

令和6年度 文部科学省委託事業
専門職業人材の最新技能アップデートのための専修学校リカレント教育推進事業

**地方創生を促進するeスポーツスタートアップ人材を育成する
最新技能アップデートプログラム開発事業**

事業成果報告書

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

目次

【事業概要編】	3
1. 事業の概要	4
1.1. 趣旨・目的	4
1.2. 開発する講座の概要	4
1.3. 本事業が必要な背景について	5
2. 開発する教育プログラムの全体像	8
3. 事業計画の概要	10
3.1. 実施体制	10
3.2. 事業取組項目と概略	11
3.2.1. 計画の概略	11
3.2.2. 今年度の取り組み	13
3.3. 本事業の成果物（アウトプット）	15
【開発報告編】	17
1. 分野別 e スポーツ人材スキル定義書	18
1.1. 開発方針	18
1.2. 本事業で開発するスキル定義書の要旨	18
1.3. スキルの一覧	18
1.3.1. e スポーツイベントスキル（地方における e スポーツイベントの企画・運営に係る業務を遂行するためのスキル群）	19
1.3.2. e スポーツビジネススキル（地方において e スポーツのビジネスの立ち上げや運用を行う上で必要となるスキル群）	21
1.3.3. e スポーツ地方創生スキル（e スポーツを活用した地方創生・地域活性化に取り組むためのスキル群）	23
1.3.4. ビジネスコンピテンシー（新興分野である e スポーツ産業でビジネスを行っていくために必要なマインド・スキル等）	25
2. カリキュラム・シラバス	27
2.1. カリキュラムの概要	27
2.2. 既存の e スポーツ関連講座に関する情報収集	29
2.2.1. 情報収集対象	29
2.2.2. 情報収集結果のまとめ	31
3. 教育コンテンツ開発	33
3.1. PBL 教材	33
3.1.1. PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」の全体構成	33

3.1.2.	PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」を構成する資料の一覧	34
3.2.	テキスト教材	38
3.2.1.	テキスト教材「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」	38
3.2.2.	テキスト教材「e スポーツビジネスの概況」	40
3.3.	e ラーニングコンテンツ	42
3.3.1.	講義映像「イベント企画運営に関わる知識解説」	42
3.3.2.	テキスト教材 2 種の解説映像	44
3.3.3.	確認問題 (CBT)	45
4.	WEB プラットフォーム	46
4.1.	概要	46
4.2.	e ラーニング機能	46
4.3.	コミュニティ機能	48
	【実証報告編】	50
5.	実証講座の概要	51
5.1.	今年度の実施方針	51
5.2.	実施概要	51
5.3.	受講者募集の方法	52
5.4.	実施の様子	56
5.4.1.	講座の様子	56
5.4.2.	受講者が制作したアウトプットの一部	59
5.5.	受講者アンケートの結果	62
5.5.1.	講座受講後アンケート結果 (1 日目・2 日目)	62
5.5.2.	講座受講後アンケート結果 (3 日目・4 日目)	66
5.6.	実施結果の分析	74
	巻末資料	75

【事業概要編】

1. 事業の概要

1.1. 趣旨・目的

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

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

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

1.2. 開発する講座の概要

○名称

e スポーツスタートアップ人材育成プログラム

○講座に関する基本情報

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

	トリーダー
開発するプログラムの目標受講者数 (1 期間あたり)	30 人程度
開発するプログラムの想定総授業時数 (1 期間あたり)	約 60～70 時間程度 (選択科目含む)
開発するプログラムの想定受講期間 (1 期間あたり)	約 1 か月程度
e-ラーニングの実施の有無	有

1.3. 本事業が必要な背景について

(1) 地方地域から必要とされている e スポーツ人材

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

(2) e スポーツを活用した地方創生の取り組み事例

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

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

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

(3) 多様な分野が参画できるeスポーツ事業

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

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

図表 1-1 地域の産業を活用したeスポーツイベント(富山県)



(出典) 日経 XTREND

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

図表 1-2 地域の観光地を活用した e スポーツイベント(大分県)



(出典) 大分経済新聞

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

(4) e スポーツを活用した地方創生の実現に向けた課題と必要なスキル

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

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

(5) リカレント教育の実施状況と本事業の実施意義

上記のような課題がある一方、2023 年現時点において、地方の e スポーツ事業の担い手の養成が行われた実績は今のところない。つまり、地方企業等は e スポーツ産業に関し、「興味はあるが手を出せない」状況にある。

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

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

2. 開発する教育プログラムの全体像

本事業で開発する教育プログラムの全体像を下図に示す。本プログラムは、地方地域の IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野の社会人を対象に、e スポーツや地方創生に関する知見・スキルをアップデートすることを目的としている。本プログラムを開発・運用する上では、特定の地域に所在する専門学校と企業・団体・行政機関が連携して、当該地域の e スポーツ事業を担う人材を養成することが求められる。そこで本事業では、宮崎県を始め鹿児島県や岡山県などの e スポーツに関わる取組みが活発な地域をモデル地域として選定し、関係機関の連携体制のもと、教育プログラムの開発・運用に取り組む。

図表 2-1 本事業で開発する教育プログラムのイメージ



カリキュラムは e スポーツイベント企画運営 PBL と、各種知識学習を行う e ラーニングとの 60～70 時間程度で構成する。本カリキュラムの詳細は後述する。

このカリキュラムの運用と並行して、本事業では e スポーツによる地方創生の実現性を向上させる方策の一つとして「e スポーツ地方創生コミュニティ」の設置を試みる。このコ

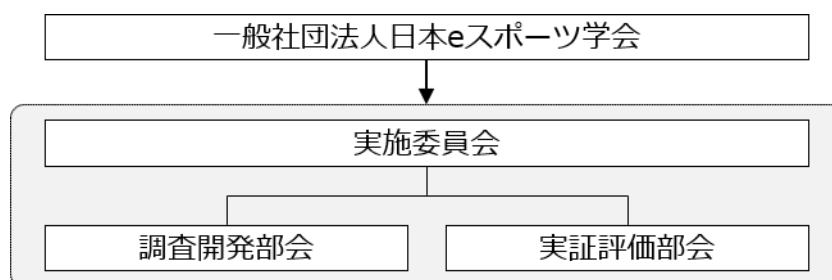
コミュニティには受講者や地域の専門学校・企業・団体等の関係者が参加し、学習交流や情報共有等の学習支援も然ることながら、コミュニティ上での共同プロジェクトの企画・運営や、所属企業間での事業連携・リソース共有なども視野に入れて活動する。受講者を中心として地域関係者がコミュニティを通して相互に活動協力・支援などを行う場を作ることで、地域一体となってeスポーツ事業の立ち上げ・運営を行っていく環境を整備する。

3. 事業計画の概要

3.1. 実施体制

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

図表 3-1 実施体制



(1) 実施委員会

本事業構成機関に協力を要請し、本事業の意思決定機関として設置する。事業活動全体の統括を担い、eスポーツ分野のリカレント教育の在り方や課題の分析、教育プログラムの具体化、これの構築に資する各事業活動の方向性の策定および進捗管理、部会への検討指示、事業成果物に対する総合評価等を実施する。

(2) 調査開発部会

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

(3) 実証評価部会

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

3.2. 事業取組項目と概略

3.2.1. 計画の概略

本事業は令和 5 年度から令和 7 年度までの 3 か年で事業を推進する。以下に各年度の取組み項目を示す。

図表 3-2 取組み項目と概略

【令和 5 年度】 ▼ 会議 ① 実施委員会 ② 調査開発部会 ③ 実証評価部会 ▼ 調査 ① 地方企業 e スポーツ人材ニーズ実態調査 ② 分野別 e スポーツ事業実態調査 ・ IT・コンテンツ分野 ・ 医療福祉分野 ・ ビジネス分野 ③ e スポーツ地方創生人材実態調査 ▼ 開発 ① e スポーツ人材スキル定義書開発（第一案） - 社会人向け e スポーツ事例集 ② カリキュラム・シラバス開発（第一案） - モデルシラバス - 実施要件（実施内容・内容構成等） ③ 既存教材カスタマイズ・新規教育コンテンツ開発 - PBL 教材 - テキスト教材 - e ラーニング教材 ④ WEB プラットフォーム開発（プロトタイプ開発） - e ラーニング機能 - コミュニティ機能 【令和 6 年度】

▼ 会議

- ① 実施委員会
- ② 調査開発部会
- ③ 実証評価部会

▼ 開発

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

▼ 実証

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

【令和 7 年度】

▼ 会議

- ① 実施委員会
- ② 調査開発部会
- ③ 実証評価部会

▼ 検証

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

▼ 開発

- ① e スポーツ人材スキル定義書開発（最終案）

② カリキュラム・シラバス開発（最終案）

③ 既存教材・新規教育コンテンツ開発

- PBL 教材
- テキスト教材
- ケーススタディ教材
- e ラーニング教材

④ WEB プラットフォーム改良

- e ラーニング機能
- コミュニティ機能

▼ 実証

① 第 2 回実証講座

時間：30 時間程度

対象：IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野の地方専門学校の卒業生および、
関連企業で働く社会人（20～30 名程度）

方法：開発した PBL 教材を活用して、e スポーツイベントを通して、イベントの企画運用に関する知識等を習得する。

② 成果評価・改訂

3.2.2. 今年度の取り組み

今年度は、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

令和 6 年度では、① 分野別 e スポーツ人材スキル定義書開発、② カリキュラム・シラバス開発、③ 既存教材カスタマイズ・新規教育コンテンツ開発、④ WEB プラットフォーム開発の 4 つの活動に取り組んだ。各活動の概要を以下に示す。

① 分野別 e スポーツ人材スキル定義書開発

本事業では、特に地方において e スポーツと関わりの深い IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野の社会人を対象に、e スポーツ人材を養成するための教育プログラムを検討する。その学習内容設計のため、e スポーツ関連企業へのヒアリング調査の分析結果や有識者の議論などを参考に、各分野の e スポーツ人材に必要なスキルや具体的な仕事の内容・作業工程等を整理する。今年度は令和 5 年度に実施したヒアリング調査や議論の結果をもとに、本事業で育成する地方創生に資する e スポーツ人材に必要なスキルや知識を 4 つの観点で抽出・整理した。

② カリキュラム・シラバス開発

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

また本カリキュラムの議論にあたって、既存の社会人を対象とした e スポーツに関連する講座の情報を計 38 件収集し、開催形式や学習時間数、学習項目等を整理した。

③ 既存教材カスタマイズ・新規教育コンテンツ開発

上記のカリキュラムに対応した教材の本格的な開発を実施した。令和 5 年度の開発成果をもとに評価を行った上で、「PBL 教材」「テキスト教材」「e ラーニングコンテンツ」の 3 項目の開発を行った。今年度開発した PBL 教材「e スポーツイベント企画運営 PBL」は本事業の中核的な教材であり、これを中核として後述の実証講座を実施した。

④ WEB プラットフォーム開発（e ラーニング / コミュニティ）

今年度は e ラーニング環境の整備に取り組んだ。この e ラーニング環境では、開発した知識学習教材や PBL 教材・講義映像コンテンツ・確認問題などをインターネット上で利用できるように実装を行った。

また上記の e ラーニング環境を経由して参加する想定で、e スポーツ業界のデファクトスタンダードにもなっているコミュニケーションツール「Discord」上に、受講者や関係企業等が参加するコミュニティを設計・設置した。本コミュニティには今年度開催した実証講座の受講者や講師、事務局などが参加しており、実証講座に際してはアウトプットの共有や状況報告等を行ったり、実証講座で実際に開催するイベント企画を選定するための投票を行ったりして、学習支援のためのプラットフォームとして活用した。

3.2.2.2. 実証

上記の開発によって構築・作成した成果物の有効性や妥当性を検証するための講座を実施し、検証結果を取りまとめた。実施地域は令和 5 年度に強固な連携体制を構築できた宮崎県とし、本事業に参画する専門学校の卒業生や企業・団体等の関係者、宮崎県内の地域企業等の関係者を対象とした。本講座では、宮崎県初の e スポーツ施設である「MSG eSports Stadium」を設置して e スポーツ人材育成に取り組んでいる宮崎情報ビジネス専門学校と特に連携して講座を実施した。

学習内容は、「MSG eSports Stadium」を活用した地域向け e スポーツイベントを企画・実施する PBL 学習を中核として、上述のカリキュラム・教材・教育環境を抽出・再構成して 4 日間 計 20 時間の集合学習を実施した。

3.3. 本事業の成果物（アウトプット）

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

図表 3-3 本事業の成果物

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

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

【開発報告編】

1. 分野別 e スポーツ人材スキル定義書

1.1. 開発方針

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

今年度は令和 5 年度に実施したヒアリング調査や議論の結果をもとに、本事業で育成する地方創生に資する e スポーツ人材に必要なスキルや知識を 4 つの観点で抽出・整理した。

1.2. 本事業で開発するスキル定義書の要旨

令和 5 年度に実施したヒアリング調査や議論の結果から、地方においての e スポーツ事業は基本的に e スポーツイベントの企画運営に係る仕事の中核かつ大多数を占めており、イベントの企画・運営に係る知識・スキル・経験が重要であることが明らかになった。そこで今年度は地方地域で活動する e スポーツ事業を展開する企業の協力も得ながら、e スポーツイベントの企画・運営に係る業務を、「企画」「準備」「運営」「評価」の 4 工程に大きく分割し、それぞれのタスクを洗い出して細分化・定義して「e スポーツイベントスキル」として整理した。

またこれに加えて、e スポーツビジネスを行う上で前提となる汎用的なスキル群である「e スポーツビジネススキル」、e スポーツを活用した地方創生・地域活性化に取り組むためのスキル群である「e スポーツ地方創生スキル」、新興分野であり未だ黎明期の中にある e スポーツ産業でビジネスを行っていくために必要な「ビジネスコンピテンシー」の 3 つの観点からも、ヒアリング結果等を参考にしながら、スキルの抽出・整理を行った。

1.3. スキルの一覧

「e スポーツイベントスキル」「e スポーツビジネススキル」「e スポーツ地方創生スキル」「ビジネスコンピテンシー」の 4 系統のスキル群を以下に列挙する。これらは特に業界企業・団体などの先行事例やヒアリング調査結果などからスキルを抽出している。

また、各スキル系統には必要に応じて、インターネット上から収集した情報を参考に、追加すべきスキルの候補を併記する。これをもとに次年度以降、スキル標準の更なる充実に努める考えである。

1.3.1. e スポーツイベントスキル（地方におけるeスポーツイベントの企画・運営に係る業務を遂行するためのスキル群）

スキル大項目	細目	概要
イベント企画	イベント目的の設定	イベントの開催目的を明確に定め、方向性を決定するスキル。
	制約条件の整理	イベントに関する予算・期間・法規制などの制約を整理し、理解する能力。
	目標とターゲットの決定	イベントで達成すべき目標と、想定する参加者層を明確にするスキル。
	プログラム骨子の決定	大会の競技形式や進行プログラムの概要を決定する能力。
	ゲームタイトル・出演者の選定	イベントの目的に適したゲームタイトルや出演者を選ぶ技術。
	映像配信の有無の検討	オンライン配信の必要性を判断し、配信を行う場合は最適な配信プランを策定するスキル。
	広報・プロモーション計画	SNSやメディアなどを活用した広報戦略を企画する能力。
	会場候補の選定	イベントの規模や目的に合った会場を選定するスキル。
	予算計画の立案	イベントの収支計画を作成し、資金の適切な配分を行う能力。
	企画書の作成	イベントの概要・目的・予算などを整理し、企画書を作成する技術。
	スポンサーやパートナーの検討	協賛企業やパートナーの候補を適切に選定する能力。
イベント準備	タスクの洗い出し	イベント実施に必要な作業を一覧化し、業務の全体像を把握するスキル。
	スケジュールの作成	イベント開催までの工程を整理し、適切にスケジュールを作成する能力。
	役割分担・進行管理	スタッフの役割を明確にし、業務を円滑に進める管理技術。
	体制図・連絡系統の作成	運営組織の構成と連絡手順を整理し、効率的な体制を構築する能力。
	IPホルダーへの許諾申請	ゲームメーカー等の権利者に許諾を得るための申請を行うスキル。
	レギュレーションの作成	大会のルールや競技規則を明文化したレギュレーションを作成する能力。
	イベントマニュアルの作成	運営スタッフ向けのイベント進行におけるマニュアルを作成する能力。

	台本の作成	MC や実況・進行の流れを明確にする台本を作成する能力。
	出演者交渉・スタッフ手配	出演者や運営スタッフを確保し、契約・調整を行うスキル。
	参加者募集の準備・実行	参加のエントリ－受付を準備し、参加者を集める能力。
	WEB サイト制作・運営	イベント専用のウェブページを作成し、管理・運営を行う技術。
	PR コンテンツ制作	イベント告知用の動画やバナーなどを企画・制作する能力。
	SNS 戦略策定・運用	イベントの認知度を高めるための SNS 運用計画を立案・実行するスキル。
	スポンサーやパートナーへの営業	協賛を獲得するための営業活動を行う能力。
	会場の選定・下見・予約	会場の設備・アクセス・コスト等を評価し、適切な会場を確保するスキル。
	競技機器の選定・調達	大会で使用する PC や周辺機器を選定し、準備する技術。
	競技機器のセットアップ	機器の配置・設定を行い、スムーズに競技が進行できる環境を整えるスキル。
	レイアウト・動線の検討	会場のレイアウトを最適化し、観客や選手の移動をスムーズにする能力。
	配信環境の準備(※有の場合)	オンライン配信の機材・ソフトウェアを適切に設定する技術。
	その他の必要機器の調達	イベント運営に必要な備品をリストアップし、準備するスキル。
	弁当・ケータリングの手配	スタッフや出演者向けの食事を手配する能力。
	機材搬入・設置	機材を会場に運搬・設置し、適切な環境を整える技術。
	安全管理	イベント中の事故を防ぎ、安全な運営を行うためのリスクマネジメントスキル。
	マニュアルの読み合わせ	スタッフ間で運営マニュアルを共有し、個々の役割や認識を確認する能力。
	進行・運営リハーサル(ステージ、競技進行、受付など)	本番前にリハーサルを実施し、進行の確認・調整を行うスキル。
	技術リハーサル(音響、照明、配信)	本番前にリハーサルを実施し、音響・照明・配信などの機器設定や動作の確認・調整を行うスキル。
	参加者・観客の誘導	来場者や選手を適切に案内するスキル。

イベント評価	司会進行	イベントの進行をスムーズに行う MC スキル。
	競技運営・試合進行	大会の試合を管理・進行する技術。
	実況・解説	試合を盛り上げるための実況・解説スキル。
	演出（映像、音響、照明等）	映像・音響・照明を駆使して、イベントを盛り上げる演出をする能力。
	技術サポート	機材やネットワークのトラブルに対応するスキル。
	トラブル対応	イベント中の想定外の事態に適切に対応する能力。
	映像配信・SNS 運用	配信や SNS のリアルタイム更新を行う技術。
	記録（映像・写真等）	イベントの記録を映像や写真等で残す能力。
	スタッフ管理	スタッフの動きを把握し、適切に指示を出すスキル。
	アンケート実施・集計・分析	イベント参加者や関係者の意見を収集し、分析する能力。
	目的・目標の達成度評価	イベントの目的・目標の達成度について、客観的に評価するスキル。
	振り返りと改善点の洗い出し	今回のイベントにつながらる課題を特定する能力。
	報告書・資料等の作成	イベントの結果をまとめ、関係者向けに報告するための資料を作成する技術。
	スポンサーや関係者への報告	スポンサーや関係者に実績を報告し、次回の協力を促すスキル。
	精算（請求・支払い）	収支を整理し、適切に精算業務を行う能力。

1.3.2. e スポーツビジネススキル（地方において e スポーツのビジネスの立ち上げや運用を行う上で必要となるスキル群）

スキル大項目	細目	概要
企画運営	e スポーツ事業企画	e スポーツ事業の計画立案、予算管理、進行管理などを行い、事業を進め発展させていくスキル。
	プロジェクトマネジメント	スケジュール管理、タスク分担、リスク管理等を含む業務全体を調整し、プロジェクトを円滑に進行していく能力。

	スポンサー獲得・資金調達	企業・自治体・個人スポンサーから協賛を得るための交渉力。
マーケティング	マーケティング戦略立案	ターゲット分析、プロモーション施策の立案、広告運用などを効果的に行う力。
	SNS・デジタルマーケティング	X、YouTube、Instagram、TikTok など SNS を活用した宣伝・集客スキル。
	e スポーツブランド構築	イベント・選手・企業のブランディングを行い、ファンを増やしていく能力。
	営業	スポンサーやパートナー企業との関係を構築し、維持する力。
営業・ネットワークキング	資料作成・プレゼンテーション能力	ビジネスシーンにおける企画書・提案書の作成、およびプレゼンテーション能力。
	業界知識	e スポーツの主要企業・人物・チーム・リーグの動向・トレンドなどの業界に関する基礎理解。
	配信技術・機材管理	配信のためのスイッチャー等の機材の操作や、映像・音声の操作・管理についての基礎技術。
技術・デジタルスキル	デザイン・クリエイティブスキル	Adobe などソフトを活用し、広告作成や動画編集など制作を行うための基礎技術。
	一般 IT スキル	PC 操作をスムーズに行え、Office ソフトを使用できるスキル。
	収益モデルの構築	イベント運営、メディア事業、グッズ販売など、収益化の戦略を考えるスキル。
	法律・契約管理	e スポーツに関連する法律、ライセンス、契約書等に関する基礎知識。
経営スキル	予算管理・財務スキル	事業収支の計画策定、資金調達、運営コスト管理等、財務に関するスキル。
	ビジネスマナー	社会人として求められる一般的なマナーへの理解。
	英語力	最新の情報収集や、海外の関係者とコミュニケーションを取るための英語力。
ゲームに対する理解とリスペクト	ゲームに対する知識・愛情	ゲームや e スポーツに対する強い関心と情熱。
	e スポーツ現場での経験	e スポーツイベントやコミュニティへの参加、運営など、実際に e スポーツ現場に関わった経験。

	ゲームのプレイ経験	ゲームの競技性や特徴を理解し、ゲームを実際に楽しくプレイした体験。
	e スポーツの社会的価値の理解	e スポーツの良さを理解し、e スポーツを活用して社会に貢献していく能力。

(補足)「e スポーツビジネススキル」のスキル候補

スキル大項目	細目	概要
技術・デジタルスキル	インターネット環境整備	e スポーツ事業を行う上で必要なネットワークを構築して高速かつ安定したインターネット接続の確保し、セキュリティ対策を行う技術。
経営スキル	データ分析	売上、顧客動向、SNS データなどの分析を通じて意思決定をサポートする能力。
	リスク管理	ビジネス上生じる様々なリスクを想定し、適切に管理するスキル。
DX	自動化ツールの活用	ビジネス効率化のための AI、クラウド、業務自動化ツールなどの導入と活用を進めていく能力。
	IT ガバナンス	DX 推進のための情報管理・セキュリティ方針の策定し、実行する能力。
ビジネスリテラシー	ビジネス倫理・コンプライアンス遵守	ビジネスのルールや倫理観を理解し、健全なビジネス運営を行うスキル。

1.3.3. e スポーツ地方創生スキル (e スポーツを活用した地方創生・地域活性化に取り組むためのスキル群)

スキル大項目	細目	概要
地域イベント企画・運営	地域密着型 e スポーツイベント企画	地域の特性を活かしたイベントの計画・運営スキル。
	地域資源の活用	地域の施設、観光資源、文化などの資源を e スポーツと組み合わせ、地域の特性が出るイベントを展開していく力。
	持続性	地域との関係性を強化し、資源を適切に管理して、継続的な活動へと発展させるた

		めの計画力。
コミュニティ形成・ネットワーキング	e スポーツコミュニティの育成	地方の e スポーツプレイヤー・ファンを集めてコミュニティを作り、地域において e スポーツの文化を根付かせるスキル。
	自治体・企業との関係構築	地方自治体や地元企業から理解を得て、関係を築く力。
	地元住民との関係構築	地元の高齢者や学生など、様々な層の住民からの理解を得て、関係を築く力。
	地域活動への参画	地元の活動に積極的に参加し、地元の文化への理解を深め、地元住民とのつながりを築く能力。
地域貢献	e スポーツを活用した地域活性化	e スポーツを活用し、地域の発展に貢献しようとするマインドセット。
	e スポーツを活用した地域課題解決	e スポーツを通じて、地域の過疎化や若者の定着などの地域の社会課題を解決するための施策を考える力。

(補足)「e スポーツ地方創生スキル」のスキル候補

スキル大項目	細目	概要
地域イベント企画・運営	発信	e スポーツの魅力や良さを積極的に伝え、地元の住民からの理解を得る能力。
	地域課題・資源の理解	地域特有の課題や資源を発見し、正確に理解する能力。
	地方創生事例の理解	e スポーツを活用した地方創生や地域活性化の先行事例についての知識理解。
地域貢献	e スポーツを活用した地域での人材育成	e スポーツを通して、IT スキルやコミュニケーション能力を伸ばしたり、地元での e スポーツ活動や地域貢献を担う人材を育成したりする力。
地域でのマーケティング	地域資源のブランディング	地域の特性や文化資源を e スポーツと融合させ、ブランド価値を高めるスキル。
	地域 PR 戦略の立案	地元メディアや SNS を活用した地域魅力の効果的な発信方法を立案する能力。
地域産業との連携	産学官連携推進	大学、自治体、企業と連携して地域の e スポーツ事業を発展させる能力。
	地域企業コンサルティング	地元企業への e スポーツを活用した新規事業提案や支援を行う能力。

1.3.4. ビジネスコンピテンシー（新興分野であるeスポーツ産業でビジネスを行っていくために必要なマインド・スキル等）

スキル大項目	細目	概要
コミュニケーション	関係構築力	関係者と信頼関係を築く力。
	チームワーク	チームで協力し、事業やイベントを成功に導くための協調性。
	想像力	相手のニーズや思いを考え、寄り添う力。
	交渉・折衝	関係者との利害を調整する力。
問題解決・適応	課題解決力	トラブル際し冷静に状況を整理し、解決策を考え実行するスキル。
	柔軟な対応力	eスポーツ業界の変化や個々の課題に合わせ、臨機応変に対応できる能力。
意欲・マインド	挑戦・開拓精神	新しい市場を切り開く意欲を持ち、eスポーツ業界の発展に貢献する姿勢。
	粘り強さ	長期的な視点でeスポーツ事業に取り組む姿勢。
	多様性への理解	他者を尊重しながら協力できる能力。
	継続的な学習	業界のトレンドやゲームについて進んで学ぶ姿勢を持ち、新しい知識やスキルを身につける姿勢。

（補足）「ビジネスコンピテンシー」のスキル候補

スキル大項目	細目	概要
コミュニケーション	リーダーシップ	目標達成に向けてチームを導き、効果的にまとめる能力。
	論理的思考力	課題を論理的に整理し、客観的な視点で問題解決する能力。
	意思決定	状況を正確に判断し、迅速かつ適切な意思決定を行う能力。
自己管理能力	ストレスマネジメント	プレッシャーや困難な状況下でも心身の健康を維持するスキル。
	タイムマネジメント	目標達成に向けて優先順位を整理し、限られた時間を効果的に活用する能力。
	モチベーション維持	目標達成に向けて自身を鼓舞し、モチベーションを持続する力。

	適応力	変化する状況や新しい環境に迅速かつ前向きに対応する能力。
情報収集・活用	情報収集力	ビジネスにおいて必要な情報を迅速に収集する力。
	情報活用力	情報を適切に評価し、活用する能力。
意欲・マインド	探求心	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。
	責任感	自分の役割を理解し、責任をもってやり遂げる姿勢。

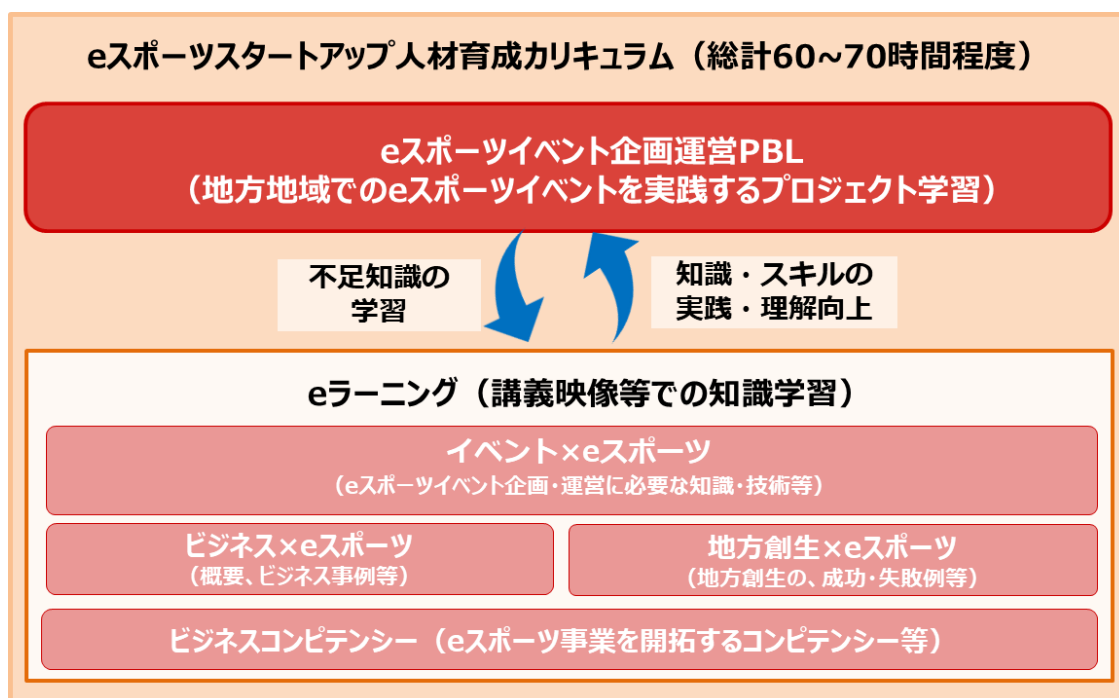
2. カリキュラム・シラバス

2.1. カリキュラムの概要

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

本カリキュラムは学習時間 60～70 時間程度で構成される。カリキュラムを構成する学習領域は下図に示す通り、「e スポーツイベント企画運営 PBL」、「イベント×e スポーツ」、「ビジネス×e スポーツ」、「地方創生×e スポーツ」、「ビジネスコンピテンシー」の 5 領域である。なお、「イベント×e スポーツ」は当初、「分野別 e スポーツ専門スキル」という名称であったが、上述の通り、地方地域の e スポーツ事業はイベントの企画・運営が共通的に重要であることを受け、イベントの企画・運営を中核とした内容構成とし、分野別の要素はこの中に組み込むこととなったため、領域名も変更を行った。

図表 2-1 カリキュラムの構成イメージ



カリキュラムの概要は次の表のとおりである。カリキュラムを構成する 5 領域のうち、特に「e スポーツイベント企画運営 PBL」（30 時間程度）は e スポーツイベントを受講者が実践的に企画・運営するプロジェクト形式の学習である。繰り返し述べているように、e スポーツはイベントを中心として展開する産業であり、イベントの企画・運営に係る知識、現

場での体験などは、どの分野・業務でも共通的に必要性が高い。また、こうしたプロジェクトを推進する過程で身につくコンピテンシーの重要性の高さも明らかである。そこで、本プログラムでは「e スポーツイベント企画運営 PBL」を必修科目とし、中核に位置付ける。

一方、他の科目（計 30～40 時間程度見込み）は知識学習中心であり、各受講者が持つ専門性や知識、経験によって学習の重要性が変動する。そこで、社会人の受講しやすさにも配慮して、これらの知識科目は選択科目に位置付け、任意に受講する形態を想定している。実施形態としては、PBL は集合学習（教室またはオンライン）を想定するが、他の知識学習科目はオンデマンド型の講義映像コンテンツでの個人学習を中心とすることとし、社会人が隙間時間で任意に学習できるように配慮する構成とする。

図表 2-2 カリキュラムの基本骨子

項目	内容
プログラム名称	e スポーツスタートアップ人材育成プログラム
カリキュラムポリシー	地方地域の衰退が進む状況下において、その解決策となりうる e スポーツ事業に関わる知見を有し、各地方地域において e スポーツ事業の推進を主導する人材を養成することで、当該地域における e スポーツ経済圏の形成を支援し、地方創生の実現に寄与する。
学習概要	本プログラムでは「e スポーツイベント企画運営 PBL」の学習を中核として位置付ける。PBL 学習では受講者が中心となり、所属する企業等を巻き込みながら地方地域での e スポーツイベントを企画し、実際に検討した企画に沿って実施することを目指す。 また PBL 学習の前提となる知識については、講義映像等の e ラーニングを活用した自主学習を想定する。そこでは、e スポーツイベントの企画運営する際に必要となる知識やスキル等を中心的に学習する「イベント×e スポーツ」、e スポーツビジネスの概況や事例等の学習を行う「ビジネス×e スポーツ」、e スポーツを活用した地方創生の取組みの事例学習を行う「地方創生×e スポーツ」の 3 領域で構成する。学習者は他の受講者と連携して e スポーツイベント企画運営 PBL の学習を進めながら、自身に不足している知識・スキル等を分析・発見し、適宜 e ラーニング学習で補完して PBL 学習を進行する想定である。 なお、ビジネス上で必要なコンピテンシーは e スポーツイベント企画運営 PBL 学習や受講者の通常業務の中で自然と醸成されるものであると考えるが、新興分野であり未だ黎明期の中にある e スポーツ産業ならではのコンピテンシー等を学ぶための「ビジネスコンピテンシー」という知識学習科目も設定する。

受講対象者	地方専門学校の IT・コンテンツ、医療福祉、ビジネス分野課程の卒業生をはじめとした地方地域（宮崎県等）で働く社会人。
学習成果	学習者が所属する企業において、e スポーツ事業を推進する知識・スキル・マインド等をあわせ持ち、地域企業・団体・行政等を協働して e スポーツ事業を推進できる人材の養成を目標とする。
時間数	約 60～70 時間（必修 30 時間＋選択 30～40 時間を予定）

2.2. 既存の e スポーツ関連講座に関する情報収集

上記のカリキュラムの議論にあたっての基礎資料を収集する目的で、社会人を対象とした e スポーツに関連する既存の講座の情報収集を実施した。社会人向けの e スポーツ関連講座は、数時間で終わる小規模なセミナーがほとんどを占めるものの、半日～1 日かけて行われるセミナーや、複数日にわたって開催されるセミナーもあった。

複数日にわたって中長期で行われるセミナーは、地元で働く社会人を対象に、自治体が主催しているものが多く見られた。講義だけでなく、ワークショップや実践の機会が取り入れられており、知識技能が身に付けられるようになっている。テーマは、イベント運営や配信、e スポーツの未来、高齢者の e スポーツサポートなど、e スポーツの基礎を知った上で思考したり、技能を身に付けたりすることを求められるものが扱われている。

数時間程度のセミナーや半日～1 日かけて行われるセミナーについては、実施主体は e スポーツ事業を行っている企業に加え、自治体や商工会、NPO 法人など、様々な企業・団体が見られた。具体的な知識・技能を身に着けるというよりは、e スポーツ業界や企業、e スポーツの活用について知ってもらうことを目的としているものが多くみられた。

特に前者の中長期で行われるセミナーについては、本事業と部分的に近いコンセプトを持つ事例を発見できた。こうした先行事例は積極的に参考として有力な要素を取り入れつつ、さらにカリキュラムの具体化・発展・拡張を進めていく。

2.2.1. 情報収集対象

既存の社会人を対象とした e スポーツに関連する講座の情報を計 38 件収集し、開催形式や学習時間数、学習項目等を整理した。以下に収集した事例の一覧を示す。整理した資料は巻末資料に掲載している。

図表 2-3 情報収集した事例の一覧

(1) 複数日にわたって中長期で行われるセミナー

No.01 e スポーツイベントを基礎から学ぶ「マネジメントコース」

No.02 e スポーツイベントを基礎から学ぶ「配信コース」

No.03 社会人 e スポーツワークショップ～社会人の熱い思いに翼をさすける～

No.04 e スポーツに学ぶ課題解決型チームビルディング

No.05 イベントでe スポーツをやるには？ ～e スポーツの運営講座～

No.06 e スポーツサポート寺子屋

(2) 半日～一日かけて行われるセミナー

No.01 e スポーツビジネスセミナー＆商談会

No.02 新たな知と方法を生む地方創生セミナー「ゲーム×地方創生 ～地方創生の新しいカタチ～」

No.03 第5回 e スポーツ国際教育サミット 2024「ゲームで深める探究的な学習と学びに向かう力」

No.04 からだに不自由のある方への e スポーツ支援者入門セミナー

No.05 高齢者 e スポーツ指導員養成講座

(3) 数時間のセミナー

① e スポーツ一般

No.01 日経電子版セミナー「e スポーツ新潮流」2020 年に向けた課題

No.02 いばらき e スポーツアカデミー2024【世界と日本における e スポーツの動向について】

No.03 e スポーツ業界で働くということ

No.04 なぜ印刷会社が？ TOPPAN が e スポーツビジネスに参戦する理由

No.05 富士通 × SCARZ e スポーツが紡ぐビジネスの未来と、e スポーツ×データ分析の面白さ

No.06 e スポーツ勉強会・体験会：横須賀商工会議所青年部会員対象とした e スポーツ市場の学習と e スポーツ体験

No.07 第5回いばらき e スポーツアカデミー：「筑波大学、茨城県、NTT 東日本グループが考える e スポーツの可能性」

No.08 第4回いばらき e スポーツアカデミー：「地域企業と e スポーツ」

No.09 第2回いばらき e スポーツアカデミー：e スポーツを活用したリハビリテーションと社内・企業間交流事例について

No.10 第1回いばらき e スポーツアカデミー：e スポーツの現状やビジネス事例、可能性について

No.11 第36回愛知・名古屋 e スポーツ研究会「アジア大会までいよいよ2年 ～杭州から愛知・名古屋への e スポーツのバトン～」

② イベント運営

No.12 令和5年度 いばらき e スポーツアカデミー 0 から始める e スポーツイベント

③ 地方創生

No.13 「新しい e スポーツの展望」～e スポーツがまちに与える影響～

No.14 はじめての e スポーツ勉強会：株式会社 XENOZ による地元川崎企業を対象に

した e スポーツビジネスについてのセミナー

No.15 『e スポーツ』を活用した地域活性化セミナー

No.16 令和 5 年度 e スポーツ勉強会：「e スポーツと地方創生」 & 「e スポーツと教育」

No.17 SIG-地方創生セミナー

No.18 第 1 回 e スポーツ勉強会大会：「地域活性化における e スポーツの役割」

No.19 「e スポーツを地域と、ともに。」

No.20 金沢 e スポーツセミナー：地域での e スポーツ事例について

No.21 第 2 回 e スポーツ勉強会大会：「e スポーツと地域の未来」

④ 教育

No.22 第 3 回いばらき e スポーツアカデミー：「高等学校への e スポーツ導入」

No.23 第 35 回愛知・名古屋 e スポーツ研究会：e スポーツ×教育 産学における e スポーツ教育のアプローチについて考える

⑤ 医療福祉

No.24 健康ゲーム指導士養成講座

No.25 e スポーツ等を通じた交流促進とデジタルデバイド解消に向けた取組

No.26 共生社会実現に向けた e スポーツ活用セミナー

⑥ゲーミング

No.27 コンプライアンス研修

2.2.2. 情報収集結果のまとめ

社会人向けの e スポーツ関連講座は、数時間で終わる小規模なセミナーが多いものの、半日～1 日かけて行われるセミナーや、複数日にわたって開催されるセミナーもあった。

複数日にわたって中長期で行われるセミナーは、地元で働く社会人を対象に、自治体が主催しているものが多く見られた。講義だけでなく、ワークショップや実践の機会が取り入れられており、知識技能が身に付けられるようになっている。テーマは、イベント運営や配信、e スポーツの未来、高齢者の e スポーツサポートなど、e スポーツの基礎を知った上で思考したり、技能を身に付けたりすることを求められるものが扱われている。事例 No.1 の群馬県が主催する「e スポーツイベントを基礎から学ぶ「マネジメントコース」」では、参加者が e スポーツイベントの企画運営に携わる業界人から e スポーツイベント企画について教わりつつ、実際のイベントに向けて準備をしていき、イベント当日に運営を行う。イベントの準備から撤収まで、一連の流れを体感できる。特殊な事例としては、事例 No.04 福岡県大牟田市主催の「e スポーツに学ぶ課題解決型チームビルディング」が挙げられる。こちらは e スポーツによる課題解決型研修と IT パスポート研修で講座が構成されており、ビジネスにも通じる PDCA サイクルを回すことやチームビルディングを e スポーツで学ぶとともに

に、IT の基礎も身に着けることを目的としている。

半日～一日かけて行われるセミナーは、テーマは e スポーツ一般から地方創生や教育、高齢者・障がい者への e スポーツ支援とさまざまだが、数時間のセミナーと比較すると、1 つのテーマをより深く掘り下げていくものが多く見られた。1 つのテーマに対して複数の関係者が登壇しそれぞれの視点から講義を行っているセミナーや、講義だけではなく体験を取り入れているセミナーがある。対象者は、一般に開かれているものもあるが、教育関係者、医療福祉関係者等、セミナーで扱うテーマに沿った関係者を想定しているものもあった。事例 No.3 の NASEF JAPAN 主催の「第 5 回 e スポーツ国際教育サミット 2024「ゲームで深める探究的な学習と学びに向かう力」」は、対象に教育や学校関係者を想定し、ゲームや e スポーツの教育への活用をテーマに行われたセミナーである。このセミナーでは、複数の教育関係者が登壇し、e スポーツを教育に活かした事例が多く紹介された他、「マインクラフト」を利用した教材の体験が行われた。また、事例 No.04 一般社団法人日本 e スポーツ連合主催の「からだに不自由のある方への e スポーツ支援者入門セミナー」は、対象を医療福祉関係者とし、障がい者への e スポーツ支援ができる人材の育成を目的としている。e スポーツとはなにかの説明と障がい者への e スポーツ支援事例の説明に加えて、アクセシビリティに対応したデバイスの使用体験や e スポーツ支援の演習が行われた。

最も多く事例が見られた数時間のセミナーは、対象は一般に広く開かれているものが多く、実施主体は e スポーツ事業を行っている企業に加え、自治体や商工会、NPO 法人など、様々な企業・団体が見られた。具体的な知識・技能を身に着けるというよりは、e スポーツ業界や企業、e スポーツの活用について知ってもらうことを目的としている。講義形式で開催されているものが大半で、テーマは e スポーツ業界の現状や展望、ビジネスチャンス等を扱った e スポーツ一般に関するものが最も多い。そういった中で、事例 No.05 の株式会社 XENOS、富士通株式会社が共同で主催した「富士通 × SCARZ e スポーツが紡ぐビジネスの未来と、e スポーツ×データ分析の面白さ」では、講義の後に交流を兼ねた e スポーツ体験会が行われ、プロの e スポーツ選手が参加した上に、その場で富士通の技術を使ったプレイデータの分析がされ、盛り上がったことがうかがえる。また、数時間のセミナーで扱われているテーマで、e スポーツ一般に次いで多かったのが地方創生である。地方自治体に加え、地域活性化に向けた取り組みをしている企業・NPO 法人が主催している事例が見られ、地方創生における e スポーツ活用の注目度の高さがうかがえる。たとえば、事例 No.19 滑川 e スポーツプロジェクト主催の「e スポーツを地域と、ともに。」は、e スポーツを通じた地方での活動をしてきた 5 人の人物を講師に迎え、e スポーツが地域に与える影響や可能性を伝えた。その他、数時間のセミナーで扱われているテーマとしては、イベント運営、教育、医療福祉、e スポーツ選手のコンプライアンスが見られた。

3. 教育コンテンツ開発

3.1. PBL 教材

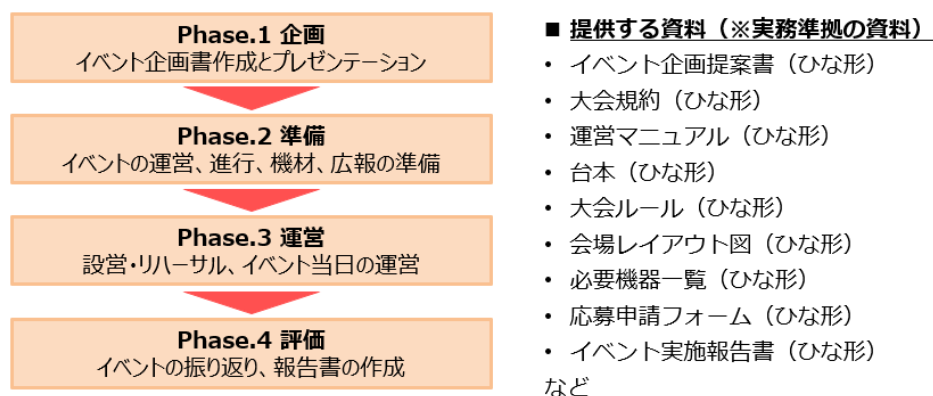
本事業で開発する教育プログラムでは、科目「e スポーツイベント企画運営 PBL」を中核として位置づける。この PBL 学習では受講者が中心となり、所属する企業等を巻き込みながら地方地域での e スポーツイベントを企画し、実際に検討した企画に沿って実施することを目指す。本事業ではこの学習を支援する目的で、e スポーツイベントの企画から実施までをガイドする PBL 教材の開発を実施する。

本教材は、「Phase.1 企画」「Phase.2 準備」「Phase.3 運営」「Phase.4 評価」の 4 つのフェーズで構成される。各フェーズで実際の e スポーツイベント企画・運営実務に準拠した演習課題が連続的に設定され、課題を解決していくことで、実務に準じた一連の流れを体験できる。今年度は前年度までのプロトタイプを叩き台に、今年度は 4 フェーズ全体の教材開発に取り組んだ。

3.1.1. PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」の全体構成

本教材は下図に示す 4 フェーズで構成される。「Phase.1 企画」では、地域の専門学校の設備を活用して、受講者たちが地域活性化に資する e スポーツイベントを企画する。「Phase.2 準備」では、作成された企画書に沿って、大会規約や運営マニュアル、台本、レイアウト図などの作成などを進めると同時に、IP ホルダーへの許諾申請やイベント参加者の募集などを実際に実施する。「Phase.3 運営」では会場の設営やリハーサルを行った上で、実際にイベントを開催し、運営する。「Phase.4 評価」では開催したイベントの成果・反省点などを振り返り、実施報告書を作成する。これらの教材はイベント企画・運営の実務に沿って手順を細分化して課題を設定しており、各種資料を作成する際も実務で使用されている資料を参考に標準化したフォーマット（ひな形）9 点を用意した。

図表 3-1 PBL 教材の構成



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

本 PBL 教材は以下の 14 点の資料で構成される。PBL の Phase.1～4 の各ステップの課題が掲載されたテキスト教材 4 点と、イベント関連資料 10 点である。学習者は基本的にテキスト教材に掲載された課題等の情報をもとに学習を進行し、アウトプット作成時などに適宜、別添資料を参照する想定である。

教材全体を巻末資料に掲載するので参照頂きたい。

図表 3-2 PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」資料一覧

- | | |
|---|---------------------------------|
| ① | e スポーツイベント企画実施 PBL 【Phase.1 企画】 |
| ② | 【別添】企画提案募集要項 |
| ③ | 【ひな形】イベント企画提案書 |
| ④ | e スポーツイベント企画実施 PBL 【Phase.2 準備】 |
| ⑤ | 【ひな形】役割分担・作業項目一覧 |
| ⑥ | 【ひな形】大会規約 |
| ⑦ | 【ひな形】運営マニュアル |
| ⑧ | 【ひな形】大会ルール |
| ⑨ | 【ひな形】台本 |
| ⑩ | 【ひな形】プレスリリース |
| ⑪ | 【ひな形】会場レイアウト図 |
| ⑫ | e スポーツイベント企画実施 PBL 【Phase.3 運営】 |
| ⑬ | e スポーツイベント企画実施 PBL 【Phase.4 評価】 |
| ⑭ | 【ひな形】イベント実施報告書 |

以下に上記の資料群のイメージを示す。

図表 3-3 PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」テキスト

Step.2 イベントの準備
(1) 運営準備

【Phase.2 準備】

グループ別課題

- ゲームタイトルの使用許諾申請のメールを作成する。
- 出演者への依頼メールを作成する。
- 運営マニュアルを作成する。
- 各グループの準備状況を随時確認・支援し、進捗を記録する。

資料

- 【フォーマット】大会規約.docx
- 【フォーマット】運営マニュアル.pptx

※ 許諾申請メール、出演依頼メールは任意のテキストデータで作成

13

Step.1 要件確認と目標設定
ワークシート【1】

【Phase.1 企画】

募集要項から以下を整理

イベントの目的	
ターゲット層	
イベント日程	
開催場所	
イベント内容	
映像配信の有無	
予算	

上記から以下を検討

目標設定	
具体的なターゲット	

11

図表 3-4 PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」企画書ひな形

イベント概要

- 本eスポーツイベントを幅広い年代の地域住民が交流する機会とするために、以下の構成を提案いたします。

ターゲット	・	
実施場所	・	
実施日時	・	
主な実施項目	・ ・ ・ ・	
広報戦略	・ ・	

3

概算見積もり

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

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

7

図表 3-5 PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」運営マニュアルひな形

イベント全体タイムスケジュール（例）

【スケジュール】

★XX:XX～XX:XX 搬入～セッティング
 ★XX:XX～XX:XX 受付開始
 ★XX:XX～XX:XX 受付終了
 ★XX:XX～XX:XX 開会式
 ★XX:XX～XX:XX 第1グループ試合
 ★XX:XX～XX:XX 第2グループ試合
 ★XX:XX～XX:XX 準決勝
 ★XX:XX～XX:XX 3位決定戦
 ★XX:XX～XX:XX 決勝
 ★XX:XX～XX:XX 表彰式
 ★XX:XX～XX:XX 搬出
 ★XX:XX～XX:XX 搬出終了

3

図表 3-6 PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」台本ひな形

Time	Lap	Contents	Visual
00:00		皆様、00大会、開会10分前になりました。 ご登録いただきました参加者やご家族の方は、00へお集まりください。 (繰り返す)	
▼MC登場～開会のあいさつ			
00:00		MC 会場にお越しの皆さん、こんにちは～！。 本日、MC・実況を務めます、JJJJです！よろしくお願いします。 ※簡単な自己紹介をお願いします。 それでは早速00会を開催したいと思います。 開会に先立ちまして、この休会の主催者であります、XXXX（カタカナ読み仮名）様より ご挨拶を頂きます。 XXXX様、ご登壇をお願いします。 MC → MC → XXXX様 (XXXX様の挨拶終わり) MC XXXX様、ありがとうございました。 どうぞご降壇ください。	

5

3.2. テキスト教材

本事業では、PBL の学習に必要な知識を補完する位置づけで、カリキュラムを構成する知識学習科目の教材を整備する。今年度は PBL 教材の学習を支援するために 2 種のテキスト教材を開発した。以下にその概要を述べる。

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

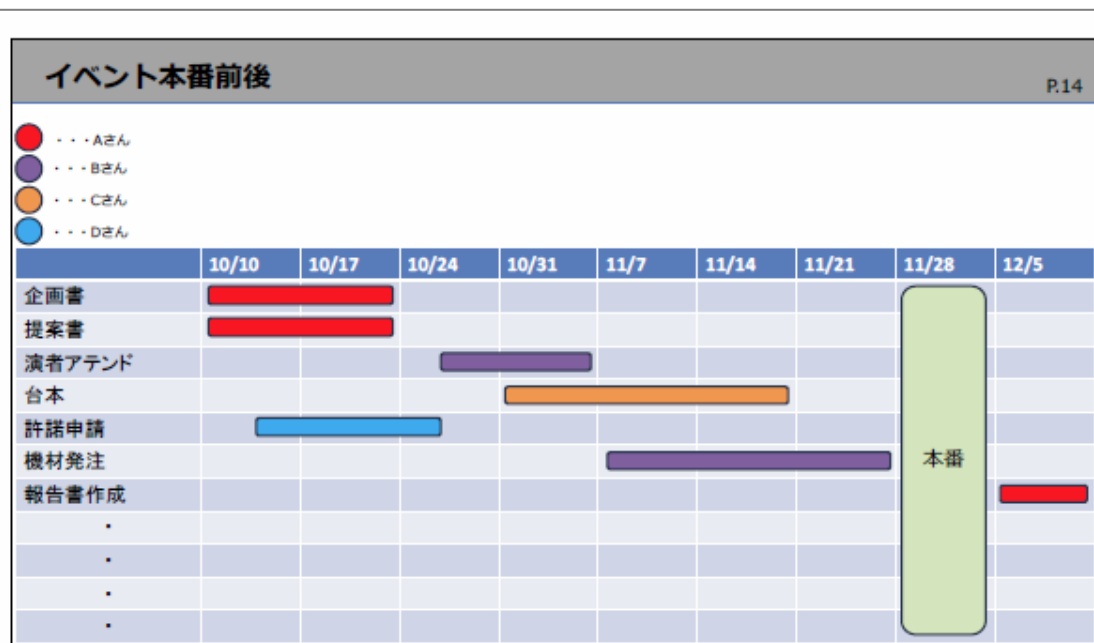
今年度は PBL 教材の学習を支援するため、企画書、運営規約、マニュアルなどのイベント企画・運営に係る資料等の用途・作成方法・ポイントなどを概説した「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」を新たに開発した。本テキストは計 16 項目 計 84p で各種イベント関連資料について解説を行っている。知識学習領域「イベント×e スポーツ」に相当する教材で、PBL 形式で学習を進める過程での不明点等が発生した場合に随時参照して、受講者の知識を補完することをねらいとしている。

図表 3-7 テキスト教材「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」の構成

- ・ イベント企画書例
- ・ 役割・準備作業一覧例
- ・ 進行管理表例
- ・ 許諾申請メール例
- ・ 出演依頼メール例
- ・ ゲームレギュレーション例
- ・ イベント運営マニュアル例
- ・ 台本例
- ・ トーナメント表（トナメルの作り方）
- ・ 応募申請フォーム（Google フォームの作り方）
- ・ SNS 投稿原稿例（Instagram, X）
- ・ チラシ、ポスター例（PPT）
- ・ 必要機器一覧例
- ・ レイアウト図例
- ・ 配線図例
- ・ 報告書例

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

図表 3-8 テキスト教材「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」



まずはイベント本番前後の進行管理表になります。

まず前提として、表の一番左の列に記載している項目は大まかな作業内容となりますが、実際にはさらに細かく分割されることがあります。
 この表では、どの作業において、誰がいつまでに達成するのが表という形で整理されています。
 また、実際にはひとつの作業に関して、複数の人が担当して分業する可能性があります。
 その場合は引き継ぎ作業なども工数も考える必要があるため注意が必要です。

このような形で整理することで、eスポーツイベントの準備責任者は、いつどのタイミングで誰から何があがってくるのかを明確にできます。

3.2.2. テキスト教材「e スポーツビジネスの概況」

知識学習領域「ビジネス×e スポーツ」については、前年度に既存教材「e スポーツビジネステキスト教材」(2020 年度開発成果)の活用評価を行ったところ、十分活用できると判断された一方、分量が極めて多く本事業のカリキュラムと整合させる必要がある点と、掲載されているデータや事例の更新を要する点が課題として指摘された。

そこで今年度は、既存教材「e スポーツビジネステキスト教材」をたたき台として、e スポーツビジネスの全体像をオーバービューする目的で必要な情報を絞り込み、データや事例などを必要に応じて最新情報に変更したテキスト教材「e スポーツビジネス概論」の開発を行った。13 項目 計 30p で、e スポーツビジネスの概況を比較的短時間で学習できるよう構成した。講座受講者は e スポーツ初学者であることも想定され、本教材で事前学習を行っておくことで、PBL 学習に必要な e スポーツや e スポーツビジネスに関する最小限の事前知識を整えることを重視した知識学習教材である。

図表 3-9 テキスト教材「e スポーツビジネスの概況」の構成

- e スポーツとは？
 - ・ e スポーツの定義
 - ・ e スポーツの競技シーン
 - ・ e スポーツのレクリエーション
- e スポーツ市場の概況
 - ・ e スポーツの市場動向
 - ・ e スポーツ人口
 - ・ e スポーツの市場構造
- 地方での e スポーツビジネスの事例
 - ・ 地域・地方の課題と課題
 - ・ 地域振興からみるスポーツの意義
 - ・ コミュニティ形成の重要性
 - ・ e スポーツによる地方創生の取り組み事例
 - ・ その他の e スポーツによる地方創生の取り組み
- まとめ
 - ・ e スポーツの未来
 - ・ まとめ

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

図表 3-10 テキスト教材「eスポーツビジネスの概況」イメージ

1 eスポーツの定義



「eスポーツ」とは？

一般社団法人日本eスポーツ連合の定義

国連「一般社団法人日本eスポーツ連合 公式Webサイト」
https://jea.or.jp/content/about_esports/

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

💡「エレクトロニック・スポーツ」の略称



3 eスポーツのレクリエーション

レクリエーションとしての「eスポーツ」



- ◆ 家族や友人と対戦ゲームを楽しむ
- ◆ 学校の部活動でeスポーツを行う
- ◆ 地域の商店街やショッピングモールなどで行われているゲームを使ったイベント

レクリエーション・スポーツとしての側面

チャンピオンシップ・スポーツとしての側面

この2つの間にはグレーゾーンが存在し、
 明確に切り分けることは難しい

端的に言えば

賞金やタイトルなど関係なく、参加者が楽しむことを主な目的にeスポーツを行うシーンはすべてレクリエーション・スポーツに分類できる

したがって

レクリエーション・スポーツとしてのeスポーツの側面は非常に多種多様

3.3. e ラーニングコンテンツ

本事業で構築するカリキュラム構成科目のうち、特に知識学習系の科目については、社会人の受講しやすさにも配慮して選択科目として位置付け、オンデマンド型の講義映像コンテンツなどを活用する個人学習を中心とする。今年度は知識学習科目での活用を前提として、講義映像や確認問題などの e ラーニング教材の検討を進めた。

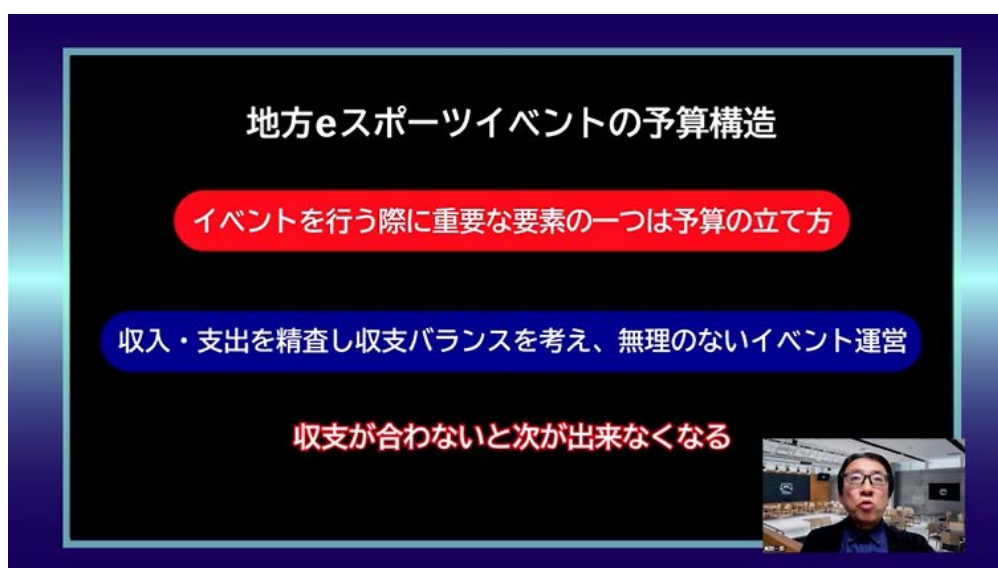
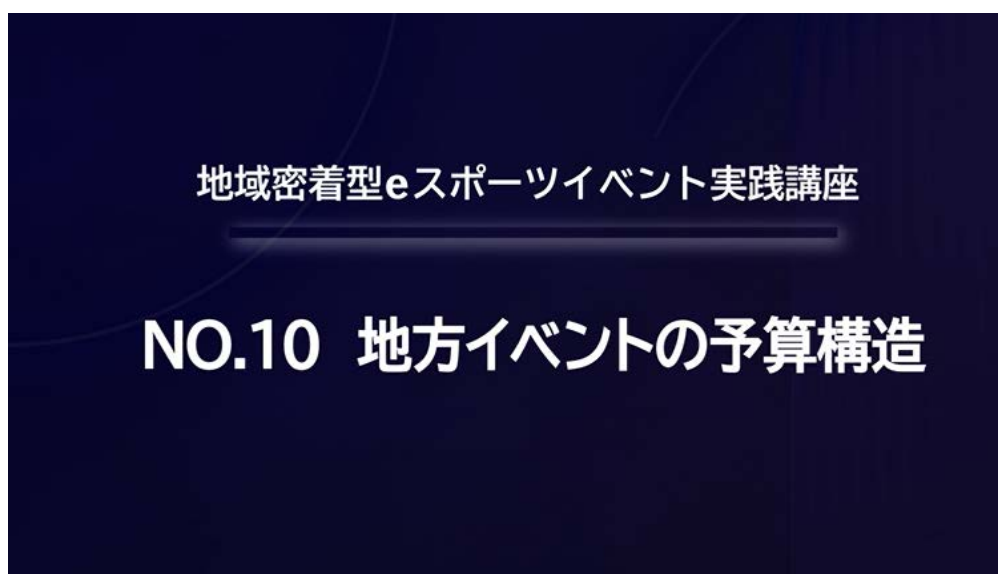
3.3.1. 講義映像「イベント企画運営に関わる知識解説」

PBL 教材の学習進行にリアルタイムで必要に応じて視聴する活用方法を想定した講義映像「イベント企画運営に関わる知識解説」を開発した。知識学習科目群の全体から、特に PBL 学習に必要性の高い学習項目 20 テーマを知識学習項目全体から抽出した。これらのテーマに対し、有識者が PPT スライド等を活用しながら 5～10 分程度で解説する映像コンテンツ群の開発を行った。具体的なテーマは次のとおりである。

図表 3-11 講義映像「イベント企画運営に関わる知識解説」のテーマ一覧

1	e スポーツの概要・動向
2	メジャーな e スポーツタイトル
3	e スポーツの主なビジネスモデル
4	e スポーツに係る主な法律
5	e スポーツと地方創生
6	e スポーツイベントの企画から実施までの流れ
7	e スポーツイベントの企画書の構成
8	地方イベントの主なターゲットとプログラム
9	地方イベントで採用される e スポーツタイトル
10	地方イベントの予算構造
11	地方イベントの予算調達方法
12	e スポーツイベントの準備の流れ
13	IP ホルダーへの許諾申請
14	イベントの運営準備（レギュレーション、マニュアル、台本など）
15	イベントのプロモーション（スポンサー営業、参加者募集、SNS 運用など）
16	イベントの会場・機材準備（必要機器・ネットワーク、レイアウト・動線など）
17	ケータリングの検討・準備
18	イベント当日の運営体制・スタッフの役割
19	イベント当日のトラブル対応
20	イベント終了後の報告書作成と関係者への報告

図表 3-12 講義映像「イベント企画運営に関わる知識解説」イメージ



3.3.2. テキスト教材 2 種の解説映像

前述のテキスト教材での学習を支援するため、前掲のテキスト教材を解説する講義映像コンテンツも開発した。「e スポーツイベント企画・運営に関わる参考資料集」計 16 本 50 分、「e スポーツビジネスの概要」計 3 本 30 分の講義映像群である。

社会人向けのため比較的シンプルなコンテンツが適切と考え、1 本あたり 5 分～10 分を目安とし、講義資料（パワーポイント）をアニメーションで動かしながら音声で解説するコンテンツ形式を採用した。本コンテンツは後述の e ラーニング環境に実装されており、インターネット上で視聴することができる。次年度はまずはこの開発成果の評価を実施し、社会人向けの適切なコンテンツ形式を検討した上で、引き続き開発を進めていく予定である。

図表 3-13 講義映像コンテンツ視聴画面



3.3.3. 確認問題（CBT）

講義映像「イベント企画運営に関わる知識解説」と講義映像「e スポーツビジネスの概況」で解説されている知識の理解度を確認する想定で、各映像 3~5 問、計 84 問の確認問題を作成した。それぞれの問題は問題文・選択肢・解答・解説で構成される。これらの問題も e ラーニング環境に実装されており、CBT 形式で運用する。映像コンテンツ視聴後に受験し、講義内容の理解度の測定に活用する。

図表 3-14 確認問題（CBT）受験画面

The diagram illustrates the CBT exam interface flow. It consists of two main panels connected by a blue arrow pointing from left to right.

Left Panel (Question Selection):

- Header: eスポーツ実習 eラーニング(社会人) (2 / 3)
- Text: 企画書の概要には、目的、協賛社、想定ターゲット層、実施日時や開催場所等を記載することが一般的である。
- Options Table:

1	正しい
2	誤り
- Text: 選択してください。
- Button: 戻る

Right Panel (Answer Confirmation):

- Header: eスポーツ実習 eラーニング(社会人) (2 / 3)
- Text: 企画書の概要には、目的、協賛社、想定ターゲット層、実施日時や開催場所等を記載することが一般的である。
- Options Table:

1	正しい
2	誤り
- Text: 正解 (with a large blue circle around the word)
- Text: 答え：1
- Text: 企画書の概要には、イベントの目的や参加方法などを記載します。オフラインであれば開催場所の住所や地図、配信があればプラットフォームを記載することが一般的です。
- Button: 次へ

4. WEBプラットフォーム

4.1. 概要

本事業では、社会人向けの講座として、講義映像コンテンツをオンデマンド配信して知識学習を行わせる要素を取り入れる。そこで本事業では、各種教育コンテンツを活用したeラーニング学習を行うことができるWEBプラットフォームを開発する。さらにこのWEBプラットフォームには関連企業やプログラム受講者等が参加するコミュニティを設置する。このコミュニティでは、学習交流や情報共有等の学習支援も然ることながら、コミュニティ上での共同プロジェクトの企画・運営や、所属企業間での事業連携・リソース共有なども視野に入れて活動する。

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

4.2. eラーニング機能

今年度はeラーニング環境の整備に取り組んだ。このeラーニング環境では、開発した知識学習教材やPBL教材・講義映像コンテンツ・確認問題などをインターネット上で利用できるように実装を行った。

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

以下に本事業で整備したeラーニング環境の画面イメージを掲載する。

図表 4-1 eラーニング環境の画面イメージ

地域密着型
eスポーツイベント実践講座

ユーザーID

パスワード

☐ ログインを保存

一般社団法人日本eスポーツ学会

地域密着型
eスポーツイベント実践講座

ユーザー名：ユーザー1

講座メニュー

eスポーツビジネス学習
【知識学習】

eスポーツイベント学習
【知識学習】

eスポーツイベント企画運営
【PBL学習】

地域密着型eスポーツイベント
実践講座コミュニティ
【Discord】

地域密着型
eスポーツイベント実践講座

【No.4】許諾申請メール例

許諾申請メールに関して

ゲームの許諾申請メールには以下の内容を記入しましょう。
ゲームタイトルによって記入内容は異なる場合があります。
また、メール以外に申請フォームから許諾を申請することもあります。

- ・ イベント名
- ・ 主催
- ・ 開催、協賛、協力
- ・ 開催日
- ・ 開催場所
- ・ 開催場所(オンライン大会の場合は住所も記入)
- ・ イベント開始時間
- ・ イベント内容
- ・ 配信サイト(使用プラットフォームも記入)
- ・ イベント参加費
- ・ 抽選、抽選の回数
- ・ 先着形式(オンライン・オフライン)
- ・ イベント参加人数
- ・ 備考

1:03

eスポーツ実習 eラーニング(社会人)
(2 / 3)

企画書の概要には、目的、協賛社、想定ターゲット層、実施日時や開催場所等を記載することが一般的である。

1	正しい
2	誤り

正 解

答え：1

企画書の概要には、イベントの目的や参加方法などを記載します。オフラインであれば開催場所の住所や地図、配信があればプラットフォームを記載することが一般的です。

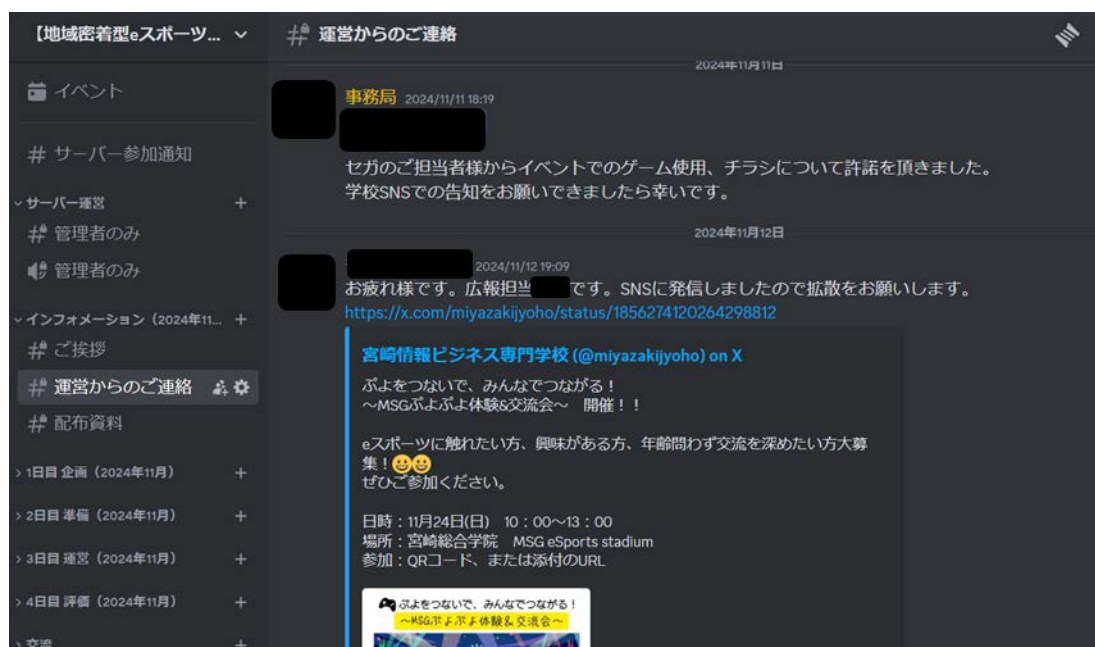
4.3. コミュニティ機能

上記のeラーニング環境を経由して参加する想定で、コミュニティ機能を拡張開発した。本コミュニティ機能は、DAOの運用で一般的に活用されており、eスポーツ業界のデファクトスタンダードにもなっているコミュニケーションツール「Discord」上に、受講者や関係企業等が参加するコミュニティを設計・設置した。このDiscord上にはPBL学習を進行に合わせて支援するためのスレッド群が設定されているほか、コミュニティ参加者がイベント情報を共有したり、eスポーツを楽しんだりする目的のスレッド群も設置されており、講座受講者が様々な形で交流できるように設計されている。

後述の今年度開催した実証講座の受講者や講師、事務局などが参加しており、実証講座に際してはアウトプットの共有や状況報告等を行ったり、実証講座で実際に開催するイベント企画を選定するための投票を行ったりして、学習支援のためのプラットフォームとして活用した。本コミュニティは今後も継続的に運用する意向で、次年度以降も実証講座受講者をはじめとしたコミュニティ参加者を拡充していき、将来的には実証対象地域（宮崎県）の講座OBによるeスポーツビジネスコミュニティへの成長を目指す。

図表 4-2 Discord上のコミュニティの画面イメージ

全体連絡のチャンネル



アウトプット共有のチャンネル

The screenshot shows a Slack channel interface. On the left is a sidebar with a channel list including 'インフォメーション (2024年11月)', '1日目 企画 (2024年11月)', and '2日目 準備 (2024年11月)'. The main area displays three messages:

- Message 1 (2024/11/10 13:59):** A text message stating '運営マニュアルです' followed by a Google Docs link. Below it is a file upload of '【フォーマット】運営マニュアル.pptx' with a description: 'ぶよをつないで、みんなでつながる！～MSGぶよぶよ体験&交流会～運営マニュアル 2024.11.10'.
- Message 2 (2024/11/10 14:16):** A text message with a Google Docs link. Below it is a file upload of 'スライド.pptx' with a description: 'MSGぶよぶよ 体験&交流会～ぶよをつないで、みんなでつながる！～'. Below the file is the text 'スライドです'.
- Message 3 (2024/11/10 14:19):** A text message stating '会場レイアウト、物品等です。' followed by a Google Docs link. Below it is a file upload of '【フォーマット】会場レイアウト.pptx' with a detailed description of the venue layout and staff roles.

At the bottom, there is a search bar and a status bar indicating '# イベント資料 (作成物)'. A footer message says '# イベント資料 (作成物) にメッセージを送信'.

受講者が作成した企画書への投票結果

The screenshot shows a Slack channel with a poll result. The poll title is '企画提案書 多数決'. The results are as follows:

チーム	票数	割合	結果
Aチーム	1票	10%	
Bチーム	6票	60%	✓ (多数決)
Cチーム	3票	30%	

Below the table, it says '10票 ・ 投票終了'.

At the bottom, a message from a user says: '@everyone 企画書の多数決を行います。いいと思うチームに票を送ってください。' (We will hold a majority decision on the plan proposal. Please vote for the team you think is good.)

【実証報告編】

5. 実証講座の概要

5.1. 今年度の実施方針

開発活動によって構築・作成した成果物の有効性や妥当性を検証するための講座を実施し、検証結果を取りまとめた。実施地域は令和5年度に強固な連携体制を構築できた宮崎県とし、本事業に参画する専門学校の卒業生や企業・団体等の関係者、宮崎県内の地域企業等の関係者を対象とした。本講座では、宮崎県初の e スポーツ施設である「MSG eSports Stadium」を設置して e スポーツ人材育成に取り組んでいる宮崎情報ビジネス専門学校と特に連携して講座を実施した。

以下に実証講座の実施概要と実施結果について報告する。

5.2. 実施概要

本講座では、宮崎情報ビジネス専門学校が保有する「MSG eSports Stadium」にて受講者が実際にイベントを開催することをゴールとして設定した。そのために、本事業で開発した PBL 教材を活用した地域向け e スポーツイベントを企画・実施の学習を中核として、カリキュラム・教材・教育環境を抽出・再構成した。実施日時は 11/9、11/10、11/23、11/24 の土日 4 日間で、全日 10:00～16:00 の計 20 時間の集合学習を実施した。

受講者は宮崎県内の e スポーツイベントに関心のある社会人を対象として一般公募を行い、6 名に参加を得た。予定よりも参加人数が少数になったことから、宮崎情報ビジネス専門学校 e スポーツ & IT コースの協力を得て、専門学校生 3 名も本講座に参加した。

講師・ファシリテーターは日本 e スポーツ学会 寛 誠一郎および事務局が務め、参加者と兼務しつつ講座運用のサポートとして、宮崎情報ビジネス専門学校 e スポーツ & IT コース担当教員 2 名にご協力を頂いた。

実施の概要を下表に示す。

図表 5-1 実証講座の実施概要

項目	内容
受講対象者	宮崎県内の e スポーツイベントに関心のある社会人 6 名 宮崎情報ビジネス専門学校 e スポーツ & IT コース 3 名 計 9 名
実施期間	以下の計 4 日間 20 時間（休憩除外）で講座を実施。 ・ 1 日目：11 月 09 日（土）10:00～16:00 ・ 2 日目：11 月 10 日（日）10:00～16:00 ・ 3 日目：11 月 23 日（土）10:00～16:00

	・ 4 日目：11 月 24 日（日）10:00～16:00
実施内容	宮崎情報ビジネス専門学校が保有する「MSG eSports Stadium」にて受講者が実際にイベントを開催することをゴールとして設定し、イベントの企画から準備、運営、評価まで一連の流れを体験する内容で構成した。 ・ 1 日目：11 月 09 日（土）10:00～16:00 講義：e スポーツと地方創生、e スポーツイベントの流れ 実習：地域向け e スポーツイベントの企画書作成 実習：企画書のプレゼン・投票 ・ 2 日目：11 月 10 日（日）10:00～16:00 実習：役割分担と準備作業 運営準備（許諾申請、出演依頼、運営マニュアル作成 等） 進行準備（レギュレーション作成、台本作成、スライド作成 等） 機材準備（レイアウト設計、必要機器選定・調達手配 等） 広報準備（応募フォーム準備、広報ツール作成・運用 等） ・ 3 日目：11 月 23 日（土）10:00～16:00 実習：会場設営・機器調整 実習：イベントのリハーサル、台本等の見直し・調整 ・ 4 日目：11 月 24 日（日）10:00～16:00 実習：イベントの開催 実習：イベントの振り返り・報告書作成等
評価方法	受講した参加者に対し、前半（1・2 日目）終了後と、後半（3・4 日目）終了後に講座受講後にアンケートを実施して、講座に対するフィードバックを得た。

5.3. 受講者募集の方法

宮崎情報ビジネス専門学校、宮崎県 e スポーツ協会、宮崎県内の e スポーツチーム『9ines』、宮崎県情報産業協会の協力を得て、以下の①～④の受講者募集を展開した。その結果、社会人 6 名に応募を頂いた。受講者募集活動を行う中で、日数・時間数（土日 4 日間・計 24 時間）の設定が厳しいという声が聞かれた。また講座実施中に、講座実施日程が宮崎市制 100 周年イベントとバッティングしていたことが発覚し、その影響も大きかったと推察される。今年度は、一般公募の応募者 6 名に加え、専門学校生 3 名の合同の講座開催とした。

- ① 宮崎情報ビジネス専門学校 SNS（X, Instagram, Facebook）での公募
- ② 宮崎情報ビジネス専門学校の卒業生への個別勧誘
- ③ 宮崎県 e スポーツ協会、宮崎県 e スポーツチームメンバーによる SNS 情報拡散
- ④ 宮崎県情報産業協会による会員や地域企業への案内（WEB サイト、個別勧誘）

図表 5-4 宮崎県 e スポーツ協会による情報拡散



宮崎県eスポーツ協会 
@miyazaki_esport

宮崎県内でeスポーツ関連イベントの企画・運営を学べる講座が開催されます🖱️
参加費は無料！
興味ある方はお気軽にお申込みくださいね～👤



宮崎情報ビジネス専門学校 @miyazakijyoho · 10月17日
【地域密着型 eスポーツイベント実践講座】

eスポーツの企画、運営を体験してみませんか？😊

日時：11月9日・10日・23日・24日 10時～16時...
[さらに表示](#)



eスポーツのイベントの企画・運営を体験 してみませんか？

地域密着型 **eスポーツイベント実践 講座**

開催日 2024年 11/9(土)、10(日)、23(土)、24(日) ※全日程10時～16時開催

会場 宮崎情報専門学校 MSC eSports Stadium

受講料 無料

対象者 eスポーツに熱意のある宮崎県内の社会人 ※人数 20名まで

主催：一般社団法人日本eスポーツ学会

4日間のスケジュール

11/09(土)	10:00～16:00	イベントの企画(課題、企画書の作成・プレゼンテーション)
11/10(日)	10:00～16:00	イベントの準備(各種資料の検討・作成)
11/23(土)	10:00～16:00	イベントの準備(設営・リハーサル)
11/24(日)	10:00～16:00	イベントの実施(イベント開催、運営・振り返り、講義)

会場案内



講師紹介

一般社団法人日本eスポーツ学会 理事長 賀 第一郎

eスポーツコミュニティの発展を推進。県が推進するeスポーツ大会を、eスポーツ大会の発展として、数々のeスポーツイベントを開催。eスポーツの発展に尽力する。

中立的で、生涯学習大学と連携し、eスポーツの振興を推進。eスポーツの振興を推進。eスポーツの振興を推進。eスポーツの振興を推進。

応募方法

QRコードまたはURLから、フォームから応募事項をご記入の上、お申し込みください。

<https://forms.gle/TYyGandU7RColl8oA7>

人数20名です。お申込みは
申込締切：10/31(木)


 6
  29
  1
 

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



MISA
MIZUKAWA INFORMATION SERVICE
INDUSTRY ASSOCIATION

[役員名簿](#)
[決算報告](#)
[会員一覧](#)
[事業実績](#)
[近年の活動内容](#)
[入会について](#)

eスポーツイベントの企画・運営に関する研修のご案内 （社会人対象）【無料】

投稿日: 2024年10月3日 投稿者: MISA_EDIT



- 無料 -
参加者募集!

▲会場
宮崎総合学院 MSG eSports Stadium
こちらで、実際にイベントをしながら企画作りの体験をします。

eスポーツイベントの企画・運営を学んでみませんか？
4日間で、eスポーツイベントの企画から準備、運営までを体験！
eスポーツが好きな人なら誰でも参加頂けます！

この度、一般社団法人日本eスポーツ学会は、一般社団法人宮崎県情報産業協会、学校法人宮崎総合学院の協力のもと、文部科学省委託事業の一環として、「地域密着型eスポーツイベント実践講座」を開催いたします。

本講座では計4日間の中で、受講者の皆さんと一緒に、実際にeスポーツイベントの企画設計を行い、その企画に基づくイベントを開催します。その体験を通して、イベントの企画・運営の流れを学んでいただきます。

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

5.4. 実施の様子

5.4.1. 講座の様子

以下に本講座の様子を掲載する。

図表 5-6 講義の様子（1日目）



図表 5-7 企画プレゼンの様子（1日目）



図表 5-8 イベント準備の様子（2日目・3日目）



図表 5-9 イベント当日の様子（4日目）





5.4.2. 受講者が制作したアウトプットの一部

以下に受講者が作成したアウトプットの一部を紹介する。

図表 5-10 受講者が作成した企画書（グループ B）

eスポーツとは

「Electronic Sports（エレクトロニック・スポーツ）」の略称で、モバイルゲームやビデオゲームを使った対戦をスポーツとして競技性のニュアンスを加えたものです。知略や戦略、プレイヤースキルなど競技性を含むため、“スポーツ”として捉えられています。



津幡町eスポーツフェスタ2023



eスポーツパーク体験会

2

イベント概要

- 本eスポーツイベントを幅広い年代の地域住民が交流する機会とするために、以下の構成を提案いたします。

ターゲット	若年層（幼稚園・保育園年長～高校生）、若年層の保護者、大学・専門学校生、高齢者
実施場所	学校法人宮崎総合学院MSG eSports stadium
実施日時	令和6年11月24日（日）10:00～13:00
主な実施項目	・講演会（eSportsとは何か） ・ルール説明 ・交流体験 ・トーナメント試合
広報戦略	・SNS（X、Instagram等） ・口コミ

3

図表 5-11 タイムスケジュール

イベント全体タイムスケジュール

- ★10:00 開会アナウンス
- ★10:00 MC登場～主催者 一般社団法人日本eスポーツ学会 カケヒ様ご挨拶
- ★10:05 講演会、および趣旨説明
- ★10:20 今後の流れおよび試合のルール説明（MC）
- ★10:25 交流会・体験会の案内
- ★10:30 チームごとの交流会・体験会の実施
- ★11:40 開会宣言～ゲスト ナインズもじじい様ご挨拶
- ★11:40 1回戦スタート
- ★11:55 1回戦終了
- ★12:00 2回戦スタート
- ★12:15 2回戦終了
- ★12:20 決勝戦スタート
- ★12:40 決勝戦終了
- ★12:45 表彰式
- ★12:50 参加者全員写真撮影
- ★12:55 閉会の挨拶～一般社団法人日本eスポーツ学会 カケヒ様ご挨拶～表彰式終了

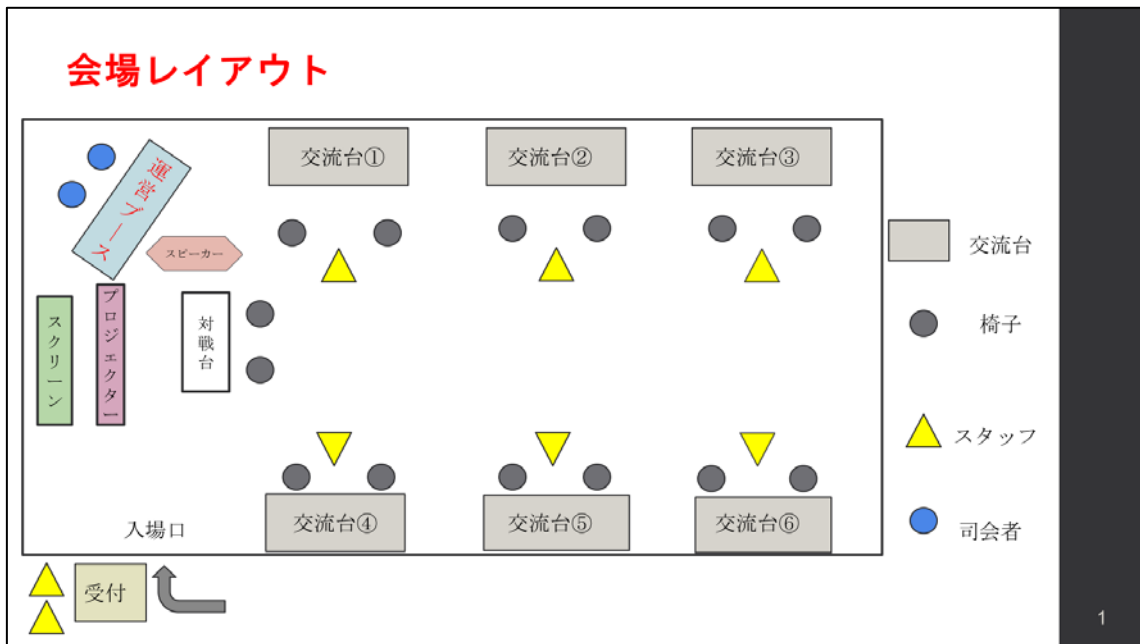
3

図表 5-12 台本

Time	Lap	Contents	Visual
09:30～ 09:50		来場者へネームプレートの受け取りと裏面に記載のチーム名ごとの着席を促す ※前面にも投影 皆様、MSGぶぶぶ体験&交流会、開会10分前になりました。 ご登録いただきました参加者やご家族の方は、前方スクリーンをご確認ください。 （繰り返す）	
▼MC登場～開会のあいさつ			
10:00		MC 会場にお越しの皆さん、こんにちは～！。 本日、MC・実況を務めます、モジカワです！よろしくお願いします。 ※簡単な自己紹介をお願いします。 それでは早速、MSGぶぶぶ体験&交流会を開催したいと思います。 開会に先立ちまして、本日の体験交流会の主催者であります、一般社団法人日本eスポーツ学会 カケヒ セイイチロウ様よりご挨拶を頂きます。 カケヒ様、ご登壇お願いします。 M C → M C カケヒ様 （カケヒ様の挨拶終わりで） MC カケヒ様、ありがとうございました。 どうぞご降壇ください。 （カケヒ様は次の趣旨説明および講演会の準備へ移動）	

7

図表 5-13 会場レイアウト図



図表 5-14 イベント告知チラシと SNS 投稿

ぶよをつないで、みんなでつながる！
～MSGぶよぶよ体験&交流会～

11月24日(日) 10:00～13:00 (9:30開場)
学校法人宮崎総合学院 MSG eSports stadium

参加資格: 全年齢

講演
「eスポーツとは」
日本eスポーツ学会 事務局長
寛 誠一郎先生

MC
宮崎情報ビジネス専門学校
横川 明弘先生

参加無料

申込方法:
本会のLINE公式アカウントから、Googleフォームより参加申し込みください。
申込締切: 11月13日(金)
主催: 一般社団法人 日本eスポーツ学会

miyajyo1030 • フォロー

miyajyo1030 ぶよをつないで、みんなでつながる！
～MSGぶよぶよ体験&交流会～

eスポーツに触れたい方、興味がある方、年齢問わず交流を深めたい方は、ぜひご参加ください
😊😊

日時: 11月24日(日) 10:00～13:00
場所: 宮崎総合学院 MSG eSports stadium
参加: QRコードから 📱

#eスポーツ
#ぶよぶよ
#ぶよぶよeスポーツ
#ぶよぶよeスポーツ大会
#宮崎情報ビジネス専門学校
#ミヤジョー

編集済み・4週間前

kimurasangyo_official、その他が「いいね！」しました
11月12日

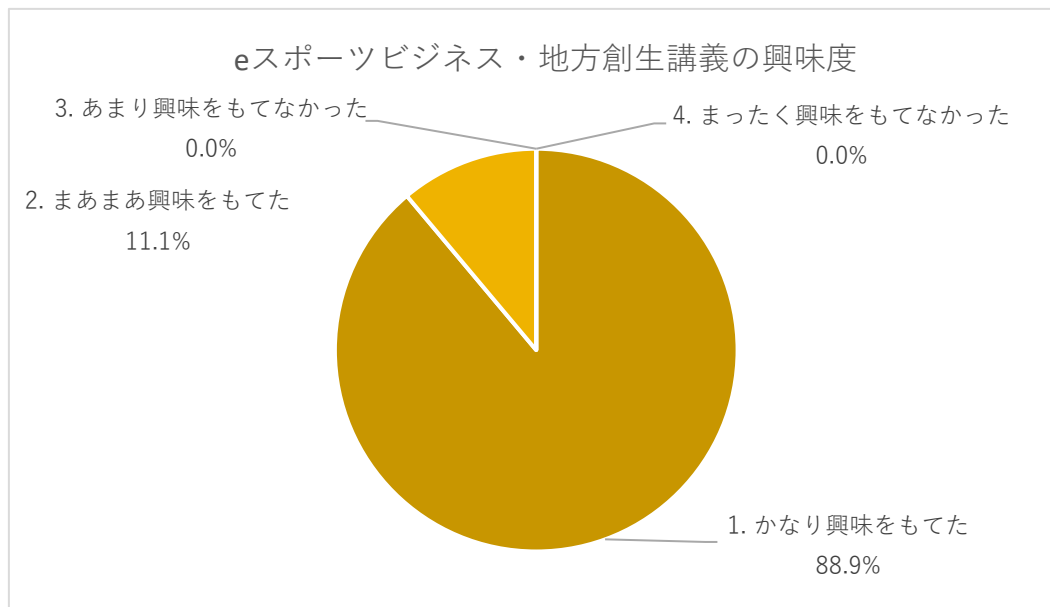
コメントを追加...

投稿する

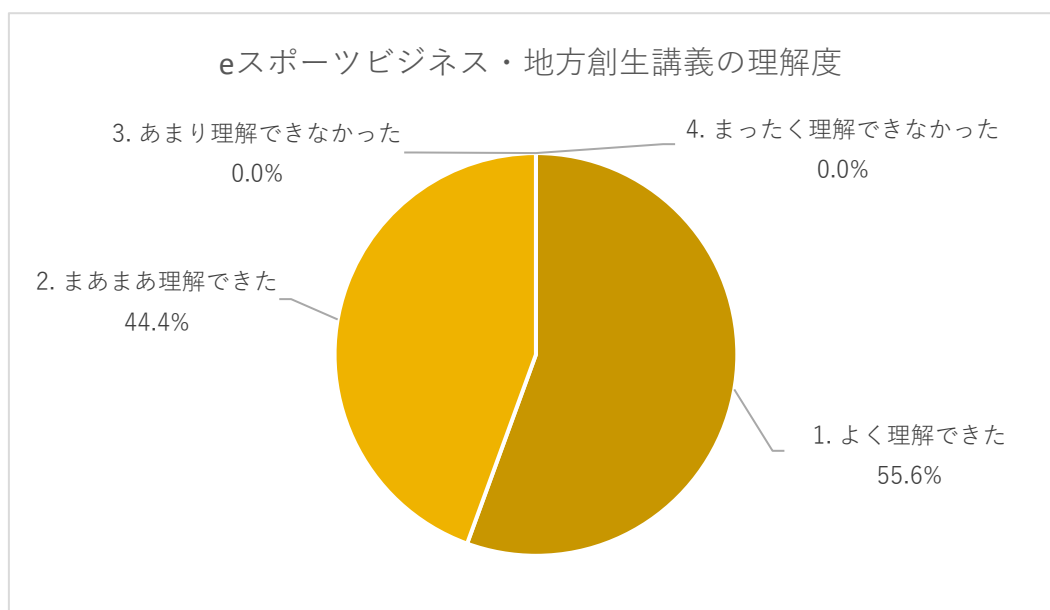
5.5. 受講者アンケートの結果

5.5.1. 講座受講後アンケート結果（1日目・2日目）

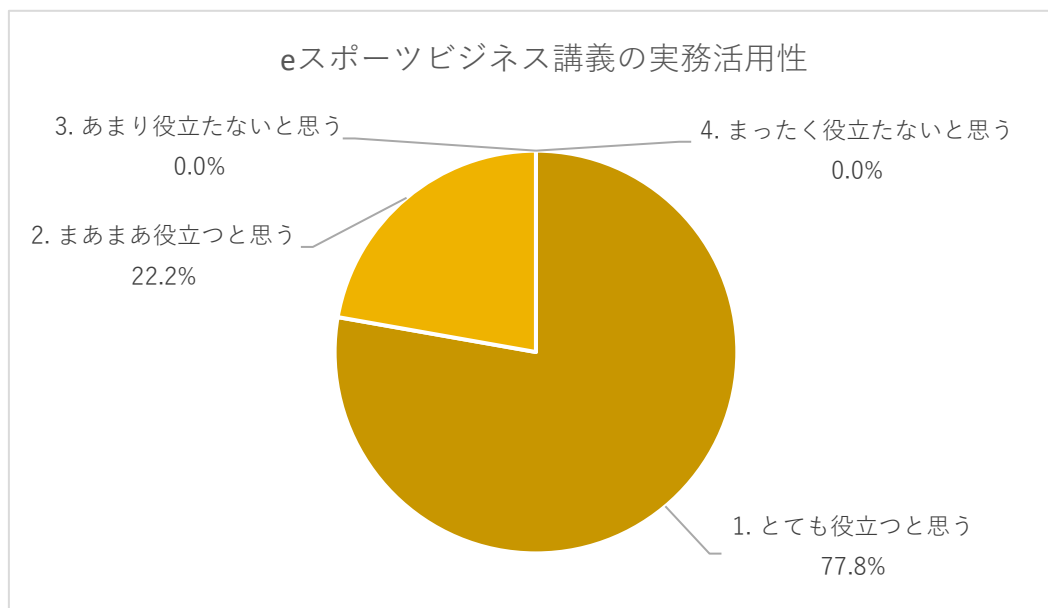
- ① e スポーツビジネスや e スポーツを活用した地方創生の概況の講義に興味を持てましたか。



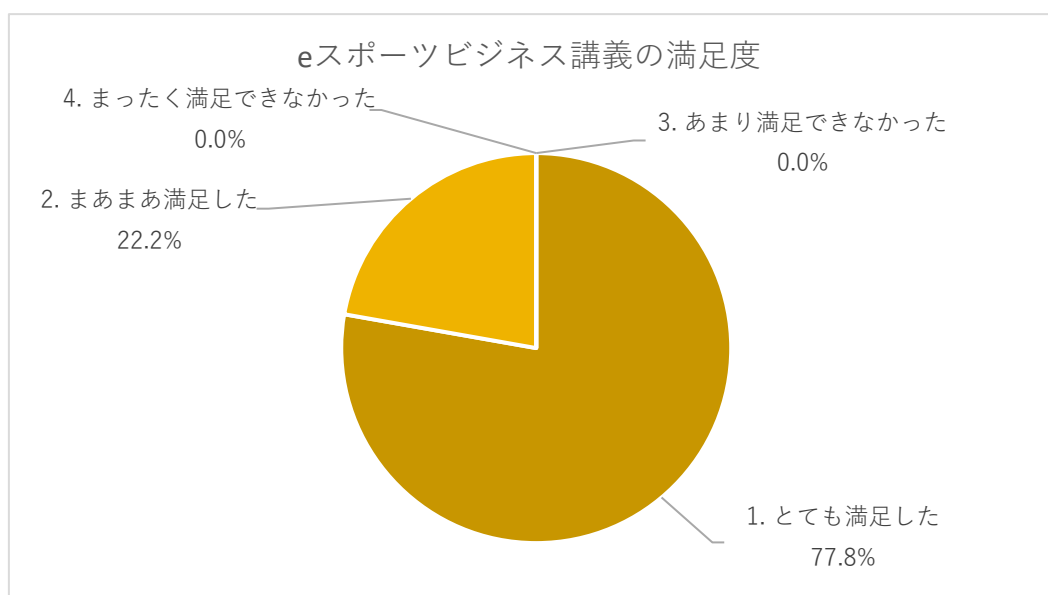
- ② e スポーツビジネスや e スポーツを活用した地方創生の概況の講義は理解できましたか。



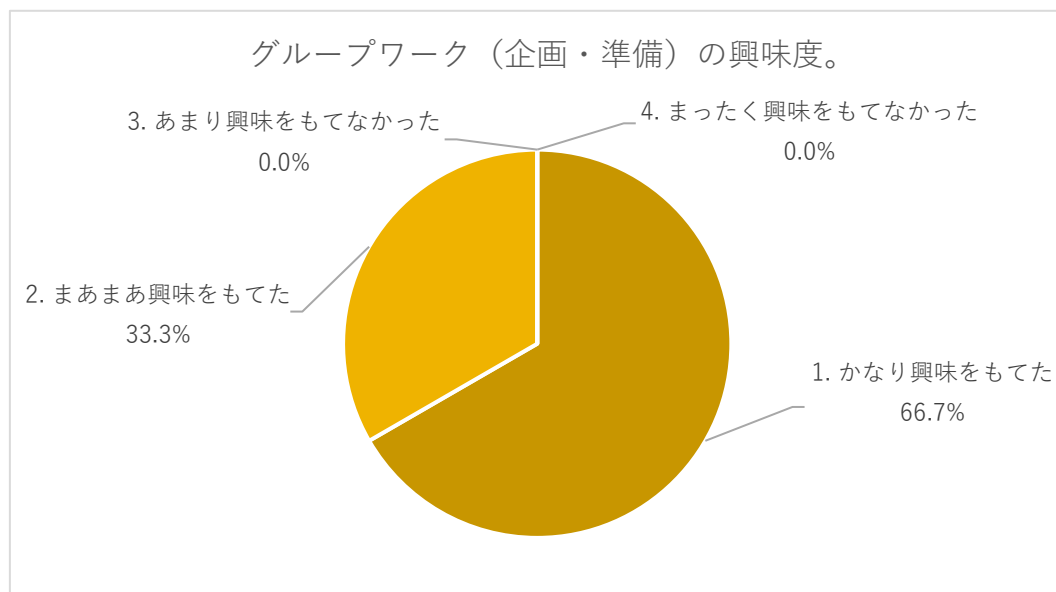
- ③ e スポーツビジネスや e スポーツを活用した地方創生の概況の講義の内容は今後のご自身の仕事や業務に役立つと思いますか。



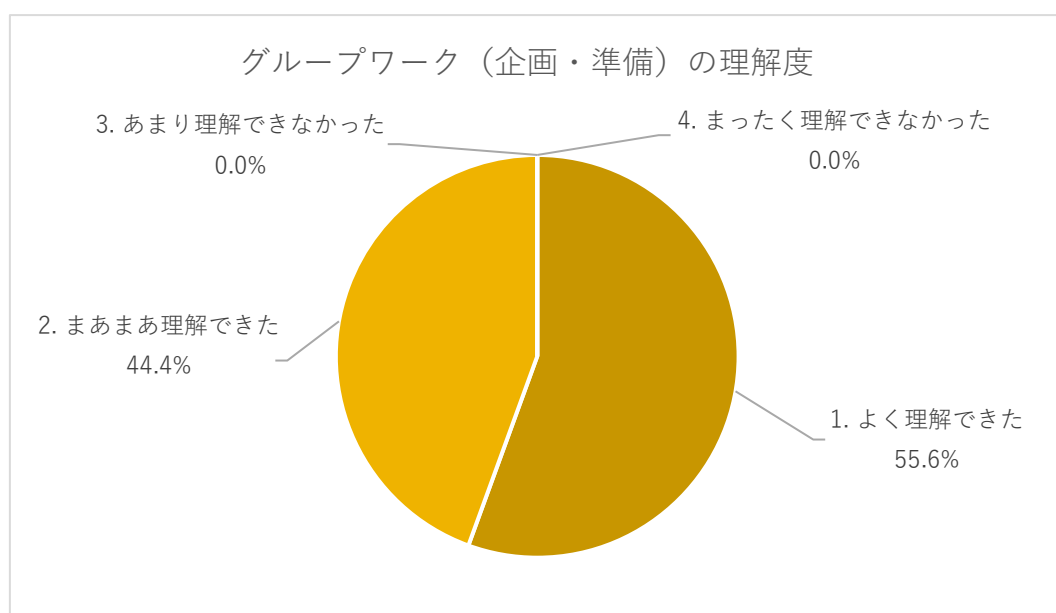
- ④ e スポーツビジネスや e スポーツを活用した地方創生の概況の講義の満足度を教えてください。



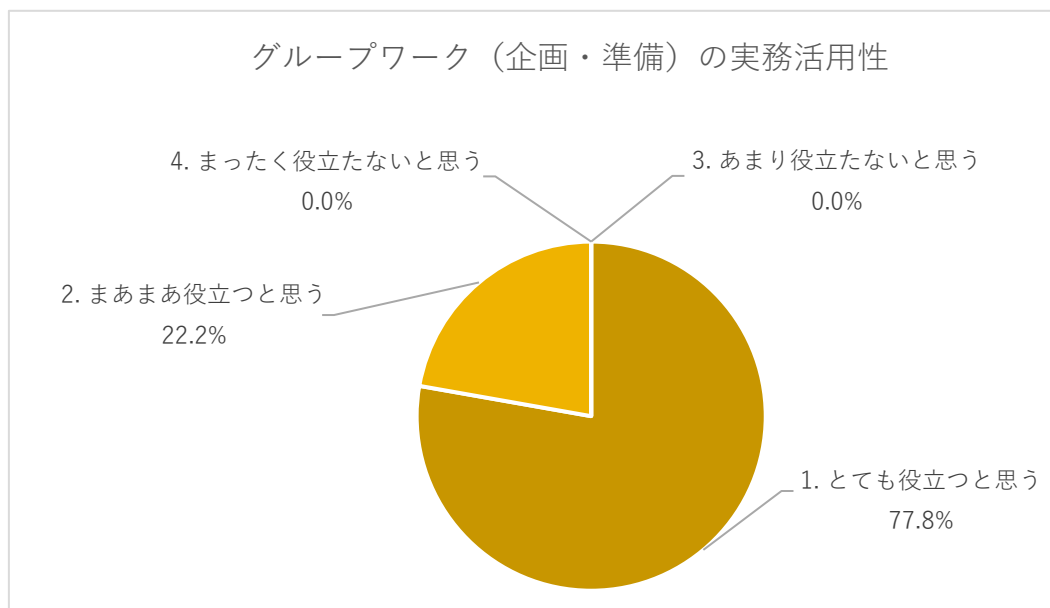
⑤ 企画・準備（1日目・2日目）のグループワークの内容は興味を持ってましたか。



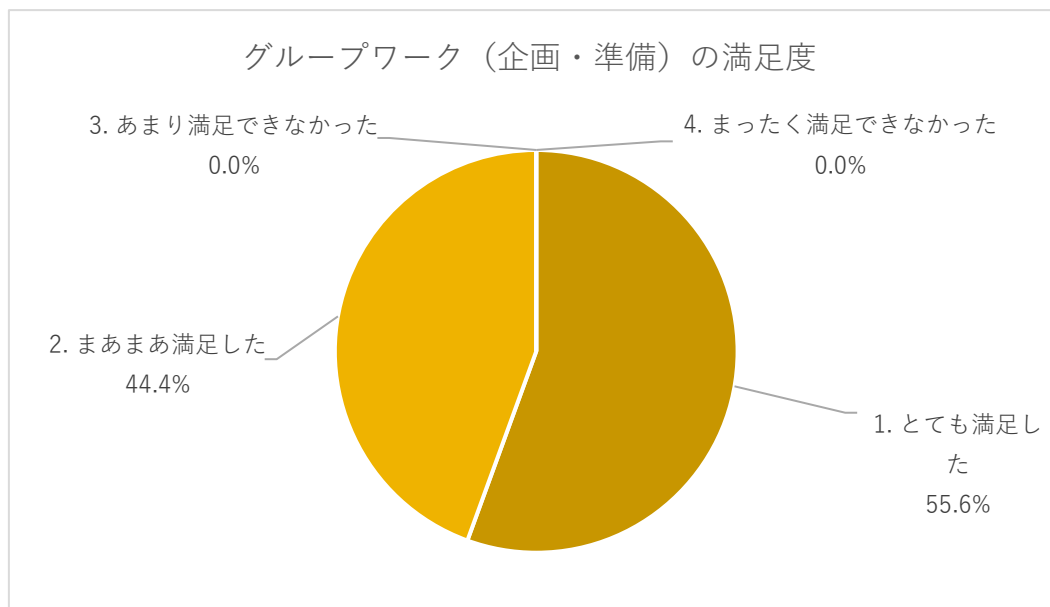
⑥ 企画・準備（1日目・2日目）のグループワークの内容は理解できましたか。



- ⑦ 企画・準備（1日目・2日目）のグループワークの内容は今後のご自身の仕事や業務に役立つと思いますか。



- ⑧ 企画・準備（1日目・2日目）のグループワークの満足度を教えてください。

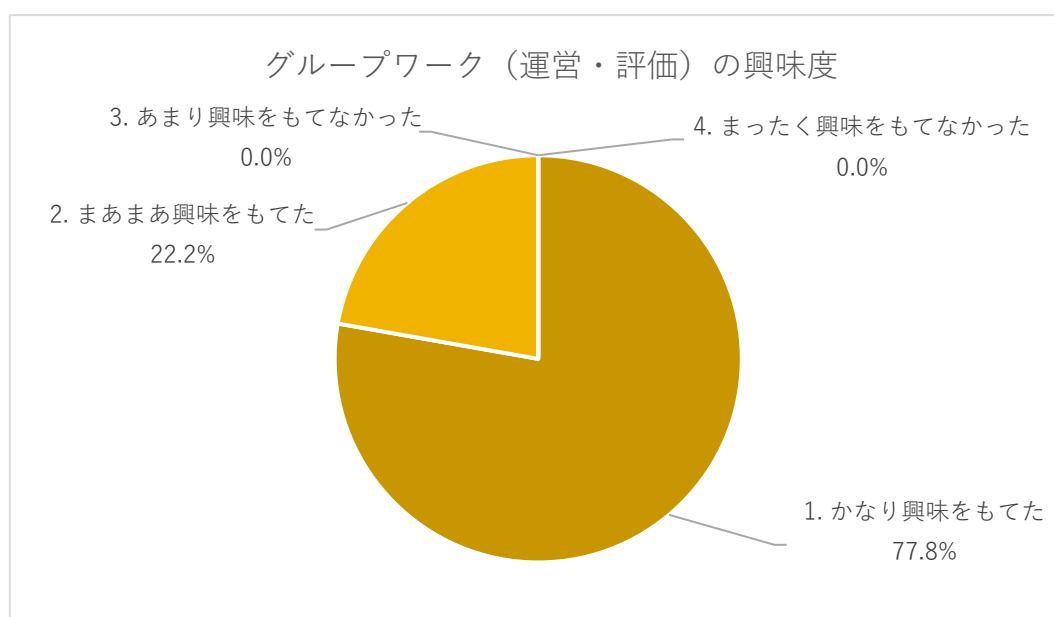


⑨ 講座への感想や印象に残ったこと、3日目・4日目に向けてのご要望などがあれば教えてください。

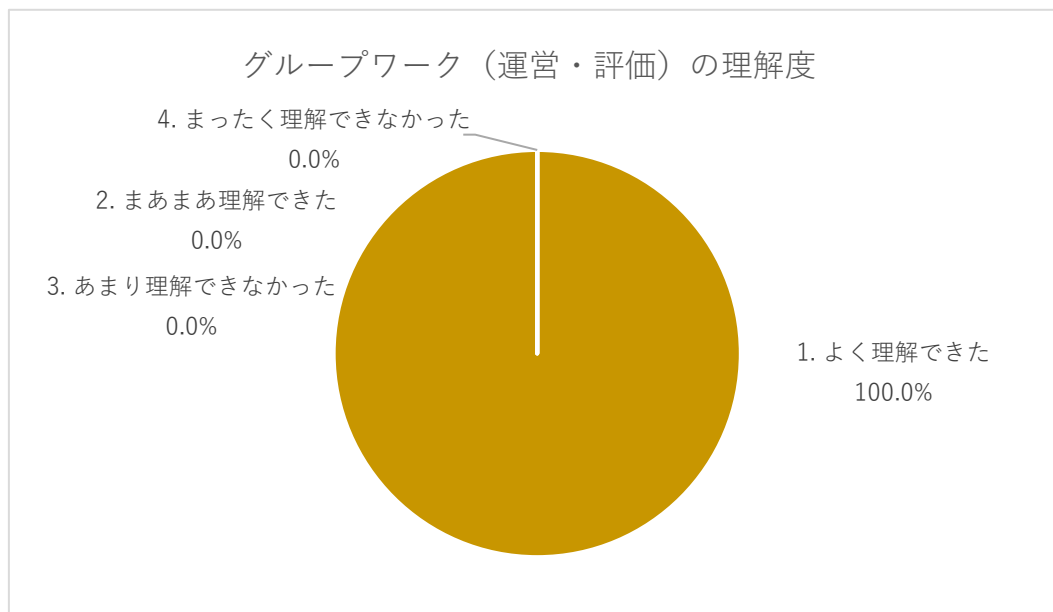
- ・ とてもよかったです。
- ・ とても刺激的な時間になりました。引き続きよろしくお願いいたします。
- ・ 準備にとっても苦労されたと思いますし、資料も参考にできるということでとても助かりました。
- ・ 本における eSports 界隈の現状について、当事者の方からお聞きすることができ、とても勉強になりました。今後、宮崎県内にとどまらず、eSports に関する事業等に参加していきたいと考えています。医療関係に関して、現時点では eSports に特化した医療業界はほとんどありません。また、メリットや運営可能性に不明瞭な点が多いため、そこをしっかりと勉強していきたいと考えました。
- ・ 引き続きよろしくお願いいたします。

5.5.2. 講座受講後アンケート結果（3日目・4日目）

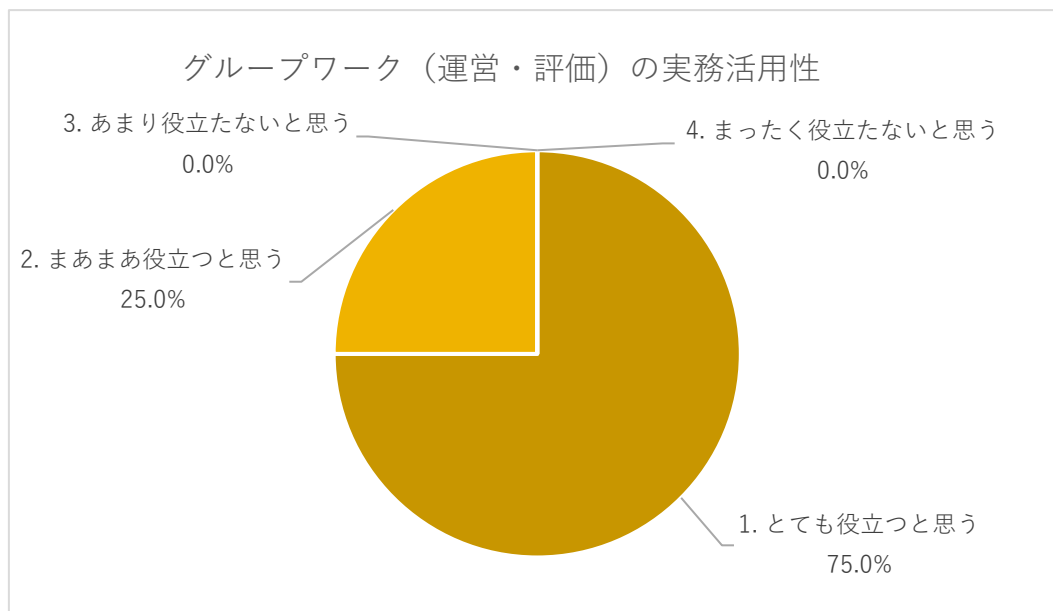
① 運営・評価（3日目・4日目）のグループワークの内容は興味を持ってましたか。



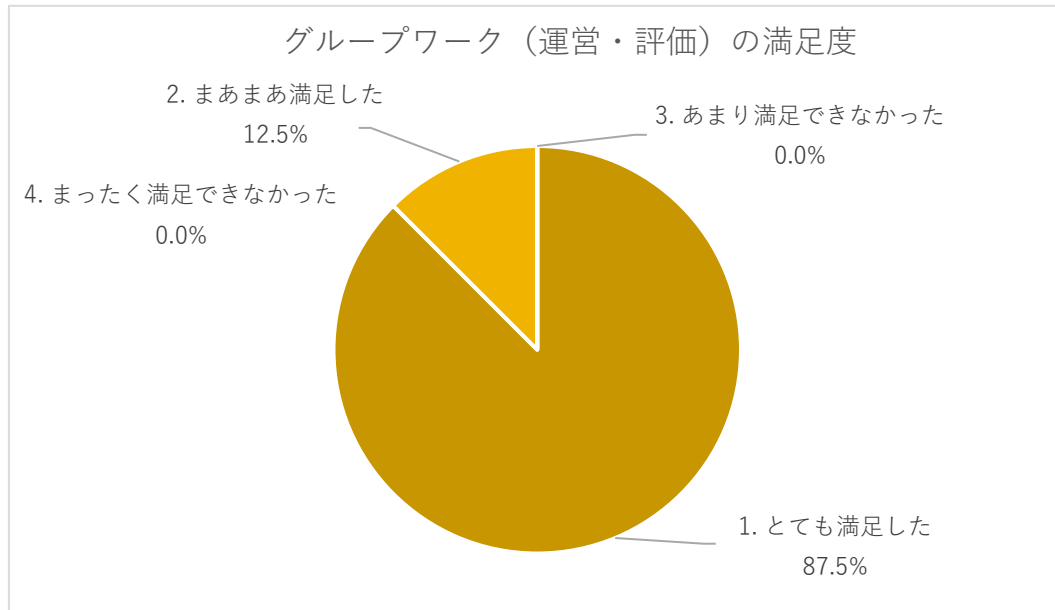
② 運営・評価（3日目・4日目）のグループワークの内容は理解できましたか。



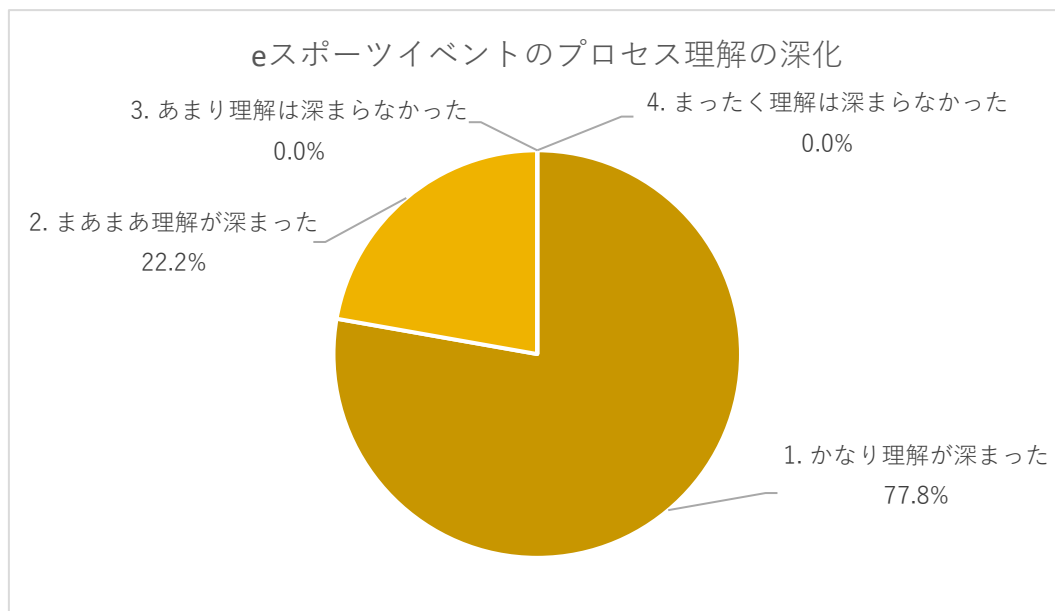
③ 運営・評価（3日目・4日目）のグループワークの内容は今後のご自身の仕事や業務に役立つと思いますか。



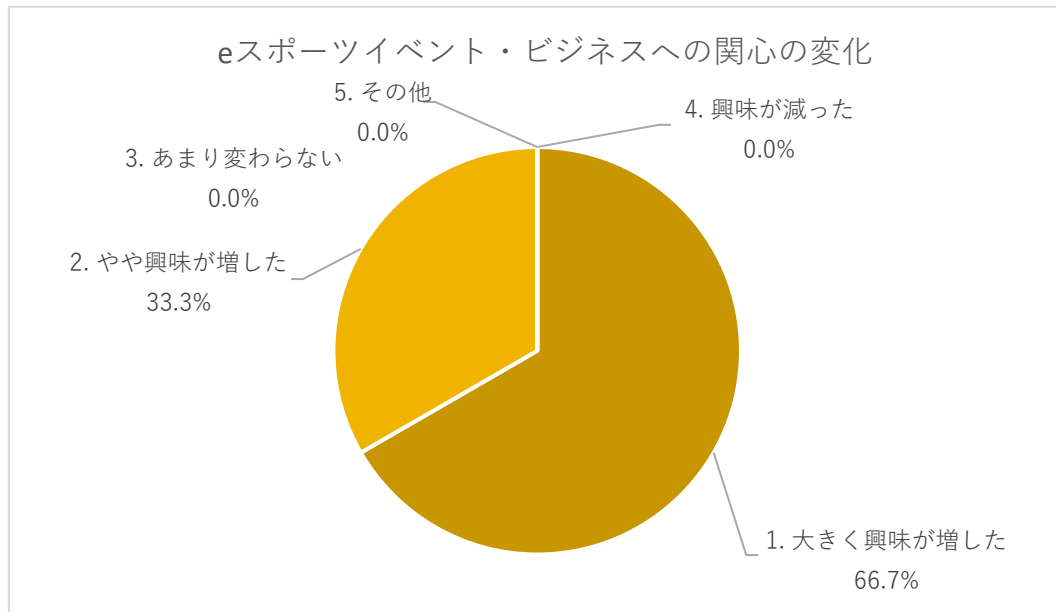
- ④ 運営・評価（3日目・4日目）のグループワークの満足度を教えてください。



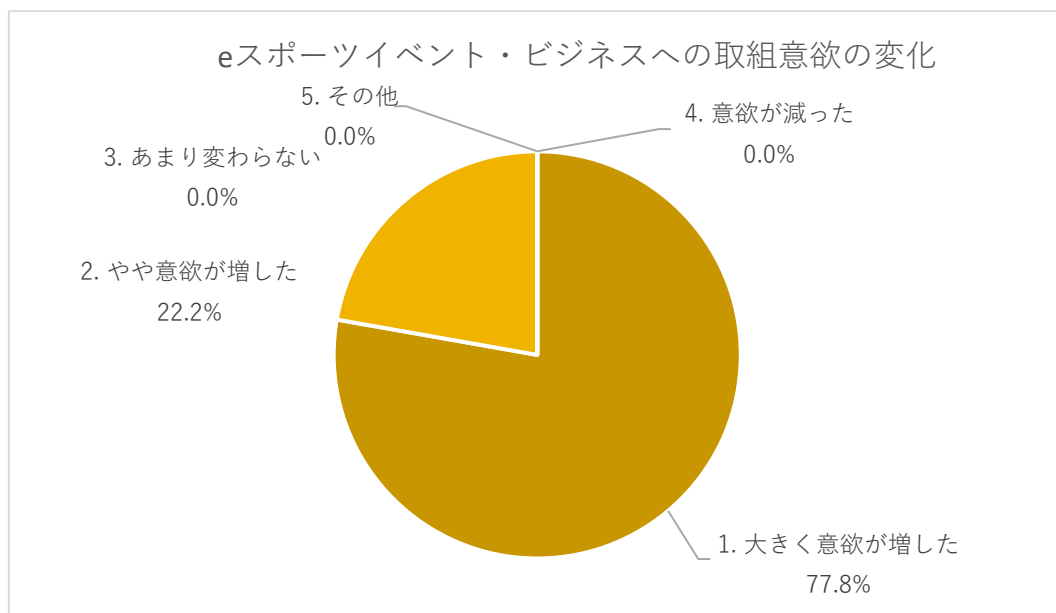
- ⑤ 今回の講座を通して、eスポーツイベントのプロセスや必要な知識・スキル等に関して理解は深まりましたか。



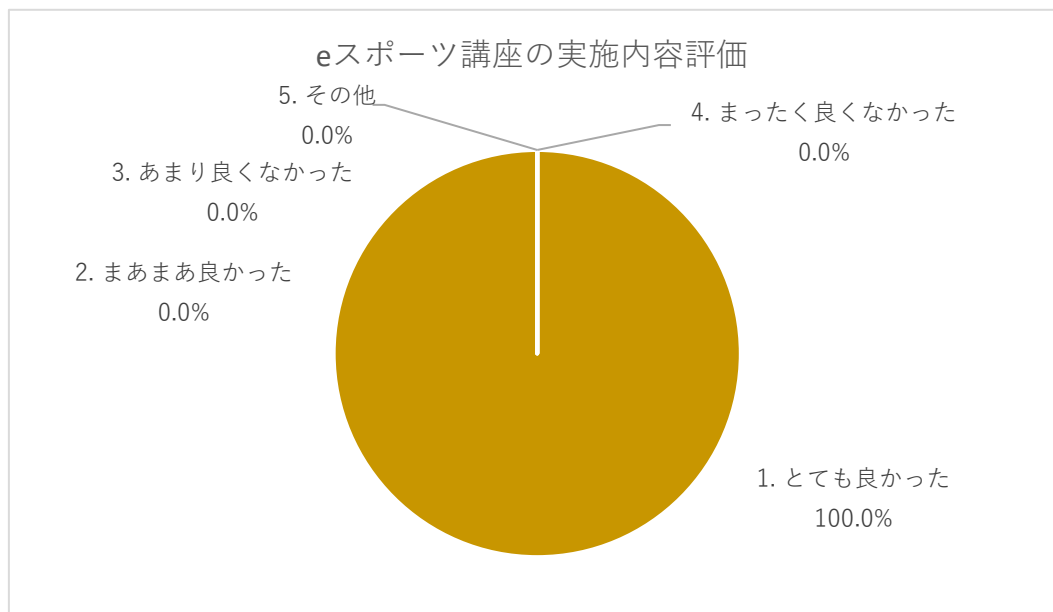
- ⑥ 今回の講座を通して、e スポーツに係るイベントやビジネスへの興味関心は変化しましたか。



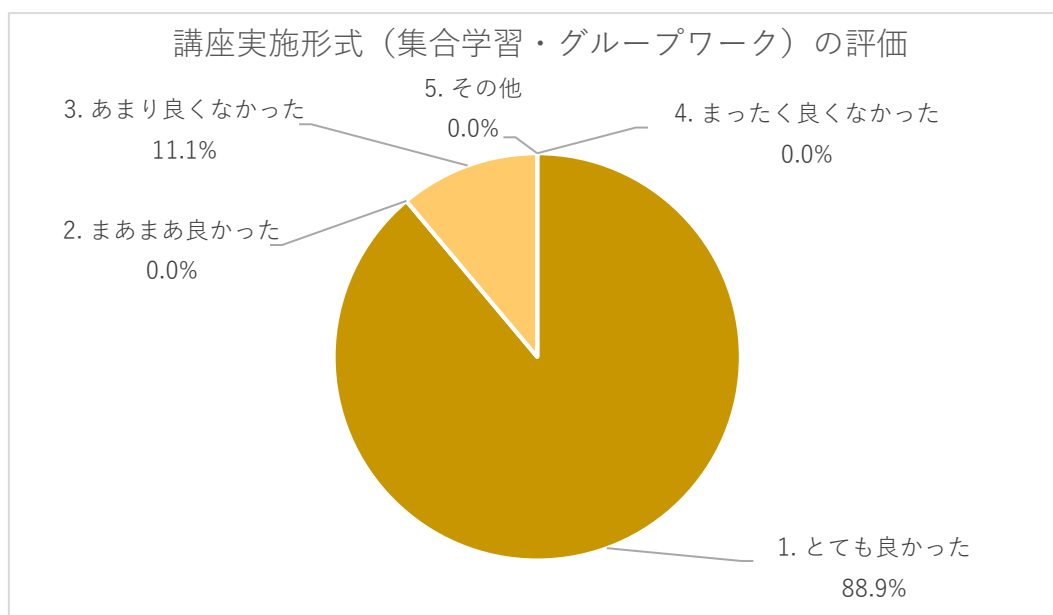
- ⑦ 今回の講座を通して、e スポーツに係るイベントやビジネスへの取組意欲（モチベーション）は変化しましたか。



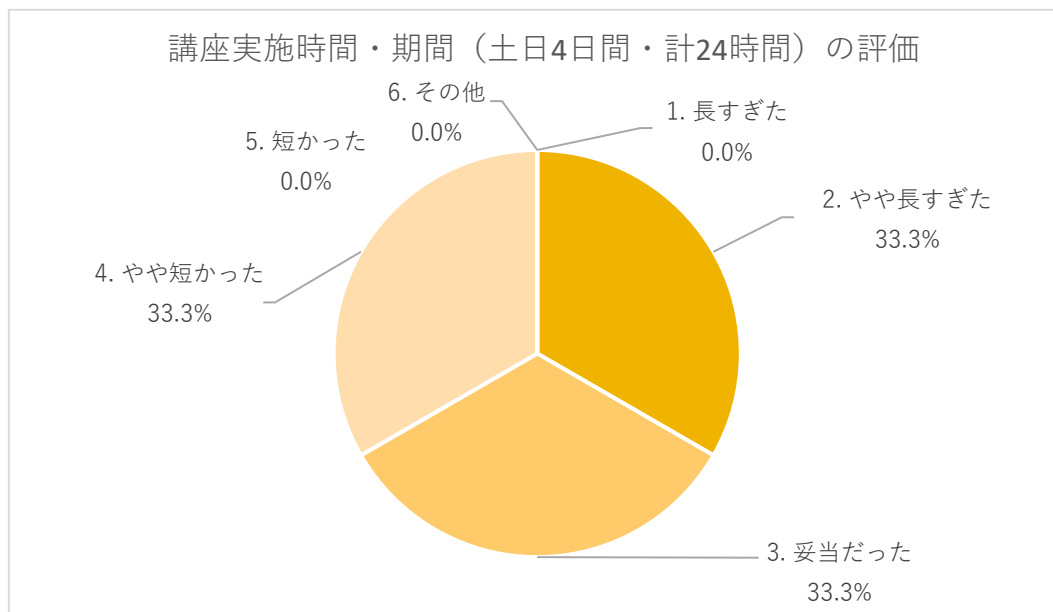
⑧ 今回の講座の実施内容（e スポーツイベント企画・開催の体験等）はいかがでしたか。



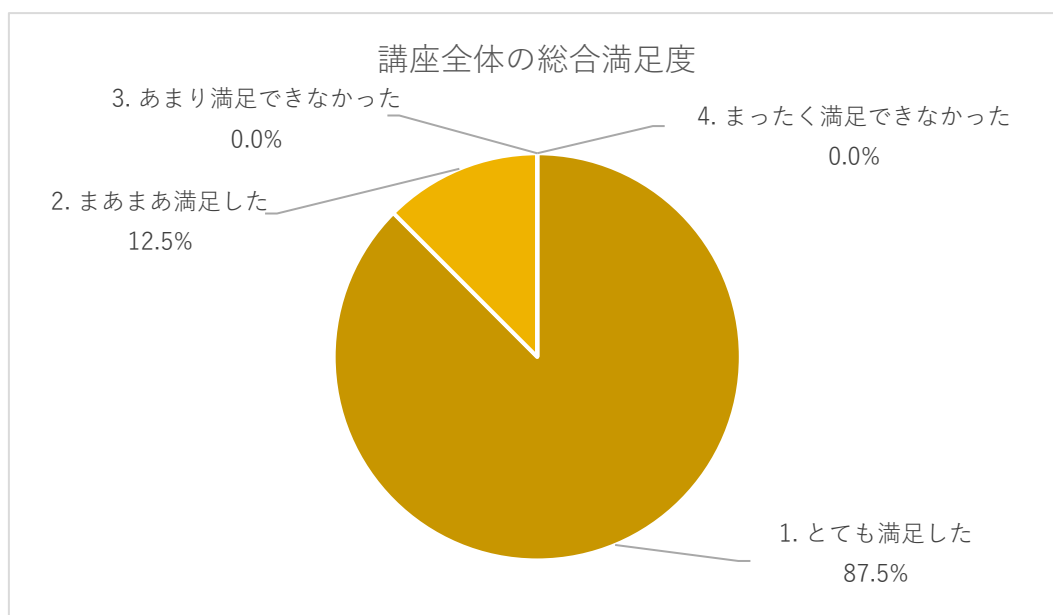
⑨ 今回の講座の実施形式（集合学習でのグループワーク中心）はいかがでしたか。



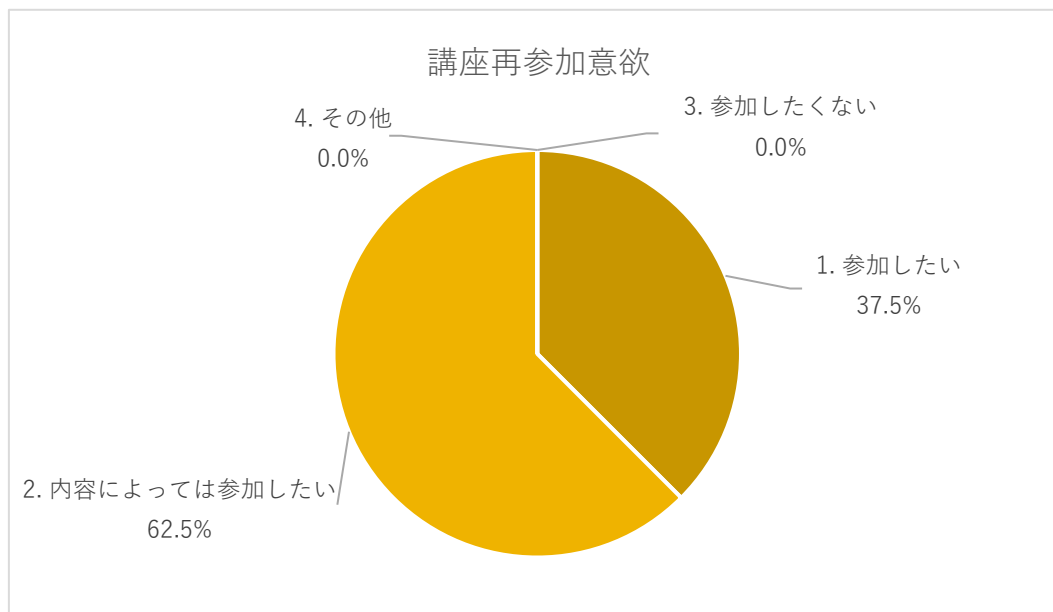
⑩ 今回の講座の実施時間・期間（土日4日間・計24時間）はいかがでしたか。



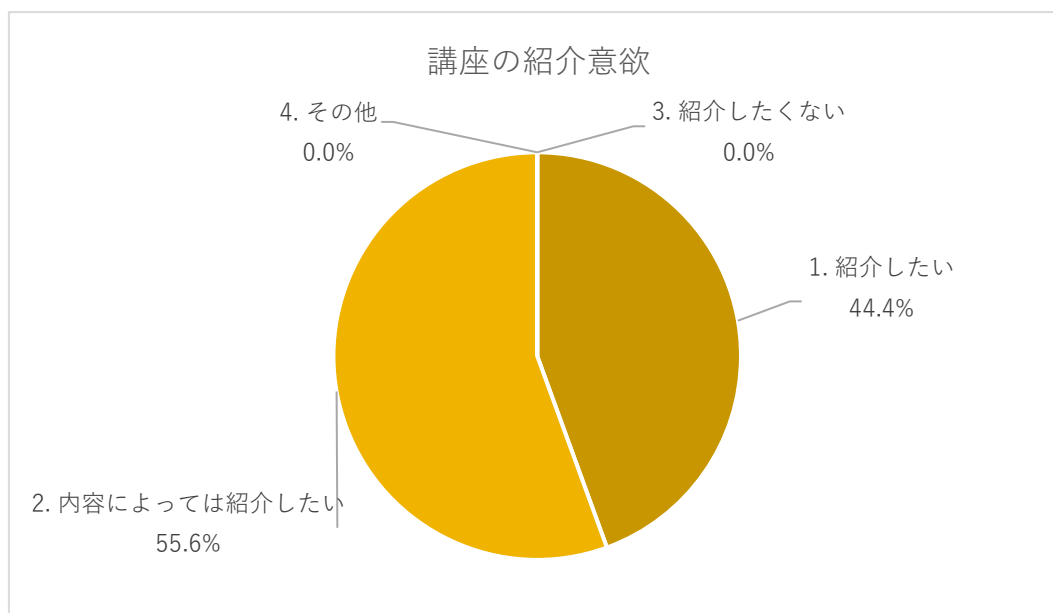
⑪ 今回の講座に対する総合的な満足度を教えてください。



⑫ 今回のような講座が開催された場合、また参加したいと思いますか。



⑬ 今回のような講座が開催された場合、お仕事の同僚やご友人、お知り合い等に紹介したいと思いますか。



⑭ 講座への感想や印象に残ったこと、今後に向けてのご要望などがあれば教えてください。

- ・ 特に教材に関しては e スポーツイベントをやったことがある身として、とても完成度が高く、逆に参考になる授業でした。ありがとうございました。
- ・ とても貴重な体験になりました。ありがとうございました。
- ・ 今回のイベントにて浮き彫りとなった留意点や課題については、今後の e スポーツイベントの企画や運営に役立てたい。また、e スポーツ以外のイベントにも参考になると思いました。またこのような機会があれば参加したい。
- ・ とても濃い 4 日間でした。とても勉強になりましたし、楽しかったです。
- ・ 社会人と学生のつながりが持てたこと、e スポーツの学習が 1 からできたこと、とても素晴らしい機会を与えてくれて感謝しています。
- ・ 今後 e スポーツイベントを開催するにあたって、運営の動きや全体の流れについてとても参考になりました。
- ・ 計画から準備、イベント運営まで行うため仕方ないのですが、4 日間というのが少し長いと感じました。半分くらいのボリュームであれば、受講者の日程調整がしやすく、人数も増えるのかなと思います。
- ・ リアルでゲームの仲間がいないため、同じようなイベントがあっても紹介は難しいと感じています。ただし、それを踏まえてもとても勉強になり、楽しい時間でした。
- ・ e スポーツがオリンピック競技へ認められ、医療現場など、それに関わる企業や関連分野が増加すると考えています。しかし、公認された e スポーツ関連の福祉医療や教育の場が不足していると感じています。需要と供給のバランスを考えつつ、企業やプランについてさらに知りたいと思いました。

5.6. 実施結果の分析

カリキュラムの中核であるイベント運営 PBL は概ね運用に成功し、有効性への評価も高い。とりわけアンケートでは参加者全員から「満足した」という回答があり、自由記述でも大変好意的な意見が多く寄せられたことは大きな成果である。

一方、イベント企画から開催までを初学者が実践するにも関わらず、4 日間 20 時間という限られた時間の中では、タスク遂行が優先され、十分な知識獲得の猶予を確保したり、指導する時間が取れなかったりする部分もあったことは反省点である。次年度は、PBL 教材のブラッシュアップに加え、受講者が自立的に PBL 学習に必要な知識を補完できる知識学習教材の更なる充実が必要である。

実施時間数については募集段階で「負担感が大きく参加しづらい」という指摘もあった一方、講座を体験した受講者からは「妥当だった」「やや短かった」という意見も出た。内容の充実度・密度をより高めつつ、時間効率を高める工夫を検討する一方、本講座の意義やねらいに対する理解を得るための方策も必要である。

また本講座の実施にあたっては宮崎県内の協力機関に多大な助力を得て盛んに受講者募集を実施したが、参加した社会人は 6 名に留まった。実は、講座開始後に宮崎市制 100 周年イベント（11/23,24 開催）とバッティングしたことが発覚しており、その影響は大きかったと推測される。

さらにそれに加えて協力機関より、宮崎県内企業の e スポーツへの理解度の低さが指摘された。今年度の社会人受講者の属性は「個人的に e スポーツイベントに関心が高い方」もしくは「今後 e スポーツイベント事業を展開する意向の企業に所属する方」であったことを踏まえると、次年度は受講者募集と連動した地域の e スポーツの認知度向上の取組（セミナー等）も検討する必要がある。

上記のような募集状況であったため、今回は社会人と専門学校生の合同で講座を実施することとしたが、これについては結果的に世代間交流となり、講座参加者からポジティブに捉える声が寄せられた。さらに、今年度の受講者からは「来年は他の社員にも参加させる」「知り合いを数人連れて来年も参加する」とのお声掛けも頂くことができた。継続的に実施できれば、本講座 OB との連携で認知拡大も期待できることから、継続的な実施に向けた体制・環境づくりに努めたい。

巻末資料

1. 既存の e スポーツ関連講座に関する情報収集結果	77
2. PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」	93
3. テキスト教材「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」	131
4. テキスト教材「e スポーツビジネスの概況」	155
5. e ラーニングコンテンツ（確認問題）	165

1. 既存の e スポーツ関連講座に関する情報収集結果

既存のeスポーツ関連講座に関する情報収集結果

目次

(1) 複数日にわたって中長期で行われるセミナー

No.01 eスポーツイベントを基礎から学ぶ「マネジメントコース」

No.02 eスポーツイベントを基礎から学ぶ「配信コース」

No.03 社会人eスポーツワークショップ～社会人の熱い思いに翼をさすける～

No.04 eスポーツに学ぶ課題解決型チームビルディング

No.05 イベントでeスポーツをやるには？～eスポーツの運営講座～

No.06 eスポーツサポート寺子屋

(2) 半日～一日かけて行われるセミナー

No.01 eスポーツビジネスセミナー＆商談会

No.02 新たな知と方法を生む地方創生セミナー「ゲーム×地方創生～地方創生の新しいカタチ～」

No.03 第5回eスポーツ国際教育サミット2024「ゲームで深める探究的な学習と学びに向かう力」

No.04 からだに不自由のある方へのeスポーツ支援者入門セミナー

No.05 高齢者eスポーツ指導員養成講座

(3) 数時間のセミナー

① eスポーツ一般

No.01 日経電子版セミナー「eスポーツ新潮流」2020年に向けた課題

No.02 いばらきeスポーツアカデミー2024【世界と日本におけるeスポーツの動向について】

No.03 eスポーツ業界で働くということ

No.04 なぜ印刷会社が？TOPPANがeスポーツビジネスに参戦する理由

No.05 富士通×SCARZeスポーツが訪ぐビジネスの未来と、eスポーツ×データ分析の面白さ

No.06 eスポーツ勉強会・体験会：横須賀商工会議所青年部会員対象としたeスポーツ市場の学習とeスポーツ体験

No.07 第5回いばらきeスポーツアカデミー：「筑波大学、茨城県、NTT東日本グループが考えるeスポーツの可能性」

No.08 第4回いばらきeスポーツアカデミー：「地域企業とeスポーツ」

No.09 第2回いばらきeスポーツアカデミー：eスポーツを活用したリハビリテーションと社内・企業間交流事例について

No.10 第1回いばらきeスポーツアカデミー：eスポーツの現状やビジネス事例、可能

性について

No.11 第36回愛知・名古屋eスポーツ研究会「アジア大会までいよいよ2年～杭州から愛知・名古屋へのeスポーツのバトン～」

② イベント運営

No.12 令和5年度いばらきeスポーツアカデミー0から始めるeスポーツイベント

③ 地方創生

No.13 「新しいeスポーツの展望」～eスポーツがまちに与える影響～

No.14 はじめてのeスポーツ勉強会：株式会社XENOZによる地元川崎企業を対象にしたeスポーツビジネスについてのセミナー

No.15 「eスポーツ」を活用した地域活性化セミナー

No.16 令和5年度eスポーツ勉強会：「eスポーツと地方創生」＆「eスポーツと教育」

No.17 SIG-地方創生セミナー

No.18 第1回eスポーツ勉強会大会：「地域活性化におけるeスポーツの役割」

No.19 「eスポーツを地域と、ともに。」

No.20 金沢eスポーツセミナー：地域でのeスポーツ事例について

No.21 第2回eスポーツ勉強会大会：「eスポーツと地域の未来」

④ 教育

No.22 第3回いばらきeスポーツアカデミー：「高等学校へのeスポーツ導入」

No.23 第35回愛知・名古屋eスポーツ研究会：eスポーツ×教育産学におけるeスポーツ教育のアプローチについて考える

⑤ 医療福祉

No.24 健康ゲーム指導士養成講座

No.25 eスポーツ等を通じた交流促進とデジタルデバイス解消に向けた取組

No.26 共生社会実現に向けたeスポーツ活用セミナー

⑥ゲーミング

No.27 コンプライアンス研修

1

2

(1) 複数日にわたって中長期で行われるセミナー

No.01 eスポーツイベントを基礎から学ぶ「マネジメントコース」

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	群馬県
コース・講座名	eスポーツイベントを基礎から学ぶ「マネジメントコース」
テーマ	イベント運営
URL	https://www.pref.gunma.jp/page/608739.html https://www.pref.gunma.jp/site/houdou/611109.html
時間数	6日間（初日～第4回は13:00-17:45、第5回は設営日、第6回はイベント本番）
開催形式	連続：複数日にわたって中長期で行われるセミナー
コース・講座概要	イベント運営や配信の仕事へ興味がある人やeスポーツなどに参入検討中の人に向けた、群馬県が主催する講座。マネジメントコースでは、ゲームイベント運営経験者から、イベント運営におけるヒアリングから、会場レイアウト制作、機材の準備や手配、制作など一連の流れを学べる。最終的には実際のイベントで運営を行った。
情報詳細	■特徴 eスポーツ・クリエイティブ推進課が設置されており、様々なeスポーツ施策を行っている群馬県が主催したセミナー。マネジメントコースでは、eスポーツイベントの運営について学ぶことができ、最終的には実際にイベントの運営を行った。就職氷河期世代の就労支援とその就職先として期待される県内事業者の業界参入支援も目的としている。 ■開催形式 群馬県が主催しており、全6日間のセミナーを2回実施している。いずれも定員は12名ほどで、対象者は群馬県内に本社や事業所があり、eスポーツ運営や配信に関心のある事業者またはおおむね37～52歳の県内在住・在学・在勤の就労・転職希望者。初日～4日までのセミナーは13:00-17:45で、第5回は実際のイベントに向けた設営、第6回は実際のイベントの開催となっている。 ■セミナー内容 6日間でeスポーツ運営について一連の流れを学びながら実際のイベントに向けて準備をし、実践できるようになっている。初回～4日

No.02 eスポーツイベントを基礎から学ぶ「配信コース」

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	群馬県
コース・講座名	eスポーツイベントを基礎から学ぶ「配信コース」
テーマ	配信
URL	https://www.pref.gunma.jp/page/608739.html https://www.pref.gunma.jp/site/houdou/611109.html
時間数	6日間（初日～第4回は13:00-17:45、第5回は設営日、第6回はイベント本番）
開催形式	連続：複数日にわたって中長期で行われるセミナー
コース・講座概要	イベント運営や配信の仕事へ興味がある人やeスポーツなどに参入検討中の人に向けた、群馬県が主催する講座。配信コースでは、配信業務経験者から、配信の企画、準備、設営から本番まで、一連の流れを学べる。最終的には、実際のイベントで機材を操作し、配信・撤収作業を行った。
情報詳細	■特徴 eスポーツ・クリエイティブ推進課が設置されており、様々なeスポーツ施策を行っている群馬県が主催したセミナー。配信コースでは、eスポーツイベントの配信について学ぶことができ、最終的には実際のイベントで配信をし、機材の撤収まで行った。就職氷河期世代

3

4

78

	の就労支援とその就職先として期待される県内事業者の業界参入支援も目的としている。 ■ 開催形式 群馬県が主催しており、全 6 日間のセミナーを 2 回実施している。いずれも定員は 12 名ほどで、対象者は群馬県内に本社や事業所があり、e スポーツ運営や配信に関心のある事業者またはおむね 37～52 歳の県内在住・在学・在勤の就労・転職希望者。初日～4 日までのセミナーは 13:00-17:45 で、第 5 回は実際のイベントに向けた設置、第 6 回は実際のイベントの開催となっている。 ■ セミナー内容 6 日間で e スポーツ配信について一連の流れを学びながら実際のイベントに向けて準備をし、実践できるようになっている。初回～4 日目までが講義や実際のイベントに向けた準備で、5 日目が実際のイベントの設置・リハーサル、6 日目イベント本番。初回～4 日目では、まず e スポーツの概論やイベント制作の流れを理解し、機材の種類やセッティングといった基礎から学び、実際のイベントに向けて配線図や機材リストの作成、テスト配信といった準備を行っていく。各回に宿題が用意されている。事例 No.2 に挙げている「マネジメントコース」との合同講義や打ち合わせの機会もある。 ■ 講師 e スポーツ大会運営を行っている株式会社グループシンクのメンバーが講師を務める。代表取締役の松井悠氏が総合講師・マネジメント講師を担った。配信講師は、同社の配信案件の技術面を大きく担当している山名将大氏が務めた。
備考	

No.03 社会人 e スポーツワークショップ～社会人の熱い思いに翼をささげる～

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	群馬県
コース・講座名	社会人 e スポーツワークショップ～社会人の熱い思いに翼をささげる～
テーマ	e スポーツ一般
URL	https://www.pref.gunma.jp/page/1136.html

5

	https://www.pref.gunma.jp/site/houdou/26656.html
時間数	5 日間（13 時 30 分～18 時）
開催形式	連続：複数日にわたって中長期で行われるセミナー
コース・講座概要	群馬県内企業等に勤務する社会人を対象にしたワークショップ。G メッセ群馬で e スポーツ大会「Red Bull 5G」が開催されることを契機に行われた。NPO 法人国際ゲーム開発者協会理事の松井悠氏に加え、現役のクリエイティブディレクターやプランニングディレクターを講師に迎え、群馬県 e スポーツシーンの未来を考える取り組みがされた。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツ・クリエイティブ推進課が設置されており、様々な e スポーツ施策を行っている群馬県で、「Red Bull 5G」が行われることを契機に行われたセミナー。全 5 日間のワークショップを通して、e スポーツへの理解を深め、群馬県の e スポーツシーンの未来を考えた。 ■ 開催形式 群馬県が主催しており、全 5 日間のセミナーを 13 時 30 分～18 時で実施している。定員 20 名で、対象者は群馬県内の企業等に勤める社会人。  ■ セミナー内容 e スポーツ事業に実際に携わっている講師から、群馬県と e スポーツの関わり・現状や、実際の e スポーツ事例について学んだ。その後、群馬県の e スポーツシーンの未来について、「お酒×e スポーツ」、「アウトドア×e スポーツ」などそれぞれのテーマで考えるグループワークが行われた。また、この 5 日間のプログラムとは別に、このグループワークの成果をプレゼンする機会が設けられた。 ■ 講師

6

	e スポーツ大会運営を行っている株式会社グループシンクの代表取締役で、NPO 法人国際ゲーム開発者協会理事の松井悠氏が講師を務めた。また、イベントや店舗の空間づくりを行っている株式会社丹青社のクリエイティブディレクター山下純氏やプランニングディレクターの矢加部美穂氏も講師を務めた。
備考	

No.04 e スポーツに学ぶ課題解決型チームビルディング

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	福岡県大牟田市
コース・講座名	e スポーツに学ぶ課題解決型チームビルディング
テーマ	e スポーツ一般
URL	https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000002.000084637.html
時間数	6 日間（初日のみ 4 時間、他は 1.5～3 時間）
開催形式	連続：複数日にわたって中長期で行われるセミナー
コース・講座概要	大牟田市内企業の社会人を対象に行われた、IT 人材育成を目的としたセミナー。セミナーは e スポーツによる課題解決型研修と IT バスポート研修がある。前者では地元福岡県のプロ e スポーツチーム「Sengoku Gaming」のコーチである KhanZ 氏が講師のひとりを務め、e スポーツ講習や自身の経験をもとにチームビルディングを行った。
情報詳細	■ 特徴 福岡県大牟田市が主催した、e スポーツを通して IT 人材を育成することを目的としたセミナー。PDCA サイクルを回すことやチームビルディングのための共通言語を作ることなどを、e スポーツ体験をして学べる。こういった e スポーツによる課題解決型研修に加え、IT バスポート研修がある。 ■ 開催形式 全 6 日間のセミナーで、初日のみ 4 時間、他は 1.5～3 時間。e スポーツによる課題解決型研修と IT バスポート研修がある。対象者は地域企業の社会人で、各企業 3 名×5 社の計 15 名を定員とした。異なる部署や世代の社員が参加することを推奨し、実際に新入社員から社長まで、幅広い立場・年代の社会人が参加した。 ■ セミナー内容

7

	e スポーツによる課題解決型研修では、地元福岡を拠点に活躍するプロ e スポーツチーム「Sengoku Gaming」のコーチを務める KhanZ 氏と木村情報技術株式会社の CIO 橋爪康知氏からチームビルディング、業務上の課題抽出、PDCA サイクルを学び、e スポーツ体験を交えながらチームでの課題解決を実践していった。各企業の参加者間でチームを組み e スポーツ対戦をする機会があった。有明工業高等専門学校石川洋平准教授が講師を務めた IT バスポート研修では、IT の基礎知識を身に着けた。最終日には、各企業の参加者ごとにセミナーを通しての成果発表が行われた。  ■ 講師 e スポーツによる課題解決型研修では、地元福岡を拠点に活躍するプロ e スポーツチーム「Sengoku Gaming」のコーチを務める KhanZ 氏と人工知能活用事業等を行う木村情報技術株式会社の CIO 橋爪康知氏が講師を務めた。IT バスポート研修は、有明工業高等専門学校の石川洋平准教授が講師を務めた。
備考	

No.05 イベントで e スポーツをやるには？～e スポーツの運営講座～

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	佐賀まちゼミ
コース・講座名	イベントで e スポーツをやるには？～e スポーツの運営講座～
テーマ	イベント運営、地方創生
URL	https://sagamachisemi.humanite-saga.com/semi/10-23/
時間数	1 時間×3 回
開催形式	連続：複数日にわたって中長期で行われるセミナー
コース・講座概要	地元の商店街の店のスタッフが講師を務める「佐賀まちゼミ」で行われた講座のひとつ。e スポーツイベントの準備や方法など、e スポーツイベントの運営について教わる。e スポーツ施設運営や e スポーツ大会の企画運営事業を行っている社会人が講師を務めた。

8

関連する領域	医療福祉領域
実施主体	静岡県島田市
コース・講座名	e スポーツサポート寺子屋
テーマ	高齢者
URL	https://www.city.shimada.shizuoka.jp/kurashi-docs/371148794.html
時間数	2 時間 × 8 回
開催形式	連続：複数日にわたって中長期で行われるセミナー
コース・講座概要	静岡県島田市の「令和 6 年度高齢者 e スポーツ教室事業」の一環として行われているセミナー。テキストやゲーム機に実際に触れながら、プログラマーから機器的設置や取り扱い方、e スポーツ初心者へのサポートの仕方などを教わる。
情報詳細	■ 特徴

	静岡県島田市の「令和6年度高齢者eスポーツ教室事業」の一環として行われているセミナーで、eスポーツに関する基本的な知識や初心者へのサポート方法を学べる。講師はプログラマーが務めている。 ■ 開催形式 1回2時間×8回で構成されている定員12名の講座で、年間通して5講座開催されている。静岡県島田市主催の「令和6年度高齢者eスポーツ教室事業」の一環。この事業では、他に高齢者向けのeスポーツ体験教室や高齢者対象の自由に使えるeスポーツルーム開放などの高齢者福祉にeスポーツを活かした取り組みがされている。 ■ セミナー内容 プログラマーからゆくり丁寧に、eスポーツに関わる機器の設置や取扱、初心者へのサポート方法など、主にeスポーツのサポートをするための基礎知識を学べる。わかりやすいテキストが用意されており、実際に機器に触れながら学んでいく。 ■ 講師 プログラマーが講師を務める。
備考	

No.01 eスポーツビジネスセミナー&商談会

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	ウェルブレイド・ライゼスト株式会社
コース・講座名	e スポーツビジネスセミナー＆商談会
テーマ	e スポーツ一般
URL	https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000038.000017003.html
時間数	2023 年 1 月 31 日(火)15:00-20:30
開催形式	1 日間：半日～一日かけて行われるセミナー
コース・講座概要	e スポーツ業界で活躍するウェルブレイド・ライゼスト会社が主催した e セミナー＆商談会。オンラインでの配信もされた。同時開催に 2 部屋で、様々な e スポーツ業界関係者による業界トレンドや地方創生等内容の異なるセミナーが行われており、受講者は興味のあるセミナーを選んで参加できた。

情報詳細	■ 特徴 eスポーツ大会の運営・企画などを通してeスポーツ事業をリードするウェルブレイド・ライゼスト株式会社、eスポーツ市場発展への貢献を目的に行ったセミナー。自社のみではなく他の主要eスポーツ業界企業の関係者を講師に招き、様々なテーマでeスポーツの活用事例を取り上げている。 ■ 開催形式 ウェルブレイド・ライゼスト株式会社が主催しており、15:00-20:30でオンラインでもオンラインでも無料開催された。ウェルブレイド・ライゼスト株式会社代表の古澤明仁氏による最初の基調講演を除いては、同時開催に2つの部屋でセミナーが開催されており、参加者は興味のあるものを選んで参加することができた。オフラインの参加者向けに、16:00-20:30は高談ブースが開催されていた。 ■ セミナー内容 ウェルブレイド・ライゼスト株式会社代表の古澤明仁氏による最初の基調講演のテーマは「2023eスポーツ業界の潮流を読む」で、2023年のeスポーツ業界トレンドが取り上げられた。他社のeスポーツ業界人による講演のテーマは、「eスポーツ最前線！LIMIXに見るファン的心をつかむ」「eスポーツビジネスのポイント」、「eスポーツ×地域創生をつくり」、「人（企業）とのつながりを作る eスポーツ」、「ゲームトレーニングのニーズと、活躍の場としての大会の価値」などで、各社の事業例や見解がシェアされた。 ■ 講師 ウェルブレイド・ライゼスト株式会社代表の古澤明仁氏をはじめ、ETA DIVISIONの運営会社である GANYMEDE 株式会社のプロデューサーで元プロeスポーツ選手の佐藤明氏、凸版印刷 eスポーツ部「E1 HEROES」部長兼トップガン eスポーツプロジェクト所属の金井淳一氏
-------------	---

	氏、eスポーツへの協賛実施に至った株式会社ジェシービーブランドマーケティング部部長の宮崎寛人氏、株式会社 Webnsday 関口ケント氏、南海電気鉄道株式会社 e スポーツ事業部長の和田真治氏、ゲームのオンライン家庭教師を行う株式会社ゲームトレ代表の小幡和輝氏が講師として登壇した。
備考	

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	一般財団法人地域活性化センター
コース・講座名	新たな知と方法を生む地方創生セミナー「ゲーム×地方創生 ～地方創生の新しいカタチ～」
テーマ	地方創生
URL	https://www.jcrd.jp/event/matchingseminar/2024/0911_3033/
時間数	令和 6 年 12 月 13 日（金）13：30～17：30（希望者は 17:45～交流会）
開催形式	1 日間：半日～一日かけて行われるセミナー
コース・講座概要	少子高齢化、地方での IT 人材不足を背景に、ゲームでの地方創生をテーマにしたセミナー。ゲーム開発・地方創生に携わってきた蛭田健司氏による講演を中心に、群馬県 e スポーツ・クリエイティブ推進課と群馬県庁 e スポーツ部による事例紹介もある。
情報詳細	■ 特徴 特に地方で深刻な少子高齢化や、IT エンジニア不足の問題に着目し、IT エンジニアを目指すきっかけを与え若者にとって魅力のあるゲームを通して地方創生をテーマにしたセミナー。ゲーム開発・地方創生に携わってきた蛭田健司氏・e スポーツを通して地方創生に取り組む群馬県が講師。 ■ 開催形式 令和 6 年 12 月 13 日（金）13：30～17：30（希望者は 17:45～交流会）に、オンラインとオンラインで同時開催。対象は地方公共団体の職員、地方 e スポーツコミュニティ、e スポーツに興味のある人。ゲーム開発・地方創生に携わってきた蛭田健司氏による講演、群馬県 e スポーツクリエイティブ推進課と群馬県庁 e スポーツ部によるそれぞれの事例紹介、トークセッションが行われる。

80

	■ セミナー内容 ゲームを活かした場づくりや地方創生へのヒント、ゲームに対するポジティブなイメージが得られるようになっていく。 ■ 講師 主任講師の蛭田健司氏は、これまで『サクラ大戦』シリーズ、『無双』シリーズといった人気ゲーム開発に携わった経験がある。現在は総務省地域力創造アドバイザーや TBS グループのゲーム事業責任者を務め、様々な地域の地方創生に関わっている。特別講師の群馬県 e スポーツ・クリエイティブ推進課は、e スポーツを活用した地方創生に取り組んでおり、様々な施策を行っている。同じく特別講師の群馬県庁 e スポーツ部は、県庁職員有志が立ち上げた団体で、e スポーツ普及や大会参加などの活動をしている。
備考	

No.03 第 5 回 e スポーツ国際教育サミット 2024「ゲームで深める探究的な学習と学びに向かう力」

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	特定非営利活動法人国際教育 e スポーツ連盟ネットワーク日本本部
コース・講座名	第 5 回 e スポーツ国際教育サミット 2024「ゲームで深める探究的な学習と学びに向かう力」
テーマ	教育
URL	https://nasef.jp/sympo2406/
時間数	2024 年 6 月 1 日 (土) 12:00～17:30
開催形式	1 日間：半日～一日かけて行われるセミナー
コース・講座概要	学校・教育関係者が推奨対象者のセミナーで、e スポーツを通じた教育の支援をする NASEF JAPAN が主催。様々な教育関係者を講師に招き、e スポーツを用いた教育での PCL 事例、e スポーツが教育にできる役割、マインクラフトを活用した STREAM 教育などが語られた。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツを通しての教育や PBL を推進している NASEF JAPAN が主催のセミナー。主に教員・学校関係者を対象に、e スポーツ・ゲームを教育に活かす手法や事例のシェアや、教員によるパネルディス

13

	カッション、マインクラフトを活用した教材の紹介・体験等が行われた。 ■ 開催形式 2024 年 6 月 1 日 (土) 12:00～17:30 開催。誰でも参加可能だが、教員・学校関係者を推奨対象にしている。とくに「総合的な探究の時間」で活用できる教材を探している」「e スポーツ・ゲームを生徒のキャリアに生かしたい」などの思いを持った参加者を想定している。セミナーは、オープニングセッション、パネルディスカッション、NASEF JAPAN craft Project、NASEF JAPAN craft Project / Classcraft 体験授業・講演の 4 つで構成された。 ■ セミナー内容 オープニングセッションでは、NASEF の関係者が登壇し、e スポーツを活用した高等教育や PBL 事例が紹介された。パネルディスカッションでは、現役教員と元文部科学省事務次官が登壇し、生徒が進んで課題解決に取り組むために e スポーツ・ゲームが果たせる役割と、その手法が議論された。NASEF JAPAN craft Project では、「STREAM 教育をマインクラフトで。」をテーマにした、NASEF が行うゲーム「マインクラフト」での教材開発プロジェクトと実際に開発された授業用教材「Classcraft」、部活動用教材「Clubcraft」の紹介がされた。その後の ASEF JAPAN craft Project / Classcraft 体験授業・講演では、このプロジェクトのアドバイザーから話を聞き、実際に授業用教材「Classcraft」を使用した体験授業を受けることができた。 ■ 講師 NASEF の関係者をはじめ、現役教員や文部科学省関係者、NASEF のマインクラフトを活用した教材開発プロジェクトの関係者など、多くの教育関係者が登壇した。
備考	

No.04 からだに不自由のある方への e スポーツ支援者入門セミナー

関連する領域	医療福祉領域
実施主体	一般社団法人日本 e スポーツ連合
コース・講座名	からだに不自由のある方への e スポーツ支援者入門セミナー

14

テーマ	障がい者
URL	https://jesu.or.jp/contents/news/news-240702/ https://prtimes.jp/main/html/rd/p/0000000152.000039144.html
時間数	2024 年 7 月 27 日 (土) 13:00～18:30
開催形式	1 日間：半日～一日かけて行われるセミナー
コース・講座概要	障がいを持つ人への e スポーツ参加を支援できる人材を育成するためのセミナー。主に医療福祉関係者が対象。アクセシビリティに対応した端末を使用する体験やブレイスポートの実習、ディスカッションなどが行われた。
情報詳細	■ 特徴 主に医療や福祉の関係者を対象に、障がいを持つ人への e スポーツ参加を支援する人材育成を目的として開催された、一般社団法人日本 e スポーツ連合主催のセミナー。e スポーツの基礎知識や医療現場での e スポーツに関する講義や、実際に専門機材を扱ったり支援を体験するワークショップ、セミナーを通しての気づきを共有するディスカッションが行われた。 ■ 開催形式 2024 年 7 月 27 日 (土) 13:00～18:30 に、一般社団法人日本 e スポーツ連合が主催した。医療福祉関係者を対象にし、障がいを持つ方の e スポーツを通して社会参加を支援する人材の育成を目的としている。セミナーは講座、ワークショップ、ディスカッションで構成された。  ■ セミナー内容 講座では、e スポーツに関する基礎知識に加えて、JeSU 医事委員会のメンバーでもある田中栄一氏から、病院での e スポーツの取り組みの実践例や課題が紹介された。ワークショップでは、まばたきや呼吸などで入力できるデバイスや、アクセシビリティに対応しているコントローラーの使用体験をした。またに障がいを持つ人を想定した e

15

	スポーツブレイサポートを実習形式で実施。最後のディスカッションでは、セミナーを通しての参加者の気づきや課題が共有された。 ■ 講師 JeSU 医事委員会のメンバーでもあり、国立病院機構北海道医療センターで e スポーツを活用したリハビリテーションに取り組む作業量干でもある田中栄一が講義を担当した。
備考	

No.05 高齢者 e スポーツ指導員養成講座

関連する領域	医療福祉領域
実施主体	熊本日日新聞社
コース・講座名	高齢者 e スポーツ指導員養成講座
テーマ	高齢者
URL	https://kumanichi.com/articles/1541428
時間数	2024 年 10 月 12 日 (土) 10 時～17 時
開催形式	1 日間：半日～一日かけて行われるセミナー
コース・講座概要	「高齢者 e スポーツ指導員資格認定制度」の講座。介護や認知症予防に向けて、e スポーツと高齢者福祉の知見がある専門の指導員育成を目的としている。講座では、高齢者福祉の知識や e スポーツ関連の法律、e スポーツの効能、指導法、運営法などを学ぶことができる。
情報詳細	■ 特徴 民間資格「高齢者 e スポーツ指導員」認定のための講座。高齢者介護や認知症予防への e スポーツ活用のために、e スポーツや高齢者福祉の知識がある人材の育成を目的にしている。講座を通して、高齢者福祉・e スポーツの基礎や指導法、地元熊本での e スポーツ活用事例などを学べる。 ■ 開催形式 2024 年 10 月 12 日 (土) 10 時～17 時に、熊本日日新聞社で開催。e スポーツの経験の有無を問わず、誰でも参加できる。受講料一人 33,000 円 (税込)。 ■ セミナー内容

16

17181920

No.04 なぜ印刷会社が？ TOPPAN が e スポーツビジネスに参戦する理由	
関連する領域	ビジネス領域
実施主体	凸版印刷株式会社
コース・講座名	なぜ印刷会社が？ TOPPAN が e スポーツビジネスに参戦する理由
テーマ	e スポーツ一般
URL	https://www.4gamer.net/games/999/G999905/2021021705/
時間数	2021 年 2 月 16 日（火）14：00～15：30
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	印刷会社の凸版印刷が、e スポーツビジネスに参画する理由をテーマに行ったセミナー。凸版印刷は、社会人による e スポーツリーグの運営や社内 e スポーツ大会など、印刷会社にも関わらず様々な e スポーツに関わる取り組みをしている。セミナーでは、e スポーツ事業参画の背景や、非 e スポーツ企業が e スポーツに参加する意義などが語られた。
情報詳細	■ 特徴 印刷会社である凸版印刷が、e スポーツビジネスに参入する背景や理由、意義や同社の取り組み、新しい e スポーツ事業について語ったオンラインセミナー。 ■ 開催形式 2021 年 2 月 16 日（火）14：00～15：30 に、オンラインで開催された。

No.05 富士通 × SCARZ e スポーツが紡ぐビジネスの未来と、e スポーツ×データ分析の面白さ	
関連する領域	ビジネス領域、ゲーミング領域
実施主体	株式会社 XENOZ、富士通株式会社
コース・講座名	富士通 × SCARZ e スポーツが紡ぐビジネスの未来と、e スポーツ

	e Sports Projectを進めている横須賀市が主催したe スポーツ勉強会・体験会。横須賀商工会議所青年部会員を対象。横須賀市のe スポーツの取り組みや今後の展望、e スポーツ市場動向について学習したあと、e スポーツ体験が行われた。 ■ 開催形式 2022年11月23日（水・祝）13:00～16:00に、横須賀市主催で開催された。横須賀商工会議所青年部会員23名が参加した。セミナーは勉強会とe スポーツ体験会で構成。横須賀市はYOKOSUKA e-Sports CUPの開催、高校e スポーツ部開設支援など積極的にe スポーツの取り組みを進めており、横須賀商工会議所青年部はICT人材育成や従業員コミュニケーションなどへのe スポーツ活用の可能性を探っていた。 ■ セミナー内容 勉強会では、横須賀市職員により「横須賀市のe スポーツの取組みと今後の目標」の講義、NTTe-Sports社員より「e スポーツの概況や市場動向」の講義が行われた。e スポーツ体験会では、横須賀市が推奨するe スポーツタイトルの体験が行われた。ゲームの指導・体験サポートはNTTe-Sportsの社員が担当した。参加者は、「会社内や企業対抗のレクリエーションとしてe スポーツが活用できることがイメージできた」とコメントした。  ■ 講師 e スポーツを推進している地元横須賀市の職員が、横須賀市のe スポーツの取り組みについて、勉強会の講師を務めた。また、NTTe-Sports社員がe スポーツの現状・市場について勉強会で講師を務め、体験会ではゲームの指導・サポートを行った。
備考	

25

No.07 第5回いばらきeスポーツアカデミー：「筑波大学、茨城県、NTT東日本グループが考えるeスポーツの可能性」	
関連する領域	ビジネス領域
実施主体	茨城県
コース・講座名	第5回いばらきeスポーツアカデミー
テーマ	e スポーツ一般
URL	https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2103_1.html
時間数	2021年2月19日15:00～16:45
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	「筑波大学、茨城県、NTT東日本グループが考えるeスポーツの可能性」をテーマに、オンラインで行われたセミナー。NTTe-Sports代表取締役副社長の影澤潤一氏と、筑波大学体育系助教の松井氏が講師を務めた。NTTe-Sportsの取り組みや展開、eスポーツの可能性について先行研究や筑波大学の取り組みが紹介された。また、最後には筑波大学と茨城県、NTTe-Sports、NTT茨城支店による「eスポーツ科学」を推進する産学官連携協定に関して解説があった。
情報詳細	■ 特徴 「いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト」などeスポーツを積極的に取り入れている茨城県が主催した、「筑波大学、茨城県、NTT東日本グループが考えるeスポーツの可能性」をテーマにしたセミナー。NTTe-Sportsや筑波大学の取り組みが紹介され、「eスポーツ科学」を推進する茨城県との産学官連携協定についての説明もされた。 ■ 開催形式 2021年2月19日15:00～16:45に、YouTubeでのライブ配信でオンライン開催。  ■ セミナー内容 まず、「NTTe-Sportsの取り組みと、eスポーツの今後の可能性」をテーマに、NTTe-Sports設立の経緯や、eスポーツの若者の認知度の高さを自治体から社会課題解決の手段として注目されているこ

26

	と、NTTe-Sportsによるeスポーツ普及活動等が紹介された。次に、「eスポーツ科学で引き出すeスポーツのポテンシャル～活力と絆に与える生理学的効果検証～」をテーマに、スポーツ科学を軸としたeスポーツの可能性や、筑波大学での研究についての解説があった。最後に、筑波大学と茨城県、NTTe-Sports、NTT茨城支店による「eスポーツ科学」を推進する産学官連携協定に関する説明がされた。産学官がお互いに協力し、群馬県がeスポーツ先進県として広く認知されること、eスポーツによる地域発展を目指すことが宣言された。 ■ 講師 株式会社NTTe-Sports代表取締役副社長の影澤潤一氏と、国立大学法人筑波大学体育系助教の松井氏が講師を務めた。
備考	

No.08 第4回いばらきeスポーツアカデミー：「地域企業とeスポーツ」	
関連する領域	ビジネス領域
実施主体	茨城県
コース・講座名	第4回いばらきeスポーツアカデミー
テーマ	e スポーツ一般
URL	https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2101_3.html
時間数	2021年1月22日15:30～17:15
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	「地域企業とeスポーツ」をテーマに、オンラインで行われたセミナー。株式会社三笠製作所代表取締役の石田繁樹氏と、PUBG MOBILE企業懇親会主催者のChilling Charo氏が講師を務めた。まず、石田氏からeスポーツ業界初の実業団チーム「KYANOS」結成とその効果についての話があった。その後、Charo氏からは自身の経験をもとにした中小企業でのeスポーツの取り入れ方について語られた。
情報詳細	■ 特徴 「いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト」などeスポーツを積極的に取り入れている茨城県が主催した、「地域企業とeスポーツ」をテーマにしたセミナー。中小企業でのeスポーツ活動に取り組む社会人を講師に招いた。実際の活動例や講師自身の体験を交えながら、中小企業のeスポーツへの取り組み方が説明された。

27

	■ 開催形式 2021年1月22日15:30～17:15にオンライン開催。  ■ セミナー内容 まず、「KYANOS結成から現在まで ～eスポーツチームの創設による効用と課題～」をテーマに、株式会社三笠製作所が設立したeスポーツ実業団「KYANOS」の結成までの経緯や、三笠製作所のeスポーツに関する取り組みや今後の展望について説明された。実業団チームをつくったことで社内の集団凝集性が高まったことや、フィジカルスポーツや3Kの仕事のeスポーツ化という目標が述べられた。次に、「地方の中小企業が今から始めるeスポーツ」をテーマに、PUBG MOBILEでの企業懇親会を開催した流れが語られ、eスポーツを始めようとしている中小企業へのアドバイスが送られた。費用面等で取り入れるハードルの高さを感じている企業に対し、費用負担のないモバイルeスポーツを勧めた。eスポーツによってつながりができ、普段の業務ではめぐり合うことのない企業との交流ができるといふメリットが説明された。 ■ 講師 株式会社三笠製作所代表取締役の石田繁樹氏と、PUBG MOBILE企業懇親会主催者のChilling Charo氏が講師を務めた。三笠製作所はeスポーツ実業団チーム「KYANOS」を運営しており、ウイニングイレブンの大会で所属選手が優勝するなど実績を残している。Chilling Charo氏は数島金属工業株式会社に勤め、個人でPUBG MOBILEによる企業懇親会主催・企画運営している。
備考	

No.09 第2回いばらきeスポーツアカデミー：eスポーツを活用したリハビリテーションと社内・企業間交流事例について	
関連する領域	ビジネス領域、医療福祉領域

28

実施主体	茨城県
コース・講座名	第2回いばらきeスポーツアカデミー
テーマ	eスポーツ一般、障がい者
URL	https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2002_3.html
時間数	2020年2月20日14:00～16:30
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	国立病院機構八雲病院作業療法士の田中栄一氏と、株式会社日立システムズeスポーツ部部長の杉山治氏が講師を務めた。まず、田中氏から病院で行われているeスポーツを利用した筋ジストロフィー患者のリハビリの取り組みが紹介された。その後、杉山氏からは自身の経験をもとに、eスポーツを通しての社内交流・企業間交流の活性化について語られた。
情報詳細	■ 特徴 「いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト」などeスポーツを積極的に取り入れている茨城県が主催したセミナー。八雲病院作業療法士の田中栄一氏と、株式会社日立システムズeスポーツ部部長の杉山治氏が講師として招かれた。病院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事例と、企業でeスポーツを取り入れた事例が紹介された。会場にはeスポーツ体験コーナーも用意されていた。 ■ 開催形式 2020年2月20日14:00～16:30に開催。  ■ セミナー内容 まず、「バリアフリーのeスポーツを目指して」をテーマに、八雲病院の田中氏から、病院で筋ジストロフィー患者のリハビリテーションにeスポーツを活用している事例がシェアされた。eスポーツを通じたコミュニケーションの可能性や、eスポーツの孤立した人たちをつなぐ力が強調され、障害者eスポーツ普及に向けて活動していくことが述べられた。次に、「eスポーツを通じた企業活力向上施策」をテーマに、日立システムズの杉山氏から社内のeスポーツ部の取り組み

29

事例や効果の説明がされた。世代や組織、企業間を超えたコミュニケーションツールとしてのeスポーツの魅力が述べられた。	
■ 講師 国立病院機構八雲病院作業療法士の田中栄一氏と、株式会社日立システムズeスポーツ部部長の杉山治氏が講師を務めた。田中氏は、作業療法士の視点を活かしながら、障害者eスポーツ普及活動を行っている。日立システムズeスポーツ部は、大会への出場や他企業との交流戦、eスポーツと障害者活躍支援のため講演会や体験会開催等の活動をしている。	
備考	

No.10 第1回いばらきeスポーツアカデミー：eスポーツの現状やビジネス事例、可能性について

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	茨城県
コース・講座名	第1回いばらきeスポーツアカデミー
テーマ	eスポーツ一般
URL	https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2002_2.html
時間数	2020年2月6日14:00～16:30
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	株式会社NTT e-Sports取締役副社長の影澤潤一氏、株式会社カプコン常務執行役員経営戦略室長の荒木重則氏、株式会社アブリシエイト代表取締役社長の和田幸哉氏が講師を務めた。まず、影澤氏からeスポーツ業界の現状や市場規模が紹介された。その後、荒木氏からは社内でのeスポーツを活用した取り組みとその利点、今後のeスポーツ事業のビジョンが語られた。和田氏からは、eスポーツ業界に参画した経緯やeスポーツの可能性の話があった。
情報詳細	■ 特徴 「いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト」などeスポーツを積極的に取り入れている茨城県が主催したセミナー。株式会社NTT e-Sports取締役副社長の影澤潤一氏と、株式会社カプコン常務執行役員経営戦略室長の荒木重則氏、株式会社アブリシエイト代表取締役社長の和田幸哉氏を講師として招いた。eスポーツの現状やビジネス事例を紹介しながら、今後のeスポーツの可能性やビジョンが探られた。

30

■ 開催形式 2020年2月6日14:00～16:30に開催。 	
■ セミナー内容 まず、「eスポーツの現状と今後の可能性」をテーマに、NTTの影澤氏から、eスポーツ市場は拡大しており、ゲーム関連企業だけではなく他業界の会社や自治体もeスポーツに注目している現状が説明された。次に、「～地域から世界へ～ 株式会社カプコンのeスポーツの取り組み」をテーマに、カプコンの荒木氏から自社のeスポーツ大会開催などの取り組みが紹介された。eスポーツをきっかけに様々な業界人がつながれるという利点や、地方創生や雇用創出にeスポーツを活かすという今後のビジョンが語られた。最後に、「経営者から見たeスポーツの可能性」をテーマに、アブリシエイトの和田氏からはeスポーツ関連事業に参画した経緯や、知名度・社内コミュニケーションの向上などのeスポーツによる効果の話があった。	
■ 講師 地域を盛り上げるための様々なeスポーツ施策を行っている株式会社NTT e-Sportsの取締役副社長の影澤潤一氏、ゲームで有名な株式会社カプコンの常務執行役員経営戦略室長の荒木重則氏、eスポーツイベントの企画運営等を行う株式会社アブリシエイト代表の取締役社長の和田幸哉氏が講師を務めた。	
備考	

No.11 第36回愛知・名古屋eスポーツ研究会「アジア大会までいよいよ2年～杭州から愛知・名古屋へのeスポーツのバトン～」

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	一般社団法人 愛知eスポーツ連合
コース・講座名	第36回愛知・名古屋eスポーツ研究会「アジア大会までいよいよ2年～杭州から愛知・名古屋へのeスポーツのバトン～」
テーマ	eスポーツ一般

URL	https://aichiesports.com/info/esports-seminar36report/
時間数	2024年9月24日(火)
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	eスポーツが正式競技となる「第20回アジア競技大会」の開催をふまえ、「アジア大会までいよいよ2年～杭州から愛知・名古屋へのeスポーツのバトン～」をテーマに行われたセミナー。様々なeスポーツの関係者が登壇し、2026年に行われるアジア大会への期待や、前回の杭州アジア大会のeスポーツに関するケーススタディ、選手のトレーニング技術開発などについて語られた。
情報詳細	■ 特徴 eスポーツが正式競技のひとつである「第20回アジア競技大会」が2026年地元の愛知県名古屋で開催されることをふまえ行われた一般社団法人愛知eスポーツ連合主催のセミナー。「アジア大会までいよいよ2年～杭州から愛知・名古屋へのeスポーツのバトン～」をテーマに、4人の登壇者が名古屋大会に向けての期待や、前回大会のケーススタディ、選手のトレーニング方法についての研究、愛知県におけるeスポーツ活動事例などを語った。 ■ 開催形式 2024年9月24日(火)にナゴヤイノバーターズガレージにて開催。  ■ セミナー内容 4人の関係者が登壇し、それぞれの経験や視点を踏まえて講演を行った。まず、一般社団法人愛知eスポーツ連合理事の片桐正大氏がアジア大会まで残り2年を切る中で、ますます地元のeスポーツを盛り上げていきたいと語った。次に、Global Esports Strategy ManagerのZheng Pernille氏は、2022年に行われた前回のアジア大会のケーススタディを共有した。この杭州の大会においては、公平性確保のため選手のデバイスチェックを徹底したことや、スポーツマンシップに

31

URL	https://aichiesports.com/info/esports-seminar36report/
時間数	2024年9月24日(火)
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	eスポーツが正式競技となる「第20回アジア競技大会」の開催をふまえ、「アジア大会までいよいよ2年～杭州から愛知・名古屋へのeスポーツのバトン～」をテーマに行われたセミナー。様々なeスポーツの関係者が登壇し、2026年に行われるアジア大会への期待や、前回の杭州アジア大会のeスポーツに関するケーススタディ、選手のトレーニング技術開発などについて語られた。
情報詳細	■ 特徴 eスポーツが正式競技のひとつである「第20回アジア競技大会」が2026年地元の愛知県名古屋で開催されることをふまえ行われた一般社団法人愛知eスポーツ連合主催のセミナー。「アジア大会までいよいよ2年～杭州から愛知・名古屋へのeスポーツのバトン～」をテーマに、4人の登壇者が名古屋大会に向けての期待や、前回大会のケーススタディ、選手のトレーニング方法についての研究、愛知県におけるeスポーツ活動事例などを語った。 ■ 開催形式 2024年9月24日(火)にナゴヤイノバーターズガレージにて開催。  ■ セミナー内容 4人の関係者が登壇し、それぞれの経験や視点を踏まえて講演を行った。まず、一般社団法人愛知eスポーツ連合理事の片桐正大氏がアジア大会まで残り2年を切る中で、ますます地元のeスポーツを盛り上げていきたいと語った。次に、Global Esports Strategy ManagerのZheng Pernille氏は、2022年に行われた前回のアジア大会のケーススタディを共有した。この杭州の大会においては、公平性確保のため選手のデバイスチェックを徹底したことや、スポーツマンシップに

32

	そった大会専用のゲームバージョンを開発したことを伝えた。また、東京大学大学院生の Jeong Inhyok 氏は、e スポーツ選手のトレーニング方法の研究について話した。科学的根拠に基づくトレーニングを普及させる必要性を強調した。一般社団法人愛知 e スポーツ連合理事の岩田滉平氏は、愛知県における e スポーツの取り組み事例を紹介し、さらなる e スポーツ普及に向けて協力を呼び掛けた。 ■ 講師 4 人の e スポーツ関係者が登壇した。一般社団法人愛知 e スポーツ連合理事の片桐正大氏と岩田滉平氏、前回の杭州でのアジア大会に関わった Global Esports Strategy Manager の Zheng Pernille 氏、東京大学大学院で e スポーツ選手のパフォーマンス向上トレーニングの研究をしている Jeong Inhyok 氏。
備考	愛知 e スポーツ連合は、愛知・名古屋 e スポーツ研究会を 2019 年 11 月にスタートさせ、様々なテーマで e スポーツ業界に関する研究会・セミナーを実施している。

② イベント運営

No.12 令和 5 年度 いばらき e スポーツアカデミー 0 から始める e スポーツイベント

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	茨城県
コース・講座名	令和 5 年度 いばらき e スポーツアカデミー 0 から始める e スポーツイベント
テーマ	イベント運営
URL	https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2310_2.html
時間数	2023 年 09 月 02 日(土) 13:00~17:00 もしくは 2023 年 09 月 23 日(土) 13:00~17:00
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	e スポーツイベントの企画運営についてのセミナー。スポーツイベントを企画・運営する株式会社アブリシエイトのスタッフが講師を務めた。初心者にもわかりやすいように「e スポーツは何か」から入り、実際にイベント開催をするにあたり必要なことや当日の運営などについて講義が行われた。その後、e スポーツイベントをチームで企画するワークショップがあった。
情報詳細	■ 特徴

33

	「いばらき e スポーツ産業創造プロジェクト」など e スポーツを積極的に取り入れている茨城県が主催した、e スポーツイベントの企画運営をテーマにしたセミナー。スポーツイベントを企画・運営する株式会社アブリシエイトのスタッフが講師を務め、初心者向けにわかりやすい講義がされた。講義のあとは、グループで e スポーツイベントを企画するワークショップが行われた。 ■ 開催形式 2023 年 09 月 02 日(土) 13:00~17:00 もしくは 2023 年 09 月 23 日(土)13:00~17:00 のいずれかを選ぶ。「e スポーツイベントを企画してみたいけど始め方が分からない」人を対象にしており、初心者向け。 ■ セミナー内容 実際に e スポーツイベントの企画運営を行っている会社のスタッフから、そもそも「e スポーツとは何か」から始まり、e スポーツイベントに必要なこと、配信方法など e スポーツイベントの企画運営に関する解説講義が行われた。その後、3~5 人の参加者でグループを組み、茨城県を e スポーツで盛り上げるための e スポーツイベントを企画するワークショップに取り組んだ。高校生から社会人まで、様々な年齢層の参加者が見られた。 
備考	■ 講師 株式会社アブリシエイトのスタッフが講師を務めた。株式会社アブリシエイトは、e スポーツチームの運営やイベントの企画運営、コンサルティングなど、様々な e スポーツ事業を行っている。

34

③ 地方創生

No.13 「新しい e スポーツの展望」～e スポーツがまちに与える影響～

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	公益財団法人福岡アジア都市研究所
コース・講座名	「新しい e スポーツの展望」～e スポーツがまちに与える影響～
テーマ	地方創生
URL	https://www.kerc.or.jp/seminar/2023/02/324127ee.html
時間数	令和 5 年 3 月 24 日(金) 14:00~16:00
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	地方創生やまちづくりに一役かっている e スポーツに着目し、e スポーツの現状と未来や、地元福岡での e スポーツの取り組み等を取り上げたセミナー。福岡 e スポーツ協会会長の中島賢一氏やプロ e スポーツチーム"3R Gaming"の運営担当者が講師を務めた。
情報詳細	■ 特徴 地方創生やまちづくりにもつながる e スポーツに着目し、都市や地域がどのように e スポーツと向き合うかを考えるきっかけになることを目的に開催されたセミナー。福岡 e スポーツ協会所属者が講師を務めた。 ■ 開催形式 令和 5 年 3 月 24 日(金) 14:00~16:00 に、オフラインとオンラインで同時開催された。オフラインでの参加定員は 50 名。基調講演に加え、講演 2 本とパネルディスカッションが行われた。 ■ セミナー内容 主に地方創生・まちづくりと e スポーツがテーマ。e スポーツの現状と未来について述べられた。実際の e スポーツ活用事例や、地元福岡における e スポーツの取り組みが紹介された。 ■ 講師 福岡 e スポーツ協会会長の中島賢一氏が基調講演とパネルディスカッションのモデレーターを担当。スリーアール株式会社でプロ e スポーツチーム"3R Gaming"の運営を行っており、福岡 e スポーツ協会事務局長の首藤来太氏と高木世豪氏がそれぞれ講演を行ったのに加え、パネルディスカッションでパネリストを務めた。

35

備考	
----	--

No.14 はじめての e スポーツ勉強会：株式会社 XENOX による地元川崎企業を対象にした e スポーツビジネスについてのセミナー

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	株式会社 XENOX
コース・講座名	はじめての e スポーツ勉強会
テーマ	地方創生
URL	https://www.ntt-east.co.jp/kanagawa/information/detail/20221124_002.html
時間数	2023 年 5 月 17 日(水)13:00~13:45
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	神奈川県川崎市に拠点を置くプロチーム・SCARZ を運営する株式会社 XENOX が行ったオンラインセミナー。川崎市内の企業関係者を対象に、e スポーツ業界の最新情報やビジネスチャンスの提供、地域のビジネス活性化を目的としている。
情報詳細	■ 特徴 神奈川県川崎市の e スポーツチーム・SCARZ を運営する株式会社 XENOX が、経験と知見を活かし、地元川崎の企業を対象に、オンラインで e スポーツ勉強会を行った。e スポーツに興味を持つ企業に対し、e スポーツとはなにかという基礎から地域活性化と e スポーツに関して伝えた。e スポーツ業界の最新情報やビジネスチャンスを提供し、地域のビジネス活性化につなげることを目的にしている。 ■ 開催形式 2023 年 5 月 17 日(水)13:00~13:45 に、株式会社 XENOX が主催しオンラインで行われた。対象は川崎エリアの企業。 ■ セミナー内容 「そもそも、e スポーツってなに？」と「地域活性化と e スポーツ」の二項目が取り上げられた。前者では、e スポーツ人気の理由や市場動向、e スポーツの課題と誤解について説明された。後者では、e スポーツの活用事例、e スポーツでの地域コミュニティの形成、地域産業と e スポーツの連携方法、地域活性化に向けた e スポーツの可能性について話があった。

36

	■ 講師 株式会社 XENOZ 執行役員の金濱史氏が講師を務めた。
備考	

No.15 『e スポーツ』を活用した地域活性化セミナー

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	NTT 東日本神奈川事業部
コース・講座名	『e スポーツ』を活用した地域活性化セミナー
テーマ	地方創生
URL	https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20200205059/
時間数	2020 年 2 月 3 日（月）13：00 ～ 15：30
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座 概要	NTT 東日本神奈川事業部が主催し、e スポーツでの地域活性化について伝えたセミナー。まずは NTT 東日本による地域活性化の取り組みが広く紹介された。その後、e スポーツによる地域活性化に取り組む担当者により、e スポーツとは、e スポーツの現状と課題、地域活性化の手段としての e スポーツ等について語られた。
情報詳細	■ 特徴 地域・自治体の活性化や教育への e スポーツ活用に取り組む社会人に向けて、NTT 東日本神奈川事業部が主催したセミナー。e スポーツとはなにかから、e スポーツの意義や現状、課題、地域活性化への e スポーツの取り組み例などが紹介された。 ■ 開催形式 2020 年 2 月 3 日（月）13：00 ～ 15：30 に開催。e スポーツを活かした地域活性化などの取り組みを行っている NTT 東日本神奈川事業部が主催。e スポーツを活かした地域・自治体活性化や教育に取り組むの担当者を対象にしている。 ■ セミナー内容 まずは NTT 東日本神奈川事業部長の中西裕信氏による「地域活性化に向けた NTT 東日本の取り組み」という題の講演が行われた。NTT 東日本がこれまでに行ってきた地域活性化に関わる取り組みが紹介され、今後は立ち上がったばかりの新会社 NTTe-Sports とともに e スポーツイベントの開催や、e スポーツを活かした教育を通して地域貢献していくという展望が語られた。続いて、NTT 東日本営業戦略推

37

	進室担当課長で NTTe-Sports の副社長の影澤潤一氏による「e スポーツとは？ e スポーツによる地域活性化について」という題の講演が行われた。e スポーツが若い世代に魅力的な施策であり認知度が上がっていることや、地域での取り組み例、e スポーツの課題等が話された。e スポーツは地域活性化の手段のひとつであり、e スポーツをどう活かして地域の問題を解決するかがポイントだと強調された。 
	■ 講師 地域活性化に積極的に取り組んできた NTT 東日本神奈川事業部の社員が講師を務めた。NTTe-Sports の副社長でもある影澤潤一氏は、会社の e スポーツ事業に取り組む以前から、個人で長年格闘ゲームのコミュニティ活動をし、大会運営をしていた。
備考	

No.16 令和 5 年度 e スポーツ勉強会：「e スポーツと地方創生」& 「e スポーツと教育」

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	長崎県スポーツコミッション
コース・講座名	令和 5 年度 e スポーツ勉強会
テーマ	地方創生、教育
URL	https://sports-nagasaki.com/2024/02/07/e-sports/ https://www.nagasaki-np.co.jp/kijis/?kijid=1126313965616792560
時間数	2024 年 2 月 2 日（金）14:00～16:00
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座 概要	地域課題解決に向けた e スポーツの活用を目的に開催されたセミナー。2 部構成になっており、第 1 部では e スポーツアドバイザー・イベントプロデューサーの影澤潤一氏から「e スポーツと地方創生」をテーマとした講演が行われた。第 2 部では、「e スポーツと教育」をテーマに、大学教授と高校教諭がデジタル人材育成や部活動での取り組みについて語った。
情報詳細	■ 特徴

38

	長崎県スポーツコミッションが、e スポーツを活用した地域課題の解決をテーマに、一般市民対象に行ったセミナー。第一部では NTT 東日本に勤めながら、e スポーツに関する講演やイベントを積極的にやっている影澤潤一氏が「e スポーツと地方創生」と題した講演を行った。第二部では、大学准教授と高等学校教諭が「e スポーツと教育」と題した講演を行った。 ■ 開催形式 2024 年 2 月 2 日（金）14:00～16:00 に、長崎県スポーツコミッション主催で行われたセミナー。一般市民を対象にしており、地域が抱える課題解決に向けた e スポーツの活用をテーマにしている。オフライン・オンラインで同時開催。 ■ セミナー内容 第一部の影澤潤一氏による講演「e スポーツと地方創生」では、そもそも e スポーツとはなにかという話から、長崎県での e スポーツ活用への期待・課題が語られた。e スポーツの市場規模は拡大しており、地方での人口減少や地域活性化等の課題に対するアプローチにもなると説明された。長崎県でも e スポーツが盛り上がってきているものの、誰がどんなゲームを好んでいるかといったニーズ調査の不足が指摘された。第二部では、長崎総合科学大学准教授の藤原章氏と長崎総合科学大学附属高等学校教諭の長郷繁雄氏が登壇し、「e スポーツと教育」と題した講演で、教育者の立場から教育への e スポーツ活用の可能性の探求がされた。 
	■ 講師 第一部講演講師の影澤潤一氏は、NTT 東日本に勤めて同社の e スポーツ事業立ち上げのプロジェクトリーダーを務めた。また、e スポーツアドバイザー・イベントプロデューサーとして、e スポーツに関する講演やイベントを積極的に行っている。第二部講演講師の長崎総合科学大学准教授の藤原章氏と長崎総合科学大学附属高等学校教諭の長郷繁

39

	雄氏は、所属校で e スポーツと教育に関する研究や、部活での e スポーツの取り組みを行ってきた。
備考	

No.17 SIG-地方創生セミナー

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本（IGDA 日本）
コース・講座名	SIG-地方創生セミナー
テーマ	地方創生
URL	https://www.igda.jp/2023/02/05/13459/
時間数	2023 年 2 月 3 日（金）19:00～21:30
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座 概要	ゲームや e スポーツを活用した地域活性化施策が行われる中で、そのノウハウや事例を共有することを目的に開催されたセミナー。福岡 e スポーツ協会会長中島賢一氏や地方行政の担当者などが登壇し、e スポーツの可能性や様々な地域活性化施策の事例が紹介された。また、「e スポーツで地域を活性化するためのアイデア」をテーマにしたパネルディスカッション、参加者同士の交流会が行われた。
情報詳細	■ 特徴 全世界のゲーム開発者を対象とした国際 NPO の IGDA 日本が主催したセミナー。講演では、ゲームや e スポーツによる事業例や企業誘致のための自治体の取り組みなどが紹介された。福岡 e スポーツ協会会長中島賢一氏をはじめ、地方行政の担当者などが登壇し、講演を行った。講演の後は、「e スポーツで地域を活性化するためのアイデア」をテーマにしたパネルディスカッション、参加者の交流会が行われた。 ■ 開催形式 2023 年 2 月 3 日（金）19:00～21:30 に IGDA 日本主催で行われたセミナー。オフライン・オンラインで同時開催。5 つの講演と、パネルディスカッション、交流会で構成されている。 ■ セミナー内容 1 つめの講演では、福岡 e スポーツ協会会長中島賢一氏が登壇し、自身の e スポーツに関わる幅広い活動事例や、e スポーツの社会的価値を紹介した。2 つめの講演は、岡山市役所職員の守安正和氏が担当

40

	し、岡山市の魅力とIT・デジタルコンテンツ分野の人材育成と企業誘致施策について伝えた。3つ目の講演は、天草市役所職員の嶋崎健介氏が、天草市の生活と、企業立地支援策を語った。4つ目の講演では、マップボックス・ジャパン合同会社の八木英訓氏が、デジタルマップを使っているスポーツ応援体験の実例を紹介した。最後の講演では、セガエックスディー社の蛭田健司氏が登壇し、同社のゲーミフィケーションによる地域活性化の取り組みについて述べた。パネルディスカッション「eスポーツで地域を活性化するためのアイデア」では、eスポーツと若者離れが進んでいるものを掛け合わせる、商業施設でeスポーツ大会を開催することで販売促進をする、eスポーツによって子供たちがPDCAサイクルより新しい概念であるOODAサイクルを自然に身に着ける、などのアイデアが共有された。 
	■ 講師 講演の講師として登壇したのは、福岡 e スポーツ協会会長中島賢一氏をはじめ、デジタル産業の誘致に取り組む岡山市職員の守安正和氏、同じく企業誘致に取り組む天草市職員の嶋崎健介氏、デジタルを活用した新しいスポーツ応援体験を届けているマップボックス・ジャパン合同会社の八木英訓氏、IGDA 日本の理事兼ゲーミフィケーションで地域活性化を行っているセガエックスディー社の蛭田健司氏の 5 名。そのうち、パネルディスカッションには中島賢一氏と蛭田健司氏が登壇した。全体の進行は、e スポーツ&ゲーム番組特化 MC の荒木美鈴氏が担当した。
備考	

No.18 第1回 eスポーツ勉強会大会：「地域活性化におけるeスポーツの役割」	
関連する領域	ビジネス領域
実施主体	NPO法人スターアカデミー
コース・講座名	第1回 eスポーツ勉強会大会
テーマ	地方創生

41

URL	https://x.gd/EZ8qmj
時間数	令和5年5月23日(火)
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	スポーツ・文化・学術等の活動を通じて、地域社会に貢献することを目指す NPO が主催したセミナー。講師に京都 e スポーツ協会会長の堀川宣和氏を招き、「地域活性化における e スポーツの役割」をテーマに「e スポーツとは」から「e スポーツの社会性」等を取り上げている。
情報詳細	■ 特徴 スポーツ・文化・学術等の活動、地域の指導者や教職員との連携を通して、地域社会に貢献することを目的にしている NPO 法人が主催したセミナー。京都 e スポーツ協会会長の堀川宣和氏を講師に招き、「地域活性化における e スポーツの役割」をテーマに掲げた。 ■ 開催形式 令和5年5月23日(火)に開催。 
	■ セミナー内容 「地域活性化における e スポーツの役割」をテーマに、京都 e スポーツ協会会長の堀川宣和氏が、e スポーツとはなにか、e スポーツによって子どものデジタルリテラシーなど能力の向上が見込めること、高齢者のフレイル予防のための e スポーツの取り組み、地域活性化に貢献できる e スポーツの社会性などを説明した。 ■ 講師 京星城大准教授で、京都 e スポーツ協会会長の堀川宣和氏が講師を務めた。e スポーツにおける地方再生と教育の関係を研究しており、積極的に e スポーツの普及活動を行っている。
備考	

42

No.19	「e スポーツを地域と、ともに。」
関連する領域	ビジネス領域
実施主体	滑川 e スポーツプロジェクト
コース・講座名	「e スポーツを地域と、ともに。」
テーマ	地方創生
URL	https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000007.000060400.html
時間数	2024 年 3 月 13 日（水曜日）13:00～15:40
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	「e スポーツを地域と、ともに。」をテーマにしたオンラインセミナー。地域で e スポーツを通して活動する 5 人をスピーカーに迎え、e スポーツが地域に与える影響や、どのようなことができるのか、今後の展望などが語られた。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツを通した地方創生に積極的な富山県滑川市の e スポーツプロジェクトが主催したオンラインセミナー。地域で活躍している e スポーツ業界人 5 人を講師に招き、「e スポーツを地域と、ともに。」をテーマに、e スポーツが地域に与える影響、できること、今後どのようにしていくべきかが語られた。 ■ 開催形式 2024 年 3 月 13 日（水曜日）13:00～15:40 に、zoom ウェビナーにてオンライン開催。セミナーは 2 つの講義と 1 つのクロストークで構成。  ■ セミナー内容 一般社団法人日本 e スポーツ連合ディレクター羽染氏による「e スポーツと日本の現状について」と題した講演の後に、富山県 e スポーツ連合会長の堺谷氏による「富山県から世界へ。滑川市及び、地域における取り組み」と題した講演が行われた。最後に、堺谷氏と一般社団法人群馬県 e スポーツ連合事務局長の倉林氏、熊本 e スポーツ協会

43

	事務局長の上田氏、e スポーツ施設マネージャーを務める服部氏の 4 人で「e スポーツを地域と、ともに。」がテーマのクロストークが行われた。 ■ 講師 e スポーツを通して地域社会の活性化に貢献している 5 人が講師を務めた。一般社団法人日本 e スポーツ連合ディレクター羽染貴秀氏、株式会社 ZORGE 代表取締役かつ富山県 e スポーツ連合会長の堺谷陽平氏、一般社団法人群馬県 e スポーツ連合事務局長の倉林亜希子氏、熊本 e スポーツ協会事務局長の上田良志氏、e スポーツ施設「ICT パーク」マネージャーを務める服部慎一氏。
備考	

No.20 金沢 e スポーツセミナー：地域での e スポーツ事例について	
関連する領域	ビジネス領域
実施主体	石川県金沢市
コース・講座名	金沢 e スポーツセミナー
テーマ	地方創生
URL	https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000002.000060400.html
時間数	2021 年 2 月 3 日（水） 13:00 - 16:00
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	金沢市での e スポーツ活用を目的に市が主催したオンラインセミナー。様々な領域・地域で e スポーツに関する活動をしている 4 人をスピーカーに招き、地方創生や教育での e スポーツ活用事例、地元金沢の企業の e スポーツ事業などについての話があった。
情報詳細	■ 特徴 金沢市での産業創出・発展を図り、拡大傾向が続き盛り上がりつつある e スポーツを取り上げた、金沢市主催のオンラインセミナー。様々な地域・領域で e スポーツ活動をしている 4 人を講師に迎え、地方創生や教育、地元金沢での e スポーツ活用事例等について語られた。 ■ 開催形式 2021 年 2 月 3 日（水）13:00 - 16:00 に、zoom ウェビナーによるオンライン開催。「e スポーツについて知りたい方」、「地域活性化など、地方での e スポーツの取り組みを考えている方」、「教育に関わっておられる方」、「e スポーツに対しての興味や関わり方を考えておら

44

	れる方（特に、金沢市内での企業の方）」が参加推奨者。講師4人がそれぞれのテーマで講演を行う形で開催された。  ■ セミナー内容 まず、東京都eスポーツ連合会長の寛氏が「eスポーツとは」をテーマに講演を行った。次に、一般社団法人全国高等学校eスポーツ連盟理事の大浦氏が、「eスポーツの教育的価値と地方創生の可能性」がテーマの講演をした。その後、富山県eスポーツ連合会長の堺谷氏が「地域でeスポーツを育む」と題した講演をし、最後に株式会社アイ・オー・データ機器の西田谷氏が「周辺機器事業からのeスポーツ市場への参入」という講演を行った。 ■ 講師 東京都eスポーツ連合会長の寛誠一郎氏は、eスポーツ普及のための講演や執筆活動を続けている。一般社団法人全国高等学校eスポーツ連盟理事の大浦豊弘氏は、「第1回 全国高校eスポーツ選手権」大会プロデューサーを務めた。株式会社ZORGE代表取締役かつ富山県eスポーツ連合会長の堺谷陽平氏は、地元富山県を拠点に積極的にeスポーツ活動を行っている。株式会社アイ・オー・データ機器の西田谷直弘氏は、同社がゲーム市場に参画した後、eスポーツイベントやプロゲーミングチームとの連携を担っている。
備考	

No.21	第2回	eスポーツ勉強会大会：「eスポーツと地域の未来」
関連する領域	ビジネス領域	
実施主体	NPO法人スターアカデミー	
コース・講座名	第2回 eスポーツ勉強会大会	
テーマ	地方創生	
URL	https://x.gd/30FTI	
時間数	令和5年9月13日(水)	
開催形式	短時間：数時間のセミナー	

45

コース・講座概要	スポーツ・文化・学術等の活動を通じて、地域社会に貢献することを目指すNPOが主催したセミナー。講師に福岡eスポーツ協会会長の中島賢一氏を招き、「eスポーツと地域の未来」をテーマにゲームコンテンツ市場の拡大やeスポーツの機能等を取り上げている。「ぶよぶよ」を使用したeスポーツ体験も行われた。
情報詳細	■ 特徴 スポーツ・文化・学術等の活動、地域の指導者や教職員との連携を通して、地域社会に貢献することを目的にしているNPO法人が主催したセミナー。福岡eスポーツ協会会長の中島賢一氏を講師に招き、「eスポーツと地域の未来」をテーマに掲げた。「ぶよぶよ」を用いたeスポーツ体験も行われた。 ■ 開催形式 令和5年9月13日(水)に開催。  ■ セミナー内容 「eスポーツと地域の未来」をテーマに、福岡eスポーツ協会会長の中島賢一氏が、世界のゲームコンテンツ市場の発展や展望、ゲームの認知症予防効果などを説明した。「ぶよぶよ」を使用しているeスポーツ体験も行われた。 ■ 講師 福岡eスポーツ協会会長で、株式会社NTTe-Sports取締役の中島賢一氏が講師を務めた。eスポーツに関する講演など、eスポーツに関わる活動を多数行っている。
備考	

④ 教育

No.22	第3回	いばらきeスポーツアカデミー：「高等学校へのeスポーツ導入」
関連する領域	ビジネス領域	

46

実施主体	茨城県
コース・講座名	第3回いばらきeスポーツアカデミー
テーマ	教育
URL	https://www.ibaraki-esports.com/report/news_2011_2.html
時間数	2020年10月22日15:30～17:15
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	「高等学校へのeスポーツ導入」をテーマに、オンラインで行われたセミナー。全国高等学校eスポーツ連盟の大浦豊弘理事と、N高等学校の吉村総一郎副校長が講師を務めた。まず、大浦氏から連盟が行っている全国高校eスポーツ選手権等の取り組みや、eスポーツを通じた生徒の変化について話があった。その後、吉村氏からはN高等学校のeスポーツ部の活動やeスポーツの教育的価値について語られた。
情報詳細	■ 特徴 「いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト」などeスポーツを積極的に取り入れている茨城県が主催した、「高等学校へのeスポーツ導入」をテーマにしたセミナー。eスポーツに関する取り組みを行っている教育関係者を講師に招いた。eスポーツの教育的価値や実際の取り組みによる生徒の成長、eスポーツと教育の可能性などについて語られた。 ■ 開催形式 2020年10月22日15:30～17:15に、新型コロナウイルスの影響によりオンライン開催。  ■ セミナー内容 まず、「eスポーツを通じた次世代人材育成と地域活性化」をテーマに、全国高校eスポーツ選手権や全国高等学校eスポーツ連盟が行っている取り組みについて説明された。障害や性別を超えて挑戦できる

47

	eスポーツの可能性や、eスポーツを取り入れた高等教育によるデジタル人材の育成について述べられた。次に、「eスポーツを通じた青春と未来」をテーマに、N高等学校におけるeスポーツ部の活動が語られた。eスポーツが在校生同士の交流だけでなく、生徒が実社会とつながる機会をもたらしていること、単にゲームで競うだけでなく相手に敬意を払うなど人間的成長を目的にしていることが説明された。 ■ 講師 全国高等学校eスポーツ連盟の大浦豊弘理事と、角川ドワンゴ学園N高等学校の吉村総一郎副校長が講師を務めた。全国高等学校eスポーツ連盟は、2023年まで全日本高校eスポーツ選手権を毎年開催し、高等教育におけるeスポーツ普及に貢献。通信制高校のN高等学校eスポーツ部は、積極的に活動しており、大会でも実績を残している。
備考	

No.23	第35回	愛知・名古屋eスポーツ研究会：eスポーツ×教育 産学におけるeスポーツ教育のアプローチについて考える
-------	------	--

関連する領域	ビジネス領域
実施主体	一般社団法人 愛知eスポーツ連合
コース・講座名	第35回愛知・名古屋eスポーツ研究会：eスポーツ×教育 産学におけるeスポーツ教育のアプローチについて考える
テーマ	教育
URL	https://aichiesports.com/info/info-no35esports-report/
時間数	2024年8月6日(火)
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	「eスポーツ×教育 産学におけるeスポーツ教育のアプローチについて考える」をテーマに、eスポーツ教育について考えるセミナー。様々な関係者が登壇し、eスポーツを使用した教育の取り組み、eスポーツの教育的価値、学校教育へのeスポーツ活用の定着やそのための工夫など、多角的視点からeスポーツと教育について語られた。
情報詳細	■ 特徴 教育関係者や自治体関係者とともに、eスポーツ教育について考える一般社団法人愛知eスポーツ連合主催のセミナー。様々な関係者が登壇し、eスポーツの教育的価値や、実際の取り組みの例、学校教育

48

	へのeスポーツ活用の定着やそのための工夫、教育におけるeスポーツの課題など、多様な側面からeスポーツと教育について語られた。
■ 開催形式	2024年8月6日(火)にeスポーツ高等学院古屋校/ナゴヤeスタジアムにて開催。
	
■ セミナー内容	様々な関係者が登壇し、それぞれの経験や視点を踏まえて、eスポーツ教育に関する講演を行った。たとえば、元官僚でプロe棋士かつeスポーツ高等学院講師である塩田氏は、eスポーツ高等学院で生徒たちにeスポーツ大会運営などの様々な経験をさせて、職業としてのeスポーツを意識させている事例を紹介した、また、NASEF JAPANの岡田氏は、団体が主催している「全日本高校eスポーツ選手権」について紹介し、高校に寄り添う運営の重要性や、ゲームサンプルの無償提供等の支援がなければ新しく学校にeスポーツを取り入れることは難しいといった課題の指摘をした。さらに、NASEF JAPAN理事の大浦氏は、eスポーツを活用した地方創生やデジタル人材育成の必要性を強調した。
■ 講師	様々なeスポーツ・教育関係者が登壇した。一般社団法人愛知eスポーツ連合理事の岩田滉平氏、元官僚で「リアルタイムバトル将棋」のプロe棋士かつeスポーツ高等学院講師である塩田直道氏、名古屋市立八幡中学校校長の高橋幸夫氏、eスポーツ教育を推進するNASEF JAPANの岡田勇樹氏および同団体理事の大浦豊弘氏、eスポーツ施設NTP Esports PLAZAの篠田武流氏。

49

備考	愛知eスポーツ連合は、愛知・名古屋eスポーツ研究会を2019年11月にスタートさせ、様々なテーマでeスポーツ業界に関する研究会・セミナーを実施している。
----	--

⑤ 医療福祉

No.24 健康ゲーム指導士養成講座	
関連する領域	医療福祉領域
実施主体	日本アクティビティ協会
コース・講座名	健康ゲーム指導士養成講座
テーマ	高齢者
URL	https://www.jp-activity.jp/pdf/24_1118_instructor2.pdf https://www.jp-activity.jp/
時間数	2024年11月18日(月)13:00~16:00
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	ゲームを通じて高齢者の健康や交流を支える民間資格「健康ゲーム指導士」が取得できるセミナー。オンラインで実施されており、高齢者とのコミュニケーションスキル、実践スキル・理論などを学ぶことができる。専門学校や自治体にも健康ゲーム指導士養成講座を取り入れているところがある。
情報詳細	■ 特徴 超高齢社会の日本において、アクティビティを通して社会課題の解決を目指し、高齢者向けのeスポーツ活動にも取り組んでいる日本アクティビティ協会が主催しているセミナー。セミナーを受講すれば、ゲームで高齢者の健康や交流を支える民間資格「健康ゲーム指導士」が取得できる。 ■ 開催形式 2024年11月18日(月)13:00~16:00でオンライン開催。ゲームを通じて健康寿命延伸に貢献できる健康ゲーム指導士の育成を目的にしている。 ■ セミナー内容 高齢者がゲームを楽しむサポートをするための実践的な内容を学ぶ。学ぶ具体的な内容として、「高齢者との基本的なコミュニケーション」

50

	ョンスキル」、「ゲームを通じた高齢者施設等での実践スキル」、「高齢者施設での実践理論」の3つが挙げられている。
備考	健康ゲーム指導士養成講座は、奈良県等自治体や福岡天神医療リハビリ専門学校等教育機関でも取り入れられている。
No.25 eスポーツ等を通じた交流促進とデジタルデバйд解消に向けた取組	
関連する領域	医療福祉領域
実施主体	鹿児島県県立中央センター
コース・講座名	eスポーツ等を通じた交流促進とデジタルデバйд解消に向けた取組
テーマ	高齢者
URL	https://kenmindaigaku.kagoshima-pac.jp/media-advance/
時間数	令和6年6月13日(木)13:30~16:00
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	鹿児島県で生涯学習を支援する鹿児島県県立中央センターで行われたセミナー。行政の担当者らに令和5年度に同様のテーマでセミナーが行われた結果、鹿児島県肝付町が実際にeスポーツを取り入れた。今回は肝付町とも連携をした上でセミナーが行われ、eスポーツ体験が実施されたり、実際に高齢者が楽しそうにeスポーツに参加している様子等が伝えられたりした。
情報詳細	■ 特徴 鹿児島県民の生涯学習を支援する鹿児島県県立中央センター主催で行われた「eスポーツ等を通じた交流促進とデジタルデバйд解消に向けた取組」と題したセミナー。同じセミナーが昨年度にも行われており、その受講後にeスポーツを取り入れた鹿児島県肝付町と今年は連携してセミナーを実施。肝付町で実際に高齢者が楽しそうにeスポーツ講座に参加している様子を見学できた。また、eスポーツ機器の操作やイベント運営についての講習や、eスポーツに関する講演も行われた。 ■ 開催形式 令和6年6月13日(木)13:30~16:00に、鹿児島県の市町村関係者向けに開催。講習、鹿児島県肝付町での実際のeスポーツ市民講座の見学および講習、講演、意見交換及び質疑応答で構成されている。 ■ セミナー内容

51

	まずはeスポーツに関わる機器等の操作と、イベント運営に関する講習が行われた。その後、eスポーツを取り入れた肝付町の市民講座を実際に見学し、高齢者が楽しくeスポーツに取り組んでいる様子を見られた。その後、NTT西日本の上田氏による講演があり、最後にはセミナー参加者の意見交換および質疑応答が行われた。
	
■ 講師	主に地域活性化に向けたeスポーツ活用に取り組んでいるNTT西日本の上田圭介氏が講師を務めた。
備考	健康ゲーム指導士養成講座は、奈良県等自治体や福岡天神医療リハビリ専門学校等教育機関でも取り入れられている。

No.26 共生社会実現に向けたeスポーツ活用セミナー	
関連する領域	医療福祉領域
実施主体	一般社団法人日本eスポーツ連合
コース・講座名	共生社会実現に向けたeスポーツ活用セミナー
テーマ	障がい者、高齢者
URL	https://jesu.or.jp/contents/news/news-241107/
時間数	2024年11月2日(土)
開催形式	短時間：数時間のセミナー
コース・講座概要	自治体関係者向けに行われた、高齢者・障がい者支援におけるeスポーツ活用をテーマにしたセミナー。eスポーツの支援活動例の紹介、障がい者・高齢者向けのeスポーツ体験、パネルディスカッション等が行われた。
情報詳細	■ 特徴 eスポーツを活用した障がい者・高齢者支援の新たな可能性についての情報共有を目的とし、一般社団法人日本eスポーツ連合が実施したセミナー。自治体関係者を対象とし、作業療法士が行っているeスポーツによる支援事例の紹介や、アクセシビリティに対応したゲー

52

	ム機器の使用体験、課題の共有や意見交換のためのパネルディスカッションなどが行われた。 ■ 開催形式 2024 年 11 月 2 日（土）に開催。対象は自治体関係者。  ■ セミナー内容 e スポーツを活用した障がい者・高齢者支援がテーマ。まずは作業療法士から、障がい者・高齢者支援への e スポーツ導入事例の紹介がされた。その後、参加者が実際に体を動かして、アクセシビリティに対応したデバイスや障がい者・高齢者向けの e スポーツを体験した。最後のパネルディスカッションでは、参加者同士で課題や解決策について熱心に意見交換が行われた。 ■ 講師 作業療法士の二村氏と温井氏が登壇し、e スポーツを通じた支援や取り組みを解説した。
備考	「高齢者 e スポーツ指導員資格認定制度」は、熊本日日新聞社が共同通信デジタルや日本高齢者 e スポーツ学会と創設。

⑥ ゲーミング

No.27 コンプライアンス研修

関連する領域	ゲーミング領域
実施主体	一般社団法人日本 e スポーツ連合
コース・講座名	コンプライアンス研修
テーマ	選手のコンプライアンス
URL	https://jesu.or.jp/contents/news/news-240319/
時間数	2024 年 3 月 16 日（土）
開催形式	短時間：数時間のセミナー

53

コース・講座概要	プロ選手やチーム関係者を対象に行われたコンプライアンスについての研修。5 つのセッションが行われ、SNS 投稿を含めた情報管理や人権の尊重、スポンサーとの向き合い方、納税の重要性などはテーマになった。
情報詳細	■ 特徴 e スポーツにおいてもコンプライアンス遵守が求められる中で、一般社団法人日本 e スポーツ連合がプロ選手やプロチーム関係者などを対象に行ったコンプライアンスをテーマにした研修。アスリートとして求められる倫理観の他に、スポンサーやインタビューへの向き合い方、納税についてなどが取り上げられた。 ■ 開催形式 2024 年 3 月 16 日（土）に開催。3 時間以上にわたって 5 つのセッションが実施された。 ■ セミナー内容 最初のセッションは、「アスリートとしてのコンプライアンス・倫理」をテーマに、SNS での情報管理や人権・多様性の尊重など、プロとして求められる倫理観や意識について語られた。2 つめのセッションは、JeSU 競技委員会委員長も務める鈴木文雄理事が「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。e スポーツ業界におけるスポンサーの重要性や、スポンサーにとって e スポーツ選手の発信力・拡散力が魅力となることを伝えた。3 つめのセッションでは、税理士から確定申告の方法や税の意義に関して説明がされた。第 4 回・5 回のセッションはグループでのワークショップが行われ、第 4 回は「インタビュー対応について」をテーマに疑似インタビューを実施し、第 5 回は「SNS および配信との付き合い方」をテーマに「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。  ■ 講師

54

	それぞれのセッションを異なる講師が担当した。第一部「アスリートとしてのコンプライアンス・倫理」は株式会社忍 ism 代表取締役の百地祐輔氏とフリーアナウンサー田口尚平氏が担当。第二部「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」では、JeSU 競技委員会委員長も務める鈴木文雄理事が講演をした。第三部「税の意義と役割について」では、税理士法人 C C u b e コンサルティングの代表である加藤和希税理士が登壇した。第四部「インタビュー対応について」では田口尚平氏が再度登壇し、第五部「SNS および配信との付き合い方」は株式会社ディー・エヌ・エーの山田勝之氏が担当した。
備考	

55

2. PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」

- ① e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.1 企画】
- ② 【別添】企画提案募集要項
- ③ 【ひな形】イベント企画提案書
- ④ e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.2 準備】
- ⑤ 【ひな形】役割分担・作業項目一覧
- ⑥ 【ひな形】大会規約
- ⑦ 【ひな形】運営マニュアル
- ⑧ 【ひな形】大会ルール
- ⑨ 【ひな形】台本
- ⑩ 【ひな形】プレスリリース
- ⑪ 【ひな形】会場レイアウト図
- ⑫ e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.3 運営】
- ⑬ e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.4 評価】
- ⑭ 【ひな形】イベント実施報告書

地域活性化のための eスポーツイベント企画・実施

【Phase.1 企画】

目次

● PART 1 ガイダンス

- ◆ eスポーツイベントの企画から実施までの流れ
- ◆ アウトプットイメージ（企画書）の確認
- ◆ 学習を進め方
- ◆ 学習の参考資料
- ◆ 企画を検討する上でのお願い

● PART 2 グループワーク課題

- ◆ Step.1 要件確認と目標設定
- ◆ Step.2 事例の調査
- ◆ Step.3 ゲームタイトルの選定
- ◆ Step.4 プログラムの検討
- ◆ Step.5 広報戦略の検討
- ◆ Step.6 企画書の作成
- ◆ Step.7 プレゼンテーション&投票

学習の進行スケジュール

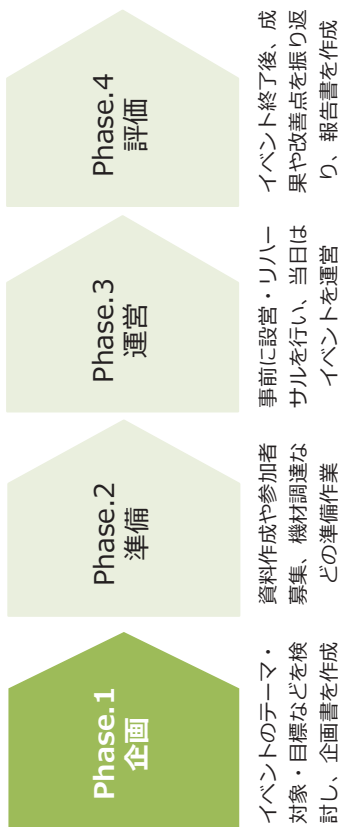
内容	時間数
ガイダンス	15分
Step.1 要件確認と目標設定	30分
Step.2 事例の調査	30分
Step.3 ゲームタイトルの選定	30分
Step.4 イベントプログラムの検討	30分
Step.5 広報戦略の検討	30分
Step.6 企画書の作成	30分
Step.7 プレゼンテーション&投票	45分

PART 1 ガイダンス

eスポーツイベントの企画から実施までの流れ

【Phase.1 企画】

- eスポーツイベントの実施プロセスは以下の通りです。
- 本教材では「**Phase.1 企画**」を進行します。



4

学習の進め方

【Phase.1 企画】

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

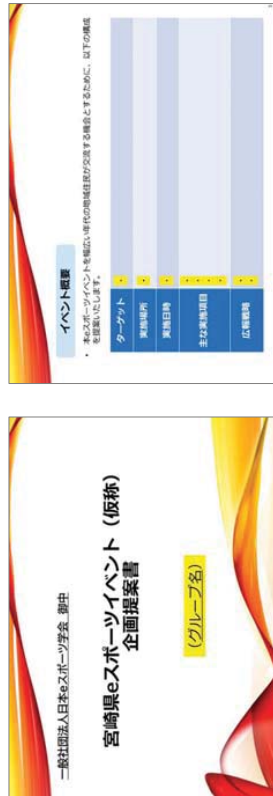


6

アウトプットイメージ（企画書）の確認

【Phase.1 企画】

- eスポーツイベントの企画書は業界の通例があります。
- 本教材では、**小・中規模のイベントで使用される典型的なフォーマット**に沿って企画書を作成します。



➡ 参照：【フォーマット】イベント企画提案書.pptx

5

学習の参考資料

【Phase.1 企画】

- 受講者の皆さんが検討を進める助けとなる参考資料を2つ用意しています。
- 必要な時に任意で活用してください。

eスポーツイベント企画・運営に関する参考資料集



➡ 参考資料集.pdf

eスポーツに関する講義映像集



➡ eラーニング利用説明書.pdf

7

企画を検討する上でのお願い

【Phase.1 企画】

- 今回の講座では運用の都合上、**作成・採用された企画の内容に関わらず、以下を固定**とします。ご了承ください。

イベント参加者	・講座受講者ご本人 ・宮崎情報ビジネス専門学校の生徒 ・講座受講者・専門学校の関係者等 ・外部応募者（下記SNSにて応募）
使用タイトル	・ぷよぷよスポーツ（SEGA）
SNSの使用	・宮崎情報ビジネス専門学校 公式アカウントのみ（X, Instagram, Facebook, YouTube）

8

PART 2 グループワーク課題

【Phase.1 企画】

9

Step.1 要件確認と目標設定

【Phase.1 企画】

課題

- 募集要項を確認し、企画要件を整理する。
- 要件をもとに目標とターゲット設定を検討する。

資料

- 企画提案募集要項.pdf
- ワークシート【1】

10

Step.1 要件確認と目標設定 ワークシート【1】

【Phase.1 企画】

募集要項から以下を整理

イベントの目的	
ターゲット層	
イベント日程	
開催場所	
イベント内容	
映像配信の有無	
予算	



上記から以下を検討

目標設定	
具体的なターゲット	

11

Step. 2 事例の調査

【Phase.1 企画】

課題

- 今回のイベントに類似する先行事例を調査する。
- 先行事例の情報を整理する。

資料

- ワークシート【2】

12

Step. 2 事例の調査 ワークシート【2】

【Phase.1 企画】

	事例①	事例②
イベント名		
実施主体		
地域・場所		
実施日時		
ターゲット層		
採用タイトル		
プログラム		
実施の様子 (画像等)		

13

Step. 3 ゲームタイトルの選定

【Phase.1 企画】

課題

- 『ぶよぶよeスポーツ』の強みを分析するために、他の利用可能性のあるeスポーツタイトルを挙げる。
- 他のタイトルと比べて、『ぶよぶよeスポーツ』の特徴や強み・弱みを整理する。

資料

- ワークシート【3】

14

Step. 3 ゲームタイトルの選定 ワークシート【3】

【Phase.1 企画】

eスポーツタイトルをできるだけたくさん列挙

ぶよぶよeスポーツの特徴・強み・弱みを分析

特徴	
強み	
弱み	

15

Step.4 イベントプログラムの検討

【Phase.1 企画】

課題

- 今回のイベントでの実施項目を挙げる。
- 具体的なタイムスケジュールを整理する。
(開場・開会から閉会まで)

資料

- ドクミート【4】

16

Step. 5 広報戦略の検討

【Phase.1 企画】

課題

- イベントを広報するための方法をたくさん挙げる。
- 適切な広報方法を検討し、1～3つ選ぶ。

資料

- ワークシート【5】

18

Step.4 プログラムの検討 ワークシート【4】

【Phase.1 企画】

[illegible]

17

Step.5 広報戦略の検討 ワークシート【5】

【Phase.1 企画】

イベント広報の方法をできるだけたくさん列挙

採用する 情報発信方法①	適切な広報方法を検討して選ぶ（コストパフォーマンスに優れる、対象にリーチしやすいなど）
採用する 情報発信方法②	
採用する 情報発信方法③	

19

Step.6 企画書の作成

【Phase.1 企画】

課題

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

資料

- 【フォーマット】 イベント企画提案書.pptx

20

Step.7 プレゼンテーション&投票

【Phase.1 企画】

課題

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

どの企画が良かったですか？
投票を行ってください

グループAの企画	☐
グループBの企画	☐
グループCの企画	☐
グループDの企画	☐

0票 / あと2時間

結果を表示 投票

Step.6 企画書の作成 ワークシート【別紙】

【Phase.1 企画】

➡ 【フォーマット】 イベント企画提案書.pptx



フォーマットのスライドデザイン、各スライドのレイアウト、記述されている文章などは適宜、任意に調整して構いません。
ただし基本的な掲載事項は変更しないでください。

21

※本紙は一般社団法人日本 e スポーツ学会が作成した架空の募集要項です。

宮崎県での e スポーツイベント実施業務委託に係る企画提案の募集について

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

1. 趣旨

宮崎県では近年、深刻な少子高齢化が課題となっている。このような状況では、若年層から高齢層まで幅広い年代が交流して繋がりを持ち、地域コミュニティを活性化することが望まれ、行政施策として様々な取組みが実施されているところである。

当学会では、宮崎県行政機関との連携のもと、この課題解決の一助となるべく、地域住民を対象とした e スポーツイベントを実施する。本イベントは、e スポーツの「性別、年齢、距離、障がいの有無などを超えて人々の交流を促進できる」という特性を活かし、子どもから高齢者までだれもが楽しめるものとし、宮崎県で幅広い年代の地域住民が交流する機会を提供する。これによって地域コミュニティの活性化につなげることを狙いとする。

2. イベント開催概要

- ・ 日程：令和 6 年 11 月 24 日（日）10:00～13:00 （準備日：令和 6 年 11 月 23 日（土））
- ・ 場所：学校法人宮崎総合学院 MSG eSports Stadium
（宮崎県宮崎市老松 1 丁目 3 - 7 宮崎情報ビジネス専門学校 1 号館）
- ・ 内容：競技大会（3 人一組のチームによるトーナメント）を基本とし、協議のもと決定する。

3. 委託業務

(1) イベントの企画・運営

趣旨を踏まえた適切なイベントを企画・提案し、後述のスケジュールで運営する。

(2) 会場設営・撤収

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

(3) 広報

SNS、チラシ、ポスター等の広報ツールを活用して、本イベントへの参加者を募集する。またイベント当日は写真等で記録する。なお、本イベントでは映像配信等は実施しない。

4. 委託料

300,000 円を上限とする。（諸経費を含む）

5. 応募方法・審査方法

所定の様式で提案書を作成し、下記の問合せ先に提出すること。

応募者に対しプレゼンテーション審査を令和 6 年 11 月 9 日（土）に実施する。

6. 問合せ先

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

以上

宮崎県eスポーツイベント（仮称） 企画提案書

（グループ名）

イベントの実施目的

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

1

eスポーツとは

- ・ eスポーツの特性、今回のイベントに関連する取り組み事例を紹介

画像

（ 画像の説明 ）

画像

（ 画像の説明 ）

2

イベント概要

- ・ 本eスポーツイベントを幅広い年代の地域住民が交流する機会とするために、以下の構成を提案いたします。

ターゲット	・
実施場所	・
実施日時	・
主な実施項目	・ ・ ・
広報戦略	・ ・

3

使用タイトル

- ・ 今回のイベントでは、() を目的としています。
- ・ これを鑑み、本イベントでは、**若男女を問わず愛される国民的パズルゲーム「ぶよぶよeスポーツ」**を採択したいと考えます。

出演者

- ・ イベントを盛り上げるため、解説者・実況者に出演を依頼いたします。



宮崎県eスポーツチーム
GINES/ナインズ
もじじい



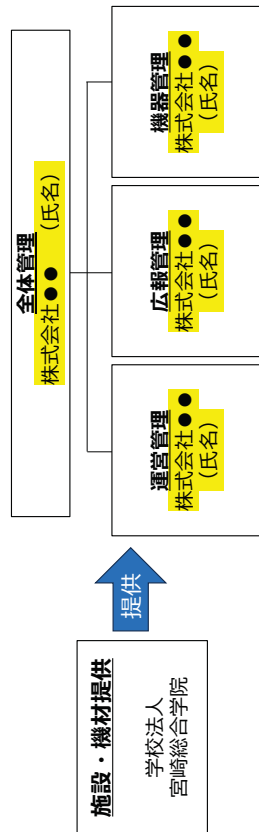
東京都eスポーツ連合 会長
日本eスポーツ学会 事務局長
寛 誠一郎

スケジュール

00:00~00:00	・
00:00~00:00	・
00:00~00:00	・
00:00~00:00	・
00:00~00:00	・
00:00~00:00	・
00:00~00:00	・
00:00~00:00	・
00:00~00:00	・

運営体制

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



概算見積もり

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

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

地域活性化のための eスポーツイベント企画・実施

【Phase.2 準備】

学習の進行スケジュール

内容	時間数
ガイダンス（学習内容とプロジェクトの説明）	15分
Step.1 作業確認・役割分担	45分
Step.2 イベントの準備 (1) 運営準備（許諾申請、出演依頼、運営マニュアル作成など） (2) 進行準備（大会ルール作成、台本作成など） (3) 機材準備（レイアウト設計、必要機器選定・調達手配など） (4) 広報準備（応募フォーム準備、広報ツール作成など）	180分
Step.3 競技タイトルのトレーニング	任意
Step.4 準備状況の確認	60分

2

目次

● PART 1 ガイダンス

- ◆ eスポーツイベントの企画から実施までの流れ
- ◆ イベントの主な準備作業の一覧
- ◆ 準備を進める上でお願い
- ◆ 学習を進め方
- ◆ 学習の参考資料

● PART 2 グループワーク課題

- ◆ Step.1 作業確認・役割分担
- ◆ Step.2 イベントの準備
 - (1) 運営準備
 - (2) 進行準備
 - (3) 広報準備
 - (4) 機材準備
- ◆ Step.3 競技タイトルのトレーニング
- ◆ Step.4 準備状況の確認

1

PART 1 ガイダンス

eスポーツイベントの企画から実施までの流れ

【Phase.2 準備】

- eスポーツイベントの実施プロセスは以下の通りです。
- 本教材では「**Phase.2 準備**」を進行します。



4

イベントの主な準備作業の一覧

【Phase.2 準備】

- イベントの準備作業は大きく以下の4つに分かれる。
- 本講座では役割分担をして、これらの作業を並行して進めます。

運営準備	進行準備
・大会規約の作成 ・ゲームタイトルの使用許諾申請 ・出演者への依頼・交渉 ・運営マニュアルの作成	・大会ルール作成 ・台本の作成 ・スライドの作成 ・対戦表（トーナメント表等）の作成
広報準備	機材準備
・応募申請フォームの作成 ・広報ツール（チラシ等）の作成 ・SNS戦略・投稿・運用方針の検討 ・記録方法の検討と機材の準備	・会場レイアウトの作成 ・機材・備品の洗い出し ・機材の調達方法の検討・手配 ・機材のセッアップ方法の確認

5

準備を進める上でのお願い

【Phase.2 準備】

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



6

学習の進め方

【Phase.2 準備】

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



7

学習の参考資料

【Phase.2 準備】

- 受講者の皆さんが検討を進める助けとなる参考資料を2つ用意しています。
- 必要な時に任意で活用してください。

eスポーツイベント企画・運営
に関する参考資料集

eスポーツに関する講義映像集



 [參考資料集.pdf](#)

eラーニング利用説明書.pdf

88

Step.1 作業確認・役割分担

Step.1 作業確認・役割分担

ワークシート【別紙】

【Phase.2 準備】

課題

- 受講者全員で相談して各作業の責任者を決める。
- 作業ごとに担当するグループを決める。
- 各グループで担当作業を確認する。

資料

- 【フォーマット】役割分担・作業項目一覧.docx

10

PART2 グループワーク課題

【Phase.2 準備】

9

 【フォーマット】役割分担・作業項目一覧.docx

[illegible]

11

Step.2 イベントの準備

【Phase.2 準備】

課題

- 各グループの担当作業を進める。
 - (1) 運営準備
 - (2) 進行準備
 - (3) 機材準備
 - (4) 広報準備
- 各グループの責任者は随時、進捗を統括責任者に報告する。
- 各グループのアウトプットは随時、Discordで全体に共有する。

12

Step.2 イベントの準備 (1) 運営準備

【Phase.2 準備】

グループ別課題

- ゲームタイトルの使用許諾申請のメールを作成する。
- 出演者への依頼メールを作成する。
- 運営マニュアルを作成する。
- 各グループの準備状況を随時確認・支援し、進捗を記録する。

資料

- 【フォーマット】大会規約.docx
- 【フォーマット】運営マニュアル.pptx

※ 許諾申請メール、出演依頼メールは任意のテキストデータで作成

13

Step.2 イベントの準備 (2) 進行準備

【Phase.2 準備】

グループ別課題

- 大会のルールを作成する。
- 台本を作成する。
- イベント進行上で必要なスライド等があれば作成する。
- 対戦表（トーナメント表等）を作成する。

資料

- 【フォーマット】大会ルール.docx
 - 【フォーマット】台本.pptx
- ※ レギュレーションは任意のテキストデータで作成
※ スライド、対戦表は任意様式（PPT）で作成

14

Step.2 イベントの準備 (3) 広報準備

【Phase.2 準備】

グループ別課題

- 応募申請フォームを作成する。
- 広報ツール（チラシ、プレスリリース等）を作成する。
- 参加者募集のためのSNS運用方針を検討し、投稿原稿を作成する。
- イベントの様子の記録方法（写真等）を検討し、機材を調達する。

資料

- 【フォーマット】プレスリリース.docx
- ※ 応募申請フォームはGoogleフォームで作成する。
※ 広報ツール（チラシ等）は任意様式（PPT）で作成する。
※ SNSの投稿原稿は任意のテキストデータで作成

15

Step.2 イベントの準備
(4) 機材準備

【Phase.2 準備】

グループ別課題

- 会場レイアウトを作成する。
- 必要な機材・備品を洗い出してリストを作成する。
- 機材・備品の調達方法を検討する。
- 必要に応じて機材のセットアップ方法の確認を行う。

資料

- 【フォーマット】会場レイアウト.pptx

※ 機材・備品のリストは任意様式（WordまたはExcel）で作成する。

16

Step.4 準備状況の確認

【Phase.2 準備】

課題

- 各グループから準備の進捗状況や作成物について発表する。
- 自グループ・他グループでの準備状況を確認し、漏れ等がなければ確認する。

Step.3 競技タイトルのトレーニング

【Phase.2 準備】

課題 ※任意

- イベントに向けて、実際に競技タイトルをプレイする。
- プレイテクニック等を調べて練習する。

役割分担・作業項目一覧

1. 役割

役割	担当者（氏名・グループ名）
全体統括責任者（運営責任者）	
進行責任者	
広報責任者	
機器責任者	

2. 作業項目・担当者

分類	作業項目	進捗	担当グループ
運営準備	大会規約の作成		
	ゲームタイトルの使用許諾申請		
	出演者への依頼・交渉		
	運営マニュアルの作成		
進行準備	大会ルール作成		
	台本の作成		
	スライドの作成		
	対戦表（トーナメント表等）の作成		
広報準備	応募申請フォームの作成		
	広報ツール（チラシ等）の作成		
	SNS 戦略・投稿・運用方針の検討		
	記録方法の検討と機材の準備		
機材準備	会場レイアウトの作成		
	機材・備品の洗い出し		
	機材の調達方法の検討・手配		
	機材のセットアップ方法の確認		

(大会タイトル)

大会規約

決勝大会:202X年X月XX日(X)

更新日	ver	内容
20XX/X/XX	1	ドラフト版

<目次>

- はじめに
- 参加資格
- 大会エントリー
- 配信・放送
- ルールの変更
- 禁止事項
- 違反時の措置
- 個人情報
- 免責
- 準拠法および管轄
- 規約の変更
- お問い合わせ先

1.はじめに

本規約は、〇〇〇〇が主催する大会(以下、本大会)の必要事項を定めたものです。〇〇〇〇は本大会の運営・進行の一切の裁定権を有します。

2.本規約の効力

本規約は、本大会の参加資格を持つ選手、コーチ、(以下、総称して「選手等」)に適用されます

3.参加資格

本大会は下記の条件をすべて満たすことが必要となります。

(※) 以下、年齢制限や参加資格などを以下に列挙

(1)参加者はすべて日本国内に在住する●●●●であること

(2)

(3)

(4)

(5) **(配信がある場合)** 本大会は YouTube にて放映されます。顔出しでの参加が可能であること。

(6) チームメンバー全員が運営事務局の連絡を受け取れること。連絡は原則 Discord でのやり取りとします。

(7) 受付時間内に、オンライン参加し、受付を済ませること

(8) 本規約とルールブックを理解し遵守すること

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

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

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

(12) 本大会にエントリーしたものは、上記内容を承諾したものととする。

4.大会エントリー

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

(2) チームの代表者(キャプテン)が公式サイトから、所定の事項を記入しエントリーを行ってください。エントリーの際、参加者は以下の個人情報を記載する必要があります。

- ① チーム名(読み方)
- ② 氏名
- ③ プレイヤーネーム(ゲーム ID)
- ④ チームリーダーの電話番号
- ⑤ チームリーダーのメールアドレス
- ⑥ チームリーダーの住所

※③～⑥の情報はチームメンバー全員分の記入が必要です。

(3) エントリー受付後、本大会運営事務局はエントリーの内容について、電子メール等にて確認させていただく場合があります。連絡はキャプテンにさせていただきます。

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

(5) 以下の場合、エントリーが取り消される場合があります。

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

5.大会の配信

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

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

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

6.禁止事項

参加者は以下の行為を行ってはなりません。

- (1)本規約、ルールブックに違反すること
- (2)大会受付時間に遅れること、定められた時間・場所に集合しないこと
- (3)本大会スタッフの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと
- (4)本大会の進行、運営を意図的に妨害すること
- (5)運営事務局、本大会スタッフ、参加者または第三者に対して、誹謗中傷する行為および名誉を傷つける行為、暴力、ハラスメント行為を行うこと
- (6)エントリー情報に意図的に虚偽の内容を入力する行為
- (7)大会運営や結果に関する情報を、許可無く外部へ公開すること
- (8)大会開始後に運営事務局に無断で大会を棄権し、離脱すること
- (9)大会運営スタッフの大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、大会運営スタッフに虚偽の申告をすること
- (10)試合中、自身のチームメンバー・対戦相手・対戦相手のチームメンバー・大会運営スタッフ以外の者と、運営事務局に無断でコミュニケーションをとったり、試合の助言を受けたりすること
- (11)ゲームを開発元の意図しない方法で有利に進める行為や、チーム間の談合により大会を有利に進める行為、相手を不当に挑発する行為を行うこと
- (12)公序良俗に反する言動をおこなうこと
- (13)運営事務局または第三者の知的財産権、肖像権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を侵害すること
- (14)本大会への参加権、賞品または商品を受ける権利を第三者へ譲渡、売買等すること。
- (15)本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと。
- (16)反社会勢力またはその関係者を関与させること。
- (17)その他運営事務局が不適切と判断する行為。

7.違反時の措置

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

8.個人情報

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

(2)エントリーの際にお預かりした参加者の個人情報は、以下の目的で利用いたします。

- ①本大会に関する参加者および保護者へのご連絡、運営、および広報のため
 - ②本大会の協賛社の商品・サービスのご案内のため
 - ③今後の本大会の参考とさせていただくため
 - ④各種調査の実施および各種統計データ作成のため
 - ⑤本大会の主催者または共催者が開催する他の事業イベントのご案内のため
- 個人情報取り扱い方針については下記 URL をご確認ください
<https://o-o-o-o>

9.免責

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

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

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

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

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

10.準拠法および管轄

本規約は日本国法に準拠します。本規約に関して訴訟の必要が生じた場合、合意管轄として、第一審管轄裁判所は名古屋地方裁判所とする。

11.規約の変更

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

12.お問い合わせ先

●●●●

※お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況によりご返信にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

※お問い合わせ 1 週間で返信がない場合、何かしらの事情でメールが届いていない可能性がございますので、お電話（☎☎☎-☎☎☎-☎☎☎）にお問い合わせください。

[illegible]

20XX.X.XX

全体概要 (例)

- 開催名称 : ●●●●●
- 日時 : 20XX年X月XX日 (X) XX:XX ~ XX:XX
- 参加者 : ◎◎◎◎◎
- 会場 : オンラインorオフライン (会場名)
- 実施内容 : 「ソート名」を使用した
・事前応募or当日来場者による
- シングルエリミネーションorダブルエリミネーション・ナメント など

2

イベント全体タイムスケジュール (例)

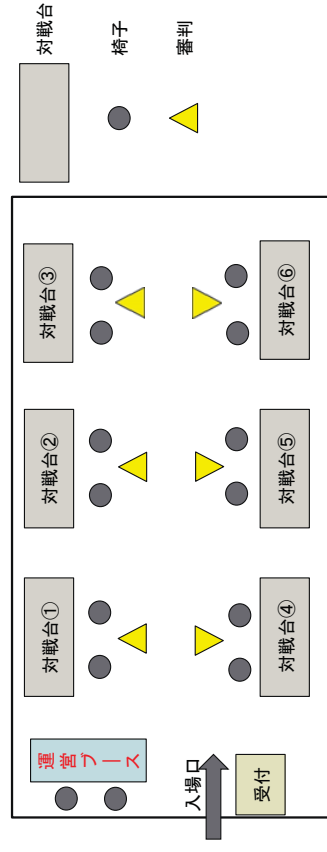
【スケジュール】

★XX:XX～XX:XX 搬入～セツティング
★XX:XX～XX:XX 受付開始
★XX:XX～XX:XX 受付終了
★XX:XX～XX:XX 開会式
★XX:XX～XX:XX 第1グループ試合
★XX:XX～XX:XX 第2グループ試合
★XX:XX～XX:XX 準決勝
★XX:XX～XX:XX 3位決定戦
★XX:XX～XX:XX 決勝
★XX:XX～XX:XX 表彰式
★XX:XX～XX:XX 搬出
★XX:XX～XX:XX 搬出終了

3

会場セッティング・人員配置

- 試合会場 (〇〇時～〇〇時)
- ・統括ディレクター／●●●●●
 - ・進行管理、トーナメント表管理／▽▽▽▽▽
 - ・各対戦台進行担当／〇名



4

概要

- ・統計ディレクターの指示により試合開始
- ・（以下、試合進行の手順説明）
- ・勝者を表に書き込み、トーナメント表管理者に報告
- ・トラブル発生時は速やかに統計ディレクターに報告し判断を仰ぐ

(大会タイトル)

大会ルール

決勝大会:202X年X月XX日(X)

第1条 大会フォーマット/実施日

1.1 大会構成

(例)本大会は、BO3(2本先取)、準決勝・決勝戦は BO5(3本先取)にて進行します。など

1.2 大会日程 (以下は予選決勝が別日の場合)

(1) 予選大会

①開催日:1 回戦(○チームまで) 20XX年○月○日(○)

2 回戦、3 回戦(○チームまで) 20XX年○月○日(○) など

開催形式:オフライン or オンライン

② 準決勝(○チームまで) 20XX年○月○日(○)

開催予備日:20XX年○月○日(○)・○月○日(○)

開催時間:00:00 から 00:00 を予定

開催形式:オフライン or オンライン

(2) 決勝

①開催日:20XX年○月○日(○)

②開催形式:オフライン or オンライン

1.3 エントリーの締切

20XX年○月○日(○)23:59 までなど

1.4 用語の定義

第2条 チーム・メンバーの登録

2.1 ロースター(選手枠)について(以下、チームの場合)

各チーム、スターティングメンバー5名(以下「スターター」と)、控え選手1名(以下「リザーバー」)を登録することができます。

なお、エントリー締切後の登録内容の変更は原則行えません。

2.2 チーム代表者の設定

各チーム、ロースターから1名「チーム代表者」を決める必要があります。

チーム代表者は運営事務局との連携を行う際、窓口としての役割を担います。

2.3 スターティングメンバーの提出

試合日の◎日前の 00:00 までに「スターター」の登録が必要になります。

提出方法に関しては、エントリー締切後に運営事務局より連絡します。

2.4 コーチの提出

(1) 予選大会 1 回戦から◎回戦までは、トーナメントモードをオフにするため、コーチの登録はありません。

(2) 準決勝以降にコーチを登録する場合、試合◎日前の 00:00 までにスターター申請と合わせて申請する必要があります。

(3) 提出方法に関しては、エントリー締切後に運営事務局より連絡します。

第3条 予選大会ルールについて

3.1 予選形式

(1) 「決勝」出場枠を越えるエントリー数があった場合、予選大会を実施します。

※予選時にトラブルが発生した場合は予備日に日程変更する可能性があります。

(2) 試合開始時刻、チェックイン(点呼)方法、ルーム名の指定等の各種申請フローはエントリー締切後別途事務局よりご連絡します。

(3) 各ルール/フォーマットは以下のとおりです。

フォーマット説明

3.2 ゲームの設定

各ゲームルールによる

3.4 対戦フォーマット

各ゲームフォーマットによる

3.5 トーナメントの決定

(1) エントリー終了後、対戦組み合わせを決定・公表します。なお、組み合わせの抽選は事務局により厳正に行われることを約束します。

場合によっては当日決定もあり

(2) 複数チームより棄権の申請があった場合、出場機会を均等にするため、トーナメントの再編をすることがあります。

3.6 対戦方法 (オンライン対戦の場合)

(1) 事務局指定の Discord テキストチャットにてカスタムルームの案内をします。

(各人もしくはチーム代表者)は必ず、Discord を確認し、クライアント内で事務局より送られるカスタムルームの招待に応じてください。

(2) 事務局より招待されたカスタムルームに入室後、(各人もしくは自チーム)及び(対戦者もしくは対戦チーム)は事務局の合図により対戦スタートの準備をしてください。

(3) 必ず(両人もしくは両チーム)の準備ができ、審判の合図があるまではゲームを開始しないでください。審判の開始の合図後、ゲームを開始してください。

(4) 試合終了後は(勝者もしくは勝利チーム)が試合結果画面のスクリーンショットを事務局指定のテキストチャットにて試合終了後 30 分以内に提出してください。スクリーンショットの未提出はペナルティ対象となる可能性があります。

3.7 マップ・攻守の決定 (FPS などの場合)

(1) マップ選択はマッチ開始 1 時間前までに運営がランダムに決定します。

(2) Discord 上のダイス機能を用い、数が多い方のチームを A、数が少ない方のチームを B とします。

(3) チーム A がディフェンダー、チーム B がアタッカーとなります。など

3.8 クライアントまたは選手の PC、機材になんらかの問題が発生した場合や、ゲームが中断した場合、該当選手の所属するチームは速やかに Discord 上でその状況を事務局へ報告してください。

3.9 試合の進行

(1) 選手は事務局より指定された時刻までに指定された Discord サーバー(大会チャンネル)に接続してく

ださい。予選大会当日の大会進行に関する質疑応答は原則として大会チャンネルにて行います。公式サイトから問い合わせたとしても無効とします。

(2) ボイスチャットツールを使用する場合は、事務局が用意した Discord チャンネルを使用してください。

(3) 準備完了後、試合開始まで事務局の許可なくカスタムルームから離脱することは出来ません。何らかの理由でカスタムルームから離脱する場合は必ず、大会チャットチャンネルにて事務局に了承を取ってから離脱してください。

(4) 試合開始時刻になっても事務局に連絡をせず指定された Discord サーバーに接続していない場合は、当日の全試合に出場する権利を失います。

(5) 他チームの不正行為を発見したり、ゲーム進行において異議申し立てをしたりする場合は、当該試合終了後 72 時間以内に Discord チャンネルにて連絡してください。その際、事務局より求められた情報を提供する必要があります。

(6) 事務局は判定に誤りがあると判断した場合、取り消し新たに判定を行うことが出来ます。

3.10 決勝の出場辞退

予選大会を通過したチームが辞退をした場合は、辞退したチームと対戦を行ったチームの中で順位の高かった順に出場権を得ます。なお、決勝の日時が近い場合は事務局の判断により繰上げの対応をしない場合があります。

第4条 決勝戦ルール

決勝戦ルールの設定

以下、試合モード、マップなど細かく規定

※基本的に予選で行われたことに準じて大きく外れないように設定

4.9 ハードウェア・デバイス など

PC・デバイスメーカーなどがスポンサーについた場合などは運営が用意したスポンサーのものが使用になる場合がある。飲料・食品などがスポンサーについた場合は会場への持ち込み・画面上での映り込みも禁止する場合がある。

第5条 共通ルール(禁止事項等)

5.1 使用禁止情報は事前に告知します。

5.2 新しいマップ、キャラクターなどの使用について

運営側でルール決め

5.3 ゲームの観戦について

事務局が指定する観戦者以外の観戦は禁止とします。**など**

5.4 再試合について

原則、再試合は行わないものとします。

但し、天災やサーパークラッシュ等の選手のコントロールの及ばない事由により試合の進行が困難になった場合、または大会運営により試合の公平性が著しく害されたと判断された場合にはラウンドのレストア、または試合全体のやり直しを行う可能性があります。

5.5 不戦敗について

事務局の定める集合時間に出場選手が揃っていない場合はペナルティを科します。

※特別な事情がある場合はその限りではありません。

5.6 その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります

(1) 成りすまし行為: 別の選手のアカウントを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウントを使用してプレイするよう誘導、奨励、又は指示する行為

(2) チート手法: 不正にゲームを有利に進めるような機器もしくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号などの手法の使用。又は審判がチート行為と判断した場合

(3) 故意の切断: 適切かつ明示された理由によらない故意による切断

(4) 大会運営用 Discord への招待 URL を関係者以外に公開する行為

(5) カスタムルームへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為

(6) 談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作したりする行為
事務局への業務妨害または運営妨害、及びスタッフの指示に従わない行為

(7) 事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為

(8) 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為

(9) 同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為

(10) ゲームの不具合やバグなどを利用した行為

(11) 大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為

(12) その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルール及び、又は誠実性の基準に違反

すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い

5.7 本人確認

事務局により Discord、もしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。

なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

5.8 スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサーする企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス(キーボード、マウス、マウスパッドなど)以外での露出は基本的には禁止します。

例えば、服装に該当するものなどでの露出も禁止事項に該当します。

5.9 切断について

ゲーム中に該当マッチから切断された場合、再接続を試みることができます。

但し、1 回戦から 6 回戦においては再接続中でもゲームは進行し、進行結果は有効とみなします。準決勝以降に関しては、切断時にテクニカルポーズを取ることができます。

第 6 条 ペナルティについて

6.1 ペナルティ方針

(1) チームや選手が大会規約やルールブックに違反していると実行委員会/事務局が判断した場合、ペナルティを科す場合があります。

(2) ペナルティは、個人を対象としたものと、チームを対象としたものがあります。

(3) 実行委員会が与えるペナルティは、違反内容や程度、大会に与える影響の度合いによって、実行委員会が判断し、選手はそれを覆すことはできません。

6.2 個人ペナルティについて

違反のレベルによって様々なペナルティランクを策定します

6.3 チームペナルティについて

違反のレベルによって様々なペナルティランクを策定します

第 7 条 その他

大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、大会運営事務局にて協議のもと、決定します

※ルールは細部にわたって事前協議を繰り返し漏れの無いように策定する必要があります

実施概要

★開催名称 ●●●●●●●●●●(大会名)

★ 日時 20XX年XX月XX日 (X) XX:XX ~ XX:XX


会 場
0000

★ **開催概要** (リフト名) を使用したシングルエリミネーションのダブルエリミネーションーナメント など

★ 出演者 (以下、敬称略)

・MC/実況: JJJ

略歴

顔写真

顏写真

顏写真

進行表 4

Time	ステージ内容	相模川 (静新路)
------	--------	-----------

00:00	1回戦スタート	MC、解説、ゲスト
-------	---------	-----------

00:00	1回終了	
-------	------	--

00:00	2回戦スタート	MC、解説、ゲスト
-------	---------	-----------

00:00	大團圓終了	
-------	-------	--

〇〇:〇〇	表彰式・記念品贈呈など	
-------	-------------	--

閉会の挨拶～XXXX様（カタカナ読み仮名）ご挨拶～表彰式終了

進行表 3

Time	スライド内容	出典資料(敬称略)
------	--------	-----------

〇〇:〇〇	開会アナウンス	MC/〇〇 (陰アナ)
-------	---------	-------------

00:00 MC登場～主催者XXXX様ご挨拶 MCの呼び込みでXXXX様登場

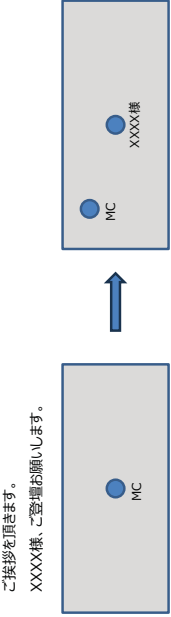
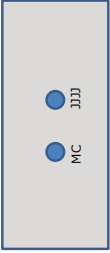
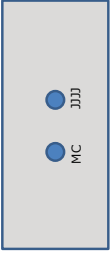
〇〇:〇〇	開会宣言～ゲストSSSS様ご挨拶	MCの呼び込みでSSSS様登場
-------	------------------	-----------------

○○○○	ルール説明 (MC)	
------	------------	--

00:00	デモンストレーション 解説 (KKKK) さんデモプレイ	MCの呼び込みで (JJJJ) さん登場
-------	------------------------------	----------------------

00:00	参加者全員写真撮影	MCの呼び込みで集合
-------	-----------	------------

※出演者のカタカナ読み仮名は事前に調べて台本に反映させる

Time	Lap	Contents	Visual
00:00		皆様、〇〇大会、開会10分前になりました。 ご登録いただきました参加者やご家族の方は、〇〇へお集まりください。 (緑り返す)	
00:00		▼MC登壇～開会のあいさつ	
00:00		MC 会場にお越しの皆様、こんにちは～！。 本日、MC、実況を務めます、JJJJです！ようしくお願いします。 ※簡単な自己紹介をお願いします。 それでは早速〇〇会を開催したいと思います。 開会に先立ちまして、この体会の主催者であります、XXXX（カタカナ読み仮名）様より ご挨拶を頂きます。 XXXX様、ご登壇をお願いします。 (XXXX様の挨拶終わり)	
MC	XXXX様、ありがとうございます。どうぞ降壇ください。		
00:00		▼ルール説明	
00:00		MC 続きまして、ルール説明に移ります。 以下、ルール説明、注意事項など	
00:00		MC それではここで試合に先立ちまして本日の解説を行って頂きます、「KKKK」さんにデモンストレーションを行って頂きます。 KKKKさん、ご登壇をお願いします！	
00:00		▼開会宣言	
00:00		それでは、これより開会宣言をお願いします。 本日ゲストにお越し頂きましたSSSS（カタカナ読み仮名）様 ご登壇をお願い致します。 (SSSS様ご挨拶終わり)	
MC	SSSS様、ありがとうございます。どうぞ降壇ください。		
00:00		▼デモプレイ	
00:00		MC KKKKさんのご経歴の一端をご披露しますと 実績をかいつまんで紹介 (※短く会話をお願いします)	
MC	今日はという風にデモプレイしていただけますか？		
KKKK	「YYYY（事前打ち合わせのこと）」で！		
MC	おお～！それは楽しみです！それではご準備をお願いします。 ※KKKKさん準備が終わったら		
MC	それではお願いします ※デモプレイが終わったら		
MC	KKKKさん！ありがとうございました！さかのプレイでした！皆さん、KKKKさんに拍手を！		
00:00		▼ルール説明	
00:00		MC 続きまして、ルール説明に移ります。 以下、ルール説明、注意事項など	
00:00		MC それではここで試合に先立ちまして本日の解説を行って頂きます、「KKKK」さんにデモンストレーションを行って頂きます。 KKKKさん、ご登壇をお願いします！	

Time	Lap	Contents	Visual
00:00		▼表彰式	
00:00		MC それではただ今より（大会名）の表彰式を行います。	
		主催者を代表してXXXX様より、記念品の贈呈となります。 ※ゲストの方や解説者が記念品贈呈をする場合もあり	あらかじめ 1位～3位の 表彰者に 並んでもらう。 贈呈者に 記念品を渡す 人準備
00:00		それではまず、第3位の○○さん、おめでとうございます！記念撮影をお願いします。	
00:00		続いて、第2位の○○○○さん、にXXXX様より、記念品の贈呈となります。 ○○さん、おめでとうございます！記念撮影をお願いします。	
		最後に、見事優勝に輝いた○○ ○○さんにXXXX様より、記念品の贈呈となります。 ○○さん、おめでとうございます。記念撮影をお願いします。	
		ここで優勝の○○ ○○さん、今の気持ちを一言お願いします。	

10

Time	Lap	Contents	Visual
00:00		▼写真撮影	
00:00		MC それではここで集合写真の撮影を行いますので（会場前方など）にお集まりください。 ※何度か促して下さい ※写真撮影が終わったら	スタッフ、集合 の声掛け
00:00		MC それでは、このあと○○時○○分より試合を開始致します。 選手の方はスタッフの指示により試合台にお進みください。 私とはKKKKさんはメインエリアで行われる試合の実況解説を行います！	
		▼試合開始	
		※実況解説を行ってください ※ベストフォーまで来たら3位決定戦、決勝の順で（○○エリア）で開催	
00:00		MC 優勝は○○さん、準優勝は○○さん、3位は○○さんでした！おめでとうございます！ 表彰式はこの後に行いますので、宜しくお願いします！ それでは少しお待ちください！	
		▼表彰式準備	

9

Time	Lap	Contents	Visual
00:00		▼開会挨拶	
00:00		MC それでは、開会の挨拶となります。	
		（開会前にゲスト、解説などから大会の感想をひと言もらう場合もあり） 主催者のXXXX様、ご挨拶をお願いします。 XXXX様ご登壇ください。よろしく願います。	
00:00		（XXXX様挨拶終わり）	
		MC XXXX様ありがとうございました。	
		それではこれをもちまして（大会名）を終了します。 参加した皆さん、応援して下さいました。ありがとうございました。	
		※全員で手を振って、よきところで降壇	

11

○○○○○○○○○○○○○○○○(イベント名) 開催のお知らせ

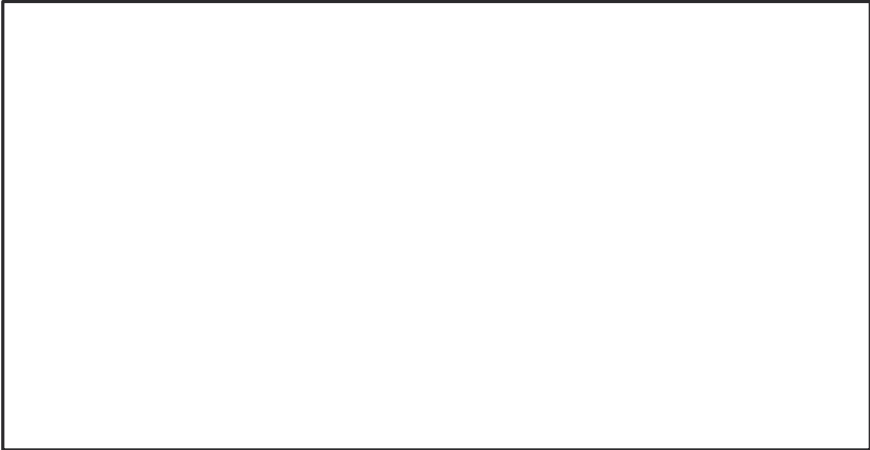
(主催者名)(本社: ●●●/代表取締役 ○○○○)は、eスポーツ大会を開催いたします。

■イベント概要

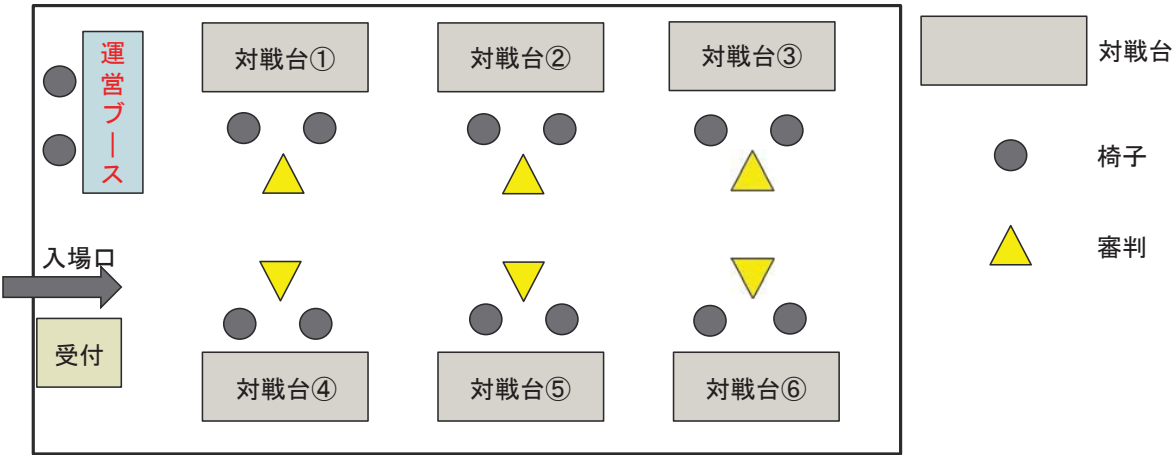
名称	○○○○○○○○○○○○○○○○
開催日時	予選: 20XX 年 X 月 XX 日 (X) XX:XX~ 決勝: 20XX 年 X 月 XX 日 (X) XX:XX~
会場	オンライン or オフライン(会場名)
ゲームタイトル	☆☆☆
形式	・PC、PlayStation、NintendoSwitch 他のプラットフォームから参加可能など (チーム内で混合も可能など) ・1 チーム○～○名でエントリー (選手●名・オブザーバー●名、オブザーバーは必須でないなど)
参加対象	・□□□□ (詳細は下記サイトより規約をご確認ください:) https://●●●
参加方法	エントリーは以下より https://●●●
大会HP	https://●●●
配信	下記 YouTube チャンネル、Twitch チャンネルにて予選・決勝ともライブ配信など https://www.youtube.com/○○○

◆本件に関するお問合せ ○○○(社名) □□□(個人名)
(TEL: ●●●-●●●-●●●●● / e-mail: ●●●●)

会場レイアウト



会場レイアウト（記入例）



地域活性化のための eスポーツイベント企画・実施

【Phase.3 運営】

目次

- **PART 1 ガイダンス**
 - ◆ eスポーツイベントの企画から実施までの流れ
 - ◆ イベント運営の進め方
 - ◆ 学習を進め方
 - ◆ 学習の参考資料
- **PART 2 グループワーク課題**
 - ◆ Step.1 準備状況の確認
 - ◆ Step.2 会場設営と機材準備
 - ◆ Step.3 マニユアルの読み合わせ・役割確認
 - ◆ Step.4 進行・運営・技術のリハーサル
 - ◆ Step.5 想定されるトラブルと対処法の検討

1

学習の進行スケジュール

内容	時間数
ガイダンス	15分
Step.1 準備状況の確認	30分
Step.2 会場設営と機材準備	60分
Step.3 マニユアルの読み合わせ・役割確認	30分
Step.4 進行・運営・技術のリハーサル	120分
Step.5 想定されるトラブルと対処法の検討	30分

2

PART 1 ガイダンス

eスポーツイベントの企画から実施までの流れ

【Phase.3 運営】

- eスポーツイベントの実施プロセスは以下の通りです。
- 本教材では「**Phase.3 運営**」を進行します。



4

学習の進め方

【Phase.3 運営】

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



6

eスポーツイベント運営の進め方

【Phase.3 運営】

- eスポーツイベントの運営は、事前に準備された**運営マニュアルや台本に沿って進行**します。
- 全ての運営スタッフが運営マニュアルや台本を読み込み、当日の流れや自身の役割をよく理解しておくことが重要です。



運営マニュアル

台本

5

学習の参考資料

【Phase.3 運営】

- 受講者の皆さんが検討を進める助けとなる参考資料を2つ用意しています。
- 必要な時に任意で活用してください。

eスポーツイベント企画・運営に関する参考資料集



eスポーツに関する講義映像集



参考資料集.pdf



eラーニング利用説明書.pdf

7

【Phase.3 運営】

PART 2 グループワーク課題

8

【Phase.3 運営】

Step.1 準備状況の確認

課題

- 担当した作成物の内容や状況を振り返る。
- 他グループが準備した作成物を確認する。
- 対応が必要な気づきや漏れがあれば、全体に共有する。

資料

- 運営準備資料等一式（運営マニュアルなど）
- 進行準備資料等一式（台本など）
- 広報準備資料等一式（応募申請フォーム、記録機器など）
- 機材準備資料等一式（会場レイアウト図、機材・備品一覧など）

9

【Phase.3 運営】

Step.1 準備状況の確認 ワークシート【MEMO】

気づきや報告が必要な事項があればメモする

10

【Phase.3 運営】

Step.2 会場設営と機材準備

課題

※機材準備班の指示に従って全体で協力して作業する

- 会場レイアウト図をもとに、会場のレイアウトを調整する。
- 機材・備品一覧をもとに、機材・備品を準備する。
- 機材をセットアップする。

資料

- 会場レイアウト図
- 機材・備品一覧

11

Step.2 会場設営と機材準備
ワークシート【MEMO】

【Phase.3 運営】

気づきや報告が必要な事項があればメモする

Step.3 マニュアルの読み合わせ・役割確認

【Phase.3 運営】

課題

※運営準備班の指示に従って全体で協力して作業する

- 運営マニュアルをもとにイベント進行の手順や対応方法を全員で確認する。
- 当日の役割と分担を決める。
- 担当作業に関する情報を共有して認識を統一する。。

資料

- 運営マニュアル
- ワークシート【3】

Step.3 マニュアルの読み合わせ・役割確認
ワークシート【3】

【Phase.3 運営】

	役割	担当作業	担当者名
運営	全体責任者	イベント全体の進行状況の管理	
	受付	参加者の受付、出欠管理	
	参加者誘導	会場内の誘導	
	清掃・衛生管理	会場内の清掃やゴミ収集、備品管理	
	トラブル対応・安全管理	会場内のトラブル防止・対処	
進行	司会（イベント進行）	イベント全体の進行、アナウンス	
	進行サポート	司会進行の補助	
	対戦・成績管理（ゲーム進行）	対戦の進行と戦績の管理	
	実況・解説	戦況やテクニク等の解説	
広報	撮影・記録	イベントの様子の撮影・記録	
	SNS運用	SNS等でのイベント情報の発信	
	機材運用	ゲーム機器、モニター等の運用・調整	
	技術サポート	機材関連のトラブル対応	

※役割・担当作業は任意で追加・削減等して構わない

Step.4 進行・運営・技術のリハーサル

【Phase.3 運営】

課題

- 運営マニュアルをもとに受付・案内等のリハーサルを行う
- 台本をもとに司会進行のリハーサルを行う。
- 司会進行のリハーサルに合わせて機材等の運用チェックを行う。
- 気づきや不明点等があれば全体で共有する。

資料

- 運営マニュアル
- 台本

Step. 4 進行・運営・技術のリハーサル ワークシート【4】

【Phase.3 運営】

気づきや報告が必要な事項があればメモする

16

Step. 5 想定されるトラブルと対処法の検討

【Phase.3 運営】

課題

- リハーサルを通して明らかにした懸案や不安な点をもとに、想定されるトラブルを列挙する。
- トラブルへの対処法を事前に検討しておく。

資料

- ワークシート【5】

17

Step. 5 想定されるトラブルと対処法の検討 ワークシート【5】

【Phase.3 運営】

自身の担当する作業での懸案やトラブルになりそうな事項を列挙

トラブルが起きた場合の対処法を検討

18

地域活性化のための eスポーツイベント企画・実施

【Phase.4 評価】

目次

- PART 1 ガイダンス
 - ◆ eスポーツイベントの企画から実施までの流れ
 - ◆ アウトプットイメージ（報告書）の確認
 - ◆ 学習を進め方
 - ◆ 学習の参考資料
- PART 2 グループワーク課題
 - ◆ Step.1 イベントの振り返り
 - ◆ Step.2 改善策の検討
 - ◆ Step.3 報告書の作成
 - ◆ Step.4 ステークホルダーへの報告

1

学習の進行スケジュール

内容	時間数
ガイダンス（学習内容とプロジェクトの説明）	15分
Step.1 イベントの振り返り	15分
Step.2 改善点の検討	15分
Step.3 報告書の作成	30分
Step.4 ステークホルダーへの報告	45分

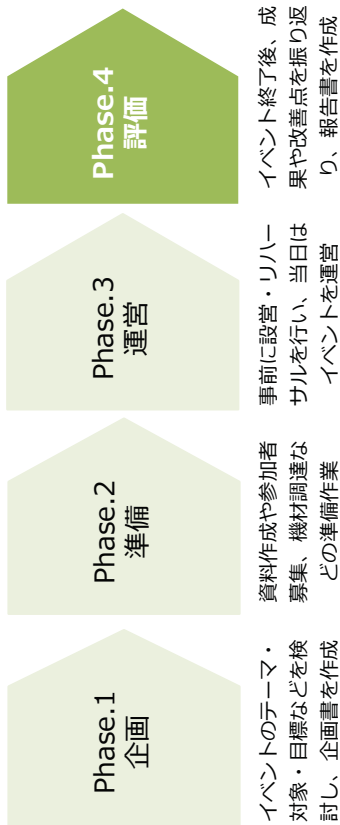
2

PART 1 ガイダンス

eスポーツイベントの企画から実施までの流れ

【Phase.4 評価】

- eスポーツイベントの実施プロセスは以下の通りです。
- 本教材では「**Phase.4 評価**」を進行します。



4

学習の進め方

【Phase.4 評価】

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

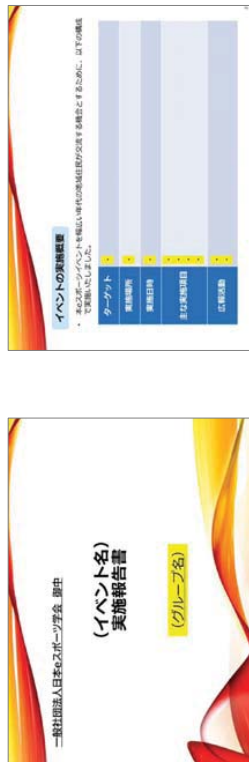


6

アウトプットイメージ（報告書）の確認

【Phase.4 評価】

- eスポーツイベントの終了後は、ステークホルダー（クライアント、スポンサー、IPホルダー等）に実施結果を報告します。
- 報告書は決まったフォーマットはありませんが、**大まかな項目構成は共通しています**。今回は**小・中規模のイベント**で使用できるフォーマットを使って報告書を作成します。



➡ 参照：【フォーマット】イベント実施報告書.pptx

5

学習の参考資料

【Phase.4 評価】

- 受講者の皆さんが検討を進める助けとなる参考資料を2つ用意しています。
- 必要な時に任意で活用してください。

eスポーツイベント企画・運営に関する参考資料集



➡ 参考資料集.pdf

eスポーツに関する講義映像集



➡ eラーニング利用説明書.pdf

7

【Phase.4 評価】

PART 2 グループワーク課題

8

Step.1 イベントの振り返り

【Phase.4 評価】

課題

- イベントの実施目的等を踏まえ、成果を整理する。
- 実施結果を踏まえ、達成できなかったこと、生じたトラブルから、課題を整理する。

資料

- ワークシート【1】

9

【Phase.4 評価】

Step.1 イベントの振り返り ワークシート【1】

成果 (良かった点)	
課題 (悪かった点)	

10

Step.2 改善策の検討

【Phase.4 評価】

課題

- 課題の中から特に改善が必要な課題を選ぶ。
- 実施した経験を踏まえ、具体的な改善策を検討する。

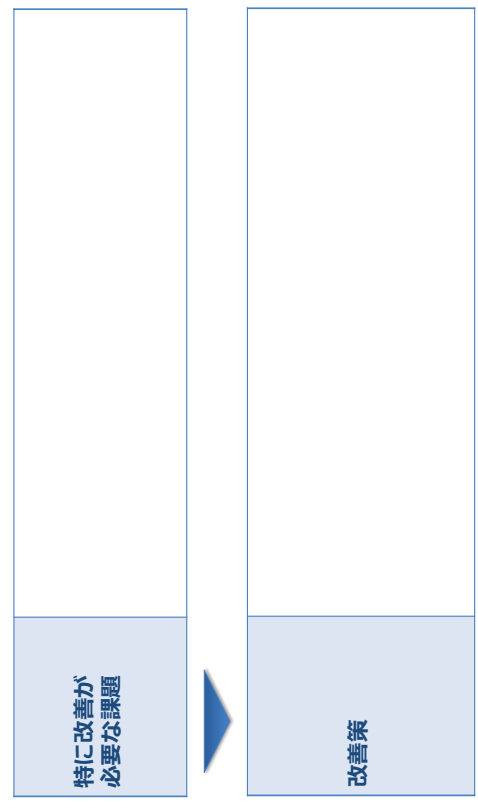
資料

- ワークシート【2】

11

Step.2 改善策の検討 ワークシート【2】

【Phase.4 評価】

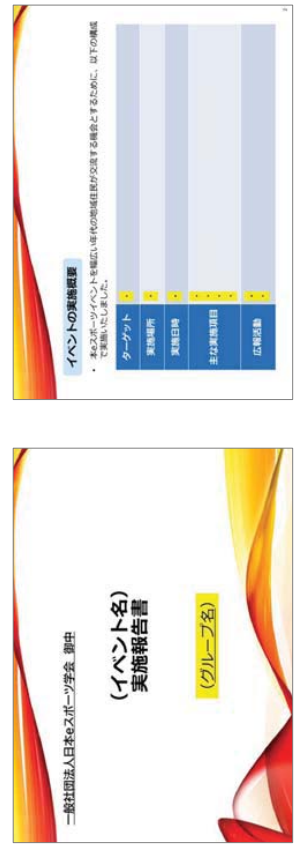


12

Step.3 報告書の作成 ワークシート【別紙】

【Phase.4 評価】

➡ 【フォーマット】 イベント実施報告書.pptx



フォーマットのスライドデザイン、各スライドのレイアウト、記述されている文章などは適宜、任意に調整して構いません。
ただし基本的な掲載事項は変更しないでください。

14

Step.3 報告書の作成

【Phase.4 評価】

課題

- 実施報告書のフォーマットに情報を記入する。
- イベントの写真等の素材は広報担当者から全体に共有する。

資料

- 【フォーマット】 イベント実施報告書.pptx

13

Step.4 ステークホルダーへの報告

【Phase.4 評価】

課題

- 企画書をもとにプレゼンテーションを行う。
(グループごとにプレゼン5分)

(イベント名) 実施報告書

(グループ名)

イベントの実施概要

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

ターゲット	・
実施場所	・
実施日時	・
主な実施項目	・ ・ ・ ・
広報活動	・ ・

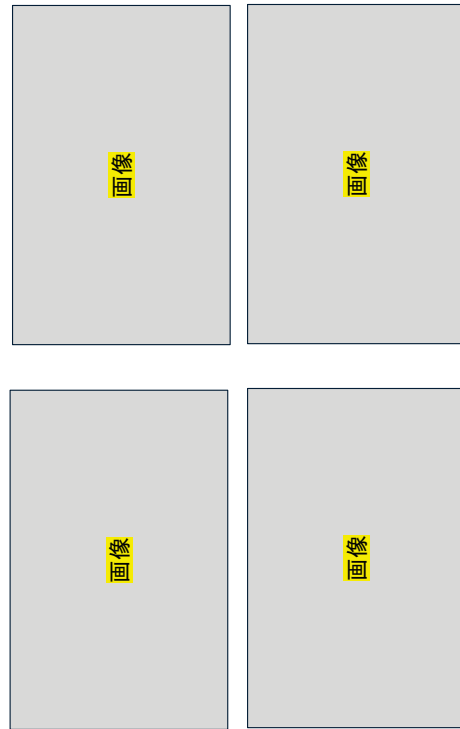
2

イベントの実施目的

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

1

実施の様子



3



実施結果	
来場者数	
主な来場者の属性	・ ・ ・ ・ ・
実施の所感	

3. テキスト教材

「e スポーツイベント企画・運営に関する参考資料集」

eスポーツイベント企画・運営に関する 参考資料集

一般社団法人日本eスポーツ学会

この資料では、eスポーツイベント企画・運営に関する参考資料についてご紹介していきます。

1

目次

P.2

1.	イベント企画書例	P.3
2.	役割・準備作業一覧例	P.9
3.	進行管理表例	P.12
4.	許諾申請メール例	P.17
5.	出演依頼メール例	P.21
6.	ゲームレギュレーション例	P.24
7.	イベント運営マニュアル例	P.27
8.	台本例	P.40
9.	トーナメント表（トナメルの作り方）	P.50
10.	応募申請フォーム（Googleフォームの作り方）	P.57
11.	SNS投稿原稿例（Instagram, X）	P.71
12.	チラシ、ポスター例（PPT）	P.73
13.	必要機器一覧例	P.76
14.	レイアウト図例	P.79
15.	配線図例	P.80
16.	報告書例	P.83

目次のご紹介です。
全部で16項目あり、最初はさまざまな資料等のテンプレートを見ていきます。
その後、必要機器やレイアウト、配線図などにも触れていき、最終的にeスポーツイベントの実施報告書という形でご紹介していきます。

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

2

1. イベント企画書 例

まずはイベント企画書の例についてご紹介します。

3

作成するにあたって

P.4

企画書を作成するうえで必要な情報は下記の通りです。

- ・ゲームタイトル紹介
- ・イベント概要
- ・イベント出演者紹介
- ・タイムスケジュール

ゲームタイトルを紹介する前に、eスポーツ自体がわからない方に向けてeスポーツに関する説明スライドを作成すると理解を得やすいです。

次ページからは各項目ごとに説明します。

eスポーツイベントの企画書を作成するうえで、

- ・ゲームタイトル紹介
- ・イベント概要
- ・イベント出演者紹介
- ・タイムスケジュール

これらの情報が必要となります。
また、ゲームタイトルを紹介するページの前に、eスポーツ自体がわからない方に向けて、eスポーツとは何なのかの説明を行うスライドを追加することで、理解を得やすくなります。

各ページの具体的な解説を次のページから行います。

4

ゲームタイトル紹介

P.5

ゲームタイトルの紹介では、採用するゲームタイトルの紹介をします。
画像を載せ、ゲームの概要やどのくらい知名度があるかを記載するとわかりやすいです。
以下はゲームタイトルの紹介例になります。

ぶよぶよeスポーツ

ぶよぶよは上から降ってくる全5色の“ぶよ”を操作し、
同じ色を4つ以上つなげて消していくアクションパズルゲームです。

2018年3月にはJeSU（日本eスポーツ連合）公認タイトルとなり、プロ選手も誕生。
eスポーツシーンでも盛り上がりを見せ、現在、多数の競技大会を実施されています。

ゲームタイトルの紹介では、そのイベントで採用するゲームタイトルの情報を伝えま
す。
キービジュアルやゲームプレイ画面などを掲載し、ゲームの概要やどのくらいの知名度
があるかなどを記載するとわかりやすい資料となります。

例として、ぶよぶよeスポーツを用いた場合の紹介例を記載しています。

「ぶよぶよは上から降ってくる全5色の“ぶよ”を操作し、
同じ色を4つ以上つなげて消していくアクションパズルゲームです。

2018年3月にはJeSU（日本eスポーツ連合）公認タイトルとなり、プロ選手も誕生。
eスポーツシーンでも盛り上がりを見せ、現在、多数の競技大会を実施されています。」

このように、まずどういったゲーム性であるかに加えて、そのゲームタイトルの知名度
やeスポーツ業界での取り組み事例などを紹介することで、
どのようなゲームタイトルを採用しようとしているのかがわかりやすくなります。

イベント概要

P.6

イベント概要では下記のような内容を記載しましょう。

- ・イベント名称
- ・採用するゲームタイトル
- ・開催日程
- ・開催時間
- ・開催場所
- ・ターゲット
- ・参加費
- ・賞金、商品
- ・目的

次にイベント概要のページでは、以下のような内容を記載してみましょう。

- ・イベント名称
- ・採用するゲームタイトル
- ・開催日程
- ・開催時間
- ・開催場所
- ・ターゲット
- ・参加費
- ・賞金、商品
- ・目的

ここでは、1つひとつを細かく説明するのではなく、端的に情報を整理することが重要
です。
1枚のスライドでこのイベント概要がわかるようなページを心がけましょう。

イベント出演者紹介

P.7

出演者紹介では下記のように名前、写真、その他情報(SNSフォロー等)を記載しましょう。
出演候補者が複数いる場合はその人数分記載しましょう。



実況 Aさん
X: @xxxxxx
フォロー 20万人



解説 Bさん
X: @xxxxxx
フォロー 10万人

次にイベント出演者紹介のページです。
ここでは、スライドのように名前、写真、その他情報を記載するのが基本です。
出演後者が複数いる場合は、その人数分記載した上で、未決定であることを記載でき
るとわかりやすい構成となります。
この際、必ずしも宣材用写真が入手できるとは限らないため、その場合はSNSのアイ
コンをもって来るなどして、何らかの画像は掲載できるようにしましょう。

当日タイムスケジュール

P.8

イベント当日のタイムスケジュールを記載します。
記載することでイベントの流れを想像しやすくなります。下記はタイムスケジュールの例です。

12:00	イベント開始
12:10	1回戦目試合開始
12:20	2回戦目試合開始
12:30	3回戦目試合開始
12:40	4回戦目試合開始
12:50	準決勝試合開始
13:10	決勝戦試合開始
13:30	優勝者インタビュー
13:40	イベント終了

最後に当日のタイムスケジュールについてです。
これを記載することで、イベント当日の流れがわかりやすくなり、全体の流れをつかめる
ようになります。

未決定の部分があっても構いませんので、大まかには記載ができるようにしてしまし
ょう。

2. 役割・準備作業一覧 例

次の項目は、役割・準備作業の一覧の例です。
実施するeスポーツイベントによっては役割・準備作業の数は増減しますが、基本的な要素を紹介していますので参考にしてみてください。

9

役割に関する一例

P.10

まず前提として、イベントの規模感によって必要な役割や人数が変動するため、一例として以下の条件で開催したイベントの場合に必要な役割を挙げていきます。

○例となるイベントの情報

ぶよぶよeスポーツ（Steam版）、16人参加トーナメント、配信あり

・役割一覧

全体統括ディレクター（1名）、ステージ進行ディレクター（1名）、ステージ進行スタッフ（2名）、
出演者アテンドスタッフ（2名）、選手アテンドスタッフ（2名）、
カメラマン（2名）、カメラアシスタント（2名）、映像オペレーター（1名）、
映像サブアシスタント（2名）、音響オペレーター（1名）、音響サブアシスタント（2名）、
配信管理スタッフ（1名）、
ゲーム管理ディレクター（1名）、ゲーム管理スタッフ（2名）

・配信管理スタッフについて

→配信管理スタッフの役割は、配信が止まったり等のトラブルが無いが管理したり、
配信で悪質なコメントが無いがコメントの管理をしたり等の役割が主になります。

・ゲーム管理スタッフについて

→ゲーム管理ディレクターと管理スタッフの役割は、イベント・大会進行が円滑に進むよう、
ゲーム上のトラブル対応や、選手からのゲームに関する要望等に対応する等の役割が主になります。

それでは、仮のイベントを想定した必要な役割・人数にあわせた形で例をご紹介します。

まず想定するイベントは、先ほど紹介したぶよぶよeスポーツを採用した、16人が参加できるトーナメント形式のイベントで、オンライン配信ありの構成とします。

この場合、役割としては以下のようなものが考えられます。

全体統括ディレクター（1名）、ステージ進行ディレクター（1名）、ステージ進行スタッフ（2名）、

出演者アテンドスタッフ（2名）、選手アテンドスタッフ（2名）、

カメラマン（2名）、カメラアシスタント（2名）、映像オペレーター（1名）、

映像サブアシスタント（2名）、音響オペレーター（1名）、音響サブアシスタント（2名）、

配信管理スタッフ（1名）、

ゲーム管理ディレクター（1名）、ゲーム管理スタッフ（2名）

ここで、一部の役割について説明をします。

例えば配信管理スタッフは、オンライン配信が止まったり、トラブルがないか管理をしたり、悪質なコメントがないかの管理する仕事です。
さらに細分化すると、コメントの管理は「モデレーター」とも呼ばれることもあり、これも重要な役割の1つです。

続いてゲーム管理スタッフは、イベント・大会進行が円滑に進むよう、ゲーム上のトラブル対応や、

10

選手からのゲーム・環境に対する要望等に対応することが主な役割となります。

一部兼任することもあるかとは思いますが、イベント当日にはどんなトラブルが発生するかわかりません。
ギリギリの人数ですとそういった事態に対応できない可能性があるため、できるだけ役割分担を行い、無理のない振り分けとしましょう。

10

準備作業一覧

P.11

イベントは本番当日までの事前準備が重要となります。
そこで事前に必要な準備作業を一覧にします。

作業項目	作業内容
企画書作成	各所にイベントを説明したりする際に使用する資料
ゲーム許諾申請	イベントで使用するゲームタイトルの使用許諾を権利元へ申請
出演者の手配	イベントに出演していただくMCや実況解説への出演交渉
台本作成	イベントで使用する台本の作成
マニュアル作成	イベントに関するマニュアルの作成
スライド作成	イベントで使用するスライドの作成
機材確認・発注	イベントで使用する機材に不備が無いが確認し、不備があれば発注し準備

次に、準備作業の一覧になります。

イベントは本番当日も重要ですが、それ以上に事前準備が非常に重要となります。
例えば、すでに紹介している企画書作成のほかにも、使用するゲームタイトルの許諾申請を行ったり、
出演者の手配のほか、進行台本の作成、イベントに関するマニュアル作成、現場の機材の発注などの作業が存在します。

繰り返すにはなりますが、イベントの構成によって必要のない作業が出てきたり、このスライドにはない別の作業項目が出てきたりします。
いずれにしても、事前準備をしっかりと行っておくことがイベントを成功させることにつながりますので、事前準備は念入りに行いましょう。

11

3. 進行管理表 例

つぎは、進行管理表の例について紹介していきます。
ここで紹介する進行管理表はイベントだけでなく、通常の仕事でも使用されることがあり、汎用性が高いものになります。

進行管理表とは

P.13

イベントが予定通りに進行しているか、問題が発生していないかを確認し、イベント全体の遂行状況を管理するためのものです。

「いつ」「誰が」「何をするのか」を明確にすることでイベントの成功に繋がる大きな要因になります。

今回は①イベント本番前後と②イベント当日の進行管理表例になります。

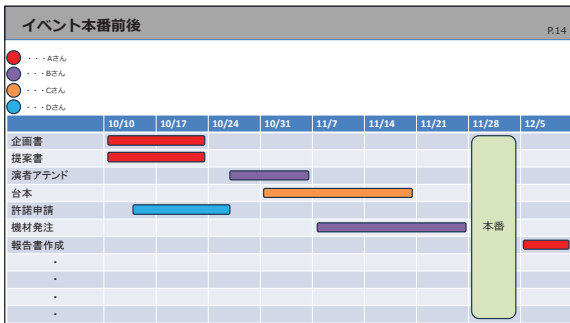
eスポーツイベントにおける進行管理表とは、イベントが予定通りに進行しているか、問題が発生しないかを確認し、イベント全体の遂行状況を管理するためのものになります。いつ、だれが、何をするのかを明確にすることで、イベントが成功する確率を上げることが可能になります。

今回は、以下の2つについての管理表を説明していきます。

- ①イベント本番前後
- ②イベント当日

12

13



まずはイベント本番前後の進行管理表になります。

まず前提として、表の一番左の列に記載している項目は大まかな作業内容となりますが、実際にはさらに細かく分割されることがあります。
この表では、どの作業において、誰がいつまでに達成するのかを表という形で整理されています。
また、実際にはひとつの作業に関して、複数の人が担当して分業する可能性があります。
その場合は引き継ぎ作業なども工数も考える必要があるため注意が必要です。

このような形で整理することで、eスポーツイベントの準備責任者は、いつどのタイミングで誰から何があがってくるのかを明確にできます。

14



続いて、イベント当日の進行管理表になります。

イベント当日の進行管理表は、先ほどの表と異なり、30分単位、場合によっては10分単位での振り分けが必要となります。
当日のどの時間に何が行われるのかは参加者向けの資料でも整理はされていますが、ここではその準備段階から項目を切り分けていくことが重要です。

例えば、打ち合わせが必要な場合でも、それを図にしていない場合、参加しなければならぬ人が参加をしなかったり、他の予定とバッティングする可能性が出てきます。そういった事態を防ぐためにも、準備段階の細かい部分に関しても、進行表に記載することが重要です。

15

進行管理表とは	P.16
進行管理表には下記の項目を記載します。 イベントの内容によって項目を増減させてわかりやすい表を意識しましょう。 ①イベント本番前後 ・作業タスク ・担当者 ・納期 ・進捗状況 ②イベント当日 ・作業タスク ・担当者 ・1日のタイムスケジュール	

それでは、2つの進行管理表の振り返りです。
それぞれ、以下の情報を整理していきます。

- ①イベント本番前後
- ・作業タスク
 - ・担当者
 - ・納期
 - ・進捗状況
- ②イベント当日
- ・作業タスク
 - ・担当者
 - ・1日のタイムスケジュール

フォーマットはさまざまですが、基本様式は共通性が高いため、テンプレートを入手してそれをカスタマイズして使用するのをおすすめです。

16

4. 許諾申請メール 例

次は、許諾申請メールの例についてご紹介します。
みなさんが知っているイベントで使われているゲームタイトルも、こういった許諾申請があって初めてゲームタイトルを使用できるようになります。
中には、許諾を得ずに使用しているイベントもあるかもしれませんが、場合によってはイベントの中止を要請されたり、公式からのサポートを得られないなどのリスクが生じますので、絶対に許諾周りは確認しましょう。

17

許諾申請メールに関して	P.18
ゲームの許諾申請メールには以下の点を記入しましょう。 ゲームタイトルによってはこれら以外にも記入を求められる場合があります。 また、メール以外に申請フォームから許諾を申請することもあります。 ・ イベント名 ・ 主催 - 後援、協賛、協力 ・ 開催日 ・ 開催時間 ・ 開催場所(オンライン大会の場合は拠点を記入) ・ イベント開催目的 ・ イベント内容 - 使用タイトル(使用プラットフォームも記入) - イベント参加費用 - 商品、賞金の有無 - 大会形式(オンライン・オフライン) - イベント参加人数予定 - 演者予定(人数、入選を含め) - ロゴ、著作物の使用 ・ 企画書	

ゲームの許諾申請メールには以下の点を記入しましょう。

- イベント名
- 主催
- 後援、協賛、協力
- 開催日
- 開催時間
- 開催場所(オンライン大会の場合は拠点を記入)
- イベント開催目的
- イベント内容
- 使用タイトル(使用プラットフォームも記入)
- イベント参加費用
- 商品、賞金の有無
- 大会形式(オンライン・オフライン)
- イベント参加人数予定
- 演者予定(人数、入選を含め)
- ロゴ、著作物の使用
- 企画書

ただし、ゲームタイトルによってはこれら以外にも記入を求められる場合があります。
また、メール以外に申請フォームから許諾を申請することもあります。

この際、企画書の提出を求められる可能性もあるため、許諾に必要な情報も事前に整理しているとスムーズに進行が可能です。

18

許諾申請メールの一例	P.19
今回イベント名にて、ゲームタイトルを使用させていただきたくご連絡いたしました。 イベント名：□□□□□ 開催目的：□□□□□□ 日時：□□□□□ 会場：□□□□□ イベント内容：□□□□□ また、今回告知画像を作成したく、画像の使用許諾も同時に頂ければと思います。 使用可能な画像データやルールがありましたらそちらもお願いいたします。 添付ファイルに今回の企画書の添付がございます。ご確認ください。 よろしくお願いいたします。	

それでは、許諾申請メールの文面の一例を見ていきましょう。
以下のように、何を行うための許諾申請なのか、その内容、補足事項という形で一般的なメールの文面を参考にしながら作成されてみてください。

「今回イベント名にて、ゲームタイトルを使用させていただきたくご連絡いたしました。」

- イベント名：□□□□□
- 開催目的：□□□□□□
- 日時：□□□□□
- 会場：□□□□□
- イベント内容：□□□□□□

また、今回告知画像を作成したく、画像の使用許諾も同時に頂ければと思います。
使用可能な画像データやルールがありましたらそちらもお願いいたします。

添付ファイルに今回の企画書の添付がございます。ご確認ください。
よろしくお願いいたします。」

19

許諾申請フォームの一例 ぶよぶよの場合 P.20

ぶよぶよの場合は、公式のHPから申請します。
https://faq.sega.jp/hc/ja/requests/new?ticket_form_id=360001924113
 下記の画像のように記入例が提示されています。



続いて、許諾申請フォームの一例を見ていきます。

例えばぶよぶよの場合は、公式HPに申請フォームが設置されています。
 表示される項目に沿って、必要な情報を入力し、先ほどのメール文面にあたる内容を「イベント詳細」の部分に記載するのがよいでしょう。

このように、許諾先によって必要な情報やフォーマットが異なるため、柔軟に対応するだけでなく、事前に必要事項を整理しておくことが重要です。

5. 出演依頼メール 例

つぎに、出演者への出演依頼メールの例を見てみましょう。

出演依頼メールに関して P.22

演者の出演依頼をする際には以下の点を記入しましょう。

- ・ イベント名
- ・ イベント開催場所
- ・ イベント開催日
- ・ 拘束時間(リハーサルの時間などを含め)
- ・ イベント内容
- ・ ギャランティ
- ・ 備考、お願い事項

台本が事前に準備できている際は一緒に送ります。
 予定していた演者が出られないことも考え、別の候補も用意しておきましょう。

共有、確認事項などが出た際にはすぐに連絡をして演者に確認しましょう。

円者の出演依頼を行う際には、以下の点を記入しましょう。

イベント名
 イベント開催場所
 イベント開催日
 拘束時間(リハーサルの時間などを含め)
 イベント内容
 ギャランティ
 備考、お願い事項

このほかにも、企画書が用意できている場合はデータを添付したり、
 台本が準備できている場合は一緒に送ります。

また、場合によってはお断りをされる場合もあるため、別の候補を用意しておいたり、
 同時に打診をかけるなどのリスクヘッジも重要です。

出演依頼メールの一例 P.23

件名: イベント名のご出演依頼

〇〇様
 会社名の〇〇です。

日時: イベント名を開催いたします。
 その際に、〇〇様に役職をお願いいたく、ご連絡させていただきました。

イベント名: 〇〇〇〇〇〇
 日時: 〇〇〇〇〇〇
 拘束時間: 〇〇〇〇〇〇
 会場: 〇〇〇〇〇〇
 イベント内容: 〇〇〇〇〇〇
 ギャランティ: 〇〇〇〇〇〇
 備考、お願い事項: 〇〇〇〇〇〇

※台本があれば共有

よろしくお願いいたします。

実際のメール文面の例を見てみます。
 基本的には一般的なビジネスメールと同じですが、同じ内容を複数の方にも送る場合は、宛名だけでなく、役職名を送信する方にあわせて変更するほか、お願い事項などの調整も必要になる可能性があり、特にギャランティを誤ってしまった場合には、トラブルに発生する可能性もありますので注意が必要です。

「件名: イベント名のご出演依頼

〇〇様
 会社名の〇〇です。

日時: イベント名を開催いたします。
 その際に、〇〇様に役職をお願いいたく、ご連絡させていただきました。

イベント名: 〇〇〇〇〇〇
 日時: 〇〇〇〇〇〇
 拘束時間: 〇〇〇〇〇〇
 会場: 〇〇〇〇〇〇
 イベント内容: 〇〇〇〇〇〇
 ギャランティ: 〇〇〇〇〇〇
 備考、お願い事項: 〇〇〇〇〇〇
 ※台本があれば共有

よろしくお願いいたします。」

6. ゲームレギュレーション 例

つぎに、ゲームレギュレーションの例についてご紹介します。

24

ゲームレギュレーションに関して

P.25

ゲームレギュレーションはゲームタイトルやオンライン、オフラインによって変更されます。

参加者一人ひとりが一定の基準を満たし、共通の規定や規約を理解して守ることが求められます。

多くのイベントが公式大会のルールを参考に作成されていますが、
特殊なルールを採用したイベントの場合は特に注意してレギュレーションを作成しましょう。

ゲームレギュレーションはゲームタイトルや、オンライン・オフライン等の実施形態によって柔軟な変更が必要です。

このレギュレーションは、参加者1人ひとりが一定の基準を満たし、共通の規定や規約を理解して守ることが求められます。
多くのeスポーツイベントが公式大会のルールを参考に作成されていますが、
特殊なルールを採用したイベントの場合や、事例のないルールでの実施となる場合は、
特に注意してレギュレーションを作成しましょう。

25

ゲームレギュレーションの一例

P.26

今回はぶよぶよを例にレギュレーションを作成しました。
<参考資料：全国都道府県対抗eスポーツ選手権2024>

- 大会スケジュール：□□□□年□□月□□日
- 参加費：無料
- 使用タイトル：ぶよぶよeスポーツ（Steamバージョン）
- 使用ルール：ぶよぶよ通
- 大会形式
 - オンライン対戦
 - シングルイリミネーション形式のトーナメント戦
 - 5勝先取
- 対戦人数：2人対戦
- 採用バージョン：大会開催時点での最新バージョン
- 出場資格
 - 日本語でのコミュニケーションが可能
 - 大会規約に同意できる方
 - オンライン対戦ができる環境を自ら用意できる方(オンラインの場合)
 - PCやスマートフォンなどで大会ツールの使用が可能な方
 - 当社及び運営スタッフの指示に従える方

今回はぶよぶよを例にしたレギュレーションを作成しています。
参考資料として、全国都道府県対抗eスポーツ選手権2024で実施されたぶよぶよ部門のレギュレーションを参考にしています。

大会スケジュール：□□□□年□□月□□日
参加費：無料
使用タイトル：ぶよぶよeスポーツ（Steamバージョン）
使用ルール：ぶよぶよ通
大会形式
オンライン対戦
シングルイリミネーション形式のトーナメント戦
5勝先取
対戦人数：2人対戦
採用バージョン：大会開催時点での最新バージョン
出場資格
日本語でのコミュニケーションが可能
大会規約に同意できる方
オンライン対戦ができる環境を自ら用意できる方(オンラインの場合)
PCやスマートフォンなどで大会ツールの使用が可能な方
当社及び運営スタッフの指示に従える方

このレギュレーションを中心に参加人数やプラットフォームが異なる場合は、各プラットフォームにあわせたレギュレーション項目が必要だったり、
求められる内容が変わってくる可能性があります。
また、レギュレーションに記載のない点をどう処理するのかを事前に決めておき、その決定に同意することをルールとするなどの対策も必要となります。

26

7. イベント運営マニュアル 例

つぎに、イベント運営マニュアルについて紹介します。

27

イベント運営マニュアル 目次		P.28
P.18	実施概要	
P.19	会場アクセス	
P.20	会場図	
P.21	当日スケジュール	
P.22	プログラム表	
P.23	ルール	
P.24	トーナメント表	
P.25	出演者	
P.26	システム図	
P.27	機材リスト	
P.28	避難経路	

運営マニュアルとはイベントの詳細やスタッフ内での共有事項をまとめたものです。
今回は例として作成したので左の目次に沿ってページごとに説明していきます。

イベント運営マニュアルとは、イベントの詳細やスタッフ内での共有事項をまとめたものとなります。
今回は例として作成した、スライド左部に記載の目次によってページごとに説明していきます。

- 目次
P.18実施概要
P.19会場アクセス
P.20会場図
P.21当日スケジュール
P.22プログラム表
P.23ルール
P.24トーナメント表
P.25出演者
P.26システム図
P.27機材リスト
P.28避難経路

イベント運営マニュアル 実施概要		P.29
名称:	ぶよぶよスポーツイベント	まずは項目ごとに実施概要を記載します。 企業ロゴや会場の写真(外観や内観の写真)があるとわかりやすいです。
主催:	〇〇	
協賛:	〇〇	
日時:	〇年×月△日	
場所:	〇〇	
配信:	〇〇公式YouTubeにて配信	
主催企業ロゴ		協賛企業ロゴ
		イベント会場

まずは、イベント運営マニュアルの実施概要ページです。

ここでは、項目にあわせて実施概要を記載します。
この際、具体的にイベントをイメージさせるためにも、企業ロゴや会場の写真があるとわかりやすいです。

イベント運営マニュアル 会場アクセス		P.30
住所 〒〇〇〇-〇〇〇〇 東京都新宿区 〇〇〇〇〇〇〇	会場までのアクセス方法を記載します。 住所と地図を載せることでよりわかりやすくなります。 最寄駅からどのくらい時間を要するのかを記載します。 駅が複数ある場合はいくつか記載すると親切です。	〇〇駅から徒歩〇分 △△駅から徒歩△分
		

つぎは、会場アクセスのページです。

このページでは会場までのアクセス方法を記載します。

住所と地図を載せることでよりわかりやすくなります。
最寄駅からどのくらい時間を要するのかを記載します。
駅が複数ある場合はいくつか記載すると親切です。

また、複雑な道の場合は駅から会場までを移動している様子を動画に収めて公開するなどする場合もあります。

イベント運営マニュアル 会場図		P.31
会場の図面等があればそれに合わせて会場のレイアウトを記載します。 出演者やイベント参加者の導線確保も必要なので確認しましょう。		
		

次は会場図のページです。

会場の図面等があれば、それに合わせて会場のレイアウトを記載します。
会場から情報提供される場合もありますので、問い合わせをしてみましょう。

なお、この際出演者やイベント参加者の導線確保も必要となるためしっかり確認しておきましょう。

イベント運営マニュアル 当日スケジュール					
P.32					
当日のタイムスケジュールを各役割ごとに記載します。					
前日設置や後日撤収作業がある場合は別途スケジュールを記載します。					
TIME	全体	配信	技術	運営	大会運営
8:00					
9:00		火入れ・各所チェック			
10:00		技術打ち合わせ			
11:00			リハーサル		
12:00					
13:00					
14:00					
15:00					
16:00					

次は先ほどご紹介した当日スケジュールです。
当日だけでなく、前日の設置や後日の撤収作業がある場合には、別途スケジュールを記載しましょう。

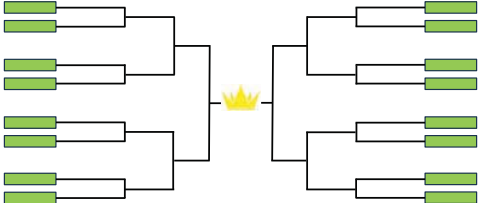
イベント運営マニュアル プログラム表	
P.33	
本書のプログラムを記載します。	
ここでイベント全体の流れを確認できます。	
時間	内容
12:00	イベント開始
12:10	1回戦目試合開始
12:20	2回戦目試合開始
12:30	3回戦目試合開始
12:40	4回戦目試合開始
12:50	準決勝試合開始
13:10	決勝戦試合開始
13:30	優勝者インタビュー
13:40	イベント終了

次はプログラム表です。
ここでは本書のプログラムを記載することで、イベント全体の流れを確認できるようになります。
細かい粒度感のものも必要ですが、大まかなスケジュールがわかるページも必要となりますので用意しておきましょう。

イベント運営マニュアル ゲームルール	
P.34	
使用するタイトルのゲーム設定や試合の進行方法を記載します。	
タイトルによっては特殊なルールや大会専用のモードがあるので確認が必須です。今回はぶよぶよeスポーツを例に作成します。	
ゲームタイトル画像を挿入するとわかりやすいです。	
【ぶよぶよeスポーツ】	
バージョン	イベント開催時点での最新バージョンを適用
試合形式	シングルエリミネーション方式 2セット 2本先取(決勝のみ2セット3本先取)
ゲーム設定	モード みんなでぶよぶよ ぶよ通 対戦人数 2人対戦 COMなし ハンズ設定 中辛固定 禁止キャラ なし

次はゲームルールです。
ここでは、細かいレギュレーションではなく、どうすれば勝利できるのかなどの基本的なルールを記載します。
特別なルールを採用している場合は、特別枠を設けてルール説明を行うのがおすすめです。

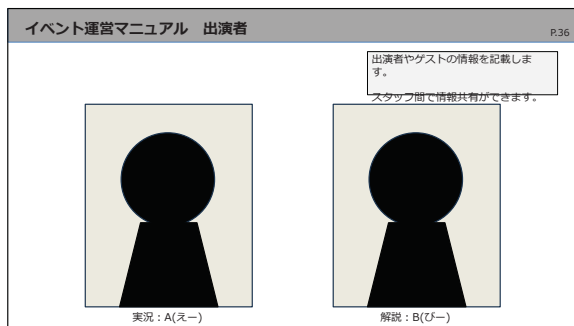
スライドでは、ぶよぶよeスポーツを例に参考したゲームルールとなります。
始めてゲームを知る人もいる可能性がありますので、キビジュアルやイメージプレイ画像があるとよいでしょう。

イベント運営マニュアル トーナメント表	
P.35	
当日使用するトーナメント表を記載します。	
試合の数が多い場合でも、試合の進行状況を把握できるため、イベント終了までの時間の逆算などにも役立ちます。	
	

次はトーナメント表です。

当日に使用するトーナメント表を記載します。

試合の数が多い場合でも、試合の進行状況を把握できるため、イベント終了までの時間の逆算などにも役立ちます。

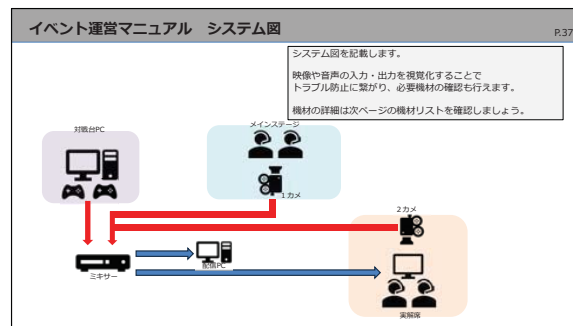


次は出演者ページです。

ここでは出演者やゲストの情報を記載します。
これにより、スタッフ間で情報共有が可能となります。

特に役割を記載しておくことで、自身と関係のある演者の情報がわかるようになり、作業内容のイメージもつきやすくなります。

36



次にシステム図です。

ここでは、システム図を記載することで映像や音声の入力・出力を視覚化することで、トラブル防止につながるほか、必要機材の確認も行えるようになります。

ここでは機材の詳細を記載するのではなく、大まかな図だけで問題ありません。

37

イベント運営マニュアル 機材リスト			
P.38			
使用する機材のリストを記載します。			
複数の企業とイベントをする場合は誰が何を用意するのかを明確にします。			
事前チェックだけでなく、設営・撤収作業の際にもこのリストを活用できます。			
機材名	数量	備考欄	
ゲーミングPC	8 台		
ゲーミングチェア	10 脚		
コントローラー	16 個		
モニター	12 枚		
HDMIケーブル	20 本	5m×10、10m×10	
・	0		
・	0		
・	0		

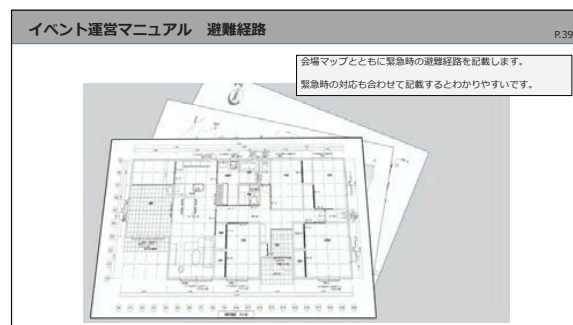
次は先ほどのページで紹介した機材のリストになります。

ここでは、使用する機材のリストを記載します。
機材名数量、備考欄があるとよいでしょう。

また、複数の企業と共同でイベントを実施したり、機材を用意する場合はだれが何をを用意するのかを明確にしましょう。

そして、このリストは事前チェックだけでなく、設営・撤収作業の際にも活用できます。
活用場面が多いため、ぜひ作成しておきましょう。

38



次は避難経路の記載です。

会場マップとともに、緊急時の避難経路を記載します。
緊急時の対応方針、役割などもあわせて記載するとよいでしょう。

特に、大規模なイベントになればなるほど、こういった有事の際の対応が難しくなります。
こういった対応を行うのかも含めて、対応マニュアルも記載できるとなおよいです。

39

8. 台本 例

さて、ここからは台本の例について紹介していきます。

40

構成について

P.41

台本の構成は下記の内容を記載しましょう。

- ・実施概要
→イベントの実施概要を記載します。
- ・進行プログラム
→進行するプログラムを開始から終了まで順に記載します。
- ・本番の流れ
→細かい時間割や演者の文言などが記載されている台本の大部分を担う内容になります。
→一般的にはオープニング、イベント本編、エンディングで構成されます。

次ページでは実施概要と進行プログラム例を記載しています。

台本の構成は基本的に以下となります。

- ・実施概要
→イベントの実施概要を記載します。
- ・進行プログラム
→進行するプログラムを開始から終了まで順に記載します。
- ・本番の流れ
→細かい時間割や演者の文言などが記載されている台本の大部分を担う内容になります。
→一般的にはオープニング、イベント本編、エンディングで構成されます。

次のページでは、実施概要と進行プログラム例を記載しています。

41

実施概要	
● 名称	ぶよぶよeスポーツイベント
● 主催	〇〇
● 開催日時	日時
● 会場	場所
● 出演者（敬称略）	AA BB

実施概要を記載します。
イベント名称は仮で「ぶよぶよeスポーツイベント」とします。

イベント名称は仮で、ぶよぶよeスポーツイベントとした場合の実施概要を記載しています。
記載する内容は概要レベルにとどめておき、以降のページに詳細を整理していきます。

42

進行プログラム	
Time	ステージ内容
12:00	開始
12:10	1回戦目試合開始
12:20	2回戦目試合開始
12:30	3回戦目試合開始
12:40	4回戦目試合開始
12:50	準決勝試合開始
13:10	決勝戦試合開始
13:30	優勝者インタビュー
13:40	終了

イベントの進行プログラムを進行順に記載します。

次は進行プログラムです。
イベントの進行プログラムを進行順に記載して、大まかなスケジュール感を整理します。

43

本番の流れ構成について

P.44

本番の流れについてオープニング、イベント本編、エンディングの3つに分けて説明していきます。

オープニング

- ・イベントが開始したら演者挨拶をします。(「実況の〇〇です、よろしくお願いします」など)
- ・イベントや大会についての説明をします。主に実施内容やゲームの紹介になります。
- ・スポンサーがいる場合はスライドなどと一緒にスポンサー紹介をします。
- ・賞金や商品がある場合は紹介します。

イベント本編

- ・進行時間、所要時間、音響、照明、映像など各所の動きを記載します。詳しくは後ほど台本例でご説明します。
- ・演者の文言を記載します。事前に読み方や言い回しについての打ち合わせします。

エンディング

- ・優勝者インタビューや表彰をします。
- ・イベントを通しての感想などを演者に語ってもらいます。
- ・改めて演者挨拶をし、イベントを締めます。

各項目の詳細は次ページからの台本例とともに記載しています。

ここでは、本番の流れの大まかな構成について記載をします。

今回は以下の3つに整理しています。

- ・オープニング
- ・イベント本編
- ・エンディング

各項目の具体的な内容はスライドのとおりです。

次のページからは、各項の詳細を台本例とともに記載しています。

① TIME	② LAP	③ MUSIC	④ LIGHT	⑤ SCORE	⑥ CONTENTS
11:45	"15	M1	黒紙		配信開始
12:00	"05	M2	ステージ	1カメ	A 「お話をご覧の通り。そして会場にお越しの皆様こんにちは！」 「お昼はふぶふぶスポーツイベントの参加者発表をさせていただきます。 大す！」とまず大きくお話しします！そして解説はのささせていただきます。 B 「です！」よろしくお話ししますー！」 C お家でフットワーク D 「お話をさせて、ここでイベントのご説明させていただきます。」 「このイベントは」が主なる所部最大限のふぶふぶスポーツのイベント となっております！
12:05	"05		スタジオ	0	B 「お話しは本イベントのレスポンスをご紹介します。」 「株式会社0」様は~~~~です。 A 「そして本イベントの優勝賞金は賞金10万円が贈呈されます！」 「みなさん頑張ってくださーい！」

まずは表の見方について記載していきます。

スライドのような形で、時系列にそって各役割の作業内容や台本を記載します。

各項目について

P46

①TIME

プログラム開始時刻を記載、配信に遅延を入れる場合は遅延を入れた時間も記載するとわかりやすいです。

②LAP

プログラムにかかる時間を記載します。

③MUSIC

配信上や会場に流す音源やキャプチャーする音を記載します。
複数用意する際はわかりやすくナンバリングします。

④LIGHT

会場の照明について記載します。
カメラの映り具合などがあるため事前の確認が必要です。

⑤ SCREEN

配信で実際に使用する画像やカメラ絵の構図を載せます。
会場付帯のモニターがある場合は、混同しないように注意し、項目を増やす等で対応します。

⑥CONTENTS

※CONTENTS
 演者の方に話していただくセリフや必要事項を記載します。

この際、誰でも表を理解できるように各ワードの説明を行うなどするとよいでしょう。特に台本は情報量が多くなりがちのため、頻出する部分は短縮名を用いるなどして、読みやすい資料にする必要があります。

オープニング

時間	曜日	会場	内容
12:45	7/31	7/31	懇話会
13:00	7/31	8/1	主会場
13:00	7/31		主会場
13:00	7/31		主会場

大会、イベント概要説明
イベントの概要説明やタイトルの紹介をします。

出場者紹介
選手が登場したりする場合は文言を追加します。

スポンサー紹介
企業名と事前に頂いた企業紹介文を読み上げます。

商品・賞金有關
商品や賞金がある場合はスライドや実物とともに紹介します。

まずはオープニングになります。

ここでは、以下のような項目を整理します。

- ・演者挨拶
実況解説やMCはイベントが開始したら挨拶をします。

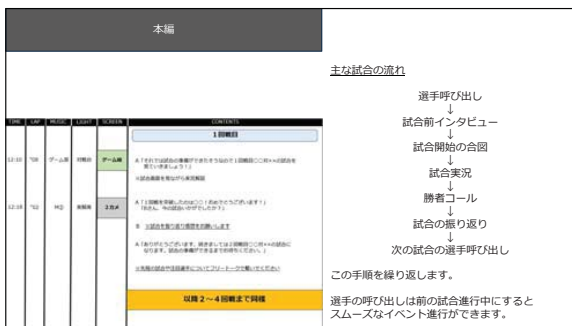
- ・大会、イベント概要説明
イベントの概要説明やタイトルの紹介をします。

- ・出場者紹介
選手が登壇したりする場合は文言を追加します。

- ・スポンサー紹介
企業名と事前に頂いた企業紹介文を読み上げます。

- ・商品・賞金有無
商品や賞金がある場合はスライドや実物とともに紹介します。

オープニングで取り扱われる情報は一定の決まったテンプレートがあり、多くのeスポーツイベントでもこういった流れで説明が進行していきます。実際に行われているイベントは動画等で視聴することで、具体的なイメージをつかむことができます。



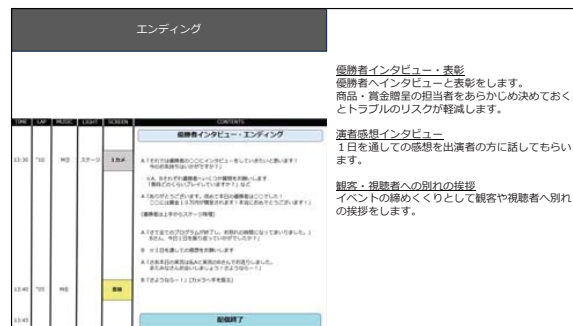
続いてイベント本編部分となります。

主な試合の流れとしては以下となります。

選手呼び出し
↓
試合前インタビュー
↓
試合開始の合図
↓
試合実況
↓
勝者コール
↓
試合の振り返り
↓
次の試合の選手呼び出し

この手順を繰り返すイメージで、台本についても記載をしていきます。
この際、選手の呼び出しは1つ前の試合で行っておくなど、スムーズに進めるために工夫
できる点がないかも意識してみましょう。

48



最後にエンディングです。

ここでは、大まかに以下のような項目が想定されます。

・優勝者インタビュー・表彰
優勝者へインタビューと表彰をします。
商品・賞金贈呈の担当者をあらかじめ決めておく
とトラブルのリスクが軽減します。

・演者感想インタビュー
1日を通しての感想を出演者の方に話してもらいます。

・観客・視聴者への別れの挨拶
イベントの締めくくりとして観客や視聴者へ別れの挨拶をします。

こちらもオープニングと同様にテンプレート的な流れが一般的ですので、実際にイベ
ントの様子を見てみましょう。

49

9. トーナメント表 (Tonamel) の作成方法

ここからは、トーナメント表の作成方法を紹介します。
今回は「Tonamel」というサービスを使用する前提でのご説明となります。
具体的な手順はサービスによって多少変動する可能性がありますので注意してください。



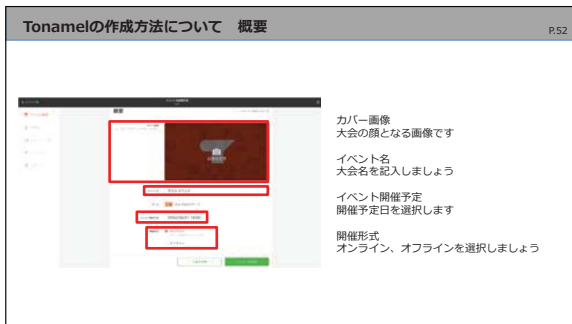
Tonamelの作成方法について紹介します。
まずトーナメント作成では、ルールとの齟齬が生まれないように気を付ける必要があり
ます。

トーナメント作成の流れは以下の通りです。
具体的なUIの場所などについてはスライドの画像を参考にしてください。

・イベントを開催するをクリック
・開催したいゲームをクリック (今回はぶよぶよeスポーツを選択)

50

51

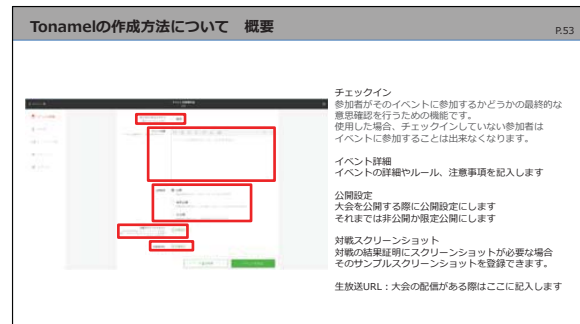


次に概要ページの設定を行います。

以下の項目について設定を行い、概要ページを作成しましょう。

- ・カバー画像
大会の顔となる画像です
- ・イベント名
大会名を記入しましょう
- ・イベント開催予定
開催予定日を選択します
- ・開催形式
オンライン、オフラインを選択しましょう

52

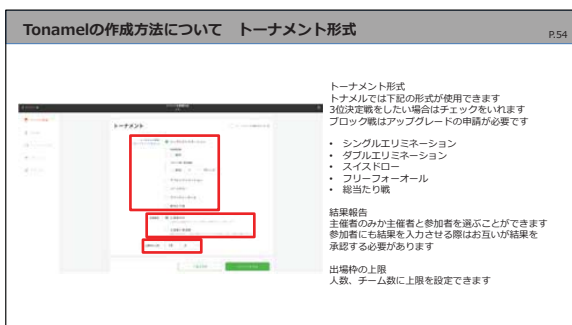


続いて、チェックイン方法等の細かい設定を進めていきます。

- ・チェックイン
参加者がそのイベントに参加するかどうかの最終的な意思確認を行うための機能です。
使用した場合、チェックインしていない参加者はイベントに参加することは出来なくなります。
- ・イベント詳細
イベントの詳細やルール、注意事項を記入します
- ・公開設定
大会を公開する際に公開設定にします
それまでは非公開か限定公開にします
- ・対戦スクリーンショット
対戦の結果証明にスクリーンショットが必要な場合
そのサンプルスクリーンショットを登録できます。
- ・生放送URL
大会の配信がある際はここに記入します

特にイベントが通常と異なるルール等を用いている場合は、その内容がよくわかるように記載を行いましょう。

53



次にトーナメント形式の種類等の設定を進めます。

- ・トーナメント形式
トナメルでは下記の形式が使用できます
- ・シングルエリミネーション
- ・ダブルエリミネーション
- ・スイスドロー
- ・フリーフォーオール
- ・総当たり戦

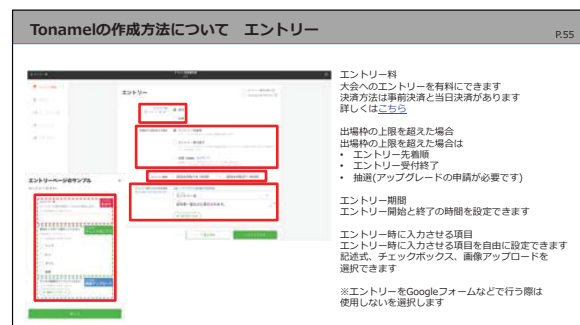
3位決定戦をしたい場合はスライドの赤枠の部分にチェックをいれます
なお、ブロック戦はアップグレードの申請が必要です。

・結果報告
主催者のみか主催者と参加者を選ぶことができます。
参加者にも結果を入力させる際はお互いが結果を承認する必要があります。

・出場枠の上限
人数、チーム数に上限を設定できます

トーナメント形式はルールによって基本的に決定されるため、ゲームルールを確認してみましょう。もし、ゲームルールを確認しても明確にされていない場合は、ゲームルールの見直しも必要な可能性があります。

54



次にエントリー関連の設定を行います。

- ・エントリー料
大会へのエントリーを有料にできます
決済方法は事前決済と当日決済があります
- 出場枠の上限を超えた場合は以下のいずれかの設定を行います。
- ・エントリー先着順
- ・エントリー受付終了
- ・抽選(アップグレードの申請が必要です)

・エントリー期間
エントリー開始と終了の時間を設定できます

・エントリー時に入力させる項目
エントリー時に入力させる項目を自由に設定できます
記述式、チェックボックス、画像アップロードを選択できます

エントリーをGoogleフォームなどで行う際は使用しないを選択します

55



これですべての設定が完了します。
作成後は主催管理ページからイベントの設定変更が可能です。

参加者を集める際は、公開設定を公開状態にしましょう。
また、公開する前は一度テストでエントリー手順を踏んで設定に誤りがないか、募集しているパターンに対応できているかなどを確認できるとなおよいです。

56

10. 応募申請フォーム (Googleフォーム) の作成方法

次は、Google フォームを用いた応募申請フォームの作成方法を紹介します。

57



まずはフォームを管理したいGoogleアカウントでGoogleを開いて、スライドの画像をクリックしてアプリ一覧を表示します。

58



その中から、下の方にスクロールすると出てくる「フォーム」を選択します。

59



その後、Google フォームの画面に遷移します。
その画面から応募申請フォームの作成ができるようになります。

テンプレートを使用することで手間をかけるずに作成が可能になりますが、今回は1から作成する場合の手順を紹介いたします。

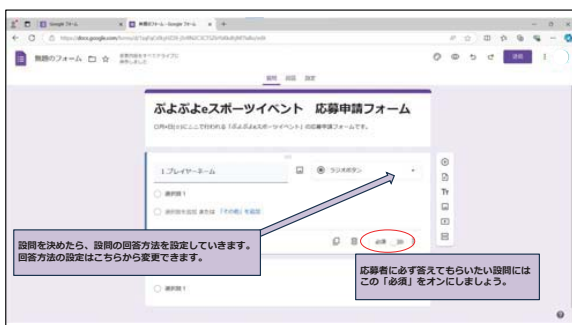
60



作成をスタートすると、スライドのような状態で表示されます。
まずはフォームの名前を変更して、そのフォームの説明を記載しましょう。

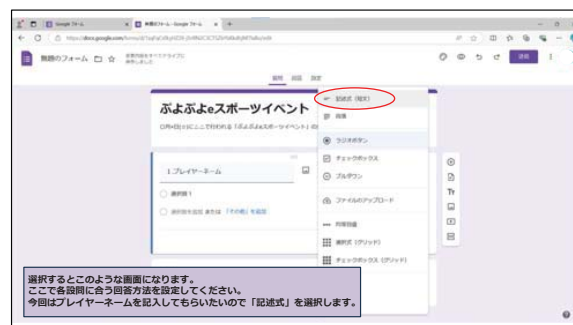
その後、プレイヤー情報等の応募の際に記入してほしい設問を記載します。

61



設問を決めたら、回答方法を設定します。
応募の際に必須としたい情報については、「必須」の部分をおにしましょう。

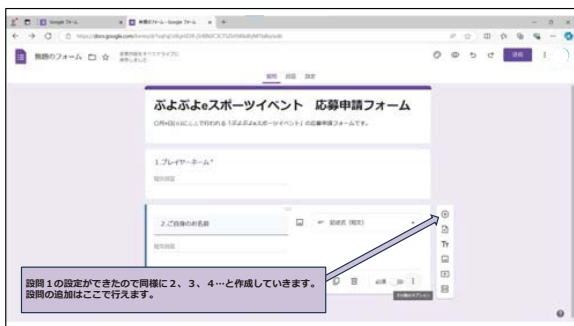
62



回答方法を設定する際は、スライドのような画像が表示されます。
例えばプレイヤーネームを記載してもらいたい場合は「自由記述」とするなど、設問に合わせて設定をしていきます。

Google フォームでは設問内容を設定すると、自動的に適切な回答方法を設定してくれますので、
まずは設問内容や回答群を用意して、その後に設定を見直してみましょう。

63



設問 1 の設定が完了したら、必要に応じて設問数を増やしていきます。
この際、作成済みのものと近い設問を設けたい場合は、コピーを作成することで時間短縮ができます。

64



設問の設定を終えたら、回答ページや受付中の設定を確認しましょう。
回答ページでは、個別的な回答のほか、回答数（エントリー数）の確認ができます。

応募締め切り期限がある場合は、フォームの申請を止めるなどの対応が必要です。

65



続いて設定項目です。
設定の部分では、用途に応じてフォームの設定変更が可能です。

ために、回答についての設定を変更してみましょう。

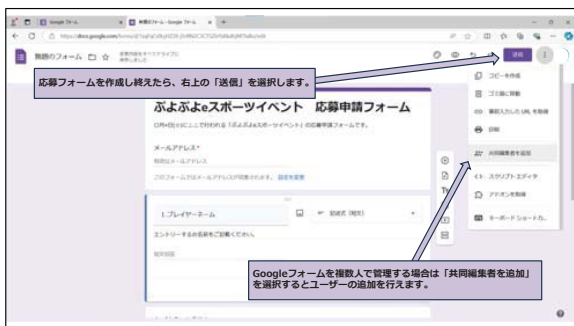
66



例えば、メールアドレスを収集し、回答のコピーを回答者に送信する形式とすることで、入力されたフォームの内容を回答者が回答したメールアドレスに送信が可能で、トラブル時の連絡先としても活用できます。

また、回答を1回に制限することで重複エントリーを防ぐことができ、参加者の管理がしやすくなります。

67



応募フォームの作成が完了したら、右上の送信ボタンを押してみましょう。その後、応募フォームの管理者を追加できる「共同編集者を追加」を選択して、ユーザの追加を行うことで共同管理が可能となります。

68



具体的な共有方法について解説します。

特定の人物にフォームを送信する際は、送信先を入力するのがおすすめです。イベントへの参加者が決まっており、その参加者から情報を得たい場合などに有効です。

今回は不特定多数に対して参加募集をかけるため、リンクの作成を行います。

69



作成したリンクは、SNSやホームページに投稿・掲載することで参加者を募ることができます。ここまでが応募申請フォームについての一連の流れとなります。

70

11. SNS投稿 例

つぎに、SNSへのeスポーツイベント開催に関する投稿等の例をご紹介します。

71

SNSへの投稿に関する一例

P.72

SNSの投稿に関しては、文字数の制限がかかるものもあり、情報は必要最低限が求められる場合もあります。よって、投稿本文では各社の色が出せることもありますが、一例として下記を挙げます。

・投稿本文
めざせ！優勝！
「ぶよぶよeスポーツ大会（仮）」
エントリー受付中です！
ご参加の程お待ちしております！

詳細
<https://登録フォームへのリンク>

告知用画像①
(イベント名や、開催日、
エントリー締切日等の
情報を載せたりする。)

告知用画像②
(出演者の官材写真等を
使用してイベントへの
参加を誘引する。)

SNSの投稿に関しては、文字数の制限がかかるものもあるため、情報は必要最低限を意識する必要があります。

また、サービスによっては有料会員になることで文字数の制限を受けることなく記載も可能となります。
そのため、投稿本文では運営主体によって色が出ることもあります、一例としてスライドの内容を紹介します。

・投稿内容
めざせ！優勝！
「ぶよぶよeスポーツ大会（仮）」
エントリー受付中です！
ご参加の程お待ちしております！

詳細
URL

上記に加えて告知用画像を2枚掲載。

上記の形は、投稿本文は最小限にとどめて、画像に概要等の情報を整理しています。

12. チラシ、ポスター 例

次にeスポーツイベントを宣伝する用のチラシ・ポスターの例を紹介していきます。

チラシ、ポスターの作成例 表面

P.74

表面には分かりやすく情報をまとめ、目的や意図を伝えるようにしましょう

開催日時
曜日や開始時間も入れるとより分かりやすい

イベント内容
目玉となるものを大きく宣伝

ゲームタイトル
タイトルの許諾を取っていないと画像が使用できないので宣伝力が少なくなってしまう

演者
官材写真を使って宣伝しましょう

主催、協力
どこの企業が関わっているのかはっきりとさせておきましょう
また、裏面の作成の予定がないのであればここに連絡先を記載しましょう

今回は表裏に情報を掲載する前提で紹介していきます。

まず表面には、eスポーツイベントの目的や意図をまとめてわかりやすく伝えられるようにしましょう。
具体的な項目は、例えば以下になります。

・開催日時
曜日や開始時間も入れるとより分かりやすい

・イベント内容
目玉となるものを大きく宣伝

・ゲームタイトル
タイトルの許諾を取っていないと画像が使用できないので宣伝力が少なくなってしまう

・演者
官材写真を使って宣伝しましょう

・主催、協力
どこの企業が関わっているのかはっきりとさせておきましょう
また、裏面の作成の予定がないのであればここに連絡先を記載しましょう

チラシ、ポスターの作成例 裏面

P.75

裏面には詳しい情報をまとめて参加者が当日までにイベントについて理解できるようにしましょう

当日のスケジュール
何をするのか記載

公式HPや、大会サイト
どこに行けばルールや大会について知れるのか記載しましょう
サイトに関しては、URLだけではなくQRコードも良い例です

アクセス
画像、写真を使ってどのように会場に行けるのか記載しましょう
最寄駅が複数ある場合も記載しましょう

お問い合わせ先
大会の質問などがある場合の連絡先を記載しましょう

裏面には、表面で興味を持った人が応募・参加等を行えるように詳しい情報を整理しましょう。
具体的には、以下のような情報を記載します。

・当日のスケジュール
何をするのか記載

・公式HPや、大会サイト
どこに行けばルールや大会について知れるのか記載しましょう
サイトに関しては、URLだけではなくQRコードも良い例です

・アクセス
画像、写真を使ってどのように会場に行けるのか記載しましょう
最寄駅が複数ある場合も記載しましょう

・お問い合わせ先
大会の質問などがある場合の連絡先を記載しましょう

基本的には上記のような構成を行い、デザイン等については、例えばぶよぶよを使用したイベントのポスターがないかなどを調べて参考にしてみるのも1つの手です。

13. 必要機器一覧 例

次に、eスポーツイベントで必要となる機器について紹介します。

76

必要機器に関する一例

P.77

必要機器に関しては、実施するゲームタイトルやイベントの規模感によって、内容や個数が変動するため、一例としてぶよぶよeスポーツのイベントを実施する場合を記載します。

- ・ゲーム周りの必要機器について
→必要機器については、ゲーム用の機材とゲーミングモニターが必要最低限の機材となり、ゲームタイトルに準じて、コントローラーやキーボードマウスが追加となります。
また、映像を分配する機材も用意し配信や会場モニターにも分配します。

機材名	数量	備考
ゲーム用PC	9 台	対戦台用8台+予備1台
PC対応型コントローラー	17 個	2人対戦想定1個
ゲーミングモニター	9 枚	対戦台用8枚+予備1台
HDMI分配器	2 個	対戦台用1個+予備1個
HDMIケーブル	1 式	
電源タップ	1 式	
電源用延長ケーブル	1 式	

必要となる機器に関しては、実施するゲームタイトルやイベントの規模感によって内容や個数が変動します。
そのため、今回は一例としてぶよぶよeスポーツのイベントを実施する場合を記載します。

今回は以下の3つの軸でご紹介します。

- ・ゲーム周りの必要機器について
- ・映像音響周りの必要機器について
- ・会場付帯の設備について

まずはゲーム周りの必要機器についてです。
必要機器については、ゲーム用の機材とゲーミングモニターが必要最低限の機材となり、ゲームタイトルに準じて、コントローラーやキーボードマウスが追加となります。
また、映像を分配する機材も用意し配信や会場モニターにも分配します。

ぶよぶよeスポーツのイベントで実際に開催する際に必要な機材や個数をスライドに記載していますので、必要に応じて数を変える、機材を増やすなどして調整してみてください。

77

必要機器に関する一例

P.78

- ・映像音響周りの必要機器について
→映像音響周りは、イベントの規模感によって必要機材に変動があるため、今回は必要最低限の機材を一例として挙げます。
- ・会場付帯の設備について
→ステージ上や平場の対戦台に使用する、テーブルや椅子等は会場付帯の設備を使わせてもらうことも少なくなく、これらについては使用する会場と要相談となる。

機材名	数量	備考
配信用PC	1 台	
カメラ	2 台	ステージ用、実況解説席用
映像スイッチャー	1 台	
映像確認用モニター	1 枚	
マイク	3 本	ステージ用1本、実況解説用2本
音声ミキサー	1 台	

続いて、映像音響周りの必要機器についてです。
映像音響周りは、イベントの規模感によって必要機材に変動があります。
今回は、オンライン配信を実施する際の必要最低限の機材を一例として挙げます。

実際に必要な機材をスライドの表に記載をしています。
このあたりの機材は配信の実施形態によって、例えばグリーンバック用の背景が必要となったり、
大人数が参加するゲームであれば見どころを収めるためのモニターが追加で必要になるなどさまざまです。

また、会場付帯の設備については、ステージ上や平場の対戦台に使用する、
テーブルや椅子等は会場付帯の設備を使わせてもらうことも少なくなく、これらについては使用する会場と要相談となる。
場合によっては追加の費用が掛かる場合もあるため、別で用意するほうが大変な場合はレンタルをするなども選択肢に入ってきます。
その場合でも、必要な機材としてリストアップされており、準備方法が明らかにしておく必要があります。

このように、必要機器は事前準備に大きな影響があるため、早めに整理しておくのがおすすめです。

78

14. レイアウト図 例

続いて、レイアウト図の例についてご紹介します。

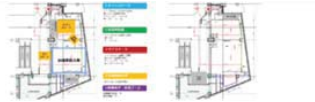
79

レイアウト図に関する一例

P.80

レイアウト図に関しては、詳細に書き起こす場合は平面図、立面図共に書き、座席数やカメラ配置、ステージ造作等の情報をまとめます。簡易版のレイアウト図を用い、各所に展開する場合があるため、一例を記載します。

- ・メイン、サブステージ
→ゲーム周りのテーブル数やモニター数等の情報を記載し、配置場所も記載する。
- ・実況解説席
→モニター数や人数分の椅子等の情報を記載し、配置場所も記載する。
- ・映像音響ブース
→映像・音響機材の配置場所を記載する。
- ・出演者控室
→各出演者の控室の配置場所を記載する。



レイアウト図に関しては、詳細に描き起こす場合は平面図、立体図をともに書き、座席の数やステージの形などの情報を整理します。

また、簡易版のレイアウト図を用いて各所に展開する可能性もあるため、こういった図を書けることは非常に重要です。例えば、以下の情報を図に整理していきます。

- ・メイン、サブステージ
ゲーム周りのテーブル数やモニター数等の情報を記載し、配置場所も記載する。
- ・実況解説席
モニター数や人数分の椅子等の情報を記載し、配置場所も記載する。
- ・映像音響ブース
映像・音響機材の配置場所を記載する。
- ・出演者控室
各出演者の控室の配置場所を記載する。

簡易図であれば、例えば椅子を1つひとつ書き込むのではなく、大まかに枠だけをとって、座席数だけを記載するレベルでも問題ありません。求められる粒度感はレイアウト図の用途にもよるかと思いますので、目的にあって粒度感を調整できるとベストです。

80

15. 配線図 例

次に、配線図の例についてご紹介します。

81

配線図に関する一例

P.82

配線図に関しては、専門会社の方が知見が深いので、そちらが協力会社として入る場合には配線図を書いてもらいますが、各所に説明する際に、簡単なシステム図を書くことがあります。

- ・ゲーム映像用のシステム図 例
→ゲーム機やPCからの映像をどこに分配するか等を記します。
実況解説席や会場モニター、配信用PC等に分配する場合が主です。
- ・音響用のシステム図 例
→こちらもゲーム周りからの音や出演者のマイク音声等をどこに分配するか等を記します。
実況解説のイヤホンや会場内、配信用PC等に分配する場合が主です。



配線図に関しては、イベントの協力会社として専門会社と連携する場合、深い知見を活用できますので基本的にはお任せしましょう。しかし、任せるにあたって簡単なシステム図を描くことがあります。大きく、2つの図が考えられます。

- ・ゲーム映像用のシステム図 例
ゲーム機やPCからの映像をどこに分配するか等を記します。
実況解説席や会場モニター、配信用PC等に分配する場合が主です。
- ・音響用のシステム図 例
こちらもゲーム周りからの音や出演者のマイク音声等をどこに分配するか等を記します。
実況解説のイヤホンや会場内、配信用PC等に分配する場合が主です。

こういった図を書ける、理解できることで協力会社から提出される配線図に関してコメントをつけられるようになり、配線が進んだ後の問題発生率を下げることもできますので、簡単な配線図を書ける技術は習得しておくのがおすすめです。

82

16. 報告書 例

最後に報告書の例についてご紹介します。

83

報告書に関する一例

P.84

報告書に関しては、自社のノウハウがあると思いますので、主にそちらを使用して報告書を作成されて問題ありません。eスポーツに関する報告書であっても、特別な書き方は必要ありませんが、一例として、報告書にまとめる情報を記します。

・イベント 施策概要

→目的やターゲット、イベント概要等をまとめる。

・配信サイトのアナリティクス

→配信を実施したのであれば、そちらのアナリティクスをまとめる。
最大同時視聴数やユニーク視聴数等を記載し、要望があれば更に詳細情報をまとめる。

・出演者の発信によるリーチ数の調査結果

→出演者にSNSでの発信を要望した場合、そちらのリーチ数をまとめる。
Xを例に挙げると、リツイート数、いいね数、表示回数を各出演者毎にまとめる。

・イベント実施所感

→イベントを実施した後の所感をまとめる。
ゲームタイトルの使用許諾元によっては、フィードバックを求められるところもあるので、実施したゲーム毎にハイライトや参加人数等も併せてまとめる。

報告書に関しては、多くの場合自社のノウハウ・テンプレートがあるかと思います。そのため、様式については基本的にそちらを使用して問題ありません。また、eスポーツイベントに関する報告であっても特別な書き方は不要となりますが、一例として報告書にまとめる情報を記します。

・イベント 施策概要

目的やターゲット、イベント概要等をまとめる。

・配信サイトのアナリティクス

配信を実施したのであれば、そちらのアナリティクスをまとめる。
最大同時視聴数やユニーク視聴数等を記載し、要望があれば更に詳細情報をまとめる。

・出演者の発信によるリーチ数の調査結果

出演者にSNSでの発信を要望した場合、そちらのリーチ数をまとめる。
Xを例に挙げると、リツイート数、いいね数、表示回数を各出演者毎にまとめる。

・イベント実施所感

イベントを実施した後の所感をまとめる。
ゲームタイトルの使用許諾元によっては、フィードバックを求められるところもあるので、実施したゲーム毎にハイライトや参加人数等も併せてまとめる。

この中でも特に、イベント実施所感については現場でのアンケートやヒアリングなどを行う場合、そこで得られた情報や今後の対策などをまとめて提出する必要がある可能性があります。

基本的にはイベントの内容によって各項目の内容が変わるかと思いますが、基本構成は大きく変わりませんので参考にされてみてください。

これで、eスポーツイベント企画・運営に関する参考資料集の説明を終わります。

84

84

153

4. テキスト教材「e スポーツビジネスの概況」

eスポーツビジネスの概況

令和6年度 一般社団法人日本eスポーツ学会

本プレゼンテーションでは、eスポーツビジネスの概況について解説します。
令和6年度時点の最新データや市場動向を基に、eスポーツの定義や競技シーン、
地域振興の可能性を取り上げます。

1

目次

- 1 eスポーツの定義
- 2 eスポーツの競技シーン
- 3 eスポーツのレクリエーション
- 4 eスポーツの市場動向
- 5 eスポーツ人口
- 6 eスポーツの市場構造
- 7 地域・地方の現状と課題
- 8 地域振興から見るeスポーツの意義
- 9 コミュニティ形成の重要性
- 10 eスポーツによる地方創生の取り組み事例
- 11 その他のeスポーツによる地方創生の取り組み
- 12 eスポーツの未来
- 13 まとめ

まずは目次の紹介です。
最初にeスポーツの定義から基本的な競技シーン、eスポーツにおけるレクリエーションの説明を行います。
その後、eスポーツの市場動向や人口、市場構造などの情報に加えて、
地域・地方の現状と課題から、地域振興にeスポーツがどう役立っているのかなどを
ご紹介していきます。
そして、eスポーツによる地方創生の取り組みについては、事例についてもご紹介
します。

2

1 eスポーツの定義



「eスポーツ」とは？

一般社団法人日本eスポーツ連合の定義

出典【一般社団法人日本eスポーツ連合 公式Webサイト】
<https://jesu.or.jp/contents/about-esports/>

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



「エレクトロニック・スポーツ」の略称



まずはeスポーツの定義についてです。
eスポーツは「エレクトロニック・スポーツ」の略称で、電子機器を用いて行う
競技や娯楽を指します。

全国各地に支部を持つ一般社団法人日本eスポーツ連合によると、
広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉で
あり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技
として捉える際の名称であると定義されています。

3

1 eスポーツの定義



「eスポーツ」とは、どのような競技？

「eスポーツ」は スポーツの1種💡

細かな競技そのものではなく、
多種多様なゲームを使用する競技群のすべてを指す

コンピューターゲーム や パソコンゲームを使った
電子上で行われる競技の“総称”💡



続いて、eスポーツはどのような競技であるかを説明します。

eスポーツはスポーツの一種と定義されており、細かな競技そのものを指す言葉
ではなく、多種多様なゲームを使用する、競技群のすべてを指す言葉になりま
す。

そのため、eスポーツといっても特定のゲームを指す言葉というわけではありま
せん。

4

1 eスポーツの定義

「eスポーツ」のイメージは？

大会のような大規模なゲーム競技というイメージ…



eスポーツ



大規模なゲーム大会



友人や家族とするゲーム



eスポーツは、コンピューターゲームやパソコンゲームを使った対戦競技のこと。

競技シーンは問わない

続いて、eスポーツ競技のイメージについてご紹介します。
eスポーツの競技といえば、多くの人はもしかすると、eスポーツといえばプロ選手が集まるようなeスポーツ大会をイメージするのではないのでしょうか。

しかし、実際にはeスポーツはコンピューターゲームやパソコンゲーム等を使った電子上で行われる対戦競技の総称となりますので、実際には大規模なゲーム大会はもちろんのこと、みなさんが友人や家族とするゲームもeスポーツの大きな枠の中に入ります。

5

2 eスポーツの競技シーン

eスポーツの代表的な競技種目



シューティング (FPS・TPS)
飛び道具を用いて敵を倒すゲーム



バトルロイヤル
最後の1人として生き残るために多数の相手と戦うゲーム



リアルタイムストラテジー (RTS)
指揮官としてリアルタイム進行する中で勝利を目指すゲーム



**マルチプレイヤー
オンラインバトルアリーナ**
複数プレイヤーが2つのチームに分かれ本拠地を破壊するゲーム



デジタルカード
オンラインで行うトレーディングカード対戦



スポーツ
実際のスポーツを題材としてプレイするデジタルゲーム



格闘
1対1で対戦し格闘技の必殺技等を用いて相手を倒すゲーム



パズル
様々なルールのもとでパズルを解き相手に勝利するゲーム

それでは、eスポーツの主要ジャンルについて紹介しています。

eスポーツにはさまざまなジャンルがあり、ジャンルの中にも非常に多くのゲームタイトルが存在しています。
主なジャンルは以下の通りです。

- ・シューティング (FPS・TPS)
- ・バトルロイヤル
- ・リアルタイムストラテジー
- ・マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ (MOBA)
- ・デジタルカードゲーム
- ・スポーツ
- ・格闘
- ・パズル

今回は、これらのジャンルの中でもシューティング、バトルロイヤル、格闘、パズルの4ジャンルに絞って詳しく解説していきます。

6

2 eスポーツの競技シーン

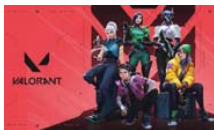


シューティング (FPS・TPS)

主に弾丸やレーザー光線などの飛び道具を用いて、敵（人間やその他の生物、兵器、物など）を撃つゲーム。
プレイする際の視点の違いによりFPSとTPSに分かれる。

事例

VALORANT (FPS)



- ◆ 世界中で流行している、大人気ゲーム
- ◆ 2022年に日本チームが世界3位を獲得
- ◆ 学生向けeスポーツ大会で採用
- ◆ 高齢者チームの活動

まずはシューティングです。
シューティングゲームは基本的に弾丸やレーザー光線等の飛び道具を使って、敵を撃つゲームで、FPS（一人称視点）とTPS（三人称視点）の大きく2種類があります。

近年ではVALORANTと呼ばれるFPSゲームが人気で、2022年に日本代表チームが世界3位に輝き、世界中から注目を集めました。

また、こういった本格的な競技シーンだけでなく、学生を対象としたeスポーツ大会でも採用されているほか、高齢者のみのメンバーで構成されたシニアチームが活動するなど、若年層以外の取り組みも見られます。

7

2 eスポーツの競技シーン



バトルロイヤル

FPSやTPSなどのシューティングゲームの一種。
多数の敵を相手に武器や環境を利用して、最後の1人として生き残ることを目的としたもの。
近年では「Fortnite」や「Apex Legends」等の大人気作品が生まれ、独立したジャンルとして扱われることも多くなった。

事例

Fortnite (フォートナイト)



- ◆ 若年層からの人気が高いゲームタイトル
- ◆ 賞金総額約43億円の大会開催 (2019年アメリカ)
- ◆ ゲーム開発の点からも注目されている

つぎにご紹介するジャンルはバトルロイヤルです。

バトルロイヤルは、先ほど紹介したFPS/TPSなどのシューティングゲームの一種であり、多数の敵を空いてに武器や環境を利用して最後の1人まで生き残ることが目的となるゲームです。

バトルロイヤルは様々なゲームで採用されているジャンルであり、近年ではFortniteやAPEX LEGENDS等の大人気作品が生まれており、独立したジャンルとして取り扱われることも多くなりました。

また、特にFortniteは若年層からの人気が高いことに加えて、2019年にアメリカで開催された大規模なeスポーツ大会では、優勝賞金が約43億円となりました。さらに、Fortniteのゲーム上で自由にコンテンツを展開できるプラットフォームが形成されており、ゲームプレイだけでなく、ゲーム開発やメタバースといった観点でも注目されています。

8

2 eスポーツの競技シーン

格闘

一対一で対戦し、自分のキャラクターを操り格闘技の必殺技などを用いて相手を倒すことを目的としたゲーム。
相手の体力ゲージをゼロにすることが勝利条件であることが多い。

事例 ストリートファイター



- ◆ 世界的人気の対戦格闘ゲームシリーズ（1987年国内開発）
- ◆ 毎年「EVO」と呼ばれる世界大会を開催
- ◆ 最新作は音によってプレイを補助する「サウンドアクセシビリティ」を導入
- ◆ 全盲プレイヤー向けのeスポーツ大会も開催

次に紹介する格闘ゲームは、基本的に1対1で対戦し、自分の操るキャラクターから格闘技の技を繰り出し、相手を倒すことを目的としたゲームです。

格闘ゲームは日本発の人気eスポーツタイトルである「ストリートファイター」シリーズが存在しており、毎年開催される格闘ゲームの世界大会である「EVO」でも採用されています。

また、最新作では「サウンドアクセシビリティ」と呼ばれる、全盲の人でもプレイできるような、音に特徴や役割を持たせた機能が登場しており、全盲の人だけが参加できるeスポーツ大会でこの作品が使用されるなど、まさにeスポーツがだれでも参加できる競技として注目されるきっかけにもなりました。

9

2 eスポーツの競技シーン

パズル

様々なルールのもとでパズルを解いていくゲーム。
eスポーツでは、対戦相手よりも早くパズルを攻略することが目的となる。
また、ゲームルールによってはパズルを攻略するタイミングが重要となる場合がある。

事例 ぷよぷよ



- ◆ 大人気のパズルゲーム
- ◆ シンプルな操作方法が特徴的
- ◆ 高齢者や子どもでも簡単にプレイできる
- ◆ 高齢者施設や地域のeスポーツイベント等で活用されている

最後に紹介するのはパズルです。
ジャンルの特性上ルールはさまざまですが、基本的には対戦相手よりも早く・うまくパズルを攻略することが目的のゲームとなります。
国内ではぷよぷよと呼ばれる、画面上部から下部に落ちていくピースを積み上げていくゲームがeスポーツタイトルとして人気を集めています。

シンプルな操作方法が特徴的であり、ゲーム操作が得意な人だけでなく、高齢者や子どもでも簡単にプレイできます。
そのため、高齢者施設や地域のeスポーツイベント等で積極的に使われているほか、簡単な操作のためオリジナルのコントローラーでも代用がしやすく、体の不自由な人向けに開発されたコントローラーでプレイすることも可能になっています。

10

3 eスポーツのレクリエーション

レクリエーション・スポーツとは？

競技を通じて
家族・友人などのコミュニケーションを
楽しむことを重視したスポーツ

- かつて 「スポーツは若者が行うもの」というイメージが強くあった
- 近年 健康維持を目的とした方
社会との関わる機会を設けた方 } 気軽にスポーツを行うようになった
- 「生涯スポーツ」という言葉が誕生
- そのため 誰もが比較的簡単に参加して楽しめるスポーツとして
「レクリエーション・スポーツ」という概念が誕生

次に、レクリエーション・スポーツについて紹介します。

レクリエーションスポーツとは、必ずしもハイレベルな技術の習得や向上に重きを置かず、競技そのものや、競技を通して行うコミュニケーションを楽しむことを重視したスポーツです。

競技スポーツは基本的に勝利を目指して取り組みますが、レクリエーションスポーツでは勝利が目的ではなく、さまざまな人が参加し、競技自体を楽しむことが主な目的となります。

近年ではスポーツは若者だけが行うものではなく、健康維持や社会とのかかわる機会を設けるために、気軽にスポーツを行うようになりました。
その結果、多種多様な人がスポーツに取り組み、「生涯スポーツ」という言葉も誕生し、誰もが簡単に参加して楽しめるスポーツとして「レクリエーションスポーツ」という概念も生まれています。

11

3 eスポーツのレクリエーション

レクリエーションとしての「eスポーツ」

- ◆ 家族や友人と対戦ゲームを楽しむ
- ◆ 学校の部活動でeスポーツを行う
- ◆ 地域の商店街やショッピングモールなどで行われているゲームを使ったイベント

レクリエーション・スポーツとしての側面
チャンピオンシップ・スポーツとしての側面
この2つの間にはグレーゾーンが存在し、明確に切り分けることは難しい

端的に言えば 賞金やタイトルなど関係なく、参加者が楽しむことを主目的にeスポーツを行うシーンはすべてレクリエーション・スポーツに分類できる

したがって レクリエーション・スポーツとしてのeスポーツの側面は非常に多種多様

さて、続いてeスポーツにおけるレクリエーションスポーツについて紹介します。
基本的な考え方はレクリエーションスポーツと同じで、家族や友人と対戦ゲームを頼んだり、最近では学校の部活動としてeスポーツに取り組んだり、地域の商店街等で実施されているゲームイベントの参加など、さまざまな場面でeスポーツのレクリエーションスポーツを体験できます。

ただし、eスポーツは対戦協賛という性質上、どうしても勝敗が発生します。
そのため、レクリエーションスポーツとしての側面と、eスポーツを競技として取り組む側面のうち、この2つの間にはグレーゾーンが存在するため、明確に切り分けることは難しいといえます。

しかし、賞金やタイトルなど関係なく、参加者が楽しむことを目的にeスポーツを行うシーンは、すべてレクリエーションスポーツに分類できます。
そのため、レクリエーションスポーツとしてのeスポーツの側面は非常に多種多様で、さまざまなシーンで見られます。

12

4 eスポーツの市場動向



日本におけるeスポーツ市場規模の推移

2021年 約98.6億円
2018年 約125.3億円

大きな成長を遂げた

2022年の日本のeスポーツ市場規模
(2024年発表)

約125.3億円(前年比127%)

2022年の予想値を上回った

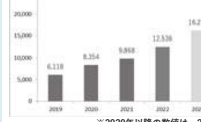
2023年から2025年までの
年間平均成長率予測値

約20%

【2025年】市場規模200億円との予測

日本eスポーツ市場規模

Japanese Esports Revenue Growth



※2020年以降の数値は、2020年2月時点での予測

出典【KADOKAWA Game Linkage】

<https://kadokawagamelinkage.jp/news/pdf/news200213.pdf>

つぎに、eスポーツの市場動向について説明します。

まずは国内の市場規模の推移です。
日本におけるeスポーツ市場規模は、2021年では約98.6億円でしたが、2022年には125.3億円の市場規模と、前年比127%の大きな成長を遂げています。

さらに、2023年から2025年までの年間平均成長率予測値は約20%となっており、このまま市場規模の拡大が続けば2025年には200億円の市場規模になると予測されており、国内におけるeスポーツの市場規模は拡大傾向にあります。

13

4 eスポーツの市場動向



世界におけるeスポーツ市場規模の推移

2022年

世界のeスポーツ市場規模

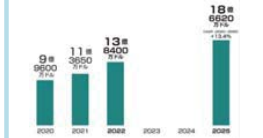
約13億8,400万米ドル

◆ 前年比121.1%
◆ 日本と同程度の成長

2018年 約7億7,640万米ドル
2019年 約9億5,750万米ドル
2020年 約9億9,600万米ドル
2021年 約11億3,650万米ドル
2022年 約13億8,400万米ドル

123.3%
101.7%
114.1%
121.1%

世界eスポーツ収益推移 (2023~2025年予測)



※グローバルeスポーツマーケットレポート2020に掲載しているデータを2020年7月時点の情報に基づいて更新

出典【Newzoo/KADOKAWA Game Linkage】

<https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo-Free-2020-Global-Esports-Market-Report-Japanese.pdf>

2025年の市場規模予測(2022年発表)

約18億6,620万米ドル ▶ 今後も市場規模の拡大が見込まれている

つぎに、世界の市場規模の推移についてご紹介いたします。

2022年の世界のeスポーツ市場規模は、約13億8,400万米ドルとなっています。
2021年には約11億3,600万米ドルでしたので、前年比121.1%と、国内と同程度の成長をしています。

そして、2025年には約18億6,620万米ドルになると予測されており、今後もeスポーツの市場規模は拡大していくと考えられます。

14

5 eスポーツ人口



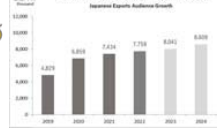
eスポーツの視聴者数

日本のeスポーツ視聴者数は
増加している

約743万人(2021年)
約775万人(2022年)

前年比
104%

日本eスポーツファン数(試合観戦・動画視聴)



※2023年以降の数値は、2022年時点での予測

出典【KADOKAWA Game Linkage】

<https://kadokawagamelinkage.jp/news/pdf/news200213.pdf>

2025年は、推定 約1,005万人

日本のeスポーツ視聴者数は今後も増加すると考えられる

さて、次はeスポーツの視聴者数について触れていきます。

日本のeスポーツの視聴者数は、2021年では743万人で、2022年は約775万人と、前年比104%の数値となりました。図を見てみると、2021年から2022年の間にかけてはやや成長が鈍化していることがわかります。

しかし、eスポーツ視聴者数は増加傾向にあり、2025年には1,000万人に到達すると予測されています。

15

6 eスポーツの市場構造



eスポーツの市場構造におけるビジネス主体

eスポーツの市場

イベント興行を中心とした
エコシステム領域 及び 直接市場

波及領域

直接市場

大きく分けて13種のビジネス主体によって構成

- ① 大会主催者(イベント興行主)
- ② チーム/選手
- ③ メディア/配信プラットフォーム
- ④ モーディエンズ(ファン)
- ⑤ スポンサー/広告主
- ⑥ 政府/協会
- ⑦ 大会/練習用施設運営事業者
- ⑧ 選手/開発者育成機関
- ⑨ 選手サポート機関
- ⑩ パブリッシャー/ディベロッパー
- ⑪ 関連機器メーカー
- ⑫ 建設事業者
- ⑬ 旅客輸送/宿泊施設事業者

ここからは、eスポーツの市場構造について解説していきます。

まず、eスポーツの市場構造を2つに大別した場合、以下のように分けられます。
・イベント興行を中心としたエコシステム領域 および 直接市場
・波及領域

前者はeスポーツ・ゲームイベントを中心に関連する領域のことで、後者はそれによって影響がある波及領域という分類になります。

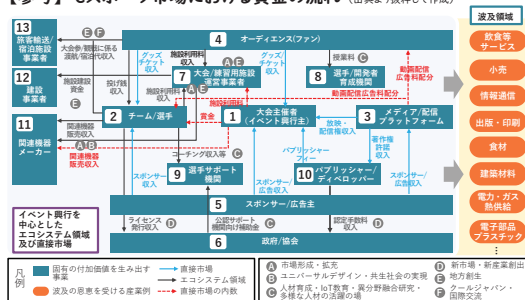
前者の直接市場は、大きく分けて図にある13種のビジネス主体によって構成されています。① 大会主催者(イベント興行主)が中心となり、②以降のビジネス主体が関わっています。

具体的なお金の動きについて、次のページでご紹介します。

16

6 eスポーツの市場構造

【参考】eスポーツ市場における資金の流れ（出典より抜粋して作成）



出典【一般社団法人日本eスポーツ連合「日本のeスポーツの発展に向けて」】
https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document_01.pdf

このページは、一般社団法人日本eスポーツ連合の「日本のeスポーツの発展に向けて」より引用・抜粋した、eスポーツ市場における資金の流れを示した図になります。

大会主催者が中心となり、例えば②チーム/選手には賞金を渡すなどのお金の動きがあり、③メディア/配信プラットフォームは大会の様子の放映権/配信権による収入などが発生しています。

そして、こうした直接市場の動きにより、図の右側にある波及領域も関わっていきます。eスポーツの市場はこうした直接市場・波及領域によって構成されており、年々その規模が拡大していると覚えておきましょう。

17

7 地域・地方の現状と課題



日本の地方が抱えている問題は？

- ◆ 人口流出
- ◆ 高齢化
- ◆ 人口流出と高齢化に伴う地域経済の衰退

どの市町村にも
共通する問題



ここからは、地域・地方に関するeスポーツについて注目していきます。
まずは、地域・地方の現状と課題についてです。

いま、日本の地方はさまざまな問題を抱えており、活力があるとはいいたい状態にあります。

具体的な問題はその地域によってさまざまですが、どの市町村にも共通する問題として、

- ・人口流出
- ・高齢化
- ・人口流出と高齢化に伴う地域経済の衰退

これらがあげられます。

18

8 地域振興から見るeスポーツの意義

短期的な側面

- 飲食店や宿泊施設等への副次的な経済効果の期待
- 交流人口、関係人口の増加
- インバウンドの増加

長期的な側面

- 若者が地元で娯楽として楽しめる
- 若者にとっての魅力となる
- 地域コミュニティの活性化
- 年齢・身体障がいに関係なく活躍できる場
- eスポーツチーム誕生の可能性

以下の3つの問題を踏まえて、地域振興から見るeスポーツの意義についてみていきましょう。

- ・人口流出
- ・高齢化
- ・人口流出と高齢化に伴う地域経済の衰退

まず、短期的・長期的な側面で分類していきます。

短期的な側面では、eスポーツイベント等が地域で開催されることにより、そこに集まった人が飲食店や宿泊施設等にお金を落とすなどの経済効果が期待できます。さらに、交流する人口が増え、地域に関係する人口が増えていくことも考えられます。そして、国際的な大会であればインバウンドの増加も期待できます。

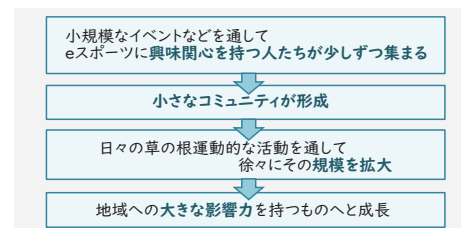
長期的な側面では、eスポーツが地域に定着することにより、若者が地元で楽しめ娯楽の選択肢が増え、その結果地域が若者にとって魅力的なものとなります。さらには、地域のeスポーツコミュニティの若者・活性化も期待でき、そこでは年齢差・身体障がい差なくさまざまな人が期待できます。そして、地域eスポーツが活発になれば、地元発のeスポーツチームの誕生も期待できるでしょう。

19

9 コミュニティ形成の重要性

💡eスポーツのスタートはコミュニティ

eスポーツのコミュニティをいかに地域に形成し成長させるか



長期に渡っての戦略的な取組が不可欠

さて、先ほど挙げたeスポーツコミュニティについて深掘りをしていきます。

そもそも、eスポーツのスタートはコミュニティであるため、eスポーツを活用した地域振興では、コミュニティの形成と成長が非常に重要になります。そのため、地域のイベントや施設はコミュニティの形成や維持のための手段であり、それ自体が地方創生にすぐに直結する効果を生み出すわけではありません。

ではどういった流れでeスポーツが地域への大きな影響力を持つかというところ、まずは小規模なイベント等を行ってeスポーツに興味関心を持つ人を集め、そこで小さなコミュニティが形成される。そのコミュニティが活動を通して徐々に規模を拡大していき、最終的に地域への大きな影響力を持つことになり、この小さなコミュニティが活動を続けていくために、地域のイベントや施設が不可欠となります。

eスポーツによる持続的な地域の活性化を実現するためには、このようなプロセスをたどる必要があり、短期ではなく、かなり長期にわたっての戦略的な取り組みが不可欠です。

20

10 eスポーツによる地方創生の取り組み事例

勝浦モデル(千葉県勝浦市)

町内会イベントで地元学生との交流

有馬温泉モデル(兵庫県神戸市)

温泉施設で見て楽しむeスポーツを実現

岡山モデル(岡山県岡山市)

商店街から県全域を巻き込むイベントへ

それでは、eスポーツによる地方創生の取り組み事例を3つご紹介していきます。今回紹介するのは、以下の3つの事例です。

- ・勝浦モデル(千葉県勝浦市)
- ・有馬温泉モデル(兵庫県神戸市)
- ・岡山モデル(岡山県岡山市)

21

10 eスポーツによる地方創生の取り組み事例

勝浦モデル(千葉県勝浦市)

- 勝浦市役所の職員がeスポーツの存在を知り、地域活性化にeスポーツを活用。
- 元スーパーマーケットの空き店舗を活用。
- スポーツゲームの「ウイニングイレブン」を使用したeスポーツ大会を開催。

出展【勝浦市HP】
<https://www.city.katsura.jp.jp/uploaded/attach ment/2674.pdf>



注目ポイント

- 無理をせずできる範囲で、簡素に最初のイベントを行った
- 商店会や地元の団体と連携した。
- 地元の人々が楽しめるという視点で企画。市役所がバックアップした。
- 地域の大学生と地元の人々が交流した。

最初に紹介するのは千葉県の勝浦市のモデルです。勝浦市役所の職員がeスポーツの存在を知り、地域活性化に活用できないかと地域の商店会の会長に相談したことがきっかけとなっています。具体的にはスーパーマーケットの空き店舗を活用して、サッカー・スポーツゲームの「ウイニングイレブン」を使用したeスポーツ大会を開催しました。

この事例で注目したいのは、以下のポイントです。

- ・無理をせずできる範囲で簡素に最初のイベントを行ったこと
- ・商店会や地元の団体と連携したこと
- ・地元の人々が楽しめるという視点で企画し、市役所がバックアップを担ったこと
- ・地域の大学生と地元の人々が交流をはかれたこと

まず、このイベントは簡素に開催されていることがうかがえ、準備や予算などを小規模で実施できたことがあげられます。さらに、市だけでなく商店会や地元の団体と連携し、地元の人々が楽しめるというコンセプトでイベントを開催し、市役所がそのバックアップを行っています。その結果、地域の大学生と地元の人々が交流を行うことができ、若者の地域への定着の一步ともいえる取り組みになっています。

22

10 eスポーツによる地方創生の取り組み事例

有馬温泉モデル(兵庫県神戸市)

- 地元で古くからある「御所坊グループ」が、従業員の離職率を下げることを狙いとしてeスポーツを活用。
- eスポーツを観戦できるバーをオープン。世界大会等を店内スクリーンで放映。

出展【神戸新聞NEXT 兵庫おかけプラス】
<https://www.kybuhe-np.co.jp/news/odokake-plus/news/detail.shtml?url=news/odokake-plus/news/odokake-plus/201806/11313729>



注目ポイント

- eスポーツを「地元の魅力を若者に感じさせるツール」として捉えている
- 普段ゲームをしないライト層へのアプローチを目指した
- 温泉地ならではの「楽しいeスポーツのあり方」を模索している

次にご紹介するのは、兵庫県神戸市の有馬温泉モデルです。地元で古くからある御所坊グループが、従業員の離職率を下げるために行った取り組みであり、地域内で健全な楽しみを増やし、その結果若い従業員が住んで、働く意欲を促進するために行われています。具体的には、eスポーツを観戦できるバーをオープンしており、そこでeスポーツ競技の世界大会等を店舗のスクリーンで放映し、交流の場を設けています。

この事例で注目したいのは、以下のポイントです。

- ・地元の魅力を若者に感じさせるツールの1つとしてeスポーツを捉えていること
- ・普段ゲームをしないライト層へのアプローチを目指したこと
- ・温泉地ならではの楽しいeスポーツのあり方を模索していること

この中でも、ゲームバーでの観戦という、普段ゲームをプレイしないライト層へのアプローチを行っている点です。eスポーツ大会という形だと、ライト層が参加しにくく、楽しさを増やすことにつながりにくい可能性もある中で、この事例ではeスポーツ観戦というライト層も含めたファンにアプローチを行っています。

23

10 eスポーツによる地方創生の取り組み事例

岡山モデル(岡山県岡山市)

- 岡山駅前商店街は、若者やファミリー層を取り込むイベントの目玉として「eスポーツ」に着目。
- 商店街で「プロeスポーツ選手とプレイ・交流するイベント」を開催。(2018年)
- 現在も引き続きイベントを開催している。岡山全域・周辺の県とも連携している。

出展【岡山経済新聞】
<https://okayama.kyori.ku/headline/720/>



注目ポイント

- 集客の手段の1つとして、eスポーツに着目
- eスポーツを核として、コミュニティを発展させている
- 単発での開催ではなく、継続した取り組みとなっている

最後に紹介するのは、岡山県岡山市の事例です。岡山駅前商店街が、イベント開催等によって若者やファミリー層の取り込みを狙ってeスポーツに着目しています。具体的には、2018年にアーケード商店街の中でプロeスポーツ選手とプレイ・交流ができるイベントを開催しています。

ここで注目したいのは、単発での開催ではなく、継続した取り組みになっており、eスポーツを核としてコミュニティの発展を意図している点です。

単発のイベントでは短期的な効果はあったとしても、eスポーツの地域への定着はなかなか見込めません。岡山県はこれ以降も継続して取り組みを行っており、岡山全域に活動範囲を広げるほか、周辺の県との連携も取りながらeスポーツの輪を広げています。

24

11 その他のeスポーツによる地方創生の取り組み

(株)ハッピーブレイン(医療介護)

介護予防として予算を計上する自治体も

eスタジアムなんば(教育)

施設でのeスポーツ体験が出席認定に

Toyama Gamers Day(特産品)

富山県の特産品を活用した取り組み

続いて、その他のeスポーツによる地方創生の取り組み事例についてご紹介していきます。
今回紹介するのは、以下の3つの事例です。
・(株)ハッピーブレイン(医療介護)
・eスタジアムなんば(教育)
・Toyama Gamers Day(特産品)

25

11 その他のeスポーツによる地方創生の取り組み

(株)ハッピーブレイン(医療介護)

- さまざまな障がいを持つ人にあわせてeスポーツプレイ環境を調整
- 障がいのある人が参加できるeスポーツイベントの開催
- オリジナルゲームソフトの開発
- パソコン操作指導
- ゲーム動画配信サポート

出典【ハッピーブレインHP】
<https://hib-e-sports.com/>



地方創生の取り組み

- 介護予防促進等を狙いとして、eスポーツを用いたレクリエーションを実施する指導員を育成
- eスポーツ介護予防促進事業費を予算計上する自治体(岐阜県等)も出てきた

まず紹介するのは、医療介護の分野で取り組みを行っている株式会社ハッピーブレインです。

この企業は、障がいや年齢に関係なくさまざまな人がeスポーツを楽しむことができる世界を作りたいことを目的に事業を展開しています。
具体的には、さまざまな障がいを持つ人にあわせてeスポーツプレイ環境の調整や、障がいのある人が参加できるeスポーツイベントの開催のほか、オリジナルゲームソフトの開発、パソコン操作指導等も行っています。

地方創生という観点では、所在地である熊本県を中心に、地域の高齢者施設の利用者を対象としたeスポーツのプレイ環境の整備やイベントの開催、介護予防促進等を狙いとしたeスポーツを用いたレクリエーションを実施できる、指導員の育成を行っています。

また、こうした活動は全国的に広がりを見せており、「eスポーツ介護予防促進事業費」として予算を計上する自治体も出てきています。

26

11 その他のeスポーツによる地方創生の取り組み

eスタジアムなんば(教育)

- eスポーツ体験やゲームクリエイタースクールの開設。
eスポーツイベントの企画、運営事業等を行っている。
- 近隣の中学校の課外授業、自治体や企業が抱える社会課題の解決に活用。
地域活性化事業に取り組む。

出典【産経新聞】
<https://sankei.co.jp/post/e-stadium-240813>



地方創生の取り組み

- 2024年に大阪市立心和中学校の出席認定制度対象施設として採用
- 不登校児童の居場所の提供や義務教育課程の選択の自由を実現
- 同校ではeスタジアムなんば本店で実施される課外学習に参加すると、出席日数として認定される

次に紹介するのは、教育分野の取り組みを行っているeスポーツ施設「eスタジアムなんば」です。
この施設では、eスポーツ体験やゲームクリエイターの開設ができるほか、施設を運営している企業はイベントの企画運営事業などを行っています。
さらに、近隣の中学校の課外授業や、自治体や企業が抱えている社会課題の解決にも活用されており、地域活性化事業にも取り組んでいます。

このほかにも、地方創生の取り組みとして、2024年に地域の中学校の出席認定制度対象施設として採用されており、不登校児童の居場所の提供や義務教育課程の選択の自由を実現しています。

27

11 その他のeスポーツによる地方創生の取り組み

Toyama Gamers Day(特産品)

- 「Toyama Gamers Day」(2017年より開始)
富山らしい何かを伝えたいというコンセプト
2024年までに10回以上開催。
- 富山県のeスポーツイベントとして定着
全国的に知られる大規模イベントに成長

出典【富山県HP】
https://www.pref.toyama.jp/documents/7268/014656_83.pdf



地方創生の取り組み

- 酒造で開催されたイベントは、地酒を味わいながらのゲームで話題を呼んだ。
- 富山県の特産品「カニ」がテーマのeスポーツ大会を行い、優勝者には実際に富山県で採れた蟹を贈られている。

最後に紹介するのは、富山県で開催されているeスポーツイベント「Toyama Gamers Day」です。
このイベントは、2017年に境谷氏によって始められたプロジェクトで、最初のイベントは富山県の酒造にて実施されました。
そこでは、地酒を味わいながらゲームを楽しむイベント内容となっており、お酒とゲームという異色の組み合わせにより話題を呼びました。

さらに、富山県の特産品である「カニ」がテーマとなっているゲームタイトルを用いた大会も開催しており、優勝者には実際に富山県で採れた蟹を贈るなど、地域の特産品を生かした取り組みも行っています。

その後、富山県にこのイベントが定着し、全国的にも知られる大規模イベントとなっています。

28

12 eスポーツの未来

これからのeスポーツで期待されていること



5Gの普及による国境を越えた大人数でのeスポーツ大会の開催

- ・5G(第5世代移動通信システム)の導入が進むことにより大きな恩恵を得られる
- ・距離が離れていても遅延のないプレイに加えて大人数でのプレイも実現可能に



世代間コミュニケーションの活発化

- ・世代を超えて楽しめるeスポーツにより世代間コミュニケーションが活発に
- ・スマートフォン/通話ツール等の発達によりオンライン上でも活発に



eスポーツのオリンピック競技種目への採用

- ・2026年に開催される第20回アジア競技大会でeスポーツが正式種目に
- ・アジア・オリンピック評議会(OCA)がeスポーツの新たな大会を創設する見通し

最後にeスポーツの未来についてです。
市場規模が拡大傾向にあるeスポーツは、デジタル技術の発展により大きな恩恵を受けられると考えられています。

例えば、5Gの普及による国境を越えて大人数でのeスポーツ大会の開催や、スマートフォン/通話ツール等の発達によりオンライン上でのコミュニケーションが活発となり、世代間コミュニケーションの促進も期待されます。

また、eスポーツはなんとオリンピック競技種目への採用もされており、2026年に開催される第20回アジア競技大会でも、eスポーツが正式種目となっています。
さらに、アジア・オリンピック評議会がeスポーツの新たな大会を創設する見通しと発表しており、eスポーツが中心となったオリンピックに匹敵するようなイベントの開催も期待されています。

このように、eスポーツは年々存在感を増しており、技術の発展や市場規模の拡大により、世界中から注目されています。

13 まとめ

- ◆ eスポーツは競技シーンを問わず、友人や家族とするゲームも含まれる
- ◆ eスポーツタイトルには高齢者等でも簡単にプレイできるものもある
- ◆ レクリエーションスポーツとしてのeスポーツは多種多様
- ◆ eスポーツの市場規模は国内外ともに成長傾向にある
- ◆ eスポーツの市場には多くのビジネス主体が関わっている
- ◆ 地域振興におけるeスポーツは短期的な側面と長期的な側面がある
- ◆ eスポーツを地方創生という観点でみた場合はコミュニティ形成が重要となる
- ◆ eスポーツは世代間コミュニケーションの活発等に期待がされている

最後にまとめになります。

以下の項目について思い出しながら各ページを振り返ってみましょう。

- ・eスポーツは競技シーンを問わず、友人や家族とするゲームも含まれる
- ・eスポーツタイトルには高齢者等でも簡単にプレイできるものもある
- ・レクリエーションスポーツとしてのeスポーツは多種多様
- ・eスポーツの市場規模は国内外ともに成長傾向にある
- ・eスポーツの市場には多くのビジネス主体が関わっている
- ・地域振興におけるeスポーツは短期的な側面と長期的な側面がある
- ・eスポーツを地方創生という観点でみた場合はコミュニティ形成が重要となる
- ・eスポーツは世代間コミュニケーションの活発等に期待がされている

ここまでご説明したとおり、地方・地域の活性化を実現できる可能性のあるeスポーツは日本中で注目されており、実際に千葉県、兵庫県、岡山県などで地域の方を対象とした取り組みが開催されているほか、富山県のように大規模なイベントが定着し、地域活性化に貢献している事例もあります。みなさんの地域を盛り上げるためにも、ぜひeスポーツの活用を検討されてみてください。
これでeスポーツビジネスの概況についての説明を終わります。

5. e ラーニングコンテンツ（確認問題）

講義映像「イベント企画・運営に関わる知識解説」確認問題

映像No.	設問	問題文	選択肢	正答	解説
1	1	eスポーツは、「エクストリームスポーツ」の略称である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツは「エレクトロニクススポーツ」の略称であり、コンシューマーゲームやビデオゲームの対戦を、スポーツ競技として捉えた際の総称です。
1	2	eスポーツは、「マインドスポーツ」の1つとして扱われている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツは、チェス、ビリヤード、将棋などの頭脳を使った競技と同じように、「マインドスポーツ」の1つとして捉えられています。
1	3	日本ではオフライン中心のロールプレイングゲームが主流であるため、eスポーツの普及が遅れている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	オンラインゲーム中心の海外と比較し、日本ではゲームでの競技性が磨かれにくい環境です。ただしゲームセンター内での格闘ゲームは、世界と比べ強い国として成り立ちました。
1	4	eスポーツのプロが誕生したのは、海外よりも日本が先である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	海外では1990年代からプロが活動していますが、日本では2005年ごろからプロ選手が活躍しました。
1	5	日本では、2018年を「eスポーツ元年」と呼んでいる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	2018年は、日本eスポーツ連合が出現したり、海外の大型大会が日本メディアでも大きく取り上げられたため、「eスポーツ元年」と呼ばれています。
2	6	FPSとは、一人称視点で相手と戦うガンシューティングゲームである。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	FPSの中には一対一やチームを組んで戦うものがあり、「カウンターストライク」「ヴァロラント」「コールオブデュエティー」などがあります。
2	7	バトルロイヤルとは、リアルタイムで進行する戦略ゲームのことで、相手陣地の破壊を目的としている。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	バトルロイヤルとは、大勢のプレイヤーが1つのフィールドで戦いをを行い、生き残りを目指して戦うガンシューティングゲームです。
2	8	デジタルカードゲームのプレイ人口は1億人とも言われており、日本でもスマホゲームが大流行した。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	日本では「シャドウバース」、海外では「ハースストーン」などのデジタルカードゲームが大流行しました。
2	9	eスポーツの国際大会がある主な競技として、RTS、MOBA、格闘ゲームなどがある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	他にも、FPS、バトルロイヤル、デジタルカードゲーム、フィジカルスポーツなどがあります。

3	10	eスポーツに関係する売上の中で一番大きい割合を占めるのが「チケット収入」である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツ市場の売上比率が最も大きいのはスポンサー料、次いでイベント運営による収入、放映権料などがあります。今現在のチケット収入は、全体の2%程度です。
3	11	eスポーツの売上は「テレビ放映権料」が年々増加しており、「配信」の売り上げは減少傾向にある。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	近年はテレビから配信での売上に徐々にシフトしてきており、放映権のあり方も変わると想定されています。
3	12	eスポーツの「イベント運営」による収入は、コロナ禍以降も動員数が回復していないことから減少傾向が続いている。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	コロナ禍以降、数千人から1万人規模を動員する有料の大きなイベントが増えました。また、地方自治体などで高齢者や障害者向けイベントも増加しています。
3	13	eスポーツ市場において、近年、大きく売上比率を伸ばしてきているのが「ストリーミング部門」である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	ストリーミング部門の売上が伸びているため、プロeスポーツチームのほとんどは、チームメンバーに「ストリーマー」を入れて収益を上げています。
4	14	景品表示法とは、商品に「高額な景品」の付与を義務づけることで、消費者の購買意欲を促進するための法律である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	景品表示法は、商品に対する高額な景品やおまけの付与を規制すること、で、消費者が必要以上に商品を購入することを防止するための法律です。
4	15	eスポーツの大会では、景品表示法により、大会上位入賞者が賞金を貰うことはできない決まりになっている。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツイベントでは、出場者が競技性・興行性の向上に資する一定の資質を有しているため、その上位者には景品規制を超えた賞金・商品を提供することが出来ます。
4	16	ゲームは映像を伴う著作物であるため、著作権法が適用されている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	ゲームに関する権利は主に開発したゲーム会社にあるため、大きな大会を開く場合、著作権を保持しているゲーム会社から使用許諾を得る必要があります。
4	17	eスポーツは、「風俗営業法」との関連性は全くない分野だと考えられている。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツ特化型のネットカフェ施設や、eスポーツの大会そのものにおいても、風俗営業法との関係性はまだ曖昧な部分があり注意が必要になります。
5	18	eスポーツ導入効果の1つとして、地方における若年層の人口流出抑制が期待されている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツ導入により、若者にとつての「地元で面白いものが生まれる」という根拠ができるため、人口流出を抑制する効果が期待されています。

5	19	eスポーツは若者向けであるため、高齢者に対するeスポーツの導入は行われていない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	全国の自治体で、高齢者の認知予防対策やフレイル予防などに効果がみられるとして、eスポーツの導入が進んでいます。
5	20	企業や自治体は、eスポーツに関連する新しい産業の創出を積極的に進めている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	企業はスポーツツーリズムと地方活性化を、自治体は地元企業の活性化を図るなどして、官民ともにさまざまな場面で積極的にeスポーツの導入・普及を行っています。
6	21	eスポーツイベントの企画準備段階では、「目標設定」と「コンセプトの設定」が大切になる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツイベントでは、「主催者の思い」や「イベントが目指すもの」を、関係者全員に共通認識として持ってもらうことが重要になります。
6	22	eスポーツイベントの実施準備では、楽観的に準備して、悲観的に当日を迎えることが基本姿勢になる。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツイベントの準備は、いつまでに何をしなければならぬかを計画的に進める必要があります。そのため、悲観的に準備して、楽観的に当日を迎えることが基本になります。
6	23	eスポーツイベントを終えた後は、仲間のみに打ち上げを行い、すべての工程が終了となる。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	イベントの評価、スポンサーへの報告書作成および提出、ハイライト動画の作成や公開、金銭の請求・支払いなど、イベント終了後は重要な作業が数多くあります。
7	24	eスポーツの企画作成は、内容を分かりやすく整理し、全体像を把握できるように作ることが大切である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	企画作成の際は、関係者とイベントの目的や進行などを共有し、スポンサーセールスのための企画書としても使えるように、分かりやすく作ることが大切になります。
7	25	企画書の概要には、目的、協賛社、想定ターゲット層、実施日時や開催場所等を記載することが一般的である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	企画書の概要には、イベントの目的や参加方法などを記載します。オフラインであれば開催場所の住所や地図、配信があればプラットフォームを記載することが一般的です。
7	26	企画書には、機密情報を保護する観点から、イベント全体の収支計画を記載してはいけません。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	イベント全体の収支計画は、関係者がスポンサー獲得に動くか否かや、イベント参加者からの参加料に頼っているのかなどを共有するために必要になります。
8	27	eスポーツイベントの開催場所は、現在のところ日本の7大都市のみで行われている。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	7大都市以外の地方においても、地元の団体やコミュニティ、地方行政、地元企業、日本eスポーツ連合の支部などが主催し、多くのイベントが行われています。

8	28	コミュニティ主体のeスポーツイベントは、ゲーム環境構築の難しさから、イベント数が大きく減少している。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	Nintendo Switchやスマートフォン等を使い気楽に参加できるところから、10~20代を中心としたコミュニティ主体のeスポーツイベントが増加しています。
8	29	eスポーツは、高齢者の認知症予防のみならず、若い世代との世代間交流にも活用が進められている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	たとえば熊本県美里町では、eスポーツを通して地元の小学生と高齢者が交流したり、遠く離れた地域の高齢者同士がオンラインでのeスポーツ交流を行っています。
9	30	地方行政が高齢者向けに行うeスポーツ体験会のゲームジャンルは、格闘やスポーツ、戦略バトルゲームが大部分を占める。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	高齢者向けゲームジャンルとしては、「ぶよぶよeスポーツ」等のパズルゲームや「太鼓の達人」、「グランツーリスモ」などのシミュレーションゲーム等が挙げられます。
9	31	パーティーゲームの要素を含んだボード形式のゲームは、全年齢向けの大きなeスポーツイベントにも採用されることがある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	世代を問わず参加者が楽しめるボード形式のゲームは、全年齢向けの大きなeスポーツイベントなどに活用されています。代表例として「桃太郎電鉄」等があります。
9	32	eスポーツイベントを開くにあたり、開催する地元の名産と掛け合わせたイベントが行われたことがある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	2020年に富山県射水市の漁港で行われたeスポーツ大会では、地元の名産である「カニ」をモチーフにしたイベントが行われ、大きな盛り上がりを見せました。
10	33	eスポーツイベントの予算を立てる際は、収入・支出のバランスを考え、無理のないイベント運営を行うことが大切である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツイベントを行う際の重要な要素の1つに、適切な予算設定があります。収支が合わないとなりの開催が難しくなるため、無理のない範囲で運営することが大切です。
10	34	地方自治体からの助成金があれば、eスポーツイベントの運営を安定して行い続けることができるため、他の収入は必要ない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	地方自治体の助成金は確実な収入としてカウントできるものの、自治体の首長交代時にイベントがなくなる可能性もあり不安定さを伴うため、収入の多様化が必要です。
10	35	スポンサー収入に頼りすぎると、スポンサー撤退時にイベントが無くなる可能性があるため、過度な依存は避けた方がよい。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	スポンサー収入は大切な運営資金の1つですが、さまざまな理由でスポンサーが撤退する可能性もあり、頼りすぎるとは避けた方が望ましいといえます。
11	36	地方におけるeスポーツイベントの予算は、イベント当日に調達することが望ましい。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	地方イベントの予算は、自治体の予算・補助金を原資の1つとする場合もあるため、イベントが開催される「かなり前まで」に資金の調達を確定させることが大切です。

11	37	地方のeスポーツイベントは、大都市での開催に比べスポンサーが集まりやすく、資金調達が可能である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	地方では、まだまだeスポーツに対する一般の方々の認知が十分に広まっていないため、スポンサー集めに大苦戦する場合が多い傾向にあります。
11	38	地方イベントは、主催者の調達できる無理のない資金範囲でイベントを継続し、周囲の信頼を積み重ねることが大切である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	地方イベントでは、地元の参加選手や観戦者に理解や賛同を得ながら参加料・入場料をいただき、継続してイベントの文化を育んでいくことが大切になります。
12	39	地方のeスポーツイベントを企画する際は、何よりも先に「eスポーツタイトル」を選定すべきである。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	地方のeスポーツイベントを企画する際は、まず目的を明確化することが大切です。その上で数値目標やターゲットを決め、目的・目標に沿ったタイトルを決めていきます。
12	40	イベントの準備段階で運営チームを編成すると、外部の技術スタッフなどに頼むことは禁止である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	イベントによってそれぞれ必要な技術スタッフなどを外部に頼むことがあります。その際は、仕事内容や予算などを入念にすり合わせる必要があります。
12	41	イベント準備では、大会形式やルール、告知に必要なポイントなどを整理し、発表または掲示できるようにすべきである。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	準備段階では、大会形式やルールを発表できるように明文化する必要があります。また、告知にプレスリリースを用意したり、SNS展開のみを行う場合でも、ポイントを分かりやすく掲示できるようにすることが大切です。
13	42	eスポーツイベントを開催する際、使用するゲームが著しく有名かつ人気である場合、IPホルダーへの許諾は不要になる。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツイベントの開催時には、使用するゲームのIPホルダーへの許諾が必ず必要です。許可を得ない場合、著作権や商標権の侵害になり、イベント差し止めや損害賠償を起こされる可能性があります。
13	43	学園祭などの非営利となるeスポーツイベントであれば、使用するゲームのIPホルダーへの許諾は不要である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	たとえ非営利イベントであっても、基本的にIPホルダーへの許諾は必要になります。商用利用でなくとも、IPホルダーにより事前の許可を求める場合があるからです。
13	44	IPホルダーへの許諾申請時は、使用するゲーム、プラットフォーム、バージョンなどを明確にすべきである。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	IPホルダーへの許諾申請を行う際は、使用するゲームのプラットフォームやバージョン等を含めた「許諾が必要な範囲」を明確にする必要があります。
13	45	IPホルダーに許諾の申請を行った場合、許諾は即日を下りるため、イベント開催前日まで運営の調整作業を行うべきである。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	申請から許可が下りるまでは1ヵ月以上かかる場合もあるため、事前にIPホルダーの公式ガイドラインなどをチェックし、余裕を持つことが大切になります。

13	46	IPホルダーの許諾が下りた後は、どんな条件が 揭示されていたとしても、すべて自己判断で進 めてよい。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	許可が下りた場合は全面的にIPホルダーの条件に従い、決して拡 大解釈をせず、疑問点や不明点が出たら、その都度IPホルダーに 確認することが必要です。
14	47	eスポーツイベントの「レギュレーション」は、 運営スタッフの役割や集合場所、持ち物などを 記した手引書のことである。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	レギュレーションとは、競技の運営に対するすべての規則や規程 を定めたものです。たとえば、参加の年齢制限やゲーム環境の要 件を指定し、大会構成等を記します。
14	48	「運営マニュアル」があることで、外部やアル バイト、ボランティアスタッフなどがスムーズ に動くことができる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	運営側の仕事をマニュアルに記すことで、各スタッフがスムーズ に動くことができます。たとえば、トラブル発生時の連絡先・連 絡系統を記載するなどがあります。
14	49	「台本」とは、司会者や実況者がイベントを正 確に進行するためのツールである。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	台本があることで、イベントのスケジュールを適切に管理するこ とが可能になります。たとえば、司会者や実況者が使用する言葉 やフロアなどを明記します。
15	50	eスポーツイベントのスポンサー営業を行う際 は、ゲームソフトの開発会社に限定して営業を 行うべきである。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	ゲームソフト関連の会社だけでなく、飲料メーカー、食品会社、 ファッショnbrランド、金融、通信、教育、地域企業など、様々 な組織が営業対象になり得ます。
15	51	スポンサー営業で企業に対して提案書を作成す るときは、「自分達のメリット」を明確に伝え ることが大切である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	企業に対して提案書を作成する場合、「スポンサーのメリット」 を明確に伝えることが必要です。それぞれのスポンサーにカスタ マイズした内容が必要になります。
15	52	eスポーツイベントの参加者を募集する際は、 ターゲット層を明確にして、効果的にリーチす ることが大切である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	交流重視、競技性重視、ファミリー、学生、高齢者向けなどター ゲット層を明確にし、それぞれに合ったプロモーション活動を展 開することが大切になります。
15	53	プロモーション活動にSNSを取り入れる際は、 アカウントの立ち上げ後に、なるべく長く放置 する期間が必要になる。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	SNS運用を行う際は、こまめに内容を更新し、見ている人が飽き ないような工夫をすることが大切です。
16	54	eスポーツイベントで使用する機器は、大会の種 類や規模に関わらず、必ず同じ機材を使用しな ければならない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツイベントの種類や規模により必要な機器が変化しま す。他にも会場、ネットワーク、レイアウト、導線などを考える ことが大切です。

16	55	eスポーツイベントのネットワークは、適宜、有線光回線やWi-Fiなどを使い分けることが必要になる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	ゲーミングPCなら有線光回線、スマホやNintendo SwitchであればWi-Fiなど、その時々状況によりネット環境を使い分けることが必要になります。
16	56	eスポーツイベント会場のレイアウトや導線は、参加者の方々が気持ちよく過ごせる空間を作ることが大切である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	レイアウトや導線は、イベントの流れに沿ってどれくらいのスペース確保が必要かを考え、災害時の誘導経路なども含めて適切に用意することが必要です。
17	57	eスポーツイベントにおけるスタッフ用のお弁当は、開催費削減の観点から、必ず持参するように指示すべきである。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	お弁当は、スタッフに気持ちよく働いてもらうために重要なアイテムです。限られた予算の中で様々な工夫を凝らしながら用意することが必要になります。
17	58	ケータリングやスタッフ弁当を用意する際には、参加者の人数やアレルギーの有無を事前に確認することが大切である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	イベント関係者の情報を事前に収集してお弁当の発注を行うことで、トラブルを未然に防ぐことができます。
17	59	eスポーツイベントにおける食事の手配は、参加者全員に、必ず同じ内容のお弁当・飲料水・お菓子などを手配すべきである。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	実況者や解説者の席にはのど飴を置くなど、スタッフそれぞれの役割や立場に応じて、内容の異なる飲食物を提供することが必要になります。
18	60	eスポーツイベントの競技運営担当は、審判として、ゲームの勝敗を自らの目で確認し、正確に判定しなければならない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	ゲームの勝敗は機械が判定します。審判は、公正なプレーを保証するために、ルール違反などを監視し、機材トラブルの発生などを運営に報告します。
18	61	eスポーツイベント時の顧客対応業務には、受付時のチケット・身分確認や、スムーズな入退場の管理などがある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	他にも、会場内での案内や質問対応、セキュリティスタッフとして顧客や選手の安全を守るなどの役割があります。
18	62	イベントの成功には、何が起こきても与えられた役割だけをこなし、スタッフ間で協力しないことが大切である。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	各スタッフと緊密に連携しながら、イベント当日も柔軟な対応を行うことが成功のポイントになります。
19	63	イベント当日にネットワーク障害による通信遅延が発生した場合でも、ゲームの勝敗に全く影響がないので対策は必要ない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツの競技大会ではゼロコンマ1秒の遅延が勝負を左右するため、専用回線・予備回線を用意し、ネットワーク機器のバックアップを準備することが大切です。

19	64	ゲーミング機材が高性能になるほど不具合が起きにくいいため、設置場所さえ間違えなければ問題は発生しない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	高性能のゲーミングPCは不具合が起きやすいため、機器の設置後は、周辺機器も含めた動作確認を本番に近い形で十分に行うことが大切です。
19	65	ネットワークのスピード不足による配信トラブルを防ぐため、イベント前に配信環境を確認を徹底すべきである。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	イベント前にネットワークのスピードを確認することは大切です。会場の問い合わせ時に専用回線の有無を確認し、短期契約を業者に申し込むなどの対策が必要になります。
19	66	イベント参加者の体調不良や遅刻への対策は、事後対応で問題ない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	事前に選手とスケジュールや集合時間を複数回確認したり、遅刻・欠席の対応方針を準備するなど、きめ細かい対策を考え周知しておくことが大切です。
20	67	イベント終了後に報告書を作成する目的は、成果や問題・課題を明確にし、今後の計画に活かすためである。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	報告書作成の目的は、イベントの成果を明確にした上で、問題点と改善案を整理し、今後のイベント計画をよりスムーズに進めることにあります。
20	68	作成した報告書は、今後の運営における重要な機密情報にあたるため、関係者には一切共有しない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	報告書は、すべての関係者への信頼を築くため、すばやく作成し共有することが大切になります。
20	69	スポンサー向けなどに報告書をカスタマイズする場合、投資効果やブランド露出効果、SNS上の反響などを記載するとよい。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	スポンサーや協賛社、参加選手やチームなど、受け取った側が有益だと感じる報告書になるように、内容をカスタマイズすることが必要です。

講義映像「eスポーツビジネスの概況」確認問題

映像No.	設問	問題文	選択肢	正答	解説
1	1	「eスポーツ」は、スポーツの一種であり、特定のゲームタイトルを使った細かな競技そのものを指す。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツはスポーツの一種と定義されていますが、特定のゲームタイトルや細かな競技そのものを指す言葉ではなく、多種多様なゲームを使用する競技全体を指します。
1	2	「格闘ゲーム」はFPSやTPSなどとも呼ばれ、ゲームへの参加条件が非常に厳しい。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	格闘ゲームは、全言プレイヤー向けの大会があるなど、誰でも参加しやすい競技として注目されています。FPSやTPSは、シューティングゲームのプレイ視点を表す言葉です。
1	3	「パズルゲーム」は、高齢者や子どもでも簡単にプレイできるゲームの1つである。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	パズルゲームはシンプルな操作性が特徴であり、ゲーム操作が得意な人だけでなく、高齢者や子どもでも簡単にプレイできることができます。
1	4	「レクリエーション・スポーツ」とは、勝敗重視で、競技性が高いスポーツを指す。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	レクリエーションスポーツとは、必ずしも高い技術の習得や向上に重きを置かず、競技そのものや、競技を通して行うコミュニケーションを楽しむことを重視したスポーツです。
1	5	賞金に関係なく、参加者が楽しむことを目的にeスポーツを行う場合は、すべて「レクリエーション・スポーツ」に分類できる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	賞金やタイトルなどに関係なく、参加者が楽しむことを目的にeスポーツを行う場合は、すべてレクリエーションスポーツに分類でき、多種多様な側面があります。
2	6	国内におけるeスポーツの市場規模は、拡大傾向にある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	国内におけるeスポーツの市場規模は、予想を上回るペースで拡大傾向にあります。このまま拡大が続けば、2025年には200億円の市場規模になると予測されています。
2	7	世界におけるeスポーツの市場規模は、減少傾向にある。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	世界のeスポーツ市場規模は拡大傾向にあり、日本国内と同程度の成長率となっています。2025年には約18億6,620万米ドル（＝約2,900億円）になると予測されています。
2	8	国内におけるeスポーツの視聴者数は、配信環境の変化により減少した。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	国内におけるeスポーツの視聴者数は、試合観戦や動画視聴を含め増加しています。
2	9	eスポーツの市場構造は「波及領域」に存在する複数のビジネス主体で構成されている。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	eスポーツの市場構造は、中心となる「エコシステム領域」「直接市場」と、それに影響を受ける「波及領域」があります。直接市場は13種のビジネス主体があります。

2	10	「直接市場」において中心となるのは「大会主催者（イベント興行主）」である。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツの直接市場は、大会主催者が中心となり、選手やチーム、ファン、スポンサー、政府、関係事業者など、複数のビジネス主体とかわりを持ちます。
3	11	「地域振興からみるeスポーツの意義」の短期的側面には、「eスポーツチームの誕生」が挙げられる。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	地域振興からみるeスポーツの意義には、インバウンド増加などの「短期的側面」や、地域コミュニティ活性化、eスポーツチーム誕生などの「長期的側面」があります。
3	12	eスポーツによる持続的な地域活性化の実現には、小さなコミュニティの形成と成長が大切なポイントになる。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	eスポーツによる地域振興には、コミュニティの形成と成長がポイントになります。小規模から始まるコミュニティ形成と活動拡大が、地域への大きな影響力へとつながります。
3	13	介護予防促進等を狙いとしたeスポーツによる地方創生の取り組みがひろがっている。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	介護予防促進等を狙いとしたeスポーツクリエイションの指導員育成や、自治体の予算として「eスポーツ介護予防促進事業費」計上するなど、取り組みがひろがっています。
3	14	地域の特産品をテーマとしたeスポーツ大会が行われたことがある。	○ 正しい × 誤り	○ 正しい	富山県では、特産品である「カニ」をテーマとしたゲームタイトルで大会を開催しており、全国的にも知られる大規模イベントになっています。
3	15	eスポーツは若者向けのため、世代間コミュニケーションの促進に活用することは期待されていない。	○ 正しい × 誤り	× 誤り	通信機器の発達からオンライン上でプレイでき、パズルを中心とした分かりやすいゲームを同時に行えるため、世代間コミュニケーション促進への活用が期待されています。

令和6年度 文部科学省委託事業

専門職業人材の最新技能アップデートのための専修学校リカレント教育推進事業

**地方創生を促進するeスポーツスタートアップ人材を育成する
最新技能アップデートプログラム開発事業
事業成果報告書**

発行者：一般社団法人日本eスポーツ学会

発行日：令和7年3月

※本書の無断転載を禁じます。