

## 「会津DX日新館」令和6年度調査・成果報告書

|           |                        |
|-----------|------------------------|
| ①表題       | 住民の意向を反映した市街地活性化       |
| ②成果報告書作成者 | 会津大学短期大学部 産業情報学科 八木橋 彰 |
| ③共同市町村    | 会津美里町 産業振興課            |
| ④実施期間     | 令和6年度                  |

### 1 調査研究の課題・背景

日本の人口減少に伴い、町村部や地方都市では、まちの魅力や活力が失われつつあることが課題となっている。そのため、地方自治体は、人口減少に歯止めをかけることを問題意識に持ち、魅力的な地域づくりを行うためのさまざまな政策を策定・実施している。魅力的な地域づくりの要となるのが、地域の経済的・社会的・文化的活動の拠点となる中心市街地の活性化である。

会津美里町でも同様に、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ための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のあり方が多様化している。

令和5年度は、役場が任命する住民や事業者、公募により選出された住民などで構成されるまちなか協議会を立ち上げ、その中で会津美里町の中心市街地の活気やにぎわいについて率直な意見交換を行った。また、住民を対象としたワークショップの実施、さらにはインターネットやSNSを活用しながら、多くの住民にアンケート調査を行い、町民が考える中心市街地の活気やにぎわいについて集約、具体化を行った。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」という方針で、それを達成するための具体的な計画や施策を令和6年度に立てることになった。

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。

### 2 調査研究の内容

会津美里町に住んでいる住民や地域外からの来訪者が中心市街地に訪れ、その人たちが「交流」し、にぎわいが生まれる場を創出できるかということが重要となる。会津美里町では、すでに定期的な交流の場やにぎわいの創出の場としてマチミセマルシェが定期的で開催されている。その中で、地域のにぎわいづくりや交流の創出として近年着目されているeスポーツを活用した実証実験を行った<sup>1</sup>。具体的には、若者からお年寄りが交流し、楽しむ場としてのeスポーツを想定した実証実験である。ただし、通常のeスポーツは、真剣勝負や順位を競う場といった競争の認識が世間一般で強いこと、ハードウェア、ソフトウェアなど各種機器が必要となるなど専門的な知識や経験も必要になることから、具体的な内容

---

<sup>1</sup> eスポーツによる世代間交流としては、埼玉県入間市（<https://www.city.iruma.saitama.jp/soshiki/1/12184.html> [2025年3月25日参照]）や、福島県内では、鏡石町で行われている。（<https://www.town.kagamiishi.fukushima.jp/kurashi/kyouiku/sports/011866.html> [2025年3月25日参照]）

については、これらの内容に精通する団体・企業と協議を行った上で決定し、令和6年10月20に開催されたマチミセマルシェにて会場の設営を行ったうえで、参加者を対象としたアンケート調査を行った。

本事業における調査研究のスケジュールと内容については、以下の図表1のような流れで行った。

図表1 本事業の調査研究のスケジュールと内容

| 時期             | 内容                                                                                                                        |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 令和6年<br>8月21日  | 会津美里町と調査研究計画について確認、eスポーツ関連団体のリストアップ、学生の関わり方について打ち合わせ                                                                      |
| 令和6年<br>8月26日  | 令和6年10月20日のマチミセマルシェで実証実験実施の決定<br>福島県eスポーツ推進協議会へハードウェア・ソフトウェア設置の協力依頼を行い、承諾・決定<br>設置タイトルは「ぷよぷよ」「太鼓の達人」「ボンバーマン」「パワフルプロ野球」に決定 |
| 令和6年<br>9月・10月 | 学生によるポスター作成・来場者用のノベルティーの検討<br>アンケート調査の作成                                                                                  |
| 令和6年<br>10月20日 | マチミセマルシェでの実証実験とアンケート調査                                                                                                    |
| 令和7年<br>1月30日  | 学生による「eスポーツを活用した交流促進」に関する報告                                                                                               |
| 令和7年<br>2月     | アンケート調査の集計とそれに基づく成果と課題の検討                                                                                                 |
| 令和7年<br>2月7日   | 会津美里町役場にてスライドによる成果報告                                                                                                      |
| 令和7年<br>2月26日  | 大雪による成果報告会中止に伴い、会津地方振興局立ち合いのもとZoomによる成果報告                                                                                 |
| 令和7年<br>3月26日  | R6年度「会津DX日新館」成果報告書提出                                                                                                      |

まず、本事業を実施するあたり、ハードウェア、ソフトウェアなどの各種機器については、玉川村や鏡石町などの福島県内の各種事業で運営実績を持つ福島県eスポーツ推進協議会に依頼し、承諾を得た。また、マチミセマルシェで設置するタイトルは、操作方法・ルールが簡単でかつ今回の交流という目的に合致している「ぷよぷよ」「太鼓の達人」「ボンバーマン」「パワフルプロ野球」に決定した。

また、会津大学短期大学部八木橋ゼミの学生の役割としては、eスポーツの集客やアンケート回収率を高めるための手段として、ポスターの作成とノベルティーの検討を行った。図表2は会津大学短期大学部八木橋ゼミの学生が作成した集客用のポスターであるが、左側のポスターは、eスポーツのタイトルをメインに作成し、右側のポスターは学生オリジナルの完全創作である。これらを10月20日当日に会場内や周辺に掲示した。

図表2 集客用ポスター



さらに、会場内では、e スポーツを活用した実証実験に関するアンケート調査を行うことから、回答数を高めるために回答者を対象としたノベルティについても検討した。そのコンセプトは「あいづみさと」にちなんだものとし、図表3のように会津美里町のゆるキャラである「あいづじげん」が用いられている「チーズ饅頭」、「あいづじげんストラップ」、さらに会津美里町の隠れた名産品であるおぎくぼ舎の「牛乳」のクーポン券をノベルティとし、それらをアンケートの回答者を対象に配布した。

また、図表4は10月20日当日の会場内の様子の一部であり、図表5は、訪れた人を対象に行ったアンケート調査である。このアンケート調査では、回答者の年齢、性別、居住地、誰と来たかなどの基本属性、当日実施していたタイトルのプレイ経験、そのタイトルをプレイした理由、さらにはe スポーツに求めるもの、参加料として支払ってもよいと考える金額などについて調査を行った。

図表3 「あいづみさと」にちなんだノベルティ<sup>2</sup>



図表4 10月20日の会場内の様子



<sup>2</sup> 「チーズ饅頭」は、小林開花堂のホームページ (<https://aizuhan215.wixsite.com/kobayashi-kaikado/blank> [2024年9月27日閲覧])、「あいづじげんストラップ」については、会津美里町観光協会のホームページ (<https://misatono.jp/blog/32385> [2024年9月27日閲覧])を参照している。



図表5 10月20日配布のアンケート調査

## e スポーツ in 高田マチミセマルシェに関するアンケート調査

福島県会津地方振興局「会津 DX 日新館」事業

| アンケート調査ご協力をお願い                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>・現在、会津美里町では、高田地域の中心市街地について、新たな人の流れをつくり出し、「にぎわい」につなげる取り組みの準備を進めています。今年度は、マチミセマルシェの開催を始め、具体的な取り組みを企画した実証実験を行っております。</p> <p>・本アンケート調査では、e スポーツを通じた交流・にぎわい創出の実証実験の効果測定を目的としております。本アンケート調査に関するご回答は、統計的に処理することのみに使用いたします。なお、アンケート集計結果につきましては、会津美里町のホームページで公開いたします。</p> |



| アンケート調査のご回答にあたって                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------|
| <p>・ご回答は、当てはまる答えの番号を○で囲んでください。「その他」に当てはまる場合は、( )に具体的に、その内容をご記入ください。</p> |

1. はじめにあなた自身のことについてお伺いします。

問1 あなたの性別についてお伺いします。

1. 男性    2. 女性    3. その他    4. 回答しない

問2 あなたの年齢についてお伺いします。

1. ～19歳    2. 20歳～29歳    3. 30歳～39歳

4. 40歳～49歳    5. 50歳～59歳    6. 60歳～69歳    7. 70歳以上

問3 あなたのお住まいについてお伺いします。

1. 高田地区    2. 高田地区以外（新鶴、本郷等の会津美里町内）

3. 会津美里町以外（                      ）

|                                                        |
|--------------------------------------------------------|
| 問4 本日はどなたとお越しになりましたか                                   |
| 1. 一人で      2. 友人・知人と      3. 家族と      4. その他 (      ) |

2. e スポーツ in 高田マチミセマルシェについてお伺いします。

|                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 問1 このイベントについてどのように知りましたか？（複数回答可）                                                               |
| 1. マチミセマルシェのチラシ      2. マチミセマルシェの SNS<br>3. 新聞（福島民報・福島民友）      4. 会津美里町の LINE      5. 偶然通りかかった |

|                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 問2 このイベントに参加する前にプレイしたことのあるタイトルはありますか？                                                                                                                               |
| ①ぷよぷよ      1. プレイ経験あり      2. プレイ経験なし<br>②太鼓の達人      1. プレイ経験あり      2. プレイ経験なし<br>③ボンバーマン      1. プレイ経験あり      2. プレイ経験なし<br>④パワプロ      1. プレイ経験あり      2. プレイ経験なし |

|                                                   |
|---------------------------------------------------|
| 問3 本日のイベントでプレイしたタイトルを教えてください。（複数回答可）              |
| 1. ぷよぷよ      2. 太鼓の達人      3. ボンバーマン      4. パワプロ |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 問4 問3で回答したタイトルをプレイした理由を教えてください。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| ①プレイ経験があり操作方法を知っていたから<br>1. 当てはまらない      2. あまり当てはまらない      3. どちらとも言えない<br>4. やや当てはまる      5. 当てはまる<br>②操作方法が簡単だったから<br>1. 当てはまらない      2. あまり当てはまらない      3. どちらとも言えない<br>4. やや当てはまる      5. 当てはまる<br>③プレイ経験に関わらず楽しめると思ったから<br>1. 当てはまらない      2. あまり当てはまらない      3. どちらとも言えない<br>4. やや当てはまる      5. 当てはまる<br>④知らない人とでも対戦しやすいと思ったから<br>1. 当てはまらない      2. あまり当てはまらない      3. どちらとも言えない<br>4. やや当てはまる      5. 当てはまる |

|                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------|
| 問5 e スポーツに求めるものは何ですか？                                                              |
| ①勝負・順位<br>1. まったく求めない      2. あまり求めない      3. どちらともいえない<br>4. 少し求める      5. かなり求める |

裏面も  
あるよ



②プレイの技術や上手さ

1. まったく求めない    2. あまり求めない    3. どちらともいえない  
4. 少し求める    5. かなり求める

③興奮

1. まったく求めない    2. あまり求めない    3. どちらともいえない  
4. 少し求める    5. かなり求める

④楽しさ

1. まったく求めない    2. あまり求めない    3. どちらともいえない  
4. 少し求める    5. かなり求める

⑤気晴らし（ストレス解消）

1. まったく求めない    2. あまり求めない    3. どちらともいえない  
4. 少し求める    5. かなり求める

⑥他者との交流

1. まったく求めない    2. あまり求めない    3. どちらともいえない  
4. 少し求める    5. かなり求める

問 6 今回の参加料は無料でしたが、今後同様のイベントで参加料を支払うとすればいく  
程度が望ましいと考えていますか。一番近いものをお答えください。

1. ～499円    2. 500円～999円    3. 1000円～1499円  
4. 1500円～1999円    5. 2000円以上

問 7 「交流」を生み出すのに適した e スポーツタイトル、またどのような e スポーツで  
イベントであれば参加したいと思うかなど自由にお書きください。（任意）

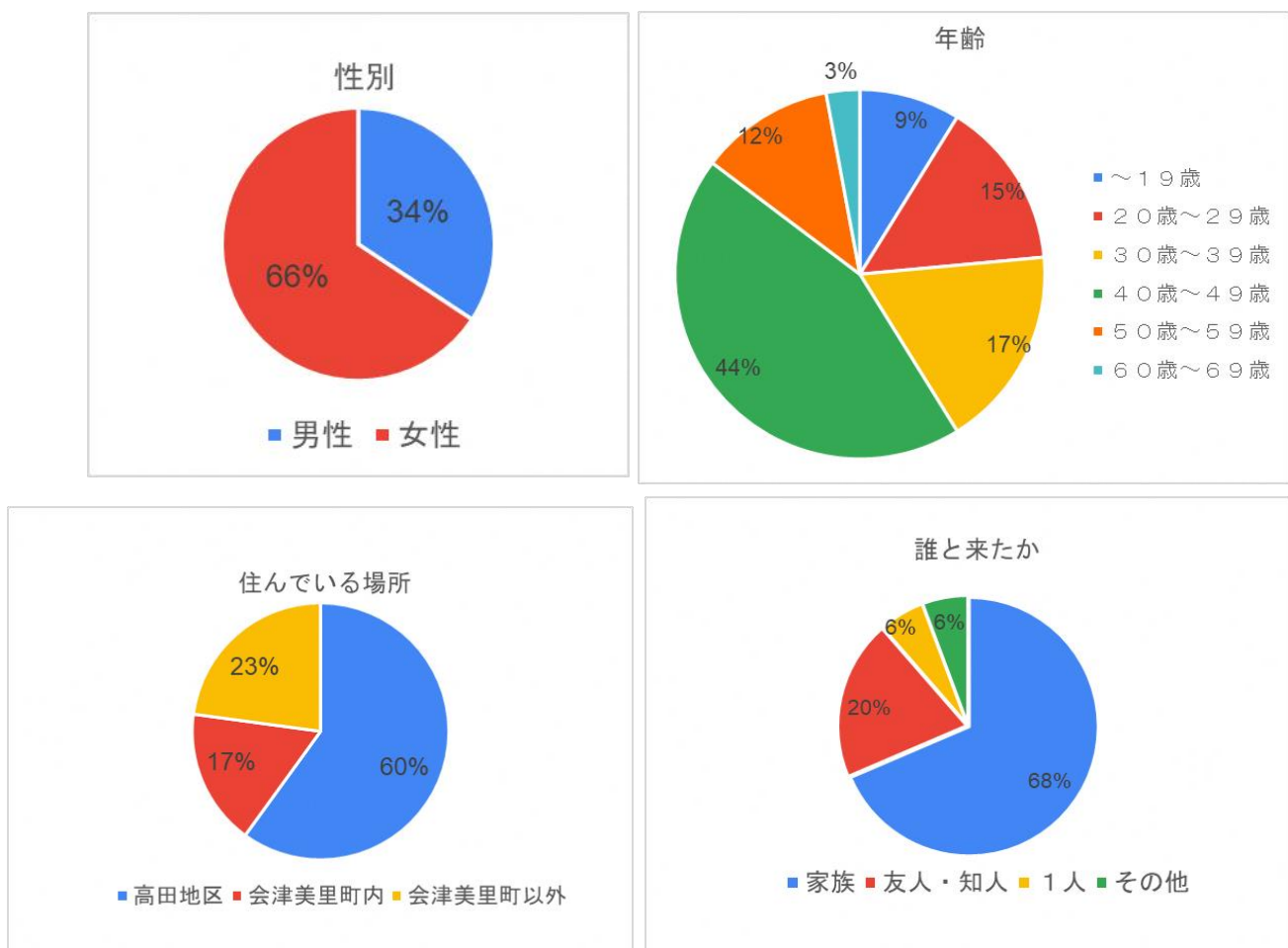
アンケート調査にご協力いただき誠にありがとうございました。

福島県会津地方振興局「会津 DX 日新館」事業

### 3 アンケート調査の結果

図表5のアンケート調査を10月20日のマチミセマルシェで実施した。まず、回答者の年齢、性別、居住地、誰と来たかなどの基本属性については、以下の図表6のようになる。回答者数は全部で36名であったが、図表6の性別で女性の回答者が多かったこと、年齢も30歳～39歳、40歳～49歳の回答者が多かったこと、さらには、家族と来ている人の回答が多かったことから、家族の代表者が回答していた。また、その家族の複数人の子供が実際にプレイをしていたことから、実際の参加者としては100名程度であった。さらには、住んでいる場所としては、開催地である高田地区が6割となっており、新鶴・高田など会津美里町内が約2割となっていたことから、8割程度の参加者が会津美里町内であった。

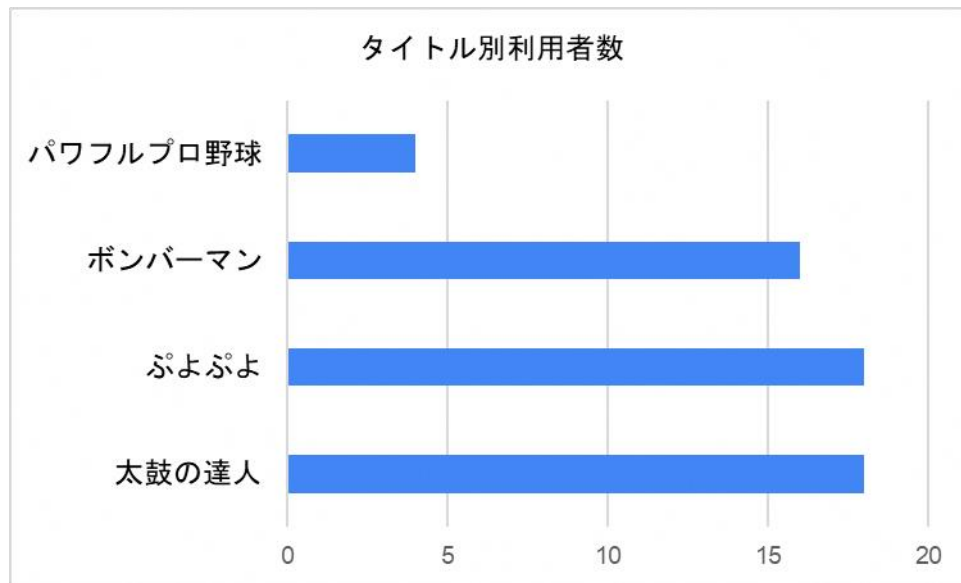
図表6 回答者の基本属性



次に、当日プレイしていたタイトル別利用者数と、「プレイした理由」に関する質問項目の結果は、図表7のようになります。タイトル別にみると、「太鼓の達人」、「ぷよぷよ」、「ボンバーマン」が大半であった。また、プレイした理由については、「操作方法が簡単だったから」、「プレイ経験に関わらず楽しめると思ったから」の項目が4.0を超えており、「知らない人とでも対戦しやすいと思ったから」の項目も4.0に近い値となっている。



図表7 タイトル別利用者数とそのタイトルをプレイした理由



| 「プレイした理由」に関する質問項目    | 平均値    |
|----------------------|--------|
| プレイ経験があったから          | 3. 5 1 |
| 操作方法が簡単だったから         | 4. 1 1 |
| プレイ経験に関わらず楽しめると思ったから | 4. 2 3 |
| 知らない人とでも対戦しやすいと思ったから | 3. 9 1 |

1. 当てはまらない 2. あまりあてはまらない 3. どちらともいえない  
4. やや当てはまる 5. 当てはまるの5件法で測定

さらに、「e スポーツに求めるもの」に関する質問項目の結果は、図表8のようになる。これによれば、「興奮」、「気晴らし」の項目が4.0を超えており、「他者との交流」の項目についても4.0に近い値となっている。

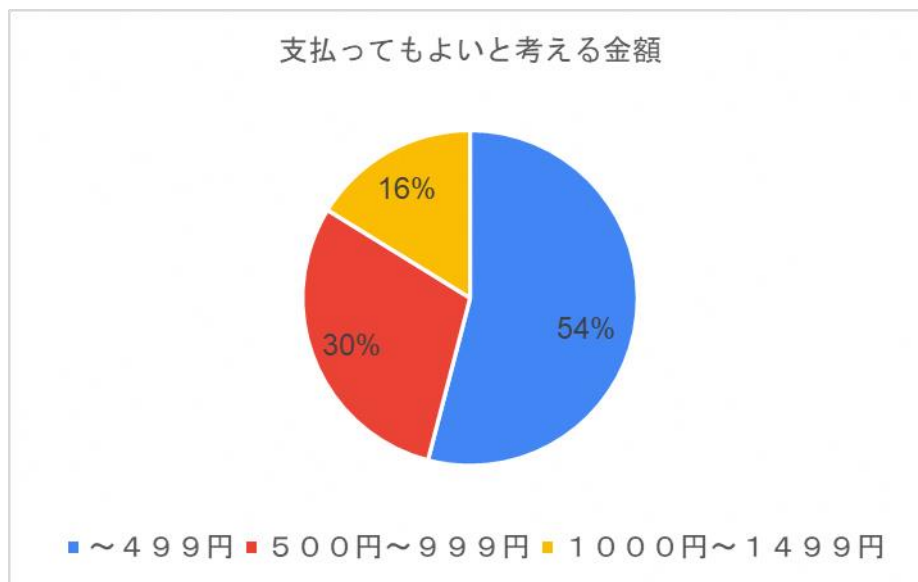
図表8 e スポーツに求めるもの

| 「e スポーツに求めるもの」に関する質問項目 | 平均値    |
|------------------------|--------|
| 勝負・順位                  | 2. 8 6 |
| プレイの技術や上手さ             | 3. 2 6 |
| 興奮                     | 3. 8 2 |
| 楽しさ                    | 4. 4 9 |
| 気晴らし（ストレス解消）           | 4. 4 2 |
| 他者との交流                 | 3. 9 7 |

1. 当てはまらない 2. あまりあてはまらない 3. どちらともいえない  
4. やや当てはまる 5. 当てはまるの5件法で測定

最後に、参加料として支払ってもよいと考える金額としては、図表9のようになり、多くは1000円未満であることがわかった。

図表9 参加料として支払ってもよい金額



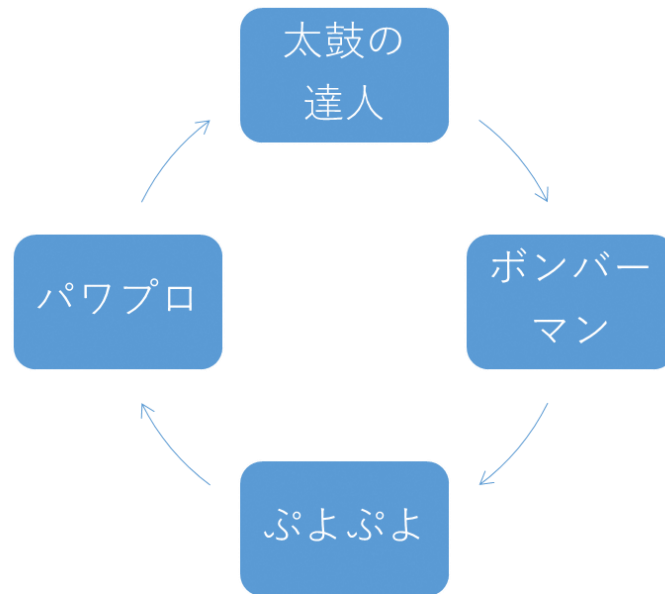
これらの結果を要約すると、マチミセマルシェの中のイベントの一つとしてeスポーツを実施した場合、家族などの誰かと一緒に参加すること、タイトルについては「操作方法が簡単である」、「プレイ経験に関わらず楽しめる」、さらには「知らない人とでも対戦しやすい」タイトルであること、参加者は「勝負・順位」、「プレイの技術」といった競争的な要素よりは「楽しさ」、「気晴らし」、「他者との交流」などの要素を求めていること、その際の参加料としては1000円未満である必要があるということになる。

#### 4 提言施策

アンケート調査の結果より、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では、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、その場で居合わせた知らない人と「交流」を生み出すことは難しいことから、運営側で「交流」の場を生み出す仕組みを作る必要がある。例えば、図表10のように、ある程度時間を指定し、その時間の参加者でグループを作るとともに、初めてプレイする参加者がいることを想定して教える担当者を配置しながら、各タイトルを順番にプレイするような流れを作ることが必要ではないかと考えられる。

ただし、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、マチミセマルシェの集客見込み数、さらには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円未満であれば実施できる可能性があると考えられる。

図表 1 0 e スポーツによる「交流」の仕組み



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、図表 1 1 のように、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のことから、サードプレイスでの活用を考えた場合は、図表 1 2 のように机と椅子を配置するとともに、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。例えば、最新のボードゲームとしては、図表 1 3 のようなお題の一言をシチュエーションに応じて声と表情だけで表現する「はあって言うゲーム」、脳トレの要素やみんなで楽しめるボードゲーム組み合わせされた「ウボンゴ」なども e スポーツと同様に交流を深めることができ、なおかつ低コストで実施できると考えられる。

図表 1 1 男性・女性別の好きなゲーム・やってみたいゲーム<sup>3</sup>

| 男性      | 1 位          | 2 位          | 3 位          | 4 位          | 5 位         |
|---------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------------|
| 2 9 歳以下 | アクション<br>ゲーム | ロール<br>プレイング | スポーツ<br>ゲーム  | レースゲーム       | パズル         |
| 3 0 代   | ロール<br>プレイング | アクション<br>ゲーム | パズルゲーム       | シミュレーション     | スポーツ<br>ゲーム |
| 4 0 代   | ロール<br>プレイング | シミュレーション     | パズルゲーム       | アクション<br>ゲーム | スポーツ<br>ゲーム |
| 5 0 代   | ロール<br>プレイング | パズルゲーム       | ボードゲーム       | シミュレーション     | レースゲーム      |
| 6 0 歳以上 | ボードゲーム       | パズルゲーム       | ロール<br>プレイング | シミュレーション     | シューティング     |

<sup>3</sup> 日本リサーチセンター『「好きなゲーム」は?』(<https://www.nrc.co.jp/report/200302.html> [2025 年 1 月 30 日閲覧])を参照。

| 女性    | 1位     | 2位           | 3位           | 4位           | 5位           |
|-------|--------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 29歳以下 | パズルゲーム | 音楽ゲーム        | ロール<br>プレイング | アクション<br>ゲーム | ボードゲーム       |
| 30代   | パズルゲーム | ロール<br>プレイング | アクション<br>ゲーム | ボードゲーム       | 音楽ゲーム        |
| 40代   | パズルゲーム | ロール<br>プレイング | ボードゲーム       | アクション<br>ゲーム | 音楽ゲーム        |
| 50代   | パズルゲーム | ボードゲーム       | 音楽ゲーム        | ロール<br>プレイング | アクション<br>ゲーム |
| 60歳以上 | パズルゲーム | ボードゲーム       | 音楽ゲーム        | ロール<br>プレイング | アクション<br>ゲーム |

図表12 サードプレイスのイメージ図<sup>4</sup>



図表13 「はあって言うゲーム」・「ウボンゴ」<sup>5</sup>



<sup>4</sup> 大分経済新聞(<https://oita.keizai.biz/photoflash/3244/>[2025年1月30日閲覧])を参照。

<sup>5</sup> 「はあって言うゲーム」の画像については幻冬舎(<https://www.gentosha.co.jp/s/haa-game/>[2025年3月25日閲覧])、「ウボンゴ」の画像については株式会社シービー([http://www.gp-inc.jp/boardgame\\_ubongo.html](http://www.gp-inc.jp/boardgame_ubongo.html)[2025年3月25日閲覧])を参照している。