

2025 年 3 月 26 日
名城大学大学院経済学研究科経済学専攻 1 年
学籍番号 243321001
猿樂英士

地域活性化に向けた新たな取り組みの導入に関する調査について

はじめに

修士論文の執筆に向け、取り組みの主体となる全国の団体、企業へのインタビュー調査や、取り組みに関するセミナーへの参加、取り組みの現地視察を行った。

本研究は多様な地域課題を抱える地域が導入する、新たな取り組みに注目し、取り組み実施の経緯と継続性に注目したものである。研究対象とする取り組みについては「地域性や地理的特性に捉われず、どの地域でも導入が可能である」ものを条件として、実際に現地に訪問し、主体となる団体へのインタビュー調査や現地の状況の視察などを行っている。

今回、経済・経営学会研究費を使用し、「e スポーツ」、「グリーンスローモビリティ」という 2 つの取り組みについて、実際に地域で行われるイベントの視察、セミナーへの参加、取り組みの主体として活動する方へのインタビュー調査などを実施した。

①群馬県高崎市

群馬県庁は、全国で唯一「e スポーツ」と名の付く専門部署、「e スポーツ・新コンテンツ創出課」を 2020 年に設立し、e スポーツを活用した「地方創生（ひとづくり、まちづくり、しごとづくり）」と「群馬のブランド力向上」の実現に向けた多様な取り組みを展開している。現在は「e スポーツ・クリエイティブ推進課」へと名前を変更し、県内での e スポーツ普及に向けたコミュニティ創出や、取り組みを実施したいと考えている県内団体の支援、県内イベントの企画・運営など、多岐にわたる活動を行っている。

群馬県の特徴的な取り組みとして、e スポーツの競技大会には必要不可欠な存在である「e スポーツ実況者」の育成、発掘を目的とした、「全日本 e スポーツ実況王決定戦」と、「学校の枠にとらわれない」をコンセプトに、19 歳以下のメンバーで構成されたチームが参加可能な e スポーツ大会、「U19 e スポーツ選手権」を企画、実施している。

今回、群馬県 e スポーツ・クリエイティブ推進課の K 氏の紹介をきっかけに、上記 2 つのイベントが 2 日間にわたって行われる県内最大のイベント、「e スポーツ 2days」の現地視察を行った。

2023 年 11 月 9 日（土曜日）

この日は、e スポーツ 2days 初日の大会、「第 4 回全日本 e スポーツ実況王決定戦」（以下、「実況王」）の視察のため JR 高崎駅から徒歩 15 分の場所に位置する大型コンベンショ

ンセンター、「G メッセ群馬」に訪問した。

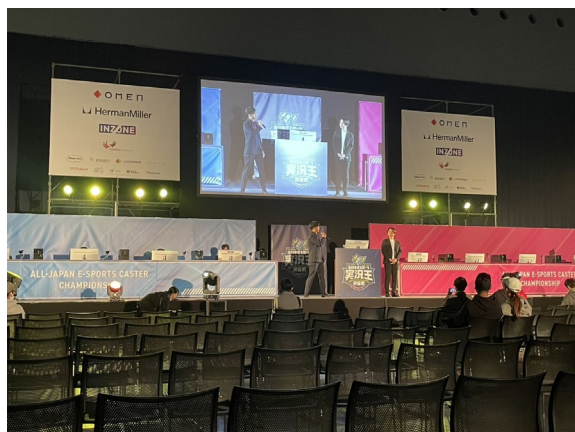
「実況王」は、e スポーツ大会を行う上で必要な、実況者としての能力を競う大会であり、即興での試合の言語化能力や、ゲーム理解力、プレイの熱量を伝える力を競うものである。また、本大会は e スポーツ実況者を目指す人にとっての登竜門としての側面を持ちつつ、参加者が今後、実況者として大会に参加するための実績を積むシグナリングの側面も持ち合わせていることが大会中で説明されていた。

会場前方では試合の観戦ができるようになっている一方で、後方では大会に使用している e スポーツゲームタイトルが体験できるブースが複数用意されているほか、e スポーツに関連する専門機材を扱う企業のブース、医療機器メーカーのブースなど多様なブースが出店されていた。加えて、会場の外ではキッチンカーも出店され、群馬県名物「焼きまんじゅう」を始めとした県内の料理を味わうことができるようになっていた。

大会の様子は動画配信サイト YouTube にて生放送が行われており、現地へ赴かずとも大会の様子を確認することができた。本大会は大会参加者の中に著名な e スポーツ選手がいたこともあり、決勝戦は現地のキャパシティを超える約 600 人が YouTube 配信にて観戦を行っていた様子がみられた。

会場へ訪れている参加者の多くが 10 代～20 代前半であった一方で、小学生とその保護者とみられる参加者も多数散見され、G メッセ群馬、並びに本イベントが地域の人々の楽しみの 1 つになっていることが確認できた。

写真 1 「第 4 回全日本 e スポーツ実況王決定戦」会場前方の様子（筆者撮影）



2023 年 11 月 10 日（日曜日）

二日目であるこの日は「U19 e スポーツ選手権 2024」の視察のため、前日同様 G メッセ群馬へと訪問した。同大会では、世界的に人気のゲームタイトルである「LEAGUE of LEGENDS」と「VALORANT」を使用した競技大会が行われていた。本大会は住んでいる地域や通っている学校に捉われないチームが大会に参加できる点が大きな特徴である。大会に使用されているゲームタイトルについては、いずれも多人数同士が対戦するタイトル

であることから、「選手同士のコミュニケーションの促進」という点がゲームタイトルの選定の上で意識されていることが進行の中で語られていた。

この日は 2 タイトルの大会をそれぞれ午前、午後で行っていたこともあり、観戦に訪れた参加者が各々関心のあるゲームタイトルのみを観戦し、正午ごろには、観戦にきた参加者が入れ替わる様子が目立った。また、年齢層についても、当該ゲームをプレイしている 10 代前後を中心とした参加者が非常に多かったことが確認できた。加えて前日同様、会場の外ではキッチンカーが出店しており、会場を後にする参加者と、午後の部の観戦にきた参加者で賑わいをみせていた。

小括

本イベントは、行政主導で企画・運営された e スポーツイベントとして、全国的にも先進的な取り組みの 1 つである。また多様な地域内外の主体がブース出展、協賛、キッチンカーの出店などを通じて参画しており、e スポーツの枠にとらわれない、県内外の団体にとっての PR の場になっていることが確認できた。

イベントの参加者については、10 代～20 代前半の参加者が多くみられたが、その一方で e スポーツ体験ブースに小学生とその保護者が参加している様子も多数みられた。従って、本イベントは e スポーツ競技に関心のある層に向けた競技大会と、e スポーツについてあまり詳しくない参加者に向けた体験ブース、交流の場が 1 つの空間に共存していることが、多世代に向けたイベント参加の促進という点において大きな役割を果たしていることが確認できた。

②岩手県陸前高田市

岩手県南東部に位置する陸前高田市では、震災被害の復興に向けた様々な取り組みが行われており、その中の 1 つとして「グリーンスローモビリティ」事業がある。グリーンスローモビリティとは時速 20km 未満で公道を走ることができる電動車を活用した小さな移動サービスとその車両も含めた総称¹である。この取り組みは 2019 年より始まり、現在は市内の市営住宅、中心市街地、復興祈念公園、飲食店などを結ぶ新たな移動手段の 1 つとして利用されている。

今回、同事業に関するセミナーとして、2024 年 11 月 29 日（金曜日）に開催された、「第 49 回 EST 創発セミナー in 陸前高田」への参加を通じて、陸前高田市で実施されている地域課題解決に向けた取り組みの調査を行った。

午前：陸前高田グリーンスローモビリティによる現地見学会

セミナー当日の午前には、陸前高田グリーンスローモビリティ、通称「モビタ」（以下、

¹国土交通省「環境：グリーンスローモビリティ・国土交通省」より
「https://www.mlit.go.jp/sogoseisaku/environment/sosei_environment_fr_000139.html」

モビタ) の試乗会に参加した。試乗会では、実際にモビタに乗車し、乗り心地を体感できるだけでなく、停留所となっている陸前高田市内数か所への訪問を通じた上でドライバーの方による地域の説明を聞きながらの現地見学を行った。

写真2 陸前高田グリーンスローモビリティ「モビタ」の外観（報告者撮影）



モビタは乗客定員 6 名の車両で、群馬県桐生市にある Think Together 社製の「eCOM-4」という車種が用いられている。乗客はシートベルトが不要であり、向かい合わせの座席になっているのが大きな特徴である。運行ルートについては、平日は災害住宅、商業施設を結び、休日については地域内の飲食店や道の駅などを回遊することができるようになっている。

試乗会の中では、ドライバーを担当されていた「陸前高田しみんエネルギー株式会社」の S 氏に事業に関するお話や、地域の現状、モビタの運営に関するお話を聞くことができた。同事業は「一般社団法人 陸前高田グリーンスローモビリティ」が主体として担っており、S 氏が所属する地域の新電力会社である「陸前高田しみんエネルギー」、観光物産協会、社会福祉協議会、商工会、自動車整備会社などが構成員として参加している。また、事業の運営資金については、陸前高田しみんエネルギー株式会社の電力事業収益を活用することで工面しているという。また、陸前高田市の大きな地域課題として「空き地問題」があると S 氏は話す。震災による被害が大きかった中心部では、場所や土壌の状態から用途が限られる空き地が多く残っており、陸前高田しみんエネルギー株式会社は、この空き地を活用した再生可能エネルギーの導入促進を事業の 1 つとして行っている。また、モビタの運行に必要なドライバーについては、2024 年 11 月時点で従業員を含め 10 人が担当しており、有志で集まったドライバーの方へ業務委託することで運営しているという。しかし、このドライバーも不足気味であるといい、今後さらに取り組みの体制を整えていくことが必要であるということを S 氏から聞くことができた。

午後：「第 49 回 EST 創発セミナーin 陸前高田」

午後は、陸前高田市にある「奇跡の一本松ホール」にてセミナーへと参加した。セミナーでは、グリーンスローモビリティ導入に関する経緯や課題の説明の他、東京大学、群馬大学の講師より、地域モビリティに関する講演も行われた。

陸前高田市では 2019 年及び 2020 年の実証運行を経て、2021 年に 2 台のグリーンスローモビリティが導入された。その後、2022 年より本格的な運行が開始した。使われている車両については、移動効率ではなく、低速での移動を通じて地域内の人のつながりの再構築や「移動を楽しむことができる空間」が意識されたモビリティが導入されたという。

本事業の主体である一般社団法人陸前高田グリーンスローモビリティの方は、事業の拡充に向けた今後の課題として、「市民の認知度向上と主体的な参加」を指摘していた。また現状、Think Together 社の車両を活用しているが、今後は Think Together 社の協力を得ることで、同車両を陸前高田市内で生産することを目指しているという。加えて、市内での再生可能エネルギーの普及に向け、農地とソーラーパネルを同じ場所に設置した営農型太陽光発電も計画しており、地域全体で EV によるエコドライブの普及を目指しているという。

小括

本取り組みの特徴は、事業そのものに大きな収益を期待するものではなく、地域コミュニティの再興、市内への新たな産業の誘致や再生可能エネルギーの普及といった地域経済の軸を取り戻すための手段としてグリーンスローモビリティが導入されている点である。

本セミナーを通じて、狭域におけるグリーンスローモビリティが地域課題解決の可能性を秘めていることを感じさせると同時に、事業の継続においては運営面の問題よりも、地域住民の参画が今後の課題となっていることが確認された。

③岡山県岡山市

岡山県では、e スポーツを用いた地域活性化が積極的に行われている。その取り組みについては岡山市内の商店街と家電量販店との連携による e スポーツの普及活動、商店街の活性化から、地域内ビジネスの発展に向けた取り組みなど多岐にわたっている。

本調査では、岡山市内を中心に e スポーツを活用したイベントの企画、実施を担っている「岡山県 e スポーツ連合」と、2024 年に、e スポーツを活用した学生と企業のマッチング実現に向けた取り組みを実施した「岡山盛り上げよう会」の 2 団体へのインタビュー調査を行った。

2025 年 2 月 3 日（月曜日）

初日となるこの日は、一般社団法人岡山県 e スポーツ連合の H 氏に対し、取り組みを行う拠点となる、岡山駅前商店街とビッグカメラ岡山駅前店にてインタビューを実施した。

岡山県 e スポーツ連合では、岡山駅前商店街の振興に向けたイベントを中心に、協賛企業

らによる対抗戦イベント、教育と連携した青少年事業などを実施している。

H 氏によれば、岡山駅前商店街は距離が短いため、滞留人口が少ないことが問題としてあるという。そのため e スポーツイベントの実施を通じて、商店街の滞留人口を増加させる目的があるという。またイベント後には、参加者同士の交流会を行うことも大事にしているといい、商店街に訪れた地域外の人と、地域内コミュニティとの触れ合いが意識されているのだと H 氏は語る。

今回のインタビュー場所であるビッグカメラ岡山駅前店は、昨年の 11 月に岡山県 e スポーツ連合、岡山駅前商店街と三者連携協定を結んだ。この協定によって連合や商店街側はビッグカメラ 3 階の e スポーツコーナーをイベントブースとして使用し、ビッグカメラはイベント実施が来店のかっかけになるという両得の形になっているという。

インタビューの中では商店街を取り巻く課題についても質問した。現在、岡山駅前商店街は周辺にマンション建設の計画があるほか、路面電車を JR 岡山駅前まで延線する計画も進んでいるといい、これらが商店街への訪問者数に影響することが危惧されているという。その一方で、商店街内への光回線の整備、大型サイネージの導入も考えられており商店街全体のデジタル化も同時に進展している。これら地域を取り巻く状況をいかに取り組みの中に活かしていくかが今後の大きな課題になっていくと H 氏は語る。

また連合が主催するイベントの開催にあたってはボランティアが多く参加しており、取り組みの中心的となる熱を持つ人物が地域から離れてしまうことで取り組みが継続しないといった問題もあるという。そのため、連合としても今後の取り組みの継続に向けて後輩育成だけでなく、地域内の e スポーツコミュニティの育成にも尽力している。その活動の 1 つが連合によるレンタルスペースの運営である。「岡山 e スポーツコミュニティスペース YOSUGA」は、完全予約制のレンタルスペースとして会議室利用のほか、気軽に e スポーツを楽しむことができるようになっている。H 氏によれば、同施設は「配信機材なども含めて設備が整っていて、利用料もそれほど高くないため、中高生を中心にかなりの需要がある。施設が地域内コミュニティ形成のかっかけになれば良い。」という。

写真 3 連合が運営する「岡山 e スポーツコミュニティスペース YOSUGA」(報告者撮影)



2025 年 2 月 4 日（火曜日）

この日は、岡山県への移住支援活動、地域社会貢献などに取り組む「岡山盛り上げよう会」（以下、「おかもり会」）の S 氏へのインタビューを同団体事務所にて行った。

おかもり会は 2012 年に岡山県に移住した S 氏と、現在の副代表を中心に発足されたボランティア団体であり、地域の活性化に向けた取り組みと、岡山県への移住を考えている方への支援を中心に活動を行っている。

おかもり会では 2024 年に、「e スポーツ×就職」プロジェクトを実施した。同プロジェクトは、おかもり会と、県内高校、e スポーツ関連企業の 3 団体が共同で行ったもので、e スポーツを活用した移住・定住促進と IT 人材の発掘を目的とした企画である。参加者と県内企業は SNS を通じて、e スポーツ大会への参加に向けた練習を行い、その中で参加者と企業の交流やマッチングが図られている。大会は 11 月末に開かれ、それまでの 2 か月が練習・交流期間として設けられた。交流期間では、企業や地域の魅力といった情報が参加者に発信され、運営には取り組みに参画している県内高校の学生も大きく関わったという。S 氏によれば最終的に参加人数は 20 人程度、参加企業は IT 人材が不足する建設資材メーカーや工事会社、プラント設備の設計施工、ソフトウェア企業の計 4 社の参加があったという。

本取り組みが行われた背景には、「モノづくりの最先端を走る、地元企業をもっと知ってもらう機会を生み出したい」という S 氏の思いがあるという。また、地方では不足気味である IT 人材や、コミュニケーション能力のある人材が欲しいという企業に向けたゲームタイトルとして、5 人 1 チームで競うゲームタイトル、「POKEMON UNITE」を選定したと話す。

S 氏は取り組みを通じて、「運営に関わる人数の不足」と、「学生らに主体的に運営に携わってもらえる様にするための準備や段取りに、当初の計画より時間を要したこと」を課題として指摘している。しかし、後者については、「学生らが自らの手で運営に携わることができ、高校生の IT スキル等ポテンシャルの高さを知れたことに大きな意義があった」と話す。また、S 氏が参加のきっかけを数名の学生に聞いたところ「企業との接点を持てるのは珍しいと思ったから」、「IT 系の会社に就職したいと考えていたから」などの返答の他、参加した中学生から次回開催を望む声があったことも語っていた。

本取り組みはおかもり会の S 氏を中心として、県内高校と e スポーツ関連企業らが主体となって取り組まれたものである。また、本取り組みは「先行投資の要素が多く、前例の無い中では企業や行政等諸団体が実施するにはハードルが高い内容」と話しつつも、「全国での先行事例として前例を作れたこと」が S 氏にとっては実施した意義があったとインタビューの中で語っていた。今後は前回の反省を活かした上で継続する姿勢を示しつつも、必要に応じて得られた知見を他の団体に提供するなどして、本取り組みを参考にした取り組みが他地域で登場することにも期待していると S 氏は話す。

小括

岡山県における e スポーツを活用した取り組みは、他地域と同様に「地域活性化のための一つのツール」として行われている。しかし、その背景には、地域外の人が地域のコミュニティと触れ合うことや、地域のことをより深く知る機会を作ることが意識されているなど、取り組みに「地域と人の接触を増やしていくきっかけづくり」という特徴があることが、調査の中で見受けられた。

また 2 団体へのインタビューより、取り組みの継続には e スポーツや、地域に対する熱量をもった中心的な人物の存在が重要であることが明らかになったといえる。取り組みの拡大においては、今後、変わりゆく地域の現状をしかしつつも、熱を持つ新たな人材が増えていくこと、熱量を維持できる環境が必要となるだろう。

まとめ

各地域の取り組みの調査を通じて、多様なアプローチによる地域活性化の可能性を感じることができた。今回取り扱った「e スポーツ」と「グリーンスローモビリティ」に共通する点として、ただ経済効果を見込んだ取り組みに限らず、地域内の多様な主体が参加することで、幅広い世代が主体的に参加するきっかけを持たせ、希薄化した人とのつながりを生み出すことで地域内に新たなコミュニティを形成することを目指したアプローチに重きが置かれている点が明らかになった。

また、共通の課題について、取り組みの実施に参画する地域主体は多いものの、地域住民が主体的に参加するきっかけづくりに苦戦していることが挙げられる。体制の整備が整い、参加者の費用負担も少ない中で、どのように興味を持ってもらい、取り組みに参加してもらうかが、取り組みの成功と継続性、すなわち地域活性化の鍵になると言える。

本調査の中で得られた知見や考察については必要に応じて追加調査を行うことで、今後の修士論文執筆の際に参考にしていく。

謝辞

今回の調査にあたり、e スポーツ・クリエイティブ推進課様、陸前高田しみんエネルギー様、一般社団法人岡山県 e スポーツ連合様、岡山盛り上げよう会様におかれましては、多忙の中、取り組みの紹介、インタビュー調査へご協力いただき深く感謝申し上げます。

このたびは名城大学・経営学会には多くの支援をしていただき、来年度の修士論文執筆に向けた現地調査を実施することができました。感謝申し上げます。

参考文献

国土交通省.”環境：グリーンスローモビリティ-国土交通省”,国土交通省
https://www.mlit.go.jp/sogoseisaku/environment/sosei_environment_fr_000139.html, (参照 2025-2-20) .