






eスポーツでいい里づくり事業

<b>取組開始時期</b>	2020.10	<b>取組の カテゴリー</b>	地域活性化	<b>応募部門 (○を付ける)</b>		<b>PF会員間連携部門</b>	○	<b>一般部門</b>
---------------	---------	----------------------	-------	-------------------------	--	------------------	---	-------------

<b>1. 団体名</b>	株式会社サイバーレコード	<b>2. 連携先の 団体</b>	熊本県美里町、熊本日日新聞社、熊本eスポーツ協会、株式会社ハッピーブレイン、 ◎株式会社カルティブ、◎一般社団法人PMI日本支部 ほか
---------------	--------------	-----------------------	--

<b>3. 取組 目的</b>	eスポーツを活用し、①高齢者の認知機能の維持など健康づくり ②若者層へのプログラミング教育を通じたデジタル人材の育成 ③世代間交流の場づくり の3本の柱を交差させ、地域課題の解決を図る。	<b>4. 関連する ゴール</b>	    
---------------------	---	------------------------	---

**5. 取組経緯**

PMIの「SDGsスタートアップ研究分科会」で検討していたriver事業の一環として、企業版ふるさと納税の活用支援を行う中で、eスポーツを活用し地域課題の解決に繋がらないか検討。自治体や地元企業、団体が協力し、「eスポーツ×地域課題」のソリューションを創出。

**6. 取組概要（100字以内） ※1次選考にて、投票ページに掲載します**

高齢者には理学療法士と作業療法士の指導の下、eスポーツによる認知機能改善を図る。小学生にはeスポーツを用いたプログラミング授業を実施。小学生と高齢者のeスポーツを用いた交流イベントを実施し、世代間交流を促進。



**取組のポイント（3つの視点）**

**地方創生SDGsの視点**

高齢者の認知機能の維持・向上や世代間交流、ICT教育推進。特に世代間交流では高齢者と小学生がeスポーツを通じて交流する機会を作ることで、地域の文化を伝える場にもなっている。

**ステークホルダーとの連携**

熊本eスポーツ協会と自治体が連携協定を結び、高齢者の集いの場にパズルや脳トレゲームを導入・指導、小学校に講師を派遣しプログラミング教育を実施。また高齢者と小学生が対戦するeスポーツイベントを開催。

**モデル性・波及性**

多くの地域が抱える少子高齢化の課題に対して、高齢者には【介護・認知症予防】、若年層には特色あるICT教育で流出防止。イベント開催により世代間交流を通じた、支えあいの地域づくりを目指す。eスポーツで複数の地域課題解決を叶えることができる。

7.取組詳細（取組内容の詳細及び取組によって得られた成果、今後の方向性等）

# プロジェクトスキーム

