

**ぷよをつないで、みんなでつながる！  
～MSGぷよぷよ体験&交流会～**

## **実施報告書**

2024年度 講座受講者一同

## イベントの実施目的

- 近年深刻な少子高齢化が課題となっている。若年層から高齢者まで幅広い年代が交流して繋がりを持ち、地域コミュニティを活性化することが重要。
- 交流の機会を作ることで、高齢者の社会的な孤立の発生や深刻化を防げる。犯罪がおきにくくなり、高齢者や子供の安全も保たれやすくなる。
- 「性別、年齢、距離、障がいの有無などを超えて人々の交流を促進できる」というeスポーツの特性を活かし、子供から高齢者までだれもが楽しめるものとし、宮崎県で幅広い年代の地域住民が交流する機会を提供する。

## イベントの実施概要

- 本eスポーツイベントを幅広い年代の地域住民が交流する機会とするために、以下の構成で実施いたしました。

ターゲット	若年層（幼稚園・保育園年長～高校生）、若年層の保護者、大学・専門学校生、高齢者
実施場所	学校法人宮崎総合学院MSG eSports stadium
実施日時	令和6年11月24日（日） 10:00～13:00
主な実施項目	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 講演会（eスポーツとは何か）</li><li>・ ルール説明</li><li>・ 交流体験</li><li>・ トーナメント試合</li></ul>
広報戦略	<ul style="list-style-type: none"><li>・ SNS（宮崎情報ビジネス専門学校のX、Instagram等）</li><li>・ 口コミ</li></ul>
参加費等	全て無料



## 実施の様子



## 実施結果

来場者数	17名
主な来場者の属性	<ul style="list-style-type: none"><li>・宮崎市内の社会人 6名</li><li>・宮崎市内の専門学校生 11名</li></ul>
実施の所感	<p>今回のイベントでは、eスポーツを活用したことで参加者同士の交流が活発に行われ、特に学生と社会人が自然に関わり合う機会を提供できました。運営側も楽しめるほど盛り上がり、交流促進という目的は十分達成されたと感じます。また、安全面でもトラブルなく進行できたことは大きな成果です。</p> <p>一方で、集客面では幅広い年齢層をターゲットにしていたものの、宮崎市制100周年のイベントとバッティングした結果、参加者が学生中心に偏ったことが課題として挙げられます。運営面では役割分担や時間管理が不十分で、小さなミスやスケジュール調整の難しさがありました。また、盛り上がりすぎた場面での適切なハンドリングにも改善の余地がありました。全体として、交流の場を提供できイベントは成功でしたが、集客や運営体制の見直しを行い、次回のより良い運営につなげたいと思います。</p>

# 講座前半（11/9-10）受講後アンケート

9件の回答

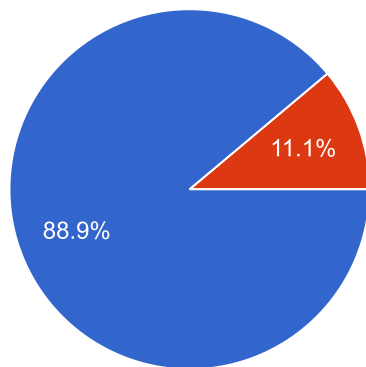
[分析を公開](#)

## 講義『eスポーツの概要』について

eスポーツビジネスやeスポーツを活用した地方創生の概況の講義に興味を持ってましたか。

 [コピー](#)

9件の回答

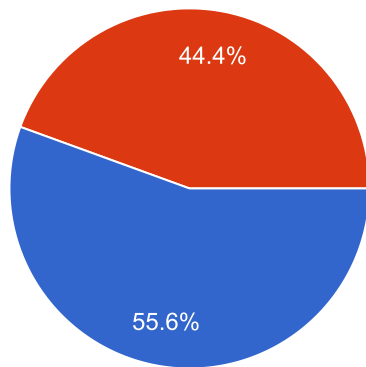


- かなり興味をもてた
- まあまあ興味をもてた
- あまり興味をもてなかった
- まったく興味をもてなかった

eスポーツビジネスやeスポーツを活用した地方創生の概況の講義は理解できましたか。

 [コピー](#)

9件の回答



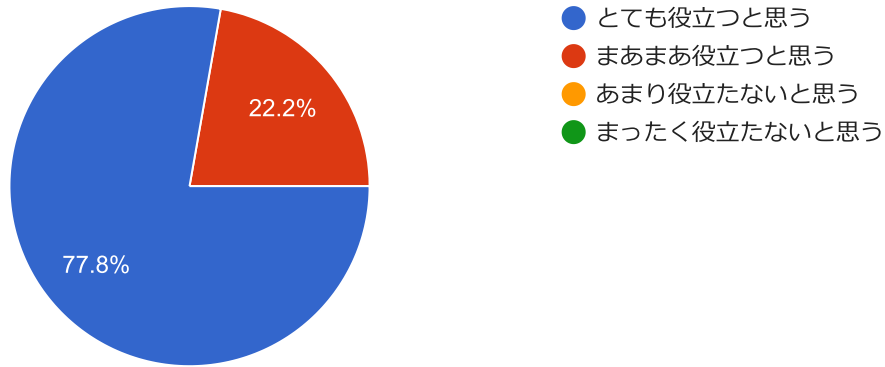
- よく理解できた
- まあまあ理解できた
- あまり理解できなかった
- まったく理解できなかった



eスポーツビジネスやeスポーツを活用した地方創生の概況の講義の内容は今後のご自身の仕事や業務に役立つと思いますか。

コピー

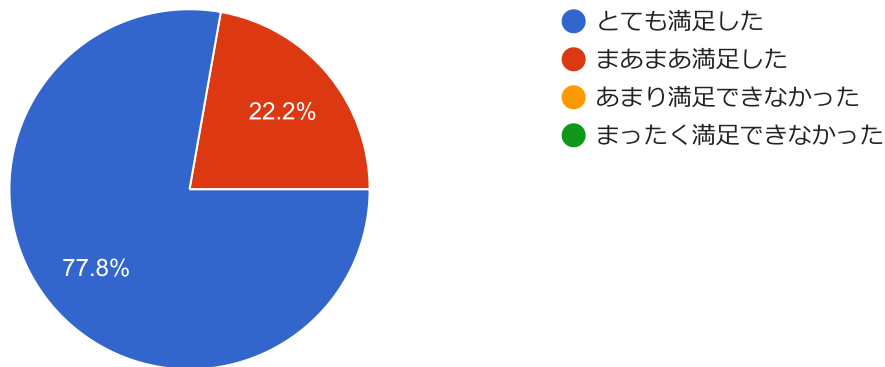
9件の回答



eスポーツビジネスやeスポーツを活用した地方創生の概況の講義の満足度を教えてください。

コピー

9件の回答

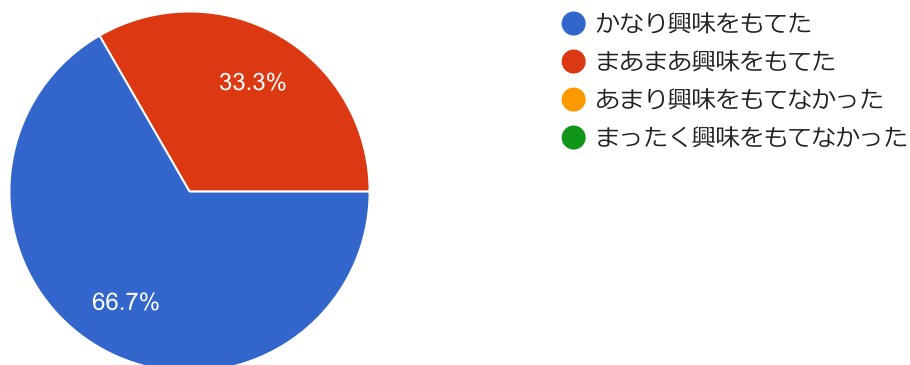


### グループワーク『企画・準備（1日目・2日目）』について

企画・準備（1日目・2日目）のグループワークの内容は興味を持ってましたか。

コピー

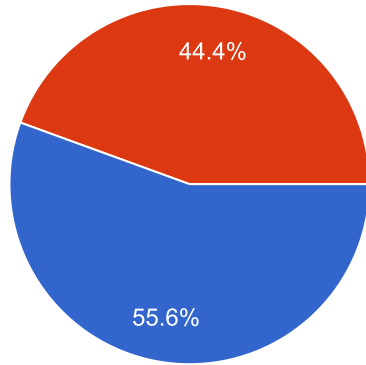
9件の回答



企画・準備 (1日目・2日目) のグループワークの内容は理解できましたか。



9 件の回答

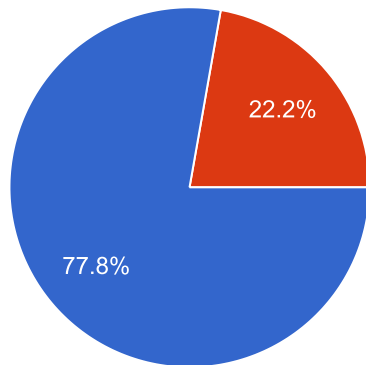


- よく理解できた
- まあまあ理解できた
- あまり理解できなかった
- まったく理解できなかった

企画・準備 (1日目・2日目) のグループワークの内容は今後のご自身の仕事や業務に役立つと思いますか。



9 件の回答

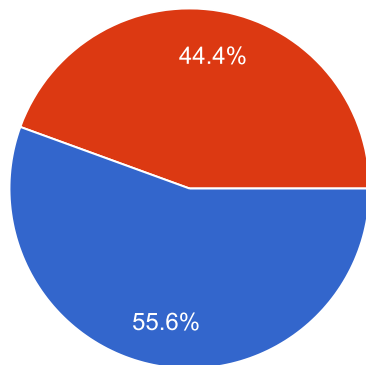


- とても役立つと思う
- まあまあ役立つと思う
- あまり役立つと思う
- まったく役立つと思う

企画・準備 (1日目・2日目) のグループワークの満足度を教えてください。



9 件の回答



- とても満足した
- まあまあ満足した
- あまり満足できなかった
- まったく満足できなかった





講座への感想や印象に残ったこと、3日目・4日目に向けてのご要望などがあれば教えてください。

4件の回答

とてもよかったです

とても刺激的な時間になりました。引き続きよろしく願いいたします。

日本におけるeSports界隈の現状について、当事者の方からお聞きすることができとても勉強になりました。

今後宮崎県内にとどまらず、eSportsに関する事業等に参加していきたいと考えています。医療関係に関して、現時点ではeSportsに特化した医療業界はほとんどありません。また、メリットや運営していけるものなのか不明瞭な点が多く、踏み出せない現状であるためそこをしっかりと、勉強していきたいなと考えました。

準備にとっても苦勞されたと思いますし、資料も参考にできるということでとても助かりました。

このコンテンツは Google が作成または承認したものではありません。 - [利用規約](#) - [プライバシーポリシー](#)

Does this form look suspicious? [レポート](#)

Google フォーム



# 講座後半 (11/23-24) 受講後アンケート

9 件の回答

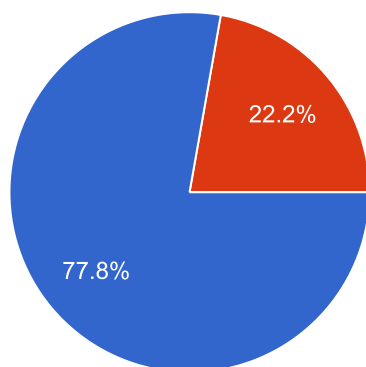
[分析を公開](#)

## グループワーク『運営・評価(3日目・4日目)』について

運営・評価(3日目・4日目)のグループワークの内容は興味を持ってましたか。

 [コピー](#)

9 件の回答

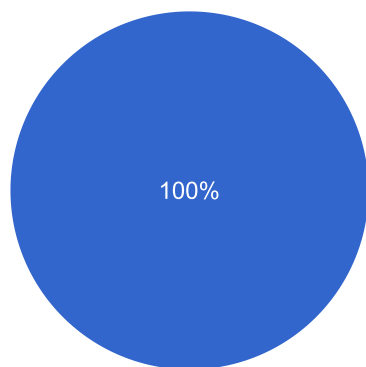


- かなり興味をもてた
- まあまあ興味をもてた
- あまり興味をもてなかった
- まったく興味をもてなかった

運営・評価(3日目・4日目)のグループワークの内容は理解できましたか。

 [コピー](#)

9 件の回答



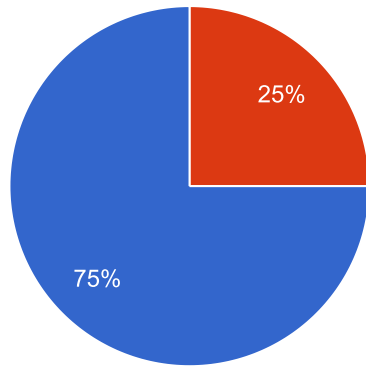
- よく理解できた
- まあまあ理解できた
- あまり理解できなかった
- まったく理解できなかった



運営・評価（3日目・4日目）のグループワークの内容は今後のご自身の仕事や業務に役立つと思いますか。



8 件の回答

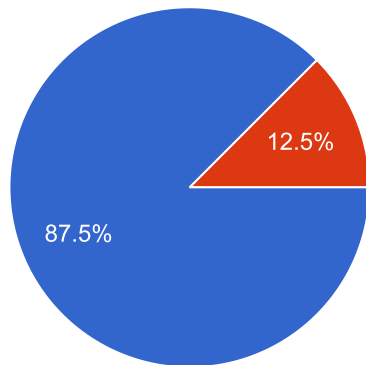


- とても役立つと思う
- まあまあ役立つと思う
- あまり役立たないと思う
- まったく役立たないと思う

運営・評価（3日目・4日目）のグループワークの満足度を教えてください。



8 件の回答



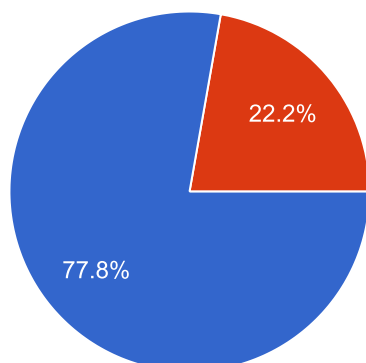
- とても満足した
- まあまあ満足した
- あまり満足できなかった
- まったく満足できなかった

#### 4日間の講座全体について

今回の講座を通して、eスポーツイベントのプロセスや必要な知識・スキル等に関して理解は深まりましたか。



9 件の回答



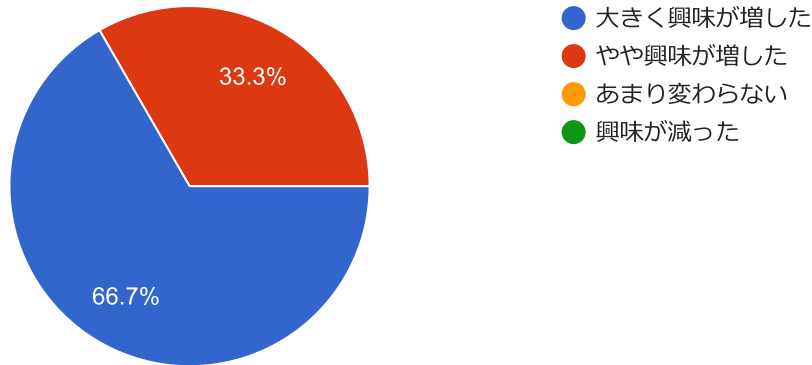
- かなり理解が深まった
- まあまあ理解が深まった
- あまり理解は深まらなかった
- まったく理解は深まらなかった



今回の講座を通して、eスポーツに係るイベントやビジネスへの興味関心は変化しましたか。

コピー

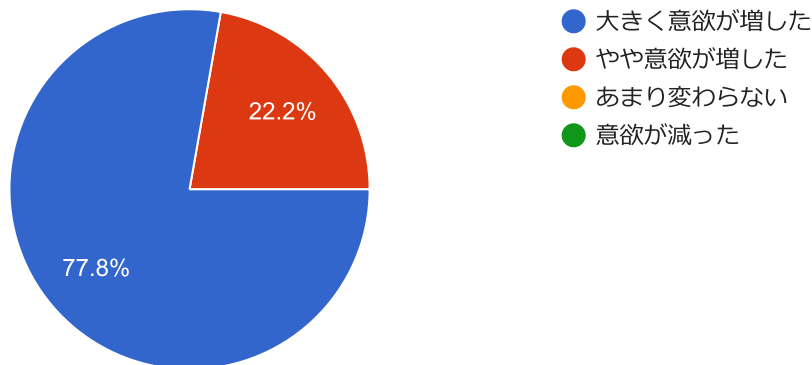
9件の回答



今回の講座を通して、eスポーツに係るイベントやビジネスへの取組意欲（モチベーション）は変化しましたか。

コピー

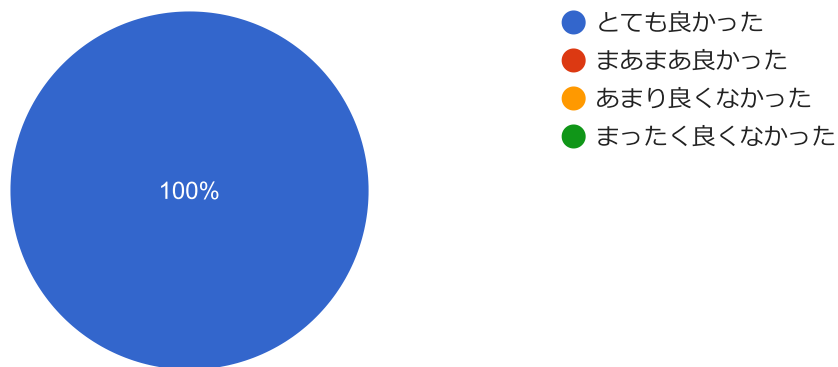
9件の回答



今回の講座の実施内容（eスポーツイベント企画・開催の体験等）はいかがでしたか。

コピー

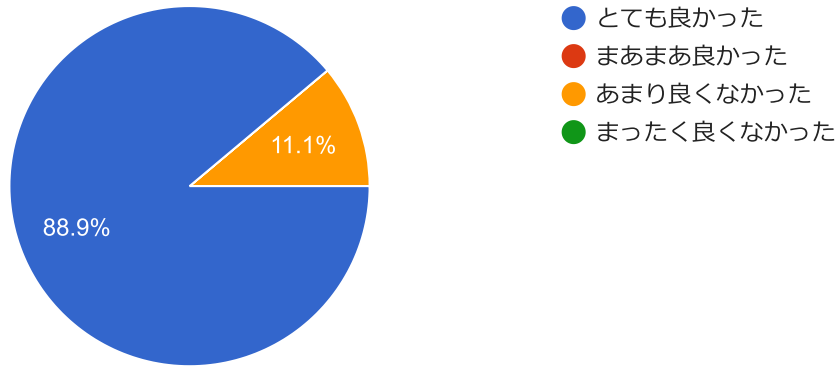
9件の回答



今回の講座の実施形式（集合学習でのグループワーク中心）はいかがでしたか。



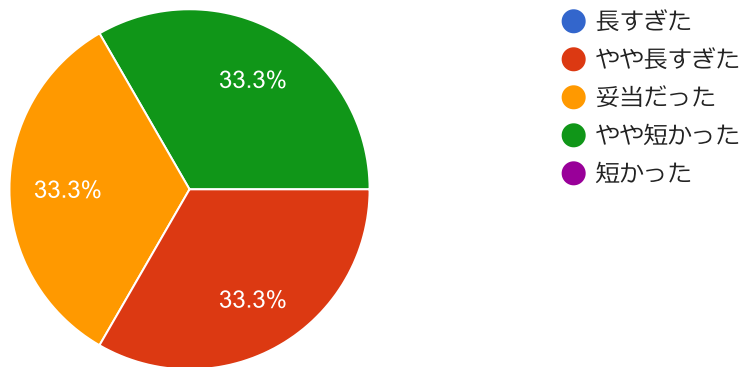
9 件の回答



今回の講座の実施時間・期間（土日4日間・計24時間）はいかがでしたか。



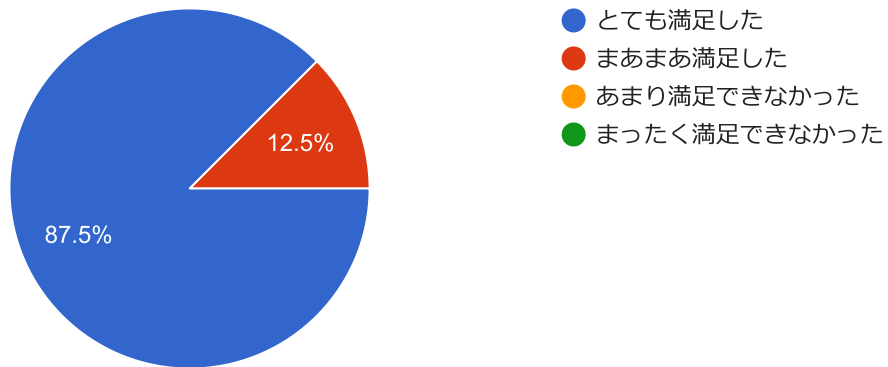
9 件の回答



今回の講座に対する総合的な満足度を教えてください。



8 件の回答

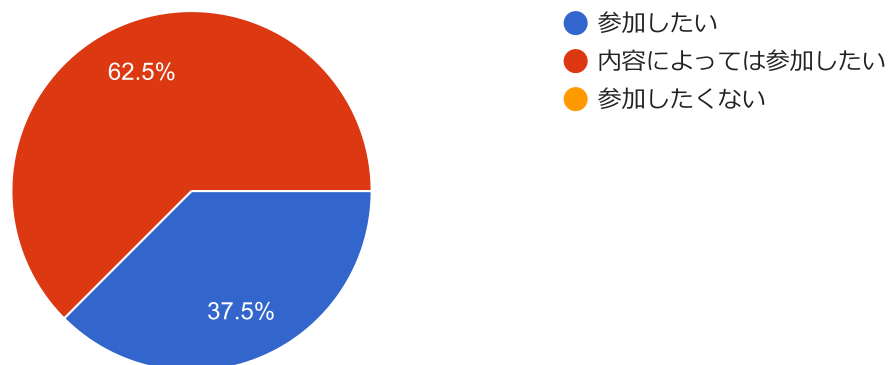






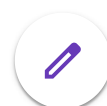
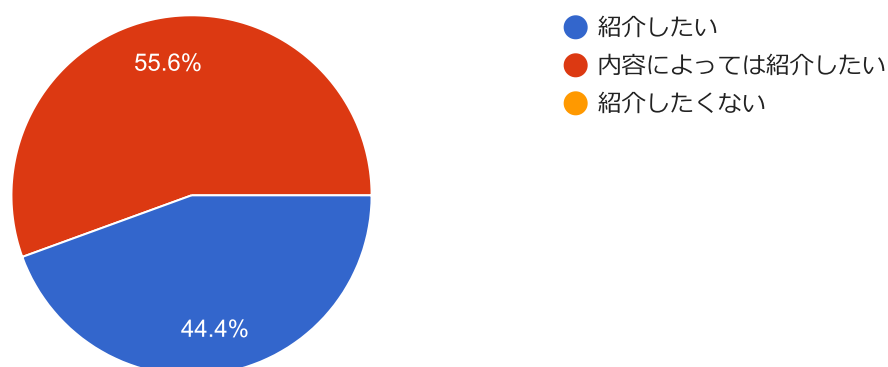
今回のような講座が開催された場合、また参加したいと思いますか。

8 件の回答



今回のような講座が開催された場合、お仕事の同僚やご友人、お知り合い等に紹介したいと思いますか。

9 件の回答



講座への感想や印象に残ったこと、今後に向けてのご要望などがあれば教えてください。

8件の回答

特に教材に関してはeスポーツイベントをやったことある身としてとても完成度が高く、逆に参考になる授業でした、ありがとうございました。

とても貴重な体験になりました。ありがとうございました。

今後eスポーツイベントを開催するにあたって運営の動きだったり全体の流れについてとても参考になった

とても濃い4日でした。リアルでゲームの仲間が居ないので、同じようなイベントがありまして紹介は難しいのかなと感じておりますが、とても勉強になりましたし、楽しかったです。

社会人と学生のつながりが持てたこと、eスポーツの学習が1からできたこと、とても素晴らしい機会を与えてくれて感謝しています。計画から準備、イベント運営まで行うため仕方ないことですが4日間というのが少し長い気がしてしまいます。半分くらいのボリュームであれば受講者の日程調整もしやすく人数も増えるのかなと思いました。ですがそれを考慮してもとても良い時間で勉強になりました。本当にありがとうございました。

eスポーツがオリンピック競技へと認められ、医療現場等それにかかわる企業やかかわり等が増加してくると思います。私が見た限りでは公認としてのeスポーツ関連の福祉医療に関しては企画として行われているが資格、専門性のある医療、それを行うための公認された教育等がなかなか見つからない状況です。個人として何かできることがないか考えて行動化しようとしていますが、何から手を付ければよいのかわかりません。需要と供給のバランスが取れない限り存在することが難しいと思いますが、その企業やプランに関していろいろと知りたいと思いました。

今回のイベントにて浮き彫りとなった留意点や課題については、今後のeスポーツイベントの企画や運営に役立てない。また、eスポーツ以外のイベントにも参考になると思いました。またこのような機会があれば参加したい。

特になし

このコンテンツは Google が作成または承認したものではありません。 - [利用規約](#) - [プライバシーポリシー](#)

Does this form look suspicious? [レポート](#)

Google フォーム



