

# 大学におけるeスポーツの可能性



大阪電気通信大学

総合情報学部 ゲーム&メディア学科 教授 いしぜき ひでゆき



ゲームに真剣に取り組む学生

大阪電気通信大学が、全学的な学生活動機関として、「esports project」を立ち上げたのが、2019年のことである。発足当初は、海外のeスポーツ普及状況が、ニュースなどにも取り上げられた頃であり、一部に話題性はあったが、eスポーツの将来性・発展性に対しては疑問視する声も多かった。本学では、eスポーツの今後の可能性に対して、いち早く目をつけ、他大学のようにサークルや非公認クラブではなく、大学全体が関わるプロジェクトとしてスタートさせた。eスポーツは、今までにない新しい革新的なスポーツ分野であり、その領域は全世界に広がっている。また、対戦場所や時間を問わないオンライン対

戦やコントローラーを使用することで、特に優れた運動能力を必要としないことから、老若男女が関係なく、競技ができるようなスポーツ分野でもある。

esports projectでは、その発足当初から、ゲームを実際に行うプレイヤーだけではなく、外部に発信する配信部門や、地域や関連企業と組んだイベント等を行うイベント部門を併設させている。他大学では、プレイヤーだけでメンバー構成している団体が多いがesports projectでは、メンバーの約半数近くが、配信部門・イベント部門の学生が所属しているのが特徴的である。eスポーツが、今後、発展するには、単にプレイヤーが目立つばかりではなく、それを支える周囲の環境作りが重要だという考えから、このようなメンバー構成になっている。

そんな組織構成もあってか、現在、学生メンバーは、130人を超えた。その内訳は、特定の学部・学科だけにとどまらず、様々な学部・学科に所属する学生が、メンバーとなっていて、各部門で学生自ら計画を立てて活動している。本学では、ゲーミングPCを始め、様々なゲーム機器を完備、ネットワークを充実させた専用スタジオを寝屋川キャンパス、四條畷キャンパスの2か所に設置しており、それぞれのキャンパスに所属する学生が積極的に利用している。最近では、世界的な飲料メーカーであるレッドブルとのコラボレーションを始め、その他の企業とのコラボレーションが着々と進みつつあり、今までの大学のスポーツの枠を越えた新たな試みに取り込んでいる。今後は、それらの実績をベースに、地域性・社会性を伴った今までにない形の大学発のプロジェクトとして展開していく予定である。eスポーツという新しいジャンルのスポーツをどのように発展させていき、社会に浸透・貢献していくことは、本学に限らず、eスポーツに関わる大学に課された課題の一つと言える。



企業コラボ「Red Bull Gaming Hub」