

vol.33

スポーツには、言葉、性別、人種、障がいなどの壁はありません。

そして健康や生きがいづくり、地域や経済の活性化、国際交流などに密接に関わり、人と人、企業と企業、北海道・札幌のモノ・コトをつなぐ大切な役割を担っています。このようなスポーツによるまちづくりについて、札幌デザイン&テクノロジー専門学校e-sports学科に所属するお二人にお話を伺いました。



札幌デザイン&テクノロジー専門学校
e-sports学科 2年生
駒井 恭介 さん

2004年生まれ、石狩市出身。プログラマーを目指してストイックに頑張るe-sports学科の2年生。主にプレイしているゲームは「APEX(エイペックス)」。「なぎちゃん」のゲームネームで日々腕を磨く。

札幌デザイン&テクノロジー専門学校
e-sports学科
教務部 e-sports担当
下川原 健太 さん

1997年生まれ、帯広市出身。2016年頃よりプログラマーとして活躍し、現在もプロチーム「フェネル」に所属。プロとして培ってきた知識や教訓を次世代へと繋ぎ、プログラマーの社会的地位の向上を目指す。

eスポーツがひらく新たな可能性
“好き”がまちと人を変えるチカラに

“遊び”の枠を超えて
社会とつながる新たなツールに

(駒) 大学進学後、将来進むべき道に悩んでいた時になんとなく始めた「A p e x」が自分の転機でした。ずっと野球少年で、ゲームにのめり込んだのはこの時が初めて。世界大会の映像をYouTubeで観て、「こんな世界があつたんだ」とその熱量に圧倒されました。気がつけば本気でプロを目指していました。

(下) 僕は元プログラマーで現在は教職員の立場ですが、「ゲームは遊び」という偏見を越えて、若者の本気を社会に届けたいと考えています。eスポーツは判断力や反射神経、連携など、一般的なスポーツと同じ資質が求められる、れつきとした競技です。対人関係が苦手だった学生がチーム戦を通じて成長したり、高齢者福祉施設では認知機能訓練の一環として導入されるなど、今では人を育て、社会とつながるツールにもなっています。

(駒) eスポーツは、誰でもどこでも始められる手軽さが魅力。実力さえつければ、憧れのプロ選手と同じフィールドに立つこともできます。僕も実際にマッチしたことがあって、大きな喜びと自信につながりました。今後は僕自身が誰かの憧れになれるような選手を目指して、挑戦を続けて行きたいです。

(下) 札幌では今、世界的な注目を集めるオンラインゲームの国際大会が3年連続で開催されることになり、まさにeスポーツが地域とつながるチャンス。僕らの“好き”から始まる挑戦が、人やまちを動かしていく。そんな未来を、ここ札幌から築いて行けたらと思います。

公式
Instagram /



食や自然など多くの魅力に恵まれた
「笑顔になれる街」さっぽろを
イメージしたロゴ「サッポロスマイル」です

SAPP
RO

e-sportsを学べる2つの学校

札幌デザイン&
テクノロジー専門学校



札幌ミュージック&ダンス・
放送専門学校高等課程

