

第1回兵庫県eスポーツ推進検討会 議概要

■ 開催日時：令和4年7月22日（金）15：30～17：30

■ 構 成 員：

氏 名	役職等
折田 楓	(株)merchu 代表取締役
金井 庸泰	兵庫県eスポーツ連合 副会長
中島 賢一	NTT西日本(株)イノベーション戦略室 事業開発担当マネージャー
朴 延	(公財)ひょうご震災記念21世紀研究機構 主任研究員
松尾 巖潔	神戸電子専門学校 学務グループリーダー

■ 議事要旨：

1 兵庫県としてeスポーツにどう取り組むべきか

(1) 産業・地域振興

- スポーツ産業は、基本的に①空間をつくる、②グッズをつくる、③伝える（メディア等）の3つの要素で構成されており、eスポーツもこの3要素から考えるべき。県内だけで3つ全てが揃わないなら、他府県と連携することも大切
- eスポーツの発展には導入期、成長期、成熟期の3ステップが必要。導入期には、研究会の立ち上げや小規模イベントの開催。成長期では官民連携を通じたイベントの継続開催。成熟期には大規模な国際大会の開催等が考えられる
- eスポーツを活用した商店街の賑わいづくりなど、官民連携で地域の活性化に取り組むことが重要
- 兵庫らしいタイトル(ソフトの種類)を選ぶことも大切。例えば、農作業をテーマにしたファームシュミレーター。農業関係事業者がスポンサーとなることも期待できる。また、兵庫は各地でサイクルツーリズムが盛んなので自転車のタイトルを選ぶことも考えられる
- 有馬や姫路城、甲子園など、兵庫らしさとeスポーツを絡めて打ち出してはどうか
- 全国高校生eスポーツ選手権（eスポーツ甲子園）を兵庫に誘致してはどうか

(2) 教育への活用

- プログラミング教育の一環として「創る」概念を、学校教育に導入（IT人材育成のため）することはどうか。欧米諸国及び韓国はすでに行っている
- 熊本県で教育委員会と連携して、プログラミングを学べるソフト(Nintendo Switch)を学校に配備したところ、先生の高い評価を得た。このほか、例えばeスポーツを海外の学校との国際交流のツールに活用するといったことも考えられるのではないか
- 神戸電子専門学校では、eスポーツの企画運営を行う人材育成に取り組んでいる。ソフトウェアの知識、説明力、コミュニケーション力を育む上で優れていると感じる

- 高校等で部活動を立ち上げたくても、PCの配備、指導者の確保、部活動としての認定等の課題がある。県がフォローしてもらえれば、兵庫でも盛り上がるのではないかな

(3) 裾野の拡大

- eスポーツに親しむ文化がなければ、行政が旗を振っても上滑りする。親子で参加するeスポーツイベントは、親子間のコミュニケーションを深め、裾野拡大につながる
- 女性の視点からeスポーツのイメージアップ・ブランディングをすべき。親しみやすいキャラクターやデザインが有効ではないか
- 行政による情報発信が、イメージアップや裾野拡大に有効

2 今年度、どんな実証事業を行うべきか

- 子育て世代のお母さんたちにもeスポーツの良さを知ってもらえるイベントを実施してはどうか
- 閉じた空間ではなく、オープンスペースで開催すべき
- 商業施設で開催すれば、ショッピングに訪れた女性も寄ってくれる
- 宿泊を伴う地方イベントなど、人を動かし、お金を落とす仕組みを検討すべき。温泉地対抗戦などを企画してもらえると盛り上がると思う
- 例えば温泉地とeスポーツを組み合わせたら、どういう人がどこから来るのか、データを把握して次の施策につなげることが重要
- 集客という点では、人を呼べるゲストを招聘することが考えられる
- 兵庫のいろいろな地域でチームをつくって、市町対抗戦をしてはどうか