事例No.	2122
公表年度	R4
団体の属性	中核市
団体名	北海道旭川市

事例区分	DX

タグ	・公共施設活用 ・人材確保・育成 ・ICT

事例種類	文化・スポーツ

事例内容・タイトル

旧映画館を活用し、市中心部にeスポーツの拠点を整備

出典

地域社会のデジタル化に係る参考事例集【第2.0版】

142 旧映画館を活用し、市中心部にeスポーツの拠点を整備【北海道旭川市】

事業の概要

○ 旭川市では、市中心部における賑わいの創出、プログラミング的思考体験によるICTに関心の高い人材の育成、AIやIoT等を活用した地域産業の課題解決などを目的として、旧映画館を活用し、令和3年2月にeスポーツ(※)競技場を中核とする拠点施設「ICTパーク」をOPENした。

○ 「ICTパーク」では、eスポーツの大会や交流会、eスポーツセミナー、旭川工業高等専門学校や東日本電信電話(株)の協力による小中学生向けのプログラミング教室の開催、スマートイノベーションラボにおけるAIやIoT等を活用した地域産業の課題解決など様々な取組を行っている。

※ eスポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。高齢者や障害者などを含めた多様な人々が、身体的制約を受けずに戦略的思考や連携力を競うことができる。



ICTパーク

【参考情報①】 人口：33.1万人
関連URL：
https://www.city.asahikawa.hokkaido.jp/facility00/facility09/d073148.html （市HP）

【参考情報②】地方創生推進交付金（内閣府）とは
URL：https://www.chisou.go.jp/tiiki/tiikisaisei/souseikoufukin.html

もっと知りたい！ 担当者にインタビュー



取組の経緯・きっかけを教えてください。

（総務省）



「中心市街地に若者やインバウンドが滞在できる場所が少ない」、「子ども達が学校以外にもITに触れられる機会の創出」といった地域課題に対し、eスポーツを核とした中心市街地の賑わい創出による地域経済の活性化とIT人材育成を融合したモデル事業の展開という構想に行きつきました。

（旭川市）



導入又は実証時において、国又は都道府県の支援制度（人的支援や技術提供、補助金等）を活用しましたか？



「ICTパーク」の事業化及び運営に当たっては、内閣府の地方創生推進交付金（令和２年度から５年間）を活用しています。

（旭川市）



事業の近況を教えてください。



令和３年度は新型コロナウイルス感染症の感染拡大に伴い集客イベントが実施できない時期が続きましたが、「ICTパーク」の知名度の向上や各種イベントの実施可能性について模索しながら、様々なeスポーツの大会やプログラミング教室を開催しました。

（旭川市）

★担当：旭川市経済部 経済交流課★

令和3年度事業費　65,272千円
（うち、地方創生推進交付金（内閣府）　32,636千円）