

地域再生計画

1 地域再生計画の名称

e スポーツを活用した産業・地域活性化事業

2 地域再生計画の作成主体の名称

群馬県及び富岡市

3 地域再生計画の区域

群馬県の全域

4 地域再生計画の目標

4-1 地方創生の実現における構造的な課題

本県は、SUBARU に代表される製造業（特に輸送機械＝自動車産業）に特化した産業構造であり、製造品出荷額等における割合も 2000 年：26.1%、2015 年：38.3%と年々高くなっている。しかし、世界でEV（電気自動車）の普及が進み、国内においても一層ガソリン車からの転換が図られる流れもあり、自動車産業に大きく頼っている本県の地域経済は多大な影響を受ける可能性が高い。本県としては、自動車産業一本足の状況から脱するべく、地域経済を担う新しい産業の芽を育てていきたい。

そんな中、e スポーツの市場規模は年々拡大しており、直接市場（大会やプロチーム運営等）の市場規模は、2025 年に 600～700 億円、エコシステム領域（イベント興行を中心としたビジネス）や波及領域（イベントの集客力等を活用したビジネス）を含めた市場規模は、2025 年に 2,850～3,250 億円に達する（参考：日本の e スポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～ e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会（経済産業省委託事業））と言われ、大会企画運営・会場設営等から関連商品の製造・販売、交通・飲食や宿泊など多くの事業に経済的な効果を生み出すことが可能である。本県としては、世界的にも成長を続ける e スポーツ関連産業を、県内経

済を支える新産業のひとつとして育てていく方針を打ち出しており、2020年度には専門の部署を県庁内に設置し、様々な取り組みを開始している。

一方で、eスポーツ関連産業は、東京都を中心とした南関東への一極集中の傾向が顕著であり、直接市場であるeスポーツ大会・イベントは、2019年には15以上の全国規模の大会が開催されたが、その開催地は大規模なイベントが実施可能な会場（千葉幕張メッセ・東京ビックサイト等）等を多数擁する南関東に集中している。また、南関東にはゲームソフトウェア業界の全国の事業所の約60%、従業員の約80%（平成28年度経済センサス活動調査）が集積しており、有力な関連企業も多数含まれるなど、ノウハウの蓄積も進んでいる。

本県においては、eスポーツ関連団体が発足し、ニーズや機運は生まれつつあるが、県内企業へ幅広く聞き取りをしたところ、eスポーツ関連の業務に取り組んでいる企業は10社程度で、「そもそもeスポーツが分からない」「eスポーツに興味はあるがどうしたらよいか分からない」といった声が多く、産業として成り立つにはほど遠い状況である。

新たに地域経済を担う産業としてeスポーツ関連産業を育てていくためには、まず、県内企業にeスポーツを知ってもらうこと、ビジネスとしてeスポーツを理解してもらうことが重要であり、関心のある企業に大会・イベントの開催、その他ビジネスとしての活用方法についてノウハウを得る機会を継続的に提供していく必要がある。eスポーツに取り組む企業が増え、県内で大会やイベント、関連ビジネスを循環させることができれば、裾野の広い産業であるため、その好影響を受ける企業等も増加し、経済の好循環につなげることが可能となる。

また、一過性のものではなく、eスポーツが地域に必要とされる運動論になっていくためには、eスポーツのビジネス的要素のみを重視するのではなく、「地域に必要とされる”ひとづくり”への寄与が重要であり、eスポーツ産業の創出と、人材育成がそろって発展する良い循環を構築していく必要がある。eスポーツは、年齢や性別、障害の有無に関わらず様々な形で誰もが取り組むことができる点（＝バリアフリー）が強みであるため、これらの要素を最大限活

用しながら、高齢者・障害者の社会参加の機会・新しい活躍の場の創出につなげていく。さらに、デジタルトランスフォーメーション（DX）が加速する中、次代を担うデジタル人材の育成も課題となっているため、eスポーツを通してPCなどのデジタルツールを使いこなしたり、コミュニケーション能力や戦略的思考などを育むなど、若者の関心が高いeスポーツを人材育成のツールとしても活用していく。

本事業では、地方創生を実現するための課題について、eスポーツの特徴と効果を活かした取組を積極的に進めることで、構造的な課題を克服し、群馬ならではの地域活性化が持続的に発展していくことを目指していく。

4-2 地方創生として目指す将来像

【概要】

eスポーツは、コンピューターゲームやテレビゲームで行われる“人対人”の対戦型の「競技」であり、世界では大規模な大会が多数開催されている。eスポーツは①高い集客力 ②若者への訴求力 ③バリアフリー ④オンラインで実施できるといった特徴を持つとともに、非常に裾野の広い産業であり、大会・イベント運営といった直接産業、大会観戦に伴う宿泊・飲食・小売店の利用、関連機器購入、大会会場・練習場の建設整備、ゲームや関連システム開発のための人材教育といった産業まで波及し、地域経済活性化の重要ツールとなる。また、経済的な面だけではなく、障害者や高齢者の居場所・活躍の場づくりといった共生社会実現の一助として活用することも可能であり、以下のとおり地方創生（まちづくり・ひとづくり・しごとづくり）の実現に大きく寄与することが可能である。

ア まちづくり : 「①高い集客力 ②若者への訴求力 ④オンラインで実施できる」の特徴を活かし、観光誘客や中心市街地等の賑わい創出を促進するとともに、ニューノーマルへ対応する手段として活用し、地域の活性化を図る。

イ ひとづくり : 「②若者への訴求力 ③バリアフリー」の特徴を活かし、高齢者や障害者福祉への活用により社会参加・活躍の場を作り出すとともに、

eスポーツを切り口にして、デジタルツールを活用できる人材を育成するなど、eスポーツによるひとづくりを推進する。

ウ しごとづくり：「①高い集客力 ②若者への訴求力 ③バリアフリー ④オンラインで実施できる」の特徴を全て活用し、eスポーツ・イベント関連事業者や周辺産業の育成を図ることで県内経済の活性化を図る。

本県は、東京都心から100kmに位置し、交通ネットワークに恵まれているとともに、2020年にコンベンション施設「Gメッセ群馬」が開所し、eスポーツ大会・イベント会場として積極的に活用を図ることができるほか、「富岡製糸場と絹遺産群」といった文化資産、自然湧出量日本一を誇る温泉などの地域資源を有している。これらの各資源とeスポーツの親和性は高く、連携して推進することで、様々な事業展開が可能である。

国内におけるeスポーツは、2018年頃から注目を集めはじめ、今後益々の成長が期待される産業である。県内では、2019年に地元家電量販店や障がい福祉サービス事業者がeスポーツ大会を開催するとともに、2020年にはeスポーツ関連団体が発足されるなど、eスポーツ普及の動きが出てきているが、その効果や広がりには依然として限定的である。県では、このようなムーブメントをはじめ、新規オープンしたGメッセ群馬や本県の地域資源を活かしながら、全国に先駆けて積極的かつ訴求力のあるeスポーツの推進に取り組むことで、国内におけるeスポーツの先進地として、県内関連産業を牽引するとともに、国内外に群馬が取り組むeスポーツの魅力を発信していきたいと考えている。

本事業では、魅力的なeスポーツ大会の開催やeスポーツ県としての土壌づくりを推進することで、eスポーツ関連産業の育成をはじめ、eスポーツを活用したデジタル人材の育成や高齢者・障害者の活躍の場づくり等を創出していく。本事業を継続的かつ集中的に実施し、国内外から群馬のeスポーツが認められることで、eスポーツの聖地として本県を発信するとともに、県内経済の活性化やブランド力の向上、次代を担うデジタル人材の育成など、eスポーツ

を最大限活用した地方創生を目指す。

【数値目標】

K P I	事業開始前 (現時点)	2021 年度増加分 1 年目	2022 年度増加分 2 年目
全国規模の大会・イベントの開催 数(回)	1	2	1
群馬県主催等事業（大会・イベン ト）の視聴回数(回)	10,000	4,500	3,000
e スポーツ活動（部活・同好会） に取り組む企業数(社)	0	6	3
人材育成数（セミナー・各種講座 等の参加者・視聴者数）(人)	900	400	300

2023 年度増加分 3 年目	K P I 増加分 の累計
1	4
3,000	10,500
3	12
300	1,000

5 地域再生を図るために行う事業

5-1 全体の概要

5-2 の③及び5-3 のとおり。

5-2 第5章の特別の措置を適用して行う事業

○ 地方創生推進交付金（内閣府）：【A3007】

① 事業主体

2 に同じ。

② 事業の名称

e スポーツを活用した産業・地域活性化事業

③ 事業の内容

企業・県民が e スポーツを理解し、オール群馬で e スポーツを活用した地域振興を図る土壌を創出するために、e スポーツのビジネス的要素と、人材育成的要素の両輪で、下記の通り事業を実施する。

1 e スポーツ関連産業の育成

セミナーやカンファレンスの開催により、企業、自治体や県民が e スポーツを知るとともに活用について考える機会を創出し、新たに取り組むための機運を醸成する。

また、群馬県発大規模 e スポーツ大会の開催や、民間主催の大会・イベントを誘致することで、県内企業がビジネスとして e スポーツに関わる機会を創出するとともに、県内で開催される大会・イベントの PR や出展等を通じて、県内外に本県の取組を発信し、e スポーツ先進県として認知されることで、継続した大会・イベントの開催につなげる

2 e スポーツ推進に向けた土壌づくり・人材育成

e スポーツを高齢者・障害者福祉に活用することで、身近なツールとして認知してもらうとともに、e スポーツの教育への活用を調査・研究しているアメリカの団体等とも連携しながら、グローバルな視点も加え e スポーツによる人材育成を図り、e スポーツ推進に向けた土壌づくりと人材育成を進める。

④ 事業が先導的であると認められる理由

【自立性】

県内において、e スポーツを産業として周知・理解醸成を図り、新たに取り組む企業を増やすとともに、県外の企業に対しても本県の取組を周知していくことで、協賛金・企業版ふるさと納税を獲得し、自立を図りながら、官民で連携し事業を推進していく。

【官民協働】

e スポーツは新しい産業であり、新規で取り組む意欲企業に対して課題

や求めることを把握していくとともに、県民・県内事業者への理解醸成を図るとともに、全国への発信など協力して行うため、密に連携をとり、事業を進める必要がある。

【地域間連携】

県と市町村が役割分担を明確にし、地域の課題やニーズの解決に向け、適切な手法で連携し事業に取り組むことで、事業の効果を一層高める。

【政策間連携】

「eスポーツ×●●」として、観光、福祉など様々な切り口で連携を深め、政策間の効果を高め合い、新たな視点による課題解決を図ることで、事業効果を加速させる。

- ⑤ 事業の実施状況に関する客観的な指標（重要業績評価指標（KPI））
4-2の【数値目標】に同じ。
- ⑥ 評価の方法、時期及び体制

【検証方法】

群馬県

群馬県版総合戦略及び地方創生関係交付金の検証を行うことを目的に、産学金労言の各分野の委員で構成される「第2期群馬県版総合戦略評価・検証に係る有識者会議」を設置し、事業の効果や妥当性について、毎年度9月に評価・検証を実施。結果は、次年度以降に実施する施策の企画立案に反映させる。

富岡市

毎年度7月に、富岡市総合戦略検証委員会による効果検証を通じてPDCAサイクルによる事業の検証を行う。

【外部組織の参画者】

群馬県

産業団体4名、銀行1名、労働団体1名、新聞社1名、保健・健康団体1名、市町村団体2名、大学等5名の計15名で構成。

富岡市

商工団体・県行政県税事務所・大学・労働者・市民団体

【検証結果の公表の方法】

群馬県

県のホームページに掲載

富岡市

市のホームページに掲載

⑦ 交付対象事業に要する経費

- ・ 法第5条第4項第1号イに関する事業【A3007】

総事業費 286,800 千円

⑧ 事業実施期間

地域再生計画の認定の日から 2024 年 3 月 31 日まで

⑨ その他必要な事項

特になし。

5-3 その他の事業

5-3-1 地域再生基本方針に基づく支援措置

該当なし。

5-3-2 支援措置によらない独自の取組

該当なし

6 計画期間

地域再生計画の認定の日から 2024 年 3 月 31 日まで

7 目標の達成状況に係る評価に関する事項

7-1 目標の達成状況に係る評価の手法

5-2の⑥の【検証方法】及び【外部組織の参画者】に同じ。

7-2 目標の達成状況に係る評価の時期及び評価を行う内容

4－2に掲げる目標について、7－1に掲げる評価の手法により行う。

7－3 目標の達成状況に係る評価の公表の手法

5－2の⑥の【検証結果の公表の方法】に同じ。