

**e スポーツ複合施設の設計**  
**-未成熟市場における拠点の提案-**

**Design of an e-sports complex**

**-Proposal for a base in an immature market-disaster prevention -**

佐藤信治<sup>1</sup>, ○山口直也<sup>2</sup>

Shinji Sato<sup>1</sup>, \*Naoya Yamaguchi<sup>2</sup>

Esports has rapidly emerged as a growing industry in recent years and is attracting global attention. In Japan, while its potential is increasingly recognized, the level of diffusion still lags behind that of many other countries. Strengthening and developing the foundation of esports in Japan is expected to generate significant social value—not only in terms of industrial maturity, but also across diverse fields such as education, tourism, regional revitalization, and health promotion.

This paper examines how architectural spaces can contribute to the advancement of esports and explores new possibilities from a spatial and design perspective.

1. はじめに

e スポーツは、近年急速に成長を遂げている新興産業であり、世界各国で注目を集めている。日本においてもその可能性は広く認識されつつあるものの、普及の面では依然として諸外国に後れを取っているのが現状である。その要因としては、e スポーツに対する社会的認知度の低さ、専用施設の不足による大会やイベント開催の難しさやアマチュア層やプロ層の人口が限られていることなどが挙げられる。こうした課題を克服し、日本におけるe スポーツの基盤を強化・発展させていくことは、産業としての成熟だけでなく、教育、観光、地域活性、健康効果など多方面において社会的意義をもたらすと考えられる。

本論では、建築的な視点からe スポーツの発展に寄与する空間のあり方を検討し、その新たな可能性を探る。

2. 計画背景

2.1 市場規模の急成長

新型コロナウイルスの影響で多くのエンターテインメント産業が打撃を受ける中、e スポーツは逆に大きな成長を遂げた。世界各国のロックダウンにより、人々の関心が自宅で楽しめるコンテンツに集中し、オンライン環境で大会を開催できるe スポーツの強みが注目された。この流れを受けて、世界のe スポーツ市場は2017年から2021年にかけて年平均24.3%の成長率を記録。2021年の世界市場規模は14億ドルに達し、2026年には27億ドルに拡大するとの予測もある。背景には大会規模の拡大や関連施設の増加、大学でのカリキュラム化、政府の後押しなどがあり、e スポーツは今や世界的

な成長産業として確かな存在感を放っている。

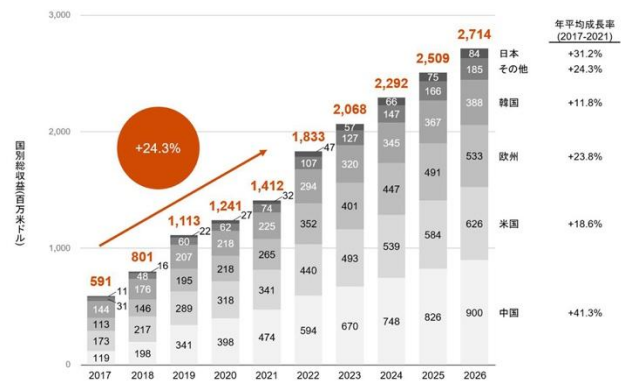


Figure 1 Global Esports Revenue by Country and CAGR (Compound Annual Growth Rate) <sup>(1)</sup>

2.2 専用施設・大会環境の不足

日本におけるe スポーツ発展の大きな課題のひとつは「専用施設や大会環境の不足」である。国内大会の多くは幕張メッセや東京ビッグサイトといった大型イベント会場を仮設利用しており、音響・映像・ネットワークなど専門設備が不十分なため、主催者は毎回大規模な仮設工事を行わざるを得ず、コストや負担が増大している。一方で、都市部に点在するe スポーツカフェやネットカフェは規模・数ともに限られ、海外先進国に劣る。この状況はプレイヤー育成や観戦文化の形成を妨げ、日本全体のe スポーツ産業の成長を阻害している。

2.4 e スポーツがもたらす社会的意義

かつて単なる娯楽と捉えられていたe スポーツは、いまやその枠を大きく超え、社会に多様な価値をもたらす存在となっている。デジタル技術を基盤とした競技で

1 : 日大理工・教員・海健, Department of Oceanic Architecture and Engineering, College of Science and Technology, Nihon University.  
 2 : 日大理工・院(前)・海健 Department of Oceanic Architecture and Engineering, College of Science and Technology, Nihon University.

ある e スポーツは、場所や身体的制約を超えて多くの人が参加できる点に特徴があり、市場形成・ユニバーサルデザイン共生社会の実現・人材育成や IoT 教育・新市場や新産業の創出・地方創生・クールジャパンなど、さまざまな社会的意義をもたらす。



Figure2 The Economic Impact and Social Significance of Esports (2)

### 3. 計画敷地

本計画の敷地は横浜のみなとみらい 21 地区である。横浜は国際大会やアマチュア大会を開催するなど e スポーツ産業に積極的で、国内外からのアクセスも良好である。また、都心に位置するため通信環境が安定しており、公平な競技環境が確保できる。さらに「みなとみらい 21 計画」に基づき、国際文化都市・情報都市として新たな産業や価値観を受け入れる柔軟性と発信力を備えている。これらの要素から、本計画は横浜みなとみらいを拠点に、e スポーツを通じた新時代の都市像を描くものである。

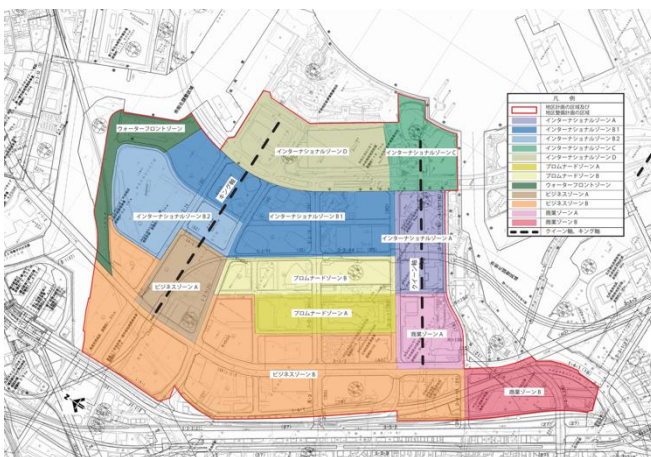


Figure3 Minato Mirai 21 Central District Plan (3)

### 4. 建築計画

#### 4.1 全体構成

本計画の建築構成は、海に面した敷地環境を活かし、競技・教育・体験・滞在を統合する複合的 e スポーツ拠

点を目指すものである。施設は「競技エリア」を中心に据え、その周囲に教育・人材育成機能や体験型スペース、さらに宿泊や商業機能を有機的に配置することで、多様な利用者層に対応する。海辺立地ならではの開放感と水際演出を取り込みつつ、国際大会や地域交流の舞台としても機能する都市型インフラを構築する。

#### 4.2 競技エリアの設計

競技エリア日本初となる常設の e スポーツ大会会場である。敷地が海に面する特性を活かし、ステージ背後にミストスクリーンを設置し、夜間には海と一体となった演出を行えるように計画する。観客席は屋根付きにすることで快適な観戦環境を確保する。さらに、選手控室、実況・解説席、配信ブース、機材管理室などの諸室をステージ周辺に集約配置し、試合運営に必要な動線を最短化するような配置にする。これにより、国内外の大会に対応できる機能性と、海に開かれた立地特性を生かした象徴性を併せ持つ競技空間を目指している。

#### 4.3 教育エリアの設計

本計画では、日本に不足している選手育成や人材教育の拠点として教育エリアを設ける。ここではプレイヤーのみならず、実況者・配信者・運営スタッフなど多様な職種を対象に、講義室や PC ラボ、少人数制のトレーニングルームを配置する。教育機能を備えることで、競技会場に留まらず、e スポーツ産業の持続的な発展を支える人材育成拠点をを目指す。

#### 4.4 体験エリアの設計

日本における e スポーツの周知不足を補うため、誰もが気軽に触れられる体験エリアを設ける。ここにはプレイ体験ができる e スポーツカフェや、関連グッズを扱うショップを配置し、観戦だけでなく「参加・体験」を通じて e スポーツの魅力を広める空間を形成する。競技エリアと教育エリアをつなぐ中間的な役割を担い、日常的な集客と産業普及を支える拠点となる。

### 5. 参考文献

- (1) 日経クロストレンド「世界の e スポーツ市場は平均 24%超で成長 企業の参入価値は何か」  
<https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/00802/00001/>
- (2) NTT Data 「e スポーツがもたらす可能性と社会的意義」  
[https://www.nttdata-strategy.com/knowledge/reports/2020/201015\\_01/](https://www.nttdata-strategy.com/knowledge/reports/2020/201015_01/)
- (2) 横浜市ホームページ「みなとみらい 21 中央地区」