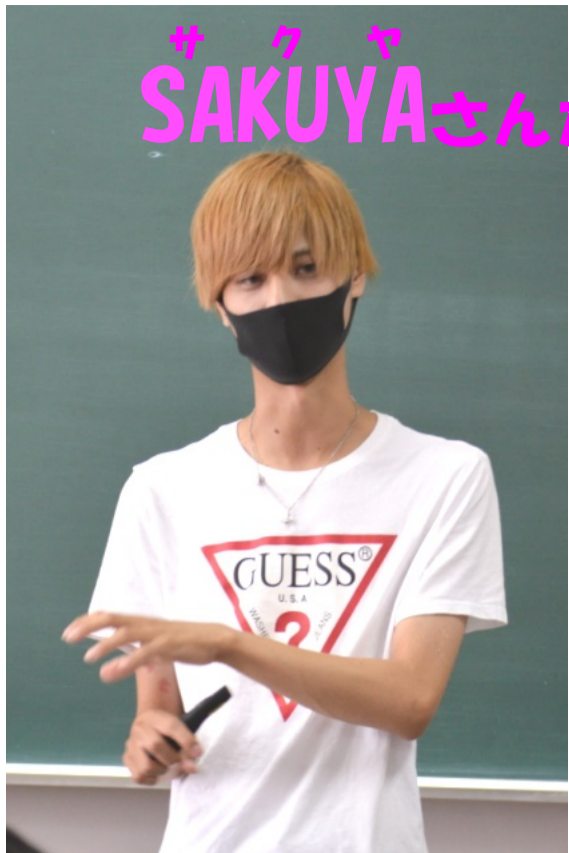


サクヤ E-ペックス SAKUYAさんがAPEXのコーチングにやってきました!!

滋賀県eスポーツ協会理事 元プロゲーマーSAKUYAさん



まつむらいっぺい
松村逸平さん (25歳 福岡県出身)
ハンドル名 SAKUYA(サクヤ)さん

一般社団法人滋賀県eスポーツ協会理事
Serpens E-sports代表
21歳から24歳までプロゲーマーとして
ARK5・タクミフェスティバルに所属。
主にVALORANTやPUBGをプレイしている。
【主な戦績】
ジョーシンカップ VALORANT2020優勝
VALORANT JCGトーナメント#2優勝



7月27日、滋賀県eスポーツ協会のSAKUYAこと松村逸平さんと多賀洋平さんが、電気部eスポーツ活動班のもとに、コーチングに来てくださった。この日は生き残りをかけて戦う人気のゲームAPEX(エペックス)の指導を3時間みっちり行った。



↑松村さんの分析に真剣に聞き入る部員たち

松村逸平さんは元プロゲーマー。講話の後、APEXを極めたい部員がド真剣にプレイした動画を見返して、スキル向上のためのアドバイスをした。「もっと話さないか、自分が何をしようとしているか、何をしてほしいかチームでコミュニケーションをとって」「ポジティブな発言を」「マップをあまりにも見なさすぎ」「もっとマップをみて。アンチや敵がいそうな場所を考えたり、味方の位置を確認して」「逃げる方向を考えて。味方のいる方へ逃げるといい」など、笑いを交えながら、勝ち抜くための考え方を伝授した。

コーチングを終えて、マスターの上原ミシェルくん(1-3)、松浦新城くん(1-3)、プラチナの伊藤光希くん(1-1)らは「すごくありがたい話が聞けた」「なんとなく仲間はどう動かしと予測だけで行動していた。もっと話しながらプレイしていきたい」という。「10月にはロケットリーグで上位を狙いにいきたい」と今後の大会での目標も語ってくれた。

滋賀県eスポーツ協会代表理事 誰でもどこからでも参加可能 メリット多い

たがようへい 多賀洋平さん(38歳)に聞く

多賀さんは長浜にある株式会社きゃんせの代表。(株)きゃんせは主にWEB制作やオンライン配信の代行をしている。
昨年度滋賀県でのeスポーツの普及のため、滋賀県eスポーツ協会を発足し、法人化。ほぼボランティアで活動に携わる。滋賀県eスポーツ協会は現在20名で活動する。
実家のガソリンスタンドで整備士として働いていた20歳の時に「もっと自分のしたいことをしたい」と、興味を持ち始めたPCを独学で学び、なんと3年後に起業した。現役高校生には「時間は有限。高校で基礎の勉強はしたうえで、やりたい道を探して、やりたいことをする時間を作り出すことが大事」と語ってくれた。
「プロゲーマーを名乗ることは意外と簡単。だが、それを生業として食べていくことは難

eスポーツは競技 プロを名乗るのは 意外とカンタン

しい」という。youtuberなどと同様だ。
「ゲームとeスポーツの違いは？」という我々の問いには「娯楽と競技の違い」と答えてくださった。
「スポーツ全般を通し、娯楽から始まっている。サッカーや野球も娯楽から始まり、競うことで上手な人が注目され、あこがれの対象となり、競技に発展していく。プレイヤーのすごさは、その難しさが分かる人にしかなかなか分からないため、認知度が低いeスポーツの普及はそこがネックになる。認知度をあげていきたい」と全国的に見て普及の遅れる滋賀のeスポーツシーンを盛り上げていく意気込みだ。
eスポーツの魅力はオンラインでいつでもつながれること。ネット環境さえ整えば地域や人種の関係なく世界で1位になれるなど夢がある。滋賀から世界も可能だ。インターネットが身近である今だからできることだ。



←滋賀のeスポーツを牽引する多賀さん。僕は競技としてのゲームはしないよ、と笑う。

判断力の鍛錬、昔と違いチームを組んでのゲームが多いことからコミュニケーション力の向上にもつながる。腕の運動量は卓球の約3倍との報告もあるそうだ。ゲームの概念は、時代とともに大きく変化している。
またPCなどの電子機器を使うことでデジタルに詳しくなるなど、メリットも大きい。昼夜逆転するのでは、学業に響くのでは、などの心配やデメリットとなりうる点に気を付けて取り組む事が大事だと教えてくださった。

←APEXをプレイする2チーム。この後の振り返りに使うため、録画しながら緊張のプレイ