

# 沖縄県における地域活性化の新展開

2026年3月29日

名城大学大学院経済学研究科経済学専攻2年

学籍番号 243321001 猿樂英士

## はじめに

修士論文の執筆に向け、地域活性化を目的として新たな取り組みを導入する団体に関する調査を実施した。

今日の日本において、地域の特産品や歴史的建造物、文化的背景を活かした取り組みを通じて、域内生産物の消費促進や移住促進といった地域活性化を図ることは普遍的となっている。特に、離島や山間の地域においては、交通手段の確保や地域コミュニティの維持、観光振興など、地域の持続的な発展に向けた様々な課題への対応が求められている。他方で、メタバース（仮想現実）やローカル 5G（狭域高速回線）をはじめとした情報技術のほか、近代的なモビリティの導入を通じて、地域活性化に向けた取り組みを展開する地域もみられる。

本研究では多様な地域が抱える課題を、既存の資源に依拠せず、これまでにない取り組みを導入する地域に注目し、これらが地域活性化に寄与するのかを明らかにすることを目的としている。

今回、経済・経営学会研究費を使用し、沖縄県内で展開されていた「e スポーツ」、「自動運転カート」という2種類の取り組みについて、実際に地域で展開されている事業や実証実験、取り組みの主体として活動する関係者へのインタビュー調査を2025年11月10日（月曜日）から12日（水曜日）までの期間に実施した。

以降の節では各取り組みについて、実施背景や運営体制、地域との関わりについて得られた調査結果を示す。

## ①沖縄県浦添市におけるeスポーツを活用した環境問題への取り組み

沖縄県浦添市を拠点として活動するハンドボールチーム運営会社である株式会社琉球コラソンは、2022年よりごみ拾い活動とeスポーツを組み合わせた「eスポGOMI」を県内で開催している。同取り組みは、一般財団法人日本財団スポGOMI連盟が2008年より展開する「スポGOMI」を基盤としており、環境問題や海洋ごみ問題への関心向上を目的として実施されている。「スポGOMI」はごみ拾いを競技化した取り組みであり、参加者が制限時間内に収集したごみの量や種類を競うものである。

これに対し、「eスポGOMI」はスポGOMIにeスポーツを組み合わせたものである。参加者は3人1組のチームを編成し、ごみ拾いとeスポーツ競技の双方に参加する。前半のごみ拾いの間に実施されるeスポーツ競技で好成績を収めたチームにはアドバンテージ

が付与されるため、ごみ拾いだけでなくゲームの要素も競技結果に影響する仕組みとなっている。環境美化活動にゲーム性を取り入れることで、従来の環境活動では参加が難しかった若年層やゲーム愛好者の参加を促している点が特徴である。

本調査では、11月10日（月曜日）に同取り組みを展開する株式会社琉球コラソンのゼネラルマネージャーである石田孝一氏へのインタビュー調査を実施した。石田氏によれば、eスポ GOMI は単独のイベントとしてではなく、琉球コラソンが展開する地域貢献活動の一環として位置付けられているという。同社ではハンドボールチームの運営に加え、児童養護施設への支援やキャリア教育事業など、スポーツを通じた社会課題解決に取り組んでおり、e スポ GOMI もその延長線上にある活動であるという。

同取り組みが沖縄県で実施される契機となったのは、東京都を拠点に活動する株式会社 Life Reversal Gaming. 代表の高木氏との出会いであった。同社はゲームを活用したイベント支援や地域課題解決事業を展開しており、石田氏が高木氏と交流する中で、その理念や事業内容に共感したことから沖縄県での導入が決定したという。実際に初回大会を開催した際には多くの参加者が集まり、石田氏自身も e スポーツと社会貢献活動を組み合わせた取り組みの可能性を実感したと語っている。

また、石田氏はスポーツチームが地域社会の課題解決に積極的に関与することの重要性についても言及している。特に地方においては、スポーツチームが地域住民との接点を持つ数少ない存在であり、競技以外の分野でも地域課題の解決に関わることが期待されている。その中で e スポ GOMI は、環境問題という社会的課題に対し、スポーツチームが主体となって取り組む事例として位置付けられる。

加えて、従来の清掃活動は参加者が固定化しやすく、若年層の参加を促すことが難しいという課題が存在していた。一方で e スポ GOMI は、ゲームという若年層に親和性の高いコンテンツを取り入れることで、これまで地域活動への参加機会が少なかった層との接点を生み出している。石田氏も、環境問題への関心だけでは参加につながらない人々が、ゲームをきっかけに地域活動へ参加する姿を見てきたという。

さらに、同取り組みは企業協賛によって運営されている点も特徴である。石田氏によれば、近年はSDGsや社会貢献活動への関心が高まっており、企業側も単なる広告宣伝ではなく、地域課題解決への参画という観点から協賛を検討する傾向が強まっているという。そのため、e スポ GOMI は環境問題への対応だけでなく、企業と地域社会を結び付ける媒介としても機能している。

今後について石田氏は、「将来的には自分たちの手を離れても各地域で自走してほしい」と述べている。現在は琉球コラソンが中心となって運営を担っているが、将来的には自治体や地域団体が主体となって継続的に実施できる体制の構築を目指している。また、高木氏も e スポ GOMI の仕組みをパッケージ化し、全国各地で活用される地域課題解決の手法へ発展させたいと考えているという。

本事例の特徴は、特定の地域資源に依存することなく導入可能である点にある。e スポ

GOMI はゲーム機器や運営ノウハウを活用することで実施できるため、観光資源や歴史文化資源などを持たない地域であっても導入しやすい。また、スポーツチーム、企業、行政、地域住民といった多様な主体を結び付ける機能を有しており、新たなネットワーク形成の契機となっている。

一方で、継続的な実施には運営体制の確立や協賛企業の確保などの課題も存在する。さらに、取り組み自体に直接的な収益構造が存在しないため、導入地域が環境教育や地域交流、スポーツ振興といった独自の意義を見出しながら事業を継続していく必要がある。したがって、本事例は地域資源に依存しない地域課題解決型の取り組みとして評価できる一方、その持続的な発展には地域主体による運営体制の構築と活動意義の共有が重要であると考えられる。

## ②沖縄県多良間村における自動運転システムの導入

宮古島と石垣島の間位置する多良間島では、公共交通の不足や高齢化に伴う移動手段の確保が課題となっており、2024年には電動カートを活用したグリーンスローモビリティの実証実験が実施された。

本調査では、11月11日（火曜日）に同実証実験の主体となる多良間村役場の協力や、同地域に導入されたモビリティである「YADOCAR-i ドライブ」について、カートの制作から多良間村までの運用を支える東海クラリオン株式会社（愛知県名古屋）の岩田氏へのインタビュー調査を実施することができた。

多良間村は高齢化や人口減少の他、村内を運転する有償バスの運転手不足や車体の老朽化が課題となっている。また、運用されているバスについては多良間空港から村役場、村内宿泊施設のルートと、村内の港までの2つのルートに限られ、集落内の移動手段がないことも問題となっている。

### 写真1 多良間村を運行する有償バス



報告者撮影。

上記の課題解決の一環として社会実装を目指して進められているのが、「YADOCAR-i ドライブ」である。同車両のコンセプトは”後乗せ自動運転システム”であり、時速 20km 未満で公道を走ることができる電動車のグリーンスローモビリティのほか、他の EV 車両にも自動運転機能を組み込むことができるのが大きな特徴である。また、自動運転については衛星を利用し位置情報を割り出すことで、誤差 15cm の測位による走行が可能となっている。

## 写真 2 YADOCAR-i ドライブ カート



報告者撮影。

他方で、有償バス運用の課題であったドライバーについては、基本的には自動走行となるため、2 週間の講習を受講することによって運転が可能になっている。実際に試乗した際には、システムのエラーにより停止することもあったが、カートに搭載された簡易監視機能によって遠隔で一次対応する状況も確認することができた。また、当日運転を対応してくれたドライバーの方についても、走行中に地域住民の方とのコミュニケーションをとる様子も多々みられ、同取り組みに地域内の人々が主体的に参画することの意義が確認された。

同車両の運用ルートについては既存の有償バスに不足したルートを補う形で、村役場を始点とし、南北の 2 つのルートが設定され、住宅地の集まる集落の大通りを走行するようになっている。またこのルートの設定に際し、通路の木々の剪定を岩田氏や村役場だけでなく、村民一体となって実施されている。

写真3 「YADOCAR-i ドライブ」 停留所とルート



報告者撮影。

実際に現地を訪問した際には、自動運転技術そのものだけではなく、それを支える地域との関係構築が重要であることが確認できた。多良間村は人口約 1,000 人規模の小規模離島であり、新たな取り組みを導入するには地域住民の理解と協力が不可欠となる。そのため岩田氏らは技術実証のみを行うのではなく、住民との日常的な交流を通じて信頼関係の構築を進めているという。

また、実証実験に参加した住民の中には、自動運転という技術に対して当初不安を抱く人もいたとされる。しかし、実際に利用を重ねることで徐々に受容が進み、住民から運行ルートや停留所に関する意見が寄せられるなど、利用者として主体的に関わる動きも見られるようになったという。

このような状況は、地域活性化において技術導入のみでは十分ではないことを示している。どれほど優れた技術であっても、地域社会に受け入れられなければ継続的な運用は困難である。反対に、地域住民が主体的に関与することで、その技術は地域課題解決のための社会基盤へと変化していく。多良間村の事例は、技術革新と地域コミュニティ形成の双方が重要であることを示す事例として評価できる。

同取り組みについて、「村民に愛される自動運転カートを目指している」と岩田氏はいう。そのために、岩田氏自身が多良間村へ何度も訪問し、村の重要な行事である神事への参加などを通じて、地域住民との関係構築が長期的に行われていることが、一連の取り組みを大きく支えているといえるだろう。

一方で、今後目指すべき獲得成果として、高齢者だけでなく村民全体、観光客への利用促進のほか、他地域への展開を見越した持続モデルとしての発展も目指している。また、今後検討している展望として、宮古島をはじめとする離島や、他の民間企業との共同実証も目指していることから、住民参加型のモビリティサービス構築の事例として注目すべきもので

あると報告者は考える。

### ③ゲーミングカフェを活用した新たな地域交流拠点の形成

沖縄県北谷町にある「e-Sports Dragon War」は、PC・スマートフォン修理事業を主業とする事業者が運営するゲーミングカフェである。本施設では高性能ゲーミング PC や周辺機器を利用したゲームプレイ環境が用意され、地域住民や在日米軍関係者など幅広い利用者が訪れている。

本調査では、当日に施設を運営していたスタッフへの聞き取り調査を実施した。担当者によると同施設は現在の場所でおよそ 10 年程度営業を続けており、当初はコンピュータやスマートフォンの修理事業を中心として運営されていたという。その後、店舗スペースの拡張を契機として、新たな活用方法が検討される中で、e スポーツ市場の成長やゲーム需要の拡大に着目し、ゲーミングカフェとしての機能が導入された。

利用者層については、日本人と外国人がほぼ半数ずつを占めており、特に近隣の米軍基地関係者の利用が多いという。また、日本人利用者については大学生を中心とした若年層が多く、高校生や中学生の利用は長期休暇期間を除くと比較的少ないとのことであった。利用時間についても特徴がみられ、短時間利用だけでなく、長時間滞在する利用者も存在するなど、ゲームを目的とした交流の場として活用されていることが確認された。

施設内には複数の高性能ゲーミング PC が設置されており、個人利用だけでなく、ゲームイベントや交流会の開催にも対応している。聞き取り調査では、利用者や外部団体から「施設を活用してイベントを開催したい」といった問い合わせが寄せられることもあるという。運営側が主体となって大会を開催するだけでなく、利用者側からの企画提案を受け入れることで、地域における e スポーツ活動の場としても機能している。

一方で、施設運営の中心は現在も PC・スマートフォン修理事業であり、ゲーミングカフェ事業は既存事業を補完する位置付けにある。施設関係者によれば、店舗拡張によって生じた空間を有効活用する中で導入された事業であり、e スポーツ市場の成長を見据えながら運営されているという。そのため、一般的な e スポーツ施設のように競技活動そのものを目的とするのではなく、ゲームを楽しむ場所や交流の場を提供することに重点が置かれている。

本事例の特徴は、既存事業であるコンピュータ関連事業を基盤としながら、新たな利用者層の獲得を目的としてゲーミングカフェ機能を付加している点にある。特定の観光資源や地域資源を活用する取り組みではないものの、地域住民や外国人居住者が共通の趣味を通じて交流できる空間を提供しており、地域コミュニティ形成の一端を担っていると考えられる。また、同施設は北谷町という国際色豊かな地域特性とも一定の関係を有している。北谷町には在日米軍施設が立地していることから、多様な国籍の人々が生活しており、日本人と外国人が日常的に接触する環境が形成されている。

さらに、施設運営者が主体的に地域イベントを実施しているわけではないものの、利用者からの企画提案やイベント開催の相談を受け入れることで、地域における新たな活動の場

を提供している。こうした施設は、従来の公民館や集会所とは異なる形で人々が集う役割を果たしていると考えられる。

一般的にゲームは娯楽として家庭で楽しめることが多い中で、同施設ではゲームをきっかけとして現実空間での交流が生まれている。これはデジタルコンテンツが必ずしも人々を孤立させるものではなく、新たなコミュニティ形成の契機となり得ることを示している。

また、調査に訪れた際には長崎県でリゾート観光施設を運営する経営者との接触もあった。現地で話を聞いたところ「宿泊施設に e スポーツ設備を導入したいと思い、視察のためにきた」ということであった。上記のような接触は、e スポーツの気運の高まりや、既存の観光施設と e スポーツの組み合わせによる経済効果創出に期待を寄せている層の存在を裏付けるものであったといえる。

#### 写真 4.5 ゲーミングカフェ e-Sports Dragon War の外観と内装



報告者撮影。

#### まとめ

本調査では、沖縄県内で実施されている e スポ GOMI、多良間村における自動運転システムの導入、e-Sports Dragon War の三事例を対象として調査を行った。

これらの取り組みは分野こそ異なるものの、いずれも地域固有の観光資源や歴史文化資源に依存するのではなく、e スポーツや自動運転技術といった新たな技術・コンテンツを活用して地域課題の解決を目指している点に共通性がみられた。

調査を通じて明らかとなったのは、地域活性化の成否を左右する要因は、導入する技術や取り組みそのものではなく、それを地域住民がどのように受け入れ、主体的に関与していくかにあるという点である。e スポ GOMI ではスポーツチームや企業、住民が連携し、多良間村では住民と事業者が協力して交通課題の解決に取り組んでいた。また、e-Sports Dragon War ではゲームを通じた交流の場が形成されており、それぞれ異なる形で人々のつながりが生み出されていた。

本研究では地域資源が限られる地域における活性化の可能性について検討してきた。本調査によって、地域活性化において重要なのは地域資源の多寡のみではなく、地域内外の主体を結び付ける仕組みやネットワークを構築できるかどうかであることを改めて確認することができた。

また、現地調査を通じて得られた最大の知見は、文献や統計資料のみでは把握できない地域住民の考え方や主体間の関係性が、取り組みの継続や発展に大きな影響を与えていることである。地域活性化を理解するためには、制度や事業内容だけでなく、それを支える人々や地域社会の実情を把握する視点が不可欠であることを実感した。

今後も人口減少や高齢化が進展する中で、地域資源に依存しない新たな地域活性化策への期待は高まると考えられる。本調査で得られた知見は、そのような取り組みを検討する上での一つの示唆になるものとする。

## 謝辞

今回の調査にあたり、株式会社琉球コラソン 石田様、多良間村役場様、東海クラリオン株式会社 岩田様、e-Sports Dragon War 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。

また、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、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。心より感謝申し上げます。