

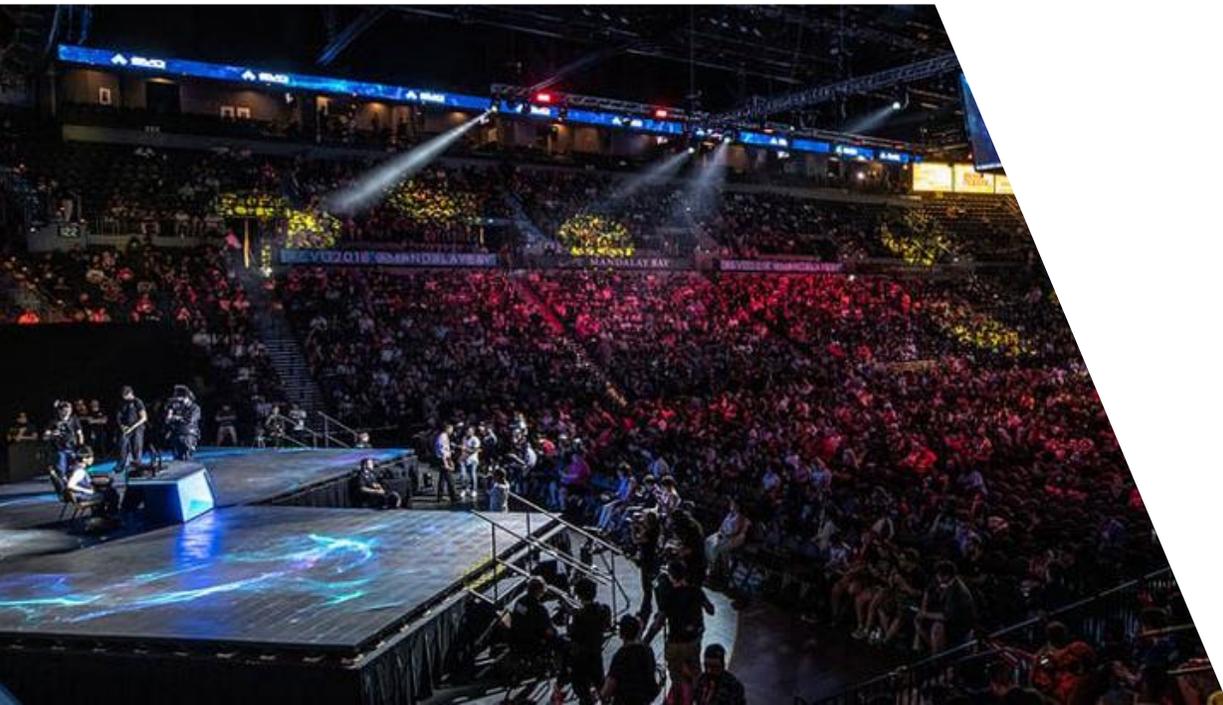


esports × ファッション

破と離

第1稿 2021.08.16 第3稿 2021.10.12
第2稿 2021.09.25 第4稿 2021.11.02
第5稿 2021.11.14 第6稿 2021.11.21

FAIR PLAY



破と離

企画書

目次

- 01 イベント概要
- 02 イベントコンテンツ
- 03 イメージボード
- 04 協賛プラン
- 05 問い合わせ

01

イベント概要



イメージからの「脱却！」 esportsとの調和を軸としたファッションショー

日本でもesportsの認知が進み、テレビなどでもesportsやプロゲーマーの話題を見る機会が増えた一方で、日本でゲーマーといえは未だにマイナスの評価を受けているところをよく目にします。

このような状況でesportsの流行を促しても、一過性のブームで終わってしまうことでしょう。

このような状況を払拭するためにも、我々の知っているesportsの格好良さを新たな面で表現し、「[マイノリティとマジョリティの相互理解](#)」を促したイベントを実行したいと考えています。

イベント実施目的

イメージチェンジ

ゲーマーに対するネガティブイメージを変える

当事者意識育成

ゲーマーの「自己表現力」「見られている意識」を育てる

世界観の共有

esportsの持つ世界観を体験する





【イベントタイトル】
破と離

【日時】
2021.2.5(土)
We are esports2022内にて開催
11:30 - 17:00 (内一時間程度を予定)

【会場】
TECH.C.福岡 福岡デザイン&テクノロジー専門学校

【イベント内容】
ファッションショー
学生制作コンテンツ

【入場料】
無料

【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

会場概要

TECH.C.福岡
デザイン&テクノロジー専門学校
〒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)

※駐車場なし、近辺コインパーキング多数あり

02

イベントコンテンツ



コンテンツ



ファッションショー

esportsとの調和をテクスチャーとし、
世界観そのものに触れることで多様な
コミュニティ理解を実現



学生制作コンテンツ

学生による制作物&展示コーナー
来場者に世界観を体験してもらい
関わり方を変えるキッカケ作りを提供



インスタレーション形式 ファッションショー

モニター投影したesportsシーンの映像を照明とし、esports世界との新たな調和を演出します。

またインスタレーション形式を採用し、誰でも気軽に体験できるオープンなものを目指します。

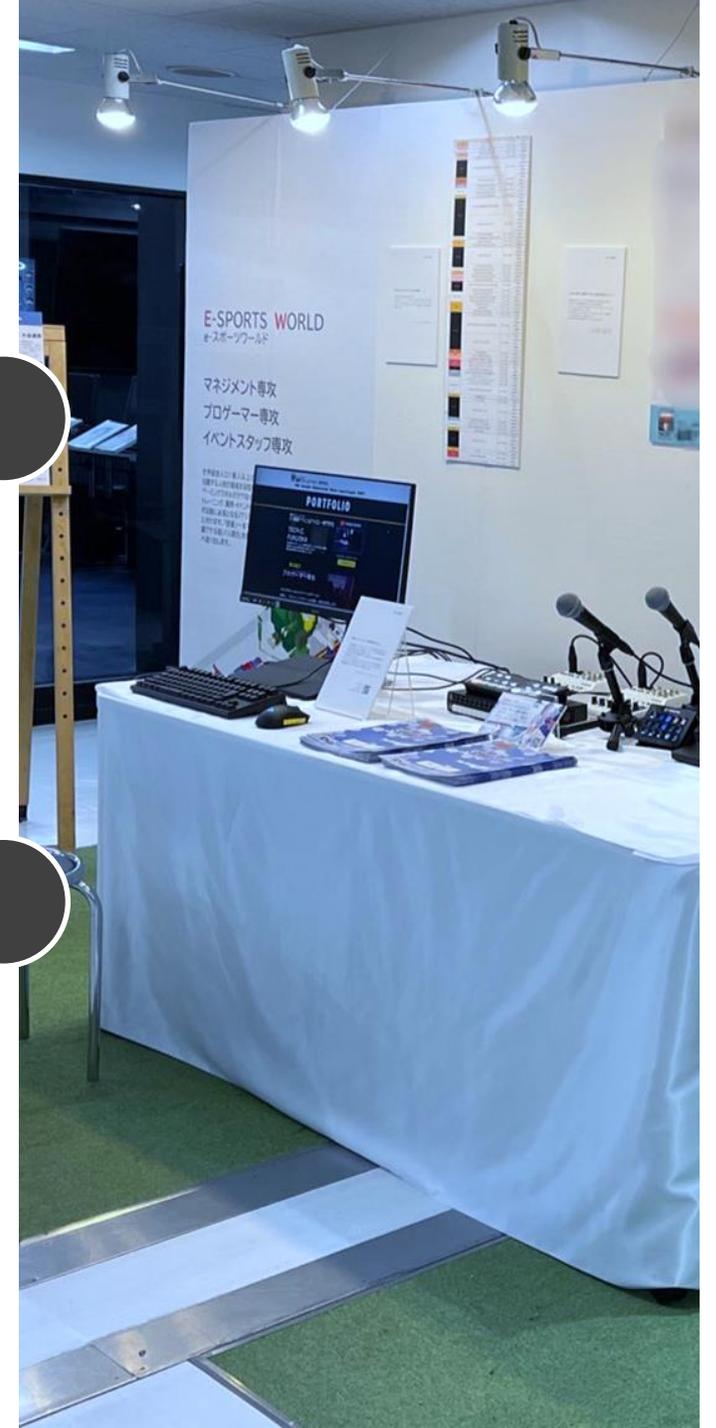
学生制作 コンテンツ

esports雑誌

esportsに関連した情報をまとめた雑誌を
学生が作成し展示&配布します

Movie制作

ファッションビフォーアフターや
制作過程動画を会場にて展示&公開します



03

イメージボード





インスタレーション形式 ファッションショー

モデルを背景にモニターに
映し出されるesportsシーン

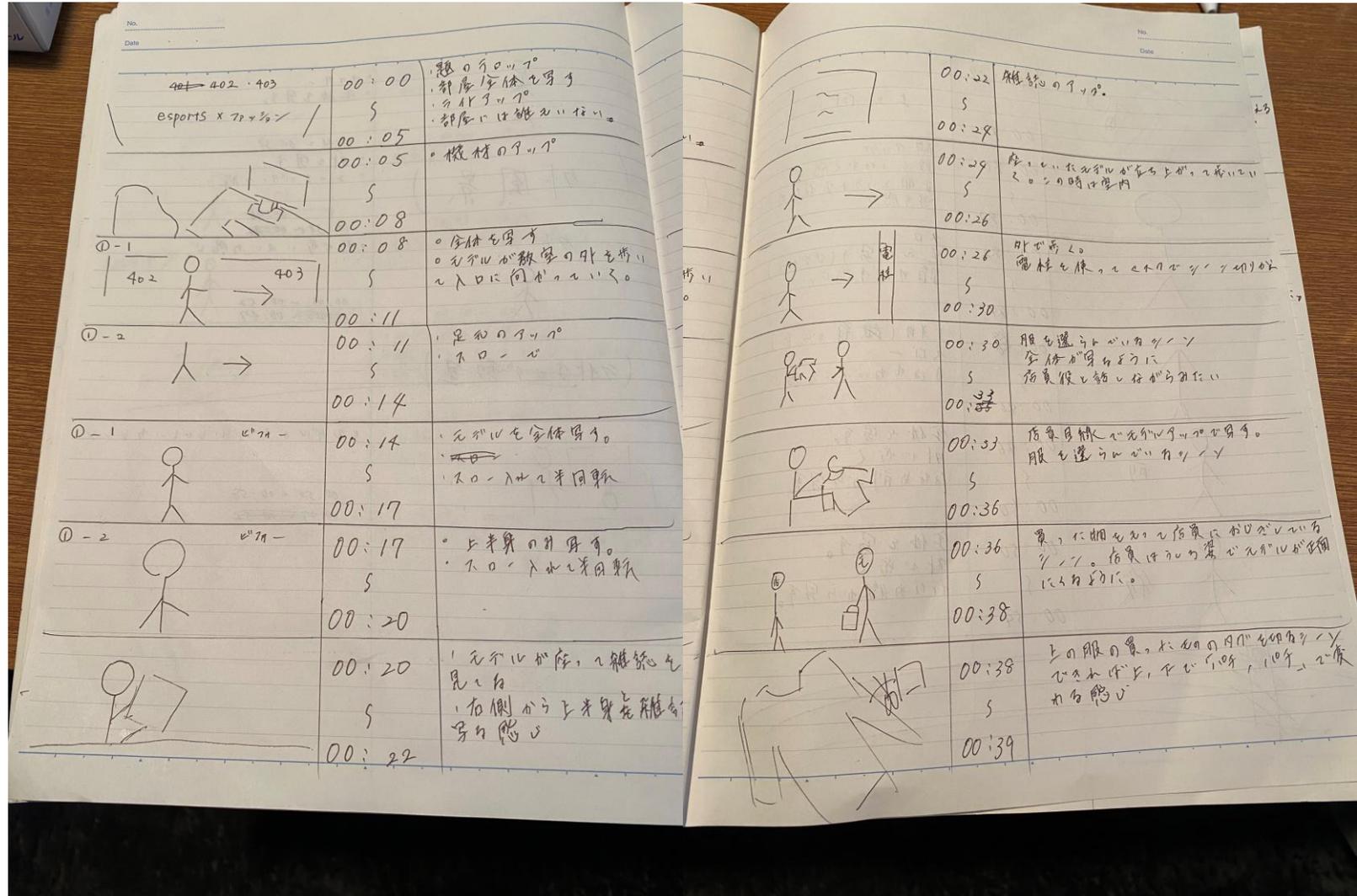


インストール形式
ファッションショー

簡易環境化での
イメージ写真

動画制作

ファッションビフォーアフターや
今企画用動画を学生が作成



各部門2人1ページ×6 (仮)



player name

brand

size

word

sns

P U B G

player name

brand

size

word

sns



各部門2人2ページ×12 (仮)



PUBG PUBG PUBG
PUBG PUBG PUBG
PUBG PUBG PUBG

player name

brand

size

word

sns



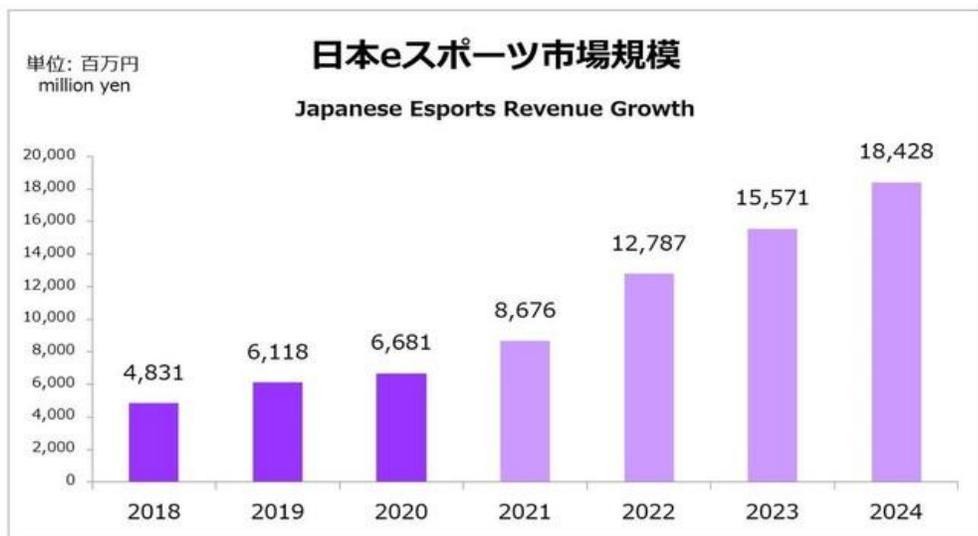
esports雑誌

esports情報と学生写真をまとめた
学生作のファッション雑誌

04

協賛プラン

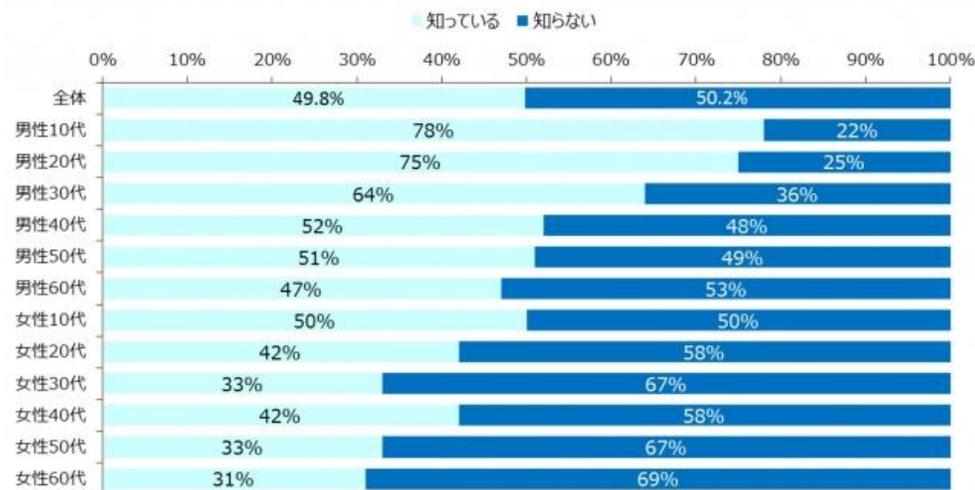




出典: ファミ通
※2021年以降の数値は、2021年4月時点での予測

ファミ通PR記事より引用

【eスポーツに関する認知 (MA※)】 (N=1,200、各性年代N=100)



CyberZ調べ Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

CyberZPR記事より引用

2020年時点でのesports市場

2018年と2020年のデータを掲載

10,20代男性は8割が認知
若年層の認知度がとても高くなっている
全体世代の認知度は2018年の時点で49.8%

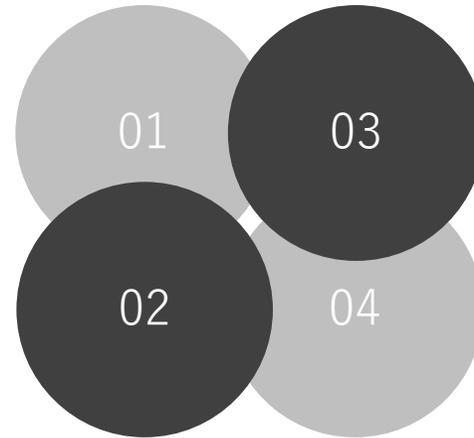
協賛企業様のメリット

若者へのアピール

効果的な店舗紹介&知名度のアップ

ゲーマーへのリーチ

普段とは違う客層と直接交流できる場



業界参入チャンス

業界関係者との交流&ネットワーク作り

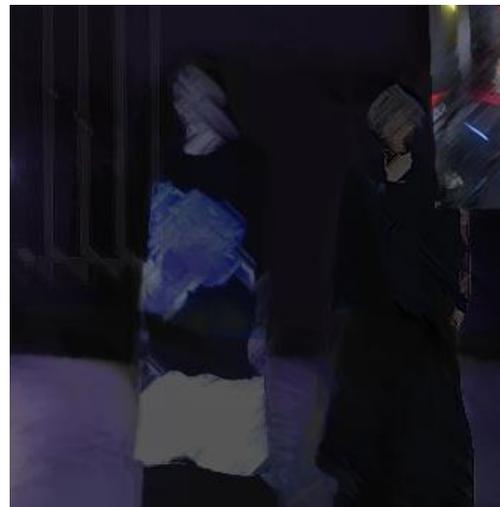
新規ビジネス

新作商品の展開、新たな価値観の創造

服飾店協賛条件

- 1, イベント協賛費一律 ¥10,000
- 2, ファッションショー衣装貸し出し(最低1着、男女不問)
- 3, 展示用トルソーコーディネート(任意)

- ・ショー衣装はテーマに沿ったもの(学生モデル着用)
- ・会場の一角にトルソー展示&宣伝物設置可能



服飾店以外の企業協賛形態

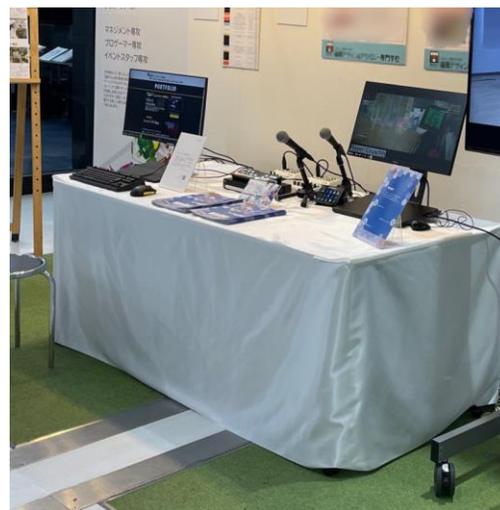
- 1, ¥10,000プラン

展示制作物に企業名、ロゴ掲載

- 2, ¥30,000プラン

展示制作物に企業名、ロゴ掲載

会場の一角に宣伝物設置可能



テクノロジー スポンサー

イベントにて技術機材のご提供を行って頂く無償スポンサーメニュー
展示制作物に企業名、ロゴ掲載

カメラ/ビデオ
撮影機材



スクリーン
モニター類

ゲーミングアイテム
ファッションアイテム



演出物
会場施工

協賛機材の配送と回収は、
スポンサー企業にご対応を頂いてます。

05

問い合わせ



破と離 運営事務局

esports.fukuoka.student@gmail.com

