

e スポーツ複合施設の提案その2 Proposal for an Esports Multipurpose Facility

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

Although the population and market size of eSports in Japan are on the rise, they lag behind those of other advanced countries. A look at the market share graph for eSports by country shows that Japan accounts for only 0.5%, which is significantly low compared to other developed nations. The reasons for this include the existence of temporary and small-scale facilities, low recognition of eSports, a limited number of professional and amateur players, and funding issues. By combining eSports with Japan's unique culture, such as anime, we aim to create a new form that promotes broader recognition of eSports as a cultural phenomenon while also targeting population growth. We seek to provide opportunities not only for viewing and participation but also for education and industrial promotion.

1. はじめに

日本の e スポーツの人口と市場規模は上昇傾向であるが、世界の先進国に比べると遅れを取っている。国別の e スポーツ市場規模シェアグラフを見ても日本は 0.5%と先進国に比べて低いことがわかる。その理由として、e スポーツの施設が仮設や小規模であることや認知度が低くプロ・アマチュア層が少数であること、資金の問題などが挙げられる。そこで日本独自の文化であるアニメを掛け合わせることで、日本の新たな形を創出し、e スポーツを一種の文化として広く認知させるとともに人口増加を目指す。観戦や体験だけでなく、教育や産業振興にも寄与する場を提供する。

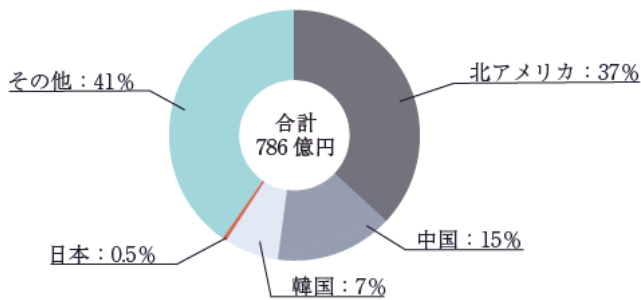


Figure 1. The market share graph for eSports by country [1]

2. 計画背景

2.1 日本におけるアニメ

アニメ文化は他国にはない唯一無二のものである。アニメの売り上げの 5 割は海外であり、外国人にも人気があるため、ポテンシャルの高い産業の 1 つである。

2.2 アニメと e スポーツの融合

E スポーツを盛り上げるためにはまず認知してもらい、観戦や配信で観てもらい、実際に体験して触れてもらうという段階的にのめり込むような流れが必要であると考え、そこで世界中で認知度が高いアニメとい

う日本文化と e スポーツを連携することで認知度を上げて盛り上げる。またライト層を取り込みアマチュア・プロ層の増加を目指す。

3. 計画敷地

3.1 お台場

世界中の人がアクセスしやすいことや毎年 e スポーツフェスタが開催されているなど、e スポーツの普及に力を入れているという観点からお台場を選定した。



Figure 2. Aerial photo of the site[2]

3.2 イマーシブ・フォート東京

世界初のゲームやアニメ空間に入り込む没入型エンターテインメント形式テーマパークがパレットタウン跡地に計画された。そこで、本計画と連携し e スポーツ界を盛り上げる。

4. 基本計画

パレットタウン跡地を活用し e スポーツの新たな形を形成する。商業施設、スタジアム、ゲーム会社、アニメ会社、プロチームそれぞれが連携することで e スポーツの普及に繋げる。

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.

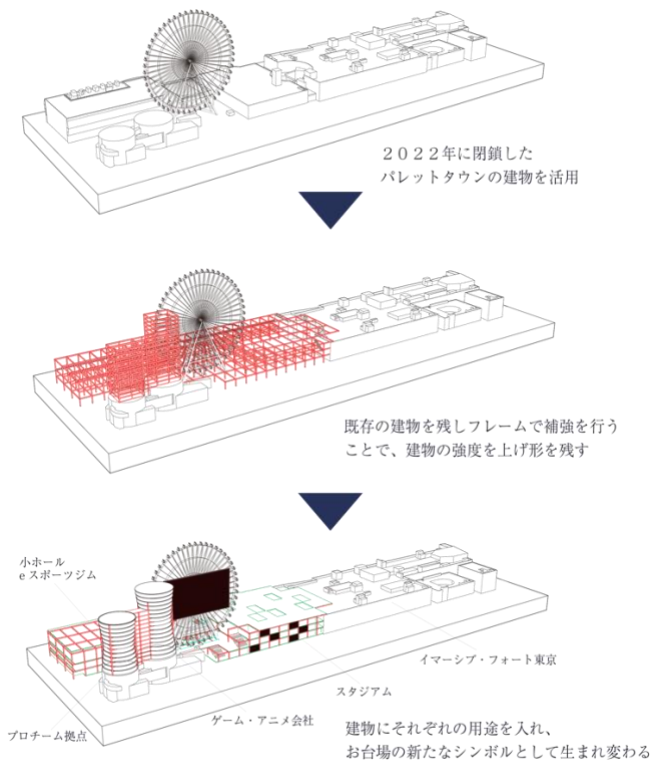


Figure3. Time series diagram



Figure4. Layout diagram



Figure5. Stadium perspective



Figure6. Ferris wheel monitor perspective



Figure7. Device shop perspective

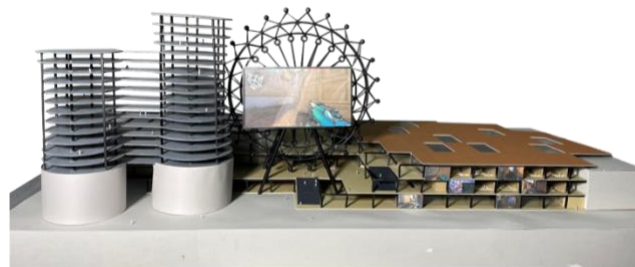


Figure8. Model photo

5. 敷地詳細

主な用途：商業施設、オフィス、ホール会場

敷地面積：8600m²

建築面積：5500m²

延床面積：16780m²

6. 参考文献

[1] 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

[2] google map

https://www.google.co.jp/maps/@35.71712,140.050432,14z?hl=ja&entry=tту&_ep=EgoyMDIOMDkyMy4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D