

eスポーツを活用した3つの視点からの提言

## 第4章

視点3 安心・安全×eスポーツ

～官民一体となったまちへ～

## 視点3 安心・安全×eスポーツ ～官民一体となったまちへ～

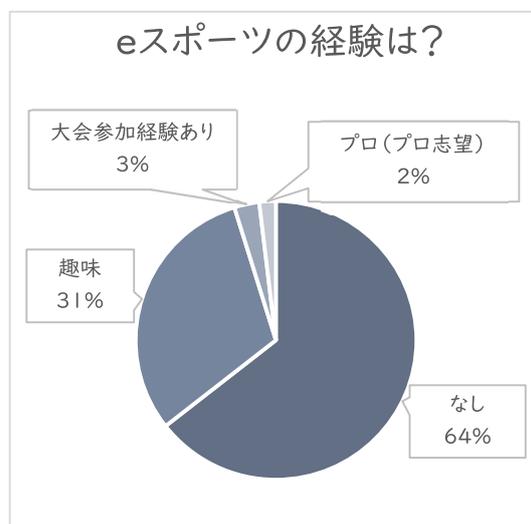
### 提言Ⅲ 浜松市にeスポーツ専門部署の創設を！

1. 現状分析
2. 実証実験
3. 提言
4. 波及効果

提言Ⅰ、Ⅱを実現するにあたり、浜松市におけるeスポーツ自体の認知度や理解度の向上が重要と考えます。

2022年9月23日に実証実験で行ったアンケート結果にもあるように、浜松市におけるeスポーツの認知度は、まだまだ低いのが現状です(参考資料3.実証実験アンケート調査結果)。

認知度が低いために、子どもがeスポーツをすることに親が抵抗を感じたり、インターネットを介したプレイ環境に対してセキュリティ面で危険視したりと、eスポーツを理解する層より不安視する層が多いのが現状ではないでしょうか。



そういったeスポーツを取り巻く環境を向上させ、「eスポーツを活用したまちなか活性化」への賛同者を増やすためにも、行政による積極的なサポートが必要であると考えます。行政が積極的にサポートをすることでeスポーツに対するネガティブなイメージを払拭し、eスポーツは「安心・安全」であり、まちなか活性化に極めて有用であると市民に認知してもらうことが本提言の実現に繋がると考えます。

#### 1. 現状分析

先にも触れたように、eスポーツの浜松市における認知度や理解度、競技人口は、まだまだ低い状況です。

浜松商工会議所青年部が2022年9月に新川モール(浜松市中区田町)にて実施した実証実験「はままつeスポーツ ラボラトリー」で行った来場者アンケートでは回答者の64%がeスポーツの経験がないと回答しています。

一方で、静岡県内や浜松市内において、eスポーツがまったく行われていなかという、そうではなく、浜松市内においてeスポーツの普及活動を行う団体もあり、部活動としてeスポーツ部を立ち上げた企業や学校もあります。

それでもeスポーツの認知度や理解度が上がらない原因の一つとして、eスポーツに対する安心・安全面での不安が作用しているのではと考えました。

## 2. 実証実験

### (1) 概要

2022年9月23日に新川モールにて開催。

従来の調査・研究手法だけでなく、より信憑性の高い提言書を作成するため、eスポーツの認知度や意識度調査、まちなかでeスポーツを活用すれば浜松市内外から人が集まるか、また、次世代を担う若者がどこまで興味を示すか、青年経済人が産業としての市場獲得に興味を持つか、参加後まちなかエリアへの集客を促し、買い物や飲食への動線につなげることができかなどの検証を目的とし、「はままつeスポーツ ラボラトリー」という名称にて、本年度の提言活動の一環として実証実験を実施しました。



### (2) 実施内容

実際にeスポーツに触れてもらう為に、グランツーリスモeスポーツ専用プレイ機材を4台設置し（協力：浜松eグランプリ）、一般来場者のタイムアタックや、静岡県国体予選U18の部上位3名と、浜松商工会議所青年部2022年度会長鈴木基信によるエキシビジョンマッチを開催しました。

また、ぷよぷよの体験ブース（協力：一般社団法人静岡県eスポーツ連合）、飲食店ブース（協力：株式会社HACK）、eスポーツ活用法展示ブースを設け、来場者へのアンケートも実施しました。



左写真) グランツーリスモブースの司会者ラジオパーソナリティ山田門努様と、鈴木基信会長、eモータースポーツの学生選手3名  
中写真) グランツーリスモのタイムアタックの様子  
右写真) ぷよぷよの体験ブースの様子

撮影：2022年9月23日 実証実験 新川モールにて

### (3) 実証実験に対する反応

当日は雨天となりましたが、来場者757名、アンケート回答106名という結果を得ることができました。来場者の多くはeスポーツ未経験でしたが、初めてのeスポーツ体験を概ね楽しみつつ、実証実験の協力を得ることができました。

また、当日の様子は数多くのメディア取材を受け、新聞・ニュースなどに取り上げられ、想定以上の反応を得ることができました。

ゲームを競技化した「eスポーツ」の体験イベント「はままつeスポーツ ラボラトリー」が、浜松市中区の遠州鉄道第一通り駅前の高架下「新川モール」であった。親子連れなど数十人が新しいスポーツの形に触れた。子どもの将来なりたい職業ランキングで、「プロゲーマー」が上位になるなど、近年注目度を上げているeスポーツ。eスポーツをきっかけに活気を取り戻し、魅力ある街づくりにつなげようと、浜松商工会議所青年部が主催した。

(2022年9月28日中日新聞より)



撮影：2022年9月23日 実証実験 新川モールにて

本提言作成にあたり事前に仮説を立てたなかで、認知度・理解不足による「eスポーツを活用したまちなか活性化」へのマイナス影響は想定していましたが、実際に調査・研究や実証実験でのアンケートを行う過程で、eスポーツに対し、ネガティブなイメージを持つ層や理解が不十分な層が想定以上に多いと感じました。

そういった層に対して、eスポーツを広く、かつ効果的に説明し、マイナスイメージを払拭することが本提言において必要であると強く感じました。

#### 「調査・研究課程であがったeスポーツに対するネガティブなイメージ」

始めるには何が必要かわからない／どういった種目があるのか／初心者が習う場所はあるのか／難しい操作が必要で子どもや高齢者には無理ではないか／インターネットを介して行うことでセキュリティ面は大丈夫か／顔が見えない相手と競技をすることへの不安／競技にのめり込み多額の

課金をしてしまわないか／いわゆる課金を伴うソーシャルゲームとの違い／子どもが始めたくても親の理解が得られない／子どもがeスポーツプレイヤーになったとしても将来的なビジョンが見えないなど

(参考資料3.実証実験アンケート調査結果より)

例えば、自分が通う学校に部活動があったり、地域にeスポーツチームがあったりすれば、身近なスポーツとして認識し、比較的容易に受け入れることができますが、現状、eスポーツについては新しいジャンルのものであるが故に、新しく始めるにはハードルが高く、不安要素の強いものという印象を持つ人が多くいます。

eスポーツを地域に定着させるためにはこのようなマイナス要素を払拭することが必要です。

### 3. 提言

以上を踏まえ、私たちはあたらしい「安心・安全なeスポーツ」の取り組みとして

## 浜松市にeスポーツ専門部署の創設を!

を提言します。

他地域の調査やヒアリングからeスポーツが活性化している地域の特徴として、その地域の行政(市や県)が積極的にeスポーツに関する事業に取り組んでいる事例がいくつかありました。



そのなかで、群馬県では「eスポーツ・新コンテンツ創出課」という、部署名にeスポーツが付いた部署の創設や、横須賀市では観光課という名称ではあるが、eスポーツを専門的に取り扱っている部門があるなど、専門部署の存在は大きいと感じました。

地域に点在するeスポーツ普及団体やeスポーツチーム、プレイヤーを行政として専門的かつ包括的に支援することで地域でのeスポーツ活性化の機運を高めることができます。また、余分な軋轢を未然に防ぐことで、加速度的に成長するeスポーツ市場に対して、早急に「安心・安全」という概念を地域に提供し、対応していくためには、行政の参入は必要不可欠と考えます。

#### (1) 安心・安全×eスポーツとは

私たちが考える「安心・安全×eスポーツ」とは「行政(官)によるサポート」と、位置付けました。

当地域においても既に多くの団体がeスポーツ普及に向けて動いており、その過程で安心・安全についても触れています。

しかし、本提言においては、より加速度的に安心・安全の認知を広げるためには、地域において信頼度の最も高い組織である行政の参画が必要と考えます。

行政による積極的な取り組みを行うことで、eスポーツが安全であり、安心して市民も参加できるものという認識・理解を広げることが、「eスポーツを活用したまちなか活性化」を進めるうえで必要不可欠な土壌形成を可能にすると考えます。

他地域における行政とeスポーツの関係事例です。



横須賀市であれば、高校へのパソコン無償貸与は、まさに官民連携の形だと思います。横須賀市としてはパソコンを揃える費用が抑えられる一方で、民間にとっても、自社の取り組みをよりPRできるきっかけになったと思います。

自治体によるeスポーツの推進は、eスポーツそのものへの信頼性の向上に寄与していると考えます。(これは民間企業より影響力があると思います。)一方で、eスポーツ事業を実施しようとする、自治体がランニングコストを負担し続けることには限界がありますし、推進力のある民の力がなければ拡充するには限界があると思います。鶏が先か、卵が先かというのはあると思いますが、官民共同の両輪で進められれば、より良いeスポーツ施策につながるのではなんでしょうか。

(2022年9月6日横須賀市役所観光課ヒアリングより)

このように、既に行政が積極的にeスポーツというジャンルへの関与を始め、民間と協力している地域もあります。また、ここにあげた以外にも行政としてeスポーツに取り組む動きが増えています。

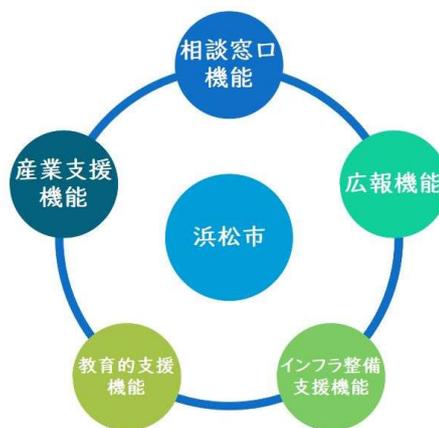
(2) 行政の専門部署に求める機能(案)

専門部署には、行政だからこそ得られる安心・安全をベースに相談窓口の設置や広報・啓発機能を設け、eスポーツの認知度・理解度を向上させ、eスポーツが身近でできる環境の整備や各種支援を期待します。

相談窓口機能	新しく始めるにはどうしたらいいのか?どこでできるの?何が 必要?などeスポーツに関する不安や疑問の相談窓口
広報機能	行政がeスポーツに関する情報を発信することで安心できる情 報源として情報提供や市民啓発の実施
インフラ整備 支援機能	公共の施設や学校でeスポーツ活動や大会開催などができるよ うに施設提供やインターネット環境などインフラ設備整備の支援
教育的支援機能	eスポーツを通じてネットリテラシーやデジタル化社会に対する知 識や理解度を向上させるためのサポート
産業支援機能	eスポーツ関連企業の市内移転や市内での起業支援、プロプレ イヤーやチーム、大会の招致などの支援

そして、その結果を民間に繋げるといった流れを作ることで本提言の実現が可能です。

また、本章での提言の目的は行政による「安心・安全」の提供によるeスポーツの土壌形成ですが、eスポーツ市場がもたらす産業や観光、関連人口の流入といった経済活性化の面でも将来的に専門部署は必要です。



## 4. 波及効果

(1) 観光や地域の人口増加

eスポーツ市場は今後も継続的に大きく成長が期待されるだけでなく、提言 I で触れたように、活用の仕方によっては観光や地域の人口増加などが期待できます。

(2) 地域活性化

eスポーツは今後の地域活性化に対して大きな可能性を持っています。「民」が動き始めた今だからこそ「官」の協力を加えることで、「官民」協力してeスポーツを定着させ、世代間交流による文化の活性化が可能です。