

4月に九州初のeスポーツ専門高校

eスポーツ高等学院 熊本と同時開校

4月17日、博多マル

イ（福岡市博多区博多駅中央街）の5階に、九州初となるeスポーツ特化型専門高校「eスポーツ高等学院 ハカタeスタジアム」が開校した。九州エリアを統括する（一社）久朋舎（熊本市中央区城東町、吉村久朋代表理事）は、福岡、熊本、鹿児島で通信制高校サポート校「中央高等学院」を運営しており、今回博多校の開校に合わせて、熊本も同時開校した。全校初となる商業施設内に開校した博多校は約355㎡。eスタジアムは博多マルイが造営して

いる。

eスポーツ高等学院は22年4月に渋谷校が開校し、現在までに池袋、横浜、名古屋に展開。日本初のeスポーツ専門高校ということで大きな注目を集めた。また、世界的に見ても特化型スケー



吉村 久朋
久朋舎
代表理事



大型ビジョンや高性能な照明・音響設備が整った「ハカタeスタジアム」

ルは珍しく、ニューヨークタイムズが1年間密着取材をするなど、国内外でパイオニア的存在になった。吉村代表理事は1校目の渋谷校のプロモーションや内装など、全体のプロデュースに携わっていたため、九州エリアへの展開も早くから決定していたという。「eスポーツ強豪国でもある韓国に近く、経済成長著しい福岡での展開はグループ念願だった」と開校の喜びを語り、「交通アクセスも良く、開校以来問い合わせも非常に多い。来年度の目標数である50人の入学は確実に見込んでいる」と順調な滑り出した。

現役プロが個別指導

手厚いメンタルサポートで卒業へ

通信制高校サポート校は生徒の単位取得やメンタル面のサポートも行う教育機関。同社は広域通信制高校・学校法人中央国際高等学校と提携しているため、高校卒業の資格が取得できる。また、不登校などの問題を抱えた子どもへの転入も多く、中央高等学院のデータによると、全体の約7割が転入生だという。「当然、博多校でもそういった生徒が通いやすそう、勉強

博多校では毎週月金にゲームや心身のケア、専門的な学習、火木は高校一般教科やレポートなどの学習をする。教員も基礎科目担当とゲーム担当で分かれており、博多校では2人のゲーム専門



ゲーム講師の橋木俊平先生が個別指導する

教員が常駐している。橋木俊平先生はサッカーゲーム「eFootball」の日本代表としても活躍する現役のプロ選手で、「eFootball」はもちろん、そのほかのゲームも専門知識を元に指導することができる。

また、専門的な授業は全国のeスポーツ学院と、ゲーマー向けボイスチャットとして普及している音声通話サービス「ディスコード」を通じて一斉に受講する。学習



机を並べて教科書に書き込む生徒たち。教員が隣でサポートする

プログラムは開校・授業運営を支援している(株)NTT e-Sports(東京都新宿区西新宿3丁目、原田元晴社長)と、東京大学 e-Sports サークル(略称・UTeS、ユートEs)と連携して開発した。

日本のeスポーツ市場の遅れに危機感をあらわにする吉村代表理事は、「カリフォルニア州のロサンゼルスには、巨大なeスポーツスタジアムがあり、市民権を得ている。日本では文化の違いや法規制などもあり、海外と同じようにはいかないが、教育の中に取り入れ

るムーブメントはこれから拡大していくと見られる」と予想する。不登校や引きこもりが社会問題になる中、eスポーツ高等学院ではゲームをきっかけに登校できるように

なった生徒も多いという。「基礎科目の授業から得られる学びがゲームにも影響することを生徒自身理解しており、これまで勉強をやらなかった子が意欲を見せるケースも多い」と喜びを見せながら、「世界中の人と繋がることのできるゲームをやることで、学校以外のコミュニティに居場所ができた、人生の視野が広がったりする」とメリツトを強調する。

今年度、高校3年生を迎えた渋谷校の1期生は、大半が進学や就職を目指しているという。「ITパスポートなどの現在進行形で立ち上がっている情報系資格を取得できる

環境整備や、専門知識を生かせる就職のサポートを強化し、不登校になっ

北九州市にデジタル複合施設

GZキャピタル 「プログラミング的思考」を養う

た生徒を一人でも多く復活させたい」と展望を語った。

昨年11月、北九州市八幡西区に「北九州イノベーションセンター」をオープンしたGZキャピタル(北九州市八幡西区美吉野、大屋喬史社長)。元々シヨップینگモールとして使われていた敷地面積約6万9600㎡、延べ床面積は約5万2300㎡の広大な施設の一部である「REDEE(レディー)」は、教育とエンタメを掛け合わせた「デジタル複合施設」だ。最新のデジタル教材として、ゲーミングPC20台、eモーター6台、空・陸ドローン4台、eサイクル3台などを揃えている。大屋喬史社長は「機材を使ったエントメ体験の楽しさを通じて、職業選択のきっかけとなる興味関心を引き出すことができた」と話す。

小学校では20年度から、論理的思考力や創造性、問題解決能力などの育成を目的に、プログラミング授業が必修化。それに続いて21年度には中学校でもプログラミング学習が強化された。文部科学省は、子どもたちの課題設定、情報収集、情報の整理・分析、全体を通したまとめ・表現す



大屋 喬史
GZキャピタル
社長執行役員

る能力を伸ばす「探究学習」を推進しており、「プログラミング的思考」を重視する見方が広がっている。同社がこれまで開いた小中学生向けのプログラミングスクール体験会は合計2千人が参加す



ゲーミングPC20台がずらりと並ぶ



手前がeモーターの機材。奥にはVRやドローンなどが設置されている