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

地方創生を促進する e スポーツスタートアップ人材を育成する

最新技能アップデートプログラム開発事業

事業成果報告書

令和 8 年 3 月

一般社団法人 日本 e スポーツ学会

本報告書は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、一般社団法人日本ｅスポーツ学会が実施した令和７年度「専門職業人材の最新技能アップデートのための専修学校リカレント教育推進事業」の成果をとりまとめたものです。

目次

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

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

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

【事業概要編】

1.　事業の概要

1.1.　趣旨・目的

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

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

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

1.2.　開発する講座の概要

〇名称

e スポーツスタートアップ人材育成プログラム

〇講座に関する基本情報

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

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

1.3.　本事業が必要な背景について

(1) 地方地域から必要とされているｅスポーツ人材

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

(2) ｅスポーツを活用した地方創生の取組み事例

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

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

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

(3) 多様な分野が参画できるｅスポーツ事業

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

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

図表 1-1　地域の産業を活用したｅスポーツイベント(富山県)



（出典）日経 XTREND

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

図表 1-2　地域の観光地を活用した e スポーツイベント(大分県)



（出典）大分経済新聞

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

(4) e スポーツを活用した地方創生の実現に向けた課題と必要なスキル

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

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

(5) リカレント教育の実施状況と本事業の実施意義

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

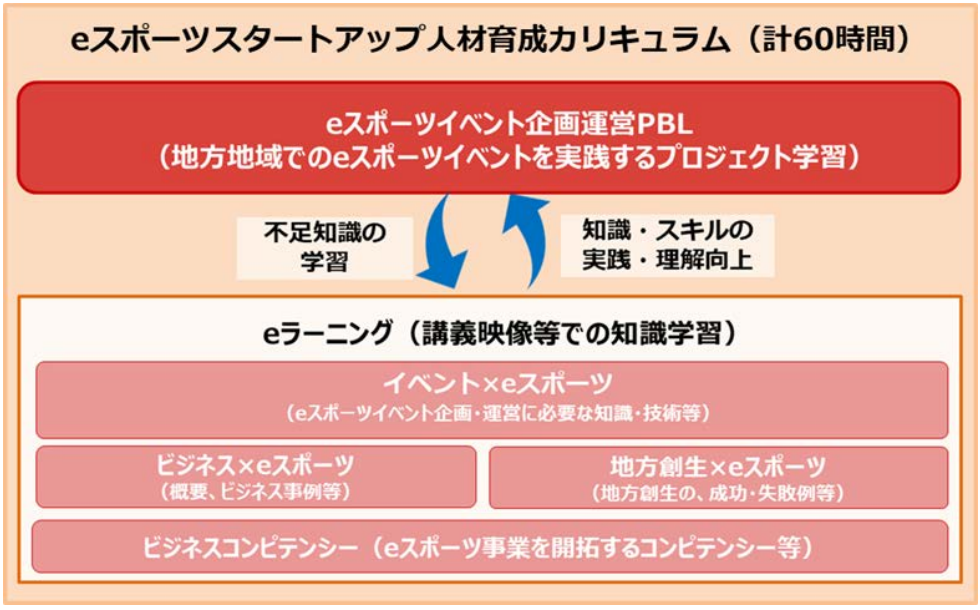
そこで、e スポーツ事業に関する実践的なスキル等を習得できる学習カリキュラムを地方

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

2. 開発した教育プログラムの全体像

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

図表 2-1　本事業で開発した教育プログラムのイメージ



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

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

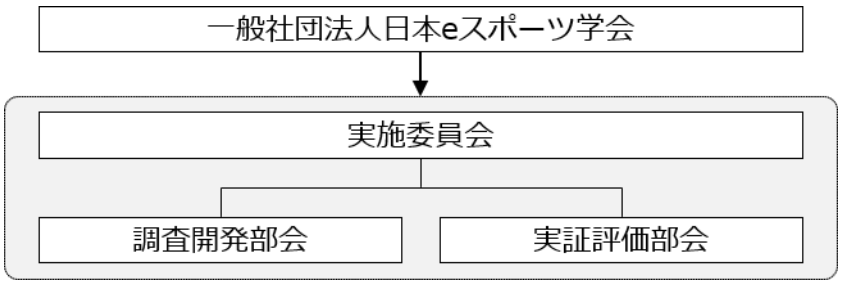
本コミュニティは、特に受講者間の連携促進を目的として今後も継続的に運用する予定である。実際、講座終了後も受講者間の情報共有の場として機能しており、コミュニティ参加者から宮崎県内で実施されるイベント情報、イベントの実施記録の共有などが行われている。今後も本コミュニティを、受講者間の情報共有および連携の基盤として運用していく。

3.　事業計画の概要

3.1.　実施体制

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

図表 3-1　実施体制



(1) 実施委員会

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

(2) 調査開発部会

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

(3) 実証評価部会

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

3.2. 実施委員会

本事業を推進する実施委員会の構成を以下に示す。

図表 3-2 構成機関・実施委員会の構成

氏名	所属・職名	役割等
筧 誠一郎	（一社）日本 e スポーツ学会 e スポーツコミュニケーションズ株式会社	事業統括
川越　宏樹	宮崎情報ビジネス医療専門学校	開発・実証
飯干　賢	大原簿記公務員専門学校 宮崎校	開発・実証
中広 義隆	鹿児島情報ビジネス公務員専門学校	調査・開発
花盛　和也	宮崎福祉医療カレッジ	開発・実証
青池 浩生	富山リハビリテーション医療福祉大学校	調査・評価
大本 研二	仙台リハビリテーション専門学校	調査・評価
谷口 順一	名古屋工学院専門学校	調査・評価
堺谷 陽平	（一社）富山県 e スポーツ連合 株式会社 ZORGE	調査・助言
佐藤 光倫	（一社）宮崎県 e スポーツ協会	開発・実証
西村 英康	一般社団法人 宮崎県商工会議所連合会	調査・実証
大野 英樹	高岡商工会議所	助言・評価
二川 眞一	一般社団法人 宮崎県情報産業協会	調査・実証

3.3. 事業取組項目と概略

3.3.1. 計画の概略

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

図表 3-3 取組み項目と概略

【令和 5 年度】

▼ 会議

① 実施委員会

② 調査開発部会

③ 実証評価部会

▼ 調査

① 地方企業 e スポーツ人材ニーズ実態調査

② 分野別 e スポーツ事業実態調査

・IT・コンテンツ分野

・医療福祉分野

・ビジネス分野

③ e スポーツ地方創生人材実態調査

▼ 開発

① 分野別 e スポーツ人材スキル定義書開発（第一案）

- 社会人向け e スポーツ事例集

② カリキュラム・シラバス開発（第一案）

- モデルシラバス

- 実施要件（実施内容・内容構成等）

③ 既存教材カスタマイズ・新規教育コンテンツ開発

- PBL 教材

- テキスト教材

- e ラーニング教材

④ WEB プラットフォーム開発（プロトタイプ開発）

- e ラーニング機能

- コミュニティ機能

【令和 6 年度】

▼ 会議
① 実施委員会
② 調査開発部会
③ 実証評価部会

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

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

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

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

▼ 開発
① e スポーツ人材スキル定義書開発（最終案）

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

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

3.3.2. 今年度の取り組み

今年度は、開発・実証に関わる活動を実施した。以下に各活動内容を示す。

3.3.2.1. 開発

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

① e スポーツ人材スキル定義書開発

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

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

型スキルセットとして取りまとめた。

② カリキュラム・シラバス開発

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

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

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

③ 既存教材カスタマイズ・新規教育コンテンツ開発

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

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

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

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

④ WEB プラットフォーム改良

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

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

3.3.2.2. 実証

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

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

3.4.　本事業の成果物（アウトプット）

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

図表 3-4　本事業の成果物

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

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

4. 事業の総括

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

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

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

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

【開発報告編】

1. 分野別 e スポーツ人材スキル定義書

1.1. 開発方針

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

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

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

1.2. 「e スポーツの課題」に関する情報収集

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

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

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

図表 1-1　e スポーツの課題に関する収集事例の一覧

1．経済的自立の課題に関する資料等 No.1 日本 Esports 市場規模、成長、需要、2035 への予測 No.2 クリエイター所有型 e スポーツチームの台頭とその限界。業界が抱える課題と可能性とは No.3 e スポーツの未来は明るい？暗い？業界関係者が指摘する 2 つの課題 No.4 e-sports 業界の抱える問題　黒字化ができない収益構造【後編】 No.5 e スポーツは儲かるのか見えない市場のマネタイズ No.6 なぜ「プレイヤーの 9 割が無課金」でも儲かるのか―世界市場 30 兆円を牽引する「基本無料ゲーム」の緻密なビジネスの"仕掛け" No.7 一大産業となったゲーム　他業界と比較して遅れているのは持続可能性 No.8 e スポーツ後進国ニッポン、市場規模は米国の 6 分の 1 No.9 ［TGS 2020］日本 e スポーツ連合（JeSU）副会長 浜村弘一氏に聞く。「選手が食えるようになる」ために必要なもの
2．法務・コンプライアンスの課題に関する資料等 No.1 e スポーツ事業における法的課題とは？大会運営・プレイヤー・スポンサーなど事業者別に注意点を弁護士が徹底解説 No.2 任天堂、カプコン、セガ、コーエーテクモ、コナミの知的財産権担当者が実情を語るセミナーをレポート【東京 e スポーツフェスタ 2025】 No.3 スポーツ／e スポーツにおける危機管理 No.4 ゲーム大会を開催する場合に注意すべき法的な問題とゲーム利用のルール策定についてゲームファンの弁護士がポイントを解説［CEDEC 2024］ No.5 メタ分析で切り開く#19：e スポーツチームの「赤字構造」を解剖する No.6 e スポーツプレイヤーの肖像権・パブリシティ権の保護とチーム・大会主催者等の注意点 No.7 e スポーツ事業者における税務リスクと法務課題～護士に相談する重要性とは？
3．人的資本と環境整備の課題に関する資料等 No.1 日本の e スポーツと「著作権・IP」の法的課題～e スポーツと法律【岡安学の「e

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

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

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

1.3. スキルの一覧

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

1.3.1. 経済・事業運営のスキル

（事業として成り立たせ、継続させるためのスキル）

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

1.3.2. 法務・リスク対応のスキル

（トラブルを未然に防ぎ、安心して運営するためのスキル）

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

1.3.3.　地域・社会とつなぐスキル

（地域や社会と連携し、継続的に活用するためのスキル）

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

1.3.4. 人材育成・キャリア支援のスキル

（人を守り、育て、次につなぐためのスキル）

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

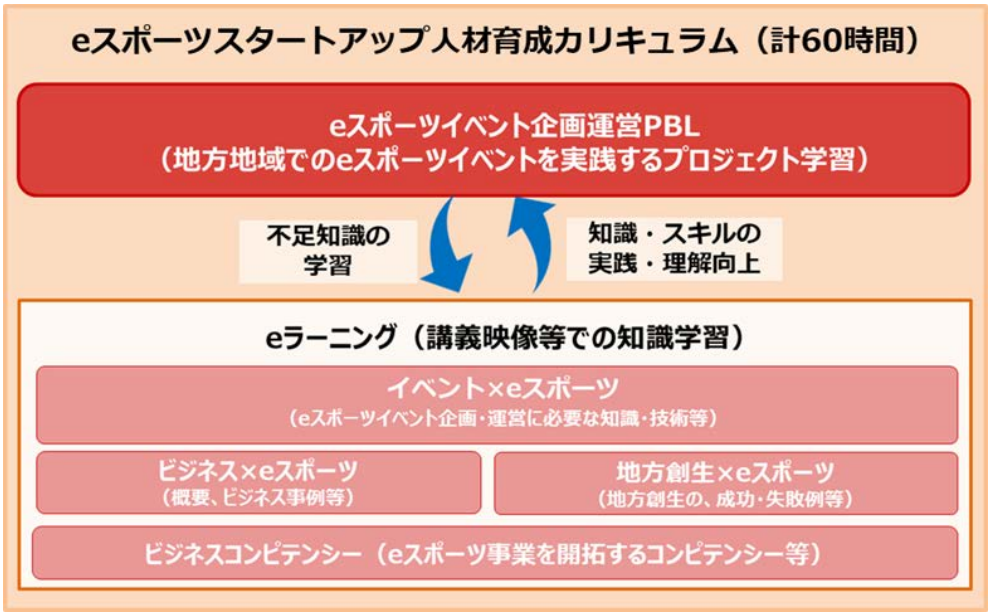
2. カリキュラム・シラバス

2.1. カリキュラムの概要

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

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

図表 2-1　カリキュラムの構成イメージ



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

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

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

図表 2-2　カリキュラムの基本骨子

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

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

2.2. 各科目のシラバス

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

2.2.1. 科目「e スポーツイベント企画・実施 PBL」シラバス

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

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

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

2.2.2. 科目「ビジネスコンピテンシー」シラバス

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

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

2.2.3.　科目「イベント×e スポーツ」シラバス

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

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

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

2.2.4. 科目「ビジネス×e スポーツ」シラバス

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

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

2.2.5. 科目「地方創生×e スポーツ」シラバス

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

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

3. 教育コンテンツ開発

3.1. PBL 教材

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

3.2. 今年度の開発方針

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

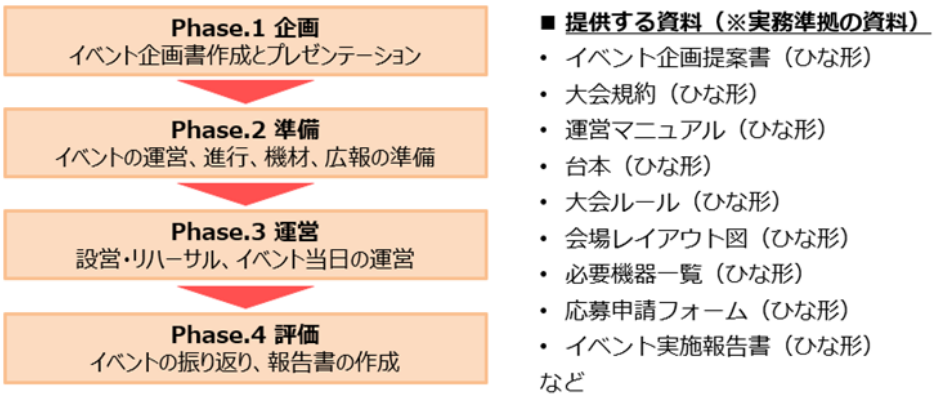
これを受け、令和 7 年度は制約を撤廃し、ゲームタイトルや企画形式を受講者が自由に設定できる構成へと改修した。そのうえで、特に「Phase.1 企画」については、企画の自由度を高めた状態でも初学者が円滑に検討を進められるよう、企画立案のプロセスを段階的に整理し、課題構成およびワークシートの内容を抜本的に見直した。また、この変更に伴い、「Phase.2 準備」「Phase.3 運営」「Phase.4 評価」についても、学習プロセスや課題構成、出題方法、ワークシート等を再設計し、時間効率を高めつつ学習効果を最大化する観点から全体構造を再構成した。

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

3.2.1.　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」の全体構成

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

図表 3-1　PBL 教材の構成



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

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

教材全体を巻末資料に掲載するので参照頂きたい。

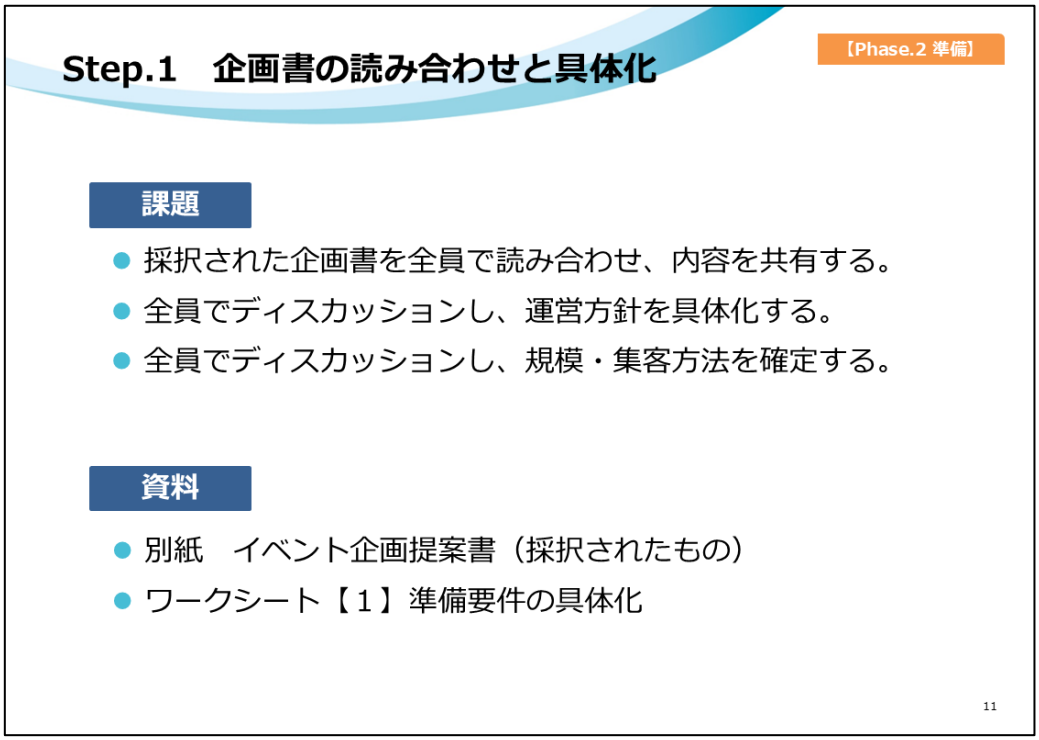
図表 3-2　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」資料一覧

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

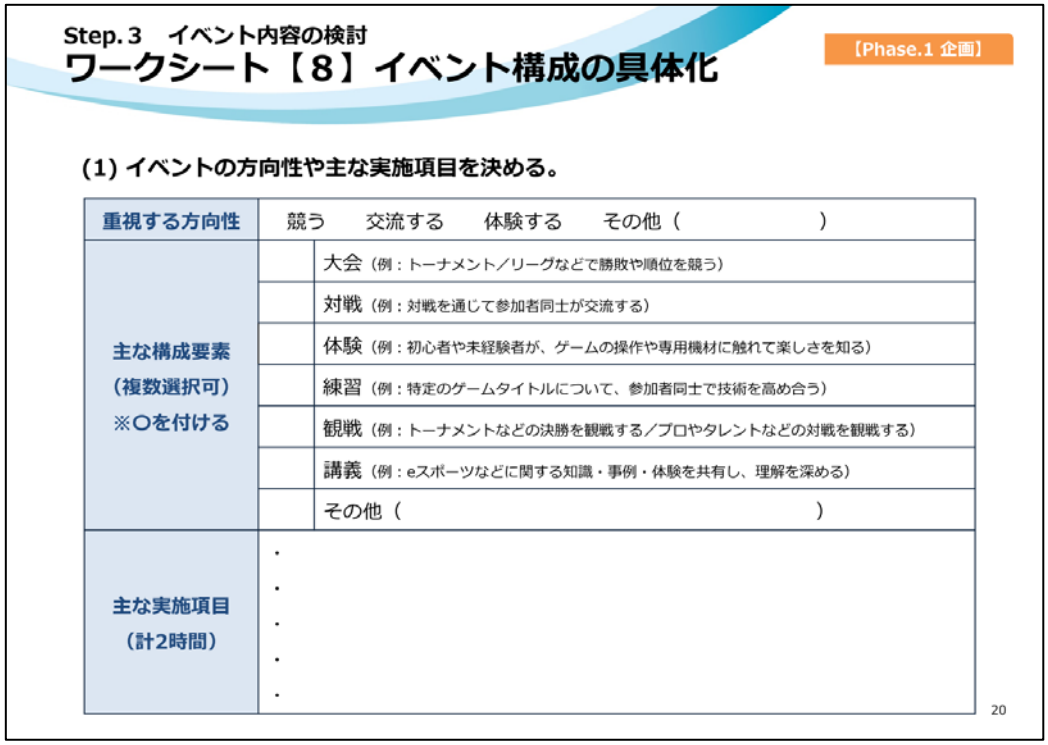
⑦　【フォーマット】大会領収書
⑧　【フォーマット】運営マニュアル
⑨　【フォーマット】大会ルール
⑩　【フォーマット】進行スライド
⑪　【フォーマット】進行台本
⑫　【フォーマット】チラシ
⑬　【フォーマット】トーナメント表
⑭　【フォーマット】会場レイアウト・必要機材
⑮　e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.3 運営】
⑯　【フォーマット】役割分担表
⑰　e スポーツイベント企画実施 PBL【Phase.4 評価】
⑱　【フォーマット】イベント実施報告書

以下に上記の資料群のイメージを示す。

図表 3-3　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」課題スライド



図表 3-4　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」ワークシート



Step.3　イベント内容の検討

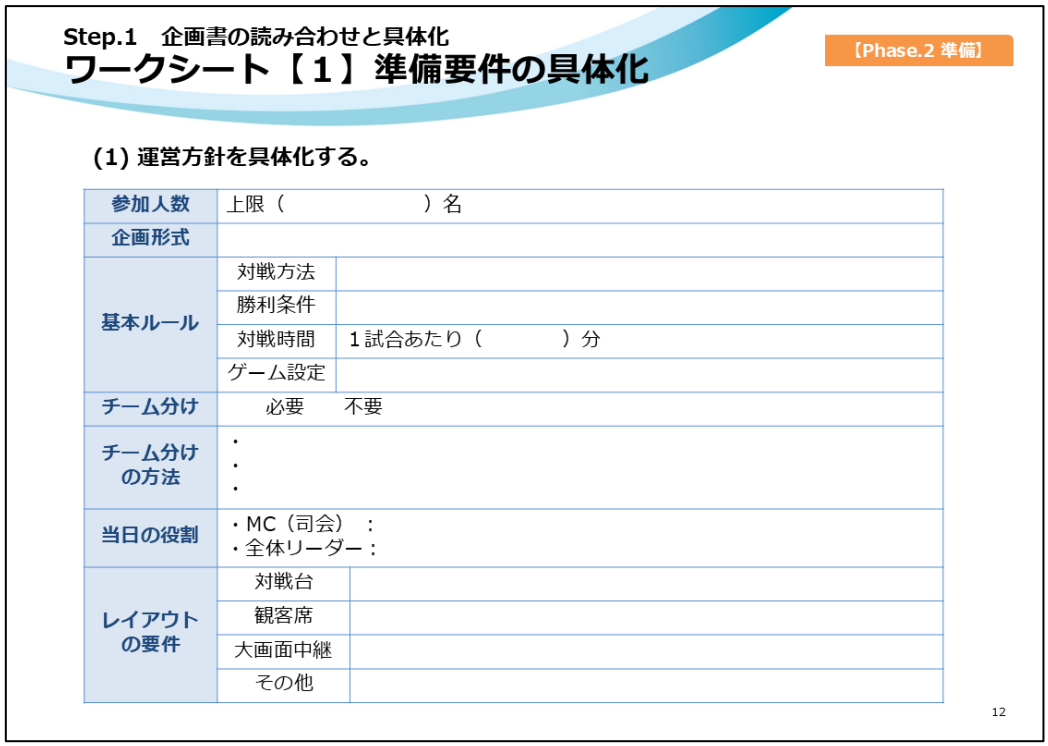
ワークシート【8】イベント構成の具体化

【Phase.1 企画】

(1) イベントの方向性や主な実施項目を決める。

重視する方向性	競う　交流する　体験する　その他（　　）	
主な構成要素（複数選択可）※〇を付ける		大会（例：トーナメント／リーグなどで勝敗や順位を競う）
		対戦（例：対戦を通じて参加者同士が交流する）
		体験（例：初心者や未経験者が、ゲームの操作や専用機材に触れて楽しさを知る）
		練習（例：特定のゲームタイトルについて、参加者同士で技術を高め合う）
		観戦（例：トーナメントなどの決勝を観戦する／プロやタレントなどの対戦を観戦する）
		講義（例：eスポーツなどに関する知識・事例・体験を共有し、理解を深める）
		その他（　　）
主な実施項目（計2時間）	・ ・ ・ ・ ・	

20



Step.1　企画書の読み合わせと具体化

ワークシート【1】準備要件の具体化

【Phase.2 準備】

(1) 運営方針を具体化する。

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

12

図表 3-5　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」企画書ひな形



イベント概要

- 本eスポーツイベントの開催趣旨に照らし、以下の構成を提案いたします。

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

3



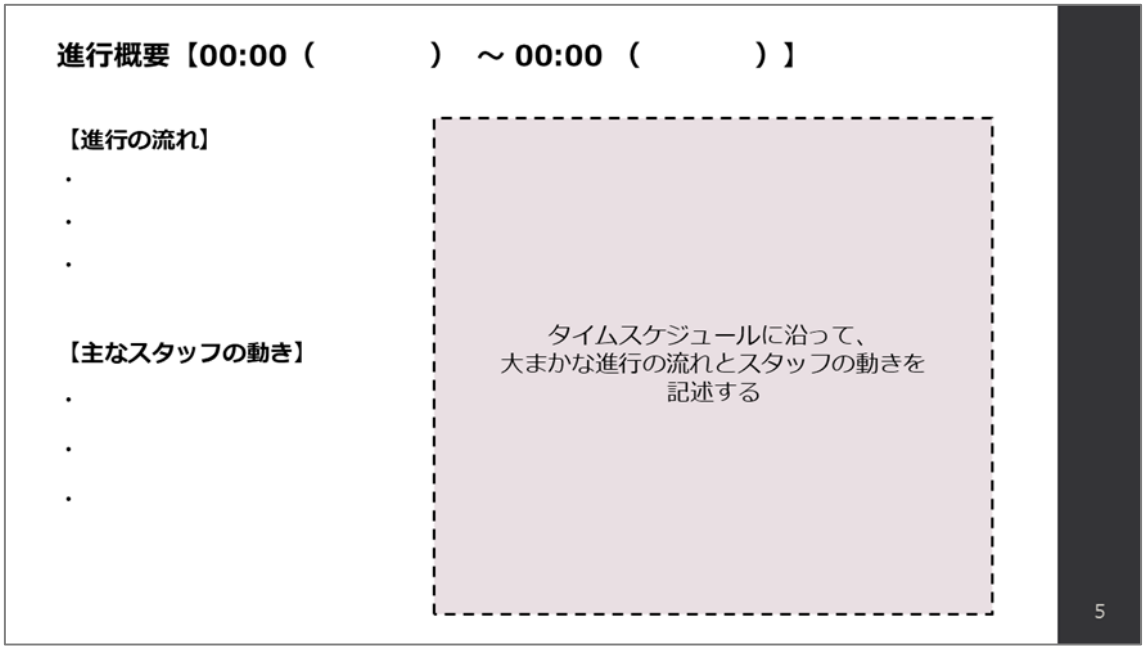
概算見積もり

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

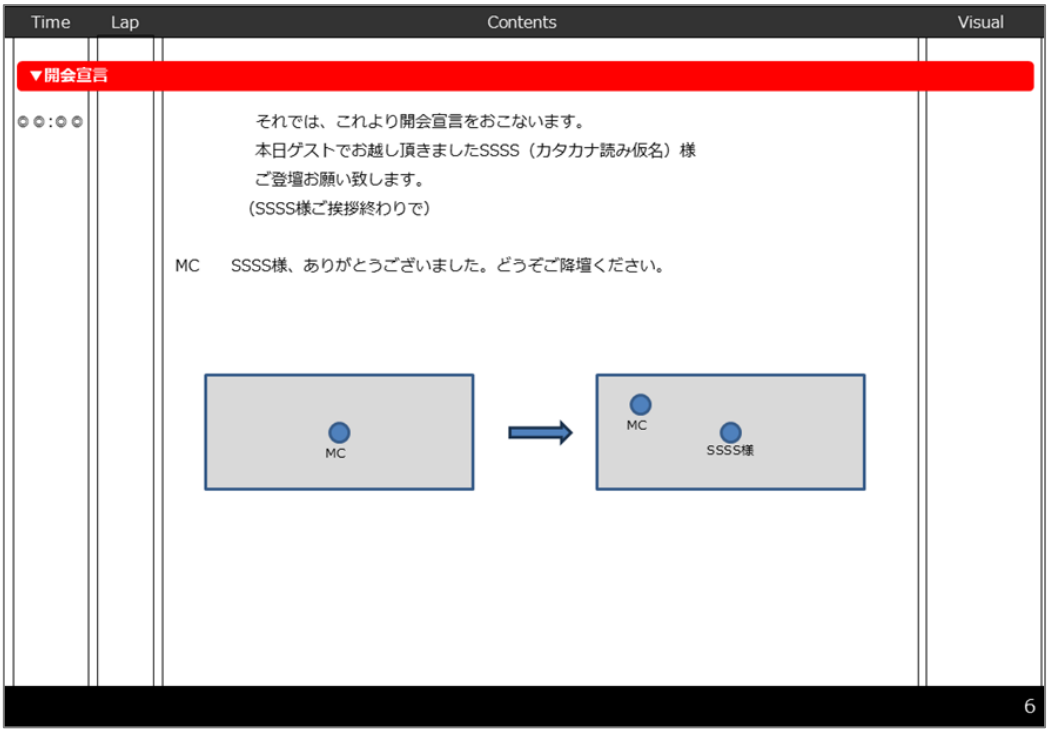
項目	数量	単位	単価	金額
会場利用料（MSG eSports Studiam） ※特価	（ ）	日	10,000	（ ）
機器使用料（PC・モニター・ソフト等一式） ※特価	（ ）	日	10,000	（ ）
出演者謝金	（ ）	人	30,000	（ ）
企画作成・マニュアル作成・台本作成・許諾作業費	（ ）	式	40,000	（ ）
イベント運営費（会場設営・参加者誘導・進行管理 等）	（ ）	式	80,000	（ ）
ゲーム運営費（機材準備・対戦進行・勝敗管理 等）	（ ）	式	40,000	（ ）
広告費（広報ツール制作・運用、撮影・報告 等）	（ ）	式	40,000	（ ）
全体管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

7

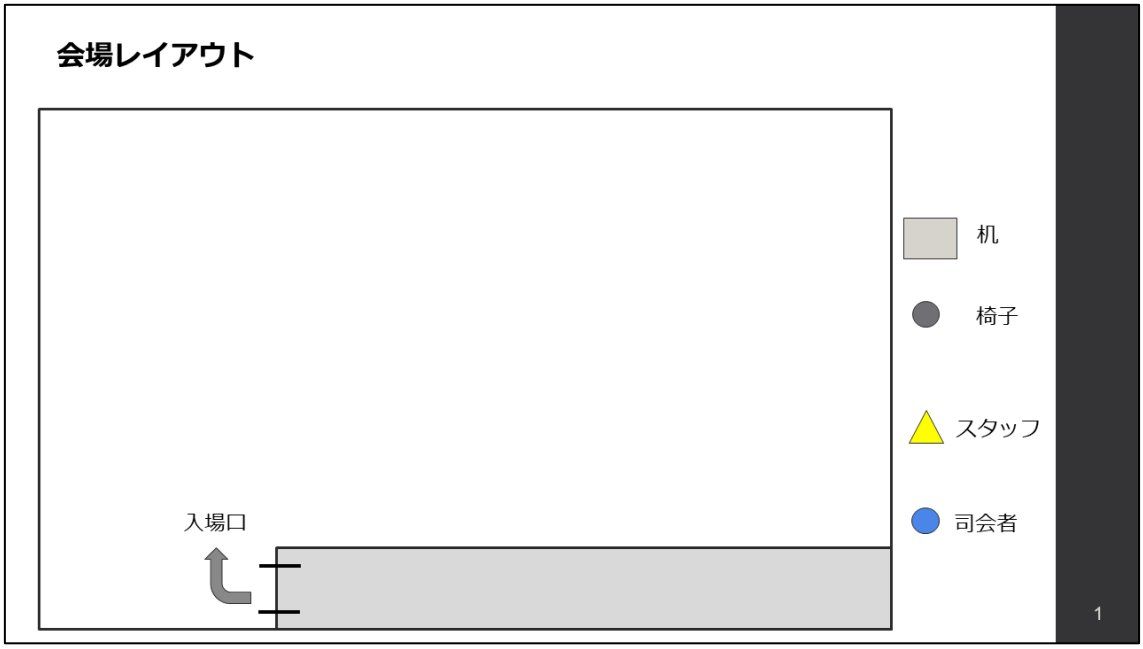
図表 3-6　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」運営マニュアルひな形



図表 3-7　PBL 教材「e スポーツイベント企画・運営」台本ひな形



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



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

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

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





3.3. テキスト教材

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

3.3.1. 科目「イベント×e スポーツ」の教材拡張開発

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

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

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

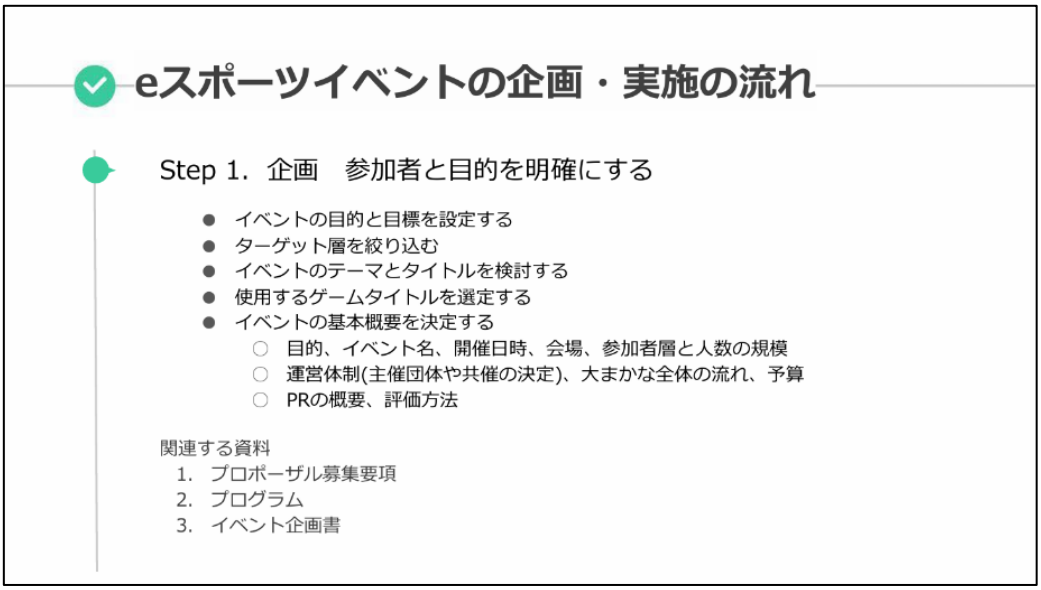
第 1 章 e スポーツイベントのプロセスの全体像
- e スポーツイベントの企画・実施の流れ
- Step 1. 企画 参加者と目的を明確にする
- Step 2. 準備 スムーズな運営に向けて
- Step 3. 運営 リハーサルを行い、イベント当日を成功させる
- Step 4. 事後 イベントを振り返り今後に活かす

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

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

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

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



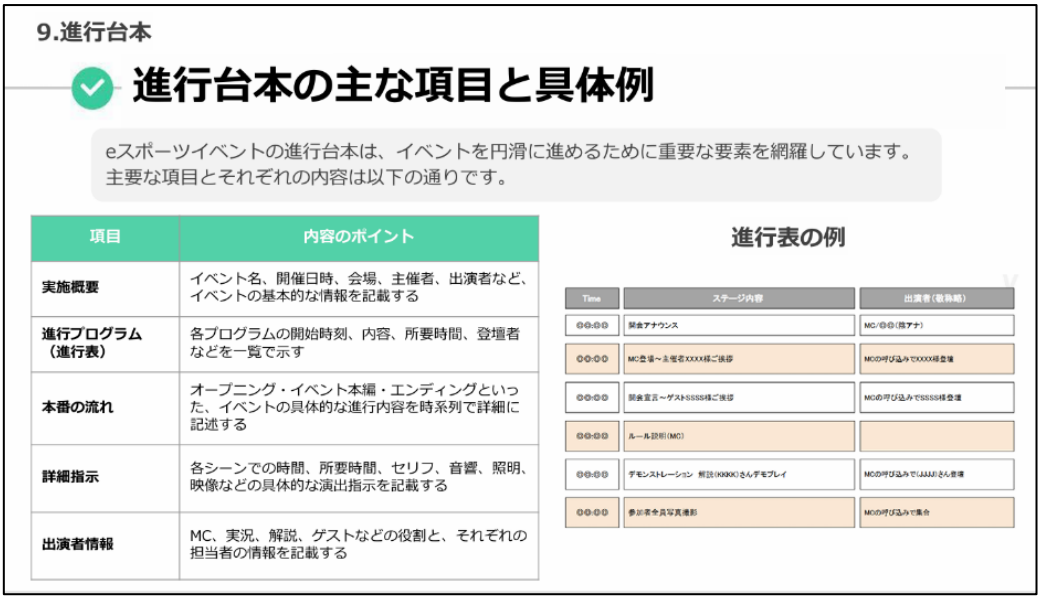
eスポーツイベントの企画・実施の流れ

Step 1．企画　参加者と目的を明確にする

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

関連する資料

1. プロポーザル募集要項
2. プログラム
3. イベント企画書



9.進行台本

進行台本の主な項目と具体例

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

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

進行表の例

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

3.3.2.　科目「地方創生×e スポーツ」の教材新規開発

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

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

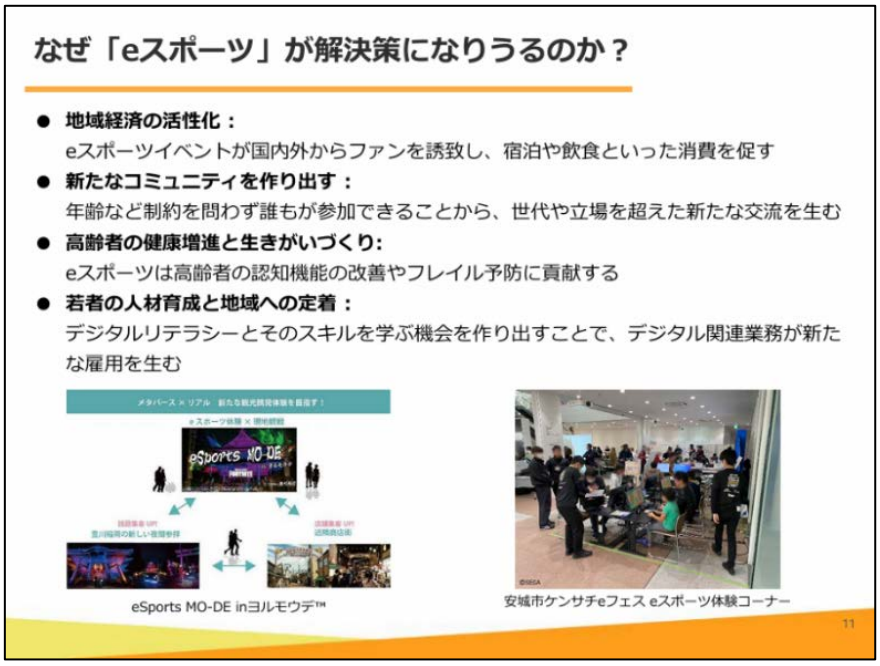
これにより、地域活性化における e スポーツ活用の全体像と実践モデルを理解し、自身の地域で活用可能性を検討するために基礎知識を学習できる教材とした。

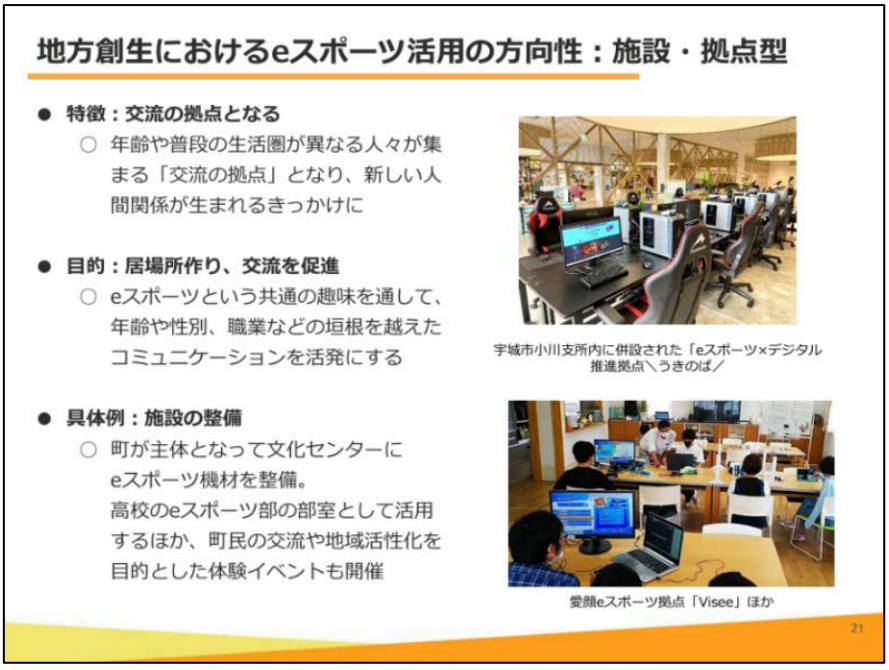
図表 3-13　テキスト教材「地方創生×e スポーツ」の構成

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

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

図表 3-14　テキスト教材「地域活性化へのｅスポーツ活用の概況」イメージ





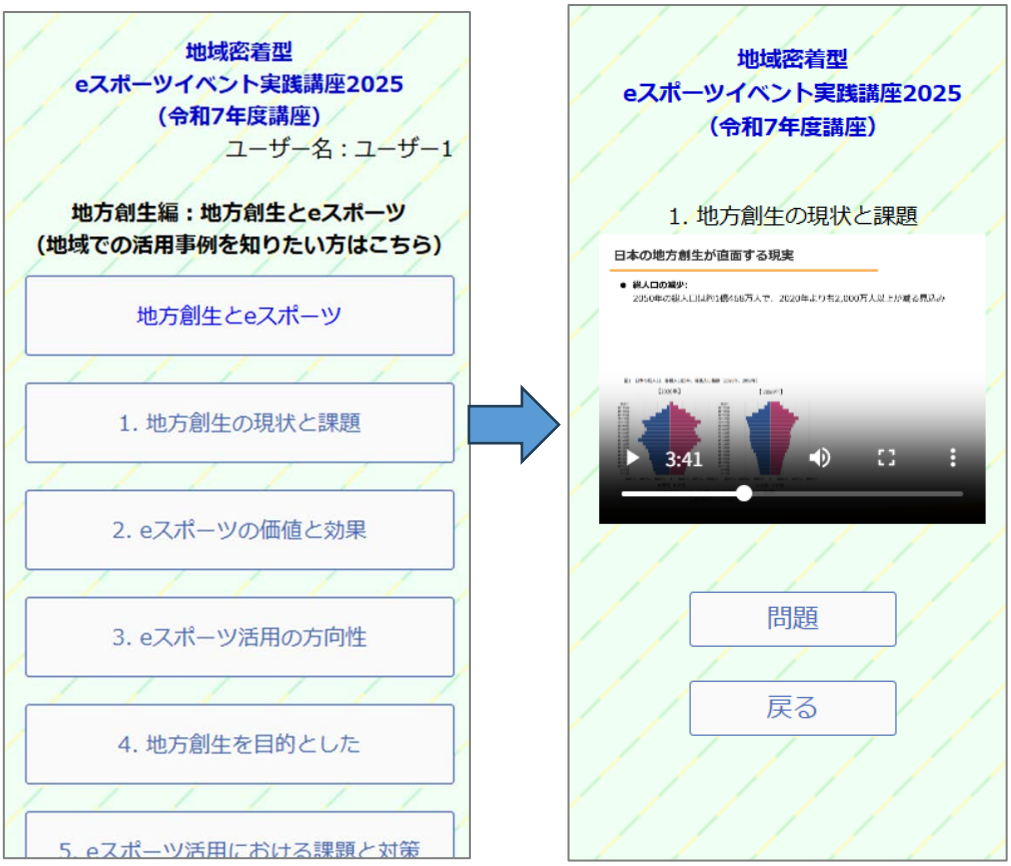
3.4.　e ラーニングコンテンツ

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

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

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

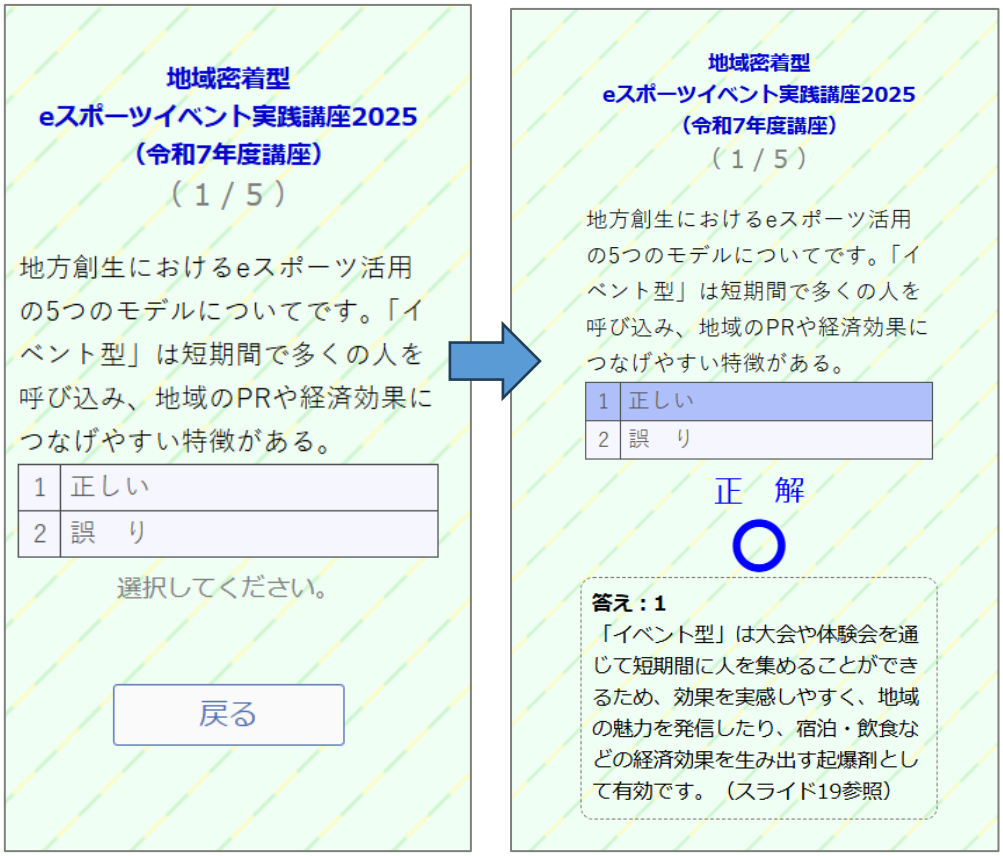
図表 3-15　講義映像コンテンツ視聴画面



3.4.2.　確認問題（CBT）

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

図表 3-16 確認問題（CBT）受験画面



3.4.3.　科目「ビジネスコンピテンシー」講義映像

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

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

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

図表 3-17　科目「ビジネスコンピテンシー」映像コンテンツの構成

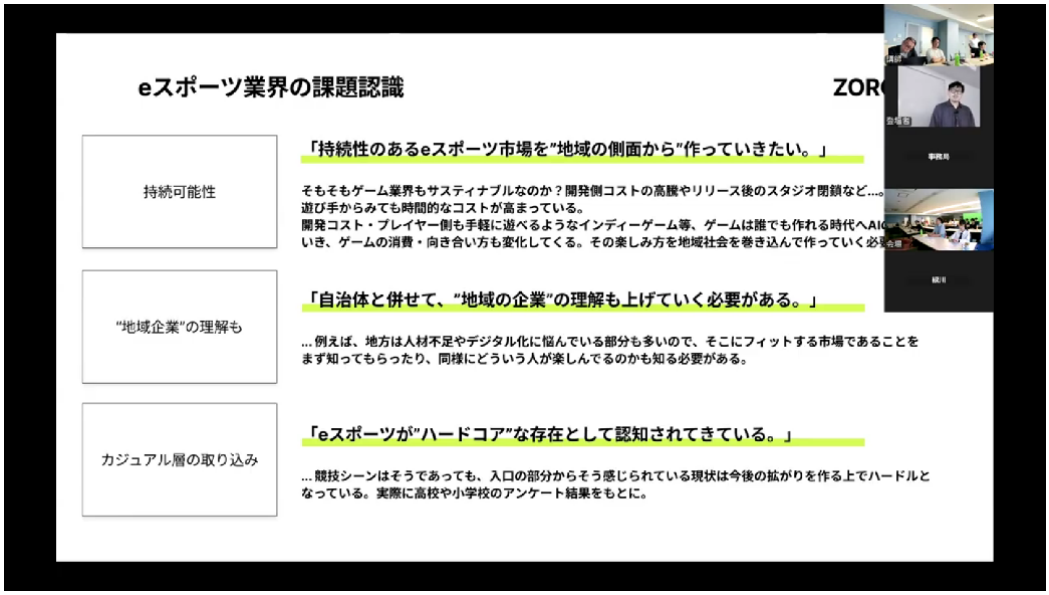
- 講演①「e スポーツの基礎と最新動向」
  日本 e スポーツ学会　筧 誠一郎

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

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

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

図表 3-18　科目「ビジネスコンピテンシー」映像コンテンツのイメージ例



4. WEB プラットフォーム

4.1. 概要

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

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

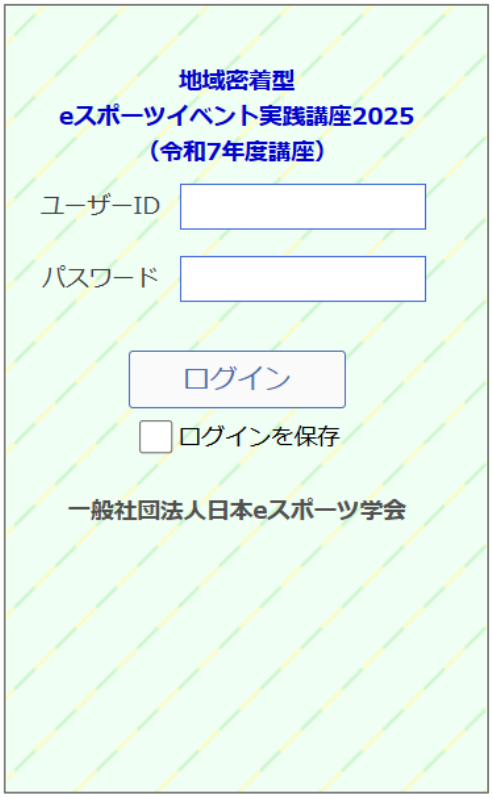
4.2. e ラーニング機能

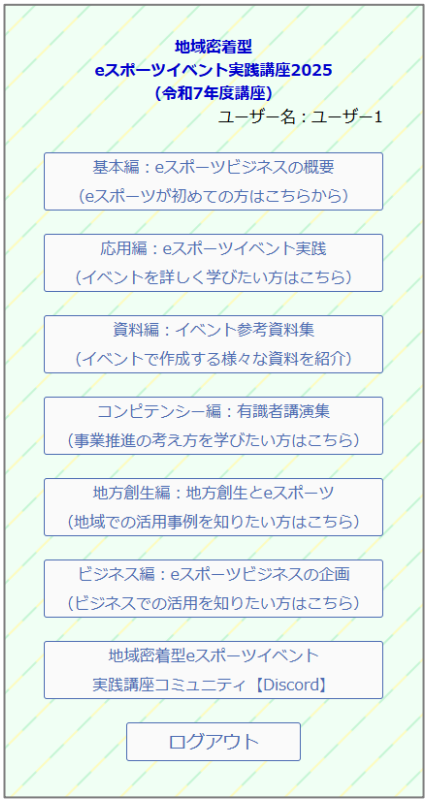
本 WEB プラットフォームの機能向上を目的として、今年度は昨年度に整備した e ラーニング環境の改良を実施した。開発した知識学習教材、PBL 教材、講義映像コンテンツ、確認問題等を実装するとともに、利用者の利便性向上の観点から、メニュー構成の再整理やインターフェース上の工夫、機能の見直しを行った。具体的には、教材種別ごとの整理や導線の明確化を図り、受講者が必要なコンテンツへ円滑にアクセスできる構成へと改善している。

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

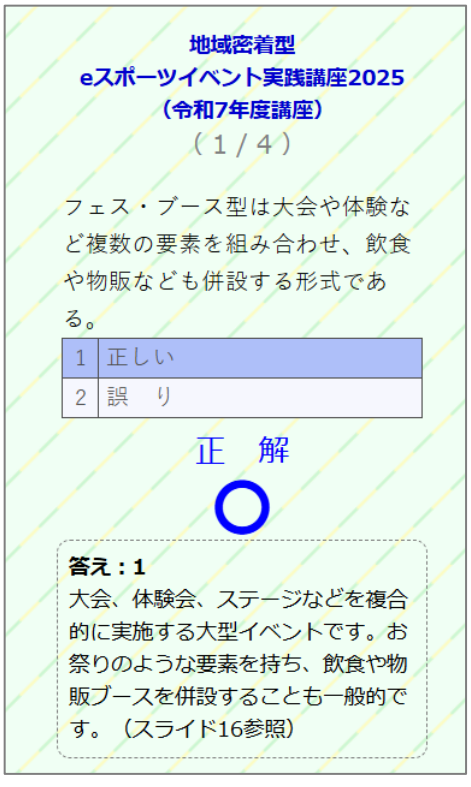
以下に本事業で整備した e ラーニング環境の画面イメージを掲載する。

図表 4-1　e ラーニング環境の画面イメージ









4.3. コミュニティ機能

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

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

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

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

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



【実証報告編】

5. 実証講座の概要

5.1. 今年度の実施方針

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

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

・プログラム① セミナー

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

・プログラム② 映像講座（e ラーニング）

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

・プログラム③ 集合研修

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

5.2. 実施概要

5.2.1. プログラム① セミナー

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

実施の概要を以下に示す。

図表 5-1　プログラム① セミナーの実施概要

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

5.2.2.　プログラム②　映像講座（e ラーニング）

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

実施の概要を以下に示す。

図表 5-2　プログラム② 映像講座（e ラーニング）

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

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

5.2.3. プログラム③ 集合研修

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

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

実施の概要を以下に示す。

図表 5-3 プログラム③ 集合研修

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

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

5.3. 受講者募集の方法

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

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

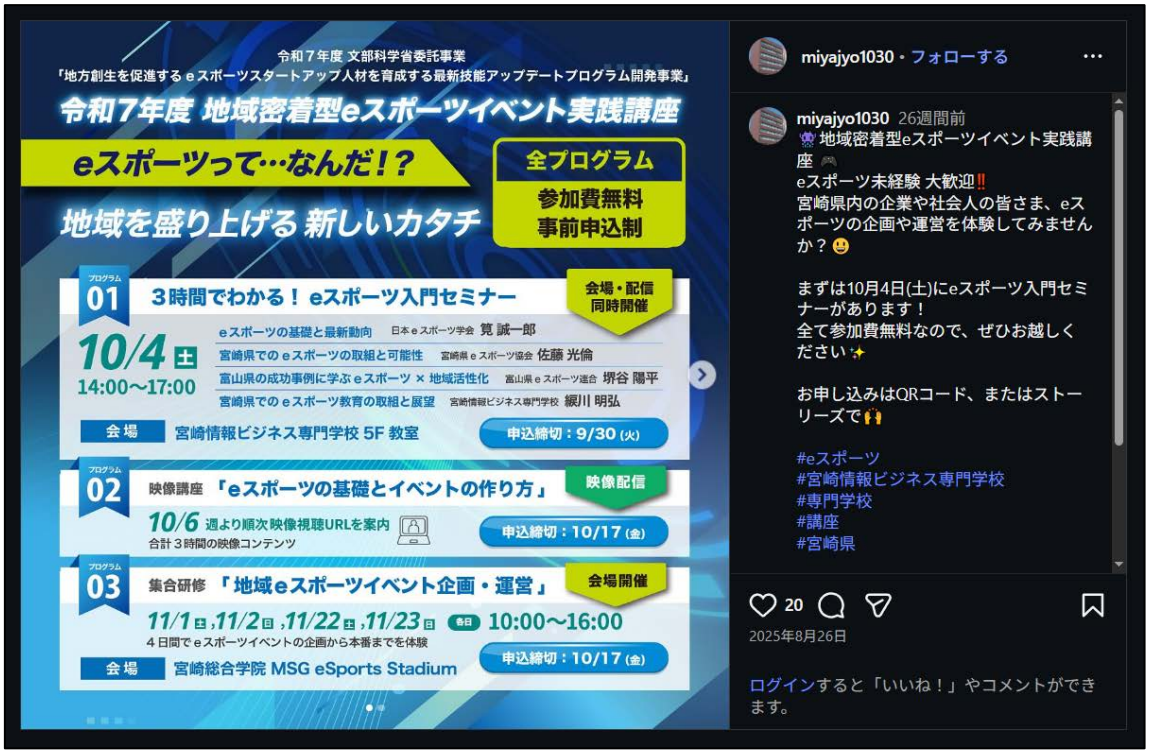
以下に実際のチラシ、SNS 投稿、Web サイト等を掲載する。

図表 5-4　講座のチラシ

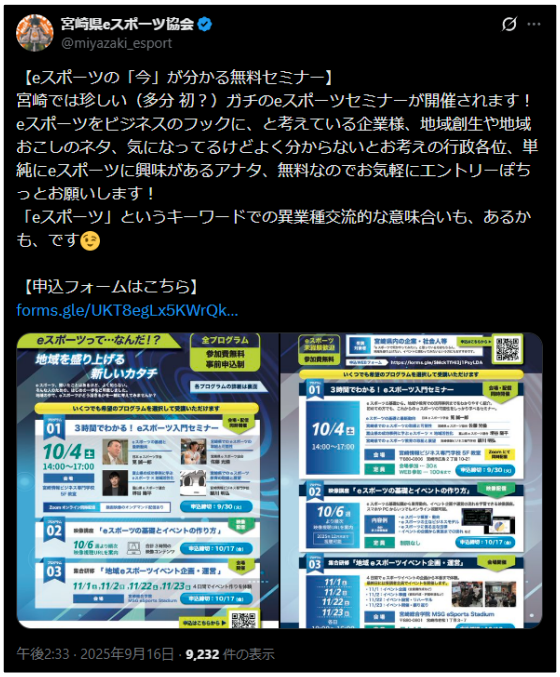




図表 5-5　宮崎情報ビジネス専門学校 SNS での公募（Instagram）

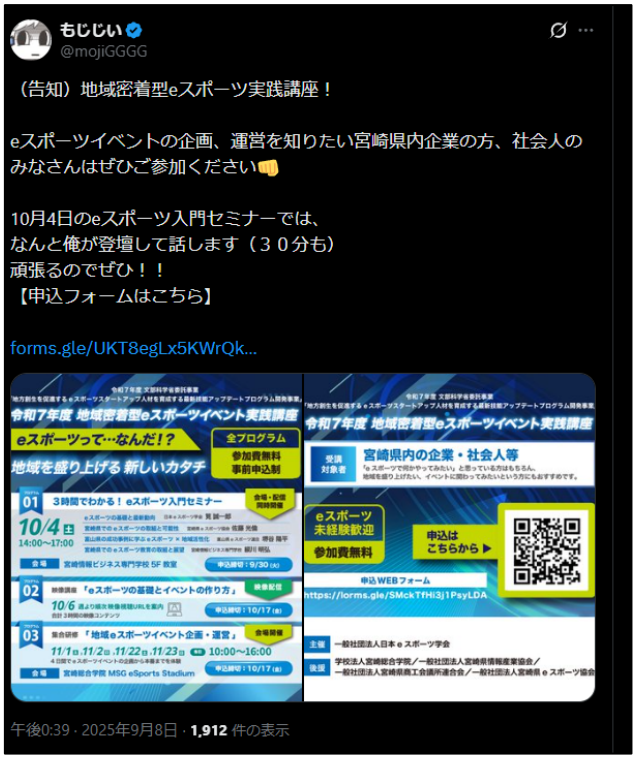


図表 5-6　宮崎県 e スポーツ協会の SNS による情報拡散





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



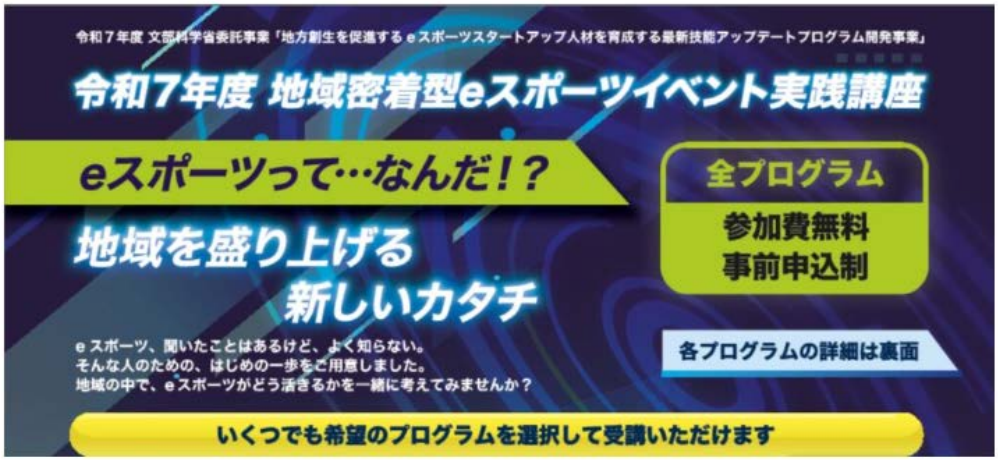
図表 5-8　宮崎県情報産業協会による会員や地域企業への案内（WEB サイト）

MISA

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

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

投稿日: 2025年8月25日 投稿者: MISA_EDIT



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

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

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

5.4.　受講者募集の結果と受講者数

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

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

図表 5-9　外部申込者数・外部受講者の所属・立場

○外部申込者数

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

○外部受講者の所属・立場

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

5.5.　プログラム① セミナーの実施結果

5.5.1.　講座の様子

以下に本セミナーの様子を掲載する。

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



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



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



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

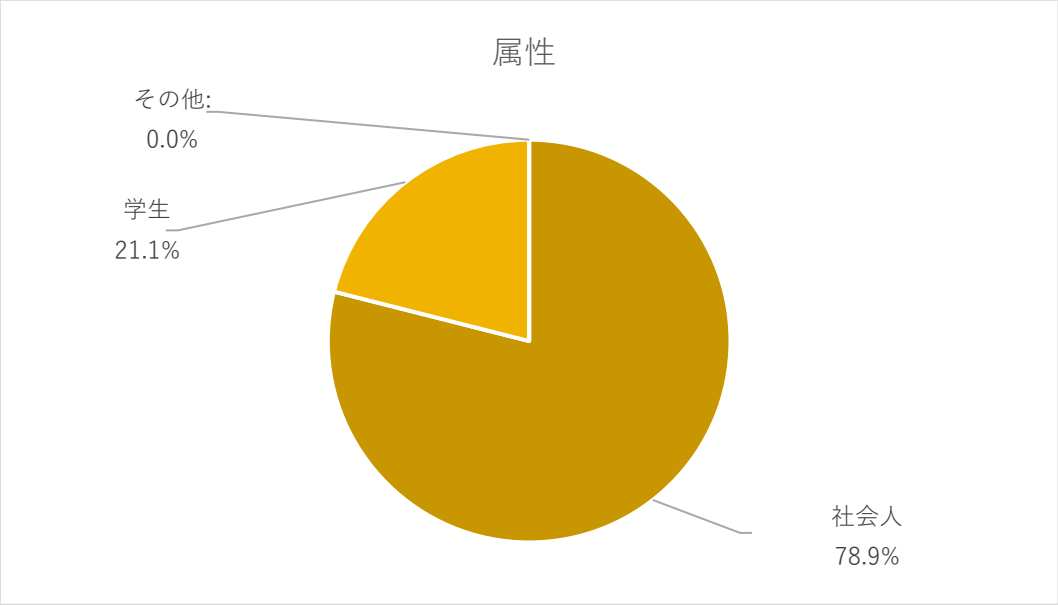


5.5.2.　受講者アンケートの結果

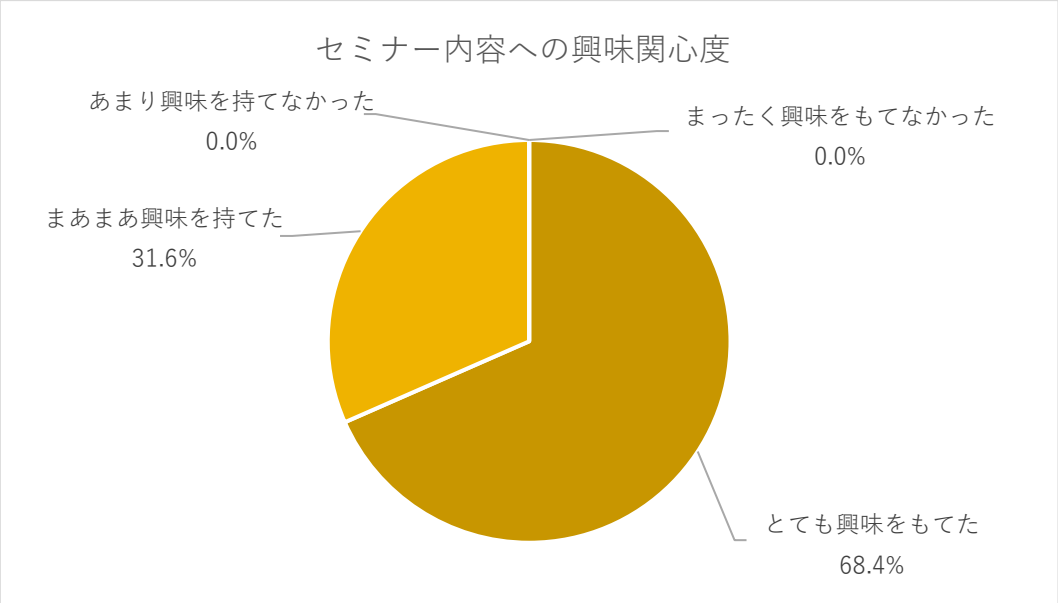
本セミナーの参加者は、会場および WEB 参加が 18 名（うち社会人 13 名）、オンデマンド視聴が 5 名（うち社会人 5 名）であった。講座受講後のアンケートでは 19 件の回答を得た。以下に主な結果を示す。

5.5.2.1. 「e スポーツ講座（リカレント）」受講後アンケート

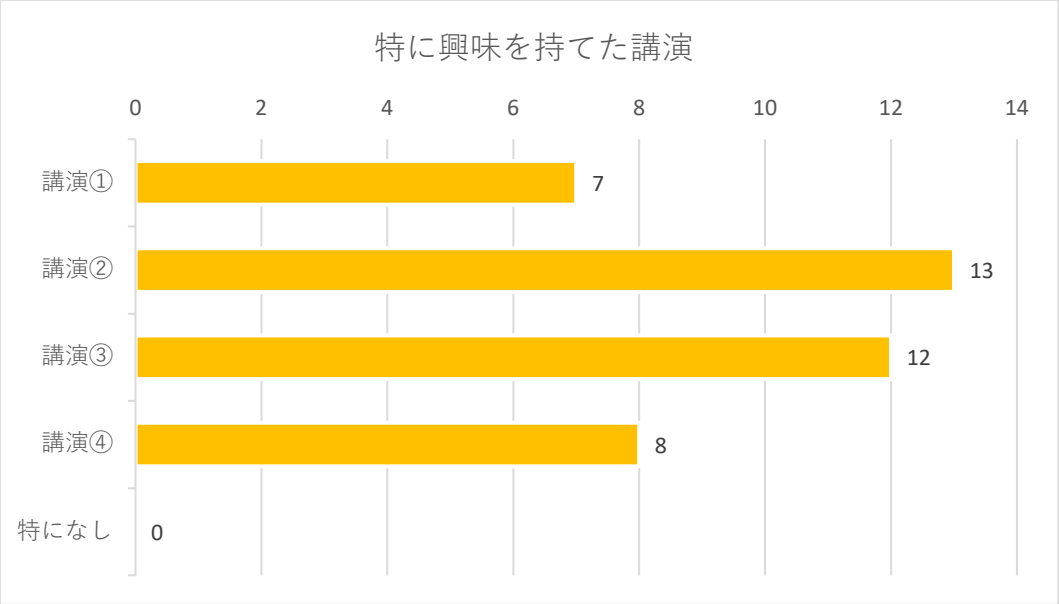
① あなたの属性を教えてください。



② 今回のセミナーの内容に全体として興味を持つことができましたか。



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



凡例・注釈

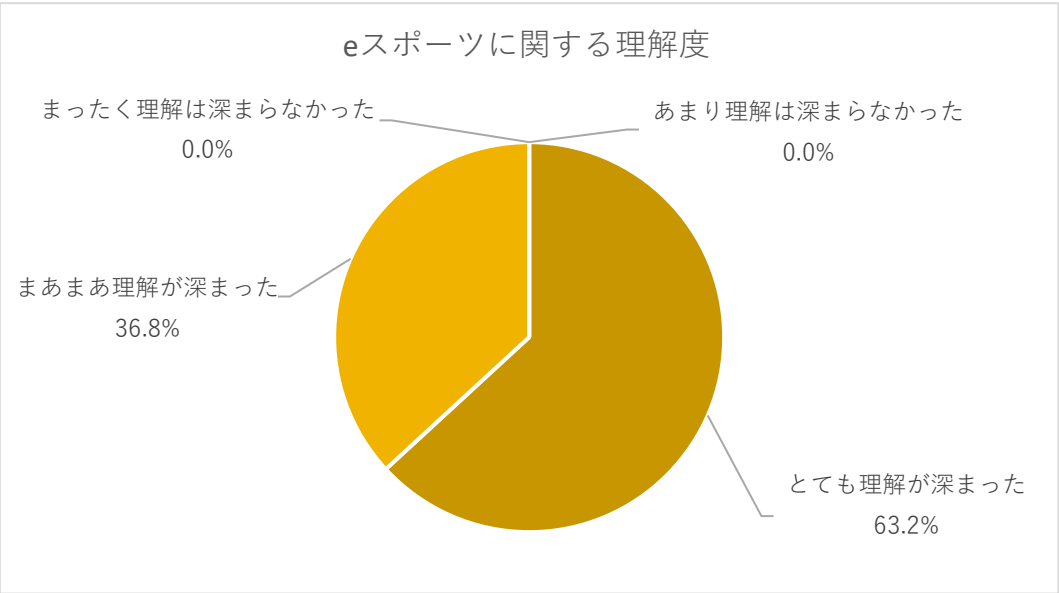
講演①「e スポーツの基礎と最新動向」

講演②「宮崎県での e スポーツの取組と可能性」

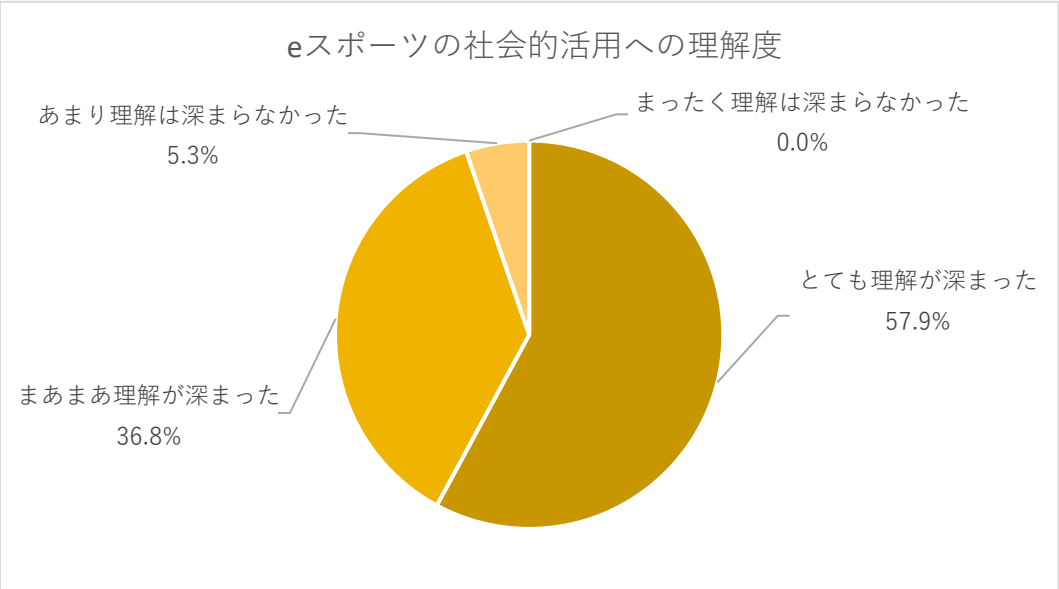
講演③「富山県の成功事例に学ぶ e スポーツ×地域活性化」

講演④「宮崎県での e スポーツ教育の取組と展望」

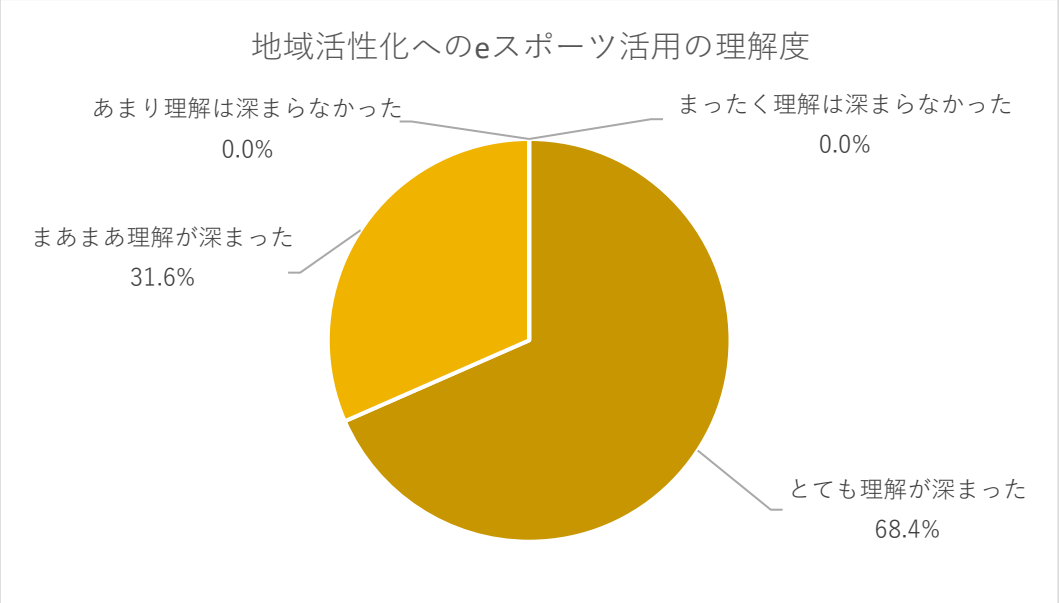
④　e スポーツとは何か、現状や今後の可能性について、理解は深まりましたか。



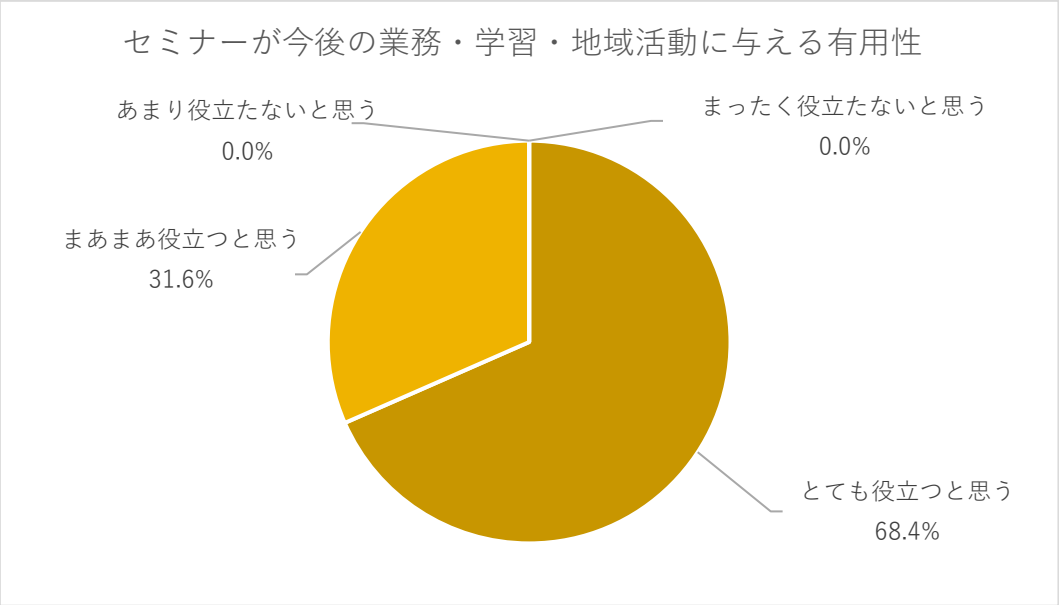
⑤　ビジネス、教育、福祉などへの e スポーツ活用について、理解は深まりましたか。



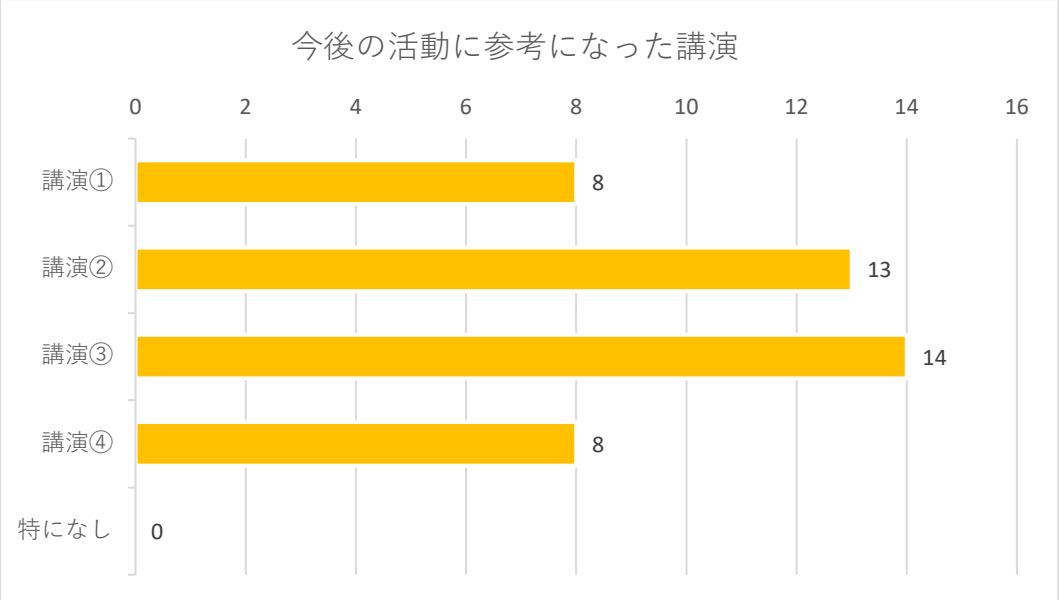
⑥　地域活性化への e スポーツ活用（地域交流の活性化、地域の PR、まちづくりなど）について、理解は深まりましたか。



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



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



凡例・注釈

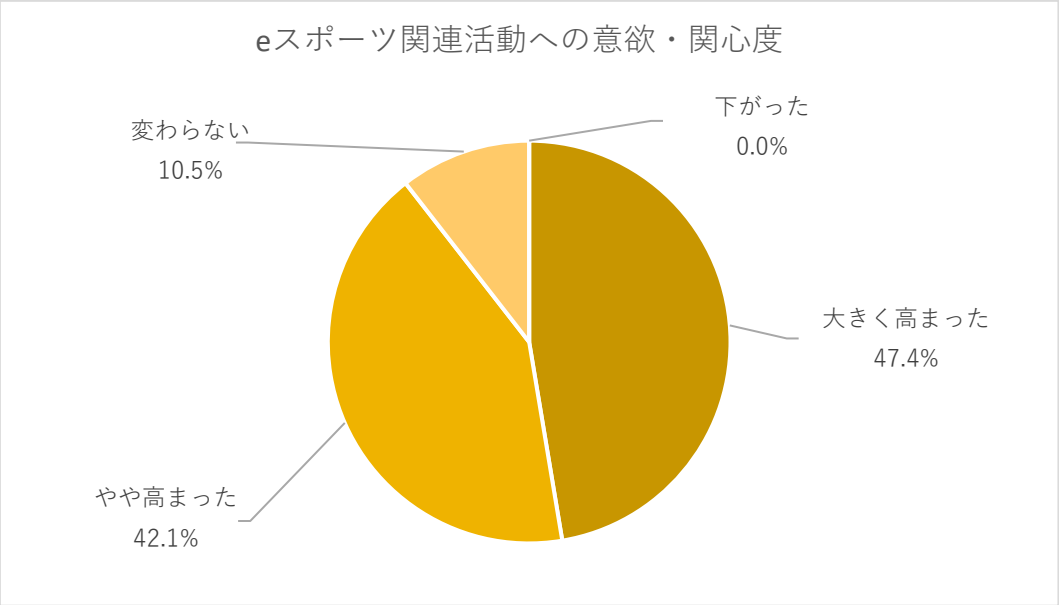
講演①「e スポーツの基礎と最新動向」

講演②「宮崎県での e スポーツの取組と可能性」

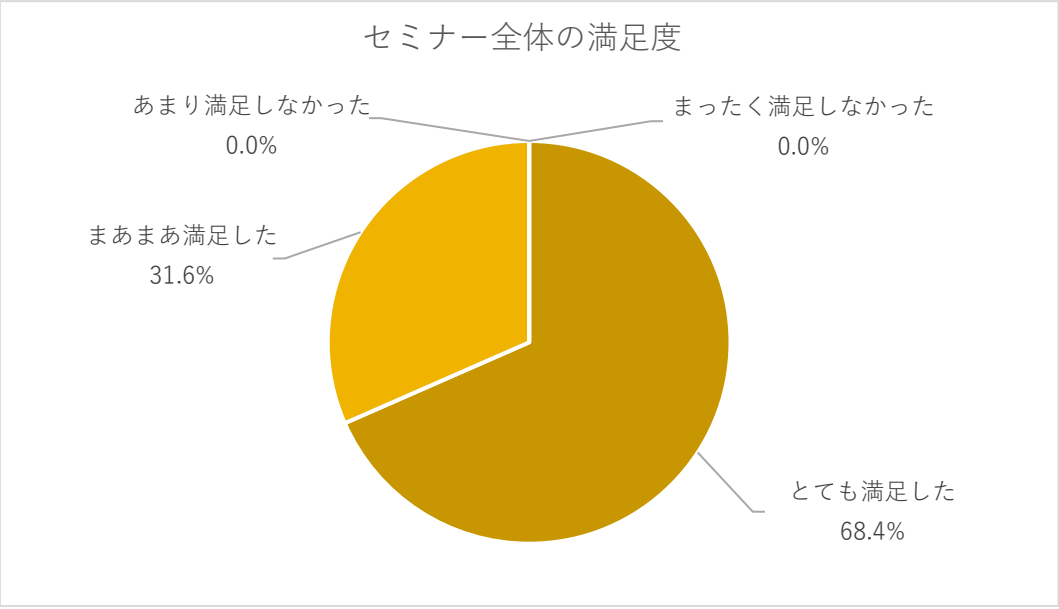
講演③「富山県の成功事例に学ぶ e スポーツ×地域活性化」

講演④「宮崎県での e スポーツ教育の取組と展望」

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



⑩　セミナー全体を通しての満足度を教えてください。



⑪　セミナーへの感想や学びになったことなどがあれば教えてください。

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

5.5.3.　セミナー実施結果の分析

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

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

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

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

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

5.6.　プログラム② 映像講座（e ラーニング）の実施結果

5.6.1.　使用した e ラーニング

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

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

図表 5-14　e ラーニングのコンテンツイメージ

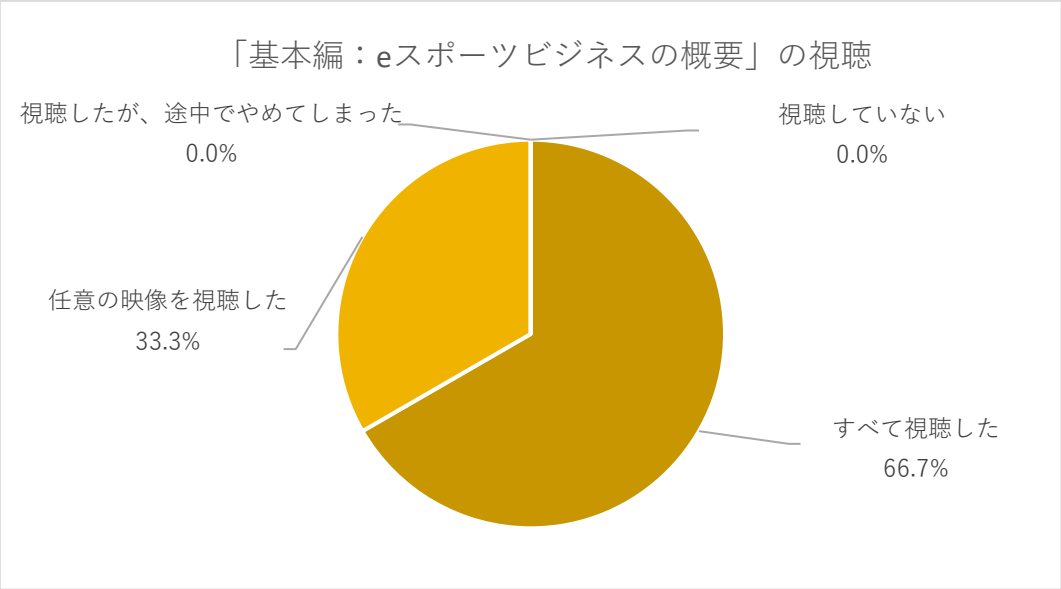


5.6.2.　受講者アンケートの結果

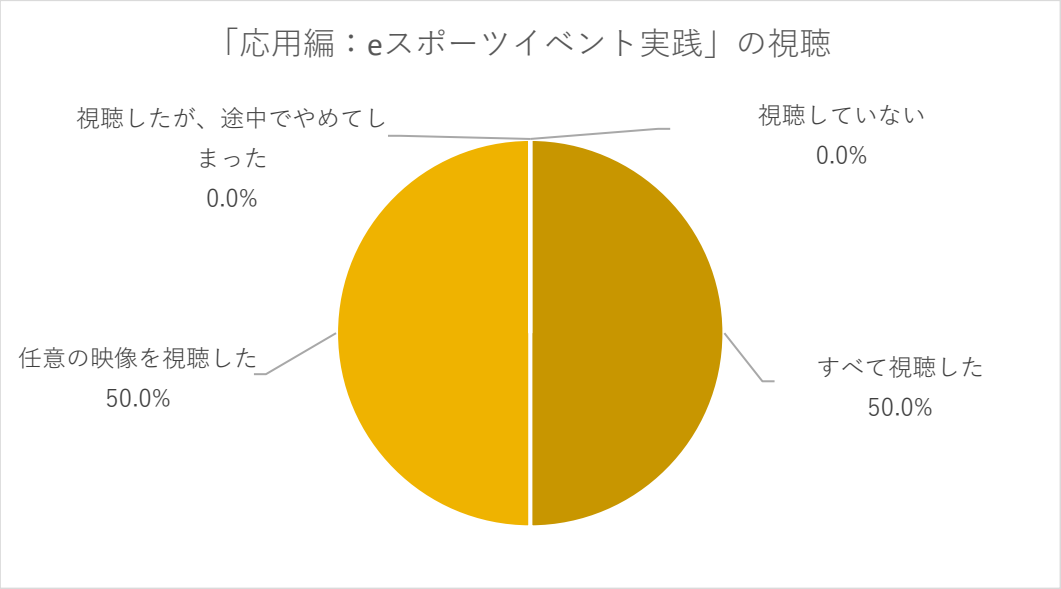
映像講座の参加者は 13 名であり、全員が社会人であった。講座受講後のアンケートでは 6 件の回答を得た。以下に主な結果を示す。

5.6.2.1. 日本 e スポーツ学会 映像講座 終了後アンケート

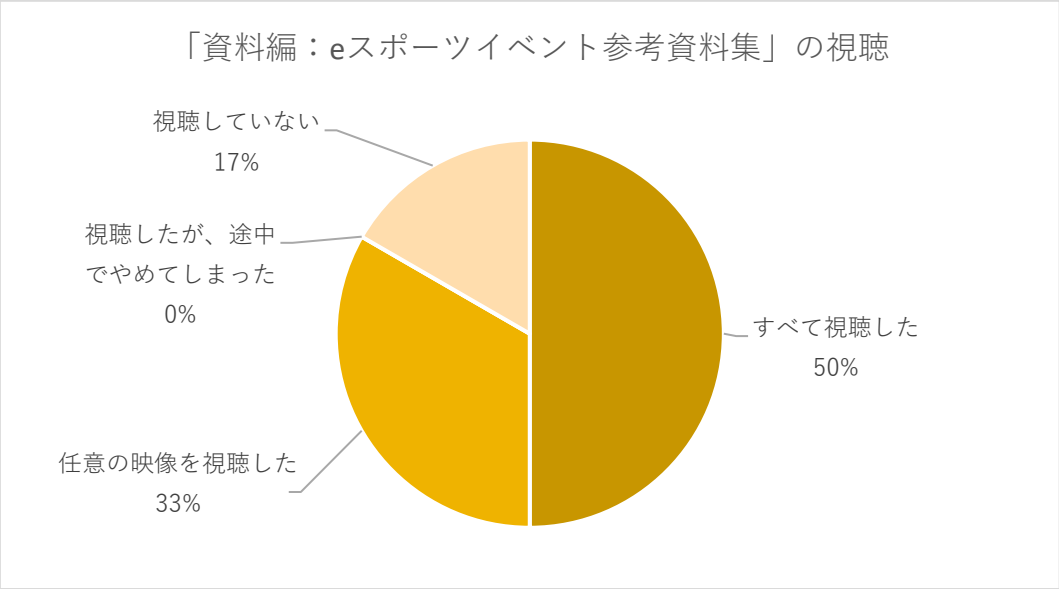
① 「基本編：e スポーツビジネスの概要」を視聴しましたか



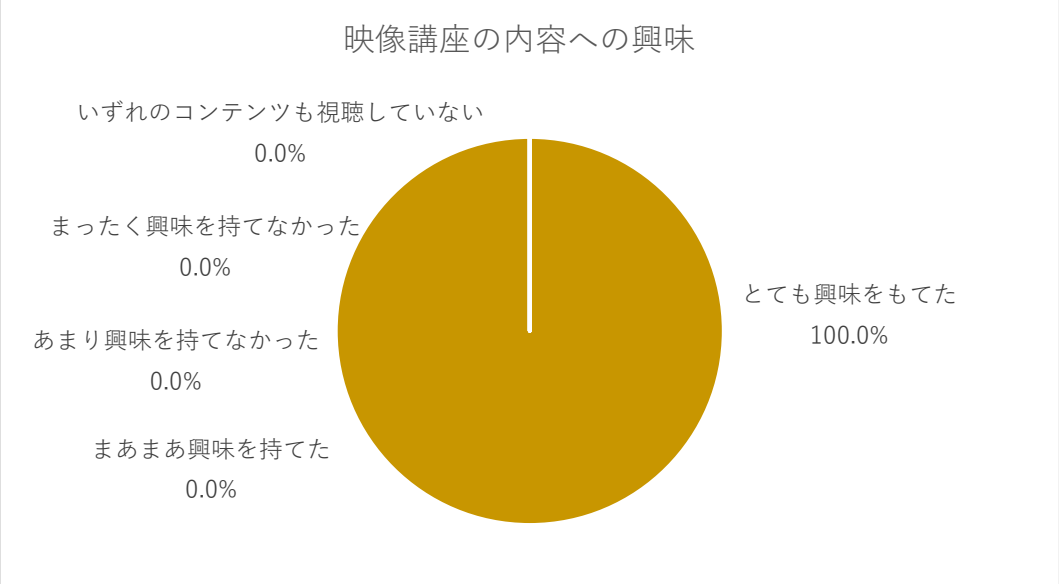
② 「応用編：e スポーツイベント実践」を視聴しましたか



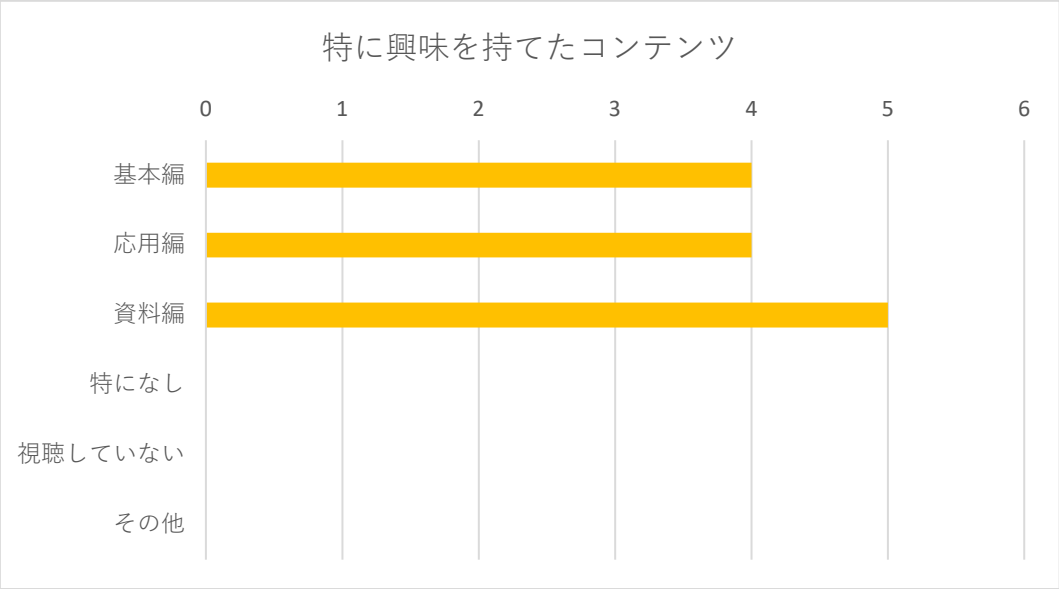
③　「資料編：e スポーツイベント参考資料集」を視聴しましたか



④　映像講座の内容に全体として興味を持つことができましたか。

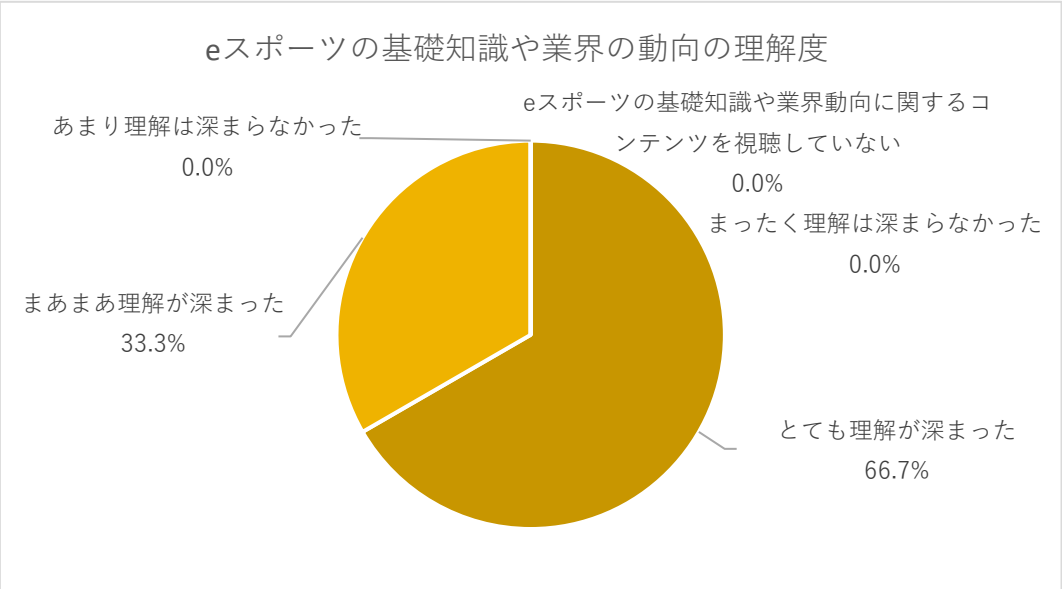


⑤　特に興味を持てたコンテンツを選択してください 。(複数選択可)

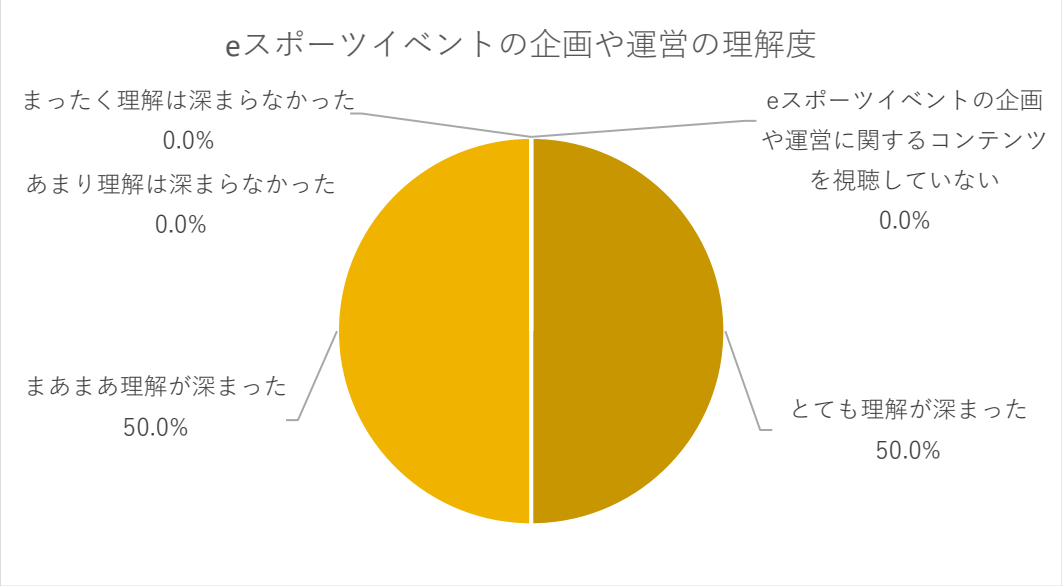


凡例・注釈
基本編：e スポーツビジネスの概要
応用編：e スポーツイベント実践
資料編：e スポーツイベント参考資料集
特になし
いずれのコンテンツも視聴していない
その他:

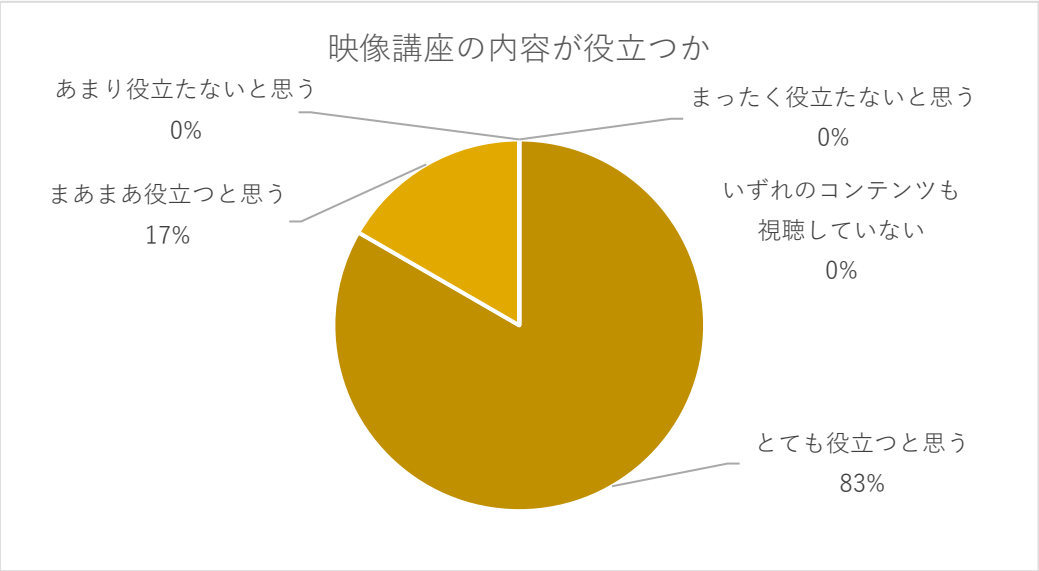
⑥　e スポーツの基礎知識や業界の動向について、理解は深まりましたか。



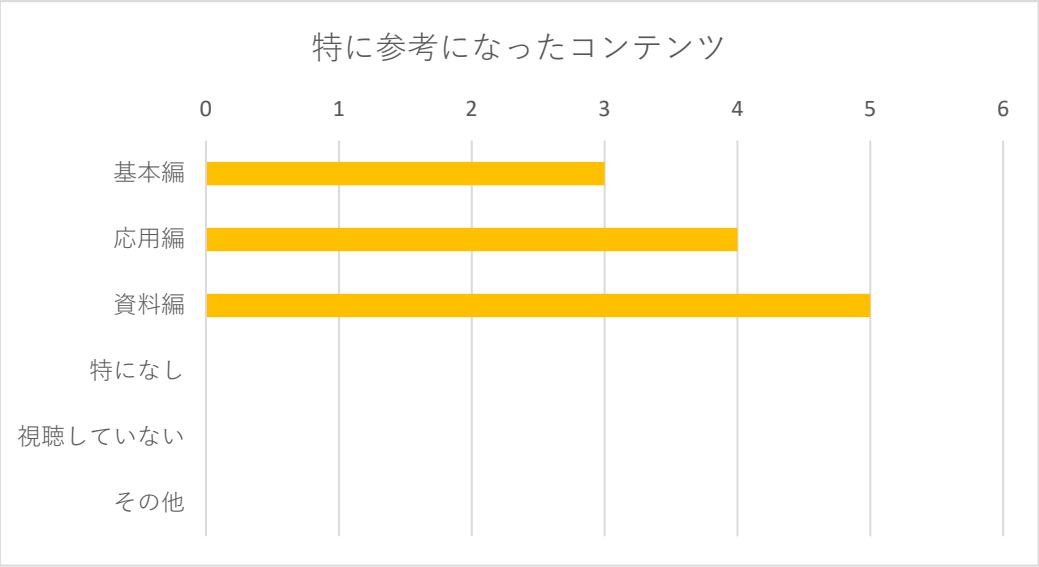
⑦　e スポーツイベントの企画や運営について、理解は深まりましたか。



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

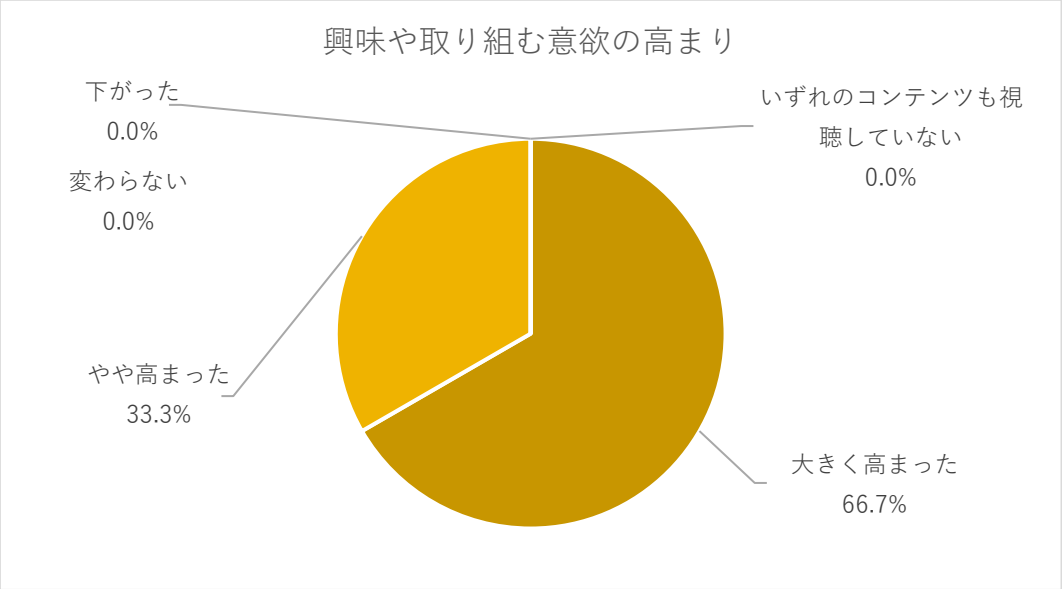


⑨　今後のご自身の活動に向けて特に参考になったコンテンツを選んでください。（複数選択可）

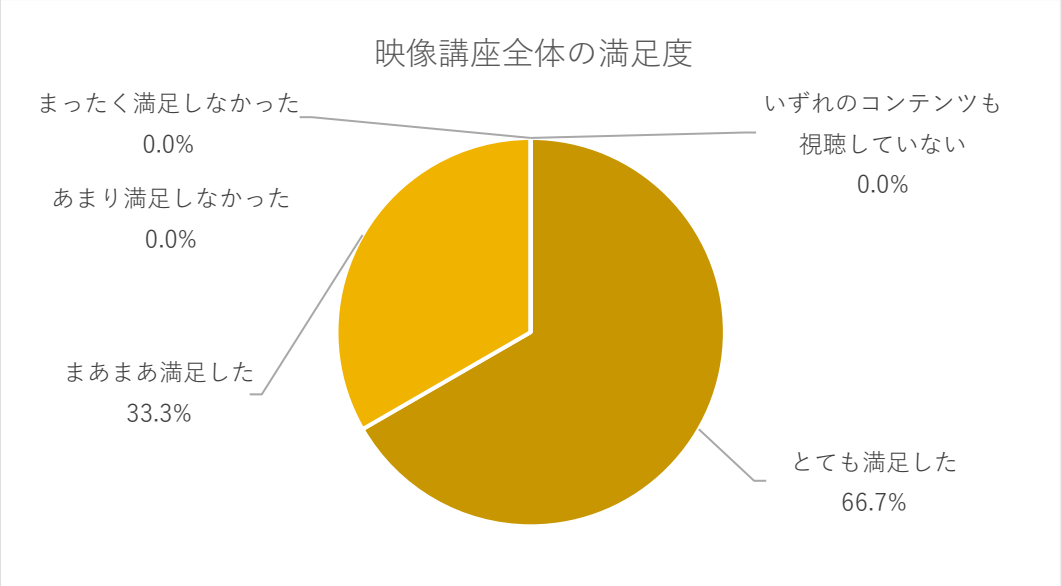


凡例・注釈
基本編：e スポーツビジネスの概要
応用編：e スポーツイベント実践
資料編：e スポーツイベント参考資料集
特になし
いずれのコンテンツも視聴していない
その他:

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



⑪　映像講座全体を通しての満足度を教えてください。



⑫　映像講座への感想や学びになったことなどがあれば教えてください。

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

5.6.3.　映像講座実施結果の分析

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

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

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

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

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

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

5.7.　プログラム③ 集合研修の実施結果

5.7.1.　講座の様子

以下に本講座の様子を掲載する。

図表 5-15　イベント企画を議論・プレゼンしている様子（1 日目）





図表 5-16　イベント実施に必要な資料を作成している様子（2 日目）



図表 5-17　設営・機材チェック・リハーサルの様子（3 日目）



図表 5-18　イベント当日の様子（4 日目）



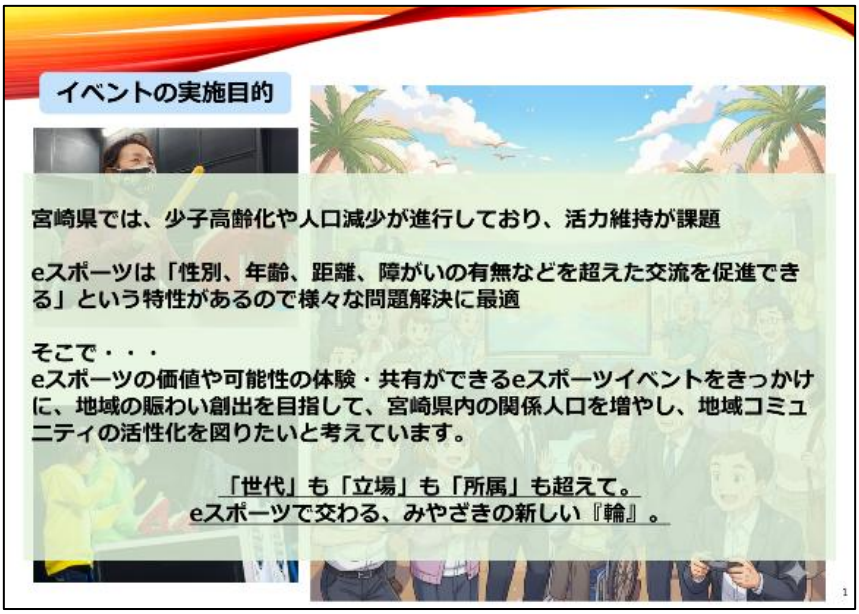


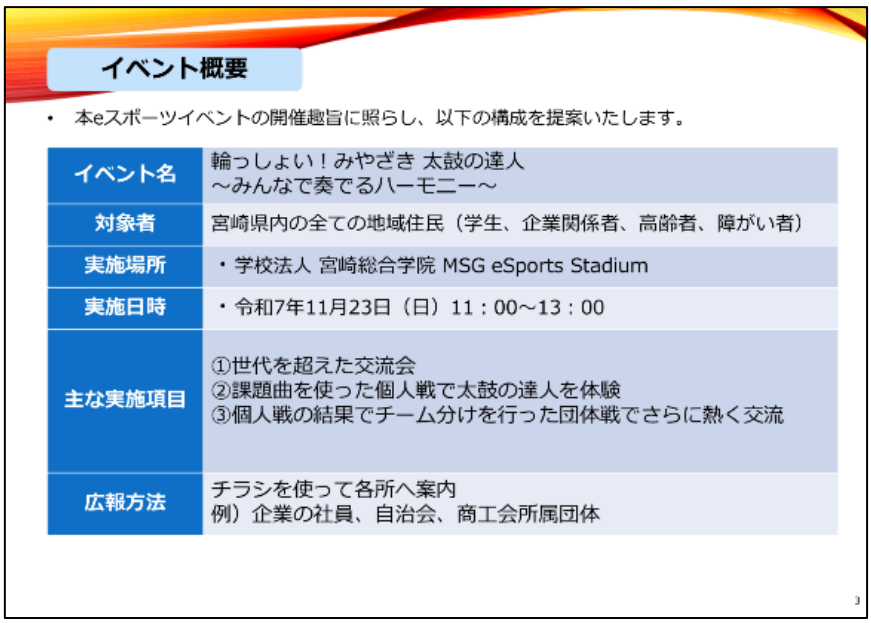


5.7.2.　受講者が制作したアウトプットの紹介

以下に受講者が作成したアウトプットの一部を紹介する。

図表 5-19　受講者が作成した企画書（グループ A）





図表 5-20　タイムスケジュール

イベント全体タイムスケジュール

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

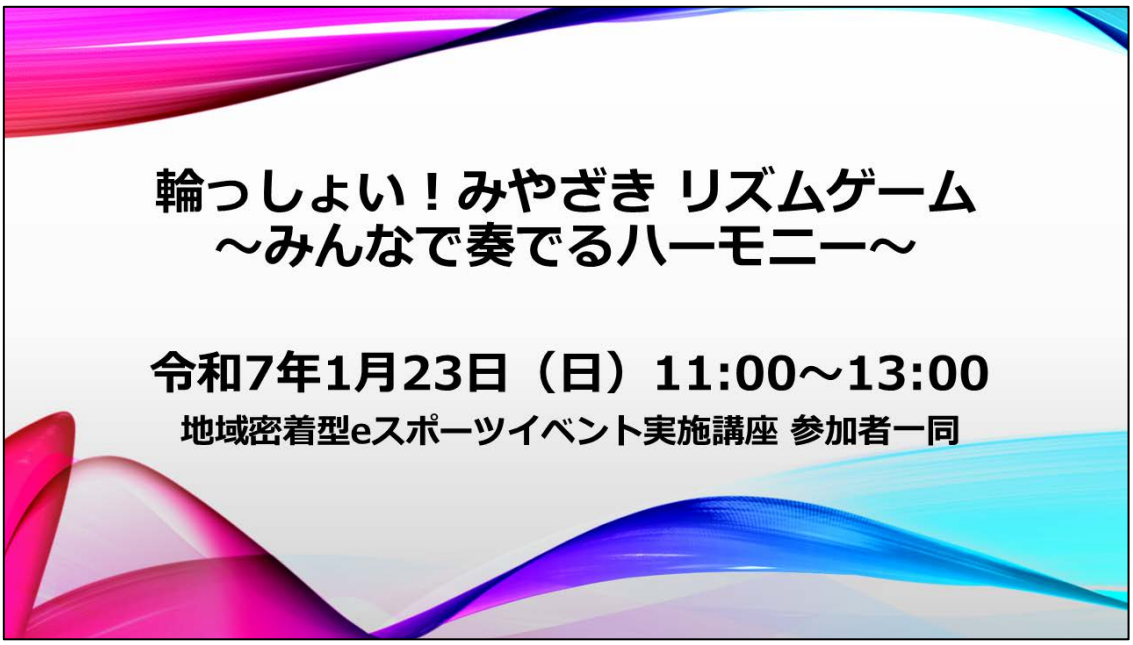
3

図表 5-21　進行台本

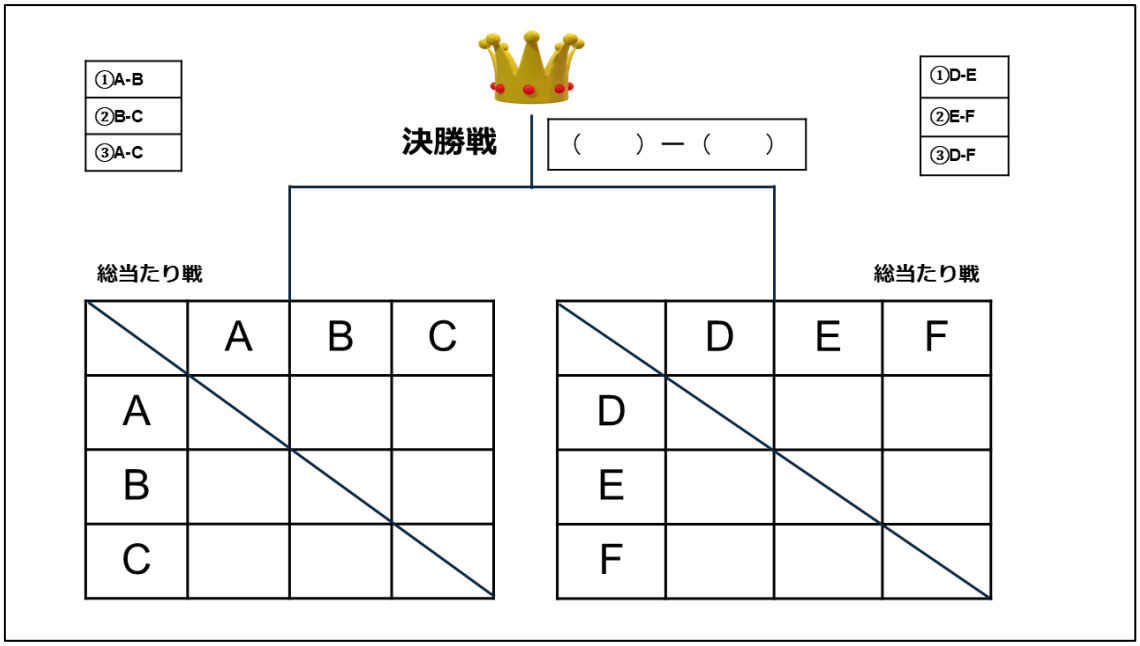
Time	Lap	Contents	Visual
10:50		皆様、「輪っしょい！みやざき太鼓の達人」大会、開会１０分前になりました。 ご登録いただきました参加者やご家族の方は、会場へお集まりください。 （繰り返す）	
▼MC登場～開会のあいさつ			
11:00		MC　会場にお越しの皆さん、こんにちは～！。 本日、MCを務めます、イノモトです！よろしくお願いします。 **※簡単な自己紹介をお願いします。** それでは早速「輪っしょい！みやざき太鼓の達人」会を開催したいと思います。 開会に先立ちまして、この大会の主催者であります、一般社団法人日本eスポーツ学会　カケヒ　セイイチロウ様よりご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

6

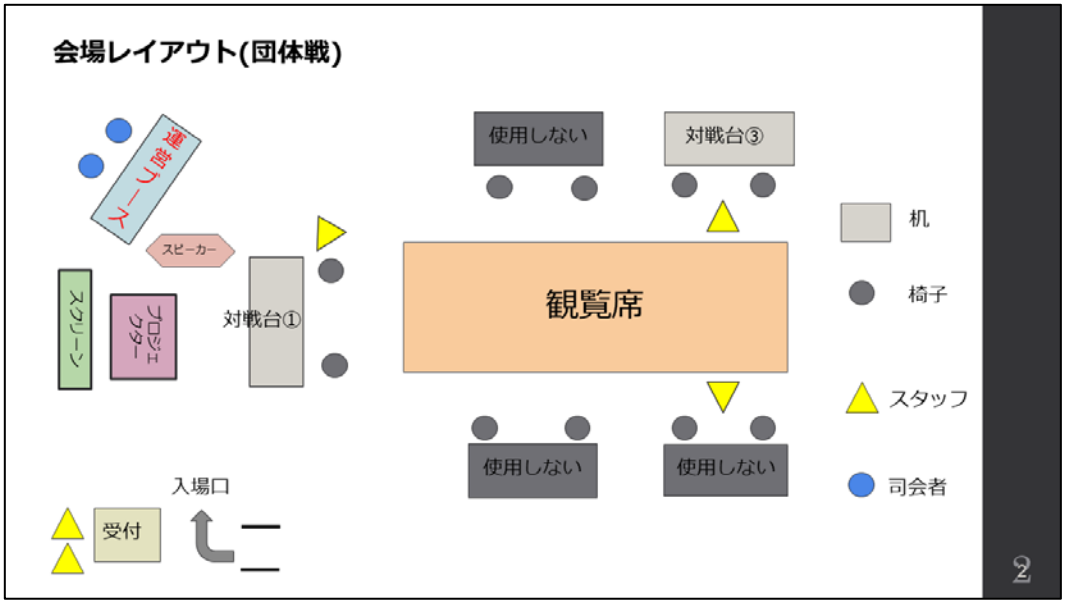
図表 5-22　イベント進行スライド



図表 5-23　トーナメント表



図表 5-24　会場レイアウト図



図表 5-25　イベント告知チラシ

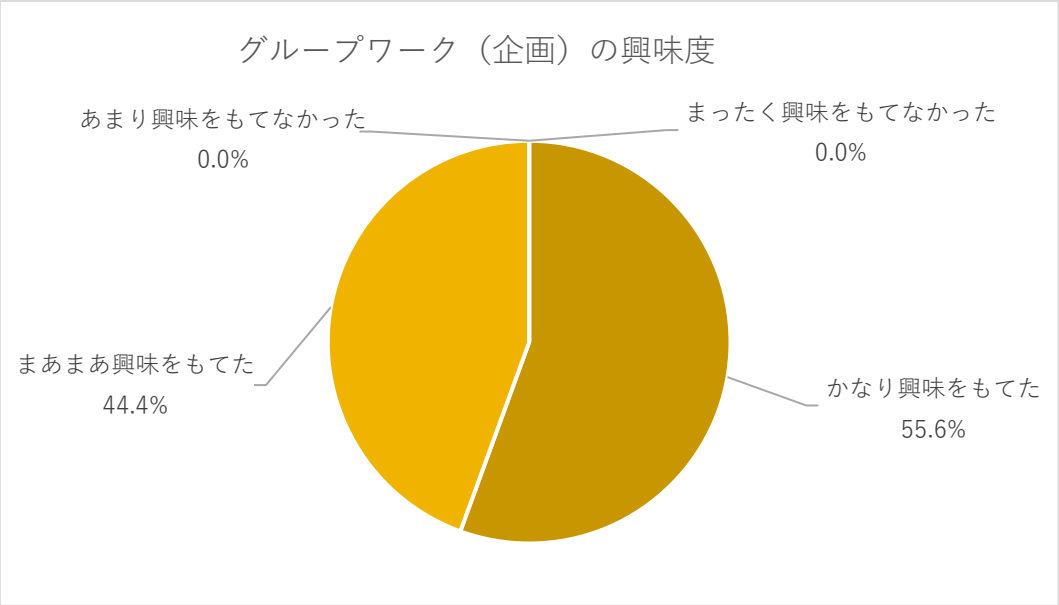


5.7.3.　受講者アンケートの結果

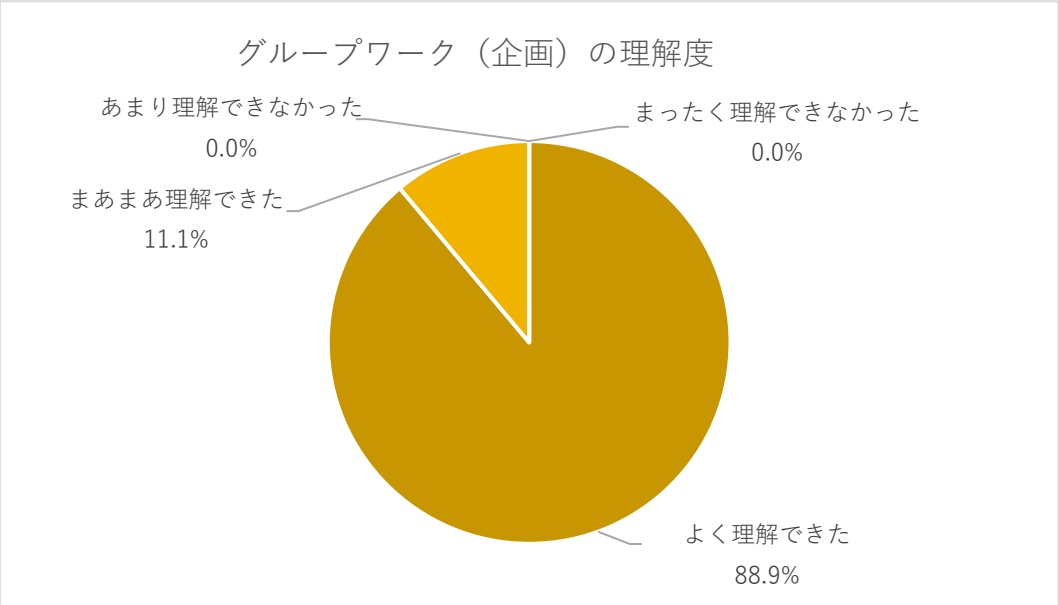
集合研修の参加者は 9 名であり、このうち社会人は 4 名であった。また、受講後に実施したアンケートでは 7 件の回答を得た。以下に主な結果を示す。

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

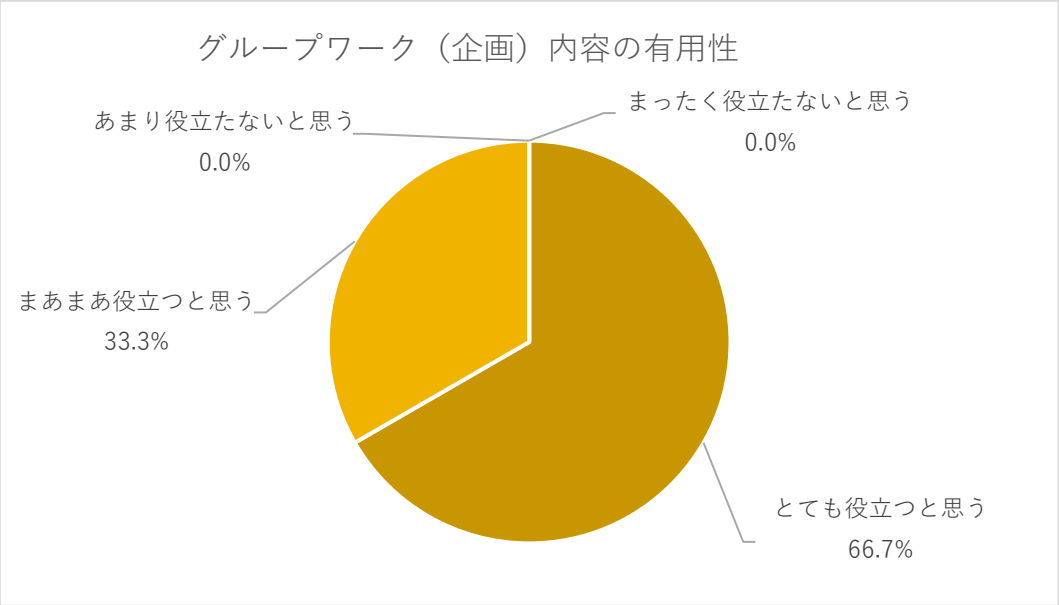
① 企画（1 日目）のグループワークの内容は興味を持てましたか。



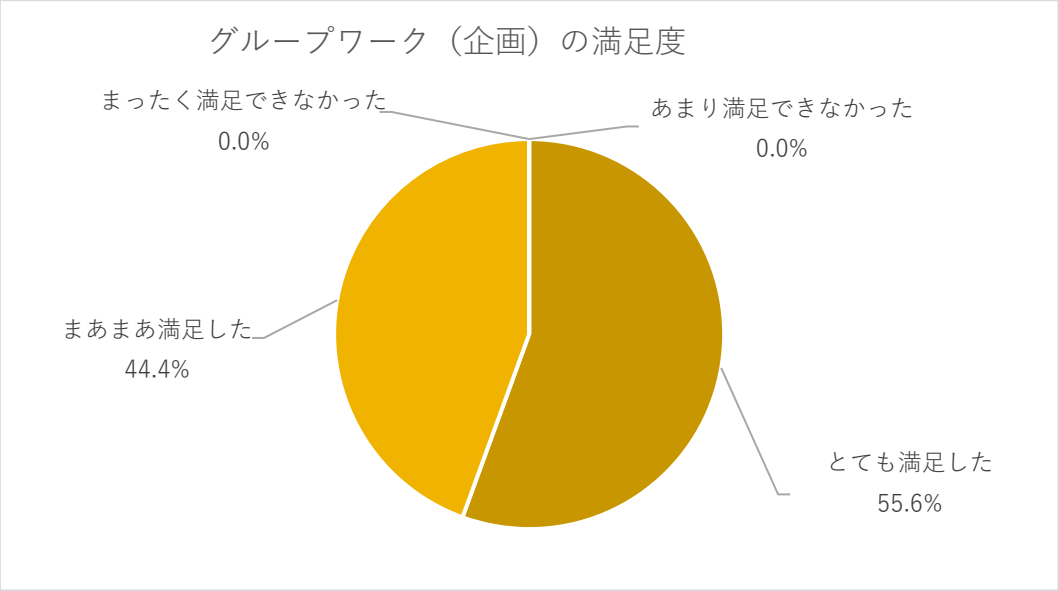
② 企画（1 日目）のグループワークの内容は理解できましたか。



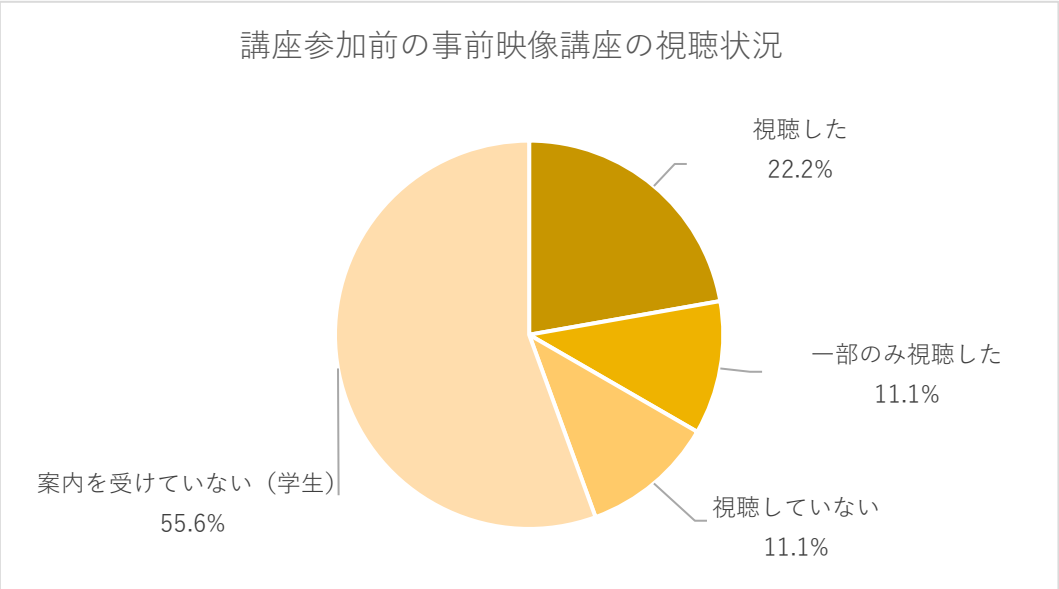
③　企画（1 日目）のグループワークの内容は今後のあなたの今後の活動（業務・学習・地域活動など）に役立つ内容だったと思いますか。



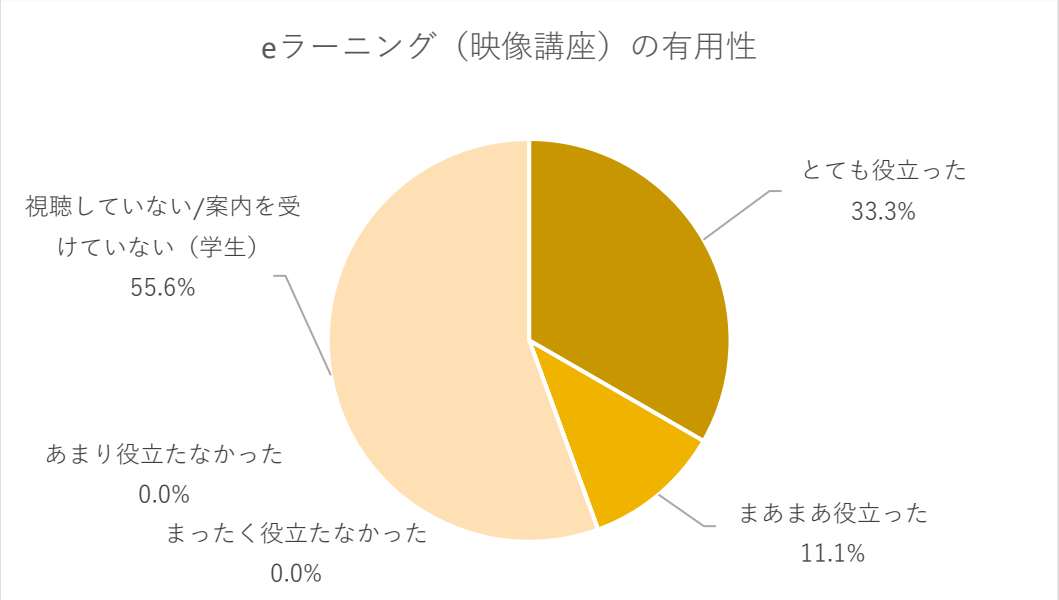
④　企画（1 日目）のグループワークの満足度を教えてください。



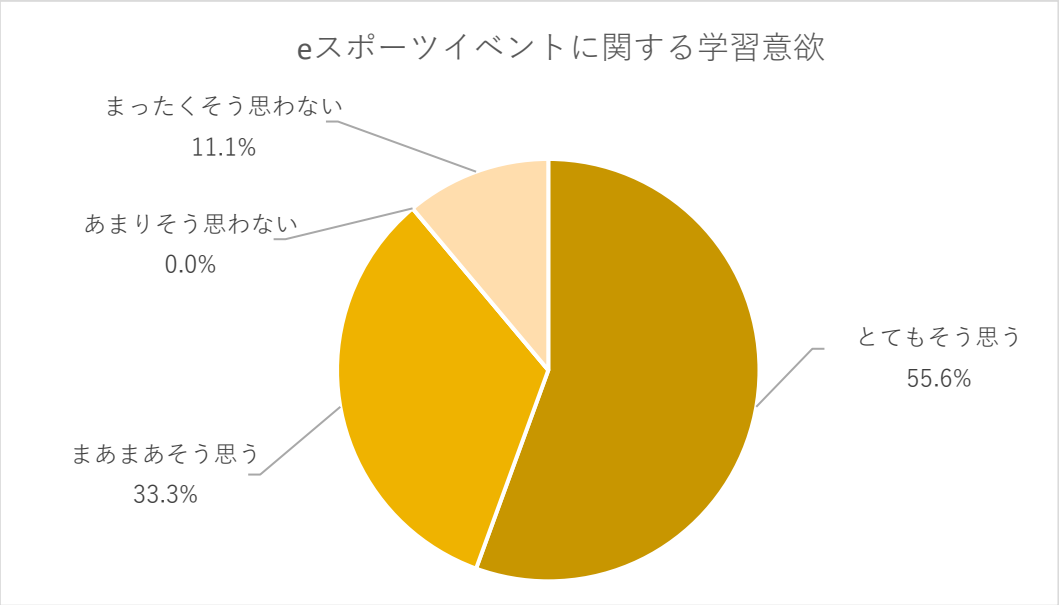
⑤　講座に参加する前に、事前にご案内した映像講座を視聴しましたか。



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



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

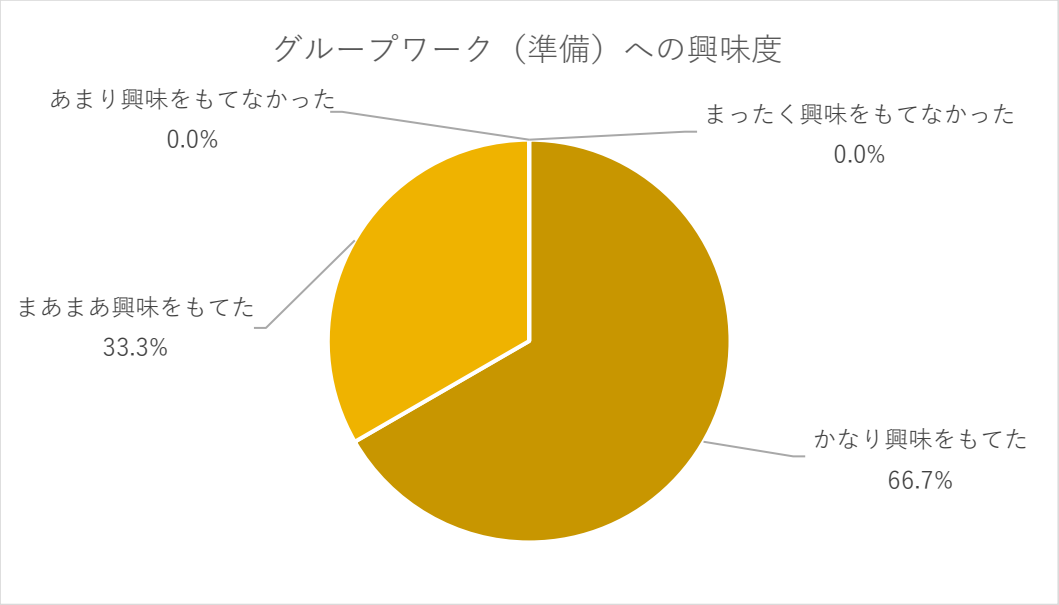


⑧　講座への感想や印象に残ったこと、講座に対するご要望などがあれば教えてください。

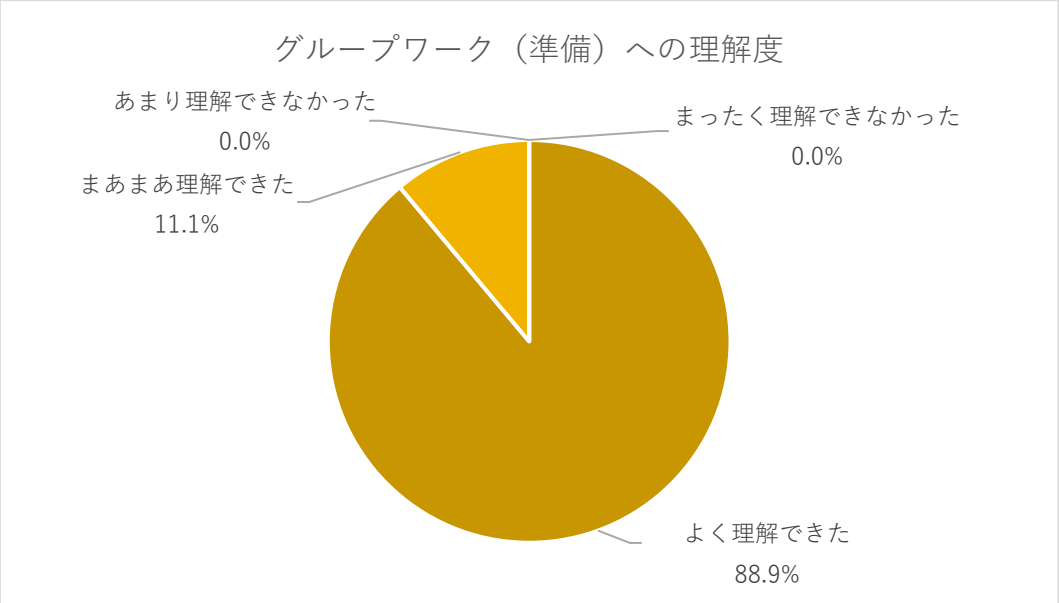
- 大変貴重な知見を得られる体験となりました。準備など大変だったと思いますが、スムーズな進行で時間があっという間でした。
- 自分たちの企画が採用されなかったのは悔しかったが、企画を考えて発表をするという一連の流れはとても学びがありこれからも e スポーツに関わりたいと思った。
- 募集における企画提案の流れを知ることができ、非常に勉強になりました。

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

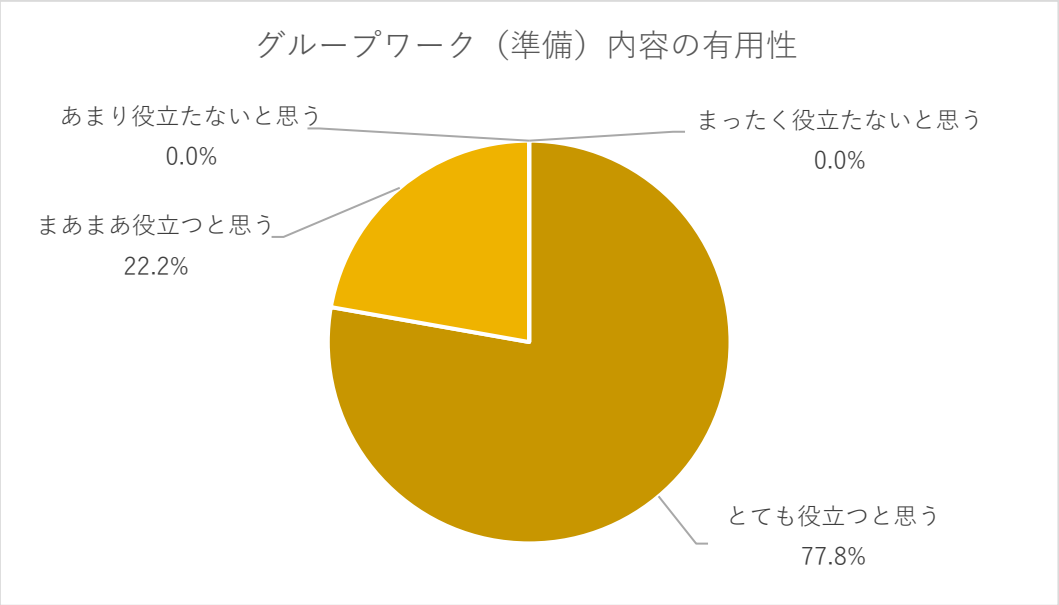
① 準備（2 日目）のグループワークの内容は興味を持てましたか。



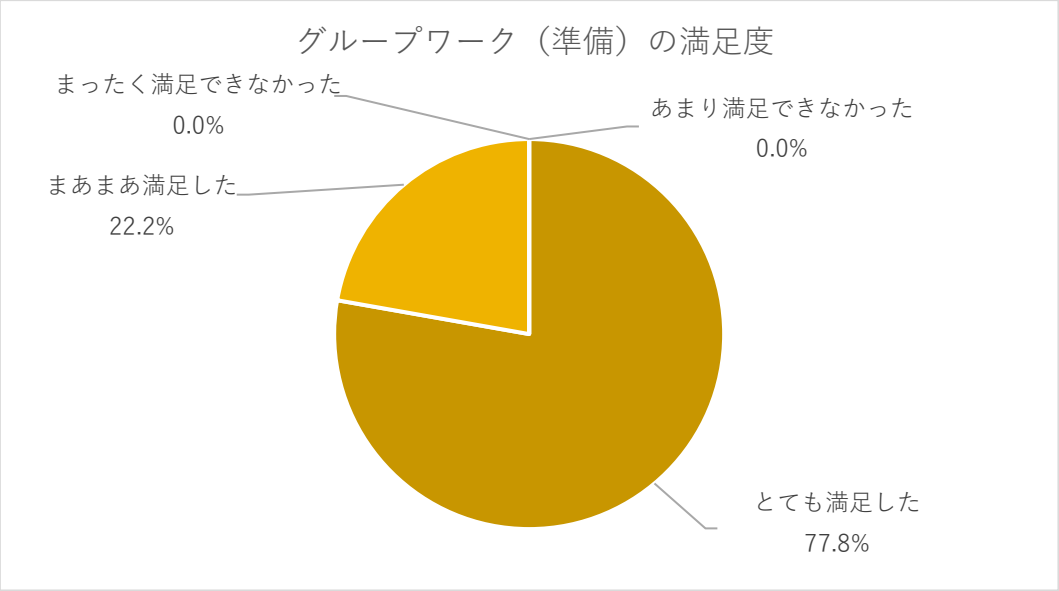
② 準備（2 日目）のグループワークの内容は理解できましたか。



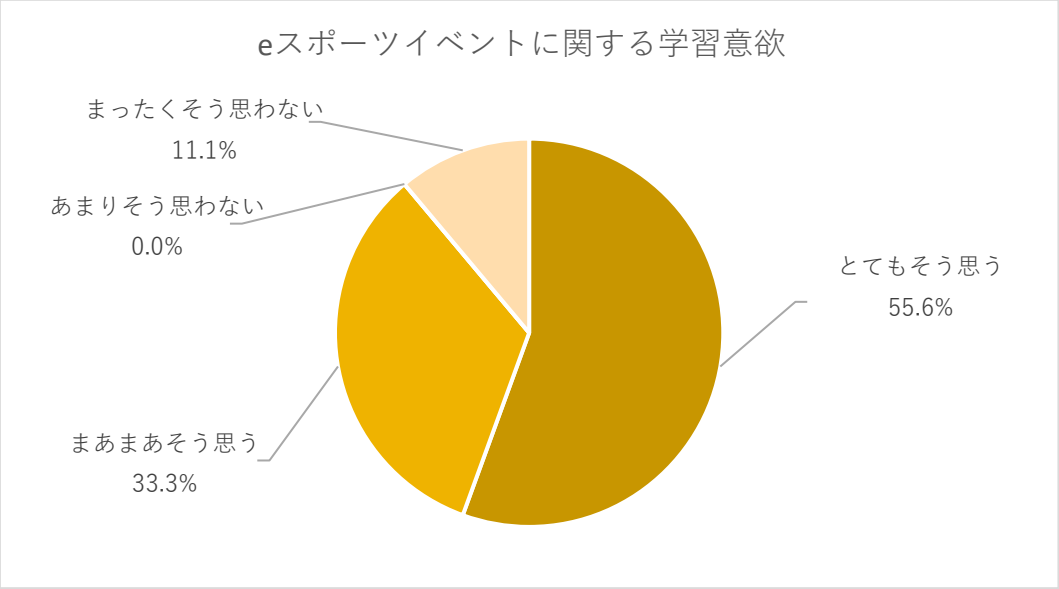
③　準備（2 日目）のグループワークの内容は今後のあなたの今後の活動（業務・学習・地域活動など）に役立つ内容だったと思いますか。



④　準備（2 日目）のグループワークの満足度を教えてください。



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

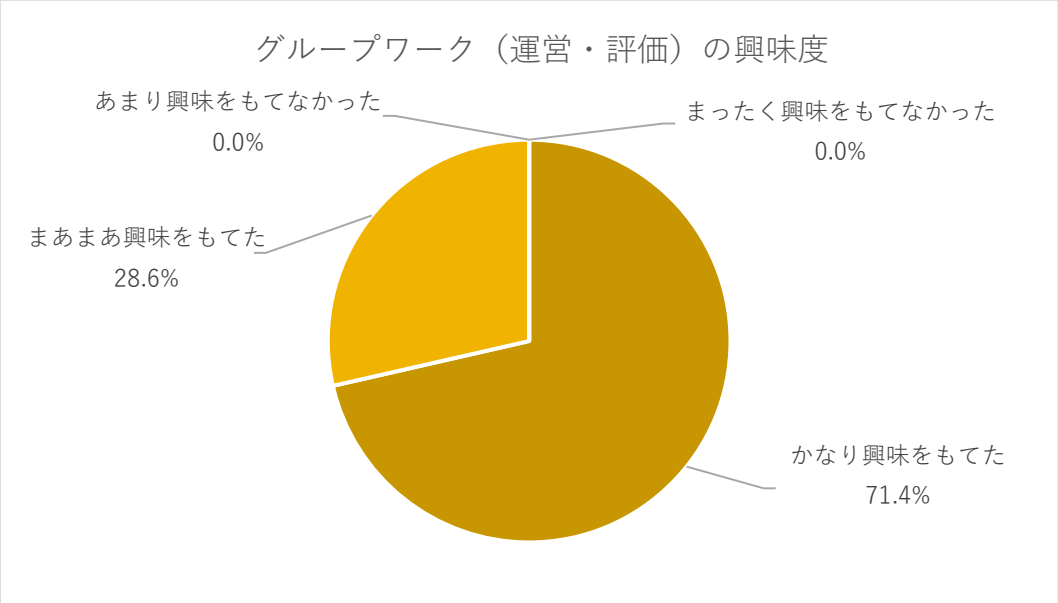


⑥　講座への感想や印象に残ったこと、3 日目・4 日目に向けてのご要望などがあれば教えてください。

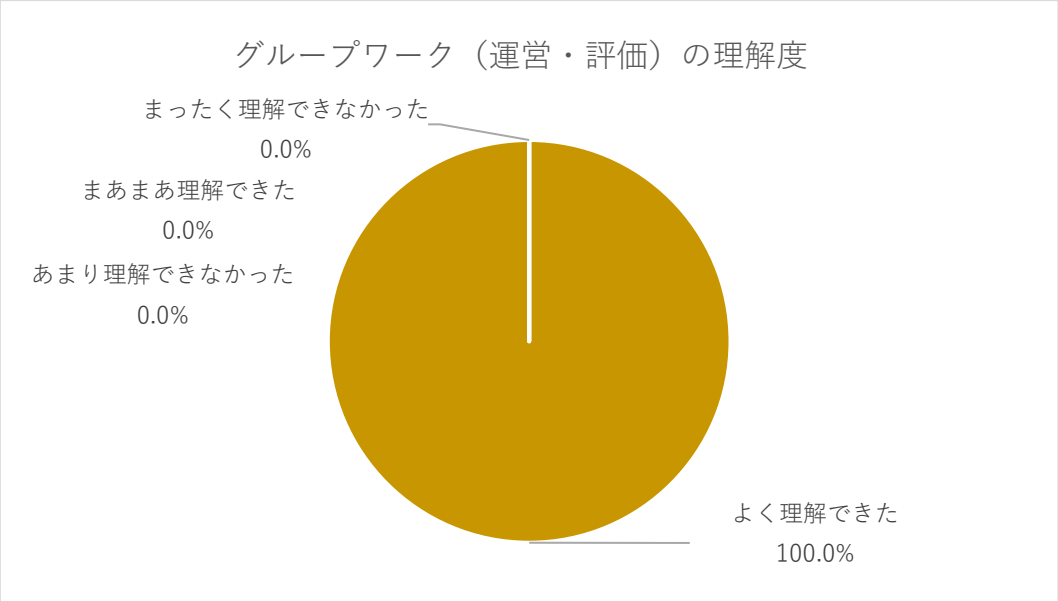
- イベントは、準備が 9 割と言われる中で、分かりやすいフォーマットなど大変参考になりました。
- 使用許諾の取り方など勉強になりました。ありがとうございました。
- 学生たちが予想以上に動いてくれました。知識ゼロの状態から役割分担して話し合い共同作業をしており、とても力がついたと思います。イベント成功に向けてグループをまとめていきたいです。ありがとうございました。
- イベントを運営するにあたって必要な許諾申請や、必要な物、進行の仕方など、自分で考えて作るのは難しかったが、本番うまくいってほしいという気持ちがとてもわいてきた。

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

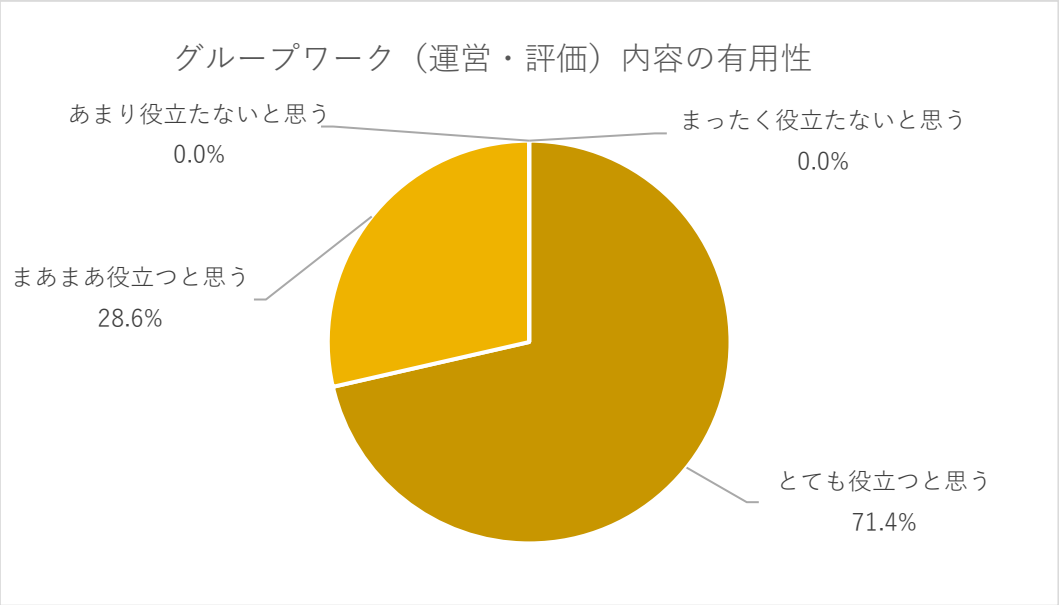
① 運営・評価（3 日目・4 日目）のグループワークの内容は興味を持てましたか。



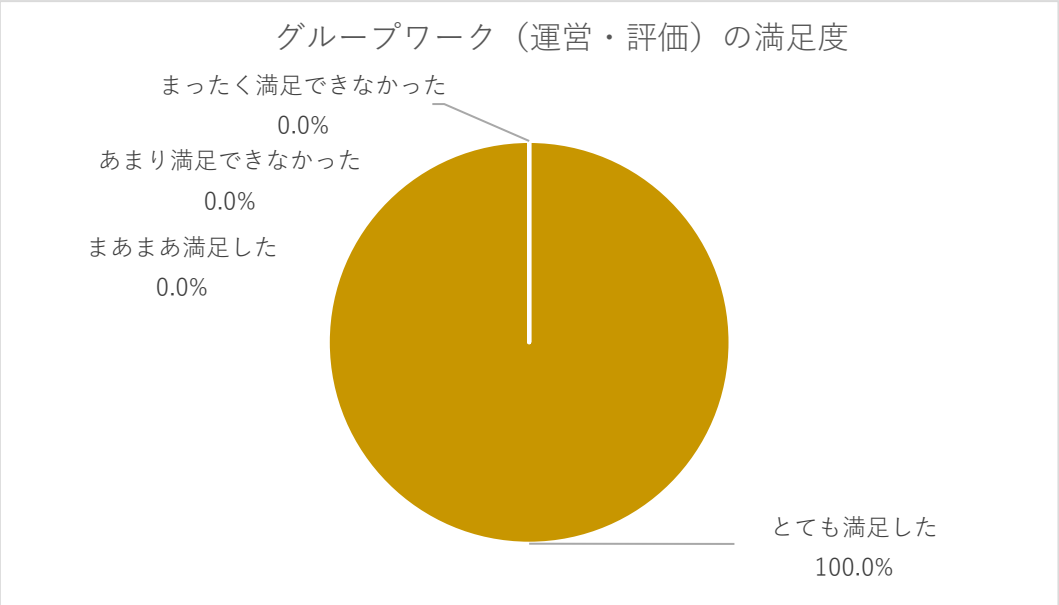
② 運営・評価（3 日目・4 日目）のグループワークの内容は理解できましたか。



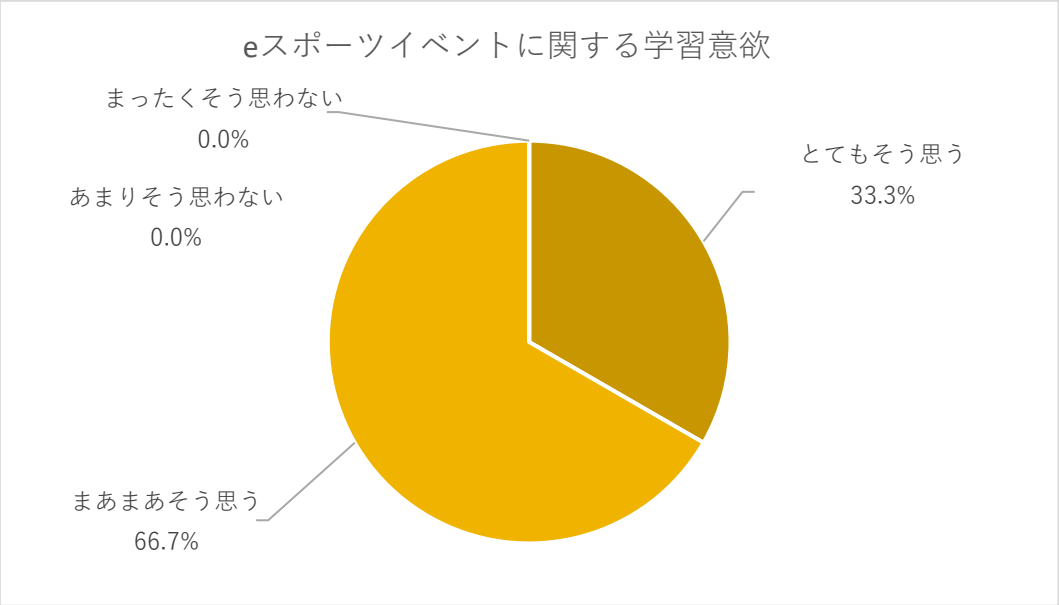
③　運営・評価（3 日目・4 日目）のグループワークの内容は今後のあなたの今後の活動（業務・学習・地域活動など）に役立つ内容だったと思いますか。



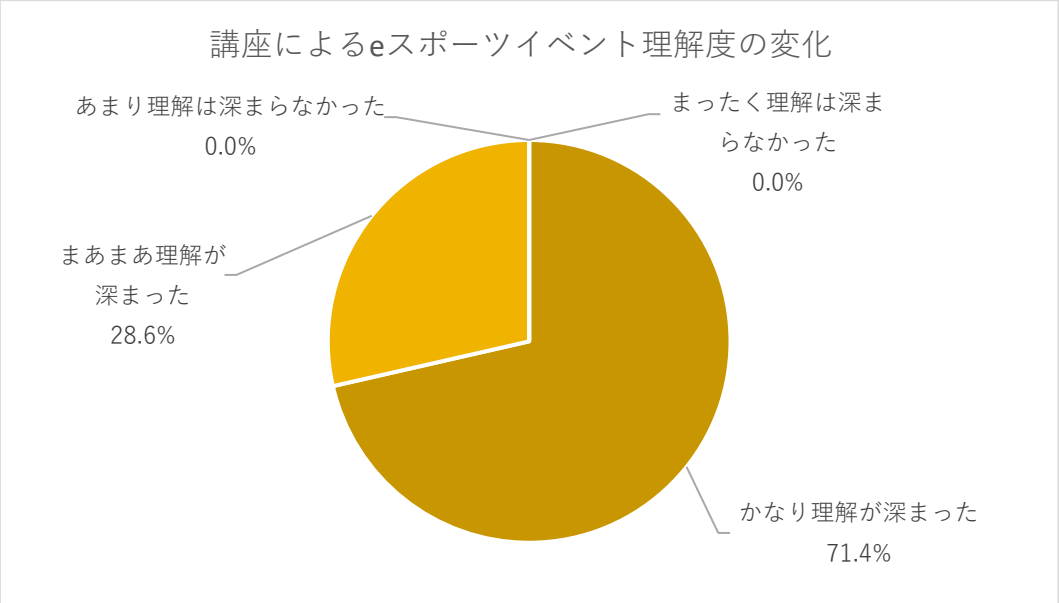
④　運営・評価（3 日目・4 日目）のグループワークの満足度を教えてください。



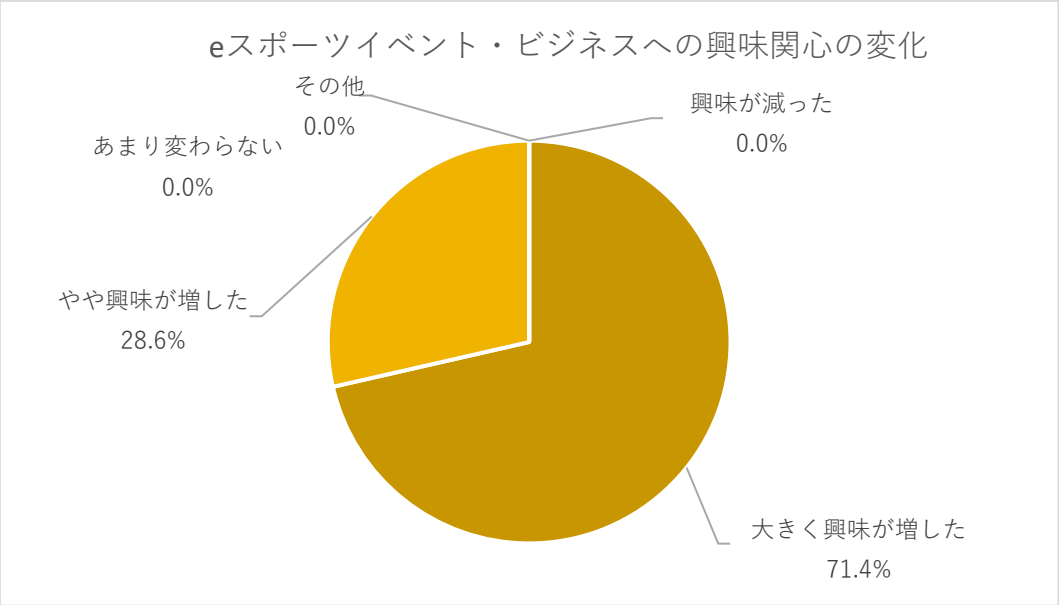
⑤　運営・評価（3 日目・4 日目）のグループワークを体験したことで、映像講座を改めて視聴し、e スポーツイベントについてより詳しく学習したいと思いましたか。



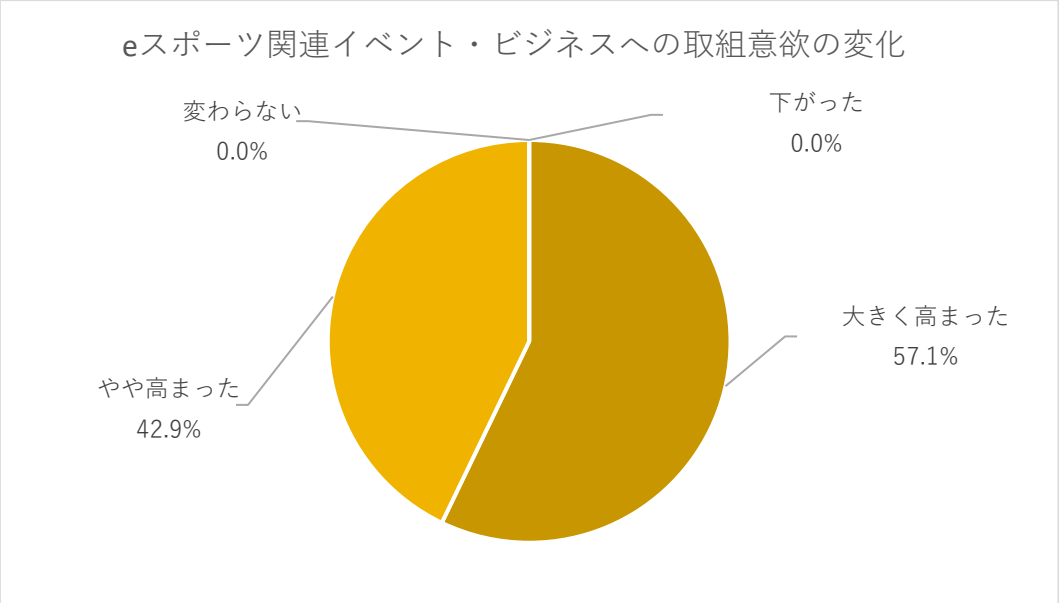
⑥　今回の講座を通して、e スポーツイベントのプロセスや必要な知識・スキル等に関して理解は深まりましたか。



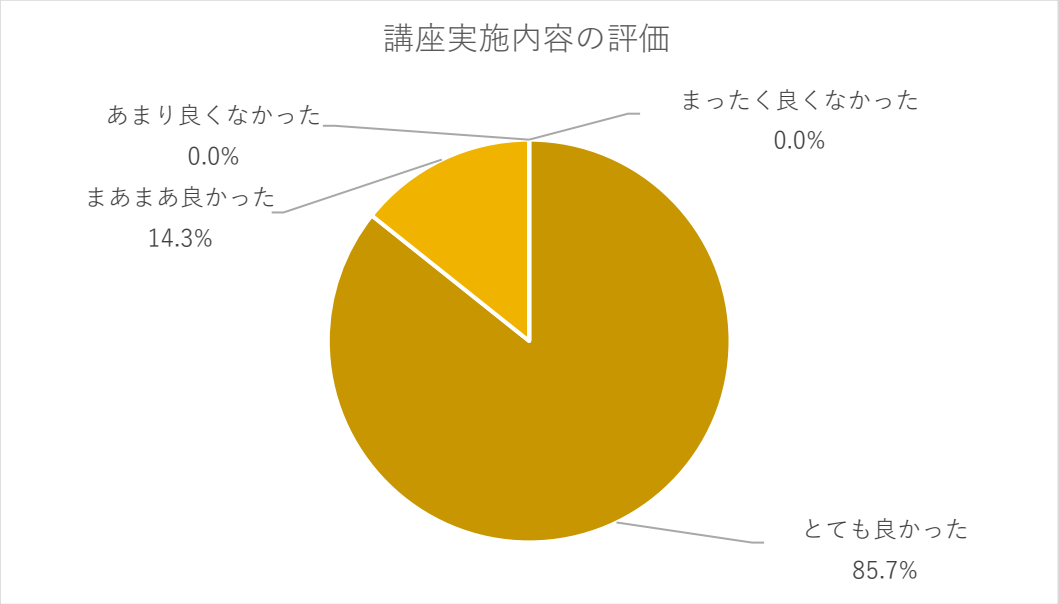
⑦　今回の講座を通して、e スポーツに係るイベントやビジネスへの興味関心は変化しましたか。



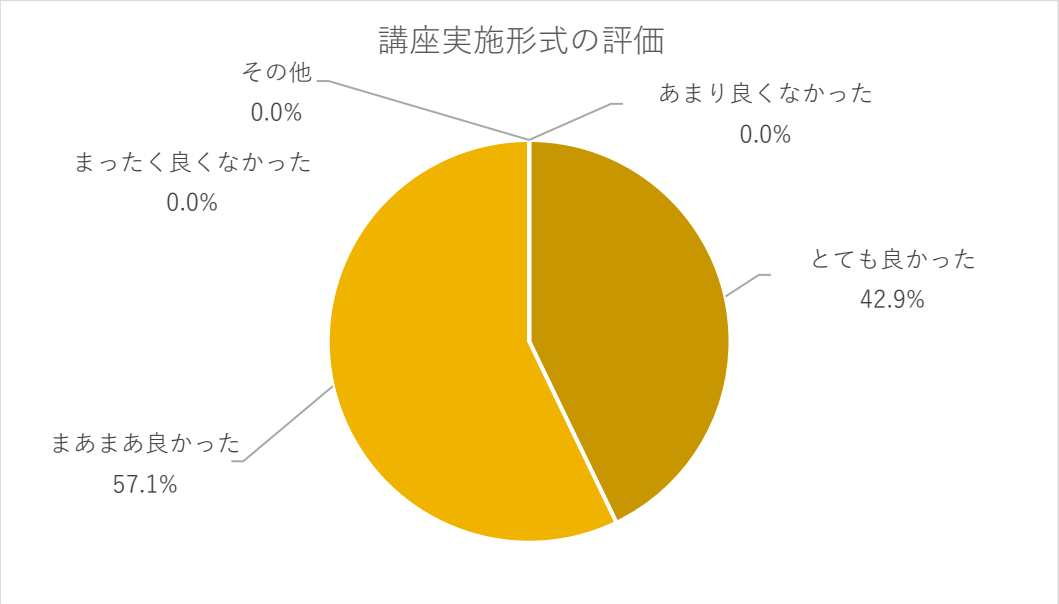
⑧　今回の講座を通して、 e スポーツに関わるイベントやビジネス、その他の活動などに対する興味や取り組む意欲は高まりましたか。



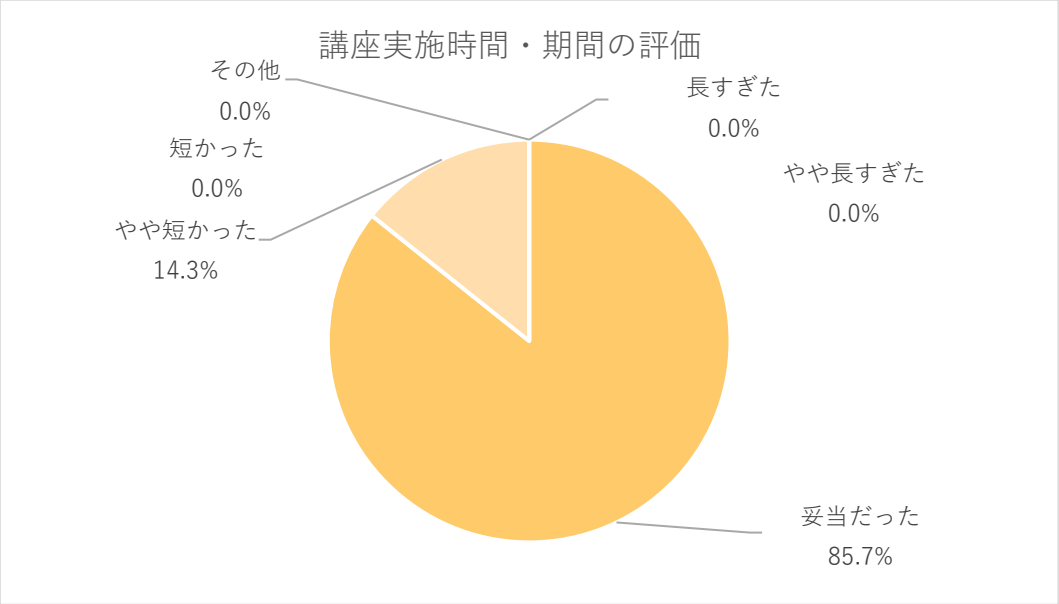
⑨　今回の講座の実施形式（集合学習でのグループワーク中心）はいかがでしたか。



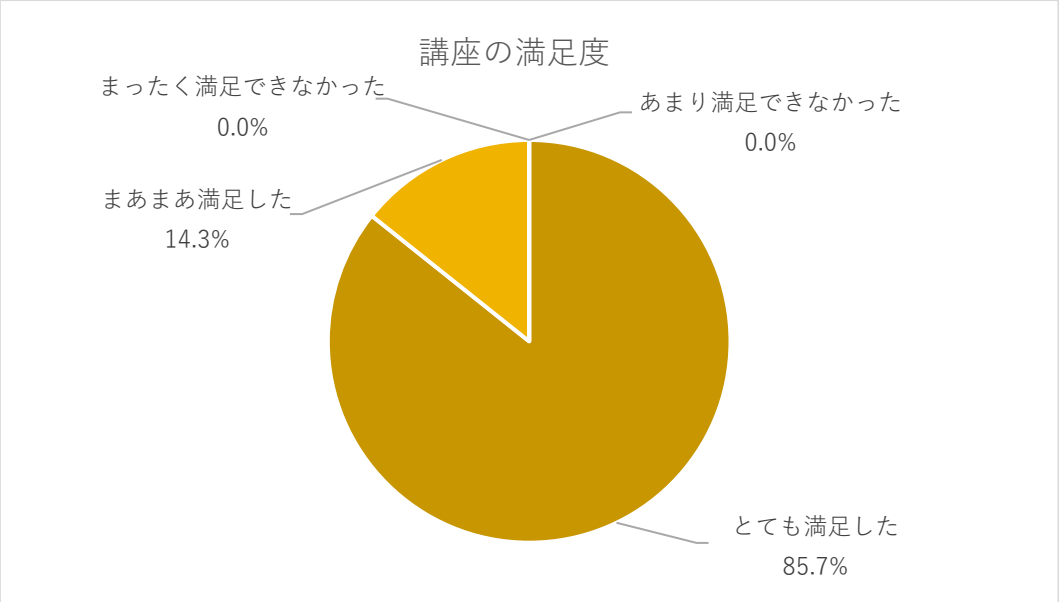
⑩　今回の講座の実施形式（集合学習でのグループワーク中心）はいかがでしたか。



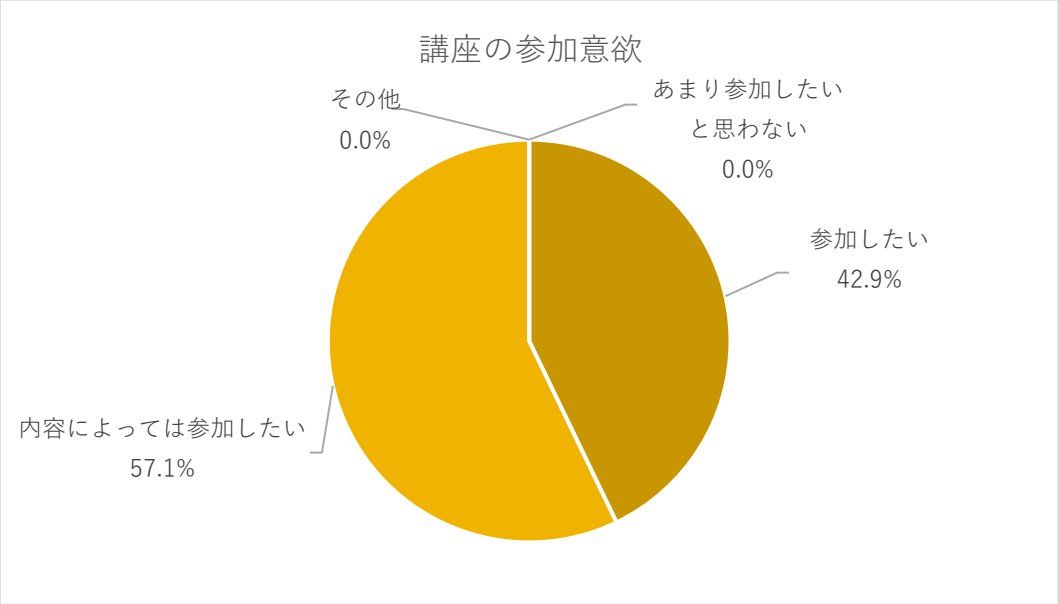
⑪　今回の講座の実施時間・期間（土日 4 日間・計 24 時間）はいかがでしたか。



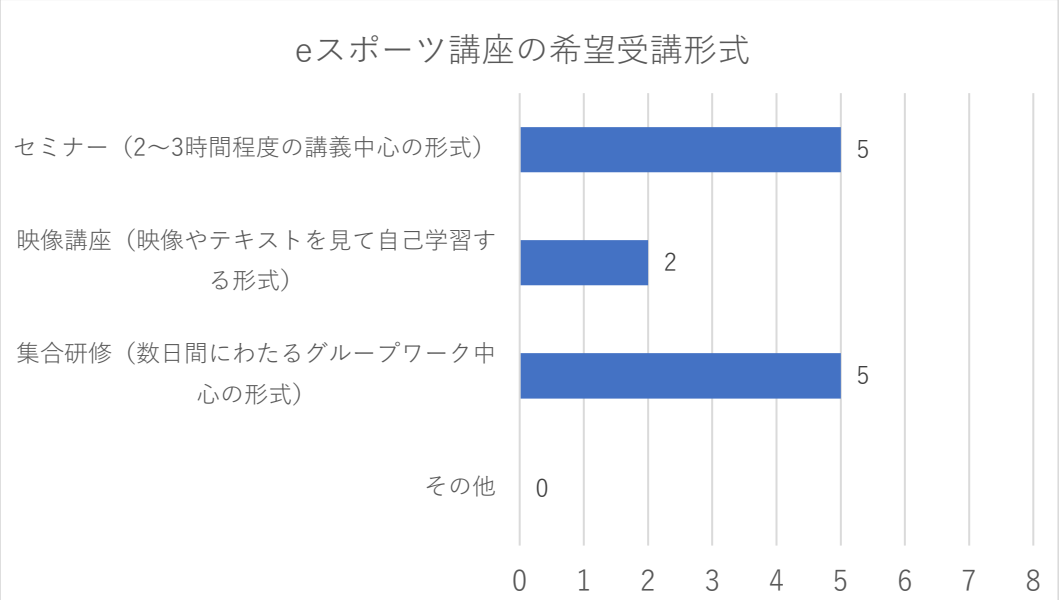
⑫　今回の講座に対する総合的な満足度を教えてください。



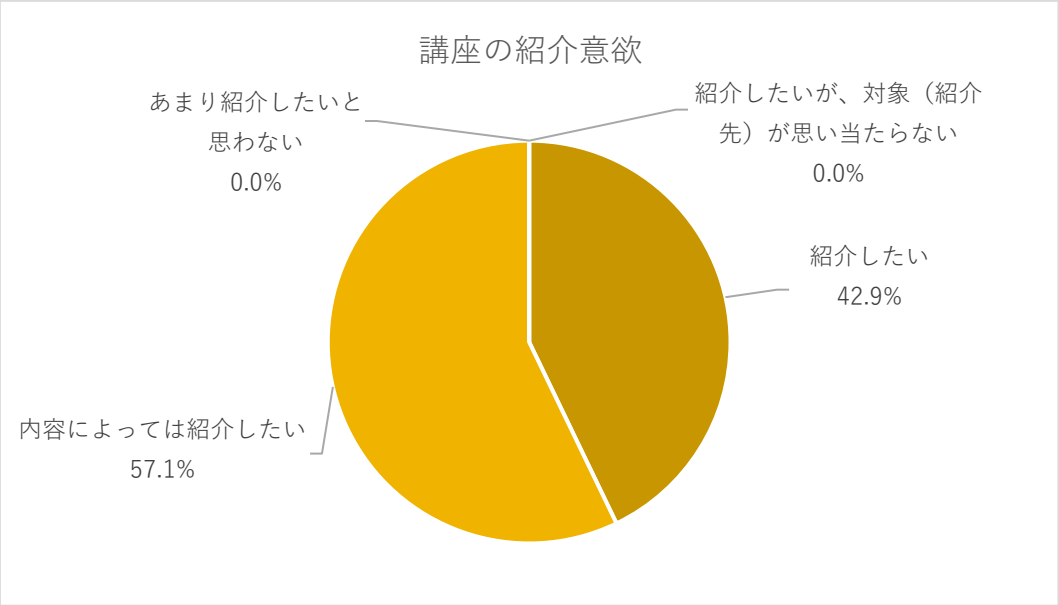
⑬　今回のような講座が開催された場合、また参加したいと思いますか。



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



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



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

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

5.7.4.　集合研修実施結果の分析

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

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

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

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

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

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

巻末資料

1．「e スポーツの課題」に係る情報収集結果 …… 111

2．PBL 教材「e スポーツイベント企画運営 PBL」 …… 135

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

4．テキスト教材「地方創生と e スポーツ」 …… 260

5．e ラーニングコンテンツ（確認問題） …… 288