

令和7年10月3日

武豊町議会

議長 石川よしはる 様

武豊町議会文教厚生委員会

委員長 石原壽朗

令和7年度

武豊町議会文教厚生委員会視察先検討報告書

1. 視察先選定に至る経緯

令和7年7月2日に開催された文教厚生委員会において、今年度の行政視察調査事項について以下の課題が取り上げられた。

1. 生涯学習施設の課題（老朽化および集約化）
2. 高齢化に伴う新たな健康づくりやフレイル予防事業の推進（ｅスポーツなど）
3. 子育て支援策の更なる充実

これらの課題を調査研究するための視察先を選定することが確認された。事業展開を行っている自治体として、次の候補が挙げられた。

- 1つ目：東京都武蔵野市、神奈川県大和市
- 2つ目：大阪府東大阪市、群馬県太田市、静岡県島田市
- 3つ目：静岡県富士市

移動行程も考慮した結果、神奈川県大和市、静岡県島田市、富士市の3市を調査先候補地として先方へ申し込みをすることとなった。しかし、富士市からは対応不可との連絡があり、大和市と島田市を行政視察先として決定した。

2. 武豊町の現状と課題

視察に先立ち本町の現状と課題について、担当課にヒアリングを実施した。

(1) 武豊町生涯学習施設の課題（老朽化と集約化／生涯学習スポーツ課）

武豊町の生涯学習施設は、昭和50年代から60年代に武豊町中央公民館、武豊町歴史民俗資料館、武豊町立図書館の3施設が整備され、平成16年に武豊町民会館(ゆめたろうプラザ)が整備されている。

対象施設の劣化調査結果を見ると、劣化が進んでいる箇所、点検等で不具合が確認されているものの改修が行われていない箇所等が散見される。

「構造躯体の健全性」については、4施設とも問題がないことを確認している。直近で、財政負担が増える中、3施設の更新や大規模改修の時期が集中することとなるため、

長期的かつ全体最適化の視点から他の公共施設等の更新や維持管理に係る費用を含めた平準化を行う必要がある。

「武豊町公共交流拠点基本構想」においては、役場庁舎や保健センターなどの公共機能を集積する方針が示されており、利便性の向上と行政サービスの効率化が期待されている。

また、令和5年3月に策定された「名鉄知多武豊駅西グランドデザイン」においても公共交流拠点、名鉄知多武豊駅前の「にぎわい創出エリア」、中央公民館や図書館が立地する「既存公共施設ゾーン」を「一体的な一つの拠点」としてとらえ、まちづくりの視点から地域全体の活性化を目指し、総合的に検討を行うことが特に重要とされている。

生涯学習施設は、文化・芸術の鑑賞など個人や団体が生涯学習や町民活動の拠点として活用し、町内外の交流人口の拡大に資する施設である。

町に一つしかない施設も多いが、利用状況の実態や町民ニーズ等を踏まえつつ複合化や集約等を検討し効率化を図ることで、より質の高い空間を整備し、町民が豊かな交流を育むことができる環境づくりを推進していく必要がある。

(2) 武豊町におけるフレイル対策と e スポーツの現状および今後の方向性(福祉課)

(2) —1. 武豊町の現状

- ・ 武豊町の 65 歳以上人口は 10,913 人(25.2%)で、年々増加傾向
- ・ 要介護・要支援認定率は全国平均より低め(全国 19.7% 武豊町 14.9%)

(武豊町基礎情報)

- ・ 要介護リスク者の状況としては「認知機能低下」(36.7%)、「うつ」(24.8%)、「転倒」(24.6%)、「口腔機能低下」(21.0%) が増加傾向にある
- ・ 外出頻度「週に4回以上」(72.0%)「趣味がある人」(74.7%) がやや減少

(第9期武豊町高齢者福祉計画・介護保険事業計画)

- ・ 憩いのサロン(14会場) 176回開催、延べ 6,683 人参加
- ・ 体操サロン(3会場) 74回開催、延べ 1,554 人参加
- ・ 介護予防教室4回開催、延べ 99 人参加

(令和6年度主要施策)

フレイル対策は、身体的機能の維持だけでなく、認知機能や心理的安定、さらには人とのつながりを保つ社会的側面など、多角的な観点からの取り組みが求められる。

武豊町では、これまで「憩いのサロン」をはじめとする通いの場の充実を図り、地域住民同士が交流しながら、健康づくりやフレイル予防に取り組む環境を整備してきた。

しかし、町内には現在のサロンに参加していない高齢者も少なくなく、こうした方々は、外出や交流の機会が限られることでソーシャルフレイル（社会的孤立）に陥るリスクが高まる可能性がある。

このため、既存のサロン活動に加え、多様なニーズに応える新たな通いの場の提案と整備が重要であり、誰もが気軽に参加できる仕組みづくりが今後の大きな課題となっている。

(2) –2. eスポーツについて

eスポーツは、「運動」「認知刺激」「交流」を同時に実現できるツール。

ソーシャルフレイル予防と要介護認定率低下に効果が期待できる。

*高齢者が行うデジタルゲームと健康に関するエビデンス

ゲームの種類	著者(年)	研究デザイン	具体的アウトカム	認知的アウトカム	社会的アウトカム
エクサゲーム 身体を動かすゲーム	Sturnieks et al.(2024)	RCT(n=769, 12か月追跡)	転倒率低下 移動能力の改善	認知機能の有意な向上なし	転倒恐怖の軽減
	Howes et al. (2017)	メタアナリシス(23研究)	バランス向上 運動力向上 (週120分以上の介入で有意)	実行機能、反応時間の向上傾向(SMD=-0.48)	エビデンス不足
	Xu et al. (2020)	システムティックレビュー(23研究)	筋力・バランス・移動能力向上	情報処理速度・実行機能の向上	単独プレイでは社会的効果なし
認知トレーニング ゲーム 脳トレ要素を含む ゲーム	Sturnieks et al.(2024)	RCT (n=769)	転倒予防効果なし	認知機能に有意な向上なし	社会的影響なし
	Xu et al. (2020)	システムティックレビュー	身体的影响なし	認知機能向上(特に実行機能)	エビデンス不足
ソーシャルゲーム 他のプレイヤーと 交流しながらプレイ するゲーム オンライン・対面 どちらも含む	Kaufman and Sauv�� (2019)	RCT. (n=73)	—	—	社会的交流増加、 孤独感低下 (p<0.01)
	Xu et al. (2020)	システムティックレビュー	—	—	ソーシャルゲームは社会的つながりを促進する可能性
	Loos and Kaufman (2018)	システムティックレビュー(4レビュー論文)	—	抑うつ軽減の可能性	グループプレイ型ゲームは社会的交流を促進
	Nakagomi et al. (2025)	縦断研究(n=2504, 2年間追跡)	座位時間や外出頻度に影響なし	Flourishing Index(幸福感・目的意識)への影響なし	趣味グループ参加・友人交流増加の傾向(統計的有意性なし)

(高齢者のつながりと健康を育むデジタルアクティビティのすすめ)

(2) —3. 本町の取組状況

取組内容	実施時期	関係部署・場所
おとなりカフェでのリズムゲーム活用	令和6年度	おとなりカフェ
eスポーツ研修への参加	令和7年7月	包括支援センター職員、福祉課職員
eスポーツに関する情報交換	令和7年7月	包括支援センター職員、福祉課職員
第3回「憩いのサロン」運営協議会でeスポーツ紹介	令和7年8月	「憩いのサロン」運営協議会
80代サロン会長数名へのヒアリング実施	令和7年8月	福祉課
憩いのサロンボランティア交流会での体験会実施	令和7年11月 12日（予定）	中央公民館 講堂

※行政以外の取り組み

- ・介護施設でのリハビリへの活用
- ・ゆめフルたけとよスポーツクラブでの講座内でのeスポーツ
- ・NPO法人 Smiley Dream 武豊町提案型協働事業「スマイル eスポーツ」

(2) —4. 現状の本町担当課の考え方

- ・高齢者の社会参加や健康増進の新たな手段として、eスポーツの可能性を調査中。
- ・eスポーツを単なる「娯楽」ではなく、デジタルを活用した交流・認知症予防・介護予防の観点から検討。
- ・レクリエーションと競技性のあるeスポーツとの線引きについても研究中。
- ・千葉大学予防医学センターの「高齢者のつながりと健康を育むデジタルアクティビティのすすめ」を参考に学習。
- ・eスポーツの有用性は理解しているが、eスポーツ以外の選択肢も含めて検討中。
- ・費用対効果や効果検証の方法も含めた、実効性のある事業計画が必要。

(2) —5. 本町の方向性

- ・令和7年度の体験会で得られた反応を分析し、導入可能性を検討。
- ・現時点では、武豊町の憩いのサロンへの導入は想定していない。
- ・ゲームのレクリエーションとeスポーツとしての位置づけを整理。
- ・他市町村の先行事例を参考に大学、研究機関と連携し、高齢者福祉政策としての活用方策を検討。
- ・高齢者および介護施設へのアンケートを実施

3. 視察先および調査項目

3-1 『生涯学習施設の集約化』

視察先 神奈川県大和市文化創造拠点 「シリウス」

- 調査項目
- 構想から建設までの事業経過と市民意見聴取のタイミングは。
 - 事業者選定手法および選定にあたり重要視した点は。
 - 総事業費の財源とその調達における課題や工夫は。
 - 共同事業体による運営のメリット・デメリットは。
 - 事業評価は。事業開始後に市民アンケート等実施しているか。その結果は。
 - 芸術文化ホール・図書館・生涯学習センター・屋内こども広場の各施設の特徴、予算、人員体制と利用者数の推移、建設前後での図書館貸出冊数の推移は。特に、健康をテーマにした健康都市図書館の具体的な特徴は。
 - 指定管理者「やまとみらい」の詳細は。他6社との関係はどの様になっているか。
 - 各地区にある既存の施設と「シリウス」との連携はどの様に図っているか、また差別化しているか。

3-2 『高齢化に伴う新たな健康づくりやフレイル予防事業の推進（eスポーツなど）』

視察先 静岡県島田市

- 調査項目
- eスポーツ事業に取り組んだ経緯は（議会での議論含）。
 - 現在の財源と今後検討している財源（例：企業版ふるさと納税など）は。
 - 利用状況は（体験会、出前体験会含）。利用者の感想などアンケートはとられているか、その結果は。
 - 事業開始前後の要支援認定率などの変化は。
 - スタッフ、サポーターの養成手法は。
 - 選定されたゲームのそれぞれの選定理由と意図する効果は。
 - eスポーツ教室事業の中で出前講座の参加者が多い理由は。
 - eスポーツサポート寺子屋の事業内容は。
 - eスポーツルームの常設に至った理由は。
 - 各 eスポーツ教室事業で参加者が固定化されていないか。
 - 事業効果と今後の課題、高齢者以外の展開を検討しているか。

4. 視察行程・予算額

- (1) 視察行程：別紙のとおり
- (2) 予算額（概算）：議員1人あたり 43,080円（日当・宿泊費含む）

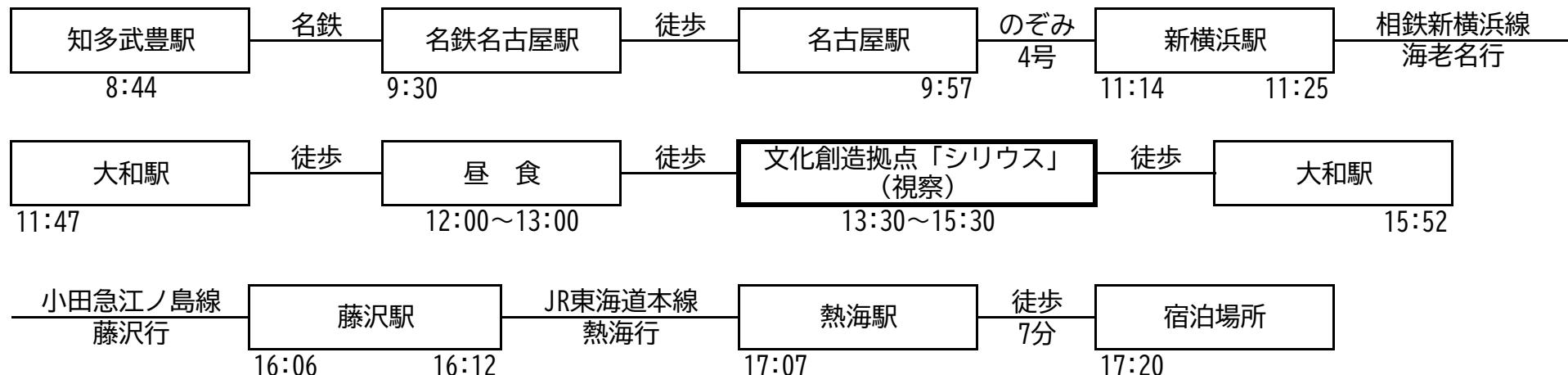
以上

文教厚生委員会 行程表案

◎1日目：令和7年10月8日（水）

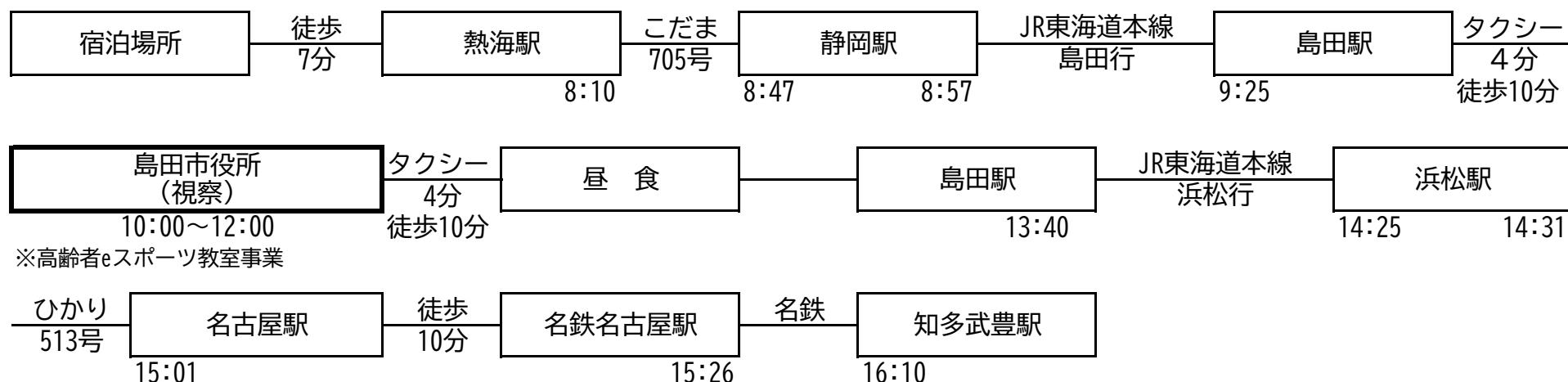
【集合時間】8:30

【集合場所】名鉄知多武豊駅



◎2日目：令和7年10月9日（木）

【集合時間】7:45 【集合場所】ホテルロビー



※高齢者eスポーツ教室事業