

## 地域再生計画

### 1 地域再生計画の名称

eスポーツ等デジタルコンテンツを活用した交流人口拡大事業

### 2 地域再生計画の作成主体の名称

群馬県伊勢崎市

### 3 地域再生計画の区域

群馬県伊勢崎市の全域

### 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

群馬県の観光入込客統計調査報告書によれば、本市の2021年における観光入込客数は1,538,000人であったが、これは県内近隣市（前橋市・高崎市・桐生市・太田市）の平均3,189,275人を大きく下回っている。これはコロナ禍前の2018年（本市3,453,500人・県内近隣市平均5,457,350人）においても同様の傾向であり、他市に比べて、本市の集客力、ひいては交流人口を集める魅力が少ないという課題を捉えることができる。

この課題の背景には、本市は世界遺産「富岡製糸場と絹産業遺産群」の構成資産である「田島弥平旧宅」を有しているが、これは市の所有物ではなく、また、文化財保護の観点からも、観光資源として最適化するための整備が困難であり、貴重な文化的財産を観光振興に十分に活かし切れていない現状がある。また、本市は製造業が盛んな工業都市であり、流通利便性の高い交通アクセスの要衝という強みを有しているが、上述の観光入込客数の少なさが示すとおり、他自治体へ観光等へ向かうための「通過点」という位置づけに収まってしまっている。以上のように、本市特有の財産や強みを観光振興に活かしきれていないことから、それを観光入込客数、ひいては交流人口の増加に繋げられていないという構造的な課題が存在する。この課題を解決するためには、本市が有する文化的財産や様々な観光資源について、新たな客層となり得る若年層を主なターゲットとし、若年層への訴求力の高いコンテンツとの複合化を図ることや、新たな観光資源の創出に取り組む必要がある。

近年、地方都市を中心に若年層に人気があり、年齢、性別、障がいの有無に関係なく多くの人々が参加でき、様々な業種が参入する成長分野である「eスポーツ」を観光施策として取り入れ、若年層を中心とした誘客や回遊性の向上、市民と観光客の交流機会の増加、eスポーツ文化の普及・浸透による地域コミュニティの活性化など、eスポーツをきっかけとした地域経済の活性化を進めている自治体が増加傾向にある。本市の属する群馬県においても、成長を続けるeスポーツ及び関連産業について、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、eスポーツの体験会や大会、機材の貸出など様々な取組が開始されたところである。しかしながら、県内の市町村レベルで見ると、群馬県が生み出しつつあるeスポーツに関わるニーズや機運を十分に生かし切れず、地方創生を実現するチャンスを逸してしまっている状況である。米Statistaの公開しているデータによれば、世界のeスポーツ市場規模は、2022年は14.5億米ドル、2023年は17.2億米ドル、そして2030年には67.5億米ドルに成長すると予測され、その年平均成長率は21.5%にも上ると言われており、本市においても、こうした流れをチャンスと捉え、群馬県が生み出しつつあるニーズや機運を十分に生かし、eスポーツを軸としたデジタルコンテンツの活用による観光振興に取り組むことで、既存の観光資源をブラッシュアップし、新たな客層を獲得するための訴求力を高めるとともに、新たな観光資源となるコンテンツを生み出し、交流人口の拡大を図る必要がある。

## 4-2 地方創生として目指す将来像

### 【概要】

『eスポーツ』とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略称で、コンピューターゲームやビデオゲームを使った対戦型の競技である。

世界中で数多くの大規模な大会が開催され盛り上がりを見せるeスポーツは、競技人口やファン層の拡大に伴い、今後の成長分野として期待を寄せられているが、インターネットやSNSとの親和性の高さから、若年層をはじめとする幅広い世代への訴求力を備えており、これを軸とした新たな観光資源を創出できるだけのポテンシャルを秘めている。特に、大規模な大会の開催にあたっては、eスポーツとインターネットやSNSとの親和性の高さを活かし、本市の近隣地域に限らない幅広い周知や、インターネット上での大会の様子をライブ配信が可能であり、多くの来場者や配信視聴者を見込むことができる。ライブ配信については、「イベントに参加してもらう（＝本市を認知してもらう）」という関係人口の拡大に向けた最初のハードルを大きく引下げることができるため、次のステップである「本市に興味を持ち、訪れてもらう」につながる人数を増加させることができ、本市の近隣地域に効果範囲を限ることなく全国から交流人口を呼び込むことが可能である。さらに、県内で最も外国人人口が多いという本市の特徴や、場所や言語を選ばず楽しむことができるeスポーツの特性を活かすことができ、国際交流や多文化共生の推進についても事業効果を見込むことができる。

そこで、世界遺産「富岡製糸場と絹産業遺産群」の構成資産である「田島弥平旧宅」という貴重な資源を有することや、JR両毛線と東武伊勢崎線の結節点であるとともに、高速道路や国道を中心に道路交通網が整備された交通アクセスの要衝であることなどの本市の強みを活かして、eスポーツを軸としたデジタルコンテンツを新たな観光資源として掲げることで、来訪者（交流人口）にとっての新しい「本市を訪れるきっかけ」を提供することにより、交流人口の拡大を促進し、観光振興による賑わいあふれる伊勢崎市を目指す。

そして、デジタルコンテンツによる観光振興が特に効果的であると見込まれる若年層からファミリー層に向けた移住定住施策の促進により、関係人口、更には定住人口へと深化させることで、本市における人口減少及び少子高齢化の課題を、自然動態・社会動態の両側面から改善できる地方創生の将来像を目指す。

### 【数値目標】

| K P I ④ |                      |                        |                        |                        |                        |                        | 単位               | -             |
|---------|----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------|---------------|
|         | 事業開始前<br>(現時点)       | 2024年度<br>増加分<br>(1年目) | 2025年度<br>増加分<br>(2年目) | 2026年度<br>増加分<br>(3年目) | 2027年度<br>増加分<br>(4年目) | 2028年度<br>増加分<br>(5年目) | K P I 増加分<br>の累計 |               |
| K P I ① | 地域の観光消費額             |                        |                        |                        |                        |                        | 単位               | 円             |
| K P I ② | eスポーツ大規模大会の年間来場・視聴者数 |                        |                        |                        |                        |                        | 単位               | 人             |
| K P I ③ | eスポーツイベントの年間開催回数     |                        |                        |                        |                        |                        | 単位               | 回             |
| K P I ① | 3,320,544,000.00     | 33,287,000.00          | 16,769,000.00          | 16,853,000.00          | -                      | -                      |                  | 66,909,000.00 |
| K P I ② | 0.00                 | 700.00                 | 200.00                 | 200.00                 | -                      | -                      |                  | 1,100.00      |
| K P I ③ | 0.00                 | 6.00                   | 4.00                   | 1.00                   | -                      | -                      |                  | 11.00         |
| K P I ④ | -                    | -                      | -                      | -                      | -                      | -                      |                  | 0.00          |

## 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

#### ○ 地方創生推進タイプ（内閣府）：【A3007】

##### ① 事業主体

2に同じ。

##### ② 事業の名称

eスポーツ等デジタルコンテンツを活用した交流人口拡大事業

##### ③ 事業の内容

eスポーツを軸としたデジタルコンテンツの活用による観光振興に取り組むことで、既存の観光資源をブラッシュアップし、新たな客層を獲得するための訴求力を高めるとともに、新たな観光資源となるコンテンツを生み出し、交流人口の拡大を図る。

具体的な取組として、世界遺産「富岡製糸場と絹産業遺産群」の構成資産である「田島弥平旧宅」を有する境島村地区の集客力を向上させるため、境島村蚕種製造農家群と境島村の景観をテーマとしたVR映像を作成し、地域の歴史や自然、文化財のPRを行う。PRに当たっては、世界遺産に関連したイベント等において、境島村の景観を上空から撮影したVR映像を使用しハングライダーを疑似体験できる「VRハングライダー」を体験できる環境を整備する。

また、プロジェクションマッピング等のデジタルコンテンツを積極的に活用した新たなイベントを開催する。プロジェクションマッピングの活用にあたっては、電源の確保や投影対象の選定が必要であることから、対象とする観光資源については、事業者と慎重に協議の上、交流人口の拡大の観点から効果的に開催できる場所を決定する。

併せて、華蔵寺公園をはじめとする観光の拠点や、鉄道利用者の観光の玄関口である伊勢崎駅、市内の大型商業施設、既存の観光イベントなど、市内外から多くの来訪者呼び込める場面において、若年層への訴求力を高め、新たな客層を開拓するため、eスポーツのイベントを開催する。イベントは、「伊勢崎市=eスポーツ」のイメージを広く市内外に対してアピールし、定着させることについても事業の目的とする。

さらに、eスポーツを本市における新たな観光資源として位置づけ、プロeスポーツ選手のゲスト招聘や、インターネット上でも視聴できる配信環境の整備などに取り組み、市内で大規模大会を開催する。全国的にも数少ない貴重な観光資源であり、4万人を収容可能で施設の大型ビジョンを有効活用できる伊勢崎オートレース場を大会の会場とし、高い集客力を誇る注目度の高いグレードレース等と近い日程で開催することで、多くの来場者を呼び込める大会とする。規模を毎年拡充していき、大会を知名度あるものへ育てていく中で、伊勢崎オートレース場をeスポーツの聖地として定着させることを目指す。

加えて、児童や学生等のeスポーツとの親和性が特に高い若年層をターゲットとして、既に教育系ソフトとして広く現場でも活用されている「マイクラフト」等によるまちづくりに関する作品のコンテストを開催する。市内・市外を問わず募集することで、本市に興味関心を持つ市外在住者を増加させ、交流人口の拡大を図るとともに、市内においてデジタルコンテンツを活用して社会課題解決に取り組む次世代の人材の育成に取り組む。コンテストの入賞者は、上述の大規模大会において表彰を行う。

これらの事業は、交流人口の拡大を第一義的な成果と位置付けて取り組むが、eスポーツは、年齢、国籍、言語や場所を問わず、誰もが参加し楽しむことができるという特性を有していることから、本市における外国人住民との多文化共生の推進や、高齢者の脳の活性化及び健康増進など、幅広い分野の政策と連携し、相乗的な効果の上昇を図る。

#### ④ 事業が先導的であると認められる理由

##### 【自立性】

今後さらなる成長が見込める新たな観光資源として、企業版ふるさと納税での市外企業からの支援が期待できる。また、eスポーツの大規模大会の開催に当たっては、企業からの協賛金を見込んでいる。

##### 【官民協働】

行政・市内商工団体・金融機関等からなる「まちなか活性化支援会議」において、メンバーの専門性を活かし、まちなかの活性化に資する様々な取組と連携しながら事業を推進する。また、eスポーツのイベントや大会のノウハウをもつ民間事業者と連携し、効率的かつ効果的に事業を実施する。さらに、eスポーツのイベントなど、既存の観光資源を活用する事業の実施に当たっては、市の観光物産協会と連携・情報共有に努める。

##### 【地域間連携】

eスポーツを推進する群馬県や他自治体と情報交換や意見交換を行うことで、効果的な実施体制の構築や支援のあり方等について調査研究し、効率的かつ効果的に事業を実施する。また、世界遺産等の共通点を有する自治体とデジタルコンテンツの活用に限らず連携・協力してイベント等の開催に取り組み、双方の観光振興をより効果的なものにする。

##### 【政策・施策間連携】

本事業で実施する取組は、eスポーツを軸とした交流人口の拡大を核として、教育、移住定住促進、多文化共生の各分野と連携して多角的に実施することで、交流人口の拡大に留まらない様々な効果を発揮するものである。

##### 【デジタル社会の形成への寄与】

###### 取組①

デジタルコンテンツを活用して、市内の既存の観光資源について集客力向上を図るためのイベントを開催する。

###### 理由①

VRハングライダーやプロジェクションマッピング等のデジタルコンテンツの力を活用して、市内の既存観光資源の集客力向上を図ることで、本市の社会課題である観光入込客数の少なさを解決することができる。

###### 取組②

デジタルコンテンツを活用して、市内にeスポーツを軸とした新たな観光資源を創出する。

###### 理由②

eスポーツを軸としたデジタルコンテンツの活用により、市内に新たな観光資源の創出を図ることで、本市の社会課題である観光入込客数の少なさを解決することができる。

###### 取組③

児童・学生を対象として、既に教育系ソフトとして広く現場でも活用されている「マインクラフト」や「スクラッチ」等によるまちづくりに関する作品のコンテストを開催する。

###### 理由③

「マインクラフト」等によるまちづくりに関する作品のコンテストを開催することで、デジタルコンテンツを活用して社会課題を解決するための力を備えたデジタル人材を育成することができる。

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

【検証時期】

毎年度 8 月

【検証方法】

伊勢崎市まち・ひと・しごと創生会議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】

学識経験者（大学教授）、伊勢崎市区長会、伊勢崎商工会議所、群馬伊勢崎商工会、連合群馬伊勢崎地域協議会、伊勢崎市PTA連合会、伊勢崎市社会福祉協議会、佐波伊勢崎農業協同組合、伊勢崎金融懇話会、群馬県中部振興局

【検証結果の公表の方法】

市ホームページにて公表

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 66,803 千円

⑧ 事業実施期間

2024年4月1日から 2027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

(1) 該当なし。

ア 事業概要

イ 事業実施主体

ウ 事業実施期間

年 月 日から 年 月 日まで

(2) 該当なし。

ア 事業概要

イ 事業実施主体

ウ 事業実施期間

年 月 日から 年 月 日まで

(3) 該当なし。

ア 事業概要

イ 事業実施主体

ウ 事業実施期間

年 月 日から 年 月 日まで

## 6 計画期間

地域再生計画の認定の日から 2027 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、5-2の⑥の【検証時期】に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。