

タイトル	高山eスポーツスペース For コミュニティ	大門町の家
業 種	コミュニティ	
協業者	高山市、岐阜eスポーツ連合	
ビジネスモデル	地域コミュニティの場所提供（地域住民、地元企業の社員交流用）	
環 境	大型モニタ、PC、光回線（インターネット）、WiFi環境など	
コンセプト （概要）	地域の様々なコミュニティに対する交流の場の一つとして、eスポーツ会場の環境を提供する。そのことで、地域住民や地元企業などの交流活性化することを目的とする。 ・eスポーツに必要な環境を設置。人が居れる環境としてトイレなども整備する。 ・体育館など公共設備を貸し出すのと同様に場所貸しする。 ・ゲームの持ち込みは可能とする。 ・ゲームには著作権があること、ならびに賞金をかけた大会はギャンブルや風営法などに該当するため、商業、収入目的の活用は不可とする。 ・一階の板の間と和室・二階2和室をそれぞれのeスポーツスペースとして利用。決勝は、観覧しやすいように1階玄関付近を活用。 ・使用例：地元企業の社員交流イベントとしてeスポーツを活用する。等	

1. 『eスポーツ』とは

『eスポーツ』とは、エレクトロニック・スポーツの略語で、コンピューターゲームをスポーツ・協議として捉えたもの。スポーツの形は多様化し、走る・跳ぶ・投げるといった身体的競技からサッカー・野球といったフィールド競技、そして工業が発展して生活で使う自動車もモータースポーツとなった。

近年、ICT技術が発展し、娯楽のゲームも、今やスポーツとして位置づけられ、『eスポーツ』と呼ばれるようになった。今では、様々な大会が各地で開かれ、今後、伸びゆくスポーツと言われている。

2. コミュニティでの活用例

様々なコミュニティにて『eスポーツフェス』を開催してもらい、その環境として利用してもらう。

例①：地元企業の社員交流合同イベント

- ・複数各社の経営層だけでなく、社員間の交流を目的として『eスポーツフェス』を開催。
- ・1会社内での社員交流イベントとして『eスポーツフェス』を開催。

例②：地域の新たな祭イベント

- ・参加費無料で、地域住民や観光客などのレクリエーションイベントとして開催。

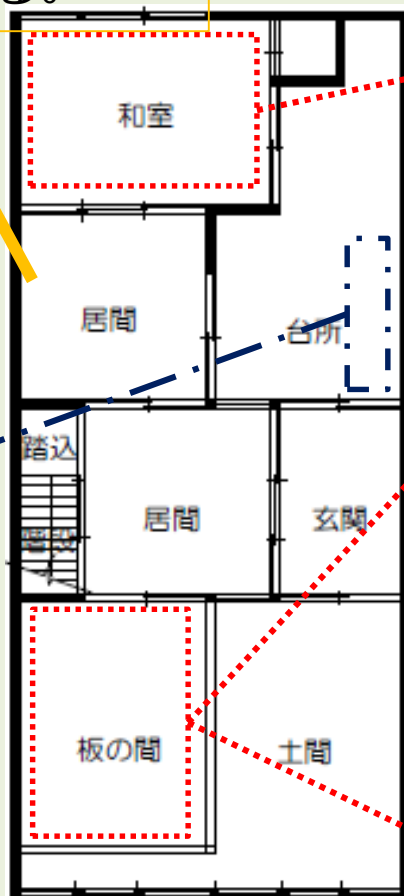
例③：家族、親戚、友人、同窓会などのイベント

N o 1 <別添 2> 大門町の家の活用イメージ

光回線を引き込み、
4つのeスポーツ会場に
インターネット環境を整備。
WiFi環境も整備する。

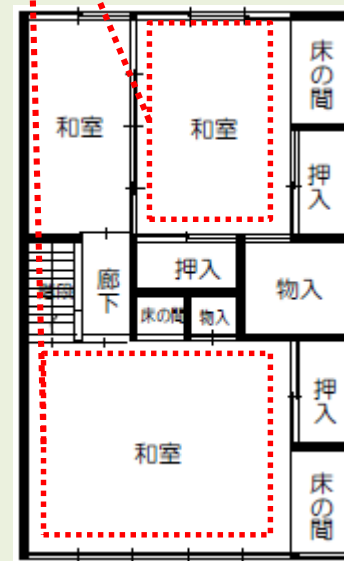
4つのeスポーツ会場とする。
それぞれに大型モニタ、P Cを設置。
利用者が、持ち込んだゲーム機の接続も可とする。

トイレ環境
を設置する。



1 F

板の間は、土
間から観戦し
やすいため、
決勝戦などで
活用する。



2 F