

輝くゲーマーにフォーカスするeスポーツマガジン

GAME STAR

Vol. **26**
DEC.2019

FREE

部活動でeスポーツ!?

高校で行われる
eスポーツ部に
潜入取材!



GameWithが発掘した2つの才能

KK / Zackray

(GameWith)



は、仲間を探しています。

経験者未経験者問わず、これから世界を変えられるサービスを作りたい仲間をエイプリルナイツは探しています。とにかく面白いことをカタチにしたい方は弊社担当者までご連絡をお待ちしております！



WEBサービス
企画運営



システム制作
支援事業



e-Sports
関連事業

【お問い合わせ先】採用/広報 担当者宛
recruit@april-knights.jp



APRIL KNIGHTSは、e-Sportsの社会人リーグAfter 5 Gaming Vol.3にて2連覇を達成しました！上の写真は活動の写真です。



ゲームが好きな社会人への
コミュニケーションツール



APRIL KNIGHTS



個性豊かな弊社のゲーマー社員・社風を全てお見せします。
一風変わった「エイプリルナイツ独自の働き方」を是非ご覧ください！



@akspot_game

https://akspot.game/



PC、ガジェット、ゲーム、イベント取材、企業訪問、クリエイターインタビュー、etc
あなたに役立つ・面白い・楽しい記事がきっとあります。是非ご覧ください！



@marushiru_com

https://marushiru.com/



GAME STAR

輝くゲーマーにフォーカスするeスポーツマガジン

Vol. **26**
DEC.2019

Contents

P4 GameWithが発掘した2つの才能

KK Zackray

(GameWith)



Cover
KK / Zackray
Cover Photo
Junpei Ishikawa

P12 部活動でeスポーツ!?
高校で行われる
eスポーツ部に潜入取材!

編集記

ゲムスタを手にとっていただきまして、ありがとうございます。

今回は高校生ゲーマーにスポットライトを当てさせていただきました。

インタビューをさせていただいたお二人はGameWith所属で、現在『大乱闘スマッシュブラザーズSPECIAL』の日本トップクラスのプレイヤーであるZackray選手と、同チーム『クラッシュ・ロワイヤル』部門のエースをKK選手です。お二人のゲームへの取り組み方や考え、年齢に端を発する問題など様々な話題をお聞きました。いつもより紙面を割いており、読み応えがある内容となっておりますので、ぜひご覧になってください。

また、高校の部活動へも取材をさせていただきましたのでこちらも大変興味深い内容となっております。合わせてご覧ください。

寒さが身にしみる季節となりましたが、体調を崩されぬようご自愛ください。



Editor in Chief
Masumi "みずいろ" Fukuda

Staff
Axi, nacchicchi, Tamo,
Tao, 泳ぐマングース

Design
ELEFANT Inc.

Special Thanks
株式会社ゲート
株式会社エイプリルナイツ

発行
GANYMEDE 株式会社

WWW.GAMESTAR.TOKYO

※本誌掲載の写真、記事の無断転載および複写を禁じます。



なっちゅっ
nacchicchi



Interview

KK / Zackray

GameWith

GameWithが発掘した2つの才能

『スマッシュブラザーズシリーズ』と『クラッシュ・ロワイヤル』。

いずれも競技シーンが世界的に盛り上がっているタイトルであり、強豪選手も日々切磋琢磨している。

そんな世界に飛び込んだ2人の高校生プロゲーマー。

「目指してはなかった」と口を揃えながらも、運命に導かれるようにプロとなった彼らは、何を思いながら今日まで走ったのだろうか。

Photo / Junpei Ishikawa Text / Shingo Morita

海外への道を開いたGameWithのサポート

——今回はGameWithに所属するZackray選手とKK選手に、高校生プロゲーマーとしての活動について伺いたいと思います。まずはGameWithに所属したきっかけから教えてください。

Zackray 『スマッシュブラザーズシリーズ（以下、スマブラ）』の大会に出場していて、大会の成績が上がってきた時に声をかけてもらいました。おかげで海外の大会に出場できるようになって、世界が変わりましたね。海外の大会は高校生がゲームをしながらバイトをして行けるほど簡単な舞台ではないので、サポートしていただけることに感謝しています。その分、プレッシャーはありますが、「活躍しなきゃ」とは思わないようにしています。どんな状況でも、試合に勝ちたいという気持ちは変わらないので。

KK 『クラッシュ・ロワイヤル（以下クラロワ）』はプロリーグの前にプロ選考会を行うのですが、出場して唯一声をかけてくれたのがGameWithでした。今年のクラロワのプロリーグは、韓国で2ヵ月に渡って開催されたんですが、出席日数の都合で丸々は学校を休めなくて。その間に日本と韓国を何度も往復させてもらいました。ある意味でプレッシャーがかかりましたが、「頑張ろう!」と思う原動力にもなりましたね。

——Zackray選手もKK選手も、それぞれのゲームを始めた時からプロを意識していたのですか？

Zackray 始めた時はさすがに思っていなかったですね。なので「Zackray」という選手名も深くは考えずにフリーゲームのキャラクターから付けました。プロになることが前提だったら考えていたはずで、改名しようかと思ったこともあったのですが、定着したのでこのままでもいいかなと。

KK ばくもプロになるとは…という感じです。ただ、「何

かの分野で一番になりたい」と思っていて、昔はサッカーで、今はクラロワですね。

——ちなみにKK選手の選手名の由来は？

KK 元々本名だったのですが、いろいろな人に知られると思ったら怖くなったので改名しました。KKはイニシャルで、数字はサッカーで背負った歴代の背番号です。選手名に数字を入れたことでオリジナリティが高まったように、「19212」を自分のプレイヤーネームに付けてくれるファンを見かけると嬉しくなります。

Zackray それ、うらやましいなあ。もっとちゃんと考えておけばよかったです(笑)。

夢中になれるものを見つけた幸運

——スマブラとクラロワ。それぞれのゲームを始めるようになったきっかけを教えてください。

Zackray ゲームは小さいころから好きで、スマブラは友人と一緒に遊んでいました。負けず嫌いな面があるので負けるのが本当に悔しくて、「勝つためにはどうしたらいいか」と考えながらモチベーションを保ってプレイしていましたね。それで「地元最強」という気持ちとともに、オンライン

環境に飛び込んでみたのですが、なかなか勝てなかったのでまたそれも向上心につながりました。

KK ばくもクラロワは友人に教えてもらって始めたのですが、いつの間にか友人より上手くなっていました。どちらかというと飽きっぽい性格なのですが、クラロワはハマりましたね。こんなに夢中になれたのはサッカー以来だなという感じです。

Zackray ばくも一緒だな。ハマれるものにはどっぷり浸かるのですが、それ以外のものには執着がないというか。中学生のころは部活に入ってはすぐ辞めるを繰り返していて、テニス部を2回だけ行って辞めて、そのあとの卓球部



GameWith

KK / Zackray

GameWithが発掘した
2つの才能

は1ヵ月で(笑)。担任の先生に呼び出されましたが、「面白くないから行きたくない」と言い切りました。われながらハッキリした性格だなと思います。

——中学生らしからぬすごいエピソードですね(笑)。ちなみに格闘ゲームの選手を紹介するサイトでは、Zackray選手は「天才」と称されていますがどう思われますか？

Zackray 気になることもあります、それがプレッシャーになることはありません。ぼくはスマブラ界隈では若手の選手なので、「若くて強い=天才」と思われるのかもしれないですね。ぼくは他の人よりも努力をしているという自負があるので、重荷にはなっていないです。

アメリカと韓国。それぞれの舞台で感じる成長

——先ほど「GameWithに加入して海外の大会に参加できるようになった」と2人が口を揃えましたが、海外の大会を経験して得たものはありましたか？

Zackray 海外の大規模の大会に出場したことで、改めて「勝ちたい」という気持ちが大きくなりました。飛行機で何十時間もかけて向かうので、気持ちも入りやすいですね。長時間のフライトは疲れることもありますが、何度も出場したことで海外の環境に慣れてきたので、いい経験をさせてもらっています。

——Zackray選手は「Genesis6」「The Big House9」と主に2つの大規模大会に参加されましたね。

Zackray 日本の大会とは、空気や雰囲気の違いが。独特というか、海外の大会では未だに緊張するので、普段しないミスも出たりします。どちらかというと落ち込むタイプなんです、置かれている状況によっては開き直れたりもします。



GameWith KK / Zackray GameWithが発掘した 2つの才能

——一般的に「海外に行くと人生観が変わる」と言われますが、Zackray選手はいかがでしたか？

Zackray 大会とはいえ基本的にはゲームをプレイしにいらっているので、そういった意識はないです。「Genesis6」も「The Big House9」も開催地がアメリカなんです、オーランドとデトロイトで全然違う場所なので、大会に気持ちを持っていきつつ、観光も楽しむという感じでしたね。

——「The Big House9」では見事に優勝も成し遂げました。結果を出したことで、また注目度も高まりますね。

Zackray 優勝できたのは調子がよかったというところもあったので、まだまだ絶対的な強さはないという気持ちが大きいです。自分が考える世界一の選手というのは総合的に強い選手なので、これからもそういった選手を目指して努力していきます。

——KK選手の海外大会での思い出は？

KK 「WCG」に出場したときのことなんですが、画面越しに憧れていた海外の選手と実際に会えた時は、感動したし自分の成長も感じられましたね。

——海外選手とのコミュニケーションはいかがです

か？

KK 英語が苦手で、なかなか思うようにはいかなかったですね。勉強したいと思うのですが。

Zackray ぼくも英語はしゃべれないですが単語はわかるので、相手が何を言っているかを察しつつ、返す時は翻訳機を使います。勉強は苦手なので、今後もしゃべりは…。

——クラロワのプロリーグ・クラロワフリーグ アジアに参戦するため、韓国に滞在することも増えました。現地ではどのような生活をされていましたか？

KK チームでシェアハウスを借りて、5人で共同生活をし



ました。もちろん初めての経験だったのですが、チームメイトは同世代なので和気あいあいとしていましたね。たまに1人の時間がほしいと思うこともありましたが（笑）。ただ最初にも言ったのですが、高校の出席の関係で1シーズンあたり5～6回の往復をしていました。時には次の対戦チームの対策が終わらない中で日本に戻らないといけなこともあって、授業中でもあてもないこうでもないシミュレーションしていましたね。

——高校生プロゲーマーならではの悩みにも見えますが、学校との両立に関して気になることはありましたか？

Zackray ぼくは高校卒業後の方向性が決まっていたので、取り立ててはなかったですね。KK選手は？

KK クラロワリーグ アジアの試合があったので、学園祭に参加できなかったんですよ。クラスで模擬店をやったみたいなので、高校生らしいことをしたいなぁと思うこともありましたが、今は割り切れています。

「毎日やらない」という Zackray 選手の思考

——練習やプレイ時間に関しても制限があると思います。が、どうやり繰りしていますか？

Zackray スマブラの練習に関しては、週末にまとまった時間を割くことが多くなりました。ある時、オンラインで

黙々と100戦やるよりもオフラインでアドバイスを聞きながら3試合やる方が断然成長が早いと気づき、そこからはあまりネット上での対戦はしなくなりました。隣に人がいるのではないのでは、練習の価値がまったく違いますね。最近は週末のオフライン練習のために、平日は別ゲームをやってモチベーションを高めておくことの方が多いですね。なので「毎日どれくらい練習していますか？」と聞かれると返答に困ることがあります。

——技術を上達させるためには、「毎日練習しないといけない」という固定観念がありますよね。

Zackray 「プロとはそうあるべき」と思われたりしますが、モチベーションがない状態で練習するのが一番ダメだと思います。向上心がないと誰からのアドバイスも聞く耳を持っていないですよ。コツコツやるのも大事ですが、10%のモチベーションで毎日やるくらいなら、100%のときに一気にやったほうが断然身に付きやすいです。

——KK選手の練習事情はいかがですか？

KK ぼくの場合、まずクラロワリーグ アジアが開催されているシーズン中は、決まった時間にオンラインでチームメンバーと集まって練習をします。対戦チームの研究や対策練って、あとはひたすら実際にプレイですね。オフシーズンはランクマッチで上位を目指しているのですが、ここでも基本的

には反復練習ですね。一試合終わったら次、次という感じで。

——そういった中で、Zackray 選手でしたらウルフ、KK 選手でしたら枯渴デッキと、代名詞的なキャラクターや使用デッキを磨いているわけですね。

Zackray 今はウルフのほかに常時3キャラくらい使えるようにと思って練習しています。大会に出場する選手の7割くらいは1キャラに特化したスペシャリストなのですが、スマブラはキャラクター数が多いのでどうしてもキャラクター間の相性差が出てきます。そんな中で複数のキャラクターを使えると、スペシャリストへの対策がしやすくトーナメントで安定して勝てるようになります。またYouTubeで配信もしているので、使えるキャラクターが多いと映えるかなとも思ったりします。

KK 昔から「KKならこれ」といったデッキがなかったんですが、枯渴デッキだけはずっと使っていて、気がついたら「世界でもトップクラスの枯渴デッキ使い」と呼ばれていました。ぼくもYouTube配信をしているのですが、クラロワはプロアマ問わずYouTuberが多いんですね。そんなときに自分だったら何ができるかと考えたときに、やっぱり人より上手く扱えるデッキは枯渴だよなと思って、そこから自分でも「KK＝枯渴デッキ」と意識するようになりました。

——実際の試合に関しても…、Zackray 選手はサイトに出場大会の履歴が掲載されていたりしますが、2019年だけでもかなりの数の大会に出場されていますね。

Zackray スマブラは大会が多いんです。国内の大型大会が月に1度行われていて、海外を含めると2週間に1回くらいは大規模な大会が開催されています。それに平日の大会が加わるという感じですね。国内大会の場合は出場選手がおなじみの面々になることが多く、お互いの手の内を知っていることもあって対策の応酬という面もあります。それを踏まえての複数キャラを使うようにしてますね。

——やはりどんな大会でも上を目指したいものですよね。しかし大会の開催数に関しては、スマブラならではの印象もあります。

Zackray スマブラはほかの格闘ゲームに比べて、トップ層が顔を合わせる回数が極端に多いと思います。そのため日本ランキング1～50位くらいまではみんな知り合いという感覚ですね。またスマブラならではの「宅オフ」という文化もあるので、最近では地元の友人よりもネットで知り合ったゲーム仲間と合う機会が増えました。ここまではオフ会や大会が開かれると「スマブラ界隈は平和」と思われる



Interview
KK / Zackray

ようで、どんどん新しいプレイヤーが出てくるんですね。やっぱり治安はいいに越したことはないです（笑）。

——KK選手はGameWithの初期メンバーとして、クラロワリーグ アジアを駆け抜けてきましたが、改めて振り返ってみたいいかがですか？

KK 2019年はシーズン1こそリーグ戦を勝ち上がってプレイオフまで進めたのですが、シーズン2の結果が散々で。2ヵ月の長期戦ということもあり、メンタルの保ち方とかがまだまだだったかなと反省しています。プレイスキルを磨くことももちろんですが、まだまだやらなければならないことは多いなという思いです。ガタッと来てしまった原因は…クラロワリーグ アジアは団体戦なんですが、ぼくが出場する機会が多かったので、やはりもっと勝てていたらと思います。流れを作るべきだったなと。

——チームの所属歴にしてもテクニック的にも、「エース」という立場でありましたから、背負うものも大きかったですよ。一方でスマブラは個人戦ですが、Zackray選手のは個人で突き詰めていく方が性に合っていますか？

Zackray チームとして戦うゲームはプレイしたことがないのですが、あまり向いていないと思います。例えばチームが負けたときに、原因が自分にあるのか味方にあるのか

STAFF ONLY



気になってしまうんですね。自分の黒星は100%自分のせいにしたかったので、個人戦の方がいいですね。

——責任の所在が明確になるのが個人戦のいいところですね。KK選手はサッカー時代も含めてチーム戦一筋ですが、改めてチーム戦のいいところを。

KK ある選手の調子が悪くてもほかの選手でカバーしながら、みんなでひとつの勝利に向かって行くところが楽しいですね。フォア・ザ・チームの精神。また表向きは自分がエースという立場でしたが、1人の負担をチームで分け合えるといった面もありました。ただしサッカーの経験が生きたかというところ、どうでしょうか(笑)。

——試合中、結構厳しい顔をしていることが多かった印象です。

KK 集中力が大事なゲームなので、気を張っていた部分はありました。自分の試合が終わってベンチに戻っても、味方が勝たないとチームとしての白星は付かないので、気持ちは切らさずにいましたね。

実績先行で親を認めさせたプロゲーマーの道

——高校生がプロゲーマーとし

て活動するにあたっては、家族の協力も必要だと思います。どんなきっかけで「プロゲーマーになる」という話をしましたか？

Zackray ある大型大会でいい結果を残した時に、上位の選手が参加する大会に出場できるようになったんですね。別の日だったので大会の前日にホテルに泊まれることになったのですが、「高校生は親の同意が必要」と言われたので、そのタイミングで打ち明けました。さすがに驚いていましたが、「無料でホテルに泊まれる」という武器があっ

たので、「本気でやってるんだ」という気持ちや実績を示せたのがよかったなと思います。

KK ぼくもきっかけは同意書問題ですね。プロ選考会で「やってみないか」と声をかけられたものの、親の許可は絶対なので説明しました。もちろんというか反対されたのですが、家族も独自でいろいろと調べてくれて、最終的には理解してくれました。今は応援してくれているので、思い切って話をしてくれました。

Zackray ぼくも反対はされましたね。ゲームは買ってくれ



Interview KK / Zackray GameWith

るんですが時間を制限されて、ゲームをするという顔をしない親だったので。でもGameWithから話が来るようになってからは、寛容になってくれました。

——やはり親の説得は「なりたい!」だけではなく、実績が必要ということですね。私も人の親なので、参考にしたいと思います。ほかに生活面では、友人関係はいかがでしょう？ 輪は広がっていると思いますが。

Zackray 高校生になってからは、ネットで知り合ったゲーム友達と付き合うことの方が多いですね。実は今日も、スマブラ仲間の家から来ました(笑)。最近は親も宅オフを理解してくれるようになったのですが、以前は説明しても理解してくれないと思えたので、「友達の家に泊まってくる」とだけ伝えていました。

KK ぼくはまだ学校の友だちと一緒にいることが多いですね。チームメンバーだったり仲のいい人が遠方に住んでいたりするので、会いたくてもオフラインではなかなか会えなかったりするのです。

——また高校生になって行動範囲も広がったと思いますが、ゲーム以外の趣味はありますか？

Zackray 音楽を聴いたり本を読んだりすることも好きです。週末はスマブラに没頭しますが、それ以外の時間はほかのゲームをやったりテレビを見たりとリフレッシュしたい派なので。スマブラ以外ではRPGだったりカードゲームをしたり、あくまでリラクスのためにやります。「モチベーションを高める」と言ったのも、もちろんスマブラは自分が強くなるためにプレイしているんですが、楽しむことが一番大事だと思っています。「やらなきゃ」と思ってる練習は気持ち的にしっくり来ないので、モチベーションが下がってきた時は他のゲームをやって、またやりたくなったらやると。それで気持ちを保った方が上達や学びにもつながりやすいので。

——2人は同じチームで同級生でプロゲーマーと共通点も多いですが、影響を受けることは？

Zackray 実は顔を合わせたのは今日が初めてだったんです。でも同じチームにいる高校生プロゲーマーということで、影では応援していました。

KK Zackray選手の存在はスタッフさんたちから聞いていたんですが、同じ高校生プロゲーマーということで、自分も頑張らないという気持ちにさせられました。

——密かに力にしていたんですね。改めてプロゲーマーになってよかったことを教えてください。

Zackray ゲーマーに関わらず「プロ」というのは一般的

に見ると遠い存在なんですけど、そういう方に立場的にも技術的にも近づくことができてよかったと思います。2年前に初めてオフ会に行って「プロには敵わない。雲の上の存在だ」と思ったんですが、それが憧れとなってプロを目指すきっかけにもなりました。あばだんごさんでしたり、今は普通に話す仲ですが、当時は恐れ多かったです。

KK みかん坊や選手に憧れていたもので、他のクラロワYouTuberの方々を含めてお会いできた時は嬉しかったですね。あとは自分の場合は実力を試してみたかったという思いがあって、その場が与えられたことも純粋にうれしかったです。いくら実力があると言っても、プロにならないとなかなか評価されない世界でもありますから。なのでプロになりたいと思っているプレイヤーは、どんどん目指してほしいですね。最近気になる選手…むぎったんさんですね。クラロワのグローバルランキングで上位に顔を出すことが多く、日本ではずば抜けて上手いと思っているので、プロの舞台で戦ってみたいです。

——あと数ヶ月で高校生という肩書は外れますが、2人が残してきた足跡は残りますし、きっとあとに続く選手たちの力になりますね。本日は本当にありがとうございました。今後の活躍も期待しております！



Zackray Profile

2019年2月にオークランドで開催されたGenesis6で日本人最高位となる5位、その後10月にデトロイトで開催されたThe Big House9で優勝するなど、日本を超えて世界で活躍するスマブラ高校生プレイヤー。スマブラに没頭する時はお菓子とジュース(カルピスとコーラ)がお供。



KK Profile

GameWithの一員として、2018年のクラロワリーグ アジアが旗揚げされたときから最前線で戦い続けるチームのエース。2018年に開催されWCGでも多くのプロから注目選手として名前が挙がり、その実力は世界に轟く。水が大好きでジュースには目もくれないが、銘柄にはこだわりなし。

部活動でeスポーツ!? 高校で行われるeスポーツ部に潜入取材!

放課後に行われる部活動や同好会。
最近ではeスポーツの大会に出て活躍することを目標にする部活動ができ始めたという耳にした。

eスポーツ部立ち上げは
全国で既に始まっている!!

全国に広がるeスポーツ部

120
校以上

今回潜入する高校 「正則学園高等学校」

正則学園高等学校は、東京都千代田区神田錦町3丁目1にある学校法人正則学園が運営している私立男子高等学校。正則学園高等学校が行うeスポーツへの取り組みは、2019年から校長の指示によるeスポーツ同好会を立ち上げから始まった。パソコンがずらりと並びメディアルームの一角に5台のゲーミングPCと作戦がぎっしり書かれたホワイトボードが設置され、そこでeスポーツ同好会の活動が行われている。リーグ・オブ・レジェンド部門で第2回 全国高校eスポーツ選手権に出場するも、初戦の相手が前回準優勝校という逆風が吹き荒れる。その逆風を吹き飛ばすために同好会員8名とコーチ・顧問の10名で勝利を目指す。



筆者が高校生だった頃は学校でゲームをプレイするなど、言語道断の世界であった。ゲーム文化がeスポーツという文化と交わったときに、ある一定の時間やルールの中で学校においてゲームをプレイすることが許されて行く。一人のゲーマーとしてそんな世界を憧れないわけがない。しかし、私たちが歩んできた実際の学校ではやはり信じがたい。そんなeスポーツ部の現場に潜入するべく、そのムーブメントを作っている「全国高校eスポーツ選手権」の主催である株式会社サードウェーブにコンタクトを取った。

株式会社サードウェーブが行っている施策の一つに「eスポーツ部 発足支援プログラム」というものがある。5台のゲーミングPCのレンタル費用が2年間無料になるというプログラムだ。この支援プログラムに参加する高校が120校にもなるという。つまり120校もの高校でeスポーツ部が設立もしくは設立準備されているのだ。

今回は都内にある正則学園高等学校を紹介したので、そのレポートをここに綴ろうと思う。

顧問の須藤先生に eスポーツ同好会設立の経緯と活動の実態を伺った。



——どういった経緯でeスポーツ同好会が作られたのでしょうか?

昨年まで、パソコン同好会があったのですが、eスポーツが流行ってきて、第一回全国高校eスポーツ選手権などの盛り上がりを見て、校長からパソコン同好会を解体

して、eスポーツ同好会を作ろうと思うんだけど、須藤先生どうだろう?と相談がありました。もちろん「よろしくお願いします」ということで、部員0人のところから同好会が始まりました。

——なぜ須藤先生が指名されたのでしょうか?

私はパソコン同好会の顧問というわけではなかったのですが、ゲームが好きということが校内で知られ、そのお話が校長の耳にも入った様で、生徒との年齢も近い私に白羽の矢が立ちました。

——学校でゲームをするという点に関して学校から反発はありましたか?

教諭からはありませんでした。私個人としては保護者の方々にご理解いただけるかという点が一番の気がかりでした。eスポーツといえど、やはりゲームをやるということには変わらないので。そこで、正則学園としてeスポーツ同好会の会員には厳しいルールを設けています。やはり、ただゲームをしていて、怠けていると思われては続きませ

るので。

1. 朝8時までに登校して個人所有するスマートフォンを同好会で預かる。(校則でスマホの電源をOFF)
2. 学力。中間試験・期末試験、外部模試などの試験について、一定の基準を満足しないと退会勧告を出す。
3. 校則をしっかり守ることができる。生活指導を受けた場合

TEACHER SUDO PROFILE 須藤先生プロフィール



正則学園高等学校
eスポーツ同好会顧問
須藤 公太 先生

2019年4月に非常勤から専任教師となった物理教諭。ゲーム好きということでeスポーツ同好会の顧問となる。27歳と教諭の中では若手。会員の成績を表計算ソフトを使用して校内偏差値を出し指導を行うなど、ゲームと勉学の両立を目指す。

には1回で退会。

この3つのルールについては、保護者の方々に文書として出させていただいて、全て同意できる生徒のみを会員と認めることにしています。

——学校でゲームをやるからこそ正しくあるというのは素晴らしいことですね。それでは同好会の活動内容について教えてください。

6月から始動して、現在会員が8名います。タイトルはリーグオブ・レジェンド(以下、LoLと称す)に絞って活動しています。

経験者が3名。残りの5名は初心者です。

10月くらいまでは「30レベルまであげて、ランク戦に潜れるようにする。」ということが目標になっていました。なので、基本的にノーマルを回していました。

ランク戦を行えるようにはなったのですが、最近ではあえてランク戦を控えています。私たちの強みってなんなのだろうって考えた時に情報が出ていないこ

とが強みなんじゃないかということで、情報アドバンテージを大切にしていこうと思っています。

現在はコーチとして来てくださっている方と一緒に1試合1試合、終わった後に振り返りミーティングをしています。この動きはどうだったのか、視界の意味とか、課題を抽出して、次の試合で実践していくということを繰り返しています。





主将を務める渡邊くんにも eスポーツと学生生活について伺った。

——まずはなぜeスポーツ同好会に入りたいと思ったのか、動機から教えてください。

学校で堂々とゲームができるかなって。中学時代の友達の中でオンラインカードゲームが流行っていて、もしかしたらeスポーツ同好会で遊べるのではないかなって入部しました。

——そしたらなんじゃこりゃって

ああ、違うんだと、まあでもゲームできるしいかと思って。

——それでリーグ・オブ・レジェンドをやりましょって言われたと思うんですけど、最初触って見たときはどうでした？

ゲームをやって初めて疲

れるということを経験しました。やる事が多すぎて、1試合が終わったのにまだ操作方法にわからない部分があって、最初は大変でした。

——今はどうですか？

今は結構いろんなチャンピオンが使えるようになってきて、昔

みたいになんか敵を倒すとかじゃなくて、みんなでどういう風に戦っていくのか、同じゲームをやっているけど、そのゲームに対する思考が変わってきて。遊ぶという概念よりも、戦略立てる所とか勉強に近い所があると思います。

——そういうのが逆に勉強に活かせたりそうですね。同好会に入ってたことはありますか？

別のクラスの友達を今まで作ってこなかったんですけど、高校に入って初めて作ることができた事と、担任の先生以外の先生と話せるようになったことです。テスト前に、わからないところを聞くことができたとか、あ

とはちょっとした補講聞いてもらったり。テスト勉強にも付き合ってもらえたりしています。

——今の目標はありますか？

今まで言われてきたこと、コーチからのアドバイスを第2回全国高校eスポーツ選手権大会で発揮していきたいと思っています



部活動でeスポーツ!? 高校で行われるeスポーツ部に潜入取材!

CAPTAIN WATANABE PROFILE 渡邊主将プロフィール



正則学園高等学校
eスポーツ同好会 主将
渡邊里琉さん(16才)

高校一年生にしてチームを率いる主将。リーグ・オブ・レジェンドはeスポーツ同好会に入会後に出会う。試合後の反省会には人一倍真剣に参加し、コーチとチームを強くするための相談を日々行う努力家。

す。長い時間かけて色々な人の協力もあってここまで来られたので、やっぱり最初から全力出して戦えたらなと。

——ちょっと同好会の所とは変わってしまうのですが、ご両親はどのような視点でこの活動を見られていますか？

eスポーツ同好会に入ると言ったときに、やりたいならいいんじゃない?って言ってくれた上にお父さんがゲーミング用のパソコンを用意してくれました。家族にもとてもお世話になっています。

——さっき実は先生に同好会の規則について聞いたんですけど、正直とてもきつくないですか？

(苦笑)、まあトントンドと思っています。学校で堂々とゲームをやるってことは相当な縛りがついておかしくないと思っています。

——eスポーツっていうものに触れて、私生活に変化はありましたか？

今まで以上にゲームの時間が増えていますね。勉強時間はあまりかわってないけど、1-2時間程ゲームをプレイする時間が増えました。

——よくeスポーツ選手とかが言うのですが、ただゲームをプレイする時間よりも、真剣にゲームをプレイする時間がすごく増えたといった話をするのですがいかがですか？

リーグ・オブ・レジェンドは、1試合1試合に集中力が必要なゲー

ムで、少しでも気を抜くと急に倒されてしまったりするので、集中していない時がないですね。

——最後に今後の抱負を教えてください。

ゲームに限らず、色々なことを集中して取り組んでいって、高みを目指せればと思います。3年生になった時には優勝したいと思っています。



第2回全国高校eスポーツ選手権 開催中!

イベント概要

開催目的: eスポーツを楽しむ高校生を応援し、新しい文化として発展させていくこと

主催: 毎日新聞社、株式会社サードウェーブ

後援: 一般社団法人全国高等学校eスポーツ連盟

運営協力: E5 esports Works

協賛: 日清食品ホールディングス株式会社、株式会社デンソー、滋慶

学園COMグループ、株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

タイトル: ロケットリーグ、リーグ・オブ・レジェンド

日程:

『ロケットリーグ』

予選大会(オンライン) 2019年8月24日(土)、25日(日)

決勝大会(オフライン) 2019年12月28日(土)

『リーグ・オブ・レジェンド』

予選大会(オンライン) 2019年11月23日(土)、24日(日)

決勝大会(オフライン) 2019年12月29日(日)

※決勝の会場は各部門ともEBIS303(東京都渋谷区)

テーマソング: 『ナミタチス』 BURNOUT SYNDROMES

参加費用: 無料

公式サイト: <https://www.ajhs-esports.jp/>

公式Twitter: @ajhs_esports(https://twitter.com/ajhs_esports)

2019年12月28日(土) / 29日(日)に
オフライン決勝が開催!!

ロケットリーグ2019.12.28 SAT

リーグ・オブ・レジェンド2019.12.29 SUN

会場: EBIS303(東京都渋谷区恵比寿1-20-8エビスパビル)

ロケットリーグ/ © 2015-2019 Psyonix Inc. All rights reserved.

リーグ・オブ・レジェンド/ © 2019 Riot Games, Inc. All rights reserved.

e スポーツはドラマだ。
イベント、選手、キャスター、マガジン…
GANYMEDE は、ドラマを描き続けています。
私たちは、自分の思う『面白い』を伝えたい、と
思いを持つ人材を、募集しています。

求人職種

PRODUCER

制作プロデューサー
アシスタントプロデューサー

DIRECTOR

制作ディレクター
アシスタントディレクターGRAPHIC
DESIGNER

グラフィックデザイナー

INTERNSHIP

インターン
アルバイト

詳しくはこちら

GANYMEDE

GANYMEDE 株式会社

〒150-0033 東京都渋谷区猿樂町4-3 鈴円代官山ビル2F

<https://gnmd.co.jp>