

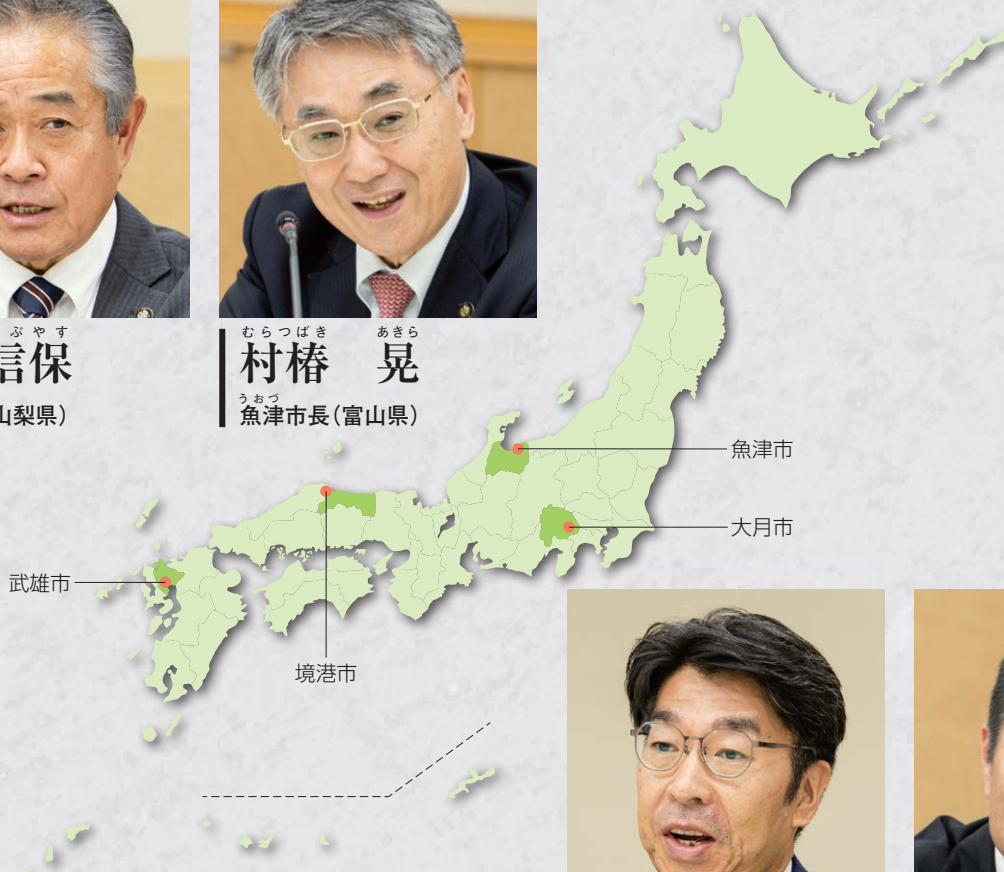
まちと人を元気にするeスポーツ



こばやし のぶ やす
小林信保
おおつき
大月市長(山梨県)



むらつばき あきら
村椿 晃
うおづ
魚津市長(富山県)



武雄市

境港市

魚津市

大月市

司会・コーディネーター

ほ その すけ ひろ
細野 助博

中央大学名誉教授



こまつ ただし
小松 政
たけお
武雄市長(佐賀県)



だ て けん たろ う
伊達憲太郎
さかいみなと
境港市長(鳥取県)

国内外で盛り上がりを見せ、市場規模も年々拡大するなど、新たな成長領域として期待を集めているコンピュータゲームの対戦競技「eスポーツ」。2023年には、IOC（国際オリンピック委員会）主催の「オリンピックeスポーツシリーズ」がシンガポールで行われたほか、日本でも令和6年、全国健康福祉祭（ねりんピック）はばたけ鳥取2024の種目に初採用されるなど、国内外で注目を集めています。そうした中で、各自治体においても、地域振興を目的に、関連の大会・イベントを開催したり、年齢、障害の有無にかかわらず、誰もが楽しめることから、高齢者や障害者の健康づくりへ活用するケースが増えています。

座談会では、地域振興や市民の健康づくりにeスポーツを活用する村椿・魚津市長、小林・大月市長、伊達・境港市長、小松・武雄市長にお集まりいただき、各都市が進めるeスポーツの各種施策とその効果、eスポーツがもたらす可能性と今後の目標などについて、幅広く語っていただきました。

（本文中の役職名・敬称は一部省略しています）

各地で進む、eスポーツ活用の取り組み

細野 eスポーツは近年、市場規模が拡大するなど、世界的に盛り上がりを見せていますが、私はまだ技術的に発展途上で市場の成長が大きく望める初期の段階にあると見ています。その意味では、本日まで登場いただいた4市は、eスポーツ活用のパイオニア自治体といつてよいでしょう。まずは、eスポーツを地域づくりに活



用した経緯や取り組み内容についてお話しください。

村椿 魚津市は海の近くに山が迫る険しい地形のため、平野部が少なく、大規模な工業団地を整備して工場誘致などを進めることは容易ではありません。加えて、若者が市外に流出する傾向もあります。そうした課題の解決に向けて、私が着目したのが「ゲーム産業」です。狭い土地でも事業展開が可能なことに加え、ゲーム関連の企業誘致が進めば、若者たちに新たな働き場を提供できると考えました。

その観点から、ゲーム産業を地域に根付かせ、地域振興を図ることを目的に、平成29年度より始めたのが産学官のプロジェクト「つくるUOZUプロジェクト」です。まずはゲームクリエイターの育成を図ろうと、合宿やオンライン形式でゲーム制作イベントを継続的に実施してきました。また、「ゲームのまち魚津」のPRに向けて、市内外の展示会やeスポーツ大会にも魚津市として積極的に参加するとともに、私自身も大会で対戦ゲームに出場するなど、ゲームに親しむ雰囲気づくり、環境づくりに努めてきました。その結果、魚津市の取り組みが業界誌に取り上げられるなど、まちの知名度は向上しました。

そうした取り組みを進める中で、ゲームに興味を示す市民も増えてきました。今では、一部の地域振興会（コミュニティセンター）で、子どもから高齢者まで一緒に楽しめるeスポーツイベントが開かれたり、介護予防事業の一環でe



スポーツ体験会が行われるなど、市民の間でもeスポーツの普及が進んでいます。

小林 私がeスポーツに関心を持ったのは、今から6年前のことでした。市場規模が急拡大しているとの報道に接し、まちの活性化につながることを考えるのではと考えたのがきっかけです。実際に、首都圏で開催された国際的な大会にも足を運び、若者たちの熱狂ぶりを目の当たりにして、これを地域振興に役立てたいと、eスポーツの活用を市長選の公約に掲げました。

コロナ禍の影響で、長らく公約を実現できませんでしたが、いよいよ本年度から、民間企業や市民団体と連携協定を結んだ上で、「大月を

ゲーム産業を地域に 根付かせることを目的に 「つくるUOZUプロジェクト」 を進めてきました。



村椿 晃
魚津市長(富山県)

eスポーツの聖地に」をモットーに、各種取り組みを始めました。まず、取り組んだのは、市民へのeスポーツ普及を狙った「大月シテイリーグ」の開設です。多くの市民に参加してもらおうと、eスポーツの体験会を兼ねて、市内各所でゲームイベントを開催し、ハイスコアを

獲得した参加者を「市制70周年記念式典」に招いて、決勝戦を行いました。

また、市内の短期大学を会場に、ゲームの祭典「大月ゲームサミット2024」も開催しました。eスポーツ大会やゲーム体験はもとより、有名声優やゲーム実況動画を中心に活動する人気グループによるゲーム実況やYouTube体験、大学中庭を活用したフラッグハンド（赤外線銃を用いたシューティングゲーム）など、子どもから大人まで楽しめる多彩な催しを実施したほか、その模様はYouTubeを通じてライブ配信され、多くの人に視聴いただきました。

伊達 今年(令和6年)の10月、鳥取県内で開催された「ねりんピックはばたけ鳥取2024」において、eスポーツは初めて正式種目に採用されました。このeスポーツの開催地に選ばれたのが境港市です。以前から、鳥取県eスポーツ協会を中心に、市内の観光集客施設「夢みなとタワー」や港湾施設「境夢みなとターミナル」で大型のスクリーンやデジタルサイネージを使用したeスポーツイベントが継続的に開催されてきた実績が、今回の開催地選出の決め手になったと聞いています。

これを受けて、境港市では大会の機運醸成とeスポーツの普及・推進に向けて交流大会や体験会を開催したほか、市内の高齢者団体に対してeスポーツを快適に楽しむ環境整備を行いました。地元開催ということもあり、「自分もねりんピックに出場したい」と、多くの高齢者が日々、大会種目の「太鼓の達人」の練習に励ん



市内外の展示会などを通じて「ゲームのまち魚津」を積極的にPR(魚津市)

だ結果、境港市から出場したチームが全国で3位と好成績を収めたこともあり、まちは大いに盛り上がりました。また、地域の公民館にもeスポーツ環境を整えたことで、子どもたちから高齢者まで、多世代交流のツールとしても活用されています。

こうした取り組みを契機として、地域におけるeスポーツの認知度は大きく向上しました。介護予防や認知症予防にも効果が期待されますので、市民の健康増進のツールとしてもさらなる普及や活用を図っていききたいと考えています。



「大月をeスポーツの聖地に」
をモットーに、
民間や市民団体とも連携して
eスポーツイベントを
開催しました。

小林 信保
大月市長(山梨県)

小松 武雄市では、本年度からeスポーツを活用した介護予防教室「シルバーeスポーツ教室」を「地域包括ケアシステム拠点」(以下、地域包括拠点)で実施しています。介護予防教室自体は以前から行ってきましたが、高齢男性の参加者が少ないことが大きな課題となっていたこと

に加えて、令和5年度に市内9カ所に整備した地域包括拠点の存在を市民に認知してもらうことも求められていました。

そうした中、高齢者向けeスポーツ教室を行っている県内自治体を視察し、「eスポーツは男性も興味を持ちやすい」との意見を聞き、地域包括拠点でeスポーツ体験会を実施したところ、事業継続の希望が多かったことから、本年度より本格実施に至りました。

教室は月1回の開催で、インストラクターが各拠点を訪れ、指導に当たります。武雄市の高齢者の皆さんは、日常的に車の運転をしますから、その延長でゲームを楽しんでもらえば、ゲーム参加の敷居を下げることでできると考え、4種類用意したゲームソフトには、レーシングゲームも加えました。

取り組みの結果、以前の介護予防教室(水中運動教室)では6・7%だった男性参加率が、eスポーツ教室では16・5%に上がっただけでなく、会場となった地域包括拠点の認知度も向上しました。さらに、お孫さんと参加する方もおり、多世代交流も生まれています。

人材の確保・育成が普及の鍵

細野 冒頭で申し上げた通り、eスポーツは成長途上の段階ですから、市民の認知度も理解度もまだ高いとはいえません。そうした中で、eスポーツを地域に根付かせるためには、普及・啓発に当たる人材の確保・育成も大変重要な要素になると思いますが、いかがでしょうか。



「大月ゲームサミット2024」のメイン会場には小林市長も登場(大月市)

小林 おっしゃる通り、eスポーツに関する取り組みを進める上で、人材は非常に重要です。大月市では、eスポーツイベントの企画・運営は、連携協定を締結した民間企業や市民団体が担っています。運営のノウハウを持つている上に、手弁当で協力してくれるので、非常にありがたい存在です。

一方で、今後は、皆さんの市が実施しているように、高齢者に対するeスポーツの普及活動にも取り組んでいきたいと考えています。そのための人材をいかに育てるのか、新たに考えていかなければいけません。

ねんりんピックの eスポーツ種目の開催地として 普及・推進に向けた 交流大会や体験会を 開催しました。



伊達 憲太郎
境港市長(鳥取県)

伊達 境港市でeスポーツの普及に大きな役割を果たしているのは若者たちです。市では中・高生のやりたいことを大学生や大人がサポートするプロジェクト「みなと生徒会」を進めています。近年、この生徒会にeスポーツ部が立ち上げられました。以来、このeスポーツ部が

中心となって、公民館で高齢者や小学生などを対象に体験会を開催し、操作のコツを指導するなど、普及啓発に熱心に取り組んで来ています。また、ねんりんピックに関しても、大会当日の運営サポートなどに積極的に協力してくれました。

元来、境港市は、地元の高校の福祉科の生徒たちが、日ごろからボランティア等で高齢者施設に出かけるなど、若者と高齢者の交流が活発な地域ですが、「みなと生徒会」のeスポーツ部の活動を通じて、さらに多世代交流が進んでいるのは、大きな成果だと思います。

小松 最近は地域の公民館で、地元の高校生が講師となって、子どもたちにeスポーツ指導を行う事例も出てきました。若者の参画は、eスポーツの普及にとどまらず、多世代交流を進める上でも重要です。

今後、武雄市ではシルバーeスポーツ教室の成果を発表する場として、イベントの開催も計画していますが、高齢者だけでなく、小・中学生にも参加してもらって、多世代交流をさらに深める機会にしたいです。また、客観的に効果を測定するために、脳機能検査の実施を予定しています。

村椿 市内の私立高校でもeスポーツ部が設立され、全国大会にも出場するほど、活動が充実しています。また、その活躍ぶりが地元紙でも取り上げられ、大いに自信を深めているようです。最近では、自分のスキル向上に取り組むだけでなく、地域のコミュニティセンターで高齢者



ねんりんピック初採用のeスポーツ競技の様相(境港市)

への指導役を買っていただけるなど、地域社会へも大いに貢献しています。

民間・市民との協働体制の確立へ

細野 eスポーツ事業の持続可能性を考えると、資金の問題も避けて通れません。この問題に関して、各市長のお考えをお聞かせください。

伊達 もちろん事業を軌道に乗せるためには、行政の支援は欠かせません。とはいえ、今後は民間や市民の皆さんも、自分たちのできる範囲で協力しながら機材の追加購入なども進めてい



本年度からeスポーツを活用した 介護予防教室をスタート。 課題だった高齢男性の 参加率が上がりました。

小松 政
武雄市長(佐賀県)

くという姿勢が重要になってくると思います。行政の支援を待つだけでなく、課題があれば自分たちで克服し、前に進めていく機運が盛り上がってくればうれしいですね。

村椿 魚津市では、eスポーツの地域展開を目指し、地域振興会や高齢者団体の機材購入など

に対し、補助金を支給するなど、資金面で活動を支えてきました。ただし、今後も公費で支援を続けていくべきなのかどうか、市民の間でもさまざまな意見があるかと思えます。

また、高齢者団体からは、機械のトラブルが発生したときにサポートしてくれる体制が必要との声も寄せられています。高校生が支援に入る場合にはそれも期待できますが、高齢者が主に活動する日中は学校がありますから、彼らが常にサポートできるわけではありません。そう考えると、今後は高齢者自身が仲間同士で教え合ったり、トラブルが発生したときに自分たちで対応できるような、一定程度のスキルを身に付けてもらうことも必要になってくると思います。

小松 将来的には高齢者の中から、ゲームのやり方を指導する人材が出てくる。そんな仕組みができればいいですね。

伊達 境港市では、フレイル予防に力を入れています。この事業に協力してくれる市民を「フレイルサポーター養成講座」で育成しています。eスポーツに関しても、同様の講座を開くなどして、市民の中から指導者を育てていく。そのような取り組みも有効かもしれません。

小林 eスポーツイベントを実施するには、民間企業の資金力も不可欠です。大月ゲームサミットでは、20を超える企業がスポンサーとしてサポートしてくれました。継続的に出資してもらうためには、資金を投じるだけの価値やメリットを各企業に実感してもらわなければいけ

ません。

その観点から、大月ゲームサミットでは、イベント会場に企業の紹介ブースを設置したほか、スポンサー料が高い「プラチナ」企業には、より宣伝効果を感じてもらえるよう、イベント時に自社PRを行える特典を設けました。実際に、その企業PRの模様は動画でも配信されましたが、視聴者から「この会社すごい」といったチャットが次々と寄せられるなど、大きな反響がありました。また、会場内でもプロモーションを行った企業に興味を持った若者が直接、ブースを訪れたということもあったようです。



小松市長が見守る中、レーシングゲームを楽しむ高齢者(武雄市)

今回のサミットでは、700人もの若者が会場を訪れただけでなく、イベント開催から2カ月弱で累計約2万4000人が動画を視聴しました。今後は、このような実績や数字も生かして、スポンサー集めに奔走したいと考えています。

技術の進化に大きな可能性

細野 eスポーツを含めて、デジタルの世界は日進月歩で進化しています。将来的にどのよう



な可能性を感じていますか。

小林 デジタルの進化の速さには驚くばかりです。先日、専用のゴーグルを装着すると、現実には存在しない壁が前方から次々に迫ってきて、それを避けるというVR体験をしました。技術の進歩に伴い、これからゲームもさらに発展していくと思います。

村椿 魚津市では、商業施設内で行うeスポーツ体験会において、ボウリングの対戦ゲームを導入しています。ゲームを楽しみながら体を動かし、健康増進につなげることができるといふ点がいいですね。遠隔地のプレーヤーともオンラインで対戦できるのも魅力です。

伊達 オンラインでのゲーム対戦は一般的になってきました。先日、私も西東京市さんとオンラインでゲーム対戦を行いました。物理的な距離を超えて、気軽に交流できるところにeスポーツの魅力を感じます。今後も技術の進展に伴い、eスポーツを通じた遠隔地との交流機会はさらに広がると思います。

小林 市役所内では、昨年の秋にeスポーツ部を立ち上げて活動しております。今後は、大月ゲームサミットに参画してくれた各企業と、定期的に対抗戦を行う予定にしています。互いの職場同士でゲーム対戦ができれば、より盛り上がるだろうと思います。

小松 eスポーツは社会的な認知度が上がってきた一方で、依然として「eスポーツって、スポーツなの？」という懐疑的な声もよく聞きます。近年は将棋や囲碁、マージャンなど、高い



思考能力を用いて競うゲームもスポーツ（マインドスポーツ）と捉える考え方が出てきています。技術の進化で、ゲームを通して体を動かすことができるようになったことは大きなメリットですが、「スポーツ＝体を動かす」という固定観念にとらわれず、将棋や囲碁、マージャンなどもeスポーツに組み込んで、スポーツが苦手な人も含めて、みんながゲームを楽しめる環境をつくり、eスポーツの裾野を広げていきたいです。

今後の展望について

細野 最後に今後の目標をお聞かせください。

伊達 フレイルを防ぐには、社会参加が何よりも大切です。しかし、高齢男性の皆さんは、講座や催しを開いても、なかなか参加してくれません。これが大きな課題でしたが、eスポーツ教室の実施によって、男性の参加率が上がったという武雄市さんの取り組み効果を聞いて、とても勇気づけられました。境港市でもeスポーツの活動を継続し、効果を上げていきたいと思っています。

小林 確かに高齢者は、同じ世代で何かやりましょうといっても、集まろうとしない傾向があります。しかし、子どもたちのためとなると、重い腰を上げてくれます。特にこども食堂などの活動には、男性を含めて多くの高齢者が参加してくれています。先日、このこども食堂を会場に、eスポーツの体験会を実施したところ、とても盛り上がりました。eスポーツは高齢者



細野 助博
中央大学名誉教授

と若者をつなぐ接点として、世代間の交流を促進させるツールであることを改めて実感しました。今後も市民同士の交流促進はもとより、産業活性化や観光振興など、さまざまな効果が得られるよう、取り組みを進めていきたいと思えます。

小松 どこに住んでいても、便利に暮らし続けられる、持続可能なまちをつくるためには、リアルな温かさは残しつつ、デジタル化を一層推し進めていかなければなりません。武雄市では、今後、行政情報の発信や行政手続きがワンストップでできる「スーパーアプリ」を導入する予定ですが、デジタルに抵抗感を感じている市民が少なくないのも事実です。eスポーツの普及を通じて、そうしたデジタルへの抵抗感を少しでも解消できればと考えています。

村椿 「つくるUOZUプロジェクト」を通じて、多くのゲームクリエイターを育成することができました。これらの人材は、地域における大事な社会資源です。現段階では、ゲーム産業の企業誘致は実現できていませんが、こうした資源を基盤に、ゆくゆくはゲームの分野で起業する若者が出てきて、産業振興にもつながっていくことを期待しています。

細野 本日の座談会でも明らかに became ように、eスポーツは地域経済の活性化、高齢者の健康づくり、多世代交流の促進、市民の居場所づくりなど、多くの効果が期待できるツールです。DXが進展し、いつでも、どこでもつながる社会が形成されてくる中で、発展が期待され

るeスポーツをいかに活用し、有望な事業として継続的に進め、地域の発展に着実につなげていくか。今後の地域経営において、欠かせない資源になっていく可能性を秘めています。今後とも、市民や関係団体と連携しながら、地域活性化に向けて、eスポーツの普及に尽力いただきたいと思います。本日はありがとうございました。

(令和6年11月14日、全国都市会館にて開催)

本コーナーは隔月掲載となります。今回は3月号に掲載予定です。

