

日本でも急成長する e スポーツ、茨城国体で盛り上がり

e スポーツ人材育成における専門学校の役割

国体の文化プログラムとしてeスポーツ選手権が開催されるなど、日本においてもeスポーツが注目されている。eスポーツに取り組む専門学校が増えつつある中、その可能性と教育の役割について、一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU）の副会長 浜村弘一氏にお話を伺った。

日本における e スポーツの現状

直近では、茨城国体で文化プログラムとして大会が開催（2019年10月）され、盛り上がりました。全国の都道府県から約600名の選手が参加しました。連日130名ぐらいの記者が来て注目されました。国体での開催は来年少以降未定ですが、今後の開催地である鹿児島、三重でも何らかの形でeスポーツをやるとおっしゃっています。

教育機関との連携、選手の活躍の場

全国高校eスポーツ選手権など高校生のeスポーツが始まっていて、eスポーツの部活動を推進する流れとなっています。専門学校でも学科を作るところも増えていますね。国際大会も増えていますから、JeSUとしては日本から選手を派遣していきたいと思っています。選手の強化育成という点でも、学校と協力していきたいですし、実際にカリキュラムの相談も行っています。

卒業後の活躍の場としては、日本にプロチームが40以上あり、実業団も増えてきました。そこに就職あるいは選手契約する他に、個人として協賛企業を付ける人、ストリーマーとして広告収入を得ている人もいます。試合の数は増えていますし、賞金付き大会は1億5千万円を超えています。数千万

稼いでいるプレイヤーも現在は数十名います。

e スポーツ学科で準備すべきこと

講師は、JeSUがプロライセンスを発行している人は約200名いて、腕前が保証されていますので、そういう方に依頼するのは一つの方法です。過去の大会実績がある方でもよいと思います。後はプロで食べていくための力量を付けるには時間がかかるので、eスポーツ周りの全般の職種に対応できるスキルの勉強もしてもらえるとよいです。

講師がいない場合、私どもに相談していただければ、プロライセンスの選手やチームを紹介することもできます。また、eスポーツが運営できる会社では講師を派遣したり、学生をOJTで教えるということもやっています。人材不足の現状はあるので、OJTを受ける会社も採用につなげたいと考えて積極的にやっています。

選手を目指す学生に向けて

eスポーツではチーム戦が増えていきます。チームで戦うにはコミュニケーション能力が必要ですし、プロの世界ではメンタルが強い人でないと勝てない。海外遠征も多いので語学力も必要です。世界に通用するような選手にな

るため修行してください。

専門学校へのメッセージ

選手は練習場が欲しいのです。韓国や欧米には練習場が多数ありますが、日本は風営法の問題で施設を作れない。学校にパソコンが10台並んでいる場があって、学生以外でも使えるなら連携するメリットがあります。もう一つは、セカンドキャリアを含めた教育に期待しています。ストリーミング、大会運営、興行プロデュースのスキルは、セカンドスキルとして有効です。eスポーツは日本ではまだ生まればかり、これから大きくなっていく市場ですので、期待して欲しいです。

インタビューの詳細は
「専門学校と経営」Webで



浜村弘一氏

株式会社KADOKAWA デジタルエンタテインメント担当シニアアドバイザー。
また、一般社団法人日本eスポーツ連合の副会長として、日本のeスポーツ産業の普及とさらなる成長・発展に向けて活動中。

TCE 財団の検定事業を応援します。浜村弘一

[PR] プロゲーマー育成のため体の軸、姿勢、メンタル、語学力も鍛える eスポーツ人材の教育は他のアスリート育成を参考に

日本最大級の専門学校グループである「滋慶学園」のグループ校により結成された、プロゲーマーを目指すためのe-sports専門学校グループ。日本で最初にeスポーツ学科を設置した理由とその教育内容、さらにプロとして通用する人材を育成するうえでゲーミングチェアにこだわった理由を伺った。

早期にeスポーツのコースを開設した理由は？

時代がどんどん切り替わっていく中で、本校では“新しい職業”が生まれる度に、職業人教育を通してその職業を育てていき、社会に貢献するという考えがあります。eスポーツ学科を設置する以前、今後はこういった職業が必要なのかをリサーチしている中で、ゲーム会社の方から「プロゲーマーの学校をやればいいじゃないですか」と言われました。その時はゲームをプレイすることが教育になるとは思いませんでしたが、改めて調べると世界にはeスポーツがあることを知り、日本でもこれから発展すると考えて開設を決めました。

eスポーツの授業の学習内容で工夫した点

誰も教えたことがないジャンルだったので、企業の方やプロゲーマーの先生方に協力していただきながら、試行錯誤で作っていきました。本校には、『実学教育、人間教育、国際教育』という理念がベースにあります。eスポーツの世界でも「人間教育は必要」と、どの企業の方に聞いてもおっしゃっていたの

で、人間教育は特に力を入れたことの一つです。また、eスポーツは世界が舞台なので、世界で活躍できる人材を育てるため、英会話の授業は必修としました。『実学教育』としては現役のプロの方や、業界団体と連携して行っています。また、他のスポーツのアスリートが、どうやって育成されているのかをリサーチしました。授業ではメンタルやフィジカルも鍛え、さらにセルフマネジメント、セルフプロデュースもできる人材を育てるカリキュラムを用意しました。実際の試合では長時間になるので、体力がないと集中力が切れてしまいます。体幹も大切で、姿勢が悪いと選手生命にも影響します。

学習環境面で重視されたこと

開設当初は、本当に何を入れたらいいのかもわからない状態でした。パソコンと一般の椅子があればいいだろうという話もありましたが、調査をするとプロゲーマーは1日中、椅子に座っているので腰を悪くしたり、姿勢が悪いと視力にも影響するという話を聞きました。そこで、やはり長時間ゲームをプレイするゲーマーのために開発された椅子、



長時間のプレイ環境でも集中力を切らせない世界標準ゲーミングチェア「AK Racing」の導入に踏み切った。

つまりゲーミングチェアにはこだわらないといけないと思い、AKRacingのゲーミングチェアに座ってみると、「これですか!」みたいな衝撃がありました。背中のサポートが違います。実際にプロに聞くと、ゲーミングチェアでないと腰を痛めてしまうので、選手生命にかかわってしまうそうです。

eスポーツに期待すること

我々、滋慶学園グループの学生が、どんな業界に飛び立っていきますので、eスポーツ業界をさらに盛り上げてほしいです。eスポーツのビジネスは、もっとスポーツとしてもエンターテインメントとしても新しい価値をつくるチャンスがあると思います。それを我々の卒業生たちが作ってってもらえると良いと考えています。



お問い合わせ

TEKWIND

テックウインド株式会社

〒113-0034 東京都文京区湯島 3丁目19番11号
湯島ファーストビル7階

東京本社 TEL 03-4323-8611

営業時間 9:30-12:00 / 13:00-16:30

(土日祝日を除く)

Mail info@akracing.jp

テックウインドは、TCE 財団の検定事業を推奨します。

[PR]

第13回 UE4ぷちコン 2020年2月～3月に開催予定 Unreal Engine 4でテーマに沿った作品を投稿しよう

UE4ぷちコンとは、ゲームエンジン「Unreal Engine 4」の学習を目的とした、株式会社ヒストリアが主催するゲームコンテストです。参加者は短期間（1ヶ月程度）でテーマに沿った作品を制作・投稿し、入賞を目指します。学習目的のコンテストなので、2～3日

で作成したものでも大丈夫！作品はゲームでも映像でも、それ以外のコンテンツでも構いません。応募は動画投稿形式なので、気軽に参加していただけます。企業も多数協賛しますので注目度は高いです。さらにノミネート作品のいくつかは、Unreal Engine 4の

公式イベントである Unreal Fest にて展示されます。UE4ぷちコンは、5年間で12回開催され、このコンテストをきっかけにゲーム業界へ入られた方も多くいらっしゃいます。第13回は2月～3月開催予定ですので、ぜひ参加ください！



詳細はこちらのURLでご確認ください。



<http://historia.co.jp/ue4petitcon/>

お問い合わせ

株式会社ヒストリア

Mail ue4-petitcon@historia.co.jp

URL <http://historia.co.jp/>

ヒストリアは、TCE 財団の検定事業を応援します。

[PR]

Unreal Engine のオンライン学習コンテンツが 続々日本語化

ブループリントや建築分野のコンテンツも充実

ゲーム、CG、建築分野の学校で導入されている Unreal Engine。提供している Epic Games では、学校の授業や自己学習に活用していただけるコンテンツを続々と日本語化しています。

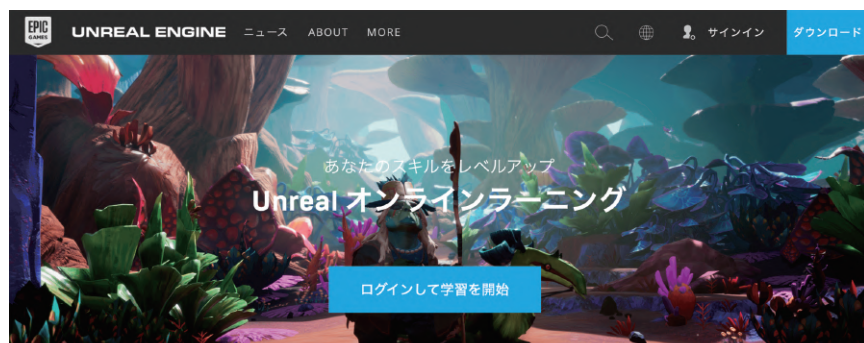
Unreal オンラインラーニングでは、一般的なワークフローをわかりやすく構造化されたビデオコンテンツで学習

することができます。業界の専門家から学べることも特徴の一つです。コースは Unreal Engine の入門から、ブループリントや建築ビジュアライゼーションまで多数揃えています。学科にあわせてコースを選択してください。

コースによって Unreal Engine の機能、基礎概念、ツールやテクニックなどを

学べるので、各業界のエンジニア、デザイナーからも役立つコンテンツとして評価していただいています。登録のみで即学習を始められますので、ぜひ一度ご覧ください。

Epic Games は、これからも教育コンテンツを提供していきますので、ご期待ください。



Unreal オンラインラーニングはこちら
<https://www.unrealengine.com/ja/onlinelearning>

お問い合わせ

Unreal Engine エデュケーション
サミット事務局

Mail ue_summit@setten.sgec.or.jp

当事務局は、TCE 財団の検定事業に賛同します。

[PR] **Dream 認定講師養成講座 2 月開催**
データマーケティングの認定講師に

ビッグデータを読み解き、ビジネスに活かせる人材「データマーケター」を養成する講座の認定講師になるための講座第2回を開催します。2019年8月に第1回を開催し、現在19名の認定講師が誕生しています。ぜひご受講をご検討ください。

【開催概要】

日 程 2020年2月17日～18日（2日間）

時 間 10:00～17:00

会 場 東京都墨田区横綱 1-6-1

国際ファッションセンタービル

受講料(*) 120,000 円（消費税別）

申込期限 2020年1月31日（金）

* 受講料には、認定試験（初級編）
受験料、認定講師へのサポート、
学校への支援等が含まれます。



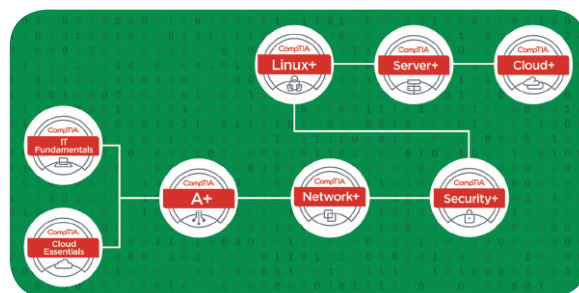
お問い合わせ：（一社）ビッグデータマーケティング教育推進協会
TEL 03-6550-8825 Mail info@jp-dream.or.jp

Dream は、TCE 財団の検定事業に賛同します。

[PR] **業界の業界による信頼性の高い認定資格**
CompTIA 認定資格の学校導入事例

1993 年より提供開始されている CompTIA A+ をはじめとする CompTIA 認定資格は、業界のエキスパートにより開発され、IT 業務における実践力、応用力を評価する認定資格として、ワールドワイドで 200 万人以上に取得されています。学生の皆様には、IT スキルのファーストステップとして活用いただいています。学校導入事例を Web でご紹介していますので、未導入学校様は、ぜひご覧ください。

https://www.comptia.jp/merit/school_casestudy/



CompTIA Infrastructure キャリアパス

お問い合わせ：CompTIA 日本支局 (<https://www.comptia.jp>)
TEL 03-5226-5345 Mail info_jp@comptia.org

CompTIA 日本支局は、TCE 財団の活動を支援します。

topics

- 第8回専門学校対象Tシャツデザインコンテストのエントリー作品を募集中。応募締め切りは2020年1月15日（水）です。一括エントリーも受け付けています。詳細は【専門学校と経営】Webで。
- 第4回セキュリティコンテストの最終審査会が、2019年12月16日（月）に開催されました。結果は【専門学校と経営】Webをご覧ください。

編集後記

今回eスポーツについて取材させていただき、やはりeスポーツは「スポーツ」だと感じました。試合に勝つためにはフィジカル、メンタルを鍛えることや、競技にあった道具も重要なんですね。これからの発展が楽しみです。

●【専門学校と経営】は、TCE 財団の検定事業（J 検・B 検）と連携して、専門学校の産学連携を促進する様々な取組について情報発信しています。

専門学校と経営 通信

No.06 2019 年 12 月発行（年 4 回）

■ 本誌記事内容に関するお問い合わせ

【専門学校と経営】事務局

〒105-0003 東京都港区西新橋 2-9-6 ヤノデンビル 6F（株式会社ビーアライブ 内）

TEL 03-3597-1885 [Mail] setten-info@sgec.or.jp [URL] <http://setten.sgec.or.jp/>

協力：一般財団法人 職業教育・キャリア教育財団（TCE 財団）事業部事業課 検定試験センター

「創る」「使う」「伝える」

情報検定 J 検

URL <http://jken.sgec.or.jp/>

ビジネス能力検定 B 検

Jobpass
ジョブパス

URL <http://bken.sgec.or.jp/>