



# 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



視察・福島市役所（電子町内会など）

## ●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



伊達川東地区敬老会



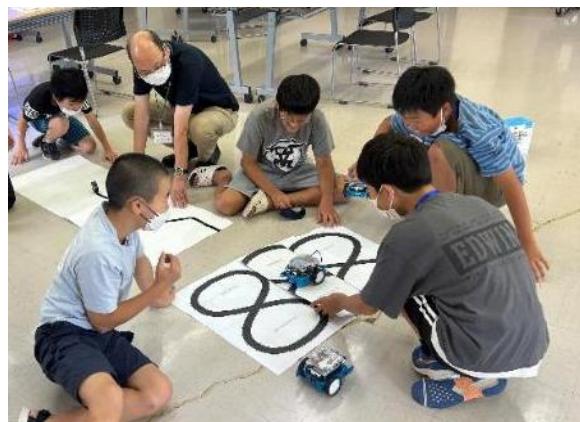
# 令和7年度の主な活動 ②

## ●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





# 本日ご報告すること

## 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
- ・レクレ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



# 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

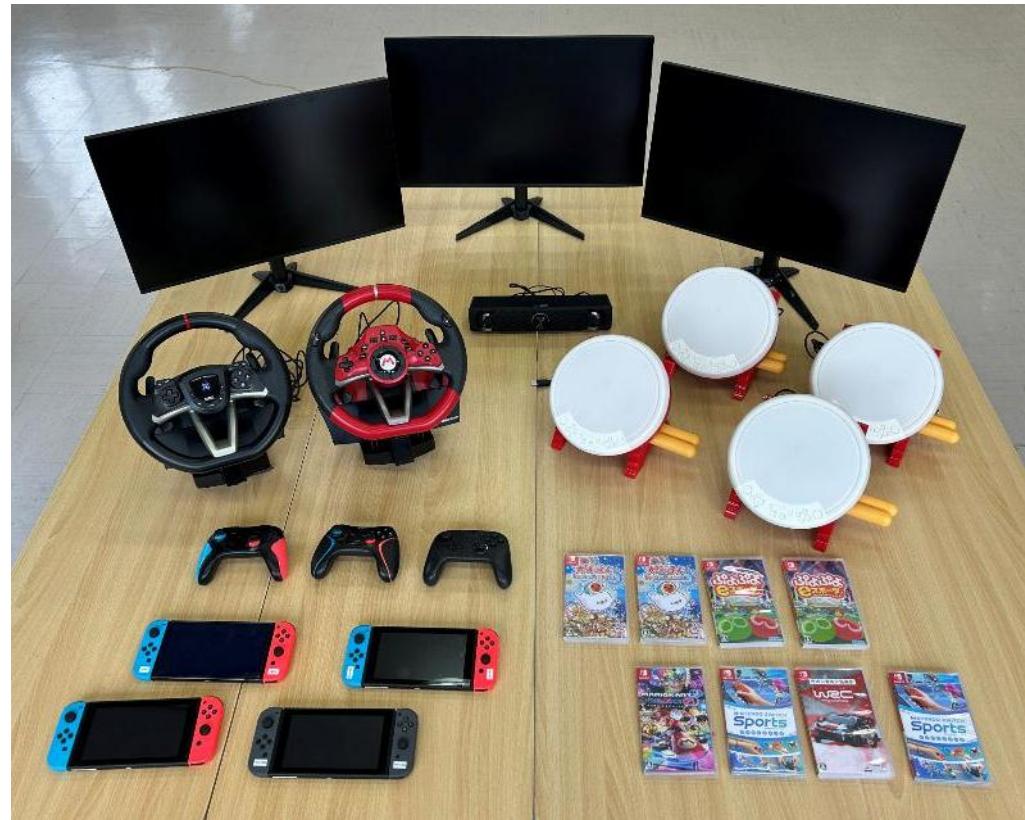
- ・ホイールコントローラ 2台
- ・太鼓の達人用の太鼓 4台
- ・外付けコントローラ 3台

- ・ディスプレー 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スポーツ教室の実施状況

## 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 espo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 & レクレーション

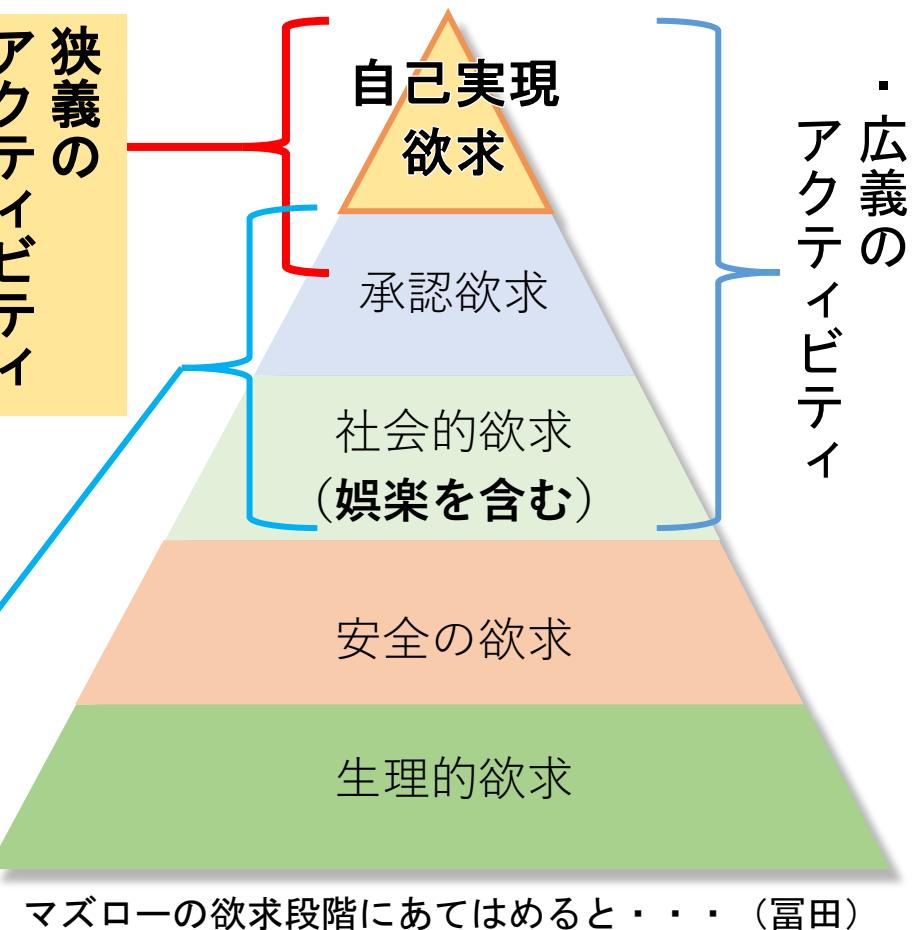
- ・ 2つのアクティビティ (日本アクティビティ協会の説明を参考)



自己実現（個人） = 狹義の  
アクティビティ



笑い・交流・運動 = レクレーション





# アクティビティと自己実現

## レクレーション

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  
レクレーションを提供



↓  
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レーション。  
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
- ・初めはレクレーションから



▶ 2024ねんりんぴっく  
eスポーツ優勝チーム  
「あいチドンドコ」（愛知県）



- ・競う場、評価する場の提供





# 今後取り組みたいこと

自己実現を含む  
アクティビティ



## E 1 (夢)

まだ見ぬ挑戦者たち  
(ねんりんぴっく)

## 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)

レクレ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ませんと、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)