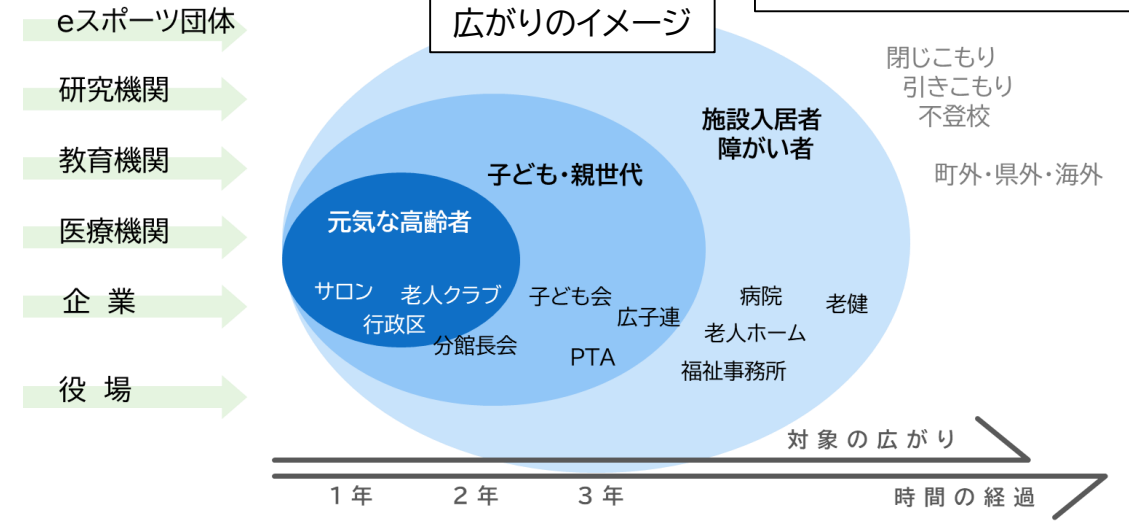


# eスポーツによる地域コミュニティ活性化事業(案)

別紙資料(仕様書関係)

目指すビジョン  
**すべての町民が、バリアなく交流を**

eスポーツは、プレイする時間や場所を選ばず、遠くにいる人とも競技を行うことができ、また年齢や性別を問わず、気軽に楽しめるという魅力がある。  
**eスポーツをコミュニケーションツールとして捉えて、eスポーツをきっかけに高齢者、子ども、障がい者など、それぞれの垣根を越えた交流の機会を創出し、地域コミュニティの活性化を目指す**



## 事業展開について

まずはeスポーツを知る・触れる機会を作るところから開始する。  
 サロンや公民館での体験会を実施し、「楽しい」や「没頭体験」を創出していく。また“既存活動へは参加が消極的な人”へのアプローチを行い、導入の反応を探っていく。  
 併せて、病院や入居施設での体験会も実施し、eスポーツを通じた“社会参加”の可能性を模索していく。

eスポーツを多世代交流の「きっかけ」とし、高齢者、地域の子供会、その保護者と巻き込んでいく。公民館が会場であることが肝要であり、他の地域活動や行事への波及を目指していく。  
 地域内(行政区を想定)の多世代交流の機会の創出を主目標として開始するが、地域間の交流が生まれるよう仕掛けていく(全域を対象としたイベント)。

本事業は、eスポーツによる地域活性化に資する取組み【実動】を行うことと並行して、広川町をフィールドとした効果測定【研究】を行っていく。  
 また、研究成果は、論文、紙面執筆、学会発表などで情報発信を行うことによって、町の露出を高め、認知度の向上、関係人口の創出(企業や人材へのPRを含む)を目指していく。プレスリリース等、計画的にメディアの活用を狙っていく。

### 日常生活に楽しみや彩りを！ eスポーツの普及

- サロンでの体験会
- 施設等での体験会

### 地域内交流のカンフル剤に！ 交流イベントの開催

- 公民館での交流事業 (地域活動オンライン化モデル事業)
- eスポーツ交流大会

### 広川町からエビデンスを発信！ 調査・研究

- 効果検証・研究
- 情報発信

