

## 地域コミュニティを核とした世代間・地域間交流事業（e-Sports）について

- 1 eスポーツ（Electronic Sports）とは
- 2 事業の背景
- 3 事業の目的
- 4 事業の展開
- 5 令和6年度事業
- 6 令和7年度事業

### 1 eスポーツ（Electronic Sports）とは

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。

実際に体を使わないので、老若男女問わず競うことができることが魅力の一つで、また、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が不要であり、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。

#### 【市場動向など】

世界のeスポーツ市場規模約2,000億円、eスポーツファン数3億2千万人

日本のeスポーツ市場規模約125億円、eスポーツファン数776万人

日本では今後ますます成長する市場と予想されている。

国際オリンピック委員会（IOC）公式eスポーツ大会

国民体育大会の文化プログラムでeスポーツ大会

シニアが参加する全国ねんりんピックで初のeスポーツ大会

朝倉光陽高校：eスポーツ部の設立（令和4年5月）

九州パーク運輸：eスポーツ実業団「jump on games」設立（令和6年4月）

八女市見崎中学校（公立）：eスポーツ部の設立（令和6年7月）中学校では県内初

熊本県宇城市：市役所支所内に市民誰もが利用できるフロアを設置

### 2 事業の背景

地域においては、高齢化や人口減少などにより、地域で行われている住民参加型の運動会や祭りなどみんなで楽しむ取組が縮小され、住民同士のつながりが薄れつつある状況がある。

そこで、コミュニティを中心として、地域の住民が参加しやすく一緒に楽しめる取り組みがなにかできないか、世代や地域を超えて多くの方が交流できる仕組みが作れないか、また、継続性を持たせるには、携わる人たちがなるだけ手がかからず、手軽で楽しく面白いものがないかという視点で事業の企画を行った。

### 3 事業の目的

コミュニティを中心とし、eスポーツを活用して世代間交流と地域間交流を行い、地域活性化を目指す。

### 4 事業の展開

- 1年目（令和6年度） モデルコミュニティとして甘木コミュニティで実施  
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スポーツ大会  
シニア体験会（17地区各1回）
- 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。

#### ・ eスポーツプロジェクトチーム（庁内プロジェクト）

目的：地域活性化を主目的として、世代間交流・地域間交流に関する事業を実施し、地域において継続的に取り組むことができる環境の整備を行うとともに、健康・医療・教育など多分野での活用の方向性を検討する。

構成：文化・生涯学習課、総務財政課（コミュニティ）、介護サービス課、健康課、朝倉診療所、教育課、商工観光課、DX推進室（事務局）

今年度3回会議を実施、交流大会では、スタッフとして参加

### 5 令和6年度事業

#### （1）朝倉市eスポーツ交流大会

11月30日 フレアス甘木 13:00～ 230名参加

- ・チーム対抗レーシング対決 1階ホール 3名（小学生2名シニア1名）×9チーム  
3チームずつ予選を行い、勝ち上がった3チームで決勝戦を行い、1位から3位のチームには、盾と朝倉の特産物を贈った。プロの司会と実況、プロゲーマーの解説が会場の雰囲気盛り上げ、小学生とシニアが互いに協力し合いゴールを目指し、みんなが笑顔で楽しみ、大変盛り上がった。  
アンケートでは、出場者88%の方が楽しめた、96%の方が人と交流できたと回答。観戦者81%の方が楽しめたと回答。



- ・体験イベント・シニア健康サポートブース 2階  
 子どもに大人気PCゲームを中心に、太鼓ゲーム、ボーリングゲーム、レーシングゲーム、格闘ゲームなどを体験していただき、多くの親子連れで楽しまれていた。また、九州大学准教授が監修したゲームを使ったフレイル予防やゲームする前と後の脳波測定など健康に関するブースも設け幅広い年齢層に楽しんでもらえた。アンケートでは、100%の方が楽しめたと回答。
- ・ボランティアスタッフ 朝倉光陽高校eスポーツ部8名

九州パーク運輸 eスポーツ実業団 5名  
市民ボランティア 1名

たくさんの方に、大会運営に携わっていただいた。高校生や九州パークの若い皆様にとってもいい経験になったのではないかと思います。



(2) シニア体験会

9月13日 フレアス甘木 10:00~12:00 27名参加 満足度100%

10月18日 フレアス甘木 10:00~12:00 19名参加 満足度95%

ボランティアスタッフ 九州パーク運輸 eスポーツ実業団ほか

太鼓ゲーム、ボーリングゲーム、レーシングゲーム、パズルゲーム、フレイル予防(九大准教授が監修ゲーム前後の脳波測定)を実施。

交流大会出場を見据えて、シニア向けの体験会を2回実施した。ほとんどの方がゲーム初体験であったが、九州大学の先生によるフレイル予防で、いろいろなことにチャレンジすることが最も大事とのお話もあり、違和感なくゲームを楽しまれていた。結果的には、参加された方はほぼ全員の方が満足された。



## 6 令和7年度事業

朝倉市市制20周年記念事業として、コミュニティ対抗eスポーツ交流大会を計画。

全コミュニティが参加して行う大会として、地域や世代を超えてふれあいの場を創出する。また、シニア向けの体験会を行い、eスポーツの理解を促進し、交流大会に向けてみんなで楽しめる雰囲気を熟成していく。

- ・コミュニティ対抗eスポーツ交流大会 ポーリング、太鼓ゲームを予定  
6中学校区で予選を行い、別日にその代表6コミュニティで一堂に会して決勝を行う。
- ・シニア体験会  
全17コミュニティそれぞれにおいて、シニア体験会を実施する。