) ・【おしごとのはなし】日本初のシニア e スポーツチームを立ち上げるぞ、と言われた社員のひとりごと。 https://www.wantedly.com/companies/esu2/post_articles/377775

No.36 株式会社 DibblebizIA	
企業名	株式会社 DibblebizIA
企業 HP	http://dibblebizia.com/
企業情報	<p>■業種 不明</p> <p>■所在地 静岡県浜松市中区鍛冶町 100-1 ザザシティ 浜松中央館 B1F</p> <p>■従業員数 プレイヤー20人</p>
代表者・ 地方創生事業 担当者	<p>■代表者 代表 長田 勇樹</p>
地方創生関連 事業内容	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツコンサルティング (2022年～現在) ・e スポーツスクール運用 (2022年～現在) ・e スポーツチーム運営 (2022年～現在) <p>■事業の目的 e スポーツを活用して地域活性</p>
提供サービス ・製品	<p>■大会イベント企画運営 主な顧客層：企業、地方自治体</p> <p>■e スポーツスクール 主な顧客層：小学生～大人</p> <p>■e スポーツチーム「DibblebizIA」運営 主な顧客層： ■e スポーツ部活動設立支援 主な顧客層：企業</p>
e スポーツ× 地方創生の 取組み事例	<p>・【完全予約制】 KOSAI KIDS EXPO～こども職業体験イベント～</p> <p>・「菊川産業祭」菊川文化会館アエル eSports 体験 (eFOOTBALL)</p> <p>・「浜松パワーフードパーク」浜松フルーツパーク eSports 体験 (パズル&クイズ)</p> <p>・産業振興フェア in いわた 企業対抗 eFootball 大会・メタバース講演会 (株式会社クラスター)</p> <p>・第8回静岡 e スポーツ PARTY</p> <p>・Honda FC e スポーツ大会</p> <p>・産業振興フェア in いわた e スポーツ交流戦 (参考) http://dibblebizia.com/news.html</p>

地方創生の取 組みにおける 協業企業・団 体	<p>■静岡県静岡市 地域活性化につなげていくため連携協定を締結 (参考) https://prtimes.jp/main/html/rd/p/00000024.000102493.html</p>
求められる 知識・スキル・ 業界経験など	<p>■しごと情報ネット (浜松公共職業安定所)</p> <p><年齢> ・年齢制限あり (～59歳) 年齢制限該当事由 定年を上限 年齢制限の理由 定年年齢を上限</p> <p><学歴> ・不問</p> <p><必要な経験等> ・【不問】</p> <p><必要な免許・資格> ・普通自動車運転免許 ・あれば尚可 (A T 限定可) https://www.job-net.jp/jobs/9566327</p>
No.37 株式会社名古屋王者	
企業名	株式会社名古屋王者
企業 HP	https://www.nagoyaaja.com/
企業情報	<p>■業種 娯楽関連業</p> <p>■所在地 愛知県名古屋市中区那古野 2丁目 14番 1号</p>
代表者・ 地方創生事業 担当者	<p>■代表者 代表取締役社長 片桐 正大</p>
地方創生関連 事業内容	<p>■事業概要 ・e スポーツチーム運営 (2016年～現在)</p> <p>■事業の目的 これからスポーツの中心になっていく可能性が高いe スポーツで、名古屋にもチームがあるべきだと考え「名古屋 OJA」を創業。 (参考) https://www.wantedly.com/companies/company_1003753</p>
提供サービス ・製品	<p>■e スポーツチーム「名古屋 OJA ベビースター」、「名古屋 OJA BODY STAR」、「NTPOJA」運営</p>

e スポーツ× 地方創生の 取組み事例	<p>・ストリートファイターのプロリーグ公式戦 観戦イベント https://www.nagoyaaja.com/post/231121</p>
地方創生の取 組みにおける 協業企業・団 体	<p>■ヤマモリ株式会社、株式会社おやつカンパニー、NTP グループ e スポーツチーム共同創設。 https://www.nagoyaaja.com/post/230526</p> <p>■一般社団法人愛知 e スポーツ連合 連携イベント企画・運営サポート https://www.nagoyaaja.com/post/220927</p> <p>■PwC コンサルティング合同会社 e スポーツを中心とするデータ解析領域におけるアナリティクスパート ナー契約を締結 https://www.nagoyaaja.com/post/220302</p>
求められる 知識・スキル・ 業界経験など	<p>■企業ページ ・新規選手/スタッフ e スポーツで日本を盛り上げる『選手以上の存在』を目指す人を募集 https://verdy.club/e-sports/blog/p/0jarecruit</p>
No.38 株式会社ネクスト・ワン	
企業名	株式会社ネクスト・ワン
企業 HP	https://nextone-iga.co.jp/
企業情報	<p>■業種 卸売業・小売業</p> <p>■所在地 〒518-0441 三重県名張市夏見 3303 番地</p> <p>■従業員数 182人</p>
代表者・ 地方創生事業 担当者	<p>■代表者 代表取締役社長 高田 雅之</p>
地方創生関連 事業内容	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツコンサルティング (2019年～現在) <p>■事業の目的 三重県 名張の地から e スポーツで地域を元気に</p>

提供サービス ・製品	<p>(参考) https://nextone-iga.co.jp/business/#sports</p> <p>■大会イベント開催 主な顧客層：一般消費者</p>
e スポーツ× 地方創生の 取組み事例	<p>・NINJACUP ぶよぶよ e スポーツ大会 https://x.gd/djtyw</p> <p>・NINJACUP ぶよぶよ e スポーツ体験会 https://nextone-iga.co.jp/ninjacup32/</p> <p>・NINJACUP featuring フォットナイト https://x.gd/lnCHB</p>
求められる 知識・スキル・ 業界経験など	<p>■企業ページ <求める人材> 基本は健康で明るくて元気であることです。 店舗で働く人は接客、他の社員は PC 作業と働くスタイルは違いますが、弊社は人と人の繋がりを重視しているのでの部署においてもコミュニケーション能力が大切です。 https://nextone-iga.co.jp/recruit/</p> <p>■「あなたの未来が"みえ"る就活フェア 2023」運営事務局 <求める人材> ・整理整頓できる方 ・自ら考えて行動できる方 ・会社の雰囲気合う方 ・素直な方 <メッセージ> 仕事も遊びも新しいことにチャレンジする意欲がある方、 一緒に働く仲間を大切にし、協力し合える方を募集しています。 https://mie-mirai.jp/nextone/</p>
No.39 一般社団法人静岡県 e スポーツ連合	
企業名	一般社団法人静岡県 e スポーツ連合
企業 HP	https://esu-shizuoka.com/
企業情報	<p>■業種 娯楽関連業</p> <p>■所在地 〒420-0839 静岡県静岡市葵区藤匠 2 丁目 8-10-11</p> <p>■従業員数</p>

	不明
代表者・地方創生事業担当者	■代表者 代表理事 畑 雅樹
地方創生関連事業内容	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・eスポーツコンサルティング（2018年～現在） ■事業の目的 eスポーツで静岡を元気に
提供サービス・製品	■大会イベント企画・運営 主な顧客層：企業、地方自治体
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	・はままつインクルーシブスポーツフェスティバル ・シン・スポーツフェスティバル 2023 in いわた ・産業フェアしずおか 2023 eスポーツブース・ステージ ・テレビず SDGs フェスタ eスポーツブース ・第21回 羽鳥四丁目公園まつり eスポーツブース https://jesu-shizuoka.com/event/
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	【正会員】 ・株式会社カメラリア ・Ksagency ・株式会社近藤リース ・スルガノホールディングス株式会社 ・株式会社中央防犯 ・西日本電信電話株式会社 静岡支店 ・株式会社FLAG-41 ・株式会社望月商事 【賛助会員】 ・株式会社アス ・医療法人社団アールアンドオー ・良い広告株式会社 ・合同会社 eees ・株式会社SBSプロモーション ・株式会社グローバルソリューション ・コントレイル

	<ul style="list-style-type: none"> 株式会社 Geolocation Technology 静岡 e スポーツクラブ 株式会社 ZOA 株式会社 HITEX 株式会社 FINEST 株式会社 横山事務器
No.40 ヤルキマントッキーズ株式会社	
企業名	ヤルキマントッキーズ株式会社
企業HP	https://yarukiman.com/
企業情報	■業種 不明 ■所在地 広島県東広島市高屋町中島5 4 2 - 1 森本ビル1 F (参考) https://salesnow.jp/db/companies/7013303002878
代表者・地方創生事業担当者	■代表者 代表者 板垣 謙
地方創生関連事業内容	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・eスポーツコンサルティング ・eスポーツチーム運営 ■事業の目的 「ゲームが上手い事に価値がある、そんな世の中を作る」「ゲームで戦う人をみんなと応援したい」
提供サービス・製品	■エンターテインメントコンテンツの企画・開発・運営 主な顧客層：企業、地方自治体 ■eスポーツチーム「iXA TEAM iXA」運営 主な顧客層： ■eスポーツ観戦サービス「iXA ENGINE」企画、開発、運営 主な顧客層：一般消費者 (参考) https://ixaengine.yarukiman.com/
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	・生涯学習フェスティバル eスポーツ観戦体験イベント 開催 https://www.u-presscenter.jp/article/post-51817.html ・広島県議会で議員＆官僚向け「eSports 勉強会」開催 https://newsdig.tbs.co.jp/articles/-/749632?display=1 ・SF リーガーに会おう in レプトン五丁目市店 開催

	https://newsdig.tbs.co.jp/articles/rcc/537454?display=1 ・生活介護事業所 平成会 eスポーツ講習会 開催 https://x.gd/JJAuP
地方創生事業の影響・波及効果	■esports★暇の時間ですよ 第5戦「eスポーツと地方創生の関係」 広島県東広島市にて Town & Gown 構想（「Town(市)と Gown(大学)が丸一丸となって、街づくりを行う構想」のこと）を発表。「農業DX」「まちづくり」「メタバース」「eスポーツ」の4軸に力を入れていき、eスポーツ軸の企業として産官学連携という事でプロジェクトに参加。 学生達にアンケートを取った結果、「興味として e スポーツ的な事をやりたい人が特に多い」結果からも e スポーツへの期待を感じることとなった。 地域復興として、「地元に応援するチーム」があることが、地方創生に繋がるとした。 https://gamer2.jp/post/ixa-nojikan05/
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	・東広島市、近畿大学 Town & Gown 構想 産官学連携 https://gamer2.jp/post/ixa-nojikan05/
求められる知識・スキル・業界経験など	■ゲーマーゲーマー'sPOST 運営事務局（記事内に掲載） <求める人材> 広島在住の方で、下記の人材を募集しています。 ・チームのマネージャーや SNS 運用業務に興味がある方 https://gamer2.jp/post/ixa-nojikan05/ ■gamebiz（記事内に掲載） <求める人材> 広島在住の方で、下記の人材を募集しています。 ・普段から tiktok のヘビユーザーで企業の tiktok 運営もやってみたいという 16 歳以上の人 https://gamebiz.jp/news/343344
No.41 山形県 e スポーツ連合	
企業名	山形県 e スポーツ連合
企業HP	https://yesu.jp/
企業情報	■業種 振興関連業

	■所在地 〒998-0842 山形県酒田市亀ヶ崎 6-11-1-507
代表者・地方創生事業担当者	■代表者 荒瀬 雄二郎 (参考) https://jesu.or.jp/contents/union_summary/
地方創生関連事業内容	■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む） ・eスポーツ振興に関する調査、研究、啓発 ・eスポーツ競技大会の普及 ・eスポーツ選手育成に関する支援 ・eスポーツに関する関係団体・各所との連携 ・eスポーツで地方創生に寄与する活動全般の対応 ■事業の目的 eスポーツ推進活動
提供サービス・製品	■eスポーツ大会イベント企画・運営 主な顧客層：企業、地方自治体 ■eスポーツ選手・ストリーマー育成支援 主な顧客層：eスポーツ選手・ストリーマー
eスポーツ×地方創生の取り組み事例	・YeSU CUP ギルティ部門オンラインES大会#2 ・Shadowverse ES 地方大会 2022 Autumn ・eFootball 山形予選 ・シャドウバース山形地方大会 https://yesu.jp/event_search/
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	【スポンサー/パートナーシップ】 ・アンズテック ・大塚製菓 ・株式会社マイ・コンピュータ・ソフト ・株式会社 Re.road ・ガチサブ ・小松まぐろ専門店 ・酒田ドラマチックカンパニー ・トロフィー生活 ・マウスコンピュータ ・マルノ山形 ・武蔵プログラミング ・やまがた IT 協同組合 ・リサイクルショップくるくる(佐々木商會)

求められる知識・スキル・業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■企業ページ <人材募集> ①事務職員(企画立案、動画制作、渉外担当) ②実務職員(現場対応) ③公認選手およびチーム ④e スポーツタレント(Vtuber、実況者、ストリーマー、コスプレイヤーetc) ⑤クリエイティブ人材(イラストレーター、WEBライター、作曲家 etc) ⑥心に山形県をお持ちの県外在住の方(例:テレビなどで山形県の情報を見た時に、ちょっとでも山形を気にかけていただける方) https://yesu.jp/touken/
--------------------	---

No.42 株式会社上毛新聞社

企業名	株式会社上毛新聞社
企業 HP	https://www.jomo-news.co.jp/list/company
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 情報通信業、映像・音声・文字情報制作業 ■所在地 〒371-8666 前橋市古市町1-50-21 ■従業員数 372人
代表者・地方創生事業担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役社長 関口 雅弘
地方創生関連事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要(事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・e スポーツ情報発信 ・e スポーツイベント
提供サービス・製品	<ul style="list-style-type: none"> ■e スポーツイベント「ガンマe スポーツアワード (GeA)」 主な顧客層: ■e スポーツ情報発信「#gunma」運営 主な顧客層:一般消費者
e スポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツイベント「ガンマe スポーツアワード (GeA)」主催 https://www.jomo-news.co.jp/articles/-/242819
求められる知識・スキル・業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■企業ページ <応募資格> ・2024年3月に四年制大学または大学院を卒業見込み、または1995年

その他特記事項	<p>4月2日以降の生まれで四年制大学を卒業した人(入社時28歳まで)。 ・学部学科不問。</p> <p>■ぐんま就活ジャンプス 2024 <採用学区区分> ・大学院 ・大学 <応募資格> ・2024(令和6)年3月に4年制大学(同程度)を卒業見込み、または1995(平成7)年4月2日以降の生まれで4年制大学を卒業した人。 ・入社時の年齢が28歳以下(長期キャリア形成のため)。 ・学部学科は問いません。 https://x.gd/RIp2</p>
その他	株式会社上毛新聞 TR は別会社

No.43 株式会社ひぐち(ひぐちグループ)

企業名	株式会社ひぐち(ひぐちグループ)
企業 HP	https://www.higuchi-gr.co.jp/ https://esports-thy.com/
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 生活関連サービス業・娯楽業 ■所在地 長崎県西彼杵郡時津町左底郷1650番地4 ■従業員数 1547人
代表者・地方創生事業担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役 樋口益次郎
地方創生関連事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■事業概要(事業内容を簡単に整理、開始年を含む) ・e スポーツコンサルティング ・e スポーツ施設運営 ・e スポーツチーム運営 ■事業の目的 「e スポーツ」を長崎県内で普及させることを目指す
提供サービス	■大会イベント企画運営

・製品	<ul style="list-style-type: none"> 主な顧客層:企業等 ■e スポーツ施設 E-SPORTS PORT NAGASAKI・「E-SPORTS PORT KUMAMOTO」運営 主な顧客層:一般消費者 ■e スポーツチーム「Team ひぐち遊ING」運営 主な顧客層: (参考) https://esports-thy.com/
e スポーツ×地方創生の取り組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・e スポーツキッズまつり https://twitter.com/esp_nagasaki/status/1755046944660234394 ・TSUTAYA 遊ING 浜町店 E-SPORTS PORT -Nagasaki- 「ぶよぶよ」大会 https://esports-thy.com/2019/06/05/20190608/ ・第2回浜んまちeスポーツフェス 協賛 https://x.gd/AOKrg
地方創生の取り組みにおける協業企業・団体	<ul style="list-style-type: none"> ・一般社団法人 長崎県eスポーツ連合 正会員 https://esports-nagasaki.com/sponsor/
求められる知識・スキル・業界経験など	<ul style="list-style-type: none"> ■企業ページ ・新卒 <募集対象> ・大学生 ・短大生 ・専門学校生 ・第二新卒 ・既卒者(学部学科指定無) https://recruit.higuchi-gr.co.jp/requirement/?active-tab=tab-1 中途採用 <応募資格> ・高卒以上、35歳くらいまで(キャリア育成の為) ・普通自動車運転免許(ATのみ可) https://recruit.higuchi-gr.co.jp/requirement/?active-tab=tab-2 ■求人ボックス <応募資格>

・製品	<ul style="list-style-type: none"> ・大学、短大、専門、高専、大学院 卒業見込みの方 または 大学、短大、専門、高専、大学院 卒業の方 <採用予定学部学科> ・全学部全学科 <求める人材> 学ぶ意欲がある方! https://xn--pckua2a7gp15o89zb.com/bj/910ae89493277b835d2798443747500 ■キャリアス就活 2024 <求める人材> ・ひぐちグループの選考は、『人物重視』です。 「とにかく前向きな人」 「人と接するのが好きな人」 「仲間と達成感を味わいたい人」 「会社を大きくしたいと思う人」 「自分の可能性をみたい人」 「分析が好きな人」 ・学ぶ意欲がある方! https://job.career-tasu.jp/2024/corp/00028055/jobs/
-----	--

No.44 株式会社 DRAGOON

企業名	株式会社 DRAGOON
企業 HP	不明
企業情報	<ul style="list-style-type: none"> ■業種 娯楽関連業 ■所在地 岐阜県岐阜市村里町52番地1ハーベストA203 ■従業員数 (参考) https://salesnow.jp/db/companies/6200001035754
代表者・地方創生事業担当者	<ul style="list-style-type: none"> ■代表者 代表取締役 坂 英明 (参考) https://jesu.or.jp/contents/union_summary/ https://puyo-camp.jp/users/204140 https://yanamachi.com/2chome

	<p>※専務取締役 村松正信 (参考) https://twitter.com/hayato_dragoon https://www.facebook.com/masanobu.muramatsu.1/</p>
地方創生関連 事業内容	<p>■事業概要（事業内容を簡単に整理、開始年を含む）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツ振興支援 (参考) https://espogifu.com/ ・県岐商eスポーツ部支援 (参考) https://espogifu.com/news/news-146/
提供サービス ・製品	<p>■eスポーツ振興支援 主な顧客層：企業・団体、学校</p>
eスポーツ× 地方創生の 取組み事例	<ul style="list-style-type: none"> ・県岐商eスポーツ部支援 https://espogifu.com/news/news-146/
地方創生の取 組みにおける 協業企業・団 体	<ul style="list-style-type: none"> ・一般社団法人岐阜県eスポーツ連合（出資） https://espogifu.com/

3. 職業事例情報詳細

社会人向け e スポーツ関連職業事例情報

目次

【IT・コンテンツ分野】2

No.01 e スポーツオブザーバー2

No.02 e スポーツオブザーバー3

No.03 e スポーツライター4

No.04 e スポーツライター5

No.05 エンジニア6

No.06 エンジニア7

No.07 キャスター・MC8

No.08 キャスター・MC9

No.09 テクニカルディレクター10

No.10 テクニカルディレクター11

【ビジネス分野】12

No.01 e スポーツ大会運営ディレクター12

No.02 アソシエイトディレクター13

No.03 営業14

No.04 営業15

No.05 コンサルティング16

No.06 マーケティング18

No.07 音響・照明19

No.08 音響・照明20

No.09 広報21

No.10 広報22

【医療福祉分野】23

No.01 e スポーツ指導員23

No.02 e スポーツ児童支援員/児童指導員24

No.03 e スポーツ児童支援員/児童指導員25

No.04 デバイス開発26

No.05 デバイス開発27

No.06 健康ゲーム指導士28

No.07 作業療法士29

No.08 作業療法士30

No.09 就労支援員31

No.10 就労支援員32

【IT・コンテンツ分野】

No.01 e スポーツオブザーバー

事例名	e スポーツオブザーバー
対象職業	e スポーツオブザーバー
企業情報	株式会社 JCG
事業概要	<ul style="list-style-type: none"> e スポーツに関する大会やイベントの企画・運営 e スポーツを通じたマーケティング活動の企画支援 ゲーミング大会サイト「JCG」の運営管理
仕事内容	技術を駆使して多彩なアングルから映像を収める、スコアや選手名などの追加情報を配信画面に表示するなど
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> 映像づくりに関する技術を含めた総合的な役割を全てできること e スポーツのプロフェッショナルとして様々な知識や創意工夫 大会で使用するゲームタイトルの知識 コミュニケーション能力
従事する人の意見・助言等	(株式会社 JCG 和田谷直輝氏) 自分がやりたいことだけではなく、いろいろな知識を持ってオブザーバーをやってほしい。「自分がオブザーバーを、e スポーツ観戦を変えたい」くらいの気持ちで入ってほしい。
関連する教育・研修プログラム	VIDEO SALON WEBINAR #VSW117 e スポーツの熱狂を生む！ゲーム内カメラマン（オブザーバー）の仕事術 https://videosalon.jp/seminar/vsw117/
参考 URL	https://www.e-xtrême.co.jp/topics/48691/

No.02 e スポーツオブザーバー

事例名	e スポーツオブザーバー
対象職業	e スポーツオブザーバー
企業情報	株式会社プレイブレーション
事業概要	e スポーツ大会運営・配信制作及び配信技術・Web 構築・コンサルティング・タレントマネジメント その他関連業務
仕事内容	技術を駆使して多彩なアングルから映像を収める、スコアや選手名などの追加情報を配信画面に表示するなど
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> 配信ソフト(OBS・VMIX などの使用方法) ゲームタイトルの知識 お客さんが観戦しやすいこと・大会の流れに沿っていくことを意識する
従事する人の意見・助言等	(現役オブザーバー ざり氏 くらま氏) 試合映像だけではどこかで見ておくゲームの楽しみ方などがわかってくる。好きなこと、好きでい続けることが大事かもしれません。チャンスが来たときに、どれだけうまく生かせるか、(自分にオブザーバーを任せることに) どれだけ納得してもらえるか。本当にやりたいのであれば、募集を見つけてチャンスをつかむのが1番大切。
関連する教育・研修プログラム	特になし
参考 URL	https://note.com/esports_career/m/m90df67575d6d

No.03 e スポーツライター

事例名	e スポーツライター
対象職業	e スポーツライター
企業情報	フリーランス・副業
事業概要	フリーランス
仕事内容	e スポーツが盛んな韓国での取材・翻訳・web 記事執筆 <ul style="list-style-type: none"> Web メディアでの原稿執筆 League of Legends Japan League での通訳
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> 基本的な文章力 韓国語 海外渡航経験の多さ コミュニケーションスキル 思いやりの心
従事する人の意見・助言等	(e スポーツライター スイニャン氏) 私はもっと e スポーツが中高生とくに広がってほしいと思っているので、カジュアルな記事のほうがいい。あまり難しい言葉は使わない。現在、中国語圏でも e スポーツが拡大しており、中国でも取材できるようになりたい。
関連する教育・研修プログラム	韓国への語学留学 https://www.iss-ryugakulife.com/useful/17934.html 編集・ライター養成講座(宣伝会議) 約2時間×40コマ 6ヶ月間 ¥187,000 https://www.sendenkaiji.com/class/detail/editor_writer_s.php
参考 URL	https://prebell-so-net.ne.jp/news/pre_20041401.html

No.04 e スポーツライター

事例名	e スポーツライター
対象職業	e スポーツライター
企業情報	フリーランス・副業
事業概要	フリーランス
仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> 取材 調査/情報収集 熟考/執筆 検証
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> 文章構成力 インタビューのスキル 様々なジャンルのゲームのプレイ経験 語彙力 センス
従事する人の意見・助言等	<p>(e スポーツライター ハル飯田氏)</p> <p>※e スポーツ専門学校講師時の講義より</p> <p>「ゲームが上手いだけでプロになれる時代ではない」実力も当然必要だが、同じかそれ以上に振る舞いやコミュニケーション能力、発信力が求められるようになってきている。</p> <p>「5年後にプロになる人は、タイトルも今は存在してないゲームかも知れない」ひとつのタイトルに固執せずに新しいゲームにも活かせる考え方や伝え方を習得することが大事。</p> <p>視野を狭めすぎないようにしてほしい。</p>
関連する教育・研修プログラム	特になし
参考URL	https://www.oca.ac.jp/work_books/5774/ https://www.e-xtreme.co.jp/topics/23240/

No.05 エンジニア

事例名	エンジニア
対象職業	エンジニア(バックエンド)
企業情報	株式会社 JCG
事業概要	<ul style="list-style-type: none"> e スポーツに関する大会やイベントの企画・運営 e スポーツを通じたマーケティング活動の企画支援 ゲーミング大会サイト「JCG」の運営管理
仕事内容	JCG が実施するゲーム大会進行支援システムの設計と構築 <ul style="list-style-type: none"> トーナメントアルゴリズムの実装 AWS の管理、運用
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> Web アプリケーション開発におけるサーバーサイドエンジニア経験 1 年以上 REST API の実務経験 1 年以上
従事する人の意見・助言等	<p>(株式会社 JCG 開発グループ マネージャー 水城秀平氏)</p> <p>「好きな技術をバンバン試せる環境」が楽しい。既存プロジェクトのピボットや、新しいプロジェクトの立ち上げが短いスパンで起こるので、アーキテクチャの設計機会も多く、その際は自由に技術選定できる。特にやりがいを感じるのは、大会特有の要件をロジックに落とし込むところ。</p>
関連する教育・研修プログラム	<p>「～REST API 初心者の方へ～Spring Boot で実装する「REST API」習得講座」(一般社団法人東京都情報産業協会)</p> <p>オンライン 5 時間 ¥32,000</p> <p>https://nit.or.jp/page-6600/</p>
参考URL	https://herp.careers/v1/jgjp/kxo5lzV30s?utm_campaign=google_jobs_apply&utm_source=google_jobs_apply&utm_medium=organic https://www.green-japan.com/company/6468/interview

No.06 エンジニア

事例名	エンジニア
対象職業	開発エンジニア ・インフラエンジニア ・テストエンジニア ・ゲームプランナー ・WEB デレクター
企業情報	株式会社エイプリルナイツ
事業概要	<ul style="list-style-type: none"> 社会人向けゲームメディアサイト「cogmedia」と自社紹介メディア「えけすば!」2つのオウンドメディアを運営。メディア主催の企業 e スポーツ部限定大会などを開催 ゲームマッチングアプリ「cogme」開発 受託開発事業(Web 開発/デザイン/コンテンツマーケティング) 人材ソリューション事業 (エンジニア・クリエイターの客先常駐支援) e スポーツ関連の業務はもともとあるが、関係のない業務の受注も多い。「ゲーマーが主役になれる社会を創る」という理念のもと、社員の 9 割以上がゲーマー(創業者は元プロゲーマー)。月 2 回大会を行うなど、社内外の交流に e スポーツを最大限活用。
仕事内容	<p><バックエンドエンジニア></p> <p>MMORPG のサーバーサイド開発</p> <p><ゲーム開発エンジニア></p> <p>スマホ向けゲームのクライアント、サーバー実装</p> <p>Unity ゲームのシステムや画面構築を C# で行う</p>
必要なスキル・知識	<p>それぞれエンジニアとしての実務経験が 1～3 年必要</p> <p>▼採用ペルソナ</p> <p>①ゲーム好きな人は、自ら目標を設定することができる</p> <p>②ゲーム好きな人は、自ら目標達成に向けプロセスを設計することができる</p> <p>③ゲーム好きな人は、自らの失敗に目を背けず振り返る習慣がある</p>
従事する人の意見・助言等	<p>(ゲーム開発エンジニア 土居氏)</p> <p>ゲーマーを中心とした社員構成が決めて入社。やりがいは新しいことを学習できること。大変なことは新しい仕事の場合、学習と業務を同時にやって時間内に収める必要があること。</p>
関連する教育・研修プログラム	
参考URL	https://ekspot.game/ https://cogme.jp/ https://april-knights.com/

No.07 キャスター・MC

事例名	キャスター・MC
対象職業	キャスター・MC
企業情報	株式会社 ODYSSEY
事業概要	<ul style="list-style-type: none"> e スポーツ実況者などのマネジメント 配信や中継の制作請負 イベントの制作及びその請負、興行、コンサルティング ゲームの PR 事業
仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> e スポーツ大会での実況・解説 ゲームイベント MC ゲーム配信 取材/リサーチ/インタビュー
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> 瞬時に判断できる対応力と判断力 ゲームへの深い理解 コミュニケーション能力
従事する人の意見・助言等	<p>(株式会社 ODYSSEY 代表 元朝日放送アナウンサー 平岩康佑氏)</p> <p>2017 年の夏頃に e スポーツが話題になり始め、もともとゲーム好きだったことから、需要があるならと第一号者になるべく転身した。e スポーツの業界は今まさにできあがっていく過程の時期なので、ある意味カオスな状態。だからこそ何でもやれる、自分たちで形を作りあげていくのは面白い。</p> <p>日本での「ゲームは悪いものだ」という誤解を解きたい。世界ではまだ 30 億人がインターネットに繋がっておらず、今後もまだまだ普及していくことを考えると e スポーツ業界のポテンシャルの高さは魅力。また、年齢層が低いため機動性が高く、約 7 割がスポンサーに対して何らかのアクションを起こすというデータもある。日本では、ゲームに理解のある世代が企業の上層部に入る時代になってくるので、そこまで業界を大きくして、受け皿がある状態にしたい。</p>
関連する教育・研修プログラム	<p>日テレ学院(日本テレビ)</p> <p>アナウンサー養成クラス 約 5 月 20 回</p> <p>アナウンサー養成短期クラス 3 月 10 回</p> <p>アナウンサー受験クラス 3 月 10 回 + 面談</p> <p>https://www.ntvg.jp/</p>
参考URL	https://doda.jp/sportlight/hiraiwa/ https://www.odyssey-esports.com/ https://www.oca.ac.jp/work_books/5630/

No.08 キャスター・MC

事例名	キャスター・MC
対象職業	キャスター・MC
企業情報	株式会社 ASH WINDER
事業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ eスポーツイベント企画運営・制作 ・ eスポーツ施設運営 ・ eスポーツ事業各種コンサルティング ・ eスポーツタレントマネジメント
仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ eスポーツ大会での実況・解説・MC ・ ゲーム配信 ・ 取材/リサーチ/インタビュー
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> ・ 瞬時に判断できる対応力と判断力 ・ ゲームへの深い理解 ・ コミュニケーション能力
従事する人の意見・助言等	<p>(株式会社 ASH WINDER 所属ゲームキャスター yukishiro 氏)</p> <p>元々「CROSSFIRE」というゲームでプロゲーマーとして活動、それ以前から「ゲーム実況アナウンサー」と言う肩書きで実況をしていた。「選手のプレイがいかに凄いかをよりわかりやすく伝えるのが実況の仕事。ゲームに対する専門的な知識や視聴者のニーズに答えられるほどの知識を持っていることが大前提で、ゲームの勉強をしたり、発声の練習や言葉の練習をしたり、専門性のある知識を兼ね備えていなければならない。</p> <p>他のキャスターたちも「eスポーツは副業ではなく専門職である」と理解し本業として精一杯がんばっている。キャスターだけで食っていくかと聞かれれば明確に答えられないが、リスクや不安も承知のうえで、自分たちがこの分野の開拓者になるという気持ちが必要。自分の中で「なぜそれをやりたいのか、どうしてそれをやろうと思ったのか」を常に覚えておいて、いつでも口に出して説明できるようにしておいた方がいい。原点を忘れず、意識しながら働き続けてほしい。</p>
関連する教育・研修プログラム	<p>ストリーマー&ゲーム実況専攻(東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校)</p> <p>ストリーマー実践・実況・解説・発声・滑舌レッスン・ゲーム実習など。 https://www.anime.ac.jp/course/streamer_game_commentary/</p>
参考 URL	https://ash-winder.com/news/published-an-exclusive-interview-with-yukishiro https://www.oca.ac.jp/work_books/5630/

No.09 テクニカルディレクター

事例名	大会/イベントテクニカルディレクター
対象職業	テクニカルディレクター
企業情報	GLOE 株式会社
事業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム・eスポーツに関する企画・制作、大会運営、プロデュース、コンサルティング、プロモーション、施設運営等
仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各種イベントやコンテンツのテクニカル面での企画立案 ・ 機材/素材の選定、調達 ・ 外部パートナーの調達、マネジメント、ディレクション ・ イベント現場の立ち上げ、作り込み ・ 案件における技術、デザインの責任者
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> ・ 配信技術に関する知識 ・ eスポーツの力を信じて実現したい個人のビジョンが明確である ・ 職歴、年齢問わず未経験の分野に対して高い成長意欲があること
従事する人の意見・助言等	<p>(GLOE 株式会社 テクニカル 柴田聡氏)</p> <p>技術屋さんで e スポーツの知見がある人間が圧倒的に足りない。まだ比較的新しい業界なので、昔から e スポーツ関連の技術をやってきた人が少なく、「ゲームを扱う」という部分で来てくれる若い人が多い。せっかく興味を持ってくれた技術未経験の人を育てていくためにも、経験のある技術回りのスタッフが e スポーツ業界にはもっと必要。もっといろいろな技術を使って、技術からのアプローチで e スポーツをさらに盛り上げたい。</p> <p>“技術的な環境がしっかりあってこそアーティストもより輝ける”と考えているが、お金をかけられないと技術側も e スポーツ業界での発展が難しいのも事実。予算と求められる配信技術のバランスが課題。e スポーツが技術業界のすごい人たちが注目する業界にしたい。</p>
関連する教育・研修プログラム	<ul style="list-style-type: none"> ・ e スポーツから学ぶイベントマネジメント&配信業務 (群馬県 e スポーツ・クリエイティブ推進課) ・ esports エンジニア学科(神戸電子専門学校) <p>企画・運営/イベント実習/ステータスワーク/コンピュータリテラシー/AIリテラシー/esports 運営/イベント実習/VR 空間構築/コンピュータリテラシー/AIリテラシー https://www.kobedenshi.ac.jp/course/esports/software.html</p>
参考 URL	https://note.com/gloe/n/neb583ee3631b https://open.talentio.com/tr/1/c/wellplayed/pages/13476

No.10 テクニカルディレクター

事例名	テクニカルディレクター
対象職業	テクニカルディレクター
企業情報	株式会社フォトン
事業概要	民生用および産業用電子応用システム (CAD 関連ソフトウェア、高速度カメラ・画像処理システム、放送用映像機器、映像情報関連システム、その他) の開発、製造、販売、輸出入
仕事内容	リアルタイム CG システムの設計構築 AR/VR テクニカル
必要なスキル・知識	Viz Artist などの放送用リアルタイムグラフィックエディタを使用できる
従事する人の意見・助言等	<p>(株式会社フォトン 山畑裕嗣氏)</p> <p>生放送における演出は事前に用意することが難しいため、3DCG のリアルタイムグラフィックスが使われていることはあまり知られていない。e スポーツの発達と並行して、リアルタイムグラフィックスの技術も大幅に進歩していて、特に AR/VR を積極的に取り入れ、進化を加速させている。</p>
関連する教育・研修プログラム	<ul style="list-style-type: none"> ・ デジタルハリウッド大学 (CG/VFX 専攻) ・ https://school.dhw.co.jp/course/cg/vfx/ ・ 「Unreal Engine x Vizrt が起こす映像革命」(フォトン・イマジカデジタルスケープ) <p>2023/9/29 に開催されたウェビナー。Vizrt と Unreal Engine を組み合わせたオンエアグラフィックスの事例を紹介。 https://www.wantedly.com/companies/company_1799386/post_articles/867919</p>
参考 URL	https://www.dsp.co.jp/creator/movie/interview-movie-photron01

【ビジネス分野】

No.01 e スポーツ大会運営ディレクター

事例名	e スポーツ大会運営ディレクター
対象職業	e スポーツ大会運営ディレクター
企業情報	株式会社 JCG
事業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ e スポーツに関する大会やイベントの企画・運営 ・ e スポーツを通じたマーケティング活動の企画支援 ・ゲーミング大会サイト「JCG」の運営管理
仕事内容	大会のルールやスケジュールリング、準備、当日の運営体制までを決めて、開催に向けて指揮をする 大会に関する問い合わせやルールに関する事前の確認なども担当することがある
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> ・ これまでの大会運営や参加者としての経験 ・ 近いゲームジャンル・ゲームタイトルの大会に関する知識
従事する人の意見・助言等	<p>(株式会社 JCG 大会運営ディレクター 川尻氏)</p> <p>運営においては、細かいところまで気を回すことを大切にしている。プレイヤーと直接接する機会が多く、大会によっては数千〜数万人に影響するので、ほんの少しの認識のズレや矛盾が大きな事故につながってしまう。ちょっとした気遣いで全体の流れが見違えるほど良くなる。それから、チームワークが特に大切。特に大会運営では業務への影響が大きい。複数日に渡るイベントなどは特に体力を使うので、チームで情報を引き継ぎ、連携して乗り越える。運営スタッフも、e スポーツにとって重要な仕事。目に見えるプレイヤー以外にも、e スポーツの流れにとって重要な役割がある。</p>
関連する教育・研修プログラム	特になし
参考 URL	https://jcg.co.jp/journal/journal-7070

No.02 アソシエイトディレクター

事例名	アソシエイトディレクター
対象職業	アソシエイトディレクター
企業情報	株式会社 JCG
事業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ e スポーツに関する大会やイベントの企画・運営 ・ e スポーツを通じたマーケティング活動の企画支援 ・ゲーミング大会サイト「JCG」の運営管理
仕事内容	<p>【ディレクターのサポート業務】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 実際の発注作業や機材道具の手配 ・ 台本やスケジュール表など当日使う資料を用意 ・ スタジオや出演者の控え室の設営 ・ 生放送のテロップ出し ・ 大会の運営スタッフとしてルール設計に関わる <p>※運営/番組どちらでも業務ごとにアソシエイトディレクターが入る</p>
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームの知識 ・ 中国語や英語
従事する人の意見・助言等	<p>(株式会社 JCG アソシエイトディレクター 興氏)</p> <p>デザイナーへのデザイン依頼書など、ディレクターや私の考えを皆さんに共有するような資料を作ることが多いので、パッと見てわかるようになるべくわかりやすく作っている。資料を作りこむことでコミュニケーションの効率を上げるよう心がけている。</p> <p>e スポーツイベントを開くゲームタイトルは本社が中国にあることが多いので、特に要件定義など、イメージやニュアンスのやり取りを行う際には間に入る。また中国のゲームや e スポーツの情報は日本に流れてくることが多くは無いので、調べる際に依頼されることもある。</p>
関連する教育・研修プログラム	特になし
参考 URL	https://note.com/jcg/n/n89a73d20f951

No.03 営業

事例名	営業
対象職業	営業
企業情報	GLOE 株式会社
事業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム・e スポーツに関する企画・制作、大会運営、プロデュース、コンサルティング、プロモーション、施設運営等
仕事内容	<p>案件制出から実際のセリング、受注後フォローまでの一連の営業業務</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ クライアントが抱える課題のヒアリング ・ クライアントとクライアントの将来像に関するディスカッション ・ クライアントの業務プロセス/予算/年間案件数の把握 ・ クライアントの経営計画や業界の動向に応じたアカウントプランの策定と提案
必要なスキル・知識	<p>【経験】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 無形商材 (IT/広告等の情報サービス/保険) の法人営業経験 (3年以上) ・ 目標数字の達成や顧客の課題解決に対して粘り強く取り組んだ経験 ・ 予算を持って営業活動をした経験 <p>【能力】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 業界内外問わず、新たな知識をインプット・アウトプットする習慣 ・ クライアントのニーズに柔軟に対応できる企画・提案力 ・ 顧客と深い関係性を築ける能力 <p>【メンタリティ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 業界のポテンシャルを考え、切り開いていくことにやりがいを感じる ・ 担当する案件に限らず、所属する組織や、業界全体をよりよくすることにやりがいを感じる
従事する人の意見・助言等	<p>(株式会社 GLOE クライアントワーク事業部 事業部長 増田彰彦氏)</p> <p>世の中に e スポーツの価値が生まれ、認められてきている今こそ、営業経験者が必要。ゲームが好きで、e スポーツをどうしたらもっと盛り上がるのかを視点をちゃんと持たうえて、お客さんの要望に応えるためには、それなりの営業スキルが必要。自分が持っている価値観やスキルを大事にしながら仕事に活かしてほしい。</p>
関連する教育・研修プログラム	特になし
参考 URL	https://note.com/gloe/n/n59e07d9c5c68 https://herp.careers/v1/gloe/99AJQWhuqCLH

No.04 営業

事例名	営業
対象職業	営業
企業情報	株式会社 RATEL
事業概要	<p>【エンタープライズ事業】</p> <p>自社大会・受託大会に加えて、レベニューシェア契約による大会開催『ノバシェア』の提供</p> <p>【プロダクト事業】</p> <p>多くの e スポーツ選手から寄せられた課題を解決する為ボイスチャットアプリケーション『VOLBOX』を開発</p>
仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ e スポーツ大会を企画する法人に対しての営業業務 ・ 直接大会を運営する企業や、スポンサーしたい企業に向き合い、案件獲得及びディレクターとともに企画を検討
必要なスキル・知識	<ul style="list-style-type: none"> ・ 無形商材の法人営業経験 (3年以上) ・ 広告代理店などでの企画を用いた営業経験
従事する人の意見・助言等	<p>(株式会社 RATEL 取締役 COO 吉本砂月氏)</p> <p>自分が「何をしたいか」という軸をしっかり持っていないと、e スポーツで楽しく仕事はできないと思う。入社して仕事はあるものの、どういうモチベーションで仕事を続けていけば良いかということは、自分で考える必要がある。</p> <p>自分のやりたいことをやることが会社にとってのメリットになるだろうと考えており、自分がやりたいこと、楽しいことを決めたら、(会社をひとつの海賊船として) 船長に楽しく話をすればいい。</p>
関連する教育・研修プログラム	特になし
参考 URL	https://www.wantedly.com/projects/643365 https://ratel.games/recruit https://note.com/yaro2u/n/nd6b3c17d7934

No.05 コンサルティング

事例名	コンサルティング
対象職業	コンサルタント
企業情報	株式会社 NTTe-Sports
事業概要	<p>NTT グループの情報通信技術(ICT)を活用し、e スポーツに関するイベントの企画、運営および ICT ソリューションを提供。e スポーツの普及、コミュニティの形成を目的としたイベントスペース、配信スタジオ、カフェなどを運営。</p>
仕事内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ 地域活性化コンサルティング ・ 各自治体の X 年後のあるべき姿から、実現に至るまでのロードマップを立案/持続的な発展を目指した、戦略立案から実行までを一貫して支援 ・ e スポーツ施設構築/運営サポート ・ 最先端の ICT、配信環境を活用した e スポーツのコア拠点を秋葉原に開設/地域施設、学校等の e スポーツ施設整備をワンストップでコンサルティング ・ e スポーツイベント企画運営 <p>客のニーズに合わせて、小規模~大規模イベントの企画から運営までをワンストップで提供/需要の多い小規模イベントに関しては、簡易なパッケージにて提供</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ NTT 東日本内の e スポーツチーム参加 ・ 100%社員で構成され、将来的には実業団チームを目指す
必要なスキル・知識	<p>解決策が無い時に、全国を回り入念にヒアリングをして一つ一つ解決策を考え抜き、チーム内で共有する力</p>
従事する人の意見・助言等	<p>(株式会社 NTTe-Sports 経営企画部 営業戦略推進室 小野康祐氏 金森基氏)</p> <p>チーム内でヒアリングと考えた解決策を共有しつつ、マーケットや客の情報を調査し、営業のノウハウやプランニングに活かした。その結果、引き出しが徐々に増えていき様々なニーズに対応できるようになった。地域に広げていく部分は e スポーツ業界にとっても新たなチャレンジであり、目的達成のためには単なる利害関係を越えたパートナーシップが必要だった。</p> <p>ビジネスのミッシングパーツを探し、形にしていこうというプロセスの経験は、自分の成長も実感できた。今は e スポーツの市場規模が拡大し始めた段階で、これから地域企業や自治体により連携を深め、イベントや大会、施設開業等が増えれば、地域全体の「稼ぐ力」が高まり、産</p>

	業が創出される。学校や社会人を巻き込んだ競技シーンを通じて、新たな社会が生まれ、「年齢や身体的な障壁が無く、誰もが楽しめる」というパラスポーツとしての側面にも着目して普及すれば、地域に根付く新たな文化が生まれるかもしれない。総じて、地域の活力につながっていくはずである。 ビジネスモデルが固まっていない市場での挑戦はまさに「適なきところに道を創る」難しさがあるが、それこそが本業務の醍醐味であるとも感じている。
関連する教育・研修プログラム	特になし
参考 URL	https://www.ntte-sports.co.jp/ https://www.ntt-east.co.jp/recruit/new-grad/project_story/esports.html https://www.e-xtreme.co.jp/topics/8589/

No.06 マーケティング

事例名	マーケティング
対象職業	e スポーツマーケティング
企業情報	株式会社ユニメディア
事業概要	e スポーツを日本で活性化させるためのマーケティング
仕事内容	・ e スポーツ関連の新規サービスの立案 ・ 協業先の NTTe-Sports とのプロジェクト「eXeField」(リアル施設)と「eXeLAB」(オンラインプラットフォーム)のディレクション業務
必要なスキル・知識	・ マーケティングに関する実務経験 ・ Office/Photoshop の基本操作
従事する人の意見・助言等	(株式会社ユニメディア 新規案件開発部ビジネスノベーション室 リーダー 中嶋孝一氏) 業界の課題は、e スポーツの認知が足りず、競技者や関係者が活躍する機会が圧倒的に少ないこと、目標がなくモチベーションが保てないこと。社会人向けのイベントを長期的に増やし、アピールできる場所を増やす。 業界を自分で開拓して、世間的なゲームの価値をどのように上げていくのかを考えながらサービスを作っていく感覚は怖くもあり、魅力だとも思う。マーケティングや営業手法についても確立したやり方がある中にもまだないので、ゼロから作っていく実感がやがて、キャストや出演者以外の e スポーツ関係者に事業として参入できる隙間を作っていくのが目標。
関連する教育・研修プログラム	デジタルマーケティングの総合的なノウハウを身に付け、磨ける。(SNS 広告、リスティング広告、アドネットワークの設計・運用、LP の活用)
参考 URL	https://www.wantedly.com/companies/unimedia-co/post_articles/381936 https://doda.jp/DodaFront/View/EndJobDetail/j_id_3005227969/

No.07 音響・照明

事例名	音響・照明
対象職業	音響・映像・照明・配信オペレーター
企業情報	ヒビノメディアテクニカル株式会社
事業概要	ジョブマーケット事業 労働者派遣業務・有料職業紹介 AV 機器のシステムプランニング、レンタル MICE 関連業務のプロデュース、サポート…プランニング、運営、サポート、システム関係全般の構築、およびオペレーション業務等 映像制作
仕事内容	大会会場の演出技術・オペレーション ・ ディレクター、クライアントとの打ち合わせ ・ リハ〜本番オペレーション(ミキサ、カメラ、スイッチャー、照明等) ・ 技術スタッフ乗り込み時のサポート対応 ・ 機材メンテナンス等
必要なスキル・知識	・ イベントでの音響、照明、映像オペレーションのうちいずれかの経験
従事する人の意見・助言等	(ヒビノメディアテクニカル株式会社 イベント映像オペレーター S.T 氏) 大規模コンベンションの映像ディレクターを担当。本番は問題なく成功したが、心強かったのはアシスタントとして動いてくれた後輩社員達。仕事において自分 1 人が出来る事は限られているので、どれだけ信頼出来るメンバーと一緒に居てくれるかが仕事の成功に繋がると学び、1 人で成功させる仕事より、喜びを分かち合えるチームでの仕事が好きだと感じた。
関連する教育・研修プログラム	臨機応変な対応力が身につく・通常のライブステージから 4 面 LED を使った XR 映像のライブ配信まで、幅広い経験値を積むことができる
参考 URL	https://xn--pckua2a7gp15o89zb.com/bi/1915b38948cf981c5aa088258600783 https://job.rikunabi.com/2024/company/605791082/senior/K130/

No.08 音響・照明

事例名	音響・照明
対象職業	演出オペレーター
企業情報	電音エンジニアリング株式会社
事業概要	・ エンジニアリング ・ オペレーション ・ クリエイティブ ・ サポート
仕事内容	【イベント運営・演出・オペレーション】 ・ 会場設置…マイクやスピーカー、照明、カメラ、プロジェクター、スクリーンの設置・調整・動作チェック・リハーサル ・ オペレーション…イベント当日の音・光・映像の機材を使用しオペレーション。例えば音声担当は配信・選手間 zoom・メイン会場内と 3 人で分担する。演出はレーザーやジェットスモークなどを使用。
必要なスキル・知識	特になし
従事する人の意見・助言等	(求人サイトより) 自社のチームメンバーをはじめ、様々な会社・職種・立場の人たちと密にやりとりしながら仕事を進める。そのため、コミュニケーションとチームワークを大切にしながら仕事に取り組む必要がある。また、日々進化する技術に興味を持ち、積極的に知識を吸収する姿勢が大切。
関連する教育・研修プログラム	オペレーターの技術研修は年間 50 回以上。経験ゼロからでも専門技術が身につく。
参考 URL	https://denon-eng.jp/case/esports/esports-stage/ https://denon-eng.jp/e-sports/ https://doda.jp/DodaFront/View/JobSearchDetail/j_id_3008822313/?utm_campaign=google_jobs_apply&utm_source=google_jobs_apply&utm_medium=organic

No.09 広報

事例名	広報
対象職業	採用人事・広報
企業情報	株式会社 JCG
事業概要	・ e スポーツに関する大会やイベントの企画・運営 ・ e スポーツを通じたマーケティング活動の企画支援 ・ゲーミング大会サイト「JCG」の運営管理
仕事内容	・ 新卒・中途の採用計画に準じた戦略立案と実行 ・ 採用面接対応 ・ プレスリリースやインタビュー対応 ・ ブランディング・SNS 発信 ・ 広報/PR 戦略の企画立案サポート
必要なスキル・知識	・ 企業における広報経験 3 年以上 ・ インターネット業界での広報経験 3 年以上 ・ プランを実行に移せる行動力 ・ メディア発信や取材対応に必要なコミュニケーション力/表現力
従事する人の意見・助言等	(株式会社 JCG ブランドコミュニケーション部 人事部長 本田卓央氏) 1 人部署で採用と広報を兼任中。業界的な盛り上がりはこの 1,2 年が勝負になる。リーグ等で大手企業が参入することで、大会規模がますます大きくなり盛り上がった結果、海外と同じような規模感になる(なってほしい)と思う。 e スポーツに対する熱量を実際の行動に移す「自走力」があるかどうか JCG で活躍するポイント。
関連する教育・研修プログラム	・ 成長企業でのスピード感ある広報活動を実現するスキル ・ 採用確度の高い企業ブランディングの構築経験 ・ e スポーツに関する知見 ・ 広報の他にも採用人事など幅広いキャリアの展開も可能
参考 URL	https://akspot.game/?p=9922 https://sg.wantedly.com/projects/360835 https://herp.careers/v1/jcgp/lqcy-Xt4Uk9 https://www.green-japan.com/company/6468/job/94966

No.10 広報

事例名	広報
対象職業	広報
企業情報	株式会社 CyberZ
事業概要	・ スマートフォン広告代理事業 ・ イベント事業
仕事内容	・ プレスリリースの作成・配信…担当者の所在がまちまちなので、現場に同行しながら情報を吸い上げる ・ メディア開拓(イベントごとに扱うタイトルが変わるため)
必要なスキル・知識	「どうしたら記者会見が成功するか」を突き詰めて考え、どこまで踏み込めるか、仲間と同じ方向に進めるか、その覚悟を持てるか。
従事する人の意見・助言等	(株式会社 CyberZ 広報 北村福美氏) 広報のミッションは、宣伝と違って「世の中に会社のファンを作ること」だと思っている。伸ばしたいファンのタイプによって、どんなことが刺さるのか、自分ごと化するよう気をつけている。 ゼロからいろいろな人を巻き込んでいく仕事なので、名前こそ広報だが、実際は営業に近いかもしれない。 これからは「協力し合うことを恐れない」こと。e スポーツイベントの場づくりはとにかく協力が必要。
関連する教育・研修プログラム	特になし
参考 URL	https://news.mynavi.jp/article/20200117-945597/

【医療福祉分野】

No.01 e スポーツ指導員

事例名	e スポーツ公認指導員
対象職業	作業療法士・理学療法士・PC サポート
企業情報	株式会社ハッピーブレイン
事業概要	障がい者・高齢者の e スポーツ活動をサポート
仕事内容	障がい者や高齢者を対象とした e スポーツの普及とサポート活動。 【個人向けサービス】 ・ e スポーツプレイ環境調整 ・ 障がい者の方が参加される e スポーツ大会を定期的に開催 ・ パソコン操作指導 ・ゲーム動画配信サポート 【施設向けサービス】 ・ UDe-スポーツのゲーム・システムを導入 ・ UDe-スポーツ機材の導入 【自治体向けサービス】 ・ e スポーツサロン ・ 人材育成
必要なスキル・知識	・ 理学療法士・作業療法士などの資格 ・ e スポーツに関する知識 ・ PC 操作・環境整備の知識 ・ 映像制作・配信などの知識 ・ 障がい者や高齢者への理解
従事する人の意見・助言等	(株式会社ハッピーブレイン代表取締役 理学療法士 池田竜太氏) 障害や年齢に関係なく、みんなが「ごちゃまぜ」となって楽しむことができる世界をつくるために活動している。e スポーツをきっかけに、ICT の活用につながり、障がい者・高齢者が新たな目標ややりたいことができるきっかけにしたい。
関連する教育・研修プログラム	理学療法士・作業療法士資格取得のための教育プログラム、e スポーツに関連する研修やセミナー。
参考 URL	https://hb-e-sports.com/

No.02 e スポーツ児童支援員/児童指導員

事例名	e スポーツ児童支援員/児童指導員
対象職業	支援員
企業情報	LOGZGROUP 株式会社
事業概要	・ 福祉事業：就労移行 IT スクール・アートキッズ療育 ・ クラウド事業：福祉請求クラウド・障がい者雇用クラウド ・ e スポーツアカデミア
仕事内容	障がいのある子どもたちが遊びや学びなどをして過ごす自由時間を楽しんでもらうためのサポート。体調確認や学習進捗などのヒアリング、方向性決めなど。
必要なスキル・知識	児童指導員任用資格(具体的な国家資格ではない) 民間事業所の支援員は資格不要。公的施設の場合は社会福祉主事任用資格・公務員試験が必要
従事する人の意見・助言等	(LOGZGROUP 代表取締役 古徳一純氏) 「e スポーツ」という分野で就労の新たな「選択肢」を生む一歩となる e スポーツカリキュラムの提供に、自社の「障がい」という線引きをなくす」というミッションに通じる大きな意義がある。
関連する教育・研修プログラム	<児童指導員任用資格> 社会福祉士・精神保健福祉士・教員免許・社会福祉学・心理学・教育学・社会学の大学専門課程修了・児童福祉事業での実務経験 2 年以上
参考 URL	https://hmos.co/pages/logzgroup/jobs/02-001-002?utm_campaign=google_jobs_apply&utm_source=google_jobs_apply&utm_medium=organic

No.03 e スポーツ児童支援員/児童指導員

事例名	e スポーツ児童支援員/児童指導員
対象職業	支援員
企業情報	e スポーツ専門放課後等デイサービス TJ-es
事業概要	放課後等デイサービスを利用する児童への e スポーツを通じた支援。学業と e スポーツのバランスを考慮したプログラムの提供。
仕事内容	<児童指導員> 13 歳から 18 歳までの学生児童のカリキュラムのサポートや、新しいカリキュラムの構築など、通所している児童一人ひとりに個別で対応<児童発達支援管理責任者> 一人ひとりに合わせて個別支援計画とモニタリングを作成する
必要なスキル・知識	<児童指導員> 資格不要・子どもとの関わりが好き・人に教えることが好き <児童発達支援管理責任者> 精神保健福祉士、教員免許、社会保険福祉士など
従事する人の意見・助言等	(HP より) e スポーツは誰もが平等に競い合える「競技」。数年前を見据えながら社会に出る準備ができると、未来ある子どもたちの活躍の場は増え、可能性も広がるのではないかと考えた。 福祉とは、誰もが平等に安心して生活できるようにする活動のことであり、その理念が一番近いものが e スポーツである。
関連する教育・研修プログラム	<児童発達支援管理責任者> 一定の実務経験の要件を満たした後、都道府県のある所定の基礎研修を受け、2 年間の OJT を経て実践研修を受講すると資格取得できる。研修受講には勤務先の推薦が必要。
参考 URL	https://transit-tjes.net/2023/12/7640/

No.04 デバイス開発

事例名	PS5 のアクセシビリティデバイス「Access コントローラー」開発
対象職業	デバイス開発
企業情報	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
事業概要	PlayStation に関するハードウェア、ソフトウェア、コンテンツ、ネットワークサービスの企画、開発、販売
仕事内容	PS5 向けアクセシビリティデバイス「Access コントローラー」の開発 (参考) PC、モバイル、Web 上での PlayStation 関連機能・アプリケーションの開発/システムソフトウェア開発/Quality Engineering/PlayStation®プラットフォームの開発/PlayStation®本体のメカ設計/PlayStation®本体等の電気設計・システム設計/PlayStation®等の無線・EMC 設計/PlayStation®の商品企画・プロダクトマネジメント業務/DualSense™ワイヤレスコントローラー等の電気設計等
必要なスキル・知識	<商品企画・プロダクトマネジメント> 論理的思考が得意・基礎的なコンピューターサイエンスの知識、新規商品やサービスを自分で試さないといけないという気持がほしい <メカ設計> 基礎技術：機械力学・構造力学・材料・熱・流体力学など機械工学に関する基礎知識 <電気設計> 基礎技術：電気回路設計基礎知識(デジタル・アナログ回路 制御回路 電源設計)、センサー等周辺回路画像、信号処理などの基礎知識
従事する人の意見・助言等	(株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント グローバル商品企画部 部長 若井宏美氏) 「新しい PS ユーザーを増やしたい」という当たり前のことをしてきた。ゲームを楽しむということが、数多くのエンターテインメントでもひとつの大きなジャンルとして認識されていると思う。あらゆるプレイヤーの皆さん、そして「未来の自分」が制約なくプレイステーションを遊んでいける世界を実現するのが、アクセシビリティに対応していく意義だと思っている。
関連する教育・研修プログラム	どの職種でも共通するのは「ビデオゲーム全般に関する知識や興味」と「コンピューターサイエンスの基礎知識」が求められる。基本的には理系の大学の学位取得が望ましい。
参考 URL	https://www.gamespark.jp/article/2023/10/12/134984.html https://www.sie.com/jp/saiyo/newgrad/career-info.html

No.05 デバイス開発

事例名	障がい者向けのゲームデバイス開発・販売
対象職業	デバイス開発(組み込みエンジニア/Windows アプリ開発エンジニア)
企業情報	テクノツール株式会社
事業概要	Nintendo Switch 公式の障がい者向けコントローラー「Flex Controller」をはじめとするアシティブ・テクノロジーの開発や市場開拓
仕事内容	肢体不自由者向け入出力機器の要件定義、実装、テスト、改修など 現在当社では e-Racing Project を共催しており、肢体に障がいがあってもシミュレーターレースを楽しめるよう、専用の入力装置を開発中
必要なスキル・知識	<組み込みエンジニア> 使用する開発言語：C/C++, Python, Java 等 使用する開発デバイス：PIC, Arduino, Raspberry Pi 等 <Windows アプリ開発エンジニア> 使用する開発言語：C#, C/C++, Java, PHP, MySQL 等
従事する人の意見・助言等	(テクノツール株式会社 代表取締役 島田真太郎氏) e スポーツの世界はリアル世界のスポーツよりも、障がいのある方とそうでない方が同じ土俵に立ちやすいと思う。障がいのある方のハンディキャップを、様々な IT 技術でカバーできるからではあるが、現段階ではまだまだ。テクノツールはレーシングシミュレーターの入力装置を通じて、障がいのある方の e モータースポーツ愛好家を増やし、e スポーツを盛り上げていきたい。
関連する教育・研修プログラム	・ Win スクール「プログラミング・ネットワーク(プログラミングスクール)」 https://www.winschool.jp/guidance/program/ ・ ETEC(Embedded Technology Engineer Certification: 組み込み技術者試験制度)での高得点を目指す https://www.certpro.jp/peLearning-ETEC/ ・ DMM WEB CAMP (未経験からエンジニアとしての即戦力を目指すオンライン IT スクール) https://web-camp.io/
参考 URL	https://ttools.co.jp/news/1056/

No.06 健康ゲーム指導士

事例名	健康ゲーム指導士
対象職業	誰でも
企業情報	日本アクティビティ協会
事業概要	1. 教育事業「担い手の発掘・教育」 2. 空間事業「通い場の創造」地域包括ケアセンター=プレイケアセンター 3. 情報事業「コンテンツ研究 / 開発」 ゲームを通じて「健康」と「交流」を応援し、健康寿命や社会参加寿命の延伸を目指す
仕事内容	e スポーツを用いたアクティビティの企画・実施
必要なスキル・知識	高齢者とのコミュニケーションスキル・ゲームを通じた高齢者施設等での実践スキル・高齢者施設での実践理論
従事する人の意見・助言等	(岡山県立玉野光南高等学校・情報科の高校生 卒業生 卒業生) ・ 自分のおじいちゃんおばあちゃん含めて、高齢者施設にいる人もゲームを通じて、元気になってほしい ・ 高齢者の方にも分かるように説明するためにはコミュニケーション能力が大切になってくるので難しかった ・ 伝えるために身振りをするのが大切 ・ 若い人と高齢者がゲームを通じて地域が活性化されればいい
関連する教育・研修プログラム	●健康ゲーム指導士養成講座 https://www.jp-activity.jp/#
参考 URL	https://www.famitsu.com/news/201803/26154383.html https://newsdig.tbs.co.jp/articles/rsk/159247

No.07 作業療法士

事例名	作業療法士
対象職業	作業療法士
企業情報	一般社団法人ユニバーサル e スポーツネットワーク
事業概要	ゲーム機器的操作ができないなどの個人的な問題や、必要な情報が探せないなど、道具や環境的な問題をよりスムーズに解決に導くため、誰もが安心して競技に参加ができる環境整備、ネットワーク構築、また、参加者及び競技者の自立及び自己実現に寄与することを目的とした活動
仕事内容	日常の生活動作をはじめ、家事・仕事・レクリエーションなど様々な作業活動の場面でその機能回復を図って、「まなぶ」「あそぶ」「はたらく」活動を獲得するためのリハビリテーションをはじめ、身体的な支援だけでなく、精神的にも患者さんに寄り添ってサポートを行う。 作業療法の観点から日常に e スポーツを取り入れ、健常者と同じ活動ができるようにコントローラーを改造してルール上使えるように働きかけるなどサポートを行う
必要なスキル・知識	作業療法士の資格
従事する人の意見・助言等	(一般社団法人ユニバーサル e スポーツネットワーク代表 作業療法士 田中栄一氏) 障がい者も健常者と同じように戦えるのだと世間の人々に知ってもらい、環境整備の気運を高めたい。野球をやっている子がたまたまジャイアンツと練習試合することはありえないが、e スポーツの世界、ゲームの世界、オンラインの世界ではありうる。e スポーツは、障がい者にとって希望の光。私たちは、そんな彼らの世界を広げお手伝いをしたい。
関連する教育・研修プログラム	作業療法学科など養成課程のある大学や短大、都道府県知事が指定する作業療法士養成施設で3年以上、必要な知識と技能を修得した後、国家試験に合格することで作業療法士として働くことができる
参考 URL	https://www.cesa.or.jp/efforts/interview/researcher/tanaka03.html https://uniesnet.com/

No.08 作業療法士

事例名	作業療法士
対象職業	作業療法士
企業情報	eSocial Cue 株式会社
事業概要	・ 障がい児者・高齢者への e スポーツ及び ICT 支援機器の導入支援 ・ 医療・福祉施設への e スポーツ導入支援、コンサルティング業 ・ e スポーツ大会・イベントの開催及びサポート ・ 障がい者の就労支援・生活支援サービス⑥各種講演、研修会、セミナー、講師業務
仕事内容	障がい者支援施設で e スポーツの体験会を実施(職員を含む)。福祉の現場での e スポーツの理解を促進し、導入をサポートする。 2021 年 1 月には、利用者が e スポーツの全国大会に初出場を果たした。またコロナ禍による会場制限中も YouTube を活用した生配信を行い、利用者の家族からチャットで声援を送ってもらったという取り組みも実施。2022 年、『社会福祉 HERO'S (ヒーローズ) TOKYO 2021』(全国社会福祉法人経営者協議会)ベストヒーロー賞受賞。
必要なスキル・知識	作業療法士
従事する人の意見・助言等	(eSocial Cue 株式会社代表取締役 作業療法士 若狭利伸氏) 私の考えるリハビリは身体だけでなく、心のリハビリだった障がい者・高齢者の方の社会参加をサポートしたりということ。そういったことに e スポーツは非常に有効と考える。何十年後かに来るであろう日本のモデルになればと思いついて活動している。
関連する教育・研修プログラム	・ おもちゃコンサルタント養成講座(若狭氏の取得資格) 「芸術と遊び創造協会」主催。6 時間×4 日間の講習を受講することで取得できる。保育・幼児教育の現場、優良おもちゃのある消費者へのアドバイザー、おもちゃの製作・販売、小児病棟や高齢者福祉施設での社会貢献に活用できる。e スポーツに直接関係はないが、医療や福祉と「遊び・おもちゃ」の関係性を学ぶことができる。 https://artplaylab.jp/toy/consultant.html#seminar
参考 URL	https://esocial-cue.com/ https://localbook.work/2022/03/21/esports-hokuto/ https://www.akita-wakachalle.com/post/interview05

No.09 就労支援員

事例名	就労支援員
対象職業	就労支援員
企業情報	株式会社インフェライズ
事業概要	就労継続支援 B 型事業所「META GAME」のフランチャイズ運営
仕事内容	・ 就労継続支援 B 型事業所でのサービス管理責任者業務 障がいがあるなど、一般就労が困難な方を対象とした就労継続支援 B 型事業所で働く場を提供しながら訓練も行い、利用者の就労サポートを行う。 <サービス管理責任者> 個別支援計画の作成・プロセス管理/医療機関や行政などとの連携/スタッフの指導・アドバイス
必要なスキル・知識	一定の実務経験(障がいを持った方への保健、医療、福祉、就労、教育分野のいずれかの分野において支援に携わった経験)に加えて、基礎研修・OJT・実践研修が必要
従事する人の意見・助言等	(株式会社インフェライズ 代表 行政書士 野口龍二氏) 社会に出たい気持ちがあっても、その一歩を踏み出すことが難しい方は多い。e スポーツは、障がいの有無や年齢・性別の垣根なく、個性や力を発揮でき、近年注目されている。『ゲームが好き』『デジタル機器に触ってみたい』など、少しの興味が社会とつながる大きなきっかけになる。 スタッフのトレーニングと能力開発は、障がい福祉事業の質の向上に欠かせない。クリエイティブなスキルに特化していることから、スタッフの支援力の向上だけでなく、スタッフ自身が動画編集や HP 等の作成におけるスキルも身につくような体制を整えている。
関連する教育・研修プログラム	<サービス管理責任者> 相談支援従事者初任者研修 11 時間+サービス管理責任者等基礎研修 15 時間 → OJT2 年以上 → 実践研修 14.5 時間 https://litalico-c.jp/magazines/290
参考 URL	https://metagame.support/ https://note.com/noguchi_ryuji/n/n068e3495bebd

No.10 就労支援員

事例名	就労支援員
対象職業	就労支援員・生活支援員・デバイス開発
企業情報	株式会社ワンライフ
事業概要	・ e スポーツ×障がい者で新たな人材育成を支援 ・ 就労継続支援 B 型事業所「ONE GAME」や生活介護×e スポーツ「ibasho」を運営 ・ ヤマハ株式会社と協業でゲームコントローラー等のボタン用伸縮センサーの開発中
仕事内容	・ イベント運営の指導 ・ 利用者の送迎 ・ 利用者の目標設定 ・ ゲームコントローラー開発支援
必要なスキル・知識	<生活支援員> 特に資格は必要なし。障がい者の身の回りの支援から創作・生産活動まで、生活に密着しながら障がい者の自立をサポートする
従事する人の意見・助言等	(株式会社ワンライフ e スポーツ責任者 バラ e スポーツ連盟・群馬県 e スポーツ協会理事 濱川博成氏) 同じ名称の障がい者も人によってその状態は全く異なり、「障がい者専用デバイスでもうまく使えない」という事実が、障がいのある方にとってコミュニケーションの壁。そこを乗り越えて用途を細分化したデバイスやツールが増えていけば、障がいのある方の就職といった面でも可能性が広がる。 障がいのある方が本当に使いやすいデバイスが製品化されていけば、私たちが行っている障がい者 e スポーツの市場ももっと活性化する。オリンピックの種目に e スポーツが加わるのならパラリンピックも、となるので、ツールの開発は障がいのある方の夢を広げてくれる。
関連する教育・研修プログラム	※生活支援員には特に必要なし。キャリアアップのために介護福祉関係の資格を取得する場合がある <介護福祉士> 実務経験 3 年以上+実務者研修+筆記試験。 https://www.sssc.or.jp/kaigo/shikaku/route.html
参考 URL	https://onelifc-inc.com/ https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/hamacat/miryoku/yamaha-onelifc.html

4. カリキュラム事例情報詳細

カリキュラム事例情報詳細

目次

【イベント開催】3

No.01 JEVA イベントプロデューサー養成セミナー3

No.02 第26回 イベント学会特別研究大会5

No.03 令和5年度 MICE グローバル人材育成講座(基礎)7

No.04 イベント業務管理士資格試験対策セミナー8

No.05 ニューノーマル時代のファンイベント企画・活用講座9

No.06 ゼロから学ぶイベント企画マスターコース | 企画からコピーライティングまで10

No.07 主催者育成セミナー(23期)11

No.08 これからオンラインイベントを企画するために知っておきたい！オンラインイベント担当者養成講座12

No.09 東京芸術劇場プロフェッショナル人材養成研修13

【IT・コンテンツ】14

No.10 令和6年版：参考書の著者直伝！【応用情報技術者試験】講座 合格に必要な知識の徹底解説+過去問題解説14

No.11 情報処理安全確保支援士 IT 初学者のための合格コース Web 通信16

No.12 動画×生成 AI が導くクリエイティブの未来とは17

No.13 AWS ソリューションアーキテクト-アソシエイト資格対策講座18

No.14 ビジネス向け AI 完全攻略セミナー19

No.15 GAME CREATORS CONFERENCE '2421

No.16 AI ツールを活用し、新サービスの LP を 1 日で作る | ChatGPT× Midjourney×STUDIO 実践講座22

【医療・社会福祉】24

No.17 介護予防運動指導員 養成講座24

No.18 【2023年度】ケアマネ受験対策講座26

No.19 メディカルドクターズクラーク講座27

No.20 レクリエーション介護士2級29

No.21 旅行介助士研修30

No.22 e スポーツセミナー&健康ゲーム指導士養成講座32

【スタートアップ】33

No.23 第2回三浦半島地域 実践型創業塾33

No.24 移住セミナー アークアイブ動画35

No.25 【オンライン開催】南東北3県(宮城・山形・福島)移住創業セミナー37

No.26 期間中いつでも視聴可能！録画配信セミナー38

No.27 地域創生ベンチャーサミット 202340

No.28 Zoom で学ぶ「オンライン創業塾 2023」42

No.29 わかやま創業スクール44

No.30 2023 地方創生フォーラム in 東京「地域資源を活用したローカル・スタートアップ」46

No.31 東大イントレプレナーズスクール 社内起業家養成カリキュラム47

No.32 地方創生スタートアップトレーニング「BBT-R」49

【イベント開催】

No.01 JEVA イベントプロデューサー養成セミナー

講座名	JEVA イベントプロデューサー養成セミナー
リンク	https://jeva.or.jp/eoc/
開催形式	現地
開催日時・期間	2023/5/11～2024/1/18 月1回 19:00～20:30 全10回
開催地	JEVA会議室(東京都千代田区)
主催者・提供者	一般社団法人日本イベント協会
受講者の属性	イベント関連会社担当者、イベントを実施に活かしたい方、学生
学習時間数	計15時間(1.5時間×10回)
講師・登壇者	同室 竜美(白自大学メディア学部 特任教授) 北原 隆(東京富士大学 イベントプロデュース学科教授) 大山 利栄(東京富士大学 イベントプロデュース学科准教授) 佐藤 友紀子(東京富士大学 イベントプロデュース学科専任講師) 他
カリキュラム概要	イベント理論を学び、実践・リスキュメントを学ぶ 企画段階から終了、予算編成段階から決算までの各段階の作業の進行管理を一貫して総合的に統括し、イベント全体の成否に責任を持つイベントプロデューサーを育成する
学習項目・内容	・イベントプロデュースの基礎 ・イベント企画の基本構造 ・イベント企画・計画①企画書作成、プレゼンテーション ・イベント企画・計画②ディレクターの役割 ・イベントマネジメント①(クオリティ・タイム) ・イベントマネジメント②(コスト) ・イベントマネジメント③(リスク) ・イベント運営①イベント運営の基礎 ・イベント運営②イベント運営マニュアル ・イベントプロデュース ・ケーススタディ
受講費用	会員 2,000円 一般 4,000円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし

使用教材	非公表
備考	・定員30名

No.02 第26回 イベント学会特別研究大会

講座名	第26回 イベント学会特別研究大会
リンク	https://eventology.org/congress
開催形式	現地・オンライン
開催日時・期間	2023/2/23 10:00～18:15 交流会18:30～ 2023/2/24 10:00～12:30
開催地	順天堂大学第3教育棟 (東京都文京区) オンライン(zoom)
主催者・提供者	イベント学会
受講者の属性	イベント学会会員(個人会員、準会員、賛助会員)、一般、学生・大学院生
学習時間数	計10時間
講師・登壇者	福岡賢樹(元ラグビー日本代表、順天堂大学) 佐野真由子(京都大学大学院教育学研究科教授) 松石和俊(株式会社Meta Heroes 代表取締役) 神宮英夫(神宮金沢工業大学感動デザイン工学研究所顧問/情報フロンティア学部心理科学科教授) 中村利雄(イベント学会会長) 他
カリキュラム概要	イベント学会設立25周年 いまこそ問い直す、イベントの意義・手法・評価
学習項目・内容	■1日目 ・開会宣言・課題提起 ・基調講演「ラグビー人生、ワールドカップ、医学への道」 ・特別対談「新たな時代を創造する、国際イベントの意義と役割」 ・ポスターセッション：イベント学会が推進する共創プロジェクト ・セッション1：イベントの意義 ・セッション2：イベントの手法 ・セッション3：イベントの評価 ・総括セッション：イベントとイベント学の新たな方向性 ■2日目 ・会員による口頭発表 ・実行委員長研究大会総括
受講費用	会員 5,000円(共催/後援団体会員含む) 非会員 7,000円 学生・大学院生 3,000円 交流会参加費 5,000円

参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし
使用教材	口頭発表資料ダウンロード可
備考	・研究大会は1年に1回開催される ・研究発表(口頭発表)はイベント学会会員・研究大会共催団体会員・イベント業務管理士から事前募集

No.03 令和5年度 MICE グローバル人材育成講座(基礎)

講座名	令和5年度MICEグローバル人材育成講座(基礎)
リンク	https://businessventstokyo.org/ja/human_resource_development/
開催形式	オンライン
開催日時・期間	2023/8/31・9/4・9/5・9/6・9/11・9/12 10:30～15:50
開催地	オンライン(zoom)
主催者・提供者	公益財団法人東京観光財団
受講者の属性	都内在住・在学の学生、都内MICE関連事業者、都内の自治体、観光協会、エリアマネジメント団体等、MICE誘致に積極的に取り組む、又は今後取り組み予定の企業・団体に勤務している方
学習時間数	合計18時間
講師・登壇者	小島規美江(株式会社JTB総合研究所 MICE戦略室長) 大石進一(早稲田大学理工学術院 応用数理学科教授) グラント ホルト(THE J TEAM株式会社 代表取締役) 前田雅彦(一社)日本能率協会 経営人材・革新センター 観光・サービス産業 ソリューショングループ グループ長) 他
カリキュラム概要	MICE開催都市・東京の次世代を担うグローバルな人材の育成 MICE概論聴講後、eラーニング受講で修了書発行
学習項目・内容	MICE概論(全3回) 国際会議(全3回) 企業系会議・報奨旅行(全3回) 展示会・イベント(全2回) テクノロジー(全3回) サステナビリティ(全3回)
受講費用	無料
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし
使用教材	MICEビジネスベーシック
備考	・定員 各100名程度 ・別途「令和5年度MICEグローバル人材育成講座(実践)」も2024/1/22～開催

No.04 イベント業務管理士資格試験対策セミナー

講座名	イベント業務管理士資格試験対策セミナー
リンク	https://www.jace.or.jp/activity/examination/286/
開催形式	オンライン
開催日時・期間	2023/9/1～11/30(2023年後期) オンデマンド配信
開催地	オンライン
主催者・提供者	一般社団法人日本イベント産業振興会
受講者の属性	イベント業務管理士2級の合格を目指す実務経験3年以上の経験者 イベント業務管理士1級の合格を目指す実務経験5年以上で受験資格申請を通過したイベント業務管理士2級登録者
学習時間数	不明
講師・登壇者	不明
カリキュラム概要	1級：毎年1月下旬 2級：7月・11月の試験対策に特化したオンデマンドのセミナー。「イベント業務管理士 公式テキスト」を用いて、試験合格に必要な重要項目の解説を中心に、試験合格のための実践的な学習ポイントを指導
学習項目・内容	【試験範囲と内容】 1. イベント概論 2. イベントの企画 3. イベントの制作と運営 4. イベントマネジメント
受講費用	一般 27,500円 会員 24,750円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし
使用教材	イベント業務管理士 公式テキスト 1級・2級共通(一般4,620円 会員4,158円)
備考	・試験受験料 1級(一般) 22,000円(会員)19,800円 2級(一般)16,500円(会員)14,850円 ・合格後に一般社団法人日本イベント産業振興会のHPで登録手続き(有効期限3年)

No.05 ニューノーマル時代のファンイベント企画・活用講座

講座名	ニューノーマル時代のファンイベント企画・活用講座
リンク	https://www.sendenkaiji.com/class/detail/fan_event_ondemand.php
開催形式	オンライン
開催日時・期間	オンデマンド
開催地	オンライン
主催者・提供者	株式会社宣伝会議
受講者の属性	ブランドマネージャー、コミュニティ育成の担当者、宣伝部、マーケティング部など、広告会社の営業、プランナーの方など
学習時間数	合計295分
講師・登壇者	高橋遼(トライバルメディアハウス マーケティングデザイン事業部 ゼネラルマネージャー) 加藤裕樹(alphaBox/ADK CXディレクター) 三原孝達(alphaBox/IBM UI/UXデザイナー)
カリキュラム概要	接点づくり・体験を通してブランドへの「好き」を高め、オンラインでも長期的な関係を構築するための講座 コミュニティやファン育成に向けたイベントの大きな絵を描き単発ではなく中長期的な資産へつなげるノウハウを学ぶ
学習項目・内容	・ファンと対話するために必要な知識とコミュニケーション設計について ・コロナ禍における顧客行動の変化 ・能動的推奨活動のための施策
受講費用	59,400円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし
使用教材	なし
備考	・申込後7日間終日視聴可

No.06 ゼロから学ぶイベント企画マスターコース | 企画からコピーライティングまで

講座名	ゼロから学ぶイベント企画マスターコース 企画からコピーライティングまで
リンク	https://www.udemy.com/course/event_copywriting/
開催形式	オンライン
開催日時・期間	オンデマンド
開催地	オンライン
主催者・提供者	Udemy
受講者の属性	集客まで考えたイベント企画ができるようになりたい方
学習時間数	合計2時間48分
講師・登壇者	カトーヒサヨシ(Webマーケター)
カリキュラム概要	「人が集まるイベントを作るための基礎」イベント企画のやり方から集客に効果的な告知ページの書き方まで
学習項目・内容	・イベントを企画しよう ・イベントのタイトルを決めよう ・イベントの詳細を決めよう ・イベント告知ページを作る前に知っておくべきこと ・イベント告知ページを作ろう
受講費用	27,800円
参加方法	オンラインで購入後視聴
使用ツール	なし
使用教材	購入後ダウンロード可
備考	

No.07 主催者育成セミナー(23期)

講座名	主催者育成セミナー(23期)
リンク	https://www.actcity.jp/hacam/introduce/shusemi/
開催形式	現地
開催日時・期間	(23期) 2023/5/27・6/10・7/8・7/29・8/26・9/16・10/7・11/4・12/9・2024/1/13・2/17・3/16 19:00~21:00
開催地	アクティシティ浜松 研修交流センター
主催者・提供者	浜松市アクティシティ音楽院
受講者の属性	コンサートの開催をしたい浜松市民の方(18歳以上・高校生を除く)
学習時間数	合計24時間(2時間×12回)
講師・登壇者	コーディネーター 高橋由美子(日本アートマネジメント学会 会員) 講師 片山泰輔(静岡文化芸術大学 文化政策学部 芸術文化学科教授) 他
カリキュラム概要	音楽イベントの開催に必要な広報や著作権、舞台製作などの知識を学び、集大成として受講生による企画コンサートを実施する
学習項目・内容	・企画するにあたって ・広報戦略について ・チラシのつくりかた ・舞台演出について ・著作権について ・アーツマネジメント
受講費用	無料
参加方法	申込書をFAXかメール
使用ツール	非公表
使用教材	非公表
備考	・定員10名(応募多数の場合は抽選)

No.08 これからオンラインイベントを企画するために知っておきたい！オンラインイベント担当者養成講座

講座名	これからオンラインイベントを企画するために知っておきたい！オンラインイベント担当者養成講座
リンク	https://www.youtube.com/watch?v=EoF6S7jvQ4I
開催形式	オンライン
開催日時・期間	2021/3/26 17:00~18:00 配信 以降自由に視聴可能
開催地	YouTube
主催者・提供者	一般社団法人日本デジタルトランスフォーメーション推進協会
受講者の属性	オンラインでのイベントを実施したい方
学習時間数	1時間12分
講師・登壇者	平野賢正(ビジップ株式会社COO) 櫻木隼太(JDXオンラインイベントプロデューサー)
カリキュラム概要	セミナー、入社式、企業説明会、記者会見、研修などオンラインでのイベントを実施するにはどうしたら良いのか事例を交えつつ、オンラインイベント担当者なら知っておきたいポイントを解説
学習項目・内容	・オンラインイベント失敗ケース ・オンラインとリアルの違い ・オンラインだからこそ提供できる体験は ・オンラインイベントで使うツール ・1つのオンラインイベントができるがまで ・外注する基準
受講費用	無料
参加方法	動画視聴
使用ツール	なし
使用教材	なし
備考	・日本デジタルトランスフォーメーション協会・オンラインイベント運営のサポート https://jdxa.org/onlineevent/

No.09 東京芸術劇場プロフェッショナル人材養成研修	
講座名	東京芸術劇場プロフェッショナル人材養成研修
リンク	https://www.artscouncil-tokyo.jp/ja/events/55939/
開催形式	現地
開催日時・期間	長期コース 2023/4～2024/3 10ヶ月間程度 短期コース 2023/4～2024/2 のうち3ヶ月程度
開催地	東京芸術劇場(東京都豊島区)・東京舞台芸術活動支援センター(東京都中央区)ほか
主催者・提供者	東京芸術劇場 アーツカウンシル東京
受講者の属性	公立文化施設や芸術団体等の舞台芸術分野で制作者として活躍することを旨とする若手人材
学習時間数	長期コース 10ヶ月程度 短期コース 3ヶ月程度
講師・登壇者	非公表
カリキュラム概要	現場経験・産学・ネットワーク形成 月報および報告書の提出
学習項目・内容	【現場実習】 ・演劇制作／音楽制作(公演制作・ホール運営・フェスティバル制作・広報業務等) ・教育普及(ワークショップ制作・劇場ツアー制作・地域連携企画・障害者アーツ運営・鑑賞サポート等) 【座学】 ・レクチャー、ゼミ(アーツマネジメント・文化政策・購読・リサーチ等) ・レポート作成
受講費用	無料
参加方法	メールで応募 (一次選考)応募書類・課題論文 (二次選考)面接
使用ツール	なし
使用教材	非公表
備考	一定の水準を満たす内容のレポートを提出し、受講態度に問題がなければ原則として1レポートごとに18万円(税込あり)を支給 ・アーツカウンシル東京…世界的な芸術文化都市東京として、芸術文化の創造・発信を推進し、東京の魅力を高める多様な事業を展開する組織 https://www.artscouncil-tokyo.jp/ja/

【IT・コンテンツ】

No.10 令和6年春版：参考書の著者直伝！【応用情報技術者試験】講座 合格に必要な知識の徹底解説+過去問題解説

講座名	令和6年春版：参考書の著者直伝！【応用情報技術者試験】講座 合格に必要な知識の徹底解説+過去問題解説
リンク	https://www.udemy.com/course/ouyou_joho/
開催形式	オンライン
開催日時・期間	オンデマンド
開催地	オンライン
主催者・提供者	Udemy
受講者の属性	応用情報技術者試験を受験する方
学習時間数	(午前版)40時間 (午後版)57時間
講師・登壇者	石田宏実(デジタルプランニング株式会社 代表取締役社長)
カリキュラム概要	応用技術者試験の午前問題で80点を取得するための深い知識 ・午後問題で60点を取得するための応用力 ・最先端のIT技術とシステム開発手法、プログラミング技術 ・ネットワーク、データベースの十分な知識 ・セキュリティの十分な知識
学習項目・内容	(午前版) ・情報システム開発・プロジェクトマネジメント・サービスマネジメント、システム監査・アルゴリズム・基礎理論・コンピュータシステム・データベース・ネットワーク・セキュリティ・企業と法務・数学・過去問題解説・小問題 (午後版) ・午後試験の長文対策・情報セキュリティ・経営戦略・プログラミング・システムアーキテクチャ・ネットワーク・データベース・組み込みシステム開発・情報システム開発・プロジェクトマネジメント・サービスマネジメント・システム監査・小問題・過去問題解説
受講費用	(午前版)4,800円 (午後版)10,000円
参加方法	オンラインで購入後視聴
使用ツール	なし
使用教材	購入後ダウンロード可

備考	・応用情報技術者試験を4か月ほどで取得を目指す ・情報処理技術者試験 全般に必要な基礎知識も得られる
----	---

No.11 情報処理安全確保支援士 IT 初学者のための合格コース Web 通信

講座名	情報処理安全確保支援士 IT初学者のための合格コース Web通信
リンク	https://www.o-hara.jp/course/joho/course_detail?id=8755
開催形式	オンライン
開催日時・期間	2023/8～2024/4(本試験まで)
開催地	オンライン
主催者・提供者	学校法人大原学園
受講者の属性	情報処理安全確保支援士を受験する方
学習時間数	全30回
講師・登壇者	専任講師
カリキュラム概要	基本情報技術者レベルから学習を開始し、段階的に実力を養成できる
学習項目・内容	・午前対策基本講義(16回) ・午前対策応用講義(2回) ・午前II&午後対策(8回) ・午後対策問題演習(1回) ・重要論点総まとめ(2回) ・模擬試験(1回)
受講費用	100,000円
参加方法	オンラインで申し込み・教材到着後Web視聴
使用ツール	なし
使用教材	基本情報技術者テキスト・基本情報技術者演習ドリル・基本情報技術者ミニテスト・応用情報技術者テキスト・応用情報技術者演習ドリル・応用情報技術者ミニテスト・午前II&午後対策テキスト・午前II&午後対策演習ドリル・午前II&午後対策ミニテスト・ポケット過去問題集・模擬試験・ポイント講義まとめノート
備考	・講義動画は倍速再生・スマートフォン/タブレット対応・ダウンロード視聴可 ・疑問点は電話やメールで質問可

No.12 動画×生成AIが導くクリエイティブの未来とは	
講座名	動画×生成AIが導くクリエイティブの未来とは
リンク	https://school.dhw.co.jp/school/shinjuku/event/20240124.html
開催形式	オンライン
開催日時・期間	2024/1/24 19:00～21:00
開催地	オンライン(zoom)
主催者・提供者	デジタルハリウッド株式会社
受講者の属性	これから動画編集を始めようと思っている方・クリエイティブ制作に取り組まれている方・動画領域におけるAIの活用事例を知りたい方・AIに危機感を覚えている方・AIをクリエイティブに活かしたい方
学習時間数	2時間
講師・登壇者	今里順平(映像作家)
カリキュラム概要	動画編集において生成AIを活用して、どのように業務の効率化を図るのか。多くのAIツールの紹介とともに、実際の作業まで
学習項目・内容	<ul style="list-style-type: none"> ・生成AIによって導かれる仕事の未来とその概要 ・生成AIツールの紹介 ・動画編集から、それ以外の領域まで ・動画編集にフォーカスした生成AIツールの紹介
受講費用	無料
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	Zoom
使用教材	なし
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルハリウッドには以下のクリエイターコースがある ■ネット動画クリエイター専攻副業・フリーランスプラン 6か月 481,800円 ■ネット動画クリエイター専攻 4か月 385,000円 ■ネット動画ディレクター専攻 3か月 330,000円

No.13 AWS ソリューションアーキテクト-アソシエイト 資格対策講座	
講座名	AWSソリューションアーキテクト-アソシエイト資格対策講座
リンク	https://www.winschool.jp/guidance/program/aws_license.html
開催形式	通学(オンライン対応可)
開催日時・期間	随時
開催地	Winスクール 全国約50校
主催者・提供者	Winスクール
受講者の属性	AWS基礎トレーニング講座の修了者または同程度の知識をお持ちの方
学習時間数	27時間(90分×27時間)
講師・登壇者	専任講師
カリキュラム概要	クラウド環境を設計・構築・運用するにあたっての知識を習得しながら、AWS認定資格である「ソリューションアーキテクト-アソシエイト」の取得を目指す
学習項目・内容	<ul style="list-style-type: none"> ・試験概要 ・AWSサービス概要 ・Webシステムアーキテクチャの構築 ・モバイルアプリのバックエンドの構築 ・コンテナを使用したWebシステムの構築 ・サーバーレスアーキテクチャでのWebシステム構築 ・試験範囲とサービスの対応
受講費用	受講料 216,700円 入学金 19,800円 教材費 4,000円
参加方法	オンラインで申し込み相談
使用ツール	なし
使用教材	非公表
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・個別指導 ・企業研修対応可 ・AWS基礎コースとのセット(42時間 総額348,700円)もあり

No.14 ビジネス向け AI 完全攻略セミナー	
講座名	ビジネス向けAI完全攻略セミナー
リンク	https://ai-kenkyujo.com/ai-business/
開催形式	現地・オンライン
開催日時・期間	2024/2/3・2/22・3/9・3/17・4/23 10:00～17:30
開催地	(東京都千代田区)・オンライン
主催者・提供者	株式会社VOST
受講者の属性	社会人
学習時間数	約6時間
講師・登壇者	※特別技術顧問 松原仁(東京大学大学院情報理工学系研究科AIセンター 教授) 東原聡(慶應義塾大学理工学部 教授/電気通信大学人工知能先端研究センター 特任教授)
カリキュラム概要	(基礎)AIの基礎知識を理解・AIの作成必要となるデータや設定項目を習得 (応用) AIの作成方法を理解・機械学習の実践的スキルを習得
学習項目・内容	(基礎) <ul style="list-style-type: none"> ・AIの基礎知識…人工知能の活用事例/AIをビジネスで活用するためのコツと知識/人間の知能をコンピュータ上で再現するには/メールスパム判定の仕組み ・機械学習…AIとプログラミングの違い/ニューラルネットワークとパーセプトロンについて/AIを作るために必要なデータについて/機械学習の種類と特徴/機械学習の仕組みと設定項目/ディープラーニング理論と活用方法 (応用) <ul style="list-style-type: none"> ・人工知能の作成…クレジットカード審査が可能な人工知能の作成方法/高度な画像認識ができる人工知能の作成方法 ・AIの応用知識…畳み込みニューラルネットワークを用いた機械学習(ディープラーニング)/プログラミング言語を使用した機械学習/機械学習用ライブラリの各種特徴/外部のデータセットやアプリの活用方法/作成したAIをサービスとして利用する方法/機械学習アルゴリズムの種類と特徴/学習データ数や演算時間といった特徴の違い/ロジスティック回帰・SVMのクラス分類の特徴/ニューラルネットワークを使用した回帰予測/決定木・ランダムフォレストの特徴/ランダムフォレスト

	<ul style="list-style-type: none"> を使用した予測と要因分析 ・実装課題…ニューラルネットワークで中古車価格予測の回帰モデルを作ろう/K-Meansで都道府県クラスターリングの学習済みモデルを作ろう/One-Class SVMでクレジットカード不正検知の学習済みモデルを作ろう
受講費用	会場受講・ライブウェビナー…52,800円 eラーニング…44,000円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	PC(会場受講では貸出)・zoom(ライブウェビナー)
使用教材	PDF教材「スキルアップするためのセミナーガイド!」配布
備考	・会場開催をzoom配信・録画映像をeラーニングに使用

No.15 GAME CREATORS CONFERENCE '24

講座名	GAME CREATORS CONFERENCE '24
リンク	https://gc-conf.com/
開催形式	現地
開催日時・期間	2024/4/5 10:00～ 懇親会19:00～21:00
開催地	大阪府立国際会議場「グランキューブ大阪」(大阪府大阪市)
主催者・提供者	一般社団法人デジタルエンターテインメントクリエイター協会(DECA)
受講者の属性	コンピュータエンターテインメント開発に関わるクリエイターや技術者、学生
学習時間数	約6時間
講師・登壇者	浅井寛司(株式会社バンダイナムコスタジオ) 阿部一樹・野村直弘(株式会社カブコン) 下田純也・足立奈央(日本マイクロソフト株式会社) ほか
カリキュラム概要	12セッションを予定・関西最大のゲーム業界向け勉強会
学習項目・内容	・ 鉄拳 8 における製品ビジュアルの構築について事例を紹介 ・ 超大量のエネルギーとの戦闘を実現する事例紹介 ・ 「NARUTO X BORUTO ナルティメットストームコネクションズ」での「プレイヤー同士の優しい繋がり」の実現について ・ 特撮から学ぶ・人を魅了するヒーローアクションの世界 ・ “閃乱カグラ UN のグラフィクス技術” グランディングの目指すビジュアルとは ・ マイクロソフトの最新AI テクノロジーご紹介 ※公開済みのもののみ
受講費用	セッション受講 5,000円 公式懇親会 4,500円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし
使用教材	なし
備考	・2020年まで毎年開催されていた大規模勉強会が復活

No.16 AI ツールを活用し、新サービスのLPを1日で作る | ChatGPT×Midjourney×STUDIO 実践講座

講座名	AIツールを活用し、新サービスのLPを1日で作る ChatGPT× Midjourney×STUDIO実践講座
リンク	https://creatorsai.school/course/bootcamp3
開催形式	オンライン
開催日時・期間	2023/11/3 12:00～15:30
開催地	オンライン
主催者・提供者	Cynthialy株式会社
受講者の属性	LPを自分で作れるようになりたい方・画像生成AIとLP作成をまとめて学びたい方・これから新しい事業を始めようとしている方
学習時間数	3.5時間
講師・登壇者	米倉慧(blend in 株式会社 代表取締役CEO / デザイナー)
カリキュラム概要	画像生成AIを活用したクリエイティブ作成方法、ChatGPT・Midjourney・STUDIOの基礎知識・ビジネスにすぐに役立つ生成AIの活用方法
学習項目・内容	1. ChatGPT <魅力的なLPの構成を作ってみよう> ChatGPTの基礎知識/プロンプトの応用/魅力的なキャッチコピーの付け方/LPの構成を作ってみよう 2. Midjourney <LPに必要な素材を作ってみよう> AIとデザインの現場/画像生成AIとは何か、その可能性と利点/AIがデザイン業界でどのように活用されているかの事例紹介/ Midjourneyを活用したデザイン制作/主要な画像生成AIツールの紹介と機能説明/各ツールの操作方法のデモンストレーション/デザインプロセスでの具体的な応用例/ツールを使った実際のデザイン作成(LPに使用する素材、Webバナー、商品パッケージ、商品ロゴ)/フィードバックと質疑応答 3. STUDIO <LPを作ってみよう> テンプレートの紹介と機能説明/LP制作のデモンストレーション 4.まとめ 今日学んだことの要点の再確認/実践練習や自己学習のためのリソース紹介/画像生成AIを使う上での倫理的側面
受講費用	99,800円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	ChatGPT (無償版) Midjourney (有償版) STUDIO(無償版)

使用教材	非公表
備考	・クリエイターのためのオンラインスクール「Creator's AI School」 https://creatorsai.school/

【医療・社会福祉】

No.17 介護予防運動指導員 養成講座

講座名	介護予防運動指導員 養成講座
リンク	https://kaigojobou.or.jp/undou/
開催形式	eラーニング+通学
開催日時・期間	奇数月開講
開催地	オンライン+くろみデイサービス(東京都北区)
主催者・提供者	特定非営利法人 介護予防研究会
受講者の属性	医師、歯科医師、薬剤師、臨床検査技師、保健師、助産師、看護師、准看護師、理学療法士、作業療法士、言語聴覚士、社会福祉士、介護福祉士、精神保健福祉士、歯科衛生士、はり師、きゅう師、あん摩マッサージ指圧師、柔道整復師、管理栄養士、介護支援専門員、健康運動指導士、実務者研修修了者、訪問介護員2級以上で実務経験2年以上
学習時間数	合計31.5時間(1ヶ月間) ※座学19.5時間+実習12時間
講師・登壇者	東京都健康長寿医療センターの指定を受けた事業者が実施 介護予防主任運動指導員等が講義・演習
カリキュラム概要	各種介護予防プログラムの理論及び高齢者筋力向上等トレーニング
学習項目・内容	・ 老年学・介護予防概論 ・ 介護予防統計学 ・ 介護予防評価学特論・実習 ・ 介護予防・日常生活支援総合事業とコーディネーション・行動科学特論 ・ 転倒予防特論・実習 ・ 失禁予防特論・実習 ・ 高齢者筋力向上トレーニング ・ 高齢者の栄養改善活動特論 ・ リスクマネジメント ・ 口腔機能向上特論・実習 ・ フレイル・サルコペニア予防特論・うつ・孤立・閉じこもり予防特論 ・ 地域づくりによる介護予防概論・高齢者の社会参加と介護予防
受講費用	65,000円
参加方法	オンライン・メール・FAXで申し込み

使用ツール	なし
使用教材	非公表
備考	<p>実習の講座カリキュラム</p> <p>1日目【9:00～16:10】</p> <p>オリエンテーション(eラーニング等)/高齢者筋力向上トレーニング実習/認知症予防実習/転倒予防実習</p> <p>2日目【9:00～17:00】</p> <p>連絡事項アナウンス(修了試験等)/尿失禁予防実習/口腔機能向上実習/介護予防評価実習/質疑応答・修了試験</p>

No.18 【2023年度】ケアマネ受験対策講座	
講座名	【2023年度】ケアマネ受験対策講座
リンク	https://www.youtube.com/watch?v=fo9cK5Xu6BQ&list=PLKraSp5zkRoA10TMcf_cMblv1_EVVsNQJ
開催形式	オンライン
開催日時・期間	オンデマンド
開催地	YouTube
主催者・提供者	介護求人ナビ(株式会社ハートメディカルケア)
受講者の属性	ケアマネジャー試験合格を目指す方
学習時間数	合計約3時間 映像11本
講師・登壇者	飯塚慶子(社会福祉士、公認心理師、介護支援専門員(ケアマネジャー))
カリキュラム概要	ケアマネ試験によく出るポイントを、よく出る形でしっかり解説
学習項目・内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ 最初に見る授業 ・ 過去問題の使い方 ・ やってはいけない勉強法 ・ 介護支援分野① ・ 介護支援分野② ・ 介護支援分野③ ・ 介護支援分野④ ・ 保健医療サービスの知識等① ・ 保健医療サービスの知識等② ・ 福祉サービスの知識等① ・ 福祉サービスの知識等②
受講費用	無料
参加方法	視聴
使用ツール	なし
使用教材	PDF資料ダウンロード
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・ 同様の介護福祉士受験対策講座 https://www.kaigo-kyuujin.com/kaigofukushishi_kouza

No.19 メディカルドクターズクラーク講座	
講座名	メディカルドクターズクラーク講座
リンク	https://www.e-nichii.net/iryo/medicaldoctorsclerk/
開催形式	通学+通信
開催日時・期間	教室により開講日が異なる 通学は約4カ月
開催地	ニチイ各教室(全国約300ヶ所)の一部
主催者・提供者	株式会社ニチイ学館
受講者の属性	「ドクターズクラーク(医師事務作業補助)」「メディカルクラーク(医科・医療事務)」の資格取得を目指す方
学習時間数	合計90.5時間(医療事務過程)
講師・登壇者	専任講師
カリキュラム概要	<p>(医療事務過程) ドクターズクラークとして働く際に求められる基礎知識として、医療保険制度のしくみや診療報酬の体系などを学び、病院の事務業務の全体を把握</p> <p>(医師事務作業補助過程) ドクターズクラークとして、医師をサポートする際に求められる専門的な知識やスキルを習得</p>
学習項目・内容	<p>■医療事務課程(通学)</p> <p>医療保険制度のしくみ/受付窓口業務、患者応対ロールプレイング/初診料、再診料/処置/リハビリテーションなど/手術、麻酔/検査/入院料等/投薬/注射/医学管理等/在宅医療/画像診断/医事システム/記載要領/レセプト点検/修了試験/技能審査試験対策</p> <p>■医師事務作業補助課程(自宅学習)</p> <p>医療関連の法規(医療法、医師法、保健師助産師看護師法、ほか)/医療保険制度(健康保険法、国民健康保険法、ほか)/医学一般(人体の構成および機能、診断から治療までの流れ、ほか)/薬学一般(薬事法、薬物の使用法・効果、ほか)/通信レポート</p> <p>■医師事務作業補助課程(通学)</p> <p>医師事務作業補助業務について/診療録の記載・電子カルテ/個人情報保護/診断書、証明書、申請書の作成/医療機関における安全管理/ヒューマンスキル/ビジネススキル/修了試験</p>
受講費用	175,134円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし

使用教材	オリジナル教材
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・ ドクターズクラークとは <p>一般財団法人 日本医療教育財団と公益社団法人全日本病院協会の共催で実施される技能審査認定「医師事務作業補助技能認定試験」に合格すると与えられる称号。医師に代わり、文書作成・入力代行・行政への報告・カンファレンスの準備などができ、医療現場の質の向上が期待されている。</p>

No.20 レクリエーション介護士2級

講座名	レクリエーション介護士2級
リンク	https://www.u-can.co.jp/course/data/in_html/1346/
開催形式	通信
開催日時・期間	随時
開催地	オンライン
主催者・提供者	株式会社ユーキャン
受講者の属性	レクリエーション介護士2級の資格を取得したい方
学習時間数	標準学習期間3カ月(最大12カ月)
講師・登壇者	添削4回 質問可(1日3回まで)
カリキュラム概要	「レクとは？」の基本から始めて、企画書作成など実践的な内容までトータルで学習
学習項目・内容	・基礎知識の習得 ・レクの企画力を磨く実践 ・最終課題(資格試験)
受講費用	35,000円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	ポイント解説動画あり
使用教材	メインテキスト3冊・副教材DVD・ガイドブックなど
備考	・レクリエーション介護士とは 一般財団法人 日本アクティブコミュニティ協会が開発した、介護の基礎知識をもとに、高齢者の状態に合わせたレクリエーションを提供するスキルがあることを認定する資格。 ・1級は資格認定団体主催のアイズブレイク体験会への参加、必須講座(4日間の受講、フォローアップ研修と現場実習の実施、認定試験の合格が必要)

No.21 旅行介助士研修

講座名	旅行介助士研修
リンク	https://www.travel-supporters.com/
開催形式	現地
開催日時・期間	不定期開催(2023/7 長崎 2023/9 千葉 2023/10 池袋 2023/10 山形 2023/10岡山 2024/1 岡山 2024/5 尼崎)
開催地	現地介護福祉専門学校+バス研修
主催者・提供者	一般社団法人 日本介護旅行サポーターズ協会
受講者の属性	介護職員初任者研修、介護福祉士実務者研修受講者、介護福祉士、看護師、PT、OT、ST、柔道整復師、あんまマッサージ指圧師などの資格者、介護保険適用の事業所または障害者総合支援法適用の施設で介護士・ヘルパーとして勤務した経験のある方、その他要介護者・高齢者の介助業務に従事した経験のある方
学習時間数	3日間 合計約30時間弱
講師・登壇者	非公表
カリキュラム概要	「介護旅行」の分野において「旅行介助士」「国内旅程管理主任者」を同時取得できる
学習項目・内容	■ 1日目 1)旅行業法令・約款 2)国内旅行実務① ■ 2日目 1)国内旅行実務② 2)バス添乗実務 ・バス内アナウンス(要介護者に対する挨拶、行程案内、注意点アナウンスの方法) ・観光地でのサポート方法(大人数を少人数で見守るポイント等) ・土産店などでのサポート方法(車椅子での土産購入のポイント等) 3)旅程管理者試験 ■ 3日目 1)介護旅行の企画(個人・団体) 2)旅行の手配(旅行代理店、ホテルなどへの依頼方法) 3)下見のポイント 4)旅行の準備 5)旅行者の状態把握

	6)旅行中のサポート 7)旅行後の業務
受講費用	55,000円(「国内旅程管理主任者」または「総合旅程管理主任者」取得者は25,000円)
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	バス
使用教材	旅行介助士テキスト・旅程管理主任者テキスト・旅程管理者試験予想問題
備考	

No.22 eスポーツセミナー&健康ゲーム指導士養成講座

講座名	eスポーツセミナー&健康ゲーム指導士養成講座
リンク	https://www.sapporo-cci.or.jp/web/events/details/e.html
開催形式	現地
開催日時・期間	2023/9/4 13:00~16:15
開催地	北海道経済センター(北海道札幌市)
主催者・提供者	札幌商工会議所 日本アクティビティ協会
受講者の属性	誰でも
学習時間数	3時間(セミナー1時間 講座2時間)
講師・登壇者	川崎陽一(日本アクティビティ協会理事長/株式会社ブレイクア代表取締役社長)
カリキュラム概要	(セミナー)企業向けセミナー「eスポーツの可能性~健康寿命延伸に向けた取り組み~」 (講座)健康ゲーム指導士の養成
学習項目・内容	(セミナー)eスポーツの説明、新規ビジネス参入の可能性、高齢者施設での実施例とその効果、今後の展望 (講座) 1. 高齢者とのコミュニケーションスキル 2. ゲームを通じた高齢者施設等での実践スキル 3. 高齢者施設での実践理論
受講費用	無料
参加方法	オンライン・FAXで申し込み
使用ツール	PCゲーム
使用教材	非公表
備考	・定員 第1部60名 第2部20名 ・その他不定期開催(介護福祉法人が協会に依頼して開催)

【スタートアップ】

No.23 第2回三浦半島地域 実践型創業塾

講座名	第2回三浦半島地域 実践型創業塾
リンク	https://www.shinkin.co.jp/kanagawa/news/event/2023/pdf/20231208.pdf
開催形式	現地
開催日時・期間	2024/2/8・15・22・29・3/7・23 9:00~16:30
開催地	かながわ信用金庫本部(神奈川県横浜須賀野)
主催者・提供者	三浦半島地域活性化協議会(かながわ信用金庫・京浜急行電鉄株式会社・株式会社神奈川新聞社・関東学院大学・横浜市立大学・三浦商工会議所・横浜商工会議所)
受講者の属性	三浦半島地域(横浜須賀野市・鎌倉市・逗子市・三浦市・葉山町)で創業・新規事業を予定している方(学生含む)
学習時間数	約26時間
講師・登壇者	深田将基(経営コンサルタント) 小菅康浩(ITコーディネータ) 山北晴雄(関東学院大学経営学部教授) 小泉大輔(横浜市立大学国際商学部准教授) 他
カリキュラム概要	創業計画書作成方法のガイダンスやビジネスプラン発表を実施 少人数ワーク中心・仲間ができる
学習項目・内容	<p>■第1回【経営】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ガイダンス・経営戦略・マーケティング <p>■第2回【財務】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・創業に必要な財務の知識・会計知識・創業計画の策定方法・資金調達方法 <p>■第3回【販路開拓】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ITを活用した販売促進・企業訪問 <p>■第4回【法務・中小企業施策等】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・創業時の法務・中小企業施策について・行政等の中小企業支援について・ビジネスプランの作成・ビジネスプラン発表に向けた個別フォロー <p>■第5回【管理会計・人材育成等】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・管理会計の基礎知識・人材マネジメントの考え方・三浦半島地域への取組について・プレスリリースの活用方法・ビジネスプラン発表に向けた個別フォロー

	<p>■第6回【ビジネスプランの発表等】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・商工会議所の活動について・経営者の講話・ビジネスプランの発表・名刺交換会・記念撮影
受講費用	10,000円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	パワーポイント
使用教材	非公表
備考	・定員 10名 ・三浦市・横浜須賀野市特定創業支援等事業(予定)

No.24 移住セミナー アーカイブ動画

講座名	移住セミナー アーカイブ動画
リンク	https://www.jfc.go.jp/n/finance/sougyou/jiuisougyou/seminar/2021_1.html
開催形式	オンライン
開催日時・期間	2021/10-11
開催地	オンライン
主催者・提供者	日本政策金融公庫
受講者の属性	地方に移住して創業を考えている方
学習時間数	合計約4.5時間
講師・登壇者	塚谷ゆかり(経営エッセイスト/巴創業塾主宰) 石坂大輔(株式会社ヤドログ) 伊藤由紀(株式会社リパークレス) 他
カリキュラム概要	移住先人気No.1長野の先輩起業家に聞く！移住起業の魅力 ニューノーマル時代の移住起業 東北から日本へ！世界へ！地域起業が生み出すイノベーション
学習項目・内容	<p>■第1回「移住先人気No.1長野の先輩起業家に聞く！移住起業の魅力」</p> <p>第一部：塚谷ゆかり氏による基調講演「移住起業を成功させるポイント」 第二部：先輩起業家による事例発表 第三部：先輩起業家によるパネルディスカッション</p> <p>■第2回「ニューノーマル時代の移住起業」</p> <p>第一部：塚谷ゆかり氏による基調講演「地域資源を活かした起業のポイント」 第二部：先輩起業家による事例発表 第三部：先輩起業家によるパネルディスカッション</p> <p>■第3回「東北から日本へ！世界へ！地域起業が生み出すイノベーション」</p> <p>第一部：塚谷ゆかり氏による基調講演「東北から日本へ！世界へ！地域起業が生み出すイノベーション」 第二部：先輩起業家による事例発表 第三部：先輩起業家によるパネルディスカッション</p>
受講費用	無料
参加方法	視聴
使用ツール	なし

使用教材	なし
備考	・2022年アーカイブ動画概要「先輩起業家に聞く地方暮らしのホンネ」 「たなべ未来創造塾」を中心に、地域が一体となって事業者の支援に力を入れている和歌山県田辺市から配信。移住創業の最新トレンドや、移住創業後の暮らしやお金のこと、地域でのコミュニケーションなど、実際に移住した先輩事業者の体験談。(合計約1時間)

No.25 【オンライン開催】南東北3県(宮城・山形・福島)移住創業セミナー

講座名	【オンライン開催】南東北3県(宮城・山形・福島)移住創業セミナー
リンク	https://direct.jfc.go.jp/w112_SeminarApply?id=7662aba2-e04f-416b-8975-e67e6e5c4446
開催形式	オンライン
開催日時・期間	2023/11/2 18:30~20:00
開催地	オンライン(zoom)
主催者・提供者	日本政策金融公庫東北創業支援センター
受講者の属性	・移住に興味がある方・宮城、山形、福島の出身でいずれは地元に戻りたい方・地域おこし協力隊の経験者に話を聞いてみたい方・事業を引き継ぐ形で創業(継ぐスタ)に興味がある方
学習時間数	約1.5時間
講師・登壇者	大谷直也(大地と海のカンパネラBrewing株式会社 代表取締役) 阿部彩人(合同会社COCOSATO 代表社員) 遠藤孝行(株式会社アウレ 代表取締役) 他
カリキュラム概要	宮城・山形・福島の各県から地域の魅力を紹介。先輩移住起業家によるパネルディスカッションで、移住や創業の体験談が聞ける
学習項目・内容	第1部 各県担当者からのご案内 ・県の魅力/移住創業支援施策/移住者受入体制/補助金等/ご相談窓口 第2部 移住起業家パネルディスカッション ・移住のきっかけ/移住して良かったこと/苦労したこと/創業の魅力 第3部 日本政策金融公庫からのご案内 ・日本公庫の創業・事業承継融資支援制度/事業承継マッチングの紹介
受講費用	無料
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし
使用教材	なし
備考	・定員先着80人

No.26 期間中いつでも視聴可能!録画配信セミナー

講座名	期間中いつでも視聴可能!録画配信セミナー
リンク	https://www.saitama-j.or.jp/seminarevent/202312_202403on-demand/
開催形式	オンライン
開催日時・期間	2023/1~2024/3/17
開催地	オンライン
主催者・提供者	公益財団法人埼玉県産業振興公社 創業・ベンチャー支援センター埼玉
受講者の属性	■起業準備(入門編)…起業に興味のある方、これから起業の準備を始める方 ■起業準備(ビジネスプラン作成編)…起業に向けて、具体的な事業計画や資金計画を作成したい方 ■起業準備(起業実務手引き編)…具体的な開業の手続きに着手したい方、起業前後で税金や各種保険等の知識を得たい方 ■創業者のための「はじめての確定申告」…はじめての確定申告を迎える方(個人事業主) ■創業者のための販路開拓の基礎…創業にあたり、まず基礎的な販路開拓の知識を得たい方、創業後、販路開拓でお困りの方 ■創業者のための求人・雇用の基礎…これから人を雇うしたい創業者、創業にあたり、まず基礎的な人材雇用の知識を得たい方 ■創業者のためのインボイス解説…創業にあたり、インボイス制度について知りたい方、創業後、インボイス登録について悩んでいる方 ■法人設立のポイント解説…現在個人事業主で、これから法人化を検討している方、創業にあたり、法人に関する基礎知識を学びたい方 ■女性の起業を応援「在宅ワーク」編…ご自宅で働く事を検討している女性の方
学習時間数	コースによって異なるが、各コースセミナー動画1本
講師・登壇者	池田史子(中小企業診断士) 望月由美子(税理士・行政書士) 藤藤祐子(社会保険労務士・中小企業診断士) 他
カリキュラム概要	創業前から創業後までの疑問にお応えする8種類のセミナー
学習項目・内容	■起業準備(入門編) 1.起業・創業の基礎知識 2.経営者としての心構え 3.事業アイデア

のまとめ方	<p>■起業準備(ビジネスプラン作成編)</p> <p>1.ビジネスプランとは 2.項目別の考え方、書き方 3.資金計画と収支計画 4.ビジネスモデルの構築</p> <p>■起業準備(起業実務手引き編)</p> <p>1.資金計画 2.事業資金の調達 3.日々の経理と会計ソフト 4.銀行の選び方 5.決算と申告 6.税金の話 7.保険と年金 8.開業時の届出</p> <p>■創業者のための「はじめての確定申告」</p> <p>1.確定申告とは? 2.青色申告と白色申告の違い 3.作業の流れ 4.決算書を作る 5.減価償却について 6.申告書を書く 7.提出・納税の方法</p> <p>■創業者のための販路開拓の基礎</p> <p>1.販路開拓の方法と手順 2.販路開拓の具体例 3.販路開拓の留意点、販路開拓に伴う課題</p> <p>■創業者のための求人・雇用の基礎</p> <p>1.人を雇おうと思ったら 2.求人募集における注意点 3.採用の事前準備 4.面接の注意点、ポイント 5.採用後にやるべきこと 6.行政の制度や助成金 7.まとめ</p> <p>■創業者のためのインボイス解説</p> <p>1.消費税の基礎 2.インボイス制度とは 3.インボイス登録に関する優遇措置 4.インボイス登録後の実務 5.インボイスと電子帳簿保存法 6.インボイスと独占禁止法・下請法</p> <p>■法人設立のポイント解説</p> <p>1.個人と法人の違い(これから創業する人向け) 2.法人設立を決める判断基準(個人事業主向け) 3.株式会社 VS 合同会社(法人の種類) 4.法人設立のための準備・手続き 5.法人決算や税務申告</p> <p>■女性の起業を応援「在宅ワーク」編</p> <p>1.在宅ワークによる起業を知る 2.自分が何ができるかを探る 3.在宅ワークの進め方 4.在宅ワーカーが注意すべきこと 5.在宅ワーク事例</p>
受講費用	各セミナー1,000円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし
使用教材	非公表
備考	・創業相談(無料・事前予約制)にて質問可

No.27 地域創生ベンチャーサミット 2023

講座名	地域創生ベンチャーサミット2023
リンク	https://netsui.or.jp/summit2023/
開催形式	現地・オンライン
開催日時・期間	2023/2/18 10:30~16:50
開催地	BASE Q(東京都千代田区)
主催者・提供者	熱意ある地方創生ベンチャー連合 スタートアップ都市推進協議会
受講者の属性	熱意ある地方創生ベンチャー連合会員・国・自治体職員 他
学習時間数	約6時間
講師・登壇者	岡田直樹(内閣府特命担当大臣(地方創生) デジタル田園都市国家構想担当大臣) 高島宗一郎(福岡市長 スタートアップ都市推進協議会会長) 小野寺亮彦(青森市長) 鈴木英敬(内閣府大臣政務官) 柳川範之(東京大学大学院経済学研究科 教授) 鈴木寛(東京大学公共政策大学院教授 日本サッカー協会参与) 中村智浩(株式会社静岡銀行 執行役員 地方創生部長) 他
カリキュラム概要	ベンチャー企業のサービスや人材を地域の課題解決や活性化に繋げるために、行政の施策と掛け合わせながら官民が連携していく必要があります。このサミットから、リ・スタートする「ベンチャー×地方創生」の流れを押し出していく。
学習項目・内容	■オープニングセッション ■全体セッションA「スタートアップ元年!新しい資本主義におけるベンチャーの威力!」 ■セッション1-1「グリーン・トランスフォーメーション(GX)を地域やベンチャーが担う未来」 ■セッション1-2「スポーツ×地方創生「見る・する」だけじゃない「支える」楽しさと可能性」 ■セッション2-1「観光の目的は「経済循環」から「まちづくり」へ!ベンチャー企業の役割の変容」 ■セッション2-2「リスクリングと雇用の流動化が地方に与えるインパクトとは?」 ■セッション3-1「公共分野でスタートアップが事業拡大するには?」 ■セッション3-2「静岡が熱い!ベンチャーは東西間の地の利を活か

	せ！]
受講費用	無料
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし
使用教材	なし
備考	現地参加…先着150名 オンライン参加…YouTube無料ライブ配信 ※2021はアーカイブあり https://www.youtube.com/watch?v=tyKRq1tbM8

No.28 Zoom で学ぶ「オンライン創業塾 2023」

講座名	Zoomで学ぶ「オンライン創業塾2023」
リンク	https://www.isico.or.jp/event/dgnet/d31173609.html
開催形式	オンライン
開催日時・期間	2023/9/30・10/7・14・21・28
開催地	オンライン(zoom)
主催者・提供者	石川県産業創出支援機構ISICO
受講者の属性	石川県内で創業に興味がある方(もしくは創業後5年以内の方)
学習時間数	20時間(4時間×5回)
講師・登壇者	渋谷雄大(ジャイロ総合コンサルティング株式会社 代表取締役社長) 相原宏美・大岩貴文(ジャイロ総合コンサルティング株式会社 コンサルタント)
カリキュラム概要	・創業から軌道に乗せるまでの通筋を明確にする・売上を伸ばしていくためのノウハウ
学習項目・内容	1.失敗しない起業ルール だれでも創業時代の失敗する起業と成功する起業の違いとは/副業、兼業、事業承継型、本格創業それぞれのメリット&デメリット/最新のDX・AI活用について 2.マーケティング戦略 小さく始めるマーケティング戦略/売れ続ける仕組みの作り方/4P×DXで新しい時代の顧客づくりを考える 3.顧客ができる集客術～ネット&SNS活用～ 創業期のネット・SNS活用/ネット販促(ホームページ・ブログ活用)/SNS活用(Instagram、Twitterほか) 4.ビジネスアイデア発想法 あなたの夢を、儲かるビジネスに変える! /過去の経験から起業のヒントを見つけ出そう/無駄のない創業プロセスと軌道修正の方法 5.アイデアをビジネスモデルに落とし込む～ビジネスモデル化～ ビジネスモデルとは?儲かる仕組みとは? /ビジネスモデルのペルソナ設定・価格設定/事業計画とビジネスモデルの関連性 6.創業3年目までのお金の話 利益を上げる価格戦略/収支計画・資金繰り計画を考える/クラウドファンディング 7.ビジネスプラン作成・人材の活用方法

	ビジネスプラン作成の意味/ビジネスプランの書式説明/IndeedやSNSによる人材採用と人材育成 9.あなたの起業プランを響かせるプレゼン術 ビジネスプラン発表に向けた発表の流れ説明/相手を説得するためのビジネスプランプレゼンテーションのコツ 10.起業にはずみをつけるビジネスプランの発表 受講者によるビジネスプラン発表/質疑応答、講師による講評
受講費用	無料
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	zoom
使用教材	非公表
備考	・全10講座中6講座以上受講できることが応募条件

No.29 わかやま創業スクール

講座名	わかやま創業スクール
リンク	https://www.pref.wakayama.lg.jp/pref/061000/r5sougyou-school.html
開催形式	現地
開催日時・期間	2023/7/29～12/2 全10回
開催地	フォルテワジマ 会議室(和歌山県和歌山市)
主催者・提供者	公益財団法人わかやま産業振興財団
受講者の属性	和歌山県内で起業を予定しており、自分の事業アイデアを具体的な事業計画書にしたい方
学習時間数	41時間(約4時間前後×10回)
講師・登壇者	大西真由美(有限会社グランレーヴ 代表取締役) 福住昌子(ひとのわ代表) 島田大学(トラストリング株式会社 代表取締役) 他
カリキュラム概要	・起業後に使える 1.経営、2.販路開拓、3.財務、4.人材育成の実践的な知識の習得 ・ビジネスプラン(事業計画書)の完成 ・起業という同じ目標を持つ仲間との出会い、講師・支援機関等との人脈
学習項目・内容	・経営…事業計画書の説明/起業に関する基礎知識/演習 ビジネスアイデアの考え方 ・販路開拓…お客様への価値の伝達方法を学ぶ/演習 顧客について考える/カスタマージャーニーマップ作成 ・財務…事業計画で必要な価格設定などの知識について学ぶ/財務演習 財務諸表についての理解を深める ・先輩起業家セミナー…先輩起業家を招き講演「お金の考え方について」/先輩起業家との交流会 ・人材育成…人材雇用の知識について学ぶ ・ビジネスモデル策定…自身のビジネスモデルキャンパスの作成 ・プレゼン技術の習得…伝える・伝わるためのプレゼン技術習得 ・プチ発表会…簡易プレゼン発表 ・売り上げ数値などを中心に事業計画作成…事業計画の作成 ・マンツーマンでの事業計画作成…事業計画のブラッシュアッププレゼン/最終確認 ・プレゼン発表会…受講生から事業プランを発表 ・修了式

受講費用	33,000円
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	なし
使用教材	非公表
備考	・イベント…2023/6/17イオンモール和歌山内ホール 講演「わたしが起業するまで」+トークセッション 要事前申し込み

No.30 2023 地方創生フォーラム in 東京「地域資源を活用したローカル・スタートアップ」	
講座名	2023地方創生フォーラムin東京「地域資源を活用したローカル・スタートアップ」
リンク	https://www.jcrd.jp/event/forum/2022/1220_2685/
開催形式	現地・オンライン
開催日時・期間	2023/2/28
開催地	ホテルボール麹町(東京都千代田区)
主催者・提供者	一般財団法人地域活性化センター
受講者の属性	地方公共団体、NPO法人、民間企業など地域づくりに取り組まれている方、これから地域づくりに取り組まれる予定のある方、地域づくりに関心のある方
学習時間数	約2時間
講師・登壇者	藤原岳史(株式会社NOTE 代表取締役) 川本恭治(城南信用金庫 理事長) 鍋屋安則(和歌山県田辺市企画部 たなべ営業室) 関口龍海(総務省 地域力創造G 地域政策課 理事官)
カリキュラム概要	地域資源を活用したスタートアップについて着目し、今後の地域活性化につなげることを目的とする
学習項目・内容	■基調講演 「古民家活用から始まる地域再生」 ■事例発表① 「今こそ信用金庫の出番です」 ■事例発表② 「たなべ未来創造塾を核とした地方創生へ」 ■総務省より施策説明「地域発！ローカルスタートアップのおすすめ」
受講費用	無料
参加方法	オンラインで申し込み
使用ツール	(オンライン)YouTube Live
使用教材	なし
備考	・定員…現地150名

No.31 東大イントレプレナーズスクール 社内起業家養成カリキュラム	
講座名	東大イントレプレナーズスクール 社内起業家養成カリキュラム
リンク	https://www.utokyo-ext.co.jp/tis/course
開催形式	現地・オンライン
開催日時・期間	2023/10/6～2024/3/22 全22回
開催地	東京大学八重洲アカデミックcommons(東京都千代田区) 東京大学エクステンション(東京都千代田区)
主催者・提供者	東京大学未来ビジョン研究センター 東京大学エクステンション
受講者の属性	社内起業家を目指す企業所属の人材 (新規事業を事業化したい企業が申し込み)
学習時間数	合計60時間(6カ月)
講師・登壇者	渡部俊也(東京大学未来ビジョン研究センター 教授) 中須賀真一(東京大学大学院工学系研究科 教授) 馬田隆明(東京大学Found X ディレクター) 本田圭子(株式会社東京大学T L O 取締役副社長) 他
カリキュラム概要	「スタートアップ概論」「アントレプレナーシップ」「イントレプレナーシップ」の3部構成。企業の中の限られた発想から脱却するため、スタートアップメンタリングによるブラッシュアップを図るプログラム。企業の論理、組織論、ガバナンスなどの観点からメンタリングを実施する「メンタリングマネジャー」、投資家の視点、スケール感、資金計画の観点からメンタリングを実施する「ベンチャーキャピタル(V C)メンター」と、2種類のメンタリングの組み合わせで、エコシステムの中での事業機会の獲得を目指す。
学習項目・内容	・オリエンテーション(開講式) ・動機付けパネル討論「スタートアップによる事業化」 1.スタートアップ概論 講義：スタートアップ概論/講義：Will発掘(講義編)/講義：技術を事業にする/講義：大企業と連携したスタートアップ創生(演習編)/講義：大企業のCVC戦略、スタートアップ連携/演習：初期仮説の整理(MM)/講義：出向起業について /演習：初期仮説の整理(V C)/スタートアップパネル1/演習：顧客ニーズの検証(MM)/講義：V Cのビジネスモデル/演習：顧客ニーズの検証(V C) 2.アントレプレナーシップ 熾烈な競争環境の中でのビジネスモデルの役割を学ぶ/演習：顧客ニ-

受講費用	1,430,000円
参加方法	オンラインで事前申し込み・個別説明会
使用ツール	非公表
使用教材	非公表
備考	・各コース定員2名

No.32 地方創生スタートアップトレーニング「BBT-R」

講座名	地方創生スタートアップトレーニング「BBT-R」
リンク	https://www.it-empower.com/bbt/index.html
開催形式	オンライン
開催日時・期間	1月・4月・7月・10月開講
開催地	オンライン
主催者・提供者	ビジネス・ブレイクスルー大学(BBT大学)オープンカレッジ 地方創生イノベータープラットフォーム INSPIRE
受講者の属性	地域でスタートアップを目指すビジネスパーソン
学習時間数	合計約11時間(3カ月)
講師・登壇者	三城賢士(株式会社ちかけんプロダクツ 代表取締役) 米田真介(株式会社Drop 代表取締役CEO) 山田拓(株式会社美ら地球 代表取締役) 若新雄純(株式会社NEWYOUTH代表取締役 慶應義塾大学特任准教授) 他
カリキュラム概要	映像でいつでも学べる30超のリアルケーススタディ。地方創生イノベーターから30超のケースをセレクト。経営の最前線で使われているフレームワークを学ぶことができる。
学習項目・内容	<ul style="list-style-type: none"> ■第1回 オリエンテーション ■第2回 地方創生スタートアップ研究①：コミュニティプレス編…Innovator Talk 7本 ■第3回 地方創生スタートアップ研究②：Youth編…Innovator Talk 5本 ■第4回 地方創生スタートアップ研究③：エクスベリエンス編…Innovator Talk 6本 ■第5回 地方創生スタートアップ研究④：オープンイノベーション編…Innovator Talk 7本 ■第6回 地方創生スタートアップ研究⑤：サステイナビリティ編…Innovator Talk 6本 ■第7回 地方創生スタートアップ研究⑥：New Wave編…Innovator Talk 6本 ■第8回 地方創生スタートアップのプラン策定…プラン策定のガイド／ビジネスフレームワークの解説／企画書の作り方／ラップアップ
受講費用	66,000円
参加方法	オンラインで申し込み

使用ツール	なし
使用教材	なし
備考	・地方自治体・企業・団体など法人向けにカスタマイズした講座提供も 行っている(事例…佐賀県公務員編 https://www.bbt757.com/news_release/2017/11/bbt-19.html?_ga=2.233710743.866085502.1707034625-1526635335.1707034625)

5. PBL 教材

地域活性化のための eスポーツイベント企画・実施PBL

【Phase.1 企画】

目次

- **PART I はじめに**
 - ◆ 本教材での学習～PBL
 - ◆ 本教材の全体像
 - ◆ 本教材の学習テーマ
 - ◆ 学習を進める上で大切なこと
- **PART II グループワーク課題**
 - ◆ Step.1 マーケットリサーチと目標設定
 - ◆ Step.2 コンセプト検討とポジショニング
 - ◆ Step.3 企画アイデアの整理
 - ◆ Step.4 成果発表（プレゼンテーション）

1

学習の進行スケジュール

内容	時間数
ガイダンス（学習内容とプロジェクトの説明）	0.5H
Step.1 マーケットリサーチと目標設定	1.5H
Step.2 コンセプト検討とポジショニング	1.5H
Step.3 企画アイデアの整理	3.0H
Step.4 成果発表	1.5H

※資料作成や情報収集に伴う実作業を行うための個人ワーク時間は別途設定

2

PART I はじめに

- このパートでは、学習を始める前の準備として、みなさんがこれから取り組むPBLという学習スタイルやその狙い、本教材の全体像、学習テーマ、学ぶ上での心構えなどについて説明します。
- 続けて、PBLで取り組む課題について簡潔に紹介します。

3

本教材での学習～PBL

- 科目「eスポーツイベント企画運営PBL」
 - ◆ 本教材は「eスポーツスタートアップ人材育成プログラム」の科目「eスポーツイベント企画運営PBL」で使用する教材です。
 - ◆ PBLとは「Project-Based Learning」の略で、学習者で編成されたチームがプロジェクトを推進する形式で課題解決を図っていく実践的な学習方法です。
 - ◆ PBLでは、それまでに学んだ知識やスキルを適用・応用するだけでなく、必要に応じて自ら新たに知識を獲得して、それを適用するといった活動も要求されます。また、プロジェクトメンバーによる協働も不可欠となります。
 - ◆ こうしたPBLによる学習活動を通して、**地方でeスポーツイベントを企画・運営するための実践力の習得**を図ります。

4

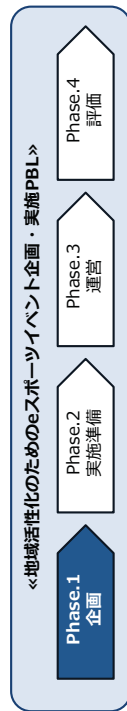
本教材の学習テーマ

- プロジェクト概要と取り組みのターゲット
 - ◆ あなたはeスポーツイベントを通して、在住している県の活性化をねらった事業の担当者という設定で学習を進めていきます。
 - ◆ 本教材では、4つのフェーズのうち最初の工程である「**企画**」をターゲットとしています。
 - ◆ この工程では、設定した地方地域の現状や課題の調査・分析、コンセプト立案とポジショニング分析などの検討を重ねて、予算獲得に向けたeスポーツイベントの「**企画提案書**」としてまとめ上げていきます。

6

本教材の全体像

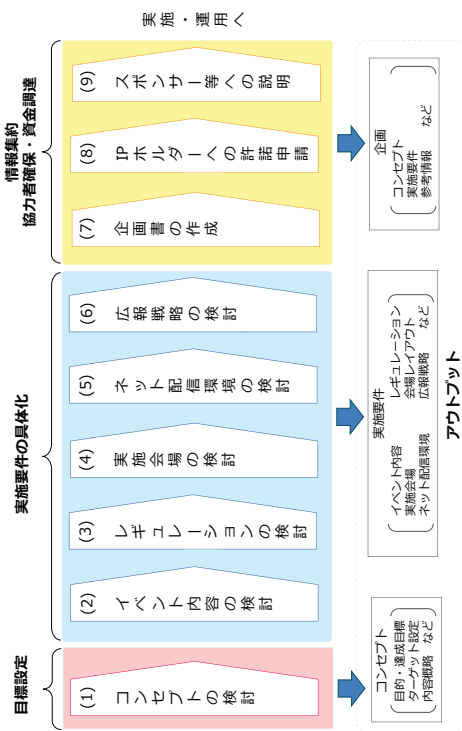
- 「地域活性化のためのeスポーツイベント企画・運営PBL」
 - ◆ 本教材は、地域の活性化を目的として企業が立ち上げた「eスポーツイベント実行プロジェクト」を題材としています。
 - ◆ このPBLは以下の4つのPhase（フェーズ）で構成され、企画段階から実施、実施後の評価までのeスポーツイベントを実施する際の一連の流れを学習します。
 - Phase.1：企画【本教材】
 - Phase.2：実施準備
 - Phase.3：運営
 - Phase.4：評価



5

本教材の学習テーマ

- eスポーツイベントの企画プロセス（参考モデル：Toyama Gamers Day）



7

学習を進める上で大切なこと

● 何を学ぶのか①

- ◆ 本教材を利用した学習の成果物（アウトプット）はeスポーツイベントの「企画提案書」です。しかしながら、この学習では、その書き方や作法を学ぶことだけが目的ではありません。
- ◆ 地域活性化を目的としたeスポーツイベントを企画する上で重要なことの1つは、地方地域のおかれた現状や課題を的確に捉え、課題の解決を意識しながらプロジェクトを検討するという、目的を見据えた物事の考え方を身に付けることです。
- ◆ 仕事を行う上では、このような課題や目的を中心に仕事を進めていくことが求められ、特に新たな事業・ビジネスを推進していく上では重要な要素です。

8

学習を進める上で大切なこと

● 何を学ぶのか②

- ◆ もうひとつの重要なことは、プロジェクトの市場における立ち位置の分析や、開催予算・協力者確保を想定した場合に必要な要素を検討するなど、新たな事業・ビジネスを推進する上で必要とされる考え方を学ぶことです。
- ◆ 地方地域で新たな事業・ビジネスを推進していく皆さんは、担当する事業の責任者となり、地方地域の企業等を巻き込んで仕事を進めていくことになります。
- ◆ 「企画提案書の作成」という“作業の遂行”にばかり目を向けるのではなく、新規事業やビジネスを推進するために必要な要素・考え方を身に付けていくという心構えが肝要です。

9

PART II グループワーク課題

- グループで以下の4つのStepに取り組み、各課題の成果物を作成しましょう。

Phase.1 「企画」学習ステップ構成

受講者たちが地域活性化に資する自主eスポーツイベントを企画・実施する想定。地域の強みや課題を分析し、それをもとにイベントの目標を設定。目標達成のための企画を具体化して提案書を作成。

Step.1 マーケットリサーチと目標設定
対象地域の現状や課題を調査した上で、SWOT分析で強みや課題を整理し、イベントで達成を目指す目標を設定する。

Step.2 コンセプト検討とポジショニング
ターゲット層、コンセプト、プログラム内容を検討する。さらに、ポジショニングマップで競合分析を行い、立ち位置を明確化。

Step.3 企画アイデアの整理
地域の課題、目標、ターゲット、コンセプト、プログラムの内容などの検討情報を整理・集約して提案書を作成。

Step.4 成果発表（プレゼン）
地域企業等から予算や協力者の確保を目的とする設定で、プレゼンテーションを実施。

10

Step.1 マーケットリサーチと目標設定

課題

- イベント実施地域とする県・市の現状や抱えている課題の調査を行いましょう。
- またSWOT分析を活用して地域におけるeスポーツイベントの強みや弱みなどを整理しましょう。
- 調査・分析の結果をもとに、イベントの実施によって達成する目標を設定しましょう。

作業手順

- ① イベント実施地域とする県・市の現状や課題についてWeb検索等で調べ、情報をワークシート【1】に整理しましょう。
- ② SWOT分析を行い、イベント実施地域とする県・市におけるeスポーツイベントの強みや弱み等をワークシート【2】に整理しましょう。
- ③ 作成したワークシート【1】【2】をもとに、イベント実施で達成をねらう目標をワークシート【3】に記載しましょう。

11

Step.1 マーケットリサーチと目標設定

検討のポイント

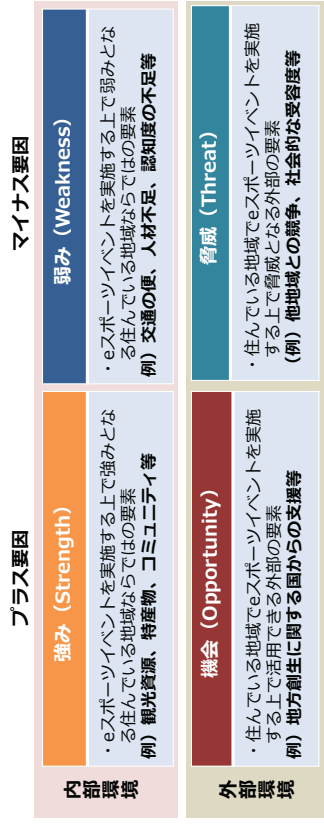
- 県や市が公開している資料などの公的なデータ・情報を中心に調査を行います。出所が不確かなものや、客観性に欠けるデータ（個人ブログ等）は、必ずしち正しい情報ばかりではないことに注意してください。
- 作業手順②に取組む際は、SWOT分析について説明している参考スライドを確認して、SWOT分析の概要や目的を理解した上で行ってください。
- 達成目標を設定する際は、その目標が県や市の課題の解決に資する目標となっているかどうかを確認してください。

12

Step.1 マーケットリサーチと目標設定

参考情報：SWOT分析とは

- SWOT分析は、Strengths（強み）、Weaknesses（弱み）、Opportunities（機会）、Threats（脅威）の4つの要素を体系的に評価する手法です。
- SWOT分析を通じて、現状をより良く理解し、強みを活用して機会を捉え、弱みを改善することで脅威に対する戦略を立てることができます。この分析は目標設定、問題解決、戦略の立案に役立ちます。



13

Step.1 ワークシート【1】

調査地域	
主要産業	
文化的特徴	
抱えている課題	
参照URL等	

14

Step.1 ワークシート【1】

回答例

調査地域	あなたが住んでいる県や市の名前
主要産業	製造業、農業、観光業など
文化的特徴	地元の祭りや伝統行事、伝統工芸品、観光資源など
抱えている課題	経済的な課題（若年層の都市部への流出、地元産業の後継者不足、地域資源の活用不足、観光客の減少等） 社会的な課題（公共交通の減少による移動手段の制限、地域コミュニティの衰退等） など
参照URL等	事例の情報を収集する際に参照したURL等を記述

15

Step.1 ワークシート【2】

	強み (Strength)	弱み (Weakness)
内部環境	<ul style="list-style-type: none"> ・ ・ ・ ・ ・ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ・ ・ ・ ・
	機会 (Opportunity)	脅威 (Threat)
外部環境	<ul style="list-style-type: none"> ・ ・ ・ ・ ・ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ・ ・ ・ ・

Step.1 ワークシート【2】

回答例

	強み (Strength)	弱み (Weakness)
内部環境	<ul style="list-style-type: none"> ・ 持ち運びがしやすい特産品が多い ・ 地域にeスポーツをテーマとした企業・団体・コミュニティがある ・ 主要駅から観光資源にアクセスしやすい 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 新幹線が通っておらず県外からのアクセスがにくい ・ eスポーツイベントの実施事例がほとんどない ・ 県内にeスポーツイベントに精通した人材が少ない
	機会 (Opportunity)	脅威 (Threat)
外部環境	<ul style="list-style-type: none"> ・ 地方のeスポーツイベント開催に関する事例が多くあり、参考情報を収集できる ・ 政府や業界団体からの補助金、技術サポートを受けられる可能性がある ・ 地方イベントを企業がスポンサードする動きが全国的に見られる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 県内にゲームイベントを開催している企業があり、競合する可能性がある ・ 全国的に経済状況が悪化しており、余剰資金がない中小企業が増えている ・ 自然災害により近隣の地域が復興中である

Step.1 ワークシート【3】

解決に貢献する課題	
達成を目指す目標	
目標達成に必要な要素	

Step.1 ワークシート【3】

回答例

解決に貢献する課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ 若年層の県外への流出 ・ 少子化に伴う特に若年層の地域コミュニティの衰退
達成を目指す目標	宮崎県内の小中学生に地域への愛着心を育み、ゲームと地域文化を通じた新たなコミュニティの形成を促進する。
目標達成に必要な要素	<ul style="list-style-type: none"> ・ 宮崎県内の小中学生にイベントの存在を知ってもらい、関心を持ってもらうため、学校との連携強化が必要。 ・ コミュニケーションを促進できるゲームタイトルや、促進させるための仕立てが必要。 ・ 地域の伝統や文化を体験するワークショップや体験プログラムの実施できる団体や、地元の職人や文化伝承者による実演が必要。

Step.2 コンセプト検討とポジショニング

課題

- Step.1で設定した達成を目指す目標をもとに、イベントのターゲット層、コンセプト等を検討しましょう。
- 整理したコンセプト等をもとにポジショニングマップで分析を行い、立ち位置を明確化しましょう。

作業手順

- ① 実施するイベントのコンセプトやターゲット層、プログラム内容をワークシート【4】に整理してください。
- ② 他県のeスポーツイベント事例を調査し、ワークシート【5】（ポジショニングマップ）を作成してください。

20

Step.2 コンセプト検討とポジショニング

検討のポイント

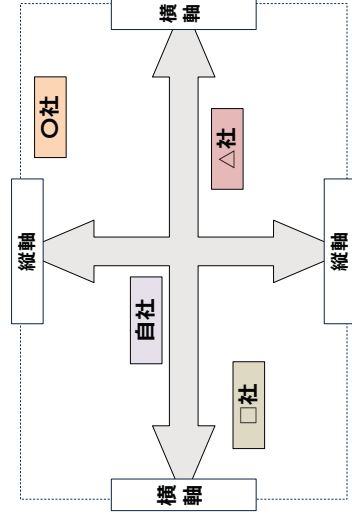
- ワークシート【4】に記入する内容が、Step.1で設定した達成目標に結び付いているかどうかを確認しながら取組んでください。
- 作業手順②の調査対象は、地域の活性化に関連した目的としている取組み事例に絞ってください。
- 作業手順③に取組む際は、ポジショニングマップについて説明している参考スライドを確認して、ポジショニングマップの概要を理解した上で行ってください。

21

Step.2 コンセプト検討とポジショニング

参考情報：ポジショニングマップとは

- ポジショニングマップは、縦と横の2つの軸で作られた図の上に、自社や他社の製品・取組み・サービス等を軸にあわせて配置したものです。
- ポジショニングマップを作成することで、市場の全体を掴めるほか、自社が提供している製品やサービスの立ち位置を確認しやすくなります。



- ポジショニングマップに設定する軸は、製品やサービスを比較するための基準となります。
 - 例えば以下のような、地域を活性化するために重要な基準などを設定してみましよう。
- 【横軸】
地域経済への貢献度、地域課題への対応度 など
- 【縦軸】
地域コミュニティとの関連度、観光資源との関連度 など

22

Step.2 ワークシート【4】

達成を目指す目標	
コンセプト	
ターゲット層	
イベント規模	
期待される効果	
使用ゲームタイトル	
実施項目と内容	

23

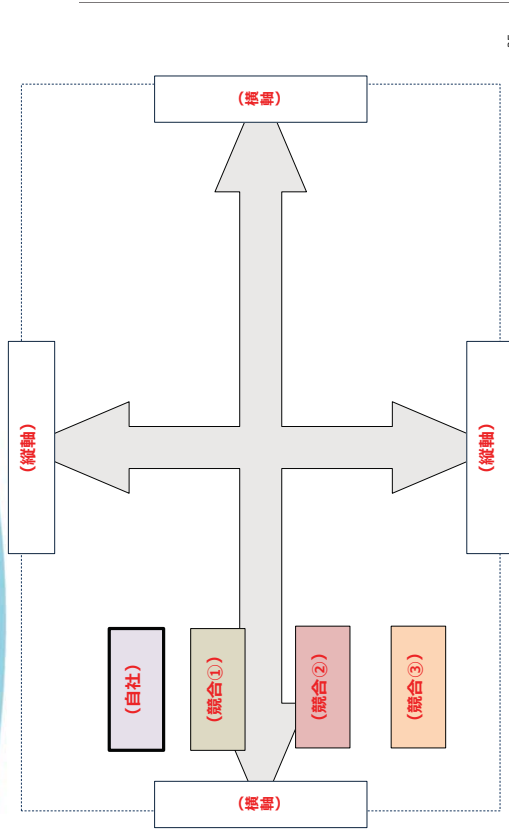
Step.2 ワークシート【4】

回答例

達成を目指す目標	宮崎県内の小中学生に地域への愛着心を育み、地域文化を通じた新たなコミュニティの形成を促進する。
コンセプト	ゲーム×宮崎文化体験
ターゲット層	宮崎県内の小中学生
イベント規模	40～70名程度
期待される効果	地域文化への理解と愛着の促進、年齢層を超えた地域コミュニティの形成
使用ゲームタイトル	スプラトゥーン3
実施項目と内容	<ul style="list-style-type: none"> ・小中学生がチームを組んで対戦するeスポーツ大会を実施し、コミュニケーションと協力を促すスプラトゥーンで競い合う。 ・小中学生がグループ・ペアを組み、宮崎県の伝統的な工芸品作りを行う地域文化ワークショップを実施する。

24

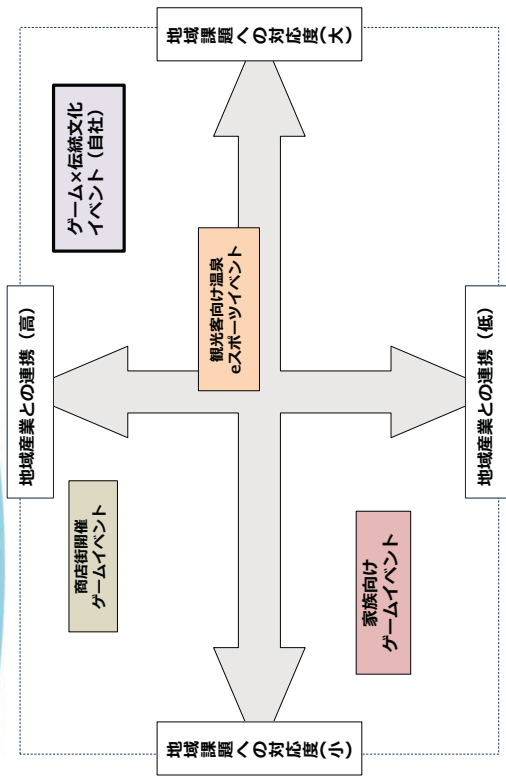
Step.2 ワークシート【4】



25

Step.2 ワークシート【4】

作成例



26

Step.3 企画アイデアの整理

課題

- Step.2までに整理した要素を整理して、協賛・協力を得るためにプレゼンテーション資料を作成してみましょう。

作業手順

- Step.2までに検討した内容をもとに、ワークシート【5】を作成しましょう。

検討のポイント

- ワークシート【5】の構成やデザインは任意で調整して構いません。
- 協賛や協力を得るためには、企業のニーズに沿った提案を行う必要があります。協賛・協力することで、企業が得られるメリットは何かなど、企業の立場になって内容を検討してください。
- イベント実施によって期待される効果については、まずその効果が現実的なものである必要があります。検討した効果が非現実的なものでないか、本当に達成できる可能性があるのかなどについて確認してください。

27

(プレゼン表紙)

(グループ名)

(イベントコンセプト)

(取組みを一言で表現)

イベントの基本理念

(何を目指しているのか、イベントを通じて達成したい大きな目標)

〇〇県が抱える課題

(イベントによって解決を狙う地域が直面している主要な問題や課題)
(問題が存在する背景や原因)
(具体的なデータ等)

eスポーツの特性

(課題解決に活用できるeスポーツの特性、〇〇県の強みとの親和性など)

取組みの例

(eスポーツの特性を活用した類似の取組み事例、期待される効果・変化)

目標

(何を目指しているのか、イベントを通じて達成したい大きな目標)

具体的な実施内容

(ターゲット)
(規模感)
(使用するゲームタイトル)
(プログラムの構成)

タイトル紹介

(ゲーム概要)
(ユーザ属性)
(周辺環境)

32

協力頂きたい事項

(イベントの成功に向けて直面している課題や不足しているもの)

提供できるメリット

(本イベントに協力・協賛することで得られるメリット)

34

期待できる効果

(期待できる社会的・経済的・文化的な効果)

短期

(単発のイベントとして効果が期待できるもの)

中長期

(継続的なイベントとした場合に効果が期待できるもの)
(eスポーツ普及等による効果が期待できるもの)

33

(Xの挨拶)

Step.4 成果発表（プレゼンテーション）

課題

- Step.3で作成した企画提案書を使用して、プレゼンテーションを行いましょう。

作業手順

- ① プレゼンテーションに向けて、グループで任意に役割分担を決めましょう。
- ② プレゼンテーションの練習を行ってください。
- ③ 15分間でプレゼンテーションを実施しましょう。
- ④ 講師や他の学習者からフィードバックを受けましょう。

検討のポイント

- 今回のプレゼンテーションはイベントに対して支援をしてくれる企業を見つけることが目的です。提案内容に賛同してもらえよう、強調する部分や話し方なども意識しながら取組んでください。
- フィードバックからは協賛・協力を得られた理由や、見送りとなった原因などが分析できます。見送りになった場合は、どうすれば賛同を得られたか等についても確認してください。

36

Step.4 成果発表（プレゼンテーション）

参考）プレゼンテーションで持つべきマインド

- プレゼンでは、自分の企画に情熱を持ち、それを明確に伝えることが重要です。
- 対象者の関心やニーズを分析して理解し、それに応える内容を提供することに焦点を当ててプレゼンを構成しましょう。
- 自身の知識と企画の価値に自信を持つ一方で、謙虚さを保ち、柔軟性を持って質問や意見に対応することが求められます。

参考）プレゼンテーション時のコツ・姿勢

- プレゼンテーションでは、明確で落ち着いた話し方を心がけることが大切です。はつきりとした発音と適切な速度で話し、聴衆の注意を引くために声のトーンや強調を変えます。
- ポイントを伝える際は一泊呼吸を置いて、聴衆に考える時間を与えることが効果的です。
- 身体の姿勢においては、自信を示すために背筋を伸ばし、肩を開いて立つこと、聴衆全体に視線を配り、自然な身振り手振りで話を補強することが重要です。
- 服装選びでは、場に相応しい清潔感のあるフォーマルまたはビジネスカジュアルを選び、快適で動きやすく、派手過ぎないものを心がけます。

37

地域活性化のための eスポーツイベント企画・実施PBL 指導ガイド

【Phase.1 企画】

目次

- はじめに
 - ◆ 学習目標
 - ◆ 学習のスケジュール
- グループワーク課題
 - ◆ Step.1の指導①②・各ワークシートの回答例
 - ◆ Step.2の指導①②・各ワークシートの回答例
 - ◆ Step.3の指導①②・企画提案書の作成例
 - ◆ Step.4の指導①②・プレゼンテーション時の注意点・コツ

学習目標

- 本教材の学習目標
 - ◆ 学習目標は以下の6点です。いずれも「行動目標」としてまいりますので、これを学期末に行う学習到達度評価の観点として活用することも可能です。
 - 地域の現状、課題、強みを整理し、これらの要点を説明できる。
 - 目的達成に必要な要素を把握し、これらの要点を明確に説明できる。
 - 地域の課題を解決するためのeスポーツイベントを企画し、その目的に合った内容とターゲットを特定できる。
 - 競合他社の分析を通じて、企画したイベントの強みと差別化要素を洞察し、これらを明瞭に説明できる。
 - 上記の一連の活動をまとめて、地方活性化を目指すeスポーツイベントの企画提案書を作成できる。
 - 作成した企画提案書をもとに、その要点を明確かつ簡潔に説明できる。

学習の進行スケジュール

- モデルとしての学習進行スケジュール
 - ◆ 本教材を利用した授業の時間数は8時間という設定です。次のページに「学習の進行スケジュール」の例を示します。
 - ◆ この時間配分は一つの例にすぎず、本教材を利用する各校の授業時間・学習進捗などに応じて、総学習時間数や各課題の時間配分などは変更して実施していただいても構いません。寧ろ、各校の実状に合った進行スケジュールの方が、より高い学習効果が期待できるでしょう。
 - ◆ 授業では、学習目標と共に、進行スケジュールも学習者に対して示しておく必要があります。プロジェクトは有限な期間内で実施・完了させるものですから、予めどのようなスケジュールで取り組みを進めていくかはPBLにおいて必須の情報です。
 - ◆ なお、PBLではチームによる協働学習が基本であるため、チーム間で進捗に差が生じることが珍しくありません。進行スケジュール通りに学習（プロジェクト活動）が進まない場合には、授業時間外での取り組みが必要となることも事前に通告しておく必要があります。

指導目標

- 学習の進行スケジュールを理解させ、プロジェクト活動の進捗管理も重要な学習であることへの認識を促す。

学習の進行スケジュール

内容	時間数
ガイダンス（学習内容とプロジェクトの説明）	0.5 H
Step.1 マーケットリサーチと目標設定	1.5 H
Step.2 コンセプト検討とポジショニング	1.5 H
Step.3 企画アイデアの整理	3.0 H
Step.4 成果発表	1.5 H

※資料作成や情報収集に伴う実作業を行うための個人ワーク時間は別途設定

4

Step.1の指導①

- Step.1の課題構成
 - ◆ PART I 「はじめに」で一通りの説明を終えたら、PART IIのStep.1へと移行します。
 - ◆ Step.1は次の3つの課題で構成されています
 - 課題① イベント実施地域とする県・市の現状・課題調査
 - 課題② SWOT分析を用いた実施地域の強み・弱み分析
 - 課題③ 解決に貢献する課題設定と必要な要素の整理
 - ◆ それぞれの課題の目的と考え方について紹介します。

5

Step.1の指導②

- Step.1の各課題の指導方針
 - ◆ 課題①は、eスポーツイベントを実施する地域である県・市の現状や、抱えている課題について調査を行う課題です。調査地域の主要産業や文化的特徴、抱えている課題について調査・整理を行い、eスポーツイベントで解決をねらう課題の設定等に活用します。課題に取り組む際は、定期的にグループの取組み状況を確認するなどして、適切な情報を基にワークシートの記入が行っているかをチェックする必要があります。
 - ◆ 課題②は、実施地域の強みや弱み等についてSWOT分析を用いて、よりの確に実施地域の現状・課題について整理・理解するための課題です。この際、参考情報とする情報源が公的なデータ等の出所が確かなものである必要であります。ワークに取り組む前に参考にするべきデータ、および参考にするべきでないデータ等を提示するなどして、学習者が適切な情報源を選定できるような指導が必要です。
 - ◆ 課題③は、これまで検討した内容を基に、eスポーツイベントを行うことで解決に貢献する課題について設定し、それを達成するための目標、および目標達成に必要な要素を整理します。特に「達成を目指す目標」については、1回のeスポーツイベントで効果が期待できる内容を設定する必要があります。効果が期待できない、実現が難しい目標を設定しないよう、現実的な範囲での目標を考えるような指導を行います。

6

Step.1 ワークシート【1】

調査地域	あなたが住んでいる県や市の名前
主要産業	製造業、農業、観光業など
文化的特徴	地元の祭りや伝統行事、伝統工芸品、観光資源など
抱えている課題	経済的な課題（若年層の都市部への流出、地元産業の後継者不足、地域資源の活用不足、観光客の減少等） 社会的な課題（公共交通の減少による移動手段の制限、地域コミュニティの衰退等） など
参照URL等	事例の情報を収集する際に参照したURL等を記述

回答例

7

Step.1 ワークシート【2】

回答例

	強み (Strength)	弱み (Weakness)
内部環境	<ul style="list-style-type: none"> 持ち運びがしやすい特産品が多い 地域にeスポーツをテーマとした企業・団体・コミュニティがある 主要駅から観光資源にアクセスしやすい 	<ul style="list-style-type: none"> 新幹線が通っておらず県外からのアクセスがしにくい eスポーツイベントの実施事例がほとんどない 県内にeスポーツイベントに精通した人材が少ない
	機会 (Opportunity)	脅威 (Threat)
外部環境	<ul style="list-style-type: none"> 地方のeスポーツイベント開催に関する事例が多くあり、参考情報を収集できる 政府や業界団体からの補助金、技術サポートを受けられる可能性はある 地方イベントを企業がスポンサードする動きが全国的に見られる 	<ul style="list-style-type: none"> 県内にゲームイベントを開催している企業があり、競合する可能性がある 全国的に経済状況が悪化しており、余剰資金がない中小企業が増えている 自然災害により近隣の地域が復興中である

Step.2の指導①

- Step.2の課題構成
 - ◆ Step.1の検討を終えたら、Step.2へと移行します。
 - ◆ Step.2は次の2つの課題で構成されています
 - 課題① イベントコンセプトの検討
 - 課題② ポジショニングマップの作成
 - ◆ それぞれの課題の目的と考え方について紹介します。

10

Step.1 ワークシート【3】

回答例

解決に貢献する課題	<ul style="list-style-type: none"> ・若年層の県外への流出 ・少子化に伴う特に若年層の地域コミュニティの衰退
達成を目指す目標	宮崎県内の小中学生に地域への愛着心を育み、ゲームと地域文化を通じた新たなコミュニティの形成を促進する。
目標達成に必要な要素	<ul style="list-style-type: none"> ・宮崎県内の小中学生にイベントの存在を知ってもらい、関心を持ってもらうため、学校との連携強化が必要。 ・コミュニケーションを促進できるゲームタイトルや、促進させるための仕立てが必要。 ・地域の伝統や文化を体験するワークショップや体験プログラムの実施できる団体や、地元の職人や文化伝承者による実演が必要。

9

Step.2の指導②

- Step.2の各課題の指導方針
 - ◆ 課題①は、実施するeスポーツイベントのコンセプトやターゲット層等を検討させる課題です。Step.1で検討した達成を目指す目標を基に、イベントのコンセプトやターゲット層、規模、期待される効果、ゲームタイトル、実施項目と内容を検討します。学習者に検討させる際は、達成を目指す目標から記入するよう伝え、目標を中心に内容を検討するよう指導します。特にイベントの規模や期待される効果については、現実的な数値・内容である必要があります。ワークシートを確認する際は、現実的に可能である内容となっているか、目標に即したイベント内容となっているかについて確認します。
 - ◆ 課題②は、ポジショニングマップを作成し、市場において検討したアイデアの立ち位置を確認するための課題です。この課題では、まずポジショニングマップの縦・横の2つの軸を設定させます。各軸の項目が適切に設定できているかを確認した後、自社および競合イベントを配置するよう指導します。ワークシートへのフィードバックを行う際は、自社のアイデアを良く見せるための図になっていないかや、選出した競合イベントが地方活性化を目的としたものであるかなどを確認し、必要に応じて軸の見直し・競合イベントの選出の見直しなどを指導します。また、ポジショニングマップは、グループで各項目について検討が行われ、グループ全体の意見として作成されることが望ましいです。そのため、図の作成担当者等の1人だけの考え・意見で作成されていないかを確認し、必要に応じてグループ内で議論する時間を設けるなどの指導を行います。

11

Step.2 ワークシート【4】

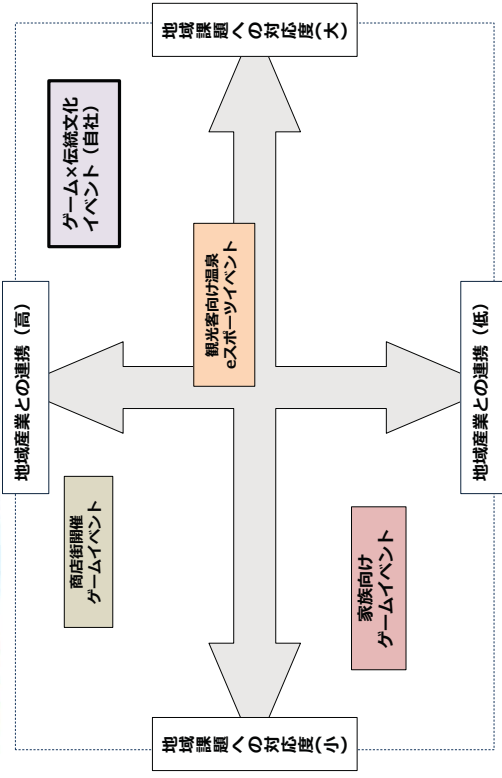
回答例

達成を目指す目標	宮崎県内の小中学生に地域への愛着心を育み、地域文化を通じた新たなコミュニティの形成を促進する。
コンセプト	ゲーム×宮崎文化体験
ターゲット層	宮崎県内の小中学生
イベント規模	40～70名程度
期待される効果	地域文化への理解と愛着の促進、年齢層を超えた地域コミュニティの形成
使用ゲームタイトル	スプラトゥーン3
実施項目と内容	<ul style="list-style-type: none"> ・小中学生がチームを組んで対戦するeスポーツ大会を実施し、コミュニケーションと協力を促すスプラトゥーンで競い合う。 ・小中学生がグループ・ペアを組み、宮崎県の伝統的な工芸品作りを行う地域文化ワークショップを実施する。

12

Step.2 ワークシート【4】

作成例



13

Step.3の指導①

- Step.3の課題構成
 - ◆ Step.2の検討を終えたら、Step.3へと移行します。
 - ◆ Step.3は次の課題に取組みます。
 - 課題① 企画提案書の作成
 - ◆ 課題の目的と考え方について紹介します。

14

Step.3の指導②

- 「企画提案書」の作成
 - ◆ 今回作成する「企画提案書」は、規定の書式と掲載項目を指定しています。書式の該当項目に必要な情報を記入するよう指導します。
 - ◆ ここまでの課題（学習活動）で、各チームには企画提案書に記載する材料・素材が多数蓄積されています。それらを取捨選択するなどして、「企画提案書」としてまとめあげることがこのステップの学習の中心となります。
 - ◆ 資料の作成に際して、その具体的な内容については教員は積極的な介入を避けず、学習者チームから助言や支援を求められた場合に対応していくという「受け」のスタンスが基本です。
 - ◆ ただし、資料の作成するスタンスとして、資料の用途・目的を意識するように指導します。ここでまとめあげた資料は、「行政や外部企業にプレゼンするための資料」という位置づけです。そのため、資料を丁寧に見やすく作成したり、わかりやすく端的な言葉で表現することなど、資料作成の姿勢について助言すると良いでしょう。

15

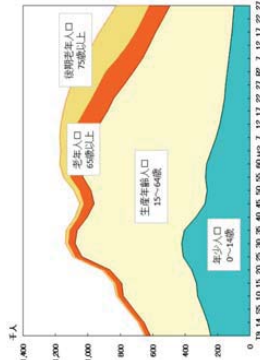
宮崎県を活性化させる eスポーツイベント企画提案書

作成例

宮崎県が抱える課題

- **宮崎県の若者減少**
宮崎県の若者が減少しており、都市部への流出が課題視されている。若い労働力の流出は、地域の活力低下や産業の持続可能性に対する課題も引き起こしている。
- **考えられる原因**
若者が減少している背景には、都市部への就職機会の魅力、地域の魅力の伝達不足等により、若者が地域を離れている可能性があると考えられる。

○ 「宮崎県 みやざきの人口早わかり」より宮崎県が公開している年齢別人口のグラフでは、年少人口（0～14歳）が減少し続けていることがわかる。将来の働き手である年少層に向けた取組みを行うことで、若者の減少を抑えられる可能性がある。



ゲーム×宮崎文化体験

イベントの基本理念

「ゲームを通じて宮崎の伝統文化への関心を深め、地域コミュニティを形成する」

- このイベントでは、ゲームを楽しみながら宮崎県の伝統文化を体験します。
- さらに、参加者同士の交流を深めることで、地域に根差した新しいコミュニティを築き上げていきます。

eスポーツの特性

- **若者から人気を集めるeスポーツ**
eスポーツはデジタルネイティブな若者にとって魅力的な文化であるため、eスポーツイベントを開催することで若者の関心を引き付けられる可能性がある。
- **さまざまな要素と掛け合わせることができる**
eスポーツはゲームプレイする以外にも、リアルスポーツとの運動や、ボランティア活動とあわせて開催したりするなど、さまざまな要素と掛け合わせることが可能。宮崎県の伝統工芸品などをeスポーツと融合させることにより、若者に宮崎の文化や良さを伝える機会を生み出せる。

取組みの例

- 「eスポGOMI」ゲーム×ごみ拾い
従来のごみ拾い活動にeスポーツの要素を掛け合わせ、ゲーム大会の順位と拾ったゴミの量によって獲得できるポイントによって順位を競うeスポーツ大会が開催されている。



(出典) 海と日本プロジェクト・CHANGE FOR THE BLUE

目標

宮崎県内の小中学生の地域への愛着心を育む・地域文化を通じたコミュニティ形成

具体的な実施内容

- ・ターゲット：宮崎県内の小中学生
 - ・規模感：40～70名程度
 - ・使用ゲーム：『スプラトゥーン3』
- プログラムの構成
- ・小中学生がチームを組み、以下に取組む。
 - ① スプラトゥーン3のゲーム大会
 - ② テーマに合わせた竹細工制作

タイトル紹介

【ゲーム概要】

インクを撃ち合い、エリアを自分のチームの色で塗りつぶすことを目指すゲーム。

【ユーザー属性】

10代を中心にプレイされている。

【周辺環境】

小中学生が対象の公式大会が開催されている。親世代もプレイしており、親子で出場するeスポーツ大会も開催されている。

20

協力頂きたい事項

- ・イベントへの協賛
- ・イベント開催会場の提供
- ・伝統工芸（竹細工等）のワークショップ・体験に関する人材等の提供
- ・県内小学校・中学校へのイベント告知
- ・宮崎県の公式HP等でのイベント告知

提供できるメリット

- ・企業ロゴ・ブランドロゴ等の露出機会（記念写真・配付物へのロゴ入れ等）
- ・来場者に対する販促物の配付
- ・来場者に対するアンケート実施
- ・SNSとメディアでの言及・宣伝
- ・来場者に関する属性等の情報提供
- ・企業専用ブースの設置（製品やサービスのデモンストラレーション等）

22

期待できる効果

- ・若者に地域文化への理解の促進、および宮崎県への愛着心を養う。
- ・小中学生がチームを結成しての共同作業によるコミュニティの形成。

短期

- ・宮崎県の工芸等を中心とする伝統文化の周知
- ・『スプラトゥーン3』を中心とするゲームコミュニティの形成

中長期

- ・ゲーム・eスポーツを中心とした取組みの増加
- ・伝統工芸品を使ったワークショップ・体験会の増加
- ・宮崎県の伝統工芸に関わる職人・伝統工芸士の増加
- ・宮崎県の働き手となる若者の増加
- ・宮崎県への若者の定着

21

ぜひご協力をお願い申し上げます

Step.4の指導①

- Step.4の課題構成
 - ◆ Step.3の検討を終えたら、Step.4へと移行します。
 - ◆ Step.4は次の課題に取組みます。
 - 課題① プレゼンテーション
 - ◆ 課題の目的と考え方について紹介します。

24

Step.4の指導②

- 「企画提案書」のプレゼンテーション
 - ◆ 「企画提案書」の資料が作成出来たら、グループごとのプレゼンテーションを実施します。
 - ◆ チームの代表者1～2名でプレゼンテーションを実施させます。時間は10分程度で、その後質疑応答の時間を設けます。
 - ◆ その際、代表者だけでなく、他のチームメンバーにも補足の説明を促すなど、学習者一人ひとりがアクティブに活動する場面を設けることも重要です。
 - ◆ すべてのチームのプレゼンテーションが終わったら、教育的な観合いという観点から「他チームと比べて自分たちのチームの企画提案の優れたポイントは何かノ工夫が凝らされている点はどこか」などの問いかけをしてみるのも有効です。
 - ◆ あるいはその逆で、自分たちのチームよりも優れた着想やアイデアを問うてみるのもいいでしょう。いずれも、自分たちの企画提案を相対視し客観視してみることにつながるからです。

25

イベントコンセプトの説明例

注意点

- イベントのコンセプトや目的が曖昧だと、プレゼンテーションを聞いている企業・団体の人が混乱してしまうため、発表する内容が明確であるかについて事前に確認しておくよう指導する。
- コンセプトはできるだけ簡潔でわかりやすいものが望ましい。長文等になっていないか確認し、長い場合は一部を削るなどの対応を行うよう指導する。
- コンセプトに関する思いや考えが充実していることは重要な一方で、説明が長すぎると聞いている側は混乱するため、長すぎる説明は避け、要点を簡潔にまとめて話すよう指導する。

コツ

- プレゼンテーションを行うときは、聞いている人が興味を持ちやすいように、時にはインパクトのある表現や話し方が重要。企画したイベントの実現に向けて、熱量を感じさせられるようなプレゼンテーションを行えるよう、リハーサルを行うなどして事前準備を行うよう指導する。

26

地域の課題の説明例

注意点

- 地域が抱えている課題に説明するときは、根拠となる情報や具体的なデータが必要であり、資料に掲載しているデータをかみ砕いて説明する必要がある。プレゼンテーションの前に情報をよく確認しておき、スムーズに説明ができるように心がけるよう指導する。
- 該当地域の課題を説明する際、必要以上に課題を重く表現せず、角が立たないように話す必要がある。特に行政等の地域課題の解決に向けて取組んでいる方に説明をする際は、既存の取組みの至らぬ点を指摘するなどの、これまでの取組みを下げるような発言は控えるよう指導する。

コツ

- 地域が抱えている課題のようなセンシティブな話題について触れるときは、事実に基づく情報の提示にとどめ、感情的な表現や主観的な意見を避けて、客観的なデータや事実に基づいて課題を説明する必要がある。また、言葉遣ひにも特に注意し、誤解を招かないよう指導する。
- プレゼンテーションを行っている対象者の属性にあわせて、話す内容を調整することも重要となる。例えば、行政に対して説明を行うときは基本的な説明は最低限にし、提供できる解決策等に時間を割くなどして、対象者にあわせて説明を行うように心がけるよう指導する。

27

eスポーツの特性の説明例

注意点

- eスポーツの特性について説明する際は、eスポーツを知らない人でもわかるような説明・資料であることが求められる。eスポーツに詳しい人にしかわからない内容になっていないか、よく確認するよう指導する。
- 具体例について説明する際は、公表されているデータや情報に基づいて説明を行い、主観的な意見や考えを含まないよう注意が必要がある。また、取組みによる効果等を過大評価せず、客観的なデータを使用して説明を行うよう指導する。

コツ

- このワークシートに掲載した資料以外にも、収集した事例からはさまざまな情報があると考えられる。そういったシートに掲載していない情報についても、必要に応じてプレゼンテーション中に説明するなどして、聞いている人の反応を確かめながら、情報を出していくよう指導する。

28

イベントの目標と実施内容の説明例

注意点

- 実施内容はできるだけ明確にされていることが望ましい。発表する際の発言はもろろのこと、シートに記載している実施内容が具体的に明確であることを確認しておくよう指導する。
- タイトル紹介ではゲームタイトル名だけでなく、ゲームの概要やプレイしているユーザーの属性等についても説明できていることが望ましい。なお、ゲームの面白さを伝えることではなく、どのようなゲームであるかや、どのようなユーザーがいるかなどの概要を伝えることが主眼にあると指導する。

コツ

- 具体的な実施内容について説明する際は、実施内容がどのように目標に結び付いているのかが説明できることが望ましい。こうした説明は資料に盛り込むよりも、プレゼンテーション時に口頭で補足する形で説明を加えるなどして、資料を読み上げるだけのプレゼンテーションにならないよう指導する。
- 「タイトル紹介」部分では簡潔な記載・説明が求められるが、知名度の低いゲームタイトルを採用している場合等は、実際に活用されている例を紹介するなど、必要に応じて口頭で補足をを行うよう指導する。

29

期待できる効果の説明例

注意点

- 期待される効果については、現実的な数値・効果であるかどうかが重要。過大な期待を抱かせることはトラブルにもつながりかねないため、実現可能な効果の説明を行うよう指導する。
- 中長期で期待できる効果についてある程度抽象的な内容となることは問題ないが、短期で期待できる効果については、できるだけ具体的な説明ができることが望ましい。この点について意識しながら発表を行うよう指導する。

コツ

- 期待される効果について説明する際に、その効果がいつごろ達成されるのかなどの時間軸についても説明することでより説得力のあるプレゼンテーションとなる。このような要素についても検討するよう指導する。
- 期待される効果については、どのようにして測定するのかを想定しておくことが重要。本項目についてはプレゼンテーションを聞いている人から質問を投げかけられる可能性があるため、事前に質問内容を想定しておくなどして、スムーズに回答できるように準備しておくよう指導する。

30

協力事項・提供メリットの説明例

注意点

- 協力してもらいたい事項について説明する際は、ただお願ひしたい内容を説明するだけでなく、なぜ必要なのかについても説明する必要がある。具体的な使用例、想定される目的等についても説明するなどして、納得してもらえそうな説明ができるよう指導する。
- 提供できるメリットについては、できるだけ具体的であることが求められる。シートに記載している内容が抽象的である場合は、プレゼンテーション時に具体例を出すなどして、具体性を高める工夫を行うよう指導する。

コツ

- 相手の視点に立つてメリットを説明することで、そのメリットをどのように活かせるのかなどを説明が行えるようになる。こちらから提供できることだけでなく、そのメリットをどのように活かしていただけるのかについて検討し、対象者にあわせて回答できるように準備しておくよう指導する。
- 提供できるメリットについては、図を用いて、視覚的にアピールすることもある。特にアピールしたい点がある場合は、プレゼンテーション時に詳しく説明するなどして、発表内容に重みづけを行うよう指導する。

31

6. テキスト教材「e スポーツの企画の考え方」

eスポーツの企画コンセプトの考え方

「eスポーツの企画コンセプトの考え方」について講義を行います。

1

第1章 eスポーツマーケティングの基本

まず「eスポーツマーケティングの基本」について説明します。

2

eスポーツの特徴とターゲット選定の重要性

eスポーツの支持層とターゲット

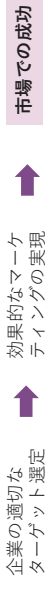
eスポーツは、デジタルネイティブである「Z世代」に多く支持されている
 ↳ Z世代の中にもさまざまなグループがあり、eスポーツへの興味の深さで異なる「呼び名」がついている

- ・競技に真剣な「ガチブレイ」勢
- ・イベントを楽しむ「現地観戦」勢
- ・リラックスして楽しむ「エンジョイ」勢
- ・オンラインで観戦する「ネット観戦」勢

eスポーツの基本
 各ターゲットに
 適切な製品・
 サービスの情報
 を届ける

適切なターゲット選定で、製品・サービスの効果の最大化につながる。

ターゲット選定が及ぼす効果



eスポーツは、デジタルネイティブである「Z世代」に多く支持されています。とはいえ、Z世代の中にもさまざまなグループがあり、eスポーツへの興味の深さで異なる「呼び名」がついています。

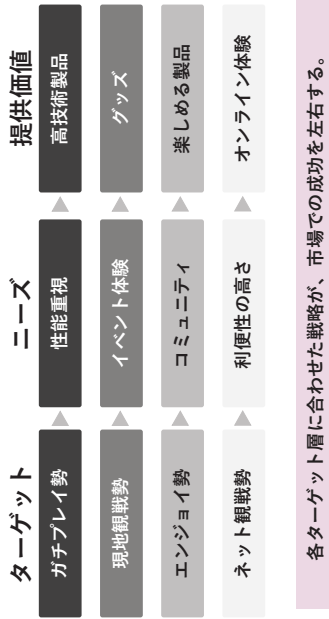
- ・競技に対し、真剣に取り組む「ガチブレイ」勢
 - ・イベントの雰囲気や試合を楽しむ「現地観戦」勢
 - ・リラックスしてゲームを楽しむ「エンジョイ」勢
 - ・利便性の高さを好み、オンラインで観戦する「ネット観戦」勢
- などが挙げられます。

eスポーツマーケティングの基本は、こうしたさまざまなターゲットに、適切な製品・サービスの情報を届けることです。

そこで最初に「ターゲット選定の重要性」を説明します。適切なターゲット選定を行うことは、製品・サービスの効果を最大化することにつながります。この理由は、特定のニーズに合わせてサービスを提供できるためです。このように、ターゲット層ごとにどのような価値が提供できるかを考えて、力を入れるバランスを取ることが重要となります。企業は適切にターゲットを選ぶことで、効果的なマーケティングを実現しながら、市場で成功する可能性が高まるのです。

ターゲットごとの特性とニーズ

ターゲットにあった価値の導線



eスポーツを支持するターゲットには、それぞれに合った価値を提供することが大切といえます。

まず、「ガチブレイ勢」から説明します。ガチブレイ勢は、競技で優位に立つことを重要と考え、高性能なギアや機材を求める傾向にあります。この層へのアプローチでは、「製品がブレイの質をどう向上させるかを強調することが大切です。次に、「現地観戦勢」です。現地観戦勢は、試合の雰囲気を楽しみ、共感を求める傾向があります。この層には、イベント限定のグッズやファン体験を向上させるアイテムが魅力的にうつると考えられます。こうしたアイテムにより、試合の臨場感あふれる雰囲気や良いイメージを、物理的な形で持ち帰ることができ、共有体験やコミュニティイベントに価値を見出します。エンジョイ勢には、ゲームの楽しさを強調した製品や、ソーシャル機能を強化したサービスが適していると考えられます。最後に、「ネット観戦勢」です。ネット観戦勢にとって重要なのは、どこからでも気軽に試合を視聴できる利便性の高さです。この層には、スムーズなストリーミング体験を提供するプラットフォームやアプリが有用だと考えられます。このように、各ターゲット層に合わせた戦略は、製品・サービスが市場で成功するかどうかを左右します。

高齢者層をターゲットとしたeスポーツのひろがり

高齢者に対するeスポーツの効果

高齢者をターゲットとしたeスポーツは、多くのメリットをもたらす。

一つ目	認知機能の維持 ● ゲームにより、判断力、記憶力、問題解決能力などが維持される	→	精神的な健康の支え
二つ目	社会的つながりの促進 ● 遠方地の家族や友人とつながる	→	親族とのより強い絆の醸成につながる
三つ目	世代間交流の促進 ● 世代間のギャップを縮める	→	社会全体の健康や福祉に貢献する

高齢者が楽しめるeスポーツの環境づくりを進めることが必要
 (使いやすい、操作がしやすい、身体に負担が少ない機器設計など)

高齢者をターゲットとしたeスポーツは、多くのメリットをもたらすと考えられています。ここでは3つ紹介します。1つ目は、認知機能の維持です。ゲームをすることで、判断力や記憶力、問題解決能力などが刺激されると考えられます。この結果、精神的な健康を支えることが期待されます。

2つ目は、社会的つながりの促進です。遠く離れた家族や友人とつながることで、親族との関係を深め、絆を保つ手段にもなり得ます。

3つ目は、世代間交流の促進です。高齢者にeスポーツを導入することは、生活の質を向上させるだけでなく、世代間のギャップを縮めることにつながります。このことから、社会全体の健康と幸福に貢献する可能性があります。

このようにeスポーツは、高齢者を含めた家族全体にもたぐさんのメリットをもたらすと考えられるのです。

こうしたメリットを実現するためには、高齢者が、eスポーツを楽しむような環境作りも欠かせません。たとえば、操作が簡単で、直感的な操作が可能な機器や、身体的な制約を考慮した設計が必要です。このことで、eスポーツは高齢者にとっても身近な娯楽になり、日々の生活に新しい楽しみをもたらすでしょう。そして、eスポーツの社会的な価値を高め、その影響力を広げることにもつながります。

メッセージ設計の基本

企業や自治体のeスポーツへの関心

eスポーツは、自らの価値観や理念を「Z世代」に伝える強力なツールとなり得る。

企業
 自社ブランドの核となる理念や、コミュニティへの貢献、社会的な姿勢を反映させることができる

自治体
 地域の魅力を伝えることで、地元経済の活性化や文化の振興につなげることができる

企業や自治体にとって、eスポーツはZ世代にメッセージを届けるための貴重な機会。



企業や自治体は、eスポーツに大きな期待を寄せています。その理由は、自らの理念や価値観を「Z世代」に伝えるための強力なツールとして、効果的に活用できる可能性が高いからです。

たとえば企業は、自社ブランドの核となる理念や、コミュニティへの貢献、そして社会的な姿勢を反映させることが考えられます。また自治体は、eスポーツを活用して地域の魅力を伝えることで、地元経済の活性化や文化の振興につなげることができると期待されています。

企業や自治体にとって、eスポーツはZ世代に独自のメッセージを届けるための貴重な機会となっています。

スライド下の図は、企業や自治体が、Z世代に情報を発信した時のイメージです。企業や自治体自分たちの魅力をいくらか発信しても、Z世代に直接刺さる情報を伝えることは難しいでしょう。しかし、デジタルネイティブであるZ世代に対し、eスポーツという環境を通して情報発信を行えば、その情報を良いものと捉え、興味をもってもらえるかもしれません。

こうしたeスポーツの活用方法もあります。

企業のeスポーツ活用例「山陰パナソニック」

現状・課題と効果

- 山陰パナソニック**
- 鳥根県出雲市に本社を置き、鳥取・島根に営業所を複数持つ。
 - 社員数はおよそ400人。
 - eスポーツ部を設立し、月2回程度交流を行っている。



出典：<https://www.sanin-chuo.co.jp/articles/110157>

社内の課題

- ・営業拠点が複数あり社員同士の交流機会が少ない
- ・社内運動会を開いたが、コロナで難しくなった
- ・若手社員と中堅・ベテラン社員の交流が少ない

社内eスポーツイベントを企画

- ・元々、社長がゲーム好きであった
- ・遠隔地にある拠点の社員同士の交流を促進した
- ・入社1か月の社員でも交流できる
- ・社員がリアクションできた

求人にも好影響

- ・求人サイトの応募・応募が1.5倍に増加

eスポーツを社内活動に取り入れた「山陰パナソニック」の例を紹介します。山陰パナソニックは、鳥根県出雲市に本社を構え、鳥取県と島根県に複数の営業拠点を持っています。従業員数は約400人で、社内にeスポーツ部を設立し、月に2回程度の交流活動を行っています。

社内にはいくつもの課題がありました。まず、営業拠点が複数あるため、社員同士の交流の機会が限られていました。また、社内運動会を開催していましたが、新型コロナウイルスの影響で難しくなりました。さらに、若手社員と中堅・ベテラン社員間の交流も不足していました。

これらの課題に対応するため、社内でeスポーツのイベントを企画しました。このイベントは、元々ゲームが好きだった社長から生まれたといえます。eスポーツイベントは、遠隔地にある拠点間の社員同士の交流を促進する手段として活用されました。また、入社1ヶ月の社員でも気軽に参加できることが特徴で、社員がリアクションできたといえます。

さらにこの取り組みは、学生を採用するときにも良い影響をもたらしました。

求人サイトの閲覧数と応募数が1.5倍に増加したのです。

このように、eスポーツは企業で活用されているのです。

参考サイト

eスポーツが変わる！？ 社会人の新たなコミュニケーション
<https://www3.nhk.or.jp/news/html/20210611/k10013078111000.html>

自治体のeスポーツ活用例「富山県民共済」

現状・課題と効果

- 富山県民共済**
- 富山県知事の認可により、共済事業を中心に生活協同組合。
 - 富山で頑張る地元企業や若者を応援している。



出典：<https://www.youtube.com/watch?v=Qr-gM7C3lUw>

自治体の課題

- ・「県民共済」が、若い人に浸透しづらい

プロモーション映像の制作

- ・県内のプロeスポーツ団体(TSURUGI TOYAMA)を応援
- ・県内サイネージやテレビで放映

「TSURUGI TOYAMA」

- ・富山県、北陸エリア全体の発展を目指し活動するプロチーム。専属選手のサポート、地元企業とのタイアップなど、富山県でしかできないイベントを行う。

より良い影響が期待される

- ・企業が地元を盛り上げるといふ風土の醸成

富山県では、富山県民共済という組合が、県知事の承認を受けて、共済事業（＝社会福祉への貢献活動など）を中心に活動しています。

この組合は、地元企業や若者のサポートに力を入れています。

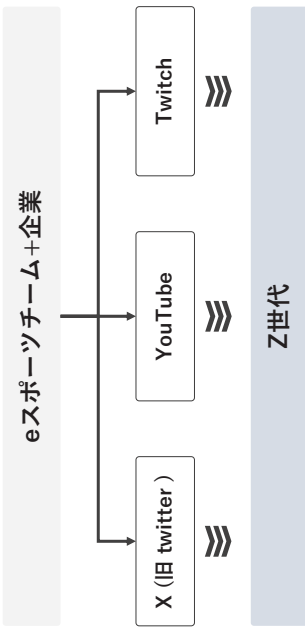
富山県では、若い世代における「県民共済」の認知度が低いという課題があります。この問題に対処するため、富山県民共済は、県内のプロeスポーツ団体「TSURUGI TOYAMA」を積極的に支援しています。具体的には、県内のデジタルサイネージやテレビでプロモーション映像を制作・放映しています。

「TSURUGI TOYAMA」は、富山県や北陸エリアの発展を目指し活動するプロチームです。専属選手をサポートし、地元企業と協力して富山県ならではのイベントを開催しています。

こうした団体を支援することにより、自治体が、地元を盛り上げる文化が育つことも期待されています。このように、自治体とeスポーツが連携することで、Z世代に認知してもらい、も可能となり得るのです。

効果的な伝達手段

Z世代が利用するオンラインメディアの重要性



効果的なコミュニケーションは、メッセージを伝える媒体の特性に合わせて行う必要あり
 ※上記媒体は一部。

Z世代に情報を伝える際、彼らが日常的に使うオンラインメディアが最も効果的です。

たとえば、ツイッター、YouTube、Twitchといったプラットフォームは、Z世代にとって主要な情報源となっています。企業やeスポーツチームはこうしたメディアを使い、Z世代と直接コミュニケーションを取っています。

このようなプラットフォームを活用することで、ブランドは自分たちのメッセージや価値観を効果的に展開し、Z世代との関係を深めることができます。

重要なのは、各メディアの特徴に合った内容を提供することです。たとえば、ツイッターでは短いメッセージ、YouTubeでは長いビデオ、Twitchでは生放送を使って、楽しく情報を伝えます。

世界中で有名なeスポーツチームの「Fnatic」は、こうしたプラットフォームを上手く使い、さまざまな場所の人たちに適したメッセージを伝え、たくさんのファンと友好関係を築いています。

SNSと動画配信の活用

コンテンツ発信のときに気をつけるべきこと

各プラットフォームの特徴を把握し、最大限活用する。

- 手軽に情報を発信できる
- 情報の拡散が極めて速い（リポスト機能）
- 10～20代のユーザーが多い

X (旧 twitter)

- ユーザー数が多い（日本：約7,000万人 ※2022年5月時点）
- 幅広い世代が利用している
- さまざまなジャンルの動画を無料で視聴できる

YouTube

- ゲーム配信に特化
- マルチデバイスで配信可能
- 配信者同士のコミュニケーションも可能

Twitch

プラットフォームごとの特性を活かし組み合わせることで、ターゲットに対し、より効果的に情報を届けられる。

続いて、SNSと動画配信を活用するときに気をつけておくべき点について説明します。大切なのは、それぞれのプラットフォームが持つ特徴を理解し、これらを最大限に生かすことです。

たとえば、X（以前のTwitter）では、「リポスト機能」の効果などで、情報を手軽に、そして迅速に広めることができます。このプラットフォームは、10代から20代のユーザーに特に人気があります。

次に、YouTubeを説明します。日本国内だけでも、ユーザー数は約7000万人に上ります（2022年5月時点のデータに基づく）。YouTubeは、さまざまな年齢層にわたる人々に利用されており、さまざまなジャンルの動画を無料で楽しむことができます。

そして、Twitchは、ゲーム配信に特化したプラットフォームです。マルチデバイスでの配信が可能で、配信者同士の交流も盛んに行われています。こうしたプラットフォームの特性を踏まえ、効果的に組み合わせることで、ターゲットに対し、より効果的に情報を届けられることが可能になります。

参考

ゲームやライブ配信に活用できる「Twitch（ツイッチ）」とは？特徴や利用シーン、配信方法について紹介
<https://xrclog.jp/blog/articles/business/15728/>

SNSとは？種類と特徴を分かりやすく解説【有名SNS一覧付き】
<https://www.xserver.ne.jp/blog/about-sns/>

1章のまとめ

- eスポーツは「Z世代」に多く支持されている
- eスポーツを支持する層は、細分化される
⇒ガチプレイ、現地観戦、エンジョイ、ネット観戦勢など
- ターゲット層にあわせた情報を届けることが大切となり得る
- eスポーツを経由することで、若い人の興味・関心が高まりやすい
- 企業や自治体もeスポーツを活用している
- eスポーツ等のゲーム発信はさまざまなプラットフォームがある
⇒X(旧twitter)、YouTube、Twitchなど
- プラットフォームごとの「特性」を活かすことが大切となり得る

この章では、eスポーツマーケティングの基本として、ターゲット層、メッセージの作成、そして伝える手段の選び方について、概要を説明しました。

eスポーツはZ世代からの強い支持を集めており、支持層もさまざまです。たとえば、ガチプレイ、現地観戦、エンジョイ、ネット観戦勢などが挙げられます。こうした各ターゲット層に合わせ、情報提供をおこなうことが重要となります。

さらに、若者の興味や関心を引き出すには、eスポーツと関連した情報発信が効果的になり得ます。実際に、企業や自治体も、情報発信にeスポーツを活用しています。

eスポーツの情報は、X(旧Twitter)、YouTube、Twitchなど、多様なプラットフォームを通じて発信されています。それぞれのプラットフォームの特性を理解し、上手く活用することが大切といえます。

次の章では、さらに具体的な事例を紹介することで、eスポーツマーケティングのイメージを高めていただきます。

第2章 地方行政におけるeスポーツの活用

「地方行政におけるeスポーツの活用」について説明します。

地方活性化に向けたeスポーツ企画の概要

地方の現状・課題とeスポーツへの期待

地方自治体が抱える悩み

- ・若者の流出による人口減少
- ・地方産業や商店街の衰退
- ・高齢者への支援

eスポーツへの期待

- ・地域産業の振興
- ・商店街の活性化
- ・地域に新しい魅力の創出
- ・地域の**聖地化**

eスポーツと関連した魅力づくりを形にするには、長期的な視点が必要となり得る。

期待の実現に向けたとりくみ

- 地域の特色を生かした持続可能な企画
- 地域住民が関わるコミュニティづくり

期待の実現

地方自治体では、eスポーツが新しいチャンスとして注目されています。まず、地方自治体が直面している問題から説明します。

多くの地方では、若い人たちが都市部に移り住むことで、人口が減少する傾向にあります。これにより、地元の産業や商店街も少しずつ活力を失ってきています。さらに、高齢者の方々の支援も大きな課題となっています。

そんな中、eスポーツには大きな期待が寄せられています。

eスポーツが地方にもたらすかもしれない利点を考えてみましょう。まず、地域産業の振興や商店街の活性化が期待されます。また、eスポーツを通じて、地域に新しい魅力を創出することで、地域が「聖地」として注目されるようになるかもしれません。

しかし、eスポーツを地域に根付かせるためには、長期的な計画が必要です。具体的には、地域の特色を活かした企画や、住民が参加するコミュニティづくりがポイントとなります。

いま日本では、地方の新しい活力としてeスポーツの可能性を見出し、実際にそれを地域に根ざしたものにしていく取り組みが始まっています。

ところで、地方自治体が期待を寄せる「聖地化」については、期待と現実には大きな差があるかもしれません。この点について、もう少し深く掘り下げます。

「聖地化」企画の課題

地域が「聖地化」した事例（アニメ）

「君の名は。」

- 2016年公開のアニメーション映画。
- 新海誠監督作。岐阜県の飛騨高山と東京が舞台。
- 日本アニメとして世界歴代収入ランキングのトップとなる。

聖地となった場所

- ・主に岐阜県
- ・駅、図書館、神社など
- ・実在する場所が多く使用された（右画像）



聖地化による効果

- ・岐阜県の経済波及効果は230億円ともいわれる
- ※同時期公開の岐阜県舞台3作品による合計値

アニメで登場する実在風景
 アニメ：https://studiodot.co.jp/aurochs/20231124_319/

聖地化の起爆剤となり得るコンテンツには、膨大な制作時間が必要となり得る。

eスポーツの聖地化が実現できれば、地域経済に大きな好影響をもたらす可能性がありますが。しかし、その期待に対し、実現へのイメージには大きなズレがあるかもしれません。具体例として、アニメーション映画の事例を説明します。

2016年に公開されたアニメ映画「君の名は。」は、岐阜県の飛騨高山と東京を舞台にしています。この映画は、新海誠監督による作品で、世界中で大ヒットしました。特に岐阜県では、映画に出てくる場所がたくさんあります。たとえば、駅や図書館、神社などです。こうした場所は、映画のファンたちにとって特別な意味を持ちます。

「株式会社マクロミル」という企業が、「君の名は。」を含む3つのアニメ映画について、どれくらい地域に効果をもたらしたかを調べました。調査の結果、聖地巡礼による経済効果は、230億円にもなることがわかりました。これは、映画やアニメが地域に大きな影響を与えることができることを示しています。このように、「聖地化」は地域経済にとって大きなチャンスとなります。しかし、そのためには膨大な時間と労力が必要であり、「すぐに実現できるものではない」というイメージを持つことも、大切な観点だと言えるのです。

参考

- 聖地巡礼の経済効果 | アニメによる町おこしへの影響と成功事例
https://studiodot.co.jp/aurochs/20231124_319/
- 岐阜県ゆかりのアニメ映画3作品の聖地巡礼による経済波及効果～ 総合効果は253億円
<http://www.16souken.co.jp/assets/2021108/6da08e087c15e9674ea124dc3a046f8abfdefb0.pdf>

富山県でeスポーツを育んだ事例

「Takaoka ePark」完成までのあゆみ

- 2020年4月より開業された。
- 富山県内で、唯一eスポーツができる施設として話題になった。
- 企業向け競技ブースも備わっている。

Takaoka ePark

きっかけ

- ・富山県高岡市駅前のバーからはじまった
- ・eスポーツ好きであったバーの店主がはじめた（店主は、後の富山県eスポーツ連合会長）
- ・最初は4～5人ほどの集まりであった

規模が大きくなった過程

- ・規模が100人を超えるようになった
- ・県内でさまざまなイベントを開くようになった
- ・「Takaoka ePark」開業
- ・自治体、商工会議所、地元メディア、大学などとも連携している



「Takaoka ePark」

出典：<https://takaoka-epark.jp/>

富山県の事例は、eスポーツを地方で育み、地域活性化へとつながった好例といえます。

「Takaoka ePark」は、2020年4月に誕生した、富山県のeスポーツ施設です。企業が競技に参加できるブースも完備しています。こうした施設が誕生するほど富山県でeスポーツが根付いた理由は、小さなバーのコミュニティがきっかけでした。バーの店主はeスポーツが大好きで、最初はたった4～5人での小さな集まりからゲームをしていたといいます。

この小さな集まりは、その楽しさから、やがて100人を超える大きなコミュニティへと成長しました。富山県内でさまざまなイベントを開催し、多くの人がeスポーツの楽しさを共有するようになっていきました。そして「Takaoka ePark」の開業はもろろん、現在も、自治体や商工会議所、地元メディア、大学など、多くの団体が連携しています。

このように、「Takaoka ePark」は人々が集い、共に楽しむことができるeスポーツコミュニティの代表的な事例となりました。

そして大切な点は、eスポーツを外部の力で普及させたのではなく、地域の小さなコミュニティから根付かせたことにあります。

一過性のブームではなく、地域社会が主体的に立ち上げ関わっていることが、長期的な地方創生に貢献し得るものと考えられます。

熊本県美咲町の予算に配慮したeスポーツ企画

きっかけと経緯

- 熊本県の中心に位置し、人口は約9,000人のまち。
- 少子高齢化による地域コミュニティの希薄化が課題である。
- 「eスポーツでいい里づくり事業」を行った。

熊本県美咲町

きっかけ

- ・人口減少、少子高齢化、地域コミュニティの希薄化など、あらゆる課題を抱えている。
- ・認知症高齢者の数も増加している。

対策と効果

- ・「eスポーツでいい里づくり事業」を行った
- ・企業版ふるさと納税制度を活用し、町の予算を使わずに、この事業を進めた。
- ・受動的な高齢者と、能動的な子どもたちが一緒になって、互いにゲームを楽しむことができた。



eスポーツでいい里づくり事業

画像出典：<https://www.town.kumamoto-misato.lg.jp/q/aview/2/11188.html>

eスポーツに関する熊本県の事例を紹介します。

熊本県の心臓部に位置する美咲町は、約9,000人の町です。この町は、人口が減少し、高齢者が増えているという問題に直面しています。特に、若者と高齢者との間のつながりが薄れてきているのです。

そこで、町は「eスポーツでいい里づくり事業」という解決策を打ち出しました。さらにこの取り組みは、町の予算を使わずに、企業版ふるさと納税の制度を活用して行われました。

このプロジェクトのおかげで、普段は受け身の高齢者と、活動的な子どもたちが一緒にビデオゲームを楽しむ場面が見られました。この共通の活動を通じて、世代間の壁が低くなり、みんなが一緒に楽しむことができましたといえます。

日本全国の地方でも、少子高齢化による地域コミュニティの希薄化は深刻な問題となっています。予算をかけようにも財政的に苦しいことから、美咲町のような事例は好例になり得ます。

参考

eスポーツでいい里づくり事業について
<https://www.town.kumamoto-misato.lg.jp/q/aview/2/11188.html>

第2章のまとめ

- 地方自治体では、eスポーツが新しいチャンスとして注目されている。
- 多くの地方では、若い人たちが都市部に移り住むことで人口が減少し、地元産業や商店街が活力を失うという厳しい現状がある。
- eスポーツを地域に根付かせるためには、地域内からeスポーツを育み、住民が参加するコミュニティづくりが重要である。
- 「聖地化」は地域経済に大きな好影響をもたらす可能性があるが、その実現には大きな期待と現実のギャップが少なからず存在する。
- 富山県の「Takaoka ePark」は、地域の小さなコミュニティからeスポーツの普及を成功させており、地方創生の1つのモデルケースとなり得る。
- 熊本県美咲町では、「eスポーツでいい里づくり事業」を通じて、世代間の壁を低くし、コミュニティの希薄化問題に対処している。
- 企業版ふるさと納税などの制度活用で、低予算でも課題改善が見込め得る。

2章をまとめたいきます。

まず、地方自治体で、eスポーツが地域の新しいチャンスとして注目されています。この背景には、多くの地域で、若者が都市に移住し、その結果地元人口が減少していることが挙げられます。これにより、地元のお店や産業が活気を失いつつあります。

eスポーツを地域に根づかせるためには、地元の人々が参加するコミュニティを作ることが大切です。eスポーツが地域で盛り上がると、地域の経済に良い効果があるかもしれませんが、実現するにはいくつかの課題もあります。

富山県の「Takaoka ePark」は、地域の小さなグループからeスポーツを広めることに成功し、新しい地方創生の1つとして注目されています。さらに、熊本県の美咲町では、eスポーツを通じて、年齢の違う人たちが一緒に活動することで、コミュニティが薄れる問題を解決しようとしています。さらに、企業版ふるさと納税などの支援を受けることで、少ない予算でも改善策を見つけることができるかもしれません。

地方が抱える課題を改善する1つの手段として、こうした事例を参考にすることも重要になります。

第3章 企業におけるeスポーツ企画の展開

「企業におけるeスポーツ企画の展開」について説明します。

企業の強みを活かした企画立案

企業の市場参入におけるポイント

Z世代のeスポーツ好きにもさまざまな層がある

- ・ガチブレイク勢、現地観戦勢、エンジョイ勢、ネット観戦勢など
- ・ジャンル別でプレイヤーやファンにも違いが出る傾向にある

ジャンルの異なる傾向の違い

- ・日本eスポーツ学生選手権大会におけるゲーム内容と学生の傾向

パズル系のゲーム



理系の学生

格闘系のゲーム



体育会系の学生

- ・ターゲットが変われば、市場戦略も変わる
- ・企業が企画を立てる上で「ブレないこと」を意識する必要もある

企業が、自社の強みを生かしてeスポーツを企画するとき、いくつかのポイントが考えられます。

その中でも大切となり得るのが、ターゲットに適した企画の考案です。

まず前提として、Z世代のeスポーツ好きにも、さまざまな層があります。たとえば、ガチブレイク勢、現地観戦勢、エンジョイ勢、ネット観戦勢などが存在します。(1章参照)

また、ジャンル別でプレイヤーやファンにも違いが出る傾向も報告されています。

日本eスポーツ学生選手権大会においては、ゲーム内容と学生の傾向において、パズルゲームは数や科学が得意な学生に、格闘ゲームは運動を好む学生に人気があると示唆されています。

企業が市場に参入するとき、ターゲットが変われば、それに応じて取るべき戦略も変わることが予想されます。どのようなたちがどんなゲームを楽しんでいるかを理解することが、企画を成功させるポイントとなり得ます。

だからこそ、最初に企画した計画が「ブレないこと」を意識する必要もあるといえるのです。では、実際に企業がやっている企画事例をみていきましょう。

自社資源を活用したeスポーツ事業展開①

トヨタの事例紹介

- eスポーツカテゴリの1つとして2019年3月からスタート
- 誰もが手軽にeスポーツを楽しむことができる
- さまざまな形でe-Motorsportsの普及を進めている

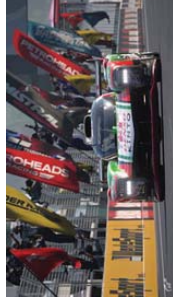
e-Motorsports

きっかけ

- ・モータースポーツの魅力を広げたい
- ・「もっといいクルマづくり」に活かす

e-Motorsportsの魅力と発展

- ・誰もが同じ条件で、手軽に参加可能(6歳以上)
- ・最新のクルマやスポーツカーでのレース体験
- ・安全にモータースポーツの楽しさを体験
- ・2019年にはモータースポーツ、2020年にYouTube配信やオンラインスタジアムを開催



e-Motorsportsの一映像

出典: <https://toyota.racing.com/ja/e-motorsports/about/2023/>

期待される効果

- ・モータースポーツの魅力をもっと世代に届ける
- ・eスポーツ市場における新たなファン層を創出する

自社資源を活用したeスポーツ事業の展開について、トヨタの事例を紹介します。

トヨタは、2019年3月に、eスポーツの一環として「e-Motorsports」をスタートさせました。この活動は、自社の資源を利用し、誰でも簡単にeスポーツを楽しむようにしています。トヨタは、さまざまな方法でe-Motorsportsを多くの人に広めています。

きっかけは、モータースポーツの素晴らしさを1人でも多くの方に伝え、そのファン層を広げたいと考えたことです。そして、より良い車を作るための知見を得ることもあります。

e-Motorsportsの特徴は、6歳以上の誰もが同じ条件で、簡単に参加できる点です。最新の車やスポーツカーを使ってレースの体験ができ、モータースポーツの楽しさを安全に体験することができます。2019年にはモータースポーツで紹介され、2020年にはYouTubeでの配信やオンラインスタジアムも開設されました。期待される効果としては、モータースポーツの魅力をもっと多くの人に伝え、eスポーツ市場において新しいファン層を作り出すことがあります。

このように、トヨタはe-Motorsportsを通じて、新しいファンを獲得し、モータースポーツの魅力を広げるためにさまざまな取り組みを行っています。「モータースポーツの素晴らしさを1人でも多くの方に伝えたい」というコンセプトはブレることなく続いていきます。

自社資源を活用したeスポーツ事業展開②

QTネットの事例紹介

QTネット

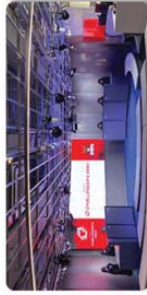
- 九州電力の子会社（電力系通信事業者）
- 光ネットサービスを展開し、eスポーツとのかかわりも深い
- eスポーツ事業を強く押し進めている

きっかけ

- ・九州からeスポーツを盛り上げたい
- ・福岡を拠点とするeスポーツチームのスポンサーになり、運営会社を子会社化

その後の発展

- ・福岡市内に西日本最大級のeスポーツ施設「esports challenger's park」が開業（2021）
- ・さまざまなイベントが行われている



esports challenger's parkの設備

出典：<https://challenger.jp/overview/>

発展した理由

- ・QTネットが持つ安定したネット環境の構築は、eスポーツにとっても欠かせないもの
- ・企業の既存のサービスや技術と結びつけることで有効な市場参入戦略となる

続いて、自社資源を活用したeスポーツ事業の展開について、QTネットの事例を紹介します。

QTネットは、九州電力のグループ会社で、光ネットサービスを提供しています。この会社は、eスポーツとも非常に密接な関係を持っていて、eスポーツの事業を力強く推進しています。

きっかけは、九州からeスポーツを盛り上げたいという強い願いからです。具体的には、福岡に拠点を置くeスポーツチームのスポンサーとなり、その運営会社を子会社に迎え入れられました。

その後、2021年には、福岡市内に西日本最大級のeスポーツ施設「esports challenger's park」が開業しました。

ここでは、さまざまなイベントが行われています。

QTネットが提供する安定したインターネット環境は、eスポーツにとって欠かせないものです。企業が持つ既存のサービスや技術をeスポーツに結びつけることで、市場への新しい参入戦略として、効果的だった可能性も高いと考えられます。

このように、既存の資源を活用し、市場参入において有効な戦略をとることも重要となり得ます。

第3章のまとめ

- ゲームのジャンルによっても、プレイヤーやファンの傾向が異なることが報告されている。
- 企業が市場に参入する際には、ターゲット層に応じた戦略が必要である。
- 企画の成功には、ターゲット層がどのようなゲームを楽しんでいるかを理解することもポイントだと考えられる。
- トヨタはe-Motorsportsを通じて、モータースポーツの楽しさを広く伝え、新しいファン層を獲得する取り組みを行っている。
- QTネットは、福岡を拠点にeスポーツ事業を展開した。その後、西日本最大級のeスポーツ施設の開業へとつながった。
- 企業が自社の資源や既存のサービスをeスポーツに活用することは、市場参入戦略として効果的である可能性が高いと考えられる。

3章をまとめていきます。

まず、もともとZ世代は、eスポーツへの熱量に応じていくつかのターゲット層にわかれています。ゲームのジャンルによっても、プレイヤーやファンの傾向が異なることが報告されています。ここにもターゲット層の違いがあります。

企業が市場に参入する際には、こうしたターゲット層に応じた戦略が必要となり得ます。

企画の成功には、ターゲット層がどのようなゲームを楽しんでいるかを理解することもポイントだと考えられます。

具体的な事例として、トヨタはe-Motorsportsを通じて、モータースポーツの楽しさを広く伝え、新しいファン層を獲得する取り組みを行っています。また、QTネットは、福岡を拠点にeスポーツ事業を展開しています。その後、西日本最大級のeスポーツ施設の開業へとつながりました。

こうした事例のように、企業が、自社の資源や既存のサービスをeスポーツに活用することは、市場参入戦略として効果的である可能性が高いと考えられます。

eスポーツ専門学校のひろがり

東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校

- 東京・西葛飾にある専門学校
- 2016年よりeスポーツのコースをスタートさせ、大きな反響を呼んだ
- 今では学校名に「eスポーツ」の名称が入るほど、eスポーツが浸透している

きっかけ

- ・余った教室を有効活用したい
- ・新企画として面白そうなeスポーツを選んだ

その後の発展

- ・2016年にeスポーツのコース新設
- ・想像以上の大きな反響を呼んだ
- ・全国に30校以上の学習機関がある（2022）

課題

- ・プロゲーマーの道は狭き門であるため、全員がなれるわけではない
- ・ゲーマーの知識・技能を活かした道も用意する必要がある（配信運営など）



東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校

出典：https://www.anime.ac.jp/course/esports_management/

「教育現場でのeスポーツ導入」について説明します。

教育現場では、eスポーツが大きなひろがりを見せています。その大きさがけになったのは、東京は西葛飾にある「東京アニメ声優&eスポーツ専門学校」でした。

今では学校名に「eスポーツ」の名称が入るほど、eスポーツが浸透しています。

始まりは、使っていない教室を何か良い方法で活用したいと考えたことでした。そこで、新しい企画として、面白いと思われるeスポーツが選ばれました。

2016年のコース新設後、予想をはるかに超える大きな反響がありました。今では、2022年の時点で全国に30校以上のeスポーツ学習機関が存在しています。

しかし、課題もあります。プロのゲーマーになるのはとても難しい道であり、参加した全員がプロになれるわけではありません。そのため、ゲームの知識や技能を生かせる別の道、たとえばゲーム・配信の運営なども、選択肢として考える必要があります。

大学におけるeスポーツコース設立等の一例

育英短期大学

- 群馬県にある短期大学
- 2022年、「コミュニケーション学科」eスポーツコース新設
- eスポーツ企画・運営における配信環境の構築、広報物の制作、配信動画の編集など

日本経済大学

- 2023年、経営学科の中に「eスポーツ・アニメ産業コース」が新設
- 高校生からの問い合わせも好調
- eスポーツなどのコンテンツ分野で活躍できる人材育成プログラムを有している

近畿大学

- 2022年、「情報学部」を新設（eスポーツコース設立は未定）
- eスポーツ施設「esports Arena」を完備
- 大学の教育研究を通じて優秀な人材を輩出する拠点をめざしている

eスポーツは、大学でもひろがりを見せています。

まずは、群馬県にある育英短期大学を説明します。育英短期大学は、2022年にコミュニケーション学科にeスポーツコースを新しく作りしました。同校における新設コースでは、eスポーツのイベントを計画したり、運営するために必要な技術も学ぶことができます。たとえば配信環境を整えたり、広報用の資料を作ったり、動画を編集したりする方法があります。

次に、日本経済大学の設立例を紹介します。2023年には、経営学科の中に「eスポーツ・アニメ産業コース」が設立されました。高校生からの関心も高く、eスポーツを含むコンテンツ業界で活躍するための知識やスキルを教えています。

最後に、近畿大学の情報です。2022年には情報学部が新設されました。この大学には「esports Arena」というeスポーツ施設が作られ、優れた人材を育てるための場として活用されています。このように、4年生大学を含むさまざまな機関で、eスポーツの普及が進んでいるのです。

参考

育英短期大学
https://www.anime.ac.jp/course/esports_management/
 日本経済大学https://www.jue.ac.jp/departments_top/general_business/manga/
 近畿大学「esports Arena」
<https://www.kindai.ac.jp/rd/research-center/cyber-iri/esports-arena/>

教育現場におけるeスポーツ導入の課題

eスポーツを教育現場で活用したい

eスポーツを教える方向性は、1つに定まるとは限らない

- ➡ ①：eスポーツの実技を教える
 → ゲームのプレイ、実況や配信など
- ②：eスポーツ業界で役に立つ人材を育成する
 → イベントの運営・企画、配信関連、チーム運営など

「誰が教えるのか」が、地方を中心に課題となっている。

地方が抱える課題

- 大都市圏であれば、現役・元プロのeスポーツ選手が近場にいる可能性が高い
- 地方では、大都市圏のような十分なリソースとネットワークが不足している

教育現場におけるeスポーツの導入課題を説明します。

eスポーツは、ただゲームをするだけではなく、多くの可能性を秘めています。そのため、教育現場における活用方法も1つではないと想定されます。

教育の方向性は、大きく分けて2つあります。

1つ目は、eスポーツの実技を教えることです。具体的には、ゲームをプレイしたり、実況や配信を行うスキルを学ぶことが考えられます。2つ目は、eスポーツ業界で必要とされる人材育成です。イベントの運営や配信、チーム管理などの人材を育てることも考えられます。

ここで浮かび上がってくる課題が、新しいeスポーツ学びを誰が教えるのか、という問題です。特に地方では、教える人を見つけないのが難しいという課題があります。大都市なら、プロの選手が近くにいるかもしれませんが、地方にはそのようなリソースやネットワークが不足しているのが現状です。

このように、eスポーツを学校で教えることは多くの可能性を秘めている一方で、解決すべき課題もまだまだあるのです。

子ども向けeスポーツ教育のひろがり

子ども向けのeスポーツ教室も増えており、注目度が高まり続けている。

eSPAカデミア

- eSPAカデミアは、小学生向けのeスポーツ教室を2019年から開始
- 東京・神奈川に34教室を展開（2022年8月時点）
- 株式会社カヤックにより子会社化
（株式会社カヤック：受託ゲーム開発を中心にeスポーツ事業も展開している）

小学生向けeスポーツ事業の将来

参入する企業が増え、競争が高まる可能性も考えられる

- ↳ ・他社との差別化をどのように行うか
⇒ 地方で地域密着型の教室の展開を行う
⇒ 何かの種目に特化して、独自性を出す など

eスポーツ市場の成長と共に、小学生向けのeスポーツ教育の需要も高まっています。

「eSPAカデミア」は、2019年から小学生対象のeスポーツ教育を提供開始し、東京や神奈川で34教室を運営しています。この動きは、ゲーム開発とeスポーツ事業を展開する「株式会社カヤック」の戦略的な子会社化により、さらに強化されました。

小学生向けeスポーツ市場の将来性に目を向けると、業界内で、競争がより激しくなることも予想されます。そのため、企業間での差別化が成功のポイントになります。

戦略的には、地方に根ざした教室の開設や、特定のゲームジャンルに特化したサービス提供が、有効な差別化ポイントの1つとして考えられます。こうした戦略は、市場内での独自の立ち位置を確保するために必要となります。

このように、小学生に対するeスポーツの注目も高まっています。

第4章のまとめ

- eスポーツが教育現場で大きく普及し続けている。
- 全国に少なくとも30校以上のeスポーツ学習機関が存在している。
- eスポーツ教育では、プロゲーマーだけでなく、ゲーム・配信の運営などの道もルートの1つとして考えられている。
- 大学レベルでもeスポーツコースが新設されており、イベント運営や配信技術などの環境づくりが進められ、実際に学ぶことができる。
- 教育現場でのeスポーツ活用は、ゲーム実技だけでなく、eスポーツ業界での人材育成にも焦点を当てている。
- 地方での講師不足は、eスポーツ教育展開の大きな課題である。
- 小学生向けeスポーツ教育市場の成長が見込まれ、地方教室の開設や特定ゲームジャンルへの特化が差別化戦略の1つとして考えられる。

eスポーツの教育現場への普及は、目覚ましい速さで進んでいます。現在、全国には少なくとも30を超えるeスポーツ専門の学習機関が存在し、教育の充実が見られます。

eスポーツ教育では、プロゲーマーへの道だけでなく、ゲームや配信の運営など、さまざまな将来の進路が用意されています。大学レベルでは、eスポーツ関連のコースも新たに設けられ、イベント運営や配信技術のような、専門的なスキルを学べる環境が整っています。

eスポーツを教育現場で取り入れることにより、ゲームのプレイ技術だけでなく、業界全体で求められる人材育成にも力を入れています。しかし、地方での講師不足は、この教育のさらなる展開に向けた課題となっています。

特に、小学生向けのeスポーツ教育市場は今後の成長が期待されています。地方における教室の開設や、特定のゲームジャンルに特化したプログラムの展開が、競争の激しい市場での差別化戦略として検討される可能性があります。

eスポーツ施設の種類と特徴

韓国におけるeスポーツ施設の普及状況

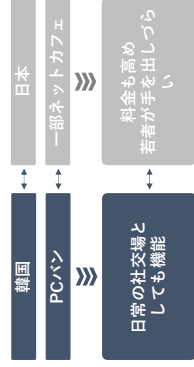
世界的に見ると、eスポーツが普及しているのは韓国といえる。

- ・「PCバン」というeスポーツ特化型のネットカフェがある
- ・コロナ前は12,000店舗ほどあったと言われている
- ・日常の社交場としても機能している

日本と韓国における普及状況の比較

日本の現状

- 日本では、一部ネットカフェの普及に留まる
- 1時間あたりの席料が高い傾向にある
- 若者にとっては、割高の傾向が強いと考えられる



「eスポーツ施設の企画と運営」について説明します。

eスポーツ施設にはさまざまな種類と特徴があります。世界と日本のeスポーツの普及状況も交えながら紹介していきます。

eスポーツは、特に韓国で大人気です。

韓国には、さまざまなeスポーツ施設があります。その中でも、「PCバン」と呼ばれるネットカフェは、eスポーツに特化しています。コロナウイルスが流行する前は、約12,000のPCバンがありました。この場所は、ただゲームをするだけでなく、人々が集まって交流する社会的な場所としても使われています。

一方、日本の状況は少し異なります。eスポーツ施設は、主に一部のネットカフェに限られています。また、1時間ごとの料金が高めであることが多く、とりわけ若者にとっては、少し高価に感じられるかもしれません。

このように、韓国と日本では、eスポーツの普及において、いくつかの違いがあります。eスポーツは世界中で注目されている分野であり、その発展には地域ごとの文化や経済状況が大きく影響していることが考えられます。

eスポーツ施設の種類と特徴②

中国におけるeスポーツ施設の普及状況

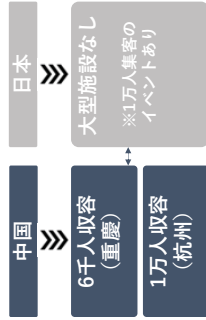
大型のeスポーツ施設が普及している

- ・2017年：重慶市に約6,000人収容のeスポーツ施設がオープン
- ・2022年：杭州に約10,000人収容のeスポーツ施設がオープン
- ・上海など、多くの地域でeスポーツスタジアムの建設計画がある

日本と中国における普及状況の比較

日本の現状

- 日本では、数百人規模のeスポーツ施設の普及に留まっている
- 2022年に、有料観客が10,000人規模のeスポーツイベントを開催
- 今後、大規模eスポーツ施設が普及すると予想される



eスポーツは、中国でもひろく普及しています。

たとえば、2017年には重慶市に6,000人が入れる大きなeスポーツ施設が開設されました。そして、2022年にはさらに大きい、10,000人収容の施設が杭州でオープンしました。上海を含む多くの地域でも、eスポーツスタジアムの建設計画があります。

このように中国では、大規模施設の建設が進み、eスポーツの文化が広がっています。

一方、日本のeスポーツの普及は、中国と比較するとまだ小規模といえます。現在は、数百人が集まる施設が主流です。







とはいえ、2022年には、10,000人の観客を集めるイベントが開催されました。今後、日本でも中国のように、大型のeスポーツ施設が増えることが期待されています。

こうした比較から、eスポーツの普及具合は国によって大きく異なることがわかります。

eスポーツ施設の種類と特徴②

eスポーツ特化型ホテルの登場

日本を含む世界各国で、eスポーツに特化したホテルが開業している。

 <p>台湾桃園市 iHotel</p>	 <p>オランダアムステルダム The Arcade Hotel Amsterdam</p>	 <p>大阪日本橋 esports hotel eZONE</p>
 <p>中国湖南省長沙 Crazy Esports Hotel</p> <p>画像 (上) : https://www.yagda.com/zh-hk/eng/hotel/foyoysan-hw.html 画像 (下) : https://trip.com/hotel/sy-changsha-hot-el-detail/569886/czhangsha-shangya-gongyuan-hotel/</p>	 <p>中国重慶市 IOTA e-sports Hotel</p> <p>画像 (上) : https://www.booking.com/hotel/ta/the-arcade-amsterdam-en-gb.html 画像 (下) : https://trip.com/hotel/sy-chongqing-hot-el-detail/7294664/yuxi-high-altitude-view-hotel/</p>	 <p>札幌 VILLA KOSHIDO ODORI</p> <p>画像 (上) : https://www.jilian.net/yad65238/ 画像 (下) : https://www.jilian.net/yad68637/</p>

eスポーツは、ホテル業界にもひろがっています。

たとえば、台湾の桃園市、オランダのアムステルダム、中国湖南省の長沙などです。こうした場所では、高性能なゲーミングPCや、快適なプレイ環境が用意されています。宿泊だけでなく、eスポーツを楽しむための場所としても注目されています。

この他にも、ホテルの一室をeスポーツ専用のスペースにするような計画もあります。

日本でも、大阪の日本橋にあるesports hotel eZONEや、札幌のVILLA KOSHIDO ODORIなどが、ホテルの中にeスポーツ専用の施設を開設しはじめました。

eスポーツ特化型ホテルは、ただ泊まる場所以上の価値があると考えられます。それは、プレイヤーたちが集まり、交流できる場所としても重要になり得るスポットだからです。地域の新しい観光スポットになり、eスポーツ文化の広がりと、地域経済の活性化に貢献することも期待されています。

eスポーツを地域に根付かせる取り組み

ホテルアセント浜松（静岡県）

ホテルのeスポーツ開設を、地元の中学校・高校とタッグで行った。

- ・eスポーツ体験ができる「アットジー」をオープンした
- ・スペースロゴ・設備レイアウトを一纏に決定していった

期待される効果

- 「eスポーツができるホテル」だけでは、めずらしさは足りないと考えられる
- 地域の学校とタッグで作ること自体が、ひとつの差別化になり得る
- 地域の中学校や高等学校と一纏になって取り組むことで、eスポーツを地域に根付かせることができる
- 外部からeスポーツを持ち込むのではなく、地域の中で育てていくことが、長期的な普及につながる



ホテルアセント浜松の一室

画像出典：<https://ascend-gaming.wixsite.com/e-sports-ascend-g>

eスポーツを地域社会に広めるための取り組みについて紹介します。

場所は、静岡県にあるホテルアセント浜松です。このホテルでは、地元の中学校や高校と手を組んで、eスポーツの新しい場を作りました。それが「アットジー」というeスポーツ体験ができるスペースです。

地元の生徒たちと一緒に、スペースのロゴや設備の配置を考えながら、みんなで作りに上げていきました。

この取り組みの背景には、ただ新しいものを提供するだけでなく、地域に根ざした活動としてeスポーツを育てていくことの重要性があります。

ホテルと地域の学校が一緒に取り組むことで、eスポーツを育てていくプロジェクトになり得ます。

eスポーツを地域で支え、育てることが、長い目で見て大切だといえるのです。

こうした取り組みは、将来、もっと多くの人がeスポーツの楽しさを知るきっかけとなるでしょう。

施設運営の成功事例

パブリックビューイングの導入

eスポーツが文化的現象としての地位を高めている



フランス
(MELTDOWN)

画像：https://bleck.fm/news/meltdown_esports_bars



渋谷PARCO
(GG Shibuya Mobile esports café & bar)

画像：<https://es-shibuya.jp/>

さらなる可能性のひろがり

複合的施設の建設で、楽しみ方もどんどん増えていく

- ▶ ホテルやカフェ、博物館などの連携が行われつつある（特に中国）
- ・ 産業とも連携し、さまざまなアイデアや企画の考案も必要となり得る
- ・ 地元経済への貢献⇒地域全体を元気にしていく

eスポーツの試合を、「食べたり飲んだりしながら一緒に見る」ことができる場所が、世界中で人気を集めています。

こうした特徴は、一般的に「パブリックビューイング」とよばれます。

特にフランスのMELTDOWNのような場所では、パブリックビューイングバーとしてゲームの試合を観戦できます。日本でも、渋谷PARCOにあるGG Shibuya Mobile esports café & barなどで、人々が集まり、試合の興奮を共有できるようなスペースを提供しています。

こうした場所は、eスポーツをただのゲームではなく、社会に受け入れられる文化として根付かせるために大切な役割を果たしています。外に向けた大きな画面を使って、通りすがりの人々にもeスポーツの面白さを伝え、多くの人に知ってもらうよう努めています。こうして、eスポーツはスポーツ観戦だけでなく、人と人とのつながりやコミュニティを作る場所としても使われることが期待されます。つまり、eスポーツは文化の一部として認識されつつあるといえるのです。

eスポーツ施設は、さらなるひろがりもみせています。特に中国では、eスポーツを中心に、ホテルやカフェ、博物館などさまざまな施設が建設されています。

たとえば、重慶市では、試合会場の周りにゲーム関連の新しい企業をサポートするような場所も作られていて、地元の経済にも貢献しています。

このように複合的な施設を作ること、eスポーツの魅力をさまざまな角度から伝えることができます。今後は、「その場所で求められるのは何か？」を考えながら、さまざまなアイデアや企画が必要となり得るでしょう。

第5章のまとめ

- eスポーツ施設は、世界各国で普及が進んでいる。
- eスポーツ施設は、社会的な交流の場としても利用されており、ゲームプレイだけでなく人々が集まる機能を果たしている。
- eスポーツ施設は大規模なスタジアムから、特化型ホテル、カフェ、博物館までさまざまな形態がある。
- 地域社会と連携しながらeスポーツを育て普及させる取り組みが、長期的な視点でも大切となり得る。
- eスポーツは、パブリックビューイングなどを通じて、より社会的・文化的なイベントとしての位置付けを確立している。
- eスポーツのさらなる普及と発展には、地域の特性を活かした施設やイベントの開発が期待されている。

第5章の内容をまとめていきます。

まず、eスポーツ施設は、世界中で広がりを見せています。

これらの施設は、ただeスポーツをするだけでなく、人々が交流する社会的なスペースとしても機能しています。

eスポーツ施設にはさまざまな形があり、大きなスタジアムから、ゲームに特化したホテル、カフェ、さらには博物館まであります。

特に中国では、こうした大規模な複合施設の建設が続いています。

こうした施設は外部から持ち込むだけでなく、地域社会とタッグを組んで、地域の中からeスポーツを育てていくような取り組みが、長期的な視点でも大切となり得ます。

また、eスポーツはパブリックビューイングのようなイベントを通じて、社会的・文化的なイベントとしての役割も果たしています。

eスポーツの普及と成長をさらに進めるためには、地域の特徴を生かした施設やイベントの開発も必要となり得ます。

第6章 メディアにおけるeスポーツの展開

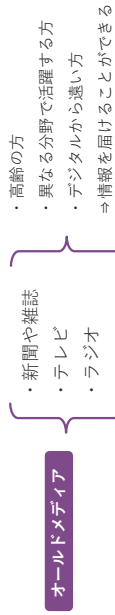
「メディアにおけるeスポーツの展開」について説明します。

オールドメディアでのeスポーツ展開の必要性

eスポーツの認知は低い傾向にある

小学生の子を持つ親御さんでも、約半数はeスポーツをよく知らない

↳ 親世代以上の認知拡大が必要 ⇒ オールドメディアの活用が効果的



「eスポーツMaX」

- 日本初の地上波eスポーツレギュラー番組
- 2014年から東京MXにてスタート（～2021）
- オールドメディアによるeスポーツ普及のさきがけ

右画像（ロゴ）：https://s.mx.jp/sports/esports_max/



eスポーツをもっと多くの人に知ってもらうため、オールドメディアを使った戦略があります。

オールドメディアには、新聞や雑誌、ラジオ、テレビなどが含まれます。これらのメディアは、さまざまな年齢層に情報を届けることができる特長があります。特に、インターネットをあまり使わない高齢者や、eスポーツに関わりがない層、デジタル機器が手に入りにくい地域の人たちに向け、情報をいきわたらせやすいといえます。

eスポーツを野球やサッカーのように、みんなが知っているスポーツとして認識されるようにすることが目標です。これを達成するためには、eスポーツのイベントや選手の話をおールドメディアで紹介し、eスポーツについて知る機会を増やすことも必要になります。

「eスポーツMAX」は、日本初のeスポーツテレビ番組でした。2014年にTOKYO MXで始まったこの番組は、eスポーツの面白さを広く伝えるために、新しい企画をたくさん展開しました。選手のインタビューや、試合の緊張感をリアルタイムで伝えることで、eスポーツがただのゲームではなく、技術や戦略・チームワークを必要とする競技であることを視聴者に伝えました。

番組は、eスポーツの魅力をたくさん視点から伝えることに成功し、後の番組作りにも、大きな影響をもたらしたといえます。

国内外におけるeスポーツ番組の例

国内のeスポーツ番組



いいすぽ！(バカリズム)
画像：<https://natalie.mu/water/news/330574>



ReAL eSports News (山里亮太)
画像：<https://post.tv-asahi.co.jp/post-11392/>

海外のeスポーツ番組



スタークラフト(韓国:OGN)
画像：<https://minichip/articles/29189817490/00>
<http://0001930026>



Championship Gaming Series (アメリカ:DirectTV)
画像：<https://www.habsgames.com/habsgames/uides/champship-gaming-series-shield-of-the-time>

国内で「eスポーツMAX」の放送が進むにつれて、eスポーツを特集するたぐさの新しい番組が生まれました。

たとえば、バカリズムさんや山里亮太さんがMCを務める番組で、eスポーツとバラエティーを組み合わせることで、今までeスポーツを知らなかった人にも楽しめようとしている。ゲームが好きなタレントがMCになることで、eスポーツがより身近に感じられ、新しい視点から楽しむこともできるでしょう。

海外の例として韓国では、eスポーツ専用のテレビ局が設立され、国民的な娯楽としての地位を確立しました。これは2000年代初頭に始まり、特にスタークラフトの試合中継が人気を高めました。さらにアメリカでは、「Championship Gaming Series」が全世界に配信され、eスポーツの国際的なひろがりにも貢献しました。

こうしたeスポーツ番組を通じて魅力を伝えることは、人気や認知度を上げるのに大切な役割を果たしています。

マンガとeスポーツの関連

eスポーツを題材としたマンガ



対ありでした。～お嬢さまは格闘ゲームなんじゃない～

画像： https://comic-walker.com/detail/KC_0029

画像： https://cbs.shogakukan.co.jp/book2book_group_id=14439

マンガは「キッカケ」を作ることにつながる

マンガからひろがる可能性

- ・マンガからアニメやテレビ・映画にひろがることもある
- ・サブカルチャー文化の1つにおさまらない可能性もあり得る
- ・もし聖地巡礼の対象になれば、「聖地化」として地域に貢献し得る

eスポーツの普及には、マンガも大きな役割を果たしています。特に、マンガを通して、eスポーツをもっと親しみやすく紹介する試みが成功しています。

たとえば、「対ありでした。～お嬢さまは格闘ゲームなんじゃない～」や「グッドウェルゲームブレイド」があります。eスポーツのワクワクする競技の世界と、プレイヤーたちのドラマが描かれています。こうしたマンガは、主に若年層を対象として、eスポーツの魅力を伝えるのに効果的です。

漫画やアニメは、eスポーツについてあまり知らない人や、ゲームに興味なかった人たちにも「キッカケ」をつくることにつながります。eスポーツがどんなものか理解してもらい、興味を持ってもらうことで、その楽しさを伝える1つのコンテンツになり得るでしょう。

マンガには、さらなる可能性のひろがりもあります。たとえば、マンガはアニメやテレビ、映画へと流れが進むこともあります。さらに、マンガが人々に愛されると、その舞台となった場所が「聖地」として注目されることもあります。こうした「聖地化」は、その地域にとって、経済的にも大きな貢献をもたらすことがあります。マンガから始まるこうした流れは、文化や地域社会にとって、非常にポジティブな影響を与えることがあります。だからこそ、マンガはただの娯楽ではなく、文化や社会に大きな可能性を持つものなのです。

第6章のまとめ

- オールドメディアはさまざまな年齢層に情報を届けることができ、インターネットをあまり使わない高齢者や、eスポーツに関わりがない層にも情報を伝えやすいといえる。
- オールドメディアを利用してeスポーツのイベントや選手を紹介することで、知る機会を増やすことが重要となり得る。
- パラエティールとeスポーツを組み合わせることで、eスポーツを知らない人にも楽しめる内容を提供し得る。
- 海外では、eスポーツ専用のテレビ局が設立され、国民的な娯楽としての地位を確立しているところもある。
- マンガを通じてeスポーツを親しみやすく紹介することが、特に若年層に対する魅力の伝達に効果的である。

第6章の内容をまとめていきます。

まず新聞や本、ラジオ・テレビなどのオールドメディアは、年配の方やeスポーツにあまり関心がない人たちにも情報を届ける力を持っています。このメディアを使って、eスポーツのイベントや選手について紹介すれば、もっと多くの人がeスポーツを知るチャンスが広がると予想されます。

たとえば、パラエティール番組とeスポーツを組み合わせることで、eスポーツをまだ知らない人たちにも楽しんでもらえるような内容を提供することも可能となり得ます。すでに国内でもさまざまなeスポーツ関連の番組があり、海外では、eスポーツ専用のテレビ局もあるほど国民的な楽しみとして存在しています。

また、マンガを使ってeスポーツを紹介することは、主に若い人たちにとって、eスポーツの魅力伝えるのに効果的となり得ます。

こうした方法を通じて、eスポーツの面白さや楽しみ方を、もっとたくさんの人に知ってもらうことが必要と考えられます。

7. テキスト教材「e スポーツの未来」

eスポーツの未来

eスポーツの未来

eスポーツ（フォートナイト）とマーケティング①

eスポーツを代表するゲーム「フォートナイト」

- 米「Epic Games」が2017年にリリース
- 世界登録者数は「4億人」をこえるとも言われている
- メタバース（仮想世界）とのかかわりも非常に深い

さまざまなコロナが行われている

- ・ 仮想世界と現実世界をつなぐコロナを展開
- ・ ナイキやコカ・コーラなどの大企業も参加
- ・ 映画、音楽、アニメ業界なども加わっている

フォートナイト

出典：<https://amebiz.jp/news/275536>



具体的なコロナ事例（アパレル）

- バレンシアガはアパレルメーカー
- ゲーム用のデジタルファッションを制作
- ゲーム世界とリアル世界の両方で販売

画像(右)：フォートナイト×バレンシアガの服
出典：<https://www.wwdfapan.com/articles/1261366>



eスポーツの未来について説明します。

eスポーツの普及はひろがり続けています。特に、マーケティングとのつながりは深く、eスポーツの代表格ともいえる「フォートナイト」は、さまざまな業界や企業とのつながりを持っています。フォートナイトは、米「Epic Games」が2017年にリリースしたゲームです。世界中で4億人以上が登録しているともいわれ、大変人気があるグラブットフォームといえます。また、フォートナイトは、「メタバース」とも深いつながりがあるゲームとして知られています。

フォートナイトをとりまく仮想世界・現実世界の環境は、大きく変化していません。たとえば、ナイキやコカ・コーラといった大企業や、映画、音楽、アニメ業界も、マーケティング活動を含め積極的に参加しています。

具体的なコロナ事例として、まずは、アパレルメーカーのバレンシアガを紹介し、バレンシアガは、ゲームの世界で着用できるデジタルファッションも制作しています。そして、このデジタルファッションは、ゲーム内だけでなく、実際のリアルな世界でも販売されています。つまり、バレンシアガは、ゲームの中の世界と現実世界の両方で、服を楽しめるようにしているのです。

このように、異なる世界をつなぐコロナレーションは、私たちの生活に新しい楽しみをもたらしているといえます。eスポーツがゲームやエンターテインメントの枠を超え、企業マーケティングやブランディングの新しい場になっているといえます。

eスポーツの未来

eスポーツ（フォートナイト）とマーケティング②

具体的なコラボ例（音楽）

- トラヴィス・スコットは有名なラップアーティストで、新曲をフォートナイトの世界内で披露した
- 衣装やアクセサリも販売している
- トップアーティストに選ばれるほど、影響力の大きさを物語っている

出典：https://mag.sandankai.jp/hansoku/202007/activation_tool/019087.nhp

トラヴィス・スコットの最新披露



具体的なコラボ例（映画）

- 映画「バッドボーイズ」
- 主演のウィル・スミスがスキンとして登場（スキン：見た目を変更できる機能）
- マーベルやスターウォーズなどの有名作品も多数のコラボがある

ウィル・スミスのスキン



出典：<https://hambotzip/news/321195>

さまざまな分野におけるeスポーツのコラボ例を紹介します。

まず、音楽の世界からです。世界的に有名なラッパーである、「トラヴィス・スコット」は、新しい曲をフォートナイトの世界で発表しました。さらに、このゲーム内で、トラヴィス・スコットの衣装やアクセサリも売られました。フォートナイトはトップアーティストからも認められ、大きな影響力を持っていることがわかります。

次に、映画のコラボ例を見てみましょう。映画「バッドボーイズ」では、主演のウィル・スミスがフォートナイトでスキンとして登場します。スキンとは、キャラクターの見た目を変えることができる機能です。そして、マーベルやスターウォーズのような大人気作品とも、たくさんのスキンコラボを展開しています。

こうしたフォートナイトのコラボを通して、さまざまなジャンルのトップ層においても、eスポーツと深くかかわっていることが分かります。

eスポーツの未来

未来のeスポーツのあり方

フォートナイトの事例を通して

eスポーツ(フォートナイト)でのプレイは、仮想空間で過ごす時間の一部となり得る

いま現在だと…

- ・運動を楽しむ
- ・買い物をする
- ・ライブ演奏が聴けるバーに行く

eスポーツが普及した世界では…

- ・フォートナイト等をプレイする
- ・ゲーム内で買い物をする
- ・ゲーム内でアーティストをみたり、チャットをする

日常生活の一部に溶け込んでいく可能性も示唆される

- ・ジョギングや散歩のように、誰もが簡単に楽しめるものとなり得る

eスポーツの未来

eスポーツが 企業や自治体の 日常に浸透 参画も常態化

日常的なものとなり得る (例：LINEなど)

フォートナイトゲームを例に挙げて、eスポーツの未来を紹介します。

eスポーツのひろがりが増えれば、フォートナイトのようなゲームをプレイすること自体が、仮想空間で過ごす時間の一部になり得ると考えられます。

たとえば、今の私たちにとって、運動を楽しんだり、買い物をしたり、ライブ演奏が聴けるバーに行ったりすることは日常の一部です。

eスポーツが広がると、こうした活動も、フォートナイト内で当たり前のようになり、楽しむ時代がくるかもしれません。フォートナイト内では、ゲームをプレイしたり、ゲーム内で買い物をしたり、アーティストのパフォーマンスを見たりチャットをしたりすることもできます。このようにeスポーツは、ジョギングや散歩と同じように、私たちの日常生活に溶け込んでいくことも期待されます。

将来、eスポーツが日常に浸透すれば、企業や自治体も、さらに積極的に関わるようになり、マーケティング活動も、今以上に行われるようになるでしょう。

eスポーツは、LINEのように、日常的なものとして私たちの生活に深く根付いていく可能性があるのです。

eスポーツの未来
eスポーツにおけるチーム運営の現状
<p>現在の運営体制の一例</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 親会社とスポンサーが一緒の場合、経営の安定が見込まれる ● しかしスポンサーが離れる場合、すぐに代わりが見つかるかは不透明 ● 結果、経営に不安を抱え続けることになる <p>より安定した運営体制を作るため、スポンサー以外の収益源も必要となり得る</p> <p>これまで取り入れてきた方法</p> <p>ファンとの交流が、結果として経営不安改善につながり得る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ファンクラブの入会で年会費を集める ・ネット、リアルでグッズを販売する ・イベントを開催する <p>しかし... これらの収益だけでは、運営体制の維持に限界がある</p> <p>収益源を確保するための「新しい技術」の活用も重要となり得る</p>

eスポーツのチーム運営について説明します。

まず、現在のチーム運営の一つの例をみていきましょう。プロのeスポーツチームがあったとして、親会社とスポンサーが同じであれば、経営は安定すると考えられます。

しかし、もしスポンサーが撤退すると、新しいスポンサーをすぐに見つけるのは難しいかもしれません。

その結果、経営の不安が続くこととなります。

そのことから、スポンサー以外にも、運営資金を確保する方法が必要になります。

これまでに取り入れられてきた方法として、ファンとのつながりを深めることがあります。

たとえば、ファンクラブへの入会で年会費を集めたり、ネットやリアルでグッズを売ったり、イベントを開催したりします。

しかし、これらの方法だけでは、チームを維持するのに十分ではないかもしれません。

そこで、ファンとの関わりを今まで以上に大切なものとしたうえで、新しい技術に目を向けることも重要となります。

eスポーツの未来
未来に向けたeスポーツチーム運営
<p>ファントークン</p> <ul style="list-style-type: none"> ● スポーツチームなどを応援するために使われる「トークン」（＝認証するもの） ● 「ブロックチェーン」の技術により、多くの人が使えるようになった ● チーム側が「ファントークン」という電子マネーのようなものを発行し、ファンが直接購入することで、チームの経営安定につながり得る ● ヨーロッパサッカーのビッグクラブが導入し、eスポーツの世界にも普及しつつある <p>クラウドファンディング</p> <ul style="list-style-type: none"> ● チームが「やりたいこと」に対して、ひろくお金を集める方法 ● 目標金額に達した時の一体感、満足感もメリットの1つ ● お金が上手に集まらないというマイナス面もある <p>プラス面とマイナス面を把握した上で活用するのも大切となり得る</p>

eスポーツのチームが収益源を確保するための方法を2つ紹介します。

まずは、ファントークンの活用です。ファントークンとは、アーティストやスポーツチームなどを応援するために使われる特別なトークンです。これは、ブロックチェーンという技術により使えるようになりました。チーム側が「ファントークン」という電子マネーのようなものを発行し、ファンがそのマネーを直接購入することで、チームの経営安定につながる可能性があります。このような背景から、ファントークンは世界中で導入が進み、ヨーロッパのプロサッカークラブを中心に活用がひろがっています。

次に、クラウドファンディングを説明します。クラウドファンディングとは、チームが「やりたいこと」に対して、ひろくお金を集める方法です。お金を集めるとき、目標金額に達した時の一体感や満足感を得られることも大きなメリットの1つといえます。一方、お金が上手に集まらないというマイナス面もあります。クラウドファンディングを行う際は、プラス面とマイナス面をしっかり理解し活用することが大切となり得ます。

参考

スポーツ業界で盛り上がる「ファントークン」 その現状と可能性
<https://swri.jp/article/1266>

まとめ

- eスポーツは、ゲームやエンターテインメントの枠を超え、企業マーケティングやブランディングの新しい場となりつつある。
- さまざまな業界や企業がeスポーツとコラボレーションすることで、新しい楽しみや体験を提供している。
- eスポーツが広がることで、たとえば仮想空間での活動（プレイ、買い物、音楽・映像鑑賞など）が、日常の一部となる未来も多いに期待される。
- 企業や自治体が、eスポーツにさらに積極的に関わる未来が予想される。
- eスポーツチームの経営においては、スポンサーやファンとの関わりが、これまで以上に重要となり得る。
- ファントークンの活用やクラウドファンディングといった新しい技術や手法が、eスポーツチームの新しい収益源の1つとして期待される。

eスポーツは、今や、企業がマーケティングやブランディングを展開する新しい舞台としても活用されつつあります。いろいろな業界や企業がeスポーツと手を組むことで、私たちに新しい楽しみや体験を提供しています。

eスポーツの世界が広がるにつれて、仮想空間での活動が日常生活の一部になる日も速くないのではないのでしょうか。そのときには、企業や自治体も、eスポーツにもっと力を入れるかもしれません。

そうすれば、ますますeスポーツは盛り上がりを見せることとなるでしょう。eスポーツチームを運営する上では、ファンとのつながりが、これまで以上に大切になり得ます。また、ファントークンやクラウドファンディングのような新しい技術を使って、eスポーツチームが収入を得る方法も期待されています。

eスポーツは、日常に、当たり前にあるものとして活用されているかもしれません。

8. 確認問題

1	7	8	9	10	11	12	
適切なターゲットを選定を行うことは、製品のサービス効果を最大化するために重要であり、これら特定のニーズに合わせてサービスを提供できることである。	適切なターゲットを選定を行うことは、製品のサービス効果を最大化するために重要であり、これら特定のニーズに合わせてサービスを提供できることである。	「ガチプレイ勢」は競技性を重視し、高性能な機材を求めます。プレイの質を向上させる製品は評価が高いと評価されます。	「ガチプレイ勢」は競技性を重視し、高性能な機材を求めます。プレイの質を向上させる製品は評価が高いと評価されます。	「現地観戦勢」は試合の雰囲気や共感を重視するため、イベント限定グッズやファン体験を向上させるアイテムがマーケティングに有効です。	「エンジョイ勢」は、競技的な側面よりもゲームを楽しむことや来しさを重視する層です。単にゲームの技術的な面を強調するのではなく、ゲームが提供する社会的な体験や友達との楽しい共有体験を前面に出すことが重要です。	「ネット観戦勢」は試合のオンライン視聴の利便性を重視するため、スムーズなストリーミング体験を提供するプラットフォームやアプリのマーケティングが重要です。	eスポーツは高齢者にとって有益であり、ゲームをすることで利便性や記憶力、問題解決能力が向上され、認知機能の維持に役立つことが期待されます。

1	2	3	4	5	6
eスポーツマーケティングにおいて、適切なターゲット選定は製品やサービスの成功に必要である。	eスポーツマーケティングでは、ターゲット層ごとに異なる価値を提供することが重要である。	eスポーツはデジタルネイティブであるZ世代に広く受け入れられているが、Z世代内でもeスポーツへの関心度によって異なるグループに分かれている。	本テキストにおいて「ガチプレイ」勢を指す層は、競技を真剣に取り組む、高いスキルや成績を追求するグループである。	本テキストにおいて「現地観戦」勢を指す層は、イベントの雰囲気や試合そのものを楽しむことを重視するグループである。	本テキストにおいて「エンジョイ」勢を指す層は、リラックスしてゲームを楽しむことを優先するグループである。

1	19	20	21	22	23	24
国内では富士山を中心として、いくつかの県でeスポーツが積極的に活用されています。	日本では特にeスポーツに力を入れている県は存在していない。	Z世代に情報を伝える際、日常的に使用しているオンラインメディアを活用するのが最も効果的である。	各オンラインメディアの特徴に沿ったコンテンツを提供することは、Z世代に情報を効果的に伝えるために重要である。	SNSや動画配信プラットフォームを活用する際、それぞれの特性を理解し、これらを最大限に生かすことが重要である。	X (Twitter) はリポスト機能を通じて、ユーザーが簡単に情報を共有できる特徴を持っています。この特性は、特に情報の速報性と拡散性を重視する10代から20代のユーザーに適しています。	日本国内のYouTubeユーザー数は約7,000万人に達しており、さまざまな年齢層にわたって利用されており、多様なコンテンツの動画を無料で楽しむことが可能である。

1	13	14	15	16	17	18
eスポーツは、高齢者が遠く離れた家族や友人との社会的つながりを促進する手段として効果がある。	eスポーツは、高齢者が遠く離れた家族や友人との社会的つながりを促進する手段として効果がある。	高齢者にeスポーツを導入することは、生活の質の向上に加え、世代間のギャップを縮める効果がある。	高齢者向けeスポーツイベントにおいて、最先端技術を活用した最先端な機器の導入が最も重要である。	企業や自治体は、自社や地域の理念と価値観をZ世代に効果的に伝えるためにeスポーツを活用している。	企業や自治体は、eスポーツに大きな期待を寄せている。	eスポーツは対戦競技であるため、社内の交流を促進するよう目的では使用できない。

1	25	eスポーツは、特に7世代からの注目を集め、多様な視聴者層にリーチしています。各視聴者層に合わせた効果的な情報発信を行うためには、X (旧Twitter)、YouTube、Twitchなどのプラットフォームを適切に利用する必要があります。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツは、特に7世代からの注目を集め、多様な視聴者層にリーチしています。各視聴者層に合わせた効果的な情報発信を行うためには、X (旧Twitter)、YouTube、Twitchなどのプラットフォームを適切に利用する必要があります。	○ 正しい × 誤り
2	1	地方自治体において、eスポーツは特に注目されておらず、活用事例も少ない。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	地方自治体ではeスポーツのポテンシャルを活用し、地域経済の活性化や若者の集積、文化の振興を目指す動きが見られます。	○ 正しい × 誤り
2	2	多くの地方自治体では、若い人々の都市部への移住により人口が減少し、結果として地方の産業や商店街が活力を失い、高齢者への支障が大きくなる問題となっている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	日本の多くの地方自治体では、若者の都市部への流出による人口減少が社会問題となっています。これにより、地域の経済活動が停滞し、商店街などが活力を失いつつあります。	○ 正しい × 誤り
2	3	eスポーツを活用することで地方にもたらす利点は特になし。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツを活用することで、地域の経済活性化や若者の定住促進などのさまざまな利点があります。	○ 正しい × 誤り
2	4	日本の地方では、新しい活力源としてeスポーツの可能性を見出し、地域に根ざした活動として実際に取り組みが広がっている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	現在、日本の多くの地方自治体では、地域の新しい活力としてeスポーツの導入に注目が集まっています。これらの地域では、eスポーツを通じて若者の関心を引き、地方の人口減少や活気の低下といった問題に対処しようとしています。	○ 正しい × 誤り
2	5	eスポーツが地方にもたらす可能性がある利点として、地域産業の振興や商店街の活性化、さらに地域に新たな魅力の創出が期待されている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	地方でeスポーツイベントを開催することで、参加者や観光客を呼び込み、地域産業や商店街の活性化を図ることができると期待されています。	○ 正しい × 誤り

2	12	地方活性化を目的としたeスポーツイベントは、本格的なイベントから始めないと効果が見込めない。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	富山県の事例では、最初は4~5名程度の小さなゲームコミュニティからeスポーツの活用がスタートしています。次第にコミュニティが拡大し、大きな影響力を持つようになりました。	○ 正しい × 誤り
2	13	富山県でのeスポーツを活用した取り組みは、行政は特に関係していない。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	富山県を中心としたeスポーツに関する取り組みでは、自治体や商工会連所等の行政が連携しています。	○ 正しい × 誤り
2	14	eスポーツの取り組みを一過性のブームに終わらせず、長期的な取り組みが地方創生に貢献すると考えられる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	地方創生において、一過性のブームではなく、地域社会の持続的な関与と主体的な取り組みが重要です。	○ 正しい × 誤り
2	15	eスポーツの普及においては、外部の力に頼るのではなく、地域の小さなコミュニティから根づかせ、地域社会が主体的に関わることも重要である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツを地方創生の一環として成功させるためには、外部から押し付けるのではなく、地元住民や地域の小規模コミュニティが中心となって普及させる必要がある。	○ 正しい × 誤り
2	16	eスポーツを活用した取り組みにより、高齢者と活動的な子どもたちが一緒にビデオゲームを楽しみ、世代間の壁が低くなり、共に楽しむ空間を作り出せる可能性がある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	熊本県の事例では、ゲームを通じて世代間の少ない世代が共通の話題を通じて互いにコミュニケーションをとり、理解し合う機会を持つことで、世代間の壁が減少しました。	○ 正しい × 誤り
2	17	eスポーツはゲーム・集客であるため、ふるさと納税を活用したプロダクトには使用できない。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	多くの地方自治体が直面している少子高齢化と地域コミュニティの希薄化という問題に対しては、eスポーツによる地方創生が注目されています。	○ 正しい × 誤り

2	6	eスポーツを地域に根付かせるためには、地域の特徴を活かした企画や住民参加型のコミュニティ形成が重要であり、表面的な成果を促すための鍵となります。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	日本の地方では、eスポーツを通じて地域活性化を目指す取り組みが行われています。これには、地域の特徴を反映したイベント企画や、住民参加型のコミュニティ形成が重要であり、表面的な成果を促すための鍵となります。	○ 正しい × 誤り
2	7	eスポーツを通じて地域に新しい魅力を創出することで、地域が「豊地」として注目される可能性がある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツを通じて地域に新しい魅力を創出することで、地域が「豊地」として注目される可能性がある。	○ 正しい × 誤り
2	8	eスポーツの聖地化が実現すれば地域経済に好影響をもたらす可能性があるが、その期待は現実的なイメージにはギャップがある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツの聖地化が実現すれば地域経済に好影響をもたらす可能性があるが、その期待は現実的なイメージにはギャップがある。	○ 正しい × 誤り
2	9	eスポーツの聖地化が実現すれば地域経済に好影響をもたらす可能性があるが、その期待は現実的なイメージにはギャップがある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツの聖地化が実現すれば地域経済に好影響をもたらす可能性があるが、その期待は現実的なイメージにはギャップがある。	○ 正しい × 誤り
2	10	「聖地化」は地域経済にとって大きなチャンスとなり得る。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	「聖地化」は地域経済にとって大きなチャンスとなり得る。	○ 正しい × 誤り
2	11	富山県はeスポーツを地方で育み、地域活性化へとつながった好例といえる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	富山県はeスポーツを積極的に活用されており、地方活性化の事例として多くのメディア等で取り上げられています。	○ 正しい × 誤り

2	18	地域の取組みの資金は、必ず地域のお金を使う必要があるため、大きな取組みは実現できない。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	地域の取組みの資金は、必ず地域のお金を使う必要があるため、大きな取組みは実現できない。	○ 正しい × 誤り
2	19	限られた予算で取組みを行う場合は、企業協力をとるなど納税などの支援、補助金を活用することで、限られた予算でも改善策を講じ、地方創生に役立てることができる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	限られた予算で取組みを行う場合は、企業協力をとるなど納税などの支援、補助金を活用することで、限られた予算でも改善策を講じ、地方創生に役立てることができる。	○ 正しい × 誤り
2	20	eスポーツを活用した地方活性化を目的とした取組みを行う際には、過去の事例を参考にすることが重要である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツを活用した地方活性化を目的とした取組みを行う際には、過去の事例を参考にすることが重要である。	○ 正しい × 誤り
3	1	企業が自社の遊びを生かしてeスポーツイベントを企画する際、特に重要となるのは、ターゲットに選んだ企画の考案である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	企業が自社の遊びを生かしてeスポーツイベントを企画する際、特に重要となるのは、ターゲットに選んだ企画の考案である。	○ 正しい × 誤り
3	2	企画を成功させるためには、最初に立てた計画を「ブレない」ことを意識する必要がある。次に、実際の企業の企画事例を参考にし、そのポイントを把握することが重要である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	企画を成功させるためには、最初に立てた計画を「ブレない」ことを意識する必要がある。次に、実際の企業の企画事例を参考にし、そのポイントを把握することが重要である。	○ 正しい × 誤り
3	3	2世代のeスポーツ好きには、さまざまな層が存在する。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	2世代のeスポーツ好きには、さまざまな層が存在する。	○ 正しい × 誤り

3	ゲームにはさまざまなジャンルがあるが、特定ジャンルのゲームを好む層の傾向は特にないとされている。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	日本eスポーツ選手権大会では、ゲームの種類が学生の傾向に影響を与えており、バズルゲームは数学や科学が得意な学生に、格闘ゲームは運動を好む学生にそれぞれ人気があると示唆されています。
3	ゲームの種類が学生の傾向に影響を与えており、バズルゲームは数学や科学が得意な学生だけが好んでいる。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	バズルゲームは数学や科学が得意な学生が好んでいるのはあくまで傾向であり、その学生のみがバズルゲームを好んでいるわけではありません。
3	ターゲット層が変われば、それに合った戦略を取る必要がある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	ターゲット層に応じた戦略を取るべきであり、それによってイベントや企画が成功する可能性が高まります。
3	どのような人たちがどのゲームを好んでいるかを理解することが企画の成功につながる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	顧客が好むゲームの種類を理解することが、製品やサービスの企画成功に不可欠です。
3	自動車はアウトドアで、ゲームはインドアという特性を持ったため、自動車とeスポーツを組み合わせた活動は行われていない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	トヨタが開発した「e-Motorsports」プロジェクトは、eスポーツの一環として、自動車とeスポーツの魅力を広く伝え、新しいファン層を開拓することを目的としています。
3	自動車とゲームの間で共通させたeスポーツの取組みは、免許の取得で免許は利用することができず、課題となっている。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	ゲームのGEROレーティングに制して、未成年の人であってもeスポーツを楽しむことが可能であり、自動車業界から関心を集めている。

3	10	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツを自動車業界が活用することで、完全にeスポーツの楽しさを体験することができ、
3	11	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	自動車業界がeスポーツを活用することで、新しいファン層を作り上げられる期待がされている。
3	12	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	インターネット回線の回線とeスポーツの特性は良いため、eスポーツに参入する車体グループ企業が増えている。
3	13	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	市場参入においては、既存の資源を活用し、有効な戦略をとることが重要である。
3	14	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	2世代はeスポーツへの関心度に応じて異なるグループに分かれており、ゲームのジャンルによってプレイヤーやファンの傾向が異なります。この理解はeスポーツのマーケティング戦略において重要な要素です。
3	15	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	成功する企画を立案するためには、ターゲット層の興味や好み、特にどのようなゲームを好んでいるかを把握することが重要です。この理解をもとにした企画は、より効果的にターゲット層に響くことが期待できます。

4	1	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	近頃、教育現場ではeスポーツが大きな広がりを見せている。
4	2	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツの教育現場への普及は急速に進み、現在日本全国には少なくとも30校を超えるeスポーツ専門の学習機関が存在している。
4	3	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツの専門学校に通う学生は、全員がプログラマーとしてデビューすることが採択されている。
4	4	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	教育現場におけるeスポーツコース選抜者全員がプログラマーになるわけではないため、ゲームの知識や技能を生かせる別のキャリアパスも考慮する必要がある。
4	5	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツは専門学校、高等学校を中心に広がりを果たしているが、大学では特にならなっていない。
4	6	○ 正しい × 誤り	× 誤り	大学でもeスポーツの活用が広まっているが、基本的にプログラマー等の創業者を目指す学科、コースがほとんどである。

4	7	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツ教育の一つの方向性として、ゲームのプレイ技術やレイアウト、配信、チーム管理など、eスポーツ業界で必要とされる人材を育てることが考えられる。
4	8	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツ教育の一つの方向性として、イベント運営、配信、チーム管理など、eスポーツ業界で必要とされる人材を育てることが考えられる。
4	9	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツを学んで教えることは多くの可能性を秘めている一方で、解決すべき課題も存在します。
4	10	○ 正しい × 誤り	× 誤り	地方においてeスポーツ教育の推進は卒業生が、指導者の選定が大きな課題となっている。
4	11	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	地方においてeスポーツ教育の課題となるのは、専門的な知識を持つ講師を確保することである。
4	12	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	eスポーツ市場の成長に伴い、小学生向けのeスポーツ教育への需要が高まっている。

4	13	小学生向けeスポーツ教育を行う教育等も増えてきているが、関東地域であっても数件程度である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	「eSPアカデミア」は、2019年から小学生対象のeスポーツ教育を提供開始し、東京や神奈川で44教室を運営しています。
4	14	小学生向けeスポーツ市場の成長性に注目すると、業界内の競争が激化することが予想され、その中で企業間の差別化が成功の鍵となる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	小学生向けeスポーツ市場の拡大に伴い、多くの企業が参入しており、利権争いの激しい市場であるため競争は激しくなるも予想されます。このような環境下では、自社サービスと他社と差別化することが成功を左右する重要な要素となります。
4	15	地方に根ざした教室の開設や特定のゲームジャンルに特化したサービス提供は、eスポーツ教育の普及において有効な差別化ポイントとして考えられる。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツ教育市場において差別化戦略を立てる際、地方に密着した教室を開設することが、特定のゲームジャンルに特化したサービスを提供することが、競争の激しい市場における有効なアプローチとなります。
5	1	eスポーツ施設は、どの施設もおおむね同じ種目である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツ施設は様々な種目と特徴があり、それぞれ異なるニーズに対応できるよう設計されています。
5	2	eスポーツは韓国で人気を集めている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツは、韓国で非常に人気があります。韓国はeスポーツの先駆者として知られ、多くのプロゲーマーを輩出しています。国内には多数のeスポーツ施設があり、高校や大学にはeスポーツ専攻も設けられています。
5	3	eスポーツの発展には、地域ごとの文化や経済状況が大きく影響している。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツは世界中で急速に成長している産業であり、その発展は各地域の文化的、経済的背景によって大きく異なります。

5	4	韓国にあるeスポーツに特化したネットカフェ「PCベン」は、人々が集まって交流する社会的な場所としても機能している。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	「PCベン」はeスポーツに特化した施設として広く知られています。PCベンには単にゲームをする場所以上の意味を持ち、友人や他のゲーマーと交流し、社会的なコミュニティを形成する場としても利用されています。
5	5	日本にはeスポーツに特化したネットカフェのような施設は存在しない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	近頃、一部の地域でeスポーツに特化したネットカフェ等の施設が増えつつあります。
5	6	日本では、eスポーツ施設は利用料金が嵩みすぎたため、特に若者にとっては利用しにくい価格設定であると感じられることがあります。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	日本ではeスポーツ施設では、1時間ごとの利用料金が嵩み設定されていることが多く、特に若者にとっては利用しにくい価格設定であると感じられることがあります。
5	7	eスポーツは中国で人気を集めている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	中国は、eスポーツ産業の急速な発展を見せている国の一つです。政府のサポートや、若者を中心とした広大なプレイヤーベースの存在が、この分野の拡大を後押ししています。
5	8	中国では本拠地をeスポーツスタジアムの建設が予定されている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	上海を始めとする多くの地域では、eスポーツの需要と市場の拡大に伴い、専用スタジアムやイベント施設の建設計画が進行中です。
5	9	日本のeスポーツの普及状況は、中国と比べるとまだ小規模である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	日本におけるeスポーツの普及状況は、中国などの国々と比べるとまだ小規模と言えます。中国では数千人から数万人を収容する大規模なeスポーツスタジアムが存在しますが、日本では数千人規模の施設が主流です。

5	10	2022年には日本で10,000人超を集めるeスポーツイベントが開催され、世界的には中国の新しいトレンドによってホテル業界に活性化が生じている。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	2022年に日本で開催されたeスポーツイベントが10,000人の観衆を集めるなど、日本におけるeスポーツの規模は徐々に拡大しています。これは日本のeスポーツの人気と可能性を示しており、大型施設が建設されることが期待されています。
5	11	eスポーツはホテル業界にも広がっており、この新しいトレンドによってホテル業界に活性化が生じている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツの普及は、ホテル業界にも影響を及ぼしています。ホテル業界では、eスポーツイベントの開催地としての需要や、ゲーム愛好者を対象とした宿泊パッケージの提供など、新しいビジネスチャンスが生まれています。
5	12	eスポーツホテルの取組みは海外がメインであり、日本ではまだ取組み事例がない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	日本でも、大阪の日本橋にあるesports hotel eZONEや、札幌のVILLA KOSHIO OODORなどが、ホテルの中にeスポーツ専用の施設を開設しています。
5	13	ホテル業界におけるeスポーツ施設は、プレイヤーたちが集まり交流できる重要なスポットとして機能している。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	ホテル内には設置されたeスポーツ施設は、プレイヤーやファンが集まり、ゲームを楽しむだけでなく、社会的な交流を行う場として重要な役割を果たしています。
5	14	eスポーツ施設では、高性能なゲーミングPCや快適なプレイ環境が用意されており、これらの施設は宿泊だけでなく、eスポーツを楽しむための場所としても注目されている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツ施設では、高性能なゲーミングPCや快適なプレイ環境が用意されており、これらの施設は宿泊だけでなく、eスポーツを楽しむための場所としても注目されています。
5	15	施設を活用して地方活性化を図るには、ただ新しいものを提供するだけでなく、地域に根ざした活動としてeスポーツを育てていくことが重要である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	地域に根ざしたeスポーツ活動を育成することは、地域社会に新しい活力をもたらすだけでなく、コミュニティの結束を強化する重要な手段となり得ます。

5	16	静岡県のホテルアセントホテル浜松は、地域の教育機関と協働してeスポーツ施設を体験できる新しい場「アットゲーム」を設立しました。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	静岡県に位置するホテルアセント浜松は、地域の教育機関と協働してeスポーツ施設を体験できる新しい場「アットゲーム」を設立しました。
5	17	ホテルと学校が共同で取り組むことにより、eスポーツを育んでいくプロジェクを推進し、地域でのeスポーツを普及させることが重要である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	ホテルと学校が共同で取り組むことにより、eスポーツを育んでいくプロジェクを推進し、地域でのeスポーツを普及させることが重要である。
5	18	「食べたい飲み飲みたいながら一緒にeスポーツの試合を観ることができるところ」は世界中で人気を集めている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	「食べたい飲み飲みたいながら一緒にeスポーツの試合を観ることができるところ」は世界中で人気を集めている。
5	19	eスポーツの試合を撮ることで、eスポーツの魅力を伝えることができる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツの試合を撮ることで、eスポーツの魅力を伝えることができる。
5	20	海外ではeスポーツイベントは一般にeスポーツの試合を撮ることで、eスポーツの魅力を伝えることができる。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	海外ではeスポーツイベントは一般にeスポーツの試合を撮ることで、eスポーツの魅力を伝えることができる。
5	21	eスポーツの試合を撮ることで、eスポーツの魅力を伝えることができる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツの試合を撮ることで、eスポーツの魅力を伝えることができる。

5	22	esスポーツはesスポーツ期間だけでなく、人々のつながりやコミュニティ形成の場としても機能し、その結果、esスポーツは文化の一部として認識されつつある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	esスポーツは、単にゲームのスキルを磨くだけの場から進化した、観戦者同士の交流や共有の体験を通じてコミュニティを形成する場としての役割を担っています。
5	23	特に中国では、esスポーツを中心として、ホテルやカフェ、購物館などさまざまな種類の施設が建設されており、esスポーツ施設のさらなる広がりを見せている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	中国で競歩会場だけでなく、ホテルやカフェ、購物館などさまざまな種類の施設が建設されており、esスポーツをテーマにした多様な施設が建設されています。
5	24	重要では、esスポーツ協会等の周りに新しいゲーム関連企業をサポートする施設が作られており、これが地産経済に貢献している。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	重慶市において、esスポーツ協会場を中心に、ゲーム関連の新しい企業やスタートアップを支援するための施設やインキュベーターが設置されています。
5	25	複合的な施設を作ることで、esスポーツの魅力を様々な角度から伝えることができる。今後、施設で求められるものは何かを考えると、様々なメディアや企画が必要となる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	複合的な施設を作ることで、esスポーツの魅力を様々な角度から伝えることができる。今後、施設で求められるものは何かを考えると、様々なメディアや企画が必要となる。
6	1	オールドメディアには新聞、雑誌、ラジオ、テレビなどが含まれる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	オールドメディアには新聞、雑誌、ラジオ、テレビなどが含まれる。
6	2	esスポーツをより多くの人々に知ってもらうために、オールドメディアを初回した戦略が存在する。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	esスポーツの普及と認知向上のために、新聞、雑誌、ラジオ、テレビといったオールドメディアを活用した戦略が有効です。これらのメディアは、特にインターネットやデジタルメディアに馴染みの無い世代にリーチすることがあります。

6	3	オールドメディアは、特にインターネットをあまり使わない高齢者やesスポーツに関心がない層、デジタル機器の入手が難しい地域の人たちに情報を伝えます。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	オールドメディアは、特にインターネットをあまり使わない高齢者やesスポーツに関心がない層、デジタル機器の入手が難しい地域の人たちに情報を伝えます。
6	4	知られたるスポーツとして認識させるために、オールドメディアでのesスポーツイベントや選手に関する紹介が必要である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	esスポーツを野球やサッカーのように一般的に知られたるスポーツとして認識させるために、オールドメディアでのesスポーツイベントや選手に関する紹介が必要である。
6	5	日本ではesスポーツの魅力を伝えるテレビ番組はまだ放送されていない。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	日本ではesスポーツの魅力を伝えるテレビ番組はまだ放送されていない。
6	6	国内で「esスポーツMAX」の放送されたことがきっかけとなり、esスポーツを特集する多くの新しい番組が生まれた。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	国内で「esスポーツMAX」の放送されたことがきっかけとなり、esスポーツを特集する多くの新しい番組が生まれた。
6	7	esスポーツをテーマとした番組では、esスポーツ選手が中心となって出演することが望ましい。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	esスポーツをテーマとした番組では、esスポーツ選手が中心となって出演することが望ましい。
6	8	日本に少し遅れる形で、海外でもesスポーツをテーマとしたテレビ番組が始まった。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	日本に少し遅れる形で、海外でもesスポーツをテーマとしたテレビ番組が始まった。

6	9	esスポーツ番組を通じて魅力を伝えることは、esスポーツの人気や認知度を上げるのに大切な役割を果たしている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	esスポーツ番組は、esスポーツの魅力、競技性、観戦性を広く伝える重要な媒体として機能しており、これによりesスポーツの人気や認知度を大幅に向上させることができます。
6	10	海外ではesスポーツ専用のテレビ局が存在する。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	海外では、esスポーツ専用のテレビ局が存在します。
6	11	esスポーツをテーマとした漫画はまだ登場していない。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	たとえば、「対あり」で、〜お嬢さまは格闘ゲームなんてない〜」や「ワットウエルゲームアムアム」が登場し人気を博しています。
6	12	esスポーツの普及において、マンガはesスポーツをより親しみやすく紹介する手段として大きな役割を果たしている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	esスポーツの普及において、マンガはesスポーツをより親しみやすく紹介する手段として大きな役割を果たしている。
6	13	esスポーツをテーマとしたマンガは、主に若年層にesスポーツの魅力を伝えるのに効果的である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	esスポーツのルールや魅力、プレイヤーの精神的な成長などを、物語を通して親しみやすく伝えることができ、特に若年層の読者にesスポーツに興味を持たせている。
6	14	漫画やアニメは、esスポーツについて知らない人や、ゲームに興味なかった人たちにも「きっかけ」を作ることができる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	漫画やアニメは、物語やキャラクターを通じて、esスポーツやゲームの魅力を伝える手段となり得ます。

6	15	マンガは、esスポーツなどのようなものを理解しにくい、興味を持ってもらうことで、esスポーツの楽しさを伝える一つのコンテンツになり得る。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	漫画はストーリーテリングとビジュアルの魅力が組み合わされたメディアであり、esスポーツの世界をより身近で理解しやすいう形で伝えることができます。
6	16	マンガは、アニメやテレビ、映画へと展開する可能性がある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	マンガは他のメディアフォーマットへと展開される可能性を誇っています。これは「メディアミックス」とも呼ばれ、マンガが原作となりアニメ化、テレビドラマ化、映画化される流れを見ている。
6	17	マンガが人々に愛されると、その舞台となった場所が「聖地」として注目される可能性がある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	マンガがアニメの作品が特定の場所を舞台としている場合、ファンはその場所を訪れて作品の世界観を体験したいと考えます。
6	18	マンガの舞台等による地域の「聖地化」は、地域に経済的な貢献をもたらす可能性がある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	聖地巡礼によって、地場には多くの観光客が訪れ、地元産品、飲食店、土産物店などが利益を得ることがあります。
6	19	マンガから始まる流れは、文化や地域社会に非常にポジティブな影響を与えている可能性がある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	マンガは、エンターテインメントの形態としてだけでなく、文化的な価値を持つ重要なメディアとして認識されています。マンガから始まる流れは、文化や地域社会に対して非常にポジティブな影響を与えている可能性があります。
6	20	マンガはただの娯楽ではなく、文化や社会に大きな可能性を持つものである。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい × 誤り	マンガは、その魅力的なストーリーとビジュアルで多くの人々を惹きつけ、単なる娯楽を超えた影響力を文化や地域社会に与えることがあります。

9. DAO に関する調査レポート

DAO の概要と構築方法に関する調査レポート

1. DAO の基本概念、従来組織との違い

DAO とは特定のリーダーや管理者を置かず、コミュニティの運営を行う新しい形の組織である。日本語では「ダオ」と発音し、Decentralized Autonomous Organization の頭文字を取り「DAO」と呼ばれている。

DAO を直訳すると分散型自律組織となり、2016年に開始した「The DAO」以降、多くのDAO が誕生した。世界中のDAOの情報が集まるWebサイトDeepDAOには、2,420もの組織が登録されている（2024年1月現在）

(1) DAO の基本概念

① 分散型とは

分散型とは、組織に特定のリーダーや管理者を置かず、複数のメンバーに権限を分散する仕組みを指す。DAOの参加者は平等に情報を収集でき、個々のメンバーは意思決定に参加できる。ルールの変更などで投票をする際は「トークン」と呼ばれる投票券を使い、意思決定のプロセスを行う。トークンは企業が発行するポイントのように扱われ、DAOを管理するメンバーだけでなく投資家やユーザーに配ることも可能。DAOには特定の意思決定者が不在で、多くのメンバーの意見をもとに運営を行っている。

② 自立組織とは

DAOには特定のリーダーや管理者はおらず、メンバーそれぞれが新しいルールやプロジェクトの提案が可能だ。個人が自らの責任で行動し、DAOを活性化させるために活動している。メンバーから新規提案があると、トークンを所有する参加者の投票で承認・否認が決まる。トークンは保有数が多いほど、投票権が増える仕組みである。DAOではメンバーが平等に意思決定に参加できる仕組みが整っている。

(2) DAO の特徴

① 特定の管理者がいない

株式会社やスポーツチームなどの中央集権的な組織とは異なり、DAOに特定の管理者は不在である。リーダーや管理者がいないので、突然のルール改正や運営方針の変更などは起こらない仕組みだ。DAOのメンバーは誰でも意見を提案でき、すべてのトークン所有者が提案に対して投票可能。DAOでの活動歴やトークンの保有枚数に関わらず、全員がフラットな関係で参加できる仕組みだ。

② トークンを投票して意思決定をする

DAOのメンバーはトークンを所有しており、提案に対する投票で自分の意思を決定でき

る。投票で使用するトークンは「ガバナンストークン」と呼ばれており、仮想通貨取引所での購入やDAOでの活動を通じて取得が可能。投票の際はトークンの数に応じて投票権を獲得でき、多くのトークンを所有すると自分の意見をDAOの運営方針に反映できる仕組みだ。

③ だれでも活動できる

多くのDAOはオンライン上で活動を行い、国籍を問わずに参加できる。メンバー同士でコミュニケーションをとるチャットサービスでは、各国の言語に対応したチャンネルも整備されている。DAOが発行するトークンを保有しなくてもチャットへ参加できる場合も多く、閲覧できるチャンネルは制限されるが、コミュニケーションは行える。また、匿名での参加が可能な点は、現在の組織とは大きく異なるポイントである。

④ 意思決定のスピードが早い

従来の中央集権的な組織では、意思決定までに多くの階層が絡み、合意までに時間がかかる事が多い。DAOを活用するとトークン所有者が直接投票に参加するので、素早い意思決定が可能だ。また、株式会社や合同会社を設立する際は複数の書類作成や手続きを行うので、時間や手間がかかってしまう。DAOはオンライン上で完結する部分が多く、設立の際も手続きは不要である。小規模なプロジェクトなら今日からDAOを立ち上げることができ、スピード感を持って意思決定ができる。

(3) DAO と従来組織の違い

分散型アプリを構築するEthereumチェーンをサポートするイーサリアム財団のWebサイトでは、DAOと従来組織を5つのポイントで比較している。従来組織とDAOの大きな違いは、ブロックチェーンの技術を活用することである。ブロックチェーンを活用するとすべての情報は公開され、不正な改ざんを防止できる。資金の動きもリアルタイムで確認でき、DAOのメンバーは信頼感を持って活動が可能である。

	DAO	従来組織
組織の特徴	フラットで完全に民主化されている。	一般的には階層構造。
意思決定	メンバーによる投票が必要。	決定権を持つ個人や数名の判断（組織によっては投票の場合もある）
投票結果の反映方法	投票は集計され、結果は自動的に実行される。	投票の場合は組織内で集計され、結果は人為的に実行される。

サービスの提供方法	提供されるサービスは、分散型の方法で自動的に処理される。	人為的取り扱い、中央集権的なシステムが必要（改ざんされやすい）
活動内容の確認	すべての活動は完全に公開されている。	活動内容は非公開、または限定的に公開。

参照： <https://ethereum.org/en/dao>

2. DAO を支えるテクノロジー

DAO は、ブロックチェーン技術を活用したweb3関連のテクノロジーで支えられている。具体的なテクノロジーは次の通りである。

(1) ブロックチェーン

ブロックチェーン技術では、データをブロックと呼ばれる保存場所に記録し、チェーン状につなげてデータベースを構築している。分散型台帳技術とも呼ばれており、特定の管理者を必要とせずに情報の共有が可能。ブロックチェーンに保存したデータは暗号化されており、不正アクセスや改ざんから保護されている。現在多くのブロックチェーンが存在しており、多くのDAOではEthereum(イーサリアム)チェーンを活用している。DAOの構築で活用されている、Ethereum チェーン以外のブロックチェーンを紹介する。

- ▶ Bitcoin チェーン
- ▶ Solana チェーン
- ▶ Polygon チェーン

(2) トークン

トークンとは、デジタル上の「しるし」や「象徴」という意味で使われている。DAOで活用する具体的なトークンは、以下のとおり。

- ▶ 暗号資産（仮想通貨）
- ▶ ガバナンストークン
- ▶ ユーティリティトークン
- ▶ NFT

トークンは暗号資産取引所やマーケットプレースで購入する他、DAO 独自で発行も可能。さまざまなトークンが発行されており、DAO ごとに活用方法も異なっている。国内のサービスでは、FINANCIE 上でトークンが発行でき、スポーツチームやアーティストの他、個人で発行する事例も増えてきた。

(3) 暗号資産

暗号資産はデジタル上の通貨で、ブロックチェーン技術を活用して作られる。円やドルな

どの通貨と同様に、暗号資産に対応している店舗では商品やサービスの購入も可能だ。Bitcoin (BTC) やイーサ (ETH) など多くの暗号資産では、中央銀行のような特定の管理組織を置かずに運用を行っている。暗号資産取引所や DEX(分散型取引所)で購入する他、個人間での取引も可能。多くの DAO では、暗号資産のイーサ (ETH) を活用する事例が多い。

(4) NFT

NFT (Non-Fungible Token) は、代替不可能トークンと呼ばれるデジタルデータ。代替不可能トークンを活用すると「一点物のデジタルデータ」を証明でき、各 NFT は全く異なる価値を生み出している。例えばプロ野球選手のサインが書かれたボールとスポーツショップで購入したボールの値段に差があるように、NFT それぞれに異なる価値がついている。NFT はマーケットプレースで購入する他、個人でも発行が可能である。DAO での活用方法は、以下のとおり。

- ▶ DAO への参加券
 - ▶ 投票券として活用
 - ▶ イベント参加者へのプレゼント
 - ▶ ゲーム内アイテムを NFT 化して販売
- NFT マーケットプレースの OpenSea (オープンシー) では個人でも NFT の発行ができ、発行後すぐに販売も行える。NFT のデータはブロックチェーン上で管理されており、現在の所有者は世界中に公開されている。

(5) ウォレット

web3 におけるウォレットとは、暗号資産やトークン、NFT を一括で管理できるデジタル上の財布を指している。DAO での経済活動はウォレットを活用し、暗号資産の送金や NFT の受取を行える。具体的なウォレットは、以下のとおり。

- ▶ MetaMask(メタマスク)
- ▶ Phantom Wallet(ファントムウォレット)
- ▶ Coinbase Wallet (コインベースウォレット)
- ▶ Trust Wallet (トラストウォレット)
- ▶ Ledger (レジャー)

ウォレットには複数のパスワードが設定でき、個人での管理が基本となる。また、多くのウォレットには特定の管理者は不在で、誤送金した場合は資産を失うので取り扱いには注意が必要だ。

(6) メタバース

メタバースとは、インターネット上に構築された 3 次元の仮想空間を指している。ユーザーは自身の分身であるアバターを使い、デジタル上でコミュニケーションを楽しむ。メタバースの活用方法は、以下のとおり。

- DAO メンバーとの交流
 - イベントを開催して NFT を販売
 - バーチャルオフィスとして活用
 - 講師を招いての勉強会
 - オリジナルゲームを作成し大会を実施
- 国内では cluster (クラスター) や Rium (リアム) 等のメタバースプラットフォームが存在し、パソコンだけでなくスマートフォンからもアクセスが可能。オリジナルのワールド (メタバース空間) も作成でき、DAO での活用方法は広がっている。

3. DAO の大まかな構築方法・手順

DAO の構築方法や手順を具体的に解説する。大まかな手順は次の工程からなる。イメージする DAO の完成形に合わせて、作業を進めていく。各工程について以下に解説する。

- DAO の設立目的や ゴールを設定
- 使用ツールの確認
- インセンティブ設計
- 資金の管理方法を決定
- DAO 構築 プラットフォームを決定
- 投票システムを作成
- コアメンバーの確保
- ホワイトベーパーを作成
- 公式サイトを作成
- コミュニティを作成
- DAO の運用を開始
- 参加者への 情報提供を実施
- 参加者が求める 機能やニーズを分析
- DAO で使用する トークンを発行

(1) DAO の設立目的やゴールを設定

DAO の設立目的や具体的なゴールの明確な設定を行う。設立目的やゴールが定まらないと、DAO を運営する際に意思決定にズレが生まれてくるからだ。手順は以下のとおり。

1. DAO の設立目的を箇条書きでメモする
2. 現在運営している DAO の活動内容をリサーチ
3. DAO の参加候補者からヒアリングしニーズをまとめる
4. ニーズの中から DAO で行う活動を具体的に書き出す
5. 活用内容ごとに目標を設定する
6. 活用内容に優先順位をつける

7. 実現可能な活動を決定しスケジュールを作成する
 8. DAO の運営費用を大まかに計算する
 9. DAO の運営期間やゴールを設定する
- DAO を設立することで社会やコミュニティにどのような価値を提供できるのかを考え、目標となるゴールを設定する。設立目的やゴールは参加者の共通認識となり、DAO の運営方針や意思決定に大きな影響を与えるので時間をかけて決定したい。

(2) 使用ツールの確認

DAO の設立目的やゴールを設定したら、使用ツールを確認する。DAO の運営には、以下のツールが必要だ。使用ツールは DAO のメンバーだけでなく、参加候補者が普段使い慣れているツールを選ぶことが好ましい。

- コミュニケーションツール
- プロジェクト管理ツール
- ファイル・ドキュメント管理ツール
- DAO 構築ツール
- 投票ツール
- オンライン会議ツール
- オンラインイベントツール
- トークン管理ツール

(3) インセンティブ設計

インセンティブとは、行動を促すための動機付けとなるもので、金銭的な報酬だけでなく目標や理念なども対象となる。運営する DAO にあわせて、以下のインセンティブ設計を行いたい。

- 物質的インセンティブ
 - 評価的インセンティブ
 - 人的インセンティブ
 - 理念的インセンティブ
 - 自己実現的インセンティブ
- 物質的インセンティブでは、DAO の為に活動したメンバーや参加者に対してトークンや NFTなどを配布する。特定のメンバーにロール (DAO での役割) を与えることで、評価的インセンティブを与えられる。DAO のファウンダー (創設者) が魅力的な人物であれば、メンバーや参加者からの人的インセンティブを獲得しやすい。また、ファウンダーが継続的に発信活動を行うと、理念的インセンティブが働き DAO への帰属意識が高まる。DAO の参加者へコアメンバーが持つ権限を譲渡すると、自己実現的インセンティブが働き、分散型の組織に近づいていく。

(4) 資金の管理方法を決定

- DAOの資金管理方法は、以下の2つから選ぶことが一般用だ。
 - DAOの共有ウォレットで管理
 - マルチシグウォレットで管理
- 共有ウォレットとは、DAOの活動で使用する資金を管理するウォレットを指す。DAOが発行したトークンやNFTを管理でき、販売した際の売上金も共有ウォレットに入金される。ウォレットからの出金ではファウンダーやコアメンバーの判断で行う。いっぽうマルチシグウォレットでは、トークンやNFTの移動時に複数のメンバーの署名が必要となる。一定数の署名が集まらなければ、資金の移動はできない仕組みだ。ファウンダーやコアメンバーの独断で資金の移動はできず、よりDAOの理念に近い資金の管理方法と言える。どちらの方法を選んでも資金の流れはすべて公開されており、透明性の高い運用が可能だ。

(5) DAO構築プラットフォームを決定

DAOの基礎構築プラットフォームとあわせて、コミュニケーションツールとDAOの運用を補助するSNSツールも決定する。プラットフォームごとに特徴や料金、使用するブロックチェーンは異なるので、DAOの特性にあわせて決定したい。プラットフォームごとの具体的な特徴は、次の章で解説する。

(6) 投票システムを作成

DAOの重要事項を決定する投票システムを作成する。システムを選ぶ際は、ブロックチェーンの活用以外にも、投票ごとに支払う手数料や利便性を考慮したい。ブロックチェーンを活用したAragon(アラゴン)やClubs(クラブス)の他、投票時に手数料不要のSnapshot(スナップショット)やGoogleフォームでも投票システムは代用可能だ。

(7) コアメンバーの確保

コアメンバーとはDAO運営の中心的存在で、ファウンダーをサポートする役割を担う。DAOの活動内容に合わせて、以下のメンバーを確保したい。

- エンジニア
- コミュニティマネージャー
- モデレーター
- インフルエンサー
- クリエイター
- マーケター
- プロガー
- 音声配信者

➤ 法務・税務担当者

日常的に活動するコアメンバー以外にも、イベントやNFTの販売時にスポットで参加するメンバーを確保すると、DAOをスムーズに運営できる。また、暗号資産やNFTに関する法律や税制はまだまだ整っていないので、専門の担当者に依頼すると安心して活動を行える。

(8) ホワイトペーパーを作成

DAOの設立目的や具体的な運用方法が決まったら、ホワイトペーパーを作成する。ホワイトペーパーとは、DAOの運営がプロジェクトの全体像や将来性を公開する文書である。参加希望者はホワイトペーパーを確認し参加の可否を決めるので、DAO運営に置いて重要な文書だ。具体的な記載項目は以下のとおり。

- DAOの概要
 - DAOのビジョンやミッション
 - ファウンダーやコアメンバーの紹介
 - DAOの意思決定方法を紹介
 - トークンの発行方法や種類・利用方法を紹介
 - DAOが得た利益の分配方法を紹介
 - 使用ツール・ブロックチェーンを紹介
 - DAOの成長に関するロードマップを公開
 - DAO運営に関するリスクや対処法を説明
 - DAOへの参加方法や公式サイト・SNSを紹介
- ホワイトペーパーには詳細情報を記載するだけでなく、図解やイラストを使用して参加者が理解しやすいように配慮したい。

(9) 公式サイトを作成

ホワイトペーパーの作成とあわせて、公式サイトの準備も行う。DAOの公式サイトには、ファウンダーの日々の活動やコアメンバーの意気込みを記載してもよいだろう。各種イベントやNFTの販売時には、公式サイトを更新して参加者へ情報を共有する。公式サイトの作成は有料のサーバーをレンタルする他、CanvaやNotionを活用して無料で作成する方法もある。国内外で活動するDAOの公式サイトを参考にすると、記載内容を確認できてスムーズにサイト制作は行える。

(10) コミュニティを作成

公式サイトが完成したら、コミュニティの作成を開始する。コミュニティにはDAOの目的や活動内容に沿ったメンバーを多く集めたい。DAOの活動に興味のないメンバーが集まると、活動内容のズレや方向性が異なりトラブルが発生する可能性が高くなる。多くの人数

を集めるよりも、積極的にDAOに参加してくれる人を集めたほうがコミュニティの活性化につながる。具体的なコミュニティメンバーの集め方は、以下のとおり。

- ▶ 公式サイトで募集する
 - ▶ SNSで募集する
 - ▶ イベントに参加して募集する
- DAOやweb3に関連したイベントは、オンライン上だけでなくオフラインでも頻繁に開催されている。東京や大阪などでは毎週のようにイベントが開催されているので、実際に参加するとDAOの活動に興味を持ってくれる参加者に出会えるだろう。

(11) DAOの運用を開始

メンバーや参加者が集まるコミュニティを作成したら、DAOの運用を開始する。コミュニケーションツールを使ってイベントの企画を行いながら、問題点やトラブルへの対処も並行して実施する。DAOのコアメンバーが少ない場合は、参加者の人数を制限すると、問題点やトラブルが起きた際もスムーズな対処が可能だ。時間をかけて参加者を増やし、DAOの規模を大きくしていきたい。

(12) 参加者への情報提供を実施

DAO参加者への情報提供は、コアメンバーの重要な役割だ。参加者は特定のDAOを選ぶことは少なく、複数のDAOでの活動が一般的だからだ。X (Twitter) やInstagramのタイムラインは情報量が膨大で、つねに最新情報を発信しないとDAOの活動内容は他の情報で埋もれてしまう。またDiscordやSlackは活動内容ごとにチャンネルを作成できるので、定期的に情報を整理して参加者が迷わないような配慮も行いたい。DAOの特性ごとに相性の良い情報発信ツールは異なるので、複数のSNSやメディアを活用して情報提供を実施する。

(13) 参加者が求める機能やニーズを分析

参加者からのコメントや意見を積極的に確認して、必要な機能やニーズを分析する。初心者が集まるDAOでは、暗号資産やウォレットの使い方など基本的な情報を求める参加者が多い。ニーズに合わせてDiscordやSlackに新しいチャンネルを設置して、参加者の疑問点やストレスを解消できるように務めたい。上級者が集まるDAOではNFTの発行やメタバースイベントの実施など、新規プロジェクトが立ち上がりやすい。プロジェクトの実行に必要なツールをリサーチし、参加者と共に学びながらDAOの運営を行っていく。

(14) DAOで使用するトークンを発行

DAOの運営に必要なトークンは、主に3つある。

- ▶ ガバナンストークン

- ▶ ユーティリティトークン
 - ▶ NFT
- ガバナンストークンは、DAOに関する提案があった際にメンバーの投票で活用する。ユティリティトークンはDAOの活動実績に応じてポイントのように配布し、トークンの保有数に応じてインセンティブを与えることも可能だ。NFTはDAOへの参加証になるほか、イベントの記念品や資金調達の方法としても活用できる。

4. DAOを運用するコミュニケーションツール

DAOを運用するためのコミュニケーションツールを解説する。コアメンバーや参加者の属性にあわせて、以下のツールから選択したい。

- ▶ Discord
- ▶ Slack
- ▶ LINE

(1) Discord



画像出典：<https://discord.com/>

Discordはアメリカ発のチャットサービスで、主にゲーマーや暗号資産コミュニティで活用されている。パソコンだけでなく、アプリを活用してスマートフォンやタブレットからも接続が可能だ。Discordの基本機能は以下のとおり。

- ▶ サーバーの作成
- ▶ テキストチャット
- ▶ ボイスチャット
- ▶ ビデオ通話
- ▶ 画面共有
- ▶ ファイルのアップロード

- チャンネルの作成・追加
- ロール（役割）の設定
- bot（自動化プログラム）の導入
- ウォレットの接続
Discordの特徴を解説する。

①豊富なコミュニケーション機能

Discordは絵文字やスタンプ機能があり、参加者とのコミュニケーションが取りやすいツールだ。画像や動画、GIFアニメーションをアップロードでき、コミュニティメンバーと気軽にやり取りができる。Discord内でチャンネルを複数作成できるので、趣味のチャンネルや作業用チャンネル、新規プロジェクト用のチャンネルなど、チャンネルごとにコミュニティが形成される特徴もある。コミュニティマネージャーやモデレーターが定期的にコメントを書き込むことで、DAOのコミュニケーションは活性化される。

②プロジェクトの立案や情報共有がしやすい

Discordでは、テキスト以外にもボイスチャットやビデオチャットが使えるので、コミュニケーションツールとして幅広く活用できる。画面共有を使うとプロジェクトの計画や最新情報をリアルタイムで共有可能だ。Discordのチャンネルに保存した情報は、画面内にある検索ボックスからいつでも検索できる。Webサイトの記事やX（Twitter）のポストなどをハイパーリンクで保存できるので、情報共有のツールとしても使いやすい。

③投票や意思決定プロセスを支援できる

Discordでは投票用のbotやリアクション機能を使えるので、DAOの意思決定プロセスの支援が可能だ。メンバーや参加者はチャットを使って意見を交換でき、ガバナンストークンを活用して投票をスピーディーに行える。Collab.Land（コラボランド）やウォレット接続くん等の外部ツールを使うとウォレットをDiscordに接続でき、特定のNFTの所有者だけが閲覧できるチャンネルの作成もできる。NFT所有者限定のチャンネルで投票を行うことで、よりDAOにコミットする参加者の意見を反映させられる。
公式サイト：<https://discord.com/>

(2) Slack



画像出典：<https://slack.com/intl/ja-jp>

Slackはビジネス向けのコミュニケーションツールで、Webブラウザやスマートフォンアプリなどデバイスを問わずに利用可能だ。Slackにはプロジェクト管理やコミュニケーション効率化機能が多くあり、Discordよりもビジネスに特化している。Slackの基本機能は以下のとおり。

- チャンネルの作成・追加
- テキストチャット
- ボイスチャット
- ビデオ通話
- 画面共有
- ファイルのアップロード
- botや外部アプリとの連携
Slackの特徴を解説する。

①リアルタイムでコミュニケーションが取れる

Slackはテキストチャットやビデオ通話ができるので、DAOのメンバーや参加者とのスピーディーなコミュニケーションを可能にする。カレンダーやタスク管理ツールなどの外部アプリと連携できるので、プロジェクトやトラパルの対応を行いやすい。

②プロジェクトの管理がしやすい

プロジェクトごとにチャンネルを作成し、スレッド機能を活用するとメンバーや参加者のタスクの管理や進捗状況の共有が容易になる。ファイルのアップロード機能を使うと必要な情報を確認しやすく、メッセージの検索機能も備わっているのでプロジェクトを管理しやすい。また、メンバーそれぞれにロールを設定できるので、プロジェクトのニーズに合わせたチャンネルのカスタマイズも可能だ。

③ウォレットと連携ができない

SlackはMetaMaskやPhantom Walletなど、暗号資産やNFTを管理するウォレットと連携ができない。Discordのようにウォレットを接続して「特定のNFTを保有する参加者だけでコミュニケーションをとる」といった使い方には対応していない。しかし、Slackにはチャンネルの公開設定機能があり、参加者を限定して閲覧できるプライベートチャンネルを作成できる。チャンネルの管理者が参加者を手動で招待する必要があるが、一般に公開できない情報を特定の参加者だけで取り扱うことは可能だ。

公式サイト： <https://slack.com/intl/ja-jp>

(3) LINE



LINEは性別や年齢を問わず幅広いユーザーに利用されており、国内のユーザー数は9,600万人以上と圧倒的な数字だ（2023年9月時点）。DiscordやSlackと比べてもユーザー数は多く、DAOで利用する際もコミュニケーションツールとして活用できる。また、LINEは独自のブロックチェーン「LINE Blockchain」を運用しており、暗号資産 FINSCHIA (FNSA) やLINE NFTを発行している。LINEの基本機能は以下のとおり。

- グループLINEの作成
 - テキストチャット
 - ボイスチャット
 - ビデオ通話
 - 画面共有
 - ファイルのアップロード
 - ウォレットを作成
 - 暗号資産やNFTの送受信
- LINEの特徴を解説する。

①ユーザーが多い

LINEの国内ユーザー数は9,600万人で、10代～50代の90%以上、60代の80%以上がアプリを利用している。生活インフラとして定着しているため、DAOのコミュニケーションツールでもスムーズに利用可能だ。日本以外でも台湾やタイ、インドネシアでは多くのユーザーが使用しており、アジア各国にいる参加者とも交流しやすい。

②独自のブロックチェーンを運用している

LINEは「LINE Blockchain」を運用しており、LINEアカウントがあれば簡単に暗号資産やNFTを管理するウォレットを作成できる。ウォレットを作成するとNFTを購入できるので、LINEの友だちにNFTを送信することも可能だ。MetaMaskやPhantom Walletとは違い、複雑なパスワード管理が不要でweb3初心者でも非常に使いやすい。また、資産性ミリオンアサーやJリーグ トレーディングサッカークラブなどはゲームをプレイしてNFTを獲得できるので、初心者向けのDAOイベントとしても活用できる。

③オープンチャットでコミュニケーションが取れる

LINEはユーザー数が多いので、オープンチャットを活用してコミュニケーションを取るDAOは多い。写真を撮影してトークンを獲得するブロックチェーンゲーム SNPTT (スナツピット) は、LINEのオープンチャットを利用して参加者とコミュニケーションを深めている。DiscordやSlackは文字情報が多く、特にweb3初心者からは敬遠されることが多い。LINEのオープンチャットは、初心者向けのDAOコミュニケーションツールとしての活用が期待されている。

公式サイト： <https://line.me/ja/>

5. DAOの基盤構築プラットフォーム

DAOの基盤構築のためのプラットフォームを5つ解説する。基本機能やDAOでの活用方法にあわせて、以下のツールから選択したい。

- Aragon (アラゴン)
- Clubs (クラブス)
- COLONY (コロニー)
- Unyte (ユナイト)
- Snapshot (スナップショット)

(1) Aragon (アラゴン)



画像出典：<https://aragon.org/>

Aragon は、ソースコードを記述せずに DAO を構築できるツールだ。Aragon では、DAO の運用に必要なガバナンストークンと投票用のウォレットを作成できる。DAO の構築手順も非常に簡単で、世界中のプロジェクトが Aragon を利用している。Aragon の活用方法を解説する。

①DAO の作成

Aragon は DAO の種類ごとにテンプレートが用意されており、プロジェクトにあわせてテンプレートを選択するだけで簡単に DAO を作成できる。

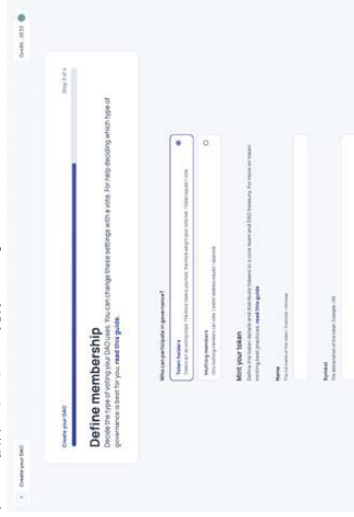


公式サイトにウォレットを接続すると、あらかじめ設定されたルールに従って自動で取り引きを行う、スマートコントラクトの利用も可能だ。

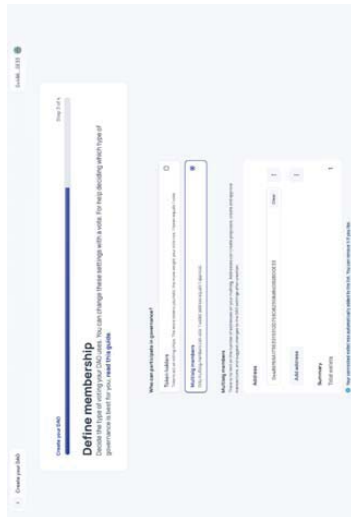


②ガバナンストークンの発行・管理

Aragon ではガバナンストークンを発行でき、トークンの名前やトークンシンボル（アルファベットで記載されたトークンの単位）の設定も可能だ。Bitcoin (BTC) やイーサ（ETH）のように、DAO 独自のトークンを発行できる。

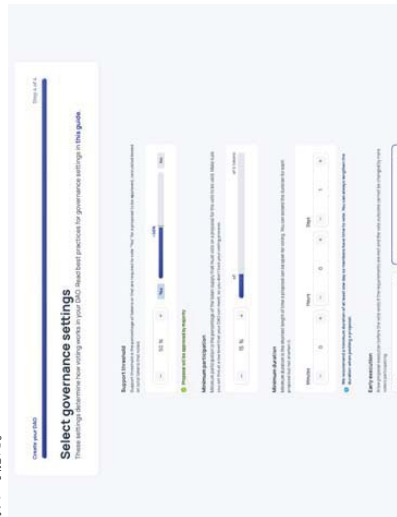


ガバナンストークンの発行枚数や配布ウォレットの登録もできるので、ファウンダーやコアメンバーのウォレットへ送信も可能だ。



③投票システムの作成

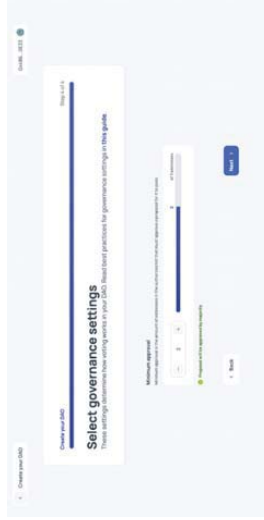
Aragon では、ガバナンストークンを活用した投票システムを作成できる。ガバナンストークンが投票権として利用できるので、保有するメンバーは新規プロジェクトやルール変更への投票が可能だ。



投票結果はブロックチェーン上に記録されるので、透明性とセキュリティを確保できる。

④DAOの資金管理

Aragon では資金の送信時に複数の署名が必要なマルチシグウォレットを作成できる。



ウォレットへの入出金履歴はブロックチェーン上で公開されており、誰でも閲覧できるので、不正送金を早期に発見しやすい。また、ウォレットは暗号資産だけでなく NFT も管理できるので、DAO の資産をまとめて管理できる。
公式サイト：<https://aragon.org/>

(2) Clubs (クラブス)



画像出典：<https://ja.clubs.place/>

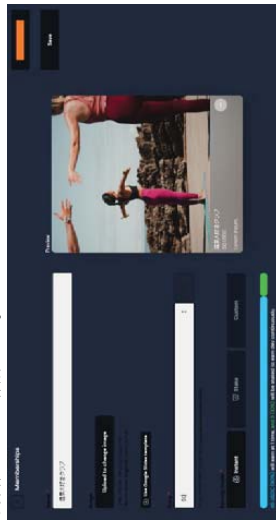
Clubs は、フレームダブルオー株式会社が発行した DAO 構築ツールだ。日本語にも対応しており、ソースコードを記述せずに DAO を構築できる。棚田を中心としたコミュニティ「棚 DAO」や、寺院建築・荘厳仏具に携わる工芸士を支援する「寺 DAO」など、国内の DAO で利用事例が多い。Clubs の活用方法を解説する。

①DAOの作成

Clubs にはテンプレートとプラグインが用意されており、誰でも簡単に DAO を作成できる。プラグインを追加すると、DAO のレイアウトやページ数、管理ページなどのカスタマイズも可能だ。



Clubs には認証機能やトークンの発行、NFT や DeFi(分散型金融)機能が内蔵されており、簡単な操作で DAO を作成できる。



②コミュニティの作成

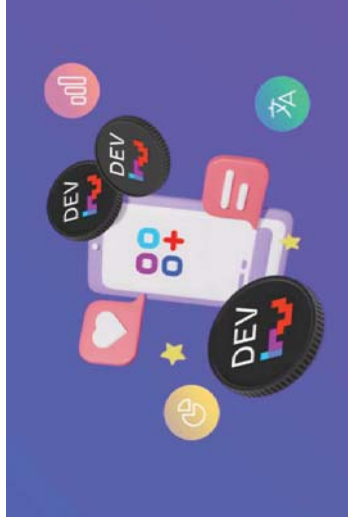
Clubs にはメンバーシップ機能があり、メンバー限定のチケット発行やイベントを開催できる。



コミュニティページも必要事項を記載するだけで作成でき、参加人数の制限も無い。メンバーシップ機能を活用して NFT を販売し、DAO の収益化も可能だ。

③ DAO の資金管理と投票システム

Clubs は独自トークン「DEV」を発行しており、DAO の資金管理やコミュニティメンバーへの報酬に利用できる。



DEV トークンは Ethereum チェーン上で発行され、一定期間預けると報酬を受け取れるステーキングに対応するトークンだ。DEV トークンは報酬として配布する他、コミュニティでの投票権となるガバナンストークンの役割も持っている。

好きなずき焼きの具材を投票で決めよう

牛肉 → 豆腐 → 糸こんにゃく → シイタケ → 豚ネギ → 長ネギ
 しめじ → 玉ねぎ → 白菜 → 醤油 → 卵 → その他 → 具材の名前
 を添えてください!

Add your thoughts...

新規プロジェクトの立ち上げやルール変更の際は DEV トークンを活用して DAO の運営方針への投票も可能だ。

公式サイト： <https://ja.clubs.place/>

(3) COLONY (コロニー)

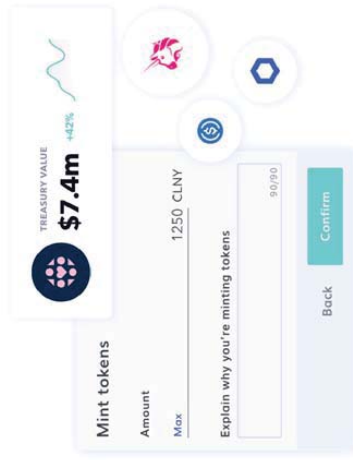


画像出典：<https://colony.io/>

COLONYは、DAOに必要なガバナンストークンの発行や投票システム、資金管理機能を無料で利用できるツールだ。初期費用や月額サブスクリプション費用も不要で、ブロックチェーンに記録を保存する際の手数料(ガス代)も低額で利用できる。Colonyを利用して、世界中の人々が参加するDAOを短時間で作成可能だ。Colonyの活用方法を解説する。

①DAOの作成

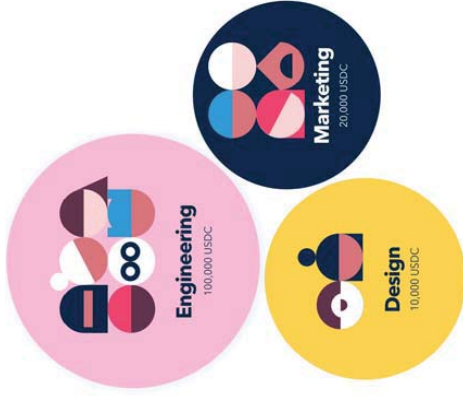
Colonyは、ガバナンストークンの発行や投票システム、報酬の支払いや資金移動システムを作成できる。トークンの名前やトークンシンボルの作成も可能で、ウォレットを登録してトークンや報酬の自動分配も可能だ。



Colonyで作成したDAOにはリカバリ機能が設定されており、ハッキングなどのトラブル時にリカバリモードに変更すると、DAOでの操作をすべて停止できる。

②プロジェクトの管理

Colonyではプロジェクトの参加者に細かく権限を設定でき、タスクの完了やプロジェクトの進捗状況に応じた権限も設定できる。



長期間のプロジェクトでも権限を細かく設定できるので、進行状況をリアルタイムで把握可能だ。

③DAOの資金管理

ColonyはEthereumチェーンと互換性があり、BNB(バイナンスコイン)やUSDC(USDCoin)、Maker(MKR)等の暗号資産の送金や保管にも対応している。ステーキング報酬の分配額や、ウォレットの取引履歴はブロックチェーン上に保存されるので、透明性の高いDAOの運用が可能だ。

公式サイト：<https://colony.io/>

(4) Unyte (ユナイト)



画像出典：<https://jp.unyte.team/home>

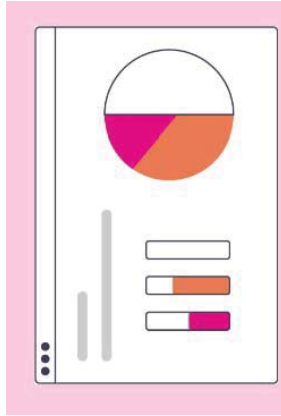
Unyte は、DAO に参加するメンバーの貢献度を可視化できるツールだ。コミュニティメンバーの活動内容や貢献度を数値化し、貢献度に合わせた報酬の分配を設定できる。Unyte が記録する貢献度は、Discord や X (Twitter) のコメントや投稿の履歴から算出を行う。国内の DAO では、web3 で未来の医療を考える「MedicalDAO」や、薬剤師×web3 を実現する「PharmacistDAO」などが利用している。Unyte の活用方法を解説する。

①メンバーの貢献度を可視化

Unyte はメンバーの活動記録を収集し、DAO への貢献度を可視化できる。具体例には、以下の3つを対象としている。

- DAO やプロジェクトへの提案
- タスクへのアウトプット
- メンバー間のお礼メッセージ

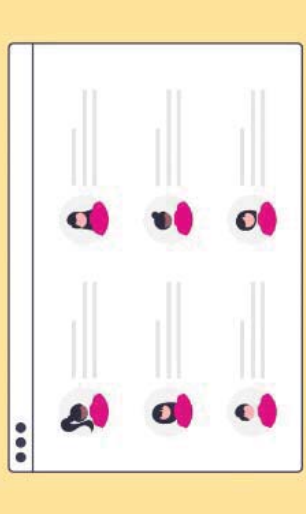
メンバーとのコミュニケーションで活用する Discord への bot 導入や、X (Twitter) との連携によって過去のログからも貢献度を計測できる。



計測した貢献度はグラフにしてアウトプット可能だ。

②報酬の自動分配システム

Unyte を利用すると、メンバーの貢献度に応じて報酬を分配するシステムを作成できる。



報酬は Bitcoin (BTC) 等の暗号資産他、トークンや NFT などに対応可能だ。報酬の分配にはプログラムを自動で実行するスマートコントラクトを使用しており、ブロックチェーン上に送金記録が残るので誰でも履歴を確認できる。

公式サイト：<https://jp.unyte.team/home>

(5) Snapshot (スナップショット)



画像出典：<https://snapshot.org/#/>

Snapshot は、ガバナンストークンを活用した投票システムを作成できるツールだ。DAO のメンバーや参加者からの提案に対し、特定の管理者が不在の分散型投票システムを作成できる。ユーザーは MetaMask 等のウォレットを接続して投票に参加できるので、多くの DAO で利用されている。Snapshot の活用方法を解説する。

①分散型投票システムの作成

Snapshot は、管理者が不在の投票システムを作成できる。公式サイトから「スペース」と呼ばれる提案・投票を行う場所を作成可能だ。スペースの作成には ENS (イーサリアム・ネーム・サービス) のドメインを使用する。ENS とは Ethereum チェーンのウォレットアドレス (0x3b5f9〜) のような文字列) に任意の名前を付けられるサービスだ。ENS に登録していない場合は、Snapshot のサイト内でも取得可能。分散型投票システムを作成すると、メンバーや参加者はウォレットを接続するだけで投票に参加できる。



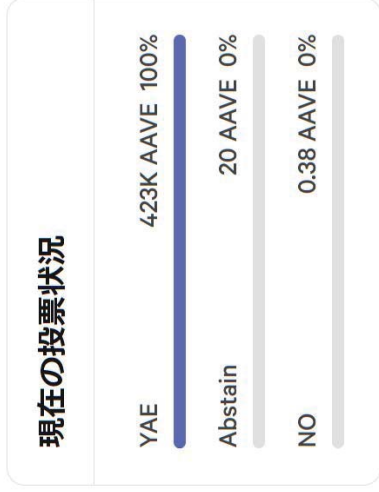
②DAO が開催する投票に参加

Snapshot の投票に参加する方法は、以下のとおり。

1. ウォレットを接続
2. DAO を選択
3. 提案を選択
4. 投票を行う
5. 投票を確認



投票を行うウォレットでは ENS ドメインは不要で、MetaMask や Coinbase Wallet などが対応している。ウォレット接続後は DAO を選択し、提案内容を確認すると投票への参加が可能だ。投票状況や結果はリアルタイムで確認でき、個人情報などは一切不要で参加できる。



公式サイト： <https://snapshot.org/#/>

6. DAO の運用を補助する SNS ツール

DAO の運用を補助する SNS ツールを 3 つ解説する。プラットフォームごとの特性に合わせて、参加者とのコミュニケーションや宣伝活動を行いたい。

- X (Twitter)
- note
- stand.fm

(1) X (Twitter)



画像出典：<https://twitter.com>

X (Twitter) は、世界で3億人以上が利用するSNSだ。アカウントは無料で登録できる他、3種類の月額課金プランも用意されている。国内のユーザー数は約4,500万人おり(2024年11時点)、暗号資産投資家やNFTクリエイター・コレクターなどDAOに関わりの深いユーザーが発信を行っている。X (Twitter) の活用方法を解説する。

①DAOの活動を発信

X (Twitter) のポスト(投稿)は無料で利用でき、ポストを連携して投稿すると長文にも対応できる。DAOでの活動を発信し、参加者への情報提供や新規参加者の獲得を行いたい。また、X (Twitter) の月額課金プランに加入すると、長文ポストの投稿やポストの編集、おすすりめ欄に表示されやすいというメリットがある。積極的な発信活動を行う場合は、有料プランへの加入も検討したい。

②AMAの開催

インターネット上で質問に回答するイベントをAMA (Ask Me Anything) と呼び、規模の大きなDAOはAMAを定期的に開催している。ファウンダーやメンバーが参加してDAOを紹介する他、リスナーからの質問に回答する時間を設けて活動内容や資金管理の方法などの説明にあてている。X (Twitter) ではスペースという音声配信機能があり、アカウントを作成すれば誰でもAMAの開催が可能だ。DAOの開催は可能だ。DAO参加者の理解を深めるためにも、定期的にAMAを開催して活動内容を周知したい。

③情報収集

X (Twitter) のタイムラインには、さまざまなDAOやプロジェクトの情報が流れてくる。DAOで活動するためには、暗号資産やNFT、メタバース等の最新情報もあわせて取得したい。ウォレット等の最新ツールの解説や、詐欺やハッキングに関する情報も学べるので、DAOのセキュリティを高めるためにも情報収集は重要だ。

(2) note



画像出典：<https://note.com/>

noteは、クリエイターが文章や画像、音声や動画を投稿できるプラットフォームだ。無料でアカウントを作成でき、管理画面や投稿画面はシンプルで使いやすい。DAOの活動報告やイベントの告知など、情報共有の場として活用できる。また、noteではコンテンツの販売が可能で、DAOのマネタイズ方法としての役割もある。noteの活用方法を解説する。

①DAOの活動を発信

X (Twitter) と同様に、noteでもDAOの発信活動を行いたい。X (Twitter) は非常に情報量が多く、投稿したポストは数日でタイムラインの中に埋もれてしまう。いっぽうnoteでは利用者の特性に合わせて記事や画像をピックアップしてくれる機能があるので、過去の発信も見てもらいやすい。投稿する記事には「DAO」や「web3」等のタグを設定すると、noteの中でピックアップされる可能性は高くなる。

②コンテンツの販売

noteではクリエイターが自由にコンテンツを販売できる。値段も100円から10,000円の中で自由に設定でき、コンテンツを集めた有料マガジンの販売も可能だ。コンテンツを販売してマネタイズをする他、DAOの参加者限定でコンテンツの配布もできるので、DAOに参加するインセンティブにもなるだろう。

③情報収集

noteはインターネット上で検索できるWeb記事と比べて、クリエイターの独自性が出やすいプラットフォームだ。「DAO」や「web3」等のカテゴリーを検索すると、クリエイターの実体験や最新情報を閲覧できる。web3業界はツールのアップデートも頻繁に行われ、最新情報を知らないと対応できないことも多い。X (Twitter) とあわせてnoteでも情報収集を行い、DAOの運営に活用したい。

(3) stand.fm



画像出典：<https://stand.fm/>

stand.fm は、スマートフォンがあれば音声配信ができるプラットフォームだ。アカウントは無料で作成でき、DAO 専用のアカウントも登録できる。アプリから直接音声を録音できる他、外部音源のアップロードにも対応している。X (Twitter) スペースで行った AMA の音源をダウンロードし、stand.fm にアップロードしてアーカイブを保存するなどの使い方ができる。stand.fm の活用方法を解説する。

①DAO の活動を発信

音声配信はながら聞きができるので、移動中や家事の時間、作業中でも聞いてもらいたいコンテンツだ。日々の活動内容を声で発信することで、耳から情報を集める人に DAO の魅力アピールできる。また、stand.fm はライブ配信機能がいやすく、複数人でのコラボ配信やリスナーからのリアクション機能が優れている。コラボ配信もアーカイブに残すことが可能で、DAO のメンバー同士や他の DAO との交流にも積極的に活用したい。

②情報収集

web3 の情報に詳しく、日常的に DAO で活動する配信者は stand.fm をよく利用している。「クリエイティブ・テック」のカテゴリでは NFT クリエイターやコレクターの配信者がビックアップされており、それぞれが所属する DAO の情報を収集できる。また、DAO のテクノロジを支えるブロックチェーンの技術解説をする配信者もいるので、ファンダーや Discord エンジニアは stand.fm を活用して最新情報を集めたい。
公式サイト：<https://stand.fm/>

7. DAO の構築・運用に向けての検討事項

DAO の構築・運用に向けての検討事項を解説する。

(1) DAO 導入のメリットとデメリットを明確化

DAO を導入するメリットとデメリットを明確化することは重要だ。従来の組織と DAO を比較検討し、DAO を導入した場合にコミュニティ参加者との関係を強化できるかなどを検証が必要。DAO を採用するメリットの具体例は、以下のとおり。

- スピーディーに立ち上げられる
- 立ち上げ時の資金を抑えられる
- 世界中から参加者を集められる
- 最新技術に知見のある参加者が集まりやすい
- 海外への送金がしやすい

いっぽう、DAO の運用では Discord やウォレットなど最新のツールを利用する機会が増え、専門用語も多いので初心者には参加のハードルは高くなる。DAO 導入のメリットを享受できるように、デメリットとなる課題を解決したい。

(2) 効果的な参加者の募集方法

参加者の募集方法も、DAO 構築時に検討したい。参加者の属性にあわせて、X (Twitter) や Instagram、note や YouTube など複数のプラットフォームの検討が必要だ。DAO が立ち上がったばかりのときはトラブルも発生しやすく、経験も少ないので問題の解決までに時間がかかりやすい。参加者の募集人数や DAO の規模拡大のスピードなども、あわせて検討したい。

(3) DAO のルールや条項の変更手続きの設計

DAO ではコアメンバーや参加者問わず、誰でもルールや条項の変更を提案できる。提案があった際にスムーズに検討できるよう、ルールや条項の変更手続きを設計したい。DAO で決定したルールの変更手続き方法や手順などは、ホワイトペーパーや公式サイトに記載して、誰でも閲覧できることが望ましい。

(4) 情報発信方法

情報発信方法や発信の頻度なども、DAO の構築時に検討したい項目だ。例えば音声配信と X (Twitter) や note での担当者をつけて、効率的に参加者へ情報を届けられるように工夫したい。活発なコミュニティを持つ DAO では、ファンダーやコアメンバーが定期的な情報を発信している。

(5) コミュニティ参加者とのコミュニケーション方法

DAO の運用において、参加者とのコミュニケーションは非常に重要だ。メンバーと参加者の円滑なコミュニケーションがなければ、DAO の目標達成や意思決定が困難となる場合が出てくる。例えば毎週末に AMA を開催し、DAO 参加者の疑問や不安な事をリサーチする。3ヶ月に1度のペースでオフラインのイベントを行い、直接顔をあわせたコミュニケーションも DAO を運用する上で有効だ。

(6) 現在活動する国内の DAO をリサーチ

現在活動する国内の DAO をリサーチすることも、DAO の構築時に行いたい。現在活動中の DAO を紹介する。

- 和組 DAO : <https://wagumi.xyz/>
 - Ninja DAO : <https://www.ninja-dao.com/>
 - 国光 DAO : <https://finance.jp/users/kunimitsudao>
 - MZ DAO : <https://www.mzdao.jp/>
 - CHIMNEY TOWNDAO : <https://discord.com/invite/87e5SwSBY9>
- DAO ごとにビジョンやミッションは異なり、コミュニケーションツールもさまざまだ。DAO 構築時にはリサーチを行い、成功事例や失敗例を参考にしたい。

8. DAO の構築・運用を行う上での注意事項、課題等

DAO の構築・運用を行う上での注意事項や課題を解説する。2024 年現在は DAO に関する法整備やセキュリティ対策がまだまだ進んでいないので、運用を行う前に確認が必要だ。

(1) DAO の法的規制を確認

2024 年現在、DAO を定めた法規制はない。現時点では DAO の法人格は認められていないので、トラブルが起きた際の責任の所在が不明なことや、資産や損失を DAO のファウンダーやコアメンバーが管理するという問題が発生している。いっぽう、2024 年 1 月に自民党デジタル社会推進本部と web3 プロジェクトチームが、合同会社型 DAO の実現に向けた提言を取りまとめ、鈴木俊一金融担当大臣に申し入れを行った。現在進行系で DAO に関する法的規制は変化するので、運用中は最新情報の確認が必要だ。

(2) 税務上の課題と対応策

暗号資産や NFT に関する税務は複雑で、納税の為に確定申告の手続きは非常に時間がかかる。暗号資産を支払って NFT を購入するだけで暗号資産の損益計算が必要となり、税務の知識がないと申告漏れや税金の未払いといった問題も起こりやすい。また、DAO で活動した報酬を暗号資産で受け取った場合は雑所得となるので、確定申告や住民税の申告

が必要になる。税金の未払いが続くと延滞税や無申告加算税の支払いが発生するので、確定申告の際は、税務署や税理士に相談するなどの対策が必要だ。

(3) ハッキングや不正アクセスへの対処法

暗号資産の価格が上昇しているときは、ウォレットのハッキングや偽サイトへの不正アクセスを狙った詐欺師の活動が増加する傾向にある。X (Twitter) や Discord の DM (ダイレクトメッセージ) 機能を使って、ウォレットのパスワードを入力させる被害も報告されている。また、X (Twitter) のタイムラインに偽サイトへのリンクを投稿し、ウォレットの資産を抜き取る詐欺師も多い。このような事例は DAO を運用する上で懸念される問題であり、メンバーや参加者の警戒と注意が必要だ。

(4) 参加者間のトラブル対応

参加者間のトラブル対応も、DAO を運用する上で解決すべき課題だ。Discord や Slack ではテキストチャットを使うことが多く、文字でのコミュニケーションだと意見のすれ違いや誤解が生じやすくなる。参加者間のトラブルが発生した場合は、以下の方法で対応したい。

- コミュニティマネージャーが仲裁に入る
- ボイスチャットやビデオ会議を設定し直接対話する
- 運営ルールやコミュニケーションガイドラインを明確に定める

DAO への参加者が多くなるとトラブルも増加するので、ファウンダーやコミュニティマネージャーは適切に対応したい。

(5) 最初からボトムアップで意思決定できる DAO は難しい

設立したばかりの DAO では、最初からボトムアップで意思決定ができる機会は少ない。参加者同士のコミュニケーションも不足しており、特定の人物がリーダーシップを發揮したほうが課題や問題を解決しやすくなる。DAO が拡大するに連れて権限をコアメンバーに分散し、コアメンバーから参加者へ権限を渡すことで分散型の組織に近づいていく。

9. 参考資料・URL 等

- ・ 図解と事例でわかる DAO ブロックチェーンで実装される「分散型自律組織」の基本
白辺 陽 (著)
- ・ 最新 いまさら聞けないビットコインとブロックチェーン
大塚雄介 (著)
- ・ NFT の会計税務
島山謙人 (著)
- ・ DeepDAO
<https://deepdao.io/organizations>
- ・ イーサリアム財団「分散型自律組織」
<https://ethereum.org/en/dao>
- ・ Carren Consulting「動機づけ・インセンティブ」
https://www.carren.co.jp/service/system_incentive/
- ・ NinjaDAO
<https://discord.com/invite/ninjadao>
- ・ DAO ルールメイクに関する提言
https://storage2.jimin.jp/pdf/news/policy/207470_1.pdf

令和5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6年3月

※本書の無断転載を禁じます。