

# eスポーツ部

eスポーツとはコンピューターゲームを使ったスポーツ競技。

昨年に岐阜県立岐阜商業高等学校のeスポーツ部が

全国大会のベスト4まで勝ち進み、大きな話題を集めました。

同部を訪ね、競技の魅力や練習で大切にしていること、

今後の目標などを語ってもらつた。

創部からわずか1年未満の  
シンデレラストーリー

近年、大きな盛り上がりを見せて

いるeスポーツ（エレクトロニック・スポーツ）

幅広いジャンルのコンピューターゲームがスポーツ競技として行われ、世界中でプレーヤー

人口が爆発的に増加している。

2019年には、全国の高校生を対象とする高校対抗eスポーツ大会「STAGE:0（ステージゼロ）」がスタート。同年10月には、県内の

公立校で初となるeスポーツ部が岐

阜県立岐阜商業高等学校に誕生した。

顧問を務めるのは、eスポーツによ

る地域の経済発展や交流を目指して

を始めた。

普段の練習やプレーを通してさまざまな人間力が養われる

同校のeスポーツ部は、情報処理の知識やプログラミング能力を養うEDP（電子データ処理）部の中にあり、EDP部で国家試験の基本情報技術者試験に合格した部員だけが入部できる（一年生を除く）。今年度の部員数は一年生から3年生まで14人。全国ベスト4の影響もあり、創部時の6人から倍増し、練習中も昨年以上の活気に満ちている。

14人の部員が所属している

「チームとしての動き方など、より実践的な指導は2人に任せています」と坂さん。「私の役割は、遊びではなく競技としてのゲームへの取り組み方や、目標から逆算した時間管理の指導など。チームを総合的にマネジメントする立場です」

同部がエントリーするリーグ・オ

ブ・レジエンドは、5人のチームワ

ークと戦略性が鍵。瞬時に相手の動きを予測して、仲間と連携を取りながら、マウスとキーボードを巧みに操っていく技術や状況認識能力、複数の作業を同時に扱うマルチタスク能力などが求められる。

「上手くいかなかつたときは、リプレイ動画を見ながら部員たち自身で検証。eスポーツは運任せのゲームではないので、すべての結果に理由や原因がある。失敗から学び、何度も戦術を練り直していくことで、問題解決能力や強い精神力が養われていくんです」

練習の濃度を高め、同時に部員たちの自主性を伸ばしていくため、普段のスケジュール管

する岐阜県eスポーツ連合の会長、坂英明さん。学校から「eスポーツという新しい分野に挑戦することで、生徒たちの教育に生かしていくたい」とオファーを受け、立ち上げの準備段階から関わっている。昨年8月には、第2回目の「ステージゼロ」に初出場。5人一組のチームで対戦するリーグ・オブ・レジエンド部門で中部ブロックを突破し、9月の決勝大会で全国ベスト4に輝いた。第2回大会のエントリー数は、全国1779校2158チーム。その中で創部から1年にも満たない同部の大躍進は、ベスト4で唯一の公立校だつたこともあり、大会最大級のシンデレラストーリーとして注目

活動日は日曜を除く週6日。坂さんはほか、2人の元プロゲーマーがオンラインで部員たちの指導にあつてている。

「チームとしての動き方など、より実践的な指導は2人に任せています」と坂さん。「私の役割は、遊びではなく競技としてのゲームへの取り組み方や、目標から逆算した時間管理の指導など。チームを総合的にマネジメントする立場です」

同部がエントリーするリーグ・オ

ブ・レジエンドは、5人のチームワ

ークと戦略性が鍵。瞬時に相手の動きを予測して、仲間と連携を取りながら、マウスとキーボードを巧みに操っていく技術や状況認識能力、複数の作業を同時に扱うマルチタスク能力などが求められる。

「上手くいかなかつたときは、リプレイ動

画を見ながら部員たち自身で検証。eス

ポーツは運任せのゲームで

はないので、すべての

結果に理由や原因があ

る。失敗から学び、何

度も戦術を練り直して

いくことで、問題解決

能力や強い精神力が養

われていくんです」

練習の濃度を高め、同時に部員たちの自主性を伸ばしていくため、普段のスケジュール管

地域の活性化につなげたい

理も一人ひとりが責任を持つて行う。「そうやって鍛えられた総合的な人間力は、社会に出てからも必ず生きられます」と坂さん。eスポーツを通して、たくさんのこと学んでほしいと笑顔を見せる。

昨年の全国ベスト4という快挙以来、部を取り巻く環境にもさまざま変化が生じている。大会後は、岐阜市内のアパレルメーカーがユニホームを寄贈。柳ヶ瀬eスポーツエフティバルや岐阜市内の商業施設で行われたeスポーツのイベントに参加するなど、地域との交流も深まっている。さらに昨年度は、eスポ

ーツ部を見学したいという入学希望者も急増した。

「今年の秋からは、羽島市に新しく開校したeスポーツ塾で卒業生がアルバイトを始める予定です」と坂さん。地域にeスポーツを根付かせていくことで、「いずれはeスポーツで推薦入学できるような流れもつくっていきたい」と前を見据える。

第3回目となる今年の「ステージゼロ」は、6月中部ブロックの予選ラウンドがスタート。今年は残念ながら予選で敗退し、決勝大会への出場は叶わなかったが、「チームで課題意識を共有し、歩幅を合わせていくことの大切さを学べました」とキャプテンを務める3年生の河口欣仁さん。チームのキープレー

ヤーである2年生の横山輝大さんと橋内悠人さんも「今年の経験を糧に、来年こそは昨年の先輩たちに追いつきたい」と前を見据える。

「2年生主体のチームで連覇を狙いましたが、あと一步が足りずに敗退しました。eスポーツは子どもたちの成長を後押ししてくれる素晴らしい競技。この敗北からも多くの方々を学んでほしい」と坂さん。「今後も大会での活躍を通して、もっと多くの人に関心を持っていただき、町おこしや観光事業の促進につなげていきたい」と語ってくれた。

同校eスポーツ部の歩みはまだ

だ始まったばかり。これから

の活躍に注目していきたい。



昨年の岐阜県立岐阜商業高等学校eスポーツ部。現在は14人の部員が所属している

同校のeスポーツ部は、情報処理の知識やプログラミング能力を養うEDP（電子データ処理）部の中にあり、EDP部で国家試験の基本情報技術者試験に合格した部員だけが入部できる（一年生を除く）。今年度の部員数は一年生から3年生まで14人。全国ベスト4の影響もあり、創部時の6人から倍増し、練習中も昨年以上の活気に満ちている。



2年生  
橋内悠人さん

「仲間の攻撃力を牽引するのが自分の役目。集中力を切らさないよう気をつけました」と大会を振り返る



2年生  
横山輝大さん

「重要なレーンを担当させてもらったので、責任感を持って競技に挑むことができました」と手応えを語る



3年生・キャプテン  
河口欣仁さん

「卒業したら、eスポーツの経験を生かして人間教育の研究をしたいです」と話す



部員を集めてのミーティング。この日はメンタルや知識の重要性を強く説いていた。「マウスのクリック一つにも意味がある」と坂さん。プレー中はミリ単位の精密な操作が求められる

**INFORMATION**

岐阜県立岐阜商業高等学校

所在地 岐阜市則武新屋敷1816-6

電話 058-231-6161

STAGE:0（ステージゼロ）公式サイト <https://stage0.jp/>



岐阜県立岐阜商業高等学校  
e-Sports部顧問  
坂英明さん

「初めて競技を見る人は、実況解説付きの動画がわかりやすい」と観戦のポイントを教えてくれた



上）「リーグ・オブ・レジェンド」は、仲間同士の協力が不可欠。ヘッドホンで声を掛け合い、コミュニケーションをとりながら勝利を目指す 下）岐阜県立岐阜商業高等学校e-Sports部では「リーグ・オブ・レジェンド」をプレー

