

## eス po GOMI in 長野のまとめ

達成率

受益者数

参加者数: 72%  
観覧者数: 200%

メディア

6社  
(各イベント1社以上目標)

### 量的成果(事業の拡がり)

- ① 参加者数 51人、観覧者数40名程度
- ② 捗ったごみの総量 約19.773kg
- ③ メディア露出量 6社
- ④ 協賛(協力)・後援企業団体合計3社

### 質的成果(次なる展開への芽)

- ① 参加者のポジティブな反応・声が多くかった
- ② イベントに賛同し精力的に動いてくださる事業者が多かった
- ③ イベントに賛同し来年度への開催に期待する声が多くかった

### 所感

関係事業者が長野県の清掃会社ということもあり、メディアへのアプローチも現場レベルで角度高く対応いただき、多数獲得できた。集客に関しては、学校へのチラシの投げ込みや企業へのアプローチなどを行い応募も集まっていたが、異例の寒波や悪点もあり当日キャンセルが多く発生した。ご年配の方は観覧を希望され会場に席も用意するなどし対応を行った。観覧でも楽しんでいただけるゲームでは会場の一体感を感じた。

### 来年以降

株式会社アイ・コーポレーションの代表からも次回のお話を聞いており、しっかりと企業を巻き込みながら岡谷市の根付いたイベントしていきたいとのお声をいただいている。どの会場も同様ではあるが余裕を持った集客を行えるように計画段階から調整を行い繋げていく。

### 協賛および後援 企業一覧

湖の驛プロジェクト／株式会社Life Reversal Gaming.／株式会社アイ・コーポレーション

# テレビ露出

媒体・番組名	日時
長野日報(イベント告知)	2025/02/03
信濃毎日新聞(イベント告知)	2025/02/19
信濃毎日新聞(イベントレポート)	2025/02/23
岡谷市民新聞	2025/02/23
長野日報(イベントレポート)	2025/02/23
BCN eスポーツ部	2025/02/26

## 媒体・番組名

日時

2025/02/03

2025/02/19

2025/02/23

2025/02/23

2025/02/23

2025/02/26

## ▼信濃毎日新聞(告知＆レポート)

岡谷の美化 eスポーツ+ごみ拾いで

22日に競技要素あるイベント 参加募る



チラシを手に「e スポ GOM！」への参加を呼びかける関係者

## ▼長野日報(告知&レポート)

## 楽しみながら環境保全



見つけて笑顔、分別意識も

▼岡谷市民新聞

### ▼BCN eスポーツ部



卷之三

コンビ  
うえスポ  
性を持た  
組み合わ  
In-  
地で開か  
51人が参  
つくり、  
えられる  
ごみを捨

ユーターゲームの脳を  
「そと、こみ抬いに題  
せた「**スボGOM**」  
せた僅し「**エスボGO**  
**野馬**」が22日、岡谷市  
れた東内では開催  
加。3人一組でチーム  
ゲームの成績に応じて  
「アイテム」も生かし  
い、種類や重さに応じ

合計点競い 楽しく環境保全  
岡谷で県内初開催

得たボク 講師 プロが  
「海」の「環」といふよ  
うなことを、中盤

高い熱誠

半  
た。  
「あ、  
市川専門学校の小林先生が  
へい)の子は多いのボイド、  
楽派で歌われた歌をや  
ねだれ歌わせたなど」と、「今度  
付かねばならないあるべき。  
同校の年生由田義典(ゆうてん)は、  
ボーランの組合で西田を  
みに拾い、「あら、  
にいてボーラントだ」。ケム  
の感動をもつたと想はれた。

## eスporteGOMI in 栃木のまとめ

達成率

受益者数

参加者数: 51%  
観覧者数: 250%

メディア

5社  
(各イベント1社以上目標)

### 量的成果(事業の拡がり)

- ① 参加者数 36人、観覧者数50名程度
- ② 捗ったごみの総量 約16.901kg
- ③ メディア露出量 5社
- ④ 協賛(協力)・後援企業団体合計2社

### 質的成果(次なる展開への芽)

- ① 参加者のポジティブな反応・声が多くかった
- ② イベントに賛同し精力的に動いてくださる事業者が多かった
- ③ イベントに賛同し来年度への開催に期待する声が多くかった

所感

商店街での開催ということもあり、非常に多くの注目を集めることができた。またメディアから注目もあったが、受験前日であったため中学生、高校生を含む参加者が極めて少なかった。途中参加を希望されたり、前半だけでも参加がしたいなどの声もあったため、他県同様に学校や企業も巻き込めるようなアプローチを今以上に行いたい。

来年以降

連携企業、メディアともに好感触であったため、次回は告知の段階からラジオやテレビでの放送依頼をかけていく。そのための人脈を構築できるほどインパクトを与えられたため、今年度の実績を持って来年度の集客に力を入れて企業周り等も合わせて行い、海洋ごみ問題について知つもらう機会を創出する。

### 協賛および後援 企業一覧

株式会社総合PR／株式会社Life Reversal Gaming.

# テレビ露出

媒体・番組名	日時
BCN eスポーツ部(イベント告知)	2025/02/11
下野新聞	2025/02/23
とちぎテレビ「イブ6プラス」「とちテレNEWS9」	2025/02/24
読売新聞	2025/02/25
BCN eスポーツ部(イベントレポート)	2025/03/06

## ▼とちぎテレビ「イブ6プラス」「とちテレNEWS9」



## ▼下野新聞

**来週のイベント**

**24日**

- ・海と日本プロジェクト e-Sport GOMI in 栃木（午後1～4時、オリオンスクエア）
- ・とちぎヤングケアラーフェスティバル2025（午後1～4時、ライトキューブ宇都宮）
- 25日**

  - ・個PANNA 意触自遊（午後4～8時、オリオンスクエア）

- 25日まで**

  - ・宇都宮大共同教育学部美術分野卒業・修了制作展（午前10時～午後6時、25日は午後4時まで。県総合文化センター第2ギャラリー）

**26～28日**

  - ・宇都宮メディア・アーツ専門学校「卒業進級・修了制作展」（午前10時～午後6時、

## ▼BCN eスポーツ部(告知&レポート)

**大賞レポート 2025.03.06**

子ども達が大活躍のごみ拾いeスポーツイベント「海と日本PROJECT e-Sport GOMI in 栃木」レポート

**大賞発表 2025.02.11**

栃木県初「eスポーツ」×「ごみ拾い」大会開催！主催は総合PRソーシャルスポーツイニシアチブと総合PRは2月24日、栃木県で「海と日本PROJECT e-Sport GOMI in 栃木」を開催しました。栃木県となる開催では約36人の参加者が集まり、現地のごみ拾いを競い、eスポーツを楽しみました。

eスポGOMI in 宮城のまとめ

達成率

受益者数  
74%  
観覧者数: 300%

メディア

4社  
(各イベント1社以上目標)量的成果(事業の拡がり)

- ① 参加者数 52人、観覧者数60名程度
- ② 捗ったごみの総量 約36.812kg
- ③ メディア露出量 4社
- ④ 協賛(協力)・後援企業団体合計2社

質的成果(次なる展開への芽)

- ① 参加者のポジティブな反応・声が多くかった
- ② イベントに賛同し精力的に動いてくださる事業者が多かった
- ③ イベントに賛同し来年度への開催に期待する声が多くかった

所感

最後に開催地が決定したイベントであったことから集客に課題を感じた。しかし、メディアからの興味は短期間ながら多くを集めることができ集客に時間が確保さえできればより良い画をメディアにて発信できることを感じた。また、会場からも非常に好感を得ることができ通常ごみ処理を別途行う必要があるエリアであったが、今後の期待を込めお力添えいただけるなど期待値も多く得られた。

来年以降

2年前の東京都で開催されたeスポGOMIイベントに参加した方が優勝。着実に継続することによる成果が出てきているため、eスポGOMIワールドカップへの誘致もしっかりと行えた。参加いただいた方からの声で集まっている方もいたため、無駄にすることなく全事業が連動しながら行えるように今までに以上に運動して動いていきたい。

協賛および後援 企業一覧

一般社団法人ONE TOHOKU HUB／株式会社Life Reversal Gaming.

