令和 7 年度 文部科学省委託事業 専修学校による地域産業中核的人材養成事業

高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデル開発事業

事業成果報告書

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

目次

【事業概要編】 7
1. 事業の概要 8
1.1. 趣旨・目的 8
1.2. 学習者のターゲット・目指す人物像 8
1.3. 本事業が必要な背景について 9
2. 開発する教育プログラム及び学習内容の概要 14
2.1. 教育プログラムの概要 14
2.2. 高等学校段階での学習内容 15
2.3. 専門学校段階での学習内容 16
2.4. 開発に取組む教育コンテンツ・教育環境 16
2.4.1. 高等学校段階を対象とした教育コンテンツ 16
2.4.2. 専門学校段階を対象とした教育コンテンツ 17
2.4.3. e スポーツ学習支援 WEB プラットフォーム（学生用） 17
2.4.4. e スポーツ教育支援 WEB プラットフォーム（教員用） 17
3. 事業計画の概要 18
3.1. 実施体制 18
3.2. 構成機関・実施委員会の構成 19
3.3. 事業取組項目と概略 20
3.3.1. 計画の概略 20
3.3.2. 今年度の取組み 22
3.4. 本事業の成果物（アウトプット） 25
4. 今年度事業の総括 27
【開発報告編】 29
1. 高等学校段階カリキュラム・コンテンツの開発 30
1.1. 高等学校段階カリキュラムの概要 30
1.1.1. 教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ 30
1.1.2. 通信制高校を対象とした高等学校段階カリキュラムの構成 31
1.1.3. 科目「e スポーツ導入」の概要 32
1.1.4. 科目「e スポーツキャリア」の概要 32
1.1.5. 科目「e スポーツ職業学習」の概要 33
1.2. 高等学校段階教育コンテンツのカスタマイズ 35
1.2.1. スクーリング用講義教材の整備 35
1.2.2. 「e スポーツ導入」講義映像教材の開発 39

1.2.3. 「e スポーツ学習の振り返り」教材群の開発 39
1.3. 高等学校における e スポーツ教育活動に関する実態調査 43
1.3.1. 調査目的 43
1.3.2. 調査実施の概要 43
1.3.3. アンケート調査結果 44
1.3.4. 調査のまとめ 64
2. 専門学校段階カリキュラム・コンテンツの開発 68
2.1. 専門学校段階カリキュラムの概要 68
2.1.1. 教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ 68
2.1.2. カリキュラムの検討方針 69
2.1.3. ソフト・ハード開発領域のカリキュラムコンセプト 69
2.1.4. 医療福祉領域のカリキュラムコンセプト 70
2.2. 専門学校における e スポーツ教育活動に関する実態調査 72
2.2.1. 調査目的 72
2.2.2. 調査実施の概要 72
2.2.3. アンケート調査結果 73
2.2.4. 調査のまとめ 89
2.3. ソフト・ハード開発領域 教材の開発 93
2.3.1. PBL 教材「ゲーム開発にチャレンジ！」 93
2.3.2. 講義資料①「ヒットゲーム事例解説」 98
2.3.3. 講義資料②「ゲーム開発とプログラムの役割」 100
2.4. 医療福祉領域 教材の開発 102
2.4.1. PBL 教材「地域の高齢者等対象 e スポーツレクリエーションの企画」 102
2.4.2. 講義資料「e スポーツと医療福祉」 105
3. WEB プラットフォーム 107
【実証報告編】 113
1. 高等学校段階の実証講座 114
1.1. 今年度の実施方針 114
1.2. AOIKE 高等学校 1 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座 114
1.2.1. 実施概要 114
1.2.2. 講座受講後アンケートの結果 115
1.2.3. 実施結果のまとめ 121
1.3. AOIKE 高等学校 2 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座 122
1.3.1. 実施概要 122
1.3.2. 講座受講後アンケートの結果 123
1.3.3. 実施結果のまとめ 128

1.4. AOIKE 高等学校 3 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座 129
1.4.1. 実施概要 129
1.4.2. 講座受講後アンケートの結果 130
1.4.3. 実施結果のまとめ 136
1.5. AOIKE 高等学校 希望者対象スクーリング講座 137
1.5.1. 実施概要 137
1.5.2. 実施の様子 138
1.5.3. 講座受講前アンケートの結果 140
1.5.4. 講座受講後アンケートの結果 145
1.5.5. 実施結果のまとめ 152
2. 専門学校段階の実証講座 153
2.1. 今年度の実施方針 153
2.2. IT 分野 宮崎情報ビジネス専門学校 実証講座 153
2.2.1. 実施概要 153
2.2.2. 実施の様子 154
2.2.3. 講座受講前アンケート 156
2.2.4. 講座受講後アンケート 160
2.2.5. 実施結果のまとめ 166
2.3. 医療福祉分野 富山リハビリテーション医療福祉大学校 実証講座 168
2.3.1. 実施概要 168
2.3.2. 実施の様子 169
2.3.3. 講座受講前アンケート 171
2.3.4. 講座受講後アンケート 174
2.3.5. 実施結果のまとめ 180
巻末資料 183
1．高等学校段階教育コンテンツ
(1) スクーリング用スライド（1 年生対象） 185
(2) スクーリング用スライド（2 年生対象） 196
(3) スクーリング用スライド（3 年生対象） 210
(4) e スポーツ学習の振り返りとまとめ 235
2．専門学校段階教育コンテンツ
(1) ソフト・ハード開発領域 PBL 教材 243
(2) ソフト・ハード開発領域 講義教材「ヒットゲーム事例解説」 260
(3) ソフト・ハード開発領域 講義教材「ゲーム開発とプログラムの役割」 272
(4) 医療社会福祉領域 PBL 教材 278
(5) 医療社会福祉領域 講義教材「e スポーツと医療福祉」 294

【事業概要編】

1.　事業の概要

1.1.　趣旨・目的

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

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

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

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

1.2.　学習者のターゲット・目指す人物像

〇高校及び専門学校で共有する目標・人材像・ビジョン

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

〇高校卒業段階までに目指す人材像・ビジョン

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

〇専門学校卒業段階までに目指す人材像・ビジョン

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

1.3.　本事業が必要な背景について

(1) 若手人材の e スポーツへの関心の高まり

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

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

図表 1-1　中高生が思い描く将来についての意識調査 2021

	男子中学生(n=100)	%
1位	YouTuberなどの動画投稿者	23.0
2位	プロeスポーツプレイヤー	17.0
3位	社長などの会社経営者・起業家	15.0
4位	ITエンジニア・プログラマー	13.0
5位	ゲーム実況者	12.0
6位	公務員	8.0
	会社員	8.0
	プロスポーツ選手	8.0
9位	教師・教員	7.0
10位	ボカロP(音声合成ソフト楽曲のクリエイター)	6.0
	弁護士、裁判官など法律関係	6.0

	男子高校生(n=400)	%
1位	YouTuberなどの動画投稿者	15.3
2位	社長などの会社経営者・起業家	13.5
3位	ITエンジニア・プログラマー	13.3
4位	公務員	12.0
5位	教師・教員	9.5
6位	ゲームクリエイター	6.8
7位	ものづくりエンジニア(自動車の設計や開発など)	6.5
	ボカロP(音声合成ソフト楽曲のクリエイター)	5.8
8位	プロeスポーツプレイヤー	5.8
	ゲーム実況者	5.8

（出典）ソニー生命保険株式会社　令和元 3 年 8 月

(2) 高等学校での e スポーツの急速な浸透

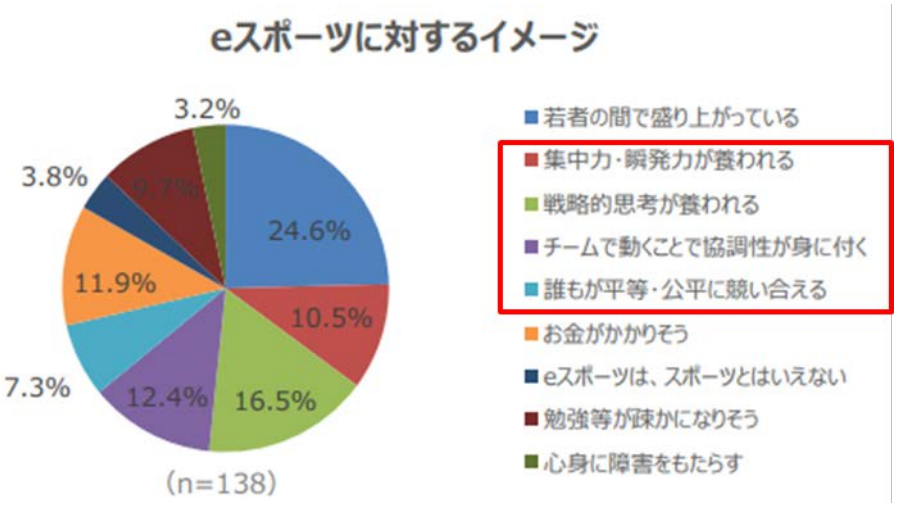
上記のような e スポーツに対する若者の関心の高まりを受けて、高等学校でも e スポーツの浸透が加速している。国内最大規模の高校生の e スポーツ大会「Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship」の参加者は年々増加の一途で、2021 年大会の総エントリー数は、全国 1,960 校、2,234 チーム、5,675 名に達している。文部科学省の学校基本調査によれば、国内の高等学校の総数は約 4,800 校であるため、全高等学校のうち約 4 割

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

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

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

図表 1-2　全国の高校を対象としたｅスポーツに関するアンケート調査



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

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

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

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

(4) e スポーツ産業の広がりと e スポーツ人材の活躍の場

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

図表 1-3　様々な業種の e スポーツとの関わり

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

（出典）一般社団法人日本 e スポーツ学会作成

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

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

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

(5) 通信制高等学校や専門学校における e スポーツ教育の現状

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

(6) 出口を見据えた e スポーツ教育を実現するための課題

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

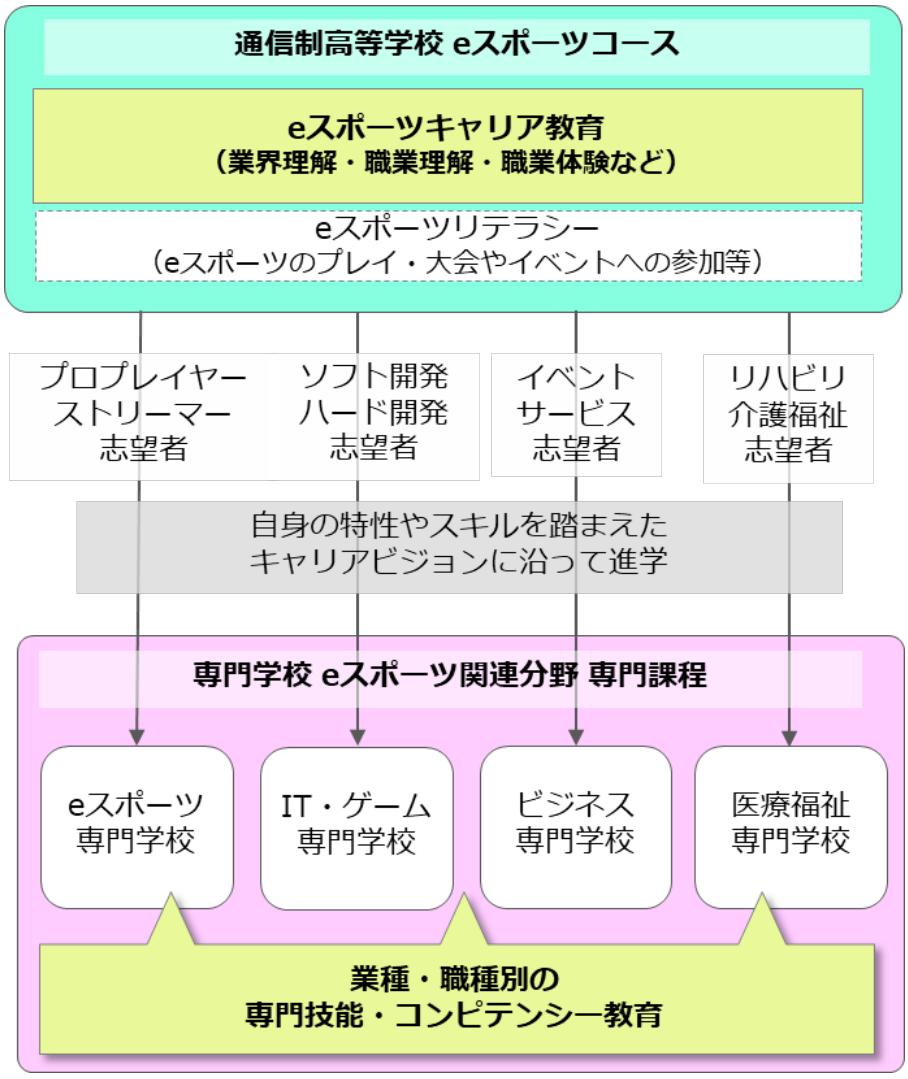
2 つ目の課題は、「職種別専門技能教育の困難性」である。前述の通り、e スポーツ分野に関連した業種・職種は非常に多様であり、それぞれで求められる技能もまた多様である。e スポーツという共通項はあるにせよ、多種多様な各業種・職種で求められる技能等の教育体系を、単独の教育機関がフォローするのは困難である。現状、プレイヤー以外の職種で必要とされる専門技能等の教育が、カリキュラム上で付帯的な扱いになっているのは、こうした事情も背景にある。e スポーツに関連した業種・職種それぞれの専門技能の教育環境をどのように構築するかも重要なポイントとなる。

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

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

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

図表 1-4　高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデルのイメージ



(8) 本事業の活動と目標

本事業では、3 つの活動を通してこの構想の実現を目指す。

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

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

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

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

2. 開発する教育プログラム及び学習内容の概要

2.1. 教育プログラムの概要

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

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

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

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

2.2. 高等学校段階での学習内容

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

図表 2-1 高等学校段階での教育プログラムの構成

科目名（案）	内容概略	学年・時間数
e スポーツ導入	e スポーツの基礎知識や歴史、産業構造を学び、分野全体への理解と関心を高める。e スポーツの定義や発展の経緯、競技シーン、産業、社会的課題などを概観する。	1 年生 1 単位 （※）
e スポーツキャリア	e スポーツに関わる仕事や進路の種類を知り、自分のキャリアの方向性を考える。e スポーツと社会の関係をニュース等から調べ、関連する仕事の内容を理解すると共に、業界のキャリアを調査し、自身の将来像を整理する。	2 年生 1 単位 （※）
e スポーツ職業学習	e スポーツに関わる仕事を疑似体験するワークを通して、関連分野の仕事を学び、自分に合ったキャリア像を深める。ゲーミング、ビジネス、ソフト・ハード開発、医療福祉の各領域の仕事を扱う。	3 年生 1 単位 （※）

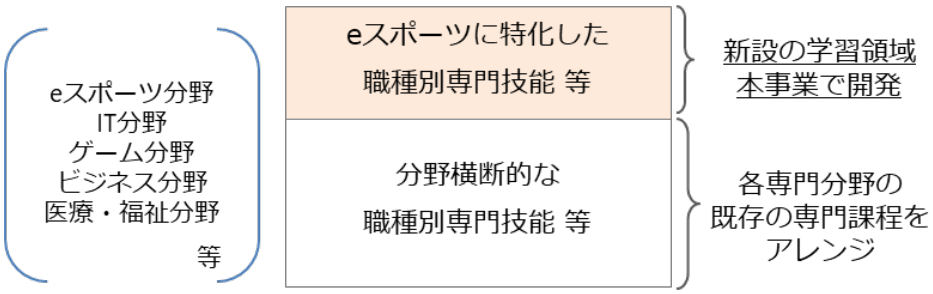
e スポーツリテラシー	e スポーツの競技スキルや知識を身に着けたり、大会に参加したり、業界人と交流したりすることで、e スポーツ分野のリテラシーを養う。	課外学習 年数回の イベント等

※通信制高等学校における 1 単位の取得条件等は科目ごとに定められている。上記の各科目は、「学校設定科目」で設定されることが想定されており、総学習時間は定められていないが、1 単位認定は一般的な高校の 1 科目 35 時間相当とされる。通信制高等学校の単位認定基準に基づけば 1 単位認定には通例、講義映像 4～5 時間程度、レポート提出 2～3 回、スクーリング 1～2 単位時間、試験 1 回程度が目安となる。

2.3. 専門学校段階での学習内容

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

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



2.4. 開発に取組む教育コンテンツ・教育環境

2.4.1. 高等学校段階を対象とした教育コンテンツ

高等学校段階を対象とした教育プログラムでは、通信制高等学校 e スポーツコース在籍者を対象に、e スポーツ業界で働く上でのキャリアビジョンと基礎能力の醸成を目的とし、「e スポーツ導入」「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業学習」「e スポーツリテラシー」の 4 科目で構成されるカリキュラムを設計する。その上で各学習内容に対応した教育コンテンツの開発を実施するが、「e スポーツリテラシー」については、既に通信制高等学校のカリキュラムに一定以上組み込まれた内容であり、教授方法も各校で独自に検討を行って

いる。そこで、本事業内では既存の教材等が現時点では存在しない「e スポーツ導入」「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業学習」に対応した教育コンテンツを中心に検討し、以下の教材群の開発を行う。

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

2.4.2. 専門学校段階を対象とした教育コンテンツ

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

2.4.3. e スポーツ学習支援 WEB プラットフォーム（学生用）

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

2.4.4. e スポーツ教育支援 WEB プラットフォーム（教員用）

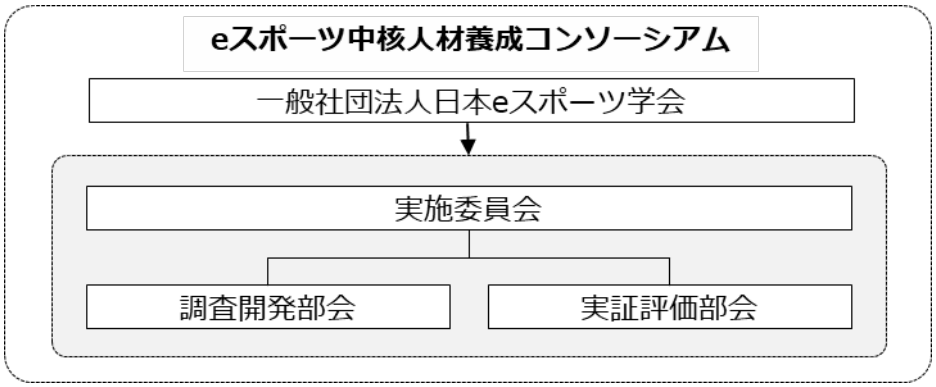
e スポーツ分野の専門教育は近年始まったばかりであり、教育コンテンツや教育ノウハウが体系化されていない。また各 e スポーツ教育機関の現場教員は、年配の熟練の教員はあまり見受けられず、若手教員がほとんどであり、手探りで学生対応を行っている状況にある。そこで本事業では、e スポーツ教育を担う若手教員の支援を目的に、教育コンテンツや指導ガイドを提供し、かつその活用事例等を共有したり、活用方法を議論したりできる WEB コミュニティを作成する。これにより、本事業の成果の活用を含めて e スポーツ教育の発展・普及・ブラッシュアップ等を促進する。

3.　事業計画の概要

3.1.　実施体制

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

図表 3-1　実施体制



(1) 実施委員会

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

(2) 調査開発部会

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

(3) 実証評価部会

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

3.2. 構成機関・実施委員会の構成

本事業を推進する構成機関・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	一般社団法人日本 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
萩原 貴之	ブロードメディア e スポーツ株式会社 ルネサンス高等学校	開発・評価
青池 浩生	AOIKE 高等学校 富山リハビリテーション医療福祉大学校	開発・実証
鈴木 進太郎	野田鎌田学園横浜高等専修学校	調査・評価
町田 一輝	茨城県庁産業戦略部産業政策課	調査・評価
秋葉 英一	成田国際福祉専門学校 東京豊島 IT 医療福祉専門学校	調査・評価
川越 宏樹	宮崎情報ビジネス医療専門学校 鹿児島情報ビジネス公務員専門学校	実証・評価
儀間 智	専門学校琉球リハビリテーション学院	調査・開発
松本 順一	株式会社 JCG	開発・評価
望月 伸彦	有限会社 PCCS	調査・開発

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

図表 3-3 取組み項目と概略

【令和 3 年度】

▼ 調査

① 高等学校実態調査

② 専門学校実態調査

③ 企業実態調査

▼ 開発

① e スポーツ職業事例集一次開発

② 高等学校対象カリキュラム設計

③ 高等学校対象教育コンテンツ一次開発 （テキスト・映像・VR 等）

④ WEB プラットフォーム調整・実装

▼実証

① プレ実証

【令和 4 年度】

▼ 実証

① 第 1 回実証講座 企画・開催

・通信制高等学校 e スポーツコース 1～3 年生

② 成果評価・改訂

▼ 開発

① e スポーツ職業事例集二次開発

② 高等学校対象カリキュラム詳細化

③ 高等学校対象教育コンテンツ二次開発 （テキスト・映像・VR 等）

④ 学習支援 WEB プラットフォーム開発

⑤ 教育支援 WEB プラットフォーム開発

【令和 5 年度】

▼ 実証

① 第 2 回実証講座 企画・開催

・通信制高等学校 e スポーツコース 2 年生
② 成果評価・改訂
③ 仮導入（高等学校 1 年生）

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

【令和 6 年度】
▼ 実証
① 第 3 回実証講座 企画・開催
・通信制高等学校 e スポーツコース 2,3 年生
② 成果評価・改訂
③ 仮導入（高等学校 1 年生～2 年生）

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

【令和 7 年度】
▼ 実証
① 第 4 回実証講座 企画・開催
・通信制高等学校 e スポーツコース 1～3 年生
・専門学校 2 分野 各 1 校
② 成果評価・改訂
③ 仮導入（高等学校 1 年生～3 年生）

▼ 開発
① 高等学校対象プログラム更新・カスタマイズ
② 専門学校対象カリキュラム詳細化
③ 専門学校対象教育コンテンツ二次開発 （テキスト・PBL・ケーススタディ等）

④ WEB プラットフォーム調整・改良

【令和 8 年度】
▼ 実証
① 第 5 回実証講座 企画・開催
・通信制高等学校 e スポーツコース 1～3 年生
・専門学校 2 分野 各 1 校
② 成果評価・改訂
③ 本格導入準備（高等学校・専門学校）

▼ 開発
① 高等学校対象プログラム更新・カスタマイズ
② 専門学校対象プログラム拡張・とりまとめ
③ WEB プラットフォーム調整・改良

▼ 普及展開
① 導入ガイドライン開発
② 普及展開方策の検討

3.3.2. 今年度の取組み

今年度では、開発・実証に関わる活動を実施した。以下に各活動内容を示す。

3.3.2.1. 開発

事業 5 年目の令和 7 年度では、①高等学校対象プログラム更新・カスタマイズ、②専門学校対象カリキュラム詳細化、③専門学校対象教育コンテンツ二次開発、④WEB プラットフォーム調整・改良の 4 つの活動に取組んだ。各活動の概要を以下に示す。

■ 開発① 高等学校対象プログラム更新・カスタマイズ

本事業で開発を進める高専連携教育プログラムのうち高等学校段階について、通信制高等学校 e スポーツコースの 3 年間を対象に、キャリアビジョンの形成と基礎能力の醸成を目的としたカリキュラムおよび教育コンテンツの整理・更新を行った。令和 7 年度は、これまでの開発成果と実証講座の結果を踏まえ、普及展開と教員による自立的運用を促進する観点から、スクーリング用講義教材の整備、「e スポーツ導入」講義映像教材の新規開発、学習全体の振り返り教材群の開発を実施した。あわせて、高等学校における e スポーツ教育活動の実施状況およびキャリア教育としての活用可能性を把握するための実態調査を行い、プログラムの導入促進に向けた基礎資料を整備した。

■ 開発② 専門学校対象カリキュラム詳細化

本事業で開発を進める専門学校段階カリキュラムは、e スポーツに関連する各職種に求められる専門技能およびコンピテンシーの習得支援に特化して構成するものとし、対象領域は高校段階の発展形として「ゲーミング領域」「ビジネス領域」「ソフト・ハード開発領域」「医療福祉領域」の 4 領域を想定して検討を行った。検討にあたっては、専門学校における e スポーツ教育活動の実施状況や導入意向等を把握する実態調査を実施し、現状では既存カリキュラムへの体系的な位置付けが限定的であることを確認した。

これらの結果を踏まえ、「ゲーミング領域」および「ビジネス領域」については既に一定の教育実績があることから情報収集および課題整理を中心とし、本事業では教育実践の蓄積が少ない「ソフト・ハード開発領域」および「医療福祉領域」を重点領域としてモデルカリキュラムの具体化を進めた。ソフト・ハード開発領域では、e スポーツを契機とした導入教育として UEFN を活用した PBL 型カリキュラムを設計し、開発初期段階から制作体験と技術学習を接続する構成とした。医療福祉領域では、作業療法士養成課程等への導入を想定し、リハビリテーションや社会参加支援における e スポーツ活用を学ぶ 30 時間規模のカリキュラムを設計した。いずれも教育コンテンツの開発および実証講座を通じて専門学校教育への適合性と学習効果の検証を行い、今後の普及展開に向けた基礎資料を整備した。

■ 開発③ 専門学校対象教育コンテンツ二次開発

令和 6 年度に開発したプロトタイプをもとに、「ソフト・ハード開発領域」および「医療福祉領域」のカリキュラム運用に必要な教材群の開発を行った。具体的には、PBL 教材、テキスト教材、講義資料および講義映像教材を体系的に整備し、学習段階に応じて実践と理論を往還できる構成とした。ソフト・ハード開発領域では UEFN を活用したゲーム改修型 PBL 教材とゲーム分析・プログラミング理解を促す講義教材を開発した。医療福祉領域では高齢者を対象とした e スポーツレクリエーションの企画を行う PBL 教材と分野概論教材を作成した。これらの教材は専門学校での実証講座において活用し、教育現場への適合性および学習効果の検証を行った。

■ 開発④ WEB プラットフォーム調整・改良

令和 6 年度から引き続き、学生を対象とする学習支援を目的とした WEB プラットフォームの拡張開発を行った。令和 7 年度には、高等学校段階の教育コンテンツ運用を目的とした学習支援 WEB プラットフォームについて、コンテンツの改訂・拡張等を受けての実装作業や機能拡張を実施した。また、専門学校段階についても、開発した教育コンテンツの実装作業を行った。

3.3.2.2. 実証

今年度は、通信制高校を対象とした実証講座および専門学校を対象とした実証講座を実施した。

■ 通信制高校対象の実証講座

前年度に引き続き、AOIKE 高等学校（広域通信制高校）の協力を得て、e スポーツ科目履修者の 1 年生・2 年生・3 年生 計 31 名を主な対象として、本事業で開発したカリキュラム全体を本格導入する形で、以下の 4 系統で構成される実証講座を企画・実施した。いずれも一般的な高校 1 科目（35 時間相当）のボリュームである。

① 1 年生：「e スポーツ導入」全体
② 2 年生：「e スポーツキャリア学習」全体、「e スポーツ職業学習」（ゲーミング）
③ 3 年生：「e スポーツ職業学習」（ビジネス、医療福祉、ソフト・ハード開発）
④ 希望者スクーリング：ソフト・ハード開発領域 ゲーム開発演習

①②③は自宅での自主学習を中心とし、6 月から 12 月までの期間、教材をインターネット配信して任意の時間に学習し、期限までにレポートを提出する形式で実施した。
④は希望者（e スポーツ科目履修者以外も含む）を対象とし、指定日時に登校して集合学習を行う形式で実施した。

■ 専門学校対象の実証

「ソフト・ハード開発領域」および「医療福祉領域」のカリキュラムコンセプトと教材の妥当性を検証することを目的として、以下の 2 系統の実証講座を実施した。

・IT 分野専門学校対象 実証講座

宮崎情報ビジネス専門学校 情報システム科 ゲームプログラムコース 1 年生 4 名、IT 高度専門士コース 2 年生 5 名の計 9 名を対象に、2 日間・計 9 時間で実施した。内容は「UEFN」を活用したオリジナルゲーム開発を行う PBL 学習を中心に構成した。本講座を通じて、プログラミング等のゲーム開発技術に対するモチベーションの変化に関する意見を収集した。

・医療福祉分野専門学校対象 実証講座

富山リハビリテーション医療福祉大学校 作業療法科 1〜3 年生 計 34 名を対象に、2 日間・計 6 時間で実施した。内容は医療福祉分野における e スポーツ活用に関する知識の習得を目的とし、講義と PBL 学習を組み合わせた構成とした。本講座を通じて、e スポーツに対する学生の興味関心やモチベーションの変化に関する意見を収集した。

3.4.　本事業の成果物（アウトプット）

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

図表 3-4　本事業の成果物

種別	成果物項目	成果物概要	令和 3 令和 6	令和 4 令和 7	令和 5 令和 8
調査	高等学校実態調査報告書	e スポーツコースを設置する通信制高等学校へのヒアリング調査結果および e スポーツコース未設置の高等学校へのアンケート調査結果、その分析結果をとりまとめた報告書。	○		
	専門学校実態調査報告書	e スポーツ周辺分野の専門学校への e スポーツに関わるアンケート調査結果およびその分析結果を取りまとめた報告書。	○		
	企業実態調査報告書	e スポーツに関連する事業に参入している企業・団体等へのヒアリング調査結果およびその分析結果をとりまとめた報告書。	○		
開発	e スポーツ職業事例集	e スポーツに関わる職種の種類・定義・必要な能力、具体的な仕事の事例等を整理した資料。	概要版 更新版	詳細版 更新版	改訂版 更新版
	高等学校対象カリキュラム	通信制高等学校 e スポーツコースを対象とする e スポーツ業界でのキャリアビジョンと基礎能力を醸成する計 195 時間程度のカリキュラム・シラバス。	○ ○	○	○
	専門学校対象カリキュラム	IT・ゲーム・ビジネス・医療福祉などの専門学校を対象に、e スポーツ関連職種の実践的な専門技能等の養成に特化したカリキュラム・シラバス。	○	○	○

	高等学校対象教育コンテンツ	e スポーツ分野でのキャリアデザインに必要な知識・技術等を学習できる教育コンテンツ群（テキスト・映像・VR 等）とその指導ガイド。	○	○	○
			○	○	○
	専門学校対象教育コンテンツ	e スポーツに関わる職種に必要な専門技能・コンピテンシーを学習できる教育コンテンツ群（テキスト・PBL・ケーススタディ等）とその指導ガイド。			
			○	○	○
	学習支援プラットフォーム 教育支援プラットフォーム	学生用の学習支援を目的とした WEB プラットフォームと、教職員用の教育支援を目的とした WEB プラットフォーム。	○	○	○
			○	**○**	**○**
実証	実証講座実施報告書	e スポーツ分野の高等学校・専門学校の協力を得て実施する実証講座の実施概要・実施結果・分析結果をとりまとめた報告書。	プレ	第 1 回	第 2 回
			第 3 回	第 4 回	第 5 回
その他	事業成果報告書（各年度）	各年度の事業活動内容・活動成果をとりまとめた報告書。	○	○	○
			○	○	○

4.　今年度事業の総括

本事業では、前年度までに進めてきた高等学校段階のカリキュラム・教材開発と段階的実証の成果を踏まえ、今年度は通信制高校３学年を対象として教育プログラム全体を通した本格的な実証を実施した。また、普及展開を見据え、教員が自立的に運用できる教材構成への整理・更新や実態調査を行い、導入促進に向けた基礎資料の整備を進めた。これにより、開発段階から実運用段階へと移行できた。

通信制高校段階では、科目体系に沿った学習を通して、生徒が e スポーツ分野における多様な進路や職種への理解を深め、自身のキャリアを主体的に考える変化が見られた。また、自主学習を中心とした通信制高校の学習形態においても運用可能であることが確認され、キャリア教育と専門分野への関心形成を接続するプログラムとしての有効性が示された。

次年度は最終年度となることから、これまでの実証結果を踏まえた内容の最終的な整理・高度化を行うとともに、導入ガイドラインの整備や教員支援の仕組みの構築を進める必要がある。また、実態調査の成果を活用し、通信制高校への展開モデルを具体化することで、継続的な運用と全国的な普及につなげていくことが求められる。

専門学校段階では、カリキュラムの詳細化と教育コンテンツの開発を進め、重点領域において実証講座を実施した。その結果、e スポーツを契機とすることで専門分野の学習意欲や分野理解が高まることが確認され、既存の専門課程に接続可能な教育モデルとしての有効性が示された。

最終年度に向けては、専門学校段階のカリキュラムと教材の体系化を行い、導入方法を明確化するとともに、他校への展開を見据えたモデル提示や活用事例の整理を進め、高専一貫教育としての実装可能性を高める方針で開発等に取り組んでいきたい。

【開発報告編】

1. 高等学校段階カリキュラム・コンテンツの開発

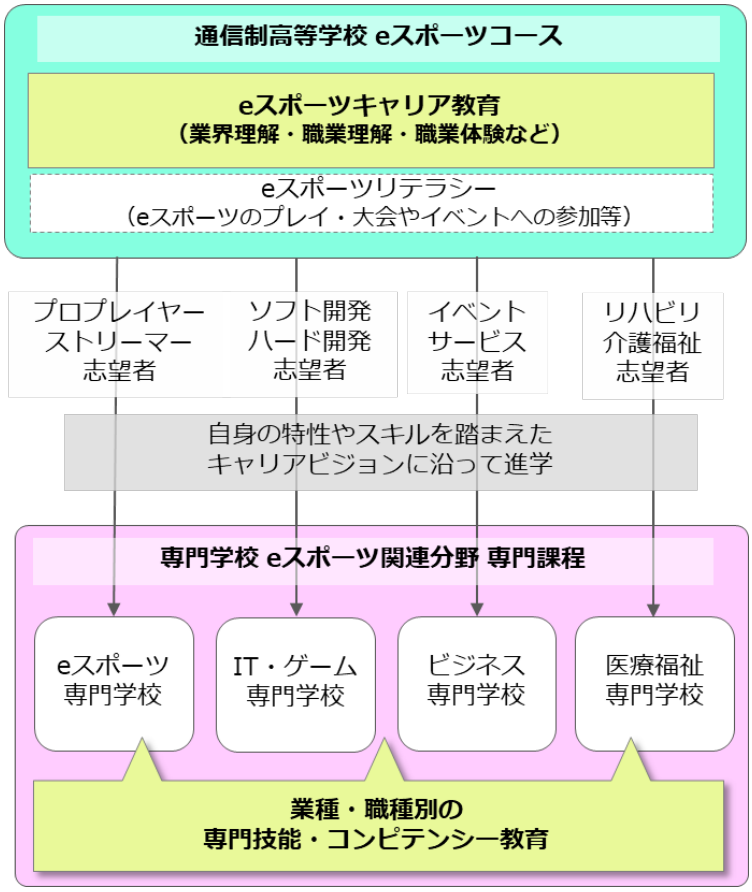
1.1. 高等学校段階カリキュラムの概要

1.1.1. 教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ

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

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

図表 1-1 高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデルの全体像



1.1.2. 通信制高校を対象とした高等学校段階カリキュラムの構成

前項の通り、高等学校段階では、e スポーツ分野に関する基礎的理解を促すとともに、各領域の職業や進路に関する知識を学び、自身の特性に応じたキャリアビジョンを形成することを目標としている。この教育目標を達成するために本事業では、カリキュラムとして「e スポーツ導入」「e スポーツキャリア」「e スポーツ職業学習」「e スポーツリテラシー」の 4 科目（3 単位＋課外学習）を設計した。その概略を以下に示す。

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

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

図表 1-2　高等学校段階カリキュラムの構成

科目名（案）	内容概略	学年・時間数
e スポーツ導入	e スポーツの基礎知識や歴史、産業構造を学び、分野全体への理解と関心を高める。e スポーツの定義や発展の経緯、競技シーン、産業、社会的課題などを概観する。	1 年生 1 単位
e スポーツキャリア	e スポーツに関わる仕事や進路の種類を知り、自分のキャリアの方向性を考える。e スポーツと社会の関係をニュース等から調べ、関連する仕事の内容を理解すると共に、業界のキャリアを調査し、自身の将来像を整理する。	2 年生 1 単位
e スポーツ職業学習	e スポーツに関わる仕事を疑似体験するワークを通して、関連分野の仕事を学び、自分に合ったキャリア像を深める。ゲーミング、ビジネス、ソフト・ハード開発、医療福祉の各領域の仕事を扱う。	3 年生 1 単位
e スポーツリテラシー	e スポーツの競技スキルや知識を身に着けたり、大会に参加したり、業界人と交流したりすることで、e スポーツ分野のリテラシーを養う。	課外学習 年数回の イベント等

この 4 科目のうち、「e スポーツリテラシー」は各通信制高校において独自の学習内容が既に設定されているため、本事業では「e スポーツ導入」「e スポーツキャリア」と「e スポーツ職業教育」を検討対象とした。

1.1.3. 科目「e スポーツ導入」の概要

科目「e スポーツ導入」の内容構成を下表に示す。本科目は通信制高校の制度を踏まえ、1 単位分（普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等）の内容構成で設計し、教材等を整備した。

図表 1-3 科目「e スポーツ導入」の概要

項目	内容
科目名	e スポーツ導入
教育目標	e スポーツの基礎知識を題材としたテキストと講義映像に基づき、e スポーツの歴史、産業構造等の学習に関するワークを進める形で学習を行う。 これを通して、e スポーツの定義や発展の経緯、競技シーン、産業、社会的課題などを学ぶと共に、e スポーツへの関心と学習意欲を高めることをねらいとする。
主な受講対象者	通信制高校の e スポーツコースに在籍する生徒、e スポーツ関連科目を履修する生徒等
前提知識等	特になし
学習項目	・自己学習（講義映像の聴講、ワーク） ・レポート提出　4 回 ・スクーリング　1～2 単位時間（1 単位時間=50 分） ・試験　1 回
使用教材	・e スポーツ概論テキスト（全 7 章） ・e スポーツ概論講義映像（計 1.5 時間程度） ・職業紹介講義映像コンテンツ（計 10 時間程度）
学習の流れ	・学習者任意の学習時間に講義映像を聴講して、テキストに基づきワークを進める（自己学習） ・テキストの各章の学習を終えて、指定期限までにワークの成果を集約したレポートを提出し、教員の添削や指導を受ける（レポート） ・すべてのワークの学習終了後のタイミングで集合学習を開催し、ワークに関するディスカッションやプレゼンテーションを行う（スクーリング） ・履修完了後に単位認定試験を受験する（試験）

1.1.4. 科目「e スポーツキャリア」の概要

科目「e スポーツキャリア」の内容構成を下表に示す。本科目は通信制高校の制度を踏まえ、1 単位分（普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等）の内容構成で設

計し、教材等を整備した。

図表 1-4　科目「e スポーツキャリア」の概要

項目	内容
科目名	e スポーツキャリア
教育目標	e スポーツのキャリア学習を題材としたテキストと講義映像に基づき、e スポーツ業界の職業やキャリアに関するワークを進める形で学習を行う。 これを通して、e スポーツ分野での働き方・職種・キャリアパス等に関する知識を学ぶと共に、学習者自身の考えを整理し、各々の特性に合わせたキャリアビジョンの獲得を目指す。
主な受講対象者	通信制高校の e スポーツコースに在籍する生徒、e スポーツ関連科目を履修する生徒等
前提知識等	科目「e スポーツキャリア」履修完了者・単位取得者
学習項目	・自己学習（講義映像の聴講、ワーク） ・レポート提出　3 回 ・スクーリング　1～2 単位時間（1 単位時間=50 分） ・試験　1 回
使用教材	・e スポーツキャリア教育テキスト（全 3 章、計 9 ワーク） ・e スポーツキャリア教育講義映像（計 3 時間程度） ・職業紹介講義映像コンテンツ（計 10 時間程度） ・職業紹介 VR コンテンツ（計 1 時間程度）
学習の流れ	・学習者任意の学習時間に講義映像を聴講して、テキストに基づきワークを進める（自己学習） ・テキストの各章の学習を終えて、指定期限までにワークの成果を集約したレポートを提出し、教員の添削や指導を受ける（レポート） ・すべてのワークの学習終了後のタイミングで集合学習を開催し、ワークに関するディスカッションやプレゼンテーションを行う（スクーリング） ・履修完了後に単位認定試験を受験する（試験）

1.1.5.　科目「e スポーツ職業学習」の概要

科目「e スポーツ職業学習」の内容構成を下表に示す。本科目は通信制高校の制度を踏まえ、1 単位分（普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等）の内容構成で設計し、教材等を整備した。

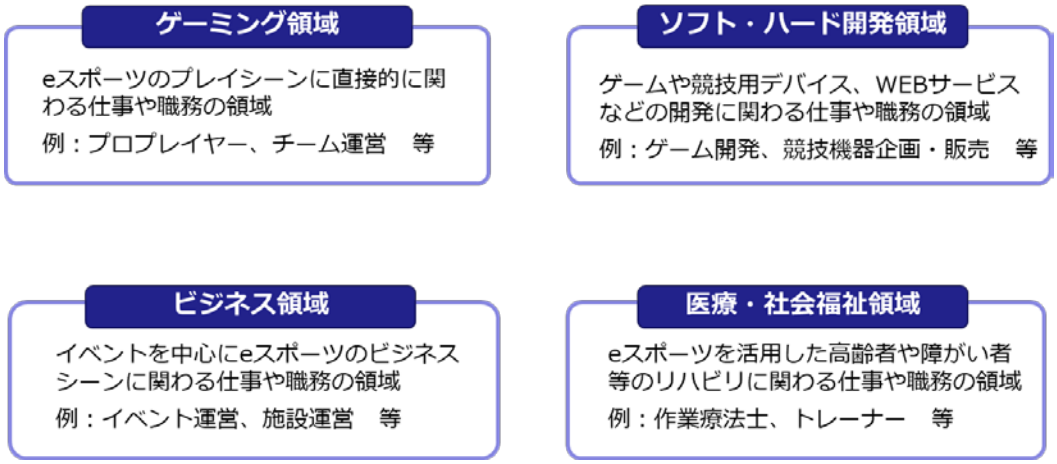
図表 1-5　科目「e スポーツ職業学習」の概要

項目	内容
科目名	e スポーツ職業学習
教育目標	e スポーツの仕事や職業を「ゲーミングチーム領域」「ソフト・ハード開発領域」「ビジネス領域」「医療・社会福祉領域」の 4 つの領域に分類。この領域ごとに、講義映像やワーク（PBL）を通して、e スポーツに関連する多様な業界・職種の仕事を幅広く学習する。 この学習を通して、e スポーツ業界の様々な職種について、より具体的に仕事内容や必要となるスキルを知り、キャリアビジョンを具体化すると共に、ごく基礎的な専門技能やコンピテンシー等を養う。さらには、e スポーツを通じて職業観を醸成することで、社会や仕事に関心を持たせるきっかけを作ることを狙いとする。
受講対象者	通信制高校の e スポーツコースに在籍する生徒、e スポーツ関連科目を履修する生徒等
前提知識等	科目「e スポーツキャリア」履修完了者・単位取得者
学習項目	※普通科の通学 35 時間相当するレポート課題・講義映像等で構成 ・自己学習（知識学習、講義映像の聴講、ワーク） ・レポート提出　4 回 ・スクーリング　1～2 単位時間（1 単位時間＝5 0 分） ・試験　1 回
使用教材	・e スポーツ職業教育教材（テキスト＆ワーク（PBL）全 4 領域、計 12 課題） ・e スポーツ職業教育講義映像（計 4 時間程度）
学習の流れ	・学習者任意の学習時間に講義映像を聴講して、テキストに基づきワークを進める（自己学習） ・テキストの各章の学習を終えて、指定期限までにワークの成果を集約したレポートを提出し、教員の添削や指導を受ける（レポート） ・すべてのワークの学習終了後のタイミングで集合学習を開催し、ワークに関するディスカッションやプレゼンテーションを行う（スクーリング） 履修完了後に単位認定試験を受験する（試験）

なお、科目「e スポーツ職業学習」は上記の通り、科目「e スポーツキャリア」の内容をもとに、e スポーツに係る職業・仕事についてより深く学習し、仕事内容や必要なスキルに関する理解を深め、基礎的なコンピテンシーを滋養することを目的とする。本科目では、多

岐に渡る e スポーツの職業領域を「ゲーミング領域」「ビジネス領域」「ソフト・ハード開発領域」「医療・社会福祉領域」の 4 つの領域に分類し、学習対象領域として設定している。

図表 1-6　科目「e スポーツ職業学習」の学習領域



1.2.　高等学校段階教育コンテンツのカスタマイズ

令和 7 年度には、本カリキュラム・教育コンテンツの各通信制高等学校等での導入・運用および普及展開を見据え、これまでの開発成果を踏まえた内容構成の整理・調整を行った。具体的には、教員による自立的運用を支援する観点から、スクーリング用講義教材の整備、講義映像教材の追加開発、学習全体の振り返り教材群の開発を実施するとともに、高等学校における e スポーツ教育活動の実施状況を把握する実態調査を行った。その上で、後述の「高等学校段階の実証講座」を実施した。

1.2.1.　スクーリング用講義教材の整備

通信制高等学校におけるスクーリングは、年度後半に実施されることが多く、年間学習の振り返りを中心とした授業構成となるのが通例である。一方、本事業で開発した各科目の学習内容は 1 年間分として相当量に及ぶため、限られたスクーリング時間内で効果的に振り返りを行うには、要点の抽出・整理や補足説明の計画的提示など、効率的な授業運営上の工夫が不可欠である。

実証講座の結果、これらの要点整理や補足設計を各高校の担当教員が個別に実施することについて、負担感が大きいとのフィードバックが寄せられた。これを踏まえ、今年度は高等学校段階カリキュラムを構成する「e スポーツ導入（1 年生）」「e スポーツキャリア（2 年生）」「e スポーツ職業学習（3 年生）」の 3 科目について、スクーリングでの振り返りおよび解説を支援するための専用スライド教材を開発した。

開発対象は以下のとおりである。

図表 1-7　スクーリング用講義教材 目次構成

【1 年生対象】e スポーツ導入
- 第 1 章 e スポーツとは
- 第 2 章 e スポーツの歴史
- 第 3 章 e スポーツの競技シーン
- 第 4 章 e スポーツにおけるプロプレイヤー
- 第 5 章 e スポーツと健康
- 第 6 章 e スポーツのいま
- 第 7 章 e スポーツ産業と仕事

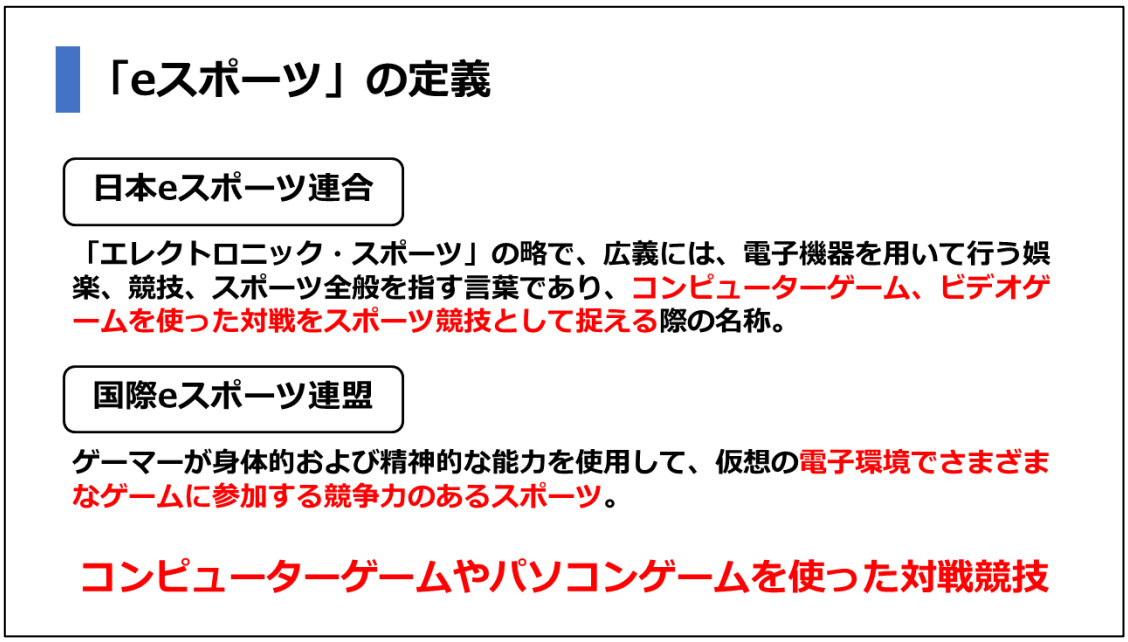
【2 年生対象】e スポーツキャリア
- 第 1 章 e スポーツと社会
- 第 2 章 e スポーツと仕事
- 第 3 章 e スポーツと自分

【3 年生対象】e スポーツ職業学習
- ゲーミング領域
- 医療・社会福祉領域
- ビジネス領域
- ソフト・ハード開発領域
- e スポーツ学習の振り返りとまとめ

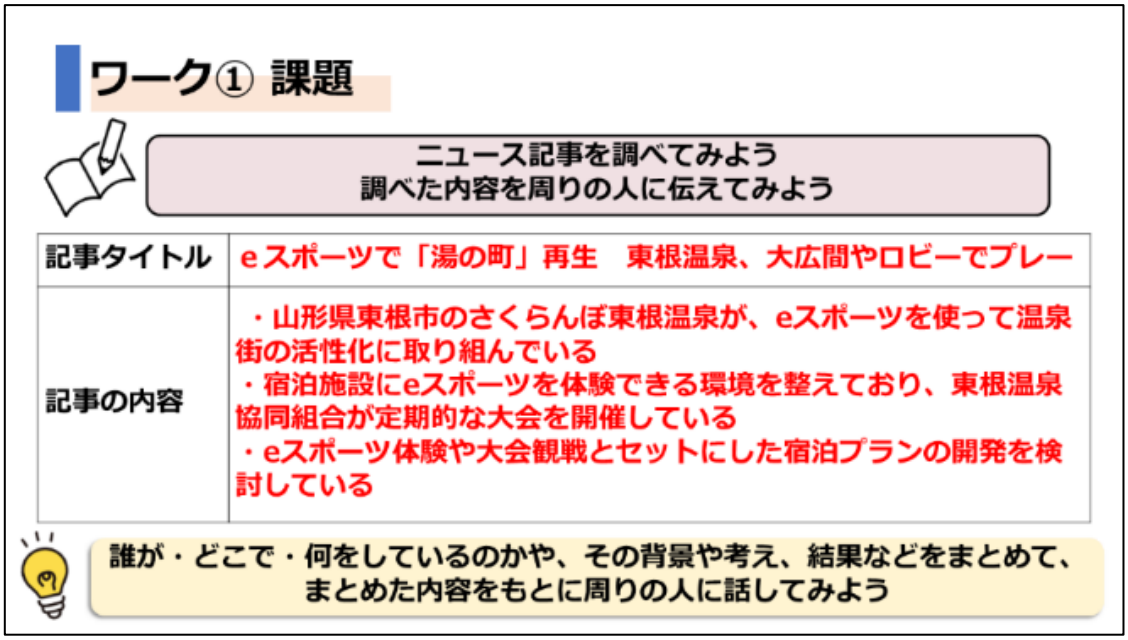
開発したスクーリング用講義教材は、各学年の年間学習項目から主要テーマを抜粋・再構成し、補足説明のポイントやディスカッションテーマを明示した。これにより、通信制高校生が自学自習で学んだ内容を前提として、指導教員がスクーリングにおいて理解の深化を促す授業を展開しやすくすることを意図している。スライド構成は、1 年生用 40 枚、2 年生用 50 枚、3 年生用 109 枚である。

以下にテキストのイメージを示す。教材全体は巻末資料に掲載している。

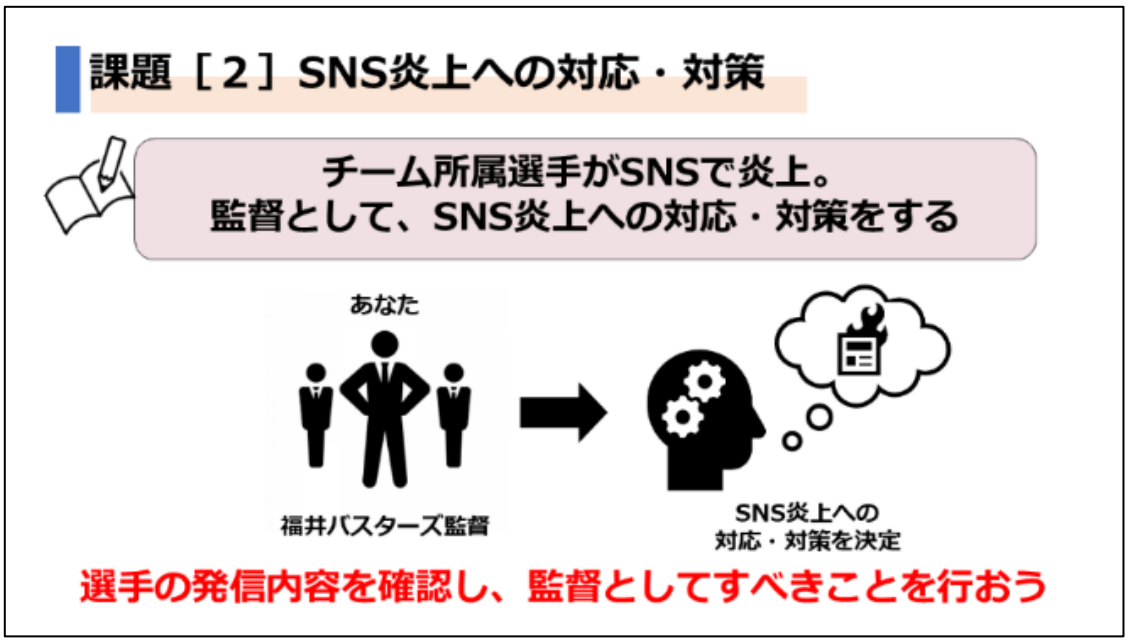
図表 1-8　スクーリング用講義教材のイメージ例（１年生用）



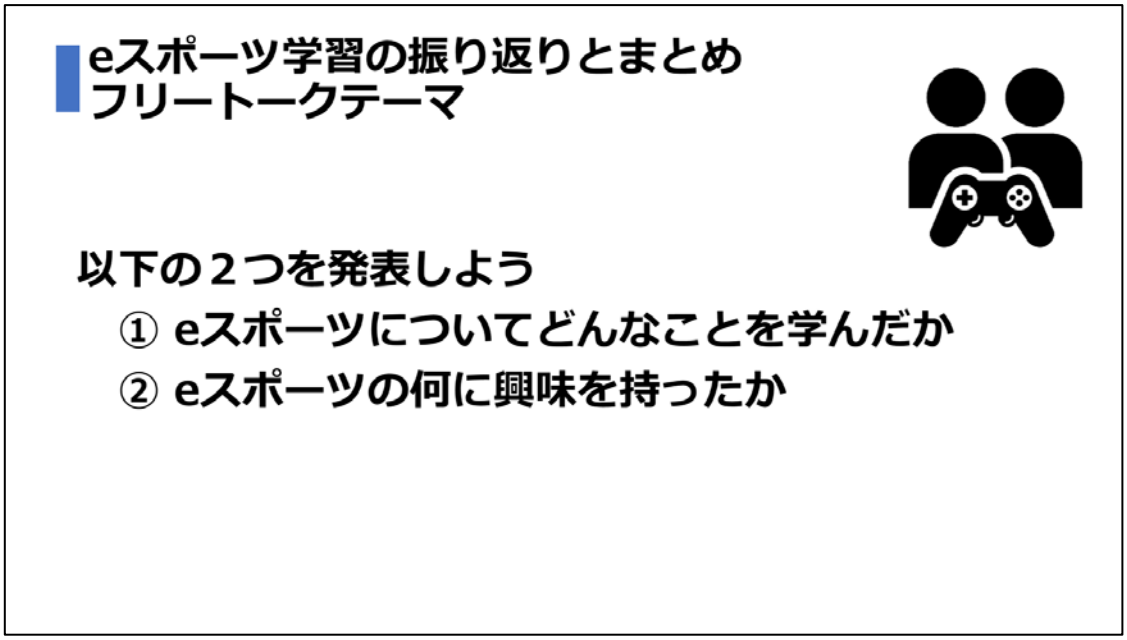
図表 1-9　スクーリング用講義教材のイメージ例（2 年生用）



図表 1-10　スクーリング用講義教材のイメージ例（3 年生用）



図表 1-11　スクーリング用講義教材のイメージ例（ディスカッションテーマ）



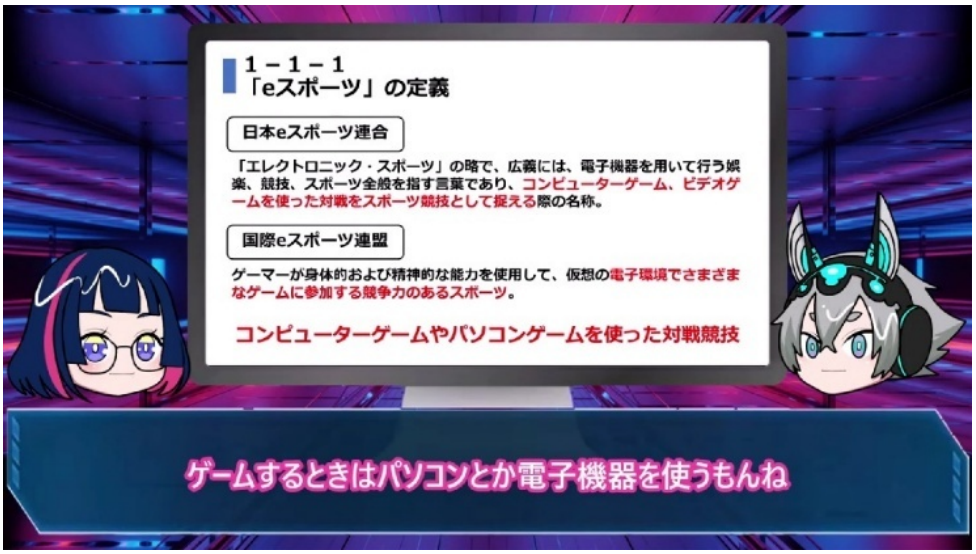
1.2.2.　「e スポーツ導入」講義映像教材の開発

本事業ではこれまで、「e スポーツキャリア（2 年生）」および「e スポーツ職業学習（3 年生）」について、テキスト教材・講義映像教材・レポート課題の 3 系統の教材による学習支援体制を整備してきた。

一方、「e スポーツ導入（1 年生）」については、開発当初の方針により講義映像を設けず、テキスト教材を中心とした自学自習形式を採用していた。しかし、実証講座を通じて、教員・生徒双方から講義映像による解説を求める要望がフィードバックされた。

これを受け、「e スポーツ導入（1 年生）」のテキスト教材に準拠した講義映像を新たに計 10 本開発した。本映像は、他科目と同様にゆっくり解説形式を採用し、視聴者が無理なく内容を理解できる構成とした。内容は、e スポーツの定義、産業構造、多様な職業領域、市場の将来性や社会的意義等について、なるべく平易に解説するものである。

図表 1-12　e スポーツ概論映像教材「第 1 章 e スポーツとは」のイメージ



講義映像サンプル視聴用 URL：https://www.youtube.com/watch?v=zJ63qWWIQbs

1.2.3.　「e スポーツ学習の振り返り」教材群の開発

実証講座を通じて、3 年間の学習成果を総括する教材を最終学年に体系的に位置付ける必要性が指摘された。これを踏まえ、今年度は科目「e スポーツ職業学習（3 年生）」の最終学習として「e スポーツ学習全体の振り返り」という学習項目を新たに設定し、これに対応するテキスト教材、講義映像教材、レポート課題を開発した。

テキスト教材は全 3 章・11 頁で構成した。「これまでの学びを振り返る」「e スポーツ業界の未来を考える」「今後の自分と e スポーツとの関わり方を考える」の 3 項目である。これに対応する形で、講義映像をゆっくり解説形式により 3 本制作した。レポート課題は 4 つのワークで構成し、段階的に思考を整理できる設計とした。

本教材は、高等学校段階カリキュラムにおいて目標としてきた「e スポーツをきっかけとしたキャリアビジョンの形成」に対する集大成的課題として位置付け、3 年間の学習を総括し、自己の進路や将来像を主体的に言語化できることを目的としている。

図表 1-13　e スポーツ学習全体の振り返り テキストの目次構成

【第 1 章　これまでの学びを振り返る】
- 学びを振り返ろう
- e スポーツの定義
- e スポーツの盛り上がり
- e スポーツ産業の広がり
- e スポーツに関わる仕事
- 企業による e スポーツ仕事紹介映像を見てみよう

【第 2 章　e スポーツ業界の未来を考える】
- e スポーツ業界のこれからを考えてみよう
- e スポーツ競技シーンの動向
- e スポーツに対する印象の変化
- e スポーツ市場の変化
- e スポーツの課題

【第 3 章　今後の自分と e スポーツとの関わり方を考える】
- 将来自分が e スポーツとどのように関わっていくかを考えよう
- 自己分析をしてみよう
- e スポーツ業界で求められる人材像や働き方を知ろう
- e スポーツに関わる仕事について改めて調べてみよう
- e スポーツ業界で活躍する先輩たちに学ぼう
- 夢の実現に向けて目標を設定しよう

図表 1-14　e スポーツ学習全体の振り返り ワークの課題構成

- 課題 1 ：e スポーツについての記事を読んでみよう
- 課題 2 ：これまでの学びを振り返ろう
- 課題 3 ：e スポーツをもっと広げるには？ 業界の今と、自分のこれからを考えよう
- 課題 4 ：キャリアプランを設計しよう

図表 1-15　「e スポーツ学習全体の振り返り」テキストイメージ例

e スポーツ業界の未来を考える

講義映像②
https://youtu.be/UTEKbeClqZ4

■　e スポーツ業界のこれからを考えてみよう

これまでの学習を通して、e スポーツに関する基礎知識や、産業としての広がり、多様な仕事について学んできました。今まさに急速に発展している **e スポーツ業界は、今後どのように進化していくのでしょうか。**

これから紹介する**「e スポーツ競技シーンの動向」「e スポーツに対する印象の変化」「e スポーツ市場の変化」「e スポーツの課題」**という 4 つの視点を手がかりに、**e スポーツの未来について自分なりの考えを深めて**みましょう。

■　e スポーツ競技シーンの動向

e スポーツの未来を考える上で、「e スポーツ競技シーンの動向」は非常に重要な視点となります。現在、**e スポーツ業界においては競技やイベントが中心**となっており、**競技シーンやイベントの盛り上がりや注目度が、e スポーツ全体の認知度やビジネスチャンスに直結**しています。

こうした競技シーンの最新情報を調べるには、**「eSports World」などの e スポーツ専門メディア**を活用するとよいでしょう。実際にメディアの記事を読んでみて、**今後どのようなタイトルや選手・チームが注目されそうか、どのような大会が行われるか**、自分なりに予想してみるのも良い学びになります。

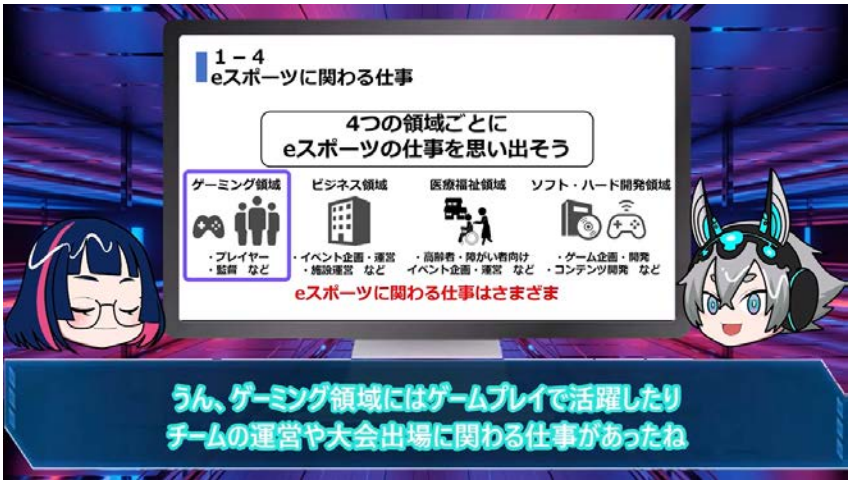
2025 年現在、e スポーツの競技シーンは、年々大きな盛り上がりを見せています。**国内外のプロチームやプロ選手が活躍**し、多額の賞金がかかった**世界的な大会が数多く開催**されています。2025 年 3 月には、『ストリートファイター6』の世界大会「カプコンカップ 11」が日本で開催され、日本人選手の翔選手が優勝し賞金 100 万ドル獲得したことが話題になりました。今後大きく注目を集める競技シーンとしては、**2026 年に名古屋で開催されるアジア競技大会**があります。また、国際オリンピック委員会は、**初の e スポーツのオリンピックを 2027 年にサウジアラビアで開催**する事を発表しました。

（参考）https://esports-world.jp/report/47467（eSports World　※画像出典）



「カプコンカップ 11」で優勝し賞金 100 万ドル獲得した翔選手

図表 1-16　「e スポーツ学習全体の振り返り」講義映像のイメージ



講義映像サンプル視聴用 URL：https://www.youtube.com/watch?v=tEjeJX4yfk0

図表 1-17　「e スポーツ学習全体の振り返り」レポートイメージ例

ワーク③　e スポーツをもっと広げるには？――業界の今と、自分のこれからを考えよう
現在の e スポーツ業界について調べ、e スポーツをもっと広げるために自分ができることを考えます。後ろのヒント欄も参考に、以下の項目に記入してみましょう。

Q1. e スポーツはどのように広がってきたのか、現在の市場やイベントの動向について以下の項目に沿って Web 検索等で調べ、簡潔に要点をまとめましょう。	
日本または世界における e スポーツ市場の規模	（例：金額、ファンの数など）
注目されている ゲームタイトルやジャンル	（例：格闘ゲーム、MOBA、FPS など）
主な大会やリーグの規模、開催状況、参加者の特徴	
Q2. Web 検索等で大会・イベント・配信・教育活動・地域企画など、e スポーツに関わる取り組みを調べ、自分が面白い・興味深いと思うものを 1 つ選びましょう。その取り組みの内容と参加者や観客を楽しませるための工夫を、以下の項目に沿ってまとめましょう。	
取り組みの名称と概要	どんな活動か、いつ・どこで行われたか
対象者	例：高校生、地域住民、高齢者、初心者 など
工夫されていた点	例：ルール、演出、実況、配信、場所、つながり など
あなたが良いと感じた点とその理由	

1.3. 高等学校における e スポーツ教育活動に関する実態調査

高等学校段階プログラムの普及展開に向けた基礎資料とするため、e スポーツ部や同好会を設置している全日制高校、定時制高校、通信制高校、通信制サポート校、高等専修学校等を対象にアンケート調査を実施した。以下に詳細を示す。

1.3.1. 調査目的

本事業で開発した教育プログラムを今後広く高等学校等に展開していくにあたり、現状における高等学校等での e スポーツ教育の実施状況を把握することを目的とする。

1.3.2. 調査実施の概要

1.3.2.1. 調査対象

アンケート調査では、e スポーツ部・同好会・コース等を設置している高等学校、定時制高校、通信制高校、通信制サポート校、高等専修学校等 計 511 校を対象とした。

1.3.2.2. 調査手法

調査協力依頼状・調査票を郵送により配布し、2026/1/5～1/30 の期間で WEB 回答フォームにて回答を受け付けた。

1.3.2.3. アンケート調査項目

以下の調査項目に対応する質問内容や選択肢を検討の上、調査票を作成した。

- 現在の e スポーツに関する教育活動の取組形態（複数選択）
- e スポーツに関する教育活動の今後の展開方針（択一）
- 今後の展開についての具体的な考え（自由記述）
- e スポーツを活用した教育活動の教育的意義（複数選択）
- e スポーツ教育活動における課題（複数選択）
- e スポーツを題材に産業や仕事を扱う授業・学習の実施状況
- 今後の実施に関する考え
- e スポーツ活動に参加している生徒のキャリア教育への関心度の見込み
- キャリア教育教材への関心度
- キャリア教育を実施する場合の現実的な実施形態（複数選択）
- e スポーツ分野に関する専門学校・企業等との連携状況
- 高専連携プログラム（本事業の取組）への関心度
- 学校として今後知りたい e スポーツ関連情報（複数選択）
- e スポーツ教育活動・キャリア教育・本事業への意見（自由記述）

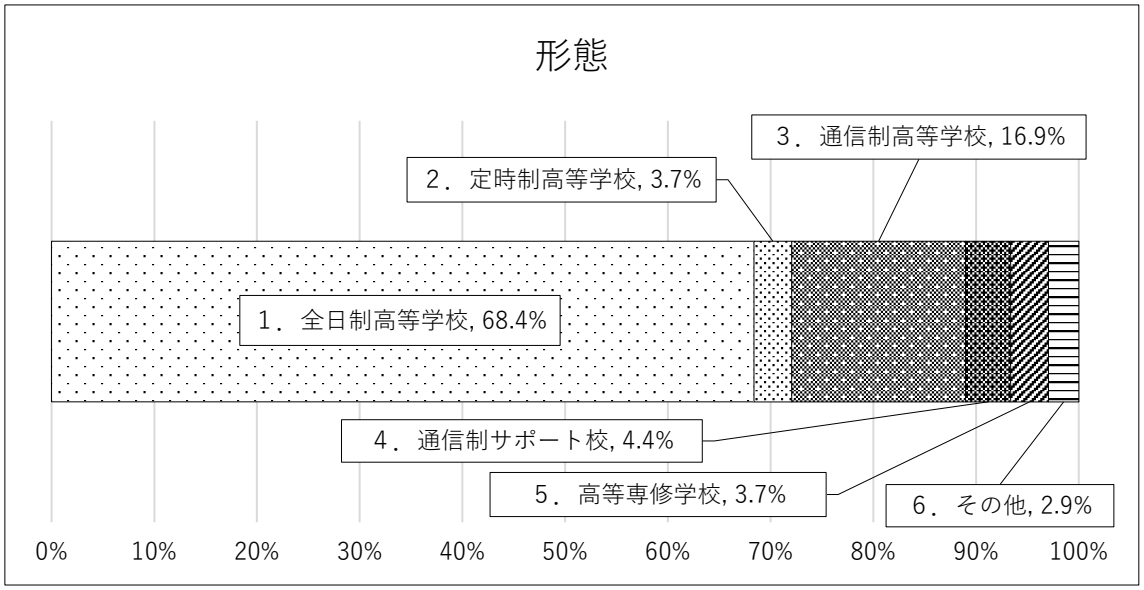
1.3.2.4.　アンケート回収状況

調査協力依頼を行った計 533 校のうち、回答数：136 件（26.6%）より回答を得た。
次節に集計結果を掲載する。

1.3.3.　アンケート調査結果

○ e スポーツに関する教育活動について

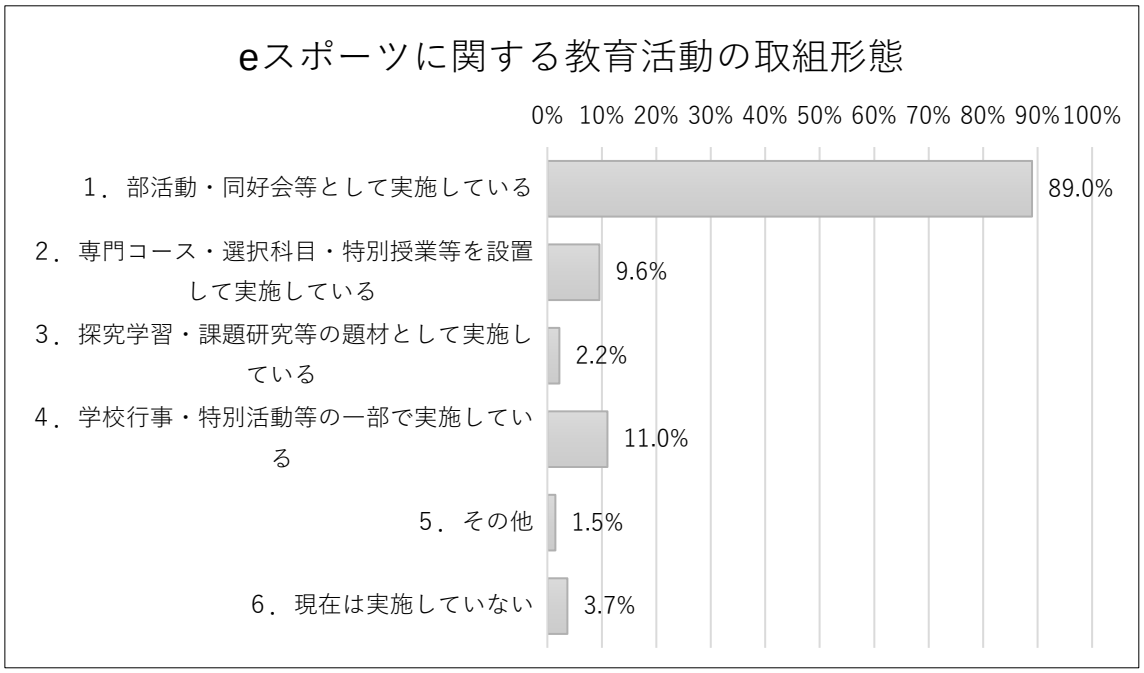
（1）御校の形態を教えてください。



（2）御校の所在地（都道府県のみ）を教えてください。※本部所在地ではなく、ご回答者さまが担当・所属している教室・校舎の所在地をお答えください。



（3）現在の御校における e スポーツに関する教育活動の取組形態について教えてください。（複数選択可）



※その他記入回答

- 高等専門学校
- 高等専門学校
- 毎日通学
- 専修学校　高等課程
- 高等専門学校

（4）(3)で 1～5 の選択肢をご回答の方にお伺いします。現在の具体的な活動内容を差し支えのない範囲で簡単に教えてください。

① e スポーツ大会・競技に向けた活動

- 部活動として e スポーツを実施している。 タイトルは ・VALORANT ・ストリートファイター6 に取り組んでいる。
- 放課後に部活動として週 4 日 League of Legends をプレイしている
- データサイエンス部内の e スポーツ部門
- 所属部員をチームで分け、曜日ごとに活動しています。
- LOL 部として、タイトルを限定して部活動として活動している。
- 部活動として各大会に参加。 主なタイトルはリーグオブレジェンド
- 部活動として活動。週 2 回でリーグオブレジェンドのみ
- e-sports 部として、放課後に集まり練習 大会などがあれば、積極的に参加している

- パソコン部の活動の一環として大会に参加
- 週 4 日、16:00～18:00 の 2 時間で部活動として行なっております。（部員 20 名在籍）主にフォートナイト、ぷよテト、ブロスタを取り組んでいます。
- 放課後に部室へ集まり、大会へ向けての練習を行っています。
- クラブとして週 2 日活動。1 日当たり 1 時間半。
- 部活動として毎日活動。
- e スポーツ部として活動。 部員は４０名弱。
- 先端 IT 研究開発部として、e スポーツ部門開設に向けて動いております。
- クラブ活動として
- 放課後の部活動
- 週三日、活動している
- 放課後、土日祝日に高校生向けの大会出場に向けた活動をしている。
- 高校生部門のある全国大会地区予選への参加
- 大会への参加，校内大会の実施・運営
- 各種 e スポーツ大会への参加。
- 高校生向け e スポーツ大会への出場
- 全国高等学校 e スポーツ選手権や stage 0 などの高校向け大会を目指し活動している
- 年二回ある高校生の e スポーツ大会に向けた練習などを行っている。
- ストリートファイター6 など競技として研鑽を積んで､大会に出場している｡東北大会優勝して全国大会に出場した。
- 競技練習 体力トレーニング 合宿 e スポーツ体験会 e スポーツ大会 e スポーツイベントの参加
- 週に 4 日、e スポーツを行い、大会に出場している。
- 大会に参加し、勝利できるように週に 3 回部活動として活動しています。
- 高校生の大会に出場できるように練習したり、ただ娯楽としてゲームを触ったりしています。
- 高校生向けの大会への上位入賞を目指した練習活動
- 高校生が参加できる大会には積極的に参加しています
- 放課後に部室へ集まり、大会へ向けての練習を行っています。また長崎県 e スポーツ連合へ所属しており、e スポーツフェス等のお手伝いのボランティアを行っています。
- 全国大会目指し練習 地域の e スポーツイベントのボランティア e スポーツ大会や、体験会の開催
- 全国高校 e スポーツ大会(フォートナイト部門)に年 2 回出場 市内の商業施設にて生徒が企画運営する e スポーツ大会

② e スポーツの授業・学習を通じた活動

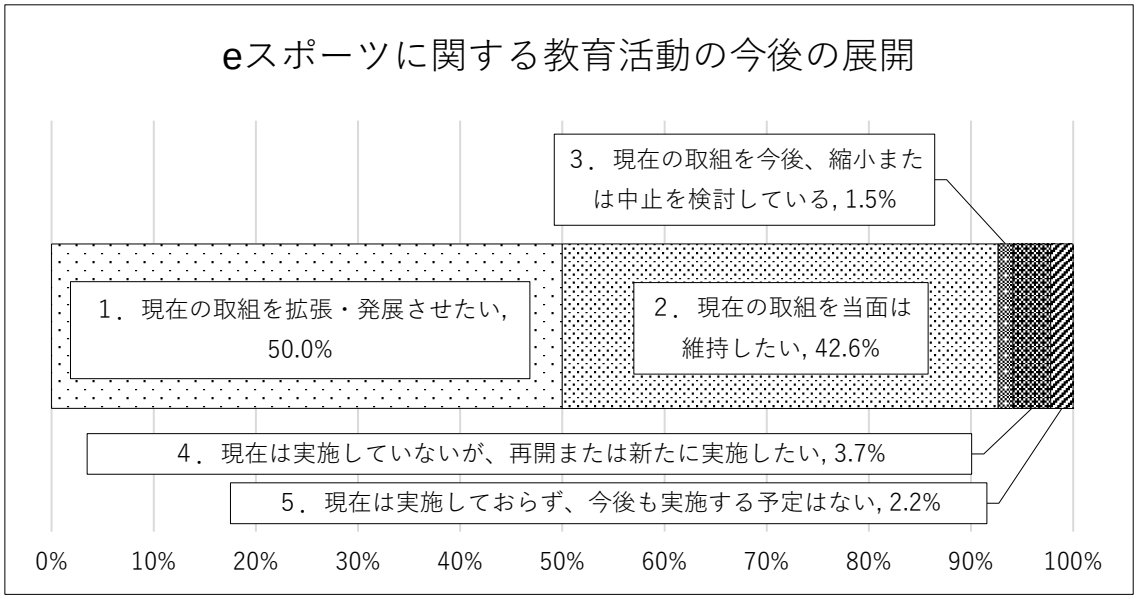
・　週 2 回、4 時限の e スポーツ実技や英会話・PG・動画編集等の講義を実施。
・　通学型（「全日型」）の生徒に対し、週 2 時間、計 14 回、校内の情報処理室において、希望者のみ部活動の形式の「e スポーツゼミ」を開講している。
・　学科として設けている
・　普通科 e スポーツエデュケーションコースとして e スポーツを活用した授業や部活動を実施しています。
・　選択科目として e スポーツを学習している
・　e スポーツの学びと高校卒業資格を両立して学びます
・　週 1 時間ゼミの授業で活動をしています。

③　e スポーツを通じた交流・居場所づくりの活動
・　週に 3 回、15～17:00 の間に部室で TV ゲームをするか、オンラインで PC ゲームをしています。
・　居場所づくりを目的とした部活動となっており、競技性を重視した活動ではない。
・　部活動では、週に 1 回生徒が好きなゲームタイトルを実施。
・　各自が挑戦したいゲームの実施
・　部活動としての取り組みの一つ クラス対抗イベント(球技大会みたいなものの一つ)
・　学園祭の際に e スポーツ体験コーナーを運営
・　行事ではクラスマッチで e スポーツを取り入れている。
・　文化祭で校内 e スポーツ大会(クラス対抗)開催
・　体育祭の競技の一つとして実施している。

④　地域や外部と連携した e スポーツ活動
・　地域活動のイベント 学園祭や学年のレクリエーション
・　e スポーツを活用した多世代交流。e スポーツイベントボランティア。
・　特別支援学校との交流戦。
・　地元、老人施設での健康ゲームとしての体験会を開催
・　地域創生研究部 e スポーツとして、地域活性化を目指して活動している。

⑤　キャリアや専門技術につながる活動
・　3D アバターに興味のある生徒がその方面のコンテストに応募して､全国優勝している。
・　マインクラフトなどの校舎建築部門の生徒が最近は Unity をつかって cluster のメタバースで校舎の空間を作成した。
・　ゲームやＯＳ、サーバなどの構築・開発
・　自作 PC 制作 ・３D プリンターの出力
・　e スポーツ・写真撮影・動画編集の分野をあわせて活動中

（5）今後、e スポーツに関する教育活動の今後の展開について、最も近いものを選んでください。



（6）e スポーツに関する教育活動の今後の展開についてのお考えを、差支えのない範囲で具体的に教えてください。

① e スポーツ大会・競技力の強化

- 大会での好成績を目標に他校との練習試合を行いたい。しかし、部内での交流にも力をいれ、e スポーツを通したコミュニケーション能力の向上を目指したい。
- 現状を維持し、年 2 回の大会に出場していきたい
- 大会で好成績をあげること ・校内に e スポーツができる環境(ゲーミング PC と回線)を整えること
- 明確な目標設定、大会出場・入賞を目指す
- 部活動としての拡充を行いたい。具体的には全日制課程、普通科の高等学校に絞った大会を毎年安定してできる程度に発展してほしい。
- 上位進出、決勝大会への進出を目標とし、コーチング指導を受けていく
- 高校生大会における全国決勝出場を目指すため、他校との交流を増やし練習試合などを実現させたい。 モチベーション維持のため、可能なら継続的にコーチングの機会を取り入れたい。
- 日本の e スポーツとは何かという概念の構築。 部活動としての e スポーツの普及。
- スポーツという名に恥じないように、e スポーツの格式を上げていきたい。

② eスポーツの教育活用と授業の展開

- 部活動において、競技を通して協力することを学ばせたい。
- チーム競技としての認知，個人技ではなくコミュニケーションツールとしての活用
- プレイタイトルにもよるが、チームワーク力及びコミュニケーション力向上になる活動であると考えている。
- 競技力の向上だけでなく、人としての成長を重視した取り組みを一層推進していきたいと考えています。 特に、オンライン上で起こりやすい暴言・煽り行為・晒し行為などの問題に対し、 「画面の向こうにも自分と同じ一人の人間がいる」という意識を持たせることを大切にしています。
- eスポーツを通じて論理力を育む、努力することの大事さを学ぶ、仲間と協力することの楽しさを学ばせたい。活動はこれまで通りであるが、活動していく中で各生徒の学びを助けることができるようコーチングする。
- eスポーツを通して、チームワークを育てる。また、大会参加などを申し込む際に、自分でアカウント作成から練習していき、情報化社会に対応していく能力を育てる。
- チームワーク力やコミュニケーションに繋がり、生徒の主体性を引き出すと思います。
- 本校の e スポーツ部は『レクリエーションや遊びではなく、意義のある教育活動の一環として行う』という考えのもと活動しています。 今後の展開としては、単にゲームの技術向上を目的とするのではなく、「目標設定」「役割分担」「振り返り」を重視した活動を通して、生徒の自主性や協調性、課題解決力をより一層育成していきたいと考えています。 具体的には、チームでの戦術立案やプレイ後の振り返りを行い、達成感や課題意識を言語化する機会を設けるほか、課題の提出状況や学校生活への取り組みを参加条件とすることで、部活動を教育活動として位置付けていきます。 また、将来的には大会参加や校内外での発表の機会を通じて、人間関係の形成や挫折からの回復力を育むとともに、eスポーツに関わる多様な進路や社会とのつながりについても理解を深められる活動へと発展させていくことを想定しています。
- 協調性、課題解決力を育むことに対して有効であると感じている。
- 部活動としての周りとの関わり合い、社会の一員としての活動
- まだまだ e スポーツ＝娯楽、遊戯という構図があると思うので、スポーツ競技ならびに教育として e スポーツに取り組んでいきたい。なので、様々な学問と協力しながら活動していきたいと考えている。
- eスポーツの市場規模拡大に伴い、人材育成が急務となっているため、高校における教育意義も増していくと考えている。
- 2 年次に選択できる系列の 1 つとしてeスポーツ系列の採用・関連授業の開講を検討しています。
- ゲーミング PC を授業で取り入れたりしたいと考えている。
- 今後もコースの 1 つとしてeスポーツを活用していきます。

・　具体的な案はまだありません。 e スポーツへの興味関心がある生徒が増えてきているので教育活動を通して発展していきたいと今後考えている途中です。
・　他者とのコミュニケーションがあまり得意でない、一人で時間を過ごすことが多いタイプの生徒たちが、楽しく交流できる機会 ・自然と、メンター・メンティの関係性が発生する
・　現在の活動を継続し、生徒のやりたいを応援します。
・　キャンパス内での活動を活発化させていきたい
・　コミュニケーション能力が向上を促していきたいです。
・　ゲームは家でもできるが、部活動を通してゲームをすることで、コミュニケーション力などを育みたいと考えています。

③　地域連携の拡充と外部交流の展開
・　部活動の一環としての大会への参加。及び学校間の交流イベントとしての e スポーツ大会の実施
・　大学との連携や全国都道府県対抗 e スポーツ選手権での県代表を目指して活動していきます。
・　部活動として公式戦闘に参加したり、練成会を実施することで、部員が他校の生徒や地域の関係団体等と関わる機会を増やしていきたい。
・　ｅスポーツを通じた仲間づくりや、イベント形成の企画力・創造力の向上、地域との連携などを考えています
・　市や地域を巻き込みｅスポーツを手軽に体験できるスペースなどを作れるようにして、多くの高校生にアスリートとしてのｅスポーツを追求してもらいたいと考えている
・　茨城の拠点とすべく、オフラインでの交流やコーチングのイベントなど、ｅスポーツを部活動としてやる意義を考え、部活動だからこそできる体験を提供していきたいと考えている。
・　地元の自治センターとの連携、近隣のｅスポーツ関連イベントへの参加（直近だと2/21,22 の棚倉町）等。
・　県の連合から声掛けしてもらったイベントには積極的に参加する。 オフラインを大事にしたい。
・　地域との連携を強化したい
・　交流するイベントはそれなりにあるんですが、生徒が交流を求めていないのが残念。他校と交流を深めれたらなと思います。
・　地元周辺の市と共同でイベントを開催 ・地域の小中学校生徒に向けて高校生の E スポーツ教室 ・探求、教育 DX、地域連携を意識し授業、特別活動、部活動につなげる
・　高齢者向けｅスポーツ大会を行う

④　専門技術の習得とキャリア支援の展開

- ｅスポーツを指導できる人材を探して、生徒の技術力向上を目指していきたい。また、ゲーム大会の運営を通して主体性の育成を行う。
- ｅスポーツだけでなく、ゲームを基にしたプログラミングやシミュレーション（社会科的な）部分にも目を向けて活動していきたいと考えている。 ｅスポーツが主体というよりは、探究的な活動の上にｅスポーツが乗る形を目指しています。
- ｅスポーツに触れることで、PC の扱い、ソフトの取り扱いや更新の仕方などを無理なく習得できる
- プレイヤーとしてだけの取り組みでなく、ｅスポーツを通じで幅広い世代と交流し、イベントの企画・運営に携わる人材を育成したい。
- 私が今年度から顧問となり伝統もあまりない中で、今年度実施したことを来年度以降にも繋げていきたい。 所属している生徒の特質にも大きく影響を受けるが、生徒達がｅスポーツを通じて他者との交流を深め、楽しみ、誰かのために働く喜びを得られれる場面をつくっていきたい。特に ｅ スポーツのプレイヤーとしてだけでなく、サポーターとして活躍できる場面をつくれるかが大事だと思う。体育の授業でスポーツには「する」「みる」「知る」「支える」4 つの側面があると勉強するが、ｅスポーツも同じだと思う。「する」以外の関わり方にも焦点を当てていきたい。
- コミュニケーションの取り方や対人関係スキル、アンガーマネジメントなど自身を鑑みる機会が作りやすいのが特徴であると思う。 自分自身というものを自覚する手段としてのｅスポーツという位置付けで、進路選択にいかせればと考えている。
- 現在、ｅスポーツ部として大会に参加する等をしているが、大会を開催・運営するなどイベントを企画する動きもしていくことで、部活動として経験できることの幅を増やしていきたい
- 今後もｅスポーツ大会に出場したり、生徒らが企画運営したｅスポーツ大会を開催することで地域や企業と連携して生徒のキャリア形成につなげていきたい。
- オンライン大会の運営
- ゲーム授業の質向上 ・ゲーム授業を担当する講師への研修 ・プロ ｅ スポーツチームのトライアウトのエントリーの後押し ・卒業見込み生のｅスポーツ以外の出口のサポート ・「e スポーツ業界」で必要とされるゲームプレイング以外の能力開発 ・地域連携による商店街や地域の企業さんと生徒の交流会の設定 ・生徒たちの活動実績になるイベントの企画、動画やデザインの成果物による PF 構築のサポート などです。
- プログラミングを通して、簡易的なゲームを作成し、ゲームにより深い興味を持たせる事も一つの手段だと感じました。
- 競技者育成だけでなく、イベント運営やプログラミング、ストリーマーなど「ゲーム」を起点とした興味関心をただのゲーム好きではなく実際の仕事として進路の参考になるように出来たらいいと考えている。

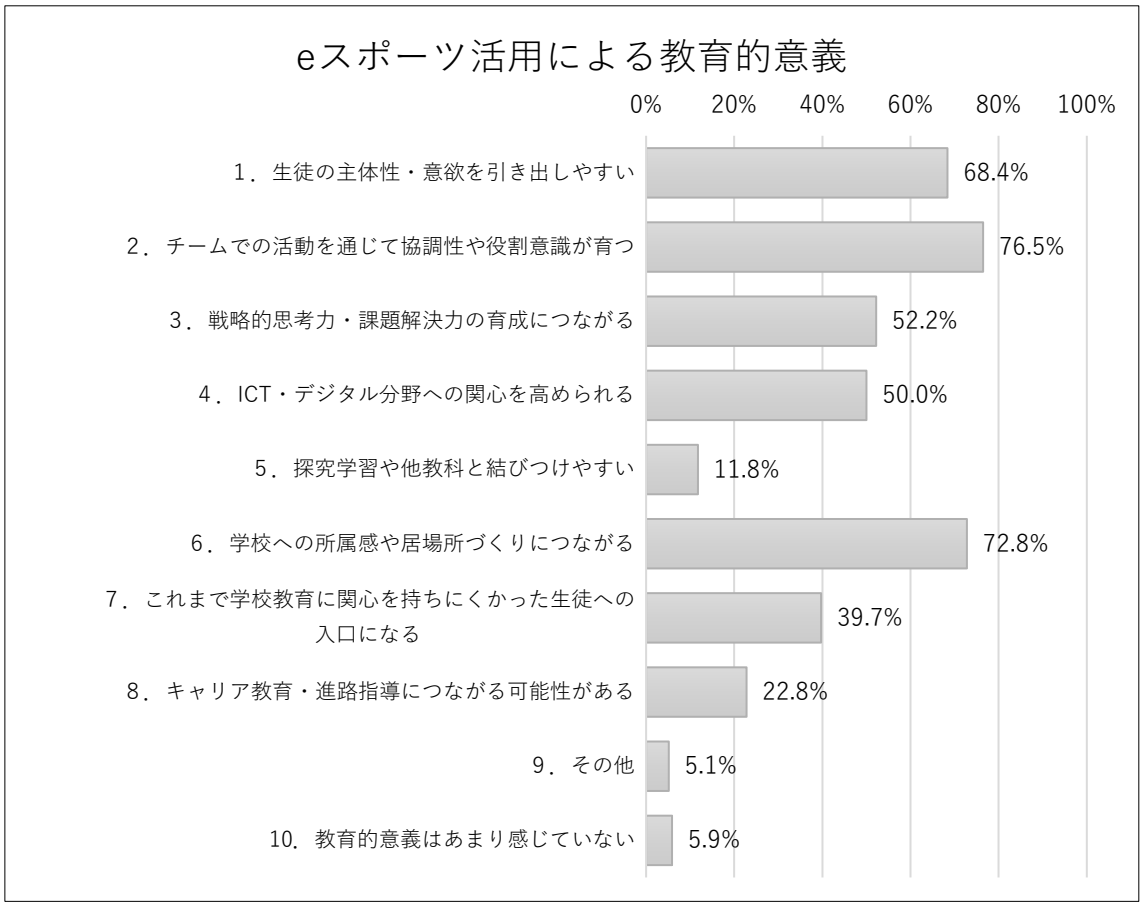
- 学生が興味・面白みを感じる e スポーツを起点に、工学系学校の本校にとって、その周辺分野を学生自ら活動対象として見つけ打ち込んでもらいたいと考えています。
- 進路指導にも結びつけたい。
- e スポーツに関わる仕事や進学につなげようとしているが具体的には決まっていない
- elo レート戦を行うために作ったスプレッドシートを他の部活でも活用できる様にしていければとは思っています。
- cluster のメタバースで校舎の空間を利用して、メタバース文化祭などをしたり、いつでも学校見学会など学校をあげて活動していきたい。

⑤ その他 予算・体制等に関する課題等

- ゲームを通じて自分自身を振り返る力や、他者との協力を身につけて欲しいと考えて、環境を構築している。 その中で最も強く感じるのは、その環境を構成する大人側の理解度だと感じています。 ただゲームをやらせることが必要なフェーズの生徒もいれば、ゲームではない別の道を示すことが必要な生徒もいます。 それを汲み取り生徒と関わり、保護者に説明する能力がある職員がいること。そして現場にいる職員が「あったらいいなぁ」と思う環境を構築できる組織になっていることの両輪が「e スポーツを用いた教育活動」だと考えています。
- 残念ながら、e-sports のプレイヤーの活動しか出来ておらず、部内の他の分野活動に取り組まない部員が居て、 とても苦慮している。 活動は維持しながら、単なるプレイヤーでなく様々な関わり方が出来る 人材育成をしたい。
- 活動に使えるスペースに限りがあるので、発展は難しいと思ってはいます。
- PC が足りなかったり、プレイするタイトルが様々で人が集まらない問題を解消したいです。
- 学校ごとに e スポーツ部と言っても取り組み方が異なるため、共通認識を持った団体の設立が望ましいと考えている（高体連、高文連のような公共性が高いものが望ましいと考える）。
- 県の高文連か高体連に正規の専門部が設置されること。特に校内からゲーム専用にインターネットへの接続環境を整備したいです。
- 私学と違い、公立高校は職員の異動があり指導する先生の確保が大変。生徒は頑張っていても顧問がいなくなって廃部という事例が多くある。管理職についても県の方針かもわからないが、お金がかかるので私学でやってもらえばいいという考え
- 指導体制の構築、環境の整備等
- 担当者の負担が大きいので、自由に動ける教員が顧問につけなければ、活動を縮小せざるを得ない。
- ゲーム種目が多様化しているため、時代に合わせて対応していきたいと考えています。
- 機器更新で PC スペックによるマイナス要素を少しでも減らしたい

- 来年度は、新入部員が入らなかった場合、部員が 2 名になるため、活動や学内での宣伝活動などが現在の課題です。
- 環境設備を整えることに費用がかかるのでそこがクリアできれば積極的に授業などでも取り組んでいきたい
- 現状の活動を維持。新たな取組をする人的な余裕がない。
- 保護者による理解が難しいです。
- 基本的に興味がある生徒の間に案内するため拡大は検討していない。
- 活動継続には、資金の確保が欠かせない。コンピュータも 5 年もすれば使用に耐えれ無くなるような状況で、継続して資金が調達できないのであれば、維持できない。公立では資金の支援が無ければ維持し続ける事は無理がある。　生徒も、初めはゲーム（遊びと捉えて）なので活動を初めても、やる気が 1 年持たない生徒が多い。根気のある・やる気を維持できるような生徒は小中学校から続けている活動を続けている傾向が強い。　そもそも、少子化で生徒数が減っている（感覚としては、優秀な子供は一部の学校に集まり、それ以外が周辺校へ行っている感じがする。）
- 人数が少なく、タイトルがバラバラなためチームを作ることができない。
- e スポーツの大会をやってはいるが、生徒からの反応が薄く、ゲームを知っている人しか盛り上がれない行事になっているため、別のものを検討中。
- e スポーツ関係の仲介会社、イベント会社が儲からないと日本の e スポーツの盛り上がりは限定的。
- そもそも、全日制の e スポーツ部に入る生徒はプロを目指していない。
- 高校 e スポーツは、部員が集まらず、クラブの機能が停止している問題、新規立ち上げクラブを聞かないなどの問題が起きていると感じるので、今後衰退する。
- 本校は独自の活動を行っているので、とても忙しいです。ご興味があればご連絡下さい。
- 衰退し、消滅する。
- 部活動としての位置付けを変える考えはない。
- 続けていきたい
- NASEF JAPAN と連携しながら組み込めるものがあるか検討していますが、特に今の状況を変える予定はありません。
- 好きな人、取り組みたい人は取り組むという活動を維持する。
- 生徒の希望数が多くなってきた場合は活動を活発にしていきたい
- 需要は高いと思うので活用できたらと思っている。
- 生徒募集に繋がる活動
- e スポーツはゲームの練習としか捉えていない保護者様や進路指導担当がまだまだ多いので、e スポーツの学びで得られる社会性や非認知能力があることを拡散していきたい。

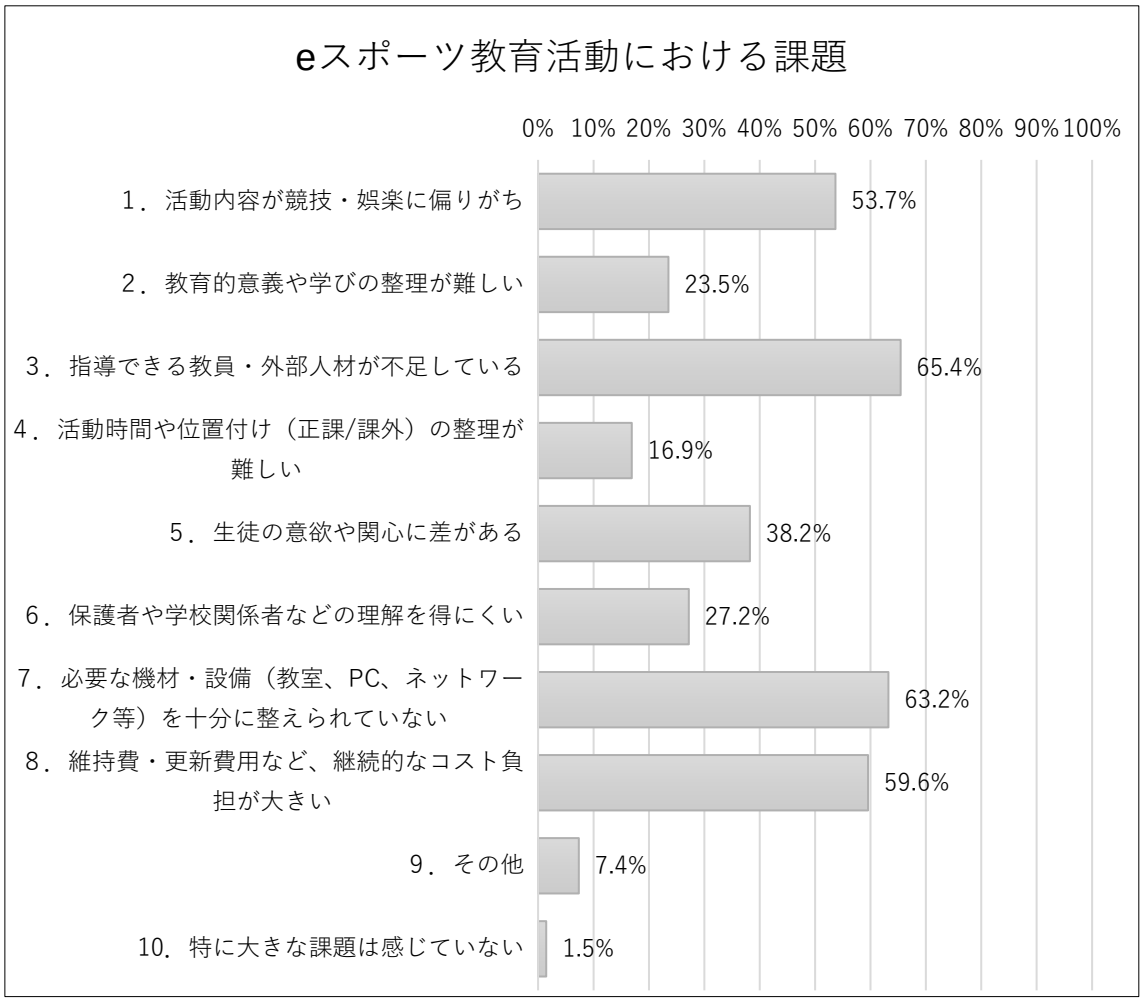
（7）e スポーツを活用した教育活動に対し、どのような教育的意義があるとお考えですか。（複数選択可）



※その他記入回答

- 汎用性がずば抜けて高い
- 部活動として実施することで、普段みることのない生徒の側面を見ることができ、担任などに共有することができる。
- 不登校だった生徒が、夏休み冬休みまでずっと学校にいます。こういったことでいいのではないかと考えております。
- 「自宅で一人で楽しむもの」「親や教師からは理解されないもの」というマイナス思考から、学校で仲間と楽しむもの、教師や大人から認められ、評価されるものとなることで、自己肯定感を得られる
- 徒同士の親睦が深まり、協調性や社会性が身につく。
- 課題解決能力が備わっている生徒の方がプレイスキルは高いが、e スポーツの影響で高まったかは不明
- 不登校気味の生徒が活躍できる場の提供になっていると感じています。
- 情報モラル・メディア制作・データ活用など、デジタル社会を生きる実践力の育成につながる

（8）e スポーツに関する教育活動について、課題と感じている点があれば教えてください（複数選択可）



※その他記入回答

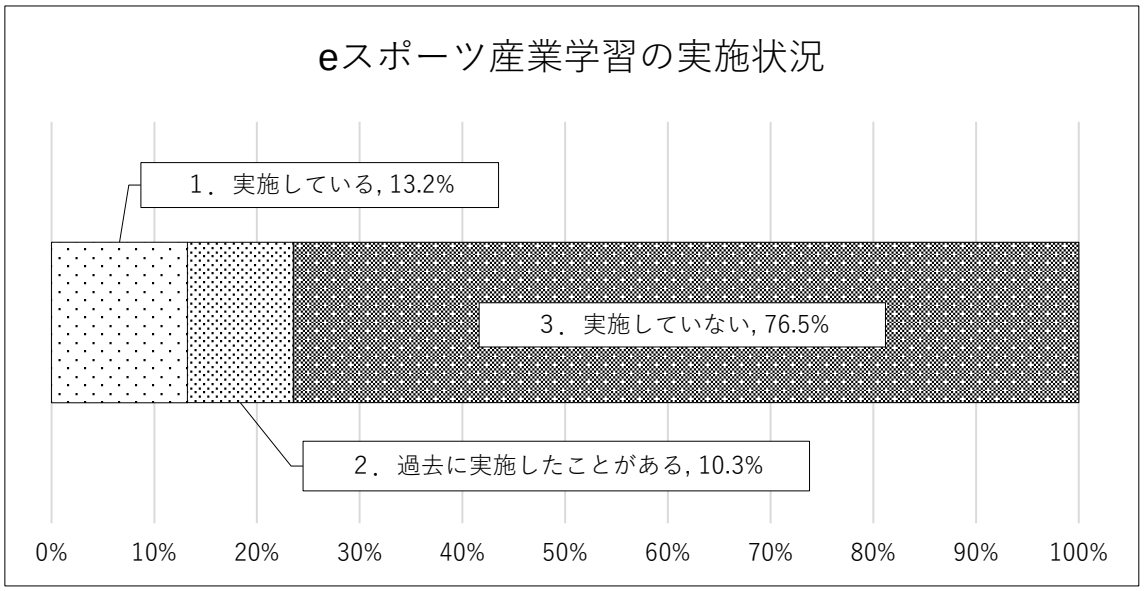
- 生徒の長所を生かすため、様々なゲームにチャレンジするが容量の問題が課題
- 困っている e スポーツ部は、顧問が何をしていいか分からない。
- 国産ゲームがボランティア体験活動や大会などの利用許諾等をあまり下ろさないため、展開しづらい。
- 作品によっては人気が落ちてきてプロや大会の維持が難しいものもあると感じる
- 生活に支障が出てしまう（昼夜逆転など）
- 生徒が得るものは何？単に楽しいだけ？に留まっていないかが気になるところ。
- 機種のスペックに依存する競技は、お金がなければ難しい。また、社会情勢や地域の目などを考えた際に、「人を銃で撃つ」競技への参加は悩まされる。
- ディスコードのようなオンラインコミュニケーションアプリの活用が前提となるため、リテラシーが不十分な場合、トラブル等が危惧される。
- 大会に使われるゲームタイトルが一定しておらず、タイトルを絞った継続指導が難し

い。

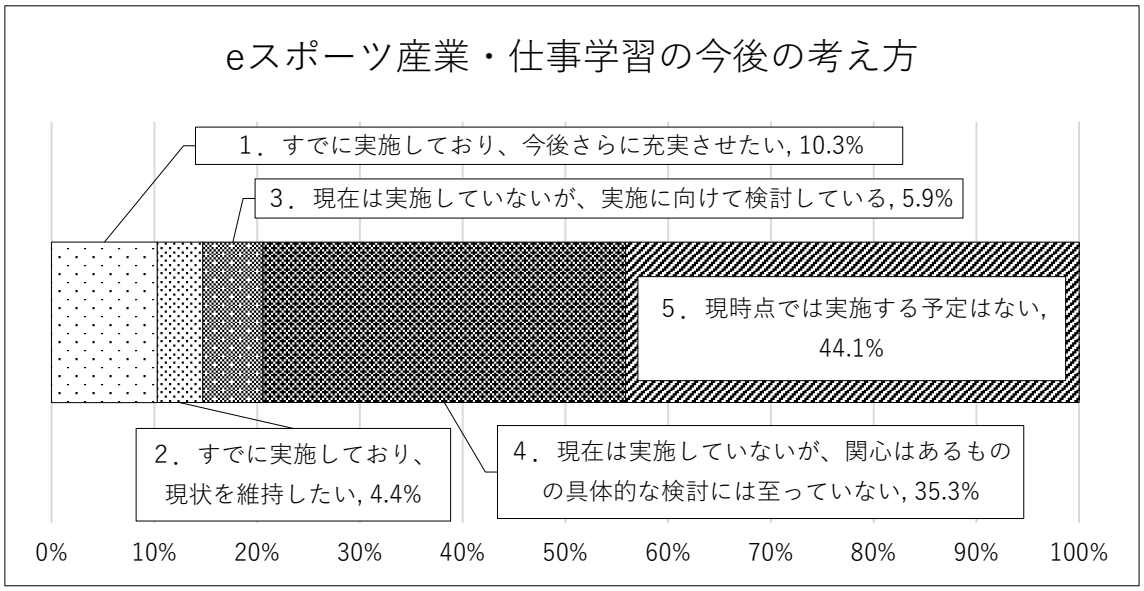
- 導入や、ゲームの選定など、立ち上げが非常に難しい。初心者向けのコンテンツ等の拡充があると嬉しい。
- タイトルの規約・著作権・配信許諾の整理が難しい（使用範囲が不明確）

○ e スポーツを活用したキャリア教育について

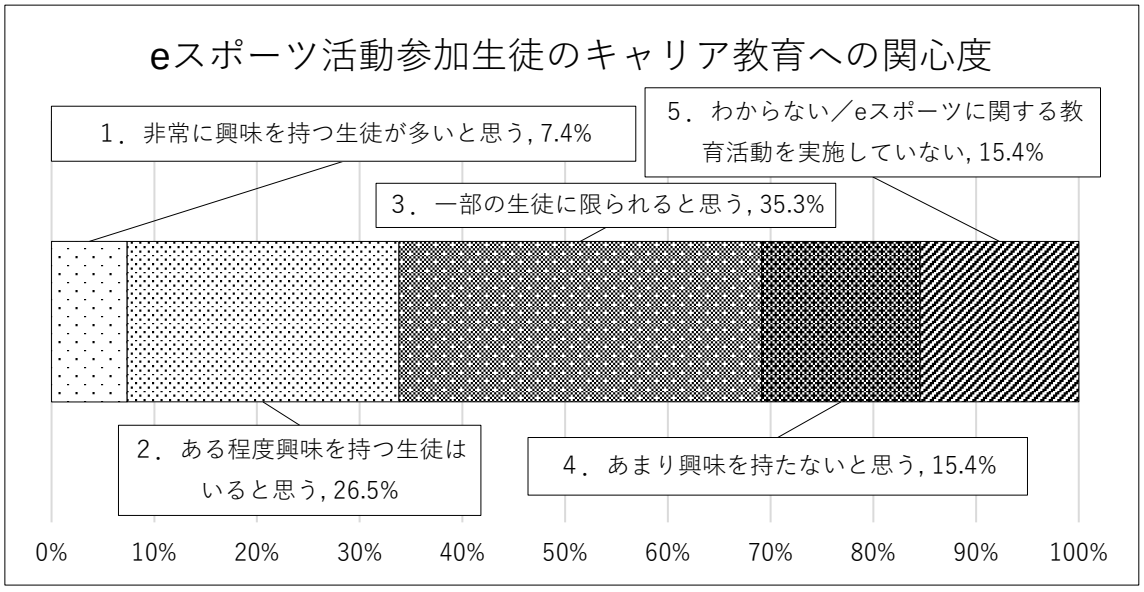
（1） 御校では、e スポーツを題材に産業や仕事などを扱う授業・学習を実施していますか。



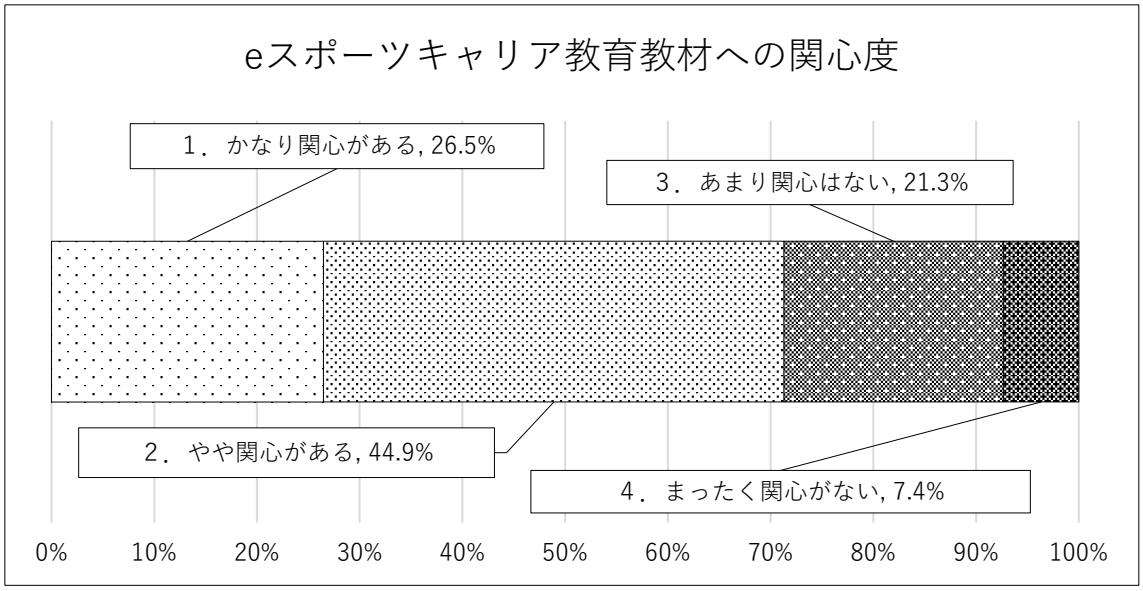
（2）e スポーツを題材に産業や仕事などを扱う授業・学習について、今後の考えに最も近いものを選んでください。



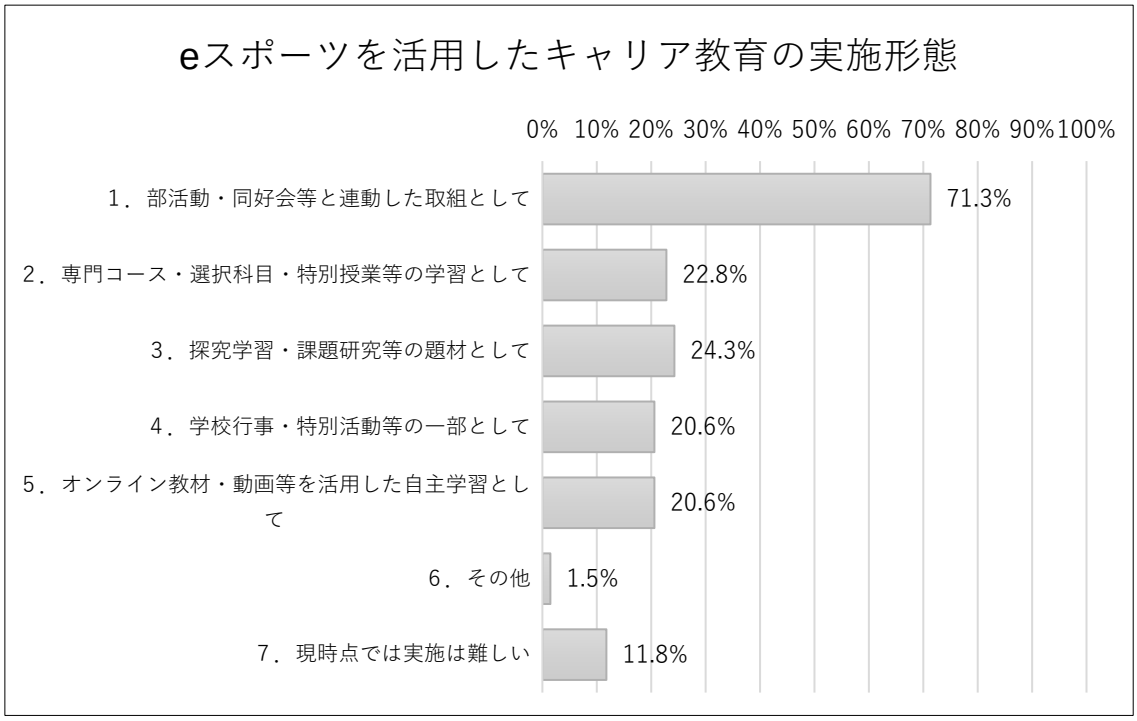
（3）現在、御校で e スポーツに関する教育活動に参加している生徒について、「e スポーツを活用したキャリア教育」にどの程度興味を持つ可能性があるとお考えですか。



（4）日本 e スポーツ学会では、文部科学省委託事業の一環で、「e スポーツを活用したキャリア教育」のための教材（業界理解のためのテキスト、調べ学習のためのワーク集、業界企業の講話映像など）を開発しています。こうした教材にご関心はありますか。



（5）御校で「e スポーツを活用したキャリア教育」を実施する場合、現実的だと思われる実施形態を教えてください。（複数回答可）

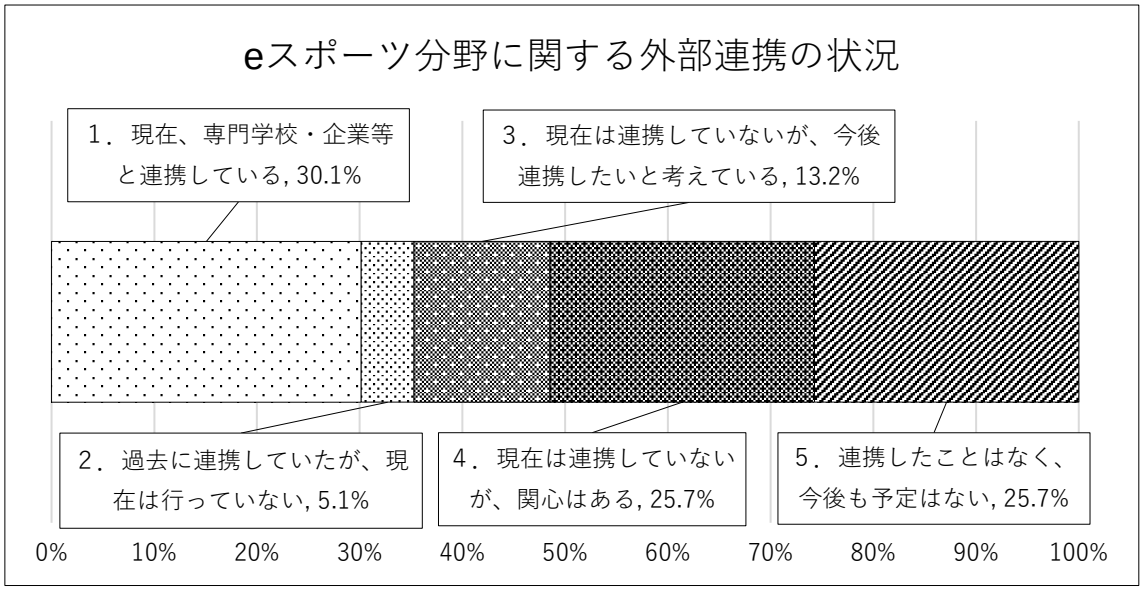


※その他記入回答

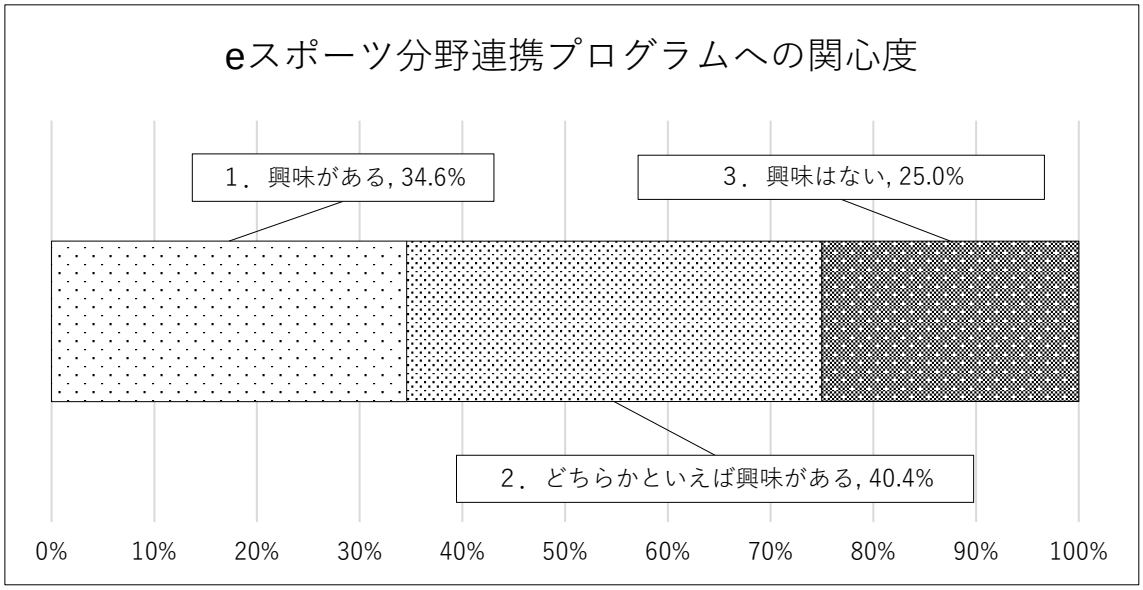
- 外部団体・企業と連携したワークショップ／地域クラブ活動（部活動地域移行）として実施
- それに伴う機材の購入資金・一定期間での買い換え資金を確保できなければ取り組めない。予算の無い計画はどれだけ良くても維持は無理、潤沢な予算さえあれば、後はどうとでもなる。コンピュータ１台買えない予算では全てが机上の空論

○ 本事業への興味関心等について

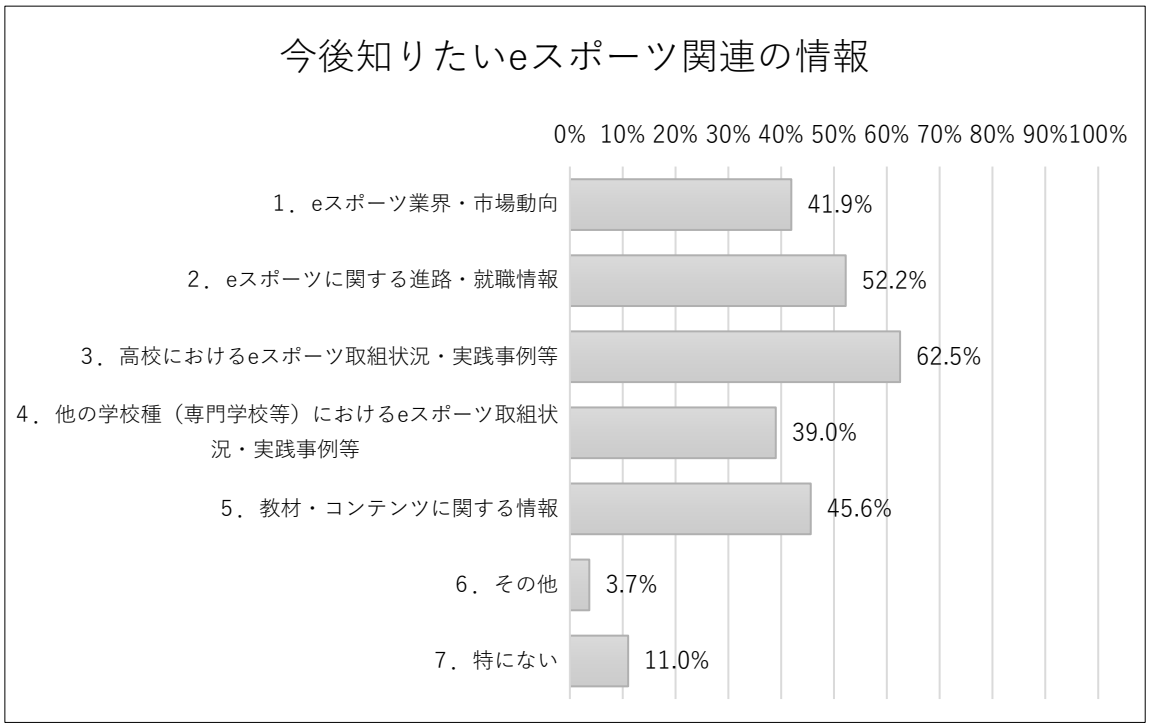
（1）御校における、ｅスポーツ分野に関する専門学校・企業等との連携状況について教えてください。



（2）日本ｅスポーツ学会では、文部科学省委託事業の一環で、高等学校と専門学校とが連携して、ｅスポーツ分野のキャリア教育や職業教育などを支援するプログラムを開発しています。本事業の取組内容や取組成果にご興味はありますか。



（3）学校として、今後知りたいｅスポーツ関連の情報があれば教えてください。（複数選択可）



※その他記入回答

- 高校生向けに実施されている大会の情報を知りたい
- パソコン更改に関わる助成制度
- 高校生向けの e スポーツ大会の開催ニュース（申込案内）
- e スポーツをやっている高校生に向けた進路紹介、特に大学での取り組み
- 学校運用に必要なガイドライン（安全・規程・著作権／配信・評価・指導者研修・費用）に関する情報

（4）e スポーツに関する教育活動やキャリア教育に関するご意見、当学会の活動や本事業に対してご意見等ございましたら、ご記入ください。

① 学会への期待および興味関心

- e スポーツに関わってまだ日が浅いので、全国でどのような取り組みがされていますのか積極的に学びたいと個人的に考えております。情報共有等、可能でしたらよろしくお願いします。
- 学会に興味があります。
- 今回初めて学会があることを知ったので、まだ意見を言える段階ではない。しかし、取り組み自体にはとても興味がある。
- e スポーツに興味があるものの私自身に知識がないため今後色々な情報の告知を随時お願いいたします。

② 知見共有と外部連携・ネットワーク構築への期待

- 本校では、おそらく e スポーツの取り組みとしては先駆けて実施している。e スポーツを活用したシニア世代の交流や大会の運営はキャリア教育の一環でもあります。モデルケースであれば参考になるかと思います。活動内容は X に更新を行っているので確認してみてください。https://x.com/KEIMEI_Takada/
- 本事業の方向性に強く賛同しています。もし可能であれば、当校でも「e スポーツ×探究（PBL）×キャリア教育」を、勝敗中心ではなく、運営・配信・データ分析・情報モラルまで含めた“学びの設計”として実装したいと考えています。 現場での導入にあたり、特に次の 3 点について、実務に落ちる情報を得たいです。 ①学校向けの評価ルーブリック例（勝敗以外の評価） ②校内規程・保護者説明のテンプレ（SNS／配信／個人情報の扱い） ③外部人材連携モデル（出前授業・地域クラブ連携） ④著作権・利用規約・配信許諾の整理（タイトル選定、映像・音源、肖像・個人情報） よろしければ

短時間でもオンラインで情報交換の機会も可能です。

- 何分 e スポーツに全く専門性の無い顧問が、右往左往しながら部を運営しているところがあり分からない事だらけですか、分からないなりに何とか頑張っています。 一通り色々な活動を行ってみて感じているのは、 e スポーツの裾野の拡大のための情報交換や、産官学での連携が今後の e スポーツを維持拡大していくためには必要であるということです。 むしろこちらからご協力できることがあれば、いつでもご連絡下さい。
- NASEF でも同様な研究を行っているのですが、合同に研究するか交流することはあるのでしょうか
- 本県では「e スポーツ部」の設置も少なく、高体連・高文連にも専門部会がないことなどから、活動が限定的であり、モチベーションの維持が難しいと感じている。教育行政等による支援や何らかの公的団体によるネットワークの必要性を感じる。
- 他の校種でも、高校でもそうだと思いますが、まとまっていない感じが大きいです。これは都道府県の文化連盟などのまとめ組織の積極性が異なるからだと思います。貴学会を始めとする各種団体の呼びかけにより、早期の高校での分野確率を願っています。これにより、各校での活動が活発化されると思います。

③ 導入・運営に伴うコストと環境整備の支援

- ほとんどの学校がまだ部活がなく、作るとしたら新規にということになる。しかし、機材が高価であることや安定したネットワークのために場合によっては工事なども必要になるかもしれない、通信費が継続的にかかるなど学校として設立にあたっての課題がとても多い。 本校も数年かけて徐々に機材を揃えつつあるが、まだ PC や PS4.5、Switch などは私の私物を常設している状態である。 全てがそろってしまえば消耗品などはあまりないため、スタートアップだけでも何か支援があると助かる。 キーボードやマウスやヘッドホンなどはこだわりはじめたら際限がないが、こだわるなら生徒が自分の私物を持ってくればいいと思う。
- 資金的援助がいただけると嬉しい
- 本学は通信制高校であり、幅広い境遇の生徒がいる中で実施しても、飛びつくのは一握りだと感じる。それでは得られるメリット、こちらがわのコストが釣り合わないので、来年度も変わらず、現状維持になると思う。

④ 教育としての位置づけ・課題意識等

- 狭く限定的な範囲での意見になりますが、現時点での「e スポーツ教育業界」は食い合いや、職員間も「ツテ」で成り立っているように感じます。 その一方で、「e スポーツ界隈」にいる人間は「e スポーツにどっぷり浸かったことのない外様の人間」の意見を聞き入れるだけの成熟度がない状態だと感じます
- 他の部活動においてはスポーツや芸術を通してキャリア教育などを行うといった主張

をあまり聞かないが、何故 e スポーツではそれを強調するのか。 本来部活動の大会などは収益などより教育的意義などに重点を置いていくべきなのではないかと考えるが、e スポーツでは賞金などを強調しすぎている気がする。それらが、e スポーツの普及や理解を得にくい点につながっているのではないかと感じている。

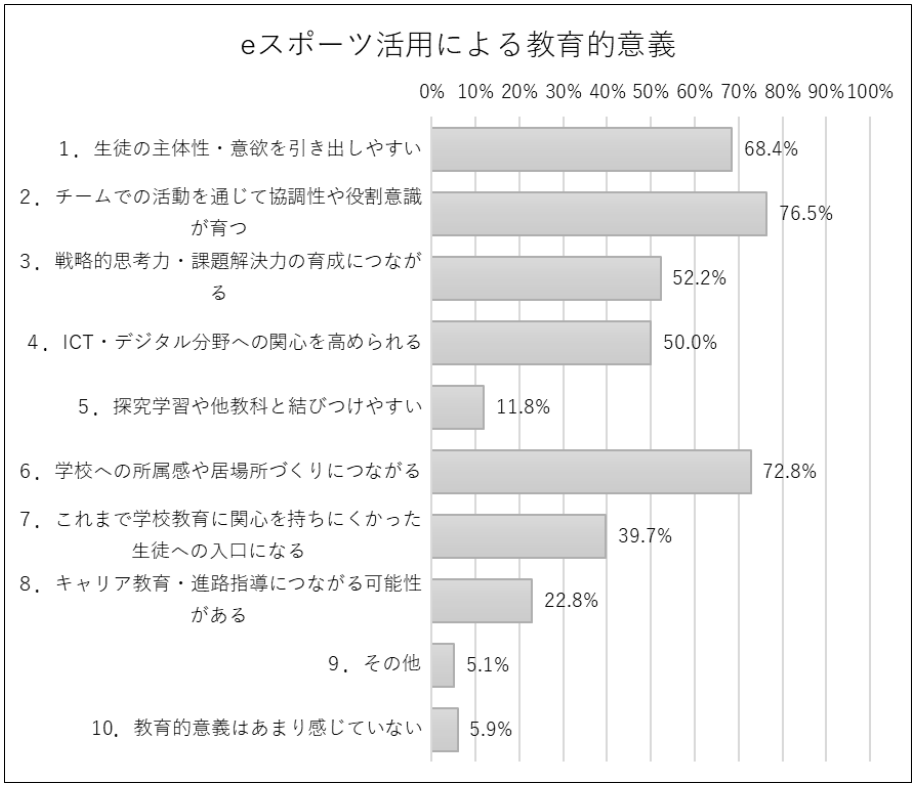
- e スポーツの教育活動については、非常に有用な部分がある一方で、指導者側の e スポーツのスキルや理解、教育への関連に対する理解が非常に重要である。また、採用するタイトルやプログラムが異なるだけで、指導者側の理解に非常に莫大な時間を要する。現時点では、これをクリアしている学校は非常に少なく、教育活動に結びついているか否か慎重に検討する必要があると考える。 また、キャリア教育については、産業として新興であり、市場自体のキャリア教育に関する知識・理解が足りていないことを痛感している。e スポーツ市場としてもキャリア教育について理解をしなければ、市場もろとも e スポーツによる教育活動は潰れるのではないかと危機感を抱いている。
- キャリア教育を行うことも大切ですが、その前に日本での e スポーツの興味関心盛り上がり方が足りないのではと感じている。いくらそれを利用したキャリア教育をしようとしても、熱がなければ取り組まないような気がしています。
- e スポーツに関する教育活動を始める前に、明確な目標や方針をしっかりと定めておかないと、運営がぶれて活動が先細りしてしまう事例が多く見受けられます。また、ゲームの実力は生徒のほうが伸びが早く、いずれ教員が技術面で指導しにくくなる時期が必ず訪れると思われます。さらに、FPS や TPS といったジャンルのゲームは、保護者や学校から理解を得にくいという課題もあります。本校はそれらの問題を乗り越えて４年目の活動に入りました。

1.3.4. 調査のまとめ

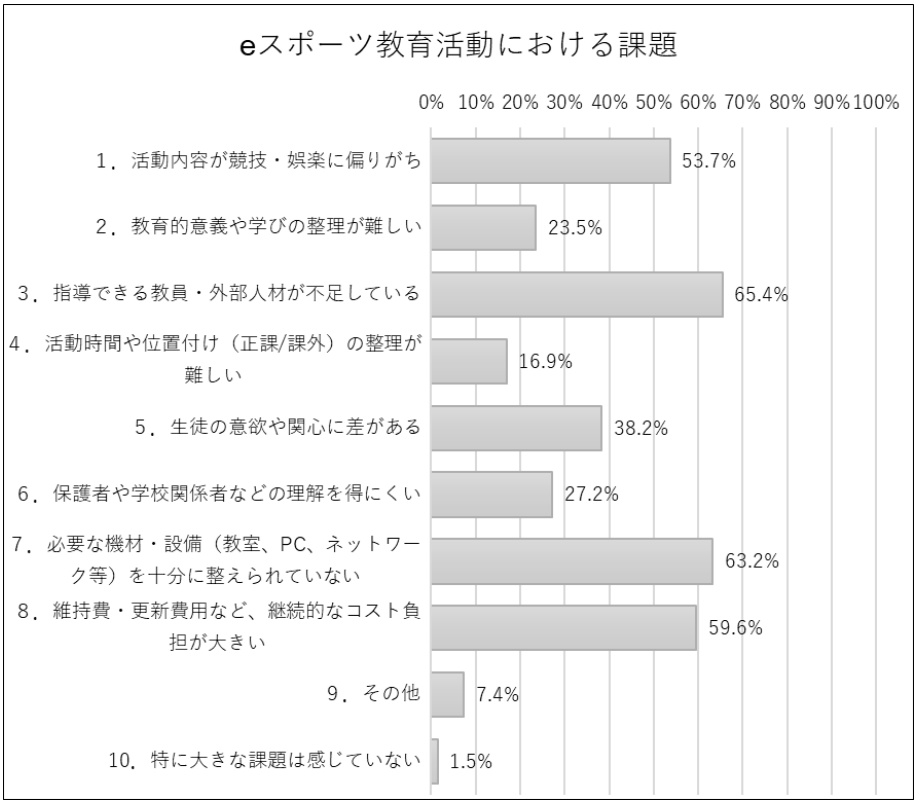
本調査は、e スポーツ部等を設置する全国の高等学校 511 校を対象に実施し、136 件（回収率 26.6%）の回答を得た。

回答校の形態は全日制が 68.4%と最も多く、次いで通信制が 16.9%を占めている。取組形態としては、「部活動・同好会等」としての実施が 89.0%と圧倒的に多く、授業や学校行事での活用はまだ一部に留まっている実態が明らかになった。今後の展開については、回答校の半数が「現在の取組を拡張・発展させたい」と回答しており、教育活動としての深化に意欲的な姿勢が見て取れる。

e スポーツを活用した教育的意義については、「チームでの活動を通じた協調性や役割意識の育成（76.5%）」、「学校への所属感や居場所づくり（72.8%）」、「生徒の主体性・意欲の向上（68.4%）」が上位に挙げられた。これらはいずれも、集団活動や自己効力感の醸成に関わる項目であり、部活動を中心に展開されている現状の e スポーツ教育の特徴を反映している。一方で、「キャリア教育・進路指導につながる可能性がある」と回答した割合は 22.8%にとどまっており、教育的意義は認識されているものの、それが産業理解や進路形成へと体系的に接続されているとは言い難い状況が示唆された。

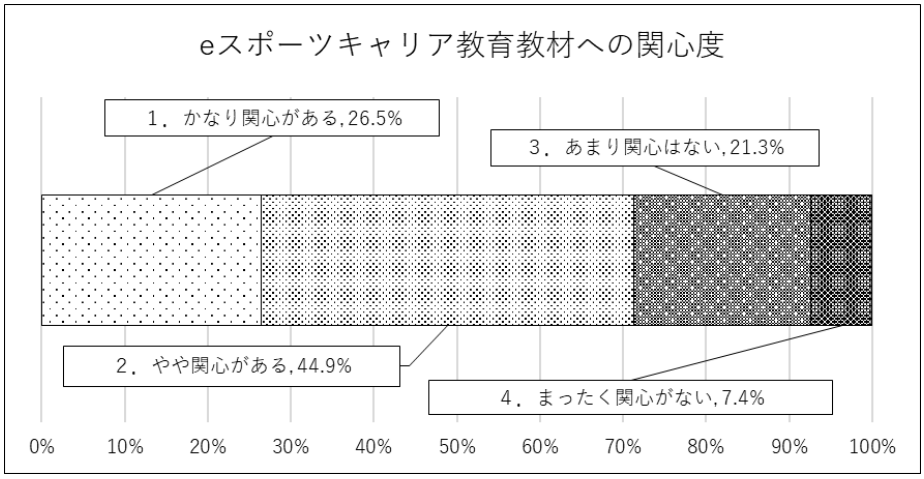


導入や運営における課題を確認すると、「指導できる教員・外部人材の不足（65.4%）」が最多であり、次いで「機材・設備の整備（63.2%）」、「維持費・更新費用等のコスト負担（59.6%）」が続いている 。これらの結果から、人的資源、物的環境、財政的負担の三側面が、e スポーツ教育活動の継続・発展における主要な制約要因となっていることがうかがえる。自由記述においても、専門性を有しない教員が顧問を担うことによる不安や負担、公的支援や学校間ネットワークの不足、さらには保護者への説明責任の難しさなどが挙げられており、単なる設備面の問題にとどまらず、制度的・心理的なハードルが存在している実態が確認された。

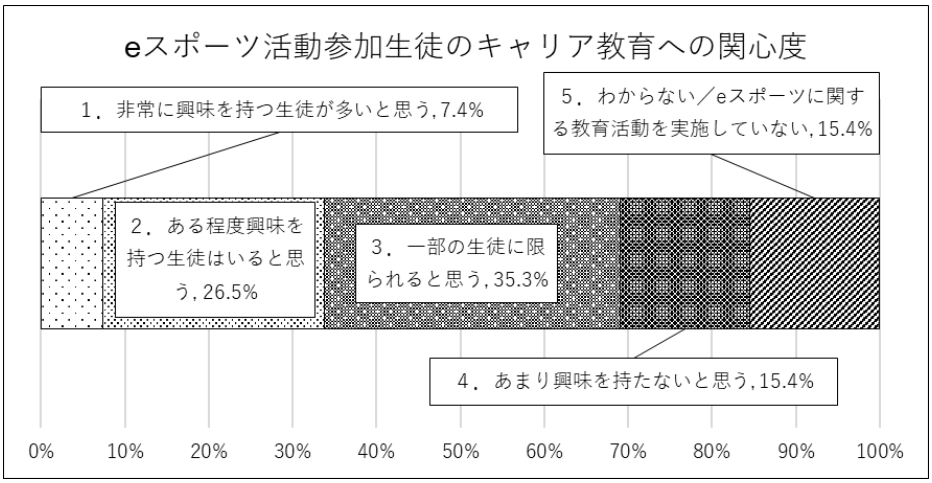


また本事業で検討している「e スポーツを活用したキャリア教育」への関心についても質問した。e スポーツを題材に産業や仕事を扱う授業を「実施している」学校は 13.2%にとどまり、過去実施を含めても 23.5%であった一方で、今後の実施意向を見ると、「実施に向けて検討している」（5.9%）および「関心はあるが具体的検討には至っていない」（35.3%）を合わせて 4 割を超えており、未実施校の中にも一定の関心層が存在することが確認された。

また、本事業で開発したキャリア教育教材については、「かなり関心がある」（26.5%）、「やや関心がある」（44.9%）を合わせて 71.4%が関心を示しており、実施率の低さとは対照的に、教材や支援プログラムに対する潜在的ニーズの高さがうかがえる。



さらに、生徒側の関心可能性についても、「非常に興味を持つ生徒が多いと思う」（7.4%)、「ある程度興味を持つ生徒がいると思う」(26.5%)、「一部の生徒に限られると思う」(35.3%）を合わせると約 7 割が一定の関心層の存在を想定している。このことから、現時点では体系的なキャリア教育としての導入は限定的であるものの、条件整備が進めば拡張の余地がある領域であると考えられる。



今後知りたい情報としては、「高校における e スポーツ取組状況・実践事例（62.5%)」および「e スポーツに関する進路・就職情報（52.2%)」への要望が特に高く 、先行事例と進路接続の具体像に対する関心が強いことが確認された。

今回の調査結果から、e スポーツは単なるゲームや娯楽としてではなく、協調性や主体性の育成、所属感の醸成など、教育的意義を有する活動として認識されていることが確認された。一方で、産業理解や進路形成と結び付けたキャリア教育としての実施は現時点で

は限定的であり、教育活動としての体系化にはなお発展の余地がある。しかしながら、キャリア教育教材や本事業の取組に対する関心は高く、本事業で開発した具体的な教材や実践モデルに対するニーズは十分に存在していると考えられる。今後は、アンケート協力機関を中心に本事業成果の周知や情報共有を進めるとともに、学校間の相互連携や導入支援の仕組みづくりを検討することで、本事業の成果の普及を段階的に図っていく。

2.　専門学校段階カリキュラム・コンテンツの開発

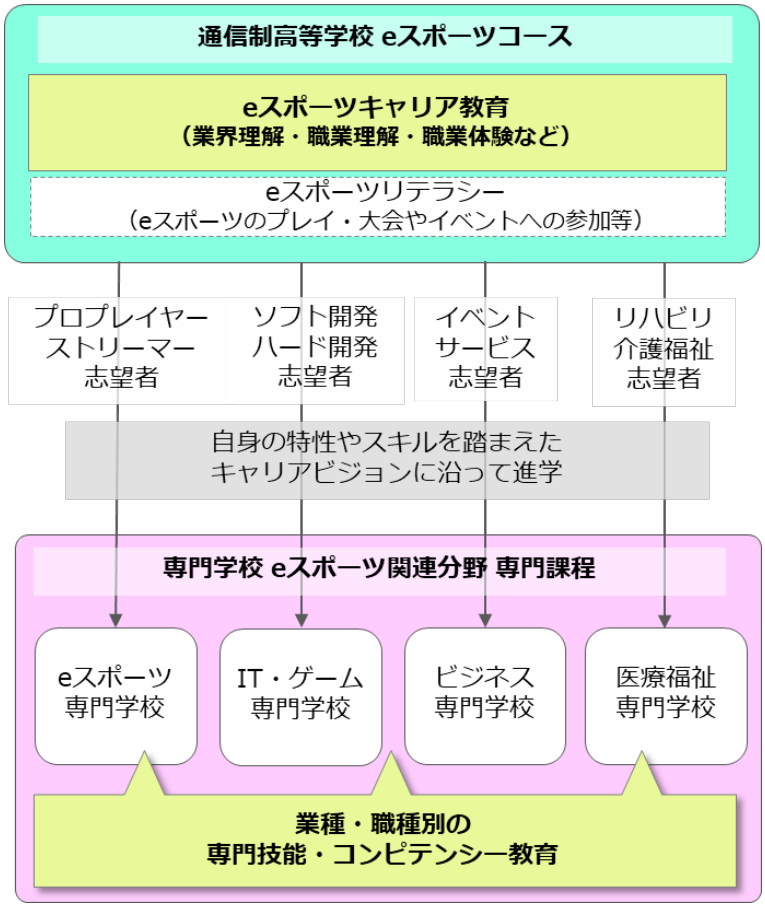
2.1.　専門学校段階カリキュラムの概要

2.1.1.　教育プログラムにおける専門学校段階の位置づけ

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

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

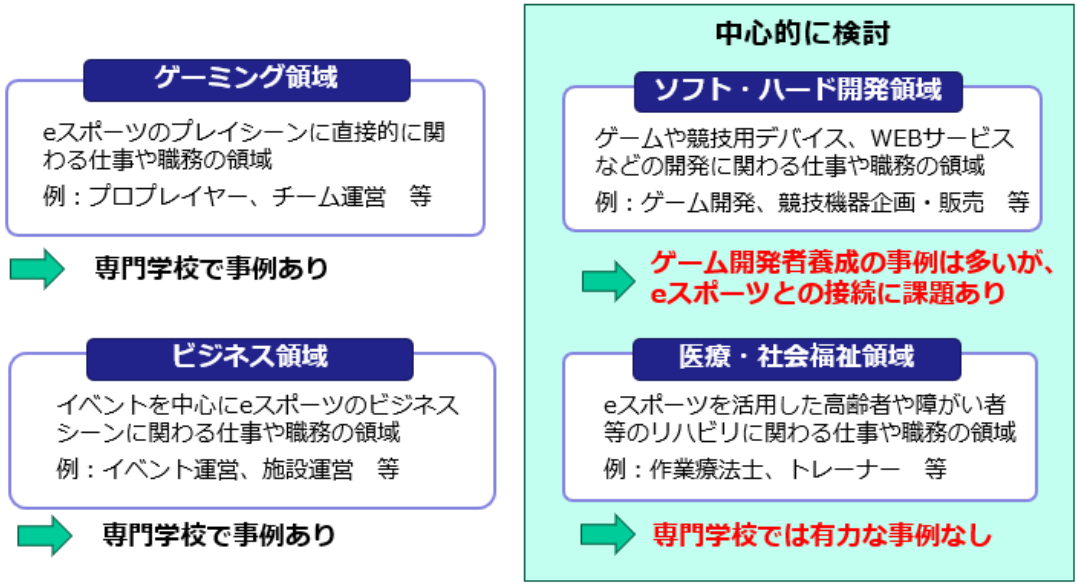
図表 2-1　高・専一貫教育による e スポーツ中核人材養成モデルの全体像



2.1.2. カリキュラムの検討方針

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

図表 2-2 専門学校段階の検討対象領域



2.1.3. ソフト・ハード開発領域のカリキュラムコンセプト

「ソフト・ハード開発領域」では、既存のゲーム開発者養成カリキュラムが、基礎技術の習得から段階的に積み上げていく構成を採用している点に着目した。こうした積み上げ型の構成のもとでは、ゲームを「遊ぶ」体験と「開発する」学びとの間に大きなギャップが生じやすい。そのため学生が開発の面白さを実感する前に挫折してしまうという課題が、ゲーム分野の専門学校で共通的に見られる。特にｅスポーツをきっかけに志望した学生にとっては、早期離脱を防ぎ、技術習得に向けたモチベーションを形成する観点から、専門学校段階の初期においてｅスポーツとゲーム開発を結びつける導入教育が必要であると考える。

そこで本事業では、こうした導入教育を具体化する手段として、ｅスポーツタイトル「フォートナイト」を活用した 60 時間規模のカリキュラムを検討した。本カリキュラムは、ゲーム開発者や IT エンジニアを目指す学科・コースの 1 年生等を主な対象とし、事前知識を前提としない構成としている。学習形式は PBL 形式によるグループワークを基本とし、「フ

ォートナイト」の既定アセットおよび開発環境（UEFN）を活用しながら、学習初期段階から実践的なゲーム制作に取り組む設計とした。

学習内容は、既定アセットを用いたゲーム制作実習を起点に、プログラミングや 3DCG 制作、組込み等による拡張を段階的に行い、最終的にオリジナルゲームの開発へと発展させる構成としている。これらのプロセスを通じて、システムやコンテンツを構築する一連の流れを体験し、エンジニアとして求められるコンピテンシーの醸成および開発技術に対する学習意欲の喚起を図ることを目標とした。

今年度は、この設計に基づき教育コンテンツを開発し、実証講座を実施することで有効性を検証した。

図表 2-3 「ソフト・ハード開発領域」のカリキュラムコンセプト（現行案）

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

2.1.4. 医療福祉領域のカリキュラムコンセプト

「医療福祉領域」では、高齢者や障がい者を対象としたリハビリテーションや社会参加支援への e スポーツ活用が近年注目を集めている一方、専門学校段階において教育内容を体系化した事例がほぼ存在しない点に着目した。そこで本事業では、作業療法士養成課程等への導入を想定し、医療福祉分野における e スポーツ活用を学ぶカリキュラムを検討した。

本カリキュラムは、作業療法士養成課程の在校生を主な対象とし、事前知識を前提としない構成としている。医療福祉分野の専門学校では、資格取得に必要な必修科目が多く、新たな教育内容を大規模に追加することが難しいという事情を踏まえ、30 時間程度の規模で設計した。

学習内容は、高齢者や障がい者を対象とした e スポーツの概要理解および体験、医療福

祉分野における活用可能性に関する講義、具体的事例を用いたケーススタディ、高齢者施設や障がい者施設を想定したｅスポーツレクリエーションの企画・実践 PBL 等で構成している。講義、演習、ディスカッション、PBL 形式の実習を組み合わせることで、リハビリ現場において ｅ スポーツを適切に活用するための視点や配慮事項を学び、実践につながるコンピテンシーの醸成を図ることを学習目標とした。

今年度は、これらの教育コンテンツを開発するとともに実証講座を実施し、専門学校教育への適合性および学習効果について検証を行った。

図表 2-4　医療福祉領域のカリキュラムコンセプト（現行案）

項目	内容
学習目標	高齢者・障がい者を対象としたｅスポーツの概要、事例研究、高齢者施設・障がい者施設等でのレクリエーション実習などで学習を通して、リハビリ現場でのｅスポーツ活用を促進するためのコンピテンシーを醸成することを目標。
受講対象者	作業療法士養成課程 在校生　など
前提知識等	なし
時間数	30 時間程度
学習形式	講義や演習形式の授業、ケーススタディ形式でのディスカッション、PBL 形式（グループワーク）での実習を組み合わせる
学習項目	・医療福祉領域のｅスポーツ体験 ・医療福祉領域のｅスポーツ活用可能性に係る講義 ・高齢者や障がい者を対象としたｅスポーツ活用事例ケーススタディ ・高齢者施設・障がい者施設等でのｅスポーツレクリエーション実習 など

2.2. 専門学校における e スポーツ教育活動に関する実態調査

本事業で開発を進めている教育プログラムの普及展開を見据え、ビジネス、IT・ゲーム、作業療法、介護福祉等の多様な分野を設置する専門学校を対象にアンケート調査を実施した。以下に詳細を示す。

2.2.1. 調査目的

e スポーツに対する関心および取組状況を把握し、今後の拡張開発ならびに展開方策の検討に資することを目的とする。

2.2.2. 調査実施の概要

2.2.2.1. 調査対象

アンケート調査では、ビジネス、IT・ゲーム、作業療法、介護福祉等のコースを設置している専門学校 計 799 校を対象とした。

2.2.2.2. 調査手法

調査協力依頼状・調査票を郵送により配布し、2026/1/5～1/30 の期間で WEB 回答フォームにて回答を受け付けた。

2.2.2.3. アンケート調査項目

以下の調査項目に対応する質問内容や選択肢を検討の上、調査票を作成した。

- 回答者情報（学校の所在地、立場、担当学科・コース）
- 「e スポーツ」という言葉や内容に関する認識
- e スポーツの大会・イベント等を通じた社会的広がりの認知度
- 地域活性化、医療福祉、企業活動など多様な分野での活用に関する認知度
- 専門学校教育への導入の動きに関する認知度
- e スポーツや関連要素を題材とした授業・演習・課題の実施状況
- 今後、教育の題材として取り入れる意向
- 学校としての e スポーツ学科／専攻／コースの設置状況
- 今後の展開についての具体的な考え（自由記述）
- e スポーツ分野に関する企業・団体等との連携状況
- 本事業で開発している教育プログラムへの関心内容（複数選択）
- 今後知りたい e スポーツ関連情報（複数選択）
- e スポーツ教育活動・キャリア教育・本事業への意見（自由記述）

2.2.2.4. アンケート回収状況

調査協力依頼を行った計 799 校のうち、回答数：156 件（19.5%）より回答を得た。
次節に集計結果を掲載する。

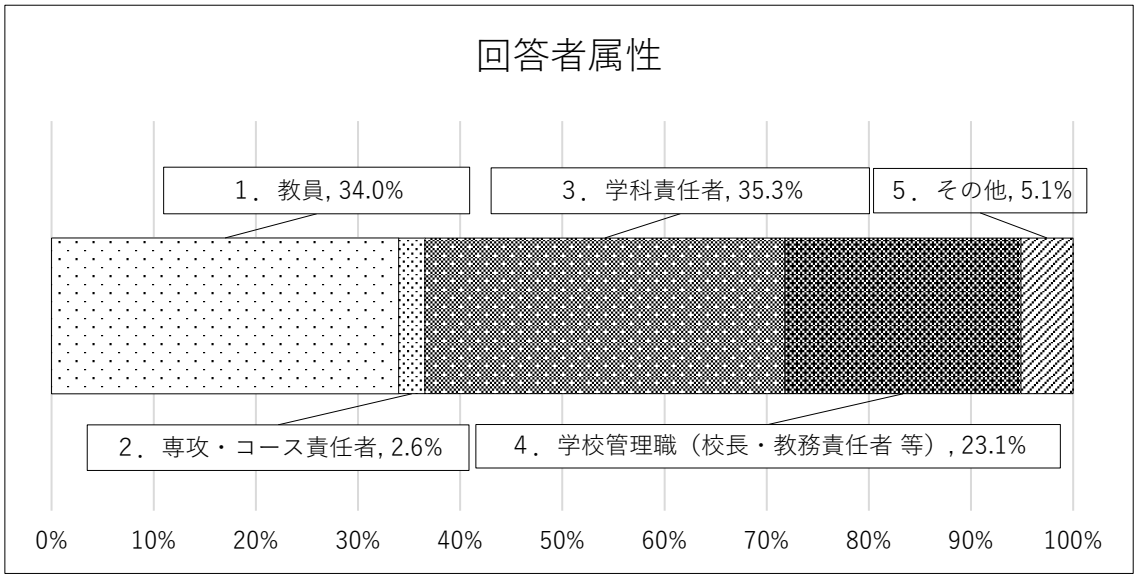
2.2.3. アンケート調査結果

○ ご回答者様の情報について

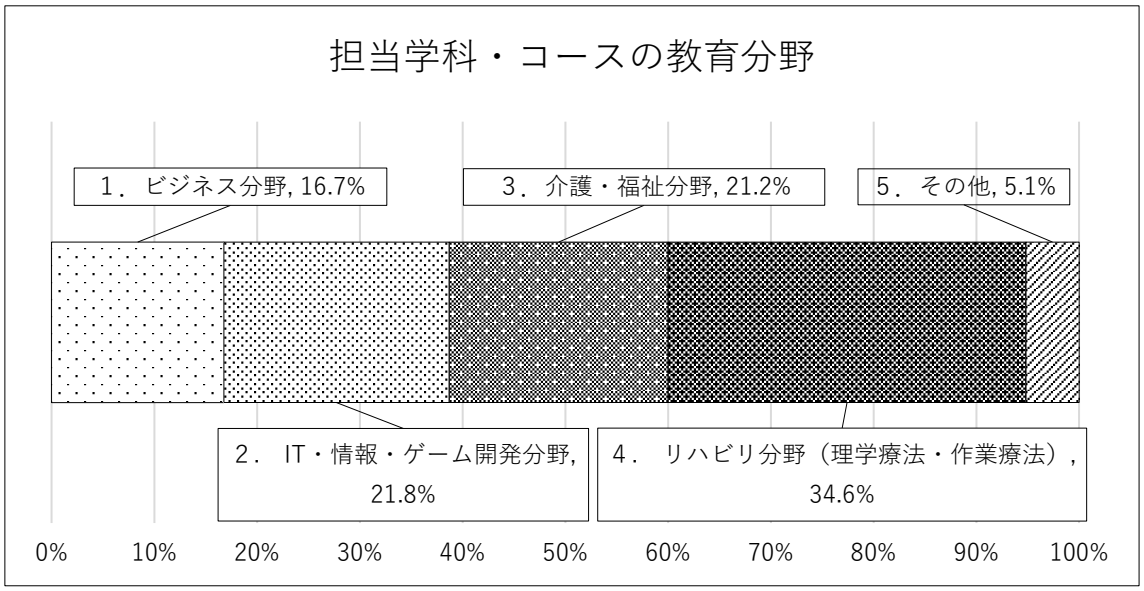
（1） 御校の所在地（都道府県のみ）を教えてください。※ご回答者さまが担当・所属している校舎・教室等の所在地をお答えください。



（2） ご回答者さまの立場について、最も近いものを選んでください。



（3）　ご担当の学科・コースの教育分野として、最も近いものを選んでください。

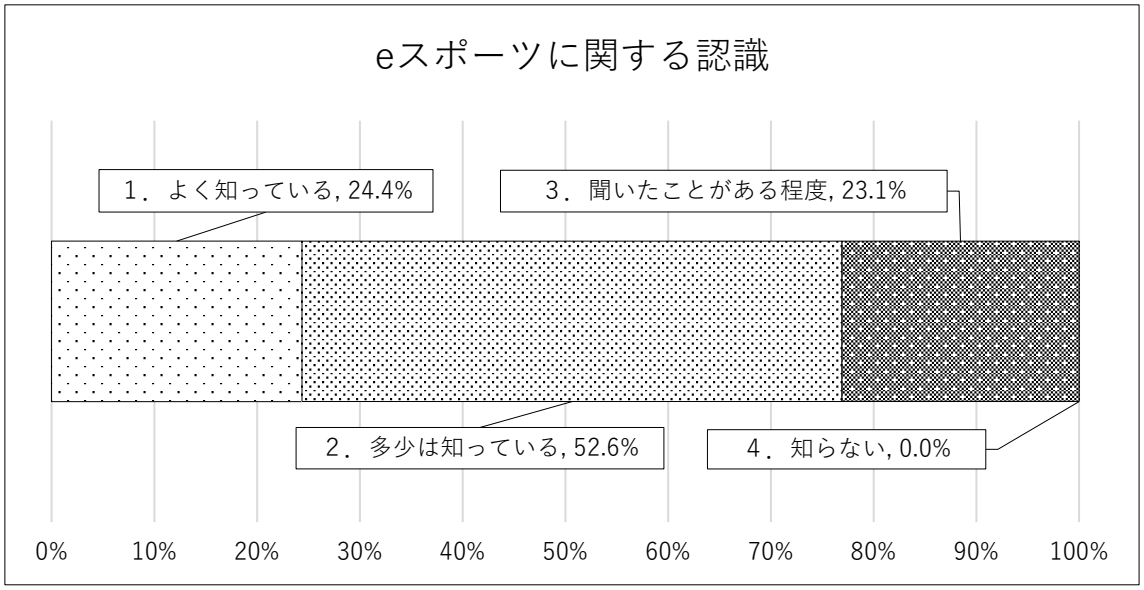


※その他記入回答

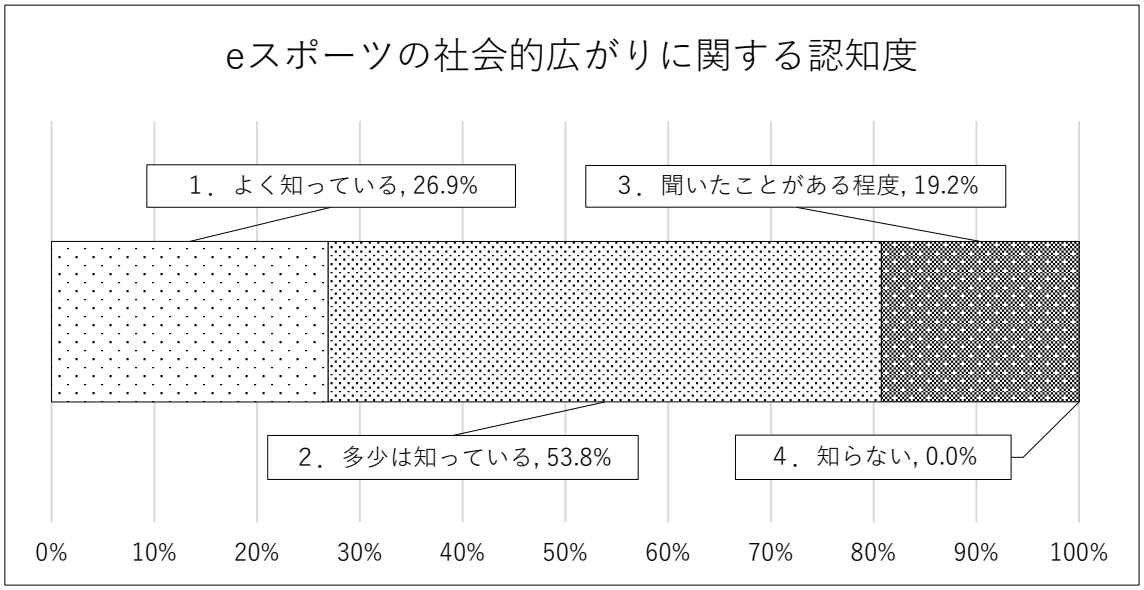
- 弊校には「ＩＴ・情報・ゲーム開発分野」の学科設置がございます（別部署）
- 公務員学科(文化教養専門課程)
- 動画制作、デザイン分野
- 公務員科
- ゲームクリエイター科
- 公務員分野
- 公務員・救急救命士養成

○ e スポーツとその周辺環境に対する認知状況について

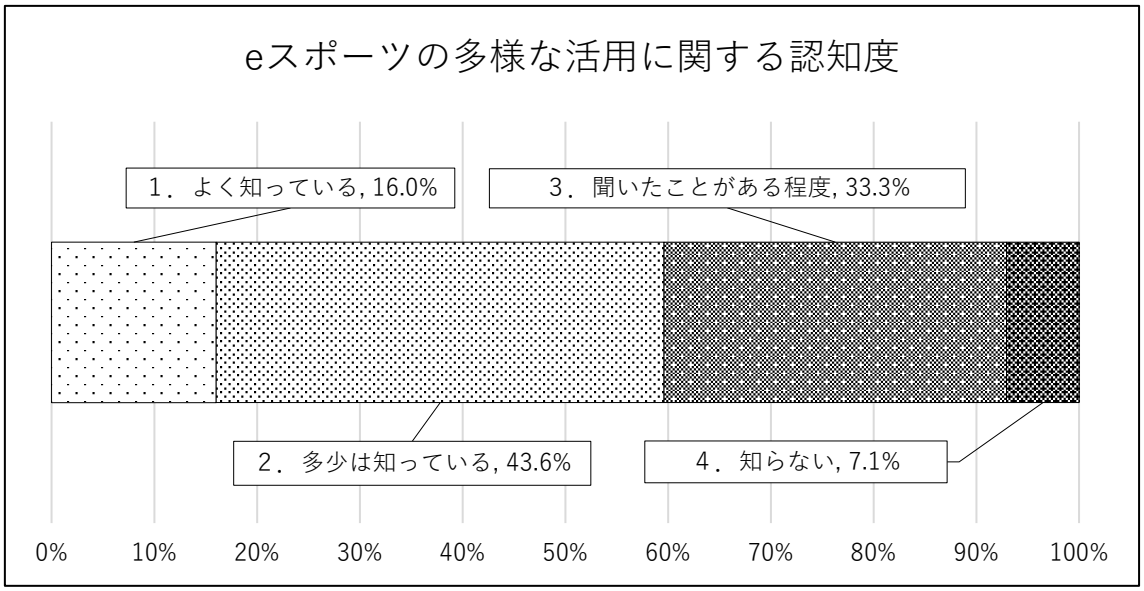
（1）「e スポーツ」に関するご認識について、最も近いものを選んでください。



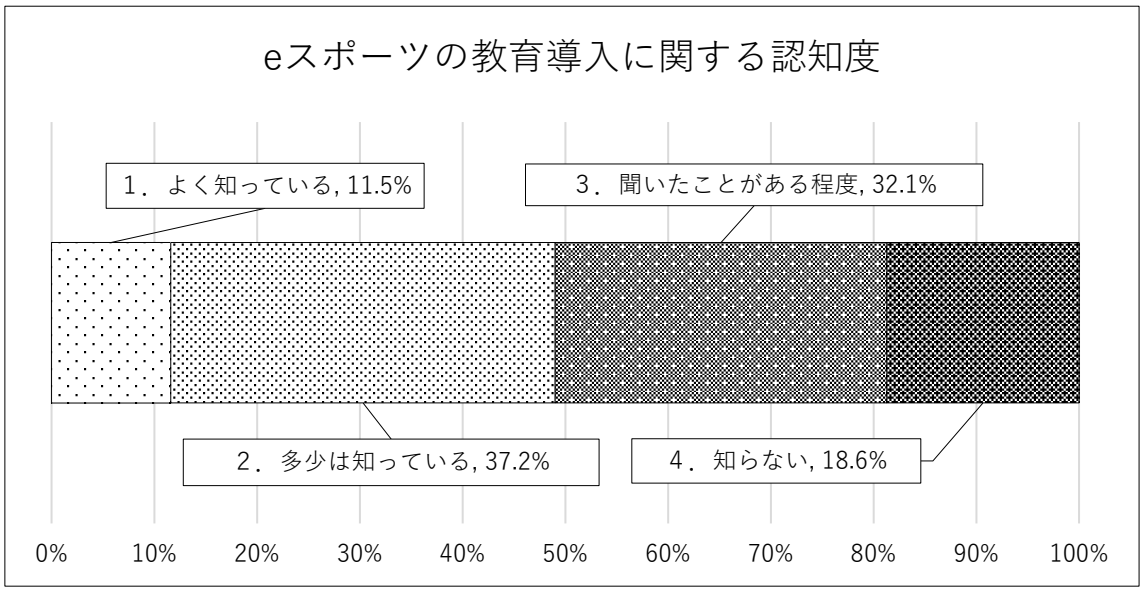
（2）現在、「e スポーツ」が若年層を中心に流行し、大会やイベント等を通じて社会的に広がっている状況について、どの程度ご存じですか。最も近いものを選んでください。



（3）近年、e スポーツが競技としてだけでなく、地方創生を目的としたイベントや、高齢者・障がい者向けレクリエーション、企業の採用活動・交流会など、多様な産業・分野・シーンで活用されていることについて、どの程度ご存じですか。最も近いものを選んでください。

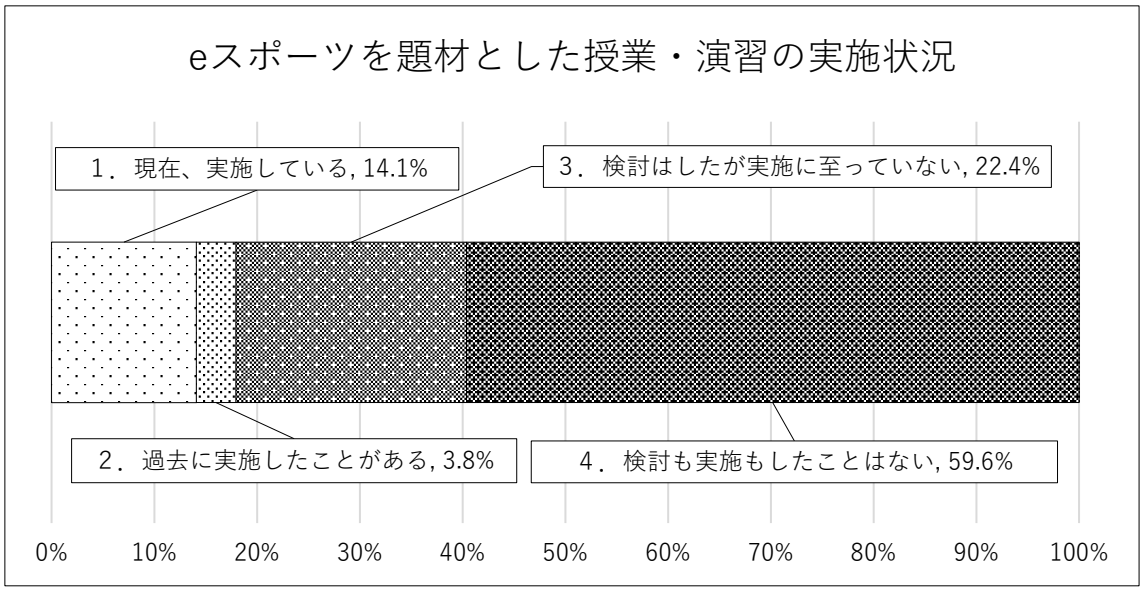


（4）上記のような状況を背景に、e スポーツに関する内容を、学科・コースの新設に限らず、既存学科・コースの一部授業や演習の題材として取り入れる専門学校が現れている動きについて、どの程度ご存じですか。最も近いものを選んでください。



○ ご担当の学科・コースにおける導入状況・今後の意向

（1） ご担当の学科・コースにおいて、e スポーツやその周辺要素を題材として扱った授業・演習・課題などはありますか。最も近いものを選んでください。



（2） 「現在、実施している」「過去に実施したことがある」とご回答の方にお伺いします。どのような内容・位置付けで取り入れているか、差し支えのない範囲で教えてください。

① 授業・カリキュラムの一部としての導入

- 事例を含めた紹介程度
- 作業療法との関連で実施いたしました。
- 作業療法の授業で 2 コマ実施している。
- 地域作業療法技術論の講義にて、講義・障がいを持たれている方とのオンライン対戦・高齢者施設での実技を行っている。
- 筋ジストロフィー患者への作業療法として臨床勤務している作業療法士を外部講師として招き、その授業の中でアクセシビリティについて学んでおり、その一環で e スポーツに触れる体験をしている。
- 臨床実践の一環として紹介と体験を取り入れている
- e スポーツを授業内で経験し、e スポーツを題材としたイベントを企画・実践していく学びをしている。
- 専攻授業にて、遠隔で講師から e スポーツの作業療法での展開について講義をしていただいている。

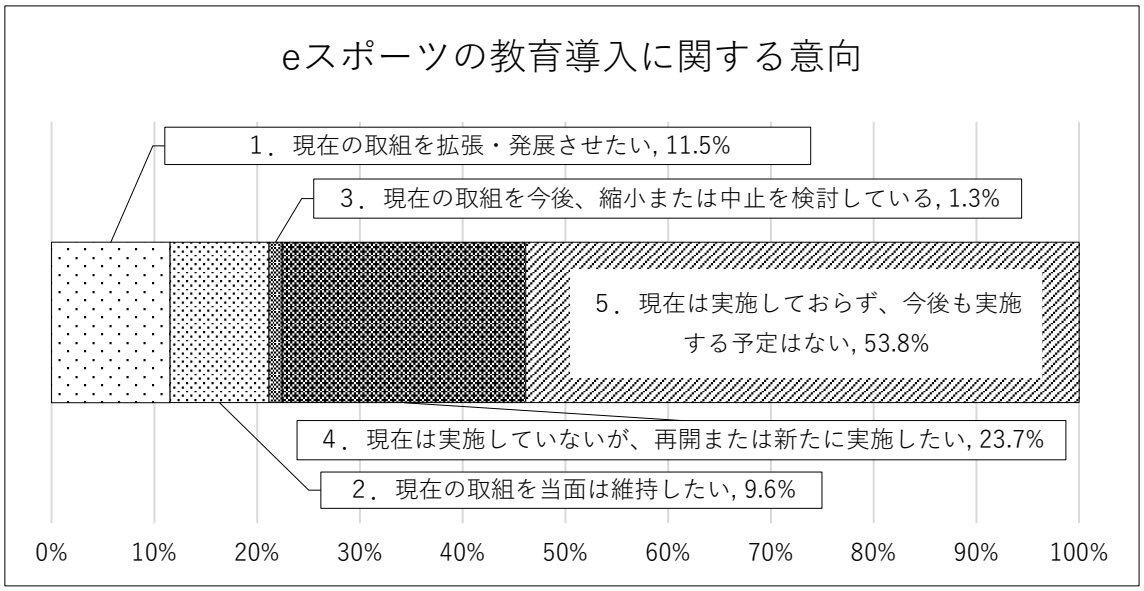
・ 直接 e スポーツとの関連ではないですが、e スポーツの関連として過去に健康ゲーム指導士資格取得のための講演を授業時間外で実施したことがあります。
・ e スポーツに関する基本知識など
・ 「日常生活活動援助学」の授業の中で、e スポーツの概論、肢体不自由や発達障がい知的障がい、精神障がいなどのハンデを持っている方でも楽しめる工夫を考える。アクセシビリティコントローラーや各種スイッチ機器も使用。
・ 障害者の QOL 拡大と職業をテーマとして、実施及び拡大していこうとしている。
・ スイッチ作成の授業で取り入れています

② 部活動・サークル・学科等としての取り組み
・ 現在クラブ活動として一部生徒が e スポーツに取り組んでいる。 内容としては、格闘ゲーム、パズルゲーム、レースゲームにおいて、技術や知識を身につける練習を行っている。 また、実践の場として当校で年 2 回行う e スポーツ大会や、近隣大学との e スポーツ交流がある。
・ e スポーツサークルや e スポーツ関連授業
・ e スポーツ学科があります。
・ 大会参戦を目標にし、競技としての楽しさやデジタル時代に即した教育として多方面に影響を与えることを目指しています。
・ 学園祭イベントで導入しました。

③ 地域・外部連携での実践
・ 学内 e スポーツ大会の運営（プロ団体との連携）
・ 他団体主催の e スポーツ体験会（高齢者向け）に、学生がコンスタントにお手伝いで行っている。
・ 学校として取り組んでいる地域貢献（高齢者サロンとう）での実施
・ 2024 年度、2025 年度と小学校から e スポーツに関するキャリア教育授業を行ってほしいと依頼があり、本学生の現場実習のなかで、小学校を訪問し e スポーツ体験会を実施。
・ 高齢者施設でのレクリエーション実習として
・ 月に一度 3 時間（2 時限分）学校を開放し、地域の高齢者が学校に訪れ e スポーツができるような取り組みを行っている。昨年１０月より。まだ参加人数が伸び悩んでいるので、関係各所への呼びかけから学生が行うようにしている。現在他校の e スポーツコースの学生と協働して実施している。
・ チャレスポ！TOKYO の e スポーツブースにて学生とボランティア参加しました
・ イベント企画・運営・配信側のスタッフとしての知識を生かし、様々なイベントの配信スタッフとして活動したり、イベントの MC などを担当。 学童への大会の運営など

・　いわてｅスポーツ協会との連携イベント
・　ｅスポーツイベントへブース出展（ゲームクリエイター科）
・　ｅスポーツイベントのボランティア

（3）今後、ご担当の学科・コースにおいて、ｅスポーツやその周辺要素を教育の題材として取り入れる考えについて、最も近いものを選んでください。



（4）ｅスポーツに関する教育活動の今後の展開についてのお考えを、差支えのない範囲で具体的に教えてください。

①　前向きに取り入れたい・可能性を感じている
・　需要はあると感じるため、取り上げていきたい。
・　ｅスポーツに関して興味を持っている若手人口は増えていると考えられるため、教育に取り入れて行くことは必要と考えている。
・　分野別で、そういう教育活動が選択できるのは学生にとってメリットであると思う。
・　姉妹校に学科があるため、情報を得たいと考えている。
・　どのように取り入れて行けるのか、広く教えてもらえる機会があると良いです。
・　学科・コースの教育分野が違うため、本校での実施は難しいと思うが「高齢者や障碍者」のレクリエーションには興味を持った。

②　医療・福祉・リハビリへの活用と学びの促進
・　国際福祉機器でｅスポーツのブースを見て大変興味深いと思いました。 障害の有無に

関わらず一緒に楽しめる活動は今後とても大切になると思います。 作業療法士を養成する立場として、今後の教育に組み込む必要があると考えます。

- 作業療法の新しい分野として考えている。
- デジタル化が進む中で、e スポーツが医療福祉に役立つのであれば、是非とも取り入れたい。また今後ますます広がる分野であるとも考えている。
- 地域貢献だけでなく、学校のカリキュラムにも組み込みたい
- 高齢者や障がいを持たれている方に対して、作業療法士として、QOL の向上や社会参加などいろいろな可能性を提供できるように教育を行っていきたい。
- 年齢や性別、障害に関係なく参加できるので、リハビリ職としてまずは e スポーツを知ってもらう事は必要。できれば、授業だけでなく学校行事に取り入れて、自分でやってみることも必要だと思う。
- 競技人口の増加に伴い、競技に伴う傷害も増えてくると思います。これから理学療法の対象となるケース、予防の重要性は高くなるため教育活動においても取り入れていく必要があると感じています。
- 利用者理解、病気への対応など、疑似体験型のゲームがあればいい。またその際に国試過去問に関連するような選択肢があったらなおいい
- 理学療法の職域の拡大に関し、近年就職先などの変化がみられており、今後を見据えると学生の間に少しでも取り入れて行く必要性は感じている。
- 障害を持っている方々が e スポーツをされている状況からも、今後、授業に何らかの形で取り入れることもあると思います。
- 作業療法での発展に際し、最新の知見を理解、臨床への応用などに展開していきたい。
- 障がい者スポーツの新しい取り組みとして
- e スポーツにおいて IT 機器の進歩に伴い、これまで難しいとされていた操作や実施が工夫次第で可能となってきています。
- パラ競技としての e スポーツアスリートの環境を整える上で(トレーナー)必要とされる人材を育成することを目標に教育活動を展開していく予定です。
- 当事者を授業にむかえて学生指導にあたりたいと考えている
- まずは臨床で取り組まれているものや、地域のイベントにて行われているものを学生（教員含む）が知る機会を増やしたい。

③ 実践的教育（イベント・運営・配信）と地域・社会連携の推進

- 地域クラブでの実施、その後専門学校や通信制高校サポート施設でのカリキュラムとして実施できないか検討中
- e スポーツは、若者文化としてだけでなく、地域や世代をつなぐツールとしての可能性を持っています。 今後は、「地方創生×e スポーツ」「高齢者×e スポーツ」といった取り組みを通じて、企画や運営を学べる教育活動を広げていけたらと考えています。

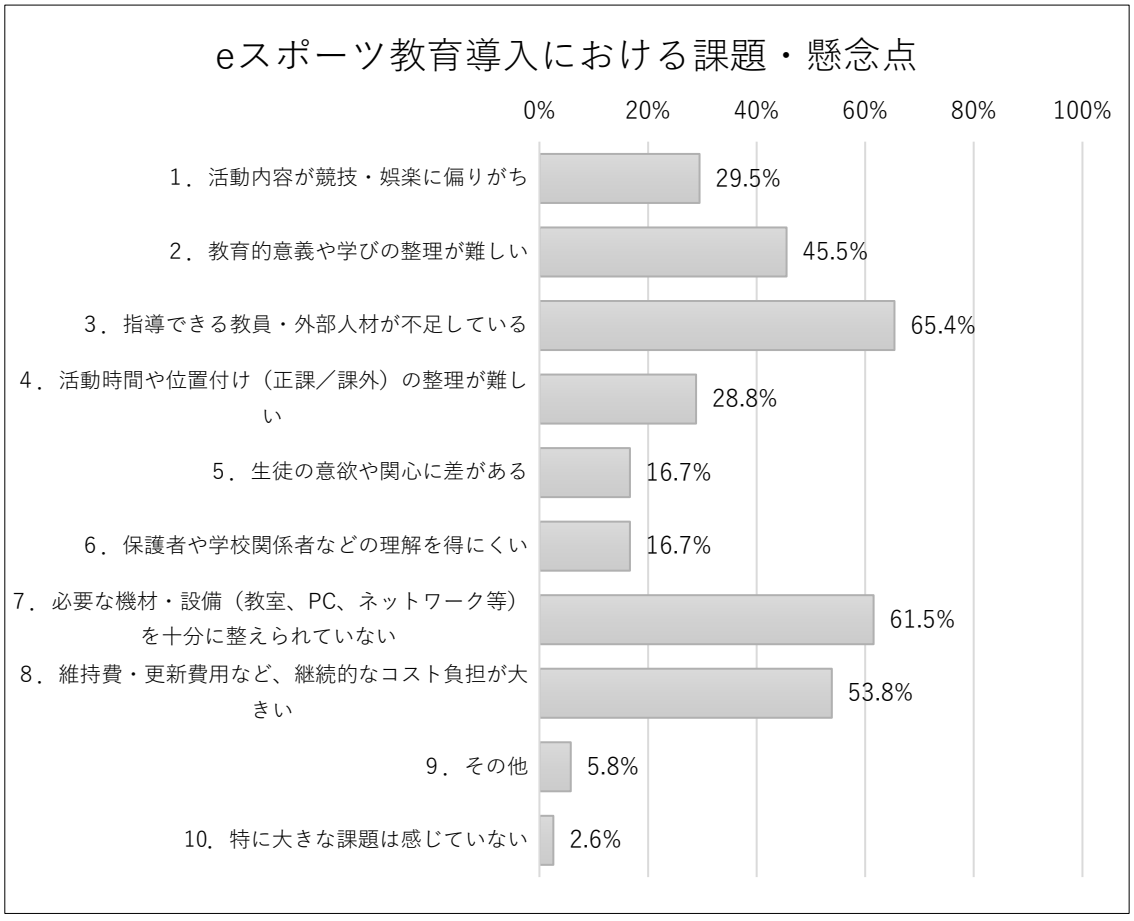
・　高齢者施設でのレクリエーションとして継続的に行っていく予定
・　e スポーツを活用したイベント運営などを学ばせたいと考えておりますが、動き出しはできていません。
・　近隣の施設や他学科と協働して取り組みを開始する予定です。
・　e スポーツに限定せず、イベントを企画運営する学科の授業の一環として行っていきたいと考えている。
・　授業としてではなく、イベントとしては取り入れているので、その点は継続していきたい。
・　学科立ち上げや地域連携など積極的に取り組んでいけるよう検討中です。
・　まずは現時点で行っている拠点での参加者の拡大。また、区域内に出張を行い広く e スポーツをシニア世代に知ってもらいたい。

④　導入・継続における課題（進路・コスト・体制）等
・　新卒の就職という観点で繋がることが難しい
・　ｅスポーツが公務員を目指す学生にとって、必ず必要なものであれば取り組ませたい。
・　就職、職業としての安定性や母数の少なさが拭えない中で導入する予定がない。
・　専門学校は特定の職業（ここでは e-スポーツ関連）に就くための教育を行う，職業教育の場であると認識しており，e-スポーツの知識や技術を学んだあと，卒業後の就職先が十分に確保できる状況になれば可能性も広がるのではないか。
・　e スポーツを真剣に学んだとして、それがどの程度就職活動に活きて、どういった企業が評価をしてくれるのかという部分が具体的にならないと、中々カリキュラムの一環として組み込むのは難しいと考えている。
・　現段階ではカリキュラムや各授業に入れることは難しい
・　イベントの関心はあるが、コストの問題、指導者の問題、継続性の問題から実施に踏み切る事が難しい。
・　介護福祉士養成校のため、ｅスポーツに関連する内容をカリキュラムの中に入れることが難しい状況です。
・　特に教育には取り入れていないです。
・　作業療法の１つとして今後関わってくると思うが、当校は近々閉校予定のため関わることが困難。特に教育には取り入れていないです。
・　本校に設置している各コースと整合性が低いため、今後も検討する予定は無い。
・　現時点では e スポーツを取り入れた様な授業を取り入れる予定はない。
・　今のところ、積極的に教育活動を展開していく計画等はありません。
・　今は利用しようとは考えていない
・　e スポーツに特化した学科ではないため、現在のところ e スポーツやその周辺要素を教育の題材として取り入れる考えはありません。

・　対象の年齢が高校生（18 歳）から大学生（20 歳）へとシフトしている感じがする
・　需要を調査し、卒業後の進路選択肢を明確にしたうえで、検討を進めたい。

⑤　その他 学科・サークル活動と専門知識の習得等
・　当面は、大会で活躍できるプロの育成を中心としたカリキュラムで運営したいと思います
・　生徒たちの他の授業への取り組みや、学校生活への積極的な参加を促進させることが、本活動の目的としています。
・　より専門的な技術や知識を身につけるために専門家との交流を持っていきたい。 また、公式•非公式関わらず実践の場を広く設ける。
・　「＝ＩＴ・情報技術」という固定概念からの脱却 多岐にわたる分野で応用されていることの浸透
・　e スポーツを通して it やプログラミングの指導を行なっていく。

（5）e スポーツやその周辺要素を教育の題材として取り入れるにあたり、課題や懸念点があれば教えてください。（複数選択可）

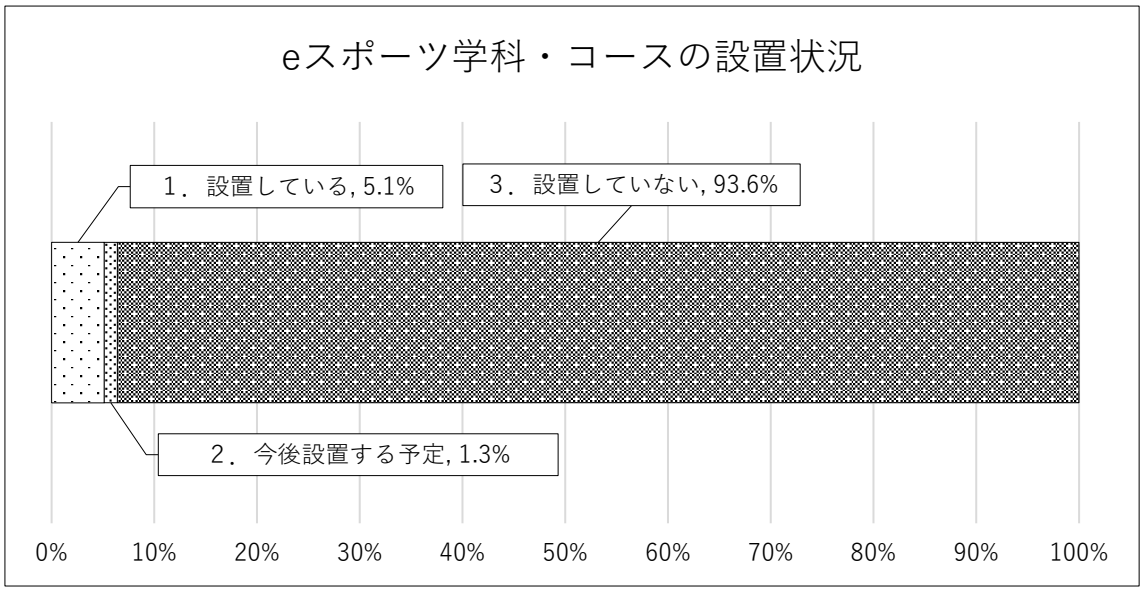


※その他記入回答

- カリキュラムや行事等で時間がとれない
- 就職先（e スポーツ関連）の確保
- 考えたことがないのでわからない
- 備品の数が少なく、大人数の講義だと対応が難しい。
- マナーを守れる社会人になること。教養の教育。
- 就職の間口が狭く、どこまで本格化するか検討が必要
- 現行カリキュラム内に取り入れる余裕がないため、要検討である。
- 学校・学科を維持するほどの長期的な需要予測が難しい。
- 取り入れる場合でも、時間が限られている

○ ご担当の学科・コースにおける導入状況・今後の意向

(1) 学校として、e スポーツ学科・専攻・コースを設置していますか。

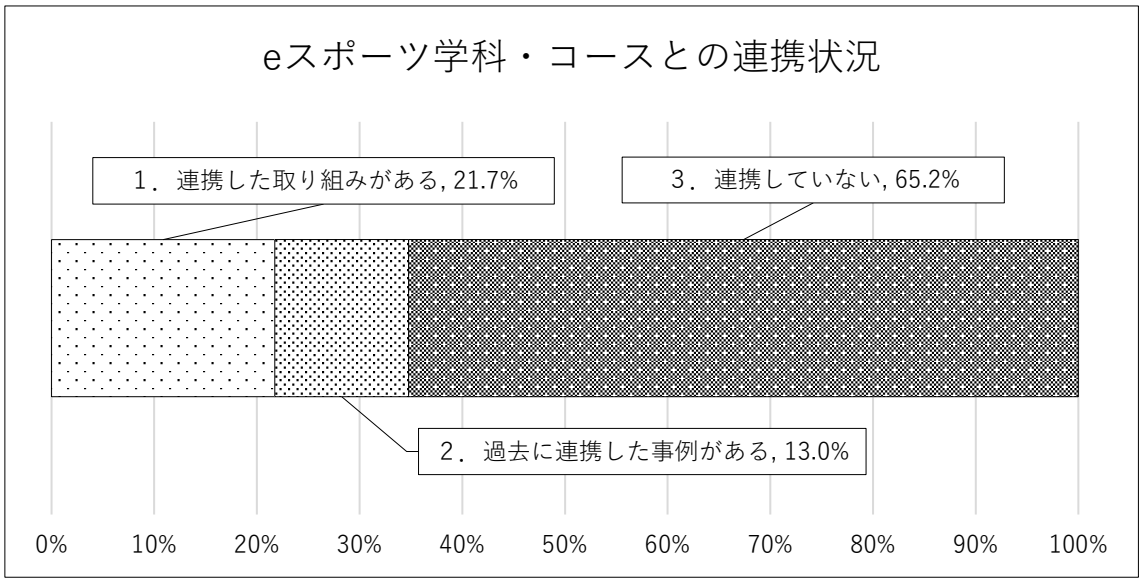


(2) 「設置している」とご回答の方にお伺いします。設置している e スポーツ学科・専攻・コースの名称を教えてください。

- 姉妹校 e スポーツ科
- 2025 年度募集は、イベントビジネス学科　の中で e スポーツを取り扱っていた。2026 年度は、e スポーツに関する学科コースは募集しておらず、イベントビジネス学科の授業の中で取り扱う事となった。

・　ゲームエンタメゾーン ※次年度より e-sports プロゲーマー&ストリーマー専攻
・　スポーツビジネス科・e スポーツセレクト
・　先端 IT システム科　e スポーツ・ゲーム開発コース
・　総合ビジネス科 e スポーツビジネスコース
・　e スポーツ学科　e スポーツゲーマーコース/e スポーツクリエイターコース

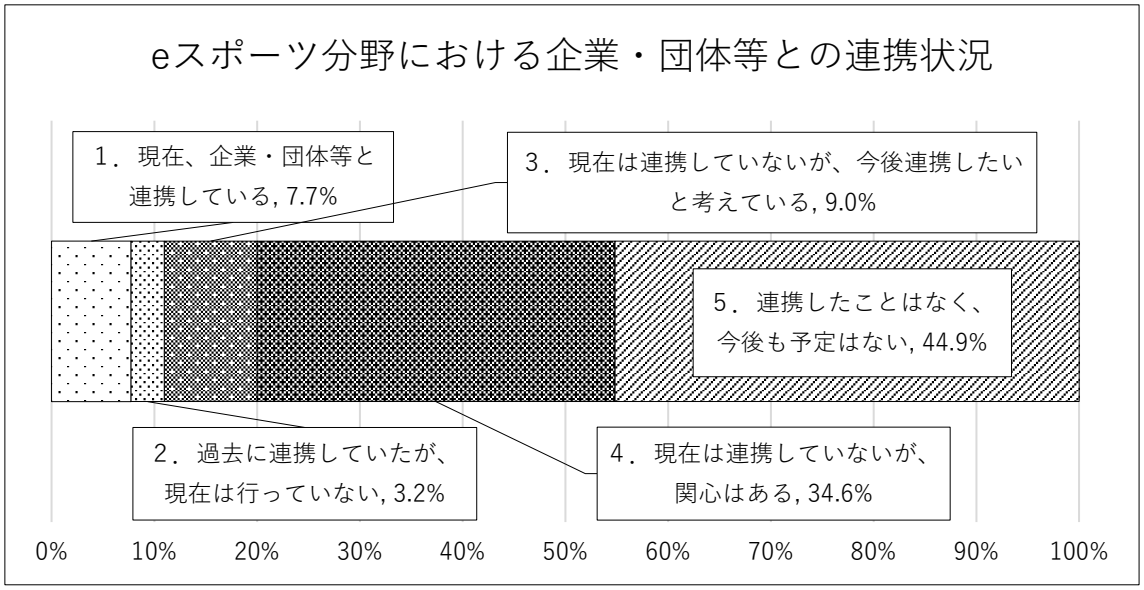
（3）「設置している」とご回答の方にお伺いします。e スポーツ学科・専攻・コースと、ご担当の学科・コースとの連携はありますか。



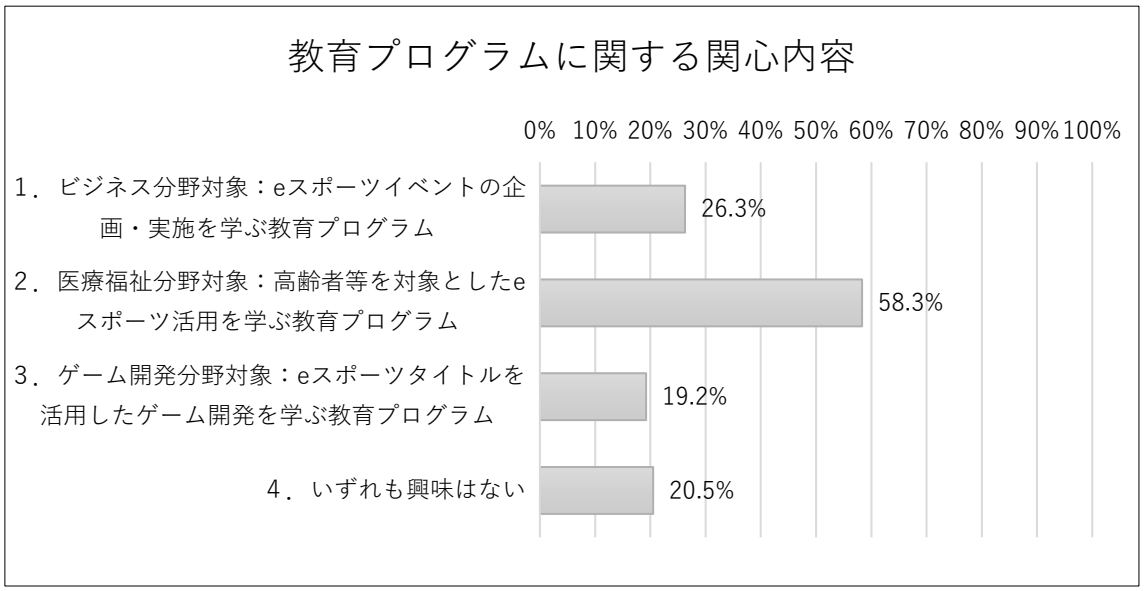
（4）　「連携した取り組みがある」「過去に連携した事例がある」とご回答の方にお伺いします。差し支えのない範囲で、連携した取組みの内容を教えてください。

・　e スポーツの選手の身体評価及びトレーニング
・　上記記入したとおり。依頼があった小学校で実施。
・　学科内にある専攻のため、連携ではなく学科の一部です。
・　他学科（セキュリティや AI）の勉強をさせたことがある
・　３DCG や映像のカリキュラムでの連携、試験での IT パスポート試験での連携、OC での合同メニューなど

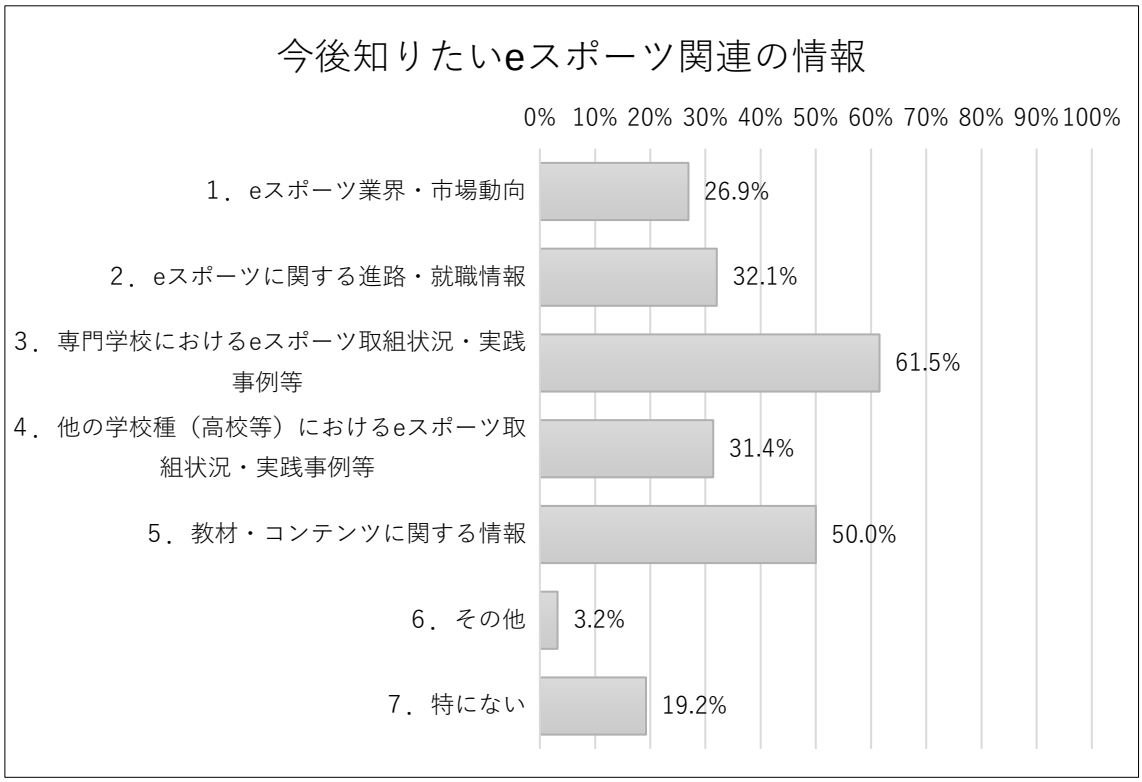
（5）御校における、e スポーツ分野に関する企業・団体等との連携状況について教えてください。



（6）日本 e スポーツ学会では、文部科学省委託事業の一環で、専門学校向けに以下のような教育プログラムを開発しています。本事業の取組内容や取組成果について、ご関心のあるものを選んでください。（複数選択可）



（7）今後知りたいｅスポーツ関連の情報があれば教えてください。（複数選択可）



※その他記入回答

- 理学療法分野における状況（競技における外傷、予防・高齢者や障がい者の精神機能活性における取組）
- 介護分野で利用できる情報
- 各種メーカーのサポート内容のまとめ（アカウント貸出や景品の提供など）
- 介護福祉士養成でｅスポーツ取組状況・実践事例等があれば知りたい
- 作業療法はじめ、医療・福祉、社会的な活用方法など

（8）e スポーツに関する教育活動やキャリア教育に関するご意見、当学会の活動や本事業に対してご意見等ございましたら、ご記入ください。

① 学会への期待と情報提供の要望等

- e スポーツの教材を教えて欲しい。
- 介護福祉学科で利用できる情報があるか聞きたい。
- 恥ずかしながら、今は学ぶことしかないので、情報をどんどん発信してもらえるだけでありがたいと思っています。
- 活動に有用な資料・情報の提供があればほしいと思います。 特に大会参加に関する、日時・参加手続き方法などの情報。
- 平素大変お世話になっております。 今後とも業界に関する取り組みやトピックスなど様々な情報とお力添えをいたたまきますよう、何卒、よろしくお願い申し上げます。
- 首都圏を中心とした専門学校では外国人留学生の受入れも多くなっており、当校でもアジア圏を中心とした外国人留学生が多く在籍しております。御学会での外国人留学生に対しての位置づけや取り組みについて、情報がありましたら発信いただけると、より検討内容として役立ちます。

② 教育的意義とキャリア形成に関する意見

- 1 月に着任したばかりで、現時点では当学会の活動や本事業の詳細について十分に把握できておりませんが、e スポーツを教育やキャリア形成の観点から捉える取り組み自体には大きな可能性を感じています。 今後、教育現場や地域社会とどのように連携し、学生や若者の学び・進路支援につながっていくのか、具体的な取り組みを知る機会があれば、ぜひ参考にさせていただきたいと考えています。
- ネットを使った勉強や、ゲーム感覚で勉強ができるツール等は想像できるが、e スポーツがどのように教育とつながるのかについては興味がある。
- e スポーツに関するキャリア形成という部分がかなり不明瞭な部分があるかと思います。その辺りの整備やキャリアプランの例が形成されていたら、広く周知していただきたいと思います。
- 今後 e スポーツに対する社会の理解がさらに深まり、さまざまな教育活動のなかで効果的に活用されることを望みます。

③ 医療・福祉・介護分野での活用に関する意見

- 作業療法の分野では e スポーツをスポーツと捉えており、e スポーツを通した対象者の社会参加や、そこからの生活の拡がりに繋がる活動だと感じております。本校でも次年度から授業の枠にとらわれずに取り組みを開始していく予定としており、近隣施設との連携を図るための打ち合わせを重ねているところです。今後、実践的に学生の学び

を深めるために、取り組みを実現させていきたいと思います。

- 福祉の分野でもレクリエーションとして、QOL 向上や認知機能の維持、手指の精緻の維持などにつながるかと思います。活用がうまくいくのであれば、取り入れ検討につながるかと思います。
- 介護の分野で施設の利用者を対象に e －スポーツを取り入れたら良いのではないかと考えているが、現段階では、学生の専門分野の知識・技術の理解や資格取得が主となっており、学校の活動として導入することは難しい状況である。

④ 指導体制の構築と運営上の課題等に関する意見

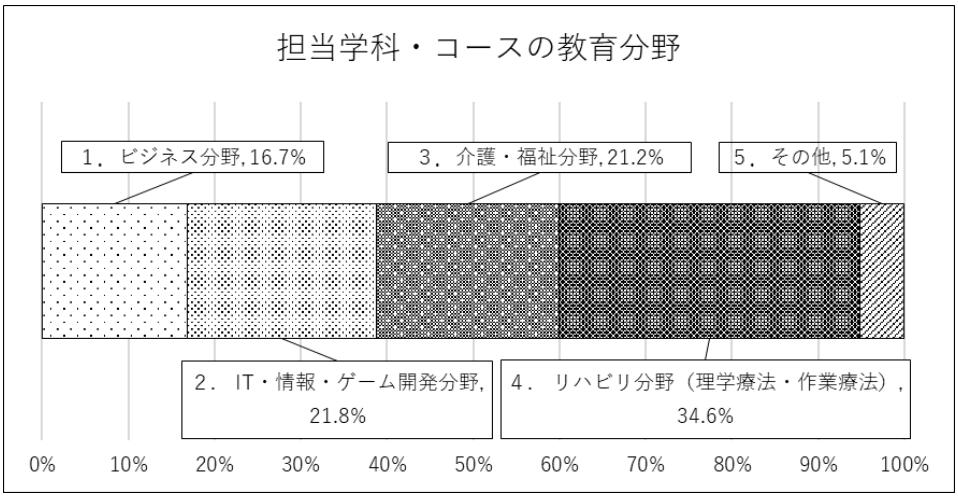
- AI などが進んでいる中で、e スポーツによるリハビリの介入は今後必ず出てくると考えられますが、実際のところ、教員の意識がまだ古いため、受け入れる心を持つ教員の人材教育が必要だと思います。そのために、教員自体も世代交代が始まっていますので、学生にも伝えやすい教材や、実践例、今後の展望などがあると入りやすいかと思います。どの業界でもそうではありますが、個人的には常にクリエイティブな考え方をもつ人間が教育者として必要と思っていますので、今回、このようなアンケート等で意見を言える場があったのはよかったです。
- e スポーツに関しての興味はあるものの、人手不足等の観点から余裕がなく全く学習できていないのが現状です。時間を作り、当校でも取り入れられる場面があれば入れていきたいと考えております。
- 授業に積極的に取り入れていきたいが、きちんと教えることのできる知識をもった人材の育成が必要だと感じる。

2.2.4. 調査のまとめ

専門学校対象アンケート調査では、全国の専門学校 799 校を対象に実施し、156 件（回収率 19.5%）の回答を得た。

回答者の属性は学科責任者（35.3%）や教員（34.0%）が約 7 割を占めており、教育現場からの回答が中心であった。

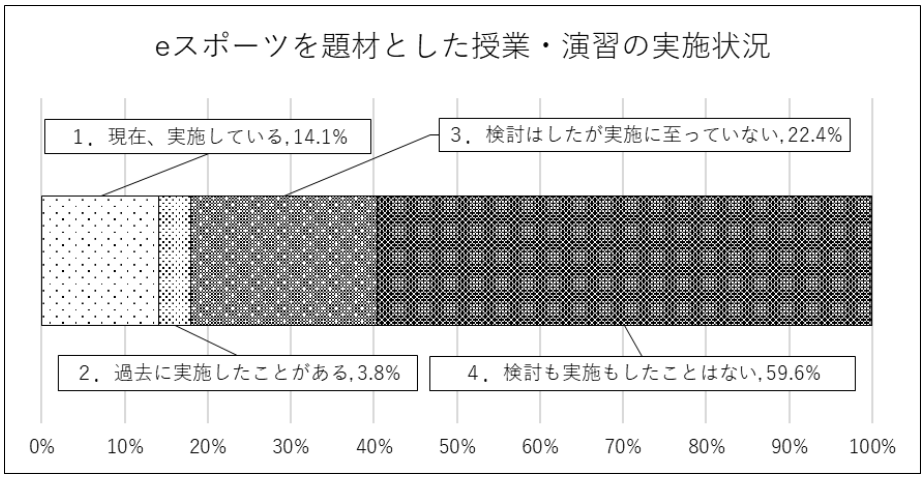
教育分野別では、リハビリ分野（34.6%）および介護・福祉分野（21.2%）が過半数を占めており、医療福祉系分野からの回答が特に多い構成となっている。



e スポーツの認知状況については、「よく知っている」24.4%、「多少は知っている」52.6%で、両者を合わせた「知っている」層は 77.0%であった。加えて「聞いたことがある程度」23.1%が続き、「知らない」は 0.0%であった。e スポーツは広く認知されていることが伺える。

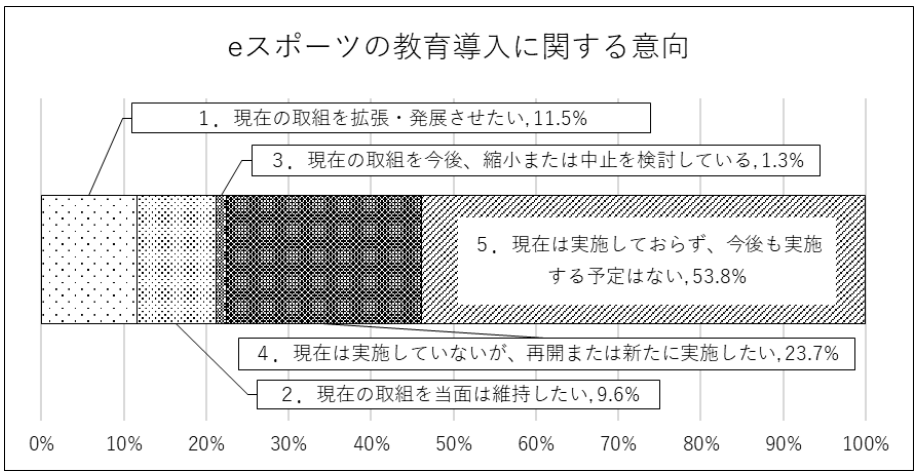
また、e スポーツが競技にとどまらず、地方創生を目的としたイベントや、高齢者・障がい者向けレクリエーション、企業の採用活動・交流会等の多様な分野で活用されていることについては、「よく知っている」（16.0%）、「多少は知っている」（43.6%）を合わせると 59.6%であり、「聞いたことがある程度」（33.3%）を含めると、9 割以上が何らかの形で認知していることが伺えた。

一方で、e スポーツに関する内容を専門学校の既存学科・コースの一部授業や演習の題材として取り入れる動きについては、「よく知っている」（11.5%）、「多少は知っている」（37.2%）を合わせても 48.7%にとどまり、「知らない」は 18.6%であった。実際の導入状況を見ると、「現在実施している」は 14.1%、「過去に実施したことがある」は 3.8%で、実施経験があるのは 17.9%にとどまる。一方で、「検討はしたが実施に至っていない」が 22.4%存在しており、関心はあるものの実装には至っていない層が一定数存在していることが分かる。



「現在、実施している」「過去に実施したことがある」と回答した学校では、特に医療福祉分野での取組が多く、作業療法の授業の中で e スポーツを取り上げ、障がいのある方への活用可能性やアクセシビリティ機器の使用を含めて学ぶ事例が目立つ。高齢者施設でのレクリエーション実習や、地域の高齢者を対象とした体験会の実施など、高齢者を対象とした実践も多く確認された。さらに、e スポーツイベントの企画・運営や配信スタッフとしての参加、外部団体との連携による大会運営補助、学内大会の運営など、イベントビジネスの学習として位置付けている事例も見られた。

今後の e スポーツの教育導入に関する意向については、「現在の取組を拡張・発展させたい」が 11.5%、「当面は維持したい」が 9.6%であり、既存実施校のうち約 2 割が前向きな姿勢を示している。さらに、「現在は実施していないが、再開または新たに実施したい」は 23.7%であり、未実施校の中にも一定の関心層が存在する。一方で、「現在は実施しておらず、今後も実施する予定はない」が 53.8%と過半数を占めている。

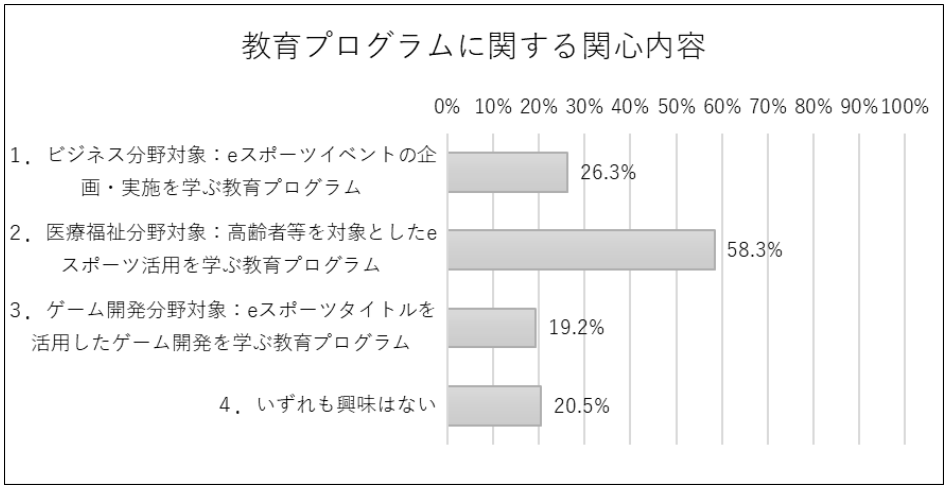


自由記述をみると、前向き層では、特に作業療法・理学療法分野からの意見が多く確認

された。「作業療法の新しい分野として考えている」「作業療法士を養成する立場として、今後の教育に組み込む必要がある」といった記述や、「理学療法の対象となるケースが増える」「理学療法の職域の拡大に関し、学生の間に少しでも取り入れて行く必要性は感じている」との意見が挙げられており、医療・福祉系分野において教育内容との接続可能性を見出している状況がうかがえる。

一方で、「就職、職業としての安定性や母数の少なさが拭えない中で導入する予定がない」「卒業後の就職先が十分に確保できる状況になれば可能性も広がるのではないか」「就職活動にどの程度活きるのか具体的にならないと組み込むのは難しい」といった記述も見られ、特に職業教育機関として進路との接続を重視する観点から、導入に慎重な姿勢が示されている。

本事業の教育プログラムへの関心では、「医療福祉分野対象（高齢者等を対象としたスポーツ活用を学ぶ教育プログラム）」が 58.3%と最も高く、ビジネス分野（26.3%）、ゲーム開発分野（19.2%）を大きく上回った。前問では「今後も実施する予定はない」が 53.8%を占めていることを踏まえると、e スポーツ教育そのものの導入には慎重な学校が多い中でも、医療福祉分野に関連づけた内容については相対的に高い関心が示されている点が特徴的である。



今後知りたい情報としては、「専門学校における e スポーツ取組状況・具体的な導入内容」が 61.5%で最多となり、「教材・コンテンツに関する情報」も 50.0%と高い割合を示した。導入そのものには慎重な学校が多い一方で、他校がどのような位置付けで取り入れているのか、実際に使用できる教材は何かといった、具体的な情報へのニーズは高いことが分かる。また、「e スポーツに関する進路・就職情報」（32.1%）も挙げられており、教育活動として位置付ける際には、卒業後の進路との接続が重要な関心事項となっていることが伺える。

今回の調査結果から、専門学校段階において e スポーツは既に広く認知されており、競技にとどまらない多様な分野での活用についても一定の理解が共有されていることが確認

された。一方で、既存カリキュラムや授業への導入は限定的であり、教育活動としての位置付けは発展途上の段階にある。

その中で、特に医療福祉分野を中心に関心が高く、本事業で開発している教育プログラムについても、医療福祉分野対象の内容に対して最も高い関心が示されたことは大きな収穫である。また、他校における取組状況や具体的な導入内容、教材・コンテンツに関する情報を求める割合も高く、教育現場における具体的情報へのニーズが明確に確認された。

今後は、医療福祉分野を含む多様な分野への展開を視野に入れながらコンテンツの更なる充実を図るとともに、教育現場の理解を得るための取組を継続する必要がある。本調査で確認された一定の受容基盤とニーズを踏まえ、継続的な成果の周知や情報共有の場を通じて、本事業の成果の普及を段階的に進めていく。

2.3.　ソフト・ハード開発領域 教材の開発

「ソフト・ハード開発領域」のカリキュラムを具体的に運用するため、PBL 教材、テキスト教材および講義映像教材を開発した。なお、これらの教材は後述の IT 分野専門学校の学生を対象とした実証講座において活用し、教育現場への適合性および学習効果について検証を行った。

2.3.1.　PBL 教材「ゲーム開発にチャレンジ！」

本教材は、専門学校段階カリキュラムの中核となる PBL 学習を実施するための教材として開発したものである。e スポーツを題材に、UEFN（Unreal Editor for Fortnite）を用いたゲーム開発を通じて、学習者がプログラミングやゲーム開発技術に主体的に向き合うことを目的としている。

令和 6 年度は、小規模なゲームを企画から開発まで一貫して行う教材を試作したが、プレ実証での検証の結果、初学者にとっては難度が高いという課題が確認された。これを踏まえ、令和 7 年度は、教材としてゲームコンテンツのひな型をあらかじめ用意し、その改修・拡張に取り組む構成へと見直した。用意されたゲームコンテンツ内には改善の余地や調整が必要な要素を意図的に用意し、学習者が初期状態のゲームを体験した上で、どのように改良すべきかを検討し、段階的に実装していく形式とした。これにより、ゼロから制作する負担を軽減しつつ、プログラムの変更がゲームの挙動として直感的に理解できる体験を重視し、プログラミングへの興味・関心の喚起とエンジニアとしての基礎的なコンピテンシーの育成を図っている。

2.3.1.1.　UEFN（Unreal Editor for Fortnite）とは

ゲーム開発環境「Unreal Engine」の開発元である Epic Games 社が 2023 年に公開した、e スポーツ競技タイトル「フォートナイト」専用のゲーム開発環境である。豊富なアセットが用意されており、初心者でも従来よりも比較的容易に簡易的なゲーム開発が可能である。さらに、プログラミングや CG 制作などを組み合わせることで、アセットにない仕組みやオブジェクトを実装する自由性も担保されており、参考 URL のようなハイレベルなゲーム開発も可能である。従来は初歩的なプログラミング・CG などの基礎学習を行わなければゲーム開発には至れず、基礎学習段階で挫折する専門学校生が多いことが課題だった。この UEFN を活用することで、ゲーム制作を学習初期から実践的に行うことができ、プログラミングや CG 制作などの基礎技術によって応用的な制作も体験できるため、技術学習に対するモチベーションも喚起できることが期待される。

（参考）熊本県が「くまモン」を活用して、地域の観光名所をゲーム化
https://youtu.be/WTr6-AMKH2g?si=ZD348nRxDXVhoXDS

2.3.1.2. PBL 教材の構成

本年度開発した PBL 教材は上記の趣旨で 5 つのステップで構成している。実際のゲーム開発における改善・拡張の流れを体験できる内容とし、学習者が試行錯誤を重ねながら、開発技術への理解を深めることを目指した。

具体的には、改善の余地や調整が必要な要素が用意されたゲームコンテンツの改良項目を検討し、その内容にあわせて開発を行い、定められた要件に沿った新機能を検討し、サンプルコードを用いて実装作業を行ったものをプレゼンテーションで発表する構成である。

本 PBL 教材はパワーポイント形式で課題やワークシートを掲載したテキスト教材 24p と、ゲーム開発をガイドする別添資料 2 種 計 9p で構成される。目次構成は次のとおりである。またテキスト教材に対しては、指導者向けに各スライドの指導ポイント等を整理した指導ガイドも作成している。

図表 2-5 PBL 教材 目次構成

〇テキスト教材

- 学習の進行スケジュール
- 学習の運用環境
- Step1.ゲームの改善項目と方向性を決めよう
- Step２．ブラッシュアップ開発を行おう
- Step３．新機能のアイデアを検討しよう
- Step４．サンプルコードを使用して新機能の開発を行おう
- tep５．プレゼンテーション

〇別紙 基本操作ガイド

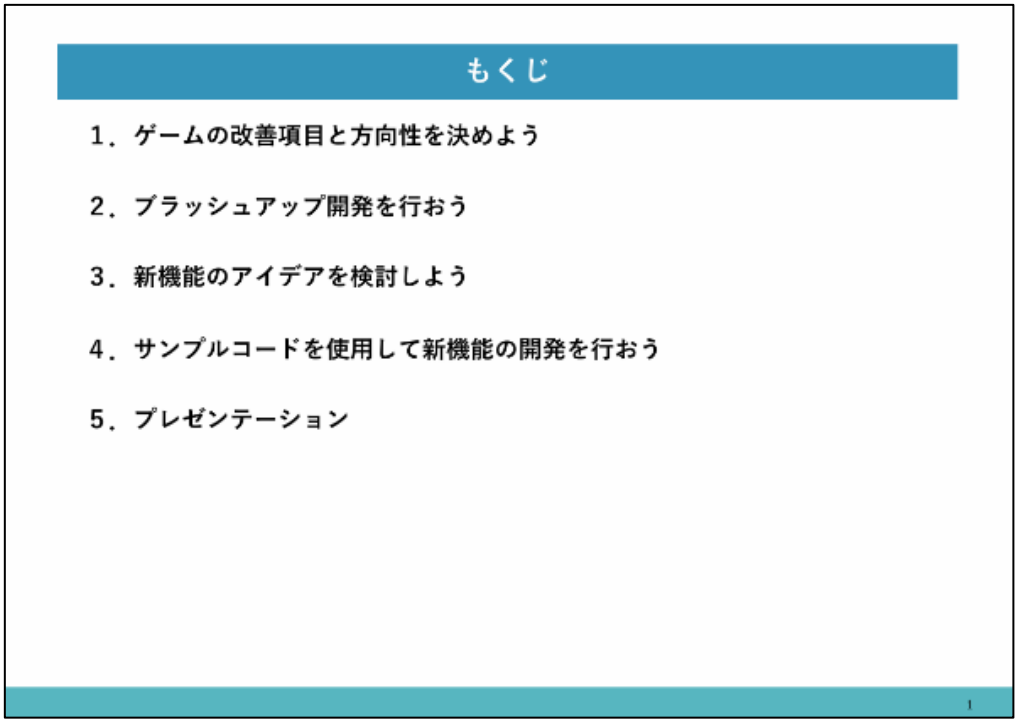
1. オブジェクトを削除する
2. オブジェクトを追加する
3. プレイヤーの初期所有アイテムを変更する
4. 設置オブジェクトの所有パラメータを変更する
5. オブジェクトの位置・サイズを調整する
6. ゲーム・プレイヤーのパラメータを変更する

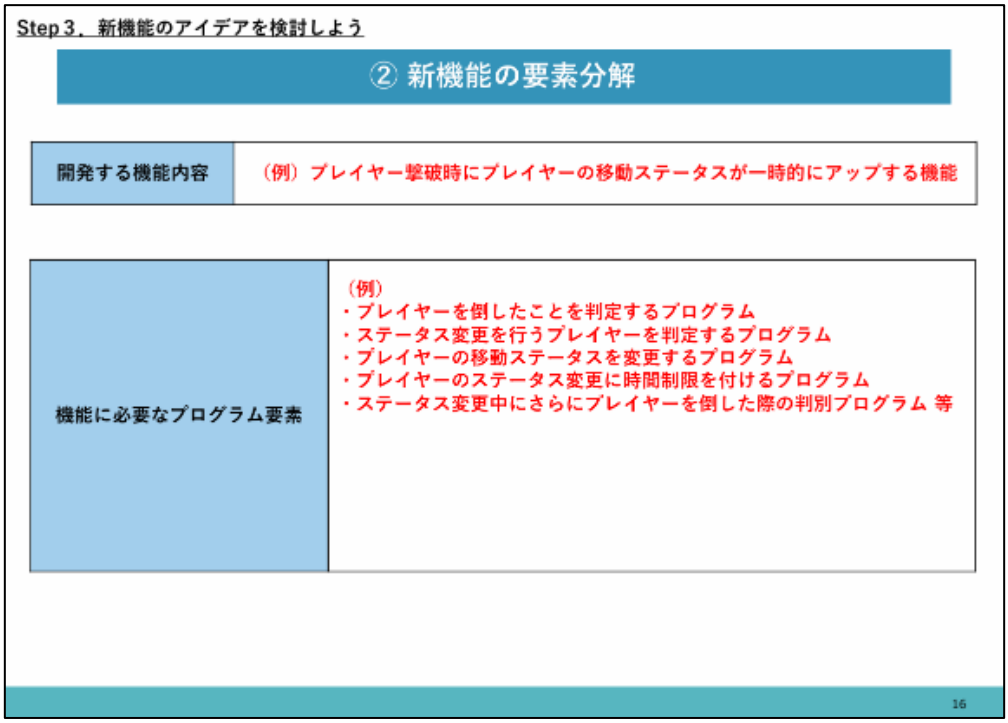
〇別紙 サンプルコード使用方法ガイド

1. Verse メニューから Verse Explorer を開く
2. Verse ファイルを新規作成する
3. サンプルコードをコピー＆ペースト
4. Verse のビルドを行う
5. Verse デバイスを設置する

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

図表 2-6　PBL 教材「ゲーム開発にチャレンジ！」のイメージ例



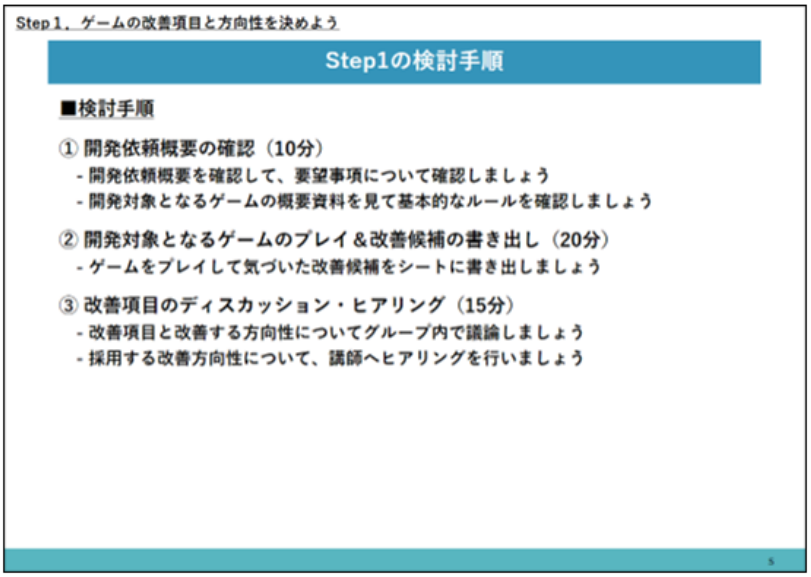


図表 2-7　PBL で改修対象とするゲームコンテンツ（ひな形）のイメージ例





図表 2-8　PBL 教材「ゲーム開発にチャレンジ！」の指導ガイドイメージ



Step1検討手順のスライドでは、改善を思いつきで決めるのではなく、段階を踏んで整理していくことを伝えます。

Step1の前半では、まず開発依頼の概要を確認し、どのような条件や目的があるのかを把握します。
これは、後の改善案が依頼内容からずれてしまうことを防ぐための工程です。

続いて、実際にゲームをプレイしながら、気づいた改善候補を書き出します。
この段階では、良し悪しの判断は行わず、気になった点を幅広く出させることを意識してください。

Step1の最後では、出てきた改善候補についてディスカッションを行い、改善の方向性を整理します。
講師は単に結論を出す役ではなく、考え方が依頼内容やゲームの前提と合っているかを確認する立場で関わることが重要です。

2.3.2. 講義資料①「ヒットゲーム事例解説」

PBL 学習でゲーム開発に取り組むにあたり、その前提となる思考を養うことを目的として、講義資料「ヒットゲーム事例解説」を開発した。本教材は、ゲームを「遊ぶ側」の視点にとどまらず、「制作する側」の視点で捉える力を育成することを狙いとしている。

教材では、e スポーツ競技として知られるゲーム作品を題材に、「狙いたい体験」「その体験を実現するための工夫」「同ジャンル内での差別化ポイント」といった観点から構造的に分析する構成とした。ルールや演出、システムがどのような意図で設計されているのかを読み解くことで、ユーザーに支持されるコンテンツを企画・制作するための基礎的な考え方を分析する。これにより、学習者が自己の主観のみに基づいて企画・制作を行うのではなく、「どのような体験を届けたいのか」「その体験がどのように評価されているのか」を意識した設計思考を身につけることを目標とした。

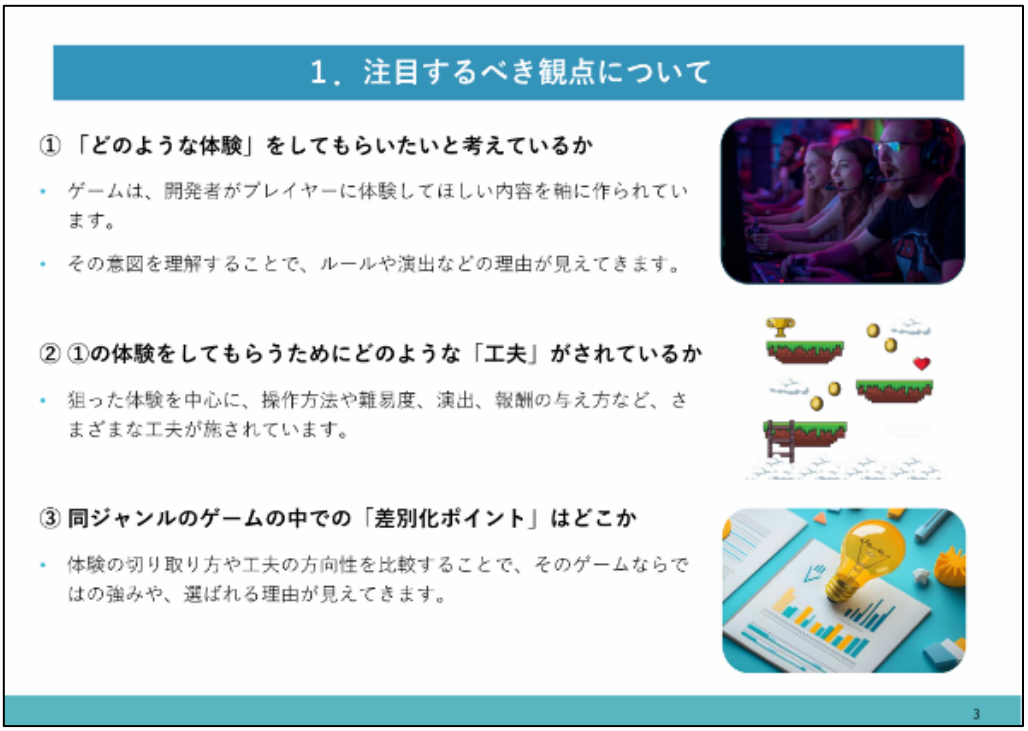
本教材では、ジャンルの異なるゲームタイトル 6 事例を取り上げ、計 40 ページのパワーポイント資料として構成している。また、自主学習にも対応できるよう、スライドを解説する講義映像も制作した。

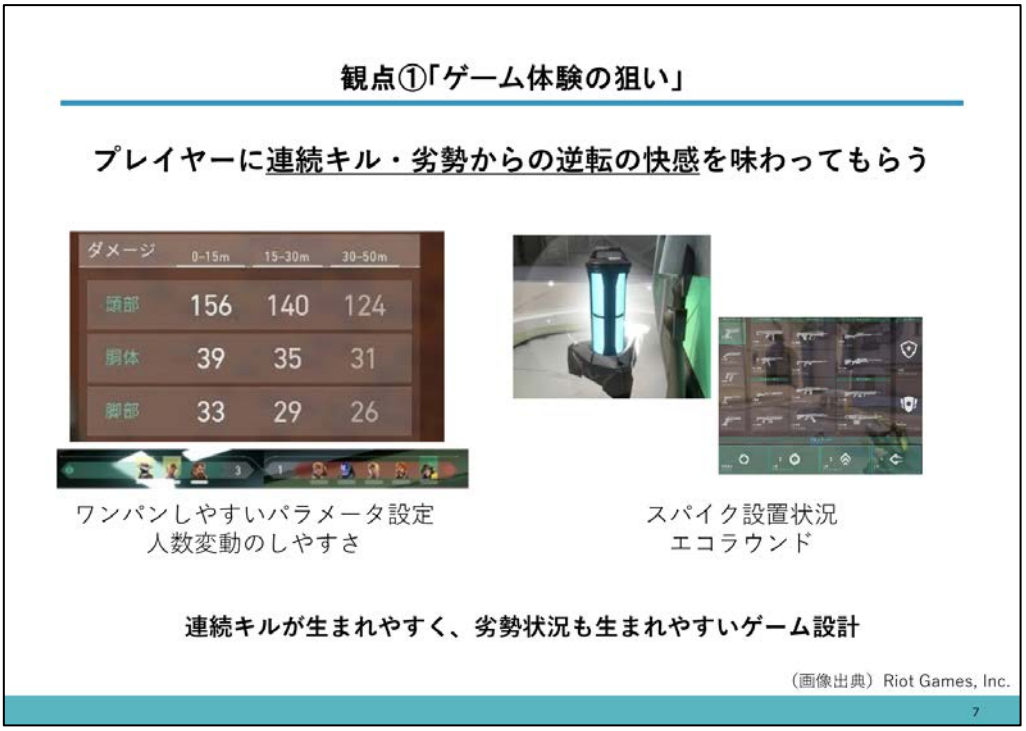
図表 2-9　講義教材①「ヒットゲーム事例解説」目次構成

1. 注目するべき観点について
2. 事例①：VALORANT
3. 事例②：ストリートファイター 6
4. 事例③：Fortnite
5. 事例④：League of Legends
6. 事例⑤：ぷよぷよ
7. 事例⑥：ロケットリーグ
8. まとめ

以下にソフト・ハード開発領域 講義資料「ヒットゲーム事例解説」のイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-10　講義教材「ヒットゲーム事例解説」のイメージ





講義映像サンプル視聴用 URL：https://youtu.be/-uK6Z93zoug

2.3.3. 講義資料②「ゲーム開発とプログラムの役割」

本教材は、PBL 学習において、アセット中心でゲームを構成する初期段階から、アセットにない機能やオブジェクトをプログラミングにより実装する発展段階へと移行する際に、橋渡しを行う目的で使用する講義資料である。

計 17 ページのパワーポイント教材で、「現代のゲーム開発とゲームエンジンの普及」「従来のゲーム開発」「商用ゲームにおけるプログラム・プログラマーの役割」「ゲームエンジン単独でできることとプログラムが必要なこと」という流れで整理している。現代のゲーム開発実務において、ゲームエンジンが担う基本機能と、プログラマーが担う拡張的機能を対比的に示すことで、プログラミングがゲーム体験の質に直結する要素を実装する役割を担っていることを理解させる構成とした。

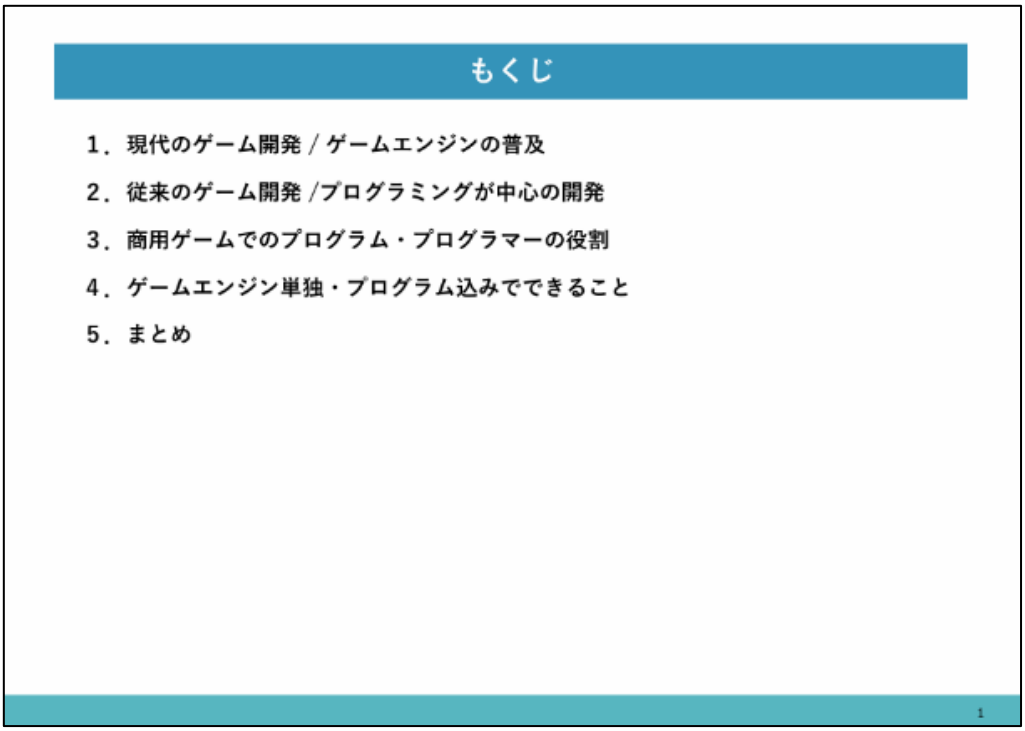
これにより、学習者が PBL における拡張開発へと円滑に移行し、プログラミングを「目的」ではなく「面白さを実現するための手段」として捉える視点の形成を図っている。理解を補助するため、講義映像もあわせて制作している。

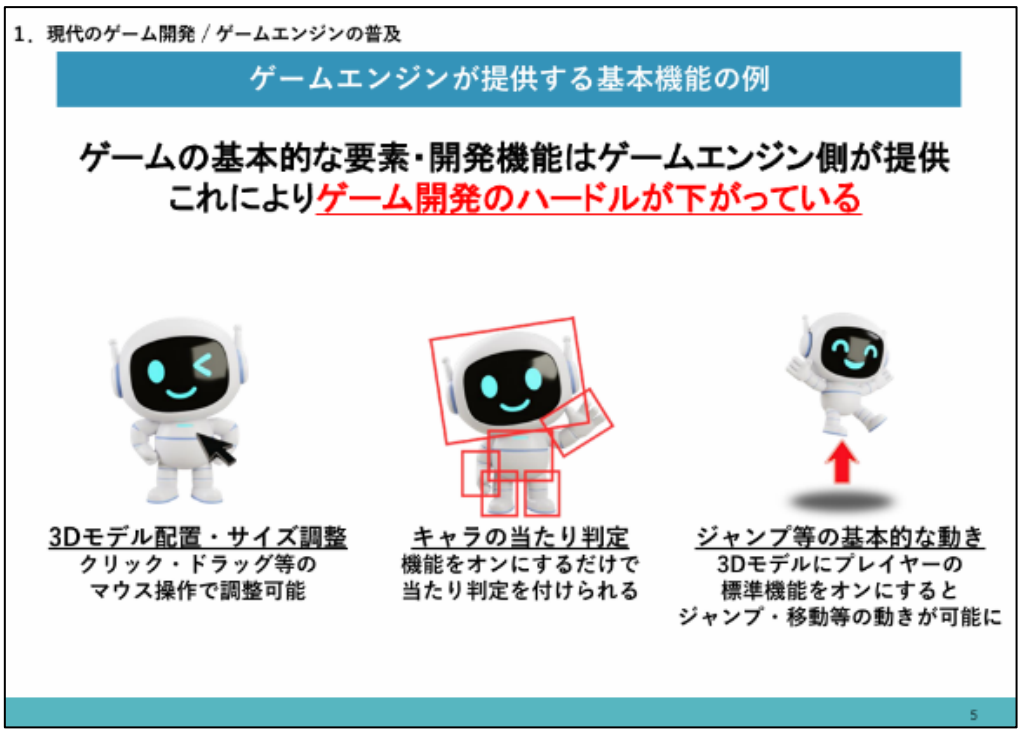
図表 2-11 講義教材②「ゲーム開発とプログラムの役割」目次構成

1. 現代のゲーム開発 / ゲームエンジンの普及
2. 従来のゲーム開発 /プログラミングが中心の開発
3. 商用ゲームでのプログラム・プログラマーの役
4. ゲームエンジン単独・プログラム込みでできること
5. まとめ

以下にソフト・ハード開発領域 講義資料②「ゲーム開発とプログラムの役割」のイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-12　講義教材「ゲーム開発とプログラムの役割」のイメージ





講義映像サンプル視聴用 URL：https://youtu.be/J27Dcef4WZo

2.4. 医療福祉領域 教材の開発

「医療福祉領域」のカリキュラムを具体的に運用するため、PBL 教材、テキスト教材および講義映像教材を開発した。なお、これらの教材は後述の医療福祉分野専門学校の学生を対象とした実証講座において活用し、教育現場への適合性および学習効果について検証を行った。

2.4.1. PBL 教材「地域の高齢者等対象 e スポーツレクリエーションの企画」

本教材は、医療福祉分野における e スポーツ活用を実践できる人材の育成を目的として開発した PBL 教材である。医療福祉領域のカリキュラムでは、リハビリテーションや社会参加支援の現場における e スポーツ活用を学習内容として位置付けており、本教材はその実践的学習を担う中核教材として設計した。

2.4.1.1. PBL 教材の構成

今年度は特に「企画」プロセスに焦点を当て、「地域の高齢者等を対象とした e スポーツレクリエーションの企画」をテーマとし、7 ステップ構成の PBL 教材を開発した。学習者は、対象者分析、ゲームタイトルの選定、レクリエーションの目的設定、必要な支援や安全配慮の整理、企画書作成、プレゼンテーションまでを一連の流れとして体験する。これにより、根拠に基づく企画立案能力、論理的思考力、協働的に課題解決へ取り組む姿勢の醸成を図ることをねらいとした。

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

図表 2-13 PBL 教材プロトタイプ 目次構成

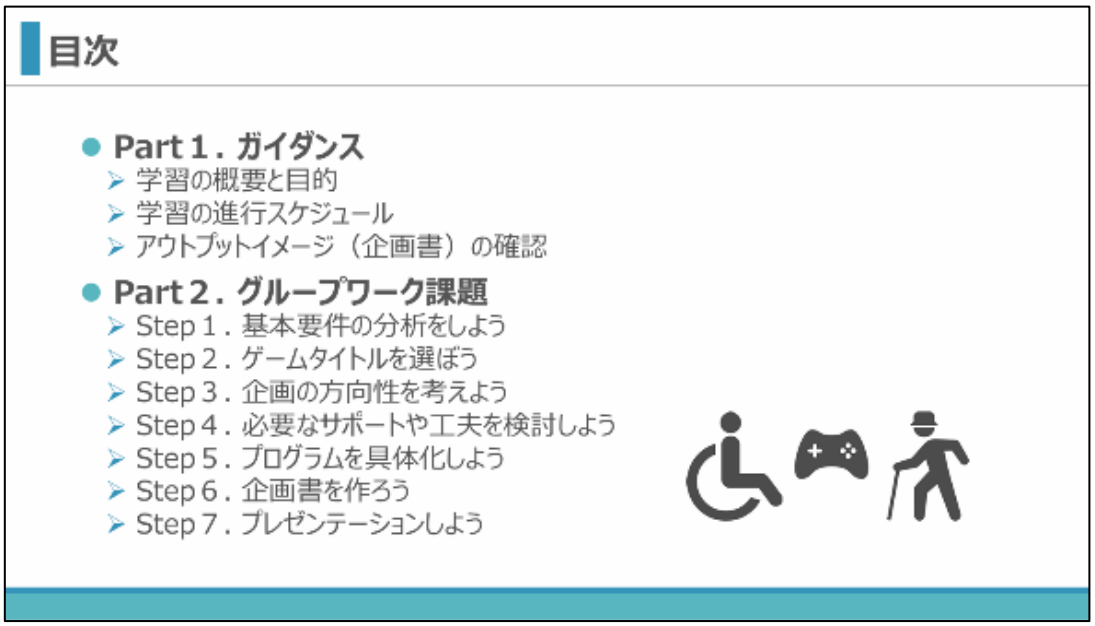
〇テキスト教材

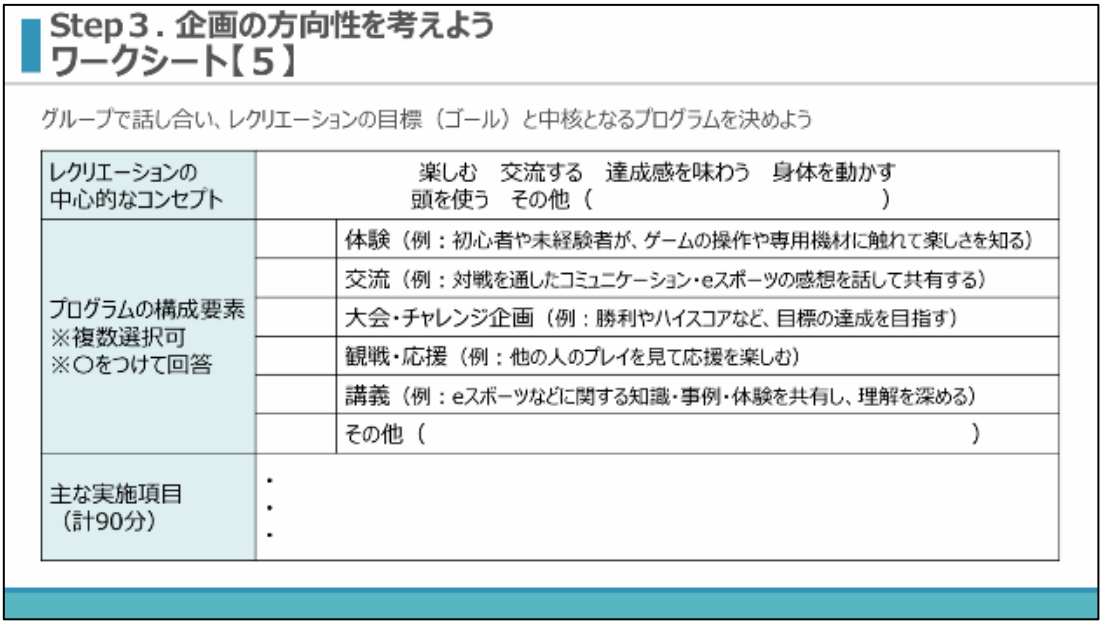
- Part1.ガイダンス
  - 学習の概要と目的
  - 学習の進行スケジュール
  - アウトプットイメージ（企画書）の確認
- Part２．グループワーク課題
  - Step1.基本要件の分析をしよう
  - Step２．ゲームタイトルを選ぼう
  - Step３．企画の方向性を考えよう
  - Step４．必要なサポートや工夫を検討しよう

- Step５．プログラムを具体化しよう
- Step６．企画書を作ろう
- Step７．プレゼンテーションしよう

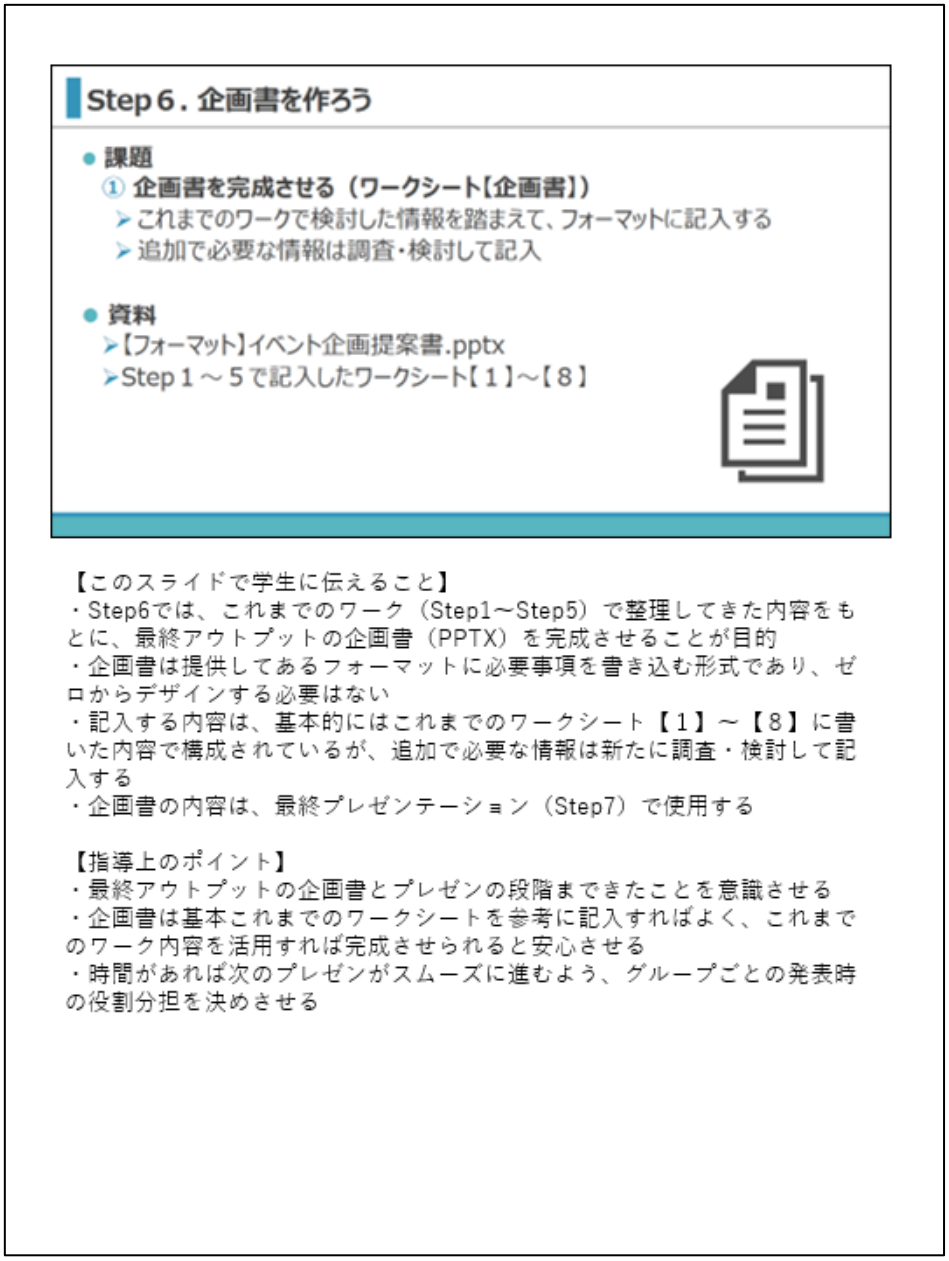
以下に医療福祉領域 PBL 教材のイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-14　PBL 教材「地域の高齢者等対象 e スポーツレクリエーションの企画」のイメージ例





図表 2-15　PBL 教材「地域の高齢者等対象 e スポーツレクリエーションの企画」の指導ガイドイメージ



2.4.2. 講義資料「e スポーツと医療福祉」

本教材は、医療福祉分野における e スポーツ活用の概況を、専門学校生が体系的に理解することを目的として試作した講義教材である。

教材は全 7 章・計 55 ページで構成し、「医療福祉分野での e スポーツ活用事例」「期待される効果」「導入における課題と対応例」「導入プロセス」「今後の展望」等を体系的に整理した。特に、医療福祉分野での活用事例紹介を中核に据え、高齢者・障がい者支援におけるレクリエーション、リハビリテーション、社会参加支援等への活用可能性を具体的に解説している。また、医療福祉分野で重視されるエビデンスの観点にも言及し、e スポーツ活用に期待される効果は示されているものの、科学的根拠の蓄積は発展途上であり、今後の研究成果が重要であることを明示した。なお、教材作成にあたっては、日本 e スポーツ協会監修「高齢者 e スポーツ導入ガイド」等の先行資料を参照した。また、自主学習にも対応できるよう、スライドを解説する講義映像も制作した。

図表 2-16 講義資料「e スポーツと医療福祉」目次構成

第 1 章 e スポーツとは
- e スポーツの定義、種目の具体例
- e スポーツ競技シーンの盛り上がり
- 様々な分野で活用される e スポーツ
- e スポーツの代表的な活用領域

第 2 章 医療福祉×e スポーツの事例
- 高齢者×e スポーツの事例
- 障がい者×e スポーツの事例

第 3 章 医療福祉分野での e スポーツ活用に期待される効果
- 認知・身体機能への効果
- 精神・心理的効果
- 社会的効果
- 福祉サービス支援効果

第 4 章 医療福祉分野での e スポーツ活用の課題と対応例
- 環境・設備面の課題
- 人的リソース・スキル面の課題
- 継続・運営面の課題

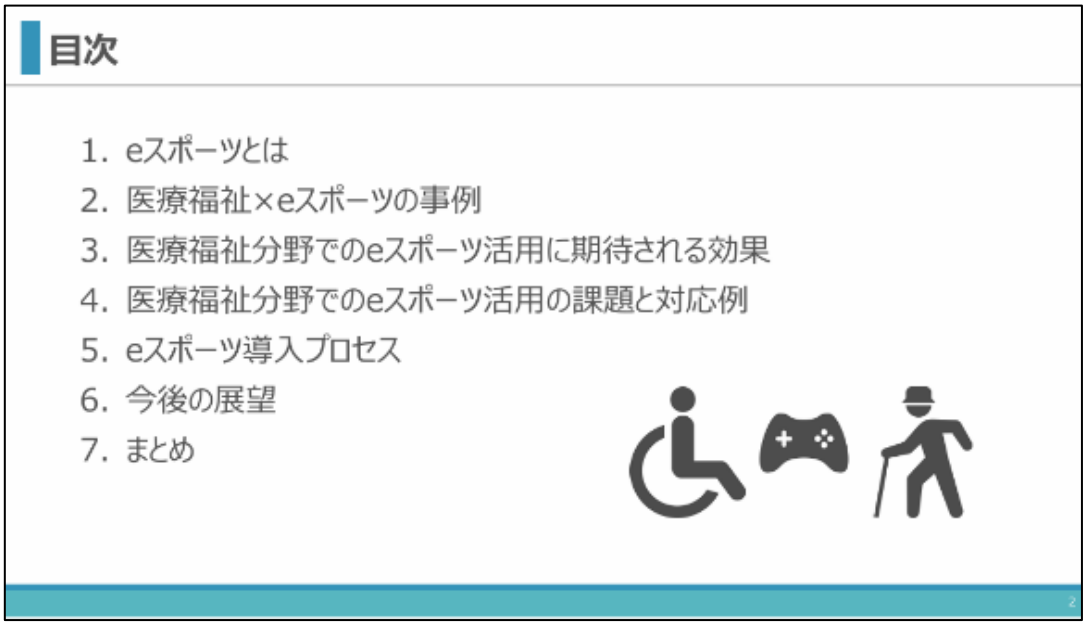
第 5 章 e スポーツ導入プロセス
- 一般的な e スポーツ導入の流れ
- 担当者に求められるスキル・マインド

第 6 章 今後の展望
- 注目が高まる e スポーツの社会的価値

・　大阪・関西万博の取り組み
・　日本 e スポーツ協会（JeSU）の取り組み
第 7 章　まとめ

以下に医療福祉領域 講義資料「e スポーツと医療福祉」のイメージを掲載する。教材全体は巻末資料に掲載している。

図表 2-17　講義教材「e スポーツと医療福祉」のイメージ





講義映像サンプル視聴用 URL：https://youtu.be/N0XFrfYZm8E

3. WEB プラットフォーム

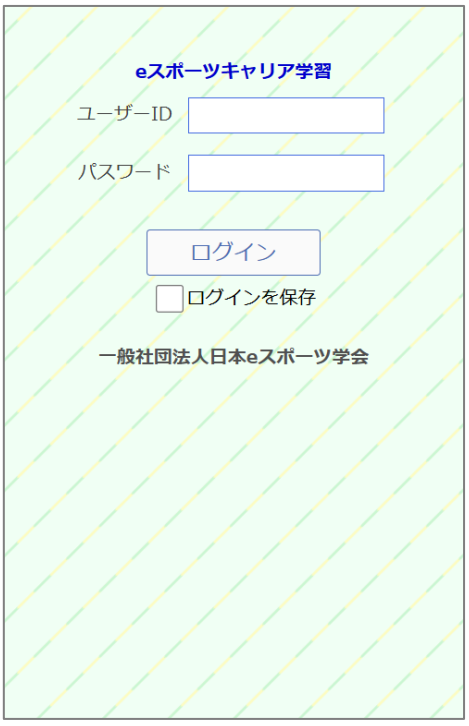
令和 6 年度から引き続き、学生を対象とする学習支援を目的とした WEB プラットフォームの拡張開発を行った。

令和 7 年度には高等学校段階の教育コンテンツ運用を目的とした学習支援 WEB プラットフォームについて、コンテンツの改訂・拡張等を受けての実装作業や機能拡張を実施した。また、専門学校段階についても、開発した教育コンテンツの実装作業を行った。

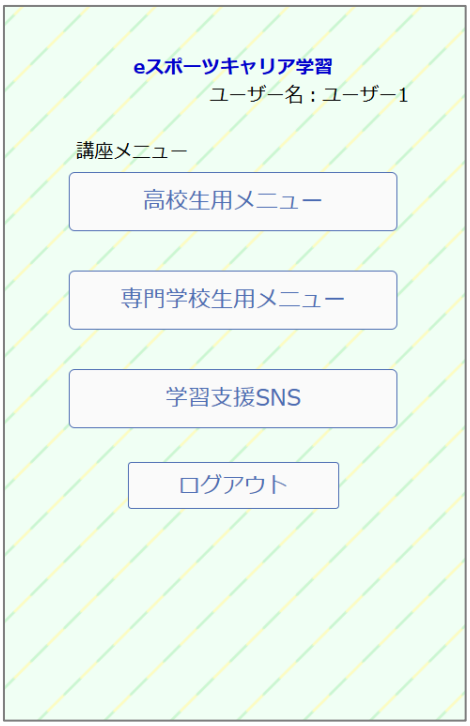
これらの環境では、前述のテキスト教材・講義映像教材に関わる資料等をインターネット上で利用するための環境を整備し、各種教材データの実装を行っている。本環境はスマートフォンやタブレット、パソコンなどの各種インターネット端末で利用することができ、映像配信や資料配布、個別の学習者の学習ログの蓄積等の機能を有する。当該環境へのログイン ID を保有する学習者は、自身の端末でインターネットにアクセスし、任意に各種コンテンツを閲覧して学習できる。

以下に本事業で整備した e ラーニング環境の画面イメージを掲載する。

図表 3-1　学習支援 WEB プラットフォームのメインメニュー

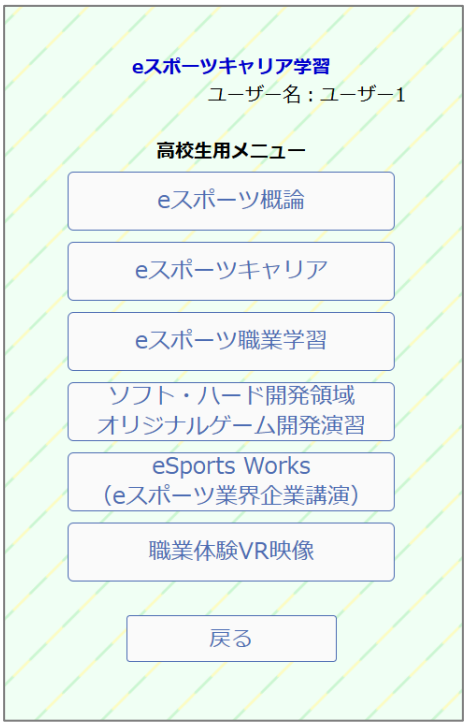


ログイン画面

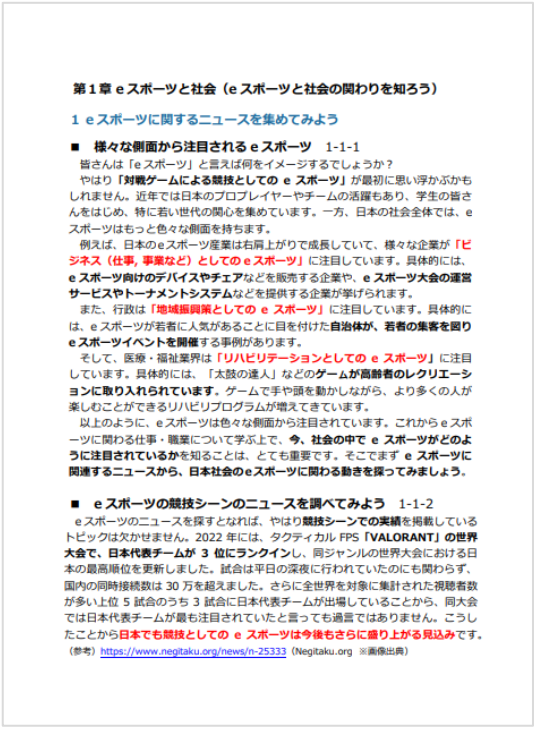


トップメニュー

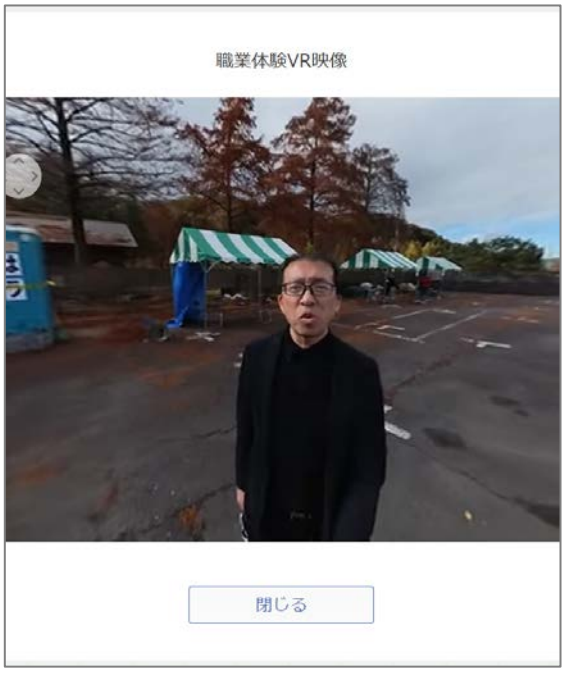
表 3-2　学習支援 WEB プラットフォームの高校生用メニュー



高校生用メニュー



テキスト閲覧

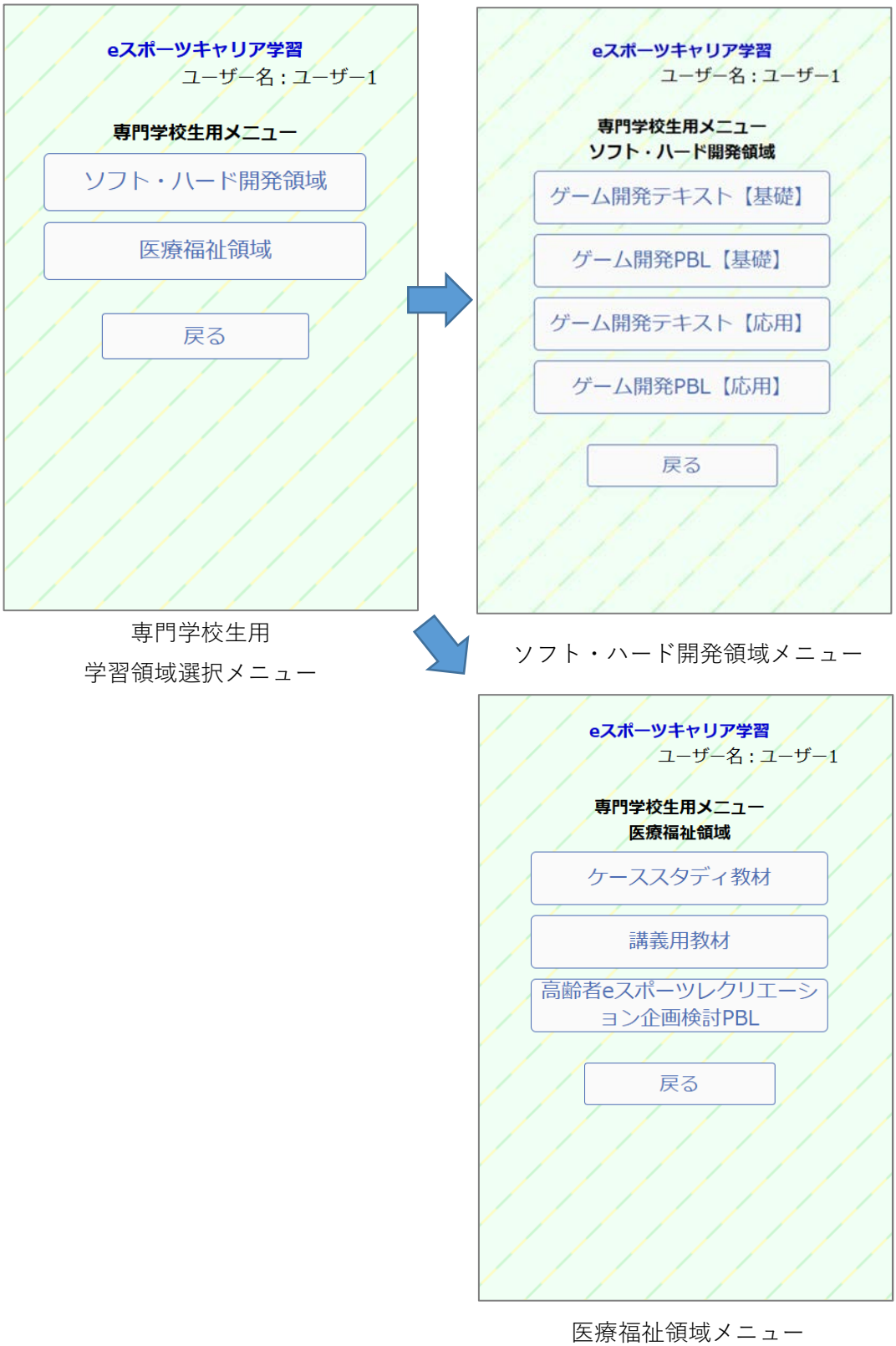


VR 映像視聴画面

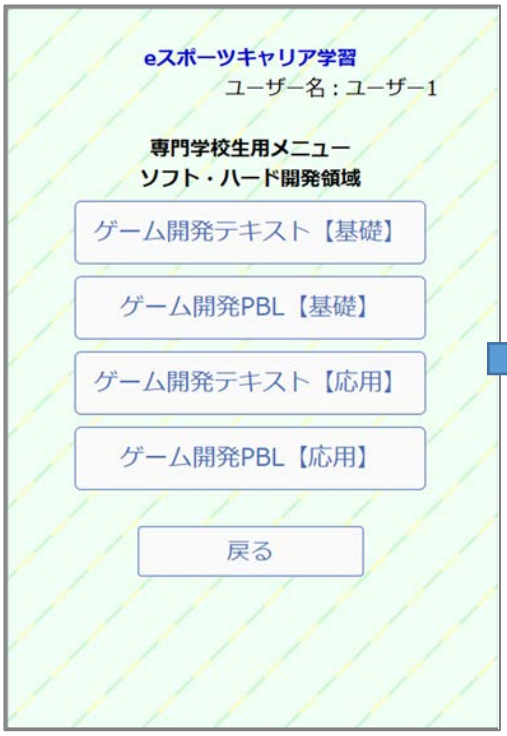


講義映像視聴

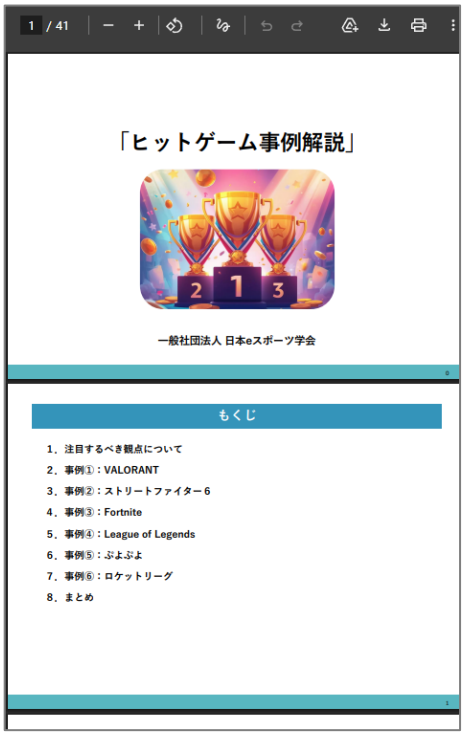
図表 3-3　学習支援 WEB プラットフォームの専門学校生用メニュー



図表 3-4　学習支援 WEB プラットフォームの専門学校生用
ソフト・ハード開発領域メニュー



ソフト・ハード開発領域メニュー

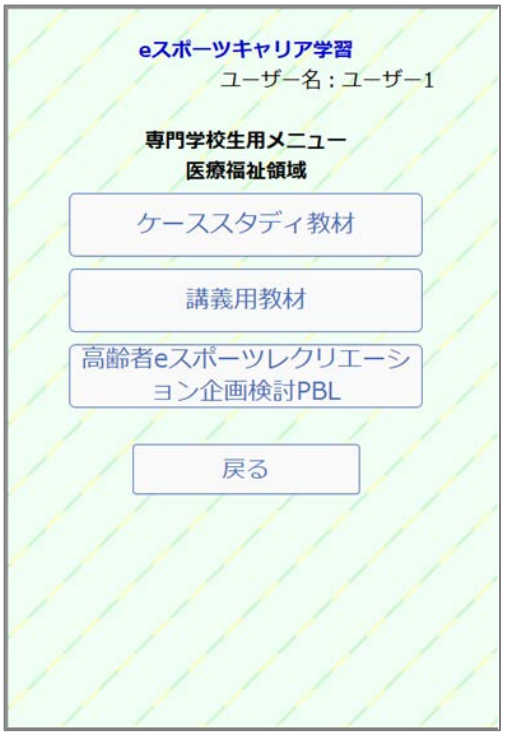


テキスト閲覧

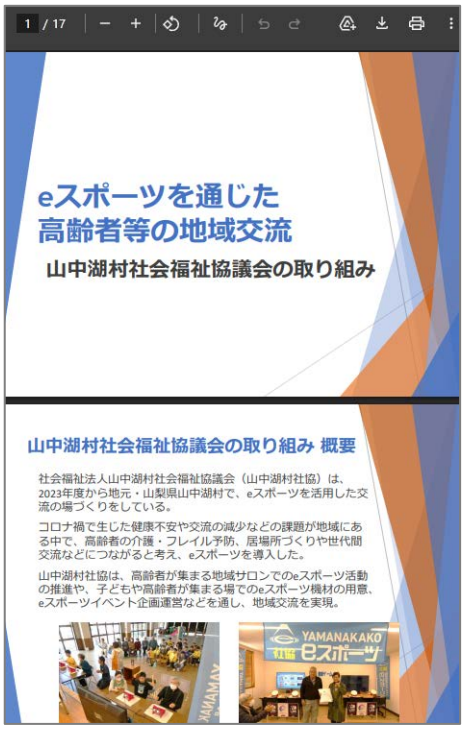


講義映像視聴

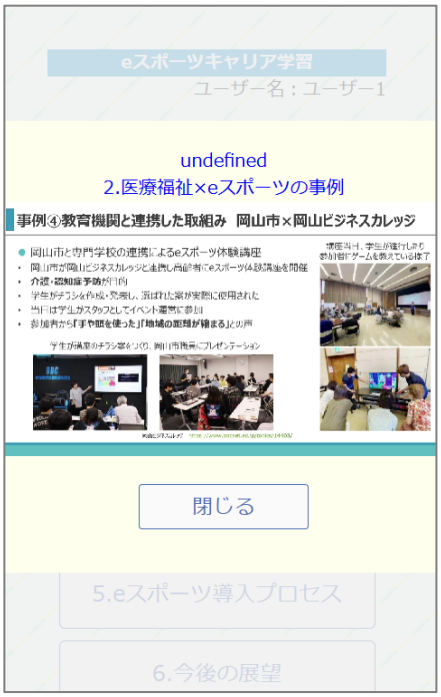
図表 3-5　学習支援 WEB プラットフォームの専門学校生用
医療福祉開発領域メニュー



医療福祉領域メニュー



テキスト閲覧



講義映像視聴

【実証報告編】

1. 高等学校段階の実証講座

1.1. 今年度の実施方針

本事業で開発した通信制高等学校対象カリキュラム・コンテンツの妥当性の確認、通信制高等学校と連携体制構築・授業運用を行う上での課題の洗い出し、導入後の自律的運用を見据えての教材カスタマイズ・拡張等の必要性の確認等を行うことを目的として講座を実施した。

前年度に引き続き、AOIKE 高等学校（広域通信制高校）の協力を得て、e スポーツ科目履修者の 1 年生・2 年生・3 年生 計 31 名を主な対象として、本事業で開発したカリキュラム全体を本格導入する形で、以下の 4 系統で構成される実証講座を企画・実施した。

① 1 年生：「e スポーツ導入」全体
② 2 年生：「e スポーツキャリア学習」全体、「e スポーツ職業学習」（ゲーミング）
③ 3 年生：「e スポーツ職業学習」（ビジネス、医療福祉、ソフト・ハード開発）
④ 希望者スクーリング：ソフト・ハード開発領域 ゲーム開発演習

①②③は自宅での自主学習を中心とし、6 月から 12 月までの期間、教材をインターネット配信して任意の時間に学習し、期限までにレポートを提出する形式で実施した。④は希望者（e スポーツ科目履修者以外も含む）を対象とし、指定日時に登校して集合学習を行う形式で実施した。

なお、対象となった AOIKE 高等学校 2 年生・3 年生の e スポーツ科目履修者は、前年度までの本事業の実証講座を受講している。

以下に高等学校段階の実証講座の実施概要と実施結果について報告する。

1.2. AOIKE 高等学校 1 年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座

1.2.1. 実施概要

AOIKE 高等学校 1 年生 e スポーツ科目履修者を対象に、科目「e スポーツ導入」の教育コンテンツ全体を提供し、実証講座を実施した。

本講座は通信制高校の一般的な授業形式と同様に、自宅での自主学習が中心である。5 月～12 月の期間で各種教育コンテンツをインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式である。

また期間内の自己学習の支援やフォローを目的として 12/4（木）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングが開催され、レポート課題の知識学習部分の解説が行われた。

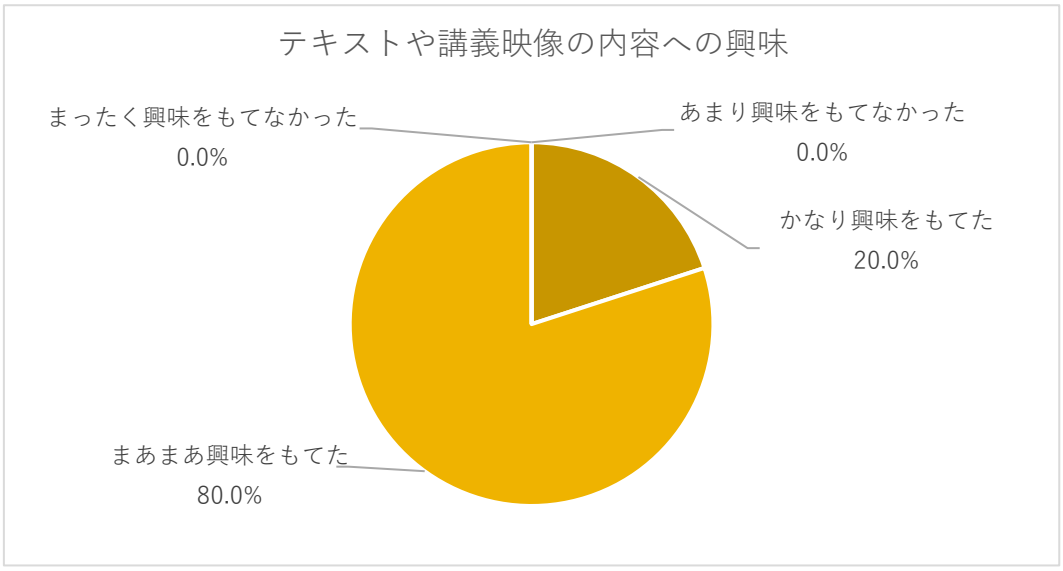
実施の概要を下表に示す。

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

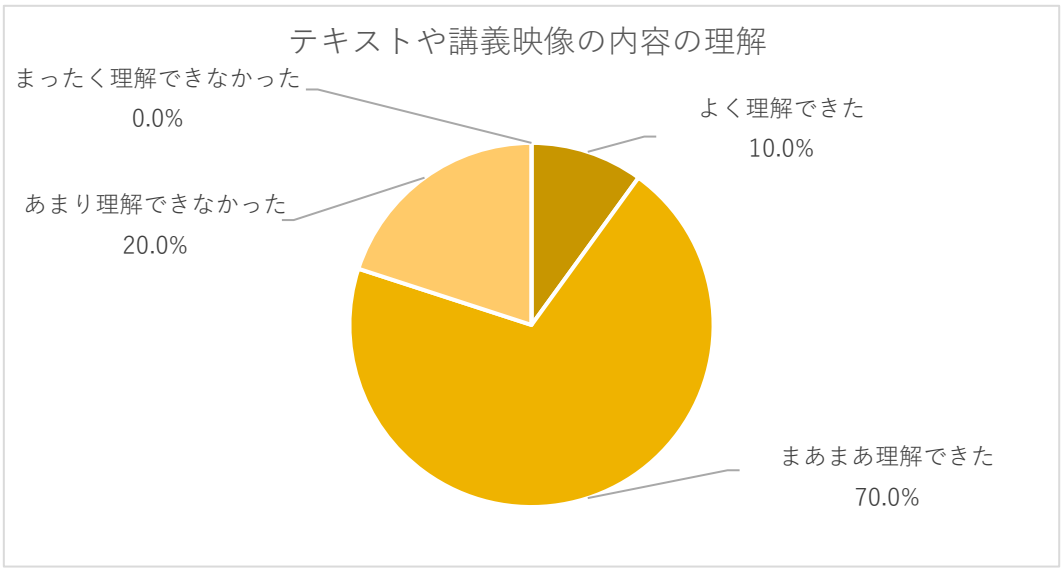
項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者　1 年生 計 10 名
実施期間	5 月～12 月までの間で 4 回のレポート課題を実施。 12/4（木）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングを実施。 ※一般的な高校の 1 科目（35 時間）相当
実施内容	本事業で開発した科目「e スポーツ導入」の講義映像・テキスト・レポート等を活用した自主学習（期間で教材をインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式）で実施した。12/4（木）のスクーリングは AOIKE 高校 e スポーツ科目教員（櫛田先生、大崎先生）が担当。（当学会も支援） ・e スポーツ導入「e スポーツの定義」「e スポーツの競技種目」 ・e スポーツ導入「世界の e スポーツ史」「日本の e スポーツ史」 ・e スポーツ導入「e スポーツの競技シーン」「e スポーツと健康」 ・e スポーツ導入「e スポーツのいま」「e スポーツの産業」 ・スクーリング（12/4（木）2 コマ 上記レポート等を解説、ゲーム体験）
評価方法	5 月～12 月までの学習が一通り完了した後、受講した学生に受講後アンケートを実施して、フィードバックを得た。

1.2.2.　講座受講後アンケートの結果

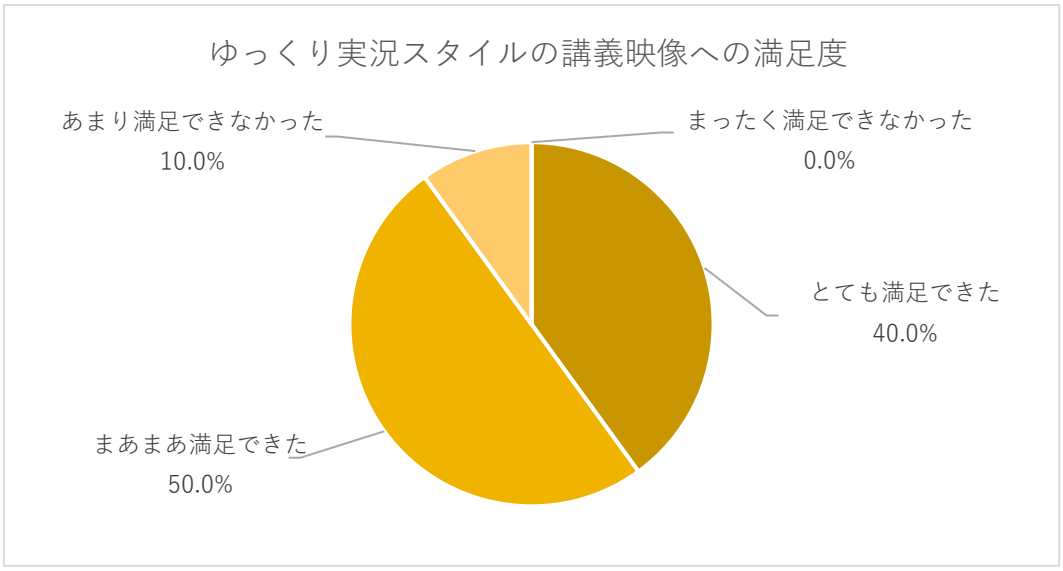
①　6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容に興味を持つことができましたか。



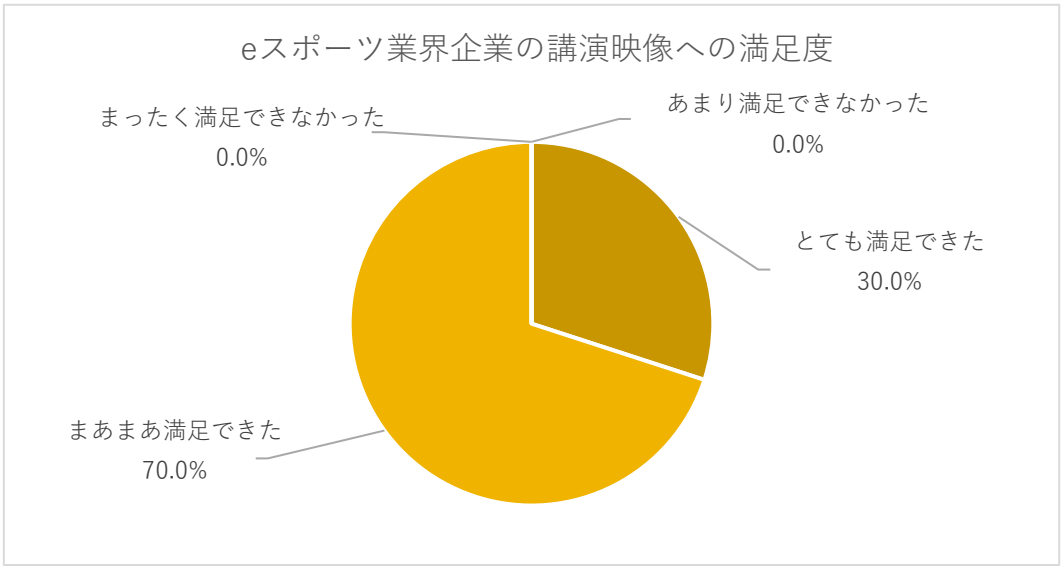
② 6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容は理解できましたか。



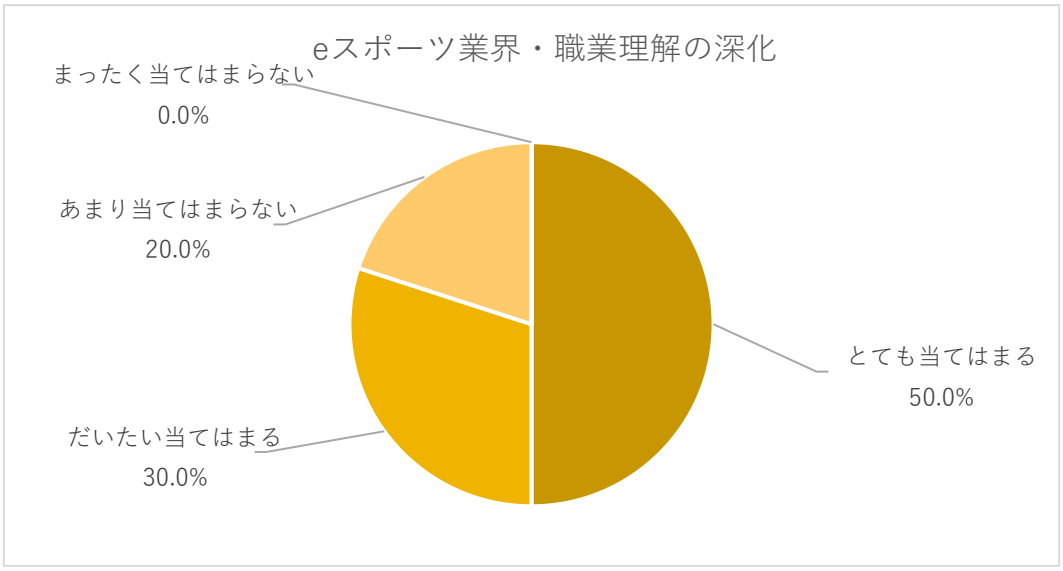
③ ゆっくり実況スタイルの講義映像に満足できましたか。



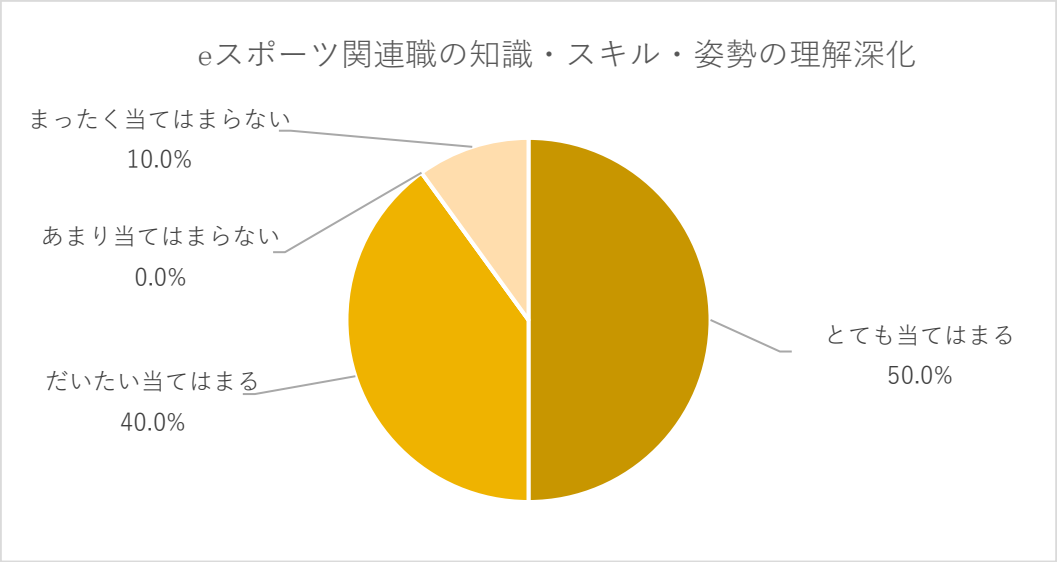
④　e スポーツ業界企業の講演映像に満足できましたか。



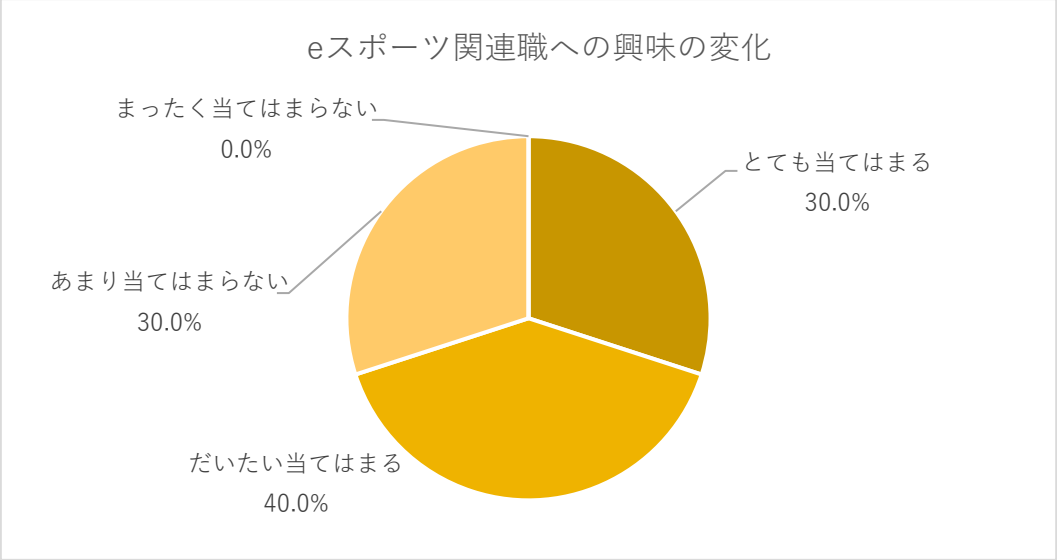
⑤　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツ業界やさまざまな e スポーツに関わる仕事の内容についての理解は深まりましたか。



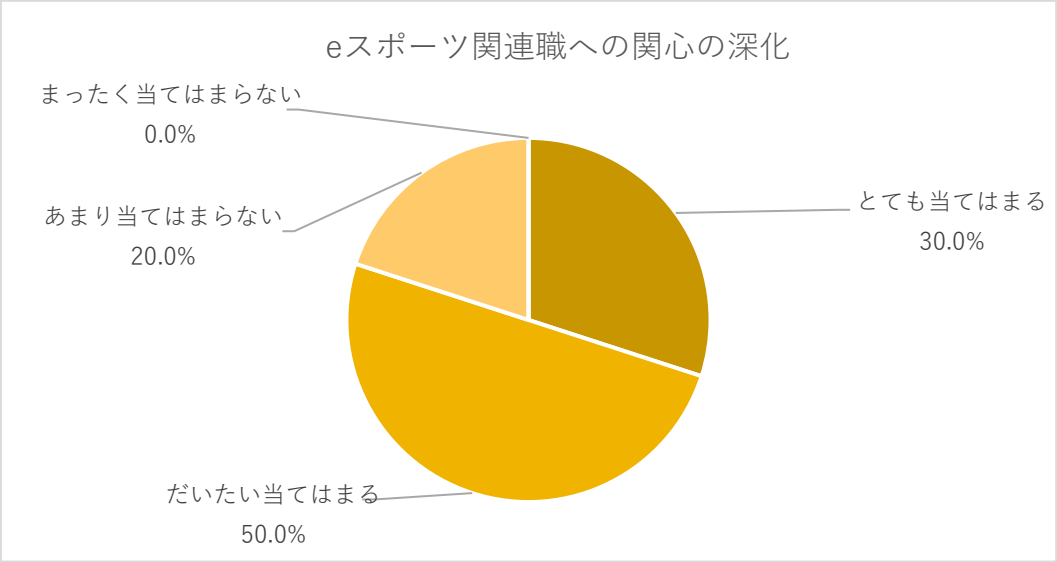
⑥　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、さまざまな e スポーツに関わる職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



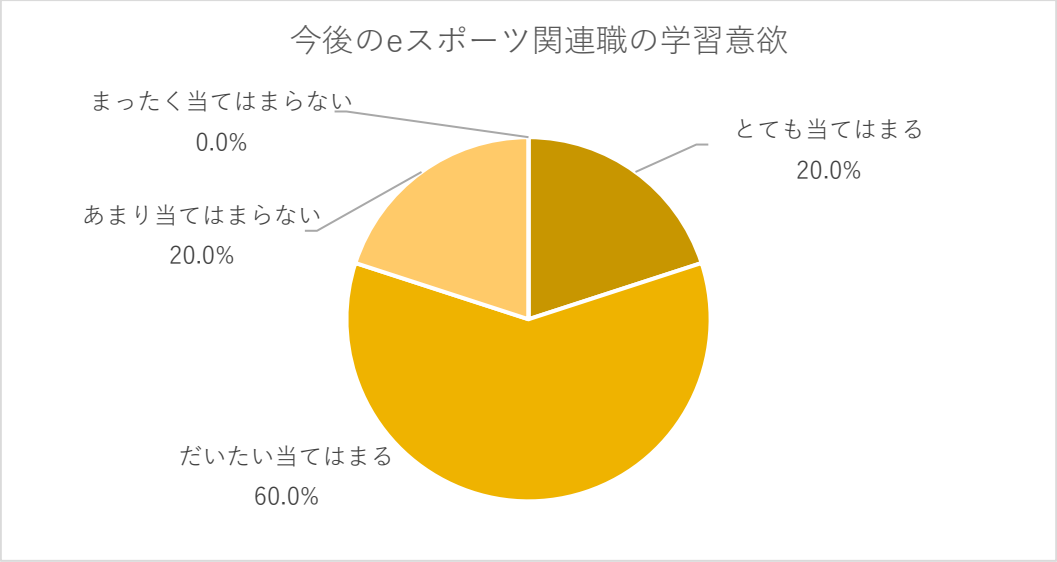
⑦　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツに関わる仕事により興味を持てましたか。



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



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



⑩　学習内容への感想・意見・要望などがあれば教えてください。

- 年齢関係なくｅスポーツを楽しめる仕組みが幅広く楽しくゲームをすることに関心しました。
- 今月のｅスポーツスクーリングを受けて、ｅスポーツは年齢、性別関係なく楽しめるとても良い文化だと改めて実感しました。
- 全年齢を通してできることがいいと思った。勝ち負け関係なく楽しめることが分かった。
- 今月の授業を通して車のｅスポーツの大会とかあるのは初めて知りました。小・中・高、大人も楽しめていろいろ知ることができました。
- 実際にｅスポーツの体験をしてみて、家にも欲しいなと思うくらい興味が湧いた。
- 普段しているゲームに対して別の視野からもｅスポーツを見ることができた。
- 車のゲームをやってみたいと思いました。
- いろんな体験ができてうれしいです。
- たのしかった。

1.2.3. 実施結果のまとめ

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

学習内容への興味については、「かなり興味をもてた」が 20.0%、「まあまあ興味をもてた」が 80.0%であり、科目「e スポーツキャリア」の学習に対して全員が肯定的な関心を持って学習を進めた結果である。内容の理解度についても、「よく理解できた」が 10.0%、「まあまあ理解できた」が 70.0%であり、多くの生徒が内容を概ね理解できたと言える結果であった。

「e スポーツ業界・職業の内容への理解は深まったか」については、「とても当てはまる」が 50.0%、「だいたい当てはまる」が 30.0%であり、大多数の生徒が学習を通じて e スポーツ業界や仕事内容への理解を深められたと回答している。職業に必要な知識・スキル・姿勢などの理解についても、「とても当てはまる」が 50.0%、「だいたい当てはまる」が 40.0%であり、多くの生徒において、どのような仕事が e スポーツ業界に存在しているかの理解に繋がった。

「e スポーツに関わる仕事への興味」については、「とても当てはまる」が 30.0%、「だいたい当てはまる」が 40.0%であり、多くの生徒が肯定的な興味の変化を示している。「e スポーツに関わる職業や仕事についてもっと知りたいと思うようになったか」については、「とても当てはまる」が 30.0%、「だいたい当てはまる」が 50.0%であり、大多数の生徒において関心の深化が見られた。さらに、「今後の学習をさらにしてみたいか」については、「とても当てはまる」が 20.0%、「だいたい当てはまる」が 60.0%であり、大多数の生徒が継続的な学習に対して前向きな意向を示しているという結果であった。

学習内容に関する自由記述としては、「普段しているゲームに対して別の視野からも e スポーツを見ることができた。」という意見や、「年齢関係なく e スポーツを楽しめる仕組みに感心した」のような意見が見られており、e スポーツの多様性や社会的な広がりに気づきを得た生徒が多かったという結果だった。

総じて、1 年生は独自教材や実技体験を通じて、遊びとしてのゲームとは異なる「職業や社会性を持つ文化」としての e スポーツの側面に触れることができた。将来のキャリアの選択肢の一つとして e スポーツを前向きに捉え、次段階の学習へ進む準備が整ったものと考える。

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

1.3.1. 実施概要

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

本講座は通信制高校の一般的な授業形式と同様に、自宅での自主学習が中心である。5 月～12 月の期間で各種教育コンテンツをインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式である。

また期間内の自己学習の支援やフォローを目的として 11/28（金）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングが開催され、レポート課題の知識学習部分の解説が行われた。

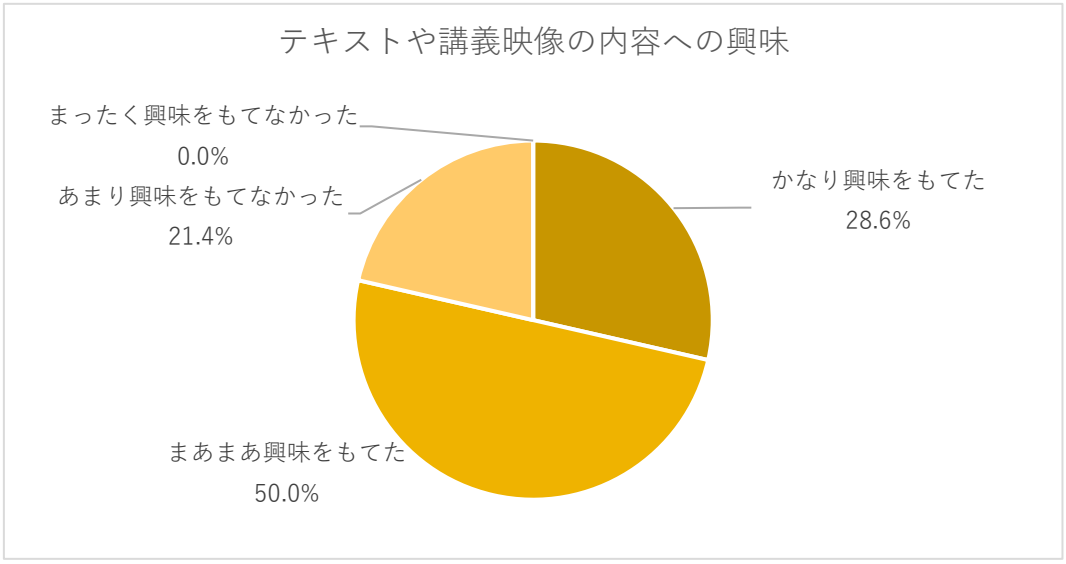
実施の概要を下表に示す。

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

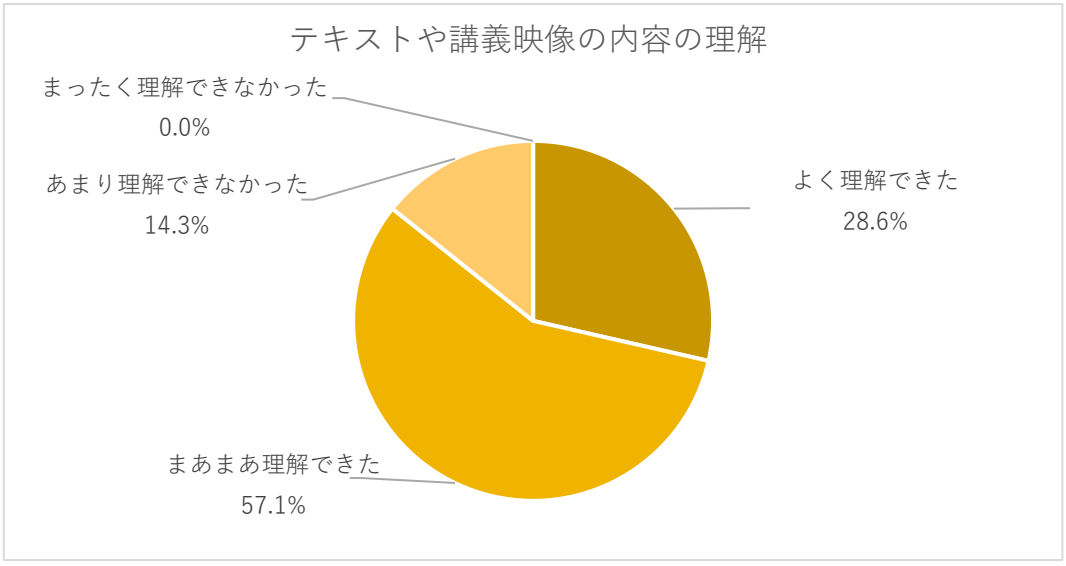
項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者 2 年生 計 14 名
実施期間	5 月～12 月までの間で 4 回のレポート課題を実施。 11/28（金）に 1 日間、計 2 コマ（50 分/コマ）のスクーリングを実施。 ※一般的な高校の 1 科目（35 時間）相当
実施内容	本事業で開発した科目「e スポーツキャリア」、科目「e スポーツ職業学習」の講義映像・テキスト・レポート等を活用した自主学習を実施した。 11/28（金）のスクーリングは AOIKE 高校 e スポーツ科目教員（櫛田先生、大崎先生）が担当。（当学会も支援） ・e スポーツキャリア「e スポーツと社会」 ・e スポーツキャリア「e スポーツと職業」 ・e スポーツキャリア「e スポーツと自分」 ・e スポーツ職業学習「ゲーミング領域」 ・スクーリング（11/28（金）2 コマ 上記レポート等を解説、ゲーム体験）
評価方法	5 月～12 月までの学習が一通り完了した後、受講した学生に受講後アンケートを実施して、フィードバックを得た。

1.3.2.　講座受講後アンケートの結果

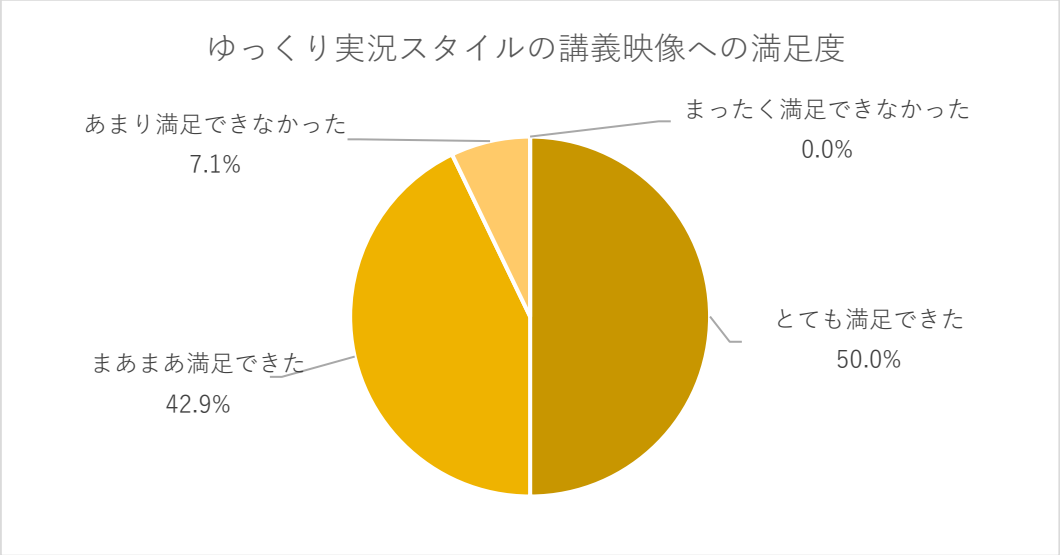
①　6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容に興味を持つことができましたか。



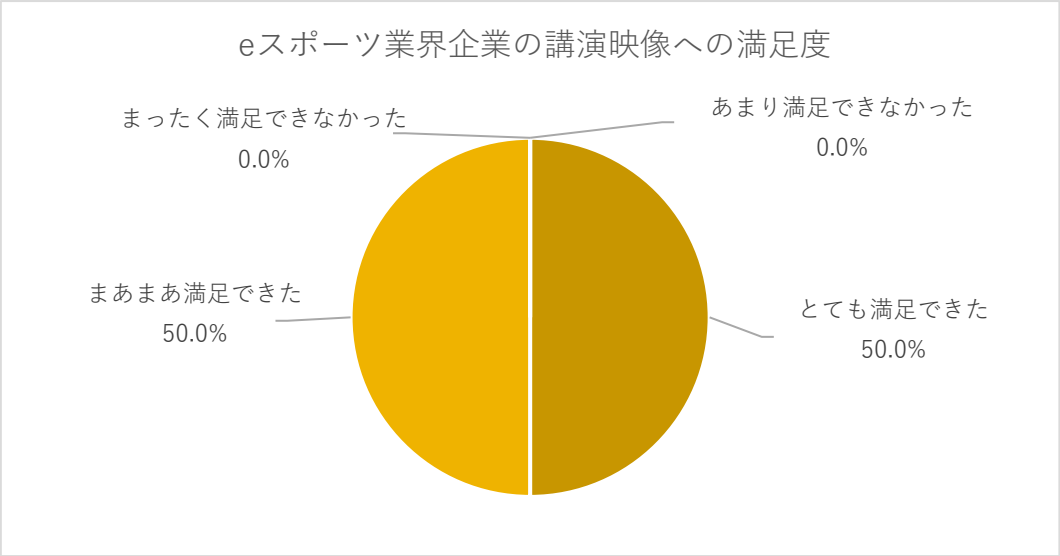
②　6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容は理解できましたか。



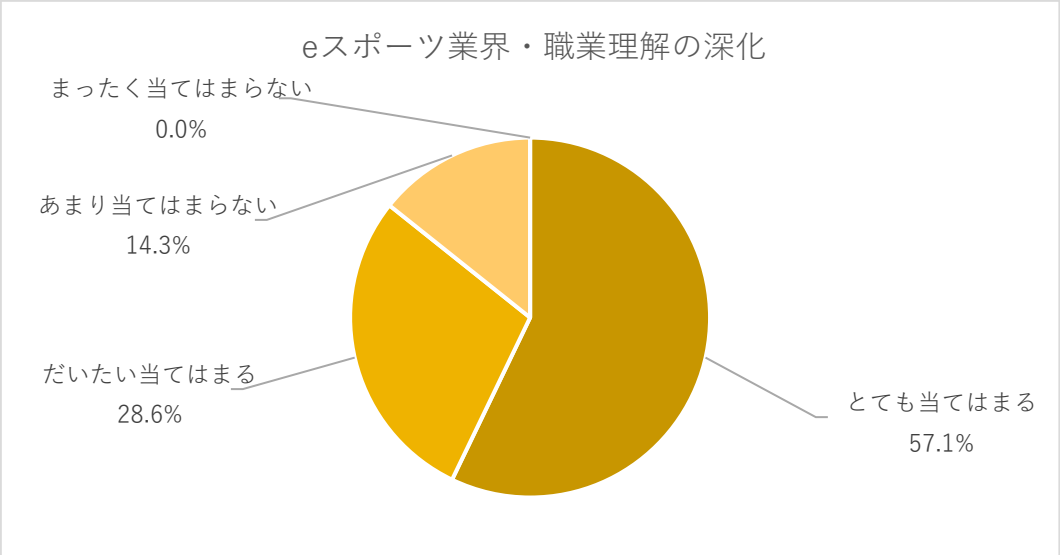
③　ゆっくり実況スタイルの講義映像に満足できましたか。



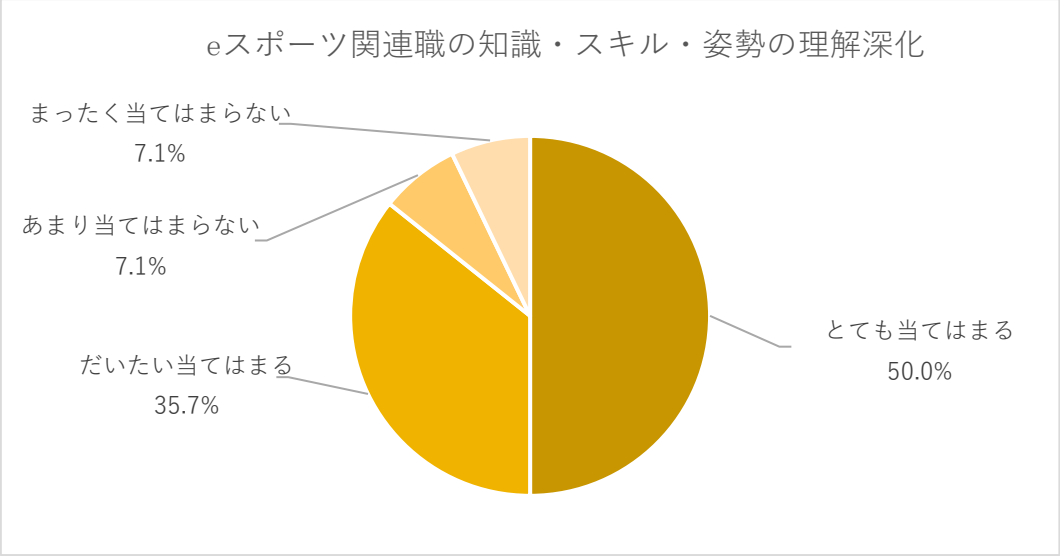
④　e スポーツ業界企業の講演映像に満足できましたか。



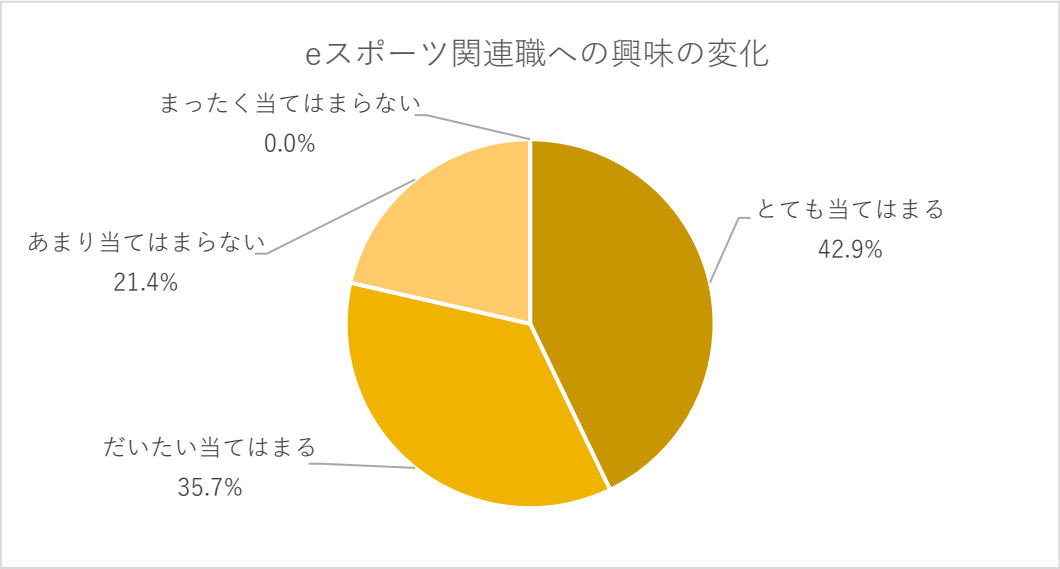
⑤　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツ業界やさまざまな e スポーツに関わる仕事の内容についての理解は深まりましたか。



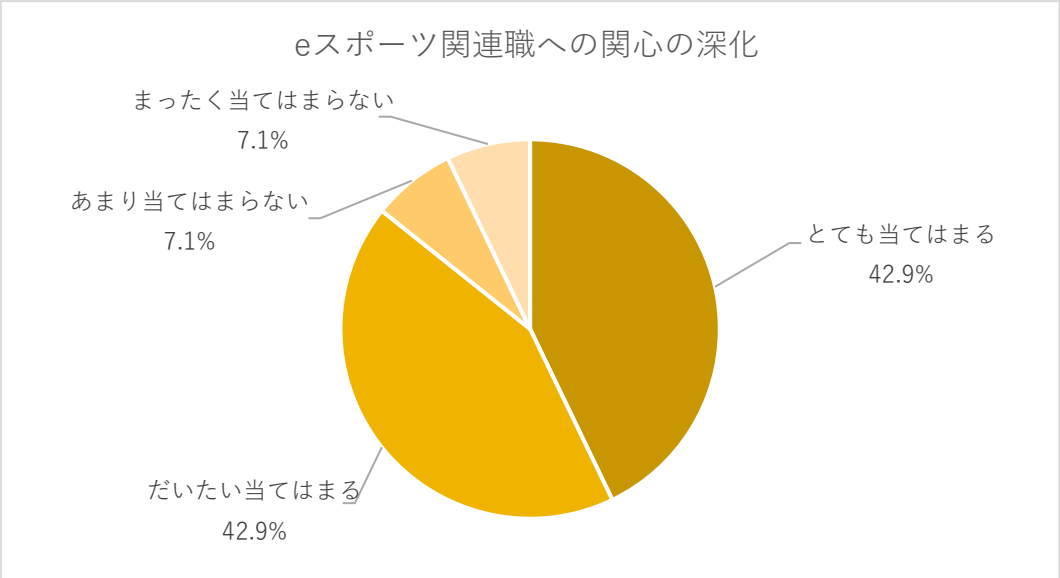
⑥　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、さまざまな e スポーツに関わる職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



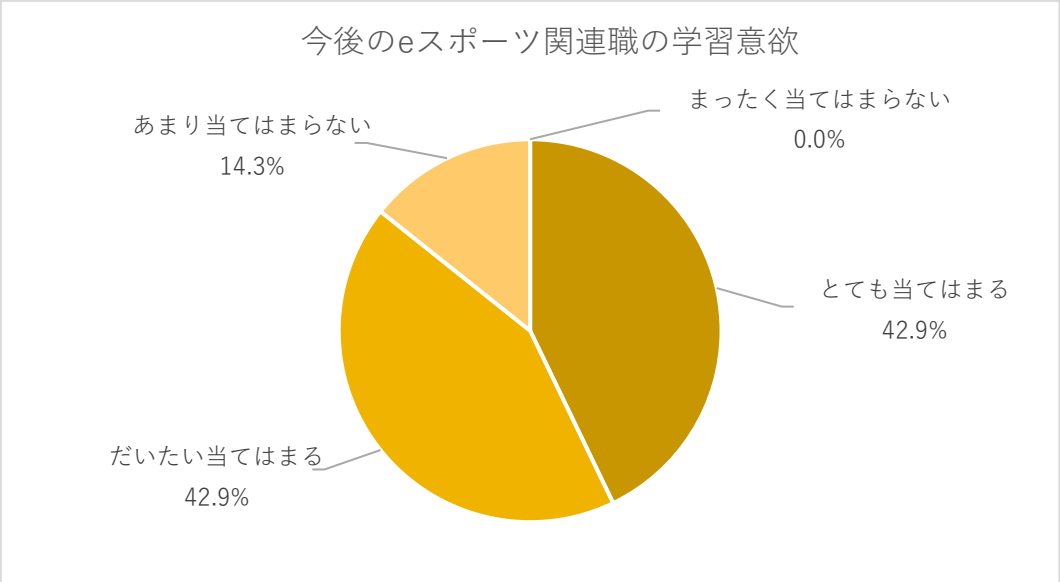
⑦　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツに関わる仕事により興味を持てましたか。



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



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



⑩　学習内容への感想・意見・要望などがあれば教えてください。

- 地域活動で小浜などでも開催されているときは積極的に参加していきたいし、就職活動では e スポーツにかかわる仕事があればそれも視野に入れていきたいと思います。
- 今回のスクーリングでさらに e スポーツについて深まりました。これからも e スポーツについて調べていきたいです。e スポーツに詳しくなったので、職業や仕事にも活用していきたいです。
- めっちゃ楽しかったです。車の免許は取らないと決めました！
- 楽しかったです。
- 今日のゲームをやってみて、とても楽しかったです。次やるとしたら格ゲーをやってみたいです。
- グランツーリスモを初めてやってみて思っていたより難しかったけど、とても楽しかった
- とても学びになる。
- 今度は FPS でお願いします。
- おもしろかった。

1.3.3. 実施結果のまとめ

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

学習内容への興味については、「かなり興味をもてた」が 28.6%、「まあまあ興味をもてた」が 50.0%であり、科目「e スポーツキャリア」の学習に対して肯定的な関心を持って学習を進めた生徒が多い結果である。内容の理解度についても、「よく理解できた」が 28.6%、「まあまあ理解できた」が 57.1%であり、多くの生徒が内容を概ね理解できたと言える結果であった。

「e スポーツ業界・職業の内容への理解は深まったか」については、「とても当てはまる」が 57.1%、「だいたい当てはまる」が 28.6%であり、大多数の生徒が学習を通じて業界や仕事内容への理解を深められたと回答している。職業に必要な知識・スキル・姿勢などの理解についても、「とても当てはまる」が 50.0%、「だいたい当てはまる」が 35.7%であり、多くの生徒において、具体的にどのような仕事が存在し、どのような姿勢が求められるかという理解に繋がった。

「e スポーツに関わる仕事への興味」については、「とても当てはまる」が 42.9%、「だいたい当てはまる」が 35.7%であり、多くの生徒が肯定的な興味の変化を示している。「e スポーツに関わる職業や仕事についてもっと知りたいと思うようになったか」については、「とても当てはまる」が 42.9%、「だいたい当てはまる」が 42.9%であり、大多数の生徒において関心の深化が見られた。さらに、「今後の学習をさらにしてみたいか」については、「とても当てはまる」が 42.9%、「だいたい当てはまる」が 42.9%であり、大多数の生徒が継続的な学習に対して前向きな意向を示しているという結果であった。

学習内容に関する自由記述としては、「今回のスクーリングでさらに e スポーツについて深まりました。これからも e スポーツについて調べていきたいです。」という意見や、「就職活動では e スポーツにかかわる仕事があればそれも視野に入れていきたい」のような意見が見られており、e スポーツを自身の将来や職業として具体的に捉え始めている生徒が見受けられたという結果だった。

総じて、2 年生は 1 年生時の基礎を土台として、映像やテキストを用いた学習を通じ、より具体的な「職業・キャリア」の視点から e スポーツを捉え直すことができている。自身の進路選択肢の一つとして業界を前向きに検討し始める生徒も現れており、2 年生時点の教育目標は着実に達成されたものと考える。

1.4. AOIKE 高等学校３年生 e スポーツ科目履修者対象 実証講座

1.4.1. 実施概要

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

本講座は通信制高校の一般的な授業形式と同様に、自宅での自主学習が中心である。5 月～12 月の期間で各種教育コンテンツをインターネット配信し、任意の時間で自己学習して期限までにレポートを提出する形式である。

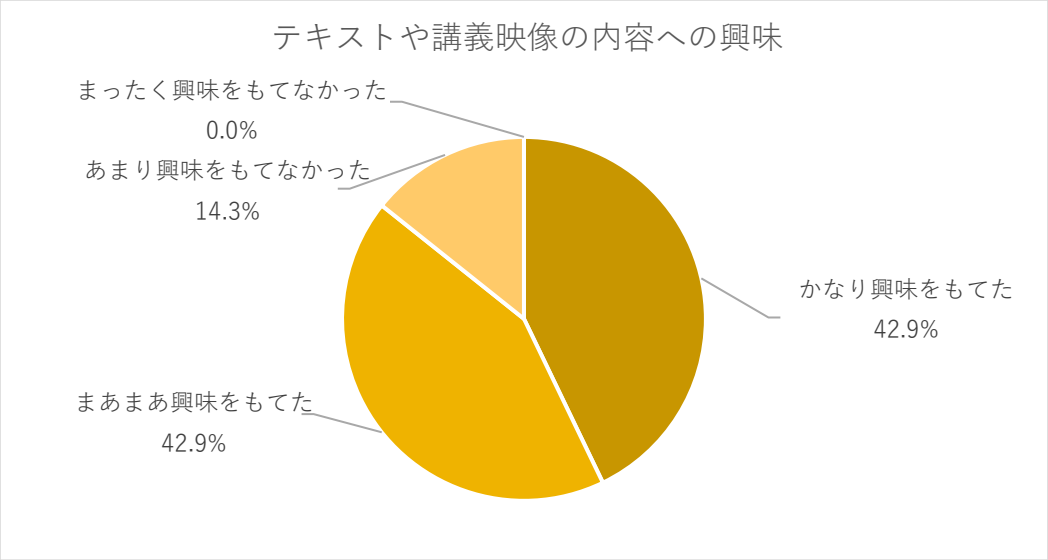
また期間内の自己学習の支援やフォローを目的として 6/18（水）・19（木）、12/19（水）・20（木）の 4 日間、計 8 コマ（50 分/コマ）のスクーリングが開催され、レポート課題の知識学習部分の解説が行われた。実施の概要を下表に示す。

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

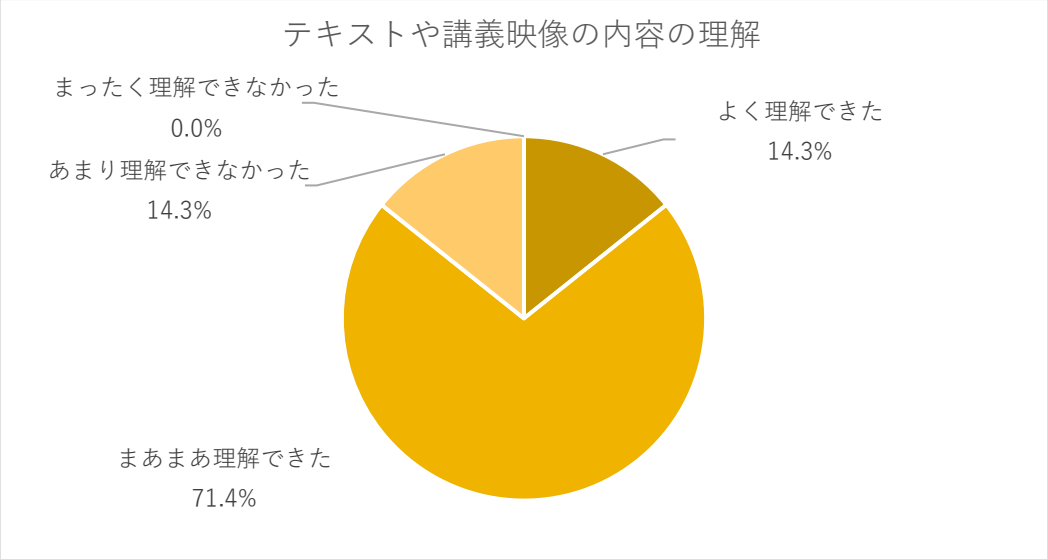
項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者 3 年生 計 7 名
実施期間	5 月～12 月までの間で 4 回のレポート課題を実施。 6/18（水）・19（木）、12/19（水）・20（木）の 4 日間、計 8 コマ（50 分/コマ）のスクーリングを実施。 ※一般的な高校の 1 科目（35 時間）相当
実施内容	本事業で開発した科目「e スポーツ職業学習」の講義映像・テキスト・レポート等を活用した自主学習を実施した。6/18（水）・19（木）、12/19（水）・20（木）のスクーリングは AOIKE 高校 e スポーツ科目教員（櫛田先生、大崎先生）が担当。（当学会も支援） ・e スポーツ職業学習「ビジネス領域」 ・e スポーツ職業学習「医療・福祉領域」 ・e スポーツ職業学習「ソフト・ハード開発領域」 ・e スポーツ学習の振り返り ・スクーリング（6/18（水）・19（木）各 2 コマ） 上記のレポート等を復習・解説、ゲーム体験 ・スクーリング（12/19（水）・20（木）各 2 コマ） 上記のレポート等を復習・解説、ゲーム体験
評価方法	5 月～12 月までの学習が一通り完了した後、受講した学生に受講後アンケートを実施して、フィードバックを得た。

1.4.2.　講座受講後アンケートの結果

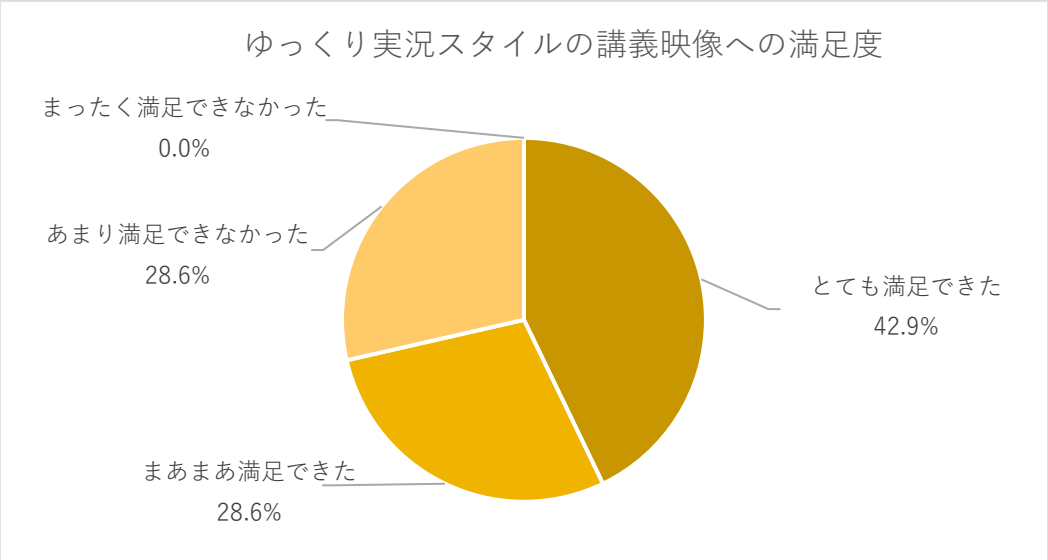
①　6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容に興味を持つことができましたか。



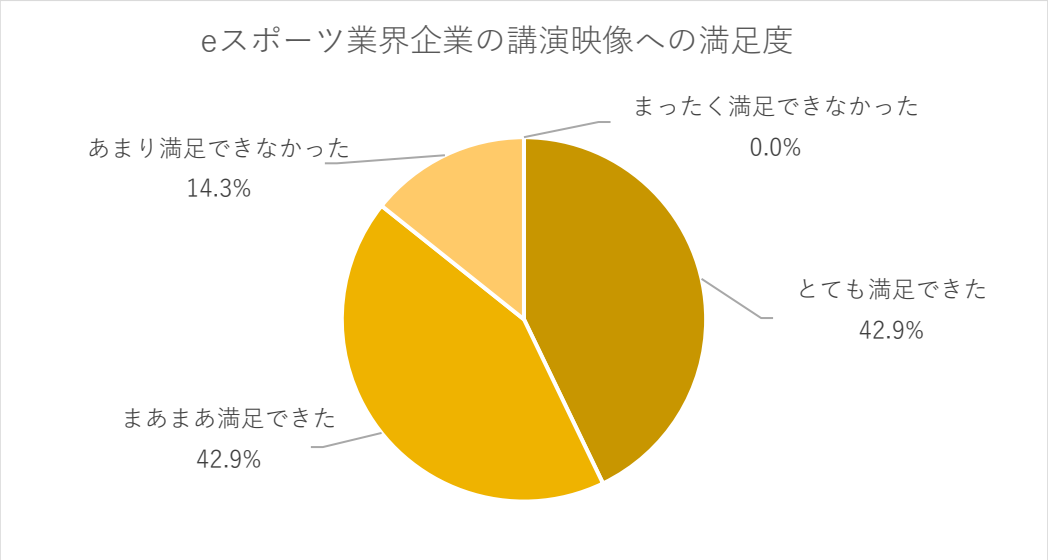
②　6 月～12 月に取り組んだテキストや講義映像の内容は理解できましたか。



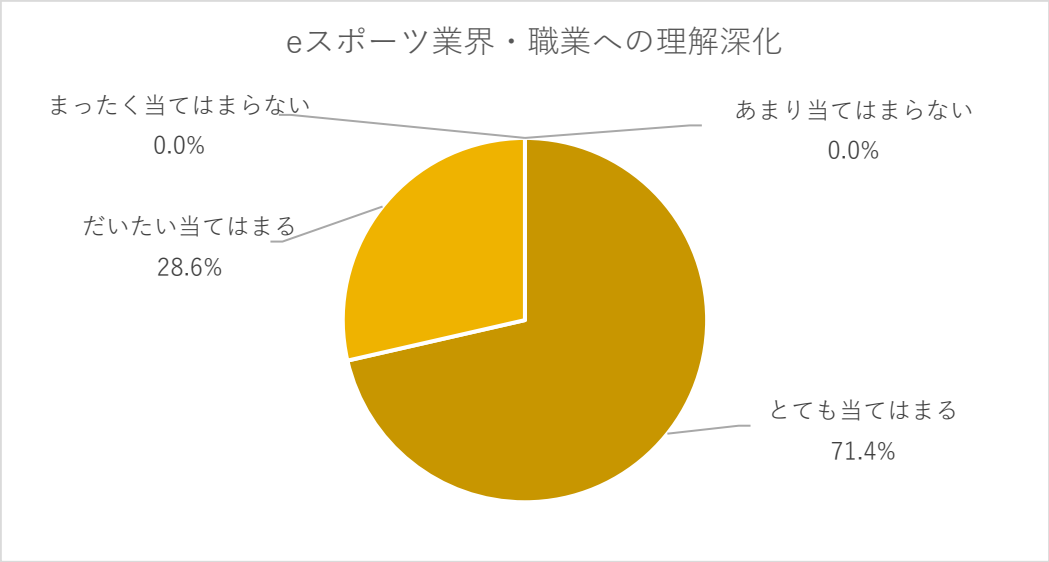
③　ゆっくり実況スタイルの講義映像に満足できましたか。



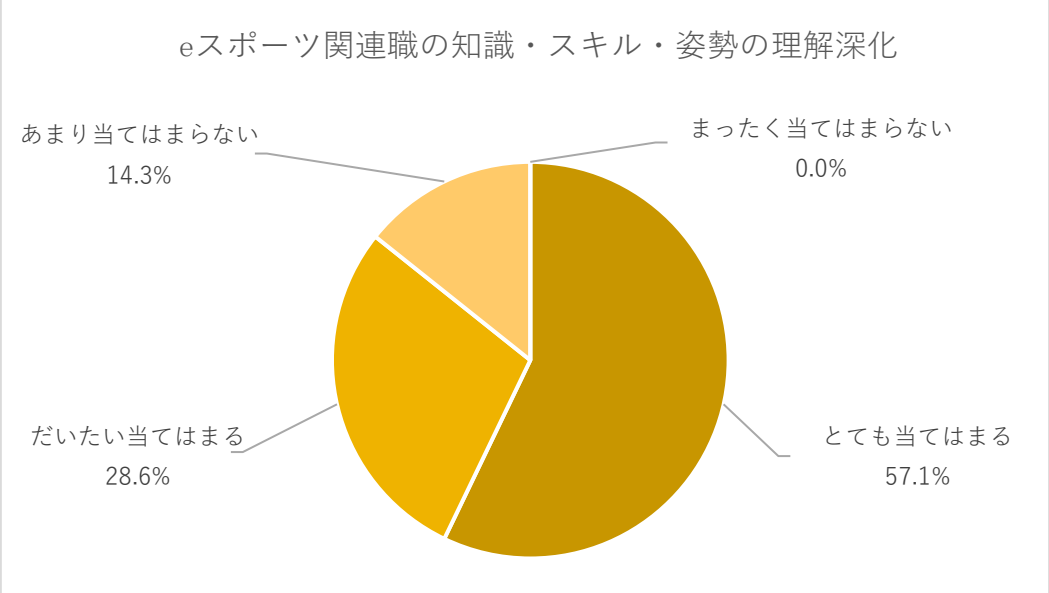
④　e スポーツ業界企業の講演映像に満足できましたか。



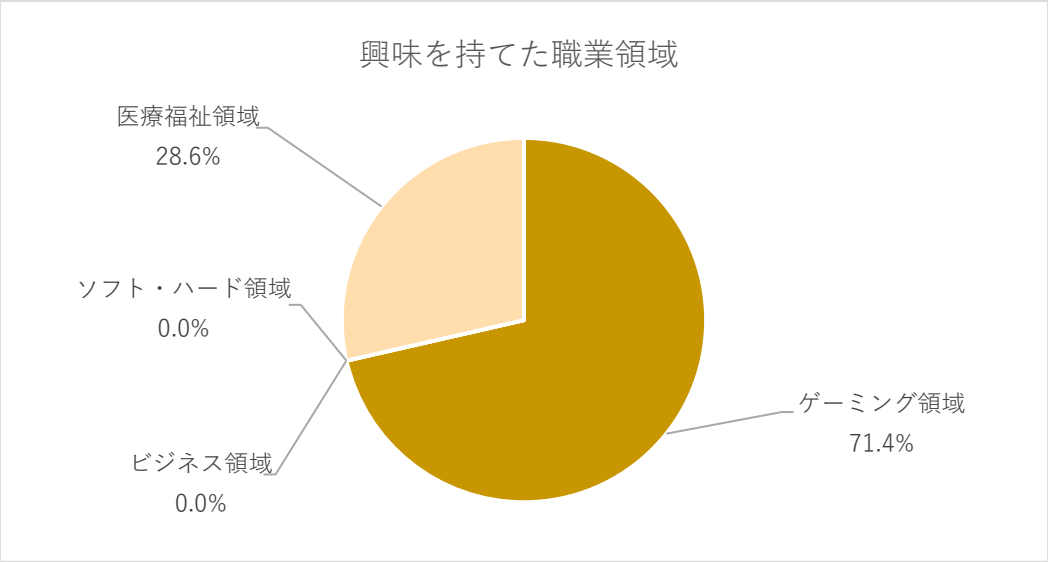
⑤　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツ業界の多様な職業・仕事への理解は深まりましたか。



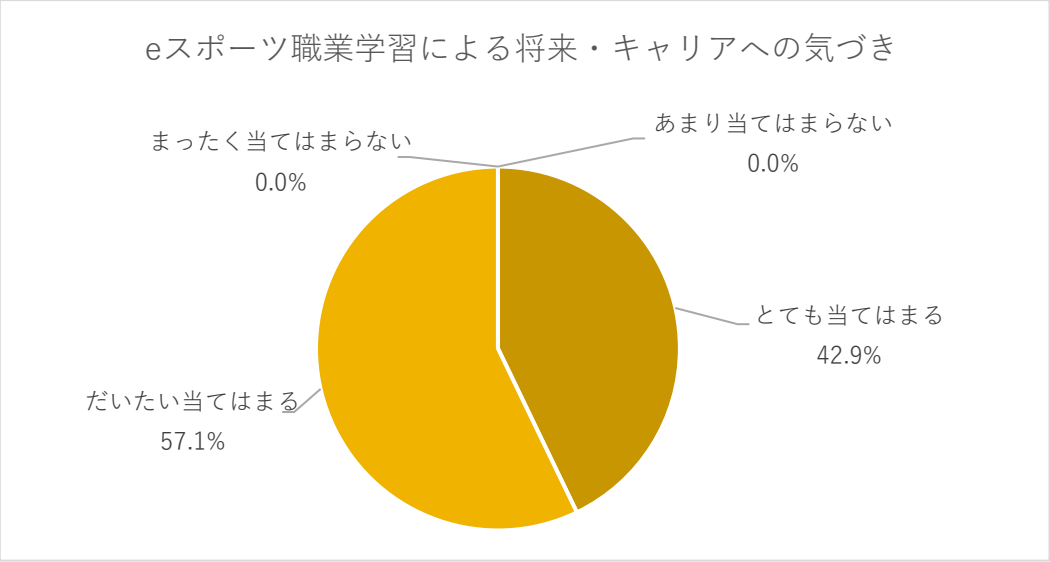
⑥　6 月～12 月のレポート課題やスクーリングを通して、以前と比べ、e スポーツ業界の多様な職業・仕事に求められる専門知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



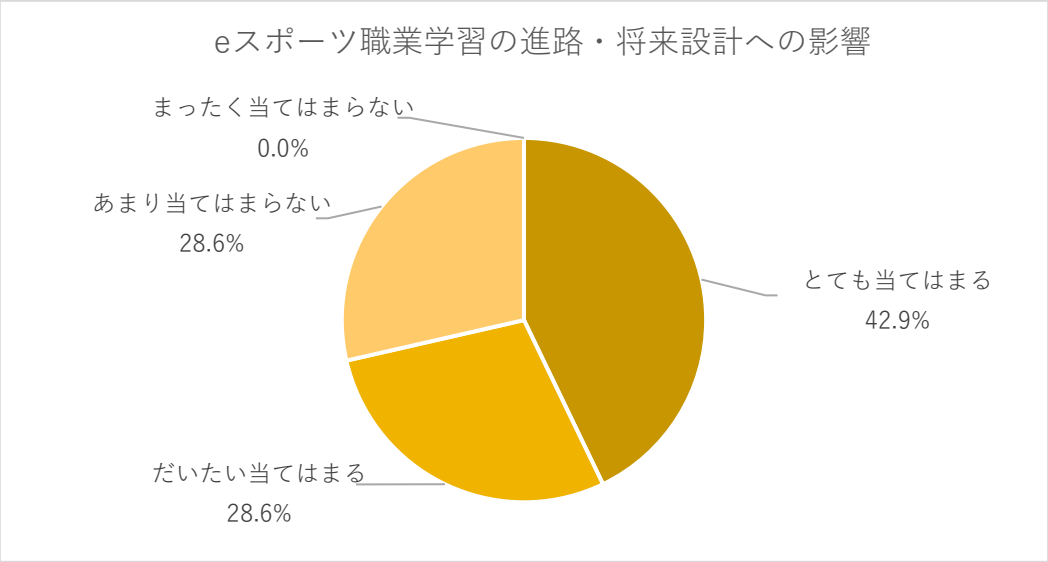
⑦　4 領域の e スポーツに係る職業・仕事の学習を終えて、最も興味を持てたのはどの領域でしたか。



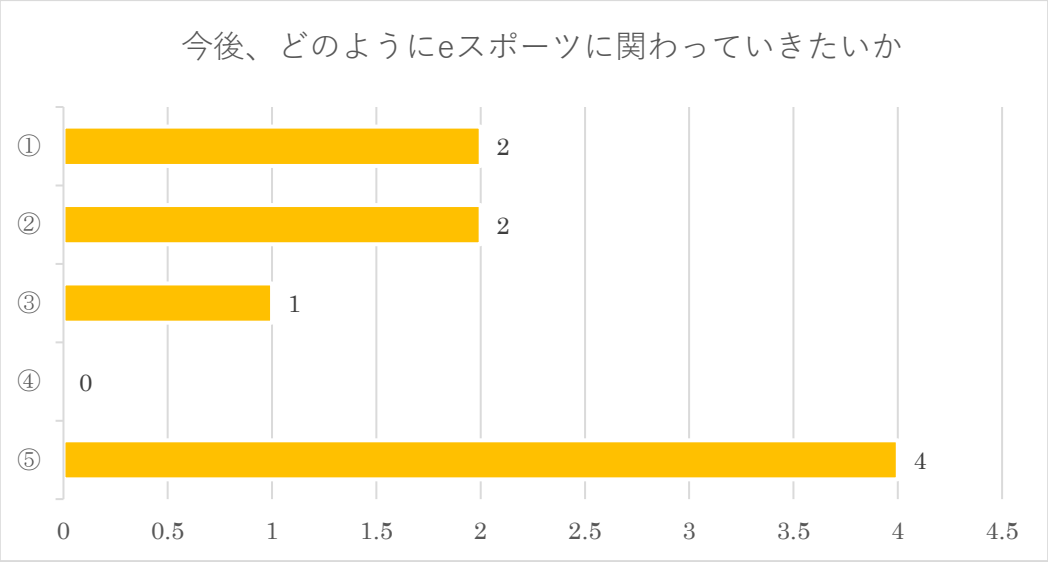
⑧　これまでの e スポーツに係る職業・仕事の学習を通して、ご自身の将来や職業・仕事、今後の e スポーツへの関わり方などについて、考えるきっかけや気づきを得ることができましたか。



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



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



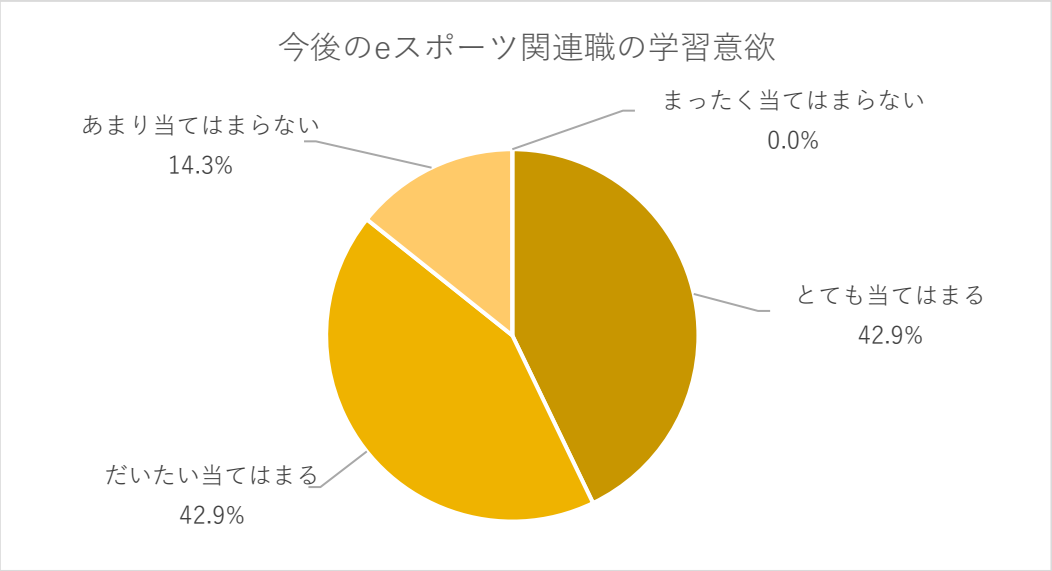
①. 仕事として、e スポーツの競技シーンで活動したい（プレイヤーなど）
②. 仕事として、e スポーツを支えたい（イベント運営、ゲーム開発など）
③. 仕事として、e スポーツにも一部関われる分野に就きたい（医療福祉など）
④. 趣味として、地域の e スポーツイベントやコミュニティ活動に貢献したい
⑤. 趣味として、個人的にプレイしたり観戦したりして楽しみたい

自由記述

- e スポーツの選手をしたり、配信をしたりしたい

・　選手のサポート
・　プレイしたり見たりする
・　友達と楽しく遊ぶ

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



⑫　学習内容への感想・意見・要望などがあれば教えてください。

・　授業で座学とプレイするのが両立されていてよかった。
・　今までｅスポーツを教えてくださりありがとうございました。
・　楽しく学習できたので良かったと思います。
・　楽しかったです

1.4.3. 実施結果のまとめ

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

学習内容への興味については、「かなり興味をもてた」が 42.9%、「まあまあ興味をもてた」が 42.9%であり、科目「e スポーツ職業学習」の学習に対して 8 割を超える生徒が肯定的な関心を持って学習を進めた結果である。内容の理解度についても、「よく理解できた」が 14.3%、「まあまあ理解できた」が 71.4%であり、大多数の生徒が内容を概ね把握できたと言える結果であった。

「e スポーツ業界・職業の内容への理解は深まったか」については、「とても当てはまる」が 71.4%、「だいたい当てはまる」が 28.6%であり、全員が学習を通じて業界や仕事内容への理解を深められたと回答している。職業に必要な知識・スキル・姿勢などの理解についても、「とても当てはまる」が 57.1%、「だいたい当てはまる」が 28.6%であり、大多数の生徒において、具体的にどのような仕事が存在するのかという理解に繋がった。

「将来や職業・仕事、今後の e スポーツへの関わり方などについて、考えるきっかけや気づきを得ることができたか」については、「とても当てはまる」が 42.9%、「だいたい当てはまる」が 57.1%であり、全員において将来への具体的な気づきが得られた。進路選択や将来設計に役立ったかについても約 7 割が肯定的な回答を寄せている。今後の関わり方（複数回答）については、個人的な楽しみとしての継続（4 名）に加え、競技シーンや運営、医療福祉分野といった仕事としての関わりを具体的に志向する生徒も計 5 名確認された。

総じて、本プログラムにより生徒が関心を維持しながらキャリア学習を進められたことは大きな成果である。自由記述に見られる「楽しく学習できたので良かった」という言葉からも、生徒たちが前向きにカリキュラムに取り組めたことが伺える。3 年間の継続的な教育は、生徒が e スポーツを単なる娯楽としてではなく、将来の多様な選択肢の一つとして検討するための具体的な知見を提供し、職業観の形成に向けた有意義な足がかりとなったと考える。

1.5. AOIKE 高等学校 希望者対象スクーリング講座

1.5.1. 実施概要

実施協力校である AOIKE 高校と相談の上、2 年次で学習する e スポーツ職業学習「ゲーミング領域」に向けて、ソフト・ハード開発領域の「ゲーム開発演習」をテーマとした特別講座をスクーリング形式で実施した。

ゲーム開発に関心のある受講希望者を対象（e スポーツ科目履修者以外も含む）として指定日時に登校して集合学習を行う形式とした。ゲームの企画や開発の仕事への理解を深めることを目的としている。外部講師として、福岡デザイン&テクノロジー専門学校で講師を務める株式会社 EbuAction エンジニアの山根氏、同社のディレクターを務める浪瀬氏を招聘した。

実施の概要を下表に示す。

図表 1-4 AOIKE 高等学校 希望者対象スクーリング講座 実施概要

項目	内容
受講対象者	AOIKE 高等学校 e スポーツ科目履修者および受講希望者 計 8 名
実施期間	9/12（金）09:40～16:00（50 分×5 コマ）
実施内容	スクーリング用演習教材「オリジナルゲーム開発」を用いたゲーム開発演習を主題として、下記の項目を実施した。なお、本講座の実施にあたり、外部講師として、福岡デザイン&テクノロジー専門学校で講師を務める株式会社 EbuAction エンジニアの山根氏、同社のディレクターを務める浪瀬氏を招聘した。 ≪9/12（金） 09:40～16:00（50 分×5 コマ）≫ ・講義「e スポーツやゲーム開発の仕事について」 ・フォートナイト クリエイティブモードの体験・操作説明 ・フォートナイトでのゲームの企画・制作実習 「福井県の小学生向けに、福井県名物の恐竜をモチーフにした脱出ゲームを作りたい」という依頼がきたという設定で、生徒たちがゲームを企画・制作した。特定エリアに閉じ込められたプレイヤーが、恐竜と戦ったり協力したりしながら脱出を目指すというオリジナルゲームを、フォートナイトを活用して開発した。
評価方法	参加した生徒を対象に、受講前・受講後にアンケートを実施し、比較分析することとした。

1.5.2.　実施の様子

講義の様子



ゲーム制作を行う様子①



ゲーム制作を行う様子②

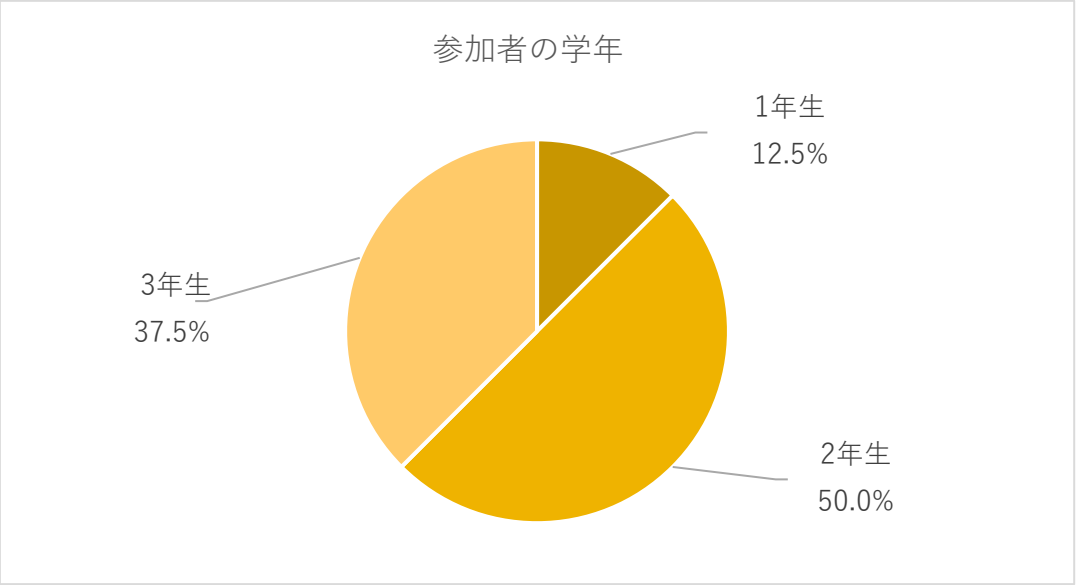


制作したゲームをプレゼンテーションする様子

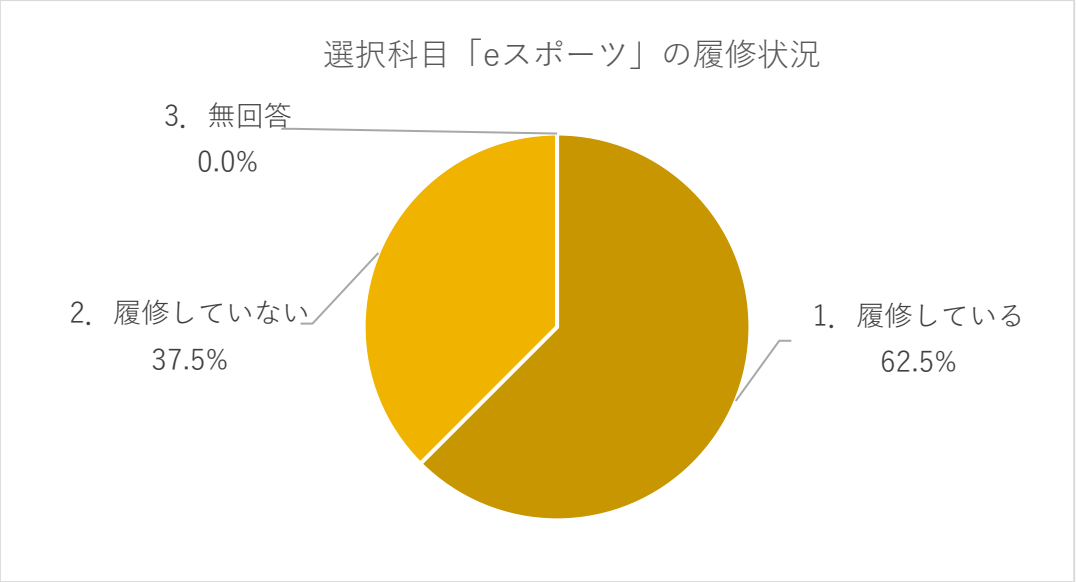


1.5.3.　講座受講前アンケートの結果

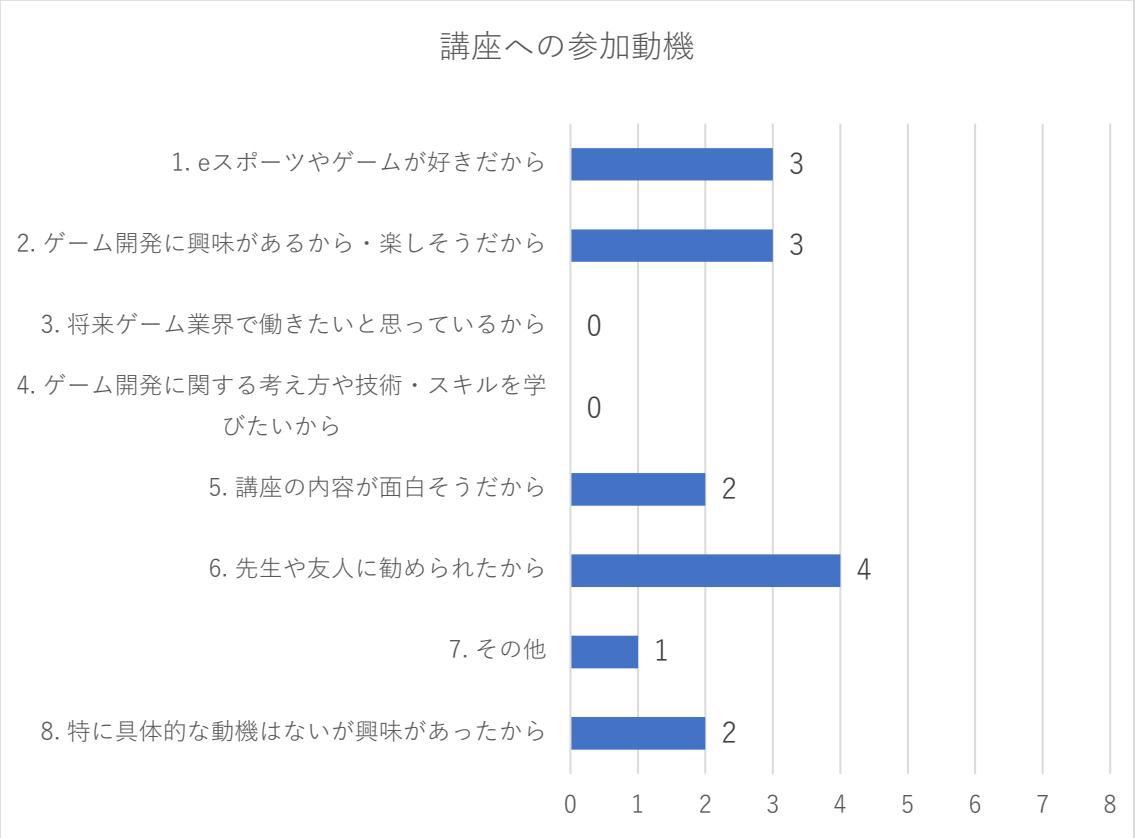
①　学年を教えてください。



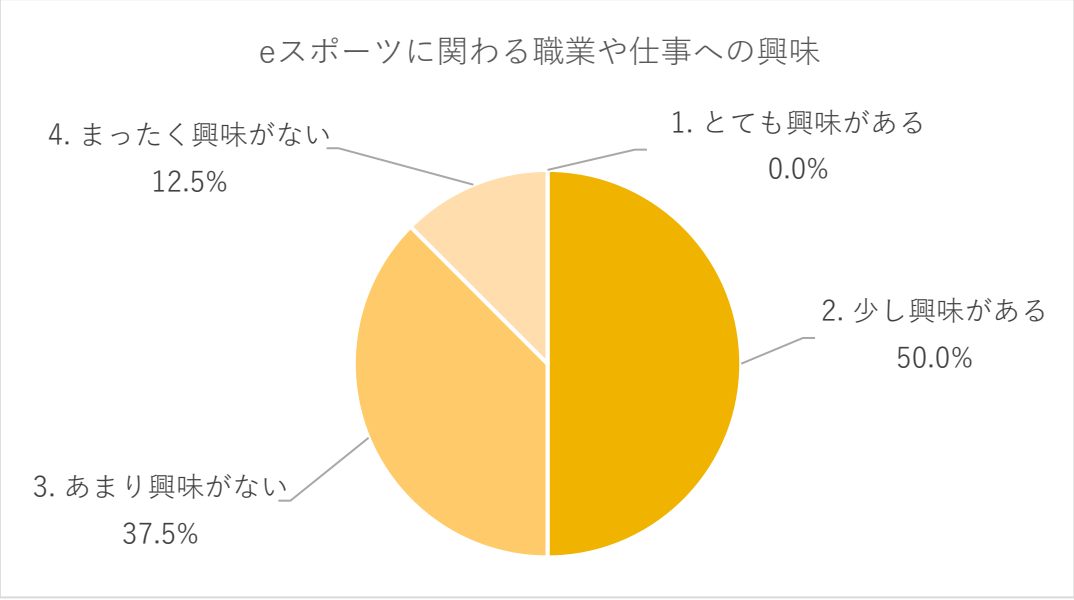
②　選択科目は「e スポーツ」を履修していますか。



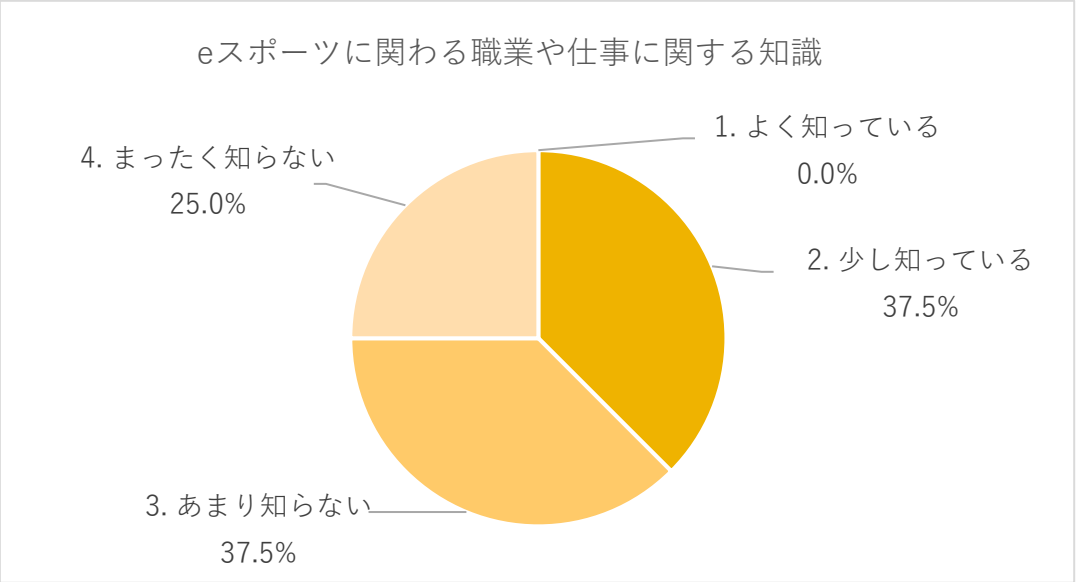
③　今回の講座に参加した動機を教えてください。（複数選択可）



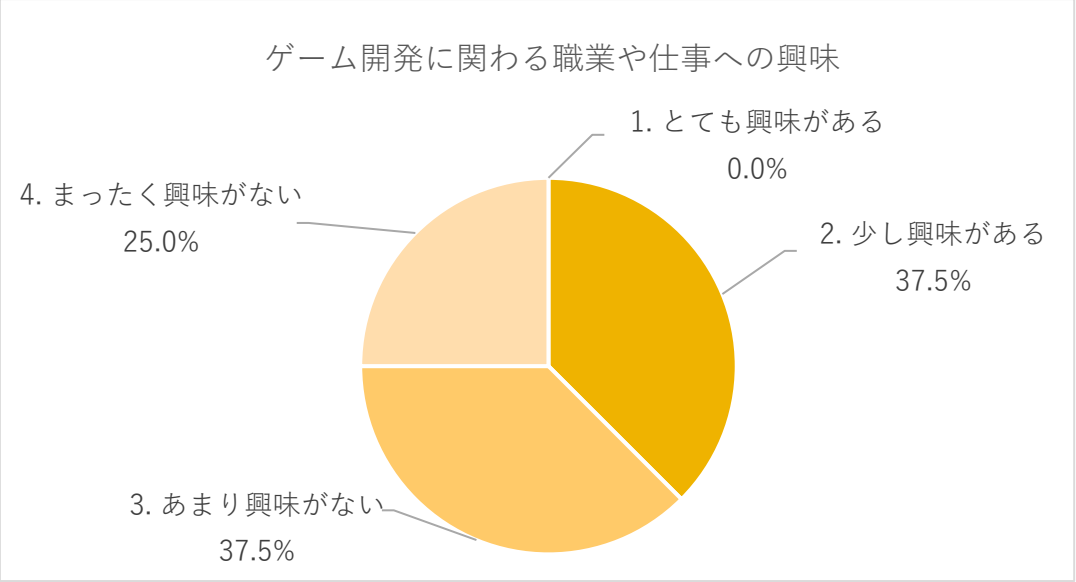
④　e スポーツに関わる職業や仕事に興味はありますか。



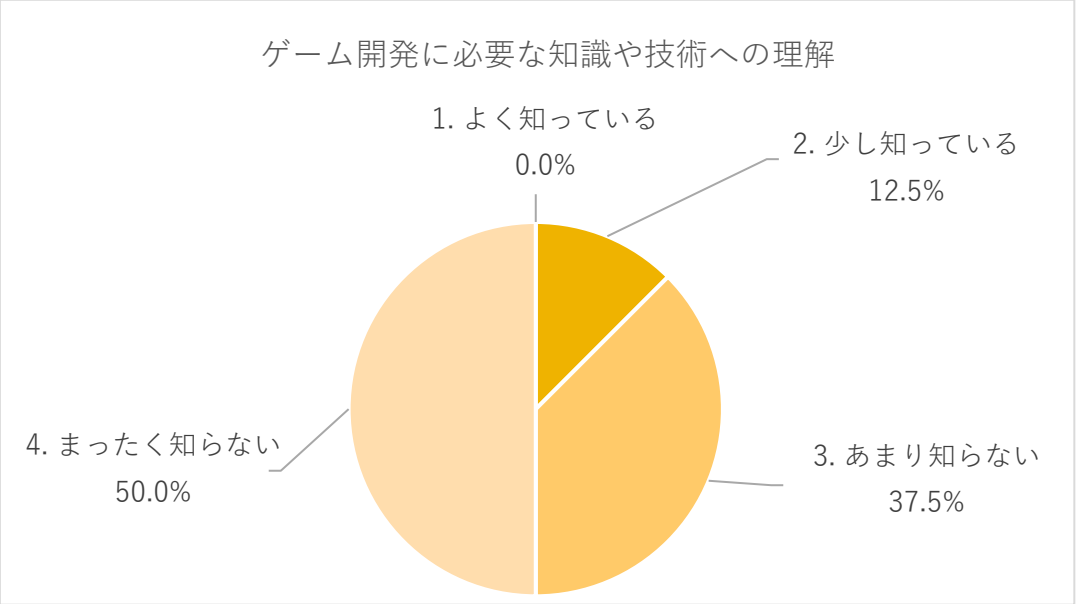
⑤　e スポーツに関わる職業や仕事がどのようなものがあるか知っていますか。



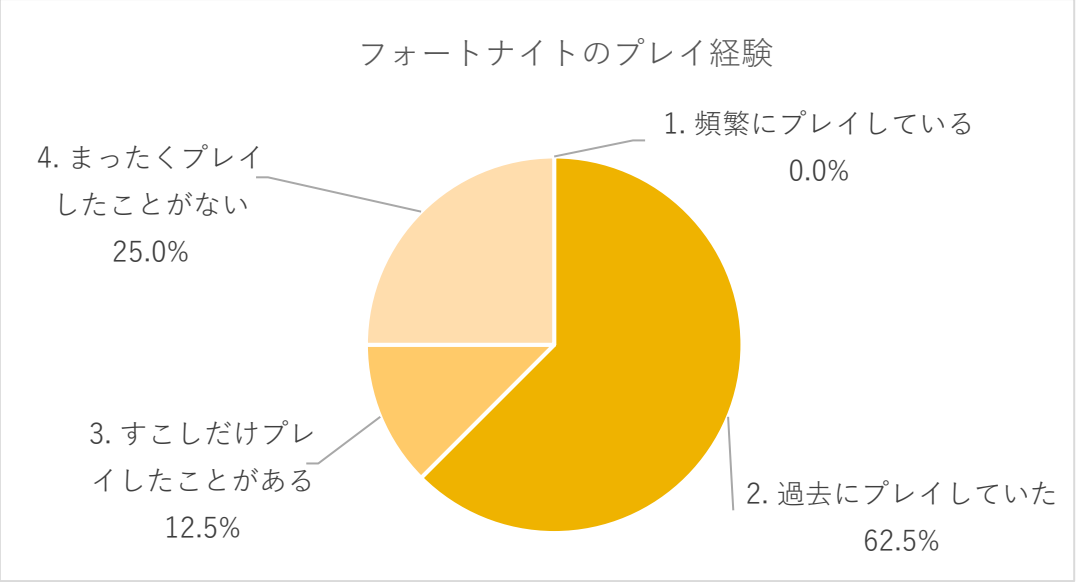
⑥　ゲーム開発に関わる職業や仕事に興味はありますか。



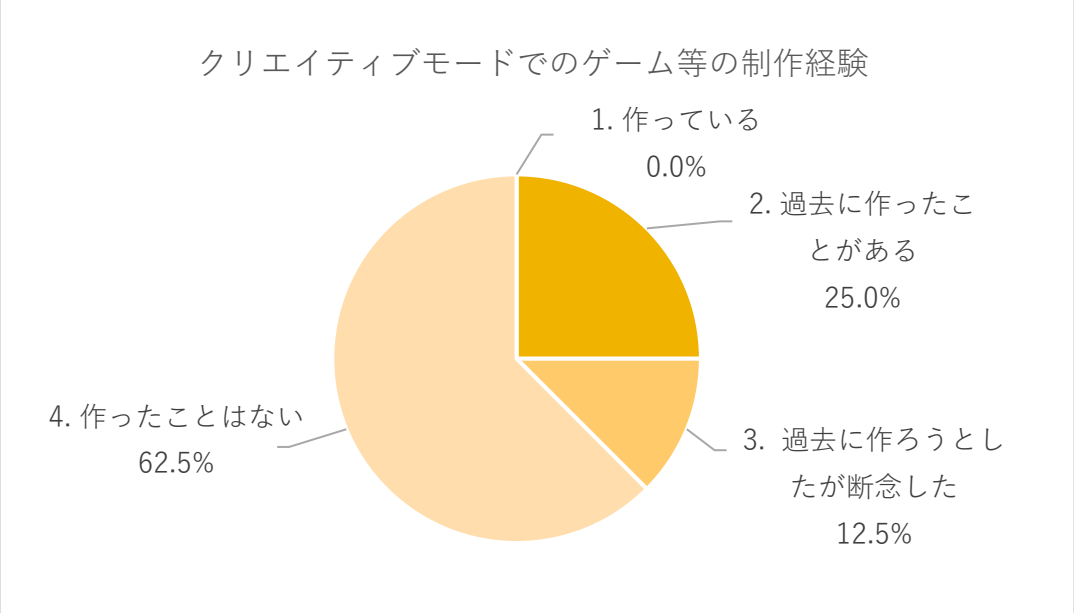
⑦　ゲーム開発にはどのような知識や技術が必要か知っていますか。



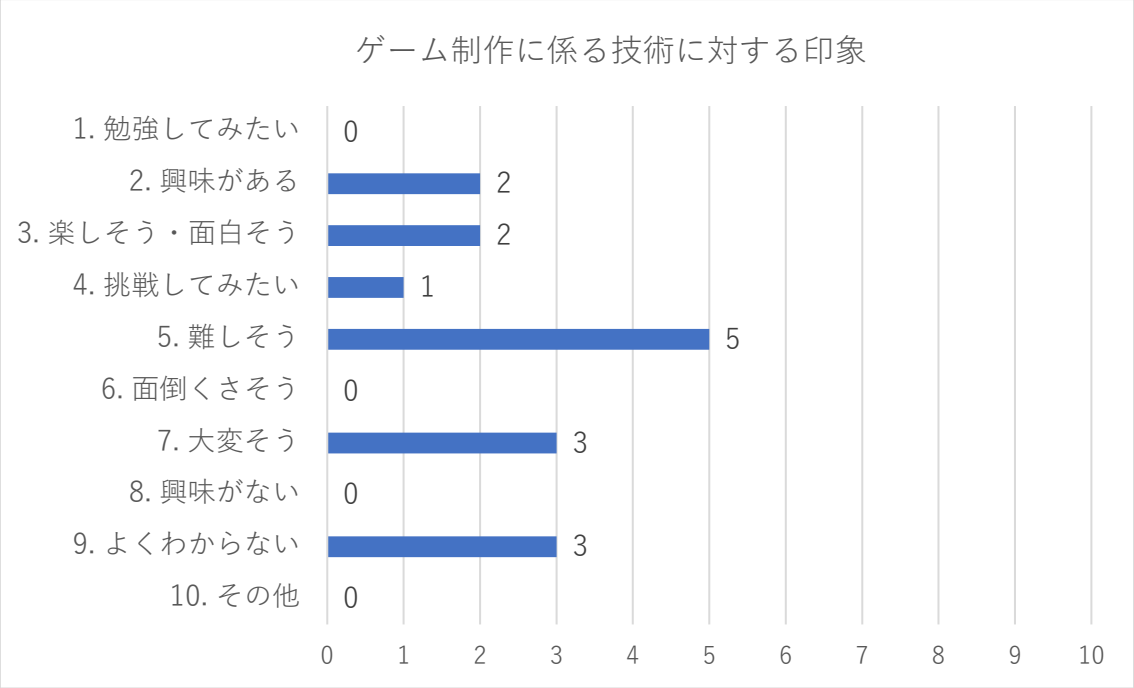
⑧　フォートナイトのプレイ経験を教えてください。



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

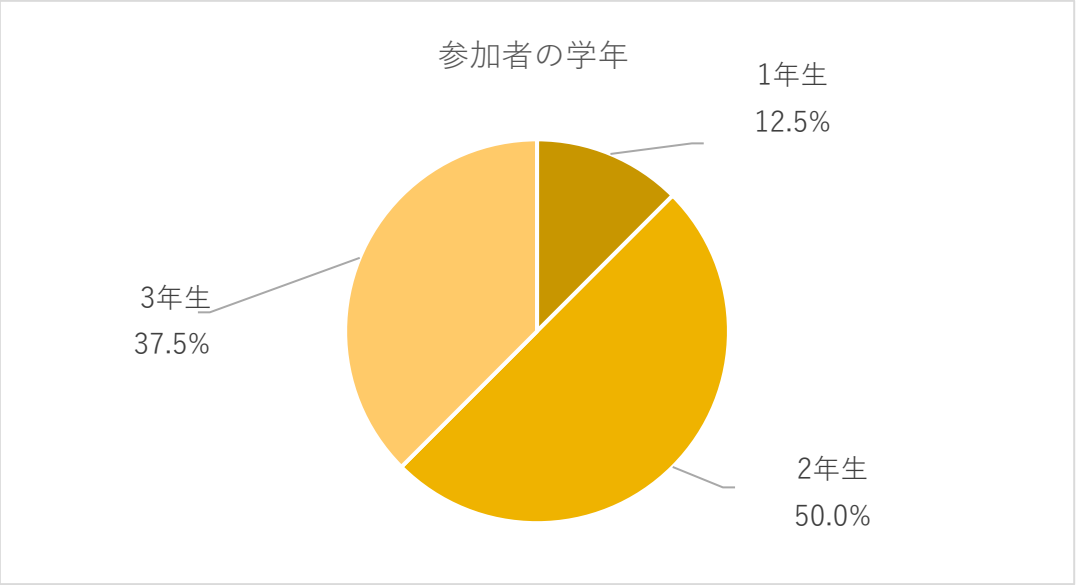


⑩　プログラミングや 3DCG 制作等のゲーム制作に係る技術に対する印象を教えてください（複数選択可）

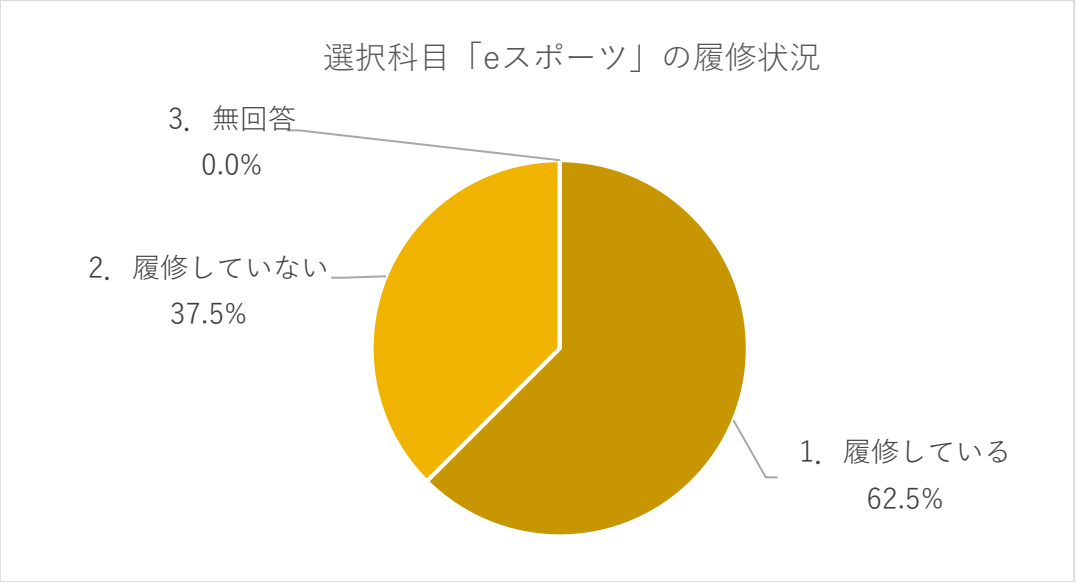


1.5.4.　講座受講後アンケートの結果

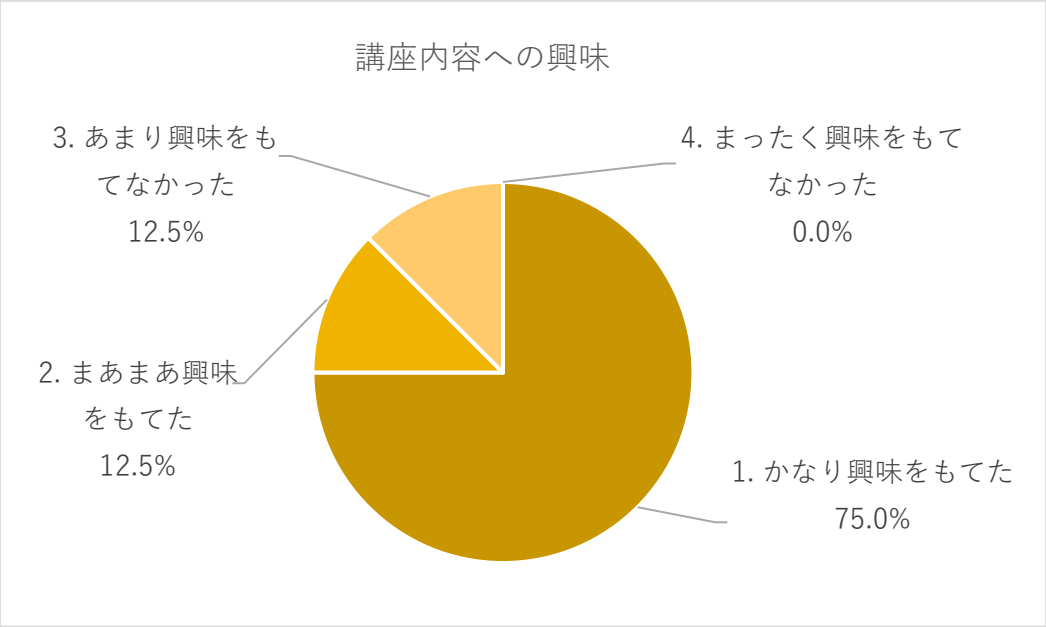
①　学年を教えてください。



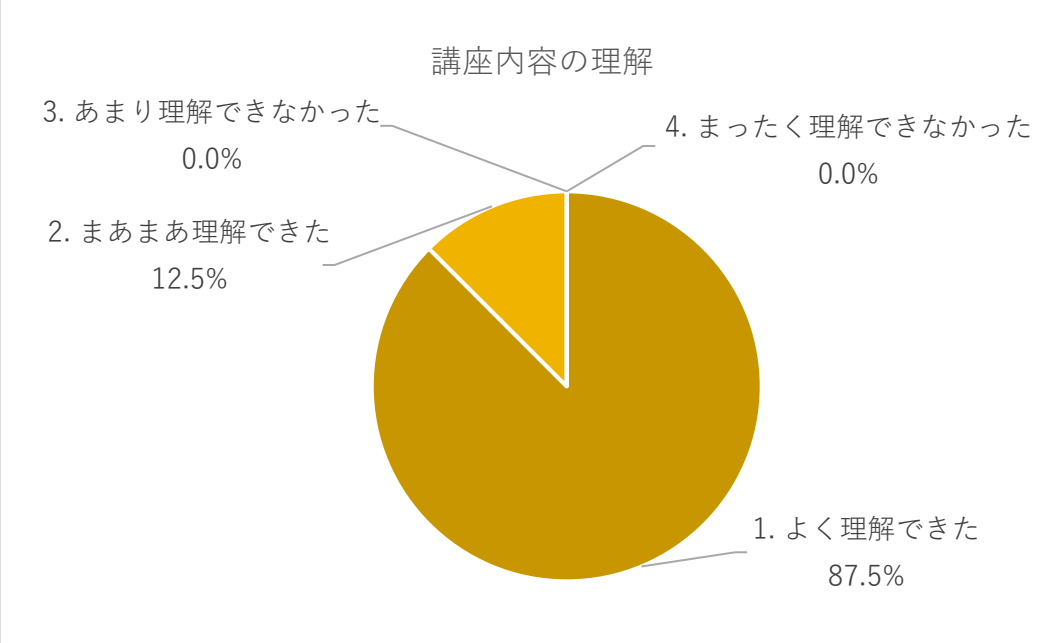
②　選択科目は「e スポーツ」を履修していますか。



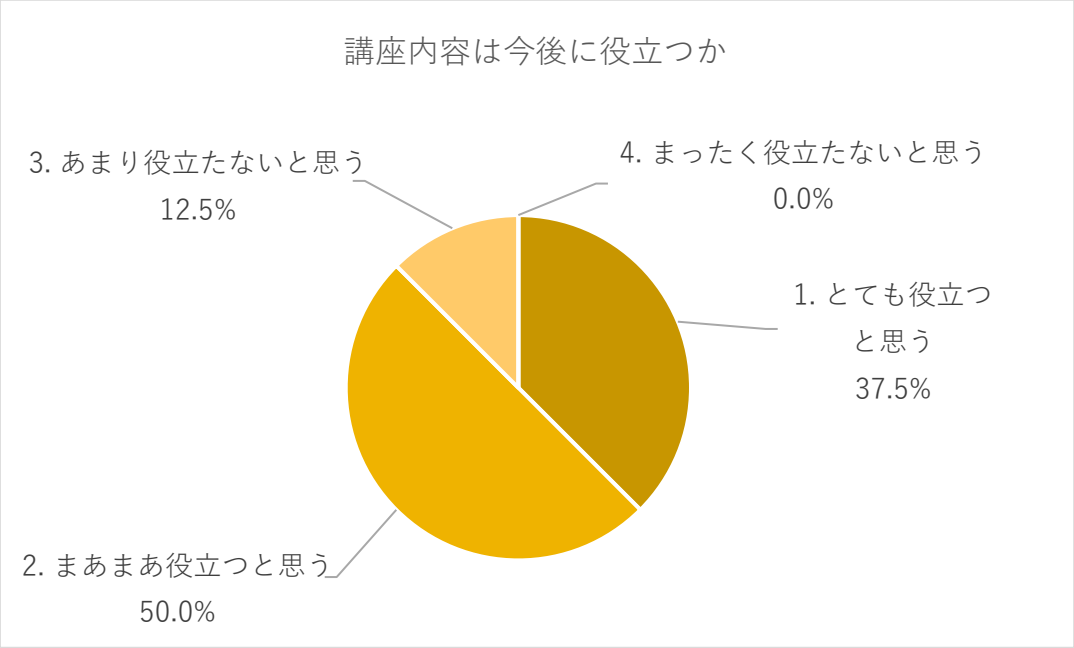
③　講座の内容に興味を持つことができましたか。



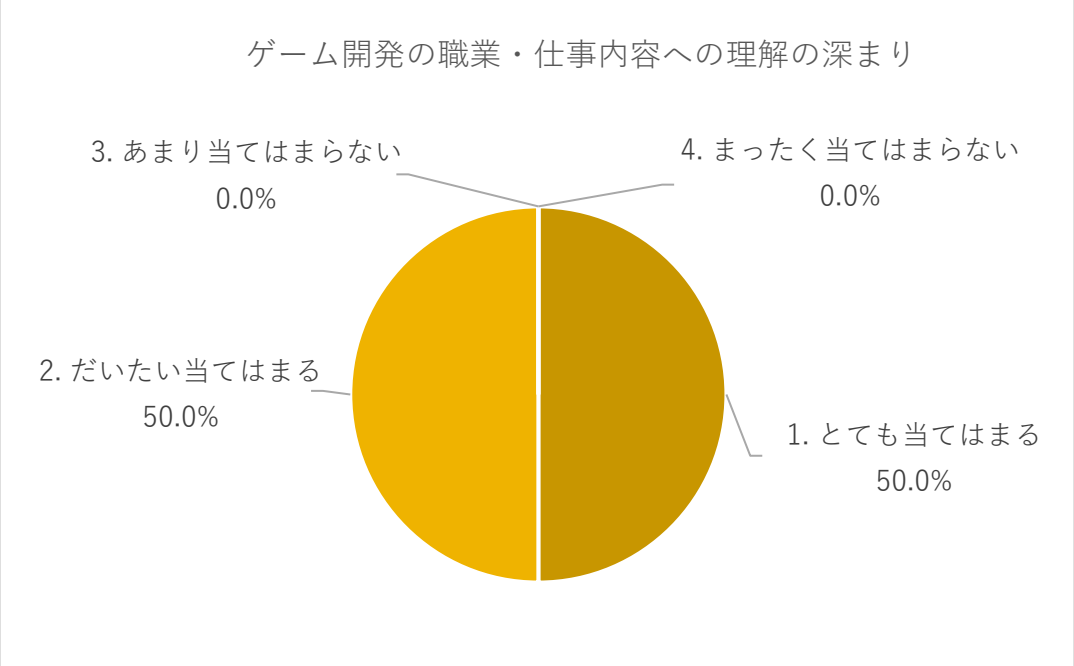
④　講座の内容は理解できましたか。



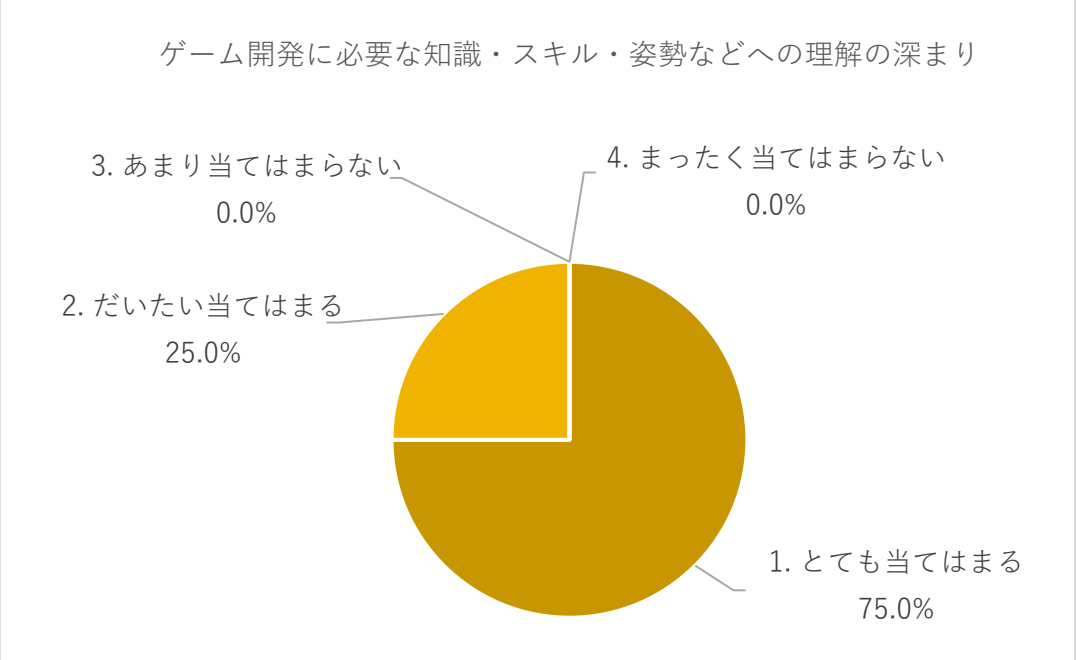
⑤　講座の内容は、今後に役立つ内容だったと思いますか。



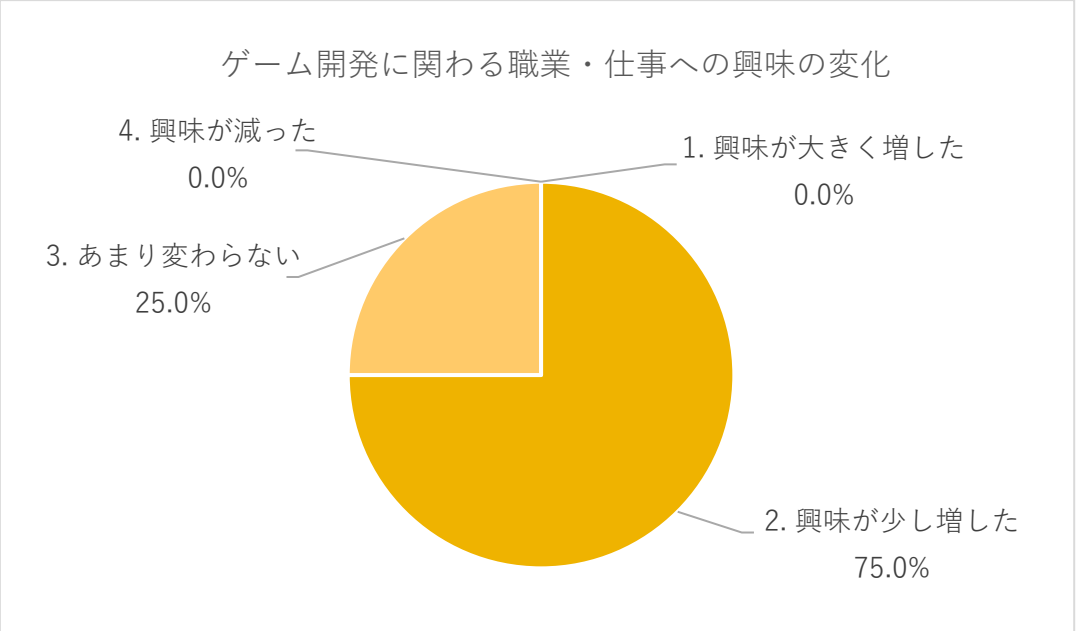
⑥　今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事の内容への理解は深まりましたか。



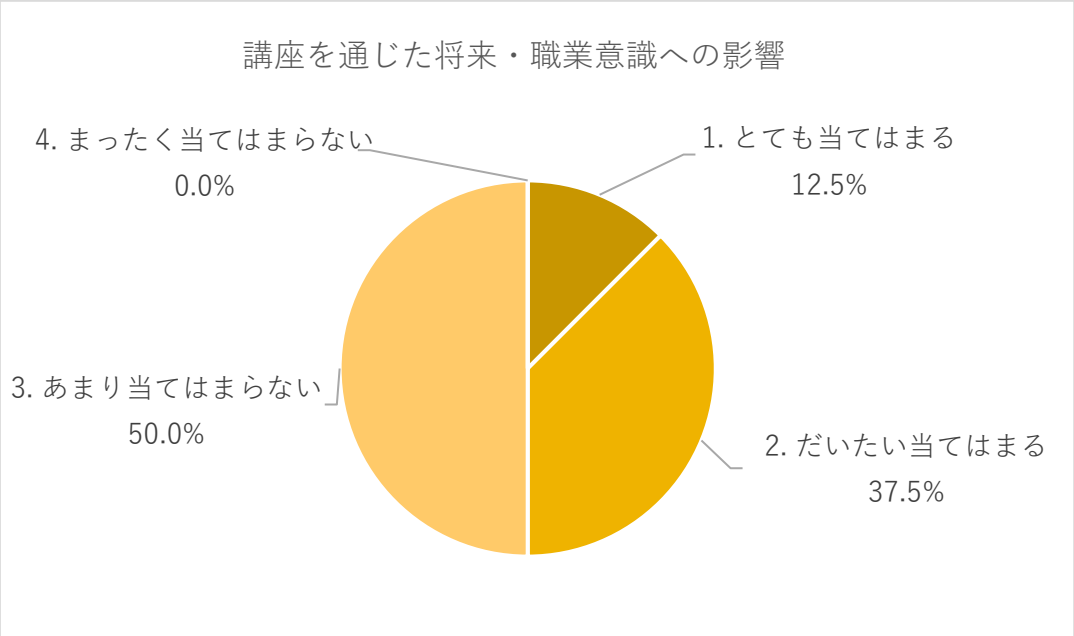
⑦　今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



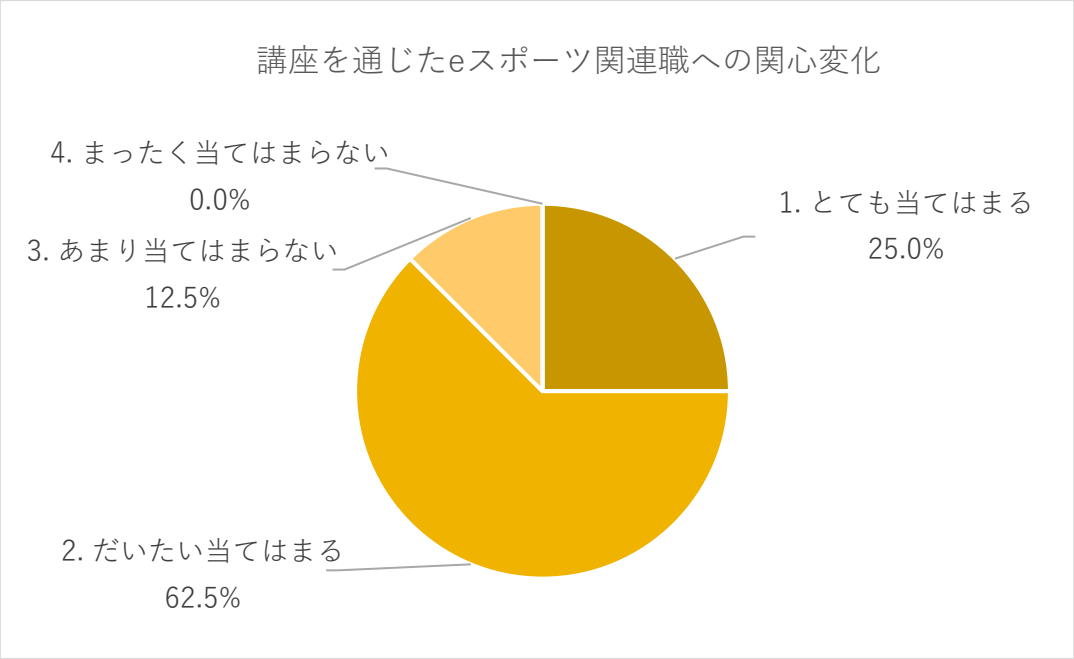
⑧　今回の講座を通して、ゲーム開発に関わる職業・仕事への興味に変化はありましたか。



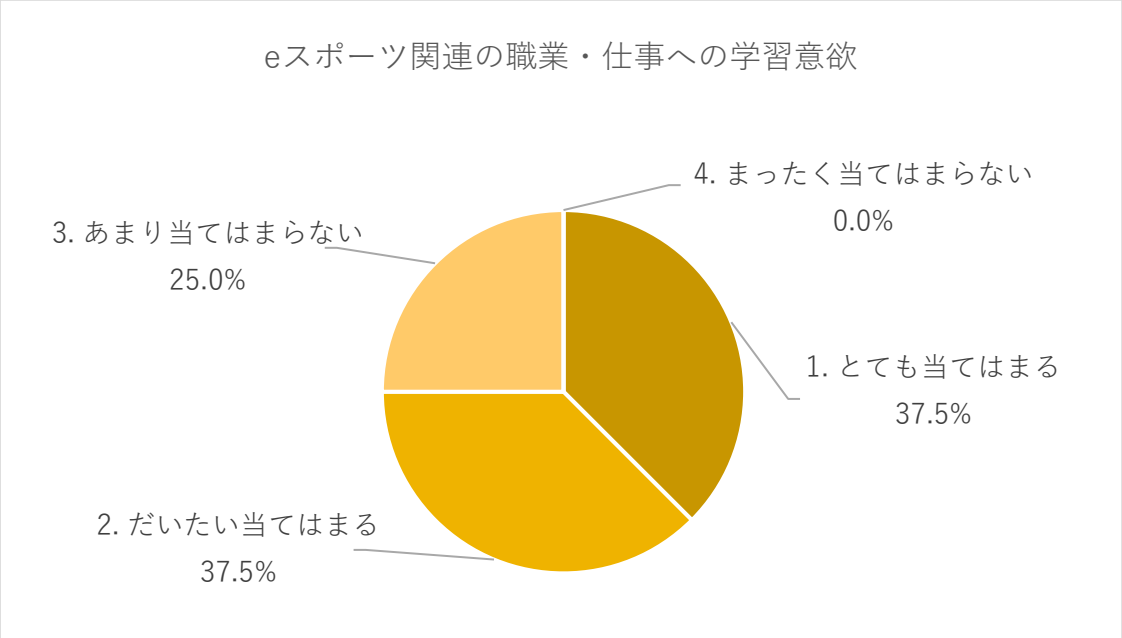
⑨　今回の講座は、ご自身の将来や職業・仕事などについて考えるきっかけになりましたか。



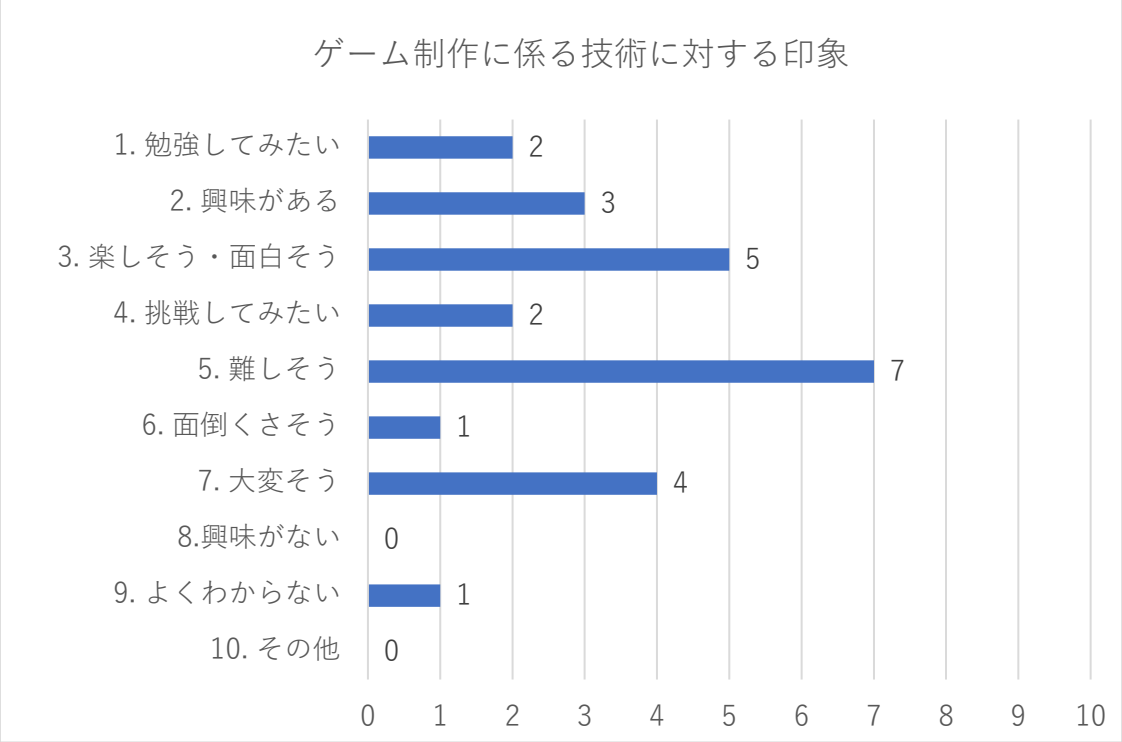
⑩　今回の講座を通して、ゲーム開発をはじめとした e スポーツに関わる職業や仕事についてもっと知りたいと思うようになりましたか。



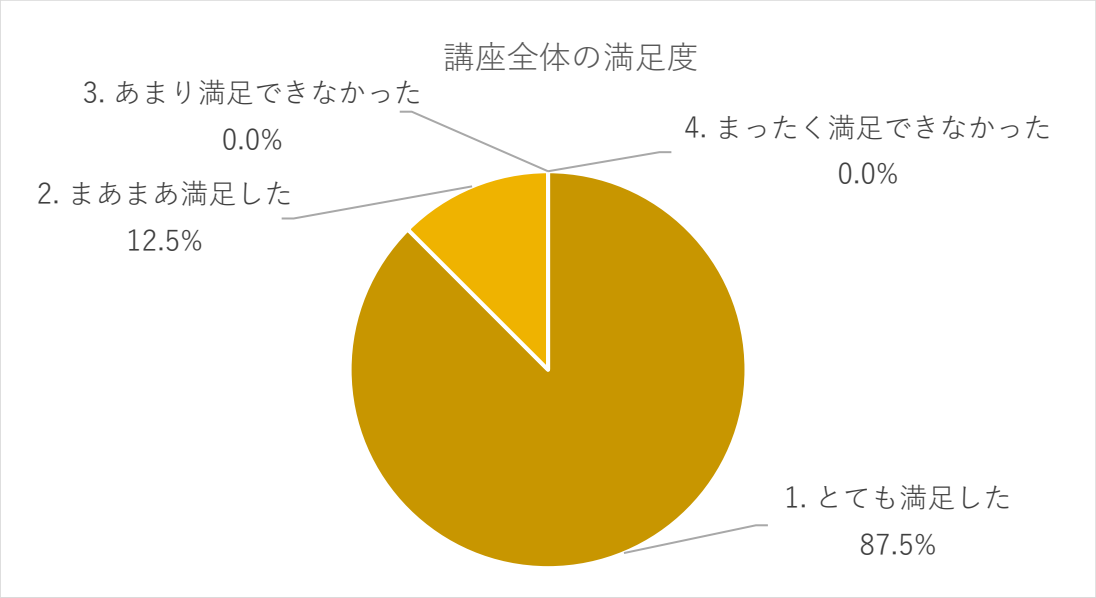
⑪　今後、ゲーム開発をはじめとした e スポーツに関わる職業や仕事に関する学習をさらにしてみたいと思いますか。



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



⑬　講座全体を通しての満足度を教えてください。



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

- ゲームを作ることがむずかしかったけど、講師さんに教えてもらって、最後はいいゲームが作れてよかったです。
- 今回は本格的なプログラムではなかったけど、これが作動したら次が作動するというプログラムが大変だったけど楽しかったです。
- フォートナイトでゲームを作る方法がよくわかりました。
- 分からなかったり、悩んでいても、分かりやすく教えてもらえて楽しかったです。実際にプレーして、難しかった所も多かったですが、最後には楽しくよかったと思いました。ありがとうございました。
- 講座を受けゲーム開発やｅスポーツの色々なことなどを知ったり、体験できて本当によかったと思いました。
- 今回、講座をやってみて印象に残ったことは、２人ともおもしろくて特に山根先生がおもしろくて楽しかったです。
- 自分で作ってレビューするのと別の人にやってもらってレビューしてもらうのでは感想がかなり違いました。アドバイスやレビューをして下さった講師の先生方、ありがとうございました。

1.5.5. 実施結果のまとめ

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

事前アンケートでは、ゲーム開発に必要な知識や技術については、「あまり知らない」が 37.5%、「まったく知らない」が 50.0%であり、8 割以上の学生がゲーム開発に対して具体的なイメージを持てていない状態であった。またプログラミングや 3DCG 制作などの制作技術への印象としては、「難しそう」が 5 名と最も多く、次いで「大変そう」「よくわからない」が各 3 名であり、受講前の段階では制作技術に対するハードルの高さを感じている学生が多かったと考えられる。

講座終了後のアンケートでは、学習内容への興味について、「かなり興味をもてた」が 75.0%、「まあまあ興味をもてた」が 12.5%となり、約 9 割の学生が講座内容に対して高い関心を示した。

「ゲーム開発の職業・仕事の内容への理解が深まったか」については「とても当てはまる」が 50.0%、「だいたい当てはまる」が 50.0%と、受講者全員が肯定的に回答しており、講座を通じてゲーム開発に関わる仕事や制作プロセスへの理解が深まったと考えられる。

また、ゲーム開発に係る職業・仕事への興味については、「興味が少し増した」が 75.0%を占め、多くの学生において前向きな意識の変化が見られた。

「将来や職業・仕事について考えるきっかけになったか」という問いに対しては、「とても当てはまる」が 12.5%、「だいたい当てはまる」が 37.5%となり、半数の学生が進路や将来について考える契機を得たと回答している。

ゲーム制作技術への印象を事後アンケートで改めて確認したところ、「楽しそう・面白そう」と回答した学生は 2 名から 5 名へと増加した。一方で、「難しそう」は 5 名から 7 名に、「大変そう」は 3 名から 4 名に増加しており、実習を通じて制作の難易度や作業量をより現実的に捉えるようになった様子がうかがえる。その中で、「勉強してみたい」「挑戦してみたい」といった意欲的な回答も計 4 名（各 2 名）見られ、難しさを認識しつつも、継続的な学習への関心を示す学生が一定数存在していることが示された。

自由記述では、「むずかしかったけど、最後はいいゲームが作れてよかった」「プログラムが大変だったけど楽しかった」「自分で作ってレビューするのと、別の人にレビューしてもらうのでは感想がかなり違った」など、制作体験を通じた学びや達成感に関する記述が多く見られた。

また、講座全体の満足度については、「とても満足した」が 87.5%、「まあまあ満足した」が 12.5%となっており、全員が肯定的な評価を示している。

総じて、フォートナイトのクリエイティブモードを用いたゲーム開発体験講座は、制作の難しさを体感させながらも、自らの発想を形にする楽しさを提供し、ゲーム開発という職業への理解と関心を深める上で有効な学習機会であったと考えられる。

2.　専門学校段階の実証講座

2.1.　今年度の実施方針

今年度開発した「ソフト・ハード開発領域」および「医療福祉領域」のカリキュラムコンセプトと教材の妥当性を検証することを目的として、以下の 2 系統の実証講座を実施した。

・IT 分野専門学校対象 実証講座
今年度開発した専門学校段階のソフト・ハード領域におけるカリキュラムコンセプトおよび教材の妥当性を検証することを目的として、実証を実施した。本実証では、その実施プロセスや実証結果、ならびに専門学校・学生・講師から得られたフィードバックをもとに、カリキュラムコンセプトの具体化、教材のブラッシュアップ、今後の展開方針の検討を行った。

・医療福祉分野専門学校対象 実証講座
今年度開発した専門学校段階の医療福祉領域におけるカリキュラムコンセプトおよびプロトタイプ教材の妥当性を検証することを目的として、実証講座実証を実施した。本実証では、実施プロセスや実証結果、ならびに専門学校・学生・講師から得られたフィードバックをもとに、カリキュラムコンセプトの具体化、プロトタイプ教材のブラッシュアップ、今後の展開方針の検討を行った。

以下に専門学校段階の実証講座の実施概要と実施結果について報告する。

2.2.　IT 分野 宮崎情報ビジネス専門学校 実証講座

2.2.1.　実施概要

宮崎情報ビジネス専門学校 情報システム科 1・2 年生 9 名を対象に、11/13～11/14 の 2 日間 計 9 時間の構成で、「UEFN」を活用したオリジナルゲーム開発をテーマとする講座を企画・実施した。この講座を通して、プログラミング等のゲーム開発技術へのモチベーションの変化等に関する意見を収集した。外部講師として、福岡デザイン&テクノロジー専門学校で講師を務める株式会社 EbuAction のエンジニア 山根氏、同社 ディレクター 浪瀬氏を招聘した。
実施の概要を下表に示す。

図表 2-1　宮崎情報ビジネス専門学校 情報システム科 実証講座 実施概要

項目	内容
受講対象者	宮崎情報ビジネス専門学校 情報システム科 ゲームプログラムコース（2 年制）1 年生 4 名 情報システム科 IT 高度専門士（4 年制）2 年生 5 名　計 9 名
実施期間	以下の 2 日間 計 9 コマで実施。 ・11/13（木）09:40～16:10（50 分×6 コマ） ・11/14（金）13:20～16:10（50 分×3 コマ）
実施内容	「宮崎県の高校生向けにシューティングゲームを作ったが、あまり評判が良くなく、改修をサポートしてほしい」という依頼がきたという設定で、生徒たちがゲーム開発を実施。 題材となるシューティングゲームをもとに、プログラムの調整・拡張開発を検討し、UEFN を活用してフォートナイト上で動作するオリジナルゲームを開発。 ・講義：ヒットゲーム事例解説 ・講義：プログラム活用事例解説 ・実習：フォートナイト UEFN の体験・操作説明 ・実習：フォートナイト UEFN でのゲームの制作実習
評価方法	参加した学生を対象に、受講前・受講後にアンケートを実施し、比較分析することとした。

2.2.2.　実施の様子

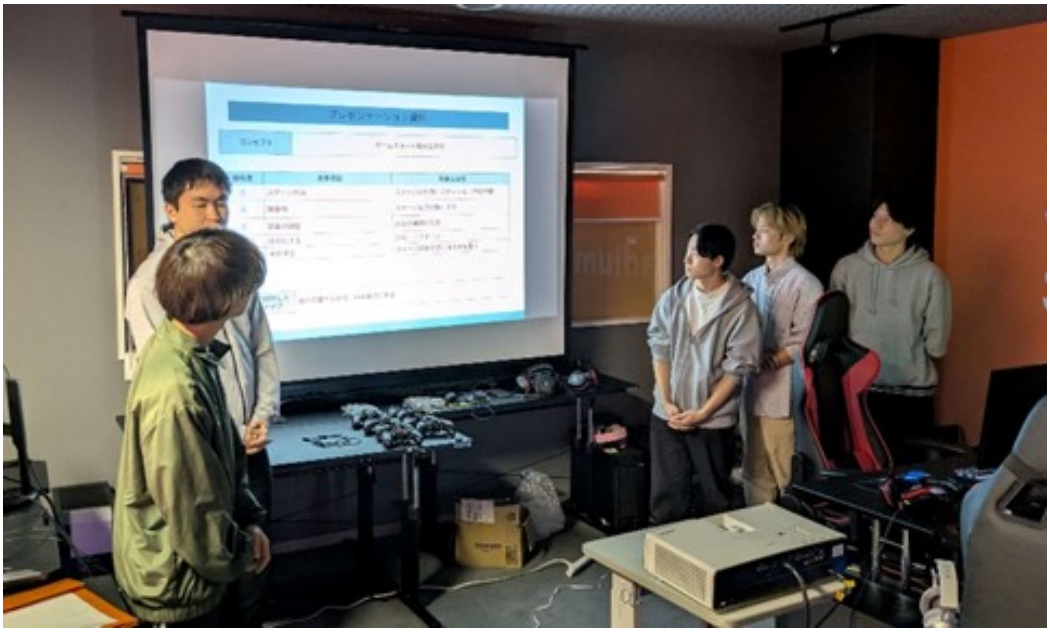
講義の様子



ゲーム制作を行う様子

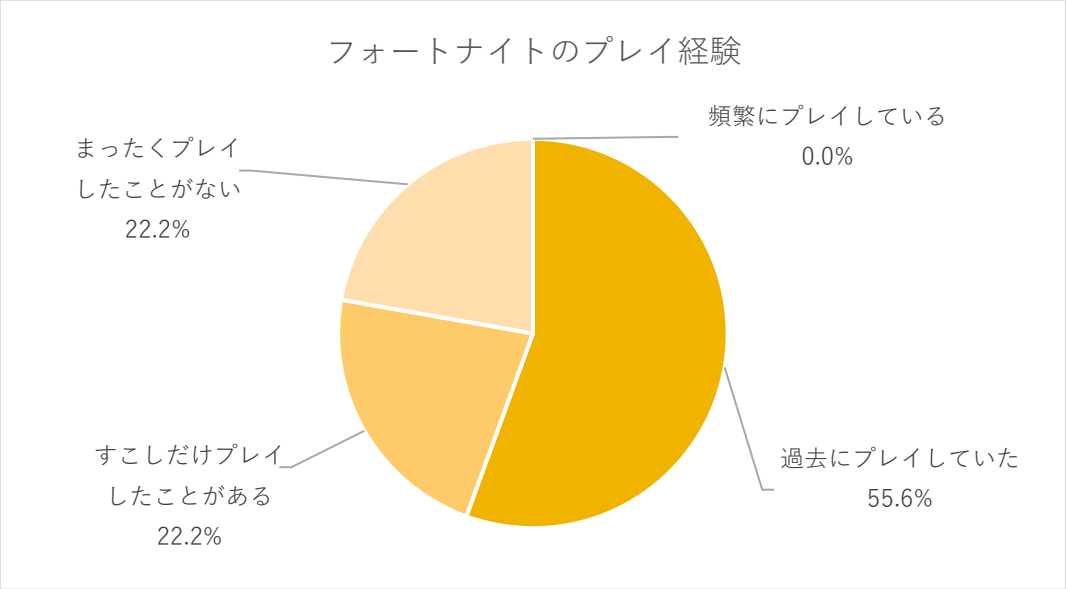


制作したゲームをプレゼンテーションする様子

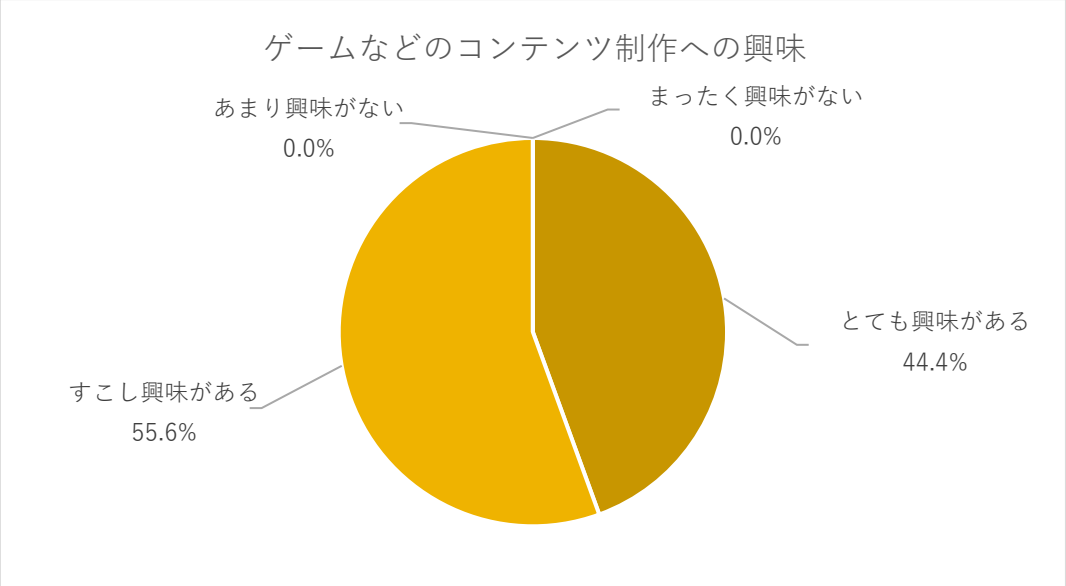


2.2.3.　講座受講前アンケート

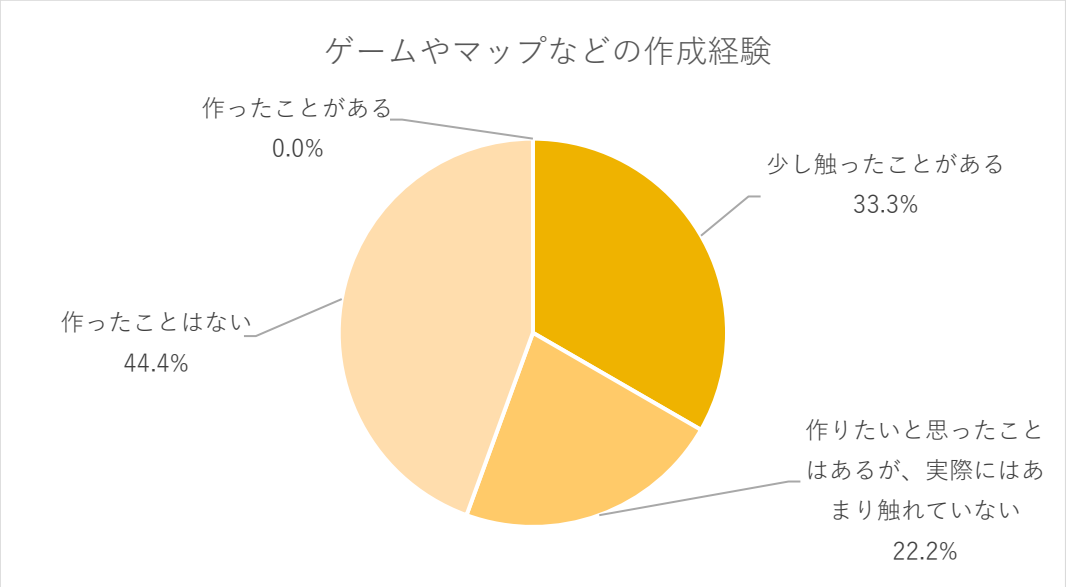
①　フォートナイトのプレイ経験を教えてください。



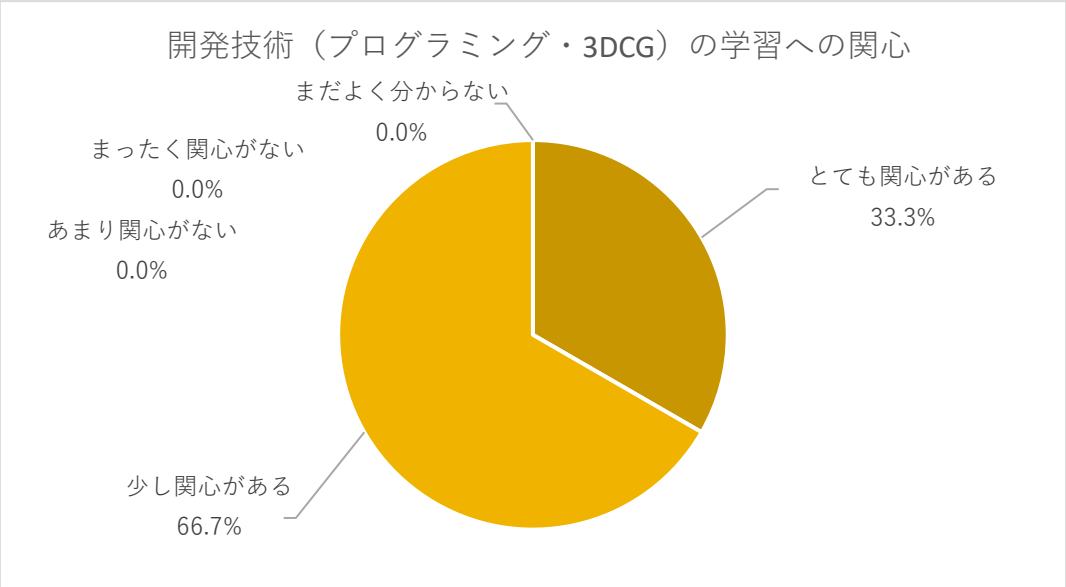
②　ゲームなどのコンテンツ制作に興味はありますか。



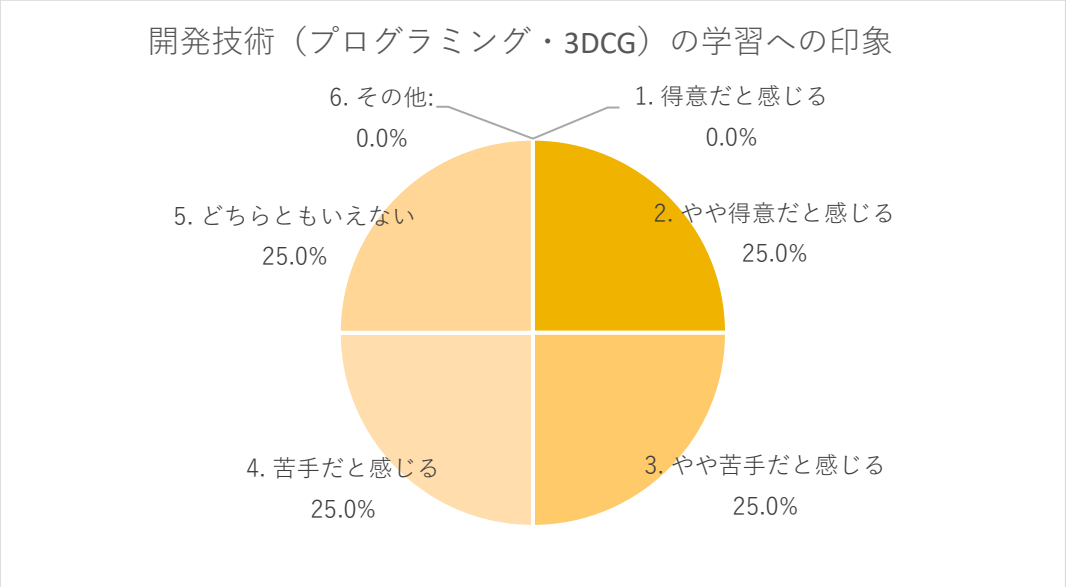
③　フォートナイトのクリエイティブモードなどを活用して、ゲームやマップなどを自分で作ったことがありますか。（※フォートナイトでなくても構いません）



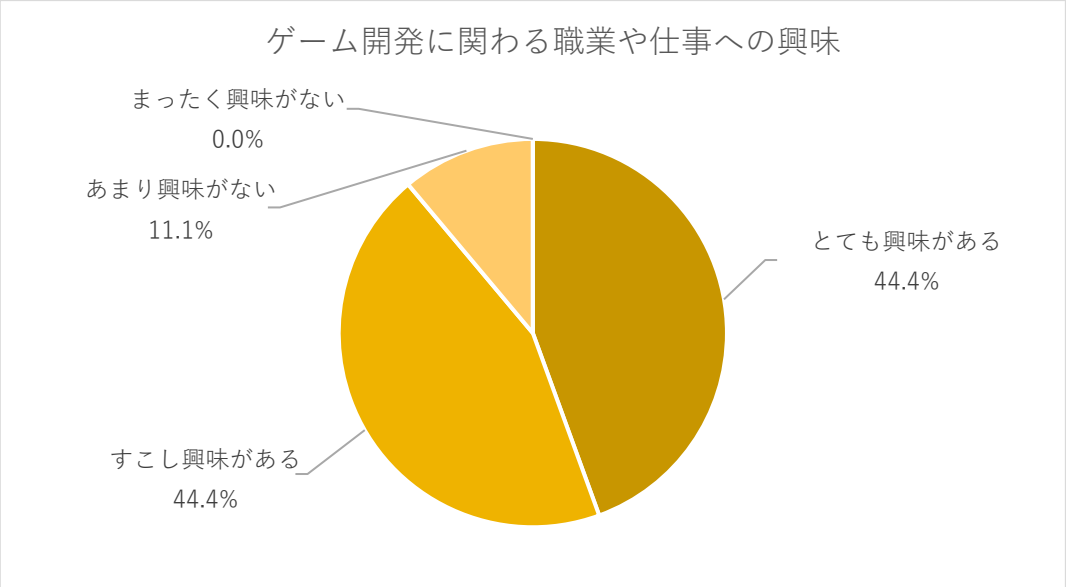
④　学校の授業で学ぶ「プログラミング」「3DCG」などの開発技術について、どの程度関心がありますか。



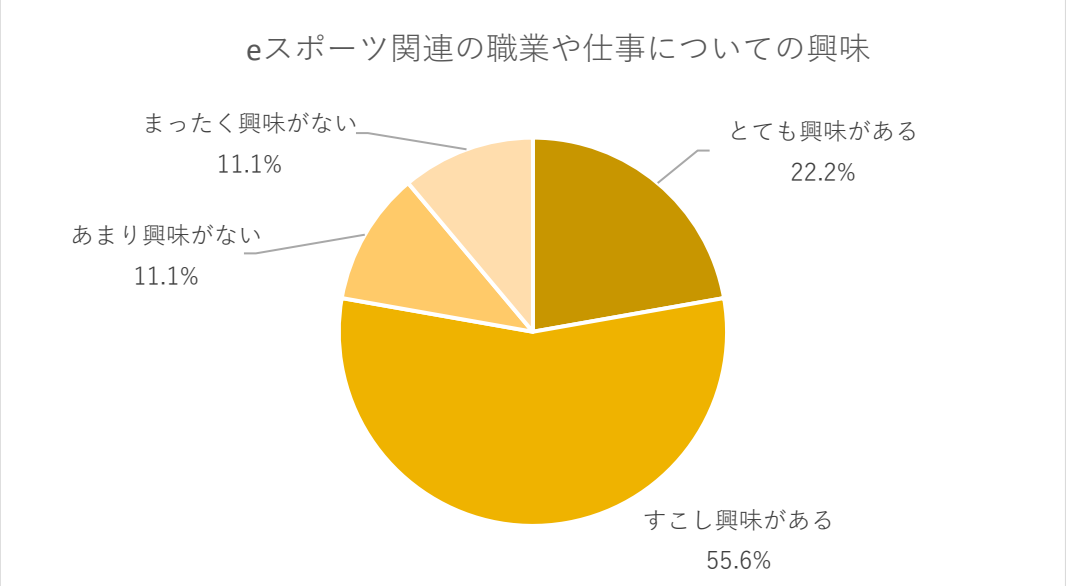
⑤　プログラミングや 3DCG などの開発技術に対して、現時点でどんな印象を持っていますか。



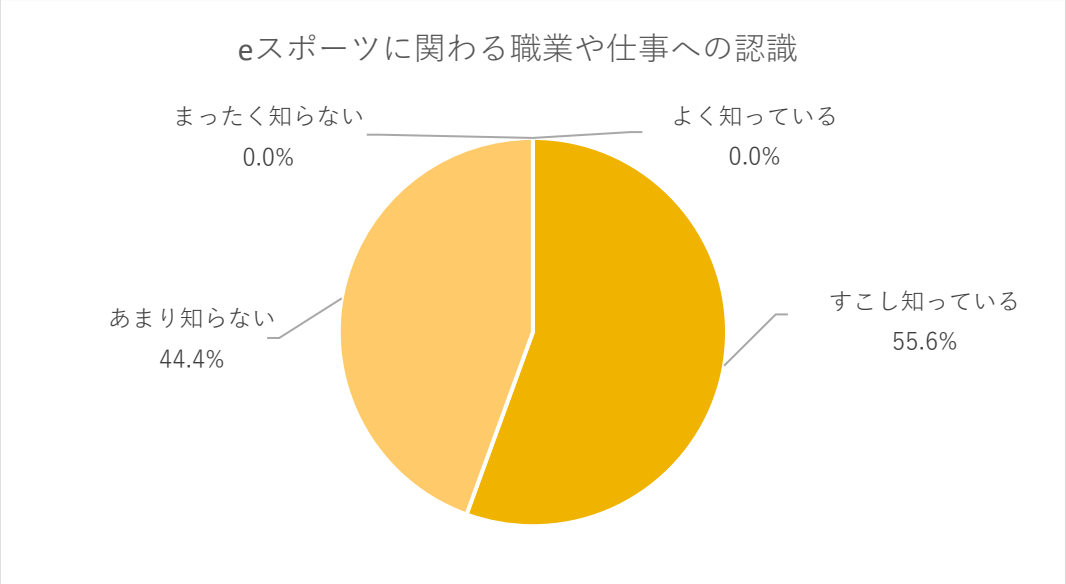
⑥　ゲーム開発に関わる職業や仕事に興味はありますか。



⑦　e スポーツに関わる職業や仕事に興味はありますか。

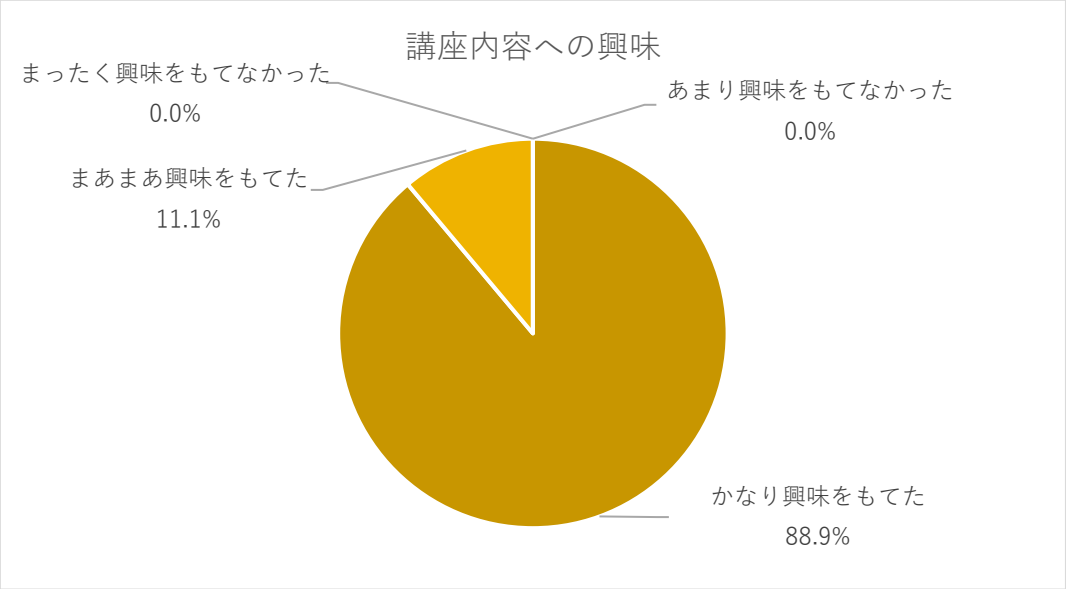


⑧　e スポーツに関わる職業や仕事がどのようなものがあるか知っていますか。

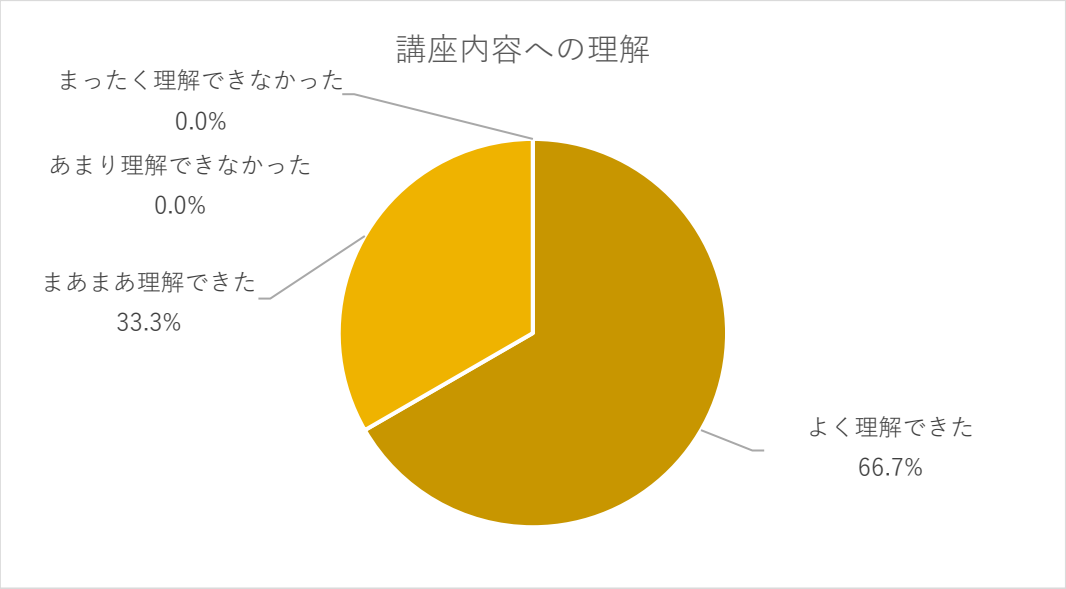


2.2.4.　講座受講後アンケート

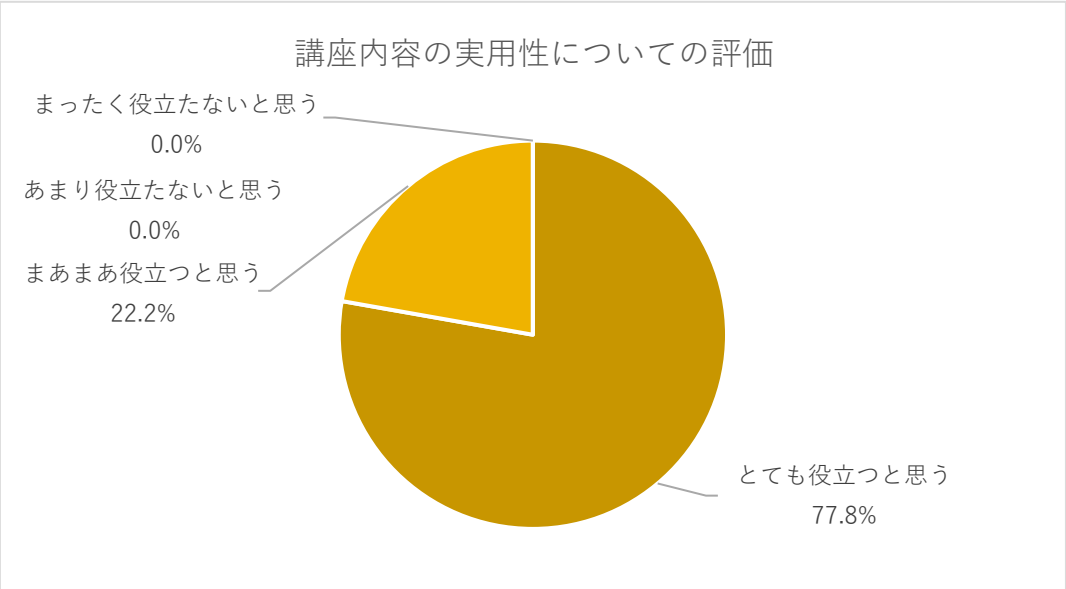
①　講座の内容に興味を持つことができましたか。



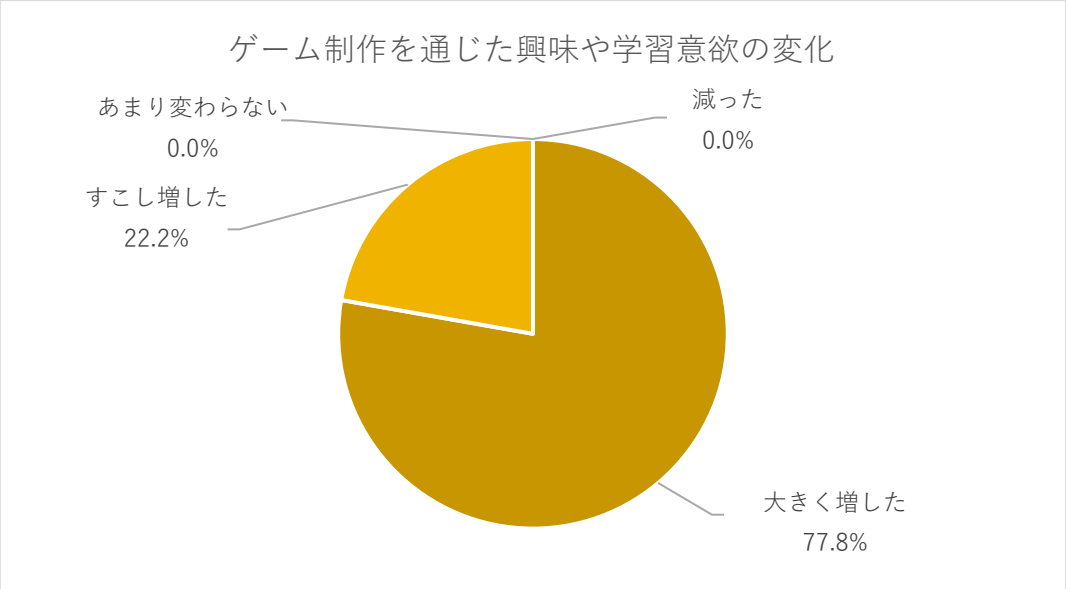
②　講座の内容は理解できましたか。



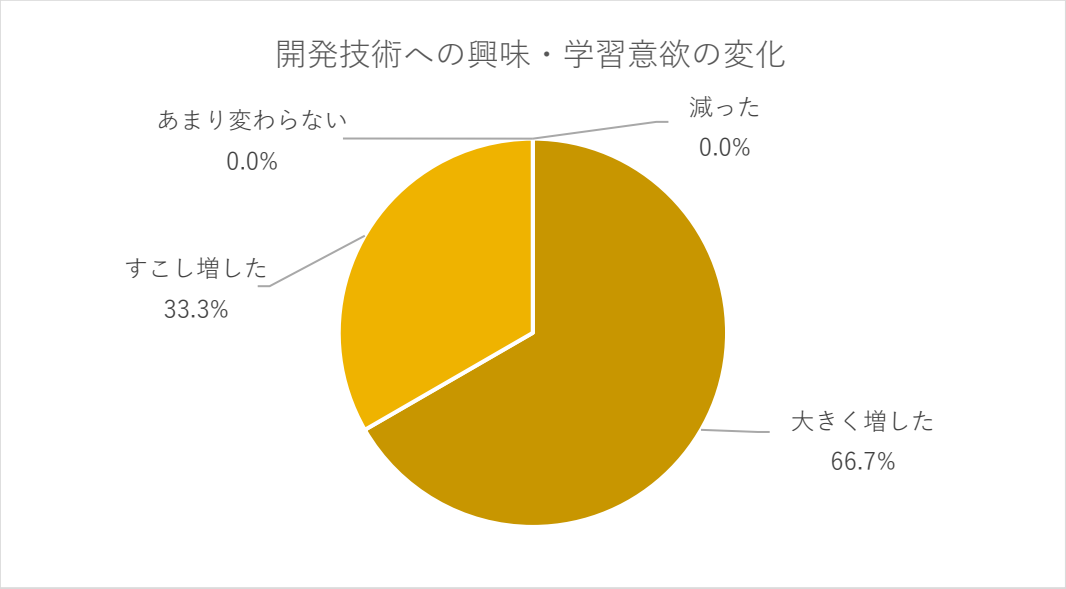
③　講座の内容は今後に役立つ内容だったと思いますか。



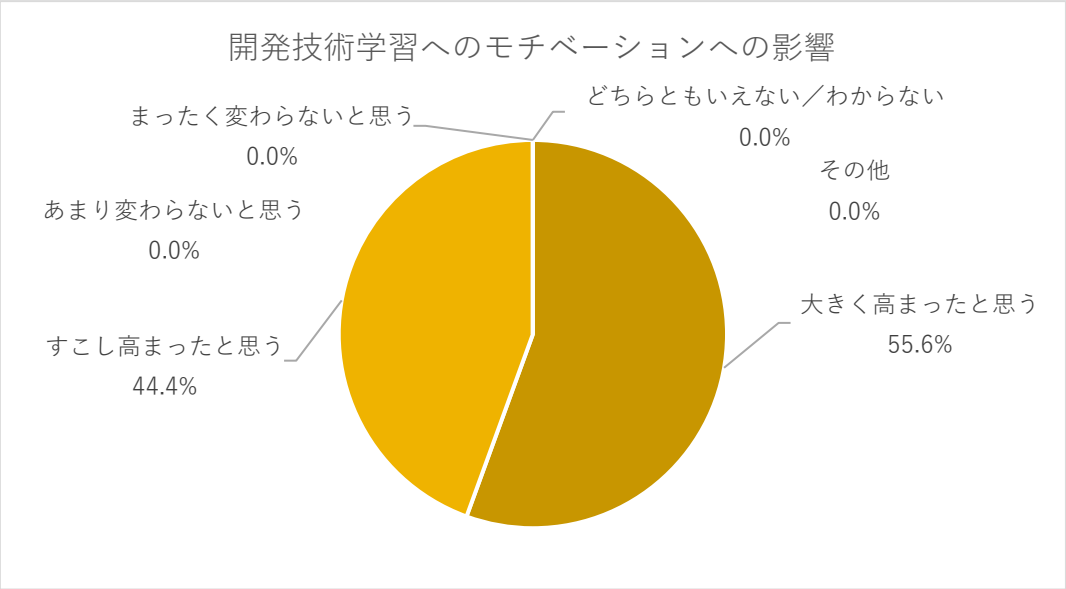
④　今回の講座（フォートナイトでのゲームの企画・制作）を通じて、ゲームなどのコンテンツ制作に対する興味や学習意欲に変化はありましたか。



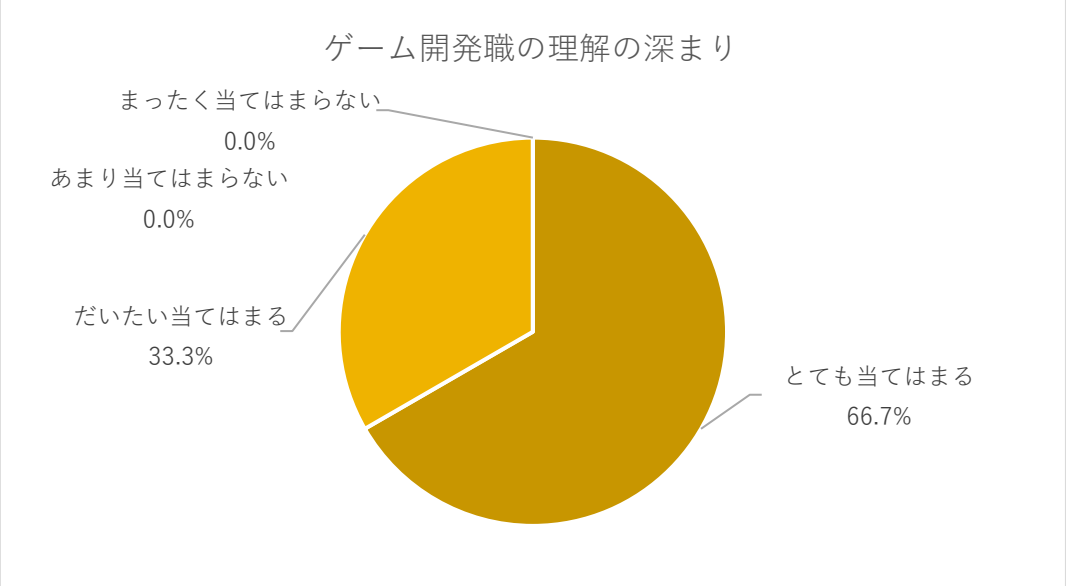
⑤　今回の講座（フォートナイトでのゲームの企画・制作）を通じて、プログラミングや 3DCG などの開発技術に対する興味や学習意欲に変化はありましたか。



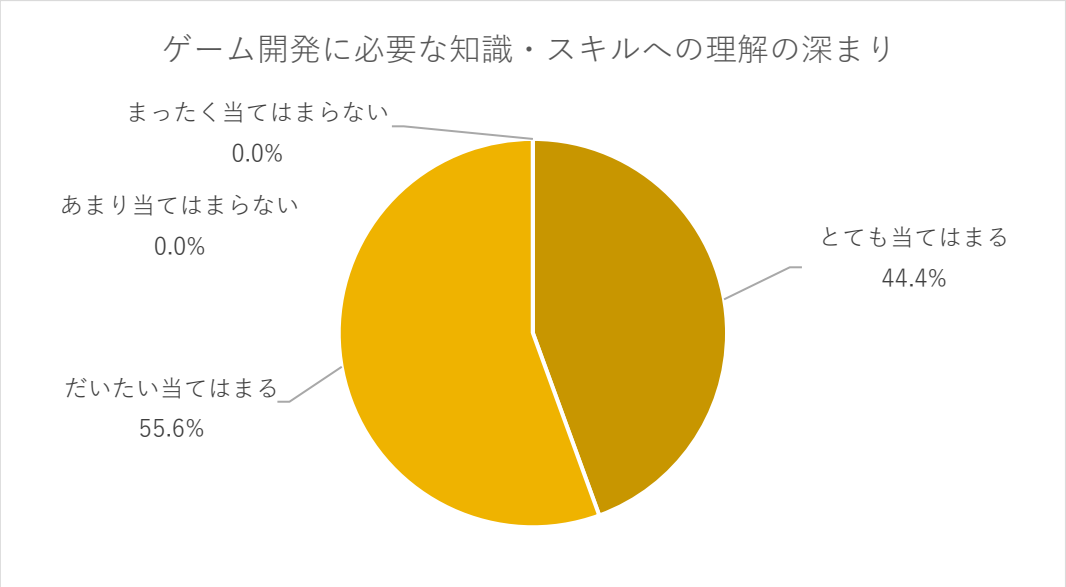
⑥　専門学校でプログラミングや 3DCG 等の開発技術の学習が本格的に始まる前（1 年生前期など）にフォートナイトでのゲームの企画・制作の授業があると、開発技術の学習に対するモチベーションは変化すると思いますか。



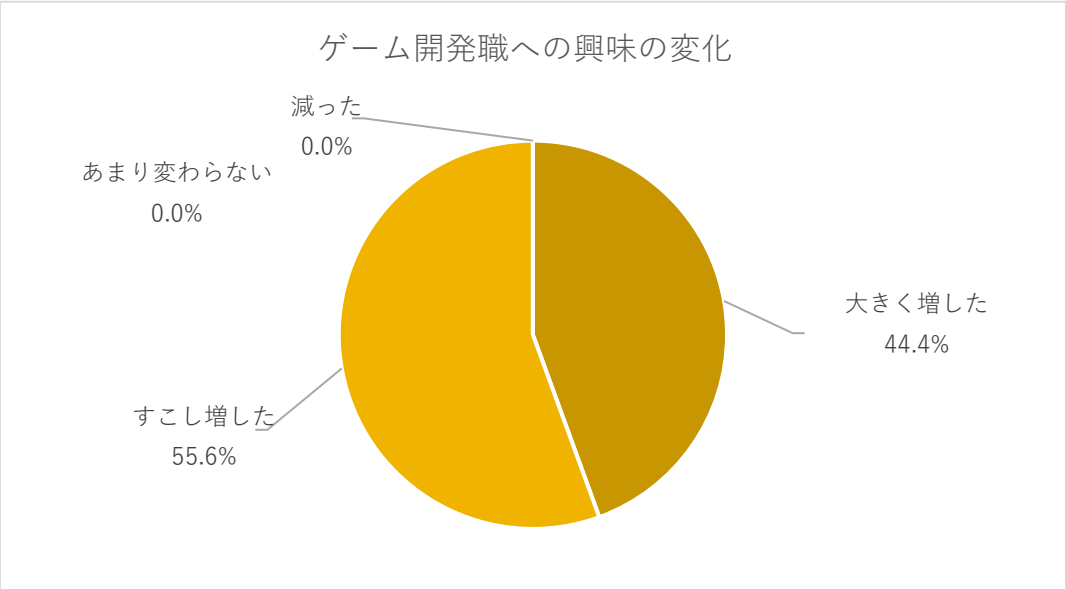
⑦　今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事の内容への理解は深まりましたか。



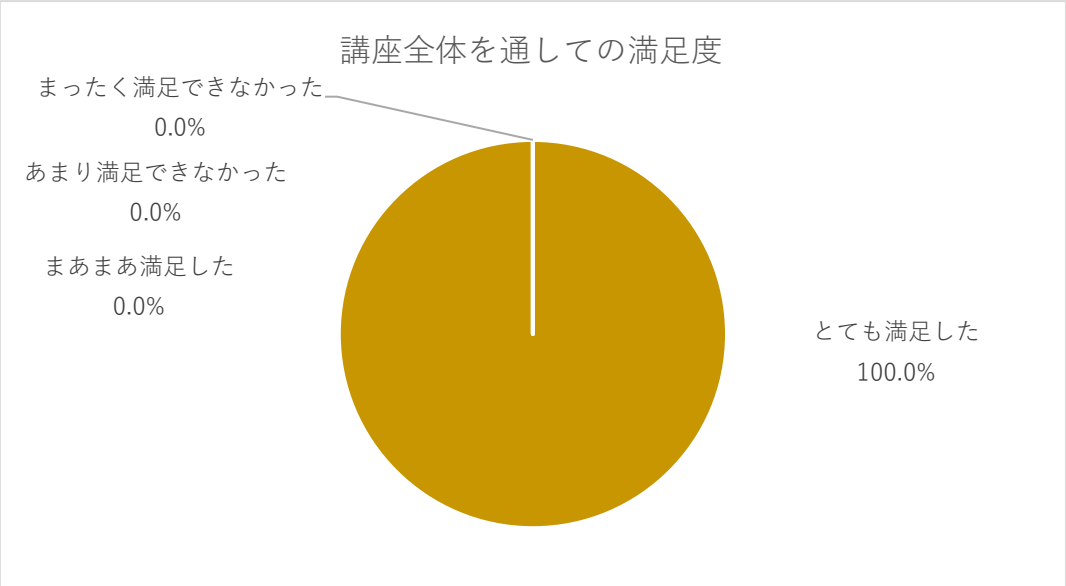
⑧　今回の講座を通して、ゲーム開発の職業・仕事に必要な知識・スキル・姿勢などへの理解は深まりましたか。



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



⑩　講座全体を通しての満足度を教えてください。



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

- プレイした時に不具合があったのでもっと改善したかったと思いました。
- 実際に作ってみて発生するバグやスペルミスなどで難しさも感じたけど、同時に作る楽しさも味わえました
- UEFN は名前だけ聞いたことがあり、中身は知らなかったので、この機会に知れて凄く勉強になりました。
- だいぶ難しいと感じていたゲーム開発をゲームをしているような感覚で開発できたので、ゲーム開発のイメージが変わりました。
- ゲーム開発に関する職業にあまり興味がなかったが、今回の受講を通して、とても興味がわきました
- 自分で考えて自分で組み替えて行く作業が今までにない体験でした。これを今後に活かしたい。

2.2.5. 実施結果のまとめ

2.2.5.1. 受講前の分析

本実証の受講者は情報システム科で、IT 系の資格取得や技術習得を目指す学生たちである。ただ、プログラミングや 3DCG といった開発技術の学習に対する印象については、「どちらかというと不安がある」「難しそうだと感じる」「まだよく分からない」と回答した学生が過半数を占めており、基礎技術の学習に対して前向きな自己イメージを持てていない層が一定数存在していた。また、ゲームやマップを実際に作成した経験のある学生はほぼいなかった。加えて、受講前段階におけるゲーム開発の職業・仕事に対する認識については、ほぼ全員が「とても興味がある」「少し興味がある」と回答したものの、その仕事内容や必要とされる知識・スキルについて具体的に理解している学生は少なく、職業イメージは漠然としたものに留まっていた。

このような状況の中、本事業では、ゲーム開発環境として UEFN を活用し、フォートナイト上で動作するオリジナルゲームの企画・制作を行う講座を実施した。講座の実施概要については前述の通りである。

2.2.5.2. 受講後の分析

講座終了後に実施したアンケート結果からは、受講者の意識に顕著な変化が見られた。講座内容への興味については、「かなり興味を持てた」が 88.9%、「まあまあ興味を持てた」が 11.1%となっており、否定的な評価は見られなかった。また、ゲームなどのコンテンツ制作に対する興味や学習意欲の変化については、「大きく増した」が 77.8%、「少し増した」が 22.2%と、全受講者が肯定的な変化を感じている結果となった。

さらに、プログラミングや 3DCG などの開発技術に対する興味・学習意欲についても、「大きく増した」が 66.7%、「少し増した」が 33.3%と、受講前に不安感を抱いていた層を含め、学習への前向きな姿勢が大きく向上していることが確認できる。さらに、今後本格的に始まる専門科目（プログラミング・3DCG 等）の学習に対するモチベーションへの影響については、「大きく高まった」「少し高まった」と回答した学生が 100%を占めており、専門教育への導入として有効に機能したことが示唆される。

ゲーム開発の職業・仕事に関する理解についても、講座を通じて大きな進展が見られた。受講後アンケートでは、ゲーム開発の職業・仕事の内容について「とても当てはまる」「だいたい当てはまる」と回答した学生が 100%を占めており、全受講者が職業理解の深化を実感している。また、ゲーム開発に必要な知識・スキル・姿勢に対する理解についても、同様に全員が肯定的に回答した。

以上の結果から、本講座において受講者は非常に意欲的に取り組み、ゲーム開発への興味関心の向上、開発技術学習へのモチベーション向上、さらにはゲーム開発職に対する具体的な理解の深化といった複数の教育効果が確認された。専門学校段階のカリキュラムにおいて、UEFN を活用したゲーム開発体験を導入することは、技術学習への導入として有効であ

るだけでなく、進路意識の形成やキャリア理解を促進する観点からも高い有効性を有すると評価できる。

また、協力校の担当教員からも、学生が主体的かつ意欲的に講座に取り組んでいたことについて高い評価を得ており、本講座内容の本格的な導入についても前向きに検討される見込みである。これらの実施結果を踏まえ、次年度以降の開発およびカリキュラム展開につなげていく方針である。

2.3. 医療福祉分野 富山リハビリテーション医療福祉大学校 実証講座

2.3.1. 実施概要

富山リハビリテーション医療福祉大学校　作業療法科 1・2・3 年生を対象に、1/19～1/20 の 2 日間 計 6 時間の構成で講座を実施した。内容は医療福祉分野における e スポーツ活用に関する知識の習得を目的とし、講義と PBL 学習を組み合わせた構成とした。本講座を通じて、e スポーツに対する学生の興味関心やモチベーションの変化に関する意見を収集した。外部講師として、富山県を中心に高齢者向け e スポーツイベント等を実施している一般社団法人富山県 e スポーツ連合の堺谷氏、大崎氏、山上氏を招聘した。

実施の概要を下表に示す。

図表 2-2　富山リハビリテーション医療福祉大学校 作業療法科 実証講座 実施概要

項目	内容
受講対象者	富山リハビリテーション医療福祉大学校 作業療法科 1 年生 10 名、2 年生 16 名、3 年生 8 名 計 34 名
実施期間	以下の 2 日間 計 4 コマで実施。 ・1/19（月）13:00～16:10（90 分×2 コマ） ・1/20（火）13:00～16:10（90 分×2 コマ）
実施内容	医療福祉分野での e スポーツ活用事例などを講義で学習した後、地域の高齢者を対象とした e スポーツレクリエーションを学生たちが企画する PBL 学習を実施。 ・講義：医療福祉分野での e スポーツ活用の概況、事例紹介など ・体験：医療福祉 e スポーツで活用されているゲームタイトルの体験 ・実習：高齢者対象 e スポーツレクリエーションの企画（PBL 形式・グループワーク）
評価方法	参加した学生を対象に、受講前・受講後にアンケートを実施し、比較分析することとした。

2.3.2.　実施の様子

講義の様子



医療福祉 e スポーツで活用されているゲームタイトル体験の様子



ディスカッションの様子

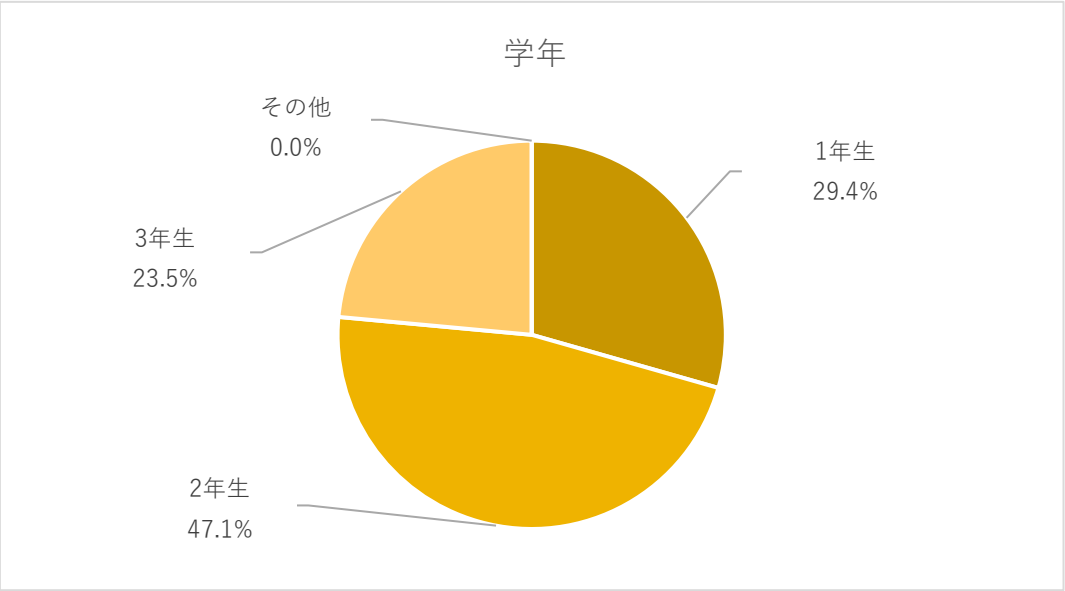


プレゼンテーションの様子

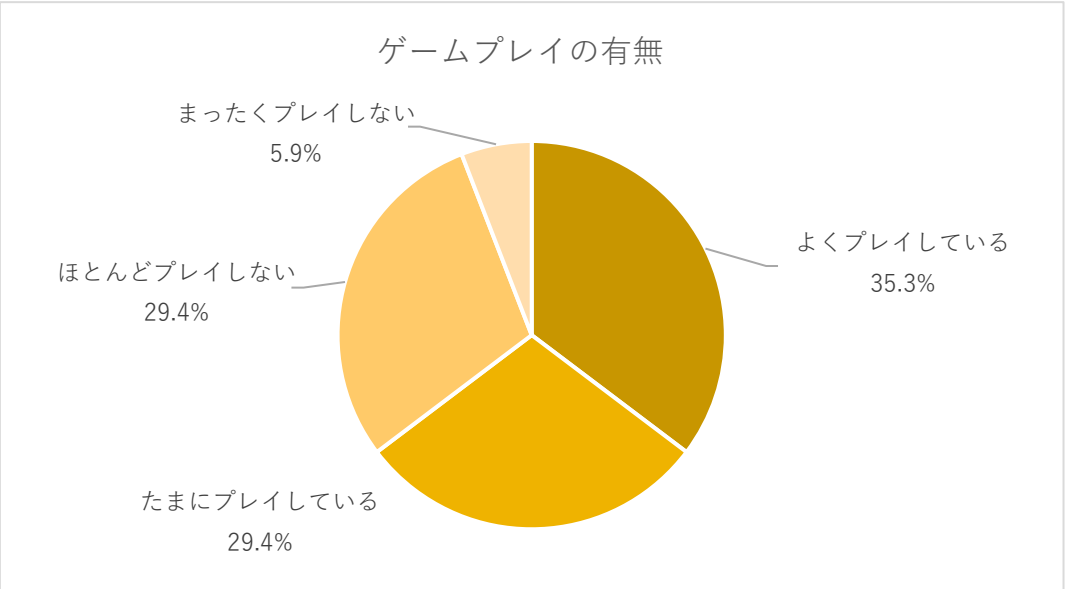


2.3.3.　講座受講前アンケート

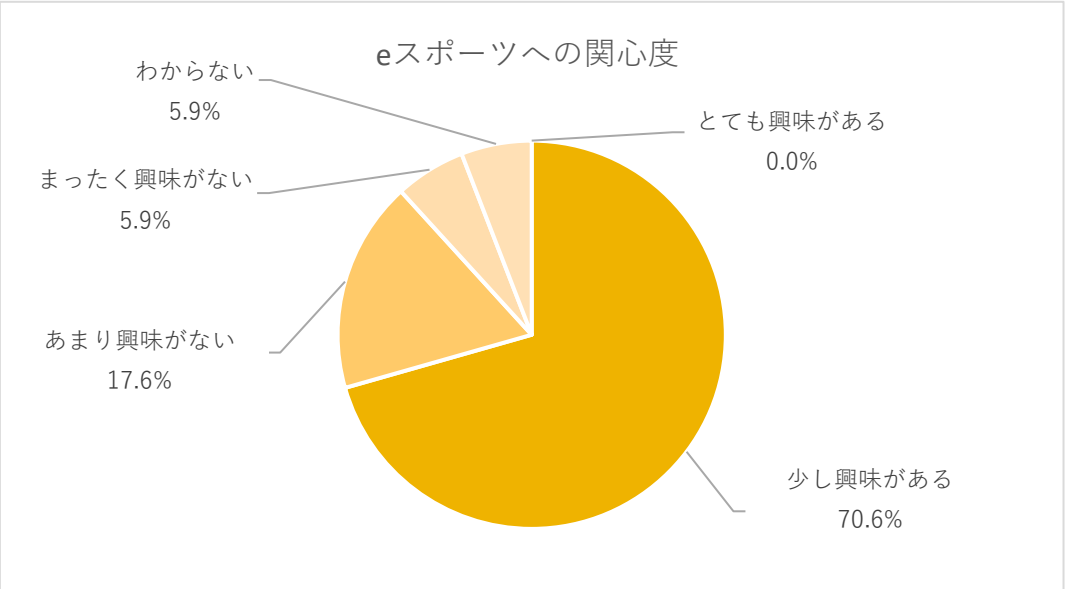
①　学年を選択してください。



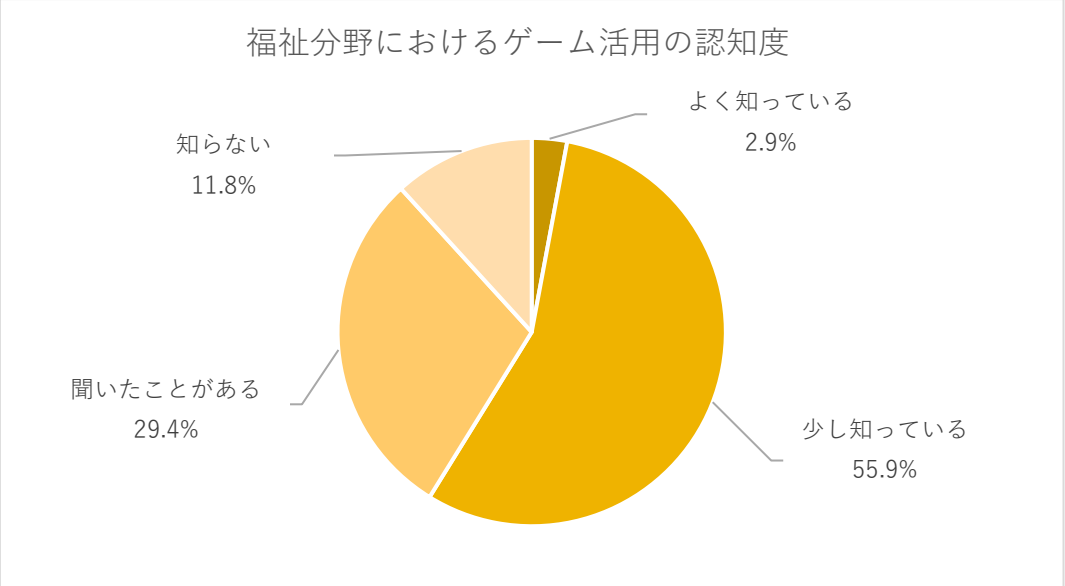
②　普段ゲームをプレイしますか。



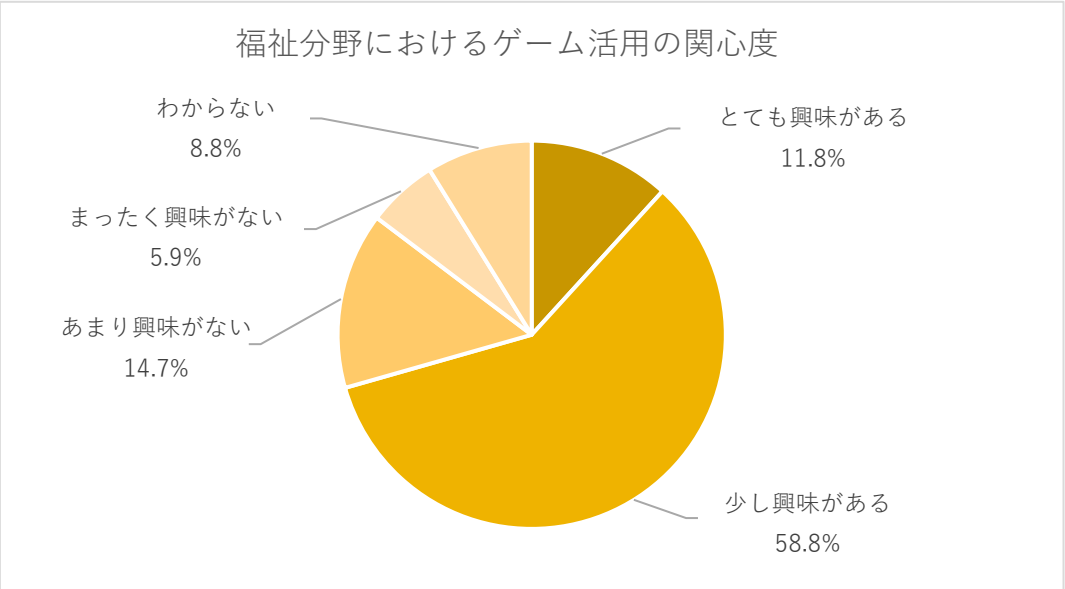
③　e スポーツに興味はありますか。



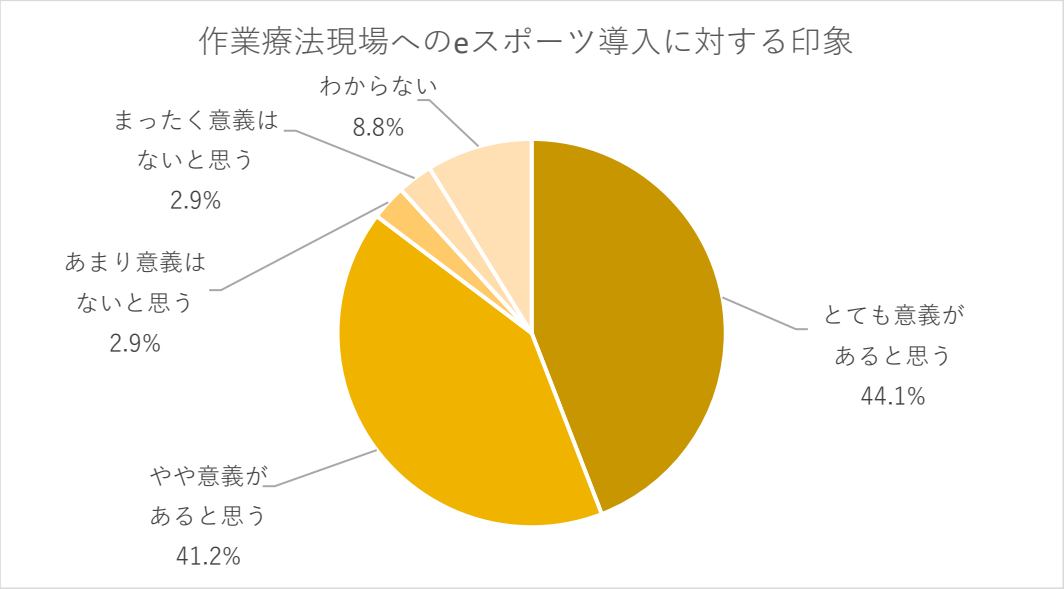
④　高齢者や障がい者向けにゲームを活用する取り組みを知っていますか。



⑤　高齢者や障がい者向けにゲームを活用する取り組みに興味はありますか。

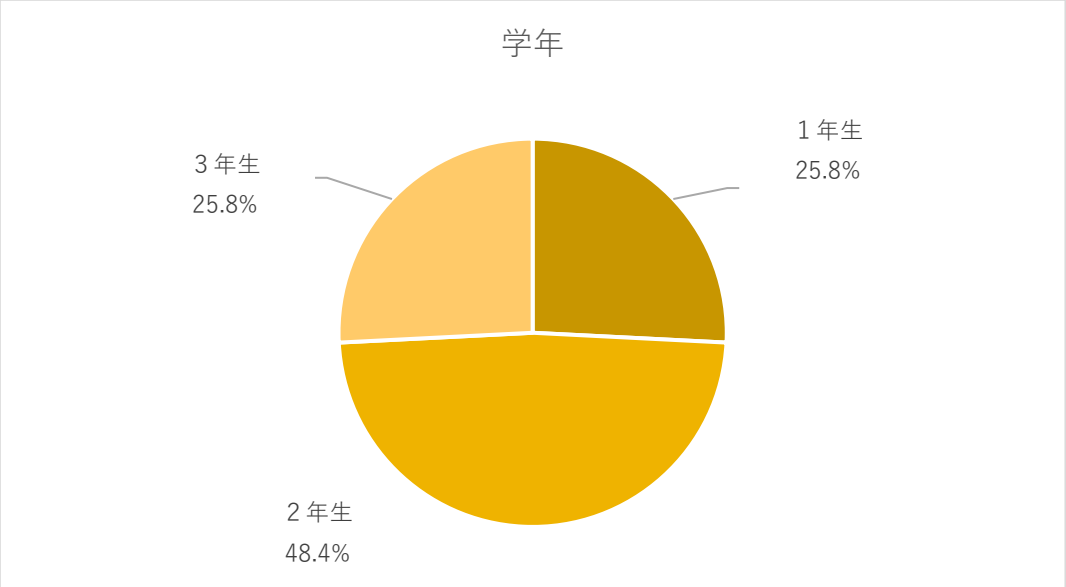


⑥　作業療法の現場で e スポーツを活用することについて、どのような印象を持っていますか。

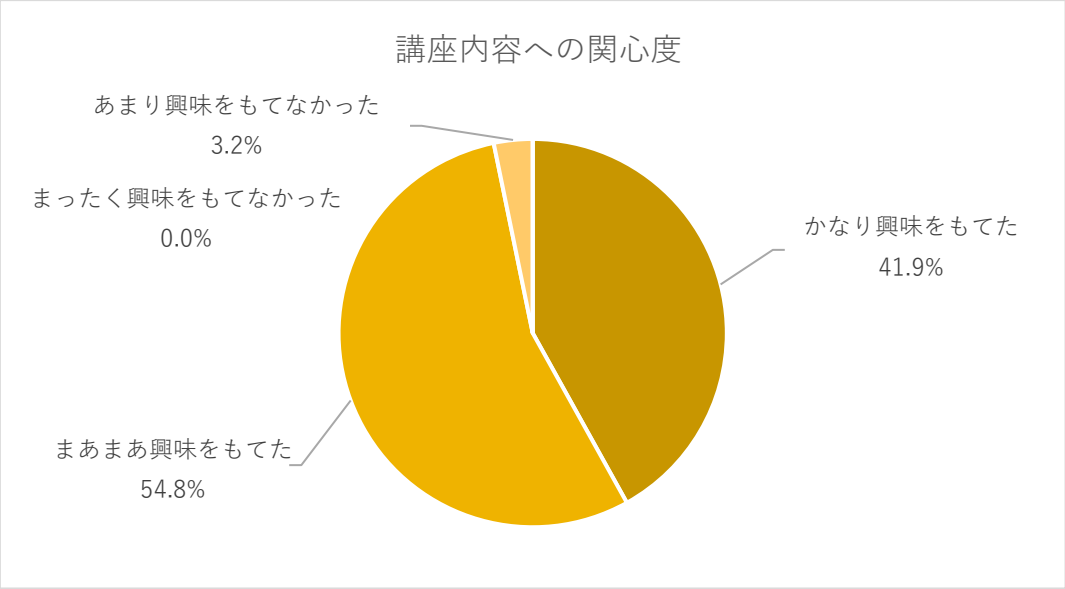


2.3.4.　講座受講後アンケート

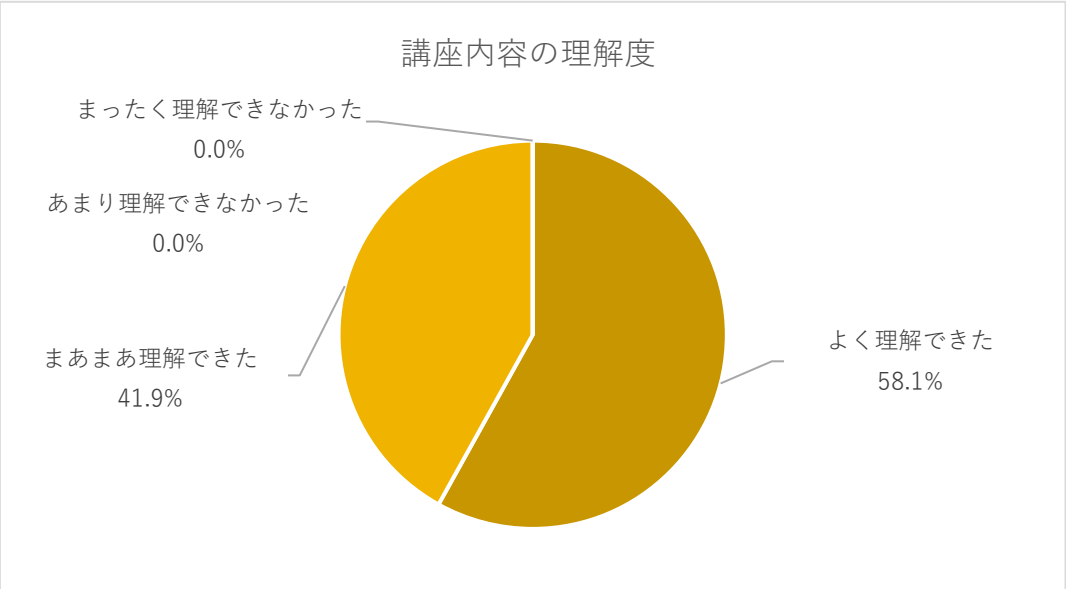
①　学年を選択してください。



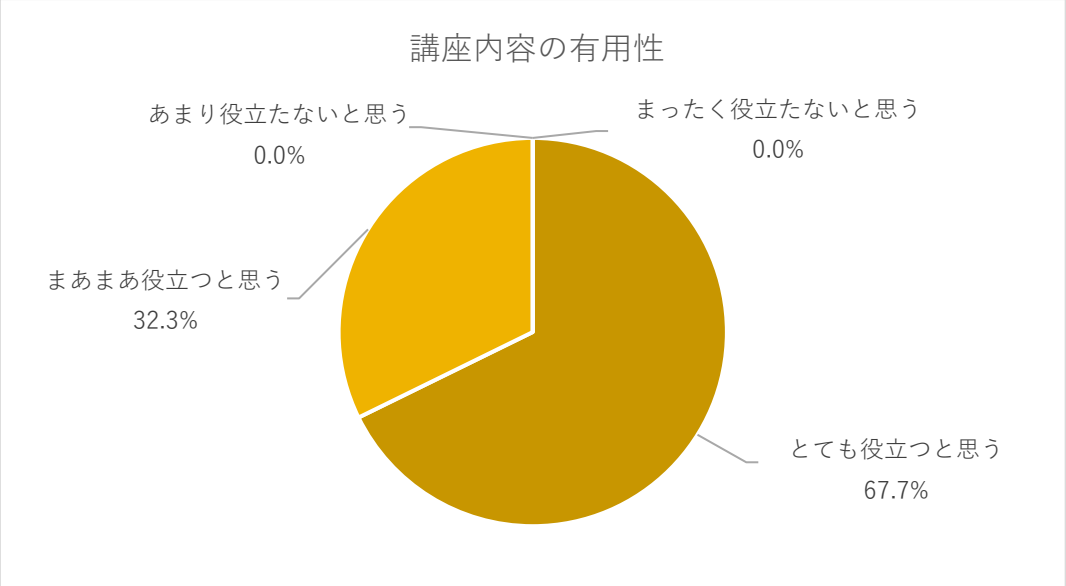
②　講座の内容に興味を持つことができましたか。



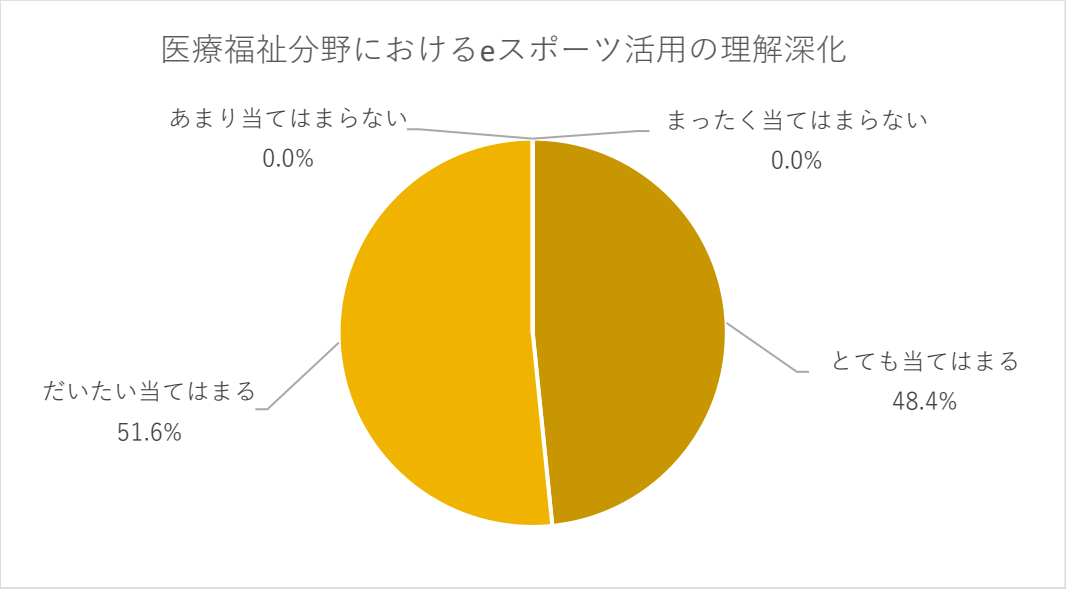
③　講座の内容は理解できましたか。



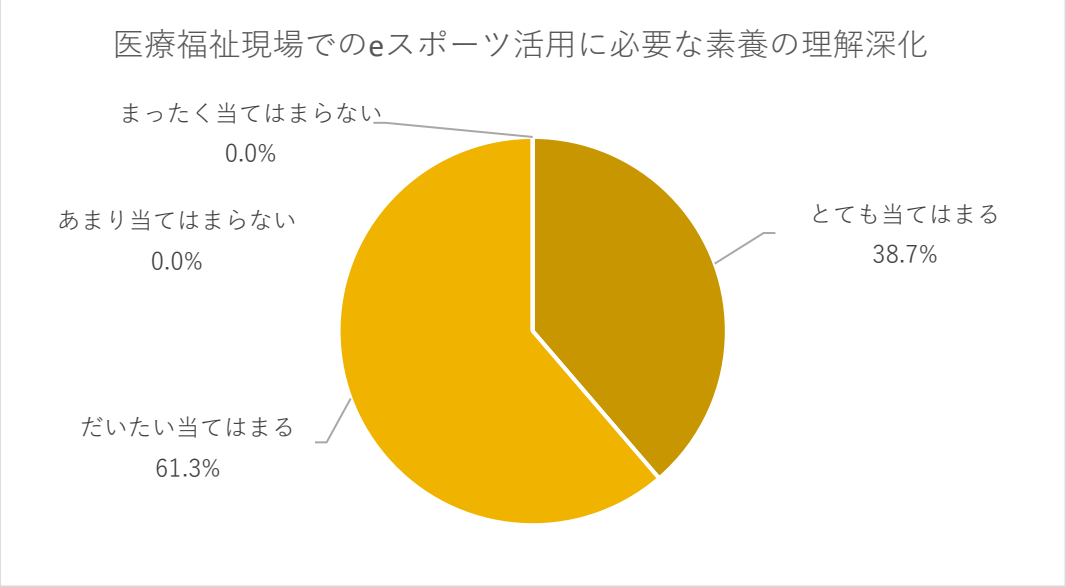
④　講座の内容は今後に役立つ内容だったと思いますか。



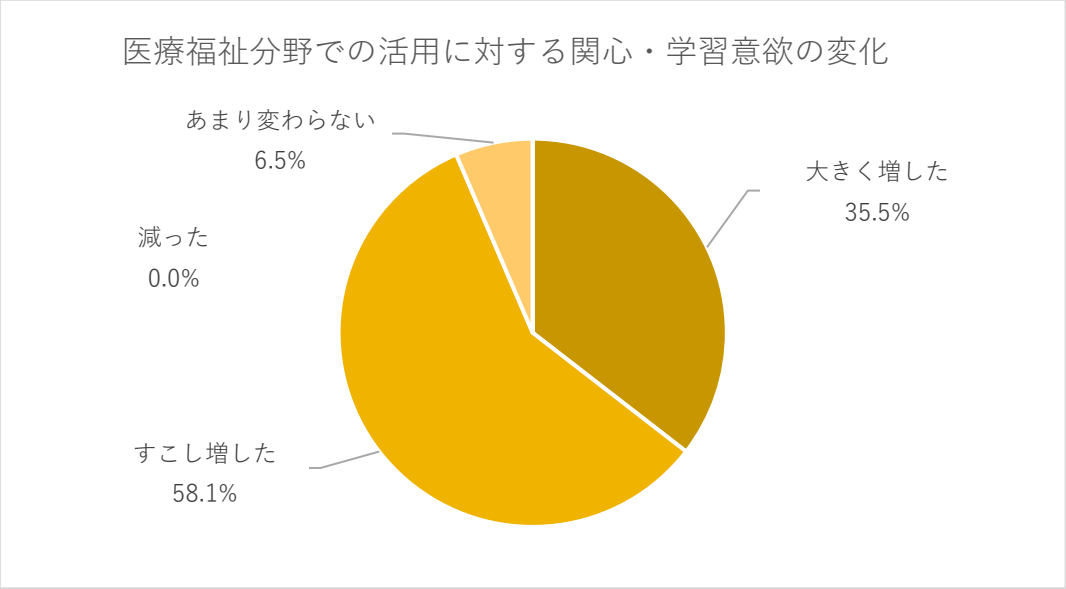
⑤　今回の講座を通じて、医療福祉分野で e スポーツが活用されている事例や理由、意義などについての理解は深まりましたか。



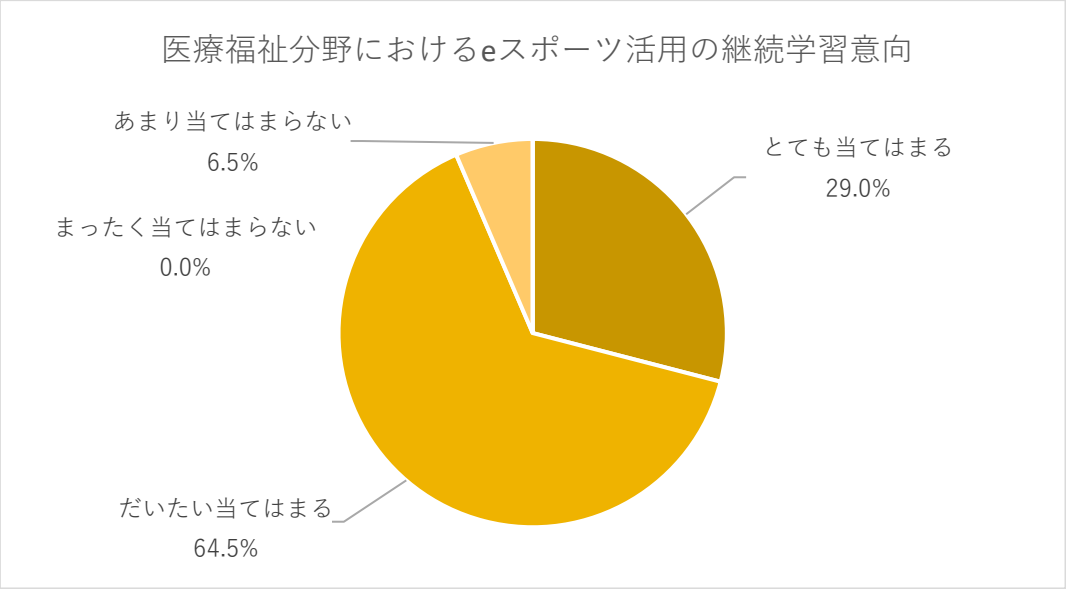
⑥　今回の講座を通して、作業療法などの医療福祉分野で e スポーツを活用する際に必要な知識・スキル・姿勢について理解は深まりましたか。



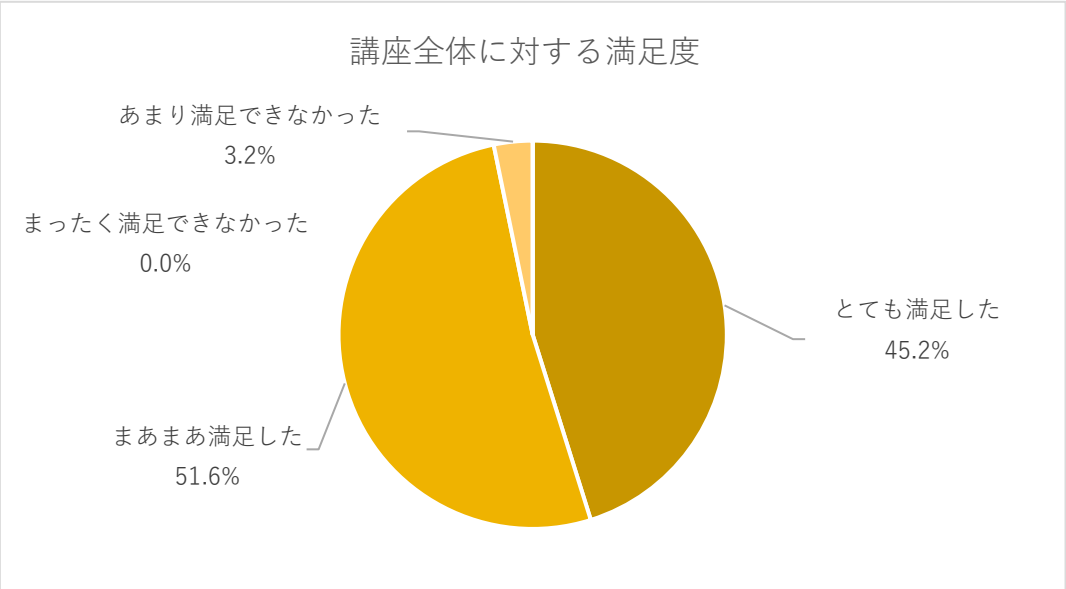
⑦　講座を通じて、 医療福祉分野での e スポーツ活用に対する興味や学習意欲は変化しましたか。



⑧　医療福祉分野での e スポーツ活用についてもっと学びたいと思いますか。



⑨　講座全体を通しての満足度を教えてください。



⑩　講座への感想や印象に残ったこと、学びになったことなどがあれば教えてください。。

- 自分たちで企画、立案することがとてもおもしろかったです。
- 自分でｅスポーツをどのように生かすか考えるのが、難しかったけどとてもいい経験になったと思います！
- 高齢者の方への配所として、周囲の環境設定だけでなく、ゲーム内部の設定を易しくする、スキンの視認性を高める等の工夫を知ることができました
- ゲームやグループワークを通して楽しくｅスポーツについて学ぶことができました
- 企画書を実際に自分で作ってみることで、対象者を前にして活動を行うまでの大まかな流れなども理解できてとても貴重な経験になりました。
- 実際に企画書を作ることでイメージが湧き、仲間と協力して企画する大切さも学べました。ありがとうございました。
- テスト期間のいいストレス解消になりました。
- ボランティア活動で施設に訪問したことがあったのでとても興味を持てた。
- ｅ スポーツを実際に行う機会や学習の機会があまりなかったので、今回の実習を通して多く学べたので良かったです。
- テスト前にあるのがきつかったので、できたらもっと前もって教えてほしかったです。
- 高齢者世代の男性は地域の活動などに積極的ではないけど、ゲームだったら参加してくれるかもしれないということをこれからの学習などで活かしていきたいと思い

ました。

- 「カニノケンカ」というゲームを知らなかったので、初めてプレイしたときは操作感に慣れないことが多かったです。とはいえ、少しだけでもスキルが向上したのでよかったと思います。
- 今後の地域実習などで施設に行った際に可能であれば利用者の方に対して今回のような計画を考えてみて実施することができれば実際に行ってみたいと思いました。
- 1 つの企画を立案するために様々な視点から考えなければならないので大変さを感じたが楽しく学ぶことができました．ありがとうございました．
- 単純な動作で行えるものでも，自分たちの視点と高齢者の視点のように体験したうえで多くの視点をもって考えていくことが大切だと思った．
- 今回の講義で施設と e-スポーツがこんなかかわり方をしているのかを知り、これからかかわっていくかもしれないと考えて、もっと興味がわきました

2.3.5. 実施結果のまとめ

2.3.5.1. 受講前の分析

本実証の受講者は、医療福祉領域でのｅスポーツ活用に対して一定の関心を持ちつつも、ｅスポーツ辞退への理解も断片的な段階にある学生が中心であった。事前アンケートでは、ｅスポーツに対して「少し興味がある」と回答した学生が 70.6％を占めており、分野そのものへの関心は確認できた一方で、「あまり興味がない」「まったく興味がない」「わからない」と回答した学生も一定数存在しており、ｅスポーツに対する志向性にはばらつきが見られた。また、高齢者や障がい者向けにゲームを活用する取り組みに関する認知については、「少し知っている」「聞いたことがある」と回答した学生が 85.3％に達しており、医療福祉分野とゲームの接点について一定の認知は形成されていたものの、「よく知っている」と回答した学生は 2.9％に留まっており、具体的な活用事例や意義までを理解している段階には至っていなかった。

福祉分野におけるゲーム活用そのものへの関心については、「とても興味がある」「少し興味がある」と回答した学生が 70.6％を占めており、医療福祉分野とｅスポーツを結びつけたテーマに対する潜在的な関心が一定程度存在していることが確認できた。作業療法の現場でｅスポーツを活用することに対する印象についても、「とても意義がある」「やや意義がある」と回答した学生が 85.3％に達しており、活用の可能性そのものについては概ね肯定的に捉えられていたが、実際にどのような形で現場に導入するのかという具体的なイメージは十分に形成されていない状況であったと考えられる。

2.3.5.2. 受講後の分析

このような状況の中、本講座では「医療福祉×ｅスポーツ」をテーマに、医療福祉分野におけるｅスポーツ活用事例やその背景、意義を学ぶとともに、対象者に応じた企画立案を行う実践的なプログラムを実施した。単なる知識提供に留まらず、グループワークや企画書作成を通じて、医療福祉現場でｅスポーツを活用する際に必要となる視点や配慮事項を体験的に学ぶ構成とした点が本講座の特徴である。

講座受講後アンケートの結果からは、受講者の意識および理解に明確な変化が見られた。講座内容への関心については、「かなり興味を持てた」が 41.9％、「まあまあ興味を持てた」が 54.8％となっており、受講者の大多数が講座内容に対して前向きな評価を示している。また、講座内容の理解度についても、「よく理解できた」が 58.1％、「まあまあ理解できた」が 41.9％と、全受講者が理解できたと回答しており、内容が受講者の理解段階に即した形で提供されていたことが確認できる。さらに、講座内容の有用性については、「とても役立つと思う」が 67.7％、「まあまあ役立つと思う」が 32.3％となっており、本講座が今後の学習や実践に資する内容であったと評価されている。

医療福祉分野におけるｅスポーツ活用に関する理解についても、講座を通じて大きな進展が見られた。受講後アンケートでは、「とても当てはまる」が 48.4％、「だいたい当てはま

る」が 51.6%となっており、受講者全員が、e スポーツが医療福祉分野で活用されている事例や、その理由・意義について理解が深まったと認識している。この結果から、受講前には断片的であった知識が整理され、医療福祉分野における e スポーツ活用の位置づけや目的を含めた体系的な理解へと発展したことがうかがえる。

加えて、作業療法などの医療福祉現場で e スポーツを活用する際に必要となる知識・スキル・姿勢についても、「とても当てはまる」が 38.7%、「だいたい当てはまる」が 61.3%となっており、全受講者が理解の深化を実感している。単に e スポーツを導入するという発想に留まらず、対象者の特性理解、環境設定、リスクへの配慮といった実践的観点が明確になった点は、本講座の教育的効果を示すものといえる。

さらに、医療福祉分野における e スポーツ活用に対する興味や学習意欲の変化については、「大きく増した」が 35.5%、「少し増した」が 58.1%となっており、9 割以上の受講者が肯定的な変化を感じている。また、今後も医療福祉分野における e スポーツ活用について学びたいかという問いに対しても、「とても当てはまる」「だいたい当てはまる」と回答した学生が 93.5%を占めており、本講座が一過性の体験に留まらず、継続的な学習意欲の喚起につながっていることが示唆された。自由記述からは、企画立案やグループワークを通じて、自ら考え、他者と協力しながら医療福祉現場での e スポーツ活用を構想することの難しさと同時に、その意義や面白さを実感したという声を確認できた。

以上の結果から、本講座は、医療福祉分野における e スポーツ活用について、受講前には漠然とした関心や断片的な認知に留まっていた学生に対し、具体的な活用イメージと実践的な視点を提供する効果を有していたと評価できる。医療福祉分野における e スポーツ活用の意義や可能性を理解するとともに、必要となる知識・スキル・姿勢を整理して捉える機会となっており、本事業で構想した教育プログラムの方向性は妥当性が高いと考える。

巻末資料

１．高等学校段階教育コンテンツ

(1) スクーリング用スライド（1 年生対象）……185

(2) スクーリング用スライド（2 年生対象）……196

(3) スクーリング用スライド（3 年生対象）……210

(4) e スポーツ学習の振り返りとまとめ……235

２．専門学校段階教育コンテンツ

(1) ソフト・ハード開発領域 PBL 教材……243

(2) ソフト・ハード開発領域 講義教材「ヒットゲーム事例解説」……260

(3) ソフト・ハード開発領域 講義教材「ゲーム開発とプログラムの役割」……272

(4) 医療社会福祉領域 PBL 教材……278

(5) 医療社会福祉領域 講義教材「e スポーツと医療福祉」……294