

# e スポーツ金沢モデル



2019 年 2 月 13 日

金沢市

## 目 次

はじめに ～地方都市初のeスポーツモデル～ .....	1
eスポーツ金沢モデル.....	2
「まちなかに創る」具体策.....	3
「地域に広げる」具体策.....	4
(参考資料1) 検討会の委員意見要旨.....	5
(参考資料2) 企業ヒアリング調査.....	6
(参考資料3) eスポーツイベント等の状況.....	7
eスポーツ活用産業創出検討会委員名簿.....	8

## はじめに ～地方都市初のeスポーツモデル～

eスポーツは、アジア大会 2018 ジャカルタ公式公開競技として実施され、初めて茨城国体 2019 文化プログラムに採用されるなど、フィジカルスポーツとメンタルスポーツを融合した新たなスポーツとして、世界的に競技人口が拡大し注目が高まっています。

本市においては、I T ビジネスプラザ武蔵での産学官によるクリエイティブな活動やI C Tを活用したシビックテック活動が進むとともに、市民による「する」「観る」「支える」「応援する」「語る」のスポーツ活動が広がり、2018 年 4 月には金沢文化スポーツコミッションを設立するなど、スポーツ文化の振興が図られています。また、市内では、国体文化プログラムに採用されたeスポーツに関して、特定の種目で競技し交流を深める若者中心のコミュニティが存在しています。

これらの動きを的確に捉え、2018 年 10 月に策定した金沢市新産業創出ビジョンの具現策の一つとして、このeスポーツに着目し、eスポーツを通じた人材育成策や企業誘致策等を検討する「eスポーツ活用産業創出検討会」を設置しました。

この検討会では、国内の状況調査や市内外の企業ヒアリングを行い、3回の議論を重ね、「まちなかに創る」と「地域に広げる」をテーマに、市民や企業、大学等高等教育機関、eスポーツ関係団体、金沢文化スポーツコミッション、行政等が連携する「eスポーツ金沢モデル」を、地方都市初としてまとめました。

eスポーツ金沢モデルは、技術力や創作力を持った「人づくり」と「企業集積」に、eスポーツが文化として地域に根付くための「市民啓発」と「コミュニティ形成」を図ることを掲げました。

これらの取り組みを通して、新たな成長産業の創出や老若男女が参加できるユニバーサルスポーツになるように普及推進することにより、「eスポーツ文化の聖地金沢」をめざします。

本市には、金沢美術工芸大学や金沢市立工業高校があり、毎年多くの優秀な人材が輩出しています。金沢の地で学んだ若者達がeスポーツを通じて、新しいフィールドで世界に羽ばたく人材として育つことを期待します。

2019 年 2 月 13 日

eスポーツ活用産業創出検討会 座長 下浜 臨太郎

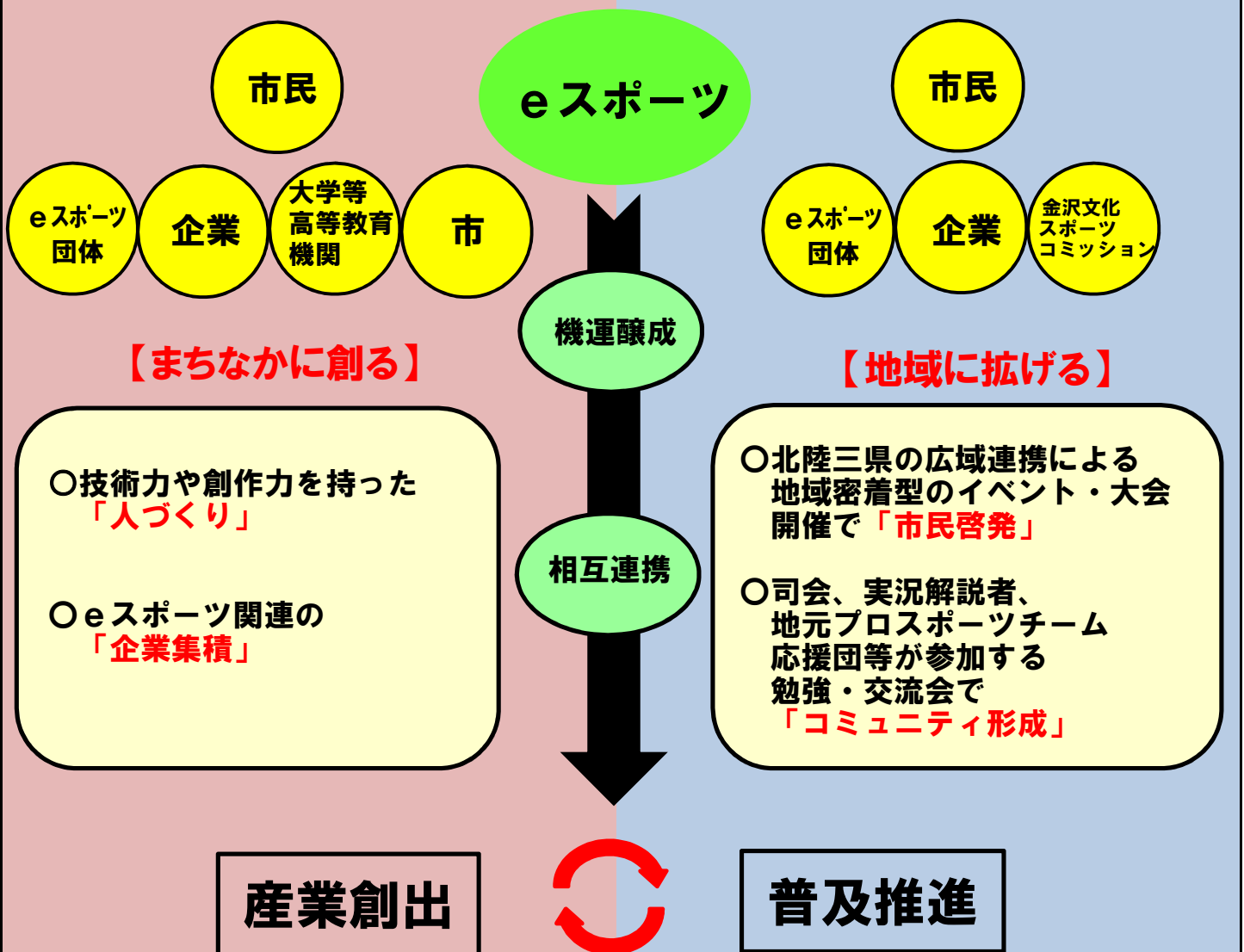
# e スポーツ金沢モデル

ICT

eAT金沢、ITビジネスプラザ武蔵、シビックテック等

スポーツ文化

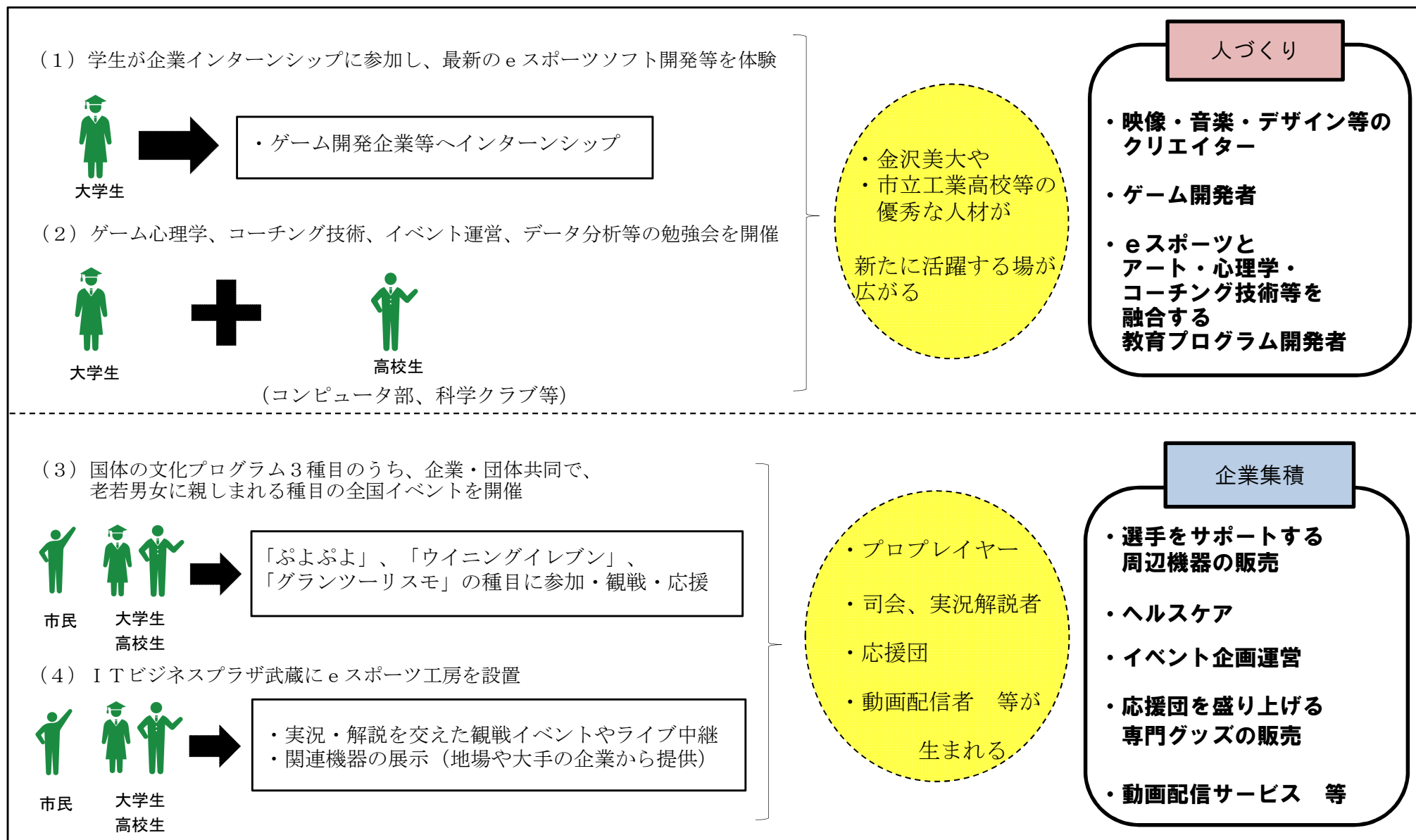
「する」「観る」「支える」「応援する」「語る」



e スポーツ文化の聖地 金沢へ

## 「まちなかに創る」具体策

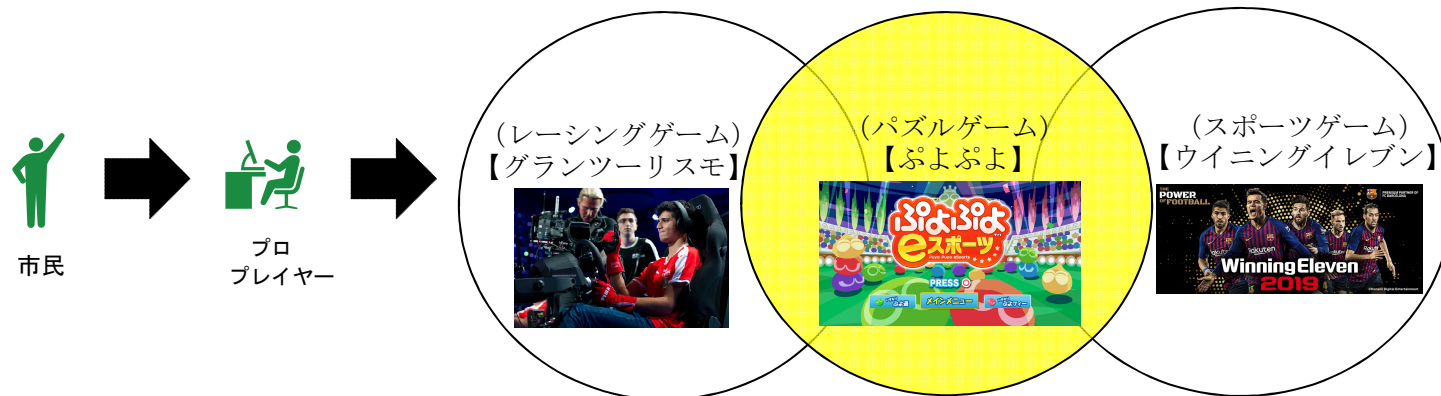
e スポーツに関する技術力や創作力を持った「人づくり」と「企業集積」を図り、新たな成長産業を創出する。



## 「地域に拡げる」具体策

eスポーツが地域に根付くように「市民啓発」と「コミュニティ形成」を図り、eスポーツの普及を推進する。

- (1) 国体の文化プログラム3種目を活用し、各県で盛んな種目で市民が集うイベントを定期的開催
- (2) 北陸三県のeスポーツ団体が共同し、年に1回、1県1種目の持ち回りで、三県のプロプレイヤーが出場する大会を開催

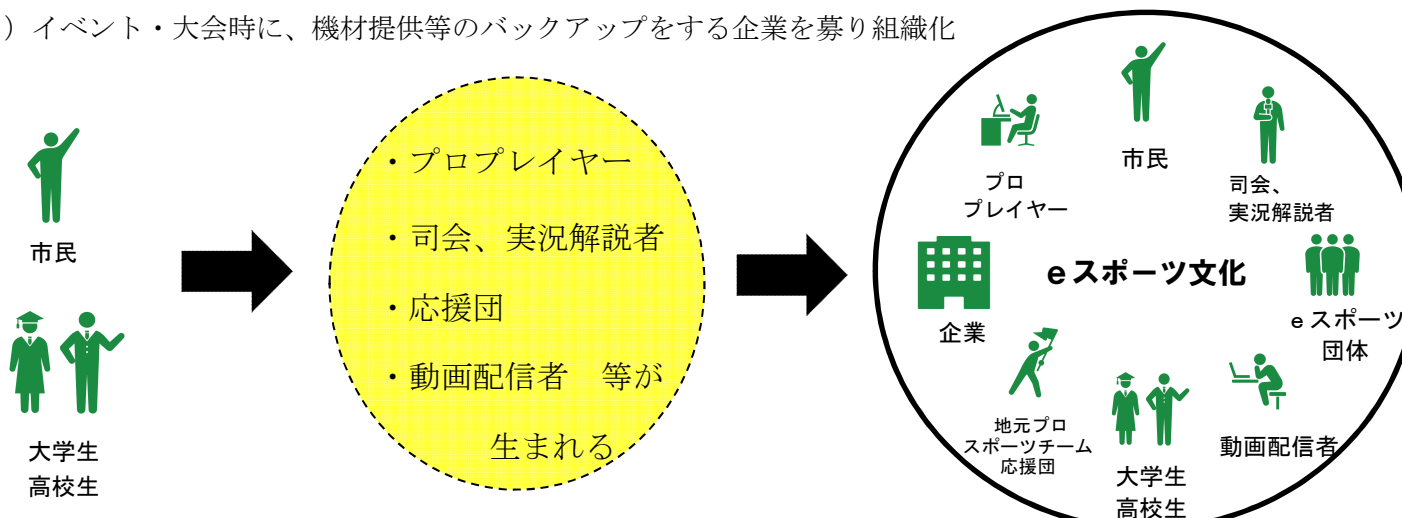


### 市民啓発

#### 市民が

- ・知る
- ・関心を持つ
- ・身近に感じる
- ・触れて親しむ
- ・正しい知識を学ぶ

- (3) イベント・大会にあわせて、司会、実況解説者、地元プロスポーツチーム応援団、動画配信者等が参加する勉強・交流会を開催
- (4) イベント・大会時に、機材提供等のバックアップをする企業を募り組織化



### コミュニティ形成

#### 地域で

- ・盛り上がり生まれる
- ・ファンが増える
- ・活動が活発化する
- ・文化が醸成される



## 〔e スポーツの方向性に関する全体意見〕

- ①本市では、「するスポーツ」、「観るスポーツ」、「支えるスポーツ」、「応援するスポーツ」、「語るスポーツ」を通してスポーツ文化を推進しており、e スポーツも、「する」、「観る」、「支える」、「応援する」、「語る」による身体運動を伴うスポーツに限りなく近づいていくと考える。
- ②e スポーツの特徴は、選手（プレイヤー）や応援団（ファン）の年齢・性別・ハンディキャップの有無に関わらず、誰もが参加できることが挙げられる。

### 産業創出

#### 1. e スポーツの健全な発展に向けた環境を整備

○e スポーツイベントに適した機能をもつ拠点が必要である

- ・地方の大学にe スポーツサークルはあるが、歴史が浅く、大学非公認の場合がほとんどである。会場を借りることができず、e スポーツを行う場所がない。
- ・そこに行けばe スポーツを見ることができたり、体験することができる、そんな場づくりが重要である。国内外のe スポーツイベントをライブ中継で見ることができたら良い。
- ・企業からのご協力をいただきながら、普段はe スポーツに関する機材を展示し、イベントのときはイベント会場として活用するという手法もある。
- ・拠点の場所は、まちなかでネット環境が整っているところが理想的である。

#### 2. 創造力や技術力を持つ人材や企業を集積

○まちなかに創造的なゲームクリエイターやe スポーツ関連企業を集積すべきである

- ・e スポーツに関する産業は裾野が広く波及効果大きい。  
ゲーム開発一つとっても、企画、デザイン、プログラミング、シナリオライターと色々な業務がある。
- ・e スポーツ関連企業にインターン活動を行うなど、将来の仕事として考えている。
- ・市外に出て、ゲームに関わる会社に就職したが、当時と今では状況が違う。  
市内で、今の自分の仕事が出来る可能性は十分にある。
- ・今の時代は、場所を選ばなくてもゲーム関連の仕事はできる。

#### 3. e スポーツに関する人材を育成

○子供の健全な育成を図るため、ゲーム障害について正しい知識を啓発すべきである

- ・コンピューターゲームは不健全であると考える保護者は多い。

○e スポーツがコミュニケーション能力の向上等につながることを啓発すべきである

- ・チームで行うゲームでは、コミュニケーション能力が不可欠である。  
ゲームによっては、反射神経が鍛えられるものもある。

### 普及推進

#### 4. 北陸三県の広域連携による地域密着型の大会・イベントを開催

○北陸三県のe スポーツ団体と連携し、地方ならではの地域密着型の大会を開催すべきである

- ・日常的にイベントが開催され、日常的にe スポーツに触れることができる状態を作ることが重要である。
- ・普及のプロセスとして、大会・イベントを開催する場合、e スポーツの中でも、素人が観客として見てもわかりやすいゲームやその地域で盛んなゲームをまずは取り上げるべきである。
- ・多くの人が関心を持ってくれるような会場で大会・イベントを開催するべきである。  
会場によって、ターゲットが異なるので、ターゲットに響くようなゲームを選ぶ必要がある。
- ・自分たちでゲーム大会を開催するなど地域で頑張っているコミュニティを大切にすべきである。
- ・高齢者や障害のある方がe スポーツの大会・イベントに参加することも考えられる。
- ・ゲーム会社が新しいゲームソフトを普及させる場合、まずはゲーム内容を知ってもらい、様々な情報を提供し、集まって触れてもらうイベントを企画している。
- ・e スポーツの大会を誘致するから、もっと地域で普及させるべきという話もあるし、地域で普及させたいから、大会を誘致するという話もある。

#### 5. e スポーツの普及を支えるコミュニティを形成

○魅力的なe スポーツチームをつくるべきである

- ・顔の見えるe スポーツプレイヤーを金沢に作り上げる必要がある。
- ・e スポーツ選手やチームの魅力を「見える化」することにより、ファンが増える。

○e スポーツを通じて地域の人々が一体化する応援団を形成すべきである

- ・e スポーツも野球やサッカーと同様に熱いシーンがあり、そのプレイを観ると観客が盛り上がる。

○競技内容を熟知した司会、実況解説者などを確保すべきである

- ・大会での司会（MC）の役割は非常に大きい。盛り上げ方が重要である。
- ・ユーチューバーに実況を依頼した実績がある。しゃべりが達者なので非常に盛り上がった。

(県内 4 社、県外 1 社：昨年 10 月中旬～12 月上旬)

## 産業創出

### 1. e スポーツの健全な発展に向けた環境を整備

- e スポーツイベントに適した機能をもつ拠点が必要である
  - ・市内にはe スポーツイベントに適した会場がない。

### 2. 創造力や技術力を持つ人材や企業を集積

- まちなかに創造的なゲームクリエイターやe スポーツ関連企業を集積すべきである
  - ・元々市内に事務所を構えていたが、駐車場がなく、事務所が手狭になったことから、市外に移転した。適地があれば市内に事務所を構えることもあり得る。
  - ・市内にゲーム開発等のe スポーツに関する仕事に携わる人材が増えることで、e スポーツへの理解と普及が進む。
- 若年層をターゲットに、食、ナイトカルチャー、和装体験等を組み込んだ体験・宿泊プログラムを企画すべきである
  - ・e スポーツを観戦しながら食事をとるなど、家族で楽しめる参加型エンターテインメントとして位置づけるべきである。
  - ・金沢ならではの資産を活かして、これまで市が行ってきた施策の延長線にe スポーツの取り組みがあるべきである。
- 企業と高等教育機関等との協働により、子供の成長に合わせて、創造的な人材を育成すべきである
  - ・本市の強みである大学等高等教育機関の集積を活かすべきである。
  - ・小学校でゲーム開発会社の仕事体験授業を行っており、ゲーム開発に興味・関心を持つ子供が多い。
  - ・ゲーム開発会社は、ゲーム専門学校出身者だけでなく、一芸に秀でた創造的（クリエイティブ）な人材を求めている。

### 3. e スポーツに関する人材を育成

- e スポーツがコミュニケーション能力の向上等につながることを啓発すべきである
  - ・日本では、TVゲームはスポーツではないと考える人が多い。
  - e スポーツ発展の阻害要素である。

## 普及推進

### 4. 北陸三県の広域連携による地域密着型の大会・イベントを開催

- 北陸三県のe スポーツ団体と連携し、地方ならではの地域密着型の大会を開催すべきである
  - ・先行して立ち上がった「富山県e スポーツ連合」や、富山県のプロチーム「TURUGI TOYAMA」など北陸三県のe スポーツ団体と連携すべきである。
  - ・大規模なe スポーツ大会を金沢に誘致しても良いし、小規模なe スポーツ大会を継続的に市内で開催しても良い。市民が触れる機会を増やすべきである。
  - ・e スポーツは障害の有無を問わずプレイできる。全国でもこの視点に着眼しているところは少なく、この点を活かした大会を実施すると良い。

### 5. e スポーツの普及を支えるコミュニティを形成

- e スポーツを通じて地域の人々が一体化する応援団を形成すべきである
  - ・e スポーツが盛り上がるのは、観客とゲームのIP（アニメやタイトルなどの知的財産）とスター選手がいるからである。官民連携で総合的に盛り上げていく必要がある。
  - ・選手を支える雰囲気づくりや会場を盛り上げるための演出が大切である。
  - ・e スポーツの産業化には、観客を一定数以上確保することが必須である。

#### ○競技内容を熟知した司会、実況解説者などを確保すべきである

- ・地方でe スポーツイベントを運営できるイベンター、司会（MC）、実況解説者、盛り上げ役が必要である。

#### ○企業がスポンサーとなり、機材の提供などを通じて、e スポーツ大会をバックアップすべきである

- ・大会に必要なモニター等機材を貸し出している。
- ・大会の賞金の原資は、スポンサー収入が大部分である。



e スポーツ イベント 等 の 状 況

【国内のeスポーツイベント等】

（1）茨城プレ大会（全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2019 IBARAKI 前哨戦）

日 程：平成 30 年 9 月 15 日（土）  
会 場：つくば国際会議場  
主 催：いきいき茨城ゆめ国体・いきいき茨城ゆめ大会実行委員会



（2）東京ゲームショウ 2018（ビジネスデイ）

日 程：平成 30 年 9 月 20 日（木）～21 日（金）  
会 場：幕張メッセ



（3）第 1 回全国高校 e スポーツ選手権

日 程：平成 30 年 12 月（予選）  
平成 31 年 3 月（決勝）

※大会開催に併せて、  
高校で e スポーツ部を発足した場合、  
P C 最大 5 台を 3 年間無償レンタル



【金沢市内のeスポーツイベント等】

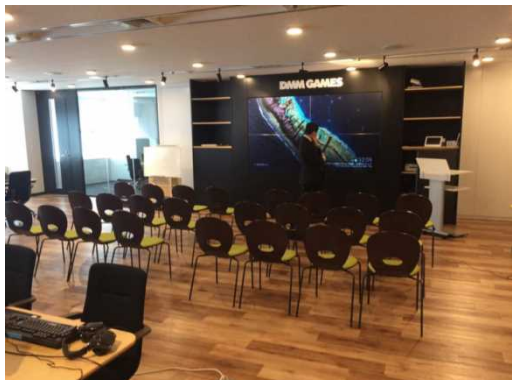
（4）いしかわeスポーツゲーム交流会

日 程：平成 30 年 10 月 8 日（月・祝）  
会 場：金沢工業大学 パフォーミングスタジオ  
主 催：一般社団法人石川 e スポーツ協会



（5）WC S 2018 ファイナル（韓国仁川）パブリックビューイング

日 程：平成 30 年 11 月 3 日（土・祝）  
会 場：DMM GAMES 金沢中央事業所 主 催：石川 e スポーツサークル



（6）「ウイニングイレブン 2019」 e スポーツステージ

日 程：平成 30 年 12 月 8 日（土）  
会 場：金沢駅もてなしドーム地下イベント広場  
主 催：金沢市、金沢市スポーツ文化推進協議会、一般社団法人石川ユナイテッド



## e スポーツ活用産業創出検討会 委員名簿

### 座 長

下浜 臨太郎 金沢美術工芸大学視覚デザイン専攻講師

### 委 員

石毛 沙恵子 金沢美術工芸大学卒業ゲームクリエイター

板川 湧来 石川 e スポーツサークル代表（金沢工業大学 3 年生）

樺島 脩 金沢美術工芸大学卒業ゲームクリエイター

株田 実 一般社団法人日本 e スポーツ連合理事

平 八郎 金沢文化スポーツコミッション代表

細田 大造 金沢市副市長

（座長以下、五十音順、敬称略）

## （当検討会における協議経過）

第 1 回検討会 2018 年 8 月 28 日（火）

・講演および意見交換

演題：「国内外の現状と地域活性化への活用について」

講師：株田 実 氏（一般社団法人日本 e スポーツ連合理事）

－ 2018 年 9 月中旬～12 月上旬 e スポーツイベント等状況調査の実施－  
（茨城プレ大会、東京ゲームショウ 2018 等）

－ 2018 年 10 月中旬～12 月上旬 企業ヒアリング調査の実施－

第 2 回検討会 2019 年 1 月 9 日（水）

・ e スポーツに関する産業創出・普及推進の金沢モデル（案）について協議

・ e スポーツイベント等状況調査、企業ヒアリング調査の内容報告

第 3 回検討会 2019 年 2 月 13 日（水）

・ e スポーツ金沢モデル（案）について協議