

## e スポーツによる地域コミュニティの形成：学生主催「e-challenge」の効果

## Formation of local community through esports: Effects of student-planned "e-challenge"

森さくら<sup>†</sup>

Mori Sakura

檀裕也<sup>†</sup>

Dan Yuya

## 1. はじめに

「e-challenge」は松山大学の学生が主体となって e スポーツ大会を開催するプロジェクトである。コロナ終息により対面でのイベントが開催されるようになった今日、意欲のある学生が集い、若者と企業を繋ぐコミュニケーションツールとして、e スポーツ大会を実施する運びとなった。

本稿では、e スポーツを主軸とした地方創生「撃鯛杯」や本プロジェクト「e-challenge」の取り組みをもとに、e スポーツによる地域コミュニティの形成について考察する。

## 2. 先行事例「撃鯛杯」

学生主体で e スポーツ大会を開催した先行事例として、「撃鯛杯」を取り上げる。「撃鯛杯」は愛媛県南宇和郡愛南町の PR を目的とし、NetEase Games 協力の元で開催される e スポーツ大会である<sup>[1]</sup>。愛南マダイ応援隊プロジェクトと松山大学 e スポーツサークルの学生が中心となって実行され、南海放送が愛南マダイ応援隊の活動を取り上げたことで、記事を見た NetEase Games 側から声が掛かったという。第 2 回撃鯛杯では愛南マダイカレーと第五人格の限定グッズの販売も行われ、即日完売となった。2020 年から 2023 年にかけて 3 回開催され、担当していた学生が卒業を迎えたことで終了した。筆者の一人である檀が担当する松山大学経営学部開講の「情報コース特殊講義 e スポーツビジネスマネジメント」において、「撃鯛杯」に関する講義が本プロジェクト設立のきっかけとなった。また、本プロジェクトは「撃鯛杯」で使用していた SNS アカウントを引き継いでいる。

## 3. 「e-challenge」について

本プロジェクトの目的は e スポーツを新たなコミュニケーションツールとして利用することである。特に今回は e スポーツ大会を企業との接点の場とするため、学生限定大会として大学生や専門学生が参加した。e スポーツ大会「e-challenge」という名前には以下の意味がある。

- (1) e スポーツとしての新たなチャレンジ
- (2) 愛媛県を盛り上げていくチャレンジ

どちらも頭文字をとって「e-challenge」となった。ロゴデザインは筆者の森が担当した。

学生チームは現在 4 年生 4 名、3 年生 2 名、2 年生 2 名の計 8 名で活動している。



図 1. 「e-challenge」ロゴデザイン



図 2. プロジェクトメンバーの写真

## 3.1 「e-challenge」の開催

「e-challenge」の大会開催に至るまで、学生チームは以下のことを行った。

- (1) 企画書の作成
- (2) スポンサー企業への営業
- (3) スポンサー企業の PR 動画制作
- (4) 当日の運営

企画書の作成は学生のみで始め、活動している中で愛媛県内建設会社とのコンタクトが取れた。スポンサー契約を結んだ後、動画制作のために会社や作業現場の見学を行った。また、ロゴや PR 動画のほかにも、宣伝のチラシや配信の待機画面なども学生が制作している。

ゲストには解説として愛媛のアルルとして活動している黒うさ氏が、実況として愛媛県 e スポーツ連合公認の e スポーツ実況アナウンサー和氣孝治氏が出演した。

<sup>†</sup> 松山大学経営学部情報コース

Course of Informatics, Faculty of Business administration,  
Matsuyama University

図3. 「e-challenge」宣伝チラシ

### 3.2 大会の結果

大会は2024年4月21日に、「ぷよぷよeスポーツ<sup>①</sup>」をタイトルとして松山大学の教室で開催された。「ぷよぷよeスポーツ」は2018年にSEGAよりリリースされた「ぷよぷよ」シリーズの一つである。eスポーツ推進が目的のため、ストーリーモードが存在せず、対戦モードが中心となる。

参加者は32名、約半数が「ぷよぷよ」未経験者であった。若者と企業を繋ぐ機会として、会場内にはスポンサー企業のブースが設置され、試合の休憩時間には制作したPR動画の配信を行った。当日の様子はYouTubeで配信が行われ、一か月間で視聴回数は432回となった<sup>②</sup>。大会を通してeスポーツに対する関心が増えたという声<sup>③</sup>が7割であった。

eスポーツコミュニケーションズ株式会社の代表取締役会長である筧誠一郎氏は、著書『続 e スポーツ地方創生』<sup>④</sup>にて「eスポーツはZ世代への有効な伝達手段」と述べている。実際の大会の感想として、「初心者と上級者を繋ぐようなコミュニティは貴重であり、初心者が成長しコンテンツが盛り上がるきっかけになると思うので、今後も続いていくことを願っています。」「若者と職を繋げるという意味では、非常に効率的だと思います。」など、eスポーツや、eスポーツを媒介としたイベントに対して前向きな意見が集まった。反対に、「もっと企業と参加者がアイスブレイク出来るような時間を大会内に組み込んであれば尚いいなと思いました。」という意見もあった。これはeスポーツ大会が会社説明会のような雰

囲気になってしまわないよう、注意深くってしまった結果である。

イベントの中でスポンサー企業の情報を積極的に取り入れることで、学生に対する効果的なアプローチとなった。特に、スポンサー企業の方から「次もぜひ呼んでほしい。」と大会終了後に意見をいただいたことは、何よりの結果であったと考える。



図4. 大会当日の様子

### 4. まとめ

「e-challenge」の開催を通して、eスポーツを媒介とすることで、コミュニティ形成の促進効果があった。若年層の県外流出による人口減少が課題となる地域において、若者が中心となってイベントを催すことで、地域に有効的なアプローチとなる。しかし、今回のスポンサー企業のように、まずはeスポーツを受け入れることが必須であるといえる。参加者だけでなく、大会の運営側や地域の関係者がeスポーツに前向きであることが、本プロジェクトの成功の鍵であったと考える。今後も「e-challenge」を開催し、eスポーツやゲームに対する偏見を少しでも改善していきたい。

### 参考文献

- [1] 横田美有, 檀裕也, “eスポーツによる地方創生「撃鯛杯」,” 日本デジタルゲーム学会第13回年次大会予稿集, pp. 129-134. (2023)
- [2] YouTube, 「e-challenge ぷよぷよeスポーツ大会」  
<https://www.youtube.com/live/K7TBuCP2Aq8>  
(2024年4月21日)
- [3] 筧誠一郎『続 e スポーツ地方創生～新たな展開を見せ拡大し続けるムーブメントの未来』白夜書房 (2021)

### ゲーム

- (1) 『ぷよぷよeスポーツ』, SEGA, 2018, (Nintendo Switch, PlayStation 4)