

サブカルチャー担当が立ち上げる 自治体×eスポーツ事業 IPコラボからeスポーツまで



横須賀市
2021.4.15

サブカルチャー担当が立ち上げる 自治体×eスポーツ事業 IPコラボからeスポーツまで

本日のおはなし

1. 横須賀市の方向性
2. コラボ施策過去事例
3. 横須賀がサブカルチャーに前向きなワケ
4. eスポーツの取り組み紹介／ストラクチャー
5. 今後の課題

サブカルチャー担当が立ち上げる 自治体×eスポーツ事業 IPコラボからeスポーツまで

本日のおはなし

1. 横須賀市の方向性
2. コラボ施策過去事例
3. 横須賀がサブカルチャーに前向きなワケ
4. eスポーツの取り組み紹介／ストラクチャー
5. 今後の課題

地方自治体の目的：住民福祉を増進することにある

住民福祉を増進するためには財源が必要で、主な財源である市税収入を増やすには、産業の振興・育成により、雇用を増やし、**市民や市内企業の収入を増加させていくことが重要**になる。

市内産業構造の変化

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。

観光を主要産業へ

人口減少と目まぐるしく動く世界経済、産業構造の中で、さまざま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。

音楽・スポーツ・エンターテインメントを観光集客ツールとして、**本市の新たな魅力を発信し、歴史だけではない新たな観光客層の獲得**を目指す。

男性、女性、ファミリー、外国人などの属性に関係なく、誰もが親しみを感じられるコンテンツであり、心に訴え、誰にでも響くコンテンツで。

横須賀市におけるポテンシャル

音楽

ジャズ、ロック発祥の地
としてのルーツ

スポーツ

ベ이스ターズ、マリノス、
ウインドサーフィン、
アーバンスポーツなど新
たな可能性の芽生え

エンターテインメント

アニメ、ゲーム、音楽配信
会社とのこれまでのコラボ
実績の積み上げ

サブカルチャー担当が立ち上げる 自治体×eスポーツ事業 IPコラボからeスポーツまで

本日のおはなし

1. 横須賀市の方向性

2. コラボ施策過去事例

3. 横須賀がサブカルチャーに前向きなワケ

4. eスポーツの取り組み紹介／ストラクチャー

5. 今後の課題

コラボの目的：新たな客層の獲得・市ポテンシャルのPR

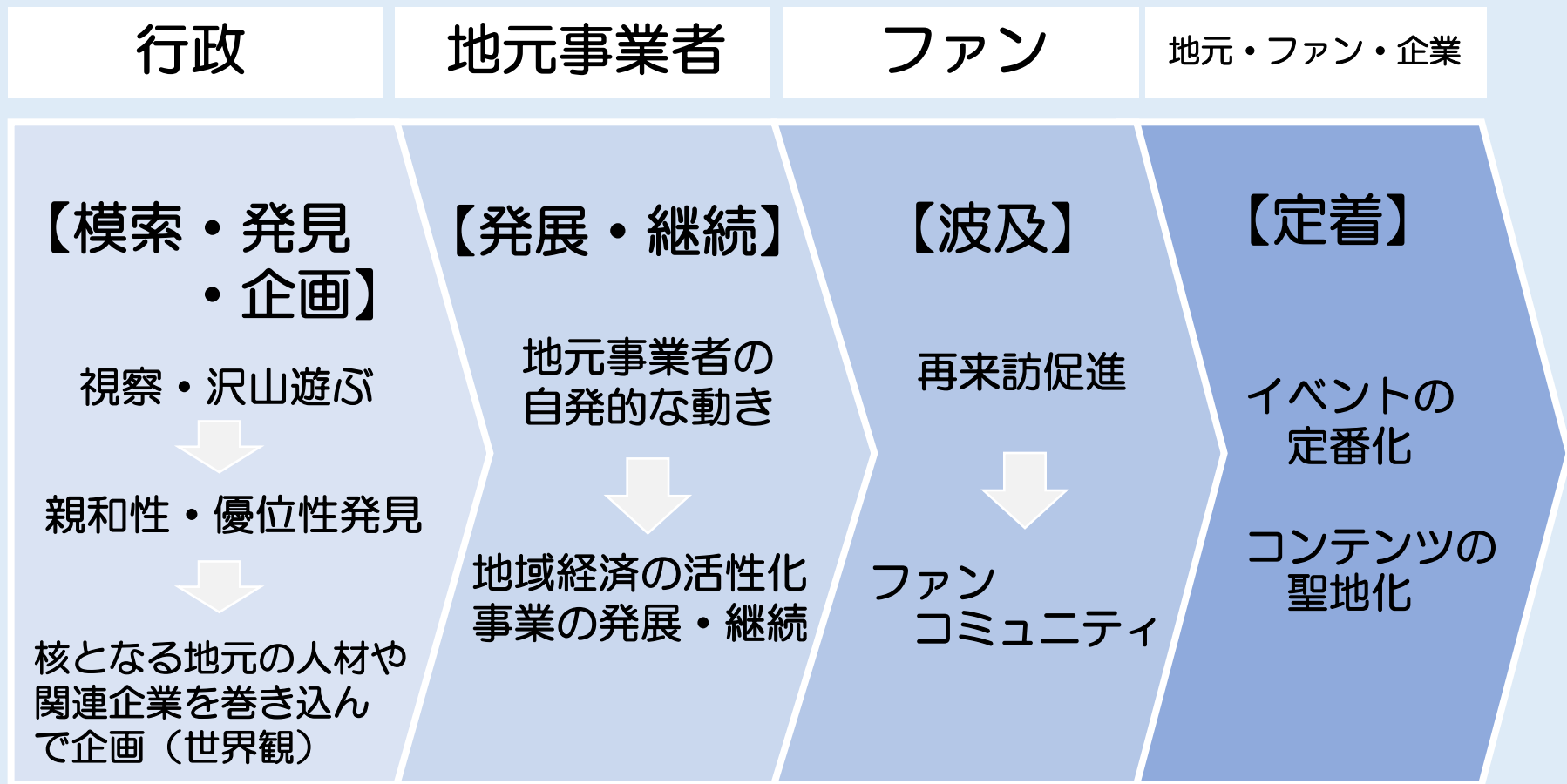
時期	IPタイトル	イベント内容	実績
2013-2016	たまゆら もあぐれっしぶ ／卒業写真（アニメ）	グルメスタンプラリー 京急電鉄と協力し記念 切符の販売 ウォークイベント	
2014-2017	INGRESS（ゲーム）	ウォークイベント キャンペーン（全14回） 公式イベント（2015）	イベント通算3,000人 協賛・協力企業15社 Softbank,東京三菱UFJ等
2016-2018	ポケモンGO（ゲーム）	体験ツアー 座談会 公式イベント（2018）	公式イベントは20万人来場経済効果15 億円
2016-2020	ハイスクール・フリート （アニメ）	グルメスタンプラリー 京急電鉄記念切符の販売 ウォークイベント コラボバスなど	第一弾コラボグルメ売上1,797万円
2017-2021	シエンムー（ゲーム）	聖地巡礼マップ ファンミーティング グルメラリー	東京ゲームショウ2019マップ配布・欧 米ファンが多くフランスのJapanEXPO 等で配布
2017-2019	カイジ／劇場版「カイジ ファイナルゲーム」（漫画 ／アニメ／映画）	JRカイジ、海上自衛隊等のコラ ボ、展示会	三笠艦内の集客力UP
2018	月刊「ムー」（雑誌）	謎解きイベント・編集長のトー クイベント	コンプリート賞818個 駅から遠方の場所への誘客実現

時期	IPタイトル	イベント内容	実績
2019	World of warships (ゲーム)	三笠艦内で試遊会・VR体験 ハイスクール・フリートコラボ	艦内で船をテーマにしたゲーム 2 Dayイベント1,794人
2019	艦隊これくしょん (ゲーム)	GWに合わせ、ヴェルニー公園、 ソレイユの丘でコラボメニュー や限定グッズの販売	コラボグッズ売上3000万 (推定)
2019	ワンピース (アニメ)	グルメスタンプラリー 猿島コラボ 市役所ラッピング	来訪者48,700名 (推定) 猿島来訪者数：約10%増 (対前年比) 経済波及効果：約3億5千万円 (推計)
2019	ドラクエウォーク (ゲーム)	紅葉イベント協力	
2019	Yokosuka e-sports project (eスポーツ)	高校にゲーミングPC無料貸出	市内8校が導入 2021年3月 eスポーツ大会開催
2019-2020	アズールレーン (ゲーム)	トークイベント スタンプラリー コラボ展示会	2019スタンプラリー売上1275万円 2020オンラインイベント売上2401万円
2020	ダンキラ!!! - Boys, be DANCING! - (ゲーム)	聖地巡礼MAP コラボグッズ販売 スタンプラリー	コラボフード売上444万円
2020	囚われのpalma (ゲーム)	コロナによりオンラインスタン プラリーイベントで実施	オンライン動画再生数8,594回 キャンペーン応募数1,593人

サブカルチャー担当が立ち上げる 自治体×eスポーツ事業 IPコラボからeスポーツまで

本日のおはなし

1. 横須賀市の方向性
2. コラボ施策過去事例
3. 横須賀がサブカルチャーに前向きなワケ
4. eスポーツの取り組み紹介／ストラクチャー
5. 今後の課題



まずは行政が率先して「発見」し、普及させる意気込みを職員が自覚し、常に新しい企画を検討している
コンテンツコラボは一過性といわれがちだが本質は違う

行政

地元事業者

ファン

地元・ファン・企業

【INGRESS】

位置情報ゲームを発見・予算をかけずに関係を構築
ポケモンGOでいうポケストップを大量登録

位置情報ゲームが社会問題となる前から理解度増
独自の割引サービスなどを展開

ゲーム上有利な立地世界観を壊さない
企画に愛着
SNS等で拡散
WEBニュースを元にバズる

位置情報ゲームへの行政の理解度があり
ポケモンGO
公式イベント開催

【ハイスクール・フリート】

アニプレックスと公開前から協力して世界観を大切にしたい企画を開催

アニメの世界観をまもりながら、コラボグルメなどを提供
商店街企画などを発案

ファンが、地元飲食店などを聖地化
地元事業者と協力しコミュニティスペースなどを展開

ファンの集う場所がアニメ作品に登場
逆聖地化
転入する人も



新たなことに挑戦する風土が生まれる

サブカルチャー担当が立ち上げる 自治体×eスポーツ事業 IPコラボからeスポーツまで

本日のおはなし

1. 横須賀市の方向性
2. コラボ施策過去事例
3. 横須賀がサブカルチャーに前向きなワケ
4. eスポーツの取り組み紹介／ストラクチャー
5. 今後の課題

背景

PCメーカーが、高性能PCでのゲームの普及を課題としていた。また、NTTなどの通信事業者は、eスポーツ市場に注目していた。

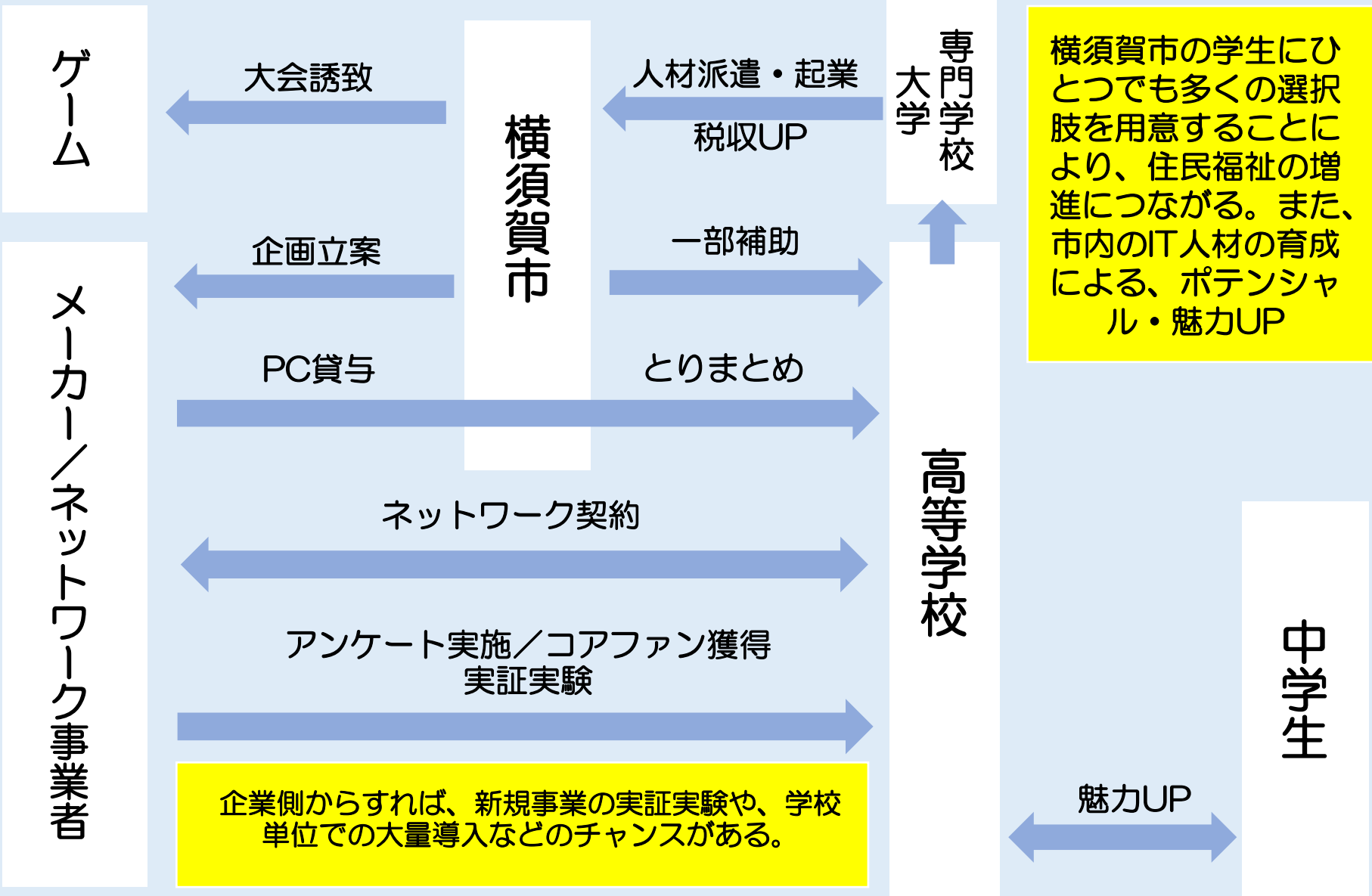
横須賀市はサブカルをきっかけに、それらの事業者と関係を育んでいた。



横須賀市が提案し、賛同して
いただけた

取り組む理由

- 子供たちの可能性を広げる
将来の選択肢を増やす
STEAM教育につながる
- 誰でもとりくめる
年齢／性別／障害／言語／体力
- 場所を選ばない
地方にチャンスがある
- 話題性を作りやすい
ゲームプレイヤーは多いけど選手は少ない
行政が取り組んでいる例が少ない
注目されることにより民間企業からの協力を得やすい



ゲーミング
PC無料貸出

希望のあった市内
の高校に2023年
まで無料貸与

ネットワーク
敷設支援

ネット回線工事費
などの一部を市で
補助

生徒指導プロ
グラム支援

民間への委託費の
一部を市で補助

市内13校のうち

8校にeスポーツ部が誕生





2021年3月21日開催 ロケットリーグで開催

- ・高校生を対象とするためCERO等の制限
- ・ライセンス整備が整っているタイトル

主催

横須賀集客促進・魅力発信実行委員会
(事務局：横須賀市観光課)

後援

神奈川県教育委員会・横須賀市教育委員会

協賛

株式会社テレビ神奈川
株式会社アール・エフ・ラジオ日本
株式会社神奈川新聞社

特別協賛（物品）

TSUKUMO
東日本電信電話株式会社 神奈川事業部
横浜マリノス株式会社
森永製菓株式会社
MSI Computer Japan
インテル



チャットのリプレイを表示

YOKOSUKA e-SPORTS CUP

3,155 回視聴・2021/03/21 にライブ配信

👍 78 💬 1 ➦ 共有 📌 保存 ...



横須賀市公式チャンネル
チャンネル登録者数 5160人

横須賀市初となる、中学生、高校生によるeスポーツ大会「YOKOSUKA e-SPORTS CUP」の様子が3月21日午後1時より配信予定です。お楽しみに！

チャンネル登録

YOKOSUKA E-SPORTS PROJECT



横須賀市

e-Sportsに関わる人々によって地域コミュニティの活性化、
および新たな文化が定着することを目指したプロジェクトです。

e-Sportsの普及

文化の定着

セミナーの開催

e-Sports施設
開設計画

高校 e-Sports 部
設立支援
教育支援

地域大会の開催
大会の誘致



サブカルチャー担当が立ち上げる 自治体×eスポーツ事業 IPコラボからeスポーツまで

本日のおはなし

1. 横須賀市の方向性
2. コラボ施策過去事例
3. 横須賀がサブカルチャーに前向きなワケ
4. eスポーツの取り組み紹介／ストラクチャー
5. 今後の課題

1. トップダウンの鮮度が悪い

話題になってからでは遅い

2. 市民の理解を得なければならない

どんなに面白いと思った企画でも、公金を使用している以上、大多数の市民が納得するものでなければならない。

3. 職員の異動

個人が培ってきたノウハウや人脈を継続させるのが難しい
感度の高い企画のクオリティを保つのが難しい

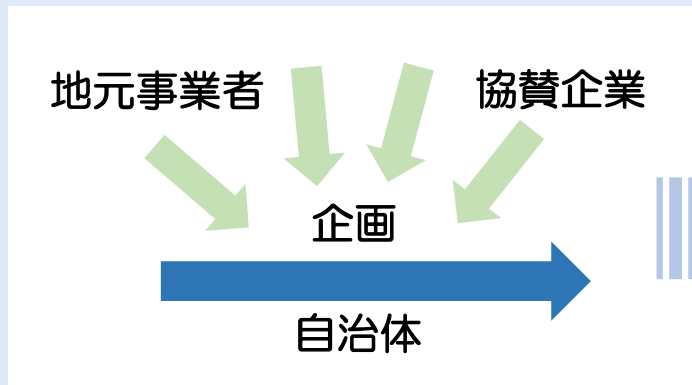
4. 庁内他部署の理解

企画の展開を進めるにあたり、理解を得るのに膨大な労力を必要とする

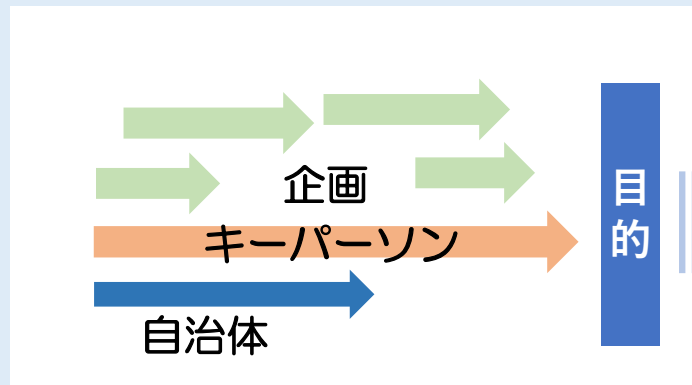
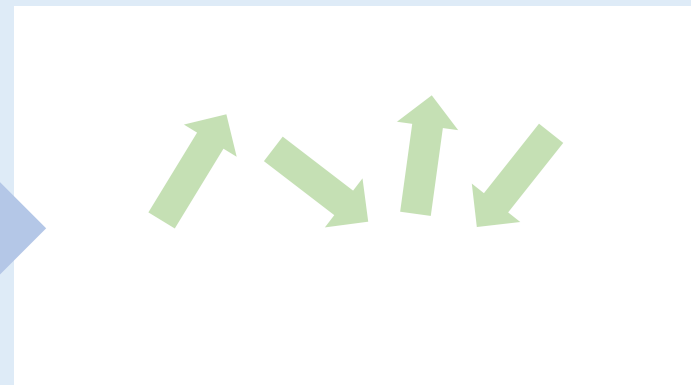
5. 財源の確保

継続的な支援が困難。
例えば、5台ずつ貸出をしているが、部員数に対して台数が不足。
理解が広まって新規で参加表明する学校があるが支援できない。

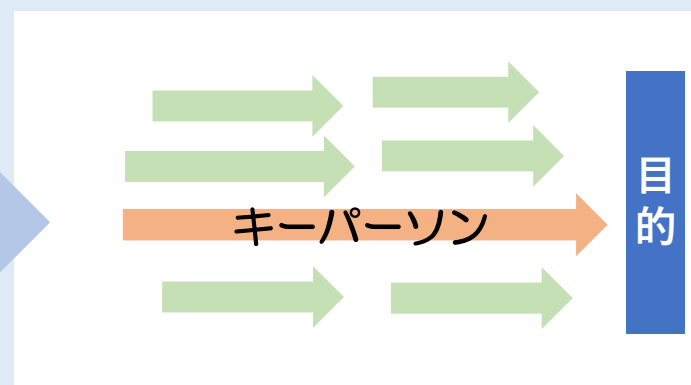
ノウハウやクオリティを維持 持続可能な取り組みをデザイン



自治体が主導した場合、企画の内容に賛同して「参加」する関係者が多い



自治体は伴走 キーパーソンを巻き込み
それぞれが目的に向かって走る底力を育てる



自治体が抜けても持続可能な取り組み

市単独予算だけでなく、多様な可能性を切り開く

市単独予算（公金）

公平性が必要・大多数の市民が納得できるもの
予算取りに1年のタイムラグ スピード感が保てない

クラウドファンディング

魅力的な企画立案

企業版ふるさと納税

納税対策として市外企業に営業

民間主体事業への支援

行政が主体とならないことによる
自由度UP

賛同企業からの協力

協賛金／物品提供

様々な手法で財源を確保し、より多くの楽しい企画が実現できるチャンスを増やす

サブカルチャー担当が立ち上げる
自治体×eスポーツ事業
IPコラボからeスポーツまで

ご清聴ありがとうございました。