

史跡足利学校に置かれた
刀剣男士パネル▼



市立美術館特別展

市長 今年2〜3月にかけて市立美術館では市制100周年記念特別展『戦国武将 足利長尾の武と美』その命脈は永遠に〜』を開催し、5年前、多くの刀剣ファンに注目された『山姥切国広』などを展示しました。緊急事態宣言下においても開催できる人数制限、感染予防対策の基準を順守し、予約制で開催したところ、約2万5千人に会場いただきました。また、市内の飲食店や物販店、ホテルなどでは、店舗独自のメニューやサービスの提供など、延べ95店舗にご協力いただきました。

社長 コロナウイルスのオミクロン株の影響もありましたが、マナーをしっかりと守った、足利ファンの方に来ていただけるのはうれしいですね。

市長 全国各地から、遠くは、北海道や沖縄からお越しいただきました。『市民の日』を設定し、多くの市民の方々にも来館いただきました。

社長 反響が凄いですね。足利市を訪れる方へのおもてなしの心、各商店の工夫、感染対策の徹底などが実を結んだのではないのでしょうか。このような時期に開催を決定された早川市長に敬意を表します。我々もゲームを発売する際、社会情勢やトレンドなどをふまえ、最終的には私が判断をしなければなりません。『決断』の大切さを感じています。

市長 展示期間中には、山姥切国広が刀剣男士として登場する『刀剣乱舞—ONLINE—』と御社が共同開発したゲーム『刀剣乱舞無双』との事業として、ゲームの試遊会や市内周遊スタンプラリー、刀剣男士パネルの設置、コラボレーショングッズの販売などを実施させていただき、大好評でした。

社長 タイミングが良かったです。すよね。昨年9月の包括連携協定締結後、2月11日からの特別展、2月17日の『刀剣乱舞無双』のゲーム発売まで良い流れでしたね。刀剣乱舞無双のファンの方は熱心で、そういう世界と接することに喜びを感じてくださって、凄く楽しみにしていた



昭和25年生まれ。足利市立西小学校、同第一中学校、足利高校、慶応大学卒業。昭和53年に本市で『(株)光栄』(コーエーの前身)を設立。誕生日に奥様から贈られたパソコンで会社の財務管理ソフトを作るために独学でプログラミングを学ぶ。その傍らでゲームを制作し、『川中島の合戦』『信長の野望』は本市で開発・販売。『三國志』『真・三國無双』など、数々のヒット作品を世に送り出す。平成22年にコーエーテクモ社長に就任。ゲームプロデューサー名は『シブサワ・コウ』。

のではないかと思います。

市長 全国で本市でしか見られないもの、体験できないものとなりました。昨年の協定締結があつたからこそ実現できた企画です。足利を若い女性がこんなに歩いているのは5年ぶりで商業界も賑わったと思います。

電子ゲーム文化の振興と

地域活性化

市長 今年はとちぎ国体があり、eスポーツも正式種目として採用されています。本市としてもeスポーツに注目しています。

社長 3年前前から、我々もeスポーツ大会の開催などで、eスポーツを盛り上げ、エンターテインメントや、教育の場に活かそうとしています。そうした

活動を通じてeスポーツを拡げていきたいと考えています。

市長 ゲームは若い世代はもちろん、年配の方や、障がいを持つ方が参加できる点でも注目されています。

社長 高校や大学でのeスポーツ部や同好会、企業でのクラブ設立の機運醸成などの支援を行政で行ってもらえると広がりやすくなるのではないかと思います。

市長 本市がeスポーツと、どのように関わっていくか、まちづくりに取り込んでいくか、ご助言をいただけるとありがたいと思っています。例えば、中学や高校のクラブ活動への支援を検討してみたいと考えています。
社長 40年以上ゲーム業界に携わってきていますので、その経

験から色々アドバイスや提案をさせてもらえればと思います。

今後の連携や協力

市長 本市は繊維からはじまり、自動車関連や、プラスチック製造などのモノづくりのまちです。

これからは、パソコンの中で何かを作っていく『現代版ものづくりができるまち』として、ゲームやデザインなどクリエイティブな仕事をする方々に本市に注目していただきたいと思っています。コエーとの協定を通して、『クリエイティブな分野を応援するまち』というメッセージを発信していければと思います。令和4年度からは、IT関連企業・人の誘致事業や支援を開始します。「歴史あるまちの中で新しいものを作っていく、そんなまちになれればいいな」と思っています。

社長 足利市は長い歴史があり、非常に恵まれた環境の中で育つことができたので、日本史や世界史が好きになり、歴史の小説をたくさん読むようになったことが歴史シミュレーションゲームの開発に結び付いています。微力ではありますが手伝いをさ

せていただければと思います。

市長 歴史シミュレーションゲーム開発の原点である足利のまちの市立美術館で、例えばですが、企画展『シブサワ・コウの軌跡』と題した特別展を開くのはどうでしょうか。

ゲーム開発の原点となった奥様からプレゼントされたパソコンの展示や、ゲーム原画、川中島の合戦などのゲームや、奥様がデザインされたゲームのパッケージなど、これまでのコエーの歩みを通して、電子ゲームの進歩や芸術性、文化を広くご紹介できればと思います。

社長 長いスパンの中で、協力していけたらと思います。実は、5年後を目標に、コエーの親会社『光優ホールディングス』が、みなとみらいにオフィスビルとゲームアートミュージアムを建設予定です。その場所では、日本や世界のゲームの歴史やゲームの映像やグッズ、甲冑や武器防具などをアートとして新しい切り口で、3Dやプロジェクションマッピングなどを使用して展示する、参加型のデジタルゲームミュージアムを準備しています。



▲コエーテクモ
みなとみらい本社

市長 5年後が楽しみですね。わくわくするような話ですね。

社長 世界にはゲームアートミュージアムがないので、先駆けて建設します。インバウンドが盛んになり、『三國志』シリーズなどのユーザーが来てくれるのを見込んでいます。シブサワ・コウがこれまで携わってきたゲームをアート面の切り口で展示していければと思います。

市長 行政運営から都市経営といわれるように、まちづくりも経営だと思っています。民間の経営者の立場からの感覚、感性、コスト意識などを自治体は学ぶべきと言われています。成長性、収益性、人材育成など、いつも考えていかななくてはなりません。

社長 「企業の寿命は30年」との説があります。



す。確かに、あるビジネスモデルを作り、それにより収益を上げ、成長し続けられるのはせいぜい30年くらいかもしれません。時代と共にビジネスモデルを変える必要があります。当社もIP（知的財産）戦略を打ち出し、再び成長の軌道に乗っています。後継者を育て、社内を活性化させ、業界の動向や変化に目を向けることをしっかり行っていくことで企業を発展させ続けることができると思っています。

市長 本日はお忙しい中、貴重な時間をつくっていただきありがとうございます。引き続き本市のまちづくりへ

のご協力や連携をよろしくお願ひいたします。