

市会ジャーナル 第240号

令和6年度 Vol.1

政策調査レポート



写真: 令和6年8月23日 横浜市役所2階 eスポーツコーナー体験スペースの様子(横浜市にぎわいスポーツ文化局提供)

特集 eスポーツ

～地方自治体のニーズに合わせた発展と取り組み～

eスポーツとは
国の動向・施策
横浜市の取組
他都市の取組



SUSTAINABLE
DEVELOPMENT
GOALS

発行: 横浜市会議会局 政策調査課
令和6年9月10日発行

市会ジャーナル 第 240 号 令和6年度 Vol.1

政策調査レポート

特集 eスポーツ

～地方自治体のニーズに合わせた発展と取り組み～

はじめに	1
第1章 eスポーツとは	2
1 eスポーツとは	2
2 世界におけるeスポーツの歴史	2
3 日本における近年の動向	3
4 eスポーツの主なジャンル	5
5 社会的意義	6
第2章 国の動向	8
1 総務省「eスポーツ産業に関する調査研究」報告書	8
2 未来投資戦略 2018 — 「Society 5.0」「データ駆動型社会」への変革 —	8
3 内閣府「知的財産推進計画」	9
4 eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会 日本のeスポーツの発展に向けて ～更なる市場成長、社会的意義の観点から～	9
5 経済産業省「2021(令和3)年度コンテンツ海外展開促進事業」 (Z世代におけるeスポーツ及びゲーム空間における広告価値の検証事業)	13
コラム オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟	14
第3章 横浜市の取組	15
1 横浜市とeスポーツのかかわり	15
2 2024(令和6)年度事業概要から見るeスポーツ	15
3 「日本eスポーツアワード」横浜誘致・開催	16

4 地域におけるeスポーツ活用事例	17
(1) 青葉区「高齢者の社会参加促進に向けたeスポーツ体験会」	17
(2) 保土ヶ谷区「eスポ GOMI in HODOGAYA」	20
コラム 横浜でのeスポーツ関連イベント	22
第4章 他都市の取組事例	24
1 神奈川県横須賀市「Yokosuka e-Sports Project」	24
(1) 「eスポーツ事業」の実施背景	24
(2) eスポーツの可能性について	25
(3) Yokosuka e-Sports Project	26
(4) eスポーツ事業における継続的な課題	29
(5) 今後の事業展望	30
コラム 横須賀市におけるコンテンツコラボレーションについて	30
2 大阪府泉佐野市「eスポーツ先進都市」	32
(1) eスポーツキャンプ	32
(2) eスタジアム泉佐野	33
(3) eスポーツ事業に取り組んでいる他自治体との連携	34
3 奈良県川西町「eスポーツを活用したフレイル予防の検証事業」	35
(1) 事業背景	35
(2) 実証実験等の内容	36
(3) 効果検証	37
(4) その後の展開	38
(5) まとめ	38

掲載している図や表が不鮮明な場合がありますので、参考・出典に記載のウェブサイト等も併せてご参照ください。

eスポーツ ～地方自治体のニーズに合わせた発展と取り組み～

ゲームを競技として扱うeスポーツは、近年世界各国で盛り上がりを見せており、国内においても若い世代を中心に人気を集め、今後の成長分野として期待されています。民間企業の調査によると、スポンサー料や放映権、チケット販売等のゲーム産業としての市場規模は、2018(平成 30)年時点で推計約 48 億円、2022(令和4)年時点では推計約 125 億円に達し、2025(令和7)年には 215 億円を超えると推定されています。eスポーツプレイヤーのみならず、日本におけるeスポーツファン数も増加傾向にあり、2025(令和7)年には1千万人を超えると推定されています。

また、eスポーツは、年齢や性別・国籍・障害等の壁を超えて、誰もが参加することができるため、他のスポーツであればコストのかかる会場設備などが必要なく、多くの人を低いコストで集めることができます。

そのため、ゲーム産業のみならず様々な周辺市場・産業領域への経済的効果が想定されるほか、これを通じた様々な社会的意義も見込まれます。特に医療・福祉や地域活性化、教育・国際交流に活用する動きが全国に広がっています。

近年では、国民体育大会の文化プログラムとして採用され、全国健康福祉祭(ねんりんピック)においても、オリジナル種目として採用されるなど、社会的な認知は急速に高まっています。

横浜市でも、2023(令和5)年に「ポケモンワールドチャンピオンシップス 2023」や「横浜eスポーツ大会 戦参～SENZAN～」といったeスポーツ関連のイベントが行われ、大きな盛り上がりを見せました。さらに、2025(令和7)年1月には、eスポーツ分野における国内唯一のAwardである「日本eスポーツAward」の横浜開催も予定されています。また、eスポーツがにぎわい創出のツールとして位置付けられている一方で、地域が抱える様々な課題を解決する役割も期待されており、本市でも青葉区や保土ケ谷区で地域課題解決に活用されています。

世界的な動きをみると、2023(令和5)年6月には、国際オリンピック委員会(IOC)が主催する初の対面でのeスポーツ大会「オリンピックeスポーツシリーズ」がシンガポールで開催され、また、同年9月から中国・杭州で開催された「第19回アジア競技大会」では、初めてeスポーツが正式競技に採用されました。さらに、オリンピック種目への採用を目指す議論もなされるなど、ますます注目度が高まっています。

本ジャーナルでは、世界的に注目されているeスポーツにスポットを当て、国の動向や、横浜市及び他都市における取組事例をご紹介します。

1 eスポーツとは

1 eスポーツとは

「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称です。

ここでいう「ゲーム」とは、PC ゲーム、家庭用ゲーム、スマートフォンゲーム等の多様な媒体によるものを含んでいます。様々なジャンルのゲームを用い、ルールの下で対戦し、勝敗を競う「eスポーツ」は、世界各国で盛り上がりを見せており、近年、国内においても若い世代を中心に人気を集め、今後の成長分野として期待されています。

2 世界におけるeスポーツの歴史

ゲームを用いた競技は、1970年代頃から米国等で開催されてきましたが、1990年代末頃以降にパソコンが一般家庭やインターネットカフェ等に普及し、パソコンを用いたeスポーツが興行として注目を集めるようになりました。欧米では、「CPL (Cyberathlete Professional League)」や「PGL (Professional Gamers League)」等のプロゲーマーリーグが登場し、成績上位者に高額賞金が授与されるようになりました。

2000(平成12)年には、韓国では韓国文化体育観光部の支援を受け、韓国eスポーツ協会(KeSPA)が発足され、eスポーツの放送、イベントの開催といった包括的な事業に官民協同で乗り出しました。また、同年開催した、大規模な世界大会「WCGC (World Cyber Games Challenge)」により、eスポーツの認知度が世界的に向上しました。

同じく、ドイツではエレクトロニック・スポーツ・リーグ社(ESL)が設立され、オンラインリーグ開催やメディア事業を開始しました。その他フランス、中国、イギリスといった国々でeスポーツを興行として行う企業・団体が次々と設立されました。

2023(令和5)年6月には、国際オリンピック委員会(IOC)が主催する初の対面でのeスポーツ大会「オリンピックeスポーツシリーズ」がシンガポールで開催され、また、同年9月から中国・杭州で開催された「第19回アジア競技大会」では、初めてeスポーツが正式競技に採用されました。さらに、国際オリンピック委員会が発行する「オリンピック・アジェンダ 2020+5」という提言書において、新しい改革案としてeスポーツの採択について、議論がなされています。

<オリンピック・アジェンダ 2020+5 提言9>



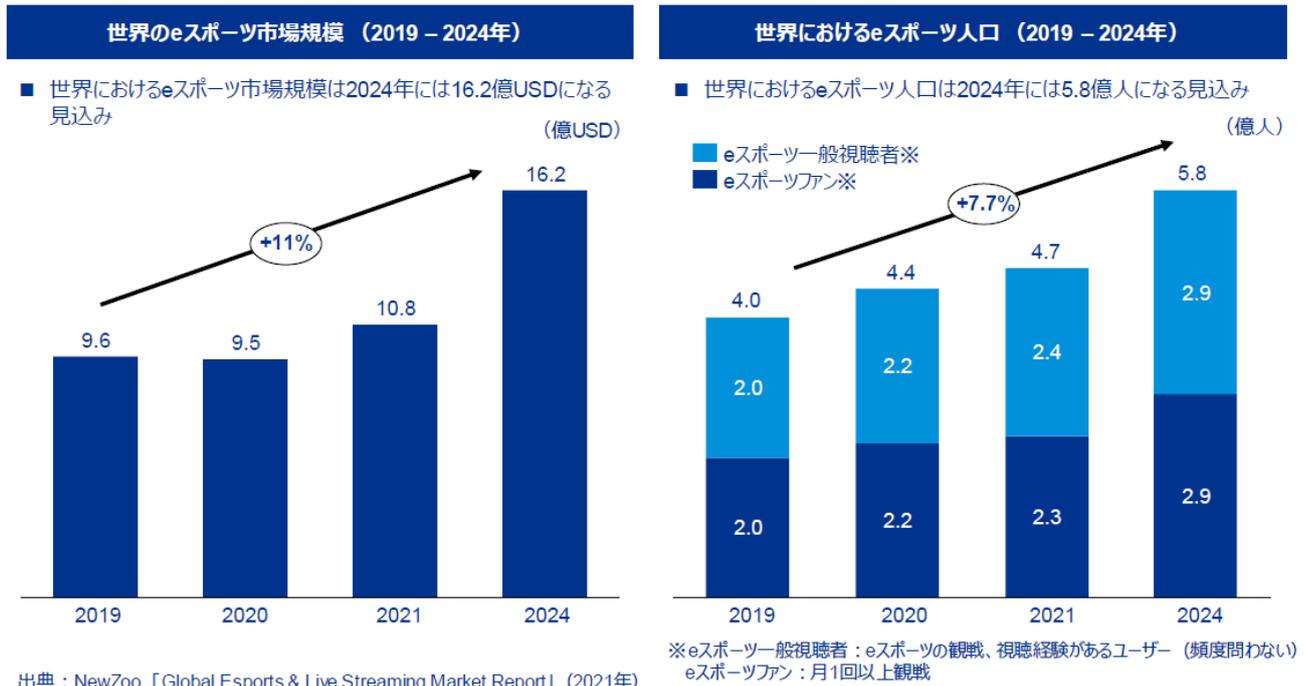
提言9

バーチャルスポーツの発展を促し、ビデオゲームコミュニティとの関わりを深める

- バーチャルスポーツの人気の高まりを生かして、オリンピック・ムーブメント、オリンピックの価値、スポーツ参加を促進し、若者との直接的な関係を育てる
- IFの規約や戦略の中でバーチャルなシミュレーション形式での競技を一つの種別として確立できるようにIFの役割と責任を強化する
 - IOCのデジタルエンゲージメント戦略を支えるために、バーチャルなシミュレーション形式での競技を通じた独自のオリンピックの商品と体験を発表する
 - 各IFと協力して、オリンピック（競技）プログラムに身体運動を伴うバーチャルスポーツを加えることを検討する
 - 若者に運動やオリンピック・ムーブメントとの関わりを促すために、競技コミュニティとビデオゲームコミュニティとのローカルレベルのパートナーシップを支援する
 - オリンピック選手関連のオンラインプログラムとデジタルツールを競争型のビデオゲームコミュニティに提供し、彼らの身体的・精神的健康を支援する

出典：公益財団法人日本オリンピック委員会「オリンピック・アジェンダ 2020+5」
<https://www.joc.or.jp/olympism/principles/agenda2020/>

世界のeスポーツ市場規模は 2024(令和6)年に 16.2 億 USD、eスポーツ人口も 5.8 億人に到達すると言われています。



出典：NewZoo「Global Esports & Live Streaming Market Report」(2021年)

出典：経済産業省

「2021(令和3)年度コンテンツ海外展開促進事業(Z世代におけるeスポーツ及びゲーム空間における広告価値の検証事業)」に関する報告書

https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/esportskoukokukatireport2022.pdf

3 日本における近年の動向

日本では、1991(平成3)年にアーケードに登場したカプコン社の「ストリートファイターII」が一大ブームを巻き起こし、各地のゲームセンターで競技大会が開催されるようになりました。以降、「バーチャファイター」、「鉄拳」といった格闘ゲームがゲームセンターを中心にファンコミュニティを形成し、日本におけるeスポーツ産業の礎を築きました。

一方、日本では2000(平成12)年以降も、海外のeスポーツで主流となったPCゲームより家庭用ゲームやスマートフォンゲームのプレイヤーが多数を占めていたため、PCゲームを用いたeスポーツ興行の盛り上がりには追従していませんでした。しかし、2010(平成22)年以降に格闘ゲームジャンルのコミュニティからプロ選手が次々に誕生し、プロ選手達が世界で開催される大会で活躍することで、興行としてのeスポーツへの注目が集まるようになりました。

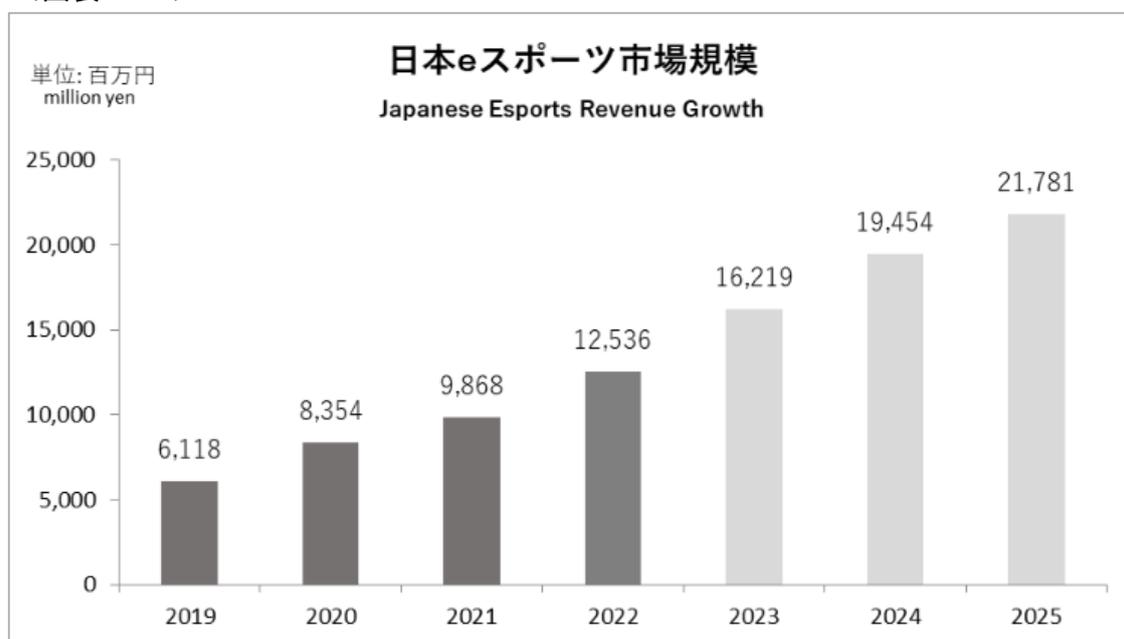
そして、2018(平成30)年は日本の「eスポーツ元年」と呼ばれています。eスポーツの普及と振興を目的とする「一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)」が設立され、eスポーツプレイヤーのライセンス制度を設けるなど環境面の整備を進めました。また、大型大会が多く開かれ、スポンサーも集まり、プロスポーツ団体、メディア、イベント会社など多種多様な業種から企業が次々と参入してきています。この盛り上がりは市場規模のデータにも表れており、2017(平成29)年に3.7億円だった市場規模が、2018(平成30)年には約13倍の48.3億円にまで成長しました。この年の新語流行語大賞トップテンに「eスポーツ」がノミネートされるなど、一般的にも認知度が高まりました。

その後も2019(令和元)年には、茨城県で開催された国民体育大会の文化プログラムとして、国体史上初めて全国都道府県対抗eスポーツ選手権が開かれ、2024(令和6)年10月に鳥取県で開催予定の「第36回全国健康福祉祭(ねんりんピック)」において、eスポーツが初の正式種目として採用されるなど、社会的な認知は急速に高まっています。

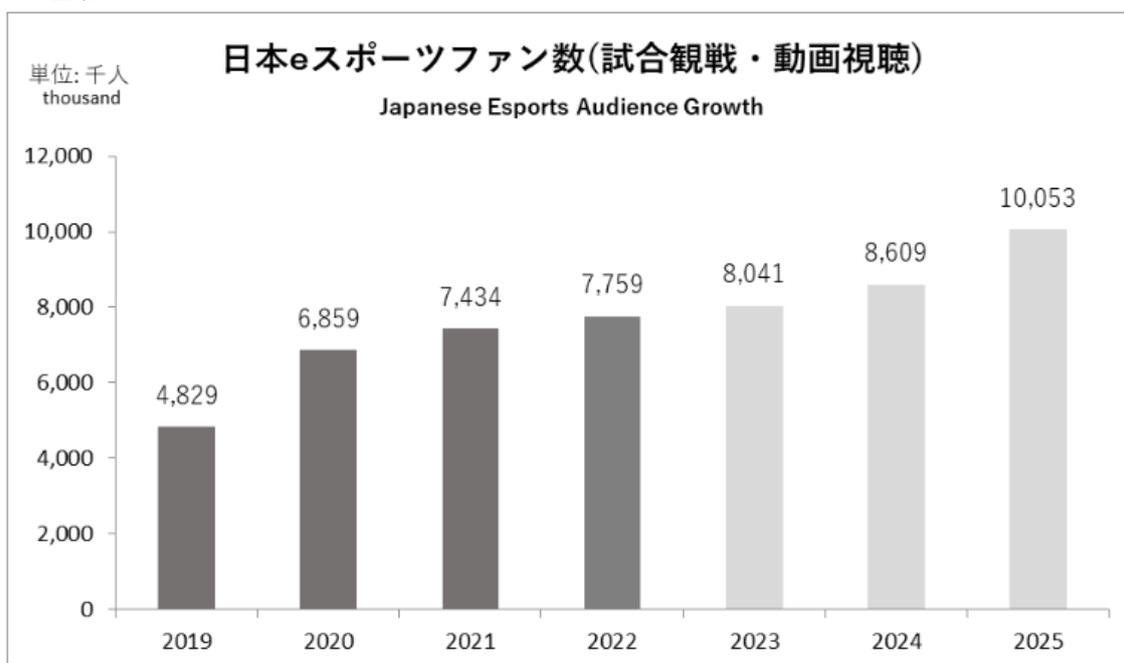
民間企業の調査によると、スポンサー料や放映権、チケット販売等のゲーム産業としての市場規模は、2022(令和4)年時点では推計約125億円に達し、2025(令和7)年には215億円を超えると推定されています。

また、eスポーツプレイヤーのみならず、日本におけるeスポーツファン数(試合観戦・動画視聴)も増加傾向にあり、2025年には1千万人を超えると推定されています。

<図表1-1>



<図表1-2>



図表1-1~1-2

出典：一般社団法人日本eスポーツ連合

「2022年の国内eスポーツ市場規模が100億円を突破」『日本eスポーツ白書2023』の内容を先行公開

<https://jesu.or.jp/contents/news/news-231225/>

4 eスポーツの主なジャンル

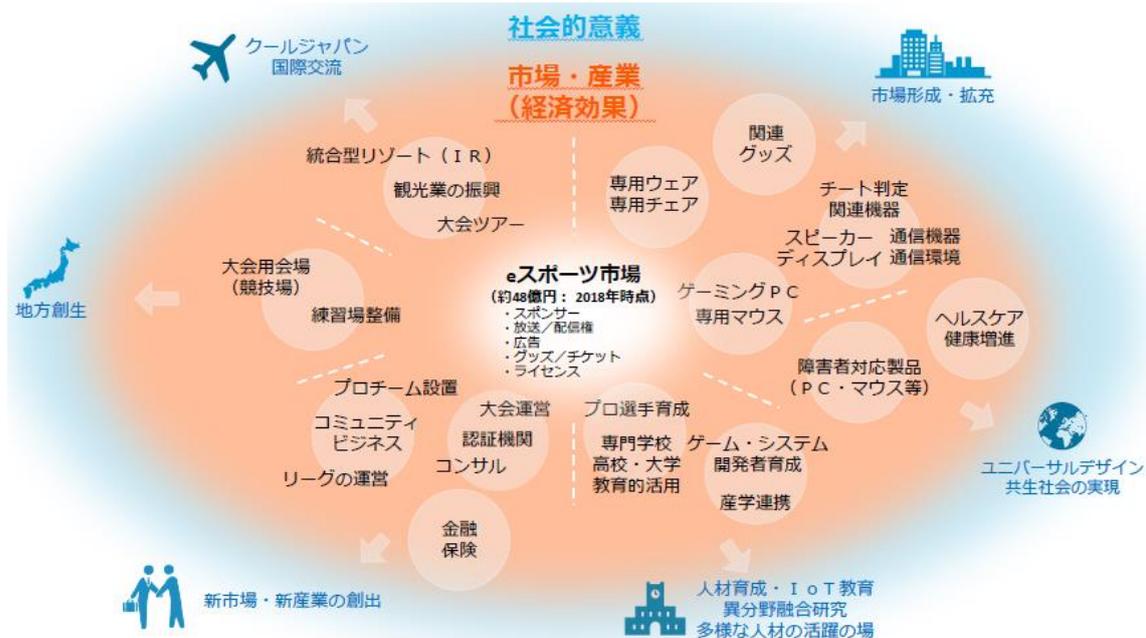
eスポーツとして競技されるゲームには、様々な種類がありますが、大きく以下のジャンルに分別されます。

ジャンル	概要	主なタイトル
RTS	「リアルタイムストラテジー」の略。リアルタイムに進行する戦場で各チームが様々なキャラクターを操作し、相手チームを打倒するゲームジャンル。	「スタークラフト2」 「クラッシュ・オブ・クラン」
MOBA	「マルチプレイヤー オンラインバトル アリーナ」の略。プレイヤーが2つのチームに分かれ、各プレイヤーがキャラクターを操作し、敵チームの本拠地を破壊するというルールを基本としたジャンルを指す。 最も人気のあるジャンルの1つ。	「League of Legends」 「Dota 2」
シューティング (FPS/TPS)	「First/Third Person Shooting」の略。 1人称/3人称視点でキャラクターを操作し、銃器等のアイテムを用いて敵対するキャラクターを打倒するジャンルを指す。	「フォートナイト」 「Counter-Strike:Global Offensive」 「Overwatch」 「スプラトゥーン」
DCCG	「デジタルコレクティブルカードゲーム」の略。トレーディングカードをデータ化し、アプリケーション内で集めたカードを用いて対戦するジャンルを指す。	「Hearthstone」 「Shadowverse」
格闘	キャラクターを操作して相手と“格闘”し、対戦相手を打倒するゲームジャンルを指す。	「ストリートファイター」 「鉄拳」 「大乱闘スマッシュブラザーズ」
スポーツ	サッカーやバスケットボールなどのリアルスポーツ又はモータースポーツをゲーム化したもの。	「FIFA」 「ウイニングイレブン」 「NBA 2K」 「グランツーリスモ」
パズル	絵柄をそろえたり、ブロックを組んだりする。主には「テトリス」に着想を得たもので、その後様々なバージョンが開発されている。	「ぷよぷよ」
その他 (モバイルゲーム)	スマートフォンの操作性に特化したゲームを指す。	「パズル&ドラゴンズ」 「モンスターストライク」

5 社会的意義

eスポーツは、年齢や性別・国籍・障害等の壁を超えて、誰もが参加することができます。また、他のスポーツと比較するとコストのかかる会場設備などが必要ないため、多くの人を、低いコストで集めることができます。

そのため、ゲーム産業のみならず、様々な周辺市場・産業領域への経済的効果が想定されるほか、これを通じた様々な社会的意義も見込まれています。特に、医療・福祉や地域活性化、教育・国際交流に活用する動きが全国各地に広がっています。



出典：国立国会図書館インターネット資料収集保存事業

経済産業省「『eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会』を開催します(2019(令和元)年8月30日)」

<https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/11346359/www.meti.go.jp/press/2019/08/20190830001/20190830001.html>

eスポーツの社会的意義

	教育	ダイバーシティ	地域活性化	高齢者支援
概要	<ul style="list-style-type: none"> STEAM教育やコミュニケーション力をはじめ、学習や教育を促進するツールとしての期待が高まっている 	<ul style="list-style-type: none"> 若年層の選手だけでなく、高齢者や障害者といったさまざまな人たちに対して活躍の機会を提供 	<ul style="list-style-type: none"> 認知向上による観光促進や若年層の誘致等、地方創生・地域活性化を目的にeスポーツが活用されている 	<ul style="list-style-type: none"> 認知症予防や健康促進、フレイル予防といった目的に対して、eスポーツが活用される機会が増加
事例	<ul style="list-style-type: none"> 海外を中心に多くの学校が学習や部活動にeスポーツを採用。日本では横須賀市などが高校のeスポーツ部設立を支援 ゲンピ社が提供するサービス「eスポーツ英会話」では、ゲームを遊びながら楽しく英語学習が可能 SEGAは、「ぶよぶよ」を使った無料のプログラミング教材を開発 	<ul style="list-style-type: none"> 2019年に障害者向けeスポーツ大会が群馬県で全国初開催された 障害者が活躍可能な国内プロeスポーツチームである「EGGS」が発足 バリアフリーeスポーツカフェ「Any%CAFE」がオープン 	<ul style="list-style-type: none"> 群馬県の世界遺産である富岡製糸場を会場としてeスポーツイベントを開催 富山県では、酒蔵でのイベント、地元銅器の職人が作成した優勝メダルなど地域資源を活用した取組みを実施 徳島県では、ICTインフラやアニメの聖地である強みを活かし、既存イベントの強化にeスポーツを活用 	<ul style="list-style-type: none"> 高齢者限定eスポーツ施設「ISR e-Sports」が開設 富山県立大学とZORGE社が共同で、介護予防対策を目的とした高齢者向けeスポーツ体験会を継続的に実施 プレイケア社は、健康寿命や社会参加寿命の延伸を目的に高齢者施設で、ゲームコンテンツを活用したアクティビティを提供

出典：経済産業省

「2021(令和3)年度コンテンツ海外展開促進事業(Z世代におけるeスポーツ及びゲーム空間における広告価値の検証事業)」に関する報告書

https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/esportskoukokukatiereport2022.pdf

ア 教育

教育現場では、特に中学校や高等学校で、クラブ活動や部活動としてeスポーツを導入する取り組みが広がりを見せています。eスポーツを活用して次世代を担う若者の育成を支援している北米教育eスポーツ連盟(NASEF)の日本支部である NASEF JAPAN では、日本全国の学校に対してeスポーツに関する情報ネットワークを提供する加盟校制度を実施しており、2023(令和5)年12月1日時点で、513校の学校が加盟しています。

また、全国高校eスポーツ選手権や STAGE:0(全国高校対抗eスポーツ大会)など、高校生を対象としたeスポーツの全国大会がいくつも開催されています。

さらには、プロeスポーツプレイヤーの育成を主眼とするeスポーツ専門学校の開校や従来の専門学校でも、新たにeスポーツ専門のコースを併設するなどの動きも、近年、盛んになっており、世界の舞台で活躍する人材の育成も期待されています。

イ 医療・福祉

高齢者や障害者の方のリハビリテーションや社会参加のきっかけづくりとして、eスポーツが活用され始めています。例えば、国立病院機構北海道医療センターでは、筋ジストロフィー患者等へのリハビリテーションにeスポーツを導入しています。

多くのゲームはモニターを眺め、コントローラーやマウス、キーボードを操作してプレイするため、必要となる身体運動が限定されており、性別、身体障害、加齢といった様々な身体的な差異を乗り越え、あらゆるバックグラウンドを持ったプレイヤーが分け隔てなく楽しむことができるバリアフリーでインタラクティブなエンターテインメントです。

また、ゲームをプレイする端末(家庭用ゲーム機、PC、スマートフォン)がインターネットに接続されていれば、あらゆるゲームをオンラインで誰かと一緒にプレイできるという特性上、移動が困難になった高齢者や歩行に障害のある方でもプレイできます。

さらには、専用の機器を使い、パソコンのマウスを視線で操作する「視線入力」の仕組みを活用した、重度障害児のeスポーツ大会が開催されるなど、障害の程度によらず、誰もがeスポーツを楽しむことができる環境が広まりつつあります。

ウ 地域活性化・地方創生

各地方自治体では、eスポーツを通じた地域発信・地方創生などの観点からの取り組みが広がっています。

例えば、富山県では、地元企業などの協賛を取り付けたイベント「Toyama Gamers Day」を開催し、賞品に地元の伝統産品を活用するなど、県のPRも兼ねた取り組みを実施しています。また、群馬県では、全国の自治体で唯一「eスポーツ」と名のつく専門部署「eスポーツ・クリエイティブ推進課(当初はeスポーツ・新コンテンツ創出課)」を2020(令和2)年に設置し、eスポーツの特性を活用した「地域創生(ひとづくり、まちづくり、しごとづくり)」と「群馬のブランド力向上」に取り組んでいます。

地域におけるイベントとの連動をはじめ、福祉や教育、観光誘客などのツールとして、住民のニーズを的確に捉え、地域の事業者や住民と共にeスポーツに取り組むことで、それぞれの地域に最適なサービスの提供、そしてその先にある地域活性化につながることが期待されています。

2 国の動向

1 総務省「eスポーツ産業に関する調査研究」報告書

2018(平成 30)年、総務省は、国内におけるeスポーツの認知・普及を進めることを目的に、国内外のeスポーツの現状及び未来への提言をまとめた報告書を発行しました。

報告書の第5章から第7章にかけて、「eスポーツを用いた地域活性化プログラムの検討」、「eスポーツコンテンツを通じた教育プログラムの検討」、「高齢者・障害者向けの生きがい活動への適用検討」という3つの観点で、各分野における提言をまとめています。

「eスポーツ産業に関する調査研究」報告書(抜粋)

<第5章から第7章における提言項目>

第5章 eスポーツを用いた地域活性化プログラムの検討

- ・地域に根ざしたチームづくり
- ・イベント招致

第6章 eスポーツコンテンツを通じた教育プログラムの検討

- ・プログラミング教育への活用
- ・コミュニケーション教育への活用

第7章 高齢者・障害者向けの生きがい活動への適用検討

- ・ロールモデルの作成
- ・アクティビティプログラムの作成

出典: 国立国会図書館インターネット資料収集保存事業

総務省「eスポーツ産業に関する調査研究」報告書 2018(平成 30)年3月総務省情報流通行政局情報流通振興課
https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/11349978/www.soumu.go.jp/main_content/000551535.pdf

2 未来投資戦略 2018

— 「Society 5.0」「データ駆動型社会」への変革 —

2018(平成 30)年6月 15 日に閣議決定された、政府のいわゆる「骨太の方針」にあたる、未来投資戦略 2018の中で、クールジャパンの一環として「eスポーツ」の文字が明記されました。

当時eスポーツは社会的な認知度や政府の評価が低かった中、「骨太の方針」に明記されたことで、政府内での位置付けも格段に高くなり、社会的な評価も急速に上昇していきました。

未来投資戦略2018(抜粋)

[3] 海外の成長市場の取り込み

(3) 新たに講ずべき具体的施策

iii) 日本の魅力を活かす施策

② クールジャパン

- ・新たな成長領域として注目される eスポーツについて、健全な発展のための適切な環境整備に取り組む。

出典: 首相官邸「これまでの成長戦略について」

未来投資戦略 2018— 「Society 5.0」「データ駆動型社会」への変革—
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/kettei.html#tousi2018>

3 内閣府「知的財産推進計画」

2018(平成 30)年3月 19 日、内閣府知的財産戦略推進事務局が開催した「知的財産戦略本部検証・評価・企画委員会コンテンツ分野会合(第4回)」の中で、国内外のeスポーツ市場における展望が紹介され、同年6月 12 日に閣議決定された「知的財産推進計画 2018」の中で、政府としてeスポーツに取り組んでいく必要性について明記されました。

2022(令和4)年6月3日に閣議決定された「知的財産推進計画 2022」では、「eスポーツ産業の健全な発展のため、関連する制度・政策分野における位置づけに関して関係府省において検討を進めるなど、必要な環境整備を図る」と記載されています。

また、2023(令和5)年6月9日に閣議決定された、「知的財産推進計画 2023」では、「e-sports 分野における企業の参入を促進するため、e-sports における広告価値の検証事業を実施し、その結果の周知・徹底を図る」と記載されています。

工程表「知的財産推進計画2023」重点事項						
項目番号	実施内容	担当府省	短期		中期	
			2023年度	2024年度	2025年度	2026年度
Ⅲ. 知財戦略の重点10施策						
7. デジタル時代のコンテンツ戦略						
(1) コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援						
78	e-sports分野における企業の参入を促進するため、e-sportsにおける広告価値の検証事業を実施し、その結果の周知・徹底を図る。(短期・中期)	経済産業省	Z世代を対象とした広告について、eスポーツにおける広告価値の検証事業の結果の周知・徹底を図る。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を引き続き実施。		

出典:内閣府 知的財産推進計画 2023

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku_kouteihyo2023.pdf

4 eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会 日本のeスポーツの発展に向けて ～更なる市場成長、社会的意義の観点から～

eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会は、経済産業省委託事業「令和元年度新コンテンツ創造環境整備事業(eスポーツに係る市場規模等調査分析事業)」により開催されました。

本検討会は主に、①周辺市場・産業への経済効果を含めた国内のeスポーツの市場規模の試算、海外主要国のeスポーツの発展の経緯等に関する調査・分析を行うこと、②eスポーツの社会的意義について国内の各種取組の現状、課題、今後の展望等を踏まえ整理・検討を行い、一定の示唆を得ることの二点に取り組み、eスポーツの健全な発展に資することを目的としました。

本検討会は、eスポーツに詳しい有識者、今後eスポーツの発展に伴って効果の波及が想定される産業領域の企業・団体等から委嘱された 16 名の委員で構成されています。2019(令和元)年9月から計五回にわたり、eスポーツを活性化させるための方策について議論しました。「一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)」が事務局として会議を運営し、報告書を取りまとめました。

〈報告書の概要〉

ア 国内eスポーツの長期市場規模目標

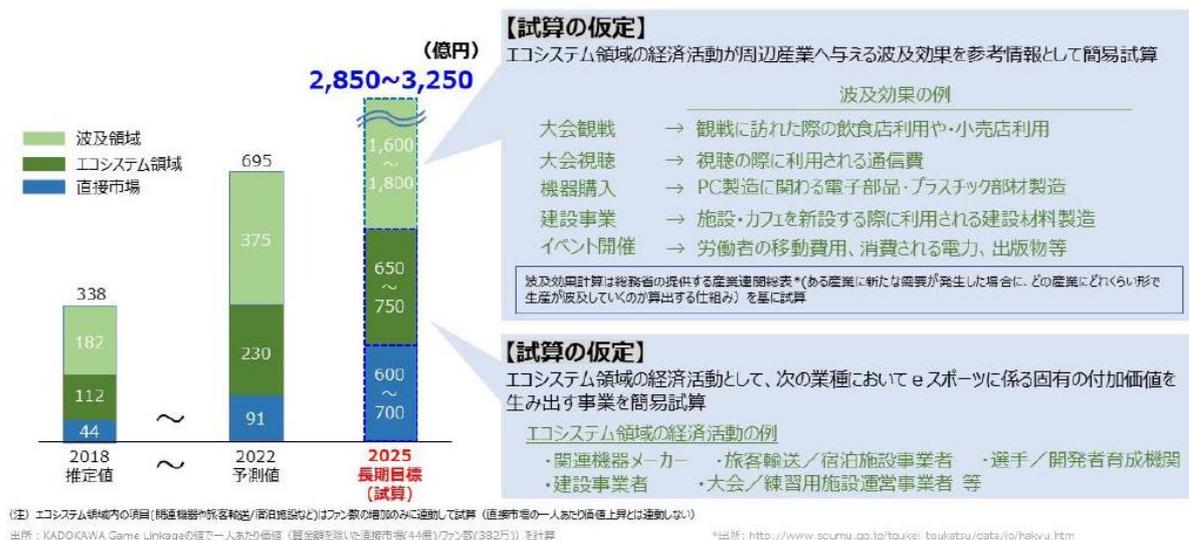
検討会での討議の結果、直接市場(大会、チーム運営等による収入(スポンサー・広告、放送・配信権、グッズ・チケット、著作権許諾等)の長期目標は、2025(令和7)年に 600 億円から 700 億円としました。更に、この目標に留まらず、2025(令和7)年以降も市場規模を拡大させる余地があることを確認しました。

〈図表2-1〉日本における直接市場の予測と長期目標



また、エコシステム領域(イベント興行を中心としたビジネス(観戦、視聴、機器購入、建設事業、イベント開催等))における経済活動、波及領域(イベントの集客力等を活用したビジネス(飲食サービス、小売、情報通信等))へ及ぼす経済効果を含めた全体の長期目標は、2025(令和7)年に 2,850 億円から 3,250 億円としました。

〈図表2-2〉日本における波及領域を含めた市場の予測と長期目標



図表2-1~2-2

出典：一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイト「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」報告書 日本へのeスポーツの発展に向けて ~更なる市場成長、社会的意義の観点から~

<https://jesu.or.jp/discussion/>

イ「長期的な市場成長に向けた提言」及び「社会的意義実現に向けた提言」

検討会での討議の結果、「長期的な日本のeスポーツ市場の成長に向けた提言」のまとめに加え、スポーツ庁が「第2期スポーツ基本計画」で定義する「スポーツの価値」をフレームとして「社会的意義の実現に向けた提言」をまとめました。

＜図表2-3＞長期的な日本のeスポーツ市場の成長に向けた提言

成長施策分類	提言番号	提言（施策案）	成長施策分類	提言番号	提言（施策案）
A ゲームとしての 魅力向上	A-1	タイトルの選定と注力（盛り上げ） どのデバイスからもプレー可能な グローバルタイトルの開発	D ファンのコア化	D-1	場の整備 - 遊びの場
	A-2	グローバルタイトルの開発		D-2	場の整備 - プレーの場
	A-3	eスポーツに必要な技術への支援		D-3	場の整備 - 大規模イベントの場 場の整備
B イベントとしての 魅力向上	B-1	地域対抗スポーツ大会における eスポーツの正式競技化		D-4	- オフライン観戦、選手×ファン交流 の場
	B-2	eスポーツ世界大会の日本開催		D-5	場の整備 - オンライン観戦の場
	B-3	テーマ別大会などの開催		D-6	チーム/選手の人気を活用したファン拡大
	B-4	スター選手の輩出 - スターの原石発掘 大会運営・番組制作ノウハウの 獲得促進・蓄積		D-7	企業の福利厚生
	B-5	プロ選手のセミナー・交流会	E 法制度/ルール対応 のハードル引下げ	E-1	IP利用・許諾に関する窓口の整備、 ガイドラインの制定
	B-6	実施時間の短い大会の開催		E-2	eスポーツ練習場へのJeSU公認制度導入
	B-7	一定の質が保証された大会運営に係る 国際ルールの構築・普及		E-3	施設運営のガイドライン制定、 施設へのJeSU公認制度導入
	B-8	企業での部活や実業団制による選手の 収入確保		E-4	eスポーツイベントのガイドライン制定
C-1	企業での部活や実業団制による選手の 収入確保	E-5		既存施設の開放	
C-2	リーグ等での最低年俸の適用				

＜図表2-4＞社会的意義実現に向けた提言

社会的意義分類	提言番号	提言（施策案）
A 人生を楽しく健康で生き生きとしたものにする	A-1	eスポーツ奨励プログラム
	A-2	精神・身体ケアサービス提供
	A-3	エビデンス研究テーマへの助成
	A-4	教育カリキュラムへの導入
	A-5	ブートキャンプの開催
	A-6	大会への親の入場無料
B 共生社会や健康長寿社会の実現、経済・地域の 活性化に貢献できる	B-1	高齢者・障害者向けの生きがい創出プログラム
	B-2	大会ボランティア
	B-3	大会で使える公式コントローラーの開発、採用
	B-4	プレーオフの開催
	B-5	都市対抗のリーグ
	B-6	地方での大会用施設の設置
	B-7	地方の情報発信拠点の整備
C 「多様性を尊重する世界」「持続可能で逆境に 強い世界」「クリーンでフェアな世界」の実現 に貢献できる	C-1	観光ツアー
	C-2	選手のピザ緩和
	C-3	eスポーツのアニメ・映画化
	C-4	国際交流の場の設置

図表2-3～2-4

出典：一般社団法人日本eスポーツ連合公式サイト「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」報告書概要
日本のeスポーツの発展に向けて ～更なる市場成長、社会的意義の観点から～

<https://jesu.or.jp/discussion/>

「第2期スポーツ基本計画」で定義する「スポーツの価値」

～スポーツが変わる。未来を創る。 Enjoy Sports, Enjoy Life ～

スポーツの「楽しさ」「喜び」こそがスポーツの価値の中核であり、全ての人々が自発的にスポーツに取り組み自己実現を図り、スポーツの力で輝くことにより、前向きで活力ある社会と、絆の強い世界を創る。

1. スポーツで「人生」が変わる！

スポーツを「する」ことで、スポーツの価値が最大限享受できる。
スポーツを「する」「みる」「ささえる」ことでみんながその価値を享受できる。
スポーツを生活の一部とすることで、人生を楽しく健康で生き生きとしたものにできる。

2. スポーツで「社会」を変える！

スポーツの価値を共有し人々の意識や行動が変わることで、社会の発展に寄与できる。
スポーツは共生社会や健康長寿社会の実現、経済・地域の活性化に貢献できる。

3. スポーツで「世界」とつながる！

スポーツは「多様性を尊重する世界」「持続可能で逆境に強い世界」「クリーンでフェアな世界」の実現に貢献できる。

4. スポーツで「未来」を創る！

2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会等を好機として、スポーツで人々がつながる国民運動を展開し、オリンピックムーブメントやパラリンピックムーブメントを推進。
本計画期間においては、「スポーツ参画人口」を拡大し、スポーツ界が他分野との連携・協働を進め、「一億総スポーツ社会」を実現する。

出典:スポーツ庁「第2期スポーツ基本計画」

https://www.mext.go.jp/sports/content/1383656_002.pdf

ウ 今後の検討事項・未来に向けたメッセージ

検討会での討議の結果、今後も検討していく事項及び未来に向けたメッセージが以下のように整理されました。

(1) ゲームタイトル(IP:intellectual property)利用・許諾に関するガイドラインの必要性

日本におけるeスポーツの市場規模が目標通りに拡大したならば、大会の規模は大きくなり、開催頻度も増え、観戦に来るファンやネット視聴者も右肩上がりとなり、また、スポンサーが増えていくという好循環となる。大会をより開催しやすくし、こうしたサイクルを実現するためにも、IP 利用・許諾に関するガイドラインの必要性を継続して検討する必要がある。

(2) 共生社会や地方創生の実現に向けたeスポーツ情報を発信する拠点の整備

eスポーツを通じた共生社会や地方創生の実現に向けて、日本各地で先進的な取り組みが行われているにもかかわらず、それを知ることができていない現状を解決していく必要がある。

(3) eスポーツの持つ教育的価値の探索とそれを支えるエビデンスの取得

教育現場にeスポーツを導入するためには、教育的価値の探索とそれを支えるエビデンスの取得を進める必要がある。

- ・eスポーツの授業への採用、部活動の促進
- ・eスポーツが持つゲーミフィケーション*の既存授業における活用
- ・スポーツプレイヤーをはじめとするeスポーツ人材の育成

*ゲーミフィケーション

ゲームの要素を他の領域のサービスに適用することで、利用者の動機づけを高めるマーケティング手法。ポイントやスコアやアイテムの獲得で利用者同士の競争意識を高めたりする手法を指す。

5 経済産業省「2021(令和3)年度コンテンツ海外展開促進事業」 (Z世代におけるeスポーツ及びゲーム空間における広告価値の検証事業)

経済産業省は、Z世代におけるeスポーツやゲーム空間に向けられる消費活動とその広告価値について、Z世代のニーズ及びZ世代に対して適切なコミュニケーションツールの分析、eスポーツを初めとするゲームに向けられる消費活動とその広告提供を絡めた場合のポテンシャル分析、eスポーツにおけるスポンサー露出のケーススタディ調査分析及び各企業へのヒアリング調査を行いました。

その検証結果を受けて、eスポーツやゲーム分野の関連スポンサー事業者や有識者による検討会において、今後のeスポーツ市場発展への提言を検討し、報告書としてとりまとめ、公表しました。

本調査結果を踏まえ、民間事業者等がeスポーツ分野に参画するに当たっての動機付けを通じ、「eスポーツ×経済の好循環」を発展させていくことを目指していくとされました。



Z世代の分析

- ✓ Z世代の動向
- ✓ Z世代のゲーム・eスポーツへの関心
- ✓ Z世代の購買行動

文献調査



ゲーム・eスポーツの 広告価値検証

- ✓ eスポーツ広告の価値検証
- ✓ インゲーム広告の価値検証

ヒアリング



ゲーム・eスポーツの 広告市場発展の検討

- ✓ ゲーム・eスポーツの広告市場発展に向けた討議
- ✓ eスポーツ市場発展に向けた討議

有識者による検討会

〈調査結果概要〉

- ・他のコンテンツに比べても、ゲーム・eスポーツに対するZ世代のエンゲージメントが高い。
- ・eスポーツへのスポンサーはスポンサーが活用できる権利が多く、単方向型・会話型のマーケティング手法を併用しながら、Z世代の購買行動を態度変容させる施策を一貫して実施可能。
- ・Z世代を対象としたeスポーツへの広告出稿は、商品などの認知向上だけでなく、Z世代を通じた二次的宣伝効果もあることが判明。
- ・ユーザー体験に組み込まれた広告の展開、長期的にコミュニティとの繋がりを持つこと、自身が好きなコンテンツに対する信頼を活用、選手を応援したいというファンの気持ちの中に広告を展開することがポイントとなる。

〈検討会が整理した課題〉

- ①eスポーツ・インゲーム広告市場の発展に向けた課題
- ②eスポーツの新しい収益源の創出(NFTを活用したBCゲーム)
- ③選手の経済的地位の向上

出典：経済産業省「2021(令和3)年度コンテンツ海外展開促進事業(Z世代におけるeスポーツ及びゲーム空間における広告価値の検証事業)」に関する報告書

https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/esportskoukokukatiereport2022.pdf

コラム オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟

■ 設立趣旨:

クールジャパン戦略の骨格をなすオンラインゲーム・eスポーツ業界の可能性を伸ばし、クールジャパンコンテンツを世界に展開していくことで、日本のプレゼンスの向上と経済の活性化を推進していくことを目的として 2015(平成 27)年に超党派議員で設立されました。

設立当初は「オンラインゲーム議員連盟」という名称でしたが、eスポーツ人気が高まる中、東京オリンピック・パラリンピックに関連した競技にeスポーツを加えることを目指して、2017(平成 29)年に議連の名称にeスポーツを加え、「オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟」に改称しました。

プロeスポーツ選手へのアスリートビザ発給に貢献し、競技大会での賞金が景品表示法に抵触しないスキームや選手の練習場が風営法に抵触しないスキームを明確にするなど、様々な問題に対して行政側と事業者側の調整を図ってきており、日本におけるeスポーツの健全な発展に向けて取り組んでいます。

■ 会長: 下村 博文(衆議院議員)

■ 所属議員数: 79 人

※オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟のウェブサイト掲載の名簿から

出典:「オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟」

<https://www.onlinegame-esports-giren.jp/>

3 横浜市の取組

本市では、2023(令和5)年に「ポケモンワールドチャンピオンシップス 2023」や「横浜eスポーツ大会 戦参～SENZAN～」(後述「コラム」にて掲載)といったeスポーツ関連のイベントが行われ、大きな盛り上がりを見せました。多くの人々が横浜を訪れたことにより、まちににぎわいが生まれ、観光促進のための新たなコンテンツとして、注目を集めました。また、eスポーツは性別や年齢、障害の有無を問わず、多様な人々が一緒になって取り組めるコンテンツでもあります。人と人の交流をもたらすツールとして、多くの可能性を秘めるeスポーツは、横浜市においても活用され始めています。

本章では、横浜市におけるeスポーツを活用したにぎわい創出の取り組みや、地域におけるeスポーツを活用した取組事例を紹介していきます。

1 横浜市とeスポーツのかかわり

2023(令和5)年度、にぎわいスポーツ文化局が創設され、にぎわい創出戦略課でeスポーツを所管することとなりました。

eスポーツは世界的に注目を集めており、市場やファン数が急速に成長しています。この機運の高まりを、まちのにぎわい創出に繋げるため、2023(令和5)年度は、横浜で活動するプロeスポーツチームとの連携や、大規模大会の開催支援等を行いました。さらに、市内でeスポーツ人材育成を行う教育機関等と一緒に親子eスポーツ体験会を実施し、eスポーツの理解促進に取り組みました。

2024(令和6)年度は、多くの来街者が見込まれる大規模eスポーツイベントの誘致や開催支援を通じ、来街者をまちに回遊させ、経済活性化につなげる「大規模eスポーツイベントへの取組」を行うと同時に、eスポーツの体験機会の創出やeスポーツを活用した地域課題の解決を支援する「地域のeスポーツ活動を支援する取組」の2本を柱に、取り組みを加速させていきます。

2 2024(令和6)年度事業概要から見るeスポーツ

にぎわいスポーツ文化局の「2024(令和6)年度事業概要」によると、主要事業の「戦略的にぎわい創出事業」の柱の一つとして、「eスポーツを活用したにぎわい創出」が掲げられています。

にぎわいスポーツ文化局では、大規模なeスポーツイベントの開催支援を通じて、横浜にさらなるにぎわいをもたらすことを目指しており、横浜のにぎわいづくりにおいて、eスポーツが重要な位置付けにあると言えます。

出典：横浜市「2024(令和6)年度にぎわいスポーツ文化局 運営方針・事業概要」

<https://www.city.yokohama.lg.jp/city-info/yokohamashi/org/bunko/unei/r06unei.html>

3 「日本eスポーツアワード」横浜誘致・開催

2025(令和7)年1月 15 日、eスポーツ分野における国内唯一のアワードである「日本eスポーツアワード」※が横浜市(会場:パシフィコ横浜 国立大ホール)で開催されます。本アワードは、日本eスポーツ連合(JeSU)と横浜市による共同開催となります。

eスポーツ界の注目が横浜に集まるこの機会をとらえ、eスポーツの魅力を知っていただく様々な取り組みが予定されています。

<実施予定の取り組み>

ア 1,000人の横浜市民招待

輝かしい活躍をされたeスポーツ選手や、ゲームクリエイター、キャスター等、各分野のトップランナーの皆様を間近に見ることができる機会を提供します。

イ シティドレッシング

アワード開催の機運を醸成し、世界中からお越しになるファンの皆様を歓迎し、街をフラッグなどで装飾します。eスポーツアワード開催の祝祭感を演出することで、ノミネートされた皆様をお祝いします。

ウ eスポーツ体験会等の開催

eスポーツが観光や福祉など、幅広い分野に活用できる可能性を持つことを市民の皆様に実感いただけるよう、アワードの開催を契機に、eスポーツの理解促進につながる体験会を実施します。



※「日本eスポーツアワード」

プロeスポーツ選手やプロeスポーツチームなどのプレイヤーのみならず、eスポーツ界を支える企業・個人も対象に、地方創生、社会貢献など多岐にわたる分野において、eスポーツの発展に卓越した功績を讃える国内唯一のアワード。

出典:横浜市「「日本eスポーツアワード」横浜誘致・開催が決定しました」

<https://www.city.yokohama.lg.jp/city-info/koho-kocho/press/bunka/2024/20240807award.html>

出典:「日本 e スポーツアワード」

<https://esportsawards.jp/>

4 地域におけるeスポーツ活用事例

eスポーツがにぎわい創出のツールとして位置付けられている一方で、地域が抱える様々な課題を解決する役割も期待されています。ここでは、本市において、eスポーツを活用し、地域の課題解決に向けて取り組む事例について紹介します。

(1) 青葉区「高齢者の社会参加促進に向けたeスポーツ体験会」

ア 事業の背景・目的

高齢者が住み慣れた地域で、生きがいのある人生を送るためには、人と人とがつながり・支え合う地域づくりが欠かせません。そのための地域活動・社会参加の機会の一つである、高齢者の「通いの場」の創出も重要です。「横浜市中期計画 2022～2025」でも、高齢者の「通いの場」への参加率向上を目標として掲げており、この目標の達成のため、行政として様々な場の創出に取り組んでいます。

こうした中で、横浜市では「通いの場」への参加者の固定化や、男性の参加率の低さが課題となっており、これらの課題の解決に向け、青葉区高齢・障害支援課では「eスポーツ体験会」をモデル事業として実施し、高齢者の社会参加を促進していくためのツールとして、eスポーツの有効性を検討していくことになりました。

イ 事業実施までの経緯

青葉区における高齢者を取り巻く環境として、市内の高齢者増加率が一番高く、今後、急激に高齢者が増加する可能性があることや、男性の「通いの場」へ参加率が低いことなどの課題が挙げられています。

一方で、青葉区の強みとして、グループ活動への参加意向がある人の割合が高いこと、また、インターネット・SNSを毎日利用する高齢者が多いといった特性があります。

これらの課題や特性を踏まえ、青葉区高齢・障害支援課では、「年齢、性別、身心の状況にかかわらず、幅広い世代で楽しめるプログラムを取り入れた通いの場」の創出や、「多様な人材が集まり、それぞれの個性や能力を活かしながら、誰もが活躍できる地域」の実現に向け、eスポーツの活用が検討され、本事業の実施に至りました。

【モデル事業①】「区役所でのeスポーツ体験会及びヒアリング」

≪目的≫

- ・高齢者のeスポーツに対する評価及び地域での実施可能性の確認
- ・地域でeスポーツを活用した事業を展開する場合の課題の確認

≪内容≫

- ・eスポーツに関する説明とeスポーツ体験(約60分)
- ・アンケート記入及びインタビュー

≪参加者≫

- ・2日間で延べ29人が参加

＜区役所でのeスポーツ体験会の様子＞



＜図表3-1＞アンケート結果

eスポーツを体験してどうだったか n=17		
とても楽しかった	15	88.2%
まあ楽しかった	2	11.8%
あまり楽しくなかった	0	0.0%
楽しくなかった	0	0.0%

今後も継続したいと思うか n=16		
とても思う	9	56.3%
まあ思う	6	37.5%
あまり思わない	1	6.3%
思わない	0	0.0%

活動内容として望ましいと思うか n=17		
とても思う	12	70.6%
まあ思う	5	29.4%
あまり思わない	0	0.0%
思わない	0	0.0%

ゲーム機等購入のための予算の確保 n=15		
できる	1	6.7%
できるかもしれない	9	60.0%
かなり難しい	4	26.7%
できない	1	6.7%

どんな支援があれば場を作ることができるか (複数回答可) n=15		
会場の確保	4	26.7%
ゲーム機の確保	11	73.3%
場の企画・運営	6	40.0%
ゲームの指導	9	60.0%
ゲーム機の使用方法等の指導	6	40.0%
その他	0	0.0%

楽しかったとの回答が100%で、継続意向も高い。
ゲーム機の確保がポイント

≪インタビュー結果の一例≫

- ・「みんなで応援することにより得られる一体感やワクワク感がとても良かった」、「若返る！」など、eスポーツに対して肯定的な意見が見られた。
- ・「虚弱な人や障がいがある人、子どもとも一緒にできる」といった、「多様な人たちをつなぐ活動」という気付きを得た人も見られた。
- ・「高齢者にとってeスポーツは敷居が高い」、「敷居が低くなるような工夫や環境整備が必要」とのハードルの高さを指摘する意見もあった。
- ・自治会・町内会でのゲーム機購入のための予算確保については「役員・会員の合意が得られれば」、「ゲーム機の確保は行政で」といった声があがった。

【モデル事業②】「地域でのeスポーツ体験会」の実施

〈概要〉

- ・区役所でのeスポーツ体験会の参加団体のうち、希望する団体が活動の一環としてeスポーツを実施
- ・その他、同体験会に参加していない団体や場所にてeスポーツを試験的に実施

〈参加者〉

- ・区内 13 か所で実施し、延べ 200 人が参加



〈地域でのeスポーツ体験会の様子〉

〈図表3-2〉アンケート結果

eスポーツを体験してどうだったか n=151		
とても楽しかった	111	73.5%
まあ楽しかった	34	22.5%
あまり楽しなかった	1	0.7%
楽しなかった	1	0.7%
体験しなかった	4	2.6%

今後も継続したいと思うか n=150		
とても思う	76	50.7%
まあ思う	62	41.3%
あまり思わない	10	6.7%
思わない	2	1.3%

どこで継続したいと思うか n=137		
所属団体	92	67.2%
自治会・町内会	52	38.0%
新しいグループ	10	7.3%
イベント等	20	14.6%
その他	5	3.6%

希望するeスポーツ実施頻度 n=106		
週1回	20	18.9%
月2回	30	28.3%
月1回	31	29.2%
2~3ヵ月に1回	17	16.0%
その他	8	7.5%

ゲーム機等購入について会費や会員の費用負担 n=132		
賛成	36	27.3%
反対	8	6.1%
どちらともいえない	84	63.6%
所属団体はない	4	3.0%

楽しかったとの回答が9割を超え、継続意向も高い。ゲーム機の購入に対しては「どちらとも言えない」が、「購入費負担」への反対意見は少なかった。

〈インタビュー結果の一例〉

- ・「皆で楽しめ、誰でもでき、ハラハラドキドキできる」、「一体感を味わえる」という肯定的な意見。
- ・一方で「継続してできるのか、飽きてしまうのではないか」、「どのくらいの人が参加するのか」といた不安の声もあがった。
- ・ゲーム機の費用負担の面では、「行政による半額負担」を希望する声、「高価だと思う」、「当初は貸し出し品を使い、状況を見て購入に移行したい」という声もあった。慎重的な意見が多く見受けられるが、反対の声は少ない。

ウ モデル事業を踏まえた今後の動向

モデル事業を受けて、①高齢者にeスポーツへの関心を持ってもらうこと(普及啓発)、②「通いの場」に参加し、eスポーツを継続して行ってもらうこと、③多様な人材がつながり、誰もが活躍できる地域(継続支援)を目指すという事業の方向性を定めました。

青葉区では「高齢者向けeスポーツ活動の魅力や効果を伝えることを目的に、地域での体験機会の拡充及び広報活動を展開」することを2024(令和6)年度の主要事業として掲げており、今後のeスポーツがどのような役割を果たしていくのか、注目が集まっています。

図表3-1~3-2

出典:横浜市青葉区「高齢者の社会参加促進に向けたeスポーツの活用」

https://www.city.yokohama.lg.jp/aoba/kenko-iryō-fukushi/fukushi_kaigo/koreisha_kaigo/kaigo-yobou/esports.html

(2) 保土ヶ谷区「eスポ GOMI in HODOGAYA」

「eスポ GOMI」とは、あらかじめ定められたエリアで制限時間内にチームでゴミを拾い、ゴミの量と種類でポイントを競い合うスポーツごみ拾いに、子どもから大人まで幅広い世代が取り組めるeスポーツを掛け合わせた新しい形のごみ拾い活動です。

保土ヶ谷区において、家事・育児等に忙しく運動不足と感じている人が多い30~40代の働き世代・子育て世代を対象に、「eスポ GOMI」に親子で参加し楽しみながら体を動かし運動習慣につなげることを目的に実施しました。

2022(令和4)年度に1回、2023(令和5)年度に2回、計3回実施され、延べ約90名の方が参加されました。

参加無料!
参加者プレゼント付き♪

参加者大募集!

スポーツごみ拾い × eスポーツ

2024/2/12(月・祝) 9:30 開催!

eスポGOMI

In HODOGAYA

募集締切: ~2024/1/25

「eスポGOMIとは?」
ゴミの量と種類でポイントを競い合うスポーツごみ拾いに、eスポーツを掛け合わせた新しい形のごみ拾い活動です。

【競技内容】

- ごみ拾い前半戦
- eスポーツ大会
勝利チームは抽選で特別になるアイテムをゲット
- ごみ拾い後半戦

参加条件
(※応募多数の場合は抽選)

募集人数: 30名

対象: ①【優先】保土ヶ谷区在住・在勤・在学の方
② 保土ヶ谷区で運動したい方

※ ①または②に該当する代表者(10歳以上)とそのご家族やご友人(小学生以上)
※ 条件を満たす場合、お1人参加も可能です。

概要・申込

日時: 令和6年2月12日(月・祝)
時間: 9:30~12:30終了予定
(受付は9:10から)

申込: 参加申込書(別添)に記入
※応募状況により参加の抽選も場合がございます。お早めにご応募ください。
会場: 保土ヶ谷区民館
(保土ヶ谷区民館2階)

申込先は
こちらです

詳細は [eスポGOMI 保土ヶ谷](#)

問合せ先: 保土ヶ谷区福祉保健課 045-334-6345

【イベント内容】

《ルール》

定められたエリアで制限時間内にチームでごみを拾い、ごみの種類と量でポイントを競います。当日は、チーム戦で前半戦・後半戦に分けてエリア内のごみを拾い1番多くポイントを獲得したチームが勝利となります。参加者は事前に「よこはまウォーキングポイント」アプリをダウンロードし、エリア内に設けられたチェックポイントでボーナスポイントを獲得できます。

また、ごみ拾いの間に実施される「eスポーツ大会（『ぷよぷよ』eスポーツ）」で成績上位のチームは、ごみ拾いの後半戦が有利になるアイテム*がゲットできます。

※アイテム例・・・ごみ拾いエリア(地域)に詳しい人(保健活動推進員)、トング など

《参加者》

- ・30～50代の働き世代・子育て世代とそのお子さま(小学生以上)
- ・イベント1回あたりの募集定員は36名
- ・3回目のイベント時には、定員を上回る人数からの応募

＜「eスポ GOMI in HODOGAYA」当日の様子＞



《参加者からの声》

- ・参加者にアンケートを実施し、イベントに対する満足度を調査したところ、30名中29名から「満足」との回答を得た。
- ・「どうしてここにごみが多く落ちているのかを体感しながら取り組み、環境教育としても参加して良かった」、「きれいにしようと思った」といった美化意識が向上した意見があった。
- ・「いい運動になった」、「親子で健康的に過ごすことができた」といった運動不足解消を実感する声も聞かれた。

出典：横浜市保土ヶ谷区「【開催終了】eスポ GOMI in HODOGAYA (2024(令和6)年2月12日)」

https://www.city.yokohama.lg.jp/hodogaya/kurashi/kenko_iryō/kenkozukuri/exercise/t20231122154526704.html

コラム 横浜でのeスポーツ関連イベント

(1) 「横浜eスポーツ大会 戦参～SENZAN～」@市役所アトリウム

2023(令和5)年8月に市役所アトリウムにて、横浜で初の大規模eスポーツ大会が、3日間に渡り開催されました。小中学生の部、企業・学校対抗戦、一般の部の3部門に分かれ、延べ約 1,000 人が会場を訪れ、熱い戦いが繰り広げられました。さらに、大会の様子は配信され、延べ約 12,000 回再生されるなど、発信力の高いイベントとなりました。

大会は、著名な大規模eスポーツイベントを運営するテクニカルチームによる本格的なもので、子どもから大人まで、様々な世代の方が参加し、アトリウムの大画面に映し出されるレベルの高い対戦は、プロeスポーツキャスターの実況・解説もあり、大いに盛り上がりました。



<大会会場の様子(2023年8月撮影)>

前年に引き続き、2024(令和6)年8月末から3日間、「戦参～SENZAN～2024」が開催され、多くの来場者で盛り上がりを見せました。また、会場内の「eスポーツコーナー」では、パネル展示だけでなく、幅広い年齢層の方々にeスポーツを身近に感じてもらうため、自由にプレイできる大型ゲーム機を設置し、eスポーツの裾野を広げる取り組みも実施しました。



<パネル展示の様子(2024年8月撮影)>



<体験スペースの様子(2024年8月撮影)>

出典:横浜eスポーツ大会 戦参～SENZAN～

<https://senzan.jp/>

(2) 親子eスポーツ体験会(「eスポーツ高等学院」と「にぎわいスポーツ文化局」の共催)

本市には、プロeスポーツ選手やプログラマー、eスポーツ実況者など将来のeスポーツ人材の育成を行うスクールが設立されています。

2023(令和5)年 11 月、「eスポーツ高等学院」と「にぎわいスポーツ文化局」が共催となり、市内の親子に向け、eスポーツについての理解促進を目的とした「親子eスポーツ体験会」を実施しました。市内の中学生とその保護者 10 組が参加し、eスポーツの体験やeスポーツを取り巻く現在の社会状況、eスポーツへの向き合い方などについて、現役のeスポーツ選手の体験談などを交えてお話を聞く機会を提供しました。



<「親子eスポーツ教室」当日の様子>

出典:eスポーツ高等学院「横浜市にぎわいスポーツ文化局 共催 親子でeスポーツ体験会 開催」

<https://esports-hs.com/report/report1910/>

4 他都市の取組事例

1 神奈川県横須賀市「Yokosuka e-Sports Project」

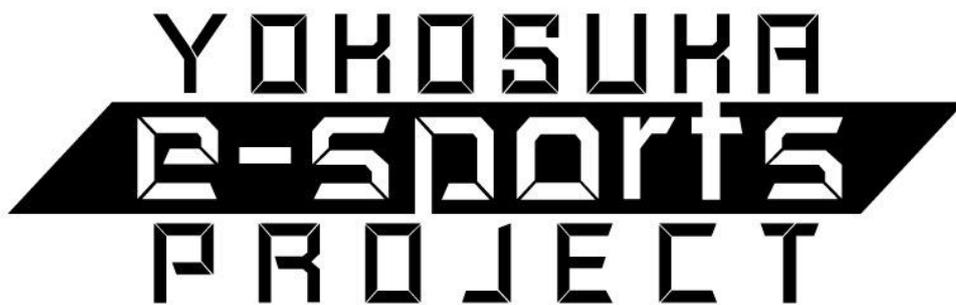
横須賀市は、「住民福祉を増進すること」という地方自治体としての最大の目的を達成するため、課題解決の手段の一つとして、アニメなどのコンテンツコラボや、eスポーツを活用しています。

本項では、2019(令和元)年12月から実施しているeスポーツを活用した地域コミュニティの活性化や新たな文化の定着を目的としたプロジェクトである「Yokosuka e-Sports Project」を中心に紹介します。

(1) eスポーツ事業実施までの背景

横須賀市では、2017(平成29)年に「観光業」を主要産業に押し上げるべく、「観光立市推進アクションプラン」(後述「コラム」にて掲載)を策定しました。本プランでは、「スポーツ・音楽・エンターテインメント」を活用して、横須賀市の新たな魅力を創造、発信するという方針が定められており、策定時に明記はされていないものの、「eスポーツ」も手段の一つとして捉えられています。

また、プラン策定以前から、アニメ・漫画・ゲーム・雑誌とのコラボレーションを年間二件ほどの頻度で実施し、著作権を扱うイベントのノウハウの蓄積や関係者との繋がりを形作ってきたこともあり、関連企業や地元事業者、市民などと連携した「eスポーツ事業」を展開する下地が整っていました。



出典: 神奈川県横須賀市「Yokosuka e-Sports Project」

<https://www.city.yokosuka.kanagawa.jp/sports/erelectronic/001.html>

(2) eスポーツの可能性について

横須賀市では、eスポーツの持つ可能性について六つの特色に分類しています。

○街のポテンシャルを高める

イベントの実施により、都市の認知度を高めることができる

○子どもの可能性の拡大

STEAM*教育へつながる

(例)プロの選手になるだけでなく、将来の道ではなく、eスポーツ分野の企業やイベント会社、ストリーマー、ゲーム開発などの可能性を広げる

※ STEAM・・・Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Arts(人文社会・芸術・デザイン)、Mathematics(数学)の頭文字を取った言葉。AI と第四次産業革命の世紀に価値を生み出す力を養うために、学びを「より学際的で、創造的社会的な学び」へとシフトさせていく考え方。

<https://www.steam-library.go.jp/about>

○誰でも取り組める分野

年齢、性別、障害、言語、体力など関係なく誰でも取り組める、フラットな競技であり、社会的な課題を解決する可能性を秘めている

(例)高齢者施設でeスポーツを取り入れることで、若い世代との交流を図る機会を創出
⇒公共性の高い事業を行う自治体の立場から考えると、バリアフリーであるeスポーツの特性は新たな価値を有するといえる。

○場所を選ばない

誰でも取り組み、場所を選ばない

(例)オンライン上で繋がることで、国境を越えた対戦や大会規模に関係なく全国から参加者を集めることが可能
⇒地理的な課題も解消できるため、地方都市でもチャンスが広がる。

○話題性

新しい分野であるため、話題性を作りやすい

(例)「横須賀市であれば話を聞いてくれるかも」と、様々な企業との事業に結びつく可能性

○将来性

新しい分野であるため、日々、新たなコンテンツが生まれている

(3) Yokosuka e-Sports Project

eスポーツを活用した地域コミュニティの活性化や新たな文化の定着を目的としたプロジェクトである「Yokosuka e-Sports Project」を、さまざまな企業等と連携して2019(令和元)年12月から実施しています。本プロジェクトでは、eスポーツの「普及」、「文化の定着」、「ビジネスの発展」を目指した様々な事業を展開しています。

ア eスポーツ普及事業

●オンラインセミナーの開催

- ・事業者向け、一般向けに対し、世界のeスポーツのトレンドなど正しい知識を獲得するためのセミナーを開催。
- ・市内外の自治体やeスポーツ関係者、民間企業など約60名が参加し、地元企業がeスポーツ業界に参入するきっかけ作りとして開催。



出典:横須賀市観光情報「Yokosuka e-Sports Project オンラインセミナー開催! ~eスポーツ×教育・ビジネス~」
<https://www.cocoyoko.net/event/2021e-sports.html>

●ICT 施設設立支援(スカピア)

- ・NTTグループによる保育・学び・ワーク・コミュニティの複合施設「スカピア」を開設し、地域のICT人材の育成、生活利便性の向上を目指したユニークな取り組み。
- ・次世代のICT教育施設。学童保育、子どもから大人まで学べる習いごと教室、コミュニティイベントの開催まで、横須賀市民が楽しく交流できる憩いの場を目指して設置。



出典:NTT 東日本「NTT東日本グループが次世代型・ICT 施設「スカピア」を横須賀にオープンします ~オープニングセレモニーを本日開催! 4月1日から運用開始! ~」

https://www.ntt-east.co.jp/kanagawa/information/detail/20220331_001.html

イ eスポーツ文化の定着事業

民間企業の協力により、横須賀市内の高校(14校)を対象とした、ゲーミングPC、モニター及び周辺機器の3年間無償貸与が2019(令和元)年度から実施されています。事業開始以降、学校側から寄せられた、「ネットワーク回線はどうするのか、ゲーム購入費はどうなるのか、指導者がいないが運用が可能か」などの疑問を解消するため、追加の支援策を実施するなど現場の声を取り入れた運用がされています。

●高校eスポーツ部の設立・教育支援(ゲーミングPCの無償貸与)

- ・民間企業の協力により、横須賀市内の高校(14校)に対し、物品配付希望のあった高校へ最大5台ずつ、ゲーミングPC、モニター及び周辺機器を3年間無償貸与。
- ・2021(令和3)年度、企業からの貸与物品は全て横須賀市に寄贈され、2024(令和6)年8月時点では、市内10校に貸与中。



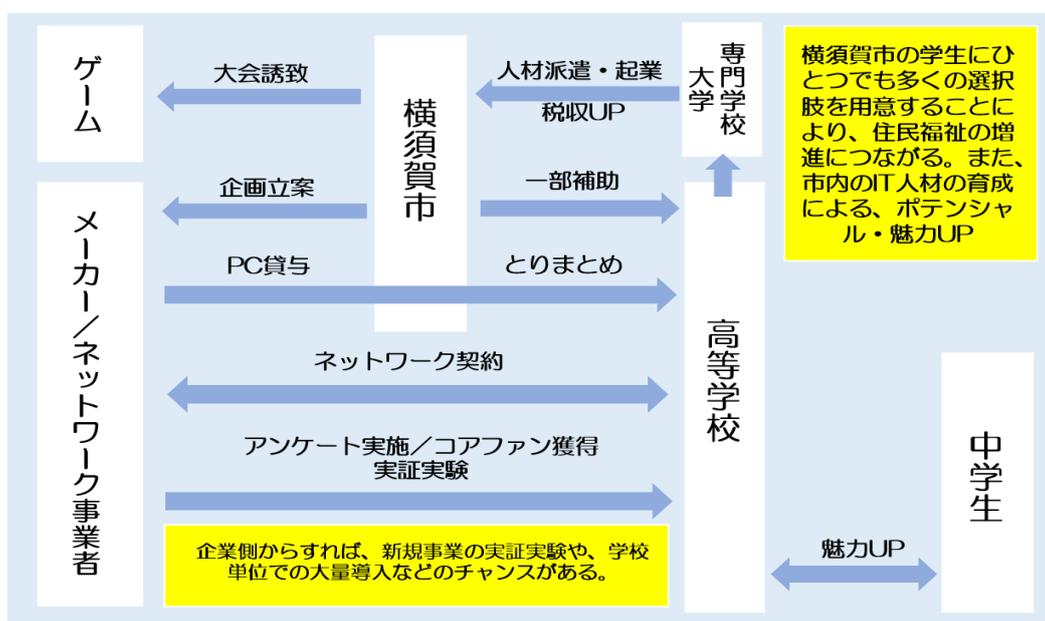
図表提供元: 神奈川県横須賀市

●ネットワーク敷設支援

- ・eスポーツ用のネットワーク回線を敷設する費用補助を実施。
- ・回線のランニングコストは、部費や学校からの活動費をもとに各学校で負担。
- ・eスポーツ部設立希望の高校の大半がeスポーツ活動用に使用できるネットワーク回線がないという課題を背景に支援策を導入。

●生徒指導プログラム支援

- ・スタートアップ支援として、民間企業が提供するeスポーツプログラム等の受講費補助を実施。
- ・専門の指導者やプロから教わることで、eスポーツの魅力を知り、生徒や部として目標を設定する際にも有意義であるという考えが背景にある。



図表提供元: 神奈川県横須賀市

●YOKOSUKA e-Sports CUP(e スポーツ大会)の開催

- ・2020(令和2)年度から国内在住の高校生を対象としたeスポーツ大会を開催。
- ・運営はeスポーツ専門の民間会社に委託し、様々な民間企業の協賛を得て、大会規模を年々拡大。



●YOKOSUKA e-Sports Town Club CUP(市内高校対抗戦)の開催

- ・市内高校の総当たり戦を実施。
- ・同時にコーチングを行い、eスポーツ部員のテクニックの底上げを支援。

ウ e スポーツビジネスの発展事業

●「Yokosuka e-Sports Partners」制度

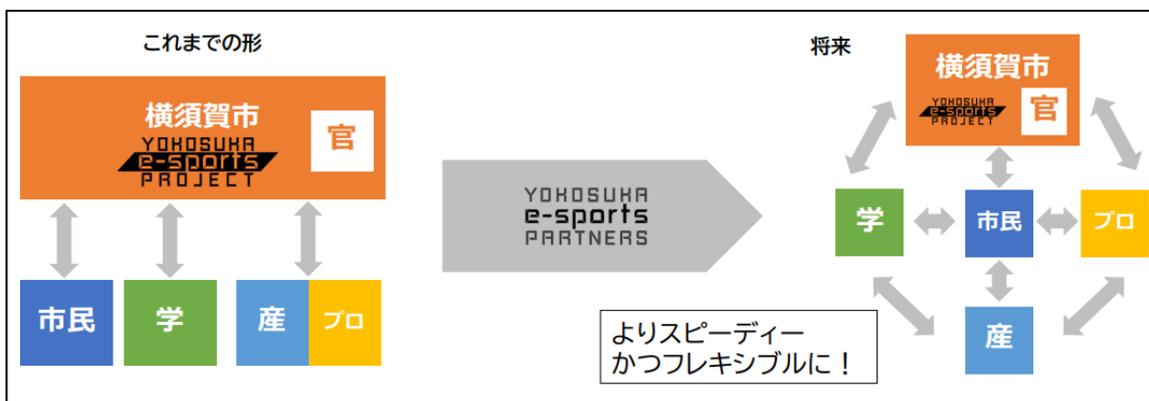
市内外の事業者や教育機関などの民間団体、影響力のあるプロeスポーツチームとの連携をより強化し、eスポーツを通じた新しい価値の創造や革新的なアイデアを生み出すコミュニティの形成を目指し、「Yokosuka e-Sports Partners 制度」を導入しました。

《制度の概要》

- ・「産・学・民・官」の異なる団体が集い、自由に交流する「きっかけ・場」を提供
- ・市を中心とした取り組みだけでなく、パートナー同士の協創
- ・取り組みが横須賀市の課題解決やeスポーツの普及、文化の定着に寄与する場合は、横須賀市が後援や共催を行う
- ・年数回の全体セッションを通じて、パートナー同士が課題や動向を共有

《制度のねらい》

- ・よりスピーディーかつフレキシブルにeスポーツを推進
- ・異なる団体が自由に交流することで、革新的な発想が生まれることを期待
- ・eスポーツ関連企業やプロチームとの協力体制をより強固なものとする
- ・参画団体それぞれが持つ強みを共有することにより、新たなビジネスチャンスを発掘
- ・年数回の全体セッションにより、個々の取り組みのさらなる発展・展開が可能となる



出典：Yokosuka e-Sports Project「パートナー制度について」

<https://www.cocoyoko.net/e-sports/partner/>

●スカラシップ制度

市内高校生を選抜し、生徒の選手キャリア育成支援を行う、「Yokosuka e-Sports Scholarship」制度を2023(令和5)年から開始しました。本制度は、前述の「Yokosuka e-Sports Partners」制度に基づく、官民連携で実施をしている取り組みです。

本制度は、市内高校生(1・2年生)から5名を選抜し、生徒の選手キャリア育成支援を行うものです。

選抜された高校生には、希望するタイトルの指導を受けること、自宅のPC環境を整えることに加えて、さまざまなイベントの裏側を見学することにより、eスポーツ選手という将来の目標だけでなく、eスポーツに関わる様々なビジネスに対する知識と、可能性を感じてもらう機会が提供されます。

選抜された生徒が、学んだことを学校の仲間に還元することで、市内の高校生のレベルの底上げにも寄与することが期待できます。



出典:神奈川県横須賀市 報道発表資料

「Yokosuka e-Sports Scholarship 始動～eスポーツ選手志望の高校生をバックアップします～(2023(令和5)年7月10日)」

<https://www.city.yokosuka.kanagawa.jp/2150/20230710esportsscholarship.html>

(4) eスポーツ事業における継続的な課題

eスポーツ事業を進めていくに当たって切り離せない課題のひとつに、「ゲーム依存の防止」が挙げられます。

eスポーツ部の創設による、生徒の「ゲーム依存」発生事例はありませんが、eスポーツを推進する自治体の立場から、セミナーや学校でのヒアリングを通して、eスポーツ関わる人々に正しい知識を伝え、理解を深めていくことが常に求められます。前述のような懸念はあるものの、eスポーツに取り組む生徒たちは、自分達で話し合って活動時間を決めるなど、意識を高く持って活動している実態があります。

また、eスポーツ部創設に対して、生徒の保護者からも批判的な受け止め方ではなく、他校への導入希望の意向が出るなど好意的な実態が見受けられます。

他にも課題として、「学校教育の人材不足」が挙げられます。eスポーツ活動を希望する生徒がいたとしても、「顧問のなり手がいない、指導者がいない」という実情があり、活動場所や費用が確保できないという問題も含めて、課題解決に向けた支援が今後も必要とされています。

(5) 今後の事業展望

横須賀市では、eスポーツ事業を推進してきたことにより、高齢者と学生の間での新たな交流機会が生まれるなど、年齢や世代の違いによる影響を受けない世代間交流の発生が見込めるようになりました。

eスポーツ事業を開始した2019(令和元)年と比べて、eスポーツ市場は年々拡大し、「eスポーツに携わってみたい」という人や企業が増加し、注目度が高まっている中、eスポーツ事業における課題解消に取り組みながら、市内外の事業者や学校関係者などから、事業理解をより得られるようするためには、多くの人の目に留まるよう、さらに広報活動を強化していく必要があります。

コラム 横須賀市におけるコンテンツコラボレーションについて

(1) 観光立市推進アクションプラン

横須賀市では、戦後から自動車や造船などの製造業、近年では情報通信関連産業を柱に転換を図ってきましたが、前述の産業はグローバル化による影響に左右されやすく、製造の自動化やAIなど、新たな情報通信技術の進展に伴い、直接雇用結び付きにくい産業になりつつありました。人口減少と目まぐるしく動く世界経済、産業構造の中で、少子高齢化も相まって定住人口の増加を図っていくことは困難であり、外から人を呼び寄せることのできる新たな基幹産業となる「観光業」を成長させ、主要産業に押し上げていくことが重要と考え、横須賀市は2017(平成29)年に「観光立市推進アクションプラン」を策定し、三つの方向性を打ち出しました。

一つ目は豊富な海産物やマリンレジャーなどを打ち出す「海洋都市」、二つ目は誰もがワクワクするような「音楽・スポーツ・エンターテインメント都市」、三つ目は学校・地域住民が一体となった取り組みができる拠点づくりなど「個性ある地域コミュニティのある都市」です。

三つの都市像を実現させるため、「自然・日本遺産・近代歴史」と「スポーツ・音楽・エンターテインメント」を融合させ、相乗効果により発信力を高め、他の地域との差別化を図り、女性、ファミリー層、外国人など新たな層の誘客に繋げるという考え方を基幹として、様々なコラボレーションを展開しています。

さらに、2023(令和5)年に策定した「横須賀市観光立市推進アクションプラン 2023-2025」では、これまでの取り組みを踏まえながら「横須賀の魅力の創造発信の強化」という方向性を打ち出す中で、「高校生のeスポーツの活動支援やさまざまな年代・立場の方への普及支援」という「eスポーツの振興」を主な施策の一つとして定めています。

出典：神奈川県横須賀市「横須賀市観光立市推進アクションプラン」
<https://www.city.yokosuka.kanagawa.jp/2150/kannkouakushon.html>



(2) コラボレーション施策から得た学び

コンテンツコラボレーションを行うことで、新たな客層に対する呼び水となるとの考えから、主人公の出身地が横須賀市であるアニメ「たまゆら」のグルメスタンプラリーを実施しました。

この事業が横須賀市における聖地巡礼[※]のきっかけとなり多くのファンが訪れることとなりました。

※ 聖地巡礼・・・熱心なファンが、アニメ・漫画などの舞台となった土地や建物を、聖地と称して訪れること。

2014(平成26)年には、スマートフォン向け位置情報ゲーム「INGRESS(イングレス)」を活用したキャンペーンを開催し、これがゲーム分野との最初のコラボレーションとなりました。

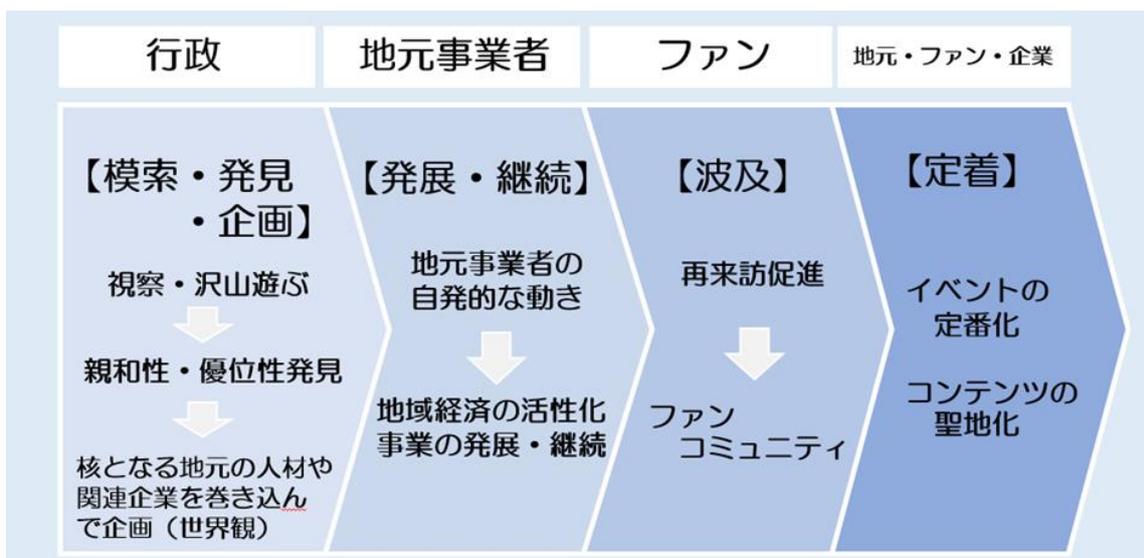
その後も、位置情報ゲーム「ポケモン GO」との公式コラボレーションイベントを2018(平成30)年に実現させるなど、ゲームとのコラボレーションにも力を入れています。

年間二件ほどの頻度で、アニメ・漫画・ゲーム・雑誌とのコラボレーションを実施し、著作権を扱うイベントのノウハウの蓄積や関係者との繋がりが形作られてきました。

横須賀市では、持続可能なコンテンツコラボレーションの理想形は、「①行政が率先して模索・発見・企画をし、②地元事業者がそれを引き継ぎ、発展・継続させ、③ファンが波及させ、コミュニティを醸造し、④イベントの定番化、コンテンツの聖地化をさせる。」という流れを作ることだと考えています。

企画において、横須賀市との親和性・優位性をファン目線で模索し、組み立てることを大切にした結果、横須賀市は「フットワークの軽い街」、「サブカルチャーに理解のある街」として認知され、様々なコンテンツの版元企業から声が掛かることが増えました。

行政が率先して企画立案するだけでなく、「関連企業や地元事業者、市民など、多くの仲間を集め、連携し進めていくことが成功への近道である」というこれまでに培った経験がeスポーツ事業の実現へと繋がっています。



図表提供元: 神奈川県横須賀市

2 大阪府泉佐野市「eスポーツ先進都市」

泉佐野市は、海外観光客を含めた市外からの滞在を促す誘客手段として、eスポーツに取り組んでいます。

eスポーツを誘客のためのMICEコンテンツとして取り扱うようになったのは、市域に所在する「関西国際空港」の利用者が、鉄道・陸路いずれかの交通手段で移動する際、泉佐野市に滞在せずに素通りしてしまい、空港の存在を十分に活用できていないという課題を解消するためです。

eスポーツは、言語、性別、体格といったものを超えて交流ができる多様な可能性を秘めた手段であり、泉佐野市では、「関連人口、交流人口を増大させる施策」、「地域住民を対象にした交流の活性化・福祉施策」という二本柱を展開すべくeスポーツ事業を実施しています。

2022(令和4)年、空港対岸のりんくうタウンエリアにて、宿泊施設やイベント会場といった既存の地域資源を活用し、「eスポーツ先進都市」を目指す新しい取組として「eスポーツキャンプ」事業をスタートさせました。

「eスポーツ先進都市」としての将来像は、りんくうタウンエリアを中心にeスポーツの先進地として人々に認知してもらい、少しでも多くの空港利用者(渡航者)の訪問目的になる都市になることです。

前述の将来像に加えて、「地域住民との交流機会の提供」や「交流からもたらされる多様性のある場所の形成」、「地域課題を自ら解決することが出来る持続可能な地域の成立」も目指しています。

(1) eスポーツキャンプ

高校生プレイヤーを対象に、「eスポーツキャンプ」というeスポーツの合宿イベントを実施しています。本イベントは、泉佐野市が主催となって、2022(令和4)年8月にりんくうタウンにある「オチャアリーナ」で、第一回目が開催されました。

南大阪地域でeスポーツに力を入れている南海電気鉄道株式会社の提案を受け、官民協働の取組として開催しています。

MICE 誘致をきっかけとした地域経済の活性化と泉佐野市の都市ブランド化を図る一環として、本イベントは位置付けられています。

eスポーツキャンプには、全国から高校生 44 人が参加し、3泊4日に及ぶ練習と大会が行われました。最終日に開催された決勝大会は非常に盛り上がり、事業として成功を収め、2023(令和5)年8月には、「eスポーツキャンプ 2023 Summer」が開催されました。



また、今後の事業展開として、「eスポーツキャンプ」で得られた知見、参加者やその保護者の声などを踏まえながら、「プロに繋がる道筋を作る」という考え方のもと、プロを目指す高校生以上を対象とした、「アカデミー選手育成プログラム」の実施も予定されています(eスポーツキャンプ Plus+【仮称】)。

出典：大阪府泉佐野市「広報いずみさの 2022(令和4)年 10 月号～eスポーツキャンプが開催されました～」
<https://www.city.izumisano.lg.jp/shiho/backnumber/2022/oct.html>

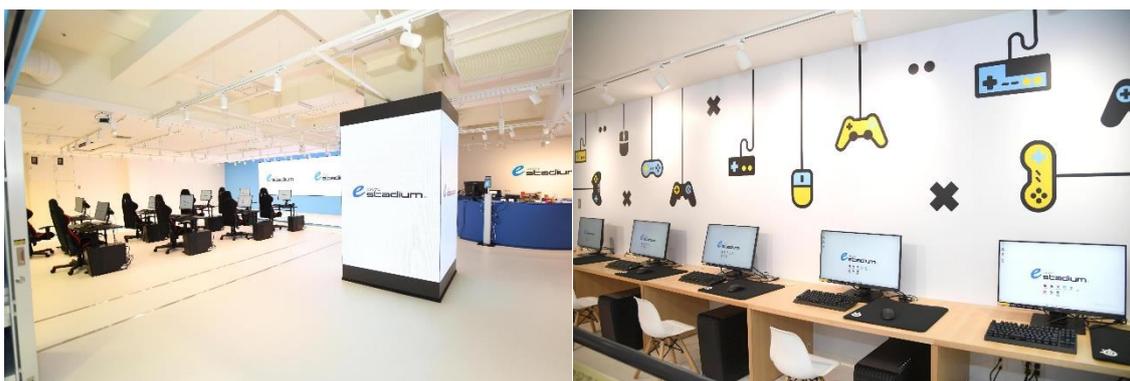
(2) eスタジアム泉佐野

2022(令和4)年 11 月、泉佐野市と協力企業が連携し運営する JR-南海りんくうタウン駅直結のeスポーツ施設として、「eスタジアム泉佐野」がオープンしました。この施設は、りんくうタウンを中心に展開しているeスポーツ事業の核のひとつです。

オープン当初から、関係人口、交流人口を増やしていくという目的で「リーグ・オブ・レジェンド」や「クラッシュ・ロワイヤル」の大会イベント「IES シリーズ(泉佐野eスポーツシリーズ)」を実施し、好評を得ています。大会後にはオフライン交流会も行い、関東方面からの来場者もあり、当初の設立目的に沿った効果が少しずつ出てきています。

このような関係人口、交流人口を増やしていくイベントと並行して、「eスタジアム泉佐野」の利用料を団体利用も含め無料とし、誰もが利用できるようにするといった地域住民を対象にした交流の活性化・福祉的施策の展開も行っています。このような取り組みを実施することで、「eスタジアム泉佐野」は、不登校の子供たちの学びの場となっているフリースクールによる居場所づくり・交流促進などにも利用されています。また、学校行事による利用実績として、中学校が「eスタジアム泉佐野」を活用し、球技大会のような運動大会の位置付けでeスポーツ大会を開催した事例もあります。

<eスタジアム泉佐野の様子>



出典：大阪府泉佐野市「eスポーツの取り組み」

<https://www.city.izumisano.lg.jp/kakuka/seicyou/omotenasi/menu/esports/10074.html>

(3) eスポーツ事業に取り組んでいる他自治体との連携

eスポーツ事業を展開していく中で、いくつか課題も見えてきました。

例えば、(1)「eスポーツキャンプ」の実施に掛かる費用は多額であり、費用対効果を高めて、持続可能なものにしないといけないこと、(2)「eスタジアム泉佐野」の平日利用者がなかなか増えてこないため、高齢者など平日利用の見込める年齢層が利用しやすいプログラムを提供する必要があること、(3)eスポーツ事業に必要な技術者が都市部に集中しており、都市部の企業や人材に頼る傾向が強くなっている現状を解消するために、地域内でeスポーツ事業の企画・運営が可能な企業や人材を生み出し、地域産業として根付かせることといった、これらの課題解決のために、eスポーツ事業に取り組む他自治体との意見交換や連携を行っています。

泉佐野市では、北海道旭川市や神奈川県横須賀市と情報共有をしており、互いの課題を洗い出した上で、連携して効率的に課題解消するために話し合っています。

地理的に離れている自治体であっても、オンラインで行えるeスポーツの特性を活かすことで、問題なく連携が図れています。

例えば、泉佐野市では、ゲーム依存症対策のセミナーを開催したことがありますが、連携する都市とイベント日程を合わせることで、オンライン配信によるセミナーの同時開催も可能となります。また、セミナーだけでなくeスポーツの大会を同時開催し、各会場の勝者同士を競わせるといった、様々な事業連携が検討されています。

泉佐野市は、「eスポーツ先進都市」を目指す宣言と併せて、eスポーツ事業を展開し、広く発信をしてきた経過がありますが、現在は「先進都市」であり続けることを優先するのではなく、多自治体との連携を深め、eスポーツを全国各地で広域的に広げていくことに主眼を置いています。

こどもの健全な成長のために
～ネットゲームとの適切な付き合い方～

講師 曾良 一郎 先生
神戸大学大学院 医学研究科
デジタル精神医学部門 特任教授

2022.
12.19 16:00 ~17:30
eスタジアム泉佐野

参加無料

お申し込みはこちら
※お申し込みはQRコード

お問い合わせ
TEL. 072-425-9023 MAIL. izumisano@estadium.co.jp > eスタジアム泉佐野
主催：泉佐野市、南海電気鉄道株式会社、eスタジアム泉佐野

出典：大阪府泉佐野市「eスポーツの取組み」

<https://www.city.izumisano.lg.jp/kakuka/seicyou/omotenasi/menu/esports/10074.html>

3 奈良県川西町「eスポーツを活用したフレイル予防の検証事業」

奈良県川西町では、2022(令和4)年度に、奈良県が掲げた「大和平野中央田園都市構想※」を推進するための官民連携による補助事業の一環として、「eスポーツを活用したフレイル予防効果の検証事業」が実施されました。

本事業は、特定非営利活動法人川西スポーツクラブと株式会社 PREVENT が「川西eスポーツコンソーシアム」を結成し、実施を提案し、補助対象として採択されたものです。

※「大和平野中央田園都市構想」

交通アクセスが良く、人が集まりやすい、高いポテンシャルを有する奈良県大和平野中央部に位置する磯城郡3町(川西町、三宅町及び田原本町)を舞台に、若者や女性の働く場の創出、県民の健康増進、暮らしやすさの向上を目指す取り組み。近い将来、奈良県を見違えるように良くしていく戦略の大きな柱の一つと位置付けられ、令和3年より、磯城郡3町と協働して進められている。

出典:奈良県「大和平野中央田園都市構想について」

<https://www.pref.nara.jp/61336.htm>

(1) 事業背景

川西町におけるシニア世代の運動実施率は近年減少傾向にあり、長引くコロナ禍による運動習慣の減少やシニア世代を対象としたスポーツメニューのマンネリ化が原因と考えられていました。

近年、eスポーツは【認知症予防への効果が期待できる】【性別・世代を超えて楽しめる】といった特徴から、シニア世代にとって健康増進に繋がる新しいコンテンツとして注目を集めています。

eスポーツを健康増進のプログラムとして取り入れることは、長期的に利用できる新しいコミュニケーションツールの構築に繋がると、川西町では着目しており、フレイル予防など身体的な面だけでなく、新しい生きがい(モチベーション)づくりといった精神的健康維持の面からも、地域住民の生活の質の向上に貢献できる事業に成長することが見込まれています。

国内における社会保障費の増大が問題となっている中、介護予防事業にeスポーツを活用することで、時間や場所に拘束されない介護予防に向けた取り組みが可能となり、オンライン上での交流も社会との新しい接点を生み出すことが期待できます。

また、フレイル予防効果を明らかにすることによって、各自治体での介護予防／転倒予防効果ならびにその費用対効果の算出が可能となり、事業導入に向けた検討資料を提示することが可能となります。

実証後には、川西町を含めた磯城郡3町での介護予防事業としての展開の検討や、eスポーツと評価パッケージも含めた介護予防事業のコンテンツ「かわにしeスポーツフレイル予防モデル」として全国展開の可能性も議論されました。

(2) 実証実験等の内容

本実証実験では、Nintendo Switch(太鼓の達人や Switch スポーツ)を活用したeスポーツ教室を開催し、その初回と最終回の測定日に身体機能・認知機能・心理的指標を測定し、身体活動量等をアンケート調査することで、これまでに他自治体で実施したeスポーツを取り入れた介護予防施策の事例では十分に検証できなかった、eスポーツの「フレイル予防効果」や「実行可能性」を検証し、今までにない新しい介護予防事業モデルの構築を目指しています。



開催日	令和4年11月24日～令和5年2月16日(毎週木曜/計12回)
開催時間	9:00～10:15 / 10:30～11:45 (2クール制、申込時に時間帯を選択) ※初回は11:24・最終日は16:16は測定日(必ずご参加ください)。 ※測定日は9:00～11:30にて開催します。 ※eスポーツによって身体機能・認知機能の維持改善効果の変化を教室の開催前と終了後と比較します。
会場	川西町中央体育館 会議室 ※測定日は川西町中央体育館 アリーナ
参加対象	60歳以上の方 各クール6名程度
参加費	無料
お申し込み	NPO 法人川西スポーツクラブ 事務局 窓口：川西町中央体育館内 / お電話：0745-44-1616 令和4年11月15日(火)までにお申し込みください。

○2022(令和4)年10月1日から参加者募集を開始。

○同月30日体験会を実施し13名が参加。

○日本アクティビティ協会から健康ゲーム指導士を講師として招き、eスポーツ教室の中心となるスタッフを育成。

○14名(平均年齢72歳)の参加者が集まり、同年11月24日から実証実験を開始。

○以後、毎週木曜日午前中(年末年始を除く)にeスポーツ教室を川西町中央体育館会議室にて計12回開催。

○初回(2022(令和4)年11月24日)及び最終回(2023(令和5)年2月16日)の測定日には、以下を測定。

- ・身体機能(歩行やバランス機能、筋力など)
- ・認知機能(遂行、注意、記憶機能)
- ・精神心理機能(質問紙評価)

(3) 効果検証

2022(令和4)年 11 月から翌年2月までの3か月間、週一回のeスポーツの取り組みが身体機能、認知機能、身体活動量、精神心理的指標にどのような影響を与えるかを検証しました。

身体機能は、握力、転倒リスクの高さを反映する Time up&go テスト(以下、TUG テスト)、バランス、4m 歩行、及び椅子からの立ち上がり速度からなる Short Physical Performance Battery Score(以下、SPPB)、認知機能は The Montreal Cognitive Assessment(以下、MOCA-J)を使用して行いました。

参加者 14 名(男性:3名、女性:9名、欠席:2名)の評価では、TUG テストが平均 6.1 秒から 5.8 秒へ、椅子立ち上がりテストは平均 8.2 秒から 5.5 秒へと有意な改善を認めました。SPPB を地域高齢者用に補正したスコアも平均 7.4 から 9.5 へと改善しました。また、開始時点では軽度認知機能の疑いの指標である MOCA-J の点数が、25 点以下の方が6名でしたが、終了時には1名に減少するなど有意な改善が認められました。

今回の実証から、eスポーツによる3か月間の取り組みは身体機能のみならず、認知機能を改善することが示唆されました。

参加者の感想として、「楽しい時間を過ごせて、笑うことが多かった。」、「終わった後、爽快感があって気分が軽やかでした。」、「良い結果でも悪い結果でも笑えて心身ともに良いと思いました。」といった声もありました。

<検証結果チラシ>

軽度認知症の予防に!?
テレビゲームをスポーツのように競う「eスポーツ」
60歳からのしんどくない「eスポーツ教室」開催後
身体機能や認知機能の改善がみられました。

測定結果

	開始時平均	終了時平均	有意差
握力 (kg)	28.4	27.5	なし
TUG (秒)	6.1	5.6	あり(p<0.01)
TUG 転倒リスクオフ (s) (p<0.01)	0	0	---
4m 歩行 (秒)	3.3	2.8	なし
椅子立ち上がり時間 (秒)	8.2	5.5	あり(p<0.001)
SPPB (点)	11.6	11.9	なし
転倒リスクあり該当 (人) (p<0.01)	0	0	---
SPPB-地域高齢者補正 (点) (p<0.001)	7.4	9.5	あり(p<0.001)
2年以内の要介護/要支援リスク (人) (p<0.001)	2	0	---
MoCA-J (点) (p<0.001)	25.75	28.35	あり(p<0.01)

参加者の声
終わったあと爽快感があって気分が軽やかでした。
楽しい時間を過ごせて、笑うことが多かった。
良い結果でも悪い結果でも笑えて心身ともに良いと感じました。

指導者の声
指導者さんにお会い出来る事が何より心の癒しと感謝でした。
一つの事を一緒に出来る楽しさを感じることが出来た。色々な事を一緒に出来る楽しさを感じることが出来た。
参加者さんが目を輝かせる姿が何より嬉しく、お話を聞けることができて感謝をパワーを頂いていました！ありがとうございます。

主催者より
参加された方が「もっと楽しくなりたい」とみんなで作ってアイデアを出していただき、それがとても嬉しかったです。今後は地域の公民館や福祉施設などでの取り組みを拡大していきたいと考えています。eスポーツ教室の評価は、ぜひお声を聞かせてください。

開催前後の比較

項目	開催前	開催後
軽度認知症の疑いの方 (MOCA-J 25点以下)	6名	1名
2年以内の要介護/要支援リスクがある方 (SPPB 10点以下)	2名	0名
椅子立ち上がり時間 (秒)	8.2	5.5
転倒リスク (秒)	6.1	5.8

【主催】
NPO 法人川西スポーツクラブ
〒636-0202 奈良県磯城郡川西町結崎 1287-1
川西町中央体育館内（水曜日休館）
お電話：0745-44-1616

【協力】
株式会社 PREVENT
川西町役場まちづくり推進課

資料提供元: 奈良県川西町

(4) その後の展開

2023(令和5)年度も引き続き、「大和平野中央田園都市構想」を推進する事業として、特定非営利活動法人川西スポーツクラブが教室の運営を担っています。

2022(令和4)年度では、参加者を川西町中央体育館に集めて開催したため、アクティブシニア層が中心でしたが、2023(令和5)年度は、地元の公民館等でeスポーツ教室を実施し、より身近にテレビゲーム初体験の方にもeスポーツを楽しんでもらえるよう開催手法を工夫しています。

川西町の老人クラブ 11 団体に体験会を開催し、90 代も含めた、延べ 170 名を超える参加がありました。

また、川西町だけでなく、「大和平野中央田園都市構想」の対象地である三宅町、田原本町においても、同様のeスポーツ教室を開催し、健康測定の検証を実施しています。

2024(令和6)年2月 25 日には、eスポーツ教室に参加した3町(川西町、三宅町、田原本町)の住民をオンラインでつなぎ、「Switch スポーツ」を使って対戦し、交流を図っています

(5) まとめ

川西町では、将来的に、各老人クラブで自主的にeスポーツに取り組んでもらいたいと考えています。これまでに実施したeスポーツ教室は好評をいただいております、2024(令和6)年度以降も続けたいという声が多くありました。

2024(令和6)年度は、希望する老人クラブでeスポーツ教室を開催するだけでなく、参加者が自主的にeスポーツを実施できるように会場設営(椅子・机等の設置、機器の設置)、接続設定(機器の動作確認、バージョンアップの対応)等の事前準備やゲーム進行ができるよう説明を行い、自主的な実施につなげる取り組みも進めています。

また、こうした自主的な「eスポーツ教室」の実施を支援するため、クラウドファンディング型ふるさと納税を行っています。



出典：奈良県川西町「eスポーツを活用したフレイル予防の効果検証事業を開始します」

<https://www.town.nara-kawanishi.lg.jp/0000007222.html>

出典：奈良県「大和平野中央田園都市構想～Well-being なまちづくり～ P111-112」

https://www.pref.nara.jp/secure/290835/5_theme14-16.pdf

出典：特定非営利活動法人(NPO 法人) 川西スポーツクラブ

「お知らせ～2023/04/26 eスポーツを活用したフレイル予防事業において事業評価を実施～」

<https://kawaspo.org/news/>

出典：株式会社ボーダレス・ジャパン

「ふるさと納税ご協力をお願い 要介護・認知症の予防にも！テレビゲームを活用した高齢者の健康づくり」

<https://furusato-forgood.jp/projects/000045>

【参考・出典】

- ・一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイト
<https://jesu.or.jp/>
経済産業省との取り組みについて
<https://jesu.or.jp/discussion/>
「日本のeスポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」報告書
https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document_01.pdf
「日本のeスポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」報告書概要
https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document_05.pdf
「2022年の国内eスポーツ市場規模が100億円を突破『日本eスポーツ白書2023』の内容を先行公開」
<https://jesu.or.jp/contents/news/news-231225/>
- ・公益財団法人日本オリンピック委員会「オリンピック・アジェンダ2020+5」
<https://www.joc.or.jp/olympism/principles/agenda2020/>
- ・経済産業省「2021(令和3)年度コンテンツ海外展開促進事業(Z世代におけるeスポーツ及びゲーム空間における広告価値の検証事業)」に関する報告書
https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/esportskoukokutireport2022.pdf
- ・国立国会図書館インターネット資料収集保存事業
経済産業省「『eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会』を開催します(2019(令和元)年8月30日)」
<https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/11346359/www.meti.go.jp/press/2019/08/20190830001/20190830001.html>
総務省「eスポーツ産業に関する調査研究」報告書2018(平成30)年3月総務省情報流通行政局情報流通振興課
https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/11349978/www.soumu.go.jp/main_content/000551535.pdf
- ・首相官邸「これまでの成長戦略について」
未来投資戦略2018—「Society 5.0」「データ駆動型社会」への変革—
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/kettei.html#tousi2018>
- ・内閣府 知的財産推進計画2023
https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku_kouteihyo2023.pdf
- ・スポーツ庁 第2期スポーツ基本計画
https://www.mext.go.jp/sports/content/1383656_002.pdf
- ・「オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟」
<https://www.onlinegame-esports-giren.jp/>
- ・横浜市「2024(令和6)年度にぎわいスポーツ文化局 運営方針・事業概要」
<https://www.city.yokohama.lg.jp/city-info/yokohamashi/org/bunko/unei/r06unei.html>
- ・横浜市「日本eスポーツアワード」横浜誘致・開催が決定しました」
<https://www.city.yokohama.lg.jp/city-info/koho-kocho/press/bunka/2024/20240807award.html>
- ・「日本eスポーツアワード」
<https://esportsawards.jp/>
- ・横浜市青葉区「高齢者の社会参加促進に向けたeスポーツの活用」
https://www.city.yokohama.lg.jp/aoba/kenko-iryu-fukushi/fukushi_kaigo/koreisha_kaigo/kaigo-yobou/esports.html
- ・横浜市保土ケ谷区「【開催終了】eスポ GOMI in HODOGAYA(2024(令和6)年2月12日)」
https://www.city.yokohama.lg.jp/hodogaya/kurashi/kenko_iryu/kenkozukuri/exercise/t20231122154526704.html
- ・ポケモン WCS2023 横浜オフィシャル総合サイト
<https://www.pokemon.co.jp/ex/wcs/2023/ja/>
- ・横浜eスポーツ大会 戦参～SENZAN～
<https://senzan.jp/>
- ・eスポーツ高等学院「横浜市にぎわいスポーツ文化局 共催 親子でeスポーツ体験会 開催」
<https://esports-hs.com/report/report1910/>
- ・神奈川県横須賀市「Yokosuka e-Sports Project」
<https://www.city.yokosuka.kanagawa.jp/sports/erelectronic/001.html>
- ・横須賀市観光情報「Yokosuka e-Sports Project オンラインセミナー開催！～eスポーツ×教育・ビジネス～」
<https://www.cocoyoko.net/event/2021e-sports.html>
- ・NTT 東日本「NTT東日本グループが次世代型・ICT 施設「スカピア」を横須賀にオープンします
～オープニングセレモニーを本日開催！ 4月1日から運用開始！～」
https://www.ntt-east.co.jp/kanagawa/information/detail/20220331_001.html
- ・Yokosuka e-Sports Project「パートナー制度について」
<https://www.cocoyoko.net/e-sports/partner/>

【参考・出典】

- ・神奈川県横須賀市 報道発表資料「Yokosuka e-Sports Scholarship 始動
～eスポーツ選手志望の高校生をバックアップします～(2023(令和5)年7月10日)」
<https://www.city.yokosuka.kanagawa.jp/2150/20230710esportsscholarship.html>
- ・神奈川県横須賀市「横須賀市観光立市推進アクションプラン」
<https://www.city.yokosuka.kanagawa.jp/2150/kannkouakushon.html>
- ・大阪府泉佐野市「eスポーツの取組み」
<https://www.city.izumisano.lg.jp/kakuka/seicyou/omotenasi/menu/esports/10074.html>
- ・大阪府泉佐野市「広報いずみさの 2022(令和4)年10月号～eスポーツキャンプが開催されました～」
<https://www.city.izumisano.lg.jp/shiho/backnumber/2022/oct.html>
- ・奈良県「大和平野中央田園都市構想について」
<https://www.pref.nara.jp/61336.htm>
- ・奈良県川西町「eスポーツを活用したフレイル予防の効果検証事業を開始します」
<https://www.town.nara-kawanishi.lg.jp/0000007222.html>
- ・奈良県「大和平野中央田園都市構想～Well-beingなまちづくり～」
https://www.pref.nara.jp/secure/290835/5_theme14-16.pdf
- ・特定非営利活動法人(NPO 法人) 川西スポーツクラブ
「お知らせ～2023/04/26 eスポーツを活用したフレイル予防事業において事業評価を実施～」
<https://kawaspo.org/news/>
- ・株式会社ボーダレス・ジャパン
「ふるさと納税ご協力のお願い 要介護・認知症の予防にも！テレビゲームを活用した高齢者の健康づくり」
<https://furusato-forgood.jp/projects/000045>
- ・但木一真「1億3000万人のためのeスポーツ入門」NTT出版株式会社(2019)
- ・黒川文雄「eスポーツのすべてがわかる本」株式会社日本実業出版社(2019)
- ・(編著者)川又啓子(著者)菊地映輝、權純鎬、北條大和「eスポーツ社会論」株式会社同友館(2023)