

# 不登校支援の新たな在り方と教育格差の解消 : 小幡和輝氏へのインタビューに基づく考察

## エグゼクティブ・サマリー

本資料は、不登校経験を持つ起業家であり、現在は「明光フリースクール」の代表を務める小幡和輝氏へのインタビュー内容をまとめたものである。小幡氏は、自身の不登校時代に没頭したゲーム体験を「自信」と「成功体験」の源泉とし、それをデジタルマーケティングや教育事業へと昇華させてきた。

主要な提言は以下の3点に集約される。

- 「ゲーム」の価値転換: ゲームを単なる娯楽ではなく、プロフェッショナルな技能習得や対人関係構築、さらには「ゲームトレーナー」という新たな職能を生む基盤として定義する。
- 既存インフラの有効活用: 学習塾「明光義塾」の空き時間を活用したフリースクール・モデルにより、地域格差のない学びの場を低コストかつ迅速に全国展開する。
- 「学校復帰」から「社会自立」へ: 不登校を「無理に学校へ戻すこと」で解決しようとするのではなく、専門機関との連携による教員の負担軽減、およびオンライン・デジタル活動を通じた社会で通用するスキルの習得を優先すべきである。

## 1. 小幡和輝氏の経歴と価値観の形成

小幡氏は小中学校時代の不登校を経て、18歳で起業した。そのキャリアの根幹には、不登校時代に費やした膨大な「ゲーム」の経験がある。

### ゲームを通じた成功体験

- 徹底的な探求: ポケモン、ドラクエ、モンハン、遊戯王カード、囲碁など多岐にわたるジャンルで高い実績を残した。特に囲碁やカードゲームでは県代表や全国トップレベルに到達している。
- 自信の構築: 学校では友人を作ることが困難であったが、ゲームを通じて仲間を得、努力が結果に繋がる「成功体験」を積み重ねた。これが、後に起業家として活動する際の自己肯定感の基盤となった。

### ビジネスへの昇華

- デジタルマーケティング: ゲームを通じて培ったSNS運用やウェブサイト制作の知見を活かし、東京オリンピック公式アカウントの運用を担うなど、デジタル領域の専門家として活動。
- 教育事業への参入: 自身の経験から「不登校でも良い」という価値観を広めるべく、教育領域に軸足を移している。

---

## 2. ゲムトレ:eスポーツを「習得」の対象へ

2019年に立ち上げられた「ゲムトレ」は、ゲームを習い事として教える日本初のサービスである。

### 事業のコンセプトと実績

- 習い事としての体系化: 野球やサッカーと同様、娯楽からプロが生まれ、憧れから習い事へと発展するサイクルをゲームにも適用。
- 市場の需要: コロナ禍においてオンライン学習の需要が急増し、既存のスポーツ教室が休止する中で生徒数が5~6倍に拡大した。

### 社会的意義と事例

- 対人関係の改善: 2~3年の引きこもり状態にあった生徒が、共通の趣味(ゲーム)を持つ仲間や講師との交流を通じてトラウマを克服し、大学受験に挑戦するまでに回復した事例がある。
- 新たな雇用の創出: 「ゲームトレーナー」という職業を確立。ゲームの指導で、一般的なアルバイト以上の対価を得る若者を輩出しており、保護者が子供を見る目を変えるきっかけとなっている。

---

## 3. 明光フリースクール:官民連携の新たなモデル

「明光フリースクール」は、明光義塾の運営リソースと小幡氏の知見を掛け合わせた革新的な教育モデルである。

### 既存リソースの有効活用

- コストの抑制: 学習塾の教室が空いている午前中を利用することで、内装費や物件費を抑え、質の高いサービスを比較的安価に提供可能にしている。
- 全国展開のスピード: 全国約1,500教室を持つ明光義塾のネットワークを活用。東京、滋賀、岡山、山梨など、地域を問わず学びの場を拡大している。

### ハイブリッド型の教育カリキュラム

区分	特徴
学習支援	塾の教材や受験ノウハウを活用。通信制高校の弱点とされる学力向上・受験対策をカバーする。

自由活動	「黙々タイム(自習)」や「作戦タイム(計画)」など、主体性を促す言葉選びを重視。
好奇心の喚起	科学実験やプロによる選定ボードゲーム、ゲームの導入など、「学ぶ楽しさ」を重視する。

## 4. 教育現場が抱える構造的課題

小幡氏は、現在の学校現場および教育制度に対して鋭い分析を行っている。

### 現場と政策の乖離

- 文部科学省の方針：不登校を「誰にでも起こりうること」とし、学校以外の学びを認める方針を打ち出している。
- 地方・現場の停滞：自治体や教育委員会のレベルでは、未だに「学校復帰」を唯一の正解とし、旧態依然とした名称（「適応指導教室」など）を使用し続けているケースが散見される。

### 教員の負担と外部連携

- 無理な設計の是正：30人学級の一斉授業を前提とした現行システムで、不登校生徒への個別対応まで教員に担わせるのは限界がある。
- 役割分担：学校は「行きたい子」が楽しめる場に注力し、学校に合わない子への対応はフリースクール等の専門機関に任せるべきである。

## 5. デジタル時代の自己表現と自立

不登校生徒によるVTuberやYouTube等の配信活動について、小幡氏は肯定的な見解を示している。

### 配信活動によるスキル習得

- 汎用的スキルの醸成：企画力、トーク術、マーケティング（サムネイル・タイトル作成）、プレゼンテーション能力など、社会で直結するスキルを実践的に学べる。
- VTuberの利点：顔出しや本名の公開に伴うリスクを抑えつつ、匿名性を保ったまま表現活動ができる点は、不登校生徒にとって極めて有効な選択肢である。

### 「自立」への覚悟

- 不登校は「楽な道」ではない: 小幡氏は、不登校という選択が将来的な不利にならないためには、学校に通う生徒以上の「努力」が必要であることを強調している。
  - 出口戦略の重要性: 支援者や行政は「行かなくていい」と言うだけでなく、その後の「どう生きていくか(社会的な自立)」という問いに真摯に向き合う必要がある。
- 

## 結論

不登校支援の核心は、単なる居場所づくりに留まらず、その子が持つ固有のエネルギー(ゲームへの情熱等)を、社会で通用する自信とスキルへ転換することにある。小幡氏の活動は、既存の教育インフラを再定義し、オンラインとリアル、遊びと学びの境界を融解させることで、不登校という経験を「不幸」ではなく「一つの選択肢」へと変えようとしている。