

# 事業概要【eスポーツを活用した地域人材の発掘・育成及び地域課題の解決】 推進当初

|                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 申請者                                                         | 新潟県長岡市                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 初回採択回                      | 令和5年度第1回募集                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 事業計画期間                                                      | R5-R9年度                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 期間中の総事業費<br>(カッコ内はR7年度事業費) | 79,191千円 (14,037千円)                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 事業タイプ・類型                                                    | 地方創生推進タイプ・横展開型                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 事業分野                       | まちづくり分野                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 目的（効果）                                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・eスポーツを契機として、若者を中心とした関係人口・交流人口の創出・拡大や高齢者の社会参画など、山積する地域課題の解決を目指す。</li> <li>・高度なデジタル技術を有する人材の発掘・育成し、地域の担い手不足の解消を図る。</li> <li>・地域所得を向上させる取組として新たな産業の創出を図り、民間主導の継続的な自立・自走の仕組みを構築する。</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 事業概要・<br>主な経費<br><br><small>※経費内訳はR7年度事業費</small>           | <div> <div> <p><b>○官民連携によりeスポーツを活用した山積する地域課題の解決について検討する協議会の運営（委託料等）800千円</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アクションプランに基づくPDCA検証</li> <li>・企業サポーター獲得に向けたニーズ調査等</li> </ul> <p><b>○持続可能な地域づくりを担う人材の発掘・育成（委託料等）1,150千円</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ターゲット別eスポーツ講座の開催（委託料）</li> <li>・大学や地域活動団体へ地域課題をテーマとするイベント時にゲーミングPC無償貸与（賃借料等）</li> </ul> <p><b>○eスポーツ環境の管理（賃借料等）2,986千円</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・常設型eスポーツPC（e-GATE）の維持</li> <li>・eスポーツ環境を活用した普及啓発</li> </ul> <p><b>○参加者層の裾野を広げる体験会・大規模大会の開催（委託料、補助金等）9,101千円</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・オフライン大会の開催、高齢者・障害者向け体験会の開催</li> <li>・地域活動団体へeスポーツイベント開催経費の一部を助成</li> </ul> </div> <div>  <p>eスポーツを活用した地域づくりを学ぶ講座を開催</p>  <p>年齢・性別の垣根を越えeスポーツを体験・対戦できる機会を提供</p> </div> </div> |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| KPI<br><br><small>※カッコ内の数値は最終事業年度までの「KPI増加分の累計」の目標値</small> | ①デジタル人材の発掘、育成人数（目標値+28人）<br>②大会参加者及び来場者数、体験者数（目標値+3,900人）<br>③体験会へ的高齢者（65歳以上）の参加者数（目標値+100人）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 関連URL                      | <a href="https://www.youtube.com/live/6tkgWizkRj0?si=A6GpwRUVcvUQESPq">https://www.youtube.com/live/6tkgWizkRj0?si=A6GpwRUVcvUQESPq</a><br><a href="https://www.city.nagaoka.niigata.jp/shisei/cate11/senryaku/index.html">https://www.city.nagaoka.niigata.jp/shisei/cate11/senryaku/index.html</a> |

【実施計画作成に当たっての留意事項】  
①左側には最後に交付決定を受けた直近の実施計画の記載内容、右側には変更した部分を赤文字にしたうえで今回申請する内容を記載してください。  
②右側と左側で内容の変更が無い場合には、単独・広域の選択、各年度の経費内訳のソフト事業経費、ハード事業経費(加えて広域連携事業の場合は、連携地方公共団体の欄)以外については左側の記載を省略することが可能です。なお、右側は必ず記載してください。(右側だけで事業計画として成立するようにしてください。)

2. 交付対象事業の名称等

|          |           |      |    |               |   |              |    |      |   |  |
|----------|-----------|------|----|---------------|---|--------------|----|------|---|--|
| 単独<br>広域 | 交付対象事業の名称 |      |    |               |   |              |    |      |   |  |
| 単独       |           |      |    |               |   |              |    |      |   |  |
| 事業類型     |           | 後継事業 |    | 事業分野<br>(大項目) |   | 事業分野<br>(詳細) |    | 事業分野 | × |  |
| 事業実施期間   | 交付決定日     |      | から | 年             | 月 | 日            | まで |      |   |  |

3. 地域再生計画の名称等

|           |             |  |    |   |   |   |    |  |  |        |
|-----------|-------------|--|----|---|---|---|----|--|--|--------|
| 地域再生計画の名称 |             |  |    |   |   |   |    |  |  | 認定(初回) |
|           |             |  |    |   |   |   |    |  |  |        |
| 地域再生計画の区域 |             |  |    |   |   |   |    |  |  |        |
| 計画期間      | 地域再生計画の認定の日 |  | から | 年 | 月 | 日 | まで |  |  |        |

|     |       |        |               |                     |                              |
|-----|-------|--------|---------------|---------------------|------------------------------|
| No. | 都道府県名 | 市区町村等名 | 地方公共団体<br>コード | 2025年度交付金<br>対象事業経費 | 2023年度交付金申請<br>額<br>(左記の1/2) |
| 1   | 新潟県   | 長岡市    | 15202         | 31,340千円            | 15,670千円                     |
| 計   |       |        |               | 31,340千円            | 15,670千円                     |

1. 申請者情報

|        |         |        |              |           |         |                             |       |                  |
|--------|---------|--------|--------------|-----------|---------|-----------------------------|-------|------------------|
| 都道府県名  | 新潟県     | 市区町村等名 | 長岡市          | 地方公共団体コード | 15202   | 継続・変更                       | 継続    |                  |
| 事業開始年度 |         |        |              |           |         | 2023年度                      |       |                  |
| 担当部局名  | 地域振興戦略部 |        |              |           | 責任者名    | 関 和仁                        | 責任者役職 | 地域プロジェクト<br>担当課長 |
| 担当者名   | 岩本 操    | 電話番号   | 0258-39-2515 |           | メールアドレス | gnagaoka@city.nagaoka.lg.jp |       |                  |

2. 交付対象事業の名称等

|          |                               |      |    |               |       |   |              |                                                    |   |      |   |  |
|----------|-------------------------------|------|----|---------------|-------|---|--------------|----------------------------------------------------|---|------|---|--|
| 単独<br>広域 | 交付対象事業の名称                     |      |    |               |       |   |              |                                                    |   |      |   |  |
| 単独       | eスポーツを活用した地域人材の発掘・育成及び地域課題の解決 |      |    |               |       |   |              |                                                    |   |      |   |  |
| 事業類型     | 横展開型                          | 後継事業 | ×  | 事業分野<br>(大項目) | まちづくり |   | 事業分野<br>(詳細) | ②((①を除く)コンパクトシティ、ま<br>ちの賑わいの創出、連携中枢都<br>市等のまちづくり分野 |   | 事業分野 | ○ |  |
| 事業実施期間   | 交付決定日                         |      | から | 2028          | 年     | 3 | 月            | 31                                                 | 日 | まで   |   |  |

3. 地域再生計画の名称等

|                               |             |  |    |      |   |   |   |    |   |        |  |  |
|-------------------------------|-------------|--|----|------|---|---|---|----|---|--------|--|--|
| 地域再生計画の名称                     |             |  |    |      |   |   |   |    |   | 認定(初回) |  |  |
| eスポーツを活用した地域人材の発掘・育成及び地域課題の解決 |             |  |    |      |   |   |   |    |   | 第67回   |  |  |
| 地域再生計画の区域                     | 新潟県長岡市の全域   |  |    |      |   |   |   |    |   |        |  |  |
| 計画期間                          | 地域再生計画の認定の日 |  | から | 2028 | 年 | 3 | 月 | 31 | 日 | まで     |  |  |

< 入力チェック >

|               |                       |                 |     |      |        |                  |                                   |
|---------------|-----------------------|-----------------|-----|------|--------|------------------|-----------------------------------|
| 有識者対象<br>(先駆) | 有識者対象<br>(Society5.0) | 広域<br>連携団体<br>数 | 事業費 | 増額上限 | 地域再生計画 | 広域連携<br>の<br>上限額 | 注意                                |
| —             | —                     | ○               | —   | —    | ○      | —                | ・地域再生計画の変更認定申請又は軽微な変更の報告が必要となります。 |

< 変更状況確認欄 > ※変更(軽微以外)の申請及び軽微変更報告の際に記載

|         |  |         |  |
|---------|--|---------|--|
| 最終交付決定日 |  | 軽微変更報告日 |  |
|---------|--|---------|--|

|     |       |        |               |                     |                              |         |             |
|-----|-------|--------|---------------|---------------------|------------------------------|---------|-------------|
| No. | 都道府県名 | 市区町村等名 | 地方公共団体<br>コード | 2025年度交付金<br>対象事業経費 | 2023年度交付金申請<br>額<br>(左記の1/2) | 今回交付申請額 | 増額上限<br>確認欄 |
| 1   | 新潟県   | 長岡市    | 15202         | 14,037千円            | 7,018千円                      | 7,018千円 | —           |
| 計   |       |        |               | 14,037千円            | 7,018千円                      | 7,018千円 | —           |

4. 交付対象事業の背景・概要

| A. 地方創生として目指す将来像(交付対象事業の背景)                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                       |
| B. 地方創生の実現における構造的な課題                                                                                  |
|                                                                                                       |
| C. 交付対象事業の概要<br>(デジタル技術の事業への活用又はその普及等を推進する取組を事業に含める場合には、当該取組についても必ず記載)                                |
|                                                                                                       |
| (C-1) マイナンバーカードの利活用方策の具体的内容 ※該当がある場合                                                                  |
|                                                                                                       |
| D. 交付対象事業が構造的な課題の解決に寄与する理由<br>(デジタル技術の事業への活用又はその普及等を推進する取組を事業に含める場合には、当該取組が構造的な課題の解決に寄与する理由についても必ず記載) |
|                                                                                                       |
| E. 事業設計の根拠<br>(地域経済分析システム(RESAS)の活用などによる客観的なデータやこれまでの類似事業の実績評価に基づき交付対象事業の設計がなされているか)                  |
|                                                                                                       |
| F. ハード事業(施設整備等事業)とソフト事業との連携による高い相乗効果 ※ハード事業経費が総事業費の5割以上の場合のみ記載                                        |
|                                                                                                       |

4. 交付対象事業の背景・概要

| A. 地方創生として目指す将来像(交付対象事業の背景)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ・本市の人口は、1995年の約29万3千人をピークに、その後は減少傾向が続いており、国立社会保障・人口問題研究所の調査では、今後も人口減少は続き、2045年には総人口が約20万8千人と推計されている。特に、山古志、栃尾、寺泊などの過疎高齢化が進む地域の減少幅が著しく、人口減少・高齢化の進展による担い手不足で集落機能や地域の活力低下が懸念されている。こうした背景から、令和2年3月に、長岡市まち・ひと・しごと創生総合戦略/人口ビジョン～長岡リジューネーション～長岡若返り戦略を策定し、将来を担う「若者」を地方創生の主役に捉え、若者が持つ様々な個性と力を活かし、伸ばし、生き生きと活躍するその「志」を大切にし、長岡人の心に息づく「米百俵」の精神で、10年20年先の長期的な視点に立った未来を担う次世代に投資する政策を進めている。一方、今後の持続可能な地域づくりを進めるうえで、デジタル社会の形成は不可欠であり、過疎高齢化が進む地域においては、デジタルに対する苦手意識があり、デジタルデバイド(情報格差)が生じている。このような中、年齢、性別、障害の有無、エリアの垣根無く楽しめる新たなデジタルコンテンツとして注目を集め、年々競技人口が増加している「eスポーツ」を本市の象徴として位置づけ、地域全体に普及させることで若者を中心とした関係人口・交流人口の創出・拡大が図られ、さらには多世代でも楽しめる多様なコンテンツを整備し、高齢者の社会参画への切っ掛けづくりやデジタルデバイドの解消につなげていくことが重要である。これにより、誰もが安心して暮らせる環境を整え、「地域住民が安全・安心に住み続けられる地域」、「地域の個性を活かし、将来に向けた新たな価値を生み出していく地域」、「新たな産業が創出される地域」を目指すものである。                                                               |
| B. 地方創生の実現における構造的な課題                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| (1) 過疎高齢地域では、若い世代の地域外への流出が続き、除雪、農地保全、道普請、コミュニティ活動等を担う人材不足が顕在化している。これに加え、コロナ禍により地域への新たな人の流れや地域内交流が停滞しており、地域住民の活力が低下している。今後も劇的な人口増が見込めない中、地域住民の張り合い(生きがい)作りや地域活性化を図るうえで、市外からの交流人口や地域住民とより深く関わりを持つ関係人口の創出・拡大は、集落機能を維持するうえで不可欠である。<br>(2) スマートフォンやパソコン等のデジタルデバイスが普及する一方で、多くの高齢者は、デジタル環境への苦手意識があるため、防災情報や生活情報の取得など、日々の生活において各種情報の取得に際し格差が生じている。まずはデジタルへの苦手意識を払拭し、触れる機会を積極的に提供していく必要があり、その手段として手軽に楽しめるデジタルコンテンツ「eスポーツ」は効果的なものと考える。<br>(3) 持続可能な地域づくりを進めるうえで、地域の担い手確保は必要不可欠となっているが、現状は、少子高齢化や若者の市外への流出など、地域内人口が著しく減少傾向にある。今後より一層デジタル化が進む中、様々な地域課題をDXを活用して解決していくうえで、高度なデジタル技術を有する人材の発掘、育成が急務となっている。<br>(4) 若者の市外流出の要因の一つとして考えられるのが、地域内に稼げる仕組みが無いことが考えられる。そこで、地域住民が継続的に地域に住み続け、やりがいや生きがいを感じていただけるよう、地域所得を向上させる取り組みとして本事業を契機に新たな産業の創出を図る。                                                                                                                        |
| C. 交付対象事業の概要<br>(デジタル技術の事業への活用又はその普及等を推進する取組を事業に含める場合には、当該取組についても必ず記載)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| ○eスポーツを単なる「ゲーム」ではなく、新たな価値として捉え、山積する地域課題解決の新たな手法として位置付けていくもの。また、本事業は、官民連携の組織を設置し、民間の新たな視点を取り入れた「eスポーツを活用した地域課題の解決」を目指していくもの。<br>(1) (仮称)eスポーツ官民連携推進協議会の設置<br>・地域住民や民間企業(IT、ものづくり系)、eスポーツ団体(市内)、4大学1高専、行政等で組織する官民連携協議会を設置し、eスポーツを契機とした関係交流人口の創出・拡大や高齢者の社会参画など、山積する地域課題の解決について検討を行うもの。<br>(2) 地域を担うデジタル人材の発掘、育成<br>・地域住民や外部人材を対象に、講座やワークショップ、シンポジウム等を通じて、今後の持続可能な地域づくりを担うデジタル人材の発掘、育成を行い、事業推進においては民間が主導となる継続的な自立・自走の仕組みを構築するとともに、地域課題の解決を担う人材を養成する。<br>(3) 施設、設備等の環境整備<br>・常設型のeスポーツの設備や通信環境を整備し、いつでも、だれでも、気軽にeスポーツに親しめる環境整備を行い、本市が県内の「eスポーツを活用した課題解決」に取り組む先導的な役割を担っていく。<br>(4) 体験会の開催、大会誘致<br>・「eスポーツ」は、近年オリンピック種目の候補に挙がるなど、老若男女問わず年々競技人口が増加し、全国的に普及が進み体験会や民間企業が参入し、実況や解説を交えた熱狂的な大会が催されている。体験会や大会の開催にあたっては、全国から多くの交流人口が見込まれるため、実施にあたって多世代に親しまれるコンテンツを選択し、多様なターゲット層に合わせた体験会や全国規模の大会誘致等を行う。併せて、民間主導の運営体制を構築し、本事業終了後も継続的に事業を推進できる体制を整え、将来的には新たな産業創出につなげていく。 |
| (C-1) マイナンバーカードの利活用方策の具体的内容 ※該当がある場合                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| D. 交付対象事業が構造的な課題の解決に寄与する理由<br>(デジタル技術の事業への活用又はその普及等を推進する取組を事業に含める場合には、当該取組が構造的な課題の解決に寄与する理由についても必ず記載)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| (1) 官民連携推進協議会の設置<br>・様々な地域課題を官民連携で解決する基盤ができることで、民間ならではの新たな視点が加わり、効果的かつ、効率的な手法により、地域課題が解決され、地域住民が安全・安心に住み続ける地域に寄与できる。<br>(2) デジタル人材の発掘・育成<br>・来るデジタル社会の形成において、人口減少、少子高齢化が進む過疎高齢地域の担い手になり得る人材として、様々な地域課題を高度なデジタルの視点で解決していくことが可能となり、将来的には地域の担い手の中心となる人材が確保できる。<br>(3) eスポーツ環境の整備<br>・eスポーツは、オンライン環境を利用した対戦型やオフラインで楽しめる自転車等を使ったフィジカル型、体を動かしながらプレイする活動型などに大別される。これら様々なターゲット層に合わせたコンテンツを活用し、「いつでも」、「だれでも」、「気軽に」にデジタル環境に触れる機会を提供することにより、デジタルデバイドやデジタルへの苦手意識の解消、高齢者のフレイル予防・生きがいづくりや若者・子どもたちが地域に愛着や誇りを感じ、アイデンティティの醸成に寄与できる。<br>(4) 体験会、大会誘致<br>・全国規模の大型大会の誘致や民間と連携した大会を開催することで、これまでにない新たな人の流れや交流人口の増加に寄与する。また、地域住民と来場者との相互交流が生まれ、長岡ファンや関係人口の獲得につながる。さらに地域全体を巻き込んだ経済効果が期待でき、地域全体の活性化に寄与できる。                                                                                                                                                                      |
| E. 事業設計の根拠<br>(地域経済分析システム(RESAS)の活用などによる客観的なデータやこれまでの類似事業の実績評価に基づき交付対象事業の設計がなされているか)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| ・日本eスポーツ白書2022(日本eスポーツ連合刊行)によると、2021年のeスポーツの市場規模は約78億円となり、2022年以降は年20%以上の成長率が見込まれ、2025年には180億円に上ると推計、その約6割がスポンサーシップとなっている。さらに、動画視聴や試合観戦などのいわゆるファン数は、2021年に743万人で2025年には1,200万人と予測されており、成長産業として今後も期待できるコンテンツである。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| F. ハード事業(施設整備等事業)とソフト事業との連携による高い相乗効果 ※ハード事業経費が総事業費の5割以上の場合のみ記載                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

5. 地方版総合戦略の策定状況

| 地方公共団体名 | 地方版総合戦略の計画期間・基本目標  |                                                                                                     |
|---------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         | 現行の地方版総合戦略         | 次期地方版総合戦略<br>(本事業の開始前又は本事業期間中に現行の地方版総合戦略の計画期限を迎える場合)                                                |
| 新潟県長岡市  | 年 月 日 ～ 2025 年 月 日 | 2025 年 月 日 ～ 2030 年 月 日                                                                             |
|         |                    | 年代を問わず誰もが、できる限り住み慣れた地域でいきいきと暮らし続けられるよう、地域共生社会を目指した支援体制を充実させることで、福祉の増進を図ります。(戦略6 安全安心)(2024年度から策定予定) |

6. 関連事業等の概要

(1) 交付対象事業と他の国庫補助金等との関連性

|                                                                                                                                                                          |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 交付対象事業において、他の国庫補助金等の対象となる部分や特別交付税等の他の財政上の支援を受けている経費があるか                                                                                                                  |  |
| 〔対象となる可能性のある他の国庫補助金等の例〕<br>〔「農産漁村振興交付金」、「中山間地域農業農村総合整備事業」、「ポストコロナを見据えた受入環境整備促進事業」、「広域周遊観光促進のための観光地域支援事業」、「福島県における観光関連復興支援事業」、「離島活性化交付金」、「社会資本整備総合交付金」、「地域少子化対策重点推進交付金」等〕 |  |
| 他の国庫補助金等の対象となる部分や特別交付税等の他の財政上の支援を受けている経費がある場合、交付対象事業の対象から除外しているか<br>※他の国庫補助金等の対象となる部分がある場合のみ記載                                                                           |  |

(2) 地域再生法の支援措置によらない独自の取組

(3) 交付対象事業と他の政策・施策との連携状況

|                         |                                        |  |                               |  |              |       |        |  |              |  |        |  |           |  |     |  |
|-------------------------|----------------------------------------|--|-------------------------------|--|--------------|-------|--------|--|--------------|--|--------|--|-----------|--|-----|--|
| 別添2のⅢ. 7. における弾力措置適用の有無 |                                        |  |                               |  |              |       |        |  |              |  |        |  |           |  |     |  |
| 企業版ふるさと納税               | 併用有無                                   |  |                               |  |              |       |        |  |              |  |        |  |           |  |     |  |
|                         | インセンティブ活用有無                            |  | 横展開型の事業期間を最長5年間に延長する場合は「有」を選択 |  |              |       |        |  |              |  |        |  |           |  |     |  |
|                         | 延長申請を行う(行った)募集回                        |  |                               |  |              |       |        |  |              |  |        |  |           |  |     |  |
|                         |                                        |  | 申請年度                          |  |              | 新規・継続 |        |  | 募集回          |  |        |  |           |  |     |  |
|                         |                                        |  |                               |  |              |       |        |  |              |  |        |  |           |  |     |  |
|                         | 交付決定を受けた直近の実施計画における最終年度の事業費            |  |                               |  | 特例部分(4年目)上限額 |       |        |  | 特例部分(5年目)上限額 |  |        |  | 特例部分上限確認欄 |  |     |  |
|                         | 寄附を行う法人の具体的な見込みの程度(インセンティブを活用する場合のみ記載) |  |                               |  |              |       |        |  |              |  |        |  |           |  |     |  |
|                         | 企業版ふるさと納税の地域再生計画の名称                    |  |                               |  |              |       |        |  |              |  |        |  |           |  |     |  |
|                         | 企業版ふるさと納税と併用する場合の寄附見込額                 |  |                               |  | 2020年度       |       | 2021年度 |  | 2022年度       |  | 2023年度 |  | 2024年度    |  | 合計  |  |
|                         |                                        |  |                               |  |              |       |        |  |              |  |        |  |           |  | 0千円 |  |

5. 地方版総合戦略の策定状況

| 地方公共団体名 | 地方版総合戦略の計画期間・基本目標                                                                     |                                                                                       |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|         | 現行の地方版総合戦略                                                                            | 次期地方版総合戦略<br>(本事業の開始前又は本事業期間中に現行の地方版総合戦略の計画期限を迎える場合)                                  |
| 新潟県長岡市  | 2020 年 4 月 1 日 ～ 2026 年 3 月 31 日                                                      | 2026 年 4 月 1 日 ～ 2031 年 3 月 31 日                                                      |
|         | 年代を問わず誰もが、できる限り住み慣れた地域でいきいきと暮らし続けられるよう、地域共生社会を目指した支援体制を充実させることで、福祉の増進を図ります。(戦略6 安全安心) | 年代を問わず誰もが、できる限り住み慣れた地域でいきいきと暮らし続けられるよう、地域共生社会を目指した支援体制を充実させることで、福祉の増進を図ります。(現在、策定作業中) |

6. 関連事業等の概要

(1) 交付対象事業と他の国庫補助金等との関連性

|                                                                                                                                                                          |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 交付対象事業において、他の国庫補助金等の対象となる部分や特別交付税等の他の財政上の支援を受けている経費があるか                                                                                                                  |   |
| 〔対象となる可能性のある他の国庫補助金等の例〕<br>〔「農産漁村振興交付金」、「中山間地域農業農村総合整備事業」、「ポストコロナを見据えた受入環境整備促進事業」、「広域周遊観光促進のための観光地域支援事業」、「福島県における観光関連復興支援事業」、「離島活性化交付金」、「社会資本整備総合交付金」、「地域少子化対策重点推進交付金」等〕 | 無 |
| 他の国庫補助金等の対象となる部分や特別交付税等の他の財政上の支援を受けている経費がある場合、交付対象事業の対象から除外しているか<br>※他の国庫補助金等の対象となる部分がある場合のみ記載                                                                           |   |

(2) 地域再生法の支援措置によらない独自の取組

該当の有無

無

(3) 交付対象事業と他の政策・施策との連携状況

|                         |                                                      |                               |          |                  |          |              |          |           |    |
|-------------------------|------------------------------------------------------|-------------------------------|----------|------------------|----------|--------------|----------|-----------|----|
| 別添2のⅢ. 7. における弾力措置適用の有無 |                                                      |                               | 無        |                  |          |              |          |           |    |
| 企業版ふるさと納税               | 併用有無                                                 | 有                             |          |                  |          |              |          |           |    |
|                         | インセンティブ活用有無                                          | 横展開型の事業期間を最長5年間に延長する場合は「有」を選択 |          |                  |          | 有            |          |           |    |
|                         | 延長申請を行う(行った)募集回                                      |                               |          |                  |          |              |          |           |    |
|                         | 申請年度                                                 |                               | 新規・継続    |                  | 募集回      |              |          |           |    |
|                         | 2024年度                                               |                               | 継続       |                  | 第1回募集    |              |          |           |    |
|                         | 交付決定を受けた直近の実施計画における最終年度の事業費                          |                               | 20,666千円 | 特例部分(4年目)上限額     | 20,666千円 | 特例部分(5年目)上限額 | 20,666千円 | 特例部分上限確認欄 | ○  |
|                         | 寄附を行う法人の具体的な見込みの程度(インセンティブを活用する場合のみ記載) ① 既に寄附を受領している |                               |          |                  |          |              |          |           |    |
|                         | 企業版ふるさと納税の地域再生計画の名称                                  |                               |          | 長岡市まち・ひと・しごと創生事業 |          |              |          |           |    |
|                         | 企業版ふるさと納税と併用する場合の寄附見込額                               |                               |          | 2020年度           | 2021年度   | 2022年度       | 2023年度   | 2024年度    | 合計 |
|                         |                                                      |                               | 0千円      | 0千円              | 0千円      | 2,000千円      | 0千円      | 2,000千円   |    |

7. 交付対象事業の重要業績評価指標(KPI)、費用対効果分析等

|                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------|
| KPI①<br>(アウトカムベースで、複数年度を通じて評価指標としてふさわしいもの)                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    | 単位                 |               |
| KPI②                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    | 単位                 |               |
| KPI③                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    | 単位                 |               |
| KPI④                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    | 単位                 |               |
| 設定したKPIが複数年にわたって費用対効果を計測するのに適している理由・計測手法・目標値の根拠                                                                    | KPI①(アウトカムベース)<br>・eスポーツを契機に発掘・育成するデジタル人材は、持続可能な地域づくりを進めるうえで、将来的に課題解決を担う人材になり得ることが想定されるため設定した。<br>【計測方法】: 講座、ワークショップ、シンポジウム等への参加者を対象に、引き続き地域活動に携わることが可能かどうかを本人に確認する。<br>KPI②<br>・大会参加者及び来場者数、体験者数は、地域への新たな人の流れを創出、関係交流人口の拡大による地域活性化が図られるため設定した。<br>【計測方法】: 参加者数は実際のプレイヤー、来場者数は大会会場への入場者数、体験者数は参加者数を基本にカウントする。<br>KPI③<br>・高齢者の体験者数は、デジタルへの苦手意識やデジタルデバйд解消につながることが期待されるため設定した。<br>【計測方法】: 体験会への高齢者参加者(65歳以上)の人数をカウントする。 |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |
|                                                                                                                    | 事業開始前<br>(現時点)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 2023年度増加分<br>(1年目) | 2024年度増加分<br>(2年目) | 2025年度増加分<br>(3年目) | 2026年度増加分<br>(4年目) | 2027年度増加分<br>(5年目) | 2028年度増加分<br>(6年目) | KPI増加分の<br>累計 |
| KPI①【①】                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 0.00          |
| KPI①【①】実績<br>※見込みは下線                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    | 5.00               |                    |                    |                    |                    | 5.00          |
| KPI②                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 0.00          |
| KPI②実績<br>※見込みは下線                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    | 500.00             |                    |                    |                    |                    | 500.00        |
| KPI③                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 0.00          |
| KPI③実績<br>※見込みは下線                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    | 20.00              |                    |                    |                    |                    | 20.00         |
| KPI④                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 0.00          |
| KPI④実績<br>※見込みは下線                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 0.00          |
| 第2世代交付金を活用した事業を継続的に進めるための自己点検シートを活用した見直しの検討                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |
| KPIの実績等、事業進捗や効果検証を踏まえた事業の見直し内容及び考え方<br>※増額又は企業版ふるさと納税のインセンティブによる事業期間延長を行う場合は、外部組織等の第三者評価を実施した上での見直し内容及び考え方を記載すること。 | 外部組織による第三者評価について<br>長岡市地方創生推進会議や官民連携推進協議会準備会の外部組織においては、委員各位から「地域課題に対応した取組であり、評価できる」や「過疎高齢化だからこそ、若者が突き動かされるような熱いeスポーツ大会を開き、若者の流入を促すべき」、「長岡には足を運ぶ価値があるとか、長岡だからこそ出来る事を積み上げる」、「やるべきことをしっかりと決めて、計画にのせていく必要がある」などの意見・評価を受けた。<br><br>●第三者評価を踏まえた事業の見直し内容及び考え方<br>企業版ふるさと納税の活用による4・5年目事業延長とKPIの設定<br>第三者評価を踏まえ、4年目の自立に向けた民間主導の推進体制の構築、5年目の民間主導による自立を目指す。                                                                       |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |
|                                                                                                                    | 2023年度<br>(1年目)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 2024年度<br>(2年目)    | 2025年度<br>(3年目)    | 2026年度<br>(4年目)    | 2027年度<br>(5年目)    | 2028年度<br>(6年目)    | 合計                 |               |
| 交付対象事業経費【②】<br>※2年目以降の交付額が担保されるわけではありません。                                                                          | 9,990千円                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 17,995千円           | 31,340千円           | 19,333千円           | 20,666千円           | 0千円                | 99,324千円           |               |
| 交付対象事業における単位当たりコスト【②/①】                                                                                            | 0.00千円                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 0.00千円             | 0.00千円             | 0.00千円             | 0.00千円             | 0.00千円             | 0.00千円             |               |
| 交付対象事業におけるハード事業経費【③】                                                                                               | 0千円                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 0千円                | 0千円                | 0千円                | 0千円                | 0千円                | 0千円                |               |
| 交付対象事業におけるハード事業比率【③/②】                                                                                             | 0.0%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 0.0%               | 0.0%               | 0.0%               | 0.0%               | 0.0%               | 0.0%               |               |
| 交付対象事業経費の増減率【新/旧】                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |
| 増額上限確認欄                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |

7. 交付対象事業の重要業績評価指標(KPI)、費用対効果分析等

|                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------|---|
| KPI①<br>(アウトカムベースで、複数年度を通じて評価指標としてふさわしいもの)                                                                         | デジタル人材の発掘、育成人数(地域課題を解決する人材)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 単位            | 人 |
| KPI②                                                                                                               | eスポーツの大会参加者及び来場者数、体験者数(関係交流人口の創出、拡大)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 単位            | 人 |
| KPI③                                                                                                               | 体験会への高齢者(65歳以上)の参加者数(デジタルデバйд、苦手意識の解消)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 単位            | 人 |
| KPI④                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 単位            |   |
| 設定したKPIが複数年にわたって費用対効果を計測するのに適している理由・計測手法・目標値の根拠                                                                    | KPI①(アウトカムベース)<br>・eスポーツを契機に発掘・育成するデジタル人材は、持続可能な地域づくりを進めるうえで、将来的に課題解決を担う人材になり得ることが想定されるため設定した。<br>【計測方法】:講座、ワークショップ、シンポジウム等への参加者を対象に、引き続き地域活動に携わることが可能かどうかを本人に確認する。                                                                                                                                                                                                        |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |   |
|                                                                                                                    | KPI②<br>・大会参加者及び来場者数、体験者数は、地域への新たな人の流れを創出、関係交流人口の拡大による地域活性化が図られるため設定した。<br>【計測方法】:参加者数は実際のプレイヤー、来場者数は大会会場への入場者数、体験者数は参加者数を基本にカウントする。                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |   |
|                                                                                                                    | KPI③<br>・高齢者の体験者数は、デジタルへの苦手意識やデジタルデバйд解消につながることが期待されるため設定した。<br>【計測方法】:体験会への高齢者参加者(65歳以上)の人数をカウントする。                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |   |
|                                                                                                                    | 2025年(3年目)の事業内容の変更はKPI実績の検証によるものではなく、KPI①②の対象者に個別に聞き取りを行った結果、当該年度事業内容の変更に示した取組が必要と判断した。                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |   |
|                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |   |
|                                                                                                                    | 事業開始前<br>(現時点)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 2023年度増加分<br>(1年目) | 2024年度増加分<br>(2年目) | 2025年度増加分<br>(3年目) | 2026年度増加分<br>(4年目) | 2027年度増加分<br>(5年目) | 2028年度増加分<br>(6年目) | KPI増加分の<br>累計 |   |
| KPI①【①】                                                                                                            | 0.00                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 5.00               | 5.00               | 5.00               | 6.00               | 7.00               |                    | 28.00         |   |
| KPI①【①】実績<br>※見込みは下線                                                                                               | 0.00                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 8.00               | 10.00              | 5.00               | 6.00               | 7.00               |                    | 36.00         |   |
| KPI②                                                                                                               | 0.00                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 100.00             | 500.00             | 1,000.00           | 1,100.00           | 1,200.00           |                    | 3,900.00      |   |
| KPI②実績<br>※見込みは下線                                                                                                  | 0.00                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 500.00             | 800.00             | 1,000.00           | 1,100.00           | 1,200.00           |                    | 4,600.00      |   |
| KPI③                                                                                                               | 0.00                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 10.00              | 15.00              | 20.00              | 25.00              | 30.00              |                    | 100.00        |   |
| KPI③実績<br>※見込みは下線                                                                                                  | 0.00                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 20.00              | 22.00              | 20.00              | 25.00              | 30.00              |                    | 117.00        |   |
| KPI④                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 0.00          |   |
| KPI④実績<br>※見込みは下線                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                    |                    |                    |                    |                    | 0.00          |   |
| 第2世代交付金を活用した事業を継続的に進めるための自己点検シートを活用した見直しの検討                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               | 有 |
| KPIの実績等、事業進捗や効果検証を踏まえた事業の見直し内容及び考え方<br>※増額又は企業版ふるさと納税のインセンティブによる事業期間延長を行う場合は、外部組織等の第三者評価を実施した上での見直し内容及び考え方を記載すること。 | 外部組織による第三者評価について<br>長岡市地方創生推進会議や携推進協議会の外部組織においては、委員各位から「地域課題に対応した取組であり、評価できる」や「地域づくりに参画してくれる若者を掘り起こすには、もっと革新的な事業内容にしていける必要がある」などの意見・評価を受けた。<br>そこで、2025年度(3年目)事業では、企業サポーター獲得に向けたニーズ調査やeスポーツ関心層のマーケティング調査を行い、事業内容のブラッシュアップを図るための基礎データの取得を行うこととする。<br><br>●第三者評価を踏まえた事業の見直し内容及び考え方<br>企業版ふるさと納税の活用による4・5年目事業延長とKPIの設定<br>第三者評価を踏まえ、4年目の自立に向けた民間主導の推進体制の構築、5年目の民間主導による自立を目指す。 |                    |                    |                    |                    |                    |                    |               |   |
|                                                                                                                    | 2023年度<br>(1年目)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 2024年度<br>(2年目)    | 2025年度<br>(3年目)    | 2026年度<br>(4年目)    | 2027年度<br>(5年目)    | 2028年度<br>(6年目)    | 合計                 |               |   |
| 交付対象事業経費【②】<br>※2年目以降の交付額が担保されるわけではありません。                                                                          | 9,990千円                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 17,995千円           | 14,037千円           | 19,333千円           | 20,666千円           | 0千円                | 82,021千円           |               |   |
| 交付対象事業における単位当たりコスト【②/①】                                                                                            | 1,998.00千円                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 3,599.00千円         | 2,807.40千円         | 3,222.17千円         | 2,952.29千円         | 0.00千円             | 2,929.32千円         |               |   |
| 交付対象事業におけるハード事業経費【③】                                                                                               | 0千円                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 0千円                | 0千円                | 0千円                | 0千円                | 0千円                | 0千円                |               |   |
| 交付対象事業におけるハード事業比率【③/②】                                                                                             | 0.0%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 0.0%               | 0.0%               | 0.0%               | 0.0%               | 0.0%               | 0.0%               |               |   |
| 交付対象事業経費の増減率【新/旧】                                                                                                  | 1.00                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 1.00               | 0.45               | 1.00               | 1.00               | 0.00               | 0.83               |               |   |
| 増額上限確認欄                                                                                                            | —                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | —                  | —                  | —                  | —                  |                    |                    |               |   |

8. 経費内訳

< 2023年度(1年目) >

|                                      |  |         |  |         |  |       |         |  |         |         |         |       |         |
|--------------------------------------|--|---------|--|---------|--|-------|---------|--|---------|---------|---------|-------|---------|
| 全事業期間における本年の位置付け                     |  |         |  |         |  |       |         |  |         |         |         |       |         |
| 事業開始時期                               |  | 事業終了時期  |  | 予算計上時期① |  | 予算種別① | 予算計上時期② |  | 予算種別②   | 予算計上時期③ |         | 予算種別③ |         |
| 年 月                                  |  | 年 月     |  | 年 月     |  |       | 年 月     |  |         | 年 月     |         |       |         |
| 交付対象事業経費                             |  | 9,990千円 |  |         |  |       |         |  |         |         |         |       |         |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費                   |  |         |  |         |  |       | 要素事業数   |  |         | 計       | 9,990千円 |       |         |
| 1                                    |  |         |  |         |  |       |         |  | 関連するKPI |         |         |       | 500千円   |
|                                      |  |         |  |         |  |       |         |  |         |         |         |       |         |
| 2                                    |  |         |  |         |  |       |         |  | 関連するKPI |         |         |       | 2,700千円 |
|                                      |  |         |  |         |  |       |         |  |         |         |         |       |         |
| 3                                    |  |         |  |         |  |       |         |  | 関連するKPI |         |         |       | 2,240千円 |
|                                      |  |         |  |         |  |       |         |  |         |         |         |       |         |
| 4                                    |  |         |  |         |  |       |         |  | 関連するKPI |         |         |       | 4,550千円 |
|                                      |  |         |  |         |  |       |         |  |         |         |         |       |         |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費                   |  |         |  |         |  |       | 要素事業数   |  |         | 計       | 0千円     |       |         |
| 経費内訳変更の理由(事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載) |  |         |  |         |  |       |         |  |         |         |         |       |         |
| 記 載 不 要                              |  |         |  |         |  |       |         |  |         |         |         |       |         |

8. 経費内訳

< 2023年度(1年目) >

|                                      |                                                                                                                                                                                          |                                                                             |  |            |  |       |  |         |       |         |   |         |   |         |         |  |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|--|------------|--|-------|--|---------|-------|---------|---|---------|---|---------|---------|--|
| 全事業期間における本年の位置付け                     |                                                                                                                                                                                          | ○eスポーツ推進に向けた体制構築<br>(1)官民連携の推進体制づくり (2)デジタル人材の発掘、育成 (4)環境整備 (3)体験、試行イベントの実施 |  |            |  |       |  |         |       |         |   |         |   |         |         |  |
| 事業開始時期                               |                                                                                                                                                                                          | 事業終了時期                                                                      |  | 予算計上時期①    |  | 予算種別① |  | 予算計上時期② |       | 予算種別②   |   | 予算計上時期③ |   | 予算種別③   |         |  |
| 2023 年 4 月                           |                                                                                                                                                                                          | 2024 年 3 月                                                                  |  | 2023 年 4 月 |  | 当初    |  | 年 月     |       |         |   | 年 月     |   |         |         |  |
| 交付対象事業経費                             |                                                                                                                                                                                          | 9,990千円                                                                     |  |            |  |       |  |         |       |         |   |         |   |         |         |  |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費                   |                                                                                                                                                                                          |                                                                             |  |            |  |       |  |         | 要素事業数 |         | 4 |         | 計 |         | 9,990千円 |  |
| 1                                    | (1)官民連携推進協議会の設立に関する費用(業務委託)                                                                                                                                                              |                                                                             |  |            |  |       |  |         |       | 関連するKPI |   | ①       |   | 500千円   |         |  |
|                                      | ・地域課題の現状把握、課題解決に向けた考え方の共有                                                                                                                                                                |                                                                             |  |            |  |       |  |         |       |         |   |         |   |         |         |  |
| 2                                    | (2)デジタル人材養成講座の開催(業務委託)                                                                                                                                                                   |                                                                             |  |            |  |       |  |         |       | 関連するKPI |   | ①       |   | 2,700   |         |  |
|                                      | 様々な地域課題(除雪、道普請、高齢者のデジタルリテラシー向上や社会参画等)について若い世代やスポーツ推進委員等を中心としたデジタル人材等を発掘、育成し、その知見を生かして課題解決に結びつけ、持続性のある集落機能を維持する。<br>・ターゲット別eスポーツスキルアップ講座の開催(企画運営、テキスト代、講師料等)<br>・受講者と地域住民との地域課題解決に向けた意見交換 |                                                                             |  |            |  |       |  |         |       |         |   |         |   |         |         |  |
| 3                                    | (3)eスポーツ環境の整備(賃借料、通信料)                                                                                                                                                                   |                                                                             |  |            |  |       |  |         |       | 関連するKPI |   | ①②③     |   | 2,240千円 |         |  |
|                                      | ・常設型でeスポーツPC5台×2か所を配置(過疎高齢化地域が進む、栃尾地域、寺泊地域を想定)<br>・個人、ファミリー、友達、会社、サークル、町内会などがeスポーツに親しむ機会を提供<br>・eスポーツへの理解、世代間交流、デジタルデバイス解消に寄与(PC・PC周辺機器・ネットワーク機器借上げ、回線設置費、通信料等)                          |                                                                             |  |            |  |       |  |         |       |         |   |         |   |         |         |  |
| 4                                    | (4)体験会、試行イベントの実施(業務委託)                                                                                                                                                                   |                                                                             |  |            |  |       |  |         |       | 関連するKPI |   | ①②③     |   | 4,550千円 |         |  |
|                                      | 他イベントとの同時開催で体験会と試行イベント(ミニ大会)を開催し、過疎高齢化地域に新たな人の流れを創出<br>・中心市街地(ミライエ長岡、アオーレ長岡等)においても体験会を開催し、過疎高齢地域とデジタル連携の可能性を探る(企画運営、大会進行管理、会場装飾、ホスト器材借上げ、IP許諾等)                                          |                                                                             |  |            |  |       |  |         |       |         |   |         |   |         |         |  |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費                   |                                                                                                                                                                                          |                                                                             |  |            |  |       |  |         | 要素事業数 |         | 0 |         | 計 |         | 0千円     |  |
| 経費内訳変更の理由(事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載) |                                                                                                                                                                                          |                                                                             |  |            |  |       |  |         |       |         |   |         |   |         |         |  |

< 2024年度(2年目) >

|                                      |  |          |  |         |  |       |         |  |         |         |  |          |          |
|--------------------------------------|--|----------|--|---------|--|-------|---------|--|---------|---------|--|----------|----------|
| 全事業期間における本年の位置付け                     |  |          |  |         |  |       |         |  |         |         |  |          |          |
| 事業開始時期                               |  | 事業終了時期   |  | 予算計上時期① |  | 予算種別① | 予算計上時期② |  | 予算種別②   | 予算計上時期③ |  | 予算種別③    |          |
| 年 月                                  |  | 年 月      |  | 年 月     |  |       | 年 月     |  |         | 年 月     |  |          |          |
| 交付対象事業経費                             |  | 17,995千円 |  |         |  |       |         |  |         |         |  |          |          |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費                   |  |          |  |         |  |       |         |  | 要素事業数   |         |  | 計        | 17,995千円 |
| 1                                    |  |          |  |         |  |       |         |  | 関連するKPI |         |  | 1,500千円  |          |
|                                      |  |          |  |         |  |       |         |  |         |         |  |          |          |
| 2                                    |  |          |  |         |  |       |         |  | 関連するKPI |         |  | 3,750千円  |          |
|                                      |  |          |  |         |  |       |         |  |         |         |  |          |          |
| 3                                    |  |          |  |         |  |       |         |  | 関連するKPI |         |  | 2,317千円  |          |
|                                      |  |          |  |         |  |       |         |  |         |         |  |          |          |
| 4                                    |  |          |  |         |  |       |         |  | 関連するKPI |         |  | 10,428千円 |          |
|                                      |  |          |  |         |  |       |         |  |         |         |  |          |          |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費                   |  |          |  |         |  |       |         |  | 要素事業数   |         |  | 計        | 0千円      |
| 経費内訳変更の理由(事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載) |  |          |  |         |  |       |         |  |         |         |  |          |          |

< 2024年度(2年目) >

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                         |       |         |         |         |            |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------|---------|---------|------------|
| 全事業期間における本年の位置付け                     |                                                                                                                                                                                                                                                                               | 〇eスポーツ推進による地域課題解決の基盤づくり<br>(1)官民連携推進協議会の運営 (2)デジタル人材の育成、地域課題の抽出 (3)環境整備、PR (4)県内規模の大会誘致 |       |         |         |         |            |
| 事業開始時期                               | 事業終了時期                                                                                                                                                                                                                                                                        | 予算計上時期①                                                                                 | 予算種別① | 予算計上時期② | 予算種別②   | 予算計上時期③ | 予算種別③      |
| 2024 年 4 月                           | 2025 年 3 月                                                                                                                                                                                                                                                                    | 2024 年 4 月                                                                              | 当初    | 年 月     |         | 年 月     |            |
| 交付対象事業経費                             |                                                                                                                                                                                                                                                                               | 17,995千円                                                                                |       |         |         |         |            |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費                   |                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                         |       |         | 要素事業数   | 4       | 計 17,995千円 |
| 1                                    | (1)官民連携推進協議会の運営に関する費用(業務委託)                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                         |       |         | 関連するKPI | ①       | 1,500千円    |
|                                      | ・地域課題解決に向けたPDCA検証<br>・アクションプランの作成<br>・プレイヤーの育成や動画配信収益、eスポーツライセンス取得におけるコンサル業務、大会開催による協賛金収入など、当市で実現可能な新産業、自走化に向けた事業展開の検討                                                                                                                                                        |                                                                                         |       |         |         |         |            |
| 2                                    | (2)デジタル人材養成講座の開催(業務委託、賃借料等)                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                         |       |         | 関連するKPI | ①       | 3,750千円    |
|                                      | 様々な地域課題(除雪、道普請、高齢者のデジタルリテラシー向上や社会参画等)について、若い世代を中心としたデジタル人材等を発掘、育成し、その知見を生かして課題解決に結びつけ、持続性のある集落機能を維持する。<br>・ターゲット別eスポーツスキルアップ講座の開催(企画運営、テキスト代、講師料等)<br>・大会運営スキルアップ講座の開催(企画運営、テキスト代、講師料等)<br>・大学や地域団体等へ地域課題をテーマとするイベント時にゲーミングPCの無償貸出(PC借上げ、ソフト購入等)<br>・受講者と地域住民との地域課題解決に向けた方策検討 |                                                                                         |       |         |         |         |            |
| 3                                    | (3)eスポーツ環境の維持                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                         |       |         | 関連するKPI | ①②③     | 2,317千円    |
|                                      | ・1年目に整備した常設型eスポーツPC5台×2か所を維持管理 2,317千円<br>(PC・PC周辺機器・ネットワーク機器借上げ、回線設置費、通信料等)                                                                                                                                                                                                  |                                                                                         |       |         |         |         |            |
| 4                                    | (4)体験会の開催と県内大会の誘致(業務委託、補助金)                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                         |       |         | 関連するKPI | ①②③     | 10,428千円   |
|                                      | 他イベントとの同時開催で体験会と県内大会をオフライン開催し、過疎高齢化地域に人の流れを創出<br>・オフライン大会の開催 4,000千円<br>・市内向け対戦会、障害者向け体験会、高齢者への体験会の開催 5,928千円<br>・地域活動と連携したeスポーツイベントを開催する地域団体等へ開催費用の一部を助成(5団体程度、定額、上限10万円) 500千円                                                                                              |                                                                                         |       |         |         |         |            |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費                   |                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                         |       |         | 要素事業数   | 0       | 計 0千円      |
| 経費内訳変更の理由(事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載) |                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                         |       |         |         |         |            |

|                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div>記載不要</div> | <div>長岡市地方創生推進会議や官民連携推進協議会準備会の外部組織においては、委員各位から「地域課題に対応した取組であり、評価できる」や「過疎高齢化だからこそ、若者が突き動かされるような熱いeスポーツ大会を開き、若者の流入を促すべき」、「長岡には足を運ぶ価値があるとか、長岡だからこそ出来る事を積み上げる」、「やるべきことをしっかりと決めて、計画にのせていく必要がある」などの意見・評価を受けた。この評価を踏まえ、単なるオフライン大会ではなく、若者に訴求できるイベントとして内容の充実を図りたいもの。本市のITやものづくり企業が集積する特徴を活かし、民間企業との連携（産業展示会等）や食や歴史文化等のPRなど、地方都市ならではの「おもてなし」体制を整えて、多様な切り口からなる複合的なイベントの開催を目指すため、次のとおり事業内容を変更した。</div> <div>(1)について</div> <div>・(変更前)eスポーツ拠点施設基本構想<br/>(変更後)アクションプランの作成<br/>当初は目標年度を定めたeスポーツ拠点施設基本構想の策定を予定していたが、官民連携推進協議会準備会での意見を踏まえ、日々進歩する「eスポーツ」という特殊コンテンツを地域課題解決の手段として活用していくには、年度ごとの行動計画を具体的に示して事業を進めることが、効果的かつ年度ごとの事業評価も可能になるため、アクションプランの策定に変更した。なお、アクションプランを検討する中で「自走に向けて拠点施設が必要」という方向性が定まれば、3年目以降の動きの中で施設についても検討していく。</div> <div>・(変更前)新産業・自走化の検討<br/>(変更後)プレイヤーの育成や動画配信収益、eスポーツライセンス取得におけるコンサル業務、大会開催による協賛金収入など、当市で実現可能な新産業、自走化に向けた事業展開の検討<br/>事業内容を変更したものではなく、具体的内容を追記したもの。</div> <div>(2)について</div> <div>・(変更前)デジタル人材養成講座の開催(業務委託)<br/>(変更後)デジタル人材養成講座の開催(業務委託、賃借料等)<br/>ゲーミングPC無償貸出に関連する経費を表記した。</div> <div>・(変更前)eスポーツで地域課題解決に取り組む大学等へゲーミングPC無償貸与<br/>(変更後)大学や地域団体等へ地域課題をテーマとするイベント時にゲーミングPCの無償貸出<br/>ゲーミングPCを地域団体に貸し出し、各団体が実施する事業にeスポーツを取り入れてもらうことで、eスポーツへの認知度向上や利用者の裾野が広がるため、大学が占用的に使用するのではなくイベントごとの貸出形式に変更したもの。なおゲーミングPCは本事業目的以外の用途には使用しない。</div> <div>(3)について</div> <div>・(変更前)1年目に整備した常設型eスポーツPC5台×2か所を維持管理 2,240千円<br/>(変更後)1年目に整備した常設型eスポーツPC5台×2か所を維持管理 2,317千円<br/>今年度執行見込を踏まえ増額したもの。</div> <div>・(変更後(削除))過疎高齢化地域の新たなスポットとしてのプロモーション実施 1,000千円<br/>(4)オフライン大会の開催に合わせ実施することにしたもの</div> <div>(4)について</div> <div>・(変更後(追加))・オフライン大会の開催<br/>・市内向け対戦会、障害者向け体験会、高齢者への体験会の開催<br/>直近計画で記載した体験会や県内大会の具体的内容を追記したもの。また、単なるオフラインイベントではなく、若者に訴求でき、かつ長岡らしい複合的なイベントとするため、費用を算定した結果、増額を要求するもの。</div> <div>・(変更後(削除))合宿やツアー誘致等の検討<br/>全体を通じて「関係交流人口拡大」や「新産業」など、要素事業(4)によらず様々な観点から検討していくもの</div> <div>・(変更後(追加))・地域活動と連携したeスポーツイベントを開催する地域団体等へ開催費用の一部を助成<br/>要素事業(2)に関連し、地域団体等が実施する事業にeスポーツを取り入れてもらうことで、人材育成や地域課題解決に繋がる認知度向上や利用者の裾野の拡大を地域団体にも担ってもらうため、イベント開催費用の一部を助成するもの。</div> |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

< 2025年度(3年目) > ※2025年度以降の交付額が担保されるわけではありません。

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                         |  |         |       |         |       |          |          |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--|---------|-------|---------|-------|----------|----------|
| 全事業期間における本年の位置付け   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | ○eスポーツ推進による地域課題解決の実践<br>(1)自走に向けた体制検討 (2)デジタル人材育成、課題解決に向けた実践 (3)独自コンテンツの開発 (4)全国規模の大会誘致 |  |         |       |         |       |          |          |
| 事業開始時期             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 事業終了時期                                                                                  |  | 予算計上時期① | 予算種別① | 予算計上時期② | 予算種別② | 予算計上時期③  | 予算種別③    |
| 年 月                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 年 月                                                                                     |  | 年 月     |       | 年 月     |       | 年 月      |          |
| 交付対象事業経費           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 31,340千円                                                                                |  |         |       |         |       |          |          |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                         |  |         |       | 要素事業数   |       | 計        | 31,340千円 |
| 1                  | (1)官民連携推進協議会の運営に関する費用(業務委託)                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                         |  |         |       | 関連するKPI |       | 3,000千円  |          |
|                    | ・アクションプランに基づいた地域課題解決に向けたPDCA検証<br>・プレイヤーの育成や動画配信収益、eスポーツライセンス取得におけるコンサル業務、大会開催による協賛金収入など、当市で実現可能な新産業、自走化に向けた事業展開の検討<br>・eスポーツやeラーニング(IT人材の育成等)、eビジネス(ドローン活用等)など、民間企業と連携した市全域のDX化に向けた民間主導型プラットフォームの検討                                                                                                                         |                                                                                         |  |         |       |         |       |          |          |
| 2                  | (2)デジタル人材養成講座の開催(業務委託)                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                         |  |         |       | 関連するKPI |       | 6,900千円  |          |
|                    | 様々な地域課題(除雪、道普請、高齢者のデジタルリテラシー向上や社会参画等)について、若い世代を中心としたデジタル人材等を発掘、育成し、その知見を生かして課題解決に結びつけ、持続性のある集落機能を維持する。<br>・ターゲット別eスポーツスキルアップ講座の開催(企画運営、テキスト代、講師料等)<br>・大会運営スキルアップ講座の開催(企画運営、テキスト代、講師料等)<br>・地域課題を解決する人材と協力したeスポーツ大会の開催<br>・大学や地域団体等へ地域課題をテーマとするイベント時にゲーミングPCの無償貸出と操作説明等の実施(PC借上げ、ソフト購入、指導料等)<br>・受講者と地域住民との地域課題解決に向けた方策検討・実践 |                                                                                         |  |         |       |         |       |          |          |
| 3                  | (3)eスポーツ環境の拡充                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                         |  |         |       | 関連するKPI |       | 9,000千円  |          |
|                    | ・常設型eスポーツPC5台×2か所 2,317千円、継続<br>・PC5台・フィジカルeスポーツ機材10台×1か所 2,683千円、新規(PC・PC周辺機器・ネットワーク機器借上げ、回線設置費、通信料等)<br>・過疎高齢化地域の新たなスポットとしての常設型eスポーツPCを使った人気インフルエンサーによる配信等のプロモーション実施(業務委託) 1,000千円<br>・長岡独自のフィジカルeスポーツプログラムの開発(業務委託) 3,000千円                                                                                               |                                                                                         |  |         |       |         |       |          |          |
| 4                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                         |  |         |       | 関連するKPI |       | 12,440千円 |          |
|                    | 他イベントとの同時開催で体験会と全国大会をオフライン開催し、過疎高齢化地域に人の流れを創出<br>・全国規模のオフライン大会の開催 8,000千円<br>・市内向け対戦会、障害者向け体験会、高齢者への体験会の開催 2,940千円<br>・地域活動と連携したeスポーツイベントを開催する地域団体等へ開催費用の一部を助成(13団体、定額、上限10万円) 1,300千円                                                                                                                                       |                                                                                         |  |         |       |         |       |          |          |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                         |  |         |       | 要素事業数   |       | 計        | 0千円      |

< 2025年度(3年目) > ※2025年度以降の交付額が担保されるわけではありません。

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                            |       |         |         |         |          |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------|---------|---------|----------|
| 全事業期間における本年の位置付け   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | ○eスポーツ推進による地域課題解決の実践<br>(1) 自走に向けた体制検討 (2) デジタル人材育成、課題解決に向けた実践 (3) 環境維持、普及啓発 (4) 全国規模の大会誘致 |       |         |         |         |          |
| 事業開始時期             | 事業終了時期                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 予算計上時期①                                                                                    | 予算種別① | 予算計上時期② | 予算種別②   | 予算計上時期③ | 予算種別③    |
| 2025 年 4 月         | 2026 年 3 月                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 2025 年 4 月                                                                                 | 当初    | 年 月     |         | 年 月     |          |
| 交付対象事業経費           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                            |       |         |         |         | 14,037千円 |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                            |       | 要素事業数   | 4       | 計       | 14,037千円 |
| 1                  | (1) 推進協議会の運営に関する費用 (委託料等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                            |       |         | 関連するKPI | ①       | 800千円    |
|                    | ・アクションプランに基づいた地域課題解決に向けたPDCA検証<br>・プレイヤーの育成や動画配信収益、eスポーツライセンス取得におけるコンサル業務、大会開催による協賛金収入など、当市で実現可能な新産業、自走化に向けた事業展開の検討<br>・eスポーツやeラーニング(IT人材の育成等)、eビジネス(ドローン活用等)など、民間企業と連携した市全域のDX化に向けた民間主導型プラットフォームの検討<br>・企業サポーター獲得に向けたニーズ調査やeスポーツ関心層のマーケティング調査の実施                                                                                                                                                            |                                                                                            |       |         |         |         |          |
| 2                  | (2) デジタル人材養成講座の開催 (委託料、PC機器リース料、報償費、消耗品費等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                            |       |         | 関連するKPI | ①       | 2,248千円  |
|                    | 様々な地域課題(除雪、道普請、高齢者のデジタルリテラシー向上や社会参画等)について、若い世代を中心としたデジタル人材等を発掘、育成し、その知見を生かして課題解決に結びつけ、持続性のある集落機能を維持する。<br>・ターゲット別eスポーツスキルアップ講座の開催<br>・大会運営スキルアップ講座の開催<br>・地域課題を解決する人材と協力したeスポーツ大会の開催<br>・大学や地域団体等へ地域課題をテーマとするイベント時にゲーミングPCの無償貸出と操作説明等の実施<br>・受講者と地域住民との地域課題解決に向けた方策検討・実践                                                                                                                                     |                                                                                            |       |         |         |         |          |
| 3                  | (3) eスポーツ環境の拡充 (委託料、PC機器リース料、通信料、消耗品費等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                            |       |         | 関連するKPI | ①②③     | 1,888千円  |
|                    | ・常設型eスポーツPC5台×2か所の維持(継続)<br>・長岡の地域資源とコラボしたフィジカルeスポーツプログラムの開発検討<br>・eスポーツ環境を活用した普及啓発                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                            |       |         |         |         |          |
| 4                  | (4) 体験会の開催と全国大会の誘致 (委託料、補助金、消耗品費等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                            |       |         | 関連するKPI | ①②③     | 9,101千円  |
|                    | 他イベントとの同時開催で体験会と全国大会をオフライン開催し、過疎高齢化地域に人の流れを創出<br>・全国規模のオフライン大会の開催 3,850千円<br>・市内向け対戦会、障害者向け体験会、高齢者への体験会の開催 4,751千円<br>・地域活動と連携したeスポーツイベントを開催する地域団体等へ開催費用の一部を助成 500千円<br>【補助対象事業】<br>(1) 寺泊地域及び栃尾地域のe-GATEを使用して行う大会、体験会等<br>(2) 地域イベント等と連携(合同)して行う事業<br>(3) その他eスポーツの裾野拡大に資すると認められる事業<br>【補助対象経費】<br>報償費、需用費、役務費、委託料、使用料等<br>【対象者】<br>・市内で活動する団体や民間企業など<br>【補助率】<br>・定額<br>【補助額及び件数】<br>・1団体あたり上限10万円 ※補助は5団体 |                                                                                            |       |         |         |         |          |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                            |       | 要素事業数   | 0       | 計       | 0千円      |

| 経費内訳変更の理由（事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載） |
|--------------------------------------|
| 記 載 不 要                              |

| 経費内訳変更の理由（事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>（共通）</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●2025年度（3年目）の事業内容変更について</li><li>●当市の当初予算編成において当該年度事業経費31,140千円で予算要求を行ったが、当市の財政状況等踏まえ予算査定により14,037千円となった。当該予算額に合わせて事業内容を変更したもの</li><li>●各要素事業の市の支出科目を追記したもの</li><li>●各要素事業のタイトルに市の支出経費を記載したため、事業内容に記載した支出内容を削除したもの</li></ul> <p>（1）について</p> <p>KPI①②の対象者に個別に聞き取りを行った結果、当該年度事業内容の変更に示した取組が必要と判断し、R6年度末策定予定のアクションプランに盛り込むもの</p> <p>また、会名称については正式名称に修正したもの</p> <p>（3）について</p> <p>KPI①②の対象者に個別に聞き取りを行った結果、eスポーツに対する市民の認知度がまだ低いことから、認知度向上に向けた取組や活用検討に重点を置くことにしたもの</p> <p>上記変更に合わせて、「全事業期間における本年の位置付け」の表現を修正したもの</p> <p>（4）について</p> <p>事前相談コメントに基づき、補助金について追記したもの</p> |

< 2026年度(4年目) > ※2025年度以降の交付額が担保されるわけではありません。

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |  |         |       |         |         |         |          |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--|---------|-------|---------|---------|---------|----------|
| 全事業期間における本年の位置付け                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |  |         |       |         |         |         |          |
| 事業開始時期                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 事業終了時期   |  | 予算計上時期① | 予算種別① | 予算計上時期② | 予算種別②   | 予算計上時期③ | 予算種別③    |
| 年 月                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 年 月      |  | 年 月     |       | 年 月     |         | 年 月     |          |
| 交付対象事業経費                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 19,333千円 |  |         |       |         |         |         |          |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |  |         |       | 要素事業数   |         | 計       | 19,333千円 |
| 1                                    | (1)官民連携推進協議会の運営と自走に向けた体制構築(業務委託)                                                                                                                                                                                                                                                                                             |          |  |         |       |         | 関連するKPI |         | 1,500千円  |
|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |  |         |       |         |         |         |          |
| 2                                    | (2)デジタル人材養成講座の開催、育成した人材による実践(業務委託)                                                                                                                                                                                                                                                                                           |          |  |         |       |         | 関連するKPI |         | 3,000千円  |
|                                      | 様々な地域課題(除雪、道普請、高齢者のデジタルリテラシー向上や社会参画等)について、若い世代を中心としたデジタル人材等を発掘、育成し、その知見を生かして課題解決に結びつけ、持続性のある集落機能を維持する。<br>・ターゲット別eスポーツスキルアップ講座の開催(企画運営、テキスト代、講師料等)<br>・大会運営スキルアップ講座の開催(企画運営、テキスト代、講師料等)<br>・地域課題を解決する人材と協力したeスポーツ大会の開催<br>・大学や地域団体等へ地域課題をテーマとするイベント時にゲーミングPCの無償貸出と操作説明等の実施(PC借上げ、ソフト購入、指導料等)<br>・受講者と地域住民との地域課題解決に向けた方策検討・実践 |          |  |         |       |         |         |         |          |
| 3                                    | (3)長岡の象徴としてのeスポーツ推進体制の強化                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |          |  |         |       |         | 関連するKPI |         | 4,700千円  |
|                                      | ・ブランド強化等に向けたプロモーション実施(業務委託) 1,500千円<br>・常設型eスポーツPC5台×2か所(2,267千円、継続)<br>・フィジカルeスポーツ器材2台×2か所(933千円、継続)<br>(PC・PC周辺機器・ネットワーク機器借上げ、回線設置費、通信料等)                                                                                                                                                                                  |          |  |         |       |         |         |         |          |
| 4                                    | (4)体験会の開催と全国大会の誘致(負担金、業務委託、補助金)                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |  |         |       |         | 関連するKPI |         | 10,133千円 |
|                                      | 他イベントとの同時開催で体験会と全国大会をオフライン開催し、過疎高齢化地域に人の流れを創出<br>・官民連携による全国規模のオフライン大会の開催(負担金) 8,000千円<br>・市内向け対戦会、障害者向け体験会、高齢者への体験会の開催 1,133千円<br>・地域活動と連携したeスポーツイベントを開催する地域団体等へ開催費用の一部を助成(10団体程度、定額、上限10万円) 1,000千円                                                                                                                         |          |  |         |       |         |         |         |          |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |  |         |       | 要素事業数   |         | 計       | 0千円      |
| 経費内訳変更の理由(事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載) |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |  |         |       |         |         |         |          |
| 記 載 不 要                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |  |         |       |         |         |         |          |

< 2026年度(4年目) > ※2025年度以降の交付額が担保されるわけではありません。

|                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------|--|-------|--|---------|--|-------|---------|---------|-----|-------|----------|----------|--|
| 全事業期間における本年の位置付け                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | ○eスポーツ推進による地域課題解決の実践強化<br>(1) 自走に向けた体制構築 (2) デジタル人材育成、課題解決に向けた実践、新たな課題の抽出<br>(3) 長岡の象徴としてのeスポーツ推進体制の強化 (4) 官民連携による全国規模の大会誘致 |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |
| 事業開始時期                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 事業終了時期                                                                                                                      |  | 予算計上時期①    |  | 予算種別① |  | 予算計上時期② |  | 予算種別② |         | 予算計上時期③ |     | 予算種別③ |          |          |  |
| 2026 年 4 月                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 2027 年 3 月                                                                                                                  |  | 2026 年 4 月 |  | 当初    |  | 年 月     |  |       |         | 年 月     |     |       |          |          |  |
| 交付対象事業経費                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 19,333千円                                                                                                                    |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  | 要素事業数 |         | 4       |     | 計     |          | 19,333千円 |  |
| 1                                                                              | (1) 推進協議会の運営と自走に向けた体制構築(委託料等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       | 関連するKPI |         | ①   |       | 1,500千円  |          |  |
|                                                                                | ・アクションプランに基づいた地域課題解決に向けたPDCA検証<br>・プレイヤーの育成や動画配信収益、eスポーツライセンス取得におけるコンサル業務、大会開催による協賛金収入など、当市で実現可能な新産業、自走化に向けた事業展開の検討・実践<br>・eスポーツやeラーニング(IT人材の育成等)、eビジネス(ドローン活用等)など、民間企業と連携した市全域のDX化に向けた民間主導型プラットフォームによる運営体制の構築                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |
| 2                                                                              | (2) デジタル人材養成講座の開催、育成した人材による実践(委託料、PC機器リース料、報償費、消耗品費等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       | 関連するKPI |         | ①   |       | 3,000千円  |          |  |
|                                                                                | 様々な地域課題(除雪、道普請、高齢者のデジタルリテラシー向上や社会参画等)について、若い世代を中心としたデジタル人材等を発掘、育成し、その知見を生かして課題解決に結びつけ、持続性のある集落機能を維持する。<br>・ターゲット別eスポーツスキルアップ講座の開催<br>・大会運営スキルアップ講座の開催<br>・地域課題を解決する人材と協力したeスポーツ大会の開催<br>・大学や地域団体等へ地域課題をテーマとするイベント時にゲーミングPCの無償貸出と操作説明等の実施<br>・受講者と地域住民との地域課題解決に向けた方策検討・実践                                                                                                                                                    |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |
| 3                                                                              | (3) 長岡の象徴としてのeスポーツ推進体制の強化(委託料、PC機器リース料、通信料、消耗品費等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       | 関連するKPI |         | ①②③ |       | 4,700千円  |          |  |
|                                                                                | ・ブランド強化等に向けたプロモーション実施 1,500千円<br>・常設型eスポーツPC5台×2か所の維持 2,267千円(継続)<br>・フィジカルeスポーツ器材2台×2か所 933千円(新規)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |
| 4                                                                              | (4) 体験会の開催と全国大会の誘致(負担金、委託料、補助金、消耗品費等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       | 関連するKPI |         | ①②③ |       | 10,133千円 |          |  |
|                                                                                | 他イベントとの同時開催で体験会と全国大会をオフライン開催し、過疎高齢化地域に人の流れを創出<br>・官民連携による全国規模のオフライン大会の開催(負担金) 8,000千円<br>・市内向け対戦会、障害者向け体験会、高齢者への体験会の開催 1,133千円<br>・地域活動と連携したeスポーツイベントを開催する地域団体等へ開催費用の一部を助成 1,000千円<br>【補助対象事業】<br>(1) 寺泊地域及び栃尾地域のe-GATEを使用して行う大会、体験会等<br>(2) 地域イベント等と連携(合同)して行う事業<br>(3) その他eスポーツの裾野拡大に資すると認められる事業<br>【補助対象経費】<br>報償費、需用費、役務費、委託料、使用料等<br>【対象者】<br>・市内で活動する団体や民間企業など<br>【補助率】<br>・定額<br>【補助額及び件数】<br>・1団体あたり上限10万円 ※補助は10団体 |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  | 要素事業数 |         | 0       |     | 計     |          | 0千円      |  |
| 経費内訳変更の理由(事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載)                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |
| (共通)<br>●各要素事業の市の支出科目を追記したもの<br>●各要素事業のタイトルに市の支出経費を記載したため、事業内容に記載した支出内容を削除したもの |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |
| (1)について<br>事業内容を変更したものではなく、会名称を修正したもの                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |
| (4)について<br>事前相談コメントに基づき、補助金について追記したもの                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                             |  |            |  |       |  |         |  |       |         |         |     |       |          |          |  |

< 2027年度(5年目) > ※2025年度以降の交付額が担保されるわけではありません。

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |       |         |         |         |          |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------|---------|---------|---------|----------|
| 全事業期間における本年の位置付け                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |       |         |         |         |          |
| 事業開始時期                               | 事業終了時期                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 予算計上時期①  | 予算種別① | 予算計上時期② | 予算種別②   | 予算計上時期③ | 予算種別③    |
| 年 月                                  | 年 月                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 年 月      |       | 年 月     |         | 年 月     |          |
| 交付対象事業経費                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 20,666千円 |       |         |         |         |          |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |       | 要素事業数   | 4       | 計       | 20,666千円 |
| 1                                    | (1)官民連携推進協議会の運営と自走化(業務委託)                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |          |       |         | 関連するKPI |         | 2,500千円  |
|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |       |         |         |         |          |
| 2                                    | (2)デジタル人材養成講座の開催、育成した人材による実践(業務委託)                                                                                                                                                                                                                                                                                           |          |       |         | 関連するKPI |         | 3,000千円  |
|                                      | 様々な地域課題(除雪、道普請、高齢者のデジタルリテラシー向上や社会参画等)について、若い世代を中心としたデジタル人材等を発掘、育成し、その知見を生かして課題解決に結びつけ、持続性のある集落機能を維持する。<br>・ターゲット別eスポーツスキルアップ講座の開催(企画運営、テキスト代、講師料等)<br>・大会運営スキルアップ講座の開催(企画運営、テキスト代、講師料等)<br>・地域課題を解決する人材と協力したeスポーツ大会の開催<br>・大学や地域団体等へ地域課題をテーマとするイベント時にゲーミングPCの無償貸出と操作説明等の実施(PC借上げ、ソフト購入、指導料等)<br>・受講者と地域住民との地域課題解決に向けた方策検討・実践 |          |       |         |         |         |          |
| 3                                    | (3)長岡の象徴としてのeスポーツ推進体制の確立                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |          |       |         | 関連するKPI |         | 5,200千円  |
|                                      | ・ブランド強化等に向けたプロモーション実施(業務委託) 2,000千円<br>・常設型eスポーツPC5台×2か所 2,267千円、継続<br>・フィジカルeスポーツ器材2台×2か所 933千円、継続<br>(PC・PC周辺機器・ネットワーク機器借上げ、回線設置費、通信料等)                                                                                                                                                                                    |          |       |         |         |         |          |
| 4                                    | (4)体験会の開催と全国大会の誘致(負担金、業務委託、補助金)                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |       |         | 関連するKPI |         | 9,966千円  |
|                                      | ・民間主導による全国規模のオフライン大会の開催(負担金) 7,000千円<br>・市内向け対戦会、障害者向け体験会、高齢者への体験会の開催 1,466千円<br>・地域活動と連携したeスポーツイベントを開催する地域団体等へ開催費用の一部を助成(15団体程度、定額、上限10万円) 1,500千円                                                                                                                                                                          |          |       |         |         |         |          |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |       | 要素事業数   |         | 計       | 0千円      |
| 経費内訳変更の理由(事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載) |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |       |         |         |         |          |
| 記 載 不 要                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |       |         |         |         |          |

< 2027年度(5年目) > ※2025年度以降の交付額が担保されるわけではありません。

|                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                |       |         |         |         |          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------|---------|---------|----------|
| 全事業期間における本年の位置付け                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Oeスポーツ推進による地域課題解決体制の確立<br>(1)民間主導による自走化 (2)デジタル人材育成、課題解決に向けた実践<br>(3)長岡の象徴としてのeスポーツ推進体制の確立 (4)民間主導による全国規模の大会誘致 |       |         |         |         |          |
| 事業開始時期                                                                                                                                                                   | 事業終了時期                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 予算計上時期①                                                                                                        | 予算種別① | 予算計上時期② | 予算種別②   | 予算計上時期③ | 予算種別③    |
| 2027 年 4 月                                                                                                                                                               | 2028 年 3 月                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 2027 年 4 月                                                                                                     | 当初    | 年 月     |         | 年 月     |          |
| 交付対象事業経費                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 20,666千円                                                                                                       |       |         |         |         |          |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                |       | 要素事業数   | 4       | 計       | 20,666千円 |
| 1                                                                                                                                                                        | (1)推進協議会の運営と自走化(委託料等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                |       |         | 関連するKPI | ①       | 2,500千円  |
|                                                                                                                                                                          | ・アクションプランに基づいた地域課題解決に向けたPDCA検証<br>・プレイヤーの育成や動画配信収益、eスポーツライセンス取得におけるコンサル業務、大会開催による協賛金収入など、当市で実現可能な新産業、自走化に向けた事業展開の検討・実践<br>・eスポーツやeラーニング(IT人材の育成等)、eビジネス(ドローン活用等)など、民間企業と連携した市全域のDX化に向けた民間主導型プラットフォームの自走化                                                                                                                                                                |                                                                                                                |       |         |         |         |          |
| 2                                                                                                                                                                        | (2)デジタル人材養成講座の開催、育成した人材による実践(委託料、PC機器リース料、報償費、消耗品費等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                |       |         | 関連するKPI | ②       | 3,000千円  |
|                                                                                                                                                                          | 様々な地域課題(除雪、道普請、高齢者のデジタルリテラシー向上や社会参画等)について、若い世代を中心としたデジタル人材等を発掘、育成し、その知見を生かして課題解決に結びつけ、持続性のある集落機能を維持する。<br>・ターゲット別eスポーツスキルアップ講座の開催<br>・大会運営スキルアップ講座の開催<br>・地域課題を解決する人材と協力したeスポーツ大会の開催<br>・大学や地域団体等へ地域課題をテーマとするイベント時にゲーミングPCの無償貸出と操作説明等の実施<br>・受講者と地域住民との地域課題解決に向けた方策検討・実践                                                                                                |                                                                                                                |       |         |         |         |          |
| 3                                                                                                                                                                        | (3)長岡の象徴としてのeスポーツ推進体制の確立(委託料、PC機器リース料、通信料、消耗品費等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                |       |         | 関連するKPI | ①③③     | 5,200千円  |
|                                                                                                                                                                          | ・ブランド強化等に向けたプロモーション実施(業務委託) 2,000千円<br>・常設型eスポーツPC5台×2か所の維持 2,267千円(継続)<br>・フィジカルeスポーツ器材2台×2か所の維持 933千円(継続)                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                |       |         |         |         |          |
| 4                                                                                                                                                                        | (4)体験会の開催と全国大会の誘致(負担金、委託料、補助金、消耗品費等)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                |       |         | 関連するKPI | ①②③     | 9,966千円  |
|                                                                                                                                                                          | ・民間主導による全国規模のオフライン大会の開催(負担金) 7,000千円<br>・市内向け対戦会、障害者向け体験会、高齢者への体験会の開催 1,466千円<br>・地域活動と連携したeスポーツイベントを開催する地域団体等へ開催費用の一部を助成 1,500千円<br>【補助対象事業】<br>(1)寺泊地域及び栃尾地域のe-GATEを使用して行う大会、体験会等<br>(2)地域イベント等と連携(合同)して行う事業<br>(3)その他eスポーツの裾野拡大に資すると認められる事業<br>【補助対象経費】<br>報償費、需用費、役務費、委託料、使用料等<br>【対象者】<br>・市内で活動する団体や民間企業など<br>【補助率】<br>・定額<br>【補助額及び件数】<br>・1団体あたり上限10万円 ※補助は15団体 |                                                                                                                |       |         |         |         |          |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                |       | 要素事業数   | 0       | 計       | 0千円      |
| 経費内訳変更の理由(事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載)                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                |       |         |         |         |          |
| (共通)<br>●各要素事業の市の支出科目を追記したもの<br>●各要素事業のタイトルに市の支出経費を記載したため、事業内容に記載した支出内容を削除したもの<br><br>(1)について<br>事業内容を変更したものではなく、会名称を修正したもの<br><br>(4)について<br>事前相談コメントに基づき、補助金について追記したもの |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                |       |         |         |         |          |

< 2028年度(6年目) > ※2025年度以降の交付額が担保されるわけではありません。

|                                      |        |         |       |         |       |         |       |
|--------------------------------------|--------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|
| 全事業期間における本年の位置付け                     |        |         |       |         |       |         |       |
| 事業開始時期                               | 事業終了時期 | 予算計上時期① | 予算種別① | 予算計上時期② | 予算種別② | 予算計上時期③ | 予算種別③ |
| 年 月                                  | 年 月    | 年 月     |       | 年 月     |       | 年 月     |       |
| 交付対象事業経費                             |        |         |       |         |       |         | 0千円   |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費                   |        |         |       | 要素事業数   |       | 計       |       |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費                   |        |         |       | 要素事業数   |       | 計       |       |
| 経費内訳変更の理由(事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載) |        |         |       |         |       |         |       |
| 記 載 不 要                              |        |         |       |         |       |         |       |

< 2028年度(6年目) > ※2025年度以降の交付額が担保されるわけではありません。

|                                      |        |         |       |         |       |         |       |
|--------------------------------------|--------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|
| 全事業期間における本年の位置付け                     |        |         |       |         |       |         |       |
| 事業開始時期                               | 事業終了時期 | 予算計上時期① | 予算種別① | 予算計上時期② | 予算種別② | 予算計上時期③ | 予算種別③ |
| 年 月                                  | 年 月    | 年 月     |       | 年 月     |       | 年 月     |       |
| 交付対象事業経費                             |        |         |       |         |       |         | 0千円   |
| 交付対象事業費におけるソフト事業経費                   |        |         |       | 要素事業数   |       | 計       | 0千円   |
| 交付対象事業費におけるハード事業経費                   |        |         |       | 要素事業数   |       | 計       | 0千円   |
| 経費内訳変更の理由(事業の見直しを踏まえて、変更する理由を具体的に記載) |        |         |       |         |       |         |       |
|                                      |        |         |       |         |       |         |       |

9. 先導性に係る取組

| 先導性                                                                                    | 取組内容                                                                               |                                                                |              |             |             |             |             |             |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|--------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-----|
| (1) 自立性<br><br>事業を進めていく中で、事業推進主体が自立していくことにより、将来的に本交付金に頼らずに、事業として継続していくことが可能となる事業であること。 | 自立性のポイント                                                                           |                                                                |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 国・専門家等から事業運営等に対する助言・サポートを受け、それを反映させる体制（国・地方及び専門家等が協働したPDCAサイクル）の概要※Society5.0型のみ記載 |                                                                |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 3～5年以内の自立化の見込み                                                                     |                                                                |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 自主財源の種類                                                                            |                                                                | 自主財源の内容と実現方法 |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【A】                                                                                |                                                                |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【B】                                                                                |                                                                |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【C】                                                                                |                                                                |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【D】                                                                                |                                                                |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 各年度における自主財源見込額                                                                     | 2023年度（1年目）                                                    | 2024年度（2年目）  | 2025年度（3年目） | 2026年度（4年目） | 2027年度（5年目） | 2028年度（6年目） | 2029年度（7年目） |     |
|                                                                                        | 【A】                                                                                | 計画                                                             |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        |                                                                                    | 実績<br>※見込みは下線                                                  |              | 500千円       |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【B】                                                                                | 計画                                                             |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        |                                                                                    | 実績<br>※見込みは下線                                                  |              | 200千円       |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【C】                                                                                | 計画                                                             |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        |                                                                                    | 実績<br>※見込みは下線                                                  |              | 1,000千円     |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【D】                                                                                | 計画                                                             |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        |                                                                                    | 実績<br>※見込みは下線                                                  |              | 11,284千円    | 15,570千円    |             |             |             |     |
|                                                                                        | 合計                                                                                 | 計画                                                             | 0千円          | 0千円         | 0千円         | 0千円         | 0千円         | 0千円         |     |
|                                                                                        |                                                                                    | 実績                                                             | 0千円          | 12,984千円    | 15,570千円    | 0千円         | 0千円         | 0千円         | 0千円 |
|                                                                                        | 交付対象事業経費                                                                           |                                                                | 9,990千円      | 17,995千円    | 31,340千円    | 19,333千円    | 20,666千円    | 0千円         |     |
|                                                                                        | うちソフト事業費                                                                           |                                                                | 9,990千円      | 17,995千円    | 31,340千円    | 19,333千円    | 20,666千円    | 0千円         |     |
|                                                                                        | うちハード事業費                                                                           |                                                                | 0千円          | 0千円         | 0千円         | 0千円         | 0千円         | 0千円         |     |
|                                                                                        | 総事業費                                                                               |                                                                |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 自主財源見込額の計画が未達成であった場合、その理由                                                          | 大会参加料【A】と体験・講座の受講料【B】については、ゲームタイトルの著作権等、知的財産の調整が難航したため未達となったもの |              |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 未達成の理由を踏まえた見直し内容及び考え方                                                              | ゲームタイトルの著作権等、知的財産の調整を行い、自主財源の確保に努めていく                          |              |             |             |             |             |             |     |

9. 先導性に係る取組

| 先導性                                                                                    | 取組内容                                                                               |                                                                                                                                                                           |                                                                          |             |             |             |             |             |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-----|
| (1) 自立性<br><br>事業を進めていく中で、事業推進主体が自立していくことにより、将来的に本交付金に頼らずに、事業として継続していくことが可能となる事業であること。 | 自立性のポイント                                                                           | ・eスポーツは、年々競技人口が増加し、今後は更なる市場規模の拡大が見込まれる。本格実装においては、利用者からの料金収入や講座・教室の参加料収入のほか、民間企業からの協賛、将来的には企業版ふるさと納税寄付金の活用など、可能な限り自主財源の確保に努め、自立・自走できる新たなビジネスモデルの構築を目指す。                    |                                                                          |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 国・専門家等から事業運営等に対する助言・サポートを受け、それを反映させる体制（国・地方及び専門家等が協働したPDCAサイクル）の概要※Society5.0型のみ記載 |                                                                                                                                                                           |                                                                          |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 3～5年以内の自立化の見込み                                                                     |                                                                                                                                                                           | ② あり（地方公共団体の一般財源による負担）                                                   |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 自主財源の種類                                                                            |                                                                                                                                                                           | 自主財源の内容と実現方法                                                             |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【A】                                                                                | 大会参加料                                                                                                                                                                     | eスポーツ大会開催に伴う参加料                                                          |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【B】                                                                                | 体験、教室利用料                                                                                                                                                                  | eスポーツ体験会、講座、教室等の受講料                                                      |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【C】                                                                                | 企業協賛<br>企業版ふるさと納税                                                                                                                                                         | 事業推進における民間企業協賛、大会の冠スポンサー料、広告収入<br>協賛企業、地元企業（IT、ものづくり系）からの企業版ふるさと納税寄附を見込む |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 【D】                                                                                | 補助金                                                                                                                                                                       | 事業推進における長岡市の経費負担                                                         |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 各年度における自主財源見込額                                                                     | 2023年度（1年目）                                                                                                                                                               | 2024年度（2年目）                                                              | 2025年度（3年目） | 2026年度（4年目） | 2027年度（5年目） | 2028年度（6年目） | 2029年度（7年目） |     |
|                                                                                        | 【A】                                                                                | 計画                                                                                                                                                                        | 300千円                                                                    | 500千円       | 1,000千円     | 1,000千円     | 1,000千円     | 1,500千円     |     |
|                                                                                        |                                                                                    | 実績<br>※見込みは下線                                                                                                                                                             | 0千円                                                                      | 0千円         | 1,000千円     | 1,000千円     | 1,000千円     | 1,500千円     |     |
|                                                                                        | 【B】                                                                                | 計画                                                                                                                                                                        | 200千円                                                                    | 200千円       | 200千円       | 300千円       | 300千円       | 500千円       |     |
|                                                                                        |                                                                                    | 実績<br>※見込みは下線                                                                                                                                                             | 0千円                                                                      | 0千円         | 200千円       | 300千円       | 300千円       | 500千円       |     |
|                                                                                        | 【C】                                                                                | 計画                                                                                                                                                                        | 500千円                                                                    | 1,000千円     | 3,000千円     | 4,000千円     | 4,000千円     | 8,000千円     |     |
|                                                                                        |                                                                                    | 実績<br>※見込みは下線                                                                                                                                                             | 2,000千円                                                                  | 0千円         | 3,000千円     | 4,000千円     | 4,000千円     | 8,000千円     |     |
|                                                                                        | 【D】                                                                                | 計画                                                                                                                                                                        | 4,570千円                                                                  | 11,284千円    | 15,570千円    | 9,700千円     | 10,400千円    | 5,000千円     |     |
|                                                                                        |                                                                                    | 実績<br>※見込みは下線                                                                                                                                                             | 4,654千円                                                                  | 7,388千円     | 7,019千円     | 9,700千円     | 10,400千円    | 5,000千円     |     |
|                                                                                        | 合計                                                                                 | 計画                                                                                                                                                                        | 5,570千円                                                                  | 12,984千円    | 19,770千円    | 15,000千円    | 15,700千円    | 15,000千円    | 0千円 |
|                                                                                        |                                                                                    | 実績                                                                                                                                                                        | 6,654千円                                                                  | 7,388千円     | 11,219千円    | 15,000千円    | 15,700千円    | 15,000千円    | 0千円 |
|                                                                                        | 交付対象事業経費                                                                           |                                                                                                                                                                           | 9,990千円                                                                  | 17,995千円    | 14,037千円    | 19,333千円    | 20,666千円    | 0千円         |     |
|                                                                                        | うちソフト事業費                                                                           |                                                                                                                                                                           | 9,990千円                                                                  | 17,995千円    | 14,037千円    | 19,333千円    | 20,666千円    | 0千円         |     |
|                                                                                        | うちハード事業費                                                                           |                                                                                                                                                                           | 0千円                                                                      | 0千円         | 0千円         | 0千円         | 0千円         | 0千円         |     |
|                                                                                        | 総事業費                                                                               |                                                                                                                                                                           |                                                                          |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 自主財源見込額の計画が未達成であった場合、その理由                                                          | 大会参加料【A】と体験・講座の受講料【B】<br>eスポーツに対する市民の理解度がまだまだ低く理解が得られない可能性が高いため無料とし、未達となったもの。<br>企業協賛、企業版ふるさと納税【C】<br>eスポーツ大会参加者向けの企業展示ブースを設置し、企業協賛を得るための体制づくりに着手したが、実際の収入には繋がらず未達となったもの。 |                                                                          |             |             |             |             |             |     |
|                                                                                        | 未達成の理由を踏まえた見直し内容及び考え方                                                              | eスポーツ関心層のマーケティング調査やeスポーツに対する企業ニーズ調査を行い、収益を得ていくための体制づくりを進めていく。                                                                                                             |                                                                          |             |             |             |             |             |     |

|             |                |                                                                                                                                                                                                       |  |
|-------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| (2)官民協働     | 官民協働のポイント      | ・eスポーツを契機とした地域課題の解決において、官民連携推進協議会を設置し、民間企業や地域住民、eスポーツ関係者等で検討を進め、行政の発想にない民間ならではの新たな視点や手法を取り入れた関係交流人口の創出・拡大や新たな産業創出、高齢者の社会参画等の地域課題の解決策を検討していく。なお、事業の実施においては、行政の経費負担に加え、民間からの協賛等を見込み、双方が責任を持った協働体制を構築する。 |  |
|             | 行政の役割          | ・行政は、山積する地域課題を部局横断的に洗い出し、必要に応じてプロジェクト化して課題解決方法を検討する。また、新たに設置する官民連携推進協議会としっかりと情報共有・連携を図り、今後のデジタル社会の形成において、eスポーツという新たなデジタルコンテンツを活用した地域課題解決策を関係機関と連携して検討する。                                              |  |
|             | 民間事業者の役割       |                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | 金融機関・その他連携者の役割 |                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | PFIの活用の有無      |                                                                                                                                                                                                       |  |
| (3)地域間連携    | 地域間連携のポイント     |                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | 地方公共団体名①及び役割   |                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | 地方公共団体名②及び役割   |                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | 地方公共団体名③及び役割   |                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | 地方公共団体名④及び役割   |                                                                                                                                                                                                       |  |
| (4)政策・施策間連携 | 政策・施策間連携のポイント  |                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | 連携政策・施策①       |                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | 連携政策・施策②       |                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | 連携政策・施策③       | 【地域を盛り上げる新たな産業としての位置づけ】<br>・官民連携推進協議会や新たな人材等と連携して、継続的に地域で自立・自走できるデジタル産業等の創設、育成を目指していく。                                                                                                                |  |

|             |                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
|-------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| (2)官民協働     | 官民協働のポイント      | ・eスポーツを契機とした地域課題の解決において、 <b>推進協議会</b> を設置し、民間企業や地域住民、eスポーツ関係者等で検討を進め、行政の発想にない民間ならではの新たな視点や手法を取り入れた関係交流人口の創出・拡大や新たな産業創出、高齢者の社会参画等の地域課題の解決策を検討していく。なお、事業の実施においては、行政の経費負担に加え、民間からの協賛等を見込み、双方が責任を持った協働体制を構築する。                                                                                                                                                            |  |
|             | 行政の役割          | ・行政は、山積する地域課題を部局横断的に洗い出し、必要に応じてプロジェクト化して課題解決方法を検討する。また、新たに設置する <b>推進協議会</b> としっかりと情報共有・連携を図り、今後のデジタル社会の形成において、eスポーツという新たなデジタルコンテンツを活用した地域課題解決策を関係機関と連携して検討する。                                                                                                                                                                                                         |  |
|             | 民間事業者の役割       | ・eスポーツを新たな産業として位置付けるため、市内で活躍するeスポーツ関係者や本市に集積しているIT・ものづくり系企業等と連携し、過疎高齢化における新ビジネスの可能性を検討する。<br>・地域課題の解決においては、モデル地域を設定し、民間独自の目線や発想を活かした「デジタル×地域」の融合により、 <b>新たな課題解決の方策を実践する</b> 。                                                                                                                                                                                         |  |
|             | 金融機関・その他連携者の役割 | ・本市に立地する技術系大学（長岡技術科学大学）やデザイン系大学（長岡造形大学）と連携し、各大学の得意分野を活かしたeスポーツの普及推進に努め、そこから地域課題を解決する仕組みを学生の視点で提案・検討する。                                                                                                                                                                                                                                                                |  |
|             | PFIの活用の有無      | 無                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |
| (3)地域間連携    | 地域間連携のポイント     | ・長岡地域定住自立圏共生ビジョン（長岡市、小千谷市、見附市、出雲崎町）では、それぞれの市町が有するさまざまな地域資源を有効に活用し、生活に必要な機能を圏域全体として確保することを通じて、地域住民が安全・安心かつ快適に暮らし、誰もが住み続けたいと実感できる圏域づくりを将来像に掲げている。さらに、持続可能な地域社会を確立するうえで、自主性を重んじつつ、相互に連携する仕組みを充実させ、広範な分野において、効果的・効率的にサービスの提供に努めていくものとしている。このような中、本市が県内において先導的にeスポーツを活用した人材の発掘、育成及び多様な地域課題の解決に向けて取り組むことは、圏域全体の活力の創出はもとより、周辺自治体への波及効果が期待でき、延いては中越地域の発展に寄与するものである。           |  |
|             | 地方公共団体名①及び役割   | ・本事業の実施により、圏域内や周辺自治体の魅力が高まり、活性化や賑わい創出が期待できる。今後は圏域構成市町や周辺自治体との意見交換や知見を共有し、一層の連携・推進を図っていく。                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |
|             | 地方公共団体名②及び役割   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | 地方公共団体名③及び役割   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
|             | 地方公共団体名④及び役割   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
| (4)政策・施策間連携 | 政策・施策間連携のポイント  | ・新たな人の流れや地域内交流の停滞により地域活力が低下している昨今の状況を踏まえ、これまで脈々と受け継がれてきた歴史や文化、自然、特産品などの豊かな地域資源をさらに磨き上げ、地域のアイデンティティを確立し、積極的な情報発信を行うことで関係交流人口の拡大につなげていく。また、高齢化率の高まりによるデジタルデバイドの解消、さらにeスポーツを活用して高齢者の社会参画を促し、健康増進、フレイル予防等につなげ、稼げるコンテンツ「eスポーツ」を地域産業として位置付け、育てていくものである。                                                                                                                     |  |
|             | 連携政策・施策①       | 【デジタル実装による人材育成】【スポーツ推進委員の活用】<br>・eスポーツという身近なコンテンツを活用し、過疎高齢化が進む支所地域（10地域）からデジタル環境の整備充実を図り、今後の持続可能な地域の形成に向けてデジタル実装の足がかりを作っていく。また、各地域のスポーツ推進員との連携や、講座、教室等を通じて、そこに携わる人材を発掘、育成することにより、様々な地域課題をデジタルの力で解決する人材を養成する。                                                                                                                                                          |  |
|             | 連携政策・施策②       | 【関係人口・交流人口の創出拡大】【福祉政策との連携】【活力あるコミュニティの形成】<br>・大会誘致や体験会の開催、拠点整備により、地域内での人流や市外から多くの交流人口が見込まれ、経済効果の波及や住民との交流を通じて地域活力の向上につなげ、関係人口創出のきっかけづくりを行う。<br>・ゲームメーカーが行った学生による脳血流量の実証実験によると、ゲームプレイ中は脳の前頭前野と頭頂連合分野の活性化がみられ、「子供の知育や高齢者の認知機能低下予防にも役立つ可能性なども考えられる」と公立諏訪東京理科大の篠原教授がコメントしており、高齢化が進む地域住民の社会参画やフレイル予防、健康づくりの一環として、手軽にデジタルに触れる機会を提供し、元気で活力ある地域の形成とコミュニティの活性化へつなげ、福祉面への波及を図る。 |  |
|             | 連携政策・施策③       | 【地域を盛り上げる新たな産業としての位置づけ】<br>・ <b>推進協議会</b> や新たな人材等と連携して、継続的に地域で自立・自走できるデジタル産業等の創設、育成を目指していく。                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |

|                                                                                        |                                                                                                                                              |                                                                                      |                       |      |            |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------|------------|--|
|                                                                                        | ワンストップ化の内容                                                                                                                                   |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 他省庁補助金等の関連する他政策・施策との連携                                                                                                                       |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 補助金等の名称                                                                                                                                      |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 省庁名                                                                                                                                          |                                                                                      | 予算額                   |      | 事業実施年度     |  |
| (5)デジタル社会の形成への寄与                                                                       | 連携のポイント                                                                                                                                      |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | デジタル社会の形成に寄与することが期待される取組の具体的内容                                                                                                               |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 取組1                                                                                                                                          |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 取組2                                                                                                                                          |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 取組3                                                                                                                                          |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | デジタル社会の形成に寄与することが期待される理由（以下①～④より選択の上、その理由（上記取組との関係性等）を具体的に記載）<br>① デジタルの力を活用した地方の社会課題解決・魅力向上、② デジタル人材の育成・確保、<br>③ デジタル基盤整備、④ 誰一人取り残されないための取組 |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        |                                                                                                                                              | 選択                                                                                   | 理由（上記取組との関係性等）を具体的に記載 |      |            |  |
|                                                                                        | 取組1                                                                                                                                          |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 取組2                                                                                                                                          |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 取組3                                                                                                                                          |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 各取組における目標                                                                                                                                    |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 取組1                                                                                                                                          |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 取組2                                                                                                                                          |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 取組3                                                                                                                                          |                                                                                      |                       |      |            |  |
| (6)事業推進主体の形成                                                                           | 事業推進主体の名称                                                                                                                                    | (仮称)長岡eスポーツ官民連携推進協議会                                                                 |                       | 設立時期 | 2023 年 6 月 |  |
| 事業を実効的・継続的に推進する主体が形成されること。特に様々な利害関係者が含まれつつ、リーダーシップを持つ人材がその力を発揮できる体制を有した推進主体であることが望ましい。 | 構成メンバー                                                                                                                                       | 長岡eスポーツクラブ、市内企業（IT、ものづくり系）、NTT東日本（本市と包括連携協定締結済）、大学・高専、長岡技大eスポーツ同好会、スポーツ推進員、地域住民、行政 等 |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 事業推進主体の事業遂行能力                                                                                                                                |                                                                                      |                       |      |            |  |
|                                                                                        | 経営責任の明確化                                                                                                                                     | ・当面は行政が主体となり事業を推進するが、将来的には官民連携推進協議会やそこから派生する民間による事業体が自立・自走できる仕組みを構築していく。             |                       |      |            |  |
| (7)地域社会を担う人材の育成・確保                                                                     | 地域独自の人材ニーズ                                                                                                                                   |                                                                                      |                       |      |            |  |
| 事業を推進していく過程において、地方創生に役立つ人材の育成や確保を目指すものであること。                                           | 人材の確保・育成方法                                                                                                                                   |                                                                                      |                       |      |            |  |

|                                                                                        |                                                                                                                                              |                                                                                                                |                                                                                 |      |            |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------|------------|--|
|                                                                                        | ワンストップ化の内容                                                                                                                                   | ・地域振興や福祉、産業、競技力向上など、各課題に応じた市役所内の部局間連携、情報共有を図り、地域課題を一体的に解決していく。                                                 |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 他省庁補助金等の関連する他政策・施策との連携                                                                                                                       |                                                                                                                |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 補助金等の名称                                                                                                                                      |                                                                                                                |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 省庁名                                                                                                                                          |                                                                                                                | 予算額                                                                             |      | 事業実施年度     |  |
| (5)デジタル社会の形成への寄与                                                                       | 連携のポイント                                                                                                                                      |                                                                                                                |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | デジタル社会の形成に寄与することが期待される取組の具体的内容                                                                                                               |                                                                                                                |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 取組1                                                                                                                                          | ・eスポーツ体験会や大会誘致、講座、教室、シンポジウム等の開催を通じて、今後の地域を担う人材の発掘、育成を行う。                                                       |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 取組2                                                                                                                                          | ・除雪や道普請、農地保全、森林整備、買物支援、医療支援など、山積する地域課題をデジタルの視点、技術で解決していく。                                                      |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 取組3                                                                                                                                          | ・市内2地域にeスポーツ環境を整備し、高齢者が手軽にデジタルに触れる機会を提供することで、苦手意識やデジタルデバйдを解消し、デジタルリテラシーを高めていく。                                |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | デジタル社会の形成に寄与することが期待される理由（以下①～④より選択の上、その理由（上記取組との関係性等）を具体的に記載）<br>① デジタルの力を活用した地方の社会課題解決・魅力向上、② デジタル人材の育成・確保、<br>③ デジタル基盤整備、④ 誰一人取り残されないための取組 |                                                                                                                |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        |                                                                                                                                              | 選択                                                                                                             | 理由（上記取組との関係性等）を具体的に記載                                                           |      |            |  |
|                                                                                        | 取組1                                                                                                                                          | ②                                                                                                              | ・人口減少、高齢化による担い手不足が生じている現状を踏まえ、地域を担うデジタル人材を発掘、育成することで、持続可能な地域づくりを進めるもの。          |      |            |  |
|                                                                                        | 取組2                                                                                                                                          | ①                                                                                                              | ・様々な地域課題をデジタルの高度な視点や技術を取り入れて解決していくための手法を検討する。                                   |      |            |  |
|                                                                                        | 取組3                                                                                                                                          | ④                                                                                                              | ・市内2地域にeスポーツ環境を整備し、高齢者が手軽にデジタルに触れる機会を提供することで、苦手意識やデジタルデバйдを解消し、デジタルリテラシーを高めていく。 |      |            |  |
|                                                                                        | 各取組における目標                                                                                                                                    |                                                                                                                |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 取組1                                                                                                                                          | デジタル人材の発掘、育成人数                                                                                                 |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 取組2                                                                                                                                          | デジタル技術による地域課題解決に向けた取り組みを行った数                                                                                   |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 取組3                                                                                                                                          | 高齢者のeスポーツ体験、大会、セミナー等の参加者数                                                                                      |                                                                                 |      |            |  |
| (6)事業推進主体の形成                                                                           | 事業推進主体の名称                                                                                                                                    | 長岡市eスポーツ推進協議会                                                                                                  |                                                                                 | 設立時期 | 2024 年 6 月 |  |
| 事業を実効的・継続的に推進する主体が形成されること。特に様々な利害関係者が含まれつつ、リーダーシップを持つ人材がその力を発揮できる体制を有した推進主体であることが望ましい。 | 構成メンバー                                                                                                                                       | 長岡eスポーツクラブ、市内企業（IT、ものづくり系）、 <b>経済団体</b> 、長岡技大eスポーツ同好会、スポーツ推進員、地域住民、行政 等                                        |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 事業推進主体の事業遂行能力                                                                                                                                | ・幅広いネットワークを有しているeスポーツ事業に携わる民間事業者をリーダーに据え、様々な分野の知見を有するメンバーで構成する推進協議会が主体となって事業を推進することで、多様な考え方やニーズに応じた事業推進が可能となる。 |                                                                                 |      |            |  |
|                                                                                        | 経営責任の明確化                                                                                                                                     | ・当面は行政が主体となり事業を推進するが、将来的には <b>推進協議会</b> やそこから派生する民間による事業体が自立・自走できる仕組みを構築していく。                                  |                                                                                 |      |            |  |
| (7)地域社会を担う人材の育成・確保                                                                     | 地域独自の人材ニーズ                                                                                                                                   | ・除雪作業や買い物支援、地域医療など、様々な地域課題がある中、デジタルに関する高度な知識を有する人材を想定している。                                                     |                                                                                 |      |            |  |
| 事業を推進していく過程において、地方創生に役立つ人材の育成や確保を目指すものであること。                                           | 人材の確保・育成方法                                                                                                                                   | ・eスポーツという幅広いターゲット層を持つコンテンツを活用することで、デジタルに詳しい多様な人材が本市に集まり、大会や講座、ワークショップ、シンポジウム等の開催を通じて、継続的に地域に関わる人材を発掘、育成する。     |                                                                                 |      |            |  |

10. 交付対象事業の効果検証及び事業見直しの方法、時期及び体制

| 外部組織による検証  |     |   |
|------------|-----|---|
| 検証時期       | 毎年度 | 月 |
| 検証方法       |     |   |
| 外部組織の参画者   |     |   |
| 検証結果の公表の方法 |     |   |
| 議会による検証    |     |   |
| 検証時期       | 毎年度 | 月 |
| 検証方法       |     |   |

10. 交付対象事業の効果検証及び事業見直しの方法、時期及び体制

|            |                                                                                                                                                 |   |   |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|
| 外部組織による検証  |                                                                                                                                                 |   |   |
| 検証時期       | 毎年度                                                                                                                                             | 9 | 月 |
| 検証方法       | 産官学勤労言による長岡市地方創生推進会議等の外部有識者の意見等を踏まえ検証を実施する。                                                                                                     |   |   |
| 外部組織の参画者   | 長岡商工会議所、長岡地域商工会連合、長岡公共職業安定所、長岡技術科学大学、長岡工業高等専門学校、長岡造形大学、長岡崇徳大学、長岡大学、商工組合中央金庫、大光銀行、第四北越銀行、長岡信用金庫、新潟縣信用組合、日本政策金融公庫、日本労働組合総連合会・新潟県連合会 中越地域協議会、新潟日報社 |   |   |
| 検証結果の公表の方法 | 市ホームページ等で公表する。                                                                                                                                  |   |   |
| 議会による検証    |                                                                                                                                                 |   |   |
| 検証時期       | 毎年度                                                                                                                                             | 9 | 月 |
| 検証方法       | 決算審査特別委員会等において、事業効果を審議、検証する。                                                                                                                    |   |   |