

3. NTT西日本 兵庫支店

はじめに

プログラムについて

プログラム一覧

プログラム内容

プログラムお問合せ



人をつなぐ、街をつくる、社会を変える。“eスポーツ”での課題解決。



「eスポーツとは？ / NTT西日本グループがなぜeスポーツ？」

現在、世界中で盛り上がりを見せているeスポーツ。日本でもイベントや大会が日本各地で開催され、さらに地域活性化の手段としても注目を集めている。

コンピュータゲームやテレビゲームを使った対戦型ゲーム競技であるeスポーツ。ICT技術によって地域のあたらしいカタチを創造してきたNTT西日本グループは今、eスポーツで地域にあたらしい賑わいを生み出すことにチャレンジしています。

eSPARKLe KOBE

「eSPARKLe KOBE」は、子供から高齢者、初心者からプロ志望者までが「eスポーツを楽しく学べる場」を提供することを目的に、2021年4月神戸三宮にオープンした、NTT西日本グループ初のeスポーツ体験施設です。

プログラムスケジュール例

- 10:00～ ① eスポーツ講義
市場動向や社会的価値
- 10:30～ ② eスポーツ体験
チーム戦形式で対戦
- 11:15～ ③ ワークショップ
eスポーツを地域社会にどう活かせる？
自分はどの立場で関わる？

※11名様以上の場合、
②③は別れて交互にご対応します

12:00 終了

実施場所：eSPARKLe KOBE (エスパークル神戸)
 実施時間：10:00～12:00
 所要時間：約2時間00分
 実施可能人員：30名程度
 (日程により調整が必要です)
 実施費用：6,500円/人

① 自社施設を利用したeスポーツ体験型講座

公的な地域イベント等が多数開催され、初心者からプロゲーマーまでがeスポーツを楽しむ『eSPARKLe Kobe』にて、eスポーツの基本的な内容が学べる体験型プログラム。施設スタッフによるセミナーに加え、実際にeスポーツタイトルを体験してもらうプログラムを通して、ゲームの持つ教育的・社会的価値に注目し、ゲームを通じた多様な学びをお届けします。



② eスポーツのキャリアについて考える

今や中学生の「なりたい職業ランキング」でYouTuberの次に位置するプロeスポーツプレイヤー。一方、一部では「ゲーム=悪」のイメージもあり、日本では黎明期といえるeスポーツについて、その社会的価値や、自治体、NTT西日本グループ等地域での具体的な取組について学ぶことで、eスポーツに関するキャリアについて考えていただきます。



③ eスポーツでの探求とワークショップ

世界におけるeスポーツの発展はすさまじく、現在、世界のeスポーツ競技人口(推定)は、サッカーに次ぐ1億3,000万人以上。そんなeスポーツを通じ、地域社会へどのような貢献ができ、その中で自分はどんな立場で関わっていきたいのか。経済効果や集客拡大、地域活性化などeスポーツが持つ将来への可能性について考えていただきます。



3. NTT西日本 兵庫支店



学習のポイント

- ① 「eスポーツ」について学ぶ
- ② 実際の体験学習を通して理解する
- ③ 「eスポーツ」での課題について考える



学習の流れ（モデル）

