

(仮)わこラボフェス  
**e-Sports プロジェクト 企画案**

(仮)わこラボフェス運営委員会 E-Sports 推進チーム

# はじめに

もはや若い世代を巻き込んだ地域振興の施策としての「eスポーツ」は当たり前。

- 「eスポーツ部設立支援を開始。企業と協力」横須賀市
- 「eスポーツで産学公を掲げ地域の活性化を目指す」京都府
- 「親子や若者をメインにeスポーツイベントを多数開催」高岡市
- 「eスポーツの活性化&付き合い方も模索」徳島県
- 「eスポーツで若者が集う活気ある街に」旭川市

全国各地でe-Sportsの波が押し寄せている。  
地域愛にまだ目覚めぬ若い世代にとってのきっかけとして、  
そして、世代を繋ぐコミュニケーションソリューションとして、  
e-Sportsに我々チーム一同は期待する。

和光市だからこそできる「e-Sports」とはなにかを  
このイベントをきっかけに考えていきたい。

他にはない神奈川のニュースを！神奈川新聞

カナロコ

キーワードを入力

新規登録・ログイン

ホーム

ニュース

スポーツ

連載・企画

エリア別

カルチャー

有料記事

紙面ビューアー

2021年 2月 7日 (日)

遡る！マイ・カナガワ

新型コロナまとめ

会員登録で読み放題

新聞購読のお申込み

ペイスタース

ホーム > ニュース > 政治・行政 > 「eスポーツ部」設立支援を開始 横須賀市、企業と協力

## 「eスポーツ部」設立支援を開始 横須賀市、企業と協力

eスポーツ

政治・行政 | 神奈川新聞 | 2019年12月5日(木) 12:23



横須賀市は4日、コンピューターゲームの腕前を競う「eスポーツ」による地域活性化や新たな文化の発信を目指す新プロジェクトを始めた。第1弾として、市内の高校を対象に部活動としての「eスポーツ部」設立を支援するため、企業と協力して高性能のゲーム用パソコン（PC）を無償で貸し出する。市によると、自治体を中心とする官民協働のeスポーツ部設立支援は、全国で初めて。

プロジェクトは、eスポーツを定着させ、子どもたちが希望を持って成長できる街の実現を目的としている。eスポーツ部の設立支援のほか、今後は、eスポーツの大会誘致や関連イベントの開催、官民連携の新事業の展開を検討していくとしている。

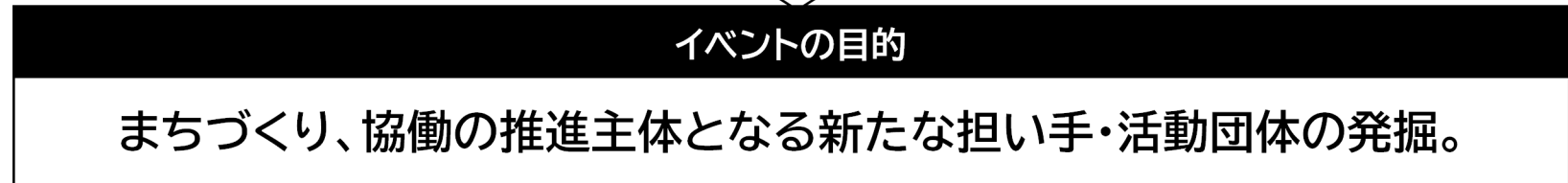
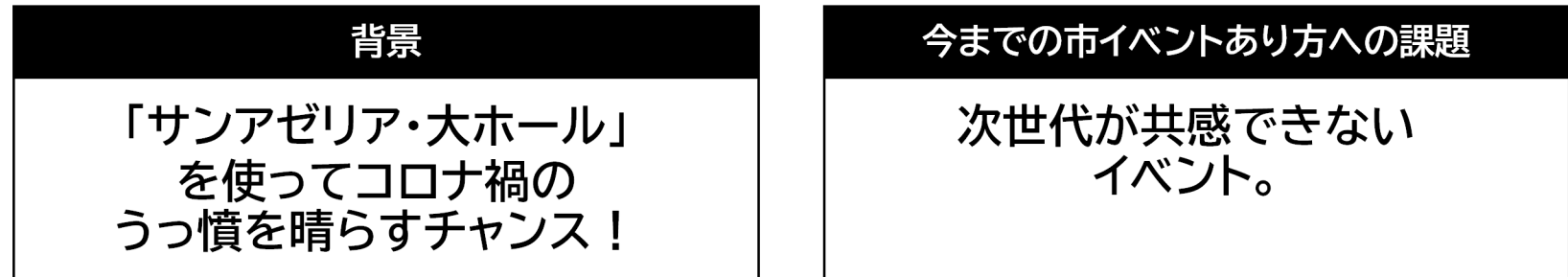
部活動設立支援の賛同企業は、PC販売専門店のTSUKUMO、半導体大手のインテル、PCメーカーのMSI、通信事業者のNTT東日本の4社。市内の県立、市立、私立高校13校を対象に、ゲームを練習するためのPC本体とディスプレイ、ゲーム用の椅子など周辺機器を、1校当たり最大5台まで無償で3年間貸与する。市が窓口となり、練習試合やプロ選手による指導の調整、教員へのセミナー開催にも当たる。

# ターゲット

戦略ターゲットは中学生。そして、彼らを取り巻く世代を巻き込む。



## コンセプト・狙い(大人の事情)



ここで「中学性」に注目！他の世代への波及力に期待

この街の躍動の未来を、次世代の担い手「中学生」に託す！

と、託された「中学生」のシンプルな想いは？

コンセプト・狙い(中学生)

# 大画面でゲームがしたい！

自分たちも、大人たちも、ころからみんなが楽しんでもらえるゲームを  
e-Sportsとしてちゃんとしたイベントとして認めてもらいたい！

**ゲームに熱中する我々中学生にも市民権を！**

## コンセプトワード(検討中素案)

この街の未来は、俺たちに。

**No Youth , No Future**

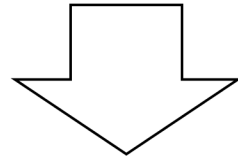
イベント名称(検討中素案)



目標

# e-Sportsで多世代が繋がる

多世代に参加してもらえるe-Sports大会を実施することで、みんなが繋がること。



視聴目標数／**0000**アカウント(世代比率等分)  
大会参加者目標数／**000**人(世代比率等分)



## 概要

■大会名称／(仮称)和光市民対抗eスポーツ開会「HeAT MAX」

●開催日時／5月30日(日)12:00～18:00

●場所／サンアゼリア大ホール＋オンライン

●目的／e-Sportsによる市民交流、和光市の市外への発信

●内容／サンアゼリア大ホールステージにて対戦型ゲームによる競技会を行い、

その様子をオンラインにて中継し市内はもとより市外へ発信する。

●イベント参加者想定数／000人

●オンライン視聴者総定数／0000人

# 課題(検討事項)

## ●運営イメージの共有＝イベントた事例検証

## ●対戦形式・ゲーム種目の確定

- ・候補／モンスターストライク、ぷよぷよ、テトリス、つむつむ 、フォートナイト、スマッシュブラザーズ
- ・使用端末の確定

## ●ゲーム使用ライセンスについて／ゲームサプライヤーへの確認

## ●会場使用について

- ・会場レイアウトの確認⇒会場視察は可能か？2/12
- ・参加想定規模
- ・映像・音響など設備関係の確認

## ●配信について

- ・視聴規模の設定
- ・配信方法・配信ツール・機材など

## ●演出について

- ・ショーっぽく見せる工夫は？
- ・司会(盛り上げ役)・実況・レポーターなど
- ・ステージ装飾
- ・当日の進行
- ・台本・スタッフの動き

## ●会議体の進め方

- ・コロナ禍における会合自体の設定
- ・中学生の学校活動(部活・テストなど)との両立、大人の仕事との両立

## 開催までのスケジュール

[illegible]

※2月20日の定例ミーティング時に会場の見学は可能か？

※中学生の学校行事などをスケジュールに落としこむ。