

A stylized graphic of a hand holding a branch with leaves, rendered in black and teal. The hand is positioned at the top, with the branch extending downwards and outwards. The leaves are simple, pointed shapes. The overall style is clean and modern.

# AKIHABARA ENCOUNT

チーム方針

# ENCOUNTER

# チームコンセプト

”楽しい”で繋がり  
”楽しい”で生きる

# チームポリシー

## 真面目に不真面目

本気で取り組み、本気で面白おかしく、本気で謝る

## 自由と多様性

他者を認め、価値観を認め、個を尊重する  
ナンバーワンではなくオンリーワンの探求

## 人儲け

利益や損得ではなく  
人と繋がり、人が集まり、人に好かれる

## 膨張 ≠ 成長

ゲームの腕を磨くゲーマーとして  
そして、1人の人間としての成長を一步ずつ

## 破壊と創造

「〇〇であるべき」「〇〇なはず」という固定観念や風習に囚われず  
不必要の破壊と、必要の創造を追求する



# チームスローガン



生きる

Eスポーツ選手として  
ゲーマーとして『成功』とは何なのか

Eスポーツで金を稼ぎ、ご飯を食べ、納めるものを納め  
それを誇りに社会の中で生きていく

楽しいこと、夢中になれるものに情熱を捧げ  
命を輝かせながら生きていく

『思い出作り』で終わらせないために  
生物の根本的原動力である『生きる』をスローガンに掲げ  
日々の探求と挑戦を行って参ります

# ビジョン ～eスポーツ村からの脱却～



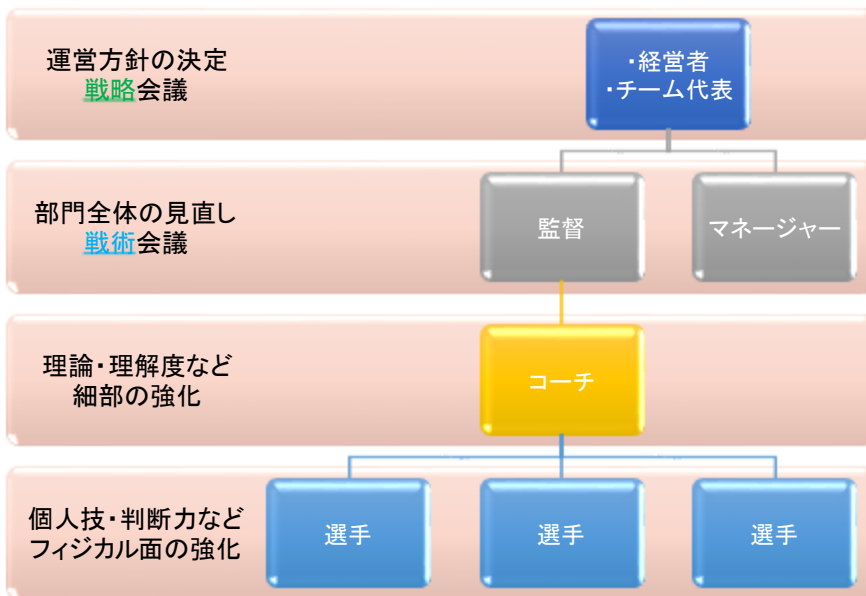
日本においてeスポーツは  
まだまだ発展途上の段階にあり  
未だマイノリティなものであると考えています  
そんなマイノリティの中、更に各タイトルに分かれた舞台で天下を取ろうとも  
それはスーパーマイノリティな世界での話にしか過ぎません

例を挙げるならば  
あるスポーツでチャンピオンになった人が、自分では凄いことだと信じていたのに  
周りが**”そのスポーツを知らない”**という理由で経済価値を生み出せなかった話と同じことです

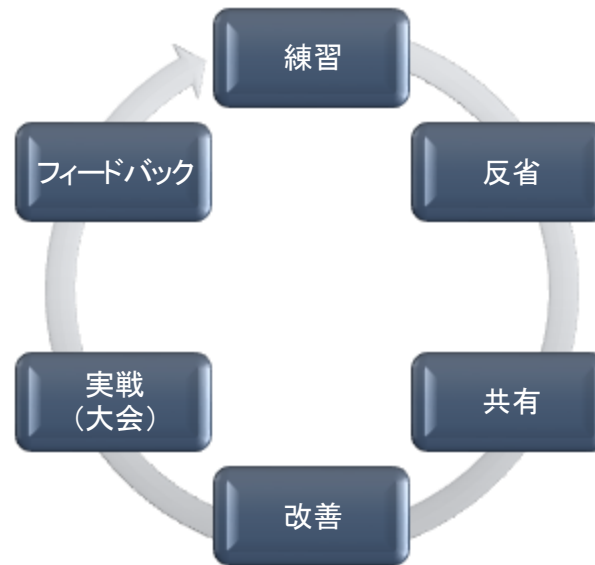
Eスポーツが村であるなら  
各タイトルはそこに住まう派閥程度のものしかありません  
そこで勝った負けただけを競い合うのはナンセンスであり  
目標はもっと都へ、もっと国へ、もっと世界へ認知され、歩みだせるモノを作り出すことです  
そして世界という舞台で生きるための環境や人材の育成を目指しています

# ゲーマー(選手)としての成長

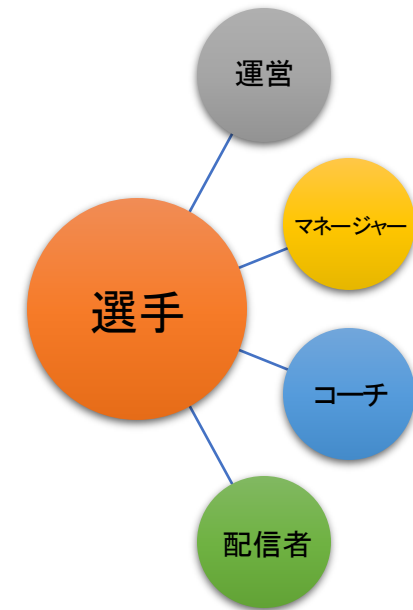
例: VALORANT部門の場合



部門全体のビジョン策定や  
様々な観点から見た練習改善や意識強化を行う『監督』  
インゲームに関する理論や作戦を指導する『コーチ』  
など、それぞれの役割を明確化することで  
練習の質と効率を重視しています

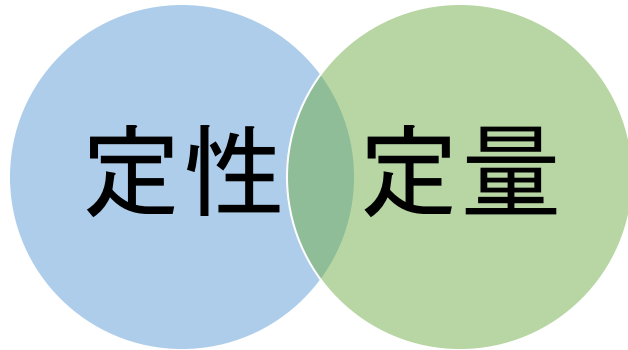


練習をサイクル化することで逸早いエラーポイントの特定  
順位が求められる『大会』のみを実戦と意識することで  
練習過程における短期的、単発的な勝敗や優劣ではなく  
長期的な目標を達成できる選手の育成を目指しています

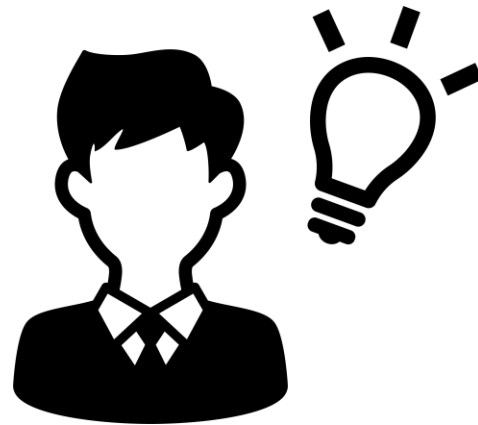


選手としての活動を終えた際  
適性能力によっては他の役職に就くことも検討します  
これにより『選手』以外の観点から物事を捉える力を養い  
仮に当チームから脱退後も  
業界から必要とされる人材の育成を目指しています

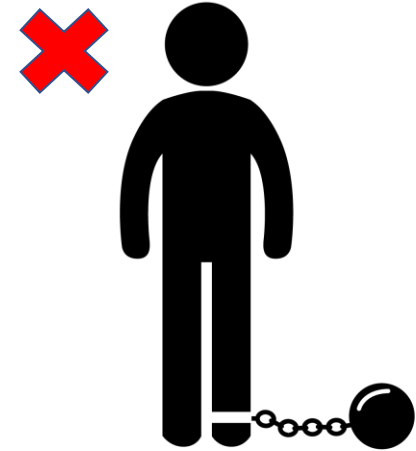
# 1人の人間としての成長



常に数字だけを追い求め、数字だけを評価対象にしていると  
何の為にゲームをしているのか  
何の為にチーム活動をしているのかを見失う恐れがあります  
定性的な目標と、定量的な目標  
両方の観点から物事を捉え、評価することで  
楽しさと実績のバランスを取れる人を目指しています



『自由に、そして独創的であって欲しい』という思いから  
自分で考える力と、自主性を重要視しています  
それぞれの役割は、その役職の人が一番よくわかっています  
当人たちが必要だと思ったことをやる  
不必要だと思ったらやらない  
過度な強制や『報告・連絡・相談』をしないことで  
自分で考え、動き、判断する能力を養います



Eスポーツ業界の年齢層は非常に若く、まだまだ未成熟です  
そして、その未成熟さに付け込む”悪”も少なからず存在します  
『ゲーマーが、ゲーム関係でトラウマを持ってほしくない』  
という思いと  
未来のeスポーツ業界、サブカル文化を担う若者を守るべく  
チームとしての情報収集と、選手への共有・教育を行い  
楽しく、幸せにゲームで生きていける環境を  
チーム一丸となって探求します

# チーム概要

## 『チーム名の由来』

ENCOUNTには、eスポーツを通じた出会いを大切にしたいという想いが込められております。ENCOUNTという言葉は、英語のENCOUNTERから作られた”誰かと出会う”というゲーム用語です。eスポーツは老若男女・国籍関係なく楽しめるものです。多様な人たちがeスポーツに情熱を注ぐことで今までない新たな価値を生み出すと確信しております。

また、チーム名に秋葉原を冠しており  
チームプロモーションにアニメなどのサブカルチャー要素を積極的に取り入れていきます。  
秋葉原という日本が誇れるサブカル聖地の代表として活躍できるチームを目指してまいります。

## 『チーム代表挨拶』

昨今では『eスポーツ』という言葉が浸透し  
ゲームは一種のスポーツであるという概念も認知されつつあります。  
しかし、ゲーム＝単なる娯楽という認識を完全に覆すレベルには達しておらず  
未だゲーマーと呼ばれる人たちが後ろ指をさされることも少なくありません。  
私は、この状態を真っ向から否定し『ゲームはスポーツだ！』と闇雲に唱え続けるだけの行為は、殆ど意味を成さないと考えています。

今の自分たちが異質であることを受け入れ  
それでも自分たちが信じ、決めた道や夢に向かって突き進んでいく  
その情熱や姿勢こそが人々の琴線に触れ、いつか大衆を動かすほどのエネルギーになると私は信じています。

どんなスポーツも、どんなエンターテイメントも初めは娯楽や自己満足から始まりました。  
その娯楽や自己満足を極限まで追求できたとき、初めて人々を魅了するものへと昇華し、非難は賛同へ変わると確信しています。

まず自分たちがゲームを、またゲーマーである環境を楽しみ、ゲームに人生を捧げ、その人生を謳歌する『娯楽』を極限まで追求することが、我々AKIHABARA ENCOUNTのeスポーツです。

チーム名 : AKIHABARA ENCOUNT

設立年月 : 2017年1月

会社名 : 株式会社ウォールラン

所在地 : 東京都港区西新橋1-6-12 アイオス虎ノ門1004号室

公式HP : <https://www.encount.site/>

Twitter : @AKIBA\_ENCOUNT



# WIN or LEARN

Win or Learnとは『勝つか、学ぶか』であり、敗北や失敗は存在しないという考えです

我々はこの考えを基本とし、選手が試合に臨む際の心構えであると同時に

チームとして『成功するか、学ぶか』という挑戦を行って参ります