



地方自治体のコンテンツ活用施策について

—アニメ・ゲーム・eスポーツコラボにおける自治体としての課題と活路—



横須賀市文化スポーツ観光部
観光課 サブカルチャー担当

せきやま あつし
関山 篤



横須賀市文化スポーツ観光部
観光課 サブカルチャー担当

おやまだ えりこ
小山田 絵里子

1. はじめに

地方自治体としての最大の目的は、「住民福祉を増進すること」である。そこから派生する様々な課題に、多方面からアプローチをして解決していくことが地方自治体として求められている。その一つの手段として、アニメなどのコンテンツコラボやeスポーツを活用している。横須賀市がどのようにチャンスをつかみ、活用してきたかを紹介したい。

2. 観光立市推進アクションプラン

横須賀市は、戦後から自動車や造船などの製造業、近年では情報通信関連産業を柱に転換を図ってきたが、これらの産業はグローバルな影響を受けやすく、近年は、製造の自動化やAIなど新たな情報通信技術の進展に伴い、直接雇用に結び付きにくい産業になりつつある。

人口減少と目まぐるしく動く世界経済、産業構造の中で、様々な状況の変化に対応するためには、市内産業構造の多様化を図っていくことが重要である。また、少子高齢化と人口減少が続く日本で、今後定住人口の増加を図っていくことは困難であり、外から人を呼び寄せる産業が必要となる。

このような状況において、新たな基幹産業となる観光業を成長させ、主要産業に押し上げていくことが重要と考えている。そこで、横須賀市は観光立市推進アクションプランを掲げ、3つの方向性を打ち出した。

1つ目は、豊富な海産物やマリンレジャーなどを打ち出す「海洋都市」。2つ目は誰もがワクワクするような「音楽・スポーツ・エンターテインメント都市」。3つ目は、学校・地域住民が一体となった取組みができる拠点づくりなど「個性ある地域コミュニティのある都市」の3つである。

これらを実現し、自然、日本遺産、近代歴史と、スポーツ・音楽・エンターテインメントとを融合させ、相乗効果により発信力を高め、他の地域との差別化を図り、これまで

横須賀に目を向けることが少なかった女性、ファミリー層、外国人などの誘客につなげていきたい。

このような考え方が基幹にあつての様々なコラボであるため、他の自治体に比べ非常に動きやすい自治体であると思う。

3. コラボ施策の歴史

横須賀という土地は都内から1時間と立地は悪くないが、わざわざ行くには遠く、横浜、鎌倉など観光地があるため、横須賀へわざわざ人を呼び込むにはあと一歩背中を押すものが必要である。そこでコンテンツコラボをすることで、新たな客層を呼び込む呼び水となる。

横須賀市とサブカルチャーコンテンツとのコラボは非常に相性が良かった。横須賀市のイメージを変えるためのアクションプランであったが、尖っていたがために舞台となっているコンテンツや、親和性の高いゲームが数多く存在していたからだ。

横須賀市観光課としてのコラボの始まりは、2013年に行った「たまゆら」のグルメスタンプラリーである。聖地巡礼のはしりのイベントとなり、京急電鉄などとも連携し、多くのファンに訪れてもらえた。

翌年の2014年、ゲームとの初のコラボである「INGRESS」とのキャンペーンを開催した。当時はGoogleから配信されていた位置情報を活用したゲームで、職員がプレイしていたことがきっかけでコラボを提案し、実現に至った。

のちにINGRESSのスタートアップチームが独立し「Niantic」となり、「ポケモンGO」などのアプリをローンチすることになる。ここで前述した横須賀市とのコラボである位置情報ゲームイベントがきっかけとなり、2018年にポケモンGOとの公式コラボイベントを開催できた。

これらの経験は、横須賀市にとっても、「ゲーム」というコンテンツは、多くの人が動く可能性のあるものだ、という

ことを強く認識したイベントだった。

コラボは年間2コンテンツほどのペースで、アニメ・漫画・ゲーム・雑誌などで行われ、「節操のない横須賀」と揶揄されることもあったが、観光課職員全体のフットワークが軽くなり、著作権を扱うイベントに慣れ、関係者とのつながりも形作られていった。

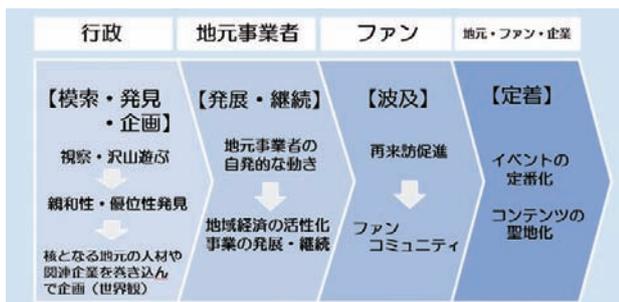
4. 横須賀市がコラボで学んだこと

イベントを行政だけで行うと、文化としての定着は難しい。持続可能な取組みにするために、多くの人を巻き込み、ファンに受け入れられるような企画作りの流れを意識している。

まずは行政が率先して【模索・発見・企画】し、地元事業者がそれを引き継ぎ【発展・継続】、ファンが【波及】させコミュニティを醸造し、イベントの定番化、コンテンツの聖地化をさせる。これが理想的な流れだと考えている(図1)。コンテンツコラボは一過性と思われがちだが、この流れを意識していけば、1つのイベントでは一過性でも、「横須賀市はフットワークの軽い街」「サブカルチャーに理解のある街」として認知され、近年では版元から声がかかることが増えてきた。このように継続し、取り組んでいくことで真価を発揮していくものである。

ただし、世界観を無視した企画や「どこでもできること」をしてしまうと、たちまちファンが離れていってしまう。企画を作る際には、横須賀との親和性・優位性をファン目線で模索し、組み立てていく。この部分を何よりも大切にすれば、コアなファンの心に訴えかける企画となり、愛されていく。

また、行政が率先して企画立案することは良いことでもあるが、関連企業や地元事業者、市民など、できるだけ多くの仲間を集め、スクラムを組んでから進めることが成功への近道である。この学びがあったからこそ、eスポーツ事業が実現したのである。



■図1. 行政発の理想的な発展のしくみ

5. eスポーツの取組み

横須賀市で行った様々なコラボイベントや、東京ゲームショウへの視察などで培ったつながりをもとに、それぞれの課題を解決するような企画を検討し、2019年に協力企業と連携した「Yokosuka e-Sports Project」をリリースした。

この取組みは、市内の高校にeスポーツ部設立協力を依頼し、高性能PCを無償貸与する取組みである。この取組みの背景は、PCメーカーが高性能PCでのゲームの普及を課題としており、通信事業者もeスポーツ市場に注目していたことが挙げられる。これらのタイミングと企画内容が合致し、横須賀市から各企業に企画を提案し、賛同していただいた。併せて横須賀市主催のeスポーツ大会を開催し、横須賀市におけるeスポーツ文化の普及と、観戦する文化を広げていきたいと考えている。

横須賀市だけでは到底実現できなかった支援内容であるとともに、可能かどうか半信半疑で進めてきていただけたに、こういった新しい分野での企画については、できるだけ多くの人に想いを伝え、仲間を増やしていくことが重要だと再認識した場面でもあった。

また、教育現場へ足を運び、顧問の先生方や生徒からヒアリングを行うことで、後述の取組み内容に常に反映するよう心がけている。

6. 取り組む理由

eスポーツに、なぜ行政が取り組むのかと質問を受けることがある。これには様々な答え方があるが、大きく分けて4つの理由を掲げられる。

取組みの先には、これまで横須賀市になかった新たな可能性を生み、街自体のポテンシャルを上げることに繋がると考えている。

6.1 子どもたちの可能性を広げる

子どもたちの選択肢を1つでも増やすことで、将来の可能性を広げることができるからである。多種多様な学び方、生き方が当たり前になる中で、選択肢は1つでも多いほうがよいだろう。

eスポーツに携わることは、何もプロの選手になるだけが将来の道ではなく、eスポーツ分野の企業やイベント会社、ストリーマー、ゲーム開発などの道もあるだろう。

6.2 誰でも取り組める

eスポーツは他のスポーツと違い、年齢、性別、障がい、



言語、体力など関係なく誰でも取り組める、フラットな競技である。これには社会的な課題を解決する可能性もある。例えば、高齢者施設でeスポーツを取り入れ、高齢者と学生のコミュニケーションが生まれるなどの可能性がある。自治体という公共性の高い立場から考えると、公平性の高さという点においてeスポーツは新たな価値を有するものである。

6.3 地方にチャンスがある

誰でも取り組める、そして、場所を選ばないのがeスポーツである。オンラインでつながっていさえいれば全世界と対戦ができるため、どんなに小規模でも全国を対象とした大会開催が可能である。当たり前のようにだが、普通のスポーツでは実現し得ないものである。

6.4 話題性

現在は「eスポーツ」という言葉を多く耳にするようになったが、3年前においては、取り組むことそのものに話題性があり、横須賀市のフットワークの軽さや、面白い人材を発掘する良いPRになった。2019年にリリースした当初から今に至るまで、様々なメディアから声を掛けていただき、十分の手ごたえを感じている。また、そういった記事を目にいただき、「横須賀市役所の人であれば話を聞いてくれるかも……。」と様々な企業からお声掛けをいただき、実際に事業に結びつくこともある。

7. デメリット／課題

eスポーツと切り離せない話題として、「ゲーム依存」がある。事業をスタートする際にも多くの時間をかけて検討した部分だったが、今のところeスポーツ部がきっかけで依存になってしまったりなどの例は見られない。むしろ、活動時間を生徒たちで話し合っただけで決めるなど、生徒たちの意識の高さに驚かされる場面も見受けられる。

また、保護者からの批判も覚悟していたが、むしろ他の学校にも導入してほしいとご意見をいただいた。

とはいえ、ゲーム依存の可能性はゼロではない。eスポーツを推進する立場として、セミナーや、学校でのヒアリングを通して関わる人にeスポーツの正しい知識を伝え、理解を深めていくことが大切である。

事業を進める中で感じてきた課題は、「学校教育の人材不足」が大きな問題になっているように感じている。これはeスポーツに関わらず学校教育全体に係る問題だが、「やりたい生徒がいるからeスポーツをやらせたい」と熱心に考えている先生がいても、顧問としてeスポーツに割ける時間がない、活動場所・費用がない、指導者がいない。このような課題を解決できるよう、横須賀市としてできる支援を行っていきたく考えている。

8. 高校eスポーツ部設立支援

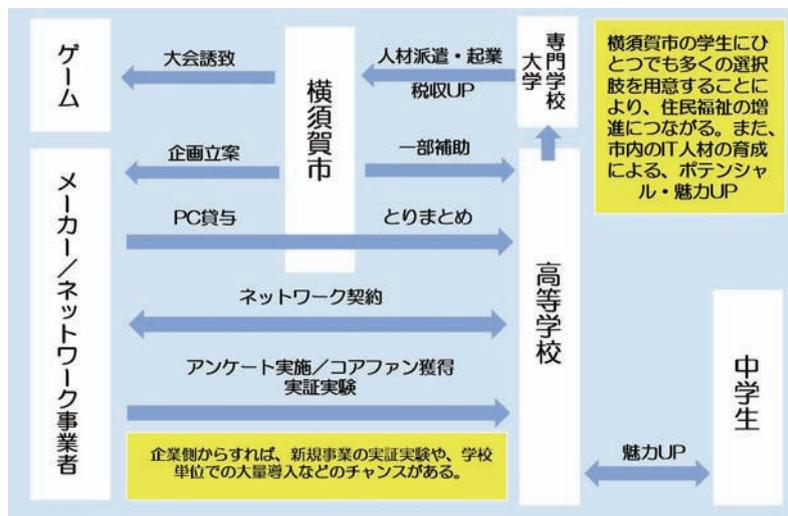
8.1 ゲーミングPCの無償貸与

INTEL、MSI Computer Japan、NTT東日本、TSUKUMOの各社に協力をいただき、市内の高校13校に対し、希望があった高校へ最大5台ずつのPC、モニター及び周辺機器を3年間無償貸与いただいた(図2)。2021年度にこれらの物品はすべて横須賀市に寄贈していただいた。現在は8校の学校が導入している。

導入時、当然多くの学校から手が挙がると考えていたが、実際にはなかなか手が挙がらず募集を開始してから一つひとつの学校へ足を運び、説明をして回った。実際に話してみると、「ネットワーク回線はどうするのか、ゲーム購入費はどうなるのか、指導者がいないが運用が可能か」などなど、様々な疑問が浮かび上がってきた。細かい運用については部活動ごとに話し合っただけで取り決めしてもらうこととして、ヒアリングを基に、次に紹介する2点を追加した。



■ 図2. PC無償貸与協力企業



■図3. PC貸出ストラクチャー

8.2 ネットワーク敷設支援

神奈川県立高校には、既に教員とは別の生徒用NURO回線が引かれており、導入校は県教育委員会に報告すればすぐにも回線が使える状態だった。しかし私立はほとんどの学校が部活動用に使用できる回線がなく、新たに回線を敷設する必要があったため、横須賀市からは一番のハードルとなるイニシャルコストの補助を行っている。

ランニングコストについては、部費や学校からの活動費を元に各学校に負担をお願いしている。

8.3 生徒指導プログラム支援

「ゲーミングPCを導入したはいいが、何から始めていいかわからない。」「教えられる人がいない。」といった声が聞かれた。やみくもに始めるのではなく、専門の指導者やプロから教わることで、eスポーツの魅力を知り、生徒や部として目標を設定する際にも有意義であると考えた。

民間企業が提供するプログラム等の費用負担についても、前述のとおり学校側の負担が大きいと感じたため、スタートアップ支援として、受講費の補助を行っている。

プロジェクトを通じて知り合ったり、お声掛けいただいたプロeスポーツチームのご協力もいただきながら、様々なタイトルのプログラムを紹介していければと考えている。

既にいくつかのタイトルでトライアルを進めているが、プロとの貴重な交流・指導を体感できる生徒、学生世代との交流の場を持つ事業者・プロeスポーツチーム双方にとって有意義であり、今後更に活発な交流が行われることを期待している。

9. eスポーツ事業内容

eスポーツ業界全体の課題として「認知度」がある。観戦・応援する文化の普及や、周りの大人たちの理解度が向上していけば、ビジネスとして成り立つチャンスがあると考えている。そのために、横須賀市の中だけでは効果が小さいかもしれないが、一人でも多くの理解者を増やすための取組みを行っている。

9.1 セミナーの開催

事業者向け、一般向けそれぞれに対しeスポーツの正しい知識を獲得するためのセミナーを開催した。特に事業者向けでは、スポンサーや自社チームを育てる知見などを講義した。

9.2 eスポーツ施設

高校生に対しては部活というアプローチを行っているが、実際には生徒数に対してPC数が圧倒的に少なく、活動時間も限られている。高校生以下のプレーヤーや社会人もeスポーツに触れる機会を増やすために、設備の整ったeスポーツ施設を計画をしている。

9.3 eスポーツ大会開催

2020年度から高校生を対象としたeスポーツ大会を開催している。いずれは大型大会誘致へと進めたいと考えているが、市内におけるeスポーツ文化の定着を目的とした地域大会を定期的に開催していく予定である。



10. 今後の目標

まだまだeスポーツに対する懐疑的な目があることは否定できない。eスポーツにおけるデメリットについて勘案はしながらも、これまで述べてきたeスポーツのメリットについて、市内外の事業者や学校関係者などに理解いただけるよう活動していきたい。

取材記事やSNS等を通じて、発信はしているものの、まだまだ発信力が弱く感じる。今後もeスポーツに関わる事業について、活動を続けていくと同時に多くの人の目にとまるよう広報活動を強化していく必要性を感じている。

また、これまで多くの事業者と関わりをもつことで、プロジェクトを開始・推進することができた。eスポーツ関係者や関心を持つ方々と、交流の輪を広げていくことで、プロジェクトを推進していきたい。

11. 課題と活路

この取組みを継続して、市の文化として根付かせるためには、多くの課題があることも事実である。

様々な課題と、それに対応する活路を、以下のように考えてみた。

11.1 職員が替わることによる事業の立ち消え

これまで携わってきた職員が、人事異動により、ノウハウや人脈が受け継がれることが難しくなる。また事業に対する熱量やクオリティを保つことも困難であり、事業が立ち消えてしまうことも珍しくない。

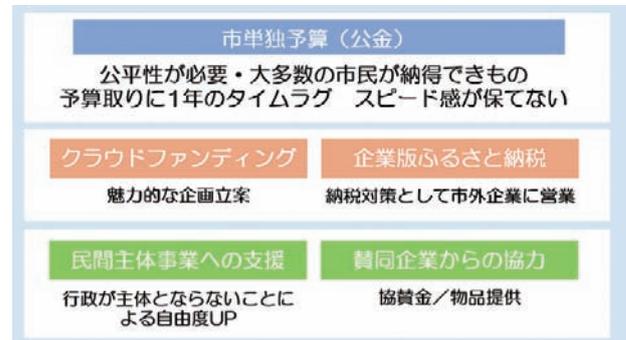
異動の多い自治体を中心となって進めている事業は、特にその危険性が高い。

事業を継続させるためには、自治体は伴走者となり、民間事業者の中のキーパーソンがいることが大事であると考えている。

11.2 財源の確保とスピード感の重視

自治体主導による事業の欠点としては、財源の確保が難しいこと及びスピード感の欠如が挙げられる。

財源については、クラウドファンディングや民間事業者からのふるさと納税の活用が考えられるほか、協業もしくは賛同事業者からのスポンサーによる予算確保が期待できる。



■ 図4. 財源確保の活路

スピード感についても、民間事業者との協業及びキーパーソンの推進力を利用することで、財源確保と併せてスピード感の向上に寄与できると考えている（図4）。

12. おわりに

これらが、横須賀において取り組んできたeスポーツ事業の全貌だが、この取組みを行った結果、市内外において、社会人と学生など新たな世代間交流が生まれている。eスポーツは年齢差やジェネレーションギャップを容易に埋めるものだと感じている。今後も高齢者と学生の交流など、世代間交流がより活発になることで、横須賀市内の活性化につながっていくことを期待している。

また、部活動では後輩との接し方に悩んでいた上級生が、eスポーツを通じて後輩とうまくコミュニケーションをとれるようになるなど、eスポーツを通じてコミュニケーション能力を身につけている。作戦・立案や部の活動方針など、生徒自ら意見を出し合う機会が増え、将来にもつながっていくことを期待している。

最後に、市の担当者として、事業がスタートした3年前と比べてeスポーツの注目は確実に高まっていると感じている。実際に調査・報道されているとおり、eスポーツ市場は年々拡大しており、「eスポーツに携わってみたい」という人や企業が増えているのだと思う。注目を浴びている今をチャンスととらえ、一緒にスクラムを組める仲間を増やしていきたい。各々の強みを活かすことで、より大きなムーブメントにしていきたい。