

財産の売却などによる利活用を要望し、これまでに12件、約2億5千6百万円の売却を行ってきたことは大いに評価しています。現在、処分可能な未利用市有財産件数が3件あり、売却見込み額は約6千万円とのことなので、これらの売却を早急に進めるとともに、大賀の旧市営住宅の跡地や宅地として貸し出している土地などがまだ多くあるので、引き続き売却交渉を進めていくことを要望しました。さらに、現在お住まいの方が退去後に解体・用途廃止する予定となっている市営住宅の跡地、今後、統廃合等により用途廃止となる教育施設も貴重な市の財産であるため、これらの売却を含め、市民サービスを継続するための有効な財源となるような対応の検討を要望しました。

きたいと考えているが、館山市には国内外のトップアスリートからも高い評価を受けている豊かな自然環境があるので、この自然環境を活かしたスポーツ振興に引き続き積極的に取り組んでいく。

Q2) 医療・福祉・教育・地域活性化等への『eスポーツ』の利活用について検討できないか？

A2) 『eスポーツ』には年齢や性別、国籍に捉われることなく、また障害のある人でも参加することができ、幅広い層の人たちが平等に楽しむことができるという大きなメリットがある。高齢者が『eスポーツ』を通じて子ども達と交流することにより、介護予防にもつながるといった効果が指摘されているほか、館山市内にも校舎を有する通信制高等学校の「成美学園」では「eスポーツ科」を設置するなど、『eスポーツ』は様々な分野で活用が期待されている。館山市としても他団体の事例を参考にしながら、今後の利活用について検討していきたいと考えている。

行政
一般質問
2

質問・回答要旨・所感



所感

『eスポーツ』とは、『エレクトロニック・スポーツ』の略で、広い意味では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で、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称です。

関連ビジネスの拡大やプロスポーツチームの参入、異業種スポンサーの増加、スマートフォンの普及等の要因により、近年『eスポーツ』市場は右肩上がりに拡大しており、その市場規模は、世界全体で2022年には約1800億円、日本においては2023年には150億円超に拡大するとも予測されて

『eスポーツ』の活用について

Q1) 自治体における『eスポーツ』の導入・利活用の可能性について、どのように認識しているのか？

『eスポーツ』の導入に関しては、今後、民間事業者と連携し、実際に体を動かすバーチャルスポーツの企画なども検討してい