

経済的価値を創出し、社会課題の解決を実現する！ 埼玉県eスポーツ活用セミナー

自治体・民間企業向け

2026.7.31(金) 13:30~16:00 (受付開始:13:00~)

RaiBoC Hall(市民会館おおみや) | 集会室1

埼玉県さいたま市大宮区大門町2丁目118 大宮門街 6階

チラシ右下の
二次元コードから

要申込
無料

eスポーツは、娯楽の枠を超え、地域と企業を変える実践的な戦略ツールへ。

高齢化が進む地域での世代交流イベントや、商店街活性化につながる大会開催、
企業の採用ブランディング強化など、eスポーツを取り入れた成果事例が全国で拡大しています。
本セミナーでは、課題解決と成長を同時に実現する活用法を、実例と根拠に基づいてわかりやすく解説します。

💡 ノウハウを丸ごと伝授！

eスポーツを行政課題解決の戦略的ツールとして再定義。
計画策定から予算確保、実践ノウハウまで、明日から使えるヒントと、説明責任を果たすための根拠を得られます。

💡 必要となる視点を共有

eスポーツ市場の新たなビジネス機会を発見。
自治体・地域との連携による企業価値向上と持続可能な成長を実現する「共有価値(CSV)戦略」の視点を示します。

13:40~ 第1部 「eスポーツが実現する社会課題解決」

☑ フレイル予防 ☑ 障害者支援 ☑ 教育 ☑ 地域活性化



金沢星稜大学 新谷 洋介 教授

特別支援学校教員や国立特別支援教育総合研究所の主任研究員を経て、2020年より同大学に着任
自治体と連携したeスポーツ関連事業等にも尽力

2025年度 金沢市「障害者向けeスポーツ体験会等事業アドバイザー」

羽咋市「eスポーツイベント開催業務事業」協力者

LAKUNAはくい「eスポーツスタジオ等施設」イベント企画・運営協力者

14:20~ 第2部 実例から学ぶ！各団体における取組



石川県羽咋市
商工観光課

☑ 地域活性化
☑ 産学官連携



株式会社
NTTe-Sports

☑ 教育・人材育成
☑ CSR・CSV

NTT
e-Sports
高等学校



埼玉県久喜市
スポーツ振興課

☑ フレイル予防
☑ 官民連携



15:05~ 予算に関するヒント等

15:15~ 参加者同士の情報交換

お問い合わせ

☎ 048-830-6945 (平日8:30~17:15)

FAX:048-830-4967

主催:県民総合スポーツ大会

埼玉県実行委員会

(事務局:埼玉県県民生活部スポーツ振興課内)

お申込み

右記の二次元コードからお申し込みください。

申込期限:2026.7.29 23時まで

現地参加定員:100名

※定員に達し次第、アーカイブ視聴のみの受付となります。

※参加者同士の情報交換は、現地参加者のみご参加いただけます。



民間事業者様向け資料

～自社サービス×eスポーツで実現する「共有価値創造(CSV)」～

eスポーツにはこのような効果が期待できます

貴社のサービスやリソースにeスポーツを掛け合わせることで、以下のような新たな価値と効果(ビジネスチャンス)を創出できます。

1)地域活性化

【目的】

自社の店舗、不動産、サービスを活用し、地域の賑わいを創出するとともに、新たな顧客層との接点を構築する。

【事業例】

- ・ 商業施設や店舗での体験イベント・大会開催
- ・ 空きスペースを活用した体験ブースの設置
- ・ 公園や学校等の公共スペースを活用した地域コミュニティイベント

【期待できる効果】

- ・ 店舗の来客数・滞在時間の増加
- ・ 普段来店しない若年層やファミリー層の集客
- ・ 地域PRと認知度向上

2)社会的孤立解消・教育支援

【目的】

不登校や引きこもり、障害を持つ子どもたちの「居場所」や「学びの場」を提供し、誰もが活躍できる社会づくり(SDGs・ユニバーサルデザイン)に貢献する。

【事業例】

- ・ 教育支援・児童福祉分野での ITスキルやプログラミング教育、協調性を養う教育プログラムの提供
- ・ 放課後等デイサービスやフリースクールでの導入

【期待できる効果】

- ・ 多様なハードルを抱える子どもたちの自立・就学・社会復帰支援
- ・ 教育貢献・福祉貢献としての企業実績とイメージ向上

3)フレイル予防・健康増進

【目的】

高齢者の健康寿命延伸や認知機能維持に貢献し、シニア市場における信頼獲得とヘルスケア分野の新規事業を推進する。

【事業例】

- ・ 介護・福祉事業所でのレクリエーション、リハビリツールとしての活用
- ・ 福利厚生としてのシニア・多世代交流イベント

【期待できる効果】

- ・ 運動・認知機能の維持、他者や社会とのつながり構築による「孤立防止」
- ・ 施設・サービスの付加価値向上、他社との差別化

4)若年層向けPR・採用ブランディング

【目的】

従来の媒体ではアプローチが難しくなったデジタルネイティブ世代(若年層)に対し、効果的なPRと採用ブランディングを行う。

【事業例】

- ・ 大会のスポンサーシップ、ブランド露出
- ・ eスポーツを活用した内定者懇親会や社内レクリエーション

【期待できる効果】

- ・ 「先進的で、面白そうな会社」としてのブランディングによる志望者数・質の向上
- ・ 新規若年層顧客の獲得

5)市場参入・販路拡大(事業拡大)

【目的】

急成長を続けるeスポーツ市場へ、自社の技術・製品・ノウハウを適応させ、新たな収益源を確保する。

【事業例】

- ・ 自社主催イベントやタイアップの展開
- ・ eスポーツ周辺関連製造(ハードウェア、家具、アパレル等)

【期待できる効果】

- ・ 既存技術・製品の新規市場への転用
- ・ 事業ポートフォリオの多角化、持続可能なビジネス成長の確立

セミナーで紹介される事例は一部ですが、

「自社のビジネスでどう活かせるか？」 「具体的な連携方法は？」

といった、より深い疑問やアイデアは、
現地参加者限定の「情報交換」タイムで、

登壇者や埼玉県職員にも
直接ご相談いただけます。

官民連携のパートナーシップや新たなビジネス
チャンスを直接掴み取るためにも、
ぜひ「現地参加」をおすすめいたします！