

闘劇におけるユーザームーブメントと コミュニティの構築

株式会社エンターブレイン
「月刊アルカディア」編集長
イベントプランニング局 局長
猿渡 雅史

『闘劇』におけるユーザームーブメントとコミュニティの構築

【『闘劇』とは何か】

『闘劇』は、対戦格闘ゲームをテーマにした全国対戦大会です。主な特徴は以下のとおりです。

- 複数のゲームタイトルを同時に開催する(話題性)
- 全国各地・世界各地で予選を行なう(接触機会)
- メディアと連動した展開を行なう(持続性)
- 決勝大会を個別に開催し、総合的な祭典とする(非日常性)

【複数のゲームタイトルを同時に開催】

- 2003年度(闘劇2003) ■全6タイトル:決勝大会:2日間
バーチャファイター4 エボリューション/ギルティギア イグゼクス/カプコン VS. SNK 2
ソウルキャリバーII/ストリートファイターIII 3rd ストライク/スーパーストリートファイターIIX
- 2004年度(闘劇2004) ■全8タイトル:決勝大会:3日間
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003/ヴァンパイアセイヴァー/鉄拳4
バーチャファイター4 エボリューション/ギルティギア イグゼクス #RELOAD
サムライスピリッツ ゼロ/ストリートファイターIII 3rd ストライク/カプコン VS. SNK 2
- 2005年度(闘劇'05) ■全6タイトル:決勝大会:2日間
鉄拳5/バーチャファイター4 ファイナルチューンド/ギルティギア イグゼクス #RELOAD
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ/ストリートファイターIII 3rd ストライク
カプコンファイティングジャム
- 2005年度(闘劇'06) ■全9タイトル:決勝大会:3日間
メルティブラッド アクトカデンツァ/鉄拳5 DARK RESURRECTION/ネオジオ バトルコロシウム
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI/サムライスピリッツ 天下一剣客伝/北斗の拳
ストリートファイターIII 3rd ストライク/バーチャファイター4 ファイナルチューンド
ギルティギア イグゼクス スラッシュ

【全国各地・世界各地で行なう地方予選】

北は北海道から南は沖縄まで、全国約300店舗のロケーションにて全国地方予選を開催しています。また複数タイトルの開催となるため、ひとつのロケーションで行なわれる予選種目が2～3タイトルとなると、ゲームプレイヤーの参加機会は600～900大会もの予選が開催されていることになります。

更に海外からも参加選手を募っています。過去に参加していただいた諸外国(地区)を列記すると、

韓国／中国／香港／台湾／アメリカ西海岸／アメリカ東海岸／カナダ
フランス／イギリス／EU諸国

このように数多くの国から参加を頂いています。

またこのような海外参加選手は、外国人選手だからといってゲスト的な扱いではなく、その国(地域)で予選を行ない、あくまで予選を勝ち抜いた「選手の一人」として来日・参加して頂いてます。

【メディアと連動した持続性のある展開】

ゲーム大会やイベントは、どうしても一過性のものとなってしまいます。特に競い合いの大会だと決勝大会を華々しく行なうことに注力され、事前の告知はともかく、事後のリポートから次回への話題の持続は疎かになりがちです。

『闘劇』では、メディアと連動することにより、

- 開催種目発表
- 予選店舗発表
- 予選開始、中間経過発表
- 予選終了、決勝大会予測
- 決勝大会直前情報
- 決勝大会結果速報
- 決勝大会結果詳報
- 各ゲームごとの分析、他

このように話題作りを持続させ、最終的には次の開催種目の発表直前まで引っ張ることにより、年間を通した連動をも考えた展開を施していきます。

【決勝大会を個別に開催した、総合的な祭典】

全国地方予選を勝ち抜いた選手は、決勝大会に進出できます。これは東京都内の会場(ホール)を借り、店舗における予選とは違ったイベントらしい演出を施します。過去は幕張メッセ、現在はディファ有明などで開催しています。

意識すべき特徴は、あくまでも予選とは違った、目標となるべき舞台であること。それには、優勝者が誇れる、全参加者が憧れるステージを用意してあげることです。そのためには、非日常的な演出などが欠かせず、単に競い合い(ゲーム大会)を事務的に行ない、結果を発表すれば良いわけではありません。

こうした非日常を演出することで、自宅でのプレイ、店舗でのプレイ、店舗での予選とは違ったゲームライフスタイルを植え付け、マンネリ化しやすいゲームプレイへの刺激や目標を与えていきます。