

令和 6 年度 文部科学省委託事業 専修学校による地域産業中核的人材養成事業

高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデル開発事業

事業成果報告書

令和 7 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6年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」の成果をとりまとめたものです。

目次

【事業概要編】	5
1. 事業の概要	6
1.1. 趣旨・目的	6
1.2. 学習者のターゲット・目指す人物像	6
1.3. 本事業が必要な背景について	7
2. 開発する教育プログラム及び学習内容の概要	12
2.1. 教育プログラムの概要	12
2.2. 高等学校段階での学習内容	13
2.3. 専門学校段階での学習内容	14
2.4. 開発に取り組む教育コンテンツ・教育環境	14
2.4.1. 高等学校段階を対象とした教育コンテンツ	14
2.4.2. 専門学校段階を対象とした教育コンテンツ	15
2.4.3. e スポーツ学習支援 WEB プラットフォーム（学生用）	15
2.4.4. e スポーツ教育支援 WEB プラットフォーム（教員用）	15
3. 事業計画の概要	16
3.1. 実施体制	16
3.2. 事業取組項目と概略	17
3.2.1. 計画の概略	17
3.2.2. 今年度の取り組み	19
3.3. 本事業の成果物（アウトプット）	22
4. 今年度事業の総括	24
【開発報告編】	25
1. e スポーツ職業事例集	26
1.1. 概要	26
1.2. e スポーツ関連職種の仕事内容・スキル等に関する情報収集	26
1.3. e スポーツスキル標準（案）の作成	29
1.3.1. 職業領域の定義	29
1.3.2. スキルの整理	31
2. 高等学校段階カリキュラム・コンテンツの開発	40
2.1. 高等学校段階カリキュラムの概要	40
2.1.1. 教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ	40
2.1.2. 通信制高校を対象とした高等学校段階カリキュラムの構成	41
2.1.3. 科目「e スポーツキャリア」の概要	42

2.1.4.	科目「e スポーツ職業学習」の概要.....	43
2.2.	高等学校段階教育コンテンツのカスタマイズ.....	44
2.2.1.	科目「e スポーツキャリア学習」の教育コンテンツカスタマイズ	44
2.2.2.	科目「e スポーツ職業学習」の教育コンテンツカスタマイズ	48
2.2.3.	スクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」	52
3.	専門学校段階カリキュラム・コンテンツの開発	58
3.1.	専門学校段階カリキュラムの概要.....	58
3.1.1.	教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ	58
3.1.2.	専門学校段階のカリキュラムに関する情報収集	59
3.1.3.	カリキュラムの検討方針	63
3.1.4.	ソフト・ハード開発領域のカリキュラムコンセプト	63
3.1.5.	医療福祉領域のカリキュラムコンセプト.....	64
3.2.	専門学校段階プロトタイプ教材の開発.....	65
3.2.1.	ソフト・ハード開発領域 PBL 教材プロトタイプ.....	65
3.2.2.	ソフト・ハード開発領域 講義教材プロトタイプ	71
3.2.3.	医療福祉領域 ケーススタディ教材プロトタイプ	74
4.	WEB プラットフォーム	77
	【実証報告編】	81
1.	高等学校段階の実証講座	82
1.1.	今年度の実施方針	82
1.2.	AOIKE 高等学校 2 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座.....	82
1.2.1.	実施概要.....	82
1.2.2.	講座受講後アンケートの結果.....	83
1.2.3.	実施結果のまとめ.....	89
1.3.	AOIKE 高等学校 3 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座.....	90
1.3.1.	実施概要.....	90
1.3.2.	講座受講後アンケートの結果.....	91
1.3.3.	実施結果のまとめ.....	97
1.4.	AOIKE 高等学校 希望者対象スクーリング講座.....	98
1.4.1.	実施概要.....	98
1.4.2.	実施の様子.....	99
1.4.3.	講座受講前アンケートの結果.....	101
1.4.4.	講座受講後アンケートの結果.....	106
1.4.5.	実施結果のまとめ.....	113
2.	専門学校段階のプレ実証	114
2.1.	宮崎情報ビジネス専門学校 e スポーツ & IT コース プレ実証の実施概要	114

2.2. 実施の様子.....	115
2.3. 講座受講前アンケート.....	117
2.4. 講座受講後アンケート.....	121
2.5. 実施結果のまとめ	126
巻末資料.....	127

【事業概要編】

1. 事業の概要

1.1. 趣旨・目的

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

一方、e スポーツ業界では急速な市場成長に伴って、多様な企業の参入が相次ぎ、e スポーツの知見を持つ人材へのニーズが生まれている。ただこれらの企業で働くには、各職種・職種の専門技能・コンピテンシーが求められ、e スポーツに特化した学生では就職は難しい。

すなわち e スポーツ分野では、教育機関で養成される人材と、産業界の人材ニーズとの間にミスマッチが生じている。e スポーツ分野でのキャリアビジョン形成の困難性は、学生の学習意欲を阻害し、中途退学に繋がることも危惧される。この現状を打開するには、各学生の特性に合わせた職種別の専門技能教育を実施し、e スポーツ分野の知見と各職種の専門技能・コンピテンシーを併せ持つ人材の養成する仕組みが必要である。

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

1.2. 学習者のターゲット・目指す人物像

○高校及び専門学校で共有する目標・人材像・ビジョン

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

○高校卒業段階までに目指す人材像・ビジョン

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

○専門学校卒業段階までに目指す人材像・ビジョン

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

1.3. 本事業が必要な背景について

(1) 若手人材の e スポーツへの関心の高まり

近年新しいエンターテインメントとして世界的に注目を集めている『e スポーツ』は、特に十代の若者を中心に急速に関心が高まっている。株式会社 KADOKAWA Game Linkage の調査によれば、国内の e スポーツファン数は 2020 年時点で前年比 142% の 668 万人とされ、2024 年時点で 1842 万人まで成長すると推定している。巣ごもり需要を背景に、大会やイベントのオンライン化による配信数および視聴時間の増加に伴って、自宅で楽しめるエンターテインメントである e スポーツには、さらに関心が集まっている。

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

図表 1-1 中高生が思い描く将来についての意識調査 2021

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

(出典) ソニー生命保険株式会社 令和元 3 年 8 月

(2) 高等学校での e スポーツの急速な浸透

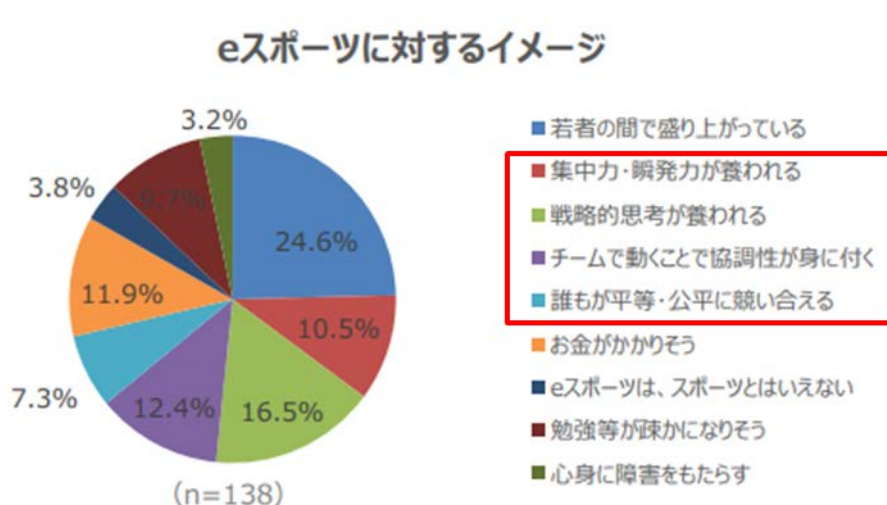
上記のような e スポーツに対する若者の関心の高まりを受けて、高等学校でも e スポーツの浸透が加速している。国内最大規模の高校生の e スポーツ大会「Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship」の参加者は年々増加の一途で、2021 年大会の総エントリー数は、全国 1,960 校、2,234 チーム、5,675 名に達している。文部科学省の学校基本調査によれば、国内の高等学校の総数は約 4,800 校であるため、全高等学校のうち約 4 割

が参加していると推定できる。また、同大会の実行委員会が実施した「全国の高校を対象とした e スポーツに関するアンケート調査」では、「e スポーツを部活動・同好会として学校で取り組んでいる」という回答が 39.1%となっている。数年前までは、高等学校などの教育機関でゲームを取り扱うという状況はほぼ見られず、e スポーツという言葉自体もまったく認知されていなかった。この状況から、日本の e スポーツ元年と言われる 2018 年度以降、約 3 年の間で急速に高等学校に e スポーツが浸透したと言える。

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

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

図表 1-2 全国の高校を対象とした e スポーツに関するアンケート調査



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

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

若者の志向性の動きを受けて、特に通信制高等学校と専門学校において、e スポーツ分野の人材育成を目的とした教育課程の新設が相次いでいる。通信制高等学校では、2018 年度にはじめて通信制高校であるルネサンス高等学校が e スポーツコースを開設して以来、各地の通信制高校で類例が見られるようになり、2021 年 6 月時点では全国の通信制高等学校 12 校で e スポーツコースが運用されていることが確認できている。専門学校としては、

2016 年に 1 校で e スポーツ学科が新設されて以来、関連学科の新設が相次ぎ、2021 年 6 月時点では全国の専門学校約 30 校で e スポーツ関連学科を確認できている。通信制高等学校・専門学校ともに入学希望者数の全体傾向は好調に推移していて、2022 年度以降の e スポーツコース・学科の開設を予定している学校も散見され、今後もこうした e スポーツ人材を育成する教育課程は増加していく見込みである。

(4) e スポーツ産業の広がり と e スポーツ人材の活躍の場

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

図表 1-3 様々な業種の e スポーツとの関わり

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

（出典）一般社団法人日本 e スポーツ学会作成

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

一方で、上表に挙げたような業種・職種の仕事をする際には、e スポーツの知見以外にも、それぞれの業種・職種の専門技能や高度なコンピテンシーが必要とされる。国内の教育機関では現状、e スポーツの知見と専門技能を併せ持つ人材の養成・輩出を行う環境が整ってい

ない。そのため現状は多くの場合、e スポーツの専門知識を持たず、各業種・職種の専門技能を有した人材が、他分野での経験を活かしながら手探りで e スポーツに関わる仕事をしているのが実情である。

(5) 通信制高等学校や専門学校における e スポーツ教育の現状

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

(6) 出口を見据えた e スポーツ教育を実現するための課題

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

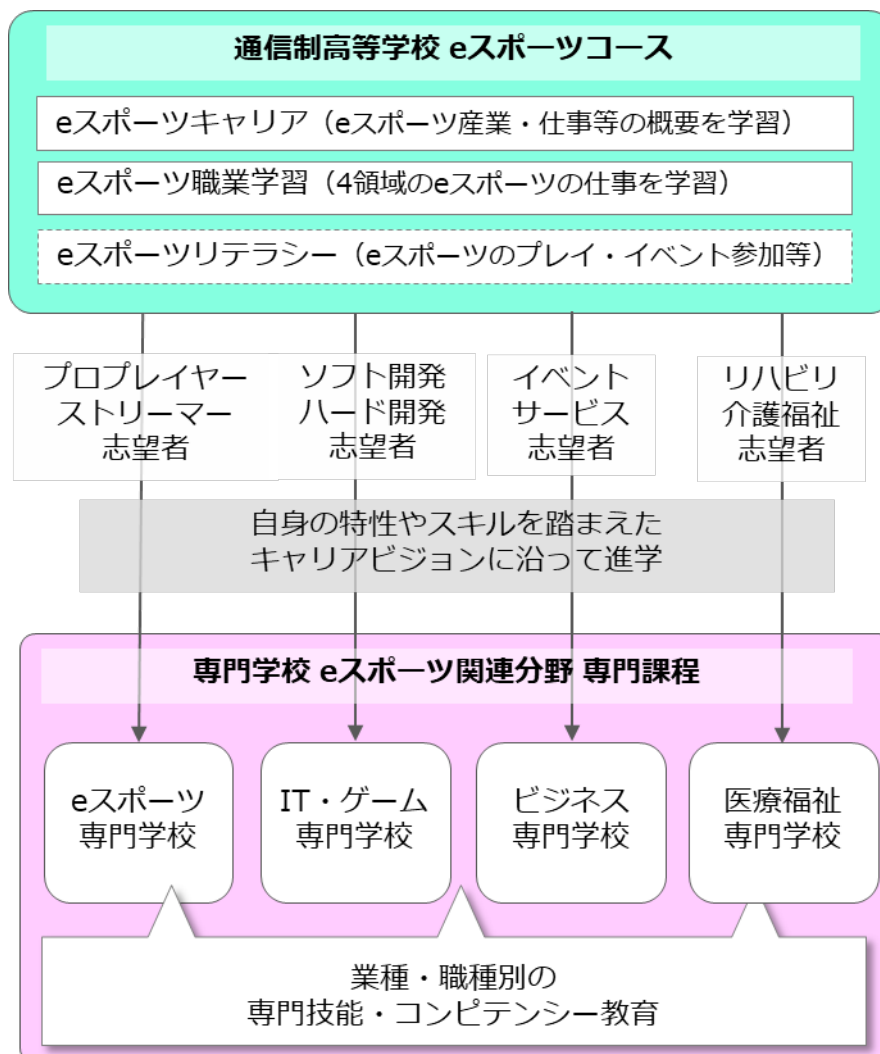
2 つ目の課題は、「職種別専門技能教育の困難性」である。前述の通り、e スポーツ分野に関連した業種・職種は非常に多様であり、それぞれで求められる技能もまた多様である。e スポーツという共通項はあるにせよ、多種多様な各業種・職種で求められる技能等の教育体系を、単独の教育機関がフォローするのは困難である。現状、プレイヤー以外の職種で必要とされる専門技能等の教育が、カリキュラム上で付帯的な扱いになっているのは、こうした事情も背景にある。e スポーツに関連した業種・職種それぞれの専門技能の教育環境をどのように構築するかも重要なポイントとなる。

(7) 本事業で目指す高・専連携のもとでの一貫したeスポーツ専門教育の構想

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

本構想では、高等学校段階の3年間で、eスポーツ分野の出口を見据えたキャリア教育、eスポーツに関わる基礎的な教育、各職種の専門技能の体験や基礎教育を実施し、学生のキャリアビジョンの明確化を支援する。その後、学生個々の志向性に合わせて、各職種の教育機能を有する専門学校に進学し、2年間をかけて職種ごとの実践的な専門技能等の習得を目指す。このような教育環境を実現できれば、上記に挙げた2つの課題は解消される可能性が高く、企業ニーズを踏まえた人材育成が可能になると考える。

図表 1-4 高・専一貫教育によるeスポーツ中核人材養成モデルのイメージ



(7) 本事業の活動と目標

本事業では、3つの活動を通してこの構想の実現を目指す。

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

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

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

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

2. 開発する教育プログラム及び学習内容の概要

2.1. 教育プログラムの概要

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

そこで本事業では、高等学校段階から専門学校段階までを一貫した5年間でのeスポーツ分野専門教育を行うプログラムの開発に取り組む。まず高等学校の段階では、eスポーツ分野に関連した業種・職種や働き方、キャリア設計などの知識を学習させると共に、プレイスキルだけでなく多様な職種別専門技能等に触れさせることによって、自身のスキルや特性

への理解深化を促進し、広い視野でのキャリアビジョンの形成を支援する。これを踏まえて学生たちは多様な業種・職種の中から自身の進路を選択し、専門学校段階では、各業種・職種に必要な専門技能等の修得に十分な時間を割り当てて学習を行う。このように本事業では、高等学校段階でキャリアデザインを行い、学生自身の特性等に合わせた進路選択を行うことで、専門学校での職種別専門技能の学びへと連続的に繋げていくことができる教育環境を、高等学校・専門学校・業界企業等が連携して構築する。

なお、e スポーツは新しい成長分野であり、急速に浸透している一方で、教育という観点では、既存の教育モデルや教育リソースがほぼ存在せず、またその開発のための周辺情報等も十分に整備されていない状況にある。したがって上述のように、e スポーツ分野の職業教育やキャリア教育等を行う上で必要な情報・コンテンツ等を取り揃えるには、相応のコストを要する。ただし、e スポーツ分野が急速に成長している現状と将来的な成長展望を踏まえれば、本取組は有意義であると考えらる。

2.2. 高等学校段階での学習内容

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

図表 2-1 高等学校段階での教育プログラムの構成

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

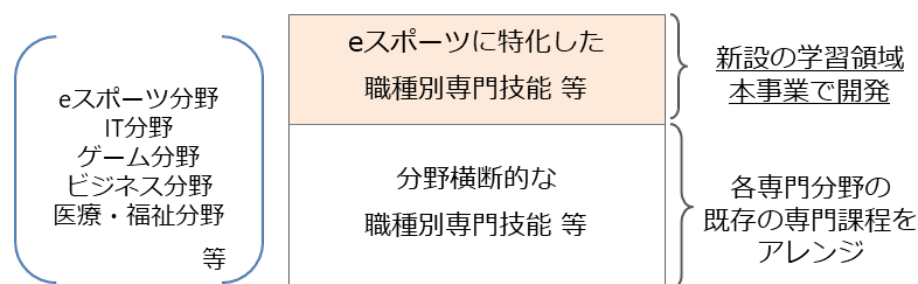
※通信制高校における 1 単位の取得条件等は科目ごとに定められている。e スポーツキャリア

アについては、「学校認定科目」で設定されることが想定されており、総学習時間は定められていないが、単位認定基準に基づけば1単位認定には通例、講義映像4～5時間程度、レポート提出2～3回、スクーリング1～2単位時間、試験1回程度が目安となる。

2.3. 専門学校段階での学習内容

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

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



2.4. 開発に取り組む教育コンテンツ・教育環境

2.4.1. 高等学校段階を対象とした教育コンテンツ

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

教材の種類	内容
キャリア学習 テキスト	e スポーツ産業の全体像や仕事の種類・内容などのオーバービュー的な内容から、より具体的な各業種・職種の仕事の内容や必要

	なスキル、キャリアパス、職業倫理などの内容まで、段階的に学習できるテキスト教材
映像コンテンツ (講義等)	上記のテキスト教材を使用した講義映像、各 e スポーツ関連職種のプロフェッショナルの講話・インタビューの映像等
職業体験 VR コンテンツ	各 e スポーツ関連職種の仕事の現場や全体の流れ、職場の雰囲気、特徴的な仕事のシーンなどを体験できる VR 教育コンテンツ

2.4.2. 専門学校段階を対象とした教育コンテンツ

専門学校段階を対象とした教育プログラムでは、e スポーツ分野・IT 分野・ビジネス分野・医療福祉分野などの既存の専門課程にアタッチする想定で、各職種の e スポーツに特化した専門技能等を養成するカリキュラムを設計する。本カリキュラムの設計にあたり、IT 分野における IT スkill 標準等を参照しつつ、e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力等の全体体系を整理した e スポーツスキル標準を開発する。その上で、各職種の必要スキルの醸成を目的としたカリキュラム・教材を開発または調達する。

2.4.3. e スポーツ学習支援 WEB プラットフォーム（学生用）

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

2.4.4. e スポーツ教育支援 WEB プラットフォーム（教員用）

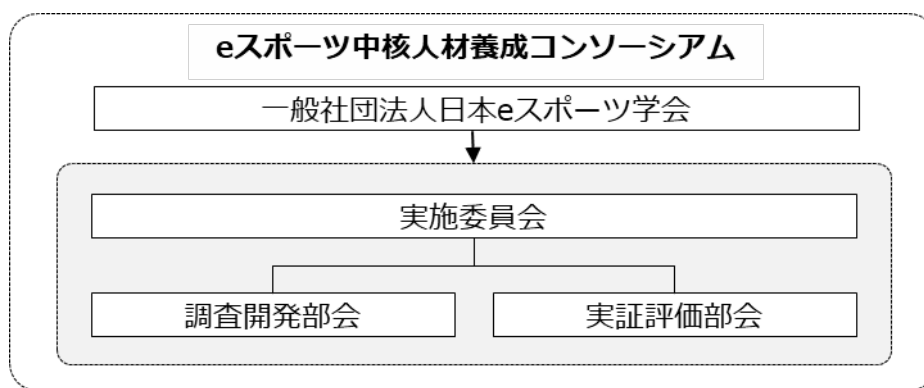
e スポーツ分野の専門教育は近年始まったばかりであり、教育コンテンツや教育ノウハウが体系化されていない。また各 e スポーツ教育機関の現場教員は、年配の熟練の教員はあまり見受けられず、若手教員がほとんどであり、手探りで学生対応を行っている状況にある。そこで本事業では、e スポーツ教育を担う若手教員の支援を目的に、教育コンテンツや指導ガイドを提供し、かつその活用事例等を共有したり、活用方法を議論したりできる WEB コミュニティを作成する。これにより、本事業の成果の活用を含めて e スポーツ教育の発展・普及・ブラッシュアップ等を促進する。

3. 事業計画の概要

3.1. 実施体制

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

図表 3-1 実施体制



(1) 実施委員会

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

(2) 調査開発部会

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

(3) 実証評価部会

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

3.2. 事業取組項目と概略

3.2.1. 計画の概略

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

図表 3-2 取組み項目と概略

【令和3年度】 ▼ 調査 ① 高等学校実態調査 ② 専門学校実態調査 ③ 企業実態調査 ▼ 開発 ① eスポーツ職業事例集一次開発 ② 高等学校対象カリキュラム設計 ③ 高等学校対象教育コンテンツ一次開発（テキスト・映像・VR等） ④ WEBプラットフォーム調整・実装 ▼ 実証 ① プレ実証 【令和4年度】 ▼ 実証 ① 第1回実証講座 企画・開催 ・通信制高等学校 eスポーツコース ・169名 計約24時間 ② 成果評価・改訂 ▼ 開発 ① eスポーツ職業事例集二次開発 ② 高等学校対象カリキュラム詳細化 ③ 高等学校対象教育コンテンツ二次開発（テキスト・映像・VR等） ④ 学習支援WEBプラットフォーム開発 ⑤ 教育支援WEBプラットフォーム開発 【令和5年度】 ▼ 実証
--

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

▼ 開発

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

【令和6年度】

▼ 実証

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

▼ 開発

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

【令和7年度】

▼ 実証

- ① 第4回実証講座 企画・開催
 - ・専門学校 2分野 各1校
 - ・計40名 目途
- ② 成果評価・改訂
- ③ 仮導入（高等学校1年生～3年生）

▼ 開発

- ① 高等学校対象プログラム更新・カスタマイズ
- ② 専門学校対象カリキュラム詳細化

- ③ 専門学校対象教育コンテンツ二次開発（テキスト・PBL・ケーススタディ等）
- ④ WEB プラットフォーム調整・改良

【令和 8 年度】

▼ 実証

- ① 第 5 回実証講座 企画・開催
 - ・ 専門学校 2 分野 各 1 校
 - ・ 計 40 名 目途
- ② 成果評価・改訂
- ③ 本格導入準備（高等学校・専門学校）

▼ 開発

- ① 高等学校対象プログラム更新・カスタマイズ
- ② 専門学校対象プログラムとりまとめ
- ③ 導入ガイドライン開発
- ④ 各種教育コンテンツ改良

3.2.2. 今年度の取り組み

今年度では、開発・実証に関わる活動を実施した。以下に各活動内容を示す。

3.2.2.1. 開発

事業 4 年目の令和 6 年度では、①e スポーツ職業事例集更新・拡張、②高等学校対象プログラムとりまとめ、③専門学校対象カリキュラム設計、④専門学校対象教育コンテンツ二次開発（テキスト・PBL・ケーススタディ等）の 4 つの活動に取り組んだ。

各活動の概要を以下に示す。

① e スポーツ職業事例集更新・拡張

本事業で e スポーツ分野のキャリア教育や職種別専門技能教育を設計・開発するにあたり、e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力、具体的な仕事の事例等を整理し、e スポーツ職業事例集の開発に取り組んできた。令和 6 年度では事例情報やヒアリング結果等のこれまでの活動成果をもとに、e スポーツに関連する職業領域で必要なスキルに係る追加情報の収集と、スキルの整理・体系化に取り組んだ。

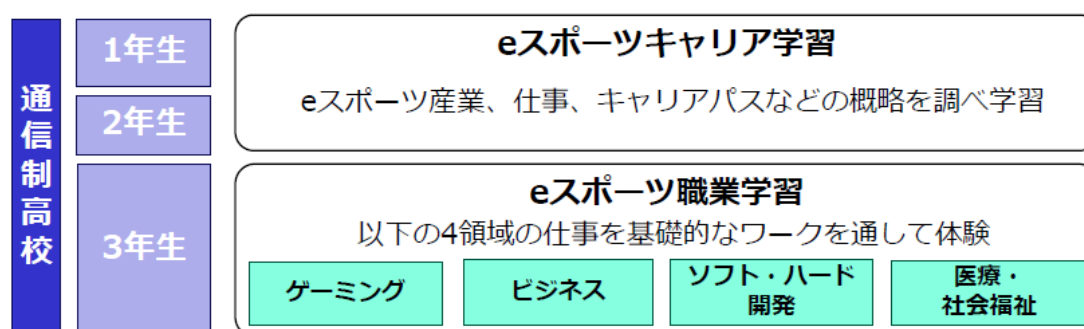
② 高等学校対象プログラムとりまとめ

本事業で開発に取り組んだ通信制高校段階のカリキュラム構成イメージを下図に示す。昨年度までの活動では「e スポーツキャリア学習」「e スポーツ職業学習」の 2 系統の科目

について、学習概要、学習目標、学習項目、使用教材、学習の流れ等を検討・具体化した。その上で令和 3 年度から令和 5 年度にかけて、各科目に対応するテキスト教材や講義映像教材等の教育コンテンツの整備を行った。

令和 6 年度にはこれらの活動成果を踏まえ、各通信制高校等での導入・運用に向けて、前年度までの実証講座の結果等を踏まえ、カリキュラムに関する議論を行うとともに、教育コンテンツの内容構成の見直しや情報の更新・追加などの調整・再検討を行った。

図表 3-3 通信制高校段階のカリキュラム構成イメージ

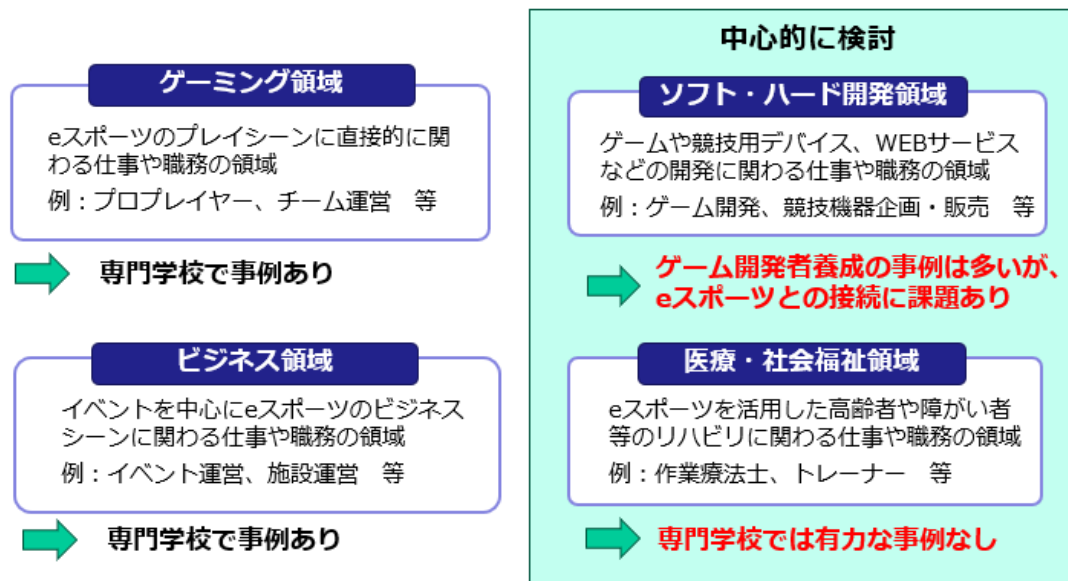


③ 専門学校対象カリキュラム設計

本事業の専門学校段階で導入する教育プログラムは、e スポーツに関連した各職種の実践的な専門技能等の養成に特化して構成する。対象領域は高校段階の発展形として引き続き、「ゲーミング領域」「ビジネス領域」「ソフト・ハード開発領域」「医療福祉領域」の4領域を想定して検討を行った。検討を進めるにあたり、専門学校で設置・運用されているe スポーツ関連の学科・コースの情報を把握するため情報収集を実施し、計 60 件の情報を収集した。そのうち特徴的な 33 件の事例の詳細を資料にとりまとめた。

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

図表 3-4 専門学校段階の検討対象領域



④ 専門学校対象教育コンテンツ一次開発

令和7年度以降の専門学校対象教育コンテンツの本格開発に向けて、「ソフト・ハード開発領域」「医療福祉領域」の2領域のカリキュラムに対応する一部の教材の一次開発を実施した。具体的には、「ソフト・ハード開発」領域のPBL教材・講義教材、「医療福祉領域」のケーススタディ教材のプロトタイプ開発を実施した。

⑤ WEBプラットフォーム拡張

令和5年度から引き続き、学生を対象とする学習支援を目的としたWEBプラットフォームの拡張開発を行った。高等学校段階の教育コンテンツ運用を目的とした学習支援WEBプラットフォームについて、コンテンツの改訂・拡張等を受けての実装作業や機能拡張を実施した。また、専門学校段階の検討に着手するため、専門学校段階での学習支援WEBプラットフォームの要件定義と設計を行い、プロトタイプ版の環境整備を実施した。

3.2.2.2. 実証

今年度は、「通信制高校対象の実証講座」と、「専門学校対象のプレ実証」を行った。

・通信制高校対象の実証講座

前年度から引き続き AOIKE 高等学校（広域通信制高校）の協力を得て、eスポーツ科目履修者2年生・3年生 計29名を中心的な対象として、以下の3系統で構成される実証講座を企画・実施した。2年生・3年生のいずれも一般的な高校の1科目（35時間）相当のポリ

ームである。

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

①②は自宅での自主学習が中心で、6月～12月の期間で教材をインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式で実施した。③は希望者を対象（e スポーツ科目履修者以外も含む）として指定日時に登校して集合学習を行う形式で実施した。

・専門学校対象のプレ実証

専門学校段階のソフト・ハード領域のカリキュラムコンセプトやプロトタイプ教材の妥当性を検証する目的で、プレ実証を実施した。宮崎情報ビジネス専門学校 e スポーツ&IT コース2年生14名を対象に、2日間 計9コマの構成で、「UEFN」を活用したオリジナルゲーム開発をテーマとする講座を企画・実施した。この講座を通して、プログラミング等のゲーム開発技術へのモチベーションの変化等に関する意見を収集した。

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 3-5 本事業の成果物

種別	成果物項目	成果物概要	令和3	令和4	令和5
			令和6	令和7	令和8
調査	高等学校実態調査報告書	e スポーツコースを設置する通信制高等学校へのヒアリング調査結果および e スポーツコース未設置の高等学校へのアンケート調査結果、その分析結果をとりまとめた報告書。	○		
	専門学校実態調査報告書	e スポーツ周辺分野の専門学校への e スポーツに関わるアンケート調査結果およびその分析結果を取りまとめた報告書。	○		

	企業実態 調査報告書	e スポーツに関連する事業に参入している企業・団体等へのヒアリング調査結果およびその分析結果をとりまとめた報告書。	○		
開発	e スポーツ職業事例集	e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力、具体的な仕事の事例等を整理した資料。	概要版	詳細版	改訂版
			更新版	更新版	更新版
	高等学校対象カリキュラム	通信制高等学校 e スポーツコースを対象とする e スポーツ業界でのキャリアビジョンと基礎能力を醸成する計 195 時間程度のカリキュラム・シラバス。	○	○	○
			○		
	専門学校対象カリキュラム	IT・ゲーム・ビジネス・医療福祉などの専門学校を対象に、e スポーツ関連職種の実践的な専門技能等の養成に特化したカリキュラム・シラバス。			
			○	○	○
	高等学校対象教育コンテンツ	e スポーツ分野でのキャリアデザインに必要な知識・技術等を学習できる教育コンテンツ群（テキスト・映像・VR 等）とその指導ガイド。	○	○	○
			○	○	○
	専門学校対象教育コンテンツ	e スポーツに関わる職種に必要な専門技能・コンピテンシーを学習できる教育コンテンツ群（テキスト・PBL・ケーススタディ等）とその指導ガイド。			
			○	○	○
	学習支援プラットフォーム	学生用の学習支援を目的とした WEB プラットフォームと、教職員用の教育支援を目的とした WEB プラットフォーム。	○	○	○
			○	○	○
実証	実証講座実施報告書	e スポーツ分野の高等学校・専門学校の協力を得て実施する実証講座の実施概要・実施結果・分析結果をとりまとめた報告書。	プレ	第 1 回	第 2 回
			第 3 回	第 4 回	第 5 回

その他	事業成果報告書（各年度）	各年度の事業活動内容・活動成果をとりまとめた報告書。	○	○	○
			○	○	○

4. 今年度事業の総括

前年度まではカリキュラム・教材の開発と部分的な実証に取り組んできたが、その成果を踏まえ、今年度はカリキュラム・教材の全体を通信制高校２年生・３年生の学習に実践的に導入する大規模な実証を実現できた。結果として、通信制高校の生徒や先生方から良好な評価を得ることができ、本報告書に掲載のアンケート結果からも e スポーツをきっかけとした生徒のキャリアビジョン形成に貢献できたことが伺える。次年度以降は、通信制高校での継続的な導入・活用に向けて、コンテンツのブラッシュアップや科目を運用する教員のサポートの充実に努めると共に、通信制高校等への成果展開に向けて検討を行っていききたい。

また今年度は、各分野の専門学校との連携のもと、専門学校段階のカリキュラムの検討をスタートさせ、ソフト・ハード開発領域と医療福祉領域のカリキュラムの方向性を策定できた。特にソフト・ハード開発領域のカリキュラムについては、専門学校の協力のもとプレ実証を行い、その有効性等も確認できた。今年度までに培った通信制高校・専門学校・業界企業等の連携体制のもと、次年度も引き続き、これらの教育プログラムの具体化と連携強化に取り組んでいきたい。

【開発報告編】

1. e スポーツ職業事例集

1.1. 概要

本事業で e スポーツ分野のキャリア教育や職種別専門技能教育を設計・開発するにあたり、e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力、具体的な仕事の事例等を整理し、e スポーツ職業事例集の開発に取り組んできた。これまでの活動では、e スポーツ業界企業・団体・行政機関等に協力を得て、各分野の仕事内容や必要なスキル等を事例ごとにとりまとめている。令和 6 年度では事例情報やヒアリング結果等のこれまでの活動成果をもとに、e スポーツに関連する職業領域で必要なスキルに係る追加情報の収集と、スキルの整理・体系化に取り組んだ。以下に活動の詳細を報告する。

1.2. e スポーツ関連職種の仕事内容・スキル等に関する情報収集

前年度までに整備してきた資料群に加え、さらに最新の情報を追加・更新するために、直近 1～2 年程度を目安に、e スポーツ業界の職業・仕事・求められるスキル等に言及した情報を 44 件収集し、詳細情報を資料にとりまとめた。収集した資料の一覧を以下に示す。本情報収集のレポートは巻末資料に掲載している。

これらの資料と、前年度までに整理・分析した資料やヒアリング結果をもとに、後述の「e スポーツスキル標準」の作成を行った。

図表 1-1 収集した資料等の一覧

(1) ビジネス領域

- No.01 「e スポーツに参入できない業種はない」一群馬県 e スポーツ連合 事務局長に e スポーツビジネスの可能性を聞く【e スポーツの裏側】
- No.02 ゲームの学びはテクニックだけではない—KONAMI e スポーツ学院が高校生に伝えたい「アソビって学びだ！」の真意【校長インタビュー】
- No.03 【講演会】働く人のリアルがわかる！esports 業界・企業講演会
- No.04 売上・利益は考えない、あるのは「ナンバーワンのものを作る」というミッションとビジョンだけ—マウスパッド「XTEN」での e スポーツ参入に至ったオーティスの経営判断
- No.05 e スポーツイベントってどんな人達で作っているの？イベントや番組制作の業務内容をご紹介します！
- No.06 e スポーツでミライを走る街
- No.07 e スポーツイベントに関するセミナーを専門学校向けに実施しました。
- No.08 e スポーツ業界をけん引する株式会社 XENOS。右肩成長を支えるのは「若手

の挑戦」

- No.09 【e スポーツの裏側】地域を巻き込む e スポーツ施策で「ビジネスチャンスを感じる街へ」ー横須賀市観光課担当者インタビュー
- No.10 産学の連携で発展へ。DeNA と滋慶学園が考えるビジネスとしての e スポーツ
- No.11 なぜ親子で e スポーツカフェを作ったのか？「e-sports place MAKUHARI ACE」代表&店長インタビュー
- No.12 トロントに巨大な「e スポーツスタジアム」が建設予定！
- No.13 “泊まれる e スポーツ施設”をコンセプトにした e スポーツ特化型ホテル“e-ZONe”、大阪日本橋に 2020 年 4 月オープン！
- No.14 オンラインストア『A.W STORE』がオープン！NAVI 公式アパレル・グッズを 3 月 25 日(月)より受注生産開始！
- No.15 日本最大規模の e スポーツパークが、東京タワーに誕生

(2)ゲーミング領域

- No.01 [インタビュー] ついに e スポーツ業界に「選手会」が成立。ストリートファイターの選手 5 名が先鋒となって、選手のためのより良い環境を模索する
- No.02 大事なのは熱意！ 「ZETA DIVISION」の採用からみる、e スポーツ業界で今求められる人物像
- No.03 e スポーツを盛り上げよう！e スポーツの仕事って何？
- No.04 e スポーツ業界でお仕事をするには？ 「e スポーツのお仕事紹介シンポジウム」をレポート
- No.05 e スポーツを仕事にしたい人に見てほしい、noppo 講演会「e スポーツ関連でキャリアを積む前のアドバイス」レポート・動画
- No.06 徳島で活躍する e スポーツプロチームをご紹介します！
- No.07 NTT-eSports、“e スポーツの教科書”を発売ービジネス構造やプロゲーマーとしてのコミュニケーションスキルを学べる教材
- No.08 プロ E スポーツチーム「VAMOS」、イオンモール水戸内原をメタバース空間に再現し、地域産業活性化を目指す
- No.9 手首や腰への過度な負担が選手寿命を縮めている？ プレイヤーたちが説く“e スポーツ専門医”の重要性
- No.10 【ゲームを仕事に！】<コーチ編・JUNIOR>〜リモートワークで"世界一を目指すチーム"を支える指導者〜
- No.11 e スポーツ選手に向けたコンプライアンス研修の実施について

(3)ソフト・ハード開発領域

- No.01 ゲーム作りで食っていくには【企画・ゲーム設計】
- No.02 未経験からゲームプロデューサーになるには？『ONE PIECE バウンティラッシュ』チーフプロデューサーたな P に聞く【SPOTLIGHT】

- No.03 【インタビュー】学生からゲーム業界への就職を目指すには？ NHN PlayArt 新卒クリエイターに志望動機や入社してからのやりがいを聞いてみた
- No.04 [キャリアクエスト] 広告系専攻からたまたまゲーム業界へ。「FGO」開発の一翼を担う若きホープに「ラセングルってどんな会社？」とズバリ聞いてきた【PR】
- No.05 e スポーツにおける「チート」の根絶は不可能なのか？ セキュリティの専門家に聞くチート対策の根深い問題
- No.06 【インタビュー】業界未経験からゲーム会社に転職して感じたことは？…未経験から活躍する Happy Elements エンジニア陣に話を聞いてみた
- No.07 プレイヤーにとって、より自然で、時には印象的。そんなゲーム体験を創っていききたい。
- No.08 あの有名ゲームを支える裏側には、元引きこもりや発達障害のある人が「生き生きと働く職場」があった
- No.09 ゲームグラフィックスについて体系的に学べる書籍『ゲームグラフィックス表現技法』が発売中
- No.10 最高の物語を届けるには、まずは自分が仕事を最高に楽しむこと
- No.11 e スポーツで注目される新技術とは - クラウド、5G、AR・VR の活用

(4) 医療福祉領域

- No.01 日本 e スポーツ連合、障がいを持つ人の e スポーツ参加を支援する人材育成セミナーを初開催
- No.02 e スポーツが引き出した障害児の潜在的な可能性 健常者とテクノロジーで協働する未来も
- No.03 テクノツールにセラピストがいることの意味と、そこから広がる様々な連携【前編】
- No.04 障がいの壁を取り除くことを目指した新たなコントローラー、その細部に込められたこだわりに迫る。
- No.05 介護施設に e スポーツを導入してみよう！通所リハビリテーション「デイケアさとやま」の取り組み | 気になるあの介護施設
- No.06 「e スポーツの格ゲー大会で“全盲の選手”が勝利」格ゲーの金字塔『スト 6』の「サウンドアクセシビリティ」が開発・導入されたワケとは
- No.07 「楽しみながら健康長寿に!」学生の手ほどきで高齢者が e スポーツを体験新潟・新発田市

1.3. e スポーツスキル標準（案）の作成

前年度までの活動成果と今年度収集した情報を踏まえて、e スポーツに関わる職業領域で必要なスキルの整理・体系化に取り組んだ。そこでは、ゲーミング領域、ビジネス領域、ソフト・ハード開発領域、医療福祉領域の4つの職業領域について、「共通スキル」と「専門スキル」との2系統でスキルの整理を試みた。以下にその詳細を述べる。

1.3.1. 職業領域の定義

本スキル標準では「ビジネス」「ゲーミング」「ソフト・ハード開発」「医療福祉」の4つの領域を対象にスキル標準を検討した。その前提としてまず、各職業領域が包含する業務について、「業務項目」と「各項目の業務内容」を以下に整理した。本スキル標準ではこれらの業務項目を職務とする職種・役職等において必要なスキルを定義する。

1.3.1.1. ビジネス領域

業務項目	業務内容
イベント企画運営	e スポーツイベントや大会の企画、運営、管理をする。
建設	e スポーツ関連施設の建設、改修を計画し、実施する。
小売り	e スポーツ関連商品やグッズの開発と販売を担当し、店舗運営やオンラインショップの管理を行う。
メディア運営	e スポーツに関連するメディアコンテンツの制作、編集、配信を担当し、情報を発信する。
施設運営	e スポーツ施設の運営管理を行い、設備の維持管理や顧客対応、施設でのイベント運営を行う。
飲食	e スポーツイベントや施設内での飲食サービスの提供を行う。
コンサルティング	e スポーツ事業に関するアドバイスを提供し、企業やイベントの成長を支援する。
人材育成	スクールの運営や研修の提供等を通して、e スポーツ関連のスキルや知識を持つ人材を育成する。
マーケティング	e スポーツ関連の製品やサービスの市場調査、プロモーション戦略の立案を行う。
営業	クライアントとの関係を構築し、新しいビジネスチャンスを獲得する。

1.3.1.2. ゲーミング領域

業務項目	業務内容
ゲームプレイ	ゲームのプレイスキルの向上を図り、e スポーツの試合やイベント

	でパフォーマンスを発揮する。
配信	ゲームプレイを配信し、視聴者との交流を通じて e スポーツを盛り上げる。
チーム運営	e スポーツチームの全体的な管理を行い、選手のスケジュール調整やチームの戦略策定をする。
マネジメント	チームの戦略を立案し、チームの運営全般を管理する。
分析	試合や選手のデータを分析し、戦略的な洞察を提供してチームのパフォーマンスを向上させる。
コーチング	選手に対してゲームの戦術や技術を指導し、プレイの改善をサポートする。
営業	スポンサーシップやパートナーシップを獲得し、チームのビジネスチャンスを拡大する。
広報	チームや選手のブランドを広めるために、SNS や広告等を通じて情報発信を行う。

1.3.1.3. ソフト・ハード開発領域

業務項目	業務内容
ゲームソフト開発	e スポーツ用ゲームの設計、プログラミング、テストを行い、ゲーム体験を向上させる。
ゲームハード開発	e スポーツに対応するゲーム機や周辺機器の設計、開発、テストを行う。
WEB サービス開発	e スポーツ関連のオンラインプラットフォームやサービスの設計、開発、運営を担当する。
デバイス開発	ゲームプレイを支援するためのデバイスやアクセサリーの設計、開発、テストを行う。

1.3.1.4. 医療福祉領域

業務項目	業務内容
リハビリテーションの提供	e スポーツを通じたリハビリテーションを提供し、身体機能の改善や日常生活への適応を図る。
障がい者/高齢者イベント企画運営	障がい者や高齢者を対象とした e スポーツイベントの企画、運営を行う。
障がい者/高齢者向けデバイス開発	障がい者や高齢者が使用しやすいゲームデバイスの設計、開発を行う。
障がい者/高齢者	障がい者や高齢者向けに特化したゲームソフトの開発を行う。

向け ゲームソフト開発	
障がい者/高齢者 向けコーチング (ゲーム指導)	障がい者や高齢者に向けて、ゲームの操作方法や戦略を指導し、楽しみながら技術向上を支援する。
障がい者/高齢者 向けゲーム環境整備	ゲームデバイスやソフトの設置・カスタマイズ等により、障がい者や高齢者が快適にプレイできる環境を整えるサポートを行う。

1.3.2. スキルの整理

上記の4つの職業領域について、「共通スキル」と「専門スキル」との2系統でスキルの整理を試みた。「共通スキル」は4つの領域のいずれにおいても業界企業等から重要性が指摘されている基盤的なスキル群で、「ビジネススキル」「eスポーツスキル」「ヒューマンスキル」の3種計16大項目に細分化される。一方、「専門スキル」に関しては、特に業界企業等を対象に実施したヒアリング調査結果をもとに、4つの領域それぞれの業務を遂行するにあたって、特に必要性の高いとされる専門知識・技術等を、4領域計17大項目で整理した。さらに、インターネット等で収集した参考資料群をもとに、4領域のスキルとして採用させる可能性のあるスキル候補を整理した。

以下にスキルの一覧を掲載する。

1.3.2.1. 共通スキルの一覧

「ビジネス」「ゲーミング」「ソフト・ハード開発」「医療福祉」の4領域について、共通性の高いスキルを以下に列挙する。ここでは共通スキルを「ビジネススキル」「eスポーツスキル」「eスポーツスキル」の3種に分類して定義する。

ビジネススキル（eスポーツ業界において一般的に業務遂行に必要なスキル・知識）

スキル大項目	細目	概要
マネジメント力	プロジェクトマネジメント	プロジェクトを俯瞰し、予算や人員等リソースを管理しながら、プロジェクトを進行する能力。
	ディレクション	クリエイティブな要素やチーム間のコミュニケーションを統率しながら、プロジェクト全体のクオリティを維持・向上させる能力。
	ビジネスマナー	社会人として求められるマナーの理解。
	ビジネス目線	会社や事業の利益を考え、成果を上げるための判断や行動ができる能力。
ITリテラシー	コンプライアンスへの理解	法律や規則、社内ルールを守りながら、適切に業務を進める意識と知識。
	PC基本操作	ビジネスシーンにおける日常的なPC作業をスムーズに行うためのパソコンの基本的な操作能力。
	オフィスソフトスキル	Microsoft Word、Excel、PowerPointなどのオフィスソフトを使用するスキル。
	SNSスキル	Twitter、Instagram、FacebookなどのSNSを安全に効果的に活用する能力。
コンテンツ制作	動画編集スキル	映像を編集し、テロップやエフェクト等を加えて動画を制作する技術。
	映像配信スキル	専用機材を操作し、映像の配信を円滑に行う技術。
	CG制作スキル	3Dモデルやグラフィックを制作する技術。
英語力		最新の情報を得たり、海外関係者とコミュニケーションしたりするための英語力。

e スポーツスキル（業務を遂行する上で必要な e スポーツ業界特有の知識や技術）

スキル大項目	細目	概要
e スポーツリテラシー	ゲームへの造詣	新旧タイトルやゲームの魅力と特性についての深い知識や理解。
	e スポーツ産業知識	e スポーツ業界の産業構造やメカニズムの理解。
	e スポーツトレンドの知識	e スポーツ業界の動向や流行などに関する知識。
	ゲームの社会的価値への理解と活用	ゲームを社会的に良いものとして価値を理解し、それを正しく活用し、社会貢献をしていく能力。
e スポーツ現場での実体験		e スポーツ大会への参加や運営など、実際に e スポーツの現場に関わった経験。

ヒューマンスキル（e スポーツ業界において一般的に業務遂行に必要な基本的能力・マインド）

スキル大項目	細目	概要
コミュニケーション	人を動かす力	チームでモチベーションを維持し、目標に向かって全力を尽くす姿勢。
	交渉力	関係者との利害を調整し、合意に導くための表現力やプレゼンテーション力。
	調整力	様々な利害関係者と関わり、相手の考えやニーズを理解して、合意に至るように調整を行う能力。
チームワーク	責任感	チームでの目標達成に向けて自分の役割を認識し、責任を持つ姿勢。
	協調性	チーム内の様々な立場や意見を理解し、協力して仕事をしていく姿勢。
探究心		様々なことに興味を持ち、積極的に関わり基礎的な知識や多角的な視点を身につける姿勢。
社会の課題意識		社会が直面している問題や課題に対して関心を持ち、情報を得て社会問題を認識する能力。
情報収集・活用	情報収集力	ビジネスに必要な情報を迅速に収集する能力。
	情報活用力	適切に情報の真実性や正確性を判断して活用する能力。

柔軟な発想力	既成概念に捉われず、変化の激しい e スポーツビジネス環境や関係者のニーズに柔軟に対応する力。	
実行力	目標や計画を立てて行動に移し、困難があっても乗り越えやり切る能力。	
問題解決能力	問題を発見し、解決までの筋道を立てて実行していく能力。	
社会人意識	情熱と経験	仕事への情熱を持ち、社会人やプロとして必要なスキルや実績を積む姿勢。
	時間管理能力	目標を定め計画を立て、規則正しい生活を送る能力。

1.3.2.2. 専門スキルの一覧

「ビジネス」「ゲーミング」「ソフト・ハード開発」「医療福祉」の 4 領域について、各職業領域で特に重要性の高いスキルを以下に列挙する。またインターネット等で収集した参考資料群をもとに、4 領域のスキルとして採用させる可能性のあるスキル候補を併せて列挙する。。

「ビジネス領域」の専門スキル

スキル大項目	細目	概要
マーケティングの知識		e スポーツを通して経済的価値を創出し、浸透させていくためのマーケティングに関する知識。
e スポーツ大会の運営に関する知識		e スポーツ大会の企画から実施までの運営に関する基礎的な知識。
e スポーツの配信に関する知識		e スポーツ配信技術と仕組みに関する基礎的な知識。
e スポーツに関わる法律の知識	法律の知識	風営法や景品表示法等、e スポーツイベントに関する法律の知識。
	法的トレンドの把握	e スポーツビジネスに影響を与える最新の法律の変化や議論の状況などのトレンドを追い、理解する能力。

(補足)「ビジネス領域」のスキル候補

スキル大項目	細目	概要
リスクマネジメント		発生し得るリスクを予測し、適切な対策を講じて、影響を最小限に抑える能力。
ネットワーキング		業界内外の関係者と良好な関係を築き、協力関係を維持・促進する能力。
施設運営・管理		適切なメンテナンスを行い、安全で快適な環境を維持するための、施設の設備やインフラの保守・点検に関する知識。
ネットワークの管理・保守		ネットワーク機器を設定し、ネットワークの点検やトラブルシューティングを行い、安定した運用を維持する能力。
建築・設計に関する知識		施設のレイアウトやデザイン、建築基準法に基づく設計の理解。
商品開発		市場のニーズを分析し、eスポーツ関連商品やグッズを企画・開発する能力。
顧客サービス		顧客のニーズを理解し、対応したサービスを提供する能力。
店舗運営		店舗運営に関する在庫管理、顧客サービス、販売促進などの基本的な知識。
オンライン販売		オンラインショップの运营管理、SEO 対策、デジタルマーケティング等オンライン販売に関する基本的な知識。
セールステクニク		商品やサービスの価値を効果的に伝え、クライアントのニーズに応じた提案を行う能力。

「ゲーミング領域」の専門スキル

スキル大項目	細目	概要
チーム運営力		意思決定や資金の管理運用、ブランド構築などを通してチームを運営し、持続的な成長を実現する力。
カウンセリング		メンタルケアにおいて、傾聴や適切なコミュニケーションを行う能力。 「
パフォーマン	プレイスキル	特定のタイトルにおける戦略について深く理解し、高度なプレイを行う技術。

	プロ意識	SNS での発言や行動に気を付け、自分の立ち振る舞いを常に意識する姿勢。
	観察力	対戦相手の癖や得意技、チームのピック率など相手のゲームでの戦い方の傾向を見抜く力。
	トークスキル	聞き手を楽しませ、イベントや配信を盛り上げるためのトークを行う能力。
根気と粘り強さ		イベントや大会に向けて、集中力や持続力を保ち続ける能力。

(補足)「ゲーミング領域」のスキル候補

スキル大項目	細目	概要
健康管理		身体的・精神的健康を維持する能力。
メンタルマネジメント		プレッシャーやストレスに対処し、集中力を維持するスキル。
フィジカル		身体作りをし、長時間のプレイを支える体力を身に着け、維持するスキル。
モチベーション維持能力		自分やチームのモチベーションを高め、維持するスキル。
ストリーミング		配信プラットフォーム（Twitch、YouTube など）の操作、設定、最適化ができ、視聴者を楽しませる配信をする技術。
コミュニティへの意識		関わりのあるゲームタイトルや地域のコミュニティの発展に貢献する意識。
ブランディング		e スポーツ選手やチーム、関連企業のブランドを確立し、価値を高める能力。
コンテンツ企画		ファンや視聴者を引き付けるための魅力的な配信内容やイベントの企画する能力。
プロモーション		チームや選手の参加するイベントを効果的に宣伝し、集客を促進する能力。
コーチング		選手やチームに対して、ゲームで勝つための高度な戦術や技術を指導する能力。
プレイ分析力		プレイを振り返り、改善点を見つける能力。
トレーニングプラン作成		PDCA を意識し、効果的なトレーニングプランを作成する能力。
他者へのリスペクト		競技環境において、対戦相手やチームを尊重する能力。
SNS マネジメント		SNS での言動に気を払い、適切な発信を行う能力。

「ソフト・ハード開発領域」の専門スキル

スキル大項目	細目	概要
開発のための技術	プログラミング言語への習熟	JavaScript、HTML、CSS 等開発に必要なプログラミング言語を使用する技術。
	開発ツールへの習熟	Unity、Adobe、After Effects 等開発ツールを使用する技術。
	技術の使用経験	プログラミング言語など開発において必要な技術や開発ツールを使用し、実際に開発を行った経験。
ゲームデザイン		ゲームのコンセプトを具体化し、ユーザーに楽しさや挑戦を提供するために、創造力と技術力を駆使してゲーム全体の設計を行うスキル。
レベルバランス感覚		ゲームの難易度を調整し、適切なゲームバランスを採る能力。
分析力		データを理解し、的確に分析できる能力。

(補足)「ソフト・ハード開発領域」のスキル候補

スキル大項目	細目	概要
セキュリティに関する知識		オンラインプラットフォームやデバイス開発におけるセキュリティ対策の知識。
UX/UI デザイン		使いやすさと魅力的なデザインを両立させるユーザーエクスペリエンス (UX) とユーザーインターフェース (UI) の設計に関する知識。
サウンドデザイン		ゲーム内の音楽や効果音を制作するスキル。
グラフィックデザイン		2D/3D モデリング、アニメーションなどゲームのビジュアル要素を設計するためのスキル。
デバッグ		テストプロセスを理解し、問題やバグを特定・解決する能力。
プレイヤー体験の理解		プレイヤーが求めるゲーム体験を理解し、フィードバックを元に改善点を見つけ、改善を重ねていく能力。

サーバー管理・保守	サーバーのパフォーマンスを監視し、問題が発生時に迅速に対応するための知識。
-----------	---------------------------------------

「医療福祉領域」の専門スキル

スキル大項目	細目	概要
福祉における e スポーツのメリット と課題についての理解	メリットの理解	高齢者や障がい者のリハビリテーションや社会参加のきっかけになる等、福祉における e スポーツのメリットに関する知識。
	課題の理解	高齢者や障がい者の大会参加へのハードルの高さ等、福祉における e スポーツの課題に関する知識。
障がい者/高齢者の ゲームプレイへの理解	ゲームプレイのための知識	必要な支援技術やプレイ環境の調整方法に関する知識。
	プレイ経験	高齢者や障がい者と一緒にゲームをプレイした実体験。
アクセシビリティ機能 への理解	アクセシビリティ機能の知識	ゲームデバイスのアクセシビリティ機能について伝達し、活用するための知識。
	使用経験	ゲームデバイスのアクセシビリティ機能を実際に使用した経験。
オーバーユースへの理解		ゲームプレイが心身に与える影響を理解し、プレイの際の姿勢、デバイスの位置、コントローラーの持ち方など、怪我せず健康的にプレイを楽しめる環境を整えるための知識。
想像力		高齢者や障がい者の気持ちを察して理解し、彼らの立場に立って困りごとの原因や解決策を考える力。

(補足)「医療福祉領域」のスキル候補

スキル大項目	細目	概要
リハビリテーション理論		身体機能の改善に向けたリハビリテーションの基本的な理論についての理解。

インクルーシブデザイン	高齢者や障がい者を含む多様な利用者が快適に使用できる製品やサービスを設計するスキル。
身体的サポート技術	高齢者や障がい者の身体機能をサポートするための技術や知識。
テストとフィードバック収集	開発したデバイスを対象の高齢者や障がい者ユーザーに使用してもらってフィードバックを収集し、改良点を見つけ反映する能力。
コミュニティとの連携	地域社会と連携し、支援やイベントを行う能力。
障がい者/高齢者向けコーチング	障がい者や高齢者のニーズやスキルレベルに応じたゲームでの戦術や技術を指導する能力。
環境調整	快適さと安全性を考え、椅子の配置、画面の高さ、照明などゲームプレイのための物理的な環境を整える技術。

2. 高等学校段階カリキュラム・コンテンツの開発

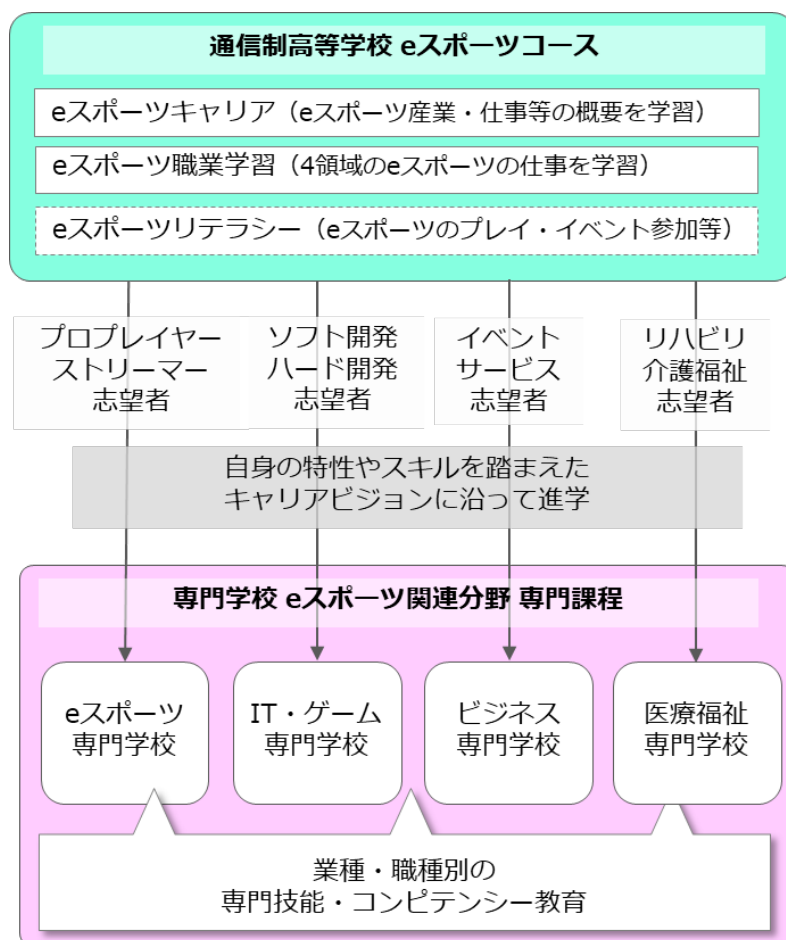
2.1. 高等学校段階カリキュラムの概要

2.1.1. 教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ

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

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

図表 2-1 高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデルの全体像



2.1.2. 通信制高校を対象とした高等学校段階カリキュラムの構成

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

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

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

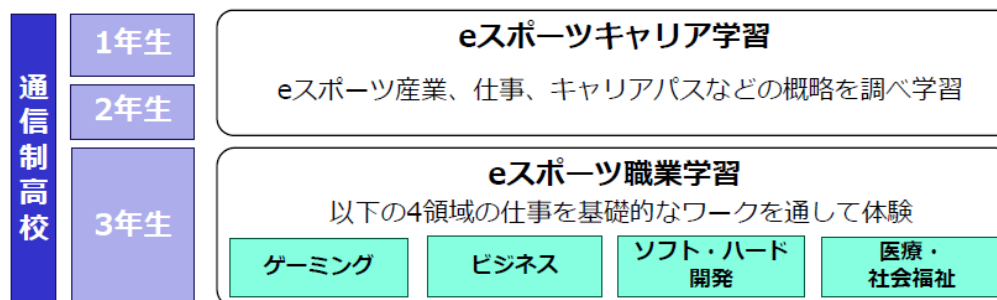
図表 2-2 高等学校段階カリキュラムの構成

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

この3科目のうち、「e スポーツリテラシー」は各通信制高校において独自の学習内容が既に設定されているため、本事業では「e スポーツキャリア」と「e スポーツ職業教育」を検討対象とした。通信制高校段階のカリキュラム構成イメージを下図に示す。

本カリキュラムの履修順序としては、図にあるように1年生から2年生にかけて科目「e スポーツキャリア学習」を履修し、2年生後期から3年生頃に科目「e スポーツ職業学習」を履修する想定で各科目を設計した。

図表 2-3 高等学校段階のカリキュラム構成イメージ



2.1.3. 科目「e スポーツキャリア」の概要

科目「e スポーツキャリア」の内容構成を下表に示す。本科目は通信制高校の制度を踏まえ、1 単位分（普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等）の内容構成で設計した。この科目概要に基づいて、令和 3 年度から令和 5 年度にかけて教育コンテンツの整備・実証を進め、令和 6 年度ではその改良・カスタマイズに取り組んだ。

図表 2-4 科目「e スポーツキャリア」の概要

項目	内容
科目名	e スポーツキャリア
教育目標	e スポーツのキャリア学習を題材としたテキストと講義映像に基づき、e スポーツ業界の職業やキャリアに関するワークを進める形で学習を行う。 これを通して、e スポーツ分野での働き方・職種・キャリアパス等に関する知識を学ぶと共に、学習者自身の考えを整理し、各々の特性に合わせたキャリアビジョンの獲得を目指す。
主な受講対象者	通信制高校の e スポーツコースに在籍する生徒、e スポーツ関連科目を履修する生徒等
前提知識等	特になし
学習項目	・ 自己学習（講義映像の聴講、ワーク） ・ レポート提出 3 回 ・ スクーリング 1～2 単位時間（1 単位時間=50 分） ・ 試験 1 回
使用教材	・ e スポーツキャリア教育テキスト（全 3 章、計 9 ワーク） ・ e スポーツキャリア教育講義映像（計 3 時間程度） ・ 職業紹介講義映像コンテンツ（計 1 時間程度） ・ 職業紹介 VR コンテンツ（計 1 時間程度）

学習の流れ	・ 学習者任意の学習時間に講義映像を聴講して、テキストに基づきワークを進める（自己学習） ・ テキストの各章の学習を終えて、指定期限までにワークの成果を集約したレポートを提出し、教員の添削や指導を受ける（レポート） ・ すべてのワークの学習終了後のタイミングで集合学習を開催し、ワークに関するディスカッションやプレゼンテーションを行う（スクーリング） ・ 履修完了後に単位認定試験を受験する（試験）
-------	--

2.1.4. 科目「e スポーツ職業学習」の概要

科目「e スポーツ職業学習」の内容構成を下表に示す。本科目は通信制高校の制度を踏まえ、1 単位分（普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等）の内容構成で設計した。この科目概要に基づいて、令和 5 年度に教育コンテンツの整備・実証を進め、令和 6 年度ではその改良・カスタマイズに取り組んだ。

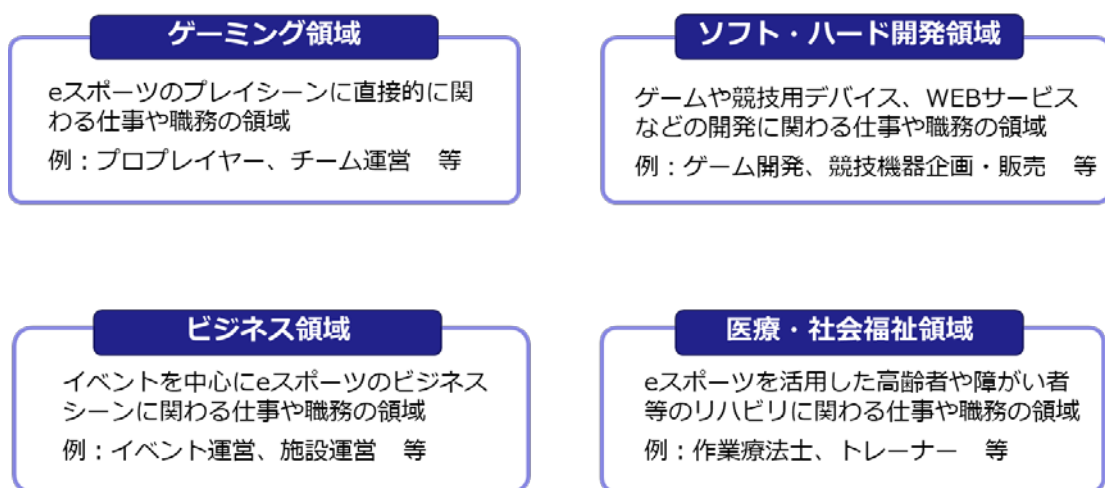
図表 2-5 科目「e スポーツ職業学習」の概要

項目	内容
科目名	e スポーツ職業学習
教育目標	e スポーツの仕事や職業を「ゲーミングチーム領域」「ソフト・ハード開発領域」「ビジネス領域」「医療・社会福祉領域」の 4 つの領域に分類。この領域ごとに、講義映像やワーク（PBL）を通して、e スポーツに関連する多様な業界・職種の仕事を幅広く学習する。 この学習を通して、e スポーツ業界の様々な職種について、より具体的に仕事内容や必要となるスキルを知り、キャリアビジョンを具体化すると共に、ごく基礎的な専門技能やコンピテンシー等を養う。さらには、e スポーツを通じて職業観を醸成することで、社会や仕事に関心を持たせるきっかけを作ることを狙いとする。」
受講対象者	通信制高校の e スポーツコースに在籍する生徒、e スポーツ関連科目を履修する生徒等
前提知識等	科目「e スポーツキャリア」履修完了者・単位取得者
学習項目	※普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等で構成 ・ 自己学習（知識学習、講義映像の聴講、ワーク） ・ レポート提出 4 回 ・ スクーリング 1～2 単位時間（1 単位時間＝50 分） ・ 試験 1 回
使用教材	・ e スポーツ職業教育教材（テキスト＆ワーク（PBL）全 4 領域、計

	12 課題) ・ e スポーツ職業教育講義映像（計 4 時間程度）
--	--------------------------------------

なお、科目「e スポーツ職業学習」は上記の通り、科目「e スポーツキャリア」の内容をもとに、e スポーツに係る職業・仕事についてより深く学習し、仕事内容や必要なスキルに関する理解を深め、基礎的なコンピテンシーを滋養することを目的とする。本科目では、多岐に渡る e スポーツの職業領域を「ゲーミング領域」「ビジネス領域」「ソフト・ハード開発領域」「医療・社会福祉領域」の 4 つの領域に分類し、学習対象領域として設定している。

図表 2-6 科目「e スポーツ職業学習」の学習領域



2.2. 高等学校段階教育コンテンツのカスタマイズ

令和 6 年度には本カリキュラム・教育コンテンツの各通信制高校等での導入・運用に向けて、前年度までの実証講座の結果等を踏まえ、カリキュラムに関する議論を行うとともに、教育コンテンツの内容構成の見直しや情報の更新・追加などの調整・再検討を行った。その上で後述の「高等学校段階の実証講座」を実施した

2.2.1. 科目「e スポーツキャリア学習」の教育コンテンツカスタマイズ

科目「e スポーツキャリア学習」のテキスト教材（令和 4 年度開発成果）の改訂・更新作業を行った。本テキスト教材は e スポーツ分野でのキャリアを考えるきっかけを与えることを学習目標とし、ワークによる調べ学習を中心とした学習内容で設計されている。目次構成は以下に示す通り、3 章 9 ワーク（35p）で構成される

本教材について実証講座の結果等を踏まえて課題分析を行ったところ、調べ学習を進める上でのヒント・参考情報の拡充、テキストの業界動向に関する記述や事例・情報ソース等

の最新情報への更新の必要性が指摘された。またより通信制高校が運用しやすいように、後述の「e スポーツ職業学習」にテキストやレポートのデザイン等に関して同期を取る必要性が認められた。これらの課題を受けて、テキスト教材全体の課題や原稿を見直し、更新・改訂作業を実施した。

図表 2-7 科目「e スポーツキャリア学習」テキスト教材 目次構成

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

以下にテキスト改訂版のイメージを示す。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-8 科目「e スポーツ職業学習」のテキスト教材改訂版（知識学習部分）

■ e スポーツ業界では必ずしも e スポーツの知識や経験が求められるわけではない 2-2-3

e スポーツに関する仕事は広がりを見せていますが、**必ずしも e スポーツに関する知識や経験を求められるとは限りません**。「バイトル」「indeed」などの求人情報検索サービスで情報を検索すると、e スポーツの施設運営スタッフや、e スポーツ施設にあるカフェのスタッフなどの求人情報がヒットします。応募要項を見てみると、接客や清掃、調理などの一般的な施設やカフェなどでの業務経験者が優遇されており、e スポーツの知識や経験は重視されていないことがわかります。もちろん、e スポーツの施設で働くのであれば、e スポーツの知識があるに越したことはありませんが、実際には、一般的な施設やカフェなどで必要とされるスキルや経験などを持っている人材が求められています。

(参考) <https://bit.ly/38cgNx5> (バイトル)

(参考) <https://jp.indeed.com> (indeed)

3 e スポーツに関わる仕事に必要なスキルを考えてみよう

■ 仕事内容によって必要なスキルは異なる 2-3-1

皆さんが将来、e スポーツ業界企業に就職し、e スポーツに関わる仕事を担当する上では、どのようなスキルが必要でしょうか？一概にe スポーツ業界企業といっても、イベントを企画・運営する企業、ゲームタイトルを開発する企業、カフェなどの飲食店を運営する企業など、多種多様です。そして、学生の皆さんにとっては厄介なことに、どのような仕事をしている企業に就職したいのかで、必要とされるスキルが変わってしまうのです。したがって、皆さんがe スポーツ業界企業を志すとき、最初に必要なのは、**自分がどの方向性に進みたいのか、どのような仕事がしたいのか、その仕事に必要なスキルは何かを具体的にイメージすること**です。それを踏まえて進路を定めていくことになります。

「大規模なゲームイベントで同級生とe スポーツ体験ブースを設置・運営する」という設定で、自分の担当したい役割を選び、仕事内容と必要なスキルを考えます。これを通して、e スポーツ業界で働く上で必要なスキルを分析する方法や考え方を身につけましょう。

■ プロゲーマーにはゲームプレイ以外のスキルも求められる 2-3-2

e スポーツ業界の発展につれてプロゲーマーは多くの人に注目され、ゲームプレイ以外の面も見られるようになりました。プロチーム「Rascal Jester」の選手は、ゲームプレイの腕だけでなく、**「SNSを適切に利用できるスキル」や「真摯な姿勢を忘れない心」、「高いコミュニケーション能力」**を有していることがプロゲーマーに求

図表 2-9 科目「e スポーツ職業学習」のテキスト教材改訂版（ワーク部分）

ワーク③ e スポーツに関わる仕事で必要なスキルを考えてみよう

ワーク③ 課題解説

<https://youtu.be/NGto61exu7k>

【1】「大規模なゲームイベントで同級生とe スポーツ体験ブースを設置・運営する」という設定で、次のうちあなたが最も担当したい役割を1つ選びましょう。
あなたが選んだ役割について、担当すべき具体的な仕事内容を考えてみましょう。

<役割の選択肢>

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

担当したい役割	
担当すべき具体的な仕事内容	・ ・ ・ ・ ・

【3】選んだ役割の仕事をする上で必要なスキルは何でしょうか？「自分の役割だけに必要な専門スキル」と、「他の役割にも共通的に必要なスキル」を、それぞれ考えてみましょう。
各2点 2-3-1～2-3-4

自分の役割に必要な専門的なスキルなど	他の役割にも共通的に必要なスキルなど
・ ・ ・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・ ・ ・

2.2.2. 科目「e スポーツ職業学習」の教育コンテンツカスタマイズ

科目「e スポーツ職業学習」のテキスト教材（令和 5 年度開発成果）の拡張開発を行った。本テキスト教材は、前述の 4 領域それぞれについて「テキスト」と「ワーク」の 2 つの要素で構成される。e スポーツに関連する 4 つの職業領域の専門技能への理解を深め、基礎的なコンピテンシーを滋養することを目的として設計されている。

この教材の 4 領域のうち特に「ソフト・ハード開発」領域について、現状の e スポーツ関連職業領域で最も成熟している市場の 1 つであり、学生も関心を持ちやすいゲームソフト開発の要素が小規模に留まっているという課題が指摘された。そこで今年度は、「ソフト・ハード開発」領域のゲームソフト開発に要素を拡充するため、自主学習用のテキスト・レポートの拡張開発、およびスクーリング用のゲーム開発をテーマとした演習教材の新規開発を実施した。ここでは学生たちにゲームを作る側の視点を体験させることを目標とした。

2.2.2.1. 「ソフト・ハード開発領域」テキスト・ワークの拡張開発

自主学習用のテキスト・ワークの拡張開発では、e スポーツプレイヤーが活躍しているゲームコンテンツ開発に関わる職業や業界動向を紹介する要素をテキストに追加し、ワークではオリジナルのゲーム企画を検討させる課題を追加した。併せて、これらのテキスト・ワークの学習をガイドする講義映像も開発した。今年度版の目次構成は次のとおりである。テキストには「コンテンツ開発の仕事」の項目を追加し、4p を拡張開発した。ワーク（PBL）には「課題 4：目的・テーマに合わせたゲームコンセプトの検討」の項目を追加し、3 つのワークで構成される 1 課題を拡張開発した。

図表 2-10 ソフト・ハード開発領域 テキスト改訂版の目次構成

【ソフト・ハード開発領域】
・ ゲーム業界の市場について
・ ゲーム作りの仕事
・ ゲームデザイナーの仕事
・ Web サービス開発の仕事
・ デバイス開発の仕事
・ <u>コンテンツ開発の仕事（※今年度追加）</u>

図表 2-11 ソフト・ハード開発領域 ワーク改訂版の課題構成

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

以下にソフト・ハード開発領域 テキスト改訂版、ワーク改訂版のイメージを示す。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-12 ソフト・ハード開発領域 テキスト改訂版

■ フォートナイト上で公開される様々なコンテンツ

現在、様々な企業や行政、教育機関などがフォートナイト上でコンテンツを公開しています。これは主にフォートナイトをプレイしている 10 代を中心とした若い人々を対象とする**プロモーション**を狙いとしています。フォートナイト上のコンテンツを通じて、企業が自社の製品をアピールしたり、行政機関が地域の特産物や名所の情報を発信したりしています。

例えば 2024 年 1 月には、熊本県が熊本の魅力を発信する公式ワールド「くまモン島タイクーン」を公開しました。ここでは、実在の熊本の特産品の収穫や魚釣りをしてコインを稼ぎ、「熊本城」などの代表的な観光施設を建設する経営シミュレーションゲームを遊ぶことができます。公開から 2 か月で累計プレイ回数が **23 万回**を突破しており、**熊本県を多くの人に知ってもらおうきっかけ**になったと考えられます。この事例にも他にも様々なコンテンツがあるので、ぜひ調べてみてください。



(出典) 熊本県公式ワールド「くまモン島タイクーン」

<https://www.pref.kumamoto.jp/kumamonisland/>

■ フォートナイトでのコンテンツ制作の仕事に必要なスキル

フォートナイトには「クリエイティブモード」というモードがあり、ゲーム内でマップやゲームの制作に使用できる素材（アセット）が用意されています。そのため、フォートナイトのプレイ経験があるユーザーであれば、比較的容易にコンテンツの制作にチャレンジできます。ここでは、**プログラミングなどの技術的なスキルは必要ありません**。ただし面白いコンテンツを作るためには、**企画やコンセプトを考える企画力やユーザーを楽しませるゲームをデザインするスキル**は重要です。

また、企業や行政機関などが公開しているような、オリジナルのオブジェクトや機能を使用したコンテンツを制作するためには、「UEFN (Unreal Editor for Fortnite)」という開発ソフト（ゲームエンジン）を使用します。この段階では企画力やゲームデザイン力に加え、**ゲームエンジンに関する知識、プログラミング、3DCG 制作**などの技術的なスキルが欠かせません。

これらのスキルは、もともとゲームクリエイターに求められるものです。フォートナイトでのコンテンツ制作の仕事に限らず、他のゲームやメタバース関連の職業でも役立ちます。フォートナイトでのゲーム制作は比較的手軽にチャレンジすることができるので、興味を持った方はぜひ挑戦してみてください。

図表 2-13 ソフト・ハード開発領域 ワーク改訂版

■ ワークシート

ワーク① ゲームジャンル・アイデアを整理してみよう

依頼主はあなたの会社に「フォートナイト」で「地域の魅力の発信」を行えるゲームの制作を依頼しています。ゲームジャンルや活用する特色や特産物などを考えて、どのようなゲームを制作するかを考えてみましょう。

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

ワーク② ゲームプレイの流れを整理しよう

依頼主に向けて、大まかなゲームの流れを整理して伝えます。ゲームに詳しくない人でもわかるように、検討したゲームの流れを 3～5 行程度で整理してみましょう。

ゲームプレイの流れ	① ② ③ ④ ⑤	（例）恐竜に乗ってレースを行うゲームの場合 ① レースを行いたいステージを選ぶ ② レースで乗る恐竜を選ぶ ④ レースをする ⑤ レースで得られた素材で恐竜を強化する ⑥ 次のレースに挑戦する
-----------	-----------------------	---

ワーク③ ゲームのアピールポイントを整理しよう

このゲームはフォートナイトが好きな 10 代の学生が主な対象です。彼らにゲームを「プレイしたい」と思わせるために、このゲームの特色をアピールします。このゲームならではの要素を 3 つ考えてみましょう。

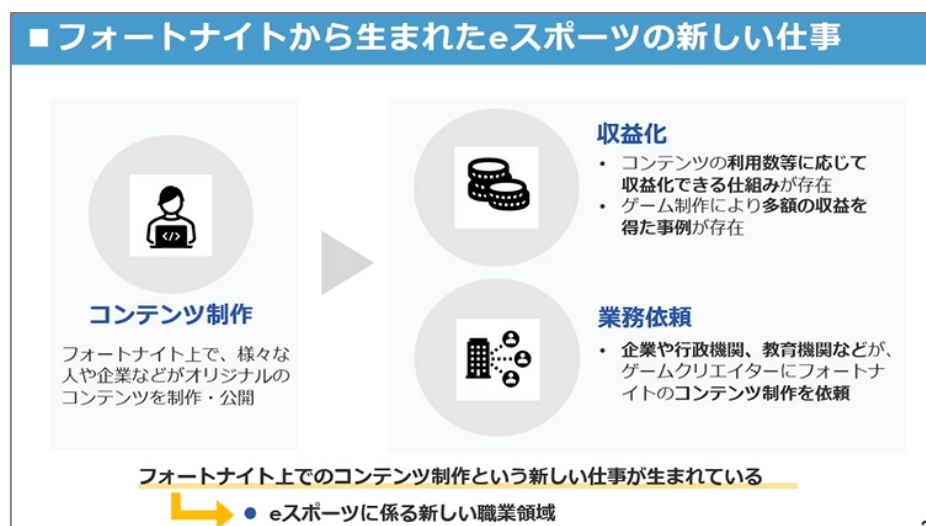
アピールポイント	・ ・ ・	（例）恐竜に乗ってレースを行うゲームの場合 ・ レースのステージがたくさんある ・ レースで乗れる恐竜の種類が豊富 ・ レースで乗れる恐竜の育成要素がある
----------	-------------	--

2.2.2.2. 「e スポーツ職業学習」講義映像コンテンツ

通信制高等学校での授業は、講義映像コンテンツの聴講と小テスト、レポートを組み合わせる実施形式がスタンダードとなっており、本事業でもこれに準拠したコンテンツの開発を進めている。科目「e スポーツ職業学習」のテキスト教材のうち、「ソフト・ハード開発」領域の拡張開発に合わせて、「テキスト」を使って知識解説を行う講義映像と、「ワーク」の学習進行を補助する講義映像の2系統を開発した。

「テキスト」を使って知識解説を行う講義映像は、拡張開発された「コンテンツ開発の仕事」の内容を、パワーポイントスライドを用いながら5分程度で音声解説している。講義映像のイメージを以下に示す。

図表 2-14 ソフト・ハード開発領域 テキスト解説講義映像のイメージ



視聴用 URL : <https://youtu.be/1h-8fqzW2XY>

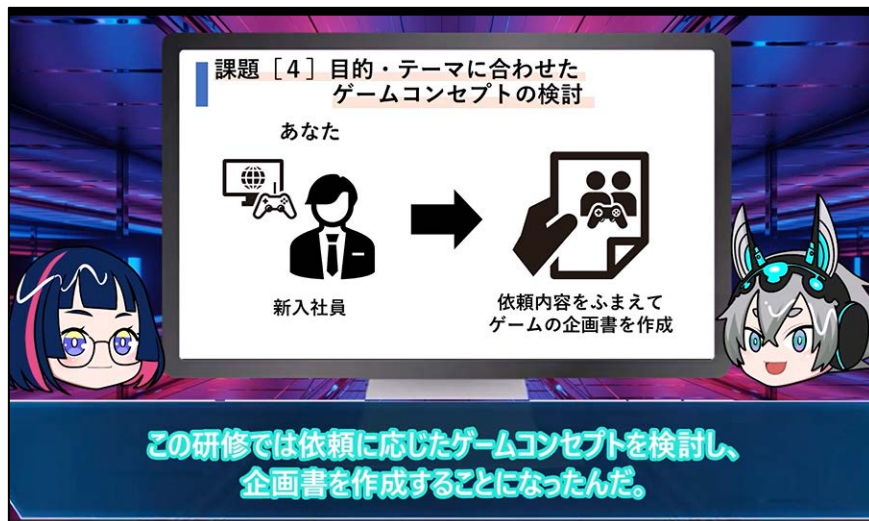
一方「ワーク」の学習進行を補助する講義映像は、「課題4：目的・テーマに合わせたゲームコンセプトの検討」の学習をサポートする前編・後編の2本で構成される。前編では、課題の前提情報や各ワークの考え方を解説し、後編では、各ワークのヒント・回答例を解説する。いずれも5分程度の講義映像となっている。

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

ワーク解説講義映像については、テキスト教材をベースにして作成したスライドを中心に、キャラクターが会話を進めていく形式で進行する。講義映像を進行するキャラクターは、生徒役のキャラクターと講師役のキャラクターの2人で、生徒役は本コンテンツを視聴す

る学生という設定となっている。講義映像のイメージを以下に示す。

図表 2-15 ソフト・ハード開発領域 ワーク解説講義映像のイメージ



視聴用 URL : <https://youtu.be/XBqMz4i95Oc>

2.2.3. スクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」

科目「e スポーツ職業学習」の履修者を対象としたスクーリングで使用する想定で、「オリジナルゲーム開発」をテーマとした演習教材を開発した。e スポーツ関連職業領域で最も成熟している市場の1つであり、学生も関心を持ちやすい「ゲームソフト開発」について、体験的に理解を深めることをねらいとしている。

高校生たちにスクーリング5コマ(50分×5回)で自身のオリジナルのゲームを開発させることを目標として、教材の内容構成を設計した。この教材では、e スポーツ競技タイトル「フォートナイト」のゲームコンテンツ開発・公開機能(クリエイティブモード)を応用してオリジナルゲームの開発を目指す。

本教材の目次構成は次のとおりである。パワーポイント形式で課題やワークシートを掲載したテキスト教材13pと、ゲーム開発をガイドする別添資料6点計88pで構成される。またテキスト教材に対しては、指導者向けに各スライドの指導ポイント等を整理した指導ガイドも作成している。

図表 2-16 スクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」目次構成

○テキスト教材

- ・体験内容
- ・学習目標
- ・学習設定
- ・あなたの会社に届いた依頼内容

- ・ もくじ
- ・ 企画アイデアシート
- ・ 今回あなたが作るゲームはどれかな？
- ・ ゲームの流れを考えてみよう
- ・ ゲームの流れを考えてみよう（回答例：A・C パターン）
- ・ ゲーム開発（チュートリアルの流れ、使用する教材）
- ・ 作品の相互評価
- ・ 作品評価シート

○別紙① チュートリアルガイド（共通）

- 1 島を作成しよう
- 2 島の設定を試みよう
- 3 設定のテストを試みよう
- 4 テレポーターを作ろう
- 5 テレポーターを起動できるようにしよう
- 6 リスポーンの設定

○別紙② ゲーム開発ガイド（A）「仲間」×「戦う」

- 1 テレポーター起動用トリガーの設定を行おう
- 2 野生動物スポナーを配置しよう
- 3 野生動物スポナーの設定を行おう
- 4 テストを行おう
- 5 野生動物スポナー（オオカミ）を設置しよう
- 6 野生動物スポナー（オオカミ）の設定を行おう
- 7 テストを行おう
- 8 オオカミを複製しよう
- 9 脱出用テレポーターの出現設定を変更しよう
- 10 テストを行おう

○別紙② ゲーム開発ガイド（B）「仲間」×「逃げる」

- 1 テレポーター起動用トリガーの設定を行おう
- 2 野生動物スポナーを配置しよう
- 3 野生動物スポナーの設定を行おう
- 4 テストを行おう
- 5 恐竜を複製しよう
- 6 脱出用テレポーターの出現設定を変更しよう

○別紙② ゲーム開発ガイド (C)「敵」×「戦う」

- 1 テレポーター起動用トリガーの設定を行おう
- 2 野生動物スポナーを配置しよう
- 3 野生動物スポナーの設定を行おう
- 4 アイテムを設置しよう
- 5 テストを行おう
- 6 恐竜を複製しよう
- 7 脱出用テレポーターの出現設定を変更しよう

○別紙② ゲーム開発ガイド (D)「敵」×「逃げる」

- 1 テレポーター起動用トリガーの設定を行おう
- 2 アイテムスポナーを設置しよう
- 3 アイテムスポナーの設定を行おう
- 4 恐竜の卵を設置しよう
- 5 野生動物スポナーを配置しよう
- 6 恐竜の卵を複製しよう
- 7 脱出用テレポーターの出現設定を変更しよう
- 8 テストを行おう

○別紙③ ゲーム開発ガイド (ブラッシュアップ)

- ① 脱出できるようになったことを知らせる
- ② 脱出位置をわかりやすく表示する
- ③ プレイヤーに目標を伝える

この教材の学習では設定された課題に沿って、フォートナイトを使用してオリジナルの「脱出ゲーム」を企画し、フォートナイト上でのゲーム開発までを実施する。ただしオリジナルとはいえ、時間的制約が大きい中で初学者の高校生にゲームコンテンツの完成までを体験させるためには、制約条件と丁寧なガイドが求められた。そこで本教材ではこれを実現するために、「脱出ゲーム」コンテンツのひな型を4種(A～D)用意し、そこに到達するためのチュートリアルをそれぞれ用意した。学習者は4つのひな型から1つを選び、それをもとに課題を進めながらオリジナリティを付加していくことで、オリジナルゲームコンテンツの開発を体験する。なお、本教材は後述の専門学校段階のカリキュラムで使用する想定で開発したPBL教材をもとに、高校生向けに難度を下げる形で開発した。

以下にスクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」のイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-17 スクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」テキスト教材

今回あなたが作るゲームはどれかな？

【A】「仲間」×「戦う」を選んだひと

「恐竜と一緒にクリーチャーと戦って街からの脱出を目指すゲーム」

【B】「仲間」×「逃げる」を選んだひと

「体力がなくなる前にすべての恐竜を見つけて街からの脱出を目指すゲーム」

【C】「敵」×「戦う」を選んだひと

「襲ってくる恐竜を倒して街からの脱出を目指すゲーム」

【D】「敵」×「逃げる」を選んだひと

「襲ってくる恐竜につかまらないように街からの脱出を目指すゲーム」

7

ゲームの流れを考えてみよう（回答例：A・Cパターン）

【A】「仲間」×「戦う」パターン

ゲームの流れ	① 街にプレイヤーが閉じ込められる
	② 恐竜を仲間にする
	③ クリーチャーと戦う
	④ ボスと戦う
	⑤ 街から脱出する

【C】「敵」×「戦う」パターン

ゲームの流れ	① 街にプレイヤーが閉じ込められる
	② 武器を入手する
	③ 恐竜と戦う
	④ 出口を探す
	⑤ 街から脱出する

9

図表 2-18 スクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」チュートリアルガイド

共通チュートリアル（先生と一緒に進めよう）

1 島を作成しよう

- ① 金の裂け目横の「行き先を変更する」へインタラクト
- ② 「新しい島を作成」をタップ
- ③ スターター島内の、「ティルテッド・タワー注目スポット島」を選択し、決定をタップ
- ④ 名前をつける
- ⑤ 裂け目のロードが終わったら裂け目へ触れて完了

この PC に保存済み

・動画リンク

<https://youtu.be/Bygwf0f6axg>



2 島の設定をしてみよう

- ① ラウンド>終了条件> 制限時間→なし
- ② 終了に必要なスコア→1
- ③ プレイヤー> 建築モード>建築を許可→なし
- ④ 装備> ツルハシを持って開始する→いいえ
- ⑤ 武器での撃破のパーセンテージ→なし
- ⑥ ツルハシでの破壊→なし
- ⑦ プレイヤー>インベントリ> 無限消耗品→オン
- ⑧ アイテムドロップを許可→いいえ

・動画リンク

<https://youtu.be/xEhhOdfVFeQ>



図表 2-19 スクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」指導ガイド

ゲームの流れを考えてみよう	
ゲームの流れ	① 街にプレイヤーが閉じ込められる
	② ()
	③ ()
	④ ()
	⑤ 街から脱出する

「3. ゲームの流れを考えてみよう」では、本スライドを用いる。

これまでに決定したゲームのコンセプトをもとに、開発するゲームの流れを検討する。

流れの最初と最後については以下で固定としており、その中の流れを埋める形式となっている。

- ・①街にプレイヤーが閉じ込められる
- ・⑤街から脱出する

この①と⑤は、脱出ゲームのコンセプトから逸脱しないために設定している。次ページで回答例について説明する。

3. 専門学校段階カリキュラム・コンテンツの開発

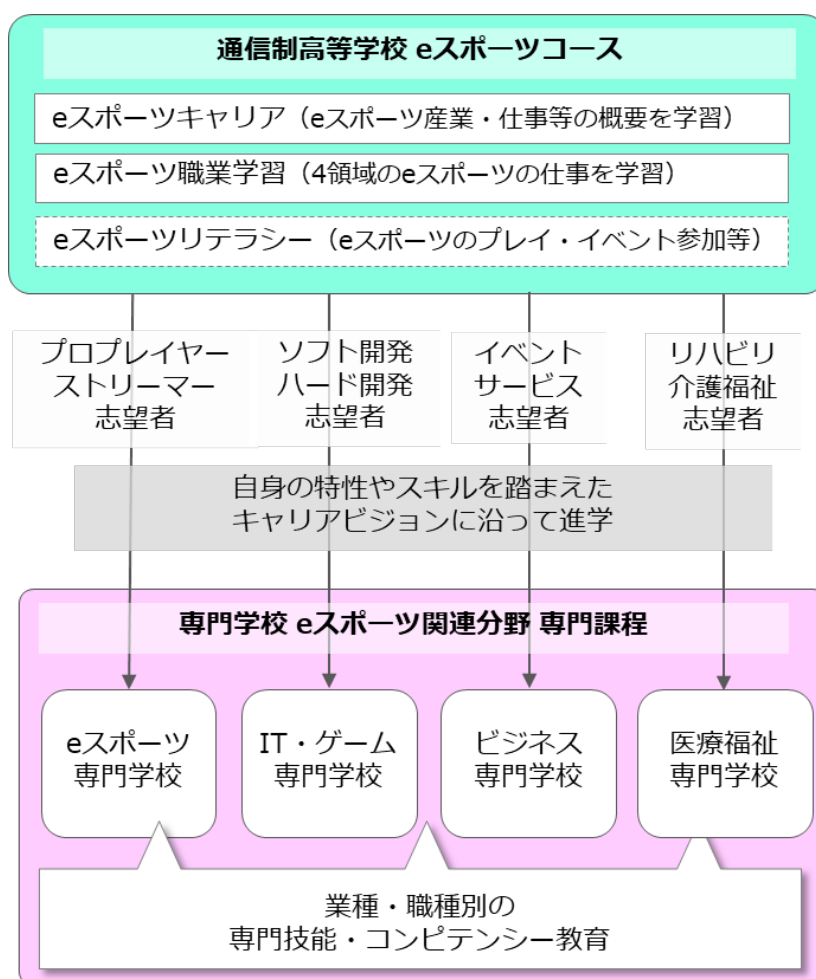
3.1. 専門学校段階カリキュラムの概要

3.1.1. 教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ

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

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

図表 3-1 高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデルの全体像



3.1.2. 専門学校段階のカリキュラムに関する情報収集

本事業の専門学校段階で導入する教育プログラムの対象領域は高校段階の発展形として引き続き、「ゲーミング領域」「ビジネス領域」「ソフト・ハード開発領域」「医療福祉領域」の4領域を対象とすることとした。検討を進めるにあたり、2024年度時点において専門学校で設置・運用されているeスポーツ関連の学科・コースの情報を把握するため情報収集を実施した。

3.1.2.1. 情報収集対象

2024年度時点において専門学校等で運用されているeスポーツ関連の学科・コースの情報を、インターネットにて調査し、計60件の情報を収集した。そのうち特徴的な33件の事例の詳細を資料にとりまとめた。対象とした事例は次のとおりである。「ゲーミング領域」と「ビジネス領域」の事例は多数発見できた。一方、「ソフト・ハード開発領域」の事例は少数であり、「医療福祉領域」の事例は発見できなかった。本情報収集のレポートは巻末資料に掲載している。

図表 3-2 収集した事例の一覧

(1) ビジネス領域

- No.01 専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科 e スポーツ専攻ゲームビジネスコース
- No.02 専門学校岡山ビジネスカレッジ e スポーツビジネス学科
- No.03 東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校 スーパーテクノロジー科 e-sports イベント企画・運営専攻
- No.04 神戸電子専門学校 ゲーム&エンターテイメント領域 e スポーツイベント企画・運営分野 esports エンジニア学科
- No.05 学校法人九州総合学院 鹿児島情報ビジネス公務員専門学校 システム工学科 e スポーツ&IT
- No.06 河原デザイン・アート専門学校 e スポーツ学科 e スポーツクリエイター専攻
- No.07 専門学校早稲田国際ビジネスカレッジ 国際コミュニケーション学科 e-sports コース
- No.08 新潟ビジネス専門学校 イベントビジネス学科 ゲーム・e スポーツプランナーコース
- No.09 宮崎情報ビジネス専門学校 情報システム科 e スポーツ&IT
- No.10 学校法人国際総合学院 国際アート&デザイン大学校 e スポーツビジネス科
- No.11 宇都宮アート&スポーツ専門学校 e スポーツ・情報処理分野 e スポーツコース
- No.12 上越公務員・情報ビジネス専門学校 ゲーム・CG クリエイター科 e スポーツ専攻コース

No.13 VANTAN GAME ACADEMY 専門部 e スポーツ学部 e スポーツクリエイター専攻

No.14 総合学園ヒューマンアカデミー e-Sports カレッジ e スポーツビジネス専攻

(2)ゲーミング領域

No.01 専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科 e スポーツ専攻ゲームストリーマーコース

No.02 専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科 e スポーツ専攻プログラマーコース

No.03 東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校 スーパーテクノロジー科 e-sports マネジメント専攻

No.04 東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校 スーパーテクノロジー科スーパープログラマー専攻

No.05 東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校 スーパーテクノロジー科ストリーマー&ゲーム実況専攻

No.06 新潟コンピュータ専門学校 e スポーツ科 (2 年制)

No.07 新潟コンピュータ専門学校 e スポーツ科 (3 年制)

No.08 専門学校アートカレッジ神戸 e スポーツ学科

No.09 河原デザイン・アート専門学校 e スポーツ学科 プロ e スポーツ・ビジネス専攻

No.10 国際ビジネス専門学校 e スポーツ学科 プログーマーコース

No.11 西日本アカデミー専門学校 国際コミュニケーション学科 e スポーツ/e スポーツマネジメント

No.12 VANTAN GAME ACADEMY 専門部 e スポーツ学部プログラマー・動画クリエイター専攻 (2 年制)

No.13 VANTAN GAME ACADEMY 専門部 e スポーツ学部プログラマー・動画クリエイター専攻 (3 年制)

No.14 総合学園ヒューマンアカデミー e-Sports カレッジ プロプレイヤー専攻

(3)ソフトハード開発領域

No.01 新潟コンピュータ専門学校 IT 総合学科 e スポーツ専攻コース

No.02 情報科学専門学校 先端 IT システム科 e スポーツ・ゲーム開発コース

No.03 国際ビジネス専門学校 e スポーツ学科 e スポーツゲームクリエイターコース

No.04 専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション Web クリエイター学科/CG 映像クリエイター学科 e スポーツ専攻

3.1.2.2. 情報収集結果の概要

ビジネス領域について

e スポーツイベント企画・運営を中心に学び、e スポーツ業界で広く活躍できる人材を目指すコースが多い。また、e スポーツを通じて IT やコンテンツ制作スキル、ビジネススキルを身に付けられるコースがある。具体的な科目としては、実践を重視したものが多く、学生が講師に教わりながら e スポーツイベントの企画を行い、実際に当日のイベント運営を行う科目がある。こういった科目では、企画書の作成、告知や集客、イベントに向けて必要なコンテンツの制作などの準備を行い、当日イベント運営をし、後日の振り返りまで、一連のイベント企画・運営の流れを体感できるようになっている。実施環境としては、ゲーミング PC の他に、制作ツールや備えた教室や e スポーツスタジアムがある。そこで実際に学生が PC や設備を動かしながら e スポーツイベント企画・運営に関わる知識を学び、イベントを実施していく。イベント実施の機会は、学校の文化祭のときやインターンの一環等として設けられている。講師としては、e スポーツイベント企画・運営実績のある社会人や、e スポーツチームや e スポーツ関連企業の関係者がいる。イベント実施については、他校の e スポーツ専攻の学生と連携している場合もある。特徴的な事例としては、No.4 専門学校岡山ビジネスカレッジの e スポーツビジネス学科では、産学官の連携が行われており、一般向けの e スポーツ大会だけではなく、高齢者や障害者向けの e スポーツイベント企画・運営を行う授業がある。さらに、No.05 東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校スーパーテクノロジー科 e-sports イベント企画・運営専攻では、様々な e スポーツ関連企業・施設と連携し、実際に学生が現場でイベント企画・運営に関わるプロジェクトが多く行われている。総じて、ビジネス領域のコースでは、e スポーツ関連企業との連携や学内の e スポーツ設備を活かし、主に e スポーツイベント企画・運営を実践で学びながらスキルを身に付けさせ、e スポーツ業界で活躍する人材を育成しようとしている。

ゲーミング領域について

プロプレイヤーを目指してゲームのプレイスキルの向上を中心に、ストリーミングや e スポーツ業界への理解等プロプレイヤーに求められる知識・技術を学ぶコースが多い。また、ストリーミングや e スポーツチームのマネジメントに主眼を置いているコースもある。具体的な科目としては、実際に e スポーツタイトルをプレイしながら、現役のプロプレイヤーやコーチから指導を受け、プレイスキルを向上させる科目が中心になっている。こういった科目では、まずはエイムなど個人のスキルの向上に向けて練習を重ね、後に連携などチームでのスキル向上に取り組み、最終的に授業内での大会が組まれている形が多い。他には、ストリーミングの実践や、長時間のプレイや練習に耐えるためのフィジカル・メンタルトレーニング、e スポーツの歴史や産業構造、e スポーツイベントの企画・運営を学ぶ科目等がある。実施環境としては、学内に高品質のゲーミング PC や周辺機器、高速のインターネット、配信設備等を備えた教室や e スポーツスタジアムがある。そこで学生が快適にゲーム

をプレイし、配信ができるようになっている。講師としては、現役のプロプレイヤーやチーム所属のコーチ、ストリーマー等、現在の e スポーツシーンについて知識があり、e スポーツタイトルの高いプレイスキルを持った人物がいる。e スポーツチームや e スポーツチームを運営している企業と連携しており、トライアウトを受けられる機会を提供している学校がある。特徴的な事例としては、No.13 国際ビジネス専門学校 e スポーツ学科プロゲーマーコースでは、学生の就職や学習に関して地元栃木県の e スポーツ関連企業と連携しており、県内のプロチームの運営者から指導を受けられる。さらに、No.14 KONAMI e スポーツ学院では、学校を運営している KONAMI のリレーションを活かし、ゲームプレイスキルの指導に現役プロプレイヤーを起用するだけでなく、e スポーツに関する座学やフィジカルトレーニングにも現役のプロを講師に据えたり、プロ e スポーツチームの練習拠点見学、e スポーツ施設の体験など課外授業もしたりしている。総じて、ゲーミング領域のコースでは、直接プロプレイヤーなど高いプレイスキルを持つ人物からの e スポーツタイトルプレイに関する実践形式の指導を中心に、プロゲーマーやストリーマー、e スポーツチーム関係者として求められる配信等の知識・技術を身に着ける授業を受けられるようになっている。

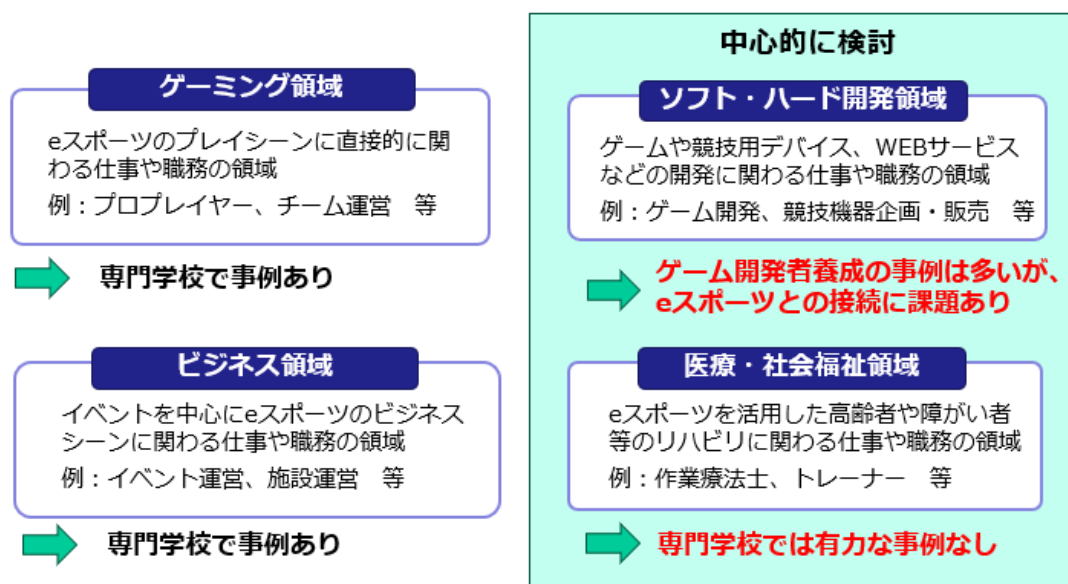
ソフト・ハード開発領域について

エンジニアやプログラマを目指して IT やゲーム制作に関する学びを中心に、e スポーツに関する知識・理解を深める授業が提供されている。具体的な科目としては、プログラミング言語や制作ツールの基礎を学び、最終的に個人やチームで制作を行う科目が中心になっている。基本情報技術者など、IT 系の資格取得に向けた科目も多く設けられている。e スポーツ関連科目は、e スポーツタイトルのプレイとプレイスキル向上に向けてのトレーニングを体験する科目や、動画編集・配信を学ぶ授業、e スポーツイベントの企画・運営などがある。こういった科目は、e スポーツ業界への理解を深めたり、イベント企画・運営や配信を通して制作の実践経験を積んだりすることが目的になっている。実施環境としては、学内にゲーミング PC や、ツールを使いゲームやコンテンツの制作のできる PC を備えた教室がある。講師は、現役のクリエイターや開発経験者が制作に関する授業を担っている。e スポーツ関連科目については、元プロ選手など e スポーツ業界で実績のある人物が講師を務めている場合もある。特徴的な事例としては、No.01 新潟コンピュータ専門学校 IT 総合学科 e スポーツ専攻コースでは、ゲーム開発に必要なプログラミングを中心に学びながら、e スポーツタイトルの開発を目指して専門として e スポーツに関する知識を実践で深く身に着けられるようになっている。例えば、e スポーツイベントの企画から運営までを実際に行う授業や、ハードウェアに関して学びながら e スポーツタイトルのプレイを体験する授業がある。総じて、ソフト・ハード開発領域のコースでは、主にゲーム開発に携わる人材の育成を目指し、IT やプログラミングについての科目を中心にしつつ、広く e スポーツに関する体験や学びができる機会を専攻の専門科目として提供している。

3.1.3. カリキュラムの検討方針

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

図表 3-3 専門学校段階の検討対象領域



3.1.4. ソフト・ハード開発領域のカリキュラムコンセプト

「ソフト・ハード開発領域」では、特に本事業に参画する宮崎情報ビジネス専門学校と連携してカリキュラムの具体化を進めた。ゲーム開発者の育成に係る教育体系は既存の学科・コースが多数存在している。ただし、ゲームを「遊ぶ（プレイする）」と、ゲームを「開発する」のギャップによって挫折する学生も多い実情があり、専門学校の学びにスムーズに接続する工夫が必要という課題が存在している。そこで本事業では、専門学校でのゲーム開発者養成カリキュラムの導入部分を支援するべく、eスポーツの人気タイトルである「フォートナイト」を活用したゲーム開発の導入教育カリキュラムを60時間の規模で検討を行うこととし、今年度は下表のコンセプト設計を行った。次年度以降、下記のコンセプトでカリキュラムの具体化や教材等の開発などを進めていく。

なお、「フォートナイト」は、世界的人気を誇るバトルロワイヤルゲームの一つである。大きな特徴として、ユーザがゲームコンテンツを開発・公開できる機能を搭載されている。

アセットが充実しており、専門知識のない初学者でも比較的容易にオリジナルゲームを開発できる上、プログラミングや CG 技術による拡張性も高く、近年教育分野をはじめ注目され始めている。

図表 3-4 ソフト・ハード開発領域のカリキュラムコンセプト

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

3.1.5. 医療福祉領域のカリキュラムコンセプト

「医療福祉領域」では、特に本事業に参画する琉球リハビリテーション学院と連携してカリキュラムの具体化を進めた。高齢者や障がい者を対象としたリハビリテーション、社会参画支援への e スポーツ活用は近年注目されているが、専門学校にはまだそのような教育を体系化した事例は存在しない。医療福祉領域の専門学校では資格取得のためカリキュラムの時間数の捻出が難しいことが原因の可能性が指摘されている。

そこで本事業では特に作業療法士養成課程等への導入を想定して、リハビリ e スポーツカリキュラムを 30 時間の規模で検討することとし、下表のリキュラムのコンセプト設計に取り組んだ。本カリキュラムは、高齢者・障がい者を対象とした e スポーツの概要、事例研究、レクリエーションの実践演習などで構成される。次年度以降、このコンセプトでカリキュラムの具体化や教材等の開発を進めていく。

図表 3-5 医療福祉領域のカリキュラムコンセプト

項目	内容
学習目標	高齢者・障がい者を対象とした e スポーツの概要、事例研究、高齢者施設・障がい者施設等でのレクリエーション実習などで学習を通して、リハビリ現場での e スポーツ活用を促進するためのコンピテンシーを

	醸成することを目指す。
受講対象者	作業療法士養成課程 在校生
前提知識等	なし
時間数	30 時間程度
学習形式	講義や演習形式の授業、ケーススタディ形式でのディスカッション、PBL 形式（グループワーク）での実習を組み合わせる
学習項目 (案)	・医療福祉領域の e スポーツ体験（高齢者等向けゲームの体験、自助具の体験など） ・医療福祉領域の e スポーツ活用可能性に係る講義 ・高齢者や障がい者を対象とした e スポーツ活用事例のケーススタディ ・高齢者施設・障がい者施設等での e スポーツレクリエーション実習など

3.2. 専門学校段階プロトタイプ教材の開発

令和 7 年度以降の専門学校対象教育コンテンツの本格開発に向けて、「ソフト・ハード開発領域」「医療福祉領域」の 2 領域のカリキュラムに対応する一部の教材の一次開発を実施した。具体的には、「ソフト・ハード開発」領域の PBL 教材・講義教材、「医療福祉領域」のケーススタディ教材のプロトタイプ開発を実施した。以下にその概要を述べる。

3.2.1. ソフト・ハード開発領域 PBL 教材プロトタイプ

今年度から検討をスタートしたソフト・ハード開発領域の専門学校カリキュラムの中核として位置付けている PBL 学習を運用するための教材のプロトタイプである。本教材では、UEFN（Unreal Editor for Fortnite）という開発環境を使用して、e スポーツの人気タイトルである「フォートナイト」上で動作するオリジナルゲームの開発を行う。このようなプロジェクト型学習やその中でのグループワークにより、ゲーム開発や基礎技術への理解深化も然ることながら、問題解決力やコミュニケーション能力、協働力、主体的な学習態度、創造力といったコンピテンシーの醸成を図る。これにより e スポーツをきっかけにゲーム開発を含む IT 業界を志した学生に対し、キャリア教育の観点からの支援を目指す。

3.2.1.1. UEFN（Unreal Editor for Fortnite）とは

ゲーム開発環境「Unreal Engine」の開発元である Epic Games 社が 2023 年に公開した、e スポーツ競技タイトル「フォートナイト」専用のゲーム開発環境である。豊富なアセットが用意されており、初心者でも従来よりも比較的容易に簡易的なゲーム開発が可能である。さらに、プログラミングや CG 制作などを組み合わせることで、アセットにない仕組みやオブジェクトを実装する自由性も担保されており、参考 URL のようなハイレベルなゲーム開

発も可能である。従来は初歩的なプログラミング・CGなどの基礎学習を行わなければゲーム開発には至れず、基礎学習段階で挫折する専門学校生が多いことが課題だった。このUEFNを活用することで、ゲーム制作を学習初期から実践的に行うことができ、プログラミングやCG制作などの基礎技術によって応用的な制作も体験できるため、技術学習に対するモチベーションも喚起できることが期待される。

(参考) 熊本県が「くまモン」を活用して、地域の観光名所をゲーム化

<https://youtu.be/WTr6-AMKH2g?si=ZD348nRxDXVhoXDS>

3.2.1.2. PBL教材の構成

今年度開発したプロトタイプ教材は全7ステップで、クライアントからの要件分析、企画設計、要件詳細化、ゲーム開発、プレゼンテーションという、小規模なゲームコンテンツ開発の実務に準じた一連の流れで構成される。学習者はこの流れの中で、ゲーム開発の一連の流れを体験するとともに、CG制作・プログラミングなどのゲーム開発に必要な基礎技術によってゲーム表現の広がりに気づきを得ることができる。

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

図表 3-6 ソフト・ハード開発領域 PBL教材プロトタイプ 目次構成

○テキスト教材

- ・ 体験内容
- ・ 学習目標
- ・ 学習設定
- ・ あなたの会社へ届いたコンペ募集概要
- ・ 指定されたステージ
- ・ もくじ
- ・ 1 ゲームの企画コンセプトを検討しよう
- ・ 企画コンセプトシート
- ・ 2 ゲームの流れを検討しよう
- ・ ゲームフロー整理シート
- ・ ゲームフローの考え方
- ・ 実装できるシステム・機能の調べ方
- ・ ゲームフローの検討例
- ・ 3 クライアントへのヒアリングを行おう
- ・ ヒアリングシート

- ・ 4 ゲームを開発しよう
- ・ UEFN 操作チュートリアル項目
- ・ 5 ゲームのテストプレイを行おう
- ・ テストプレイ結果シート
- ・ 6 ゲームのブラッシュアップを行おう
- ・ 7 プレゼンテーション

○別紙 UEFN の基本操作説明（チュートリアル）

- ① クリエイティブモードで島の作成
- ② 作った島を UEFN で起動
- ③ テストプレイ
- ④ UEFN・島の環境設定
- ⑤ アイテムスポナーの活用
- ⑥ トリガーの活用
- ⑦ ボタンの活用
- ⑧ 爆破仕掛けの活用
- ⑨ ダメージボリュームの活用
- ⑩ プレイベートコードの発行

この教材の学習では設定された課題に沿って、フォートナイトを使用してオリジナルの「対戦ゲーム」を企画し、フォートナイト上でのゲーム開発までを実施する。ただし専門学校生の 1 年次の段階でゲームコンテンツの完成までを体験させるためには、ある程度の制約条件と丁寧なガイドが求められた。そこで本教材ではこれを実現するために、フォートナイト上のアセットとして用意されている「1 対 1 ボックスファイト」というテンプレートをベースにしたゲームコンテンツのひな型を用意し、そこに到達するためのチュートリアルを用意した。学習者はこのひな形を準備するチュートリアルの過程でゲーム開発環境の操作を覚え、その後、自身のアイデアをもとにゲームコンテンツを具体化していく流れで学習を進める。

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

図表 3-7 ソフト・ハード開発領域 PBL 教材プロトタイプ テキスト教材

(参考) 指定されたステージ

1対1ボックスファイト ステージ




【このステージにおける基本的なゲーム性】

- ・2人のプレイヤーが密室の中にバリアで隔てられている状態でゲームがスタート
- ・カウントダウン後にバリアが消滅しお互いに干渉できる状態に
- ・お互いに建築や銃撃を用いて相手を攻撃し撃破を狙うゲーム性

このゲーム性をベースにカスタマイズしても、新しいゲームを考えても問題ありません。
 ただし、このステージは必ず使用しましょう。

5

企画コンセプトシート

<コンペ要件の確認>

ゲームの使われ方	() で使用
ゲーム体験者	()
条件	() で終わるゲーム () のゲームである () を使用する () を使ったゲームとする
コンペの評価基準	() () ()

<コンセプト案>

(例) 投擲物を用いて相手の体力を0にするゲーム
 (例) 燃える足場の中で銃を使って相手の体力を0にするゲーム
 (例) ゾンビの攻撃に耐えながら、相手を邪魔して相手の体力を0にするゲーム
 (例) 落ちているアイテムを駆使して先に相手にダメージを与えたら勝利するゲーム
 (例) 狭まっていくステージの中で銃で相手の体力を0にするゲーム

<グループのコンセプト>

(例) 狭まっていくステージの中で銃で相手の体力を0にするゲーム

8

図表 3-8 ソフト・ハード開発領域 PBL 教材プロトタイプ チュートリアル教材

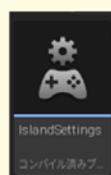
④ UEFN・島の環境設定

1. UEFNのクラスデザイン設定を行う

- ・クラスデザインを選択する
- ・詳細ウインドウに項目が並んでいることを確認する

2. IslandSettingを行う

- ・IslandSettingを選択する
- ・詳細ウインドウに項目が並んでいることを確認する



IslandSettings

- ・島の様々な設定を変更する仕掛け
- ・最大プレイヤーを調整し、マルチプレイ対応の島にすることができる。
- ・ゲーム開始時のカウントダウンの設定や、島で特定の操作を禁止する設定などでもできる

(参考) 仕掛けとは？

フォートナイトにおける仕掛けの役割

- ・仕掛けを島に配置するとゲーム内で特定のアクションを引き起こすことができる。
- ・仕掛けを使うには、他のオブジェクトと同様に、島にドラッグアンドドロップするのみ。
- ・選択し「詳細」から仕掛けの調整が可能。

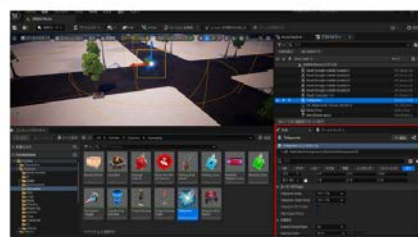


仕掛けの格納場所

ALL > Fortnite > Device
にさまざまな仕掛けが入っています。はじめは、よく使う仕掛けのみを使うといいでしょう。



UEFNには様々な仕掛けがあらかじめ用意されている。これらを組み合わせてゲームを作っていく。



仕掛けを選択し、詳細から微調整を行うことができる。

図表 3-9 ソフト・ハード開発領域 PBL 教材プロトタイプ 指導ガイド

ゲームフロー整理シート	
<グループのコンセプト>	
(例) 狭まっていくステージの中で銃で相手の体力を0にするゲーム	
<勝利条件>	
(例) 対戦相手の体力を0にする	
<ゲームの流れ>	
序盤 (～20秒程度)	(例) ステージに落ちている銃を拾う
中盤 (21～40秒程度)	(例) 狭まっていくステージでプレイヤー同士が戦う
終盤 (41～60秒程度)	(例) 45秒以降に空から爆弾が降ってきて安全地帯がなくなる

この課題では本シートを使用する。
まず、グループのコンセプトは決定した内容を記入させる。

次に、コンセプトをもとに勝利条件を書き出させる。
そして、<ゲームの流れ>の序盤・中盤・終盤の項目に沿って、ゲームがどのように進行していくかを検討させる。

このスライドでは、仮に設定したグループのコンセプトをもとに、勝利条件とゲームの流れの例を記載している。
各項目の記載イメージをつかませるためにも説明を行うようにする。

3.2.2. ソフト・ハード開発領域 講義教材プロトタイプ

今年度プロトタイプ開発した PBL 教材の前提知識の補完を目的とした知識学習教材のプロトタイプである。テキスト教材と講義映像で構成される。テキスト教材はパワーポイントスライドとノート解説で構成される全 4 章 44p である。ゲーム開発環境「UEFN」を活用したオリジナルゲーム制作の手順や、プログラミングによる初歩的な拡張開発のガイド、UEFN でのゲーム開発に汎用的に活用できるソースコード集などで構成される。以下に目次構成を示す。

さらに、このテキスト教材を解説する講義映像と、実際の UEFN の操作の流れを解説した講義映像との計 2 時間分の講義映像を開発した。

学習者はこの知識学習教材を活用した講義・演習を終えた後、前述の PBL 教材を使用したプロジェクト学習を行う想定である。

図表 3-10 ソフト・ハード開発領域 講義教材プロトタイプ 目次構成

0 章	ゲーム開発と習得を目指すスキル
	・ ゲーム開発とは？
	・ ゲーム開発の役割分担
	・ 各ポジションに必要なスキル
1 章	フォートナイト・UEFN 概要
	・ フォートナイトとは
	・ UEFN とは
	・ アスレチックゲームを作ってみよう
2 章	UEFN を活用したゲーム制作
	・ UEFN の基本操作
	・ 「仕掛け」とは
	・ アスレチックで使用する「仕掛け」
	・ よく使う「仕掛け」
3 章	「Verse 言語」を活用したゲーム制作
	・ Verse 言語とは
	・ Verse ファイルの作り方・使い方
	・ Verse を用いた実例

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

図表 3-11 ソフト・ハード開発領域 講義教材プロトタイプ テキスト教材

アスレチックゲームを作ってみよう！

早速、ゲーム開発を始めていきましょう！

アスレチックゲーム（デスラン）を作成してみよう

- ・ UEFNに用意されている**素材（アセット）**を使って、**ステージをデザイン**していく。
- ・ 「仕掛け」と呼ばれる便利なギミックを使用すれば、**難しいプログラミング言語を使わずゲーム作成可能**

✓ **アスレチックゲームとは？**

障害物をよけたりしながら、ゴールを目指すゲームです。
この教材では、シンプルなアスレチックゲームを作っています。



OnlyUp Fortnite!
4366-9611-6988



100 LEVEL PEATHRUN (WORLDS EASIEST)
4366-9611-6988

それでは、UEFNを使って基本操作を学びながら、「アスレチックゲーム」を作成していきましょう。

UEFNには「仕掛け」と呼ばれる便利なギミックがあり、難しいプログラミング言語を使わずにゲームを作ることができます。

また、UEFNにはあらかじめ自由に使うことができる**素材（アセット）**が豊富に用意されています。

それらのアセットを組み合わせることで、オリジナルのアスレチックゲームを簡単に作ることができます。

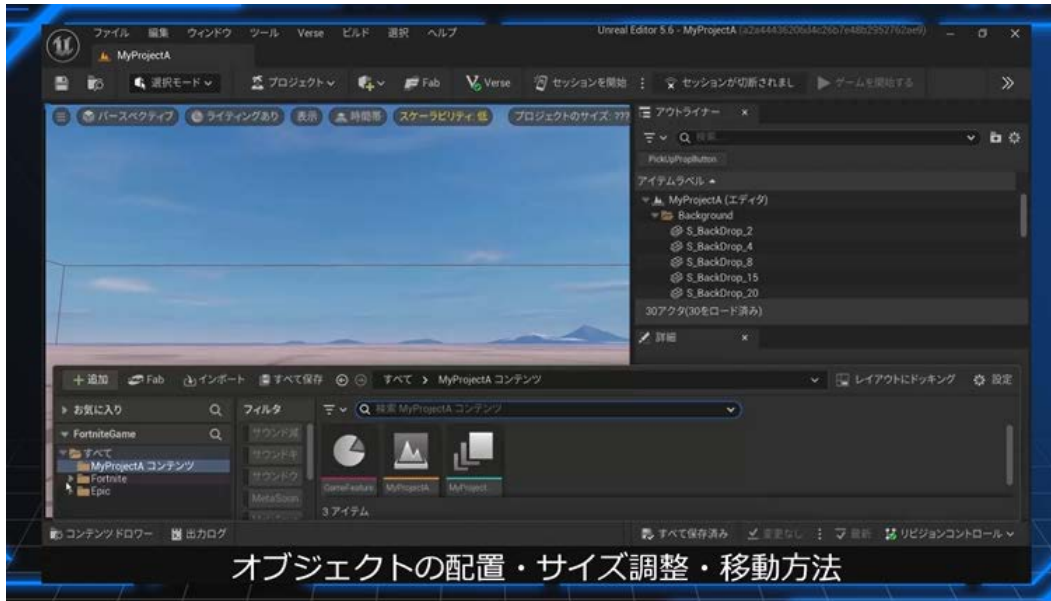
まずは、難しいことを考えずに、UEFNのエディタの操作に慣れていきましょう。

右にある画像は代表的なアスレチックゲームのサンプル例です。

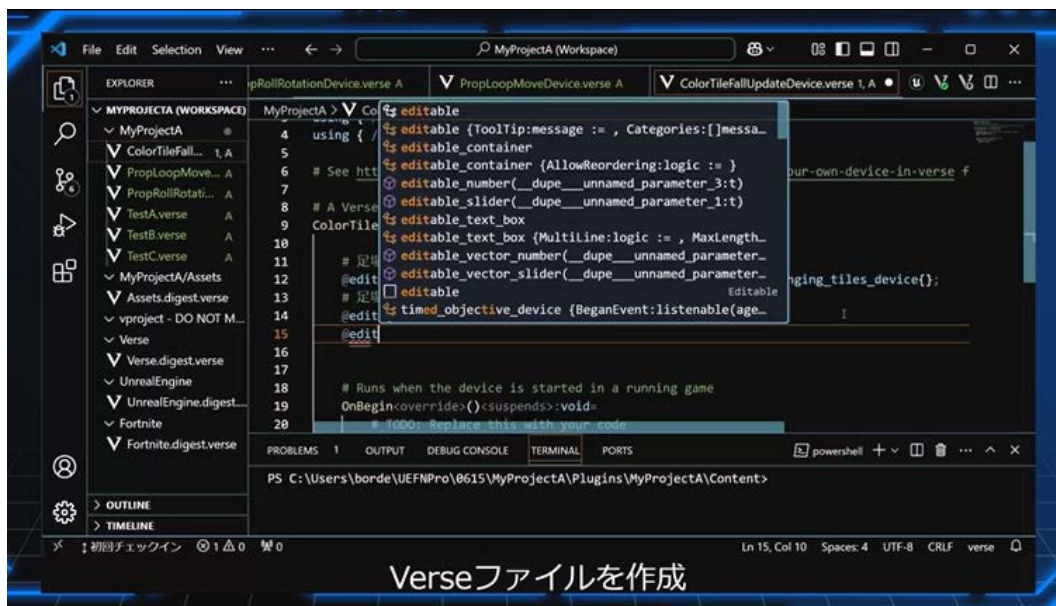
既存のアセットを組み合わせるだけで、このようなゲームを作り上げることができます。

イメージを掴むためにも、まだプレイしたことがない、フォートナイトを知らないという方はぜひプレイしてみましょう。

図表 3-12 ソフト・ハード開発領域 講義教材プロトタイプ 講義映像



視聴用 URL : <https://youtu.be/Ky0UWb7ns6l>



視聴用 URL : <https://youtu.be/5UAKH7qzrwc>

3.2.3. 医療福祉領域 ケーススタディ教材プロトタイプ

今年度から検討をスタートした医療福祉領域の専門学校カリキュラムで使用する想定のカーススタディ教材のプロトタイプである。医療福祉領域での e スポーツ活用シーンの具体的な事例を 5 つ取り上げ、医療福祉の観点から期待される効果、社会的な意義、運用上の課題等をディスカッションする内容で構成される。本教材で取り上げた事例は以下の 5 系統である。

教材は 1 ケースあたり演習教材と指導ガイドの 2 点で構成される。いずれもパワーポイントスライド形式で、1 ケースあたり演習教材・指導ガイド合計で 30 スライド程度である。演習教材には、検討の題材となる事例情報・参考 URL と、4 つのディスカッション課題が設定されている。指導ガイドには、事例情報の要点、課題の回答例、課題の考え方などを掲載している。

本教材での学習を通して、医療福祉分野での e スポーツの様々な活用形態を学んでもらい、その意義や価値、可能性、課題などについて考えさせることがねらいである。

図表 3-13 医療福祉領域 ケーススタディ教材プロトタイプ テーマ一覧

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">・ 高齢者施設での e スポーツレクリエーション・ 障がい者を対象とした e スポーツリハビリテーション・ 障がい者対象の e スポーツ大会・ 高齢者対象の e スポーツ施設・ e スポーツを活用した地域・多世代の交流 |
|---|

以下に医療福祉領域 ケーススタディ教材プロトタイプのイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 3-14 医療福祉領域 ケーススタディ教材プロトタイプ 演習教材

山中湖村社会福祉協議会の取り組み 概要

社会福祉法人山中湖村社会福祉協議会（山中湖村社協）は、2023年度から地元・山梨県山中湖村で、eスポーツを活用した交流の場づくりをしている。

コロナ禍で生じた健康不安や交流の減少などの課題が地域にある中で、高齢者の介護・フレイル予防、居場所づくりや世代間交流などにつながると考え、eスポーツを導入した。

山中湖村社協は、高齢者が集まる地域サロンでのeスポーツ活動の推進や、子どもや高齢者が集まる場でのeスポーツ機材の用意、eスポーツイベント企画運営などを通し、地域交流を実現。



ワーク

課題①

山中湖村社協は、どのような目的でeスポーツを取り入れましたか。整理してみましょう。

課題②

山中湖村社協は、ゲームになじみのない高齢者にも取り組みに参加してもらいやすいように、どのような工夫をしていますか。

課題③

山中湖村でeスポーツを活用した地域交流をさらに広げるためには、どのような方策が考えられるでしょうか。

課題④

eスポーツを通じた多世代・地域交流の場を作ることは、地域社会にとってどのようなメリットがあるでしょうか。

図表 3-15 医療福祉領域 ケーススタディ教材プロトタイプ 指導ガイド

事例の要点①

1. 事例の要点

- ・ 本事例は医療福祉分野でのeスポーツ活用シーンのうち、高齢者等の地域での交流にeスポーツを取り入れているパターンである。
- ・ eスポーツを通じた地域交流が全国で行われ始めている中で、本事例は2023年度に開始した比較的新しい取り組みながらも、積極的にeスポーツ活動を推進し多世代・地域交流を実現している。
- ・ eスポーツを活用した地域交流をさらに広げていくために何ができるのかや、eスポーツを通じた多世代・地域交流の場があることで医療福祉の観点からどのような効果が期待できるのかという視点で事例を分析させたい。

2. 社会福祉法人山中湖村社会福祉協議会（山中湖村社協）の取り組み

- ・ 山中湖村社協では、地元・山梨県山中湖村で、2023年度からeスポーツを活用した多世代交流・地域交流の取り組みを行っている。
- ・ コロナ禍で生じた健康不安や交流の減少などの地域課題を背景に、高齢者の介護・フレイル予防、居場所づくりや世代間交流につながると考え、eスポーツを導入した。

3. 導入初年度（2023年度）の取り組み

- ・ eスポーツを新しい地域交流のツールとするため、4つの施策を実施。
- ・ 4つの施策は、山中湖フェスタ内でのeスポーツ体験会、高齢者向け健康ゲーム（eスポーツ）体験会、小学生対象のゲーム大会、ゲーム機器を置いた誰でも利用できる交流スペースの開放。

課題② 回答例

課題②：山中湖村社協は、ゲームになじみのない高齢者にも取り組みに参加してもらいやすいように、どのような工夫をしていますか。

- ・ 「eスポーツ」ではなく「健康ゲーム」という親しみやすい名称を使用
- ・ ゲームを通じて高齢者の健康と交流を応援するための知識・技術を身に着ける「健康ゲーム指導士」の資格を職員が取得
- ・ ゲームに介護予防や認知症予防の効果があることを説明
- ・ 初心者でもプレイしやすい「太鼓の達人」を使用し、ばちの代わりになるラップの芯を用意して、自分のプレイする番でなくても一緒に手を動かして練習ができ、盛り上がるようにしている
- ・ 地元の高齢者サロンや長寿会と連携し、イベントを開催
- ・ eスポーツを通して地元の園児と交流できるイベントの開催

4. WEB プラットフォーム

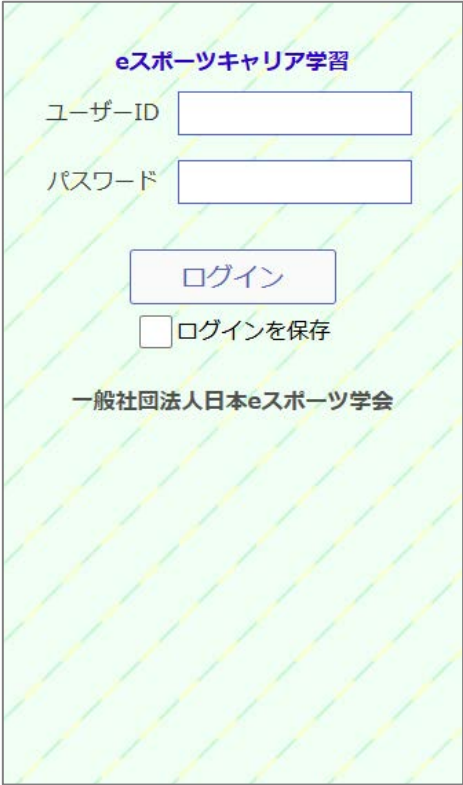
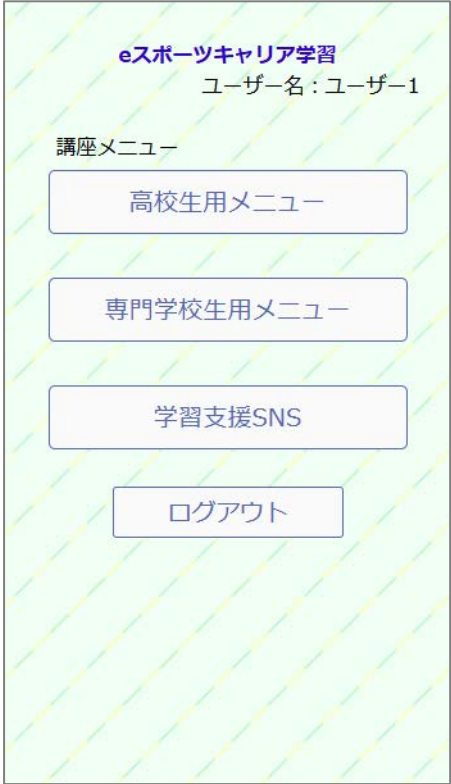
令和5年度から引き続き、学生を対象とする学習支援を目的としたWEBプラットフォームの拡張開発を行った。

令和6年度には高等学校段階の教育コンテンツ運用を目的とした学習支援WEBプラットフォームについて、コンテンツの改訂・拡張等を受けての実装作業や機能拡張を実施した。また、専門学校段階の検討に着手するため、専門学校段階での学習支援WEBプラットフォームの要件定義と設計を行い、プロトタイプ版の環境整備を実施した。

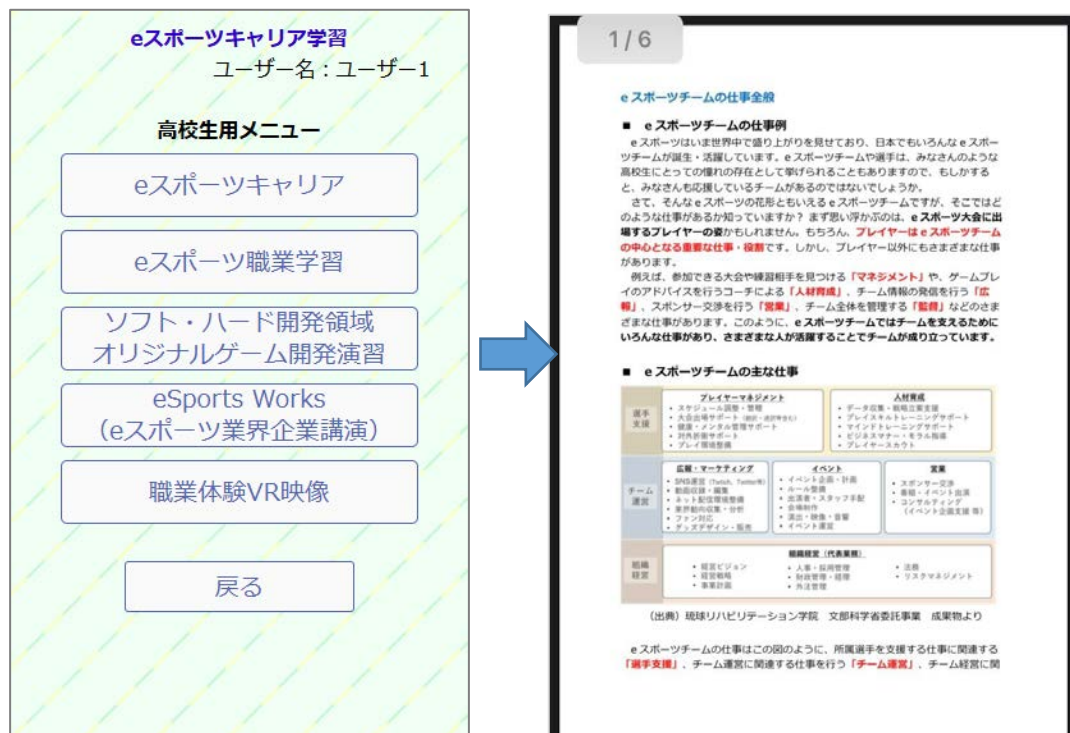
これらの環境では、前述のテキスト教材・講義映像教材に関わる資料等をインターネット上で利用するための環境を整備し、各種教材データの実装を行っている。本環境はスマートフォンやタブレット、パソコンなどの各種インターネット端末で利用することができ、映像配信や資料配布、個別の学習者の学習ログの蓄積等の機能を有する。当該環境へのログインIDを保有する学習者は、自身の端末でインターネットにアクセスし、任意に各種コンテンツを閲覧して学習できる。

以下に本事業で整備したeラーニング環境の画面イメージを掲載する。

図表 4-1 学習支援WEBプラットフォームのメインメニュー

 ログイン画面	 トップメニュー
---	---

図表 4-2 学習支援 WEB プラットフォームの高校生用メニュー



高校生用メニュー

テキスト閲覧

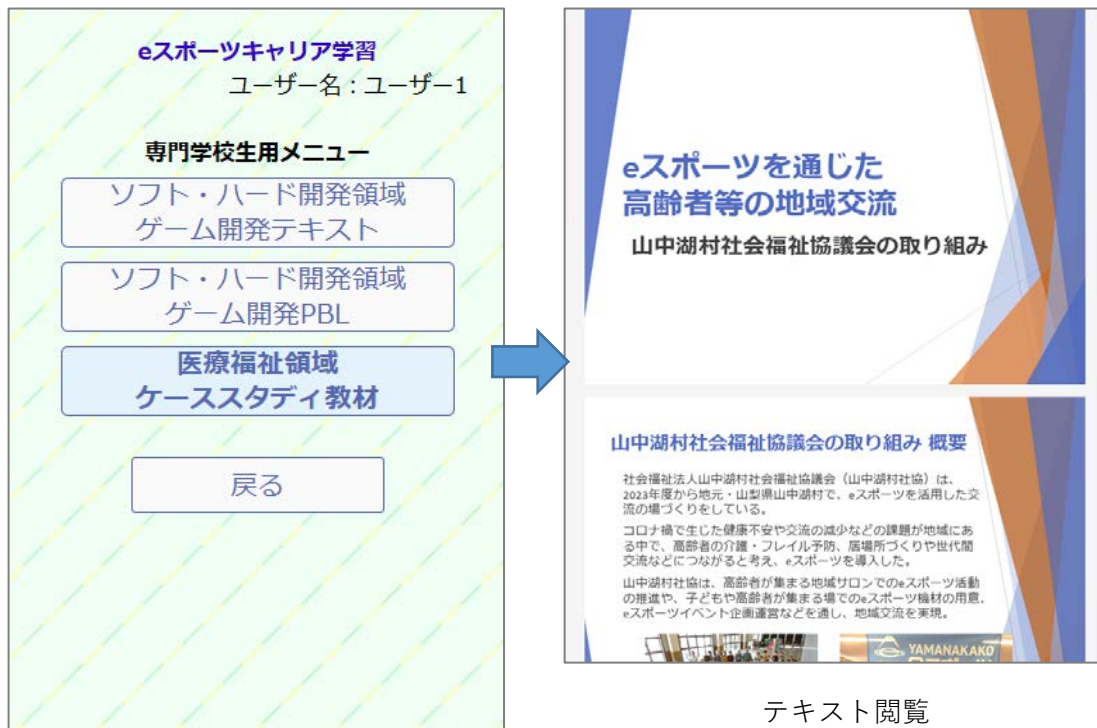


VR 映像視聴画面



講義映像視聴

図表 4-3 学習支援 WEB プラットフォームの専門学校生用メニュー



テキスト閲覧

専門学校生用メニュー



講義映像視聴

【実証報告編】

1. 高等学校段階の実証講座

1.1. 今年度の実施方針

本事業で開発した通信制高等学校対象カリキュラム・コンテンツの妥当性の確認、通信制高等学校と連携体制構築・授業運用を行う上での課題の洗い出し等を行うことを目的として実証講座を企画・実施した。

前年度から引き続き AOIKE 高等学校（広域通信制高校）の協力を得て、e スポーツ科目履修者 2 年生・3 年生 計 29 名を中心的な対象として、以下の 3 系統で構成される実証講座を企画・実施した。2 年生・3 年生のいずれも一般的な高校の 1 科目（35 時間）相当のボリュームである。

① 2 年生：「e スポーツキャリア学習」全体、「e スポーツ職業学習」（ゲーミング）

② 3 年生：「e スポーツ職業学習」（ビジネス、医療福祉、ソフト・ハード開発）

③ 希望者スクーリング：ソフト・ハード開発領域 ゲーム開発演習

①②は自宅での自主学習が中心で、6 月～12 月の期間で教材をインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式で実施した。③は希望者を対象（e スポーツ科目履修者以外も含む）として指定日時に登校して集合学習を行う形式で実施した。

以下に高等学校段階の実証講座の実施概要と実施結果について報告する。

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

1.2.1. 実施概要

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

本講座は通信制高校の一般的な授業形式と同様に、自宅での自主学習が中心である。6 月～12 月の期間で各種教育コンテンツをインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式である。

また期間内の自己学習の支援やフォローを目的として 12/10（月）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングが開催され、レポート課題の知識学習部分の解説が行われた。実施の概要を下表に示す。

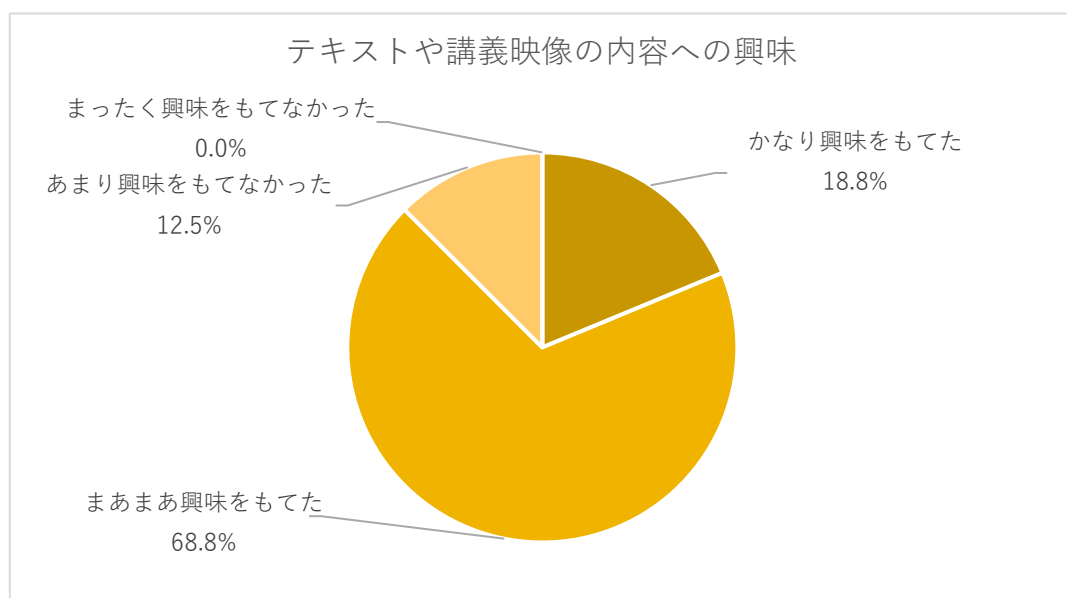
図表 1-1 AOIKE 高等学校 2 年生 e スポーツ科目履修者対象 実施概要

項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者 2 年生 計 16 名
実施期間	6 月～12 月までの間で 4 回のレポート課題を実施。

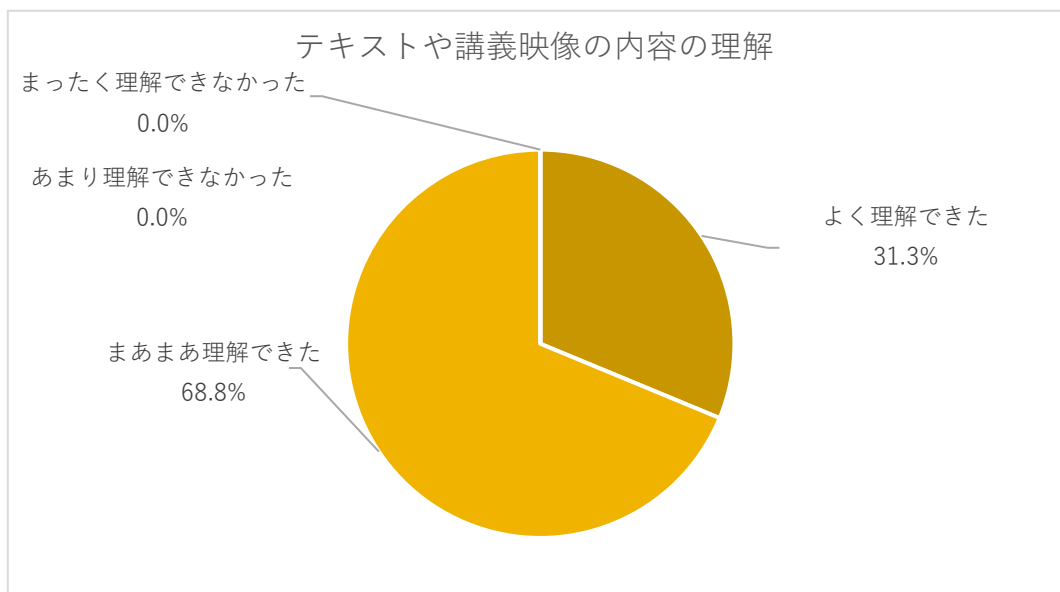
	12/10（月）に1日間、計2コマ（50分/コマ）のスクーリングを実施。 ※一般的な高校の1科目（35時間）相当
実施内容	本事業で開発した科目「e スポーツキャリア」、科目「e スポーツ職業学習」の講義映像・テキスト・レポート等を活用した自主学習（期間で教材をインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式）で実施した。12/10（火）のスクーリングは AOIKE 高校 e スポーツ科目教員（櫛田先生、堺谷先生）が担当。 ・ e スポーツキャリア「e スポーツと社会」 ・ e スポーツキャリア「e スポーツと仕事」 ・ e スポーツキャリア「e スポーツと自分」 ・ e スポーツ職業学習「ゲーミング領域」 ・ スクーリング（12/10（火）2 コマ 上記のレポート等を復習・解説）
評価方法	6 月～12 月までの学習が一通り完了した後、受講した学生に受講後アンケートを実施して、フィードバックを得た。

1.2.2. 講座受講後アンケートの結果

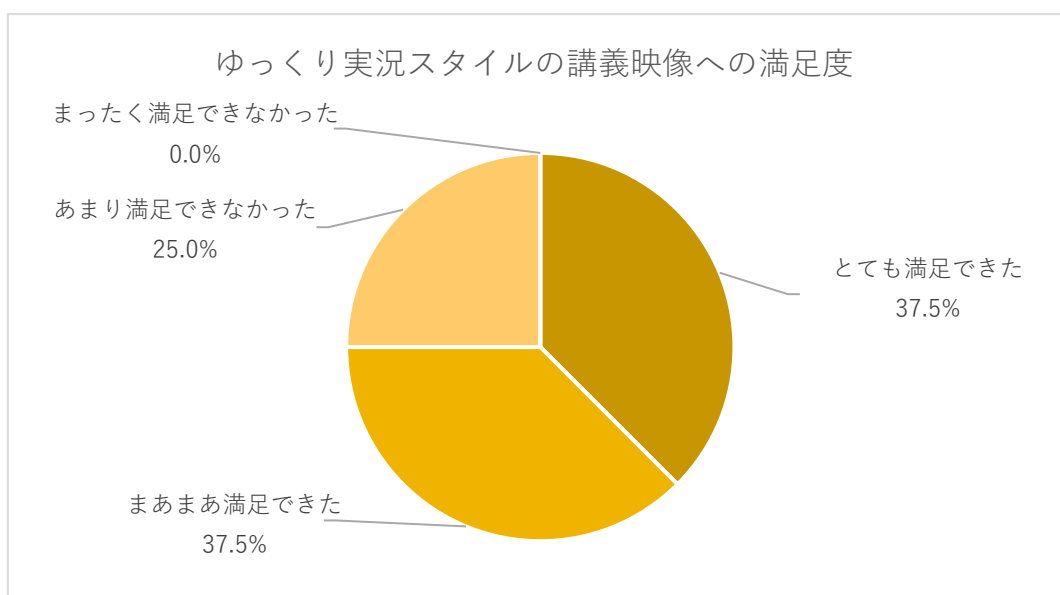
① 6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容に興味を持つことができましたか。



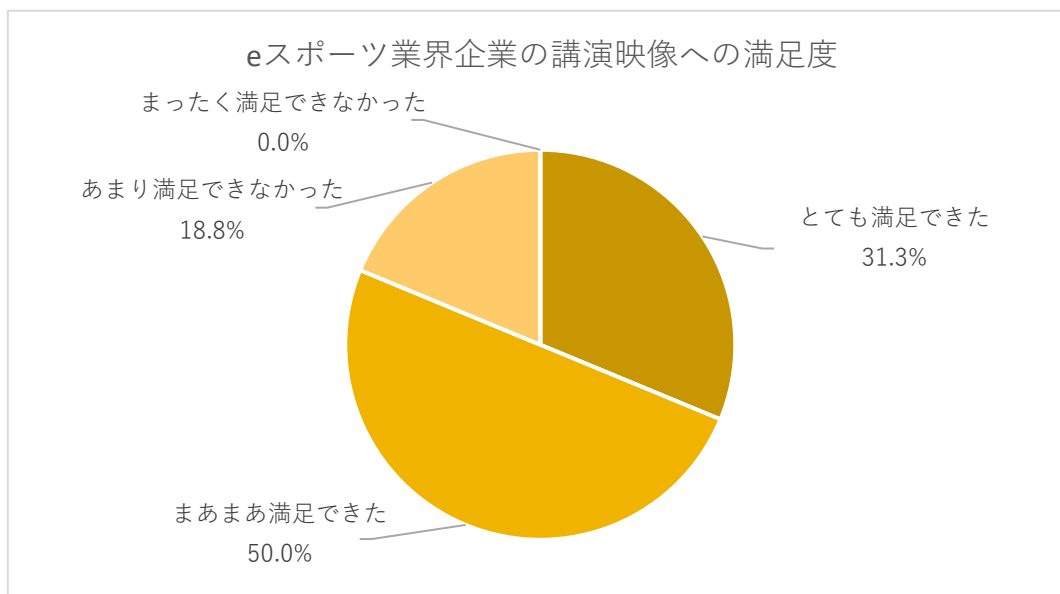
② 6月～12月に取り組んだテキストや講義映像の内容は理解できましたか。



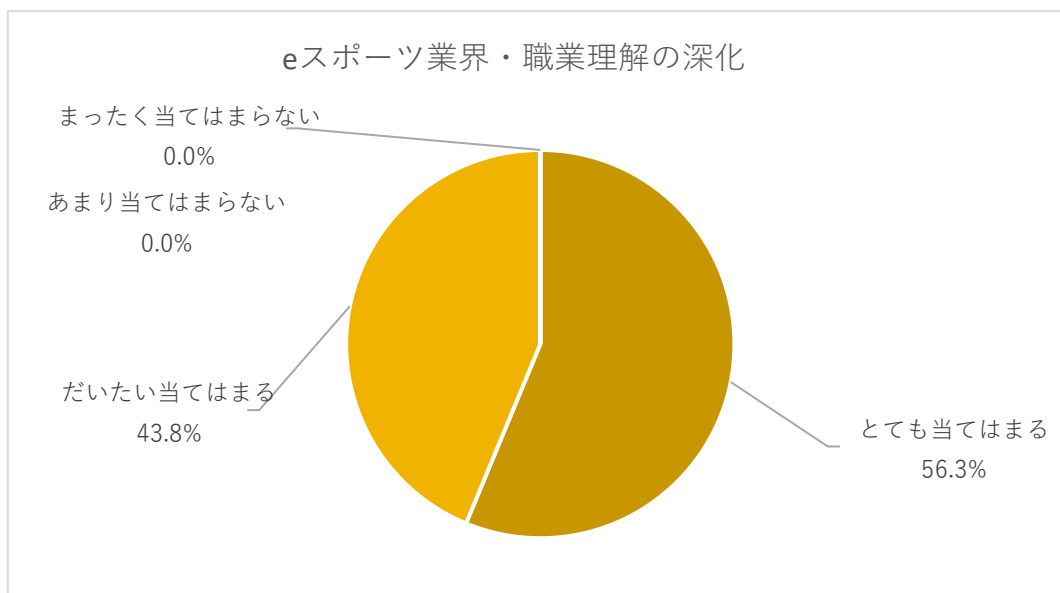
③ ゆっくり実況スタイルの講義映像に満足できましたか。



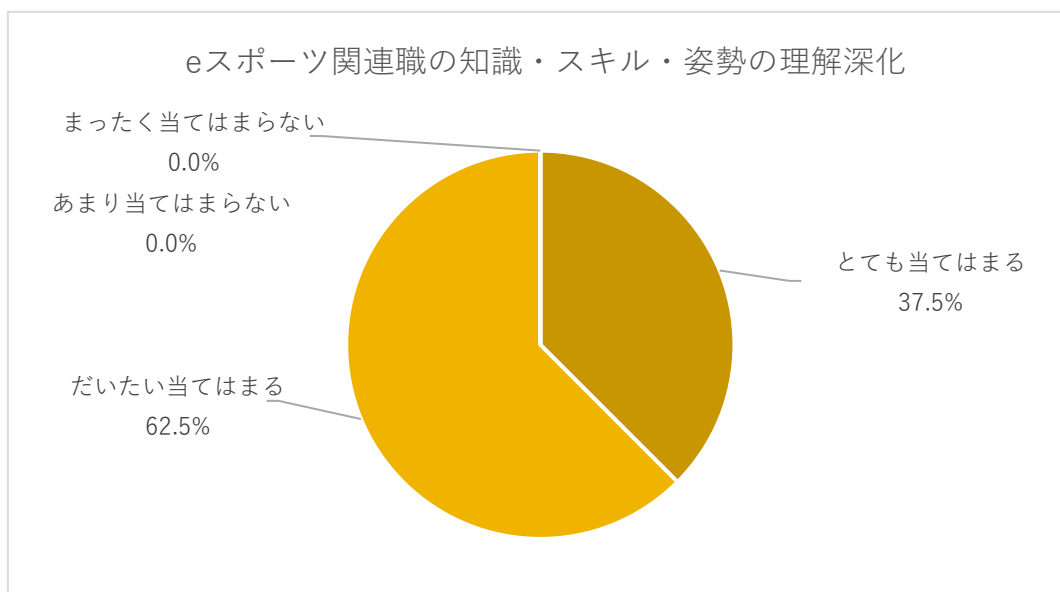
④ e スポーツ業界企業の講演映像に満足できましたか。



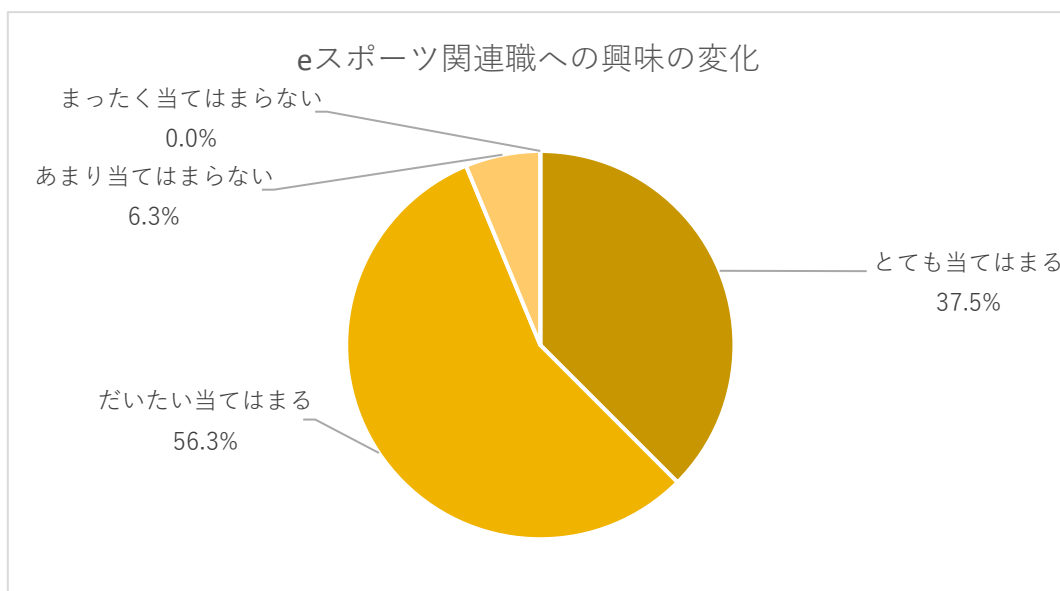
⑤ 6月～12月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツ業界やさまざまなe スポーツに関わる仕事の内容についての理解は深まりましたか。



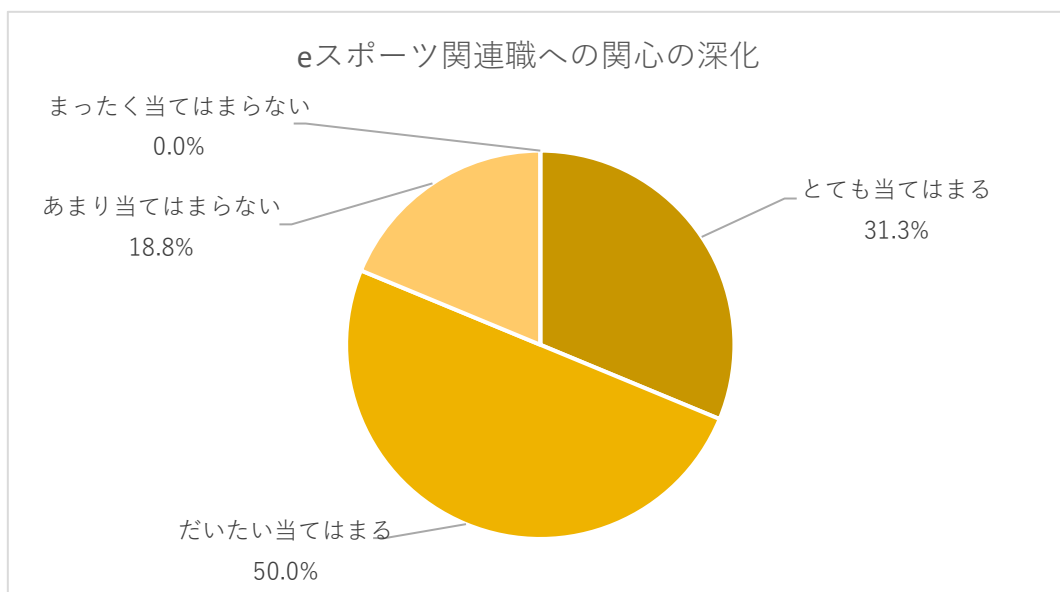
- ⑥ 6月～12月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、さまざまなeスポーツに関わる職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



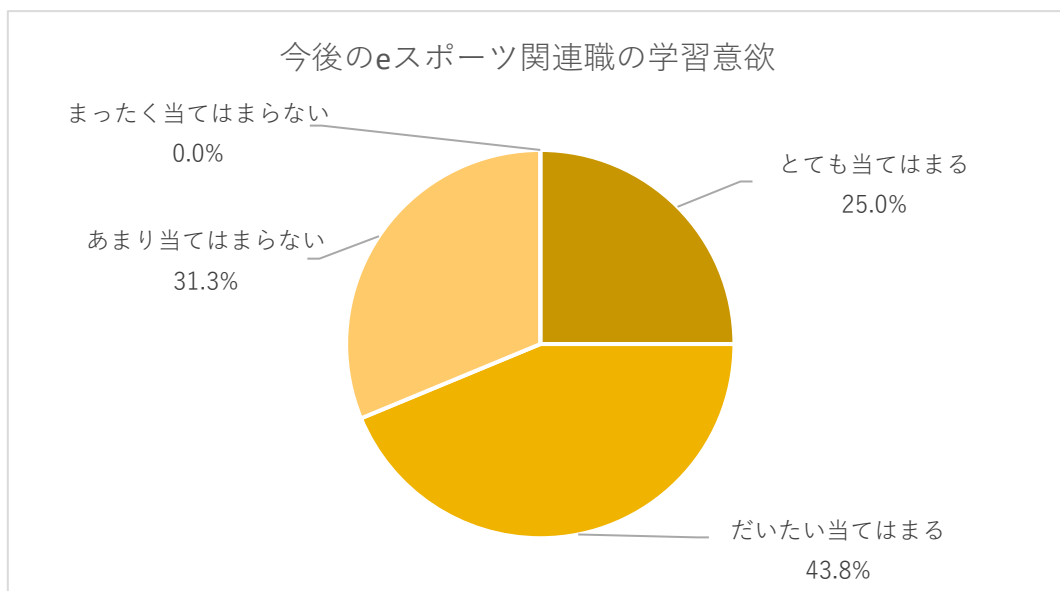
- ⑦ 6月～12月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、eスポーツに関わる仕事により興味を持てましたか。



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



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



⑩ 学習内容への感想・意見・要望などがあれば教えてください。

- ・ 以前よりもゲームをする機会が増えて、配信などで見るゲームのジャンルも増えました。また e スポーツ関連の仕事についての理解も深まりました。
- ・ これまで e スポーツについて学ぶ機会はほとんどなかったと思いますし、実際に e スポーツに関係することを仕事にしている方の話を聞くこともできたことはとても貴重な経験になりました。
- ・ e スポーツはゲームをプレイするプレイヤー中心のものだと思っていたけど、大会運営やスポンサー企業など様々な職業があることが知れました。「クラロワ」というゲームで e スポーツシーンを知って 6 月と 12 月のスクーリングでさらに深く理解することができました。元プロ選手の方にも来ていただいてコミュニケーションの重要性なども学びました。
- ・ e スポーツはゲームをするだけの仕事だと思っていましたがスクーリングや課題を通して e スポーツの仕事にはエンジニアやコーチなどいろいろなことをしている人がいると知り、就職の道が広がりとてもいい体験ができてよかったです。
- ・ 自分でネットで調べる問題に例となるサイトの URL を置いてほしい（レポート）。e スポーツとスポーツ、身体を動かす等の違いはあっても、楽しんで相手に勝つという点はそんなに変わらないなと思うようになった。
- ・ e スポーツはゲームをプレイする人に注目されがちですが、たくさんの人が集まって e スポーツを盛り上げようとしていることがすごく伝わってきてよかったです。若いだけでなく、高齢者の人も楽しめる e スポーツがこれからどんどん広がっていけばいいなと思いました。
- ・ とてもためになる学習でした。
- ・ 楽しかった。

1.2.3. 実施結果のまとめ

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

学習内容への興味については、「かなり興味をもてた」が18.8%、「まあまあ興味をもてた」が68.8%であり、科目「eスポーツキャリア」の学習に対して概ね関心を持って学習を進めたことが伺える。内容の理解度についても、「よく理解できた」が31.3%、「まあまあ理解できた」が68.8%であり、理解度は高かったと言える結果である。

「eスポーツ業界・職業の内容への理解は深まったか」については、「とても当てはまる」（深まった）が56.3%、「だいたい当てはまる」が43.8%で、全員が学習を通じて理解を深められたと回答している。職業に必要な知識・スキル・姿勢などの理解についても「とても当てはまる」が37.5%、「だいたい当てはまる」が62.5%であった。

「eスポーツ関連の仕事をもっと知りたいと思うようになったか」に対しては、「とても当てはまる」が31.3%、「だいたい当てはまる」が50.0%であった一方、「あまり当てはまらない」も18.8%いた。さらに「今後の学習を続けたいか」については、「とても当てはまる」25.0%、「だいたい当てはまる」43.8%、「あまり当てはまらない」31.3%となっている。おおむね前向きな意見が多いが、約2〜3割は学習継続に対してやや後ろ向きの姿勢を示している。これに関しては、1年生の授業がeスポーツゲームタイトルの体験等が中心であったのに対し、2年生からはゲーム体験の学習要素が限定的になり、キャリア学習中心にシフトしたことが影響を与えていると考える。

学習内容に関する自由記述としては、eスポーツを「プレイヤーだけではなく、運営やスポンサーなど多様な仕事があると知って視野が広がった」というような前向きな意見が複数見られており、eスポーツの幅広さに気づきを得た学生が多かったようである。

総じて、2年生は映像・テキストを主体とした自主学習を通じてeスポーツの仕事やキャリアに関する理解を深めることができたと推察される。学習の興味関心は比較的高く、今後の職業や仕事について知りたいという意見も多数見られており、2年生時点の目標は達せられたと考える。

1.3. AOIKE 高等学校 3 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座

1.3.1. 実施概要

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

本講座は通信制高校の一般的な授業形式と同様に、自宅での自主学習が中心である。6 月～12 月の期間で各種教育コンテンツをインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式である。

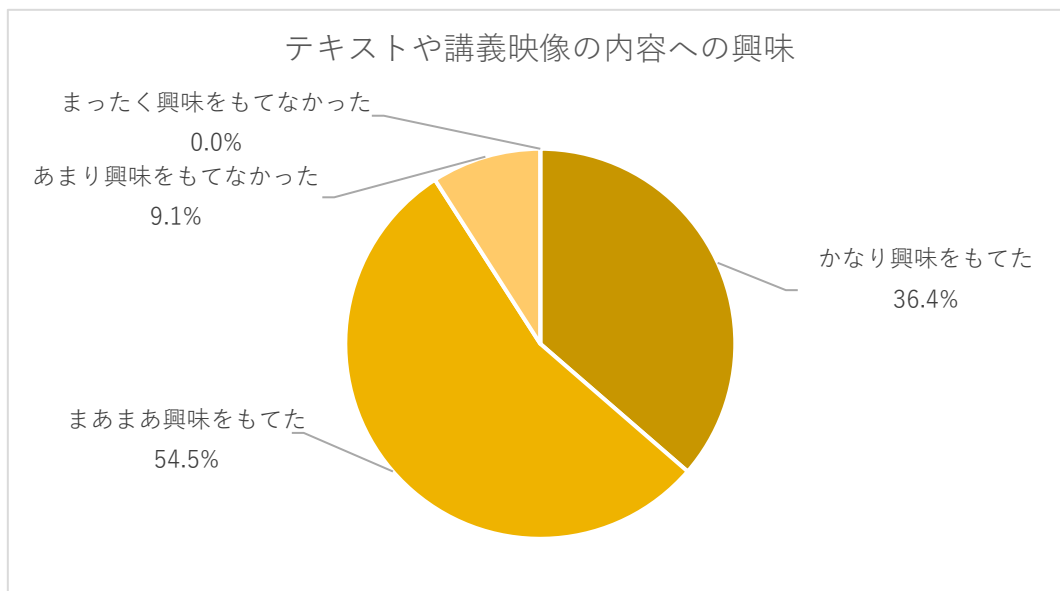
また期間内の自己学習の支援やフォローを目的として 12/09（月）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングが開催され、レポート課題の知識学習部分の解説が行われた。実施の概要を下表に示す。

図表 1-2 AOIKE 高等学校 3 年生 e スポーツ科目履修者対象の実証講座 実施概要

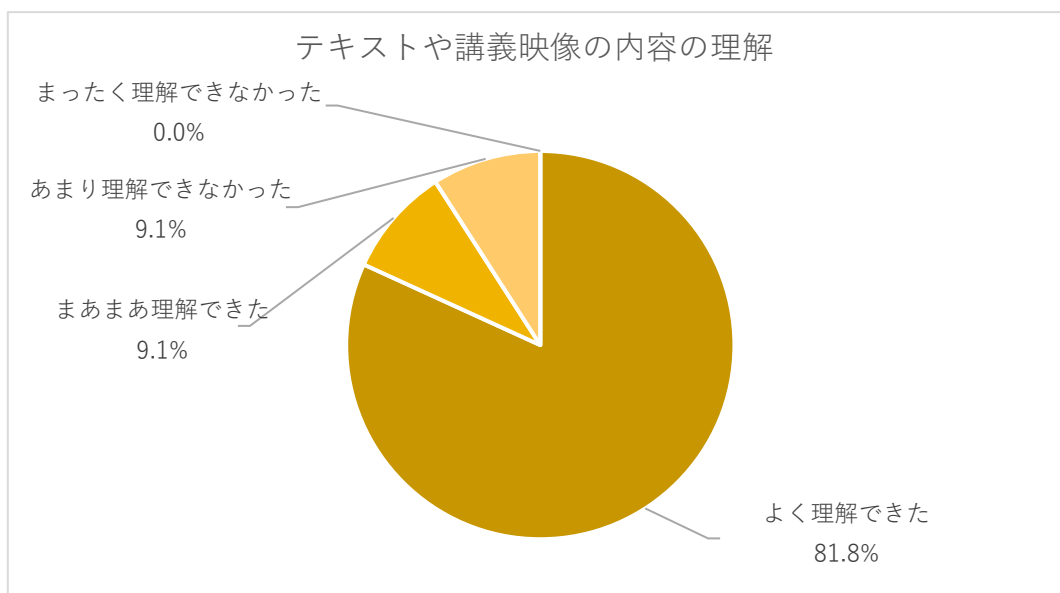
項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者 3 年生 計 13 名
実施期間	6 月～12 月までの間で 3 回のレポート課題を実施。 12/09（月）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングを実施。 ※一般的な高校の 1 科目（35 時間）相当
実施内容	本事業で開発した科目「e スポーツ職業学習」の講義映像・テキスト・レポート等を活用した自主学習（期間で教材をインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式）で実施した。 12/9（火）のスクーリングは AOIKE 高校 e スポーツ科目教員（櫛田先生、堺谷先生）が担当。（当学会も支援） ・e スポーツ職業学習「ビジネス領域」 ・e スポーツ職業学習「医療・福祉領域」 ・e スポーツ職業学習「ソフト・ハード開発領域」 ・スクーリング（12/9（月）2 コマ 上記のレポート等を復習・解説）
評価方法	6 月～12 月までの学習が一通り完了した後、受講した学生に受講後アンケートを実施して、フィードバックを得た。

1.3.2. 講座受講後アンケートの結果

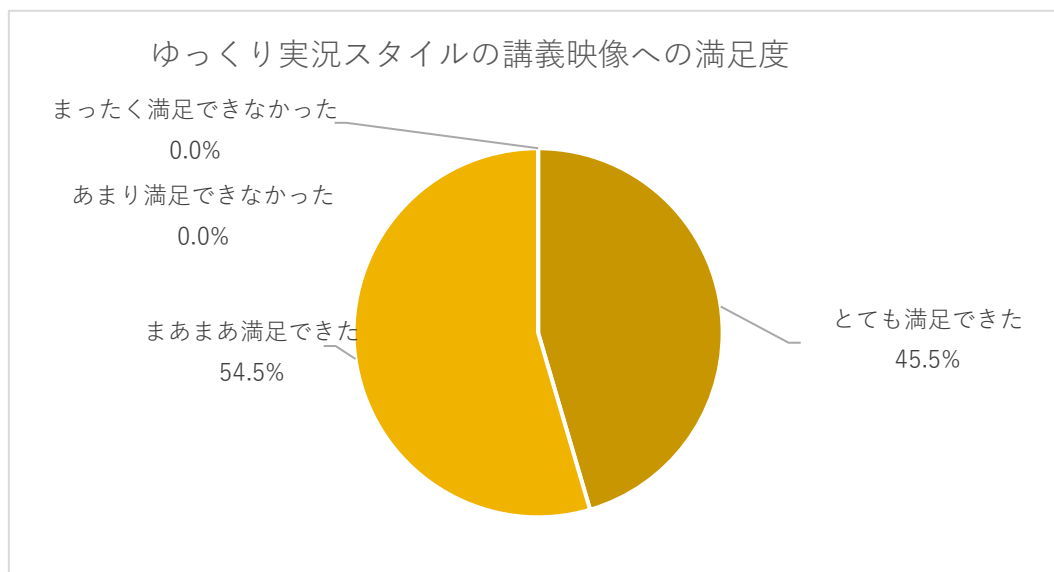
① 6月～12月に取り組んだテキストや講義映像の内容に興味を持つことができましたか。



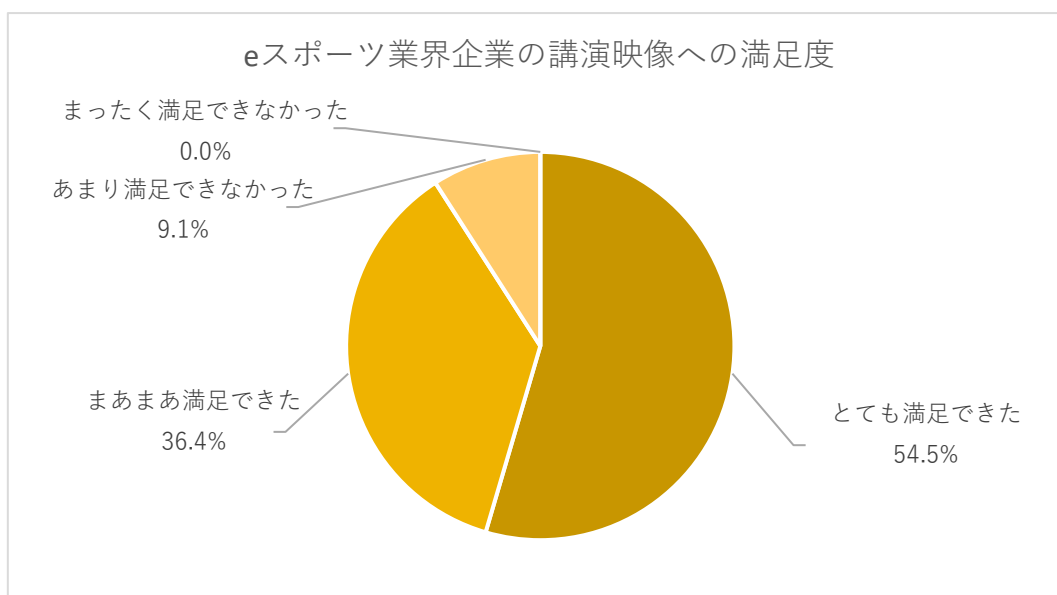
② 6月～12月に取り組んだテキストや講義映像の内容は理解できましたか。



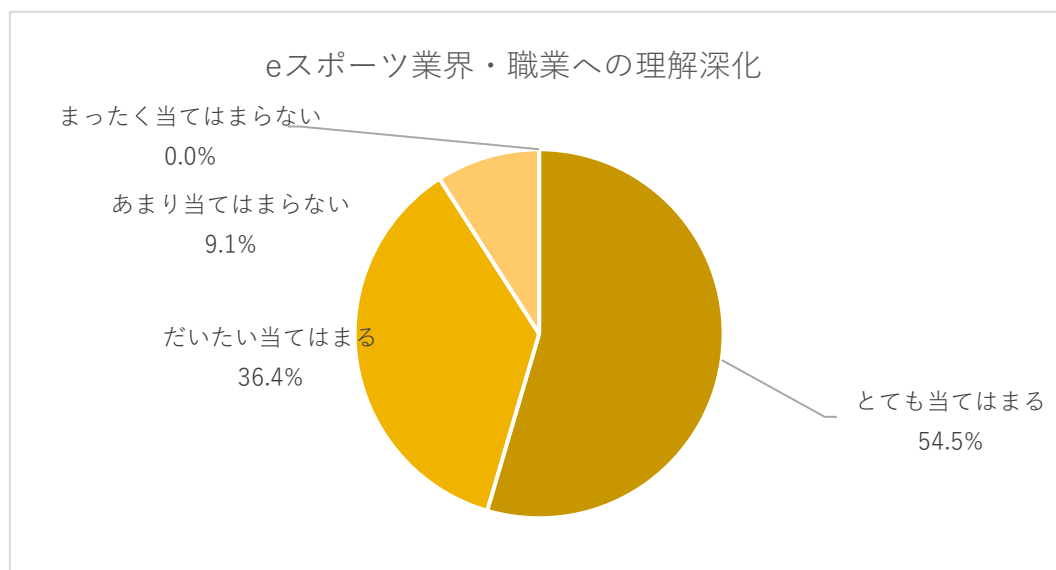
③ ゆっくり実況スタイルの講義映像に満足できましたか。



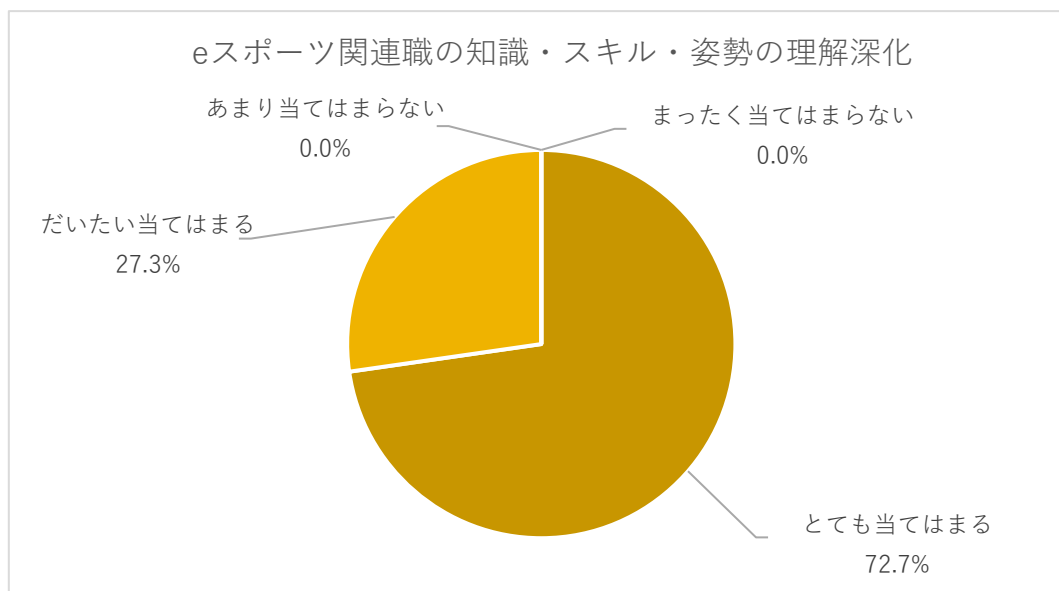
④ e スポーツ業界企業の講演映像に満足できましたか。



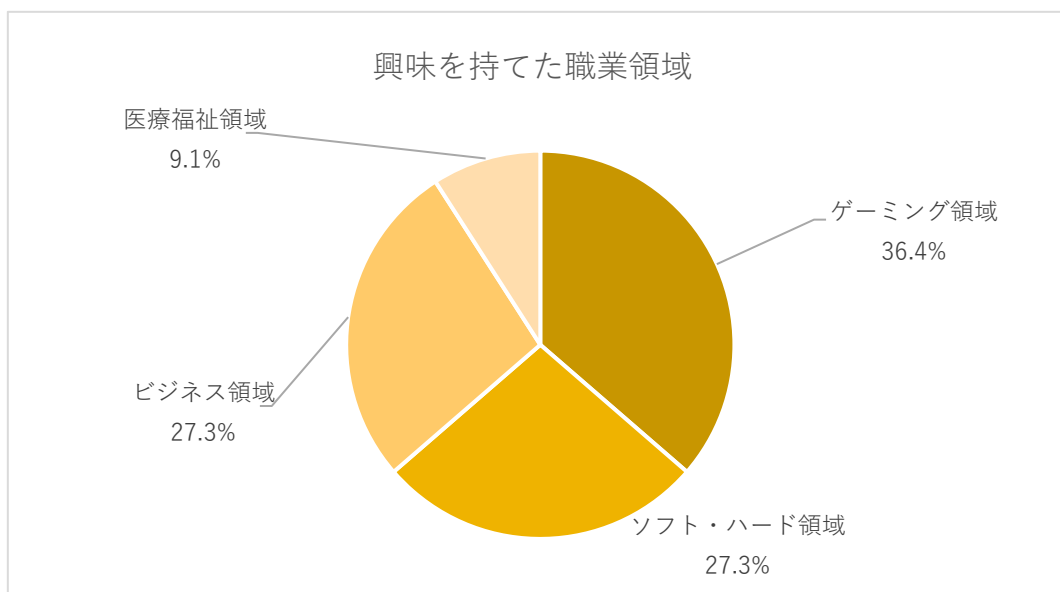
- ⑤ 6月～12月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、eスポーツ業界の多様な職業・仕事への理解は深まりましたか。



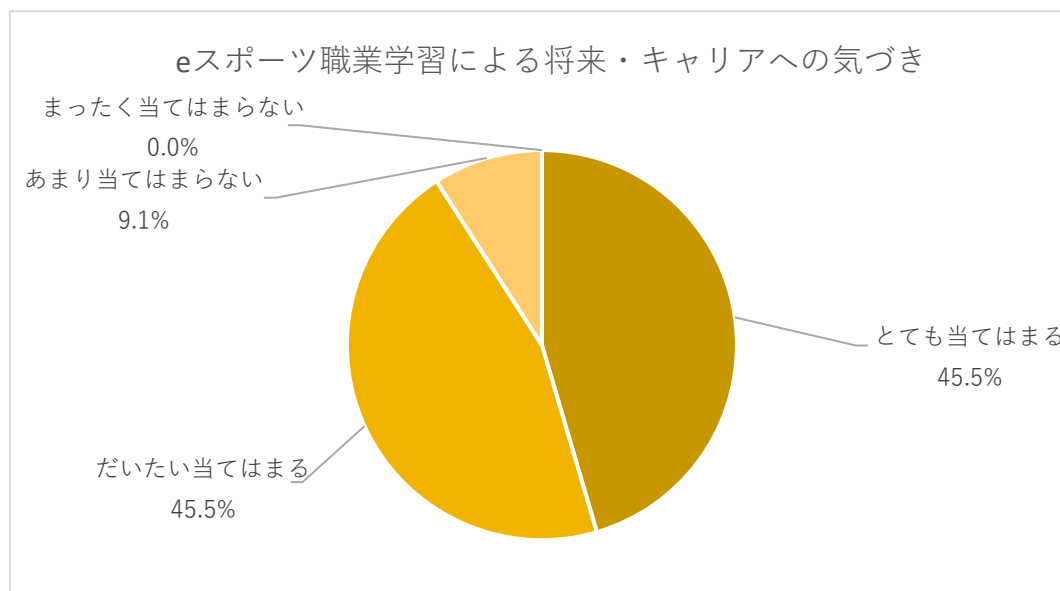
- ⑥ 6月～12月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、eスポーツ業界の多様な職業・仕事に求められる専門知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



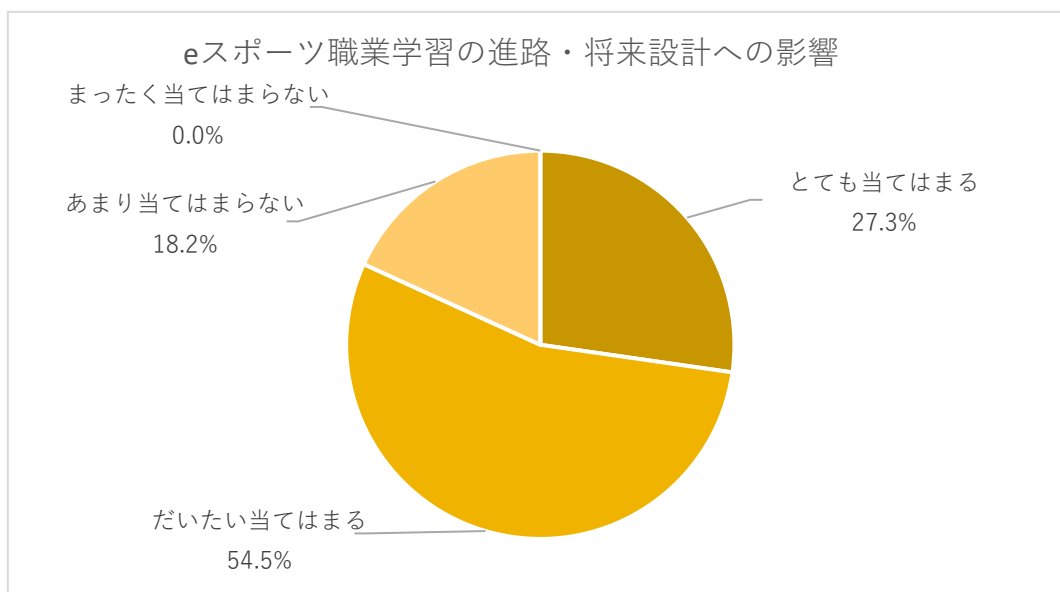
- ⑦ 4 領域の e スポーツに係る職業・仕事の学習を終えて、最も興味を持てたのはどの領域でしたか。



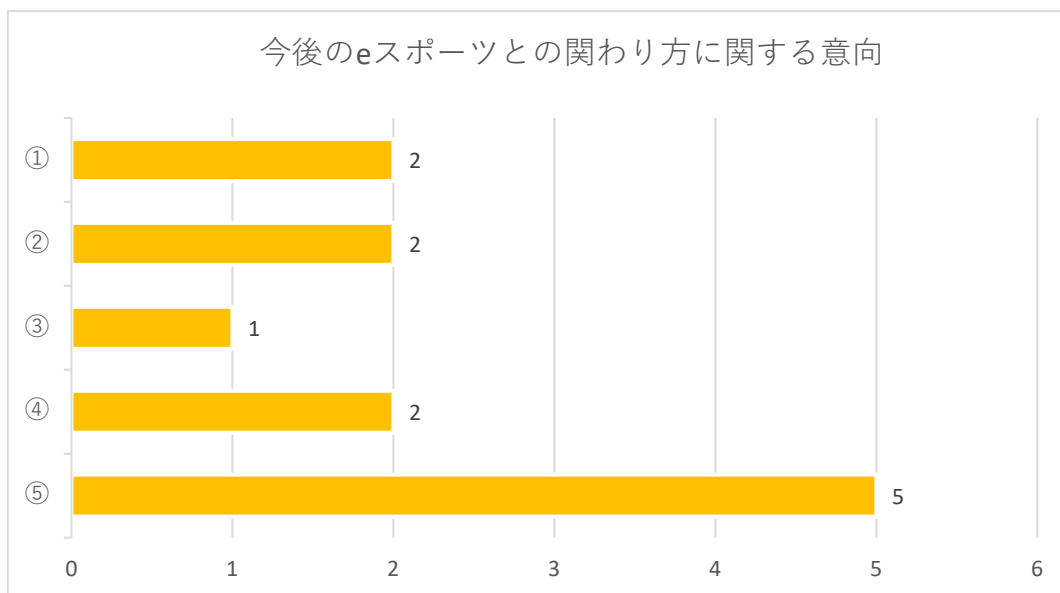
- ⑧ これまでの e スポーツに係る職業・仕事の学習を通して、ご自身の将来や職業・仕事、今後の e スポーツへの関わり方などについて、考えるきっかけや気づきを得ることができましたか。



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



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

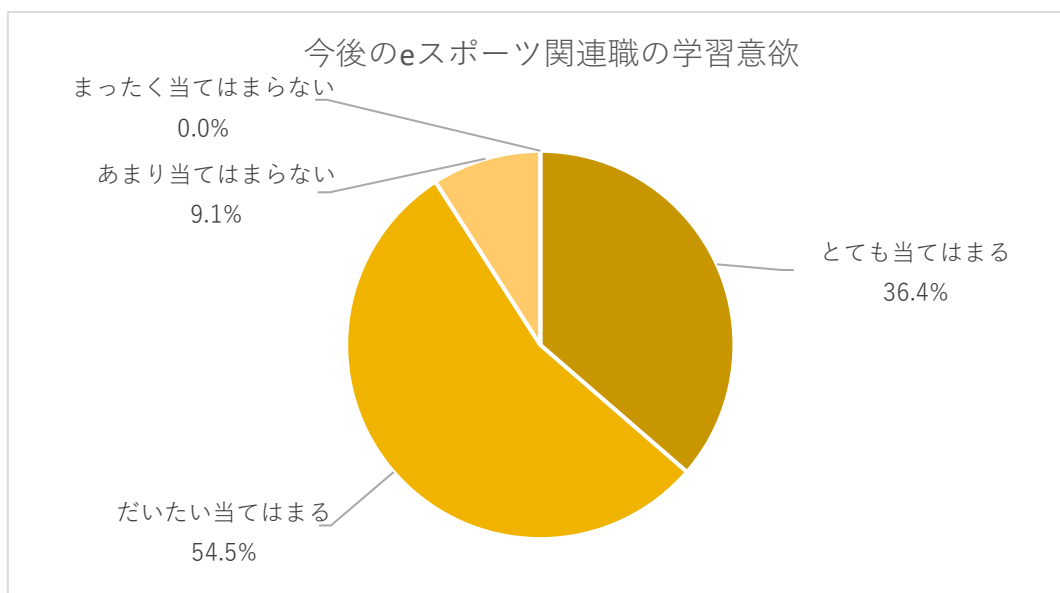


- ①. 仕事として、e スポーツの競技シーンで活動したい（プレイヤーなど）
- ②. 仕事として、e スポーツを支えたい（イベント運営、ゲーム開発など）
- ③. 仕事として、e スポーツにも一部関われる分野に就きたい（医療福祉など）
- ④. 趣味として、地域の e スポーツイベントやコミュニティ活動に貢献したい
- ⑤. 趣味として、個人的にプレイしたり観戦したりして楽しみたい

自由記述

- ・ 一生に1回でもステージの上などでプレイしてみたい
- ・ ゲームを作っていきたい。
- ・ 活動に貢献したい
- ・ いろんな人にゲームを知ってもらい楽しんでもらいたい
- ・ 休息として楽しむ
- ・ 友達と遊ぶ
- ・ 友達と遊ぶ

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



- ⑫ 学習内容への感想・意見・要望などがあれば教えてください。

- ・ 3年間学ばせていただきましたが、すごく面白い授業ばかりで有意義な時間を過ごせました。これからeスポーツに関わる時は、授業で得た知識を活かしたいと思います。
- ・ 授業でゲームをするというのが新鮮で楽しかったです。
- ・ 3年間長いかと思っていたけど、終わってみたら意外と早かったんだなと感じました。

1.3.3. 実施結果のまとめ

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

学習内容への興味については、「かなり興味をもてた」が36.4%、「まあまあ興味をもてた」が54.5%であり、合計すると約9割が肯定的に回答している。「あまり興味をもてなかった」は9.1%であったが、まったく興味を持たなかったという回答はなかった。内容の理解度については、「よく理解できた」が81.8%、「まあまあ理解できた」が9.1%、「あまり理解できなかった」が9.1%であり、概ね理解度は高かったと言える結果である。

「e スポーツ業界・職業の内容への理解は深まったか」については、「とても当てはまる」が54.5%、「だいたい当てはまる」が36.4%で、9割が理解を深められたと回答している。「職業に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まったか」についても、「とても当てはまる」が72.7%、「だいたい当てはまる」が27.3%と全体的に高い理解度を示しており、科目「e スポーツ職業学習」を通じて職業に必要な基本的な知識等を具体的に学んだ3年生ならではの傾向が見られた。

最も興味を持てた学習領域については、「ゲーミング領域」36.4%、「ソフト・ハード領域」27.3%、「ビジネス領域」27.3%、「医療福祉領域」9.1%となった。現3年生が1年生当時に実施した実証講座受講者アンケートでは、ほとんどの学生が興味のある職業として、「プレイヤー」「ストリーマー」などゲーミング領域に係る職業を挙げていた。3年間に渡る本事業の実証講座を通してe スポーツ分野のキャリアに対する理解が深まった結果、興味の方向性に多様性が生まれたものと推察される。

「これまでのe スポーツの職業・仕事に係る学習を通して、将来や職業・仕事などについて考えるきっかけや気づきを得られたか」という質問では、「とても当てはまる」45.5%、「だいたい当てはまる」が45.5%と、ほとんどの学生が気づきに繋がったと回答した。また、「これまでのe スポーツの職業・仕事に係る学習は、進路選択や将来設計に役立ったか」については、「とても当てはまる」27.3%、「だいたい当てはまる」54.5%であった。

これらの結果から、本事業で3年間にわたってプログラムを提供してきた現3年生に対し、キャリア形成に大きく貢献できたことが確認できる。本事業の高校生段階教育プログラム全体の有効性や妥当性を裏付ける成果であると考えられる。

1.4. AOIKE 高等学校 希望者対象スクーリング講座

1.4.1. 実施概要

実施協力校である AOIKE 高校と相談の上、特に e スポーツ科目履修者がキャリア選択で迷いやすいソフト・ハード開発領域の「ゲーム開発演習」をテーマとした特別講座をスクーリング形式で実施した。

ゲーム開発に関心のある受講希望者を対象（e スポーツ科目履修者以外も含む）として指定日時に登校して集合学習を行う形式とした。ゲームの企画や開発の仕事への理解を深めることを目的として、今年度開発したスクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」を用いて、ゲーム開発演習を実施した。

本講座は 10/03（木）と 10/04（金）の 2 日間で実施した。この 2 日間は両日とも同じ講義内容で、参加者は希望日を選択することとした。通信制高校の生徒の登校機会は限定的であり、受講を希望する生徒が自身の登校日と同期を取りやすいように配慮した。

実施の概要を下表に示す。

図表 1-3 AOIKE 高等学校 希望者対象スクーリング講座 実施概要

項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者および受講希望者 計 13 名
実施期間	1 日目：10/03（木）09:40～16:00（50 分×5 コマ） 2 日目：10/04（金）09:40～16:00（50 分×5 コマ） ※両日とも同じ内容で実施。参加者は希望日を選択。通信制高校の生徒の登校機会と同期を取るため 2 日間を設定。
実施内容	スクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」を用いたゲーム開発演習を主題として、下記の項目を実施した。なお、本講座の実施にあたり、外部講師として、福岡デザイン&テクノロジー専門学校で講師を務める株式会社 EbuAction エンジニアの山根氏、同社のディレクターを務める浪瀬氏を招聘した。 ≪10/03（木）、10/04（金） 各日 09:40～16:00（50 分×5 コマ）≫ ・講義「e スポーツやゲーム開発の仕事について」 ・フォートナイト クリエイティブモードの体験・操作説明 ・フォートナイトでのゲームの企画・制作実習 「福井県の小学生向けに、福井県名物の恐竜をモチーフにした脱出ゲームを作りたい」という依頼がきたという設定で、生徒たちがゲームを企画・制作した。特定エリアに閉じ込められたプレイヤーが、恐竜と戦ったり協力したりしながら脱出を目指すというオリジナルゲームを、フォートナイ

	トを活用して開発した。
評価方法	参加した生徒を対象に、受講前・受講後にアンケートを実施し、比較分析することとした。

1.4.2. 実施の様子

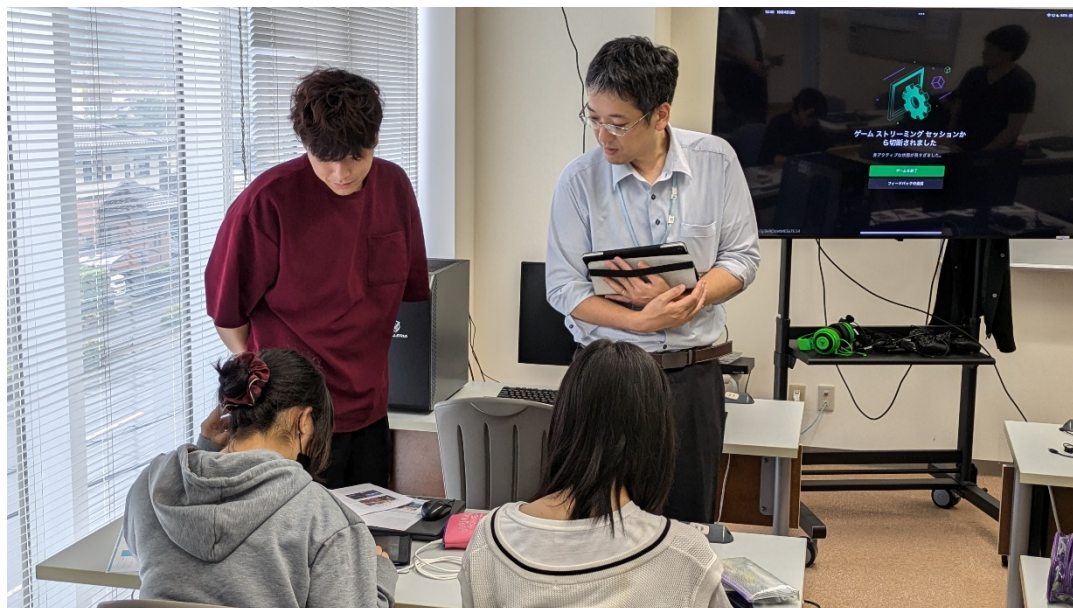
講義の様子



ゲーム制作を行う様子①



ゲーム制作を行う様子②

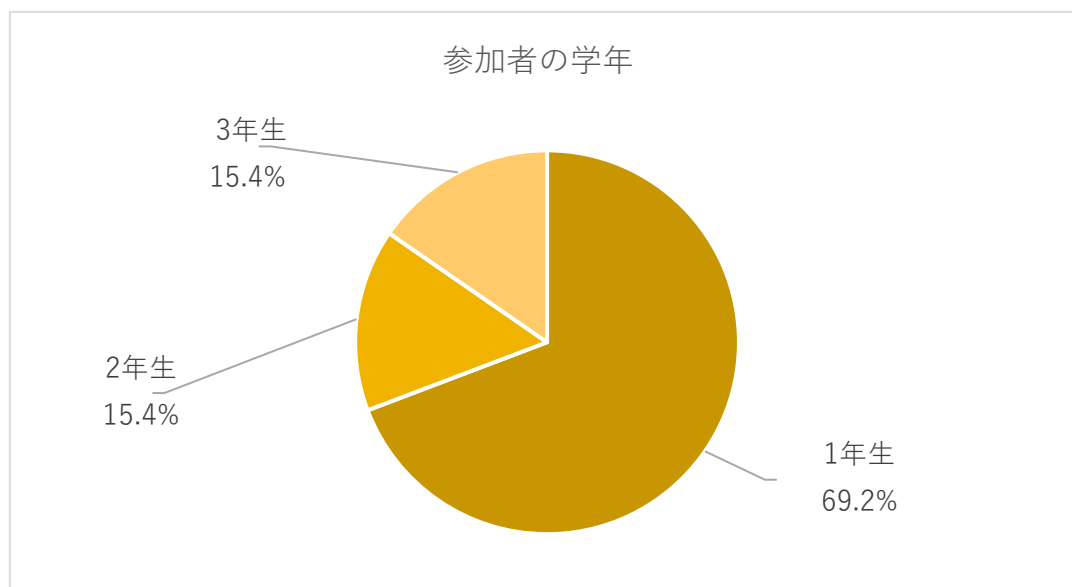


制作したゲームをプレゼンテーションする様子

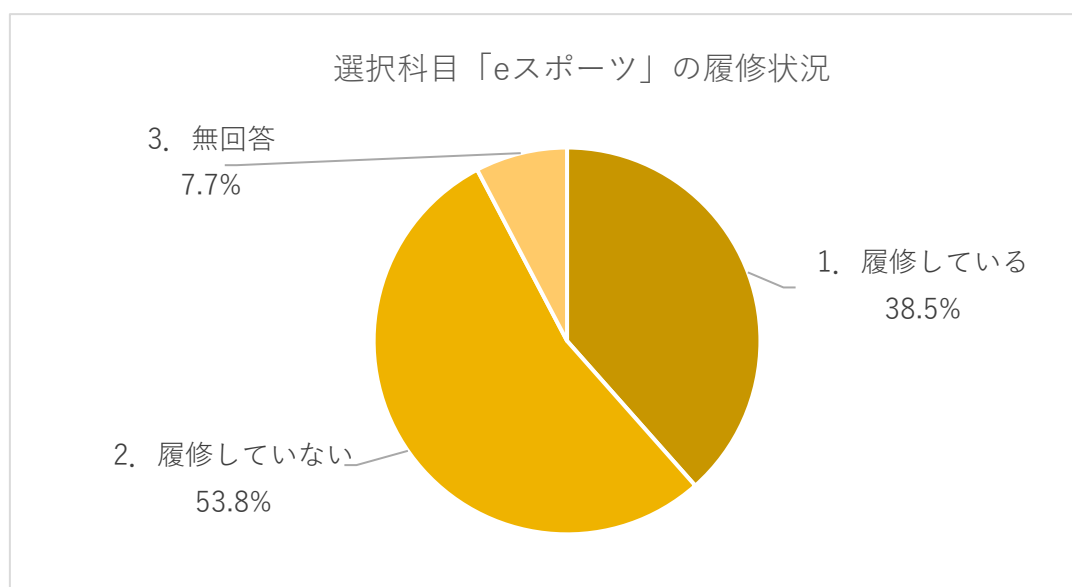


1.4.3. 講座受講前アンケートの結果

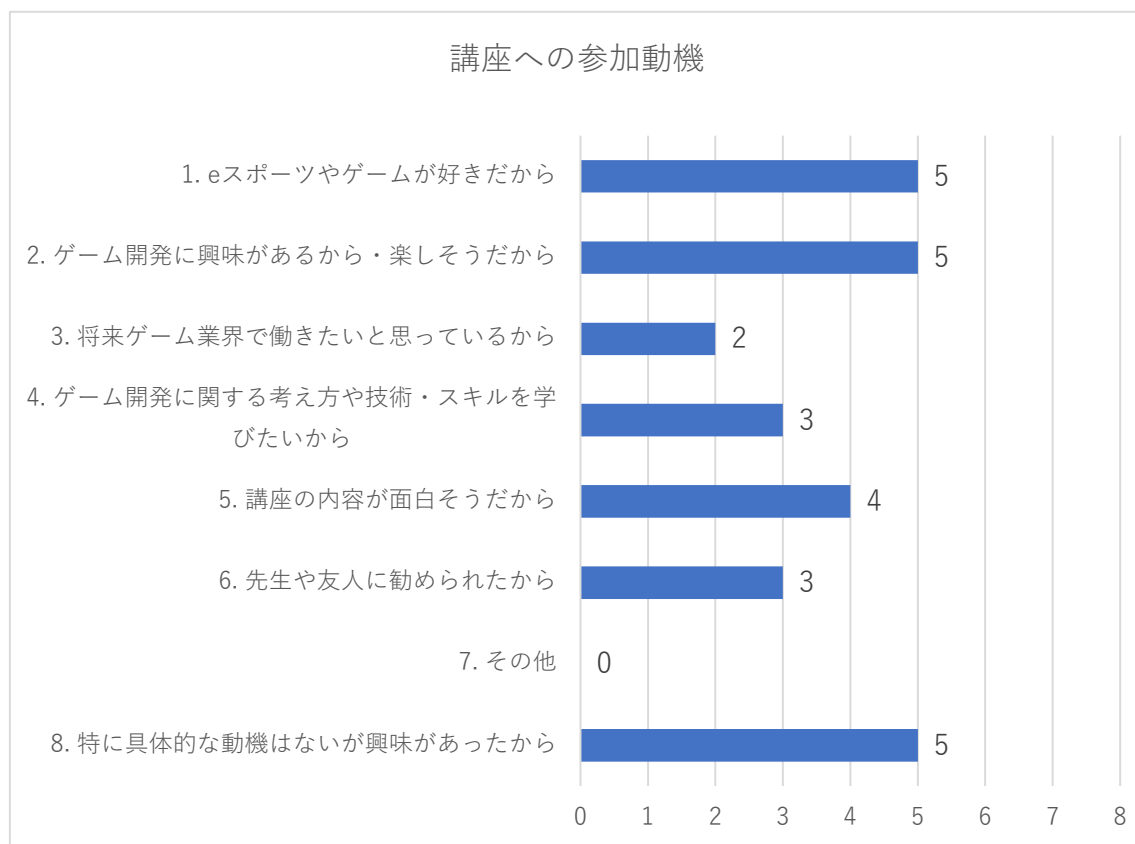
① 学年を教えてください。



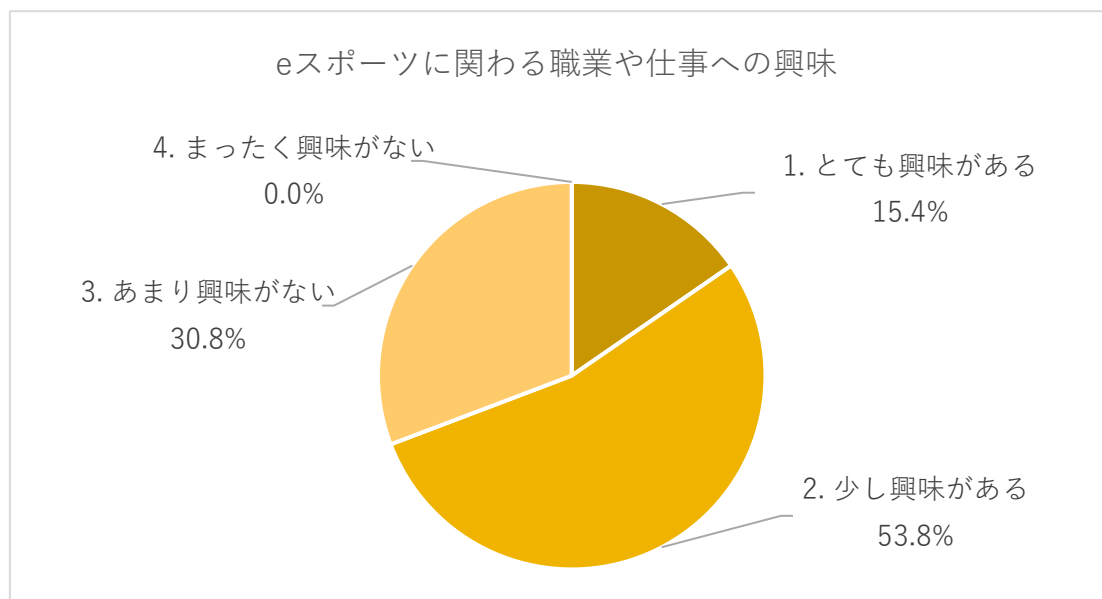
② 選択科目は「e スポーツ」を履修していますか。



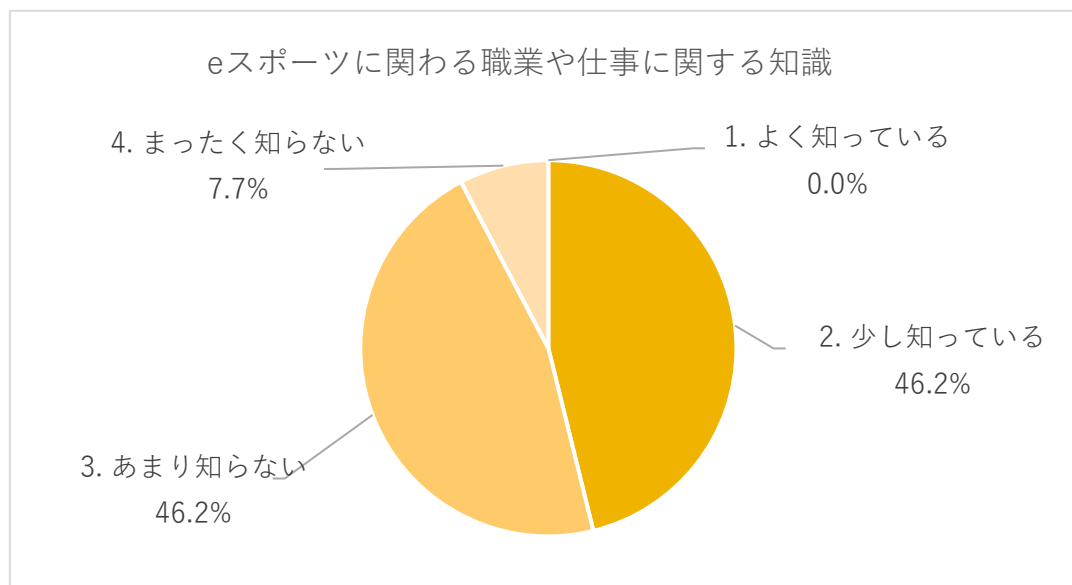
③ 今回の講座に参加した動機を教えてください。(複数選択可)



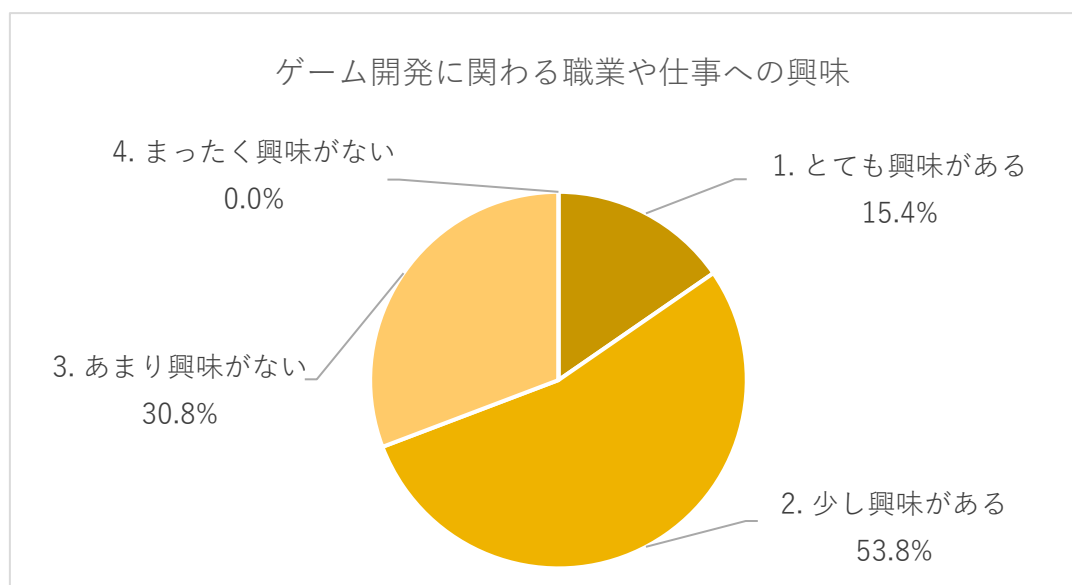
④ e スポーツに関わる職業や仕事に興味はありますか。



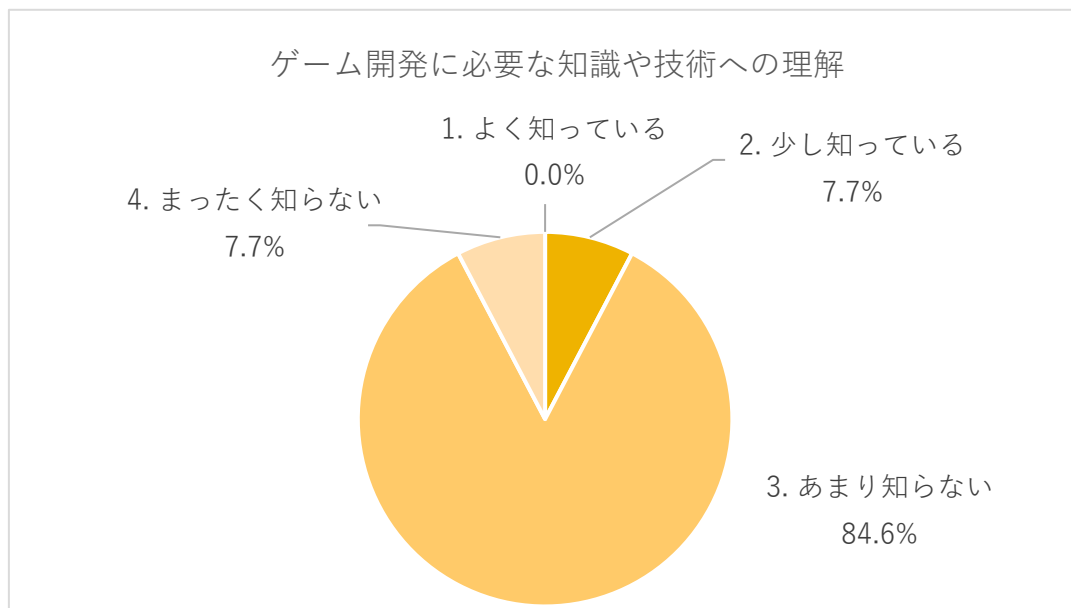
⑤ eスポーツに関わる職業や仕事がどのようなものか知っていますか。



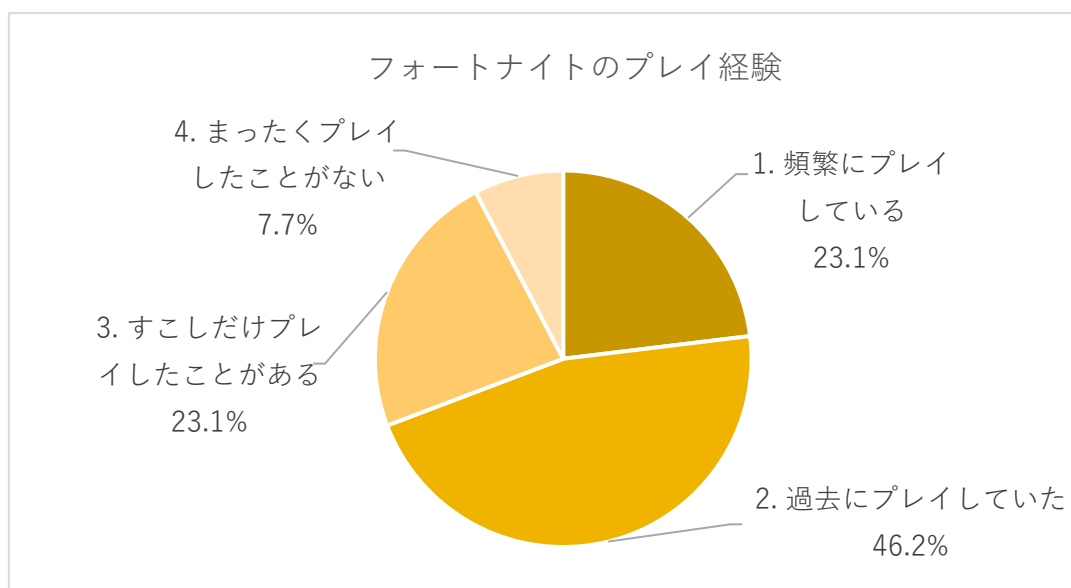
⑥ ゲーム開発に関わる職業や仕事に興味はありますか。



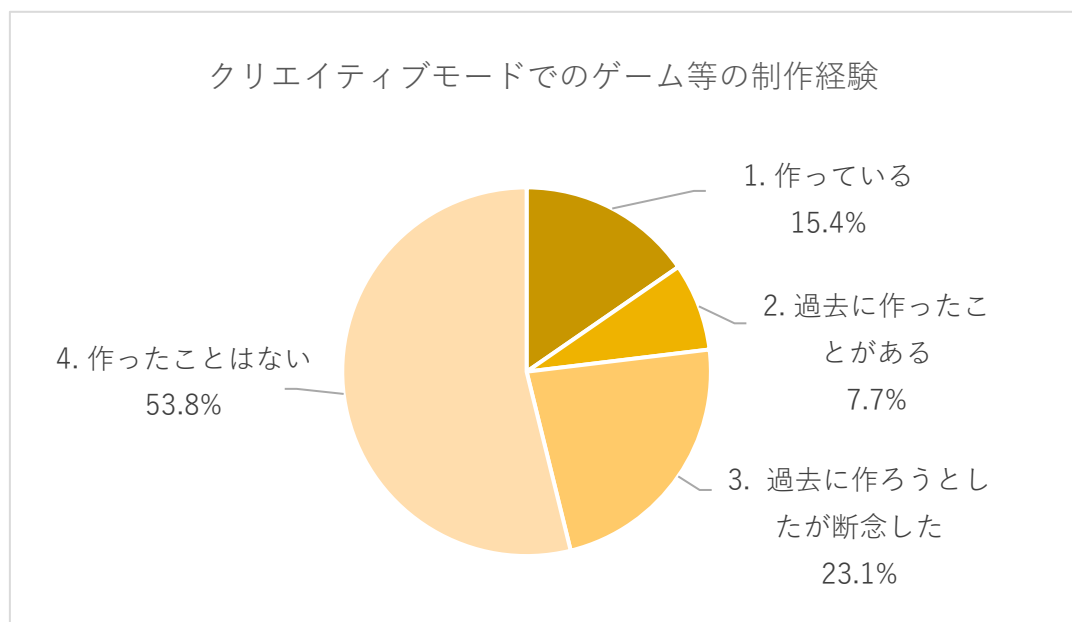
⑦ ゲーム開発にはどのような知識や技術が必要か知っていますか。



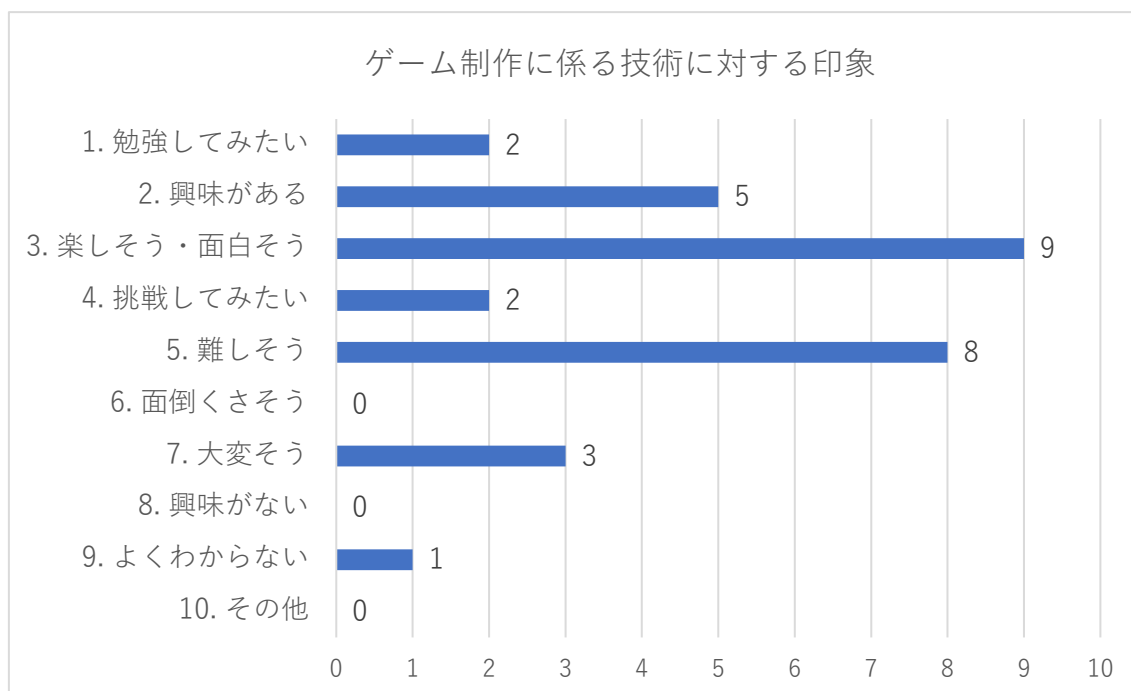
⑧ フォートナイトのプレイ経験を教えてください。



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

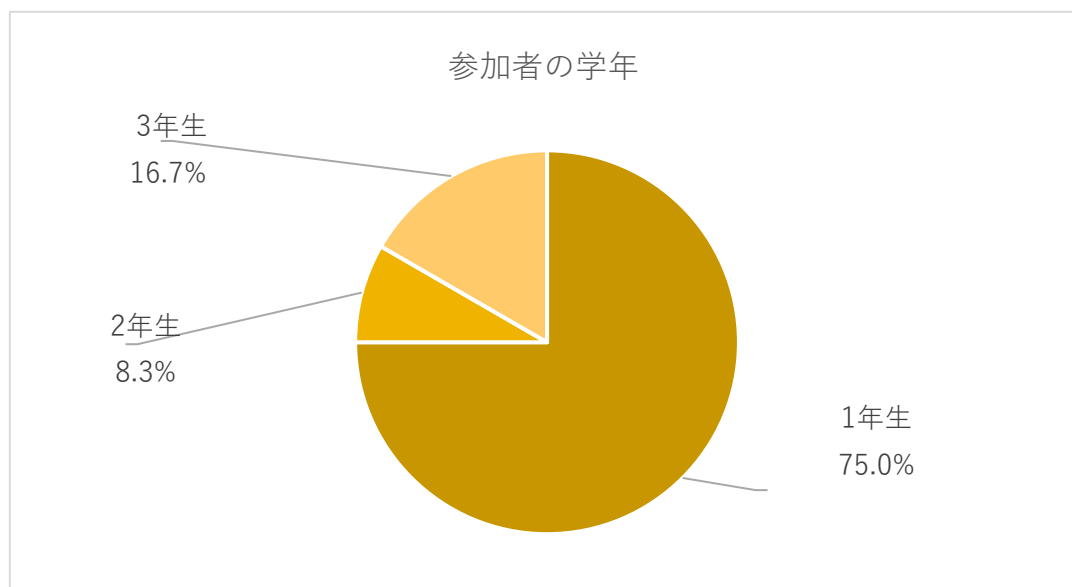


- ⑩ プログラミングや 3DCG 制作等のゲーム制作に係る技術に対する印象を教えてください（複数選択可）

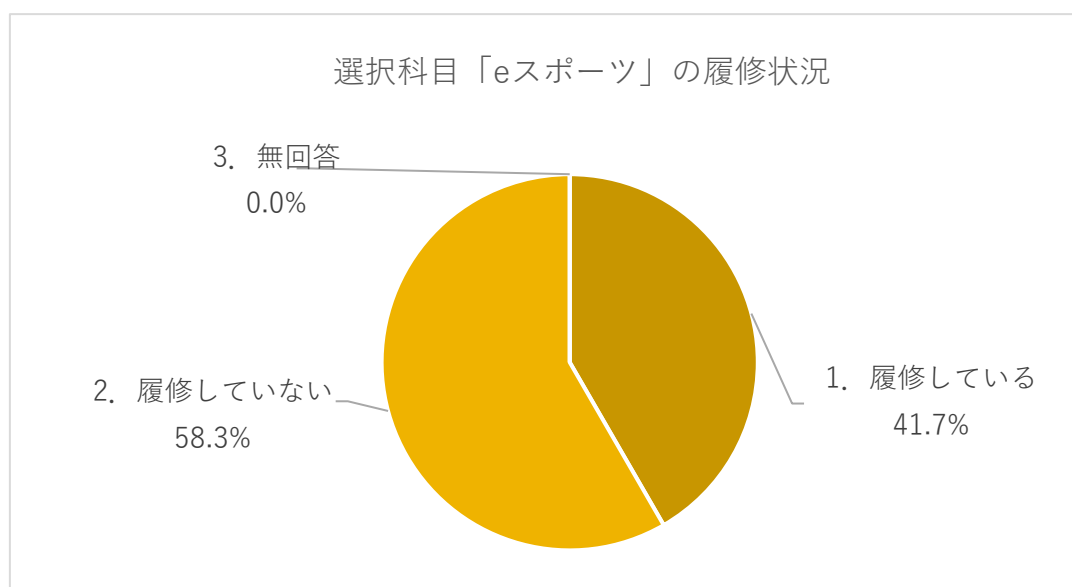


1.4.4. 講座受講後アンケートの結果

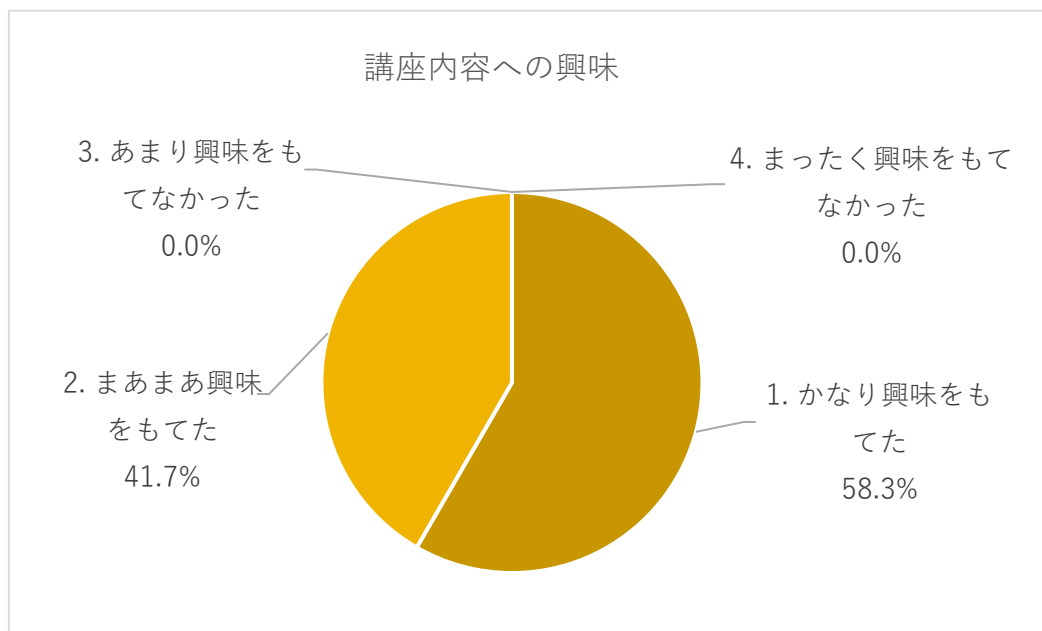
① 学年を教えてください。



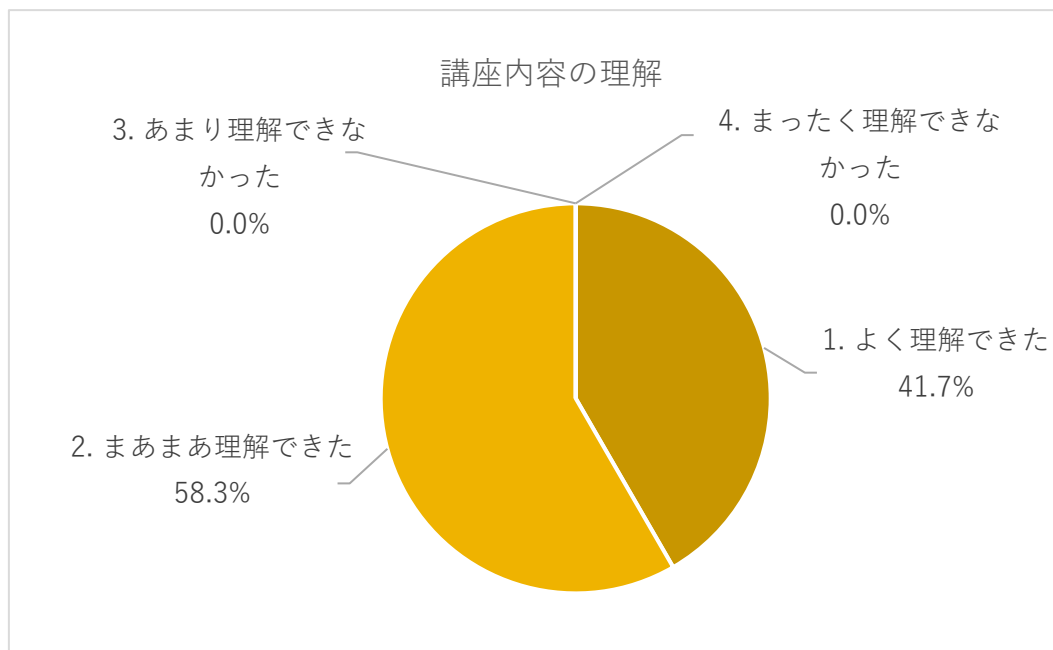
② 今日の授業内容（プロプレイヤーの仕事等）は理解できましたか。



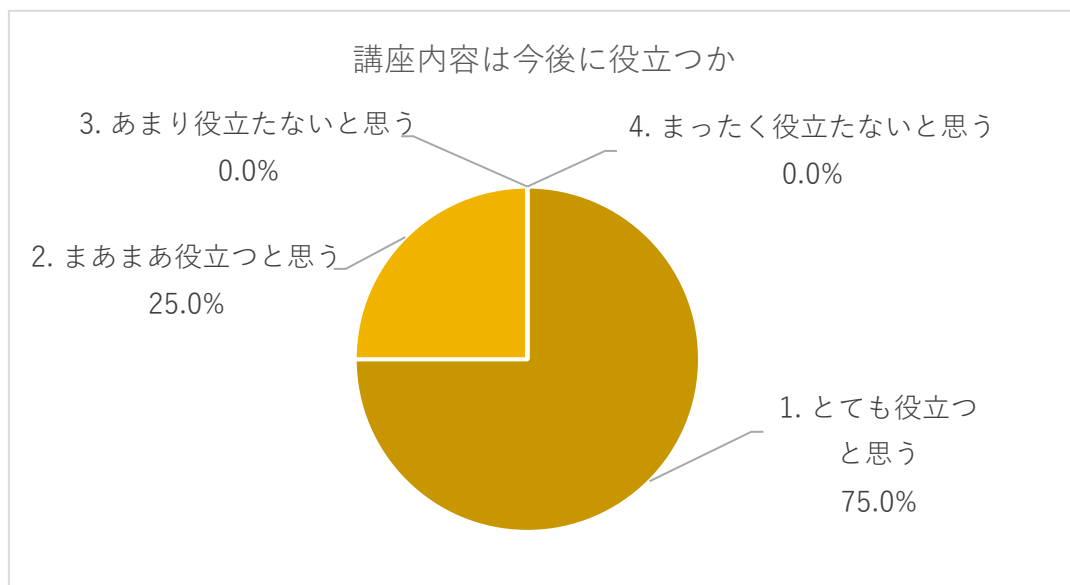
③ 講座の内容に興味を持つことができましたか。



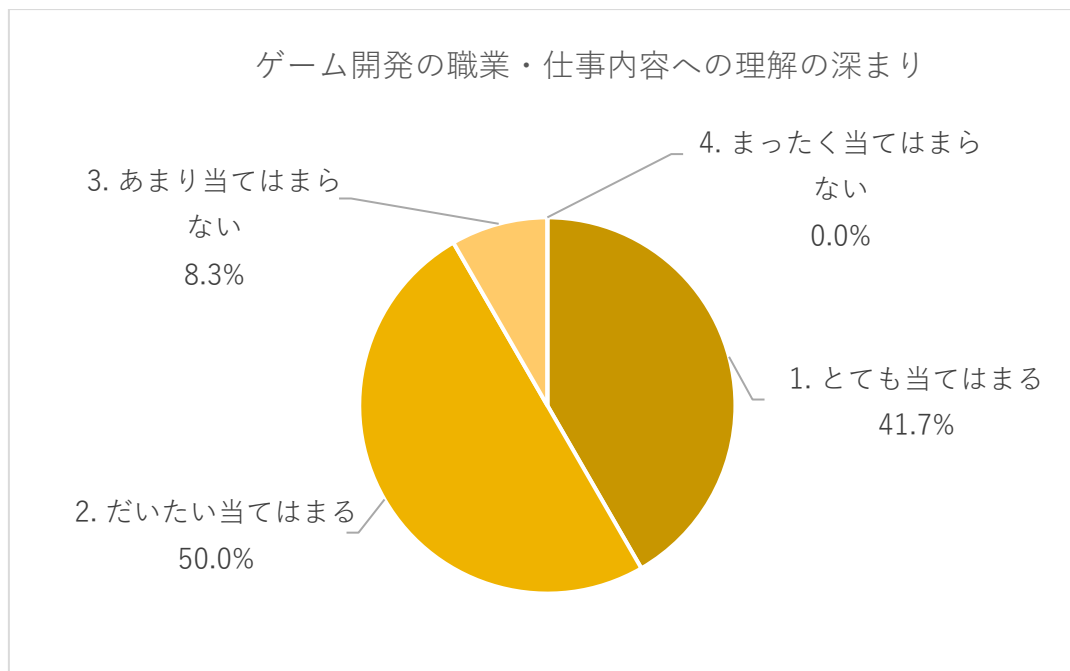
④ 講座の内容は理解できましたか。



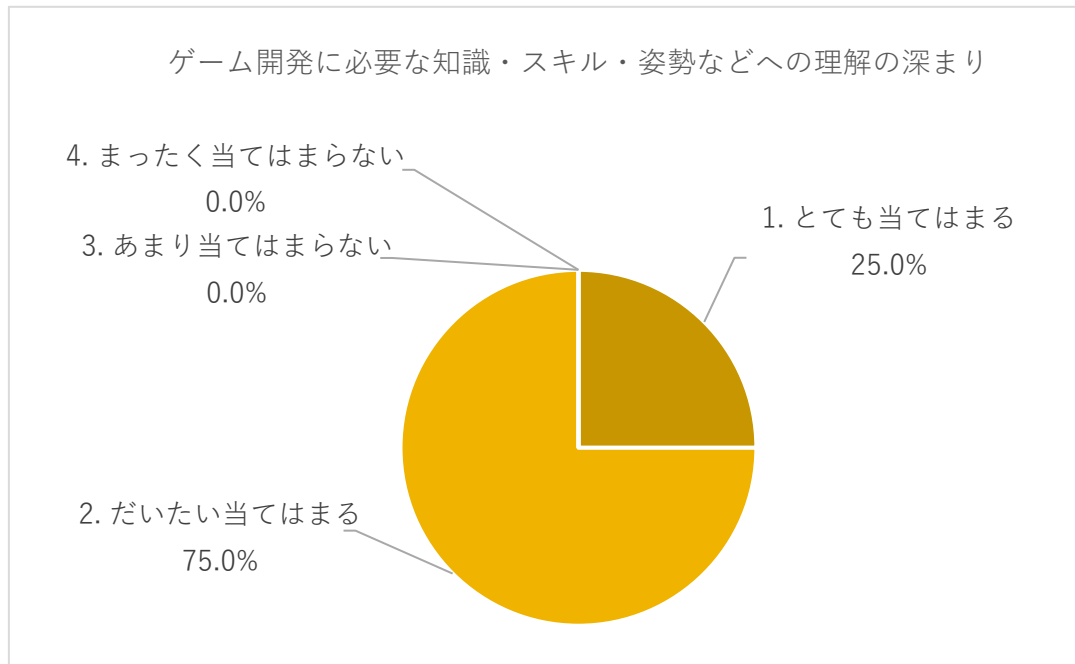
⑤ 講座の内容は、今後に役立つ内容だったと思いますか。



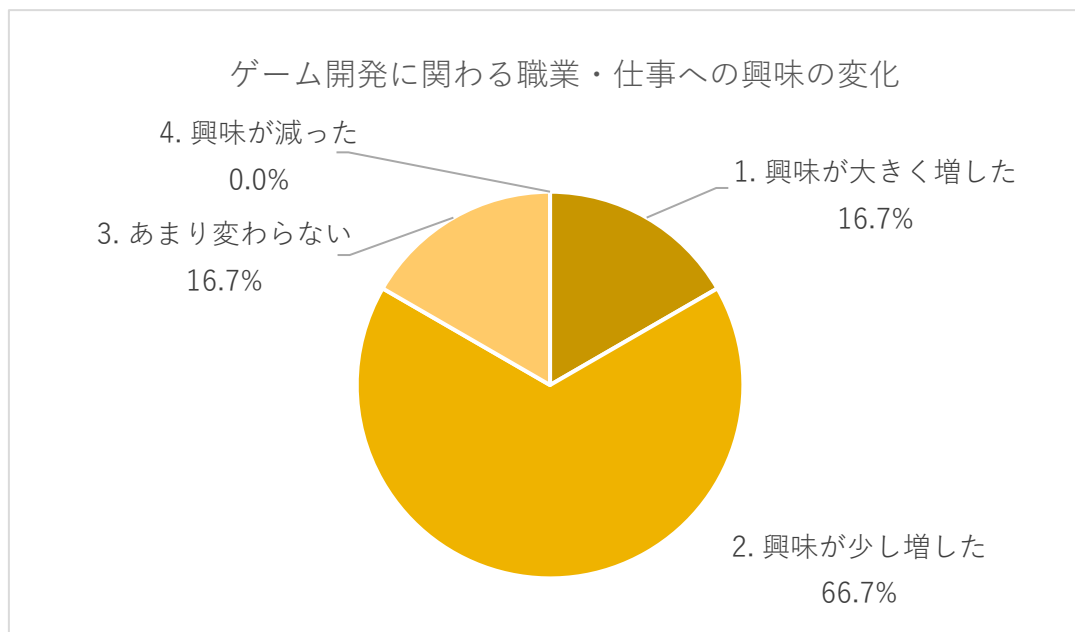
⑥ 今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事の内容への理解は深まりましたか。



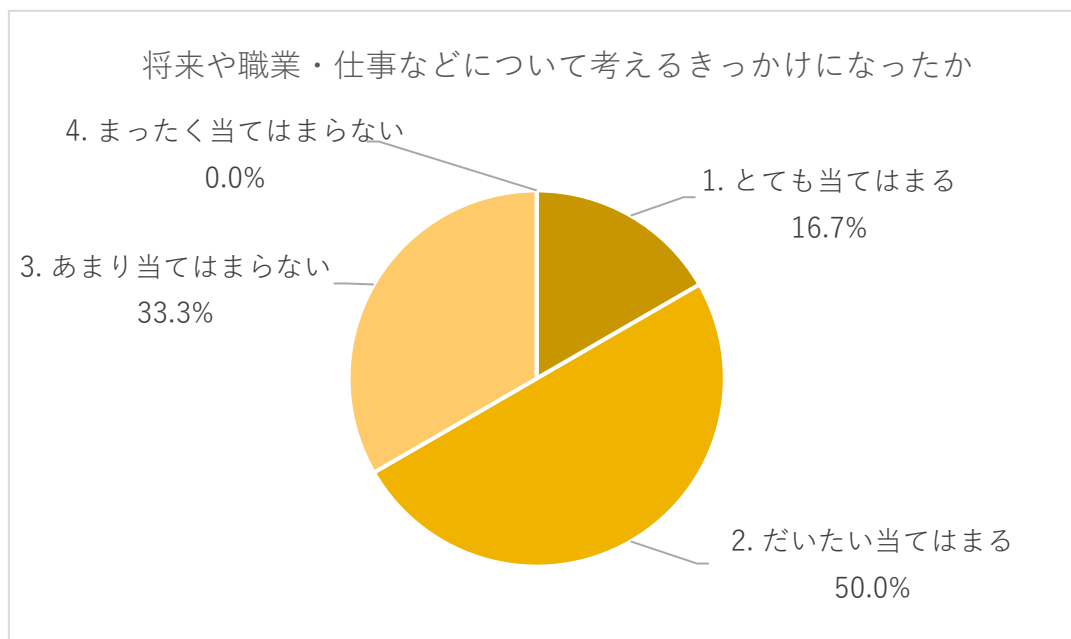
- ⑦ 今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



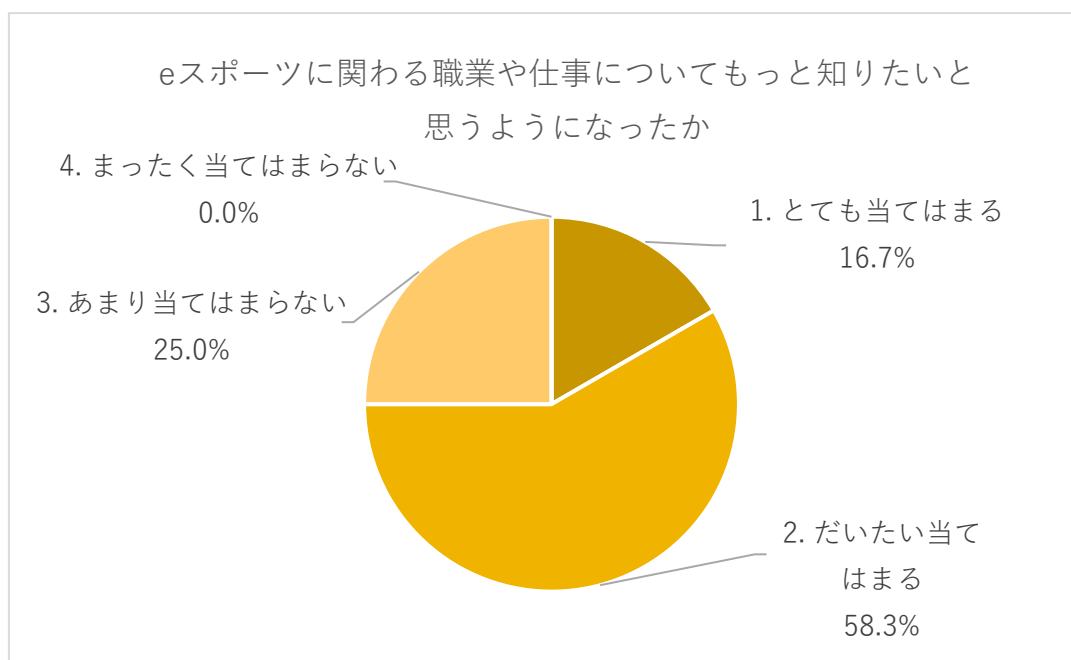
- ⑧ 今回の講座を通して、ゲーム開発に関わる職業・仕事への興味に変化はありましたか。



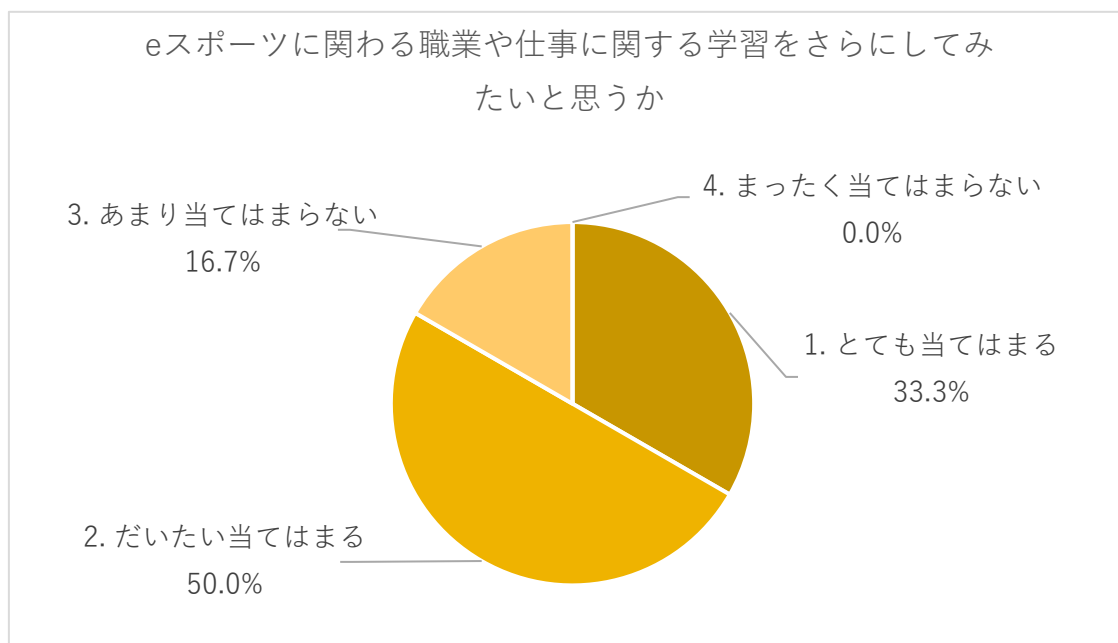
⑨ 今回の講座は、ご自身の将来や職業・仕事などについて考えるきっかけになりましたか。



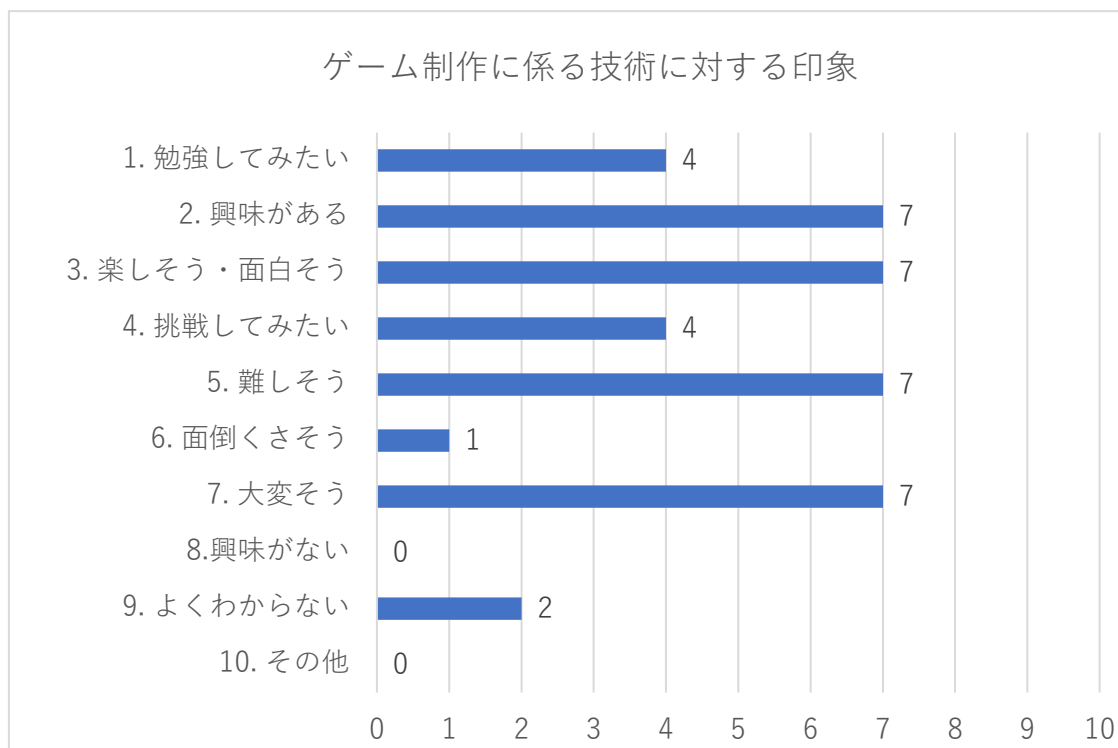
⑩ 今回の講座を通して、ゲーム開発をはじめとした e スポーツに関わる職業や仕事についてもっと知りたいと思うようになりましたか。



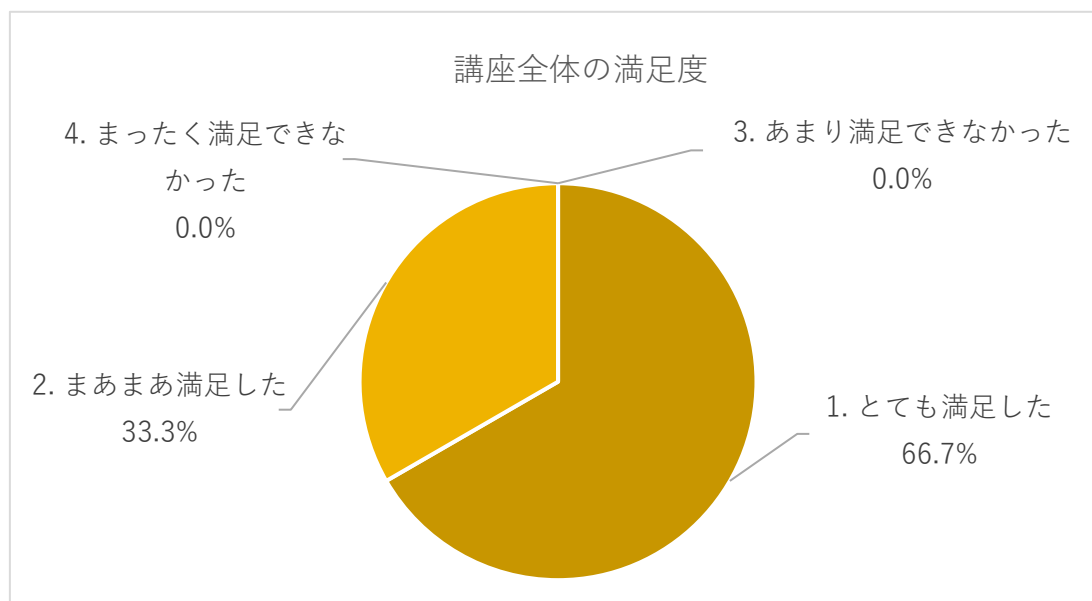
- ⑪ 今後、ゲーム開発をはじめとした e スポーツに関わる職業や仕事に関する学習をさらにしてみたいと思いますか。



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



⑬ 講座全体を通しての満足度を教えてください。



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

- ・このフォートナイト講座を通して、初めての人でも楽しく自分が思ったような物が作れるのを知ったし、とても楽しかったです。またやってみたいと思いました。また次やる時があったらやりたいし、勉強にもなりました。
- ・ゲームの中でゲームを作る、といっても、思ったより難しいものでした。自分の想像力だけでは無く、それをゲームのシステムにどのように組み込むか、詰め込み過ぎないようにするか等、考える事がとても多いですが、更にゲーム業界に興味を持つことができました。
- ・今回ゲームを初めて作ってみて、最初はむずかしそうだったけど、簡単にできてすごかったのしかったし、勉強にもなりました。世の中にはこういった仕事もあるんだなと感じました。
- ・うまくプログラムを組んだつもりでもうまく動作しなかったり、その原因を見つけたりするの大変でした。
- ・ゲームの難易度の調整の大変さが身に染みた。
- ・大変そうでした。
- ・とても面白かったです！ゲームはもともと好きでしたし、ゲームはどうやってつくるんだろうと考えていたから、今回の講座はとても役立ちました！ありがとうございました！
- ・やっぱりゲームは作る側じゃなくて、見る側が好きでした！でも今日はとても楽しかったです！

1.4.5. 実施結果のまとめ

10月に実施した特別講座として、フォートナイトのクリエイティブモードを活用したゲーム企画・制作の演習を行った。受講希望者はeスポーツ科目履修者以外も含めて募集し、講座前・講座終了後にアンケートを実施した。

学習内容への関心については、ゲーム開発の職業・仕事に興味を持つ学生が7割ほどであったが、ゲーム開発に必要な知識や技術については「あまり知らない」が84.6%、「まったく知らない」が7.7%にのぼり、多くの学生がゲーム開発に関して具体的なイメージを持っていない状態であった。プログラミングや3DCG制作などのゲーム制作技術への印象としては、「楽しそう・面白そう」が9名と最も多かった一方で、「難しそう」と感じている学生も8名おり、期待と不安が入り混じった状態で講座に臨んだと推察される。

講座終了後のアンケートでは、学習内容への興味について、「かなり興味をもてた」58.3%、「まあまあ興味をもてた」41.7%であり、参加した学生全員が興味を持てたと回答している。

「ゲーム開発の職業・仕事の内容が深まった」と回答した学生が約9割（「とても当てはまる」41.7%、「だいたい当てはまる」50.0%）も達しており、大部分の受講者が講座を通じてゲーム制作のプロセスや難易度を体感できたと考えられる。

また、ゲーム開発に係る職業・仕事への興味については「興味が大きく増した」が16.7%、「興味が少し増した」が66.7%と、合わせて8割以上が肯定的な変化を示している。「将来や職業・仕事について考えるきっかけになったか」という問いに対しては、「とても当てはまる」16.7%、「だいたい当てはまる」50.0%の合計66.7%が肯定的に回答した。

プログラミングや3DCG制作などのゲーム制作技術への印象について、事前アンケートと同様の形式で質問したところ、「楽しそう・面白そう」が9名から7名に減少し、「大変そう」が3名から7名に増加した。一方、「勉強してみたい」「挑戦してみたい」は2名から4名に増加している。これらの結果は、実際に開発を体験することで、難しさを実感すると同時に学習意欲を高めた学生も一定数いたことを示している。

自由記述には「初めてでも自分の発想をかたちにできて楽しかった」「簡単にできて楽しかった」などポジティブな意見も多くある一方で、「ゲームの難易度の調整の大変さが身に染みた」「プログラムのバグを見つける作業が意外と大変だった」「やっぱりゲームは作る側じゃなく、見る側が好きだった」といった感想も見られた。ただし、講座全体の満足度は「とても満足した」が66.7%、「まあまあ満足した」が33.3%と、全員が肯定的評価を示している。

総じて、フォートナイトのクリエイティブモードを用いたゲーム開発体験型の特別授業は、特にゲーム開発の観点から、生徒の職業観の具体化や学習意欲を醸成するうえで効果的であったと考えられる。

2. 専門学校段階のプレ実証

2.1. 宮崎情報ビジネス専門学校 e スポーツ & IT コース プレ実証の実施概要

専門学校段階のソフト・ハード領域のカリキュラムコンセプトやプロトタイプ教材の妥当性を検証する目的で、プレ実証を実施した。宮崎情報ビジネス専門学校 e スポーツ & IT コース 2 年生 14 名を対象に、2 日間 計 9 コマの構成で、「UEFN」を活用したオリジナルゲーム開発をテーマとする講座を企画・実施した。この講座を通して、プログラミング等のゲーム開発技術へのモチベーションの変化等に関する意見を収集した。

実施の概要を下表に示す。

図表 2-1 宮崎情報ビジネス専門学校 プレ実証 実施概要

項目	内容
受講対象者	宮崎情報ビジネス専門学校 e スポーツ & IT コース 2 年生 計 14 名
実施期間	以下の 2 日間 計 9 コマで実施。 ・ 10/30 (木) 13:20～16:10 (50 分×3 コマ) ・ 10/31 (金) 09:40～16:10 (50 分×6 コマ)
実施内容	ソフト・ハード開発領域 PBL 教材・講義教材のプロトタイプを用いたオリジナルゲーム開発 PBL を主題として、以下の項目を実施した。なお、本講座の実施にあたり、外部講師として、福岡デザイン&テクノロジー専門学校で講師を務める株式会社 EbuAction エンジニアの山根氏、同社のディレクターを務める浪瀬氏を招聘した。 ・ 講義：e スポーツやゲーム開発の仕事について ・ 実習：フォートナイト UEFN の体験・操作説明 ・ 実習：フォートナイト UEFN でのゲームの企画・制作実習 「宮崎県の e スポーツ大会で使用する 1 分程度の小規模ゲームを作りたい」という依頼がきたという設定で、生徒たちがゲームを企画・制作した。「1:1」「1 分以内に決着」「銃を使用する」というルールのもと、生徒たちが自由にゲームの企画を検討し、UEFN を活用してフォートナイト上で動作するオリジナルゲームを開発した。
評価方法	参加した学生を対象に、受講前・受講後にアンケートを実施し、比較分析することとした。

2.2. 実施の様子

講義の様子



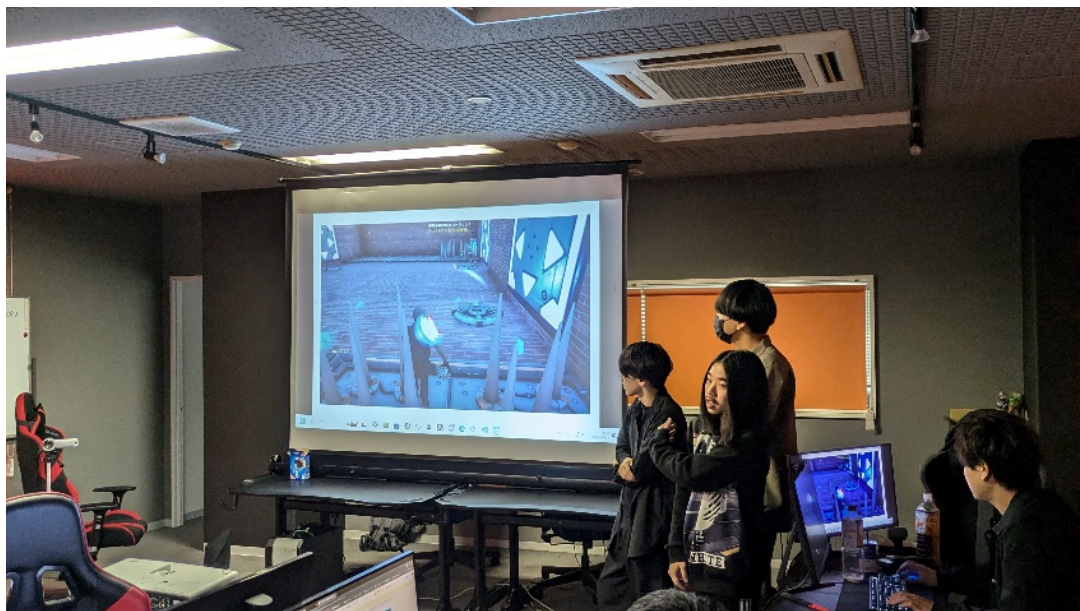
ゲーム制作を行う様子①



ゲーム制作を行う様子②

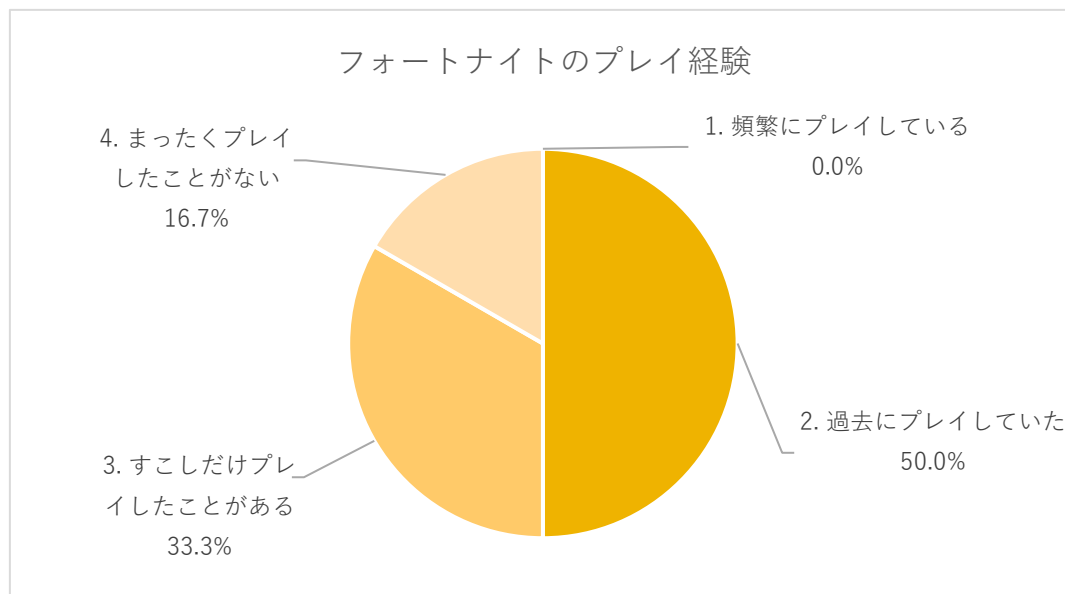


制作したゲームをプレゼンテーションする様子

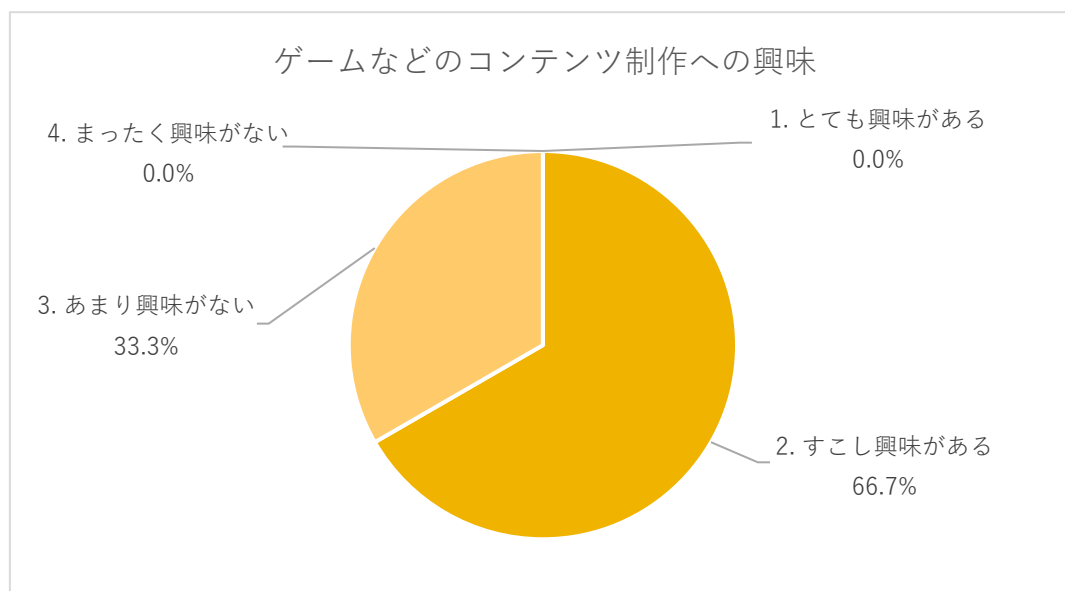


2.3. 講座受講前アンケート

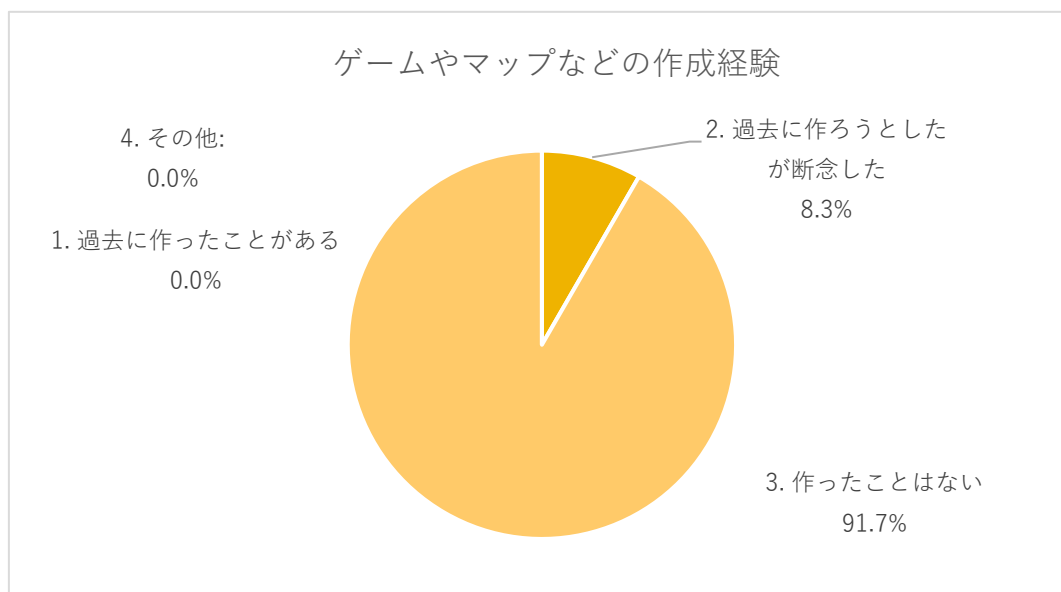
① フォートナイトのプレイ経験を教えてください。



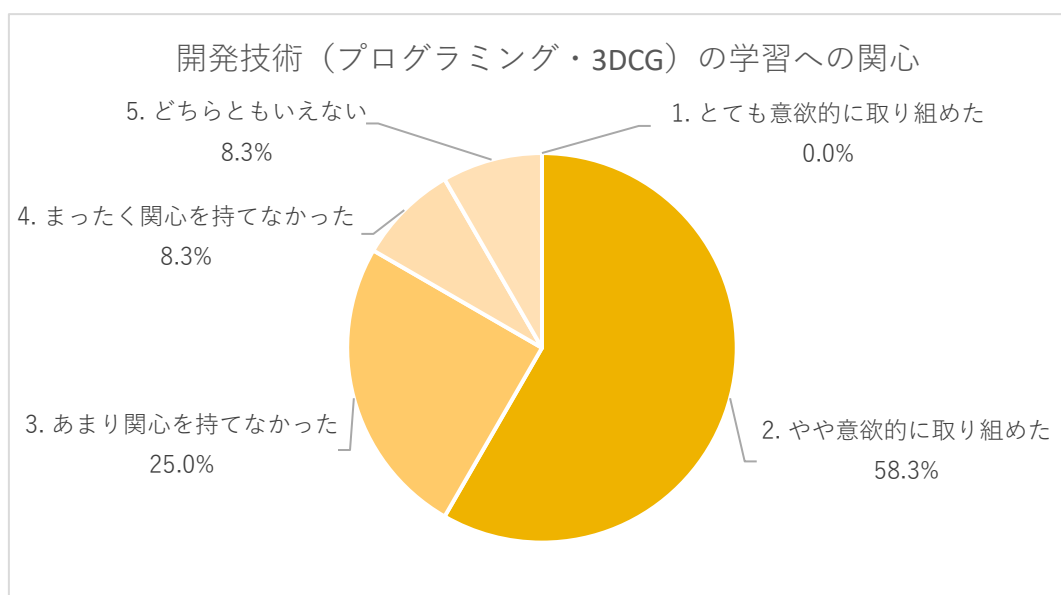
② ゲームなどのコンテンツ制作に興味はありますか。



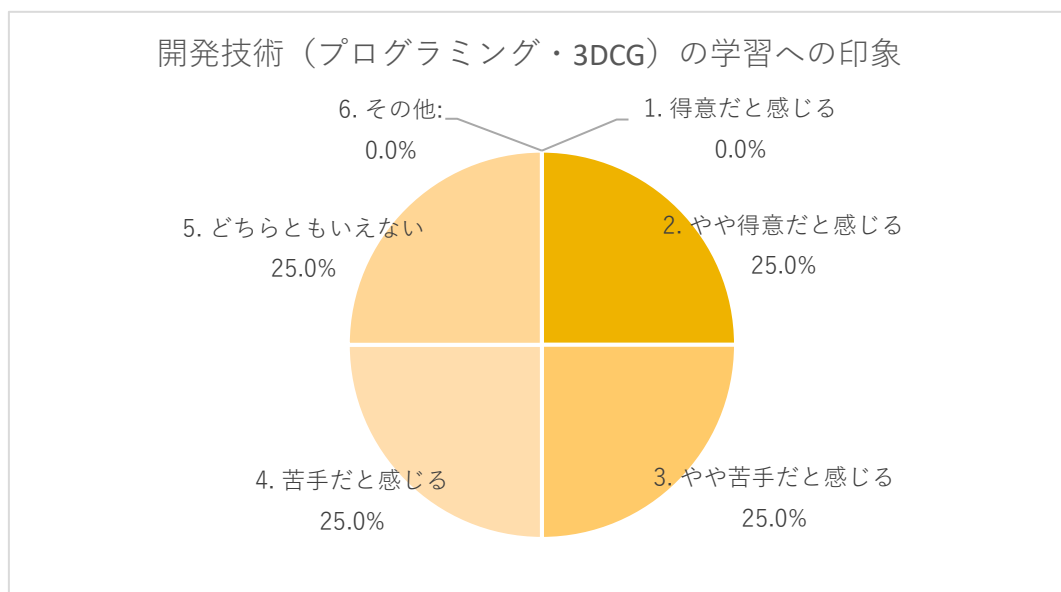
- ③ フォートナイトのクリエイティブモードなどを活用して、ゲームやマップなどを自分で作ったことがありますか。(※フォートナイトでなくても構いません)



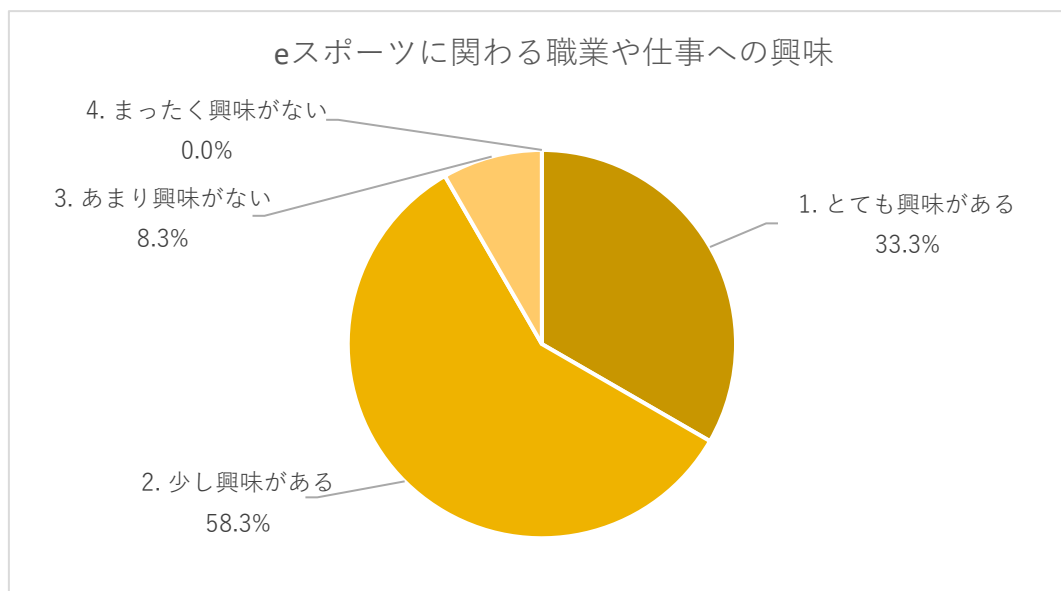
- ④ これまでの学校の授業などでのプログラミングや 3DCG などの開発技術に関する学習へのご関心について教えてください。



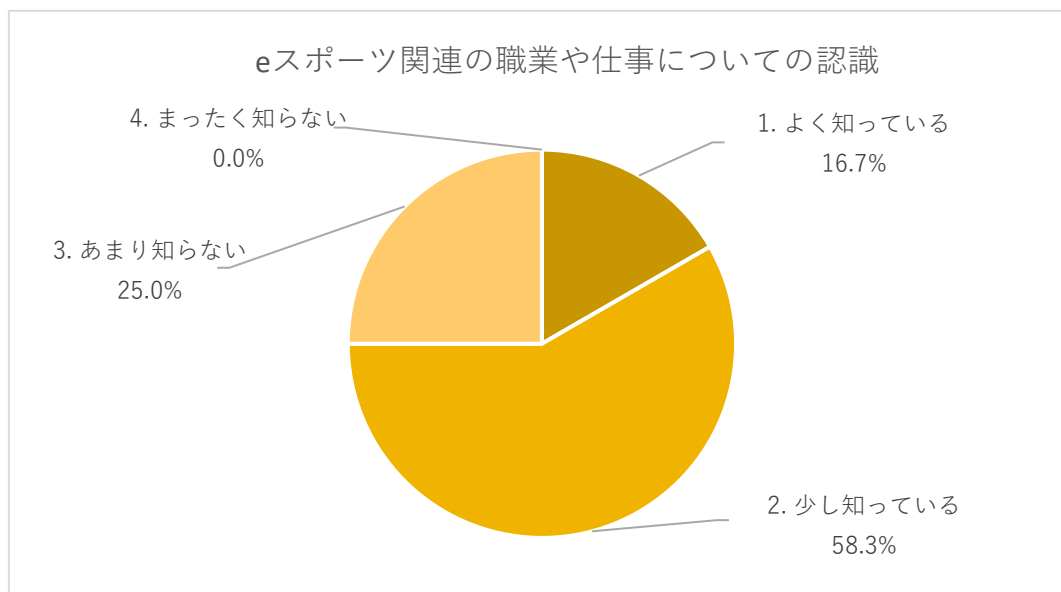
- ⑤ これまでの学校の授業などでのプログラミングや 3DCG などの開発技術に関する学習へのご印象を教えてください。



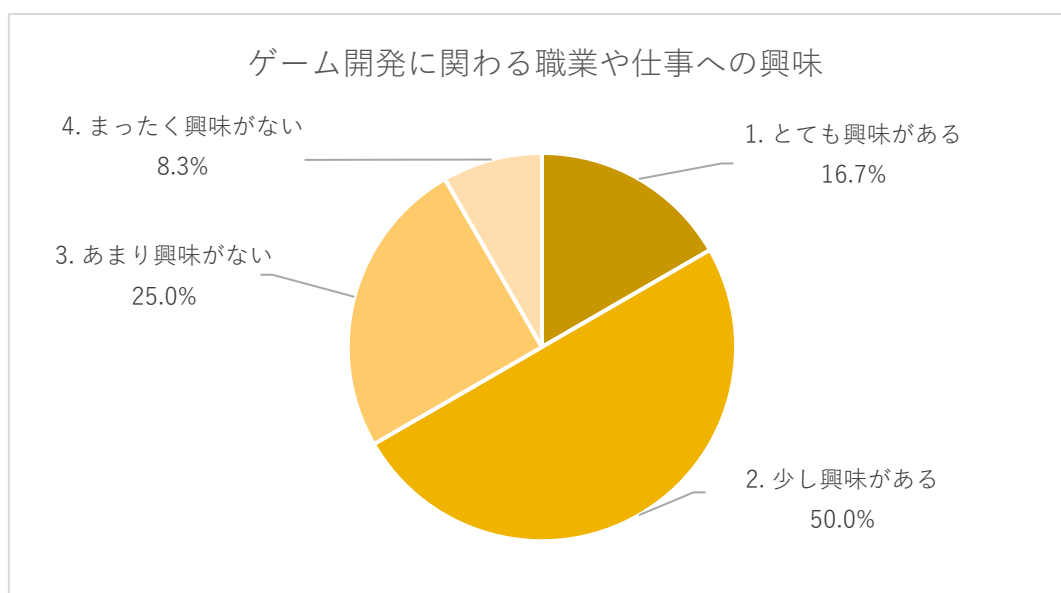
- ⑥ e スポーツに関わる職業や仕事に興味はありますか。



⑦ eスポーツに関わる職業や仕事がどのようなものか知っていますか。

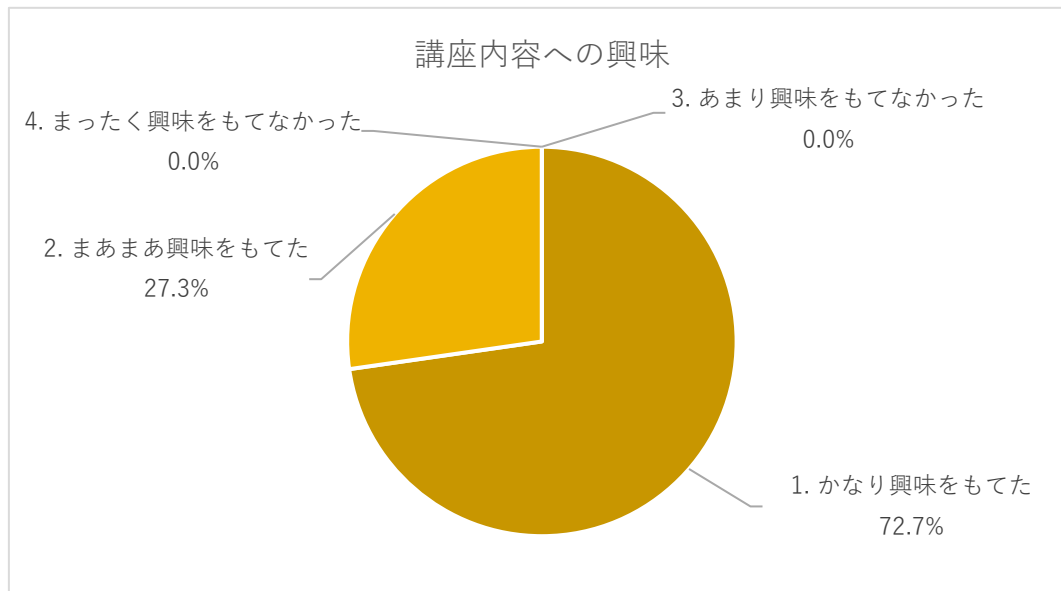


⑧ ゲーム開発に関わる職業や仕事に興味はありますか。

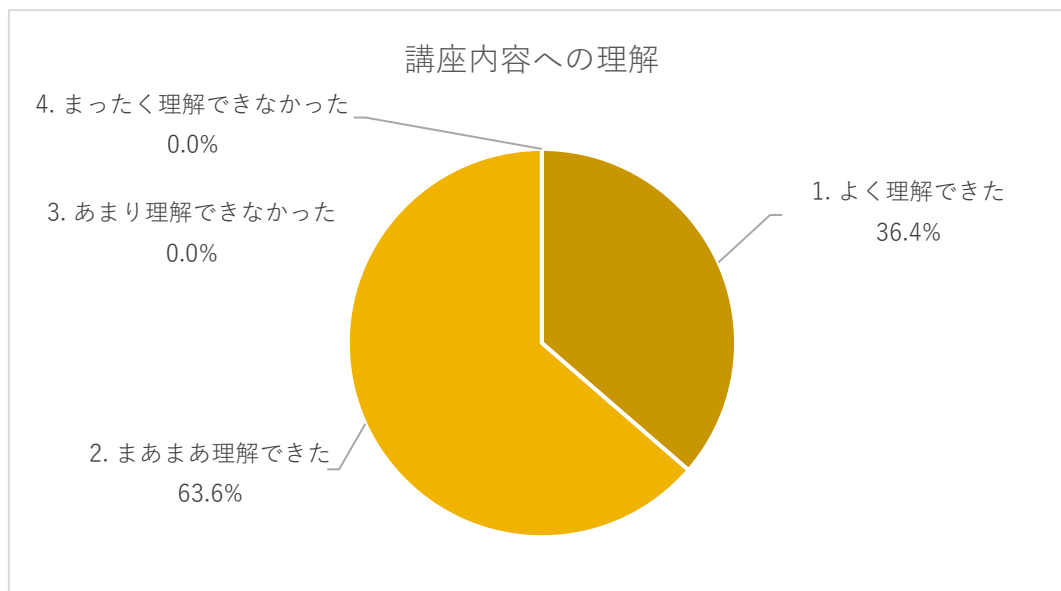


2.4. 講座受講後アンケート

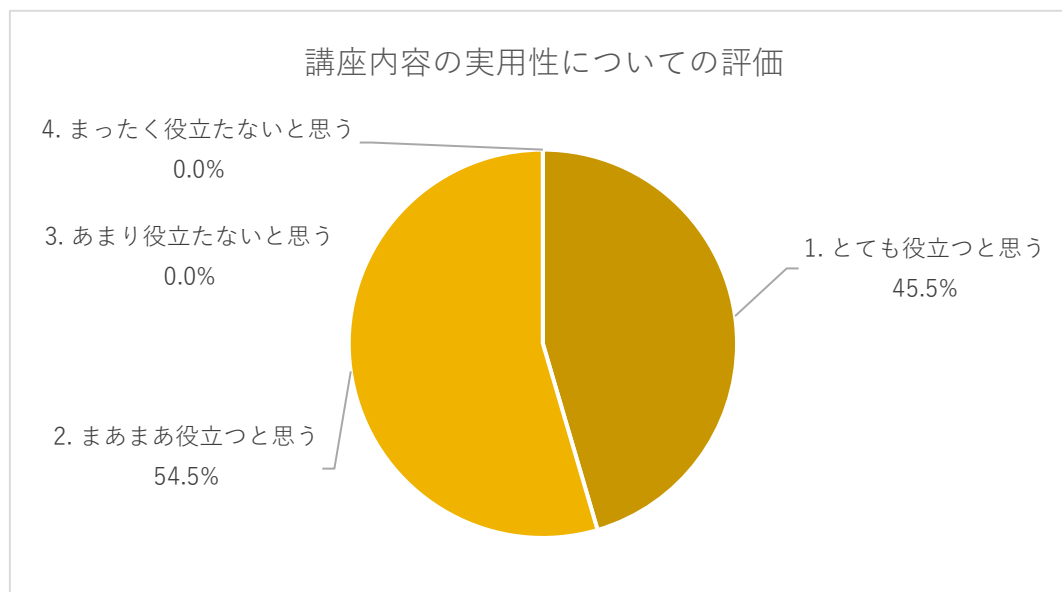
① 講座の内容に興味を持つことができましたか。



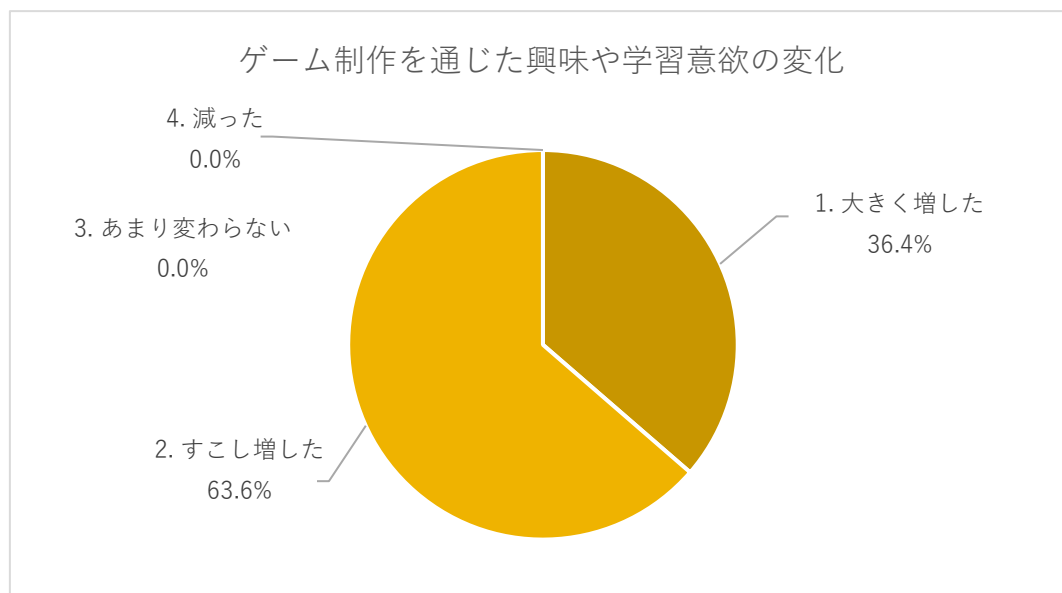
② 講座の内容は理解できましたか。



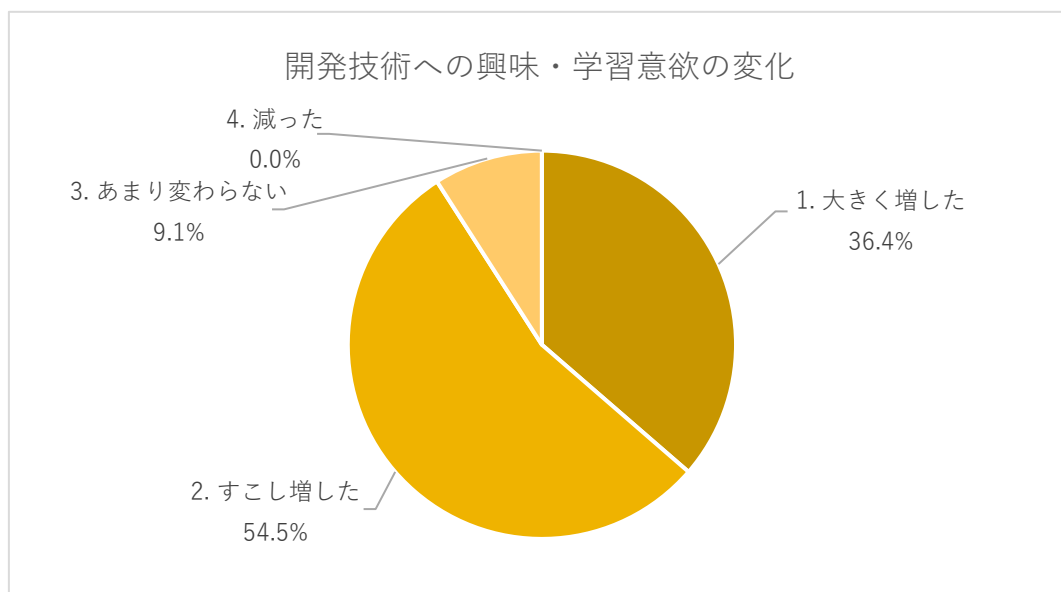
③ 講座の内容は今後に役立つ内容だったと思いますか。



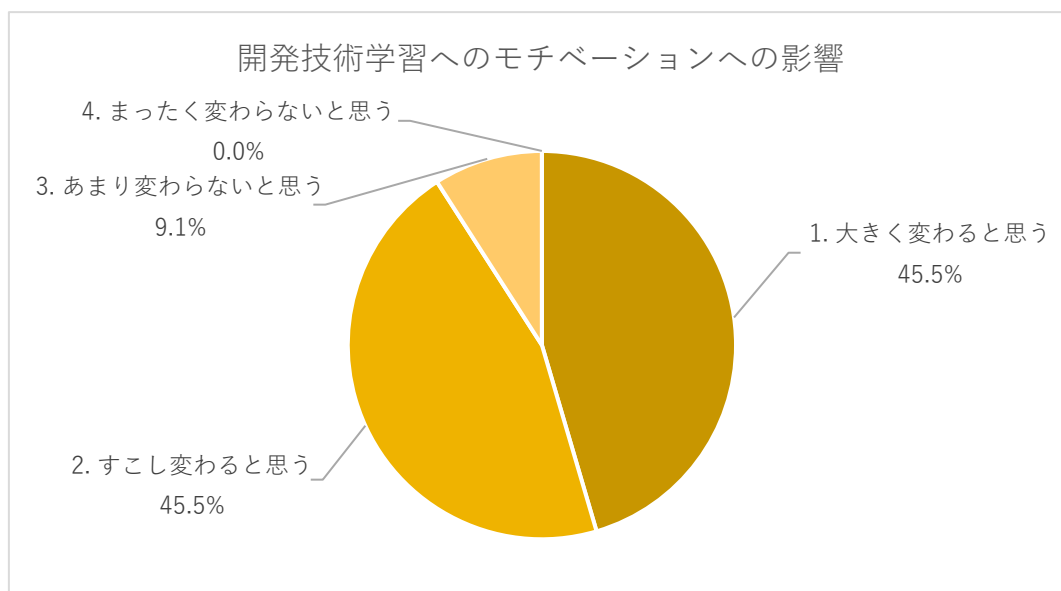
④ 今回の講座（フォートナイトでのゲームの企画・制作）を通じて、ゲームなどのコンテンツ制作に対する興味や学習意欲に変化はありましたか。



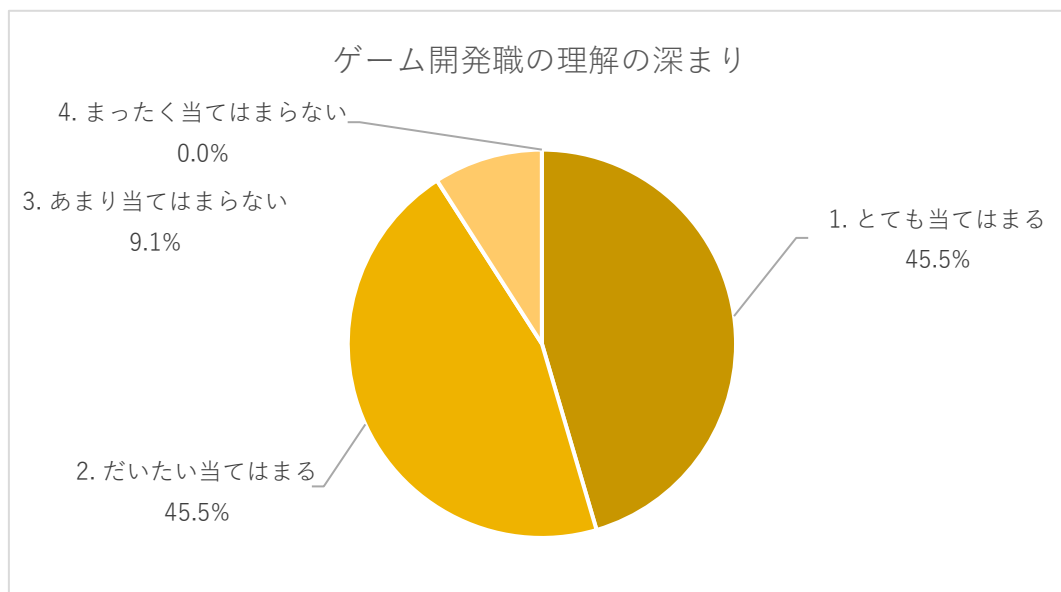
- ⑤ 今回の講座（フォートナイトでのゲームの企画・制作）を通じて、プログラミングや 3DCG などの開発技術に対する興味や学習意欲に変化はありましたか。



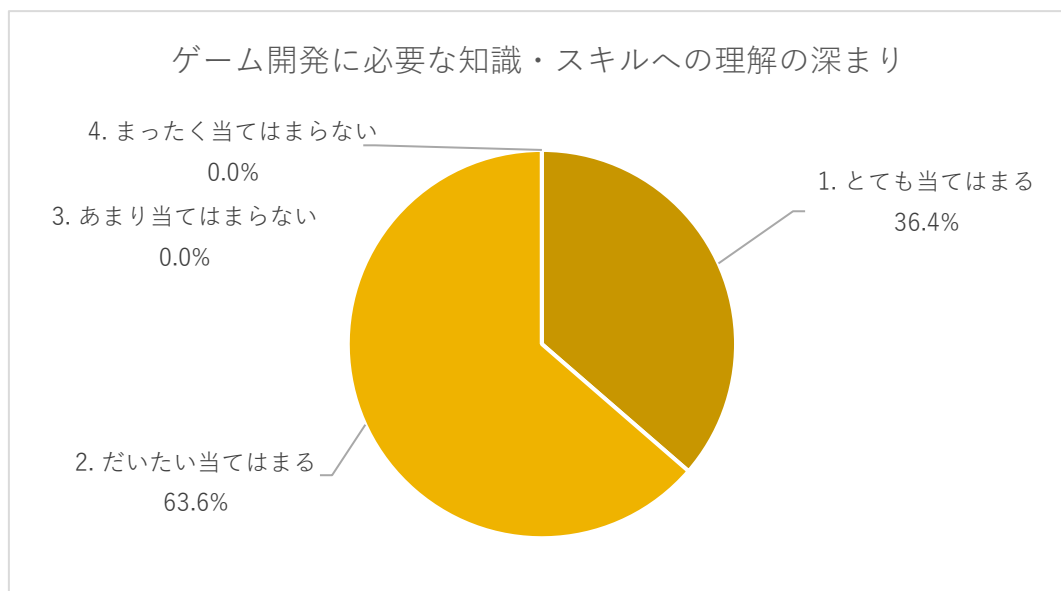
- ⑥ 専門学校でプログラミングや 3DCG 等の開発技術の学習が本格的に始まる前（1 年生前期など）にフォートナイトでのゲームの企画・制作の授業があると、開発技術の学習に対するモチベーションは変化すると思いますか。



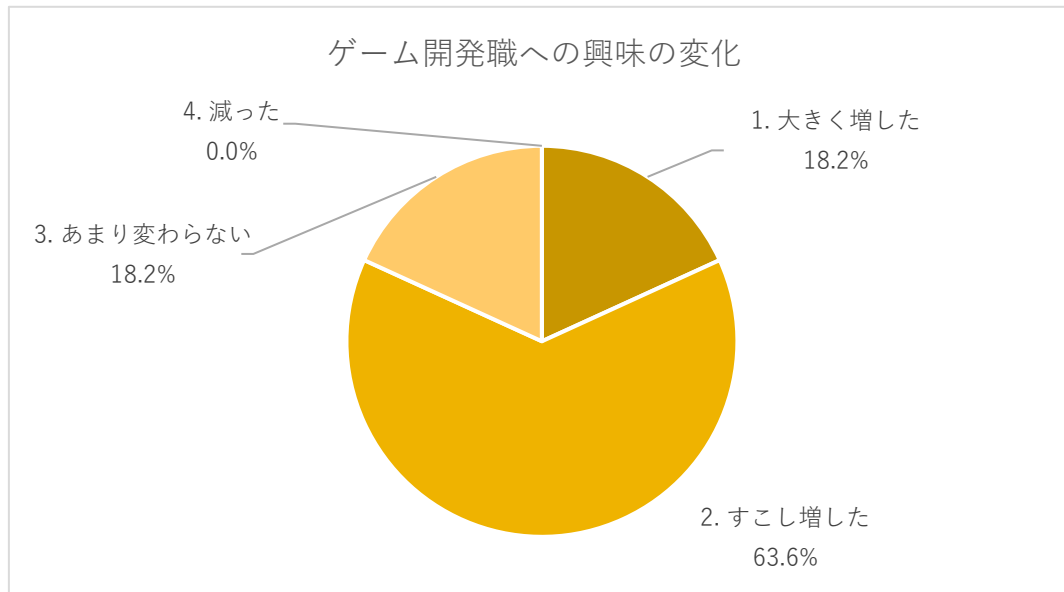
⑦ 今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事の内容への理解は深まりましたか。



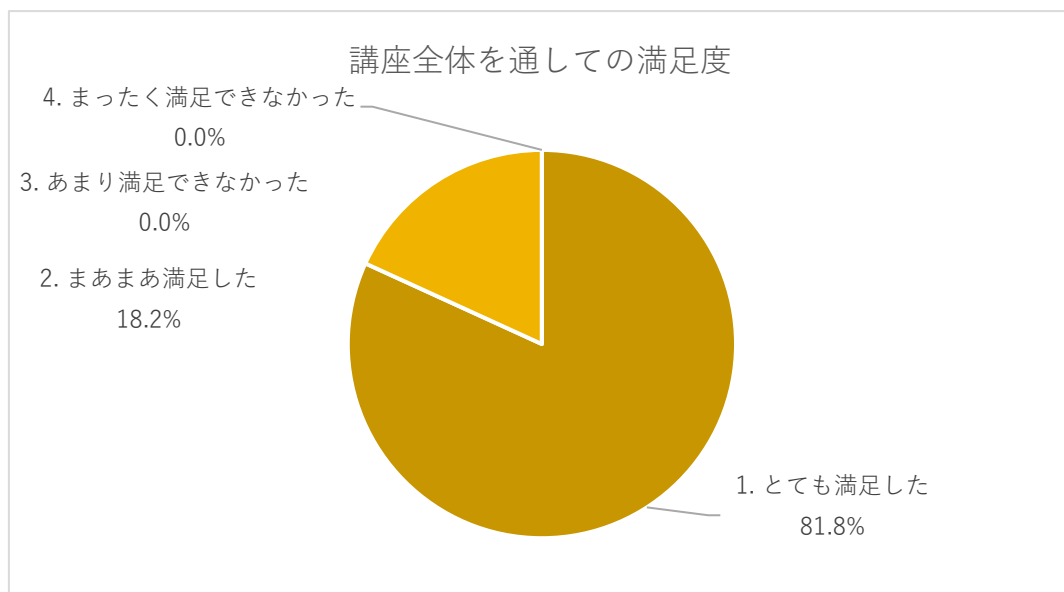
⑧ 今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



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



⑩ 講座全体を通しての満足度を教えてください。



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

- ・ 障害物や武器の数を決めたりするのが難しかった
- ・ 自分の考えを形にしていくのが楽しかったです

2.5. 実施結果のまとめ

本プレ実証の受講者は情報システム科 e スポーツ & IT コース 2 年生で、e スポーツに対し強い志向性を持ちつつも、IT 系の資格取得や技術習得も目指す学生たちである。ただ学習前に実施したアンケート結果では、プログラミングや 3DCG などの基礎技術に関する学習への印象は、半数が「苦手だと感じる」「やや苦手だと感じる」と回答し、25%が「どちらともいえない」と回答しており、基礎技術の学習に対してポジティブな印象を持って取り組んだ学生は比較的少数に留まっているという属性である。またゲーム開発に係る経験のある学生はほぼいなかった。

このような中、当学会で構想したゲーム開発環境「UEFN」を活用してフォートナイト上で動作するオリジナルゲーム開発の講座を実施した。その実施概要は上述の通りである。

実施結果の評価は受講後アンケートにて実施した。受講後アンケートでは、講座の内容には 73%が「かなり興味を持てた」、27%が「まあまあ興味を持てた」と回答しており、否定的な回答は見られなかった。またゲームなどのコンテンツ制作に対する興味や学習意欲の変化を質問したところ、今回の講座を通して、「大きく増した」が 36%、「すこし増した」が 64%であった。さらに、プログラミングや 3DCG 制作などの開発技術に対する興味や学習意欲の変化についても「大きく増した」が 36%、「すこし増した」が 55%であった。加えて、1 年生前期などに類似のテーマ・内容の授業が設定された場合、開発技術の学習に対するモチベーションは変化すると思うかという問いには、「大きく変わると思う」が 45%、「」少し変わると思うが 45%であった。

以上の結果から、本講座に対して受講者は非常に意欲的に取り組んだことが伺える。専門学校段階のカリキュラムは、UEFN でのゲーム開発をきっかけに、ゲーム開発への興味関心の向上、技術学習への意欲向上などを狙いとしたが、アンケート結果からはその目的は概ね達成されていると考えられ、本事業で構想したカリキュラムコンセプトは妥当性が高いと推察される。協力校の担当教員からも、学生が意欲的に講座に取り組んでいたこと、想像以上のアウトプットを学生が制作していたことを評価頂いた。本格導入も前向きに検討頂ける見込みである。この実施結果等を踏まえ、次年度の本格開発につなげていく考えである。

巻末資料

1. e スポーツ関連職種の仕事等に関する事例情報	129
2. 高等学校段階教育コンテンツ	
(1) 科目「e スポーツキャリア学習」テキスト教材改訂版	147
(2) 科目「e スポーツ職業学習」ソフト・ハード開発領域テキスト教材改訂版	163
(3) スクリーニング用演習教材「オリジナルゲーム開発」	171
3. 専門学校段階カリキュラムに関する事例情報	205
4. 専門学校段階教育コンテンツ	
(1) ソフト・ハード開発領域 PBL 教材プロトタイプ	219
(2) ソフト・ハード開発領域 講義教材プロトタイプ	237
(3) 医療福祉領域 ケーススタディ教材プロトタイプ	251

1. e スポーツ関連職種の仕事等に関する事例情報

目次

(1) ビジネス領域	4
No.01 「e スポーツに参入できない業種はない」―群馬県 e スポーツ連合 事務局長に e スポーツビジネスの可能性を聞く【e スポーツの裏側】	4
No.02 ゲームの学びはテクニクだけではない―KONAMI e スポーツ学院が高校生に伝えたい「アソびって学びだ!」の真意【校長インタビュー】	5
ゲームの学びはテクニクだけではない―KONAMI e スポーツ学院が高校生に伝えたい「アソびって学びだ!」の真意【校長インタビュー】	5
No.03 【講演会】働く人のリアルがわかる! esports 業界・企業講演会	7
No.04 売上・利益は考えない、あるのは「ナンバーワンのもを作ろう」というミッションとビジョンだけ―マウスパッド「XTEN」での e スポーツ参入に至ったオーティスの経営判断	8
No.05 e スポーツイベントってどんな人達が作っているの? イベントや番組制作の業務内容をご紹介!	10
No.06 e スポーツでミライを走る街	11
No.07 e スポーツイベントに関するセミナーを専門学校向けに実施しました。	13
No.08 e スポーツ業界をけん引する株式会社 XENOX。右肩成長を支えるのは「右手の挑戦」	14
No.09 【e スポーツの裏側】地域を巻き込む e スポーツ施策で「ビジネスチャンスを感じる街へ」―横須賀市観光課担当者インタビュー	16
No.10 産学の連携で発展へ。DeNA と滋慶学園が考えるビジネスとしての e スポーツ	17
No.11 なぜ親子で e スポーツカフェを作ったのか? 「e-sports place MAKUHARI ACE」代表&店長インタビュー	19
No.12 トロントに巨大な「e スポーツスタジアム」が建設予定!	21
No.13 “泊まれる e スポーツ施設”をコンセプトにした e スポーツ特化型ホテル“e-ZONe”、大阪日本橋に 2020 年 4 月オープン!	22
No.14 オンラインストア「A.W STORE」がオープン! NAVI 公式アパレル・グッズを 3 月 25 日(月)より受注生産開始!	23
No.15 日本最大規模の e スポーツパークが、東京タワーに誕生	24
(2) ゲーミング領域	25
No.01 【インタビュー】ついに e スポーツ業界に「選手会」が成立。ストリートファイターの選手 5 名が先鋒となって、選手のためのより良い環境を模索していく	25

No.02 大事なのは熱意! 「ZETA DIVISION」の採用からみる、e スポーツ業界で求められる人物像	27
No.03 e スポーツを盛り上げよう! e スポーツの仕事って何?	28
No.04 e スポーツ業界でお仕事をするには? 「e スポーツのお仕事紹介シンポジウム」をレポート	30
No.05 e スポーツを仕事にしたい人に見てほしい、noppo 講演会「e スポーツ関連でキャリアを積む前のアドバイス」レポート・動画	31
No.06 徳島で活躍する e スポーツプロチームをご紹介します!	32
No.07 NITte-Sports、"e スポーツの教科書"を発売―ビジネス構造やプログラマーとしてのコミュニケーションスキルを学べる教材	34
No.08 プロ E スポーツチーム「VAMOS」、イオンモール水戸内原をメタバース空間に再現し、地域産業活性化を目指す	35
No.09 手首や腰への過度な負担が選手寿命を縮めている? プレイヤーたちが説く“e スポーツ専門医”の重要性	36
No.10 【ゲームを仕事に!】<コーチ編・JUNIOR>〜リモートワークで“世界”を目指すチーム”を支える指導者〜	38
No.11 e スポーツ選手に向けたコンプライアンス研修の実施について	39
(3) ソフトハード開発領域	40
No.01 ゲーム作りで食っていくには【企画・ゲーム設計】	40
No.02 未経験からゲームプロデューサーになるには? 「ONE PIECE バウンティラッシュ」チーフプロデューサーたな P に聞く【SPOTLIGHT】	41
No.03 【インタビュー】学生からゲーム業界への就職を目指すには? NHN PlayArt 新卒クリエイターに志望動機や入社してからのやりがい聞いてみた	43
No.04 【キャリアクエスト】広告系専攻からたまたまゲーム業界へ、「FGO」開発の一翼を担う若きホープに「ラセングルってどんな会社?」とズバリ聞いてきた【PR】	44
No.05 e スポーツにおける「チート」の根絶は不可能なのか? セキュリティの専門家に聞くチート対策の根深い問題	46
No.06 【インタビュー】業界未経験からゲーム会社に転職して感じたことは? …未経験から活躍する Happy Elements エンジニア陣に話を聞いてみた	47
No.07 プレイヤーにとって、より自然で、時には印象的。そんなゲーム体験を創ってきたい。	49
No.08 あの有名ゲームを支える裏側には、元引きこもりや発達障害のある人が「生き生きと働く職場」があった	50
No.09 ゲームグラフィックスについて体系的に学べる書籍『ゲームグラフィックス表現技法』が発売中	51
No.10 最高の物語を届けるには、まずは自分が仕事を最高に楽しむこと	52

No.11 e スポーツで注目される新技術とは - クラウド、5G、AR・VR の活用	53
(4) 医療福祉領域	54
No.01 日本 e スポーツ連合、障がいを持つ人の e スポーツ参加を支援する人材育成セミナーを初開催	54
No.02 e スポーツが引き出した障害児の潜在的な可能性 健康者とテクノロジーで協働する未来も	55
No.03 テクノツールにセラピストがいることの意味と、そこから広がる様々な連携【前編】	56
No.04 障がいの壁を取り除くことを目指した新たなコントローラー、その細部に込められたこだわりを迫る。	57
No.05 介護施設に e スポーツを導入してみよう! 通所リハビリテーション「デイケアさとうやま」の取り組み 気になるあの介護施設	59
No.06 「e スポーツの格ゲー大会で“全盲の選手”が勝利」格ゲーの金字塔『スト 6』の「サウンドアクセシビリティ」が開発・導入されたワケとは	60
No.07 「楽しみながら健康長寿に!」学生の手ほどきで高齢者が e スポーツを体験 新潟・新発田市	62

(1) ビジネス領域

No.01 「e スポーツに参入できない業種はない」―群馬県 e スポーツ連合 事務局長に e スポーツビジネスの可能性を聞く【e スポーツの裏側】

情報ソース名称	「e スポーツに参入できない業種はない」―群馬県 e スポーツ連合 事務局長に e スポーツビジネスの可能性を聞く【e スポーツの裏側】
情報公開元	e-sport.Business.jp (運営元: 株式会社イード)
URL	https://www.gamebusiness.jp/article/2024/04/19/22980.html
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域
関連する職業	e スポーツ事業支援、e スポーツイベント運営
掲載情報要略	群馬県 e スポーツ連合 (gespo) で事務局長を務め、群馬県内で e スポーツ事業の支援を行う LANNER の代表取締役でもある倉林亜希子氏へのインタビュー記事。倉林氏は当初まったくゲームに詳しくなかったものの、様々な企業や e スポーツが好きで若い世代をつなぎ、e スポーツ業界を盛り上げている。スピード感をもって仕事をし、関係を築きネットワークをつくっていくことの重要性が伝わってくる。倉林氏は「e スポーツに参入できない業種はない」、「e スポーツを活用したビジネスの「ハブ」になりたい」と考えている。
情報詳細	■ 倉林亜希子氏経歴 群馬県の上毛新聞 TR で新規事業開発を担当する部署に所属。2019 年春に群馬県 e スポーツ連合 (gespo) を立ち上げた。2023 年末に上毛新聞 TR を退職し、gespo 事務局長を務めつつ、群馬県内で e スポーツ事業の支援を行う株式会社 LANNER を設立した。 ■ 倉林氏の e スポーツに関する活動内容 もともとゲームや e スポーツには全く詳しくなく、まずは様々な大会やイベント、コミュニティを視察して何ができるか情報を集めた。そこで集めた情報や関係性を活用して 2020 年から動き始め、e スポーツを推進する県からの依頼で「G メッセ群馬」のこけら落としイベント等 e スポーツに関するイベントを行った。2021 年になると、「群馬県のプレイヤーを群馬の事業者が応援していく」流れを意識し、大会の企画運営など可能な部分をコミュニティ主導でやっていけるよう、サポートし e スポーツ文化を根付ける方向で活動を行うようになった。また、「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権」の県予選など、事業者の仕事を受託するようになった。その後、変化の激しい e スポ

	スポーツ業界でスピード感をもって仕事をするために独立。現在、県内では50を超える多種多様な企業が gespo の賛助会員として参加。  ■ 倉林氏のビジョン e スポーツの専門部隊ではなく、ハブのような形になりたい。e スポーツに参入できない事業はないと考えている。どういう業種でも e スポーツに少しでも興味を持った人を専門家につないだり、立場や年齢関係なくゲームのために集まれる場所をつくりたい。教育やリクルーティングに e スポーツを活用したい。
備考	

No.02 ゲームの学びはテクニックだけではないーKONAMI e スポーツ学院が高校生に伝えたい「アソビって学びだ！」の真意【校長インタビュー】

情報ソース名称	ゲームの学びはテクニックだけではないーKONAMI e スポーツ学院が高校生に伝えたい「アソビって学びだ！」の真意【校長インタビュー】
情報公開元	e-sport.Business.jp（運営元：株式会社イード）
URL	https://www.gamebusiness.jp/article/2024/05/16/23077.html
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域、ゲーミング領域
関連する職業	専門学校運営、プロプレイヤー
掲載情報概略	KONAMI e スポーツ学院の校長・梅村成樹氏へのインタビュー記事。プロ e スポーツ選手もゲームが上手いだけでは通用せず、他のスキルも必要とされていることに言及している。コミュニケーション能力やインフルエンス力、社会性、まじめさ、積極性などが評価されている。学校では、SNS の使い方を含むデジタルリテラシーやコミュニケーション、セルフプロデュースなどの授業で社会性を育むカリキュラムを提供しており、e スポーツプレイヤーとしてではなくても活躍できる能力を身に付けられるようにしている。
情報詳細	■ KONAMI e スポーツ学園 概要 e スポーツを学びながら第一学院高等学校による学習・進学や就職のサポート受け、高校卒業を目指す e スポーツスクール。E スポー

ツ選手やコーチに指導を受けられる講義もある。e スポーツチーム「KONAMI eUNITED 高等部」では、放課後の活動でよりレベルの高いコーチングが受けられる。希望者は年度末に e スポーツチームのトライアウトを受け、合格すれば1年間プロチームに練習生として参加ができる。プロゲーマーに限らず、e スポーツやゲームをキーとして進学・就職を考えている人がサポートを受けられるスクールになっている。

■ 授業内容・進路について

生徒憧れのプロゲーマーによる講義やコーチング、講師と連携しながら実践的な振り返りやチームワークのコーチングが好評を得ている。今はプロ e スポーツ選手もゲームが上手いだけでは通用せず、他のスキルも必要とされる中で、ゲームのテクニックに限らず社会性も伸ばすカリキュラムにしている。実際、プロチームの採用担当者は、候補者のゲームのテクニックだけでなく、コミュニケーション能力やインフルエンス力、社会性、真面目、積極性、伸びしろも見ている。e スポーツプレイヤー以外の道でも活躍できる能力を身に付けてほしいと考えている。e スポーツ選手を目指す過程で学ぶことには、社会性に直結している要素も多い。たくさんプロ選手以外では、ゲームイベントの企画運営など、ゲームや e スポーツを支える仕事、ゲームと直接関連のない学校への進学や、一般企業へ就職する道など、生徒が考えて選んだ進路を応援できるようにしている。



■ 今後の展望

個人個人と向き合って彼らの夢や目標に沿った学びを作っていく必要があるという考えで、授業にスタッフが個別につくことも増えてきている。e スポーツの認知度が上がらる中で、ゲームの上手さだけではなく、立ち振る舞いや社会性の重要さも伝えていきたい。夢をもって e スポーツを学ぶという進路が、学びの選択肢としてより知られるようになってほしい。さまざまな目標をもつ生徒を応援したい。

備考	
----	--

No.03 【講演会】働く人のリアルがわかる！esports 業界・企業講演会

情報ソース名称	【講演会】働く人のリアルがわかる！esports 業界・企業講演会
情報公開元	KINDAI BIG BLUE PROJECT
URL	https://www.youtube.com/watch?v=CVvW74fn5tQ
種別	動画
関連する業種	ビジネス領域
関連する職業	e スポーツイベント運営
掲載情報概略	e スポーツ大会のプロデューサーをしている北浦氏の講演会。主に e スポーツ大会・イベント運営について、「e スポーツ業界の動向」、「e スポーツ業界の仕事」「企画書作成とプレゼンのコツ」に関して講演している。e スポーツ大会・イベント運営に関わる職種として、「プロデューサー/プランナー」「ディレクター/オペレーター」「クリエイター/デザイナー」の3種を挙げて、それぞれの役割や求められる能力を述べている。
情報詳細	■ e スポーツ業界とは？ e スポーツはエンターテインメントのひとつに分類され、その中に「FPS」や「格闘」や「スポーツ」などのジャンルがあるとされている。e スポーツの市場規模が大きくなっており、その傾向は今後も続くとしている。その根拠として、e スポーツ業界が「衣食住」に関わられること、日本の大企業が参入していることを挙げている。華やかで楽しいイメージが持たれる業界だが、実際は厳しい業界であり、理想と現実のギャップが大きい。入職5年後までの離職率は80%。ただし、やり終えたときの達成感は大い。 ■ e スポーツ業界の仕事 イベント・大会運営に関わる職種には、「プロデューサー/プランナー」「ディレクター/オペレーター」「クリエイター/デザイナー」がある。「プロデューサー/プランナー」に求められる能力として、指示管理能力、情報収集能力、度胸やポジティブシンキングなどを挙げている。「ディレクター/オペレーター」に求められる能力として、与えられた役割や次にやるべきことの理解、リスクマネジメント、人材や機材に対する興味などを挙げている。「クリエイター/デザイナー」に求められる能力として、フォントや色彩などデザインについての知識、トレンドへの探求、大胆さと緻密さ、制作物への自信などを挙げている。イベントや大会を作る流れは、「企画・計画」→「準備・制作」→「実施・運営」→「報告・反省」で、それぞれの過程でイベント・

大会を成功させるためのポイントがある。「企画・計画」では5W2Hと起承転結を意識すること、「準備・制作」ではここでの出来が成功・失敗の8割を占めると考えること、「運営・実施」では予定通りには進まないという予め理解しておくこと、「反省・報告」はこの過程を息とまた一からやりなおしになってしまうとわかっておくこと、がポイントになる。

■ 企画書作成とプレゼンのコツ

企画書づくりは5W2Hと起承転結を意識してやりたいことを記載するとよい。色数を絞る、余白をしっかりとるなど、資料を見やすくするための実践的なアドバイスも述べられた。プレゼンの基本は、子どものころに誰もがやっていたおねだりと同じ。「なぜやりたい?」「いつやりたい?」「やったらどうなる?」「いくらかかる?」を意識して伝える。

備考	
----	--

No.04 売上・利益は考えない、あるのは「ナンバーワンのもを作ろう」というミッションとビジョンだけーマウスパッド「XTEN」での e スポーツ参入に至ったオーティスの経営判断

情報ソース名称	売上・利益は考えない、あるのは「ナンバーワンのもを作ろう」というミッションとビジョンだけーマウスパッド「XTEN」での e スポーツ参入に至ったオーティスの経営判断
情報公開元	e-sport.Business.jp（運営元：株式会社イード）
URL	https://www.gamebusiness.jp/article/2023/04/12/21586.html
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域
関連する職業	e スポーツ向け商品開発
掲載情報概略	e スポーツ向けの高品質なマウスパッド「XTEN（エクステン）」で e スポーツ業界に参入したオーティス株式会社代表取締役・角本氏へのインタビュー記事。チャレンジ精神をもって e スポーツ業界への参入を決め、e スポーツの展示場に出向き、情報収集・市場分析、e スポーツチーム Detonation Gaming との連携を経て、マウスパッドを開発している。
情報詳細	■ オーティス株式会社の概要と e スポーツ参入背景

	情報通信端末を中心に高性能のプラスチックフィルムを提供、特殊な両面テープ等に金属箔などをラミネートしプレス加工、ということを行っており、海外にも工場や営業拠点を持っている。商品が精密に小型化していく中、検査を担当していたスキルのある年配の社員が目や衰えから会社を退職してしまうことをきっかけに、彼らのスキルや会社の強みを活かせる道を探した。その結果、これからはゲーム業界が伸びると考え、そこで自分たちで何か新しい商品をつくろうと参入を決意。イベントを視察した上で、自分たちにつくれる商品としてマウスパッドに注目した。 ■ マウスパッド「XTEN（エクステン）」開発過程 1年半ほどかけて開発した。まずはeスポーツの大きな展示会に足を運んで調査し、クライアントにも相談し協力を得ながら商品開発を進めた。「スポーツで優勝した人が使っているものは、ファンもあこがれて必ず売れる」というイメージを伝え、『League of Legends』で日本一のチーム DetonationN Gaming と連携することにした。DetonationN Gaming のスポンサーになり、選手がどのようなマウスパッドを求めているのか意見を聞きつつ、他社製品との比較など市場調査をした。収益については考えず、最高のものをつくることを目指した。売上と利益よりも、ミッション・ビジョンの浸透と実現を重視している。「XTEN」というブランド名には、Xは何の数字かわからないXから、そして×（かける）の意味を込めている。選手の持っている力を何倍にもするイメージ。  ■ 今後の展望 「XTEN」というブランドをいろいろな会社に使ってもらい、「XTEN」の元に最先端の、一段上のものが集まるようなブランドにしていきたい。みんなに愛されるブランドにしたい。
備考	

No.05 eスポーツイベントってどんな人達が作っているの？イベントや番組制作の業務内容をご紹介します！	
情報ソース名称	eスポーツイベントってどんな人達が作っているの？イベントや番組制作の業務内容をご紹介します！
情報公開元	株式会社 JCG
URL	https://jcg.co.jp/journal/journal-7400
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域
関連する職業	eスポーツイベント運営
掲載情報概略	eスポーツイベントの運営をしている株式会社 JCG が、eスポーツイベント制作・運営に関わる職種ごとに業務内容や必要なスキルをまとめた記事。
情報詳細	■ プロデューサー イベント制作チーム全体へ方向性を示す。企画やスケジュールの立案、スポンサー営業などを行う。交渉力や企画計画力、マネジメント能力や人脈が求められる。 ■ 営業 スポンサー営業をしたり、スポンサーを取りまとめる。人脈や行動力、交渉力、資料作成をするデスクワーク力が求められる。 ■ イベント・番組制作 企画の立案や、実際の制作を行う。イベント当日は、スタッフの連携や誘導など中心になって進行する役割も担う。クリエイティブティやゲームに関する知識、マネジメント能力、コミュニケーション能力、資料作成をするデスクワーク力が求められる。 ■ イベント運営 会場の利用方法を計画し、来場者の誘導など管理・実行を行う。来場者の気持ちや行動を慮る想像力、会場の設備や利用条件などを把握する力、資料作成をする力、体力が求められる。 ■ 大会運営 大会のルールや参加規約、当日のスケジュールなどの準備、大会の進行、アナウンスを行う。ゲームや大会の知識、想像力や、大会への参加経験、文章力、資料作成をするデスクワーク力が求められる。

	■ デザイナー イベント広報に使うロゴやビジュアル、トーナメント表、画像などを作成する。デザイン能力、要望をくみ取り表現する力、情報収集力が求められる。 ■ サイト開発 サイトや大会システムを開発する。イベント広報に使うロゴやビジュアル、トーナメント表、画像などを作成する。ウェブサイトを作成する基礎知識、インターフェースのデザイン知識、ゲームの知識や参加者の気持ちに寄り添える想像力が求められる。 ■ 技術 カメラや音声ミキサー、映像スイッチャーなどの専門機材を扱い、選定し運用する。機材の知識、ゲームやその周辺機材の知識、体力が求められる。 ■ 観戦 ゲームプレイの様子を配信画面にのせる。ゲームやプレイへの深い理解、選手ごとの役割やプレイ傾向の理解、機材などの技術的な知識が求められる。
備考	

No.06 eスポーツでミライを走る街

情報ソース名称	eスポーツでミライを走る街
情報公開元	自治体通信
URL	https://www.jt-tsushin.jp/articles/research/miyashiro-machi-rito_06
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域
関連する職業	eスポーツイベント運営
掲載情報概略	地域課題を解決するため、eスポーツを取り入れている太田市役所の実践事例。地元自動車メーカーの「株式会社 SUBARU」と連携し、レースゲームを活用してeスポーツイベントを開催。このイベントでは、運営のほとんどは市内の障害者就労支援施設が行った。子どもたちからシニアまで、健常者から障害者まで取り組みやすいeスポ

	ーの強みを活かして、eスポーツによる地域課題の解決に取り組んでいる。
情報詳細	■ eスポーツとは？ eスポーツとは「エレクトロニック・スポーツ」の略で、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える。eスポーツの認知度は急速に上がっており、2019年の茨城県国体では都道府県対抗のeスポーツ大会が初開催された。2023年10月の鹿児島国体でもeスポーツ大会が開催される。また、様々な自治体で、地域課題を解決するためにeスポーツが利用されている。 ■ 群馬県太田市役所のeスポーツ活用事例 群馬県太田市役所には職員が所属する公式のeスポーツ部があり、地元の自動車メーカーの「株式会社 SUBARU」と連携してeスポーツイベントを行っている。2021年12月12日には、SUBARU群馬製作所内で「SUBARUの工場を会場に、ゲーム内でSUBARU車を走らせる」というコンセプトのeスポーツ大会「Gunma Tomo eSports CUP 2021」が行われた。このイベントの運営のほとんどは、太田市内の障害者就労支援施設が務めた。このイベント開催のきっかけは、太田市役所eスポーツ部が市内の障害者就労支援施設でeスポーツ活動をしていたこと。この交流の中で、「太田市の地元のSUBARU社のレースゲームがしたい」という話が出て、実現のため施設と連携し、機材やノウハウをそろえ、協力者を集めた上で、SUBARUに話をした。このイベントが行われた2021年の冬はコロナ禍で、地域社会に響くとした空気があった中、「コロナ禍でもeスポーツは実施できるし、希望を与えられる」と考えていた。eスポーツは世代や障害の有無を越えて楽しむことができる・太田市役所eスポーツ部の佐藤さんは、高齢者の認知症予防、コロナによる経済ダメージ、地域コミュニティの希薄化といった3つの社会課題を解決する手段として、eスポーツに着目した。 
備考	

	企業が集まっており、Discord サーバーでできること・やりたいことを共有しながら、企画を立てたりしている。取り組みに対しては好意的な反応を得られているが、課題としては現場の教員不足や負担増加が挙げられる。  ■ 今後の展望 横須賀を「e スポーツでビジネスチャンスが感じられる街」にしていきたい。e スポーツで事業立ち上げや企画をする際に、横須賀を選んでもらえるようにしたい。ただ、市役所ができることは限られているのもあり、市役所主導から地元が主体になるように、キーパーソンを作るなどして自動化できる仕組みを構築したい。 ■ e スポーツに取り組みたいと考えている自治体に向けて まずはゲームをプレイしてみ、実感を得ると次のステップにつなげやすくなる。e スポーツの可能性を知るためにも、まずはチャレンジ試してみることが重要。イベントの熱気も体験してほしい。「自分が何を成したいのか、何を目標とするのか」をしっかりと明確化すると、そこから e スポーツ施策は始まる。
備考	

No.10 産学の連携で発展へ。DeNA と滋慶学園が考えるビジネスとしての e スポーツ	
情報ソース名称	産学の連携で発展へ。DeNA と滋慶学園が考えるビジネスとしての e スポーツ
情報公開元	DeNA
URL	https://dena.com/jp/story/74/
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域、ゲーミング領域
関連する職業	e スポーツイベント運営、教育、プロプレイヤー
掲載情報概略	学校法人滋慶学園と DeNA が連携して授業を行い、学生たちが『エーベックスレジェンズ』の U18 大会を開催した過程についての記事。授業では、学生のムームが好きという気持ちや理想を尊重しつつ

	も、分析や分析結果をどう活かすのか、予算の立て方、集客方法といった現実的なマーケティングについて教えた。学生が、実際に予算や、集客などの様々な課題に直面し、0 から大きいイベントを作る難しさを実感する機会になった。
情報詳細	■ 今回のイベント概要 滋慶学園 COM グループの全国 30 校が幕張メッセに集結し、学生が産学連携でつくった作品やパフォーマンスを披露する「2023 JIKEI COM Game & e-Sports SHOW・若きクリエイター展」が 2023 年 11 月に開催された。そこで、e スポーツ学科の学生は、DeNA から授業を受けて準備を進め、エーベックスレジェンズの U18 オフライン大会「JIKEI COM CUP U18 大会」を行った。  ■ DeNA との連携のきっかけ 学生たちが日ごろ学んでいるイベント制作のアウトプットの場に向けて動いていたが、イベントのマーケティングが不足し、オンラインでの視聴者数やインプレッションが伸びないという課題があった。そこで、e スポーツビジネスに熱心な DeNA に声をかけた。 ■ DeNA の学生への講義内容 実践的なマーケティングを学ぶプログラムをした。一方向の講義ではなく、講師と相談しながら学生自身が企画し、ゴールにたどりつくまでのプロセスや、分析手法・分析結果の活用方法、予算の立て方などを学べるようにした。約半年間で、計 15 回の講義を行った。学生のゲームが好きな気持ちを尊重しつつも、シビアなビジネスとしての視点を伝えた。 ■ 「JIKEI COM CUP U18 大会」準備の過程 『エーベックスレジェンズ』は高校生世代で盛り上がっているにも関わらずその年齢層向けのオフライン大会がないことに目をつけ、「JIKEI COM CUP U18 大会」を開催することにした。また、高校生

	に e スポーツ業界のことを知ってもらうきっかけになると考えた。大会に参加できる年齢層を絞ったことで、対象者にこの大会のことをどう知らせるかといったマーケティング・集客の課題が出た。その中で、学生たちに一般的なマーケティング手法や「インフルエンサーとは？」を教え、今回のイベントに関して影響力が高いと思われるインフルエンサーの候補を考えさせた。また、来場者のエンゲージメントを高めるための工夫を考えさせた。その結果、学生たちは理想と予算の兼ね合いなどビジネスの難しさや社会の仕組みを学ぶことができ、今までとは違う視点で e スポーツを考えられた。 ■ e スポーツ業界の現状と展望 e スポーツ業界は盛り上がっているが、メタイズに苦労している。プロプレイヤーになろうと思っても、大会を開催するイベント事業者やそこに協賛する企業など、さまざまな立場の人・企業がいないと活躍の場がない。そのため、DeNA では安定した e スポーツのビジネスシーンをつくらせたい。専門学校としては、e スポーツを取り巻く環境が目まぐるしく変わる中、人材を育成し e スポーツの発展に寄与したい。
備考	

No.11 なぜ親子で e スポーツカフェを作ったのか「e-sports place MAKUHARI ACE」代表 & 店長インタビュー	
情報ソース名称	なぜ親子で e スポーツカフェを作ったのか「e-sports place MAKUHARI ACE」代表 & 店長インタビュー
情報公開元	e-sport.Business.jp（運営元：株式会社イード）
URL	https://www.gamebusiness.jp/article/2024/04/03/22918.html
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域
関連する職業	施設運営
掲載情報概略	親子で e スポーツカフェを運営している 2 人にインタビュー。これまでのビジネス経験や、専門学校で e スポーツを学んだことを活かして、レイアウトや接客にこだわり、e スポーツカフェを運営していることがうかがえる。
情報詳細	■ e スポーツカフェ「e-sports place MAKUHARI ACE」創業者について

	千葉県海浜幕張駅から徒歩 1 分の好立地に、ユニークな e スポーツカフェ「e-sports place MAKUHARI ACE」がオープンした。代表の駒澤信一氏と店長の奨生氏は親子で、信一氏は運送会社カインズ・ロジの創業者であり飲食店経営の経験がある。その息子の奨生氏はプロゲーマーを目指し専門学校で学んでいた若者。2 人の異なるバックグラウンドを活かして、施設を運営している。 ■ e スポーツカフェ開設の背景 奨生氏は e スポーツ専門学校でプロゲーマーを目指して学んでいたが、卒業後について自分がどう e スポーツに関わっていくか悩んでいた。信一氏が調べてみて e スポーツに関わる仕事が少ない中で、千葉県には e スポーツカフェがほとんどなかったということもあり、真一氏の飲食業の実績と奨生氏の e スポーツに関する知識を活かし、自分たちで e スポーツカフェをつくることにした。もともと信一氏は、e スポーツは仕事にならないのでは、と心配していたが、奨生氏が専門学校の話聞いて、e スポーツに対するイメージが変わった。 ■ 施設の特徴と運営方針 「e-sports place MAKUHARI ACE」では、ゲーミングエリア、パブリックビューイングエリア、個室、配信設備のあるステージ、飲食を楽しめるカフェスペースが設けられている。このように多様なセクションを設けることで、さまざまな客層にアプローチできるようにしている。また、信一氏は、小さな子どもからお年寄りまで入りやすい施設となるように、入り口の開口を広くした。スタッフの教育にも力を入れ、ゲームを通じてお客さまに対して親切なサービスを提供することを心がけている。  ■ 雇用創出と人材育成
--	--

	e スポーツカフェの運営には、単なるビジネスの枠を超えた社会的な意義がある。梶生氏は、スタッフが業務を通じて配信技術やイベント運営を学ぶことができるため、卒業後の就職先の選択肢を広げることができると考えている。若い世代の雇用創出や人材育成を通じて、e スポーツ業界全体の発展にも寄与することを目指している。 ■ 成功の鍵と失敗の条件 信一氏は、e スポーツカフェの運営にあたり、中途半端な規模で始めることが失敗のリスクを高めると考えている。時代や様々な顧客のニーズに対応していく必要がある。また、ゲーミング PC の性能を維持するためには、定期的な機材の更新が欠かせない。信一氏は、e スポーツの現役世代である梶生氏の意見を取り入れながら店づくりを行っている。
備考	

No.12 トロントに巨大な「e スポーツスタジアム」が建設予定！

情報ソース名称	トロントに巨大な「e スポーツスタジアム」が建設予定！
情報公開元	TABI LABO
URL	https://tabi-labo.com/299589/wt-tronto-e-sports-stadium
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域
関連する職業	建築
掲載情報概略	カナダのトロントに建設予定の e スポーツスタジアムについての記事。e スポーツのためにデザインされており、最先端の機材も導入されている。e スポーツの国際的なハブになることを目指しつつ、ほかのパフォーマンスイベントにも利用できる。
情報詳細	■ 建築予定のスタジアムの概要 カナダのトロントに、e スポーツ向けにデザインされた専用スタジアムを設計する構想がある。カメの甲羅のように湾曲した屋根が特徴で、7000 の座席が用意される。最新の演出機材を導入し、e スポーツのトロントのみならず国際的なハブになることを目指す。e スポーツに限らず、他のパフォーマンスイベントにも使用できるスタジアムになる。



■ スタジアムに関わる会社

建築を担うのは、世界各国で有名なスタジアムやアリーナを設計してきた米国の企業である「Populous」。開発は、カナダで「Call of Duty」や「Overwatch」などの e スポーツリーグを運営する「OverActiveMedia」。

備考	
----	--

No.13 “泊まれる e スポーツ施設”をコンセプトにした e スポーツ特化型ホテル“e-ZONE”、大阪日本橋に 2020 年 4 月オープン！

情報ソース名称	“泊まれる e スポーツ施設”をコンセプトにした e スポーツ特化型ホテル“e-ZONE”、大阪日本橋に 2020 年 4 月オープン！
情報公開元	ファミ通.com
URL	https://www.famitsu.com/news/201909/11183023.html
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域
関連する職業	施設運営、建築
掲載情報概略	大阪日本橋の e スポーツ特化型ホテルについての記事。客室にハイスペック PC を置いたり、スタイリッシュな外観にしたり、空間づくりにこだわって設計されているのがわかる。
情報詳細	■ 「e-ZONE ～電脳空間～」施設概要 「泊まれる e スポーツ施設」をコンセプトにした国内初となる“e スポーツ特化型ホテル”。大阪日本橋に 2020 年 4 月に開業予定。B1F から 8F までの 9 フロアあり、1F～3F はゲーミングフロア、4F から 8F はキャビンフロア（宿泊フロア）、B1F にはシャワーフロアとしている。最大 71 席のハイスペック PC ブース が用意されるほか、実況配信用の設備も完備。初めて e スポーツに触れてみる、オフ会をする、合宿をするといった用途を想定している。

備考	「e-ZONE ～電脳空間～」公式サイト https://ezone-osaka.com/

No.14 オンラインストア『AW STORE』がオープン！NAVI 公式アパレル・グッズを 3 月 25 日(月)より受注生産開始！

情報ソース名称	オンラインストア『AW STORE』がオープン！NAVI 公式アパレル・グッズを 3 月 25 日(月)より受注生産開始！
情報公開元	PR TIMES
URL	https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000039.000073660.html
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域
関連する職業	小売、グッズ販売
掲載情報概略	e スポーツチームの公式アパレルやグッズを取り扱うオンラインストアがオープン。e スポーツ関連の様々な事業をしている株式会社 ASH WINDER が運営している。
情報詳細	■ オンラインストア『AW STORE』概要 e スポーツグッズを取り扱う日本国内向けオンラインストア『AW STORE』が、2024 年 3 月 25 日にオープン。まずはヨーロッパの人気 e スポーツチーム『NAVI』とウクライナの人気プロ e スポーツチーム『Natus Vincere』の公式グッズ・アパレルを展開する。その後は順次取り扱うグッズを増やしていく予定。
備考	

No.15 日本最大規模の e スポーツパークが、東京タワーに誕生

情報ソース名称	日本最大規模の e スポーツパークが、東京タワーに誕生
情報公開元	TOKYO UPDATES
URL	https://www.tokyouupdates.metro.tokyo.lg.jp/post-682/
種別	Web 記事
関連する業種	ビジネス領域、ソフトハード開発領域
関連する職業	施設運営、ソフトハード開発
掲載情報概略	e スポーツチームの公式アパレルやグッズを取り扱うオンラインストアがオープン。e スポーツ関連の様々な事業をしている株式会社 ASH WINDER が運営している。
情報詳細	■ 施設概要 東京タワーのフットタウン内に、日本最大規模の e スポーツパーク「レッドトキョータワー」が 2022 年 4 月 20 日にオープンした。約 5,600 平方メートルの広さを誇り、次世代の最新の VR や AR 技術を駆使したインタラクティブな体験型コンテンツや、ボーカー、ボードゲームなどのマインドスポーツが楽しめる。 ■ 施設の各エリア概要 施設の入り口は「インスピレーションゾーン」と名付けられ、顔認証システムの入場ゲートを抜けると、15 メートルの巨大 LED モニターとプロジェクションマッピングが施されたラウンジが広がっている。特に目を引くのが、歩行型 VR デバイス「キャットウォーク」のブースで、従来の VR ではできなかった動作を可能にし、ゲームの没入感を向上させている。 「アトラクションゾーン」では、AR 技術を活用したドローン競技やボルダリング、謎解きアトラクションなどが用意されており、特に「ハドー」という AR スポーツが人気。プレイヤーは全身を使ってエナジーボールを投げたり、シールドを展開したりして対戦することができる。 「アルティメットゾーン」には、レーシングシミュレーターや配信スタジオ、イベントスペースが充実しており、e スポーツの進展を支えるための基盤が整っている。ここでは、プロドライバーが関与した e モータースポーツのプレイも楽しめる。

	 ■ 未来の展望 レッドトーカータワーは、年間 80 万人の来場者を目指し、子供たちが他者と課題の解決を目指す「レッド エデュケーション プログラム」など、さまざまなイベントを開催する計画を立てている。幅広い世代に向けたゲームやインターネットコミュニティとの新たな接点を創出することを目指している。
備考	

（２）ゲーミング領域

No.01 「インタビュー」について e スポーツ業界に「選手会」が成立。ストリートファイターの選手 5 名が先鋒となって、選手のためのより良い環境を模索していく

情報ソース名称	「インタビュー」について e スポーツ業界に「選手会」が成立。ストリートファイターの選手 5 名が先鋒となって、選手のためのより良い環境を模索していく
情報公開元	4Gamer.net
URL	https://www.4gamer.net/games/486/G048632/20230201082/
種別	Web 記事
関連する業種	ゲーミング領域
関連する職業	プロプレイヤー
掲載情報概略	「ストリートファイター5」の選手 5 人が、e スポーツ初の選手会を発足したことに関するインタビュー記事。選手会は、チャリティ活動を行ったり、一種の労働組合として選手の地位向上を計ったりすることで、選手の環境改善に貢献し業界全体を支える団体である。すでにカプコンや JeSU と対話し、リーグに関して改善点の提案をしている。プロ選手が活躍できる環境を整えていく上で、プロ選手自身が声

	を上げて意見交換をしていくことや、プロ意識を持つことの大切さがうかがえる。
情報詳細	■ 選手会設立の背景 これまで、e スポーツ業界には選手会が存在せず、選手たちはプロとして活動しながらも自身の権利を主張する場がなかった。しかし、最近ストリートファイターの選手たちが中心となり、選手会を設立する運びとなった。プロスポーツ界では、選手会が存在するのが一般的であり、選手たちの権利向上や労働条件の改善を目指す役割を果たしている。  ■ 選手会の現在の活動内容 選手会の現在の活動としては、JeSU やカプコンとのミーティングが行われている。選手たちは、スケジュール設定についてなどリーグ運営における改善点を伝え、より良い競技環境を築くための具体的な提案を行っている。このように、対話の場をつくっている。 ■ 選手会の意義・重要性 弱い立場に置かれた選手たちは、選手会を通じて意見を集約し、これまで個人では届かなかった声を集団として発信することができる。選手会が存在することで、選手たちが自分たちの意見を代表して伝えられるため、業界に対する影響力が増す。選手たちの地位向上を図るためには、選手の意見が業界に反映されることが不可欠である。 ■ 今後の展望と課題 今回選手会の設立にあたってはストリートファイターの選手が集まったが、他のタイトルでも選手会をつくって動かせるのでは。今後は自然にプレイヤーが集まり、選手会の規模は大きくなっていくと考えている。業界を盛り上げるという意味では、メーカー、選手、メディ

	アも同じ方向を向いているはずだが、e スポーツ業界にはクローズドな部分があり、そこで選手の意見が聞かれない状況があった。選手会を通して意見を伝えていき、プロを目指したくなる環境や、選手として後悔がないような環境を整えていきたい。
備考	

No.02 大事なのは熱意！「ZETA DIVISION」の採用からみる、e スポーツ業界で今求められる人物像

情報ソース名称	今話題の e スポーツとは？業界で活躍する企業やお金の流れを紹介！
情報公開元	プラスデジタル（運営元：株式会社マイナビ）
URL	https://news.mynavi.jp/article/20221018-2482947/
種別	Web 記事
関連する業種	ゲーミング領域、ビジネス領域
関連する職業	e スポーツチーム運営、e スポーツ企業スタッフ
掲載情報概略	人気チームやストリーマーを有する「ZETA DIVISION」のスタッフ採用に関するインタビュー記事。求める人物像と応募者とのギャップ、e スポーツ業界で今求められる人物像などについて述べられている。たとえば e スポーツシーンの課題と改善点に対して意見をきちんと述べられるような、熱意のある人物を求めている。また、受け身ではなく自ら切り開いていけることも重要視している。e スポーツチームに限らず、e スポーツ業界で生きることとして、こういった熱意や、ビジネスの視点、情報へのアンテナを張ること、英語力、コミュニティでの活動経験などを挙げている。
情報詳細	■ ZETA DIVISION の概要 「ZETA DIVISION」は、人気ゲーム『VALORANT』をはじめとする競技シーンでの実績を持つ e スポーツチームであり、国内屈指の人気を誇るストリーマーたちを擁するクリエイター部門を持つ。彼らは単なる e スポーツチームに留まらず、ゲーミングライフスタイルブランドとして確固たる地位を築いている。2021 年から本格的にスタッフの採用を開始し、その高い採用倍率は約 300 倍に達している。 

	■ 採用活動の状況 2021 年にオープンな採用募集を始めた。当初から多くの応募があったが、求める人物像とのギャップを感じるが多かった。特に業界に対する熱意が不足しているケースが多く見受けられる。たとえばエントリーシートには「e スポーツシーンをもっと盛り上げたい」とか、「みんなが喜ぶイベントをつくりたい」といった内容が書いてあるものの、面接でそのことを尋ねると具体的な話が出てこないことが多い。 ■ ZETA DIVISION が求める人物像 採用において重視するのは熱意。「自分が会社を大きくする」というマインド。このスタートアップの環境では、受け身の姿勢ではなく、自分から積極的に行動できる人を求めている。 ■ e スポーツ業界で求められる人物像やスキル e スポーツ業界で絶対に必要なのは熱意。特に若い人には求められる。社会人経験があるなら、ビジネスの視点がほしい。また、e スポーツについてアンテナを張れることも不可欠。求められる汎用的なスキルとしては、語学力が挙げられる。特に英語。採用の決め手となるほどではないが、選手の送迎や機材の運搬に使えるため、運転免許があると便利ではある。とにかく「e スポーツシーンが理解できる〇〇」であることが大事で、「〇〇」に当てはまるスキルは何でもいい。 ■ コミュニティ活動の重要性 e スポーツ業界で働きたいなら、e スポーツコミュニティ活動への参加を強く推奨する。実際に何らかの形でコミュニティに関わってきた人材が好まれている。e スポーツイベントの開催やブログでの情報発信などコミュニティから生まれる熱意や活動が、今後の e スポーツ業界において重要な要素となると考えられている。
備考	

No.03 e スポーツを盛り上げよう！e スポーツの仕事って何？

情報ソース名称	e スポーツを盛り上げよう！e スポーツの仕事って何？
情報公開元	Confidence Creator

	<table><tr><td>URL</td><td>https://confidence-creator.jp/column/869/</td></tr><tr><td>種別</td><td>Web 記事</td></tr><tr><td>関連する業種</td><td>ゲーミング領域、ビジネス領域</td></tr><tr><td>関連する職業</td><td>プログラマー、ストリーマー、チーム（タレント）マネージャー、イベント運営、アナリスト</td></tr><tr><td>掲載情報概略</td><td>e スポーツ関連の仕事の仕内容や、なり方を紹介した記事。プログラマー・ストリーマーは、ゲームのうまさはもちろん、トークスキルや他のストリーマーにない個性的な特技・特徴等のファンの心をつかむ魅力が求められる。チーム（タレント）マネージャーは、基本的なビジネススキルやコミュニケーション能力の他にリーダーシップや統括力が求められる。イベント運営は、イベントを運営した実経験や基本的なビジネスマナーやコミュニケーションスキルが求められ、Photoshop など制作アプリが使えるスキルが役に立つ。アナリストには、分析力・観察力・忍耐力・集中力が必要なスキルとして挙げられている。</td></tr><tr><td>情報詳細</td><td> ■ プログラマー・ストリーマー プログラマーは大会など競技シーンをメインに活動し、プログラミングチームに所属することが多い。対してストリーマーは、YouTube や Twitch などでの配信・動画投稿がメイン。ゲームの上手いだけでなく、自身の個性や魅力も求められる。なる方法としては、専門学校に通うことや、活動する中でスカウトされるなどが挙げられる。 ■ チーム（タレント）マネージャー 選手が力を発揮できるように、健康管理や人事、外部との交渉などを通して環境を整える仕事をする。基本的なビジネススキルやコミュニケーション能力の他にリーダーシップや統括力が求められる。なる方法としては、プログラミングチームを運営している企業に入るのが近道。 ■ イベント運営 イベントの企画、集客、運営を行う。イベント運営や広告運用の実務経験が求められることがあり、SNS や YouTube などの運用経験なども求められることも。ほかには基本的なビジネスマナーやコミュニケーションスキルが必要とされ、Photoshop など企画書を作成する際に役立つアプリを使えるなどといふ。イベント運営を行うには、e スポー </td></tr></table>	URL	https://confidence-creator.jp/column/869/	種別	Web 記事	関連する業種	ゲーミング領域、ビジネス領域	関連する職業	プログラマー、ストリーマー、チーム（タレント）マネージャー、イベント運営、アナリスト	掲載情報概略	e スポーツ関連の仕事の仕内容や、なり方を紹介した記事。プログラマー・ストリーマーは、ゲームのうまさはもちろん、トークスキルや他のストリーマーにない個性的な特技・特徴等のファンの心をつかむ魅力が求められる。チーム（タレント）マネージャーは、基本的なビジネススキルやコミュニケーション能力の他にリーダーシップや統括力が求められる。イベント運営は、イベントを運営した実経験や基本的なビジネスマナーやコミュニケーションスキルが求められ、Photoshop など制作アプリが使えるスキルが役に立つ。アナリストには、分析力・観察力・忍耐力・集中力が必要なスキルとして挙げられている。	情報詳細	■ プログラマー・ストリーマー プログラマーは大会など競技シーンをメインに活動し、プログラミングチームに所属することが多い。対してストリーマーは、YouTube や Twitch などでの配信・動画投稿がメイン。ゲームの上手いだけでなく、自身の個性や魅力も求められる。なる方法としては、専門学校に通うことや、活動する中でスカウトされるなどが挙げられる。 ■ チーム（タレント）マネージャー 選手が力を発揮できるように、健康管理や人事、外部との交渉などを通して環境を整える仕事をする。基本的なビジネススキルやコミュニケーション能力の他にリーダーシップや統括力が求められる。なる方法としては、プログラミングチームを運営している企業に入るのが近道。 ■ イベント運営 イベントの企画、集客、運営を行う。イベント運営や広告運用の実務経験が求められることがあり、SNS や YouTube などの運用経験なども求められることも。ほかには基本的なビジネスマナーやコミュニケーションスキルが必要とされ、Photoshop など企画書を作成する際に役立つアプリを使えるなどといふ。イベント運営を行うには、e スポー										
URL	https://confidence-creator.jp/column/869/																						
種別	Web 記事																						
関連する業種	ゲーミング領域、ビジネス領域																						
関連する職業	プログラマー、ストリーマー、チーム（タレント）マネージャー、イベント運営、アナリスト																						
掲載情報概略	e スポーツ関連の仕事の仕内容や、なり方を紹介した記事。プログラマー・ストリーマーは、ゲームのうまさはもちろん、トークスキルや他のストリーマーにない個性的な特技・特徴等のファンの心をつかむ魅力が求められる。チーム（タレント）マネージャーは、基本的なビジネススキルやコミュニケーション能力の他にリーダーシップや統括力が求められる。イベント運営は、イベントを運営した実経験や基本的なビジネスマナーやコミュニケーションスキルが求められ、Photoshop など制作アプリが使えるスキルが役に立つ。アナリストには、分析力・観察力・忍耐力・集中力が必要なスキルとして挙げられている。																						
情報詳細	■ プログラマー・ストリーマー プログラマーは大会など競技シーンをメインに活動し、プログラミングチームに所属することが多い。対してストリーマーは、YouTube や Twitch などでの配信・動画投稿がメイン。ゲームの上手いだけでなく、自身の個性や魅力も求められる。なる方法としては、専門学校に通うことや、活動する中でスカウトされるなどが挙げられる。 ■ チーム（タレント）マネージャー 選手が力を発揮できるように、健康管理や人事、外部との交渉などを通して環境を整える仕事をする。基本的なビジネススキルやコミュニケーション能力の他にリーダーシップや統括力が求められる。なる方法としては、プログラミングチームを運営している企業に入るのが近道。 ■ イベント運営 イベントの企画、集客、運営を行う。イベント運営や広告運用の実務経験が求められることがあり、SNS や YouTube などの運用経験なども求められることも。ほかには基本的なビジネスマナーやコミュニケーションスキルが必要とされ、Photoshop など企画書を作成する際に役立つアプリを使えるなどといふ。イベント運営を行うには、e スポー																						
	<table><tr><td></td><td>ツ企業への就職、イベント企画会社や広告代理店で経験を積むことが考えられる。</td></tr><tr><td></td><td> ■ アナリスト 選手の戦績や動き、戦略を分析し、選手やチームのパフォーマンスの向上に寄与する役割を担う。原因と結果をしっかりと結び付けられたり、データから傾向と対策を考えたりする分析力が求められる。ほかには、観察力・忍耐力・集中力などが必要。アナリストになるには、プログラミングチームを運営する会社に入る必要がある。未経験の求人は多くないため、他スポーツのアナリストやマーケティングを通して分析をする経験を積むのもあり。 </td></tr><tr><td>備考</td><td></td></tr></table> No.04 e スポーツ業界でお仕事をするには? 「e スポーツのお仕事紹介シンポジウム」をレポート <table><tr><td>情報ソース名称</td><td>e スポーツ業界でお仕事をするには? 「e スポーツのお仕事紹介シンポジウム」をレポート</td></tr><tr><td>情報公開元</td><td>4Gamer.net</td></tr><tr><td>URL</td><td>https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20220131071/</td></tr><tr><td>種別</td><td>Web 記事</td></tr><tr><td>関連する業種</td><td>ゲーミング領域、ビジネス領域</td></tr><tr><td>関連する職業</td><td>プロプレイヤー、キャスター、メディア、大会運営</td></tr><tr><td>掲載情報概略</td><td>2022 年 1 月 28 日～30 日の「東京 e スポーツフェスタ 2022」内で、e スポーツに携わるプロフェッショナルによる討論会「e スポーツのお仕事紹介シンポジウム」が配信された。e スポーツの競技大会の運営やそれに出席する選手、実況者、メディアなどから 6 名が参加し、各々が仕事内容やその仕事をするために必要なことなどを語った。</td></tr><tr><td>情報詳細</td><td> ■ プログラマーについて プログラマーのメルトン氏は、ファンを大切にモチベーションを維持していると語った。プログラマーになるにあたり、ゲームで強だけでなく配信を積極的に行い、自分をブランディングすること、人脈を広げることが重要だと述べた。また、配信はファンの応援を感じられ、副収入にもつながれる。 ■ e スポーツキャスターについて </td></tr></table>		ツ企業への就職、イベント企画会社や広告代理店で経験を積むことが考えられる。		■ アナリスト 選手の戦績や動き、戦略を分析し、選手やチームのパフォーマンスの向上に寄与する役割を担う。原因と結果をしっかりと結び付けられたり、データから傾向と対策を考えたりする分析力が求められる。ほかには、観察力・忍耐力・集中力などが必要。アナリストになるには、プログラミングチームを運営する会社に入る必要がある。未経験の求人は多くないため、他スポーツのアナリストやマーケティングを通して分析をする経験を積むのもあり。	備考		情報ソース名称	e スポーツ業界でお仕事をするには? 「e スポーツのお仕事紹介シンポジウム」をレポート	情報公開元	4Gamer.net	URL	https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20220131071/	種別	Web 記事	関連する業種	ゲーミング領域、ビジネス領域	関連する職業	プロプレイヤー、キャスター、メディア、大会運営	掲載情報概略	2022 年 1 月 28 日～30 日の「東京 e スポーツフェスタ 2022」内で、e スポーツに携わるプロフェッショナルによる討論会「e スポーツのお仕事紹介シンポジウム」が配信された。e スポーツの競技大会の運営やそれに出席する選手、実況者、メディアなどから 6 名が参加し、各々が仕事内容やその仕事をするために必要なことなどを語った。	情報詳細	■ プログラマーについて プログラマーのメルトン氏は、ファンを大切にモチベーションを維持していると語った。プログラマーになるにあたり、ゲームで強だけでなく配信を積極的に行い、自分をブランディングすること、人脈を広げることが重要だと述べた。また、配信はファンの応援を感じられ、副収入にもつながれる。 ■ e スポーツキャスターについて
	ツ企業への就職、イベント企画会社や広告代理店で経験を積むことが考えられる。																						
	■ アナリスト 選手の戦績や動き、戦略を分析し、選手やチームのパフォーマンスの向上に寄与する役割を担う。原因と結果をしっかりと結び付けられたり、データから傾向と対策を考えたりする分析力が求められる。ほかには、観察力・忍耐力・集中力などが必要。アナリストになるには、プログラミングチームを運営する会社に入る必要がある。未経験の求人は多くないため、他スポーツのアナリストやマーケティングを通して分析をする経験を積むのもあり。																						
備考																							
情報ソース名称	e スポーツ業界でお仕事をするには? 「e スポーツのお仕事紹介シンポジウム」をレポート																						
情報公開元	4Gamer.net																						
URL	https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20220131071/																						
種別	Web 記事																						
関連する業種	ゲーミング領域、ビジネス領域																						
関連する職業	プロプレイヤー、キャスター、メディア、大会運営																						
掲載情報概略	2022 年 1 月 28 日～30 日の「東京 e スポーツフェスタ 2022」内で、e スポーツに携わるプロフェッショナルによる討論会「e スポーツのお仕事紹介シンポジウム」が配信された。e スポーツの競技大会の運営やそれに出席する選手、実況者、メディアなどから 6 名が参加し、各々が仕事内容やその仕事をするために必要なことなどを語った。																						
情報詳細	■ プログラマーについて プログラマーのメルトン氏は、ファンを大切にモチベーションを維持していると語った。プログラマーになるにあたり、ゲームで強だけでなく配信を積極的に行い、自分をブランディングすること、人脈を広げることが重要だと述べた。また、配信はファンの応援を感じられ、副収入にもつながれる。 ■ e スポーツキャスターについて																						
	<table><tr><td></td><td>e スポーツキャスターの水上氏は、プロとして実況をするために、ゲームをしてプレイヤー目線での経験を得るためにゲーム内の詳細な情報を把握し、自分なりのゲームの魅力を見つけることを重視している。e スポーツ業界を目指すなら、自分が e スポーツ業界と接点を持つことを意識し、アンテナを張っておくようにとアドバイスした。人とのつながりを得るために、なんらかのアクションを起こすように勧めている。また、キャスターとして仕事をする際は、プレイヤーの情報を伝え、視聴者が感情移入しやすいようにしている。</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td> ■ 大会運営について 大会運営のプロデューサーである大津氏は、関係者とのハブ役など様々な仕事をしている。プロデューサーは 0 を 1 にする仕事で、多くの関係者の声を反映させるため、状況の整理や企画を行っている。選手が実力を発揮できるルールの設計や資料の作成など、当たり前のことを質高くこなすことを大切にしている。 ■ メディアについて メディアの立場である小林氏と岡安氏は、視聴者や読者の立場にたって情報を届けるようにしている。e スポーツをあまり知らない人にも大会やイベントの感動や、情報が届くようにしている。一方で、大会のレポートなどはコアなファンにも納得してもらえるようにしている。メディアで働くことを目指すのであれば、幅広い興味関心や自分で発信してみる経験が重要だと語った。 </td></tr><tr><td>備考</td><td></td></tr><tr><td>備考</td><td></td></tr></table> No.05 e スポーツを仕事にしたい人に見てほしい、noppo 講演会「e スポーツ関連でキャリアを積む前のアドバイス」レポート・動画 <table><tr><td>情報ソース名称</td><td>e スポーツを仕事にしたい人に見てほしい、noppo 講演会「e スポーツ関連でキャリアを積む前のアドバイス」レポート・動画</td></tr></table>		e スポーツキャスターの水上氏は、プロとして実況をするために、ゲームをしてプレイヤー目線での経験を得るためにゲーム内の詳細な情報を把握し、自分なりのゲームの魅力を見つけることを重視している。e スポーツ業界を目指すなら、自分が e スポーツ業界と接点を持つことを意識し、アンテナを張っておくようにとアドバイスした。人とのつながりを得るために、なんらかのアクションを起こすように勧めている。また、キャスターとして仕事をする際は、プレイヤーの情報を伝え、視聴者が感情移入しやすいようにしている。				■ 大会運営について 大会運営のプロデューサーである大津氏は、関係者とのハブ役など様々な仕事をしている。プロデューサーは 0 を 1 にする仕事で、多くの関係者の声を反映させるため、状況の整理や企画を行っている。選手が実力を発揮できるルールの設計や資料の作成など、当たり前のことを質高くこなすことを大切にしている。 ■ メディアについて メディアの立場である小林氏と岡安氏は、視聴者や読者の立場にたって情報を届けるようにしている。e スポーツをあまり知らない人にも大会やイベントの感動や、情報が届くようにしている。一方で、大会のレポートなどはコアなファンにも納得してもらえるようにしている。メディアで働くことを目指すのであれば、幅広い興味関心や自分で発信してみる経験が重要だと語った。	備考		備考		情報ソース名称	e スポーツを仕事にしたい人に見てほしい、noppo 講演会「e スポーツ関連でキャリアを積む前のアドバイス」レポート・動画										
	e スポーツキャスターの水上氏は、プロとして実況をするために、ゲームをしてプレイヤー目線での経験を得るためにゲーム内の詳細な情報を把握し、自分なりのゲームの魅力を見つけることを重視している。e スポーツ業界を目指すなら、自分が e スポーツ業界と接点を持つことを意識し、アンテナを張っておくようにとアドバイスした。人とのつながりを得るために、なんらかのアクションを起こすように勧めている。また、キャスターとして仕事をする際は、プレイヤーの情報を伝え、視聴者が感情移入しやすいようにしている。																						
																							
	■ 大会運営について 大会運営のプロデューサーである大津氏は、関係者とのハブ役など様々な仕事をしている。プロデューサーは 0 を 1 にする仕事で、多くの関係者の声を反映させるため、状況の整理や企画を行っている。選手が実力を発揮できるルールの設計や資料の作成など、当たり前のことを質高くこなすことを大切にしている。 ■ メディアについて メディアの立場である小林氏と岡安氏は、視聴者や読者の立場にたって情報を届けるようにしている。e スポーツをあまり知らない人にも大会やイベントの感動や、情報が届くようにしている。一方で、大会のレポートなどはコアなファンにも納得してもらえるようにしている。メディアで働くことを目指すのであれば、幅広い興味関心や自分で発信してみる経験が重要だと語った。																						
備考																							
備考																							
情報ソース名称	e スポーツを仕事にしたい人に見てほしい、noppo 講演会「e スポーツ関連でキャリアを積む前のアドバイス」レポート・動画																						
	<table><tr><td>情報公開元</td><td>Negitaku.org</td></tr><tr><td>URL</td><td>https://www.negitaku.org/news/n-26120</td></tr><tr><td>種別</td><td>Web 記事、動画</td></tr><tr><td>関連する業種</td><td>ゲーミング領域、ビジネス領域</td></tr><tr><td>関連する職業</td><td>プロプレイヤー、コーチ、e スポーツ関連ビジネス</td></tr><tr><td>掲載情報概略</td><td>プログラマーやコーチ、e スポーツビジネス企業で活躍してきた noppo 氏の e スポーツ関連のキャリアを目指す人に向けての講演会。アドバイスとして、「長所を活かして情熱を持てる仕事を探そう」「自分に合っている企業文化や体質を知ろう」「学ぶ姿勢を大切にしよう」「ガッツも大切」と述べている。</td></tr><tr><td>情報詳細</td><td> ■ noppo 氏講演会概要 2023 年 11 月 11 日、秋葉原の ROCKET e-cafe で、e スポーツ関連でのキャリアを目指す人々に向けた noppo 氏の講演会が開催された。noppo 氏は、日本の Counter-Strike のレジェンドであり、プログラマーとして成功を取った後、外資系企業で e スポーツ関連の仕事に従事しながら、プロコーチをしたりゲーミングデバイスブランドを展開したりしている。彼は、この講演で、自身の経験を基に、どのような決断を繰り返してきたのか、e スポーツ業界に就職するためのテクニックをシェアした。講演のきっかけは、noppo 氏が e スポーツで仕事をしたいと思っている人の助けをしたいと思ったこと。 ■ noppo 氏のキャリアとそれに基づくアドバイス noppo 氏は、悩みや苦労を重ねてキャリアを築いてきた。友人が進学や就職を決める中でゲームに没頭していて焦りを感じたり、26 歳で新卒採用試験に挑み大惨敗したり、社会人になってからもゲームで日本一だったことで生意気な態度で仕事をしてしまったりした経験がシェアされた。そこで仲間や友達との存在の大切さが強調された。公開参加者へのアドバイスとして、「長所を活かして情熱を持てる仕事を探そう」「自分に合っている企業文化や体質を知ろう」「学ぶ姿勢を大切にしよう」「ガッツも大切」「恐れなくても大丈夫」の 5 点が挙げられた。 </td></tr><tr><td>備考</td><td></td></tr></table> No.06 徳島で活躍する e スポーツプロチームをご紹介します! <table><tr><td>情報ソース名称</td><td>徳島で活躍する e スポーツプロチームをご紹介します!</td></tr><tr><td>情報公開元</td><td>住んでみんで徳島で! (運営元: とくしま移住交流促進センター)</td></tr></table>	情報公開元	Negitaku.org	URL	https://www.negitaku.org/news/n-26120	種別	Web 記事、動画	関連する業種	ゲーミング領域、ビジネス領域	関連する職業	プロプレイヤー、コーチ、e スポーツ関連ビジネス	掲載情報概略	プログラマーやコーチ、e スポーツビジネス企業で活躍してきた noppo 氏の e スポーツ関連のキャリアを目指す人に向けての講演会。アドバイスとして、「長所を活かして情熱を持てる仕事を探そう」「自分に合っている企業文化や体質を知ろう」「学ぶ姿勢を大切にしよう」「ガッツも大切」と述べている。	情報詳細	■ noppo 氏講演会概要 2023 年 11 月 11 日、秋葉原の ROCKET e-cafe で、e スポーツ関連でのキャリアを目指す人々に向けた noppo 氏の講演会が開催された。noppo 氏は、日本の Counter-Strike のレジェンドであり、プログラマーとして成功を取った後、外資系企業で e スポーツ関連の仕事に従事しながら、プロコーチをしたりゲーミングデバイスブランドを展開したりしている。彼は、この講演で、自身の経験を基に、どのような決断を繰り返してきたのか、e スポーツ業界に就職するためのテクニックをシェアした。講演のきっかけは、noppo 氏が e スポーツで仕事をしたいと思っている人の助けをしたいと思ったこと。 ■ noppo 氏のキャリアとそれに基づくアドバイス noppo 氏は、悩みや苦労を重ねてキャリアを築いてきた。友人が進学や就職を決める中でゲームに没頭していて焦りを感じたり、26 歳で新卒採用試験に挑み大惨敗したり、社会人になってからもゲームで日本一だったことで生意気な態度で仕事をしてしまったりした経験がシェアされた。そこで仲間や友達との存在の大切さが強調された。公開参加者へのアドバイスとして、「長所を活かして情熱を持てる仕事を探そう」「自分に合っている企業文化や体質を知ろう」「学ぶ姿勢を大切にしよう」「ガッツも大切」「恐れなくても大丈夫」の 5 点が挙げられた。	備考		情報ソース名称	徳島で活躍する e スポーツプロチームをご紹介します!	情報公開元	住んでみんで徳島で! (運営元: とくしま移住交流促進センター)		
情報公開元	Negitaku.org																						
URL	https://www.negitaku.org/news/n-26120																						
種別	Web 記事、動画																						
関連する業種	ゲーミング領域、ビジネス領域																						
関連する職業	プロプレイヤー、コーチ、e スポーツ関連ビジネス																						
掲載情報概略	プログラマーやコーチ、e スポーツビジネス企業で活躍してきた noppo 氏の e スポーツ関連のキャリアを目指す人に向けての講演会。アドバイスとして、「長所を活かして情熱を持てる仕事を探そう」「自分に合っている企業文化や体質を知ろう」「学ぶ姿勢を大切にしよう」「ガッツも大切」と述べている。																						
情報詳細	■ noppo 氏講演会概要 2023 年 11 月 11 日、秋葉原の ROCKET e-cafe で、e スポーツ関連でのキャリアを目指す人々に向けた noppo 氏の講演会が開催された。noppo 氏は、日本の Counter-Strike のレジェンドであり、プログラマーとして成功を取った後、外資系企業で e スポーツ関連の仕事に従事しながら、プロコーチをしたりゲーミングデバイスブランドを展開したりしている。彼は、この講演で、自身の経験を基に、どのような決断を繰り返してきたのか、e スポーツ業界に就職するためのテクニックをシェアした。講演のきっかけは、noppo 氏が e スポーツで仕事をしたいと思っている人の助けをしたいと思ったこと。 ■ noppo 氏のキャリアとそれに基づくアドバイス noppo 氏は、悩みや苦労を重ねてキャリアを築いてきた。友人が進学や就職を決める中でゲームに没頭していて焦りを感じたり、26 歳で新卒採用試験に挑み大惨敗したり、社会人になってからもゲームで日本一だったことで生意気な態度で仕事をしてしまったりした経験がシェアされた。そこで仲間や友達との存在の大切さが強調された。公開参加者へのアドバイスとして、「長所を活かして情熱を持てる仕事を探そう」「自分に合っている企業文化や体質を知ろう」「学ぶ姿勢を大切にしよう」「ガッツも大切」「恐れなくても大丈夫」の 5 点が挙げられた。																						
備考																							
情報ソース名称	徳島で活躍する e スポーツプロチームをご紹介します!																						
情報公開元	住んでみんで徳島で! (運営元: とくしま移住交流促進センター)																						

137

URL	https://iju.pref.tokushima.lg.jp/awairo/coverage/3654/
種別	Web 記事
関連する業種	ゲーミング領域
関連する職業	e スポーツチーム運営
掲載情報概略	徳島でe スポーツを使った地域活性化に取り組んでいるe スポーツチームの紹介記事。チームが活躍することで、地元徳島をアピールしようとしている。チームでは日々練習を重ね、大会への参加や、ゲームの配信、メディアでの広報活動、SNS 発信などもしている。勝ちにこだわり、e スポーツを通して徳島の良さ・魅力を発信していけるように意識している。
情報詳細	■ e スポーツチーム『DOPENESS TOKUSHIMA (ドープネス トクシマ)』について 『DOPENESS TOKUSHIMA (ドープネス トクシマ)』は、徳島を拠点にe スポーツを使った地域活性化のために活動している。実は徳島はケーブルテレビの普及率が90%で、全国有数の良い通信環境が整っている。この特性と、チームの活躍によって、徳島をPRしたいと考えている。  ■ チームの日々の業務 チームでの練習を一日6時間、個人練習を2〜3時間している。練習試合である「スクリム」を他のチームと行うこともある。その他には、大会への参加、ゲームの配信、メディアでの広報活動、SNS 発信などを行っている。 ■ チームメンバーがe スポーツに興味を持ったきっかけとプロ意識 田舎なため、遊ぶところが少ない中、ゲームを始めた。プロとしては、一般の人と同じようにゲームはコミュニケーションツールのひとつと考えるだけでなく、ランキングを上げるなど勝つことにこだわっている。

備考	
No.07 NTTe-Sports、“e スポーツの教科書”を発売—ビジネス構造やプログラマーとしてのコミュニケーションスキルを学べる教材	
情報ソース名称	NTTe-Sports、“e スポーツの教科書”を発売—ビジネス構造やプログラマーとしてのコミュニケーションスキルを学べる教材
情報公開元	e-sport.Business.jp (運営元：株式会社イード)
URL	https://www.gamebusiness.jp/article/2024/05/23/23103.html
種別	Web 記事
関連する業種	ゲーミング領域、ビジネス領域
関連する職業	イベント運営、プロプレイヤー、配信、教育
掲載情報概略	NTTe-Sports は、e スポーツの教科書を発売した。一部教科書の中身が公開されている。教科書の中身を見ると、学ぶ内容として、e スポーツビジネスの収益モデル、配信における企画やブランディング、大会運営に必要なコンプライアンスや予算管理についての知識、プロプレイヤーとしてのモチベーション管理などが挙げられている。
情報詳細	■ e スポーツの教科書を発売 NTTe-Sports は、2024 年 5 月 22 日から、e スポーツの教科書『e スポーツ学習 ビジネス基礎』『e スポーツ学習 コミュニケーション基礎』の販売を開始した。価格は各 3000 円（税別）。NTTe-Sports はe スポーツを活用した人材育成を行っており、今回の教科書は『e スポーツを体系的に学習できる教材が必要』という教育現場の声をきっかけに作成した。教科書は、e スポーツ業界で将来活躍する人材育成や、e スポーツをきっかけにした学びの実現を目的にしている。 ■ 教科書の内容 『e スポーツ学習 ビジネス基礎』では、e スポーツに関するビジネスの構造や、大会運営や配信などの具体的な手法を学べる。『e スポーツ学習 コミュニケーション基礎』では、e スポーツ業界で活躍するための社会人スキルを、コミュニケーションを中心に学べる。サンプルは画像参照。

備考	
No.08 プロe スポーツチーム「VAMOS」、イオンモール水戸内原をメタバース空間に再現し、地域産業活性化を目指す	
情報ソース名称	プロe スポーツチーム「VAMOS」、イオンモール水戸内原をメタバース空間に再現し、地域産業活性化を目指す
情報公開元	PANORA (運営元：株式会社パノラ)
URL	https://panora.tokyo/archives/79477#google_vignette
種別	Web 記事
関連する業種	ゲーミング領域
関連する職業	e スポーツチーム運営
掲載情報概略	プロe スポーツチーム「VAMOS」が、茨城県から委託を受け、地域のショッピングモールを舞台にしたFortniteのタイムアタックマップ

備考	
No.9 手首や腰への過度な負担が選手寿命を縮めている？ プレイヤーたちが説く“e スポーツ専門医”の重要性	
情報ソース名称	手首や腰への過度な負担が選手寿命を縮めている？ プレイヤーたちが説く“e スポーツ専門医”の重要性
情報公開元	Real Sound Tech (運営元：株式会社 blueprint)
URL	https://realsound.jp/tech/2022/04/post-998705.html
種別	Web 記事
関連する業種	ゲーミング領域
関連する職業	メディカルケア、プロプレイヤー

掲載情報概略	e スポーツには怪我で引退するプレイヤーも多く、専門のメディカルスタッフを雇うチームも出てきている。メディカルスタッフは、定期的なストレッチや運動をさせたり、姿勢の矯正や練習中の休憩時間のコントロール等を通してプレイヤーのサポートをしたりする。また、十分な睡眠や試合前のウォーミングアップの重要性を説いたり、今後のキャリアについて考えさせたりして、ゲームの取り組み方への指導も行う。
情報詳細	■ メディカルスタッフを雇うチームの増加 e スポーツのプロプレイヤーは、選手寿命が短い。モチベーションや動体視力の低下だけではなく、怪我で引退するプレイヤーも多い。実際、多くの有名プレイヤーが慢性的な首の怪我で引退している。そこで、専門のメディカルスタッフを雇うチームが増えてきている。 ■ e スポーツプレイヤーと怪我の関連性についての見解 ドイツスポーツ大学の研究員である Chuck Tholl 氏は、プロの e スポーツプレイヤーは 1 分間に 400 回のマウスクリックやキーストロークを行っており、指や手首、下腕に負荷がかかっていることを指摘した。ほかに、首や背中、腰などにも負担がかかる。予防措置がないと、慢性的な痛みにつながる。過度なトレーニングは、腱鞘炎や神経圧迫、腰痛などの怪我や病気の原因となる。e スポーツの世界では徐々に症状が現れ、慢性化する故障が中心で、早期発見が困難。 ■ メディカルスタッフの仕事例 米シアトルに拠点を置くチーム『Evil Geniuses』には、専用のメディカルスタッフである Lindsey 医師がいる。医師は、プレイヤーたちに定期的なストレッチや運動をさせている。また、姿勢の矯正や練習中の休憩時間をコントロールしている。十分な睡眠や試合前のウォーミングアップの重要性を伝え、今後のキャリアについて考えさせる指導もしている。医師は今後、一般のゲーマーや医学界にもこうした esports 医療を普及させたいと考えている。esports 医療が広まれば、選手寿命も延びる可能性がある。
備考	

No.10	【ゲームを仕事に！】<コーチ編・JUNIOR>〜リモートワークで“世界”を目指すチーム”を支える指導者〜
情報ソース名称	【ゲームを仕事に！】<コーチ編・JUNIOR>〜リモートワークで“世界”を目指すチーム”を支える指導者〜
情報公開元	Red Bull
URL	https://www.redbull.com/jp-ja/game-to-work-esports-coach-edition-junior
種別	Web 記事
関連する業種	ゲーミング領域
関連する職業	コーチ
掲載情報概略	プロゲーミングチーム“JUPITER”にコーチとして所属する JUNIOR 氏へのインタビュー記事。選手個人のプレイに対するアドバイスやコーチング、チームの戦略や戦術の策定、大会における対戦相手の対策をしている。
情報詳細	■ JUNIOR 氏の経歴とコーチの仕事概要 JUNIOR 氏は、ゲーム『Counter-Strike: Source』でプレイヤーとして活躍。世界大会出場経験もある。2018 年にコーチに転向し、現在はプロチーム「JUPITER」の VALORANT 部門にて活躍。コーチとして、選手個々のプレイをサポートしたり、チーム全体の戦術や戦略を策定したり、対戦相手の対策をしたり、重要な役割を担っている。  ■ コーチとインゲームリーダーの違い インゲームリーダーは自身もプレイヤーとして試合中の指揮を担当し、司令塔のような役割をする。コーチは選手ではないが、戦略的なアドバイスを提供。コーチが存在することで、選手たちはチームとして方針を明確にしやすくなり、チーム全体の強化につながる。 ■ JUNIOR 氏のコーチ業の具体的な業務、心構え 大会戦略の策定や選手のパフォーマンス向上に注力。海外大会の分析や練習試合の反省会を通じて、選手たちに改善点を指摘し具体的な
備考	

	アドバイスを提供したり、チーム戦術を練ったりしている。時間が限られている中で、効率よく仕事ができるようにしている。チームを勝利に導けるよう、コーチングにおいて説得力をもたせるための理由付けと、その伝えかたにはこだわっている。伝える際は、順序だててわかりやすく、動画や画像も見せるようにしている。
	■ ゲーム業界に関わりたい若者に向けて 明確な目標と覚悟が必要。目標を達成できるように、努力を重ねるべき。また、好きなことを仕事にするべきだと考えている。1 日の大半を好きなことに割けるのは幸せなことだし、好きなことに対する知識と気持ちを深められる。プロの世界は楽しいことばかりではないシビアな世界だが、目標がモチベーションになる。また、海外の競技シーンに触れグローバルな視点を持つことや、情報収集に役立つ英語力を身につけることをおすすめする。
備考	

No.11 e スポーツ選手に向けたコンプライアンス研修の実施について

情報ソース名称	e スポーツ選手に向けたコンプライアンス研修の実施について
情報公開元	PR TIMES
URL	https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000139.000039144.html
種別	Web 記事
関連する業種	ゲーミング領域、ビジネス領域
関連する職業	プロプレイヤー、e スポーツチーム運営、教育
掲載情報概略	日本 e スポーツ連合は、e スポーツ選手や関係者に向けてコンプライアンス研修会を実施。SNS 投稿を含めた情報管理の重要性や人権・多様性の尊重、アンチドーピングなど、主に倫理やコンプライアンスに関わる内容を取り扱った。
情報詳細	■ e スポーツ選手に向けてコンプライアンス研修会 一般社団法人日本 e スポーツ連合は、スポーツ選手に向けてオフラインのコンプライアンス研修会を行った。コンプライアンスは、他のスポーツ同様に e スポーツにおいても遵守を求められる重要な規定である。研修会には、プロ選手やプロチーム関係者などおよそ 20 名が参加した。研究会は 3 時間以上にわたり、5 つのセッションが実施された。 ■ 研修会内容
備考	

	第一部のテーマは『アスリートとしてのコンプライアンス・倫理』。SNS も含めた情報管理や、人権・多様性の尊重など、プロに求められる意識について学習した。
	第二部では、JeSU 競技委員会委員長も務める鈴木理事が、『スポンサーとの向き合い方と、スポンサーが期待すること』をテーマに講義。スポンサー企業的重要性や選手側の役割、e スポーツ選手の発信力・拡散力が強い武器となることなどを説いた。
	第三部では、税理士が『税の意義と役割について』と題してセミナーを実施。収入や経費、確定申告などについて学び、適正な納税の重要性を理解する機会となった。
	第四部と第五部は、参加者がグループに分かれてワークショップを実施。第四部では、心理学の視点からインタビュー対応について学び、「子供のプレイヤー人口を増やすためにできること」を題材に疑似インタビューをした。第五部では、『SNS および配信との付き合い方』についてのグループワークを行い、「SNS への不適切投稿や削除対応」、「配信中に感情的になり暴言を吐いてしまった場合の対応」について意見交換をした。
	
備考	

(3) ソフトハード開発領域

No.01 ゲーム作りで食っていくには【企画・ゲーム設計】

情報ソース名称	ゲーム作りで食っていくには【企画・ゲーム設計】
情報公開元	桜井政博のゲーム作るには
URL	https://www.youtube.com/watch?v=rsh4p55hGNE
種別	動画
関連する業種	ソフトハード開発領域
関連する職業	ゲームソフト開発
掲載情報概略	「星のカービィ」や「スマッシュブラザーズ」などを生み出したゲームクリエイターの桜井政博氏が、自身のゲーム開発に関する情報を発するチャンネルでゲーム業界に入るにはどうすればいいかという疑
備考	

	問に答えた動画。桜井氏は、とにかく1つゲームを自身でつくってみて、周りの人にプレイしてもらい意見を聞くことを勧めている。たとえプランナーなどの職種志望であっても、一度ゲームをつくれば、ゲーム開発に関する仕事であれば必要になるプログラムの考えや、ゲーム開発の困難さや課題の解決法などわかることが多くあると述べている。
情報詳細	■ ゲームをつくる業界に入る方法 とにかく自分でゲームをつくってみることが最短な方法。UnityやJavaScript、ツール系など、今はゲームをつくる手段はたくさんある。プランナー志望でもプログラムの視点は必要上、つくる経験を通してゲーム開発の困難さや課題の解決法などわかることが多くある。 ■ ゲームをつくり、就職につなぐ手順 既存のゲームの真似でも、とりえず作ってみる。できたら誰かにプレイしてもらい、反応を見て改善点をまとめ改善したり、次回作に活かしたり。制作物による程度の手ごたえが得られたら、ゲーム制作会社に送ってみるとよい。面白いゲームをつくれる人材は、どの会社にもほしがっている。ゲーム制作がうまくいかなかったらしなやかになって、「自分には向いていなかった」と理解することができる。
備考	問ちゃんネル「桜井政博のゲーム作るには」では、ゲーム開発の仕事にまつ様々な情報を多数発信。

No.02 未経験からゲームプロデューサーになるには？『ONE PIECE バウンティラッシュ』
チーフプロデューサーたな P に聞く【SPOTLIGHT】

情報ソース名称	未経験からゲームプロデューサーになるには？「ONE PIECE バウンティラッシュ」チーフプロデューサーのPに聞く【SPOTLIGHT】
情報公開元	FUNFARE（運営元：バンダイナムコエンターテインメント）
URL	https://funfare.bandainamcoent.co.jp/14689/
種別	Web 記事
関連する業種	ソフトウェア開発領域
関連する職業	ゲームプロデューサー
掲載情報要略	「ONE PIECE」のゲームをプロデュースしている田中氏への仕事に関するインタビュー記事。版権元に監修を依頼したり、社内でのさまざまな調整をしたり、ファンを聞いて分析したり、様々な業務をしている。版元の作品のファン、ゲームファンと同じ目線であること

	心をかけて運営している。プロデューサーとして活躍した人に向けて、知識はあとからついてくため、自分が何をやりたいのかを明確にもっていること、関係各所の方々と協力関係を築いていることが大事だと述べている。
情報詳細	■ 田中氏経歴 2017年にキャリア採用でバンダイナムコエンターテインメントに入社。それ以前は別の会社のゲーム事業で営業をしていた。入社直後はサブプロデューサーとして、版権元に監修を依頼したり、社内でのさまざまな調整をしたりして、メインプロデューサーを支えた。現在は『ONE PIECE』のゲーム『バウンティラッシュ』のチーフプロデューサーとして、ゲーム全体の戦略や開発、運営方針などを決める役割を担う。  ■ 仕事で意識していること 自分自身が『ONE PIECE』ファンとして、ファンの気持ちに寄り添い、作品理解を深めるようにしている。ファンに喜んでもらうためにゲームでできることを日々制作担当者と共に話し合っている。その結果の例として、エリザベロー2世というマニャクなキャラクターをゲームに登場させ、技も原作の設定を活かした。また、ゲームファンにも寄り添い、メンタナスにかかる時間など、ファンに求められる情報はなるべく共有している。公式の生放送にも出て、覚悟をもって作品を背負い、ファンからのメッセージを受け取っている。 ■ 未経験からプロデューサーになりたい人に向けて 知識はあとからついてくため、自分が何をやりたいのかを明確にもっていることがより重要。田中氏にとってはそれが『ONE PIECE』にずっと携わっていききたいということだった。実務に関しては、関係各所との信頼関係を築く必要があるため、コミュニケーションスキルが求められる。熱をもって、好きなことや得意なことを伸ばしてほしい。
備考	

No.03 【インタビュー】学生からゲーム業界への就職を目指すには？ NHN PlayArt 新卒クリエイターに志望動機や入社してからのやりがい聞いてみた

情報ソース名称	【インタビュー】学生からゲーム業界への就職を目指すには？ NHN PlayArt 新卒クリエイターに志望動機や入社してからのやりがいを聞いてみた
情報公開元	gamebiz
URL	https://gamebiz.jp/news/384105
種別	Web 記事
関連する業種	ソフトウェア開発領域
関連する職業	プランナー、エンジニア、UI デザイナー
掲載情報概略	NHN PlayArt の新入社員としてゲーム開発に携わる3人へのインタビュー記事。ゲーム業界を目指す学生へのアドバイスとして、コミュニケーション能力の必要性を述べている。また、プランナーとしてはKPI などマネジメントの知識・問題解決能力を重視している。そして、ゲーム業界への熱意を持ち、それを言葉で伝えられることや自分の経験・強みで自信を持ちそれを活かすことも挙げられている。
情報詳細	■ インタビュー対象者について NHN PlayArt で新卒クリエイターとして活躍するタケザワ氏、キモト氏、ミヤザキ氏の3人。タケザワ氏は日本工学院八王子専門学校ゲームクリエイター科を卒業し、プランナーとしてゲーム『妖怪ウォッチ ぷにぷに』に携わっている。キモト氏は明治大学法学部出身で、ゲーム『ドラゴンクエストけしけし』のクライアントエンジニアをしている。ミヤザキ氏は東京芸術大学大学院を卒業し、『妖怪ウォッチ ぷにぷに』のUI デザイナーをしている。

	ム会社に入りたと思ったところ、NHN PlayArtの社風に惹かれた。ミヤザキ氏は、人を広く楽しませることができるゲーム業界に興味をもち、プレイしたことのある「LINE ディズニー ツムツム」や「妖怪ウォッチ ぷにぷに」を開発している NHN PlayArt が目に留まった。 ■ 入社して印象に残っていること 入社して半年間は全員共通で新卒研修があった。4〜5人のチームでカジュアルゲームを1本リリースするという内容。あれもこれもやりうとした結果企画が破綻する経緯、動作がゲームとして気持ち良さに繋がるかどうかという視点、意見をまとめるむずかしさ、ゲームに特化した制作ソフトの使い方など、研修で得るものがたくさんあった。その後は、タゲワ氏はゲーム内イベントのストーリー作成、キモ氏はゲーム内バッジの表示やツールの改修、ミヤザキ氏はゲーム内ムービーや告知バナーの制作などをしている。 ■ ゲーム業界を目指す人へのメッセージ 職種問わずコミュニケーション能力は求められる。それがあれば、入社してからでも学ぶことは多い。ゲーム業界に興味があるなら、なぜ入りたいのかをさっぱり言葉で説明できるようにして、あきらめずに熱意をもって挑戦してほしい。自分がやりたいと思うことや、学んできたことは自信をもって、それを活かししてほしい。プランナーとしては、KPI（重要業績評価指標）や売り上げ周りの知識、問題解決能力があることがいい。
備考	

No.04 [キャリアクエスト] 広告系専攻からたまたまゲーム業界へ。「FGO」開発の一翼を担う若きホープに「ラセングルってどんな会社？」とズバリ聞いてきた【PR】

情報ソース名称	「キャリアクエスト」 広告系専攻からたまたまゲーム業界へ。 「FGO」開発の一翼を担う若きホープに「ラセングルってどんな会社 ？」とズバリ聞いてきた【PR】
情報公開元	4Gamer.net
URL	https://www.4gamer.net/games/266/G026651/20240604010/
種別	Web 記事
関連する業種	ソフトウェア開発領域
関連する職業	UI デザイナー

掲載情報概略	「Fate/Grand Order」のUIデザインをしている新卒2年目の社員へのインタビュー記事。入社してビジネスマナー・ビジネススキル・ゲームエンジンのUnityのスキルを学び、ゲームのUI作成をしている。仕事では、自身がゲームをプレイしていて不便だと感じたところについて、どうしたら解決できるかを考える経験が役に立っている。ゲーム業界を目指す人へのアドバイスとして、自分の思考経路を具体化してしっかりと伝えることの大切さや、制作に対する熱意をもってアピールしていくことを述べている。
情報詳細	■ 入社のきっかけ 山矢氏は、クリエイティブ Division DesignStudio UI/UX セクションに所属し、2023 年度にラセングル社に新卒入社した。入社のきっかけは、大学の授業でラセングルの前身であるディライトワークス社が講師を務める「マードーミステリー」のゲーム制作に参加したこと。この授業でゲームのUIを担当し、それが縁となって入社につながった。  ■ 仕事内容 入社後の1年間は、ビジネスマナーやスキルを学ぶ研修を受け、Unityのスキルも身に付けた。また、研修では、過去のイベントデザインをリデザインし、フィードバックを受ける機会があり、「扱いやすいうえで、楽しさや喜びの感情を感じていただけるデザイン」を学べた。「Fate/Grand Order USA」の業務に携わった後、現在はスマホゲーム「Fate/Grand Order」のイベントUIデザインを担当。 ■ 仕事で苦労したこと 「Fate/Grand Order USA」の特設サイトのデザインを任せられた。HTMLなどの知識も必要な上に、日本語ベースのデザインにゲームの雰囲気を保ちながら英語のテキストを組み込むことに頭を悩ませた。

	だが、チームの仲間や上司の支えもありサイトを無事に開設でき、やりがいも感じた。 ■ 好きなことを仕事にして感じていること ゲームをプレイするときの意識が変わり、UIを意識しながらゲームをプレイするようになった。ゲームをプレイしたときに不便に感じた際、どうしたら解決できるかを考えたら、デザインの引き出しが広がった。また、仕事で大変なことがあっても、ゲームが好きだから挑戦でき、乗り越えていただわれると感じている。 ■ ゲーム業界を目指す人へのアドバイス 当事者意識をもって手を動かし、制作に対する熱意をアピールすることが重要。興味のあること、やりたい仕事に関することは日ごろからアンテナを張るようにする。デザイナーとしては、「なぜこのデザインになったのか」という過程をしっかりと伝えることが大切。
備考	

No.05 eスポーツにおける「チート」の根絶は不可能なのか？ セキュリティの専門家に聞くチート対策の根深い問題

情報ソース名称	eスポーツにおける「チート」の根絶は不可能なのか？ セキュリティの専門家に聞くチート対策の根深い問題
情報公開元	Esports world
URL	https://esports-world.jp/interview/24913
種別	Web 記事
関連する業種	ソフトウェア開発領域
関連する職業	セキュリティ対策
掲載情報概略	eスポーツのチート問題などのセキュリティ対策をしている株式会社ラックへのインタビュー記事。チートの仕組みや、チート対策のむずかしさと重要性などについて書かれている。
情報詳細	■ 株式会社ラックとゲームのチート対策業務について 株式会社ラックは、1995 年に日本で初めて情報セキュリティのサービスを開始した。ゲームのチート対策はサイバーセキュリティ対策の事業の1つで、ゲームメーカーなどから依頼を受けている。実際に依頼元のネットワークに接続してサイバー攻撃などの脅威に対する耐性の強度を確認するためのペネトレーションテストを行い、レポートしている。

	 ■ チートの原理 一般的なオンラインゲームの処理には、ユーザーがサーバーに接続することで結果が得られる処理と、クライアント（ユーザーのPC上）の処理だけで結果が得られる処理がある。前者の処理はタイムラグが発生するため、コンシューマー、PCなどのeスポーツゲームは後者の処理が多い。チートの基本原理は、クライアント側の処理を改ざんすることである。サーバーに送らず、クライアント（ユーザーのPC上）の処理だけだと、いわば審判がない状態であるため、チートがしやすくなる。 ■ すべてのチートを根絶するのは不可能なのか ユーザーの行動ひとつひとつをすべてサーバーに送れば、いわば審判が常に監視している状態にできるため、システム上はできる。しかし、その場合ネットワーク遅延の問題が発生するため、ゲームとして成り立たなくなる可能性がある。そのため、現状すべてのチートを根絶するのは難しい。ゲームのプログラムの動作をすべて把握しているメーカーも、膨大な量になるため逐一ユーザーの行動をチェックすることはできない。チートは不正行為であり、法律に抵触することもある。プレイヤーには健全なプレイを心がけてほしい。
備考	

No.06 【インタビュー】業界未経験からゲーム会社に転職して感じたことは？…未経験から活躍する Happy Elements エンジニア陣に話を聞いてみた

情報ソース名称	【インタビュー】業界未経験からゲーム会社に転職して感じたことは？…未経験から活躍する Happy Elements エンジニア陣に話を聞いてみた
情報公開元	gamebiz
URL	https://gamebiz.jp/news/377943

種別	Web 記事
関連する業種	ソフトウェア開発領域
関連する職業	エンジニア
掲載情報概略	ゲーム業界未経験から Happy Elements 株式会社に転職したエンジニアたちへのインタビュー記事。ゲーム業界のエンジニアには、制作物のコンセプトを理解する能力、問題解決能力、ゲーム愛があるといいと述べている。ゲーム業界を目指す人に向けては、高度な技術よりも、ツールを使用し何か1つソフトをつくってみる経験とそのときにどう感じたかを伝えられることの方が大事だと伝えている。
情報詳細	■ Happy Elements 株式会社への入社経緯 今回のインタビュー対象者である4人のエンジニアは、未経験からゲーム業界に転職してきた。その理由としては、ユーザーの声を直接聞けるシステム開発をしたい、ゲームが好き、別の業界に身を置いてみたい、という声が多かった。 ■ ゲーム業界で働いてみて感じたこと 忙しいイメージがあったものの、残業はほとんどなかった。また、スピード感が早く、考えたことにすぐに着手させてもらえる。  ■ ゲーム業界に向いているエンジニアとは 仕様よりも、何がやりたいのか、ゲームの遊びの根にあるコンセプトを理解し、共有して開発できる人。問題解決を積極的に行える人や自身の熱意を出して実現していくことに面白みを感じる人。ゲームは好きな方がいい。テリトリーを定めず、他のセクションも巻き込んで仕事している人。 ■ ゲーム業界を目指す人に向けて ゲームの制作ツールに触ってみて、それを面白いと思うかどうかは大切。面白さを感じられるなら、ゲームエンジニアは合っていると思う。技術はあるに越したことはないが、自分で何かを作った感じが

	じたかを話せることの方が大事。ソフトをきちんと1つ作り切った経験がある人は強い。
備考	

No.07 プレイヤーにとって、より自然で、時には印象的。そんなゲーム体験を創ってきたい。

情報ソース名称	プレイヤーにとって、より自然で、時には印象的。そんなゲーム体験を創ってきたい。
情報公開元	SQUARE ENIX
URL	https://www.jp.square-enix.com/recruit/fresh/staff-message/015.html
種別	Web 記事
関連する業種	ソフトウェア開発領域
関連する職業	サウンドデザイン
掲載情報概略	ファイナルファンタジーのサウンドエフェクトを担当している社員へのインタビュー。ゲームにおける音の大切さがうかがえる。技術だけではなく、コミュニケーションやユーザー目線を大切にしながら仕事をしている。
情報詳細	■ 仕事内容 ゲーム『ファイナルファンタジー XIV』のバトルのサウンドエフェクトを担当している。例えば、技の効果音や、モンスターが口から火を吹くときの音などを制作。制作に限らず、音量のバランス調整などもしている。 ■ 仕事の苦労・醍醐味 歴史があり、熱心なファンも多いゲームのため、プレッシャーを感じることもある。だが、有名タイトルに関わる誇りも感じる。ゲームの中で自分が作成・調整した音が実際に流れているのを実感すると、やりがいを感じる。ユーザーの声も楽しんでいる。 ■ 仕事で求められること 技術だけではなく。ゲームとサウンドが好きという気持ち。開発チームや部署内での連携が必要なので、コミュニケーション能力。
備考	

No.08 あの名ゲームを支える裏側には、元引きこもりや発達障害のある人が「生き生きと働く職場」があった

情報ソース名称	あの名ゲームを支える裏側には、元引きこもりや発達障害のある人が「生き生きと働く職場」があった
情報公開元	BUSINESS INSIDER
URL	https://www.businessinsider.jp/post-281518
種別	Web 記事
関連する業種	ソフトウェア開発領域
関連する職業	デバッグ（バグの発見）やテスト業務
掲載情報概略	国内家庭用ゲームのデバッグで84%のシェアを誇る、デジタルハーツグループへのインタビュー記事。デバッカーやシステムの動きを確認するテスターは、元引きこもりや発達障害のある人も少なくない。ゲームや動画などのコンテンツは、世の中に出す前には確認作業が必要になり、そこで才能を発揮できる人がある。
情報詳細	■ デジタルハーツグループについて 2001年創業のデジタルハーツグループはゲームソフトやアプリのデバッグを担い、国内家庭用ゲームのデバッグで84%のシェアを誇っている。2023年11月、Business Insider Japanにより持続可能な社会の実現とビジネスの両立に取り組む企業として表彰された。  ■ 仕事環境・職員について ゲームのバグや不具合を見つけるデバッカーやシステムの動きを確認するテスターは、ほぼアルバイト。従業員の約半数がフリーターや引きこもり経験者で、発達に特性のある人も多い。能力や志向に合わせたキャリアアップ支援をしており、アルバイト入社後に正社員になる道もある。1on1を行い、声を上げやすく意見や要望を吸い上げる風土にしている。採用については、学歴など過去よりも、業務に合うか、これから何をやりたいかを重視するようにしている。
備考	

No.09 ゲームグラフィックスについて体系的に学べる書籍『ゲームグラフィックス表現技法』が発売中

情報ソース名称	ゲームグラフィックスについて体系的に学べる書籍『ゲームグラフィックス表現技法』が発売中
情報公開元	IGN Japan
URL	https://jp.ign.com/games/73351/news/
種別	Web 記事
関連する業種	ソフトウェア開発領域
関連する職業	ゲームグラフィックデザイン
掲載情報概略	ゲームグラフィックスについて解説した書籍『ゲームグラフィックス表現技法』が発売。ゲーム制作に取り組もうとしているビジュアルアーティスト、アニメーターの学生が対象にしており、体系的にゲームグラフィックスの表現技法を解説している。
情報詳細	■ 『ゲームグラフィックス表現技法』概要 『ゲームグラフィックス表現技法』は、東京工芸大教授の金久保哲也氏著のゲームグラフィックスについて解説した書籍。価格は税込で3300円。ゲーム制作をしたいビジュアルアーティスト、アニメーターの学生を対象にしている。 ■ 『ゲームグラフィックス表現技法』内容 リアルタイム CG 技術と映像表現手法の2つの側面から、体系的にゲームグラフィックスの表現技法を解説している。「モデル」、「ライト」、「マテリアル」、「アニメーション」など分野ごとに内容がまとめられており、知りたい内容にアクセスしやすいようになっている。図も多く配置されている。 
備考	

No.10 最高の物語を届けるには、まずは自分が仕事を最高に楽しむこと

情報ソース名称	最高の物語を届けるには、まずは自分が仕事を最高に楽しむこと
情報公開元	SQUARE ENIX
URL	https://www.jp.square-enix.com/recruit/fresh/staff-message/006.html
種別	Web 記事
関連する業種	ソフトウェア開発領域
関連する職業	ゲームサーバ運用
掲載情報概略	「スクールガールストライカーズ2」へサーバーサイドエンジニアとして活躍している社員へのインタビュー。スマートフォンで継続的にゲームを楽しめるように、定期メンテナンスの実施やその準備、サーバーの監視や問題発生時の対応などの運用保守や、プランナーの仕様を元にゲームのロジック部分を創り上げる機能開発などを行っている。
情報詳細	■ 仕事内容 入社してから現在に至るまで「スクールガールストライカーズ2」へサーバーサイドエンジニアをしている。定期メンテナンスの実施やその準備、サーバーの監視や問題発生時の対応などの運用保守や、プランナーの仕様を元にゲームのロジック部分を創り上げる機能開発が主な仕事。入社後は通信やサーバーの管理、メンテナンスに向けた開発から始まった。半年後にゲーム内の新規コンテンツのサーバーサイド責任者として、仕様の相談から設計・実装・ユニットテストまで行った。現在はサーバーリードとして、サーバーセッションの管理や他職種との折衝などを行っている。 ■ 仕事の苦労・醍醐味 「スクウェア・エニックス」という有名な会社の看板を背負っていることにやりがいを感じている。責任の重さを感じるが、ブランドを作り上げる楽しさがある。誰もが知っている「スクウェア・エニックス」というブランドは、非常に強力な武器である。 ■ 読者へのメッセージ 何か一つ突き抜けたものがある人は強く、スクウェア・エニックスに向いていると思う。何一つ無駄なことはなく、経験したことすべてが自分自身の糧になるので、何事にも全力で取り組んでほしい。
備考	

	No.11 e スポーツで注目される新技術とは - クラウド、5G、AR・VR の活用	
	情報ソース名称	e スポーツで注目される新技術とは - クラウド、5G、AR・VR の活用
	情報公開元	KPMG
	URL	https://kpmg.com/jp/ja/home/insights/2020/05/esports-5g-cloudgaming.html
	種別	Web 記事
	関連する業種	ソフトハード開発領域
	関連する職業	ゲームハード開発
	掲載情報概略	e スポーツ業界で今後注目すべき技術について紹介した記事。クラウド、5G、AR・VR を注目すべき記述として挙げている。
	情報詳細	■ e スポーツで注目される新技術 センシング技術で Wii が生まれたり、半導体チップの発展で多様なゲーム機がでたり、ゲームは新しい技術を活用することで進化してきた。そこで、記事では e スポーツで注目の新技術を挙げている。 ■ クラウドと 5G クラウドはサーバー上でゲームをプレイできる技術であり、ゲーム機が不要。ただ、クラウドゲームはゲームサーバーとの通信頻度が多いため、遅延が起きやすく e スポーツに向いていないと考えられていたが、5G によってクラウドゲームの注目度が高まった。5G は「高速・大容量」「低遅延」「多接続」が特徴の新しい通信規格で、遅延の問題が解消できるかもしれない。すでに米グーグルなど有名企業がクラウドゲームのプラットフォーム運営に着手している。 ■ AR と VR（仮想現実） 波動を打ち合う AR ゲームや、VR バドミントンなどが広まってきている。AR/VR ゲームでは、現実では体験が難しい障害者や高齢者のスポーツ体験ができるかもしれない。ゲーム向けではないが、VR 配信するサービスもすでに誕生している。3D ゲームを VR で好きな視点から観戦するといったことも可能になるかもしれない。
	備考	
	(4) 医療福祉領域	
	No.01 日本 e スポーツ連合、障がいを持つ人の e スポーツ参加を支援する人材育成セミナーを初開催	
	情報ソース名称	日本 e スポーツ連合、障がいを持つ人の e スポーツ参加を支援する人材育成セミナーを初開催
	情報公開元	gamebiz
	URL	https://gamebiz.jp/news/388591
	種別	Web 記事
	関連する業種	医療福祉領域
	関連する職業	障がい者を対象とした e スポーツイベント運営、環境整備
	掲載情報概略	「日本 e スポーツ連合が、2024 年 7 月 27 日に障がいを持つ人の e スポーツ参加を支援する人材の育成を目的としたセミナーを初開催。医療や福祉の前提知識を持つ人を対象に、セミナーでは障がいを持つ人の e スポーツ参加について、機材や環境の整備や適切なサポートといった実践的な知識や方法を紹介する。
	情報詳細	■ 「ハンデキャップ・レス」な e スポーツ e スポーツは、ゲーム機や PC などを使って行うため、年齢や性別、身体的なハンデキャップなどを超えて誰もが競技を楽しむやすい「ハンデキャップ・レス」の特徴がある。  ■ 障がいを持つ人の e スポーツ参加を支援する人材育成セミナー概要 障がいを持つ人の e スポーツ参加について学ぶセミナーを 7 月 27 日に実施。機材や環境の整備や適切なサポートといった実践的な知識や方法を紹介する。e スポーツ連合の担当者による講話や、e スポーツ体験、障がい体験も行う。医療や福祉の前提知識を持つ人が対象。
	備考	
	No.02 e スポーツが引き出した障害児の潜在的な可能性 健常者とテクノロジーで協働する未来も	
	情報ソース名称	e スポーツが引き出した障害児の潜在的な可能性 健常者とテクノロジーで協働する未来も
	情報公開元	未来コトハジメ（運営元：日経 BP）
	URL	https://project.nikkeibp.co.jp/mirakoto/atcl/sports/h_vol54/
	種別	Web 記事
	関連する業種	医療福祉領域
	関連する職業	障がい者を対象とした e スポーツイベント運営
	掲載情報概略	病児・医療的ケア児の保育・家庭支援サービスを行っている認定 NPO 法人フローレンスが進める e スポーツへの取り組みを巡った記事。重度心身障害児向けの視線入力技術を利用した e スポーツ大会、健常児が障害者向けのコントローラーを使う e スポーツ体験会を行った。
	情報詳細	■ 「【フローレンス杯】アイヴスポ」概要 重度心身障害児が、e スポーツ大会で綱引きや徒競走などを行った。キャラクターの操作には、視線入力技術を利用した。コンピュータ用ソフトウェアの「視線入力訓練ゲーム EyeMoT（アイモット）3D シリーズ」をプレイした。このゲームでは、視線のわずかな動きでパソコンのマウスを使うように操作ができる。オフライン・オンラインあわせて 20 名弱が参加し、熱戦を繰り広げた。デジタルツールの力によって障がいをもつ子どもたちの可能性が引き出され、「嬉しい」「悔しい」という感情や「もっといい成績を挙げたい」という向上心が生まれた。  ■ 「Flex Controller」を使った e スポーツ体験会 健常児が障害のある状態を再現しながら、障害者向けのコントローラー「Flex Controller」を使う e スポーツ体験会を行った。足の指先だけで操作をしたり、2 人で役割分担したり、寝転んで頬に設置したスイッチを利用したり、子供たちは体に動かない部分があることを想
	備考	
	No.03 テクノツールにセラピストがいることの意味と、そこから広がる様々な連携【前編】	
	情報ソース名称	テクノツールにセラピストがいることの意味と、そこから広がる様々な連携【前編】
	情報公開元	テクノツール株式会社
	URL	https://note.com/hossy_tt/n/nde869fdf9ecd
	種別	Web 記事
	関連する業種	医療福祉領域
	関連する職業	障がい者向け e スポーツ環境整備、障がい者向けデバイス開発
	掲載情報概略	障害者向けのデバイスを開発しているテクノツールの作業療法士・理学療法士の役割や、e スポーツ体験会での実際の仕事の様子について書かれた記事。ユーザーにとって本当に使いやすい商品を提供するために、身体について正しく評価できる作業療法士・理学療法士は欠かせない。
	情報詳細	■ テクノツールにとってのセラピスト テクノツールは、障がい者向けのデバイス開発をしている会社。テクノツールには「理学療法士」と「作業療法士」というセラピストがいる。理学療法士は、身体に障害のある方や障害が起こると見込まれている方に向けて、リハビリテーションを提供する。作業療法士は、そういった方々に日常生活における作業全般を、その人に合った方法で提供する。障害者がゲームを遊ぶには、「いかに上手にクリアするか」の前に「どのような操作環境を整えたら快適にゲームで遊べるか」という部分の達成が必要になる。さまざまな身体状況の障害者やその支援者の状況を踏まえて、環境構築を考え快適にプレイできるように提案をする。そのため、身体や障害、そのサポートに対して正しい知識のあるセラピストの存在は欠かせない。 ■ 東京都障害者スポーツセンターとの取り組みの例
	備考	

	東京都障害者総合スポーツセンターで、eスポーツ体験が行われた。テクノツールが販売している障害者向けコントローラーFlex Controllerを使用して、セラピストがそれぞれに合ったゲーム環境を整えるサポートを行った。ゲームにおいては、画面の中で起こっていることに対してどう対処するかに集中しがちだが、それはゲームのコントローラーを触っているときの姿勢や環境が快適であればあるほど維持できる。その考え方のもと、参加者それぞれの障害や身体、生活の状況を踏まえて、ゲームを遊ぶための環境の提案をした。 
備考	

No.04 障がいの壁を取り除くことを目指した新たなコントローラー、その細部に込められたこだわりを迫る。

情報ソース名称	障がいの壁を取り除くことを目指した新たなコントローラー、その細部に込められたこだわりを迫る。
情報公開元	ソニー株式会社
URL	https://x.gd/3Q34j
種別	Web 記事
関連する業種	医療福祉領域
関連する職業	障がい者向けデバイス開発
掲載情報概略	障害に関わらず誰もがゲームを楽しめるようにつくられた Access コントローラーの開発過程についてのインタビュー記事。障がいのあるユーザーがコントローラーを操作する上での重要な課題を調査分析して3つ抽出し、何度もユーザーリサーチし、ブラッシュアップを重ねた結果、ユーザーの身体的ニーズに対応できるようカスタマイズ性の高いコントローラーが生まれた。
情報詳細	■ Access コントローラーの特徴 コントローラーが障がいのあるユーザーの身体的ニーズに合わせ、身体に負担をかけずに使用できるコントローラー。たとえばボタンは

大きめに設計されており、自由に着脱して、自分にとって使いやすい配置に変更できる。



■ 開発過程

まずは障がいのあるユーザーがコントローラー操作の上での重要な課題を3つ挙げた。1つは、腕や手の筋力が弱くコントローラーを持ちながら長時間の操作が難しいこと。2つ目は、ボタンが小さく密集しており、うまく押せないこと。3つ目は、アナログスティックの高さ、幅、向き、位置が固定されており思うように動かせないこと。

開発にあたっては、何度もユーザーリサーチをした。ユーザーリサーチをして初めて気が付くことも多かった。ユーザーリサーチの中で生まれたものの例としては、オーバーハングボタンがある。少ない移動距離で指が届くように設計されており、手が小さい人でも操作していて疲れにくいようになっている。

ボタンの着脱性についても試行錯誤を重ねた。力が弱く細かい動作が難しい方でも簡単に取り付けられかつ取り外れるようにする必要があった。一方で、ゲームプレイ中に外れてしまわないようにする必要もある。そこで、ボタンキャップにロック機構をつけた。

梱包も、すべて片手で開封できるようにした上で、部品に傷がつかないように工夫している。

■ 今後の展望

障がいのためにゲームをできなかった人に対して、Access コントローラーはひとつの可能性を提示できた。この可能性をさらに広め、多くの人にゲームを楽しんでもらい、世界中の人々とつながってみたい。

備考

No.05 介護施設に e スポーツを導入してみよう！通所リハビリテーション「デイケアさとやま」の取り組み！気になるあの介護施設

情報ソース名称	介護施設に e スポーツを導入してみよう！通所リハビリテーション「デイケアさとやま」の取り組み！気になるあの介護施設
情報公開元	介護のみらいラボ（運営元：マイナビ介護職）
URL	https://x.gd/A3ABk
種別	Web 記事
関連する業種	医療福祉領域
関連する職業	高齢者向け e スポーツ環境整備、高齢者向け e スポーツイベント運営
掲載情報概略	介護施設「デイケアさとやま」での e スポーツ導入についてのインタビュー記事。e スポーツ導入にあたり、利用者さんにゲームを楽しんでもらうためには工夫が必要。「e スポーツ＝日常的な取り組み」という空気感を作ることが大切で、職員一丸となって協力して取り組むべき。職員が見本を見せたり、楽しくプレイしている方を見てもらったり、声掛けをしたりしてゲームへのチャレンジを促す。また、ただ楽しく遊びたいのか、上達したいのかなど、利用者さんのニーズを読み取り傾向に合わせたコミュニケーションをしていくこと、職員もゲームの面白さを理解していることが必要。
情報詳細	■ 高齢者施設への e スポーツ導入のメリット ゲームを介して、新しいコミュニケーションが生まれた。利用者とスタッフ間もそうだが、自宅で利用者とその孫がゲームを遊んで会話が増えたという例もある。  ■ 利用者にゲームに取り組んでもらうための工夫 e スポーツは日常的なものであるという空気感をつくるようにしている。高齢者はゲームになじみのない世代で、抵抗感がある人もいる。そのため、ゲームの時間になったら積極的に利用者にやってみよう促している。職員が見本を見せたり、楽しくプレイしている人の姿を見せたりしている。また、ゲームを遊ぶ利用者のニーズに合わせ

て声掛けをしている。ただ楽しくプレイしたい人もいれば、上達を目指す人もいる。職員自身もゲームの面白さを理解し、利用者に教えるために、職員だけのゲーム大会をしている。

■ 今後の展望

利用者のゲームへのモチベーションを保つ方法を考え続ける。さらに、e スポーツを通した高齢者施設でのつながりの構築やイベント開催、e スポーツ導入についてのノウハウを広めることをしていきたい。

■ e スポーツを導入する施設へ向け

「e スポーツ＝日常的な取り組み」という空気感を作ることがとにかく重要。そのために職員一丸になること。また、ゲームの使用やイベント開催には、ゲーム会社の許諾が必要ながあるのは認識しておくとい。高齢者施設に e スポーツを導入するのはメリットが大きいと思う。

備考

No.06 「e スポーツの格ゲー大会で“全音の選手”が勝利」格ゲーの金字塔『スト 6』の「サウンドアクセシビリティ」が開発・導入されたワケとは

情報ソース名称	「e スポーツの格ゲー大会で“全音の選手”が勝利」格ゲーの金字塔『スト 6』の「サウンドアクセシビリティ」が開発・導入されたワケとは
情報公開元	Walkerplus（運営元：角川グループ）
URL	https://www.walkerplus.com/special/fandomplus/article/1183665/
種別	Web 記事
関連する業種	医療福祉領域、ソフトハード開発領域
関連する職業	障がい者向けゲーム開発、ゲームソフト開発
掲載情報概略	『ストリートファイター6』の視覚情報を必要としない対戦を可能にする「サウンドアクセシビリティ」というシステムに関するインタビュー記事。視覚障害を持つ人向けに対峙しているキャラクターの距離感がわかるよう、距離によって音を変えるようにした。前作からバリアフリーへの問題意識はあった。サウンドアクセシビリティのアイデアはあったものの、最初は視覚障害を持つ人たちが何を重視しているのかを理解するのが難しかったため、障害者向けの e スポーツイベントを行っている ePARA と連携。ePARA からのフィードバックを反

	映し、サウンドアクセシビリティを実現し、より多くのプレイヤーに楽しんでもらえるゲームになった。
情報詳細	■ 『ストリートファイター6』サウンドアクセシビリティ開発過程 前作のゲームの時点で、海外のプレイヤーからバリアフリーに関する提案は受けていた上に、バリアフリーeスポーツの企画をしているePARA やそのイベントのことは知っていた。より多くの人にゲームを楽しんでもらいたいという思いもあり、自然にサウンドアクセシビリティの開発が始まった。 対峙するキャラクターの距離感をわかりやすくするための工夫として、音の変更を思いついたものの、視覚障害を持つ人たちが何を重視しているのか、どの情報が重要かを理解するのが難しい、という壁に直面した。そこで、ePARA の協力を得て、当事者にフィードバックをもらい、試行錯誤を繰り返した。さらに、キャラクターの距離感だけでなく、サウンドオプションを細かく調整できるようにしたら、好評を得た。 ■ サウンドアクセシビリティの反響 大会でも活用されるようになり、SNS を通じてのフィードバックもあった。盲目のプレイヤーから「サウンドアクセシビリティのおかげで大会に出られるようになった」と言われたのが印象に残っている。ePARA 主導で目の見えない方々にゲームで遊ぶきっかけを提供するイベントも行われている。2023年8月に開催された『EVO2023』の『スト6』の予選では、全盲の選手がこのシステムを使い見事勝利を収めた。 ■ 今後の展望 周辺機器のアーケードコントローラーやゲームパッドなどの入力デバイスに関しても、より多くの人にゲームを楽しんでもらうための取り組みをしたい。また、こういった試みに対して、継続的に改善をしていき、さまざまなニーズに対応したい。『スト6』については、プレイヤーの年齢層を拡大して、それこそシニア層まで、年齢にかかわらず楽しく遊んでもらえるゲームにしていきたい。
備考	

No.07 「楽しみながら健康長寿に!」学生の手ほどきで高齢者がeスポーツを体験 新潟・新発田市	
情報ソース名称	「楽しみながら健康長寿に!」学生の手ほどきで高齢者がeスポーツを体験 新潟・新発田市
情報公開元	BSN
URL	https://newsdig.tbs.co.jp/articles/bsn/1240764?display=1
種別	Web 記事
関連する業種	医療福祉領域
関連する職業	高齢者向けeスポーツイベント運営
掲載情報概略	新潟で学生に教えてもらいながら高齢者がeスポーツに取り組んだ。新発田市の健康長寿アクティブシニア推進事業実行委員会を中心に、大学と連携して行われた取り組み。10月には学生と高齢者がチームを組んでのeスポーツ大会を開催予定。
情報詳細	■ 新潟県 新発田市の大学で高齢者の「eスポーツ」体験イベント 発田市の昭和学園大学で、学生が高齢者にeスポーツを体験してもらったイベントを行った。ゲームは「ぶよぶよeスポーツ」を使用。イベントは、高齢者が若者と交流しながら、新しい生きがいを見つけてもらい、健康長寿につなげていくことを目的にしている。 ■ イベントの様子 高齢者のプレイヤーは、同じ色のぶよをそろえて消すことだけでなく、普段触らないコントローラーの操作に苦戦していた。学生に教えてもらって少しずつ操作を覚え、「面白い。頭の運動になる」という声も聞かれた。  ■ 今後の展望 認知症やフレイルの予防のためにも、eスポーツ体験会を取り入れていきたい。2024年10月には、高齢者と若者でチームを組むeスポーツ大会も開かれる予定。
備考	

2. 高等学校段階教育コンテンツ

(1) 科目「e スポーツキャリア学習」テキスト教材改訂版

第1章 eスポーツと社会（eスポーツと社会の関わりを知ろう）

1 eスポーツに関するニュースを集めてみよう

■ 様々な側面から注目される eスポーツ 1-1-1

皆さんは「eスポーツ」と言えば何をイメージするでしょうか？
やはり「**対戦ゲームによる競技としての e スポーツ**」が最初に思い浮かぶかもしれません。近年では日本のプロプレイヤーやチームの活躍もあり、学生の皆さんをはじめ、特に若い世代の関心を集めています。一方、日本の社会全体では、eスポーツはもっと色々な側面を持ちます。

例えば、日本のeスポーツ産業は右肩上がりで成長していて、様々な企業が「**ビジネス（仕事、事業など）としての e スポーツ**」に注目しています。具体的には、eスポーツ向けのデバイスやチェアなどを販売する企業や、eスポーツ大会の運営サービスやトーナメントシステムなどを提供する企業が挙げられます。

また、行政は「**地域振興策としての e スポーツ**」に注目しています。具体的には、eスポーツが若者に人気があることに目を付けた自治体が、**若者の集客を回り e スポーツイベントを開催する事例**があります。

そして、医療・福祉業界は「**リハビリテーションとしての e スポーツ**」に注目しています。具体的には、「太鼓の達人」などの**ゲームが高齢者のレクリエーションに取り入れられています**。ゲームで手や頭を動かしながら、より多くの人が楽しむことができるリハビリプログラムが増えてきています。

以上のように、eスポーツは色々な側面から注目されています。これからeスポーツに関わる仕事・職業について学ぶ上で、**今、社会の中で e スポーツがどのように注目されているか**を知ること、とても重要です。そこでまず **e スポーツに関連するニュースから、日本社会のeスポーツに関わる動きを探ってみましょう**。

■ eスポーツの競技シーンのニュースを調べてみよう 1-1-2

eスポーツのニュースを探すとなれば、やはり**競技シーンでの実績**を掲載しているトピックは欠かせません。2022年には、タクティカルFPS「VALORANT」の**世界大会で、日本代表チームが3位にランクインし**、同ジャンルの世界大会における日本の最高順位を更新しました。試合は平日の深夜に行われていたのにも関わらず、国内の同時接続数は30万を超えました。さらに全世界を対象に集計された視聴者数が多い上位5試合のうち3試合に日本代表チームが出場していることから、同大会では日本代表チームが最も注目されていたと言っても過言ではありません。こうしたことから**日本でも競技としての e スポーツは今後もさらに盛り上がる見込み**です。

（参考）<https://www.negitaku.org/news/n-25333>（Negitaku.org ※画像出典）



日本のeスポーツチーム「ZETA DIVISION」が「VALORANT」の世界大会に出場した際の様子

■ eスポーツの市場の動きに関わるニュースを調べてみよう 1-1-3

市場の動きに関わるニュースは、eスポーツ業界の動向を知る上ではとても重要です。日本eスポーツ連合（JeSU）の『日本eスポーツ白書2023』によると、2023年の時点で、日本のeスポーツ市場規模は2025年に向けて年平均20%を超える勢いで成長すると分析されています。**2022年の日本eスポーツ市場規模は125億円に達し、2025年にはその約1.7倍の210億に達すると**されています。さらに、eスポーツのファン数も増加しており、**2025年には2022年の約1.3倍になり、1,000万人を超える**と分析されています。また、eスポーツ市場において、スポンサーが約4割、eスポーツならではのイベント運営ノウハウを持った事業者が約3割と大きな割合を占めています。これらのことから、**ビジネスとしての e スポーツが大いに注目されている**ことが見て取れます。

（参考）<https://www.famitsu.com/news/202312/25329289.html>（ファミ通）

■ eスポーツに対するネガティブな意見があることも知っておこう 1-1-4

eスポーツに対する意見には、**ポジティブな意見だけでなく、ネガティブな意見もある**ことを知っておきましょう。一例として、朝日新聞DIGITALでは、様々な年代の人に対して「eスポーツ、どう思いますか？」というアンケートを実施しています。その結果を見ると、**趣味や楽しみが広がったり、世代や地域を超えた交流が生まれたりするなどの e スポーツが生み出すメリットに注目した意見**がある一方で、**ゲーム依存症や学力の低下など、eスポーツの課題に関する意見**も多く寄せられています。**e スポーツが様々なシーンで注目される一方で、賛否両論あることを認識しておくことも大切です**。

（参考）<https://www.asahi.com/opinion/forum/096/>（朝日新聞DIGITAL）

2 eスポーツを活用した地域振興について調べてみよう

■ 地域振興で活用される eスポーツ 1-2-1

eスポーツが注目されているのは、単純に競技が面白いというだけでなく、「**年齢や性別、住んでいる場所などを問わず、誰もが一緒に楽しめる**」という**eスポーツの特性**が影響しています。eスポーツでは、腕の力、走る速さなど、いわゆる身体能力は重要ではありません。ですから、性別や年齢の違い、身体機能障害の有無など関係なく、皆が平等に楽しむことができます。またインターネットを通じて、遠方に住んでいる友人や、見ず知らずの海外の方とさえ、一緒に楽しむことができます。これらは他では見られない、eスポーツならではの素晴らしい特性です。

近年、特に**地方地域で、地域産業を盛り上げたり、地域住民の交流を活性化させたりする一環として、この e スポーツの特性を活かした様々な取組み**が行われています。しかもその中には、地元高校のeスポーツ部やeスポーツを学ぶ専門学校生などが活躍している事例もあります。皆さんが**住んでいる地域を、eスポーツで盛り上げていく方法を考えてみましょう**。

■ 行政がまちおこしにeスポーツを活用する事例が増加 1-2-2

行政がまちおこしのために e スポーツを活用する事例が増えています。例えば、温泉で有名な大分県では、まちおこしを目的として、別府温泉でeスポーツを活用したイベントを開催しています。会場にはゲーム環境が用意されると共に、イベント参加者向けに浴衣をレンタルできるようにしていたり、足湯の浴槽の用意がされていたりなど、eスポーツと温泉の両方を楽しめる仕掛けが施されています。**地域の観光資源とeスポーツを組み合わせたまちおこしの取組みの好例の1つです**。

（参考）<https://oita.keizai.biz/headline/1179/>（大分経済新聞 ※画像出典）



大分県eスポーツ連合が大分県の温泉地で開催したeスポーツイベントの様子

■ eスポーツに取組む学生が地元企業と連携して地域活性化に貢献 1-2-3

eスポーツに取組んでいる学生と、eスポーツ事業を展開する地元企業とが連携する事例が増えています。例えば静岡県では、浜松学芸高等学校のeスポーツ部と美術コースの学生と、静岡県でホテル事業を展開する企業とが連携した事例があります。この例では、ビジネスホテルにeスポーツ体験施設を設置する際、同校の高校生がPC機器等の設置レイアウトの提案を行うなどして、空間づくりに協力しました。**eスポーツを通じて街の経済や文化を活性化させ、地域企業と地元の学生との交流の機会にもなる、まさに地域活性化に繋がる取組み**です。

（参考）<https://www.atpress.ne.jp/news/295713>（アットプレス ※画像出典）

■ 商店街の活性化にeスポーツを活用 行政も連携 1-2-4

商店街・繁華街の衰退は、全国の地方地域で共通して課題となっています。この課題を解消するために、eスポーツが活用される事例が増えています。徳島市の東新町商店街では、商店街の活性化のために、商店街の店舗や徳島県、地元企業や学校などが連携して、「**蘭電街**」というeスポーツイベントを継続的に開催しています。徳島県での**eスポーツ活用を通じて、街の経済の活性化や世代を超えた交流促進などによる地域活性化を狙っている**と考えられます。

（参考）<https://www3.nhk.or.jp/news/tokushima/20231126/8020019096.html>（NHK）

3 eスポーツへの理解を得るために必要なことを考えてみよう

■ eスポーツに対しては様々な意見がある 1-3-1

皆さんもよくご存じの通り、**eスポーツは現在、若い世代を中心に大きな盛り上がりを見せています**。プロプレイヤーやプロチームなどの活躍も目覚ましく、これに伴ってeスポーツに進出する企業も増え、eスポーツ産業は右肩上がり成長しています。このような状況ですから、eスポーツプレイヤーになりたい、eスポーツに関わる仕事に就きたいという学生の方も増えてきました。一方で、**eスポーツに対する否定的な意見は少なくありません**。1-1-4「eスポーツに対するネガティブな意見があることも知っておこう」にもある通り、例えば**eスポーツの課題として、ゲーム依存症や学力の低下などが挙げられています**。特に日本ではeスポーツやゲームに対するマイナスイメージが根深く、なかなかeスポーツの良いところを目に向けてもらえないこともあるというのが現状です。

そのような**eスポーツが、今後も成長していくためには、日本でも多くの人に認めてもらうことが必要**です。そこでまずは、ご家族や先生といった皆さんの周りの大人に、eスポーツの良さをより理解してもらうために必要なことを考えてみましょう。

■ オリンピック e スポーツ大会が 2025 年開催決定 1-3-2

サウジアラビア王国で **2025 年にオリンピック e スポーツ大会を開催することが決定**しました。これまで**国際オリンピック委員会主催のスポーツイベントでは e スポーツがすでに採用**されており、オリンピックでの正式競技化も期待されていました。一方、ゲーム依存などの e スポーツが抱える課題や、ゲーム選定の基準や公平性の確保などのオリンピックで e スポーツ大会を行う上での問題点に関する議論も盛んに行われています。ただ、**オリンピック e スポーツ大会が盛り上がり、多くの人に e スポーツが認められるきっかけになることは間違いないでしょう。**

(参考) <https://esports-world.jp/news/40364> (ESPORTS WORLD ※画像出典)

■ 日本で e スポーツを盛り上げるためには幅広い世代に認知されることが重要 1-3-3

何事も広く理解され浸透していくには、知名度や認知度の向上が欠かせません。

こと日本での e スポーツに関しては、若い世代にはよく知られていますが、上の世代の人たちには e スポーツの魅力はおろか、e スポーツという言葉自体があまり知られていないのが実情です。日本で e スポーツを盛り上げるためには、**上の世代の人を中心とした幅広い世代に認知されることも重要**です。そして、ただ e スポーツを知ってもらうだけではなく、**e スポーツの良いところに目を向けてもらえるような取り組みも必要**だと考えられます。e スポーツの盛り上がりにより知名度・認知度が必要であるとの意見は、e スポーツの黎明期である 2016 年から挙げられています。

(参考) <https://www.gamespark.jp/article/2016/01/30/63430.html> (Game*Spark)

■ e スポーツの理解を得るためには課題に向き合うことが重要 1-3-4

e スポーツは若者を中心に盛り上がりを見せている一方で、e スポーツに取り組む学生への意見として、**学業がおろそかになるのではないかと心配する声をよく耳に**します。e スポーツを理解してもらうには、こうした意見から目を背けるのではなく、**課題にしっかり向き合うことを意識することが大切**です。高校で e スポーツ部を立ち上げた先生はこの意見に直面し、対応策として提出物を出さないと活動中止というルールを設定しました。その結果、学生は積極的に提出物に取り組むようになってい

ます。
(参考) https://www.bcnretail.com/market/detail/20210720_235480.html (BCN+R ※画像出典)

[2] [1] で調べた内容をもとに、e スポーツに関して興味のあることを、家族や友だちなど、身の回りの人と伝え合ってみましょう。そして、誰にどのような話を聞いたかを、表にまとめてみましょう。 各 2 点 1-1-1~1-1-4

誰に	
聞いた話の内容	

ワーク①の検討手順やヒント

- ・ ニュースを探す際、まずは WEB 検索をしてみましょう。「e スポーツ」と「キーワード」を組み合わせて検索します。「学校」「仕事」「住んでいる都道府県・市町村」など、身近なものをキーワードにして検索してみると、面白い発見があるかもしれません。
- ・ 似ているニュースばかりではなく色々な種類のニュースを見てみましょう。
- ・ 新聞などのメディアは、社会/政治/経済/国際/暮らし/文化/科学/スポーツ/地域などで構成されています。それぞれで e スポーツに関わるニュースを調べてみましょう。

ワーク① 回答例・考え方

https://youtu.be/2_oxoPoppbY

e スポーツキャリア学習

No.1

・ e スポーツと社会
(e スポーツと社会の関わりを知ろう)

学籍番号

氏名

「e スポーツと社会」のテキストを読んで、レポートを完成しましょう。
各ワークの下にはワークの検討手順やヒントがあるので、参考にしてください。

ワーク① e スポーツに関するニュースを集めてみよう

ワーク① 課題解説

<https://youtu.be/zaDxU0M9GtY>

[1] WEB では日々、e スポーツにまつわる様々なニュースが流れています。まず**はどのような記事があるかを調べ、その中で、特に興味のあるトピックを書き出してみよう。** 各 3 点 1-1-1~1-1-4

記事タイトル	
記事の内容	
記事タイトル	
記事の内容	
記事タイトル	
記事の内容	

ワーク② e スポーツを活用した地域振興について調べてみよう

ワーク② 課題解説

<https://youtu.be/KFsan-se7ow>

[1] 近年、e スポーツを活用した地域振興の取り組みが日本全国各地で取り組まれています。どのような取り組みが行われているか、調べてみましょう。 各 3 点 1-2-1~1-2-4

地域名	取り組み内容

[2] [1] で調べた取り組みを参考に、皆さんの住んでいる地域で e スポーツを活用した地域を盛り上げる取り組みができないか、考えてみましょう。その際、地域でどのようなことが課題になっているのか、それを解決できないかも合わせて考えてみましょう。 各 2 点 1-1-1~1-1-4

- ・ 「地域活性化」、「地方創生」、「町おこし」などのキーワードと「eスポーツ」とを組み合わせ、WEB 検索をしてみましょう。
- ・ e スポーツを活用した地域活性化の取組みは、例えば e スポーツ大会を開催して県内外から観光客を集めたり、e スポーツ施設を作って e スポーツプレイヤーの活動拠点を設けたり、e スポーツを使った地域住民の交流イベントを実施したりと様々です。
- ・ こうした取組みは特に幾つかの地域で盛んに行われています。例えば、2022 年時点では、群馬県、茨城県、富山県、岡山県、大分県などで盛んに取り組まれています。

<https://youtu.be/-MGC0LstKEo>

<https://youtu.be/suXq0SBwgqs>

e スポーツの良いところ
・ ・ ・ ・ ・
e スポーツの課題・問題点など
・ ・ ・ ・ ・

--

- ・ 「eスポーツの良いところ」を考える際は、自分にとっての良さを挙げるだけでなく、eスポーツをあまり知らない人でも、良いと思えそうな事柄を考えてみましょう。
- ・ 「eスポーツの課題・問題点など」を考える際は、実際に身の回りの大人に聞いてみたり、批判的な意見を調べてみたりしてみましょう。誰かの理解を得たい場合は、まず「相手がどのようなイメージや意見を持っているのか」を知ることが重要です。
- ・ 理解を得るために必要なことを考える際は、「課題・問題点など」に挙げたような事柄を踏まえつつも、「良いところ」で挙げたことをアピールする方法を考えてみましょう。

https://youtu.be/L0Ts2wm_8LU

氏名

<https://youtu.be/zaDxU0M9GtY>

記事タイトル	e スポーツで「湯の町」再生 東根温泉、大広間ロビーでプレー
記事の内容	・山形県東根市のさくらんぼ東根温泉が、e スポーツを使って温泉街の活性化に取り組んでいる ・宿泊施設に e スポーツを体験できる環境を整えており、東根温泉協同組合が定期的な大会を開催している ・e スポーツ体験や大会観戦とセットにした宿泊プランの開発を検討している
記事タイトル	e スポーツ部で忘れられない思い出をつくる。5 つの高校が参加し、自然したゲーミング合宿
記事の内容	・フロに指導を受けての実力向上やオフラインでの交流を目的に、滋賀県立八幡工業高等学校で 5 校の高校 e スポーツ部が参加する合宿が行われた ・電源トラブルや、人数が少ない女子部員のメンバー分けなど、e スポーツならではの問題が発生した ・勝利を目指すことや学業との両立など目標・ルールを決めて活動をしている
記事タイトル	ねんりんピック 太鼓の達人で頂点目指す！妙高 e スポーツクラブ
記事の内容	・60 歳以上を対象にしたスポーツや文化の祭典「ねんりんピック」e スポーツ部門に、(妙高 e スポーツクラブ) の 60 代～70 代 3 人が出場する ・タイトルは「太鼓の達人」で、同じクラブに所属する小学生から指導を受けて、全国一位を目指し練習している

【2】【1】で調べた内容をもとに、e スポーツに関して興味のあることを、家族や友達など、身の回りの人と伝え合ってみましょう。そして、誰にどのような話を聞いたかを、表にまとめてみましょう。

各 2 点 1-1-1～1-1-4

誰に	父 同じクラスの友だち
聞いた話の内容	【父】 ・観光だけではなく、さまざまな業界の企業が e スポーツ事業に参画している ・学生が e スポーツに取り組むのは、ゲーム依存や学業との両立の面で心配があるが、目標を決めて取り組めば自分の成長につながると感じた ・e スポーツは世代を超えた交流を生むきっかけになるかもしれない 【同じクラスの友だち】 ・e スポーツイベントに行くときに観光も楽しめるのは嬉しい ・プロにゲームプレイを指導してもらえる機会があるのはうらやましい。最近 は習い事として e スポーツに取り組める教室もあるらしい ・パソコンの使い方やチームでのコミュニケーションは、e スポーツを通して 学べることのひとつだと思う

ワーク①の検討手順やヒント

- ・ ニュースを探す際、まずは WEB 検索をしてみましょう。「e スポーツ」と「キーワード」を組み合わせて検索します。「学校」「仕事」「住んでいる都道府県・市町村」など、身近なものをキーワードにして検索してみると、面白い発見があるかもしれません。
- ・ 似ているニュースばかりではなく色々な種類のニュースを見てみましょう。
- ・ 新聞などのメディアは、社会/政治/経済/国際/暮らし/文化/科学/スポーツ/地域などで構成されています。それぞれで e スポーツに関わるニュースを調べてみましょう。

ワーク① 回答例・考え方

https://youtu.be/2_oxoPppbY

ワーク② e スポーツを活用した地域振興について調べてみよう

ワーク② 課題解説

<https://youtu.be/KFsan-se7ow>

【1】近年、e スポーツを活用した地域振興の取り組みが日本全国各地で取り組まれています。どのような取り組みが行われているか、調べてみましょう。

各 3 点 1-2-1～1-2-4

地域名	取り組み内容
富山県	・富山県の高齢福祉課が高齢者参加型の e スポーツ体験会を実施している ・高齢者の心身の健康増進や多世代交流の促進を目的としている ・高齢者向けのオリエンテーションのマンネリ化防止に役立っている ・オリエンテーションで課題視されていた男性の参加率の低さが解消
岡山県	・自治体が補助金を出して商店街で e スポーツイベントを実施している ・地元企業や商店街店舗、行政が連携し協力するきっかけになっている ・多くの若者が商店街に来て賑わいを生み出し、多世代交流ができています
茨城県	・県の産業政策課が「いばらき e スポーツ産業創造プロジェクト」を実施 ・産学官連携して e スポーツを核に産業の活性化や新産業の創出を図る ・e スポーツセミナーや大会などのイベントを行い、高校生や企業が交流

【2】【1】で調べた取り組みを参考に、皆さんの住んでいる地域で e スポーツを活用した地域を盛り上げる取り組みができないか、考えてみましょう。その際、地域でどのようなことが課題になっているのか、それを解決できないかも合わせて考えてみましょう。

各 2 点 1-1-1～1-1-4

- ・地元出身のプロゲーマーを商店街に呼んで集客を狙う
- ・老人ホームのレクリエーションに e スポーツを盛り込む
- ・地域の交流の場で e スポーツを取り入れる
- ・宿泊施設に e スポーツルームを設ける
- ・夏休みや冬休みの期間に e スポーツキャンプや合宿を開催する
- ・地域の空き店舗を e スポーツ交流施設にする

ワーク②の検討手順やヒント

- ・「地域活性化」、「地方創生」、「町おこし」などのキーワードと「e スポーツ」とを組み合わせ、WEB 検索をしてみましょう。
- ・ e スポーツを活用した地域活性化の取り組みは、例えば e スポーツ大会を開催して県内外から観光客を集めたり、e スポーツ施設を作って e スポーツプレイヤーの活動拠点を設けたり、e スポーツを使った地域住民の交流イベントを実施したりと様々です。
- ・ こうした取り組みは特に幾つかの地域で盛んに行われています。例えば、2022 年時点では、群馬県、茨城県、富山県、岡山県、大分県などで盛んに取り組まれています。

ワーク② 回答例・考え方

<https://youtu.be/-MGC0LstKEo>

ワーク③ e スポーツへの理解を得るために必要なことを考えよう

ワーク③ 課題解説

<https://youtu.be/suXq0SBwgqs>

【1】e スポーツの「良いところ」「課題・問題点」は、それぞれどのようなことが挙げられるでしょうか？考えたり、調べたり、相談したりして、できるだけたくさん挙げてみましょう。

各 3 点 1-3-1～1-3-4

e スポーツの良いところ
・世代を超えていろんな人が楽しめる ・高齢者の介護予防に役立てられる ・遠く離れている人と一緒に楽しめる ・世界中のプレイヤーと交流できる ・チームワークを学べる
e スポーツの課題・問題点など
・学業がおろそかになる恐れがある ・現実でのコミュニケーション機会の減少 ・健康面に不安がある ・ゲームへの依存につながる可能性がある ・オンライン上のトラブルに巻き込まれる可能性がある

【2】ご家族や先生など身の回りの大人に、e スポーツの良さをより深く知ってもらうために、皆さんはどのようなことが必要だと思いますか？考えてみましょう。

各 2 点 1-1-1～1-1-4

- ・ e スポーツの良さを活用した取り組みが全国各地で盛んに行われるようになる
- ・ e スポーツに取り組むことで養われる力があることをアピールする
- ・ e スポーツに取り組んでいる様子がテレビで流れるようになる
- ・ e スポーツの課題・問題点に対して行われている対策や議論を伝える
- ・ e スポーツを体験してもらう

ワーク③の検討手順やヒント

- 「e スポーツの良いところ」を考える際は、自分にとっての良さを挙げるだけでなく、e スポーツをあまり知らない人でも、良いと思えそうな事柄を考えてみましょう。
- 「e スポーツの課題・問題点など」を考える際は、実際に身の回りの大人に聞いてみたり、批判的な意見を調べてみたりしてみましょう。誰かの理解を得た場合は、まず“相手がどのようなイメージや意見を持っているのか”を知ることが重要です。
- 理解を得るために必要なことを考える際は、「課題・問題点など」に挙げたような事柄を踏まえつつも、「良いところ」で挙げたことをアピールする方法を考えてみましょう。

ワーク③ 回答例・考え方

https://youtu.be/L0Ts2wm_8LU

第2章 e スポーツと仕事 (e スポーツの仕事を知ろう)

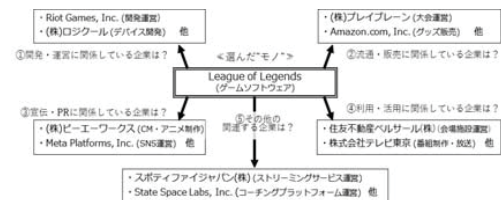
1 e スポーツに関するニュースを集めてみよう

■ e スポーツに関わる仕事は様々 2-1-1

皆さんは「e スポーツに関わる仕事」をいくつ挙げることができるでしょうか？プロプレイヤーや実況者・解説者、ストリーマーなどが良く知られています。しかし実は、「e スポーツに関わる仕事」にはもっとたくさんの種類があり、様々な人が e スポーツ業界で仕事をしています。例えば、皆さんがいつも e スポーツを楽しむときには、パソコンやゲームハード、ゲームソフトを使用し、また、ゲーミングマウスやゲーミングチェアを使ったり、Web サイトや動画サイトで情報を調べたりもしていると思います。皆さんが e スポーツを楽しむために利用しているこれらの“モノ”はどれも、社会で働く誰かの仕事によって、皆さんに提供されています。これらの仕事はすべて、「e スポーツに関わる仕事」なのです。皆さんが e スポーツを楽しむ際、何気なく利用している“モノ”を思い返し、それが誰によって生み出され、提供されているのかなどを考えることで、「e スポーツに関わる仕事」を探してみましょう。

■ ゲームソフトウェアの開発・流通・宣伝・活用等に関わる企業 2-1-2

e スポーツに関係する企業を、人気タイトルである「League of Legends」を例として考えてみると、以下の図ようになります。1つの“モノ”に幾つもの企業が関係していることが見て取れます。



まず、「①開発・運営」に関わる企業には、Riot Games, Inc.や、コラボ製品を開発している(株)ロジクールなどが挙げられます。「②流通・販売」に関わる企業には、公式大会の運営をしている(株)プレイブレーションや、グッズ販売で関わるAmazon.com, Inc.等が挙げられます。「③宣伝・PR」には情報発信時に用いられているSNSの運営企業や、CM映像を制作している企業などが挙げられます。「④利用・活用」にはイベント用の会場を貸し出す企業や、テレビ番組の制作会社などが挙げられます。「⑤その他」には、Riot Gamesとパートナーシップを結んでいる企業等が該当します。

■ e スポーツ業界には様々な企業が関わっている 2-1-3

e スポーツ業界には様々な企業が関わっており、一般企業がe スポーツ業界に進出することが増えています。例えば、家具等の販売を行う株式会社関家具は老舗の家具卸売企業ですが、「ストリートファイター6」とコラボしたゲーミングチェアなどゲーマー向け製品の製造販売をしています。

(参考) <https://www.sekikagu.co.jp/> (株式会社関家具)



老舗家具店の株式会社関家具が開発・販売するゲーミングチェア製品

一方で、スタートアップ企業として e スポーツに特化した企業も見受けられ、具体的には e スポーツイベントの企画運営を行う企業や、プロチーム運営企業などが挙げられます。皆さんが何気なく見ている e スポーツイベントの配信にも、イベントを企画運営している企業や機材を提供する企業、イベントに出演するチームの運営企業などの様々な企業が関わっています。

e スポーツイベントビジネスの先駆者である株式会社 JCG は東京都にイベント制作専門のスタジオを設置しています。スタジオの様子を紹介した映像も参照してみてください。

(参考) <https://www.jcg.co.jp/> (株式会社 JCG)



一般社団法人日本eスポーツ学会 e スポーツの職場紹介 (株式会社 JCG 豊洲スタジオ)

<https://youtu.be/HRKjpio9g2g>

2 e スポーツ業界企業について調べてみよう

■ e スポーツ業界企業の実情と動向 2-2-1

「e スポーツ業界企業」と言うと、皆さんは e スポーツを専門に取り扱う企業を思い浮かべるかもしれません。しかし今の日本の e スポーツ産業は成長し始めたばかりで、e スポーツを専門とする企業はまだ少ないのが実情です。実は、今の e スポーツ産業を支える企業の多くは、もともと別の分野・市場で活動していて、**新たなビジネスを開拓するために e スポーツ分野に進出している企業**なのです。例えば、元々一般ユーザー向けのパソコンを製造・販売していたパソコンメーカーが、新たに e スポーツプレイヤー向けのパソコンの製造・販売に乗り出すといった具合です。こうした e スポーツ分野に進出する企業は、e スポーツに関連した製品やサービスなどを生み出すために、**e スポーツに見識のある若手人材**を強く求めています。

e スポーツ分野での仕事や就職を考える上では、このような e スポーツ業界企業の状況を、よく理解しておくことが重要です。「e スポーツ業界企業」がどのような仕事を展開しているのかを調べてみましょう。

■ 様々な業種の e スポーツとの関わり 2-2-2

日本の e スポーツ市場の目覚ましい成長を受けて、多様な企業の参入が相次ぎ、**e スポーツの見識を持つ人材の活躍の場は、近年急速に拡大**しています。次々と新しい e スポーツに関わるビジネスが生まれていて、以下の表はその一例です。これら

の業種の e スポーツ参入企業は、他分野での事業の派生として e スポーツに参入している事例が多く、**e スポーツへの見識を持った人材を欲している、近年では人材採用の際に e スポーツの経験や実績等を評価に含める企業も現れています。**これらの e スポーツ業界企業 19 社の方々に、「e スポーツの仕事とは？」を紹介する講演を行っていた映像がありますので、興味のある講演映像をいくつか見てみてください。

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



一般社団法人日本 e スポーツ学会 e スポーツ職業紹介映像「eSports Works」

例) 株式会社セガによる講演映像
https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWMGK0nY8izaWqh-HZJfui8si=9nX3HWP1Kdj_9nlf

められるとコメントしています。ゲームイベントへの出演やジムのコーチなど、競技シーン以外での活躍の場を増やしたい場合には、**ゲームプレイ以外の魅力**も求められるでしょう。

(参考) https://esports.bcnretail.com/column-interview/interview/200824_000035.html
 (BCN e スポーツ部 ※画像出典)

■ e スポーツの仕事では各職種の専門的なスキルが必要 2-3-3

e スポーツに関わる仕事では、**e スポーツの知識だけではなく、各職業の専門的なスキルや経験が必要**とされます。例えば、e スポーツイベントプロデューサーには、どのようなスキルが求められるのでしょうか。いくつかの e スポーツイベント関連企業の求人情報や、業務内容の紹介を見てみると、「プロジェクト管理の経験」「キャスティングの経験」などの経験や、「企画立案力」「コミュニケーション力」などのスキルが挙げられています。このように e スポーツイベントプロデューサーには、一般的なイベントプロデューサーとしてのスキル・経験が必要とされているのです。この例に限らず、e スポーツに関わる多くの職業では、**それぞれの仕事に必要な専門的なスキルや経験が求められ、e スポーツへの熱意・やる気だけでは仕事に就くのは難しいのが実情です。**したがって、**e スポーツ業界でどのように働きたいのかを考え、それにあわせて専門的なスキルを身に着け、経験を積むことが重要**です。
 (参考) <https://jicc.co.jp/journal/journal-7400> (株式会社 JICC)

■ 社会で働く上では汎用的なスキルも重要 2-3-4

社会においては、**テストの点数や学校の評定等の具体的に測りやすい成果だけでなく、コミュニケーション能力やチームワーク力、責任感などの汎用的なスキルも重要視**されています。どのような仕事であっても周りの人との連携は欠かせないため、**e スポーツの仕事であっても汎用的なスキルは必要**です。コミュニケーション力や SNS が使えるとかなどの汎用的なスキルはいま注目されています。求人などを支援している株式会社リクルートでは、社会における汎用的なスキルの重要性を発信しています。
 (参考) https://www.recruit-ms.co.jp/research/study_report/0000000561/ (株式会社リクルート)

■ e スポーツ業界では必ずしも e スポーツの知識や経験が求められるわけではない 2-2-3

e スポーツに関する仕事は広がりを見せていますが、**必ずしも e スポーツに関する知識や経験を求められるとは限りません。**「バイトル」「indeed」などの求人情報検索サービスで情報を検索すると、e スポーツの施設運営スタッフや、e スポーツ施設にあるカフェのスタッフなどの求人情報がヒットします。応募要項を見てみると、接客や清掃、調理などの一般的な施設やカフェなどでの業務経験者が優遇されており、e スポーツの知識や経験は重視されていないことがわかります。もちろん、e スポーツの施設で働くのであれば、e スポーツの知識があるに越したことはありませんが、実際には、一般的な施設やカフェなどで必要とされるスキルや経験などを持っている人材が求められています。
 (参考) <https://bit.ly/38cgNx5> (バイトル)
 (参考) <https://jp.indeed.com> (indeed)

3 e スポーツに関わる仕事に必要なスキルを考えてみよう

■ 仕事内容によって必要なスキルは異なる 2-3-1

皆さんが将来、e スポーツ業界企業に就職し、e スポーツに関わる仕事を担当する上では、どのようなスキルが必要でしょうか？一概に e スポーツ業界企業といっても、イベントを企画・運営する企業、ゲームタイトルを開発する企業、カフェなどの飲食店を運営する企業など、多種多様です。そして、学生の皆さんにとっては厄介なことに、**どのような仕事をしている企業に就職したいのかで、必要とされるスキルが変わってしまう**のです。したがって、皆さんが e スポーツ業界企業を志すとき、最初に必要なのは、**自分がどの方向性に進みたいのか、どのような仕事をしたいのか、その仕事に必要なスキルは何かを具体的にイメージ**することです。それを踏まえて進路を定めていくことになります。

「大規模なゲームイベントで同級生と e スポーツ体験ブースを設置・運営する」という設定で、自分の担当したい役割を選び、仕事内容と必要なスキルを考えます。これを通して、**e スポーツ業界で働く上で必要なスキルを分析する方法や考え**方を身につけましょう。

■ プログーマーにはゲームプレイ以外のスキルも求められる 2-3-2

e スポーツ業界の発展につれて**プログラマー**は多くの人に注目され、**ゲームプレイ以外の面も見られる**ようになりました。プログラマー「Rascal Jester」の選手は、**ゲームプレイの腕だけでなく、「SNSを適切に利用できるスキル」や「真摯な姿勢を忘れない心」、「高いコミュニケーション能力」**を有していることがプログラマーに求

e スポーツキャリア学習		No.2	e スポーツと仕事 (e スポーツの仕事を知ろう)
学籍番号		氏名	

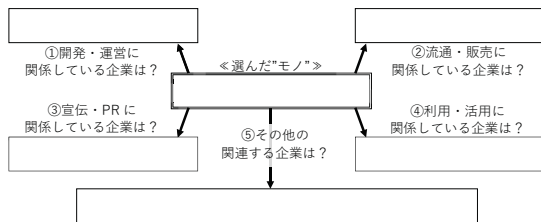
「e スポーツと仕事」のテキストを読んで、レポートを完成しましょう。各ワークの下にはワークの検討手順やヒントがあるので、参考にしてください。

ワーク① e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう

ワーク① 課題解説
<https://youtu.be/mnyhnpNftzk>

【1】e スポーツを行うとき、利用している“モノ”（製品やサービスなど）はなにがあるでしょうか。考えたり、相談したりして、できるだけたくさん挙げてみましょう。
 各 3 点 2-1-1～2-1-3

【2】【1】で挙げた“モノ”から、最も興味のあるものを1つ選んで、以下の5つの観点で、関係している企業を探してみましょう。できるだけすべての欄について、当てはまる企業を考えてみましょう。また、1つの欄にたくさんの企業を挙げて構いません。
各2点 2-1-1～2-1-3



ワーク①の検討手順やヒント

- ・利用している“モノ”を考えると、まずは自分がeスポーツをプレイしている時を想像して、触れるモノや見るモノなどを1つずつ挙げてみましょう。
- ・eスポーツ機器や周辺機器、WEBサービスなどのほか、目標としている大会やイベント、競技施設、学校、お店など、eスポーツに関わっていれば何でも挙げて構いません。
- ・1つのモノが皆さんの手元に届くまでに、多くの企業・人が関わっています。例えば、一見すると開発・運営・販売を1つの企業で行っているように見えるeスポーツタイトルもありますが、実際には、開発に使用するツールを提供する企業や、アプリの配信に利用するプラットフォームを運営する企業、アプリを利用するハードウェアを開発する企業など、様々な企業が関わっています。

ワーク① 回答例・考え方

https://youtu.be/H_eqoD9ObHM

ワーク② eスポーツ業界企業について調べてみよう

ワーク② 課題解説

<https://youtu.be/0veAEZeOYUo>

【1】「ワーク① eスポーツに関わる仕事を見つけてみよう」で挙げた企業を参考に、調べる「eスポーツ業界企業」を1つ記入しましょう。
3点 2-2-1～2-2-3

調べる企業名	
--------	--

【2】（1）で挙げた企業について、ホームページやインタビュー記事などを調べ、以下の項目について記入してみましょう。
各2点 2-2-1～2-2-3

Q1. その会社のeスポーツに関連した仕事はどのようなものがありますか？
Q2. その会社ではeスポーツ以外にどのような仕事に取り組んでいますか？
Q3. あなたがその会社で働くとしたら、どのような仕事をしたいですか？

ワーク②の検討手順やヒント

- ・なかなか調べる企業を決められない場合は、「eスポーツ事業 企業」などのキーワードでWEB検索をしてみるとよいでしょう。eスポーツに進出している色々な企業の情報が見つかるはずです。
- ・eスポーツに関心を持つ企業が多いこともあって、WEB上にはeスポーツ事業に進出した企業の担当者に対してインタビューしている記事が多々あります。こうした記事では、「eスポーツに興味を持ったきっかけ」「仕事の具体的な内容」「今後の展望」などが記載されていることが多いので、ぜひ参考にしてみてください。

ワーク② 回答例・考え方

<https://youtu.be/aKNP3XYDzQC>

ワーク③ eスポーツに関わる仕事に必要なスキルを考えてみよう

ワーク③ 課題解説

<https://youtu.be/NGto61exu7k>

【1】「大規模なゲームイベントで同級生とeスポーツ体験ブースを設置・運営する」という設定で、次のうちあなたが最も担当したい役割を1つ選びましょう。あなたが選んだ役割について、担当するべき具体的な仕事内容を考えてみましょう。

<役割の選択肢>

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

担当したい役割	
担当するべき具体的な仕事内容	
・	
・	
・	
・	
・	

【3】選んだ役割の仕事をする上で必要なスキルは何でしょうか？「自分の役割だけに必要な専門スキル」と、「他の役割にも共通的に必要なスキル」を、それぞれ考えてみましょう。
各2点 2-3-1～2-3-4

自分の役割に必要な専門的なスキルなど	他の役割にも共通的に必要なスキルなど
・	・
・	・
・	・
・	・
・	・

ワーク③の検討手順やヒント

- 専門的なスキルは、役割ごとに異なります。企画・進行管理の仕事をするのであれば、イベントの企画・運営やプロジェクトマネジメントに関する知識などが必要です。映像制作・配信の仕事をするのであれば、撮影機器や配信プラットフォームに関する知識、動画編集技能などが必要です。これは、就職する企業を考えるとにも全く同じことが言えます。
- 共通的に必要とされるスキルは、例えば、コミュニケーション力、チームワーク力、責任感、意欲・情熱、論理的思考力、情報収集・分析力などが挙げられます。これらのスキルは一般的に「非認知能力」と呼ばれていて、どのような仕事をする際にも重視されます。

ワーク③ 回答例・考え方

<https://youtu.be/s5t5lmB6ws>

e スポーツキャリア学習

No.2

・e スポーツと仕事
(e スポーツの仕事を知ろう)

学籍番号

氏名

「e スポーツと仕事」のテキストを読んで、レポートを完成しましょう。
各ワークの下にはワークの検討手順やヒントがあるので、参考にしてください。

ワーク① e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう

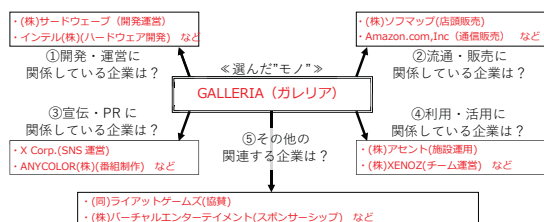
ワーク① 課題解説

<https://youtu.be/mnynhpNfztK>

【1】e スポーツを行うとき、利用している“モノ”（製品やサービスなど）はなにがあるでしょうか。考えたり、相談したりして、できるだけたくさん挙げてみましょう。
各 3 点 2-1-1～2-1-3

- ・パソコン
- ・モニター
- ・マウス
- ・キーボード
- ・ヘッドセット
- ・ゲーミングチェア
- ・ゲームソフト
- ・コントローラー
- ・ゲーム機
- ・Web サイト
- ・動画サイト
- ・コミュニケーションツール
- ・SNS

【2】【1】で挙げた“モノ”から、最も興味のあるものを1つ選んで、以下の5つの観点で、関係している企業を探してみよう。できるだけすべての欄について、当てはまる企業を考えてみよう。また、1つの欄にたくさんの企業を挙げて構いません。
各 2 点 2-1-1～2-1-3



ワーク①の検討手順やヒント

- 利用している“モノ”を考えると、まずは自分がe スポーツをプレイしている時を想像して、触れるモノや見るモノなどを1つずつ挙げてみましょう。
- e スポーツ機器や周辺機器、WEB サービスなどのほか、目標としている大会やイベント、競技施設、学校、お店など、e スポーツに関わっているモノも挙げて構いません。
- 1つのモノが皆さんの手元に届くまでに、多くの企業・人が関わっています。例えば、一見すると開発・運営・販売を1つの企業で行っているように見えるe スポーツタイトルもありますが、実際には、開発に使用するツールを提供する企業や、アプリの配信に利用するプラットフォームを運営する企業、アプリを利用するハードウェアを開発する企業など、様々な企業が関わっています。

ワーク① 回答例・考え方

https://youtu.be/H_eqoD90bHM

ワーク② e スポーツ業界企業について調べてみよう

ワーク② 課題解説

<https://youtu.be/0veAEZeOYUo>

【1】「ワーク① e スポーツに関わる仕事を見つけてみよう」で挙げた企業を参考に、調べる「e スポーツ業界企業」を1つ記入しましょう。
3 点 2-2-1～2-2-3

調べる企業名 株式会社サードウェブ

【2】(1)で挙げた企業について、ホームページやインタビュー記事などを調べ、以下の項目について記入してみましょう。
各 2 点 2-2-1～2-2-3

Q1. その会社のe スポーツに関連した仕事はどのようなものがありますか？

- ・e スポーツ施設の運営
- ・e スポーツ大会のサポート
- ・e スポーツ関連の自治体への応援
- ・ゲーマー向けハードウェアの販売

Q2. その会社ではe スポーツ以外にどのような仕事に取組んでいますか？

- ・法人向けにパソコンやサーバー機器などのハードウェアを提供
- ・店舗やWEB 通販でパソコンなどのハードウェア機器を販売

Q3. あなたがその会社で働くとしたら、どのような仕事をしたいですか？

- ・自身のe スポーツ大会運営のノウハウを活かし、e スポーツ大会のサポートを行いたい。
- ・実店舗でパソコン販売を行い、e スポーツに興味がある人のサポートを行いたい。
- ・e スポーツ施設で初心者向けの体験会を行い、e スポーツの面白さを知ってもらいたい
- ・e スポーツ大会の企画を担当し、多くの観客を楽しませるイベントを作りたい。
- ・自治体にe スポーツを通して世代間交流ができる取り組みの提案をしたい。

ワーク②の検討手順やヒント

- ・ なかなか調べる企業を決められない場合は、「e スポーツ事業 企業」などのキーワードで WEB 検索をしてみるとよいでしょう。e スポーツに進出している色々な企業の情報が見つかるはずです。
- ・ e スポーツに関心を持つ企業が多いこともあって、WEB 上には e スポーツ事業に進出した企業の担当者に対してインタビューしている記事が多々あります。こうした記事では、「e スポーツに興味を持ったきっかけ」「仕事の具体的な内容」「今後の展望」などが記載されていることが多いので、ぜひ参考にしてみてください。

ワーク② 回答例・考え方

<https://youtu.be/aKNP3XYDzrQ>

ワーク③ e スポーツに関わる仕事に必要なスキルを考えてみよう

ワーク③ 課題解説

<https://youtu.be/NGto61exu7k>

【1】「大規模なゲームイベントで同級生と e スポーツ体験ブースを設置・運営する」という設定で、次のうちあなたが最も担当したい役割を 1 つ選びましょう。
あなたが選んだ役割について、担当するべき具体的な仕事内容を考えてみましょう。

<役割の選択肢>

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

担当したい役割	④ ゲーマー
担当するべき具体的な仕事内容	
・ トークでイベントを盛り上げる、内容を企画担当者と考え	
・ ゲームのプレイを披露する、披露するシーンを考える	
・ 来場者にわかりやすくゲームのやり方を教える	
・ 来場者にゲームの楽しさを知ってもら	
・ プロゲーマーのすごさを知ってもら	

【2】選んだ役割の仕事をする上で必要なスキルは何でしょうか？「自分の役割だけに必要な専門スキル」と、「他の役割にも共通的に必要なスキル」を、それぞれ考えてみましょう。 各 2 点 2-3-1～2-3-4

自分の役割に必要な専門的なスキルなど	他の役割にも共通的に必要なスキルなど
・ ゲームの高度なプレイスキル	・ コミュニケーション能力
・ ゲームの魅力を伝える能力	・ チームワーク力
・ トークスキル	・ 責任感
・ 会場を盛り上げる能力	・ 情報収集
・ ティーチングスキル など	・ 分析力 など

ワーク③の検討手順やヒント

- ・ 専門的なスキルは、役割ごとに異なります。企画・進行管理の仕事をするのであれば、イベントの企画・運営やプロジェクトマネジメントに関する知識などが必要です。映像制作・配信の仕事をするのであれば、撮影機器や配信プラットフォームに関する知識、動画編集技能などが必要です。これは、就職する企業を考えるとときにも全く同じことが言えます。
- ・ 共通的に必要とされるスキルは、例えば、コミュニケーション力、チームワーク力、責任感、意欲・情熱、論理的思考力、情報収集・分析力などが挙げられます。これらのスキルは一般的に「非認知能力」と呼ばれていて、どのような仕事をする際にも重視されます。

ワーク③ 回答例・考え方

<https://youtu.be/s5U5ImB6ws>

第 3 章 e スポーツと自分（e スポーツと自分について考えよう）

1 e スポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう

■ 自己分析から e スポーツへの関わり方を考える 3-1-1

皆さんは「キャリア」という言葉の意味を説明できるでしょうか？その意味を端的に言えば「社会・仕事・家庭などの中で、自分がどのような役割を果たして生きていくか」ということです。つまり、「キャリアを考える」ということは、「自分がどのように生きていきたいかを考える」ということなのです。

さて、これまでの学習では、e スポーツを取り巻く社会や、e スポーツに関わる仕事・企業について学んできました。ここからは、これまで学んだことを踏まえて、「e スポーツ分野でのキャリア」、すなわち「将来 e スポーツにどのような形で関わりたいのか」を皆さん自身が具体的に考えていきます。そのための第一歩として非常に重要なのは、**自分を知ること（自己分析）**です。自分にとってやりがいを感じられることは何か、得意なことや好きなことは何かを思い返し、自分自身を見つめなおした上で、e スポーツへの関わり方を考えましょう。

■ 「自己分析」の意義と目的 3-1-2

自己分析は、**自分の持つ特徴を自分自身で理解するために、これまでの経験や考え方を振り返り整理するため**に行います。注意しておきたいのが、自己分析は正解を導くために行うものではなく、**自分を客観視したり、自身の強みや特徴などを軸にして物事を考えたりするために行う**ということです。自分について客観的に理解できていたり、どのような環境で力を発揮しやすいのかがわかっていたりすると、自分に合う企業や仕事を選ぶ際に役立ちます。自己分析の結果も重要ではありますが、それ以上に、**自己を見つめなおした結果を軸に物事を考えられるようになる**ことのほうが重要です。

（参考）<https://job.rikunabi.com/contents/howto/9800/>（株式会社リクルート）

■ 「自己分析」の考え方 3-1-3

自己分析の考え方は様々で、この考え方が正解！というものはありません。ただし、**考え方のパターンを幾つか知っておくことで、一人で悩むよりも考えを整理しやすくなります**。1 つの例として、株式会社リクルートでは、テーマを 1 つ決定し、テーマに合った出来事から「なぜ」がばったのか」や「なぜ」大変だったのか」のように掘り下げていく自己分析法を紹介しています。

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

自己分析の手順（例）	記入例
1. テーマを決定する	・がんばったこと
2. シーンを挙げる	・e スポーツ大会で優勝を目指してがんばった
3. “なぜ？”と掘り下げる	・“なぜ”がんばれた？→仲間がいたから ・“なぜ”仲間がいてとがんばれた？ →協力するのが楽しかったから ・“なぜ”協力するのが楽しい？ →一致団結しがらばるのが好きだから ・“なぜ”それが好き？ →1人ではできないことを成し遂げられるから

■ e スポーツに関わる職業をあらためて見直してみよう 3-1-4

自分自身の e スポーツへの関わり方を考える上で、必ずしも仕事として関わることを前提とする必要はありません。ただ、これまで学習してきたように、e スポーツに関わる仕事は多種多様ですから、**e スポーツ関わる仕事を知ること、自分のスキルや能力を活かせる職業や将来の夢を見つけるきっかけになる**かもしれません。

「2. e スポーツと仕事」で学んだ内容を振り返ってみましょう。e スポーツに関わる職業といえば、**プロプレイヤーや実況者・解説者、ストリーマー**がよく知られています。しかし、みなさんが e スポーツを楽しむ際に使うゲームソフトといった“モノ”1 つを中心に職業を考えてみるだけでも、ソフトの開発を担う**プログラマー**や、大会などの運営をする**イベントスタッフ**、ゲームの宣伝に関わる**ライターやメディア運営**などの多様な職業が挙げられます。インターネット等で e スポーツの仕事についての情報を調べたりして、興味を惹かせる仕事を探してみましょう。

（参考）<https://esports-doga.com/esports-job/>（esports DOGA）

2 e スポーツ人材のキャリアを調べてみよう

■ 急成長する e スポーツ業界で先駆者のキャリアに学ぶ 3-2-1

「この仕事に就きたい！」と思ったとき、一般的にはある程度、“何を学び、どう進めばよいのか”ということが明確になっています。一方、e スポーツ分野ではこれが明確になっていないのが実情です。というのも、**日本の e スポーツ元年は 2018 年と言われている、まだ成長が始まってからほんの数年前**です。短期間で急成長しているため変化が激しく、“e スポーツ業界で働きたい人が何を学び、どう進めばよいのか”を整理することが難しい状況です。ですから、**今 e スポーツ業界で働いている人々も、皆手探りで自分なりの方法を探しながら仕事**をしています。

このような状況で皆さんが e スポーツ業界での将来の働き方を考えるとき、**自分に興味のある進路の先駆者のキャリアの情報は、大いに参考になる**はず。幸い、e スポーツ業界関係者へのインタビュー記事は多く存在しています。自身の興味のある e スポーツの仕事をしている先駆者のインタビュー記事調べ、自身の将来の可能性を探ってみましょう。

■ e スポーツ業界の先駆者のインタビュー記事を読んでみよう

3-2-2

富山県 e スポーツ連合 会長の堺谷陽平さんは、e スポーツ業界で活躍する若き先駆者のひとりです。e スポーツプレイヤーとしても有名な堺谷さんは、もともと富山県出身で、東京でシステムエンジニアとして働いていましたが、2014 年に富山県に U ターン。竹林伐採のボランティア団体で出会った方に空きテナントを紹介されたことをきっかけに、2016 年に地元富山県にて e スポーツで起業しました。最初はゲーム好きが集まるバーをオープンし、お店で小規模なイベントを実施していましたが、ゲームファンからの「楽しい！」という声に後押しされて徐々に活動の幅を拡大していきました。そして、堺谷さんが会長を務める富山県 e スポーツ連合が主催して 2019 年に開催した「Toyama Gamers Day 2019」は約 3,000 人を動員する大規模な e スポーツイベントとなりました。**若者がゲームでチャレンジできる環境をつくりたい、e スポーツを通して地域貢献をしたい、世代を越えて多くのの人にゲームを楽しんでもらいたい**という思いのもと、現在も、e スポーツ大会の運営に加え、e スポーツ施設「Takaoka ePark」の運営や、プロゲーミングチーム「BURNING CORE」の運営などにも手を広げ、様々な活動を実施されています。

このように、e スポーツ業界で活躍する先駆者のインタビュー記事を読むと、**e スポーツに関わる仕事内容だけでなく、その仕事に至った経緯や、仕事の背景にある思い**などがわかります。皆さんが今後 e スポーツにどのように関わっていくかを考える上で、このような情報を参考にしてみてください。

（参考）https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/watch/00013/00664/7i_cid=nbprnx_index（日経クロストrend）

（参考）<https://toyama-asbb.com/archives/64109>（富山の遊び場！）

■ e スポーツ業界で活躍する皆さんと年代の近い人を調べてみよう

3-2-3

e スポーツ業界で活躍している人を調べる際は、**皆さんと年代が近い、新卒・新入社員として e スポーツ業界に足を踏み入れた人のインタビュー記事**を参考にするといいかも。例として、e スポーツ事業を展開するサイバーエージェントグループ企業に入社した若手社員 4 人へのインタビューを読んでみましょう。記事で

は、**学生時代に取組んでいたこと、なぜ e スポーツを仕事にしようと思ったか、e スポーツ業界で働く人材に求められていること**などがトピックに挙がっています。4 人は元々、ゲームが好きで、大学生のときに「Call of Duty」の大会で競うライバルプレイヤーでもありました。「e スポーツの価値を高めたい」などの思いで e スポーツ業界での就職を選ばれています。皆さんのようにこれから e スポーツ業界に関わりたと思っている世代に求められることとして、**幅広いゲームに対する知識、e スポーツ以外の得意な領域、基礎的なビジネススキル**などが挙げられています。

（参考）<https://news.mynavi.jp/article/20191023-907983/>（マイナビニュース ※画像出典）



日本のゲーム配信や e スポーツ大会の運営などを行う CyberZ の若手社員 4 人

■ e スポーツ業界で活躍する人が歩む様々なキャリアを知ろう

3-2-4

e スポーツ業界で仕事をする上で求められるスキルや知識は、必ずしも e スポーツに特化したものではありません。現在 e スポーツ業界で活躍している方々も、多くの場合、**他の業界で専門知識やスキルを学んだり、経験を積んだり**しています。例えば、e スポーツイベント企画・制作を行っている GLOE 株式会社（旧ウエルブレイド・ライゼスト株式会社）で配信に関する技術担当として活躍する社員の方へのインタビューでは、学生時代に音楽をしていた経験を活かしてイベント映像会社に勤めた後に、e スポーツイベントのエンジニアとして仕事をするようになったキャリアが語られています。もしワークを進める際に参考になるキャリアを持った方を見つけれない場合には、**他の業界で類似した仕事を担当している方を探してみると、参考になる**かもしれません。

（参考）<https://note.com/gloe/n/neb583ee3631b>（GLOE 株式会社）

■ e スポーツ業界では好きが高じて仕事になることも 3-2-5

e スポーツ業界では様々なキャリアを持つ人が活躍していますが、会社に入って

から仕事をしているのではなく、**個人の活動がきっかけとなり e スポーツ業界で仕事をしている**人もいます。活動内容は実に様々で、報酬を得られるものもあれば、報酬を得られないことを前提としている活動もあります。e スポーツのライターとして活躍している人へのインタビュー記事では、個人で運営していたブログに韓国 e スポーツシーンについての記事を熱心に書いたことがきっかけで仕事につながったエピソードが述べられています。また、韓国語のスキルや海外での経験を活かして選手に直接取材をしていることから、**自身の強みを活かして e スポーツの仕事の幅を広げることの大切さ**がピックアップされています。

（参考）https://prebell.so-net.ne.jp/news/pre_20041401.html（PreBell）

3 e スポーツ人材になるためのキャリアプランを考えてみよう

■ キャリアプランニングをしよう 3-3-1

将来の夢や目標は、それを頭の中で漠然と思い描いているだけでは中々実現しません。実現するためには、**関連する知識を学んだり、資格を取ったり、体験できる場に飛び込んで経験を積んだりなど、自ら夢の実現に向けてアクションを起こしていく**必要があります。このように**将来の目標を立てて、自ら実現に向けて行動する計画を立てることを、「キャリアプランニング」と**言います。

これまでの学習を通して、皆さんは「将来自分がどのように e スポーツに関わりたいか」ということをイメージできたでしょうか？その実現のためには何が必要で、明日から何に取組めばよいでしょうか？そのイメージを将来の目標として、**その達成のために必要なスキル等を考え、それらを身に着けるために必要なアクション**を書き出し、**短期的な目標と長期的な目標**を設定しましょう。これによって、皆さん自身のためのキャリアプランニングを行い、夢の実現への一歩を踏み出しましょう。

■ 周りの人のキャリアを参考にしてみよう 3-3-2

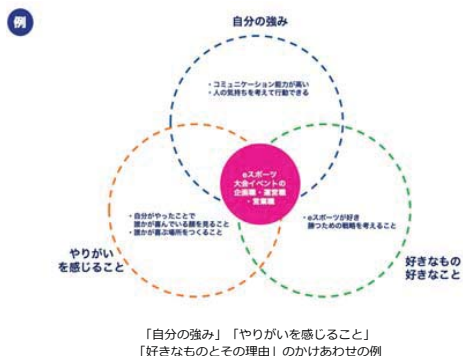
皆さんの周りの人がどのように目標に取組んで、どう失敗し、どうやって成功したのかを知ることは目標設定をする際に大いに役立つはず。e スポーツに関しては、Twitter や note などの SNS で、自身のキャリアに関する情報発信をしている人が多くいます。また、プロゲーマーが出ている本を読んだり、**周りの大人に話を聞いたり**することでも、参考になる情報を得られます。また、業界の関係者が出演するセミナーに参加をしたり、SNS で話を聞いたりするのも良いでしょう。

■ 具体的な夢・目的・仕事を設定してキャリアプランを考えてみよう

3-3-3

キャリアプランを検討する際は、**具体的な目的を設定することが重要**です。「eスポーツ業界で働く」のような抽象度が高い目的ではなく、「eスポーツ業界で〇〇の仕事をする」のように具体的な目標を設定してみましょう。そうすることで、目的を達成するために必要となるスキルが明確になり、今後取り組むべきことも見通しやすくなります。eスポーツイベントの運営などを行う株式会社 JCG の人事の方は、「**eスポーツ業界に入ること**」を**自己を目的とするのではなく、「eスポーツ業界に入ってからどう働きたいのか」を意識しよう**という旨の情報発信をされています。**さらに、どう働きたいのかを見極めるために、自己分析をして「自分の強み」「やりがいを感じること」「好きなものとその理由」をかけあわせ、「自分の本質」を捉えること**の重要性を述べられています。有意義なキャリアプランを考え、目的を達成するためにも、**自分と向き合い、できるだけ具体的な「夢・目的・仕事」を設定することを意識して**みましょう。

(参考) <https://jcg.co.jp/journal/journal-6087> (株式会社 JCG ※画像出典)



eスポーツキャリア学習						No.3	eスポーツと自分 (eスポーツと自分について考えよう)
学籍番号						氏名	

「eスポーツと自分」のテキストを読んで、レポートを完成しましょう。
各ワークの下にはワークの検討手順やヒントがあるので、参考にしてください。

ワーク① eスポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう

ワーク① 課題解説
https://youtu.be/_UrfoiR5qWw

【1】これまでの過去を振り返り、自分の特徴や印象に残っていることを思い出し、以下の項目について記入してみましょう。 各3点 3-1-1~3-1-4

Q1. あなたがこれまでで一番、熱中したものはなんですか？

Q2. あなたがやりがいを感じた出来事や、認められてうれしかった出来事はなんですか？

Q3. あなたが「誰にも負けない」、「負けたくない」あるいは「自信がある」と思うことはなんですか？

【2】【1】を踏まえて、あなたは将来eスポーツにどのように関わりたいかを考えて、記入してみましょう。 各2点 3-1-1~3-1-4

ワーク①の検討手順やヒント

- ・ 熱中したもの、やりがいを感じた事、自身がある事などを考えると、自分自身が体験した過去のエピソードを交えて書き出してみましょう。自分自身が感じたことが、より見えやすくなるはずですよ。
- ・ このワークで、自分の思いや考え、感情などを、自分自身で見つめなおすことが目的です。他者(家族や友人、先生など)からどのように思われるか、どのように言われるかなどは、このワークでは考えず、自分自身に正直になって考えるように心がけましょう。
- ・ eスポーツへの関わり方は実に多様です。仕事としてだけでも、例えば、プレイヤー、プレイヤーを支える人、eスポーツタイトルを作る人、eスポーツイベントを企画する人、eスポーツ関連商品を売る人など様々です。また仕事ではなく、将来は趣味として関わるという考え方もあります。

ワーク① 回答例・考え方
https://youtu.be/Te3uk_pkooE

ワーク② eスポーツ人材のキャリアを調べてみよう

ワーク② 課題解説
<https://youtu.be/IW32s-csbP8>

【1】eスポーツに関わる仕事の中で、最も興味のある仕事を1つ記入してください。 3点 3-2-1~3-2-4

【2】【1】で挙げた仕事の先輩者のインタビュー記事などの情報をWEB検索等で探し、以下の項目について情報を整理してみましょう。 各2点 3-2-1~3-2-4

インタビュー対象の 企業名・回答者名	
どのような仕事？	
eスポーツの仕事をはじめてきっかけは？	
仕事のやりがいは？	
仕事に必要な スキル・資格・経験は？	

ワーク②の検討手順やヒント

- ・自分の最も興味のある仕事を選ぶことが難しい場合は、これまでの学習を振り返って、ワークなどで取り上げたり、調査で目に触れたりした中で、印象に残った企業や人物を題材にしてみましょう。
- ・インタビュー記事を探す際、単純なキーワード検索では、なかなか欲しい情報にたどり着けないかもしれません。特にeスポーツ関連の情報は「Twitter」「note」などのSNSで集めやすい傾向があるので、積極的に活用してみてください。
- ・ワークに挙げられた項目は、一般的なインタビューでよく質問されていますが、ひとつの記事ですべての情報は得られないかもしれません。その場合は別の情報ソースを探してみましょう。

ワーク② 回答例・考え方

<https://youtu.be/ZndJRItamy4>

ワーク③ eスポーツ人材になるためのキャリアプランを考えてみよう

ワーク③ 課題解説

<https://youtu.be/h9OIIMOB22E>

【1】これまでのワークで考えたこと、調べたことを参考に、以下の項目に記入してみよう。 各3点 3-3-1~3-3-4

Q1. あなたが将来やってみたいeスポーツに関わる夢・目的・仕事はなんですか？

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

Q3. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？

Q3. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？

明日からの目標

今月の目標

1年後の目標

3年後の目標

5年後の目標

ワーク③の検討手順やヒント

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

ワーク③ 回答例・考え方

<https://youtu.be/KAxJgJwfgow>

eスポーツキャリア学習

No.3

・eスポーツと自分
(eスポーツと自分について考えよう)

学籍番号

氏名

「eスポーツと自分」のテキストを読んで、レポートを完成しましょう。
各ワークの下にはワークの検討手順やヒントがあるので、参考にしてください。

ワーク① eスポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう

ワーク① 課題解説

https://youtu.be/_UrfR5qWw

【1】これまでの過去を振り返り、自分の特徴や印象に残っていることを思い出し、以下の項目について記入してみよう。 各3点 3-1-1~3-1-4

Q1. あなたがこれまでで一番、熱中したものはなんですか？

(回答例1) シューティングタイトルのプレイ

(回答例2) MOBA タイトルで友達とチームを組み大会に出場

(回答例3) 学園祭でのeスポーツ体験ブースの運営

Q2. あなたがやりがいを感じた出来事や、認められてうれしかった出来事はなんですか？

(回答例1) プレーイングを教えたときに「わかりやすい」と言ってもらえた

(回答例2) リーダーとしてチームをまとめて、地域の大会で入賞できた

(回答例3) 小さな子どもや高齢者もゲームを楽しんでくれた

Q3. あなたが「誰にも負けない」、「負けたくない」あるいは「自信がある」と思うことはなんですか？

(回答例1) 言葉にしづらいプレーイングのコツをうまく伝えること

(回答例2) チームのメンバーを励まして、引っ張っていくこと

(回答例3) 誰にでも明るく親切に対応できるところ

【2】【1】を踏まえて、あなたは将来 e スポーツにどのように関わりたいかを考えて、記入してみましょう。 各 2 点 3-1-1~3-1-4

(回答例 1) プレイを言葉で的確に表現できる能力を活かして、シューティングゲームのトレーニングコーチとして e スポーツに関わる。
(回答例 2) メンバーをまとめられる能力を活かして、e スポーツチームの監督やマネージャーとして e スポーツに関わる。
(回答例 3) 誰でも明るくコミュニケーションできる能力を活かして、イベントの運営スタッフとして e スポーツに関わる。

ワーク①の検討手順やヒント

- ・ 熱中したもの、やりがいを感じた事、自身がある事などを考えるとき、自分自身が体験した過去のエピソードを交えて書き出してみましょう。自分自身が感じたことが、より見えやすくなるはずです。
- ・ このワークで、自分の思いや考え、感情などを、自分自身で見つめなおすことが目的です。他者（家族や友人、先生など）からどのように思われるか、どのように言われるかなどは、このワークでは考えず、自分自身に正直になって考えるように心がけましょう。
- ・ e スポーツへの関わり方は実に多様です。仕事としてだけでも、例えば、プレイヤー、プレイヤーを支える人、e スポーツタイトルを作る人、e スポーツイベントを企画する人、e スポーツ関連商品を売る人など様々です。また仕事ではなく、将来は趣味として関わるという考え方もあります。

ワーク① 回答例・考え方
https://youtu.be/Te3uk_pkooE

ワーク② e スポーツ人材のキャリアを調べてみよう

ワーク② 課題解説
<https://youtu.be/IW32s-csbP8>

【1】 e スポーツに関わる仕事の中で、最も興味のある仕事を 1 つ記入してください。 3 点 3-2-1~3-2-4

e スポーツのライター

【2】【1】で挙げた仕事の先輩者のインタビュー記事などの情報を WEB 検索等で探し、以下の項目について情報を整理してみましょう。 各 2 点 3-2-1~3-2-4

インタビュー対象の 企業名・回答者名	(1)スイニャン氏 (2)ハル飯田氏
どのような仕事？	(1)観戦専門の立場から大会レポートや選手へのインタビュー記事の執筆 (2)プロゲーマーへの取材記事やゲーム攻略記事の執筆
e スポーツの仕事を はじめたきっかけは？	(1)記事を通して日本に e スポーツに面白さを共有し、日本で e スポーツが盛り上がり、日本語で e スポーツについて語り合えるようになるため。 (2)e スポーツ大会への出場、プロリーグでのキャスター活動をライターに活かせると考え、e スポーツ記事のライティングを始めた。
仕事のやりがいは？	(1)好きなことを仕事にできる点 (2) e スポーツ人気が高まったことで仕事への反響が大きくなっている
仕事に必要な スキル・資格・経験は？	(1)基本的な文章力に加えて、母国語以外の言語の習得等のプラスアルファの要素が必要。取材ではコミュニケーションスキルと取材対象者を思いやる心が大切。 (2)色んな視野を持っていること

ワーク②の検討手順やヒント

- ・ 自分の最も興味のある仕事を選ぶことが難しい場合は、これまでの学習を振り返って、ワークなどで取り上げたり、調査で目に触れたりした中で、印象に残った企業や人物を題材にしてみましょう。
- ・ インタビュー記事を探す際、単純なキーワード検索では、なかなか欲しい情報にたどり着けないかもしれません。特に e スポーツ関連の情報は「Twitter」「note」などの SNS で集めやすい傾向があるので、積極的に活用してみてください。
- ・ ワークに挙げられた項目は、一般的なインタビューでよく質問されていますが、ひとつの記事ですべての情報は得られないかもしれません。その場合は別の情報ソースを探してみましょう。

ワーク② 回答例・考え方
<https://youtu.be/ZndJRItamy4>

ワーク③ e スポーツ人材になるためのキャリアプランを考えてみよう

ワーク③ 課題解説
<https://youtu.be/h9OIIMOB22E>

【1】これまでのワークで考えたこと、調べたことを参考に、以下の項目に記入してみましょう。 各 3 点 3-3-1~3-3-4

Q1. あなたが将来やりたい e スポーツに関わる夢・目的・仕事はなんですか？
チームに所属する e スポーツライターとして、チームの魅力を国内外に発信する。

Q2. あなたがそれを実現するために必要なスキル、経験、資格などはなんですか？
・ライターとしての実績 ・選手やチームの魅力を発信する経験 ・取材スキル
・撮影スキル ・企画力 ・自分を売り込めるポイント作り
・国内外への情報発信のノウハウ ・英語力

Q3. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？
・記事の執筆、ライティング ・メディア媒体で選手やチームの情報発信
・インタビュー取材の実施 ・カメラを用いての撮影の実施
・記事企画の提案 ・自身の強みを見つける
・SNS 運用、情報発信の知識を身に着ける ・英語の学習

Q3. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？	
明日からの目標	・執筆と撮影に関する力を身に着ける ・英語や英会話の学習を行う ・企画のネタ探しにアンテナを張る ・海外 e スポーツシーンの記事を読む
今月の目標	・メディアに記事と写真を掲載する ・中学英語を身に着ける ・記事企画を周りの人に評価してもらう ・海外 e スポーツシーンの知識をつける
1 年後の目標	・ライターとして執筆や撮影を行う ・英語のライティングが行える ・メディアに企画を通せるようになる ・海外の e スポーツ大会を観戦する
3 年後の目標	・チームから記事執筆を依頼される ・記事翻訳の仕事を担当する ・連載企画を担当する ・海外での仕事を依頼される
5 年後の目標	・チームに所属して活動を始める ・海外向けにチームの情報発信を行う ・更新を待たれるような企画を連載する ・チームとともに海外でも活躍する

ワーク③の検討手順やヒント

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

ワーク③ 回答例・考え方

<https://youtu.be/KAxJgJwfqow>

2. 高等学校段階教育コンテンツ

(2) 科目「e スポーツ職業学習」ソフト・ハード開発領域

テキスト教材改訂版

e スポーツ職業学習 テキスト（ソフトハード開発領域）

ゲーム業界の市場について

■ ゲーム業界の市場規模

みなさんにとって身近な存在であるゲームは、1年間でどのくらいの売り上げがあるのでしょうか？ある分野の1年間の売上総額のことを**市場規模**といいます。2022年の日本での**ゲーム市場規模はなんと2兆316億円**（ファミ通ゲーム白書2023より）でした。2020年のコロナ禍での巣ごもり需要の影響もあってゲーム市場が拡大したと言われていて、それ以降3年連続で2兆円を超えています。

さて、これまでに数多くのゲーム機が販売されていますが、**歴史上最も売れたゲーム機は何だ**と思いますか？世界で最も売れたゲーム機は「**PS2（プレイステーション2）**」です。**累計販売台数は約1億5500万台**（2012年12月生産終了）です。一方、現在も販売されている「**Nintendo Switch**」は、**累計販売台数が約1億3,936万台**になりました。国内だけでも3,334万台が売れており、日本における歴代最も売れたゲーム機ランキングの1位となっています。

【世界版】歴代最も売れたゲーム機ランキング

順位	ゲーム（ハード）	世界累計販売台数
1	プレイステーション2	約1億5500万台
2	ニンテンドーDS	約1億5402万台
3	Nintendo Switch	約1億3936万台
4	ゲームボーイ	約1億1869万台
5	プレイステーション4	約1億1700万台

【日本版】歴代最も売れたゲーム機ランキング

順位	ゲーム（ハード）	日本国内累計販売台数
1	Nintendo Switch	約3334万台
2	ニンテンドーDS	約3299万台
3	ゲームボーイ	約3247万台
4	ニンテンドー3DS	約2526万台
5	プレイステーション2	約2198万台

（出典）Wikipedia 家庭用ゲーム機の販売台数一覧掲載データより作成

■ 時代によって変化するゲーム市場

2022年の日本でのゲーム市場全体の売上は2兆316億円です。その内訳を見ると、スマートフォン等を利用した**オンラインプラットフォームが1兆6568億円**、

講義映像① ゲーム業界の市場について

<https://youtu.be/ytnj5wDb5SM>



家庭用ゲームソフトが3893億円、家庭用ゲーム機（ハード）が2098億円となります。2012年の日本でのゲーム市場は約9800億円でした。しかし**10年で約2倍になりました**。これには、スマートフォンがカギを握っています。

今ではスマートフォン向けの基本プレイ無料のゲームアプリが数多く開発されており、ダウンロードすることで誰でもどこでもゲームを楽しむことができるようになりました。これにより、ゲームを買うときにお金を使うのではなく、基本プレイが無料のゲームでアイテム購入をするためにお金を使うという新しい消費が生まれました。このように、**市場の約80%を占めているオンラインプラットフォームの登場が、ゲーム市場の拡大に大きく影響しています**。



（出典）ファミ通ゲーム白書 2023

ゲーム作りの仕事

講義映像② ゲーム作り・ゲームデザイナーの仕事

<https://youtu.be/toy16G-lb60>



■ ゲーム開発に関わるさまざまな仕事

ゲームはいくつかの仕事で協力して作られています。**さまざまな分野の専門家が協力することで、より質の高いものを作ることができます**。ゲーム開発に関わる人数はゲームの規模によっても変化しますが、大規模なものだと数百名が関わることもあります。

ではゲーム開発に関わる仕事にはどのようなものがあるのでしょうか。例えば、ゲームを企画する**ゲームデザイナー（プランナー）**、プログラミング言語を使ってシステムやソフトウェアを作る**プログラマー**、ゲームの世界観に合わせてキャラクターや背景などを作る**デザイナー**などがあります。さらに、みなさんが実際に手にするゲーム機を作る**デバイス開発**の仕事もあります。また、ゲーム内のサービスと

してコミュニティ機能を持ったWebページの開発や、みなさんがゲームをプレイする時に見る攻略サイトや、トレーニングサイトを作る**Webサービス開発**の仕事もあります。これらは同じゲームに関わる仕事でも、必要な能力は異なります。このテキストでは、**ゲームデザイナー**、**Webサービス開発**、**デバイス開発**の3つの仕事について詳しくご紹介します。

ゲームデザイナーの仕事

■ プレイヤーを夢中にさせる「ゲームデザイナー」の仕事

ゲームデザイナーは簡単にいうと**ゲームをデザインする仕事**です。デザインというとキャラクターや背景などをイメージするかもしれませんが、ゲームデザイナーの仕事はどのようなゲームを作るか考え、決めていく仕事です。

ゲームの企画や仕様を考え決定する、ゲーム開発の柱的な存在です。また予定通りに進んでいるか各担当と確認しながら仕事を進めます。ゲームの世界観などのデザインについては**グラフィックデザイナー**と、ゲームシステムについては**プログラマー**と、BGM・効果音については**サウンドクリエイター**と連携することでゲームのコンセプト通りに進むように指揮をとりまします。予定通りにゲームを完成できるように、プロジェクト全体の管理する重要な役割です。

ほかにも**ゲームデザイナー**の仕事のひとつに**レベルデザイン**というものがあります。レベルデザインは、**ゲームの難易度などのバランスをとる仕事**であり、ゲーム体験に関わる重要な仕事の1つです。例えば、「スーパーマリオブラザーズ」を思い浮かべてみてください。プレイ中のステージでは、ブロックが配置されていたり、落ちてしまうと失敗になる穴があいていたり、プレイヤーの進行を邪魔する敵が配置されていたりしています。このような要素を調節して、**ゲームが簡単・難しくなりすぎないようにバランスを整えていく仕事**です。

■ ゲームプレイに重要な「チュートリアル」

ゲームを始める時に、操作方法を知るための**ゲームチュートリアル**が流れることがあります。これは、**プレイする前にゲーム操作を知るためのもの**です。みなさんもゲームをプレイしていく中で、チュートリアルを体験したことがあると思います。チュートリアルには、ゲームの操作のしかたを知る、操作に慣れるという役割があります。もしチュートリアルがなかったら、操作方法が分からず壁にぶつかってしまうかもしれません。そして、よく分からない、難しいからもうやめようというゲームをプレイする意欲を失ってしまうこともあるかもしれません。チュートリアルは、ゲームを楽しくプレイするために重要な存在です。

■ レベルデザイン事例：スーパーマリオブラザーズ

それでは、有名なゲーム「マリオ」を思い出してください。プレイしたことがある人はわかるかもしれませんが、マリオにはチュートリアルらしいものがあります。実は、**ステージそのものがチュートリアルの役割を果たしています**。

例えば「ハテナブロック」は、ジャンプしてたたくとコインなどを得ることができます。プレイヤーに気づかせる工夫もされており、具体的には色が変わっていたり、アニメーションがついていたりします。



（出典）任天堂株式会社「スーパーマリオブラザーズ」より

次に「敵」の対処方法の例です。マリオに登場する敵の倒し方はさまざま、踏むだけで倒せる敵もいれば、パワーアップ状態の攻撃でしか倒せない敵もいます。こうした敵の倒し方を伝えるために、初めてその敵が登場する際には近くに倒したアイテムを配置し、パワーアップ状態の攻撃であれば倒せることに**プレイヤーが気づけるような工夫**が行われています。

ほかにも、中に入れる土管があることや、隠しブロックの存在など、プレイしながらさまざまな操作を自然と身につけられるように工夫されています。このように、チュートリアル部分をゲームの中に落とし込んでいき、**プレイヤーが自然にゲームシステムを理解できるように調整するのもレベルデザインの仕事**です。

■ 「ゲームデザイナー」に求められるスキルとは

ゲームデザイナーは**多くの人と関わりながら、無事にゲームが完成するよう管理する仕事**です。そのため**管理能力**や**コミュニケーションスキル**が求められます。なかには制作が予定通りに進まないこともあります。そのため臨機応変に対応できる**問題解決能力**を持っていると役に立ちます。人員配置や予算、スケジュールなどを状況に合わせて調整していきます。

またゲームデザイナーには企画の仕事もあります。そのため企画の良さを十分に伝えるために**プレゼンテーション能力**や**資料作成能力**を磨くことも大切です。せつ

かく良い企画を考えられたとしても、資料に落とし込んで、企画内容を魅力的に伝える能力が欠かせません。

Web サービス開発の仕事

講義映像③ Web サービス開発の仕事
<https://youtu.be/1Q9drbEcvTc>



■ ゲームファンを増やす「Web サービス開発」の仕事

Web サービス開発は、ゲーム内のコミュニティ機能を持った **Web ページ**や、ゲームの**攻略サイト**や**トレーニングサイト**、ゲームをプレイする仲間を探す**ゲームマッチングサイト**など、ゲームプレイヤー向けの Web サービスを作る仕事です。

Web サービス開発は、Web サイトやソフトウェアを開発する**エンジニア**や、サイトのデザイン等を行う **Web デザイナー**、文章を書く **Web ライター**などの職種が協力しながら進めています。

仕事内容は、サービスの種類によって違いがあります。例えば攻略サイトは、ゲームを攻略したいと考えているプレイヤーに対して、その方法を伝えるものです。そのため、文章を書くライターが欠かせません。また、ゲームのマッチングサイトやトレーニングサイトは、マッチング機能やトレーニングの仕組みなどを開発する必要がありますので、エンジニアが欠かせません。このように、開発するサービスによって必要となるスキルや人材が異なります。

■ 「Web サービス開発」で求められるスキルとは

Web サービス開発もゲーム開発と似ていて、**企画**を考える所から始まります。例えば、まず開発するゲームのタイトルや内容を考えます。このとき大切なのは、すでにあるようなものではなく、まだ存在していないサービスを考えることです。そのため、どんなサービスがあるのか調べます。さらに、プレイヤーからのニーズがあるかどうかの調査も必要です。こうした企画・調査を経て、実際にどんなものを作るかを決めて、**プログラマー**や**デザイナー**と連携しながら作っていきます。

プログラマーにも何種類もあり、見た目を作るのもあれば、普段は目に見えない通信やデータのやり取りを行うエンジニアもあります。

このように、Web サービス開発には**プログラミング能力**だけでなく、ゲームのことを**調査・分析するスキル**や、**新しいものを生み出す発想力**なども求められます。

デバイス開発の仕事

講義映像④ デバイス開発の仕事
<https://youtu.be/gptj8AkskG8>



■ ニーズにあわせたものを作る「デバイス開発」の仕事

ゲーム機やコントローラーなどのデバイスも、多くのメンバーが協力し、数多くの工程を通して私たちのものに届きます。デバイス開発の仕事は、まず**企画**を考える所からスタートします。ニーズを調べて、必要とされているものを考えていきます。形や色の他にも機能などの**デザイン**も考えます。**e スポーツデバイス**であれば素早く操作できるように、応答速度やボタンの操作性が工夫されています。

そして実際にデバイスを作る時は、**電気回路**や**基盤の設計**、**機構の設計**、**検品**などの作業があります。

マウスを例にして流れをイメージしてみます。マウスは本体を動かしたり、ホイールを回転させたりすることでパソコンの画面を操作できます。製造する際は、どのような回路を組むか、どんな基板をどこに配置するかといった設計をします。そして、本体のプラスチックの部分を作るためには、溶かしたプラスチックを金型という金属の型に流し込んで型取りをします。最後に部品を組み立てたら、傷がないか、正しく動くかなどの確認（検品）をします。このように、みなさんが何気なく使っているマウスでも、**多くの人が関わって作られています。**

■ 使いやすさを追求したさまざまなデバイス

開発するデバイスには**ゲーム機本体**、**コントローラー**、e スポーツ向けの**キーボード**や**マウス**などがあります。普段みなさんが何気なく使っているものや大会で見かけたことがあるものなど、私たちの身の回りには多くのデバイスがあります。なかには **e スポーツ向けにカスタマイズされたもの**もあります。e スポーツでは瞬時に動けることが勝敗に大きく関係します。そのため、よりすばやく操作できるように工夫されています。

例えば**マウス**だと、e スポーツ向けには多くのボタンがついており、ボタンに**キーボード操作を登録**できたりします。さらに、クリックへの応答速度が速くなっていたり、マウスポインターをすばやく移動できたりするなどの性能に違いがあります。

また e スポーツ向けの**キーボード**では、**複数のキーを同時に押せる**ようになっていた製品があります。他にも、キーを押下した際の反応が早いなどの工夫が凝らされています。そして e スポーツ向けの**モニター**では、**1秒間に描画する回数が多く映像がなめらかに見える**などの違いがあります。

そして e スポーツ向けの**パソコン**では、快適にゲームをプレイできるように性能の良い**CPU**や容量の多い**メモリ**、高度な画像処理を行う**グラフィックボード**などが用意されたセットがゲーマー向けに販売されています。このように、e スポーツ向けに開発されている製品もたくさん存在しています。



(出典) 株式会社ロジクール 販売製品より

■ 「デバイス開発」で求められるスキルとは

デバイス開発の仕事では、**機械設計**や**電気設計**のようなモノづくりに必要な専門的な知識が求められます。最近ではIoT (Internet of Things) と呼ばれる、身のまわりのさまざまなモノとネットワークがつながることで、お互いに情報をやり取りできる仕組みが登場しています。例えば、IoT デバイスに話しかけて操作することでもできたり、スマートフォンから電源のオンオフなどを操作できたりします。

このような IoT デバイスが普及しているため、**ハードウェアに関する知識**だけでなく、**ソフトウェアに関する知識**も持っている就職や仕事で役に立つことがあります。またデバイス開発においてもチームを組み、仕事のメンバーと連携して製造を進めることもあるため、コミュニケーション力も必要となります。

■ ものづくりに欠かせない「問題解決能力」

身近なゲーム機のひとつでもある「Nintendo Switch」の開発工程を例にして、実際に求められるスキルについて考えます。

「Nintendo Switch」は3つの柱をコンセプトとして開発されました。その3つとは「しっかりとゲームが遊べること」、「子供に安心して遊べること」、「みんなでわいわい遊べること」です。デバイスの開発でも、この**コンセプトを軸にして仕様が検討**されました。家ではじっくり遊ぶことができ、簡単に外に持って行ける、みんなで楽しく遊べるためにはどのような機能や形状であるべきか、使う人の利便性についてなどさまざまな角度から検討されました。その結果、持ち出せる据え置き機や取り外し可能なコントローラーという案で開発が進められました。

しかし、高性能なゲーム機にすると消費電力が増えることで熱を持ちます。そのため本体を大きくすることで熱を逃がすと、大きいために持ち出しにくいという問題がありました。**試行錯誤**しながら、従来と違う冷却方法を使うことで問題を解決したそうです。このようにデバイス開発の仕事においても**論理的思考力**や**問題解決能力**は重要なスキルのひとつと言えます。このようにデバイス開発の仕事は、**モノづくりに好きな人や、問題を解決することを楽しめる人に向いている仕事**であると言えます。

コンテンツ制作の仕事

講義映像⑤ コンテンツ制作の仕事
<https://youtu.be/1h-8fqzW2XY>



■ メタバースとして注目されている「フォートナイト」

皆さんは e スポーツのメジャーな競技タイトルの1つ「フォートナイト」をプレイしたことがあるでしょうか。「フォートナイト」は特に10代の方を中心に人気のバトルロイヤルゲームというイメージが一般的です。しかし今、「**フォートナイト**」は**単なるゲームとしてだけでなく、人々が様々な活動を行う“メタバース”**として注目されはじめています。

メタバースとは、**インターネット上に作られた仮想世界のこと**です。自分のアバターを使って仮想世界に参加し、他のユーザーとリアルタイムで交流したり、ゲームを楽しんだり、買い物やイベントに参加することができます。

「フォートナイト」は、バトルロイヤルゲームとして遊ばれるだけでなく、例えば、有名アーティストのライブイベントが行われたり、映画の上映会が開催されたりしています。ユーザーはゲーム内で他のプレイヤーと一緒にコンサートを楽しんだり、映画を視聴したりできるのです。このように「**フォートナイト**」は、**ゲームの枠を超えて、多様な体験ができるメタバースへと進化している**のです。

■ フォートナイトから生まれた e スポーツの新しい仕事

「フォートナイト」では、**ユーザーが自分でオリジナルのマップやゲームなどのコンテンツを自由に制作・公開できる機能**を持っていて、公開されたコンテンツは他のユーザーが遊ぶこともできます。この機能により、様々な人や企業などがオリジナルのコンテンツを制作・公開し、フォートナイトではバトルロイヤルゲームの枠に留まらない様々な体験ができるようになりました。これが「フォートナイト」が、メタバースとして進化している理由です。

ユーザーが公開しているコンテンツの中には大きく話題になるものもあり、**場合によっては数百万人がプレイすることもあります**。さらに、YouTube などの動画投稿サイトと同じように、**コンテンツの利用数等に応じて収益化する仕組み**も存在しています。つまり、「フォートナイト」でオリジナルのコンテンツを制作・公開し、たくさんの方々に進んでもらうことで収益を得ることができるのです。実際にフォートナイトで活動していたプロプレイヤーがオリジナルのゲームを制作して**多額の収益を得たという事例**も出てきています。また、フォートナイトに興味をもった**企業や行政機関、教育機関**などが、**ゲームクリエイターにフォートナイトのコンテンツ制作を依頼する**という事例も増えてきました。

このように近年、**フォートナイト上でのコンテンツ制作という新しい仕事**が生まれており、**e スポーツに係る新しい職業領域として注目**されています。

■ フォートナイト上で公開される様々なコンテンツ

現在、様々な企業や行政、教育機関などがフォートナイト上でコンテンツを公開しています。これは主にフォートナイトをプレイしている10代を中心とした若い人々を対象とするプロモーションを狙いとしています。フォートナイト上のコンテンツを通じて、企業が自社の製品をアピールしたり、行政機関が地域の特産物や名所の情報を発信したりしています。

例えば2024年1月には、熊本県が熊本の魅力を発信する公式ワールド「くまモン島タイクーン」を公開しました。ここでは、実在の熊本の特産品の収穫や魚釣りをしたコインを稼ぎ、「熊本城」などの代表的な観光施設を建設する経営シミュレーションゲームを遊ぶことができます。公開から2か月で累計プレイ回数が23万回を突破しており、熊本県を多くの人に知ってもらえるきっかけになったと考えられます。この事例にも他にも様々なコンテンツがあるので、ぜひ調べてみてください。



(出典) 熊本県公式ワールド「くまモン島タイクーン」
<https://www.pref.kumamoto.jp/kumamonisland/>

■ フォートナイトでのコンテンツ制作の仕事に必要なスキル

フォートナイトには「クリエイティブモード」というモードがあり、ゲーム内でマップやゲームの制作に使用できる素材（アセット）が用意されています。そのため、フォートナイトのプレイ経験があるユーザーであれば、比較的容易にコンテンツの制作にチャレンジできます。ここでは、プログラミングなどの技術的なスキルは必要ありません。ただし面白いコンテンツを作るためには、企画やコンセプトを考える企画力やユーザーを楽しませるゲームをデザインするスキルは重要です。

また、企業や行政機関などが公開しているような、オリジナルのオブジェクトや機能を使用したコンテンツを制作するためには、「UEFN (Unreal Editor for Fortnite)」という開発ソフト（ゲームエンジン）を使用します。この段階では企画力やゲームデザイン力に加え、ゲームエンジンに関する知識、プログラミング、3DCG制作などの技術的なスキルが欠かせません。

これらのスキルは、もともとゲームクリエイターに求められるものです。フォートナイトでのコンテンツ制作の仕事に限らず、他のゲームやメタバース関連の職業でも役立ちます。フォートナイトでのゲーム制作は比較的手軽にチャレンジすることができるので、興味を持った方はぜひ挑戦してみてください。

e スポーツ職業学習 ワーク（ハードソフト開発領域）

次の説明を読んで、【1】～【4】に取り組みましょう。

■ 課題の進め方

課題ごとに以下の手順で進めてください。

- ① まず、動画（前編）を視聴してください。
- ② 次に、問題文を確認しながらワークシートを進めましょう。
- ③ 最後に、動画（後編）を視聴してください。

■ 前提情報

あなたは企業の新入社員で、適性を見るために様々な部署で研修を受けている設定で進めます。

あなたが所属する会社についての情報

会社情報

【会社名】

ゲームドットコム株式会社

【概要】

「ゲームを通じて、世界を結び感動を創造する」をビジョンに、ゲームソフト・Web サービス開発、Web メディア運用事業をしている。従業員約 200 名。

各事業について

【ソフト開発事業】

世界中で遊ぶことのできる対戦ゲームのタイトルを主に開発している。多くの人にゲームに親しんでもらうため、自社タイトルの体験会などイベントも積極的に行っている。

【Web サービス開発事業】

ゲームのコミュニティをより盛り上げるために、ゲームプレイヤーに向けた Web サービスを開発・運営している。

【Web メディア運用事業】

主に e スポーツタイトルの最新シーンや大会レポート、e スポーツ向けのデバイス紹介などを行うメディアを運用している。

【1】ゲームの面白さが伝わるチュートリアル設計

ソフト開発事業部の研修では、ゲームの体験会で来場者がプレイするゲーム操作のチュートリアル内容を考えることになりました。上司からは、チュートリアル時間は3分以内にするようにと指示を受けています。ゲームの面白さが伝わるチュートリアルを考えましょう。

■ 課題の進め方

手順1 動画（前編）を視聴してください。

https://youtu.be/hQbY_HUfdtk



手順2 ワーク①～③に取り組んでみよう。以下を参考にしてください。

	ヒント
ワーク①	挙げたゲームタイトルの一番楽しい点はどこなところでしょうか。格闘ゲームであればパンチなどの技を繰り出す、シューティングゲームであれば狙いを定めて撃つなど、 みなさんがゲームをプレイしているときに、楽しいと感じることを思い返してみよう。
ワーク②	シューティングゲームなら狙いの定め方や撃ち方など、 ゲームをする上で覚える必要のある操作 があります。 ワーク①で挙げたゲームの実際のチュートリアルを参考に 、チュートリアルで学ぶ操作の内容を書き出しましょう。
ワーク③	まずは、 ワーク①で考えたゲームの面白さを体験してもらうためには 、ワーク②で挙げた項目の中でもどれが重要になってくるかを整理しましょう。チュートリアル項目の体験順番については、シューティングゲームの撃ち方には狙い方が関連する、といったように、よりよい体験ができるよう 項目のつながりや、3分以内に収めるという条件を前提 に考えてください。

手順3 動画（後編）を視聴してください。

<https://youtu.be/IG42Nzpcx2U>



■ ワークシート

ワーク① 好きな対戦ゲームの面白さを考えよう

体験会では、来場者に対戦ゲームのチュートリアルを体験してもらいます。好きな対戦ゲームのタイトルを1つ挙げ、そのゲームの最も面白い要素を書き出してみましょう。

対戦ゲームタイトル	
最も面白い点	

ワーク② ゲームをプレイするために覚える必要のある要素を整理しよう

ワーク①で挙げたゲームをプレイするには、どんな操作を覚える必要があるでしょうか。チュートリアルで学ぶ操作の内容をなるべく多く書き出してみましょう。

チュートリアル項目	
-----------	--

ワーク③ 体験会のチュートリアル内容を決めよう

ワーク②の項目の中から、ゲームの面白さを体験する上で重要な項目を意識しながら、チュートリアルで体験する順に下のリストの①～⑤に書き出しましょう。

重要項目リスト	① ② ③ ④ ⑤
---------	-----------------------

【2】ゲームを盛り上げる Web サービスの提案

ゲーム向けの Web サービスを提供している部署での研修で、ゲームタイトルを1つ選び、そのゲームを盛り上げるための新たな Web サービスの案を考え、プレゼンすることになりました。提案内容を考えましょう。

■ 課題の進め方

手順1 動画（前編）を視聴してください。

<https://youtu.be/gdCF2L-QrmM>



手順2 ワーク①～③に取り組んでみよう。以下を参考にしてください。

	ヒント
ワーク①	e スポーツゲームであることに注意して、好きなゲームタイトルを一つ選んで書き出しましょう。
ワーク②	Web 検索をする際のキーワードは、「スマブラ 攻略」「LoL コミュニティ」など、 ワーク①で挙げたゲームタイトルと、以下の Web サービス例内のジャンルを組み合わせ てみましょう。Web サービスの役割については、 利用者はそのサービスを使って何ができるのか に注目しましょう。 <Web サービス例> 攻略サイト、ゲームのコミュニティサイト、ファンの交流サイト、データ検証サイト、大会運営ツール、エイムなどのデクニック練習サイト・ツール
ワーク③	新たな Web サービスの 目的は、ワーク①で書き出したゲームを盛り上げる ことです。Web サービスのジャンルなどを参考に、盛り上げにつながる新サービスを考えましょう。また、今回は新しいサービスにする必要がある ので、考えたサービスがすでに実在していないか確認 しましょう。

手順3 動画（後編）を視聴してください。

<https://youtu.be/8a3DHZUXxgY>



■ ワークシート

ワーク① 取り上げる e スポーツタイトルを決めよう

今回の新たな Web サービス案で取り上げるゲームを決めます。好きな e スポーツゲームタイトルを 1 つ書き出しましょう。

e スポーツ ゲームタイトル	
-------------------	--

ワーク② ゲームを支える Web サービスを調べてみよう

ワーク①で挙げたゲームタイトルには、どのような Web サービスがあるでしょうか。ヒントを参考に Web 検索で調べ、複数のサービス名を書き出し、そのサービスの役割を整理しましょう。

Web サービス①	【サービス名】
	【役割】
Web サービス②	【サービス名】
	【役割】

ワーク③ ゲームを盛り上げる新たな Web サービス内容を考えよう

ワーク①で挙げたゲームタイトルを盛り上げるために、新たな Web サービスを考え提案します。新たな Web サービスの名前と役割を考えましょう。

Web サービス名	
役割	

【3】ゲーマーに最適なゲームデバイスの検討

e スポーツ Web メディアを運営する部署の研修で、PC 向け e スポーツタイトルのおすすめデバイスを紹介する記事をつくります。主な読者は e スポーツが好きな高校生です。読者を意識して、記事でおすすめするデバイスを決めましょう。

■ 課題の進め方

手順 1 動画（前編）を視聴してください。

<https://youtu.be/iEN16ZL9awU>



手順 2 ワーク①～③に取り組んでみよう。以下を参考にしてください。

	ヒント
ワーク①	PC 向け e スポーツゲームであることに注意して、好きなゲームタイトルを一つ選んで書き出しましょう。
ワーク②	デバイスについての情報をよく読み、高価格帯のものと低価格帯のものを比較し、どのような点で違いがあるかを表にまとめましょう。重要なデバイスの選択については、ワーク①で選んだゲームのジャンルや操作方法をふまえ、どのようなデバイスがあればよりプレイしやすく、よりゲームを楽しめるかを考えて選びましょう。
ワーク③	デバイスについての情報をよく読み、ワーク①で選んだゲームにはどこまでの機能が必要となるか、ワーク②で選んだ最も重要なデバイスを中心に考え、デバイスを選択していきましょう。デバイスを選択した後は、合計金額が予算内に収まっているか確認してください。注目した点については、注目したデバイスの特徴を書き出しましょう。

手順 3 動画（後編）を視聴してください。

<https://youtu.be/bR6uA5uLq1E>



■ ワークシート

ワーク① 取り上げる PC 向け e スポーツタイトルを決めよう

今回の記事内で取り上げるゲームを決めます。好きな PC 向け e スポーツゲームタイトルを 1 つ書き出しましょう。

PC 向け e スポーツ ゲームタイトル	
-------------------------	--

ワーク② デバイスの特徴を整理して最も重要なデバイスを選ぼう

モニター・キーボード・マウスに関する以下の情報を読み、価格帯による性能の違いを整理しましょう。また、ワーク①で選んだゲームにとって最も重要なデバイスを 1 つ選び、丸をつけましょう。

【モニター】

 価格 15,000 円 画面サイズ 21 インチ リフレッシュレート 100Hz	 価格 35,000 円 画面サイズ 27 インチ リフレッシュレート 200Hz
 【キーボード】 価格 5,000 円 デンキあり キー入力の重さ調整不可 マクロ機能はない	 価格 25,000 円 デンキなし 全キー入力の重さを自由に調整可能 全キーにマクロ機能割り当て可能
 【マウス】 価格 2,500 円 入力ボタン数 3 重さ 90g	 価格 13,000 円 入力ボタン数 5 重さ 50g

価格	安い	高い
モニター		
キーボード		
マウス		
重要なデバイス	1. モニター	2. キーボード 3. マウス

ワーク③ 読者が予算内でおすすめするデバイスを選ぼう

記事の読者は高校生で、デバイスに使える予算は合計 52,500 円です。予算をふまえ、以下のモニター・キーボード・マウスの中から、記事内で紹介するものを各 1 つずつ選んで丸をつけましょう。また、最もこだわったデバイスについて、どの点に注目して選んだのかを書き出しましょう。

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

【4】目的・テーマに合わせたゲームコンセプトの検討

ソフト開発を行う部署の研修で、依頼に応じたゲームコンセプトを検討し、企画書を作成することになりました。依頼主はあなたの住んでいる県（行政）で、テーマは「地域の魅力を伝える」です。どのようなゲームにするか考えてみましょう。

■ 課題の進め方

手順1 動画（前編）を視聴してください。

<https://youtu.be/XBqMz495Oc>



手順2 ワーク①～③に取り組んでみよう。以下を参考にしてください。

	ヒント
ワーク①	ゲームのジャンルや特徴を考えると、ゲームが面白いだけでなく、 依頼主からの要望に応えられているかどうか が重要です。テーマである「 地域の魅力を伝える 」点を意識しながら、各項目について考えてみましょう。
ワーク②	ゲームの流れを考えると、 このゲームでプレイヤーが何をやるのかに注目 して考える必要があります。「 戦闘 」や「 レース 」などのゲームの中心となる要素を中心に、 ゲームの流れを書き出して みましょう。
ワーク③	ゲームは プレイヤー層に好まれる特徴・要素を持たせる 必要があります。今回のワークではみなさんと同じ世代である10代のプレイヤーが対象です。 みなさんはどのようなゲームであればプレイしたくなるか を考えながらワークに取り組んでみましょう。

手順3 動画（後編）を視聴してください。

<https://youtu.be/FsFc1ASr5cQ>



■ ワークシート

ワーク① ゲームジャンル・アイデアを整理してみよう

依頼主はあなたの会社に「フォートナイト」で「地域の魅力の発信」を行えるゲームの制作を依頼しています。ゲームジャンルや活用する特色や特産物などを考えて、どのようなゲームを制作するかを考えてみましょう。

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

ワーク② ゲームプレイの流れを整理しよう

依頼主に向けて、大まかなゲームの流れを整理して伝えます。ゲームに詳しくない人でもわかるように、検討したゲームの流れを3～5行程度で整理してみましょう。

ゲームプレイの流れ	① ② ③ ④ ⑤	（例）恐竜に乗ってレースを行うゲームの場合 ① レースを行いたいステージを選ぶ ② レースで乗る恐竜を選ぶ ④ レースをする ⑤ レースで得られた素材で恐竜を強化する ⑥ 次のレースに挑戦する
-----------	-----------------------	--

ワーク③ ゲームのアピールポイントを整理しよう

このゲームはフォートナイトが好きな10代の学生が主な対象です。彼らにゲームを「プレイしたい」と思わせるために、このゲームの特色をアピールします。このゲームならではの要素を3つ考えてみましょう。

アピールポイント	・ ・ ・	（例）恐竜に乗ってレースを行うゲームの場合 ・ レースのステージがたくさんある ・ レースで乗れる恐竜の種類が豊富 ・ レースで乗れる恐竜の育成要素がある
----------	-------------	---

2. 高等学校段階教育コンテンツ

(3) スクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」

ゲームクリエイター入門PBL

～Fortnite・UEFNを活用したゲーム開発～

講座の学習目標

【学習目標】

- 今回の講座では「**ゲーム開発者の目線・考え方を体験する**」ことが狙いです。
- ゲーム開発を楽しみながら、意識して取り組んでみましょう。

どんな目線でゲームを見ている？ 考えている？



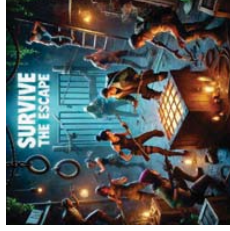
2

講座の体験内容

【体験内容】

- 本日の「フォートナイトで学ぶゲームクリエイター入門講座」で、みなさんはフォートナイトを使用して「**脱出ゲーム**」を開発します。
- 福井県で有名な「**恐竜**」を使った脱出ゲームを考えてみましょう！

どんな脱出ゲームを作る？



「恐竜」をどう使う？



1

学習設定

【学習設定】

- 講座では「**架空のゲーム開発企業の従業員**」という設定で取り組んでまいります。

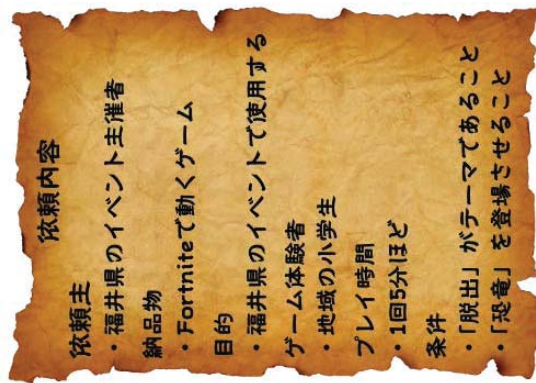
【あなたが所属している企業の情報】



- 会社名 : 福井ゲームス株式会社
- 所在地 : 福井県小浜市
- 仕事内容 : 企業や行政からの依頼を受けて、ゲームの企画や開発を行っている。

3

あなたの会社に届いた依頼内容



4

企画アイデアシート

<依頼要件の確認>

プレイヤー/対象者	()
テーマ/条件	() がコンセプトのゲーム () をゲームに出す
ゲームの使い方/狙い	() で使用する

<開発するゲームの方針>

ユーザーに 恐竜をどう見せるか	☐ 恐竜を「仲間」だと感じさせる ☐ 恐竜を「敵」だと感じさせる
ユーザーに とってほしい行動	☐ 戦う ☐ 逃げる

6

もくじ

1. 開発するゲームの企画方針を決めよう
2. 今回作るゲームを確認しよう
3. ゲームの流れを考えてみよう
4. ゲーム開発チュートリアルにチャレンジしよう
5. 実際にゲームを作ってみよう
6. 作ったゲームをプレイしてもらおう

5

今回あなたが作るゲームはどれかな？

[A] 「仲間」 × 「戦う」 を選んだひと

「恐竜と一緒にクリーチャーと戦って街からの脱出を目指すゲーム」

[B] 「仲間」 × 「逃げる」 を選んだひと

「体力がなくなる前にすべての恐竜を見つけて街からの脱出を目指すゲーム」

[C] 「敵」 × 「戦う」 を選んだひと

「襲ってくる恐竜を倒して街からの脱出を目指すゲーム」

[D] 「敵」 × 「逃げる」 を選んだひと

「襲ってくる恐竜につかまらないように街からの脱出を目指すゲーム」

7

ゲームの流れを考えてみよう

ゲームの流れ	① 街にプレイヤーが閉じ込められる
	② ()
	③ ()
	④ ()
	⑤ 街から脱出する

8

ゲームの流れを考えてみよう

ゲームの流れ	① 街にプレイヤーが閉じ込められる
	② ()
	③ ()
	④ ()
	⑤ 街から脱出する

10

ゲームの流れを考えてみよう（回答例：A・Cパターン）

【A】「仲間」×「戦う」パターン

ゲームの流れ	① 街にプレイヤーが閉じ込められる
	② 恐竜を仲間にする
	③ クリーチャーと戦う
	④ ボスと戦う
	⑤ 街から脱出する

【C】「敵」×「戦う」パターン

ゲームの流れ	① 街にプレイヤーが閉じ込められる
	② 武器を入手する
	③ 恐竜と戦う
	④ 出口を探す
	⑤ 街から脱出する

9

ゲーム開発

【チュートリアル手順】

- 実際にFortniteでゲーム制作を進めます。
- まずはガイド資料を見ながら、チュートリアルを進めてみましょう。
- チュートリアルを進める際は、開発するゲームの種類（A～D）を間違えないように注意しましょう。

【使用する教材】

- （別紙①）共通チュートリアル開発ガイド
- （別紙②）ゲーム開発ガイド【A】～【D】
- （別紙③）ブラッシュアップ参考ガイド

11

作品の相互評価

【ゲームの説明を聞いてプレイ】

- 依頼主に納品する前に、同じ企業のメンバー（講座を受けているみなさん）にテストプレイをしてもらいましょう。
- テストプレイを終えたら、お互いに感想・評価を伝えあって作品評価シートに記入してみましょう。

【評価のポイント】

- ゲームのコンセプトが伝わったか
- 「恐竜」が印象に残ったか

12

作品評価シート

1人目

コンセプト理解	☐ よくわかった ☐ あまりわからなかった	☐ まあまあわかった ☐ わからなかった
「恐竜」の印象	☐ 強く残った ☐ あまり残らなかった	☐ まあまあ残った ☐ 残らなかった

2人目

コンセプト理解	☐ よくわかった ☐ あまりわからなかった	☐ まあまあわかった ☐ わからなかった
「恐竜」の印象	☐ 強く残った ☐ あまり残らなかった	☐ まあまあ残った ☐ 残らなかった

13

共通チュートリアル（先生と一緒に進めよう）

1 島を作成しよう

- ① 金の裂け目横の「行き先を変更する」へインタラクト
- ② 「新しい島を作成」をタップ
- ③ スターター島内の、「ティルテッド・タワー注目スポット島」を選択し、決定をタップ
- ④ 名前をつける
- ⑤ 裂け目のロードが終わったら裂け目へ触れて完了

・動画リンク

<https://youtu.be/Bygw0f6axg>



2 島の設定を試みよう

- ① ラウンド>終了条件> 制限時間→なし
- ② 終了に必要なスコア→1
- ③ プレイヤー> 建築モード>建築を許可→なし
- ④ 装備> ツルハシを持って開始する→いいえ
- ⑤ 武器での撃破のパーセンテージ→なし
- ⑥ ツルハシでの破壊→なし
- ⑦ プレイヤー>インベントリ> 無限消耗品→オン
- ⑧ アイテムドロップを許可→いいえ

・動画リンク

<https://youtu.be/xEhhOdfVFeQ>



3 設定のテストを試みよう

- ① プレイヤースポナーを配置
- ② テストトリガーを配置
- ③ スコアマネージャを配置
- ④ スコアマネージャの「受信していると起動」にテストトリガーの「起動時」を設定
- ⑤ トリガーが踏まえるとスコアが1増加しゲームが終了することを確認

・動画リンク

<https://youtu.be/EBei-C3fPlc>



4 テレポーターを作ろう

- ① テストトリガー削除
- ② テレポーター入口とテレポーター出口を配置
- ③ スコアマネージャの「受信していると起動」にテレポーター入口の入った時を設定
- ④ ※テレポーター入口に入るとスコアが1増加しゲームが終了することを確認

・動画リンク

<https://youtu.be/Dvu42kU2eEA>



5 テレポーターを起動できるようにしよう

- ① テレポーター起動用トリガーを配置
- ② テレポーター起動用トリガーの「起動時イベント送信先」にテレポーター入口とテレポーター出口を追加し、有効化を設定
- ③ プレイヤースポナーの「プレイヤーのスポン時イベント送信先」にテレポーター入口とテレポーター出口を追加し、無効化を設定
- ④ テレポーターに入るとスコアが1増加しゲームが終了することを確認

・動画リンク

<https://youtu.be/oHQKLTIOUw>



6 リスポン設定

- ① チェックポイントパッドを配置
- ② ゲーム中に表示→オフ
- ③ アクティブエフェクトを再生→オフ
- ④ チェックポイントパッドの「受信していると登録」にプレイヤースポナーのプレイヤーのスポン時を設定
- ⑤ テレポーター起動後にリスポンし、テレポーターが有効化されていることを確認

・動画リンク

<https://youtu.be/53yYrWl9VwU>



ゲーム開発ガイド【A】

1 テレポーター起動用トリガーの設定を行う

- ・テレポーター起動用トリガーの「カスタマイズ」をタップする



- ・全てのオプションの左から2番目をタップする
- ・「ゲーム中に表示」を「オフ」にする



- ・「プレイヤーが起動」を「オフ」にする

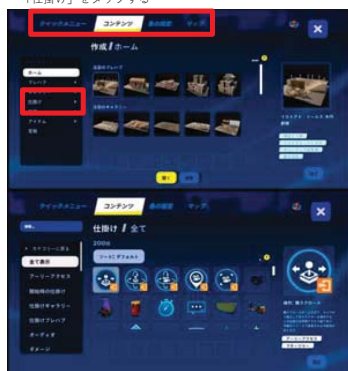


2 野生動物スポナーを配置しよう

- ・左下のスマートフォンボタンをタップ
- ・その次に右側の歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開く



- ・コンテンツタブに切り替える
- ・「仕掛け」をタップする



- ・検索欄をタップして「野生動物」と入力する



- ・動物イラストをタップして「今すぐ設置」をタップする



- ・適当な場所に設置して、設置モードを終了する

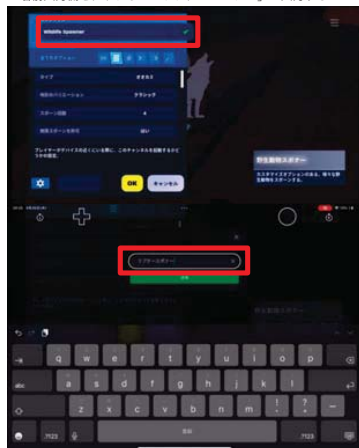


3 野生動物スポナーの設定を行う

- ・野生動物スポナーに近づいて「カスタマイズ」をタップする



- ・名前入力欄をタップして「ラブタースポナー」と入力する



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップする



- ・「タイプ」の欄を「ラブター」に変更する



- ・「スポーン回数」を「1」に変更する



- ・「無限スポーンを許可」を「いいえ」に設定する



- ・「合計スポーン上限」を「1」に変更する



- ・「カスタムダメージ」を「30」に変更する



- ・「無敵」を「はい」に変更する



・「野生動物のチームのタイプ」を「中立チーム」に変更する



4 テストを行おう

・右上の「三」をタップして「ゲームを開始」をタップ



・恐竜が出現し、タップしてなぞられることを確認しよう



・右上の「三」をタップして「ゲームを終了」でテストを完了



・「島に戻る」をタップする



5 野生動物スポナー（オオカミ）を設置しよう

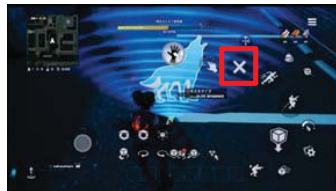
・歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開こう



もう一度動物イラストをタップして「今すぐ設置」をタップする



・適当な場所に設置して、設置モードを終了する



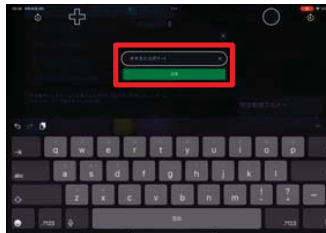
※動物イラストが表示されていない場合は2の手順で行おう

6 野生動物スポナー（オオカミ）の設定を行おう

・野生動物スポナーに近づいて「カスタマイズ」をタップする



・名前入力欄をタップして「オオカミスポナー」と入力する



・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップする



- ・「スポーン回数」を「1」に変更す



- ・「無限スポーンを許可」を「いいえ」に設定する



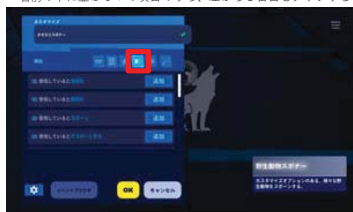
- ・「手なづけ」を「無効」にする



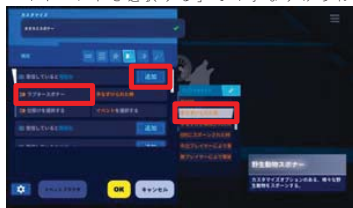
- ・「戦利品をドロップするか」を「いいえ」にする



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から3番目をタップする



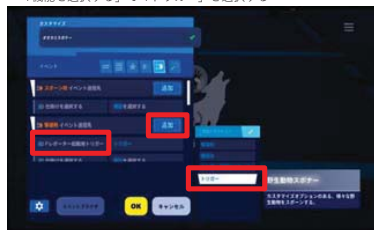
- ・「受信していると有効化」の「追加」をタップ
- ・「仕掛けを選択する」で「ラプタースポナー」を選択
- ・「イベントを選択する」で「手なづけられた時」を選択する



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、右から2番目をタップする



- ・「撃破時」の「追加」をタップ
- ・「仕掛けを選択する」で「テレポーター起動用トリガー」を選択
- ・「機能を選択する」で「トリガー」を選択する



- 7 テストを行おう
- ・恐竜が出現し、タップしててなづけられることを確認しよう



- ・手なづけた恐竜とオオカミが戦い、オオカミが倒されたときにテレポーターが出現することを確認しよう



- ・テレポーターに入り、ゲームが終了したら「島に戻る」をタップする



8 オオカミを複製しよう

- ・「オオカミスポナー」に照準を合わせた状態で、右下にあるキューブに矢印が描かれたボタンをタップして複製モードになろう

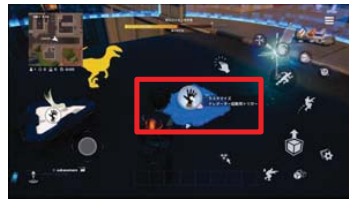


- ・右下のキューブに矢印が描かれたボタンをタップしてオオカミスポナーを複製しよう



9 脱出用エレベーターの出現設定を変更しよう

- ・エレベーター起動用トリガーをタップしてカスタマイズをする



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップしよう



- ・「トリガーが X 回ごとに送信する」を「3（設置したオオカミスポナーの数）」にする



10 テストを行おう

- ・手なずけた恐竜とオオカミが戦い、オオカミが倒されたときにエレベーターが出現することを確認しよう



ゲーム開発ガイド【B】

1 テレポーター起動用トリガーの設定を行う

- ・テレポーター起動用トリガーの「カスタマイズ」をタップする



- ・全てのオプションの左から2番目をタップする
- ・「ゲーム中に表示」を「オフ」にする



- ・「プレイヤーが起動」を「オフ」にする



2 野生動物スポナーを配置しよう

- ・左下のスマートフォンボタンをタップ
- ・その次に右側の歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開く



- ・コンテンツタブに切り替える
- ・「仕掛け」をタップする



- ・検索欄をタップして「野生動物」と入力する



- ・動物イラストをタップして「今すぐ設置」をタップする



- ・適当な場所に設置して、設置モードを終了する

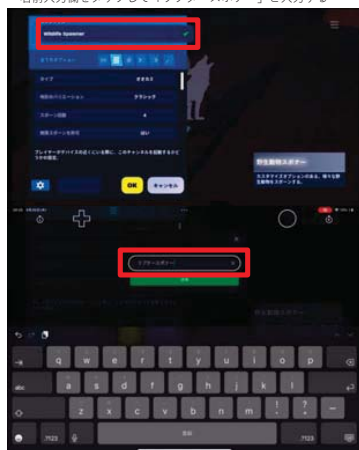


3 野生動物スポナーの設定を行う

- ・野生動物スポナーの「カスタマイズ」をタップする



- ・名前入力欄をタップして「ラブタースポナー」と入力する



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップする



- ・「タイプ」の欄を「ラブター」に変更する



- ・「スポーン回数」を「1」に変更する



- ・「無限スポーンを許可」を「いいえ」に設定する



- ・「合計スポーン上限」を「1」に変更する



- ・「無敵」を「はい」に変更する



- ・「野生動物の手なづけ上限」を「3」に変更



- ・「野生動物のチームのタイプ」を「中立チーム」に変更



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、右から2番目をタップする



- ・「手なづけられた時」の「追加」をタップし、「仕掛けを選択する」で「テレポーター起動用」を選択、「機能」で「トリガー」を選択する



4 テストを行おう

- ・右上の「三」をタップして「ゲームを開始」をタップ



- ・恐竜を手なづけられた後に脱出用テレポーターが出現することを確認しよう



- ・右上の「三」をタップして「ゲームを終了」でテストを完了



- ・「島に戻る」をタップする



5 恐竜を複製しよう

- ・「ラプタースポナー」に照準を合わせ、右下の矢印付きキューブボタンをタップして複製モードになろう



- ・矢印付きキューブボタンをタップしてラプタースポナーを複製しよう



6 脱出用テレポーターの出現設定を変更しよう

・テレポーターをタップしてカスタマイズをする



・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップしよう



・「トリガーがX回ごとに送信する」を「3（設置したラブタースポナーの数）」にする



・テストを行って、設定した数の恐竜が出現し、すべての恐竜を手なづけられたときに脱出用テレポーターが出現することを確認しよう



ゲーム開発ガイド【C】

1 テレポーター起動用トリガーの設定を行う

- ・テレポーター起動用トリガーの「カスタマイズ」をタップする



- ・全てのオプションの左から2番目をタップする
- ・「ゲーム中に表示」を「オフ」にする



- ・「プレイヤーが起動」を「オフ」にする



2 野生動物スポナーを配置しよう

- ・左下のスマートフォンボタンをタップ
- ・その次に右側の歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開く



- ・コンテンツタブに切り替える
- ・「仕掛け」をタップする



- ・検索欄をタップして「野生動物」と入力する



- ・動物イラストをタップして「今すぐ設置」をタップする



- ・適当な場所に設置して、設置モードを終了する

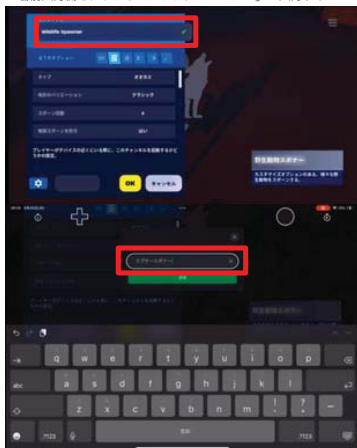


3 野生動物スポナーの設定を行う

- ・野生動物スポナーの「カスタマイズ」をタップする



- ・名前入力欄をタップして「ラブタースポナー」と入力する



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップする



- ・「タイプ」の欄を「ラブター」に変更する



- ・「スポーン回数」を「1」に変更する



- ・「無限スポーンを許可」を「いいえ」に設定する



- ・「合計スポーン上限」を「1」に変更する



- ・「手なづけ」を「無効」に変更する



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、右から2番目をタップする



- ・「解除時」の「追加」をタップし、「仕掛けを選択する」で「テレポーター起動用トリガー」を選択、「機能を選択する」で「トリガー」を選択する



4 アイテムを設置しよう

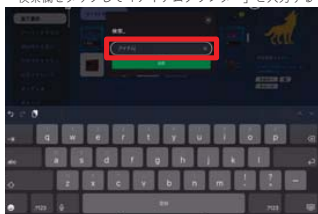
- ・左下のスマートフォンボタンをタップ
- ・その次に右側の歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開く



- ・コンテンツタブに切り替える
- ・「仕掛け」をタップする



- ・検索欄をタップして「アイテムグランター」と入力する



- ・「今すぐ設置」をタップする



- ・適当な場所に設置して、設置モードを終了し、「カスタマイズ」をタップする



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップする



・一番下にある「ゲーム開始時に付与」を「オン」にする



・歯車ボタンをタップして「武器」をタップする



・好きな武器を選択して、「ドロップ」する



・アイテムグラントーのカスタマイズを開く

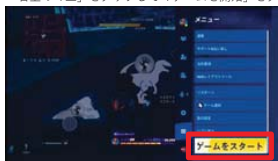


・「受け取るプレイヤー」を「全て」に変更する



5 テストを行おう

・右上の「三」をタップして「ゲームを開始」をタップ



・恐竜を倒した後に脱出用テレポーターが出現することを確認しよう



・ゲームが終了したら、「島に戻る」をタップする

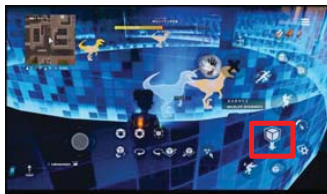


6 恐竜を複製しよう

・矢印付きキューブボタンをタップして複製モードになろう



・矢印付きキューブボタンをタップしてラプタースポナーを複製しよう



7 脱出用テレポーターの出現設定を変更しよう

・テレポーターをタップしてカスタマイズをする



・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップしよう



・「トリガーがX回ごとに送信する」を「3（設置したラブタースポナーの数）」にする



・テストを行って、設定した数の恐竜が出現し、すべての恐竜を撃破したときに脱出用テレポーターが出現することを確認しよう



ゲーム開発ガイド【D】

1 テレポーター起動用トリガーの設定を行おう

- ・テレポーター起動用トリガーの「カスタマイズ」をタップする



- ・全てのオプションの左から2番目をタップする
- ・「ゲーム中に表示」を「オフ」にする



- ・「プレイヤーが起動」を「オフ」にする



2 アイテムスポナーを設置しよう

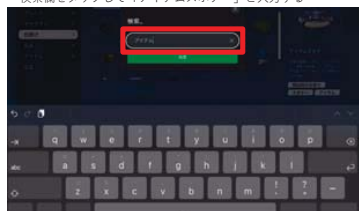
- ・左下のスマートフォンボタンをタップ
- ・その次に右側の歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開く



- ・コンテンツタブに切り替える
- ・「仕掛け」をタップする



- ・検索欄をタップして「アイテムスポナー」と入力する



- ・「今すぐ設置」をタップする
- ・適当な場所に設置して、設置モードを終了する。



3 アイテムスポナーの設定を行おう

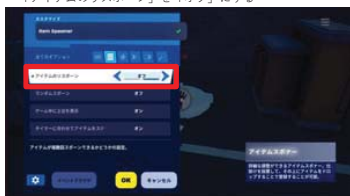
- ・設置したアイテムスポナーに近づいて「カスタマイズ」をタップする



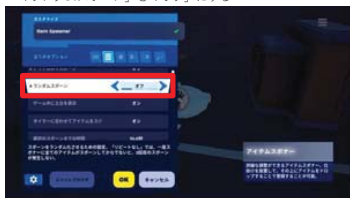
・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップする



・「アイテムのリスポーン」を「オフ」にする



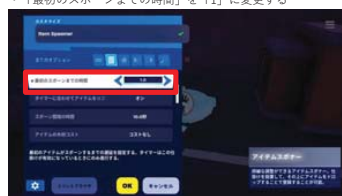
・「ランダムスポーン」を「オフ」にする



・「ゲーム中に土台を表示」を「オフ」に変更する



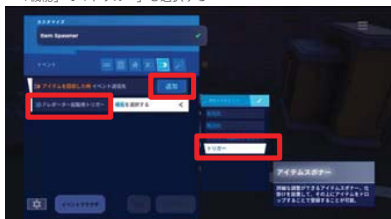
・「最初のスポーンまでの時間」を「1」に変更する



・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、右から2番目をタップする



・「アイテムを回収した時」の「追加」をタップし、
「仕掛けを選択する」で「テレポーター起動用トリガー」を選択、
「機能」で「トリガー」を選択する



4 恐竜の卵を設置しよう

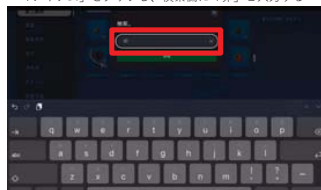
・歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開く



・コンテンツタブに切り替える



・「アイテム」をタップし、検索欄に「卵」と入力する



・好きな卵を選択し、「ドロップ」をタップする



・アイテムスポナーに反映させる



5 野生動物スポナーを配置しよう

・歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開く



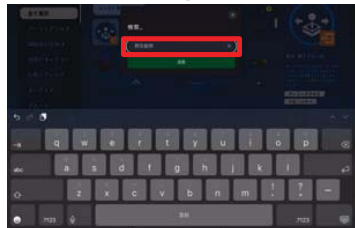
・コンテンツタブに切り替える



・「仕掛け」をタップする



・検索欄をタップして「野生動物」と入力する



・動物イラストをタップして「今すぐ設置」をタップする



・野生動物スポナーの「カスタマイズ」をタップする



・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップする



- ・「タイプ」をラプターに変更



- ・「手なづけ」を「無効」に変更



6 恐竜の卵を複製しよう

- ・「アイテムスポナー」に照準を合わせ、矢印付きキューブボタンをタップして複製モードになろう



- ・矢印付きキューブボタンをタップしてアイテムスポナーを複製しよう



7 脱出用テレポーターの出現設定を変更しよう

- ・テレポーター起動用トリガーのカスタミズをタップする



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から2番目をタップしよう



- ・「トリガーがX回ごとに送信する」を「3（設置したアイテムスポナーの数）」にする



8 テストを行おう

- ・右上の「三」をタップして「ゲームを開始」をタップ



- ・設定した数の恐竜の卵が出現し、すべての卵を獲得できたときに脱出用テレポーターが出現することを確認しよう



ゲーム開発ガイド【フラッシュアップ】

以下の中から、今回のゲーム体験者である小学生が、ゲームをより体験しやすくなる要素はどれかを考えてから実装してみましょう。

- ① 脱出できるようになったことを知らせる
- ② 脱出位置をわかりやすく表示する
- ③ プレイヤーに目標を伝える

① 脱出できるようになったことを知らせる

1 テキスト表示機能を設置しよう

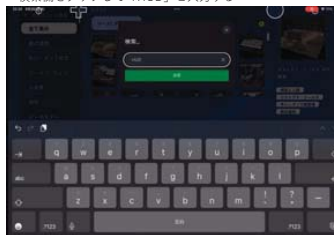
- ・左下のスマートフォンボタンをタップ
- ・その次に右側の歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開く



- ・コンテンツタブに切り替える
- ・「仕掛け」をタップする



- ・検索欄をタップして「HUD」と入力する



- ・ヒットしたアイテムをタップして「今すぐ設置」をタップする
- ・適当な場所に設置して、設置モードを終了する



2 テキスト表示機能の設定を行おう

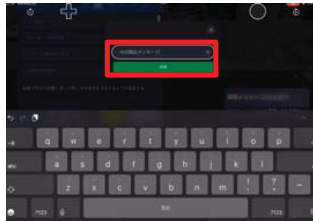
- ・テキスト表示機能に近づいて「カスタマイズ」をタップする



- ・全てのオプションの左から2番目をタップする



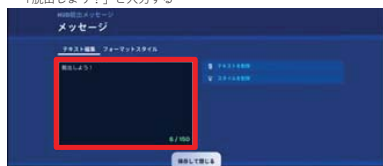
- ・名前欄をタップして「HUD 脱出メッセージ」と入力する



- ・「メッセージ」をタップして「テキスト編集」をタップする



- ・「脱出しよう!」と入力する



- ・「指定の時間表示」を「ずっと」に変更する



- ・「原位」を「上中央」に変更する



- ・「サイズ」を「42」に変更する



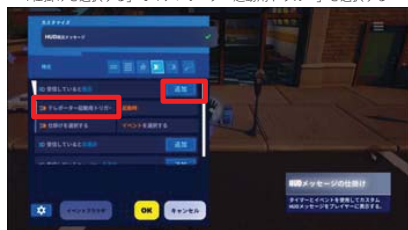
- ・「テキストカラー」を好きな色に変更する



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から3番目をタップする



- ・「受信していると表示」の「追加」をタップし、
「仕掛けを選択する」で「テレポーター起動用トリガー」を選択する



3 テストを行おう

- ・右上の「三」をタップして「ゲームを開始」をタップ



- ・脱出テレポーターが出現する条件を満たしたときに、「脱出しよう!」の文字が表示されるかを確認しよう



② 脱出位置をわかりやすく表示する

1 ビーコンを設置しよう

- ・左下のスマートフォンボタンをタップ
- ・その次に右側の歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開く



- ・コンテンツタブに切り替える
- ・「仕掛け」をタップする



- ・検索欄をタップして「ビーコン」と入力する
- ・ヒットしたアイテムをタップして「今すぐ設置」をタップする
- ・「脱出用テレポーター」と同じ位置に設置する



2 ビーコンの設定を行おう

- ・ビーコンに近づいて「カスタマイズ」をタップする



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から1番目をタップする



- ・「表示するビーコン」を「パーティクル」に設定する



- ・「ビーコンのパーティクルのスタイル」を「アロー」に変更する



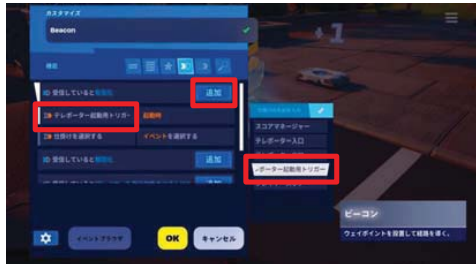
- ・「カスタムビーコンカラー」を好きな色に変更する



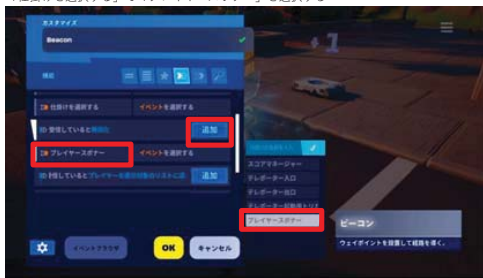
- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、右から3番目をタップする



- ・「受信していると有効化」の「追加」をタップし、「仕掛けを選択する」で「テレポーター起動用トリガー」を選択する



- ・「受信していると無効化」の「追加」をタップし、「仕掛けを選択する」で「プレイヤースポナー」を選択する



- ・「イベント」で「プレイヤーのスポーン時」を選択する



3 テストを行おう

- ・右上の「三」をタップして「ゲームを開始」をタップ



- ・作っているゲームの脱出テレポーターが出現する条件を満たしたときに、ビーコンが表示されるかを確認しよう



③ プレイヤーに目標を伝える

1 ミッション表示機能を設置しよう

- ・左下のスマートフォンボタンをタップ
- ・その次に右側の歯車ボタンをタップしてクイックメニューを開く



- ・コンテンツタブに切り替える
- ・「仕掛け」をタップする

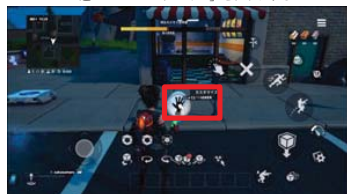


- ・検索欄で「トラッカー」と入力する
- ・ヒットしたアイテムをタップして「今すぐ設置」をタップする
- ・適当な位置に設置する

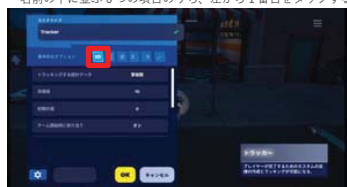


2 ミッション表示機能の設定を行おう

- ・ピーコンに近づいて「カスタマイズ」をタップする



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、左から1番目をタップする



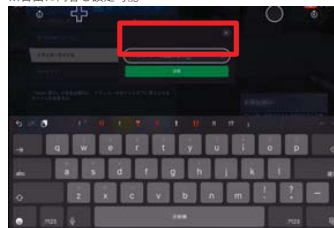
- ・「トラッキングする統計データ」を「イベント」にする



- ・「目標値」を「1」に変更する



- ・「トラッカータイトル」を「テレポーターを起動しよう！」にする
※自由に内容を設定可能



- ・名前の下に並ぶ6つの項目のうち、右から3番目をタップする



- ・「受信していると進行状況を進行させる」の「追加」をタップし、「仕掛けを選択する」で「テレポーター起動用トリガー」を選択する



3 テストを行おう

- ・右上の「三」をタップして「ゲームを開始」をタップ



- ・ゲーム中の画面左にミッション表示がされているかを確認しよう



ゲームクリエイター入門PBL

～Fortnite・UEFNを活用したゲーム開発～

ゲームクリエイター入門PBL

テーマ：Fortnite・UEFNを活用したゲーム開発

《指導ガイド》

0

講座の体験内容

【体験内容】

- 本日の「フォートナイトで学ぶゲームクリエイター入門講座」で、みなさんはフォートナイトを使用して「**脱出ゲーム**」を開発します。
- 福井県で有名な「**恐竜**」を使った脱出ゲームを考えてみましょう！

どんな脱出ゲームを作る？



「恐竜」をどう使う？



今回の講座の体験内容について、以下について説明をする。

- ・フォートナイトを活用して「脱出ゲーム」を開発すること
- ・福井県で有名な「恐竜」を使うこと

上記のコンセプトを満たしているものであれば、どのようなゲーム内容になっても問題ない。

なお、本PBL学習は個人ワークを前提に設計されている。

1

講座の学習目標

【学習目標】

- 今回の講座では「**ゲーム開発者の目線・考え方を体験する**」ことが狙いです。
- ゲーム開発を楽しみながら、意識して取り組んでみましょう。

どんな目線でゲームを見ている？ 考えている？



今回の講座では、以下のことを目標と設定する。
・「ゲーム開発者の目線・考え方を体験する」ことが狙いである

良質で面白いゲームを開発することではなく、ゲーム開発者がどのような目線でものごとを考えているかを知り、実際にその考え方を体験することをこの講座の目標とする。
そのため、開発したゲームを相互評価させる際などには、上記のことを改めて説明した上で実施することが望ましい。

2

学習設定

【学習設定】

- 講座では「**架空のゲーム開発企業の従業員**」という設定で取り組んでもらいます。

【あなたが所属している企業の情報】

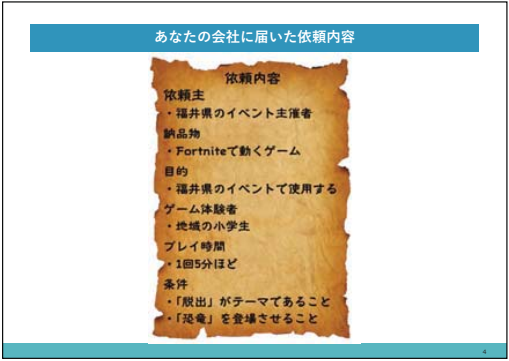


- 会社名：福井ゲームス株式会社
- 所在地：福井県小浜市
- 仕事内容：企業や行政からの依頼を受けて、ゲームの企画や開発を行っている。

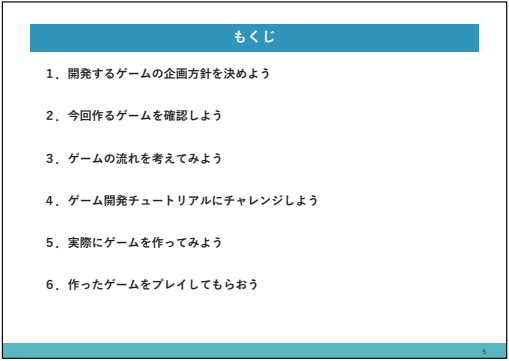
この講座では、以下の学習設定のもと進行する。
・架空のゲーム開発企業の従業員

この学習設定は、学習者により能動的に学習に取り組んでもらうために設定している。
特に、自由にゲームを開発しているのではなく、依頼人の要望にあわせてゲームを開発している点を重点的に伝えることで、より学習目標を達成できる。

3

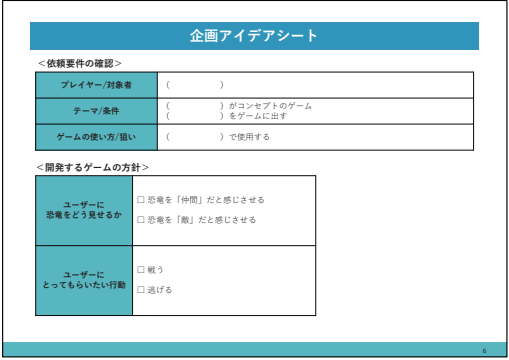


このスライドでは、依頼人からの依頼内容を紹介している。本PBLの各課題はこの依頼内容をもとに進行していくため、課題に取り組む前に振り替えるよう指導する。特に、課題に取り組んでいる最中に振り返りを行うことで、回答を見直すなどの動きも期待できる。



本教材は大きく6部構成となっている。

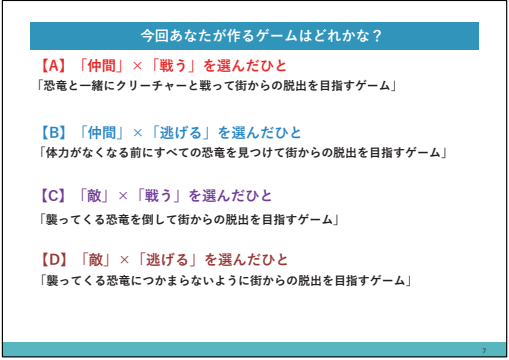
「1. 開発するゲームの企画方針を決めよう」には、本PBLにて制作するゲームの企画方針を決める課題が設定されている。
「2. 今回作るゲームを確認しよう」には、学習者の選択肢にあわせて制作するコンセプトが設定されている。
「3. ゲームの流れを考えてみよう」には、制作するゲームのコンセプトに合わせた、大まかなゲームの流れを整理する課題が設定されている。
「4. ゲーム開発チュートリアルにチャレンジしよう」では、実際に開発を行うにあたってのチュートリアルを行う。
「5. 実際にゲームを作ってみよう」では、チュートリアル完了後に自由にゲーム制作を行う。
「6. 作ったゲームをプレイしてもらおう」では、制作したゲームをほかの学習者にプレイしてもらい、フィードバックを行う。



「1. 開発するゲームの企画方針を決めよう」では、本スライドの企画アイデアシートを使用する。

依頼要件の確認では、前掲の依頼内容を確認しながら穴埋めを行う。

開発するゲームの方針では、各項のいずれかにチェックマークをつけて、開発するゲームの方針を決定させる。



「2. 今回作るゲームを確認しよう」では、こちらのスライドを用いる。企画アイデアシートでチェックマークを付けた結果を本スライドに掲載している。

本PBLではいずれの選択肢になっても問題ないため、学習者の希望にあわせて調整して問題ない。
なお、本PBLではほかの学習者との相互ゲームプレイの時間を設けており、異なるコンセプトのゲームを体験することで新たな発見も期待できる可能性があるため、可能であれば学習者群が異なるコンセプトで本PBLを進行することが望ましい。

ゲームの流れを考えてみよう

ゲームの流れ

①	街にプレイヤーが閉じ込められる
②	()
③	()
④	()
⑤	街から脱出する

「3. ゲームの流れを考えてみよう」では、本スライドを用いる。

これまでに決定したゲームのコンセプトをもとに、開発するゲームの流れを検討する。

流れの最初と最後については以下で固定としており、その中の流れを埋める形式となっている。

- ・①街にプレイヤーが閉じ込められる
- ・⑤街から脱出する

この①と⑤は、脱出ゲームのコンセプトから逸脱しないために設定している。次ページで回答例について説明する。

ゲームの流れを考えてみよう（回答例：A・Cパターン）

【A】「仲間」×「戦う」パターン

ゲームの流れ

①	街にプレイヤーが閉じ込められる
②	恐竜を仲間にする
③	クリーチャーと戦う
④	ボスと戦う
⑤	街から脱出する

【C】「敵」×「戦う」パターン

ゲームの流れ

①	街にプレイヤーが閉じ込められる
②	武器を入手する
③	恐竜と戦う
④	出口を探す
⑤	街から脱出する

本スライドでは、以下の2パターンの回答例について掲載している。

- ・【A】「仲間」×「戦う」パターン
- ・【C】「敵」×「戦う」パターン

いずれも具体的な内容はスライドに記載している。

これはあくまで一例であり、順序が入れ替わっている場合や、異なる項目が設定されていても問題ない。

ただし、④と⑤の流れが繋がっていない場合は、脱出ゲームとして成立しない可能性がある。

そのため、④と⑤の流れについてはよく確認し、必要に応じて④の回答を先に考えさせ、その後に②と③を埋めていく形式でも問題ない。

ゲーム開発

【チュートリアル手順】

- 実際にFortniteでゲーム制作を進めます。
- まずはガイド資料を見ながら、チュートリアルを進めてみましょう。
- チュートリアルを進める際は、開発するゲームの種類（A～D）を間違えないように注意しましょう。

【使用する教材】

- （別紙①）共通チュートリアル開発ガイド
- （別紙②）ゲーム開発ガイド【A】～【D】
- （別紙③）ブラッシュアップ参考ガイド

「4. ゲーム開発チュートリアルにチャレンジしよう」では、別紙のチュートリアル手順に沿ってゲーム制作を行う。

基本的な流れはチュートリアル手順に画像とテキストで記載している。

画像には各項で行うべき内容を赤字で示しているので、学習者が悩んでいる際は赤字に注目しながら作業を行うよう指導する。

チュートリアルの完了後は、A～Dの各コンセプトごとに異なるゲーム開発ガイドを使用する。

ゲーム開発ガイドの見方はチュートリアル手順と同様となっている。

ゲーム開発ガイドの内容を完了した場合は、別紙③のブラッシュアップ参考ガイドに移る。

この別紙資料では、ゲームをより面白くするための工程を掲載している。

必ずしもこの工程を行う必要はないが、基本的な内容となっているため、基本的にはすべて行うよう指導する。

その上でゲーム開発用の時間が余る学習者が出てきた場合は、他のゲーム開発ガイドを確認したり、ブラッシュアップ参考ガイドにはない、新たなシステム等を用いてゲームをブラッシュアップするよう指導する。

ただし、追加する項目によっては開発したゲームが動かなくなる等の恐れがあるため、システムの追加ではなく、既存のシステムの数値を調整するなどのブラッシュアップを推奨する。

作品の相互評価

【ゲームの説明を聞いてプレイ】

- 依頼主に納品する前に、同じ企業のメンバー（講座を受けているみなさん）にテストプレイをしてもらいましょう。
- テストプレイを終えたら、お互いに感想・評価を伝えあって作品評価シートに記入してみましょう。

【評価のポイント】

- ゲームのコンセプトが伝わったか
- 「恐竜」が印象に残ったか

「6. 作ったゲームをプレイしてもらおう」では、依頼主への納品前のテストプレイとして相互ゲームプレイを行う。

テストプレイを終えたら、プレイしてもらった学習者は次スライドの評価シートを記入するように指導する。

なお、ここでは以下が評価のポイントとなる。

- ・ゲームのコンセプトが伝わったか
- ・「恐竜」が印象に残ったか

上記のポイントが伝えきれていない場合、どれほど面白いゲームであっても、依頼主の要望を満たさない可能性がある。

特にコンセプトから逸脱してしまった学習者がいた場合は、上記の旨をフィードバックする。

作品評価シート

1人目

コンセプト理解	☐ よくわかった ☐ あまりわからなかった	☐ まあまあわかった ☐ わからなかった
「恐竜」の印象	☐ 強く残った ☐ あまり残らなかった	☐ まあまあ残った ☐ 残らなかった

2人目

コンセプト理解	☐ よくわかった ☐ あまりわからなかった	☐ まあまあわかった ☐ わからなかった
「恐竜」の印象	☐ 強く残った ☐ あまり残らなかった	☐ まあまあ残った ☐ 残らなかった

12

作品評価では、本スライドを使用する。
最低1回の相互ゲームプレイを行うよう指導する。

また、可能であれば異なるコンセプトでゲームを開発している学習者同士で行
わせるよう案内する。

3. 専門学校段階カリキュラムに関する事例情報

e スポーツ系、デジタル系、ビジネス系の3系統の科目を受講できる。e スポーツ系科目には1年次に「イベント・大会運営実践」、2年次に「e スポーツ概論」という科目があり、こちらは岡山市と岡山県e スポーツ連合との産学官連携授業である。e スポーツと高齢者、e スポーツとバリアフリー等をテーマにイベントの企画から運営、振り返りを行う。デジタル系科目はAIに触れて活用法を学び使用する「AI活用実践」、PhotoshopやIllustratorなど制作ソフトの基礎を学ぶ「クリエイティブソフト演習」など。ビジネス系科目はタイピングからWord・PowerPointの基礎を学ぶ「ビジネスPC演習」、自己理解・業界理解を深め、面接・グループディスカッション等の訓練をする「業界・キャリアゼミ」など。  ■ 学習環境 (e スポーツ施設等) フルデバイスをASUSで統一し、e スポーツに特化。対戦ブースと実況・配信ブースのあるEvent&Classroomに加え、ゲーミングPCが数多く並んだGaming PC Room、YouTube配信ができるYouTube Streaming Roomがある。  ■ 講師・連携機関 岡山県e スポーツ連合や岡山市などと積極的に連携を行い、実際にe スポーツイベントの企画運営などを行っている。e スポーツ業界の現役プロから学ぶ特別授業もあり、講師陣はプロチーム	
--	--

5

	「SWELL」の選手たち、LJL公式キャスターのeyes氏、LoL元プロゲーマーの佐倉涼太氏など。
備考	

No.03 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校 スーパーテクノロジー科 e-sports イベント企画・運営専攻

学校名	学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校
コース名	スーパーテクノロジー科 e-sports イベント企画・運営専攻
URL	https://www.anime.ac.jp/course/event_staff/
年数	3年制
関連する業種	ビジネス領域
目指す職業・就職先	イベントスタッフ、イベントプロデューサー、イベントディレクター、イベントMC、イベント企画・運営、イベント制作、ストリーマー、マネージャー、チームオーナー、ゲームライター、配信スタッフ、撮影スタッフ、照明スタッフ、音響スタッフ、その他e-sports関連企業への就職等
学科・コース概要	e スポーツイベントスタッフを目指すコース。実際に定期的にイベントを制作し企画・運営の知識や照明等技術を身に着ける合同イベント制作を中心に、e-sportsの歴史や業界の動向を学ぶe-sports研究ゼミ、イベント検定の取得を目指す授業などがある。
情報詳細	■ 特徴 主にイベントの企画・運営を通じて、e スポーツ業界を盛り上げる人物を育成するコース。全国の姉妹校をオンラインでつなぎeスポーツ大会を行う、企業と連携し実際のeスポーツイベントにスタッフとして関わるなど、実践経験を積んでいく機会も設けられている。 ■ 主な科目構成・概要 スーパーテクノロジー科3年制コースのくくりでカリキュラムが組まれている。必修は「キャリアプログラム」のみで、3年間続けて各期に受講する。「キャリアプログラム」はアーティストコーディネーター株式会社と連携しており、プロフィールの作成や自己アピールの仕方など、就職やデビューに向けた知識や技術を学べる。よりeスポーツに特化した専門分野の授業は選択授業にある。選択授業の例を挙げると、「eスポーツ研究」の授業では、eスポーツの定義や歴史を学んだ上で、e-sports イベントスタッフの素養を考える。さらに、多数

6

のイベントに関わってきた講師から、イベントの企画・運営と契約についての実務を解説してもらえらる機会がある。  ■ 学習環境 (e スポーツ施設等) e-sports 業界で活躍する人材を育成するための「プロフェッショナルゲーマールーム」がある。PCやモニター、キーボード、マウス、マウスパッド、ヘッドセット、ゲーミングチェアまで高品質なものがそろえてある。この部屋では、ゲーム実践授業を受け、ゲーム実況、イベント企画運営などを学ぶことができる。 ■ 講師・連携機関 e スポーツイベントやチームへのコーチングを多く経験してきた橋爪旦穂氏や、様々な広告映像や法人映像をつくってきた中野智陽氏、劇団四季に在籍経験のある関口美知子氏など、キャリアを積んできた業界人が講師を務めている。産学連携プロジェクトを積極的に行っており、連携機関はTHE REBEL'S eMPIRE、Red Bull JAPAN、APAC North Custom など多数。HPでは、動画でプロチーム「GUTS GAMING」とのゲーム実況とエキシビジョンマッチの様子が公開されている。	
備考	

No.04 学校法人コンピュータ総合学園 神戸電子専門学校 ゲーム&エンターテインメント領域 e スポーツイベント企画・運営分野 esports エンジニア学科

学校名	学校法人コンピュータ総合学園 神戸電子専門学校
コース名	スーパーテクノロジー科 e-sports イベント企画・運営専攻
URL	https://www.kobedenshi.ac.jp/course/esports/software.html
年数	2年制
関連する業種	ビジネス領域
目指す職業・就職先	ディレクター、テクニカルディレクター、e スポーツ施設スタッフ等

7

学科・コース概要	e スポーツ大会の企画運営の実績がある講師から教わり、e スポーツ大会を企画し、当日の運営、振り返りまで実践するeスポーツ企画運営の授業が1年次も2年次にも通年で組まれている。その他、eスポーツ業界で使用されているAI技術について学ぶ授業、eスポーツイベントで使用する映像をつくれるようになることを目指す映像演習の授業等がある。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツイベント企画・運営に特化しており、2年間で基礎を習得してからeスポーツイベントを制作する応用力がつけられるカリキュラムになっている。校内の他学科や、eスポーツイベントに関わる企業・団体と連携した学習の機会もある。 ■ 主な科目構成・概要 1年次も2年次もすべて必修で構成されている。1年次はesports イベントの企画・運営の基礎を習得することを目的にし、2年次はイベントを制作できる応用力の習得を目的にしている。2年間のほとんどの時間がeスポーツイベントの企画運営を実際に繰り返していく「esports 企画運営」の授業に充てられている。その他、1年次にはAdobe ソフトウェアを使用しeスポーツイベント運営における映像の編集技術と配信技術を学ぶ「映像演習」、Office 製品の使い方を学ぶ「コンピュータリテラシー」、AI技術の原理や活用法を学ぶ「AIリテラシー」の授業がある。 ■ 学習環境 (e スポーツ施設等) 様々なイベントに使われるマルチメディアホールの「ソニックホール」や、eスポーツイベントの企画・運営やPCを用いた演習・映像配信を学ぶ「esports ラボ」がある。  ■ 講師・連携機関

8

	e スポーツイベントディレクターとして数々のイベントを手がける小林亮介氏などが講師を務めている。これまで様々な企業やインフルエンサーと連携して e スポーツ大会を行っている。たとえば、当コースの学生たちが主催した「VALORANT FNX CHAMPIONSHIP」は、全日本青少年 e スポーツ協会 Gameic が協賛し、実況解説を声優の松岡佑李氏とプロプレイヤーの TAKUROU HONDA 氏が担っている。
備考	

No.05 学校法人九州総合学院 鹿児島情報ビジネス公務員専門学校 システム工学科 e スポーツ & IT

学校名	学校法人九州総合学院 鹿児島情報ビジネス公務員専門学校
コース名	システム工学科 e スポーツ & IT
URL	https://www.kbcc.ac.jp/department/system_e-sports/
年数	3 年制
関連する業種	ビジネス領域
目指す職業・就職先	プログラマー、イベントプランナー、ゲームプログラマー、システムエンジニア、チームマネージャー、インフラ構築 等
学科・コース概要	e スポーツを通して IT の知識や、社会人として求められる力をつけられるカリキュラムを提供している。プログラミングやコンピュータに関する授業が多く、他には英語や基本情報技術者、簿記等資格取得につながる授業がある。また、e スポーツプレイヤーや大会運営経験者が講師を務め、e スポーツタイトルのチームプレイやタイトル理解を深める e スポーツ実習の授業は 3 年間あるのに加え、e スポーツイベントを企画するイベントプランニングの授業もある。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツや IT の知識や資格を得て、幅広い業界で活躍できる社会人の育成を目指している。 ■ 主な科目構成・概要 1 年～3 年まですべて必修科目で構成されている。e スポーツ関連科目とその他科目での時間数の割合は、2:8 くらい。e スポーツ関連科目は、ゲームの基本操作から始めて大会出場を目指す、ジャンル別・タイトル別の実践的な技術やチームワークを磨く「e スポーツ実習」、e スポーツイベントの企画運営をする「e イベントプランニング」の授業がある。「e スポーツ実習」は学年が上がるごとに時間数が増えている。その他科目は、C 言語や機器制御、AI などプログラミング

9

	グ・IT を学ぶ科目と、Word や英会話など一般的なビジネススキルを学ぶ科目がある。  ■ 学習環境 (e スポーツ施設等) 「e★PARA」という e スポーツスタジアムがある。 ■ 講師・連携機関 HP では、これまでにクラーク記念国際高等学校鹿児島キャンパス e スポーツ部や宮崎情報ビジネス医療専門学校と交流戦を行った様子が伝えられている。
備考	

No.06 学校法人河原学園 河原デザイン・アート専門学校 e スポーツ学科 e スポーツクリエイター専攻

学校名	学校法人河原学園 河原デザイン・アート専門学校
コース名	e スポーツ学科 e スポーツクリエイター専攻
URL	https://idea.kawahara.ac.jp/academics/esports/
年数	2 年制
関連する業種	ビジネス領域
目指す職業・就職先	プロゲームプレイヤー、イベントプロデューサー、イベントディレクター、映像配信エンジニア、エディター (映像編集)、映像配信者 等
学科・コース概要	2025 年 4 月に新設される学科。e スポーツ各タイトルについて理解を深めながら、クリエイターに求められる映像配信やデザイン、ソフトの操作方法などを身に付ける。1 年次はプロ e スポーツ・ビジネス専攻と共通のカリキュラムで、ゲーム実践や戦術、e スポーツイベントの企画立案に関する必要な知識やノウハウ、ツールを使用しての映像制作の基礎を学ぶ。2 年次からは専攻に特化した学習も行う。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツの各タイトルのプレイスキルを磨きながら、クソフトの操作方法、配信、動画編集といったクリエイターに必要なスキルやデザインについて深く学ぶコース。

10

	■ 主な科目構成・概要 1 年次は同じ学科のプロ e スポーツ・ビジネス専攻と共通のカリキュラムになっており、2 年次からは専攻別の授業が入る。1 年次は Premiere、After Effects などデザイン・映像制作に使うソフトの基礎を習得しながら、プロからゲーム実践や戦術、e スポーツイベントの企画立案に関する知識やノウハウを学んでいく。2 年次は実践や応用の授業が多くなり、専攻の授業として「After Effects 実践」「CM 演習」がある。  ■ 学習環境 (e スポーツ施設等) 「KAWAHARA e-Sports Stadium」がある。最新のゲーミング PC で 5vs5 の対戦ができるようになっており、安定した高速ネット回線が通っている。実習授業やイベント・大会の運営で使用できる。 ■ 講師・連携機関 講師陣には、Fortnite 世界大会に出場した Wickesy 氏と REI 氏、チームコーチの経験をもつ EROC 氏、e スポーツイベントの企画・運営を数多く行っている林浩二氏、ぶよぶよレディースカップ決勝トーナメントに出場した黒うさ氏など。
備考	

No.07 学校法人大志学園 専門学校早稲田国際ビジネスカレッジ 国際コミュニケーション学科 e-sports コース

学校名	学校法人大志学園 専門学校早稲田国際ビジネスカレッジ
コース名	国際コミュニケーション学科 e-sports コース
URL	https://wibc.jp/e-sports/
年数	2 年制
関連する業種	ビジネス領域

11

目指す職業・就職先	プログラマー、ストリーマー、e-sports マネージャー、e-sports スタッフ 等
学科・コース概要	プログラマーだけではなく、e-sports 業界で幅広く活躍できる人材の育成を目指しているコース。プロ e スポーツ選手として活躍した関谷将人氏がこのコースのプロデューサーを務めている。専門科目として、ゲーム演習や動画編集、イベント企画・制作などが設定され、e スポーツに関わる知識を学び、経験を積めるようになっている。同時に、一般科目として IT パスポート等資格取得につながる情報の授業や英語などの語学の授業が設定されている。
情報詳細	■ 特徴 プログラマーに限らず、e-sports 業界で活躍できる人材の育成を目指している。プレイ技術やイベント企画運営、配信技術など e-sports に特化した内容だけではなく、資格試験対策に特化した授業も受けられる。 ■ 主な科目構成・概要 一般科目と専門科目があり、専門科目として、e スポーツ関連科目が設定されている。「イベント企画・制作演習」では、実際のイベント企画・制作の枠組みに基づいて、イベント成功に向けたポイントを理解する。「e-sports 技術演習」では、配信を通して視聴者にゲームの魅力を届けるための技術や注意点を学ぶ。一般科目は、IT と語学に関するものが主で、IT パスポート、基本情報技術者試験、TOEIC 等の資格試験対策ができる。2 年次にはインターン型の実践指導があり、e スポーツに関する実務経験を積める。 ■ 学習環境 (e スポーツ施設等) トッププロチームに匹敵する PC 設備を備えている。PC を複数台備えた、対戦等に使用できる部屋がある。 ■ 講師・連携機関 このコースのプロデューサーはプロゲーミングチーム SCARZ に所属し、プロプレイヤーとして実績を残してきた関谷将人氏。また、HP ではキャスターの岸大河氏やプロチーム所属ストリーマー takej 選手など業界人による特別講座や、Tencent Japan 合同会社、ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店への職場体験・施設見学の様子が紹介されている。

12

備考	
No.08 学校法人国際総合学園 新潟ビジネス専門学校 イベントビジネス学科 ゲーム・eスポーツプランナーコース	
学校名	学校法人国際総合学園 新潟ビジネス専門学校
コース名	イベントビジネス学科 ゲーム・eスポーツプランナーコース
URL	https://www.nbc.ac.jp/subject/event/
年数	2年制
関連する業種	ビジネス領域
目指す職業・就職先	eスポーツプランナー、ゲームイベントプランナー、eスポーツプロデューサー、eスポーツイベントスタッフ、ストリーマー（配信者）、eスポーツ施設スタッフ 等
学科・コース概要	イベント運営の基本をしっかりと学んだ上で、eスポーツの現場で実習ができるコース。社会人マナーや Word 等ビジネスソフト、英語等汎用的なビジネススキルに関する授業は必修になっている。また、イベント実習の授業があり、この授業では企業等と連携しイベント運営のインターンシップを実施。1 年次も 2 年次も同じ授業があり、2 年次は 1 年次の経験が活かせるようになっている。
情報詳細	■ 特徴 イベント運営の基本やビジネススキルを学んだうえで、eスポーツイベントを企画運営し、実務経験を積めるようになっている。企業や教育機関と連携した授業や、新潟県初の e スポーツスタジアム「NSG esports stadium」で現場実習ができる機会がある。 ■ 主な科目構成・概要 広くイベントビジネスに関わる知識やソフト、資格試験対策、ビジネスマナーに関する科目と、e スポーツイベントに関連した科目がある。前者では、英語や Word、Excel、Photoshop、SNS マーケティング、簿記、イベント検定等々を学べる。後者には、「NSG esports stadium」等での e スポーツイベントを企画運営、振り返りを行う「イベントプランニング」やインターン先企業で実務経験を積む「イベント実習」がある。後者の授業は 1 年次も 2 年次も行われ、1 年次の経験を 2 年次に活かせるようになっている。

13

 ■ 学習環境（e スポーツ施設等） 「e-sports box」という e スポーツスタジアムをイメージした実習室が校内にあり、e スポーツ大会の運営を体感できる。 ■ 講師・連携機関 テレビ新潟や新潟市、新潟大学の e スポーツサークルなどと連携している。	
備考	

No.09 学校法人宮崎総合学院 宮崎情報ビジネス専門学校 情報システム科 eスポーツ&IT

学校名	学校法人宮崎総合学院 宮崎情報ビジネス専門学校
コース名	情報システム科 eスポーツ & IT
URL	https://www.it-msg.jp/esports_it
年数	2年制
関連する業種	ビジネス領域
目指す職業・就職先	プログラマー、MC /ストリーマー/ライター、イベントスタッフ、宣伝・プロモーション、マネジメント 等
学科・コース概要	VBA や情報セキュリティ等 IT に関することおよび一般的なビジネス知識を学びながら、e スポーツ業界に関する知識・理解が深められるカリキュラムになっている。科目「e スポーツ I」では、宮崎県 e スポーツ協会会長が講師を務める。内容は前半は e スポーツ業界の概要を理解する座学、後半は「ぶよぶよ」のゲーム実習。また、学生が e スポーツ大会を自ら企画運営する機会がある。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツや IT に関する学習を通して、e スポーツ業界で活躍するプロフェッショナルを目指すコース。e スポーツ専用スタジアムがあり、ハイスペックな機材を用いてスキルを伸ばせる。また、e スポーツ大会を企画運営する機会がある。

14

 ■ 主な科目構成・概要 e スポーツ関連科目が中心になっており、他に IT に関する勉強をして基本情報技術者、IT パスポート等資格取得を目指す科目がある。e スポーツ関連科目の科目「e スポーツ I」は、宮崎県 e スポーツ協会会長の佐藤光倫氏が講師を務め、e スポーツの定義や歴史、産業構造などの座学を行った後、「ぶよぶよ」のゲーム実習を行う。「e プロデュース」では、学生たちで e スポーツ大会のゲームタイトルの選定から集客、運営まで考え、実行する。 ■ 学習環境（e スポーツ施設等） 「MSG eSports Stadium」という e スポーツスタジアムがある。ハイスペックなゲーミング PC やデバイスが備え付けられている。  ■ 講師・連携機関 宮崎県 e スポーツ協会、e スポーツコミュニケーション合同会社、県内外のプロゲーマー等 e スポーツ関係者・団体と連携している。	
備考	

No.10 学校法人国際総合学院 国際アート＆デザイン大学校 eスポーツビジネス科	
学校名	学校法人国際総合学院 国際アート＆デザイン大学校
コース名	e スポーツビジネス科
URL	https://www.art-design.ac.jp/course/entertainment/esports/
年数	2/3/4 年制
関連する業種	ビジネス領域

15

目指す職業・就職先	プログラマー、e スポーツインストラクター、イベントディレクター、イベントプランナー、ゲームプランナー、ストリーマー、e スポーツメディアプランナー、デバッカー 等
学科・コース概要	目指す職業や取りたい資格などに合わせて、2 年制か 3 年制か 4 年制か選べるようになっている。年次が上がるほど、より高度な技術を学んだり、より規模の大きなイベントの企画運営ができたりする。1 年次は MOS やビジネスマナー等ビジネスの基礎を学びつつ、e スポーツイベントの基本的な理解と概要を身に付ける。2 年次からは実際の e スポーツイベントの企画・運営に関わったり、コンテンツ制作をしたり、実戦経験を積む。3 年次は Adobe 等ツールの検定や IT パスポート等資格試験の挑戦に向けた授業が多い。4 年次はより規模が大きく高度なイベントや配信を企画運営するための知識を身に付けたり、実践をする授業が出てくる。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツ業界に関わる知識や技術を総合的に学び、実践できる。実際の e スポーツ大会の企画・運営に関わる機会があり、取りたい資格や目標に合わせて 2・3・4 年制課程から選べる。年度が上がるごとに、より実践的で、規模の大きなイベントや配信に関わる授業が増える。 ■ 主な科目構成・概要 e スポーツ関連科目が中心になっており、他に MOS やビジネスマナーなど一般的なビジネスに関する科目がある。e スポーツ関連科目は制作ツールの使用からイベント運営、ゲームプレイ等様々なものが設けられている。「Adobe 実習」では、adobe のツールを用いて e スポーツイベントのポスター・チラシやアイキャッチアニメーションを作成する。「企画運営実習」では、テーマやタイムスケジュールの決定から機材の選出、リハーサル、当日の運営など、イベント企画運営の過程を実際に行っていく。「セルフマネジメント実習」では、格闘ゲームを用いて自分の課題を発見して解決を目指し、ゲームをロジカルにプレイすることを目指す。 

16

	■ 学習環境（eスポーツ施設等） 「eスボール LABO」という様々なeスポーツが体験でき、放課後は学生が自由に使用できる教室がある。 ■ 講師・連携機関 企業や自治体との連携に積極的。連携先は、小野町、福島県eスポーツ推進協議会、株式会社ユニメディア、プログラマーのネモ選手など。また、「KOF15 EAST ASIA CUP」や「FAV GAMING CUP」等に学生がスタッフとして参加している。
備考	

No.11 宇都宮アート&スポーツ専門学校 eスポーツ・情報処理分野 eスポーツコース	
学校名	宇都宮アート&スポーツ専門学校
コース名	eスポーツ・情報処理分野 eスポーツコース
URL	https://www.ubdc.ac.jp/art/field/course07/
年数	2年制
関連する業種	ビジネス領域
目指す職業・就職先	システムエンジニア、プログラマー、AIエンジニア、セキュリティエンジニア、ネットワークエンジニア、eスポーツ選手、eスポーツイベントスタッフ 等
学科・コース概要	情報処理の学習を中心に行いながら、eスポーツに挑戦できるコース。プログラムとシステム開発を基礎から学習でき、プログラム開発などの実習も用意されている。eスポーツについては、イベント運営企画の授業やプロeスポーツチーム varrel の選手からゲームプレイの特別授業が受けられる機会がある。
情報詳細	■ 特徴 情報処理の国家試験取得やIT技術の学習をベースにしながらも、eスポーツにも触れられるコースになっている。eスポーツに関しては、主にイベント企画運営とプレイ実習の授業がある。eスポーツチーム varrel と連携した特別授業が行われている。 ■ 主な科目構成・概要 中心はITや情報処理に関する科目で、アルゴリズムやプログラミング言語を学んだり、応用情報技術者試験や基本情報技術者試験などを目指した勉強をしたりしている。eスポーツ関連科目は、「イベント

17

	企画・運営」、「ゲーム業界研究」、「ゲーム実習」、「ゲーム戦術実習」、「ゲーム対戦実習」のみで、ゲームのプレイスキルとイベント企画運営に的を絞った内容になっている。 ■ 学習環境（eスポーツ施設等） ハイスペックなゲーミングPC、デバイス、ゲーミングチェアを備えている。
	
	■ 講師・連携機関 eスポーツチーム varrel と連携した特別授業を行っている。
備考	

No.12 学校法人新潟総合学院 上越公務員・情報ビジネス専門学校 ゲーム・CGクリエイター科 eスポーツ専攻コース	
学校名	学校法人新潟総合学院 上越公務員・情報ビジネス専門学校
コース名	ゲーム・CGクリエイター科 eスポーツ専攻コース
URL	https://jic-net.ac.jp/departments/course_info-game-design/
年数	3年制
関連する業種	ビジネス領域
目指す職業・就職先	ゲームプランナー、ゲームプログラマー、Webデザイナー、Webエンジニア、システムエンジニア、プログラマー、CGデザイナー、イベントプランナー 等
学科・コース概要	1年次はゲーム・CGクリエイター科で共通の科目を学ぶ。基礎からIT・プログラミングを学び、基本情報技術者試験を受験する。2年次からは専攻ごとの授業も出てくるが、基本的にはゲーム・CGクリエイター科単位のゲームを中心としたコンテンツ制作に関する学びが中心。eスポーツ専攻コースでは、eスポーツのイベント企画や運営スキルを学び、eスポーツ周辺企業・団体で活躍できる人材を目指す。
情報詳細	■ 特徴

18

	基本的にはプログラミング言語やグラフィックデザイン、ゲームシナリオや企画等を学び、ゲーム業界への就職を目指す学科。1年次は学科共通科目を学び、基本情報技術者試験を受験する。2年次以降は5つの専門コースに分かれた授業もあり、その中にeスポーツ専攻コースがある。このコースでは、eスポーツのイベント企画運営を学ぶことができる。業界で活躍するプロによる特別講義を受けられる機会もある。
	
	■ 主な科目構成・概要 中心はゲームプログラミングや制作に関わる科目。プログラミングや画像編集の基礎を学んだ後、Unityを使って個人でゲームを制作する「進級制作」もあれば、チームで制作を行っていく「チーム制作実習」、株式会社TryTreeの担当者や連絡を取り合いながら広告の企画・制作をし、講評を受ける「広告物制作」の授業などがある。ソフトの使い方等の基礎から実践へうつるカリキュラムになっている。eスポーツ専攻コースの科目については、eスポーツのイベント企画や運営スキルを学べるようになっている。 ■ 学習環境（eスポーツ施設等） デュアルモニター完備したゲーム制作を学べるゲーム実習室がある。ゲーム開発エンジンUnityや3DCG制作Maya、AWSのクラウドインフラが導入されている。 ■ 講師・連携機関 株式会社ディー・エヌ・エー、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント、株式会社TryTreeなど企業と連携した講義を行っている。

19

備考	
No.15 VANTAN GAME ACADEMY 専門部 eスポーツ学部 eスポーツクリエイター専攻	
学校名	VANTAN GAME ACADEMY 専門部
コース名	eスポーツ学部 eスポーツクリエイター専攻
URL	https://www.vantan-game.com/faculty/esports/esports-3y/
年数	3年制
関連する業種	ビジネス領域
目指す職業・就職先	eスポーツイベント、コンポジット、ディレクター、アシスタントディレクター、アシスタントエディター、ウェブデザイナー 等
学科・コース概要	業界との連携による実践を重視したカリキュラムが組まれている。大会やイベントの企画・立案・運営まで学べる授業、OfficeやAdobe等ビジネスで使用するツールを学べる授業等。学期末には、eスポーツ大会の企画・運営やサイトなどの制作をする機会が設けられている。講師陣は、全員eスポーツ業界にて現役で活躍している人物。
情報詳細	■ 特徴 KADOKAWAグループの一員であるバンタンが運営する学校で、プロ選手だけでなく、様々な職業を想定して幅広くeスポーツ業界で働く人材育成を目指しているコース。業界の企業や現役で活躍している人々と連携し、実践重視のカリキュラムを提供しており、データ分析や理論を学んだ上で実践経験を積める。国内外のeスポーツ業界のトップで活躍する人物が特別講義をすることもあり、業界の最先端の情報を知ることができる。 ■ 主な科目構成・概要 前期（4月～9月）と後期（10月～3月）に学期が分かれており、各期末にeスポーツ大会企画、運営やコンテンツ制作の機会が設けられている。1年次の前期・後期は「イベント企画」、「イベント運営実習」、「アナリスト基礎」、「Officeオペレーション」、「映像編集基礎」、「Adobeツール基礎」、「Webプログラミング基礎」、「FPS概論」、「ストーリーミング」の授業科目があり、前期末に「eスポーツ大会企画」、後期末に「eスポーツ大会運営・映像制作」が設けられている。2年次になると科目名の「基礎」が「応用」になり、3年次だと「発展」になる。また、「Officeオペレーション」は2年の後期からは「リクルートスキル」、3年の後期は「ビジネスマネー」になる。主

20

	に e スポーツイベントの企画運営に関わる学習を中心に、e スポーツビジネスで使用する制作ツールや一般的なビジネススキルについても基礎から始めて応用まで学ぶカリキュラムになっている。学生によるイベント運営例として、人気 e スポーツチーム「FENNEL」に学生や全国の若者や挑む「VANTAN × FENNEL CHALLENGERS」などが挙げられている。  ■ 学習環境（e スポーツ施設等） 東京校、大阪校、名古屋校、福岡校と全 4 校舎いずれもハイスペックなゲーミング PC を備えた e スポーツ専用の教室がある。その他、プロジェクターがあり講師の画面を見ながら作業できる CG ルーム等様々な用途の教室やスペースが用意されている。 ■ 講師・連携機関 多くの e スポーツ業界の企業や現役のプレイヤーと連携している。連携企業は株式会社カブコン、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社サイバーエージェント、e スポーツチーム CrazyRaccoon など。講師として、e スポーツアナリスト兼キャスターの Retloff 氏やプロチームマネージャー Numb 氏などが紹介されている。
備考	

No.14 総合学園ヒューマンアカデミー e-Sports カレッジ e-Sports ビジネス専攻	
学校名	総合学園ヒューマンアカデミー e-Sports カレッジ
コース名	e-Sports ビジネス専攻
URL	https://ha.athuman.com/e_sports/course/entertainment-business/?code=130051
年数	2 年制
関連する業種	ビジネス領域

21

目指す職業・就職先	e スポーツ業界 等
学科・コース概要	総合学園ヒューマンアカデミーが保有するプロチーム「Human Academy CREST GAMING」が監修したカリキュラムを提供しており、選手から直接指導を受けられる機会もある。1 年目はプロプレイヤー専攻と合同の内容で、ストリーマー・動画編集、フィジカル・イベント企画といった e スポーツに関わる様々な授業を受ける。2 年次は専攻に分かれ、e-Sports ビジネス専攻では、ストリーマー、SNS 概論、マーケティング、大会運営などについて、プロチーム「Human Academy CREST GAMING」を運営している学校だからこそ学べるリアルな知識や技術を学ぶ。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツチーム「Human Academy CREST GAMING」を運営する総合学園ヒューマンアカデミーで、e スポーツ業界で活躍するプロを目指すコース。カリキュラムで学べる世界で活躍するプロプレイヤーを目指すコース。イベントの企画から運営の方法、告知、集客やプロチームの運営方法などを学べる。e スポーツ現場実習や、ヒューマンアカデミーが連携している海外チームとのマネタイズ研究の機会がある。1 年次のカリキュラムは e-Sports ビジネス専攻と共通で、後ほどプロプレイヤー専攻か e-Sports ビジネス専攻かを選択する。 ■ 主な科目構成・概要 幅広く e スポーツに関わる授業を受けられる。ゲーム実践では、プロチームの選手やコーチから直接指導を受け、技術やゲーム戦力を学ぶ。業界研究では、e スポーツ業界の歴史や、産業構造、最新情報に加えて、情報収集の方法を学ぶ。イベント企画では、e-Sports の大会やイベントを 1 から企画し、告知や集客、運営など一連の流れを行う。1 年次のカリキュラムは e-Sports ビジネス専攻とプロプレイヤー専攻で共通。 

22

	■ 学習環境（e スポーツ施設等） 札幌校、仙台校、大宮校、秋葉原校、横浜港、名古屋校、大阪心斎橋校、神戸三宮校、広島校、福岡校、那覇校と全国に 11 校あり、それぞれに e スポーツの設備が備えられた教室がある。 ■ 講師・連携機関 e-Sports カレッジ学科主任の山崎氏は、プロチーム PNGeSports の創設や日本高校生 esports 協会と日本大学生 esports 協会の運営など、e スポーツ業界で様々なキャリアを横断してきた。プロチーム「Human Academy CREST GAMING」の選手やコーチが講師として授業を担当することもある。連携企業は、株式会社 PACKAGE、ファイテン株式会社、有限会社 PCCS が挙げられている。
備考	

（2）ゲーミング領域

No.01 21 世紀アカデミア 専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科 e スポーツ専攻ゲームストリーマーコース

学校名	21 世紀アカデミア 専門学校東京クールジャパン・アカデミー
コース名	ゲーム総合学科 e スポーツ専攻ゲームストリーマーコース
URL	https://www.cooljapan.ac.jp/field/game/esports/streamer/
年数	2 年制
関連する業種	ゲーミング領域
目指す職業・就職先	ゲーム配信者、実況者、イベント MC 等
学科・コース概要	多くの授業が講義ではなく実習で、実践重視のカリキュラムが組まれている。ストリーマーに求められる発声や話術、配信に必要な機材操作や動画編集技術を学べる。具体的には、PowerPoint や Adobe を使用して配信の構成台本やサムネイルをつくる配信実技の授業、イベント MC やゲーム実況配信番組などで求められる技術・理論の実践をするストリーマー概論の授業等。講師には、テレビ番組、ラジオ番組のディレクターをしていた熊養佑樹氏がいる。
情報詳細	■ 特徴

23

	発声やトークスキル、配信に必要な動画編集や機材の操作を学び、主にストリーマーを目指すコース。講義よりも実習を重視しており、ほとんどの授業が実習形式。 ■ 主な科目構成・概要 ストリーミングや配信に関する授業が中心。「配信実技」の授業では、PowerPoint、Adobe Photoshop を使用し、ソフトの使い方を学びながら番組の構成台本やサムネイルの作成を行う。「ストリーマー概論」では、ゲーム配信やイベント配信で求められる理論・技術を実践で学ぶ。その他「配信機材操作」や「ボイストレーニング」や「動画編集基礎」等の授業がある。 ■ 学習環境（e スポーツ施設等） e スポーツ大会やストリーミングが行える e スポーツアリーナがある。高品質のプレイ環境と配信設備がそろっている。また、e スポーツ専用教室の横には、e スポーツカフェが併設。学生たちが自由にくつろぎ、設置された PC やゲーム機でゲームを楽しめる。 ■ 講師・連携機関 「配信実技」の授業は、「三橋加奈子の Saturday Bell」「波田陽区のラジオ侍」等テレビ番組・ラジオ番組のディレクターを務めてきた熊養佑樹氏が担当している。他に講師陣には、『Apex Legends』の競技シーンを支えたプレイヤーの JIGEN 氏、セガでゲーム大会の企画運営に携わってきた関口寿史氏がいる。企業等との連携を積極的に行っており、学内の他専攻ではこれまでに渋谷区税務署、Netflix、バンダイナムコ等と連携したプロジェクトが行われた。
備考	

No.02 21 世紀アカデミア 専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科 e スポーツ専攻プログラマーコース

学校名	21 世紀アカデミア 専門学校東京クールジャパン・アカデミー
コース名	ゲーム総合学科ゲーム総合学科 e スポーツ専攻プログラマーコース
URL	https://www.cooljapan.ac.jp/field/game/esports/pro/
年数	2 年制
関連する業種	ゲーミング領域

24

目指す職業・就職先	eスポーツプログラマー、動画編集者 等
学科・コース概要	多くの授業が講義ではなく実習で、実践重視のカリキュラムが組まれている。プロプレイヤーからゲーム技術を学べるだけでなく、長時間のプレイに耐えられる身体を目指してフィジカルトレーニングをしたり、海外選手とコミュニケーションをとるための英会話を学んだり、Adobeを用いての動画編集をしたりもする。講師には、eスポーツ大会で実績を残してきたプレイヤーのどちゃく！氏がいる。
情報詳細	■ 特徴 現役のプロゲーマーから直接指導を受け、プロゲーマーを目指すコース。ゲームのプレイスキルだけでなく、プロゲーマーに必要な長時間のプレイに耐える身体作りや、海外選手とコミュニケーションをとるための英会話なども学べる。講義よりも実習を重視しており、ほとんどの授業が実習形式。 ■ 主な科目構成・概要 ゲームプレイに関する授業が中心。特に「ゲーム実技」の授業が週の半分以上を占める。「ゲーム実技」では、プロプレイヤーのコーチングを受けてプレイスキルを高め、ゲームの戦略を学べる。その他には、Adobe After Effects を使用して、ゲームプレイ動画の編集スキルを身に着ける「動画編集基礎」や、長時間のプレイに耐えられる体力をつける「フィジカルトレーニング」の授業など、プレイの上手さだけでなく動画編集スキルや体力等プロプレイヤーに求められるスキルを伸ばす授業がある。 ■ 学習環境（eスポーツ施設等） eスポーツ大会やストリーミングが行えるeスポーツアリーナがある。高品質のプレイ環境と配信設備がそろっている。また、eスポーツ専用教室の横には、eスポーツカフェが併設。学生たちが自由にくつろぎ、設置されたPCやゲーム機でゲームを楽しむ。 ■ 講師・連携機関 「ゲーム実技」の授業は、『フォートナイト』のトリオ大会アジア2位、Apex ソロマスター等の実績がある元プロプレイヤーのどちゃく！氏が担当している。他に講師陣には、『Apex Legends』の競技シーンを支えたプレイヤーの JIGEN 氏、セガでゲーム大会の企画運営に

25

	携わってきた関口寿史氏がいる。企業等との連携を積極的に行っており、学内の他専攻ではこれまでに渋谷区税務署、Netflix、バンダイナムコ等と連携したプロジェクトが行われた。
備考	

No.03 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校 スーパーテクノロジ

学校名	学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校
コース名	スーパーテクノロジ科 e-sports マネジメント専攻
URL	https://www.anime.ac.jp/course/esports_management/
年数	4年制
関連する業種	ゲーミング領域
目指す職業・就職先	マネージャー、監督・コーチ、チームオーナー、アナリスト、チーム広報、e-sports 講師、e-sports イベント運営、イベントプロデューサー、イベントスタッフ、ゲームプランナー、ゲームライター、ゲーム解説者、その他 e-sports 関連企業への就職 等
学科・コース概要	e スポーツのマネジメントに関わる仕事を旨とするコース。選手が最大限のパフォーマンスを発揮するためのマネジメント、サポート、チーム運営を学ぶチームマネジメントを中心に、実際のイベント制作を通してチームとの関わり方やディレクションを学ぶ合同イベント制作の授業などがある。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツチームを管理運営するために必要な知識や技術を、4年間で学ぶコース。座学もあればイベントなどの制作、ゲームのプレイスキル指導など、e-sports に関する様々な授業を受けられるようになっている。 ■ 主な科目構成・概要 スーパーテクノロジ科 4年制コースのくくりでカリキュラムが組まれている。必修は「キャリアプログラム」のみで、4年間続けて各期に受講する。「キャリアプログラム」はアーティストコーディネーター株式会社と連携しており、プロフィールの作成や自己アピールの仕方など、就職やデビューに向けた知識や技術を学べる。よりeスポーツに特化した専門分野の授業は選択授業にある。選択授業の例を挙げると、「情報リテラシー」の授業では、e-sports の定義、e-sports の歴史、e-sports 業界の構造、e-sports メディア、e-sports 選手の

26

素養など、e-sports 業界の様々な側面を学び、分析を行う。また、「コンピュータ基礎 3」の授業では、e スポーツ業界はどんな業界か、そんな職業があるかなど基礎を踏まえた上で、どんなeスポーツチームを作ればいいのか、チームの立ち上げ方からスポンサー対応、目標設定などを考えていく。  ■ 学習環境（eスポーツ施設等） e-sports 業界で活躍する人材を育成するための「プロフェッショナルゲーマーーム」がある。PCやモニター、キーボード、マウス、マウスパッド、ヘッドセット、ゲーミングチェアまで高品質なものがそろえてある。この部屋では、ゲーム実践授業を受け、ゲーム実況、イベント企画運営などを学ぶことができる。 ■ 講師・連携機関 e スポーツイベントやチームへのコーチングを多く経験してきた橋爪旦穂氏や、様々な広告映像や法人映像をつつてきた中野智陽氏など、キャリアを積んできた業界人が講師を務めている。産学連携プロジェクトを積極的に行っており、連携機関は THE REBEL'S eMPIRE、Red Bull JAPAN、APAC North Custom など多数。HP では、動画でプロチーム「GUTS GAMING」とのゲーム実習やエキシビジョンマッチの様子が公開されている。	
備考	

No.04 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校 スーパーテクノロジ

学校名	学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校
コース名	スーパーテクノロジ科スーパープログラマー専攻
URL	https://www.anime.ac.jp/course/super_progamer/
年数	3年制
関連する業種	ゲーミング領域

27

目指す職業・就職先	プログラマー、ゲームタレント、ゲーム実証者、ストーリーマー、マネージャー、アナリスト、監督・コーチ、チームオーナー、イベントスタッフ、イベント MC、ゲームライター、デバッガー、ゲームプランナー、ゲームエンジニア、ゲームディレクター、ゲームプログラマー、e-sports 講師、その他 e-sports 関連企業への就職 等
学科・コース概要	プログラマーを目指すコース。現役のプロゲーマーや監督、コーチからゲーム技術や戦略を直接学べるプログラマー実習を中心に、動画編集や配信技術・SNS 戦略を学べる動画配信実践、フィジカル・メンタルトレーニングなどの授業がある。
情報詳細	■ 特徴 プログラマーを中心に、業界で活躍できる人材を目指すコース。現役プロプレイヤーやコーチ・監督から、『リーグ・オブ・レジェンド』などeスポーツシーンで盛り上がっているFPS/TPSタイトルのプレイ技術や戦略を学ぶ。そのほかにも、動画配信やメンタル・フィジカルトレーニングなどの授業を通じ、プロプレイヤーに求められるスキルを身に付けられるようになっている。プロチームのトライアウトを受けられる機会がある。 ■ 主な科目構成・概要 スーパーテクノロジ科 3年制コースのくくりでカリキュラムが組まれている。必修は「キャリアプログラム」のみで、3年間続けて各期に受講する。「キャリアプログラム」はアーティストコーディネーター株式会社と連携しており、プロフィールの作成や自己アピールの仕方など、就職やデビューに向けた知識や技術を学べる。よりeスポーツに特化した専門分野の授業は選択授業にある。選択授業の例を挙げると、「プロゲーム演習」の授業は、チームのコーチ経験者が講師をしており、実際にゲームをプレイしながら、大会のリプレイ動画を見て勉強を重ね、ミスや癖を修正しプレイ精度を上げていく。を行う。また、「e-sports 研究」の授業では、e-sports の定義や産業構造などeスポーツ業界に関する知識を学び、e-sports プレイヤーに求められる素養や業界の特徴・課題について考える機会がある。

28

	 ■ 学習環境（eスポーツ施設等） e-sports 業界で活躍する人材を育成するための「プロフェッショナルゲーमारーム」がある。PCやモニター、キーボード、マウス、マウスパッド、ヘッドセット、ゲーミングチェアまで高品質なものがそろえてある。この部屋では、ゲーム実践授業を受け、ゲーム実況、イベント企画運営などを学ぶことができる。 ■ 講師・連携機関 e スポーツイベントやチームへのコーチングを多く経験してきた橋爪旦穂氏や、様々な広告映像や法人映像をつくってきた中野智陽氏など、キャリアを積んできた業界人が講師を務めている。産学連携プロジェクトを積極的に行っており、連携機関は THE REBEL'S eMPIRE、Red Bull JAPAN、APAC North Custom など多数。HP では、動画でプロチーム「GUTS GAMING」とのゲーム実習とエキシビジョンマッチの様子が公開されている。
	備考

No.05 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校 スーパーテクノロジー科ストリーマー&ゲーム実況専攻

学校名	学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校
コース名	スーパーテクノロジー科ストリーマー&ゲーム実況専攻
URL	https://www.anime.ac.jp/course/streamer_game_commentary/
年数	3年制
関連する業種	ゲーミング領域
目指す職業・就職先	ストリーマー、キャスター、ゲーム実況者、解説者、プログラマー、ゲームタレント、アナリスト、イベント MC、司会、配信オペレーター、動画クリエイター、動画編集者、映像エンジニア 等
学科・コース概要	ストリーマーやゲーム実況者を目指すコース。コメント力やオリジナリティを磨くストリーマー実践を中心に、ゲームの実況解説をする

29

	ときに必要な場の盛り上げ方やゲーム知識を学ぶ実況・解説ベーシック、視聴者が聞き取りやすい話し方や滑舌を身に着ける発声・滑舌レッスンなどの授業がある。
情報詳細	■ 特徴 ストリーマーを中心に、配信やトークでゲームの魅力を届けられる人材を目指すコース。実践を通してストリーマーとして必要なコメント力や個性、盛り上げ方などの技術を身につけていく。 ■ 主な科目構成・概要 スーパーテクノロジー科3年制コースのくくりでカリキュラムが組まれている。必修は「キャリアプログラム」のみで、3年間続けて各期に受講する。「キャリアプログラム」はアーティストコーディネーター株式会社と連携しており、プロフィールの作成や自己アピールの仕方など、就職やデビューに向けた知識や技術を学べる。よりeスポーツに特化した専門分野の授業は選択授業にある。選択授業の例を挙げると、「ストリーマー実践」の授業では、ストリーマーとは何か、どんな配信サイトがあるかといった初歩のところから、ソフトを使用したサムネイルの作り方や、個性の出し方など実践的な内容まで飯神に関することを学べる。また、「開口発声基礎」の授業では、ナレーション経験者から、発声方法、のどの開き方、体づくりを学び、実践していく。  ■ 学習環境（eスポーツ施設等） e-sports 業界で活躍する人材を育成するための「プロフェッショナルゲーमारーム」がある。PCやモニター、キーボード、マウス、マウスパッド、ヘッドセット、ゲーミングチェアまで高品質なものがそろえてある。この部屋では、ゲーム実践授業を受け、ゲーム実況、イベント企画運営などを学ぶことができる。 ■ 講師・連携機関

30

	e スポーツイベントやチームへのコーチングを多く経験してきた橋爪旦穂氏や、様々な広告映像や法人映像をつくってきた中野智陽氏、劇団四季に在籍経験のある関口美知子氏など、キャリアを積んできた業界人が講師を務めている。産学連携プロジェクトを積極的に行っており、連携機関は THE REBEL'S eMPIRE、Red Bull JAPAN、APAC North Custom など多数。HP では、動画でプロチーム「GUTS GAMING」とのゲーム実習とエキシビジョンマッチの様子が公開されている。
備考	

No.06 学校法人 国際総合学園 新潟コンピュータ専門学校 eスポーツ科（2年制）

学校名	学校法人 国際総合学園 新潟コンピュータ専門学校
コース名	eスポーツ科
URL	https://www.ncc-net.ac.jp/department/esports
年数	2年制
関連する業種	ゲーミング領域
目指す職業・就職先	プログラマー、ストリーマー、動画クリエイター、イベントスタッフ、プログラマー 等
学科・コース概要	ゲームプレイに関する授業だけでなく、プログラミングなどゲーム開発について学ぶ授業や、e スポーツイベント企画運営、基本情報技術者試験対策なども設けられている。具体的な技術を身につけられたり、資格取得につながったりする授業が多い。
情報詳細	■ 特徴 ゲームプレイスキルから、e スポーツイベント企画運営、配信スキルなど、幅広くeスポーツ業界に関する授業が用意されており、eスポーツスタジアムなどが整った環境で学ぶことができる。また、コンピュータ専門学校の強みを活かした情報系の授業が多く、プログラミングなどゲーム開発、情報系資格試験対策も行われている。 ■ 主な科目構成・概要 e スポーツ関連科目もあるが、ゲーム開発、情報系の科目も多い。2年の後期は選択制の授業が多く、より希望の進路や目標に合わせて専門性を深められるようになっている。e スポーツ関連科目としては、ハードウェアの仕組みを学びつつ各種eスポーツタイトルを体験し、分析する「基礎ゲーミング実習」、既存のイベントを企画書にしてみるとことから始め、最終的にはオリジナルの企画書をつくりイベン

31

	トを実践しフィードバックを行う「eスポーツイベント運営実習」など。その他科目としては、Unityを使用したゲームを開発する「ゲームエンジン」、各種プログラミング言語を学ぶ「プログラム言語」、基本情報技術者試験取得を目標とする「国家試験対策」等。 ■ 学習環境（eスポーツ施設等） 5Gに対応している教室がある。eスポーツスタジアムの「NSGeスポーツスタジアム」も5G対応の上に、360fpsのハイスペックPCなど公式大会を行える機材・設備が整っている。他にeスポーツ大会仕様の音響や映像の切り替えをする「eスポーツ配信室」、最新のゲーミング環境が整っている「eスポーツラボ」、制作したゲームのプレビューができる「eスポーツPVラボ」がある。  ■ 講師・連携機関 新潟コンピュータ専門学校は、株式会社バンダイナムコスタジオ、株式会社Cygames、株式会社セガ札幌スタジオなど、様々な企業と連携をきている。eスポーツ科では、有名プロチーム「ZETA DIVISION」のXQQ氏による特別授業として、VALORANTコーチングやトークが行われた例などが紹介されている。
備考	

No.07 学校法人 国際総合学園 新潟コンピュータ専門学校 eスポーツ科（3年制）

学校名	学校法人 国際総合学園 新潟コンピュータ専門学校
コース名	eスポーツ科
URL	https://www.ncc-net.ac.jp/department/esports
年数	3年制
関連する業種	ゲーミング領域
目指す職業・就職先	プログラマー、ストリーマー、動画クリエイター、イベントスタッフ、プログラマー 等

32

No.08 学校法人神戸学園 専門学校アートカレッジ神戸 eスポーツ学科	
学校名	学校法人神戸学園 専門学校アートカレッジ神戸
コース名	eスポーツ学科
URL	https://www.art-kobe.ac.jp/about/e-sports.php#
年数	2年制

3

No.09 学校法人河原学園 河原デザイン・アート専門学校 eスポーツ学科 プロeスポーツ・ビジネス専攻

335No.10 学校法人 TBC 学園 国際ビジネス専門学校 e スポーツ学科 プロゲーマーコー3

	 ■ 学習環境（e スポーツ施設等） ハイスペック PC を備えたゲーミングルームがある。授業終了後は解放され、学生が自由に練習することができる。 ■ 講師・連携機関 地元栃木県のプロチームで代表を務める寺本拓也氏が講師として直接指導をする。また、栃木県内で e スポーツイベントを牽引する一般社団法人 e スポーツとちぎや、株式会社五光、株式会社エイチ・エル・シーと連携している。
備考	

No.11 学校法人時習学園 西日本アカデミー専門学校 国際コミュニケーション学科 e スポーツ/e スポーツマネジメント

学校名	学校法人時習学園 西日本アカデミー専門学校
コース名	国際コミュニケーション学科 e スポーツ/e スポーツマネジメント
URL	https://www.nac.ac.jp/course/e-sports.html
年数	2 年制
関連する業種	ゲーミング領域
目指す職業・就職先	プロゲーマー、e スポーツマネージャー、ストリーマー、イベントスタッフ、プログラマー 等
学科・コース概要	e スポーツプロチーム「V3Esports」と連携したカリキュラムが提供されており、このチームの選手・コーチから技術を直接教わる。プロプレイヤーを目指すプロ育成コースでは、少人数制の授業や個別コーチング・ゲーミングハウスでの合宿が行われる。e スポーツ業界の人材を目指す e スポーツマネジメントコースでは、チーム運営会社やゲーミングハウスでインターンシップをする機会がある。
情報詳細	■ 特徴 プロプレイヤーを目指すプロ育成コースと、e スポーツ業界で活躍する人材を目指す e スポーツマネジメントコースがある。e スポーツ

37

	プロチーム「V3Esports」の選手・コーチが実践的な技術を指導し、業界で即戦力となる力を身に着ける。 ■ 主な科目構成・概要 e スポーツプロチーム「V3Esports」と連携したカリキュラムになっている。プロ育成コースでは、少人数制の授業や個別コーチング・ゲーミングハウスでの合宿がある。e スポーツマネジメントコースでは、チーム運営会社やゲーミングハウスでインターンシップのチャンスがある。  ■ 学習環境（e スポーツ施設等） ゲーミング PC を備えた部屋がある。 ■ 講師・連携機関 e スポーツプロチーム「V3Esports」と連携しており、チームの選手やコーチが授業を担当することもある。
備考	

No.12 VANTAN GAME ACADEMY 専門部 e スポーツ学部プロゲーマー・動画クリエイター専攻（2 年制）

学校名	VANTAN GAME ACADEMY 専門部
コース名	e スポーツ学部プロゲーマー・動画クリエイター専攻
URL	https://www.vantan-game.com/faculty/esports/esports-2y/
年数	2 年制
関連する業種	ゲーミング領域
目指す職業・就職先	プロプレイヤー、ストリーマー、コンボジター、アシスタントエディター、アシスタントディレクター 等
学科・コース概要	ゲーミングスキルのみならず、自己プロデュースに必要なスキルを実践を通して学べるカリキュラムが組まれている。ゲーミングスキルを上達させるゲームの実践演習、ゲーム実況の企画から配信まで学べ

38

	るストリーマー演習、Premier や After Effects など映像編集ソフトの使い方を学ぶ映像編集の授業等。講師陣は、全員 e スポーツ業界にて現役で活躍している人物。
情報詳細	■ 特徴 KADOKAWA グループの一員であるバンタンが運営する学校で、主にプロプレイヤーとしての力を培っていくコース。FPS/TPS に特化した、現役のプロプレイヤーからプレイスキルを教えてもらえる。また、自己プロデュースに必要な力を身に着ける。プロチーム所属の候補生になるためのトライアウトを受ける機会がある。 ■ 主な科目構成・概要 前期（4 月～9 月）と後期（10 月～3 月）に学期が分かれている。1 年前期末に「e スポーツ映像作品制作」、後期末に「e スポーツ学内大会」、2 年の両期末に「選抜者トライアウト」の機会が設けられている。1 年前期は「ゲーム戦術」、「対戦演習」、「エイム演習」、「キャラクター・武器研究」、「ストリーミング」、「映像編集（Premiere）」、「映像編集（After Effects）」、「アナリスト基礎」、「Office オペレーション」の授業科目がある。「ゲーム戦術」、「対戦演習」、「ストリーミング」、「映像編集（Premiere）」、「映像編集（After Effects）」は 2 年次にもあり、ゲームの実践練習と自己プロデュースのための動画編集・ストリーミングスキルに力を入れていることがうかがえる。2 年になると「エイム演習」が「チーム演習」に代わり、「大会用指導」の授業もあり、個人でのスキルに加えて、チーム内でプロプレイヤーとして活躍し実績をつくるためのスキルを学べる。  ■ 学習環境（e スポーツ施設等） 東京校、大阪校、名古屋校、福岡校と全 4 校舎いずれもハイスペックなゲーミング PC を備えた e スポーツ専用の教室がある。その他、

39

	プロジェクターがあり講師の画面を見ながら作業できる CG ルーム等様々な用途の教室やスペースが用意されている。 ■ 講師・連携機関 多くの e スポーツ業界の企業や現役のプレイヤーと連携している。連携企業は株式会社カブコン、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社サイバーエージェント、e スポーツチーム CrazyRaccoon など。講師として、e スポーツアナリスト兼キャスターの Retloff 氏やプロチームマネージャー Numb 氏などが紹介されている。
備考	

No.13 VANTAN GAME ACADEMY 専門部 e スポーツ学部プロゲーマー・動画クリエイター専攻（3 年制）

学校名	VANTAN GAME ACADEMY 専門部
コース名	e スポーツ学部プロゲーマー・動画クリエイター専攻
URL	https://www.vantan-game.com/faculty/esports/esports-creator-3y/
年数	3 年制
関連する業種	ゲーミング領域
目指す職業・就職先	プロプレイヤー、ストリーマー、コンボジター、アシスタントエディター、アシスタントディレクター 等
学科・コース概要	No.1 の 3 年制コース。2 年制に比べると、授業内容は e スポーツ業界で最もニーズの高い FPS/TPS により特化している。また、VANTAN GAME ACADEMY 高等部との合同クラスや「PC・SNS リテラシー」、「メンタルトレーニング」の授業が設けられ、コミュニケーションや自己管理についても深く学べるようになっている。
情報詳細	■ 特徴 KADOKAWA グループの一員であるバンタンが運営する学校で、主にプロプレイヤーとしての力を培っていくコース。No.1 のコースの 3 年制。2 年制と同じところも多いが、より FPS/TPS に特化した内容を学べる。また、自己管理やコミュニケーションについて学べる授業が増えている。 ■ 主な科目構成・概要 2 年制に比べると、「FPS・TPS 基礎」や「ゲーム戦術基礎」、「PC・SNS リテラシー」や「メンタルトレーニング」の授業が追加されている。よりじっくりと基礎から e スポーツ業界で需要の高い

40

	FPS・TPS ゲームについて学べることがうかがえる。また、自己管理のための知識やトレーニングが加わっている。さらに、若いプレイヤーと接しコミュニケーション能力やチームをまとめる力を高めるため、VANTAN GAME ACADEMY 高等部との合同クラスが設けられている。  ■ 学習環境（e スポーツ施設等） 東京校、大阪校、名古屋校、福岡校と全4校舎いずれもハイスペックなゲーミングPCを備えたeスポーツ専用の教室がある。その他、プロジェクターがあり講師の画面を見ながら作業できるCGルーム等様々な用途の教室やスペースが用意されている。 ■ 講師・連携機関 多くのeスポーツ業界の企業や現役のプレイヤーと連携している。連携企業は株式会社カブコン、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社サイバーエージェント、eスポーツチーム CrazyRaccoon など。講師として、eスポーツアナリスト兼キャスターの Retloff 氏やプロチーム マネージャー Numb 氏などが紹介されている。
備考	

No.14 総合学園ヒューマンアカデミー e-Sports カレッジ プロプレイヤー専攻	
学校名	総合学園ヒューマンアカデミー e-Sports カレッジ
コース名	プロプレイヤー専攻
URL	https://ha.athuman.com/e-sports/course/pro-player/?code=130051
年数	2年制
関連する業種	ゲーミング領域
目指す職業・就職先	プロプレイヤー 等

41

学科・コース概要	総合学園ヒューマンアカデミーが保有するプロチーム「Human Academy CREST GAMING」が監修したカリキュラムを提供しており、選手から直接指導を受けられる機会もある。1年目はe-Sportsビジネス専攻と合同の内容で、ストリーマー・動画編集、フィジカル・イベント企画といったeスポーツに関わる様々な授業を受ける。どちらの専攻に進むかは後ほど選べる。2年次は専攻に分かれ、プロプレイヤー専攻では特定のタイトルで高度なプレイスキルを身に着け、トライアウトを受けてプロプレイヤーになることを目指す。
情報詳細	■ 特徴 総合学園ヒューマンアカデミーが運営するeスポーツチーム「Human Academy CREST GAMING」と連携したカリキュラムで学べる世界で活躍するプロプレイヤーを目指すコース。プロのトップチーム「CREST GAMING」があり、それを目指す下部組織「CREST GAMING アカデミー」、全日制専門校「e-Sports カレッジ」、そしてヒューマンキャンパス高等学校・ヒューマンキャンパスのぞみ高等学校の「e-Sports 専攻」から構成される育成システムがある。当コースでは、プロプレイヤーとしての技術、知識やフィジカル、メンタルマネジメントなどを身に着ける。eスポーツの現場で活躍するプロから直接指導を受けられる。在学中に多数のチームのトライアウトを受けられる機会がある。1年次のカリキュラムはe-Sports ビジネス専攻と共通で、後ほどプロプレイヤー専攻かe-Sports ビジネス専攻かを選択する。 ■ 主な科目構成・概要 ゲーム実践の授業が半分近くを占める。その他、動画編集、メンタル・ボディケア、イベント企画等の授業がある。ゲーム実践では、プロチームの選手やコーチから直接指導を受け、技術やゲーム戦力を学ぶ。動画編集では、撮影・映像編集スキルだけではなく、トークスキルも学ぶ。学ぶゲームタイトルは、学校が選定した今後も業界で発展していくと判断したタイトルの中から選ぶ。1年次のカリキュラムは

42

	e-Sports ビジネス専攻とプロプレイヤー専攻で共通。  ■ 学習環境（e スポーツ施設等） 札幌校、仙台校、大宮校、秋葉原校、横浜港、名古屋校、大阪心斎橋校、神戸三宮校、広島校、福岡校、那覇校と全国に11校あり、それぞれにeスポーツの設備が備えられた教室がある。 ■ 講師・連携機関 e-Sports カレッジ学科主任の山崎氏は、プロチーム PNGeSports の創設や日本高校生 esports 協会と日本大学生 esports 協会の運営など、e スポーツ業界で様々なキャリアを積んできた。プロチーム「Human Academy CREST GAMING」の選手やコーチが講師として授業を担当することもある。連携先企業は、株式会社 PACKAGE、ファイテン株式会社、有限会社 PCCS が挙げられている。
備考	

（3）ソフトハード開発領域

No.01 学校法人 国際総合学園 新潟コンピュータ専門学校 IT総合学科 eスポーツ専攻コース	
学校名	学校法人 国際総合学園 新潟コンピュータ専門学校
コース名	IT 総合学科 e スポーツ専攻コース
URL	https://www.ncc-net.ac.jp/departement/it-expert
年数	4年制
関連する業種	ソフトハード開発領域
目指す職業・就職先	AIエンジニア、3DCGアニメーター、システムエンジニア、映像編集者、ゲームプログラマー、プログラマー、ゲームグラフィッカー、Webデザイナー、VTuberクリエイター、VRエンジニア 等

43

学科・コース概要	ゲーム開発に必要なプログラミングを学び、eスポーツタイトルの開発を目指すコース。ゲーム開発に必要なプログラミングを学ぶ授業を中心に、ゲーミングやeスポーツイベント運営、情報セキュリティマネジメント等の資格試験対策授業もある。
情報詳細	■ 特徴 4年間を通して多くの実習を重ね、資格取得をしながら高い技術力・専門知識を身に着けられる。プログラミングを基礎から学んで、eスポーツタイトルの開発を目指す。 ■ 主な科目構成・概要 プログラミングや制作に関する科目を中心に、ゲーミングやeスポーツイベント運営実習などeスポーツに対する理解を深める科目がある。プログラミングや制作に関する科目は、ゲームを作ることができるUE4のブループリントを習得する「Unreal Engine」、Unityを使用しC#スクリプトの基礎からレベルデザインまでゲームを完成させるための一週りの作業を順序立てて学習する「ゲームエンジン」、学んだことを活かして作品展示会に出すゲームをつくる「進級制作」など。eスポーツ関連科目には、ハードウェアの仕組みを学びながらeスポーツタイトルを体験する「ゲーミング実習」、既存イベントの企画書作成から始め、最終的にオリジナルイベントを企画し運営する「eスポーツイベント運営実習」など。 ■ 学習環境（e スポーツ施設等） 最先端の開発環境が整った「ゲームLab」、eスポーツスタジアムの「NSGe スポーツスタジアム」など、5Gに対応している教室がある。他にeスポーツ大会仕様の音響や映像の切り替えをする「eスポーツ配信室」、最新のゲーミング環境が整っている「eスポーツラボ」、制作したゲームのプレビューができる「eスポーツPVラボ」がある。 ■ 講師・連携機関 新潟コンピュータ専門学校は、株式会社バンダイナムコスタジオ、株式会社 Cygames、株式会社セガ札幌スタジオなど、様々な企業と連携をきている。学生の作品に現役クリエイターからアドバイスをもらえる作品展示会が毎年行われている。
備考	

44

No.02 学校法人岩崎学園 情報科学専門学校 先端 IT システム科 e スポーツ・ゲーム開発コース <table border="1"> <tr> <td>学校名</td><td>学校法人岩崎学園 情報科学専門学校</td></tr> <tr> <td>コース名</td><td>先端 IT システム科 e スポーツ・ゲーム開発コース</td></tr> <tr> <td>URL</td><td>https://isc.iwasaki.ac.jp/course/e-sports_game/</td></tr> <tr> <td>年数</td><td>3 年制</td></tr> <tr> <td>関連する業種</td><td>ソフトハード開発領域</td></tr> <tr> <td>目指す職業・就職先</td><td>AI エンジニア、3DCG アニメーター、システムエンジニア、映像編集者、ゲームプログラマー、プログラマー、ゲームグラフィッカー、Web デザイナー、VTuber クリエーター、VR エンジニア 等</td></tr> <tr> <td>学科・コース概要</td><td>e スポーツ・ゲーム開発コースか、VR・メタバース開発コースかを 3 年次を選ぶ。先端 IT システム科全体としてはゲームも IT も学べるカリキュラムになっている。IT やプログラミングを学び、基本情報技術者試験取得を目指す授業もある。e スポーツ・ゲーム開発コースでは、ゲーム開発を中心に、プロコーチの指導で e スポーツを体験する授業や、e スポーツビジネス業界について学ぶ授業も受けられる。</td></tr> <tr> <td>情報詳細</td><td> ■ 特徴 プログラミングスキルに加えて、e スポーツ業界に関する知識も身に着けられる。ゲームの開発経験を通じて、ゲーム業界で活躍する人材の育成を目指しているコース。 ■ 主な科目構成・概要 最初は先端 IT システム科共通のカリキュラムで学び、3 年次に e スポーツ・ゲーム開発コースか、VR・メタバース開発コースかを選択して専門授業を受け、ゼミに所属する。プロコーチのもとで e スポーツを体験できる「e スポーツ実習」など e スポーツ関連科目はこの専門の選択後に受講できる。先端 IT システム科はゲーム開発を中心にゲーム業界で活躍する人材育成を目的にしているため、科目は IT やプログラミングに関するものが中心。例としては、ハードウェアやソフトウェア、データに関する基礎を学ぶ「IT 基礎知識」、Web アプリケーションを作成し、コンピュータ上で動作するプログラムのアルゴリズムについて学ぶ「プログラミング基礎 I」など。その他、学ぶ姿勢を身に着けロジカルライティングを行う「一般教養」といった一般的なビジネススキルに関する科目がある。 </td></tr> </table>		学校名	学校法人岩崎学園 情報科学専門学校	コース名	先端 IT システム科 e スポーツ・ゲーム開発コース	URL	https://isc.iwasaki.ac.jp/course/e-sports_game/	年数	3 年制	関連する業種	ソフトハード開発領域	目指す職業・就職先	AI エンジニア、3DCG アニメーター、システムエンジニア、映像編集者、ゲームプログラマー、プログラマー、ゲームグラフィッカー、Web デザイナー、VTuber クリエーター、VR エンジニア 等	学科・コース概要	e スポーツ・ゲーム開発コースか、VR・メタバース開発コースかを 3 年次を選ぶ。先端 IT システム科全体としてはゲームも IT も学べるカリキュラムになっている。IT やプログラミングを学び、基本情報技術者試験取得を目指す授業もある。e スポーツ・ゲーム開発コースでは、ゲーム開発を中心に、プロコーチの指導で e スポーツを体験する授業や、e スポーツビジネス業界について学ぶ授業も受けられる。	情報詳細	■ 特徴 プログラミングスキルに加えて、e スポーツ業界に関する知識も身に着けられる。ゲームの開発経験を通じて、ゲーム業界で活躍する人材の育成を目指しているコース。 ■ 主な科目構成・概要 最初は先端 IT システム科共通のカリキュラムで学び、3 年次に e スポーツ・ゲーム開発コースか、VR・メタバース開発コースかを選択して専門授業を受け、ゼミに所属する。プロコーチのもとで e スポーツを体験できる「e スポーツ実習」など e スポーツ関連科目はこの専門の選択後に受講できる。先端 IT システム科はゲーム開発を中心にゲーム業界で活躍する人材育成を目的にしているため、科目は IT やプログラミングに関するものが中心。例としては、ハードウェアやソフトウェア、データに関する基礎を学ぶ「IT 基礎知識」、Web アプリケーションを作成し、コンピュータ上で動作するプログラムのアルゴリズムについて学ぶ「プログラミング基礎 I」など。その他、学ぶ姿勢を身に着けロジカルライティングを行う「一般教養」といった一般的なビジネススキルに関する科目がある。
学校名	学校法人岩崎学園 情報科学専門学校																
コース名	先端 IT システム科 e スポーツ・ゲーム開発コース																
URL	https://isc.iwasaki.ac.jp/course/e-sports_game/																
年数	3 年制																
関連する業種	ソフトハード開発領域																
目指す職業・就職先	AI エンジニア、3DCG アニメーター、システムエンジニア、映像編集者、ゲームプログラマー、プログラマー、ゲームグラフィッカー、Web デザイナー、VTuber クリエーター、VR エンジニア 等																
学科・コース概要	e スポーツ・ゲーム開発コースか、VR・メタバース開発コースかを 3 年次を選ぶ。先端 IT システム科全体としてはゲームも IT も学べるカリキュラムになっている。IT やプログラミングを学び、基本情報技術者試験取得を目指す授業もある。e スポーツ・ゲーム開発コースでは、ゲーム開発を中心に、プロコーチの指導で e スポーツを体験する授業や、e スポーツビジネス業界について学ぶ授業も受けられる。																
情報詳細	■ 特徴 プログラミングスキルに加えて、e スポーツ業界に関する知識も身に着けられる。ゲームの開発経験を通じて、ゲーム業界で活躍する人材の育成を目指しているコース。 ■ 主な科目構成・概要 最初は先端 IT システム科共通のカリキュラムで学び、3 年次に e スポーツ・ゲーム開発コースか、VR・メタバース開発コースかを選択して専門授業を受け、ゼミに所属する。プロコーチのもとで e スポーツを体験できる「e スポーツ実習」など e スポーツ関連科目はこの専門の選択後に受講できる。先端 IT システム科はゲーム開発を中心にゲーム業界で活躍する人材育成を目的にしているため、科目は IT やプログラミングに関するものが中心。例としては、ハードウェアやソフトウェア、データに関する基礎を学ぶ「IT 基礎知識」、Web アプリケーションを作成し、コンピュータ上で動作するプログラムのアルゴリズムについて学ぶ「プログラミング基礎 I」など。その他、学ぶ姿勢を身に着けロジカルライティングを行う「一般教養」といった一般的なビジネススキルに関する科目がある。																
45																	

No.03 学校法人 TBC 学園 国際ビジネス専門学校 e スポーツ学科 e スポーツゲームクリエイターコース <table border="1"> <tr> <td>学校名</td><td>学校法人 TBC 学園 国際ビジネス専門学校</td></tr> <tr> <td>コース名</td><td>e スポーツ学科 e スポーツゲームクリエイターコース</td></tr> <tr> <td>URL</td><td>https://www.tbc-u.ac.jp/business/e-sport/course02.html</td></tr> <tr> <td>年数</td><td>2 年制</td></tr> <tr> <td>関連する業種</td><td>ソフトハード開発領域</td></tr> <tr> <td>目指す職業・就職先</td><td>ゲームプログラマー、ゲームクリエイター、3DCG モデラー、Unity エンジニア、映像クリエイター、YouTuber 等</td></tr> <tr> <td>学科・コース概要</td><td>e スポーツ業界で通用するゲームクリエイター育成を目指しているコース。総合専門学校であることを活かした授業を通して、CG やイラスト等クリエイティブな技術から、ゲーム開発ソフト使用技術、ハードウェアを制御するプログラミング技術など、ゲームをはじめとした IT 分野で役に立つ様々な技術を学べ、実践できる。そのほかに、e スポーツシーンへの理解を深める e スポーツトレーニング等や汎用的なビジネススキルであるプレゼンテーションの授業等がある。</td></tr> <tr> <td>情報詳細</td><td> ■ 特徴 e スポーツ業界で活躍できるゲームクリエイターを育成するコース。デジタルハリウッドや他学科との連携でゲーム業界のみならず IT </td></tr> </table>		学校名	学校法人 TBC 学園 国際ビジネス専門学校	コース名	e スポーツ学科 e スポーツゲームクリエイターコース	URL	https://www.tbc-u.ac.jp/business/e-sport/course02.html	年数	2 年制	関連する業種	ソフトハード開発領域	目指す職業・就職先	ゲームプログラマー、ゲームクリエイター、3DCG モデラー、Unity エンジニア、映像クリエイター、YouTuber 等	学科・コース概要	e スポーツ業界で通用するゲームクリエイター育成を目指しているコース。総合専門学校であることを活かした授業を通して、CG やイラスト等クリエイティブな技術から、ゲーム開発ソフト使用技術、ハードウェアを制御するプログラミング技術など、ゲームをはじめとした IT 分野で役に立つ様々な技術を学べ、実践できる。そのほかに、e スポーツシーンへの理解を深める e スポーツトレーニング等や汎用的なビジネススキルであるプレゼンテーションの授業等がある。	情報詳細	■ 特徴 e スポーツ業界で活躍できるゲームクリエイターを育成するコース。デジタルハリウッドや他学科との連携でゲーム業界のみならず IT
学校名	学校法人 TBC 学園 国際ビジネス専門学校																
コース名	e スポーツ学科 e スポーツゲームクリエイターコース																
URL	https://www.tbc-u.ac.jp/business/e-sport/course02.html																
年数	2 年制																
関連する業種	ソフトハード開発領域																
目指す職業・就職先	ゲームプログラマー、ゲームクリエイター、3DCG モデラー、Unity エンジニア、映像クリエイター、YouTuber 等																
学科・コース概要	e スポーツ業界で通用するゲームクリエイター育成を目指しているコース。総合専門学校であることを活かした授業を通して、CG やイラスト等クリエイティブな技術から、ゲーム開発ソフト使用技術、ハードウェアを制御するプログラミング技術など、ゲームをはじめとした IT 分野で役に立つ様々な技術を学べ、実践できる。そのほかに、e スポーツシーンへの理解を深める e スポーツトレーニング等や汎用的なビジネススキルであるプレゼンテーションの授業等がある。																
情報詳細	■ 特徴 e スポーツ業界で活躍できるゲームクリエイターを育成するコース。デジタルハリウッドや他学科との連携でゲーム業界のみならず IT																
46																	

No.04 学校法人渡邊学園 専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション Web クリエイター学科/CG 映像クリエイター学科 e スポーツ専攻 <table border="1"> <tr> <td>学校名</td><td>学校法人渡邊学園 専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション</td></tr> <tr> <td>コース名</td><td>Web クリエイター学科/CG 映像クリエイター学科 e スポーツ専攻</td></tr> <tr> <td>URL</td><td>https://www.ckg.ac.jp/esports01.php</td></tr> <tr> <td>年数</td><td>2 年制</td></tr> <tr> <td>関連する業種</td><td>ソフトハード開発領域</td></tr> </table>		学校名	学校法人渡邊学園 専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション	コース名	Web クリエイター学科/CG 映像クリエイター学科 e スポーツ専攻	URL	https://www.ckg.ac.jp/esports01.php	年数	2 年制	関連する業種	ソフトハード開発領域
学校名	学校法人渡邊学園 専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション										
コース名	Web クリエイター学科/CG 映像クリエイター学科 e スポーツ専攻										
URL	https://www.ckg.ac.jp/esports01.php										
年数	2 年制										
関連する業種	ソフトハード開発領域										
47											

分野で活用できる様々な技術を学び、CG クリエイター検定等の資格取得を目指す。 ■ 主な科目構成・概要 基礎からゲームフィールドをつくる知識を学ぶ「CG 概論」やゲーム開発ソフトを使う「Unity 実習」等、ゲーム制作技術に関する授業がメイン。e スポーツ関連科目としては、プロからプレイ技術を学び業界への理解を深める「e スポーツトレーニング」、映像配信技術を学ぶ「映像制作実習」などがある。  ■ 学習環境 (e スポーツ施設等) ハイスペック PC を備えたゲーミングルームがある。授業終了後は解放され、学生が自由に練習することができる。 ■ 講師・連携機関 デジタルハリウッドと業務提携をしている。e スポーツトレーニングの授業では、地元栃木県のプロチームで代表を務める寺本拓也氏が講師として直接指導をする。また、栃木県内で e スポーツイベントを牽引する一般社団法人 e スポーツとちぎや、株式会社五光、株式会社エイチ・エル・シーと連携している。	
備考	

目指す職業・就職先 RPA エンジニア、クリエイター、セールスエンジニア、システムオペレーター、AI トレーナー、システム運用管理者、DTP デザイナー 等 学科・コース概要 Web クリエイター学科/CG 映像クリエイター学科では、各学科専門の学びやビジネススキルに加えて、e スポーツを学べる機会がある。元プロ選手や元プロチーム運営者から、ゲーム実技や動画編集等を学べる。 情報詳細 ■ 特徴 Web クリエイター学科/CG 映像クリエイター学科で、各学科の専門技術や知識、ビジネススキルに加えて、e スポーツを学べる。 ■ 主な科目構成・概要 ビジネススキルに関する科目と Web クリエイター学科/CG 映像クリエイター学科での各学科専門の科目が中心。ビジネススキルに関する科目には、ビジネス能力検定 3 級対策を兼ねた「ビジネス検定 I・II」、企業研究や自己分析をした上で履歴書を書く「キャリアプラン I」などがある。Web クリエイター学科の専門科目としては、プログラミングの基礎を学ぶ「HTML・CSS」「JavaScript」等の授業の後に、WEB サイトの構築を自ら行う「WEB デザイン実習」など。CG 映像クリエイター学科専門科目としては、Premiere Pro 及び After Effect の使い方、動画制作の工程を学ぶ「映像制作」の後、学びの集大成として様々なソフトを活用しグループで CG 映像制作を行うゼミ形式の「CG 映像クリエイティブ実習」など。e スポーツに関しては、扱うゲームタイトルは「VALORANT」「Call of Duty」等 e スポーツで人気の 9 タイトル。ゲームの実技のみならずプロとしての立ち振る舞いや、動画編集も学べる。  ■ 学習環境 (e スポーツ施設等) ハイスペック PC とゲーミングモニター、大型スクリーンを備えた e スポーツルームがある。	
48	

	■ 講師・連携機関 元プロ選手でコーチやストリーミングをしている Xhanz 氏とプロチーム運営経験のある塩川実都氏が特別講師をしている。
備考	

4. 専門学校段階教育コンテンツ

(1) ソフト・ハード開発領域 PBL 教材プロトタイプ

ゲームクリエイター入門PBL

～Fortnite・UEFNを活用したゲーム開発～

講座の体験内容

【体験内容】

- 本日の「フォートナイトで学ぶゲームクリエイター入門講座」で、みなさんはフォートナイトを使用して、「eスポーツ大会で使われるゲーム」を開発します。
- eスポーツタイトルとして、大会が盛り上がりそうなゲームを考えて開発してみよう！

1

講座の学習目標

【学習目標】

- 今回の講座では「ゲーム開発者の目線・考え方を体験する」ことが狙いです。
- eスポーツ大会での使用を想定したゲーム開発では、開発者はゲームをどのように捉え、どのようなことを考えているでしょうか？
- ゲーム開発を楽しみながら、意識して取り組んでみましょう。

どんな目線でゲームを見ている？ 考えている？



2

学習設定

【学習設定】

- 講座では「架空のゲーム開発企業の従業員」という設定で、みなさんにはeスポーツゲームの開発を依頼する企業の選定を行う「コンペ」に応募してもらいます。

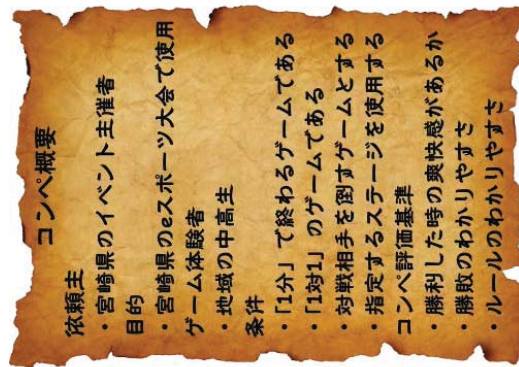
【あなたが所属している企業の情報】



- 会社名 : 株式会社グッドゲーム宮崎
- 所在地 : 宮崎県宮崎市
- 仕事内容 : 企業や行政からの依頼を受けて、ゲームの企画や開発を行っている。

3

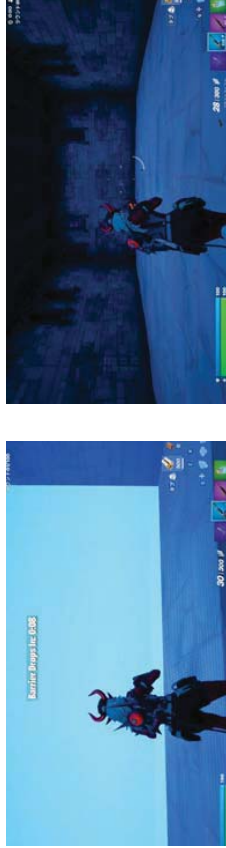
あなたの会社に届いたコンペ募集概要



4

(参考) 指定されたステージ

1対1ボックスファイト ステージ



【このステージにおける基本的なゲーム性】

- ・2人のプレイヤーが密室の中にバリアで隔てられている状態でゲームがスタート
- ・カウントダウン後にバリアが消滅しお互いに干渉できる状態に
- ・お互いに建築や銃撃を用いて相手を攻撃し撃破を狙うゲーム性

このゲーム性をベースにカスタマイズしても、新しいゲームを考えても問題ありません。
ただし、**このステージは必ず使用**しましょう。

5

1. ゲームの企画コンセプトを検討しよう

■検討手順

- ① コンペ要件の確認 (5分)
 - コンペの要件を再確認してシートに整理しましょう
- ② コンセプト案のディスカッション・方針決定 (15分)
 - ゲームのコンセプト案をグループで話し合ってシートに整理しましょう
 - グループで1つコンセプトを決めてシートに記入しましょう

6

もくじ

1. ゲームの企画コンセプトを検討しよう
2. ゲームの流れを検討しよう
3. クライアントへのヒアリングを行う
4. ゲームを開発しよう
5. ゲームのテストプレイを行う
6. ゲームのブラッシュアップを行う
7. プレゼンテーション
8. コンペ結果の発表

7

企画コンセプトシート

<コンペ要件の確認>

ゲームの使われ方	() で使用
ゲーム体験者	()
条件	() で終わるゲーム () のゲームである () を使用する () を使ったゲームとする
コンペの評価基準	() () ()

<コンセプト案>

(例) 投擲物を用いて相手の体力を0にするゲーム
(例) 燃える足場の中で銃を使って相手の体力を0にするゲーム
(例) ゾンビの攻撃に耐えながら、相手を邪魔して相手の体力を0にするゲーム
(例) 落ちているアイテムを駆使して先に相手にダメージを与えたら勝利するゲーム
(例) 狭まっていくステージの中で銃で相手の体力を0にするゲーム

<グループのコンセプト>

(例) 狭まっていくステージの中で銃で相手の体力を0にするゲーム

8

2. ゲームの流れを検討しよう

■検討手順

- ① 勝利条件とゲームの流れの検討 (15分)
 - 決定したコンセプトとそのゲームの勝利条件をシートに記入しましょう
 - その後ゲームの大まかな流れを検討して記入しましょう
- ② ゲームの流れの仮説検証 (10分)
 - ゲームの流れが実現可能な内容になっているかを調査しましょう
 - 必要に応じてゲームの流れを変更するなどして調整をしましょう

9

ゲームフロー整理シート

<グループのコンセプト>

(例) 狭まっていくステージの中で銃で相手の体力を0にするゲーム

<勝利条件>

(例) 対戦相手の体力を0にする

<ゲームの流れ>

序盤 (～20秒程度)	(例) ステージに落ちている銃を拾う
中盤 (21～40秒程度)	(例) 狭まっていくステージでプレイヤー同士が戦う
終盤 (41～60秒程度)	(例) 45秒以降に空から爆弾が降ってきて安全地帯がなくなる

10

(参考) ゲームフローの考え方

■考え方の一例

- ① コンセプトをもとにゲームの内容を検討する
- ② ゲームの流れを整理する
- ③ 整理した流れを実装できるシステムや機能があるかどうかを調査する
- ④ 必要に応じてゲームの流れを調整する

11

(参考) 実装できるシステム・機能の調べ方

■調べ方の例

①Web検索

Web上で「UEFN 機能」と検索した際にヒットする、以下のようなサイトを参考にしてみてください。

https://gamemakers.jp/article/2023_05_09_37697/

② SNSでのポスト検索

SNS (主にX) で「UEFN」や「仕掛け」、「機能」等で検索をかけると、有識者によるポストがヒットします。どのような機能を実装するか悩んだ場合は、どのようなシステム・仕掛けの組み合わせを行えるか調べてみましょう。

③ YouTubeでの動画視聴

YouTubeでは、有識者が「UEFN」や「仕掛け」に解説動画が投稿されています。操作方法まで説明されていることが多いので、使いたい機能があれば調べてみましょう。

(参考) ゲームフローの検討例

■検討例 (狭まっていくステージの中で銃で相手の体力を0にするゲームの場合)

① ステージが広い状態から狭い状態に変化する、銃を拾うフェーズを入れる

② 武器を拾う⇒狭まるステージで戦う⇒残り45秒から徐々にステージを爆発させる

③ ステージの爆発 = 使えそうな機能なし、代わりにアイテムを降らせる機能を発見
-ここでWeb/SNS等を活用してシステム・仕掛け等を調査する

④ 武器を拾う⇒狭まるステージで戦う⇒残り45秒から爆弾を空から降らせる

3. クライアントへのヒアリングを行う

■検討手順

① ヒアリングの実施 (1チーム5分)

- ゲームフロー整理シートを用いて、クライアントに説明を行いたい

② ヒアリング結果の整理 (10分)

- クライアントからの意見や要望をヒアリングシートに整理しよう
- 必要に応じてゲーム内容の調整を行いたい

ヒアリングシート

<ヒアリング結果>

クライアントの反応	
ゲームへの意見・要望	
コンパ評価基準に関するコメント	勝利した際の爽快感
	勝利のわかりやすさ
	ルールのわかりやすさ
実装を要望された機能	
メモ	

4. ゲームを開発しよう

■検討手順

- ① UEFN操作チュートリアル
 - 講師の画面を見ながらUEFNの操作に慣れましょう
 - 講師の説明を聞いて基本的な「仕掛け」の作り方を学びましょう
- ② ゲームの開発 (50分)
 - 企画したゲームの開発を行いましょ
- ③ グループ内での情報共有 (適宜)
 - グループ内で情報共有をするなどして協力して開発を進めましょ

16

UEFN操作チュートリアル項目

■チュートリアル項目

- ① クリエイティブモードで島の作成
- ② 作った島をUEFNで起動
- ③ UEFN・島の環境設定
- ④ テンプレート島でのテストプレイ
- ⑤ アイテムスポナーの活用
- ⑥ トリガーデバイスの活用
- ⑦ ボタンデバイスの活用
- ⑧ 爆破デバイスの活用
- ⑨ ダメージボリウムデバイスの活用

※詳細は別紙①チュートリアル教材を参照

17

5. ゲームのテストプレイを行おう

■検討手順

- ① ゲームのテストプレイ (1人5分)
 - 開発したゲームをクライアントにプレイしてもらいましょ
- ② テストプレイ結果の整理 (5分)
 - クライアントの感想や意見をシートに整理しましょ

18

テストプレイ結果シート

<ヒアリング結果>

クライアントの反応	
ゲームへの意見・要望	
その他メモ	

19

6. ゲームのブラッシュアップを行おう

■検討手順

- ① ゲームのブラッシュアップ (50分)
 - テストプレイで得られたフィードバックをもとにゲームを改善しましょう
- ② グループ内での情報共有 (適宜)
 - グループ内で情報共有をするなどして協力して開発を進めましょう

20

7. プレゼンテーション

■検討手順

- ① グループ内プレゼンテーション (15分)
 - グループ内で作品をプレゼンし、グループの代表作品を決めましょう
- ② 全体プレゼンテーション (35分)
 - グループ代表者によるプレゼンテーションを実施します
 - プレゼンテーションではゲーム説明の後、講師陣がゲームをプレイします

21

UEFNの基本操作説明（チュートリアル）

もくじ

- ① クリエイティブモードで島の作成
- ② 作った島をUEFNで起動
- ③ テストプレイ
- ④ UEFN・島の環境設定
- ⑤ アイテムスポナーの活用
- ⑥ トリガーの活用
- ⑦ ボタンの活用
- ⑧ 爆破仕掛けの活用
- ⑨ ダメージボリユームの活用
- ⑩ プレイベートコードの発行

① クリエイティブモードでの島の作成

1. **Fortniteでクリエイティブモードを起動する**
 - ・Fortniteの検索欄で「creative」と入力
 - ・ヒットした「クリエイティブ」を起動する
 - ・画面が切り替わったら待機する
2. **島を作成する**
 - ・「ボックスファイト」を選択して島を作成する
 - ・裂け目に入り島が作られていることを確認する
 - ・島ができていることを確認したらクリエイティブを終了する
 - ・続けてFortniteも終了する

② 作った島をUEFNで起動

1. **UEFNを起動する**
 - ・「Epic Games」を開いて「UEFN」を起動する
2. **作成した島を読み込む**
 - ・作成した島をUEFNで開く
 - ・先ほど作成した島が開けたことを確認する

③ テストプレイ

1. テストプレイを行う

- ・UEFN上で「セッションを開始」をクリックする
- ・ゲームが開始され、一定時間後にバリアが解除される仕組みになっていることを確認する
- ・ゲームを終了し、UEFNの画面に戻る

(参考) 変更を行った後のチェックイン・テストプレイのやり方

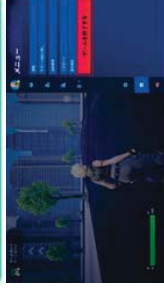
ゲーム内容を保存する (チームに編集内容を同期する)



テストプレイの開始



ESCキーからゲーム終了を選択



④ UEFN・島の環境設定

1. UEFNのクラスデザイン設定を行う

- ・クラスデザインを選択する
- ・詳細ウィンドウに項目が並んでいることを確認する

2. IslandSettingを行う

- ・IslandSettingを選択する
- ・詳細ウィンドウに項目が並んでいることを確認する



IslandSettings

- ・島の様々な設定を変更する仕掛け
- ・最大プレイヤーを調整し、マルチプレイ対応の島にすることができる。
- ・ゲーム開始時のカウントダウンの設定や、島で特定の操作を禁止する設定などができる

(参考) 仕掛けとは？

フォートナイトにおいての仕掛けの役割

- ・仕掛けを島に配置するとゲーム内で**特定のアクションを引き起こす**ことができる。
- ・仕掛けを使うには、他のオブジェクトと同様に、**島にドラッグアンドドロップするのみ**。
- ・選択し「詳細」から仕掛けの調整が可能。

✓ 仕掛けの格納場所

ALL > Fortnite > Device
にさまざまな仕掛けが入っています。はじめは、よく使う仕掛けのみを使うといいでしょう。



UEFNには様々な仕掛けがあらかじめ用意されている。これらを組み合わせてゲームを作っていく



仕掛けを選択し、詳細から微調整を行うことができる。

⑤ アイテムスポナーの活用

1. アイテムスポナーをプロジェクトに入れる
 - ・コンテンツドロワーから「Item Spawner」を検索する
 - ・プロジェクトシーンにドロップする
2. スポーンさせるアイテム等の設定を行う
 - ・詳細ウインドウで各種設定ができることを確認する
 - ・スポーンさせるアイテムを選ぶ

Item Spawner



- ・設置位置にアイテムを配置する仕掛け
- ・Triggerの仕掛けBarrierDeviceと組み合わせると、鍵をスポーンさせて、鍵を持った状態でBarrier解除される扉のようなギミックなどが作成できる

Trigger



- ・様々なアクションをトリガーできる仕掛け
- ・別の仕掛けと組み合わせで使用する
- ・Switchより更に自由度が廣い仕掛けで、プレイヤーの通過や、時間経過といった条件で他の仕掛けに信号を送信する

⑦ トリガーの活用

1. トリガーをプロジェクトに入れる
 - ・コンテンツドロワーから「Trigger」を検索する
 - ・プロジェクトシーンにドロップする
2. Item Spawnerと組み合わせる
 - ・詳細ウインドウで各種設定ができることを確認する
 - ・トリガーを踏んだら⑤で入れたアイテムがスポーンする設定を行う

Trigger

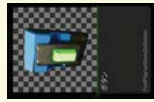


- ・様々なアクションをトリガーできる仕掛け
- ・別の仕掛けと組み合わせで使用する
- ・プレイヤーの通過や、時間経過といった条件で他の仕掛けに信号を送信できる

⑥ 爆破仕掛けの活用

1. 爆破仕掛けをプロジェクトに入れる
 - ・コンテンツドロワーから「爆破仕掛け」を検索する
 - ・プロジェクトシーンにドロップする
2. 爆破仕掛けの実装を行う
 - ・詳細ウインドウで各種設定ができることを確認する
 - ・破壊されたら爆発する設定を行う

ボタン



- ・さまざまなアクションを実行できる仕掛け
- ・別の仕掛けと組み合わせで使用する
- ・※ゆらぎに聞こえる※

⑨ ダメージボリュームの活用

1. ダメージボリュームをプロジェクトに入れる

- ・コンテキストメニューから「Damage Volume」を検索する
- ・プロジェクトシーンにドロップする

2. ダメージが発生するエリアを実装する

- ・詳細ウィンドウで各種設定ができることを確認する
- ・触れたらダメージが発生する設定を行う
- ・テストプレイを行う

Damage Volume



- ・触れたらダメージを受ける仕掛け
- ・落ちたら失敗する床の他、触れたら失敗するギミックにも使用可能
- ・ダメージ量を調整することで、長時間触れると失敗といったギミックも可能

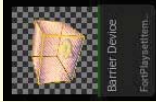
(参考) そのほかのよく使用される仕掛け

Teleporter



- ・触れると一瞬で別の場所にワープできる仕掛け
- ・主に2つのTeleporterを配置して使う
 - ① GroupA, TargetGroupB
 - ② GroupB, TargetGroupA
- ・すると、相互のTeleporterを行き来できます。

Barrier Device



- ・侵入禁止のエリア作る仕掛け
- ・Mutator Zoneと同じようにサイズを調整できる
- ・トリガーの仕掛けと組み合わせ、ON/OFFを切り替えるギミックも可能。

HUD Message Device



- ・メッセージを表示できる仕掛け
- ・全プレイヤーや特定のプレイヤーにのみ表示させることもできる
- ・タイマーやトリガーの仕掛けと組み合わせ、特定条件のときメッセージを表示させることも可

Switch



- ・別の仕掛けを組み合わせ、ON/OFFをさせる
- ・インタラクトするとON/OFFが切り替わる
- ・ONにしたときDamageVolumeやBarrierDeviceを消去する信号を送れば、通行禁止/可能を切り替えるギミックなどが作成できる

⑩ プライベートコードの発行

1. 講師アカウントを作成したグループに追加する

- ・以下の2つのディスプレイネームを「管理者」として追加する
namise いんてえ
- ・表示されるURLを自グループのGoogleスライドに貼り付ける
- ・講師がプロジェクトメンバーに登録されていることを確認する

2. プライベートコードを発行する

- ・UEFN上で「プライベートバーションをアップロード」を選択
- ・「テストプレイ用」とメモを添えてアップロードを行う
- ・12桁のコードが画面に表示されることを確認する

ゲームクリエイター入門PBL

～Fortnite・UEFNを活用したゲーム開発～

ゲームクリエイター入門PBL Fortnite・UEFNを活用したゲーム開発

《指導ガイド》

0

講座の体験内容

【体験内容】

- 本日の「フォートナイトで学ぶゲームクリエイター入門講座」で、みなさんはフォートナイトを使用して、「**eスポーツ大会で使われるゲーム**」を開発します。
- eスポーツタイトルとして、大会が盛り上がりそうなゲームを考えて開発してみましょう！

1

今回の講座の体験内容について、以下について説明をする。
・フォートナイトを活用して「eスポーツ大会で使われるゲーム」を開発すること

上記のコンセプトと、本PBLで指定する項目を満たしているものであれば、どのようなゲーム内容になっていても問題ない。
なお、本PBL学習は個人ワークからグループワークに移行する前提に設計されている。

1

講座の学習目標

【学習目標】

- 今回の講座では「**ゲーム開発者の目線・考え方を体験する**」ことが狙いです。
- eスポーツ大会での使用を想定したゲーム開発では、開発者はゲームをどのように捉え、どのようなことを考えているのでしょうか？
- ゲーム開発を楽しみながら、意識して取り組んでみましょう。

どんな目線でゲームを見ている？ 考えている？



2

今回の講座では、以下のことを目標と設定する。
・「ゲーム開発者の目線・考え方を体験する」ことが狙いである

良質で面白いゲームを開発することではなく、ゲーム開発者がどのような目線でものごとを考えているかを知り、実際にその考え方を体験することをこの講座の目標とする。
そのため、開発したゲームを相互評価させる際などには、上記のことを改めて説明した上で実施することが望ましい。

2

学習設定

【学習設定】

- 講座では「**架空のゲーム開発企業の従業員**」という設定で、みなさんにはeスポーツゲームの開発を依頼する企業の選定を行う「コンペ」に応募してもらいます。

【あなたが所属している企業の情報】



- 会社名 : 株式会社グッドゲーム宮崎
- 所在地 : 宮崎県宮崎市
- 仕事内容 : 企業や行政からの依頼を受けて、ゲームの企画や開発を行っている。

3

この講座では、以下の学習設定のもと進行する。
・架空のゲーム開発企業の従業員

この学習設定は、学習者により能動的に学習に取り組んでもらうために設定している。
特に、自由にゲームを開発しているのではなく、依頼人の要望にあわせてゲームを開発している点を重点的に伝えることで、より学習目標を達成できる。

3

あなたの会社に届いたコンペ募集概要

コンペ概要

依頼主
・宮崎県のイベント主催者

目的
・宮崎県のeスポーツ大会で使用
ゲーム体験者
・地域の中高生

条件
・「1分」で終わるゲームである
・「1対1」のゲームである
・対戦相手を両方ゲームとする
・指定するステージを使用する

コンペ評価基準
・勝利した時の爽快感があるか
・勝敗のわかりやすさ
・ルールのわかりやすさ

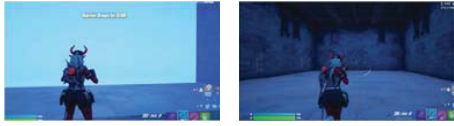
このスライドでは、公募されたコンペの募集概要を紹介している。
本PBLの各課題はこの募集概要をもとに進行していくため、課題に取り組む前に振り替えるよう指導する。
特に、課題に取り組んでいる最中に振り返りを行うことで、回答を見直すなどの動きも期待できる。

なお、特に「条件」の内容を意識せずに開発が進行した場合、コンペの応募基準に満たさないゲームができあがってしまう恐れがある。
条件の内容を押さえたうえで課題に取り組む必要があり、あくまでコンペの応募作品を開発することを目標にゲーム開発を進行するよう指導する。

4

(参考) 指定されたステージ

1対1ボックスファイト ステージ



【このステージにおける基本的なゲーム性】

- ・2人のプレイヤーが密室の中にバリアで隔てられている状態でゲームがスタート
- ・カウントダウン後にバリアが消滅しお互いに干渉できる状態に
- ・お互いに建築や銃撃を用いて相手を攻撃し撃破を狙うゲーム性

このゲーム性をベースにカスタマイズしても、新しいゲームを考えても問題ありません。
ただし、**このステージは必ず使用**しましょう。

このスライドでは、ゲーム開発の基礎部分でつまづかないようにするため、ゲームの基礎設計としてスライドに記載の「1対1ボックスファイト」と呼ばれるジャンルを指定する。

このゲーム性を中心に開発を進行するよう指導し、作りたいゲーム性がある場合はそのようにしてもかまわないと指導する。
ただし、コンペの応募要件を満たす内容であるかは注視する必要がある。

なお、今回はゲームのベースとなる「ステージ」は指定する形を採っている。
これにより、ゲーム性やカスタマイズ部分に注力させる狙いである。
このステージ部分のカスタマイズも問題はないが、0から作ろうとしている学習者がいた場合は、本スライドのステージを使用するよう指導する。

また、本スライドで紹介しているゲーム性は短時間で体験できるものであるため、開発していくゲームの解像度を上げるためにも、プレイする時間を設けてもよい。

5

もくじ

1. ゲームの企画コンセプトを検討しよう
2. ゲームの流れを検討しよう
3. クライアントへのヒアリングを行おう
4. ゲームを開発しよう
5. ゲームのテストプレイを行おう
6. ゲームのブラッシュアップを行おう
7. プレゼンテーション
8. コンペ結果の発表

本教材は6部構成となっている。

「1. ゲームの企画コンセプトを検討しよう」では、本PBLにて制作するゲームの企画方針を決める課題が設定されている。

「2. ゲームの流れを検討しよう」では、制作するゲームのコンセプトに合わせた、大まかなゲームの流れを整理する課題が設定されている。

「3. クライアントへのヒアリングを行おう」には、2で検討したゲーム性をクライアントに紹介し、フィードバックをもらう内容となっている。

「4. ゲームを開発しよう」では、実際に開発を行う。ここでは、UEFNのチュートリアルも兼ねている。

「5. ゲームのテストプレイを行おう」では、開発したゲームを実際にプレイし、課題点を見つける内容となっている。

「6. ゲームのブラッシュアップを行おう」では、制作したゲームをさらに面白くするためのブラッシュアップを行う。

「7. プレゼンテーション」では、開発したゲームをグループごとに代表作品を決めて、プレゼンテーションを行う。

「8. コンペ結果の発表」では、教員・学習者に多数決をとるなどしてコンペの優勝作品を決定する。

6

1. ゲームの企画コンセプトを検討しよう

■検討手順

① コンペ要件の確認 (5分)

- コンペの要件を再確認してシートに整理しましょう

② コンセプト案のディスカッション・方針決定 (15分)

- ゲームのコンセプト案をグループで話し合っシートに整理しましょう
- グループで1つコンセプトを決めてシートに記入しましょう

「1. ゲームの企画コンセプトを検討しよう」では、以下の2つの検討を行う。

- ・コンペ要件の確認
- ・コンセプト案のディスカッション・方針決定

まずコンペ要件の確認では、コンペ概要のスライドを確認し、必要な情報の穴埋めを行う。

次にコンセプト案のディスカッションでは、グループで話し合い、コンセプト案をプレスト形式で挙げていく。

その後、1つのコンセプトに絞る工程を行う。

7

企画コンセプトシート	
<コンペ要件の確認>	
ゲームの使われ方	() で使用
ゲーム体験者	()
条件	() で終わるゲーム () のゲームである () を使用する () を使ったゲームとする
コンペの評価基準	() () ()
<コンセプト案>	
(例) 投擲物を用いて相手の体力を0にするゲーム (例) 燃える足場の中で銃を使って相手の体力を0にするゲーム (例) ソンビの攻撃に耐えながら、相手を邪魔して相手の体力を0にするゲーム (例) 落ちているアイテムを駆使して先に相手にダメージを与えたら勝利するゲーム (例) 狭まっていくステージの中で競って相手の体力を0にするゲーム	
<グループのコンセプト>	
(例) 狭まっていくステージの中で競って相手の体力を0にするゲーム	

コンペ要件の確認と、コンセプト案の検討・絞り込みは本スライドのシートを用いて行う。

コンセプト案は回答例を紹介している。0からコンセプトを考えるのが難しい学習者があることも想定されるため、必要に応じてコンセプト例を提示し、どのような考え方をしたらよいかを学習者に示すよう指導する。
なお、このコンセプト案は複数の案を組み合わせるなどしても問題ない。

2. ゲームの流れを検討しよう
■検討手順
① 勝利条件とゲームの流れの検討 (15分)
- 決定したコンセプトとそのゲームの勝利条件をシートに記入しましょう
- その後ゲームの大まかな流れを検討して記入しましょう
② ゲームの流れの仮説検証 (10分)
- ゲームの流れが実現可能な内容になっているかを調査しましょう
- 必要に応じてゲームの流れを変更するなどして調整をしましょう

「2. ゲームの流れを検討しよう」では、以下の2つの検討を行う。
・勝利条件とゲームの流れの検討
・ゲームの流れの仮説検証

この課題では、主にゲームのルールやフローを検討する。
ここで注意したいのが、検討した内容が実現可能な内容になっているかどうかで、ここが崩れてしまうとゲーム開発が進行した後の手戻りが発生する恐れがある。
そのため、必ず検討した内容でゲームが成立するかなどを確認し、必要に応じて内容を再検討するなどを指導する。

ゲームフロー整理シート	
<グループのコンセプト>	
(例) 狭まっていくステージの中で競って相手の体力を0にするゲーム	
<勝利条件>	
(例) 対戦相手の体力を0にする	
<ゲームの流れ>	
序盤 (～20秒程度)	(例) ステージに落ちている銃を拾う
中盤 (21～40秒程度)	(例) 狭まっていくステージでプレイヤー同士が戦う
終盤 (41～60秒程度)	(例) 45秒以降に空から爆弾が落ちてきて安全地帯がなくなる

この課題では本シートを使用する。
まず、グループのコンセプトは決定した内容を記入させる。

次に、コンセプトをもとに勝利条件を書き出させる。
そして、<ゲームの流れ>の序盤・中盤・終盤の項目に沿って、ゲームがどのように進行していくかを検討させる。

このスライドでは、仮に設定したグループのコンセプトをもとに、勝利条件とゲームの流れの例を記載している。
各項目の記載イメージをつかませるためにも説明を行うようにする。

(参考) ゲームフローの考え方
■考え方の一例
① コンセプトをもとにゲームの内容を検討する
② ゲームの流れを整理する
③ 整理した流れを実装できるシステムや機能があるかどうかを調査する
④ 必要に応じてゲームの流れを調整する

このスライドでは、ゲームフローの考え方を記載している。

考え方の一例として、以下の流れを説明する。
① コンセプトをもとにゲームの内容を検討する
② ゲームの流れを整理する
③ 整理した流れを実装できるシステムや機能があるかどうかを調査する
④ 必要に応じてゲームの流れを調整する

特に重要なのが③の項目であり、検討したものが実現可能かを調査することが重要である。
具体的な調査方法については、次のスライドで掲載している。

(参考) 実装できるシステム・機能の調べ方

■調べ方の例

①Web検索

Web上で「UEFN 機能」と検索した際にヒットする、以下のようなサイトを参考にしてみましょう。

https://gamemakers.jp/article/2023_05_09_37697/

② SNSでのポスト検索

SNS（主にX）で「UEFN」や「仕掛け」、「機能」等で検索をかけると、有識者によるポストがヒットします。どのような機能を実装するか悩んだ場合は、こういったシステム・仕掛けの組み合わせを行えるか調べてみましょう。

③ YouTubeでの動画視聴

YouTubeでは、有識者が「UEFN」や「仕掛け」に解説動画が投稿されています。操作方法まで説明されていることが多いので、使いたい機能があれば調べてみましょう。

このスライドでは、実装できるシステム・機能の調べ方の例を掲載している。以下の順序で調べ方の例を学習者に伝える。

- ・①Web検索
- ・②SNSでのポスト検索
- ・③YouTubeでの動画視聴

基本的には①Web検索で完結することがほとんどであると想定される。中には、新しい機能等が開発項目に含まれる場合があり、その際には②を中心に調査を行わせる。

③については、Web検索では十分な情報がなかった場合などの活用を想定している。この3つの手法でめばしい情報が見つからない場合は、実現不可能である可能性が高いため、再検討をするように指導する。

12

(参考) ゲームフローの検討例

■検討例（狭まっていくステージの中で銃で相手の体力を0にするゲームの場合）

- ① ステージが広い状態から狭い状態に変化する、銃を拾うフェーズを入れる
- ② 武器を拾う→狭まるステージで戦う→残り45秒から徐々にステージを爆発させる
- ③ ステージの爆発＝使えそうな機能なし、代わりにアイテムを降らせる機能を発見
-ここでWeb/SNS等を活用してシステム・仕掛け等を調査する
- ④ 武器を拾う→狭まるステージで戦う→残り45秒から爆弾を空から降らせる

このスライドでは、ゲームフローの検討例について紹介している。

ゲームフローを考える際、実現可能な機能等にあわせて、柔軟にゲームフローの内容を調整する必要がある。
例えば、③の項目では当初検討していた機能が実現不可能であるとわかった際、どのようにフローを調整しているかを掲載している。

あくまで一例であることを念頭に、学習者に考え方を伝える際に活用する。

13

3. クライアントへのヒアリングを行う

■検討手順

① ヒアリングの実施（1チーム 5分）

- ゲームフロー整理シートを用いて、クライアントに説明を行いましょう

② ヒアリング結果の整理（10分）

- クライアントからの意見や要望をヒアリングシートに整理しましょう
- 必要に応じてゲーム内容の調整を行いましょう

「3. クライアントへのヒアリングを行う」では、これまで検討してきたことをクライアントに伝えてヒアリングを行う。
このヒアリング対象は教員・講師を想定している。

ヒアリング対象者は、学習者から伝えられる内容がコンペの条件から逸脱していないことを確認した上で、ゲームのボリュームが大きくなり、開発の実現性が低いと思われる場合や、コンセプトとゲームフローにブレがある場合などの際は指摘し、調整・再検討を行うよう指導する。

14

ヒアリングシート

<ヒアリング結果>

クライアントの反応	
ゲームへの意見・要望	
コンペ評価基準に関するコメント	勝利した際の爽快感
	勝敗のわかりやすさ
	ルールのわかりやすさ
実装を要望された機能	
メモ	

ヒアリングでは本スライドに掲載のシートを使用する。

特に重要な項目は「コンペ評価基準に関するコメント」であり、この項目についてはヒアリング対象者である教員・講師が特に意識しながらフィードバックを行う必要がある。

方向性としては、コンペの条件を満たすことを最低条件とし、コンペで選ばれる作品になるにはどうすればよいかの軸で学習者にフィードバックを行う。その際、要素を追加する場合は大まかな機能・概要を伝えた上で、それが実現可能かどうかを学習者に確認するよう指導する。

15

4. ゲームを開発しよう

■検討手順

① UEFN操作チュートリアル

- 講師の画面を見ながらUEFNの操作に慣れましょう

- 講師の説明を聞いて基本的な「仕掛け」の作り方を学びましょう

② ゲームの開発（50分）

- 企画したゲームの開発を行いましょう

③ グループ内での情報共有（適宜）

- グループ内で情報共有をするなどして協力して開発を進めましょう

「4. ゲームを開発しよう」では、実際にゲーム開発を進める。
具体的には、以下の手順で進行する。
・①UEFN操作チュートリアル
・②ゲーム開発
・③グループ内での情報共有（適宜）

まず①の操作チュートリアルを別紙を用いて行い、UEFNの操作方法や基本的なシステム等の活用慣れる。
ここで学習者がつまづく可能性があるため、事前にゲームエンジン・3Dソフト等の利用経験者をグループに均等に含むようにしたり、操作に慣れている学習者を中心に教えあう時間をとるなどして、学習者全体が一定の操作を行える状態が望ましい。

UEFN操作チュートリアル項目

■チュートリアル項目

① クリエイティブモードで島の作成

② 作った島をUEFNで起動

③ UEFN・島の環境設定

④ テンプレート島でのテストプレイ

⑤ アイテムスポナーの活用

⑥ トリガーデバイスの活用

⑦ ボタンデバイスの活用

⑧ 爆破デバイスの活用

⑨ ダメージボリュームデバイスの活用

※詳細は別紙①チュートリアル教材を参照

このスライドでは、UEFN操作チュートリアル項目を掲載している。
詳細は別紙①チュートリアル教材に記載をしているが、Web情報でも類似するチュートリアルを説明しているものも存在するため、必要に応じてWebで調べながら進めるよう指導する。

5. ゲームのテストプレイを行おう

■検討手順

① ゲームのテストプレイ（1人5分）

- 開発したゲームをクライアントにプレイしてもらいましょう

② テストプレイ結果の整理（5分）

- クライアントの感想や意見をシートに整理しましょう

「5. ゲームのテストプレイを行おう」では、以下の2つを行う。
・ゲームのテストプレイ
・テストプレイ結果の整理

ゲームのテストプレイでは、動作検証ではなく、クライアントに実際にプレイしてもらった内容となっている。
そのテストプレイから得られたクライアントの反応や意見をシートに整理し、ブラッシュアップを行う流れである。

テストプレイ結果シート

<ヒアリング結果>

クライアントの反応	
ゲームへの意見・要望	
その他メモ	

テストプレイ結果の整理には、本スライドのシートを使用する。
ここでは、クライアントに再度ヒアリングをする形で、反応や意見、要望等の聞き取りを行う。

ヒアリング対象者である教員・講師は、ゲームのコンセプトを変えてしまう指摘は避け、短時間でゲーム体験やコンペ評価に大きな影響がある項目を中心に指摘を行うよう工夫する。

6. ゲームのブラッシュアップを行おう

■検討手順

- ① ゲームのブラッシュアップ（50分）
 - テストプレイで得られたフィードバックをもとにゲームを改善しましょう
- ② グループ内での情報共有（適宜）
 - グループ内で情報共有をするなどして協力して開発を進めましょう

20

「6. ゲームのブラッシュアップを行おう」では、以下の2つを実施する。

- ・ゲームのブラッシュアップ
- ・グループ内での情報共有（適宜）

まず、ゲームのブラッシュアップでは、クライアント（教員・講師等）から得られた内容をもとに、ブラッシュアップ開発を行う。
ここでは、ヒアリングで得られた内容について中心的に対応を行うよう指導し、学習者が作りたいものを作るという方向にならないように注意しながら指導する。

20

7. プレゼンテーション

■検討手順

- ① グループ内プレゼンテーション（15分）
 - グループ内で作品をプレゼンし、グループの代表作品を決めましょう
- ② 全体プレゼンテーション（35分）
 - グループ代表者によるプレゼンテーションを実施します
 - プレゼンテーションではゲーム説明の後、講師陣がゲームをプレイします

21

「7. プレゼンテーション」では、以下の2つの手順で実施する。

- ・グループ内プレゼンテーション
- ・全体プレゼンテーション

今回はコンペに応募する作品の開発を行うというテーマのため、応募する代表作品をグループ内で1つ決定させる。
この際、ゲームのクオリティもさることながら、コンペで評価されるかどうかの軸で検討するよう指導する。

その後、グループ代表者によるプレゼンテーションを実施する。
プレゼンに際して、代表者が中心的に説明を行うことになるが、他のチームメンバーがフリーライダー化しないよう、必要に応じて指名などにより補足説明を促すなど、学習者チーム全員が活動する場面を設ける。

具体的には、それぞれが役割を分担して分析などを行った内容を担当者に補足説明させたり、質疑応答の際に担当者に回答をさせたりなどが考えられる。

全てのグループのプレゼンが終了した段階で、指導者から各グループへの講評を行う。
あわせて、コンペ結果の集計・発表を行い、優勝作品を発表する。

また各グループで、「他のグループと比較して自分たちが優れていた部分はどこか」「他のグループが自分たちより優れていた部分はどこか」等を検討させることも、自分たちの活動を客観視させることに繋がり、教育効果を高めることが期待できる。

21

4. 専門学校段階教育コンテンツ

(2) ソフト・ハード開発領域 講義教材プロトタイプ

UEFNを活用した ゲーム開発学習

一般社団法人 日本eスポーツ学会

この教材では、Unreal Editor for Fortnite (UEFN) と呼ばれるゲーム開発ツールを使ったゲームの作成方法を学習します。

1

目次

- (0章) ゲーム開発と習得を目指すスキル
 - ゲーム開発とは？
 - ゲーム開発の役割分担
 - 各ポジションに必要なスキル
- (1章) フォートナイト・UEFN 概要
 - フォートナイトとは
 - UEFNとは
 - アスレチックゲームを作ってみよう
- (2章) UEFN を活用したゲーム制作
 - UEFNの基本操作
 - 「仕掛け」とは
 - アスレチックで使用する「仕掛け」
 - よく使う「仕掛け」
- (3章) 「Verse 言語」を活用したゲーム制作
 - Verse 言語とは
 - Verse ファイルの作り方・使い方
 - Verse を用いた実例

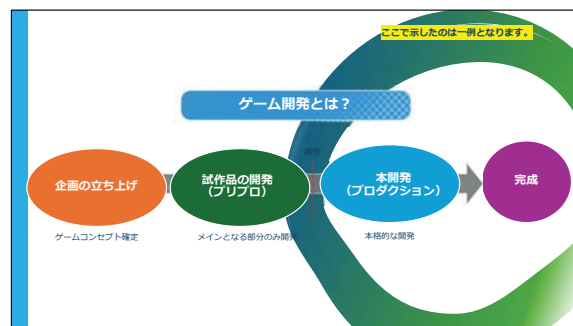
目次を紹介します。
第0章では、ゲーム開発の概要と役割・ポジションごとに習得を目指したいスキルをご紹介します。
第1章ではUEFNを活用したコンテンツをプレイできるゲーム「Fortnite」や、「UEFN」の概要を説明します。
そして第2章では、実際にUEFNを活用したゲーム制作の基本的な知識について解説します。
最後の第3章では、UEFNで利用できる「Verse」と呼ばれる言語を使用したゲーム制作をご紹介します。

2

(0章) ゲーム開発と習得を目指すスキル

まずはゲーム開発の概要と、ゲーム開発をこれから始め、ゲーム業界で働くことを目指している皆さんが習得すべきスキルなどについて説明します。

3



ゲーム会社でのゲーム開発がどのように行われるのか、大まかに説明します。なお、開発の流れは会社によって異なることもあるため、あくまで一例であることを覚えておいてください。

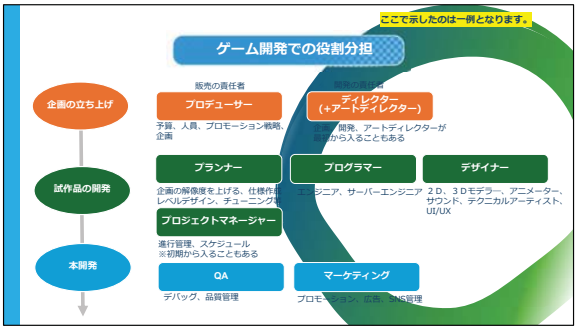
ゲーム開発の流れは、大きく3つの段階に分けられます。

1. 企画の立ち上げ
初期段階の企画の立ち上げでは、ゲームのアイデアを決め、どのようにゲームを作っていくかを話し合います。
この段階では、プロデューサーやディレクターなど、少数のメンバーで集まり、細かく計画を立てていきます。
開発するゲームが大作の場合、この議論に数か月かけることもあります。
2. 試作品の開発 (プリプロ)
次に、試作品の開発に入ります。
ここでは、企画フェーズで決めた計画をもとに、少人数で試作品を作ります。
この段階では、まだゲームの発売が決まっておらず、ゲームの一部だけを作って試すフェーズとなります。
完成した試作品は厳しくチェックされ、質が低いと判断されると、プロジェクトが中止になることもあります。
3. 本開発
試作品がチェックを通過すると、本開発に入ります。
ここでは、開発メンバーが一気に増え、本格的なゲーム作りが始まります。
終盤には、バグ (不具合) の修正や細かい調整が行われます。
また、発売前にはマーケティング (宣伝活動) も行い、リリース後のアップ

4

デート計画も同時に進められます。

このような流れで開発されたゲームがみなさんの手元に届けられています。



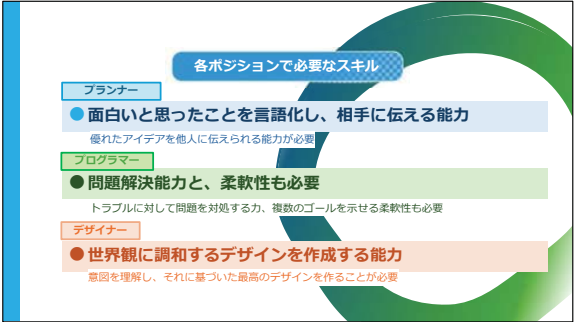
では、ゲームが完成するまでに、どのようなスタッフに関わるのかをみていきましょう。

最初の企画の立ち上げ段階では、ごく少数の人数しか関わりません。ここでは、ゲームのアイデアを決め、どうやってそれを実現するかを話し合います。プロデューサーとディレクター（またはアートディレクター）が主に関わり、プロデューサーは予算や人員の配置、プロモーション戦略などの全体的な計画を管理し、ディレクターはゲームをどのように開発していくかの計画を立てていきます。

試作品の開発段階でも、少人数のチームのみが開発に関わります。開発するゲームによって多少異なりますが、企画の解像度を上げるプランナーや、ゲームシステムを構築するプログラマーに加え、デザイン面を担当するデザイナーや、場合によってはゲーム開発の進行を管理するプロジェクトマネージャーも関わります。

無事に試作品の審査が通過したら、ようやく本開発に入ります。この段階では、開発チームが大幅に増え、本格的な開発が行われます。プランナー、プログラマー、デザイナーに加えて、QA（品質管理）やマーケティングのスタッフも加わり、ゲームの完成に向けて全力で取り組みます。ゲーム開発の仕事のほとんどは、本開発の段階での仕事です。

このようにゲーム開発は、企画から試作品の開発、本開発という段階を経て進められ、それぞれの段階で異なる専門家たちが協力し合いながら作り上げられていくのです。



みなさんがゲームを作る仕事と言えば、ゲームの内容を考えるプランナーや、システムを作るプログラマー、世界観を作るデザイナーをイメージするのではないでしょうか。ゲーム開発に関わるこれらの仕事をする上で、それぞれのポジションにどのようなスキルが必要なのかについて説明します。

まずプランナー（ゲームデザイナー）についてです。プランナーにとって最も大切なスキルは、面白いと思ったことを言語化し、相手に伝える能力です。プランナーはゲームを面白くするアイデアを出し、それを実現する役割を持っています。優れたアイデアを持っていても他の人に伝えられなければ意味がありません。そのため、言葉だけでなく、絵や資料を使って分かりやすく伝える能力が重要です。また、アイデアがゲームとして成り立つかどうかを具体化することも求められます。このスキルがあることで、スタッフとの連携が取りやすくなり、プロジェクトがスムーズに進む可能性が高まります。

次に、プログラマーについてです。プログラマーには、問題解決能力と柔軟性が最も必要です。ゲーム開発では、不具合や未知の問題に対処することが日常茶飯事です。問題が発生したときに迅速に解決する能力が求められます。また、柔軟な思考力も重要です。トラブルに対して、1つの手段がダメになってしまったとき、複数の解決策を考えられると臨機応変に対応することができます。

最後に、デザイナーについてです。デザイナーには、ゲームの世界観やストーリーに調和するデザインを作成する能力が求められます。ゲームにおけるデザインは、あくまでゲームを成立させるための要素の1つです。開発するゲームの世界観やストーリーに合ったデザインを作成し、ゲーム全体を引き立たせることが求められます。

また、ゲームデザインやディレクションの意図を理解し、それに基づいたデザインを提供することが重要です。このスキルがあれば、プレイヤーに魅力的なゲームとして映る可能性が高まります。

以上が、ゲーム開発におけるプランナー、プログラマー、デザイナーの各ポジションに求められる重要なスキルです。実際には同じポジションでも企業によって役割が異なったり、ゲームの規模によって求められる能力も異なることを覚えておきましょう。

(1章) フォートナイト・UEFN 概要

ゲームの開発に入る前に、簡単にUEFNとフォートナイトについての説明を行います。

7

フォートナイトとは？

ユーザー数5億人の世界最大級メタバース

- ・Epic Gamesが提供する無料のオンラインゲーム
- ・クリエイティブモードで**オリジナルのゲームが作れる**
- ・仮想世界でのコミュニティが行われる
- 「メタバース」世界最大級プラットフォーム

作成したゲームは収益化も可能！

トップクリエイターになると、年間で億を超える収益を得ることも可能だが……？



フォートナイトで最も代表的なバトルロイヤルモード。最大100人までプレイし、最後の1人になるまで戦い続ける。



クリエイティブモードでは、自分だけのステージを作成することができる。

フォートナイトは、Epic Gamesが提供する無料のオンラインゲームで、5億人以上のユーザーが楽しんでいる、世界最大級のメタバースプラットフォームです。

まず、メタバースとは何かについて説明します。メタバースとは、インターネット上の仮想空間で、人々がアバターを使って交流したり、経済活動を行ったりすることができる次世代のオンラインプラットフォームのことです。

フォートナイトは、数あるメタバースプラットフォームの1つだと言われています。なぜかという、フォートナイトにあるクリエイティブモードでは、ユーザーはオリジナルのゲームを作成し、世界中のプレイヤーと共有することが可能なためです。このように、ユーザーが自由にコンテンツを作成・共有できる「User Generated Content (UGC)」のプラットフォームとして非常に注目されてきています。

近年ではゲームだけでなく、フォートナイト内で企業が宣伝活動を行ったり、Vtuberがライブ活動をしたりと、フォートナイトがメタバースプラットフォームとして注目されています。そんなフォートナイトのコンテンツを作るために開発されたゲームエンジンが、このあとご紹介する「Unreal Editor for Fortnite」です。UEFNはゲーム開発の初心者でも扱いやすく、ゲーム作りの楽しさを体験するにはもってこいです。

8

UEFNとは？ [1-1]

より自由なゲーム制作が可能なツール！

- ・クリエイティブモードよりも**多くの機能を使用可能**
- ・ゲーム開発の**初心者でも扱いやすい**
- ・独自の**グラフィックやアニメ**が使用可能
- ・大規模な**ゲーム開発も容易**にできる
- ・豊富な**テンプレート**を使用してすぐに作成可能
- ・**チーム**での**ゲーム開発も整備**されている

UEFNのエイリアス画面

UEFNのエイリアス画面。同社のアンリアルエンジンと同じインターフェースを採用しており、直感的に操作可能。

オリジナルの3Dモデル

画像はもちろん、キャラクターや小物まで、オリジナルの3Dモデルをインポートすることができます。

UEFN (Unreal Editor for Fortnite) は、Fortniteのクリエイティブモードを大きく拡張したツールです。このツールを使用することで、ユーザーはより自由なゲーム制作が可能となります。

UEFNは、同社のUnreal Engineと同じインターフェースを採用しており、UEと近い操作感です。Unreal Engineは世界中の多くのゲーム開発で使われているポピュラーなエンジンですので、UEFNを使うことでUnreal Engineの基本的な使い方も習得できる点はメリットと言えるでしょう。

さらに、UEFNではクリエイティブモードでは不可能だった独自のグラフィックやアニメーションのインポートが可能となり、ゲームの表現力が大幅に向上しました。そして豊富なテンプレートが用意されており、Fortniteに実装されている機能を自由に組み合わせることができます。

また、UEFNはゲーム開発初心者でも扱いやすく設計されており、直感的な操作が可能です。チームでゲーム開発を行う環境も整備されているため、制作のハードルが下がり、ゲーム開発に挑戦しやすくなっています。

9

UEFNとは？ [1-2]

他にも、こんなことが可能！

ランドスケープ機能

ランドスケープ機能からスカルプトを使って地形を描くことで、より自由な地形作成が可能となる。

スカイボックス(空)の変更

フォートナイトで用意されている空を独自のものに差し替えることができます。

チーム制作がよりスムーズに

チームを組んだ共同編集や、バージョン管理システムが使用可能。複数人で制作がより円滑に！

オリジナルのエフェクト

Niagaraを使用し、オリジナルのVFX (エフェクト) を作成可能！

ポストプロセスの使用

ポストプロセスを使用すれば、見た目がダイナミックに変化する。

他にもこんなことが可能

・オリジナルのカメラを作成し、イベントシーンの実装や、2Dの視た目のゲームが作成可能
・オリジナルのUI作成して表示可能
・Verseを使えば、更にオリジナルのゲームロジックの実装が可能
等々...

他にもUEFNを使うことで、このような機能を使うことができます。

まず、ランドスケープ機能は絵を描くような感覚で地形を作成でき、より自由な地形作成が可能になります。これにより、リアルな地形や独自のマップを簡単に作成できます。次に、スカイボックス (空) の変更が簡単に行えます。フォートナイトで用意されている空を変えることで、独創的な世界観を演出することができます。さらに、Niagaraという機能を使うと、オリジナルのVFX (エフェクト) を作成することが可能です。

アート面の表現の強化の他にも、UEFNでは、チーム制作をよりスムーズに行うためのサポートも充実しています。バージョン管理システムを使用することで、共同編集を行う上での事故を防ぎ、計画的に作業を進めることが可能です。さらに、UEFNではVerseというプログラミング言語を使うことで、さらに高度なゲームロジックの実装も簡単に行えます。

10

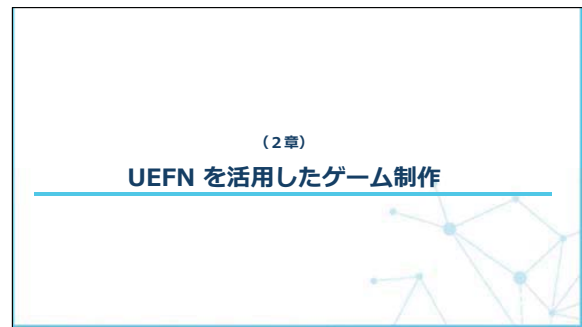


それでは、UEFNを使って基本操作を学びながら、「アスレチックゲーム」を作成していきます。

UEFNには「仕掛け」と呼ばれる便利なギミックがあり、難しいプログラミング言語を使わずにゲームを作ることができます。また、UEFNにはあらかじめ自由に使うことができる素材（アセット）が豊富に用意されています。それらのアセットを組み合わせることで、オリジナルのアスレチックゲームを簡単に作ることができます。まずは、難しいことを考えずに、UEFNのエディタの操作に慣れていきましょう。

右にある画像は代表的なアスレチックゲームのサンプル例です。既存のアセットを組み合わせていくだけで、このようなゲームを作り上げることができます。イメージを掴むためにも、まだプレイしたことのない、フォートナイトを知りたいという方はぜひプレイしてみましょう。

11



それでは早速、UEFNを使ってゲーム制作を開始していきます。

12



まずはUEFNの基本操作を学びましょう。1から島を作成するのは時間がかかるため、テンプレートを使います。テンプレート島が表示されたら「XL Grid Island」を選びます。このテンプレートは広い空間を提供し、アスレチックゲームに最適です。プロジェクトに「AthleticRaces」と名前を付け、右下の「作成」ボタンをクリックします。

次に、オブジェクトを島に配置します。画面左下のコンテンツドロワーからオブジェクトを選択します。例として、ALLからFortnite>Prop>Anarchy Acresを選択してください。ドラッグ&ドロップで島に配置し、アウトライナーで表示を確認します。

13



次に、位置やサイズを編集してみましょう。配置したオブジェクトのサイズを調整します。アウトライナーでオブジェクトを選択すると、トランスフォームパネルが表示されます。ここでX、Y、Zの値を調整し、サイズを変更できます。例として、サイズを20に設定して画面内のオブジェクトのサイズが変わることを確認してください。

次に、オブジェクトの移動や回転を行います。オブジェクトを選択し、画面上部のオブジェクト操作ツールを使用します。赤、緑、青の矢印をドラッグして移動や回転が可能です。これらのツールを使ってオブジェクトを理想的な配置に整えましょう。

14



次に、地面の質感を変えてみましょう。初期状態の地面はシンプルで味気ないので、リアルなアスファルトの見た目に変更していきます。
まず、地面を選択します。次に、詳細パネルの「マテリアル」のところにある、リストを選択してください。
リストが表示されたら、検索バーに「Asphalt」と入力して候補を絞り込み、表示されたリストから「M1 AsphaltBlack」を選択します。
選択すると、地面にアスファルトのテクスチャが適用されます。
アスファルト以外にも様々な地面のテクスチャがありますので、好みに合わせて、地面を装飾していきましょう。

ここまでで学んだ方法でアスレチックのコースをイメージしながらコースを作っていきます。ある程度、コースが完成したら、実際にプレイしてコースを歩いてみましょう。

まずは、スタート地点を設定しましょう。アウトライナー内にある検索ウィンドウなどに「PlayerSpawner」と入力してください。このPlayerSpawnerがゲーム開始直後のスタート地点となります。

PlayerSpawnerが見つかったら移動ツールで場所を調整しましょう。もし、PlayerSpawnerが存在しない場合は、手動で追加を行う必要があります。コンテンツドロワーから Devices > System を開くと、Player Spawnsというアイコンがありますので、これを島にドラッグアンドドロップしてください。

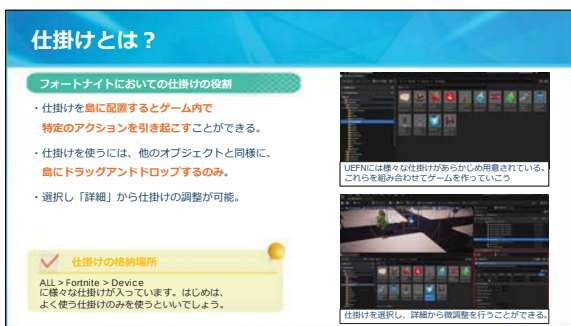


ゲームをプレイする前に、編集した、作業内容を保存する必要があります。「ファイル > すべて保存」もしくは「Ctrl+S」などでデータの保存をした後、画面右下にある「チェックイン」をクリックしてください。ファイルをサブミットと書かれたウィンドウが出ますので、テキストエリアに作業内容を記載し、サブミットを押してください。こうすることで、一緒に編集しているメンバーにも自分の更新が反映されます。

チームで編集する際には、こまめに、この操作を行うようにすると、編集内容が被らず、手戻りが発生しにくいです。なお、他のメンバーの変更データを自分の環境に反映するには「最新を同期」を行います。

保存が終わったら、セッションを開始というボタンを押すと、テストプレイが始まりフォートナイトが起動します。テストプレイが始まったら、編集内容が反映されているか確認しましょう。うまく反映されていない場合は、うまく編集したデータが保存できているか再確認してみてください。

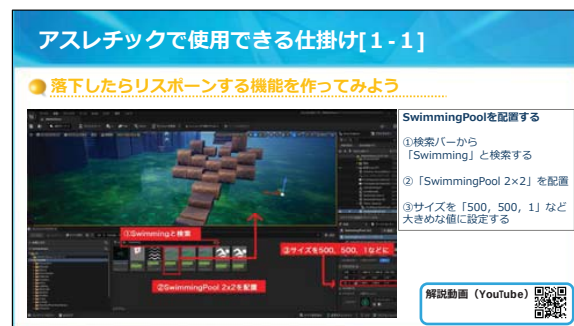
以上がUEFNでの基本的な操作の流れです。これらの操作を覚えただけで、実際にゲーム制作で使用する技術やテクニックを学んで身に付けていきましょう。



それでは、次に「仕掛け」と呼ばれるゲームシステムを作る機能を紹介いたします。フォートナイトにおける仕掛けは、ゲーム内で特定のアクションを引き起こすためのトリガーやスクリプトです。例えば、プレイヤーが特定のエリアに入るとドアが開く、一定時間後に足場が消えるなどの動作を設定できます。これらを島に配置していくことで、ゲームを作っていきます。

仕掛けを使うには、他のオブジェクトと同様に、画面にドラッグアンドドロップするだけです。さらに、選択し「詳細」から特定の条件や動作を細かく設定することができます。

仕掛けの格納場所は「ALL > Fortnite > Device」にあり、様々な仕掛けがここに格納されています。さまざまな種類があってもよくわからないと思いますが、それぞれを説明している公式ドキュメントもありますので、気になった仕掛けがあったら調べてみてください。



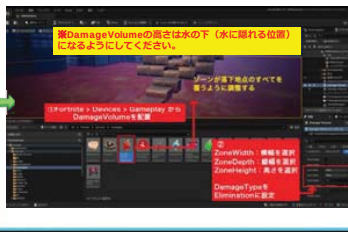
それでは、アスレチックゲームに利用できる仕掛けを作っていきます。

まずは、リスボン機能を作成します。この機能を使うことで、キャラクターがステージから落下した際に、スタート地点にリスボンするようになります。

動作を確認するために、触れてはいけないエリアとして、ステージの下に水を配置します。UEFNのエディタ画面から「Swimming Pool」を選び、地面に配置してください。サイズは「500, 500, 1」など大きめに設定しておきましょう。

アスレチックで使える仕掛け[1 - 2]

① ダメージボリュームを設定しよう



※DamageVolumeの高さは水の下（水に隠れる位置）になるようにしてください。

④※Fortnite > Devices > GamePlayからDamageVolumeを配置

⑤DamageVolumeのサイズを調整する。
(ゾーン幅、高さ、奥行きを水のサイズに合わせる)

⑥DamageTypeを「Elimination」にする

⑦テストプレイをして落下時にキャラがリスボンすれば成功

次に、ダメージボリュームゾーンの仕掛けを配置します。
この仕掛けはキャラクターが触れるとダメージを受ける仕掛けで、触れることで即座にリスボンさせることができるためのトリガーです。
先ほど設定した水のエリアに設定してみましょう。

ダメージボリュームゾーンは、以下の手順で設定します。

まず、Fortnite > Devices > Gameplay から「DamageVolume」を選択し、配置した水の付近にこのダメージボリュームを設置してください。
ダメージボリュームの設定で、「ゾーン幅」「ゾーン高さ」「ゾーン奥行き」を水のサイズに合わせて調整し、DamageTypeを「Elimination」にします。
うまく設定できると、キャラクターが水に落下すると即座にスタート地点にリスボンするようになります。

19

アスレチックで使える仕掛け[2 - 1]

① 当たると吹き飛ばす障害物をいれてみよう



①検索バーに「Pinball」と入力して検索する

②PinballBumperとPinballFlipperを島に配置する。

③PinballBumperとPinballFlipperを島に配置する。

解説動画 (YouTube) 

次に、接触するとプレイヤーが飛ばされる障害物を配置してみましょう。

まず、エディタの検索バーに「Pinball」と入力し、Pinball BumperとPinball Flipperを配置します。
これにより、キャラクターが接触した際にアクションを起こす障害物が配置されます。

20

アスレチックで使える仕掛け[2 - 2]



③PinballBumperとPinballFlipperを選択し、吹き飛びの強さを調整する。

④必要あればFlipperColorで任意の色に変更

⑤テストを行う。
キャラクターが接触すると吹き飛ばし成功。

次に、配置した障害物の調整を行います。
Pinball Bumperを選択し、右側のプロパティパネルで「吹き飛びの強さ」を設定します。数値を調整することで、吹き飛ばし強さを変更することができます。
さらに、色を変更したり、他の設定も調整することが可能です。
同様に、Pinball Flipperの設定も行いましょう。

最後に、設定を確認するためにテストプレイを行います。
キャラクターが障害物に接触すると、吹き飛ばし動作が確認できますので、配置や強さを調整してみてください。

21

アスレチックで使える仕掛け[3 - 1]

① 坂道を転がるボールの障害物を作ってみよう



①検索バーに「ball」と入力して検索する

②「Ball Spawner」を島に配置する。
※必要な数だけ配置

③プロパティパネルから設定を行う。
・BaseVisibleDuringGameのチェックを外す
・RespawnDelayを0にする
・PlayerKnockbackForceを1500に設定する

解説動画 (YouTube) 

次に、坂道を転がるボールの障害物を作成する手順について説明します。

最初に、エディタで Ball Spawnerの仕掛けを配置します。
検索バーに「ball」と入力し、Ball Spawnerを選択して配置してください。
ボールは坂道に配置し、ちょっと浮かせた位置に配置することがポイントです。

次に、配置した Ball Spawner の設定を調整します。プロパティパネルで以下の設定を行います。

BaseVisibleDuringGame のチェックを外して、土台をゲーム中に見えないようにします。
RespawnDelayを設定して、ボールがリスボンされる時間を決めます。短いほど連続でボールが降ってくるようになります。
PlayerKnockbackForce は、プレイヤーがボールに当たったときに吹き飛ばされる力を設定できます。

22

アスレチックで使える仕掛け[3 - 2]

④ テストプレイをしてみよう！



④テストプレイを行う

当たると吹き飛ばされるボールが坂道から落ちてくれば完成。

ピンボールフリッパーと組み合わせると、より難しいステージを作ることができます！

設定が完了したら、実際にプレイモードで動作を確認します。ボールが降ってきたに接触した際に、吹き飛ばされることを確認してみてください。この仕掛けと、先ほどのPinball Flipperと組み合わせることで、このようなゲームを作ることができます。

23

アスレチックで使える仕掛け[4 - 1]

④ 複数の仕掛けを使ってゴール機能を作ってみよう



今回は複数の仕掛けを使ってゴール機能を作成していきます。複数の仕掛けを組み合わせるため、これまでの仕掛けから少し難易度が上がりますが、順序立てて進めれば難しくありません。

まず、ゴールゾーンとなる見た目の調整をしましょう。Racetrack FlagやFloors Generic BasicTileを検索して配置し、ゴールらしい見た目に調整します。ゴールのビジュアルが完成したら、次に進みます。

次に、4つの仕掛けを配置します。これらの仕掛けを組み合わせることでゴール機能を実現します。

- 1.Mutator Zone** - ゴールエリアを決定するために使用します。
- 2.End Game Device** - ゴールした際にゲームを終了させるために使用します。
- 3.HUD Message Device** - プレイヤーにゴールしたことを知らせるメッセージを表示します。
- 4.Timer Device** - これをいれることで、ゴール後のメッセージを画面に表示している時間を設定します。

それぞれの仕掛けは適当な位置で構いませんが、ゴール付近に配置しておくといでしょう。配置したら、Mutator ZoneのZoneWidth、ZoneDepth、ZoneHeightを調整し、緑のエリアでゴールを覆うように設定してください。このエリアに入ったらゴールとなります。

続いて、仕掛けの調整を行います。

24

今回はUEFNのツール内ではなく、クリエイティブモードから仕掛けを調整してみましょう。仕掛けの調整をするときは、テストを繰り返すことがあるため、クリエイティブモードから編集したほうが、即座にテストができて便利です。まず、UEFNのテストを開始し、ゲーム終了を押してクリエイティブモードに切り替えます。ここから仕掛けにインタラクトをして、各設定を行い、ゴール機能を完成させていきます。変更が終わったら、「ゲームスタート」を選択すると、仕掛けが更新された状態でテストが開始されます。

24

アスレチックで使える仕掛け[4 - 2]

④ TimerDeviceを以下のように設定



Timer Deviceの設定方法について説明します。まず、クリエイティブモードからTimer Deviceにインタラクトし、各項目を設定していきましょう。

今回実装するゴールシステムの流れは、プレイヤーがゴールラインに到達したときに、「3秒の間」「メッセージを表示」して「ゲームを終了する」という流れを作っています。※「3秒の間(TimerDevice)」「メッセージを表示 (HUD Message Device)」「ゲームを終了(EndGameDevice)」

このTimerDeviceの仕掛けは、ゲーム終了する前の3秒の待機時間を作るという役割を持っています。これを設定しないと、ゴールラインに到達したときに、メッセージが表示されずに即座にゲームが終了してしまいます。この仕掛けは、中継ポイントの役割として、ミュートゾーンとエンドゲームデバイスを繋いでいます。今回は、このTimerDeviceは、ゲーム内部のカウントダウン処理として使うので、ゲーム中に表示の項目は非表示とします。

設定するポイントは2点です。仕掛けの発動条件は、Mutator Zoneのプレイヤーがゾーンに入ったとき、それが成功したときにEnd Game Deviceが起動するというように設定します。

25



次に、End Game Deviceの設定方法について説明します。
クリエイティブモードからEnd Game Deviceにインタラクトし、各項目を以下のように設定してください。

この仕掛けは、ゲームを終了する役割を持っています。設定するポイントは1点のみで、先ほど設定した「Timer Device」の成功時に起動する、というようにすれば完了です。

では、次の仕掛けの設定にいきます。

26



次はMutator Zoneの設定方法について説明します。
クリエイティブモードからMutator Zoneにインタラクトし、各項目を設定していきましょう。

Mutator Zoneの役割は、プレイヤーが特定のエリアに到達したことを検知し、それに応じたアクションをトリガーすることです。
この仕掛けは、プレイヤーがゴールエリアに到達した際に他のデバイスを起動させるための重要な役割を果たします。

重要な設定と指定は、プレイヤーがゾーンに入ったときのイベント送信先です。
ここでは、Timer DeviceとHUD Message Deviceの二つを有効化してください。

この設定が終わったら次にいきます。

27



HUD Message Deviceは、プレイヤーにメッセージを表示するためのデバイスです。

まず、クリエイティブモードからHUD Message Deviceにインタラクトし、各項目を設定してください。

ここでの重要なポイントは1つ。
受信していると表示のところに、Mutator Zoneにプレイヤーが入ったときを設定してください。
これを行うことで、MutatorZoneに触れたときにメッセージが表示されるようになります。

その他のオプションとして、表示するメッセージ、メッセージの色などはお好みで設定してください。
これでゴールラインの演出に必要な仕掛けの設定は終了しました。

28



次にテストプレイをして、仕掛けが正しく動作するかを確認していきましょう。

テストプレイを開始し、ゴールラインを突破したときにメッセージが表示されます。
その後、3秒間のカウントダウンが表示され、ゲームが終了すれば成功です。
この流れが正しく動作しているかどうかをチェックすることで、各仕掛けが連動していることを確認できます。

各仕掛けの解説を改めて行います。
まず、ゴールラインを突破すると、Mutator Zoneが発動し、設定された条件に従って次の仕掛けが動作します。
まずは、HUD Message Deviceが発動し、画面にメッセージが表示されます。
それと同時に、Timer Deviceが発動し、3秒間のカウントダウンが開始されます。
このカウントダウンが終了すると、End Game Deviceが発動し、ゲームが終了するという流れです。

UEFNでは、このように複数の仕掛けを組み合わせることで、ギミックを作ることができます。
組み合わせの仕方によって、かなり自由な表現をすることができます。
次のページからは、よく使う仕掛けについて紹介していきます。

29

よく使う仕掛け[1] - Player Spawner -

● PlayerSpawnerとは？

- ・ゲームの初期位置を決定する仕掛け
- ・スポーンしたときの位置にも使用可能
- ・複数のスポナーを配置し、プレイヤーを異なる地点からスタートさせることもできる



複数のPlayerSpawnerを配置することで、チームごとに出現地点を分けたりすることができる。

■よくつかう設定

PlayerTeam	チームインデックスから、チームを割り振れる
Use as Island Start	オンにするとスタート地点となる 設定されていない場合は空からスタート

よく使う仕掛けについて説明します。

まず、Player Spawnerです。
この仕掛けは、ゲーム開始直後のプレイヤーの初期位置を設定するために使用されます。
また、ゲーム内でプレイヤーが倒されたときに、再びゲームをコンティニュー（スポーン）する際の位置にも使用されます。
応用として、複数のスポナーを配置し、プレイヤーが異なる地点からスタートできるようにしたり、
チームで戦うゲームの場合に、各チームのスタート地点をバラバラに設定するといったこともできます。

よく使う設定は次の2種類です。

1つめのPlayerTeamという設定は、チームで戦うゲームで使用します。
チームインデックスからチームのIDを数字で割り振って、それぞれのスタート地点を設定することができます。
2つは、Use as Island Startです。
これを設定しない場合は、プレイヤーは空から降ってきてスタートとなります。

30

よく使う仕掛け[2]



Teleporter

- ・触れると一瞬で別の場所にワープできる仕掛け
- ・主に2つのTeleporterを配置して使う
- ・①GroupA、TargetGroupB
- ・②GroupB、TargetGroupA
- にすると、相互のTeleporterを行き来できます。



Barrier Device

- ・侵入禁止のエリアを作る仕掛け
- ・Mutator Zoneと同じようにサイズを調整できる
- ・トリガーの仕掛けと組み合わせ、ON/OFFを切り替えるギミックも可能。



HUD Message Device

- ・メッセージを表示できる仕掛け
- ・全プレイヤーや特定のプレイヤーにのみ表示させることもできる
- ・タイマーやトリガーの仕掛けと組み合わせ、特定条件のときメッセージを表示させることも可



Damage Volume

- ・触れたらダメージを受ける仕掛け
- ・落ちたら失敗する床の他、触れたら失敗するギミックにも使用可能
- ・ダメージ量を調整することで、長時間触れると失敗といったギミックも可能

他にも、よく使う仕掛けを紹介します。

まずは、Teleporterです。
この仕掛けは、触れると一瞬で別の場所にワープできる機能を持っています。
主に2つのTeleporterを配置して使用し、例えばGroupAとTargetGroupA、またはGroupBとTargetGroupBと設定すると、相互にワープできるようになります。
Teleporterをあえて非表示にして、トラップとして使用したりすることもできます。

Barrier Deviceについても紹介します。

この仕掛けは、特定のエリアへの侵入を防止するために使用されます。
Mutator Zoneと同じようにサイズを調整することができ、トリガーの仕掛けと組み合わせるとON/OFFを切り替えるギミックとしても活用できます。

次にHUD Message Deviceは、画面内に文字を表示させることができる仕掛けで、様々な場面で使うことの多い仕掛けです。
この仕掛けはゲームスタート時やゴール時などのシステムメッセージを表示するほか、
Timerやトリガーの仕掛けと組み合わせ、特定の条件下でメッセージを表示させるといったこともできます。

次はDamage Volumeです。

この仕掛けは、プレイヤーが触れるとダメージを受ける機能を持っています。
落下のギミックを作りましたが、その他にも触れたら失敗するギミックとして使用することが可能です。

31

また、ダメージ量を調整することで、長時間触れると失敗するというような設定もできます。

31

よく使う仕掛け[3]



Switch

- ・別の仕掛けと組み合わせでON/OFFをさせる
- ・インタラクトするとON/OFFが切り替わる
- ・ONにしたときDamageVolumeやBarrierDeviceを消去する信号を送れば、通行禁止/可能を切り替えるギミックなどが作成できる



Trigger

- ・様々なアクションをトリガーできる仕掛け
- ・別の仕掛けと組み合わせで使用する
- ・Switchよりも更に自由度が増した仕掛けで、プレイヤーの通過や、時間経過といった条件で他の仕掛けに信号を送信することができます



Item Spawner

- ・設置位置にアイテムを配置する仕掛け
- ・Triggerの仕掛けやBarrierDeviceと組み合わせると、鍵をスポーンさせて、鍵を持った状態でBarrier解除される扉のようなギミックなどが作成できる



Island Settings

- ・島の様々な設定を変更する仕掛け
- ・最大プレイヤーを調整し、マルチプレイ対応の島にすることができます。
- ・ゲーム開始時のカウントダウンの設定や、島で特定の操作を禁止する設定などもできる

次にSwitchについて説明します。

Switchは、他の仕掛けと組み合わせでON/OFFを切り替えるための仕掛けです。
インタラクトするとON/OFFが切り替わり、例えばONにしたときにDamage VolumeやBarrier Deviceを消去する信号を送れば、
通行禁止/可能を切り替えるギミックなどが作成できます。

次に、Triggerです。

Triggerは、様々なアクションをトリガーできる仕掛けで、別の仕掛けと組み合わせで使用します。
Switchよりも更に自由度が増した仕掛けで、プレイヤーの通過や時間経過といった様々な条件で他の仕掛けに信号を送信することができます。

Item Spawnerは、設置位置にアイテムを配置する仕掛けです。

Triggerの仕掛けや、Barrier Deviceと組み合わせると、
鍵をスポーンさせて、鍵を持った状態でBarrierが解除される扉のようなギミックなどが作成できます。

最後に、Island Settingsについて説明します。

Island Settingsは、島の様々な設定を変更する仕掛けで、最大プレイヤーを調整したり、マルチプレイ対応の島にすることができます。
ゲーム開始時のカウントダウンの設定や、島で特定の操作を禁止する設定なども可能です。

32

(3章) 「Verse 言語」を活用したゲーム制作

ここからは、Verseを使った制作例の紹介をします。

Verse言語とは？

Fortniteのゲーム開発に特化した言語

- ・他のプログラム言語よりも習得難易度が低い
- ・シンプルで直感的な文法をもっている
- ・命令型やオブジェクト指向の思想を取り入れた静的型付け言語
- ・2023年に誕生した新しい言語
- ・将来的に他のエンジンでの搭載も噂されている

アンリアルエンジン6にVerseが搭載される？

ゲーム業界水軍のアンリアルエンジンの最新版に、Verseが搭載されるといつか上がっています。Verseを知って、今後、様々な場面で役に立つかもしれません。

Verse（バース）は、Fortniteのゲーム開発に特化した新しいプログラミング言語です。他のプログラム言語よりも比較的習得しやすいと言われており、Verseはシンプルで直感的な文法を持ち、特にゲーム内で使う仕掛けやイベントを簡単に作成できるように設計されています。

そして、Verseは比較的新しい言語で、初めて登場したのは2023年で、UEFNで独自の仕掛けを作成するために誕生しました。UEFN側で用意されている仕掛けでは物足りない場合や、オリジナルのゲームロジックを作りたい場合に、Verseを使用することで実現可能になります。

Verseはそのシンプルさと強力な機能性から、将来的には他のゲームエンジンでの搭載も噂されているため、UEFN内でとどまらず、他のゲーム開発でも役に立つことが予想されます。

ここからは、Verse言語の基本的な使い方と、簡単なゲームの仕掛けを作る方法を学びます。

Verse ファイルの作り方・使い方 [1]

Verseファイルを作成する

※CreativeDevicesフォルダが存在しない場合、AthleticRaceコンテンツを右クリックし、新規フォルダを作成して、CreativeDevicesと名付けます。

①画面上部から「Verse」を選択

②Verseウィンドウが表示されたら、左のメニューからCreativeDevicesを右クリックして、メニューからNewFileを選択

まずは、Verseファイルを作成する方法について説明します。

最初に確認するのは、CreativeDevicesフォルダが存在するかどうかです。存在しない場合は、新しくフォルダを作成する必要があります。AthleticRaceコンテンツを右クリックし、新規フォルダを作成して、それをCreativeDevicesと名付けます。既に、フォルダが存在する場合、この手順は飛ばしてください。

次に、Verseファイルを作成する手順に進みます。画面上部からVerseを選択すると、Verseのウィンドウがでます。CreativeDevicesを右クリックして、メニューからNewFileを選択してください。

Verse ファイルの作り方・使い方 [2]

コードを記述する

test.verseという名前に変更

③NewFileを「test.verse」とリネームする

プログラムを記述しFileから保存(save)

④サンプルコードを入力欄に打ち込んだら保存をする

ファイルを作成したら、「test.verse」という名前に変更します。必ず、ファイル名の後ろに「.verse」はつけるようにしてください。

名前を変更した後、入力欄にコードを記述していきます。スライドに記載されているサンプルコードを入力してみましょう。URLにアクセスすれば、コピーできる状態のページが開きます。コードの記述が完了したら、Fileメニューから保存(save)を選択してファイルを保存します。保存が完了したらVerseのウィンドウは閉じてしまっても構いません。

Verse ファイルの作り方・使い方[3]

● ビルド後にDeviceを配置し、テストを行う。



コードを記述し、保存しても、まだUEFN上には反映されません。
画面上部のVerseというメニューから「Verse コードをビルド」を選択してビルドをすることで反映されます。

ビルドを行うと、作成したコードがゲーム内で使用できるようになり、「仕掛け」と同じように使うことができます。
「Creative Devices」フォルダ内に作成したコードが格納されているので、「hello world device」をステージ上に配置します。
この「仕掛け」が、先ほど作成したVerseコードです。

では、最後に、テストプレイを開始してみましょう。
テストを開始した直後、画面の左上に「こんにちは、Verseの世界へ！」というメッセージが表示されるはずです。
これで、Verseコードの動作が正常に機能していることがわかります。

以上がVerseのファイルの作り方と使い方の説明となります。

Verse を用いた実例[1 - 1] -回転する障害物-

● ローラー回転する障害物を作ってみる



- ①サンプルコードを入力してビルドする。ファイル名は「RollerGimmick.verse」とする
- ②障害物として使用したいオブジェクト (Prop)を島に配置する
- ③Creative Devices内に生成された「roller gimmick device」を島に配置する。
- ④プロパティから各パラメータを調整し、先ほど配置したPropを指定する。
- ⑤テストをして動作確認する

Prop (小物) とは？
このアイコンがついているオブジェクトを指します。

解説動画 (YouTube)

Verseを用いた実際の例を紹介します。
まずは、アスレチックゲームのオリジナルのギミックとして、回転する障害物のギミックを作ってみましょう。

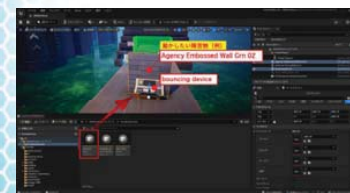
先ほどと同じように、Verseの画面を開いたら、CreativeDevicesを右クリックして、メニューからNewFileを選択してください。
作成されたファイル名は「RollerGimmick.verse」とします。
記載されているURLのあるサンプルコードを入力したら、ビルドを行います。

次に障害物として使用したいオブジェクトを島に配置します。
回転させることができるオブジェクトはPropのみですので注意してください。
Propのオブジェクトを配置したら、Creative Devices内に生成された「roller gimmick device」を島に配置します。

仕掛けを配置したら、roller gimmick deviceを選択し、プロパティから各パラメータを調整します。
回転速度などの調整ができれば、先ほど配置したPropを指定し、配置した仕掛けと繋ぎましょう。
テストをすると、オブジェクトが回転していることが確認できます。

Verse を用いた実例[2 - 1] -上下にバウンドする障害物-

● 上下にバウンドする障害物を作ってみる



- ①サンプルコードを入力してビルドする。ファイル名は「BouncingDevice.verse」とする
- ②障害物として使用したいオブジェクト (Prop)を島に配置する
- ③Creative Devices内に生成された「bouncing device」を島に配置する。

解説動画 (YouTube)

次に、上下にバウンドする障害物を作成する方法について説明します。

Verseファイルを作成し、URLアクセス先に記載されているサンプルコードを入力してください。
ファイル名は「BouncingDevice.verse」としましょう。
ファイルを保存したら、ビルドを行います。

ビルドが終わったら、上下に動かしたいオブジェクト (Prop) を島に配置してください。
ここでは、壁を動かすため「Agency Embossed Wall Crn02」を島に配置しました。

「Creative Devices」フォルダ内に作成したコードが格納されているので、「bouncing device」を島に配置します。

Verse を用いた実例「2-2」 -上下にバウンドする障害物-

● 配置した仕掛けの設定を行い、テストをして確認する。



配置した仕掛けの設定を行いましょう。
 “bouncing device”を選択し、障害物の移動スピードを調整できます。

まず、Visible in Game のチェックを外してください。

このチェックを外しておくと、実際のゲームで配置したボタンのような仕掛け自体の見た目が非表示になります。

次に、TargetPop を指定します。これは動かしただ障害物を選択するので、サンプルでは、「[Agency Embossed Wall Crn02]」を選択しています。

Amplitude と Frequency を設定すると、障害物の動く距離と速さを調整できます。

Amplitude を大きくすると、障害物の移動距離が大きくなります。

Frequency は動く速さを意味しています。ここを大きくすると障害物の移動スピードが速くなります。

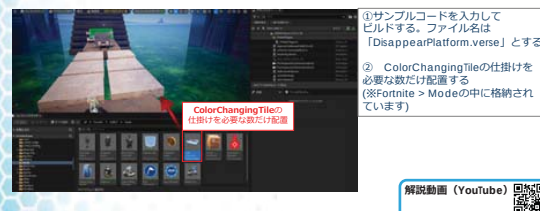
デバイスの設定を行ったら、テストをして確認しましょう。
ゲーム内で障害物が上下に動く様子を確認することができます。
移動スピードや距離は、プロジェクトによって調整してみてください。

複数の障害物を置いて、それぞれの移動スピードを変えたりすることもできますので、ぜひ、試してみてください。

40

Verse を用いた実例「3-1」 -触れると落下する床ギミック-

● 触れると落下する床のギミックを作ってみる



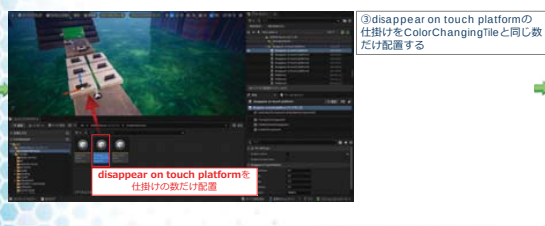
次は、触れると落下する床のギミックを作ってみましょう。
URL先のコードをコピーして、「DisappearPlatform.verse」という名前にして
保存します。
保存を行ったら、コードをビルドしてください。

ビルが終わったらColorChangingTileの仕掛けを配置しましょう。
ColorChangingTileの仕掛けは、Fortnite > Modeの中に格納されています。
配置したい床の数だけ、ColorChangingTileを配置してください。
サンプルでは6個のColorChangingTileを配置しています。

41

Verse を用いた実例[3-2] -触れると落下する床ギミック-

● プラットフォームの設定を行う



次にプラットフォームの設定を行います。

「CreativeDevices」の中に入っている「disappear on touch platform」を配置してある「ColorChangingTile」の数と同じ数だけ配置します。
サンプルでは6つの「disappear on touch platform」を配置しました。

42

Verse を用いた実例[3-3] -触れると落下する床ギミック-

● プラットフォームの設定を行う



次は配置した「disappear on touch platform」をクリックし、パラメータを調整します。

Visible in Gameのチェックを外し、各パラメータに適切な値をいれていってください。

DisappearDelayは、プレイヤーが触れてから床が消えるまでの時間を設定します。
これが短いと、飛び乗った瞬間に落下するため難易度が上がります。

DelayMinとDelayMaxは、床が再び有効になるまでの時間を示しています。サンプルでは、3.5秒から7.5秒の間でランダムで有効というような設定にしています。例えば、ここをどちらも10に設定すると、必ず10秒後に床が有効になるようになります。

FallDistanceは、床がどれだけの距離を落下するかを設定します。作ったコースにもよりますが、サンプルでは10000に設定しています。

最後にPlatformの指定です。ここはかなり重要で、先ほど設定した「Color Changing Tiles」を紐づけていく必要があります。
図のように、教の分だけ、紐づけていってください。

43

Verse を用いた実例[3 - 4] -触れると落下する床ギミック-

④ テストプレイを行ってみよう



⑧テストを開始し、Platformに飛び乗ると床の色が変わることを確認する。
⑨指定秒数後、プラットフォームが落下すれば成功。

これらのギミックを加えることで、
よりやり応えのあるアスレチックゲームとなるはずです！

これで実装が完了です。最後にテストをしてみましょう。

プレイヤーがプラットフォームに飛び乗ると、床の色が変わることを確認します。
そして、指定の秒数が経過すると、プラットフォームが落下し、水の中に落ちてゲームオーバーとなります。
この障害物は、素早く飛び乗るギミックとして、アスレチックゲームのコースをより、やり応えのあるものにするでしょう。
ぜひ、これらのサンプルコードを利用して、アスレチックゲームを作成してみてください。

4. 専門学校段階教育コンテンツ

(3) 医療福祉領域 ケーススタディ教材プロトタイプ

eスポーツを通じた 高齢者等の地域交流

山中湖村社会福祉協議会の取り組み

山中湖村社会福祉協議会の取り組み 概要

社会福祉法人山中湖村社会福祉協議会（山中湖村社協）は、2023年度から地元・山梨県山中湖村で、eスポーツを活用した交流の場づくりをしている。

コロナ禍で生じた健康不安や交流の減少などの課題が地域にある中で、高齢者の介護・フレイル予防、居場所づくりや世代間交流などにつながることを考え、eスポーツを導入した。

山中湖村社協は、高齢者が集まる地域サロンでのeスポーツ活動の推進や、子どもや高齢者が集まる場でのeスポーツ機材の用意、eスポーツイベント企画運営などを通して、地域交流を実現。



初年度eスポーツ導入のための施策①

eスポーツの取り組みを始めた2023年度は、eスポーツを新しい地域交流のツールとして導入するために、以下の4つの施策を実施した。

1. 第1回山中湖フェスタでeスポーツ体験会

- ▶ 「太鼓の達人」「ぶよぶよeスポーツ」を使用し、207名がゲームの楽しさを体験した

2. 高齢者向け健康ゲーム体験会

- ▶ 高齢者が気軽に参加しやすいよう、高齢者向けイベントでは「eスポーツ」ではなく「健康ゲーム」という名称を使用
- ▶ 「太鼓の達人」と「ぶよぶよeスポーツ」を使用
- ▶ 参加した高齢者にとってはゲームは初めての体験で最初は不安そうだったが、いざ始めると楽しんでいた
- ▶ 「太鼓の達人」では、前でプレイする2人だけではなく、後ろで見ている参加者もリズムに合わせて膝や肩をたたき盛り上がった
- ▶ 参加者の一人は「童心に返った感じで、とても楽しかった」と述べた



初年度eスポーツ導入のための施策②

3. 小学生対象のゲーム大会「NEW PLACE 1st」

- ▶ 山中湖村内の小学生対象
- ▶ 16名が参加し、「スーパーマリオカート」で対戦
- ▶ 参加した子どもたちからは「楽しかった」、「次は違うゲームで大会をしてほしい」、「いろいろな人と交流できて良かった」などの声があがった

4. ゲーム機のある「すまいるSPACE」の開放

- ▶ 山中湖村協内の部屋を、誰でも気軽に集まれる場所「すまいるSpace」として開放
- ▶ 「すまいるSpace」では、利用者は自由に過ごすことができる
- ▶ Nintendo Switchがあるため、eスポーツを楽しむこともできる
- ▶ 高齢者や冬休みなど長期休み期間中の子どもが集まり、一緒に「太鼓の達人」で遊んでいる姿が見られた



高齢者サロンでの健康ゲーム活動①

山中湖村では、高齢者が月に1回程度集まり、仲間とレクリエーションなどを楽しむ活動をする「いきいきサロン」が4か所で開催されている。
長池地区で開催されている「長池サロン」では、健康ゲーム（eスポーツ）の活動が2024年に行われ、山中湖村社協の職員が講師を務めた。この健康ゲーム活動の流れは、以下のとおり。

1. 健康ゲームについての説明

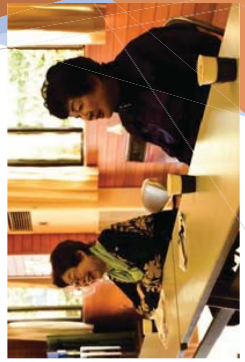
- ▶ eスポーツは手や目、耳など体を動かし、頭を使うため、介護予防や認知症予防の効果があることを職員が説明
- ▶ この効果を図を用いながらわかりやすく説明したプリントを参加者に配布



高齢者サロンでの健康ゲーム活動③

4. お茶会

- ▶ ゲーム終了後は、参加者でお茶をして談笑
- ▶ 健康ゲーム（eスポーツ）については、以下のような感想が聞かれた。
 - ・ 普段とは違った手と頭の使い方をするので、健康に良い
 - ・ 近所に住む者同士でブレイのアドバイスをし合えて、協力しながら楽しめる
 - ・ 孫世代の子ともたちと一緒にやってみるの面白い



高齢者サロンでの健康ゲーム活動②

2. 「太鼓の達人」練習

- ▶ 職員が前で「太鼓の達人」ブレイのお手本を示す
- ▶ 参加者は太鼓のばちの代わりにラップの芯を持って、お手本を見ながら手を動かして練習する
- ▶ 太鼓の打面にうまく当たるように、たたきかたのコツを紹介



3. 「太鼓の達人」に挑戦

- ▶ 参加者が2名ずつ前に出て実際にブレイに挑戦
- ▶ 計3曲に挑戦し、なるべく高いスコアを目指した
- ▶ それぞれのスコアをホワイトボードに記録
- ▶ 自分の番を待つ参加者も、ラップの芯を使って一緒にリズムに合わせて手を動かした

山中湖eスポーツ大会・体験会

2024年10月13日に開催された「第2回山中湖フェスタ」内で、山中湖村社協がeスポーツ大会・体験会を実施した。

【山中湖eスポーツ大会】

- ▶ 「太鼓の達人」を使用した16名のトーナメント戦
- ▶ 下は4歳、上は74歳が参加
- ▶ 様々なeスポーツイベントの実況/MCをしてきたコーリー氏が実況を務め、会場を盛り上げた
- ▶ 優勝賞品はNintendo Switch Lite



【eスポーツ体験】

- ▶ 使用タイトルは「太鼓の達人」と「ロケットリーグ」
- ▶ スタッフがそばにいてサポート
- ▶ 机の上には、コントローラーの操作方法が図で示された紙が置かれていた
- ▶ 145人が楽しくeスポーツを体験した



健康ゲーム大会「LEGEND CUP2024」①

山中湖村協会は、山中湖村長寿会の会員である高齢者を対象に、「太鼓の達人」の健康ゲーム（eスポーツ）大会を開催。31名が参加し、地元の保育所と連携して2024年12月4日と5日に地区予選を行い決勝に進む代表者を決めた。同月11日に決勝大会。

参加者からは、「とても楽しかった」、「園児と触れ合えてよかった」、「脳トレになる」、「またやりたい」などの声が聞かれ、盛り上がった。



健康ゲーム大会「LEGEND CUP2024」③

【決勝大会】

- 2024年12月11日に、「キャンプ・アンド・キャビンズ山中湖」で決勝大会が行われた
- 4つの地区から予選を勝ち抜いた各地区代表の高齢者4名ずつ、計16名が参加した
- 「太鼓の達人」を使用し16名のトーナメント戦が行われ、優勝者が決定した
- 地区対抗戦も行われ、4つの地区の中で旭日丘地区が優勝
- 3位以内入賞者、優勝地区の代表者4名には、ミズノスポーツサービス株式会社提供の賞品が渡された



健康ゲーム大会「LEGEND CUP2024」②

【地区予選】

- 12月4日は山中保育所で山中・旭日丘地区予選会、5日は平野保育所で平野・長池地区予選会
- 保育所の園児と一緒に「太鼓の達人」をプレイし、交流する機会も設けられた
- 決勝大会に進む各地区4名の代表を決める予選では、園児の応援を受けながら高齢者がハイスコアを目指して「太鼓の達人」をプレイし、盛り上がった



取り組みにおける工夫

➤ 「健康ゲーム指導員」資格取得

山中湖村協では、職員全員が「健康ゲーム指導員」の資格を取得している。「健康ゲーム指導員」は、日本アクトイビティ協会が認定する民間資格で、ゲームを通じて高齢者の健康と交流を応援するための知識・技術を身に着ける。職員一丸となって、eスポーツを通して新たな居場所づくり・多世代交流の場づくりを進めている。

➤ 地域資源の活用

様々な地域住民にアプローチし、交流を促進するために地元の高齢者サロンや長寿会、保育所など地域の団体と協力しながらeスポーツイベントを行っている。その他にも、eスポーツも楽しめて誰でも気軽に利用できる「すまいるSPACE」に関する子ども・保護者向けのチラシを地元の学校を通して配布してちらうなど、地域資源を活用して取り組みを進めている。



取り組みにおける工夫

▶ 機材の無料貸し出し

山中湖村社協は、Nintendo Switchやゲームソフトなどeスポーツ活動に必要な機材を、地域の高齢者サロンや公民館などに無料で貸し出している。地域住民が主体的にeスポーツを活用して居場所づくりをするのを応援するための施策。

▶ 地域への情報発信

山中湖村社協の広報誌「山中湖村社協だより」で、地域住民などに向け取り組みの情報を発信している。2023年度の「山中湖村社協だより」では、eスポーツの取り組みを始めた背景や、実施したイベントなどが説明されている。



山中湖村社協職員の声

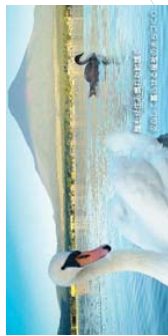
- ▶ 高齢者はゲームに慣れ親しんでいる世代ではないため、自分たちとゲームが結びつかない人もまだまだ多いと感じている。でもやってみると面白かったのもう1回やりたいという要望も出てきたため、実際にやると印象が変わることを実感している。
- ▶ 高齢者はゲームと聞いて最初は不安だったと思う。でもやってみると楽しかったという声が寄せられて、別の活動の機会にもeスポーツを活用してくれているので、どんどん展開していきたい。
- ▶ eスポーツをきっかけに子どもたちが集まる場ができ、中学生が小学生と一緒にゲームをしたり、宿題を教えたりするなど、子どもたちから世代を超えて助け合うような関係性を育みたい。
- ▶ eスポーツを活用しながら、近所のおじいちゃん、おばあちゃん、子どもたちがフッと来れるような、いつでもここに来れば誰かがいるというような山中湖村ならではの場所をつくりたい。
- ▶ eスポーツを活用していろいろな展開方法が考えられ、視野が広がってきたように感じている。みんなが気軽に集まり、多世代で交流ができる場をこれからもっと広げていきたい。
- ▶ まだ関わっていない人たちにも、eスポーツを通じた交流に参加してもらえようしていきたい。

山中湖村社協について

今回のeスポーツを活用した地域交流の取り組みを進めているのは、社会福祉法人山中湖村社会福祉協議会（山中湖村社協）。山梨県山中湖村は、村の中心に富士五湖の山中湖が位置しており、富士山を臨め、観光で人気の村である。

社会福祉協議会は、「社会福祉法」に基づいて設置されている、営利を目的とせず、民間の社会福祉活動の推進を目的とした民間組織である。地域住民の生活に関する相談の受けつけや生活支援の提供、ボランティア活動の推進等を行っている。

今回の山中湖村社協の取り組みは、社会福祉法人山梨県社会福祉協議会（県社協）の地域福祉活動の活性化により孤独・孤立を防ぐことを目的とした「やまなし地域支え合いコミュニケーション再生推進事業」のモデル事業に選ばれている。



参考情報

- 山中湖村社会福祉協議会 ホームページ
<https://yamanakako-shakyō.cms.ne.jp/>
- 山中湖村社会福祉協議会 (2024) 「山中湖eスポーツ大会 開催しました」
<https://yamanakako-shakyō.cms.ne.jp/info/133>
- 山中湖村社会福祉協議会 (2024) 「山中湖村長寿会【健康ゲーム大会】LEGEND CUP2024開催しました」
<https://yamanakako-shakyō.cms.ne.jp/info/138>
- わたあめ (2024) 「eスポーツをつうじた新たな居場所づくり 多世代交流を目指した山中湖村社協の取り組み（前編：長池サロニータビュー）」
https://www.y-wataame.com/news/e-sports_yamanakakoshakyō1/
- わたあめ (2024) 「eスポーツをつうじた新たな居場所づくり 多世代交流を目指した山中湖村社協の取り組み（後編：山中湖社会福祉協議会インタビュー）」
https://www.y-wataame.com/news/e-sports_yamanakakoshakyō2/
- WAM NET (2023) 「ゲームでシニア生き生き 山中湖村社協が機械貸与 交流、フレイブル予防へ」
<https://www.wam.go.jp/newsPublic/public-detail?newsno=1526>

ワーク

課題①

山中湖村社協は、どのような目的でeスポーツを取り入れましたか。整理してみましょう。

課題②

山中湖村社協は、ゲームになじみのない高齢者にも取り組みに参加してもらいやすいように、どのような工夫をしていますか。

課題③

山中湖村でeスポーツを活用した地域交流をさらに広げるためには、どのような方策が考えられるでしょうか。

課題④

eスポーツを通じた多世代・地域交流の場を作ることとは、地域社会にとってどのようなメリットがあるのでしょうか。

事例の要点①

1. 事例の要点

- ・ 本事例は医療福祉分野でのeスポーツ活用シートのうち、高齢者等の地域での交流にeスポーツを取り入れられているパターンである。
- ・ eスポーツを通して地域交流が全国で行われ始めている中で、本事例は2023年度に開始した比較的新しい取り組みながらも、積極的にeスポーツ活動を推進し多世代・地域交流を表現している。
- ・ eスポーツを活用した地域交流をさらに広げていくために何ができるのかや、eスポーツを通じた多世代・地域交流の場があることで医療福祉の観点からどのような効果が期待できるのかという視点で事例を分析したい。

2. 社会福祉法人山中湖村社会福祉協議会（山中湖村社協）の取り組み

- ・ 山中湖村社協では、地元・山梨県山中湖村で、2023年度からeスポーツを活用した多世代交流・地域交流の取り組みを行っている。
- ・ コロナ禍で生じた健康不安や交流の減少などの地域課題を背景に、高齢者の介護・フレイル予防、居場所づくりや世代間交流につながると考え、eスポーツを導入した。

3. 導入初年度（2023年度）の取り組み

- ・ eスポーツを新しい地域交流のツールとするため、4つの施策を実施。
- ・ 4つの施策は、山中湖フェスタ内でのeスポーツ体験会、高齢者向け健康ゲーム（eスポーツ）体験会、小学生対象のゲーム大会、ゲーム機器を置いた誰でも利用できる交流スペースの開放。

【指導ガイド】

eスポーツを通じた 高齢者等の地域交流

山中湖村社会福祉協議会の取り組み

事例の要点②

4. 2024年度の活動

- ・ 地域の高齢者サロンでeスポーツ活動。山中湖村社協職員が講師を務め、eスポーツの健康への効果や「太鼓の達人」の遊び方を説明した。高齢者が太鼓のぼちの代わりにつらっぱの芯で練習した後、なるべく高いスコアを目指して「太鼓の達人」に挑戦。
- ・ 第2回山中湖フェスタ内で、eスポーツ大会・体験会を実施。eスポーツ大会はeスポーツ実況のプロを招き、「太鼓の達人」を使用した16名のトーナメント戦を行い、下は4歳、上は74歳が参加し盛り上がった。eスポーツ体験は、「太鼓の達人」と「ロケットリーグ」を使用し、スタッフがそばでサポートした。
- ・ 山中湖村長寿会の高齢者を対象に、「太鼓の達人」の健康ゲーム（eスポーツ）大会を開催。予選は地元の保育園と連携し、参加者は保育園で園児からの応援を受けながら決勝進出を目指してプレイした。園児と一緒にプレイする機会も設けられた。決勝戦では個人戦・地区対抗戦が行われ、入賞者には賞品が渡され盛り上がった。

5. 取り組みにおける工夫

- ・ 山中湖村社協職員全員が高齢者の健康と交流をゲームで応援する「健康ゲーム指導員」の資格を取得。高齢者向けイベントでは、参加の敷居を下げるため「eスポーツ」ではなく「健康ゲーム」という名称を使っている。
- ・ 地元の長寿会や高齢者サロン、保育園、学校など地域資源と連携しながら取り組みを進めている。
- ・ eスポーツ機材を地域団体や公民館などに無料で貸し出し、地域住民が主体的にeスポーツを活用した活動を行うのを推進している。
- ・ 山中湖村社協の広報誌で、地域住民などに向けeスポーツの取り組みに関する情報発信をしている。

参考URL

山中湖村社会福祉協議会 ホームページ
<https://yamanakako-shakyo.cms.ne.jp/>
山中湖村社会福祉協議会 (2024)「山中湖eスポーツ大会 開催しました」
<https://yamanakako-shakyo.cms.ne.jp/Info/133>
山中湖村社会福祉協議会 (2024)「山中湖村長寿会【健康ゲーム大会】
LEGEND CUP2024開催しました」
<https://yamanakako-shakyo.cms.ne.jp/info/138>
わたあめ (2024)「eスポーツをつうじた新たな居場所づくり 多世代交流を
目指した山中湖村社協の取り組み (前編：長池サロンインタビュアー)」
https://www.y-wataame.com/news/e-sports_yamanakakoshakyo1/
わたあめ (2024)「eスポーツをつうじた新たな居場所づくり 多世代交流を
目指した山中湖村社協の取り組み (後編：山中湖村社会福祉協議会イン
タビュー)」
https://www.y-wataame.com/news/e-sports_yamanakakoshakyo2/
WAM NET (2023)「ゲームでシニア生き生き 山中湖村社協が機械貸与 交流、
フレイル予防へ」
<https://www.wam.go.jp/newsPublic/public-detail?newsno=1526>

課題① 回答例

課題①：山中湖村社協は、どのような目的でeスポーツを取り入
れましたか。整理してみましょう。

- ・ コロナ禍で減少した地域交流を活性化するため
- ・ 高齢者の介護・フレイル予防を目指すため
- ・ 居場所づくりを通じて孤立を防止するため
- ・ 世代間交流を促進するため

課題① 考え方

課題①：山中湖村社協は、どのような目的でeスポーツを取り入
れましたか。整理してみましょう。

課題①は、山中湖村社協がeスポーツを導入した背景や目的を理
解し、整理する問いである。

演習教材スライド2頁「山中湖村社会福祉協議会の取り組み 概
要」や14頁「山中湖村社協について」を中心に、eスポーツを導
入した狙いを整理するとよい。

eスポーツ導入の背景には、コロナ禍により地域住民間の交流が
減少し、健康不安が増加したという地域課題が背景にある。こ
の状況を受け、山中湖村社協は地域交流や世代間交流を活性化
する手段としてeスポーツを導入した。また、高齢者に対しては、
介護・フレイル予防になると考えた。

さらに、このeスポーツを活用した取り組みは、地域福祉活動の
活性化により孤独・孤立を防ぐことを目的とした「やまなし地
域支え合いコミュニティ再生推進事業」のモデル事業に選ばれ
ている。eスポーツを通じて居場所づくりを進めて孤独・孤立を
防止することも、重要な目的のひとつである。

課題② 回答例

課題②：山中湖村社協は、ゲームになじみのない高齢者にも取り
組みに参加してもらいやすいように、どのような工夫をしてい
ますか。

- ・ 「eスポーツ」ではなく「健康ゲーム」という親しみやすい
名称を使用
- ・ ゲームを通じて高齢者の健康と交流を応援するための知識・
技術を身に着ける「健康ゲーム指導士」の資格を職員が取得
- ・ ゲームに介護予防や認知症予防の効果があることを説明
- ・ 初心者でもプレイしやすい「太鼓の達人」を使用し、ばちの
代わりになるラップの芯を用意して、自分のプレイする番で
なくとも一緒に手を動かして練習ができ、盛り上がるように
している
- ・ 地元の高齢者サロンや長寿会と連携し、イベントを開催
- ・ eスポーツを通して地元の園児と交流できるイベントの開催

課題② 考え方

課題②：山中湖村協会は、ゲームになじみのない高齢者にも取り組みに参加してもらいやすいように、どのような工夫をしていますか。

課題②は、高齢者がeスポーツに親しみやすくなるような工夫を整理する問いである。主に演習教材にある高齢者向けイベントの情報をもとに、工夫点を考えられるとよい。

山中湖村協では、「eスポーツ」ではなく「健康ゲーム」という名称を用いることで、高齢者になじみやすくしている。また、職員が「健康ゲーム指導士」の資格を取得し、専門的な知識をもって高齢者のeスポーツ活動を支援する体制を整えている。ゲームが介護予防や認知症予防に効果的であることを説明することで、eスポーツ活動の意義を理解しやすくしている点も工夫のひとつである。ゲームタイトルは初心者でも取り組みやすい「太鼓の達人」を採用し、ばち代わりになるラップの芯を提供し、他の人のプレイ時にも一緒に手を動かして練習したり盛り上げたりできるようにしている。

さらに、地元の高齢者サロンや長寿会と連携しイベントを開催したり、地域の保育所と協力して園児との交流を促す場をつくったりすることで、参加へのハードルを下げている。

課題③ 考え方

課題③：山中湖村でeスポーツを活用した地域交流をさらに広げるためには、どのような方策が考えられるでしょうか。

課題③は、山中湖村での現在までの取り組みを理解した上で、eスポーツを活用して地域交流をさらに広げる具体的な方法を検討する問いである。

まず、SNSや地域メディアを活用した情報発信の強化が考えられる。eスポーツの魅力や意義を広く伝えることで、これまで参加していなかった住民に参加を呼びかけることができる。

次に、子どもと高齢者がチームを組む世代間協力型のeスポーツ大会を実施することで、多世代が自然に交流し、協力する場を提供できる。

さらに、地元企業の対抗戦など社会人対象の企画をすることで、これまで取り組みの対象にされてこなかった社会人層へのアプローチを図ることができる。企業対抗戦は、企業間の連携や地域内のネットワーク形成を促進する。

最後に、幅広い年齢層や興味を持つ人々を取り込むため、新しいゲームタイトルを導入することも有効である。これにより、既存の参加者層を超えた新しい層を引き込むことが可能となり、地域交流がさらに多様化すると考えられる。

取り組みをさらに発展させるには、参加者を広げ、地域全体が一体となる仕組みを構築することが重要である。そのことを踏まえた上で、以上のような地域交流につながる方策を複数考えられているとよい。

課題③ 回答例

課題③：山中湖村でeスポーツを活用した地域交流をさらに広げるためには、どのような方策が考えられるでしょうか。

- ・ SNSや地域メディアを活用し、eスポーツに関する情報発信を積極的にを行い、より多くの住民に参加を呼びかける
- ・ 子どもと高齢者がチームを組む世代間協力型のeスポーツ大会を実施する
- ・ 地元企業の対抗戦を行うなど、社会人層にもアピール
- ・ 幅広い年齢層や興味を持つ人々を取り込むため、新しいゲームタイトルを導入

課題④ 回答例

課題④：eスポーツを通じた多世代・地域交流の場を作ること、地域社会にとってどのようなメリットがあるでしょうか。

- ・ 世代間の相互理解や助け合いを強化する
- ・ 地域コミュニティが活性化する
- ・ 地域住民の生きがいを創出する
- ・ 地域の高齢者の孤立防止・健康促進になる
- ・ 地域への協力意識や愛着が深まる

課題④ 考え方

課題④：eスポーツを通じて多世代・地域交流の場を作ること、地域社会にとってどのようなメリットがあるでしょうか。

課題④は、山中湖村での事例を参考に、eスポーツを活用した多世代・地域交流が地域社会にもたらすメリットを考える問いである。様々な観点からメリットを挙げたい。

まず、世代間の相互理解や助け合いを強化できる点が重要である。多様な世代と一緒に楽しめるゲームをすることでコミュニケーションをとり、互いの理解を深め、世代を超えて助け合える関係を築ける。

次に、地域コミュニティが活性化する点も大きな利点である。eスポーツを通じて多世代・地域交流の場は、住民が集い新しいつながりや交流を生むきっかけとなる。こういったeスポーツでの活動そのものや、eスポーツを通してできた新たなつながりや交流が、地域住民の生きがいとなる可能性もある。

さらに、eスポーツは体と頭を動かし、他者とコミュニケーションをとるため、地域の高齢者の孤立防止や健康促進にも効果的である。

そのほかに、地域の様々な人々とeスポーツで交流することで、地域への協力意識や愛着が高まることも考えられる。

デイケアさとやまの取り組み 概要

医療法人友愛会が運営する静岡県沼津市の高齢者施設「デイケアさとやま」では、2023年7月からeスポーツを本格的に導入している。

マンネリ化など高齢者施設でのレクリエーションに関する問題や運動不足・認知症などの高齢者の健康問題を解決する手段として、eスポーツに注目した。

高齢者施設「デイケアさとやま」では、サポートするスタッフとともにレクリエーションとして高齢者が「太鼓の達人」や「グランツーリスモ」をプレイし、eスポーツを楽しんでいる。



高齢者施設での eスポーツレクリエーション デイケアさとやまの取り組み

eスポーツレクリエーションの流れ

高齢者施設「デイケアさとやま」では、次の内容でeスポーツレクリエーションを実施している。

- 1日1回あたり50分
- 使用ゲームは「太鼓の達人」と「グランツーリスモ」
- 個別のリハビリが必要な利用者もいるため、体操など身体を動かすコンテンツと平行して実施
- プレイする席の後ろには椅子が並べられており、プレイしている様子や画面を見ることができるよう多くの利用者が楽しめるように、2プレイしたら次の利用者に交代



プレイするゲーム

高齢者施設「デイケアさとやま」でプレイされているのは以下の2種類のゲーム。いずれも耳や目、体も使うため、脳トレにもなるゲームである。

太鼓の達人

- ▶ 太鼓のような機材とばちを使い、音楽のリズムに合わせて太鼓をたたくように遊ぶゲーム
- ▶ 一度にプレイできるのは2人までだが、後ろで見ている人も膝や肩をたたき一緒に盛り上げられる
- ▶ 特に女性の利用者に人気



グランツーリスモ

- ▶ 車のハンドルやアクセル、ブレーキのような機材を使い、車が道路を走るのに合わせて運転するように遊ぶゲーム
- ▶ 特に男性の利用者に人気
- ▶ 運転の経験が多い利用者や運転が好きな利用者に好まれている



eスポーツレクリエーションの工夫①

▶ スタッフの準備

- ▶ ゲームを通じて高齢者の健康をサポートするためのeスポーツ導入の仕方からレクリエーションのやり方を学べる民間資格「健康ゲーム指導士」の取得
- ▶ スタッフ自身がゲームの面白さを理解するためのスタッフだけのゲーム大会の実施
- ▶ すべてのスタッフが一丸となり、eスポーツを日常的に利用者を楽しんでもらうという意識の共有
- ▶ eスポーツレクリエーションを担当するスタッフチームを組む、振り返りやイベント企画のためのミーティングを重ねる



eスポーツレクリエーションの工夫②

▶ レクリエーション実施中

- ▶ スタッフは前に立って盛り上げる役、やり方を伝える役、後ろで座ってる利用者を盛り上げる役などの役割分担をする
- ▶ 高齢者はゲームになじみのない人が多いため、積極的にスタッフから利用者に声をかけ、ゲームのプレイを促す
- ▶ スタッフがプレイの見本を見せたり、利用者がゲームを楽しんでいる様子を見せたりして、参加を促す
- ▶ ゲームをただ楽しくプレイしたいのか、上達したいのかなど、利用者それぞれの思いに合わせてコミュニケーションをとる



実施イベント例

普段のレクリエーションにeスポーツを取り入れるだけではなく、大会などイベントも行われている。

他施設とのオンライン交流会

- ▶ 和歌山県のデイサービスと「太鼓の達人」でオンライン交流
- ▶ 各施設で6人のメンバーを選び、オンラインで課題曲3曲で対戦
- ▶ 選抜メンバーは「うまくない」と当日まで練習を重ねた
- ▶ 当日は選抜メンバー以外も後から応援し、盛り上がった



「太鼓の達人」施設内大会

- ▶ 元々ゲームの経験がなく、「デイケアさとやま」のレクリエーションからゲームを始めた利用者が、練習を重ねて優勝
- ▶ 優勝して金メダルをもらい、家族に報告すると喜んでもらえた
- ▶ 孫とゲームについての話で盛り上げられるようになった



eスポーツ導入の背景

以下の高齢者施設の問題を解決を目指し、eスポーツを導入した。

- ▶ **レクリエーションのマンネリ化**
人手が足りておらず、利用者のケアなどメインの業務に集中してしまい、レクリエーションメニューの作成や実施に力が入れる余裕がない。そのため、同じような内容のレクリエーションが続いてしまい、参加者が固定化されたり、参加者に飽きられていたりした。結果として、レクリエーションへの参加率が下がった。
- ▶ **高齢者の健康問題**
運動不足や物忘れ、認知症など高齢者の健康に関する問題が、当時はコロナ禍でイベントに参加人と交流するといったことができない中で、より深刻になっていた。

「デイケアさとやま」運営法人

「デイケアさとやま」を運営しているのは医療法人友愛会。宮崎県小林市に法人拠点である野尻中央病院がある。医療を核とした地域コミュニティの創出を目指して、宮崎県に医療・介護施設を7施設、静岡県に4施設設置し、運営を行っている。eスポーツを取り入れている「デイケアさとやま」は、静岡県沼津市にある通所リハビリテーションを行う施設で、2018年11月に開院。eスポーツは2021年に導入を決めて「健康ゲーム指導士養成講座」の受講や機材の調達など準備を始め、2023年7月に本格的に取り入れた。



eスポーツを導入してのメリット

- ▶ **利用者が楽しんでいる**
利用者からの反応が良い。プレイする利用者も、後ろで応援する利用者もとても楽しんでいるという手ごたえがある。実際、レクリエーションの参加率が改善し、レクリエーションにeスポーツがないとクレームが入るくらいになった。
- ▶ **新たなコミュニケーションが生まれている**
スタッフと利用者、利用者同士、利用者と家族、スタッフ同士などで会話や声かけが促進された。スタッフが利用者の新たな一面に気が付いたり、利用者が孫とゲームの話やプレイをするようになり家族の雰囲気も良くなったりした。
- ▶ **利用者の認知機能や運動機能への好影響**
eスポーツをしている利用者は、認知の低下が少ない。片まひの利用者のまひしている方の手の動きが、以前より出るようになった。特に手首の動きが改善された。

今後の展望

- ▶ **利用者のモチベーションを保つ工夫をする**
利用者が楽しくeスポーツを続けられるように、工夫を考え続けていきたい。そのために、eスポーツを導入している高齢者施設はまだ数少ないが、つながりを広めたい。将来は高齢者施設間で、eスポーツの県大会や全国大会を開催するの面白いのではないかな。
- ▶ **高齢者のeスポーツを普及する**
高齢者施設へのeスポーツ導入に関するノウハウやマニュアル等情報提供を行い、eスポーツ導入を促したい。特に地元静岡県沼津市でeスポーツをテーマに地域連携を図り、世代に関係なく楽しめるeスポーツの魅力を日本全国に発信したい。沼津全体が健康で明るい地域社会になるとともに、全国でeスポーツに取り組む福祉施設が増えてほしいと思っている。

スタッフの声①

- ▶ 失語症で話すことが困難で、話したことのない利用者が、「太鼓の達人」プレイ後に「難しい」と言葉を発して非常に驚いた。ゲームが良い影響を与えたのではないか。
- ▶ 利用者が自宅で孫と「太鼓の達人」で遊ぶようになり、会話が増えたと聞いた。
- ▶ 高齢者施設のeスポーツ導入にあたっては、「eスポーツ＝日常的な取り組み」という空気が重要。
- ▶ eスポーツレクリエーション参加者のほとんどがゲーム未経験の中、初めての体験として高い満足度が得られた。
- ▶ 心身の衰え（フレイル）を防止するに当たり、新しい体験をして脳を活性化することや人と交流することが重要。その観点からは、eスポーツはフレイル予防に適している。
- ▶ 他のレクリエーションには興味を持たない利用者が、積極的に「グランツーリスモ」をプレイして驚いた。後でその利用者から話を聞いて、昔トラックの運転手をしていたことを初めて知った。

スタッフの声②

- ▶ 最初は「前に出てプレイするのは恥ずかしい」と言っていた利用者が慣れるとゲームにのめりこみ、「楽しい」と言うようになった。
- ▶ 「難しい」という利用者の声もある。「太鼓の達人」では、難易度や曲の認知度の面で、プレイできる曲が限られてしまう場合もあった。
- ▶ 自分たちが小さいころに夢中になっていたゲームを利用者に提供するのには不思議な気分だが、ゲームは「注意・遂行機能の向上」「ワーキングメモリの改善」「情報処理能力改善」につながる脳トレになると気づいた。
- ▶ 利用者の表情が明らかに異なっており、楽しく笑いながらゲームをしている姿を見て、eスポーツを導入してよかったと感じている。

参考情報

デイケアさとやま ホームページ
<https://www.satoyama2.jp/daycare/index.html>
 介護のみらいラボ (2023) 「介護施設にeスポーツを導入してみよう！通所リハビリテーション「デイケアさとやま」の取り組み」 気になるあの介護施設」
https://kaigoshoku.mynavi.jp/contents/kaigonomirailab/works/facility/iv_2312_02/
 介護のみらいラボ (2023) 「eスポーツの導入でコンテンツのマンネリ化を解消！通所リハビリテーション「デイケアさとやま」の取り組み」 気になるあの介護施設」
https://kaigoshoku.mynavi.jp/contents/kaigonomirailab/works/facility/iv_2312_01/
 BCN eスポーツ部 (2022) 「高齢者施設に広がるeスポーツ活用の波 太鼓とハンドルで老後を豊かに」
https://esports.bcnretail.com/news/service/220124_000478.html
 HELPMAN JAPAN (2023) 「高齢者施設にeスポーツを導入することで見えてきた課題とメリット。地域連携のきっかけにも！-eスポーツ-」
<https://helpmanjapan.com/article/12477>
 さとやま整形外科内科 (2023) 「eスポーツ本格導入開始！！」
<https://www.satoyama2.jp/column/cat8/e.html>
 NHK (2024) 「静岡・沼津 eスポーツを高齢者の生きがい・健康づくりに活用」
<https://www.nhk.or.jp/shizuoka/lreport/articles/300/202181/>

ワーク

課題①

「デイケアさとやま」では、なぜeスポーツを導入しましたか。施設がeスポーツを導入するに至った背景や目的について、整理してみましょう。

課題②

「デイケアさとやま」でeスポーツを導入した結果、高齢者にとってどのようなメリットがありましたか。

課題③

eスポーツ体験会で、ゲームになじみのない高齢者がeスポーツに興味を持ち、プレイに挑戦しやすくなるためには、どのような工夫ができますか。

課題④

高齢者施設でのeスポーツ導入を広めるためには、どのような課題があるでしょうか。そして、その課題を解決するためには、どのような方策が考えられますか。

【指導ガイド】 高齢者施設での eスポーツレクリエーション ディケアさとやまの取り組み

事例の要点②

4. eスポーツレクリエーションにおける工夫
 - ・ スタッフはゲームを通じて高齢者の健康を支える手法を学べる民間資格「健康ゲーム指導士」を取得。
 - ・ 担当スタッフチームでミーティングを重ね、振り返りやイベント企画をしている。イベント実施例としては施設内での大会や、他施設とのオンラインでの交流会など。
 - ・ レクリエーション実施時は、スタッフは積極的に利用者に参加を促すとともに、ゲームをだだ楽しくプレイしたいのか、上達したいのかなど、利用者に合わせたコミュニケーションを心がけている。
5. eスポーツ導入の背景と効果・今後の展望
 - ・ 人手不足からレクリエーションが同じような内容はかりになりマンネリ化、結果参加者の固定化や参加率の低下が問題になっていた。
 - ・ コロナ禍で運動不足や物忘れ、認知症など高齢者の健康問題が深刻化。
 - ・ 以上2点の問題の解決を図りeスポーツを導入したところ、利用者がeスポーツを楽しむようになり、レクリエーションへの参加率の改善、コミュニケーションの活性化、利用者の健康への好影響が見られた。
 - ・ 今後は高齢者施設へのeスポーツ導入に関する情報提供を行い、まずは地元静岡県沼津市で連携を図り、全国に高齢者のeスポーツを普及したい。
 - ・ 利用者が楽しくeスポーツを続けられるように、高齢者施設でのつながりを広げ、将来は高齢者施設間でeスポーツの県大会や全国大会を開催したい。

事例の要点①

1. 事例の要点
 - ・ 本事例は医療福祉分野でのeスポーツ活用シーンのうち、高齢者施設でのレクリエーションにeスポーツを取り入れているパターンである。
 - ・ eスポーツを導入している高齢者施設は全国的にも珍しい中で、「ディケアさとやま」はいち早くeスポーツを導入し、継続してeスポーツレクリエーションを行っている点で、画期的な施設である。
 - ・ 高齢者がeスポーツを楽しむことで医療福祉の観点からどのような効果が期待できるのか、高齢者にeスポーツを普及するためには何が必要かという視点で事例を分析させたい。
2. 「ディケアさとやま」について
 - ・ 医療法人友愛が運営する静岡県沼津市にある高齢者施設。
 - ・ マンネリ化などレクリエーションの問題や、認知症など高齢者の健康問題を解決するために、eスポーツを活用したレクリエーションを導入した。
 - ・ スタッフのサポートを受けながら、高齢者がeスポーツを楽しんでいる。
3. eスポーツレクリエーションについて
 - ・ 1日1回あたり50分で、ゲームは耳や目、体も使い脳トレにもなる「太鼓の達人」と「グランツーリスモ」を使用。
 - ・ 前でプレイしている様子や画面を後ろの椅子に座って見られる。
 - ・ なるべく多くの利用者が楽しめるように、2プレイしたら交代。

参考URL

ディケアさとやま ホームページ
<https://www.satoyama2.jp/daycare/index.html>
 介護のみらいラボ (2023) 「介護施設にeスポーツを導入してみよう！通所リハビリテーション「ディケアさとやま」の取り組み「気になるあの介護施設」
https://kaigoshoku.mynavi.jp/contents/kaigonmirailab/works/facility/v_2312_02/
 介護のみらいラボ (2023) 「eスポーツの導入でコンテンツのマンネリ化を解消！通所リハビリテーション「ディケアさとやま」の取り組み「気になるあの介護施設」
https://kaigoshoku.mynavi.jp/contents/kaigonmirailab/works/facility/v_2312_01/
 BCN eスポーツ部 (2022) 「高齢者施設に広がるeスポーツ活用の波 太鼓とハントルで老後を豊かに」
https://esports.bcnretail.com/news/service/220124_000478.html
 HELPMAN JAPAN (2023) 「高齢者施設にeスポーツを導入することで見えてきた課題とメリット。地域連携のきっかけにも！-eスポーツ-」
<https://helpmanjapan.com/article/12477>
 さとやま整形外科内科 (2023) 「eスポーツ本格導入開始！！」
<https://www.satoyama2.jp/column/cat8/e.html>
 NHK (2024) 「静岡・沼津 eスポーツを高齢者の生きがい・健康づくりに活用」
<https://www.nhk.or.jp/shizuoka/ireport/articles/300/202/81/>

課題① 回答例

課題①：「デイケアさとやま」では、なぜeスポーツを導入しましたか。施設がeスポーツを導入するに至った背景や目的について、整理してみましょう。

- ・レクリエーションのマンネリ化を解消し、参加率を向上させるため
- ・コロナ禍で深刻化した運動不足や物忘れ、認知症などの高齢者の健康問題を改善するため
- ・人と交流し楽しむ機会を利用者に提供するため

課題② 回答例

課題②：「デイケアさとやま」でeスポーツを導入した結果、高齢者にとってどのようなメリットがありましたか。

- ・楽しくレクリエーションに参加できるようになった
- ・「ゲームを上手になりたい」など意欲を持つようになった
- ・スタッフや同じ利用者とのコミュニケーションが活性化した
- ・認知機能や運動機能の維持・改善など、健康への良い影響が見られた
- ・ゲームを介して孫や家族との交流が深まった

課題① 考え方

課題①：「デイケアさとやま」では、なぜeスポーツを導入しましたか。施設がeスポーツを導入するに至った背景や目的について、整理してみましょう。

課題①は、「デイケアさとやま」がeスポーツ導入を決定した経緯の理解を確認する問いである。

演習教材スライド2頁「デイケアさとやまの取り組み 概要」や8頁「eスポーツ導入の背景」を中心に、どのような目的でeスポーツを取り入れたのかについて、情報を整理すればよい。

eスポーツ導入の背景には、レクリエーションのマンネリ化と高齢者の健康問題の深刻化という2つの問題があった。この2つの問題を解決するための手段として、eスポーツが取り入れられたということは、必ず押さえておきたい。また、コロナ禍で人と交流する機会が減り、結果として高齢者の健康問題が深刻化した背景があるため、eスポーツの導入は人との交流を楽しむ機会の提供という回答も考えられる。

「デイケアさとやま」では、eスポーツが娯楽のみならず、レクリエーションへの参加率を上げ、コミュニケーションを活性化し、高齢者の健康を促進する手段として導入された点に注目すべきである。

課題② 考え方

課題②：「デイケアさとやま」でeスポーツを導入した結果、高齢者にとってどのようなメリットがありましたか。

課題②は、高齢者の目線で「デイケアさとやま」のeスポーツ導入のメリットを考える問いである。

まずは課題①で整理した「デイケアさとやま」でのeスポーツ導入の狙いを踏まえ、演習教材スライドから「デイケアさとやま」の取り組みを理解する。その上で、演習教材スライド9頁「eスポーツを導入してのメリット」などを参考に、高齢者である利用者の目線からeスポーツ導入のメリットをまとめ、複数のメリットを挙げられているとよい。

重要なのは、高齢者がeスポーツを通して楽しくレクリエーションに参加できるようになり、高齢者の身体的な運動機能や認知機能に良い影響を与えただけでなく、参加者同士やスタッフ、さらには家族間のコミュニケーションを活性化させた点である。その他、利用者がイベント等を通じてゲームの上達など新たな目標を持ち、意欲的にいった点などが挙げられる。

課題③ 回答例

課題③：eスポーツ体験会で、ゲームになじみのない高齢者がeスポーツに興味を持ち、プレイに挑戦しやすくなるためには、どのような工夫ができますか。

- ・ スタッフによるお手本プレイや、スタッフのサポートを受けて高齢者がプレイを楽しんでいる姿を見せて安心感を与える
- ・ 積極的な声かけや応援、場の装飾などで雰囲気盛り上げる
- ・ 健康にいい、孫と楽しめるなど、高齢者にとってのeスポーツのメリットを伝える
- ・ プレイ後に達成感を得られるよう、成果を褒めたり景品を用意したりする
- ・ 簡単なゲームから始めるなど、段階的にチャレンジできる環境を整える

課題④ 回答例

課題④：高齢者施設でのeスポーツ導入を広めるためには、どのような課題があるでしょうか。そして、その課題を解決するためには、どのような対策が考えられますか。

【課題】

- ・ 高齢者福祉におけるeスポーツの認知度が低い
- ・ 高齢者にとってeスポーツに挑戦する心理的ハードルが高い
- ・ 高齢者施設でのeスポーツ導入ノウハウに関する情報がない

【対策】

- ・ メディアを活用して、高齢者施設でのeスポーツの取り組みについて広く情報発信する
- ・ 高齢者施設でのeスポーツ導入の手順や高齢者のプレイのサポートの仕方など具体的なノウハウを、マニユアルや共同イベント開催等を通して他施設や地域の高齢者団体と共有する
- ・ 高齢者向けのeスポーツイベントを行う

課題③ 考え方

課題③：eスポーツ体験会で、ゲームになじみのない高齢者がeスポーツに興味を持ち、プレイに挑戦しやすくなるためには、どのような工夫ができますか。

課題③では、どのような工夫をすれば、ゲームになじみのない高齢者に興味を持ってeスポーツを体験してもらいやすくなるかを考える。主に演習教材スライド5・6頁「eスポーツクリエイションの工夫」を参考に、様々な工夫を挙げられているとよい。

高齢者の多くは、eスポーツやゲームそのものになじみがないため、初めての体験に対する不安や抵抗感が強い場合がある。そのため、「ディケアさとやま」でも行われていたように、お手本やサポートを受け高齢者がゲームを楽しんでいる姿を見せることで、参加者に安心感を与えるという工夫が考えられる。さらに、雰囲気盛り上げるための応援や場作りの工夫も重要である。また、課題②で考えたような高齢者にとってのeスポーツのメリットを伝えることで、興味を引き出すことができる。その他、成果を称賛し景品を用意する、初心者でも楽しみやすい簡単なゲームから始めて徐々にチャレンジを増やしていく等の取り組みも、達成感が得られ効果的である。

課題④ 考え方

課題④：高齢者施設でのeスポーツ導入を広めるためには、どのような課題があるでしょうか。そして、その課題を解決するためには、どのような対策が考えられますか。

課題④では、「ディケアさとやま」の事例を参考に、高齢者施設でのeスポーツ導入を普及させる上での障壁と、それを克服するための対策を考える。

まず、高齢者福祉分野におけるeスポーツの認知度がまだ十分ではないという課題がある。そのため、高齢者施設でどのようにeスポーツを活用しているのかを広く情報発信していくことが重要である。

次に、課題③にもあったように、高齢者にとってeスポーツに挑戦する心理的ハードルが高いことも課題として挙げられる。解決のための方策としては、課題③で考えた工夫をした高齢者が参加しやすいeスポーツ体験イベントの開催などが考えられる。

さらに、高齢者施設でのeスポーツ導入に関するノウハウなど具体的な情報が不足していることも課題として考えられる。この課題に対しては、マニユアルやイベントの共同開催等を通しての高齢者施設でのeスポーツ導入に関するノウハウの共有などの方策がとれる。

高齢者対象の eスポーツ施設

ISR e-Sports

ISR e-Sports 概要

「ISR e-Sports」は、2020年に兵庫県神戸市にオープンした全国初の60歳以上のシニア専用eスポーツ施設。

eスポーツを通して楽しくコミュニケーションをとることで、高齢者の孤立を防ぎ、健康を増進し社会参加を促すことを目的としている。

ISR e-Sportsでは、60歳以上の会員が「ぶよぶよeスポーツ」や「フォートナイト」などのeスポーツを楽しんでいる。

2023年6月1日の時点で、60歳から上は90歳まで200名以上が会員登録。



ISR e-Sportsの利用方法

- ・「ISR e-Sports」の利用ルールは次の通り。
 - 60歳以上のシニア専用
 - 完全予約制
 - 1回あたり2時間（プレイ90分＋クールダウン30分）
 - 利用料は1000円
- ・「ISR e-Sports」の利用当日は次のような流れ。
 - eスポーツスペースの席につく。
 - 手を上に上げて指を折り曲げたり開いたり、肩を回したりなど、着席しながら行える簡単な体操をする。
 - その後、ゲームをプレイする。
 - 初めて施設に来る参加者のほとんどが初心者の中、レベルに合わせてPCの電源のつけ方など機器の使い方やゲームのルール・基本操作などを一から教えてもらえる。
 - スタッフと相談して遊ぶゲームを決めてプレイする。
 - ゲーム後には、クールダウンタイムが30分設けられている。クールダウンスペースに移動し、コーヒーを飲みながら参加者同士で談笑する。

プレイできるゲーム

プレイするゲームタイトルはスタッフと相談して決められる。遊べるゲームタイトルは高齢者が気軽に一人で遊べるものから、本格eスポーツタイトルもある。

ISR e-Sportsでプレイされているのは以下のようなゲーム。

- クロスワードパズル
- ぶよぶよeスポーツ
- フォートナイト



ISR e-Sports 設備

受付とeスポーツスペースとクールダウンスペースがある。

eスポーツスペースには、ゲーム用の大型モニター、ゲーミングチェア、ヘッドセット、マウスなど一式50万円ほどのゲーミング設備が計6セット（現在は拡大し8セット）用意されている。壁にはホワイトボードがあり、ハイスコアの参加者の成績・順位や、準備体操から始まりゲームをプレイしてクールダウンで終わるという一回の流れ、イベントの告知などが書かれている。クールダウンスペースは、ゲーム後の参加者の談笑に使用する。クールダウンの際は、コーヒースerviceでもらえる。このスペースには、机と椅子の他に大きなモニターがある。ゲーム画面を投影でき、イベント等で使われている。



ISR e-Sports 設置・運営会社

ISR e-Sportsの設置・運営会社は合同会社ISR/パーソナル。

地元・兵庫県神戸市で人事法務コンサルティング、職能人材センター、データ分析等の事業で社会貢献を目指すISRグループの一員である。

合同会社ISR/パーソナルは、次のようなサービスを通して副業推進支援をしている。

- 人材・職業紹介
- キャリアアップにつながる教育訓練
- 人事・労務の法令知識とトラブル対策に関する研修
- 研修室の貸し出し
- ISR e-Sports運営によるシニア躍動

ISR e-Sports 他機関との連携

神戸電子専門学校

- eスポーツを学ぶ学生がシニア向けeスポーツ大会を企画・運営



- 学生が施設見学ならびにプレイの補助



株式会社わかさ生活

- 「ぶぶよ」のeスポーツ大会「わかさカップ」開催



- 商品の提供



ISR e-Sports 設立の背景

➢ コミュニケーションづくり

高齢者の社会的孤立が問題となる中で、定年後も社会参加の意識が芽生える場所や機会が重要と考え、新しいコミュニケーションとしてeスポーツに注目した。上手い人でも下手な人でも、足が遠くても耳が遠くても、ゲームは楽しめる。施設に来てどんなゲームをしたいかスタッフと話すところからすでにコミュニケーションが始まる。ゲームをプレイすることが、オンライン・オフラインのコミュニケーションのきっかけとなる。ゲームを楽しみながら、隣の人とコミュニケーションをとってほしい。系とゲームをしたいから練習したいという需要もある。

➢ 健康づくり

ゲームを通して頭を使いつながり状況を判断し、それに反応して操作のために指を動かすことそのものが頭の体操になり、認知症予防になる。また、健康リスクや寿命に孤独が大きく影響するといわれている中で、コミュニケーションを生むeスポーツは孤立を防ぎ、健康増進につながる有効な手段。

ISR e-Sports 今後の展望

▶ 雇用づくり

eスポーツを通してシニアのさらなる社会参加を促し、共生社会を実現するため、ISR e-Sports会員の高齢者がゲームを楽しんだ経験をシニアの雇用・副業に結び付けていきたい。

高齢者施設や障害者施設にいる人など、ISR e-Sportsに来たくても来れない人がたくさんいる中で、こちらからゲームを届けて行く取り組みをしたい。その際に、ISR e-Sportsの会員にゲーム紹介やプレイの補助をしてもらいたいと考えている。



ISR e-Sports 参加者の声②

- ▶ コロナ禍で何もすることがなくなっていて夫婦2人で通い始めたから、ゲームを知らなかったから何もかもが新鮮で楽しくて面白い。
- ▶ どちらかというとゲームは好きじゃなかったが、やってみると楽しい。いろんなゲームがある。
- ▶ やってみたいから最初から面白かった。集中しているから、90分があっという間。周りが同じゲーム初心者というのも安心材料。さすがに若者と一緒にプレイするのは気が引けるため。
- ▶ 施設内でゲームの成績が上位にいくと達成感がある。ゲームが終わったあと、今日はどうだったとか、コーヒーを飲みながら話す30分のクールダウンタイムも楽しい。
- ▶ 施設でゲームをする中で自信がついたので、正月に帰省した娘と「ぶよぶよ」で対戦してみたが、ぼろ負けで悔しい。でも、ひとつのゲームについて、娘や孫と話せるのはとても嬉しい。次こそは娘に勝ちたい。

ISR e-Sports 参加者の声①

- ▶ マウスを動かすところから、右や左への移動から、一から教えてくれる。楽しんでできるのでハードルは高くない。
- ▶ ゲームの後の談笑も楽しい。同年代だと孫と病院のことばかり話しているが、ここではどんな武器を持つとか、話題はゲームのことになる。
- ▶ ここで「フォートナイト」を教わって、画面の向こうの全然知らない人とつながってゲームできるのが楽しい。
- ▶ 子どもが小さい頃は「ゲームばかりして」と怒っていたがこんなに楽しいとは思わなかった。
- ▶ 会話をしながら楽しくゲームができ、家に一人でいるよりはいい。通っていて面白い。ゲームした後一緒にランチにも行ける。
- ▶ 若手社員や学生アルバイトとの共通の話題作りでゲームを始めたら、定期的に一緒にプレイするようになり、職場の雰囲気がとてもよくなった。

参考情報

- ISR e-Sports ホームページ
<https://isr-group.co.jp/isr-parsonel/e-sports/>
- ISR e-Sports Xアカウン ト
https://x.com/e_isr
- extreme (2020)「神戸に誕生した日本初の“シニア専用”eスポーツ施設「ISR e-Sports」」
<https://www.e-extreme.co.jp/topics/9759/>
- Itmedia (2020)「「フォートナイト」が高齢者に人気？ 「孫との話題が広がった」 60歳以上向けeスポーツ施設のいま」
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2011/27/news073.html>
- 婦人公論.jp (2022)「シニア限定の遊びや仕事が増加中！脳を鍛える60歳からのeスポーツや、クレイヘアを活かしたモデル業まで」
<https://fujikoron.jp/articles/-/5958>
- わかさ生活 (2024)「日本初のシニア専門eスポーツ施設「ISR e-Sports」にて、eスポーツ大会「わかさカップ」を開催しました。」
<https://company.wakasa.jp/news/event/3096/>

ワーク

課題①

ISR e-Sportsはどのようなことを狙いとして設置されているでしょうか。設置者の狙いを整理してみましょう。

課題②

ISR e-Sportsは地域社会にどのようなメリットをもたらしているでしょうか。議論してみましょう。

課題③

習慣的にこのようなeスポーツ施設を利用することは、高齢者にとってどのようなメリットがあると考えられるでしょうか。

課題④

このようなeスポーツ施設を運用する際、地域の高齢者に施設を知ってもらい、理解を得て、利用のきっかけを作ることが必要です。どのような方策が考えられるでしょうか。

【指導ガイド】

高齢者対象の eスポーツ施設

ISR e-Sports

事例の要点①

1. 事例の要点

- ・ 本事例は医療福祉分野でのeスポーツ活用シーンのうち、高齢者専用の施設を運用するパターンである。
- ・ 全国的にeスポーツ施設は増加しているが、60歳以上の高齢者専用施設は数少ないという点でユニークな事例である。
- ・ 高齢者専用のeスポーツ施設がどのような社会的意義を持つのか、医療福祉社の観点からどのような効果が期待できるのかという視点で事例を分析させたい。

2. ISR e-Sportsとは

- ・ ISR e-Sportsは、60歳以上の高齢者を対象にしたeスポーツ施設。
- ・ 高齢者の孤立防止・健康増進・社会参加促進を目的にしている。
- ・ 初心者でも一から教えてもらいながら、クロスワードパズルのような一人で気軽に遊べるゲームから、「ぶよぶよeスポーツ」や「フットナイツ」のような本格eスポーツタイトルまで楽しめる。

3. 利用について

- ・ 利用は1回あたり2時間（プレイ90分＋クールダウン30分）。
- ・ 利用時は、まず着席しながらできる簡単な体操をした後に、ゲームをプレイする。最後はクールダウンスペースでコーヒーを飲みながら、参加者同士談笑を楽しむ。
- ・ 専門学校や企業と連携したeスポーツ大会等イベントが行われることもある。

事例の要点②

4. 設備

- ・ 施設内にはeスポーツスペースとクールダウンスペースがある。
- ・ eスポーツスペースには本格的なゲーミング設備が計8セットある。また、ホワイトボードがあり、利用の流れやイベント告知、ハイスコアの参加者の成績・順位が書かれている。
- ・ クールダウンスペースは、ゲーム後の参加者の談笑に使用。机と椅子に加えゲーム画面を投影できる大きなモニターがある。

5. 設立の背景・今後の展望

- ・ 高齢者の社会的孤立が問題となる中、新しいコミュニケーションとしてのeスポーツに注目。
- ・ ゲームで頭や指を動かすことが認知症予防になる。
- ・ 健康リスクや寿命に孤独が大きく影響するため、コミュニケーションを生むeスポーツは健康増進につながる。
- ・ 運営会社の合同会社ISRバーンネルは副業推進支援事業をしており、今後ISR e-Sports会員を雇用して、高齢者施設や障害者施設にeスポーツを紹介する取り組みをしたい。

参考URL

ISR e-Sports ホームページ
<https://isr-group.co.jp/isr-parsonel/e-sports/>

ISR e-Sports Xアカウン
https://x.com/e_isr

extreme (2020) 「神戸に誕生した日本初の“シニア専用”eスポーツ施設「ISR e-Sports」」
<https://www.e-xtreme.co.jp/topics/9759/>

Itmedia (2020) 「「フォートナイト」が高齢者に人気？ 「孫との話題が広がった」 60歳以上向けeスポーツ施設のいま」
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2011/27/news073.html>

婦人公論.jp (2022) 「シニア限定の遊びや仕事が増加中！脳を鍛える60歳からのeスポーツや、グレイヘアを活かしたモデル業まで」
<https://fujinkoron.jp/articles/-/5958>

わかさ生活 (2024) 「日本初のシニア専門eスポーツ施設「ISR e-Sports」にて、eスポーツ大会「わかさカップ」を開催しました。」
<https://company.wakasa.jp/news/event/3096/>

課題① 回答例

課題①：ISR e-Sportsはどのようなことを狙いとして設置されているでしょうか。設置者の狙いを整理してみましょう。

- ・ゲームを通してコミュニケーションを取ることで、高齢者の孤立を防ぐこと
- ・ゲームで頭を使ったり指を動かすことで、認知症予防や身体機能の維持を促進し、健康を増進すること
- ・ゲームを通じた交流で高齢者の社会参加の促進すること

課題① 考え方

課題①：ISR e-Sportsはどのようなことを狙いとして設置されているでしょうか。設置者の狙いを整理してみましょう。

課題①は、ISR e-Sports設立の目的や背景を理解したかどうかを確認する問いである。

演習教材スライド2頁「ISR e-Sports の設立背景」と8頁「ISR e-Sports の設立背景」を中心に、なぜこの施設が必要とされたのかを整理すればよい。

必ず押さえるべきポイントは、高齢者の孤立や健康が社会の課題となる中で、eスポーツがこれらの課題解決に有効な手段として注目されたという点である。また、「ゲームを通じた新しいコミュニケーションの場の創出」が重要な目的として挙げられている。

さらに、高齢者専用施設として特化した点や、初心者向けのサポート体制、談笑を楽しむクールダウンの設定等が、施設の狙いを具体化する特徴であることを理解しておくことよい。

課題② 回答例

課題②：ISR e-Sportsは地域社会にどのようなメリットをもたらしているでしょうか。議論してみましょう。

- ・高齢者楽しく人と交流しコミュニティを形成する機会をもたらし、地域の高齢者の健康や生活の質など地域の高齢者福祉の向上に貢献している
- ・eスポーツイベントや他機関との連携を通して、地域の高齢者と若者や企業との交流を生み、地域の活性化につながっている
- ・ISR e-Sports利用者が近隣店舗で買い物や飲食をする機会が増え、地域経済が盛り上がる
- ・今後ISR e-Sports利用者がeスポーツを紹介するスタッフとして働くことで、高齢者の新しい役割や活躍の機会、雇用の創出につながる

課題② 考え方

課題②：ISR e-Sportsは地域社会にどのようなメリットをもたらしているでしょうか。議論してみましょう。

課題②は、ISR e-Sportsの活動が地域社会に与える影響を考える問いである。

まずは課題①で整理したISR e-Sportsの狙いを踏まえ、演習教材スライドからISR e-Sports の取り組みを理解する。その上で、多様な視点で地域社会にどのようなメリットがあるかを議論し、複数のメリットが挙げられているとよい。

特に重要なのは、高齢者がISR e-Sportsを通じて人とコミュニケーションすることを楽しみ、高齢者の孤立を防止し健康を増進すること、地域全体の福祉が向上するという視点である。さらに、若い学生や企業との交流が地域活性化を促進している点にも触れるとよい。

そのほかに、高齢者が外出し人と関わる機会ができることによる地域経済の活性化や、今後の高齢者の雇用・活躍の場の創出などが考えられる。

課題③ 考え方

課題③：習慣的にこのようなeスポーツ施設を利用することは、高齢者にとってどのようなメリットがあると考えられるでしょうか。

課題③は、高齢者の視点に立ってeスポーツ施設利用の効果を考える問いである。

課題①と課題②で考えたことや、演習教材スライド「ISR e-Sports 参加者の声」を中心に、身体的・心理的・社会的観点など、様々な視点から高齢者にとってのメリットを整理できるとよい。

メリットのひとつとして挙げられるのは、ゲームの操作を通じて手指や頭を使うことで、リハビリ効果や認知症予防が期待できる点である。また、ゲームという新しい趣味を持つことで生活に楽しみや目標が生まれるという心理的な観点も重要である。さらに、施設での交流を通して他の参加者と関係が築いたり、若い世代とゲームを媒介に交流が深まったりと、社会的な観点からもメリットを取り上げたい。

課題③ 回答例

課題③：習慣的にこのようなeスポーツ施設を利用することは、高齢者にとってどのようなメリットがあると考えられるでしょうか。

- ・eスポーツを通して頭や体を動かすことで、認知症予防になり、健康につながる
- ・新たな趣味ができ、生活の楽しみが生まれる
- ・他の高齢者とコミュニケーションを楽しみ、コミュニティを形成できる
- ・ゲームを上手になりたいという向上心が生まれる
- ・ゲームを通して学生や孫など若い世代と交流するきっかけになる

課題④ 回答例

課題④：このようなeスポーツ施設を運用する際、地域の高齢者に施設を知ってもらい、理解を得て、利用のきっかけを作ることが必要です。どのような方策が考えられるでしょうか。

- ・老人会や福祉団体など、地域の高齢者団体と連携して情報を広める
- ・地域新聞、町内会の掲示板など地域の広報ツールを活用して地元での認知度を高める
- ・無料体験会を行い、どんな施設で何ができているのかを理解してもらい、eスポーツの楽しさを体感してもらう
- ・家族と参加できるイベントや学生と交流するイベントを行い、ゲームが若い世代と一緒に楽しめることなどeスポーツのメリットを理解してもらう
- ・友人紹介で利用料割引など、利用者から他の人に施設のことを広めてもらいやすくする制度をつくる

課題④ 考え方

課題④：このようなeスポーツ施設を運用する際、地域の高齢者に施設を知ってもらい、理解を得て、利用のきっかけを作ることが必要です。どのような方策が考えられるでしょうか。

課題④は、地域の高齢者に施設をどのように周知し、利用を促進するかを考える問いである。

まず考えるべきポイントは、ターゲットである地域の高齢者に情報を届けることである。そのためには、地域の高齢者が集まる団体の連携や、高齢者が日常的に接する地域メディアを通しての広報が考えられる。

また、初めて施設利用する高齢者が感じる心理的ハードルを下げる工夫をすることも考えられる。例えば、金銭的負担のない無料体験会や一人ではなく家族と参加できるイベントなどを開催すると、参加してみやすくなると考えられる。イベントで施設で何ができるのかを具体的に知ってもらい、eスポーツの魅力や直接体験できる機会を提供することが重要である。

さらに、友人紹介で利用料割引を受けられる制度を導入するなど、すでにeスポーツを楽しんでいる利用者が周囲の高齢者に施設を広めやすくする仕掛けを作るといった工夫も考えられる。

障がい者支援施設ほくとでの取り組み 概要

社会福祉法人北社が運営している秋田県秋田市の「障がい者支援施設ほくと」では、2020年1月からeスポーツを取り入れている。

eスポーツを通して障がい者が生活の楽しみを見つけたり、社会とのつながりを持ったりできるように、施設に勤めていた作業療法士の提案をきっかけにeスポーツを導入した。

「障がい者支援施設ほくと」では、工夫をしながらeスポーツを活用したリハビリテーションを行い、障がい者がスタッフとともに「ぶよぶよeスポーツ」「ストリートファighter」などのゲームを楽しんでいる。



障がい者対象の eスポーツリハビリテーション 障がい者支援施設ほくとでの取り組み

プレイするゲーム

「障がい者支援施設ほくと」でプレイされているのは、以下のような人気eスポーツタイトルのゲーム。

- ▶ ぶよぶよeスポーツ
- ▶ グランツーリスモSPORT
- ▶ ストリートファighter V



それぞれのゲームの特徴を活かし、工夫しながらリハビリテーションやレクリエーションが行われている。

使用コントローラー

「障がい者支援施設ほくと」では、一般的なコントローラーに加え、障がいがあり身体機能に制限を持つ人でも利用しやすい以下のようなコントローラーを用意している。

- 弱い力で入力できるコントローラー
- 片手で使えるコントローラー
- 視線入力ができるコントローラー
- その人の身体状況に合わせてカスタマイズした3Dプリンターで制作したコントローラー



「グランツーリスモSPORT」 活用例

「グランツーリスモSPORT」は、車のハンドルやアクセル、ブレーキを模したコントローラーを操作し、カーレースを楽しむゲーム。

「障がい者支援施設ほくと」では、脳性麻痺を持つ障がい者のAさんが作業療法士と協力しながら「グランツーリスモSPORT」を楽しんでいる。Aさんがハンドル操作を担当し車を操縦し、アクセルとブレーキのペダルを作業療法士が押している。

【Aさんのコメント】

- 本当に車の運転をしているようで爽快感がある
- ハンドルを切るのに腕を上げる必要があるが、ゲームに夢中になり自然と腕が上がる
- 生活の中に楽しみができ、自分の前のブレーキを越えられるように練習している
- eスポーツをすると心も体もすっきりする
- eスポーツはみんなと一緒に楽しめる



「ぶよぶよeスポーツ」 活用例

「ぶよぶよeスポーツ」をプレイするための要素を分解し、利用者が段階を踏んで少しずつプレイができるようにサポート。

【ぶよぶよのプレイに必要な要素】

1. 落ちてくるぶよの色を認識する
2. 積み上げる場所を選ぶ
3. ぶよを回す
4. ぶよを移動させる
5. 同じ色のぶよを組み合わせる
6. 連鎖ができるように積み上げる



何度でも繰り返しプレイできる、スコアが出るため目標設定しやすいというゲームの良さを活かして、利用者が上記の要素を意識しながら繰り返しプレイし、少しずつ上達を図る。

こういった様々な要素を意識しながらプレイすることは、認知機能の改善につながる。

「ストリートファイターV」 活用例

「ストリートファイターV」は、コマンド入力が必要な格闘ゲーム。プレイするには、ボタン入力とスティック操作を上手く合わせていく必要がある。

「障がい者支援施設ほくと」では、1人でプレイを楽しむこともできるが、利用者とスタッフがペアを組んでのプレイも行われている。利用者がボタン入力、スタッフがスティック操作を担い、2人で1人のキャラクターを動かしてプレイを楽しんでいる。利用者とスタッフのペアでプレイすることで、以下のような形でコミュニケーションが活性化している。

- どの技を出すのか、防御タイミングの合図の仕方などペアでの連携プレイの練習
- 対戦相手へのリスペクトや劣いの言葉
- プレイしている人への応援の声かけ
- 利用者同士やスタッフとの新たな会話



実施イベント例①

普段のリハビリテーションやレクリエーションにeスポーツを取り入れるだけではなく、大会などイベントも行われている。

職員対抗ぶよぶよeスポーツ大会

- ▶ スタッフ対抗のぶよぶよ大会
- ▶ 利用者のぶよぶよのルール理解を深めると同時に、プレイだけでなく観戦の面白さに気付いてもらうために開催
- ▶ 利用者と管理栄養士がおやつにぶよぶよゼリーをつくった
- ▶ ルール理解が深まり、歓声や拍手、応援の声で盛り上がった



E1 CLIMAX

- ▶ 施設内では、定期的にストリートフットボール大会を開催
- ▶ E1 CLIMAXは、その中でも年に一度の最大の大会
- ▶ 1人のキャラを1人で操作する形でも、利用者と職員でペアを組んで1人のキャラを2人で操作する形でも参加できる
- ▶ 優勝者には優勝カップを贈呈

実施イベント例②

コロナ禍でのeスポーツ配信

- ▶ コロナ禍で家族であっても利用者への面会が制限された中、YouTubeを使って利用者のゲームプレイを利用者の家族限定公開で生配信
- ▶ 秋田県eスポーツ協会と地元のクリエイターと連携し、実現した企画
- ▶ 視聴している家族はリアルタイムでチャットを通し応援を送った
- ▶ 参加した利用者の家族からは、「施設の様子が分かって良かった」、「楽しんでる様子を見てホッとした」、「うちの子も映っていて安心した」という声があった。



eスポーツ導入を提案した若狭さんの話

「障がい者支援施設ほくと」へのeスポーツ導入のきっかけは、当時施設に勤めていた作業療法士・若狭利伸さんの提案だった。

【若狭さんの話】

- ▶ 利用者に「施設に来て面白くない」と言われ、楽しく生活してもらうためにはどうしたらいいか悩んでいた
- ▶ 重度知的障害を持つ弟がゲームが大好きなことを思い出し、eスポーツを障がい者福祉の現場に導入できないかと考えた
- ▶ 前例がなく反対の声もあり、実際にeスポーツ導入に至るまで大変だったが、プレゼンテーションを行い、行政から機材の調達等に使用できる補助金を得て、次第に職場での理解も進めていった
- ▶ 最終的には施設の作業療法士、支援員、管理栄養士、相談員、サービス管理責任者、事務で構成される「eスポーツ委員会」ができ、互いの知見を活かして運営・企画を行っている
- ▶ ゲームは認知機能や運動機能の訓練にもなり、リハビリテーションになる
- ▶ また、ゲームは身体のリハビリテーションだけではなく、心のリハビリテーション、社会参加のサポートもできる
- ▶ ゲームはデバイスなど環境さえ整えば、障がいの有無や世代、居住地域関係なく同じフィールドで楽しめる



障がい者支援施設ほくと運営法人

「障がい者支援施設ほくと」を運営しているのは、秋田県秋田市の社会福祉法人北杜。

「人権の尊重とノーマライゼーションの確立」を理念に掲げ、ひとりひとりが自分らしく暮らしていけるように、地元秋田市内で障がい者支援・高齢者介護のサービスを提供している。

「障がい者支援施設ほくと」では、常に介護を必要としている身体障がい者に向けて、施設に入所する形での支援・介護を行っている。eスポーツは2020年1月に導入し、利用者から好評を得ている。



利用者・スタッフの声

【利用者の声】

- ▶ 生まれつき身体に不自由があり、ゲームができるとは思っていませんでした。だれどこうしてeスポーツを楽しみたいです。eスポーツは体も使わず頭も使わず楽しい。
- ▶ もっと練習して大会に出たい。
- ▶ eスポーツを通して友達をつくりたい。

【スタッフの声】

- ▶ ご飯を食べたら自室に戻り、テレビ見て寝て過ごすことが多かった利用者が、スタッフと施設内でのeスポーツ大会に向けて練習を重ね優勝した。利用者の生活の中にeスポーツという新たな楽しみと、勝ちたいという新たな目標ができた。
- ▶ eスポーツを通して、他施設の人や全国各地の人とオンライン上でつながり、交流を楽しんでいる利用者が多い。
- ▶ eスポーツは身体のリハビリテーションだけでなく、心のリハビリテーションにもなっており、障害の有無に関わらず分け隔てのない共生社会の実現に向けて貢献している。

ワーク

課題①

「障がい者支援施設ほくと」で、eスポーツを導入するに至った背景や目的を整理しましょう。

課題②

障がい者にeスポーツを楽しんでもらうために、「障がい者支援施設ほくと」ではどのような工夫がされていますか。

課題③

障がい者が習慣的にeスポーツをすることには、どのようなメリットがあるでしょうか。

課題④

障がい者施設にeスポーツを導入するにあたっては、どのような課題があるでしょうか。また、その課題を解決するための方策を考えましょう。

参考情報

社会福祉法人北社 ホームページ
<http://www.syahuku-hokuto.org/index.html>

post (2020) 「eスポーツで繋がりを 障がい者支援施設でリノへ応用」
<https://1post.jp/5405>

post (2020) 「eスポーツを語る」障がい者支援施設での取り組みから見た効果【認知機能】」
<https://1post.jp/5470>

post (2020) 「eスポーツを語る」障がい者支援施設での取り組みから見た効果【運動機能】」
<https://1post.jp/5504>

post (2020) 「eスポーツを語る」障がい者支援施設での取り組みから見た効果【コミュニケーション】」
<https://1post.jp/5646>

AKITA WAKAMONO CHALLENGE「作業療法士 eスポーツを活用した作業療法【若狭利伸さん】インタビュー動画」

<https://akita-wakamono-challenge.com/usecase/detail/interview05.html>

東北ITトレンド (2022) 「eスポーツを福祉の現場に活用！秋田県「ほくと」に

勤める若狭さんがクラウドリを愛用」

<https://localbook.work/2022/03/21/esports-hokuto/>

全国社会福祉法人経営者協議会 (2022) 「社会福祉HERO'Sプレゼンター 若狭利伸さん (社会福祉法人北社)」
<https://www.youtube.com/watch?v=Vo8gRhXQpaw>

【指導ガイド】

障がい者対象の eスポーツリハビリテーション

障がい者支援施設ほくとでの取り組み

事例の要点①

1. 事例の要点

- ・ 本事例は医療福祉分野でのeスポーツ活用シーンのうち、障がい者支援施設でのリハビリテーションにeスポーツを取り入れているパターンである。
- ・ 全国的にeスポーツを活用している障がい者支援施設は数少ない中で、「障がい者支援施設ほくと」では導入しているゲームの特徴を数かしたリハビリテーションやレクリエーションが継続的に行われている点で、画期的な事例である。
- ・ 障がい者がeスポーツを楽しむことで医療福祉の観点からどのような効果が期待できるのか、障がい者支援におけるeスポーツを普及するには何が必要かという視点で事例を分析させた。

2. 「障がい者支援施設ほくと」について

- ・ 社会福祉法人北杜が運営している秋田県秋田市の障がい者支援施設。
- ・ 障がい者が生活の楽しみを見つけ、社会とのつながりを持てるように、施設に動機付いた作業療法士の提案をきっかけに2020年1月からeスポーツを導入。
- ・ 導入したゲームタイトルの特徴を活かしてeスポーツを活用したリハビリテーションを展開し、障がい者がスタッフとともにeスポーツを楽しんでいる。

3. プレイ環境

- ・ 使用ゲームタイトルは「ぶよぶよeスポーツ」、「グランツーリスモSPORT」、「スリートファighter V」と人気eスポーツタイトル。
- ・ 一般的なコントローラーに加え、弱い力や視線で入力ができるなど、障がいがあり身体機能に制限を持つ人でも利用しやすいコントローラーを用意。

参考URL

社会福祉法人北杜 ホームページ
<http://www.syahuku-hokuto.org/index.html>
post (2020) 「eスポーツで繋がりを 障がい者支援施設でリハへ応用」
<https://1post.jp/5405>
post (2020) 「eスポーツを語る」 障がい者支援施設での取り組みから見えた効果【認知機能】
<https://1post.jp/5470>
post (2020) 「eスポーツを語る」 障がい者支援施設での取り組みから見えた効果【運動機能】
<https://1post.jp/5504>
post (2020) 「eスポーツを語る」 障がい者支援施設での取り組みから見えた効果【コミュニケーション】
<https://1post.jp/5646>
AKITA WAKAMONO CHALLENGE 「作業療法士 eスポーツを活用した作業療法【若狭利伸さん】インタビュー動画」
<https://akita-wakamono-challenge.com/usecase/detail/interview05.html>
東北ITトレンド (2022) 「eスポーツを福祉の現場に活用」秋田県「ほくと」に勤める若狭さんがeスポーツを愛用
<https://localbook.work/2022/03/21/esports-hokuto/>
全国社会福祉法人経営者協議会 (2022) 「社会福祉HERO'Sプレゼンター 若狭利伸さん (社会福祉法人北杜)」
<https://www.youtube.com/watch?v=Vo8gRhXQpaw>

事例の要点②

4. eスポーツ活用例

- ・ ぶよぶよのプレイに必要な要素を分解し、利用者が段階的にプレイができるようにサポート。様々な要素を意識しながらプレイすることで、認知機能の改善につなげる。
- ・ グランツーリスモとスリートファighterでは、利用者とスタッフが協力して操作をすることで、コミュニケーションを生みつつゲームを楽しんでいる。
- ・ 利用者のぶよぶよルール理解の促進と観戦の面白さに気付いてもらいための「職員対抗ぶよぶよeスポーツ大会」、施設内最大のスリートファighterの大会「E1 CLIMAX」、コロナ禍で面会が難しい中家族に利用者のゲームプレイの様子を配信など、イベントも多く行われている。

5. eスポーツ導入の背景・効果

- ・ 施設にeスポーツ導入を提案した作業療法士の若狭氏は、利用者にとり楽しく生活してもらうに努む中で、重度知的障害を持つ弟がゲームが大好きなことを思い出し、eスポーツの導入を考えた。
- ・ 前例がなく導入に反対の声もある中、若狭氏はプレゼンテーションをし、機材の調達等のため補助金を獲得したり、職場での理解を進めていったりした。
- ・ ゲームは認知機能や運動機能など身体のリハビリテーションができるだけでなく、心のリハビリテーションや社会参加のサポートになる。
- ・ ゲームは環境を整えれば、障害の有無、世代、居住地関係なく楽しめる。
- ・ 利用者はeスポーツに出会い、人との交流が活性化し、生活の中に新たな楽しみや目標ができている。

課題① 回答例

課題①：「障がい者支援施設ほくと」で、eスポーツを導入するに至った背景や目的を整理しましょう。

- ・ 作業療法士の若狭氏が利用者から「施設に来て面白くない」と言われた中、重度知的障害を持つ弟がゲームが大好きなことを思い出し、eスポーツの導入を提案
- ・ eスポーツ通して障がい者が生活の楽しみを見つめるため
- ・ eスポーツ通して障がい者が社会とのつながりを得るため
- ・ 障がい者の体と心のリハビリテーションに活用するため

課題① 考え方

課題①：「障がい者支援施設ほくと」で、eスポーツを導入するに至った背景や目的を整理しましょう。

課題①は、「障がい者支援施設ほくと」がeスポーツ導入を決定した背景と目的の理解を確認する問いである。

演習教材スライド2頁「障がい者支援施設ほくとでの取り組み概要」と10頁「eスポーツ導入を提案した若狭さんの話」を中心に、eスポーツを導入した経緯と狙いを整理すればよい。

eスポーツ導入に至るきっかけは作業療法士・若狭さんの提案だった。若狭さんは、利用者に「施設に来ても面白くない」と言われた中で、重度知的障害を持つ弟がゲームが大好きなことを思い出し、eスポーツ導入の提案に至ったという背景をpushしておきたい。

スポーツ導入の目的は、このような障がい者がeスポーツを通して生活の楽しみを見つけ、コミュニケーションをすることで社会とのつながりを持ってもらうことである。その他に、ゲームを通じた身体と心のリハビリテーションの実施も挙げられる。

課題② 考え方

課題②：障がい者にeスポーツを楽しんでもらうために、「障がい者支援施設ほくと」ではどのような工夫がされていますか。

課題②は、「障がい者支援施設ほくと」が利用者に対してどのような工夫を行っているかを具体的に整理する問いである。

まず、演習教材4頁「使用コントローラー」にあるように、弱い力でも入力できるなど、一般的なコントローラーに加え、利用者の身体機能に対応できるコントローラーが用意されていることに注目したい。

また、ゲームの活用例から、「ぶよぶよ」においてプレイに必要な要素を分解し段階的に練習できるようにしている点、「グランツーリスモ」と「ストリートファイター」では利用者とスタッフがペアを組んで協力してプレイしている点が工夫として挙げられる。ペアプレイは、単なるゲームプレイにとどまらず、コミュニケーションやチームワークの機会を提供していることも理解しておきたい。

そのほかに、イベント実施例から、ゲームのルール理解を深め観戦の面白さも知る機会の提供や、大会の実施により利用者を楽しみと目標を与えるなどの回答も考えられる。

課題② 回答例

課題②：障がい者にeスポーツを楽しんでもらうために、「障がい者支援施設ほくと」ではどのような工夫がされていますか。

- ・利用者の身体機能に対応できるコントローラーの用意
- ・ゲームの要素を分解して段階的に練習できるようサポート
- ・利用者がスタッフとペアを組んで共同でゲームをプレイ
- ・ゲームのルール理解を深め、観戦の楽しさを知ってもらうイベントの実施
- ・大会を実施し、利用者に楽しみと目標を与える

課題③ 回答例

課題③：障がい者が習慣的にeスポーツをすることには、どのようなメリットがあるでしょうか。

- ・認知機能や運動機能の維持・改善
- ・日常生活の中の楽しみが増える
- ・目標に向かって努力する意欲が生まれる
- ・他者との交流や社会とのつながりが増える

課題③ 考え方

課題③：障がい者が習慣的にeスポーツをすることには、どのようなメリットがあるでしょうか。

課題③は、「障がい者支援施設ほくと」の取り組みを参考に、eスポーツを日常的に取り入れることで障がい者にどのようなメリットがあるのかを考える問いである。身体的な面や心理面、社会的な面など、様々な側面からメリットを挙げられていると良い。

eスポーツは、たとえば「グランツーリスモ」では腕をあげてハンドルを切る動作、「ぶよぶよ」ではぶよの色や位置の認識などが求められるため、身体と頭を使う。そのため、eスポーツは運動機能と認知機能の維持や改善に役立つ。

心理的な側面では、ゲームが日常生活の新たな楽しみとなり、より充実した生活を送ることにつながる点が挙げられる。また、eスポーツではスコアなど成績が出たり大会や対戦ができることから、「前回の記録を超えたい」「大会で勝ちたい」といった目標に向かう意欲が出てくることも期待される。

社会的な側面では、協力プレイや対戦、応援の機会を通して他者との交流が増え、社会とのつながりができる点を押さえておきたい。障がいの有無や世代、居住地関係なく一緒に楽しめるのは、ゲームの大きな利点である。

課題④ 考え方

課題④：障がい者施設にeスポーツを導入することには、どのような課題があるでしょうか。また、その課題を解決するための方策を考えましょう。

課題④は、「障がい者支援施設ほくと」の事例を参考に、障がい者施設でeスポーツを導入する際に直面する具体的な問題と、それを解決するための方策を考える問いである。

eスポーツを導入する上では、機材購入などの初期費用が大きな負担となることが多い。この課題に対しては、「障がい者支援施設ほくと」の事例でも行政から補助金を得ていたように、行政や企業の補助金を活用し、費用負担を軽減する取り組みができる。

また、障がい者施設でのeスポーツ導入はまだ例が少ないため、導入に関するノウハウが不足している課題が考えられる。この課題に対しては、すでに導入実績のある施設と連携することが効果的である。連携を通じて知識や経験を共有し、共同イベントの開催などを通じて実践的な学びの場をつくることが可能となる。

さらに、施設利用者がゲームをしたことがなく、eスポーツになじみがない場合も考えられる。その場合は、親戚や簡単なeスポーツ体験などを通じて、eスポーツに親しむきっかけを提供することが有効である。

スタッフや利用者の家族がeスポーツの価値を理解していない場合もありうる。解決のための方策としては、eスポーツのメリットを伝える説明会や実際にeスポーツを楽しむ利用者の様子を見てももらう機会の提供などが考えられる。

課題④ 回答例

課題④：障がい者施設にeスポーツを導入することには、どのような課題があるでしょうか。また、その課題を解決するための方策を考えましょう。

【課題】

- ・ 機材等を用意する費用面での負担が大きい
- ・ eスポーツ導入に関するノウハウがない
- ・ 利用者がeスポーツになじみがない
- ・ スタッフや利用者の家族がeスポーツに対して理解がない場合がある

【方策】

- ・ 行政や企業の補助金を活用する
- ・ すでにeスポーツを導入している施設と連携し、ノウハウの提供を受けたり、共同イベントを開催したりする
- ・ 利用者向けにeスポーツ体験や観戦など、eスポーツになじみがなくても参加しやすいイベントを実施する
- ・ eスポーツの効果やメリットを周知するための説明会や、実際に利用者がeスポーツを楽しんでいる姿を見てももらうイベントを実施する

障がい者対象の eスポーツ大会 アワハウスカップ

アワハウスカップ 概要

「アワハウスカップ」は、障がい者を対象にしたeスポーツ大会。福祉事業を手掛ける「アワハウス株式会社」が設立した一般社団法人「日本障がい者eスポーツ協会」が主催しており、障がいを持つ人の雇用創出、社会参加、自立生活の支援を目的としている。

2020年10月25日に第1回が開催され、これまでに計11回開催されている。使用ゲームタイトルの追加や、事前の大会の手引・参加マニュアルの配布など、回を重ねるごとに大会に参加しやすくなり、より盛り上がる工夫がされている。第11回は2024年11月30日に開催された。



第11回アワハウスカップ 概要①

使用タイトル	①ぶよぶよeスポーツ ②ストリートフアイター6 ③「eFootball™」シリーズ
日時	2024年11月30日(土)10:00～18:30 10:00～各タイトル予選 14:00頃～各タイトルの準決勝および決勝
参加対象者	障がい者手帳（身体・精神・療育）を持っている人 福祉サービスの利用者
形式	個人戦（1vs1）のトーナメント方式の大会。 また、当日抽選で選ばれた参加者が各タイトルの解説を務めるプロプレイヤーとのエキシビジョンマッチを行う。
配信	YouTubeでeFootball決勝、ぶよぶよ・ストリートフアイター6 準決勝・決勝を生配信。予選会の様子は後日配信予定。 MC/実況にスタジアムDJの久世サトシ氏を迎え、解説には各タイトルのプロプレイヤーを迎える。

第11回アワハウスカップ

「第11回大阪障がい者eスポーツ大会 アワハウスカップ」が、2024年11月30日にオンラインで開催され、全国から障害をもつプレイヤーが集まり、熱い戦いを繰り広げた。

使用タイトルは「ぶよぶよeスポーツ」、「ストリートフアイター6」、「eFootball™」シリーズ。ぶよぶよに17人、ストリートフアイターに30人、eFootballに11人が参加。

eFootballの決勝、ぶよぶよ・ストリートフアイター6は準決勝以降の試合がYouTubeで生配信され、プロのスタジアムDJによる実況と各タイトルのプロプレイヤーによる解説で盛り上がりを見せた。当日抽選で選ばれた選手が、解説を担当するプロプレイヤーに挑むエキシビジョンマッチも行われた。



第11回アワハウスカップ 概要②

商品	優勝 3万円 ×3タイトル 各1名 準優勝 1万円 ×3タイトル 各1名 第3位 5千円 ×3タイトル 各1名 理事長賞（順位関係なく大会で印象に残った選手に授与） 5千円 ×1名
主催	一般社団法人日本障がい者eスポーツ協会
後援	一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU） 大阪府eスポーツ連合 一般社団法人日本インクルーシブアウェイカー認定機構（JPIA）



第11回アフハウスカップ 参加の流れ①

▶ 参加エントリー

まずは参加エントリーをオンライン上で行う。大会約1か月前からエントリーを受け付けており、個人単位だけでなく、障がい者福祉施設など事業所単位で一度に複数人エントリーできる仕組みになっている。エントリーの流れは以下のとおり。

- ▶ 事前連絡や当日の大会進行に使用する大会公式のDiscordに加入。問い合わせもいつでもこのDiscordから行える
- ▶ 参加したいゲームタイトルのレギュレーションを確認
- ▶ 個人で参加の場合は、Web上でエントリーに必要な情報を入力。事業所単位の場合は、事業所の担当者が公式のエクセルフォームに参加する全員の情報をまとめて入力し、Discordで提出
→入力情報はプレイヤーネームや障害区分、使用するプレイステーション端末のPSNID、大会に向けての一言、過去大会出場実績など
- ▶ 個人エントリーの場合は、大会前に参加資格確認のためZoomで「障がい者手帳」、「精神福祉手帳」、「障害福祉サービス受給者証」のいずれかを見せる必要がある

第11回アフハウスカップ 参加の流れ③

【マニュアルの内容】

- ▶ それぞれのゲームタイトルごとにマニュアルが用意されている
- ▶ エントリー時に確認した各タイトルのレギュレーション
- ▶ 当日の進行をスムーズにするための事前設定や接続テスト
- ▶ 当日の対戦手順
- ▶ 特に重要な内容は赤字にする、図や実際に設定を行っている画面を掲載するなど、わかりやすいように工夫されている



第11回アフハウスカップ 参加の流れ②

▶ 大会の手引き・マニュアル・トーナメント表の確認

大会約1週間前に公開される大会の手引きとゲームタイトルごとのマニュアル、トーナメント表を確認し、当日に向けてゲーム内の設定、接続の確認などの準備をする。

【大会の手引きの内容】

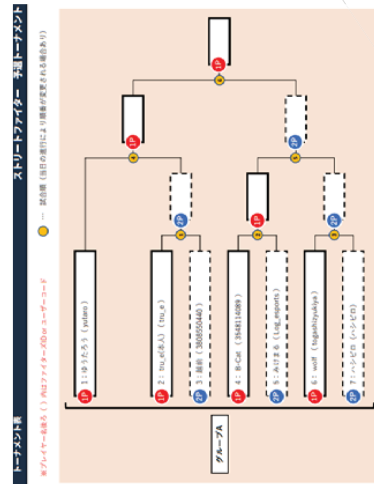
- ▶ 大会開催日時や使用タイトル、必要デバイス、実況・解説担当者、賞品など大会の重要事項のまとめ
- ▶ どのゲームタイトルの選手がいつDiscordに入室するかなど、詳細なタイムスケジュール
- ▶ Discordとzoomを使用した運営との連絡の方法や設定
- ▶ 特に重要な内容は赤字にする、例を記載する、実際の操作画面を載せるなど、わかりやすいように工夫されている



第11回アフハウスカップ 参加の流れ④

【トーナメント表】

- ▶ 試合順や組み合わせ、どちらがIPになるかなどがまとまった表になっている



第11回アワハウスカップ 当日の進行①

当日の配信は、大阪府大阪市にある株式会社アワハウスeスポーツスタジオから行われた。

1. 開会のあいさつ

- ▶ 実況・解説者の紹介
- ▶ eスポーツを通じて障がいを持つ人の社会参加、自立生活の支援という大会主旨の説明
- ▶ アワハウス株式会社など協賛企業5社の紹介
- ▶ 使用ゲームタイトル、賞金、スケジュールなど大会概要
- ▶ 主催の日本障がい者eスポーツ協会前田理事長の挨拶
 - 、今大会参加者のカモ借りて日本でのeスポーツの地位を上げたい
 - ・参加者自身の社会参加のためにも頑張ってもらいたい
- ▶ 黒田まさき衆議院議員の挨拶
 - 、大阪府の取り組み「大阪eスポーツワールドフェスティバル」の紹介
 - ・eスポーツは国籍、性別、年齢、障害の有無を超えて可能性を生み出せる



第11回アワハウスカップ 当日の進行③

3. エキシビジョンマッチ

- ▶ 各タイトルの解説を担当しているプロプレイヤーに、抽選で選ばれた今大会出場選手が挑むエキシビジョンマッチ
- ▶ マッチ後には、プロプレイヤーから挑戦者の選手のプレイについて、良かった点やアドバイスが送られた
- ▶ 「ストリートファイター6」エキシビジョンマッチでは、視覚障害を持つkryo_Takahashi選手が選ばれた。kryo_Takahashi選手は、相手との間合いや体力が音でわかる「ストリートファイター6」のサウンドアクセシビリティという機能を使ってゲームをプレイしていることが紹介された。また、このkryo_Takahashi選手がサウンドアクセシビリティ機能の監修に携わったことも説明
- ▶ 障害の有無に関わらず誰でも陸上競技やeスポーツに参加できる「アソリミテッドスポーツフェスティバル」の紹介



第11回アワハウスカップ 当日の進行②

2. ぶよぶよ・ストリートファイター準決勝

- ▶ トーナメント表を確認し、準決勝進出選手の紹介
- ▶ 選手紹介は、選手のこれまでの大会での実績や経験、大会エントリー時に入力された大会に向けてのコメント、どの都道府県から参加しているかなど。この第11回大会では、大阪府、徳島県、埼玉県、東京都、広島県、千葉県など様々な都道府県から参加者が集まった
- ▶ 試合を見ながら、実況・解説による掛け合いでのゲームの基本ルールや選手がとっている戦術、環境などの説明



第11回アワハウスカップ 当日の進行④

4. 各タイトル決勝

- ▶ トーナメント表を確認し、決勝進出選手の紹介
- ▶ これまでの試合の流れや過去のアワハウスカップ等での両選手の成績・関係を整理しながら、各選手のプレイの魅力や戦術について解説



5. 表彰

- ▶ 各タイトル1位～3位の選手に加え、順位関係なく大会で印象に残った選手に贈られる理事長賞受賞選手の表彰
- ▶ 入賞選手インタビューでは、大会に向けて体調を整えてきたこと、入賞できた喜び、トライアウトで合格しプロプレイヤーになったこと、これまでのアワハウスカップを通してできたライバルに負けた悔しさなどが語られた
- ▶ 総評、次回大会予定の告知



アフハウスカップ発プロプレイヤー： Riricky選手

第11回アフハウスカップの「ぶよぶよeスポーツ」部門に出場していたRiricky選手は、アフハウスカップをきっかけにプロになった選手である。Riricky選手は障害をもち、就労継続支援B型事務所に通っていたものの、就労が難しく引きこもり状態になった。そこで、Riricky選手との間に壁をつくってしまっていたが、信頼関係を取り戻したいと考えていた義理の兄であるAnicky氏が協力し、2人でプロプレイヤーを目指し始めた。当初、他の家族は「ゲーム＝遊び」と捉えており、家族と衝突したこともあったが、それをきっかけに家族それぞれがRiricky選手に対する考えや思いを伝え合うことができた。

Riricky選手は、第2回アフハウスカップの「ぶよぶよeスポーツ」部門で優勝した。そのときに家族一丸となって応援しとても盛り上がり、eスポーツの魅力や価値を知って、家族全員でRiricky選手を応援し、支えられるようになった。そして、第3回大会同部門で準優勝し、メイנסポンサーの株式会社アフハウスと日本初となるぶよぶよの障がい者eスポーツプロ契約を結んだ。



アフハウスカップ参加者・スタッフの声

【参加者の声】

- ▶ 目的を持つことにつながり、就労施設に毎日通うエネルギーになった。
- ▶ 全国の障がい者施設の人と交流できてうれしい。
- ▶ 周りに障害をさらに知ってもらえる機会になった。
- ▶ 敗退したが、楽しかった。
- ▶ 佐賀県の事業所のメンバーと参加した。新メンバーも増えたので大会で、皆さん新たな気持ちで対戦できていると思った。1名が1回戦を勝利し、練習の成果が出ていると感じた。応援を含めみんなで楽しめた！

【スタッフの声】

- ▶ 身体障がいをお持ちの方や、知的障がいをお持ちの方、精神障がいをお持ちの方が、それぞれ練習を積み重ねてこられたのがわかった。
- ▶ ぶよぶよはコントローラーの操作が容易で、手が使えない方が足で操作したり、片手しか使えない方が片手で操作したり、さまざまな特性の方にも楽しめるeスポーツなんだと実感した。

アフハウスカップ運営法人

アフハウスカップの運営を行っているのは、2020年に設立された一般社団法人日本障がい者eスポーツ協会。

一般社団法人日本障がい者eスポーツ協会は、eスポーツを通し、障がいを持つ人の社会参加・自立生活の支援をすることを理念に掲げている。障がい者向けeスポーツ大会「アフハウスカップ」を中心に、障がい者が参加できるeスポーツ大会の運営を行っている。

この日本障がい者eスポーツ協会を設立したのは、1992年創業の株式会社アフハウス。大阪府大阪市に本社があり、以下のような福祉に関わるサービスを提供している。

- ▶ 高齢者・障がい者の支援や介護
- ▶ 研修を通して福祉に関わる人材の育成
- ▶ 介護業務支援ソフトの開発
- ▶ 福祉事業に関するコンサルティング



参考情報

日本障がい者eスポーツ協会 ホームページ
<https://jipes.or.jp/>

日本障がい者eスポーツ協会 (2024) 「第11回大阪障がい者eスポーツ大会「アフハウスカップ」開催！」
<https://x.gd/DBYuh>

日本障がい者eスポーツ協会 (2024) 「第11回大阪障がい者eスポーツ大会「アフハウスカップ」大会の手引き＆マニュアル」
<https://x.gd/Z8DoZ>

日本障がい者eスポーツ協会 (2024) 「【第11回大阪障がい者eスポーツ大会「アフハウスカップ」 本戦」
<https://www.youtube.com/watch?v=AbWfKq5OIt0>

ePARA (2022) 「家族で拓くプロの道！アフハウスカップ発のぶよぶよプロプレイヤーRiricky誕生秘話～障害を越える義兄弟の絆～」
<https://lepara.jp/interview-riricky-22012/>

なんば経済新聞 (2021) 「障がい者向けeスポーツ大会「アフハウスカップ」、オンライン開催へ」
<https://namba.keizai.biz/headline/4650/>

ユニコレさが(2023) 「ユニコレeスポーツ「アフハウスカップ」出場！」
<https://unico@saga.sagafan.jp/e1001115.html>

株式会社アフハウス ホームページ
<https://fourhouse.co.jp/>

ワーク

課題①

「アワハウスカップ」では、参加者がスムーズに大会に参加できるように、どのような工夫をしていますか。

課題②

「アワハウスカップ」では、大会視聴者に障害やeスポーツへの理解を深めてもらうために、どのような工夫をしていますか。

課題③

障がい者がこのようなeスポーツ大会に参加することは、障がい者にとってどのようなメリットがあるでしょうか。

課題④

障がい者eスポーツ大会を運営するには、多くの課題や工夫が求められます。このような大会の運営を成功させるために解決すべき点と、その具体的な方法について考えてみましょう。

【指導ガイド】

障がい者対象の eスポーツ大会 アワハウスカップ

事例の要点①

1. 事例の要点

- ・ 本事例は医療福祉分野でのeスポーツ活用シーンのうち、障がい者を対象にしたeスポーツ大会の企画・運営をしているパターンである。
- ・ 全国的に障がい者向けのeスポーツ大会は数が限られる中で、障がいを持つ人の雇用創出、社会参加、自立生活の支援を目的に掲げ、工夫や改善を重ねながら、継続して大会を実施している。
- ・ 障がい者がeスポーツ大会に参加することで医療福祉の観点からどのような効果が期待できるのか、障がい者対象のeスポーツ大会の実施には何が必要かという視点で事例を分析させたい。

2. 「アワハウスカップ」について

- ・ 一般社団法人「日本障がい者eスポーツ協会」が主催の障がい者を対象にしたeスポーツ大会。
- ・ 障がいを持つ人の雇用創出、社会参加、自立生活の支援を目的に、これまでに11回開催されている。
- ・ 使用ゲームタイトルの追加や事前の大会の手引・参加マニュアルの配布など、回を重ねるごとに大会に参加しやすくなり、より盛り上がる工夫が追加されている。
- ・ 参加者にとって目標を持つ機会や障害について知ってもらう機会、交流を楽しめる機会になっている。
- ・ アワハウスカップをきっかけに日本初となるぶぶよの障がい者eスポーツプロ契約を結んだ選手もいる。

事例の要点②

4. 第11回アワハウスカップ

- ・ 2024年11月30日にオンラインで開催され、全国から参加者が集まり盛り上がった。
- ・ 使用タイトルは「ぶぶよeスポーツ」、「ストリートフアィター6」、「eFootball™」。eFootballの決勝、ぶぶよ・ストリートフアィター6は準決勝以降の試合がYouTubeで生配信された。
- ・ プロのスタジアムDJが実況を、各タイトルのプロプレイヤーが解説を務めた。
- ・ 当日抽選で選ばれた選手が、解説を担当するプロプレイヤーに挑むエキシビジョンマッチも行われた。
- ・ 生配信では、試合を見守るだけでなく、大会の趣旨の説明や選手紹介、ゲームのアクセシビリティ機能や障害の有無に関わらず参加できるイベントの紹介もされた。

5. 第11回アワハウスカップ参加の流れ

- ・ オンライン上でエントリーが可能。参加したいゲームタイトルのレギュレーションを確認し、情報を入力する。個人でのエントリーだけではなく障がい者福祉施設など事業所単位で一度に複数人エントリーできるようになっている。
- ・ エントリー時には大会運営にいつでも問い合わせができるDiscordに登録する。
- ・ 事前に大会の手引き・マニュアル・トーナメント表が公表され、大会の重要事項や当日の詳細なタイムスケジュール、大会前にしておくべき準備やゲーム内の設定などの確認ができる。
- ・ これらの資料は、特に重要な内容は赤字にする、図や実際に設定を行っている画面を掲載するなど、わかりやすいように工夫されている。

参考URL

日本障がい者eスポーツ協会 ホームページ
<https://jpes.or.jp/>

日本障がい者eスポーツ協会 (2024) 「第11回大阪障がい者eスポーツ大会「アワハウスカップ」開催！」」
<https://x.gd/DBYUd>

日本障がい者eスポーツ協会 (2024) 「第11回大阪障がい者eスポーツ大会「アワハウスカップ」大会の手引き&マニュアル」
<https://x.gd/Z8D6z>

日本障がい者eスポーツ協会 (2024) 「【第11回大阪障がい者eスポーツ大会「アワハウスカップ」本戦】
<https://www.youtube.com/watch?v=AbWtKg50lto>

ePARA (2022) 「家族で拓くプロの道！アワハウスカップ発のぶよぶよプロブレイヤールー・Rincky誕生秘話～障害を越える義兄弟の絆～」
<https://lepara.jp/interview-rincky-220127/>

なんば経済新聞 (2021) 「障がい者向けeスポーツ大会「アワハウスカップ」、オンライン開催へ」
<https://namba.keizai.biz/headline/4650/>

ユニカレさが(2023) 「ユニカレeスポーツ「アワハウスカップ」出場！」
<https://unicolsaga.sagaifan.jp/e1001115.html>

株式会社アワハウス ホームページ
<https://ourhouse.co.jp/>

課題① 考え方

課題①：「アワハウスカップ」では、参加者がスムーズに大会に参加できるように、どのような工夫をしていますか。

課題①は、アワハウスカップにおいて障がい者が不安を感じず、円滑に大会に参加するために、どのような工夫がされていたかを整理する問いである。

演習教材6～9頁「第11回アワハウスカップ 参加の流れ」を中心に、大会運営側の工夫やサポート策を整理することが求められる。

まず、エントリー手続きがオンライン上で完結するため、手軽に参加申し込みを行える点が重要である。さらに、福祉事業所単位での一括エントリーが可能であり、事業所内の担当者が一度に複数人の登録を行える仕組みも整っている。これにより、個々の参加者の負担を軽減し、事業所としての取り組みを進めやすくなっている。

また、Discordを活用し、大会に関する問い合わせがいつでも行える体制を整えている点も挙げられる。さらに、大会の手引きやマニュアル、トーナメント表などの資料が事前に配布され、重要な情報がわかりやすく示されている。特に重要な内容は赤字や図表で強調されており、参加者が具体的に大会当日のイメージをしたり、当日に向けての準備を迷わず進められたりするように配慮されている。

課題① 回答例

課題①：「アワハウスカップ」では、参加者がスムーズに大会に参加できるように、どのような工夫をしていますか。

- ・エントリーがオンラインで完結するようにしている
- ・福祉事業所単位での一括エントリーを受け付けている
- ・Discordを活用し、いつでも問い合わせができるようにしている
- ・重要な情報をまとめた大会の手引きやマニュアル、トーナメント表を事前配布
- ・資料は図表やカラー、実際の操作画面などを用い、大会に向けての準備などの情報がわかりやすくとめられている

課題② 回答例

課題②：「アワハウスカップ」では、大会視聴者に障害やeスポーツへの理解を深めてもらうために、どのような工夫をしていますか。

- ・eスポーツを通じて障がいを持つ人の社会参加、自立生活の支援をするという大会趣旨の宣言をする
- ・関係者の挨拶で、eスポーツの社会的意義を伝える
- ・障がい者である選手たちのこれまでの実績や背景、プレイスタイル、大会への意気込みなどを紹介する
- ・視覚障害があっても音で相手との間合いや体力がわかる「ストリートフアイター6」のサウンドアクセシビリティという機能の紹介をする

課題② 考え方

課題②:「アワハウスカップ」では、大会視聴者に障害やeスポーツへの理解を深めてもらうために、どのような工夫をしていますか。

課題②は、大会視聴者が障害やeスポーツの意義を理解するためのアワハウスカップにおける工夫を整理する問いである。

主に演習教材10～13頁「第11回アワハウスカップ 当日の進行」を参考に、複数の工夫点を見つけていると良い。

まず、大会の開催において、eスポーツを通じた障がい者の社会参加や自立生活支援という大会趣旨が明確に伝えられている。また、関係者の挨拶では、eスポーツが障害などを超えて可能性を生み出せることなど、eスポーツの意義を伝えている。

さらに、選手紹介では、彼らのこれまでの実績やプレイスタイル、大会への意気込みなどが紹介されている点に注目したい。これにより、視聴者は障がいを持つ選手の努力や背景を知ることができる。

そのほか、「ストリートファイター6」のサウンドアクセシビリティ機能を紹介することで、視覚障害を持つ選手が音を頼りにプレイしている様子を伝えている。以上のような工夫を通じ、視聴者は障害者の可能性に触れるとともに、eスポーツの社会的な価値を知る機会を提供している。

課題③ 考え方

課題③:障がい者がこのようなeスポーツ大会に参加することは、障がい者にとってどのようなメリットがあるでしょうか。

課題③は、「アワハウスカップ」の事例を参考に、eスポーツ大会に参加することが障がい者にどのような良い影響を与えるのかを考える問いである。様々な観点から、複数のメリットを挙げられていると良い。

まず、eスポーツ大会に参加することで、障がい者は社会参加の機会を得ることができる。大会は自分の力を発揮し、他者と関わる重要な場となる。また、大会は自分の障害について多くの人知ってもらう機会となり、障害に対する理解が広がる。

さらに、大会という目標を持つことで、「アワハウスカップ」参加者の声にもあるように、向上心が生まれることにもつながる。そして、大会を通じて仲間やライバルと出会い、新たな人間関係が生まれることも重要なポイントである。障がい者対象のeスポーツ大会は、競技の場としてだけでなく、障がい者の成長や交流の機会を提供し、社会とのつながりを実感できる場となりうることを理解したい。

課題③ 回答例

課題③:障がい者がこのようなeスポーツ大会に参加することは、障がい者にとってどのようなメリットがあるでしょうか。

- ・ 社会参加の機会を得る
- ・ 障害について理解してもらうきっかけになる
- ・ 目標ができ、向上心が生まれる
- ・ 大会を通じて仲間やライバルができ、人とのつながりが生まれる

課題④ 回答例

課題④:障がい者eスポーツ大会を運営するには、多くの課題があり工夫が求められます。このような大会の運営を成功させるために解決すべき点と、その具体的な方法について考えてみましょう。

【課題】

- ・ 機材の準備など費用面での負担が大きい
- ・ 障がい者にとって大会参加手続きや参加準備をする負担が大きいく、参加までのハードルが高い
- ・ 障がい者にとって大会参加への心理的ハードルが高い
- ・ それぞれ異なる障害を持つ参加者に対するサポート対応

【解決方法】

- ・ 大会の社会的意義を説明し、スポンサーからの支援や行政の補助金などを得る
- ・ 手続きをオンラインで完結できるようにする、わかりやすいマニュアルを用意するなど、参加までの手続きの負担を下げる
- ・ プレ大会や小規模イベントを実施し、本大会前に経験を積む機会を提供する
- ・ 障害特性に詳しい専門家や経験豊富な支援者を大会運営に取り入れる

課題④ 考え方

課題④：障がい者eスポーツ大会を運営するには、多くの課題があり工夫が求められます。このような大会の運営を成功させるために解決すべき点と、その具体的な方法について考えてみましょう。

課題④は、「アワハウスカップ」の事例を参考に、障がい者eスポーツ大会運営における課題と解決方法を検討する問いである。

課題の一つに、機材の準備など費用面での負担の大きさが考えられる。この課題に対しては、大会の社会的意義を説明し、スポンサー支援や行政の補助金を得るという解決策が挙げられる。

また、障がい者にとっでは、大会参加に至るまでの手続きの負担が大きいことや、参加への心理的ハードルが高いことも考えられる。前者への対策については、課題①でまとめた「アワハウスカップ」における工夫が参考になる。オンラインで手続きが完結する仕組みの導入や、わかりやすいマニュアルの提供などが解決策になる。後者については、本番前にプレ大会や練習会など小規模イベントを行い、参加者が安心して本番に臨めるようにするなどの解決方法が考えられる。

異なる障害を持つ参加者に対するサポートについては、障害特性に詳しい専門家や経験豊富な支援者を運営に加えることで、対応できる幅が広がる。公平なブレイ環境を整備し、個別のニーズに応えるサポート体制を構築することが求められる。

以上のように、複数の課題を挙げ、各課題に対して有効な対策を回答できていると良い。

令和 6 年度 文部科学省委託事業専修学校による地域産業中核的人材養成事業
**高・専一貫教育による
e スポーツ中核人材養成モデル開発事業
事業成果報告書**

発行者：一般社団法人日本 e スポーツ学会

発行日：令和 7 年 3 月

※本書の無断転載を禁じます。