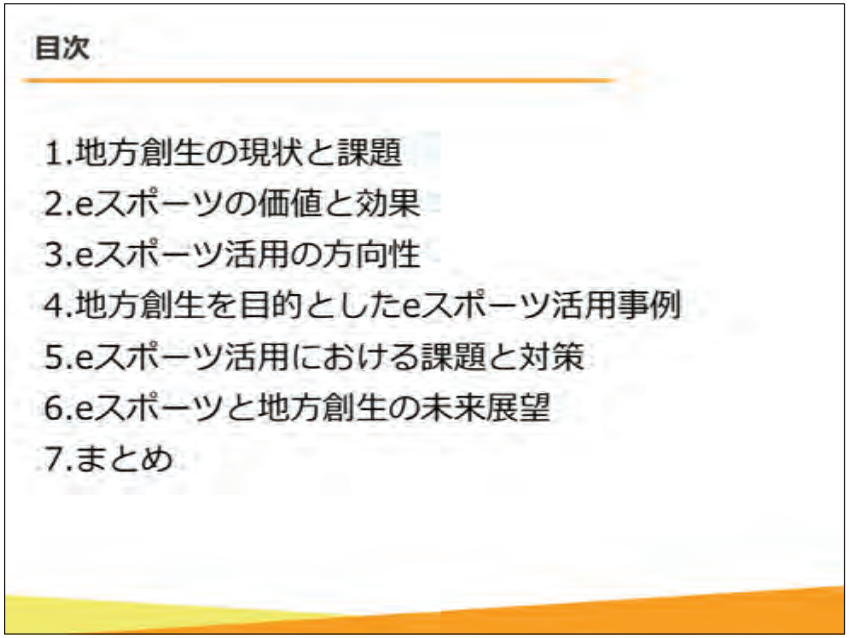
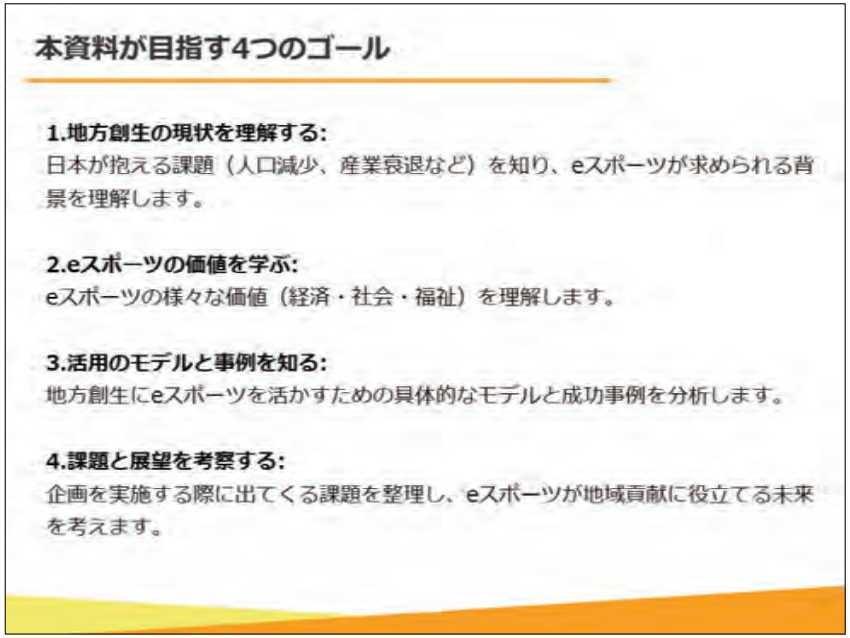
４．テキスト教材「地方創生とｅスポーツ」



このスライドは「地域活性化へのeスポーツ活用の概況」というテーマを扱っています。eスポーツは身近なエンターテイメントですが、それだけにとどまらず、私たちが暮らす地域を元気にする大きな可能性を秘めています。
この資料では、まず日本の地方が直面している人口減少や産業の担い手不足といった社会的な課題を共有し、それに対してeスポーツがどのように貢献できるのかを、経済・社会・健康といった多角的な視点から考えていきます。
eスポーツを単なる「遊び」としてだけでなく、社会課題を解決し、未来を作るための「ツール」として捉えられるようになることを目指します。



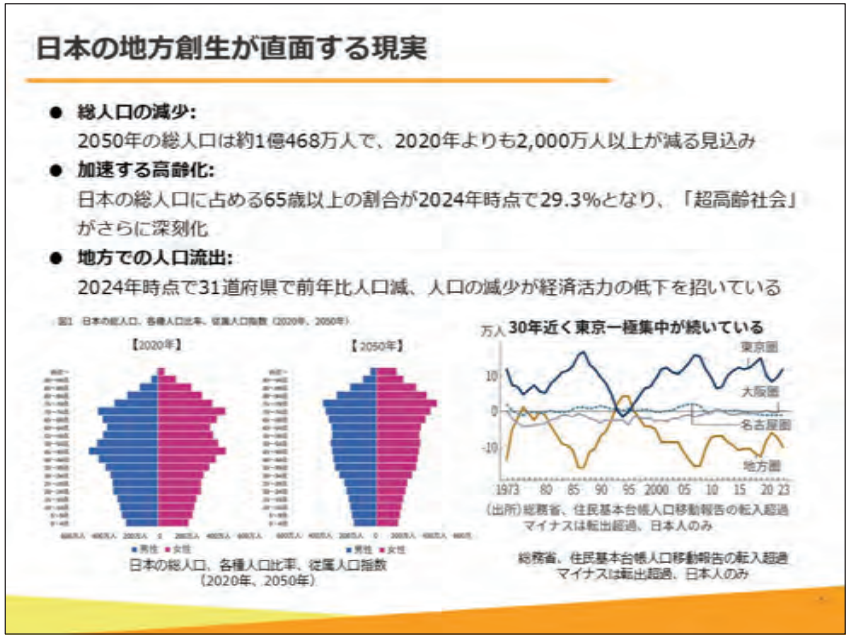
まず本教材では、そもそも「なぜ今、地方創生にeスポーツなのか」という問いに対して、日本の地方が直面している人口減少などのリアルな「現状と課題」を確認します。
その上で、eスポーツが持つ経済的・社会的・健康面での「価値と効果」を考えていきます。
その後はより具体的なアクションに繋げるため、イベント開催や福祉施設での活用といった「具体的なeスポーツ活用の方向性」を、全国の先進的な「活用事例」と共に見ていきます。
そして計画を進める上での「課題と対策」も学び、最後にeスポーツによる「地方創生の未来の展望」を考えていきます。
この流れで学ぶことで、皆さんがeスポーツを地域活性化のツールとして使いこなすための、体系的な知識と考え方を身につけることを目指します。



本格的な内容に入る前に、まず4つのゴールを共有します。
まず一つ目は、「地方創生の現状を理解する」ことです。なぜ今、地方創生という言葉が叫れ、eスポーツがその解決策として期待されているのか、背景にある人口減少や産業の衰退といった課題から考えていきます。
二つ目は、「eスポーツの価値を学ぶ」ことです。経済を活性化させる力、世代を超えたコミュニティを生み出す力、そして心身の健康を支える力など、eスポーツの多面的な価値を理解します。
三つ目は「活用のモデルと事例を知る」ことです。理論だけでなく、実際に地域でeスポーツを活かすための具体的な方法と全国の成功事例を分析し、応用できるヒントを探ります。
そして最後に「課題と展望を考察する」ことで、計画を実行する際の壁や、eスポーツが切り拓く地域の未来について考えていきます。この4つのステップを順に学ぶことで、皆さんがeスポーツを地域活性化のツールとして使いこなすための、体系的な知識と考え方を身につけることを目指します。

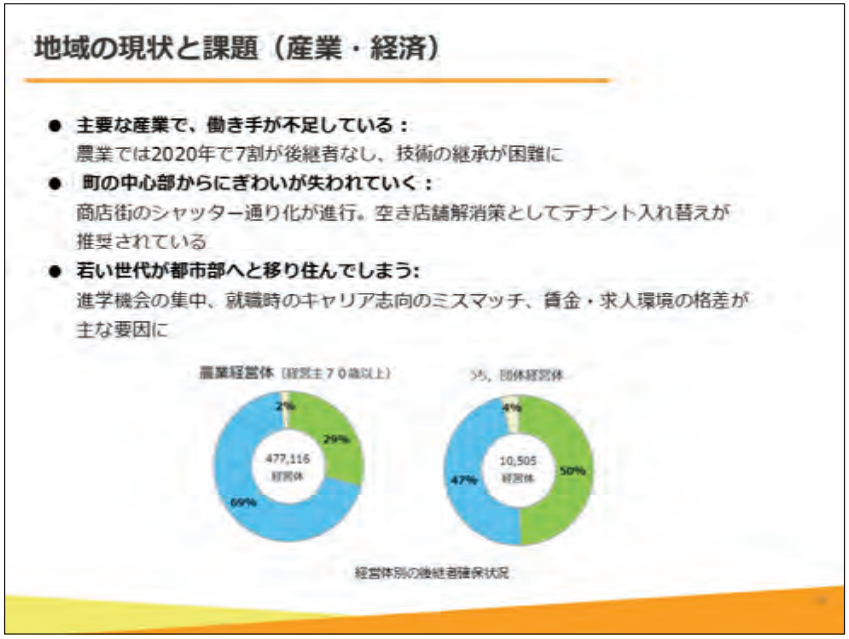


最初の章では、eスポーツ活用の背景となる、日本の地方が抱える構造的な課題について確認していきます。



まずは日本の地方が直面している現実を、具体的なデータから見ていきましょう。最初に「総人口の減少」です。
国の予測では、2050年には総人口が約1億468万人となり、今から約25年後には、現在よりも2,000万人以上も人口が減る見込みです。
それに伴い「高齢化」も深刻さを増しており、現在、65歳以上の方の割合は29.3%に達し、3人に1人近くが高齢者という「超高齢社会」の段階にあります。
さらに深刻なのが、地方からの「人口流出」です。特に、地域経済を支える若い世代や働き盛りの世代が都市部へと移り住み、多くの地域で人口流出が続いています。これにより、地域の産業や文化、コミュニティを維持していくことが、ますます困難になっています。
これらの人口減少・高齢化・人口流出という3つの課題は地方の活力を少しずつ削いでいる問題と言えます。このような厳しい状況を乗り越えるためには、新しい発想やツールが不可欠です。だからこそ今、eスポーツが地方創生の切り札として注目されています。

※https://www.nri.com/jp/media/column/data_view_use/20240417.html 2050年までに「プラス5歳活躍社会」実現を
－持続可能な日本社会の実現のために必要なたった一つのこと－　&N未来創発ラボ
※https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2025/zenbun/pdf/1s1s_01.pdf　令和7年高齢社会白書 国立社会保障・人口問題研究所（IPSS）高齢化の状況 内閣府ホームページ
※https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUA297V90Z20C24A1000000/
『人口流出、31道府県で拡大「東京集中」少子化招く懸念』2024年1月 日本経済新聞



人口減少の全体像を把握したところで、次は視点を「産業」や「経済」に移し、地域が直面している具体的な困難について見ていきましょう。

第一に挙げられるのは、地域の主要な産業における深刻な「働き手不足」です。例えば農業の分野では、2020年の時点で約7割が後継者が決まっていないというデータがあります。これは単に作物を育てる人が減るということだけでなく、先人たちが長年かけて培ってきた貴重な技術や知恵が、次の世代に継承されることなく途絶えてしまいます。
第二に、町の中心部から「にぎわい」が失われているという現状があります。かつては人々の交流の場として栄えた商店街も、今ではシャッターを下ろしたままの店舗が目立ち、町全体の活気が失われつつあります。空き店舗への対策なども模索されていますが、かつてのような賑わいを取り戻すのは容易ではありません。
そして第三に、地域経済の未来を担う「若い世代の流出」が止まらないことです。進学や就職のタイミングで、より多くのチャンスや高い給与水準を求めて都市部へと若者が移り住んでしまい、そのまま地元に戻らないケースが増えています。希望する仕事が地元に見つからない、都市部との条件に格差があるといった理由から若者が離れ、それがさらに地域の活力を奪うという悪循環に陥っています。

※ https://www.maff.go.jp/primaff/seika/pickup/2022/22_07.html 全国各地で農業経営継承の危機が深刻化―7割の経営体が後継者なし― 農林水産政策研究所
※ https://www.mlit.go.jp/crd/index/case/pdf/2023handbook.pdf 2023年中心市街地活性化ハンドブック 国土交通省
※ https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUA297V90Z20C24A1000000/ 2024 年秋号 地域課題分析レポート ～ポストコロナ禍の若者の地域選択と人口移動～ 内閣府

地域の現状と課題（社会・コミュニティ）

- **伝統行事・地域イベントの担い手不足：**
  地域の祭りやイベントが、人手不足や資金難で縮小・消滅。
  世代を超えた交流の機会が激減
- **自治会や消防団組織の弱体化:**
  自治会や消防団などへの加入率が低下。災害時に共に助け合う機能が揺らいでいる
- **交流できる居場所の不足：**
  若者や住民が気軽に集い交流できる居場所が不足し、ひきこもり・孤立を深めている



東京 23 区内における一人暮らしで 65 歳以上の人の自宅での死亡者数

経済や産業の課題に続き、今度は暮らしに身近な「社会」や「コミュニティ」、人々の「つながり」の視点から、地域が抱える課題を見ていきましょう。

まず「伝統行事や地域イベントの担い手不足」が深刻です。運営する人手や資金が足りず、規模の縮小や中止を余儀なくされるケースが増えています。これは単に楽しみが減るだけでなく、お年寄りから子どもまで、世代を超えて交流する貴重な機会が失われていることを意味します。

次に「自治会や消防団組織の弱体化」も大きな問題です。地域の安全を守り、いざという時に助け合うための自治会や消防団への加入率が低下し、住民同士の支え合いの仕組みが揺らいでいます。

さらに特に若い世代にとって、学校や家以外で気軽に集まることができる「居場所の不足」も課題として挙げられます。共通の趣味でつながったり、何気ない会話を楽しんだりできる場所がないことは、社会的な孤立を深める一因ともなっています。

このように経済的な問題だけでなく、地域の「つながり」が様々な場面で希薄になっていることも、地方が活力を失っている大きな原因です。人と人との温かい関係性をいかにして取り戻すかが、地方創生の鍵と言えるでしょう。

※ https://www.yomiuri.co.jp/editorial/20250705-OYT1T50129/ 「祭りの危機　伝統を次代にどう継承するか」読売新聞オンライン
※ https://www.soumu.go.jp/main_content/000819371.pdf 地域コミュニティに関する研究会報告書(2022年) 総務省
※https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/790d2459-2c9c-45a0-9d7d-bb51848c6054/d9b1c309/20241015_policies_kosodateshien_chousa_suishinchosa_r05-02_h04.pdf 令和５年度子ども・子育て支援等推進調査研究事業「社会生活を円滑に営む上での困難を有するこども・若者の実態等に関する調査研究報告書」こども家庭庁

地域の現状と課題（健康・福祉）

- **一人暮らしの高齢者の孤立といきがいの喪失：**
  日常的な会話の機会や頼れる人の不在が健康悪化に直結する
- **生活サービスが失われることによる地域の魅力の減少:**
  生活サービスが失われることで地域の魅力が失われ、さらなる人口流出を招くという悪循環に陥っている
- **健康寿命の格差：**
  高齢者の社会参加や活動機会の減少で、自立して生活できる期間が短くなっている



都道府県別65歳以上人口の指数
（2045年：2015年＝100）

経済と社会に続き、最後に「健康・福祉」の面から地域の課題を掘り下げて見ていきましょう。

第一に、「一人暮らしの高齢者の孤立といきがいの喪失」という問題があります。日常的な会話の機会やいざという時に頼れる人がいない状況は、心身の健康を損なう大きな原因となります。社会とのつながりが薄れることで、日々の生きがいを見失ってしまうケースも少なくありません。

第二に、「生活サービスの喪失による地域の魅力低下」です。スーパーや診療所といった生活基盤が失われると、暮らしが不便になり、地域の魅力が失われ、さらなる人口流出を招くという悪循環に陥っています。

第三に、「健康寿命の格差」も無視できません。健康寿命とは、元気に自立して生活できる期間のことです。地域での活動機会が減ることで、この健康寿命が短くなり、個人の生活の質を低下させる一因ともなっています。

このように産業やコミュニティだけでなく、人々の健康や暮らしの質という面でも、地方は多くの困難に直面しています。これまでの課題をまとめると、地方創生がいかに複雑で難しい問題であるかが見えてきます。ではこうした状況に対して、eスポーツは一体どのような役割を果たせるのでしょうか。次の章から、その可能性について考えていきましょう。

※https://www.soumu.go.jp/main_content/000217416.pdf 高齢者の社会的孤立を防止する対策 総務省
※https://www.ipss.go.jp/syoushika/bunken/data/pdf/21770201.pdf 日本の地域別将来人口の見通し 国立社会保障・人口問題研究所

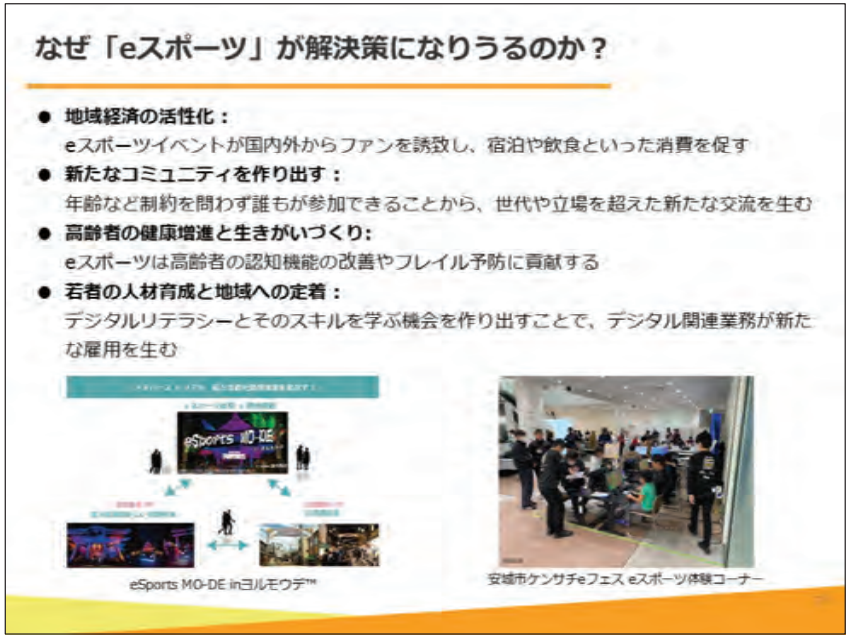
「1.地方創生の現状と課題」の主な参考文献

- 令和7年高齢社会白書 国立社会保障・人口問題研究所（IPSS）高齢化の状況 内閣府ホームページ
  https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2025/zenbun/pdf/1s1s_01.pdf
- 2023年中心市街地活性化ハンドブック 国土交通省
  https://www.mlit.go.jp/crd/index/case/pdf/2023handbook.pdf
- 地域コミュニティに関する研究会報告書(2022年) 総務省
  https://www.soumu.go.jp/main_content/000819371.pdf
- 高齢者の社会的孤立を防止する対策 総務省
  https://www.soumu.go.jp/main_content/000217416.pdf

地方創生の現状と課題に関する参考文献です。

2.eスポーツの価値と効果

第1章で見てきた地域の深刻な課題に対し、eスポーツはどのような価値と効果をもたらすのでしょうか。
この章で詳しく見ていきます。



これまで見てきたように、日本の地方は経済・社会・健康といった様々な面で課題に直面しています。では、なぜ「遊び」に見えるeスポーツが、これらの複雑な課題の解決策となりうるのでしょうか。その理由を4つの側面から解説します。

まず「地域経済の活性化」です。eスポーツの大会やイベントは多くの観客や選手を惹きつけます。彼らが地域を訪れることで、宿泊施設や飲食店、観光地にお金が落ち、地域経済に新たな活気をもたらします。

次に「新たなコミュニティの創出」です。eスポーツは年齢や性別、身体的なハンディキャップを問わず誰もが一緒に楽しめるという大きな特徴があります。この特性が、これまで交流の機会が少なかった高齢者と若者、地域住民と移住者といった人々をつなぎ、新しいコミュニティを作り出すきっかけとなります。

さらに「高齢者の健康増進と生きがいづくり」にも貢献します。ゲーム中の状況判断やコントローラーの操作は、脳と指先の良い運動になり、認知機能の維持や向上に繋がることが研究で示されています。何より仲間と共通の目標に向かって楽しむことは、日々の生きがいになるでしょう。

最後に「若者の人材育成と地域への定着」です。eスポーツに親しむことは、デジタルスキルを高めることに繋がります。イベントの企画運営や動画配信といった活動を通じて、将来デジタル社会で活躍できる人材が地域から育ち、それが新たな雇用や若者の地元定着に結びつく可能性があります。

このようにeスポーツは多様な価値を持っており、地方が抱える課題に対して多角的にアプローチできる非常に強力なツールであると言えます。

※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/ eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://business.esports-stadium758.jp/blog/22 eスポーツで自治体の課題を解決！ 気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
※https://kaken.nii.ac.jp/ja/file/KAKENHI-PROJECT-20K03468/20K03468seika.pdf eスポーツによる高齢者の認知トレーニングを通じた世代間交流の臨床心理学的研究 KAKEN
※https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000020.000096600.html 日本三大稲荷・豊川稲荷YORU MO-DE（ヨルモウデ）夏の特別期間2023情報公開第3弾！7月22日「eSports MO-DE inヨルモウデ™ 」開催決定！ RR TIMES
※https://business.esports-stadium758.jp/3580031 安城市 ケンサチeフェス eスポーツ大会・体験コーナー コミュファ eSports Stadium NAGOYA



前のスライドでは、eスポーツがなぜ地方創生の解決策となりうるのか、その理由を考察しました。このスライドでは、その価値を「経済的価値」「社会的価値」「健康的・文化的価値」という3つの大きなカテゴリーに分けて、より詳しく全体像を整理していきましょう。

まず「経済的価値」です。大規模なイベントは全国からファンを呼び込み、宿泊や飲食といった直接的な経済効果を生み出します。また、イベント運営や動画配信といったデジタル分野で新たな雇用が生まれる可能性や、若者に人気のeスポーツを通じて地元企業のイメージアップに繋がる効果も期待できます。

次に「社会的価値」を見てみましょう。eスポーツは年齢や性別を問わないため、これまでにない世代間の交流を生み出す可能性があります。また地域のチームをみんなで応援することは郷土愛を育むことにも繋がります。

最後に「健康的・文化的価値」です。特に高齢者にとっては、頭と指先を使うことが認知機能の維持に役立ち、新しい生きがいにもなります。子どもたちにとっては遊びながら自然とICTスキルを身につける絶好の機会となり、「eスポーツのまち」として地域が新しい文化的なイメージを確立することも可能です。

このように、eスポーツは単なるゲームに留まらず、経済、社会、そして人々の健康や文化といった多岐にわたる側面から、地域に豊かさをもたらす可能性を秘めているのです。次のスライドからは、それぞれの価値について、もう少し掘り下げて見ていきましょう。

※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/ eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://denon-eng.jp/tips/topics-t/esportslocal_20250704/ e-Sports×地域活性化！世代を超えるにぎわい創出 denON ENGINEERING
※https://jichitai.works/articles/906 ｅスポーツで高齢者の健康増進と世代間の新たな交流を推進！ ジチタイワークスWEB
※https://business.esports-stadium758.jp/blog/22 eスポーツで自治体の課題を解決！ 気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
※https://www.murc.jp/library/column/sn_250624/ 高齢者支援の多様な選択肢（6）eスポーツやアプリの活用による活動の場づくり 三菱UFJリサーチ&コンサルティング
※https://esports-doga.com/regional-revitalization/ 「eスポーツ」というアプローチから「地方創生」へ esports DOGA



それでは、eスポーツがもたらす価値の中から、まず「経済的価値」について具体的に見ていきましょう。

一つ目の価値は「地域経済の活性化」です。大規模なeスポーツの大会が開催されると、全国から選手やファンがその地域を訪れます。参加者や観客がホテルに泊まったり、地元のレストランで食事をしたり、観光地を訪れたりすることで、宿泊業や飲食業、観光業などにプラスになります。これは今までその地域に縁のなかった人々を呼び込み、地域の魅力を広く発信する機会となります。

二つ目の価値は、「新たな雇用の創出」です。eスポーツのイベントを成功させるためには、企画や運営を行うスタッフ、大会を盛り上げる実況・解説者、そしてその様子をインターネットで配信する技術者など、様々な専門知識を持つ人材が必要となります。これらの仕事は特にデジタル技術に強い若い世代にとって地元での就職先の選択肢を増やすことに繋がります。これにより、若者の都市部への流出を防ぎ、地域に定着してもらうきっかけを作る可能性があります。

※https://business.esports-stadium758.jp/blog/22 eスポーツで自治体の課題を解決！ 気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
※https://denon-eng.jp/tips/topics-t/esportslocal_20250704/ e-Sports×地域活性化！世代を超えるにぎわい創出 denON ENGINEERING
※https://www.gamebusiness.jp/article/2023/07/18/21954.html 「eSports MO-DE in ヨルモウデ」7月22日開催―幻想的な「豊川稲荷」を『フォートナイト』マップに再現 GameBusiness.jp



経済的な価値に続いて、今度はeスポーツが人々のつながりにどのような良い影響を与えるかという「社会的価値」に焦点を当てていきましょう。

一つ目の大きな価値は、「世代を超えたコミュニティの形成」です。eスポーツは年齢や性別、身体能力に関わらず、誰もが同じ土俵で楽しめます。例えば、おじいさんやおばあさんがお孫さんと一緒にチームを組むといった光景も珍しくありません。このような共通の楽しみはこれまで交流が少なかった世代間の壁を取り払い、新しい会話が生まれるきっかけとなり、地域全体のコミュニティを活性化させる力を持っています。

二つ目の価値は、「郷土愛につながる」という点です。プロサッカーチームと同じように、地域のeスポーツチームを作ってみんなで応援することは、住民が一つになる絶好の機会です。「自分たちのチームが勝った」という喜びを分かち合う経験は、郷土愛を育むことにつながります。このように、eスポーツは人々の心をつなぎ、地域社会を豊かにする役割を担います。

※https://jichitai.works/articles/906 ｅスポーツで高齢者の健康増進と世代間の新たな交流を推進！ ジチタイワークスWEB
※https://denon-eng.jp/tips/topics-t/esportslocal_20250704/ e-Sports×地域活性化！世代を超えるにぎわい創出 denON ENGINEERING
※https://kyoto-kogakkan.mkg.ac.jp/2024072228905/ 世代を超えた交流！シルバーサロンの皆様と楽しいひとときを共有：eスポーツ部 京都廣学館高校
※https://gamer2.jp/post/ixa-nojikan09/ ★esports★戦の時間ですよ 第9戦「地域に応援されるeスポーツの話」ゲーマーゲーマー's POST

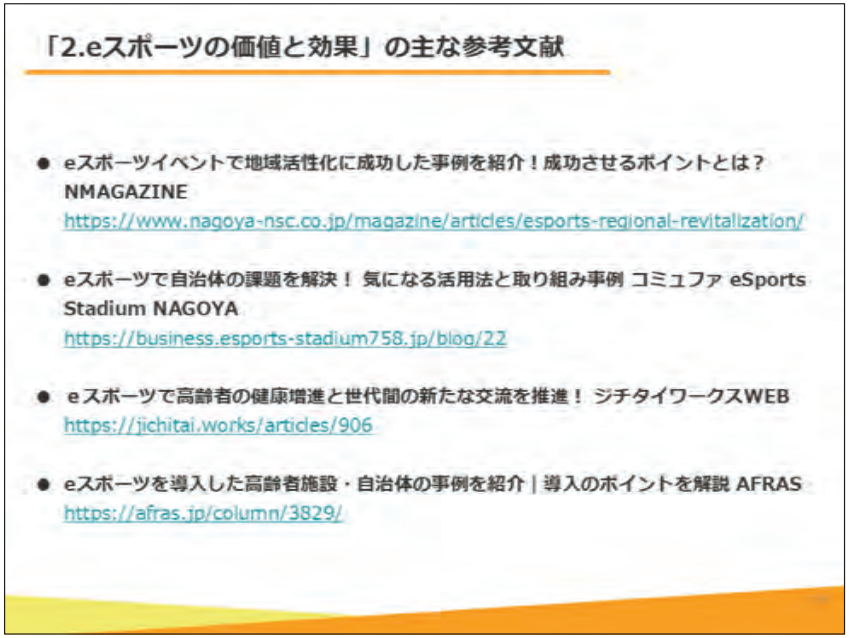


経済的・社会的な価値に続き、最後にeスポーツがもたらす「健康的・文化的価値」について見ていきましょう。

まず一つ目は、特に高齢者の「認知機能の向上」です。eスポーツでは常に変化する状況を素早く判断し、戦略を考えながら指先を正確に動かすことが求められます。この一連の動作が脳にとって良い刺激となり、認知機能の維持や改善に効果があることが研究で示され始めています。また仲間と一緒に楽しみながら取り組めるため、社会とのつながりを保ち、新しい生きがいを見つけるきっかけにもなります。

二つ目は、若い世代の未来に繋がる「デジタルリテラシーの向上」です。現代社会に不可欠なパソコン操作やICTのスキルを、eスポーツを通じて楽しみながら自然に身につけることができます。これは単にゲームが上手くなるということだけではありません。チームメイトとのオンラインでのコミュニケーションや、戦略を練るための情報収集など、eスポーツを取り巻く活動全体がITスキを育む機会となります。

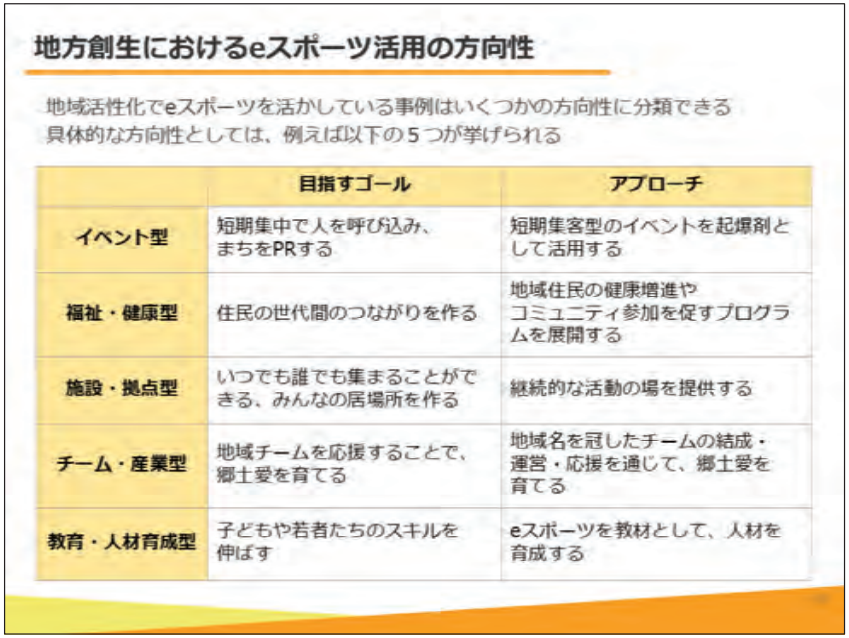
※https://afras.jp/column/3829/ eスポーツを導入した高齢者施設・自治体の事例を紹介｜導入のポイントを解説 AFRAS
※https://www.murc.jp/library/column/sn_250624/ 高齢者支援の多様な選択肢（6）eスポーツやアプリの活用による活動の場づくり 三菱UFJリサーチ&コンサルティング
※https://jesu.or.jp/contents/initiative/ 全国の活用事例 JESU



eスポーツの価値と効果に関する参考文献です。



それでは、具体的にeスポーツを地方創生に活用するには、どのようなアプローチがあるのでしょうか。
ここでは5つの類型に分けて解説します。



eスポーツが持つ経済的・社会的・健康的価値を学んだところで、ここからは「では具体的にどう活用すればよいのか」という、より実践的な話に移ります。
eスポーツを地域で活かすと言っても、そのアプローチは様々です。そこでこの章では、実際に地域活性化にeスポーツが活用されている事例を参考に、具体的な方向性の表に5つの例を挙げました。
例えば、短期的に人を呼び込んでまちの魅力をPRしたいのであれば「イベント型」、
住民の健康や世代間のつながりを育みたいのであれば「福祉・健康型」での活用が考えられます。
またいつでも誰でも集まることができる「みんなの居場所」を作りたい場合は「施設・拠点型」
地域の一体感を作り出したいなら「チーム・産業型」
そして未来を担う人材を育てたいなら「教育・人材育成型」というように、様々な活用方法が考えられます。
これらの方向性をそれぞれ具体的に理解することで、皆さんの地域が抱える課題に対して、eスポーツというツールをどのように使えば効果的かを考える指標としてください。



それでは、まず一つ目の「イベント型」について詳しく見ていきましょう。
この特徴は「短期間で効果を実感しやすい」点にあります。大規模な大会や体験会を開催することで、短期間に多くの人々を地域に呼び込み、宿泊や飲食などの経済効果を生み出しやすいため、取り組みの成果が見えやすいです。

この活用方法の主な目的は、eスポーツを通じて地域に新しい「にぎわい」と「交流」を生み出すことです。イベントはこれまでその地域に縁のなかったeスポーツファンに地域の魅力を発信する機会となり、新たな観光客の誘致に繋がります。
具体的には、地元のお祭りや既存のイベントにeスポーツを体験できるブースやミニ大会を出展するなど、比較的小さな規模からでも始めることができます。このように「イベント型」は地域に新しい人の流れをもたらすための、効果的な第一歩となりうる活用方法と言えるでしょう。

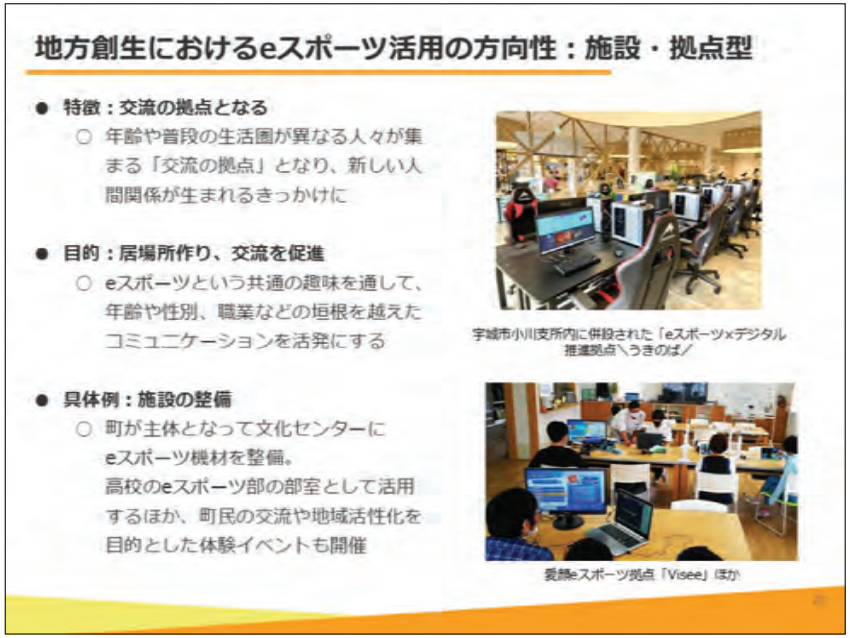
※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/　eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://business.esports-stadium758.jp/blog/22　eスポーツで自治体の課題を解決！気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
※https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/00227/00012/ 地方でeスポーツイベント　自治体や企業が期待する地方創生効果 日経BP
※https://esports-shiga.com/20220813-14/ 彦根市の赤祭りにてeスポーツ体験イベントを行いました。滋賀県eスポーツ協会



2つ目は「福祉・健康型」です。これはeスポーツを地域住民、特に高齢者の健康増進や生きがいづくりに役立てるアプローチです。
この活用方法の特徴は、楽しみながら健康増進に貢献できる点にあります。eスポーツは刻々と変わる画面の状況を瞬時に判断し、戦略を考えながらコントローラーを操作する必要があるため、脳と指先にとって良い運動となります。これにより、認知機能の維持や向上に繋がることが期待されています。

ここで目指すのは「高齢者の健康づくりと生きがいの応援」です。仲間とチームを組んで共通の目標に向かう高揚感や勝利した時の達成感は、日々の生活に張り合いをもたらし、社会的な孤立を防ぐことにも繋がります。
具体的には、地域の介護施設やデイサービスセンターでレクリエーションの一環としてeスポーツを導入するといった活用法が全国で始まっています。このように「福祉・健康型」のアプローチは住民が健やかな生活を送り続けるための可能性を持ちます。

※https://jichitai.works/articles/906 ｅスポーツで高齢者の健康増進と世代間の新たな交流を推進！ジチタイワークスWEB
※https://www.murc.jp/library/column/sn_250624/ 高齢者支援の多様な選択肢（6）eスポーツやアプリの活用による活動の場づくり 三菱UFJリサーチ&コンサルティング
※https://kaigoshoku.mynavi.jp/contents/kaigonomirailab/works/facility/iv_2312_02/ 介護施設にeスポーツを導入してみよう！通所リハビリテーション「デイケアさとやま」の取り組み｜気になるあの介護施設 マイナビ介護職
※https://oita.keizai.biz/headline/1710/ 「福祉現場にeスポーツを」　大分県eスポ連合会長、老人ホームで無償体験会 大分経済新聞



次は、eスポーツのための「場所」を作る「施設・拠点型」です。
これは短期的なイベントとは異なり、いつでも誰でも気軽に集まることができる常設の場所を提供することを目指します。この活用方法の特徴は、その場所が多様な人々が集まる交流の拠点となる点にあります。普段の学校生活やアルバイト先では出会う機会のない年齢や職業の異なる人々が、eスポーツという共通の趣味を通じて集まり、そこから新しい人間関係が生まれるきっかけになります。

ここで目指すのは、地域に新しい「居場所」を作り、人々の交流を促進することです。eスポーツという共通言語があれば、年齢や性別、立場といった様々な垣根を自然と越えて、コミュニケーションを活発にすることができる可能性があります。
具体的には、町の公民館や文化センターといった公共施設にeスポーツ用の機材を整備し、高校のeスポーツ部の練習場所として開放したり、地域住民向けの体験会や交流イベントを開いたりするといった活用が考えられます。このように「施設・拠点型」は、一過性のにぎわいだけでなく、地域に根ざした持続的なコミュニティを育むための土台となります。

※https://www.ntt-east.co.jp/recruit/new-grad/project_story/esports.html eスポーツを活用した、若者を起点としたまちづくりプロジェクト NTT EAST
※https://www.mext.go.jp/sports/content/20250512-stiiki-000042438_2.pdf バーチャルスポーツ（e スポーツ）とまちづくり研究会 実施報告書 デロイト トーマツ コンサルティング合同会社
※https://dottours.jp/facility/ukinoba/ eスポーツ×デジタル推進拠点＼うきのば／ スポーツの窓口
※https://www.pref.ehime.jp/h14100/esports/base.html 拠点施設紹介 愛顔eスポーツ



4つ目は、地域にプロのeスポーツチームを設立し、産業として育てていく「チーム・産業型」です。
このモデルでは地域の名前を冠したチームが、地域の顔となる点にあります。プロサッカーチームや野球チームがあるように、eスポーツチームを地域全体で応援することで住民の一体感が生まれ、自分たちのまちへの郷土愛が育まれます。

このモデルが目指すのは、チームの活躍を通じた、経済の活性化と地域のイメージアップです。
具体例としては、市や町といった自治体がチームと公式にパートナーシップを結び、練習拠点の提供やイベント開催を共同で行うなど、地域をあげてサポートする体制を築くことなどです。このように「チーム・産業型」は地域に持続的な郷土愛と活力をもたらすアプローチと言えるでしょう。

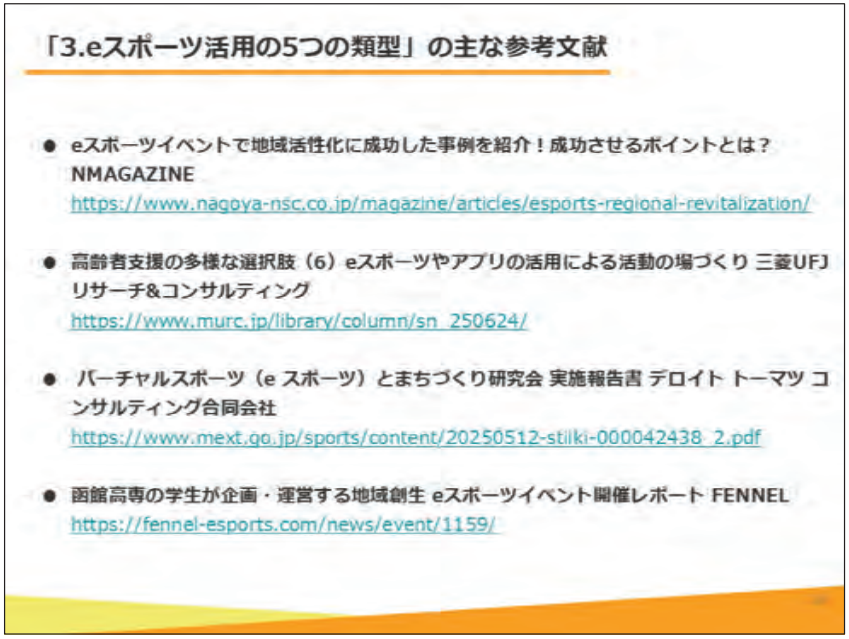
※https://www.chibahimawari.org/main/wp-content/uploads/2024/12/017c92f4b9f7496105c60e58e0873eb7.pdf プロスポーツの経済・社会効果とまちづくり ちば経済季報
※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/ eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://newsdig.tbs.co.jp/articles/rcc/537454?display=1 広島のプロチームが「ｅスポーツ体験イベント」開催　新作ゲームも無料体験 RCC
※https://akita.keizai.biz/headline/3709/ 秋田の高齢者eスポーツチーム「マタギスナイパーズ」、内閣官房のデジタル事業が評価 秋田経済新聞



最後は「教育・人材育成型」です。
このモデルの特徴は、eスポーツを単なる娯楽としてではなく、社会に必要な様々な能力を育むための教材として活用する点にあります。チームでの戦略会議は論理的思考力やコミュニケーション能力を養い、イベントの企画・運営はプロジェクトマネジメントのスキルを、動画配信はICTスキルを実践的に学ぶ機会となります。

このモデルが目指すのは、こうした活動を通じて地域のデジタル産業を担うことができる人材を育てていくことです。
具体的には高校でのeスポーツ部の設立を支援したり、イベント運営や動画配信などのスキルを学べる講座を地域で開催したりする取り組みが考えられます。

※https://www.chisou.go.jp/tiiki/tiikisaisei/dai59nintei/plan/a176.pdf 群馬県 地域再生計画 1 地域再生計画の名称 ｅスポーツを活用した産業・地域活性化事業 地方創生
※https://fennel-esports.com/news/event/1159/ 函館高専の学生が企画・運営する地域創生 eスポーツイベント開催レポート FENNEL
※https://note.com/addness_recruit/n/n2e4030d9a5cc eスポーツと教育の融合！アドネス株式会社の挑戦 アドネス株式会社



eスポーツ活用の5つの類型に関する参考文献です。

4.地方創生を目的としたeスポーツ活用事例

この章では、実際にeスポーツを地方創生に活用している国内の先進的な事例をいくつかご紹介します。

活用事例1 イベント:北陸eスポーツリーグ

- 石川県企業との地域連携
  - 石川県金沢市に本社を置くゲーミングデバイスメーカーとスポンサー契約を結び、北陸企業同士の連携が実現している
- ジモゲープロジェクト
  - 「ジモト×ゲーム」をテーマにした、地域密着型のeスポーツプロジェクト「ジモゲー」が始動。北陸エリア11市町村にてチームを発足し、大会を行った





「ジモト×ゲーム」をテーマにした、地域密着型のeスポーツプロジェクト「ジモゲー」

これまでeスポーツ活用の方向性を紹介してきましたが、ここからは全国の先進的な事例を見ていきましょう。
まず「イベント型」と「チーム・産業型」を組み合わせた例として、北陸地方で展開されている「北陸eスポーツリーグ」があります。この取り組みの特徴は、地域内の企業や自治体との連携です。例えば石川県金沢市に本社を置くゲーミングデバイスメーカーがスポンサーになるなど、北陸の企業同士が協力して活動を支える体制が築かれています。

「ジモト×ゲーム」をテーマにした「ジモゲー」プロジェクトでは、北陸エリアの11の町村がそれぞれチームを結成し、地域対抗で大会が行われています。これにより住民がeスポーツを通じて自分たちの町を応援して一体感を高める、郷土愛を育む仕組みが生まれています。このように単にイベントを開催するだけでなく、地域の企業や住民を主体的に巻き込んでいる点が重要なポイントと言えるでしょう。

・https://note.com/pushman/n/nfc9f6797bc0a “eスポーツ”への違和感から始まった、地域とゲームの新しい関係。「ZIMOGee」という新しい社会実験をはじめました。 Yohei Sakaidani
・https://www.iodata.jp/news/2024/information/gigacrysta-burning_core_toyama.htm
「BURNING CORE TOYAMA」とスポンサー契約を締結いたしました！　I-O DATA

活用事例2 イベント:ToyamaGamersDay2020

- **地域の「食文化」とeスポーツの融合**
  - ○ 名産品の「カニ」をテーマに、カニが戦うゲーム大会の開催や100杯以上のカニを賞品にするなど、地域の魅力をeスポーツと融合させた
- **メインタイトルを「カニ」に**
  - ○ 大会のメインタイトルとして、カニを操作して戦う対戦型アクションゲーム「カニノケンカ（Fight Crab）」を採用。地域の「カニ祭り」というコンセプトに合わせる形に





カニの産地・富山でeスポーツイベント
「ToyamaGamersDay2020」が開催

地域の個性を最大限に活かした「イベント型」の例として、富山県で開催された「ToyamaGamersDay2020」があります。
このイベントの成功要因は、eスポーツと富山県の有名な特産品である「カニ」を大胆に融合させた点にあります。
大会のメインタイトルにはカニを操作して戦うアクションゲーム『カニノケンカ』を採用し、イベント全体を「eスポーツ版カニ祭り」として演出しました。さらに大会の賞品として100杯以上もの本物のカニを用意するなど、魅力的な体験を作り出しています。

eスポーツが持つ「場所を選ばない」という特性は地域との結びつきを弱める課題にもなりますが、この事例はそれを逆手にとりました。地域の文化や特産品といった「そこでしか体験できない魅力」とeスポーツを掛け合わせることで、特徴的なイベントを生み出しています。このように地域の魅力を新しい切り口で発信し、多くの人に楽しみながら地域のファンになってもらう点を体現した事例と言えるでしょう。

・https://www.famitsu.com/news/202010/03207071.html カニの産地・富山でeスポーツイベント“ToyamaGamersDay2020”が10月24日開催。メインタイトルは『カニノケンカ』、賞品は紅ズワイガニほか ファミ通com
・https://esportsjapan.fan/archives/2202 「地方eスポーツの雄」富山県にて“ToyamaGamersDay2020”が10月24日開催。メインタイトルは『カニノケンカ』!! BEAST MODE

活用事例3 イベント:Apex世界大会、3年連続で札幌開催へ

- **開催会場が3年間を通じて旧札幌ドームに固定**
  - ○ 「Apex Legends(Electronic Arts社、米国)」の世界大会決勝が、2025年から2027年までの3年連続で札幌市の旧札幌ドームで開催される
  - ○ 札幌市とElectronic Arts社が、中長期的な視点で協力していくという計画的な合意を結んだ
- **官民連携による強力なサポート体制**
  - ○ 主催者であるElectronic Arts社(米国)、札幌市、会場の札幌ドーム、地元の北海道eスポーツ協会の4者が締結式を行い実現した





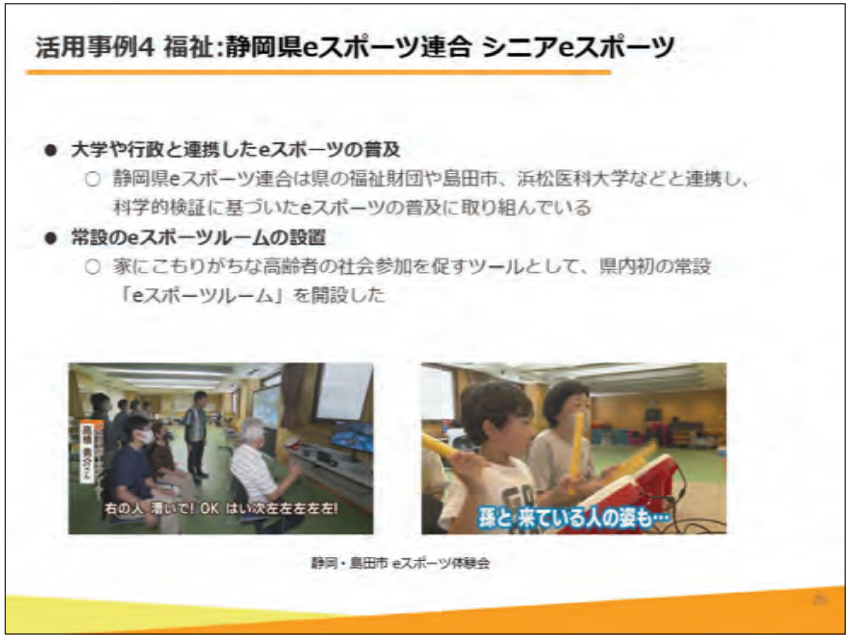
左:締結式の様子　右:Apex Legends大会

次はeスポーツが持つ国際的な集客力を示した、大規模な「イベント型」の事例です。
世界的な人気を誇るゲーム「Apex Legends」の世界大会決勝が、2025年から3年間にわたり、札幌市で開催されることが決まりました。

この事例から学ぶべきポイントは二つあります。
一つ目はこれが一回きりの開催ではなく、「3年連続」という長期的な視点で計画されている点です。これにより、一過性の経済効果に留まらず、札幌が「eスポーツの国際的な拠点」として世界に認知されるという、持続的なブランド価値の向上が期待されます。

二つ目のポイントは、この大規模な誘致が主催者である海外のゲーム会社、札幌市、会場、そして地元のeスポーツ協会という「官民連携」の力によって実現したことです。このように、行政、民間企業、地域団体がそれぞれの強みを生かして協力し合うサポート体制を築くことが、国際的なイベントを成功させる上で不可欠です。これはeスポーツのグローバルな力を地域創生へ活かすためのモデルケースと言えるでしょう。

・https://www.city.sapporo.jp/keizai/tokku/algs_mou.html 「Apex Legends Global Series Championship」３年連続開催に向けた覚書の締結について 札幌市
・https://www.city.sapporo.jp/keizai/tokku/algs.html 「Apex Legends Global Series Year 5 Championship」の開催について 札幌市



これまでは主に経済的な活性化を目指すイベント事例を見てきましたが、次はeスポーツを福祉分野で活用している静岡県の取り組みを紹介します。
この事例の特徴は、eスポーツ団体が単独で活動するのではなく、県の福祉財団や市、さらには浜松医科大学など行政や医療の専門機関と連携体制を築いている点です。大学と協力することで、eスポーツが高齢者の健康に良い影響を与えるのかを科学的に検証しながら活動を進めることができます。

もう一つのポイントは、県内初となる常設の「eスポーツルーム」を開設したことです。これにより、家にこもりがちになってしまう高齢者の方々が、いつでも気軽に集まって仲間と交流できる居場所が生まれました。一回きりのイベントで終わらせるのではなく、継続的に社会とつながる機会を提供することが、孤立を防ぎ、日々の生きがいを育む上で重要です。

・https://look.satv.co.jp/content_news/topic/21559 自治体がお年寄りの「eスポーツ」に力…「地域との交流の場」に　リハビリ施設では県外施設との交流戦も　静岡・島田市、沼津市　LOOK
・https://www.sukoyaka.or.jp/report/新しい遊び見つけた《eスポーツ》
新しい遊び見つけた《eスポーツ》 しずおか健康長寿財団



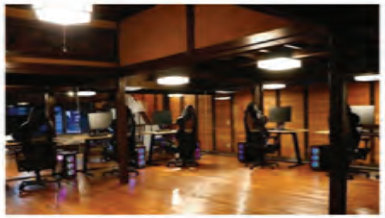
静岡県の事例に続き、こちらも福祉分野での取り組みである、熊本県美郷町の事例をご紹介します。この「美郷町シニアeスポーツ事業」の特徴は、高齢者の介護予防だけに留まっていないことです。事業の目的として、若者へのプログラミング教育や高齢者と若者との世代間交流の促進も明確に掲げられており、eスポーツが持つ多面的な価値を活用しようとしています。

この取り組みの中心となっているのが、月に3回ほど定期的に開催される「eスポーツサロン」です。ここでは「ぷよぷよ」のような誰でも親しみやすいゲームを通じて、参加者が楽しみながら交流を深めています。一回きりのイベントではなく、このように継続的に集まる機会があることで、社会的な孤立を防ぐための集いの場となっていきます。美郷町の事例は、eスポーツが健康福祉だけではなく、教育やコミュニティ形成といった複数の地域課題を解決するためのツールとなり得ることを示しています。

・https://www.youtube.com/watch?v=uO5GG-4RgN8 美里町高齢サロン「eスポでいい里づくり」事業！土曜の番組より！　障がい者eスポーツハッピーブレイン
・https://globe.asahi.com/article/14344030 70歳超と小学生、「ぷよぷよ」対決　eスポーツが生む健康と交流、熊本で見た GLOVE+

活用事例6 施設:バーニングコア

- 空き家だった古民家をリノベーション、eスポーツチームの練習拠点に
  - プロeスポーツチーム「Burning Core」は、富山県滑川市の「サテライトオフィス誘致事業」を活用して、約30年間空き家だった古民家を練習拠点にした
- 実践型スクール「なめりかんスクール」
  - 拠点施設を地域住民とチームが交流する場としても活用。市内の中高生と地域の未来について語り合う実践型スクール「なめりかんスクール」を行っている



富山県滑川市に"BURNING CORE TOYAMA GAMING BASE"設立



富山県滑川市"BURNING CORE TOYAMA GAMING BASE"で開催された「第1回なめりかんスクール」

福祉分野の事例に続き、今度は「施設・拠点型」と「教育・人材育成型」を組み合わせた事例として、富山県滑川市のプロeスポーツチーム「バーニングコア」の取り組みをご紹介します。
この事例のユニークな点は、チームが市の「サテライトオフィス誘致事業」を活用し、空き家をリノベーションして練習拠点に変えたことです。

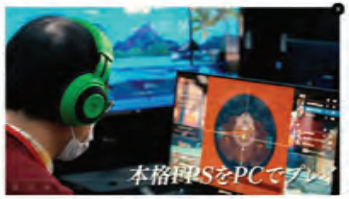
さらにこの拠点が単にチームの練習場所として使われるだけでなく、地域に開かれた交流の場としても機能している点も特徴的です。具体的には、地元の中高生とチームの選手たちが一緒になって地域の未来を語り合う実践型のスクール、「なめりかんスクール」を開催しています。このようにeスポーツチームが空き家問題の解決から若者の育成までを行っているこの事例は、地方創生におけるeスポーツの新たな可能性を示しています。

・https://toyamato.jp/topics/archives/517 富山県滑川市にプロゲーミングチームをBURNING COREを誘致　11月24日 "BURNING CORE TOYAMA GAMING BASE"オープン TOYAMATO
・https://burning-core.com/news/1750 富山県滑川市に"BURNING CORE TOYAMA GAMING BASE" 設立　BURNING CORE TOYAMA
・https://www.city.namerikawa.toyama.jp/soshiki/kouminrenkei/renkei-torikumi/8960.html 【連携協定企業の取組み】第1回なめりかんスクール 滑川市

活用事例7 チーム:マタギスナイパーズ

- 「孫にも一目置かれる存在」を目指す、日本初のシニアプロゲーミングチーム「マタギスナイパーズ」
  - 秋田県のIT企業「エスツー」が運営する「マタギスナイパーズ」は、60歳以上の選手で構成され、「孫にも一目置かれる存在」をスローガンに活動する日本初のシニアプロeスポーツチーム
- デジタル活用の先進事例として国から表彰
  - eスポーツへの挑戦を通じてデジタル技術を習得し、メンバー8名がIT資格に合格したことが評価され、秋田県のデジタル活用優良事例として表彰された





"平均年齢67歳"日本初のシニアeスポーツチーム

次に紹介するのは、全国的に注目を集めている秋田県の「マタギスナイパーズ」です。
このチームは日本で初めて結成された、60歳以上の選手だけで構成されるシニアプロeスポーツチームであり、「孫にも一目置かれる存在」という素敵なスローガンをもとに活動しています。

この取り組みでは、eスポーツが単なる楽しみや健康維持に留まっていません。メンバーはeスポーツを通じて楽しみながらデジタル技術を学び、8名方がIT関連の資格を取得する成果を上げました。この活動は高齢者が新しいスキルを身につけることができる事例として社会的に高く評価され、秋田県のデジタル活用優良事例としても表彰されました。

マタギスナイパーズの活躍は、eスポーツが高齢者の生きがいづくりや社会参加を促すだけでなく、デジタル社会への適応を支援するツールとなり得ることを示しています。年齢を理由に新しい挑戦を諦める必要はないという、勇気を与えてくれる事例とも言えるでしょう。

・https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/digitaldenen/menubook/2022_winter/00012.html '平均年齢67歳'日本初のシニアeスポーツチーム デジタル田園都市構想
・https://akita.keizai.biz/headline/3709/ 秋田の高齢者eスポーツチーム「マタギスナイパーズ」、内閣官房のデジタル事業が評価 秋田経済新聞

活用事例8 チーム:地域密着のeスポーツチーム

- Jリーグチームによる「総合型地域スポーツクラブ」
  - Jリーグチームの水戸ホーリーホックがeスポーツチームを運営。サッカー以外の様々なスポーツで地域と関わる「総合型地域スポーツクラブ」の活動の一つとして行っている
  - アジアに向けてチームの魅力を発信したり、地域に貢献する活動を行ったりするために役立てている





水戸ホーリーホック、eスポーツチーム設立
Jクラブ初のセレクション大会を開催し、所属2選手決定

これまでの事例とは少し視点を変え、Jリーグの水戸ホーリーホックをご紹介します。
この取り組みでは、eスポーツチームの運営が、多様なスポーツで地域との関わりを深める「総合型地域スポーツクラブ」構想の一部として位置づけられていることです。これは、サッカーだけでなく、eスポーツも含めた様々な活動を通じてより多くの地域住民とつながり、町全体を元気にしていこうという考え方です。
このアプローチにより、クラブがこれまで築き上げてきた地域での信頼やファン基盤を活かしながら、若者層に人気のeスポーツを取り込むことで、新たなファン層の開拓につなげています。
またeスポーツは国境を越えて人気があるため、クラブの魅力を海外へ発信する上でも有効なツールとして機能しています。

・https://sports.yahoo.co.jp/official/detail/202007290015-spnaviow 【水戸】「水戸ホーリーホック、eスポーツチーム設立！　Jクラブ初のセレクション大会を開催し、所属2選手決定！」Sportsnavi

活用事例9 教育:地域の活動とeスポーツ部のコラボ

- 高校eスポーツ部と社会福祉協議会の連携
  - 茨城県の水戸啓明高等学校eスポーツ部などが地域の福祉を担う社会福祉協議会と協力し、eスポーツをきっかけとして、高齢者の健康づくりや生きがいを応援するための交流会を開催している
- 前橋高校eスポーツ研究班による、前橋中央通り商店街でのeスポーツ大会
  - 集客に苦しむ「前橋中央通り商店街」に若者を集めることを目的にeスポーツ大会を実施。優勝賞品は地元商店街で使える商品券
  - この趣旨に賛同した群馬県庁が機材貸し出し協力を行った



水戸啓明高校「CREATE LAB」、
eスポーツを通じて多世代交流会に協力



eスポーツで地元を盛り上げよう！
優勝賞品は地元商店街で使える商品券

最後に高校生が主体となって地域を盛り上げている「教育・人材育成型」の事例を2つご紹介します。

一つ目は茨城県の水戸啓明高等学校eスポーツ部の取り組みです。彼らは社会福祉協議会と協力し、eスポーツをきっかけとした高齢者との交流会を開催しています。これにより、高齢者の健康づくりや生きがいを応援すると同時に、普段は接点の少ない世代間のコミュニケーションを生み出しています。

二つ目は群馬県の前橋高校eスポーツ研究班の活動です。彼らはにぎわいを失いつつあった地元の商店街に若者を呼び戻そうと、eスポーツ大会を企画・運営しました。さらに優勝賞品を商店街で使える商品券にするなど、地域経済の活性化まで考えた工夫が凝らされており、この趣旨を評価した行政も協力しています。

これらの事例は、eスポーツが単なる部活動に留まらず、高校生が主体的に地域の課題解決に参加するためのツールとなり得ることを示しています。

・https://esports.bcnretail.com/highschool/highschool-news/230817_001344.html 水戸啓明高校「CREATE LAB」、eスポーツを通じて多世代交流会に協力 BCN eスポーツ部
・https://www.youtube.com/watch?v=E7v5C8-ldY8 ｅスポーツで多世代交流 茨城新聞動画ニュース
・https://nasef.jp/column/column-2892/ 高校生による高校生のためのVALORANT大会『CROSS-E』。主催・企画・運営・出場者　すべてが高校生 NASEF Japan

5.eスポーツ活用における課題と対策

本章では、eスポーツの活用を推進する上で直面しがちな課題と、その対策について解説します。

地方創生eスポーツの「構造的課題」

eスポーツを地方創生に活用する上で直面する4つの課題を整理します。

社会的・文化的な壁	「ゲームは単なる遊び」という考えが根強く残っており、eスポーツへの理解や協力を得ることが難しい場合がある
経済効果の壁	eスポーツのイベントで使われたお金が、地元の飲食店や観光業、産業などに還元される仕組みづくりが難しい
継続・運営の壁	自治体では人員や予算の不足が課題としてあげられている
地域らしさとの壁	どこでもできるeスポーツだからこそ、その地域のならではの魅力と活動を結びつけるのが難しい

これまでeスポーツが持つ可能性について見てきましたが、この章ではeスポーツを地域で推進する上で直面しがちな、乗り越えるべき4つの壁について整理します。

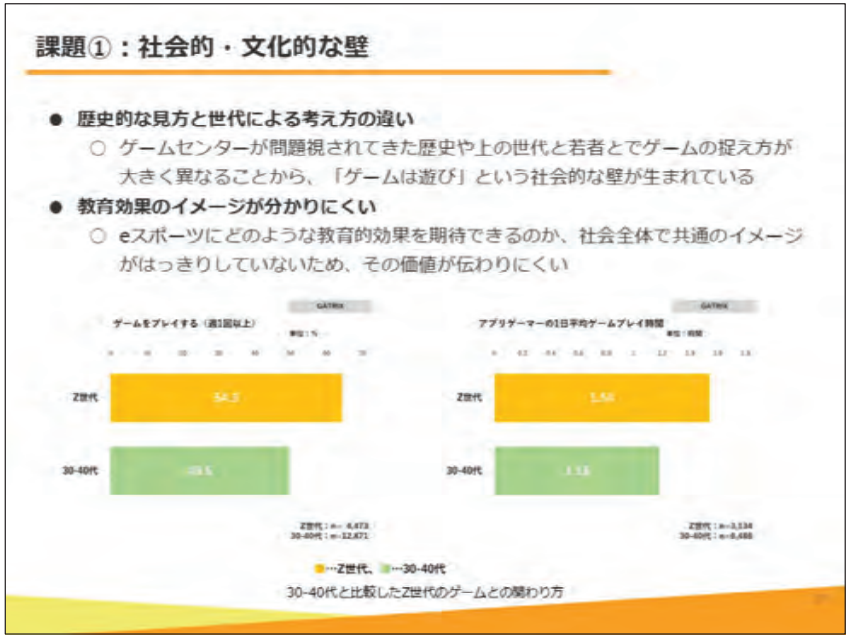
まず「社会的・文化的な壁」です。「ゲームは単なる遊び」という考えが根強い世代もあり、地域活性化への活用について理解や協力を得ることが難しい場合があります。

次に「経済効果の壁」です。大規模なイベントを開催しても、そこで生まれた経済的な流れがどのように地元の飲食店や産業に還元されるのか、その仕組みを構築することは困難です。

三つ目は「継続・運営の壁」です。一度きりのイベントで終わらせず活動を続けていくためには、中心となるリーダーや安定した予算が必要ですが、多くの地域でその担い手や財源の確保が課題となっています。

そして最後に「地域らしさとの壁」も重要です。eスポーツはどこでもできるという利便性がある反面、「なぜこの地域でなければならないのか」という独自性を打ち出し、地域の魅力と結びつけることが難しいという側面も持っています。これらの課題を事前に理解し、対策を考えることが必要です。

※https://jxiv.jst.go.jp/index.php/jxiv/preprint/download/788/2315/2128 日本特有の e スポーツに抱くイメージについての研究
～日本と台湾の大学間国際交流の事例から～ Jxiv
※https://www.pref.saitama.lg.jp/documents/2141/esports.pdf 地域再生計画 スポーツを活用した観光コンテンツ創出事業 埼玉県
※https://www.tama-100.or.jp/0000001284.html 地域課題の解決に向けたeスポーツの可能性に関する調査研究報告書 東京市町村自治調査会
※https://www.yanoict.com/opinion/show/id/420 デジ田交付金を活用したeスポーツ事業は地方創生を担う存在になり得るのか 株式会社矢野経済研究所



4つの壁のうち、最初の「社会的・文化的な壁」について見ていきましょう。これはeスポーツを地域で広めようとするときに最初につまずく可能性のある課題です。
なぜeスポーツに対して「単なる遊び」という見方が根強く残っているのでしょうか。その背景には歴史的な見方と世代による考え方の違いがあります。ゲームはゲームセンターで遊ぶものであり、時には学業の妨げになるといった否定的なイメージを持たれてきた歴史があります。一方で友達とつながるコミュニケーションツールであるなど、世代によってゲームとの関わり方が全く違います。この認識のズレが、eスポーツの価値を伝えようとしてもなかなか理解されにくいという壁を生んでいます。
また「教育効果のイメージが分かりにくい」という点も課題です。eスポーツが論理的思考力やチームワークを養うといったプラスの効果があることは徐々に知られていますが、まだ社会全体で共通の理解には至っていません。体験会などを通じて実際にeスポーツの魅力や可能性に触れてもらい、対話を重ねていくことが不可欠です。

※https://doi.org/10.57518/digrajprocsummer.2022.0_49 日本のゲームセンターに対する社会的認識の変遷 日本デジタルゲーム学会 夏季研究発表大会
※https://www.hakuhodo.co.jp/magazine/105545/ 「つながりインフラ」化するゲーム ～Z世代のゲームとの関わり方から見えた、エンタメの新しい形～ 博報堂
※https://www.tus.ac.jp/about/information/publication/forum/file/forum_no439_10.pdf eスポーツの教育効果を解明する
～親は子供のゲーム利用にどう向き合うべきか～ 東京理科大学
※https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/esportskoukokukatireport2022.pdf 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スポーツおよびゲーム空間における広告価値の検証事業）KPMGコンサルティング株式会社
※https://pacific-meta.co.jp/magazine/esports/72752/ 「eスポーツ×自治体」による地域活性化の実例7選を紹介！ Pacific Meta マガジン

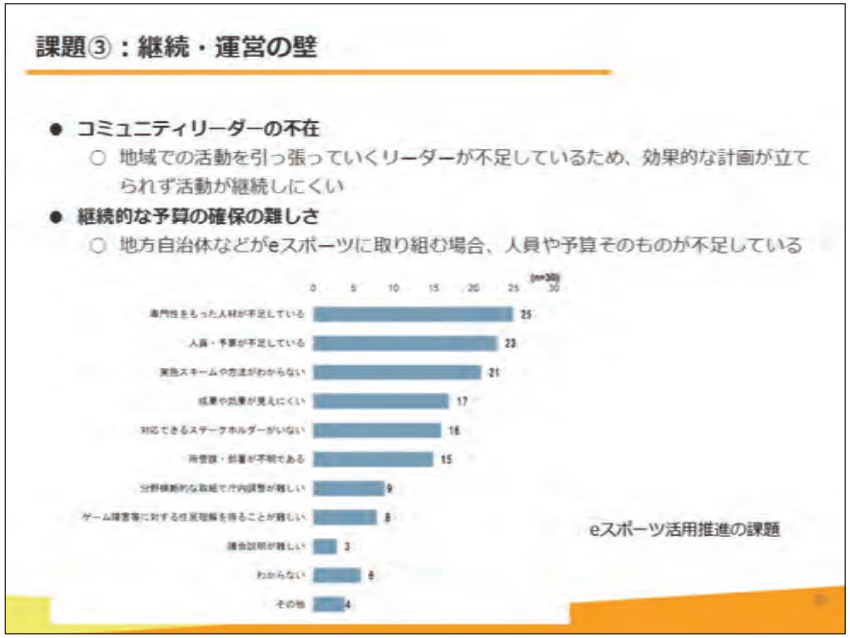


社会的・文化的な壁に続き、次はお金に関する「経済効果の壁」です。eスポーツイベントは多くの人を集めますが、その経済効果を地域全体に行き渡らせるには、難しさがあります。

一つ目の課題は、イベントで生まれたお金が地域の中で回りにくい構造になっている点です。イベントの運営資金は、全国規模の大企業やゲーム会社からのスポンサー収入に頼ることが多いのが現状です。しかしそのお金が必ずしも地域の商店街や宿泊施設に直接還元されるとは限らず、イベントは盛り上がっても地域全体としては潤いにくい、という問題が起こりがちです。

二つ目の課題は、地元の企業に応援してもらうための工夫が必要だという点です。地元の中小企業にとって、eスポーツのスポンサーになることでどれだけの宣伝効果があるのか、具体的にイメージしにくいのが実情です。そのため単なる広告宣伝としてではなく、「若者文化を応援する先進的な企業」というイメージアップなどの社会的な価値を分かりやすく提示し、応援するメリットを感じてもらう必要があります。

※https://frontier-eyes.online/esports_money/ eスポーツ（e-Sports）市場の分析と課題 「投げ銭」普及でスポンサー頼みから脱却を Frontier Eyes Online
※https://dym.asia/media/sports-sponsor-merit/ 企業がスポンサーになるメリットとは！？ 株式会社DYM

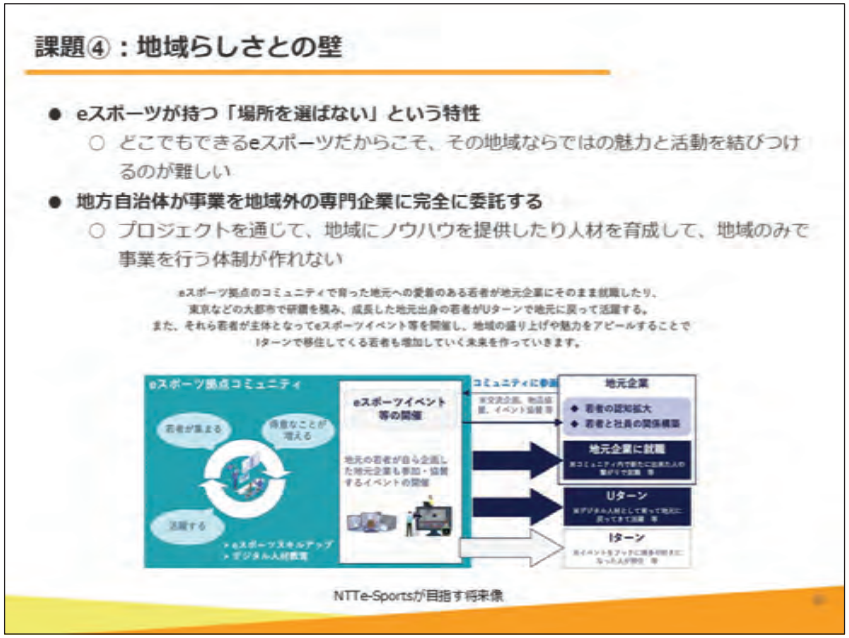


社会的、経済的な壁を乗り越えたとしても、次は「続ける」ことの難しさ、「継続・運営の壁」があります。どんな計画も一度きりで終わってしまっては大きな成果には繋がりません。

一つ目は、「コミュニティリーダーの不在」という担い手の問題です。eスポーツで地域を盛り上げたいという想いを形にていくリーダーの存在は不可欠です。しかし多くの地域でこうした役割を担える人材が不足しており、一回きりのイベントで終わってしまうケースが少なくありません。

二つ目は、「継続的な予算の確保の難しさ」という財源の問題です。施設を維持したり定期的に交流会を開いたりといった継続的な活動には、安定した予算が必要です。特に行政が主体となって取り組む場合、限られた人員や予算の中でeスポーツ事業を続けていくことは難しいのが現状です。このように人とお金をどう確保し続けるかという問題は、計画を成功させる上でハードルとなります。

※https://ai-government-portal.com/e%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84%E3%81%AE%E5%81%A5%E5%85%A8%E3%81%AA%E6%99%AE%E5%8F%8A%E6%94%AF%E6%8F%B4 eスポーツの健全な普及支援 行政情報ポータル
※https://www.tama-100.or.jp/cmsfiles/contents/0000001/1285/03.pdf 第3章「現状把握等」公益財団法人 多摩未来メッセ（旧称：多摩産業交流センター）／多摩・島しょ広域連携推進会議



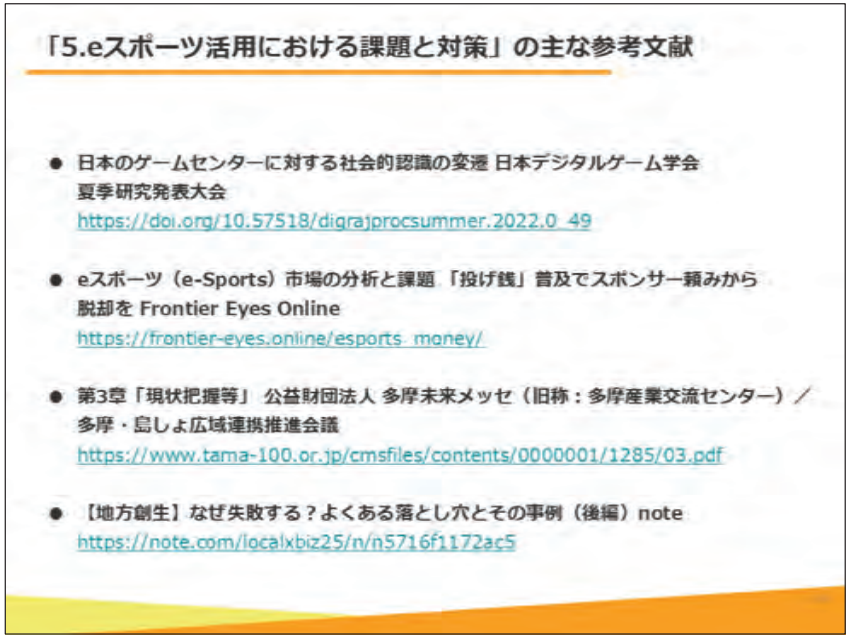
最後に乗り越えるべきは「地域らしさとの壁」です。これはeスポーツの持つ便利な特性が逆に課題となってしまうという、少し複雑な問題と言えるでしょう。

一つ目は、eスポーツが持つ「場所を選ばない」という特性そのものが課題になる点です。インターネット環境さえあればどこでもプレイできるため、「なぜこの地域で開催する必要があるのか」という問いに答えることが難しく、地域の特産品や観光地といった独自の魅力と活動を結びつけることに工夫が求められます。

二つ目は、専門知識が必要なため、事業の企画・運営を地域外の専門企業に委託してしまうケースです。これでは一時的にイベントが成功したとしても、そのノウハウやスキルが地域の中に蓄積されません。結果としていつまでも外部の力に頼らなければならず、地域が自立して活動を継続していくための人材が育たないという悪循環に陥ってしまいます。

このように「地域らしさ」をいかに演出し、活動を通じて地域にスキルと人を残していくかという視点が、eスポーツを地方創生に役立てるために必要となります。

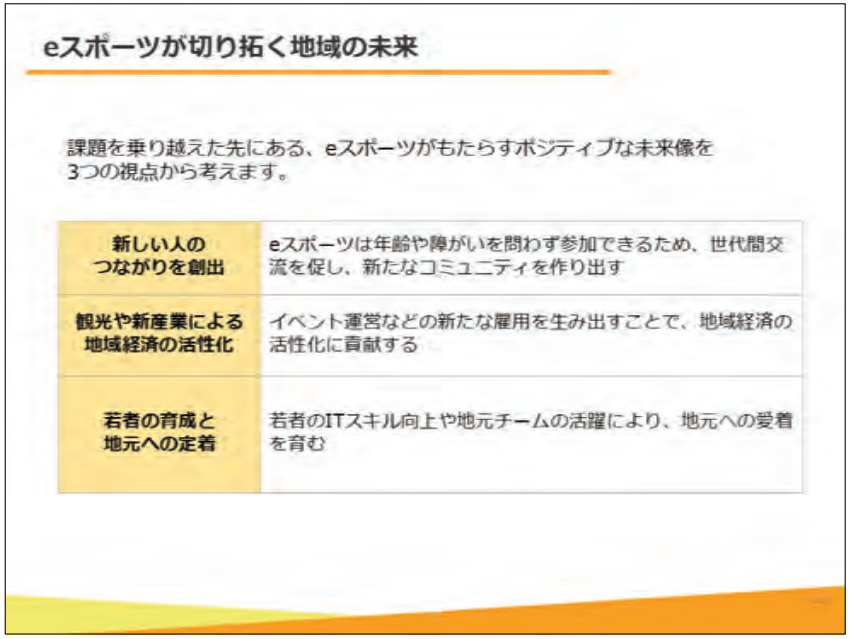
※https://ai-government-portal.com/e%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84%E3%81%AE%E5%81%A5%E5%85%A8%E3%81%AA%E6%99%AE%E5%8F%8A%E6%94%AF%E6%8F%B4 eスポーツの健全な普及支援 行政情報ポータル
※https://note.com/localxbiz25/n/n5716f1172ac5 【地方創生】なぜ失敗する？よくある落とし穴とその事例（後編）note
※https://sportsbusiness.online/2024/04/04/nttesports-2/ eスポーツのビジネスとしての現況と地域活性化の事例 日本スポーツ産業学会



eスポーツ活用における課題と対策に関する参考文献です。

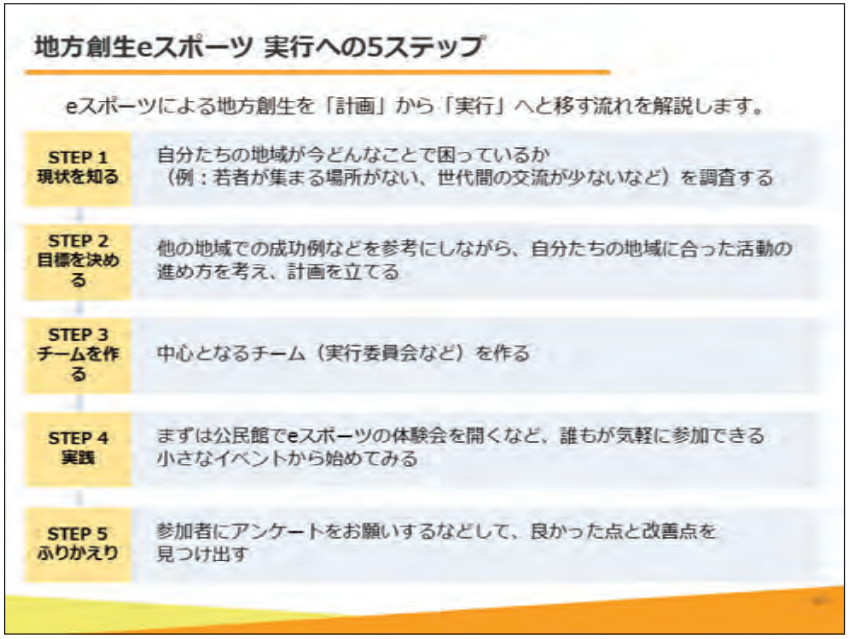


ここでは、eスポーツと地方創生のこれからについて、未来の可能性を探ります。



これまでの章で、eスポーツを地域で活用する上での様々な課題について紹介してきました。この最後の章では、そうした壁の先にある未来像を3つの視点から考えていきましょう。
まず一つ目は、「新しい人のつながりの創出」です。eスポーツは年齢や障がいの壁を越えて誰もが参加できるため、これまで交流が少なかった人々をつなぎ、世代を超えた新しいコミュニティを生み出す大きな力を持っています。
二つ目は、「観光や新産業による地域経済の活性化」です。大規模なイベント開催は観光客を呼び込むだけでなく、その企画・運営や動画配信といったデジタル関連の分野で地域に新たな雇用を生み出し、経済全体を活性化させることに貢献する可能性があります。
そして三つ目が、「若者の育成と地元への定着」です。若い世代がeスポーツを通じてITスキルを高めたり、地元の名前を冠したチームの活躍を一体となって応援したりすることは、地域への愛着を育み、将来の地元定着へと繋がる可能性があります。これらの未来像は、eスポーツが単なるエンターテイメントではなく、地域社会を豊かにする可能性を持つツールであることを示しています。

※https://www.city.yokohama.lg.jp/shikai/gikaikyoku/journal.files/r6-1.pdf 市会ジャーナル 令和６年度 Vol.１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～ 横浜市会議会局 政策調査課
※https://www.city.imabari.ehime.jp/simingamannaka/wakate-PT/R5/10.pdf eスポーツが拓く地域振興プロジェクトチーム 令和5年度最終発表 今治市
※https://note.com/sync_sz/n/n369e16aa0d84 eスポーツで地方創生を加速：地域活性化の新しい可能性 SYNC（シンク）eスポーツとビジネスを繋ぐメディア
※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/ eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://urc.or.jp/wp-content/uploads/2024/03/ups25_park.pdf 福岡市における ｅ スポーツ振興のルールづくりに関する研究― 韓国の事例を参考に ― 都市政策研究第25号
※https://afras.jp/column/2196/ eスポーツを用いた自治体の取り組みとは？具体的な事例を紹介 AFRAS



これまでeスポーツが持つ価値や事例を紹介しました。次は「eスポーツで地域を元気にしたい」という想いを、具体的な計画と実行へと移すための、5つのステップを解説します。

まずSTEP1は、自分たちの地域が今どんなことで困っているかという「現状を知る」ことから始めます。
次にSTEP2では、その課題に対してeスポーツで何ができるか、先進事例も参考にしながら具体的な目標を決めます。
そしてSTEP3でチームを作り、
STE4でP実践していきます。

ここでは公民館での体験会のように、まずは誰もが気軽に参加できる小さなイベントから始めることが成功の鍵となります。
最後に最も大切なのがSTEP5の「ふりかえり」です。参加者の声を聞き、良かった点や改善点を見つけ出すことで、次へと繋がる持続的な活動にしてきます。このサイクルを意識していきます。



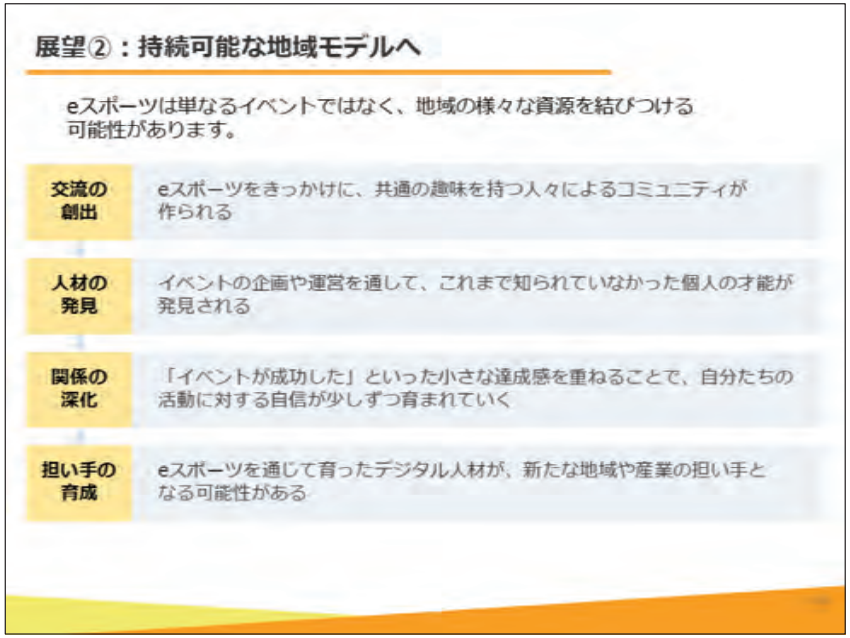
eスポーツが切り拓く未来像のひとつは、これまでになかった人々のつながりを創り出すことです。eスポーツの特性の一つは、年齢や性別、さらには身体的な障がいの有無に関わらず、誰もが同じルールのもとで対等に楽しめる点にあります。このバリアフリーな特性が、普段の生活では出会う機会のなかった多様な人々を結びつけ、新しいコミュニケーションが生まれるきっかけとなります。

特に人口減少と高齢化が進む地域において、eスポーツは世代間の断絶という課題を乗り越えるものとなり得ます。例えば、お孫さんとおじいさん、おばあさんが共通のゲームでチームを組み、一緒に目標に向かって協力し合う光景は、失われつつある世代を超えた交流を生み出し、地域コミュニティ全体を活性化させる可能性を持ちます。

さらにeスポーツは地域の中だけでなく、外との新しい関係性も築きます。観光と結びついたイベントなどを通じて地域を訪れた人々が、その土地の魅力に触れ、継続的に地域を応援してくれるファンになる可能性もあります。このように、eスポーツは地域の内外に新たな人の輪を広げ、社会的なつながりを豊かにしていく可能性を持ちます。

※https://www.city.yokohama.lg.jp/shikai/gikaikyoku/journal.files/r6-1.pdf 市会ジャーナル 令和６年度 Vol. 1 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～ 横浜市会議会局 政策調査課
※https://ai-government-portal.com/e%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84%E3%81%AE%E5%81%A5%E5%85%A8%E3%81%AA%E6%99%AE%E5%8F%8A%E6%94%AF%E6%8F%B4 eスポーツの健全な普及支援 行政情報ポータル
※https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/ eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
※https://www.sustainablebrands.jp/news/1195001/ 「障がい者の可能性を示したい」元裁判所職員がeスポーツで就労支援 SB JAPAN

※https://news.ntv.co.jp/category/society/hta1bfb1c49d9f404a9710a1c9c08a670c ｅスポーツで高齢者と若者が世代間交流　広島 広テレ! NEWS

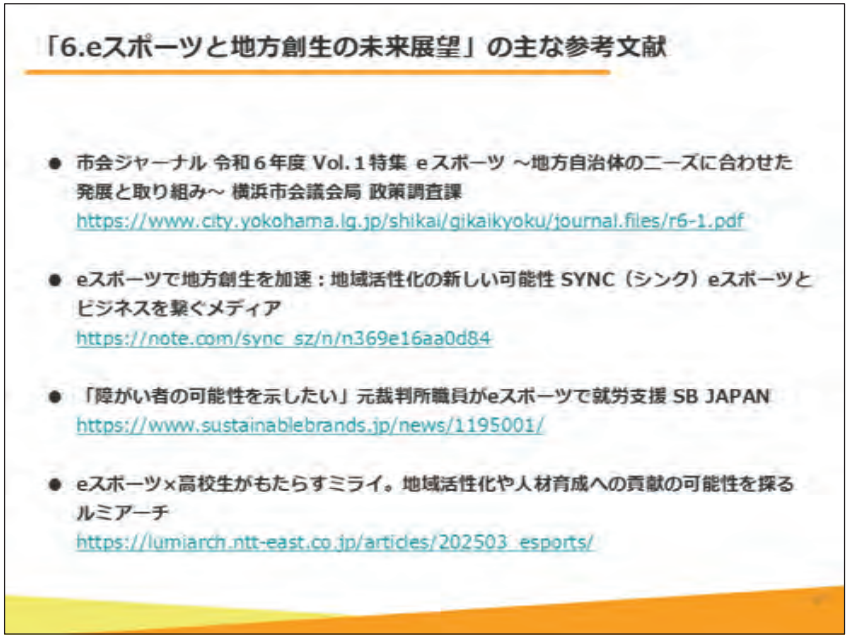


eスポーツが切り拓く未来像の二つ目は、それが一過性のイベントに留まらず、地域が自ら活力を生み出し続ける可能性を持つ点です。eスポーツは地域の様々な人々や資源を結びつけます。

まずeスポーツという共通の趣味が、年齢や立場を超えた人々を集め、新しいコミュニティを創り出します。
次にイベントの企画や運営に挑戦する中で、「この人はリーダーシップがある」「この子は配信技術がすごい」といった、これまで地域の中で見過ごされてきた個人の才能が発見されます。

「イベントが成功した」というような小さな達成感をみんなで分かち合う経験は、参加者同士の絆を強め、自分たちの活動への自信に繋がります。
そして最終的に活動を通じてデジタルスキルや企画力を身につけた若者たちが、将来のデジタル地域産業を支える新しい担い手として育成されていく可能性を持ちます。このようにeスポーツを核として「交流→発見→深化→育成」というサイクルを地域の中で回していくことこそが、持続可能な地域創生の姿と言えるでしょう。

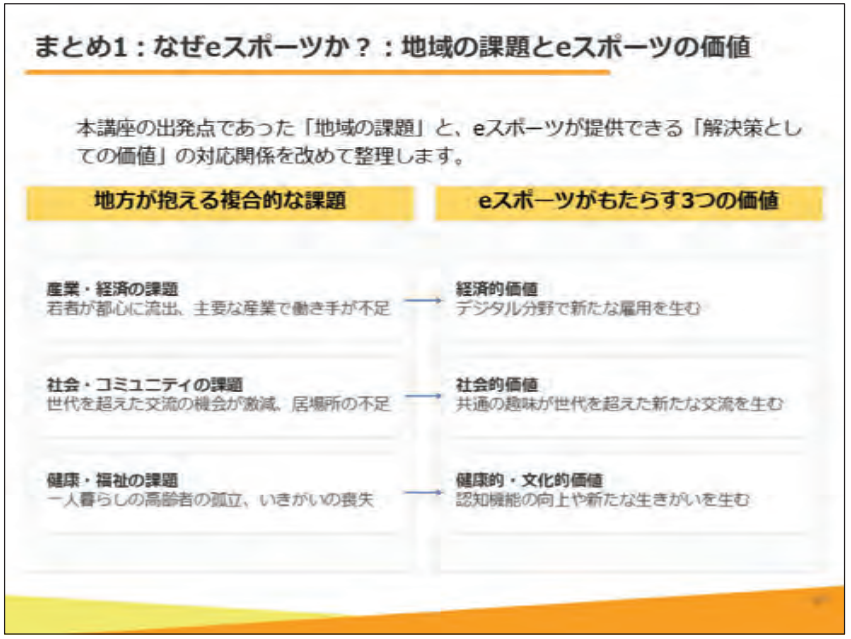
※https://www.parasapo.tokyo/topics/100637 人をつなぐ、街をつくる、社会を変える。さまざまな課題を解決に導く“eスポーツ”の可能性 パラサポWEB
※https://note.com/sync_sz/n/n369e16aa0d84 eスポーツで地方創生を加速：地域活性化の新しい可能性 SYNC（シンク）eスポーツとビジネスを繋ぐメディア
※https://lumiarch.ntt-east.co.jp/articles/202503_esports/ eスポーツ×高校生がもたらすミライ。地域活性化や人材育成への貢献の可能性を探る ルミアーチ



eスポーツと地方創生の未来展望に関する参考文献です。



eスポーツが単なる娯楽にとどまらず、人口減少やコミュニティの希薄化といった地域の課題に対する解決策となり得ることを、具体的な事例と共に紹介してきました。ここでは「なぜ地方創生にeスポーツなのか？」という問いに再度戻り、重要なポイントを改めて整理しましょう。



まず「なぜ地方創生にeスポーツなのか？」という問いに立ち返り、重要なポイントを改めて整理しましょう。

日本の地方が「産業・経済」「社会・コミュニティ」「健康・福祉」という、互いに関連し合う課題に直面していることを学びました。
一方でeスポーツが単なる娯楽ではなく、「経済的価値」「社会的価値」「健康的・文化的価値」という3つの力を持っていることも確認しました。

例えば、若者の流出や働き手不足という経済の課題に対しては、eスポーツがデジタル分野で新たな雇用を生み出すという経済的価値で応えることができます。
同様に、世代間の交流が減っているという社会の課題には、共通の趣味で人々をつなぐ社会的価値が、高齢者の孤立という福祉の課題には、生きがいを生み出す健康的価値が、それぞれ解決の糸口となり得えます。このようにeスポーツは地方が抱える様々な側面の課題に同時にアプローチできる可能性を持つツールであることが分かります。

まとめ2：何をするか？：eスポーツ活用の方向性

eスポーツの価値を実際に地域で活かすための効果的な方法について、
改めて確認します。

	目指すゴール
イベント型	eスポーツの大会などのイベントを開催し、短期間に多くの人々を呼び込むことで、その地域の魅力を広く知ってもらう
福祉・健康型	eスポーツを通じて、子どもからお年寄りまでが一緒に楽しむ機会を作り、住民の健康増進や地域活動への参加を後押しする
施設・拠点型	eスポーツをいつでも誰でも楽しめる専用の場所を作り、地域の人々が自然に集まる新しい交流の場とする
チーム・産業型	「ご当地チーム」を結成して地域全体で応援することで、自分たちのまちに対する愛着を育てる
教育・人材育成型	eスポーツを教材として学校の授業などに取り入れ、子どもたちが楽しみながらデジタルスキルを身につける

前のスライドでは「なぜeスポーツか」という問いに対して、地域の課題とeスポーツの価値が対応していることを確認しました。このまとめでは、その価値を実際に地域で活かすために何をすればよいのかという、活用の方向性改めて確認します。
まず「イベント型」は、大会などを開催して短期的に多くの人を呼び込み、地域の魅力を広く知ってもらうためのアプローチです。次に「福祉・健康型」は、子どもからお年寄りまでが一緒に楽しむ機会を作り、住民の健康増進やコミュニティへの参加を後押しします。「施設・拠点型」は、いつでも誰でも集まることができる専用の場所を作り、人々が自然に集う交流の場を創出するモデルです。さらに「チーム・産業型」は、「ご当地チーム」を結成して地域全体で応援することで、自分たちのまちへの愛着を育てます。そして最後に「教育・人材育成型」は、eスポーツを教材として活用し、子どもたちが楽しみながらデジタルスキルを身につけることを目指します。
どのモデルが自分の地域に最も合っているか、あるいは複数をどう組み合わせれば効果的かを考えることが、具体的な計画への第一歩となります。

全体の主な参考文献

- eスポーツイベントで地域活性化に成功した事例を紹介！成功させるポイントとは？ NMAGAZINE
  https://www.nagoya-nsc.co.jp/magazine/articles/esports-regional-revitalization/
- eスポーツで自治体の課題を解決！ 気になる活用法と取り組み事例 コミュファ eSports Stadium NAGOYA
  https://business.esports-stadium758.jp/blog/22
- e-Sports×地域活性化！世代を超えるにぎわい創出 denON ENGINEERING
  https://denon-eng.jp/tips/topics-t/esportslocal_20250704/
- eスポーツを用いた自治体の取り組みとは？具体的な事例を紹介 AFRAS
  https://afras.jp/column/2196/
- 市会ジャーナル 令和６年度 Vol.１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～ 横浜市会議会局 政策調査課
  https://www.city.yokohama.lg.jp/shikai/gikaikyoku/journal.files/r6-1.pdf

全体を通して参考になる参考文献のリストです。

５．e ラーニングコンテンツ（確認問題）

講義映像「資料編：イベント参考資料集」確認問題

動画No.	設問	問題文	選択肢	正答	解説
1	1	eスポーツイベントのプロセスは、企画、準備、運営の3つのステップのみで完結する構成になっている。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	イベントのプロセスは「①企画」「②準備」「③運営」に加え、終了後の振り返りや報告を行う「④事後」を含めた4つのステップで構成されています。（スライド3参照）
1	2	企画フェーズでは、まず参加者と目的を明確にし、「誰に何を届けたいか」というイベントの軸を定める。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	企画はイベントの根幹です。ターゲット層とイベントのゴールを設定することで、以降の準備や運営などの活動の軸が定まります。（スライド3、4参照）
1	3	ゲームタイトルの選定では、ターゲット層の嗜好は重要だが、IPホルダーからの許諾取得は必要ない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	ターゲット層に響くタイトルであることはもちろんですが、IPホルダー（権利元）からの許諾が得られるかどうかも選定時の重要な要素です。（スライド4参照）
1	4	イベント当日の進行スケジュールや台本の作成は、当日の状況に合わせるため運営フェーズに入ってから行う。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	スケジュールや台本は「Step 2 準備」の段階で作成します。これらを計画的に進めることで、当日のスムーズな運営が可能になります。（スライド5参照）
1	5	イベントは当日が終われば完了となるため、事後のアンケート分析や報告書作成は必須の工程ではない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	イベントを一過性で終わらせず、次回の活動に活かすために「Step 4 事後」は重要です。アンケート分析や報告書作成を通じて成果と課題を明確にします。（スライド7参照）
2	6	プロポーザル方式は、提示金額の安さのみを基準にして自動的に発注先を決める入札方式である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	プロポーザル方式は金額だけでなく、「提案内容の質」「実現可能性」「運営体制」などを総合的に評価し、最も優れた提案をした企業を選定する仕組みです。（スライド11参照）
2	7	行政がeスポーツを活用する目的の一つに、世代や属性を超えた地域住民同士の交流促進がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	eスポーツを通じて住民同士の交流を促し、高齢者や障がい者などを含む多様な人々が参加できる共生社会の推進を図ることが、募集趣旨の一つとして挙げられます。（スライド12参照）
2	8	自治体のeスポーツ事業には、大会を通じた観光誘客や地域ブランディングという狙いも含まれる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	eスポーツという新たなコンテンツを活用して地域への誘客や観光活性化を進め、自治体のブランド力を高める「産業振興」も重要な目的とされています。（スライド12参照）
2	9	行政が募集するeスポーツ事業では、青少年の健全育成や教育的活用は目的として除外されている。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	戦略的思考や協働力の育成を目的に、教育プログラムと連携してeスポーツを取り入れるなど、青少年の健全な成長に寄与することも募集趣旨の一つです。（スライド12参照）
2	10	プロポーザル募集要項の「金額」には、事業への報酬上限額や消費税の扱い等は記載されない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	「金額」の項目には、その事業に対して支払われる報酬の上限額や、消費税等の取り扱いが明記されます。提案者はこの範囲内で予算計画を立てる必要があります。（スライド13参照）
2	11	エキシビションマッチは、実力者や著名人による見せ場を重視した、観戦型のプログラムである。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	プロ選手や芸能人、ストリーマーなどによる試合で、トークや実況解説を組み合わせて演出することで、観客を楽しませることに重きを置いています。（スライド16参照）

3	12	フェス・ブース型は大会や体験など複数の要素を組み合わせ、飲食や物販なども併設する形式である。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	大会、体験会、ステージなどを複合的に実施する大型イベントです。お祭りのような要素を持ち、飲食や物販ブースを併設することも一般的です。（スライド16参照）
3	13	イベントを企画する際は、必ず一つのプログラム形式に絞る必要があり、複数の要素を組み合わせてはならない	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	イベントの目的や対象層に応じて、複数のプログラムを柔軟に組み合わせることが可能です。例えば「フェス・ブース型」は、大会や体験会などを組み合わせた複合イベントです。（スライド16参照）
3	14	「大会（競技型）」プログラムは、順位や勝敗を決定するためにトーナメント戦やリーグ戦形式で実施される。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	大会は明確な勝者を決定する競技型のプログラムです。トーナメントやリーグ戦などの形式がとられ、上位入賞者に賞品や賞金が用意されることも多くあります。（スライド16参照）
3	15	講習会・セミナー型のプログラムには、ゲーム技術の指導だけでなく、配信方法やマナーなどを解説するものも含まれる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	プロ選手による技術レクチャーだけでなく、配信講座や親子向けの理解講座、ルール・マナー解説など、教育的要素や職業理解を含むプログラムもこれに該当します。（スライド16参照）
4	16	詳細計画の「スケジュール」には、イベント当日の進行表のみを記載すれば十分である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	スケジュールは、当日の流れだけでなく、準備段階から当日、そして事後処理まで含めた時系列での進行計画を示す必要があります。（スライド27参照）
4	17	企画書の「予算」項目には、イベントにかかる費用だけでなく収入の見込みも含めて収支計画を立てる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	予算には、機材費や人件費などの支出だけでなく、参加費や協賛金などの予想される収入の見込みも詳細に算出し記載します。（スライド27参照）
4	18	企画書に「使用タイトルの選定理由」を記載することで、ターゲット層や目的との整合性を説明できる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	なぜそのゲームを選んだのか、その理由を説明することで、企画の意図やターゲットへの適合性を補強し、説得力を高めることができます。（スライド28参照）
4	19	運営体制図には主催者の役割のみを記載し、広報などで連携する外部の協力機関は記載する必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	運営体制には、主催・担当者の役割に加え、広報や運営を支援する企業・行政・有識者などの「協力機関」との連携構造も示します。（スライド28参照）
4	20	企画の価値を高めるため、「イベントによって期待される効果」として地域への波及効果などを提示する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	地域への経済効果やコミュニティ形成など、イベント実施後に期待される具体的な成果や効果を提示することで、企画の価値を伝えます。（スライド28参照）
5	21	企画フェーズの主なアウトプットは、当日の運営マニュアルや会場レイアウト図の作成である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	企画フェーズのアウトプットは「企画書・予算案・スケジュール」です。運営マニュアルやレイアウト図は、その後の「準備フェーズ」で作成される成果物です。（スライド33参照）
5	22	準備フェーズにおける「設置リハーサル」は、現地での機材接続や動作確認を行うために実施する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	機材準備の一環として、イベント本番前に現地で機材を設置し、接続テストや動作確認（リハーサル）を行うことで、当日のトラブルを未然に防ぎます。（スライド36参照）

5	23	運営当日の技術サポート担当は、ケーブル断線やソフト不具合などのトラブル発生時にリカバリーを行う。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	技術サポートは、機材やシステムに関連するトラブルへの迅速な対応（リカバリー）を専門とする役割であり、イベントの継続性を支える重要なポジションです。（スライド38参照）
5	24	全体統括責任者は、機材の必要スペック決定や会場設営計画の承認を主な役割として担当する。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	機材スペックの決定や設営計画の承認を行うのは「機器責任者」です。全体統括責任者は、企画目的の決定や予算・スケジュールの承認などを担います。（スライド40参照）
5	25	事後フォローでは、関係者からの質疑や意見を集約し、次回への改善点としてチーム内で共有する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	配布した報告書に対するフィードバックを整理・集約し、次回の企画や運営への改善点として社内共有することは、事後フォローの重要なプロセスです。（スライド39参照）
6	28	ゲームのプレイ許諾を得れば、その映像をインターネットで配信する権利も自動的に含まれることになる。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	映像・配信の権利（放映・配信権）は別途扱われることが多く、配信や放送で映像や音声を公開する場合は、その旨も含めて許可を申請し、確認する必要があります。（スライド45参照）
6	29	許諾申請の手順として、IPホルダーへ問い合わせる前に、使用するゲームやプラットフォームを明確にする。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	まずイベントで使用するゲームタイトル、プラットフォーム、バージョンを明確にします。これらが定まらないと、正しい窓口や必要な許諾範囲を特定できません。（スライド46参照）
6	30	許諾申請書には、参加人数や日時に加え、入場料の有無やスポンサーの有無といった情報も記載する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	イベントが有料か無料か、スポンサーがついているかといった情報は、IPホルダーが許諾の可否や条件（商用利用か否かなど）を判断するために不可欠な情報です。（スライド47参照）
6	31	公的なイベントであれば、許諾申請を行えば必ずIPホルダーから使用許可が得られると保証されている。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	申請しても、IPホルダーの方針やイベントの内容、時期などによっては許可が得られない可能性があります。そのため、代替案などのリスク管理も必要です。（スライド48参照）
6	32	無事に許諾が得られた場合でも、IPホルダーから提示されたロゴ表示などの条件には従う必要がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	許諾には条件が付されることが一般的です。これらに従わない場合、許諾の取り消しや損害賠償請求等のトラブルに繋がるため、条件を全面的に遵守する必要があります。（スライド48参照）
7	33	大会規約は、公平かつ安全な大会運営を実現するための「公式ルールブック」と定義される。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	大会規約は参加者の資格、競技方法、禁止事項、責任範囲などを定めたもので、イベントにおける公式なルールブックとしての役割を果たします。（スライド52参照）
7	34	規約には競技に関するルールのみを記載し、個人情報の扱いや免責事項などの法務条項は含めない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	規約には競技ルールのほか、個人情報の取り扱い、肖像権、免責事項、準拠法といったリスク管理や法務に関する条項も必須の要素です。（スライド53参照）
7	35	スポーツマンシップを担保するため、チート行為や暴言などの禁止行為と罰則を規定する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	公正な競技環境を維持するため、チートや暴言などの禁止行為を明記し、違反した場合の罰則を設けることでスポーツマンシップを担保します。（スライド52参照）

7	36	大会規約は参加者だけが守るものであり、主催者の権利や責任の範囲を示す必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	規約は「主催者と参加者双方の権利・責任の境界を明確にする」ためのものです。免責事項などを通じて主催者側の責任範囲も定義します。（スライド52参照）
7	37	大会中の写真や映像を広報に利用する場合、規約内で肖像権の扱いについて同意を得るようにする。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	参加者の写真や映像を配信や広報物に使用するため、「個人情報・肖像権の取扱い」の項目で事前に利用への同意を得ることが重要です。（スライド53参照）
8	38	大会ルールは、ゲーム設定や禁止行為などを記し、共通の基準で公正に競技を成立させるためのものである。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	大会ルール（レギュレーション）は、そのタイトルを公正に競技化するために、ゲーム設定・試合形式・勝敗判定・ペナルティなどを具体的に記した約束事です。（スライド56参照）
8	39	大会ルールは選手間の取り決めであり、観客や運営スタッフがその内容を把握する必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	選手だけでなく運営スタッフも観客もルールを共有することで、公平な対戦を実現し、観戦者も試合内容を理解しやすくなります。全員が従うべきものです。（スライド56参照）
8	40	事前にルールを決める目的の一つは、トラブル発生時の対応を明確にし、試合をスムーズに進めることだ。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	あらかじめルールを決めておくことで、トラブルが起きても「どうすればいいか」がすぐに分かり、試合進行の遅延を防ぐことができます。（スライド56参照）
8	41	試合中の回線切断などのトラブル対応手順は、状況により異なるため事前のルールには記載すべきではない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	回線切断や機材不具合時の対応手順、そして最終判断を行う運営の権限などを明示しておくことで、不測の事態にも公平かつ迅速に対処できます。（スライド57参照）
8	42	公正な環境を統一するため、使用するゲームのバージョンやコントローラーの指定もルールに盛り込む。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	プレイヤーが同じ条件で競えるよう、採用するゲームのバージョン、マップ、使用可能なコントローラーの種類などの「環境」を統一するための指定を行います。（スライド57参照）
9	43	タイムスケジュールにはイベント本番の時間帯のみを記載し、設営や撤収の時間は含めなくてよい。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	スケジュールは「設営開始から完全撤収まで」の一連の流れを確認するためのものです。準備や片付けの時間も含めて管理することで、全体の遅延を防ぎます。（スライド62、64参照）
9	44	会場レイアウト図には、機材や座席の配置だけでなく、参加者やスタッフの動線も書き込む必要がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	どこに何があるかだけでなく、人がどう動くか（動線）を計画することで、スムーズな誘導や安全確保が可能になります。特に混雑時の流れを想定することが重要です。（スライド66参照）
9	45	「ゲームの進行」の項目は、スタッフの裏方作業ではなく、参加者が何をすればいいかを中心に記述する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	この項目は円滑なオペレーション手順書であり、参加者を迷わせないことが目的です。「準備→進行→撤収」の流れで、参加者の行動手順を明確にします。（スライド68参照）
9	46	組織図は単なる役職紹介であり、トラブル発生時の報告ルートや指揮命令系統とは関係がない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	組織図には、責任の所在を明確にし、緊急時に「誰が誰に報告し、誰が指示を出すか」という指揮命令系統を確立する重要な役割があります。（スライド69参照）

9	47	緊急時対応計画には、社内の連絡網だけでなく、警察や救急などの外部機関への連絡先も明記する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	トラブル発生時に慌てず対応できるよう、110番や119番、会場防災センターなど、緊急時に連絡すべき外部機関の連絡先リストもマニュアルに必須です。（スライド70参照）
10	48	進行台本はイベントの流れを記したものであり、音響や照明などの技術的な指示は記載しない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	進行台本には、司会者のセリフだけでなく、各シーンでの音響、照明、映像などの具体的な演出指示も時系列に沿って詳細に記載する必要があります。（スライド73参照）
10	49	進行台本を共有することで、スタッフ全員がいつ何が起こり何をすべきかを把握し、連携が可能になる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	台本は関係者間の「共通認識」を形成するためのツールです。全員が同じ台本を持つことで、スムーズな連携と、トラブル時の迅速な対応が可能になります。（スライド73参照）
10	50	進行台本の「詳細指示」には、司会者のセリフを一言一句記載し、アドリブを一切禁止する必要がある。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	「詳細指示」にはセリフの要点や流れを記載しますが、必ずしも一言一句を拘束するものではありません。状況に応じた柔軟な対応も求められます。（※資料ではセリフを記載とありますが、アドリブ禁止までは言及されていません。スライド74参照）
10	51	進行台本と進行用スライドは独立したものであり、台本上でスライドの切り替え指示を出す必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	スムーズな進行のため、台本のどのタイミングでどのスライドを出すかを明確に指示し、台本とスライドを連携させる必要があります。（スライド76参照）
10	52	進行台本の「本番の流れ」部分は、オープニングからエンディングまでを時系列ではなく重要度順に書く。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	「本番の流れ」は、イベントの開始から終了までを「時系列」で詳細に記述します。時間の流れに沿って書かれていないと進行管理ができません。（スライド74参照）
11	53	応募フォームのプレイヤー情報には、本人確認や連絡のため氏名やメールアドレスを入力させる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	参加者の氏名（またはハンドルネーム）、年齢、連絡先などは、本人確認や当日の連絡を行うために不可欠な基本情報として収集する必要があります。（スライド79参照）
11	54	チーム戦の応募であっても、代表者の情報のみを収集し、他メンバーの情報は入力しなくてよい。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	チーム戦の場合は、チーム名や代表者名だけでなく、チームメンバー全員のプレイヤー名や連絡先など、編成に必要な情報を記載する必要があります。（スライド79参照）
11	55	応募フォームには参加規約や免責事項を掲載し、参加者に同意のチェックを求める必要がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	後のトラブルを防止するため、参加規約、免責事項、個人情報の取り扱いなどを明記し、応募時点で内容を確認の上、同意を得ておくことが重要です。（スライド79参照）
11	56	未成年者がイベントに参加する場合でも、応募フォームで保護者の同意を求める必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	未成年者の参加においては、法的な責任やトラブル回避の観点から、保護者の同意を求める項目を設けることが一般的であり、推奨されます。（スライド79参照）
11	57	応募フォームの項目には、年齢や住んでいる地域などの属性情報は含めず、連絡先のみに限定すべきだ。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	大会の参加資格（年齢制限）の確認や参加者層の分析を行うため、属性情報もプレイヤー情報として収集するポイントの一つです。（スライド79参照）

12	58	地域振興を目的とするイベントでは、商店街へのポスター掲示などのオフライン広報は効果が低い。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	地域イベントでは、商店街へのポスター掲示や広報誌への掲載など、地域住民が日常的に接する場所やメディアを活用することが、認知拡大や信頼獲得に非常に重要です。（スライド83参照）
12	59	商店街や公共施設に広報協力を依頼する際は、事前の関係構築や相手へのメリット提示が重要である。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	ポスター掲示などは相手の協力があって実現します。イベントの趣旨を丁寧に説明し、地域活性化など相手にもメリットがあるような関係を築く交渉力が求められます。（スライド83参照）
12	60	eスポーツは若者向けのコンテンツであるため、広報活動のターゲットを高齢者に広げる必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	地域交流を目的とする場合、高齢者も重要な参加対象です。広報誌などのオフライン媒体を活用し、世代を超えた参加を促すことが求められます。（スライド83ノート参照）
12	61	商店街にポスターを掲示する場合、空いているスペースがあれば許可なく自由に貼って問題ない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	掲示には必ず所有者や管理者の許可が必要です。無断掲示はトラブルの元となり、イベントや主催者の信頼を損なうため、事前の交渉が不可欠です。（スライド83ノート参照）
12	62	オフライン広報の依頼では、相手と良好な関係を築くためのコミュニケーション力が重要となる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	ポスター掲示などは相手の協力が必要です。イベントの趣旨を説明し、相手にもメリットがあるような協力関係を築く交渉力が求められます。（スライド83ノート参照）
13	63	電源ドラムを使用する際はケーブルを巻いたままの状態ですべての差込口を使う。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	電源ドラムを巻いたまま使用すると発熱による事故の危険があります。使用する際は、必ずケーブルをすべて伸ばして使う点に注意が必要です。（スライド88参照）
13	64	交流がメインのイベントであっても、ゲーミングモニターを使うことで映像が見やすくなる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	ゲーミングモニターは滑らかな映像表示が特徴で、競技用としてはもちろん、交流会においても高精細で見やすい画面環境を提供できます。（スライド89参照）
13	65	eスポーツで使用するゲーミングPCはデスクトップ型に限られ、ノートPCは使用されない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	eスポーツタイトルを快適にプレイできるスペックがあれば、デスクトップPCだけでなく、高性能なノートPCが使用されることもあります。（スライド89参照）
13	66	ゲームソフトは正規のものであれば、バージョンや設定を確認せずにそのまま大会で使用してよい。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	プラットフォームに応じた正規のソフトウェアが必要ですが、大会規定に沿った「バージョン」や「設定」に合わせて使用する必要があります。（スライド89参照）
13	67	ヘッドセットはゲーム内の音を聞くだけでなく、チームメイトとのボイスチャットにも使用する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	選手や実況者が使用するヘッドセットは、ゲーム音を正確に聞き取るほか、マイクを通じてチーム連携や実況を行うために重要な役割を果たします。（スライド89参照）
14	68	会場レイアウト図は設営の指示書としてのみ使用され、イベント終了後の撤収作業には役立たない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	レイアウト図は、機材や備品が元々どこにどのように配置されていたかを示す基準となるため、撤収作業時の確認や原状復帰の際にも役立ちます。（スライド94参照）

14	69	配線図は、どの機材をどのようなケーブルで接続するかを、誰が見ても分かるように記したものである。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	専門知識がないスタッフでも迷わず設営できるよう、各機材をどの種類のケーブルでどう接続するかを線で結んで視覚的に分かりやすく示します。（スライド95参照）
14	70	会議室を利用するような小規模なイベントであれば、会場レイアウト図を作成する必要はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	規模に関わらず、スペースの有効活用や安全確保のためにレイアウト図は重要です。（スライド96参照）
14	71	配線図を作成する際は、機材の接続経路だけでなく、使用するケーブルの種類も明確にする必要がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	配線図は「どのような種類のケーブルで」接続するかを示すものです。HDMIやLANなどケーブルの種類を特定することで、設営時の迷いやミスを防ぎます。（スライド95参照）
14	72	会場レイアウト図を作成する際は、会場の正確な見取り図（図面）を使用せず、白紙に手書きで十分である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	レイアウト図は「会場見取り図に落とし込む」ものです。スペースの有効活用や動線確保のためには、正確な図面をベースに配置を計画する必要があります。（スライド94参照）
15	73	アンケートの質問項目はすべて選択式にし、集計が困難な自由記述欄は設けるべきではない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	選択式では拾いきれない具体的な意見や新たなアイデアを吸い上げるため、「自由意見・要望」の項目を設け、参加者の生の声を集めることが重要です。（スライド99参照）
15	74	アンケートではゲーム体験の楽しさだけを聞き、スタッフの対応や会場環境については質問しない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	イベントの質を総合的に高めるため、「運営・環境について」の項目で、スタッフの対応や会場の雰囲気、設備の良し悪しも把握する必要があります。（スライド99参照）
15	75	報告書を作成する目的の一つは、イベントの成功を伝えて次回以降の支援や協力を促すことだ。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	イベントの成果を具体的に示すことで、関係者からの信頼を得て、次回以降の継続的な支援や協力関係の構築（継続支援の獲得）を目指します。（スライド101参照）
15	76	報告書は社内の記録用資料であり、行政やスポンサーなどの外部関係者へは提出してはならない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	報告書は関係各所への成果報告に活用されます。行政、IPホルダー、スポンサー等へ提出し、事業の有効性を示し説明責任を果たすためのものです。（スライド101参照）
15	77	報告書には企画意図や実施内容に加え、参加者数や収支などの客観的データも網羅して記録する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	報告書は単なる感想文ではなく、参加者数や配信視聴数、会計収支、アンケート結果などの客観的なデータと共に成果を記録した公式文書です。（スライド101参照）
16	78	報告書の「実施結果」には、来場者数などの数値だけでなく、運営側の所感や課題も記述する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	定量的なデータ（来場者数や属性）に加え、定性的な情報（成果、課題、参加者の反応などの所感）をまとめて記述することで、イベントの多面的な評価を伝えます。（スライド104参照）
16	79	報告書は公的な文書であるため、イベント当日の様子を撮影した写真は掲載してはならない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	報告書には「実施の様子」として、競技風景や参加者の表情、会場全景などが伝わる写真を掲載することが推奨されています。視覚情報はイベントの成功を印象付けます。（スライド104参照）

16	80	報告書の「実施概要」には、当日のプログラム内容や広報活動の実績については記載しない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	「実施概要」はイベントの全体像を伝える部分であり、日時や会場だけでなく、主なプログラム内容や実施した広報活動についても記述する必要があります。（スライド104参照）
16	81	報告書にアンケート結果を載せる際は、集計データの提示だけでなく分析を加えることが望ましい。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	単に集計結果の表やグラフを貼るだけでなく、特徴的なポイントの説明や、実施した効果などの定量的な分析を加えることで、報告書の説得力が高まります。（スライド104参照）
16	82	報告書の表紙にあたる「基本情報」には、イベント名や提出先に加え、報告者名も明記する。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	誰が誰に対して報告するものかを明確にするため、イベント正式名称、報告書タイトル、提出先、そして報告者名（団体名など）を基本情報として記載します。（スライド104参照）

講義映像「地方創生編：地方創生とeスポーツ」確認問題

章	設問	問題文	選択肢	正答	解説
1	1	日本の総人口は2050年には2020年よりも2,000万人以上減少する見込みである。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	国の予測では2050年の総人口は約1億468万人となり、2020年と比較して2,000万人以上減少するとされています。（スライド5参照）
1	2	自治会や消防団への加入率は近年上昇しており、地域の相互扶助の機能は強化されている。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	加入率は低下しており、組織の弱体化が進んでいます。これにより、災害時などに住民同士の助け合いが揺らいでいることが地域の課題となっています。（スライド7参照）
1	3	若者が都市部へ流出する要因には、進学機会の集中や賃金・求人環境の格差などが挙げられる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	進学や就職の際、より多くの機会や高い給与を求めて若者が都市部へ移住し、そのまま戻らないケースが増えています。これが地方の活力低下の一因となっています。（スライド6参照）
1	4	高齢者の社会参加や活動機会が減少しても、健康寿命や自立して生活できる期間に影響はない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	地域での活動機会の減少は、自立して生活できる期間である「健康寿命」を短くする要因となります。社会参加は心身の健康維持に重要であり、eスポーツの活用が期待される分野です。（スライド8参照）
1	5	スーパーや診療所などの生活サービスが失われても、地域の魅力や人口流出には影響しない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	生活基盤となるサービスが失われることは地域の魅力を低下させ、不便さからさらなる人口流出を招くという悪循環を生んでいます。生活サービスの維持は地方創生の重要課題です。（スライド8参照）
2	6	eスポーツイベントの開催は、宿泊や飲食といった消費を促し地域経済を活性化させる効果がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	大会やイベントには全国から選手やファンが訪れます。彼らが地域に滞在し、ホテルに宿泊したり飲食店を利用したりすることで、直接的な経済効果が地域にもたらされます。（スライド11・13参照）
2	7	eスポーツは年齢や性別、身体能力を問わず参加できるため、世代を超えた交流を生むことができる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	eスポーツは身体的なハンディキャップや年齢の差に関係なく、同じ土俵で楽しめるのが特徴です。これにより、高齢者と若者がチームを組むなど、新しいコミュニティが形成されます。（スライド11・14参照）
2	8	eスポーツは指先や脳を使うが、高齢者の認知機能の維持や改善に対する効果は期待できない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	状況判断や指先の操作は脳への良い刺激となり、認知機能の維持・向上やフレイル予防に効果があることが研究で示されています。また、仲間と楽しむことで生きがい作りにも貢献します。（スライド11・15参照）
2	9	eスポーツは「遊び」の要素が強いため、地域独自の新たな文化的なイメージを作ることはできない。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	eスポーツを通じて「eスポーツのまち」という新しいブランドを確立したり、地域の伝統的な文化と融合させたりすることで、地域独自の新たな文化的価値を生み出すことが可能です。（スライド12参照）
2	10	地域のeスポーツチームを結成し応援することは、住民の一体感を生み郷土愛を育むことにつながる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	地元のプロサッカーチームなどを応援するのと同様に、地域名を冠したeスポーツチームを住民が一体となって応援することで、「自分たちのまち」への愛着や誇りが育まれます。（スライド12・14参照）

3	11	地方創生におけるeスポーツ活用の5つのモデルについてです。「イベント型」は短期間で多くの人を呼び込み、地域のPRや経済効果につなげやすい特徴がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	「イベント型」は大会や体験会を通じて短期間に人を集めることができるため、効果を実感しやすく、地域の魅力を発信したり、宿泊・飲食などの経済効果を生み出す起爆剤として有効です。（スライド19参照）
3	12	「イベント型」の主な目的は、住民が毎日通える常設の居場所を作り、長期的なケアを行うことである。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	毎日通える居場所作りや継続的な交流を主な目的とするのは「施設・拠点型」です。「イベント型」は短期集中での集客や話題作り、地域のPRを主目的とするアプローチです。（スライド19・21参照）
3	13	「チーム・産業型」では、地域名を冠したチームの活躍を通じて、住民の郷土愛を育むことができる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	地元のプロチームが「地域の顔」として活動することで、住民が一体となって応援する機運が高まります。これにより、地域への愛着を生み出すことを目指します。（スライド22参照）
3	14	「教育・人材育成型」は、プロゲーマーになるためのゲームのプレイ技術を向上させることが主な目的だ。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	プレイ技術だけでなく、論理的思考力、コミュニケーション能力、ICTスキル、イベント運営能力など、デジタル社会を生き抜くための幅広い能力を育むことを目的としています。（スライド23参照）
3	15	「福祉・健康型」は、ゲーム操作による脳への刺激を活用し、高齢者などの健康増進を目指すものである。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	状況判断や指先の操作が脳のトレーニングになるため、認知機能の維持やフレイル予防に役立ちます。また、仲間と楽しむことで生きがいを創出し、心身の健康を支えることを目的としています。（スライド20参照）
5	16	「ゲームは単なる遊び」という認識の違いが、eスポーツ活用の障壁となることがある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	世代によってはゲームに否定的なイメージを持つことがあり、この認識のズレが地域での理解や協力を得る際の「社会的・文化的な壁」となります。対話を通じた理解促進が必要です。（スライド37参照）
5	17	イベントの運営資金は大手スポンサーに頼りがちで、地域にお金が回りにくい課題がある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	スポンサー収入は地域外の企業から入ることが多く、イベント自体は盛り上がっても、地元の商店などに直接的な利益が還元されにくいという「経済効果の壁」があります。（スライド38参照）
5	18	eスポーツは場所を選ばず実施でき、地域独自の魅力を打ち出すことが容易である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	インターネットがあればどこでもできるという利便性は、逆に「なぜその地域でやるのか」という独自性を出しにくい要因になります。地域の特産品などと結びつける工夫が必要です。（スライド40参照）
5	19	運営を外部企業に完全に委託してしまうと、地域にノウハウや人材が育たない恐れがある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	専門知識が必要だからと企画・運営を外部に丸投げすると、イベントは成功しても地域にノウハウが蓄積されません。地域の人材を巻き込み、自立して運営できる体制を作ることが大切です。（スライド40参照）
5	20	eスポーツの教育的効果は既に社会全体に多く知られており、特別な説明をしなくても理解される。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	論理的思考などが養われることは知られつつありますが、社会全体での共通認識には至っていません。どのような教育的価値があるのかを丁寧に伝え、理解を広げる努力が必要です。（スライド37参照）

6	21	実践の段階で、最初からインパクトを狙って大規模な大会を開催することが、成功への近道である。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	公民館での体験会など、まずは誰もが気軽に参加できる小さなイベントから始めることが推奨されています。無理のない規模から育てていくことが大切です。（スライド44参照）
6	22	eスポーツでは体力差が出にくいため、高齢者と若者が協力し合う世代間交流が可能である。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	eスポーツは対等に楽しめるため、祖父母と孫がチームを組むといった世代を超えた交流が実際に生まれています。これは希薄になりがちな地域のつながりを取り戻すのに有効です。（スライド45参照）
6	23	イベント終了後の「ふりかえり」は、活動を持続的に改善していくために不可欠なステップだ。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	「ふりかえり」で参加者の声を聞き、良かった点や改善点を洗い出すことが重要です。このプロセスを経ることで、次回の活動をより良いものへと進化させることができます。（スライド44参照）
6	24	地域モデルを持続させるには、人材育成などの手間は省き、一過性のイベント開催だけに集中すべきだ。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	一過性のイベントで終わらせるのではなく、「交流→発見→深化→育成」というサイクルを回し、将来の地域や産業の担い手を育てていく視点が持続可能な地域創生には不可欠です。（スライド46参照）
6	25	イベントの運営を通じて、普段は見えにくい個人のリーダーシップや才能が発見されることがある。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	企画や運営に挑戦する中で、「この人はまとめ役がうまい」「配信技術がある」といった、地域に埋もれていた人材の才能が「発見」されることがあります。（スライド46参照）
7	28	「ご当地チーム」を結成し地域全体で応援することは、まちに対する愛着を育てる。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	「チーム・産業型」は、地域名を冠した「ご当地チーム」を結成・運営し、それを地域全体で応援することを通じて、住民の自分たちのまちに対する愛着や一体感を育てるモデルです。（スライド50参照）
7	29	「イベント型」の主な目的は、いつでも誰でも集まることができる常設の場所を作ることである。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	常設の場所を作り交流の場とするのは「施設・拠点型」です。「イベント型」は、大会などを開催して短期間に多くの人を呼び込み、地域の魅力を広く知ってもらうモデルです。（スライド50参照）
7	30	若者の社会的な孤立を防ぐためには、家や学校以外で気軽に集まれる「居場所」の確保が必要である。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	特に若い世代において、家庭や学校以外の「第三の居場所」が不足していることが課題です。eスポーツ施設などは、そうした人々が気軽に集い交流できる新たな居場所として期待されています。（スライド7参照）
7	31	地域でのeスポーツ活動を成功させるには、行政や地元企業とは連携せず、若者だけで進めるべきだ。	○　正しい ×　誤　り	×　誤　り	持続的な活動にするには、行政、民間企業、地域団体などが連携する「官民連携」のサポート体制が不可欠です。それぞれの強みを活かし協力し合うことが成功の鍵となります。（スライド28参照）
7	32	イベントが成功したという小さな達成感の積み重ねは、活動に対する自信や地域の絆を深める。	○　正しい ×　誤　り	○　正しい	最初から大きな成果を求めず、小さな成功体験を共有することで「自分たちにもできる」という自信が育まれます。この「関係の深化」が、持続可能な地域モデルを作る土台となります。（スライド46参照）

令和 7 年度 文部科学省委託事業
専門職業人材の最新技能アップデートのための専修学校リカレント教育推進事業

地方創生を促進する e スポーツスタートアップ人材を育成する
最新技能アップデートプログラム開発事業
事業成果報告書

発行者：一般社団法人日本 e スポーツ学会
発行日：令和 8 年 3 月

※本書の無断転載を禁じます。