

## 2022年度提言委員会 ヒアリング調査議事録

### 目次

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| 浜松市役所(産業部産業振興課、市民部市民協働・地域政策課、企画調整部企画課) ..... | 1  |
| 学校法人信愛学園浜松学芸高等学校 .....                       | 5  |
| さいたま市民シルバーeスポーツ協会 .....                      | 7  |
| ISR e-Sports .....                           | 9  |
| 一般社団法人仙台eスポーツ協会 .....                        | 11 |
| BIPROGY 株式会社、遠鉄システムサービス株式会社 .....            | 14 |
| 一般社団法人秋田県eスポーツ連合 .....                       | 16 |
| 熊本県下益城郡美里町役場(企画情報課) .....                    | 18 |
| 日本アクティビティ協会 .....                            | 20 |
| 横須賀市役所(観光課) .....                            | 22 |
| 浜松市役所(デジタル・スマートシティ推進課、スポーツ振興課) .....         | 24 |
| 大分県eスポーツ連合 .....                             | 26 |
| 浜松市社会福祉協議会 .....                             | 28 |
| ヤマハ株式会社(eスポーツ部) .....                        | 31 |
| 株式会社ハッピーブレイン .....                           | 33 |
| 鳥取県立日野高等学校 .....                             | 34 |
| ヤマハ株式会社(eスポーツ部) .....                        | 35 |

## ヒアリング調査議事録

|     |                                        |       |      |
|-----|----------------------------------------|-------|------|
| 対象  | 浜松市役所(産業部産業振興課、市民部市民協働・地域政策課、企画調整部企画課) |       |      |
| 日時  | 2022年1月31日                             | 先方担当者 | 下記参照 |
| 担当者 | 野口隆洋、高橋正治、須山雄造、中野良太、三和田健介              |       |      |

### ■ リモートワーク対策について(産業部産業振興課 地域産業グループ:加藤健太郎様・本門充如様)

- (1) 浜松テレワーク新進プロジェクト「はまりモ！」を開設し、事例・支援制度の紹介。  
ホームページを閲覧してもらっている成果はある。  
3000～4000ビュー／月(他のビューは月に1000程度)  
事例紹介は随時更新。テレワークというイメージが湧きにくい建設業・工場を紹介している。
- (2) コワーキングシェアオフィス・コミュニティスペースの紹介→施設費の支援を行っている。  
具体的には、ザザシティ浜松地下のFUSEなど。あくまで、民間主導を支援するものである。
- (3) 問題点  
リモートワークの意識向上が課題→リスティング広告の勧め。  
閲覧数の目標がないものの、記事を随時更新し、ページビューを伸ばす工夫をしている。  
産業誘致、労働者誘致を対象とした取り組みではないが、これらに活用できる可能性がある。

### ■ 女性の人口流出について(産業部産業振興課 雇用勤労グループ:平澤啓樹様・山下祐美子様)

- (1) UIターン(浜松出身者が進学で浜松を離れ、就職で浜松へ戻ってくること)  
Iターン(浜松以外の出身者が浜松へ就職すること)  
Jターン(浜松近隣地域出身者が進学で地元を離れ、地元に近い浜松へ就職すること)  
「JOBはま！」では、市内企業の情報や魅力を全国の学生や求職者に向けて情報発信をしている。
- (2) 現状の考察
  - ① 2015年度に市が実施したアンケートでは、Uターン就職しなかった理由として「希望する企業がない」「内定がなかった」「希望する職種がない」「都会で生活したい」という回答が多かった。
  - ② 女性の市外流出については、浜松の産業構造が製造業の占める割合が他市よりも高く、都市部に比べて女性が働きたい職種が限られていることが要因の一つと考えている。
  - ③ 女性の県外流出については、県内に大学や専門学校が少なく、進学の実選択肢が少ないことがあげられる。また、首都圏の都市部に進学し、まちの賑わいや若い女性が活躍している。都市部に魅力を感じ、そのまま就職して、県内に戻らない女性が増加している。
  - ④ 高校時代に職業訓練ができないか。  
高校生の時点で、市内の企業や産業を理解してもらうことが、Uターン就職を促進することにつながっていく。そのため、高校生職場見学実施事業では市内企業を訪問し、市内企業で働くことへの関心を高め、高校生就労支援セミナーでは、就職に関する知識やマナーを指導するほか、市内企業に参加してもらい、市内就職を考えるきっかけづくりを進めている。

■ 移住政策全般について(市民部市民協働・地域政策課:竹本貴宣様・齋藤明宏様)

(1) 活動概要

- ① プロモーション→移住相談→仕事サポート→住宅サポート→支援金まで一気通貫で移住支援を提供している。
- ② 従来は中山間地域への移住支援を担っていたが、2017年度から市内全域での移住促進に対象拡大している。中山間地域移住の支援は、自治体や地域住民との橋渡しが中心。
- ③ 移住相談は活況。月1のオンライン相談も平均して3組は予約が入る状況。  
コロナ禍によりオンライン対応になったことで、首都圏からの移住だけでなく、全国にリーチできるようになったのはメリット。※移住支援実績は伸びている。  
2017年度 653件相談、37人(19世帯)移住  
2020年度 1113件相談、74人(41世帯)移住
- ④ プロモーションは「はじめようハマライフ」のWEBサイトや動画で浜松の暮らしを情報発信。
- ⑤ 他の自治体と比較しての強みは、浜松商工会議所と連携した就職支援とセットで移住コーディネートできる体制があること。
- ⑥ 住宅取得の補助金は2種類。  
A 「はじめようハマライフ助成」事業(国の予算、全国各自治体にある事業)  
※東京圏からの移住に最大100万円補助  
【助成実績】2019年度 2件 → 2020年度 6件 → 2021年度 13件  
2021年度からは、仕事を変えないテレワーク移住も助成対象になり件数が増えた。13件中9件がテレワーク移住である。テレワーク移住は単身者が多い。地縁血縁での選択ではなく、純粋に他の地域との比較で浜松を選んでいる人が多い印象。  
B 「ハマライフ住宅取得費等補助金」事業(浜松市独自予算)  
※市外からの移住者に対して、住宅取得にかかる費用を最大100万円補助  
【助成実績】2021年度 年間49件

(2) 移住促進での課題

- ① プロモーションは「浜松市移住促進ホームページ はじめようハマライフ」が中心。  
立ち上げた3年前はアクセス数4000件/月、今は8000件~10000件/月  
<https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/hamalife/index.html>
- ② YouTubeチャンネルを開設して間もないため、プロモーション動画の視聴回数は1000回/月程度。  
ハマライフチャンネルーYouTube  
<https://www.youtube.com/channel/UCT9ni6Y Vzts540hbC6DRng>  
県外の20代~40代をターゲットとして広告を投下してアクセスを伸ばす予定。  
移住者の中心が20代~40代になっているという現場感。子どもが小学校に上がる前の世帯が移住の中心。定年後のリタイア移住は以前より少ない印象。
- ③ 市外からの移住者が長期定住していくためのフォローが大事と感じている。  
地域のコミュニティになじんでいくきっかけづくり、移住者同士のコミュニティづくりなど。

(3) その他

① 移住支援の現場で聞く、他県から見た浜松の良いところはどこか。

「雪が降らない温暖な気候」「郊外に大型ショッピングセンターがあり買い物に便利」など。

② リニアができることで、新幹線の浜松発着数が増えることの浜松のメリットはどうか。

リニア開通してみないと分からないが、飯田駅ができると、水窪、佐久間などの北遠地域から東京へのアクセスが早くなることを期待。

三遠南信自動車道経由で飯田からリニアで東京に行くルートの活性化。

■ 浜松市における逆参勤交代の取り組み(企画調整部企画課:吉田徳安様・太田英樹様)

(1) 逆参勤交代とは

三菱総合研究所が考案。期間限定(1か月～1年)で都市部から地方に移り、テレワークを体験。勤め先を変えずに都市と地方を行き来する「逆参勤交代構想」を推進する動きが出てきた。「働き方改革と地方創生を同時に実現できる」とするもの。現在は、地方都市でフィールドワーク・トライアル逆参勤交代を実施(浜松市での「トライアル逆参勤交代」は2泊3日)。

(2) 浜松市が逆参勤交代に取り組むこととなった経緯

プラチナ社会研究会(三菱総合研究所主催)を通じて逆参勤交代構想を提唱する松田智生氏と知己を得た。2020年6月、松田氏から浜松市に「逆参勤交代」の提案があり、浜松市長(鈴木康友氏)も大いに共感したため、2021年度の実施に向けて予算化した。

当ヒアリング時点までには、フィールドワーク・トライアル逆参勤交代に10都市が取り組んでいる。

2021年度の実施自治体は、浜松市、長野県小諸市、京都府京丹後市の予定。

政令指定都市としては全国初のフィールドワーク・トライアル逆参勤交代の実施へ。

(3) 浜松市での取り組み事例

フィールドワーク・トライアル逆参勤交代

静岡県浜松市:「本州最後の楽園」政令指定都市・浜松の豊かな自然・食を体感し、課題解決。2022年1月28日～1月30日で開催予定であったが、新型コロナウイルス感染症の影響により延期することになり、2022年9月2日～4日に実施。

【参加者】

首都圏の企業(大企業含)、国、金融関係、IT、官公庁、その他大手町・有楽町・丸の内界隈の人々から、30～40名程度の申し込み。

【内容】

通常のワーケーションとは異なり、赴いた地域の課題を解決し、地域に貢献するのが特徴。働き方改革、コロナ禍で地方勤務に一定の需要がある。

【企業にどんなメリット】

逆参勤交代を通じてではないが、企業が地方自治体の課題解決に自らの人的リソースを投入しながらビジネスチャンスを見つけている例もある。

【活用方法】

関係人口拡大の取り組みをしている地方は多くある。

その中で特色ある取り組みをしなければならない。

最終的にはかつての参勤交代のように、数カ月滞在するということもある。

どういう人たちにどういう効果があるのか、需要や課題を探る。

(4) 関係人口を増やすために

本年度の新たな取り組みとしては、Amazonのお気に入りリストを活用した寄付の獲得がある(Amazonで購入すると浜松市に届く物品の寄付となる)。

ふるさと納税に関しては、政令指定都市の中では特に力を入れて取り組んでいる。

20億円くらいの寄付があるが差し引きはマイナスの状況。

浜松市民が知らない浜松市の魅力を市外の人が意外と知っていることもある。

例えば、直木賞を受賞した「蜜蜂と遠雷」のモデルとなった浜松市で3年に一度開催される国際ピアノコンクールは、世界三大ピアノコンクールに繋がっていくようなレベルの高いコンクールであるが、そのことは一般的に知られているとは言い難い。

(5) その他地方創生の取り組み

浜松市地方創生政策アイデアコンテスト2021開催(2021年10月16日)。

市内の大学生、若手社会人を中心に20件程の応募。

→最終選考10件→最優秀賞1件、優秀賞2件

(前出の松田氏が審査員として参加)

優れた提案については、実現に向けて具体的な調整に入った。

浜松市公式サイトでパワーポイントの提案内容が閲覧可能。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |                  |       |       |
|-----|------------------|-------|-------|
| 対象  | 学校法人信愛学園浜松学芸高等学校 |       |       |
| 日時  | 2022年7月7日        | 先方担当者 | 細谷賢行様 |
| 担当者 | 杉原将吾、林田静也、三和田健介  |       |       |

### ■ 2020年に浜松で唯一の部活「eスポーツ部」を発足したきっかけについて

- (1) 2019年度入学生の要望で1年間は探究活動の一環として発足。同生徒の父親が、ヤマハ株式会社のeスポーツ部に所属していたことが大きいと思う。部活動は顧問主体であるが、探究活動は生徒主体である。
- (2) 1年間のお試し期間を経て2020年度より正式に部活動として活動開始。
- (3) 現在の部員数11名(男子10名、女子1名)。なお、全国的に男子が多い。
- (4) 週2回の練習(1回はミーティング、1回は約90分の練習)。  
学校にはeスポーツに耐えうる設備がないため、ホテルアセント浜松で練習をしている。  
ホテルアセント浜松は、通常は1人1時間500円だが、特別に安価にしてもらっている。
- (5) 取り組んでいる種目は、「リーグ・オブ・レジェンド」。  
チーム戦であるため、コミュニケーション、戦略で部員の連携が必須であり、教育的効果あり。  
高校生向けの大会(大きいのが2、3大会)の種目が「リーグ・オブ・レジェンド」である。  
また、世界的に競技人口が多い。

### ■ 2020年2月に校内eスポーツ大会をヤマハ株式会社と共同で開催しているが、共同で開催に至った経緯や大会の様子、その後の連携した取り組みについて

- (1) 開催経緯:部員の保護者がヤマハ株式会社のeスポーツ部に所属していることがきっかけ。
- (2) 年齢に関係なく交流が出来て、非常に盛り上がる。
- (3) 運営方法も生徒に主導させることで、勉強を兼ねる。  
体育祭の種目(参考種目)として、エコパスタジアムで開催。オーロラビジョンを使用。  
参加者が60名もあり、予選をしてから体育祭の実施へ。
- (4) ヤマハ株式会社とは、今のところその後の連携した取り組みはない。

### ■ 2020年9月にeスポーツでのまちおこしを市長に提言しているが、その後の浜松市の反応や課題点、また浜松市に親和性があるかという点

- (1) 開催以降、現在に至るまで浜松市からの反応はない。盛んな地域では行政が参加している。
- (2) 8月に東部協働センターでイベント予定。浜松科学館でイベントを計画(コロナ禍の影響で中止)など、浜松市ではなく施設レベルだと誘致の動きがある。

### ■ 2020年12月に遠州鉄道株式会社介護事業部(ラクラス西ヶ崎)とのeスポーツ交流イベントがあったが、その経緯やその際の施設利用者(高齢者)の様子、またその時に感じた課題の有無について

- (1) 開催経緯:遠鉄システムサービス株式会社経由で話が出た。日本ユニシス株式会社が、高齢者とeスポーツの可能性とテーマで研究をしているとのこと。

- (2) コロナ禍で、学校の教室と施設とをオンラインでつなぎ、アドバイスを送る。非常に盛り上がった。
- (3) ゲーム内容は「ぷよぷよ」を行った。操作が単純であり、1ゲームの時間も短く高齢者向けである。
- (4) このような機会がないと高齢者とコミュニケーションが取れないので貴重な体験であった。

#### ■ 学生の保護者の方との調整や部活への理解度について

- (1) 保護者がeスポーツに関心があると理解されやすい。あくまで保護者としては学力の向上が目的。
- (2) eスポーツ部が取材を受けたり、大会で好成績を残すと受け入れやすい。
- (3) ハイスペックなパソコンを使用するのでコストがかかり、家庭で導入に壁がある。

#### ■ eスポーツは、世代、国籍、性別を超えた交流のきっかけになるのではないかと考えるが、実際に多様な交流がeスポーツをきっかけに始まったエピソードの有無について

- (1) 鴨江小学校とコミュニティ・スクールの一環で交流。
- (2) 浜松学芸中学校の生徒もeスポーツ部に入り交流あり。高校生が中学生に負けることもあるのがeスポーツの特色である。フィジカルスポーツとは異なり、体力差が関係ない面白さがある。
- (3) 大学生と練習試合。  
eスポーツ部の卒業生が進学した大学との間で実施。試合後、アドバイスを受けている。
- (4) 年齢、地域関係なく交流が出来る。

#### ■ 活動を進めるうえで、注意すべき事項

- (1) どのタイトルにするかが重要。対高齢者は、ルールが単純、画面があまり動かない、ゲームの時間は3～4分が良いのでは。例)「太鼓の達人」、「ぷよぷよ」。または、免許返納しても運転できるeモータースポーツも面白そう。
- (2) 地域性で特色を出すことは良いと考える。静岡県浜松市であるので、モータースポーツ、サッカーに関するeスポーツだと親和性があるのではないか。

#### ■ その他

- (1) 世代ギャップを越えるにはeスポーツは適している。
- (2) 浜松学芸高校のeスポーツ部が活躍すれば活性化につながり、浜松市を盛り上げることになるかと生徒に指導している。
- (3) 企業でeスポーツ部があると練習試合が出来るので嬉しい。
- (4) ハイスペックパソコンはコストがかかるので補助があると良い。  
浜松学芸高校は中部大会(20～30チーム出場)で2位の成績を収める。  
1位の高校は、インフラを整備し、かつ外部から専門講師を招聘し強化している。テレビ愛知の取材もあり、関心は高い。他にはジュニアアスリートの取材あり。スポーツとして扱われている。
- (5) 世界で人気のタイトルは「リーグ・オブ・レジェンド」である。  
個々の能力よりも仲間との協力が重要視される種目である。
- (6) メディア取材や浜松市で大きな大会を開催することで、親の理解、そして浜松のeスポーツが一気に盛んになる可能性がある。
- (7) eスポーツをできる場所が、ホテルアセント浜松とあとひとつくらいしかない。  
eスポーツカフェなど、手軽にできる場所が増えて欲しい。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |                   |       |       |
|-----|-------------------|-------|-------|
| 対象  | さいたま市民シルバーeスポーツ協会 |       |       |
| 日時  | 2022年7月13日        | 先方担当者 | 水野臣次様 |
| 担当者 | 水嶋利一、三和田健介、須山雄造   |       |       |

### ■ 協会発足のきっかけについて

「eスポーツ」が社会認知され始めた2018年ごろ。そもそも今の60代、70代は若いころにインベーダーゲームなどに親しんでおり、ゲームに親和性がある。eスポーツを若者だけの活動に限る必要はないのではという思いから発足した。

### ■ 高齢者eスポーツの取り組み状況

- (1) 説明が不要な簡単なゲームがふさわしい。さいたま協会では、試行錯誤の結果ニンテンドークラシックに入っているゲーム「つっぱり大相撲」が一番良いという結論になった。高齢者向けは、説明不要、短時間で決着がつくゲームが適切である。いわゆる最先端のeスポーツ種目とは異なる。
- (2) ゲームを大会として演出する仕掛けが大事である。大型モニターの設置、のぼり旗やユニフォームでお祭り感を出すなどが考えられる。
- (3) 実際に集まって、その後の懇親会までふくめて交流を楽しむことが大事。集まることが目的なので、オンライン開催はしていない。現在、まちなかの中心地である浦和駅近くのパルコで、高齢者eスポーツコーナーを設けてイベントを実施している(但し、常設ではない)。
- (4) 参会者としては、イベントが終わった後に飲食で懇親をすることも大きな目的のひとつである。高齢者の「ひきこもり」を解消することが大事である。

### ■ 地域共同、官民共同の工夫について

- (1) 高額な賞金が目当ての商業主義的eスポーツでは、行政や学校の協力を得られにくい。商業主義を排し、地域振興、高齢者支援にフォーカスすることが大事である。  
→最先端のeスポーツとは目的が異なる。
- (2) 市役所と連携すると良い。議員を通して話を持っていくと効果がある。  
→さいたま市の事例を踏まえてプレゼンするのが良いのではないかな。
- (3) さいたま市では市役所と連携してシルバーeスポーツの大会に参加するとポイントがもらえる仕掛けが運用できている(シルバーポイントの活用)。このポイントで、商品の購入や、サービスを受けられる。  
→浜松にそのような類似の制度があれば導入しやすいかもしれない。
- (4) 大学は学生へ的高齢者ボランティアの機会を求めており、連携しやすい。  
→ボランティア証明書を発行している。  
→現在、日本薬科大学と提携している。大学側から関心があるとの連絡を受け提携に至る。  
→大学生の課題、eスポーツを用いた社会貢献というテーマでアイデアコンテストの実施を検討する。



■ その他

- (1) シルバーeスポーツは認知症予防に効果あり。
- (2) ゲームを通じた国際交流も期待できる。さいたま市はすでに実績あり。
- (3) 水野氏はかつて学習塾の経営をしており、ゲームをインセンティブにして子どもたちの学習意欲を高める工夫で成果を出した経験があった(塾の一室をゲーム部屋にして、宿題提出や出欠がクリアできたらゲーム部屋利用可能などの、運営で生徒の自己管理能力を育てたとのこと)。
- (4) 地域貢献、高齢者支援という理由があるため、様々な人の協力を得やすい。メディア取材のほか、株式会社かんぼ生命保険からユニフォームの提供を受けている。
- (5) 各地域の高齢者施設の方が、さいたま市民シルバーe スポーツ協会の取組を学びに来ている。  
→毎月1回(第3水曜日)ワークショップを開催している。7月、8月はSeSの勉強会を開催。  
→例えば、京都で高齢者向け老人ホーム、住宅を手がけるJSBグループや、さいたまの公立老人施設施設長が、eスポーツの導入、取り組みを学びに来ている。  
→老人ホームを閉鎖的な施設ではなく、地域の公民館のような3世代が集まれるような場所にした  
い。そのためのツールとしてeスポーツは最適である。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |                  |       |       |
|-----|------------------|-------|-------|
| 対象  | ISR e-Sports     |       |       |
| 日時  | 2022年7月14日       | 先方担当者 | 梨本浩士様 |
| 担当者 | 水嶋利一、三和田健介、齊藤晋一郎 |       |       |

### ■ シニア専用eスポーツ施設「ISR e-Sports」を開設したきっかけ、またその狙いについて

- (1) 高齢者を取り巻く3つの社会課題「孤立化、孤独化」「健康増進」「老後の資金問題」を解決したい、というのが狙いであった。
- (2) 定年退職後に居場所がなくなる高齢者が多い。高齢者が、誰でも、手軽に、健康的に、集うことができる居場所を用意しようと考えた。自身は特別ゲームが好きという訳ではなかったが、先述の3つの社会課題の解決につながり、かつ誰にでもできるものは何かという観点で想像力を働かせたところ、eスポーツにつながった。
- (3) eスポーツは課題解決のための最適な手段であり、eスポーツの発展、普及を推進していきたいと思っている。常設的な高齢者向けeスポーツ施設はそれまで国内に存在せず、はじめての試みだった。金融機関に相談しても「ニーズがない」と断られ、経営革新事業補助金も申請したが採用されなかった。
- (4) 2020年3月に開設直後に緊急事態宣言にともなう休業要請があり宣伝もできず、7月に再度オープンした。高齢者を対象とした事業なのでコロナ禍の感染拡大の影響を受けやすい。

### ■ 一般的な高齢者向けスポーツ活動と違ったeスポーツならではの特徴・魅力について

- (1) 誰でも気軽に参加できるのが特徴である。足腰が弱くても、車いすでも、耳に障がいがある人でもできる。
- (2) 「自分が下手だとチームの仲間に迷惑をかける」という不安もなく、初心者でも気軽に参加できる。
- (3) 一方で、高齢者はパソコンの操作に不安があり「私には無理かも」と敬遠されがちなので、「あなたと同じ高齢者が楽しんでいますよ」と知ってもらうため、メディアの取材を積極的に受けている。
- (4) 活字と静止画(新聞記事)だとイメージが伝わらない。映像(高齢者がよく観る夕方の情報番組)が望ましい。

### ■ 「ISR e-Sports」ではどのようなゲームのタイトルを利用しているか

「ぷよぷよ」が多い。販売元の株式会社セガから使用許諾を得ることができたこと、ルールがシンプルなこと、操作が簡単で手が不自由な高齢者でもできる(片手でも、バネ指でもできる)こと、が主な理由である。

### ■ 世代、国籍、性別を超えた多様な交流がeスポーツをきっかけに始まったことは

遠く離れた孫とオンライン対戦や、世代や物理的な距離を超えた交流がeスポーツを通じて行われている。また当施設で出会い、利用後にランチを一緒にするなど、新たな付き合いのきっかけになっている。

■ 利用している属性(年齢層、性別、家族構成)や、目的について

- (1) 開業前は男性が多いと予想していたが、男女比は1:9と圧倒的に女性が多い。
- (2) 夫婦で利用される方もいるが奥さんに連れられて旦那さんが参加するパターンが多い。
- (3) シニア女性は元気でアクティブに人生を楽しもうとしている。一方で仕事が生き甲斐だった男性は退職後に自分の居場所を見つけることに苦労する人が多く、急に元気がなくなる人もいようだ。

■ 自治体や福祉施設との連携について

- (1) 自治体や福祉施設との連携は今のところ特にない。
- (2) 自治体との連携することのメリットは、eスポーツという事業のイメージアップにつながりやすく、シニアの皆様に「e スポーツ=安全」というイメージを持ってもらえること。
- (3) 補助金の活用も検討したが、書類の作成や報告が煩雑なため見送った経緯ある。一方で、全国の自治体からの問い合わせはある。

■ 高齢者向けeスポーツの普及に際しての注意点

- (1) 当施設は会員数160名で採算は取れているが、それは賃料負担を抑えられる自社ビルを活用している点が大きい。
- (2) 高齢者を取り巻く3つの社会課題は神戸市固有のものではなく、日本全国、ひいては世界中どこにでもある課題である。そのため、この事業に地域性はなくどこでも成立する。  
しかしながら市場は未熟であり、収益性では初期投資や賃料負担、人件費を考えると不安定と考えられる。
- (3) 高齢者向けeスポーツ施設は、高齢者が誰でも利用できないといけない。  
そこで、施設の立地は、車に乗れなくても公共交通機関で来店できる場所、すなわち街中や駅前が望ましいと考える。
- (4) 中心市街地の空洞化という社会課題を抱えている地方都市の街中の遊休物件を格安で借りて高齢者向けeスポーツ施設を開設することで、高齢者を取り巻く3つの社会課題の解決を、中心市街地の活性化、交流人口の増加、にぎわいの創出につなげてはどうかと考える。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |                 |       |       |
|-----|-----------------|-------|-------|
| 対象  | 一般社団法人仙台eスポーツ協会 |       |       |
| 日時  | 2022年7月21日      | 先方担当者 | 高谷将宏様 |
| 担当者 | 中野雄司、林田静也、水嶋利一  |       |       |

### ■ eスポーツ協会の設立の経緯について

- (1) 宮城県や仙台市は、東京首都圏へ資源の供給地(人材、業務の下請け)で、独自の産業がないという事情があった。
- (2) このような背景の中、何とか宮城発の独自の産業や文化を作りたいと考えた。
- (3) 同業のIT会社の方と常々話していたおり、インターンシップに来た学生からeスポーツの話が出て、着目して立ち上げた。当初は、興味も知識もなかった。
- (4) 市のクリエイティブ事業の助成金の採択もあり、設立できた。しかし、設立当初は市に担当部署もなく、非協力的だった。むしろ、周辺町村の方が興味をもった。
- (5) 独自の産業や文化を作りたいとの思いから出発しているので、他県の協会と違いeスポーツの普及・促進、イベントの開催を目的としていないというのが特徴である。

### ■ 障がい者向けコントローラーの現在までの問い合わせの反響について

- (1) 長野県の障がい者eスポーツの団体からコントローラーの見学希望あった。
- (2) 実際に使用していい反応が得られている。
- (3) 市販のものもあるが20万円程度するので、開発したものをさらに安価(現在:6万円程度)で販売して多くの人に使ってほしい。
- (4) コントローラー以外の問い合わせや打ち合わせが、毎週のようにある。

### ■ eスポーツの体験会を開催した時の年齢別参加状況・参加者の感想について

- (1) 2019年11月に行った高校の教員や学生向けのeスポーツの講習会では、30名ほど集まった。広報はSNSやツイッターのみで行い、広告宣伝費はかけなくても人が集まった。
- (2) 注目や関心の高さを実感した。その反面、イベントの運営でミスをすると炎上しやすいので注意が必要である。具体的には、試合中の回線ダウンやゲームのライセンスには神経を払っている。
- (3) 2022年5月宮城県のサッカースタジアムで色々なリアルスポーツのブース展示に混ざって出店した際は200名ほど集まり、一番人が集まった。
- (4) 高齢者向けのeスポーツ教室は20名程度の参加。障がい者向けのeスポーツイベントは参加者10名程度。イベント詳細はホームページにすべて記載している。

### ■ 仙台eスポーツ協会の会員サービスとしてeスポーツ専用施設の1時間無料の利用状況について

ほとんど利用がない。eスポーツ自体に興味があつて会員になる人は少なく、新しいビジネスの創造というところにメリットを感じて会員になる人がほとんどで、異業種の会員も増えている。以下、4種の業態の例を紹介する。

## ① 大手旅行会社

eケーション(商標登録中)と題し、全国の中堅の温泉施設にeスポーツ施設を作り、施設利用者に割安で使えるようにして利用客を増やそうと計画している。また、eスポーツの修学旅行も検討している。

## ② 大手フィットネスクラブ

メタバースを使ってリアルとの融合を図るサイバーフィジカルeスポーツを行っている。

## ③ 葬儀屋

緑内障のチェックができるゲームを設置し、施設を利用していない時に参加してもらう。

## ④ 結婚式場

施設の利用がない時に足を運んでもらう方法としてeスポーツを検討している。

■ 2022年4月にフレイル予防及びデジタルデバインド解消に向けた産官学連携協定を締結しているが、その経緯と実際の取り組みについて

- (1) 厚労省の施策に「通いの場」というものがある。商店街の空き店舗を利用して高齢者が集まれる場所を作るというものである。
- (2) それを活用できないかとNTT(回線の契約が取れるというメリット)と一緒に始めた。取り組みを続けると、エビデンスをもとに展開しようとなり、大学に協力を仰ぐこととなった。
- (3) こうした取り組みが進んだ後に、最後に仙台市が関与することとなった。
- (4) 取り組みの記事

<https://sesa.or.jp/news/info/64725/>

## (5) アンケート結果・参加者の反応

アンケートを取ると、eスポーツの上達云々よりも見ず知らずの人とのふれあいが多くなってうれしいとの意見が多くあって意外であった。

eスポーツに対する否定的な意見はなかった。

高齢者の女性は「ぷよぷよ」よりも格闘ゲームをやってみたかったとの反応が多かった。

この実証実験は、来年にエビデンスを論文としてまとめる予定である。

■ 高齢者に対してどのように普及させていくか

- (1) 今後さらにゲームになじみのある人たちが高齢者となっていくので、自ずと競技人口は増えていくと考える。そのために、eスポーツができる環境を増やしたい。
- (2) 現在行っている実証実験を兼ねた高齢者向けeスポーツ教室の終了の際に、参加証を発行し、その人たちにエバンジェリストとして活躍してってもらう。具体的には、ギガスクール構想で各学校にパソコンが配布されているので、その管理に認定証を発行し、認定を受けた高齢者やIT業界を退職した人たちに管理してもらうという案を考えている。

■ eスポーツにおいて、年齢、障がい、国籍に関係なく人とつながることのできる可能性について

メタバースに注目していて、外見や障がいに関係なくコミュニケーションが取れ、そこでの共同作業の1つにeスポーツを使うなどして、新たな自己表現の場としたい。その方法を大手のフィットネスクラブと模索・検討している。

■ その他

- (1) フレイル実証実験の後には、障がい者向けのeスポーツの実証実験を予定している。
- (2) 資金は大手企業に企業版ふるさと納税を利用した資金協力を考えている。
- (3) eスポーツを通して一般の人とコミュニティを作り、そこからリアルで農業体験やボランティア活動をする事でひきこもりを解消できるようにしようという取り組みを始めている。資金は郵便局の休眠預金を使用している。NPO法人とともに取り組んでいる。
- (4) 2022年7月7日の東北学院大学での公開講座の参加者は、まちづくり団体、老人クラブ、印刷会社、大学・高校の教職員であった。教職員が最も多かった。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |                            |       |                                           |
|-----|----------------------------|-------|-------------------------------------------|
| 対象  | BIPROGY株式会社、遠鉄システムサービス株式会社 |       |                                           |
| 日時  | 2022年8月10日                 | 先方担当者 | BIPROGY株式会社 豊村様、高木様<br>遠鉄システムサービス株式会社 三輪様 |
| 担当者 | 水嶋利一                       |       |                                           |

### ■ 高齢者施設とeスポーツに着目した理由について

- (1) 毎年会員の興味のあるテーマ・時代に沿ったトレンドになっているようなテーマを選んで研究している中で、eスポーツを体験したことはないけれど関心のある会員が多かった。
- (2) コロナ禍で高齢者施設では家族でも面会ができないような状態が続いており、安心・安全に高齢者と交流が持てるのではないかと。
- (3) 上記の2つを組み合わせることで課題の解決になるのではないかと協議の結果、至った。

### ■ 「ラクラス西ヶ崎」での交流イベントに至った経緯やイベントに参加した人の反応について

- (1) eスポーツの課題
  - ① 認知度が低い。
  - ② イメージがよくない(ただのゲーム、学業がおろそかになる)。  
→eスポーツの普及・啓蒙が必要。
- (2) 高齢者との関わり方の課題
  - ① 社会とのかかわりが希薄になってくる。
  - ② 若年層と隔たりが出来ているのでは。
  - ③ コミュニケーションをとる相手がいない。少ない。
  - ④ コロナ禍で直接会ってコミュニケーションが取れない。
- (3) イベントを開催した経緯
 

会員と高齢者施設でイベントを行うより浜松学芸高等学校の生徒に参加してもらい、学生に対しては課外活動や社会貢献活動の機会の提供、また、子どもの親に対してはeスポーツのイメージアップ、高齢者に対してはeスポーツの認知度・イメージアップ、孫世代との交流の機会という意味でも良いのではないかと考え、実施に至った。
- (4) 目的
  - ① eスポーツを使った社会貢献活動(eスポーツの普及・啓蒙)。
  - ② 高齢者施設への新しい価値の提供(新しい交流のチャネル)。
- (5) 参加者の反応  
(高齢者)
  - ① ゲームの内容云々よりも、若い人と交流ができてよかったとの反応多数。
  - ② 女性の方が積極的だった。
  - ③ ゲームをしたことのない人も少なくなく、十字キーの操作もままならない人もいた。

(学生)

- ① eスポーツの多様性を感じた(世代に関係なく楽しめた)。
- ② 社会貢献活動ができてよかった。

■ 高齢者とeスポーツの親和性と継続性について

- (1) はじめは選択するゲームを簡単で勝敗(競技性の高いもの)の分かりやすいものが良い。
- (2) 参加しやすい雰囲気づくりやサポート、交流やコミュニケーションを重視した方が良さそうだ。

■ 活動を進めるうえで、注意すべき事項について

- (1) eスポーツの知名度がまだまだ足りない。
- (2) eスポーツの悪いイメージを払拭して、浸透するような方法の検討が必要。
- (3) まちなかにぎわい協議会の方と話した際、eスポーツのイベントも企画しているとの話があったので、民間や行政など様々な所と協力体制を整えると良い。

■ その他

- (1) プロeスポーツチームのファンも多数いる。
- (2) 若者には浸透している。
- (3) 株式会社ジェイテクトはeスポーツチームとスポンサー契約をしている。

以 上

2022年度 提言委員会



## ヒアリング調査議事録

|     |                  |       |       |
|-----|------------------|-------|-------|
| 対象  | 一般社団法人秋田県eスポーツ連合 |       |       |
| 日時  | 2022年8月11日       | 先方担当者 | 緒方無双様 |
| 担当者 | 荻原寿英、水嶋利一        |       |       |

### ■ 秋田県のeスポーツを一つにまとめる組織として発足した経緯や理念について

- (1) 民間主導で任意団体を作り、リアルスポーツの応援企業の協力を得た。手始めに行政の窓口を県のデジタルイノベーション戦略室と市の産業企画課の協力で作ってもらい、情報集約を行った。
- (2) クリエイティブニューフィールド(居場所づくり)を掲げている。例えば、勉強やスポーツが苦手な人が活躍できる居場所をつくる。

### ■ 「産官学の連携を円滑にする架け橋を築くため」の問題点

- (1) 行政主導とはなっていないが、補助金の活用や場所の提供に協力してもらっている。
- (2) 行政がイベントに係わると、目的が開催になり楽しさが半減する傾向があると感じる。
- (3) 学校系は研究に重きを置いていることが多い。そのため、エンターテインメントとしての目的を外れないように、産官学の特徴にあった関係構築を心がけている。
- (4) 行政に期待しすぎないようにしている。自分達が主体性をもって活動することが必要だと考える。

### ■ 日本初のシニアeスポーツチーム「マタギスナイパーズ」結成に至るまでのエピソード

- (1) 募集は公募で実施した(県庁のプレス記事投げ込みポストがあり、利用したが反応なし)。
- (2) 前例がないことなので具体的な活動内容も詰められない状況ではあったが記者会見を行った。それでも応募が増えた。高齢者にとって、新聞やテレビでの認知度は重要と思われる。
- (3) 機材の関係もあり3チームに分ける形ではじめ、練習していくにつれ最初の21人から人が減っていった。
- (4) 最初扱ったゲームタイトルは「フォートナイト」。
- (5) 週5日で一日4.5時間(10:30~16:00)の練習をしている。担当指導員が専属で1人付いている。また、別途自主練習もしている。
- (6) eスポーツはもちろんパソコン初心者が多かったため、パソコンのセッティングから指導した。教室感覚ではなく、自主性を引き出すことが練習継続のコツだと感じている。
- (7) eスポーツは難しいので、熟練が必要。また、人間関係も複雑になりがちだが、楽しいを維持することに注力している。

### ■ 秋田県eスポーツ連合の特別会員に県や市が入会している経緯について

元々の仕事上の繋がりもあり県や市に協力をお願いした経緯がある。

主催者側は収益を生むことが難しいため、立ち上げ時は県や市に会場費や運営費の補助を依頼している。

■ AeSUトレーニングセンターの開設と運営について

- (1) 集まる理由を作るためにeスポーツの拠点作りが必要と考え、クラウドファンディングを実施。  
→約400万円を獲得し機材購入やリフォーム費用に充てた。
- (2) 最初の半年分は家賃を補助金で賄った。使用料は取っていない。(あくまでも拠点なので赤字を覚悟している)。なお、一般の人に施設を開放する一般開放日には、使用者1人あたり100円以上のカンパをお願いしている。
- (3) 設備備品の所有と施設の運営は秋田県eスポーツ連合で行い、運営費は会員企業からの会費のサポートで賄っている。
- (4) 認知度を高める方法としては、SNSで発信するのが有効的と考える。

■ eスポーツの活用で気を付けた方が良いことは

- (1) eスポーツと言っても競技として行われるものから、エンジョイを目的としたものまで幅が広い。
- (2) 場所と通信設備だけを提供し(LANパーティー的な)、プレイヤーの自主性に任せた持ち込み型のイベントはコストの割に効果が高いと思う。
- (3) ゲーム配信で協賛企業の名前を出し、寄付を募るのも良い。
- (4) 小学生はゲームには接しているが、パソコンを使ったゲームにはあまり接していない。
- (5) 高齢者のゲームに対する意識には、かなり高い壁がある。  
→70歳代は全くゲームに接していない世代でもあり、特に配慮が必要である。  
→高齢者は時間の集中力もあり、若い子に比べると財力もあるので、やり始めれば続けられる可能性の高い。最初の入り口が重要と考える。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |                     |       |      |
|-----|---------------------|-------|------|
| 対象  | 熊本県下益城郡美里町役場(企画情報課) |       |      |
| 日時  | 2022年8月22日          | 先方担当者 | 古閑光様 |
| 担当者 | 佐藤豪、三和田健介           |       |      |

### ■ 一般社団法人熊本eスポーツ協会と協定を締結したきっかけについて

- (1) 美里町が抱える介護給付や少子高齢化といった複数の課題の解決のため、eスポーツが有用と考えた。
- (2) eスポーツ導入効果についての事前の確証があったわけではなく、実証実験的な位置づけのチャレンジであった。そのため、自由に思いっきり挑戦することができた。

### ■ 高齢者の集いの場にパズルや脳トレのゲームを導入した背景について

- (1) 美里町では「通いの場」という高齢者の集いの場にてeスポーツを導入している。新規で、高齢者を集めるのは難易度が高いため、既存の高齢者の集いの場を利用することとした。
- (2) 現在は「ぷよぷよ」のみの導入になっている。  
当初は、試験的に「グランツーリスモ」や「太鼓の達人」も含めて実施したところ、「ぷよぷよ」の反応がいちばんよく、個人差も少ないことから、「ぷよぷよ」に落ち着いた。  
「ぷよぷよ」は、回数を重ねることでの技術力の向上が分かりやすく、また、観客も指示だしができる等一体として盛り上がるができる。

### ■ eスポーツの介護予防・認知症予防など、高齢者の健康対策としての効果について

- (1) 脳波や運動機能、注意力の向上など、高齢者の9割に効果がみられた。
- (2) 各測定結果については、国立大学法人大分大学で考察しており、効果が立証されている。
- (3) eスポーツを体験した高齢者のアンケート結果でも、好評であった。
- (4) 当初、「通いの場」に参加する高齢者は女性の比率が高かったが、eスポーツの導入により、男性比率が高まり、かつ、参加者数も増加(eスポーツを敬遠される人もいるため、参加しない人もいる)するといった効果もあった。

### ■ eスポーツは、世代、国籍、性別を超えた交流のきっかけになるかについて

- (1) eスポーツの大会へ積極的に参加し、障がい者との対戦を楽しんでいる。
- (2) 県内の自治体同士での対戦申し込みがあるなど、交流が広がっている。
- (3) 総じて、高齢者の生きがいに貢献していると考ええる。

### ■ 美里町とeスポーツの親和性など、ほかの地域にはない特徴について

- (1) 美里町内は各地区のコミュニティ活動が盛んで、地区対抗対戦を通じてライバル心が高い。
- (2) 地区内での支え合いの精神があり、eスポーツのような新しいことに消極的な人も周りがサポートできる。
- (3) 地区ごとでの繋がりが強いので、他地区との対戦が非常に盛り上がっている。町としては、ライバル

心、地区団結力にうまく火をつけて盛り上がりを促している。浜松市としても、例えば、祭りの団結を利用できるのではないかとと思われる。

#### ■ eスポーツの活用で気を付ける点

行政は縦割りなので、担当課により意見が割れるため、慎重に合意形成を進めるのが良い。そのためには、eスポーツ導入の目的を複数用意することが大事であるとする(eスポーツ導入で複合的な課題が解決できるというストーリーなど)。

#### ■ プログラミング教育との関連について

- (1) 2021年から必修になったのと同タイミングであり、理解が進みやすかった。
- (2) 世代間交流の場になっている。株式会社セガの協力のもと、「ぷよぷよ」プログラミングを授業に取り入れ、作った作品を高齢者と楽しむことをしている。
- (3) どのようにしたら、高齢者や世代をこえて楽しめるかを考えさせる授業も行っている。
- (4) 公的な取り組み、将来の職業の選択肢となりうることを示し、保護者の理解も得やすい。

#### ■ 企業版ふるさと納税の活用について

- (1) 自治体がいかに財源をとるかという視点で導入した。1年間に約300万円の寄付実績があった。
- (2) 寄附した企業にとっては、自社製品の検証ができ、CSR(企業の社会的責任)の観点でもPRになるメリットがある。
- (3) ふるさと納税と県の補助金で、事業が賄えており、美里町からの持ち出しはない状況にある。

#### ■ eスポーツ事業の周知方法について

- (1) 広報紙など一般的な媒体を利用している。
- (2) プレスリリースを実施し、メディアを通したPRもしている。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |                |       |       |
|-----|----------------|-------|-------|
| 対象  | 日本アクティビティ協会    |       |       |
| 日時  | 2022年8月29日     | 先方担当者 | 川崎陽一様 |
| 担当者 | 村上哲平、水嶋利一、林田静也 |       |       |

### ■ 日本アクティビティ協会の設立、活動内容について

- (1) 株式会社バンダイのボランティア団体として、会社の近隣の介護予防活動の手伝いをしていた。5年ほどボランティア活動を行った後、団体(日本アクティビティ協会)を設立し、現在19年目になる。
- (2) 高齢者に楽しんで健康になってもらうことを理念にアクティビティの開発を行っている。
- (3) 運動、栄養、口腔、認知、社会参加を促す活動を行っている。
- (4) eスポーツを楽しんで健康になる活動や、音楽業界や化粧品業界の協力を得て、楽しみながら社会参加を促す活動をしている。

### ■ eスポーツを利用した実証実験について

- (1) 認知機能改善については、いくつかの大学と研究しエビデンスを出している。
- (2) 前頭葉の活動の変化、週1回60分eスポーツをプレイし、それを10週行った時の変化など、いろいろなパターンで研究し、改善がみられた。
- (3) 高齢者にとって社会参加が少なくなっている中で、eスポーツを通して、社会参加を促進できていることは、非常に大きな成果である。

### ■ 男性高齢者の参加率について

- (1) 自治体主催のものは、通常女性が10割、よくて女性が9割、男性が1割というのが実情である。
- (2) いろいろなコンテンツをいれながら実施した結果、女性が84%、男性が16%であった。最近では、男性がいる場所(銭湯、ゴルフ練習場)で、デジタル系のコンテンツを行うことを実施している。

### ■ 通いの場を運営するにあたり注意点、困った点

- (1) 通いの場は、社会保障費をどう減らしていくかという大前提があり、介護認定を受ける高齢者を減らすため、元気な高齢者を増やすことを目的としている。
- (2) 通いの場は参加率が非常に大切である。自治体や民間企業も行っているが、参加率が2018年段階で、5.7%と非常に少ない。
- (3) 参加率を上げるために、ロケーションを増やすことが大切である。民間と組んで、民間企業の場所を開放してもらい増やすことを進めている。場所としては、高齢者がすでに行っている場所や行くことに抵抗がない場所が望ましい(調剤薬局、スーパー、ドラッグストアなど)。
- (4) 魅力的なコンテンツを増やしていくことが大切である。民間企業に協力してもらい、民間企業にメリットがあるコンテンツをすることを考えている。

### ■ イベントを行う上で、いろいろな指導士が必要かについて

- (1) 多種多様な資格を持っている人がいるので、その資格を持っている人に活躍の場を与えるため、様々なアクティビティを提案し、派遣をしている。また、各地域に資格を持っている人がいるので、

募集をして活躍の場を与えている。

- (2) 大手のフィットネスジムと組んで、ヨガの先生を派遣してくれている。

■ 通いの場を集める中で気をつける点

持続性が非常に大切である。そして、長く続けるために、自治体や民間に協力してもらう。あとは、魅力的なコンテンツを行うことが大切である。

■ 面白いと思った通いの場について

- (1) お寺を通いの場にしたケースがある。お寺は、身近にたくさんある。住職に話をしてもらうと、話も面白いので、よかった。
- (2) 今後、デジタル化が進むと考えられる。デジタルについて勉強をするために、調剤薬局を利用したケースがある。薬局などもデジタル化が進むため、その場所で高齢者にデジタルの勉強会のコンテンツは非常に良いと考える。

■ 高齢者に人気のeスポーツについて

高齢者はコントローラーに拒否感が強いので、コントローラーを使わない「グランツーリスモ」、「太鼓の達人」、「ぷよぷよ」は操作しやすいので人気がある。男性向けに将棋や囲碁、麻雀から始めている。今後は、VRへのシフトを進めていく予定である。

■ その他

- (1) 高校生と高齢者をマッチングして、ふれあいの機会を設けている。
- (2) 鳥取県の日野高校では、学生に健康ゲーム指導士を取得してもらい、授業で地域の高齢者と触れ合うことを行っている。
- (3) 地域の特徴を生かしながら、高齢者、地域の人との触れ合いを増やすことが大切である。
- (4) 無印良品(株式会社良品計画)とマッチングして、まちの保健室と題して、店舗内で健康講座を行っている。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |             |       |      |
|-----|-------------|-------|------|
| 対象  | 横須賀市役所(観光課) |       |      |
| 日時  | 2022年9月6日   | 先方担当者 | 関山篤様 |
| 担当者 | 鬼頭匡、三和田健介   |       |      |

■ YOKOSUKA e-Sports CUPの状況や対象を高校生にした理由について

- (1) 年々参加者も増え、第3回大会は90チームの参加、視聴者数も増えている。
- (2) eスポーツの支援を民間企業と協力して行っている。
- (3) 高校生をターゲットにしたのは、将来のことを自分で考えて行動できる年代だと考えたため。
- (4) 単なるゲームではなくeスポーツとして、プログラミングとしても活用できる。

■ オンライン開催の運営にあたってメリット、デメリット

- (1) メリットは、リアルで高校生が横須賀まで行くのに大変ということ、自宅で参加できるということ、顔出しをせずに参加することができる(思春期であり顔出しを嫌がる年代でもある)ことがある。
- (2) デメリットは、横須賀に来てもらえないので横須賀のアピールという点では効果が少ないことがある。

■ 高校を対象にeスポーツ部創出・活動支援する反響や教育委員会との連携や保護者からの反応

- (1) eスポーツ部の部員が年々増えていて、部費の関係もあるので部員が増えることはすごく良い。
- (2) 神奈川県と連携しているが教育委員会とは連携していない。これからの課題だと考えている。
- (3) 保護者からは何も言われていない。
- (4) 部活動ではパソコンの台数に限りがあることもあり、自分たちでルールを作って活動している。

■ 移住プログラムの経緯について

- (1) 水道局の職員の住宅で遊休施設になっていたところを活用した。  
緑に囲まれてはいるが、市街地からは近距離で便利な場所にある。
- (2) 公募で地域創生の取り組みをしたいチームがいたのでそこに入ってもらうことになった。  
地域、市内のイベントに参加することを公募の条件としている。
- (3) 1棟の空きがあるので、また公募をする予定である。

■ 教育、部活動の支援で色んな企業が協賛を得ている経緯について

- (1) 横須賀は以前からサブカルチャーに力を入れている街で、企業との付き合いがあった。
- (2) 日本のゲームの主流がプレイステーションやNintendoSwitchなどであるが、eスポーツではパソコンが必要になる。企業としては、もっと、パソコンを普及させるため、若い世代に自社のパソコンに愛着をもって使ってもらい、自社のリピーターになってもらいたいのではないかと推察する。

■ まちなか活性化にeスポーツを活用する際のアドバイスについて

- (1) eスポーツがあるから活気にあふれたり、高齢者が元気になるわけではなく、目的が大事である。
- (2) eスポーツを知らない人に理解してもらうためには色々な事例を出した方が望ましい。
- (3) 浜松市の様々な企業を巻き込んで、理由付けをすることが大切である。

### ■ 官関与の利点、民間との利点、そして官民共同の利点

- (1) 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考える。  
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感じている。
- (2) 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。これは民間企業が行うより影響力があると感じている。
- (3) 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るため、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。官民共同の両輪で進めることができれば、より良いeスポーツ施策につながると考える。

### ■ 移住政策で、地元の魅力、地方の良さに着目して移住を決めたeスポーツ関係者について

横須賀市は実は都内から近く、海や山もあって自然豊かといった意外と知られていないポテンシャルを持っていたこと、そして高齢化や空き家問題など、日本が抱えている問題を軒並み抱えていて、eスポーツによる課題解決の場として色々な施策が試せる場としても着目されている。  
また、どちらの点についても先進的にeスポーツを推進している点が一番大きいと感じている。

### ■ 横須賀市のeスポーツの取り組みと、群馬県のeスポーツ課と違いについて

横須賀市では観光課がeスポーツ事業に取り組んでいるが、これは先に集客というゴールが設定されている。eスポーツの主要層である若い人たちに、eスポーツを通じて横須賀市を知り、実際に来て楽しんでもらうという新たな街のブランディングにつなげていければと考えている。  
福祉系でeスポーツを活用すれば健康や福祉などまたゴールが変わってくると思う。  
eスポーツ独自の課を作った場合、eスポーツの振興のみに力を注ぐことができる一方、ゴール設定をどこに持っていかかガキになると個人的には考える。

### ■ 大会を継続することのメリット

大会を継続して開催することで、eスポーツに力を入れている自治体というイメージが確実に広がっているのではないかと感じている。  
また、インフルエンサーの活用により、eスポーツの競技や観戦する人たちに、横須賀市の名前が徐々に伝わっているのではないかと感じている。なお、大会運営は、株式会社NTTe-Sportsに委託している。

### ■ オンラインによる開催のメリットと、実際に横須賀市訪れる実施策について

いずれは横須賀市でオフライン大会が開催できればと思っている。  
オンラインを通じて興味をもってもらい、今後はeスポーツを契機として横須賀市への来訪を促していきたいと考えている。

### ■ 若い世代への効果と、他世代への施策や今後の展望について

eスポーツは老若男女、障がいの有無に関わらず、誰でも取り組めるのが大きな利点である。  
今後は高齢者や社会人、色々な世代の人たちへeスポーツを普及させ、市民の中でeスポーツというキーワードが当たり前に出てくるような、ポピュラーなものになってほしいと思っている。

以上

2022年度 提言委員会



## ヒアリング調査議事録

|     |                                |       |                                                   |
|-----|--------------------------------|-------|---------------------------------------------------|
| 対象  | 浜松市役所(デジタル・スマートシティ推進課、スポーツ振興課) |       |                                                   |
| 日時  | 2022年9月12日                     | 先方担当者 | デジタル・スマートシティ推進課 堀野智浩様、浜中慧様<br>スポーツ振興課 村田弘貴様、長松寺徹様 |
| 担当者 | 辻博康、林田静也、水嶋利一                  |       |                                                   |

### ■ 浜松市が積極的にデジタル化に取り組むことになった経緯について

人口減少や少子高齢化といった課題に対して持続可能な社会の構築を考えると、デジタル化は有効な手段のひとつである。また、産業活性化、地域活性化という面でも重要になってくる。そういった点を踏まえ、2019年「デジタル・ファースト宣言」をもって、デジタル化を推進することになった。

### ■ デジタル・スマートシティに向けた現状や課題点

全国的にマイナンバーカードの普及を力入れて進めている。取得率が50%を超えてきている。行政手続きのデジタル化に努めている。デジタルに抵抗がある人への普及が課題である。

### ■ 人材育成分野で「次世代を担う若者の育成」、ウェルネスの分野で「予防・健康都市浜松の実現に向けた官民連携」の具体的な取り組み

#### 【人材育成分野】

##### 官民連携プロジェクト

民間企業のデジタル化への取り組みを市内の高校に向けて講話している。

スマート農業を高校生対象に体験実習を行っている。

#### 【ウェルネス分野】

##### ウェルネス・ラボ

産官学で連携して予防・健康に対する実証実験を行っている。

#### 【その他取り組み】

##### HamamatsuORI-Project

遠州鉄道株式会社やスズキ株式会社と連携したモビリティ事業。

静岡大学や専門学校と連携してロボット関係の研究など。

高齢者を対象にしたスマートフォン講座の開催。

2021年 28回開催 15人程度/回 9割が70歳以上 女性の参加が多い。

水窪など中山間地域でも共助で教えあえる環境整備を進めている。

### ■ デジタル・スマートシティ推進課・スポーツ振興課にとってのeスポーツの位置づけや今後の取り組み

#### 【スポーツ振興課】

(1) 2020東京オリンピック・パラリンピックに伴うブラジル選手団の事前合宿受け入れ後の取り組みとして、eスポーツが柱の一つとして検討されていたが、事業化には至らず、現在では調査、研究の段階にあり、eスポーツに取り組む団体へのヒアリングを行っている。

(2) 2019年茨城国体の際にeスポーツ「ぶよぶよ」の県代表を決める大会の後援依頼があった。

→浜松市はeスポーツが盛んな地域に比べ、普及や機運の高まりがまだ少ない。

- (3) 子どもたちへのeスポーツの普及とヘルスケアの面で注目している。子どもたちへの普及で課題となるのが、体力低下である。

→スポーツゲームを利用して、そこからリアルスポーツへの参加を促したい。

- (4) 普及と同時に依存症対策についても考えていかなければいけない。

【デジタル・スマートシティ推進課】

様々な分野での可能性を感じた。利用できる場所があれば可能性を探っていきたい。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |            |       |       |
|-----|------------|-------|-------|
| 対象  | 大分県eスポーツ連合 |       |       |
| 日時  | 2022年9月16日 | 先方担当者 | 西村滉兼様 |
| 担当者 | 水嶋利一、三和田健介 |       |       |

### ■ eスポーツの普及に取り組まれてきた経緯について

西村氏がゲーム好きということがきっかけであった。「オーバーウォッチ」というタイトルのゲームの世界大会を見たときに、プレイヤーだけではなくオーディエンスも一緒になって盛り上がっていて、日本で普及したいという思いから、協会を立ち上げた。

ゲームを通していろいろな人とつながりたい、ゲームのマイナスイメージを払拭したいという思いで取り組んできた。

### ■ プロeスポーツチームを立ち上げた経緯について

- (1) 当時はeスポーツのイベントとなると、主要都市での開催ばかりで、地方都市ではなかなか機会もなかった。
- (2) プロチームを地元で立ち上げることで、若者や子どもたちにeスポーツを身近に感じてもらい、eスポーツのすそ野を広げたかった。
- (3) 所属プレイヤーは地元の人が多い。
- (4) コロナ禍で交流イベントは少ないが、地元の専門学校でやり方を教えている。

### ■ 大分県サッカー協会の後援の活動内容

茨城国体の文化プログラムとしてeスポーツが採用された際、「ウイニングイレブン」がタイトルとして採用され、JFAが各都道府県での予選に協力を求めた。

そこで、大分県サッカー協会内にeスポーツ委員会ができ、理事も務めている。地元のスタジアムで体験イベントの開催もしている。

### ■ リアルスポーツと協力関係を気付くことのメリット

- (1) サッカー協会の人でも年々会員数が減少している中で、サッカーゲームが好きな人は、サッカーが好きな人が多い。反対にサッカーが好きな人はサッカーゲームに興味を示す人が多いというように親和性が高い。お互いに協力することで新たな交流や相乗効果が得られる。
- (2) eスポーツにおいて「FIFA」のタイトルは世界大会も開催されていて、優勝するとバロンドールやベストイレブンの表彰式に出席できるなど、子どもたちの夢の選択肢として増える。

### ■ 「BEPPU ONSEN LAN」のような地域活性化を目指したイベントについて

- (1) 効果や反響について

統計を調べたところ、別府市を訪れるのは年配の女性やアジア圏の観光客が多かった。eスポーツイベントを通して若い人たちに来てもらう事で、今まで来なかったターゲット層を獲得した。

若者のSNSの発信力で、イベントや温泉のアピールになった。

過去2回開催している。3回目も開催予定。4割が県外からの参加者。配信の合間に協賛企業の紹

介や別府市の観光PRを行った。

(2) 地元企業の協賛の状況、反応について

協賛は西村氏が一人一人声をかけて協賛を得た。開催当初は中々、協賛も得られなかったが1回目のイベントの成功により協賛も増えた。

(3) 県や市と民間の関わり方について

西村氏が別府市に掛け合って協力を取り付けた。

(4) インフラ整備や予算について

イベントでプールしたお金を使用。予算が多くないため、小規模なイベントにした。

(5) eスポーツツーリズムの可能性、展望について

タイトルごとのコミュニティの合宿イベントを開催したことがある。普段はオンラインで繋がっている仲間とオフラインで顔を合わせてゲームする事で得られる臨場感や一体感は得難いもので、需要としても少なくない。こういったものを利用して地元のPRにつなげていけると良い。

いずれは大分でeスポーツの世界大会をしたい。そのために日本全国での競技人口を増やして注目を高めていきたい。

Jリーグが出来てサッカーの競技人口が増えたように、eスポーツもタイトルごとのリーグや大会がないと盛り上がっていかない。

■ 浜松市におけるeスポーツを活用した提言へのアドバイス

「何のためにeスポーツを取り入れるのか」というところを明らかにすることが重要と考える。eスポーツを取り入れることでどういう効果があって、それによってどうしていきたいかと言う事を明確にして、継続的に取り組む必要がある。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |            |       |                    |
|-----|------------|-------|--------------------|
| 対象  | 浜松市社会福祉協議会 |       |                    |
| 日時  | 2022年9月20日 | 先方担当者 | 宇佐美嘉康様、柴山悠介様、木俣卓也様 |
| 担当者 | 水嶋利一       |       |                    |

### ■ 高齢者支援制度の概要

#### (1) 通いの場(サロン)活動支援

地域住民が交流を目的として集い、生きがいづくりや住民同士のつながりをつくるサロン活動の支援を行っている。主に地区社会福祉協議会が運営するサロンについての相談対応や運営費用の補助を行っている。

#### (2) 家事支援事業(地域たすけあい支援事業)支援

一人暮らしの高齢者で、家事や外出など日常生活のちょっとしたお手伝いのために協力員を派遣する事業支援を行っている。主に地区社会福祉協議会が運営する家事支援事業について相談対応や運営費の補助を行っている。

#### (3) 浜松市生活支援体制整備事業の受託

当事業を市から受託し、市内全域(第一層)及び日常生活圏域(第二層)に生活支援コーディネーター(市社協の職員)を配置するとともに、今後さらに増加する生活支援ニーズに応えるための地域づくりに向けて話し合う協議体を設置している。そのうえで地域住民や関係団体で協議し、既存の活動の活性化や新たに必要とされる活動の展開など生活支援サービスの充実に向けて検討を進めている(地区社会福祉協議会とは、自治会連合会の福祉を中心に行う住民主体の団体である)。

### ■ 通いの場制度について

#### (1) 浜松市の通いの場制度の状況

サロン活動状況(区別 活動サロン数)

| 区  | 中区  | 東区 | 西区 | 南区 | 北区 | 浜北区 | 天竜区 | 合計  |
|----|-----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| R1 | 117 | 63 | 67 | 46 | 59 | 47  | 94  | 493 |
| R2 | 124 | 68 | 63 | 48 | 61 | 50  | 91  | 505 |
| R3 | 134 | 69 | 61 | 51 | 59 | 51  | 93  | 516 |
| R4 | 123 | 74 | 63 | 49 | 56 | 51  | 84  | 500 |

※地区社協が把握しているサロン数を計上。

#### (2) 通いの場の種類(多様性)、内容の状況

##### ① 実施方法の種類(多様性)

常設か定期的か、特定のプログラムがあるか、場所(拠点)が固定されているか、様々な種類が見られるが、特定の方式を推奨しているわけではなく、その目的を踏まえて、交流を求める人ができるだけ制限されることなく、気軽に集まれることを重要視している。

## ② 内容

市内ではレクリエーションや体操のプログラムを有するサロンが多い。

## (3) 通いの場参加者の男女比、参加者の感想

全市的な統計データはないが、サロン運営者からは男性の参加者が少ないという課題が多く挙げられているため、女性の比率が多いと思われる。

参加者の感想としては、その目的を踏まえ居場所として生きがいづくり、また介護予防に貢献していると思われる。

## (4) 今後の展望と課題

生活支援、主に介護予防や社会参加の観点から、より身近な地域でのサロン設置や、月二回程度のサロン実施が望ましいと考えている。引き続き相談対応、運営費の補助を行っていく。

また、サロン運営者の負担が課題として挙げられているため、担い手要請支援や実施方法の提案に努める。また、サロンに参加しない人をどうやって誘い出すかは課題になっている。

## ■ ささえあいポイントについて

## (1) ささえあいポイントの概要

制度へ登録し、受け入れのある施設や地域の高齢者のサロン・配食団体で行ったボランティア活動や介護予防活動に対して付与されるポイントを奨励金や寄付に交換できる制度である。

制度の運用が始まって7～8年経過している。近年の傾向としては、新規の申込者よりも登録解除者が増えている。また、登録者の稼働年齢が上がってきており、70代が中心となっている。

## (2) 導入後の効果、利用者数、利用状況、利用者の感想

## ① 効果

高齢者の介護予防や生きがい増進、高齢者の活躍の場の創出、住民相互による地域に根差した介護支援の社会参加活動、在宅高齢者への声掛けや見守りによる安心・安全な生活の推進、にぎわいのある地域づくりなど。

## ② 実働ボランティア登録者数

2022年3月31日時点で4129名。

## ③ ボランティア登録者数(年間)

2021年時点で169名。

## ④ 利用者の感想

ポイントがあるので、少しでも社会貢献できているという思いで生活に張りが持っている。

ボランティアをして、ささえあいポイントをもらえるのは、少し励みになる。

## (3) ポイント対象行為の拡大の可能性

現在は拡大の可能性はないが、受託事業なので、市との協議が必要である。なお、促進の一環で検診やロコモーション活動でポイントが付く事業もある。

## (4) 今後の展望と課題

この制度を活用し、地域のささえあい活動が広がればと思う。

利便性という観点では、横浜市のようにカードのワンタッチでポイントを付与できるシステムが構築されている所もある。

ポイント事業の認定を受けている事業と受けていない事業でボランティアの集まり具合やモチベー

ションが変わってきてしまうという面もある。

労働年齢が上がり、ボランティアの活動人口は減少している。

福祉教育を小・中・高校で進め、ボランティアへの意識を高めていきたい。現在では、高校ではボランティア部が増えている。

#### ■ ひきこもり、孤独高齢者支援について

通いの場へ参加しない(参加できない)ひきこもり、孤独高齢者への対応が問題となっている。これに対して、地域にあるサロンをマップ化し、地域に配布し地域がある。マップ化することで状況を把握し、周知している。

#### ■ 高齢者支援事業の課題

地域福祉活動にかかわる担い手養成と、多様な主体の参加が課題である。

→若年層や企業、地域団体をどうやって巻き込んでいくかを検討する必要がある。

#### ■ eスポーツを取り入れた通いの場(サロン)活動について

- (1) 地域の公民館にインフラが整っていないことが多いので、インフラ整備が必要である。
- (2) eスポーツの自体が浸透していないので、どのような企画や周知をするかが重要だと思う。
- (3) 過去に通いの場においてNintendoSwitchを導入したいという声もあったので、可能性がある。
- (4) eスポーツと言われると馴染みがなく、構えてしまうので工夫が必要である。
- (5) 継続的なサロン運営を考えたときにeスポーツは覚えるのに時間がかかる分、適切である。
- (6) 通いの場運営者も毎年プログラムが同じになりがちなので、運営者向けの出前講座があると良いと思う。
- (7) 世代間交流になるのではないかな。
- (8) シニアクラブのゲートボールやグランドゴルフと同じようにeスポーツを取り入れて浸透させるのが良いのではないかな。

#### ■ その他

- (1) コロナ禍で子ども食堂が増えている。子どもに支援となると、企業としても支援しやすい。
- (2) 地域の公民館を使って「地域カフェ」を運営している地区もある(例えば、市内だと神久呂地区で行われている)。
- (3) 自治会は単年度制が多く、意見が市まで届かないことも多いので青年部が意見を挙げるのは重要である。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |                 |       |              |
|-----|-----------------|-------|--------------|
| 対象  | ヤマハ株式会社(eスポーツ部) |       |              |
| 日時  | 2022年9月28日      | 先方担当者 | 鈴木真人様、花形優一郎様 |
| 担当者 | 水嶋利一、三和田健介      |       |              |

### ■ eスポーツ部を発足した経緯について

- (1) 施設や企業向けの音響設備やネットワーク設備を作っていて、eスポーツのイベントに関わる依頼やeスポーツでの利用が増えてきた背景があり、製品開発を考えるとプレイヤー目線のものづくりができるメリットがあり発足することとなった。
- (2) 活動しているうちにメディアに取り上げられ、企業対抗戦の申込があったため正式に会社公認となった。
- (3) 社内で部員を募集したところ、始めから70～80名の希望者がいて、潜在的にゲームファンが多いことに気づいた。

### ■ 活動頻度や活動時間、プレイタイトル

- (1) eスポーツ部には、13タイトル、合計105名が所属している。タイトルごとの集まりをギルドという。
- (2) 活動頻度は各ギルドによるが週1～2回。各ギルドのリーダーに任されている。
- (3) オンライン(Discord)上で開催している。
- (4) ギルドのリーダー同士の会議が月1回あり、情報交換をしている。
- (5) イベント運営・配信をするチームがある。
- (6) 大会参加回数は60回以上。
- (7) 他企業との企業交流戦は40回以上。

### ■ eスポーツに関連する社内の商品の製作について

- (1) ミキサーやアンプ、スピーカー、個人のゲーム配信用の機材を開発、販売している。
- (2) eスポーツ施設への設備の導入実績もある。ホームシアターも作っている。
- (3) ヤマハ株式会社初のゲーミングギア「ZG01」を2022年6月に発売。
- (4) 中期経営計画ではeスポーツ関連を取り上げている。主に個人向け、配信者向けの機材を開発・生産していく計画である。

### ■ 会社の反応や支援やメリット

- (1) 社内の設備を使用して活動ができる。
- (2) 会社のロゴや会社名を使用して大会に出ることができる。
- (3) 大会参加費を申請すれば会社から補助が出る。但し、オンラインでの大会が主なので、活動費は0円で行っている。

### ■ リアルスポーツとのかかわりについて

現在はプロチームとの交流やイベントは行っていない。声がかかればやりたい。

eスポーツをリアルスポーツのシミュレーターや作戦の説明するツールとして取り入れている例が多



くなっている。

■ まちなか活性化にeスポーツを活用できるのではないかということについて

eスポーツを使って市内の企業対抗戦を行うと、交流も活性化して良い効果が生まれそう。

教育や介護に利用する考えもあるが、元々eスポーツが持っている楽しさやエンターテインメント性を追求した方が普及、発展すると思う。

■ その他

- (1) ヤマハ株式会社VSヤマハ発動機株式会社のeスポーツイベントを行い100名くらいが参加した。
- (2) 企業対抗のeスポーツリーグ「AFTER 6 LEAGUE」がある。
- (3) ゲームタイトルによっては、Discord内に企業eスポーツ部のコミュニティがある。
- (4) 業界を超えた交流が発生し、新たなビジネス領域への発展を期待できる。
- (5) ヤマハ株式会社eスポーツ部が交流した他企業・団体としては、ローランド株式会社、凸版印刷株式会社、大日本印刷株式会社、富士通株式会社、東日本電信電話株式会社、株式会社サクセス、株式会社IDOM、BASE株式会社、東京消防庁、楽天グループ株式会社などがある。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |              |       |       |
|-----|--------------|-------|-------|
| 対象  | 株式会社ハッピーブレイン |       |       |
| 日時  | 2022年9月30日   | 先方担当者 | 池田竜太様 |
| 担当者 | 野口隆洋、水嶋利一    |       |       |

### ■ 高齢者、障がい者への介護事業にeスポーツを取り入れた経緯について

- (1) 理学療法士として医療・介護の現場の関わる中で、社会参加が難しい重度の障がいがある人たちに何とかして社会とのつながりを作りたいという思いから、eスポーツに着目した。
- (2) パソコンを使用するので、社会に出るときにも役に立つ。
- (3) また、高齢者の方の孤独や交流の減少の問題、生きがいや、やりがいづくりという点で、eスポーツは役に立つと考えた。

### ■ はぴぶれ杯！ごちゃまぜeスポーツ大会！を開催した経緯やその際の反響について

- (1) 上記のような想いから、子どもからお年寄り、寝たきりの障がい者までみんなが参加できるeスポーツ大会を開催することとした。
- (2) 反響としては周辺の自治体(美里町、合志市など)から声がかかって自治体の対抗戦や、認知症や知的障がい者の介護施設からの問い合わせが増えた。
- (3) 「ぷよぷよ」や「太鼓の達人」、「クランツーツリスモ」は介護施設の人たちには難しい。

### ■ 一般社団法人UDe-Sports(ユニバーサルデザイン)協会について

eスポーツの課題として、年齢や障がいの有無で差が出すぎてしまう、官民の施設問わず共同で多くの人が使用する場合、ゲーム機の設置ができない、風営適正化法や許諾の関係で、公民館では気軽に楽しめない。

これらの課題を解決したUDe-Sportsの普及を目指すため設立した。なお、県より1000万円の補助金の交付を受けている。2022年8月よりサービスを開始し、イベント及び導入実績としては、トヨタ自動車株式会社、渋谷区、江東区などがある。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |            |       |        |
|-----|------------|-------|--------|
| 対象  | 鳥取県立日野高等学校 |       |        |
| 日時  | 2022年9月30日 | 先方担当者 | 見世ちづる様 |
| 担当者 | 水嶋利一、三和田健介 |       |        |

### ■ 「健康ゲーム指導士」の資格取得について

- (1) 米子市から電車で30分の中山間地に位置し、定員76名に対して3年生は22名しかいない。この状況の中、魅力ある学校にして生徒に選んでもらえる学校にしなければいけない。その一方で、地域としては高齢化が進み、介護・福祉人材のニーズが増えている。
- (2) 魅力化の一つとして「健康ゲーム指導士」の取り組みをしている。高校生も高齢者も両方が楽しめる場所が良い。きっかけとなったのは、地元の社会福祉法人から高校生にやってもらえないかという相談があった。

### ■ 資格取得を進めたことで生徒や入学希望者の変化について

コロナ禍の影響で体験入学ができなかったこともあり、目に見える成果はないが、今年開催した中学生向けの体験入学では大変評判が良かった。日野高校のPRに利用していきたい。

### ■ 実際に活動している生徒たちの変化について

- (1) 生徒はゲームになじみがあり、何の抵抗もなく取り組んでいる。ゲームの練習は楽しそうに取り組んでいる。
- (2) 高齢者相手に司会・進行する方法やゲームに入る前の盛り上げ方など、eスポーツ以外の学びの機会になっている。
- (3) 健康ゲーム士の取り組みをすることで、地域の高齢者との交流の機会が増えた。

### ■ 保護者の反応・進路への影響について

- (1) 高齢者はゲームというよりは、生徒たちとのふれあいを楽しんでいる。
- (2) 今後、健康ゲームを取り入れた取り組みは増えていくと思うので、この資格を持っているメリットがあると思う。
- (3) また、コミュニケーション能力の向上という効果も大きいと考える。

### ■ 体力低下やインターネット依存が問題視されていますが、教育の現場で感じられること

- (1) 学生の体力低下やコミュニケーション能力の低下は感じる。しかし、それがゲームのせいだとは考えていない。食事量も減少の影響もあるのではないかな。
- (2) スマートフォンでゲームができる時代なので、ゲームはより学生にとって身近になっているのではないかなと思う。

### ■ その他

eスポーツではなく、Weスポーツという呼び方を使用している。  
W・・・(Wellness)(We)(Welfare)の意。

以 上

2022年度 提言委員会

## ヒアリング調査議事録

|     |                 |       |             |
|-----|-----------------|-------|-------------|
| 対象  | ヤマハ株式会社(eスポーツ部) |       |             |
| 日時  | 2022年11月14日     | 先方担当者 | 鈴木真人様、藤野俊輔様 |
| 担当者 | 水嶋利一、三和田健介、須山雄造 |       |             |

### ■ 2022年度浜松商工会議所青年部の提言内容の説明

まちなか活性化を目的とし、eスポーツから3つの提言の視点を決定。

I 交流活性化×eスポーツ

II 高齢者×eスポーツ

III 安心・安全×eスポーツ

→行政が参画することで保護者への安心感を作る(eスポーツを普及させていくうえで、ゲームへの偏見を取り除くことが必要)。

### ■ 新川モールでの実証実験の有効性について

- (1) 新川モールでの実証実験は、ゲームコンテンツの集客力を実感した。雨天を考慮すると「参加型eスポーツ大会」という意味では盛況だった。
- (2) しかしながら、同実証実験の開催形式では、継続開催してにぎわいを創出することは難しいのではないかと。競技として競い合う枠組みのほうが継続的な盛り上がりを創出できるのではないかと。
- (3) 対抗戦形式は、観客としても応援しやすいのではないかと。但し、地元内での対抗戦の場合は、市外からの集客力は弱いと思われる。
- (4) にぎわいの創出、継続開催による認知度向上・市民の理解、地元企業の参加・協賛、新規産業創出、浜松の観光、食の魅力発信に寄与する方策を考えていきたい。

### ■ 現在の企業におけるeスポーツの取り組み状況、盛り上がり状況、需要の有無

- (1) 世間一般への認知はこれからだが、企業公認のeスポーツ部が増えて、盛り上がりつつある。ヤマハ株式会社のeスポーツ部に外部からの問い合わせが増えてきている。
- (2) 一つの大会で、数十社・数百人が集まる程度の盛り上がりがある。
- (3) 浜松の企業の参画は少ない(企業の部活としてはヤマハ株式会社以外で1~2社ではないかと)。
- (4) 集客を想定したeスポーツにふさわしいゲームとしては、プレイヤーのテクニックが伝わりやすいものが適切ではないかと。また、一定の認知度があると良いのではないかと。

### ■ 日本における企業対抗戦、大会の状況(オンライン開催)

凸版印刷株式会社が運営しているリーグ「AFTER6LEAGUE」(開催中)

### ■ 学生、プロとの比較における企業eスポーツの特色

- (1) プロの大会だと数万人集められるが、企業対抗だと現時点では100人未満(オンラインの配信で)学生の大会のほうが集客力を有するのが現状である。
- (2) 浜松市で大会をやる場合、プロのテクニックを見せるよりは、地縁血縁の盛り上がりが優先されるのが望ましいのではないかと。

■ eスポーツと観光や経済活性化との可能性について

- (1) 大分県別府温泉事例があるが参考にできないか。観光プランを提示し、プレイヤーだけではなく、家族で、仲間で、浜松市にきて観光したくなる施策を検討する。
- (2) すぐには外から企業を呼ぶのは難しいのではないかと。年数回の継続開催していくこと、プレイヤーへ寄り添うことが大事である。
- (3) 企業に焦点という視点では、イベント開催と並行して、浜松市での、産業、製品、体験ブース(東京eスポーツフェスタなど)の設置といった施策も有効ではないか。eスポーツとビジネスとの関連性が作れる会社は少ないとも思われるが、富山市はeスポーツを通して、地元企業とeスポーツプレイヤーの接点づくりは取り組んでいるので参考になる。
- (4) 企業の取り組みを大々的に魅せることで、子の職業選択の可能性の提示、親のeスポーツ理解度の促進につなげたい。遊ぶ以外のゲームの周辺領域に子どもたちの関心を広げていくように大人が誘導することで、親御さんの安心・理解につながっていくのではないかと。

■ その他

- (1) 浜松市で企業対抗を開催する場合、メジャータイトルが良い。また、ある程度腕の差が見えるゲームタイトルのほうが集客に良いと思われる。
- (2) 最初は集まらなくても、継続することで認知度が高まると思われる。
- (3) 大会の運営は、モチベーションが高い人が継続的に主導しないと難しい。
- (4) 浜松で定期的に大会が開催されていると、参加へのモチベーションになるので楽しみである。
- (5) 企業にeスポーツ部があることが企業イメージを柔らかくする効果はあるように思われる。
- (6) まずは一つ関心のあるゲームタイトルを選んで、世界の大会を見てほしい。世界の盛り上がりを感じてほしい。

以 上

2022年度 提言委員会