



「バーチャルスポーツとまちづくり研究会」
バーチャルスポーツを活用した取り組み事例集

2025年3月

< Confidential >

○事例一覧（1／2）

（1）住民の交流促進、コミュニティの形成

#	タイトル	事業主体
①高齢者を対象とした e スポーツ活動（交流、身体機能の維持・改善、社会参加の促進）		
1	全国初となるシニア向け全国eスポーツ大会	富山県eスポーツ連合、富山県、末広開発株式会社
2	eスポーツ×健康講座の開催	岡山県岡山市
3	eスポーツを通じた高齢者のデジタルデバイド解消講座	岡山県eスポーツ連合
4	シニアの e スポーツ講座	群馬県長寿社会づくり財団
5	高齢者向け e スポーツ講座	静岡県島田市
②障害者を対象とした e スポーツ活動（交流、社会参加の促進）		
6	障害者の社会復帰支援、モデル施設の認定、ゲーム機器の無料貸出	愛媛県
7	障害者eスポーツ体験会	群馬県パラスポーツ協会
8	障がいのある子もない子もみんないっしょに！eスポーツを楽しもう♪	岡山県eスポーツ連合
③若者を対象とした e スポーツ活動（交流、教育）		
9	岡山県高校eスポーツリーグの開催	岡山県eスポーツ連合
10	U19 e スポーツ選手権	群馬県
11	全国の高校生を対象とした e スポーツ大会を開催	神奈川県横須賀市
12	太工SuperDrive	群馬県立太田工業高等学校 eスポーツ部
13	eスポーツ部活動支援やコミュニティ形成	神奈川県横須賀市
14	eスポーツ部活動支援やコミュニティ形成	北海道湧別町
15	専門学校岡山ビジネスカレッジにeスポーツビジネス学科新設	学校法人貝畑学園、岡山県eスポーツ連合
④その他（多世代、企業間、異業種等交流）		
16	岡山eスポーツ企業対抗戦	岡山eスポーツ連合
17	GUNMA LEAGUE 2024(群馬県企業等対抗社会人 e スポーツリーグ)	群馬県
18	県内の企業・団体・学生間の異業種交流を目的としたleリーグを開催	茨城県

○事例一覧（2 / 2）

（2）地域の魅力向上

#	タイトル	事業主体
⑤大会開催による人流の促進		
19	2019年の茨城国体において、e スポーツを全国初となる文化プログラムとして開催	日本eスポーツ連合（JeSU）、いきいき茨城ゆめ国体・いきいき茨城ゆめ大会実行委員会
20	OKAYAMA eスポーツ Festival2024の開催	岡山県eスポーツ連合
21	全日本 e スポーツ実況王決定戦	群馬県
22	ぐんま e スポーツフェスタ	群馬県
⑥観光振興		
23	バーチャルスポーツを活用した観光振興事業の推進	東京都
24	新たな観光コンテンツの創出	埼玉県
⑦地域資源を活用した拠点づくり		
25	サンガスタジアム by KYOCERA に e スポーツ施設開設	京都府
26	上下水道局の旧待機用宿舎を活用してプロチームを誘致	神奈川県横須賀市、BC SWELL
27	古民家を活用した拠点づくり	BURNING CORE TOYAMA、(株)TOYAMATO

各事例概要

（１）住民の交流促進、コミュニティの形成

①高齢者を対象とした e スポーツ活動（交流、身体機能の維持・改善、社会参加の促進）

事例No.	1	2	3
テーマ	全国初となるシニア向け全国eスポーツ大会	eスポーツ×健康講座の開催	eスポーツを通じた高齢者のデジタルデバйд解消講座
イメージ			
概要	eスポーツを通じての、“心身健康増進”と“多世代交流の促進”を目的に開催	介護予防や認知症予防に取り組むきっかけづくりに高齢者のためのeスポーツ×健康講座を開催	高齢者のためのデジタルデバйд解消講座をeスポーツやVRを活用して実施
開始(実施)時期	2022年～	2023年～	2024年2月実施
事業主体	富山県eスポーツ連合、富山県、末広開発株式会社	岡山県岡山市	岡山県eスポーツ連合
想定する対象者	一般（大会参加は60歳以上）	岡山市内在住のおおむね65歳以上の方	60歳以上の方
活用空間(設置場所)	フルオンライン～物理空間（仮設）	物理空間（仮設：岡山理科大学など）	物理空間（仮設：おかやま西川原プラザ）
その他特色	各地域でタイトルごとに代表者1名を決める決定戦を行い、全国大会はオンラインでの大会	介護予防や認知症予防に取り組むきっかけづくりに高齢者のためのeスポーツ×健康講座を開催	
出所	※閲覧日：2025/2/17 LEGEND CUP、 「Over60 eスポーツ全国大会『LEGEND CUP』」	※閲覧日：2025/3/21 岡山理科大学、「 「eスポーツで健康づくりのきっかけに/eスポーツ×健康講座」 」	※閲覧日：2025/3/21 委員より事例紹介

(1) 住民の交流促進、コミュニティの形成

①高齢者を対象としたeスポーツ活動（交流、身体機能の維持・改善、社会参加の促進）

事例No.	4	5
テーマ	シニアのeスポーツ講座	高齢者向けeスポーツ講座
イメージ		
概要	シニアの健康維持・増進や、社会参加の促進などの効果が期待されるeスポーツの講座を開催	健康促進や地域コミュニティ形成を目的にこれまでeスポーツに馴染みがなかった高齢者を対象にeスポーツ講座を開催
開始(実施)時期	2021年～	2023年～
事業主体	群馬県長寿社会づくり財団	静岡県島田市
想定する対象者	シニア世代の県民	市内高齢者
活用空間(設置場所)	物理空間（仮設：ベイシア文化ホール）	物理空間（常設：島田市民総合施設プラザおおる「eスポーツルーム」）
その他特色	当日は、講演会の他、県内の事例発表、実際にeスポーツタイトルをプレイできる体験ブースなどを設置	専用のeスポーツルームにて、様々なゲームを体験できる体験会や、機器の設置方法、ゲームの基本操作を学ぶ「eスポーツ寺子屋」等を実施
出所	※閲覧日：2025/3/24 群馬県ホームページ(eスポーツ・クリエイティブ推進課)、 「健康長寿社会×eスポーツ」ポータルページ	※閲覧日：2025/3/24 静岡ライフ、 令和6年度高齢者eスポーツ教室事業 - 島田市公式ホームページ

（１）住民の交流促進、コミュニティの形成

②障害者を対象としたeスポーツ活動（交流、社会参加の促進）

事例No.	6	7	8
テーマ	障害者の社会復帰支援、モデル施設の認定、ゲーム機器の無料貸出	障害者eスポーツ体験会	障がいのある子もない子もみんないっしょに！eスポーツを楽しもう♪
イメージ			
概要	年齢や性別を隔てなく楽しめるeスポーツを障害者に重点を置いて推進することで、健常者との交流を深める機会を創出し、社会参加の手助けをする	eスポーツ体験を通じ障害者の社会参加や自立促進を目的に、障害者を対象としたeスポーツ体験会を開催	eスポーツを通して障害の有無に関係なく楽しみながら互いの理解を深めるイベントを開催
開始(実施)時期	2020年～	2023年～	2023年3月実施
事業主体	愛媛県	群馬県パラスポーツ協会	岡山県eスポーツ連合
想定する対象者	障害者の社会参加等のツールとしてeスポーツを活用した事業を実施する法人又は個人	障害者手帳を所有者およびその対象に準じる方	小学生以上
活用空間(設置場所)	物理空間（障害者施設）	物理空間（仮設：群馬県庁31階）	物理空間（仮設：岡山コンベンションセンター）
その他特色	身体障害でも使いやすいオーダーメイドのコントローラーの開発を実施。リハビリにも役立つ	将来的には障害者eスポーツ競技大会の実現を目指す	
出所	※閲覧日：2025/2/17 NHK松山放送、 「できる喜びが爆発」 障害者とeスポーツ	※閲覧日：2025/3/24 一般社団法人 群馬県パラスポーツ協会、 「令和6年度eスポーツ体験会のお知らせ」	※閲覧日：2025/2/19 委員より事例紹介

（１）住民の交流促進、コミュニティの形成

③若者を対象としたeスポーツ活動（交流、教育）

事例No.	9	10	11
テーマ	岡山県高校eスポーツリーグの開催	U19 e スポーツ選手権	全国の高校生を対象とした e スポーツ大会を開催
イメージ			
概要	全国初の高校生eスポーツリーグ 技術のみではなくマナーポイントを独自に作成し、スポーツマンシップも競うeスポーツ大会	次代を担う若者の戦略的思考やチームワーク力、コミュニケーション能力の向上を目的とした、19歳以下の国内最強チームを決定する大会	e-Sportsを通じた地域コミュニティの活性化および新たな文化定着を目指す YOKOSUKA e-Sports projectの一環として開催される全国高校生対象のeスポーツ大会
開始(実施)時期	2022年～	2020年～	2020年～
事業主体	岡山県eスポーツ連合	群馬県	神奈川県横須賀市
想定する対象者	県内高校生	13歳または15歳(参加部門による)～19歳	全国の高校生
活用空間(設置場所)	フルオンライン	フルオンライン～物理空間（仮設：Gメッセ群馬）	フルオンライン～物理空間（仮設：いちごよこすかポートマーケット）
その他特色	運営は地元の専門学校生や大学生にバイトとして入ってもらい、地元の企業にスポンサーをお願いすることで、学生が企業を知るきっかけにもなった		市内在学、在住の高校生が対象の「YOKOSUKA e-Sports Town Club CUP」も毎年開催
出所	※閲覧日：2025/3/21 JeSU、「 集え！強者高校生！ 」、 委員より事例紹介	※閲覧日：2025/3/24 U19eスポーツ選手権2024、「 U19eスポーツ選手権2024 」	※閲覧日：2025/3/24 YOKOSUKA eSports PROJECT、「 ホーム 」、「 2024年度第5回 YOKOSUKA e-Sports CUP 」 大会情報 」

（１）住民の交流促進、コミュニティの形成

③若者を対象としたeスポーツ活動（交流、教育）

事例No.	12	13	14
テーマ	太工SuperDrive	eスポーツ部活動支援やコミュニティ形成	eスポーツ部活動支援やコミュニティ形成
イメージ			
概要	群馬県立太田工業高等学校と群馬県が連携し、ドライビングシミュレーターを活用した次世代型eモビリティ教育プログラム	地域コミュニティの活性化や新たな文化の定着を目指す事業であり、全国高校生向けの大会、市内高校のeスポーツ部活動支援、プロeスポーツチーム誘致を実施	補助金を活用して、デジタル教育ワークショップや体験会の企画運営、eスポーツの機材購入を実施し、eスポーツ部が発足
開始(実施)時期	2023年7月実施	2019年～	2023年～
事業主体	群馬県立太田工業高等学校 eスポーツ部	神奈川県横須賀市	北海道湧別町
想定する対象者	太田工業高等学校生と、参加企業・団体	高校生、プロスポーツ団体	一般
活用空間(設置場所)	物理空間（仮設：群馬県 イオンモール太田）	物理空間（常設・仮設）	フルオンライン～物理空間
その他特色	生徒が主体となり企画立案し、協賛企業に提案するなど、開催を通じて実践的な学びの場となる	eスポーツを通じた新しい価値の創造や革新的なアイデアを生み出すコミュニティの形成を目指し、「Yokosuka e-Sports Partners」制度を2023年から開始	
出所	※閲覧日：2025/3/24 群馬県、 「太田工業高校主催eスポーツ大会in太工フェア「太工SuperDrive」が開催されます」	※閲覧日：2025/2/17 横須賀市、 「Yokosuka e-Sports Project」 、 「Yokosuka e-Sports Partners制度、始動！～e-Sportsでつながる産学民官連携制度～(2023年5月10日)」	※閲覧日：2025/2/17 湧別町、 「eスポーツを通じたまちづくり」 、 「eスポーツ部が本格始動“湧別高校にeスポーツ部が発足”

（１）住民の交流促進、コミュニティの形成

③若者を対象としたeスポーツ活動（交流、教育）

事例No.	15
テーマ	専門学校岡山ビジネスカレッジにeスポーツビジネス学科新設
イメージ	
概要	岡山県eスポーツ連合と貝畑学園が教育連携協定を締結 専門学校岡山ビジネスカレッジに中四国初のeスポーツビジネス学科を新設
開始(実施)時期	2022年4月実施
事業主体	学校法人貝畑学園、岡山県eスポーツ連合
想定する対象者	一般（高校卒業以上）
活用空間(設置場所)	物理空間（常設：専門学校岡山ビジネスカレッジ）
その他特色	プログラマーの養成だけでなく、eスポーツを通してコミュニケーションスキルなど社会で生きていくための力を養う
出所	※閲覧日：2025/3/21 80HK、「 中四国初！eスポーツ専門学科が2022年4月開設！【岡山・岡山市】 」

（１）住民の交流促進、コミュニティの形成

④その他（多世代、企業間、異業種等交流）

事例No.	16	17	18
テーマ	岡山eスポーツ企業対抗戦	GUNMA LEAGUE 2024(群馬県企業等 対抗社会人 e スポーツリーグ)	県内の企業・団体・学生間の異業種交流を 目的としたleリーグを開催
イメージ			
概要	eスポーツの企業対抗戦として3人一組の団体戦を開催 社長同士がeスポーツで対戦する「社長バトル」も実施	eスポーツを通じた企業間交流や企業PRを 目的とした群馬県企業No.1を決めるeスポーツリーグ	「leリーグ」は、茨城県が主催する企業対抗の eスポーツ大会で、異業種間の交流を目的と したeスポーツを通じて企業間の親睦を深める場
開始(実施)時期	2024年12月実施	2024年11月～2025年2月実施	2020年～
事業主体	岡山eスポーツ連合	群馬県	茨城県
想定する対象者	参加登録企業または法人に所属している方	一般	茨城県内外に本社、支店を置く企業や団体、 高校や大学に所属している方
活用空間(設置場所)	物理空間（仮設：岡山コンベンションセンター）	物理空間（仮設：決勝は富岡製糸場）	フルオンライン～物理空間（仮説：茨城県 デジタル拠点 AREA310）
その他特色	対抗戦後には参加企業同士や若者をつなぐ 交流会も実施	一般的なeスポーツ大会が若年層中心なのに 対し、働く世代が主役の大会として全国でも 珍しい試み。群馬県内の企業・団体がチーム を組んで出場し、職場の結束力アップや社内 交流を促進	一般的な企業対抗戦と異なり、企業・団体・ 学生が混在して参加できる
出所	※閲覧日：2025/3/21 山陽新聞社、「 山陽新聞eスポーツのページ - 山陽新聞社 」	※閲覧日：2025/3/24 群馬県、「 群馬県企業No.1を決める GUNMALEAGUE2024 社会人eスポーツリーグ開幕！ 」、 群馬県、「 GUNMA LEAGUE 2024 開催中！ 」	※閲覧日：2025/3/24 茨城県、「 いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト 」、茨城県、 「 第1回企業交流戦（leリーグ）開催レポート 」

(2) 地域の魅力向上

⑤大会開催による人流の促進

事例No.	19	20	21
テーマ	2019年の茨城国体において、e スポーツを全国初となる文化プログラムとして開催	OKAYAMA eスポーツ Festival2024の開催	全日本 e スポーツ実況王決定戦
イメージ			
概要	第74回国民体育大会（いきいき茨城ゆめ国体）の開催に合わせ、全国初の試みとなる47都道府県対抗によるeスポーツ大会を文化プログラムとして実施	岡山駅前商店街アーケード下でeスポーツ、VR、水中ドローンなどを体験するイベントを開催	群馬県が主催する全国初のeスポーツ実況者を対象とした大会 この大会は、eスポーツに不可欠な実況者（キャスター）の発掘と活躍の場を提供することを目的としており、eスポーツ実況の登竜門として位置付けられる
開始(実施)時期	2019年～	2024年11月実施	2024年11月実施
事業主体	一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU）、いきいき茨城ゆめ国体・いきいき茨城ゆめ大会実行委員会、公益財団法人日本サッカー協会（ウイニングイレブン部門のみ）	岡山県eスポーツ連合	群馬県
想定する対象者	一般	一般	一般
活用空間(設置場所)	物理空間（常設：つくば国際会議場）	物理空間（仮設：岡山駅前商店街アーケード、ビックカメラ岡山駅前店）	物理空間（仮設：Gメッセ群馬）
その他特色	3タイトル実施し、参加者の総数は、約15,000人を記録	岡山駅前商店街アーケード下でeスポーツ、VR、水中ドローンなどを体験するイベントを開催	決勝大会はYouTubeでライブ配信され、アーカイブも視聴可能 これにより、映像コンテンツとしても楽しめ、観戦者層の拡大にも寄与
出所	※閲覧日：2025/3/24 JeSU、「 茨城国体文化プログラム「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」 」、茨城県、「 文化プログラム 」	※閲覧日：2025/3/21 JeSU OKAYAMA、「 ええじゃないか大誓文払い2024 岡山駅前商店街 開催情報 - JeSU岡山県eスポーツ連合 企業・団体・行政・プレイヤーが安心してeスポーツに関わるための仕組みやコミュニティづくりに努めて参ります。 」	※閲覧日：2025/3/24 群馬県、「 第4回 全日本eスポーツ実況王決定戦 」

(2) 地域の魅力向上

⑤大会開催による人流の促進

事例No.	22
テーマ	ぐんま e スポーツフェスタ
イメージ	
概要	幅広い年代の方を対象としたコミュニティ作り・世代間交流を目的として開催し、年齢・性別・身体的ハンディキャップの有無等関係なく楽しめるイベント
開始(実施)時期	2024年3月実施
事業主体	群馬県
想定する対象者	一般
活用空間(設置場所)	物理空間（仮設：群馬県オープンハウスアリーナ太田）
その他特色	単なるゲームイベントではなく、教育・福祉・経済・エンタメを横断する多目的イベントとして企画されている
出所	※閲覧日：2025/3/24 群馬県、 「ぐんま3スポーツフェスタを開催しました（令和5年度）」

(2) 地域の魅力向上

⑥観光振興

事例No.	23	24
テーマ	バーチャルスポーツを活用した観光振興事業の推進	新たな観光コンテンツの創出
イメージ		
概要	デジタル技術を活用した「バーチャルスポーツ」により、都内の観光地としての魅力を国内外に広く発信する取組 VR空間上でサイクリングが楽しめるバーチャルコースと、コース周辺の魅力を伝える観光PR動画を制作	デジタル田園都市国家構想交付金等を活用し、eスポーツによる地方創生を目指す 市内外で連携するなど、大型大会やキャンプ等を実施
開始(実施)時期	2022年～	2022年～
事業主体	東京都	埼玉県
想定する対象者	一般	一般
活用空間(設置場所)	フルオンライン (バーチャル空間：都内のサイクリング用コース3か所)	フルオンライン～物理空間（仮設：埼玉県イオンレイクタウンや熊谷駅ビルAZ）
その他特色	バーチャルコース用に撮影した動画を編集し、コース上の観光名所等を紹介する観光PR動画を制作	「SAITAMA e-Sports Festival」や、2会場を繋いだイベント「SAITAMA e-sportsリンクフェス2024 Spring」は、約3万人がリアル・オンラインで参加
出所	※閲覧日：2025/2/17 東京都、 バーチャルコースで東京の魅力を体感！新たに3つのサイクリングコースを公開しました バーチャルスポーツを活用した観光振興事業 【2月】都庁総合ホームページ	※閲覧日：2025/2/17 埼玉県、 「eスポーツ」、ダイヤモンドオンライン 「eスポーツの認知向上と裾野拡大の役割を行政が担う～埼玉県編～」

(2) 地域の魅力向上

⑦地域資源を活用した拠点づくり

事例No.	25	26	27
テーマ	サンガスタジアム by KYOCERA に e スポーツ施設開設	上下水道局の旧待機用宿舎を活用してプロチームを誘致	古民家を活用した拠点づくり
イメージ			
概要	eスポーツ用PC設置のほか、プログラミング教室、eスポーツの大規模イベント、IT人材育成を目的としたセミナーなどの開催実績あり	遊休施設となっていた上下水道局の旧待機用宿舎をリフォームした施設にプロeスポーツチーム「BC SWELL」が入居し、地元の方との交流会や移住例としてのメディア露出などで地域貢献	古民家を改修し、選手の練習場や競技場となるゲーミングルームを設定
開始(実施)時期	2021年～	2022年～	2023年～
事業主体	京都府	神奈川県横須賀市、BC SWELL	BURNING CORE TOYAMA、(株)TOYAMATO
想定する対象者	一般	プロeスポーツチーム	一般
活用空間(設置場所)	物理空間（常設：サンガスタジアム）	物理空間（常設：THE Base APARTMENT(横須賀市上下水道局 旧待機用宿舎)）	物理空間（常設：BURNING CORE TOYAMA GAMING BASE）
その他特色	サンガスタジアム by KYOCERA 4階に、VR・eスポーツ施設（SKY-FIELD）を整備 eスポーツ、VRフィットネス、コワーキングの3つのゾーンで構成されており、試合のない日にも、スタジアムを核とした地域のにぎわい創出を図っている		イベントスペースとしても活用し、滑川市と世界が繋がる場所としての発展を目指す
出所	※閲覧日：2025/2/17 BCN eスポーツ部、 「京都サンガスタジアムにeスポーツ施設オープン！」	※閲覧日：2025/3/21 SWELL、 「神奈川県横須賀市を活動拠点として『THE Base APARTMENT』への居住が決定！」	※閲覧日：2025/2/17 日本の観光メディアMATCHA、 「eスポーツの新たな拠点『BURNING CORE TOYAMA GAMING BASE』オープン」