「住民の意向を反映した市街地活性化」 会津大学短期大学部/八木橋ゼミ×会津美里町	
課題	会津美里町では、中心市街地に活気がなくなりつつあることや、住民の往来が少なくなり、にぎわいがなくなりつつあることが課題となっている。そのため、中心市街地の活気やにぎわいを取り戻し、住民の生活満足度を上げる方針や具体的な施策を検討する必要があるが、近年では住民が考える活気やにぎわいが多様化している。
調査研究手法	令和5年度は、まちなか協議会での意見交換、住民を対象としたアンケート調査を通じて会津美里町が目指すにぎわいについて考えた。その結果、「居心地のいいサードプレイス、住んでいる人がいきいきと楽しんでいるまち、家族や友人と思い出をつくるまち」という方針となった。令和6年度は、この方針を達成するための具体的な計画や施策を立てるために、会津美里町で「人との交流の場」として定期的で開催されているマチミセマルシェで地域のにぎわいづくりや「交流の創出」として着目されているeスポーツを活用した実証実験を行い、その効果をアンケート調査を通じて明らかにする。
結果・分析	2024年10月20日に開催された高田マチミセマルシェにてeスポーツ会場への来場者を中心に以下の項目についてアンケート調査を行った。 <ul style="list-style-type: none"> ・基本属性・・・性別、年齢、住んでいる場所、誰と来たか ・eスポーツに関すること・・・プレイしたタイトル、そのタイトルをプレイした理由4項目 eスポーツに求めるもの6項目 基本属性においては、家族や友人と来ている人多く、子供連れが多かったため、アンケート調査は保護者が代表して回答している傾向があった。来場者の傾向としては、会津美里町の高田地区が6割程度、その他の地区から2割程度であったため、会津美里町内の参加者が8割であった。また、eスポーツのタイトルは全部で4つ設置したが、それらをプレイした理由としては、操作方法が簡単であったことやプレイ経験に関係なく楽しめることを理由として挙げており、eスポーツに求めるものとしては、勝負・順位、プレイの技術的な上手さよりも、楽しさや気晴らし、他者との交流を求めている傾向があった。
提言施策	短期的視点、すなわちマチミセマルシェのイベントの一つとして考えた場合、家族や友人同士での参加や、操作方法・ルールが簡単でかつ他人とプレイできるものが人気であったことから多くの参加者を集客することや「交流」を生み出すことが可能であることがわかった。その一方で、最初の段階で家族や友人と来ていることから、知らない人と「交流」を生み出すことは難しく、運営側で「交流」の場を生み出す仕組みを作る必要がある。また、eスポーツの実施には、専門的知識が必要であるため一定の費用が発生し、それを回収しなければならない。そのため、行政や主催者からの助成金、運営側による企画立案の内容から見込み参加者数を算出し、1人当たりの参加料が1000円以下であれば実施できる可能性があると考えられる。 長期的視点としては、専門的知識と一定の費用が発生することから、サードプレイスのような場所での常設設置は難しい。その一方でボードゲームにおいては、年代問わず一定の需要があること、最新のボードゲームも常に発売されていること、さらには費用がかからないなどことから、サードプレイスでの活用を考えた場合は、最新のボードゲームを設置し、定期的に「交流」イベントの開催、それに並行する形でeスポーツイベントの開催が必要であると考えられる。