

eスポーツ学科について

- 1 eスポーツ・DX関連の現状について
- 2 eスポーツ学科のカリキュラム等について
- 3 eスポーツ学科の入学者選抜について
- 4 機器・設備等について

1 eスポーツ・DX関連の現状について

① 日本におけるeスポーツ市場の拡大

現在、日本のeスポーツ市場は急速な拡大を見せています。日本におけるeスポーツ市場の規模は、2022年時点で100億円を突破し、2025年には200億に近づくだろうという報告が行われています(表1)。

また、市場の内訳としては、イベント運営が約4割を占めて最も多く、次いでスポンサーによるものとなっています(表2)。

eスポーツの試合を観戦したり動画を視聴したりするファンの数も年々増加しており、2025年には1,000万人を超えることが予想されています(表3)。

こうした市場拡大の背景には、コロナ禍を経てオンラインでのイベントが定着したことや、政府・企業からの支援が増加したことなどが挙げられます。一方で、ファン層には性別や年齢の偏りがあり、より多くの人々に応援してもらえるように広告していくことが大切であるとされています。

② 日本と世界のeスポーツ市場の差

日本でのeスポーツ市場も急速に拡大しているものの、世界的に見ると日本の状況は芳しくないという指摘もあります。日本経済新聞では、「世界中で市場規模の急拡大が続くeスポーツで、日本が後れを取っている。古いスポーツ観や過去の規制が足かせとなり、高いゲーム人気を生かし切れないまま、欧米や中韓に大きく水をあけられる。先行する国々はスポーツ界との急接近でさらに成長を見込む。日本の対策が遅れれば国際競争から取り残される可能性がある」と述べられています(日本経済新聞, 2025/01/26)。

現在、eスポーツ業界において世界をリードしているのはアメリカです。市場規模は長らく世界トップで、教育にもeスポーツをいち早く取り入れるなど、国を挙げての取り組みを行っています。

また、アジアでは中国や韓国のプロチームが世界大会で好成績を残しています。こうした国々でも、教育を通じた若い世代への働きかけが良い結果に繋がっています。

こうした取り組みを参考にすると、日本においても教育におけるeスポーツの活用は急務だと言えます。本校が先進校となり、日本のeスポーツ業界を引っ張っていきたいと考えています。

④ 行政機関によるバックアップ

■ 佐賀県のeスポーツ推進

佐賀県ではSAGAスポーツピラミッド構想を掲げ、スポーツによる人づくり、地域づくりに取り組んでおり、eスポーツの推進にも取り組んでいます。大学や企業と連携し、県内高校生のスキルアップ等を目的とした事業が進められています。

■ 玄海町の取り組み

玄海町では、eスポーツをツールとして、高校生と地域とを結びつける役割を担う地域おこし協力隊「eスポーツ共育コーディネーター」を年内に配置予定です。また、若者を起点とし、「AI×地域」を目指したイベントや有名プロ選手を招聘したゲームイベントの開催などを通して、町全体でeスポーツを推進しています。

③ eスポーツに関する近年の研究

eスポーツの教育効果について、世界中で様々な研究が行われています。たとえば、2016年に韓国で行われた研究¹では、eスポーツの持つポジティブな効果として、認知機能の発達やストレスの低減、自己肯定感の向上、ソーシャルスキルの向上などが挙げられています。一方で、ネガティブな影響としては、インターネット中毒や運動不足が健康被害を引き起こす可能性、攻撃性の増加、ゲームのし過ぎによって学業に支障があるといった点が報告されています。

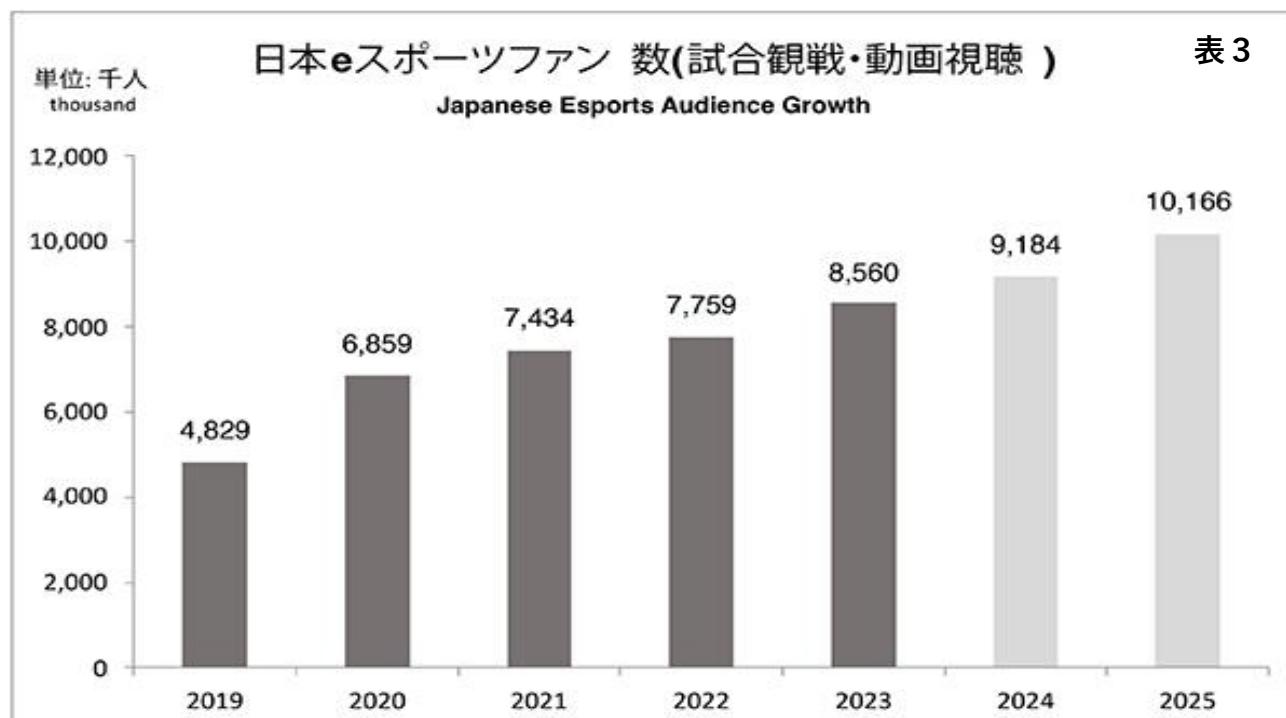
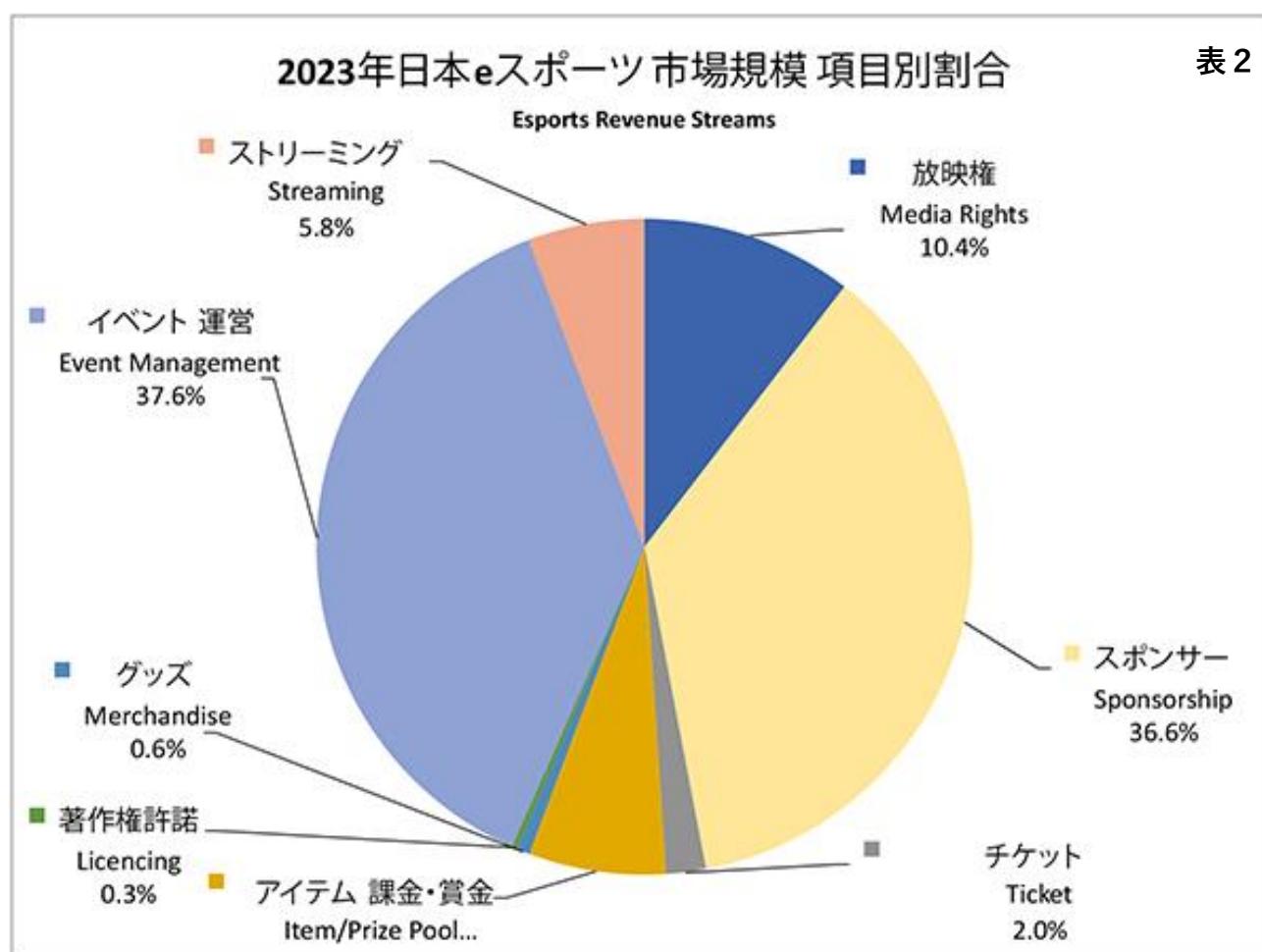
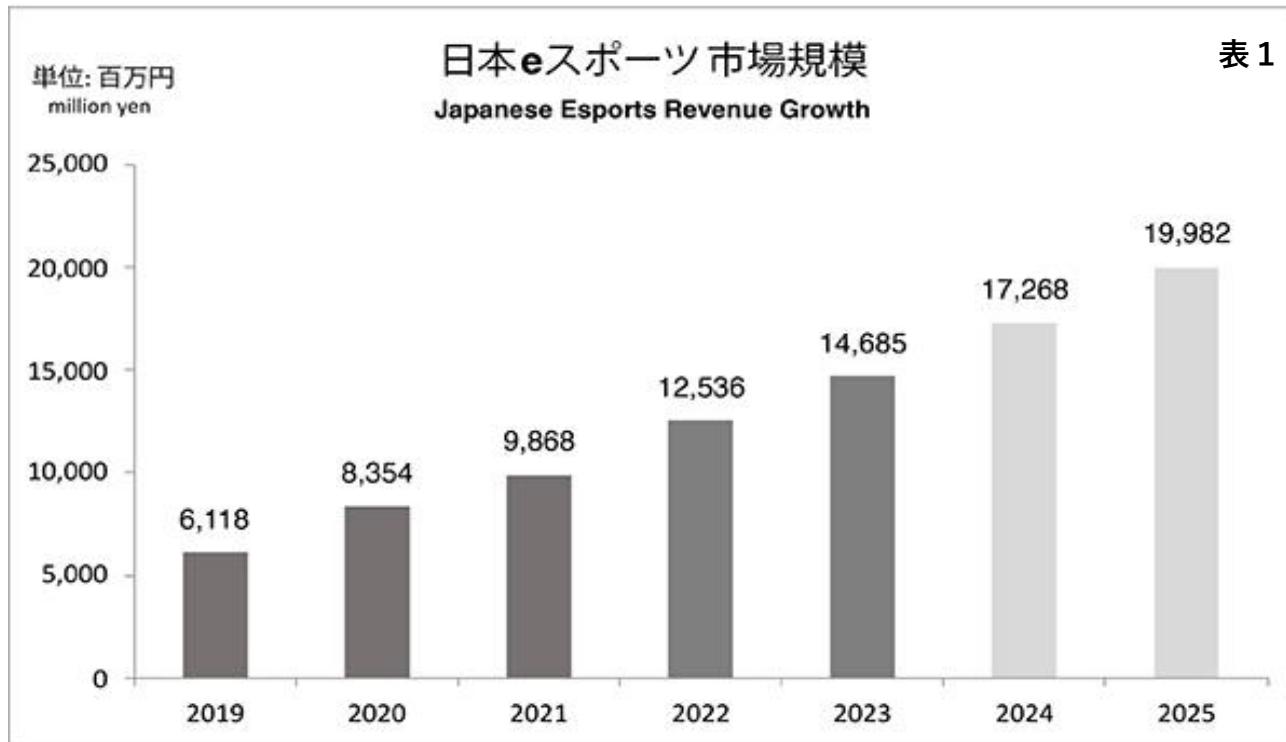
また、2025年に日本で行われた研究²において、「eスポーツは、ただの娯楽や競技としてだけでなく、教育的スキル、たとえばチームワークや戦略的思考、問題解決能力を養うための教材としても高い価値を持つ」と述べられており、eスポーツ教育の可能性に注目が集まっています。しかしながら、同研究の中でも健康への影響は懸念されており、眼精疲労や体の痛み、ゲーム依存などの可能性が指摘されています。また、暴力的な内容が学習や行動・認知に悪影響を与える可能性についても、考えなければならないとされています。

これらの研究から、eスポーツの教育的効果は十分に期待できる一方で、気を付けるべきこともあるということが分かります。確かに、自宅でずっとeスポーツに没頭していれば、上記のような課題は常につきまとうでしょう。しかし、唐津青翔高校は全日制の公立高校であり、学習指導要領に定められた必修科目の授業をキッチリ行います。そこにはもちろん体育の授業があり、また学校祭やクラスマッチといった行事でも体を動かす機会が十分にあります。こうした環境においては、学力の低下や運動不足といった問題は防止することができます。また、学校の管理下でeスポーツに取り組むため、ゲーム中毒や攻撃性の増加といった点についても、教員が常に気を配ることができます。したがって、本校のeスポーツ学科は、eスポーツの教育的効果を十全に期待することのできる環境だと言えます。

¹SeongKwan Kim, 2016 "Outdoor Sports and e-sports Participation based Measuring Model Design for the Mental and Social Health of Adolescents. " Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 7, No. 5, pp. 269-277.

²水國照充 (2025) 「教育心理学からみた学校教育におけるeスポーツ導入の効果と課題：プログラム学習理論によるeスポーツの学習過程の考察」, 平成国際大学論集, pp. 35-42.





2 eスポーツ学科について

① 専門学科[情報科]とは

専門の情報科を設置している高校は、全国で20校ほどです。情報システムの設計や情報コンテンツの制作などの実習を通して、情報の各分野を支え、発展させる人材を育成します。

唐津青翔高校のeスポーツ学科は情報系の学科です。

② eスポーツ学科とは

ゲームやDXの学びを通して、これから社会で必要とされる力を身に付け、プレイヤーのみならずゲーム開発などを担う人材の育成を目指します。

部活動でeスポーツをする高校は増えていますが、eスポーツを授業で学ぶ学科の設置は公立高校で日本初です。

③ 全日制高校でeスポを学ぶ意義

・毎日の学びと安定した生活リズム

ゲームスキルだけでなく学習習慣や社会性も身に付きます。

・教科学習との両立や地域活動への参加

バランスよく学び将来の選択肢を広げるとともに、実社会と繋がった経験が積めます。

・学費面や教育環境の安心感

公立高校なので、家庭への負担が少なく、教員・施設・安全面での安心感があります。

④ カリキュラム

※()内の数字は1週間当たりの授業時間数です。カリキュラムは変更の可能性があります。

[1年次 時間割イメージ]

	月	火	水	木	金
朝	朝自習で学び直し				
1	e ス ポ 講 座	HR	e ス ポ 講 座	保健	e ス ポ 講 座
2	数		数		
3	英	国	英	国	家庭
4	公共	体育	公共	体育	家庭
昼					
5	科人	情報産 業と 社会	芸術	情報 処理	科人
6	数		芸術		英

[2年次 時間割イメージ]

	月	火	水	木	金
朝	朝自習で学び直し				
1	国	HR	歴史	ソフト ウェア	英
2	保健	数	国		数
3	e ス ポ 講 座	生物	e ス ポ 講 座	生物	e ス ポ 講 座
4		体育		体育	
昼					
5	英	ビジュ アル デ ザ イ ン	英	ビジュ アル デ ザ イ ン	ソフト ウェア
6	歴史		総		

[3年次 時間割イメージ]

	月	火	水	木	金
朝	朝自習で学び直し				
1	国	HR	国	数	国
2	体育	英	体育	課/数	地理
3	メディ ア	数	総	課/物	英
4		地理	総	課/物	体育
昼					
5	e ス ポ 講 座	コン テン ツ	e ス ポ 講 座	コン テン ツ	e ス ポ 講 座
6					

現代の国語(2) 公共(2) 数学 I (3)

科学と人間生活(2) 体育(2) 保健(1)

美術 I・書道 I (2) 英語コミュニケーション I (3)

家庭(2) HR(1)

情報産業と社会(2)

情報処理(2)

eスポーツ講座A(6)

言語文化(2) 歴史総合(2) 数学A(2)

生物基礎(2) 体育(2) 保健(1)

英語コミュニケーションII(3)

総合的な探究の時間(1) HR(1)

ビジュアルデザイン(4)

ソフトウェア活用(4)

eスポーツ講座B(6)

国語表現(3) 地理総合(2) 総合数学(2)

体育(3) 英語コミュニケーションII(2)

総合的な探究の時間(2) HR(1)

コンテンツの制作と発信(4)

メディアとサービス(2)

課題研究(3)または数学II(1)+物理(2)

eスポーツ講座C(6)

eスポーツ講座で実施予定のゲームタイトル

FPSやバトルロイヤル、MOBA等のジャンルを中心として、国内の主要な大会で扱われているゲームタイトルをプレイ予定。

全国に挑戦する力を磨きながら、チーム戦だからこそ身に付く連携力で未来を切り拓けます。

仲間との切磋琢磨を通して、ともに勝利を目指しましょう。

⑤ こんなキミに、来てほしい！

- ・eスポーツやデジタル技術に興味を持ち、DX活用力を身に付け成長したいと考える生徒。
- ・チームでの協働、競技や表現活動に前向きに取り組める生徒。



⑥ “学ぶ”が変わる。ここだけの授業。

- ・eスポーツの実技と並行して、ICT・動画制作・プログラミングなど幅広く学ぶ。
- ・プロゲーマー・ストリーマー・ゲームクリエイター・イベント運営等、多様な進路を見据えた教育課程を編成。
- ・DX教育と探究活動を軸に、地域や企業、大学等との連携・協働を実践。

⑦ ここで、こんな自分になれる！

- ・eスポーツを核に、情報・表現・企画・運営など多様な分野の実践的な力を身につけている。
- ・デジタルを使って課題を解決し、自己表現とチームでの協働ができる。
- ・社会や地域と関わりながら、自らの可能性を広げ続ける姿勢を持っている。

3 eスポーツ学科 入学者選抜について

【定員】

eスポーツ学科定員	特色ある教育課程推進指定校枠	一般選抜枠
20名	8名	定員20名から特別選抜の合格者数を差し引いた数

【科目・配点等】

特別選抜

学力検査			面接 (午前中予定)	実技 検査等 13:00-13:50 (予定)	調査書		合計
国語 09:00 09:25	数学 09:45 10:10	英語 10:30 10:55			学習の 記録	学習の 記録以外	
50	50	50	60	190	100	100	600

実技検査:作文(与えられた題材に沿って作文する 600~800字 50分)

実績評価表:受検関係書類参照。

一般選抜選抜

学力検査					選考順 II → I	面接 2日目・午後	調査書		合計		
							学習の 記録	学習の 記録以外			
国語 09:20 10:10	理科 10:30 11:20	英語 11:40 12:30	社会 09:20 10:10	数学 10:30 11:20			選考II	15			
50	50	50	50	50			選考I	30	350		
								90			
								80	450		

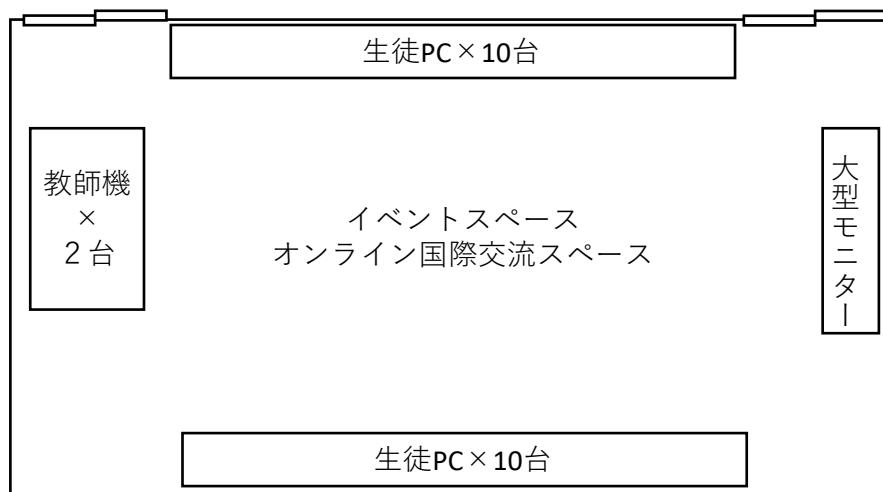
【日程】

	特別選抜	一般選抜
出願期間	令和8年1月27日(火)、28日(水)	令和8年2月16日(月)、17日(火)
学力検査等	令和8年2月3日(火)	令和8年3月3日(火)、4日(水)
合格発表日	令和8年2月9日(月)	令和8年3月11日(水)
合格者登校日	令和8年3月12日(木)	

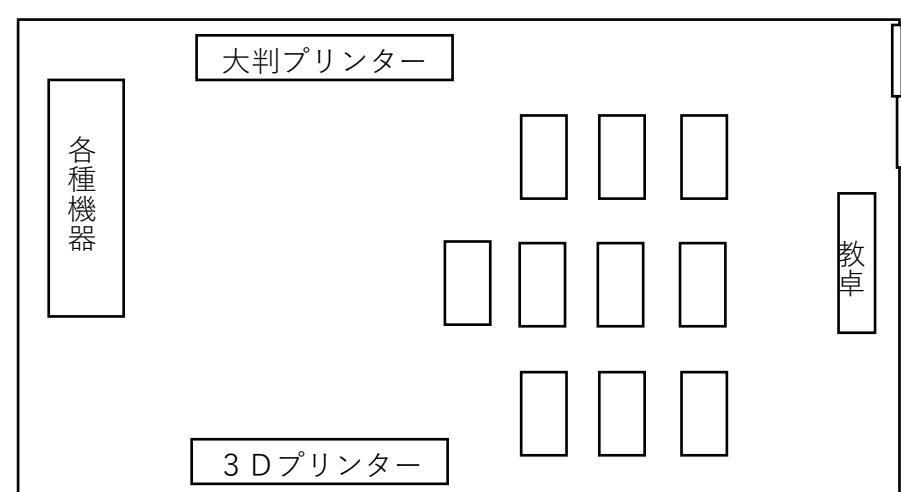
受検意志を伝えいただいた地域
みらい留学生に関しましては
12月下旬に、「住居希望確認書」を
送付します。

4 機器・設備・講師等について

DXルームイメージ



デジタルアートスタジオ イメージ



機器

ゲーミングPC仕様

OS

Windows 11 Home[DSP版]

CPU

Ryzen7 9700X

メモリ

32GB(16GB×2) DDR5

グラフィック機能

GeForce RTX5070 12GB GDDR7

ストレージ

1TB NVMe対応 M.2 SSD

※導入予定のスペックです。変更の可能性があります。

機器・ソフト等

デザイン・コンテンツ制作

MAC mini

32G

ビデオカメラ 2台

デジタルカメラ 5台

液晶タブレット 10 台

32GB(16GB×2) DDR5

その他

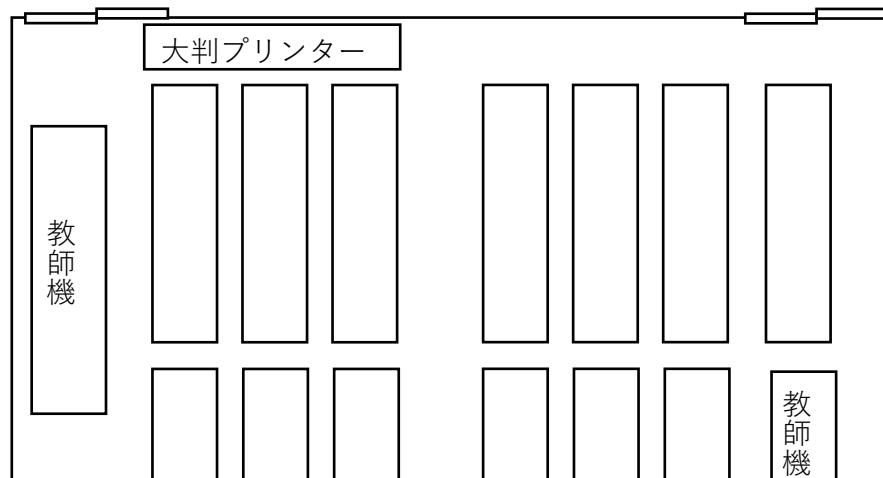
ペンタブレット20台、Windows PC、3Dプリンター

Adobe ソフト Illustrator photoshop Premia

Blender Unity なども活用

※導入予定のスペックです。変更の可能性があります。

メディア室



ソフトウェア活用・プログラミング 等

Windows PC

教師機 3台 生徒機 40台 中間モニター 20台