



コミュニティを 育むEスポーツ 活用法

©Hisashi "Yossy" Yoshimur

Elespo代表理事
山崎 譲史

Eスポーツとは何か



概要

「eスポーツ」とは、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称を指す。電子機器を使う娯楽や競技、スポーツなどのこと。

テレビやニュースでよく聞く「eスポーツ」、元々ゲームもしくはスポーツとして解釈する方が多いが、近年では国内の若者からの人気を中心に、新しい文化としても捉えられている。



問題点

被服支廠でeスポーツを活用する際の注意



若者が熱中しているeスポーツ、しかし銃火器や空爆などが登場するような暴力性の高いゲームタイトルが人気で集客力がある現状。

被服支廠という場所の歴史的背景を考慮した場合、そのようなゲームタイトルや映像を流すことはできない。



高校の全国大会で採用されている ゲームタイトル一覧

暴力性のあるものとないもの

暴力性があるタイトル

Fortnite
League of Legends
Valorant

暴力性のないタイトル

Rocket League
Fall Guys
クラッシュロワイヤル

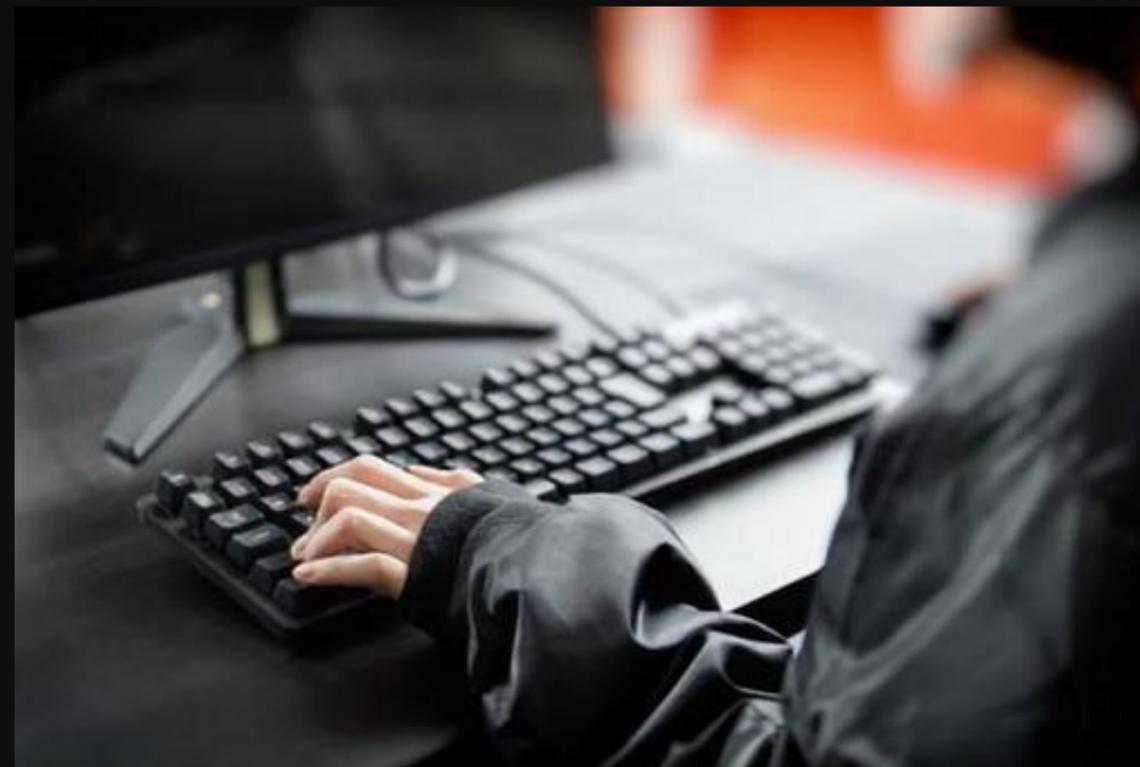
課題

被服支廠でeスポーツを取り入れるには



eスポーツタイトルは若者からの流行り廃りが非常に早く、現状、暴力性のないゲームのみでeスポーツを取り入れるのは、長期的な集客が見込めない可能性が高い。

被服支廠施設でeスポーツを取り入れるには、暴力性のないタイトルを採用した上で、eスポーツと何かを組み合わせる必要がある。スポーツとしてのみ見られがちなeスポーツだが、実は国内の若者にとっては文化として根付いている。若者のコミュニティに根差し、コミュニティを育む文化としてのeスポーツを取り入れる。



被服支廠再活用のテーマ



被服支廠再活用のテーマの1つ、 「100年後も活かしていく」を遂行するには

被服支廠の再活用テーマの、「守るもの」の中に「100年後も活かしていく」という部分があり、この部分に一番適応し得るのがeスポーツ。

現在はパソコンやテレビの画面で行われることが主流のeスポーツだが、既にVRやAR機器を使用するeスポーツタイトルも人気を博している。

メタバース構想やDX、デジタル庁の発足、その進捗に伴い、eスポーツも進化し、未来の若者からは更なる人気を博すことが市場推移からも伺える。

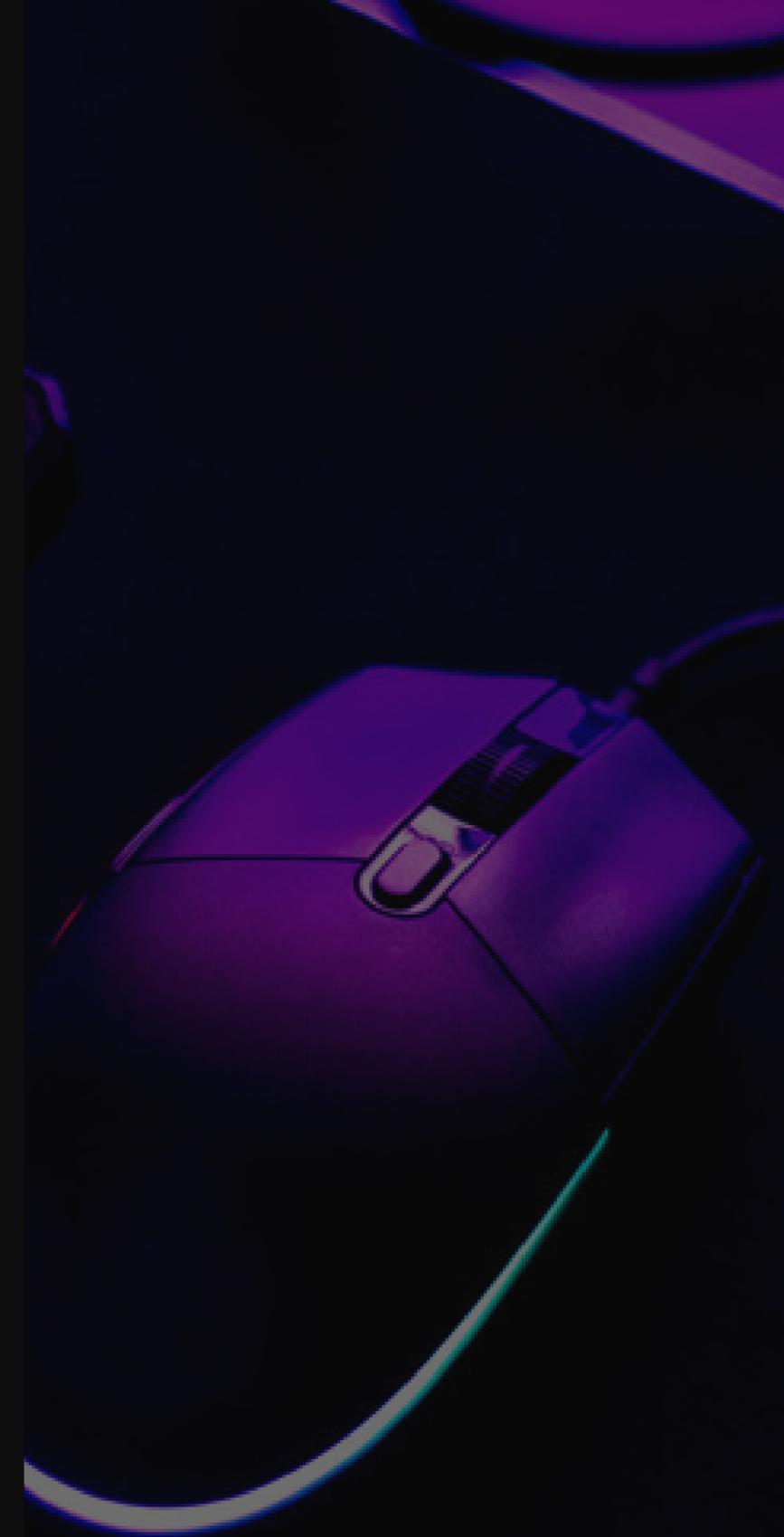
被服支廠での活用法の考察



eスポーツと「何か」を組み合わせることの必要性

eスポーツを行うにはゲーミングPCなどの高性能な機械とオンライン環境が必須。それを踏まえてeスポーツと何を組み合わせるのが将来への長期的視点に於いて期待できるか考察する必要がある。

次のページからは、被服支廠に於いてのeスポーツと何かを組み合わせた活用案の例を紹介します。

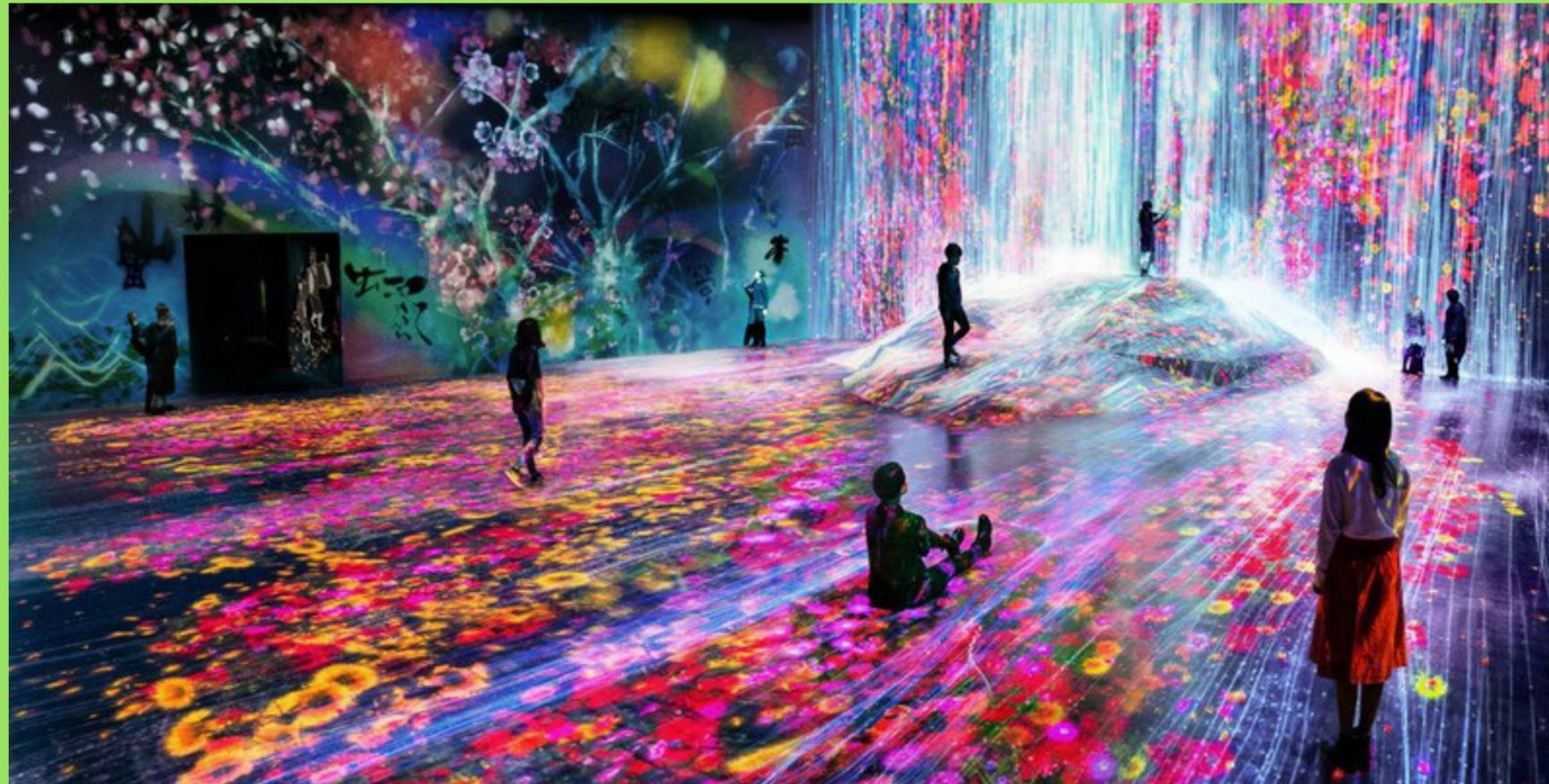




例1 eスポーツ x VR, AR

eスポーツを行う施設のみでは完結させず、隣にVRやARの体験コーナーを設置することで、来る将来のデジタル化への適応も可能にする。

eg. ・VRの旅行体験 ・ARアートの展示 等



例2 eスポーツxデジタルアート

eスポーツを行う施設のみでは完結させず、隣にCG作成やデジタルアート作成のワークショップが行える場を兼ねた施設にする。

eg. ・プログラミング教室 ・CGデジタルアートワークショップ



例3 地域の学生や若者が集う eスポーツコミュニティ

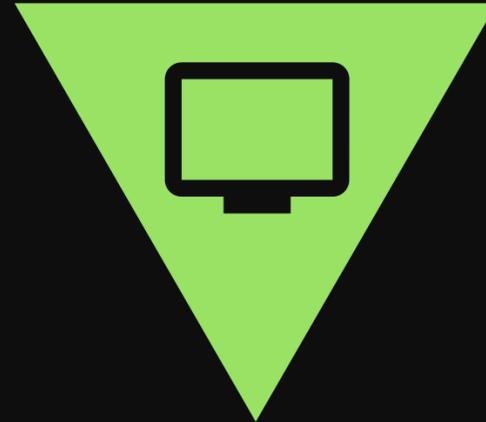
eスポーツ部を持つ学校等の大会の開催場所、練習場所として活用。
被服支廠という場所と共に若者と一緒に作り上げていくコミュニティ。

例として挙げたそれぞれの案は、
併用も可能（例3 コミュニティ & 例1 ARアート展示）なので
今後の世間やeスポーツ業界の動きをみて、使用する機材や環境も変貌し、
変化していくeスポーツとデジタルコミュニティの需要に適応させていくのは
いかがでしょうか？

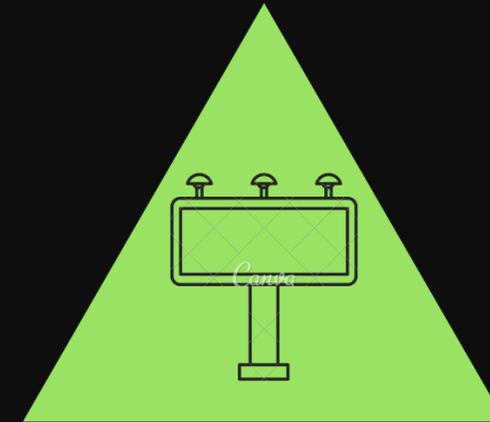
このように、子供達と一緒に体験できる複合的な場として展開する案を、
私は推奨いたします。



若者が中心の文化で
未来に繋ぐ



歴史ある地から
未来に向けた
最先端技術の発信



DX人材の発掘と育成

