

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

～eスポーツをもっと身近にするために～



今治市の地域振興にeスポーツを活用するべき理由

◆ eスポーツの特徴

「誰でも」、「誰とでも」、「どこでも」、「手軽に」



・ユニバーサルスポーツ
(身体的特徴・性別・年齢・国籍等
のしがらみがない)



・オンライン環境を活用できる
・専用の競技場等が不要
・幅広いeスポーツタイトルの中から
好みのものを選んでプレイできる



経済の活性化や交流人口の拡大につながる



eスポーツを活用した地域振興を行うことによる効果

- 新たなコミュニティの形成（人のつながり）
- 地域のプロモーション（地域発信、経済的効果）
- 教育、健康・福祉的影響

効果1

新たなコミュニティの形成(人のつながり)

◆ つながりが生まれ、そのつながりが新たなつながりを生む

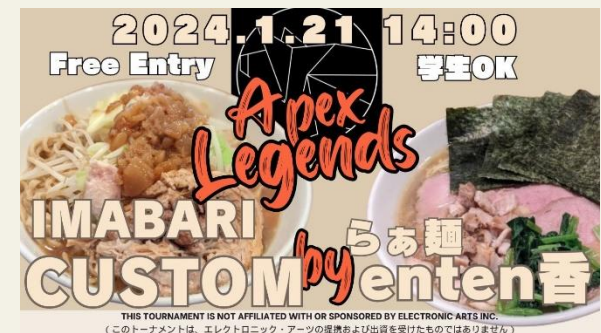
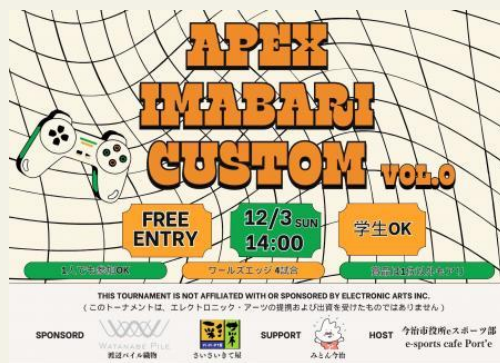
実際に…

今治市eスポーツ部の結成

市内のeスポーツカフェPort'eとのオンライン大会共催

太田市(姉妹都市)との交流会開催

Port'eが市内飲食店とのオンライン大会「〇〇CUP」共催を開始



効果2

地域のプロモーション(地域発信、経済的効果)

◆ 地域の魅力や特産品等の発信ができる

実際に…

(今治市の事例)

Port'eとのオンライン大会で
今治市にちなんだ景品の提供
(タオル、かんきつ類、今治市のグッズ)

(宮崎県椎葉村の事例)

村の事業として、
交流拠点施設「Katerie(カテリエ)」に
eスポーツチームの合宿を誘致

効果3

教育、健康・福祉的影響

◆ 戦略的思考、コミュニケーション能力などのスキルを育んだり、デジタル技術に関する知識を身につける機会を創出できる

実際に…

(今治市の事例)
eスポーツモデル地区として、
今治市総合福祉センターと
大三島公民館に
Nintendo Switchを配備

(今治市の事例)
今治北高校大三島分校に
eスポーツ部を設置

(茨城県立小瀬高校等の事例)
クラスマッチにeスポーツを導入

eスポーツは地域振興の起爆剤となるかも…

◆ 今治市のeスポーツに関連する要素

- ・外国人技能実習生等が多い
⇒eスポーツを**新たなコミュニケーションツール**として活用できる
- ・陸地部から島しょ部まで**変化に富んだ地形**である
⇒**オンライン環境**を利用して交流できる
- ・姉妹都市(群馬県太田市)にeスポーツを活用した交流が可能な体制がある
⇒**姉妹都市交流の新たなアプローチ方法**としてeスポーツを活用できる

eスポーツを活用することで、

「新たな視点での地域振興」が可能になる

今治市に地域密着型のプロゲーマーを呼ぼう！！

○ミッション型地域おこし協力隊の制度を活用
プロゲーマーとしてeスポーツ普及活動してもらおう。

今治市はスポンサーに！
給与＆練習環境の提供

なぜ地域おこし協力隊員なのか？



- ・専門的な知識や経験をもつ人材が必要。
- ・課や係を新設するより猶予期間が少なく、すぐに活動を開始できる。

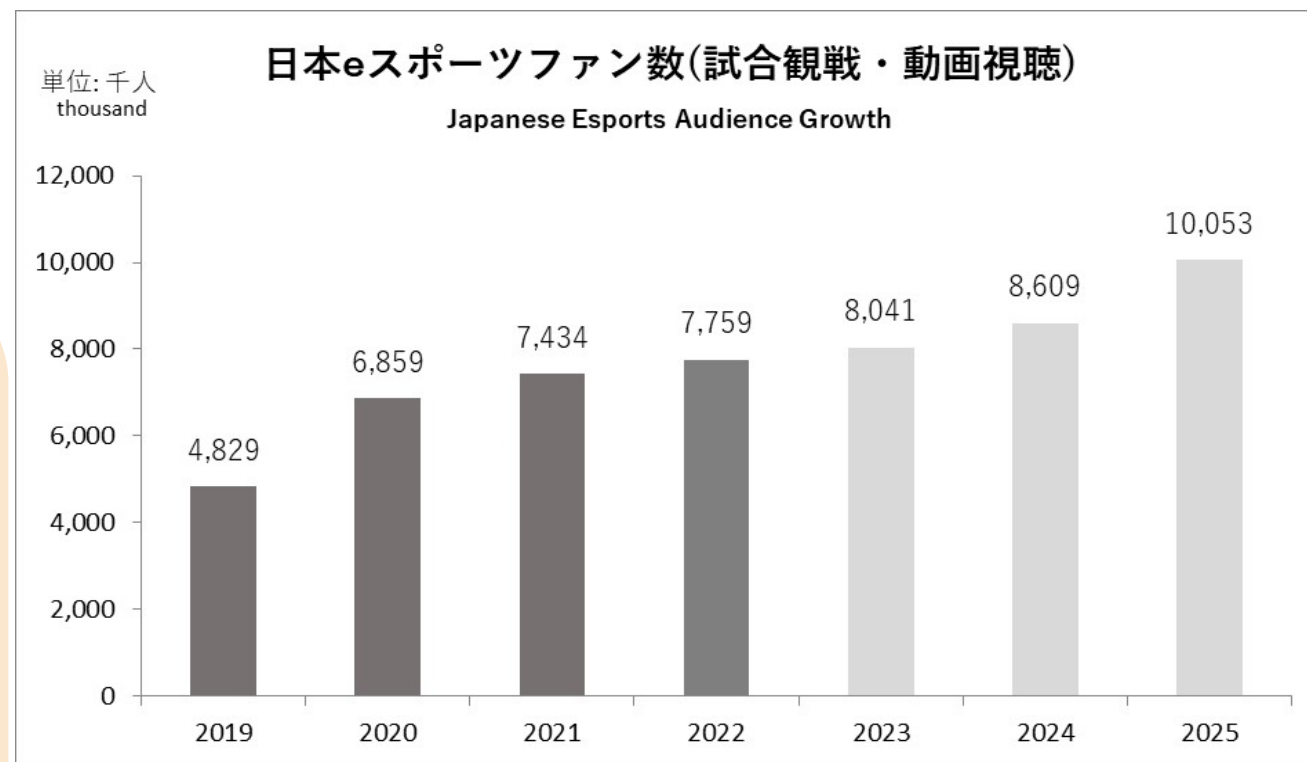
◆ 今治市所属のプロゲーマーとして活動！

- ・今治市の名前を背負って大会に出場
- ・YouTubeでゲーム配信

・若い世代との接点を確立！

→今治の魅力・地域資源のPRにとどまらず
将来的な企業のスポンサー化や
eスポーツを用いた企業のリクルート活動など
プロゲーマーを中心とした

今治市のeスポーツ活用の基盤づくりを行う。



画像出典元: 一般社団法人 日本eスポーツ連合公式サイト News『日本eスポーツ白書2023』販売開始 豊富な情報量で国内eスポーツ産業の市場動向を分析 2022年の国内eスポーツ市場は前年比127%の125億円 2022年の国内eスポーツファンも776万人と増大,日本eスポーツ市場規模より引用 (<https://jesu.or.jp/contents/news/news-240131/>) (最終アクセス日 令和6年3月13日)

◆ 今治市所属のプロゲーマーとして活動！

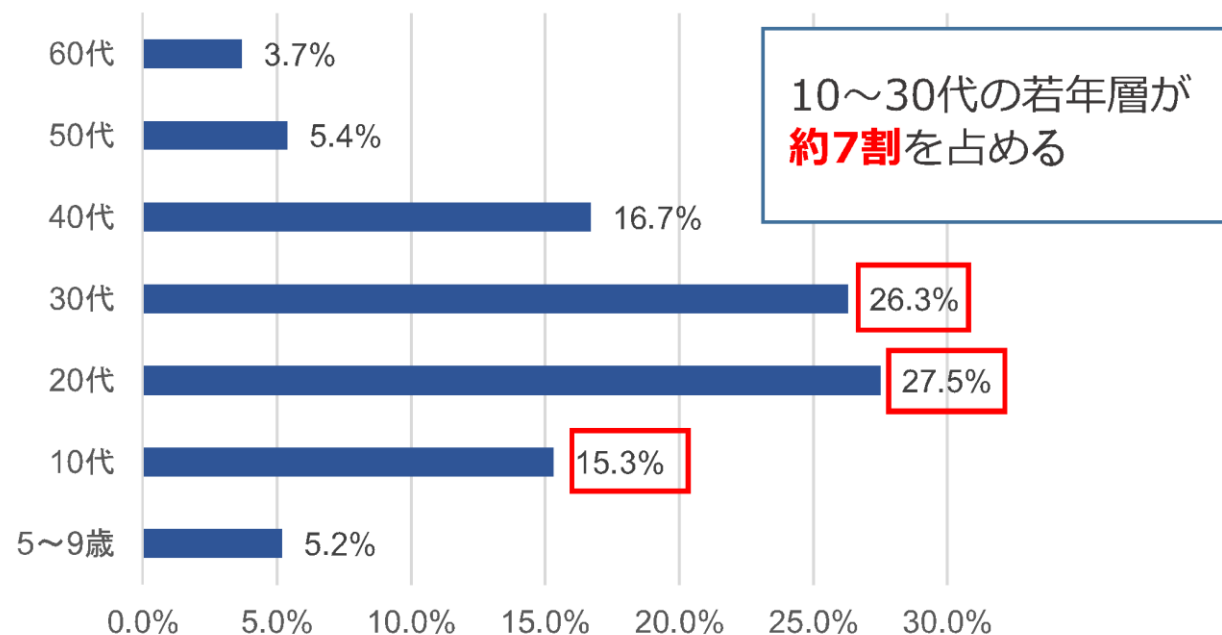
- ・今治市の名前を背負って大会に出場
- ・YouTubeでゲーム配信

・若い世代との接点を確立！

→今治の魅力・地域資源のPRにとどまらず
将来的な企業のスポンサー化や
eスポーツを用いた企業のリクルート活動など
プロゲーマーを中心とした

今治市のeスポーツ活用の基盤づくりを行う。

国内eスポーツ視聴者年代比率(2018年7月調査)



画像出典元: 兵庫県 eスポーツの推進について 検討結果(とりまとめ), 兵庫県におけるeスポーツの取組の方向性より引用 (<https://web.pref.hyogo.lg.jp/kk62/documents/05torimatomekekka.pdf>)
(最終アクセス日 令和6年3月13日)

◆地域に密着した **eスポーツクラブチーム** を設立！

本気でeスポーツと向き合う場所で、**ここでしかできない成長を！**

1、eスポーツ大会に出場、プロプレイヤーを目指す

- ・世界で活躍するeスポーツ選手を今治から排出！
-

2、学習機会の創出

- ・イベントの企画

例)eスポーツ大会、世代間交流イベントの企画運営

3、遠隔地との交流

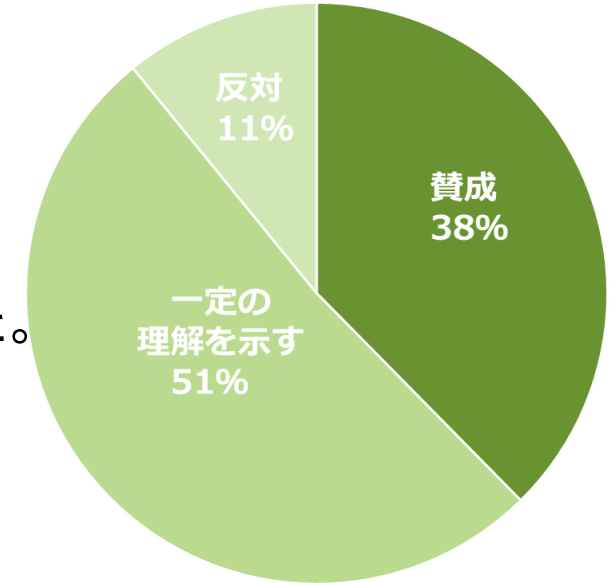
- ・今治市内の離れた同級生とゲームで交流 →より効果的なキャリア教育に！
- ・姉妹都市の太田市、パナマやレイクランドも！ →日本中、世界中と交流する経験ができる！

eスポーツへのバイアスを取り除く特効薬になる！

子供がeスポーツ部に入部することに

◆まだまだeスポーツへのイメージについては不当なもの。

- ・アンケートでも、eスポーツの認知度や、eスポーツ自体の印象については良好であったが、いざ子どもが部活に入るとなると肯定的でない回答が多かった。
- ・「この街からプロeスポーツプレイヤーを輩出する！」という意思表示になる。
→存在自体が、このバイアスを取り除く可能性を多いにもつ！



回答件数 n=101

活性化



- ・今治に来ずとも魅力発信ができる環境の醸成
- ・eスポーツを用いた地域振興や共生社会の推進がしやすくなる！

お酒を飲みながらゲームをプレイしよう！



なぜeスポーツ×お酒なのか？

- ・eスポーツとお酒の相性はバッチリ！
- ・気軽に楽しく飲みニケーションができる
- ・他のスポーツと違い、体力面でも安全面でもお酒が邪魔にならない



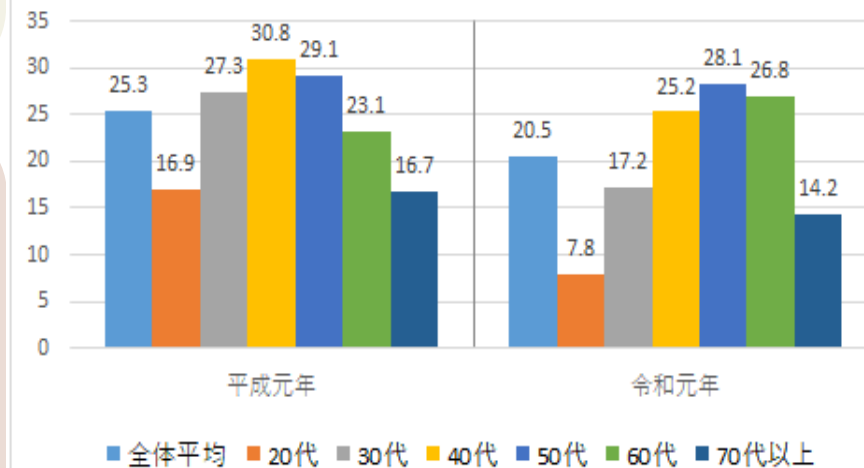
酒類業界の現状

若者のアルコール離れが進んでいる

⇒eスポーツと絡めることで若者を始めとした

新たな客層を取り込むことができる！

年代別飲酒習慣率の推移



出典：飲酒習慣者の年次推移／厚生労働省
令和元年国民健康・栄養調査報告／厚生労働省

オフライン

eスポーツ × 夜マルシェ × 夜市

◆体力や年齢を問わず誰もが一緒にプレイ・観戦できる！

- ・普段ゲームをしない人がeスポーツを見る機会、触れる機会、体感する機会になる。
- ・ゲームが好きな人がマルシェにくるきっかけになる。
- ・今治市民同士の交流になる。



・若い世代を中心に高い訴求力があるeスポーツがまちなかの課題を解決する切り札になる！



オンライン

姉妹都市との交流会 ~eスポーツを肴にオンライン飲み会~

お互いの酒蔵のお酒を送りあって試飲会をしながら、
eスポーツをプレイ・観戦する。
ゲームをしている後ろにケータリング形式でお酒とおつまみを展開
お酒のつまみも紹介し合うことで、お酒以外の特産品についてもPRできる。

今治市：八木酒造、大三島みんなのワイナリー
焼き鳥、じゃこ天 etc...
太田市：島岡酒造、地ビール
上州太田焼きそば、漬物 etc...



今治市eスポーツ限定ラベルのお酒を提供したい！！

両方のイベントで提供するお酒・食品にイベント限定のラベル・ラッピングを行う

目新しさで商品売り出しつつ、eスポーツの機運を高めることに繋がる

⇒eスポーツで地域振興をしつつ、産業振興的な結果も生み出す



地域おこし協力隊員 1名あたり(年間)予算



人件費
280万



活動経費
200万



備品
60万



経費全額
特別交付税措置

お酒 × eスポーツ 予算



イベント
委託料
100万



ラベル
製作費
30万



その他雑費
50万



小計: **540万円** × 年間2名を想定

180万円

合計: **1260万円**

まとめ

- eスポーツは今治市にとって地域振興の起爆剤となりうる
- 提案①「今治市に地域密着型のプロゲーミングチームを作ろう！」
 - ・今治市所属のプロゲーマーとして活動してもらおう。
 - ・eスポーツクラブチームの運営を行ってもらおう。
- 提案②「お酒を飲みながらゲームをプレイしよう」
 - ・eスポーツ×夜マルシェ×夜市
 - ・姉妹都市との交流会
 - ・イベント限定の今治市eスポーツラベルを作成