



# ハ工のニューノーマル eスポーツで新しい価値を創造する

## ハ工にeスポーツ その発端

教務課亀田先生に聞いた。昨年度「高校eスポーツ部支援プログラム」に応募したのだという。これは(株)サードウェーブが「eスポーツに最適なゲーミングPC・デスクトップ3台&サードウェーブ光を1年間無料で貸し出します」というものだ。先着500校で、現在は募集は締め切られている。しかし、工事の予算はつかない。なんと電気科の先生方が、昨年冬休み中に壁に穴を開け、工事をしたという。

「滋賀で初の試み。一番最初にやらんと」

こうしてハ工にeスポーツがやってきた。

## 全世代が愉しめるコンテンツとしての成長に期待

日本ではまだまだ認知度が低いですが、世界中でeスポーツの大会が開催されており、年々盛り上がりを見せている。

今回eスポーツ取材したことで、eスポーツが競技であり、多くのメリットがあることを実感し、自分のeスポーツへの認識が大きく変わった。

現時点ではeスポーツに否定的な意見を持つ人も多いだろうが、eスポーツのことを知ってもらうことで、その見方は変わっていくはずだとも思った。

年齢別のカテゴリなどを設ければ、高齢者の方にも楽しみをもたらす大きなコンテンツになり得るのではないかと。

若者だけではなく、もっと多くの世代の人でeスポーツという新しい競技を盛り上げていきたいと思う。(都)



「ゲームなのにスポーツ?」「なんで国体競技?」「オリンピック種目になるの?」疑問や違和感を持つ人も少なくないだろう。

とにかく、見て欲しい。「娯楽」のゲーム、「息抜き」「暇つぶし」のゲームでないことは一目瞭然だ。「競技」以外の何ものでもない。心拍数の上昇、判断力・瞬発力の向上など、身体面への好影響・精神面での鍛錬になるとの研究結果もあるという。

## なぜスポーツ? なぜ国体競技?

欧米では、1990年代にプレイヤーのプロ化が始まる。インターネットの普及によってゲームのスポーツ化が加速したのもこの頃だ。日本は2011年に第1回eスポーツJAPAN CUPが開かれる。今では若者を中心に広がりを見せてはいるが、まだまだ日本での競技としての認知度は低い。

松村さんの「体格差・ハンディキャップにとられることなくイコールコンディションで勝負できる面白さがある」という言葉が耳に残る。

今はまだないが、若いうちにゲームに親しんだ世代が高齢になったときに、高齢世代の超盛り上がるコンテンツになるのではないかとワクワクがとまらない。

今年の春、現役プロゲーマーを引退した松村逸平さん。PCゲームを始めたのは小学5年生からという。

世間的にeスポーツなんて名称がなかった時代から競技に取り組んでいた。日本で8位になったこともある。小中学生の頃はサッカーをやっていた松村さん。身体が華奢で体格差で不利を感じていた。体格差に左右されないイコールコンディションで勝負できることにeスポーツの魅力を感じた。

プロを初めて、最初の2カ月は給料が入らなかった。3カ月目で仕事がもらえるようになった。スキルアップのため、毎日12時間はゲームをし、食事中も解説動画を見て研究した。所属するチームから給料があるほか、大会賞金やイベント出演などが収入源だ。

1日12時間プラス食事中も研究。結果を出せなければ、話にならない。非常に厳しい世界だ。

まだ25歳。引退の理由を「プロのシーンで闘って、満足いく結果が出せなくなった」と語る。一瞬の判断力・動体視力の良さ・持続した集中力が求められるeスポーツは「30歳はシニア」だ。

昭和・平成は勉強を頑張れば褒められ、ゲームをすれば怒られる時代。令和はゲームをすれば怒られる時代。褒められ、ゲームをすれば怒られる時代。令和は勉強を頑張れば褒められ、ゲームをすれば怒られる時代。

「昭和・平成は勉強を頑張れば褒められ、ゲームをすれば怒られる時代」だったと笑顔で話す松村さん。

では、令和は?

「いつも、次の時代を作っていくのは若い世代」「世代が上の人に理解してもらえないこともあると思う」

「でも」と続ける。

「10年後は、想像もつかない世界になっている。新しい取り組みに参入している。それは絶対いいこと。頑張ったことが、何かしら役に立つ」「ゲームでなくても、パソコンに詳しくなるし、IT関係の力も身につく」「うまくなるために、真摯に努力する。絶対に自分の力になる」と力強い言葉をたくさんいただいた。

最後に「これから日本でも、もっとeスポーツが普及していく。アマチュアの大会を開いたり、プロゲーマーを後方から支援していきたい」と、これからは見据え、変わらないeスポーツへの情熱を語ってくれた。

「時代はいつも若い世代がつくる」 SAKUYAさんと松村逸平さん

## 【ゲーム用語解説】バトルロワイヤル編

### バトルロワイヤル

大人数で生き残りをかけて戦うゲームである。有名なゲームに フォートナイト、APEX、CODなどがある。



### APEX(エーペックス)

3人1組でチームを組み、60人20チームの中から1位を目指して戦うバトルロワイヤル。配信開始から現在まで高い人気を維持しており、多くのプレイヤーが日夜チャンピオンを目指して戦っている。

### FPS

(ファーストパーソン・シューティングゲーム) 一人称視点でゲームのキャラを動かすことができ、武器を使用し敵と戦うゲームである。

### TPS

(サードパーソン・シューティングゲーム) 三人称視点のゲーム。FPSとは違ってキャラクターの姿が見えており景色の範囲が広いのが特徴。これらは主にバトルロワイヤルに用いられている。(集)