



eスポーツと高齢者

令和7年度・伊達地区 集落支援員活動報告



2025年12月15日

伊達地区 集落支援員 富田 光



令和7年度の主な活動 ①



●地域情報の発信

- ・地域ミニコミ紙「はこふし」発行
- ・ホームページ作成



●町内会の支援

- ・視察研修の実施
- ・町内会長懇談会
- ・運営情報の提供

●自治協議会の支援

- ・地区敬老会の開催
- ・職員雇用事務の支援
- ・悪臭改善連絡会
- ・財務改善 ほか



視察・福島市役所（電子町内会など）



伊達川東地区敬老会



令和7年度の主な活動 ②

●地域DXの推進

- ・スマホ相談室



- ・プログラミング教室



New! シニアeスポーツ教室

【目的】

- ・高齢者に脳トレと交流の場の提供
- ・新たな層の交流館利用者の増加





本日も報告すること

伊達地区シニアeスポーツ

- ・ これまでの経過
- ・ シニアeスポーツ教室の実施状況
- ・ シニアeスポーツの成果と課題
- ・ レクリエーションから自己実現へ
- ・ 今後の取り組みに向けて



これまでの経過

- **令和6年11月：**
eスポーツ教室を試行的に開催。
(県の支援事業に応募し、機材と講師の派遣を受け実施)
- **令和7年4月：**
伊達川東地区協議会の令和7年度事業として、eスポーツ事業を計画決定。
- **令和7年5月：**
同協議会で伊達市の補助を受けeスポーツ用機材を購入。
(伊達市総合支所企画推進事業支援交付金：20万円)
- **令和7年5月～**
シニアeスポーツ教室等開催中



令和6年eスポ教室（県支援事業）



令和7年9月6日 シニアeスポ教室



整備したeスポーツ機材

- ・市補助金(20万円)による購入及び住民からの機材の借用により整備
- ・各支所の集落支援員を通じ、市内各地区にも貸し出しを実施

・ニンテンドーSwitch 4台

安価で活用情報も豊富

・コントローラー

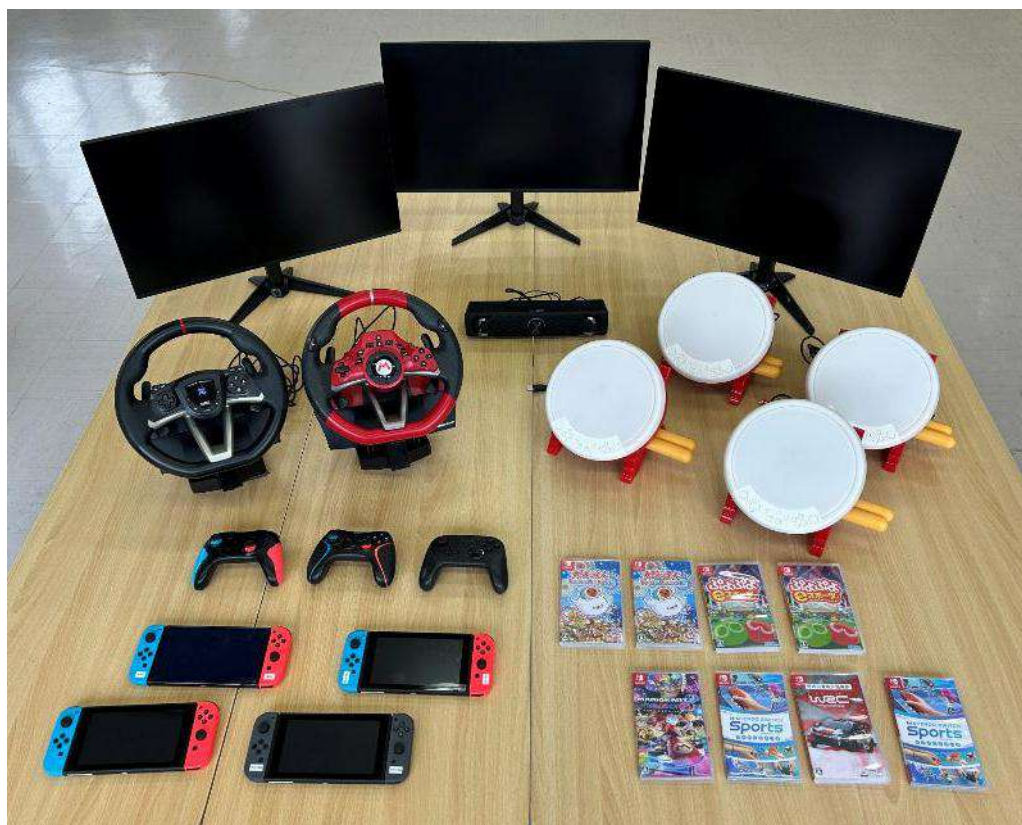
- ・ホイールコントローラ 2台
- ・太鼓の達人用の太鼓 4台
- ・外付けコントローラ 3台

・ディスプレイ 3台

※既存の大型モニターも使用

・ゲームソフト

- ・太鼓の達人 2式
- ・ぷよぷよ 2式
- ・Switchスポーツ 2式
- ・マリオカート8 1式
- ・WRC(レーシング) 1式





シニアeスポ教室の実施状況

令和7年度 eスポーツ教室・体験会開催結果・予定

イベント名	貸出	期日	参加	会場等
伊達地区 体験会 1		5月22日 (木)	20	伊達中央交流館：地区包 括支援センター共催
伊達地区 体験会 2		6月11日 (水)	18	伊達東地区交流館：地区 包括支援センター共催
伊達地区 シニア教室 1		8月23日 (土)	9	伊達東地区交流館
伊達地区 シニア教室 2		9月6日 (土)	13	伊達中央交流館
伊達川東地区 敬老会		9月27日 (土)	60	伊達東地区交流館
霊山・月館 ふくしまつり	貸出	10月15日 (水)	70	霊山総合福祉センター・ 茶臼の里
伊達地区 シニア教室 3		10月18日 (土)	8	伊達東地区交流館
つきだて会 eスポ体験会	貸出	10月21日 (火)	20	月館総合支所ふれあい ホール
霊山 生き生きクラブ	貸出	11月19日 (水)	24	霊山地区交流館
霊山町男子会	貸出	12月18日 (木)	予定	月館相貌支所2階ホール
伊達地区 シニア教室 4		1月17日 (土)	予定	伊達東地区交流館
伊達地区 シニア教室 5		2月21日 (土)	予定	伊達中央交流館



5/22 伊達地区体験会



10/21 つきだて会体験会



成果と課題

成果

・アンケート結果

面白かった、またやってみ
たい=約8割

難しかったことは、コント
ローラーの操作、ぷよぷ
よのルール など。

・参加の状況

4種類のゲームを順に積極
的に体験してみる人が多か
った。

初めて他の交流館に来たと
いう参加者もいた。

課題

・レクレーションに留まる

待っている人もいるため、
4つのゲームを移動するし
かなく、一つのゲームを集
中して行うことができない
ため、娯楽に留まる。

・上達への環境が足りない

一つのゲームを上達したい
人もでてきた。
しかし、月1回程度の教室
では、その練習環境が提供
できない。
また指導者も確保できてい
ない。



アクティビティ & レクリエーション

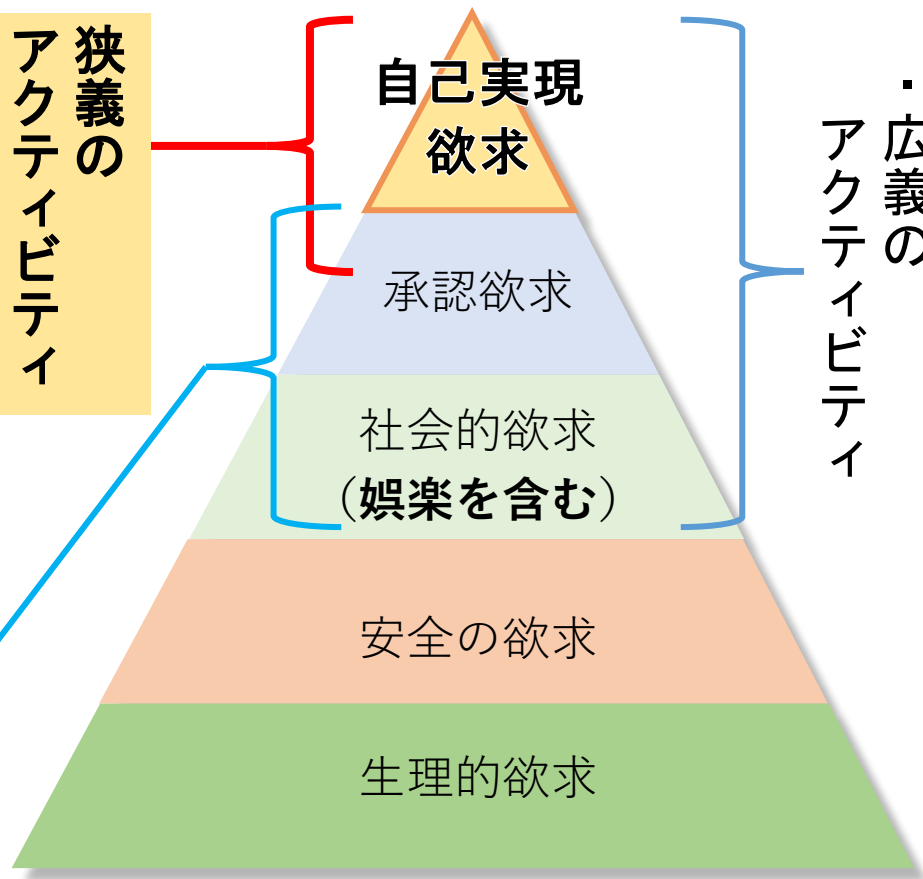
- 2つのアクティビティ (日本アクティビティ協会の説明を参考)



狭義の
アクティビティ
= 自己実現(個人)



レクリエーション
= 笑い・交流・運動



マズローの欲求段階にあてはめると・・・ (富田)



アクティビティと自己実現

レクリエーション

余暇活動

||

笑い・社会交流・
身体活動の創造



福祉施設では一般に
レクリエーションを提供

↓
重なる部分
は多い

アクティビティ (狭義)

自己実現・やりがい

(成長感・社会貢献感・責任感)

||

・仕事・家事・スポーツ・趣味…
生活の全てが対象となりうる

→ 人によって対象は違う





TVゲームからeスポーツへの道

TVゲームは本来はレクリエーション。
eスポーツとなったのは、スポーツの持つ自己実現(アクティビティ)の要素を満たす場ができたから。

- ・ 評価による勝敗
- ・ 勝者への注目と賞賛
- ・ **努力による成長の実感**
- ・ チームの団結によるつながり
- ・ 観客（ファン）の応援

・ 初めはレクリエーションから



▶ 2024ねりんんぴつく
eスポーツ優勝チーム
「あいちドンドコ」(愛知県)



・ 競う場、評価する場の提供

結果発表		得点は最高	
 勝利 勝利 勝利	スコア 735700	最大コンボ数 97	連打数 108
 負け 負け 負け	スコア 795570	最大コンボ数 97	連打数 109





今後取り組みたいこと

E 1 (夢)

まだ見ぬ挑戦者たち
(ねんりんぴっく)

自己実現を含む
アクティビティ

E 2 (新)

より上達したい人たち
のためのeスポ教室
(自主的に年間計画で活動)

【課題】

- ・参加者はいるか？
- ・自主活動できるか？
- ・指導者の選任？
- ・カリキュラム？
- ・対外試合の方法？

E 3 (継続)

レクリエーションとして気軽に
楽しみたい人のeスポ教室
(いつでも参加可能)





県内の動き

福島県や市町村がeスポーツの振興を推進中

▼12月12日「地域でのeスポーツ活用に向けたセミナー・意見交換会」

福島県地域振興課主催。市町村、福祉団体、関係事業者が意見交換





まとめ

集落支援員の役割のひとつは、地域の人たちに「自己実現のテーマ」としての地域づくりの面白さを、体験を踏まえ伝えていくことなのかもしれないと、ひそかに思っています。



たとえ明日世界が滅びようと、
私は今日リンゴの木を植える。
(ルター)