

JIAMでは、令和8年2月25日～27日の3日間の日程で、「スポーツを核としたまちづくり」をテーマに研修を実施し、スポーツ自体を楽しむこと、振興することに加えて、スポーツの楽しさ、感動、共感などを積極的に活用し、地域の活性化や地域住民の健康増進など地域課題を解決していくための方策について学びました。

今回は、2020年に全国で初めて「e スポーツ」の名を入れた部署を創設した群馬県から、産官学が協働し、地域資源を活かしたe スポーツによるまちづくりを行っている、群馬県太田市の取組を紹介します。

“ゲーム”で ～eスポーツによるまちづくり～ 地域を変える

群馬県

太田市

群馬県太田市

人口22万1,996人・世帯数10万5,103世帯（令和8年4月30日現在）
県南東部に位置し、中世には新田氏・徳川氏発祥の地として文化が形成された歴史をもつ。大正期、中島飛行機製作所（SUBARUの前身）が開設され、日本の航空機産業の一翼を担う工業都市へと発展した。戦後は、航空機産業で培った技術を基盤に、自動車産業を中心に発展、北関東を代表する工業都市として成長を遂げている。平成17年3月28日、太田市・尾島町・新田町・藪塚本町の1市3町が新設合併して新市・太田市となり、現在に至る。

太田市eスポーツ部は、太田市職員共済会に登録する公式の部活動で部員は48名。特別顧問には市議会議員が就任



コロナ禍に誕生した eスポーツ部

「eスポーツ(エレクトロニック・スポーツ)」とは、コンピュータゲーム、ビデオゲームを使った競技を指す名称で、2000年頃から使われ始めた。「ここでいうスポーツとは、身体を動かす運動ではなく、“競技”という意味。対戦相手がいることが前提です」と説明してくれたのは、太田市役所eスポーツ部監督・佐藤義恒さん(福祉こども部長寿あんしん課主任)。コロナ禍たった中の2020年、市職員4人がチーム対抗ゲーム大会への参加を目指して集まり、野球部やサッカー部などと同じ福利厚生部の部活動として発足させた(現在48名)。同年、腕試しで出場した企業対抗戦で全国7位に。「当時は参加企業も少なく、レベルもそれほど高くなかったですし、市役所のチームという目新しさから地元紙やゲーム誌で注目されました」と佐藤さん。これを機会に、市としてeスポーツに取り組むことができないか考えたが、コロナ禍で自粛して

いる中でもあり、周囲の理解はなかなか得られなかった。しかし、簡単に引かない佐藤さんは構想をさらに膨らませる。太田市は自動車産業(SUBARU)の企業城下町。企業のOBや車好きも多く、eモータースポーツは地域に受け入れられやすいはず。市内企業の中にもeスポーツ部や同好会ができていた。こうした好条件を結びつけていけば、社会人のeスポーツイベントを太田市で開催できるのではないかと――。

折しも群馬県では、2020年に全国の自治体で初めて「eスポーツ」の名を冠する「eスポーツ・新コンテンツ創出課(当時)」を設置しており、太田市の活動に着目してくれた。意を強くした太田市eスポーツ部は、市長へ直接プレゼンし、庁内を調整、2022年12月12日、SUBARU 群馬製作所の新社屋のホールを借り、太田市の障がい者就労支援施設運営による「Gunma Tomo eSports Cup」(主催:県eスポーツ協会)開催にこぎつけた。「就労支援施設での運営訓練の準備も整っていたし、SUBARU



SUBARUの自動車工場 太田市の製造品出荷額は3兆1,471億円(2024年調査)。うち自動車関連が75%を占める。

さんはじめ関連事業のeスポーツ部や同好会、隣町の邑楽町にもお声がけし、短い準備期間でしたが、成功裡に開催することができました」。市の予算はゼロ。地元群馬テレビの協力でYouTubeチャンネルでの配信も実現、その過程で地元企業がスポンサーとなり、費用をまかなうことができたのである。当日にはゲームメーカー等の視察もあり、太田市とeスポーツが内外に注目されるイベントとなった。



eスポーツ部のロゴマーク

2025年県主催の群馬リーグ格闘ゲームで第3位



Gunma Tomo eSports Cup



産官学が“ゲーム”で つながった

太田市では地方創生事業として、バスケットボールの聖地をゼロから創るべく、2023年春に巨大な常設センタービジョンをもつ5,000人規模のアリーナをオープンする計画を進めていた。eスポーツイベントもセンタービジョンは必須のアイテムで、アリーナ空間と相性がよい。「Gunma Tomo eSports Cup」の開催の成功が呼び水となり、庁内や市議会でもeスポーツへの関心が高まった。市議会ではバスケットの大会以外のアリーナの活用方法としてeスポーツに関する質問も多くなった。また、現状の施設をeスポーツ施設に転用する案などの“いい風”が吹き始めた。

しかし、事は簡単に進まない。「eスポーツの所管はどこ?という根本的な問題です。これまでの市の機構の枠に収まらず、所管が決まらない。結局予算要求ができないまま、時間だけが過ぎていきました」と佐藤さんは振り返る。こうした間にも、eスポーツ部の部員たちは、それぞれの担当部署の中でeス

ポーツを行政課題の解決に活用できないか模索し続けた。公民館活動、高齢者の活動、産業振興、教育活動などでeスポーツの導入を促し、市民のまつりや労働組合のイベントにもブースを出展するなど、失敗を恐れずトライを繰り返した。地元の工業高校のeスポーツ部の創部を支援する一方、eスポーツを糸口にして市内企業とのつながりも模索し、企業が学校に求人を出してくれるという成功事例も導き出した。草の根ともいえる部員の動きは、成功より失敗のほうが多かったが、むしろ担当課を固定せずに、eスポーツを行政課題の解決ツールとして考えるほうが、いろいろな課に応用できることを実践で学び取っていった。

また、完成したアリーナを活用するため、2023年2月、eスポーツ部はeスポーツイベントを新アリーナに誘致したいという望みを託して、「Gunma eスポーツアワード」に出場。その結果、今後太田市と連携しイベントを開催するという副知事の発言を得る好評価を勝ち取った。この発言が形として実現したのが、2024年3月に新アリーナで開催された「ぐんまeスポーツフェスタ」である。市内企業や高校、県内のコミュニティ、ストリーマーなどがeスポーツブースを出展したほか、SUBARU 車限定レース大会、ダンスチームによるダン

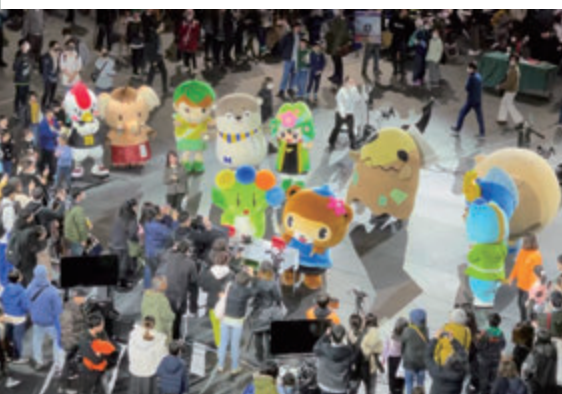


オープンハウスアリーナ太田 日本最高峰の可動式センタービジョン、サウンドシステム、ライティングを兼ね備えた施設。太田市をホームタウンとするプロバスケットボールチーム「群馬クレインサンダーズ」の本拠地としても活用されている。

スゲームが披露され、約3,000人の来場者で賑わった。バスケットの聖地を目指して建設された新アリーナが、eスポーツの聖地ともなる新たな可能性を見出した瞬間だった。



連合群馬ふれあいフェスティバル SUBARU 労組の隣にSUBARU 車のレースゲーム体験コーナー設置



ぐんまeスポーツフェスタ (2024年3月)





(上) 産業環境フェスティバルにブース展開。例年来場者が少ないエリアに1,000人の誘客成功。

(右) 市内企業と学生の交流 (2023年7月・太田工業高校フェス)。



SUBARU 車でタイムアタックバトルに挑戦。リアルなゲームに真剣そのもの (連合群馬ふれあいフェスティバル)。

可能性を秘めた 新たなツール

県のイベントに続き、新アリーナで2025年2月に開催された「ポケモンユナイトパーティ」は、県内外から約4,000人を集客。業界をはじめ自治体や議会等から多くの視察があるなど、地域に大きなインパクトを与えた。2026年4月には、太田市は、誘客という観点からeスポーツの所管を市観光プロモーション課に決定した。「所管は決定しましたが、eスポーツは産業振興、教育、福祉などさまざまな場面で活用できるもの。現在私が所属している長寿あんしん課では、“太田市シニアeスポーツ推進事業”を実施しており、障がい者就労支援施設に運営を委託して、高齢者にさまざまなeスポーツを楽しんでもらっています。2025年度は800人近い参加がありました」と佐藤さん。出前講座の申し込みも実施しているが、いず

れも好調だという。

現在の高齢者層は、すでにパソコンやスマホなどを日常的に活用する世代であり、ゲートボールに代わるシニア同士の新たなコミュニケーションツールにもなり得る。また、身体を駆使するスポーツでないからこそ、子どもから高齢者まですべての人が同じステージで競技を楽しむことができる。異世代間の接点を更新できるのが、eスポーツなのだ。頭をひねれば、使い方はさまざまである。

自動車産業が盛んな地域で、多くの企業が集結している太田市だから、eスポーツの事業が成功したと言うのはたやすい。実際、基幹的な産業がなく、企業の集積が乏しく、eスポーツイベントができる施設がないという自治体は多い。しかし、それぞれの自治体にそれぞれの地域資源がある。その資源に見合うeスポーツがあるのではないかな。

資源とeスポーツが結びつかなくても、格闘技やパズルなど多くの対戦ゲームがある。施設がなくとも、オンラインでつながるインフラは用意されているはずだ。あとは、それを牽引する人たちがいればよい。

取材した佐藤さんは1985年生まれ (日本のコンピュータゲームの幕開けとなった任天堂ファミコンの発売は1983年)。ものごころついた頃からゲームに親しんだ、いわゆるゲーム世代である。eスポーツを牽引できる職員、そして住民は必ずいる。一步前に踏み出せば、eスポーツを楽しむ可能性はすべての地域に存在しているのではないかな。ゲーム世代が動かす地方創生、eスポーツのコントローラーから始まる地域活性の未来に目を凝らしてみたい。

【取材・写真協力 太田市eスポーツ部、太田市福祉こども部長寿あんしん課】

太田市シニアeスポーツ推進事業 お茶の間カフェ(社会福祉協議会)、高齢者サロン(自治会)、市民教室(行政センター)、老人クラブ、認知症予防教室などで実施。令和7年には783人が参加。シニアeスポーツを常設するデイサービス施設も市内に登場した。

