

## 第5回 都市自治体におけるスポーツを活用した地域振興に関する研究会 議事概要

日 時：2024年10月22日(火) 15:00~17:00

場 所：対面+オンライン会議ツール（zoom）を利用したハイブリッド開催

出席者：真山達志 座長（同志社大学 教授）、成瀬和弥 委員（筑波大学 助教）、向山昌利 委員（中央大学 准教授）、黒崎泰広 委員（宇都宮市 スポーツ都市推進課 課長）、松野英男 委員（浜松市 スポーツ振興課 課長）、荒木重則 氏（株式会社アマダス・デジタル 代表取締役）

米田研究室長、加藤主任研究員、中山研究員、石垣研究員、西川研究員（日本都市センター）

議 事：○ゲストスピーカーからの話題提供

○調査研究に関する議論

○その他

### 1. ゲストスピーカーからの話題提供

#### ○荒木氏からの話題提供

- ・ 報告者は、大手ゲーム会社でeスポーツ事業の責任者を歴任した後、株式会社アマダス・デジタルを設立。現在は日本とサウジアラビアを主な拠点として、ゲームとeスポーツに関する様々な要職を務めている。
- ・ 先日開催された東京ゲームショーでは、1ステージあたり約900人が現地で視聴しており、さらに最大同時接続数が約83,000人であった。この数字は日本のどのアリーナの最大収容人数を上回っている。また、そのステージに様々なインフルエンサーをゲストとして呼ぶことができ、エンターテインメントコンテンツとしてのeスポーツの可能性は非常に大きいと感じている。
- ・ 2010年代にYouTubeなどの配信プラットフォームが登場し、ゲームをプレイする様子を広く配信することが可能になった。これにより観戦者も増加しeスポーツのエンターテインメント性が広がった。また、コロナ禍を経て大会のオンライン化が進み、2030年に向けてVRやメタバース等を活用したリアルとオンラインの融合も注目されている。
- ・ 2024年のパリオリンピックに併せて、eスポーツワールドカップがサウジアラビアで開催され、大きな注目を集めた。2025年にはオリンピック公認のeスポーツ国際大会「オリンピック・eスポーツ・ゲームズ」がサウジアラビアで開催される。
- ・ 報告者が2019年に新経済連盟で講演した際に、ゲーム会社と消費者の関係が従来のコンテンツを提供されるだけの一方通行の関係ではなく、消費者のデータをゲーム会社に還元する双方向の関係性が構築されることが重要であると指摘した。また、熱心にプレイするプロゲーマーやゲームを遊ばずに観戦する人々など、一般的なプレイヤー（ノーマルプレイヤー）の上下にも新たな層が生まれており、多様なプレイヤー層がビジネスチャンスの拡大につな

がると考えている。

- ・ e スポーツの中にも様々なジャンルがあり、どの e スポーツ大会で何のゲームタイトルを取り上げるかは非常に重要である。参加者のニーズやその目的をしっかりと検討し、ゲームタイトルを決める必要がある。
- ・ 多くの企業や自治体で e スポーツを取り入れたいと考えているものの、ただやってみたという団体が多く、持続可能性があるとは言い難い。どのような循環で、どのようなものを誰に対してやるかといった仕組みをきちんと構築しないまま始めてしまうと、資金の無駄遣いを招く恐れがある。企業、障害者施設、学校、地方自治体、高齢者施設など、それぞれの団体や目的に応じて、しっかりとしたスキームを構築する必要がある。
- ・ e スポーツ大会や配信を通じて得られるデータは非常に価値がある。視聴者の属性や、どの瞬間に熱量が高まるかといった情報は次回の大会や配信の改善に大きく寄与する。また、会話の分析を通じて、観客の興味やニーズを把握することも可能である。
- ・ サウジアラビアでは、e スポーツワールドカップを主催し、e スポーツとゲームのまちを作るなど、莫大な予算を e スポーツに投資している。日本においては、今後 e スポーツの競争力を国際的に発揮していくために、しっかりとした戦略を考える必要がある。限られた予算の中で、いかにスマートにビジネスを展開し、地域を活性化させるかが今後の課題であると考えている。

#### ○荒木氏からの話題提供を受けた意見交換

- ・ デジタルゲームの中でも競技性があるものが e スポーツであると一般的には定義されている。前述の定義には、実際に対戦せずに、タイムだけで競うものも含まれるが、報告者は、前述の定義に加え、実際に対戦し人と競い、観客を熱狂させる要素があり、視聴者に人気のあるものが e スポーツであると理解している。
- ・ リアルスポーツ業界は e スポーツを入口にしてリアルスポーツへの関心を引き付けたい思惑がある。実際に、レーシングゲームの優秀なプレイヤーが、ドライバーとして招かれ、リアルな大会で成果をあげたケースもある。
- ・ e スポーツの大会が地方自治体で単発で開催されても、効果は限定的であり、成功している事例はほとんどない。地方自治体と企業の連携に加え、複数の都市がキャラバンのように連携し、毎年の恒例イベントとして定着されるような仕組みを作る必要があると考える。加えて、次世代へと繋がるストーリーを紡ぎ、地域に根付くことで、継続的な効果を発揮し、スポンサーも付いてくるのではないか。
- ・ e スポーツには年齢や障害の有無、性別、宗教の違いを超えて人々をつなぐ力がある。障害のある人向けのデバイスなど多様な人々が共にプレイできる環境が整いつつあり、場所を問わず自宅でも気軽に参加できる点が e スポーツの魅力であると考えている。
- ・ サウジアラビアでは、脱石油経済を目指す一環で、e スポーツやゲーム産業への長期的な投資を戦略立てて行っている。日本でも同様に、経済的な効果を生む持続的な仕組みを構築

することが必要であると考え。e スポーツ関連の大会やイベントにおいて、短期的な収益だけでなく、地域経済や文化の発展を視野に入れ、自治体や企業が連携して地元の特徴を活かした支援が実現できれば、より大きな効果が期待できるのではないだろうか。

- ・ e スポーツという言葉は若者にとってあまり馴染みのない用語であり、彼らはそれぞれのゲームを独立したものとして捉えている。e スポーツという言葉は特定の何かを指すというよりは、ゲームを使って競技をするといったカテゴリーを包括的に示す便宜的な呼称に過ぎないと考えている。
- ・ リアルスポーツとeスポーツとの違いは、実際の体を使って行うかデジタルの中で完結するかの違いである。それぞれのメリット・デメリットを補完し合う形が、今後双方の発展にとって重要となってくるのではないだろうか。

## 2. 調査研究に関する議論

### ○アンケート調査報告（報告の一部を抜粋）

- ・ 調査対象 815 市区の内、回答数は 516 市区(63.3%)であった。
- ・ 回答自治体において、スポーツを活用することとしている分野は健康分野が最も多い。
- ・ スポーツ政策主管課の抱えている課題について、回答自治体の 8 割以上が人員と予算について課題があると回答があった。

### ○アンケート調査報告を受けての議論

- ・ 人員については、スポーツ政策主管課に限らずどの所管も課題として挙げられる可能性はあるものの、それでも 8 割を超える自治体が課題として挙げるのは衝撃的な数字である。
- ・ 予算についても、イベントや大会開催に掛かる人件費等が年々上がっていく中で、余裕のない自治体が増えているのではないか。
- ・ アンケート調査結果については、年度末に取りまとめる報告書にて、各自活用してもらいたい。

### ○報告書構成案について

- ・ 執筆分担・内容の確認を行った。
- ・ 部活動地域移行については、各自治体が直面している喫緊の課題であり、報告書の中で触れないわけにはいかないのではないか。

## 3. その他

- ・ 第 6 回研究会は 11 月 26 日(火)に開催予定。