

多世代が集う地域コミュニティの活性化に向けて（eスポーツ交流事業）

文化・生涯学習課 生涯学習・スポーツ係 生涯学習担当

1 eスポーツについて

コンピューターゲーム、ビデオゲームによる対戦をスポーツ競技として捉えるもの。

実際に激しい運動を伴わないので、年齢や性別・国籍・障がい等の壁を越えて、誰もが参加することができ、他のスポーツのような施設整備（コート、球場や体育館、用具など）が不要で、多くの人を低コストで集めることができる。

医療・福祉や地域活性化、教育・観光・国際交流に活用する動きが全国的に広がっている。

2 事業の目的

各コミュニティにおいて、eスポーツを活用して世代間交流と地域間交流を行い、地域活性化を図ることを目的とする。

コミュニティにおいてのeスポーツ活用の利点として、事前準備や多数のスタッフが不要であり労力がかからない、体力に自信がなくてもできる、天候に左右されない、子どもからシニアまで楽しめる等があげられ、コミュニティに人を集めるツールとして期待される。

3 事業の推進

本事業については、3か年計画として実施する。

1年目（令和6年度） ・甘木コミュニティをモデルコミュニティとして実施
・シニア体験会（2回）を経て交流大会を開催



2年目（令和7年度） ・コミュニティ対抗eスポーツ交流大会を開催
（朝倉市制施行20周年事業）
・シニア体験会を各17コミュニティで実施
・ゲーム機のハードとソフトを17コミュニティに整備



3年目（令和8年度） ・各コミュニティにおいて、コミュニティ自らがeスポーツを活用できる体制を構築する。

4 令和7年度事業

(1) コミュニティ対抗eスポーツ交流大会（予選）

市内6中学校区から、代表1チームを決定するための予選を行った。

※基本的なルール

- ・1チーム5人で、メンバーに必ず小中学生とシニアを各1名以上入れること。
- ・使用ソフトはぷよぷよeスポーツ（2人）、太鼓の達人（3人）とする。



中学校区	日	場 所	対象コミュ
秋月中	10月4日（土）	上秋月コミュセン	上秋月・秋月・安川
甘木中	9月27日（土）	立石コミュセン	甘木・立石
南陵中	10月18日（土）	福田コミュセン	馬田・福田・蜷城
十文字中	10月19日（日）	三奈木コミュセン	金川・三奈木・美奈宜の杜・高木
比良松中	11月15日（土）	朝倉生涯学習センター	朝倉
杷木中	10月5日（日）	サンライズ杷木	松末・杷木・久喜宮・志波

代表は、秋月中学校区（安川コミュニティ）、甘木中学校区（立石コミュニティ）、南陵中学校区（福田コミュニティ）、十文字中学校区（三奈木コミュニティ）、比良松中学校区（朝倉コミュニティ）杷木中学校区（杷木コミュニティ）となった。

参加者数の総計96名、満足度94.6%、交流できたと答えた方79.3%であった。

子どもからシニアまで多世代の参加があり、コミュニティの代表を決める予選会ということで、たくさんの応援もあり大変盛り上がりを見せた。

また、今回、シニアの方のほとんどが未経験者であったが、シニア体験会やその後のコミュニティでの自主練習などで、腕をみがかれた方も多くいらっしやった。



(2) コミュニティ対抗eスポーツ交流大会(決勝)

11月29日(土) フレアス甘木 14:00~ ※体験コーナーは13:00~
420名参加

予選を勝ち抜いた6チームで、トーナメント戦(シード付、事前に組み合わせ抽選会を実施)を行い、1位が三奈木コミュニティ、2位が安川コミュニティ、3位が朝倉コミュニティとなった。使用ソフトなど、基本ルールは予選会と同様。

1位から3位のチームには、盾と朝倉の特産物(米や甘酒等)を贈った。プロの司会と実況、本格的な会場設営が会場の雰囲気盛り上げ、多世代が地域を超えて戦い、熱戦が繰り広げられ、選手のみならず観戦者も楽しめる大会として大盛況であった。

選手総計30名、選手の満足度100%、交流できたと答えた方が88%だった。



2階での体験コーナーでは、プロ選手のアドバイスが受けられるeスポーツ体験コーナーや、ロボットプログラミング体験、フレイル予防などの健康サポートブースを設け、たくさんの方に楽しんでいただいた。

体験コーナー及び大会観戦者の満足度は、100%であった。

(3) シニア体験会

8月28日(木)～10月9日(木)の期間で、概ね65歳以上の方を対象に、全17コミュニティで実施、231名参加

まず、最初にeスポーツとは?について、そしてフレイル予防について説明し、実際に、ぷよぷよeスポーツ、太鼓の達人、Nintendo Switch Sports(ボウリング)、グランツーリスモ(ドライビングゲーム)、タブレットを使った脳トレを体験した。

プログラムの最後に、2チームに分かれてボウリングの対戦を行った。

Nintendo Switch Sports



グランツーリスモ(ドライビングゲーム)



シニアの方は初めての経験にも関わらず、積極的に参加されており、様々なゲームを体験された。特に、2チームに分かれて対戦したボウリングは、実際にプレイしているような感覚ですることができ、ストライクやスペアのあとに大きな拍手や声援が送られ、「今後も皆で集まってやりたい」という声が多く聞かれた。また、体が不自由な方はいすに座ったままでもプレイできたので、大変喜ばれていた。

体験会参加者の満足度は96.9%、交流できたと答えた方は96.4%であった。

(4) ゲーム機器及びソフトの整備

eスポーツの取り組みを一過性のものとせず、今後地域に根差した取り組みができるよう、ゲーム機器及びソフトを全コミュニティに整備した。

予選会に向けての練習や、シニアの方がコミュニティに集まる機会を利用して、早速eスポーツを楽しまれたところもあった。

内容としては、各コミュニティに、Nintendo Switch 本体1台、太鼓の達人専用コントローラー(太鼓とバチ)2セット、ゲームソフト(ぷよぷよeスポーツ・太鼓の達人・Nintendo Switch Sports)を整備。

5 令和8年度事業（予定）

事業名：eスポーツ地域定着支援事業

目的：令和7年度に各コミュニティセンターに設置したeスポーツ機材を用いて、各コミュニティでの自営によるeスポーツ活用ができるよう支援を行う。

【コミュニティ事務局員研修会】2回／年

eスポーツイベント企画・運営 機材操作

コミュニティ職員で企画・運営ができるように、専門性が高くなく、多世代が楽しく参加できるものとする。

【モデルコミュニティでのイベント実施】1箇所

モデルコミュニティで地域主体のeスポーツイベントを実施し、この企画・運営の支援を行う。他コミュニティには、当日の視察参加や事後のイベント検証結果の説明を行う。