



**全国初のeスポーツプロジェクトがスタート！
eスポーツが日本において社会的・経済的合理性を持ちうるのか、その最適解を探る
withコロナ時代におけるeスポーツによる地域課題解決に向けて連携協定を本日締結**

この度、神戸市（市長：久元 喜造）、西日本電信電話株式会社兵庫支店（支店長：川副 和宏、以下、NTT西日本）、株式会社PACKage（代表取締役社長：山口 勇、以下、PACKage）の3者は「withコロナ時代におけるeスポーツによる地域課題解決に向けた連携協定」を本日締結しました。

これに伴い、eスポーツが新たなコミュニケーションやビジネスの手法としてなり得るのか、その可能性を探り、地域課題解決・産業振興につなげる全国初のeスポーツプロジェクトをスタートします。

具体的には、2022年3月までの間、コロナ禍の日本において、eスポーツが社会的・経済的合理性を持ち得るのか、その最適解を探る取り組みを以下のとおり進めてまいります。

1. 具体的な取り組み内容

(1) eスポーツへの理解促進、今後の可能性を考えるWEBセミナーを開催

eスポーツについての正しい知識を学び、老若男女がより安全安心に参加できることで、withコロナ時代における家族間・コミュニティ間でのコミュニケーションツール、ひいては地域課題解決につながり得る可能性について考えます。

また、産業・エンターテインメント構造の変化に対し、eスポーツをどのように位置づけ、関連スタートアップ企業との連携や誘致・支援につなげていくべきなのか、幅広い分野・視点から議論するWEBセミナーを開催します（2020年秋に初回開催、全3回程度を予定）。

(2) 高齢者や子ども等向けのeスポーツを活用した実証事業の実施とその効果検証

離れて暮らす家族との面会機会の減少や、地域・コミュニティのイベントや集まり等の中止により、高齢者の方の健康低下や、地域の連携・つながりが希薄になっていくことが懸念されています。

そこで、NTT西日本のICTとPACKageが有するeスポーツのノウハウを活用し、高齢者同士あるいはその家族（孫など）がeスポーツと一緒に体験することで、新たなコミュニケーション・エンターテインメントとして成立するのか、更にはITリテラシーの向上と健康増進に寄与し、デジタルデバイドの解消やフレイル予防につながるものとしての可能性があるのかを検証する実証事業を行います。

(3) 市内eスポーツコミュニティの醸成及び関連イベントとの連携

PACKageが有するeスポーツ関連のネットワークやノウハウを活かしながら、市内のeスポーツ関連企業・プレイヤー・学校関係者等をつなぎ、円滑な情報共有やイベント開催を促すことで、eスポーツの機運を高め、本プロジェクトへの賛同者・協力者を増やしていきます。

また、PACKageが企画するイベントをはじめとするeスポーツ関連イベントとの連携を図り、相互に取り組みをPRしていきます。第1弾としてPACKageが参加する実行委員会にて開催の「レインボーシックスシーズン大学対抗戦 powered by AORUS」に神戸市が後援するとともに、大会中には当連携事業のPRを行うことで若年層への取り組みの周知を図ります。

(4) eスポーツの魅力や可能性を伝える動画による発信

上記WEBセミナーや実証事業等、本プロジェクトによる取り組みの様子や、市内で活躍するeスポーツに関わる学生や市民などへのインタビューをまとめた動画を通じて、eスポーツの魅力や可能性を発信します。

2. 今後の期待と展望

上記取り組みを通じて、eスポーツをコミュニケーションやエンターテインメントのひとつとしての理解を得ることで、市民のITリテラシーを高め、将来的にはeスポーツと地域課題を結びつけられる街にするための土壌を形成します。あわせて、関連企業やクリエイター等との連携を図ることで、ゲーム・クリエイティブ産業の振興・スタートアップ支援にもつなげていきたいと考えています。

一方で、その取り組みの中で様々な課題が生じることも想定されるため、スモールスタートで実証事業等を進めていながら、課題やニーズを捉え、eスポーツが社会的・経済的合理性を持ち得るのか、その最適解を探るプロジェクトとしてまいります。

(参考1) 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上で老若男女問わず参加できる競技。

パソコン、家庭用ゲーム機、スマートフォン等々のデジタル技術を用いて実施する。サッカーやカーレースといったスポーツ分野の対戦型ゲームは、アジアオリンピック評議会が主催する国際総合競技大会において、頭脳スポーツの正式種目になっている。

日本国内においては、2018年2月に日本eスポーツ連合が発足し、経済産業省とともにeスポーツの普及・発展に向けた市場分析や未来設計を行うとともに、賞金提供のあり方検討や選手の育成、プロライセンスの発行を行っている。2018年からは、40チーム以上のプロチームが誕生し、大会やイベントが活発化。高等学校においては部活動、専門学校・大学においては学科として、教育分野へも拡がりを見せている。

(参考2) NTT西日本について

NTT西日本は、社会を取り巻く環境変化がもたらす様々な課題に対し、先頭に立ってICTの力で解決をしていく「ソーシャルICTパイオニア」をめざし、地域から愛され、信頼される企業として変革し続けるとともに、地域を元気にしていく「ビタミン」のような役割を担っていきます。

そのためには、通信を「つなぐ」「まもる」といった社会的使命を果たし続け、これまで培ってきた技術や地域密着のサポート力を更に強化し、お客さまへ新たな価値を提供するとともに、新型コロナウイルス感染対策に関わる多くの企業・公共団体が抱えている課題に対しても、ICTを活用した各種支援施策を展開してまいります。

(参考3) PACkageについて

PACkageは、2018年2月6日に大学生たちで起業した大学生ベンチャー企業です。

ゲームと一緒に育ち、時にはプレイヤーとして、時にはオーディエンスとして、そして時にはクリエイターとして創作活動をしてきたメンバーが集まり、創業以来、多くのeスポーツイベントを主催、運営してきました。また、プロチームPNG esportsとアカデミックなアマチュアコミュニティチームAORUS ワシノコを運営しています。国内外のコミュニティや教育機関と連携した教育、イベント、eスポーツに関する理解促進活動を行っています。大学生という若い力を強みとし、常に新しい可能性を模索し、挑戦してまいります。

(参考4) 本プロジェクトへの賛同企業 ※今後も随時募集

・ **上新電機株式会社【賛同企業（会場提供等）】**

上新電機は、地域の皆さまとのつながりを大切に考えている、関西創業の家電量販店です。

今年2月、ジョーシン三宮1ばん館9階に「eSPORTSアリーナ三宮」を開設しました。

プロeスポーツチーム「SIRIUS GAMING」がホームとして運営しており、現在はYouTubeでゲーム配信する等の活動を展開しています。今後ともeスポーツの魅力普及に貢献してまいります。

・ **兵庫県eスポーツ連合【賛同団体（企画連携等）】**

日本eスポーツ連合兵庫県支部である兵庫県eスポーツ連合は、県下のeスポーツ振興・促進をサポートし、eスポーツコミュニティの活性化に努めています。これまでに、国体兵庫県代表戦やプレ大会等を開催しています。

・ **合同会社ISRパーソナル（ISR e-Sports）【賛同企業（実証事業連携等）】**

私たちISRパーソナルは、2020年7月に高齢者向けeスポーツ施設「ISR e-Sports」をオープンしました。ISR e-Sportsでは、シニア層の活性化に一翼を担いたいとの思いから会員資格を60歳以上に設定し、スタッフによるゲームの始め方やプレイ補助を通して、初めてでも安心してeスポーツを体験でき、健康的なゲームライフを送ることができる環境づくりを進めます。

将来的にはeスポーツによるシニア世代の雇用創出も視野に入れ、高齢者施設や障がい者施設等でeスポーツを紹介する人材の派遣を行う等、新たな共生社会の推進をめざしていきます。

(参考5) 「レインボーシックスシージ大学対抗戦 powered by AORUS」について

PACkageが株式会社毎日新聞社と実行委員会形式で主催する全国大学生向けeスポーツ大会です。

日本の新世代のeスポーツの活性化と定着、eスポーツの更なる認知・理解の促進を図るべく、大学生世代を対象に、全世界で5,000万人以上、日本で150万人以上のプレイヤー数を誇る人気ゲーム「Rainbow Six Siege」(PC版)を競技タイトルに開催します。

本大会では、全国から22校25チームが出場し、7月~8月にオンライン上で予選、9月にはオフライン会場として神戸で決勝戦を開催し、日本最強を競います。

今後も、別ゲームタイトルを含めた大学対抗戦を予定しています。

※ NTT西日本における取り組みについては、別紙をご参照ください。

※ ニュースリリースに記載している情報は、発表日時点のものです。現時点では、発表日時点での情報と異なる場合がありますので、あらかじめご了承くださいとともに、ご注意をお願いいたします。

NTT西日本の取り組み



私たちは、もっと
「ソーシャルICTパイオニア」へ。



withコロナ時代におけるシニアサービス事業（高齢化社会）の課題

- ・ご家族との面会機会の減少
- ・施設内レクリエーションの減少

コミュニケーション
機会の向上

- ・対面診察や相談への不安
- ・健康不調の早期発見への遅れ

健康増進

- ・従業員への感染リスク
- ・施設内感染（クラスター）への懸念

シニアサービス事業
におけるリスク管理

withコロナ時代における e スポーツの可能性

シニアサービス事業において、ICTとeスポーツを掛け合わせることで、withコロナ時代に有効なシニアサービスの提供に向けた実証事業を行う。



NTT
西日本



神戸市内の
シニアサービス事業者様



Players Audience Creators

PACkage

ICT



シニアサービス

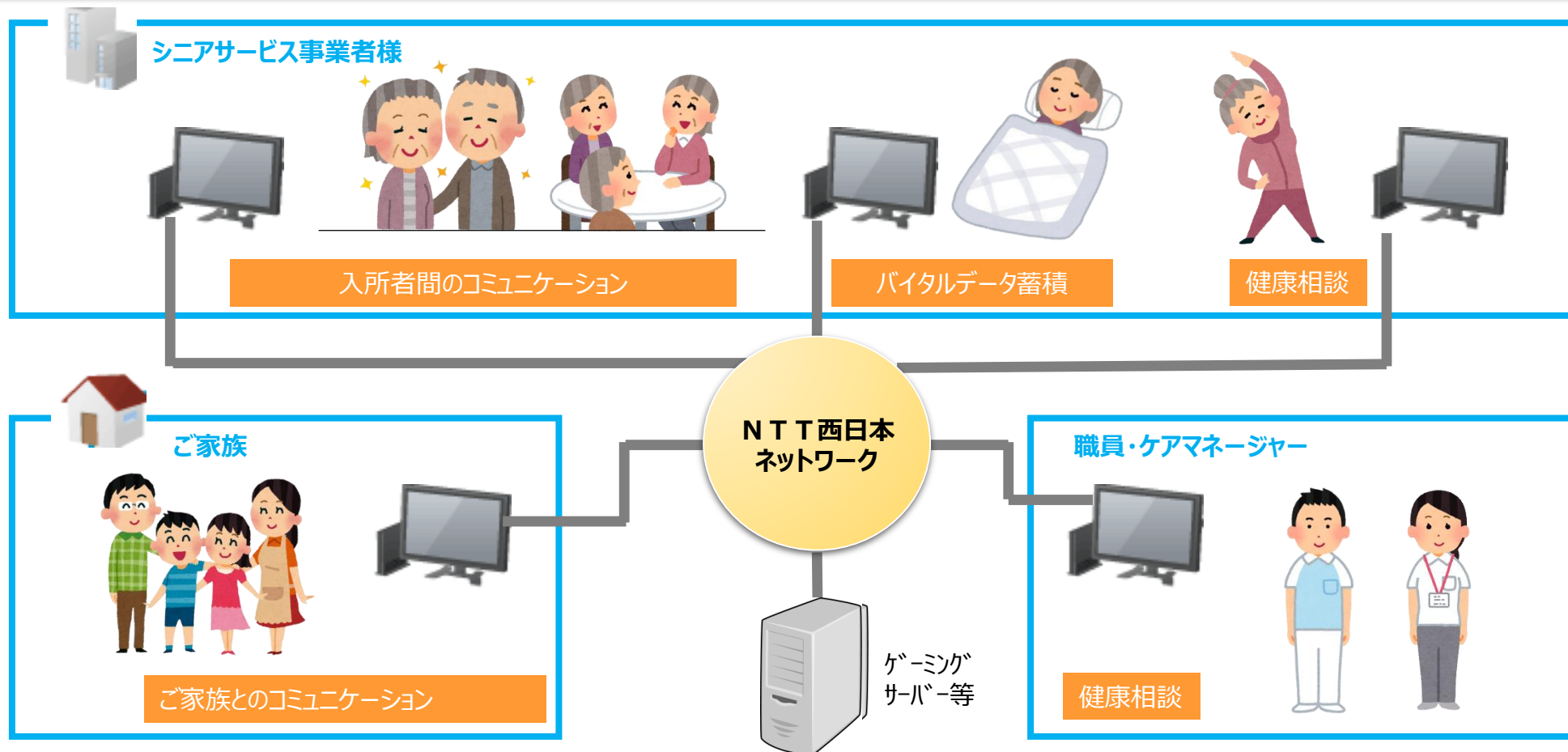


eスポーツ

実証事業のめざす姿

ICT×eスポーツを活用した課題解決

介護施設等への入所者とその家族がeスポーツを通じた新たなコミュニケーション・エンターテインメントを体験するとともに、高齢者の生きがいの醸成や健康増進の可能性について検証する。



実証事業における検証内容

コミュニケーションツールとしての活用検証

- ・介護レクリエーションにおける e スポーツの活用
- ・ e スポーツを通じたご家族とのオンラインコミュニケーションの充実

健康増進への可能性検証

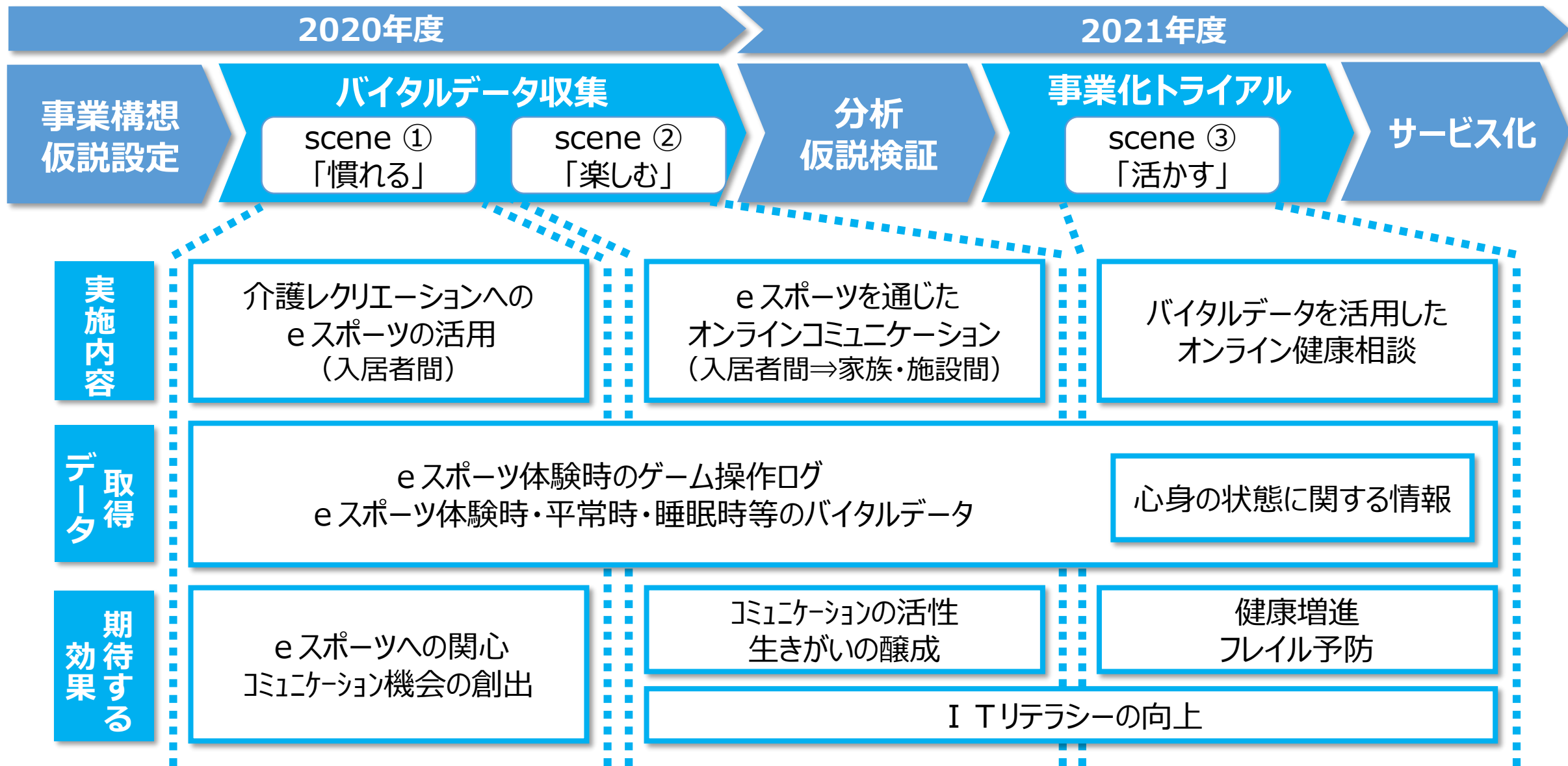
- ・ e スポーツ体験時の操作ログやバイタルデータ収集による健康増進への可能性検証

シニアサービス事業における活用検証

- ・収集した操作ログやバイタルデータを活用した、オンライン環境下での健康相談の実施

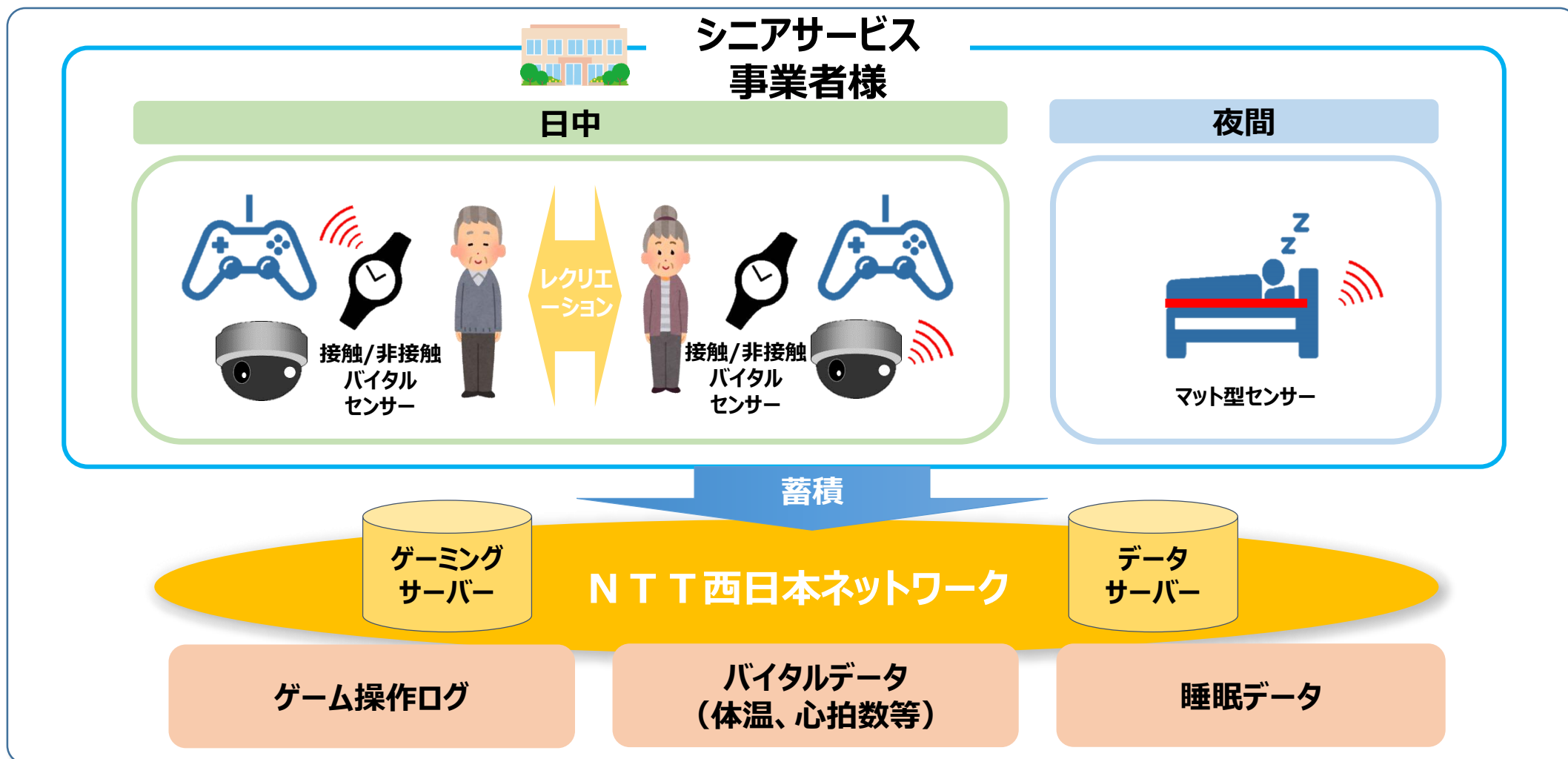
実証事業の進め方

シニアサービス事業者様との連携については、
scene①～③の3つの利用シーンをイメージ



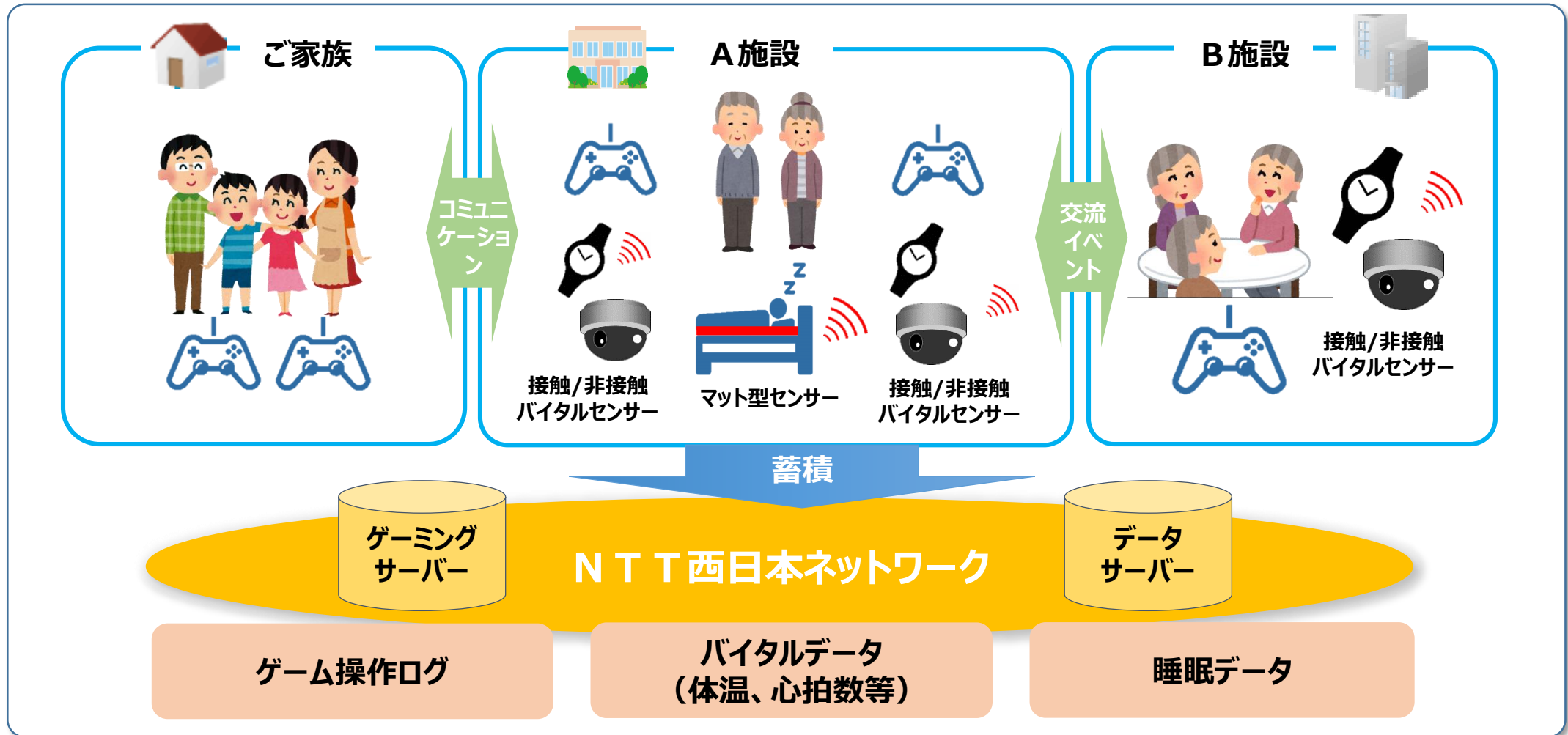
介護レクリエーションへのeスポーツの活用

入居者間における介護レクリエーションの一貫として、各種センサーを使用し、eスポーツ体験時の操作ログやバイタルデータ、睡眠データを取得



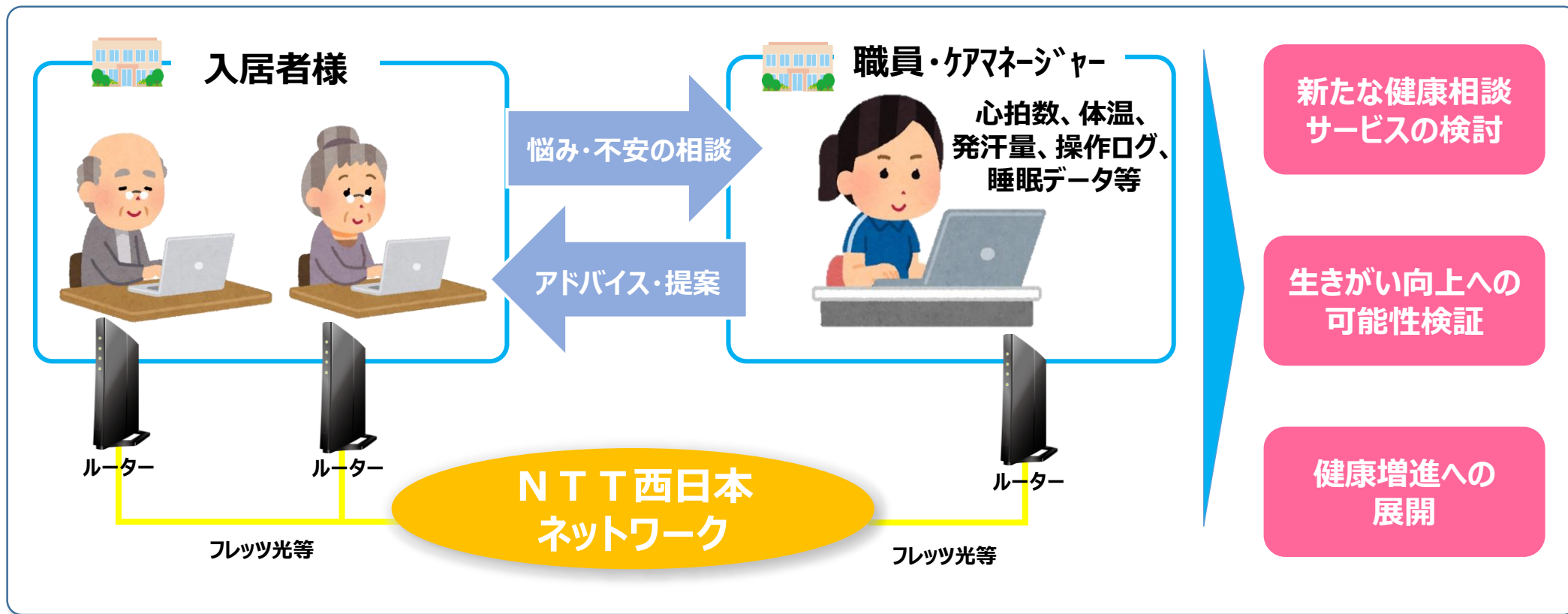
eスポーツを通じたオンラインコミュニケーション

ご家族とのコミュニケーションや他施設との交流を通じて、eスポーツ体験時の操作ログやバイタルデータ、睡眠データを取得



バイタルデータを活用したオンライン健康相談

scene①、②で蓄積したバイタルデータを活用し、オンライン環境下における健康相談の持続的かつ安定的な運営を検証



さらに

ヘルスケアサービスや医療分野等の「新たな可能性」へ