

2022年2月10日

破と離

実施報告書

FAIR PLAY
破と離運営事務局

実施概要・実施実績

【実施概要】

名称	破と離
開催日程	2022年2月5日(土)
開催時間	12:30～13:00
開催場所	TECH. C. 福岡 福岡デザイン&テクノロジー専門学校
実施内容	ファッションショー OP, ED動画制作 ファッション雑誌制作
主催	FAIR PLAY
共催	TECH. C. 福岡 e-sportsイベントスタッフ専攻 e-sportsマネジメント専攻
協賛	株式会社ヒューマンフォーラム SPINNS 株式会社オフィス・ゼロ 株式会社アデザイン
後援	福岡市

【実施実績】

※オンライン開催へ変更の為、配信アナリティクス記載

動画秒数	5:15:00
総再生時間	約20時間
視聴回数	971回(2022/02/10時点)
最大同時接続数	99人
youtubeアカウント	https://onl.la/1YFC7wR

会場概要

【会場(全体)】



会場名 TECH.C. 福岡 福岡デザイン&テクノロジー専門学校
住所 〒812-0032 福岡県福岡市博多区石城町21-2
アクセス 博多駅Fのりば→石城町(10分)→徒歩(5分)
天神2Aのりば→築港口(10分)→徒歩(1分)

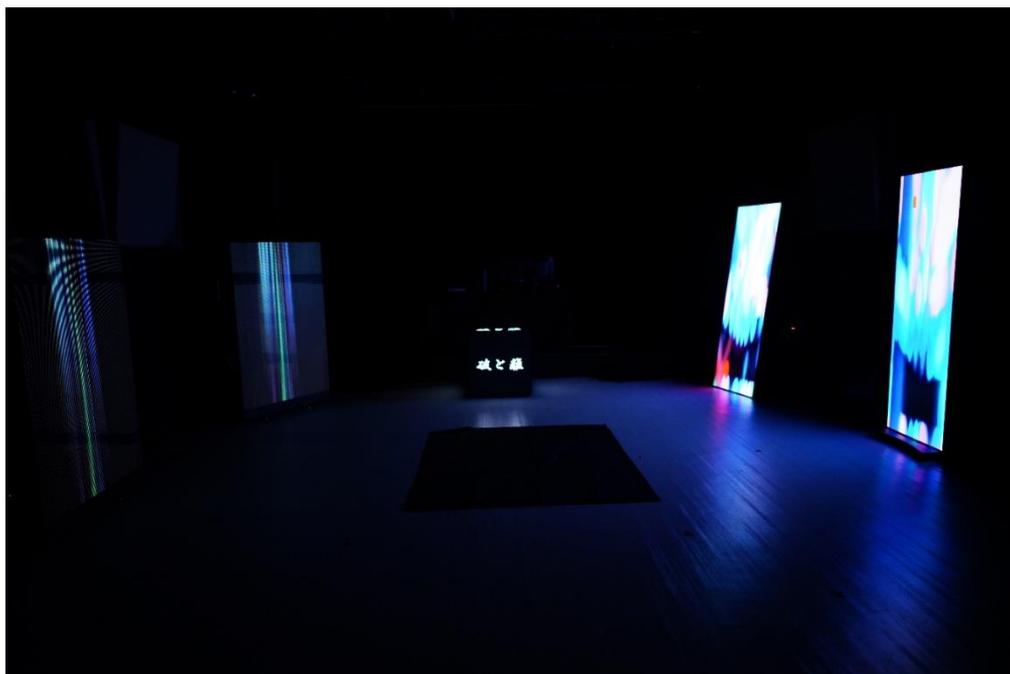
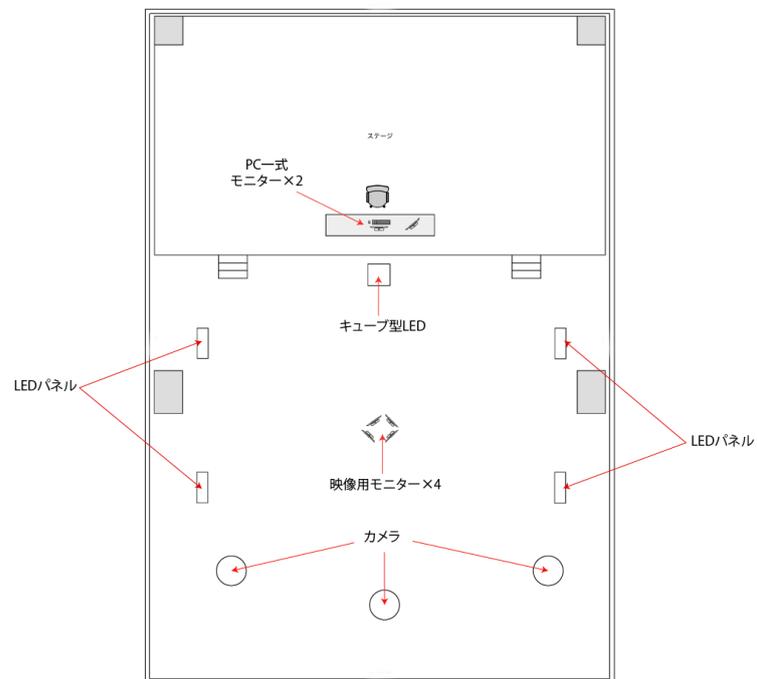
【会場(詳細)】



メイン会場1F FSMイベントホール

会場レイアウト

【会場(レイアウト)】



記録写真



ステージ運営

【ステージプログラム】

TIME	LAP	内容	出演者	詳細
12:20	10'	開場・客入れ	-	MCより適宜影ナレ
12:30	3'	オープニング	MC	MCよりオープニングコメント
12:33	3'	オープニング演出	-	オープニング動画
12:36	14'	ファッションショー	モデル MC	モデル登場後演出を経て、 インスタレーション形式でショー
12:50	2'	エンディング演出		エンディング映像
12:52	3'	エンディング	MC	MCよりエンディングコメント
12:55	-	閉幕	-	
13:00	-	撤収開始	-	撤収作業開始

【ステージプログラム詳細】

ファッションショー

出演

学生モデル4名、ゲスト(FAIR PLAY)モデル2名

内容

インスタレーション形式によるファッションショー



制作物

【動画】

OP動画



URL: <https://youtu.be/vo7StTdLyv0>

ED動画



URL: <https://youtu.be/RP1t3h3ozjE>

制作物

【esports雑誌】

A4サイズ雑誌 100部



※現物は今後のTECH. C. 福岡のイベントにて配布
協賛、協力企業には後日郵送

【告知画像】



事前告知・PR活動

【概要】

Twitter

アカウント

@fca_esports_stu

ツイート数

64回

インプレッション数

約120,000回



TECH.C.福岡e-sportsイベントチーム @fca_esports_stu · 1月19日

...

【We Are TECH.C.FUKUOKA e-sports2022】

卒業・進級制作展内にてesports×ファッションをテーマにした『破と離』を開催！

【開催時間】 12:30～13:30

今後も随時イベント情報更新をしていきますので楽しみに！

予約、詳細はこちらから

(ご来場は予約制となっております)

fca.ac.jp/opencampus/267...



事前告知・PR活動

Instagram

投稿数 13回
インプレッション数 約1,400回



企業へのDM発送
学校経由で100社以上

【取材実績】

福岡市
読売新聞社

2021年10月19日(火)
2022年2月5日(土)

統括・所感

【統括・所感】

今回、卒業・進級制作展の一部として制作が行われたが、企画当初より一番反響があり、企画のメインテーマであった「esportsイメージとしてマジョリティとマイノリティの相互理解」を促すイベントとしては満足のいく結果に繋がったように思う。

また、ターゲットの幅を広げる為にファッションショーを馴染みある方法ではなくインスタレーションという形式で行ったことも、esportsという世界観の表現にマッチしており、今後のイベントの方向性を模索するうえで貴重な経験を得られた。

次回開催を期待する声も多く、業界発展の観点からみても意義があるものと実感しているため、継続してイベントを行っていきたい。

【学生所感】

イベント全体を通して周りから期待する声も多く、『esports×ファッション』というコンテンツで新たな可能性を発掘できた。

演出で使用したLEDパネル&キューブから映し出されていた映像は、esportsの持つカッコよさが最大限表現されていてよかったとの声が多かった。

今回協賛いただいた衣装はモデルやesports学科学生をはじめとした参加者から大変好評だった。

急遽オンラインでの開催となり、映像のみではイベントを通して伝えなかった部分をうまく伝えきれなかったため、次回以降はオンラインでも伝えられるような仕組みを模索していきたい。