

# 第 1 章

## 背景目的等

# 第1章 背景目的等

## 1. 背景・目的

日本社会の高齢者人口は、今後も増加が見込まれ、認知症や独居または高齢者のみの世帯等に対する医療や介護等の問題は一層拡大していくと予想される。また、新型コロナウイルス感染症の影響による外出自粛などを受けて、生活習慣病の予防、健康づくりに取り組むことの必要性が高まっているとともに、地域の見守りや支え合い、助け合いの一層の強化が必要とされている。こうした背景のもと、地域の住民や多様な主体が参画し支え合う地域共生社会を目指すことが重要である。

このような中、年齢、性別、障害の有無を問わず誰でもプレイできる特性を活かし、地域の共生社会実現に向けた課題解決の手段の一つとして、eスポーツを活用する動きが全国の自治体で始まっている。

eスポーツ(esports)とは、一般社団法人日本eスポーツ連合<sup>1</sup>は「[「エレクトロニック・スポーツ」]の略で、広義には、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<sup>2</sup>」と定義している。これは、従来のスポーツと他者と競技し楽しむ点で似ているが、激しい身体活動を伴わないことから、高齢者や障害者にとって取り組みやすい活動と言える。また、手指を使う動作やプレイ中のコミュニケーションは、介護・認知症予防への効果が期待されている。

これらのeスポーツが持つ特性は、共生社会に期待する高齢者や障害者の参画を促す施策のほかに、地域・世代間交流や、子どものプログラミング教育などに寄与する可能性もある。また、eスポーツを軸としてこれら複数の課題に同時に作用させることも考えられる。

本調査研究では、多摩・島しょ地域自治体が地域課題解決に向けた施策の1つとして、eスポーツに関する動向の提示や、活用方策を提案することを目的とする。

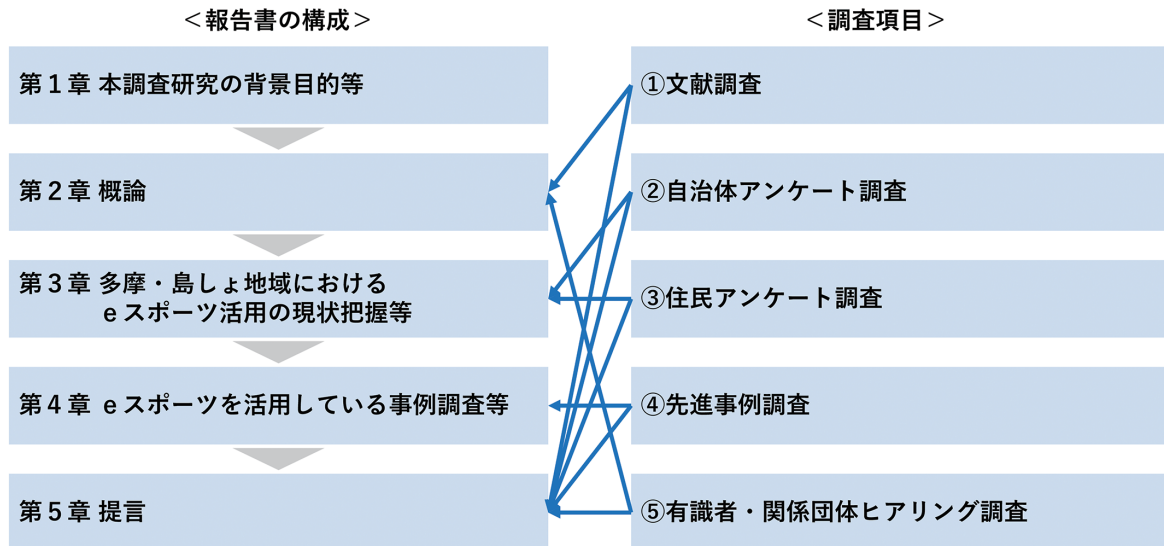
1 一般社団法人日本eスポーツ連合は、eスポーツ競技大会におけるプロライセンスの発行、大会の認定等を通じてeスポーツを振興している。

2 一般社団法人日本eスポーツ連合「eスポーツとは」([https://jesu.or.jp/contents/about\\_esports/](https://jesu.or.jp/contents/about_esports/))

## 2. 調査研究手法

本調査研究の項目・フローは、以下のとおりである。

図表 1 本調査研究の流れ



※本調査研究報告書内に記載のある、リンク先のウェブサイトの最終確認日は2023年12月7日である。

