

2025年度文部科学省委託事業
専門職業人材の最新技能アップデートのための専修学校リカレント教育推進事業

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

事業概要説明

一般社団法人日本eスポーツ学会

事業と講座の概要

事業概要

- 近年、eスポーツが地方創生の観点で注目されているが、必ずしも継続的な地域活性化の効果を得られていない。
- 課題は、各地域でのeスポーツ事業を切り開く人材の不足。
- 本事業では**地方の社会人（専門学校卒業生等）**を主な対象に、**eスポーツ人材養成プログラムを開発**。
- このプログラムを地域の専門学校に導入し、地域企業へeスポーツ人材を輩出することで、eスポーツによる持続的な地方創生を実現を目指す。

○ 富山県の事例



富山県の酒造場でeスポーツイベント実施。富山県の伝統産業職人が制作した高岡銅器の特製メダルが参加者に贈られた。

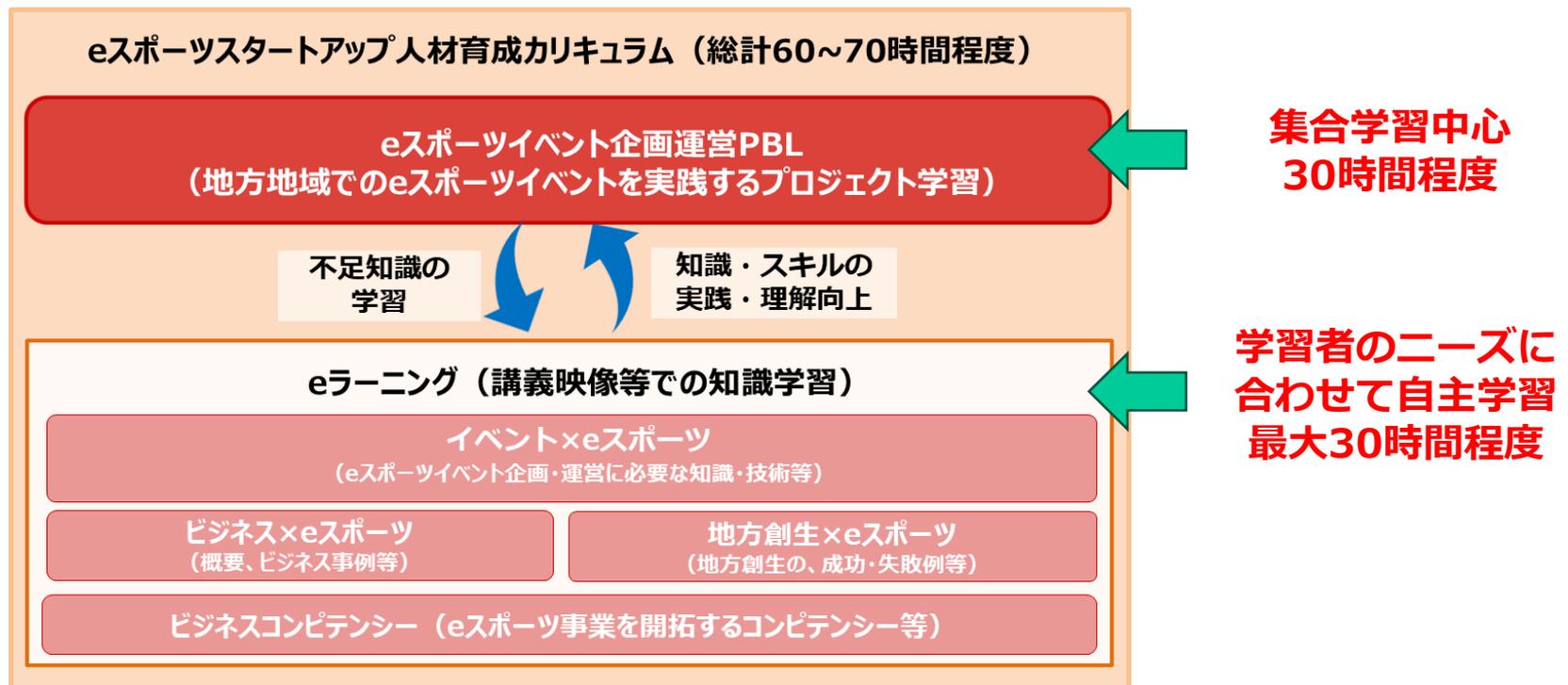
○ 大分県の事例



別府温泉の施設を活用しeスポーツイベント実施。この活動等を通して、大分県でのeスポーツの取組みが活性化。

開発する教育プログラムの概略

- 受講対象者 : 地域で働く社会人（専門分野・eスポーツの経験等を問わない）
- 目指す人材像 : 地域でeスポーツイベント等の事業を主体的に推進できる人材
- 教育目標 : 地方でのeスポーツ事業の実務上で必要なスキルやマインド等の獲得
- カリキュラム : 以下の2系統で構成
 - PBL学習（eスポーツイベントを実践的に企画・運営）
 - eラーニング学習（eスポーツ業界の概況やイベントに関する知識学習）



令和7年度実証講座 企画

◆ 目的・概要

- 宮崎県内でのeスポーツに対する認知度向上させる
- 宮崎県でのeスポーツ事業に必要なコンピテンシー等の獲得を支援する

◆ 対象者

- 宮崎県内の企業・社会人（専門分野・eスポーツの経験等を問わない）

◆ 構成・概要（いずれも無料・事前申込制）

- 以下3項目で講座を構成。すべてを受講する必要はなく、希望に応じて選択申込。

① セミナー

- eスポーツの基礎・地域活性化活用事例、宮崎での活動等を紹介するセミナー
- 3時間、会場・WEBを併用、オンデマンド配信も実施

② 映像講座（eラーニング）

- eスポーツ業界の概況やイベント運営の基礎を学べるコンテンツ群
- 映像 計3時間程度、完全オンライン（スマホ・PC等で任意視聴）

③ 集合研修

- eスポーツイベントを実践的に企画・準備・開催する集合研修
- 4日間・計24時間程度、宮崎総合学院 MSG eSports Stadiumで開催

講座のチラシ

令和7年度 文部科学省委託事業「地方創生を促進するeスポーツスタートアップ人材を育成する最新技能アップアートのプログラム開発事業」

令和7年度 地域密着型eスポーツイベント実践講座

eスポーツって…なんだ!?

地域を盛り上げる 新しいカタチ

eスポーツ、聞いたことはあるけど、よく知らない。そんな人のための、はじめの一歩をご用意しました。地域の中で、eスポーツがどう活きるかを一緒に考えてみませんか？

全プログラム

参加費無料
事前申込制

各プログラムの詳細は裏面

いくつでも希望のプログラムを選択して受講いただけます

プログラム

01

3時間でわかる! eスポーツ入門セミナー

会場・配信
同時開催

10/4 土
14:00~17:00

会場

宮崎情報ビジネス専門学校
5F 教室



eスポーツの基礎と最新動向
日本eスポーツ学会
寛 誠一郎



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



宮崎県でのeスポーツの取組と可能性
宮崎県eスポーツ協会
佐藤 光倫



宮崎県でのeスポーツ教育の取組と展望
宮崎情報ビジネス専門学校
瀬川 明弘

Zoom オンライン同時配信

録画映像のオンデマンド配信あり

申込締切: 9/30 (火)

プログラム

02

映像講座「eスポーツの基礎とイベントの作り方」

映像
配信

10/6 週より順次
映像視聴URLを案内



合計3時間の
映像コンテンツ

申込締切: 10/17 (金)

プログラム

03

集合研修「地域eスポーツイベント企画・運営」

会場
開催

11/1日, 11/2日, 11/22日, 11/23日 4日間でイベント作りを体験

会場

宮崎総合学院
MSG eSports Stadium

申込締切: 10/17 (金)

申込はこちらから



主催 一般社団法人日本eスポーツ学会

後援 学校法人宮崎総合学院 / 一般社団法人宮崎情報産業協会 / 一般社団法人宮崎県商工会議所連合会 / 一般社団法人宮崎県eスポーツ協会

令和7年度 文部科学省委託事業「地方創生を促進するeスポーツスタートアップ人材を育成する最新技能アップアートのプログラム開発事業」

令和7年度 地域密着型eスポーツイベント実践講座

eスポーツ
未経験歓迎
参加費無料

受講
対象者

宮崎県内の企業・社会人等

「eスポーツで何かやってみたい」と思っている方はもちろん、
地域を盛り上げたい、イベントに関わってみたいという方もおすすです。

申込はこちらから



申込WEBフォーム

<https://forms.gle/SMcKTFHi3j1PsyLDA>

いくつでも希望のプログラムを選択して受講いただけます

プログラム

01

3時間でわかる! eスポーツ入門セミナー

会場・配信
同時開催

10/4 土
14:00~17:00

eスポーツの基礎から、地域や教育での活用事例までをわかりやすく紹介。
初めての方でも、これからのeスポーツの可能性をしっかり学べるセミナー。

eスポーツの基礎と最新動向 日本eスポーツ学会 寛 誠一郎

宮崎県でのeスポーツの取組と可能性 宮崎県eスポーツ協会 佐藤 光倫

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

宮崎県でのeスポーツ教育の取組と展望 宮崎情報ビジネス専門学校 瀬川 明弘

会場

宮崎情報ビジネス専門学校 5F 教室
〒880-0806 宮崎市広島2丁目10-21

Zoomにて
同時配信

定員

会場参加…30名
WEB参加…100名まで

申込締切: 9/30 (火)

プログラム

02

映像講座「eスポーツの基礎とイベントの作り方」

映像
配信

10/6 週
より順次
映像視聴URLを案内

2025年12月末まで
視聴可能

eスポーツの基礎知識から業界動向、イベント企画や運営の流れを学習できる映像講座。
スマホやPCからいつでもオンライン視聴可能。

内容例

- eスポーツ概要・動向
- eスポーツの主なビジネスモデル
- eスポーツに係る主な法律
- イベントの企画から実施までの流れ など



定員

制限なし

申込締切: 10/17 (金)

プログラム

03

集合研修「地域eスポーツイベント企画・運営」

会場
開催

11/1 日

11/2 日

11/22 日

11/23 日

各日
10:00~16:00

4日間でeスポーツイベントの企画から本番まで体験。
最終日には受講者全員でイベントを開催します。

- 11/1: イベント企画 (企画書作成など)
- 11/2: イベント準備 (資料作成・申請申請など)
- 11/22: イベント設置・リハーサル
- 11/23: イベント開催・振り返り



会場

宮崎総合学院 MSG eSports Stadium
〒880-0801 宮崎市老松1丁目3-7

定員

最大15名

申込締切: 10/17 (金)

問合せ先

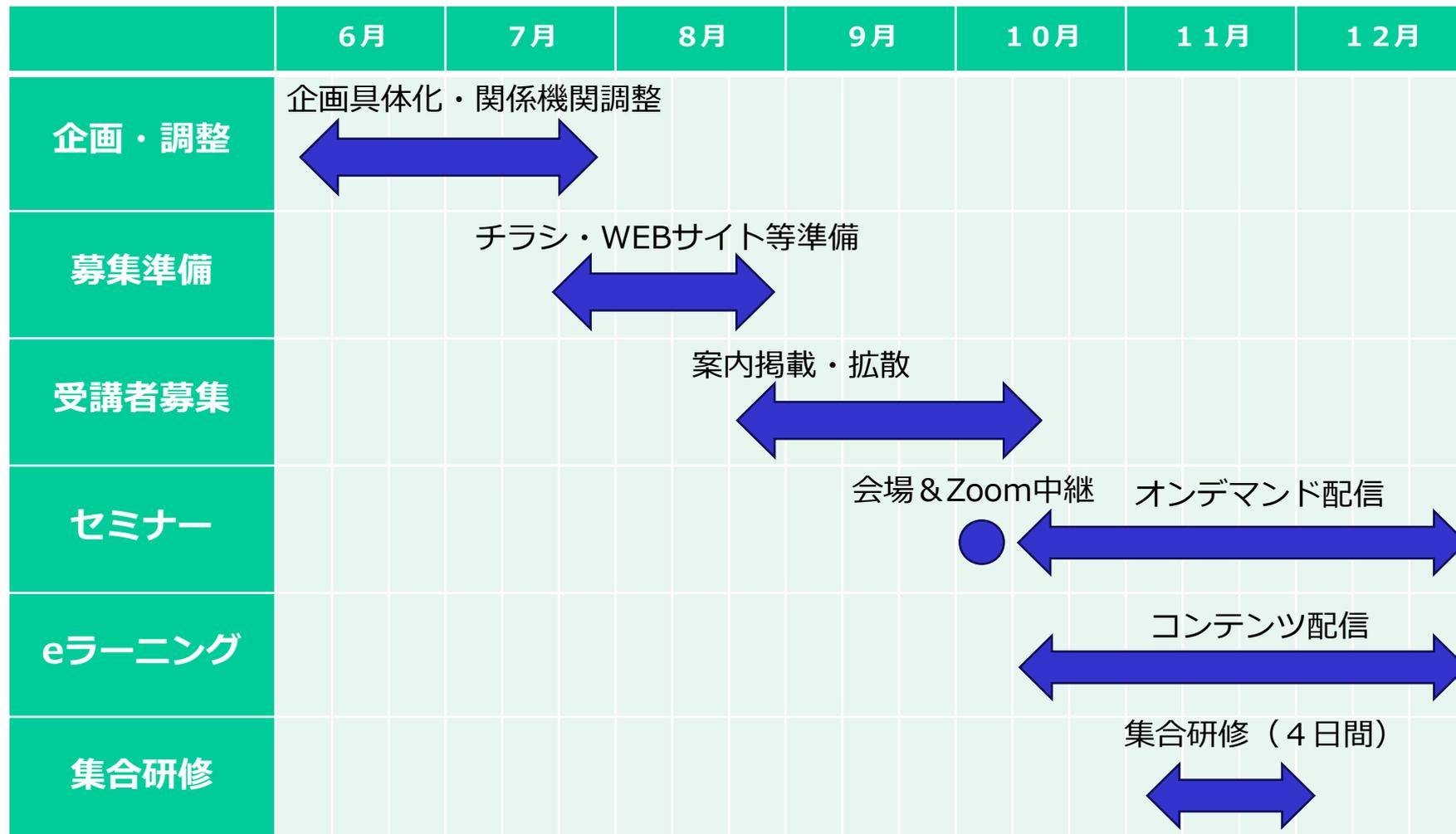
一般社団法人日本eスポーツ学会 事務局

Email: info@esports-society.com

※申込フォームからお問合せいただけます。

講座スケジュール

- セミナー : 10/4に開催、録画映像をオンデマンド配信
- eラーニング : 10/6よりコンテンツ配信
- 集合研修 : 11月に4日間の集合研修



受講者募集の方法

◆ 講座への後援

- 講座広報に当たり、以下の**4団体の後援協力**を得た。
 - 学校法人宮崎総合学院
 - 一般社団法人宮崎県eスポーツ協会
 - 一般社団法人宮崎県情報産業協会
 - 一般社団法人宮崎県商工会議所連合会

◆ 具体的な広報方法

- 後援機関の協力を得て、主に以下の**5つの経路で講座の周知**を図った。
 - ① 宮崎情報ビジネス専門学校の紹介（学校SNSでの告知、高校等への口コミ紹介等）
 - ② 宮崎県eスポーツ協会の紹介（協会SNSでの告知、eスポーツチームSNSでの拡散）
 - ③ 宮崎県情報産業協会による会員等への案内
 - ④ 宮崎県商工会議所連合会による会員等への案内
 - ⑤ 日本eスポーツ学会によるチラシの郵送配布（宮崎県内企業等 約300件）

申込状況

◆ 外部申込者数

- 3つのプログラムで**述べ33名の外部申込者**を得た。内訳は以下の通り。
 - ①セミナー：15名（会場参加7名、WEB参加3名、オンデマンド視聴5名）
 - ②映像講座：13名
 - ③集合研修：5名

◆ 外部申込者の所属・立場

- 申込者の属性は以下の通り。**所在地は宮崎県内のみ。**

属性	人数（計16名）
教育機関関係者	4名
イベント・メディア関連事業者	2名
IT・情報通信事業者	3名
その他の一般企業等（製造、小売、飲食、各種サービスなど）	2名
医療・福祉関係者	2名
公的機関関係者（自治体、産業団体など）	2名
その他	1名

プログラム①セミナーの実施結果

プログラム①セミナー「3時間でわかる！eスポーツ入門セミナー」

宮崎県でeスポーツや地域活性化に関心がある方を対象としたセミナー。

4名の有識者が登壇して、eスポーツの基礎から、地域や教育での活用事例等を紹介。

講演① eスポーツの基礎と最新動向

日本eスポーツ学会 事務局長
東京都eスポーツ連合 会長
笥 誠一郎



講演② 宮崎県でのeスポーツの 取組と可能性

宮崎県eスポーツ協会 会長
佐藤 光倫



講演③ 富山県の成功事例に学ぶ eスポーツ×地域活性化

富山県eスポーツ連合 会長
堺谷 陽平



講演④ 宮崎県でのeスポーツ 教育の取組と展望

宮崎情報ビジネス専門学校
eスポーツ&ITコース担任
緞川 明弘



セミナー実施の様子

宮崎情報ビジネス専門学校（MIB）の教室を借用して開催。WEBでのライブ配信を併用。

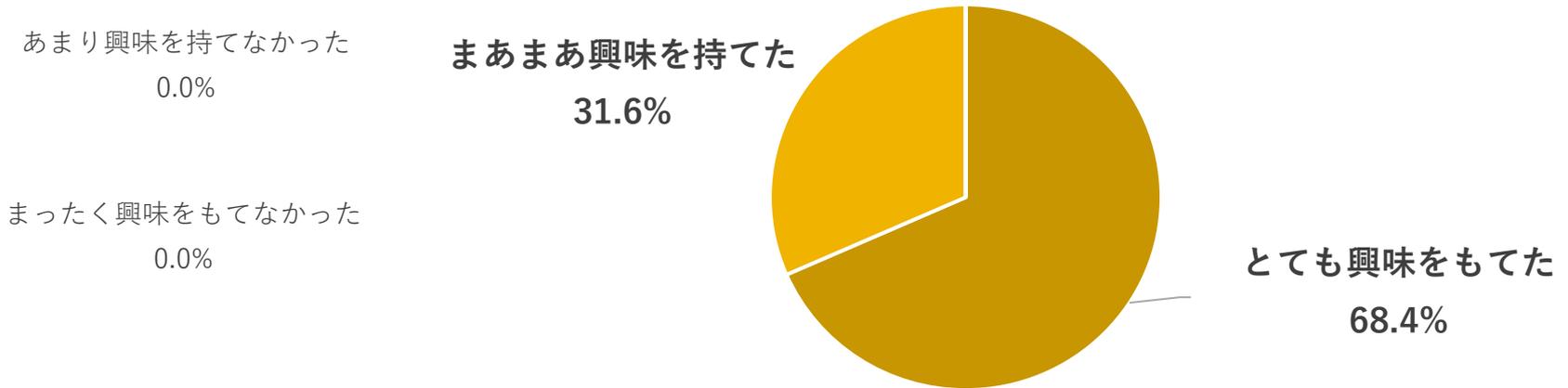
- ・会場・WEB参加 18名（外部申込者9名、専門学校関係者3名、専門学校生4名、事業関係者2名）
- ・オンデマンド視聴 5名（すべて外部申込者）



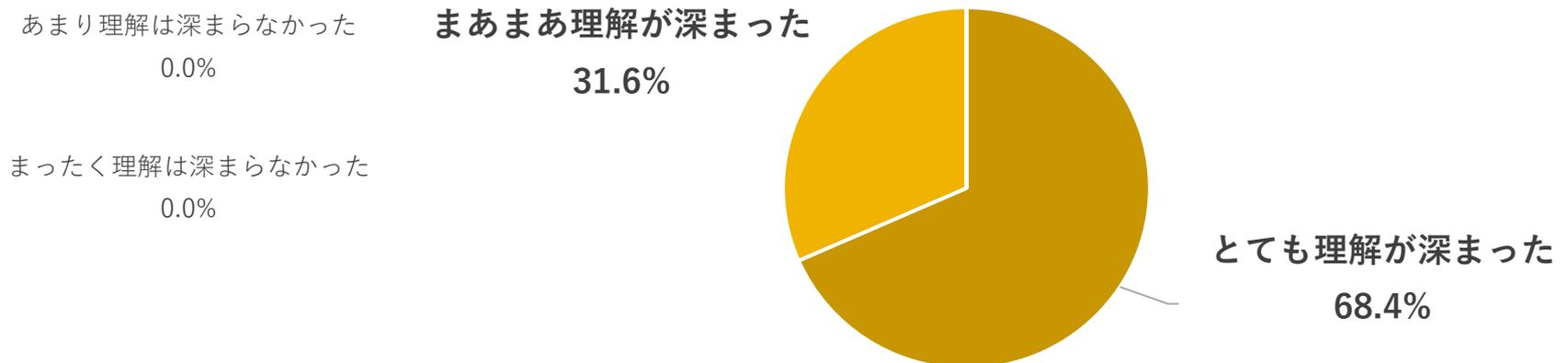
セミナー受講後アンケートの結果

アンケート回収 19件

今回のセミナーの内容に全体として興味を持つことができましたか。

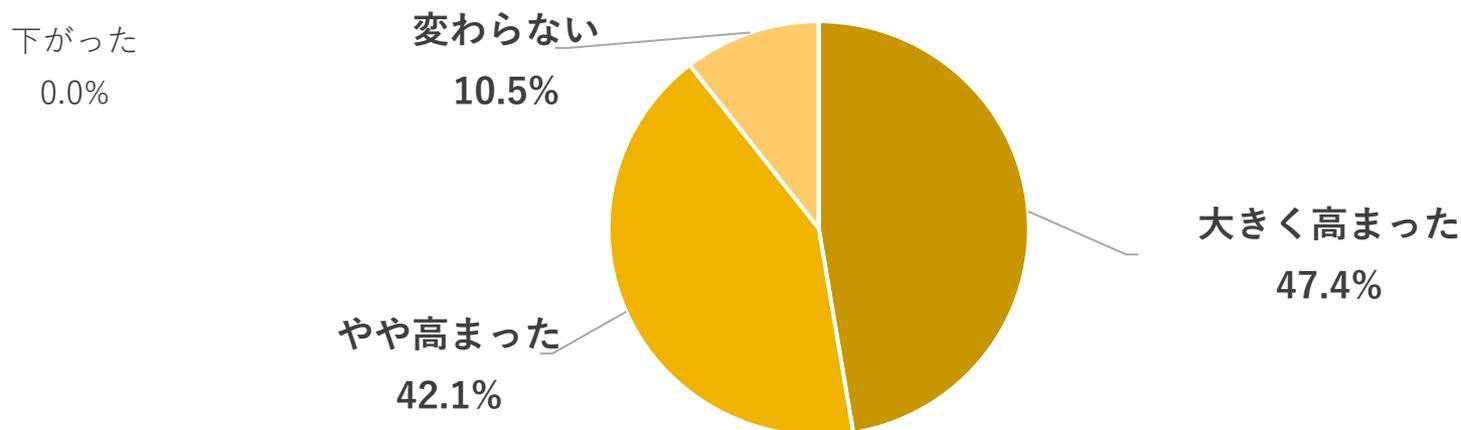


地域活性化へのeスポーツ活用について、理解は深まりましたか。

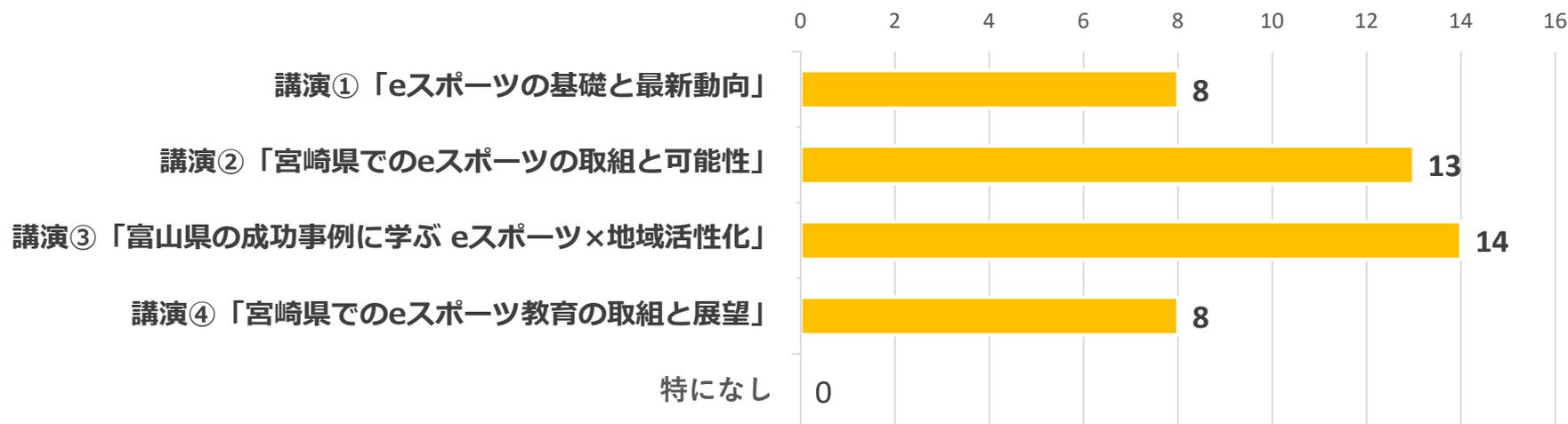


セミナー受講後アンケートの結果

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



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



セミナー受講後アンケートの結果

セミナーへの感想や学びになったことなどがあれば教えてください。

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

プログラム②映像講座の実施結果

プログラム②映像講座「eスポーツの基礎とイベントの作り方」

e スポーツの業界動向、イベント企画や運営の流れを学習できる映像講座。

「基本編」「応用編」「資料編」で構成。

本講座専用のeラーニングサイトを利用して任意のコンテンツを閲覧。

外部申込者13名に利用案内を実施。

地域密着型
eスポーツイベント実践講座2025
(令和7年度講座)

ユーザーID

パスワード

ログインを保存

一般社団法人日本eスポーツ学会

ログイン画面

地域密着型
eスポーツイベント実践講座2025
(令和7年度講座)
ユーザー名：ユーザー20

基本編：eスポーツビジネスの概要
(eスポーツが初めての方はこちらから)

応用編：eスポーツイベント実践
(イベントを詳しく学びたい方はこちら)

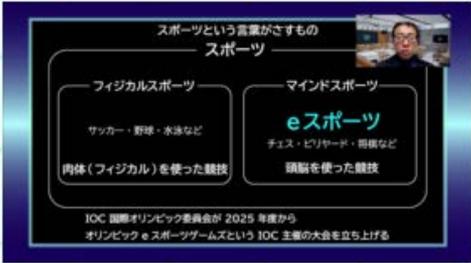
資料編：イベント参考資料集
(イベントで作成する様々な資料を紹介)

受講後アンケート
※学習終了後にご回答ください※

トップメニュー

地域密着型
eスポーツイベント実践講座2025
(令和7年度講座)

①eスポーツの概要・動向

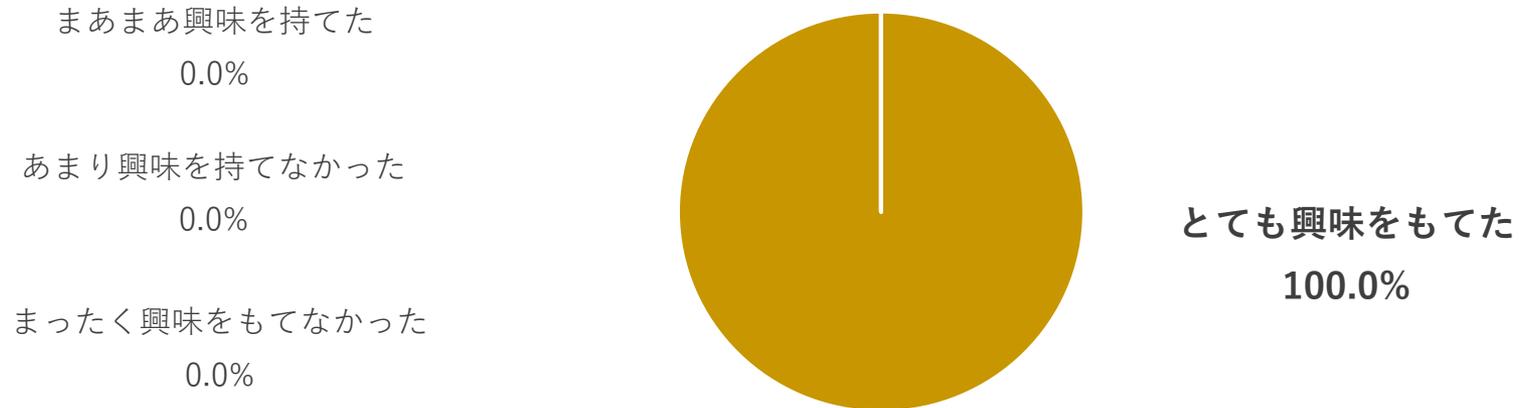


コンテンツ視聴画面

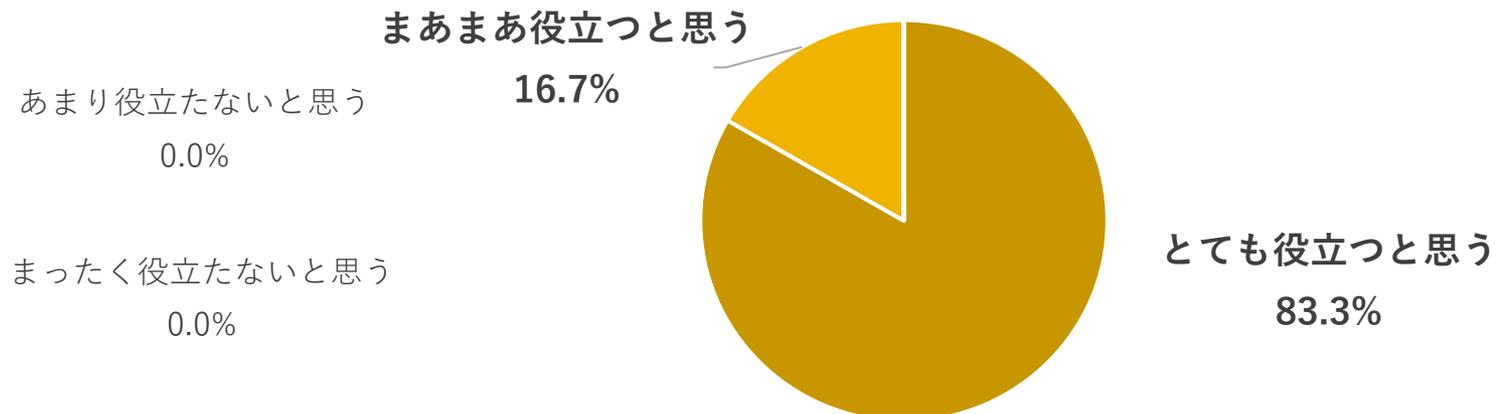
映像講座受講後アンケートの結果

アンケート回収 6件

映像講座の内容に全体として興味を持つことができましたか。

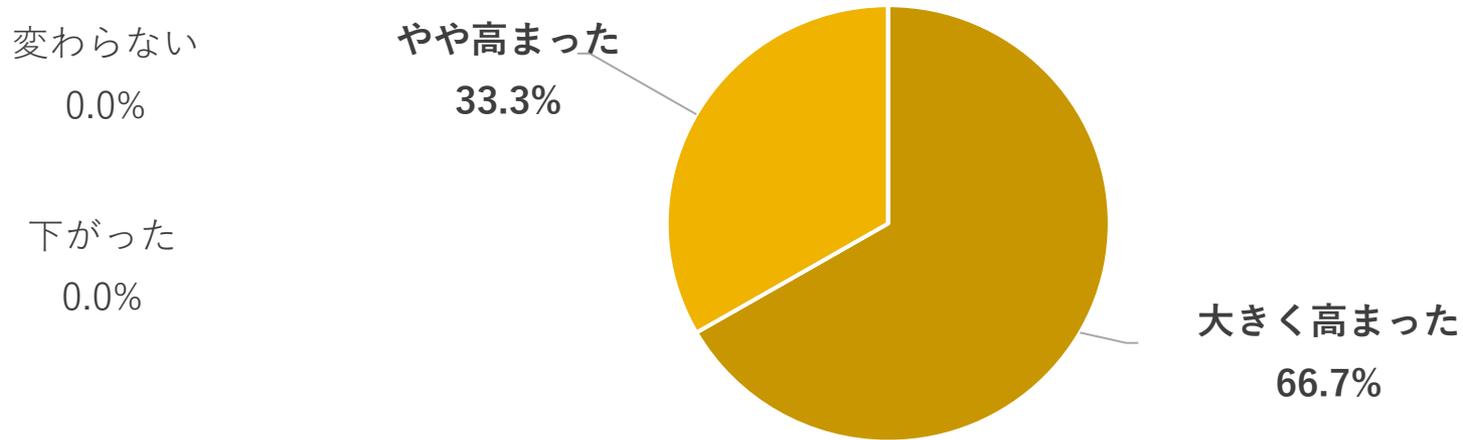


今回の映像講座の内容は、あなたの今後の活動（業務・学習・地域活動など）に役立つ内容だったと思いますか。

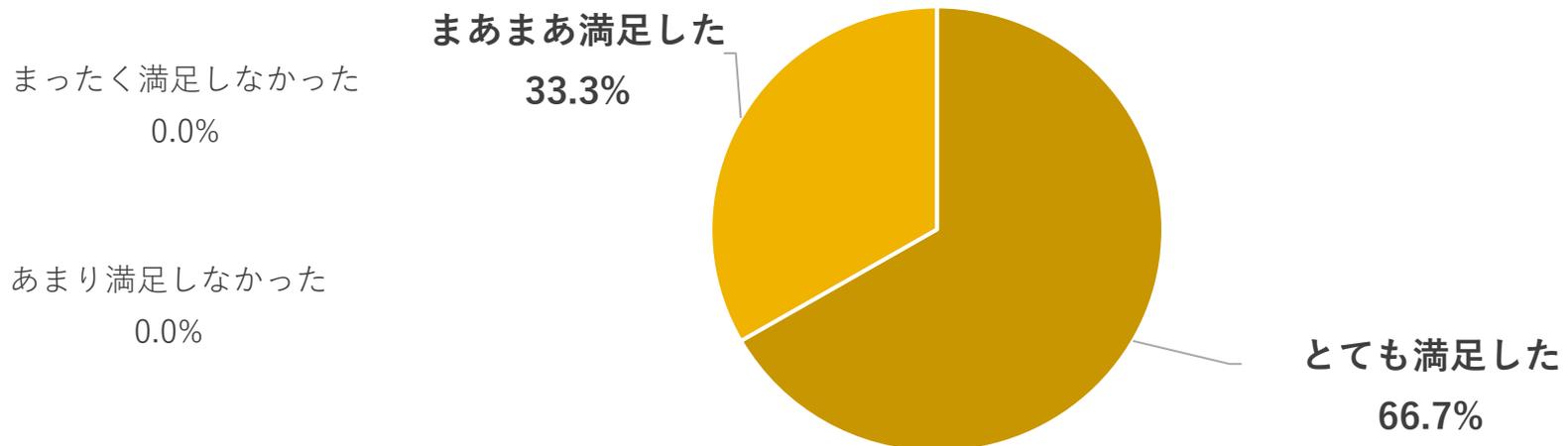


映像講座受講後アンケートの結果

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



映像講座全体を通しての満足度を教えてください。



映像講座受講後アンケートの結果

映像講座への感想や学びになったことなどがあれば教えてください。

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

プログラム③集合研修の実施結果

プログラム③ 集合研修「地域eスポーツイベント企画・運営」

宮崎県で地域向けのeスポーツのイベント企画・運営スキルを学ぶ集合研修。
eスポーツイベントを企画し、実際にイベントを開催。

学校法人宮崎総合学院「MSG eSports Stadium」を利用して講座を実施。

- ・ 受講者 9名（社会人4名、専門学校生5名）
- ・ 講師 3名（宮崎情報ビジネス専門学校 eスポーツ担当 教員2名を含む）

- ・ 1日目：11月01日（土）10:00～16:00
イベントの企画
- ・ 2日目：11月02日（日）10:00～16:00
イベントの準備①（資料作成等）
- ・ 3日目：11月22日（土）10:00～16:00
イベントの準備②（設営・リハーサル）
- ・ 4日目：11月23日（日）10:00～16:00
イベントの開催・振り返り



主な使用教材（PBL教材）

- eスポーツイベントの企画から実施までをガイドするPBL教材を使用
- 「Phase.1 企画」から「Phase.4 評価」までで実務に準じた一連の流れを体験する構成
- 企画書などの作成資料等は、**実務上で使用されているひな形をフォーマットとして提供**
- **前年度実績をもとにワークの組み立てや各種資料のフォーマットを大幅に改修・拡張**

Phase.1 企画

イベント企画書作成とプレゼンテーション

Phase.2 準備

イベントの運営、進行、機材、広報の準備

Phase.3 運営

設営・リハーサル、イベント当日の運営

Phase.4 評価

イベントの振り返り、報告書の作成

■ 提供する資料（※実務準拠の資料）

- イベント企画提案書（ひな形）
- 大会規約（ひな形）
- 運営マニュアル（ひな形）
- 台本（ひな形）
- 大会ルール（ひな形）
- 会場レイアウト図（ひな形）
- 必要機器一覧（ひな形）
- 応募申請フォーム（ひな形）
- イベント実施報告書（ひな形）
など

(参考) 集合研修での配布資料

1. 概要・スケジュール
2. eスポーツイベント企画・運営に関する参考資料集
3. 【講義資料①】 eスポーツイベント企画実施PBL【Phase.1 企画】
4. 【講義資料①別添】 企画提案募集要項
5. イベント企画提案書（フォーマット・回答例）
6. 【講義資料②】 eスポーツイベント企画実施PBL【Phase.2 準備】
7. 使用許諾申請（フォーマット・回答例）
8. 大会規約（フォーマット・回答例）
9. 運営マニュアル（フォーマット・回答例）
10. 大会ルール（フォーマット・回答例）
11. 進行スライド（フォーマット・回答例）
12. 進行台本（フォーマット・回答例）
13. チラシ（フォーマット・回答例）
14. トーナメント表（フォーマット・回答例）
15. 会場レイアウト・必要機材（フォーマット・回答例）
16. 【講義資料③】 eスポーツイベント企画実施PBL【Phase.3 運営】
17. 【講義資料④】 eスポーツイベント企画実施PBL【Phase.4 評価】
18. イベント実施報告書（フォーマット・回答例）



【参考資料】 集合研修受講者への配布資料一式

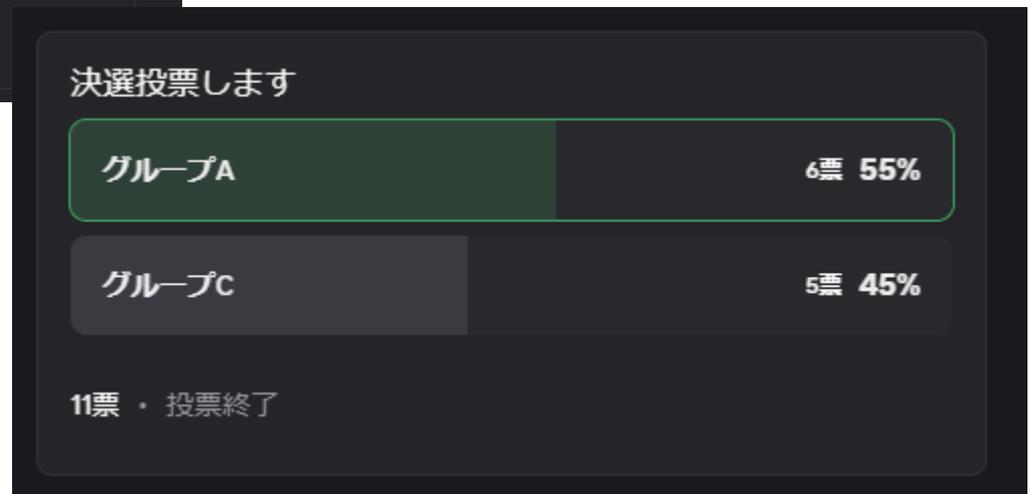
集合研修 実施の様子（1日目 イベント企画）

- 1日目は3グループに分かれ、各グループでワークを進めながら企画書を作成
- 最後にグループごとにプレゼンテーションを実施した



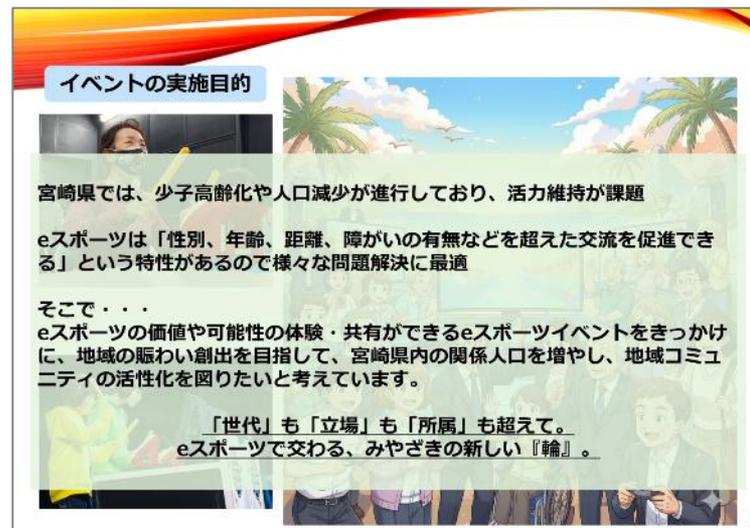
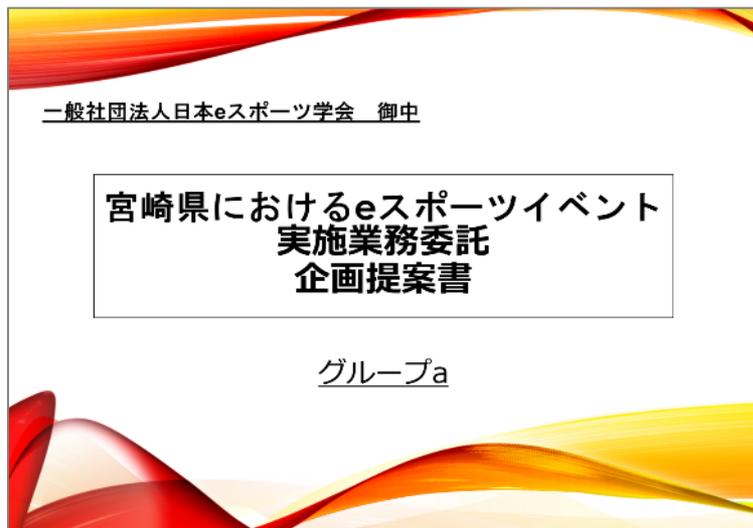
Discord上での投票

- 本講座では受講者・講師が参加するコミュニティサーバを設置
- プレゼンを受けて、実施するイベントの企画を全員の投票で決定



投票で選ばれた企画書（グループA）

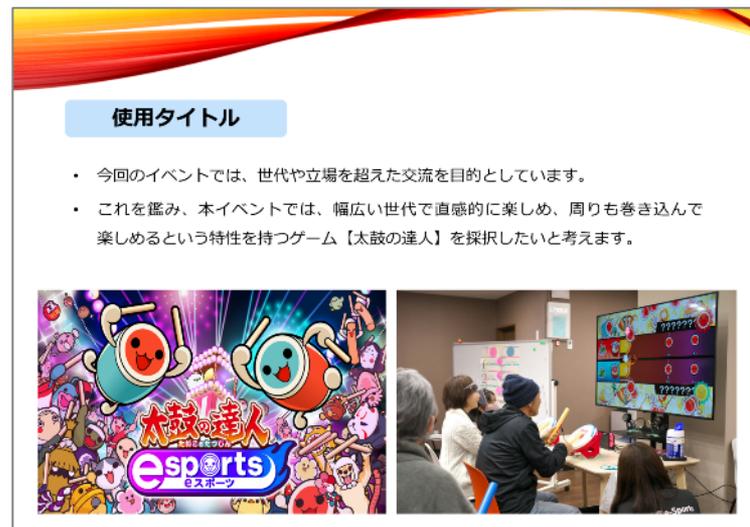
- 地域の世代間交流を重視した「太鼓の達人」を使用した企画案に投票で決定



イベント概要

- 本eスポーツイベントの開催趣旨に照らし、以下の構成を提案いたします。

イベント名	輪っしょい！みやぎき 太鼓の達人 ～みんなで奏でるハーモニー～
対象者	宮崎県内の全ての地域住民（学生、企業関係者、高齢者、障がい者）
実施場所	・学校法人 宮崎総合学院 MSG eSports Stadium
実施日時	・令和7年11月23日（日）11：00～13：00
主な実施項目	①世代を超えた交流会 ②課題曲を使った個人戦で太鼓の達人を体験 ③個人戦の結果でチーム分けを行った団体戦でさらに熱く交流
広報方法	チラシを使って各所へ案内 例) 企業の社員、自治会、商工会所属団体



集合研修 実施の様子（2日目 イベント準備）

- 2日目は準備作業を役割分担し、各グループでイベントに必要な資料等を作成
- 成果物を随時Discordで共有



作成した資料

あるばか 2025/11/02 11:46
申請フォーム
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSepJAAhY46Wb3g58dYAs7X_S3ZE3di7upxsR9Ziu3VpHWueSQ/viewform?usp=dialog

Google Docs
輪っしょい！みやざきリズムゲーム
イベントの参加の申請です。参加される方は回答お願いします

龍岳 2025/11/02 13:06
許諾申請(仮)
<https://docs.google.com/document/d/1rgZqV0RyBQCCU5ID0DSwvAniMIN3C2kS/edit?usp=sharing&oid=107216860371955812788&rtpof=true&sd=true>

Google Docs
【フォーマット】使用許諾申請.docx
バンダイナムコ「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」許諾申請 必要事項 メールアドレス：nfo@esports-society.com 名前：寛 誠一郎 団体名：一般社団法人日本eスポーツ学会 住所：東京都渋谷区神宮前6-33-1 ラ・メゾン・ド・...

メフェイ 2025/11/02 13:07
<https://docs.google.com/presentation/d/1aE8ZQpjm18JhoMrX1pxAOOUyO9BI0aGi/edit?usp=sharing&oid=104303611956705530525&rtpof=true&sd=true>

Google Docs
【フォーマット】会場レイアウト・必要機材.pptx
会場レイアウト11スピーカー 運営ブース机 受付 交流台① 椅子 交流台② 交流台③ 交流台④ 交流台⑤ 交流台⑥ 入場口 スタッフ 司会者 プロジェクター スクリーン

rkubo. 2025/11/02 13:09
<https://docs.google.com/document/d/1rPGeyvXH8PwJ60cacr08zmuOU4TfdyIW/edit?usp=sharing&oid=100536889593734297084&rtpof=true&sd=true>

Google Docs
【フォーマット】大会ルール.docx

受講者が作成したイベント関連資料

運営マニュアル

進行概要【11:10 ~ 11:35 個人戦】

【進行の流れ】

- ・課題8曲の内からスタッフが曲を決め個人戦を行う
- ・1回で5人遊戯できるので、5/5/5/3の4回に分ける(MCから案内)

【主なスタッフの動き】

- ・各交流台のスタッフは、担当する台の参加者の様子を見守る
- ・参加者の試合結果点数を記録する(スプレッドシートでの記入)
- ・5分間の休憩中にスタッフは参加者のスコアを元にチーム分けを行う(1チーム3人)
- ・スタッフ1名がカードを引き課題曲を決める

8

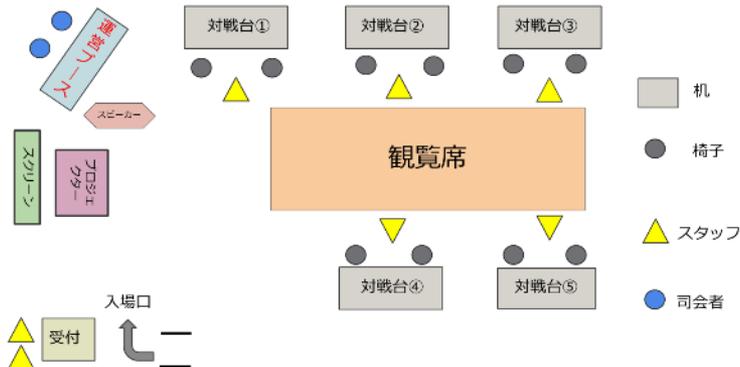
進行台本

Time	Lap	Contents	Visual
▼休憩			
11:35	MC	皆様お疲れさまでした！これから個人戦の結果を累計してチーム分けを行います。皆様はその間休憩して、団体戦にそなえてください！ 周りの方々とはなして交流を深めましょう！ トイレの場所を案内（2F） ※ここまでにチームメンバー表の振り出しを行います。	
▼交流会			
11:40	MC	それでは、これからチームに分かれて本日の個人の対戦を行っていただきます。チームメンバー表をもとにチームごとに集まってください。まずは味方の方を知りましょう。チーム内で自己紹介と個人戦の得点を発表して、先鋒、中堅、大将を決めてください。しっかりメンバー内でチームワークをはぐくんでください。 交流会終了後 ○○チームはどこここに、○のチームはどこここに、～それぞれの机に移動してください。 ※事前にチームごとにどこに移動するのかを決めておく	

8

会場レイアウト

会場レイアウト(個人戦)



1

チラシ

輪っしょい! みやざき
～みんなで奏でるハーモニー～

開催日時：11月23日（日）11：00～13：00
開催場所：学校法人 宮崎総合学院
MSG eSports Stadium

イベント概要
リズムゲームで遊んでみよう！
個人戦/団体戦

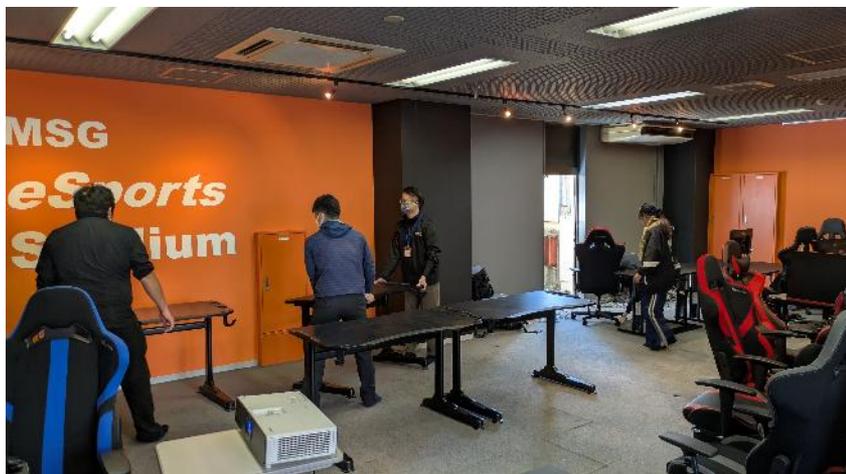
申込締め：11月21日（金）

<申込方法>
QRコードをスキャンし、申込フォームよりお申し込みください。
<主催>一般社団法人日本eスポーツ学会

など

集合研修 実施の様子（3日目 イベント設営・リハ）

- 3日目はイベントの設営とリハーサルを実施
- マニュアルや台本を参照しながらイベントの流れを確認



集合研修 実施の様子（4日目 イベント当日）

- 4日目には実際にイベントを開催、受講者はスタッフとして運営
- 受講者をのぞく来場者は計14名（高校生3名、専門学校生9名、社会人2名）



集合研修 実施の様子（4日目 イベント当日）

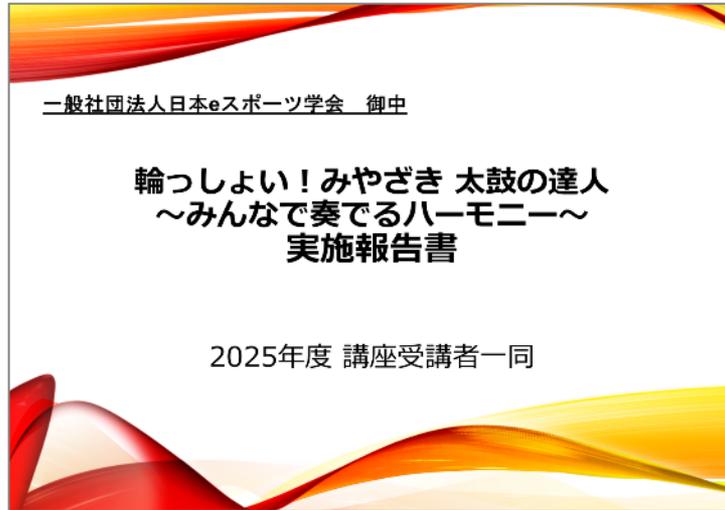


集合研修 実施の様子（4日目 イベント当日）



受講者と作成した実施報告書

- イベント終了後、受講者全員で振り返りを行い、所感と反省点をディスカッション
- ステークホルダーに説明するための実施報告書を作成



イベントの実施概要

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

イベント名	輪っしょい! みやざき 太鼓の達人 ~みんなで奏でるハーモニー~
対象者	宮崎県内の全ての地域住民 (学生、企業関係者、高齢者など)
実施場所	・ 学校法人 宮崎総合学院 MSG eSports Stadium
実施日時	・ 令和7年11月23日 (日) 11:00~13:00
主な実施項目	①世代を超えた交流会 ②課題曲を使った個人戦で太鼓の達人を体験 ③個人戦の結果でチーム分けを行った団体戦でさらに熱く交流
広報方法	チラシを使って各所へ案内 企業の社員、専門学校生、高校生など
参加費等	無料

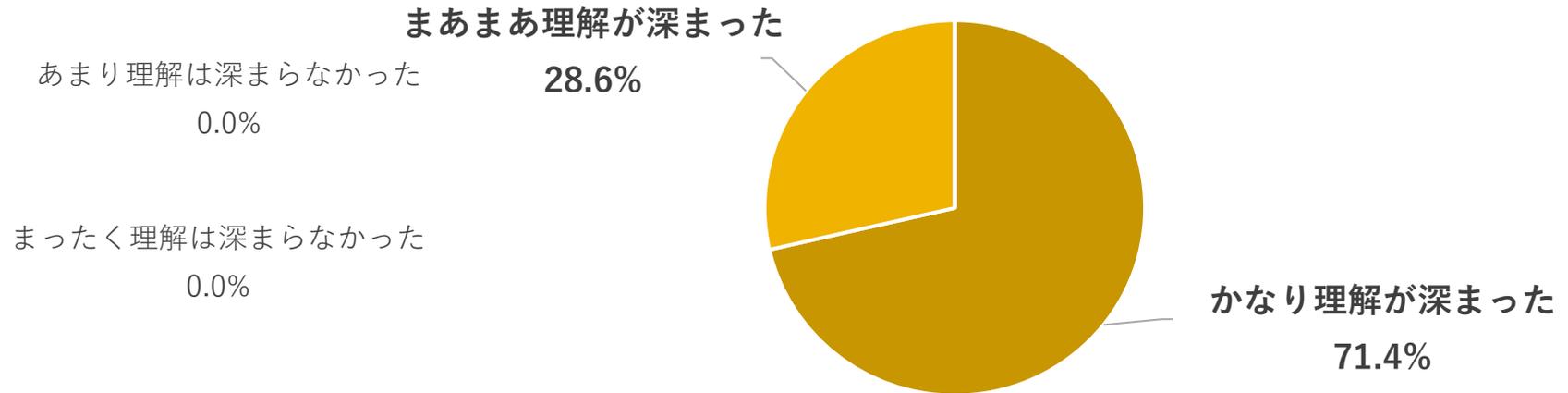
実施結果

来場者数	14名 (+スタッフ10名)
主な来場者の属性	・ 宮崎情報ビジネス専門学校 学生9名 ・ 宮崎商業高校 3名 ・ 宮崎ケーブルテレビ 2名
実施の所感	今回のイベントは、参加者もスタッフも一体となって盛り上がり、全体的にとてもスムーズな運営となった。参加者のチーム分けがうまく機能しており、濃性がばらけたことで試合も進行もほどよくバランスが取れ、場の雰囲気づくりに良い影響を与えていた。スタッフ同士も助け合いながら動くことができ、笑顔での対応が多かったため、参加者から見ても安心感のある運営になったと思う。 時間進行に遅れがまったく出なかった点は大きな成果で、当日の連携がきちんと取れていた証拠でもある。また、スタッフ自身が楽しみながら関わっていた姿が印象的で、イベント全体の空気を明るくしていた。 課題としては、ごく一部に案内時の声掛けや機材まわりなど細かな見直しポイントはあったが、どれも致命的なものではなかった。改善としては、事前確認をもう少し丁寧に行うことで、さらなる完成度向上が期待できる。

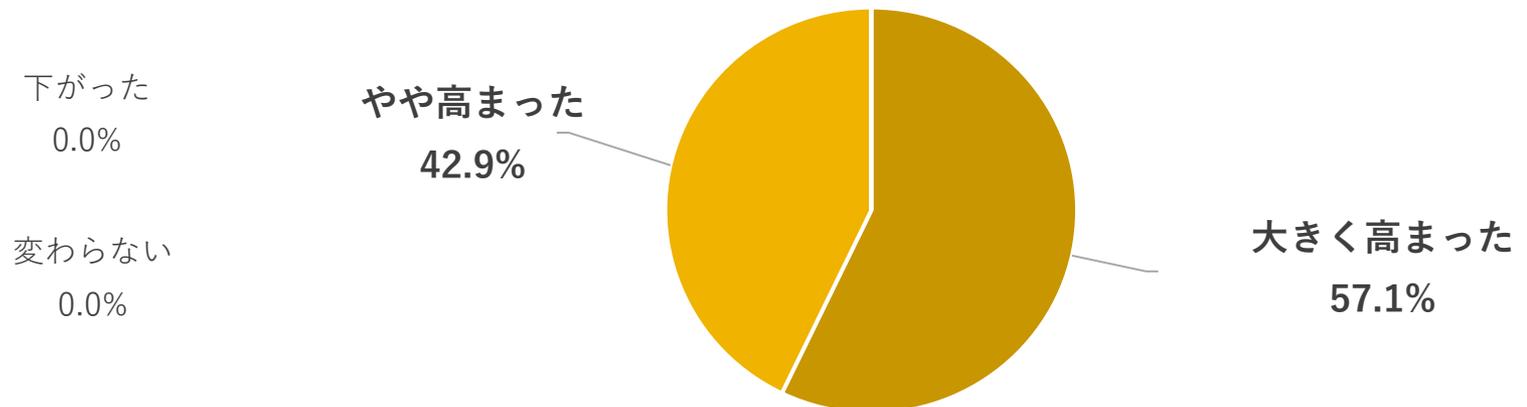
集合研修受講後アンケートの結果

アンケート回収 7件 (受講者9名のうち4日目に社会人1名、学生1名が所用で欠席のため回答なし)

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

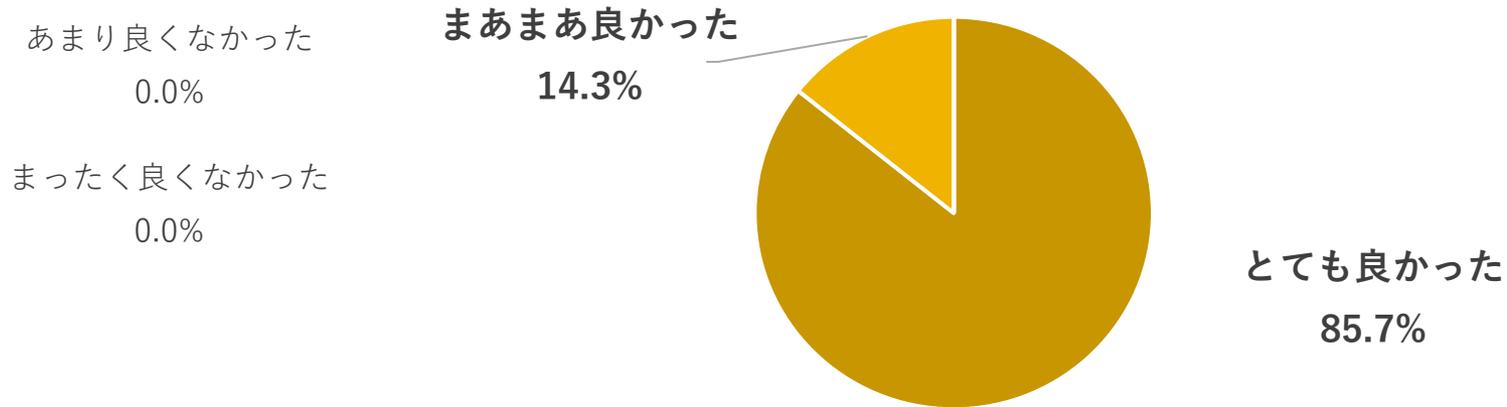


eスポーツに関わるイベントやビジネス、その他の活動などに対する興味や取り組む意欲は高まりましたか。

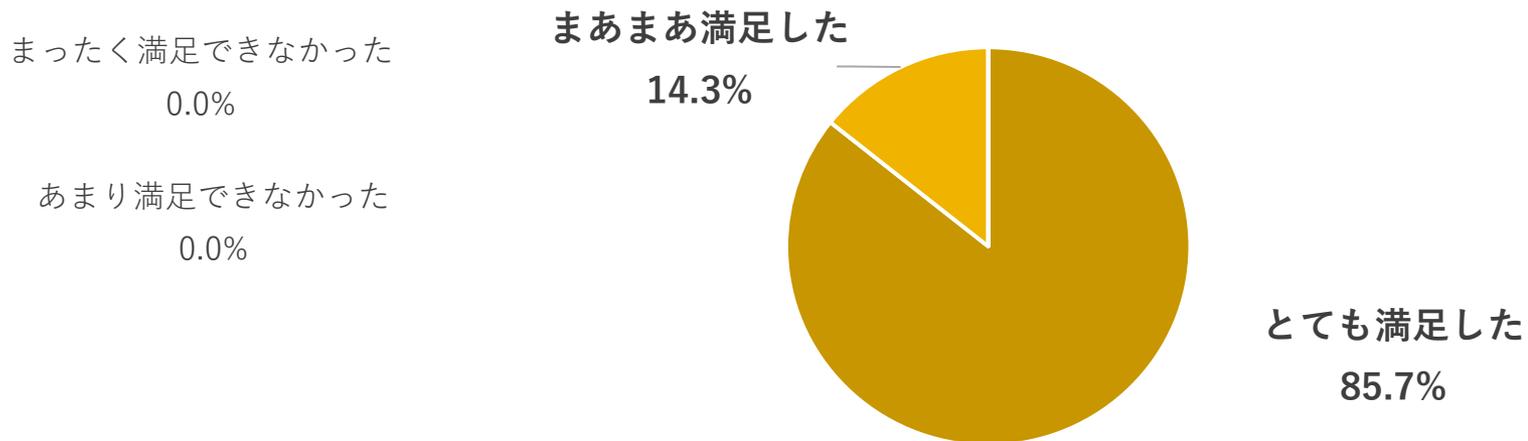


集合研修受講後アンケートの結果

実施内容（eスポーツイベント企画・開催の体験等）はいかがでしたか。



今回の研修に対する総合的な満足度を教えてください。



集合研修受講後アンケートの結果

映像講座への感想や学びになったことなどがあれば教えてください。

※いずれも社会人の意見・感想

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

今年度の総括

今年度の総括

■ 本事業の成果

実践的な教育プログラムの整備

- **カリキュラム全体設計と中核的な教育コンテンツ群の開発を完了**
- これらを活用して実施した実証講座では、良好な評価を得ることができた

宮崎県での人材輩出

- 本事業の実証講座のうち、特に集合研修の受講生は数が少ないながらも、**講座をきっかけにeスポーツ関連の活動を実際にスタートさせていることは大きな成果**
 - **IT事業関係者が複数の地域企業で社内eスポーツイベントの開催を主導**
 - **医療関係者が地元チームに加入、高齢者対象eスポーツイベントの実施に貢献**
 - **メディア関係者、高校教員、専門学校教員が繋がり、来年度実施目標の県内イベントの企画をスタート**

■ 今後の展開

- 宮崎県をモデル地域とした本事業の取組実績をもとに、**全国のeスポーツ関連コースを設置する専門学校を中心に成果を周知**していく。
- 加えて日本eスポーツ協会（JESU）の各都道府県支部などの業界団体にも**本事業の成果を周知**し、活動の選択肢の1つに加えてもらう可能性を模索。
- **各地域の専門学校と業界団体で連携した取組みとしての活用も想定**しながら周知・普及活動を展開していく。