



上尾ロータリークラブ

2023-2024年度R.I.テーマ



世界に希望を生み出そう

第2994回 例会

2023. 12. 7

会長あいさつ



2023-2024年度 長沼 大策会長

週報 No.2242
発行 2023年 12月 14日

2023-2024年度
会長 長沼 大策
幹事 坂本 忠光
副会長 門崎 由幸
副幹事 小田切宏治
編集責任者・公共イメージ向上委員会
委員長 尾花 正明

ビジター
RID2770
大宮ロータリークラブ
2023-24 会長 星野晃一郎様

ゲスト
(株)AZ AZラプラス
アナリスト 尾花 智仁様
プロレジャー 浅野 紘希様

行事予定

12月21日 年次総会
次年度役員発表
クリスマス例会
於:ステラ・テル・アンジェロ
(例会場・時間変更)

12月28日 定款の規定により
休会

皆さん、こんにちは。本日もご出席いただきありがとうございます。
本日は大宮ロータリークラブの星野会長、ようこそお越しくださいました。星野会長には、前年度の当クラブ創立60周年記念式典にご参加いただきありがとうございます。また直前会長に記念式典でスタンド花をお祝い頂きましたので、今年9月、私と坂本幹事とで大宮RCさんの例会に表敬訪問に行ってきました。その時はエスピー食品さんが例会主題で卓話を披露してくださったのですが、星野会長はあいさつの中で、ご自身でスパイスカレーを調理するお話をしていました。星野会長のワイルドなカレーを食べてみたいと思った次第です。

さて師走になりました。クリスマスもうすぐです。

クリスマスの販促物などには I Wish You A Merry Christmasと書かれているのを多く見かけます。楽しいクリスマスを！という意味だと思います。さてロータリーの今年度のテーマは Create Hope in the World 世界に希望を生み出そうですが、ここにHopeという単語が出てきます。Wishとともに日本語では「願う」や「望む」という意味がありますが、このI WishとI Hopeの違いはご存じでしょうか？ もちろん私は知りませんが、ネットで調べてみました。それによると「I wish～」は、ほぼ不可能なことを願うときに「こうなったらいいのに」と強く願うという意味があり、後ろに続く文章は仮定法を使います。「I hope～」は、可能性がある叶えやすいことを願う、期待するという意味があり、後の文章は主に現在形、丁寧な言い方のときに未来形を使います。とのことでした。文法上のことや、pray、wantなどの違いなど、それ以上のことがネット上では説明されていますので、ご興味がある方は調べてみて、夜のお店などで蘊蓄を披露してみたいでしょうか。

ちなみに私の会社の名前がビー・ウィッシュといい、best wishes=幸運を祈るという意味の英語を短くした造語です。私と関わったクライアントの皆さんに、幸運が訪れますように、という意味を込めました。いま世界には、紛争がおきている地域があり、クリスマスどころではない、被害に遭っている子ども達が大勢います。世界中に平和が訪れることを強く願います。本日もよろしくお願いたします。



ROTARY CLUB OF AGEO

幹事報告

坂本 忠光 幹事

◇12月のロータリーレートは1ドル=147円です。
◇国際ロータリー第2770地区 公共イメージ部門から、動画制作ツールのご案内が届いています。
◇国際ロータリー第2770地区から、同好会開催状況の情報提供についてというお願いが届いています。



ないとのことで私が出席させていただきました。素晴らしい式典だったと記憶しております。

本日私がメークアップしたのは、eスポーツの卓話があると聞いたからです。と申しますのも大宮RCは3年に渡って実はeスポーツの大会を開催しており、詳しくは地区のYouTubeで私が取材されていますので動画をご覧いただければと思います。いま、500再生を超え、ガバナーの回を上回っていますので、このまま伸ばしていければと思います。eスポーツの大会を初めて開催した年とその翌年は、ここでは言えないほどの多額なお金を投入し、通る人に1万円渡すくらいの費用を使いました。これでは問題だろうということで、今年度はだいが工夫して、eスポーツにまじえて小学生低学年のプログラミング教室をあわせて開催しました。2025年の大学共通一次試験で、文系・理系を問わずプログラミングの試験があることが決まっているそうなので、そういった事も含め教育委員会と連携して、ただ教育委員会もノウハウがなくてどうしたらいいかわからなという状態でしたので、我々が5日間のロングランでプログラミング教室を開催し、300組を募集したところ、500組以上の応募が来てしまい、結果的に抽選になってすごい反響があったなと感じています。次年度も開催する予定ですので、その際に皆さんもぜひお越しいただきたいと思います。また反響が大きかったので地区内の5クラブと、地区外・横浜から話話を聞きたいとお越しいただいたクラブがありました。本日の卓話を楽しみに来ましたのでどうぞよろしくお願いたします。



卓話者紹介

寺脇 貴浩 SAA

尾花智仁様は1986年、上尾市生まれで現在37歳です。上尾小、上尾中、城北埼玉高校、早稲田大学を経て、現在は明治大学公共政策大学院に在籍しています。また職業ではデジタルアシスタント(株)、(株)尾花ビル入社、デイサービスサロンわさんかの施設管理者でもあります。(株)尾花ビル専務取締役にも就任されています。またAZラプラス ゲームングアカデミアに所属しています。

委員長報告

国際奉仕委員会 大木保司副委員長(地区国際奉仕委員長)

12月14～17日、ベトナム・ダナンに奉仕活動に行きます。これは地区の国際奉仕部門で、鴻巣RCさん、春日部イブニングRCさん、川口南RCさんの奉仕と一緒に南に行きます。



また来年2月10～12日、フィリピン・マニラに検証に行きます。上尾クラブも出資しましたので、奉仕した内容が本当に使われているかの検証になります。こちらはまだ時間がありますので、お時間がある方は一緒に行っていただけると幸いです。

米山記念奨学会功労者表彰

第37回メジャードナー 大塚 信郎会員



お客様からあいさつ

大宮ロータリークラブ 2023-24 会長 星野晃一郎様

長沼会長をはじめとする、親愛なる上尾ロータリークラブの皆さま、たいへんご無沙汰しております。先日は大宮RCの例会に長沼会長と坂本幹事に越えいただきありがとうございます。前年度、上尾RCさんの60周年記念式典では、当時会長の体調が優れ



ROTARY CLUB OF AGEO

例会主題

eスポーツのポテンシャルについて

(株)AZ AZラプラス アナリスト 尾花 智仁様

本日はこのような機会を設けていただきありがとうございます。早速ですがそもそもeスポーツとは、エレクトロニック・スポーツの略で電子機器を使った対戦をスポーツ競技として捉えたものです。一般的にはコンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称として定義されています。国内におけるスポーツという言葉の意味は運動というイメージが非常に強いですが、本来のsportsという単語は「一定のルールに則って勝敗を競う」という意味があります。eスポーツという表記によって日本人としてはひっきりかきを感じがちな言葉となっています。僕は運動ではないと思っています。今ユニフォームを着ていますが、そもそもどうかなと感じています。



歴史的背景です。1980年代にコンピューターゲームというジャンルが誕生しました。その後多くのゲーム大会が開催され、1990年代には、欧米で初のプログラマーリーグが生まれました。2000年には「esports」という言葉が誕生し、2001年に韓国で大規模な世界大会「World Cyber Games Challenge(賞金総額は60万ドル)」が開かれ、eスポーツの認知度が世界的に向上しました。2023年2月1日に世界最大のeスポーツとゲームの祭典として、サウジアラビアの首都リヤドで開催された『Gamers8』では賞金総額は3,000万ドルを超え年々上昇している傾向にあり、第19回アジア競技大会においてeスポーツが初めて正式種目に採用されるなど勢いを増して、オリンピック種目採用も期待されています。

日本におけるeスポーツについて触れていきましょう。多様なゲームを開発し生産及びゲームの盛り上がりという面では日本はゲーム先進国でしたが、競技という意味のeスポーツとしては日本初のプログラマーが誕生したのが2010年と状況としてはeスポーツの後進国となっています。しかし翌年の2011年には第1回eスポーツJAPAN CUP開催、2018年には一般社団法人日本eスポーツ連合が設立され、国内競技の統一団体による運営というオリ

ック参加条件を満たすと共に、競技シーンや統一ルールの制定などが進むなど、国内eスポーツの発展に向け準備が進められている状況になっています。

コロナの影響もあり、2020年4月を境に、ゴルフや麻雀に代わるコミュニケーションツールとしてゲームソフトの販売指数は増加しています。また日本人テニスプレーヤーの錦織圭選手や大坂なおみ選手がテニスゲーム「マリオテニスエース」を用いたチャリティ大会に参加する等、現実の運動競技の代替としてゲームを用いる方法も注目されました。テレワークの影響でインターネット環境が整備された人も多く、イベント視聴をする側の機会・人口も増えています。

さて社会におけるコンテンツとしての価値を考えていってみたい。ゲームで結局ゲームでしょ？それには価値はあるの？という部分ですが、結局はゲームです。でも競技として確立され、経済効果や地域振興に価値を見出している野球や将棋などの競技も、それ自体では野球は野球であり、将棋は将棋であります。社会的に見た価値を考えると重要なのは、そのコンテンツをツールとして用いた時に、関わる可能性のある人々の多さは勿論として、独自の強みがあるという点があります。

世界における一般的なスポーツ競技の人口を比べてみたいと思います。第1位はバレーボールで約5億人、第2位はバスケットボールで約4億5千万人、第3位の卓球やクリケットは約3億人です。それに対してeスポーツでは、第1位のPLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDSが約4億人、第2位のFortniteが約1億2,500万人と、ご想像よりは多いのではないかと考えられます。

次に問題になってくるものですが、ゲームと対立するものは何か？ということ。ゲームの悪影響ですが、よく「ゲームばかりしてないで勉強しろ！そんなことして何になるんだ」と言われた方も、言われた方もいると思います。ゲームと勉強は対立するものなのか、ということを考えてと思います。ゲームをプレイすることに時間を割くことによって、教育に悪影響が出るのかを考えるためには、義務教育の目的を再度考える必要があります。文部科学省ホームページによると義務教育の目的は「高度に発達した複雑な現代社会において、生涯を人間としてともに生きるに生きていくだけの資質能力を体得させること」とあります。これを踏まえた上で、ゲ

ームをプレイすることによって養われる能力というものについて少し考えたいと思います。ゲームと言っても様々なジャンルがあり、ジャンルによってルールやクリア目標が違うのですが、共通していることは、プレイする中で、複雑に変化していく盤面にあわせて適切な対処をしてクリア目標を達成していくことです。そうするとゲームで養われるのは、クリア目標を認識する能力、ゲームの仕組み・ルールを把握する能力、ルール内での最短ルート・作業の効率を模索する能力、これらを繰り返すことによって取捨選択能力と実行力が養われると思います。これらは仕事の上でも人生設計の上でも重要な能力で、だとすると文部科学省の義務教育の目的に沿っていると思います。

それではeスポーツと運動系スポーツとの違いは何でしょうか。教育的ツールとしてみた場合、目標に向かって努力するプロセスを学ぶという面は共通していますが、運動系はどうしてもフィジカル面の優劣が表面化しがちです。それに対してeスポーツの場合、思考・構築のプロセスの方が重要度が高く、フィジカルの差が表れるのは競技シーンにおいてもあまり多くありません。そのため、学びという面ではeスポーツの方が万人に対して良い効果が期待できるのではないかと私は考えます。またコミュニケーションツールとして考えた場合でも、性別や年齢、障害の差に左右されにくく、幅の広い層の人々同士で共通の取り組みがしやすいツールとも言えます。

eスポーツの強み・弱みを考えてみましょう。強みでは◇ダイバーシティ社会の実現につながる。◇これまでに無かった取り組みであるため注目を集めやすい。◇プレイヤーが若年層に多いため、他の取り組みに比べて、世代間交流が望める。◇低コストでのイベント運営も可能。などが挙げられます。弱み

では、高齢層へのアピールが低い。◇ルールがわかりにくい。◇特定の企業のタイトルを使用するため、解決しなければいけない問題もある、等があります。

これまでに行われた取り組みの例を紹介し、私から今までに行われてきた中で富山県がいちばんeスポーツの取り組みを行っていると思います。Toyama Gamers Day 2019というイベントが高岡テクノドームとサテライト会場で行われました。次世代通信技術として注目されてきた「5G」の試験運用、新たなスポーツ競技・産業として注目される「eスポーツ」、「新たな技術とエンターテインメントが富山で融合」がテーマでした。注目すべき点としては高岡テクノドームの収容人数が3,500人と、サテライト会場を使用したオフライン・オンライン併用のイベント開催で、始球式では県内の市長同士のエキシビジョンマッチも行われました。おそらく継続していくつもりだったのだと思いますが、2020年コロナ禍になり途絶えてしまった状況にあります。

まとめとして、コンテンツとしてeスポーツは強いです。加えて、どこかの地域が継続した取り組みをしているわけではないので、どこかがやるよりも先いうまく取り組みをしてアプローチができれば、地域のメリットを打ち出すことにもつながりますし、人材育成やコミュニケーションツールなどでも効果が得られるのではないかと考えています。



スマイル

尾花 智仁様

卓話いただきありがとうございました。

大宮RC 星野晃一郎様/長沼会長/坂本幹事/門崎副会長/小田切副幹事/
大塚信郎会員/村岡会員/尾花会員/大木保司会員/齋藤博重会員/
藤村会員/齋藤哲雄会員/宇多村会員/斎藤修弘会員/大木崇寛会員/
丹井会員/関口良康会員/寺脇会員/木田会員

出席率	
会員数	34
出席免除	5
出席対象者	29
出席者数	19
65.52%	

例会日 毎週木曜日 12:30~13:30 事務所 〒362-0035 埼玉県上尾市仲町1-8-31 新和エクセルビル303

例会場 上尾東武ホテル3F(コミュニティホール) TEL 048-775-7788 / FAX 048-776-9799

