

## 令和6年度世代間交流で人生100年生きがい創出事業取組事例

鹿児島県保健福祉部高齢者生き生き推進課

## さつま町

(事業名) さつま町高齢者等デジタル普及促進事業

(担当課) 総合政策課

## 事業概要

- 高齢者地域ふれあいサロンや町内のイベント時に高齢者がデジタル機器に触れる機会を創出しながら、異年齢者との交流を通じてデジタルデバイド解消に努める。

## 《 高齢者地域ふれあいサロンでのeスポーツ体験 》

日 時 令和6年11月22日(金)

参加者 33名

内 容 高齢者サロンの世話役を対象にeスポーツの体験

## 《 産業祭でのデジタル体験コーナー実施 》

日 時 令和6年11月17日(日)

参加者 300名(延べ)

内 容 太鼓ゲームや脳トレアプリ体験。ゲームを通じた世代間交流の実施

## 《 eスポーツ交流会の開催 》

日 時 令和7年1月11日(土)

参加者 高齢者12名、小学生26名、保護者5名

内 容 eスポーツを通じた世代間交流イベント

## 《 グラウンドゴルフ大会での集計システム活用 》

日 時 令和7年3月1日(土)

参加者 110名

内 容 地区対抗グラウンドゴルフ大会でスマートフォンを使った集計システムを活用したスコア集計

## 交流の様子



## 成果・効果

- ・ 高齢者の方々がデジタル機器に触れる機会を創出することで、デジタルデバイドの解消に繋がった。
- ・ eスポーツを行うことで、関わりのなかった異年齢者との交流が生まれ、一緒に行することでコミュニケーションが図られた。
- ・ デジタル機器に触れる機会を作ることで、参加者間の新たな話題を提供する機会になり、交流の幅が広がった。

## 《参加者の声・意見》

- ・ 実際にゲーム機に触れてみて、家でもやってみたいと思った。
- ・ デジタル機器に対する抵抗が少なくなった。
- ・ サロンでも活用したい。
- ・ 久しぶりに童心に帰れて楽しかった。

## 今後の取組

- ・ 各高齢者サロン単位で、eスポーツを活用したデジタルデバイド対策やフレイル予防に努める。
- ・ 各地区で開催されるグラウンドゴルフ大会で、スマートフォンを活用した集計システムを導入し、デジタルデバイド対策に努める。
- ・ eスポーツを活用した世代間交流を継続的に行うことで、高齢者の生きがいづくりや、青少年の健全育成に努める。

## 令和6年度世代間交流で人生100年生きがい創出事業取組事例

鹿児島県保健福祉部高齢者生き生き推進課

## 東串良町

(事業名) 東串良町世代間交流で人生100年生きがい創出事業  
(担当課) 福祉課

## 事業概要

- 多世代の交流及び高齢者の地域参加を促すために、東串良町青年団による世代間交流事業を開催

## 《 世代間交流事業の開催 》

- 東串良町青年団により、これまで子どもを対象に行っていた事業に新たな参加者として高齢者を加え、世代間交流事業として実施

日 時 令和6年8月24日（土）

場 所 東串良町総合センター

参加者 高齢者8名、子ども16名、保護者10名、  
若者世代（青年団）11名 計45名

内 容 竹を使ったそうめん流し体験

（高齢者と子どもたちで竹を使って道具を作成、そうめん流しを行った。）

## 交流の様子



## 成果・効果

- 子ども向け行事に新たに高齢者の参加を加えることで、高齢者の社会参加や生きがいづくり、健康づくりを促進するきっかけになった。

## 《参加者の声》

- 子ども世代や若者世代との交流の場がないため、次も参加したい。
- 普段と違う刺激が得られるため、今後もこのような事業を開催してほしい。

## 今後の取組

- 令和7年度についても同事業を行う予定である。また、令和7年度は夏季と冬季の2回ずつを行い、高齢者の社会参加のきっかけにつなげたい。

## 令和6年度世代間交流で人生100年生きがい創出事業取組事例

鹿児島県保健福祉部高齢者生き生き推進課

## 大和村

(事業名) デジタルを活用した、多世代見守り事業

(担当課) 保健福祉課（地域包括支援センター）

## 事業概要

- 地域での孤立化防止や災害避難支援等に活用するため、デジタル技術をいかした多世代のつながりと地域の見守りネットワークの構築を図る。

## 《 学識経験者を交えた関係者打合せ・協議 》

- ・ 医師、社会福祉協議会、ケアマネージャー、診療所、地域包括センター、行政（防災担当）、老人クラブ代表等によるシステム構築のための打合せを実施。

## 《 見守りシステム構築 》

- ・ 既存のPCやスマートフォンを活用して、システムを構築
- ・ 関係者で共有し、活用。
- ・ 地域でのイベント等への呼びかけにも活用し、参加者の把握にも活用する。
- ・ 各地区自主防災組織での災害時要支援者の状況把握に努める。

## 協議の様子等



## 成果・効果

- 普段の地域活動においても高齢者等の支援を要する住民の声かけ等に活用できるようになった。また、災害時においては自主防災組織等を含めた避難誘導や安否確認に活用できる。
- クラウド上にデータが有るため、情報の随時更新が可能。  
(制限あり：社協ケアマネ、地域包括支援C等)
- 既存の機器を使用するので、導入～ランニングコストが、ほぼからない。
- 高齢者団体の関係者も普段使っている機器での操作なので簡単に使える。新しいアプリでは、操作を覚えるのが難しい。

## 今後の取組

- ・ システムの運用（使い方）について、高齢者を含めた住民向け、関係者向けの実践講座ができていない部分があるので、今後、講座を開催し、広く活用できるようにしていきたい。
  - ・ 日常の見守りや災害時の利用だけでなく、村のイベント案内など幅広く多世代に周知を図り、更に世代間交流の機会を設けていきたい。
- ・ 随時情報の更新を行っていく。

## 令和6年度世代間交流で人生100年生きがい創出事業取組事例

鹿児島県保健福祉部高齢者生き生き推進課

## 宇検村

(事業名) 『健者（ケンムン）"スマホ"チャレンジ講座』事業  
 (担当課) 保健福祉課

## 事業概要

- 生活習慣化定着アプリ「みんチャレ」を活用した高齢者の行動変容の促進及び仲間づくり、デジタルデバイドの解消を目的に実施。

## 《「みんチャレ」講座の開催（①回目）》

日 時 令和6年10月3日(木)

(午前の部：10時～11時30分)

(午後の部：14時～15時30分)

参加者 高齢者等 午前の部：13名、午後の部：10名

内 容 講座の趣旨説明、アプリの操作説明、チームの目標設定

## 《「みんチャレ」講座の開催（②回目）》

日 時 令和6年10月10日(木)

(午前の部：10時～11時30分)

(午後の部：14時～15時30分)

参加者 高齢者等 午前の部：13名、午後の部：10名

内 容 振り返りグループワーク、その他の機能説明

## 《みんチャレ交流会の開催》

日 時 令和7年1月30日(木)

参加者 高齢者等11名

内 容 振り返りグループワーク、準備体操の紹介、寄付コインの使い方

※その他、働く世代への個別講座を開催、役場内でも実施。

## 交流の様子



## 成果・効果

- 高齢者にとってスマートフォンを使う、スマートフォンのアプリを使うきっかけとなった。また、歩数の増加によりフレイル予防につながることが期待される。
- 島は、車社会のため、歩く習慣の定着が困難であったが、グループで取り組むことの効果で平均歩数の増加が見込まれる。
- 行政にとって、随時、健康情報等を提供でき、住民とのコミュニケーションの増加も図ることが可能である。
  - ・ 参加実人数：28名（20歳代～90歳代）、6グループ
  - ・ 参加継続率（アプリ使用）：75%
  - ・ 平均歩数 5,200歩（R6.10）→ 6,400歩（R7.3）
- 参加者の感想
  - ・ スマートフォンでカメラを使えるようになった。
  - ・ 違う集落に友人ができた。
  - ・ 歩いている習慣を主治医に報告したら褒められた。

## 今後の取組

- ・ 次年度以降も事業を継続したい。
- ・ より多くの世代が参加できるよう地域、職域での講座の開催を計画
- ・ 事業が継続するよう本村のスタッフが講座講師を担えるよう職員の養成も行っていきたい。

## 令和6年度世代間交流で人生100年生きがい創出事業取組事例

鹿児島県保健福祉部高齢者生き生き推進課

## 天城町

(事業名) WakuWaku e 交流推進事業

(担当課) 長寿子育て課

## 事業概要

- eスポーツを体験・利用できる環境を整備し、高齢者の利用を促進することで、高齢者のデジタルデバイドの解消を図ると同時に、ニュースポーツなどの競技も取り入れることで高齢者から子どもまでの世代間で交流を図る。  
本事業を通じ、高齢者のフレイル予防の検証を行っていく。

## 《 世代間交流でのeスポーツ体験会を開催 》

①日 時 令和6年10月5日(日) 10:00~14:00

場 所 天城町防災センターホール

目 的 多世代eスポーツ体験

参加者 20名(高齢者等を含めた数)

内 容 囲碁、将棋ゲームをパソコンで体験

②日 時 令和7年3月15日(土) 9:30~11:30

場 所 天城町防災センターホール

目 的 高齢者と子どもたちのふれあい活動

参加者 児童生徒 33人、高齢者 12人

内 容 太鼓ゲーム、ゲーミングパソコンでのVRゴーグル体験  
モルック体験

## 交流の様子



## 成果・効果

- ・対戦を開始すると、声を出したり笑いが出たりと、お互いの年齢を意識する事が無く進んでいた。また、対戦終了直後には短い時間ではあったが、お互いに顔を見合わせる場面が多く特に若年層が意識する年上世代への交流の小さなきっかけ作りに効果があったように感じられた。

## 《参加者の意見》

- ・VRゴーグルで「南極大陸の雪原やテントの中」を疑似体験してすごい、もっと見たいと思った。私の場合はスキーの経験はあるが、高齢者たちは今まで生きてきた中でさまざまなことを経験しており感じ方も違うと思う。

- ・これまで高齢者の方々と話したりする機会はなかった。こうしたゲームなどを通じて交流できることはいいことだと思った。

## 今後の取組

- ・デジタル機器の貸し出し、開催(サロン・老人クラブなど)
- ・日常的に天城町防災センターにてデジタル機器を使用可能とする
- ・「天城町デジタルの日」世代間交流eスポーツ体験会を開催
- ・各集落より区長会を通した周知依頼があり、"高齢者がデジタル機器に興味を持ち始めた"と感じられた。事業概要の1つ「高齢者のデジタルデバイドの解消」を推進するため、集落単位での機器貸し出し及びその操作指導員の育成も検討。