

ならしのプロボノチャレンジ
習志野市e-sports協会

最終成果物報告書



<内容>

I 習志野市e-sports協会
(背景と概要)

II イベント開催 提案書

III 習志野市e-sports協会
実行計画

2025年2月8日

プロボノチーム

小井詰・中村・斉藤・鍋嶋(事務局)

I

習志野市e-sports協会について (背景と概要)

1. 目標・ビジョンと活動内容
2. キックオフミーティング
3. 課題と今後の展望
4. e-sportsイベント企画案
(アイデア持ち寄り)
5. e-sports環境分析
6. e-sportsを通じた地域
活性化ストーリー



1. 目標・ビジョンと活動内容

(1) 目標・ビジョン

- ・**ビジョン:** e-sportsを高齢者の生活の一部とし健康で活気ある地域社会を創造する
- ・**短期目標:** 市内全域での体験講座を実施
- ・**長期目標:** e-sportsを市の施策に取り入れ、地域活性化や他地域への展開を目指す

(2) 活動内容

・主な活動:

高齢者の健康増進、世代間交流、地域活性化を目的に体験教室を開催。

使用機材: 任天堂Switchを活用(ボウリング、レース、リズムゲーム)

・活動実績:

2023年度に市内10か所で体験教室を開催(参加者延べ253名)

満足度99%以上、94%が「今後も取り組みたい」と回答

・外部連携:

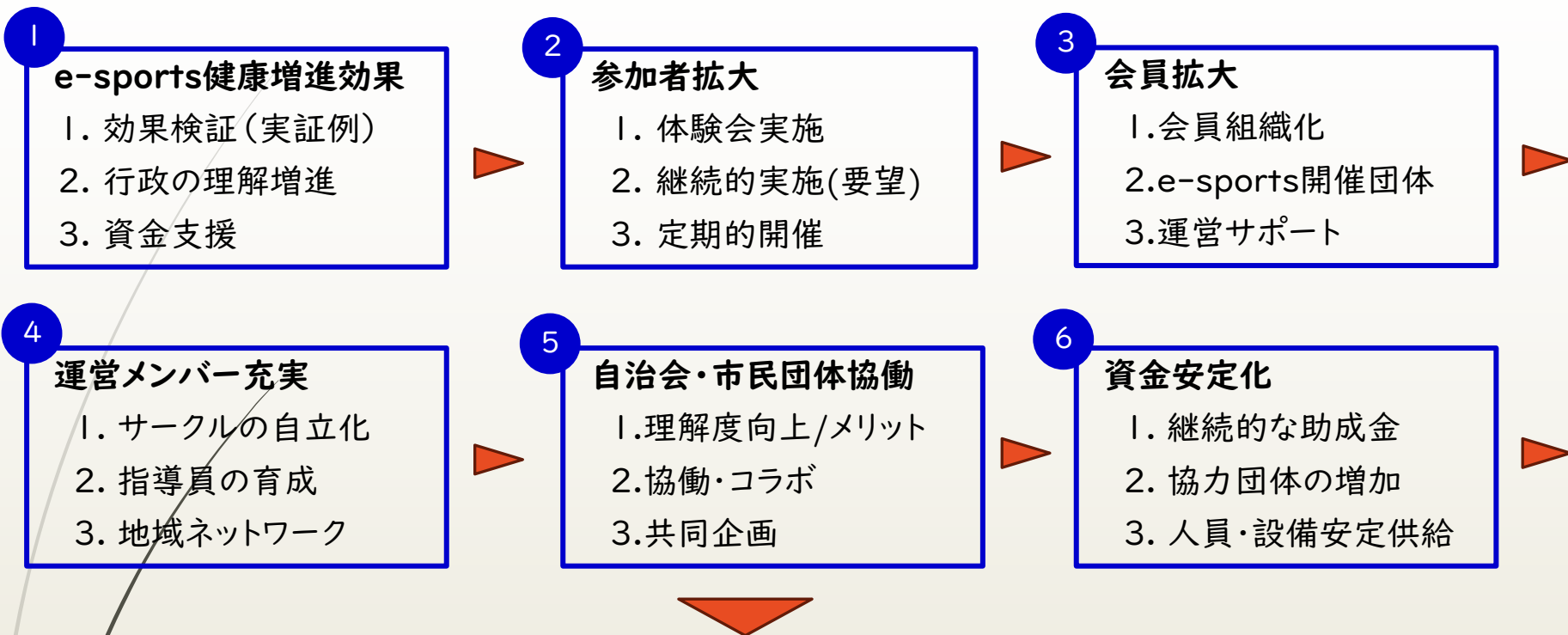
市の補助金を活用し活動

民間企業との協働(脳波測定: NOK株式会社、Ude-sports: ダスキンレントオール株)

口コミ効果: 聴覚障害者協会や高齢者施設からの開催要望増加



2. e-sportsを通じた地域活性化ストーリー



運営方法の拡大&進展

- 1. 他地域からの注目(見学依頼)
- 2. 大きなイベントの実施(広報PR・お誘い)
- 3. 初心者からベテランまで(コース分け)
- 4. 高齢者・障がい者・ヤング・ファミリー層まで(交流の場)
- 5. 健康をテーマにメニュー拡大の可能性



Ⅱ

イベント開催 提案書

習志野市e-sports協会

1. イベントの目的と目標
2. ターゲット層
3. 企画内容
4. 運営体制
5. 資金計画
6. 広報活動
7. 安全対策
8. 継続性の確保
9. 効果測定
10. 地域との連携



2025.01.30

1. イベントの目的と目標



■ e-sportsの認知度向上

- ▶ e-sportsの認知度を2024年比で20%向上させる
- ▶ 特にシニア世代への認知度向上を図りe-sportsに対する理解を深める

■ 地域活性化

- ▶ イベントを通して習志野市の魅力を発信しイメージの向上を図る
- ▶ e-sports関連企業との連携を強化しビジネスの創出を促進する

■ 世代間交流

- ▶ e-sportsを楽しむ機会を創出し世代間交流を促進する
- ▶ 親子で楽しめるイベントにし家族間コミュニケーションを促進する

■ 地域コミュニティの形成

- ▶ 地域住民同士の交流を促進し新たなコミュニティを形成する
- ▶ イベント後も継続的に活動できるようe-sportsサークルの設立を支援する

■ 健康増進

- ▶ e-sportsを健康増進に役立てるための啓発活動を行う
- ▶ e-sportsを使った運動プログラムや健康相談などを実施する

2. 企画内容



■ e-sports大会

- ゲームタイトル選定: 地域やターゲット層に合わせたゲームを選定する
- 競技レベル: 参加者のレベルに合わせた大会設計を行う
- 賞品: 地域特産品、スポンサー提供の商品、ゲーム関連グッズなどを用意する

■ 初心者向け体験会

- 最新ゲーム機器やVR体験コーナーを設置しe-sportsへの興味関心を高める
- プロゲーマーのデモンストレーションやゲーム実況者による解説を企画する
- 参加者同士の交流を促進するイベントやオンラインコミュニティなどを活用する

■ 地域連携企画

- 地域資源とのコラボ: 観光名所、特産品をモチーフにしたゲームの作成をする
- 地元企業とのタイアップ: スポンサーになってもらい、イベントを盛り上げる

■ 交流イベント

- ゲーム後の交流会、定期的な勉強会や情報交換会などを開催する
- 参加者同士が交流できる場を提供することでコミュニティ形成を促進する

Ⅲ 習志野市e-sports協会

実行計画





1. イベントに向けて実施項目洗い出し

NO	期間	実施項目	詳細
1	初期準備	地域社会との連携、クラブの設立を促進	地域住民が主体的に参画するクラブの設立を目指す
2		行政や医療機関との連携強化	健康・福祉への貢献を目指し、行政や医療機関とのパートナーシップを築く
3		地域の現状把握とクラブの理念づくり	地域の現状を把握し、クラブの理念と目標を明確にする
4	認知度向上	SNS活用でe-sports人気を訴求	社会メディアを活用してeスポーツの認知度を向上させる
5		デジタルスキル講座開催	高齢者のデジタル格差を解消するためのデジタルスキル講座を開始する
7	資金調達	有料会員制度を検討	持続可能な収益モデルを早期に確立するために、有料会員制度を導入を検討
8	リスク管理	リスク管理体制を構築	予期せぬトラブルや資金調達の困難などに対するリスク管理体制を構築
9	運営体制	運営体制の安定化を推進	運営体制の安定化を目指し、専門人材確保に向けた研修プログラムを実施
10	企画提案	eスポーツ競技大会の企画提案	競技種目、ルール、順位付け方法等を設定し、実行委員会に協議
11		eスポーツ体験・学習企画の企画提案	eスポーツの認知度及び魅力向上を図るための体験企画を企画
12	運営準備	運営マニュアルの作成・提出	フェスタに係る実施内容やスケジュール、役割分担、業務手順、緊急時の対応等を記載
13		出展事業者支援窓口の設置	出展事業者の募集、選定、出展確定後の各種調整、効果的な出展に係る支援
14		参加者管理	参加者の募集、決定及び当日管理等を行い、多様な方々が参加できる環境を設ける
15	大会開催	eスポーツ競技大会の実施	決勝戦等の上位対戦はメインイベント当日に実施し、リアルタイムで動画配信
16		eスポーツ体験・学習企画の実施	eスポーツの認知度及び魅力向上を図るための体験企画を実施
17	後処理	大会後のフォローアップ	大会後の参加者や出展事業者へのフォローアップを行う
18		次回大会の計画立案	大会の成果を踏まえ、次回大会の計画を立案する

2. 大型イベントGoal ロードマップ



e-sports ロードマップ

始動の扉

① 認知度向上活動

- 初心者向け体験会
- 地域e-sportsサークル支援

② 広報活動の強化

- SNS・地元メディアでの告知
- イベント参加者の声や笑顔を配信

形成の礎

⑤ 中長期計画の策定

- ミッション・ビジョンの策定
- 目標設定（短期・中期）

④ 資金調達計画

- 行政補助金申請
- 企業協賛
- イベント参加費・会員制度の検討

③ 運営体制の整備

- ボランティアスタッフ募集・研修
- 役割分担の明確化（スタッフ間）
- イベントマニュアル作成

展開の期

⑥ 連携・協働の実施

- 大学とのワークショップ
- 行政との連携

⑦ e-sportsフェスタin習志野

- e-sports体験ブース
- 三世代間交流大会
- 地域ブース/キッチンカー
- メインステージ

⑧ 自立運営体制の確立 事業の継続的成長

深化の道

[illegible]