

松山学院高等学校 e スポーツ部 概要

目標と活動内容

【部活動としての目的】

e スポーツ活動には、以下のようなメリットがあるとされています。

1. 論理的思考力の向上
2. 集中力の向上
3. 知的能力・学習能力の発達
4. 仲間との絆の深化

本校 e スポーツ部では、これらの特性を活かし、高校生の多様な能力を伸ばすこと、そして部員同士が互いに切磋琢磨しながら信頼関係を築き、協力し合う姿勢を育てることを目標としています。

また、各種 e スポーツ大会に積極的に参加し、地区大会・全国大会への出場や上位入賞など、明確な目標を持って日々の活動に取り組んでいます。

【目標】

- ・全国規模の e スポーツ大会への出場
- ・上位入賞を目指したスキルの習得と実践

【主な活動内容】

- ・各種 e スポーツ大会に向けた技能・知識の習得
- ・ICT 全般に関する基礎的・応用的なスキルの習得
- ・地元イベントや交流大会への積極的な参加

このような活動を通じて、単なるゲームプレイにとどまらず、社会性や課題解決力、テクノロジーへの理解を深める人材の育成を目指しています。

顧問

杉本 純一（数学科）

白石 遼太（情報科）

部員数（令和 7 年 7 月現在）

3 年生： 13 名（普通科・調理科）

2 年生： 8 名（普通科・調理科）

1 年生： 8 名（普通科・調理科） 計 29 名

活動場所、活動日、時間帯

情報教室 火・水・金曜日 16 時 00 分～17 時 15 分（放課後）

※水曜日は不定期の活動となっています。

※特別時間帯の場合は、活動時間の変更あり。

整備済ハードウェア

デスクトップ型ゲーミング PC 9 台

（本校所有 3 台、有限会社アイエムホーポジション寄贈 1 台、たかのこのホテル様寄贈 1 台、合同会社 macaron 様 リース提供 2 台 無償提供 2 台）

ノート型ゲーミング PC 3 台

（合同会社 macaron 様 リース提供 3 台）

インターネット接続回線

e スポーツ部専用回線（Game With 光）でインターネットに接続し、オンラインで練習や対戦を行っています。

大会成績(2021～2025 年)

令和3年度

- 6 月 STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2021 出場
リーグ・オブ・レジェンド部門 中国・四国ブロック予選ラウンド敗退
- 8 月 NASEF JAPAN MAJOR Rocket League Tournament Summer 2021 出場
四国ブロック予選ベスト4
- 9 月 第4回全国高校eスポーツ選手権出場
ロケットリーグ部門 予選ラウンド敗退

令和4年度

- 6 月 STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2022 出場
フォートナイト部門 予選ラウンド敗退
- 11 月 NASEF MAJOR VALORANT Tournament Autumn 2022 出場
中国・四国ブロック2位
- 12 月 第5回全国高校eスポーツ選手権出場
ロケットリーグ部門 予選ラウンド敗退

令和5年度

- 6 月 STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2023 出場
フォートナイト部門 予選ラウンド敗退
オーバーウォッチ2部門 予選ラウンド敗退
- 10 月 ねんりんピック愛顔のえひめ2023
『健康にeスポーツチャレンジフェスタ』にスタッフとして参加
- 11 月～12 月 NASEF JAPAN 全日本高校eスポーツ選手権出場
ロケットリーグ部門 予選ラウンド敗退
フォートナイト部門 予選ラウンド敗退
VALORANT部門 予選ラウンド敗退

令和6年度

- 6 月～8 月 STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2024 出場
フォートナイトバトルロイヤル部門 予選ラウンド敗退
フォートナイトゼロビルド部門 予選ラウンド敗退
VALORANT部門 中国・四国ブロック予選ラウンド1 突破(ベスト8)
VALORANT部門 中国・四国ブロック予選ラウンド2 敗退
- 9 月～12 月 NASEF JAPAN 全日本高校eスポーツ選手権出場
フォートナイト部門 予選ラウンド敗退
VALORANT部門 西日本全日制高校ブロック ベスト4

令和7年度

- 6 月～8 月 STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2025 出場
フォートナイトバトルロイヤル部門 予選ラウンド敗退
- 9 月～12 月 NASEF JAPAN 全日本高校eスポーツ選手権出場
ストリートファイター6部門 予選ラウンド敗退

メッセージ

本校eスポーツ部は、令和3年度より「NASEF JAPAN（国際教育eスポーツ連盟ネットワーク 日本本部）」に加盟し、eスポーツを通じた人間力の育成やチームワークの向上を目指して活動しています。活動開始当初は、株式会社サードウェーブ様の支援プログラムを活用しておりましたが、支援プログラム終了後は、自主的に運営を行っています。

これまでに、愛媛県eスポーツ連合様や合同会社 macaron 様から講師派遣や機材（ゲーミングPC 7台のリース）のご支援をいただき、さらに有限会社ティーエムコーポレーション様、たかのこのホテル様からは、ゲーミングPC各1台をご寄贈いただくなど、多くのご協力をいただいております。

令和3年度は、8名程度であった部員も、現在29名（令和8年7月現在）と増加し、ゲーミングPCの台数不足のため、部員各自の練習時間の確保が困難な状況となっています。

eスポーツ部は、高体連、高文連のいずれにも属さないため、スポンサー企業様を募り、その協力金をもとに環境整備を進めたいと考えております。つきましては、本校eスポーツ部の趣旨にご賛同いただける企業様に、スポンサーとしてご協力をお願いしております。

ご協力いただいた企業様には、以下のような特典をご用意しております。

- ・本校ホームページへの社名掲載
- ・スポンサー呼称権
- ・大会や活動紹介時でのスポンサー表記（名称使用） など

子ども達が夢に向かって努力できる環境づくりのため、どうか温かいご支援を賜りますようお願い申し上げます。