

令和7年度 武豊町提案型協働事業 実績報告会

楽しく学びあう多文化・多世代交流 「スマイルeスポーツ」

効率や数ではなく「心の居場所」を創る

—スマイルeスポーツの挑戦

特定非営利活動法人SmileyDream



【事業の原点】なぜ「数」ではないのか

原点

2001年の武豊町児童虐待死亡事件、そして私自身の個人的な喪失。

決意

統計上「1」として処理される前の、SOSを出せない親子を救いたい。

目標

支援から漏れる「だれひとり」をも取り残さない「恩送り」の循環。

【目標】 数値目標を超えた「ウェルビーイング」

指標

参加者の数よりもそこでの「笑顔の回数」や「滞在時間の質」を重視。

ターゲット

外国にルーツを持つ子、不登校傾向の子、孤独を感じている高齢者。

アプローチ

eスポーツという「共通言語」を使い、心のバリアフリー化を図る。

【事業概要】 インクルーシブな空間設計 その1

内容

eスポーツ大会(体験会)

日時 11月1日(日)10~15時

場所 地域交流施設

オレンジファミリーフェス内での開催
対戦を通じて会話が生まれる「体験会」を主軸に

【実績報告】 数字の裏側にある「物語」

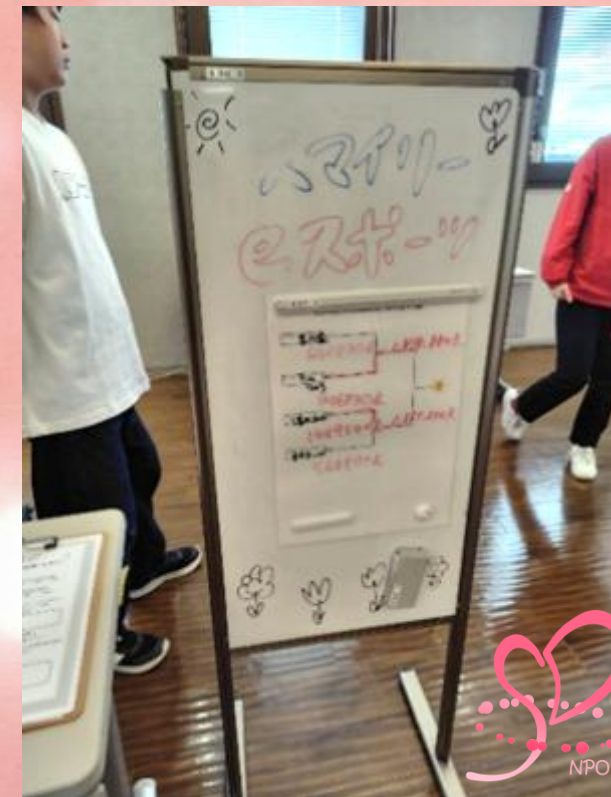
参加者数

のべ123名

エピソード

- ◆ お子さんが学校に行けていないことを気にしていた保護者より「友達と楽しそうに参加しているのを見て嬉しい。」
- ◆ お孫さんと参加されたおばあちゃん「孫と一緒に楽しめるゲームがあるのはとてもいい。」
- ◆ 張り出しのボランティア募集に、武豊中学校の生徒が個人で申し込みをしてくれた。

【イベント当日の様子】 eスポーツ個人&対戦



【事業概要】 インクルーシブな空間設計 その2

内容

居場所としてeスポーツを実施
第3土曜日開催

日時 12月20日、2月21日、3月21日 10～12時

場所 総合体育館

協力 NPO法人ゆめフルたけとよ

月1回の継続的な開催により、いつでも戻ってこられる「安心感」を提供。

【実績報告】 数字の裏側にある「物語」 2

参加者数

のべ27名

エピソード

- ◆ 学校に行けていない子が、初めてきた子に寄り添い、できるようになるまでやり方を教えていた。
- ◆ ルールを設けていないので、参加した子どもが話し合って決めていた。
- ◆ こどもが遊んでいる間に、保護者から子どものことで相談があり、お子さんを見ながらゆっくりと話すことができた。

【講座当日の様子】 eスポーツ

日時	参加者	
	子ども	大人
12月20日(土)	3	3
2月21日(土)	9	5
3月21日(土)	3	4



【効果】 「ななめの関係」 が紡ぐセーフティネット

多世代交流

親でも先生でもない、地域の大人が子どもを承認する「ななめの関係」。

繋ぐ

相談するほどでもないことに、いち早く寄り添うことでSOSを察知。

効果

支援される側だった人が、運営を手伝う「支える側」へ回る「恩送り」の可視化のツールとなる。

【協働】専門性と信頼のベストパートナーシップ

- ・【町】信頼という土台(場所・広報)の提供
- ・【NPO】制度の隙間に落ちる個人への、きめ細やかなアウトリーチ

行政にはできない「深さ」を
NPOが補完する理想的な協働

【結び】 次の25年も、この町とともに。

子どもの笑顔は、
お母さんの笑顔から。
そして、地域全体の笑顔へ。

NPO法人SmileyDream 理事長 櫻井雅美

