

おかえり!第2の^{いい}e家!

同志社大学文化情報学部

チーム：HIROSHI

メンバー：菊山樹里・山口真央・小林拓

- 天理市の現状
- eスポーツについて
- 独自調査
- 施策の提案
- まとめ

目次

- 天理市の現状
- eスポーツについて
- 独自調査
- 施策の提案
- まとめ

天理市って
どんなところ？

天理市のゆるキャラ
てくちゃん（左） とりんちゃん（右）



天理市の特徴

人口
62,282人
(2022年10月現在)

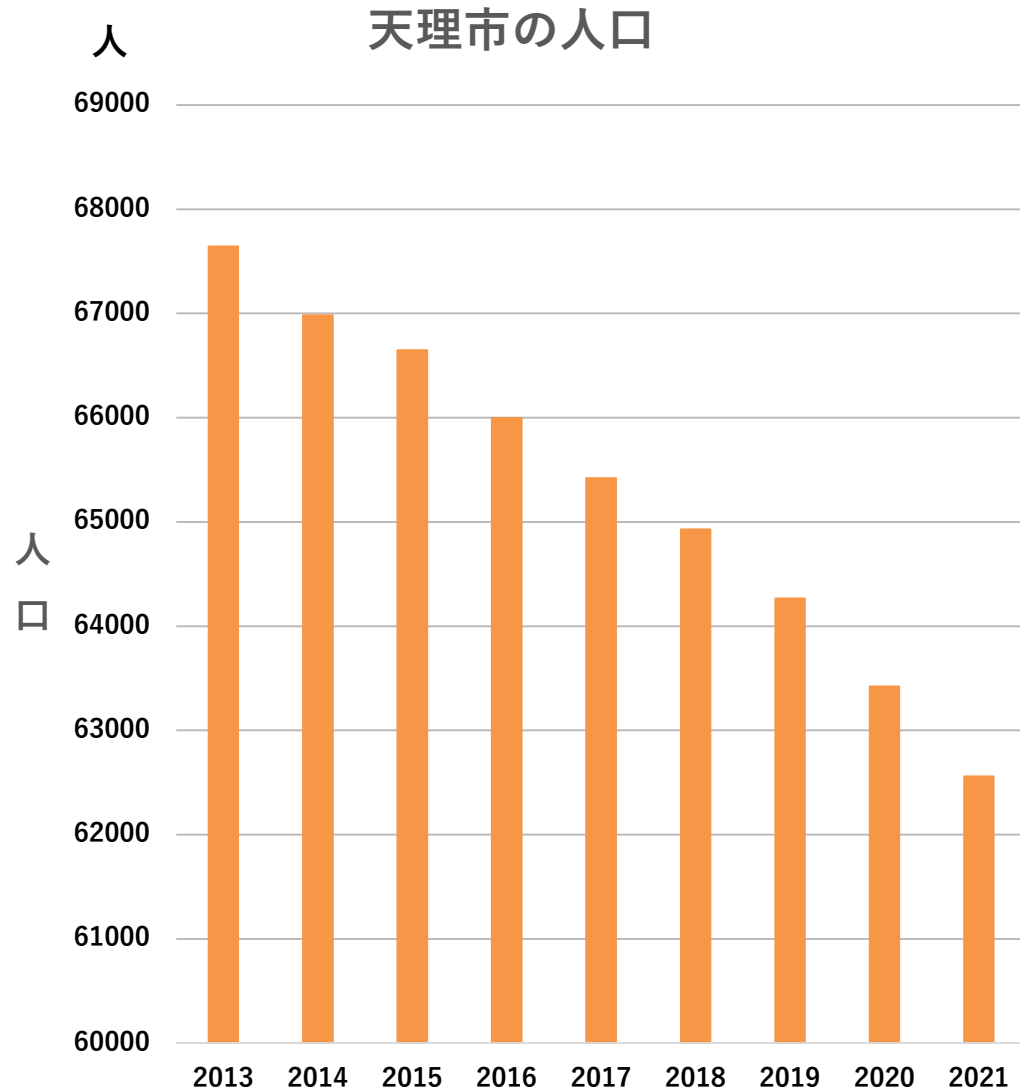
面積
86.42km²



天理大学
ラグビー部

天理高校
野球部

天理市の人口問題



参考)天理市HP(統計情報国勢調査より)

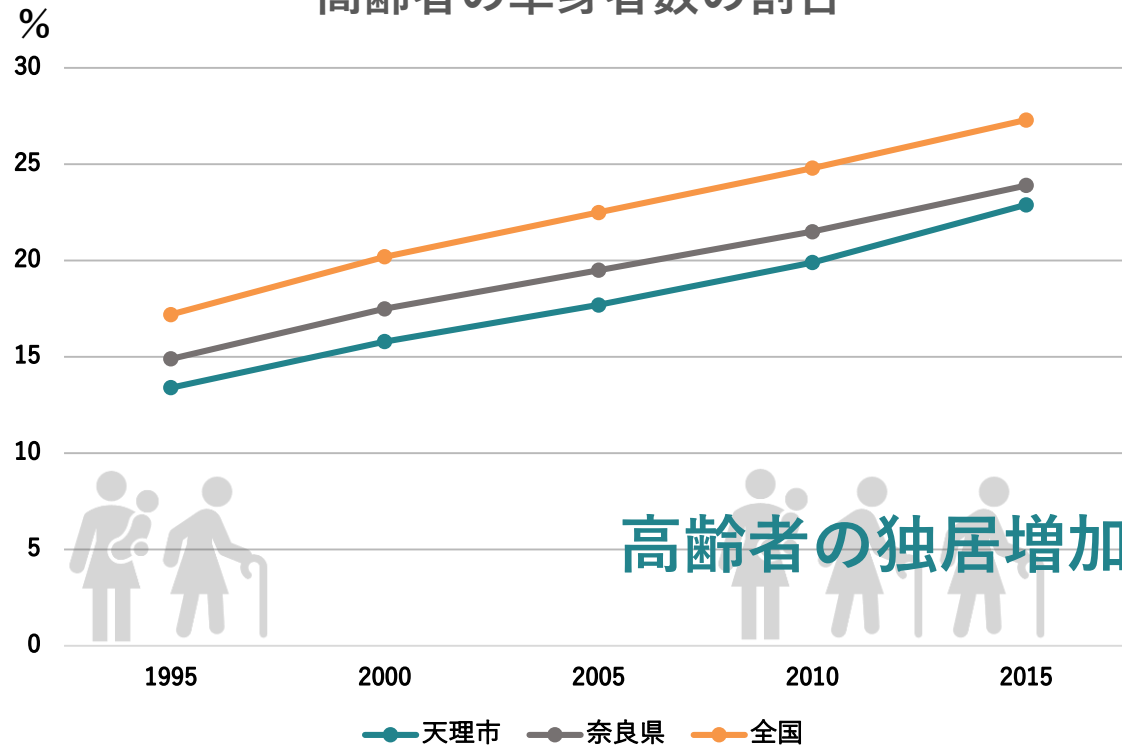
出生数の
減少

人口流出

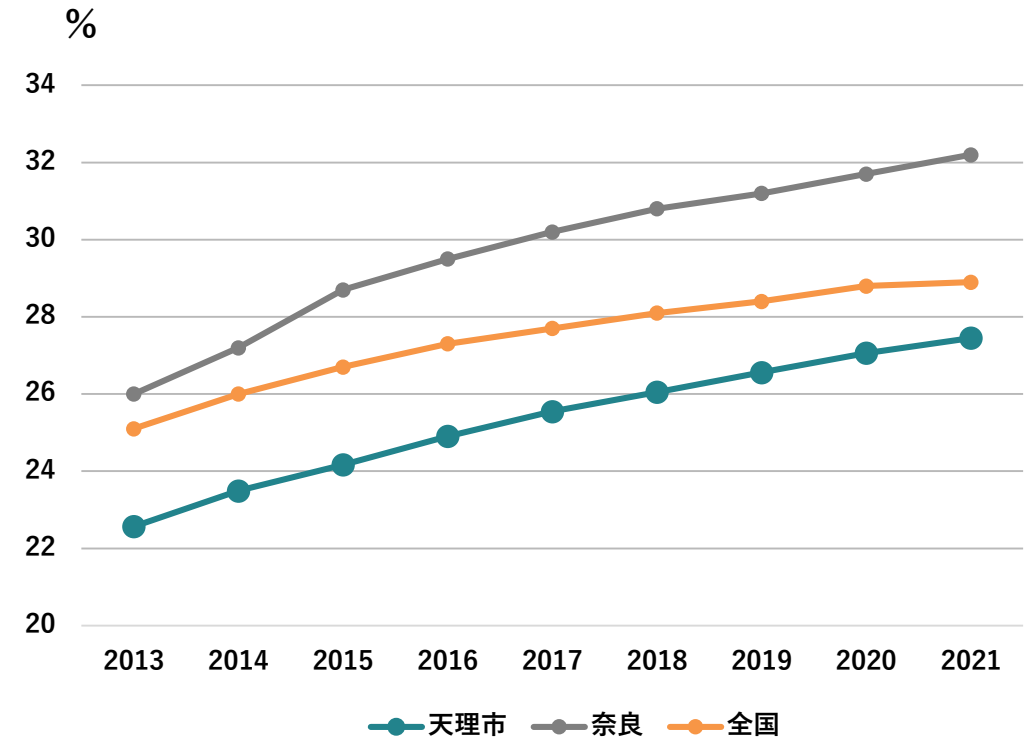
人口減少社会の進行

天理市の高齢者問題

高齢者の単身者数の割合



高齢者の割合



超高齢社会の進行

天理商店街の実態



天理商店街は、**全長1km**で
奈良県で**1番長い**商店街

空き店舗の**増加**

+

市民が商業街に対して

満足度が**低い**

問題解決のために

人口の課題

人口減少社会



超高齢社会



商店街の課題

商店街の衰退



 **eスポーツ** で実現できそう！ 

地域コミュニティの形成

空き店舗の有効活用

- 天理市の現状
- eスポーツについて
- 独自調査
- 施策の提案
- まとめ

eスポーツ
知ってるつもりにな
ってない？



eスポーツとは？



エレクトロニック・スポーツの略

電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、
コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った**対戦**を
スポーツ競技として捉える際の名称

世界競技人口
1億3,000万人

世界市場
1,940 億円

eスポーツの良し悪し

メリット

- 認知症予防に有用な可能性
- マインドスポーツ
- 集中力UP
- 知覚、認知への影響



デメリット

- 操作性が難しい
- 機材が高いものがある
- 視力低下
- 依存症の恐れ

参考)

- 三浦遊佐子ら「高齢者を対象とするeスポーツ実施前後の顔熱赤外画像を用いた皮膚温度変化解析」
- 加藤貴昭, 「eスポーツがもたらす知覚・認知の側面」
- 萩原悟一ら, 「eスポーツに関するポジティブ効果検証の試み:集中度と認知的スキルに着目して」

eスポーツの成功例

シルバーeスポーツジム

- ・さいたま市大宮区
- ・55歳以上向けeスポーツのコミュニティカフェ施設
- ・幅広い層を対象としたゲームを扱っている

参考) シルバーeスポーツ 東京新聞

<https://www.tokyo-np.co.jp/article/1752>



地域の資産を活かした eスポーツイベント

- ・岡山駅前商店街
- ・定期的にeスポーツイベントが開催
- ・プロチームの試合からeスポーツ体験会まで様々

参考) 全国商店街支援センター

<https://www.syoutengai-shien.com/case/rpt-1018/>



- 天理市の現状
- eスポーツについて
- 独自調査
- 施策の提案
- まとめ

天理市民の声を
聞いてみよう！



独自調査(対面調査)の実施

<目的>

天理市民とeスポーツの親和性を明らかにする

<調査項目>

eスポーツのイメージ
商店街の利用度
天理市の強みetc...

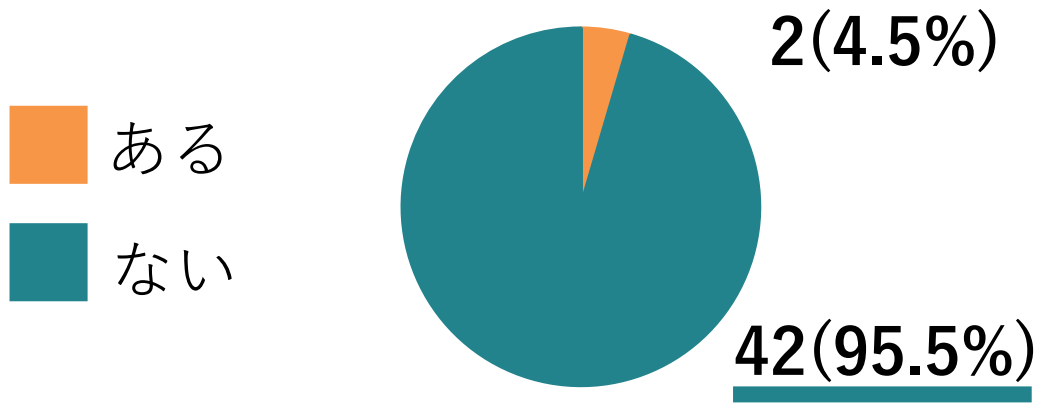
<概要>

調査対象者：天理市民(53名)
調査日：9/30(金)
調査場所：天理商店街

ご協力いただいた天理市商工会の方々、ありがとうございました

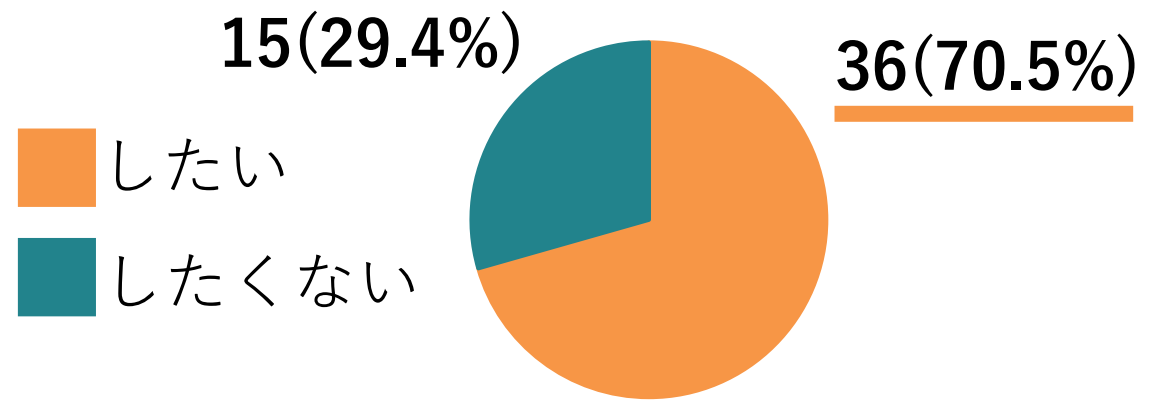
eスポーツの経験と意欲

eスポーツをしたことがあるか



したくない!

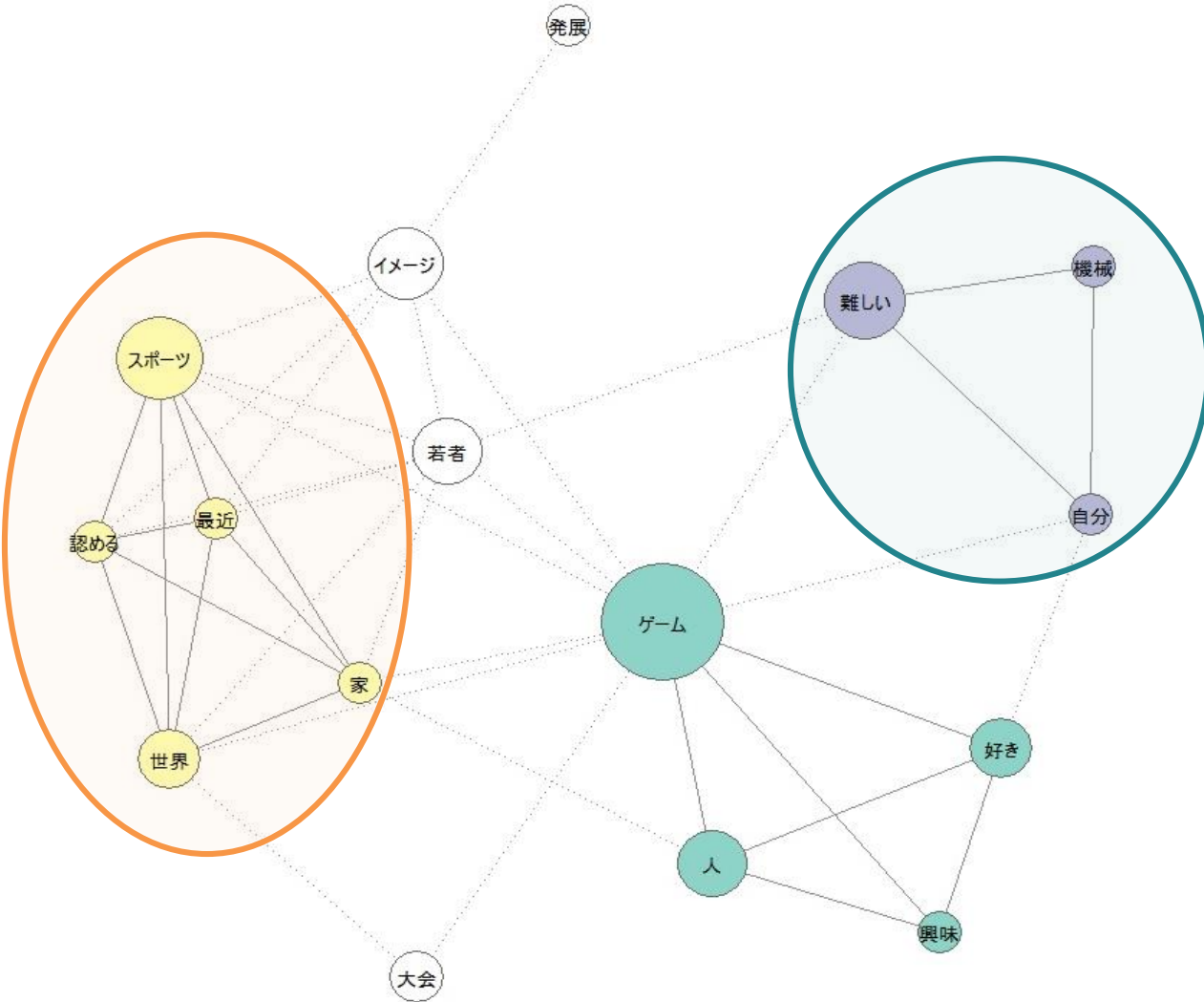
今後、eスポーツをしてみたいか



してみたい!

具体的な提案に向けて、
より詳しく分析

eスポーツに対するイメージ (共起ネットワーク分析)



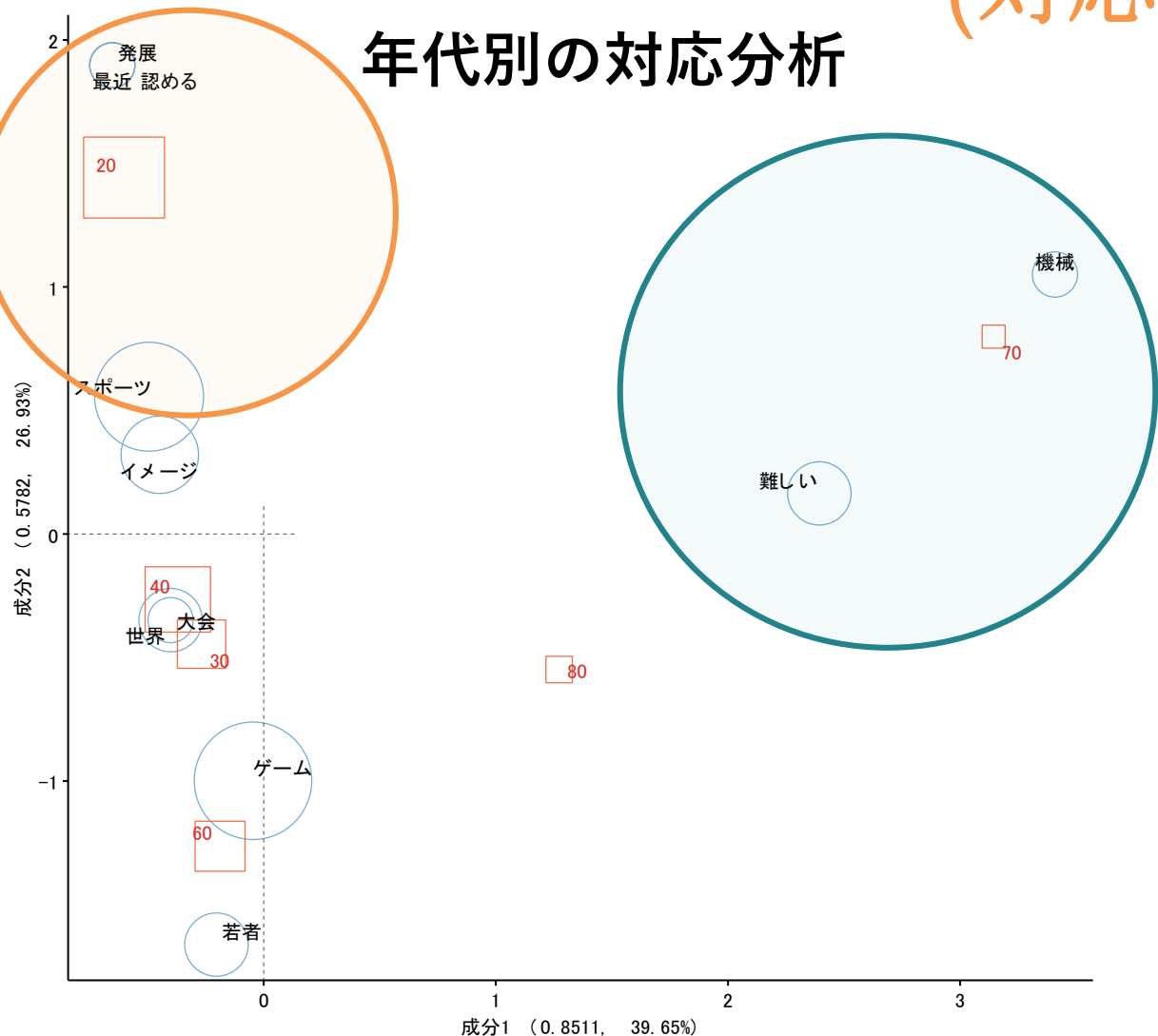
— 難しい・機械
eスポーツに対する **抵抗感**

+ 認める・最近
肯定的なイメージ

円の大きさが単語の出現頻度を表す。色が共起していることを表す

eスポーツに対するイメージ (対応分析)

年代別の対応分析



高齢者世代 (70~80代) **否定的**なイメージ

難しそうで手を出そうと思わない
健康に良さそうだが若者のイメージが
あり、できない



若い世代 (20代) : **肯定的**なイメージ

最近スポーツのひとつとして
認められてきたイメージ



商店街への市民の声

大学の通学路なので、歩いて通るだけです。



20代男性

商店街を**通るだけで利用しない**…



50代女性

病院の通り道ですが、なかなかどこにも寄りません。

- 天理市の現状
- eスポーツについて
- 独自調査
- 施策の提案
- まとめ

eスポーツで
解決しよう！！



おかえり、第2のe家

おかえり！



市民の憩いの場となる

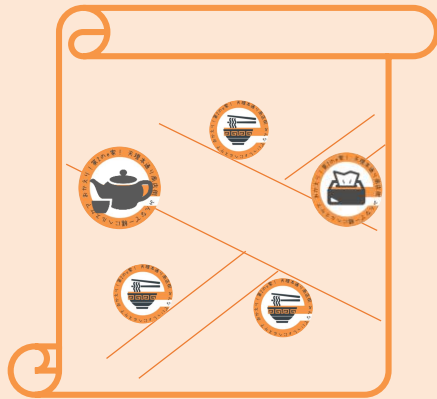


eスポーツ施設



eスポーツ×商店街の三種の神器

掲示板



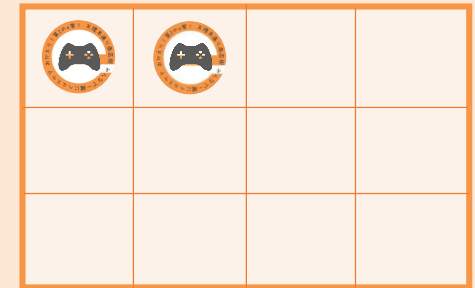
- 施設内に設置
- 地図に提携店を掲載
- 企業広告
(パンフレット)

提携シール



- 提携店に貼ることで周知
- eスポーツ施設の宣伝

ポイントカード



- 施設1回利用で1ポイント
- ポイントが貯まると提携店での割引や商品との交換が可能

eスポーツ×商店街 最強タッグ

eスポーツ施設



- 宣伝スペースの設置
- ポイントの配布

商店街内の店舗の**利用促進**

eスポーツ施設の**支援**

商店街



- ポイントと商品の交換
- 宣伝ステッカーの貼付

施策のポイント

市民

- ✓ 運動促進、脳の活性化
- ✓ 地域コミュニティの形成



商店街

- ✓ 空き店舗の有効活用
- ✓ 利用者の増加
- ✓ 売上の増加



- ✓ 市民憩いの場の中心へ
- ✓ eスポーツ市場への参入

eスポーツ施設



- ✓ 知名度向上、広告費削減
- ✓ 多種多様な組み合わせで新たなビジネス

地元企業

天理商店街を活かした提案



喫茶店

- ポイントを貯め、ドリンク無料
- eスポーツ前後に高齢者同士でお茶



生活用品店

- ポイントを貯め、商品と交換
- eスポーツ施設で手にした商品を購入可能



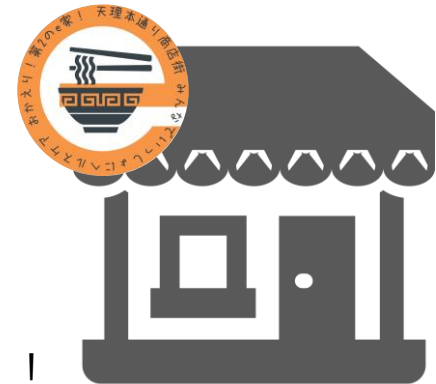
eスポーツ施設

- 商店街利用者の増加
- 高齢者の交流
- 運動機会を設ける



食堂

- ポイントを貯め、ラーメン200円引き
- 施設利用者にはセット料金でお安く！



- 天理市の現状
- eスポーツについて
- 独自調査
- 施策の提案
- まとめ

施策をまとめるよ！！！！



eスポーツと商店街って最強じゃん



いつでも どこでも **だれ**でもできる

eスポーツはスマホでも！

簡単な操作から難易度が高いものまで種類が豊富



コミュニケーションの場

一つの集まる場所を作り出せる

「ゲーム」という共通話題で世代を超えた交流

eスポーツと商店街って最強じゃん



集客効果 & 市場規模 拡大

eスポーツはまだまだ発展途上で参入しやすい
さらに、広告・宣伝効果 アリ



怪我のリスクなし

デジタル文化ならではの！その場で運動できる！
激しい運動をするより安全・安心

人口の課題

人口減少社会



超高齢社会



商店街の課題

商店街の衰退



奈良県 1 長い商店街



スポーツ賑わい



商店街のeスポーツ施設

地域コミュニティの形成

空き店舗の有効活用

4方向への価値提供

eスポーツ施設



地域住民



地元企業

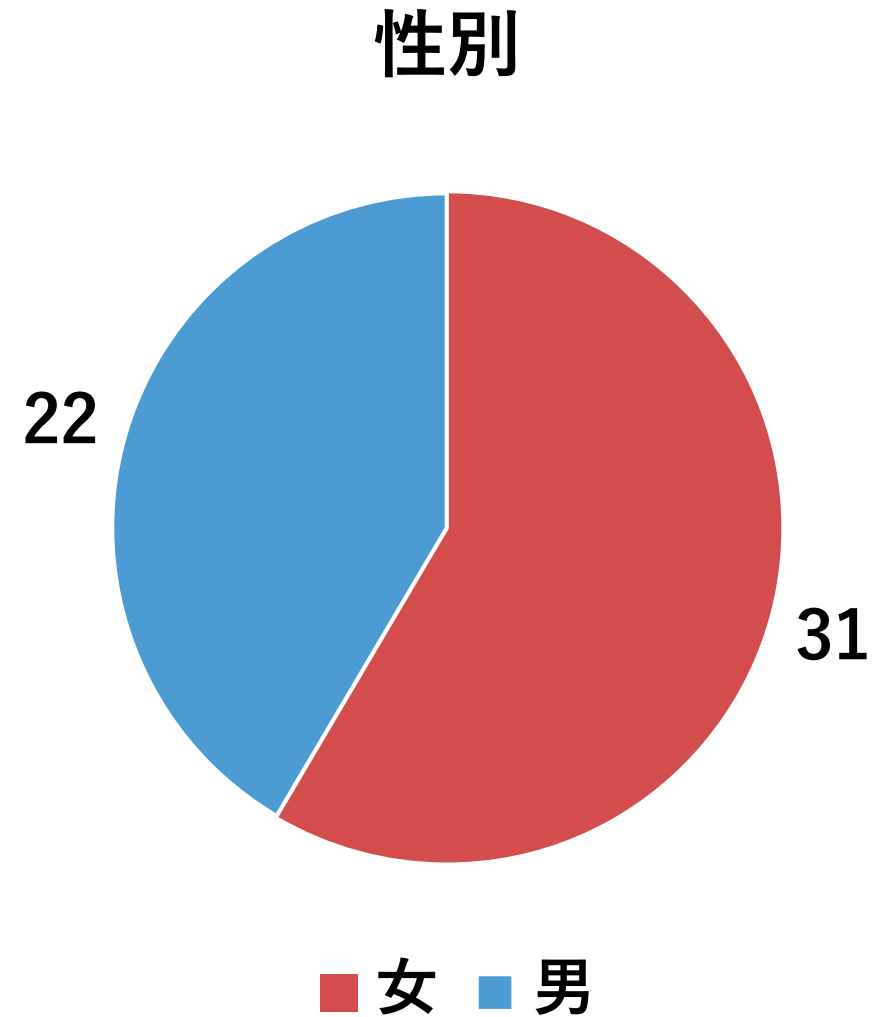
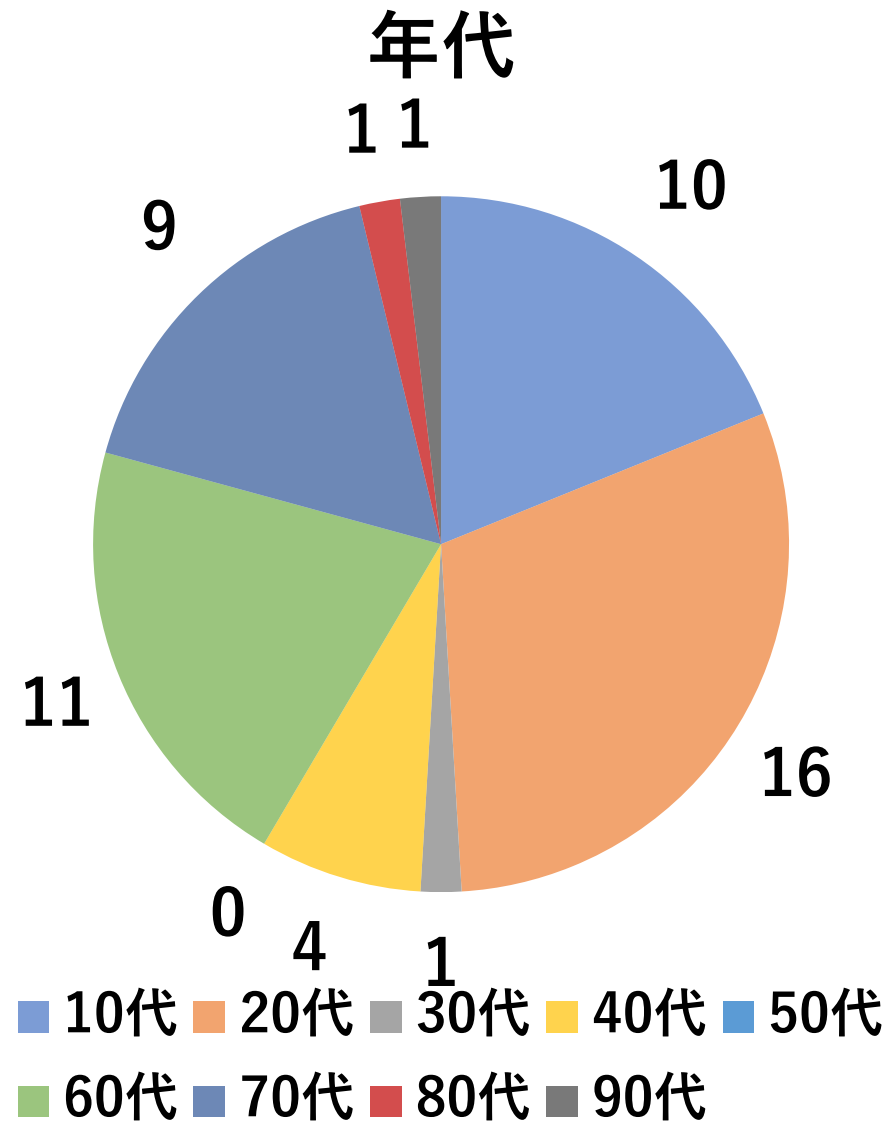


商店街



ご清聴ありがとうございました

調査対象者の詳細



具体的な調査項目

日常生活

週に何回外出しますか？
どのくらいの頻度で運動しますか？

eスポーツ

eスポーツを知っていますか？
eスポーツをしたことはありますか？
eスポーツに対してどのようなイメージがありますか？
機会があるならeスポーツを試してみたいと思いますか？

天理市

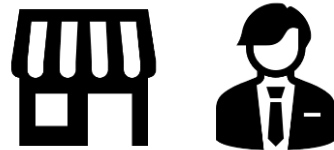
商店街をどれくらいの頻度で利用しますか？
天理市を人に紹介するとき、なにを例に挙げますか？

デメリットを工夫で改善！

高齢者には
難しい



機材費用が
かかる



ゲーム依存
視力低下が心配



身体が動かない
認知症が心配



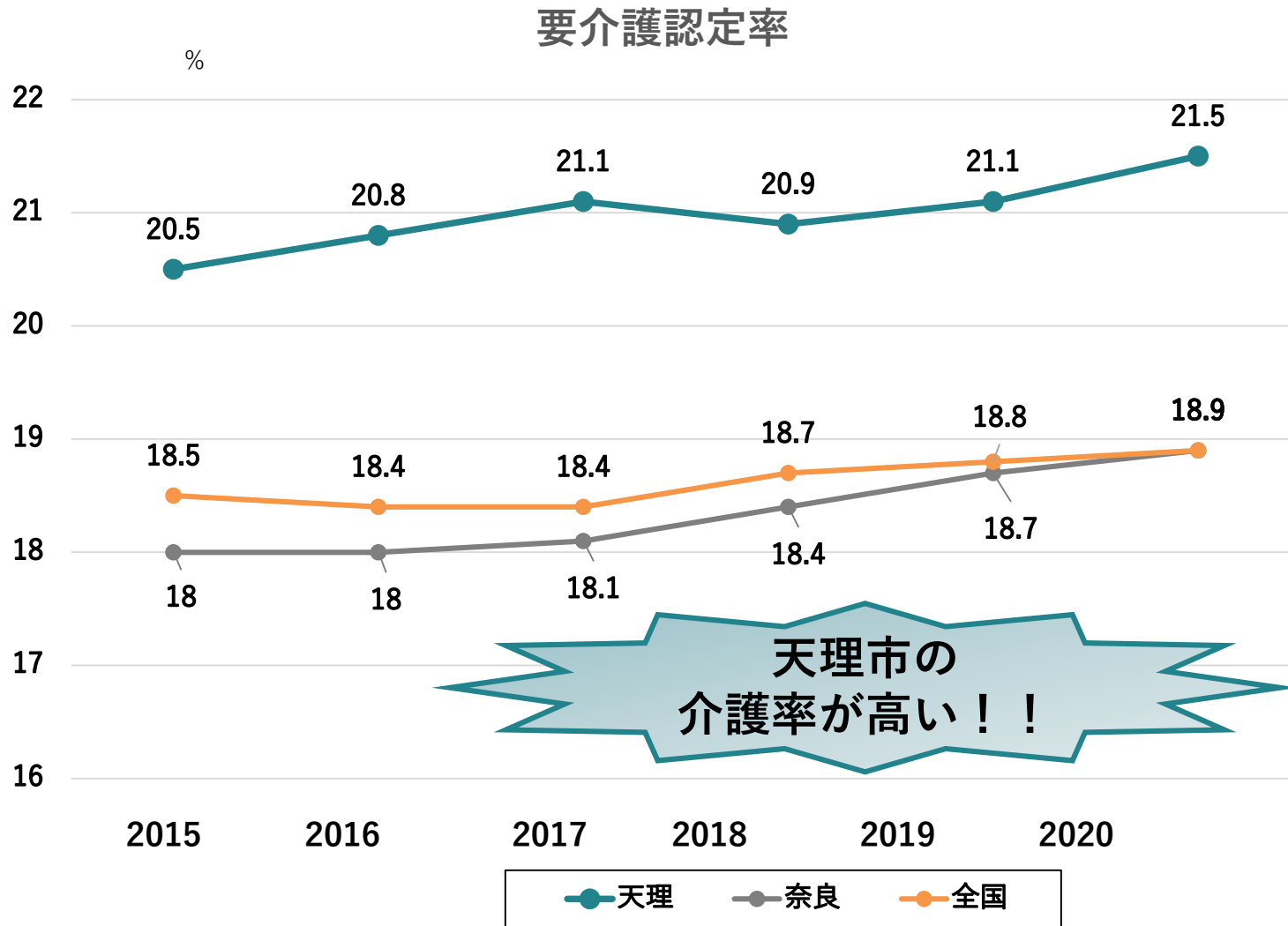
難易度が簡単な
ゲームを採用

地元企業の協賛
(広告掲載等で還元)

1日〇時間まで
時間制限
+
大画面モニター

脳トレや
VRを使用した
室内スポーツ
まで種類多数

高齢者介護



要介護者の増加