

eスポーツで龍ヶ崎 を元気に！

8 働きがいも
経済成長も



9 産業と技術革新の
基盤をつくらう



龍ヶ崎第一高等学校

大貫凌生 川上想真 皆川湧輝 村上菜乃香

テーマ設定の理由

- ・まだ浸透のうすいeスポーツの大会を龍ヶ崎で行うことで新たな魅力となるとおもったから。
- ・海外では大規模な大会などが開催されているにもかかわらず、日本では大会そのものが少ないから。
- ・龍ヶ崎は若者が少ないので、eスポーツ大会を開くことで、若者を呼び込み、将来性のある街にしたい。

	15歳未満	15～64歳	65歳以上
守谷市	15.1%	61.4%	23.5%
龍ヶ崎市	10.7%	59.2%	30.2%
日本全体	11.8%	59.4%	28.8%

(令和3年)

問題の現状・背景

- ①他の国と比べてeスポーツを行う上での環境に差がある
 - ・日本はeスポーツを専門にした企業や機関が少ない
 - ・eスポーツ用の機器が手に入りにくい
- ②eスポーツに対する理解度が十分でない。
 - ・そもそもeスポーツとは何か分からないという様な意見も見られる
 - ・特に中高年層の方々にその傾向があると考えられる
- ③大会などに関する法律上の問題がある。
 - ・賞金をかけて戦う場合、法律に触れる可能性があり、大会を開きにくい
 - ・そのため収入を得にくく、プロゲーマーという職業を選択しづらい

実践内容

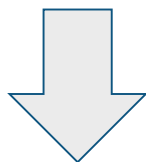
- ①本校の生徒・職員にeスポーツに関するアンケートを実施
- ②『いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト推進協議会』へのインタビュー
- ③本校生徒によるeスポーツの大会出場

実践結果 (①アンケート)

eスポーツへの興味 有:63.9% 無:36.1%

eスポーツ大会が行われたら参加してみたいか

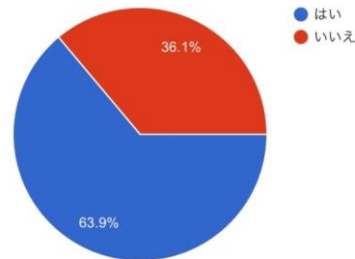
はい:46% いいえ:54%



2人に1人!

大会を開く事には多くのニーズがある!

eスポーツに興味はありますか?



実践結果

(②いばらきスポーツ産業創造プロジェクト推進協議会
へのインタビュー)

- ①スポーツ≠ゲーム
- ②プロジェクトを始めたきっかけ
- ③eスポーツ（大会）を運営するにあたって大変なこと
- ④eスポーツの流行は社会にどんなメリットがあるのか

実践結果 (③本校生徒によるeスポーツの大会出場)

いばらき高校eスポーツ選手権 FORTNITE 結果

総合結果

順位	名前	撃破	撃破数	順位P	総合	
1	ぼんべろ.bnbr	7	19	141	255	
2	RENKUN74	12	8	161	237	
3	Sirent_o	8	16	141	237	
4	Nabosu_亮	3	18	93	201	
5	Zephyr R	3	18	93	201	
6	Lava Diva mo KTR	15	9	14	109	193
7	ついでにクワイアツク	9	14	109	193	
8	グアロ楽しい	8	14	105	189	
9	Homulla	6	14	105	189	
10	badem feet 2	5	10	114	174	
11	Badcircut あすゆー	5	10	114	174	
12	WesternSarasa	6	7	123	165	
13	ラスク616	1	1	123	165	
14	飯沼のぼんだ	9	3	12	54	126
15	HB_Slurpfishy	3	12	54	126	
16	masa #	3	7	83	125	
17	クルメム	4	7	83	125	
18	ピロキキ大好きあくま	1	8	62	110	
19	そうちゃん0501	1	8	62	110	
20	Noah On Clutch.	2	5	77	107	
21	シP.いりちゅ	3	5	77	107	
22	OSM height	4	13	28	106	
23	Rxux s2	9	13	28	106	
24	ぼっぱだお	1	2	83	95	
25	Utusukichan	1	2	83	95	
26	wato-sak029	2	2	82	94	
27	Hanuk3687	0	2	82	94	
28	sogitya	1	3	60	78	
29	なかにしふいっしゆ	2	4	48	72	
30	あすりんpes	2	4	48	72	
31	Twich_CIDeltaΔ	0	2	58	70	
32	AN_Pollan	0	2	58	70	
33	River-dosu	2	5	32	62	
34	CalmeHry	5	5	32	62	
35	popper-DR	0	1	51	57	
36	muuuuusuan	0	1	51	57	
37	抹茶っ葉あ	1	2	41	53	
38	Miking_悪魔40上昇	2	2	41	53	
39	PonKing_	0	0	42	42	
40	LPG_EIGHT	0	0	42	42	
41	LPG_gehenq	0	0	42	42	
42	mikann2005	1	1	33	39	
43	Sans kelya	0	1	33	39	
44	Mozu3000	0	1	32	38	
45	setumusyoyu	1	1	32	38	
46	TC-one999	1	1	26	32	
47	taisei_girl1	0	1	26	32	
48	Evolve_JP	0	0	25	25	
49	nyutobou	0	0	25	25	



20	PonKing_	2	2	41	53
21	LPG_EIGHT	0	0	42	42
22	LPG_gehenq	0	0	42	42
23	mikann2005	1	1	33	39
24	Sans kelya	0	1	33	39
25	Mozu3000	0	1	32	38
26	setumusyoyu	1	1	32	38
27	TC-one999	1	1	26	32
28	taisei_girl1	0	1	26	32
29	Evolve_JP	0	0	25	25
30	nyutobou	0	0	25	25

実践結果 (③eスポーツ大会に参加してみた)

感想

- ・ eスポーツ大会というのは初めての経験で、とても新鮮だった。
- ・ 学校の部活としてeスポーツに取り組んでいるチームもあり、勝ち進むことはできなかったが、一般的なスポーツの大会とおなじくらい盛り上がっていて、eスポーツに大きな将来性を感じた。
- ・ もし龍ヶ崎でも開催することができたら、若者をはじめとして大きな盛り上がりを見せるのではないかと感じた。
eスポーツをきっかけに龍ヶ崎の魅力を発信できると思う。

まとめ

- 参加賞として『龍ヶ崎コロッケ』や『関東鉄道竜ヶ崎線』の利用券の提供。
- 上位入賞者に商店街で利用できる割引券等の提供。
 - ➡ eスポーツ大会への参加者増加に繋がり、さらには龍ヶ崎の経済発展へ貢献できる。
- eスポーツの団体戦参加によって、地域の人との交流を深める。
 - ➡ 年齢関係なく会話したり遊んだり出来るようになるため、『龍ヶ崎を元気にすること』が出来る。

参考文献

- いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト

<https://www.ibaraki-esports.com/>

- 総務省統計局

<https://www.stat.go.jp/data/jinsui/new.html>

- 茨城県ホームページ

<https://www.pref.ibaraki.jp/kikaku/tokei/fukyu/tokei/sugata/local/ryugasaki.html>