eスポーツ 地域に浸透

アオキシンテック

3年後にも収益事業化

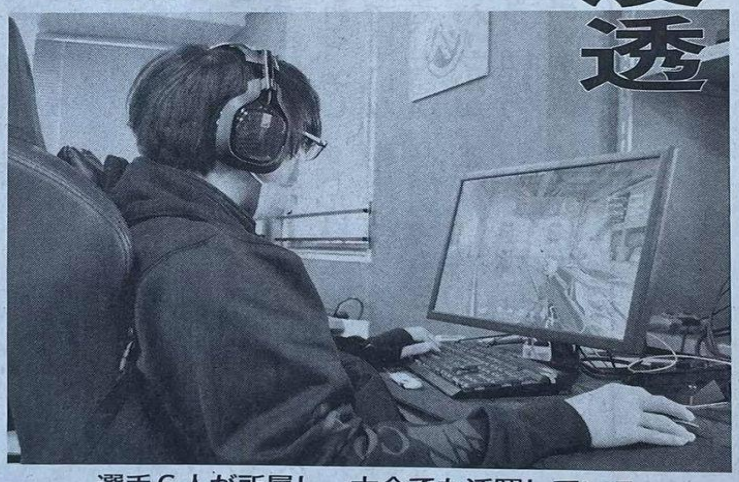
アオキシンテック（栃木県真岡市、青木圭太社長、0285・80・1361）は、自社が運営するチームを通じて栃木県内でのeスポーツ浸透を図っている。県内でイベント主催や受託運営、専門学校への講師派遣などを行い、地域活動への参加を積極化しながら有償事業を拡大。競技の周知とともに、スポンサー収入に次ぐ第2の収入源を確保し「3年後の収益事業化を目指す」（青木社長）としている。

（栃木・大川諒介）

「地域の人にeスポーツを知ってもらいたい」。チーム運営を手がける地域活動に参加するほか、県内企業・団体などからイベント運営を受託したり、専攻学科を持つTBC学院小山校（栃木県小山市）にもボランティアを含む講師を派遣したりし、チームを積極的にアピールする。

また、約30社のスポンサー企業の大半を地元中小企業で固める。運営面はアオキシンテックが支え、「スポンサー100社契約、有償イベント月2回受注」などの事業目標を掲げる。

「法制度などが整えば、国内のeスポーツはさらに活況になる。その前に自立した体制をつくり、先行してノウハウを蓄積していく」と意気込む。



選手6人が所属し、大会でも活躍している

自動車関連の部品加工や設備設計などを手がける同社は、2019年にeスポーツチーム「アンサーエムゲーミング」を立ち上げた。所属選手は社員として雇用し、通常業務をこなしながらプロ活動に携わる。地域振興に加え「選手は職人志向が高く、モノづくりの仕事と親和性がある」（青木社長）と人材採用面で着目したという。

現在は格闘ゲームやFPS（一人称視点のシューティング）ゲームの選手6人が所属し、国内外の大会に出場。競技団体公認のプロライセンスを取得し、大会で結果を残すなど成果を上げている。会社としても専用の自社拠点（栃木県真岡市）を設立し練習を支えるほか、メーカー公認の大会を開催するなどしている。

最近はコロナ禍で大会やイベントはオンラインが中心になり、収益が見込める事業機会は減少。だが「複数会場・拠点で連携し、多数のプレーヤーが同時対戦するなどやり方は多様だ」（青木社長）と地域や企業間の連携を促進し活路を見いだす。