

令和5年度 日本大学自主創造プロジェクト

日大生のやってみたいを実現するプロジェクト成果報告書

2023014

プロジェクト名 NU eスポーツ推進プロジェクト

プロジェクトの概要

本プロジェクトは日本で世界大会が開かれるなど国内においても盛り上がりを見せている e スポーツを私たち学生が微力ながらも盛り上げていくことを目的としている。ゲームを競技として楽しんでもらうために VALORANT と League of Legends の2つのタイトルで学生大会を開催した。大会はゲームのライブ配信が多いサービスの” Twitch”にてライブ配信を行い、配信を盛り上げるため各タイトル2名ずつの実況・解説をつけた。

プロジェクトの結果・成果

8/5,8/6に「Penguins Summer Cup」と題してDay1にLeague of Legends Day2にVALORANTの学生の大会を開催した。両日、大会の様子はTwitch(ライブ配信サービス)を利用してライブ配信を行った。配信は「e-sports cafe LIG」様の場所をお借りし大会のキャスターとして各日2名にご協力していただき大会を盛り上げていただいた。参加チームは大学のサークル、高校生、学生の複合チームからなり各日合計8チーム40名が参加した。

・Day1 League of Legends の部

(<https://www.youtube.com/watch?v=dTl6Zhq-bj8&t=1s>)

大会形式はトーナメント形式で準決勝までは一本先取、決勝戦は2本先取で行った。大会進行は途中トラブルがあったがキャスターの方々の協力もありスムーズに行えた。決勝戦では大学サークルのチーム同士の対戦となりサークル員がコメントで応援するなど盛り上がった。配信は最大視聴者数が49人、平均視聴者数が35人という結果になった。

・Day2 VALORANT の部

(<https://www.youtube.com/watch?v=6YLPxwiJWOg&t=4s>)

大会形式はトーナメント形式ですべての試合を一本先取で行った。大会進行中には予定していたチームが欠場したり、参加者が集まらないトラブルが発生しましたが、スムーズな進行のためにうまく対応しました。こちらも決勝戦は大学サークル同士の対戦となり盛り上がりを見せた。配信は最大視聴者数52人、平均視聴者数31人という結果になった。

このプロジェクトを通して、参加チームの集め方や進行方法など、大会運営の難しさを実感しました。一方で、eスポーツに熱狂できる場を少しでも提供できたことが嬉しいです。今後もeスポーツを盛り上げるために積極的に活動していきたいと考えています。

活動写真

