

eスポーツ 導入のご提案

~白川町の空き施設を活用して実現する新しい趣味と健康習慣~

4班

名古屋市立大学

榊原鈴菜
加藤百花
日下永護

奥田裕仁
北崎陽大
吉川結菜

CCNet株式会社

大島慧斗



目次

01 目標

02 現状

03 課題

04 施策

05 まとめ

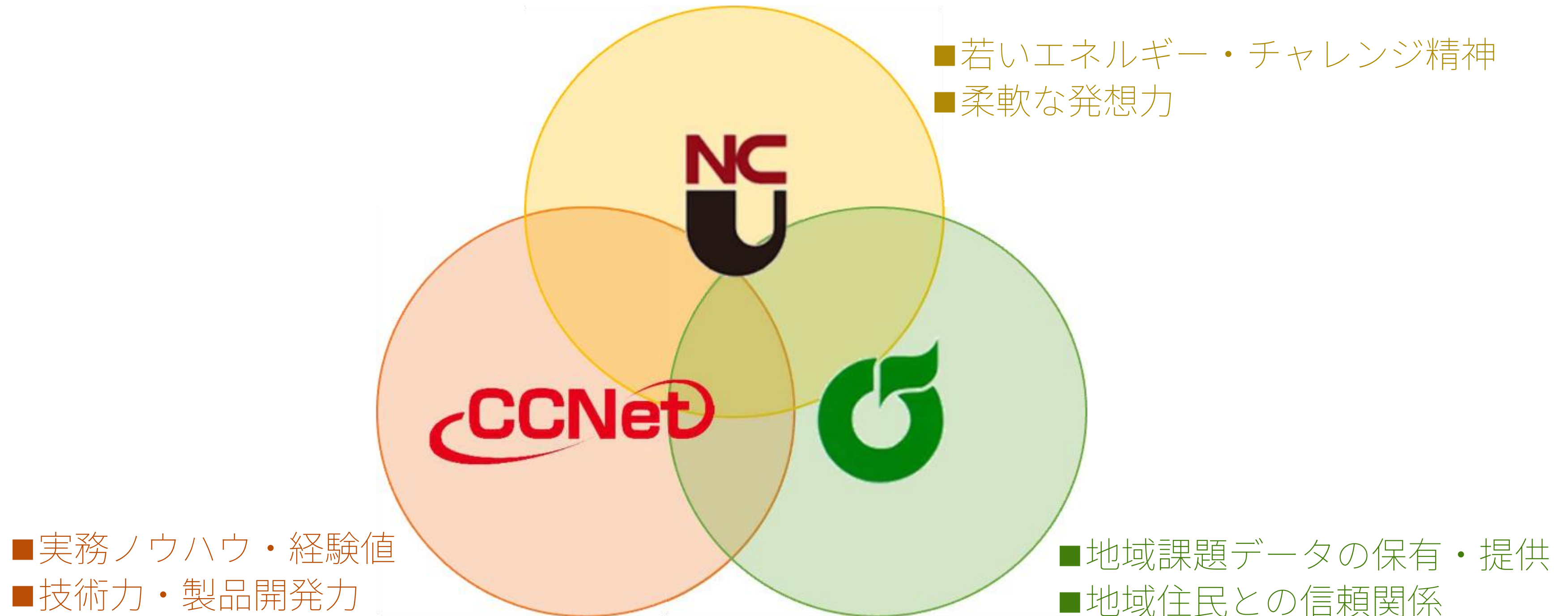


01

目標

本講義の概要

産学連携により白川町における地域幸福度指標と対策提案を行う



Well-being

ウェルビーイングとは？

Well（良い）＋ being（状態）

身体的・精神的・社会的に良い状態にあること

個人と社会がポジティブな状態

短期的な幸福のみならず、将来にわたる持続的な幸福を含む（生きがいや人生の意義など）

身体的

健康な状態
病気の予防

精神的

ストレスがない
ポジティブ

社会的

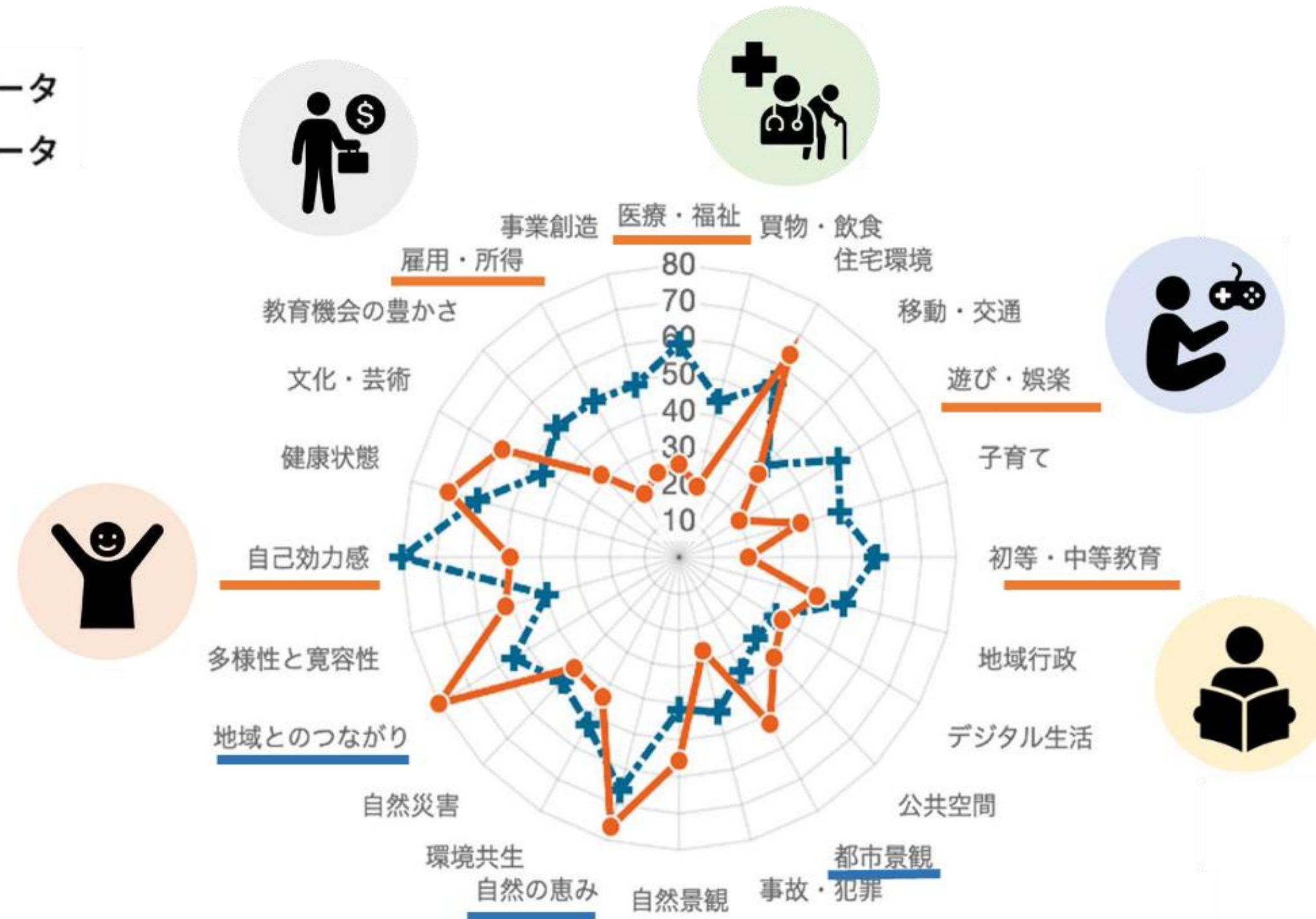
良好な人間関係
やりがい

02 現状

Well-being指標における白川町の現状

白川町の町民1,229人にWell-being全国調査と同等の個別調査を実施

— 主観データ
- - - 客観データ

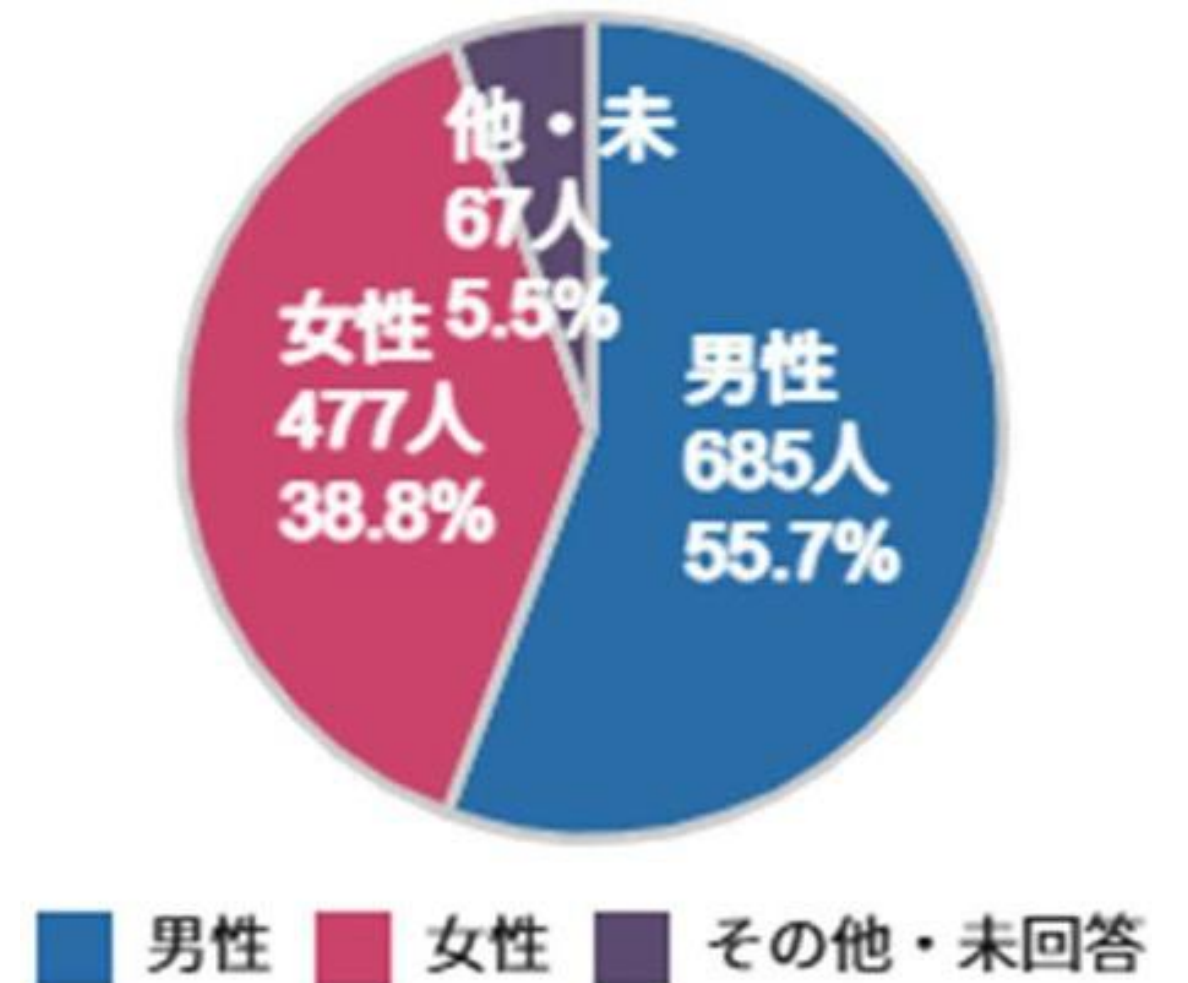
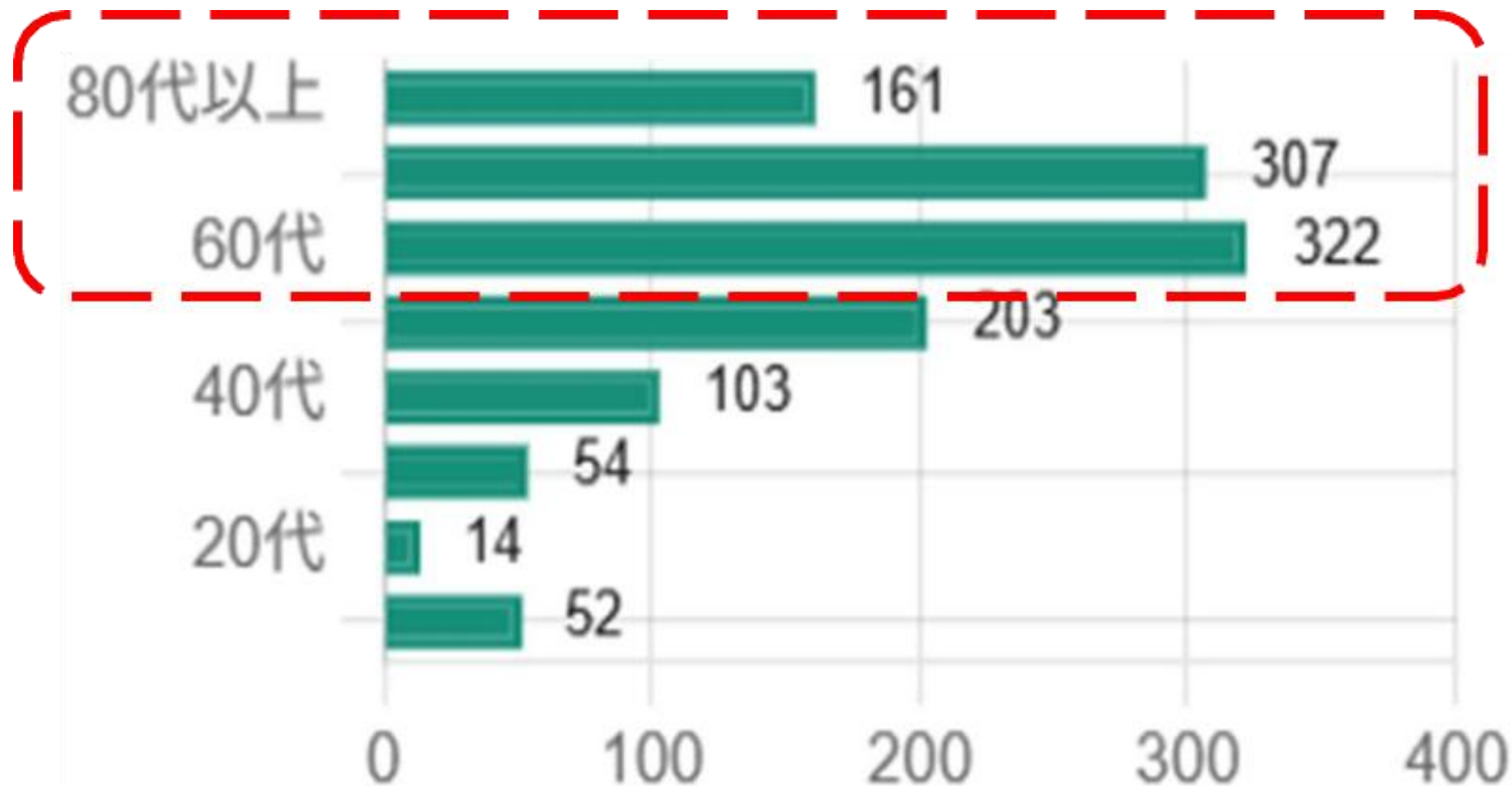


Well-being指標における白川町の現状

白川町の町民1,229人の回答に対して
60代以上の回答者数が790人と60代以上の意見が全体の64%を占める



60代以上の高齢者へのアプローチが不可欠！！

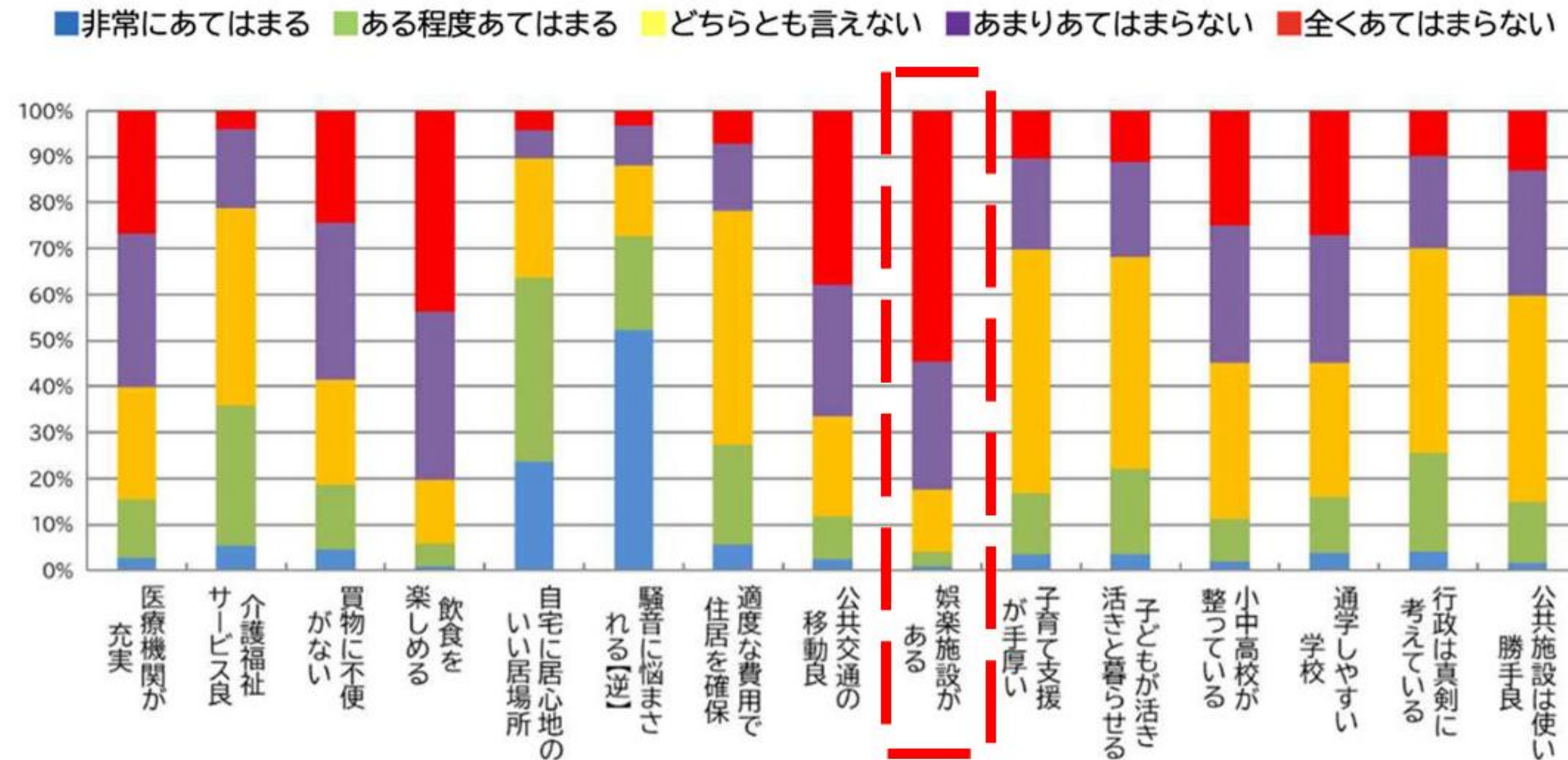


Well-being指標のテーマ選定

Well-being指標個別調査結果より

「遊び・娯楽」を選定

■主観指標についてのアンケート



遊び・娯楽における主観指標が低い理由

地域の集会所や公民館が多目的に使われており、遊び・娯楽に特化した施設が整備されていない。
白川町の人口6,765人に対して、大研修室の利用人数は1,834人
1年間で全町民が約0.5回、年間利用率27%程度しか利用していない



白川北ふれあいセンター利用状況

室名	回数	人数
大研修室	101回	1,834人
会議室	20回	187人
和室	50回	326人
調理室	3回	28人
図書室	3回	24人
合計	177回	2,399人

遊び・娯楽におけるWell-being指標の考察

■町内事業所数・従業員数の推移

Well-being指標の

「主観が低く」「客観が高い」理由について

「暮らしやすさ客観指数」より

10万人あたり娯楽業(映画館、劇場、スポーツ施設等)の
事業所数が影響

⇒考察

「白川町の人口」に対して

「10万人あたり娯楽業の事業所数」が
平均より多い

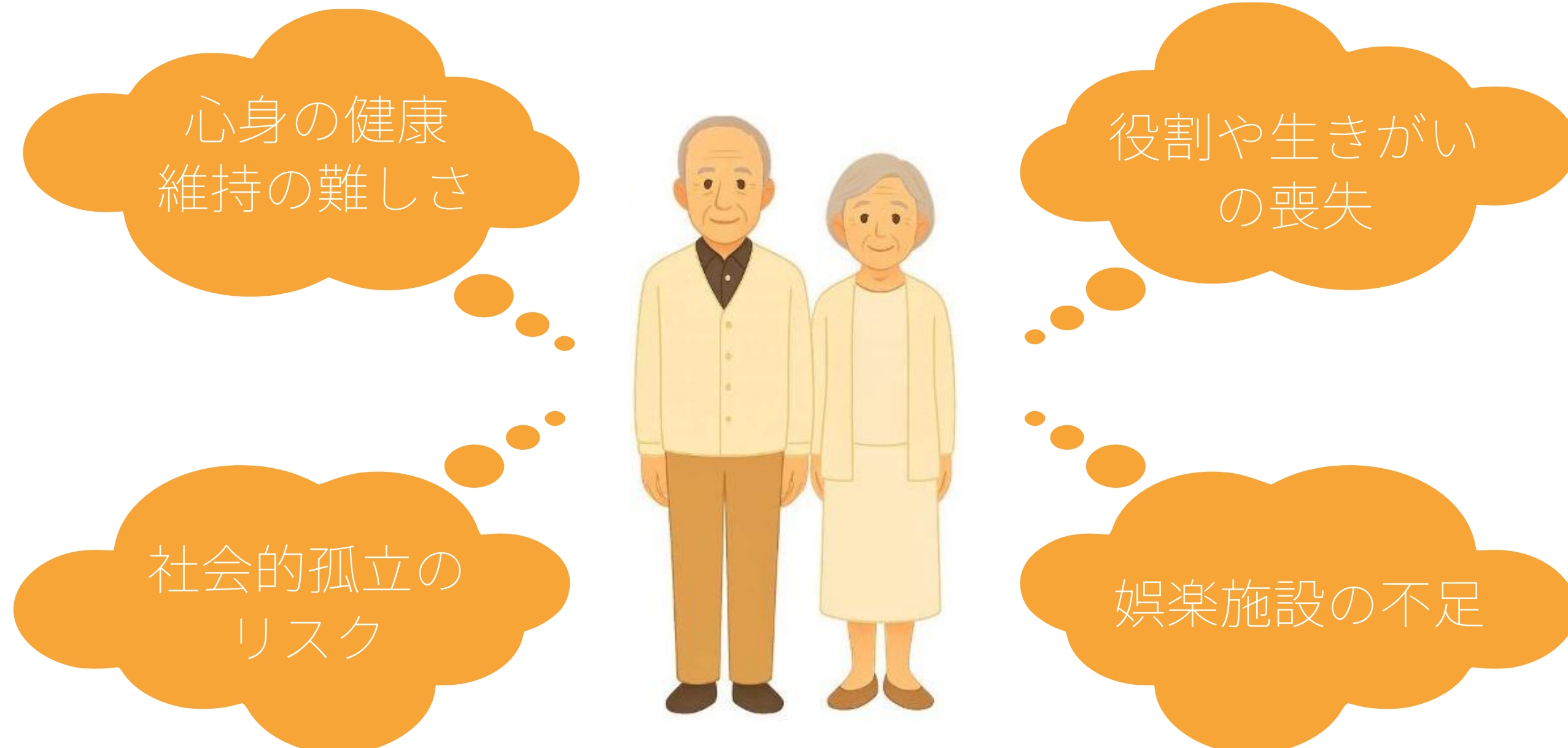
	事業所数	従業員数		産業別従業員数の 構成比による特化係数	
		(人)	構成比	全国=1.00	県=1.00
総数	484	3,121	100.0	1.00	1.00
農林漁業	15	172	5.5	7.04	5.10
鉱業	2	12	0.4	11.31	5.76
建設業	120	611	19.6	3.04	2.87
製造業	75	778	24.9	1.64	1.01
電気・ガス・熱供給・水道業	3	5	0.2	0.46	0.52
情報通信業	1	1	0.0	0.01	0.04
運輸業、郵便業	12	66	2.1	0.38	0.47
卸売業、小売業	93	427	13.7	0.68	0.72
金融業、保険業	8	68	2.2	0.84	0.95
不動産業、物品賃貸業	9	20	0.6	0.23	0.36
学術研究、専門・技術サービス業	7	29	0.9	0.25	0.41
宿泊業、飲食サービス業	33	123	3.9	0.49	0.48
生活関連サービス業、娯楽業	38	141	4.5	1.20	1.13
教育、学習支援業	6	15	0.5	0.14	0.18
医療、福祉	21	493	15.8	1.12	1.19
複合サービス事業	12	38	1.2	1.62	1.34
サービス業(他に分類されないもの)	29	122	3.9	0.43	0.54

03

課題

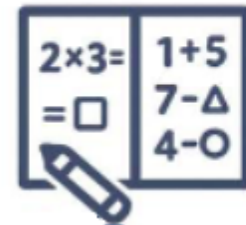
提案するターゲット層

- ①身体機能の変化を実感する65歳以上の高齢者
- ②健康不安のため、精神的に不安や焦燥感を抱き、活力が低下している
- ③单身・独居世帯で、地域との接点が減り、社会的に孤立しやすい



高齢者の遊び場

お達者教室（社会福祉協議会）



対象：身の回りのことができる65歳以上の方
内容：プリント学習（読み書き・計算・言葉遊びなど）
費用：月1,000円

ふれあいいきいきサロン



場所：各公民館などで月1回～（41か所）
内容：体操、脳トレゲーム、工作、おしゃべりなど
費用：お茶菓子代程度

貯筋体操（スポーツリンク）



対象：一般～シニア
場所：ふれあいセンター（※一部地域）
会費：各回500円(入会費1,000円)

音楽療法（白川病院）



対象：65歳以上の方
頻度：月1～2回
参加費：各回500円

なぜ高齢者の遊び・娯楽施設が少ない？

白川町の課題

遊び・娯楽施設が少ない

なぜ施設が少ない

人口密度が低く集客が見込めないから

なぜ人口密度が低い？

若年層が教育・就職を求め流出し高齢化が進んでいるから

高齢化の中で楽しむには？

身近な“サードプレイス”で気軽に参加できる娯楽が求められている

どうしたら解決できる？

おでかけしらかわを活用し高齢者でも気軽に参加できるデジタル娯楽の場所と機会を創出する

なぜ身近な居場所は実現されない？

山間部で交通アクセスが悪く人が集まりやすい施設が限られている

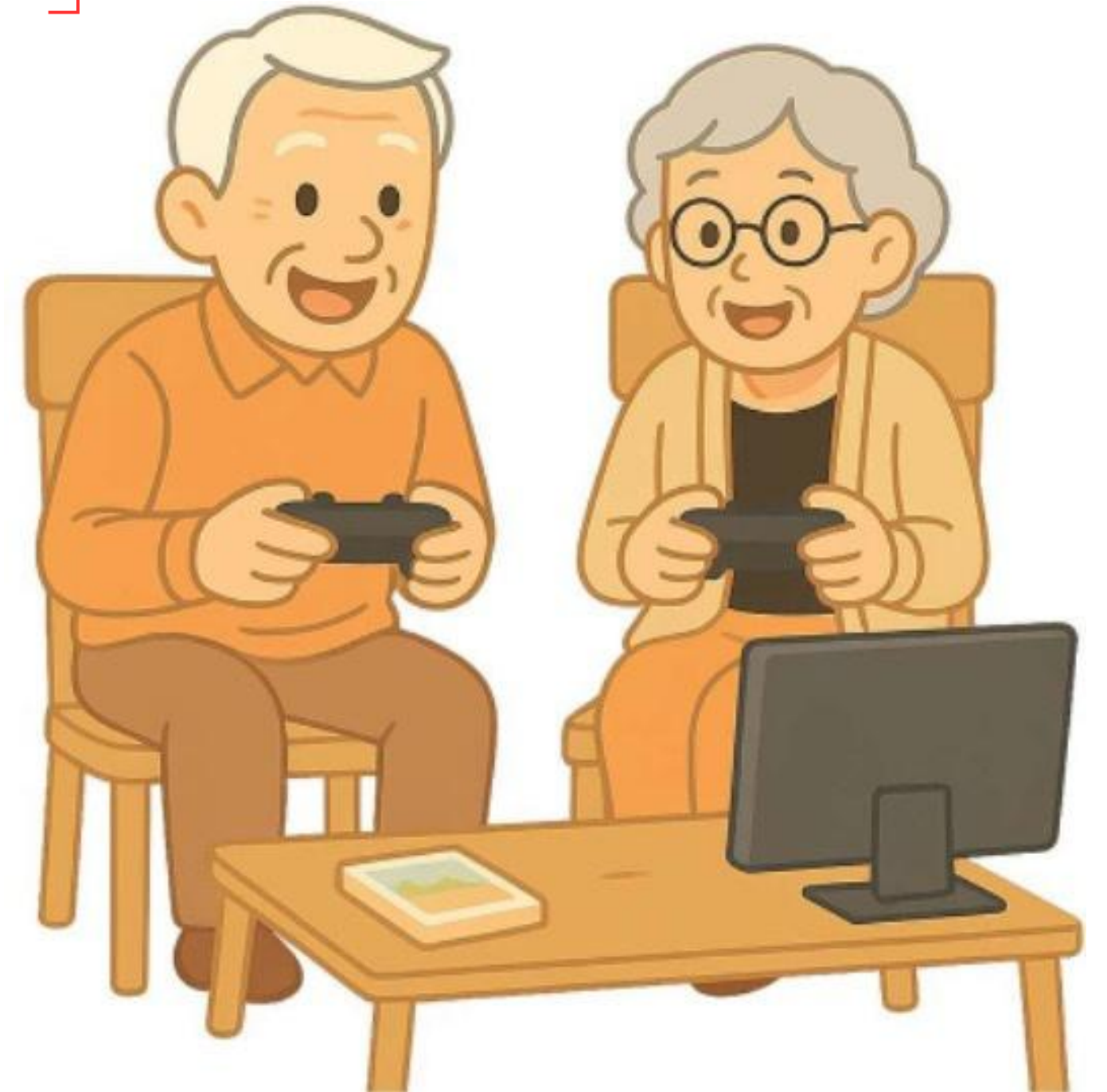
04

施策

私たちからの提案

各地区にある公民館や空き施設を活用した

「高齢者と笑顔をつなぐeスポーツ」



eスポーツの活動内容



Point1

同じ町内でも移動に1時間以上かかる地域に住んでいる人と各地区にある公民館や空き施設を活用し、オンライン対戦の定期開催

Point2

公民館やキャンプ場などで行われるイベントと同時開催することで、高齢者同士だけでなく幅広い世代との交流を促進

Point3

デジタル地域通貨「ShiRaCa」を活用し、参加者へ期間限定ポイントを配布することで参加者数の増加と、ポイントによる経済効果も創出

運用例



eスポーツ導入の効果

精神的健康が向上

⇒ eスポーツ実施頻度上昇(+)



判断力・記憶力が向上

⇒ 自信・自己効力感がアップ(+)



孤立感解消でメンタルヘルス改善

⇒ 生活習慣がより前向きに(+)



世代間での交流機会が増加

⇒ 社会的つながりが強化(+)



導入事例

西東京市(東京都)

高齢者向けコミュニティ(福祉センター・団地サロン等)
に出張eスポーツ講座を実施

取り組みの効果

高齢者 活動後の「明るく楽しい気分」を維持

高齢者 社会的交流の増加

高齢者 週5回以上の外出頻度上昇

-フレイル予防(認知・身体機能の維持)

小松市(石川県)

高齢者集いの場で操作支援付きの
eスポーツ講座を実施

取り組みの効果

高齢者 参加者の興味・関心が継続的に維持される

高齢者 自己効力感(達成感)の向上

高齢者 地域内交流の活性化

eスポーツプログラム詳細

■eスポーツプログラムの体験内容(例)

	ぷよぷよ	太鼓の達人	グランツーリスモ
第1回	「ぷよぷよ」のルールと遊び方を体験しながら 「覚える」	楽曲「となりのトトロ」(難易度： やさしい)で 太鼓の達人を体験	ゲームに慣れるため ハンドルとアクセルのみ で走行できるコースを体験
第2回	連鎖などの技について説明し実践	楽曲「となりのトトロ」(難易度： ふつう)に レベルアップ して体験	1回目より カーブが多いコース を体験
第3回	トーナメント形式 にて対戦を体験	楽曲「夏祭り」(難易度： やさしい)に変更し体験	オーバル(楕円形)コースを 2周し ハンドル操作とタイムに挑戦
第4回	チームを組み チーム対抗戦 を体験	楽曲「夏祭り」(難易度： ふつう)にレベルアップして体験	オーバル(楕円形)コースを 3周し ハンドル操作とタイムに挑戦

●
●
●

05

まとめ

今後の展望

展望① eスポーツの認知拡大

白川町でのeスポーツの取り組みを地域情報誌やコミュニティーチャンネル、SNSと連動して取り組みの映像を定期的に配信することで認知を拡大する。

展望② 移動式eスポーツラボ

移動型eスポーツラボ（eスポーツトラック）の地域巡回トラック内に機材を搭載し、地域のイベント会場、公民館、学校などを巡回し、普段eスポーツに触れる機会が少ない高齢者も参加しやすい環境を作る。

最後に

白川町にeスポーツを導入することで・・・

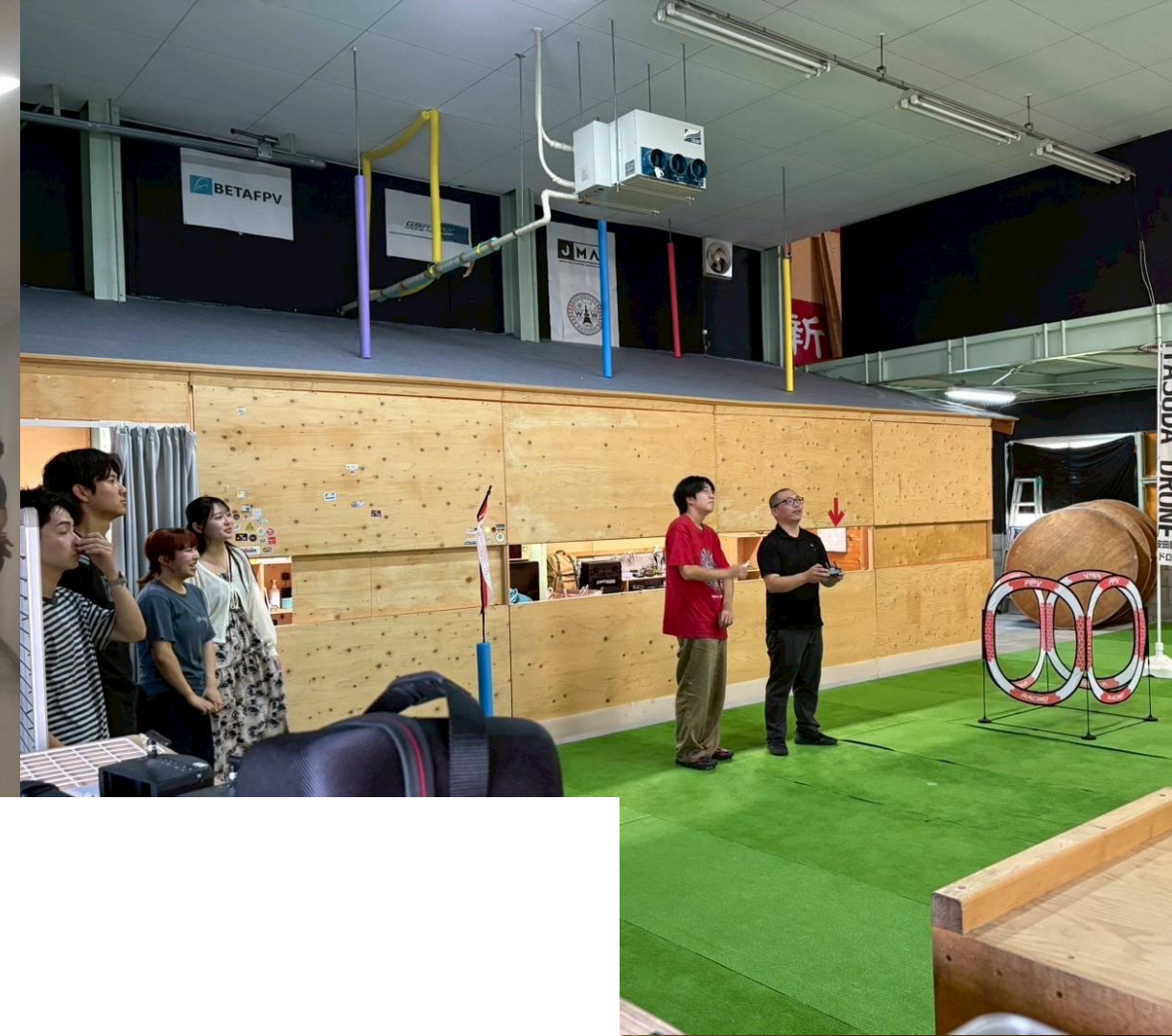
- ① 新しい体験価値を提供することで「遊び・娯楽」に対する満足度向上
- ② 高齢者の社会的繋がりを促進し、日々の暮らしへ充実感を
- ③ 予防介護・医として取り組むことにより、認知機能向上や精神的な安定
- ④ ゲームを通して目標達成への経験をサポート



「遊び・娯楽」だけでなく、他分野のWell-being指標においても
主観データの向上が見込める！！

参考文献・引用元

- [1] 2024年度版（令和6年度版）Well-being個別調査
- [2] 2025白川町まち・ひと・しごと創生総合戦略
- [3] 数字で見る町の姿(令和6年度)
- [4] 広報しらかわ2024年度8月号
- [5] バンダイナムコHP、SEGAHP、任天堂HP、グランツーリスモ7HP
- [6] khb東日本放送(2023)<https://www.youtube.com/watch?v=D6S8iYhr3yo>
- [7] 西東京市(2024)「e スポーツでシニアが enjoy」
中日新聞(2023)「小松大生、ゲーム一緒に 高齢者に e スポーツ手ほどき」



白川町の皆様、
ありがとうございました！

