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）

１年生 スクーリング
講義資料

目次

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スポーツの産業と仕事



第1章 eスポーツとは

「eスポーツ」の定義

日本eスポーツ連合

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

国際eスポーツ連盟

ゲーマーが身体的および精神的な能力を使用して、仮想の電子環境でさまざまなゲームに参加する競争力のあるスポーツ。

コンピューターゲームやパソコンゲームを使った対戦競技

スポーツの分類

「スポーツ」は２種類に分類

フィジカルスポーツ



肉体を動かして競い合う

マインドスポーツ



思考能力を使って競技

eスポーツはマインドスポーツ

eスポーツの代表的な競技種目

① シューティング（FPS・TPS）
② バトルロイヤル
③ リアルタイムストラテジー
④ マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ
⑤ デジタルカード
⑥ スポーツゲーム
⑦ 格闘ゲーム
⑧ パズルゲーム
⑨ スマートフォンゲーム



第１章　フリートークテーマ

① eスポーツとの出会い

② 人気の競技種目、得意な競技種目





第2章 eスポーツの歴史

ｅスポーツの原点となるゲーム大会

国際的な大会や
オンラインでのゲーム大会開催

1996年EVO設立



Evo公式サイト（英語）
https://evo.gg/

国際的なeスポーツ大会

1997年CPL、PGL開催



オンラインでのゲーム大会

CPLとPGLはeスポーツの原点

ｅスポーツの源流となるゲームイベント「LANパーティ」

eスポーツ発展の源流となった
LANパーティー

LANパーティー



自分のパソコンやモニターを持ち寄り直接LANで
つなぎゲームを楽しむコミュニティイベント

eスポーツはコミュニティイベントからスタート

大規模大会の登場

大規模になるにつれ
スポンサーの獲得が急務に



イベント開催側



スポンサー企業側

会場費や人件費などの
原資を調達したい



若者に自社の商品を
売り込みたい

両者がマッチングし、1997年世界初のプロリーグCPL開催

日本独自のｅスポーツの発展

2018年にeスポーツ市場規模は
3.7億円から48.3億円の前年比13倍に

【eスポーツ飛躍の要因になった2018年の5つの出来事】
① 「日本ｅスポーツ連合（JeSU）」の発足と「プロ認定ライセンス」の発行
② 国内での大規模大会の開催
③ eスポーツを主としない企業の参戦
④ 国際大会でのｅスポーツ採用
⑤ 世界での日本人eスポーツ選手の活躍



2018年は「日本のeスポーツ元年」

第２章　フリートークテーマ

① 日本のeスポーツの発展を感じた出来事

② eスポーツイベントの裏側





第3章 ｅスポーツの競技シーン

「eスポーツ」競技シーンの２つの側面

スポーツには2つの側面がある

チャンピオンシップ・スポーツ



技能を高い水準で競い合う

レクリエーション・スポーツ



競技自体を楽しむ

両側面があってこそ発展していく

チャンピオンシップ・スポーツのシーン

プロ選手などが高い水準で技能を競い、勝利を目指し参加する対戦や大会

【国内の主なeスポーツ大会の例】
・RAGE
・Shadowverse World Grand Prix（WGP）
・全国高校対抗ｅスポーツ大会 STAGE:0

【世界的な主なeスポーツ大会の例】
・World Cyber Games（WCG）
・Evolution Championship Series（EVO）
・The International



全国高校対抗ｅスポーツ大会 STAGE:0　公式サイト
https://stage0.jp/

海外の方が市場成熟が早く、eスポーツタイトルも海外製が多い

レクリエーション・スポーツのシーン

参加者が楽しむことを主な目的に
ｅスポーツを行うシーン

ｅスポーツはコミュニティイベントから発展



家族や友人と対戦ゲーム　学校のeスポーツ部活動　地域の商店街などで
イベント

レクリエーション・スポーツとしてのｅスポーツは多種多様

第３章　フリートークテーマ

① チャンピオンシップ・スポーツシーンで
現在注目しているタイトル

② 運営に関わったコミュニティイベント





第4章 eスポーツにおけるプロプレイヤー

ｅスポーツにおけるプロプレイヤーとは

プロプレイヤーの定義は
まだ明確には定まっていない

一般社団法人 日本ｅスポーツ連合（JeSU）

【3種のライセンス】
・ジャパン・ｅスポーツ・プロライセンス
・ジャパン・eスポーツ・ジュニアライセンス
・ジャパン・ｅスポーツ・チームライセンス



2018年からプロライセンスを発行

JeSUの発行するライセンスはひとつの指標

ジャパン・ｅスポーツ・プロライセンス

ライセンス発行には
様々な条件を満たす必要がある



・満15歳以上
・且つ義務教育課程を修了している者
・JeSUが公認する大会において、大会規約に基づき好成績を収めていること
・大会へ出場するゲームプレイヤーとしてプロであるという自覚を持つこと
・スポーツマンシップに則り、国内ｅスポーツの発展に寄与し、ゲームプレイの技術の向上に精進すること
・ライセンス取得に相応しいと判断されること

※「JeSU公認プロライセンス規約」より抜粋・要約

年齢や学歴、実績に加えプロとしての姿勢も必要

第４章　フリートークテーマ

① プロプレイヤーの仕事

② プロプレイヤーに求められるスキル





第5章　ｅスポーツと健康

eスポーツのし過ぎで勉強ができなくなるのか？

目標や時間を定めずに
時間を使ってしまった結果起こる事

東大卒ときど選手



浪人時代は10～19時まで勉強した後、23時までゲームセンターで過ごした。必ず23時に帰る事を徹底した。

STREET FIGHTER LEAGUE　公式サイト
https://sf.esports.capcom.com/sp/sfl/2024/player/tokido/https://sf.esports.capcom.com/sp/sfl/2024/player/tokido/

目標達成のために切り替えを行うことが大切

ゲーム行動症とは

ゲームに過度に時間を費やすことで
日常生活に著しい障害が生じる状態



【WHOによる3つの特徴】
① ゲームの時間や頻度などのコントロールが難しいこと
（やめるつもりでも続けてしまう など）
② ゲームが他の生活上の関心や日常活動よりも優先されるようになること
③ 悪影響が出ていてもゲームを続ける、あるいはエスカレートすること

正しい理解をし、ゲームとの関わり方を考えることが重要

ゲーム行動症の予防

バランスの取れた生活を
意識することが重要

【国立病院機構久里浜医療センターによる予防的対応の一部】
① 「やり過ぎ」と「依存」の違いを知っておく
② ルールを設定し、必要に応じて見直す
③ ゲーム以外の活動に時間を確保する
④ 使用の背景に目を向ける



（参考）国立病院機構久里浜医療センター「ゲーム依存相談対応マニュアル

日常的なゲーム利用のあり方、ゲームとの付き合い方を点検

ゲームが与える健康的なメリット

ゲームには心身の発達に
プラスになる側面もある

・創造力や想像力の向上
・認知能力や注意力の向上
・手先の器用さや視覚的注意の発達
・協調性やチームワークの習得



日常生活に支障なく適切にゲームを楽しむことで得られる

第５章　フリートークテーマ

① ゲームと生活のバランス

② ゲームのメリット



第6章　ｅスポーツのいま

競技としてのeスポーツ

eスポーツは
年々盛り上がりを見せる

賞金1億円超え

世界に通用する日本チーム

eスポーツのファンは732万人に達する

ビジネスとeスポーツ

国内eスポーツ市場規模は
成長傾向にある

2017年 ⇨ 2018年

約3.7億円　約48.3億円

eスポーツで企業間の交流
eスポーツ選手を雑誌に掲載

eスポーツを活用して若者へのアピール・販売促進

教育とeスポーツ
地域活性化とeスポーツ

教育、地域の盛り上げや
リハビリにeスポーツを活用

戦略的思考などeスポーツで
必要な力が教育でも注目

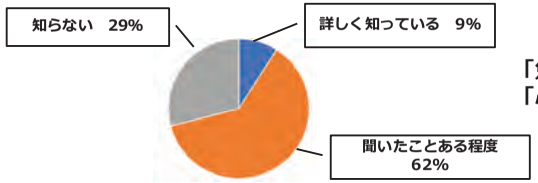
特に茨城・群馬・富山
大分・徳島県での活動が盛ん

eスポーツで
レクリエーション

「年齢・性別・国籍・障がい」等の壁を超える特性

eスポーツの認知度・理解度

上の年代ではまだまだ
eスポーツは浸透していない



「勉強がおろそかになるのでは？」
「心身に障害をもたらすのでは？」
という懸念の声もある

30代以降は徐々に「詳しく知っている」の割合は少なくなる

第６章　フリートークテーマ

① 地域活性化とeスポーツ

② eスポーツの未来像



eスポーツ産業の広がり

eスポーツは多種多様な製品や
サービスを利用している


施設運営企業


ハードウェア企業


チーム運営企業

eスポーツ産業には大きな広がりがある

eスポーツに関わる仕事と必要な知識・スキル

各職業の専門的な
スキルや経験が必要


接客スキル


パソコンスキル



ライティング
スキル

eスポーツへの熱意・やる気だけでは仕事に就くのは難しい

eスポーツに関わる仕事と必要な知識・スキル

共通で必要なスキルを知ろう



コミュニケーション力



責任感



チームワーク力

どのような仕事でも周りの人との連携は欠かせない

第７章　フリートークテーマ

① eスポーツ業界で活動していて
嬉しかったこと/つらかったこと

② eスポーツ業界で求められるスキル





ゲーム体験の仕様書

２時間目に体験するゲームの要件

いずれかに該当するゲームをプレイさせること

・eスポーツシーンで流行しているゲーム

・プロプレイヤーがトレーニングで使用しているゲーム

・高齢者のレクリエーションで使用されているゲーム

・地域のeスポーツ体験会で使用されているゲーム

・チームで協力する必要のあるゲーム

１．高等学校段階教育コンテンツ

⑵ スクーリング用スライド（2 年生対象）

２年生 スクーリング
講義資料

目次

１章　eスポーツと社会（eスポーツと社会の関わりを知ろう）
ワーク① eスポーツに関わるニュースを集めてみよう
ワーク② eスポーツを活用した地域振興について調べてみよう
ワーク③ eスポーツへの理解を得るために必要なことを考えよう

２章　eスポーツと仕事（eスポーツの仕事を知ろう）
ワーク① eスポーツに関わる仕事を見つけてみよう
ワーク② eスポーツ業界企業を調べてみよう
ワーク③ eスポーツに関わる仕事で必要なスキルを考えてみよう

３章　eスポーツと自分（eスポーツと自分について考えよう）
ワーク① eスポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう
ワーク② eスポーツ人材のキャリアを調べてみよう
ワーク③ eスポーツ人材になるためのキャリアプランを考えてみよう

１章 eスポーツと社会
（eスポーツと社会の関わりを知ろう）

１章 eスポーツと社会 学習内容

**eスポーツは多様な分野で社会と関わっており、
eスポーツに対して様々な意見があることを知ろう**

**ビジネスやリハビリなど
様々な側面から注目**



**地域振興での
eスポーツ活用**



**肯定的な意見も
否定的な意見もある**



１章 eスポーツと社会

ワーク①
eスポーツに関わるニュースを集めてみよう

ワーク②
eスポーツを活用した地域振興について調べてみよう

ワーク③
eスポーツへの理解を得るために必要なことを考えよう

ワーク① eスポーツに関わるニュースを集めてみよう

様々な側面から注目されるeスポーツ

eスポーツ×ビジネス ⇐ 企業が注目
eスポーツ×地域振興 ⇐ 行政が注目
eスポーツ×リハビリ ⇐ 福祉業界が注目　など

【ワークの目的】
- ☑ eスポーツがどのように注目されているかを知る
- ☑ 日本社会のeスポーツに関わる動きを知る

ワーク① 課題

ニュース記事を調べてみよう
調べた内容を周りの人に伝えてみよう

記事タイトル	ｅスポーツで「湯の町」再生　東根温泉、大広間やロビーでプレー
記事の内容	・山形県東根市のさくらんぼ東根温泉が、eスポーツを使って温泉街の活性化に取り組んでいる ・宿泊施設にeスポーツを体験できる環境を整えており、東根温泉協同組合が定期的な大会を開催している ・eスポーツ体験や大会観戦とセットにした宿泊プランの開発を検討している

誰が・どこで・何をしているのかや、その背景や考え、結果などをまとめて、
まとめた内容をもとに周りの人に話してみよう

ワーク① 参考情報

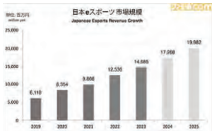
【eスポーツの中心である競技シーンのニュースを調べてみよう】



・2022年日本のチームが「VALORANT」の世界大会で3位
・大会は深夜開催にもかかわらず国内同時接続数30万超
・視聴者数上位5試合中3試合に日本代表が登場し、世界的にも注目された
　⇒競技シーンは今後も盛り上がると期待

Negitaku.org
https://www.negitaku.org/news/n-25333

【eスポーツの市場の動きに関わるニュースを調べてみよう】



・市場規模は拡大を続けており、2023年は146億円
・市場シェアはイベント運営が最大で37.6%、次いでスポンサーが36.6%
・2025年に向け市場規模は20億円に迫る勢いで拡大予想
・ファン数も2023年856万人から2025年には1000万人に達する予想
　⇒ビジネスとしてのeスポーツが注目されている

ファミ通
https://www.famitsu.com/article/202503/38271

ワーク② eスポーツを活用した地域振興について調べてみよう



地域振興策として
誰もが楽しめるeスポーツを
活用する事例が増加



学生が活躍している
事例も！

【ワークの目的】

- ☑ eスポーツの特性と地域振興への活用事例を知る
- ☑ eスポーツを活用した地域振興の取組みを考える

ワーク② 課題

【１】eスポーツを活用した地域振興の取組みを調べてみよう

地域名	取り組み内容
富山県	・富山県の高齢福祉課が高齢者参加型のeスポーツ体験会を実施している ・高齢者の心身の健康増進や多世代交流の促進を目的としている ・高齢者向けのオリエンテーションのマンネリ化防止に役立っている ・オリエンテーションで課題視されていた男性の参加率の低さが解消

地域活性化・地方創世・町おこし等のキーワードで調べ、
誰が・どこで・何をしているのかや、その背景や考え、結果などをまとめよう

ワーク② 課題

【２】地域をeスポーツで盛り上げ、地域課題を解決する取組みを考えよう

- 地元出身のプログーマーを商店街に呼んで集客を狙う
- 老人ホームのレクリエーションにeスポーツを盛り込む
- 地域の交流の場でeスポーツを取り入れる
- 宿泊施設にeスポーツルームを設ける

地域の課題を確認し、
他県の事例や周囲の意見を参考にして考えよう

ワーク② 参考情報

【行政がまちおこしにeスポーツを活用する事例が増加】



・地方自治体など行政がeスポーツでまちおこし
・温泉で有名な大分県別府市ではeスポーツ×温泉の取組み
・ゲーム体験＋浴衣レンタル・足湯などの仕掛けで観光と連動
⇒地域の名物や名所とeスポーツをかけあわせ地域振興

大分経済新聞
https://oita.keizai.biz/headline/1179/

【eスポーツに取組む学生が地元企業と連携して地域活性化に貢献】



・eスポーツ事業に取り組み企業と学生の連携事例が増加傾向
・静岡県では、eスポーツ部の高校生とホテル事業を行う企業が連携
・ホテル内のeスポーツ施設のデバイス設置レイアウトなどを学生が担当
⇒eスポーツを通じて地元経済や交流を盛り上げ地域活性化

@Press
https://www.atpress.ne.jp/news/295713

ワーク③ eスポーツへの理解を得るために必要なことを考えよう

eスポーツに対しては様々な意見がある

・eスポーツ産業が右肩上がりに成長
・eスポーツ業界を目指す学生が増加　など



・ゲーム依存による生活習慣の乱れ
・学業がおろそかになる懸念　など



【ワークの目的】

- ☑ eスポーツの良い部分と課題・問題点を知る
- ☑ 良さを知ってもらうために必要なことを考える

ワーク③ 課題

【1】eスポーツの「良いところ」と「課題・問題点」を挙げよう

eスポーツの良いところ	eスポーツの課題・問題点など
・世代を超えていろんな人が楽しめる	・学業がおろそかになる恐れがある
・高齢者の介護予防に役立てられる	・現実でのコミュニケーション機会の減少
・遠く離れている人と一緒に楽しめる	・健康面に不安がある
など	など

自分の視点だけでなく、WEBで調べたり周りの人の意見を聞いたりして、eスポーツの良さと課題をまとめよう

ワーク③ 課題

【2】eスポーツの良さを知ってもらうには何が必要かを考えよう

・eスポーツの良さを活用した取組みが全国各地で盛んに行われるようになる
・eスポーツに取組むことで養われる力があることをアピールする
・eスポーツに取組んでいる様子がテレビで流れるようになる

地域の課題を確認し、
他県の事例や周囲の意見を参考にして考えよう

ワーク③ 参考情報

【日本でeスポーツを盛り上げるためには幅広い世代に認知されることが重要】

・浸透には知名度・認知度が必要
・日本では上の世代にeスポーツはあまり知られていない
・名前を知られていなければ、話題にもならない
・知られた上で、eスポーツの価値を理解してもらうことも必要
　⇒幅広い世代に良さに目を向けてもらう取組みが重要

【eスポーツの理解を得るためには課題に向き合うことが重要】



・「学業がおろそかになるのでは」という心配の声がある
・ある高校のeスポーツ部は「提出物を出さないと活動中止」というルールを設定し、心配の声に対応
・学生は積極的に提出物に取り組む
　⇒課題に向き合い、対応していくことが重要

BCN+R
https://www.bcnretail.com/market/detail/20210720_235480.html

第１章　フリートークテーマ

① eスポーツを活用した地域振興の取組み

② eスポーツの良さの伝え方





２章 eスポーツと仕事
（eスポーツの仕事を知ろう）

２章 eスポーツと仕事 学習内容

eスポーツに関わる様々な仕事を知り、
どのようなスキルが求められるのかを考えよう

開発・運営・流通・
宣伝等多様な仕事



様々な企業が
eスポーツ業界に参入



仕事内容によって
必要なスキルは異なる



２章 eスポーツと仕事

ワーク①
eスポーツに関わる仕事を見つけてみよう

ワーク②
eスポーツ業界企業を調べてみよう

ワーク③
eスポーツに関わる仕事で必要なスキルを考えてみよう

ワーク① eスポーツに関わる仕事を見つけてみよう

eスポーツに関わる”モノ”1つにも多くの仕事がある

・パソコンの**部品を作る**仕事
・パソコンを**デザインする**仕事
・パソコンを**宣伝・PRをする**仕事
・パソコンを**届ける**仕事
・パソコンの**利用をサポートする**仕事
・パソコンの**修理を行う**仕事

パソコンだけでも
多数の仕事があり、
多くの企業や人が関わる



【ワークの目的】

- ☑ **身の回りの”モノ”に関わる仕事を知る**
- ☑ **eスポーツに関わる多種多様な仕事を知る**

ワーク① 課題

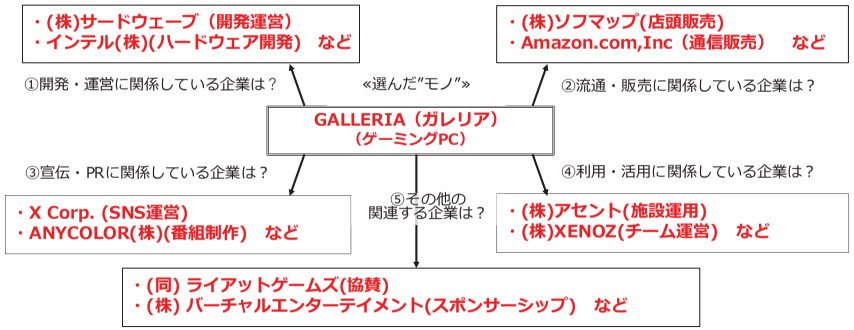
【１】eスポーツを行うとき、利用する“モノ”を挙げよう

・パソコン
・マウス
・ゲーミングチェア
・ゲームソフト
・コントローラー
・Webサイト
・動画サイト
・SNS

まずは自分がeスポーツをプレイしている時を想像して、
触れるモノや見るモノなどを挙げてみよう

ワーク① 課題

【２】前の課題【１】で挙げた“モノ”を1つ選び、関連企業を探そう



ワーク① 参考情報

【eスポーツ業界には様々な企業が関わっている】



老舗家具店の株式会社関家具が開発・販売する
『ストリートファイター6』コラボ
ゲーミングチェア製品

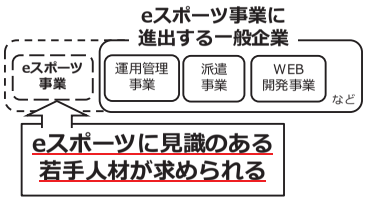
株式会社関家具
https://www.sekikagu.co.jp/

・一般企業がeスポーツ業界に進出
例：株式会社関家具が
ゲーマー向けの家具を製造販売

・eスポーツの専門企業も活躍
例：eスポーツイベント企画運営を行うJCG株式会社、
プロチーム運営企業

・eスポーツイベント配信にも様々な企業が関わる
例：イベント運営企業、機材提供企業、
チーム運営企業など

ワーク② eスポーツ業界企業を調べてみよう



・eスポーツを専門に扱う企業はまだ少数

・多くは他分野企業が新規事業として参入
例：PCメーカー → ゲーミングPCの開発販売
食品・飲料メーカー → 大会のスポンサー

・eスポーツ業界参入にあたり
eスポーツに詳しい若手が求められる

【ワークの目的】

- ☑ eスポーツ分野に進出している一般企業を知ろう
- ☑ eスポーツ業界企業の状況を知ろう

ワーク② 課題

1つのeスポーツ業界企業についてホームページや記事で調べよう

調べる企業名	株式会社サードウェーブ
Q1. その会社のeスポーツに関連した仕事はどのようなものがありますか？	
・eスポーツ施設の運営 ・eスポーツ大会のサポート	・eスポーツ関連の自治体への応援 ・ゲーマー向けハードウェアの販売
Q2. その会社ではeスポーツ以外にどのような仕事に取組んでいますか？	
・法人向けにパソコンやサーバー機器などのハードウェアを提供 ・店舗やWEB通販でパソコンなどのハードウェア機器を販売	
Q3. あなたがその会社で働くとしたら、どのような仕事をしたいですか？	
・自身のeスポーツ大会運営のノウハウを活かし、eスポーツ大会のサポートを行いたい。 ・実店舗でパソコン販売を行い、eスポーツに興味がある人のサポートを行いたい。	

ワーク② 参考情報

【様々な業種のeスポーツとの関わり】

・多様な企業がeスポーツに参入

・多分野での事業の派生でeスポーツに参入の例が多い

・eスポーツへの見識を持った人材を欲している

・eスポーツ人材活躍の場は広がる見込み



ワーク② 参考情報

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
建築・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

ワーク③ eスポーツに関わる仕事で必要なスキルを考えてみよう

eスポーツ業界企業

A社
■仕事
eスポーツカフェ運営
■スキル
接客、施設運営、
店舗管理、財務知識
など

B社
■仕事
eスポーツタイトルの開発
■スキル
企画、PC関連の知識、
デザイン、プログラミング
など

- eスポーツに係る仕事と言っても、就職先の業種や仕事内容によって必要なスキルは異なる
- どのような仕事がしたいのか、その仕事に必要なスキルは何かを具体的にイメージすることが大切

【ワークの目的】

- ☑ eスポーツの仕事で必要なスキルを知る
- ☑ どのような仕事でも求められるスキルを知る

ワーク③ 課題



eスポーツ体験ブースの設置・運営で担当したい役割を選ぼう
担当する仕事内容とその仕事に必要なスキルを考えよう

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

ワーク③ 課題



eスポーツ体験ブースの設置・運営で担当したい役割を選ぼう
担当する仕事内容とその仕事に必要なスキルを考えよう

担当したい役割	④ ゲーマー
担当するべき具体的仕事内容	・トークでイベントを盛り上げる、内容を企画担当者と考える ・ゲームのプレイを披露する、披露するシーンを考える ・来場者にゲームの楽しさを知ってもらう ・プロゲーマーのすごさを知ってもらう
自分の役割に必要な専門的なスキルなど	・ゲームの高度なプレイスキル　・会場を盛り上げる能力 ・ゲームの魅力を伝える能力　・ティーチングスキル ・トークスキル　など
他の役割にも共通的に必要なスキルなど	・コミュニケーション能力　・情報収集 ・チームワーク力　・分析力 ・責任感　など

ワーク③ 参考情報

【eスポーツの仕事では各職種の専門的なスキルが必要】



例：配信者に求められる
動画編集スキル・経験

- 専門的なスキルや経験が必要
- eスポーツへの熱意自体は重要
- 就きたい職業に適した経験を積む

【社会で働く上では汎用的なスキルも重要】



例：コミュニケーションスキル

- 社会では汎用的なスキルが重要
- 周りの人との連携が欠かせない
- eスポーツの仕事でも重要視

第２章　フリートークテーマ

① eスポーツに関わる仕事の面白さややりがい

② eスポーツの仕事に必要なスキルや
学生時代にやっておいてよかったこと





３章 eスポーツと自分
（eスポーツと自分について考えよう）

３章 eスポーツと自分 学習内容

自分自身のことや業界先駆者のキャリアを知り、
eスポーツ人材になるキャリアプランを考えよう

自己分析で
自分の強みや特徴を知る



eスポーツ業界
先駆者に学ぶ



eスポーツ人材を目指し
目標を立て行動を計画



３章 eスポーツと自分

ワーク①
eスポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう

ワーク②
eスポーツ人材のキャリアを調べてみよう

ワーク③
eスポーツ人材になるためのキャリアプランを考えてみよう

ワーク① eスポーツと自分の将来の関わり方を考えてみよう

将来eスポーツにどのような形で関わりたいのかを
自己分析や先輩のキャリアなどを参考に考えよう

キャリアを考える
＝
自分がどのように生きていきたいか



【ワークの目的】

- ☑ 過去を振り返り自分自身を見つめなおす
- ☑ eスポーツにどのような形で関わりたいかを考える

ワーク① 課題



【１】過去を振り返り、以下の内容のことを思い出そう

Q1. あなたがこれまでで一番、熱中したものはなんですか？
シューティングタイトルのプレイ
Q2. あなたがやりがいを感じた出来事や、認められてうれしかった出来事はなんですか？
プレイングを教えたときに「わかりやすい」と言ってもらえた
Q3. あなたが「誰にも負けない」、「負けたくない」あるいは「自信がある」と思うことはなんですか？
言葉にしづらいプレイングのコツをうまく伝えること



自分自身が体験した過去のエピソードを書き出そう！

ワーク① 課題



【２】将来eスポーツにどのように関わりたいかを考えよう

プレイを言葉で的確に表現できる能力を活かして、
シューティングゲームのトレーニングコーチとして
eスポーツに関わる。



過去の振り返りを参考に、
自分自身に正直になって考えてみよう！

ワーク① 参考情報

【「自己分析」の意義と目的】



- これまでの経験や考え方を振り返り、自分の特徴や強みを理解
- 正解を導くための作業ではない
- 自分を客観的に理解できると、合う仕事や環境を選びやすくなる

⇒自己理解を軸に、将来の選択など物事を考える

【eスポーツに関わる職業をあらためて見直してみよう】



- eスポーツに関わる仕事は多種多様
- WEB検索等でeスポーツに関わる仕事について調べてみよう

⇒eスポーツに限らず自分のスキルや興味に合う職業や夢のヒントに

ワーク② eスポーツ人材のキャリアを調べてみよう

eスポーツ業界の先駆者のキャリアを参考にしよう

一般的な仕事 ⇨ 何を学び どう進めばいいかが明確

eスポーツの仕事 ⇨ 変化が激しく整理されていない



手探りで自分なりに
方法を探しながら仕事をしている

【ワークの目的】

- ☑ 自身が興味のある進路の先駆者から学ぼう
- ☑ eスポーツ業界で活躍する人材のキャリアを知ろう

ワーク② 課題

最も興味のあるeスポーツの仕事を選び、その先駆者の記事を読もう

最も興味のある仕事	eスポーツのライター
インタビュー対象の企業名・回答者名	スイニャン氏
どのような仕事？	観戦専門の立場から大会レポートや選手へのインタビュー記事の執筆
eスポーツの仕事をはじめたきっかけは？	記事を通して日本にeスポーツに面白さを共有し、日本でeスポーツが盛り上がり、日本語でeスポーツについて語り合えるようになるため。
仕事のやりがいは？	好きなことを仕事にできる点
仕事に必要なスキル・資格・経験は？	基本的な文章力に加えて、母国語以外の言語の習得等のプラスアルファの要素が必要。取材ではコミュニケーションスキルと取材対象者を思いやる心が大切。

ワーク② 参考情報

【eスポーツ業界で活躍する皆さんと年代の近い人を調べてみよう】



・年代が近い新卒・若手社員のインタビュー記事は参考になる
・よく扱われている内容：仕事の内容／始めたきっかけ／
やりがい／必要なスキル・経験など
例：サイバーエージェントグループの若手社員へのインタビュー
学生時代の活動や志望理由、求められる人材像などを紹介
マイナビニュース
https://news.mynavi.jp/article/20191023-907983/

【eスポーツ業界で活躍する人が歩む様々なキャリアを知ろう】



・多くの人が他業界で知識・スキルを習得してから活躍
・他業界で得た技術がeスポーツ業界で活かせる強みになることも
例：GLOE株式会社の配信技術担当者へのインタビュー
他業界の様々な職場を経験したのちにeスポーツ業界へ
GLOE
https://note.com/gloe/n/neb583ee3631b

ワーク③ eスポーツ人材になるための キャリアプランを考えてみよう

キャリアプランニングをしてみよう

＝

目標の実現に向けて行動する計画を立てること



【ワークの目的】

- ☑ 目標設定の考え方を知る
- ☑ 自身のキャリアプランニングを行う

ワーク③ eスポーツ人材になるための キャリアプランを考えてみよう

これまでのワークで考えたこと・調べたことを参考に答えよう

Q1. あなたが将来やってみたいeスポーツに関わる夢・目的・仕事はなんですか？
eスポーツの世界大会のプロデューサー
Q2. あなたがそれを実現するために必要なスキル、経験、資格などはなんですか？
英語スキル、大会運営の経験 など
Q3. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？
英語学習、英会話スキルの習得、 eスポーツ大会運営のスタッフ経験、プロデュース経験 など

順番に考えを整理して、目標設定をしてみよう！

ワーク③ 課題

これまでのワークで考えたこと・調べたことを参考に答えよう

Q4. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？	
明日からの目標	・毎日1時間 英語・英会話習得の勉強をする ・eスポーツ大会運営の情報をチェックする
今月の目標	・英語系の３級資格を取得、海外の人と英語で交流をする ・eスポーツ大会運営のインターン / アルバイトに応募する
1年後の目標	・英語系の２級資格を取得、海外に行き現地で交流をする ・eスポーツ大会運営のインターン / アルバイトとして働く
3年後の目標	・英語系の１級資格を取得、海外で仕事を行う ・eスポーツ大会運営のプロデューサー職の仕事の一部を担う
5年後の目標	・海外でeスポーツ大会運営のプロデューサー職として働く

ワーク③ 参考情報

【周りの人のキャリアを参考にしてみよう】

○周りの人の経験から学ぼう
・どのように目標に取り組み、失敗・成功したかは大きなヒントに
○情報収集の方法
・Web検索　・著書を読む　・SNSで調査
・業界の関係者に話を聞く　・身の回りの大人に話を聞く

【具体的な夢・目的・仕事を設定してキャリアプランを考えてみよう】

○抽象的な目標だと…
・「eスポーツ業界で働く」だけでは、
必要なスキルや取組むべきことが見えづらい
○具体的に考えてみよう
・「eスポーツ業界で○○の仕事をする」と具体的な目標を立てると、
必要なスキルが明確になり、行動計画も立てやすくなる

第３章　フリートークテーマ

① キャリア選択とeスポーツとの関わり方

② これからの夢や展望



ゲーム体験の仕様書

２時間目に体験するゲームの要件

<u>いずれかに該当するゲームをプレイさせること</u>

・地域イベントやeスポーツ体験会で採用実績のあるゲーム

・年齢や経験を問わず参加しやすいゲーム
（直感的・簡単な操作性）

・地域の異世代交流に活用されているゲーム
（例：親子、高齢者との交流など）

・地元チームや地域クラブが取り組んでいるゲーム

１．高等学校段階教育コンテンツ

（3）スクーリング用スライド（3 年生対象）

３年生 スクーリング（６月）
講義資料

目次

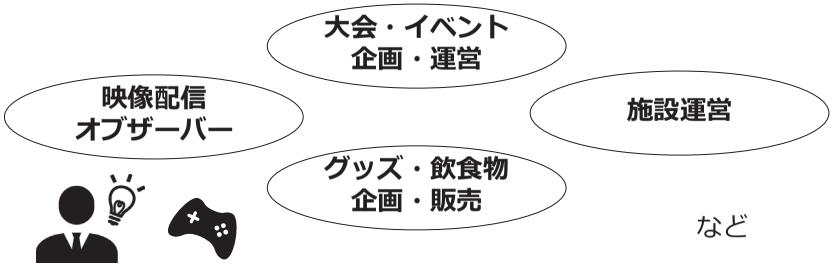
ビジネス領域
- 課題１　eスポーツ体験ブースの企画
- 課題２　eスポーツイベントの準備
- 課題３　イベント会場で販売するお菓子の提案

医療福祉領域
- 課題１　高齢者向けeスポーツイベントの開催
- 課題２　高齢者向けオリジナルゲームの仕様書の作成
- 課題３　自助具を考慮したeスポーツ大会のルール設計

eスポーツ職業学習
<ビジネス領域>

ビジネス領域の仕事とは？

**eスポーツイベントの企画・運営や、
施設・物販などのサービスを提供する仕事。**



ビジネス領域の課題

課題１　eスポーツ体験ブースの企画

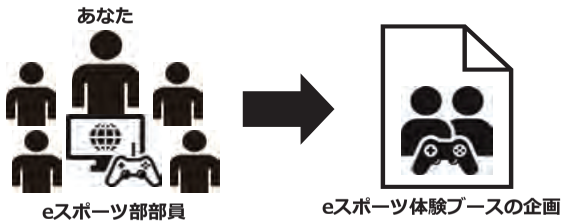
課題２　eスポーツイベントの準備

課題３　イベント会場で販売するお菓子の提案



課題［１］eスポーツ体験ブースの企画

「初心者歓迎！みんなでゲームを楽しもう！」をテーマに、eスポーツ体験ブースの内容を考える



来場者の視点を意識しながら、企画を考えてみよう

課題［１］で取組んだワーク

【ワーク①】
ゲームタイトルの候補を挙げよう

【ワーク②】
ゲームタイトルを選ぼう

【ワーク③】
eスポーツ体験ブースの詳細を決めよう

ワーク① ゲームタイトルの候補を挙げよう

コンセプト「初心者歓迎！みんなでゲームを楽しもう！」を達成できるゲームの特徴と、その特徴に当てはまるゲームタイトルを挙げよう

コンセプト達成に必要なゲームの特徴	・難易度が高くない ・1プレイにかかる時間が短い ・複数人で同時にプレイできる
ゲームタイトル候補	・マリオカート ・ぷよぷよ ・オーバークック ・Nintendo Switch Sports



初心者でも楽しめるゲームを見つけるために、
プレイ時間や人数、難しさなどいろんな視点で考えよう！

ワーク② ゲームタイトルを選ぼう

ワーク①で挙げたゲームタイトル候補の中から、
eスポーツ体験ブースのゲームタイトルを選び、選定理由を書こう

選んだ ゲームタイトル	マリオカート
選定理由	・初心者でもプレイしやすい ・1回のプレイ時間が短い ・複数人の対戦で盛り上がれる ・有名キャラが多く親しみやすい

ワーク①の回答も参考に、選んだゲームの特徴や
他のゲームにはない魅力を選定理由としてまとめよう！

ワーク③ eスポーツ体験ブースの詳細を決めよう

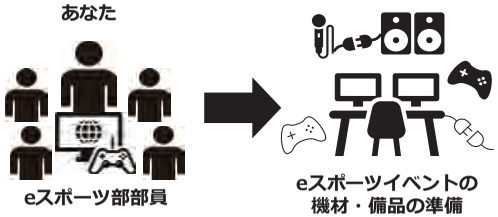
ワーク②で選んだゲームタイトルをもとに、eスポーツ体験ブースでの
体験内容と来場者が参加しやすくするための工夫を考えよう

体験内容	（体験1回あたり何人で）6～8人 （体験1回あたりどのくらいの時間で）5分 （なにを体験できるのか）大人数でのレースゲーム
参加しやすくするための工夫	・文化祭で参加の呼びかけをする ・操作方法やルールを教える ・1回あたりの時間をアピールする ・モニターに待ち時間を表示する

来場者の立場にたって体験内容を整理し、
気軽に参加してもらえるように工夫を考えよう！

課題［2］eスポーツイベントの準備

文化祭で行う小規模のeスポーツ大会に
必要な機材・備品の準備をする



必要なものと数を整理して、会場のレイアウトを考えよう

課題［2］eスポーツイベントの準備

eスポーツ大会情報	
大会概要	**部員1名 vs 来場者1名**の形式で**格闘ゲーム**の試合を繰り返し行う
必要機材	• プレイヤー席に**ゲーム機・ソフト各1つ**を設置し、各プレイヤー用の**椅子とコントローラー**が必要。 • 実況・解説席には**マイクを各席1本**、**椅子も2脚**必要。 • **1枚のスクリーン**の正面に**1台のプロジェクター**を設置。 • **2本のコード**を使用して、**ゲーム機をプロジェクターとコンセントをつなげる**必要がある。
観客	最大で**25人**。**全員が椅子**で観戦。

この前提情報をもとに課題を考えよう

課題［２］で取組んだワーク

【ワーク①】
必要な機材を整理しよう

【ワーク②】
機材等のレイアウトを考えよう

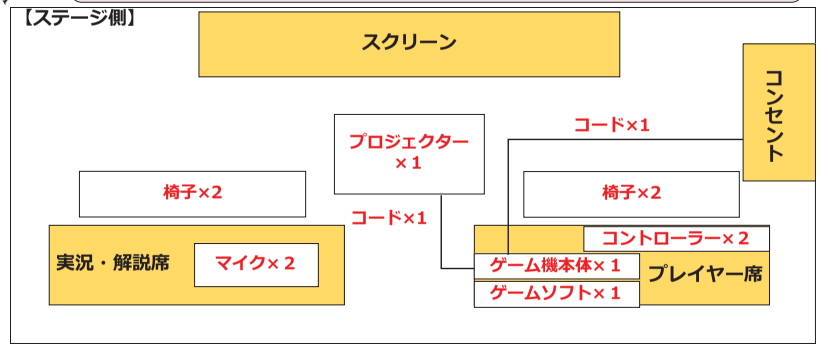
ワーク① 必要な機材を整理しよう

「eスポーツ大会情報」を読んで、
どのような機材・備品がどれだけ必要かを考えよう

必要な機材の種類・数	・ゲームソフト　１つ ・ゲーム機　１台 ・コントローラー　２台 ・マイク　２本 ・スクリーン　１枚 ・プロジェクター　１台 ・コード　２本 ・椅子　29脚

ワーク② 機材等のレイアウトを考えよう

「eスポーツ大会情報」とワーク①をもとに、会場の機材や備品の
レイアウト、配線を考えて会場見取り図に記入しよう



ワーク② 機材等のレイアウトを考えよう

「eスポーツ大会情報」とワーク①をもとに、会場の機材や備品の
レイアウト、配線を考えて会場見取り図に記入しよう

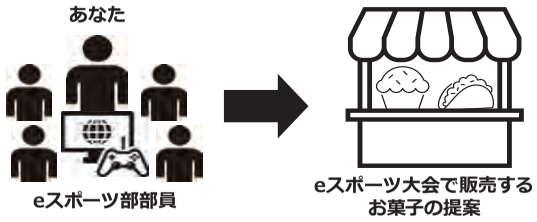
【客席側】

椅子×5
椅子×5
椅子×5
椅子×5
椅子×5

観戦しやすいように客席側の椅子の配置を考えよう！

課題［３］イベント会場で販売するお菓子の提案

文化祭で行われるeスポーツ大会の会場近くで
販売するお菓子を考えて提案する



顧客やeスポーツの特徴を考えて、販売するお菓子を決めよう

課題［３］で取組んだワーク

【ワーク①】
イベントや来場者の分析をしよう

【ワーク②】
販売するお菓子を選ぼう

【ワーク③】
お菓子を選んだ理由を伝えよう

課題［３］イベント会場で販売するお菓子の提案

eスポーツ大会情報	
大会概要	**部員1名 vs 来場者1名**の形式で**格闘ゲーム**の試合を繰り返し行う
観客	最大で**25人**。**全員が椅子**で観戦。

文化祭について	
来場者	高校への入学を検討している**中学生**や、友人と遊びにやってきた近隣の**高校生**、学校の様子を見に来た**保護者・生徒の家族**など。

この前提情報をもとに課題を考えよう

ワーク① イベントや来場者の分析をしよう

前提情報をもとに、想定される来場者の情報を整理しよう
また、eスポーツ大会に来る顧客・eスポーツの特性を考えよう

来場者に関する 前提情報の整理	・中高生が中心 ・来場者はプレイも観戦もできる
来場者・ eスポーツの特性	・若い人が多い ・男性が多い ・コントローラーやマウスを使用 ・実況や解説を聞きながらゲームの観戦をする

年齢層や性別など来場者の特徴と、eスポーツといえば
何をするのかなどeスポーツの特性を考えてまとめよう！

ワーク② 販売するお菓子を選ぼう

販売するお菓子の値段の目安が150円であることと、ワーク①で
分析した情報をもとに、何のお菓子を販売するかを決めよう

販売するお菓子	チョコレートバー

ワーク①の回答を参考に、どのようなお菓子なら
来場者に喜んでもらえそうかを考えよう！

ワーク③ お菓子を選んだ理由を伝えよう

ワーク②の検討結果を伝えるために、
注目した顧客・eスポーツの特性と、選定したお菓子の強みを整理しよう

注目した来場者・ eスポーツの特性	実況や解説を聞きながらゲームの観戦をする
お菓子の強み	スクリーンを見ながらでも、片手で手軽に食べられる

顧客やeスポーツの特性と選んだお菓子の強みを結び付けて、
そのお菓子を選んだ理由を伝えよう！

ビジネス領域　フリートークテーマ

① eスポーツイベントを企画・運営したときに
面白かったこと・大変だったこと

② eスポーツイベントでの物販





eスポーツ職業学習
＜医療福祉領域＞

医療福祉領域の仕事とは？

高齢者や障がいのある人のリハビリや交流に、
eスポーツを活用する仕事。

高齢者・障がい者向け
イベント企画・運営

レクリエーション
作業療法・就労支援

特別支援学校での
eスポーツ活用



高齢者・障がい者向け
ゲーム・デバイス開発

など

医療福祉領域の課題

課題１　高齢者向けeスポーツイベントの開催

課題２　高齢者向けオリジナルゲームの仕様書の作成

課題３　自助具を考慮したeスポーツ大会のルール設計



課題［１］高齢者向けeスポーツイベントの開催



高齢者施設での
ゲームの体験会を楽しくするため工夫をする

あなた



障がい者・高齢者向け施設を
サポートする会社の社員



高齢者向け
eスポーツイベントの工夫

高齢者にゲームを楽しんでもらうための工夫を考えよう

課題［１］で取組んだワーク

【ワーク①】
高齢者eスポーツイベントで使用されているゲームを知る

【ワーク②】
健常者向けのeスポーツイベントとの違いを知る

【ワーク③】
高齢者向けイベントの盛り上げに必要な要素を整理

ワーク① 高齢者向けeスポーツイベントを知る

QRコードの高齢者向けイベントに関する記事を読み、イベントの内容をまとめよう

【参考記事】
「eスポーツで交流する中学生と高齢者――近畿日本ツーリストとNTT東日本グループが作る「探究学習」」
出典：マイナビニュース

イベントの内容	（実施内容） スタッフに教わりながら、高齢者が「太鼓の達人」のプレイ体験
	（スタッフの役割） ・ルールや操作方法、楽しみ方の説明 ・説明ポスターや太鼓ばちを人数分用意 ・高齢者の目線に合わせ参加者に声かけ ・ゲームの前後で体操

使用しているゲームタイトルや体験会の内容、スタッフの工夫や役割に着目して記事の内容を整理しよう！

ワーク② 健常者向けのeスポーツイベントとの違いを知る

QRコードの健常者向けイベントの記事を読み、イベントの内容をまとめよう
ワーク①と見比べて、高齢者向けと健常者向けのイベントの違いをまとめよう

【参考記事】
『LoL』も『VALORANT』も、オフライン完全復活の2023年を締めくくる「Riot Games ONE 2023」
出典：プラスデジタル

イベントの内容	（ゲームタイトル） リーグ・オブ・レジェンド / ヴァロラント
	（スタッフの役割） 来場者の誘導、物販・ブース運営、音響・照明、実況解説
高齢者・健常者イベントの違い	・ゲームの難易度 ・イベントの目的が体験か勝負か ・操作方法などの説明があるか

記事のイベントの内容をまとめたら、ワーク①とワーク②の回答を比べて高齢者・健常者イベントの違いを考えよう！

ワーク③ 高齢者向けイベントの盛り上げに必要な要素を整理

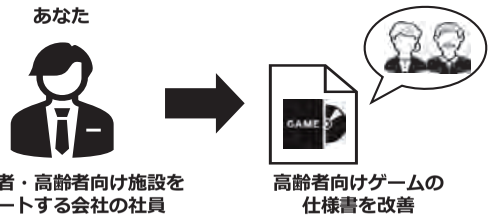
高齢者施設でのeスポーツ体験会について、「臨場感がなく盛り上がりに欠け、ただゲームをするだけになっている」という声がある中、どういうことをすればイベントを盛り上げられるかを考えよう

盛り上げるために必要な要素	・ゲームの操作や楽しみ方がわかるポスターを用意する ・臨場感を出すため、テニスのラケットやボールを用意する ・スタッフが操作方法をわかりやすく説明する ・参加者に積極的に声をかける

eスポーツ体験会を盛り上げるために、何を用意しておくか、スタッフは何をするかなど様々な視点で考えよう！

課題［２］高齢者向けオリジナルゲームの仕様書の作成

スマートフォンでプレイする
高齢者向けボウリングゲームの改善案を考える



要望に沿って高齢者が楽しめるゲームを考えよう

課題［２］で取組んだワーク

【ワーク①】
高齢者向けeスポーツイベントを知る

【ワーク②】
使用ゲームタイトルの共通性を探る

【ワーク③】
オリジナルゲームの仕様書を作成する

ワーク① 高齢者eスポーツイベントで使用されているゲームを知る

QRコードの記事を読み、高齢者向けのeスポーツゲームタイトルを複数書き出そう

【参考記事】
「シニア世代におすすめゲーム」
出典：Joshin webショップ

使用されているゲームタイトル	・世界のアソビ大全 ・ぷよぷよ ・Nintendo Switch Sports ・マリオカート ・グランツーリスモ

記事中のおすすめのゲームタイトルの中から、高齢者のeスポーツ向けの対戦要素のあるタイトルを複数選ぼう！

ワーク② 使用ゲームタイトルの共通性を探る

ワーク①のゲームはなぜ高齢者に使われているのか、難易度や操作性の観点から共通点を考えよう

使用理由	・ルールがシンプルでわかりやすい ・簡単な操作で遊べる ・負けても楽しめる ・対戦することでコミュニケーションが取れる

ルールの難しさ、操作のしやすさ、負けても楽しめるかなど様々な視点からワーク①のゲームの共通点を見つけよう！

ワーク③ オリジナルゲームの仕様書を作成する

高齢者向けに作ったスマートフォンゲームの案と修正依頼	
ゲーム題材	ボウリング
操作方法	1. 3種類のボウリングの球からタップ（画面を指で触る）で１つの球を選ぶ 2. 球を投げる開始位置をタップで決める 3. 動きに合わせ、画面下へのスワイプ（画面を指で触ったまま動かす）で球を振りかぶる 4. 動きに合わせ、画面上への**フリック（素早く弾く）**で球を前に投げる。
修正依頼	・**操作の手順を減らし、よりシンプルなゲーム**にしてほしい。 ・**フリックは難しいため、操作を簡単に**してほしい。

この前提情報をもとに課題を考えよう

ワーク③ オリジナルゲームの仕様書を作成する

前提情報をもとに、修正依頼にそってゲームの案を見直し、
ゲームの操作方法の改善点を書き出そう

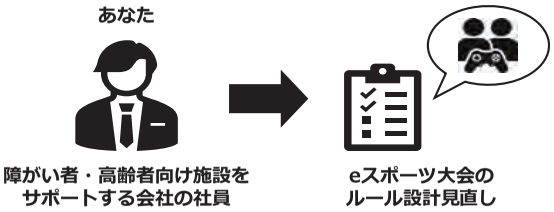
操作方法の改善点	・ボウリングの球は固定にして、操作方法①を無くす ・フリックではなく、画面タップで球を手から離し、投げる ・投球後に画面タップで球の速度が速くなる

操作手順を減らすためにどの操作を省けるか、操作を簡単にするためにどの操作をどのように変更するかを考えよう！

ゲームをプレイする高齢者の立場で、ゲームをより楽しくするための操作面での工夫も考えてみよう！

課題［３］自助具を考慮したeスポーツ大会のルール設計

障がい者向けコントローラーを大会で使用できない原因を検討し、eスポーツ大会のルール設計を見直す



多様な参加者が安心して参加できる大会ルール設計を考えよう

課題［３］で取組んだワーク

【ワーク①】
大会で使用できない原因の検討

【ワーク②】
自助具（コントローラー）を開発する上で意識することの検討

【ワーク③】
自助具の使用を考慮したルールに必要な要素を考える

ワーク① 大会で使用できない理由の検討

自社が開発した障がい者の利用を想定した格闘ゲーム向けコントローラー	
デザイン	
操作	• コードをつなぎ使用、**ワイヤレス接続はできない** • **移動は緑のボタンと青のスティック**の両方で可能 • **攻撃は赤とオレンジの計５個のボタン**でできる • オレンジのボタンはそれぞれ異なる種類の攻撃ができ、**赤のボタンは同じパンチ攻撃**ができる

この前提情報をもとに課題を考えよう

ワーク① 大会で使用できない理由の検討

自社のコントローラーの情報と以下のeスポーツ大会の
コントローラーに関する利用規約のチェックリストを見て、
満たしていないものにチェックを付けよう

利用規約 チェックリスト	☑①移動の入力は１種類のみのスティック・ボタンで行えるか ☑②攻撃を入力できるボタンの数は４個以下になっているか ☑③コードを使用しないワイヤレス接続もできるか ☑④同じ種類の攻撃をできるボタンが複数存在していないか

自社のコントローラーの情報と利用規約チェックリストを
読んで、リストの項目を一つ一つ丁寧に確認しよう！

ワーク② 自助具（コントローラー）を開発する上で意識することの検討

ワーク①でチェックした点を1つ選び、
コントローラーの仕様をどう変えればよいか考えよう
今後大会で使えない問題を防ぐために、開発時にできる工夫も書こう

選んだ点	①移動の入力は１種類のみのスティック・ボタンで行えるか
仕様の改善案	移動の入力は事前に緑のボタンと青のスティックのどちらかを選択し、選択したもののみで行えるようにする。
問題防止のためにできること	・大会でのコントローラー利用規約を確認 ・大会運営に問い合わせ

どんな手段で何を確認した上で今後開発をすれば、今回のような大会使用不可という問題の発生を防げるかを考えよう！

ワーク③ 自助具の使用を考慮したルールに必要な要素を考える

以下の相談者の声を参考に、障がいのある人にも参加してもらいやすい
eスポーツ大会にするには、ルールに何を書いておくべきかを整理しよう

【前提情報】 相談者の声	• 障がいのあるプレイヤーも参加可能か、オリジナルのコントローラーを使用可能かわからないことが多い。 • 使用できる場合、使用条件は何だろうと思う。 • 事前に申請が必要かどうかも気になる。

ルールに 書いておくべき要素	• 障がい者も参加可能か • オリジナルのコントローラーの使用可否と使用についてのルール、事前申請が必要か • 問い合わせ先

相談者の話をよく読み、障がいのある人も参加しやすい大会
にするために、ルールに盛り込むべき要素を整理しよう！

医療福祉領域　フリートークテーマ

① 高齢者・障がい者と
eスポーツを楽しんだ実体験

② 医療や福祉の現場で
eスポーツを活用するメリット



ゲーム体験の仕様書

２時間目に体験するゲームの要件

<u>いずれかに該当するゲームをプレイさせること</u>

・ビジネス領域に関連するゲーム

⇒ 初心者向けのeスポーツ体験会で使用されているゲーム

⇒ 現在のeスポーツイベントで盛り上がっている人気のゲーム

・医療福祉領域に関連するゲーム

⇒ 高齢者のレクリエーションで使用されているゲーム

⇒ 軽い運動や脳トレになるゲーム

３年生 スクーリング（１２月）
講義資料

目次

ゲーミング領域
課題１　ゲームトレーニング
課題２　SNS炎上への対応・対策
課題３　スポンサー営業

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

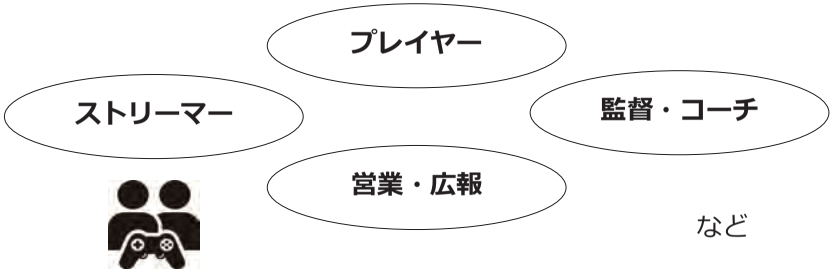
eスポーツ学習の振り返りとまとめ



eスポーツ職業学習
<ゲーミング領域>

ゲーミング領域の仕事とは？

プレイヤーとして大会やイベントに出場したり、チームの運営・管理などに関わったりする仕事。



ゲーミング領域の課題

課題１　ゲームトレーニング

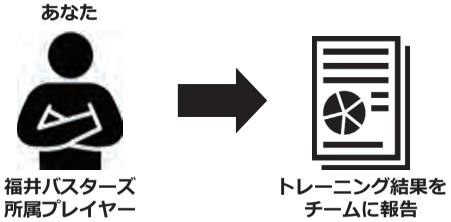
課題２　SNS炎上への対応・対策

課題３　スポンサー営業



課題［１］ゲームトレーニング

課題を設定して実際にゲームのトレーニングを行い、結果を整理する



トレーニング結果を振り返って次の課題や目標を見つけよう

課題［１］で取組んだワーク

【ワーク①】
トレーニング課題と方法を考えよう

【ワーク②】
トレーニングをして結果を振り返ろう

【ワーク③】
トレーニング結果をチームに報告しよう

ワーク① トレーニング課題と方法を考えよう



ゲームタイトルを１つ選び、トレーニング課題を設定しよう

ゲームタイトル名	フォートナイト
トレーニング課題	遠距離でのエイムの精度アップ
トレーニング方法	遠距離の敵に積極的に仕掛けて、 エイムを行う機会を増やす



スコア更新や対人戦の要素があるゲームを選んで、
具体的で達成できるイメージをもてる課題を設定しよう！

ワーク② トレーニングをして結果を振り返ろう



実際に行ったトレーニングの結果をまとめて、
次のトレーニングで意識することを考えてみよう

トレーニング結果	遠距離の敵に攻撃を当てることができなかった。 焦ってジャンプをして、エイムがぶれた。
意識するポイント	遠距離の攻撃は止まって行い、エイムを安定させる。



結果とそうなった理由、
次に何を意識してどう取り組むかを具体的に整理しよう！

ワーク③ トレーニング結果をチームに報告しよう



もう一度トレーニングを行い、報告する内容を整理しよう

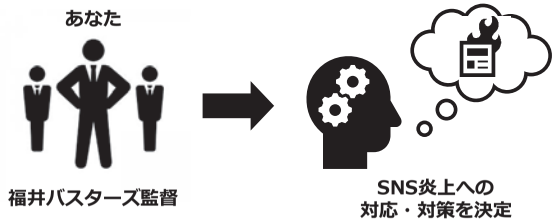
ゲームタイトル名	フォートナイト
トレーニング課題	遠距離でのエイムの精度アップ
トレーニング方法	遠距離の敵に積極的に仕掛けて、エイムを行う機会を増やす
意識したポイント	遠距離の攻撃は止まって行い、エイムを安定させる。
トレーニング結果	遠距離の攻撃を止まって行ったことにより、数回攻撃を当てることができた。次のトレーニングでは、相手の移動先を予測して、エイムを置くなどしてエイム精度をアップさせていく。



成長や課題・目標の発見につながる練習ができたかを
意識して、練習結果を振り返りまとめよう！

課題［２］SNS炎上への対応・対策

チーム所属選手がSNSで炎上。
監督として、SNS炎上への対応・対策をする



選手の発信内容を確認し、監督としてすべきことを行おう

課題［２］で取組んだワーク

【ワーク①】
発信内容の不適切な点とチームへの影響を考えてみよう

【ワーク②】
炎上への対応策を考えてみよう

【ワーク③】
選手のケア方法・今後の対策を考えてみよう

ワーク① 発信内容の不適切な点とチームへの影響を考えてみよう

レッグ選手の発信の不適切な点や、チームへの影響を考えよう

レッグ選手のSNSの発信　“今日の大会で優勝しました！
特に大会の決勝戦で戦ったチーム、なんか弱かったな～”

不適切な点	相手チームに対して失礼な点 発信を見た人を不快にさせる点
チームに与える影響	チームのイメージが悪くなり、 ファンやスポンサーが離れる

ワーク② 炎上への対応策を考えてみよう

炎上の悪影響を最小限にするために、監督として対応を考えよう

監督として取るべき行動	対戦相手チームへの謝罪 炎上の関係者（対戦チーム、各チームのファン、スポンサー等）に向けた炎上理由・謝罪・今後の対応策の発信 スポンサーへの連絡（謝罪・今後の対応策など） SNS利用ルールの見直し

スポンサーやファン、対戦相手やそのファンなど、
各関係者に対してどのような行動をすべきか整理しよう！

ワーク③ 発信内容の不適切な点とチームへの影響を考えてみよう

選手のメンタルケアも兼ねて、今後のSNSの使い方について監督として伝えるべきことを考えよう

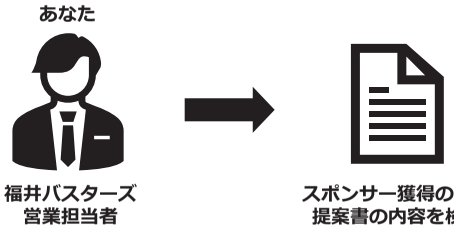
レッグ選手からの連絡

“今回の件、言い過ぎてしまったと反省しています。
今後どのようにSNSを使うべきでしょうか？”

レッグ選手に伝えること	（メンタルケア） これからも福井バスターズの選手として一緒にがんばってほしい （SNSの使い方） 発信する前に内容を見直ししてほしい 発信内容に不安がある場合は相談してほしい

課題［3］スポンサー営業

チームのスポンサー獲得を目指して、営業提案書に盛り込むべき内容を考える



顧客やeスポーツの特徴を考えて、販売するお菓子を決めよう

課題［3］スポンサー営業

eスポーツチーム「福井バスターズ」情報

【チームの特徴】
福井県を拠点とし、地域に関連した活動を重視している。
【チームの活動】
月に1回、ファン向けの交流イベントを開催。そこでは、スポンサー企業の商品やサービスの体験会を実施している。

所属選手情報
【レッグ選手】SNSフォロワー 約10,000人
シューティングタイトルの選手。大会優勝経験を持つ。強気な行動や発言がファンから人気を集めているが、SNSにはまだ不慣れ。
【ニール選手】SNSフォロワー 約25,000人
格闘ゲームタイトルの選手。以前は福井県のローカル番組に出演しており、福井県民を中心としたeスポーツ以外のファンも多い。

この前提情報をもとに課題を考えよう

課題［3］スポンサー営業

福井ベジタル株式会社担当者

“福井県でがんばっている福井バスターズをぜひ応援したい。
ただ、会社に許可をとるために、私たちが福井バスターズのスポンサーになった際のメリットを教えてほしい。”

スポンサード候補企業「福井ベジタル株式会社」が抱える課題

- 「福井県産の野菜」の販売をしており、**若い人にも野菜を売りたい**と考えている
- **「福井県の野菜がおいしい」**ということを**広く知ってもらいたい**と思っている
- オンライン販売も行っているが、**うまく宣伝できておらず売れ行きが悪い**

この前提情報をもとに課題を考えよう

課題［３］で取組んだワーク

【ワーク①】
チームの強み・企業に協力できることを考えてみよう

【ワーク②】
営業提案書でアピールする情報を整理してみよう

ワーク① チームの強み・企業に協力できることを考えてみよう

チームの強みと福井ベジタルの課題に対し協力できることを考えよう

チームの強み	ゲームで強い SNSで高い影響力を持つ（特に福井県民に対して） SNSで若い人へアピールできる 福井県を大切にしている 交流イベントでスポンサーの商品体験の提供ができる
チームが協力できること	選手のSNSで野菜のオンライン販売の宣伝を行う 選手のSNSで福井県産の野菜がおいしいことをアピールする 交流イベントでスポンサーの野菜を使用した料理の試食会を開く

チームの強みはゲームの実力だけでなく、SNSでの発信力や活動内容も！
チームの強みを活かした協力方法を考えよう！

ワーク② 営業提案書でアピールする情報を整理してみよう

ワーク①の中から、チームの強みと協力内容を選び、
それによって解決できる福井ベジタルの課題を整理しよう

チームの強み	SNSで若い人へアピールできる
チームが協力できること	選手のSNSで野菜のオンライン販売の宣伝を行う
解決できる福井ベジタルの課題	若い人にも野菜を売りたい うまく宣伝できておらずオンライン販売の売れ行きが悪い

福井ベジタルの課題をふまえ、
相手が最も興味をもちそうな情報を選ぼう！

ゲーミング領域　フリートークテーマ

① ゲームトレーニングの経験談

② スポンサー対応





eスポーツ職業学習
<ソフト・ハード開発領域>

ソフト・ハード開発領域の仕事とは？

**ゲームタイトルや関連デバイス・
配信コンテンツなどを開発・制作する仕事。**

- ゲーム 企画・開発
- コンテンツ開発
- デバイス 開発・販売
- WEBサービス 開発

など



ソフト・ハード開発領域の課題



課題１　ゲームの面白さが伝わるチュートリアルの設計

課題２　ゲームを盛り上げるWebサービスの提案

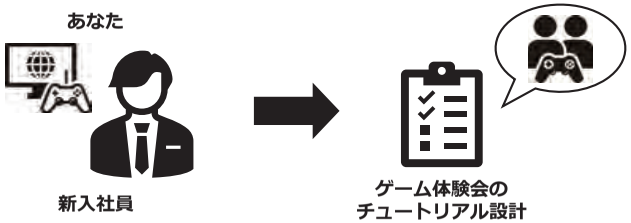
課題３　ゲーマーに最適なゲームデバイスの検討

課題４　目的・テーマに合わせたゲームコンセプトの検討

課題［１］ゲームの面白さが伝わる チュートリアルの設計



**ゲーム体験会での
3分以内のチュートリアル内容を考える**



ゲームの面白さが伝わるチュートリアルにしよう

課題［１］で取組んだワーク

【ワーク①】
好きな対戦ゲームの面白さを考えよう

【ワーク②】
ゲームをプレイするために覚える必要のある要素を整理しよう

【ワーク③】
体験会のチュートリアル内容を決めよう

ワーク① 好きな対戦ゲームの面白さを考えよう

好きな対戦ゲームを1つ選び、そのゲームの最も面白い点を挙げよう

対戦ゲームタイトル	オーバーウォッチ
最も面白い点	キャラクター固有の技を使い、 相手に狙いを定めて撃つこと

実際にゲームをプレイしたときのことを思い返して、
楽しいと感じた点を挙げよう！

ワーク② ゲームをプレイするために覚える必要のある要素を整理しよう

ワーク①のゲームのチュートリアルで学ぶ操作の内容を書き出そう

チュートリアル項目	・撃ち方　・狙いの定め方　・視点の動かし方 ・歩き方　・走り方　・ジャンプの仕方 ・キャラクター固有能力の使い方 ・キャラクター固有必殺技の使い方 ・近接攻撃の仕方　・目標の確保の仕方

ワーク①で選んだゲームの実際のチュートリアルを参考に、
プレイに必要な操作をなるべく多く挙げよう！

ワーク③ 体験会のチュートリアル内容を決めよう

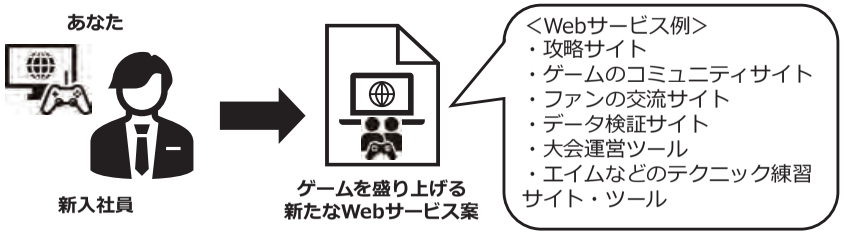
ワーク②で書き出した項目の中から、
チュートリアルで体験する順番に①～⑤に書き出そう

重要項目リスト	① 視点の動かし方 ② 狙いの定め方 ③ 撃ち方 ④ キャラクター固有能力の使い方 ⑤ キャラクター固有必殺技の使い方

重要な項目を整理して、操作のつながりや流れを意識し、
3分以内で体験できるように考えよう！

課題［２］ゲームを盛り上げる Webサービスの提案

選んだゲームをさらに盛り上げるための
Webサービスのアイデアを考える



利用者に楽しんでもらえるWebサービスを考えよう

課題［２］で取組んだワーク

【ワーク①】
取り上げるeスポーツタイトルを決めよう

【ワーク②】
ゲームを支えるWebサービスを調べてみよう

【ワーク③】
ゲームを盛り上げる新たなWebサービス内容を考えよう

ワーク① 取り上げるeスポーツタイトルを決めよう

今回の新たなWebサービス案で取り上げる、
好きなeスポーツタイトルを決めよう

eスポーツ ゲームタイトル	スマッシュブラザーズ

ワーク② ゲームを支える Webサービスを調べてみよう

現在運営されているWebサービスの名前とその役割を整理しよう

Webサービス①	【サービス名】スマブラSP攻略
	【役割】ゲームの攻略や強くなるための情報を得られる。
Webサービス②	【サービス名】スマメイト
	【役割】対戦のマッチングや大会企画、日記での交流ができる。

Webサービスの役割については、利用者は
そのサービスを使って何ができるのかに注目しよう！

ワーク③ ゲームを盛り上げる 新たなWebサービス内容を考えよう

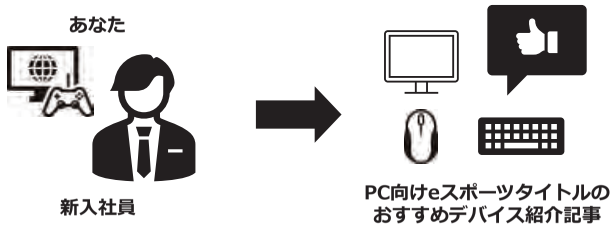
ゲームを盛り上げるための
新しいWebサービスの名前と役割を考えよう

Webサービス名	スマッシュラボ
役割	スマブラのテクニックについての情報を得ることができ、 自分に合ったテクニック練習メニューを作成できる。

Webサービスの例を参考にアイデアを練り、
そのサービスが既に実現していないかも確認しよう！

課題［３］ゲーマーに最適な ゲームデバイスの検討

eスポーツが好きな高校生に向けての記事で
おすすめするゲームデバイスを決める



読者やゲームの特徴を考えてデバイスを選ぼう

課題［３］で取組んだワーク

【ワーク①】
取り上げるPC向けeスポーツタイトルを決めよう

【ワーク②】
デバイスの特徴を整理して最も重要なデバイスを選ぼう

【ワーク③】
読者に予算内でおすすめするデバイスを選ぼう

ワーク① 取り上げる PC向けeスポーツタイトルを決めよう

記事内で取り上げる、好きなPC向けeスポーツタイトルを決めよう

PC向けeスポーツ ゲームタイトル	リーグ・オブ・レジェンド

ワーク② デバイスの特徴を整理して最も重要なデバイスを選ぼう

各デバイスの価格帯ごとの性能の違いを整理しよう
選んだゲームにとって最も重要なデバイスを選ぼう



価格15,000円
画面サイズ21インチ
リフレッシュレート100Hz



価格35,000円
画面サイズ27インチ
リフレッシュレート200Hz

価格	安い	高い
モニター	・画面サイズが小さい ・リフレッシュレートが低い	・画面サイズが大きい ・リフレッシュレートが高い

ワーク② デバイスの特徴を整理して最も重要なデバイスを選ぼう

各デバイスの価格帯ごとの性能の違いを整理しよう
選んだゲームにとって最も重要なデバイスを選ぼう



価格5,000円
テンキーあり
キー入力の重さ調整不可
マクロ機能はない



価格25,000円
テンキーなし
全キー入力の重さを自由に調整可能
全キーにマクロ機能割り当て可能

価格	安い	高い
キーボード	・テンキーがある ・キー入力の重さを変更できない ・マクロ機能がない	・テンキーがない ・キー入力の重さを変更できる ・マクロ機能がある

ワーク② デバイスの特徴を整理して最も重要なデバイスを選ぼう

各デバイスの価格帯ごとの性能の違いを整理しよう
選んだゲームにとって最も重要なデバイスを選ぼう



価格2,500円
入力ボタン数3
重さ90g



価格13,000円
入力ボタン数5
重さ50g

価格	安い	高い
マウス	・入力ボタン数が少ない ・重い	・入力ボタン数が多い ・軽い
重要なデバイス	1.モニター　2.キーボード　3.マウス	

よりプレイしやすく、よりゲームを楽しめるかを考えて
「重要なデバイス」を選ぼう

ワーク③ 読者に予算内でおすすめするデバイスを選ぼう

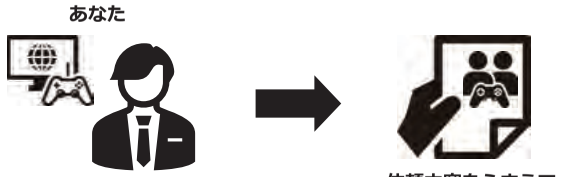
合計52,500円の予算をふまえて記事中でおすすめするデバイスを選び、
最もこだわったデバイスについて、どの点に注目したかを書こう

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

限られた予算の中でどこに特に予算を割くべきか考えて、重要なデバイスを選ぼう

課題［４］目的・テーマに合わせた ゲームコンセプトの検討

依頼主であるあなたの住んでいる県の要望をふまえ、
「地域の魅力を伝える」ゲームを考えよう



依頼内容をふまえて、どのようなゲームにするかを決めよう

課題［４］で取組んだワーク

【ワーク①】
ゲームジャンル・アイデアを整理してみよう

【ワーク②】
ゲームプレイの流れを整理しよう

【ワーク③】
ゲームのアピールポイントを整理しよう

ワーク① ゲームジャンル・ アイデアを整理してみよう

ゲームのジャンルや、地域の特色・特産物などを
ゲームにどう活かすかを考え、ゲームの内容を決めよう

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

「地域の魅力を伝える」点を意識し、依頼主からの要望に応えられるゲームにしよう！

ワーク② ゲームプレイの流れを整理しよう

検討したゲームの流れを、3～5行でわかりやすく整理しよう

ゲームプレイの流れ	①対戦で操作する恐竜を選ぶ ②対戦を行うステージを選ぶ ③対戦ステージ内のアイテム等を使いながら対戦する ④対戦で得られた報酬で、新しい恐竜を強化する ⑤次の対戦に向かう

ゲームのメインとなる要素について、
プレイヤーは何をするのかをわかりやすくまとめよう！

ワーク③ ゲームのアピールポイントを整理しよう



ゲームの対象の10代の学生にアピールするゲームの特徴を3つ挙げよう

アポール ポイント	・対戦で操作できる恐竜の種類が豊富で、それぞれ特技がある ・対戦ステージやアイテムがたくさんあり、いろんな戦い方ができる ・対戦で使用できる恐竜のカスタマイズ要素がある



どのようなゲームであればプレイしたくなるかを考え、
対象のプレイヤー層に好まれるゲームの特徴を書こう！

ソフト・ハード開発領域　フリートークテーマ

① ゲームの魅力の伝え方

② ゲームデバイスのこだわり・選び方



１．高等学校段階教育コンテンツ

⑷ e スポーツ学習の振り返りとまとめ

eスポーツ学習の振り返りとまとめ

3 今後の自分とeスポーツとの関わり方を考える

自己分析をしてみよう

**自分の経験や考え方を振り返り、
自分の強みや価値観を知る**

【自己分析の例】

①テーマ決定 → eスポーツ部で頑張ったこと

②シーンを挙げる → eスポーツイベント運営

③「なぜ」を考える → 仲間と協力するのが楽しいから頑張れた

④価値観を整理 → チームワークや協力が大切

自分の特徴を知り、将来のことを考えるときの軸にしよう

eスポーツ業界で求められる人材像や働き方を知ろう

**今後のeスポーツ業界の
仕事についての情報を調べよう**

仕事の内容	求められるスキル	インタビュー記事
仕事で何をするのか	どのような知識・能力が必要か	eスポーツ業界で活躍する先輩の経験や考え方

自分の未来をイメージする参考に

eスポーツ業界で活躍する先輩たちに学ぼう

**インタビュー記事から
先輩の経験や考え方を知ろう**

【REKKAさんインタビュー】
- 日本初のeスポーツドクター
- イベントで選手の医療サポート
- 自分を助けてくれたeスポーツに恩返しをしたい
- 他分野の専門性とeスポーツを組み合わせる道もある



BCN eスポーツ部
https://x.gd/2BoOq

活動内容に加え、経緯や背景にある思いがわかる

夢の実現に向けて目標を設定しよう

夢に向けてどのように進むべきか
キャリアプランニングをしよう

【キャリアプランニングの例】

①将来の具体的な目標設定 ②必要なスキルを考える ③短期的・長期的な目標設定



配信者として
eスポーツの魅力を広めたい

プレイスキル、トークカ
配信ツールの操作 など

【明日から】ツールを使用してみる
【1年後】フォロワー100人

明日から何をすべきかが見え、行動にうつしやすくなる

eスポーツ学習の振り返りとまとめ フリートークテーマ



以下の２つを発表しよう

① eスポーツについてどんなことを学んだか
② eスポーツの何に興味を持ったか



ゲーム体験の仕様書

２時間目に体験するゲームの要件

<u>いずれかに該当するゲームをプレイさせること</u>

・ゲーミング領域に関連するゲーム
⇒ チームでの役割分担や協力が重要な対戦ゲーム
⇒ プロがトレーニングで使用するミニゲーム（エイム・反射神経など）

・ソフト・ハード開発領域に関連するゲーム
⇒ 初心者にもわかりやすい
操作のチュートリアルがあるeスポーツタイトル
⇒ イベントなどで活用されているインディーズゲーム

e スポーツ学習の振り返りとまとめ テキスト

これまでの学びを振り返る

講義映像①
https://youtu.be/tEjeJX4yfk0

■　学びを振り返ろう

高校生活を通して、みなさんは e スポーツに関するさまざまなことを学んできました。**ゲームのプレイ体験**にとどまらず、**e スポーツの定義や歴史、国内外での e スポーツの盛り上がり**、さらに **e スポーツ産業の広がりや関連する多様な仕事**についても学習を深めてきました。授業や課題などを通して、**e スポーツの持つ可能性や社会的な意義**を実感した人も多いのではないでしょうか。まずはこれまでの学びをあらためて振り返り、要点を整理していきましょう。

■　e スポーツの定義

e スポーツとは「エレクトロニック・スポーツ（Electronic Sports）」の略で、**コンピューターゲームやビデオゲームを使った対戦をスポーツとして捉える**新しい競技の形です。e スポーツは 1 つの特定のゲームを指すものではなく、シューティング、バトルロイヤル、格闘、スポーツゲーム、デジタルカード、MOBA、パズルゲームなど、**多様なジャンルのゲームを使用する競技の総称**です。高い水準で技能を競い合い勝利を目指す世界大会やプロリーグで注目を集める一方、家庭や学校、地域などでの楽しむことを主な目的とした対戦も e スポーツに含まれます。

■　e スポーツの盛り上がり

近年、e スポーツは急速に注目を集め、日本でも盛り上がりを見せています。テレビやネットでの露出が増え、大会の盛り上がりやプロチーム・有名プレイヤーの活躍が報じられる機会も多くなりました。e スポーツの競技種目の中でも特に**「シューティング（FPS・TPS）」**が人気です。特に 2022 年、「VALORANT」の世界大会で日本のチーム「ZETA DIVISION」が 3 位入賞を果たしたことは、国内外で大きな話題となり、日本の e スポーツレベルの高さを印象づけました。

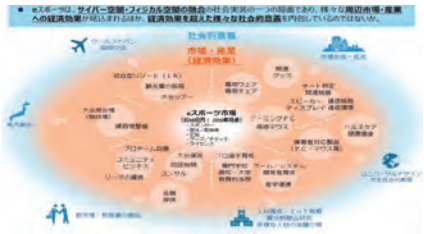
こうした競技シーンの広がりに加えて、**教育・ビジネス・地域活性化・医療福祉など、さまざまな分野での e スポーツの活用**も進んでいます。高等学校や専門学校では e スポーツの授業やコース、部活動が設けられ、戦略的思考やチームワークを育む手段として注目されています。ビジネスにおいては、**日本の e スポーツ市場規模は年々拡大**を続けています。さまざまな企業が e スポーツビジネスに参入しており、特に**若者へアピールするためのマーケティングツール**として e スポーツを活用している事例が増えています。また、**地域を盛り上げるための取り組み**や**高齢者・障がい者の交流・リハビリ**の一環として e スポーツが取り入れられる例も増加しています。こういった取り組みには、**「年齢・性別・国籍・障がい」等の壁を超えて誰もが参加しやすい**という e スポーツの特性が活かされています。

■　e スポーツ産業の広がり

このような e スポーツの盛り上がりとともに、それを支える産業も大きな広がりを見せています。**e スポーツを行うだけでも、さまざまな製品・サービスが必要**です。ゲームソフトはもちろん、プレイに必要なパソコンやゲーム機、マウスやキーボードなどの**ハードウェア**が必要です。ゲーミングチェアなど**ゲーミングデバイス**を使用することもあるでしょう。さらに、チーム間の連絡や実況配信をするなら、**音声通話サービス**や**映像配信サービス**も欠かせません。

また、大会やイベントが開かれる際には、企画・運営を行う**イベント企業**、インターネット回線を提供する**通信インフラ企業**、会場を用意する**施設運営企業**、出演者を提供する **e スポーツチーム**、さらには協賛する**スポンサー企業**や**メディア**など、**さまざまな立場の企業や人々が関わります**。

このように、多様な場面での e スポーツで必要となる製品やサービスを整理すると、以下のような図になります。



経済産業省「日本の e スポーツの発展に向けて」e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会　より

このような e スポーツに関わる製品・サービスを提供する **e スポーツ産業は、大きな広がりのある市場として注目**されています。実際に日本の e スポーツ市場は日本の**「e スポーツ元年」とされる 2018 年に大きく飛躍**しました。日本の e スポーツ市場規模は、**2017 年は約 3.7 億円**とされていましたが、**2018 年には約 48.3 億円**に達しました。**2021 年には 78.4 億円**となり、**2022 年以降は年平均 20%以上の成長率**が見込まれています。そのため、**e スポーツにはさまざまなビジネスチャンスがある**と考えられており、もともとは家具メーカーや飲食業など、e スポーツと無関係だった企業が、新たな事業としてゲーミングチェアの開発や e スポーツカフェの運営を始めるなど、**異業種からの参入も相次いでいます**。

■　e スポーツに関わる仕事

これまでの学習では、e スポーツに関わる仕事を、「**ゲーミング**」「**ビジネス**」「**医療福祉**」「**ソフト・ハード開発**」の 4 つの領域に分けて学んでいきました。それぞれの領域の仕事について、以下の表で簡単に振り返りましょう。

領域	仕事の内容
ゲーミング領域	プレイヤーとして大会やイベントに出場したり、チームの運営・管理などに関わったりする仕事。 ・プレイヤー　・監督　・広報 ・ストリーマー　・コーチ　・営業　など
ビジネス領域	e スポーツイベントの企画・運営や、施設・ショップなどのサービスを提供する仕事。 ・イベント企画・運営　・グッズ・商品等の販売 ・イベント配信　・e スポーツ施設運営　など
医療福祉領域	高齢者や障がいのある人などのリハビリや交流に、e スポーツを活用する仕事。 ・高齢者・障がい者向けのイベント企画・運営 ・福祉施設等での e スポーツ活用支援 ・専用デバイス・ゲーム開発　など
ソフト・ハード開発領域	ゲームタイトルや関連デバイス・配信コンテンツなどを開発・制作する仕事。 ・ゲーム企画・開発　・デバイス開発・販売 ・コンテンツ開発　・WEB サービス開発　など

■　企業による e スポーツ仕事紹介映像を見てみよう

以上のように、e スポーツ業界の仕事はさまざまです。**e スポーツ市場が急速に発展する中で、e スポーツへの見識を持った人材がより求められる**ようになっています。以前取り上げた e スポーツ業界企業 19 社による e スポーツの仕事を紹介する映像をもう一度挙げるので、興味のある映像をいくつか見てみてください。今後**自分がどのように e スポーツに関わっていきたいか**を考える上でも、映像は貴重なヒントになるはずです。

No	会社名	URL
01	株式会社 PCCS	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOODbabGpbn2Nu5VwyBwaiQ
02	株式会社 JCG	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPX5GHZKs7p-xqosbjVnhia
03	茨城県	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWMUiNmOZ7lL31lfdDiC3F4c
04	Fusion LLC.	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOxXfNr0MWnpjyLqe0NomZp
05	株式会社 TechnoBlood eSports	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWP3YHcTF7MguFaKlBZnWjjB
06	有限会社クー	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOc_TANHkQWfRRhSkPYN6A6
07	ログリー株式会社	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPGeREYUCCaBg0evSN8jIa6
08	株式会社ソフマップ	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWNvyNaXYZQr9WNMaZQQvfIT
09	ユニバーサル e スポーツネットワーク	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPFYTyrenFQiBpcTn81Ifta
10	株式会社ディスクシティエンタテインメント	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWMQVE1almG8QkMmbM_Xo4Kk
11	熊本県山鹿市	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOfkqLbilgV2z-K-nh_eGYw
12	株式会社東京オデッセイ	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWNpxsnSyMu4yclNXSxEZYyT
13	株式会社関家具	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOvbMPjNubp8yHkVxAytEYX
14	株式会社 DEPORTOR	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOxL1u1RCFUp_wVjPZyLEgy
15	福井県 e スポーツ学生協議会	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPTPkEB4Xd1LvZrXyx1yo5k
16	株式会社ハッピーブレイン	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWPoNXTRZfen5gPHXCQ29bFT
17	群馬県	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOXO___N_12CTDfVlxfXN5X
18	CYCLOPS athlete gaming	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWMrWXnzubS0KhJZxE_kK3gf&si=6ypsYTWQ5iZ5OmMr
19	株式会社セガ	https://youtube.com/playlist?list=PLCd3XZ6KHUWOtldtqkKLoONahAHCbSBy8&si=fb5AW14vP6cZoHNf

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

■ eスポーツに対する印象の変化

e スポーツの未来を考える上で、社会が e スポーツをどう見ているかを知ることはとても重要です。**e スポーツへの認知や良いイメージが高まれば、教育や福祉、地域活性化、企業などでのさらなる活用が進み、業界全体の発展**につながります。

印象の変化について調べるには、**ニュースや調査レポート**を活用しましょう。こうした情報をもとに、**より多くの人に e スポーツを知ってもらい、正しい理解をしてもらうにはどうすればいいのか**などを考えてみましょう。

近年 e スポーツへの印象は着実に変化しています。例えば、時事ドットコムの 2024 年 3 月のニュースによると、**eスポーツ部や同好会を持つ学校数は、2020 年には 28 校だったのが、2023 年末には 514 校と 18 倍に以上**まで増加しています。**e スポーツを通して、戦略的思考やチームワーク、コミュニケーション力などが養われる**と考えられています。一方で、ゲームへの依存や学業・生活リズムへの影響など、**eスポーツが心身に与える影響**を懸念する声も見られます。

また、マイボイスコム株式会社が行ったeスポーツに関する調査によると、**2025 年の調査では「eスポーツを知っている」と答えた人が 34.3%**と、**2018 年から約 2 倍**に増えました。ただし、**eスポーツの普及に好意的な意見は世代や認知度によって差**があり、**知らない層では肯定的な意見は約 7%**にとどまっています。

（参考）https://www.jiji.com/jc/v8?id=202403esports-team（時事ドットコム　※画像出典）
（参考）https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001578.000007815.html（PR TIMES）



朋優学院高校 e スポーツ部の練習風景

■ eスポーツ市場の変化

e スポーツの未来を考える上で、市場の変化は重要な指標の一つです。**市場が成長しているということは、e スポーツが社会や企業から注目されていることを意味**し、関わる人や仕事の幅も広がっていきます。e スポーツがどのくらいの規模で、どのように成長しているかを知ると、業界の今後を見通す手がかりになります。

こうした市場の動きを調べるには、日本 e スポーツ連合（JeSU）の**『日本 e スポーツ白書』やニュース**を活用するとよいでしょう。また、**他のスポーツ産業と比較**すると、e スポーツの成長スピードや位置づけがより具体的に見えてきます。

実際、e スポーツの市場規模は、拡大を続けています。日本 e スポーツ連合（JeSU）の『日本 e スポーツ白書 2024』によると、**2023 年の日本 e スポーツ市場規模は 146 億円**に達しました。**イベント運営が 37.6%**と最も大きな割合を占め、次いで**スポンサーが 36.6%**となっています。さらに**今後 2025 年に向けては、200 億円に迫る**勢いで拡大すると予想されています。また、**日本の e スポーツファン数も増えており、2023 年には 856 万人**に達しました。ファン数は今後も増加し、**2025 年には 1,000 万人**に達すると予測されています。

（参考）https://www.famitsu.com/article/202503/38271（ファミ通　※画像出典）



■ eスポーツの課題

eスポーツのような新しい産業では、**課題の内容も時代とともに変化**していきます。2025 年現在では、**e スポーツが心身に与える影響**や**法律に関わるトラブル**が、特に注目される課題となっています。**ニュースや e スポーツメディアの記事**などから情報を得て、こうした**課題を正しく理解し、今の e スポーツに求められている対応を知る**ことは、今後の e スポーツの発展を考える上で大切です。

「e スポーツに対する印象の変化」でも挙げたように、e スポーツにまつわる懸念として最も話題になりやすいのは、**e スポーツが心身に与える影響**です。WHO は 2019 年 5 月に**ゲームに過度に時間を費やすことで日常生活に著しく支障をきたす状態**を**「ゲーム障害」**として国際疾病に正式に認定したことが報じられ、話題になりました。「ゲーム障害」という表現により、ゲームがアルコールや薬物のように重大な依存症や健康被害を引き起こすかのような印象が強まり、ゲームに対する懸念や誤解が広がりました。しかし、「ゲーム障害」という表現の妥当性については議論が続けられ、厚生労働省は 2024 年 9 月に正式に**「ゲーム行動症」**に表現を改めました。**ゲームに対する誤解・偏見をなくし、正しい理解を促す**ことも、e スポーツ業界の発展には欠かせません。

また、日本の e スポーツ産業は急速に発展したことから、日本の法律の整備が追い付いていないところもあり、**法律に関わるトラブル**が起きています。例えば、ゲームの使用に関わる**「知的財産権」**、参加料を賞金に使用することに制限が生じる**「刑法賭博罪」**、賞金額の設定に条件が加わる**「景品表示法」**、そして e スポーツ施設への規制が懸念される**「風俗営業法」**などが代表的な例です。これらの法律に対しては、**一般社団法人日本 e スポーツ連合**が中心となり、e スポーツの発展が阻害されないように、**規制の緩和や新たな法整備**に向けた努力を続けています。

今後の自分と e スポーツとの関わり方を考える

講義映像③
https://youtu.be/yKa34sPUoYM

■ 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

これまで e スポーツについて学んできたことを振り返り、e スポーツ業界の未来を考えてみました。e スポーツは競技として盛り上がりを見せているだけではなく、ビジネス、教育や福祉、地域活性化などさまざまな分野で活用されています。今後、e スポーツ業界はますます成長し、新たなキャリアや仕事の機会が増えていくと予想されています。では、みなさんはその中で、どのように e スポーツに関わっていきたいでしょうか。今までの学習の締めくくりとして、**自分自身と向き合い、今後の自分と e スポーツとの関わり方**を考えていきましょう。

■ 自己分析をしてみよう

自己分析は、**これまでの経験や考え方を振り返り、自分の強みや価値観を整理し、より良く理解するため**に行います。**自分を客観的に理解し、どのような環境でどのような自分の力を発揮しやすいか**を知っていると、自分の将来を考える際や、自分に合う企業や仕事を選ぶ際に大いに役立ちます。自己分析は、正解を出すために行うものではありません。**自分を見つめ直して自分の特徴を知り、その結果を軸に物事を考えて判断できるようになる**ために行うものです。

自己分析を通して、これまでの自分と e スポーツの関係や e スポーツに関わる経験を見直しましょう。そして、将来の e スポーツと自分の関わり方を考える上での軸を見つけましょう。自己分析を行う方法にはさまざまなアプローチがありますが、重要なのは、**自分の過去の経験や出来事を振り返り、その中から自分の特徴を探し出すこと**です。株式会社リクルートは、テーマを決めてそのテーマに関連する出来事を振り返り、その中から以下の例のように「なぜ？」を繰り返し掘り下げて、自分の価値観を見つける自己分析の方法を提案しています。

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

自己分析の手順（例）	記入例
1．テーマを決定する	・e スポーツ部でがんばったこと
2．シーンを挙げる	・文化祭での大会運営
3．”なぜ？”と掘り下げる	・”なぜ”がんばれた？ →仲間と協力して目標を達成することにやりがいを感じたから ・”なぜ”やりがいを感じた？ →イベントを作る過程が楽しかったから ・”なぜ”その過程が楽しかった？ →自分の役割を全うし、みんなで成功を分かち合う瞬間に一番充実感があったから ・”なぜ”充実感があったのか？ →一人ではできないことを、みんなで協力して達成することが好きだから
4．見えてくる価値観を整理	・人と関わり、協力して物事をやり遂げる協調性やチームワークを大切にしている ・自分の役割を果たそうとする責任感がある

■　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 スポーツ業界は急速に成長しており、多くの企業や団体が e スポーツに関する見識のある新たな人材を求めています。**これからの e スポーツ業界で活躍するためには、どのようなスキルや資質が求められているのか**を知ると、今後の自分と e スポーツとの関わり方を考えるヒントになります。**インターネット等で e スポーツに関わる仕事や現在 e スポーツ業界で活躍している先輩たちについての記事や動画を調べ、参考に**しましょう。

■　e スポーツに関わる仕事について改めて調べてみよう

これまでに学んできた通り、e スポーツに関わる仕事は非常に多岐にわたります。e スポーツ大会に必要な仕事を考えてみるだけでも、プロプレイヤーや実況者、配信、大会企画・運営、コンテンツ制作、マーケティング、広報、ゲームタイトル制作など、**さまざまな仕事が存在しており、それぞれに求められるスキルや役割が異なります**。自分が将来、どのように e スポーツと関わりたいのかを考えるためには、まずは e スポーツ業界の仕事について知ることが大切です。

e スポーツに関する仕事を調べると、その**仕事の内容やどのようなスキルや知識が必要になるのか**といった、具体的な情報を得られます。例えば、e スポーツイベントの運営などを行っている株式会社 JCG のイベント制作に関わる職種の紹介記事では、イベント運営は「会場の利用方法の計画し、管理実行する仕事」と業務内容が紹介されています。また、必要なスキルには「お客様の気持ちや行動を想像する力や経験」「資料化のスキル」「体力」が挙げられています。このような情報は、**自己分析で見つけた自分の強みや価値観などに合った e スポーツとの関わり方を見つける手助け**になります。

（参考）https://jcg.co.jp/journal/journal-7400（ファミ通）

■　e スポーツ業界で活躍する先輩たちに学ぼう

2018 年が e スポーツ元年と言われている日本の**e スポーツ業界は、発展が始まってからほんの数年**しか経っていません。そのため、「e スポーツ業界で活躍したい人が何を学び、どう進めばいいのか」がまだ整理されておらず、自分自身で見つけていく部分が多い現状があります。そのような中で、みなさんが e スポーツとの今後の関わり方を考える上で、**自分が興味のある分野の e スポーツ業界で活躍している先輩たちの情報は、大きな助けになります。実際に業界で活躍している先輩たちの経験談やインタビュー記事**を調べてみましょう。

例えば、**日本初の e スポーツドクター**である REKKA さんは、**大規模な e スポーツイベントで強度のストレス状態に置かれる選手たちの医療サポート**を行い、e スポーツ業界を支えています。**「学生時代に自分の居場所を見出してくれた e スポーツに恩返しをしたい」「e スポーツの現場に医師は必要」という思い**で活動を続けられています。REKKA さんは、**現代の e スポーツシーンにはさまざまな関わり方があり**、REKKA さん自身が医師としての専門性を活かしているように**他分野の専門性と e スポーツを組み合わせる道**もあると述べられています

このように業界で活躍する先輩の記事を読むと、**活動内容**だけでなく、**活動に至るまでの経緯**や**活動の背景にある思い**などがわかります。先輩たちの経験に学び、より具体的に将来の自分と e スポーツとの関わり方を考えてみましょう。

（参考）https://esports.bcnretail.com/column-interview/interview/250403_006201.html（BCN e スポーツ部　※画像出典）



日本初の e スポーツドクター REKKA さん

■　夢の実現に向けて目標を設定しよう

将来の夢や目標は、頭の中で漠然と思い描いているだけでは実現しません。実現するためには、**必要なスキル等を身に着けるため具体的な行動を起こす**ことが求められます。夢の実現には、**必要な知識を学んだり、資格を取得したり、体験できる場に飛び込んで経験を積んだり**するなど、自らアクションを起こすことが大切です。以下の表の手順を参考に、**自分の将来の目標に向けて、どのように進むべきかを計画する**キャリアプランニングをしてみましょう。

目標達成において重要なのは、**具体的な目標を設定**することです。漠然と「e スポーツ業界で働きたい」と思うことは良いスタートですが、「リーダーとして大規模な e スポーツイベントを運営する」などより具体的な目標を設定することで、必要なスキルや取るべき行動が明確になります。株式会社 JCG の人事担当者も、**「e スポーツ業界に入ること」自体を目的にするのではなく、「e スポーツ業界でどう働きたいのか」を意識**して目標を設定することの重要性を語っています。

具体的な将来の目標を設定できたら、その**達成のために必要になるスキル等**や、**それらを身に着けるために必要な行動**を整理します。そして、**短期的な目標と長期的な目標**を決めましょう。こうして目標設定をすると、明日から何をすべきかが明確になり、将来の夢の実現に向けたアクションを計画的に実行しやすくなります。

（参考）https://jcg.co.jp/journal/journal-6087（株式会社 JCG）

目標設定の手順	例
1．具体的な将来の目標設定をする	配信者として e スポーツの魅力を広めたい
2．必要なスキルや行動などを考える	ゲームのプレイスキル、トーク力、企画力、配信ツールの操作、動画編集、SNS での発信、視聴者とのコミュニケーション力
3．短期的な目標と長期的な目標を決める	【明日からの目標】 試しに動画編集ツールや配信ツールを少しずつ使用し、基礎的な操作を身につける。 【今月の目標】 自分の Twitch チャンネルを開設し、以降週 1 回は配信を続ける。 【1 年後の目標】 フォロワー100 人以上で、コメントをもらえるチャンネルに成長させる。 【3 年後の目標】 自ら企画を立て、配信を通じて他の配信者や企業・チームと関わる経験をする。 【5 年後の目標】 Twitch パートナーを目指し、e スポーツ配信者として安定した視聴者層と収益を持つ活動ができるようになる。

eスポーツ職業学習									No.5	eスポーツ学習の振り返りとまとめ
学籍番号									氏名	

「eスポーツ学習の振り返りとまとめ」のテキストを読んで、レポートを完成しましょう。各ワークの下にはワークの記入例、検討手順やヒントがあるので、参考にしてください。

ワーク①　eスポーツについての記事を読んでみよう

自分の興味がある分野のeスポーツに関する記事をWEB検索等で探し、以下の項目について、後ろの記入例を参考に情報を整理してみましょう。

記事タイトル	
記事発表日	
記事の内容の要約	
感想 （感じたこと、気づいたこと、興味深かったこと　など）	

【ワーク①記入例】

記事タイトル	大阪・関西万博にて全国大会グランドファイナルを開催！Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2025
記事発表日	2025年4月4日
記事の内容の要約	2025年に7回目となる高校対抗eスポーツ大会「STAGE:0」が開催される。グランドファイナルは、8月に大阪・関西万博で行われる。ゲームタイトルは昨年「ヴァロラント」などに新たにモバイルゲーム「プロスタ」を加えた計6タイトル。
感想 （感じたこと、気づいたこと、興味深かったこと　など）	「STAGE:0」の決勝が大阪・関西万博で行われるということに驚いた。eスポーツがこれほど大きな舞台で注目されているのを感じた。タイトルに「プロスタ」が加わったのは意外だったが、専用の機器なしで手軽にプレイできるモバイルゲームのため、大会に参加しやすくなると思った。

ワーク①の検討手順やヒント

- eスポーツに関する記事をWEB検索で探す際は、自分が興味を持っている分野に関するワードを検索ワードに入れましょう。例えば、eスポーツ大会の運営に興味があるなら、「eスポーツ 運営 仕事」と検索すると、興味深い記事が出てくるかもしれません。
- eスポーツ関連の記事は「Twitter」「note」などのSNSで発信されていることも多いので、積極的に活用してみてください。
- 興味のある分野や検索ワードを思いつかないときは、テキストを振り返ってみたり、「eSports World」などeスポーツ専門メディアの記事を読んでみたりしましょう。
- 記事内容の要約は、記事をよく読み、どのような情報が書かれていたか、どんなポイントが重要だったかを自分なりに簡潔にまとめましょう。
- 感想が思いつかないときは、「どの情報が一番印象に残った？　なぜ？」「自分の将来や興味、経験とどう関係がある？」などの視点で考えてみましょう。

ワーク②　これまでの学びを振り返ろう

これまでのeスポーツに関する学びを振り返り、以下の項目に記入してみましょう。後ろの記入例も参考にしてください。

Q1. eスポーツに関して学んだ中で一番印象に残っていることはなんですか？　これまで授業やテキスト・動画などで学んだ中で、特に覚えていることや、「驚いた」「面白い」と感じたことを書いてみましょう。
Q2. なぜそのことが印象に残りましたか？　その内容が印象に残った理由を、「どう思ったか」「何に驚いたか」「自分とどんな関係があるか」などの視点で書いてみましょう。
Q3. その学びを通して、自分の考えや行動はどのように変わりましたか？　その学びによって、自分の将来の目標や日頃の取り組み、考え方にどんな変化があったかを思い出しましょう。

【ワーク②記入例】

Q1. eスポーツに関して学んだ中で一番印象に残っていることはなんですか？　これまで授業やテキスト・動画などで学んだ中で、特に覚えていることや、「驚いた」「面白い」と感じたことを書いてみましょう。
eスポーツが高齢者施設でレクリエーションやリハビリとして取り入れられていること。
Q2. なぜそのことが印象に残りましたか？　その内容が印象に残った理由を、「どう思ったか」「何に驚いたか」「自分とどんな関係があるか」などの視点で書いてみましょう。
eスポーツといえば主に若い人が楽しんでいるイメージだったが、高齢者が楽しんでいる姿を見て、ゲームには年齢の壁を越えてみんなで楽しめる魅力があると気がついたから。
Q3. その学びを通して、自分の考えや行動はどのように変わりましたか？　その学びによって、自分の将来の目標や日頃の取り組み、考え方にどんな変化があったかを思い出しましょう。
今までは競技シーンの大会企画をしてみたいと思っていたが、高齢者と子どもが一緒にゲームを楽しむようなeスポーツを通して幅広い世代が交流できるイベントも企画してみたいと思った。

ワーク②の検討手順やヒント

- このワークで最も重要なのは、自分なりにこれまで学んだことを振り返って整理し、自分自身と向き合うことです。印象に残っていることを挙げられない場合は、テキストを読み直してみましょう。学習したことを振り返り、改めて興味を持ったことなどを答えてもかまいません。
- 印象に残った理由は、そのことを学んだときに感じたことを思い出しましょう。また、自分の興味や関心、経験などと照らし合わせて考えてみましょう。
- そのことを学ぶ前と後では、自分の考えや行動はどのように変わったでしょうか。どんな影響を受けたかなど、具体的に考えてみましょう。

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	

Q3. ｅスポーツをもっと広げて、多くの人に楽しんでもらうにはどうすればよいでしょうか。Q1・Q2 で調べた内容をふまえて、ｅスポーツがより多くの人に広まり、楽しんでもらえるようにするためには、どんな工夫やアイデアが必要かを考えてみましょう。そのうえで、あなた自身が関わるとしたら、どんな立場で何をしてみたいかを書いてください。	
ｅスポーツをより多くの人に 楽しんでもらうために 必要だと思うこと	Q1・Q2 で調べたことを参考に
どんな人に どんな形で届けたいか	例：【どんな人】高校生、地域住民、高齢者、初心者 など 【どんな形】体験会、大会、レクリエーション、交流イベント など
自分が関わるなら どんな役割で どんなことをしてみたいか	
その理由	なぜそのようなことがしてみたいと思ったか

ワーク③の検討手順やヒント

- Q1 に関して WEB 検索をする際は、「2024 年 ｅスポーツ 市場」「ｅスポーツ イベント 規模」などのキーワードで調べてみましょう。
- 「ファミ通.com」、「4Gamer.net」などゲームやｅスポーツに関するサイト、JESU（日本ｅスポーツ連合）のサイトや記事も参考になるかもしれません。
- Q2 に関して、ｅスポーツに関わる取り組みの例としては、「STAGE:0（全国高校ｅスポーツ大会）」「RAGE（各種タイトル）」「EVO Japan（格闘ゲーム）」「VALORANT Champions Tour」、商店街大会、学校イベント、ｅスポーツを活用した授業などがあります。小規模な取り組みでも構いません。自分が調べやすく、面白いと思えるものを選んでください。
- Q3 については、「e スポーツがより多くの人に広まり、楽しんでもらえるようにする」という目標を達成するために、自分なら何ができるかという視点で考えてみましょう。

ワーク④　キャリアプランを設計しよう

これまで学んできたことや、ワークで考えたこと、調べたことを参考に、以下の項目に記入してみましょう。ｅスポーツに関連のないことを記入しても構いません。

Q1. あなたが将来やってみたい夢・目的・仕事はなんですか？

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

Q3. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？

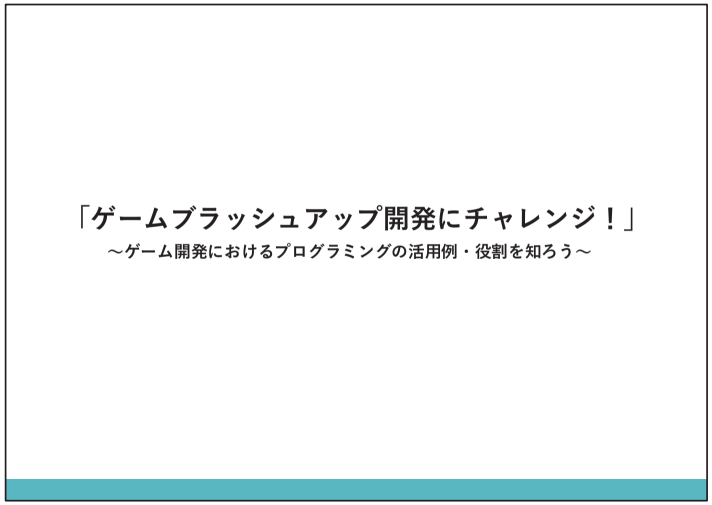
Q4. あなたがそれらを身に着けるために、取り組むべきことはなんですか？	
明日からの目標	
今月の目標	
1 年後の目標	
3 年後の目標	
5 年後の目標	

ワーク④の検討手順やヒント

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

２．専門学校段階コンテンツ

（1）ソフト・ハード開発領域 PBL 教材



この教材では、Unreal Editor for Fortniteを使用して、フォートナイトでプレイ可能なゲームプロジェクトをベースに、ゲームのブラッシュアップ開発に取り組みます。

「新しくゲームを作る」のではなく、既存のゲームを改善する＝ブラッシュアップ開発に取り組むことを強調してください。

学生は「プログラミング＝難しいコードを書くもの」という印象を持ちがちです。

そのため、この段階ではコードの話に踏み込まず、プログラミングは“ゲーム体験を良くするための手段”であることを理解させることを目的とします。

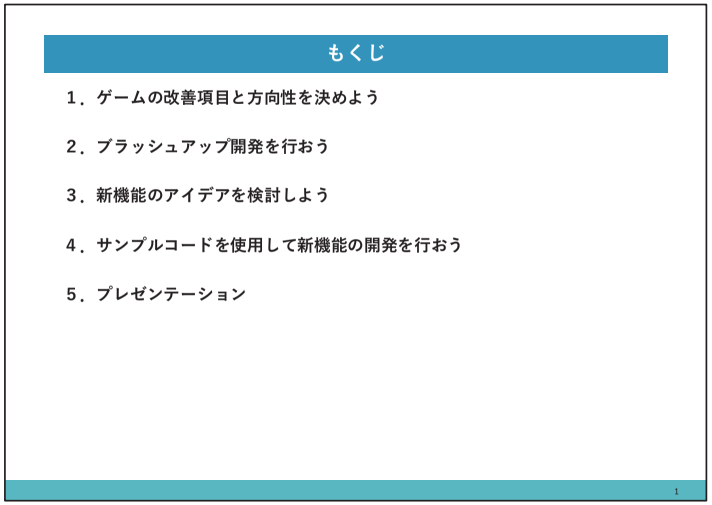
そして、完成度の高さよりも「どこをどう変えたか」「なぜそうしたか」を重視する授業であることを、ここであらかじめ伝えておくと、その後の作業が進めやすくなります。

また、「ブラッシュアップ＝地味な作業」という印象を持たせないよう、現場のゲーム開発では非常に重要な工程であるという補足を行うと効果的です。

なお、この学習はグループワークを想定しています。

4～5名程度のグループを作り、講義を進めます。

ただし、ゲーム開発用のパソコンは各自使えるようにしてください。



このスライドは、授業全体の流れを講師自身が把握し、学生に「今日は何をやるのか」を大づかみに伝えるためのものです。

各項目の細かい説明をここで行う必要はありませんが、それぞれの工程で何に取り組むのかを、簡単に触れておくと理解が進みます。

最初のステップでは、ゲームを実際に見たり遊んだりしながら、どこに改善の余地があるのかを整理します。

次のステップでは、その改善点をもとに、数値調整や配置変更などを行い、ゲームの遊びやすさやバランスを実際に調整していきます。

その後、新しく追加するとしたらどのような機能が考えられるかを話し合い、アイデアを形にするために必要な要素を整理します。

続く工程では、用意されたサンプルコードを使いながら、新機能の実装を体験します。

最後のプレゼンテーションでは、どこに注目して改善を行ったのか、なぜその判断をしたのかを言葉で説明します。

この時点で、作るだけで終わらず、考えたことを伝えるところまで含めて学習である、という意識を持たせることが重要です。

学習の進行スケジュール

内容	想定時間数
Step.1　ゲームの改善候補を整理しよう	45分
Step.2　ブラッシュアップ開発を行おう	135分
Step.3　新機能のアイデアを検討しよう	30分
Step.4　サンプルコードを使用して新機能の開発を行おう	30分
Step.5　プレゼンテーション	30分

2

このスライドでは、学習の進行スケジュールを記載しています。

Step2のブラッシュアップ開発に最も時間を割いている理由は、試して・直して・確認するという体験を重視しているためです。

一方で、Step1を雑に進めてしまうと、その後の開発や発表の質が大きく下がります。時間が押した場合でも、改善点を考える工程を削りすぎないよう注意してください。

学習の運用環境

■事前ダウンロードが必要なソフト

① Epic Launcher（※アカウント作成・承認が必要です）
公式サイト（https://store.epicgames.com/ja/download）よりダウンロードを行ってください。

② Unreal Engine
①でダウンロードした「Epic Lancher」内で検索してダウンロードを行ってください。

③ Unreal Editor for Fortnite
①でダウンロードした「Epic Lancher」内で検索してダウンロードを行ってください。

④ Visual Studio Code
公式サイト（https://code.visualstudio.com/）よりダウンロードを行ってください。

■学習に必要なパソコンの推奨スペック等

【OS】Windows 10 / 11
【CPU】Intel Core i5 または同等性能以上のAMD Ryzen 5以上
【メモリ】16GB以上（必須）
【GPU】NVIDIA GeForce GTX 1660以上 または同等性能のGPU
【ストレージ】SSD 500GB以上（空き容量を150～200GB程度を確保）

3

このスライドでは、本教材を進めるうえでの学習環境の前提条件を記載しています。

事前ダウンロードが必要なソフトは全部で4種類あります、各パソコンにダウンロードを行ってください。

また、本学習ではEpicアカウントの作成が必要です。

メールアドレスで作成が可能ですので、学習者に事前に案内をするなどして作成を促してください。

また、Unreal Engine や UEFN は、ゲームエンジンとして非常に負荷が高いソフトになります。

そのため、学習に必要なパソコンのスペックも一定高くなっています。

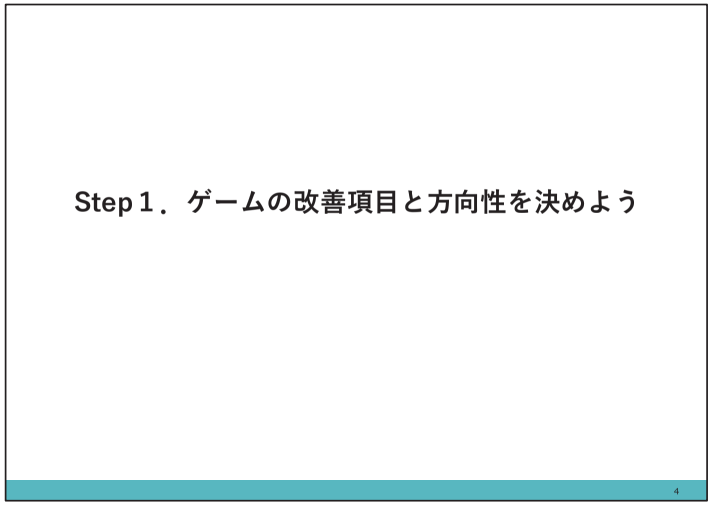
特に注意が必要なのは、メモリの項目です。

ビジュアルエディタ、リアルタイムプレビュー、ビルド処理などが同時に動作するため、一般的な事務用途のPCでは動作が重くなりやすいです。

そのためメモリ16GBは「推奨」ではなく、実質的に必須になります。

8GBでも動作自体はできるかもしれませんが、動作に時間がかかったり、クラッシュする恐れがあります。

また、ソフトダウンロード等に必要となるため、150～200GB程度の空き容量は確保するようにしてください。



Step1での目的は、学生に「とりあえず手を動かす」のではなく、改善の理由や方向性を考えてから開発に進む、という姿勢を持たせることです。

ゲームの改善というと、派手な新要素を追加することをイメージしがちですが、この教材ではそうした発想に限定していません。

遊びにくい点や、バランスが極端になっている部分など、小さな違和感に気づき、それをどう直すかを考えることも立派な改善である、という点を講師は意識しておく必要があります。

また、この段階では「正しい改善案」を出させることが目的ではありません。

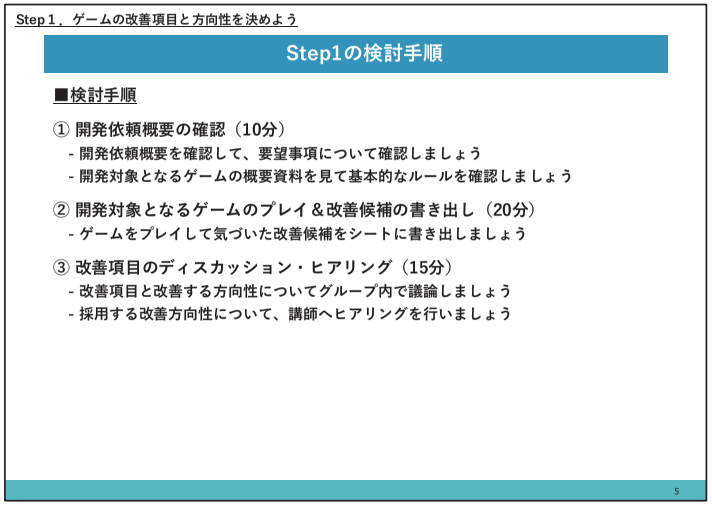
なぜそこを改善しようと思ったのか、その結果どのような体験の変化を期待しているのかを、言葉で説明できるかどうかを重視してください。

技術的に実装できるかどうかや、時間内に収まるかどうかは、この時点では厳密に判断する必要はありません。

まずは、ゲームをよく観察し、改善の方向性を考えることに集中させる工程であると理解して進行してください。

ここでの理解度が、その後の実装や発表の質に直結します。

多少時間がかかっても、「なぜこの改善を行うのか」が言葉で説明できる状態を目指して進行してください。



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。

Step１．ゲームの改善項目と方向性を決めよう

① 開発依頼概要の確認

【依頼概要】

- 依頼主　：宮崎県の企業
- 依頼事項：開発したゲームの改善・改良
- 目的　　：宮崎県のeスポーツ大会で使用
- 体験者　：宮崎県に住んでいる高校生

【要望事項】

- **テストプレイではあまり盛り上がらなかった**ので、ゲームを面白くしてほしい。
- 新機能の開発を依頼したいが、本番の大会で使用するまで期間が限られているため、**「ゲームがより面白くなる機能」を1つだけ開発**してほしい。
- そのほかは、HPや回復量等の数字部分の調整や、配置している数の調整等の**手軽に調整できる範囲で検討**をしてもらいたい。

6

Step1の最初では、開発依頼の概要を丁寧に確認します。

このエ程の目的は、学生に「誰のためのゲームなのか」「何を求められているのか」を意識させることです。

依頼主や使用目的、体験者の条件を確認することで、改善の方向性が「自分が面白いと思うかどうか」だけに寄らないようになります。

ここでは、ゲームの細かい仕様や実装方法に踏み込む必要はありません。

あくまで、この後に行う改善検討の前提条件をそろえる工程であると捉えて進行してください。

Step１．ゲームの改善項目と方向性を決めよう

① 開発依頼概要の確認

【ゲーム概要】

ゲーム名「チームバトルシューター」





＜基本的なゲーム性＞
・プレイヤーが2チームに分かれ、攻め側と守り側にラウンドごとに役割が切り替わる。
・攻め側は制限時間内に爆弾設置と起爆を、守り側はタイムアップまでの生存、爆弾の解除を目的に戦う。
・攻守ともにチームメンバーが全員倒されたら敗北、攻め側の爆弾が設置されている場合は起爆 or 守り側の解除まで試合が続行する。

バランス調整のためにステージ上に配置されているアイテム等を削除しても構いません。
ただし、**基本的なゲーム性が変わらないように注意**してください。

7

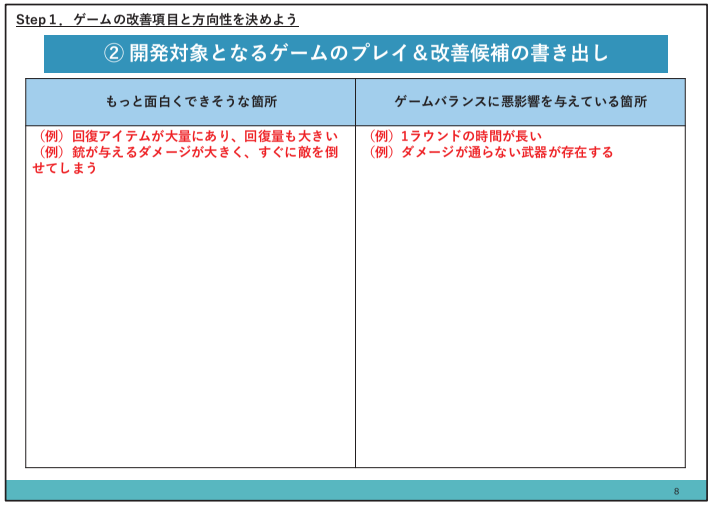
Step1では、改善を考える前に、対象となるゲームの基本的な構造を理解することが重要です。

このスライドでは、ゲームのルールや勝敗条件、チーム構成などを確認します。

ここでのポイントは、「何がこのゲームらしさなのか」を把握することです。

後の改善作業で数値や配置を変更する場合でも、基本的なゲーム性が変わってしまわないよう意識させる必要があります。

講師は、改善してはいけない部分と、調整してよい部分の違いを、明確な答えとして示す必要はありませんが、ゲームの前提を壊していないかという視点を持って見守ってください。



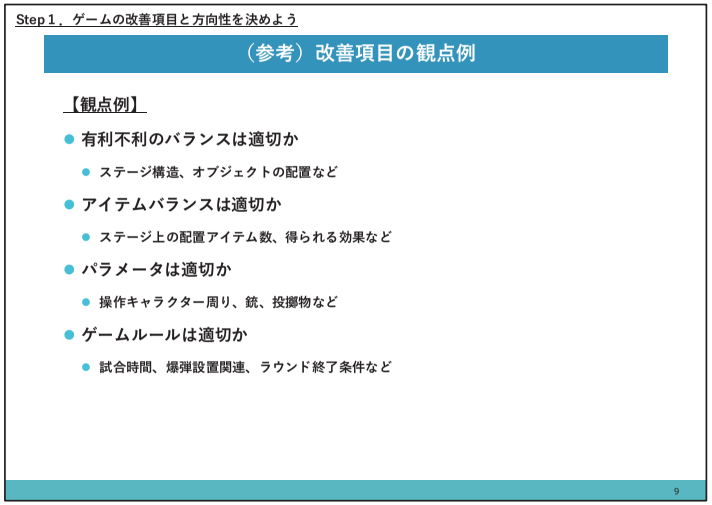
Step1の中盤では、実際にゲームをプレイしながら改善候補を洗い出します。

この工程では、分析よりも観察を重視してください。

学生には、「面白い」「つまらない」といった感想だけで終わらせず、どの場面でそう感じたのか、何が原因だと思うのかを言葉にさせることが重要です。

この時点では、改善案が現実的かどうかを判断する必要はありません。

まずは気づきを多く出すことを目的とし、自由に書き出すよう指導します。



Step1では、改善の視点が一部に偏ってしまうことがあります。

このスライドは、その偏りを防ぐためのヒントとして用意されています。

有利不利のバランスやアイテム配置、パラメータ設定、ルールなど、ゲームを構成している要素はいくつもあります。

どれか一つに正解があるわけではなく、どの視点から改善を考えてもよいことを伝える補助資料として扱ってください。

学生が行き詰まっている場合に参照させる程度で問題ありません。

最初からこの観点に沿って考えさせる必要はない点に注意してください。



Step1の最後では、出てきた改善候補をもとに、改善項目と方向性を整理します。

この工程は、Step2以降の開発内容を決める重要な分岐点です。

講師は、改善案の良し悪しを評価する立場ではありません。

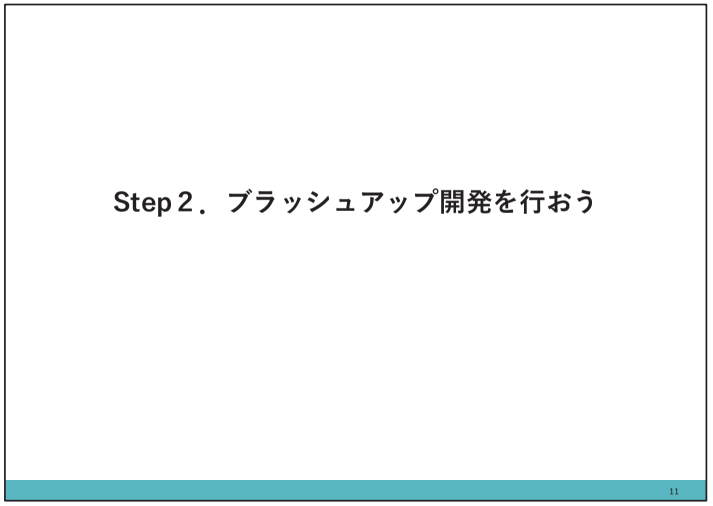
その改善が依頼内容に合っているか、体験者にとってどのような変化が生まれるのかを問い返す役割を担います。

ここで一つの方向性に絞ることで、後のブラッシュアップ開発やプレゼンテーションが進めやすくなります。

結論よりも、選んだ理由を説明できる状態になっているかを重視してください。

また、採用する改善方向性はグループ内でも違っていて問題ありません。

ただし、本来の目的に沿った方向性であることを確認します。



Step2では、Step1で整理した改善項目と方向性をもとに、実際にゲームへ手を加えていきます。

この工程の目的は、完成度の高いゲームを作ることではなく、考えた改善を形にする経験を積むことです。

ここでは、数値調整や配置変更など、比較的取り組みやすい改善を中心に進めます。

学習者が「実装＝難しい作業」と感じすぎないよう、ゲームの印象が変わるポイントを少しずつ調整していく工程であることを、講師側が意識してください。

またStep2は、実装の技術力を評価する工程ではありません。

Step1で考えた改善を、自分たちの手で確かめるための工程です。

本ステップで行った改善内容について、どのように考え、どのような結果になったのかを把握できていれば十分です。

Step3以降につなげるためにも、改善の結果を簡単に振り返る時間を意識的に取ると、後の新機能検討やプレゼンテーションがスムーズになります。

Step２．ブラッシュアップ開発を行おう

Step2の検討手順

■検討手順

① ブラッシュアップ開発の実施（135分）

- Step1で作成した改善項目シートに沿って開発を行いましょう
- 具体的な方法は別紙「基本操作ガイド」を参考にしましょう



（参考）別紙「基本操作ガイド」イメージ

12

Step2では、Step1で作成した改善項目シートを軸にして個々で作業を進めます。この工程で新しい改善案を次々と追加する必要はありません。まずは、決めた改善項目に沿って、どの数値や配置を変更するのかを確認し、別紙の基本操作ガイドを参照しながら作業を行います。

講師は、操作方法そのものを細かく説明する立場ではなく、改善の意図と作業内容がずれていないかを確認する役割を担います。数値を変えること自体が目的になっていないか、注意して見てください。

また、この工程では、アイテム数や回復量、ステージ上の配置などを調整しながら、ゲームの変化を確認します。このとき、学生には「何を変えたか」だけでなく、「変えた結果、何がどう変わったか」に目を向けさせることが重要です。プレイ感がどう変化したかを言葉にできるよう、適宜声をかけてください。また、基本的なゲーム性を大きく変えてしまわないよう、Step1で確認した前提条件を意識させることも、この工程のポイントです。また、Step2では、別紙の基本操作ガイドを使って作業を進めます。この資料は、操作方法をすべて覚えさせるためのものではありません。学生が自分で資料を見ながら作業を進められるよう、講師は必要以上に手順を先回りして説明しないことが望ましいです。

わからない点が出てきた場合に、どこを見れば解決できそうかを示すサポートに留めてください。また、グループ内で助け合いを行わせるなどして、学習者同士で作業を積極的に進めるよう促します。この工程を通して、「資料を参照しながら作業する」という実務に近い進め方を体験させる意図があります。

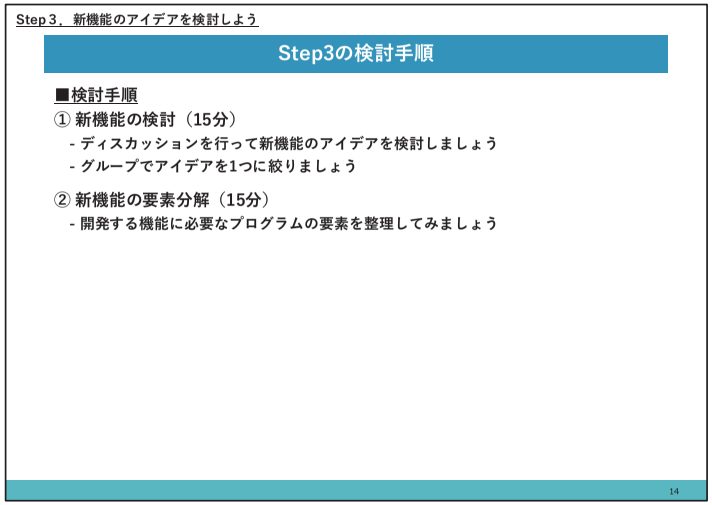
Step３．新機能のアイデアを検討しよう

13

Step3では、これまで行ってきたブラッシュアップとは少し視点を変え、ゲームに新しい要素を加えるとしたらどのようなものが考えられるかを検討します。

ここでの目的は、自由なアイデア出しではなく、ゲームの流れやバランスを理解したうえで、新機能を考えることです。

Step2までの改善と地続きの工程であることを、講師は意識して進行してください。



Step3では、新機能を思いつくだけで終わらせず、実装につなげることを前提に考えるための手順を踏みます。

このスライドは、Step3全体の進め方を講師が把握し、学生にも「今どこをやっているのか」を意識させるためのものです。

Step3の前半では、ディスカッションを通して新機能のアイデアを検討します。

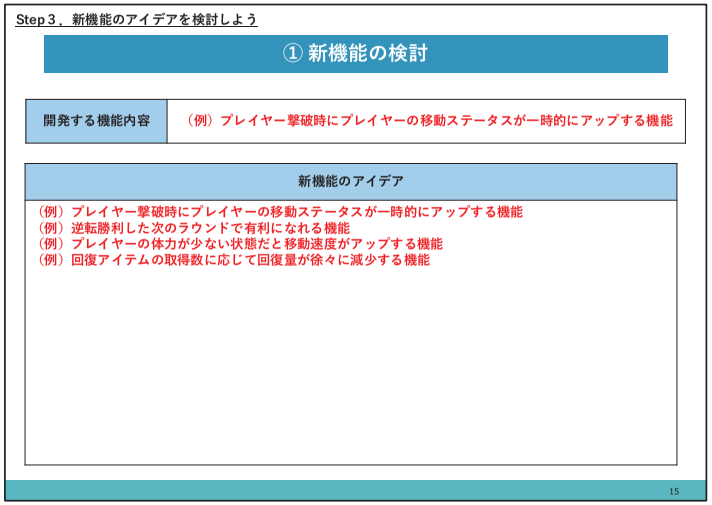
ここでは、できるだけ多くの案を出すことよりも、グループで一つのアイデアに絞り込むことを重視してください。

その機能が、ゲームのどの場面で使われ、プレイヤーの行動や判断にどのような影響を与えるのかを、言葉で説明できる状態を目指します。

Step3の後半では、検討した新機能を要素ごとに分解します。

どのような条件を判定する必要があるのか、どのステータスを、どのタイミングで変えるのかなど、機能をプログラム的な視点で整理していく工程です。講師は、この段階で実装の正しさや難易度を評価する必要はありません。

Step4でサンプルコードを用いた実装に進むための準備として、機能の流れが破綻していないか、考えが整理されているかを確認する立場で関わってください。

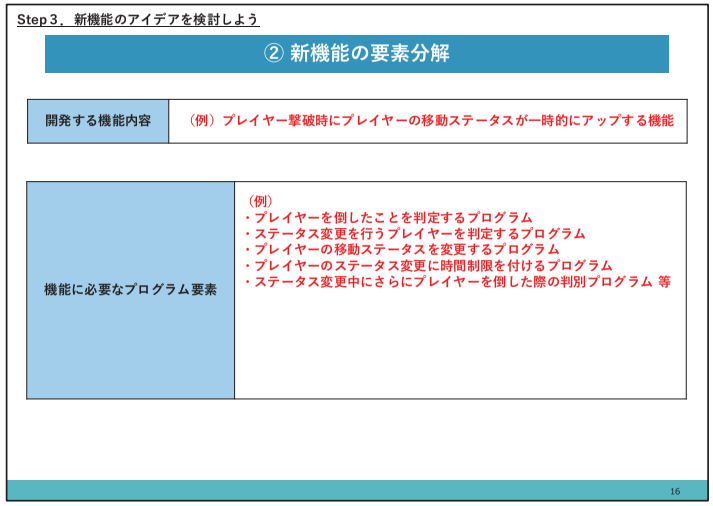


Step3では、あらかじめ例となる新機能のアイデアが提示されています。

これらは、正解として選ばせるためのものではなく、考え方の方向性を示すための参考例です。

学生が行き詰まっている場合には、「こういう発想もある」というヒントとして参照させてください。

一方で、最初から例に引っ張られすぎないよう、まずは自分たちの言葉で考えさせることが望ましいです。



ここでは、検討した新機能を実現するために、どのような処理や判定が必要になるのかを整理します。

特に重要なのは、「この機能を作るには、何が起きたことを検知する必要があるのか」を細かく分解して考えることです。

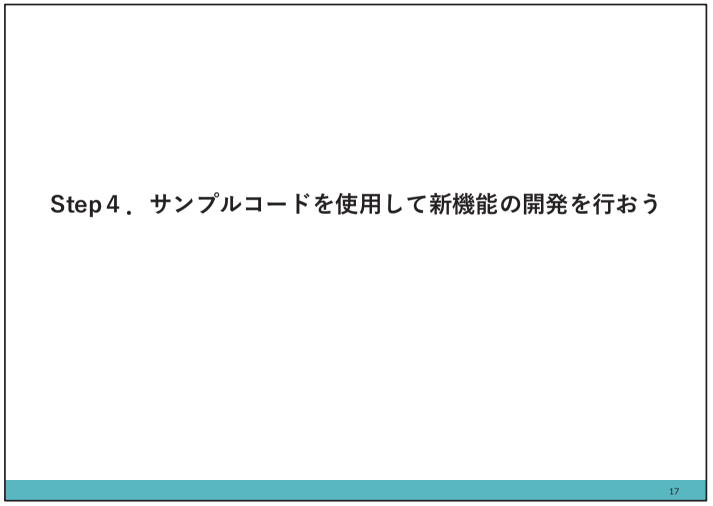
プログラムの書き方を正確に理解させる必要はありません。

Step4でサンプルコードを使う前提なので、ここでは考え方として処理に必要な要素を整理できていれば十分です。

またグループで議論することで見えてくる要素も出てくる可能性があるため、積極的にディスカッションを促しましょう。

ここで要素分解まで念入りに行っておくことで、Step4の実装作業が「よくわからない作業」になりにくくなります。

完成度よりも、「この機能はこういう流れで動くはずだ」と説明できる状態を目指して、進行してください。



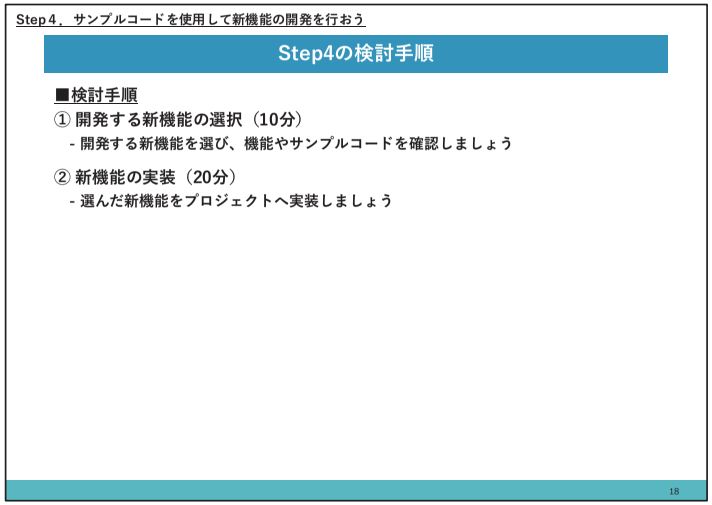
Step4では、実際にプログラムを使って機能を実装する体験を行います。

この工程の目的は、自由にコードを書くことではなく、用意されたサンプルコードを読み、仕組みを理解しながら使うことです。

Step4は、プログラミングの正確さや完成度を評価する工程ではありません。

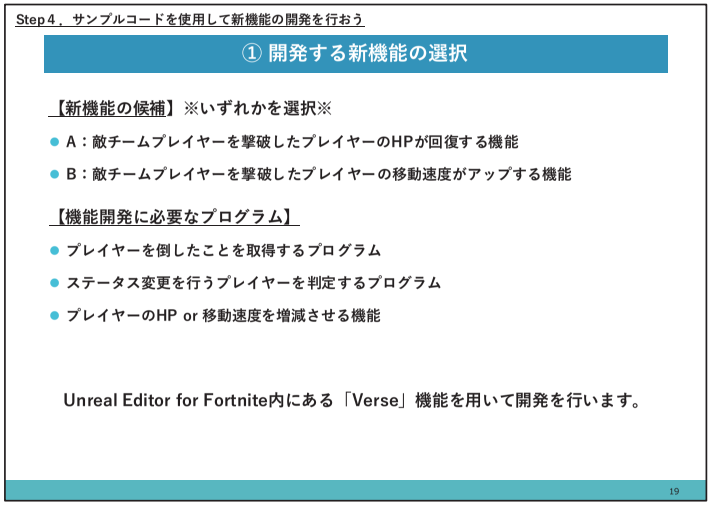
新機能がどのような条件で動き、どの部分を変更すると挙動が変わるのかを体験的に理解することを重視してください。

講師は、コードの意味をすべて説明する必要はなく、「この処理は何をしていそうか」「どこを変えると結果が変わるか」といった問いかけを通して、学生の理解を促す役割に徹します。



Step4では、まず開発する新機能を選択します。

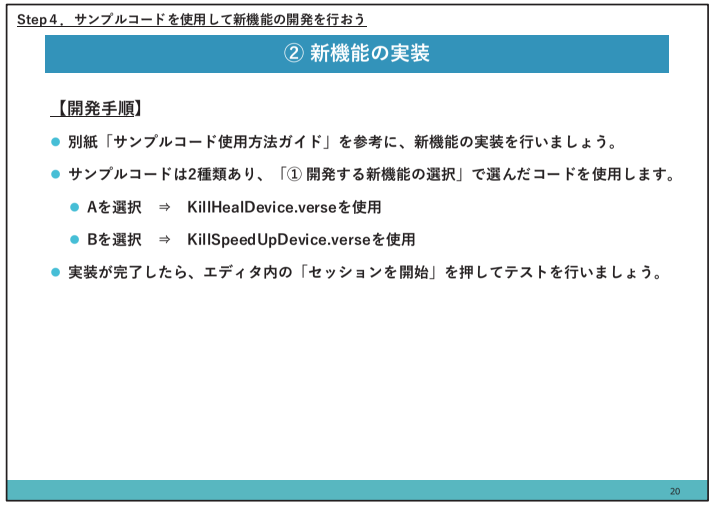
次に、選んだ新機能をプロジェクトに実装します。
別紙に実装をガイドする資料があるので、確認しながら実装作業を進めるよう指示します。



このスライドでは、実装する新機能をスライドに記載の2つの候補から選択します。

どちらを選んでも問題はなく、重要なのは、機能の違いを理解したうえで選択しているかどうかです。
学習者には、この教材の最初の目的であるクライアントからの要望をあらためて考慮し、「この機能がゲームに入ると、どんな場面が変わるか」「プレイヤーにどんな影響を与えるか」を考えながら選ばせるようにしてください。

ここで選んだ新機能は、Step5のプレゼンテーションで説明する内容にもつながります。
そのため、理由を持って選択していることを意識させることが重要です。



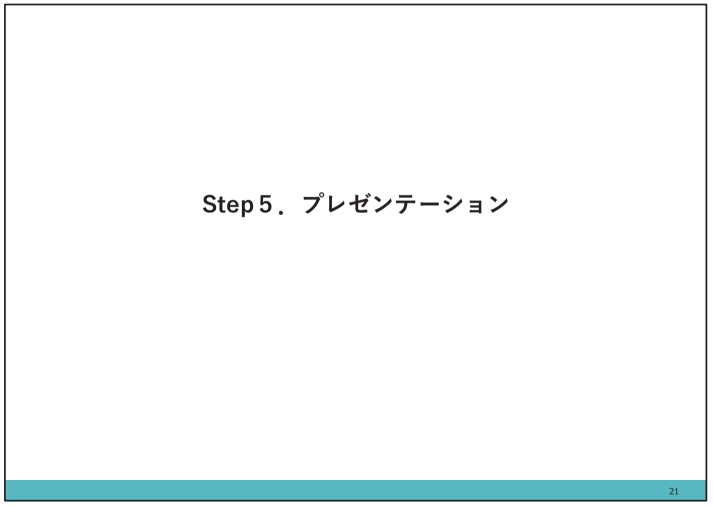
このエ程では、別紙の「サンプルコード使用方法ガイド」を参考にしながら、選択した新機能の実装を行います。

サンプルコードは完成形として扱うのではなく、仕組みを理解するための素材として使用します。

実装が完了したら、ゲームエンジン上でテストを行い、新機能が想定通りに動いているかを確認します。

動作が想定と異なる場合でも、原因を考え、挙動の違いに気づくこと自体が学びになります。

講師は、正解の動きに導くことよりも、学生が「なぜこう動いたのか」を説明できるかを重視してください。



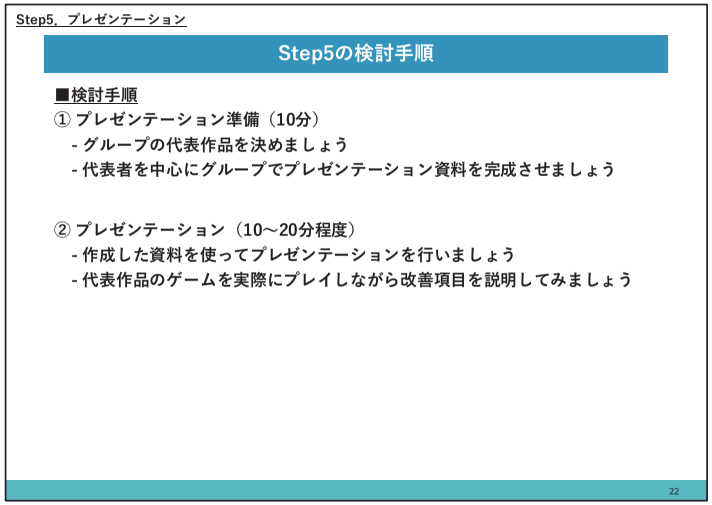
Step5の前半では、プレゼンテーションの準備を行います。

代表作品を一つ決め、その作品を通してグループの考えを伝える形にまとめていきます。

ここでは、全員が発表者になる必要はありませんが、グループ内で内容を共有し、誰が説明しても同じ意図が伝わる状態になっていることが理想です。

後半では、実際にゲームをプレイしながら、改善したポイントを説明します。

講師は、発表の途中で細かく口を挟む必要はなく、最後に「なぜその改善を選んだのか」を振り返らせる問いかけを行ってください。



Step5では、これまでの工程で取り組んできた内容を振り返り、自分たちがどのような意図でゲームを改善したのかを、他者に伝えることを目的とします。

この工程は、発表の上手さや話し方を評価する場ではなく、「考えたことを整理して説明する経験」を重視する時間です。

まずプレゼンテーション準備では、グループの代表作品を決めます。

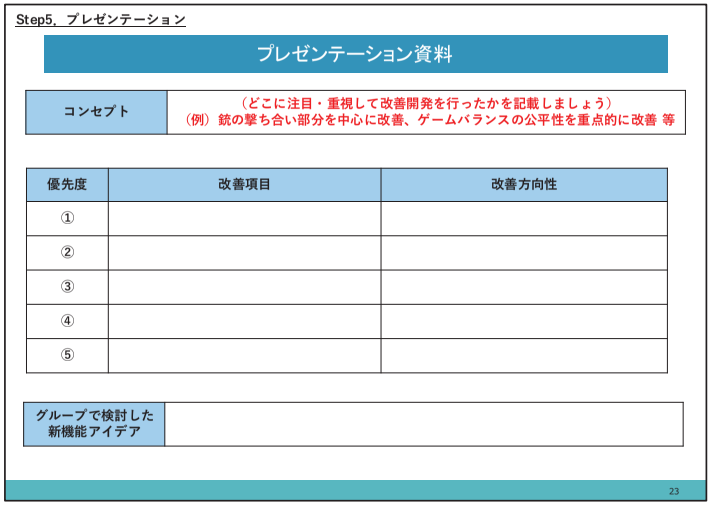
ここでは、完成度の高い作品を選ぶことよりも、改善の意図や工夫した点を説明しやすい作品を選ばせるようにしてください。

代表者を中心に資料をまとめる形にしていますが、内容自体はグループ全体で共有し、全員が説明できる状態を目指します。次にプレゼンテーションでは、作成した資料を使いながら、実際にゲームを操作しつつ改善内容を説明します。

どの部分をどのように改善し、その結果ゲーム体験がどう変わったのかを言葉で説明できることが重要です。

講師は、発表内容の正誤を細かく指摘するのではなく、改善の意図が伝わっているか、ゲームの仕組みと改善内容が結びついて説明できているか、という点に注目してフィードバックを行ってください。

Step5は、この教材全体のまとめにあたる工程です。ゲーム開発において、「作ること」だけでなく「考え、説明すること」も重要である、という点を実感させることを、このステップのゴールとしてください。



このスライドは、プレゼンテーションで使用する資料を整理するためのテンプレートです。ここでは、資料をきれいに埋めること自体が目的ではなく、これまでの改善作業を振り返り、考えたことを整理することを重視してください。

まず「コンセプト」欄では、どの部分に注目し、何を重視して改善を行ったのかを一文で表現させます。内容が抽象的になりすぎないよう、「どの場面」「どの要素」に着目したのかが伝わる表現になっているかを確認してください。

うまく言葉にできない場合は、「一番変えたかったところはどこか」「最初に気になった点は何か」といった問いかけで整理を手助けします。

次に、優先度・改善項目・改善方向性の表では、Step1で検討した改善内容を整理させます。改善項目と改善方向性がずれていないか、「何を」「どう変えたのか」が対応して書かれているかを確認してください。

最後の「グループで検討した新機能アイデア」欄では、Step3・Step4で扱った新機能について簡潔にまとめさせます。実装の細かい仕組みを書く必要はなく、「どんな機能で、ゲーム体験がどう変わるか」が説明できる内容になっているかを意識させてください。

全体を通して、専門用語を正しく使えているかよりも、自分たちの言葉で説明できているかを重視します。講師は、表現の間違いを修正する役割ではなく、考えた意図が相手に伝わる形になっているかを確認する立場で関わってください。

基本操作ガイド

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

1．オブジェクトを削除する

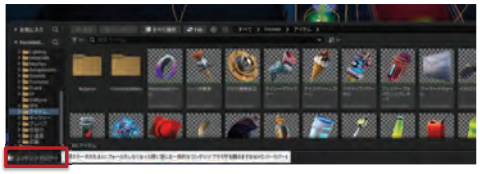
① オブジェクトを左クリックで選択する



② オブジェクトを選択した状態で「DEL」キーを押下する

2．オブジェクトを追加する

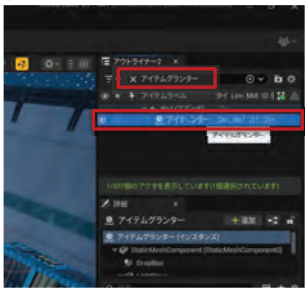
① 画面左下のコンテンツドロワーの中にある Fornite フォルダを開く



② 入れたいオブジェクトを見つける（フォルダ探索、ワード検索等）
③ ドラッグ＆ドロップしてオブジェクトをゲーム上に配置する

3．プレイヤーの初期所有アイテムを変更する

① アイテムグランターを検索して選択する



② アイテムグランターのプロパティのパラメータを変更する



4．設置オブジェクトの所有パラメータを変更する

① オブジェクトを左クリックで選択する（例 回復アイテム）
② オブジェクトのプロパティの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

① オブジェクトを左クリックで選択する
② 目的に応じて移動（W キー）、回転（E キー）、拡大縮小（R キー）を押す
③ 表示される矢印等を操作して調整する



（左から：W キー、E キー、R キーを押下した状態）

6．ゲーム・プレイヤーのパラメータを変更する

① IslandSetting を検索して選択する



② プロパティ内の変更したい項目を調整する（例 ラウンドの制限時間）

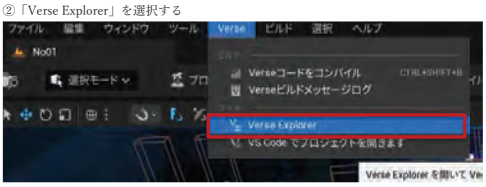


サンプルコード使用方法ガイド

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

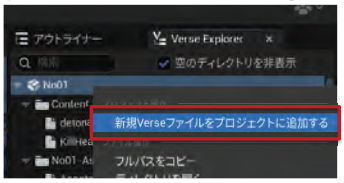
1．Verse メニューから Verse Explorer を開く

① 上部の「Verse」をクリックする
②「Verse Explorer」を選択する



2．Verse ファイルを新規作成する

① プロジェクト名（画像では No01）を右クリックする
②「新規 Verse ファイルをプロジェクトに追加する」をクリックする

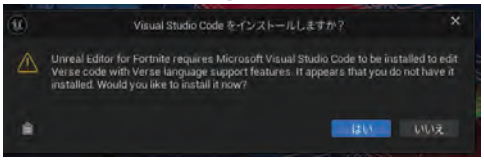


③ 作成するフォルダ名を選択したコードに合わせる
A を選択　⇒　「KillHealDevice」と記載
B を選択　⇒　「KillSpeedUpDevice.verse と記載

④「空のスクリプトを作成」をクリックする

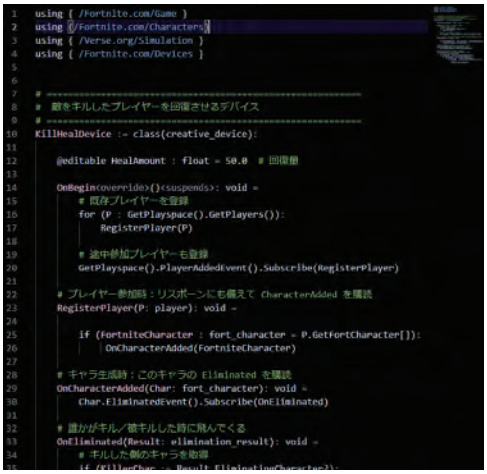


（参考）Visual Studio Code が未インストールの場合
下記の画面が表示された場合は、「はい」を押してソフトインストールを行う。



3．サンプルコードをコピー＆ペースト

① 配布されたサンプルコードを VSCode で開く
② コード全体をコピーする
③ 先ほど作成した空のスクリプト内に貼り付ける



```
using { /Fortnite.com/Game }
using { /Fortnite.com/Characters }
using { /Verse.org/Simulation }
using { /Fortnite.com/Devices }


# ============================================================
#  敵をキルしたプレイヤーを回復させるデバイス
# ============================================================
KillHealDevice := class(creative_device):

    @editable HealAmount : float = 50.0  # 回復量

    OnBegin<override>()<suspends>: void =
        # 既存プレイヤーを登録
        for (P : GetPlayspace().GetPlayers()):
            RegisterPlayer(P)

        # 途中参加プレイヤーも登録
        GetPlayspace().PlayerAddedEvent().Subscribe(RegisterPlayer)

    # プレイヤー参加時：リスポーンにも備えて CharacterAdded を購読
    RegisterPlayer(P: player): void =

        if (FortniteCharacter : fort_character = P.GetFortCharacter[]):
            OnCharacterAdded(FortniteCharacter)

    # キャラ生成時：このキャラの Eliminated を購読
    OnCharacterAdded(Char: fort_character): void =
        Char.EliminatedEvent().Subscribe(OnEliminated)

    # 誰かがキル／被キルした時に飛んでくる
    OnEliminated(Result: elimination_result): void =
        # キルした側のキャラを取得
        if (KillerChar := Result.EliminatingCharacter):
```

4．Verse のビルドを行う

① 画面上部にある「Verse をコンパイル」をクリックする
② 以下の画像と同じチェックマークがついていることを確認する



（参考）ビルドが失敗・チェックマークがつかない場合
・サンプルコードのファイル名と、作成した Verse ファイル名が一致しているか確認し、異なる場合は修正を行いましょう。
・サンプルコードの記述を全文コピーできているかを確認しましょう。
・Verse ファイルが「Contents」の直下に作成されているかを確認し、異なる場所（別のファイルの直下等）にある場合は、削除して再度作成を行いましょう。

5．Verse デバイスを設置する

① コンテンツブラウザを開きます
② 作成した Verse ファイル名で検索を行い、デバイスがヒットすることを確認します



③デバイスをエディタ上にドラッグ&ドロップします



これで新規機能の実装が完了です。
ワークシートに戻り、テストを実施しましょう。

「ゲームブラッシュアップ開発にチャレンジ！」開発ゲームコンテンツ概要

■概要
Unreal Engine の Fortnite コンテンツの開発専用エディター「Unreal Editor for Fortnite」を使用し、同エディター内に用意されているテンプレート「Verse Detonation」を講座向けにカスタマイズしている。

・テンプレート段階のコンテンツ



・テンプレート概要 URL
https://dev.epicgames.com/documentation/ja-jp/fortnite/verse-detonation-template-in-unreal-editor-for-fortnite

■カスタマイズ項目（一部）
・ゲームステージの再構築
・ゲームステージの見た目（3D モデル）の選定/差し替え
・ゲームルール（プレイ時間、勝利条件等）の変更
・使用できる武器の変更/パラメータ調整
・使用できるアイテムの変更/パラメータ調整
・プレイヤー移動性能の変更/パラメータ調整
・ゲームステージギミックの追加
・ステージ上のドロップアイテムの追加
・ゲームスキル２種（体力回復ギミック、移動性能アップギミック）の追加　など

■開発コンテンツ画像

・ゲームエンジン上での見え方





・ゲーム内での見え方





■起動・プレイ手順
1．コンテンツデータ（ZIP ファイル）をダウンロード
2．Unreal Editor for Fortnite を起動
3．Unreal Editor for Fortnite の「ブラウズ」を開きダウンロードしたデータを選択・起動
4．Unreal Editor for Fortnite の「セッションを開始」を選択する
5．自動で起動される Fortnite 上でゲームコンテンツをプレイ

コンテンツデータ
https://drive.google.com/file/d/1AC-ptwD4U4E1IxNbodeRP5EPvYjtMkSD/view?usp=sharing

２．専門学校段階コンテンツ

⑵ ソフト・ハード開発領域 講義教材「ヒットゲーム事例解説」

「ヒットゲーム事例解説」



一般社団法人 日本eスポーツ学会

0

この教材では、ヒットゲームの事例をもとに、ゲームの特徴や成功の要因を解説していきます。
実際に多くのユーザーに遊ばれているゲームを取り上げながら、どのような狙いや工夫等があるのかを学習していきましょう。

もくじ

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

1

この教材では、まず注目するべき観点について確認します。
そのうえで、複数のヒットゲームを事例として取り上げ、それぞれの特徴を見ていきます。
最後に内容をまとめて、ヒットゲームから学べるポイントを整理します。

この教材で学習を行うにあたって

- この教材では人気ゲーム作品をテーマに、ゲームクリエイターの目線でユーザーから人気を集めている理由を解説します。
- ゲームをプレイする側の視点だけで考えてしまうと、作品は作り手の自己満足に陥りやすくなります。そのため、ゲームを制作する側の視点を持つことが重要です。
- 制作側の視点では、「このゲームを通じて、ユーザーにどのような体験や楽しさを届けたいのか」を軸に、設計や演出が組み立てられています。
- この教材を通して、**「人が求めているものを作る視点」**や**「他者からの評価の存在」**を学びましょう。





2

この教材では人気ゲーム作品をテーマに、ゲームクリエイターの目線で、ユーザーから人気を集めている理由を解説します。

ゲームをプレイする側の視点だけで考えてしまうと、作品は作り手の自己満足に陥りやすくなります。
そのため、ゲームを制作する側の視点を持つことが重要です。

制作側の視点では、このゲームを通じてユーザーにどのような体験や楽しさを届けたいのかを軸に、設計や演出が組み立てられています。
この教材を通して、人が求めているものを作る視点や、他者からの評価の存在について学んでいきましょう。

1. 注目するべき観点について

①「どのような体験」をしてもらいたいと考えているか

- ゲームは、開発者がプレイヤーに体験してほしい内容を軸に作られています。
- その意図を理解することで、ルールや演出などの理由が見えてきます。



② ①の体験をしてもらうためにどのような「工夫」がされているか

- 狙った体験を中心に、操作方法や難易度、演出、報酬の与え方など、さまざまな工夫が施されています。



③ 同ジャンルのゲームの中での「差別化ポイント」はどこか

- 体験の切り取り方や工夫の方向性を比較することで、そのゲームならではの強みや、選ばれる理由が見えてきます。



3

まず、ヒットゲームの事例を見るときに注目するべき観点を整理します。

1つ目は、開発者がプレイヤーにどのような体験をしてもらいたいと考えているかという点です。
ゲームは、プレイヤーに体験してほしい内容を軸に作られています。
その意図を理解することで、ルールや演出がなぜその形になっているのかが見えてきます。

2つ目は、その体験をしてもらうためにどのような工夫がされているかという点です。
操作方法や難易度、演出、報酬の与え方など、狙った体験を支える工夫が組み込まれています。

3つ目は、同じジャンルのゲームの中での差別化ポイントはどこかという点です。体験の切り取り方や工夫の方向性を比較することで、そのゲームならではの強みや選ばれる理由が見えてきます。

これらのそれぞれのポイントについて注目しながら、ヒットゲームの事例を解説していきます。

事例①：VALORANT

4

ここからは、具体的なヒットゲームの事例を見ていきます。

最初の事例は、VALORANTです。
これまで整理した観点をもとに、VALORANTがどのような体験を提供し、どのような工夫や差別化があるのかを確認していきましょう。

4

事例①：「VALORANT」の概要





【ゲーム概要】

- 5人ずつのチームに分かれてのラウンド制で、各ラウンドで攻撃側 / 防衛側に分かれる。
- 攻撃側は制限時間内に爆弾を設置して起爆させるか、防衛側を全滅させることを目的とする。
- 防衛側は爆弾を解除するか、設置前に攻撃側全滅させるか、タイムアップまで生存することを目的とする。
- プレイヤーは固有のスキルを持つ「エージェント」を操作して戦う。
- 各ラウンド前には武器を購入するフェーズがあり、ゲーム中に得た資金を用いて装備を整える。

（画像出典）Riot Games, Inc.

5

5

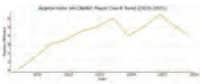
VALORANTは、5人ずつのチームに分かれて戦う、ラウンド制の対戦ゲームです。

各ラウンドでは、攻撃側と防衛側に分かれて試合が進行します。
攻撃側は、制限時間内に爆弾を設置して起爆させるか、防衛側を全滅させることが目的です。

防衛側は、爆弾を解除するか、設置前に攻撃側を全滅させるか、タイムアップまで生存することが目的になります。
プレイヤーは固有のスキルを持つエージェントを操作して戦います。また、各ラウンド前には武器を購入するフェーズがあり、ゲーム中に得た資金を使って装備を整えます。

事例①：「VALORANT」の前提情報

- 最大同時接続プレイヤー数が世界で約690万人を達成
  https://www.hotspawn.com/valorant/news/how-many-people-play-valorant
  VALORANTリリース後から2025年までのユーザー数や、地域別の内訳が掲載されている。
- 月間プレイヤー数が2000万人を超える勢いで成長
  https://gamewith.jp/valorant/article/show/394546
  統計サイトのデータをもとに、VALORANTの月別アクティブユーザー数が紹介されている。
- VALORANT世界大会の最大同時視聴者数910万人を記録
  https://www.valorant4jp.com/2024/10/valorant-champions-2024910e.html
  VALORANTのeスポーツ責任者を務めているLeo Faria氏より、韓国で開催された世界大会の最大同時視聴者数の発表内容が紹介されている。



VALORANT プレイヤー数の推移
（出典）HOTSPAWN



韓国開催のVALORANT世界大会会場
（出典）VALORANT4JP

6

6

つぎにVALORANTの前提情報です。

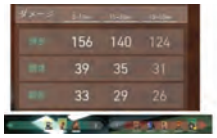
VALORANTは世界的に人気が高く、多くのプレイヤーが遊んでいるタイトルです。
最大同時接続プレイヤー数が世界で約690万人に達したという情報もあります。

また、月間プレイヤー数も2000万人を超える勢いで成長しているとされています。
継続的に遊ばれているタイトルであることが分かります。

さらに、VALORANTの世界大会では最大同時視聴者数910万人を記録したという情報もあり、eスポーツタイトルとしても注目を集めていることが分かります。

観点①「ゲーム体験の狙い」

プレイヤーに連続キル・劣勢からの逆転の快感を味わってもらう



ワンパンしやすいパラメータ設定
人数変動のしやすさ



スパイク設置状況
エコラウンド

連続キルが生まれやすく、劣勢状況も生まれやすいゲーム設計

（画像出典）Riot Games, Inc.

7

7

ここからは、注目するべき観点の1つ目を見ていきます。
観点①は、開発者がプレイヤーにどのような体験をしてもらいたいと考えているか、という点です。

VALORANTがプレイヤーに提供している体験として、連続キルや、劣勢からの逆転の快感が挙げられます。

例えば、ワンパンしやすいパラメータ設定により、人数の変動が起こりやすくなっています。
これにより、試合展開が大きく変わる場面が生まれやすくなります。

また、スパイクの設置状況や、エコラウンドといった要素も組み合わさることで、緊張感のある展開や逆転が起こりやすいゲーム設計になっています。
このように、連続キルや逆転が生まれやすく、劣勢状況も発生しやすいように設計されています。



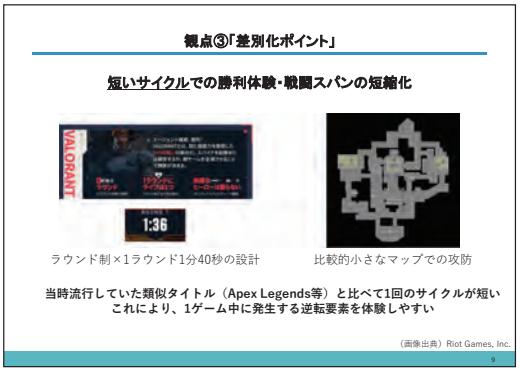
次に、注目するべき観点の2つ目を見ていきます。
観点②は、観点①の体験を提供するために、どのような工夫がされているかという点です。

VALORANTでは、勝利演出によって体験を強調しています。

例えば、連続キル時のサウンド演出があります。
プレイヤーが活躍したことを分かりやすく伝え、達成感を強める工夫です。

また、クラッチやスリフティといった演出も用意されています。
重要な場面での勝利をより印象的に見せることで、逆転や勝利の価値を高めています。

このように、連続キルや逆転を賞賛する演出が多く盛り込まれています。

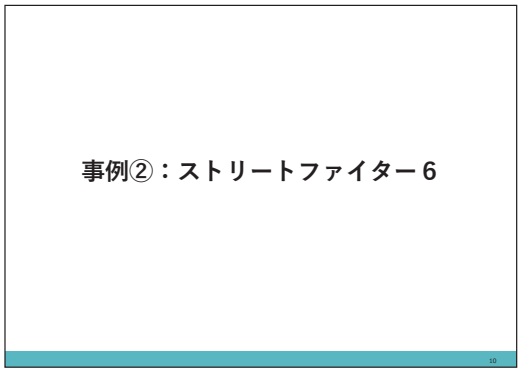


最後に、注目するべき観点の3つ目を見ていきます。
観点③は、同じジャンルのゲームの中での差別化ポイントはどこか、という点です。

VALORANTの差別化ポイントとして、短いサイクルで勝利体験が得られる設計が挙げられます。

ラウンド制であり、1ラウンドは約1分40秒という短い時間で進行します。
そのため、試合の中で勝敗が切り替わる体験を繰り返し得やすくなっています。

また、比較的小さなマップで攻防が行われる点も特徴です。戦闘が起こるまでの時間が短く、展開が早く進みやすくなっています。
当時流行していた類似タイトルと比べて1回のサイクルが短いため、1ゲーム中に逆転要素を体験しやすい点が特徴です。



ここからは、事例②としてストリートファイター6を取り上げます。



まずは、ストリートファイター6がどのようなゲームなのか、概要から確認していきましょう。

ストリートファイター6は、1対1で対戦するラウンド制の対戦格闘ゲームです。
プレイヤーは個性の異なるキャラクターを操作し、制限時間内に相手の体力を0にすることを目的とします。

攻撃、防御、必殺技、スーパーアーツなどを使い分けながら戦い、読み合いと反応速度が勝敗を左右します。
一定本数先取で勝利が決まり、ラウンドごとに立ち回りを調整していく点も特徴です。

また、初心者向けのモダン操作と、従来の操作が用意されており、幅広いプレイヤー層が対戦に参加できるようになっています。

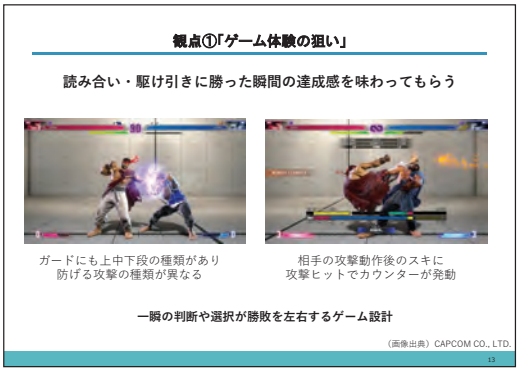


つぎに、ストリートファイター6の前提情報です。

ストリートファイター6は、格闘ゲームジャンルの中でも特に大きな注目を集めています。

例えば、格闘ゲームジャンルにおいて、最大同時接続プレイヤー数の記録を更新しており、多くのプレイヤーが継続的に遊んでいることが分かります。

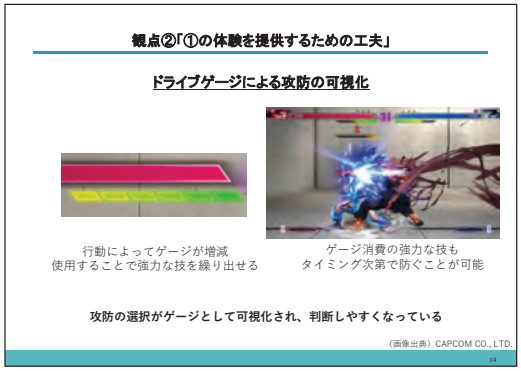
また、ストリートファイター6は全世界で500万本を突破したと発表されており、売上面でも大きな成果を出しているタイトルです。
このように、ストリートファイター6は人気と実績の両面で、ヒットゲームとして評価されている作品だと言えます。



ここからは、注目するべき観点の1つ目を見ていきます。
観点①は、開発者がプレイヤーにどのような体験をしてもらいたいと考えているか、という点です。

ストリートファイター6がプレイヤーに提供している体験として、読み合いと駆け引きに勝った瞬間の達成感が挙げられます。
例えばガードには上中下段の種類があり、防げる攻撃の種類が異なります。
そのため、相手の行動を予測して判断する要素が強くなっています。

また、相手の攻撃動作後のスキに攻撃を当てることで、カウンターが発動する仕組みもあります。
状況を見て素早く判断し、行動できたときに有利を取りやすい設計です。このように、一瞬の判断や選択が勝敗を左右する体験を味わえるように設計されています。

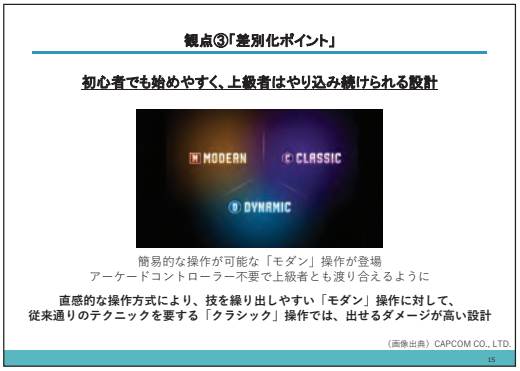


次に、注目するべき観点の2つ目を見ていきます。
観点②は、観点①の体験を提供するために、どのような工夫がされているかという点です。

ストリートファイター6では、ドライブゲージによって攻防の選択が可視化されています。
行動によってゲージが増減し、使用することで強力な技を繰り出せるようになっています。

そのため、攻めるか守るかといった判断を、ゲージの状況とあわせて考えやすくなっています。
また、強力な技を使う側だけでなく、ゲージ消費の技もタイミング次第で防ぐことが可能になっています。

これにより、駆け引きの幅が広がっています。
このように、攻防の選択がゲージとして可視化され、判断しやすくなる工夫がされています。



最後に、注目するべき観点の3つ目を見ていきます。
観点③は、同じジャンルのゲームの中での差別化ポイントはどこか、という点です。

ストリートファイター6の差別化ポイントとして、初心者でも始めやすく、上級者はやり込み続けられる設計が挙げられます。

例えば、直感的な操作が可能なモダン操作が登場したことで、複雑な入力に慣れていない人でも対戦を楽しみやすくなっています。
アーケードコントローラーがなくても遊べる点も、間口を広げる要素になっています。

一方で、従来通りのテクニックを必要とするクラシック操作では、出せるダメージが高い設計になっています。
そのため、従来通りのクラシック操作で上達すればするほど、より深い駆け引きや技術を活かせるようになっており、長い間ストリートファイターシリーズをプレイしているユーザーも活躍しやすい仕組みになっています。

このように、初心者と上級者の両方が楽しめる仕組みを用意している点が、大きな特徴です。

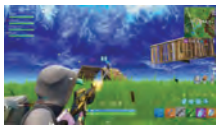
事例③：Fortnite

16

事例③は、Fortniteです。

16

事例③：「Fortnite」の概要




【ゲーム概要】

- 最大100人のプレイヤーが1つの島に降下し、最後の1人になることを目指すバトルロイヤルゲーム。
- プレイヤーは武器やアイテムを収集しながら戦闘を行い、時間経過とともに安全エリアが縮小していく。
- 建築要素により、壁や階段などを即座に作成し、防御や移動、攻撃に活用できる。
- ソロ、デュオ、スクワッドなど複数のプレイ形式が存在する。
- シーズンごとにマップやルールが変化し、継続的な新体験が提供される。

（画像出典）Epic Games, Inc.

17

まずは、Fortniteがどのようなゲームなのか、概要から確認していきましょう。

Fortniteは、最大100人のプレイヤーが1つの島に降下し、最後の1人になることを目指すバトルロイヤルゲームです。

プレイヤーは、武器やアイテムを集めながら戦闘を行い、時間経過とともに安全エリアが縮小していきます。
その中で、生き残るための移動ルートや戦うタイミングを判断していきます。Fortniteの大きな特徴として、建築要素があります。

壁や階段などを即座に作成でき、防御や移動、攻撃に活用できる点が、ほかのバトルロイヤルとは違うポイントです。
また、ソロ、デュオ、スクワッドなど複数のプレイ形式が存在し、さまざまな遊び方ができます。

さらに、シーズンごとにマップやルールが変化し、継続的に新しい体験が提供される点も特徴です。

17

事例③：「Fortnite」の前提情報

- バトルロイヤルゲームの中で世界最大規模のタイトル、2026年の総プレイヤー数は推定約6.5億人規模
  https://xrcloud.jp/blog/articles/meta-game/31029/
  2026年時点のFortniteの総プレイヤー数がまとめられている。また、同ジャンルの競合タイトルの台頭についても分析されている。
- 1日のプレイヤー数がFortnite史上最多の4,470万人を記録
  https://automaton-media.com/articles/newsjp/20231107-271173/
  2023年11月5日に1日のプレイヤー数が4,470万人を記録した内容がまとめられている。
- 2019年の世界大会で同時視聴者数が2300万人を超える
  https://escharts.com/ja/games/fortnite
  eスポーツタイトルに関するさまざまなデータがまとめられているサイトで、歴代ピーク視聴者数や年間の総賞金額等が閲覧できる。


Fortniteプレイヤー数の推移
（出典）CreRTFun Studio


競技シーンの同時視聴者数の推移
（出典）ESPORTS CHARTS

18

つぎにFortniteの前提情報です。

Fortniteは、バトルロイヤルゲームの中でも世界最大規模のタイトルとして知られています。
総プレイヤー数などのデータからも、多くのユーザーに長く遊ばれていることが分かります。

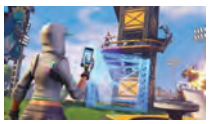
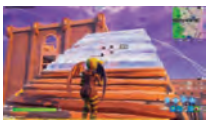
また、1日のプレイヤー数が史上最大を記録したというニュースもあり、非常に大きな規模でプレイされているタイトルです。
さらに、競技シーンでも注目されており、世界大会では同時視聴者数が多く集まった実績もあります。

このようにFortniteは、プレイヤー数と盛り上がりの両面で、大きな影響力を持つタイトルです。

18

観点①「ゲーム体験の狙い」

自由な戦い方で勝利をつかむ体験

建築要素により独自の舞台で戦うことが可能

**建築の使用有無や組み立て方により、
プレイヤーごとに異なる勝ち方が成立する設計**

（画像出典）Epic Games, Inc.

19

ここからは、観点①「ゲーム体験の狙い」です。

Fortniteの体験の狙いは、自由な戦い方で勝利をつかむ体験を提供することです。
武器での撃ち合いだけではなく、建築要素を使うことで、自分にとって有利な状況を作りながら戦うことができます。

そのため、同じマップであっても、プレイヤーごとに戦い方が変わりやすいゲームになっています。
建築の使い方や組み立て方の工夫によって、勝ち方が成立するように設計されている点が特徴です。

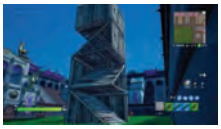
19

観点②「①の体験を提供するための工夫」

建築による有利不利の変化



建築を一部破壊することで
一方的に攻撃できる空間を作成可能



有利に立ち回れる高い位置を
自分で生み出せる

プレイヤーの工夫がそのまま有利不利につながる設計

（画像出典）Epic Games, Inc.

20

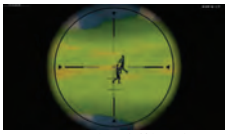
つぎに、観点②「①の体験を提供するための工夫」です。

Fortniteでは建築によって、有利不利が大きく変化します。
例えば、建築を一部破壊することで一方的に攻撃できる空間を作ることができたり、相手の守りを崩すきっかけにしたりできます。

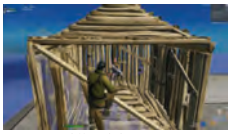
また、建築によって高い位置を自分で作り出せるため、撃ち合いの中で有利な立ち回りを生み出すことも可能です。
このように、プレイヤーの工夫がそのまま有利不利につながりやすい設計になっている点が、Fortniteの特徴です。

観点③「差別化ポイント」

強さ・上手さの種類が1つではない対戦体験



エイミング・反射神経などの
純粋な強さ・上手さ



建築・破壊による
戦略的な強さ・上手さ

「建築」の要素によって生まれる戦略性が、
他のシューティングゲームにはない特徴となっている

（画像出典）Epic Games, Inc.

21

最後に、観点③「差別化ポイント」です。

Fortniteは、強さや上手さの種類が1つではない対戦体験になっています。

エイミングや反射神経といった、純粋な撃ち合いの強さだけが勝敗を決めるわけではありません。
建築や破壊によって状況を作り、有利な位置取りをしたり、相手を追い込んだりといった、戦略的な強さも重要になります。

このように、「建築」の要素によって生まれる戦略性が、他のシューティングゲームにはない特徴となっています。

事例④：League of Legends

22

続いての事例は、「League of Legends」です。

事例④：「League of Legends」の概要





【ゲーム概要】

- 5人ずつのチームに分かれて対戦する、チーム制オンラインバトルアリーナ（MOBA）ゲーム。
- プレイヤーは固有スキルを持つ「チャンピオン」を操作し、敵チームの本拠地を破壊することを目的とする。
- マップ上のレーンやジャングルで敵や中立モンスターを倒し、経験値とゴールドを獲得する。
- 獲得したゴールドでアイテムを購入し、キャラクターを強化していく。
- チーム内での役割分担と連携が勝敗に大きく影響する。

（画像出典）Riot Games, Inc.

23

まずは、League of Legendsがどのようなゲームなのか、概要から確認していきましょう。

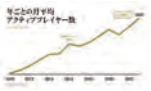
League of Legendsは、5人ずつのチームに分かれて対戦する、チーム制オンラインバトルアリーナ、いわゆるMOBAゲームです。
プレイヤーは固有のスキルを持つチャンピオンを操作し、敵チームの本拠地を破壊することを目的とします。

試合では、マップ上のレーンやジャングルで戦いながら、敵や中立モンスターを倒して経験値とゴールドを獲得します。
獲得したゴールドでアイテムを購入し、キャラクターを強化していくのが特徴です。

そして、チーム内での役割分担と連携が勝敗に大きく影響するゲーム設計になっています。

事例④：「League of Legends」の前提情報

- MOBAジャンルで最大級のタイトル、月間1億人以上がLeague of Legendsをプレイ
  https://x.gd/cAzFN
  League of Legendsの年代別のプレイヤー数や、同時接続プレイヤー数が整理されて掲載されている。
- 日本サーバーでのプレイヤー数も年々増加傾向
  https://esports-world.jp/column/35002
  日本サーバーにおけるアクティブプレイヤーの激増と、それに伴う影響について整理されている。
- 競技シーンの最大同時視聴者数も増加傾向
  https://escharts.com/ja/games/lol
  eスポーツタイトルに関するさまざまなデータがまとめられているサイトで、歴代ピーク視聴者数や年間の総賞金額等が閲覧できる。



日本サーバーにおける月平均プレイヤー数
（出典）Esports World



競技シーンの同時視聴者数の推移
（出典）ESPORTS CHARTS

24

つぎに、League of Legendsの前提情報です。

League of Legendsは、MOBAジャンルの中でも最大級のタイトルで、多くのプレイヤーに長年遊ばれ続けています。
また、日本サーバーでもプレイヤー数が増加傾向にあり、国内でも人気が広がっていることが分かります。

さらに、競技シーンの同時視聴者数などからも、世界規模で盛り上がりを維持しているタイトルであることが読み取れます。

24

観点①「ゲーム体験の狙い」

チームで勝利した達成感を味わってもらう



1人では倒しづらいボスがいる等、
5人で連携して勝つことを
重視したゲームルール



ゲーム序盤から複数人での
連携プレイが生じやすい

個人の活躍だけでは勝ちにくく、チーム連携が勝敗を左右する設計

（画像出典）Riot Games, Inc.

25

ここからは、整理した観点をもとにLeague of Legendsを見ていきます。
まず観点①は、ゲーム体験の狙いです。

League of Legendsでは、チームで勝利した達成感を味わってもらうことが大きな狙いになっています。
1人の活躍だけでは勝ち切りにくい場面も多く、仲間と連携して勝つことが重要なゲームルールになっています。

また、ゲーム序盤から複数人での連携プレイが生まれやすく、チームで状況を作って勝利につなげる体験が中心になります。
その結果として、個人の力だけではなく、チーム全体で勝ちを掴むことが楽しいゲーム設計になっています。

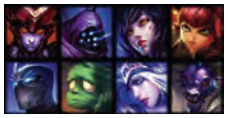
25

観点②「①の体験を提供するための工夫」

役割分担が明確なゲーム・キャラクター設計



担当ポジションが存在し、
それぞれ求められる動きが異なる



攻撃・防御・支援など
得意が異なるキャラクター設計

**チームメンバーの役割を理解しやすく、
自身がどのような動きをするべきかがわかりやすい**

（画像出典）Riot Games, Inc.

26

つぎに観点②は、観点①の体験を提供するための工夫です。

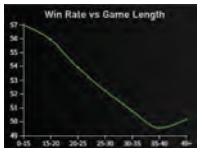
League of Legendsでは、役割分担が明確なゲームとキャラクター設計によって、チーム連携が生まれやすくなっています。
担当ポジションが存在し、それぞれ求められる動きが異なるため、プレイヤーは自分の役割を意識しながら試合を進めることになります。

また、攻撃、防御、支援など得意分野が異なるキャラクターが用意されていることで、チームとして戦う形が自然に成立します。
このような設計により、チームメンバーの役割を理解しやすく、自分がどのような動きをするべきかも分かりやすくなっています。

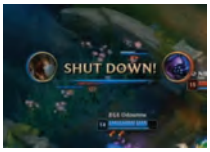
26

観点③「差別化ポイント」

試合全体を通した成長と逆転の設計



キャラクターごとに
強いタイミングが異なる



強いプレイヤーを倒すと
追加でお金が貰える

**序盤・中盤・終盤でキャラクターの強さが変化し、
一方的な試合になりにくいシステムも導入されており逆転が狙える**

（画像出典）Riot Games, Inc.

27

最後に観点③は、差別化ポイントです。
League of Legendsでは、試合全体を通した成長と逆転の設計が特徴になっています。

キャラクターごとに強いタイミングが異なるため、序盤、中盤、終盤で試合展開が変化しやすい仕組みになっています。
さらに、強いプレイヤーを倒すと追加で報酬が得られるなど、一方的な試合になりにくいシステムも導入されています。

そのため、試合を通して状況が動きやすく、最後まで逆転が狙えるゲーム体験が生まれる点が、このタイトルならではの特徴になっています。

27

事例⑤：ぷよぷよ

28

事例⑤は、ぷよぷよです。
どのような体験を提供し、どのような工夫や差別化があるのかを見ていきましょう。

28

事例⑤：「ぷよぷよ」の概要





【ゲーム概要】

- 落下してくる「ぷよ」を操作し、同じ色を4つ以上つなげて消す対戦型パズルゲーム。
- 連鎖を発生させることで相手に「おじゃまぷよ」を送り込み、相手の盤面を埋めることを目的とする。
- 相手のフィールドが先に埋まった側が負けとなる。
- シンプルなルールながら、連鎖構築や状況判断など高い戦略性を持つ。
- 対戦形式を中心に、初心者から上級者まで幅広く楽しめる設計となっている。

（画像出典）SEGA

29

29

まずは、ぷよぷよがどのようなゲームなのか、概要から確認していきます。

ぷよぷよは、落下してくる「ぷよ」を操作し、同じ色を4つ以上つなげて消していく対戦型のパズルゲームです。
プレイヤーは連鎖を発生させることで相手に「おじゃまぷよ」を送り込み、相手の盤面を埋めていくことを目的とします。
最終的に、相手のフィールドが先に埋まった側が負けとなります。

ルールはシンプルですが、連鎖の組み方や状況判断によって勝敗が決まるため、高い戦略性を持っています。
また、対戦形式を中心に、初心者から上級者まで幅広く楽しめる設計になっています。

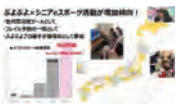
29

事例⑤：「ぷよぷよ」の前提情報

- 全世界で約3900万人以上がプレイするアクションパズルゲームとして人気を集める
  https://www.sega.jp/topics/detail/250623_1/
  本作を展開しているセガ社による、世界大会の開催に関するニュースが整理されている。
- 2026年愛知で開催される第20回アジア競技大会にて正式なメダル競技として採用される
  https://jesu.or.jp/contents/news/news-25110402/
  日本eスポーツ連合（JeSU）より、第20回アジア競技大会にて、メダルを獲得できる正式な協議として「ぷよぷよeスポーツ」が採用された内容が掲載されている。
- ぷよぷよ×シニアeスポーツ活動が全国的に盛んに
  https://youtu.be/YTYT1jaEYIg
  東京eスポーツフェスタ2026にて、SEGA社の正廣氏による講演でぷよぷよを用いたシニアeスポーツ活動が全国的に盛んになっている。



競技向けタイトルとしてリリースされた作品
（出典）SEGA


（出典）東京eスポーツフェスタ2026 /
SEGA社講演正廣康申氏

30

30

つぎに、ぷよぷよの前提情報です。

ぷよぷよは世界中で多くのプレイヤーに遊ばれており、長年にわたって人気を集めてきたタイトルです。
さらに、競技としての取り組みも進んでおり、大会の開催やeスポーツ展開も行われています。

また近年では、シニアeスポーツなどの取り組みにも広がり、幅広い世代に遊ばれている点も特徴です。
こうした背景をふまえて、ぷよぷよがプレイヤーにどのような体験を提供しているのかを、観点に沿って整理していきます。

30

観点①「ゲーム体験の狙い」

ぷよを連続で消す「連鎖」の体験



「ぷよ」は画面下に向かって落下するため、
落下先でぷよが消える「連鎖」が発生する

**同時に2種類を消しても「連鎖」にはならず、
ぷよが落ちた先で消えることで初めて連鎖として成立する**

31

31

ここからは観点①、ゲーム体験の狙いを見ていきます。

ぷよぷよがプレイヤーに提供している体験は、ぷよを連続で消していく「連鎖」の気持ちよさです。
ぷよは画面下に向かって落下するため、ぷよを置いた時点で消えるのではなく、落下した先で消えることで連鎖が成立します。

そのため、ただ同時に消すだけでは連鎖にならず、次のぷよが落ちて消える流れを作ることが重要になります。
この仕組みによって、連鎖が決まったときの達成感や爽快感が強く感じられるようになっています。

31

観点②「①の体験を提供するための工夫」

ゲーム内の演出で連鎖を賞賛



連鎖が増えるにつれキャラクター演出が変化
サウンドも連鎖にあわせて音が高くなっていく

https://youtu.be/N4qBW1sXAq8

（参考）zakiさんのGame Enjoyチャンネル

連鎖中はゲーム操作ができないため、
ユーザーが連鎖の演出に注目しやすい設計となっている

（画像出典）SEGA

32

つぎに観点②、体験を提供するための工夫です。

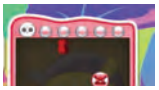
ぷよぷよでは、連鎖が増えるほどキャラクター演出が変化し、サウンドも連鎖にあわせて盛り上がっていきます。
この演出によって、プレイヤーは連鎖を続けるほど「今すごいことが起きている」という感覚を得やすくなります。

さらに、連鎖中は操作ができないため、プレイヤーの意識が自然と連鎖の演出に集中するようになっています。
つまり、連鎖の爽快感をより強く印象づけるための見せ方が、ゲーム全体に組み込まれていると言えます。

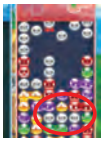
32

観点③「差別化ポイント」

連鎖によって相手の行動を制限できる対戦システム



自分のぷよを消すと
相手プレイヤーにおじゃまぷよが出現



おじゃまぷよは
連鎖の障害物として機能

連鎖数によっておじゃまぷよの数が増えるなど、
自分の実力によって相手プレイヤーの進行を妨害できるシステムが搭載

（画像出典）SEGA

33

最後に観点③、差別化ポイントです。
ぷよぷよの大きな特徴は、連鎖によって相手の行動を制限できる対戦システムにあります。

自分がぷよを消すと、相手のフィールドに「おじゃまぷよ」が出現し、相手の盤面が圧迫されていきます。

そして連鎖数が増えるほど、おじゃまぷよの量も増えるため、自分の実力がそのまま相手の不利につながります。
この仕組みによって、パズルの上手さが攻撃として成立し、プレイヤー同士の駆け引きが生まれる設計になっています。

33

事例⑥：ロケットリーグ

34

最後に、事例⑥として「ロケットリーグ」を取り上げます。

34

事例⑥：「ロケットリーグ」の概要





【ゲーム概要】

- サッカーとレーシングを融合させた、車を操作して行う対戦型スポーツゲーム。
- プレイヤーはロケットブースト付きの車を操作し、ボールを相手のゴールに入れることを目的とする。
- 試合は制限時間制で行われ、より多く得点したチームが勝利となる。
- ジャンプ、ブースト、空中操作などを駆使した立体的なプレイが特徴。
- 個人技とチーム連携の両方が重要となるゲームデザインになっている。

（画像出典）Psyonix LLC.

35

まずは、ロケットリーグがどのようなゲームなのかを解説していきます。

ロケットリーグは、サッカーとレースを融合させた、車を操作して戦う対戦型スポーツゲームです。
プレイヤーはロケットブースト付きの車を操作して、ボールを相手のゴールに入れることを目指します。
試合は制限時間制で進行し、より多く得点したチームが勝利となります。

また、ジャンプやブースト、空中操作などを活用した立体的なプレイが特徴で、個人技とチーム連携の両方が勝敗に大きく影響するゲームデザインになっています。

35

事例⑥：「ロケットリーグ」の前提情報

- 月間で約9000万人がロケットリーグをプレイ、同時接続同時プレイ数も20万人を超える
  https://rl-japan.com/articles/topic-online-players
  ロケットリーグの海外人気について、ゲーム内や世界大会に関するデータを中心に整理されている。



月間プレイユーザー数のデータ（2025年2月時点）
（出典）RL JAPAN

- 世界大会の同時視聴者数は約50万人に
  https://escharts.com/ja/games/rl
  eスポーツタイトルに関するさまざまなデータがまとめられているサイトで、歴代ピーク視聴者数や年間の総賞金額等が閲覧できる。



競技シーンの同時視聴者数の推移
（出典）ESPORTS CHARTS

36

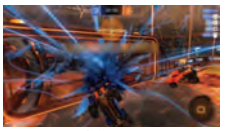
つぎにロケットリーグの前提情報です。

ロケットリーグは、世界中で多くのプレイヤーに遊ばれている人気タイトルであり、月間のプレイヤー数や同時接続数などのデータが公開されています。
さらに、競技シーンも展開されており、大会の同時視聴者数などからも、継続的に注目されているタイトルであることがわかります。

36

観点①「ゲーム体験の狙い」

予測不能な展開の中でゴールを決める爽快感を味わってもらう



混戦状態となるため
ボールの動きが激しく変化しやすい



空中までボールを追いかけられる

通常のサッカーでは想定できない、ダイナミックなサッカー体験が可能

（画像出典）Psyonix LLC.

37

ここからは、観点①「ゲーム体験の狙い」を確認していきます。

ロケットリーグがプレイヤーに提供している体験は、「予測不能な展開の中でゴールを決める爽快感」です。

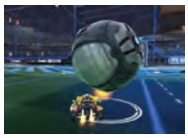
ロケットリーグでは、車でボールを操作するため、通常のサッカーよりもボールの動きが激しく変化しやすく、混戦状態が生まれやすいのが特徴です。
その結果、状況が一瞬で変わる展開の中で、チャンスを見つけてゴールを決める気持ちよさが強くなっています。

また、空中までボールを追いかけられることによってプレイの自由度が増し、「思いもよらない形で得点が生まれる」ダイナミックな体験が成立しています。

37

観点②「①の体験を提供するための工夫」

予測不能な状況でも再現性のある物理設計



物理判定でボールが
動くためドリブルが可能



壁も走ることができる
物理挙動を理解すると選択肢が広がる

操作量や角度によって結果が変わり、再現性のあるプレイが成立する

（画像出典）Psyonix LLC.

38

つぎに、観点②「①の体験を提供するための工夫」です。

ロケットリーグでは、予測不能な状況の中でも納得感が残るように、再現性のある物理設計が採用されています。

たとえば、ボールの動きは物理法則に基づいているため、感覚的にドリブルをしたり、狙った方向へボールを運ぶプレイが可能です。
運が良かったから勝てた、というよりも、操作と判断の結果として得点が生まれやすい設計になっています。

さらに、壁を走ることができるなど、立体的な移動が可能になっており、物理挙動を理解すればするほど選択肢が増えるのも特徴です。
これにより、混戦で予測不能な状況が起きても、プレイヤーが工夫して打開できる余地が用意されています。

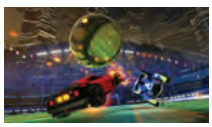
38

観点③「差別化ポイント」

ルールが直感的に理解できる一方で、高度な操作が求められる奥深さ



サッカーのルールから
ポジション等の要素を引いたゲーム設計



頭のせドリブルなど
さまざまなテクニックが存在

ルール理解の負担を抑え、操作の習熟で差が生まれる設計となっている

（画像出典）Psyonix LLC.

39

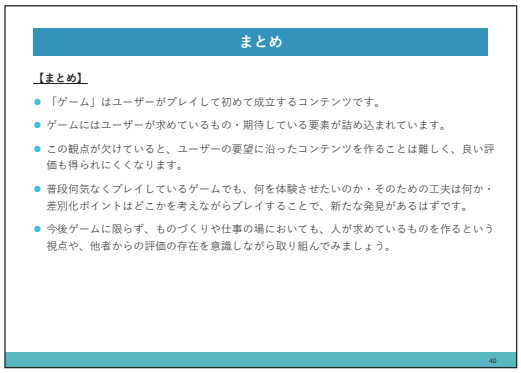
最後に、観点③「差別化ポイント」です。

ロケットリーグの大きな差別化は、「ルールが直感的に理解できる一方で、高度な操作が求められる奥深さ」が両立している点です。

ロケットリーグの基本ルールはサッカーそのものなので、初めて見た人でも「ゴールを決めれば勝ち」という構造をすぐ理解できます。
この直感性によって、対戦ゲームとしての入り口が広くなっています。

一方で、空中での操作やボールの当て方、角度の付け方など、練習によって差が出るテクニックが多く存在します。
そのため、ルール理解の負担は軽いのに、操作の習熟で差が生まれる設計となっており、初心者から上級者まで継続的にプレイしやすいゲームになっています。

39



最後に、今回のまとめです。

まず「ゲーム」は、ユーザーが実際にプレイして初めて成立するコンテンツです。
そのためゲームには、ユーザーが求めているものや、期待している要素が詰め込まれています。

そして、この視点が欠けてしまうと、ユーザーの要望に沿ったコンテンツを作ることが難しくなり、良い評価も得られにくくなってしまいます。
普段何気なくプレイしているゲームでも、何を体験させたいのか、そのための工夫は何か、差別化ポイントはどこか、こうした観点を考えながらプレイすることで、新たな発見があるはずです。

また、今回の考え方はゲームに限らず、ものづくりや仕事の場面でも活かせます。
人が求めているものを作るという視点や、他者からの評価の存在を意識しながら、取り組んでいきましょう。

40

２．専門学校段階コンテンツ

（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」

「ゲーム開発とプログラムの役割」



一般社団法人 日本eスポーツ学会

0

ゲーム開発とプログラムの役割について解説していきます。

この教材では、昔のゲーム開発環境と、現代のゲーム開発環境の違いについて触れていきます。

それに伴って、プログラマーの役割がどのように変化してきたのかという点も、あわせて学習していきましょう。

0

もくじ

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・プログラマーの役割

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

1

この教材の全体構成について説明します。

まず、「1. 現代のゲーム開発／ゲームエンジンの普及」では、ゲームエンジンが広く使われるようになった現代のゲーム開発環境について解説していきます。現在のゲーム開発が、どのような仕組みやツールによって支えられているのかを見ていきます。

次に、「2. 従来のゲーム開発／プログラミングが中心の開発」では、プログラミングがゲーム開発の中心であった、従来の開発スタイルについて触れます。

現代との違いを整理しながら、当時の開発の特徴を確認します。

「3. 商用ゲームでのプログラム・プログラマーの役割」では、現代の商用ゲーム開発において、プログラムやプログラマーがどのような役割を担っているのかを解説します。

そして、「4. ゲームエンジン単独・プログラム込みでできること」では、ゲームエンジンだけで実現できることと、プログラムを組み込むことで初めて可能になることの違いについて解説します。

最後に、「5. まとめ」として、これまでの内容を振り返りながら、ゲーム開発とプログラムの役割について整理していきます。

1

1．現代のゲーム開発 / ゲームエンジンの普及



2

ここからは、現代のゲーム開発と、ゲームエンジンの普及について解説していきます。

この章では、現在のゲーム開発がどのような環境で行われているのか、そしてゲームエンジンがどのように使われているのかを見ていきます。

2

ゲームエンジン普及による開発環境の変化

ゲームエンジン（Unity/Unreal Engine等）の普及により
プログラムを書かなくてもゲームが作れる時代に

Unreal Engine（アンリアルエンジン）　　Unity（ユニティ）

**ゲーム開発に必要な役割の大部分が
1つのツールの中に存在している**

3

現代のゲーム開発では、ゲームエンジンの普及が大きな影響を与えています。

UnityやUnreal Engineといったゲームエンジンが広く使われるようになり、プログラムを書かなくても、ある程度のゲームを作れる時代になりました。

これらのゲームエンジンには、ゲーム開発を進めるために必要な機能が、あらかじめまとめて用意されています。

そのため、ゲーム開発に必要な役割の大部分が、一つのツールの中に集約されている、という点が現代のゲーム開発の特徴です。

まずは、こうしたゲームエンジンを中心とした開発環境が、現在の主流になっているという点を押さえておきましょう。

3

（参考）代表的なゲームエンジン・エディター例

Unreal Engine
Unity
Cocos2d-x
GameMaker
Godot Engine
Source Engine
CryEngine
Roblox Studio
Unreal Editor for Fortnite

ここでは、代表的なゲームエンジンの例をいくつか紹介します。まず、Unreal Engineです。高品質なグラフィック表現に強く、大規模な商用ゲームでも多く使われているゲームエンジンです。

次に、Unityです。幅広いジャンルやプラットフォームに対応しており、個人開発から商用開発まで、非常に利用者の多いゲームエンジンです。

Cocos2d-xは、主に2Dゲームの開発で使われることが多く、比較的軽量なゲームに向いたゲームエンジンです。

GameMakerは、プログラミングの経験が少なくても扱いやすく、個人や小規模開発で使われることが多いゲームエンジンです。

Godot Engineは、オープンソースで提供されており、自由度の高い開発ができるゲームエンジンです。

Source Engineは、PC向けのゲームを中心に使われてきた、歴史のあるゲームエンジンです。CryEngineは、写実的なグラフィック表現に強みを持つ、高性能なゲームエンジンです。

Roblox Studioは、Roblox上でゲームを作るための開発環境で、オンラインを前提としたゲーム制作が特徴です。

Unreal Editor for Fortniteは、Fortniteの世界を使ってゲームを作るための、Unreal Engineベースの開発環境です。ここでは、さまざまな種類のゲームエンジンやエディター等の開発環境が存在する、という点を押さえておきましょう。

ゲームエンジンが提供する基本機能の例

ゲームの基本的な要素・開発機能はゲームエンジン側が提供
これにより<u>ゲーム開発のハードルが下がっている</u>



3Dモデル配置・サイズ調整
クリック・ドラッグ等の
マウス操作で調整可能



キャラの当たり判定
機能をオンにするだけで
当たり判定を付けられる



ジャンプ等の基本的な動き
3Dモデルにプレイヤーの
標準機能をオンにすると
ジャンプ・移動等の動きが可能に

つぎに、ゲームエンジンが提供する基本機能の例について解説します。

現代のゲーム開発では、ゲームの基本的な要素や開発機能の多くを、ゲームエンジン側が提供しています。

これにより、ゲーム開発のハードルが下がっています。

例えば、3Dモデルの配置やサイズ調整は、エディター上で直感的に行うことができます。

また、キャラクターの当たり判定も、ゲームエンジンの機能を使って設定できます。

複雑な処理を最初からすべて自分で作らなくても、基本的な形を用意できるようになっています。

さらに、ジャンプなどの基本的な動きも、あらかじめ用意されている機能や設定を利用して実現できます。

このように、ゲーム開発に必要な基本機能が最初から揃っていることで、開発者はよりゲームの内容や遊びの部分に集中しやすくなっています。

開発とテストを素早く繰り返せる環境

<u>直観的な操作</u>でゲーム開発が行える
ゲームエンジン上で即座にテストプレイも可能



Unreal Engineの開発中の画面
エンジン内でデータの受け渡しも可能



PC上でテストプレイ中の画面

そして、ゲームエンジンの普及により、開発の進め方も大きく変化しています。

ゲームエンジンを用いることで、開発中の画面を見ながら調整を行い、その結果をすぐに確認できます。

また、ゲームエンジン上で即座にテストプレイを行うことも可能です。

開発しながら動作確認を繰り返せるため、試行錯誤を短い時間で行えます。

左の画像は、Unreal Engineで開発をしている画面です。

エンジン内で設定やデータを調整しながら、開発を進めている様子が分かります。

右の画像は、PC上でテストプレイをしている画面です。

このように、開発とテストを素早く切り替えられることが、現代のゲーム開発の特徴です。

2．従来のゲーム開発 / プログラミングが中心の開発

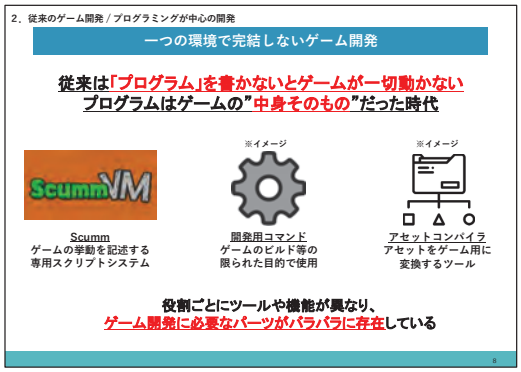


ここからは、従来のゲーム開発について解説していきます。

従来のゲーム開発は、プログラミングが中心の開発でした。

現代ではゲームエンジンによって多くの機能が用意されていますが、従来は必要な仕組みを自分たちで作る場面が多くありました。

この章では、従来のゲーム開発がどのような環境で行われていたのかを整理しながら、現代との違いを確認していきます。



従来のゲーム開発では、プログラムを書かないとゲームが一切動きませんでした。

プログラムは、ゲームの中身そのものだった時代です。

この頃は、ゲームエンジンのように多くの機能がまとめて用意されているわけではありません。

必要な仕組みを、自分たちで作って用意する必要がありました。

例えば、ゲームの挙動を記述する仕組みの例として、Scummのような専用スクリプトシステムが使われることもありました。

また、ゲームのビルドなどの限られた目的のために、専用のツールやコマンドが個別に用意されていました。

さらに、画像や音声などのアセットは、そのままゲームで使えるわけではなく、アセットコンパイラのようなツールで変換して取り込む必要がありました。

このように、役割ごとにツールや機能が異なり、ゲーム開発に必要なパーツがバラバラに存在していたことが、従来のゲーム開発の特徴です。

8

また、従来のゲーム開発では、データのやり取りを物理的に行っていた時代もありました。

現在のように、すぐに送ってすぐに試す、という環境ではなかったということです。

例えば、USBフラッシュドライブのような記録媒体を使って、データを保存し、別の機材に持ち運んで受け渡す必要がありました。

また、テストプレイには専用の機械が必要だった時代もあります。In-Circuit-Emulatorのような機材は、テストプレイやデバッグのために使われていました。

このように、開発とテストの準備に手間がかかり、作ったものをすぐに確認することが難しい環境だったことも、従来のゲーム開発の特徴です。

9



ここからは、商用ゲームでのプログラムと、プログラマーの役割について解説します。

ゲームエンジンの普及によって、開発環境は大きく変化しました。

しかし、商用ゲーム開発では現在もプログラムが重要な役割を担っています。

この章では、ゲームエンジンがある時代における、プログラム・プログラマーの役割について整理していきます。

10



まずは、ゲームエンジンが担当する領域についてです。

ゲームエンジンの登場と普及によって、ゲーム開発の進め方は大きく変化しました。

その結果、開発者はゲームの面白さの中身に、より集中できるようになっています。

これまでの章で説明したように、ゲームエンジンは、ゲームを作るうえで必要となる基本的な部分をあらかじめ提供しています。

例えば、プラットフォームごとの個別対応です。

PCや家庭用ゲーム機など、環境に合わせたビルドや調整を行う部分は、ゲームエンジン側が支えてくれます。

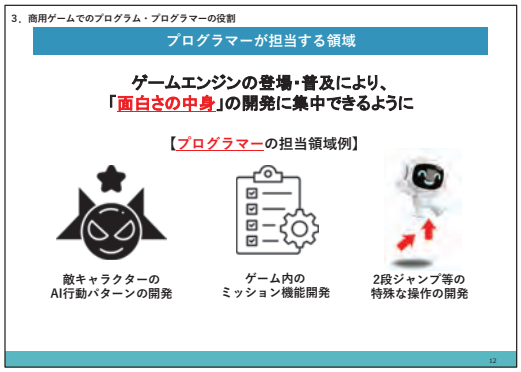
また、コントローラーなど入力機器の基本的な入力受付も、ゲームエンジンの担当領域の一つです。

どのボタンが押されたか、といった情報を扱いやすい形にしてくれます。

さらに、サウンドの再生や音量調整、距離による減衰といった処理も、ゲームエンジン側で用意されています。

このように、ゲーム開発の土台となる部分をゲームエンジンが担うことで、開発者はルールや演出など、面白さを作り込む部分に時間を使えるようになっています。

11



さて、ゲームエンジンの登場と普及によって、開発者は面白さの中身に集中しやすくなりました。

では、プログラマーは具体的にどのような部分を担当するのでしょうか。

プログラマーは、ゲームエンジンが用意している機能だけでは実現できない部分や、ゲーム独自の仕組みを開発する役割を担います。

例えば、敵キャラクターのAI行動パターンの開発です。

敵がどのように判断し、どのように動くかといった挙動は、ゲームごとに作り込む必要があります。

また、ゲーム内のミッション機能の開発もプログラマーの担当領域です。

クリア条件や進行管理、報酬処理など、ゲームの設計に合わせて仕組みを作ります。

さらに、二段ジャンプのような特殊な操作の開発も、プログラマーが対応することがあります。

基本的な動きはゲームエンジン側で用意されていますが、ゲーム独自の操作やルールは追加で実装する必要があります。

このようにプログラマーは、ゲームの内容に合わせて必要な機能を作り込み、面白さを形にする役割を担っています。

12

ここでは参考として、ゲームエンジン開発に関わるプログラマーについて紹介します。

大規模なゲーム開発では、ゲームエンジンもゲームの一部として作られることがあります。

ゲームに必要な機能に合わせて、エンジンそのものを開発するケースもあるということです。

例えば、コーエーテクモゲームスではKATANA ENGINEが使われています。

また、カプコンではRE ENGINEが使われています。

このように、ゲーム会社が自社のゲーム開発のために、独自のゲームエンジンを開発している例もあります。

また、既存のゲームエンジン、例えばUnreal Engineなどを利用する場合でも、カスタマイズや拡張を仕事にしているプログラマーも存在します。

このように商用ゲーム開発では、ゲームを作るだけでなく、開発環境そのものを支える仕事もあるという点を押さえておきましょう。

13



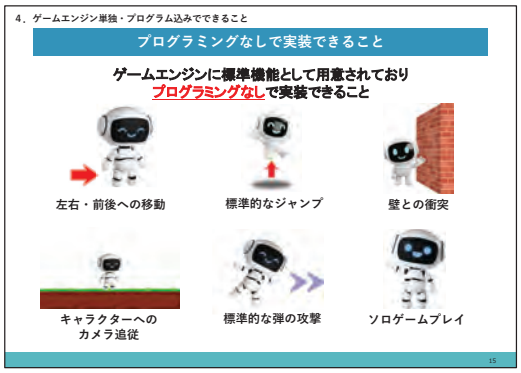
ここからは、ゲームエンジン単独でできることと、プログラムを組み込んで初めてできることについて解説します。

ゲームエンジンは、多くの機能があらかじめ用意されており、プログラムを書かなくても作れる部分があります。

一方で、ゲームの内容によっては、プログラムを組み込まなければ実現できない機能も存在します。

この章では、ゲームエンジンだけで対応できる範囲と、プログラムが必要になる範囲を整理していきます。

14



最初に、ゲームエンジンに標準機能として用意されており、プログラミングなしで実装できることの例を紹介します。

まずは、左右や前後への移動です。基本的な移動処理は、ゲームエンジンの機能だけで実装できる場合があります。

次に、標準的なジャンプです。ジャンプの動きも、用意された設定を使うことで実装できることがあります。

また、壁との衝突判定も、ゲームエンジン側の機能で対応できることがあります。キャラクターが壁をすり抜けないようにする仕組みです。

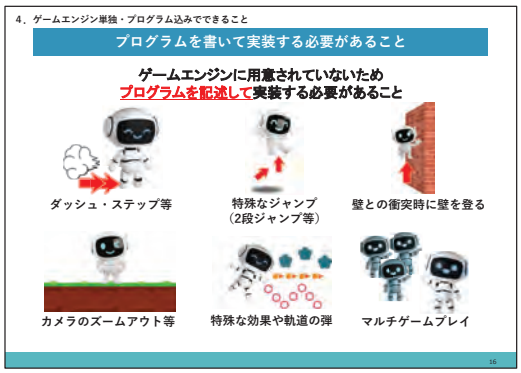
さらに、キャラクターへのカメラ追従も、標準機能で実装できる代表的な要素です。プレイヤーを画面の中心に映し続けるような動きです。

そのほかにも、標準的な弾の攻撃など、基本的な動作はあらかじめ用意されていることがあります。

また、ソロゲームプレイのように、一人で遊べる形のゲームであれば、まずはゲームエンジンの標準機能だけで形を作れるケースもあります。

このように、ゲーム開発の基本となる機能はゲームエンジン側で提供されており、プログラミングなしでも実装できる部分が多いことが分かります。

15



つぎに、ゲームエンジンに用意されていないため、プログラムを記述して実装する必要があることの例を紹介します。

まず、ダッシュやステップなどの動きです。基本の移動は標準機能で作れても、追加の動作はゲームに合わせて実装が必要になることがあります。

次に、二段ジャンプのような特殊なジャンプです。ゲーム独自の操作として追加する場合は、プログラムで制御する必要があります。

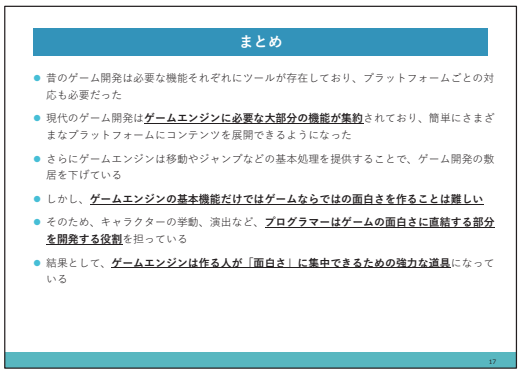
また、壁との衝突時に壁を登れるようにするなど、特別な挙動も同様です。標準の衝突判定だけでは実現できない動きを作り込む必要があります。

さらに、カメラのズームアウトなど、特殊なカメラ演出も実装が必要になることがあります。そのほかにも、特殊な効果や軌道を持つ弾など、ゲーム独自の表現はプログラムで追加する場面が多くあります。

そして、マルチゲームプレイのように複数人で遊ぶ仕組みは、ゲームエンジンの標準機能だけでは完結せず、プログラムでの実装が必要になることが多い要素です。

このように、ゲームの個性を作る部分や、複雑な仕組みは、プログラムによって実装する必要があることが分かります。

16



それでは、最後にまとめです。昔のゲーム開発では、必要な機能ごとにツールが分かれており、プラットフォームごとの対応も必要でした。

一方、現代のゲーム開発では、ゲームエンジンに必要な大部分の機能が集約されており、さまざまなプラットフォームにコンテンツを展開しやすくなっています。さらに、ゲームエンジンは移動やジャンプといった基本処理を提供することで、ゲーム開発の敷居を下げています。

ただし、ゲームエンジンの基本機能だけでは、ゲームならではの面白さを作ることは難しい場合があります。そのため、キャラクターの挙動や演出など、プログラマーはゲームの面白さに直結する部分を開発する役割を担っています。

結果としてゲームエンジンは、作る人が面白さに集中するための強力な道具になっていると言えます。

以上で、「ゲーム開発とプログラムの役割」の解説は終了です。

現代のゲーム開発は、ゲームエンジンによって多くの機能が整備され、開発を進めやすい環境になっています。そのうえで、プログラマーはゲームならではの面白さを実現するために、必要な機能を作り込み、ゲームの中身を形にする役割を担っています。

ぜひ今回の内容を通して、現代の開発環境の特徴と、プログラマーに求められる役割を意識しながら、ゲーム開発にも挑戦をしてみましょう。

17

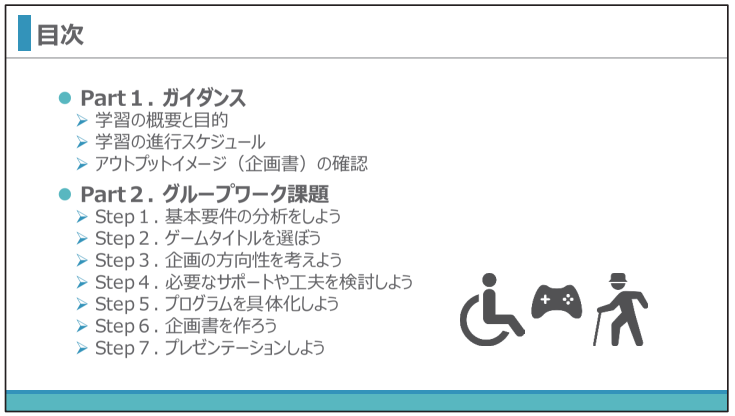
２．専門学校段階コンテンツ

（4）医療社会福祉領域 PBL 教材



【このスライドで学生に伝えること】
・今日から取り組む授業は「eスポーツ × 高齢者福祉」をテーマにした企画PBL
・高齢者を対象としたeスポーツレクリエーションをグループごとに企画する
・グループワーク中心であること、話し合いの場面が多い
・ワークのステップに沿い、グループで居力して順序立てて自分たちなりに考えることを大事にする

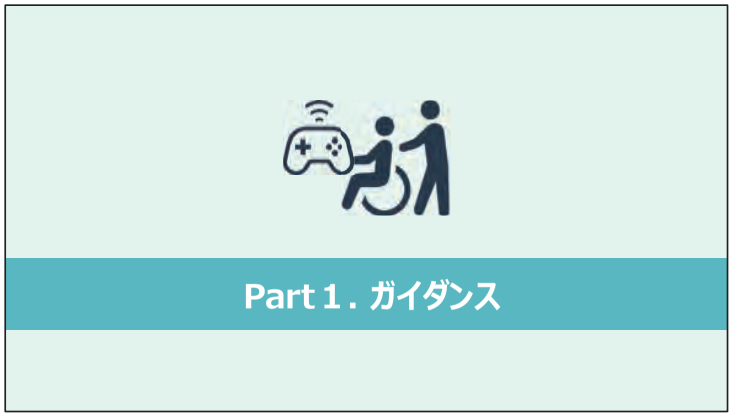
1



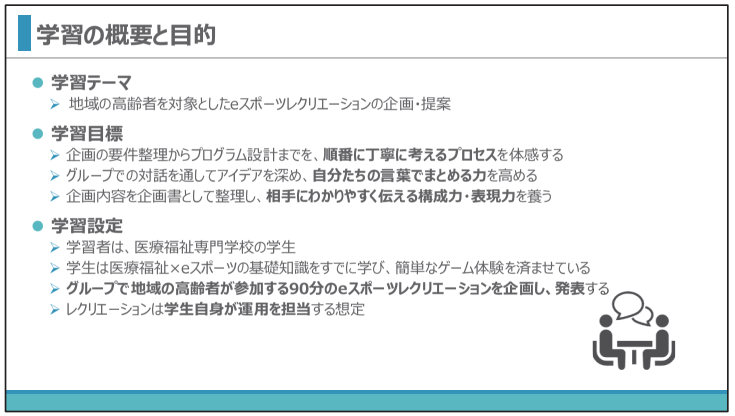
【このスライドで学生に伝えること】
・授業全体が PBL形式で、段階的に高齢者を対象にしたeスポーツレクリエーション企画を作っていく流れになっていること
・Part1で学習の流れ・目的・最終アウトプットを確認し、Part2からグループ課題を通して具体的な企画づくりを行い、最後にプレゼンテーションを行うこと
・グループ課題の全7Stepに沿って順番に考えることで、企画づくりができる構造になっていること

【指導上のポイント】
・この目次段階では細部を説明しすぎず、「グループワークの段階を踏んでいけば企画ができる」という流れを理解させる

2



【このスライドで学生に伝えること】
・Part.1「ガイダンス」に入り、今回の一連の授業の概要や目的をこれから説明するということ



【このスライドで学生に伝えること】
・今回の授業は「高齢者を対象にしたeスポーツレクリエーションを企画する」ことがテーマ
・グループワークを通して学習を行い、最終的には企画書を作成し、プレゼンテーションで提案するところまでがゴール
・企画をステップに沿ってグループで協力し、順番に丁寧に考えていく過程を重視する授業
・そのプロセスの中で、自分たちの言葉で考えをまとめる力、相手にわかりやすく伝える表現力を高めることが目的
・学習設定として、要件に沿い、地域の高齢者が参加する90分のeスポーツレクリエーションを自分たちが運営する前提で企画すること
・グループの発表

【指導上のポイント】
・単なるゲームイベント企画ではなく、地域の高齢者を対象とした福祉レクリエーション企画である点を強調する
・これまでの授業で扱った「医療福祉 × eスポーツ」の学びを思い出させ、背景知識につなげる
・今回の目的は正解を出すことでも、レベルの高い企画を作ることでもなく、グループで話し合いながら自分たちなりの企画を組み立て、言葉で伝えるプロセスにあることを伝える
・グループを講師の方で予め決めておくなど、グループ決定に時間がかからないように工夫しておく

学習の進行スケジュール

- **学習時間・構成**
  - 合計：4.5時間（270分）

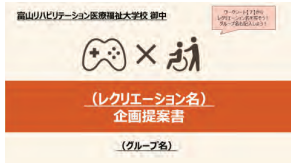
内容	時間数
Step 1 . 基本要件の分析をしよう	30分
Step 2 . ゲームタイトルを選ぼう	30分
Step 3 . 企画の方向性を考えよう	30分
Step 4 . 必要なサポートや工夫を検討しよう	30分
Step 5 . プログラムを具体化しよう	45分
Step 6 . 企画書を作ろう	45分
Step 7 . プレゼンテーションしよう	60分

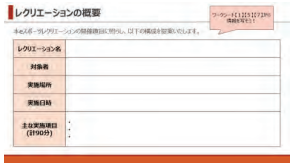
【このスライドで学生に伝えること】
・全体（計4.5時間）の進行スケジュールを確認し、どのような流れで企画づくりを進めていくか
・グループワークの Step1～Step7 が段階的に積み上がっていく構造であり、順番にワークを進めることで自然と企画書が完成するという流れ
・各ステップには予定時間があり、限られた時間の中でグループで協力しながら進めることが大事なこと

【指導上のポイント】
・各ステップは単独ではなく、すべてが最終アウトプット（企画書・プレゼン）につながるプロセスであると意識させる
・授業の見通しを持てるようにワークの全体像を共有し、学生が安心してワークに取り組めるようにする

アウトプットイメージ（企画書）の確認

- **企画書のフォーマット**





  - 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の企画の基本要素を整理する構成（表紙／目的・背景／ゲーム紹介／スケジュール／工夫など）
  - Step 1 ～ 5 で検討した内容を、Step 6 でこのフォーマットに落とし込み企画書を作成
  - 完成した企画書をもとにプレゼンテーションを実施

【このスライドで学生に伝えること】
・最終アウトプットとなる企画書（PPTX）について確認
・スライドに示しているように、企画書には専用のフォーマットが用意されている
・企画書は、ワークStep1～Step5で考えた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の企画の内容を整理して書き込む形式になっている
・ワークStep1～Step5で考えたことを、Step 6「企画書を作ろう」でこのフォーマットに落とし込む
・企画書の書き方や構成自体はこのフォーマットに従えばよく、企画書を書いたことのない学生でも安心して取り組める
・Step 6 で企画書を完成させ、Step 7 でその企画書に基づいてプレゼンテーションを実施

【指導上のポイント】
・企画書はゼロから作るものではなく、フォーマットに沿ってそれまでのワークで考えた内容を書き込めば完成すると安心感を与える
・最終アウトプットが フォーマットに記入した企画書とその企画書を使ったプレゼン」の2点であることを明確にし、学習の見通しを持たせる



Part２. グループワーク課題

【このスライドで学生に伝えること】
・Part2「グループワーク課題」に入り、7つのステップに沿って高齢者を対象にしたeスポーツレクリエーションを企画を作ること
・グループで協力しながら丁寧に進めていくこと

Step１. 基本要件の分析をしよう

- **課題**
  - **① レクリエーションの要件を整理（ワークシート【1】）**
    - ➢企画の背景・目的や開催場所、日時など前提情報をそろえる
  - **② 対象者像の分析（ワークシート【2】）**
    - ➢レクリエーションの対象者について情報を整理する



【このスライドで学生に伝えること】
・Step1では企画の基本要件の分析のため、2つの課題に取り組む
① 基本要件の整理（ワークシート【1】）
・レクリエーション企画の土台となる背景・目的、開催場所、日時、対象者などの基本要件を整理する
・先生から提示される情報を聞き取り、ワークシート【1】の項目に沿って必要事項を書き出す
・記入後、グループ内で情報が合っているか相互確認する
② 対象者像の分析（ワークシート【2】）
・レクリエーションに参加する対象者像（年齢層、住んでいる地域、普段の生活、困りごとなど）を分析する課題に取り組む
・要件の整理と同様、先生からの説明をもとに必要な情報を記入し、ワークシート【2】に沿って整理する
・記入後、グループ内で共通理解が取れているか確認する
・企画をつくるうえでは、要件を明確にし、どんな人が参加するのかを具体的にイメージすることが重要である
・ここでの情報の整理が、後の企画で使用するゲーム選定・企画のプログラム設計にも大きく影響することを強調

【指導上のポイント】
・目的や背景、対象者像などがあいまいなまま企画の設計をするのではなく、前提条件をしっかり理解する重要性を強調する
・先生からの説明はゆっくりめに行う上に、聞き逃しても後でグループで確認すればよいことを伝え、学生を安心させる

Step１. 基本要件の分析をしよう
ワークシート【１】

先生の話を聞いて、ワークシートの項目に従いレクリエーション企画の要件を整理しよう

項目	記入欄
目的（どんな状態を目指すか）	交流し、楽しい時間を過ごす
開催場所	専門学校の教室
日時	2025年12月20日土曜日10時～11時30分
対象者	富山市の高齢者施設を利用している65歳以上の高齢者
内容の趣旨	ゲームを使ったeスポーツレクリエーション
背景（なぜ企画するか）	高齢者施設でのレクリエーションがマンネリ化する中で、 eスポーツを用いたレクリエーションを企画する依頼を施設から受けた
その他（予算、備品など）	飾りつけや小道具に使える予算として3,000円 椅子・机・電源は会場にあり、必要な機材一式は学校で用意

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、Step1 の1つ目の課題であるレクリエーションの基本要件を整理することが目的
・先生がこれから提示する要件についての話を聞き取り、ワークシートの項目に沿って記入する
・情報を書き出した後、グループ内で内容が一致しているか確認すること

【指導上のポイント】
・要件に関する情報をまとめた話は、下の【話の例】を参考に、ワークシート【１】の項目順に情報が並ぶよう事前に準備しておく
・学生が書き取りやすいよう、要件に関する情報はゆっくりめに話す
・グループ内で書きとる情報の担当を決めさせるなど、聞き取りの時点でグループ内での協力を促してもよい
・グループで後で情報を確認する機会を設けることを伝え、安心させる

【評価のポイント】
・グループで協力して、必要な情報を全項目きちんと書き出せているか

【話の例】
「それでは、今回企画するレクリエーションの基本となる前提情報をお伝えします。
この話を聞きながら、ワークシート【1】に沿って必要な情報を整理していってください。

まず、今回のレクリエーションの目的です。
目的は、高齢者のみなさんが無理なくできる新しい体験を通して交流し、楽しい時間を過ごすことです。
次に、開催場所についてです。
レクリエーションは、この専門学校の教室を会場として実施します。
続いて、日時です。
開催日は2025年12月20日土曜日で、レクリエーションの時間は10時から11時30分までの90分間です。
開始前の準備と終了後の片づけを含めた全体の流れとしては、およそ150分ほどを想定しています。
次に、対象者についてです。
対象者は、富山市の高齢者施設を利用している65歳以上の高齢者です。
では、内容の趣旨を説明します。
ゲームを使ったeスポーツレクリエーションを行います。
どのようなゲームを使用するかは、みなさんが後のステップで検討していきます。
次に、背景についてお伝えします。
今回のレクリエーションは、地域の高齢者施設から依頼を受けて企画するものです。
最近では、施設でのレクリエーションがマンネリ化しているという課題があります。
そこで、高齢者にとって新鮮なeスポーツを使ったレクリエーションに期待が寄せられ、私たちがこの授業で企画を考えることになりました。
最後に、予算や備品について説明します。
飾りつけや小道具に使える予算として3,000円あります。
会場となる教室は、椅子や机のレイアウトを自由に変えられ、電源も確保できます。
プロジェクターやゲーム機、コントローラーなど、必要な機材一式は学校で準備する前提です。

以上が、今回企画するレクリエーションの基本となる要件に関する情報です。
今の話をもとにワークシート【1】を記入し、書き終わったらグループメンバー同士で内容がそろっているか確認してください。」

Step１．基本要件の分析をしよう
ワークシート【２】

先生の話を聞いて、ワークシートの項目に従いレクリエーションに参加する対象者の情報を整理しよう

項目	記入欄
年齢・性別	65歳以上の高齢者の男女
住んでいる地域	富山市在住　富山市はカニなど海の幸が名物
生活の様子・普段の活動	日中は高齢者施設でのレクリエーションや趣味のサークルに参加、家で過ごすなど様々 長時間立っているのは難しい　デジタル機器になじみがなく、ゲーム経験はほとんどない
好み・興味	音楽を聴く、身体を軽く動かす、みんなで協力、会話
困りごと・悩み・不安	初めての経験には緊張する、身体の動かしにくさや疲れやすさ 人とのつながりが薄くなり、寂しさを感じている
その他	地元への愛着が強く、地域に関する話題や身近なものに親しみを感じる

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、Step１の２つ目の課題である対象者についての情報を整理することが目的
・先生がこれから提示する対象者についての話を聞き取り、ワークシートの項目に沿って記入する
・情報を書き出した後、グループ内で内容が一致しているか確認すること

【指導上のポイント】
・要件に関する情報をまとめた話は、下の【話の例】を参考に、ワークシート【２】の項目順に情報が並ぶよう事前に準備しておく
・学生が書き取りやすいよう、対象者の情報はゆっくりめに話す
・グループ内で書きとる情報の担当を決めさせるなど、聞き取りの時点でグループ内での協力を促してもよい
・グループで後で情報を確認する機会を設けることを伝え、安心させる

【評価のポイント】
・グループで協力して、必要な情報を全項目きちんと書き出せているか

【話の例】
「今回のレクリエーションに参加する高齢者の対象者像についてお伝えします。
この話を聞きながら、ワークシート【2】に沿って必要な情報を書き込んでください。

まず、年齢や性別についてです。
参加者は65歳以上の高齢者です。
性別は男女どちらも参加予定で、人数に偏りはありません。
次に、住んでいる地域についてです。
参加者は、富山市の高齢者施設を利用しており、富山市内在住です。
富山市はカニなど海の幸が名物として知られており、食文化として身近に感じている方も多い地域です。
続いて、普段の生活の様子や活動についてです。
日中は高齢者施設でのレクリエーションや趣味のサークルに参加したり、家で過ごしている方などさまざまです。
長時間立ちっぱなしは難しい方が多いです。
デジタル機器に触れる機会は少なく、ゲーム経験はほとんどない方が多いです。
次に、好みや趣味についてです。
音楽を聴くことが好きな方、体を軽く動かすレクリエーションが好きな方がいます。
また、みんなで協力したり、会話を楽しむことを好む方もいます。
次に、困りごとや悩みです。
初めて体験する活動に緊張してしまう方もいます。
また、身体の動かしにくさや疲れやすさがあります。
加えて、最近は人とのつながりが薄くなり、寂しさを感じている方もいます。
最後に、少し補足をします。
この地域の高齢者の方は 地元への愛着が強い方が多く、地域に関する話題や身近なものに親しみを感じやすい傾向があります。

以上が、今回参加される高齢者の対象者像です。
今の話をもとにワークシート【2】を記入してください。
記入後は、グループで内容がそろっているか確認しましょう。」

Step２．ゲームタイトルを選ぼう

- **課題**
  - **① ゲームタイトル候補の選定・特性を分析（ワークシート【3】）**
    - レクリエーションで活用しやすいゲームタイトル候補を調査して2つ選定する
    - それぞれの特性をワークシート【３】の項目に従い整理
  - **② 採用するゲームタイトルを選ぶ（ワークシート【4】）**
    - グループで話し合い、採用するゲームタイトルを選ぶ
    - Step１でまとめた情報との結び付きを意識して、採用理由（メリット）と課題（懸念点）を整理



【このスライドで学生に伝えること】
・Step2では、企画で使用するゲームタイトルを選定するために、2つの課題に取り組む

①ゲームタイトル候補の選定・特性を分析（ワークシート【3】）
・高齢者福祉に活用できそうなゲームタイトルを調査し、2つまで選定する。その後ワークシート【３】の項目（操作方法、ルール、操作のしやすさなど）に従い整理する
・前提情報のスライドやゲームについて調べた情報を参考に、ワークシート【３】を記入
② 採用するゲームタイトルの選定（ワークシート【4】）
・整理した特性をもとに、どちらを採用するかグループで話し合う
・採用理由（メリット）と、使用する上で想定される課題（懸念点）をワークシート【4】に沿って整理する
・対象者の特徴や、企画の目的と合っているかを意識して選ぶことが重要
・どちらのゲームが正解ということではなく、対象者にとって参加しやすいかどうか、企画の目的に合っているかを基準に考えることが大事

【指導上のポイント】
・学生が好きなゲームではなく、Step1でまとめた要件や対象者についての情報も参考に、対象者が参加しやすいかという視点で考えられるよう声かけをする
・グループで話し合い、協力してきちんと根拠をもってゲームを選ぶよう促す

Step２．ゲームタイトルを選ぼう
ワークシート【３】

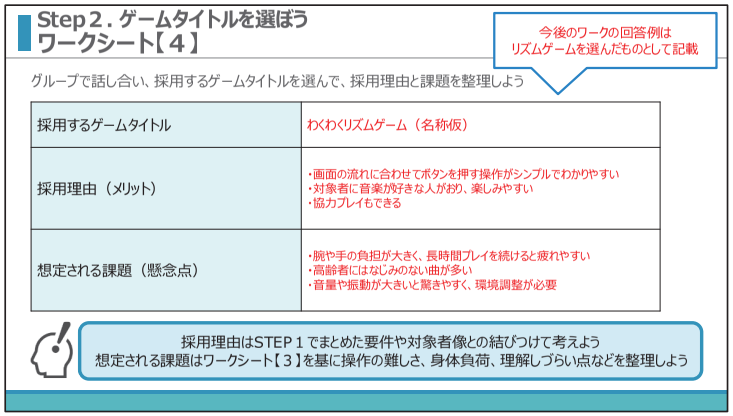
ワークシートの項目に従い、ピックアップした２つのゲームの特性をまとめよう

項目	記入欄	
ゲームタイトル名	わくわくリズムゲーム（名称仮）	ドタバタ対戦ゲーム（名称仮）
ゲームのジャンル	リズムゲーム	格闘対戦ゲーム
基本的なルール・操作性	音楽に合わせてタイミングよくボタン操作 成績はタイミングの正確さでスコア形式	キャラクターを操作して対戦し、 相手の体力を０にしたら勝ち
理解のしやすさ・操作のしやすさ（直感性・難易度など）	タイミングよくボタンを押すシンプルな操作	両手で1つのコントローラーを持ち、 ボタン操作で技を繰り出す
身体への負荷（腕・肩・手の負担など）	リズムをとっていない間も手を構えるため、 特に腕・手に負荷がかかりやすい	指や手首を中心に細かい操作が続くため、 手・指へ負担がかかりやすい
楽しさの方向性（リズム・対戦・協力など）	音楽に合わせて リズムをとる体験を楽しむゲーム	どちらが勝っているかわかりやすく、 勝利したときの爽快感を味わえるゲーム

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、選定したゲームタイトルの特性を項目に従って整理することが目的
・前提情報のスライドやゲームについて調べた情報をワークシートに記入する
・ここで整理した内容を基に、ワークシート【４】でグループで話し合いレクリエーション企画で使うゲームを決定する

【指導上のポイント】
・参考情報のスライドやスライドにある参考URL、検索などを使って情報をきちんと確認するよう促す
・グループで協力しながら情報を調べ、整理してもよい

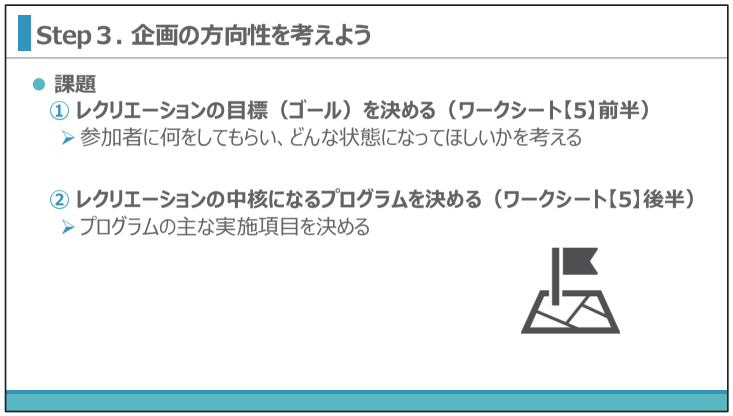
【評価のポイント】
・事実に基づいて各タイトルの特性を全項目について整理できているか



【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、選定した2つのゲームタイトルの特性を比較し、どちらのゲームタイトルを企画に採用するか決めることが目的
・ワークシート3で整理した特性を参考に、グループで話し合い採用するゲームを決め、採用理由（メリット）と、想定される課題（懸念点）を整理する
・どちらのゲームが正しいということではなく、対象者（高齢者）の特徴や企画の目的に合っているかを基準に考えることが大切

【指導上のポイント】
・自分が好きかどうかではなく、対象となる高齢者が参加しやすいか、企画の要件にかなうかどうかの視点で議論するように声かけする
・Step1で整理した「対象者像」や「基本要件」に立ち返るよう促す
・グループで意見とその根拠を出し合いながら、根拠をもった選定につなげることを重視する

【評価のポイント】
・選んだゲームタイトルについて、採用理由と課題を事実に基づいて整理できているか
・グループできちんと話し合いができているか



【このスライドで学生に伝えること】
・Step3では、レクリエーションの方向性を決めるために、グループで話し合い2つの課題に取り組む
① レクリエーションの目標（ゴール）を決める（ワークシート【5】前半）
・グループで話し合い、今回のeスポーツレクリエーション企画を通して、参加者に何をしてどんな状態になってほしいかを明確にする
・これまでのワークで整理してきた要件やゲームの採用理由などを踏まえ、企画の方向性を決める

② レクリエーションの中核となるプログラムを決める（ワークシート【5】後半）
・グループで話し合い、目標を達成するために、レクリエーションをどのような形で進行するかを考える
・ワークシート【５】にある選択肢を参考に、プログラムの構成要素を考え、具体的な実施項目を書き出す
・目標と中核プログラムは、レクリエーション全体の軸になる重要な部分
・企画として何を大切にしたいかをグループでしっかり共有して目標を決め、プログラムの中身を考えるよう順番に作業を進めることが大切

【指導上のポイント】
・グループで積極的に話し合うことを促す
・目標をまずは設定してから、プログラムを決めるよう指導する
・ワークシート【１】でまとめた要件や、ワークシート【４】でまとめたゲームの選定理由・想定される課題なども参考にするよう伝える

Step３．企画の方向性を考えよう ワークシート【５】

グループで話し合い、レクリエーションの目標（ゴール）と中核となるプログラムを決めよう

レクリエーションの中心的なコンセプト	楽しむ　交流する　達成感を味わう　身体を動かす 頭を使う　その他（　　）	
プログラムの構成要素 ※複数選択可 ※〇をつけて回答	○	体験（例：初心者や未経験者が、ゲームの操作や専用機材に触れて楽しさを知る）
	○	交流（例：対戦を通したコミュニケーション・eスポーツの感想を話して共有する）
		大会・チャレンジ企画（例：勝利やハイスコアなど、目標の達成を目指す）
	○	観戦・応援（例：他の人のプレイを見て応援を楽しむ）
		講義（例：eスポーツなどに関する知識・事例・体験を共有し、理解を深める）
		その他（　　）
主な実施項目 （計90分）	・順番にリズムゲームのプレイ体験をする ・順番を待っている間も、プレイ画面を見て応援する ・プレイ後のお茶会で休憩しながらゲームの感想を話し、交流する	

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、グループで話し合いレクリエーションの目標と中核となるプログラム決めることが目的
・目標と構成要素は、ワークシートの中にある選択肢から選んでもいいし、その他欄に独自に設定してもよい
・構成要素は複数選択してもよい

【指導上のポイント】
・グループで積極的に話し合うことを促す
・目標の達成が目指せるプログラムになるように考えることを意識させる
・ワークシート【１】でまとめた要件や、ワークシート【４】でまとめたゲームの選定理由・想定される課題などこれまでのワークも参考に考えるよう伝える

【評価のポイント】
・設定したゴールと中核プログラムが、論理的につながっているか
・グループできちんと話し合いができているか

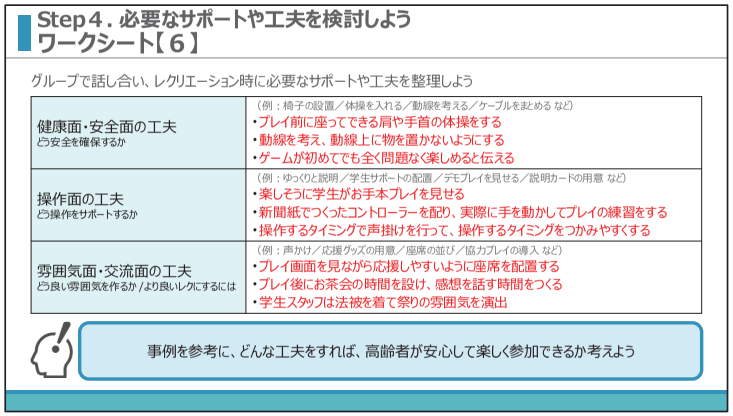
Step４．必要なサポートや工夫を検討しよう

- **課題**
  - **① 参加者が楽しむためのサポートや工夫を考える（ワークシート【6】）**
    - ➢健康面・安全面：安心して無理なく参加できるようにする工夫
    - ➢操作面：ルールを理解しわかりやすく操作できるようにする工夫
    - ➢雰囲気面・交流面：楽しく盛り上げ、会話や関わりが生まれやすくする工夫
- **資料**
  - ➢前提情報：事例①新潟県三条市でのeスポーツ体験
  - ➢前提情報：事例②長野市で中学生と高齢者がeスポーツ交流



【このスライドで学生に伝えること】
・Step4では、レクリエーションに参加する高齢者が安心して・楽しく参加できるようにするためのサポートや工夫を考えることが目的
・安心して無理なく参加できるようにする健康面・安全面、ルールを理解しわかりやすく操作できるようにする操作面、楽しく盛り上げ、会話や関わりが生まれやすいようにする雰囲気面・交流面の３つの観点から、必要な工夫を考え整理する（ワークシート【6】）
・これまでのワークでまとめた情報を基に考えたり、高齢者eスポーツイベントの事例を紹介した資料を参考に考える

【指導上のポイント】
・どのような観点で工夫を考えるのかを明確に説明する
・グループで積極的に話し合い、様々の視点からアイデアを出すよう促す
・後に紹介する前提情報の資料や、これまでのワークで考えた内容を活用するよう伝える



【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、Step4の内容である　「健康・安全面」「操作面」「雰囲気・交流面」の3つの観点から、必要なサポートや工夫を整理すること」が目的
・参加者である高齢者が、安心して・無理なく・楽しく参加できるレクリエーションにするための工夫を考える
・これまでのワークで考えてきた内容を参照する
・グループで話し合い自分たちで工夫を考えてもいいが、例として後のスライドで紹介した高齢者eスポーツイベントの事例から工夫を読み取り活用してよい
・観点ごとに複数の工夫を考える

【指導上のポイント】
・「健康・安全」「操作」「雰囲気・交流」の3観点に分けて考えるように説明する
・最もグループごとに個性が出やすいワークなため、それぞれのグループごとの自由な発想を尊重し、積極的にアイデアを出せるように支援する
・これまでのワークでまとめた情報も参考に工夫を考えるよう促す（ワークシート【２】でまとめた対象者の困りごとに対応する、ワークシート【４】でまとめた想定される懸念に対応する など）
・難しい工夫を考える必要はなく、声かけ・スタッフや物の配置・進行の工夫・説明の仕方・道具の置き方などで十分実現性が高いことを伝えて安心させる

【評価のポイント】
・妥当な工夫が記述されているか
・「健康・安全」「操作」「雰囲気・交流」の3観点に沿って複数の工夫が整理できているか
・対象者の特徴やゲームの特性などこれまでにワークでまとめた情報や参考事例を活用し、グループで積極的な話し合いができたか

参考事例①新潟県三条市でのeスポーツ体験

- 新潟県三条市とNPO法人が連携し、eスポーツを取り入れた介護予防教室を実施
- 70代～90代の高齢者が参加
- 歌を歌い、マッサージや体操で体を動かした後に、『太鼓の達人』を体験し脳も活性化して介護予防を目指す
- 参加者からは「またやりたい」「いい体操になった」という声

プレイ前に手指や手首を動かす体操



最後に表彰状を渡す



参加者同士で教え合う



太鼓の叩く位置を赤と青のシールでマーク



【詳細はこちら】 BSN https://newsdig.tbs.co.jp/articles/bsn/1492708?display=1

18

【このスライドで学生に伝えること】
・このスライドは、実際に行われた高齢者向けeスポーツイベント事例を紹介するもの
・この事例は、Step4のサポートや工夫を考える際の参考ヒントとして活用できる
・下にあるURLから事例を紹介している記事を読み、工夫点を読み取る
・事例にある工夫は正解例ではなく、　自分たちの企画で取り入れられるポイントを読み取る材料として見る

【指導上のポイント】
・講師からは事例のイベントがどんな工夫をしているのかを直接伝えることはせず、学生に事例から工夫を読み取らせるように意識
・元の記事をきちんと読むように促し、動画や画像もしっかり見るように伝える
・「健康・安全面」「操作面」「雰囲気・交流面」の3つの観点から、事例においてどのような工夫をしているか考えさせる
・ワークシート【6】に記入する際に、事例にあった工夫を取り入れてよい
・事例中の工夫をすべて自分たちの企画で取り入れる必要はなく、使えると思うところだけ拾えばよい

参考事例②長野市で中学生と高齢者がeスポーツ交流

- 中学生が高齢者施設を訪問し、『太鼓の達人』体験を実施
- 模造紙やお手本プレイを見せて操作を説明
- 中学生は自分自身も元気を出して明るく取り組み、積極的に高齢者に話しかけることを意識
- 参加者からは「久しぶりに太鼓を叩き面白い」「交流ができて嬉しい」という声

ゲーム前・ゲーム後の体操



操作方法説明の様子



プレイを見ながら新聞紙のばちで練習・応援



【詳細はこちら】マイナビニュース https://news.mynavi.jp/article/20240115-2847353/

19

【このスライドで学生に伝えること】
・このスライドは、実際に行われた高齢者向けeスポーツイベント事例を紹介するもの
・この事例は、Step4のサポートや工夫を考える際の参考ヒントとして活用できる
・下にあるURLから事例を紹介している記事を読み、工夫点を読み取る
・事例にある工夫は正解例ではなく、　自分たちの企画で取り入れられるポイントを読み取る材料として見る

【指導上のポイント】
・講師からは事例のイベントがどんな工夫をしているのかを直接伝えることはせず、学生に事例から工夫を読み取らせるように意識
・元の記事をきちんと読むように促し、動画や画像もしっかり見るように伝える
・「健康・安全面」「操作面」「雰囲気・交流面」の3つの観点から、事例においてどのような工夫をしているか考えさせる
・ワークシート【6】に記入する際に、事例にあった工夫を取り入れてよい
・事例中の工夫をすべて自分たちの企画で取り入れる必要はなく、使えると思うところだけ拾えばよい

Step５．プログラムを具体化しよう

- **課題**
  - **① レクリエーションの概要を整理する（ワークシート【7】）**
    - ➢ レクリエーション名、目的・目標、会場、日時、主なプログラム構成をまとめる
  - **② 大まかなタイムスケジュールを作る（ワークシート【8】）**
    - ➢ 企画当日の準備から終了後の片づけまでを記したタイムスケジュールを作る



【このスライドで学生に伝えること】
・Step5では、レクリエーションの全体像をまとめ、実際に当日どう進めるかの骨組みをつくるため、2つの課題に取り組む

① レクリエーションの概要を整理する（ワークシート【７】）
・レクリエーション名、目的・目標、会場、日時、主な実施項目をまとめる
・eスポーツレクリエーション企画について、基本情報がシンプルにまとまった概要を作る

② 大まかなタイムスケジュールを作成する（ワークシート【８】）
・当日の準備から90分のレクリエーションプログラム、終了後の片づけまでの流れを時間割として整理する
・レクリエーションについて、90分の枠の中で無理なく進行できる構成になるよう調整する
・解答例があるため、それを参考に考えてもよい

【指導上のポイント】
・企画全体の見通しを持つために重要なステップであることを意識させる
・グループで話し合いながらワークに取り組ませ、自分たちがスタッフとしてレクリエーション企画の概要・流れがつかめる回答になっているかを意識させる

Step５．プログラムを具体化しよう
ワークシート【７】

グループで話し合い、ワークシートの項目に沿ってレクリエーションの概要をまとめよう

レクリエーション名	ゲーム体験会 ～学生と一緒に！つながるリズム祭～
目的・目標	ゲーム体験を通して楽しく自然に交流すること
会場	専門学校の教室
日時	2025年12月20日土曜日10時～11時30分
主なプログラム構成	（例：開会式→操作の説明→ゲーム体験→交流→閉会式 など） 開会式→体操→操作の説明→ゲーム体験→お茶会→閉会式



これまでのワークで考えた内容を見返しながら、レクリエーション全体の基本情報を整理しよう
実施項目は必要な場面を順番に並べるイメージで書いてみよう

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、Step5の1つ目の課題であるレクリエーションの概要を整理することが目的
・ここでまとめる内容は、後のStep6「企画書づくり」でも使うことになる
・記入する項目はレクリエーション名、目的・目標、会場、日時、主なプログラム構成の5つ

【指導上のポイント】
・レクリエーション名はグループで話し合い、わかりやすいものをさっと決めさせる
・目的・目標はワークシート【１】の要件でまとめた「目的」欄やワークシート【３】で定めたレクリエーションの目標を参考に記入する
・会場と日時は、ワークシート【１】でまとめた要件を確認し、転記させる
・実施項目は、ワークの回答欄に書いてある例を参考に、どのようなプログラム構成にするか流れを考えさせる
・実施項目は90分で実現可能かを考えるように声掛けする

【評価のポイント】
・企画の概要が端的にわかるようすべての項目を記入できているか
・実施項目が整理され、当日の流れがイメージできる構成になっているか
・グループで協力しながら内容をまとめているか

Step５．プログラムを具体化しよう
ワークシート【８】

グループで話し合い、次ページの解答例を参考に、企画当日の準備から90分の企画実施、終了後の片づけまでを記したレクリエーション当日の大まかなタイムスケジュールをつくろう　※必要なら行を減らしても・増やしてもOK

時間	実施項目
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	
00:00 - 00:00	

ワークシート【7】で書いた主な実施項目に、それぞれどれくらいの時間が必要か考えてみよう

【このスライドで学生に伝えること】
・このワークシートでは、Step5の2つ目の課題であるレクリエーション当日の大まかなタイムスケジュールを作成することが目的
・前後の準備および片づけと90分のレクリエーション流れを、時間の見通しを持って整理する
・細かい秒単位ではなく、5〜10分単位のざっくりした時間配分でOK
・ワークシート【7】で整理した「主な実施項目」をもとに、各項目に何分必要かをグループで話し合い、考えながら書く
・必要に応じてタイムスケジュールの行を増やしたり減らしたりしてもよい
【指導上のポイント】
・盛り込みすぎにならないよう、ワークシート【７】で考えた構成に沿って全体で90分のレクリエーションになるよう記入させる
・レクリエーション開始前の準備と、レクリエーション後の片づけの時間も記入させる
・次ページの解答例を参考にさせる
・時間が足りない際に削る項目や必ず入れる項目を分けて考えさせてもよい
・レクリエーションの時間はワークシート【７】に記入した日時と相違がないようにさせる
【評価のポイント】
・90分で無理なく実施可能な現実的な時間配分になっているか
・ワークシート【7】で整理した実施項目・日時とスケジュールが一貫しているか
・導入〜終了までの流れが整理され、当日の進行がイメージできる構成になっているか

Step５．プログラムを具体化しよう
ワークシート【８】解答例

グループで話し合い、次ページの解答例を参考に、企画当日の準備から90分の企画実施、終了後の片づけまでを記したレクリエーション当日の大まかなタイムスケジュールをつくろう　※必要なら行を減らしても・増やしてもOK

時間	実施項目
9:30 - 10:00	スタッフ最終準備、開場・参加者受付
10:00 - 10:05	開会式
10:05 - 10:15	座ってできるウォームアップ体操
10:15 - 10:30	学生スタッフによるチュートリアル
10:30 - 11:10	リズムゲームプレイ体験
11:10 - 11:25	お茶を飲んで休憩しながら交流
11:25 - 11:30	閉会式、記念撮影、アンケート記入
11:30 - 12:00	参加者退場、片付け・会場撤収

ワークシート【7】で書いた主な実施項目に、それぞれどれくらいの時間が必要か考えてみよう

【このスライドで学生に伝えること】
・このスライドは、ワークシート【８】の解答例

【指導上のポイント】
・実施項目はワーク【７】で記入したものよりもやや詳しく記入していることに注意を向けさせる
・レクリエーション開始の回以下意識から閉会式まで90分の、無理のない構成になっていることを意識させる
・レクリエーション開始前の準備と、レクリエーション後の片づけの時間も記入している

Step６．企画書を作ろう

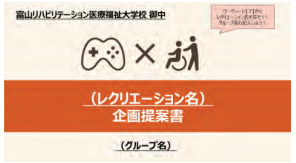
- **課題**
  - **① 企画書を完成させる（ワークシート【企画書】）**
    - これまでのワークで検討した情報を踏まえて、フォーマットに記入する
    - 追加で必要な情報は調査・検討して記入
- **資料**
  - 【フォーマット】イベント企画提案書.pptx
  - Step１～５で記入したワークシート【１】～【８】

【このスライドで学生に伝えること】
・Step6では、これまでのワーク（Step1～Step5）で整理してきた内容をもとに、最終アウトプットの企画書（PPTX）を完成させることが目的
・企画書は提供してあるフォーマットに必要事項を書き込む形式であり、ゼロからデザインする必要はない
・記入する内容は、基本的にはこれまでのワークシート【１】～【８】に書いた内容で構成されているが、追加で必要な情報は新たに調査・検討して記入する
・企画書の内容は、最終プレゼンテーション（Step7）で使用する

【指導上のポイント】
・最終アウトプットの企画書とプレゼンの段階まできたことを意識させる
・企画書は基本これまでのワークシートを参考に記入すればよく、これまでのワーク内容を活用すれば完成させられると安心させる
・時間があれば次のプレゼンがスムーズに進むよう、グループごとの発表時の役割分担を決めさせる

Step６．企画書を作ろう
ワークシート【別紙】

【フォーマット】イベント企画提案書.pptx





スライドデザイン、各スライドのレイアウト、記述されている文章などは任意に調整可能
ただし、基本的な掲載事項は変更しない

【このスライドで学生に伝えること】
・企画書フォーマットについて紹介
・各スライドの右上の吹き出しに、ワークシートのどこを参考し記入したらいいのかヒントがある
・企画書は提供してあるフォーマットに必要事項を書き込む形式であり、ゼロからデザインする必要はない
・スライドデザイン、各スライドのレイアウト、記述されている文章などは任意に調整していいが、基本的な掲載事項は変更しない

【指導上のポイント】
・各スライドの右上にヒントがあるため、それに従って作業しグループで協力して企画書をつくるよう強調

【評価ポイント】
・これまでのワークシートの情報を正しく参照し、一貫した内容で企画書の項目をすべて埋められているか
・企画書としての完成度以上に、グループで協力してこれまで考えた過程を活かせているかを評価

Step７. プレゼンテーションしよう

- **課題**
  - **① 企画書をもとにプレゼンテーションを行う**
    - グループごとに企画書を使ってアイデアを発表する
- **資料**
  - 【フォーマット】イベント企画提案書.pptx



【このスライドで学生に伝えること】
・Step7では、完成した企画書をもとにグループごとに約10分間でプレゼンテーションを行うことが目的
・プレゼンでは、企画書にまとめた内容ををわかりやすく説明することを目指す
・聞き手への伝わりやすさ（声の大きさ、話すスピード、身振り・手ぶりなど）にも気を配る

【指導上のポイント】
・スムーズにプレゼンが進むように、グループごとの発表時の役割分担を決めさせる

【評価ポイント】
・聞き手に配慮し、わかりやすく発表しようとする心がけや工夫がみられるか
・自分たちなりの言葉で発表できているか
・企画そのものの完成度よりも、グループで協力し、企画をつくりあげた過程と努力がうかがえるか

２．専門学校段階コンテンツ

（5）医療社会福祉領域 講義教材「e スポーツと医療福祉」



eスポーツと医療福祉

一般社団法人日本eスポーツ学会

本講義のテーマは『eスポーツと医療福祉』です。
みなさんは「ゲーム」と聞くと、どのようなイメージを思い浮かべるでしょうか。
娯楽や遊びという印象が強いかもしれません。
そして、医療や福祉といえば、リハビリや介護などを想像すると思います。
eスポーツと医療福祉は、一見相容れないように感じるかもしれません。
しかし、近年では高齢者施設などの福祉の現場に、デジタルゲームをスポーツ競技のように楽しむ「eスポーツ」が導入されはじめています。
高齢者や障がい者がゲームを楽しんでいる事例が増えています。
今日の授業では、そのような「eスポーツと医療福祉」の可能性を一緒に見ていきましょう。

目次

1. eスポーツとは
2. 医療福祉×eスポーツの事例
3. 医療福祉分野でのeスポーツ活用に期待される効果
4. 医療福祉分野でのeスポーツ活用の課題と対応例
5. eスポーツ導入プロセス
6. 今後の展望
7. まとめ



本資料は、このような流れで学習進めていきます。
まず「eスポーツとは何か」を確認したあと、医療福祉とeスポーツの関わりについて事例と共に詳しく紹介します。
続いて、医療福祉へのeスポーツ導入に期待される効果や、導入の課題と対応例を取り上げます。
そのうえで、実際に導入する際のプロセスを整理し、担当者に求められるスキルや心構えについて学びます。
さらに今後の展望をふまえ、最後にまとめを行います。
全体を通して、医療福祉におけるeスポーツ導入の流れや意義を理解しましょう。



1．eスポーツとは

まずは第1章「eスポーツとは」に入ります。
eスポーツとはどのようなものか、基本的なところを理解していきましょう。

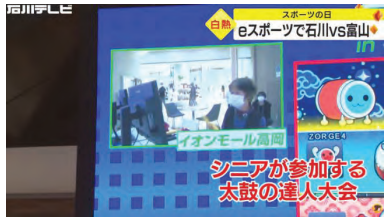
医療福祉におけるeスポーツ活用の様子

福祉施設や病院、行政のイベントなどで、eスポーツを楽しむ高齢者・障がい者が増えている。



「脳の活性化にいいんじゃないか」 高齢者が e スポーツに挑戦
慣れないゲームに高校生らサポート 広島市 (2025/04/23)

広島ニュースTSS
https://www.youtube.com/watch?v=mVp1u88UEFM



“太鼓の達人”など…2県のショッピングモールつなぎeスポーツ大会
シニアから孫の世代まで参加

石川テレビ公式チャンネル
https://www.youtube.com/watch?v=HzBlYitKM6A

最初に、実際にeスポーツを楽しむ高齢者の様子を見てみましょう。
広島市で開催された高齢者向けeスポーツ体験会の様子や、
石川県と富山県の2県にあるショッピングモールをつないで、eスポーツ大会を開催している様子を紹介しているニュース映像があります。視聴してみてください。

このように、近年は福祉施設や病院、そして自治体が主催するイベントなどで、eスポーツを楽しむ高齢者や障がい者が増えてきています。

eスポーツの定義

eスポーツとは「**エレクトロニック・スポーツ（electronic sports）**」の略称
コンピュータゲームやビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える

- **シューティング（FPS・TPS）**
  飛び道具を用いて敵を倒すゲーム
- **マルチプレイヤーオンライン バトルアリーナ（MOBA）**
  複数プレイヤーが2つのチームに分かれ本拠地を破壊するゲーム
- **スポーツ**
  実際のスポーツを題材としてプレイするデジタルゲーム
- **デジタルカード**
  オンラインで行うトレーディングカード対戦
- **格闘**
  1対1で対戦し格闘技の必殺技等を用いて相手を倒すゲーム
- **パズル**
  様々なルールのもとでパズルを解き相手に勝利するゲーム

などさまざまな競技種目がある

5

では、高齢者や障がい者のみなさんが楽しんでいるeスポーツとはどのようなものなのか、定義を見ていきましょう。

eスポーツとは、「エレクトロニック・スポーツ（electronic sports）」の略称です。
コンピュータゲームやビデオゲームを使った対戦を、単なる娯楽ではなく、スポーツ競技として捉えるものです。

陸上競技に100m走や走高跳、マラソンなど様々な種目があるように、eスポーツにもスライドにあるように様々な種目が存在します。
代表的な競技種目例としては、銃など飛び道具で敵を倒す「シューティング」や、サッカーなど実際のスポーツが題材になっている「スポーツ」があります。
他に、複数のプレイヤーが2チームに分かれ相手の本拠地の破壊を目指し競い合う「MOBA」、パンチやキックなど格闘技の技を用いて相手を倒す「格闘」などがあります。

eスポーツ種目の具体例

シューティング・FPS（VAORANT）



https://www.youtube.com/watch?v=b0crxYbW6rs&t=201s

MOBA（リーグ・オブ・レジェンド）



https://youtu.be/NDQArNLambI?si=WALfqjz36WjxtW7_

スポーツ（eFootball）



https://www.youtube.com/live/4ZIh-LtjZy4?si=7uNa7ClUgSqRHmQ&t=4777

格闘ゲーム（ストリートファイター6）



https://www.youtube.com/live/xopcGMIU4e4?t=26881s

6

eスポーツの種目の具体例をいくつか紹介します。

最初に、シューティングゲームです。
代表的なタイトルは『VALORANT』で、銃や道具を使って相手チームと戦います。
素早い判断力や正確な操作が求められるジャンルです。

次に、MOBAの代表例は『リーグ・オブ・レジェンド』です。
複数のプレイヤーがチームを組み、戦略を駆使して相手の本拠地を破壊することを目指します。

続いて、スポーツゲームです。
『eFootball』のように、サッカーなど実際のスポーツを題材にしたゲームがあります。
ルールがわかりやすく、ゲームの中で本物のスポーツを疑似体験できる点が特徴です。

最後に、格闘ゲームです。
代表例は『ストリートファイター6』です。
キャラクターを操作してパンチやキックなどの技を繰り出し、相手を倒す競技です。

紹介したタイトルは、いずれも世界中で大会が開かれる人気のタイトルです。

eスポーツ競技シーンの盛り上がり

- **Capcom Cup 11**

2025年3月に両国国技館で開催された日本発の格闘ゲーム『ストリートファイター』の世界大会。**優勝賞金100万ドル（約1.5億円）**を日本人選手が獲得。



4gamer.net
https://www.4gamer.net/games/635/G063504/20250310027/

- **アジア競技大会（2026/愛知・名古屋）**

アジア版オリンピックともいわれる、アジア最大のスポーツ大会。**eスポーツを正式メダル種目として採用**。2026年の名古屋大会では、日本で人気のタイトルを多数採用。



一般社団法人愛知eスポーツ連合
https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000073.000050300.html

7

eスポーツの大会など、競技シーンは国内外で盛り上がりを見せています。

2025年3月には、東京の両国国技館で『ストリートファイター6』の世界大会「Capcom Cup 11」が開催されました。
この大会で、日本人の翔選手が見事に優勝し、賞金100万ドル、日本円にしておよそ1億5千万円を獲得しました。

さらに、アジア版オリンピックともいわれるアジア競技大会では、eスポーツを正式メダル種目として採用しています。
2026年に日本で開催される名古屋大会では、日本で人気のタイトルを多数採用しており、日本人選手のメダル獲得も期待されています。

このように、eスポーツは単なる娯楽ではなく、世界的にスポーツ競技として認められてきています。
今では日本でも世界でもeスポーツは注目を集めており、市場規模やファンの数も拡大を続けています。

様々な分野で活用されるeスポーツ①

- **高齢者のeスポーツチーム**

「マタギスナイパーズ」は、**60歳以上のプレイヤー**で構成されたシニアプロeスポーツチーム。**「孫にも一目置かれる存在」**というコピーを掲げ、**ゲームを通じて世代を超えたコミュニケーション**の体現を理念に活動している。



マタギスナイパーズ
https://mataqi-snps.com/

- **障がい者の就労支援**

就労継続支援B型事務所「メタゲーム」では、**eスポーツを通した就労支援**を提供。eスポーツをきっかけに、利用者の**チークワーク**や**コミュニケーション能力**、**動画編集スキル**など、仕事につながるスキルを伸ばす。



Yahoo!ニュース
https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/3bd533bc4d60ce65f4fe2a6ec86dc3860e8d3749

8

eスポーツは競技シーンで盛り上がりを見せるだけではありません。
医療福祉や教育、ビジネスなど、さまざまな分野で活用が進んでいます。

たとえば、シニア世代のeスポーツチームも誕生しています。
『マタギスナイパーズ』は、60歳以上のプレイヤーだけで構成されているeスポーツチームです。
キャッチフレーズは「孫にも一目置かれる存在」。
世代を超えたコミュニケーションや、新しい挑戦の場を提供することを理念にしています。
実際に大会に出場したり、地域イベントや配信でプレイを披露したりしながら精力的に活動しています。

そして、障がい者支援の分野でも、eスポーツは活用されています。
就労継続支援B型事業所『メタゲーム』では、eスポーツを通して利用者の力を伸ばす取り組みが行われています。
プレイを通じてチームワークやコミュニケーション能力を養うだけでなく、動画編集など関連するデジタルスキルを学ぶこともできます。
こういったスキルは、社会で働く上で役に立ちます。
このように、eスポーツをきっかけに、社会参加や就労のチャンスを広げる支援がされています。

様々な分野で活用されるeスポーツ②

地域の商店街活性化

徳島県の東新町商店街では、県内の学校や企業が連携し、eスポーツ体験や大会参加などができる「とくしまeスポーツフェスティバル闘電街」というイベントを開催。当日、**商店街は親子連れなど多くの人で賑わう**。



ツクレボ
https://tkrevo.com/news/toutengai5_report

急増するeスポーツ部

「eスポーツ部」などがある学校の数は2020年当時は28校だったのが、**2023年末には514校**に増加。また、**授業にeスポーツ**をとり入れる学校や、**eスポーツコース**を設ける学校も増えている。



時事ドットコム
https://www.jiji.com/jc/v8?id=202403esports-team

9

次に、地域や教育の分野でのeスポーツ活用事例を紹介します。

まず、地域活性化の事例です。
徳島県の東新町商店街では『とくしまeスポーツフェスティバル闘電街』というイベントが開催されました。
このイベントでは、eスポーツの体験や大会への参加ができます。
当日は親子連れや若者が商店街に集まり、にぎわいが生まれました。
地域の学校や企業も協力して運営を行い、商店街が新しい形で活性化した例です。
このように、eスポーツは人を呼び込み、地域経済や交流を支える役割を果たしています。

次に、教育分野での広がりを見てみましょう。
近年、日本の学校でeスポーツ部が急速に増えています。
2020年には全国で28校しかありませんでしたが、2023年末には514校まで拡大しました。
さらに、授業の一環としてeスポーツを取り入れる学校や、専門コースを設ける学校も出てきています。
プレイを通じてチームワークが養われたり、デジタルツールへの習熟が期待されたりしています。
このように、eスポーツは教育的な価値を持つ活動としても注目されています。

様々な分野で活用されるeスポーツ③

eスポーツを通して不登校支援

宮崎県の不登校支援フリースクール「ケアパケ」は、**eスポーツを通して楽しく子どもたちがコミュニケーションをとり、学びを得られる**場を提供している。



宮崎県eスポーツ協会
https://www.miyazaki-esports.com/carepackage/

リクルートにeスポーツ活用

広島県は**就活イベントでeスポーツを活用**。大学生と企業がeスポーツをして緊張をほぐし親睦を深めた結果、互いに率直に話せる満足度の高いイベントになった。



ひろしまラボ
https://www.pref.hiroshima.lg.jp/lab/topics/20250725/01/

10

続いて、子どもの支援やリクルートにeスポーツが活用されている事例を紹介します。

まず、不登校支援の取り組みです。
宮崎県のフリースクール『ケアパケ』は、eスポーツを通して不登校の子どもたちが楽しく交流できる場を提供しています。
ここでは、ゲームをプレイすることで自然に会話が生まれます。
友人と協力する経験を積んだり、プレイで成功体験を得たりすることもできます。
子どもたちにとって、学校に行けない状況でも安心して学びやコミュニケーションを得られる大切な場となっています。

次に、就職活動での活用です。
広島県では、就活イベントにeスポーツを取り入れました。
最初に学生と企業の担当者が一緒にゲームをプレイすることで、緊張が和らぎます。
その結果、会場の雰囲気が良くなり、学生と企業が率直に話しやすい空気が生まれました。
イベントの満足度も高かったと報告されています。

eスポーツの代表的な活用領域

①**高齢者支援**　：認知予防、運動機能改善、世代間交流
②**障がい者支援**：障がい者交流、健常者交流
③**商店街活性化**：イベント開催・関連施設設置による若者集客
④**小中高生支援**：eスポーツを活用した様々な学び
⑤**不登校支援**　：eスポーツを活用した子供たちの交流の場を設置
⑥**企業活性化**　：社内外交流活発化、リクルート戦略
⑦**企業新規事業**：eスポーツ関連施設、教育導入
⑧**地方活性化**　：eスポーツ地方チームの組成、大会・イベントの開催



11

ここまで、さまざまな事例を紹介してきました。
最後に、eスポーツが活用されている主な領域を整理してみましょう。

まず、高齢者支援です。
施設や行政のイベントなどで、レクリエーションやリハビリの一環としてeスポーツを取り入れることで、認知症予防や体を動かす機会づくりに役立っています。
また、孫や地域の人たちなどとの世代を越えた交流にもつながり、生きがいや社会参加のきっかけにもなっています。

次に、障がい者支援です。
障がいのある方が安心してプレイできるように専用のデバイスを活用したり、障がい者向けの大会を開催したりしています。
eスポーツは、障がいの有無を超えて楽しめる場を提供し、自己表現や挑戦の機会を広げています。
先ほどの事例紹介で見たように、就労支援への活用も始まっています。

さらに、地域活性化にもつながっています。
商店街や地域イベントでeスポーツを取り入れることで、若い世代を中心に人が集まり、にぎわいを生み出しています。
地域の学校や企業が協力してイベントを支える例も増えています。

教育分野でも広がりが進んでいます。
学校の部活動としてeスポーツ部が急速に増え、授業や専門コースで取り入れる学校も

出てきています。
プレイを通してチームワークを学んだり、デジタルリテラシーを高めたりできる点が注目されています。

また、不登校支援の場でもeスポーツは活用されています。
好きなゲームを通して子どもたちが安心して交流できる環境をつくり、子どもたちの自己表現や学びのきっかけになっています。

企業活動においても、新しいリクルート方法や社内交流の手段として活用が始まっています。
たとえば、eスポーツの社内大会やチーム対抗戦を通じて社員同士のコミュニケーションを活性化させている例があります。
また、若手人材へのアプローチや企業側と求職者の緊張をほぐす手段として、eスポーツイベントを就活イベントに組み込む企業もあります。
さらに、市場が拡大するなかで、新規事業としてeスポーツ業界に参入する企業も増えています。

このように、eスポーツは高齢者支援、障がい者支援、地域活性化、教育、不登校支援、そして企業活動など、実に幅広い分野で活用されています。
それでは次の章で、医療福祉におけるeスポーツ活用について、さらに詳しく見ていきましょう。



2．医療福祉×eスポーツの事例

ここから第2章「医療福祉×eスポーツの事例」に入ります。
これまで、eスポーツの定義やeスポーツが社会のさまざまな場面で活用されていることを見てきました。
この章では、その中でも特に医療や福祉の現場に焦点を当てていきます。
高齢者のレクリエーションや、障がい者のリハビリテーション、就労支援など、福祉の現場での具体的な事例を取り上げます。
実際にどのように活用されているのかを知ることで、みなさんが将来関わる可能性のある福祉の仕事とeスポーツのつながりを考えていきましょう。

医療福祉×eスポーツ 紹介事例

【高齢者×eスポーツ】

①高齢者向けeスポーツの取り組み　静岡県
②eスポーツでいい里づくり事業　熊本県美里町
③eスポーツレクリエーション　社会福祉法人福泉会
④教育機関と連携した取組み　岡山市×岡山ビジネスカレッジ

【障がい者×eスポーツ】

⑤eスポーツリハビリテーション　八雲病院
⑥障がい者向けのeスポーツ大会　Japan PARA eSports Festival
⑦重度障がい児のeスポーツ大会　フローレンス杯
⑧就労支援　ONEGAME





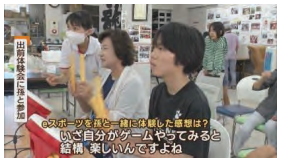
13

まずは、医療福祉×eスポーツの実際の事例を8つ見ていきましょう。
はじめに紹介する4つの事例は、高齢者向けのeスポーツの取り組み事例です。
自治体が行っている事例や、高齢者施設でのレクリエーション、行政と専門学校が連携した取り組みを紹介します。

5番目から8番目の事例は、障がい者向けeスポーツの取り組み事例です。
病院でリハビリに活用している事例や、障がい者のeスポーツ大会、就労支援施設での取り組みを紹介します。

事例①高齢者向けeスポーツの取り組み　静岡県

- 静岡県島田市「高齢者eスポーツ教室事業」
  - **認知機能の維持や介護予防、社会参加**を目的に実施
  - 公共施設にeスポーツルームを常設。自由に体験できる
  - プロゲーマーによる体験教室や初心者のサポート方法を学ぶ講座を開催
  - 地域の公民館などで出前体験会も実施
  - 参加者から**「楽しい」「会話が弾む」「孫と遊べる」**と好評



LOOK　https://look.satv.co.jp/content_news/topic/21559

公共施設のeスポーツルームで
eスポーツに取り組む高齢者





静岡第一テレビ　https://x.gd/b411v

14

早速、高齢者のeスポーツに関する事例を見ていきましょう。
最初に紹介する事例は、静岡県で行われている高齢者向けeスポーツに関する取り組みです。
中でも、静岡県島田市で行われている「高齢者eスポーツ教室事業」を紹介します。
この取り組みは、高齢者の認知機能の維持や介護予防、社会参加を目的に実施されています。
市の公共施設にはeスポーツルームが常設され、誰でも自由にeスポーツを体験できるようになっています。
また、プロのeスポーツ選手を招いた体験教室も開かれています。
さらに、初心者をサポートする方法を学ぶ講座もあり、支援する側の人材育成にもつながっています。
そして、地域の公民館では出前体験会も行われています。
実際にeスポーツを体験した高齢者からは「楽しい」「会話が弾む」「孫と一緒に遊べる」といった声が寄せられました。

事例①高齢者向けeスポーツの取り組み　静岡県

- 静岡県eスポーツ連合 高齢者向けeスポーツ講座など
  - 行政や団体、福祉施設と連携し、高齢者向けeスポーツ講座を積極開催
  - 講座では最初にeスポーツとは何かや、**つながりの創出や認知症予防**などのeスポーツの効果の説明
  - ゲームは『Nintendo Switch Sports』のバトミントン、『太鼓の達人』を使用
  - 最初は不安だった高齢者からも**「笑いながら運動ができる」「楽しい」**と好評
  - 「eスポーツ説明＆体験会」など指導者育成の取り組みも

沼津市老人クラブ連合会での高齢者向けeスポーツ講座の様子

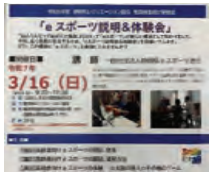






しずおか健康長寿財団　https://x.gd/QWCBj

高齢者レクリエーション指導者向けの
説明＆体験会チラシ



JeSU SHIZUOKA
https://jesu-shizuoka.com/news/2552/

15

高齢者向けeスポーツの推進に熱心に取り組んでいる静岡県では、静岡県eスポーツ連合も積極的に活動しています。
静岡県eスポーツ連合は、静岡県内の高齢者クラブや福祉施設と連携し、高齢者向けeスポーツ講座を多数開催しています。
静岡県eスポーツ連合の会員が講師として地域の施設を訪れ、講座を行っています。
スライド下部の三枚の写真は、静岡県沼津市老人クラブ連合会での高齢者向けeスポーツ講座の様子です。
講座では、ゲームになじみのない高齢者の不安に寄り添い、まず最初にeスポーツとは何かや、シルバーeスポーツには世代間交流などつながりの創出や認知症予防などの効果が期待されていることを説明しています。
その後、講師からルールや操作方法、コツを教えてもらいながら、高齢者が実際にeスポーツに取り組みます。
ゲームは、実際にラケットを振るようにコントローラーを振って遊ぶ『Nintendo Switch Sports』のバトミントン、太鼓をたたいて遊ぶリズムゲームの『太鼓の達人』を使用しています。
うまくいくか最初は不安だった高齢者の間にも笑顔があふれ、「笑いながら運動ができる」「楽しい」「脳トレになる」と好評を得ています。
また、静岡県eスポーツ連合は、高齢者レクリエーション指導者向けに、シルバーeスポーツの可能性や指導・運営方法を伝える「eスポーツ説明＆体験会」など、指導者育成の取り組みも行っています。

事例②eスポーツでいい里づくり事業　熊本県美里町

- 熊本県美里町「eスポーツでいい里づくり事業」
- 2020年9月に熊本eスポーツ協会と連携協定を結び事業開始
- 事業の一環で**高齢者の認知症予防、世代間交流や地域活性化**を目的に高齢者向けeスポーツ活動を実施
- 町内の集会所に高齢者が定期的に集まりeスポーツを楽しむ
- オンラインで他の地域とつないでの交流戦、大会などイベントも
- 参加者から**「楽しい」「親睦を深めたい」「孫と遊べる」**と好評

町内でのシニアeスポーツ大会



広報みさと2022年11月号 https://www.town.kumamoto-misato.lg.jp/material/files/group/2/243_7.pdf

埼玉県鶴ヶ島市とのオンライン交流戦





鶴ヶ島市 https://www.city.tsurugashima.lg.jp/page/page009700.html

美里町公認高齢者eスポーツチーム
「MISATO LUMBER JACKS」



熊本eスポーツ協会 https://www.esports-kumamoto.com/archives/496

2つ目の事例は、熊本県美里町で行われている「eスポーツでいい里づくり事業」です。
美里町は、2020年9月に熊本eスポーツ連合と地域課題解決にeスポーツを活用する連携協定を結びました。少子高齢化が町の課題となる中で、課題解決を目指し「eスポーツでいい里づくり事業」が始まりました。
この事業の一環で、介護や認知症予防、世代間交流や地域活性化を目指し、高齢者向けeスポーツ活動が積極的に行われています。
美里町では、町内の集会所に高齢者が集まり、パズルゲームの「ぷよぷよ」などeスポーツをする活動が継続的に行われています。イベントも多く行われており、オンラインで他の地域とつないでの交流戦や、大会などが開催されています。
左下の二枚の写真は、埼玉県鶴ヶ島市とのシルバーeスポーツオンライン交流戦の様子です。左が鶴ヶ島市、右が美里町の様子です。両会場をオンラインでつなぎ、「ぷよぷよ」の対戦を通じて交流し、地元の特産品の交換が行われました。
また、右上の写真は、美里町でのシニアeスポーツ王決定戦「TEPPEN」の様子です。60～74歳の部、75～79歳の部、80歳以上の部の年齢ごとの3部門に分かれ、合計41人の高齢者が優勝を目指し「ぷよぷよ」のトーナメント戦に挑みました。
会場は観客席も含めてとても盛り上がりました。
そして、右下の写真は美里町公式の高齢者eスポーツチーム「MISATO LUMBER JACKS（ミサトランバージャックス）」の写真です。公式のロゴやユニフォームがつくられています。このチームには、日ごろ町内11地区の集会所などでeスポーツに取り組んでいる高齢者約100人が所属しています。
こういった美里町の高齢者向けeスポーツの取り組みへの参加者からは、「楽しい。元気が出る」「多世代や他の市町村の人と親睦を深めたい」「孫と一緒に遊べる」などの声があがっています。

事例③eスポーツレクリエーション　社会福祉法人福泉会

- 社会福祉法人福泉会 高齢者施設でeスポーツ活用
- **認知症予防や人・社会とのつながり創出**を目的にeスポーツを導入
- レクリエーションとして『太鼓の達人』『釣りスピリッツ』を使用
- 職員が積極的に声かけや応援を行う
- 観戦者にも新聞紙の棒を配り、一緒に手を動かせる工夫を実施

職員のサポートを得ながら
『太鼓の達人』を楽しむ



釣り竿を模したコントローラーを使い
ゲームを通して釣りの疑似体験





観戦者も新聞の棒を持ち、『太鼓の達人』を
一緒にプレイしているかのように手を動かす



社会福祉法人福泉会スタッフブログ https://www.fukusenkai.jp/blog/

次の事例は、社会福祉法人福泉会での取り組みです。

福泉会は、福井県で高齢者施設を運営し、福祉サービス・介護サービスを提供しています。
福泉会の運営する高齢者施設では、高齢者の認知症予防や、人・社会とのつながりをつくることを目的に、eスポーツを導入しました。
活動はレクリエーションとして行われ、使用するゲームはリズムに合わせて太鼓をたたく『太鼓の達人』や釣り竿を模したコントローラーで釣りを疑似体験できる『釣りスピリッツ』といった、誰でも直感的に楽しめるものです。
職員は積極的に声をかけたり応援したりして、プレイを盛り上げています。
さらに、『太鼓の達人』を観戦している利用者に新聞紙を丸めた棒を配り、プレイヤーと一緒に手を動かせるよう工夫しています。
このような工夫を通して、プレイしている人だけでなく、見ている人も一緒に参加している感覚を味わえるようにしています。

事例④教育機関と連携した取組み　岡山市×岡山ビジネスカレッジ

- 岡山市と専門学校の連携によるeスポーツ体験講座
  - 岡山市が岡山ビジネスカレッジと連携し高齢者にeスポーツ体験講座を開催
  - **介護・認知症予防**が目的
  - 学生がチラシを作成・発表し、選ばれた案が実際に使用された
  - 当日は学生がスタッフとしてイベント運営に参加
  - 参加者から**「手や頭を使った」「地域の距離が縮まる」**との声

学生が講座のチラシ案をつくり、岡山市職員にプレゼンテーション





岡山ビジネスカレッジ　https://www.obcnet.ac.jp/topics/14403/

講座当日、学生が進行したり
参加者にゲームを教えている様子





続いて紹介するのは、岡山市と専門学校が連携して実施した取り組みです。

岡山市は、岡山ビジネスカレッジと協力して、高齢者向けのeスポーツ体験講座を開催しました。
目的は、高齢者の介護予防や認知症予防です。
学生が講座のチラシを作成して岡山市職員の前でプレゼンテーションを行い、実際に採用された案が使用されました。
eスポーツ体験講座当日は学生がスタッフとして運営に参加し、高齢者にゲームを教えたり進行を担当しました。
参加した高齢者からは「こんなにも手や頭を使ったのは久しぶり」「町内にゲームが1台あれば住民の距離が一気に縮まると思う」という感想がありました。

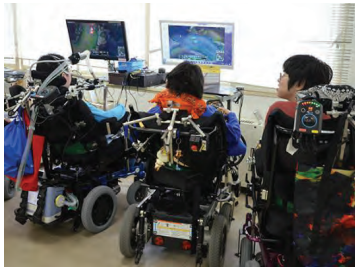
事例⑤eスポーツリハビリテーション　八雲病院

- 北海道八雲病院 障がい者のリハビリにeスポーツ
  - **障がい者の社会参加**を目的に、院内でeスポーツを導入
  - 障がい者がメンバーのeスポーツチームを結成
  - 作業療法士が個々に合った自助具や機器を用意
  - メンバーからは**「ゲームに救われた」「今の自分を改善して、上手くなる機会を得られる」**などの声

作業療法士が用意した
視線の動きで入力できるデバイスを用いてゲームを楽しむ



人気本格eスポーツタイトル『リーグ・オブ・レジェンド』を
障がい者eスポーツチームでプレイ



日本作業療法士協会　https://www.jaot.or.jp/ot_job/to_live/detail/1/

ここからは、障がい者eスポーツに関する事例を見ていきます。
最初に紹介する事例は、北海道にある八雲病院でのeスポーツリハビリテーションの取り組みです。

八雲病院では、障がい者の社会参加を目的に、リハビリテーションの一環としてeスポーツを導入しました。
院内には障がい者がメンバーのeスポーツチームが結成され、5人チームで協力し勝利を目指す『リーグ・オブ・レジェンド』など人気本格eスポーツタイトルをプレイしています。
勝敗を競う真剣さや、時に仲間同士で言い合う部活動のような経験も得られ、チームメンバーにとって貴重な交流の場となっています。
ここでは、障がい者の状態に合わせて作業療法士が個別にプレイ環境を整えています。
たとえば、手の力の弱い人には、視線の動きで操作できる特別なデバイスを用意しています。
あるチームメンバーは、「ゲームに救われた」「進行性の病気でできないことが増えていくなかで、ゲームなら上達でき、達成感を得られる」と語っています。

事例⑥障がい者向けのeスポーツ大会　Japan PARA eSports Festival

- 障がい者のeスポーツ大会　Japan PARA eSports Festival
  - 一般社団法人パラeスポーツ連盟が2023年より毎年開催
  - **障がい者が力を発揮できる持続可能なeスポーツシーンの創造**が目的
  - プレイヤーだけでなく運営スタッフにも障がい者が参加
  - 障がいの種類・等級に応じたハンデ設定で公平な競技環境
  - 出場者からは**練習の努力や勝敗への想い**が語られた

障がい者スタッフが実況を担当



配信された大会ゲーム画面。
2024年は『ぷよぷよeスポーツ』と『レインボーシックス シージ』の大会が行われ、多数の障がい者プレイヤーが参加





第２回 JAPAN パラ eスポーツ FESTIVAL 2024 https://www.youtube.com/watch?v=LEHScPnWKZA://www.jaot.or.jp/pt_job/to_live/detail/1/

20

次の事例は、Japan PARA eSports Festivalです。

Japan PARA eSports Festivalは、一般社団法人パラeスポーツ連盟が主催し、2023年から毎年開催されている障がい者のオンラインeスポーツ大会です。
2024年の大会では、『ぷよぷよeスポーツ』と『レインボーシックス シージ』が競技種目に採用されました。
この大会は、パラスポーツを盛り上げ、障がい者が力を発揮できる持続可能なシーンの創造を目指しています。
特徴的なのは、プレイヤーだけでなく大会の運営にも障がい者がスタッフとして関わっている点です。
また、障がいの内容に応じてハンデ設定を工夫し、公平に競える環境を整えています。
大会に出場したプレイヤーは、インタビューで、大会に向けて練習を重ねてきたことや、負けた悔しさ、勝利した喜びを語っています。

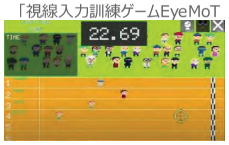
事例⑦重度障がい児のeスポーツ大会　フローレンス杯

- 重度障がい児のeスポーツ大会　フローレンス杯
  - 重度心身障がい児を対象としたeスポーツの全国大会
  - **「どんなに重い障害があっても同じ土俵でみんなでガチンコで楽しめるゲーム大会を！」**がテーマ
  - 現地会場とオンラインで全国から子どもたちが参加
  - 手先が不自由でも視線入力で操作できるゲームを使用
  - **「嬉しい」「悔しい」という気持ちや競争心、向上心が生まれた**

重度心身障がいをもつ子どもたちが
全国からオンライン参加



視線入力で徒競走や綱引きなどができる
「視線入力訓練ゲームEyeMoT（アイモット） 3D シリーズ」を使用





現地会場から参加した親子



未来トハジメ https://project.nikkeibp.co.jp/mirakoto/atcl/sports/h_vol54/

21

次の事例は、フローレンス杯です。

フローレンス杯は、重度心身障害児を対象としたeスポーツの全国大会です。
「どんなに重い障害があっても同じ土俵でみんなでガチンコで楽しめるゲーム大会を！」がテーマに行われ、現地会場とオンラインで全国から障害を持つ子どもたちが参加しました。
スライド右側の二枚の写真は、オンラインで参加した子どもたちと、現地会場から参加した親子の様子です。
大会では、「視線入力訓練ゲームEyeMoT（アイモット） 3D シリーズ」というゲームが使われました。
このゲームは、指先などが不自由でも、視線のわずかな動きだけでキャラクターの操作ができます。
写真左下の二枚の写真がゲーム画面です。
徒競走や綱引き、塗り絵などで対戦できるゲームです。
日常会話や手足を動かすことが困難で、イベント等への参加の機会が限られている重度心身障害児にとって、フローレンス杯は「嬉しい」「悔しい」という気持ちや競争心、向上心が生まれる機会になりました。
子どもたちの保護者からも、eスポーツが子どもたちの見えなかった可能性に気づくきっかけになったという話がありました。

事例⑧就労支援　ONEGAME

- eスポーツを活用する就労支援B型事業所ONEGAME
  - 障がい者にeスポーツを通じた就労支援を提供
  - ゲームプレイ、動画編集、実況など業界スキルを実践的に習得
  - 本格的な機材を使い、自分のペースで学べる環境を整備
  - **「共通の趣味がありチームであり家族のよう」「好きなことを学べて楽しい」**との声が利用者から寄せられている

コーチによる指導を受けながら
ゲームをプレイ



実況解説を学ぶコースの部屋や相談スペースも整えられている





寝屋川つーしん　https://www.neyagawa-np.jp/promotion/onegame-20241128.html

22

最後に紹介する事例は、就労支援B型事業所『ONEGAME』です。

ONEGAMEでは、障がいのある人がeスポーツを通じて、社会で働くために必要なスキルを身につけられるよう支援しています。
たとえば、ゲームプレイそのものに加えて、動画編集や配信、実況といった幅広い実践的なスキルを学ぶことができます。
施設には、ゲーミングPCや実況解説専用の部屋など、本格的な設備が整っています。
そのため、利用者はeスポーツ業界で求められるスキルを実践的に身につけることができます。
また、相談スペースも設けられていて、一人ひとりが無理なく自分のペースで学べるように工夫されています。
利用者からは、「他の利用者と共通の趣味があり、チームであり家族のように感じる」「好きなことを学べて楽しい」といった声があがっています。

医療福祉におけるeスポーツの代表的な活用例

①**高齢者・障がい者のレクリエーション**：施設等で楽しく取り組める余暇活動の提供
②**高齢者・障がい者のリハビリテーション**：身体機能・認知機能の維持向上
③**高齢者・障がい者向けイベント企画・運営**：交流・社会参加の機会づくり
④**高齢者向けeスポーツ施設運営**：認知症・フレイル予防や居場所づくり
⑤**就労支援**：eスポーツを通した就労に向けた技能・スキルの取得
⑥**特別支援学校でのeスポーツ活用**：授業や部活動での利用

23

ここまで具体的な事例を6つ見てきましたが、医療福祉におけるeスポーツの代表的な活用例を整理してみましょう。
まず、高齢者や障がい者のレクリエーションです。
誰でも直感的に楽しめるゲームを用い、余暇活動として施設などで取り組まれています。

次に、リハビリテーションです。身体機能や認知機能の維持・向上を目的に、障がいや体の状態に合わせた工夫を加えながら活用されています。
当事者が楽しく前向きに取り組みやすいという点からも、リハビリとしてのeスポーツは注目されています。
また、イベントの企画・運営としての活用もあります。地域での体験会や大会を通じて、高齢者・障がい者の交流や社会参加の機会が生まれています。
さらに、高齢者向けのeスポーツ施設運営も行われています。
eスポーツを取り入れることで、高齢者の認知症予防やフレイル予防、そして居場所づくりにつながっています。

就労支援の分野でも活用されています。eスポーツを楽しみながら他者とコミュニケーションを取り、チームワークなどの力を伸ばします。また、動画編集や配信といったeスポーツ関連スキルの習得を通じて、社会で働く力を伸ばす取り組みが進められています。
加えて、教育の現場での導入も広がっています。
特別支援学校や部活動などで、コミュニケーションやチームワークの学びに役立てられています。このように、eスポーツはレクリエーション、リハビリ、イベント、施設運営、就労支援、教育と、実に幅広い形で医療福祉の現場に活用されています。

医療福祉で使用されているゲームタイトル例

- **よく使われるゲームタイトル例**
  - **太鼓の達人**：音楽に合わせて太鼓をたたくリズムゲーム
  - **ぷよぷよ**：同じ色のぷよをそろえて消すパズルゲーム
  - **グランツーリスモ**：ハンドル・アクセル操作で運転体験ができるレースゲーム

その他、**シニアeスポーツ向けに開発されたインディーズゲーム**や**「孫と一緒にゲームをしたい」という需要で『フォートナイト』等若い世代に人気のゲーム**が使用されることも

太鼓の達人



太鼓の達人ドンダフルフェスティバル
https://x.gd/7Xm4w

ぷよぷよ



ぷよぷよeスポーツ
https://puyo.sega.jp/PuyoPuyo_eSports/

グランツーリスモ



グランツーリスモ7
https://www.gran-turismo.com/jp/products/gt7/

24

次に、医療福祉の現場で実際によく使用されているゲームの例を紹介します。

よく使われているゲームタイトルの例として、『太鼓の達人』『ぷよぷよ』『グランツーリスモ』が挙げられます。
『太鼓の達人』は、音楽に合わせて太鼓をたたくシンプルなリズムゲームです。
『ぷよぷよ』は、上から落ちてくるぷよを並べて、同じ色のぷよがそろうと消せるパズルゲームです。
『グランツーリスモ』は、ハンドルやアクセルペダルを模したコントローラーを使い、実際の車を運転しているような体験ができるレースゲームです。

その他にも、高齢者の「孫と一緒にゲームで遊びたい」といった要望に応える形で、『フォートナイト』など若い世代に人気のゲームタイトルが使われることもあります。

医療福祉で使用されているゲームタイトル例と特徴

- **ルールや操作がわかりやすい**
- **体を動かしたり、頭を使ったりする**
- **観戦や応援も楽しめる**
- **得意なことや好きなことを楽しめる**

→ **『ぷよぷよeスポーツ』**
同じ色を並べて消す



https://puyo.sega.jp/PuyoPuyo_eSports/

→ **『太鼓の達人』**
バチで太鼓をたたく



https://taiko-esp.taiko-ch.net/

→ **『グランツーリスモ』**
車の運転を体感できる



テレビュー福島　高齢者の生きがいづくりに「eスポーツ」体験　福島
https://newsdig.tbs.co.jp/articles/tuf/572023?display=1

25

では、医療福祉の現場でよく使われているゲームの特徴を整理してみましょう。

まず、ルールや操作がシンプルでわかりやすいという点が挙げられます。
たとえば『ぷよぷよ』は、同じ色を並べるだけで遊ぶことができます。
直感的に理解できるので、ゲームになじみのない初心者でもすぐに参加できます。

さらに、体を動かしたり、頭を使ったりできる点です。
たとえば、『太鼓の達人』ではリズムにあわせてバチを使って太鼓をたたきます。
高齢者施設等でのイベントでは、プレイを応援している利用者も一緒に太鼓をたたくように手を動かすなどして、
観戦や応援を楽しみながら運動ができるように工夫されています。

そして、得意なことや好きなことを楽しめる という特徴もあります。
たとえば、車が好きで、昔は運転を楽しんでいた高齢者が、『グランツーリスモ』で運転を体験しています。
このように、自分の好きなことをゲームを通じて体験することで、前向きな気持ちになれます。

このように、シンプルで体や頭を使えて、応援が盛り上がり、好きなことを楽しめる、そういった特徴を持つゲームが医療福祉の現場で多く採用されています。

医療福祉でのeスポーツ導入の背景

視点	背景	ポイント
施設・イベント開催者	新しいレクリエーション	• ゲームは新鮮で関心を引きやすい
	地域交流の促進	• ゲームを通して地域とのつながり強化
	スキル支援	• ゲームを通してコミュニケーション能力や協調性を伸ばす • 動画編集など関連スキルを身に着けるきっかけになり、就労支援に
高齢者・障がい者	安心して楽しめる	• 障がいや年齢に関係なく参加しやすい • 身体的負担が少なく、けがをするリスクが低い
	孤立感の軽減	• ゲームを通して他者との自然な会話が生まれる • 移動が難しくてもオンラインで他者と対戦・交流ができる
	世代間交流	• 若者や孫世代と楽しめ、共通の話題ができる
医療従事者	健康面への効果期待	• 手指を動かし頭を使うことで機能の維持や改善が期待 • 楽しみながら継続しやすい

26

ここでは、医療福祉の現場にeスポーツが導入されるようになった背景について考えてみましょう。
まず、施設やイベントの開催者の立場から見てみます。従来のレクリエーション、たとえば体操や歌、工作などは長年親しまれてきましたが、同じ活動が続いてマンネリ化しているという声も少なくありません。そうした中で、eスポーツは新鮮で関心を引きやすいレクリエーションとして注目されるようになりました。また、eスポーツは地域交流の促進にも役立ちます。大会や体験会を開くと地域の人々が集まり、高齢者や障がい者と地域住民とのつながりを生むきっかけになります。さらに、eスポーツはコミュニケーション能力や協調性を伸ばしたり、動画編集・配信といった関連スキルを身につけるきっかけにもなります。そのため就労支援の現場で取り入れられる例も増えています。

次に、高齢者や障がいのある方の視点です。eスポーツは、障がいや年齢に関係なく安心して楽しめる活動です。身体的な負担が少なく、けがのリスクも低いため、誰でも参加しやすいのが特徴です。
また、ゲームを通じて自然な会話が生まれることで孤立感をやわらげる効果もあります。さらに、移動が難しい方でも、オンラインを通じて他者と交流できるのは大きな利点です。加えて、eスポーツは世代間交流にもつながります。若い世代や孫世代と共通の話題が生まれることで、家族関係や地域のつながりがより豊かになります。

最後に、医療従事者の視点です。eスポーツは、楽しみながら手や指を動かし、頭を使う活動です。そのため機能の維持や改善が期待できるだけでなく、楽しみながら続けられるという点で、利用者が自発的に取り組みやすいという利点があります。
このように、施設・イベント開催者、利用者、医療従事者のそれぞれにとって、eスポーツ導入には多様な背景と意義があります。

医療福祉でのeスポーツ導入における工夫

- **ゲーム選定の工夫**
  - 操作が簡単でルールがわかりやすく、交流が生まれるゲームを選ぶ
  - 対象者の好みなどをふまえニーズを考える
- **機器・環境整備の工夫**
  - 対象者に合わせたデバイスや応援グッズの用意
  - 安全に配慮し整理整頓
- **支援体制の工夫**
  - スタッフを配置し、プレイや応援を促し盛り上げる
  - プロのeスポーツ選手や学生ボランティアとの連携
- **活動設計の工夫**
  - 体操やお茶など他のアクティビティと組み合わせる
  - 継続して開催するために日常の活動に組み込む

ゲーム前に体操で身体をほぐす



東信ジャーナル　上田市で、高齢者を対象とした「ｅスポーツ」の体験会が開かれる！
https://tjournal.co.jp/local/ueda/post-3261/

次に、医療福祉の現場でeスポーツを導入する際に工夫されている点について見ていきましょう。
まず、ゲーム選定の工夫です。操作が簡単でルールがわかりやすく、他者とのコミュニケーションのきっかけになるゲームが選ばれています。また、対象者の好みに合わせたゲームを選び、本人の参加意欲を引き出す工夫もされています。たとえば、運転が好きな人が多い高齢者施設では、車の運転を体験できるゲームが取り入れられています。

次に、機器や環境整備の工夫です。弱い力でも入力できる障がい者向けのコントローラーなど、対象者の体の状態に合わせたデバイスを準備することがあります。
また、転倒を防ぐためにコード類をまとめて整理するなど、安全への配慮も欠かせません。応援する人のために、うちわなど手に持って一緒に盛り上がれるグッズを用意することもあります。
三つ目は、支援体制の工夫です。ゲームの操作を教えるなどサポートするスタッフが配置し、プレイヤーを助けたり、参加や観戦を促し盛り上げたりしています。
プロのeスポーツ選手や学生ボランティアと連携する例もあります。

最後に、活動設計の工夫です。ゲーム単独で終わらせず、体操やお茶会など他のアクティビティと組み合わせることで、より安全に効果の高い活動にしているケースもあります。たとえば、スライドの写真のように、ゲームをする前に体操を取り入れて身体をほぐすといった工夫があります。
また、単発イベントで終わらせず、日常のレクリエーションの一部として継続的に取り入れることで、長く続けやすくなる工夫もされています。このように、ゲームの選び方から安全面、支援の仕組み、活動の組み立て方まで、さまざまな工夫が行われています。



3．医療福祉分野でのeスポーツ活用に期待される効果

ここから第3章「eスポーツ導入に期待される効果」に入ります。
これまで、医療福祉の現場でどのようにeスポーツが導入されてきたのか、具体例やその背景、工夫などについて見てきました。
この章では、実際に導入したときにどのような効果が期待できるのかに焦点を当てます。
eスポーツが医療福祉の現場でどのような価値を持つのかを理解していきましょう。

医療福祉へのeスポーツ導入で期待される代表的な効果

①認知・身体機能への効果

ゲームの操作を通じて脳を活性化し、反応速度や判断力の改善、手指や身体、脳の機能維持が期待される

②精神・心理的効果

達成感や自信を得られ、ストレス軽減や気分の改善など、前向きな心理変化

③社会的効果

他者との交流やチーム活動を通じて、コミュニケーションや社会参加の機会が増える

④福祉サービス支援効果

福祉施設でのリハビリや余暇活動に活用でき、サービスの質向上に貢献する

これらの効果は一般的に期待されているもので、まだ研究は始まったばかり
今後の検証で立証されていくと考えられる

29

eスポーツを導入したときに期待される効果について、4点に整理して見ていきます。

まず一つ目は、認知・身体機能への効果です。
ゲームの操作を通じて脳が活性化し、反応速度や判断力の改善、手や指・体の機能維持につながるのではないかと期待されています。

二つ目は、精神・心理的効果です。
ゲームを通して達成感や自信を得られ、ストレスを和らげたり、気分が前向きになったりする心理的な変化が期待されています。

三つ目は、社会的効果です。
他者との交流やチーム活動を通して、自然に会話が増えたり、コミュニケーションや社会参加の機会が広がったりする点が注目されています。

最後に、福祉サービス支援効果です。
eスポーツは施設でのリハビリや余暇活動としても活用でき、サービスの質の向上や利用者の満足度アップにつながる可能性があります。

ただし、ここで挙げた効果は、現在一般的に期待されているものです。
こういった効果に関する研究は始まったばかりで、まだエビデンスが十分とは言えません。ただ徐々にこうした医療へのeスポーツ活用を研究する研究者が増えており、今後検証が進むことで、具体的にどのような効果があるのかが明らかになっていくと考えられます。

①認知・身体機能への効果

- **認知機能の改善・維持**
  ゲームの情報処理や操作で脳を活性化し、判断力や集中力を鍛える
- **身体機能の改善・維持**
  ゲームの操作を通して、手指や体幹を使うことで筋力や柔軟性を保つ

【事例】

脳性麻痺を持つ障がい者のAさんは、障がい者支援施設でリハビリとして『グランツーリスモ』をプレイ。

一般的なボタン入力のコントローラーではなく、車のハンドル形のコントローラーを使い、ハンドルを切る操作が上肢の運動になっている。プレイ中は夢中になっており、自然と腕が上にあがる。

POST
https://1post.jp/5504



30

ここからは、4つの効果を一つずつ具体的に見ていきます。
まず取り上げるのは、認知・身体機能への効果です。

eスポーツは、認知機能の改善や維持につながると期待されています。
画面を見て情報を得て、瞬時に判断して操作を行う必要があるため、脳が活性化し、反応速度や判断力、集中力を鍛えることができるのではないかと考えられています。

さらに、eスポーツは身体機能の改善や維持にもつながると言われています。
コントローラー等を使って入力を行う操作そのものが、手や腕、体幹を自然に使う練習になります。
その結果、手指や身体の筋力や柔軟性の維持につながる可能性があります。

実際の事例として、脳性麻痺を持つ障がい者のAさんが、障がい者支援施設でリハビリの一環として運転を体験できる『グランツーリスモ』をプレイした例があります。
一般的なボタン入力のコントローラーではなく、車のハンドル型のコントローラーを使用しており、ハンドルを切る操作が上肢の運動になっていました。
Aさんはプレイに夢中になり、意識することなく自然に腕を高く上げることができました。

②精神・心理的効果

- **ストレス軽減**
  ゲームへの没頭感やゲームの楽しさがいい気分転換となり、心理的安定をもたらす
- **自己肯定感の向上**
  スコアや勝利など具体的な目標を立てやすく、継続的な挑戦を通して成功体験を得られる
- **感情表現の促進**
  喜びや悔しさを体験し、感情と向き合い表現する機会となる

【事例】

重度障がい児のeスポーツ大会「【フローレンス杯】アイ♡スポ」に選手として小学一年生の女の子が参加。

楽しさだけでなく、今まであまり経験できなかった競争心や負けても感じられる爽快感、自分の力でゴールまで行ける嬉しさ、他の人を応援する気持ちなどを味わった。

Florence
https://florence.or.jp/news/56715/



31

次に取り上げるのは、精神・心理的効果です。

eスポーツは、楽しみながら取り組めるため、気分転換やストレスの軽減につながると期待されています。
ゲームの中でスコアを伸ばしたり、クリアや勝利を経験することで達成感や自信を得られるという効果もあります。
こうした成功体験の積み重ねは、自己肯定感を高める要因になると考えられています。

また、eスポーツには感情を表現する機会を増やす効果もあります。
勝ったときの喜びや、負けたときの悔しさを味わうことで、感情と向き合い表現する機会になります。

実際の事例として、重度障がい児のためのeスポーツ大会「フローレンス杯 アイ♡スポ」に参加した小学一年生の女の子のケースがあります。
彼女は大会でこれまで経験できなかった競争心を感じ、ゴールに到達した喜びや、負けても味わえる爽快感を経験しました。
また、他の人を応援する楽しさも知り、ゲームを通してさまざまな感情を体験することができました。

③社会的効果

- **コミュニケーション促進**
  対戦や協力プレイ、ゲームの教え合いなどを通じて会話が増え、新しい友人や仲間を得られる
- **社会参加**
  ゲームを通じて様々な人と関わることで孤立感を防ぎ、社会とつながる実感を得られる
- **社会で求められるスキルの習得**
  ゲームでの役割分担や協力を通じて協調性を育むなど、社会で必要とされるスキルを学べる

【事例】
高齢者がeスポーツで遊べる埼玉県の「シルバーeスポーツジム」の利用者は、「ジムは新たな出会いが見つけられる貴重な場」と語っている。利用者同士で仲良くなり、ゲームだけでなく会話も楽しんでいる。

東京新聞
https://www.tokyo-np.co.jp/article/175247



32

次に取り上げるのは、社会的効果です。

eスポーツは、一人で楽しむだけでなく、対戦や協力プレイを通じて他者と関わることができます。
その結果、自然と会話が増え、新しい友人や仲間を得るきっかけになります。
こうした交流は、利用者にとって大切なコミュニケーションの場となります。

また、ゲームを通して社会とのつながりを実感できることも大きな効果です。
たとえ外出や地域活動に参加することが難しい人でも、オンラインや施設内のeスポーツ活動を通じて他者と関わり、「自分は社会の一員だ」と感じられるようになります。

さらに、eスポーツには役割分担や協力といった要素もあります。
たとえばチーム戦では、攻め役や守り役を分けて協力する必要があり、そこで協調性や社会で必要とされるスキルを学ぶことができます。

実際の事例として、埼玉県にある「シルバーeスポーツジム」では、高齢者がeスポーツを通じて新しい仲間と出会い、ゲームをしながら会話や交流を楽しんでいます。
ある利用者は「ジムは新しい出会いの場になっている」と語っており、ゲームが人と人がつながるきっかけになっていることがわかります。

④福祉サービス支援効果

- **現場実務の支援**
  レクリエーション等活動メニューの選択肢が増え、職員の助けになる
- **利用者サービスの充実**
  新しい取り組みとして利用者の満足度を高める
- **施設・サービスとしての魅力の向上**
  eスポーツという特色ある新たな活動を提供することで、より魅力的なサービスとなる

【事例】
サービス付き高齢者向け住宅「シニアステージ中野町別館」では、利用者がeスポーツを楽しんでいる。
高校生との交流や大会などイベントもあり、eスポーツのない日は利用者から「今日はないのか」と声があがるほど好評を得ている。

山陰放送
https://newsdig.tbs.co.jp/articles/bss/164916?display=1



33

最後に取り上げるのは、福祉サービス支援効果です。

eスポーツを導入することで、現場のレクリエーションや活動の幅が広がります。
活動の選択肢が増えることは、福祉サービスの現場で働く職員にとって助けになります。

また、利用者にとっては新しい取り組みがあることでサービスが充実し、福祉サービスへの満足度が高まります。

そして、eスポーツという特色ある新たな活動を取り入れることで、施設・サービスそのものの魅力を高める効果も期待できます。

事例として、サービス付き高齢者向け住宅「シニアステージ中野町別館」では、入居者がeスポーツを日常的に楽しんでいます。
高校生との交流や施設内での大会なども行われており、eスポーツ活動のない日は利用者から「今日はeスポーツがないのか」と声があがるほど好評です。

以上、ここまでeスポーツ導入に期待される4つの効果を見てきました。
認知・身体機能への効果、精神・心理的効果、社会的効果、そして福祉サービス支援効果と、eスポーツには多面的な可能性があることがわかります。
ただし、これらはあくまで一般的に期待されている段階であり、研究は始まったばかりなことに注意しましょう。
今後の検証によって、より具体的な効果が明らかになっていくでしょう。



4．医療福祉分野でのeスポーツ活用の課題と対応例

ここから第4章「医療福祉分野でのeスポーツ活用の課題と対応例」に入ります。
これまで、医療福祉の現場でeスポーツがどのように活用され、どのような効果が期待されるのかを見てきました。
しかし、実際に導入するとなると、課題やハードルが存在します。
この章では、eスポーツ導入の課題を整理し、これらの課題に対して実際に行われている現場での対応例を紹介します。

医療福祉へのeスポーツ導入における主な課題の例

①環境・設備面の課題

専用機材や通信環境・設置スペースの確保にコストと調整が必要

eスポーツやゲームへの理解の不足への対応

②人的リソース・スキル面の課題

スタッフのゲームに関する知識やICTスキル、個々の参加者に合わせた対応など

③継続・運営面の課題

スタッフ・参加者のモチベーションの維持や、継続的な取り組みにするための工夫

35

まずは、医療福祉の現場でeスポーツを導入するときに直面する主な課題について、全体を整理して見ていきます。
大きく分けると、課題は三つあると考えられます。

一つ目は、環境・設備面の課題です。
専用の機材や通信環境を整えるためには費用やスペースの確保が必要であり、導入のハードルになっています。
また、安全に実施するための環境整備も欠かせません。

二つ目は、人的リソースやスキル面の課題です。
スタッフがゲームやICTに不慣れな場合、機材の準備や利用者へのサポートが難しくなります。
加えて、参加者一人ひとりの状態に応じた個別対応も必要になるため、スタッフへの負担が増えることがあります。

三つ目は、継続・運営面の課題です。
イベントとして一度実施することはできても、長く続けるには参加者やスタッフのモチベーションを維持する工夫が必要です。
また、運営体制そのものをどう整えるかも重要な課題です。

このように、eスポーツの導入にはさまざまな課題があります。
次のスライドからは、それぞれの課題を具体的に取り上げ、現場での対応例とあわせて見ていきましょう。

①環境・設備面の課題

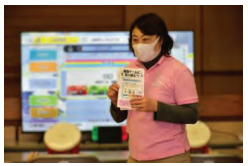
- **機材・通信環境の整備負担**
  ゲーム機器やネット環境の導入・維持には費用や技術的整備が必要
- **eスポーツの認知・理解不足**
  eスポーツは若者向けのイメージが強く、高齢者や障がい者にはなじみが薄く抵抗感を持たれる場合がある
- **安全管理・操作しやすさへの配慮**
  高齢者や障がい者が参加できるアクセシビリティや安全対策（転倒防止など）の整備が求められる

【対応例】

山梨県の山中湖村社会福祉協議会が行っている高齢者サロンでのeスポーツ活動では、高齢者が気軽に参加しやすいようにあえて「eスポーツ」ではなく「健康ゲーム」という名称を用いている。

また、ゲームに挑戦する前に、プリントを配布しeスポーツは介護予防や認知症にも効果があることを丁寧に説明。

わたあめ
https://www.y-wataame.com/news/e-sports_yamanakakoshakyo1/



36

最初に取り上げるのは、環境・設備面の課題です。

eスポーツを導入するためには、ゲーム機器やモニターといった機材が必要になります。
これらをそろえるには費用がかかり、導入の大きな負担となります。
また、安定したインターネット環境の導入・維持も欠かせません。

さらに、eスポーツは若者向けというイメージが強く、高齢者や障がい者にはなじみが薄いことがあります。
そのため、利用者やご家族に理解してもらうことが難しい場合もあります。

加えて、安全面への配慮も欠かせません。
高齢者や障がい者が安心して楽しめるように、転倒を防ぐためにコード類をまとめたり、使いやすいデバイスを用意するなどの工夫が求められます。

ここで一つ、実際の対応例を紹介します。
山梨県の山中湖村社会福祉協議会が行っている高齢者サロンでのeスポーツ活動では、参加のハードルを下げる工夫として、あえて「eスポーツ」ではなく「健康ゲーム」という名称を使っています。
「eスポーツ」と聞くとなじみなく難しそうだと感じる方でも、「健康ゲーム」という言葉であれば、取り組みやすく感じられるからです。
さらに、活動を始める前にプリントを配布し、eスポーツが健康につながるとメリットを丁寧に説明をしています。
こうした工夫で、ゲームになじみのない高齢者が参加しやすい環境を整えています。

②人的リソース・スキル面の課題

- **人材やスキルの不足**
  ゲームやICTに不慣れで、対応できるスタッフや専門人材が不足している場合がある
- **スタッフの負担増加**
  関係者への説明や準備に時間がかかり、スタッフの業務負担になる
- **個別対応の必要性**
  参加者の健康状態や障害、能力に合わせた調整・対応が必要

【対応例】

「健康ゲーム指導士」は、テレビゲームで高齢者の健康と交流を支援することを目的とした、日本アクテビティ協会が認定する民間資格。

養成講座では、高齢者にゲームを取り入れる効果や、高齢者とのゲームを通したコミュニケーションのしかたなどを実践も交えながら学べる。これまでに高齢者のアクティビティにeスポーツ導入を目指す施設や自治体の関係者などが受講。

ファミ通.com
https://www.famitsu.com/news/201803/26154383.html



37

次に取り上げるのは、人的リソースやスキル面の課題です。

eスポーツを導入する際には、ゲームやICTに不慣れなスタッフも多く、機材の準備や操作、トラブル対応が難しいという問題があります。専門的な知識やスキルを持った人材が不足していることは、大きなハードルの一つです。

さらに、eスポーツを実施するには準備や進行に時間がかかり、職員の負担が増えることも課題となっています。普段の業務に加えて、機材の設置や説明などを行う必要があるため、どうしても業務量が増えてしまいます。

また、参加者の健康状態や障がいの程度、経験に合わせて支援の方法を調整する必要があります。参加者一人ひとりに個別対応が求められるため、職員にとっては負担が大きくなる場面も少なくありません。

対応の例を紹介します。「健康ゲーム指導士」という資格があります。これは、日本アクテビティ協会が認定している民間資格で、テレビゲームを活用して高齢者の健康や交流を支援することを目的としています。養成講座では、高齢者にゲームを取り入れる効果や、高齢者とのゲームを通じたコミュニケーションのしかたなどを、実践も交えながら学ぶことができます。これまでに、高齢者へのアクティビティにeスポーツを導入しようと考えている施設や自治体の関係者が受講しています。
このように、人材やスキル不足といった課題に対して、研修や資格制度を通して支援者のスキルを底上げする取り組みが行われています。

③継続・運営面の課題

- **モチベーションの維持**
  継続的な取り組みにするには、参加者のモチベーションを維持し、盛り上げる工夫をする必要がある
- **運営体制の確保**
  継続するにあたり、運営体制の構築が求められる

【対応例】
「デイケアさとやま」では、施設のスタッフが一丸となってeスポーツレクリエーションを取り入れている。
スタッフでチームを組み、話し合いを重ねて、マンネリ化することのないようにeスポーツレクリエーションを企画。

HELPMAN JAPAN
https://helpmanjapan.com/article/12477



38

最後に取り上げるのは、継続・運営面の課題です。
eスポーツは、単発のイベントとして実施するだけなら比較的導入しやすいのですが、継続して取り組むとなるとさまざまな問題が出てきます。

まず、参加者のモチベーションをどう維持するかが課題になります。最初は新鮮で楽しくても、回数を重ねるうちにマンネリ化してしまうことがあります。内容を工夫したり、新しいゲームを取り入れたりするなど、継続的に楽しめる仕組みが必要です。

次に、運営体制をどう確保するかも大きな課題です。eスポーツの活動は、計画から機材の準備・維持や当日の進行など、多くの手順が必要になります。
これらを安定して担える体制を整えなければ、継続的な活動は難しくなります。

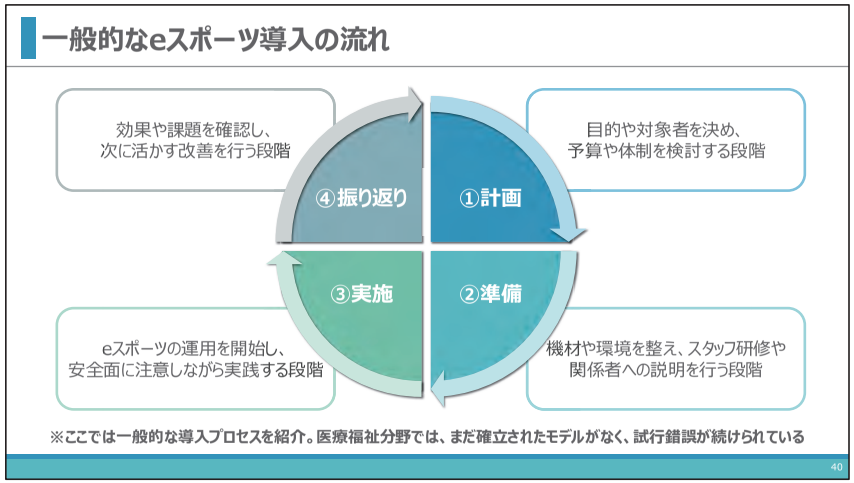
継続・運営面の課題に対する対応例としては、高齢者施設「デイケアさとやま」が挙げられます。「デイケアさとやま」では、施設のスタッフが一丸となってeスポーツレクリエーションを取り入れています。スタッフもeスポーツを体験し、その魅力を理解しています。
また、スタッフ同士でチームを組み、繰り返し話し合いを行いながら、利用者が飽きないように工夫を重ねています。
その結果、継続して楽しめるeスポーツの活動を企画・運営することができています。

以上、この章では、eスポーツ導入における主な3つの課題を見てきました。
環境・設備面の課題、人的リソース・スキル面の課題、継続・運営面の課題があります。
しかし、現場では様々な工夫がされ、課題を乗り越えるための対応も進められています。



5．eスポーツ導入プロセス

ここから第5章「eスポーツ導入プロセス」に入ります。
実際に、医療福祉の現場でeスポーツを導入するとなったとき、どのような流れで進めていけばよいのでしょうか。
この章では、導入のプロセスを大きく4つの段階に分けて整理します。
eスポーツ導入の流れを一つひとつ確認していきましょう。
また、医療福祉の現場にeスポーツを導入する担当者に求められるスキルとマインドについても見ていきましょう。



まずは一般的なeスポーツ導入の流れについて説明します。
導入のプロセスは大きく4つの段階に分けられます。

最初は「計画」です。
eスポーツ導入の目的や対象者を決め、予算や体制などどのように進めていくかを検討する段階です。

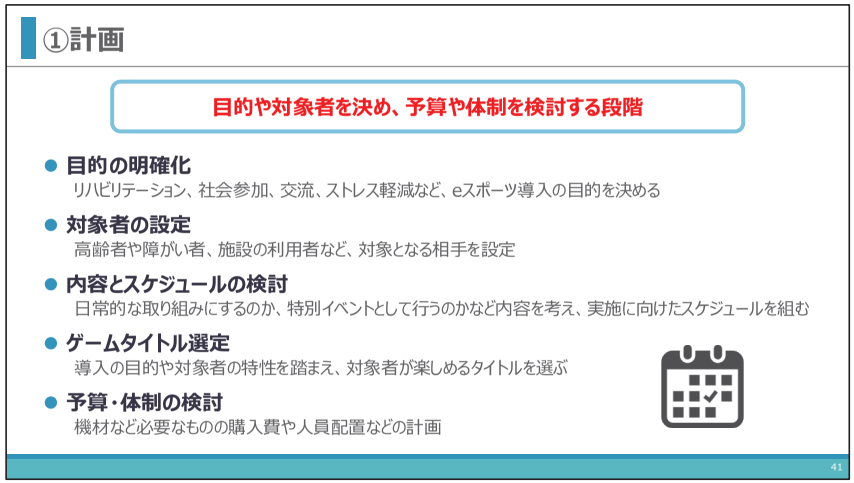
次は「準備」の段階です。
eスポーツ導入にあたり必要な機材や環境を整え、ゲームタイトルを決めてスタッフの研修を行い、ルールや安全対策を確認します。

三つ目は「実施」です。
計画に沿ってeスポーツを実際に運用し、参加者が安全に楽しめるよう支援します。

最後は「振り返り」です。
活動の成果や課題を確認し、次につなげるための改善を行います。

ここで紹介しているのは、あくまで一般的なeスポーツ導入の流れです。
医療福祉の分野ではまだ確立されたeスポーツ導入のモデルがなく、各現場で試行錯誤が続けられていることに注意しましょう。

この後のスライドでは、それぞれの段階をもう少し詳しく見ていきます。



最初の段階は「計画」です。「計画」は、目的や対象者を決め、予算や体制などeスポーツ導入のための枠組みをつくっていく段階です。

まず大切なのは、目的を明確にすることです。
リハビリテーションを目的とするのか、社会参加や交流を促すのか、それとも楽しみや気分転換を重視するのか、何を目指すのかをはっきりさせる必要があります。

次に、対象者を設定することです。高齢者なのか、障がい者なのか、誰に向けた活動なのかによって内容は大きく変わります。
対象者を具体的に想定することで、準備すべきものも見えてきます。

さらに、内容とスケジュールの検討も重要です。日常のレクリエーションとして定期的に行うのか、特別なイベントとして実施するのか等によって準備の方法は異なります。

そして、ゲームタイトルの選定です。eスポーツ導入の目的、対象者の特性や好みをふまえ、対象者が楽しめるタイトルを選ぶことが求められます。

最後に、予算や体制の検討を行います。必要な機材の購入費や通信環境の整備、スタッフの配置など、現実的に実施可能かどうかを事前に確認することが欠かせません。

このように「計画」の段階では、導入の目的・対象・内容・ゲーム・予算と体制を整理することが大切です。

②準備

機材や環境を整え、スタッフ研修や関係者への説明を行う段階

- **機材・環境整備**
  必要な機材をそろえ、動作や設置のしかたを確認する
- **ルール・安全対策の整備**
  プレイ時間や休憩、順番などの実施当日のスケジュールやルールを定め、安全に楽しめる環境をつくる
- **役割分担の決定**
  進行役、見守り役、記録担当など、スタッフの役割を決めておく
- **周知・説明**
  対象者や関係者等にeスポーツ導入の目的や内容を伝え、不安を解消し理解を得る



42

次の段階は「準備」です。
「準備」では、実際にeスポーツを始めるための環境を整え、参加者やスタッフが安心して取り組めるように備えます。

まずは、機材や環境を整えることが必要です。
ゲーム機器やモニター、インターネット環境などを準備し、動作確認をしておきます。
また、会場の広さや導線も考え、転倒などの事故を防ぐように整備することが求められます。

次に、ルールや安全対策を決めることです。
プレイ時間や休憩のタイミング、順番の決め方などをあらかじめ設定し、参加者全員が安心して取り組める環境をつくります。

さらに、スタッフの役割分担も重要です。進行役や見守り役、記録係などを決めておくことで、当日の活動がスムーズに進みます。

最後に、周知や説明を行います。
対象者や対象者のご家族、関係者に対して、eスポーツ導入の目的や内容をわかりやすく伝え、不安を解消することが大切です。

このように「準備」の段階では、機材の整備・ルールや役割の決定・周知などを通して、安全で安心して楽しめるeスポーツ活動の土台を築いていきます。

③実施

eスポーツの運用を開始し、安全面に注意しながら実践する段階

- **運用開始**
  計画に沿って、実際にeスポーツを使った活動を始める
- **安全管理**
  参加者の様子に配慮し、参加者が安心して安全に楽しめるようサポートする
- **記録・観察**
  参加状況や参加者の反応を記録する
- **調整・対応**
  難易度や進行方法、支援内容や実施時間などを利用者の様子に合わせて調整する



43

3つ目のの段階は「実施」です。
「実施」では、計画に沿ってeスポーツを実際に運用していきます。大切なのは、参加者に安全にeスポーツを楽しんでもらうことです。

まずは、運用を開始することです。
これまで準備してきたルールに基づいて、実際に活動を始めます。

次に、安全管理を行うことです。
参加者の体調や表情など様子に注意を払い、無理なく楽しめるようにサポートします。

さらに、記録や観察を行うことも重要です。
誰がどのくらい参加したのか、どんな反応があったのかを残しておくことで、次回の改善に役立てることができます。

最後に、調整や対応を行うことです。
難易度を下げたり、進行のスピードをゆるめたりするなど、参加者の様子に合わせて柔軟に対応します。

このように「実施」の段階では、ただ計画に沿ってゲームを行うだけでなく、臨機応変な対応調整が求められます。

④振り返り

効果や課題を確認し、次に活かす改善を行う段階

- **良かった点と課題の確認**
  活動を実施して得られた成果や利用者の反応などの良かった点と、改善が必要な点を振り返る
- **改善案を考える**
  挙がった課題に対して、次に活かせる具体的な改善策を検討する
- **共有と継続計画**
  スタッフ間で情報を共有し、今後に向けた方針を立てる



44

最後の段階は「振り返り」です。
「振り返り」では、活動を実施して終わりにするのではなく、次につなげるために成果や課題を確認します。

まず、良かった点と課題を確認することです。
参加者の反応やスタッフの気づきを振り返り、うまくいった点と改善が必要な点を整理します。

次に、改善案を考えます。課題として挙がった部分について、次回はどう工夫すればより良い活動になるかを話し合います。

最後に、情報を共有し、継続計画を立てます。
振り返りの内容をスタッフ同士で共有し、今後に向けた方針を検討することで、継続的な取り組みにつながります。

このように「振り返り」の段階を設けることで、eスポーツの活動をより良い形で継続したり、気づいたことを他の活動に活かしたりすることができます。

こういったeスポーツ導入における「計画・準備・実施・振り返り」という4段階の流れをサイクルとして続けることが、eスポーツ活動を根づかせ、発展させていくポイントになります。

担当者に求められるスキル

最も求められるのは、コミュニケーション力！
参加者との信頼関係を築きeスポーツを楽しんでもらおう

- **コミュニケーション力**
  参加者や他のスタッフと適切にやり取りをし、皆で安心して楽しくeスポーツに取り組める体制をつくる力
- **ICT活用力**
  ゲーム機、ネットワーク機器等ゲームに必要な機材の基本操作ができるスキル
- **問題解決力**
  運営や参加者の支援で起こるさまざまな課題に対応できる力
- **福祉知識の応用**
  介護やリハビリテーション等、福祉に関する専門知識をeスポーツ活動に活かす力



45

では、eスポーツを医療福祉の現場に導入する際に、担当者に求められるスキルとマインドについて見ていきます。最初に求められるスキルから整理しましょう。

まず大切なスキルは、コミュニケーション力です。参加者と信頼関係を築き、安心して楽しんでもらえる雰囲気をつくる力が欠かせません。利用者同士の会話を促したり、応援を盛り上げたりする役割も担います。そして、他のスタッフとの連携して円滑に活動を進めるためにも、コミュニケーション力は重要です。

次に、ICT活用力です。ゲーム機器やネットワーク機器など、eスポーツに必要な機材を基本操作できるスキルが必要です。
専門的な知識までは不要でも、スムーズにeスポーツを楽しめるように機材を適切に扱い、トラブルが起きたときに最低限対応できることが求められます。
三つ目は、問題解決力です。導入や運営の中では、予期しないトラブルや利用者へのサポート上の課題が起こります。
そうしたときに状況を判断し、解決のために工夫できる力が重要です。

最後に、福祉知識の応用です。介護やリハビリテーションなど、福祉分野での専門知識をeスポーツの活動にどう活かすかがポイントになります。eスポーツを楽しんでもらうため、利用者の健康状態や障がいの特性に配慮したサポートを行う上で必要です。

このように、eスポーツ導入の担当者には幅広いスキルが求められますが、中でも最も大切なのは参加者との信頼関係を築き、楽しんでもらうためのコミュニケーション力です。

担当者に求められるマインド

最も求められるのは、**チャレンジ精神！**
発展途上の医療福祉におけるeスポーツ導入の開拓者になろう

- **柔軟性**
  新しい取り組みを受け入れ、工夫しながら進める姿勢
- **参加者に寄り添う心**
  参加する高齢者・障がい者個々の気持ちを尊重し、サポートする姿勢
- **楽しさを分かち合う意欲**
  参加者や他のスタッフとともにゲームを楽しみ、前向きな雰囲気をつくる力
- **チャレンジ精神**
  医療福祉におけるeスポーツ導入という新しい取り組みに対し、前向きに挑戦する精神



46

次に、担当者に求められるマインド、つまり心構えを見ていきましょう。

一つ目は、柔軟性です。
医療福祉の現場でeスポーツを取り入れることはまだ新しい取り組みです。
思い通りに進まないことも多いですが、そのときに工夫しながら柔軟に対応できる姿勢が求められます。

次に、参加者に寄り添う心です。
参加する高齢者・障がい者一人ひとりの気持ちや状況に耳を傾け、その人が楽しめるようにサポートするという視点を持つことが大切です。

三つ目は、楽しさを分かち合う意欲です。
担当者自身がゲームの楽しさを理解し、参加者や他のスタッフと一緒に楽しむことで、場の雰囲気は明るくなり、利用者も安心して参加しやすくなります。

最後に、チャレンジ精神です。
医療福祉の分野でeスポーツを導入することは、まだ前例が少なく、模索が続いている段階です。
その中で新しいことに挑戦する前向きな気持ちが、活動を広げていく原動力になります。
こういったチャレンジ精神は、医療福祉におけるeスポーツ導入が発展途上の取り組みであるからこそ、担当者に最も求められるマインドです。



6．今後の展望

ここから第6章「今後の展望」に入ります。
これまでの章では、eスポーツの基礎や医療福祉現場での活用事例、導入による効果、課題、そして導入の流れについて見てきました。
この章では視点を少し広げ、今後eスポーツが医療福祉の分野でどのように発展していくのか、社会全体でどのような広がりを見せていくのかを、eスポーツの社会的な価値への注目の高まりや最新の取り組みと共に考えていきましょう。

注目が高まるeスポーツの社会的価値

- **社会的な注目度が上昇**
  eスポーツは今や娯楽を超え、スポーツ・文化活動として認知されつつある
- **ユニバーサルな可能性**
  障がい・年齢・国籍・性別などを問わず、誰もが同じルールで楽しみやすい
- **社会参加の促進**
  交流やチームプレイ、応援を通じて人とのつながりができ、生きがいづくりに貢献
- **医療福祉への応用**
  リハビリテーションやレクリエーションなど、現場での活用が広がり始めている



様々な団体や企業、自治体がeスポーツの可能性に注目し、eスポーツをさらに医療福祉に活用していこうとしている

年々盛り上がりを見せているeスポーツは、今や娯楽を超えて、スポーツや文化活動として社会に認知されつつあります。
大会やイベントを通じて、人々の関心が確実に高まっています。
そういった中で、eスポーツの持つ様々な社会的価値に注目が集まるようになりました。

その一つが、ユニバーサルな可能性です。
障がいの有無や年齢、国籍や性別を問わず、誰もが同じルールで一緒に楽しめるのがeスポーツの特徴です。

また、社会参加の促進という側面もあります。
ゲームでの交流やチームプレイ、応援などを通じて人とのつながりが生まれ、生きがいづくりにつながっています。

さらに、医療福祉への応用という点でも期待が高まっています。
リハビリテーションやレクリエーションなど、現場での活用が始まり、福祉サービスをより豊かにする取り組みとして広がりを見せています。

こうした背景から、さまざまな団体や企業、自治体がeスポーツの可能性に注目し、医療福祉の分野へのさらなる活用を模索しています。

大阪・関西万博の取り組み

- **2025年10月1日に大阪・関西万博でシニアeスポーツ大会**
- シニアeスポーツ大会『GeeSports大会 決勝』を万博で開催
- 主催はGeeSports万博実行委員会LLP（GeeSports LLP）
- GeeSports LLPは、**ゲームを通してシニアに生きがいや自信を持つきっかけをつくり、世代を超えたコミュニケーションを生む**ことを目指している団体
- 万博で**生き生きとゲームをプレイするシニアの姿が、人々や社会に前向きな影響を与える**と考えている
- 万博での大会を通し、**健康維持・認知症予防・社会参加など、ゲームの可能性**を広く発信・検討

EXPO 2025 That one step will shift the future. x GeeSports

In Partnership with Events at Expo 2025

PR TIMES https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000135.000076535.html

eスポーツの可能性に注目した医療福祉分野での新たな取り組みを見ていきましょう。
最初に、eスポーツのユニバーサルな可能性を示す事例として、大阪・関西万博での取り組みを紹介します。

2025年の大阪・関西万博では、シニアを対象としたeスポーツ大会「GeeSports大会 決勝」が開催されます。
大会を主催するのは、GeeSports万博実行委員会有限責任事業組合（GeeSports LLP）です。
GeeSports LLPは、ゲームを通してシニアに生きがいや自信を持つきっかけをつくり、世代を超えたコミュニケーションを生むことを目指している団体です。
加齢で身体機能の低下があっても楽しめるように工夫された専用ゲームをつくり、高齢者が活躍できる場を創出する「GeeSports」プロジェクトを進めています。
GeeSports LLPは、大阪・関西万博でシニアのeスポーツ大会を開催する事で、生き生きとゲームをプレイするシニアの姿が、人々や社会に前向きな影響を与えると考えています。
また、多くの人々が集まる大阪・関西万博で、ゲームの持つ健康維持や認知症予防、社会参加や多世代交流などのさらなる可能性の発信と検討を進めようとしています。

日本eスポーツ協会(JeSU)の取り組み①

- **障がい者向けeスポーツ導入セミナーを実施**
  - 一般社団法人日本eスポーツ協会(JeSU)は、**障がい者や高齢者のeスポーツを通した社会参加を推進**するための活動を展開
  - 障がい者のサポートをする医療福祉従事者を対象に「からだに不自由のある方へのeスポーツ支援者入門セミナー」を実施
  - **eスポーツの基礎や活用事例**を紹介する講義と**障がい者向けの専用コントローラー等**を使ったワークショップを行った

eスポーツ活用事例の講義



コントローラーを肘のみで操作



視野狭窄の見え方を体感しゲームをプレイ



身近な文房具などを使い
アクセシビリティコントローラーをつくる体験



日本eスポーツ協会 https://jesu.or.jp/contents/news/news-250204/

50

次に、日本eスポーツ協会、通称JeSUの取り組みを紹介します。
JeSUは、障がいのある方や高齢者がeスポーツを通して社会に参加できるよう、さまざまな活動を行っています。

その一つが、障がい者向けのeスポーツ導入セミナーです。
このセミナーは「からだに不自由のある方へのeスポーツ支援者入門セミナー」という名称で、障がいのある方を支援する医療福祉従事者を対象に実施されました。
セミナーではまず、eスポーツの基礎知識や医療福祉の現場での活用事例について講義が行われます。
さらに、実際に障がい者向けのコントローラーを使い、肘だけで操作してゲームをプレイする体験や、身近な素材を使ってアクセシビリティコントローラーをつくるワークショップも用意されています。

このようにJeSUは、知識と体験を組み合わせた学びを通じて、障がい者eスポーツ導入の担い手となる人材を育成しています。

日本eスポーツ協会(JeSU)の取り組み②

- **高齢者向けeスポーツ導入ガイドを監修**
  - 自治体関係者向けに2025年6月に「高齢者のつながりと健康を育むデジタルアクティビティのすすめ」を発表
  - **eスポーツが高齢者に及ぼす効果や社会参加の重要性、高齢者向けにeスポーツを導入するにあたっての流れや留意点、先行事例**などをまとめたガイド







高齢者のつながりと健康を育むデジタルアクティビティのすすめ
https://drive.google.com/file/d/1Wibv1zD9YWeB7k2aclvU5__RNxCmzozY/view?pli=1

51

二つ目のJeSUの取り組みは、高齢者向けのeスポーツ導入ガイドの監修です。

JeSUは、自治体関係者向けに「高齢者のつながりと健康を育むデジタルアクティビティのすすめ」というガイドを監修しました。
これは2025年6月に発表されたもので、自治体を中心に高齢者向けにeスポーツを導入する際の参考資料としてまとめられています。
このガイドでは、eスポーツが高齢者に及ぼす効果や、社会参加の重要性が解説されています。
さらに、実際に導入するときの流れや注意点、全国の先行事例なども紹介されています。

ゲーム制作における取り組み

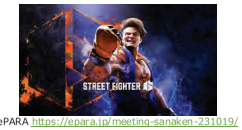
- **アクセシビリティ対応の『ストリートファイター6』**
  - カプコン制作の**人気eスポーツ格闘ゲーム『ストリートファイター6』に視覚障がい対応機能**
  - 「サウンドアクセシビリティ機能」により、距離感や体力ゲージなど格闘ゲームで重要な情報を音で把握できる
  - 障がい者eスポーツに取り組みePARAが開発協力し、障がい者プレイヤーがテストプレイに参加
  - テストプレイ参加者からは、**「すべてのゲーマーに遊んでほしいという開発側の思いが伝わる」「格闘ゲームのアクセシビリティについての議論が世界で広がった」**との声も

テストプレイの様子



サウンドアクセシビリティ設定のゲーム画面





ePARA https://epara.jp/meeting-sanaken-231019/

次に、ゲーム制作におけるアクセシビリティの取り組みを紹介します。

株式会社カプコンが制作した人気eスポーツタイトル『ストリートファイター6』には、視覚に障がいがある方でも快適にプレイできるサウンドアクセシビリティ機能が搭載されています。
この機能を使えば、格闘ゲームで重要となる対戦相手との距離感や、体力ゲージの残量といったプレイに重要な情報を音で把握できます。
開発には、障がい者のeスポーツに取り組む株式会社ePARAが協力しました。
テストプレイには障がい当事者のプレイヤーも参加し、機能の改善に貢献し、実用性を確認しています。
テストプレイの参加者からは、「本当に全てのゲーマーに遊んでもらいたいというカプコンの思いを感じた」「これをきっかけに、格闘ゲームのアクセシビリティについて世界的な議論が生まれた」「ゲームは、人が交流するためのツールであるべきだと思っている」「子どもや高齢者、障がい者など、見過ごされがちな人たちとゲームで交流したい」といった声が挙がりました。

自治体の取り組み

- **自治体によるeスポーツ活用プロポーザルの実施**
  - **自治体が地域活性化や福祉分野でのeスポーツ活用に注目**
  - 様々な自治体が外部団体に向けて**プロポーザル**を募集提案
  - プロポーザルでは、内容の実現性や専門性などを総合的に評価
  - 石川県は2025年高齢者の社会参加・認知症予防を目的に体験会事業を募集
  - 仕様書に業務内容・期間・場所などの詳細を記載
  - 採択された団体が高齢者と子どものeスポーツ交流イベントを実施

石川県HPでのプロポーザル募集





石川県 https://www.pref.ishikawa.lg.jp/ansin/esports06.html
テレ金 https://news.ntv.co.jp/n/ktk/category/life/kt2e815b51576f4643b48b997f2d970bc3

最後に、自治体による取り組みを紹介します。

近年、さまざまな自治体が地域活性化や福祉の観点からeスポーツ活用に注目し、プロポーザル方式で事業を委託する動きが広がっています。
プロポーザルとは、自治体が外部団体や企業に企画を公募し、内容や実現性、専門性などを総合的に評価して、最も優れた提案をした団体を選ぶ仕組みです。
価格だけではなく「何を、どのように実現できるか」が重視されます。

例えば、石川県では高齢者の社会参加を促進し、介護や認知症予防を目的とした取り組みの一環として、2025年5月から6月にかけてeスポーツ体験会を実施する団体を募集しました。
仕様書には「eスポーツ体験会および世代間交流会を開催すること」など、業務内容や実施期間、開催場所といった具体的な条件が示されています。
その結果、担当団体が選定され、実際に高齢者と子どもが一緒に参加できるeスポーツ交流イベントが行われました。
ゲームを通じて世代間交流が生まれ、福祉と地域活性化の両面で意義のある取り組みとなっています。

以上、この章では、eスポーツの社会的価値の高まりをふまえ、新たな取り組みについて見ていきました。このように、eスポーツは医療福祉の分野でますます注目され、多様な形で活用が広がりつつあります。



7．まとめ

ここまで、eスポーツと医療福祉の関わりについて学んできました。
最後に、この授業の「まとめ」をします。

まとめ

- **eスポーツとは**
  - デジタルゲームの対戦をスポーツ競技として捉える
- **社会的な注目度が上昇**
  - eスポーツは国内外で大規模な大会が開催されるなど、大いに注目されている
  - 高齢者・障がい者支援や教育、ビジネスなどでも活用が進む
- **医療福祉におけるeスポーツの活用**
  - 高齢者・障がい者のレクリエーションやリハビリテーション、就労支援などにeスポーツが取り入れられている
  - 心身の健康やコミュニケーション促進などの効果が期待されている
- **eスポーツの社会的価値**
  - 年齢や性別、国籍、障害などの壁を超えて、誰もが楽しめる
  - ゲームを通して人と交流する機会を与え、孤立を防ぎ生きがいづくりにつながる

医療福祉においても、今後さらなるeスポーツの活用が続く可能性

55

まず、eスポーツとは何かを振り返ります。
eスポーツは、デジタルゲームの対戦をスポーツ競技として捉えるものです。
近年では国内外で大規模な大会が開催され、社会的な注目度が大きく高まっています。
教育やビジネス、さらには高齢者や障がい者支援の分野でも活用が広がっています。

次に、医療福祉におけるeスポーツの活用についてです。
eスポーツは、高齢者や障がい者のレクリエーションやリハビリテーション、就労支援などに導入されています。
その効果に関する研究は始まったばかりですが、楽しみながら取り組める活動として、心身の健康維持やコミュニケーションの促進といった効果が期待されています。

さらに、eスポーツの社会的価値も確認しました。eスポーツは、年齢や性別、国籍や障がいの有無を問わず、誰もが同じルールで楽しめるというユニバーサルな特徴があります。ゲームを通して人と交流する機会をつくることで、孤立を防ぎ、生きがいづくりにつながる点も大きな価値です。

このように、eスポーツは今後も医療福祉の現場で活用が進み、その可能性はさらに広がっていくと考えられます。医療福祉におけるeスポーツはまだ発展途上の取り組みですが、確実に広がり始めています。
福祉について学んでいるみなさんも将来、eスポーツをどのように医療福祉に活用できるかを考え、自分自身の学びにつなげてください。