

# 政策調査

## レポート 2023



### テーマ

- ① 食品ロスについて
- ② eスポーツについて

## 目次

### 【テーマ1 食品ロスについて】

1 はじめに .....	2
2 「食品ロス」と「フードロス」 .....	3
3 SDGs と食品ロスの関係 .....	4
4 食品ロスの現状 .....	6
(1) 世界の状況 .....	6
(2) 日本の状況 .....	7
5 計画・目標 .....	8
(1) 国の動き .....	8
(2) 県の動き .....	10
(3) 本市の動き .....	11
6 本市の取組事例 .....	12
(1) 環境局(ごみ減量推進課) .....	12
(2) 健康福祉局(子ども政策課) .....	14
(3) その他の本市の取組 .....	15
7 他都市の主な取組 .....	16
(1) 「てまえどり」を県が実践呼びかけ(青森県) .....	16
(2) フードロス対策自動販売機(滋賀県守山市) .....	17
8 まとめ .....	18

### 【テーマ2 e スポーツについて】

1 はじめに .....	20
2 「e スポーツ」とは .....	20
3 昨今の e スポーツにおけるトレンド .....	21
(1) 市場規模 .....	21
(2) 競技人口等 .....	22
(3) Z 世代の動向 .....	23
(4) e スポーツの今後の可能性 .....	24
4 各分野における様々な取組 .....	25
(1) 地方創生 .....	25
事例①(福岡市) .....	26
事例②(八千代座) .....	27
(2) 福祉 .....	28
事例①(熊本県美里町) .....	29
事例②(合志市・山鹿市) .....	30
事例③(本市 中央区まちづくりセンター) .....	31
(3) 教育 .....	32
事例①(本市 千原台高校) .....	33
事例②(本市 教育センター) .....	34
5 e スポーツの推進体制 .....	35
6 おわりに .....	36

※注釈に付したリンク先については発行時点のもの。

※表紙画像の出所

・消費者庁「令和4年10月食品ロス削減月間ポスター」(<https://www.caa.go.jp/>)、・フリー素材ぱくたそ(<https://www.pakutaso.com/>)、・熊本市一般廃棄物処理基本計画  
・熊本市子ども食堂応援プロジェクトチラシ、・千原台高校 e スポーツ部の部室入口、・熊本市中央区まちづくりセンター主催「e スポーツ体験講座」の様子

## テーマ1 食品ロスについて

---

## 1 はじめに

2015年の国連サミットにおいて、2030年までの達成を目指す国際社会共通の持続可能な開発目標(SDGs、Sustainable Development Goals)として17のゴール(目標)と169のターゲット(達成基準)が採択された。目標達成に向け、各国や地域で様々な取組が始まっている。今回は、その中のひとつである、食料の損失・廃棄の削減などを目標とする「食品ロス」に着目した。

日本における食品ロスの主な原因は、事業系の原因(飲食店の食べ残し、小売店等の売れ残り、売り物にならない規格外等)と、家庭系の原因(家庭で調理するときの野菜の皮のむきすぎ、作りすぎた料理の食べ残し、購入後使用せずに廃棄等)があげられる。これらの原因に対する削減の取組は、一人ひとりが身近なものから意識して取り組むことが必要不可欠であり、地方公共団体にも、地域の特性に応じた対策に取り組むことが求められている。

熊本市民一人一人の意識改革につなげるため、「食品ロス」の現状や、国・自治体の動き、本市の取組、他都市における工夫について紹介する。



## 2 「フードロス」と「食品ロス」

国際連合食糧農業機関（FAO）が発表している2019年世界食料・農業白書では、「フードロス（Food Loss）とは、小売業者、食品サービス事業者、消費者を除く連鎖の中で、食品供給者の判断や行動によって生じる食品の量や質の低下のことである」と整理されている。つまり、食料が農地で栽培・収穫されてから運ばれ、製造・加工、卸、流通、小売を通過して消費者までたどりつくその一連の流れを、鎖（くさり）にたとえて「フードサプライチェーン」と呼び、そのフードサプライチェーンの前半で発生するものを「フードロス」と呼ぶ。また、「フードウェイスト（Food Waste）とは、小売業者、食品サービス事業者、消費者の判断や行動によって生じる食品の量や質の低下を指す」とも記されており、フードサプライチェーンの後半、小売や食品サービス事業者（外食など）、消費者の家庭で発生するものを指す。FAOは、「ロス＝損失」「ウェイスト＝廃棄（無駄）」というふうに、意味を使い分けている。

一方で、日本では、農林水産省を含め、食品ロスを管轄する省庁の多くが、「まだ食べられるにもかかわらず、なんらかの理由で廃棄される食品」のことを指して「食品ロス」と呼んでいる。したがって、日本の「食品ロス」とは、FAO の定義の「フードロス（Food Loss）」と「フードウェイスト（Food Waste）」を足したものを意味しているといえる。



### 3 SDGsと食品ロスの関係

SDGsの目標の中には、「持続可能な生産消費形態を確保する」ことをテーマとした、「12 つくる責任つかう責任」という目標があり、11のターゲットから構成されている。今後、30年以内に地球の人口は現在の74億人から30%以上増加した96億人にも達すると想定されており、地球と同じ惑星をほぼ3つ確保しなければ、今と同じライフサイクルを送ることは困難であると言われている。そのため、衣料、食料、エネルギーといった色々な分野での「つくる責任つかう責任」の解決が必要と考えられている。また、現在の世界では、8億人もの人たちが食べるものを食べられず、飢餓に苦しんでいるという現状もある。2050年人口が96億人に達し、食料需要量が約69億トンに達したとき、世界中では現在の2.5倍にもなる20億人が飢餓に苦しむと言われていることから、この目標、ターゲットが定められた<sup>(1)</sup>。

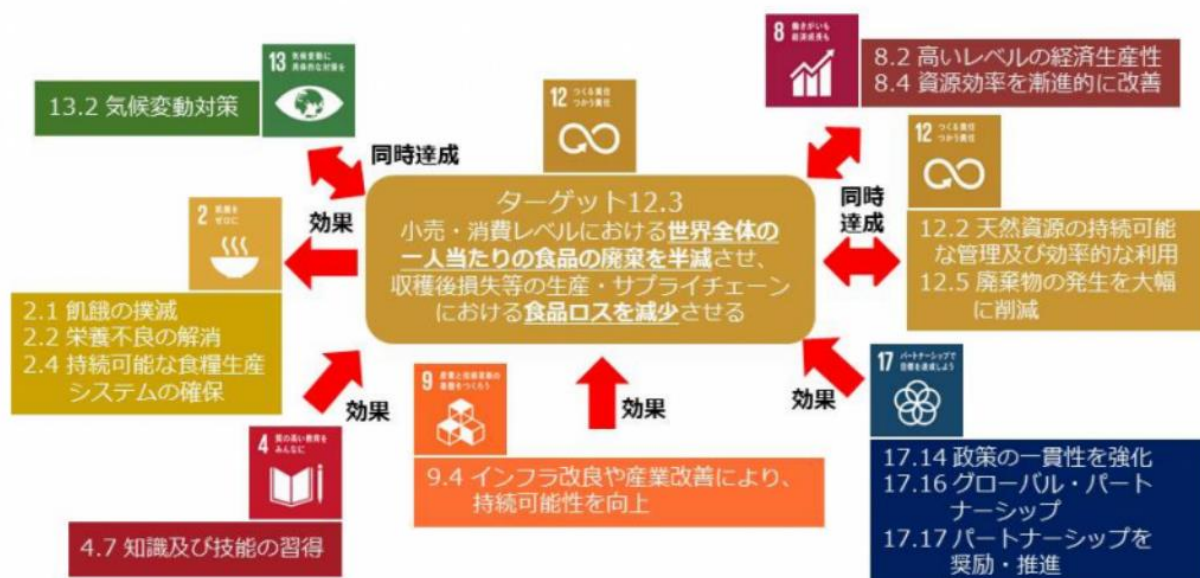


出所:外務省 JAPAN SDGs Action Platform

(1) 外務省 JAPAN SDGs Action Platform  
(<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/sdgs/statistics/goal12.html>)

ターゲットを通じたゴール間の関連性について、環境に深く関係する持続可能な生産と消費の観点から具体的に見ていくと、ターゲット12.3「小売・消費レベルにおける世界全体の一人当たりの食品の廃棄を半減させ、収穫後損失等の生産・サプライチェーンにおける食品ロスを減少させる」ことの達成を目指した場合、同じゴール内のターゲット12.2（天然資源の持続可能な管理及び効率的な利用）及び12.5（廃棄物の発生の大幅削減）を同時達成できるだけでなく、有限な食料資源の効率的な利用が経済生産性及び資源効率の向上に寄与するため、「ゴール8（雇用）」における、ターゲット8.2（高いレベルの経済生産性）及び8.4（資源効率の改善）も同時に達成できると考えられる<sup>(2)</sup>。

### ターゲット12.3と他ゴール・ターゲットとの相関



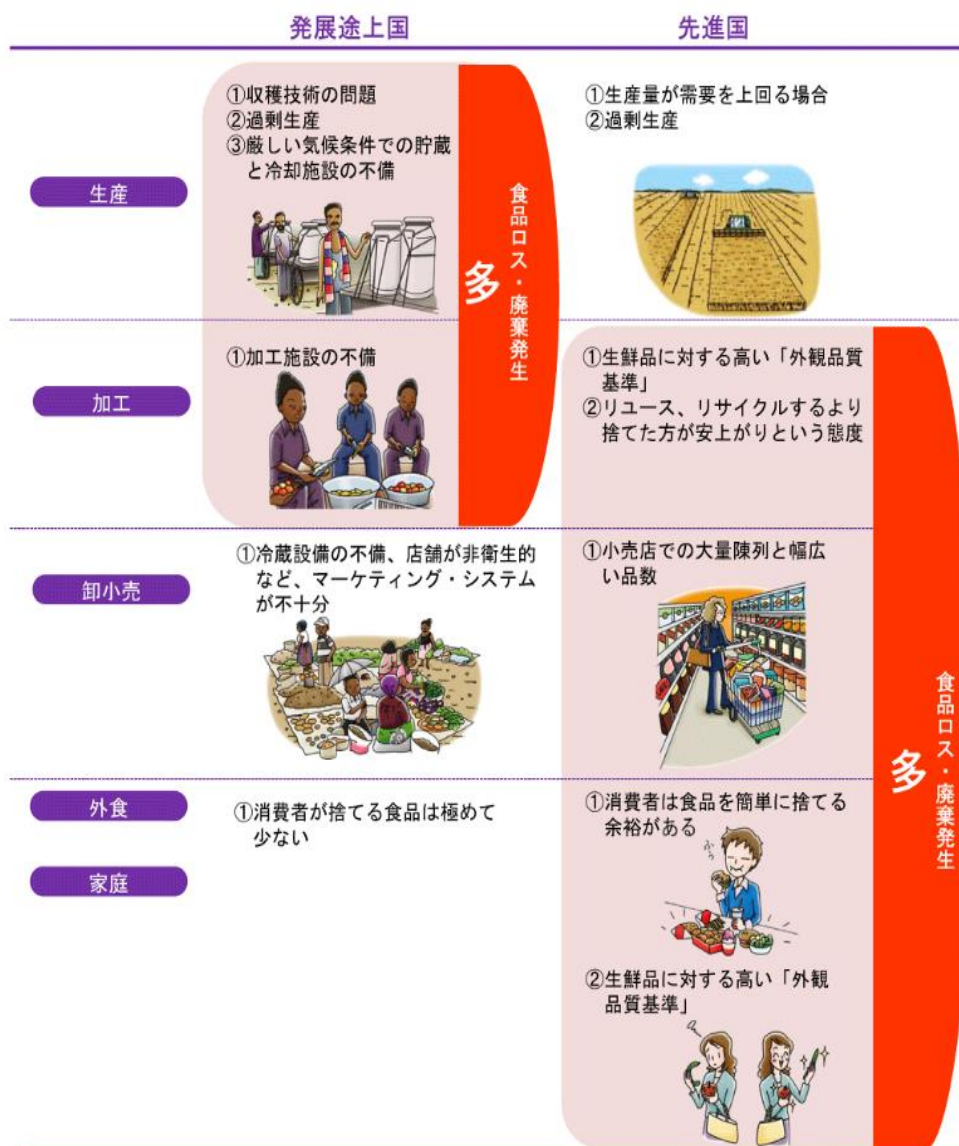
出所：農林水産省資料を参考に、消費者庁が作成

(2) 平成29年版 環境・循環型社会・生物多様性白書 第1章 地球環境の限界と持続可能な開発目標 (SDGs) ([https://www.env.go.jp/policy/hakusyo/h29/pdf/1\\_1.pdf](https://www.env.go.jp/policy/hakusyo/h29/pdf/1_1.pdf))

## 4 食品ロスの現状

### (1) 世界の状況

国際連合食糧農業機関 (FAO) が平成 23 年 (2011 年) に発表した報告書「世界の食品ロスと食料廃棄<sup>(3)</sup>」によると、人の消費のために生産された食料の約3分の1が世界中で失われ、捨てられており、その量は1年当たり約 13 億トンになると報告されている。また、食品ロス・廃棄については、発展途上国と先進国では以下のような違いがある<sup>(3)</sup>。



出所：食と3R(2. 食品の廃棄、食品ロス、食品リサイクルの現状)

(3) 「世界の食品ロスと食料廃棄(2011)」  
<https://www.fao.org/3/i2697o/i2697o.pdf>



## (2) 日本の状況

日本では、まだ食べられるのに廃棄される食品、いわゆる「食品ロス」は令和2年度(2020年度)の推計値で年間522万トンになっている。これは、世界中で飢餓に苦しむ人々に向けた世界の食料支援量(2020年で年間約420万トン)の1.2倍に相当する。また、食品ロスを国民一人当たり換算すると"お茶碗約1杯分(約113g)の食べもの"が毎日捨てられていることになる。大切な資源の有効活用や環境負荷への配慮から、食品ロスを減らすことが必要と考えられる。

食品ロスの原因は、主に2つに分類して考えられている。

- ① 「事業系廃棄物」…食品メーカー、小売店、レストランなどの飲食店に代表される、事業として食品を扱っている企業や店舗で捨てられる食品ごみのこと。

○食品メーカー ⇒ カット食品や期限を超えた食品などの返品

○小売店 ⇒ 新商品販売や企画変更に合わせて店頭から撤去された食品  
⇒ 期限を超えた理由で販売できなくなった在庫 など

○レストランなどの飲食店 ⇒ 食べ残された料理

⇒ 売れなかった仕込み済みの食材 など

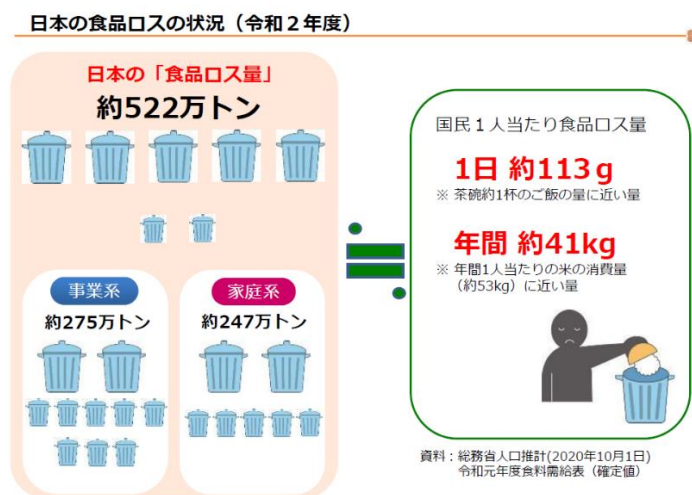
- ② 「家庭系廃棄物」…家庭で出される食品ごみのこと。

○料理をするときに、本当は食べられるのにカットして捨ててしまっている部分

○食べ残し

○期限切れで食べれなくなった食品

年間522万トンの食品ロス量の内訳としては、事業系廃棄物は275万トン、家庭系廃棄物は247万トンとなっている<sup>(4)</sup>。



出所：日本の食品ロスの状況(令和2年度)

(4) 農林水産省「食品ロス量(令和2年度推計値)の公表について」  
(<https://www.maff.go.jp/j/press/shokuhin/recycle/220609.html>)

## 5 計画・目標

### (1) 国の動き

令和元年(2019年)10月に「食品ロスの削減の推進に関する法律」が施行され、その中で、各地域の食品ロス削減は、地域の特性に合った計画を策定することが効果的であるとし、地方公共団体が計画を策定することを努力義務(法第12条)と規定されている。また、令和2年(2020年)3月には、法に基づく「食品ロスの削減の推進に関する基本的な方針」が閣議決定され、多分野にわたる食品ロス削減対策を着実に進めるために、消費者、事業者、行政等の多様な主体が緊密に連携を図り、国民運動として一丸となって食品ロスの削減を推進していく方針が定められている。

#### 食品ロスの削減の推進に関する法律(抜粋)

##### (都道府県食品ロス削減推進計画)

**第十二条** 都道府県は、基本方針を踏まえ、当該都道府県の区域内における食品ロスの削減の推進に関する計画(以下この条及び次条第一項において「都道府県食品ロス削減推進計画」という。)を定めるよう努めなければならない。

2 都道府県は、都道府県食品ロス削減推進計画を定めるに当たっては、廃棄物の処理及び清掃に関する法律(昭和四十五年法律第百三十七号)第五条の五第一項に規定する廃棄物処理計画その他の法律の規定による計画であって食品ロスの削減の推進に関連する事項を定めるものと調和を保つよう努めなければならない。

3 都道府県は、都道府県食品ロス削減推進計画を定めたときは、遅滞なく、これを公表するよう努めるものとする。

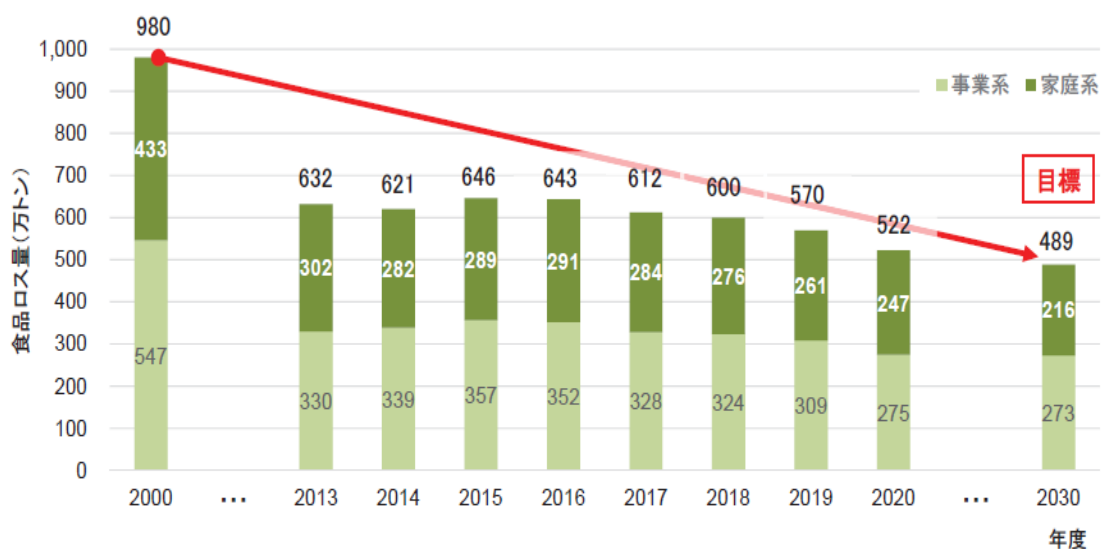
4 前二項の規定は、都道府県食品ロス削減推進計画の変更について準用する。

##### (市町村食品ロス削減推進計画)

**第十三条** 市町村は、基本方針(都道府県食品ロス削減推進計画が定められているときは、基本方針及び都道府県食品ロス削減推進計画)を踏まえ、当該市町村の区域内における食品ロスの削減の推進に関する計画(次項において「市町村食品ロス削減推進計画」という。)を定めるよう努めなければならない。

2 前条第二項から第四項までの規定は、市町村食品ロス削減推進計画について準用する。この場合において、同条第二項(同条第四項において準用する場合を含む。)中「第五条の五第一項に規定する廃棄物処理計画」とあるのは、「第六条第一項に規定する一般廃棄物処理計画」と読み替えるものとする。

「食品ロスの削減の推進に関する基本的な方針」の中では、食品ロス発生量を家庭系、事業系ともに令和12年度（2030年度）までに平成12年度（2000年度）比で半減させる目標が設定されていることが記されている<sup>(5)</sup>。



年度	2000	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020 (/2000)	2030 (/2000)
家庭系	433	302	282	289	291	284	276	261	247 (▲57%)	216 (▲50%)
事業系	547	330	339	357	352	328	324	309	275 (▲50%)	273 (▲50%)
合計	980	632	621	646	643	612	600	570	522 (▲53%)	489 (▲50%)

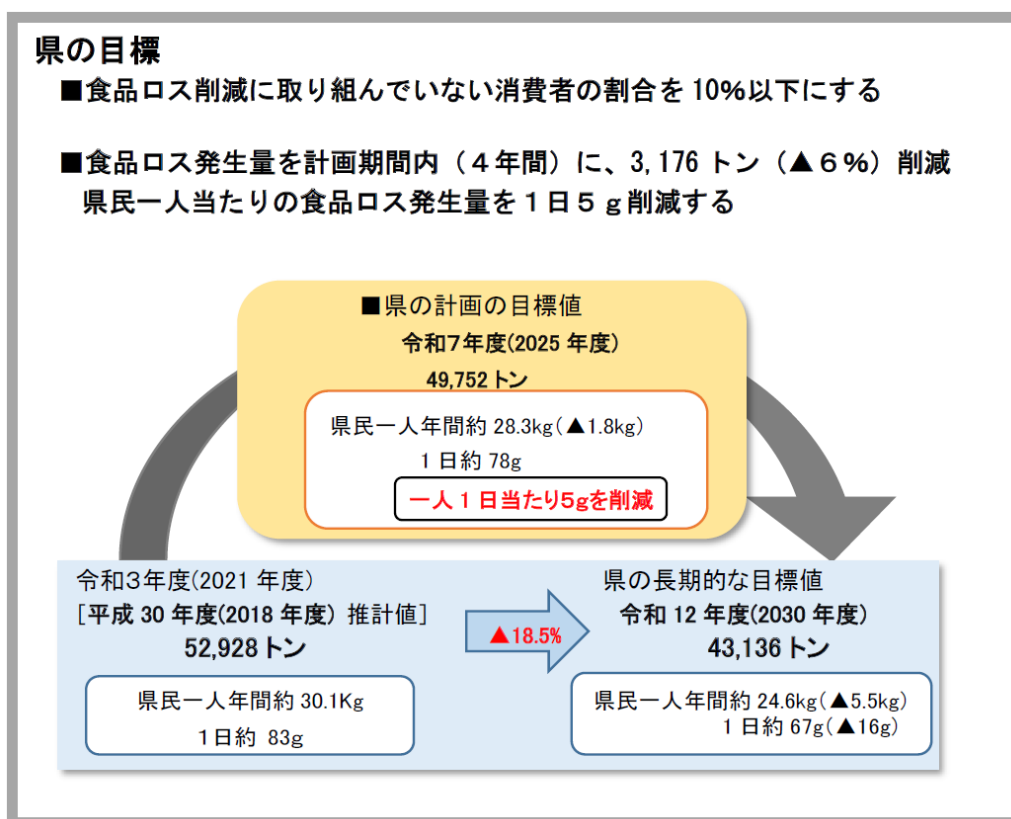
出所：食品ロス削減関係参考資料

(5) 消費者庁 食品ロス削減関係参考資料(2022年12月1日)  
[https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer\\_policy/information/food\\_loss/efforts/assets/efforts\\_221201\\_0002.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/information/food_loss/efforts/assets/efforts_221201_0002.pdf)

## (2) 県の動き

法第12条第1項の規定に基づき、熊本県は、令和4年(2022年)3月に熊本県における食品ロス削減の取組を総合的に推進し、持続可能な社会の実現を目指すための、「熊本県食品ロス削減推進計画」を策定した。

「熊本県食品ロス削減推進計画<sup>(6)</sup>」では、令和3年度(2021年度)に推計した熊本県の食品ロス発生量年間推計は、52,928トンであり、内訳は、家庭系食品ロスが32,351トン、事業系食品ロスが20,577トンを計画期間である4年間で、食品ロス発生量を家庭系・事業系合わせて3,176トン(1.5%×4年=6%)削減し、49,752トンとすることを目標とした。これは、県民一人当たりの発生量に換算すると、4年間で78g/(人・日)となり、5gの削減に相当する。県民一人ひとりが、毎日約5gに当たる最後の一口を残さず食べることが目標達成につながる。



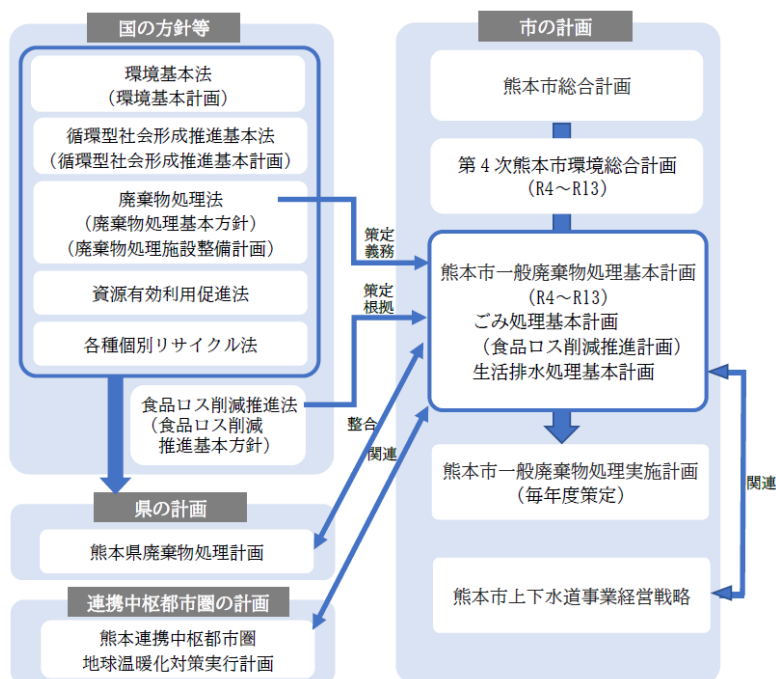
出所:熊本県食品ロス削減推進計画

(6) 熊本県食品ロス削減推進計画  
([https://www.pref.kumamoto.jp/uploaded/life/130622\\_251609\\_misc.pdf](https://www.pref.kumamoto.jp/uploaded/life/130622_251609_misc.pdf))

### (3) 本市の動き

法第13条、の規定により、本市では、令和4年(2022年)3月に「熊本市一般廃棄物基本計画<sup>(7)</sup>」を策定し、その中にある「ごみ処理基本計画」に内包される形で、「食品ロス削減推進計画」が定められている。

令和元年度(2019年度)の本市の食品ロス発生量年間推計は、39,136トンであり、内訳は、23,262トンが家庭系食品ロス、15,874トンが事業系食品ロスであった。



出所:熊本市一般廃棄物処理基本計画

先にも述べたとおり、国が定める「食品ロスの削減の推進に関する基本的な方針」において、設定されている目標と同様に熊本市においても、家庭系、事業系の食品ロスともに平成12年度(2000年度)比で、令和12年度(2030年度)までに半減させることを目標とした<sup>(7)</sup>。

成果指標	基準値 (H12推計値)	現状 (R1)	目標値 (R13)	目標値の考え方
家庭系食品ロス	34,074 t	23,262 t	17,037 t 以下	H12年度から半減
事業系食品ロス	23,252 t	15,874 t	11,626 t 以下	

出所:熊本市一般廃棄物処理基本計画

(7) 熊本市一般廃棄物処理基本計画

([https://www.city.kumamoto.jp/common/UploadFileDsp.aspx?c\\_id=5&id=1897&sub\\_id=4&flid=295250](https://www.city.kumamoto.jp/common/UploadFileDsp.aspx?c_id=5&id=1897&sub_id=4&flid=295250))

## 6 本市の取組事例

### (1) 環境局(ごみ減量推進課)

#### ① 食品ロス削減ハンドブック作成

令和3年(2021年)12月に、食品ロス削減の啓発を目的として、すぐに取り組める食品ロス削減のノウハウをまとめた「肥後のいっちょ残さん!熊本市食品ロス削減ハンドブック」を作成した。食品ロスの現状や発生原因、また、食品ロス削減に向けて個人が出来ることを、家のなか編と外出時編のそれぞれの場面ごとにまとめて分かりやすく紹介している<sup>(8)</sup>。

明日は何のごみの日だっけ?  
たぶん燃やすごみだと思っけど  
これって何のごみに出せばいいの?  
スマートフォンでも見れたらいいのに...

片山のまり  
熊沢まち  
愛川れな  
美月紅花

お掃除ユニット 熊本CLEAR'S

紙の「ごみカレンダー」をもっと便利にした  
熊本市  
「ごみカレンダーアプリ」

好評配信中!  
インストール方法  
以下の二次元バーコードからインストールしてください

アプリを開くと即座にごみカレンダーを表示!

ごみ分別がすぐ分かる! 「ごみ分別辞典」

好きな時間にごみ出し日を通知。「アラート機能」

お問い合わせ 熊本市環境局資源循環部ごみ減量推進課 TEL096-328-2365  
2021年12月発行

肥後のいっちょ残さん!  
熊本市食品ロス削減  
ハンドブック

ガッ  
ガッ  
ガッ

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

「肥後のいっちょ残し」はもう古い!  
みんなで食品ロスをなくしましょう!

熊本市  
Kumamoto City

(8) 環境局 ごみ減量推進課(肥後のいっちょ残さん!熊本市食品ロス削減ハンドブックを作成しました!)  
([https://www.city.kumamoto.jp/kankyo/hpKiji/pub/detail.aspx?c\\_id=5&id=39050&e\\_id=14](https://www.city.kumamoto.jp/kankyo/hpKiji/pub/detail.aspx?c_id=5&id=39050&e_id=14))

## ② もったいない!食べ残しゼロ運動

宴会などで会話に夢中になってしまい料理を食べ残してしまうことがあるため、平成29年(2017年)から、外出時の「食べ残しゼロ」を目指して、熊本市内飲食店や宿泊施設等から、食品ロス削減に取り組んでくれる店舗を「協力店」として登録している。

<協力店の実践内容>

- ・ポスター、ステッカー等の掲示
- ・お客様への食べ残しゼロを促す呼びかけ
- ・小盛メニューの提供、コース内容の変更等
- ・その他食べ残し削減に対する啓発活動等

登録した協力店には、市ホームページにて市民や観光客に店の紹介を行い、協力店の利用者増加と意識啓発を図ることを目的としている<sup>(9)</sup>。



**熊本市「もったいない!食べ残しゼロ運動」実施中!**

**「もったいない!」を合言葉にしよう!**

**お客様へお願い**

- 🍎 適量注文を心がけましょう
- 🍷 宴会では、料理を楽しむ時間を設けましょう(30・10運動)
- 👨🍳 料理を作った人に感謝して食べましょう
- 🍴 「肥後のいっちょ残し」はしない!

**食べ残しゼロ運動協力店募集中!**

熊本市では、運動にご協力いただける店舗を随時募集しています! 以下の取り組みのうちいずれか1つ以上を実践ください。

- ① 店頭、店内への運動ポスター・チラシ・ステッカーの掲示
- ② お客様へ食べ残しゼロを促す呼びかけ
- ③ 小盛りメニューの提供、コース内容の変更等
- ④ その他食べ残し削減に対する啓発活動等

登録いただきますと、市のホームページ等を通じて広くご紹介いたします。詳細はごみ減量推進課までお尋ねください!

熊本市環境局 資源循環部 ごみ減量推進課  
〒860-8601 熊本市中央区手取本町1-1  
電話: 096-328-2385 FAX: 096-359-9945  
熊本市ホームページ <http://www.city.kumamoto.jp/>

熊本市 熊本市食品ロス削減対策

(9) 環境局 ごみ減量推進課(熊本市「もったいない!食べ残しゼロ運動」にご協力を!)  
([https://www.city.kumamoto.jp/hpkiji/pub/detail.aspx?c\\_id=5&type=top&id=16048](https://www.city.kumamoto.jp/hpkiji/pub/detail.aspx?c_id=5&type=top&id=16048))

## (2) 健康福祉局(子ども政策課)

### 熊本市子ども食堂応援プロジェクト

熊本市では、令和元年度(2019年度)から、熊本市子どもの未来応援基金を通して、新たに子ども食堂の立ち上げや拡充に係る経費及び運営に係る経費への助成を行うとともに、企業等とも連携し、子ども食堂を支援している。

民間企業や市民の方から、廃棄予定の食材等の寄附に関する相談を子ども政策課が受け、寄附を希望するフードバンク熊本や熊本市内の子ども食堂に繋いでいる<sup>(10)</sup>。

## 熊本市子ども食堂応援プロジェクト

**未来を担う子どもたちのために、一緒に子ども食堂を応援してみませんか？**  
**子ども食堂を「運営したい!」と「応援したい!」の想いを繋げます**  
「子ども食堂のために何かお手伝いできることはありませんか?」「お米がたくさん出来たので、子ども食堂に役立てて欲しいのですが」といったお問い合わせをいただきます。熊本市では、そのような皆様の想いをマッチングし、子ども食堂の運営を支援していきます。

### I. 食材

① 支援内容のご相談 → ② 調整 → ③ 調整結果のご報告 → ④ 食材提供 → ⑤ 各食堂へ

### II. ボランティア・物資・場所

(人)

① 支援内容の聞き取り、情報提供 → ② 支援内容情報の提供 → ③ 支援内容の共有 (HPで公開) → ④ 支援内容のご相談 → ⑤ 支援内容を連絡

### III. 寄附金

① 寄附のご相談 → ② 子どもの未来応援基金からの助成

- ・内容や量、賞味期限をお伺いします。
- ・生鮮食料品以外、賞味期限2か月以前のものをお受け付けします。
- ・食材は、可能であれば、直接フードバンク熊本(熊本県富保保育園)へご持参ください。
- ※状況等により、お受けできないこともあります。ご了承ください。
- ※継続してご支援頂ける場合は、フードバンク熊本へ直接、ご連絡をお願いします。

「熊本市子どもの未来応援基金」へご寄附をお願いします。  
ふるさと納税ポータルサイト「ふるさとチョイス」から申込 ▶

または子ども政策課へご連絡ください。希望額の納付書を郵送させていただきます。

※ご提供いただくものは、無償のものとします。食材や物資等の営業目的による試供品の提供、またその後の営業行為などは固くお断りします。

詳しくは 🔍 [熊本市 子ども食堂応援プロジェクト](#) 🔍

【お問合せ】 熊本市子ども政策課 ☎096-328-2156 ✉[kodomoseisaku@city.kumamoto.lg.jp](mailto:kodomoseisaku@city.kumamoto.lg.jp)

(10) 健康福祉局 子ども政策課(熊本市子ども食堂応援プロジェクト)  
[https://www.city.kumamoto.jp/hpKiji/pub/detail.aspx?c\\_id=5&id=24361&e\\_id=6](https://www.city.kumamoto.jp/hpKiji/pub/detail.aspx?c_id=5&id=24361&e_id=6)



### (3) その他の本市の取組

事業名称等	内 容	局	担当課
30・10(さんまる・いちまる)運動	飲酒や懇談に熱心になるあまりに料理を残しがちな宴会で、食べ残しをなくすよう呼びかけるキャンペーンで、<乾杯後30分間>は席を立たずに料理を楽しみましょう、<お開き10分前>になったら、自分の席に戻って、再度料理を楽しみましょう、と呼びかけて、食品ロスを削減する運動。	環境局	ごみ減量推進課
大学生・高校生とのタイアップした「食品ロスの削減」の実施	大学からの依頼を受けて、食品ロスをはじめとしたごみの減量化に関する講義を行っている。また、講義での学生のアイデアをもとに啓発資料を作成、次年度新入生に配布。 また、熊本学園大学付属高校の生徒たちと共同で食品ロス削減に関するイベントを令和4年(2022年)6月に実施。	環境局	ごみ減量推進課
食生活改善推進員研修会	自分にあった食事量の把握及び調理実習を通して、買いすぎ、作りすぎ、食べ過ぎを防ぐ、健康面を考慮した食品ロスの取組を実施。	健康福祉局	健康づくり推進課
すこやか食生活改善講習会	自分にあった食事量の把握及び調理実習を通して、買いすぎ、作りすぎ、食べ過ぎを防ぐ、健康面を考慮した食品ロスの取組を実施。	健康福祉局	健康づくり推進課
わくわく楽しい給食作品展	児童生徒に対し学校給食への理解を深めるとともに、保護者の学校給食や食育への関心を高めることを期待し、学校給食に関する児童生徒の作品(作文・図画ポスター・毛筆書写・献立)募集を行う。 また、献立部門の入賞作品は、全国学校給食週間(1/24~1/30)において、全小・中学校及び特別支援学校で献立として実施。	教育委員会事務局	健康教育課
公立保育所における食品ロス削減のための食育・給食運営	・熊本市食の安全安心・食育推進計画、熊本市公立保育所食育計画に基づき、園児に対して、日々の給食や栽培活動等を通して「残さず食べる」「食の大切さ・感謝の念」等を育む食育を実施。 ・保護者に対して、食育だより等を用いて「もったいない」「買い過ぎない、作り過ぎない、食べ残さない」等食品ロス削減へ向けた情報の発信。 ・食品ロス削減に向けた、給食使用食材適正発注の徹底。	健康福祉局	保育幼稚園課
令和3年度(2021年度)地産地消フェア開催	地産地消フェアの出展者に野菜の寄付を依頼し、集まった野菜を「フードバンク熊本」へ寄付。	農水局	農水ブランド戦略室
令和4年度(2022年度)地産地消フェア開催	地産地消フェアの出展者に食材の寄付を依頼し、集まった食材を「フードバンク熊本」へ寄付。	農水局	農水ブランド戦略室
フードドライブの実施及びフードバンク活動団体への支援	家庭で眠っている食べ物を学校や職場などに持ち寄り、それらをまとめてフードバンクや地域の福祉団体施設などに提供するフードドライブを、年1回程度市職員を対象に実施。 持ち寄られた食料品等は、フードバンク活動団体へ持ち込むことで支援活動を行っている。	環境局	ごみ減量推進課
フードドライブを活用した生活支援	新型コロナウイルスの感染拡大の影響を受け、生活が困窮している大学生等に対し、フードドライブで集めた食料等を配布。	健康福祉局	健康福祉政策課
フードバンク活動団体への支援	従業員数20名以上など、本市要綱で定める多量排出事業者に対するごみ減量・リサイクルに関する立入等の際、フードバンク活動の周知と、事業所において発生する未利用食品、災害備蓄食品の提供などを依頼し、フードバンク活動団体への支援を行っている。	環境局	ごみ減量推進課 (事業ごみ対策室)
消費者センター啓発	「食品ロスを含む「エシカル消費(倫理的消費)」についての広報啓発。 ○ホームページ … 令和4年(2022年)4月1日更新「始めましょう!エシカル消費」 ○ラジオ … 令和4年(2022年)9月27日フレッシュフラッシュ「エシカル消費と消費者講演会の紹介」放送 ○リーフレット窓口配付 … 「はじめませんか?エシカル消費」ほか ○食品ロス削減啓発ポスター設置 ○市政だより … 「エシカル消費ってなあに?」令和5年2月掲載予定	文化市民局	生活安全課消費者センター

## 7 他都市の主な取組

### (1) 「てまえどり」を県が実践呼びかけ(青森県)

青森県では、令和3年度(2021年度)から令和7年度(2025年度)までを計画期間とする「第4次青森県循環型社会形成推進計画」を策定し、重点取組の一つとして、食品ロス削減対策に取り組んでいる。

「てまえどり」とは、購入してすぐに食べる場合に、商品棚の手前にある商品など、販売期限が近づいた商品を積極的に選ぶ行動である。

令和3年(2021年)4月に(株)セブン-イレブン・ジャパンと連携し、「てまえどり」を呼びかけ、また、10月には食品ロス削減月間に合わせ、県内スーパー53店舗で「やってみよう、てまえどり!キャンペーン」が実施された<sup>(11)</sup>。



**「てまえどり」って知ってるかな?**  
買い物のとき、陳列棚の手前にある  
賞味期限や消費期限の近い商品をすすんで買うことだよ。

「賞味期限」は美味しく食べられる期間の目安、  
「消費期限」は安全に食べられる期間の目安。

**自分がすぐ食べるなら、なるべく手前から取ろう!**  
手前の商品でも十分に美味しく食べたり、飲んだりできるよ。

青森県の調査では、小売店でまだ食べられるのに捨てられてしまう  
「食品ロス」の発生要因の約95%は「期限切れ」。

世界人口77億人のうち、8億人が栄養不足にある中で、  
日本の食品ロスは、1人1日当たりお茶碗1杯分。

子どもたちや孫たちの世代まで、  
ずっと世界全体の食糧を確保するためには、  
食品ロスを減らすことが大切だよ。

「てまえどり」は、身近のすぐのできる世の中のためになること。  
なにより「もったいない」よね。

食べるタイミングを考えて、  
できるときは「てまえどり」してくれるとうれしいな!

**エコーからの  
おたより**

青森県環境政策課  
もったいない・あおもり県民運動  
キャラクター「エコー」

(11) 青森県「やってみよう、てまえどり!キャンペーン」  
(<https://www.pref.aomori.lg.jp/release/2021/69000.html>)

## (2) フードロス対策自動販売機(滋賀県守山市)

令和3年(2021年)4月、守山市とコカ・コーラボトラーズジャパンは、地域サービスの発展や住民サービス向上として「包括連携に関する協定」の締結式を行い、同協定の一環として同市の環境学習都市宣言記念公園交流拠点施設に自動販売機を設置した。飲料水はペットボトルと缶の2種類があり、これまで賞味期限が2ヶ月に迫ると破棄していたが、通常価格の約半額で販売する。滋賀県内では、食品ロスの削減を目的しては初の取組<sup>(12)</sup>。



(12) 京都(滋賀)新聞(2021年4月17日資料)

## 8 まとめ

「食品ロス」に対する取組は、単なるごみの減量に限ったものではない。SDGsのターゲットとしても設定されているとおり、世界各国における現状、課題は異なるものの、「食品ロス」に取り組むこと、すなわち有限な食料資源を効率的に利用することが経済生産性及び資源効率の向上に寄与するとも考えられている。

食品ロスについて、世界的な視点で見ると、発展途上国においては生産、加工というフードサプライチェーンの初期段階でのロスが多いことに比べ、先進国では、加工され、食料として人の消費に適しているものの廃棄が多くなっていくという研究結果が見られる。

日本では、事業系廃棄物と家庭系廃棄物という分類で考えられ、消費者、事業者、行政等の多様な主体が緊密に連携を図り、国民運動として一丸となって食品ロスの削減を推進していく「食品ロスの削減の推進に関する基本的な方針」が定められた。

そのような背景がある中、本市では、令和4年(2022年)3月に策定された「熊本市一般廃棄物基本計画」に「食品ロス削減推進計画」が定められており、平成12年度(2000年度)から30年間で食品ロスを半減させることを目標としている。市としても様々な取り組みを行っているところだが、令和12年度(2030年度)の目標達成に向け、国等の動向に注視していくとともに、他都市の先進的取組等を調査・研究しながら継続した取り組みを進めていくことが重要ではないだろうか。

本調査が、今後の議員の調査研究の一助になれば幸いである。

## テーマ2 eスポーツについて

---

## 1 はじめに

世界各国で盛り上がりを見せている「e スポーツ」は、近年、国内においても流行の兆しを見せており、市場においても今後の成長分野として期待されている。そこで、本レポートでは、誰でも自由に楽しめる特性を生かし、地方創生や福祉・教育などさまざまな分野における恩恵が見込まれる e スポーツについて、昨今のトレンドや各分野における様々な活用事例等を調査することにより、今後の e スポーツの可能性を探ることとした。

## 2 「e スポーツ」とは

「e スポーツ」とは、エレクトロニック・スポーツの略称であり、多義的ではあるが、概ね次の2つのような場面で用いられているようである。

### (1) 競技としての e スポーツ

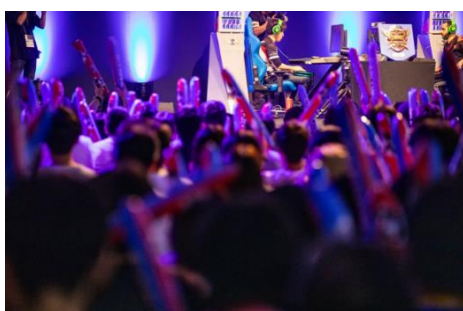
コンピューターゲーム上で行われる競技のことを指す<sup>(1)</sup>。

### (2) 広義の e スポーツ

日本 e スポーツ連合(JeSU)によれば、競技としての e スポーツという意味のほかにも、広義の意味で、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉として e スポーツの用語が用いられている<sup>(2)</sup>。

競技としての e スポーツに関しては、海外で巨額の賞金付き大会が開かれるなど、人気を集め、アジア・オリンピック評議会(OCA)が主催するアジア競技大会で正式種目に採用されるなど世界的にもその認知は広がっている。

また、広義の意味においても、e スポーツは、時間や場所、年齢や性別、身体上の障がいの有無を問わず、手軽に楽しめるという魅力から、活用の裾野は拡大を続けており、本市を含め国内の多数の地方公共団体で、様々な分野で活用されている。



【競技としての e スポーツのイメージ】  
(フリー素材ぱくたそ(www.pakutaso.com))



【広義の e スポーツのイメージ】  
(写真は一般社団法人 Ude-Sports より提供)

(1) 日本学術会議 科学的エビデンスに基づく「スポーツの価値」の普及の在り方に関する委員会(提言 科学的エビデンスを主体としたスポーツの在り方)  
(<https://www.scj.go.jp/ja/info/kohyo/kohyo-24-t290-5-abstract.html>)  
(2) JeSU(一般社団法人日本 e スポーツ連合) HP  
([https://jesu.or.jp/contents/about\\_esports/](https://jesu.or.jp/contents/about_esports/))

### 3 昨今の e スポーツにおけるトレンド

#### (1) 市場規模

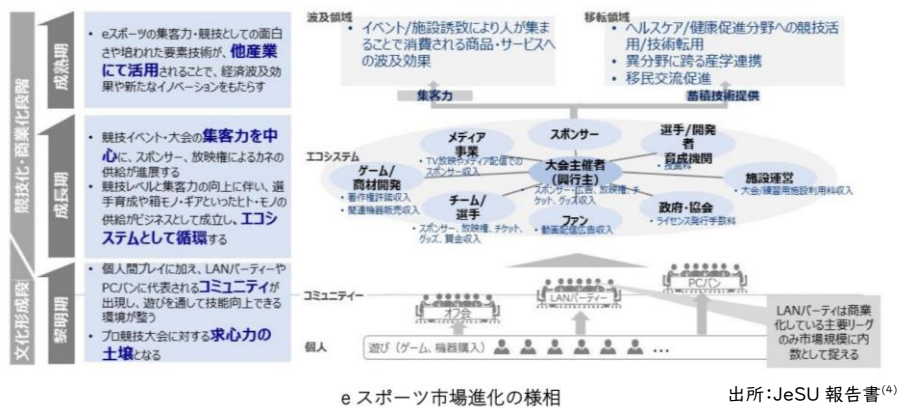
世界の e スポーツ市場規模(ここでは、スポンサー、放送・配信、グッズやチケットの販売等の直接的な市場のことを指す)は、令和7年(2025年)に 19億アメリカドル(1ドル127円計算で約 2,413億円)へ成長する見込みとされている<sup>(3)</sup>。

日本においても政府や関係業界の後押しを得ながら、e スポーツ関連市場は拡大している。

経済産業省による委託事業「令和元年度新コンテンツ創造環境整備事業(e スポーツに係る市場規模等調査分析事業)」により JeSU(一般社団法人日本 e スポーツ連合)が行った分析では、日本における e スポーツ関連市場は、平成 30 年(2018年)の338億円から、令和4年(2022年)の予測値で 700 億円規模に迫っており、令和7年(2025年)までの長期目標は約 3,000 億円と試算されている<sup>(4)</sup>。

また、同分析においては、e スポーツ市場の進化過程について、文化形成段階である黎明期、成長期初期では、個人でのプレイやゲーム内のフレンドなどから形成されたコミュニティの結束が強化されていき、成長期後期以降は、競技化・商業化段階と位置付けられる。そして、成長期には、黎明期に育ったコミュニティを起点として更に多くの大会が開催され、その集客力を背景にスポンサーや放映権といった資金が市場へ供給され始める。更に競技レベルと集客力が向上してくると、施設やゲーム、商材開発、メディアなどが事業として成立し、循環が始まる。そうして、成熟期には、e スポーツの集客力・競技としての面白さや培われた要素技術が、他産業にて活用されることで、経済波及効果や新たなイノベーションをもたらすことが想定されている。

(図表1)

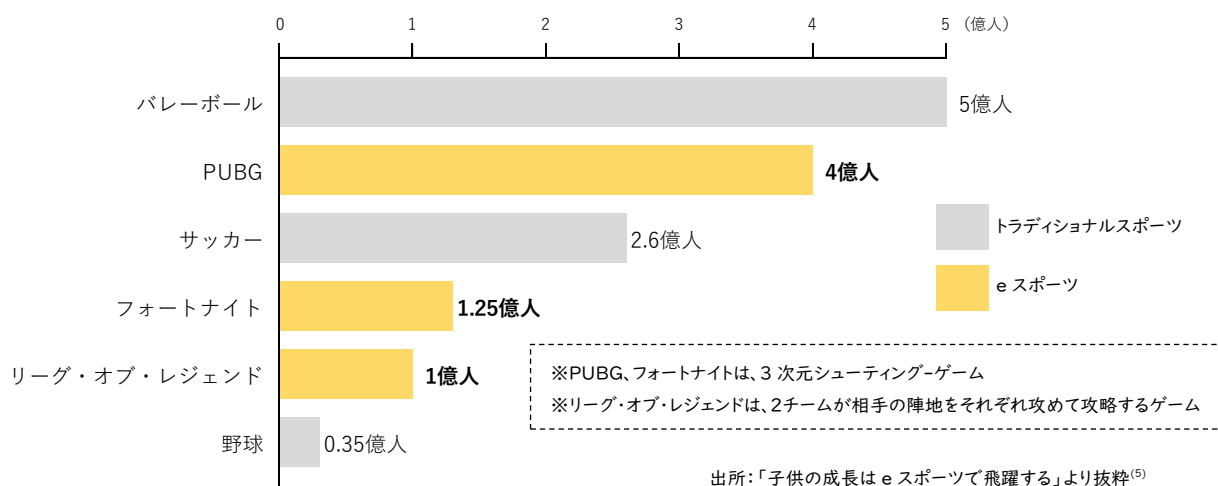


(3) 「Global Esports & Live Streaming Market Report 2022」(NewZoo)  
<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>  
(4) 「e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会」の報告書(経済産業省)  
<https://www.meti.go.jp/press/2019/03/20200313003/20200313003.html>  
「日本の e スポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」JeSU(一般社団法人日本 e スポーツ連合)  
[https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document\\_01.pdf](https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document_01.pdf)

## (2) 競技人口等

競技人口では、世界で一番競技人口が多いバレーボールや日本でも人気のあるサッカー、野球との比較により、eスポーツの競技人口（参加者・プレイヤー）の多さが顕著である。

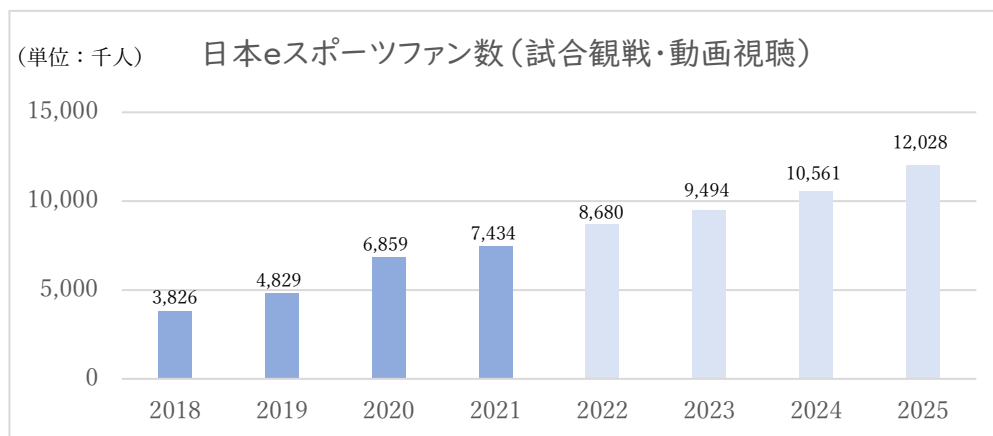
(図表2)【世界の競技人口】



また、eスポーツのファン数に目を向けると、世界では、令和3年(2021年)時点で4.9億人、令和7年(2025年)には、6.4億人に到達するといわれている<sup>(6)</sup>。

日本においてもeスポーツファン数は、着実に増加していることが確認できる(図表3)。令和3年(2021年)時点で740万人、令和7年(2025年)には、1,200万人を超えることが予測されている。

(図表3)



出所:日本eスポーツ白書2022資料より作成<sup>(7)</sup>

(5) 子供の成長はeスポーツで飛躍する(堀川 宣和)

(6) 「Global Esports & Live Streaming Market Report2022」(NewZoo)

(7) 「日本eスポーツ白書2022」(角川アスキー総合研究所)

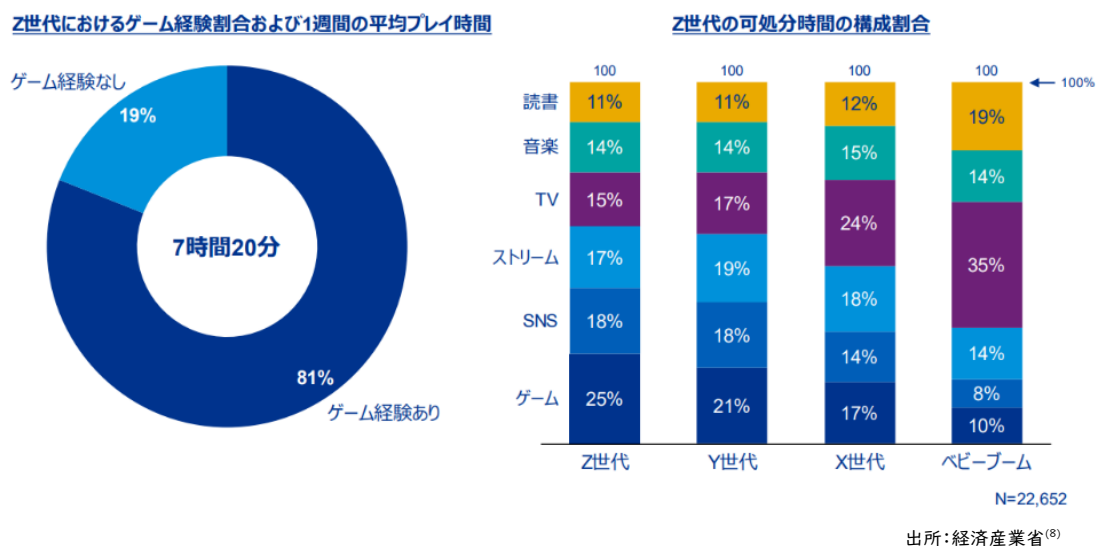


### (3) Z世代の動向

近年、Z世代という用語がしばしば用いられている。このZ世代の定義については、現状、さまざまではあるが、生まれた頃からインターネットやデジタル機器が身近にあった世代であり、具体的には1990年台後半頃から2010年頃までに生まれた方々を指すことも多いようである。

経済産業省が令和3年度(2021年度)に実施したZ世代におけるeスポーツ及びゲーム空間における広告価値の検証事業の調査報告書<sup>(8)</sup>によれば、「Z世代は人口における主要セグメントであり、今後も消費を牽引していく世代」であって、「Z世代の約8割がゲームを経験しており、他の娯楽と比較しても可処分時間の消費が多い」ことが報告されている(図表4)。

(図表4)



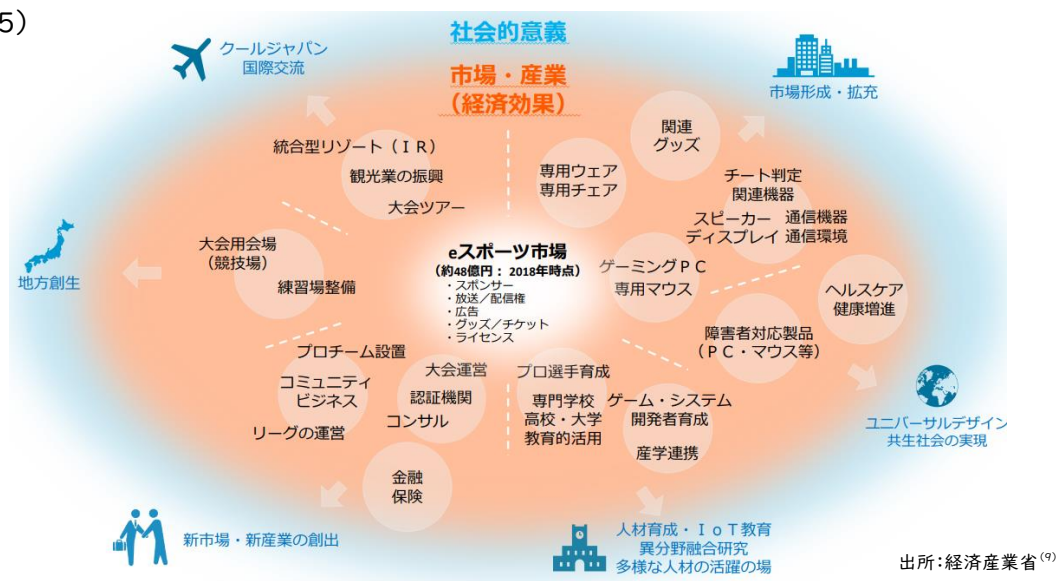
(8) 「令和3年度コンテンツ海外展開促進事業(Z世代におけるeスポーツ及びゲーム空間における広告価値の検証事業)」に関する報告書(経済産業省)  
[https://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/contents/2022generationzadreport.html](https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/2022generationzadreport.html)

#### (4) e スポーツの今後の可能性

以上のように、e スポーツは、国内外で、主要な市場規模と競技人口を有しており、その拡大傾向も顕著であり、今後の消費を牽引するZ世代の多くが関心を示すコンテンツとなっている。

また、e スポーツは、サイバー空間・フィジカル空間を融合した社会実装の側面を持っており、様々な市場・産業への経済効果が見込まれている（図表5）ことから、その振興は、競技者やイベント主催者などの直接的な関係者のみならず、視聴者、ファン層に至るまで幅広く、影響を及ぼすことが期待される。

（図表5）



一方、経済効果の枠を超えた e スポーツの社会的意義にも注目されており、前述の経済産業省による委託事業で行われた分析<sup>(9)</sup>では、e スポーツを通じた地域発信・地方創生などの観点からの取組や地域におけるイベントとの連動をはじめ、福祉や教育、観光誘客などのツールとして、住民のニーズを的確に捉え、地域の事業者や住民と共に取り組むことで、それぞれの地域に最適なサービスの提供、そしてその先にある地域活性化につながるとも言及されている。

(9) 「e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会」の報告書（経済産業省）

「日本の e スポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」JeSU（一般社団法人日本 e スポーツ連合）

## 4 各分野における様々な取組

本項では、特に地方公共団体になじみの深い、(1) 地方創生、(2) 福祉、(3) 教育の3点について、e スポーツを活用した取組事例を調査する。

### (1) 地方創生

令和4年(2022年)10月に開催されたフォーラム(熊本日日新聞社主催)では、地方創生をテーマに次のような基調講演がなされた。

地方創生の観点からもe スポーツへの期待が高まっている。



【「熊日創立80周年記念事業～eスポーツで描く地方の未来～」の会場】(現地にて撮影)

基調講演①「地方創生の新たな展開」 片山善博氏(大正大学教授 地域構想研究所所長 元総務大臣)



(写真は、首相官邸 HP より<sup>(10)</sup>)

人口減少の中で、持続可能な地域社会にするためには、1人当たりの生産性向上が必要になる。

その重要な要素となるのが「デジタル化」。

高齢化する地域のデジタル化は難しいが、高齢者にデジタル活用能力を身につけてもらうきっかけとして、e スポーツは活用できるのではないかと。

気軽にデジタルを楽しむことから、地域のデジタル化が進み、地方創生に寄与することを期待している。

基調講演②「e スポーツの地方創成力」 塚谷陽平氏(富山県e スポーツ連合会長)

地方創生とは、地域社会にインパクトを与え、地域で育て成長していくこと。

これまで e スポーツイベントを通じ、若年層の日本酒離れ、廃校舎の利活用、伝統工芸の持つ魅力など様々な地域課題にアプローチを続けてきた。

地域の方々共に成長する中で、地域にインパクトを与えるというのは、地域を繋げることなのだと感じている。

今後、さらにデジタル化が進む中で、e スポーツは人々のコミュニケーションを媒介するハブになり得る。



(写真は、株式会社 ZORGE より提供)

(10) 首相官邸ホームページ  
(<https://www.kantei.go.jp/jp/kan/meibo/daijin/katayama.html>)

## 地方創生 事例①(福岡市)

福岡市は、平成18年(2006年)に「福岡ゲーム都市宣言」を掲げ、産学官が連携したゲーム産業推進組織があり、eスポーツビジネスの振興を通して産業振興と地域活性を図ろうとしている。eスポーツの普及やイベントの誘致を中心にビジネス創出を推進し、MICE誘致の重点分野と位置付ける「コンテンツ」、「スポーツ」分野の産業振興、eスポーツを活かした豊かな社会づくりを目指している。

令和元年(2019年)には、「世界最大規模の格闘ゲームの祭典」の誘致に成功し、「EVO Japan 2019」が開催され(経済効果:約12億)、令和4年(2022年)には、「福岡eスポーツフェスタ」が開催された。

### 『福岡eスポーツフェスタについて』

#### ■事業概要

- ・会場 福岡国際会議場
- ・日時 令和4年(2022年)8月11日
- ・主催 福岡eスポーツ協会
- ・協力 福岡市
- ・後援 ・九州朝日放送 ・rkb ・FBS ・テレQ ・TNC
- ・協賛 ・Minna no Ginko ・米と魚 ・steelseries ・麻生専門学校グループ  
・Samurai Guild Games ・AIM GAMING ・ASK corporation  
・明治安田生命 ・FIRME ・JEGT
- ・目的 大規模eスポーツイベントを開催し、多様な業種のコラボレーション企画や、ビジネスコンテストなどを通じて、新たな成長分野であるeスポーツ関連産業の更なる振興を図る。
- ・来場者数 延べ約6,000人 ・オンライン参加者数:延べ約7,000人
- ・福岡市の関わり方

福岡eスポーツ協会協会への負担金(4,000万円)の支出や理事を務めるなどにより、eスポーツの振興に関わっている。

福岡市コンテンツ振興課は、地場企業による新たなeスポーツビジネス展開の促進が今後の課題であると考えている。



【福岡eスポーツフェスタの様子】(写真は福岡市より提供)

## 地方創生 事例②(八千代座)

熊本県内(山鹿市)では、民間主体で、国指定重要文化財「八千代座」で e スポーツを活用したイベント「e スポーツ in 八千代座」を実施し、地域活性化につなげようとする取組が見られる。

### 『e スポーツ in 八千代座』について

#### ■ 事業概要

- ・主 催 エクリプスジャパン株式会社、株式会社ルームタクト
- ・後 援 山鹿市、熊本 e スポーツ協会、山鹿商工会議所
- ・内 容 e スポーツの普及・認知度向上のために、e スポーツによるトーナメント大会を開催。将来的には、山鹿市及び県北エリアにおける e スポーツの気運を高揚させ、世代を超えた、令和のコミュニケーションツールとしてふさわしい e スポーツへのイメージアップを図ることを目指している。



【令和4年12月17日に開催されたイベントの様子】(現地に撮影)



【地元小学生によるオープニングアクトの様子】(現地に撮影)

#### ～ イベント主催者の目線から ～

##### ○ e スポーツに目をつけた理由

地場企業は、地域の衰退により影響を受けやすい。積極的な地域振興策として e スポーツに目をつけた。また、令和3年(2021年)に山鹿市主催の e スポーツセミナーを受講したこともきっかけになった。

「e スポーツ in 八千代座」は、山鹿が誇る八千代座で、ちょうちん明かりが照らす幻想的な雰囲気の中、e スポーツのイベントを開催したら「最高にかっこいい」のではないかとの思いから始まった。地元新聞紙にも取り上げられるなど、注目もされ、e スポーツ振興につながっているのではないかと思います。

##### ○ イベント開催にあたっての課題

イベント開催にあたっては、ゲームタイトルの許諾料、会場使用料等はどうしても工面する必要がある。

現在は、地元自治体や関係団体など、多くの方からの協力支援もあり、参加費無料でイベントを開催できている。ただ、今後、イベントの継続・拡充にあたっては、有料という検討も必要になるかもしれない。

参加料を有料化すればゲームタイトル許諾料が発生し、大きな負担となる。そうした課題解決のためには、例えば、ゲームタイトルから自ら作成することなども有効ではないかとも考えている。

今後も e スポーツ振興、地域活性化に向けて、様々な方法を模索していきたい。

##### ○ 行政の役割として今後期待したいこと

イベントを行う場合、開催方法にもよるが、インターネット接続ができなければ、開催に不利に働く。ゲームタイトルによっては通信速度も一定程度要求される。

こうした通信設備を備えた公共施設が増えてくれればイベントもやりやすくなるのではないかと。

また、e スポーツのイベントが、より多く開催されるようになれば e スポーツの振興につながる。啓発を含め、今後、取組をはじめようとする方々の手助けにつながるような様々な取組を期待している。

(以上、エクリプスジャパン株式会社社御担当者様より直接聞き取り)

## (2) 福祉

我が国の総人口は、1億2,550万人であり、その内、65歳以上の人口は、3,621万人、総人口に占める割合（高齢化率）も28.9%となった（令和3年（2021年）10月1日現在）。

高齢化社会の進む中、「人生100年時代」をいかに健康に楽しく生きるかが重要な課題となっている<sup>(1)</sup>。

また、我が国では、誰もが相互に人格と個性を尊重し支え合い、人々の多様な在り方を相互に認め合える全員参加型の社会である「共生社会」を目指すことを、最も積極的に取り組むべき重要な課題であると認識されている。とはいえ、まだまだ、障がい者と健常者が同じ目標を共有して協力できる社会的場面が限られているというのも現状である<sup>(12)</sup>。

e スポーツは、性別・年齢・障がいの有無を超えて、それぞれの世界を結びつけることができるという特徴から、これらの課題に対する非常に有効なツールとして期待されている。

図表6のとおり、多くの地方自治体や民間で、高齢者の生きがいづくりや介護予防施策、また、障がい者等が、社会に積極的に参加・貢献できるためのツールとして e スポーツを活用する取組が始まっている。

(図表6) 福祉分野で e スポーツを活用された事例

自治体等	取組内容
熊本県美里町	認知症予防を軸にした高齢者の健康対策、若年層の ICT 教育の充実、高齢者と若年層の世代間交流の推進事業を実施
福島県	県内自治体と連携し、コンピューターゲームの腕を競う「eスポーツ」の体験会を高齢者向けで開催
仙台市など	老人福祉センターで継続的に e スポーツ等を体験してもらい、e スポーツを活用したフレイル予防等への効果等について検証
富山県	高齢者の介護予防や社会参加の促進、高齢者と子どもとの多世代交流によるウェルビーイングの向上を図る「e スポーツ×高齢者」普及促進事業を実施
北海道	「通いの場」の利用を控えている高齢者等を対象に機器を無償貸与し、e スポーツ等のコンテンツを提供し、健康確認や運動、交流の機会を設ける。
熊本県合志市、山鹿市	障がいの有無や年齢にかかわらず e スポーツを楽しめるよう、高齢者サロンや障がい者施設での e スポーツ体験交流等を開催する、「UDeスポーツ」事業を実施

参考：各自治体 HP より

(1) 令和4年版高齢社会白書（内閣府）

([https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2022/zenbun/04pdf\\_index.html](https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2022/zenbun/04pdf_index.html))

(12) 共生社会の形成に向けて（文部科学省）

([https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1325884.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1325884.htm))

福祉 事例①(熊本県美里町)

美里町では、65歳以上の高齢者が占める割合が46%（令和2年（2020年）時点）と高齢化が進行しており、そのことによって生じる課題を解決するためにeスポーツを活用した高齢者支援の取組を積極的に進めている。

同町が令和2年（2020年）にスタートした「eスポーツでいい里づくり事業」は①高齢者サロンでの介護・認知症予防に関する取組、②小学生を対象とするプログラミング教育、③高齢者・若年層の世代間交流の促進の3本柱で構成されている。同事業の内、高齢者サロンでの介護・認知症予防に関する取組では、公民館等で10人程度の高齢者を対象に作業療法士から操作方法を教わりながら、eスポーツ（ぷよぷよ）や脳トレアプリに挑戦している。

この取組に参加することで、高齢者の認知機能回復やコミュニケーションツールとしての活用、記憶力の回復、孤立防止などが期待されている。



美里町より提供

## 福祉 事例②(合志市、山鹿市)

合志市、山鹿市は、県の補助金を活用し、eスポーツを高齢者や重度障がいのある方にも広く親んでもらえるよう、高齢者サロンや障がい者施設でのeスポーツ体験交流等を開催する「UDeスポーツ」の普及に取り組んでいる。

### 『UDeスポーツ』について

#### ～ 受託事業者への聞き取り ～

##### ○ 障がいを持った方への支援

自宅からオンラインで楽しく、段階的に交流していく事ができるeスポーツは、障がい者の社会参加における「交流」「就労」「生きがい」の3つの架け橋になる。

その活動の一環として、eスポーツのプレイ環境サポート等(個々人の障がいや特徴に応じて用具を調整)を行っている。

eスポーツ用の機材は、そのままパソコン操作にも応用できる。いきなり「パソコンの操作を覚えましょう」と言うことに、大きな抵抗感を感じる方々は多くいる。eスポーツをきっかけに、パソコン操作に慣れ親しみ、就労という形で社会参加につなげることができる。

実際に、生まれて一度もパソコンに触った事が無かった方が、eスポーツをきっかけにパソコン操作にも意欲的となり、プログラミングを学び、一般企業へと就労した事例もあり、就業する企業側からも、健常者と比べ、パソコン操作能力に遜色はなく、しっかりと働いてもらえているとの声も頂いている。

##### ○ 行政への要望

会社を立ち上げて、これまで社会から取り残されているような人たちの支援をすることも多くなった。しかし、それは自分たちに声が届いた範囲だけでしかなく、まだまだ潜在的に助けを必要とする人たちもいると感じている。

もっと多くの方々にeスポーツに触れてほしいという思いがあるが、eスポーツ用福祉用具の購入等のハードル(額や条件)が高いと感じている。

そのような課題を解決する手立てを行政には考えてもらえると助かる。民間の力だけでは解決しないことも多いため、ぜひ協力しあいながらよりよい社会をつくりあげていきたい。

##### ○ eスポーツの可能性

eスポーツは、年齢・性別・障がいの有無に関係なく繋がることができる。そんなeスポーツがつくりあげる「ごちゃまぜの世界」では、もっと面白いことや驚くことができると思っている。

今後も高齢者や障がい者を取り巻く様々な社会問題を解決し、誰もが笑顔で「ごちゃまぜ」になれる世界を目指していきたい。

(以上、一般社団法人「UDe-Sports協会」御担当者様より)



【障がい者支援のためのeスポーツ用機材】



【機材を使用し、eスポーツをプレイしている様子】

(写真は一般社団法人Ude-Sportsより提供)



## 福祉 事例③(本市 中央区まちづくりセンター)

### 『e スポーツ体験講座について』

#### ■ 事業概要

- ・会 場 熊本市中央公民館、大江公民館、五福公民館
- ・日 時 4年(2022年)10月～12月(全12回)
- ・主 催 中央区まちづくりセンター
- ・参加者 会場ごとに60歳以上の方10名程度  
※大江公民館では障がいのある方2名が参加
- ・内 容 新たな交流の形と、高齢者の健康増進を目的とした「e スポーツ」を、実際に参加者が、遊戯して楽しんでもらう体験講座を開催



【e スポーツ体験講座の様子】



【講師から説明を受けている参加者の様子】



【コントローラーを操作している参加者の手元の様子】

#### ～ 実際に体験して ～

##### ○ 参加者の声

会場では、講師による指導のもと参加者同士で和気あいあいとeスポーツをプレイしていた。

参加者の女性に、本講座への参加の動機をお尋ねしたところ「eスポーツは最近ニュース等でも話題になっており、体験してみたいと思って申し込んでみた。座ってボタンを押すだけの操作ではあるが、なぜか息があがってくる。いい刺激になっており、プレイするのが楽しい。」とのお話だった。

プレイ回数を重ねるごとに成績が良くなるなど、目に見える成果があることも、継続する意欲を沸かせているのかもしれない。

##### ○ 事業担当者の声(事業の今後の展開)

講座担当職員からは、「eスポーツをきっかけに高齢者のコミュニティづくりや健康増進に寄与できればよい。今後は、もっと多くの方に参加してもらい、楽しんでもらえるよう工夫していきたい」とのこと。

本講座は、来年度以降も開催場所や回数、参加人数等の改善を図りながら継続される予定。

### (3) 教育

AI や IoT などの急速な技術の進展により社会が激しく変化し、多様な課題が生じている今日においては、これまでの文系・理系といった枠にとらわれず、各教科等の学びを基盤としつつ、様々な情報を活用しながらそれを統合し、課題の発見・解決や社会的な価値の創造に結びつけていく資質・能力の育成が求められている。このような中、文部科学省は、これまでの STEM (Science (科学), Technology (技術), Engineering (工学・ものづくり), Mathematics (数学)) 教育に加え、芸術、文化、生活、経済、法律、政治、倫理等を含めた広い範囲 (Liberal Arts) で A を定義した STEAM 教育を推進している<sup>(13)</sup>。

この STEAM 教育の「A」の部分として、教育現場において、e スポーツを活用した取組が始まっており、本市においても部活動の設置や教育委員会が主催する e スポーツイベントの開催等の積極的な取組がなされている。

#### 【参考】NASEF について

NASEF とは、北米教育 e スポーツ連盟 (North America Scholastic Esports Federation) の略で、アメリカ合衆国カリフォルニア州を発祥とする教育団体です。主に高校生や中学生に対して、ただ e スポーツをさせるだけでなく、学習や教育を促進するための効果的ツールとして活用し、次世代を担う生徒たちの知能向上、さらには社会性・情動性を育むソーシャル・エモーショナル・ラーニング (社会的感情学習) などをはじめとする教育を支援する団体です。NASEF JAPAN (北米教育 e スポーツ連盟 日本本部) では本部の理念を基にして、e スポーツを通じて次世代日本を担う中高生の健全育成を促進し、デジタル人材の育成に資することを目的としています。

<全国の加盟校>加盟校数 363 校 (令和 4 年 (2022 年) 12 月 31 日現在)

<熊本県内の加盟校>

- ・熊本市立千原台高等学校
- ・熊本県立熊本西高等学校
- ・熊本国府高等学校
- ・一ツ葉高校 熊本キャンパス
- ・神村学園高等部 熊本学習センター
- ・やまと高等学校
- ・クラーク記念国際高等学校 熊本キャンパス
- ・中央国際高等学校
- ・くまもと中央高等学院キャンパス 他 1 校

以上、NASEF JAPAN 公式サイト<sup>(14)</sup>より (一部担当者聞き取り)

(13) 文部科学省 学習指導要領の趣旨の実現に向けた個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に関する参考資料 (令和 3 年 3 月版) ([https://www.mext.go.jp/content/210330-mxt\\_kyoiku01-000013731\\_09.pdf](https://www.mext.go.jp/content/210330-mxt_kyoiku01-000013731_09.pdf))

※なお、STEAM の「A」の意味するものについては、“Liberal Arts”のほか“Arts”や“Art”という用語を使用するとの見解もある。

(14) NASEF JAPAN 公式サイト (<https://nasef.jp/>)

## 教育 事例①(本市 千原台高校)

### 『千原台高校 e スポーツ部について』

熊本市立千原台高校は、競技を通し、次世代につながる子どもたちを育成するため、令和元年(2019年)秋に、熊本県内初となる e スポーツ部を発足した。

その後、県内でも e スポーツ部創設の動きは広がっており、令和5年(2023年)2月現在、県内で、e スポーツ部がある高校は9校となっている。

民間主催ではあるが、全国大会「STAGE:0(ステージゼロ)」が開催されており、大会規模も2019年(1,475校、1,780チーム、4,716名)から、2022年(2,060校、2,559チーム、6,728名)に拡大するなど、全国の高校生が e スポーツへの関心を高めている。



【e スポーツ部の部室入口】



【プレイしている部員の手元】



【e スポーツ部の活動の様子】

#### ～ 部活動見学 ～

##### ○ e スポーツ部の現状等

部員12名、マネージャー3名で、平日の16時から19時まで、日々、実践を積みながら技術を磨いている。

部室の中からは、熱量のこもった声が響いており、画面上で自分が見ているものの情報や、全体的なゲームプランについて、部員同士でコミュニケーションをとりながら、プレイを進めていた。

##### ○ 部員の声

部員に、ゲームと e スポーツの違いについてお尋ねしたところ、「ゲームと e スポーツの違いは学びがあるかどうか。e スポーツは、上達するためには、常に考えながらプレイしなければいけない。それは、記憶力や判断力、周りを見る力だったりする。e スポーツ部の活動は、地頭を強くすることや、仲間との関係性構築に結びついていると思う。」と、しっかりと自分の考えを言語化して伝えてくれた。

##### ○ 顧問の声

「不登校傾向だった子も明るく元気に活動するなど、これまで活躍の場の無かった子どもたちに光があたるようになったことは部活動化のメリットであると思う。また、部としてボランティア活動などの地域活動も行っている。周囲からの反応も良い声が多い。卒業後も e スポーツの専門学校やプログラミングを学ぶ学校等に進学している部員もいる。部活以外にも「総合的な探求の時間」で、まちづくりをテーマに e スポーツを活用できないかとの話も生徒たちの中から出ている。しかし、まだまだ e スポーツの認知度は低いいため、認知度アップのための取組が望まれる。

教育 事例② (本市 教育センター)

『くまもと教育 e スポフェスタ 2023 について』

■ 事業概要

- ・会 場 NTT 西日本熊本支店 新九品寺ビル
- ・日 時 令和5年(2023年)1月15日
- ・参加料 無料
- ・主 催 熊本市教育委員会(教育センター)、熊本 e スポーツ協会
- ・運営企業 サンコーコミュニケーションズ
- ・協賛企業 NTT 西日本熊本支店、株式会社 RT
- ・協力企業 Saishunkan Sol 熊本
- ・目 的 子ども、保護者、教師、地域へ e スポーツの普及・啓発を行い、教育的 e スポーツを通して、よりよく生きていこうとする熊本の子どもたちを育成すること
- ・内 容 e スポーツプロ選手と高校生によるトークコーナー  
e スポーツ体験コーナー  
熊本県高校 e スポーツ部頂上決戦大会
- ・参加者 小学生6名、高校生28名
- ・来場者 20名



【eスポーツプロ選手と高校生によるトークコーナーの様子】



【eスポーツ体験コーナーの様子】

## 5 e スポーツの推進体制

e スポーツの推進を図るため、先進自治体においては専門部署の設置などの取組も見られる。本項では、全国の自治体で初めて「e スポーツ」の名を冠した部署を設置した群馬県の取組を紹介する。

### 群馬県の取組

#### ○ 組織名

産業経済部 戦略セールス局 eスポーツ・新コンテンツ創出課

#### ○ 事務分掌・人員体制

- 一 eスポーツの推進に関すること。
- 二 新コンテンツの発掘・育成に関すること。
- 三 ロケ誘致の推進に関すること。

※「eスポーツ・新コンテンツ創出課」は、eスポーツ係・情報発信新コンテンツ創出係・発信地域プロデュース係の3係で構成。課員14名のうち、eスポーツ係は3名体制

#### ○ 主な活動内容(eスポーツ係)

eスポーツの推進、大会の開催・誘致、セミナーの開催

#### ○ eスポーツの推進の3つの方向性

- ・eスポーツ推進の土壌づくり
- ・大会・イベントの開催・誘致
- ・ゲーム依存対策

#### ○ 特徴的な取組

- ・eスポーツ推進ポータルサイトの運営
- ・選手権、体験会、セミナーの開催
- ・eスポーツ関連機材の貸出

以上、群馬県 HP<sup>(15,16)</sup>及び県担当者への聞き取りにより

(15) 群馬県行政組織規則

(<https://ops-jg.dl-law.com/opensearch/SrJbF01/init?jctcd=8A7FE9A39A&houcd=H332902100071&no=4&totalCount=47&fromJsp=SrMj>)

(16) 群馬県eスポーツ推進ポータルサイト

(<https://www.pref.gunma.jp/page/1112.html>)

## 6 おわりに

「e スポーツ」って「テレビゲーム」のことだよな。

調査を行う前のこうした筆者の安易な考え方は、今回の調査を通じて、大きく変わった。

現在、「e スポーツ」は、アジア競技大会で正式種目として採用される「競技・スポーツ」の一つとなり、また、地域活性や福祉の増進、教育現場における有効なツールの一つとして、社会的に認知され、注目を集めるコンテンツへと変貌している。

本調査にあたっては、可能な限り、現場に足を運ぶことを意識し、直接御担当者様等に御意見を伺うよう努めたが、各分野で多くの方々が e スポーツの振興や活用に可能性、そして期待を感じていらっしゃることを実感した。

まず、地域活性の分野では、国指定重要文化財である八千代座(山鹿市)と e スポーツをかけあわせた『e スポーツ in 八千代座』の取組が特に印象的であった。例えば、『「日本最強のお城」<sup>(17)</sup>で日本一決定戦』を開催するなど、「熊本城」をはじめ数々の名所旧跡を有する本市にとって、その魅力が最大限に活用される取組の一つとして、今後検討の余地は十分にあるし、イベントのインターネット配信を通じ、観光の DX 化(デジタルツーリズム)の推進への寄与も期待される。

また、福祉分野では、UDe スポーツを展開する事業者様のご意見を直接伺うことができたことで、e スポーツがカタリスト(catalyst、触媒)となり、これまで就労や社会参加など、様々なことを諦めていた方々への希望の光となりうることを実感した。性別・年齢・障がいの有無にこだわらず、プレイができるという、e スポーツの特徴は、今後の更なる福祉増進につながっていくことが期待される。

そして、教育現場では、千原台高校の e スポーツ部を見学させていただき、顧問、部員の方々のお話を直接伺うことができたことで、部活動として、技術の習得に努め、チームの仲間との団体行動を行うためにはどうしたら良いかについて考えるなど、子ども達の健全育成の促進につながる面では、e スポーツと他のスポーツとで何ら違いはないことを感じることもできた。また、その後プログラミングの道に進む卒業生もいることなど、将来のデジタル人材の育成に好ましい影響を及ぼしているのではないかとすることも推察される。

現在、本市においても、各部署がそれぞれ工夫しながら、様々な e スポーツを活用した事業が展開されているところである。e スポーツは、幅広い分野での活用が見込まれるツールであるからこそ、これらの取組を通じて生じる課題や成果は、市全体で共有し、総合的な推進が必要となる。そのためには、群馬県の取組に見られるように、e スポーツ推進を全庁的に牽引する担当部署を設置し、市全体としての方向性を定めつつ、総合的に推進する体制を整えることについても検討していくことが必要ではないだろうか。

本調査が、今後の議員の調査研究の一助になれば幸いであることを願うとともに、本調査に当たって、ご協力いただいた多くの方々に深く感謝を申し上げたい。

---

(17) 令和4年(2022年)9月26日(月)にテレビ朝日系列で放送された「歴史の専門家が選ぶ 難攻不落!最強の城総選挙」において、熊本城は1位に選ばれた。



政策調査レポート 令和5年(2023年)

令和5年(2023年)3月発行

熊本市議会 議会局政策調査課

熊本市中央区手取本町1番1号

TEL 096-328-2684

FAX 096-324-3284

熊本市議会ホームページ

<https://kumamoto-shigikai.jp>