

提言書





eスポーツの活用～まちなかで楽しく人と繋がりたい～



浜松商工会議所青年部

2022年度提言委員会

目次

◆ごあいさつ		1
第1章	はじめに	2
	1. 「まちなかで楽しく人と繋がりたい」	3
	2. 「eスポーツ」とは	4
	3. 「まちなか」とは	5
	4. 浜松市まちなかの現状分析	6
	5. 検討のプロセス	7
◆eスポーツを活用した3つの視点からの提言		10
第2章	視点Ⅰ 交流活性化×eスポーツ ～活気ある、魅力あるまちへ～	
	提言Ⅰ 「はままつeスポーツ企業対抗リーグ戦」の開催	11
	1. 現状分析	11
	2. eスポーツの可能性	13
	3. 提言	14
	4. 波及効果	16
第3章	視点Ⅱ 高齢者×eスポーツ ～誰一人取り残さないまちへ～	
	提言Ⅱ 高齢者サロン(通いの場)でのeスポーツ交流と 「ささえあいポイント事業」の適用	17
	1. 現状分析	18
	2. eスポーツの可能性	19
	3. 提言	21
	4. 波及効果	22
第4章	視点Ⅲ 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!	23
	1. 現状分析	24
	2. 実証実験	25
	3. 提言	27
	4. 波及効果	29
第5章	まとめ	30
◆あとがき		32
◆参考資料(QRコード)WEB公開		
	1. 提言のかたち「5分でわかるまちなか提言」	
	2. 提言動画	
	3. 実証実験アンケート調査結果	
	4. ヒアリング調査議事録	

■ごあいさつ

浜松商工会議所青年部は1985年の創立以来、故郷である浜松市がより豊かで住みよい郷土となるよう貢献する、を理念とし活動してまいりました。

しかしながら新型コロナウイルスのパンデミックにより、私たちの活動も多くの影響を受けました。

本提言書の作成において、提言委員会は一年半の時間をかけ、この閉塞感漂う時代だからこそできる【新しい交流とコミュニケーション方法】を模索し、今までにない試みを重ねました。

①実証実験

提言の確度を高めるための浜松まちなかでイベントを行い多くのエビデンスを積み上げました。

②手に取りたくなる仕掛け作り

提言書をできるだけ多くの人に人に見てほしい、興味を持ってほしいという思いで検討を重ね、ストーリーを付けた小冊子を制作し、テーマ選定の意図や目的を子どもからお年寄りまで理解していただける配慮を考えました。

③提言内容説明動画の作成

小冊子から更に内容を深く説明するための15分程度の動画を作成し、なるべくわかりやすく提言内容を理解いただけるようにしました。

④SDGsの推進

提言書の印刷を最小限とし、電子提言書を配布とすることで、ペーパーレス化に取り組み、環境に配慮しました。

以上のように積極的に新しい試みを詰め込んだ精度の高い提言書が完成しました。

コロナ禍という逆境を逆手に取った新しい視点で、新しい挑戦ができたとポジティブにとらえ完成した最高の提言書を、浜松市民の皆様をはじめ、多くの人に興味を持っていただければ幸いに思います。

末筆において誠に恐縮ですが、本提言書の作成にあたりご協力いただいた各地各方面の皆様に対し、青年部一同を代表し心より感謝申し上げますとともに、本提言書が、私たちの愛する故郷浜松市の、浜松市民の皆様にとっての一助となりますことを祈念し、巻頭の挨拶とさせていただきます。



浜松商工会議所青年部
会長 鈴木基信

第1章

はじめに

1. 「まちなかで楽しく人と繋がりたい」

2022年度浜松商工会議所青年部提言委員会は、当青年部会長より、2年間の提言活動の中で、「浜松市のまちなか活性化の提言作成」というミッションを受け、2021年10月より活動して参りました。

新型コロナウイルスを想定した「新しい生活様式」を実践したことで感染防止に一定の効果があつたものの、不要不急の外出を控えたことなどにより、人と人がリアルに会う機会が激減しました。私たち提言委員会の活動も今までとは全く異なる運営が求められ、試行錯誤の連続でした。その中で私たちは当たり前のように行っていた「人と人が繋がる」ということが、いかに楽しく、活力となっていたかを再認識し、同時に、今までほとんど体験していなかった「オンラインで人と繋がる」ことの可能性にも気付かされたのです。

委員会活動を通じて、私たちは提言のテーマを「まちなかで楽しく人と繋がりたい」に決定し、人口減少やコロナ禍で活気を失ったまちなかの活性化を図るべく20件以上のヒアリングなどを通じ、問題解決のための視点を抽出しました。そして、リアルで会えないならオンラインを活用する、年齢・性別・国籍などを問わず地域に暮らす全ての人が携わることができる、新規ビジネスチャンスになる、地域活性化になる、という視点から、「eスポーツ」というキーワードに辿り着きます。

私たちはeスポーツに取り組んでいる団体、企業、自治体と様々な意見交換をし、知見を深めていく中で、eスポーツの楽しさと大きな可能性を知ることができました。

そこで、「まちなか」「人と繋がる」「eスポーツ」のキーワードを具現化し、市民の関心度および実効性、実現性などを検証するために、一般社団法人静岡県eスポーツ連合、浜松eグランプリ、株式会社 HACK のご協力を得ながら、2022年9月23日に実証実験「はままつeスポーツ ラボラトリー」を開催しました。この実証実験では、年齢、性別を問わず「eスポーツ」を楽しむ多くの方の姿を見ることができ、「eスポーツ」は日本国内で浸透し始めたのはまだ最近ですが、関心度の高さ、また市場価値、ビジネス規模、将来性にも大きな可能性を感じることができました。



私たちは、「まちなかの活性化」「楽しく人と繋がる」そして「eスポーツの活用」を掛け合わせることで、今までにない楽しいまち、人と人が繋がれるまちを創造することを提言します。

2. 「eスポーツ」とは

(1) eスポーツとは

eスポーツとは、「エレクトロニック・スポーツ」の略称で、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をさします。

(一般社団法人日本eスポーツ連合公式サイトより) https://jesu.or.jp/contents/about_esports/

(2) eスポーツの内容・種目

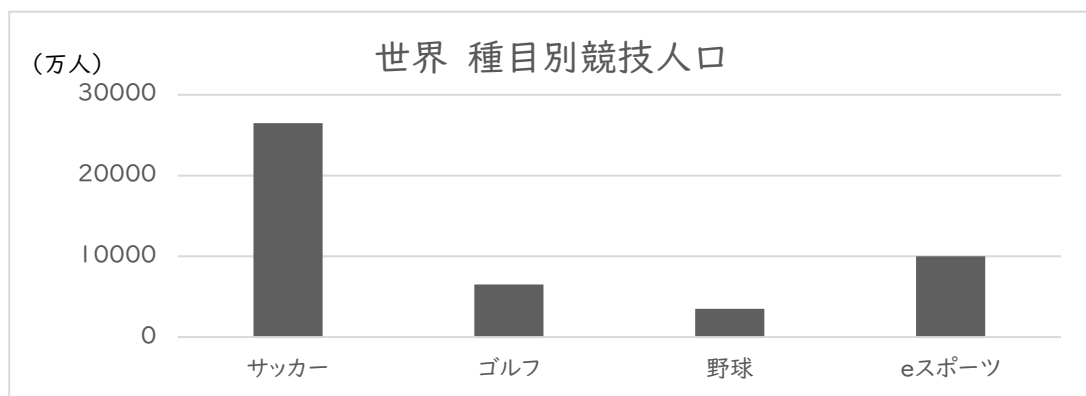
eスポーツの種目には、個人プレイ型もあれば、チームプレイ型もあり、技術力、チームワーク、判断力などが重要で、基本的に課金の有無で差がつくものではありません。そして、一般的なスポーツと同じように、一定のルールのもと勝敗が決まるものが対象とされています。

eスポーツの種目には、対戦型格闘系・スポーツ・レーシング・パズル・デジタルカード・対戦型シミュレーションゲームなどがあります。例えば、ストリートファイター（格闘技対戦）、ウイニングイレブン（サッカー対戦）、グランツーリスモ（レーシング対戦）、パズドラ、ぷよぷよ（パズル対戦）、太鼓の達人（リズムゲーム対戦）、子どもたちに人気のフォートナイト（単独～チームプレイのシューティング対戦）なども、eスポーツの種目とされています。

(3) eスポーツの競技人口

eスポーツは、性別や年齢を問わず観戦できる、環境さえ整えばどこでもプレイできるといったことから世界で愛されています。

eスポーツの歴史は、世界的にみると1980年頃から始まり、世界におけるeスポーツの競技人口は1億3000万人とされています。メジャーなスポーツであるサッカーは約2億6500万人、ゴルフは約6500万人、野球は約3500万人とされていることからすると、eスポーツの競技人口は非常に多いことが分かります。



引用元: データで見るeスポーツ/eスポーツ業界・市場動向レポート

https://note.com/poco_c/n/n09137257bc4b

一方で、日本では2016年頃までは認知されておらず、現在のeスポーツの競技人口は390万人程度とされています。しかしながら、日本においてもeスポーツに興味を持つ人は年々増え、ゲーム総合情報メディア「ファミ通」によると、日本国内のeスポーツの試合観戦・動画視聴経験者は2021年時点で686万人、2024年には1461万人まで成長すると予想されています。

今ではeスポーツはアジア大会の正式種目にも採用されるなど、フィジカルスポーツに並ぶマインドスポーツとして注目されています。

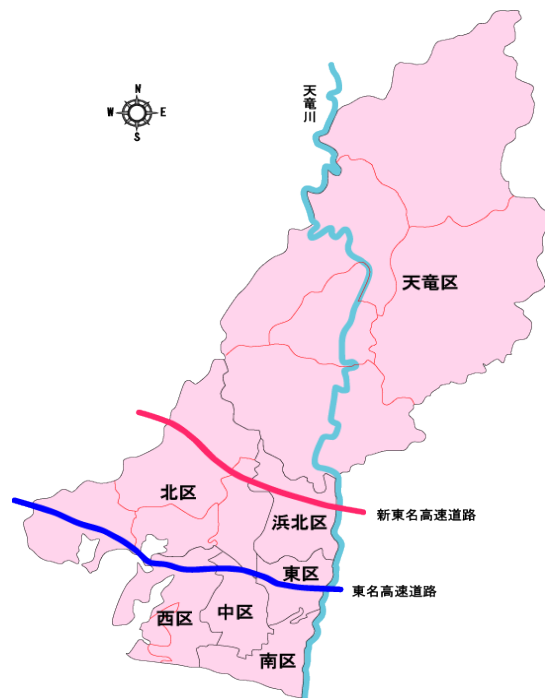
3. 「まちなか」とは

本提言書において「まちなか」とは、次のように定義しています。

一般的に「まちなか」とは、駅周辺市街地をイメージされるかもしれませんが、「まちなか」とは、町のなか、町家のあるところ（広辞苑）、住宅や商店が集まっている所（デジタル大辞泉）を意味する言葉です。

浜松市は郊外にショッピングモールや住宅街が点在しています。海が好きな人は海に近い西区や南区、山が好きな人は北区や天竜区、公共交通機関の利便性を求めるなら中区などを居住地に選ぶかもしれません。

世代、ライフスタイルに応じ、人と繋がれる場所は多種多様であることから、2022年度浜松商工会議所青年部提言委員会では、「まちなか」とは、「人々が集う場所」と定義し、提言書を作成することにしました。



出典：浜松市公式サイト 浜松市全域図

<https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/dourohozen/traffic/floodmap/kansuimap.html>

まちなか = 人々が集う場所

4.浜松市まちなかの現状分析

(1)まちなかの衰退、活性化の必要性

コロナ禍の影響もあり、一時は、はままつ中心市街地からも人が消えることとなりました。企業は「三密」を避けるためにテレワーク（在宅勤務）に取り組み、次世代を担う若者にとって大切な修学旅行・運動会・文化祭などの思い出に残る物事、リアルでつながる事業はことごとく中止となり、高齢者施設においては、感染防止策のために親族の面談・訪問が制限されました。

人々の活動が制限、縮小されていくなかで、私たちはリアルで会うことの大切さを再認識し、まちなかで楽しく人と繋がる機会を創出したいという想いに至りました。

(2)浜松市“やらまいか”人口ビジョンが掲げる人口減少対策の3つの指標

浜松市は、ひと・しごと創生法に基づき、人口の現状と将来の展望を提示する「浜松市“やらまいか”人口ビジョン（令和2年改訂版）」および第2期浜松市“やらまいか”総合戦略を策定しています。そのなかで、人口減少抑制のための目指すべき方向として、以下の3つの指標を掲げています。はままつのまちなか活性化に向けた提言において、常にこれらに立ち返り検討を繰り返しました。

I 若者がチャレンジできるまち

- ・ものづくりのまちとして、既存産業の強化
- ・Society5.0（サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立）の実現に向けた技術活用

II 子育て世代を全力で応援するまち

- ・子育てに対する不安や負担の軽減
- ・子どもの興味を引き出す機会の充実

III 持続可能で創造性あふれるまち

- ・次世代を見据えた地域コミュニティの形成
- ・人と人とのつながりをつくる社会の実現
- ・コンパクトでメリハリの効いたまちづくり
- ・持続可能な都市経営

引用元：「浜松市“やらまいか”人口ビジョン（令和2年改訂版）」
第2期浜松市“やらまいか”総合戦略

<https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/kikaku/yaramaika/sogosenryaku.html>

5.検討のプロセス

(1)なぜ、まちなか活性化に「eスポーツ」なのか

2022年度提言委員会において調査研究を進めていく中で、まちなか活性化に必要な要素として、次の事項を挙げました。

- ・オンラインでの可能性
- ・まちなかへの新たな集客としての魅力の創造
- ・若年層の関心度
- ・新たな教育の可能性
- ・高齢者の参画の可能性
- ・健幸都市はままつの魅力の開発
- ・既存産業の活性化
- ・新規産業の創出 など



そして、後述するように、「eスポーツ」がこれらの課題に網羅的にアプローチでき、今後の市場価値においても発展性があり、浜松市“やらまいか”人口ビジョンと適合すると考えました。

(2)他地域での先端的な取り組み事例

ここからは、他地域でのeスポーツの先端的な取り組みの事例を紹介します。

①石川県金沢市の取り組み

石川県金沢市では、eスポーツを通じた人材育成と企業誘致などをもとに、「まちなかに創る」と「地域に拡げる」をテーマに、産学官が連携するeスポーツ金沢モデルが報告されました。そして、同モデルをもとに、新たな成長産業の創出や老若男女が参加できるユニバーサルスポーツになるように普及推進を図り、eスポーツ文化の聖地金沢をめざす活動が行われています。

【eスポーツ金沢モデル】

(1)まちなかに創る(市、eスポーツ団体、企業、大学など高等教育機関がサポート)

- ・人づくり
 - 大学生が企業インターンシップに参加し、最新ソフト開発などを体験
 - 大学生と高校生でゲーム心理学、コーチング技術、データ分析などの勉強会を開催
- ・企業集積
 - ITビジネスプラザ武蔵にeスポーツ工房を設置
 - 企業・団体共同で、老若男女に親しまれる種目の全国イベントを開催

(2)地域に拡げる(eスポーツ団体、企業、金沢文化スポーツコミッションがサポート)

- ・市民啓発
 - 国体の文化プログラム3種目を活用し、市民が集うイベントを定期的に開催
 - 北陸3県のeスポーツ団体共同で、プロ選手が出場する大会を開催
- ・コミュニティ形成

司会、実況解説者、地元プロスポーツチーム応援団、動画配信者などが参加する勉強・交流会を開催
イベント・大会時に、機材提供などのバックアップをする企業を募り組織化



出典：金沢市公式サイト eスポーツ金沢モデル いしかわeスポーツゲーム交流会
<https://www4.city.kanazawa.lg.jp/material/files/group/27/model.pdf>

②大阪府泉佐野市の取り組み

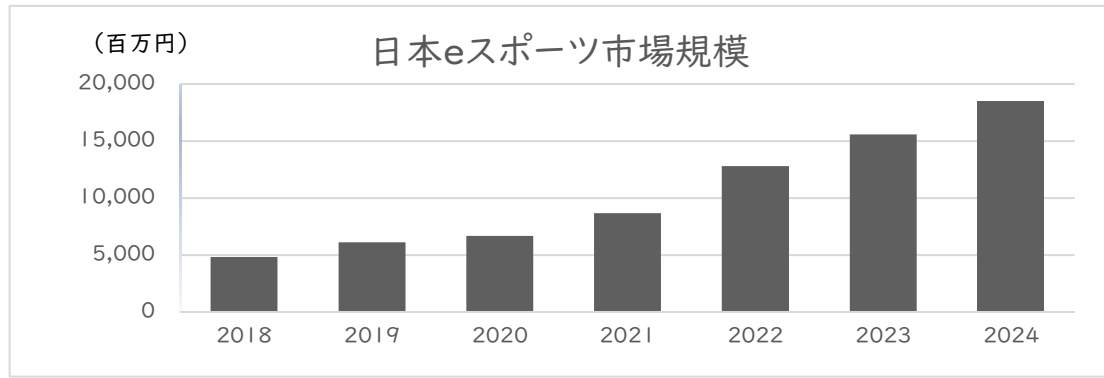
大阪府泉佐野市では、2022年8月25日に、地元企業である南海電気鉄道株式会社などとともに、「行政eスポーツに本気を出す!」と銘打ち、eスポーツ先進都市宣言を行いました。そして、常設型のeスポーツスタジアムやeスポーツキャンプなどを創設し、eスポーツを通じた観光客の誘致、経済活動の発展に取り組んでいます。

「eスポーツ」の普及に向け、関西国際空港のお膝元、大阪府泉佐野市のりんくうタウンに、専用施設「eスタジアム泉佐野」がオープンした。上級者向けの大会だけではなく、初心者への普及イベントも展開する。国内外からの交流人口増加に向け、eスポーツの先進都市を目指す同市が駅ビル「りんくうパリオ」内に整備し、南海電鉄とグループ会社「eスタジアム」が運営。同社が府内に開設した専用施設はこれが3カ所目で、自治体とともに整備したのは初めて。
(2022年11月28日産経新聞より)

(3) 経済産業省のeスポーツの考え

eスポーツへの取り組みは、都道府県単位にとどまらず、経済産業省においても進められています。

経済産業省は、コンピューターゲームの腕前を競う「eスポーツ」の国内市場の成長支援に本格的に乗り出した。2025年に3000億円程度の経済効果創出を目標に設定し、官民が協力して法制度などの環境を整備する。ゲーム以外の産業にも経済効果を波及させ、地方活性化や障がい者の社会参画につなげたい考えだ。従来、個人間で楽しまれていたゲームは現在、競技大会が開かれ、選手や観客も増えて一大娯楽産業になった。世界全体のeスポーツ市場規模は19年で約1000億円とされ、特に欧米や中国で大きい。日本市場は、19年は約60億円にとどまるが、23年には約150億円に上ると予想される。ただ、新しい分野のため、大会や施設運営のノウハウや環境が十分整備されておらず、法律などに詳しい人材も業界に少ないのが実情だ。経産省は業界団体と検討会を設置し、法的なトラブルを避けるためゲームの使用許諾や大会運営などについて指針策定を検討する。国際的なルール作り、バリアフリーの観点なども盛り込む。経済効果創出については、大会の興行収入や広告料、配信料といった直接的な収入に加え、関連機器の製造や飲食業、宿泊・観光施設などにも波及させ、周辺市場を含め25年に少なくとも2850億円を目指す。
(2020年3月24日SankeiBizより)



引用元:ファミ通 ※2021年以降の数量は、2021年4月時点での予測

<https://www.famitsu.com/news/202104/16217981.html>

そして、下の図のようにeスポーツの経済効果と社会的意義を取りまとめ、その将来可能性を指摘しています。



出典:経済産業省WEB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」の報告書

https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document_01.pdf

(4) 導き出した3つの視点

以上を踏まえ、2022年度提言委員会は、はままつのまちなか活性化のため、以下の3つの視点を導き出し、次の提言をいたします。

「交流活性化×eスポーツ」および「高齢者×eスポーツ」により、市民のeスポーツに対する理解・認知度・機運を向上させ、官民一体となって関与することで安心・安全な環境(「安心・安全×eスポーツ」)をつくり、地域に暮らす全ての人々が楽しく繋がれるまちづくりを目指します。

I 交流活性化×eスポーツ ~ 活気ある、魅力あるまちへ ~	II 高齢者×eスポーツ ~ 誰一人取り残さないまちへ ~
III 安心・安全×eスポーツ ~ 官民一体となったまちへ ~	

eスポーツを活用した3つの視点からの提言

第2章

視点1 交流活性化×eスポーツ

～活気ある、魅力あるまちへ～

視点I 交流活性化×eスポーツ ～活気ある、魅力あるまちへ～

提言I 「はままつeスポーツ企業対抗リーグ戦」の開催

1. 現状分析
2. eスポーツの可能性
3. 提言
4. 波及効果

前章で述べたように、「eスポーツ」は人々を集め、世代やエリアを超えてにぎわいと交流を創出するポテンシャルを持っていると、私たちは考えています。本章では、「eスポーツを切り口にした、浜松市の交流活性化」について提言します。

1. 現状分析

(1) 浜松市の「にぎわい創出」の取り組み

浜松市の中心部においては、すでに様々なスタイルで「にぎわい創出」を目指した取り組みがなされており、一定の成果が上がっています。以下に近年の取り組み事例を紹介します。

① 浜松ローカルコーヒーフェス

浜松市中区の浜松城公園で、地元コーヒー店が味と香りを競う「浜松ローカルコーヒーフェス」が開かれた。13店が軒を連ねた。4店のコーヒーが試飲できる千円のチケットを買い、飲み比べできる。市内に散らばる個性豊かな店舗の自慢の1杯を楽しんだ。イベントには4000人が訪れた。

(2021年12月10日静岡新聞より)



出典:COCOHAMA 2022年11月17日

<https://murakichi.net/coffee-fes-2022>

② 軽トラはままつ出世市

軽自動車の荷台や車室を使い地元産品などを販売する「軽トラ市」が27日、浜松市の中心市街地で開かれ2万2千人(主催者調べ)が訪れた。新型コロナウイルス感染防止対策を取りながら、2021年11月の前回に比べ出店者数を3割増やした。初展開したキッチンカーや近隣で同時開催されたイベントとも連動し、にぎわいを生み出した。

(2022年11月29日日本経済新聞より)



出典:静岡新聞 SBS アットエス

<https://www.at-s.com/event/article/bussan/1150859.html>

(2) 浜松市の「にぎわい創出」における今後のあるべき方向性

それぞれのイベントにおいては魅力ある取組がなされ、大勢の市民があつまり、にぎわいが創出され、大きな成果をあげており、以下の評価を受けています。

休日におけるエリア全域25地点における歩行者通行量は、平成30年度に平成18年度以来の20万人を超え、さらに令和元年度には大幅に増加しており、回復基調から上昇基調に転じた。(中略) まちなかでは休日を中心に年間を通して、民間主体によるイベントなどが頻繁に開催されていることで来街者も増加傾向にある。

(浜松市産業部産業政策課『令和2年度以降の浜松市中心市街地活性化の方針について』より)

<https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/documents/98756/houshin.pdf>

また、従来の居酒屋中心の集客がコロナ禍で大きなダメージを受けている中、街中に集まる新たな魅力づくりが必要との指摘もあります。飲食以外に「街に集まる理由」をイベントで創出していくことは、今後ますます重要になると考えます。

有楽街に目を向けると、店舗の多くは居酒屋に偏っています。平日は人影少なく、金土の夜は盛り上がる、街のイメージはそういう方も多いのではないのでしょうか。このような用途特化型の街は、コロナ禍によって大きなダメージを受けています。(中略) 街が多様な人が集まる場所になることを目指すのであれば、もっと幅広い人が足を運びたいくなる店舗も増えていかなければなりません。

(新川モール運営事業者株式会社HACK公式サイトより) <https://hack-hamamatsu.com/>

一方で、民間が主体となって集客力のあるイベントを企画するには「継続性」が重要との指摘があります。

浜松市長:eスポーツは最近ものすごく注目をされていますし、大変伸びている分野だと思うので、eスポーツを活用して中心街を活性化しようと、面白いところに目を付けられたのではと思います。1回のイベントとせず、どう継続させていくのか、これをどうつなげていくかというのが大事なので、その辺をまた皆さんでお知恵を出していただくといいのではないかと思います。

(令和4年度第1回「浜松まちづくりミーティング」議事録より)



撮影:2022年10月6日 浜松まちづくりミーティング 浜松商工会議所にて

上記を踏まえ、私たちは「交流活性化」のためのイベント企画には、以下のポイントが必要になると考えています。

交流活性化事業に必要なポイント

- I. 民間主体のイベントであること
- II. 多様な人々を引き付ける、既存のイベントにはない新たな魅力があること
- III. 単発に終わらない継続性があること

2. eスポーツの可能性

(1) 「企業の部活動」としてのeスポーツの現状

eスポーツは様々な業界や団体が取り組んでいます。一つの切り口として「企業の部活動」があります。一例として、「ヤマハ株式会社eスポーツ部」の事例を紹介します。

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きにプレイヤー目線のものづくりができるメリットもあり発足した。活動しているうちにメディアに取り上げられ、企業対抗戦の申込などがあつたため正式に会社公認となった。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がついた。

「ヤマハ株式会社VSヤマハ発動機株式会社」というイベントを行い100名程が参加した。企業対抗戦は活発に行われている。過去の実績としては、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、NTT東日本、東京消防庁、楽天グループ株式会社など。

(2022年9月30日ヤマハ株式会社eスポーツ部ヒアリングより)

企業の部活動としてのeスポーツは、「コロナ禍で人と人を繋ぐコミュニケーションツール」として、全国的に広がりを見せています。

ゲームソフトを使う対戦競技「eスポーツ」の企業対抗戦が盛り上がっている。選手でもある企業の従業員が大会を催し、チームで成績を競う。新型コロナウイルスまん延もあり、会場に集まる従来の形に加えてオンライン大会も開かれるようになった。コロナ禍で、社内で顔を合わせる機会は減りがち。社内の結束を深める機会にもなりそうだ。

「社内交流の観点で注目する企業が多い」とNTTe-Sports(東京・新宿)の影沢潤一副社長は話す。職場では成果を求められ、失敗を恐れる若手が増えている。若手が多いeスポーツなら仕事以外の一面もみせられ、重圧が和らぐとの声もあるという。賛否両論あるが飲み会など社内の集まりは減少傾向。代わりに「素顔を出せる社内レクが求められている」。

(2020年5月16日日本経済新聞より)

代表的な企業対抗eスポーツリーグには、大企業を中心に活動している「AFTER6LEAGUE」があります。

凸版印刷と電通子会社のサイバー・コミュニケーションズ(東京・中央)は8日、ゲーム対戦競技「eスポーツ」で企業対抗のリーグを設立すると発表した。eスポーツを通じて、企業間の交流を深める狙い。2020年度内に50社の登録と年間200試合の開催を目指す。
凸版印刷とサイバー・コミュニケーションズは企業対抗のeスポーツリーグ「AFTER6LEAGUE」を設立する。8月にリーグへ参画する企業を募集し、10月に運営を始める。
(2020年7月8日日本経済新聞より)

地方都市単位でもeスポーツ企業対抗戦が開催され始めています。群馬県が主催する「GUNMALEAGUE(グンマリーグ)」が先進的な事例です。

群馬県がゲーム対戦競技「eスポーツ」で、県内企業など対抗の社会人eスポーツ大会を2月に初開催した。愛称は「GUNMALEAGUE(グンマリーグ)」。24チームがゲームの腕前を競い、白熱した戦いを繰り広げた。県は取り組みを通じて、企業のPRや異業種交流を促す。eスポーツを活用した産業活性化へチャレンジする。
県はeスポーツを活用した地域活性化に力を入れている。グンマリーグを県内企業のPRに生かす。大会は動画共有サイト「ユーチューブ」で配信。試合前に参加チームの業務紹介の時間を設け、視聴者にどんな企業なのか伝える場とした。県eスポーツ・新コンテンツ創出課の斉藤義之課長は「若い人はeスポーツの関心が高いので、eスポーツを活用すれば若者にもリーチできる」と話す。異業種交流も狙いの一つだ。予選前には練習会が開催され、参加チームが名刺交換をするなど交流が生まれたという。準決勝に進出したネットトヨタ群馬(前橋市)の参加選手は「予選で取引先と同じグループに入ったので、(大会は)より親密にコミュニケーションを取る良い機会になった」と話した。
(2022年3月23日日本経済新聞より)

3. 提言

以上を踏まえ、私たちはあたらしい「まちなかの交流活性化」への取り組みとして

「はままつeスポーツ企業対抗リーグ戦」の開催

を提言します。

(1) 企画の狙い

「1. 現状分析」でまとめたように、イベント企画によるにぎわい創出には「民間主体」「多様な人々を引き付ける新たな魅力」「継続した開催が可能」の3点が必要です。「企業対抗のeスポーツリーグ戦」は、この3つの要素を兼ね備えています。

浜松の地域スポーツは大企業が主体になりがちで、地元中小企業の参画感が薄いと指摘があります。大会参加の敷居の低いeスポーツであれば、幅広い企業の参加が期待できます。

大企業主体のeスポーツ対抗戦は運営の都合上オンライン形式で開催されることが多いですが、にぎわい創出を目的とした場合、リアル形式での開催が望ましいです。地方都市での開催であれば、参加者をリアルに集めての運営も現実的です。

(2) 企画案

eスポーツを集客力のあるイベントとして企画するには、「立地」「大型モニター」「音響」などの環境整備が大事との指摘があります。

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。ゲームを大会として演出する仕掛けが重要。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。
(2022年7月13日一般社団法人さいたまeスポーツ連合ヒアリングより)

上記の条件を満たす場所は、浜松市内に多数あります。様々な場所を開催場所として巡回開催することで、浜松市の賑わいを様々な場所で作り出すことを狙います。

なお、特別枠として「学生の部活動」や「シニアクラブ」のeスポーツチームを企業対抗戦に招待することができれば、「多様な参加者がフラットにコミュニケーションできる」eスポーツの魅力を最大限に発揮することができると考えます。

特に、高校部活動においてはすでにeスポーツ活動が始まっており、企業と学生の交流の場として有効に機能している実績があります。

僕たちの活動のスタートダッシュになるような、起源になるような大きなイベントとして、「eスポーツ大会」を校内で開催しようと思いました。

開催の仕方についてノウハウがなかったのですが、楽器メーカーのヤマハ株式会社で社内大会が行われると聞き、そこにお邪魔して、イベントの様子を見たり、実際にどのように運営しているのか聞いたりしました。その後、開催するにあたって、ヤマハ株式会社の方々が教えに来てくださり、産学共同プロジェクトという形でeスポーツ大会を校内で開催することができました。

プレイヤーとして、生徒が45名、先生方も8名ほどエントリーしていただき、さらには、オープニングでは校長先生VS理事長先生というドリームマッチも体現することができ、会場はすごく盛り上がり、テレビ取材も受けました。その結果、今年の4月からeスポーツ探究として独立し、新入部員を募って活動を始めることができました。

(浜松市公式サイト 令和2年度「チャット!やらまいか」開催記録 浜松学芸高等学校eスポーツ探究より) <https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/koho2/politics/chatto/r2/chatto-r2-1.html>

4. 波及効果

(1) 観光振興

大会の開催場所を駅前に限定せず、例えば舘山寺や天竜区、中田島砂丘などの郊外で開催するなど、様々な場所でにぎわいを創出することができます。eスポーツをきっかけとして市内の観光施設に人を集めることで、観光振興につながります。

(2) 産業振興

企業対抗戦でeスポーツのゲームタイトルに「モータースポーツゲーム」や「音楽ゲーム」を採用し、「二輪・四輪のまち浜松」「音楽のまち浜松」といった、地域産業の特色を強く打ち出したイベント企画にすることができます。当初は地域企業を中心とした企業対抗戦としてスタートし、社会認知が広がったのちは、「モータースポーツゲームや音楽ゲームのeスポーツ全国大会を浜松で開催する」ことも十分に現実的です。

(3) 多文化共生

eスポーツの最大の魅力は「参加の敷居の低さと、プレイヤーの多様性」です。世代を超えた学生や高齢者と社会人の交流のみならず、言葉の壁を越えた交流へ可能性が広がります。eスポーツを通して、浜松市が掲げる「多文化共生都市ビジョン」の実現に貢献します。

eスポーツを活用した3つの視点からの提言

第3章

視点2 高齢者×eスポーツ

～誰一人取り残さないまちへ～

視点2 高齢者×eスポーツ ～誰一人取り残さないまちへ～

提言Ⅱ 高齢者サロン(通いの場)でのeスポーツ交流と「ささえあいポイント事業」の適用

1. 現状分析
2. eスポーツの可能性
3. 提言
4. 波及効果

「eスポーツ」には性別、年齢、国籍に関わらず、誰もが参加し交流しながら楽しむことができるという特徴があります。子どもや高齢者、障がいを持つ人も同等に楽しめるスポーツ競技です。本章では、eスポーツを切り口にした、高齢者の認知症予防とサロンに焦点を当て、提言します。

1. 現状分析

(1) 浜松市の高齢者を取り巻く状況

浜松市は人口減少とともに高齢者人口が増加しています。今後もその傾向が続き、高齢者福祉課の推計値によると、2040年で高齢者人口がほぼピークに達し、2050年には高齢化率が34%に達すると試算されています。また、高齢者人口の増加とともに、認知症高齢者やひとり暮らし高齢者の増加が懸念されています。これに対し、浜松市では以下のような取り組みがなされています。



※各年10月1日現在住民基本台帳数値。令和3(2021)年以降はコーホート変化率法による推計値(高齢者福祉課試算)
※グラフ白盛左側()内は総人口

出典:浜松市公式サイト 浜松市高齢者福祉課試算

<https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/documents/110986/dai3syou.pdf>

①浜松市の地域包括ケアシステム

高齢者が介護や支援が必要な状態となっても、できる限り住み慣れた地域で、自分らしい暮らしを人生の最後まで続けることができるように、「予防」「医療」「介護」「生活支援」「住まい」が一体的に提供される「地域包括ケアシステム」を深化・推進させる必要があります。また、令和7（2025）年には団塊の世代が75歳に達し、認知症高齢者の増加、高齢者が抱える課題の複合化などに対応するため、各分野で連携体制のさらなる強化に取り組むことも必要です。

今後は地域のあらゆる人々が役割を持ち、支え合いながら、自立した日常生活を営むことができる地域コミュニティを形成し、公的な福祉サービスを利用しつつ、自立した日常生活を営むことができる地域コミュニティを形成し、公的な福祉サービスを利用しつつ、地域で協働して助け合いながら暮らすことのできる「地域共生社会」の実現に向けて、地域包括ケアシステムのさらなる深化・推進を図っていきます。

（浜松市公式サイト はままつ友愛の高齢者プラン（2021－2023）第4章より）

<https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/kourei/keikaku/mokuji2021.html>

（2）浜松市の「高齢者」における今後のあるべき方向性

高齢者が健幸^{※1}であるためには、継続的な社会参加が必要であると考えます。地域の活動に参加しないことで高齢者がひきこもり状態になってしまっは問題です。誰もが地域の活動に参加し、高齢者サロン（通いの場）への参加率の向上を促進すること、若者と高齢者の接点作りをし、楽しく継続していくことが重要だと考えます。また、交流を続けることができれば、若者が地域の支えになることも期待できます。

※1「健幸」（けんこう）とは、個々人が身体面の健康と生きがいを感じて心豊かな生活を営むことのできること。

「高齢者」×「eスポーツ」で必要なポイント

- I) 介護予防意識の向上
- II) 住み慣れた地域で定期的かつ継続性のある取り組み
- III) 地域住民の協力

2. eスポーツの可能性

現在、日本各地でeスポーツが高齢者のフレイル予防^{※2}につながるといったエビデンス調査・研究が行われています。

※2 「フレイル」とは、健康な状態と要介護状態の中間の段階を指します。年齢を重ねていくと、心身や社会性などの面でダメージを受けたときに回復できる力が低下し、これによって健康に過ごせていた状態から、生活を送るために支援を受けなければならない要介護状態に変化していきます。フレイルには「可逆性」という特性もあります。自分の状態と向き合い、予防に取り組むことでその進

行を緩やかにし、健康に過ごせていた状態に戻すことができます。

このような対策を「フレイル予防」といい、予防で掲げている柱は3つあります。「栄養」・「運動」・「社会参加」です。



引用元：厚生労働省公式サイト健康長寿に向けて必要な取り組みとは？100歳まで元気、そのカギを握るのはフレイル予防だ

https://www.mhlw.go.jp/stf/houdou_kouhou/kouhou_shuppan/magazine/202111_00001.html

高齢者も参加可能な活動や、高齢者のフレイル予防及びデジタルデバイド(情報格差)解消に向けた、地域企業と産官学が連携した取り組み事例を紹介します。

①日本アクティビティ協会

太鼓の達人を使った脳の働きを測定した結果、抑制力をつかさどる前頭前野の下部での活動が高くなることや、周りで見ている人にも実際に膝を叩いてもらうなどのタスクを実施することで、プレイヤーと同じような前頭前野の変化があることが確認された。

また、週に一度、10週間継続して行い、事前事後の眼球運動や予測力・判断力・注意機能などを測定するテストの結果、先を見通すための視覚探索ストラテジーを獲得し、注意機能が向上することが示唆された。

(2022年8月29日日本アクティビティ協会ヒアリングより)

②「はぴふれ杯!ごちゃまぜeスポーツ大会!」

熊本県美里町にて国内初となる「eスポーツ健康サロン」を開始。重度障がい者、高齢者にeスポーツのプレイサポートを行う企業。

簡単な操作で誰もが参加でき行うことができる運動会をテーマにした「UDeスポーツ」を活用し、高齢者や障がい者施設でイベントを開催。

コロナ禍においても、誰もが笑顔で「ごちゃまぜ」になれる世界を目指している。

(2022年9月30日株式会社ハッピーブレインヒアリングより)

③一般社団法人仙台eスポーツ協会

厚労省の施策に「通いの場」（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）があり、この施策を活用できないかとNTT東日本（新規回線契約の取得メリット）から仙台市への相談があった。東北福祉大学を含めた産官学連携スキームを構築し、協定を締結した。（2022年7月21日一般社団法人仙台eスポーツ協会ヒアリングより）

1978年にブームとなった「スペースインベーダー」や1983年に発売された「ファミリーコンピュータ」など、青少年期にゲームに馴染みがある世代が高齢者として増加します。前述のとおり、eスポーツであれば敷居は低く、若年層の関心も高いことを考えれば、核家族化が進んでいる現代において、三世代をつなぐ架け橋になると考えます。



また、オンラインであれば物理的距離も障がいとはならず、離れて生活をしている高齢者ともコミュニケーションをとることが可能です。eスポーツはこれからのデジタル化社会において、幅広い層を繋げるコミュニケーションツールの一つとしてもとらえることが可能と考えます。

3. 提言

以上を踏まえ、私たちはあたらしい「高齢者の過ごしやすいまち作り」への取り組みとして

高齢者サロン（通いの場）でのeスポーツ交流と

「ささえあいポイント事業」の適用

を提言します。

(1) 仕組みの狙い

民間が中心となって運営している高齢者サロン（通いの場）は2022年現在、浜松市では約500存在し（浜松市社会福祉協議会調べ）、それぞれの地域で定期的に様々な活動がされています。しかし、主催者側の声として活動内容がマンネリ化している悩みもあるようです。そこで、その活動の一つにeスポーツを取り入れることで、フレイル予防を兼ねつつ、高齢者の社会参加の後押しや、新規参加者の獲得が望めます。厚生労働省は、民間の運営する高齢者サロン（通いの場）への参加・創設を推奨しています。

そこで、すでに高齢者が集まっている既存の高齢者サロン（通いの場）にeスポーツイベントを導入支援する事を提言します。この利点は、次の3点が挙げられます。

- ①高齢者の健康促進と認知症予防
- ②地域共生社会の実現
- ③地域の人々の健幸と福祉の促進

(2) 仕組み(案)

現在、浜松市には高齢者の社会参加を推奨・支援し、ボランティア活動を通じた地域貢献や介護予防意識の向上を目的としたささえあいポイント事業があります。その対象となる活動の一つにロコトレポイントがあります。このロコトレ事業登録団体にeスポーツを取り入れた高齢者サロンの登録認定とその周知をすることで、eスポーツを取り入れた高齢者サロンの拡大と参加人口の推進ができると考えます。

類似したポイント制度が、さいたま市で運用されています。

地域共同の工夫として、埼玉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。

(2022年7月13日さいたま市民シルバーeスポーツ協会ヒアリングより)

社会参加は特に心の健康につながります。身体の健康に気を配っていても社会参加がなくフレイルが進行してしまうこともあるため、人とのつながりを維持することがとても大切と考えます。

高齢者がいつまでも健康でいきいきした生活を送ることでまちなかを元気にし、世代の垣根を超え、若年層から高齢者まで楽しくつながることにより、浜松市の目指す「地域共生社会」の実現に近づくと考えます。そして「eスポーツ」は、高齢者の健康を維持しつつ、子どもから高齢者まで幅広い世代をつなげることに多くの役割を果たします。高齢者にeスポーツを活用した高齢者サロンの普及を進めることで、「地域共生社会」の実現が近づくと考えます。

4. 波及効果

(1) デジタルデバインド(情報格差)解消

浜松市が進める「デジタルスマートシティ構想」には高齢者のデジタル化への理解と参加が不可欠です。eスポーツを通じて、デジタル(インターネット通信やパソコンの利用)に対する知識や理解が進むことが期待できます。

(2) 世代間交流(多世代交流)

eスポーツを取り入れた活動であれば若年層も参加しやすく、活動を通じて世代間の交流ができ(世代を超えたコミュニティの醸成)、趣味を介した交流であれば継続的な参加も見込め、高齢者のやりがいや生きがいの創出につながると考えます。また、これによって若者と高齢者の距離も縮まり、「地域共生社会」の実現も可能です。

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～

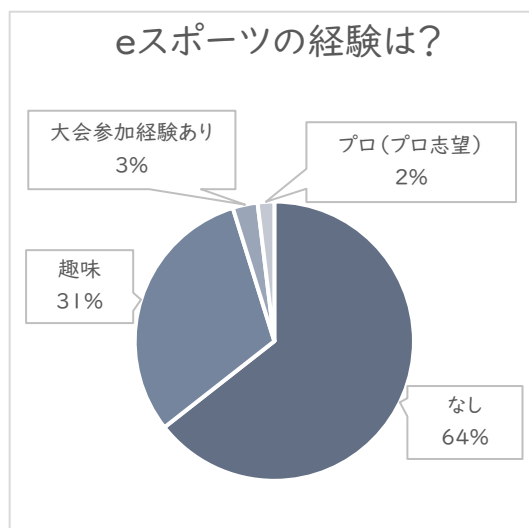
提言Ⅲ 浜松市にeスポーツ専門部署の創設を！

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る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

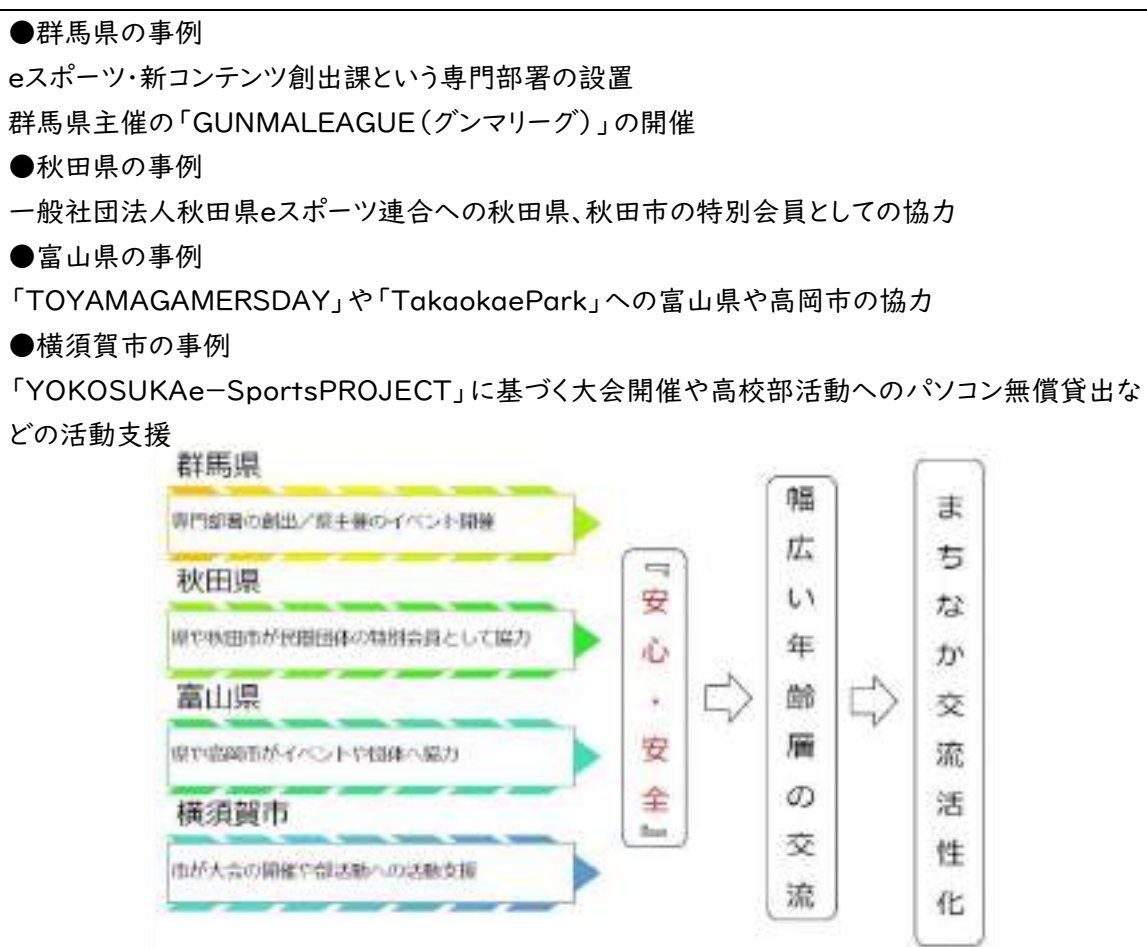
私たちが考える「安心・安全×eスポーツ」とは「行政(官)によるサポート」と、位置付けました。

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と、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う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

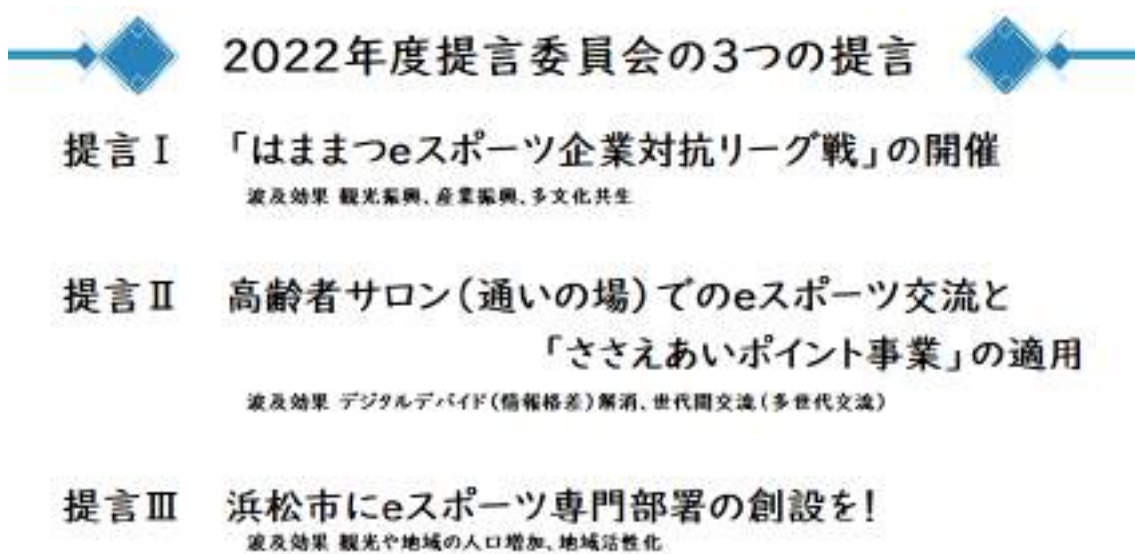
eスポーツ市場は今後も継続的に大きく成長が期待されるだけでなく、提言 I で触れたように、活用の仕方によっては観光や地域の人口増加などが期待できます。

(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。

第5章 まとめ

まとめ



これらに取り組むことにより、進みつつあるインターネット社会の中で、子どもたちの心と感性が豊かに育ち、高齢者が生き甲斐を持って元気に暮らし、市民の笑顔が溢れるまちとして浜松市が発展していくと考えます。

私たちの調査研究活動においては、オンライン会議を活用したことにより今まで以上にヒアリング調査を重ねることができました。既にeスポーツを活用している多くの成功事例や、取り組みを聞いたことは、とても勉強になりました。

また、提言書を作成するだけでなく、実証実験をすることで、より実現可能な方向性を見出せたとともに、行動すれば想いに共感し、共に立ち上がってくれる仲間と繋がれる、思い描いている未来に夢が広がりました。

どれだけ便利な社会になっても人と人との繋がりがあの方が絶対楽しい。オンラインを有効活用しつつ、リアルに同じ空間で同じ時間を共有し、目と目を合わせて会話することで心から繋がることができると思います。

日々の活動の場を確保しながら世代間交流による文化の継承を活発に行い、次世代を担う豊かな心を持った子どもたちが育っていくための時間が増えることを望みます。

私たちの提言が、一人でも多くの人に賛同してもらえるよう活動し続けていきたいと思ひます。

あとがき

未だ収束の見通しが見つからない状況が続くコロナ禍により、浜松商工会議所青年部においても多くの活動が制限されてまいりました。設立当初から34年間続いてきた提言活動も、2019年度で途切れるかたちとなっておりますが、ここに3年ぶりの提言書が完成いたしました。

以前の常識が通用しないことが当たり前となったここ数年は、急速にオンラインでの交流が発達・浸透し、WEB会議やメタバースの活用などが拡大しました。それに伴い、eスポーツも多様な変化を遂げたと共に、高齢者や子どもにも寄り添う優しい進化を続けております。今年度の提言書では、このeスポーツを活用し、コロナ禍で断ち切られた様々な繋がりを再び紡ぎ、もう一度浜松市の「まちなか」に活気を取り戻すことを提言いたしました。

一年半にわたる調査研究をまとめたこの提言書も、多くの方々にお届けできなければ意味がありません。そのため、提言委員会では年度当初より、提言活動と同時に発信方法や表現方法などの伝え方について学び、より多くの方が手に取り興味を持ってくださるよう「新しい提言書のかたち」「新しい提言発表のかたち」を築き上げてまいりました。

提言活動を進める中で、行動力を持った民間の力こそが、浜松市の活性化に必要な最大の要素であると認識いたしました。これは、青年部のメンバー一人ひとりが改革を起こせる力を持っている、ということでもあります。この力を信じ、まずは我々から新しい取り組みを行ってまいります。現在進行形で歩み続ける「新しい提言活動のかたち」の行く末を見守っていただければ幸いです。

最後に、多大なご協力と新たな繋がりをいただいた全ての皆さまに、提言委員会を代表して心より感謝申し上げます。



浜松商工会議所青年部
担当副会長 中村俊介

【2022年度提言委員会メンバー】

担当副会長：中村俊介

委員長：花島真希

副委員長：市川智也 水嶋利一

運営幹事：内山隆史 林田静也 三和田健介 山岡雄哉

委員：池島直樹 池田浩也 石川貴嗣 伊藤憲往 伊藤友岐 井上大輝 内田努
内山雅彦 宇野智信 岡村重久 荻原寿英 勝山大敬 鎌田安啓 川井孝晃
北澤良智 鬼頭匡 斎藤幸治 齊藤晋一郎 齊藤隆幸 笹瀬弘樹 佐藤豪
佐野友則 嶋俊輔 白野大作 杉原将吾 鈴木潤一 鈴木之子 須山雄造
高橋大典 高橋正治 高橋令 高柳英夫 建部仁洋 田内尉晴 辻博康
殿村直之 中澤裕樹 中野雄司 中野良太 中村勝仁 永島吉隆 野口隆洋
早川智文 廣畑秀明 松尾健太郎 宮近志一 村上哲平 森康人 八木大輔

担当事務局：櫻井伸吾



【事務局】 本書に関するお問合せは下記までお願いいたします。

浜松商工会議所会員共済課

〒432-8501 静岡県浜松市中区東伊場2丁目7番1号

TEL:053-452-1113 FAX:053-452-6685

青年部Email yeg@hamamatsu-cci.or.jp

青年部WEBサイト <http://www.hyeg.jp/>
