

e スポーツ複合施設の提案 Proposal for an Esports Multipurpose Facility

佐藤信治¹, 〇山口直也²,
Shinji Sato¹, *Naoya Yamaguchi²

In recent times, the increasing digitalization and the impact of the COVID-19 pandemic have made online interactions, such as remote work, e-commerce, and home deliveries, the norm. While this offers the advantage of convenience within one's personal space, it has also led to reduced face-to-face interactions and potential health issues like loneliness and cognitive decline. Conversely, physical spaces offer direct human connections and sensory experiences but can be limited by geographic distance. To address these challenges, it is crucial to create an architectural synergy between the digital and physical worlds. One exemplar of this harmony is found in esports, where virtual and physical realms intersect. Thus, I propose designing esports facilities that foster this coexistence, enabling innovative forms of interaction and reimagining physical spaces in our digital era.

1. はじめに

IT化やコロナ禍によりリモートやネットショッピング、デリバリーなどネット上での交流が主流になり、人に合わずに生活できるシステムが構築されてきている。これは自分自身の空間のみで行えるというメリットがある一方、人と接する機会が減少しコミュニティが限られてしまうというデメリットもある。またひきこもることで脳の働きの鈍り、運動不足、孤独感からくる精神病など様々な問題が起こる。反対にリアル空間ではその場所に訪れ、人と直接関わり、五感で感じることができるというメリットがあるが、距離問題がデメリットである。したがってネット空間とリアル空間を建築により共存させることが必要であると考え、これによりインターネット上とリアル空間のハイブリッドなコミュニティ形成を行え、人生の質の向上を図ることができる。このネット空間とリアル空間が共存しているものとしてeスポーツがあげられる。

本提案はネット空間とリアル空間が共存するeスポーツの施設設計を行うことで新しい人とのかかわり方、今までなかった新しい空間づくりを目指す。

2. 計画背景

2.1 eスポーツの歴史

1974年に東京都港区高輪のホテルパシフィックで行われた「セガTVゲーム機全国コンテスト東京大会」が日本最古のeスポーツ大会であるといわれている。その後1980年代にコンピューターゲームが誕生、2000年代には世界大会が開か始めた。その後、ゲーム人気の上昇やTwitchなどのライブ配信サイトの登場によりeス

ポーツへの興味関心が拡大してきている。



Figure1. VCT 2023 Istanbul, Turkey[1]

Figure2. Dota2 Seattle,USA[2]

2. 2日本の現状

日本のeスポーツ界は世界から7年取り残されているといわれている。下の世界と日本のハード別ゲームユーザー人口割合グラフからも日本は世界と比べPCゲームが1/3と低いことがわかる

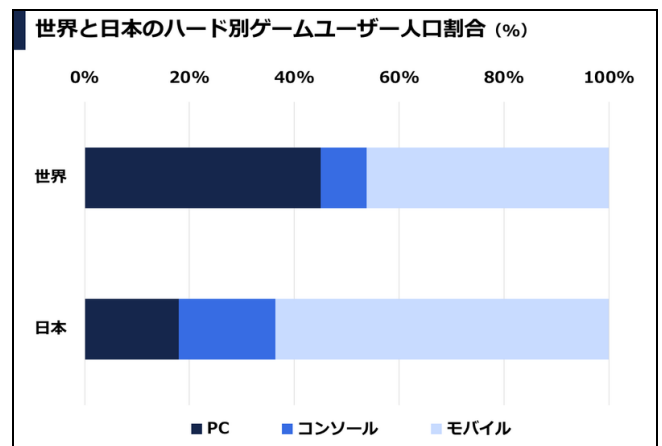


Figure1. Worldwide and Japan Game User Population by Platform[3]

取り残されている理由として、任天堂やSONYなどの家庭用ゲーム機の普及によりPCでゲームする流れ

1: 日大理工・教員・海建 Department of Oceanic Architecture and Engineering, College of Science and Technology, Nihon University.

2: 日大理工・海建 Department of Oceanic Architecture and Engineering, College of Science and Technology, Nihon University.

が起きなかったこと、eスポーツはインターネットの速度と普及スピードが大きく関わってくるが日本は電話回線がアナログから光ファイバーに変わる間にISDNを挟んだことでインターネット回線の普及が遅れたことなどが挙げられる。これらの理由もあり日本のプロチームはうまく結果を残せずにいる。よって今以上にeスポーツを普及させる必要がある。

2. 3eスポーツの未来

下の日本eスポーツ市場規模と日本eスポーツファン数のグラフからもわかるようにeスポーツの規模はこれからもっと拡大していく。

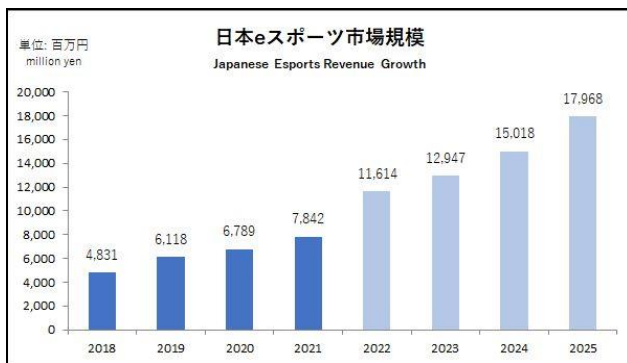


Figure2. The size of the esports market in Japan [4]

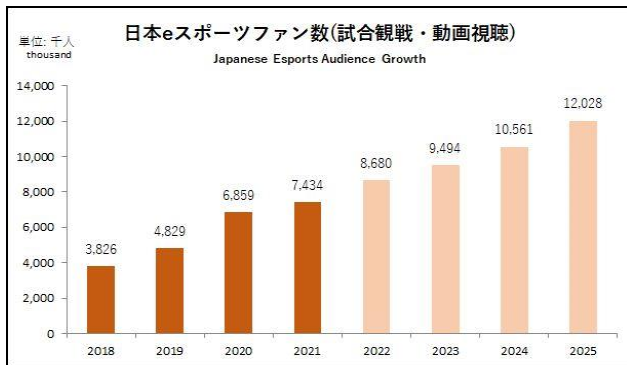


Figure3. The number of esports fans in Japan[4]

またオリンピック正式種目になる可能性も高く、多くの巨大企業が続々とスポンサーに名乗りを上げている。このことから大会規模が拡大していき、今では賞金総額37億円越えの大会もある。以上からeスポーツ規模の拡大は間違いないといえるだろう。

3. 計画敷地

計画敷地は東京であり日本で最古のeスポーツ大会が開かれ、日本eスポーツの聖地である。またeスポーツ

の命である通信環境の良さを重視し、ゲームサーバーが多くPING値が高いとされる東京に設計することが最善であると考えた。また、オフライン大会を行う際、海外から多くの選手や観客が訪れると想定し、アクセスが便利な東京がいいと考えた。

4. 基本計画

eスポーツに特化した複合施設を計画する。

4. 1 導入施設

1) 大会会場 2) eスポーツ商業施設 3) eスポーツ学校

1) 大会会場

日本で日々行われている大小さまざまな規模の大会を行えるような大きさの会場を設置する。

2) eスポーツ商業施設

今以上に日本のeスポーツ規模の拡大を図るため、eスポーツに触れることができる体験施設の設置、プロチームのグッズやデバイスを販売するショップ、レストラン、ホテルを設置することでこの施設内で完結できるようにする。

3) eスポーツ学校

海外では当たり前となってきているeスポーツの学校を設置することで小さい頃から触れられ、日本の成長につながる。

5. 参考文献

- [1] VCT 2023 roster regulations explained: minimum salaries, import rules & roster sizes
<https://www.dexerto.com/esports/vct-2023-roster-regulation-s-explained-minimum-salaries-import-rules-roster-sizes-1944581/>
- [2] 【PR】賞金総額20億円超えの大会も。今からでも楽しめるe-Sportsの世界を紹介
<https://www.4gamer.net/games/122/G012230/20170512064/>
- [3] データで見るeSports / eスポーツ業界・市場動向レポート（日本・海外）
https://note.com/poco_c/n/n09137257bc4b
- [4] 2021年の国内eスポーツ市場規模は78.4億円11月刊行予定の「eスポーツ白書2022」内容を先行公開
<https://jesu.or.jp/contents/news/news-221026/>