

第3章

現状把握等

第3章 現状把握等

1. 多摩・島しょ自治体へのアンケート調査

(1) 調査概要

①調査目的

多摩・島しょ地域39市町村を対象としたアンケート調査を実施し、多様化する地域課題の解決に向けたeスポーツの活用の現状と課題を把握する。

②調査方法

電子ファイル調査票のメール配布・回収によるアンケート調査

③実施時期

2023年7月20日～9月8日

④実施対象

多摩・島しょ地域39市町村

⑤回収結果

39市町村（回収率100%）

⑥集計時の注意事項

- 図表中のnはその設問の回答者数を、「SA」は単一回答を、「MA」は複数回答、「FA」は自由記述回答を指す。
- 自由記述式の設問の回答は、回答者が特定されないように回答内容の抜粋・加工を行っている場合がある。
- 集計にあたり四捨五入の関係等で単一回答の設問について各選択肢の回答割合の合計が100%でない場合がある。
- 2つ以上の回答を要する（複数回答）設問の場合、回答比率の合計は100%を超える場合がある。

(2) まとめ（調査結果から得られる示唆）

① eスポーツを活用している自治体はまだ少ないが、近年徐々に広がりつつある

eスポーツを活用した取組の実施状況について、多摩・島しょ地域39自治体中、約4分の1にあたる10自治体において実施されているほか、3自治体において検討されている。実施・検討ともにしていない自治体が26自治体と3分の2を占め、eスポーツを活用している自治体はまだ少ない状況にある。（問2）

実施・検討の開始時期について、eスポーツの活用を実施・検討している自治体のうち、1年以内に検討に着手した自治体が約半数、残りが2年以内となっており、自治体におけるeスポーツの活用は始まったばかりの状況である。（問4）

⇒自治体におけるeスポーツの活用は草創期にあると言え、本調査研究などの情報に触れることで、活用の幅が広がるとみられる。

② eスポーツは、多世代交流・多文化共生、高齢者福祉、教育目的で活用されることが多い。文化・スポーツ施設の来館者の利活用促進などのケースもあり、潜在的には障害者の社会参画支援に対するニーズもある

eスポーツを活用している事業としては、多世代交流・多文化共生、高齢者福祉、教育を目的とする事業が多い。こうした地域課題に焦点を当てた取組に加えて、文化・スポーツ施設の利活用を目的として、指定管理者の自主事業として提案から開始した自治体もあった。（問6）

また活用したい事業として、障害者による社会参加を目的とする事業を挙げた自治体も多く、実施事例は少ないものの、潜在的にはニーズのある分野と言える。（問18）

⇒自治体においては、多世代交流・多文化共生、高齢者福祉、教育、障害者の社会参画支援などの地域課題におけるeスポーツの活用が想定される。これらの分野の中では障害者の社会参画支援を目的とした取組は実施事例が少ない状況にあるが、後述する先進事例においてはeスポーツ活用による効果が見られており、今後の活用が期待される。加えて、公共施設の利活用などの視点も組み込むことで、多面的な効果を発揮できる可能性がある。

③ eスポーツを活用している場合、地域の関係団体等と連携している自治体が多い

eスポーツの活用を実施している自治体においては、行政単独ではなく、地域の関係団体・指定管理者等と連携して試行的に実施を始める自治体が多く、文化・スポーツ施設の指定管理者からの提案をきっかけとするなど、住民・団体等の民間により検討が先行する自治体も多い。（問9）

⇒自治体がeスポーツを活用するにあたっては、民間の取組・検討状況を踏まえつつ、団体や事業者等と連携して取り組むことが必要であると示唆される。

④ ゲーム障害について、課題としての懸念は少ないが情報提供のニーズはある

ゲーム障害については、対策を講じている自治体は無く、対策の必要性を感じていない自治体が約4分の1、対策の必要性についてわからないとした自治体が約4分の3を占める。（問10）

eスポーツを活用した事業を実施している自治体では情報提供のニーズが高い。（問21）

⇒自治体がeスポーツの活用に取り組むとしても、ゲーム障害への対策の必要性がただちに生じないものと考えられる。一方で、eスポーツを活用した事業を実施している自治体では、住民からの問い合わせ等、情報提供が必要な場面も想定されるため、適切な情報提供や相談対応ができるように、自治体として情報を収集しておく必要はある。

⑤未検討の自治体では、eスポーツの活用に対する住民ニーズの把握に課題がある

eスポーツの活用について、検討しておらず、推進の意向もない自治体においては、その理由として、「住民からのニーズがないから」と並び、「地域の普及・理解促進方法がわからないから」が多い。(問17)

⇒住民を対象としたアンケートでは、eスポーツを活用した自治体の取組に対する期待は高く、また先進事例においては、取組を実施してみると、当初自治体側が想定した以上にeスポーツを活用した取組に対するニーズが高いとのケースもある。これらを踏まえると、eスポーツの活用を検討していない自治体においては、自治体側が想定しているニーズと実際のニーズの間に隔たりがあり、自治体が把握しきれていない分野とみられる。

⑥ステークホルダーと連携した体験会開催などスモールスタートが望ましい

実施してみたいeスポーツ活用の取組としては、体験会・講座開催、普及等イベント開催を希望する自治体が多い。(問19)

課題として、eスポーツを活用する事業を実施している自治体では、専門性を持った人材の不足、人員・予算の不足などが挙げられている。未実施自治体では、実施スキーム・方法に関するノウハウ不足、対応できるステークホルダーがいないなどが挙げられる。(問20)

⇒自治体がeスポーツを活用するにあたっては、先進事例を参考にしつつ、地域の団体や事業者等の協力を得ての体験会実施など、スモールスタートをすることが望ましい。事業の実施には、eスポーツを活用しようとする分野に関連する補助金などを活用することができる。またeスポーツを活用した取組への需要は高く、実施すると地域の人材不足などの課題が顕在化する場合があることから、予め持続可能な体制構築を図ることが望ましい。

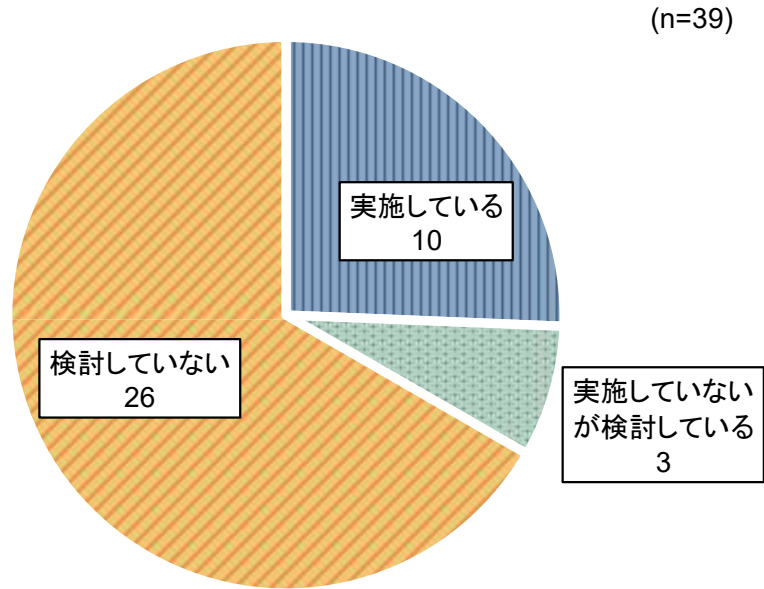
(3) 調査結果の詳細

① 地域課題の解決にeスポーツを活用する事業の実施状況

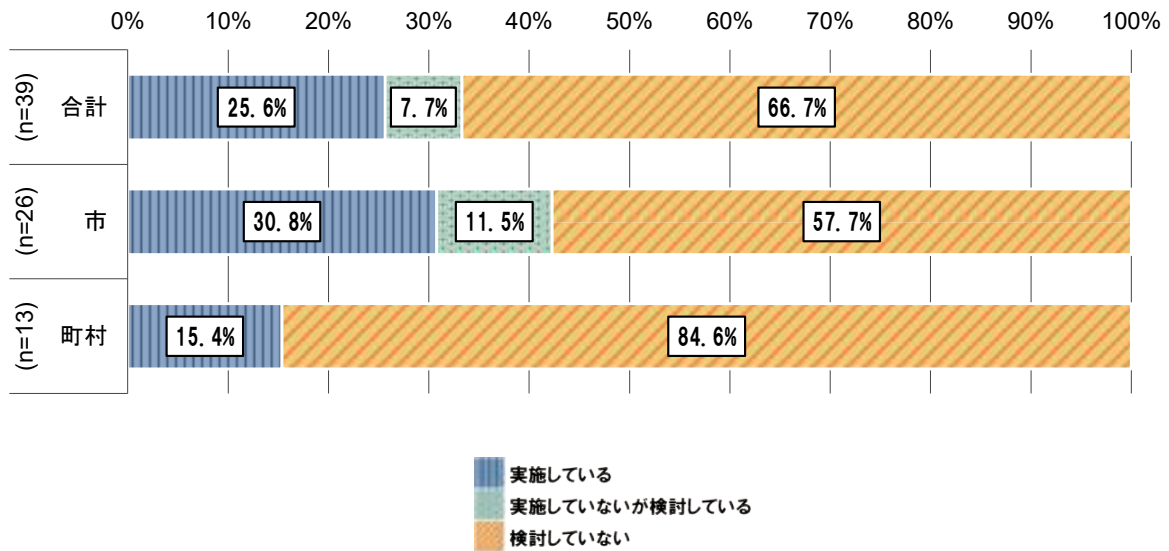
1) eスポーツ活用事業の実施状況 (問2)

「検討していない」が最も高く26自治体、「実施している」「実施していないが検討している」が合わせて13自治体と3分の1になっている。自治体種別では、市で実施・検討を進めている自治体が4割強、町村で2割弱であった。

図表12 eスポーツ活用事業の実施状況 (SA)



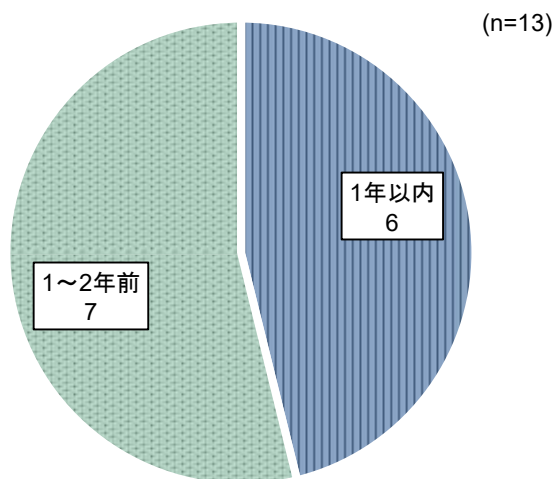
図表13 eスポーツ活用事業の実施状況 (SA) (自治体種別)



2) 事業検討の開始時期 (問4)

実施・検討を進めている13自治体のうち、「1～2年前」が最も多く7自治体、「1年以内」が6自治体となっており、近年検討を開始した自治体が多い。

図表14 (eスポーツ活用事業について実施・検討を進めている自治体のみ)
事業検討の開始時期 (SA)

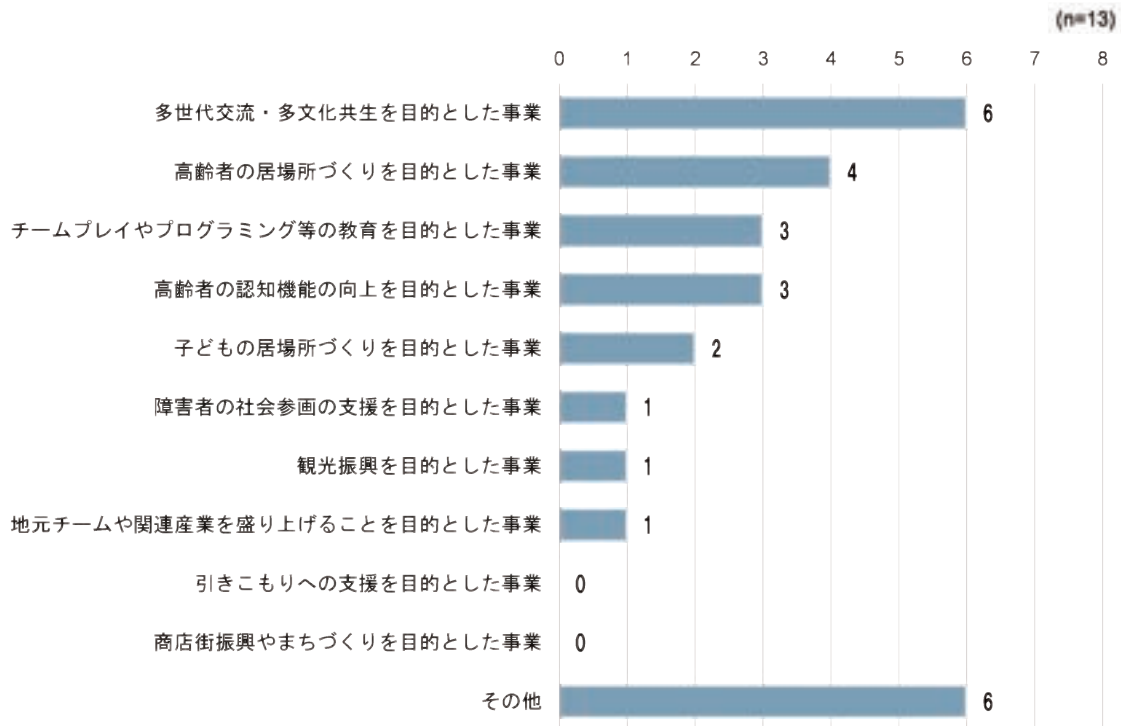


②地域課題の解決にeスポーツを活用する事業の実施内容

1) eスポーツ活用事業の実施目的 (問6)

「多世代交流・多文化共生を目的とした事業」が最も多く6自治体、次いで「高齢者の居場所づくりを目的とした事業」が4自治体、「チームプレイやプログラミング等の教育を目的とした事業」「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業」が3自治体となっている。その他として、文化・スポーツ施設の利活用を目的としている自治体も見られた。

図表15 (eスポーツ活用事業について実施・検討を進めている自治体のみ)
eスポーツ活用事業の実施目的 (MA)



図表16 その他と回答した自治体のeスポーツ活用事業の実施目的

内容
● スポーツの一環として、市民の皆様には体験してもらうこと、また市スポーツセンターの利用者増の施策として実施。
● 日頃スポーツをしていない人に、スポーツに親しんでもらうことを目的とした事業。
● 2022年度に、市民センター等の魅力向上を目的とした試行事業の一つとして単発実施したもので、継続実施の事業ではない。
● 文化施設の集客力向上（市外在住者の来館促進）
● 青少年キャリア形成支援
● 身体活動を伴う市民のスポーツ振興を目的として、スポーツ施設においてバーチャル画面等を使用したeスポーツを行っている。

2) eスポーツ活用事業の具体的内容（問9）

eスポーツ活用事業の具体的内容については、11自治体より以下の回答があった。

図表17 eスポーツ活用事業の具体的内容（FA）

内容
<ul style="list-style-type: none"> ● 市内でeスポーツ事業を行っている団体からの話をきっかけに、スポーツセンターを活用してeスポーツの大会を試験的に2022年度に実施した。その後、eスポーツの体験会を2回、スポーツセンターにて実施した。 ● 市民の皆様にも、新たなスポーツの種目として体験・経験をしてもらえたこと、また、普段スポーツセンターに来たことが無い方が来館するきっかけとなったことなどが成果である。 ● 課題は、まだまだ認知度が低いことである。今後も定期的に体験会等を実施していく予定である。
<ul style="list-style-type: none"> ● 背景・きっかけ：地元ケーブルテレビから、イベントにおいてeスポーツを協働実施したいとの提案があった。 ● 企画・実施内容：テクノスポーツ HADO の体験会を実施 ● 成果：多くの方に体験をしていただき、eスポーツの存在も含め、新しいスポーツの形を認識してもらうことができた。 ● 今後：2023年度は高齢者の認知症予防の観点からも、同イベント内でタブレットを用いた体験会を実施予定。イベントでの体験を、どのように日常に落とし込んでいくかが課題である。
<ul style="list-style-type: none"> ● 市で従前から実施している「フレイルチェック」の参加者のデータを分析した結果「全国と比べて『社会参加』の面で課題のある者が多い」という結果が出た。これを受けて、社会参加を促進するための取組を検討することになった。 ● 従前からの「通いの場」などの取組では、参加につながらない高齢者を参加させるための新しい取組としてeスポーツを開始した。 地域のサロンなど高齢者が集まる場からの依頼に基づき、60～90分程度の講座を実施。実績：2022年度（10～3月）20回（2023年度45回を予定） ● 想像していたよりも、高齢者の反応が良く、リピートの依頼も複数ある一方で、ゲームに興味を持っていない方もいらっしゃるため、こういった方の取り込みのための工夫が必要と考えている。 ● 2023年度は、1つのグループに対して、複数回の連続講座を実施する予定であり、参加者のモチベーションを維持するような、講座内容の工夫が必要。
<ul style="list-style-type: none"> ● 2022年度に、市民センター等の魅力向上を目的とした試行事業の1つとして、市民センターまつりの開催日に合わせてイベント（グランツーリスモを利用した体験型交流イベント）として実施した。実施に際しては事前に市民センターの施設利用者や

内容
<p>地域団体の方とワークショップを行い、そこで出た意見をもとに、委託事業として行った。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● この試行から、普段の市民センター利用団体の活動に無いようなインパクトがeスポーツにあり、それまで市民センター等を利用したことがないような地域住民の方にも足を運んでいただく契機となるため、新しい利用者の開拓につながる可能性があることが改めて確認できた。 ● このため、今後市民センター等を住民にとっての多彩な「楽しみ」を創出する場として機能させていくためには、地域で活動する団体やサークルの事業と連携するなどして、各センター等の状況に応じ、このようなイベントや講座(有料/無料)を実施していくことも一つの方法であると考えられる。
<ul style="list-style-type: none"> ● 市場が急成長しているeスポーツ関係の事業をきっかけに市外在住者の来館を増やし、文化施設を有効活用するとともに、近隣団体を巻き込んだ大会や対戦会などを開催することで西多摩地区の活性化を図りたい。
<ul style="list-style-type: none"> ● 小・中学校におけるプログラミング教育の推進 (協力) SEGA (内容)「ぷよぷよ」を用いたプログラミング体験、eスポーツプロ選手との対戦・交流など (工夫) 教科等の学習との関連を図ること (成果) 児童・生徒が試行錯誤し、楽しみながらプログラミングを学ぶこと ● 不登校児童・生徒を対象としたプログラミング体験会
<ul style="list-style-type: none"> ● 市内に研修所施設を持ち、産学官民で組織した協議会等で連携する企業からeスポーツ事業の提案を受け、活用を検討した。 ● 市として、eスポーツを基点としてあらゆる市民の交流機会を創出し、市民生活の質の向上を目指すとともに、市域の賑わい創出につなげることを目的として実施する事業を企画し、企業と連携して事業を開始した。これまでの成果として、小学生から高齢者まで幅広い世代が参加できるeスポーツ体験会を開催したほか、障害者スポーツ振興を目的とした市のイベントで体験ブースを設け、認知度向上を図った。また、併せて、子どもたちがICTに興味を持つきっかけとなるよう、eスポーツの要素の1つである「ゲーム」の、プログラミングに関する体験教室も開催した。 ● 今後は、市内福祉施設内や施設間での利用者交流を目的としたeスポーツイベントを開催し、交流を促進するツールとして定着を図りたい。
<ul style="list-style-type: none"> ● 各地域市民センターにおいて、2023年度から新たな指定管理者となり様々な自主事業の提案があるが、詳細については検討中。
<ul style="list-style-type: none"> ● 在宅医療・介護を推進するために、最新の研究成果や技術の活用を進めるセンターの事業内で実施を検討している。具体的な内容は協働している企業と調整中だが、

内容

eスポーツの有効性を検証していく前段階として、地域に根付かせるために必要なプロセスと効果に見合ったコストを検討しながら進めていく必要がある。

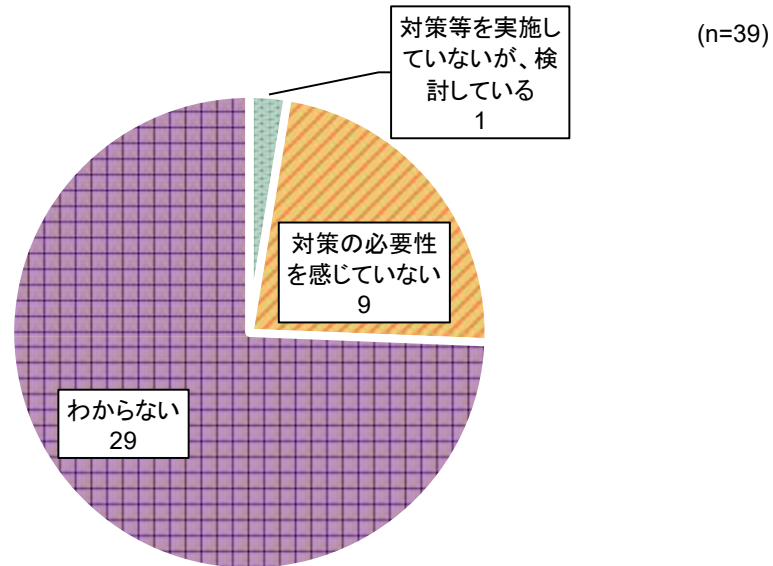
- 2022年度に企業からの提案で島対抗eスポーツ大会を実施した。この時は企業が主となって実施したため、特に予算の負担等無く、サポートに回って実施できた。好評だったので継続も検討したいが予算の獲得が厳しい。使いやすい補助金があれば検討できる可能性がある。
- スポーツ施設の指定管理者からの提案により、身体活動を伴うスポーツ振興の一環として実施した。
- 単発のイベント等でバーチャルスポーツ（シミュレーションゴルフなど）を実施した。
- 2022年度に実施したスポーツイベントにおいて、バーチャルサイクリングなどを実施した。

③ゲーム障害への対策

ゲーム障害への対策状況（問10）

「対策等を実施している」自治体は無く、「対策等を実施していないが、検討している」が1自治体、「対策の必要性を感じていない」が9自治体、「わからない」が29自治体となっている。

図表18 ゲーム障害への対策状況（SA）

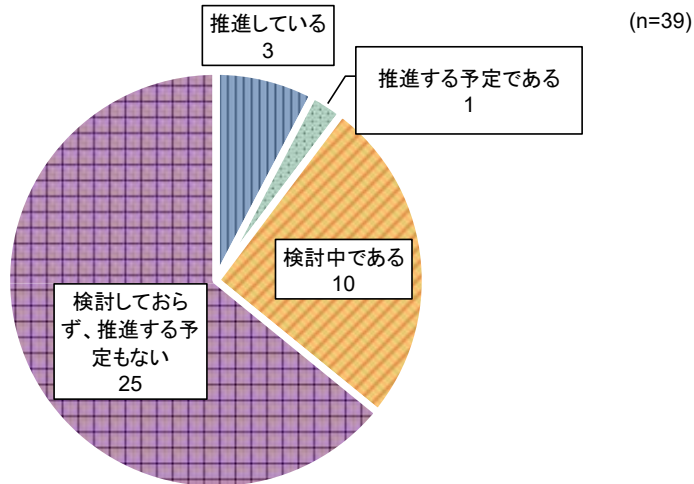


④地域課題の解決に向けたeスポーツ活用の推進意向

1) eスポーツ活用の推進意向 (問15)

「推進している」は3自治体、「推進する予定である」が1自治体で、「検討中である」が10自治体となっている。「検討しておらず、推進する予定もない」は25自治体であった。

図表19 eスポーツ活用の推進意向 (SA)

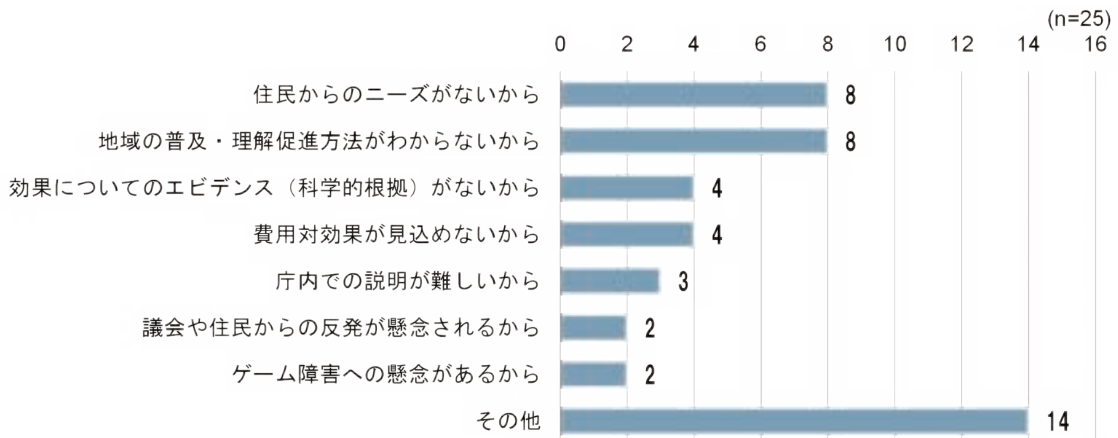


2) eスポーツ活用を推進しない理由 (問17)

eスポーツ活用の推進意向について「検討しておらず、推進する予定もない」と回答した25自治体のうち、「住民からのニーズがないから」「地域の普及・理解促進方法がわからないから」を選択した自治体が8自治体、「効果についてのエビデンス（科学的根拠）がないから」「費用対効果が見込めないから」を選択した自治体が4自治体となっている。その他については、ニーズ・効果が把握できていないことや、推進体制が構築できていないことなど、複合的な要因が挙げられている。

図表20 (eスポーツ活用の推進意向がない自治体のみ)

eスポーツ活用を推進しない理由 (MA)



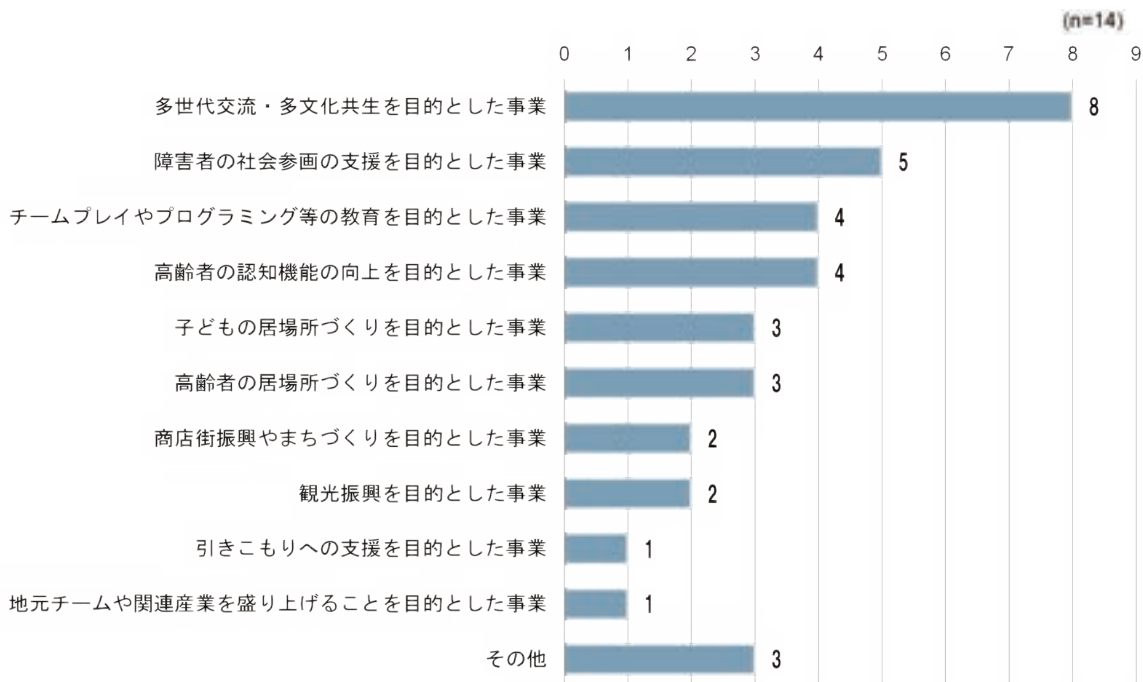
図表21 その他と回答した自治体のeスポーツ活用を推進しない理由

内容
● eスポーツにかかるニーズ、効果等について把握していないため。
● 地域活性化の効果や課題整理を含め、様々な側面から見極めていく必要があるから。
● 専任の職員不足により推進体制の構築が困難であるから。
● 定義では、スポーツと位置付けられているが、eスポーツ推進の効果とされる地域課題の解決が、他の事業よりも有効な手段であり、コスト面でもより優れているのかを検証して推進の可否を検討する必要がある。
● 現状活用予定はないが、他団体の取組や状況を注視していく。
● eスポーツの活用が、一般的には集客効果や経済活性化につながるとされていることは認識しているが、実際に活用した場合、どれほどの効果が見込めるのかが不明瞭である。
● また、恒常的に活用していく体制が整備されておらず、現時点ではeスポーツの活用について必要性を感じていないため。
● スポーツ振興の観点から、効果について研究していく。
● 施策としての効果がわからないため。
● eスポーツの活用について、調査研究・検討していないため。
● 住民ニーズ、効果について、他市の推進状況も見ながら、今後検討したい。
● 指定管理者の自主事業が予定されていることから、その様子なども参考にしたい。
● 需要や所属部署が定まっていないため。
● 市内におけるeスポーツの現状を把握できておらず、庁内担当部署等も検討されていない段階であるため。
● 現時点では、国、東京都や他の自治体の動きも踏まえながら、情報収集及び研究を行っていく。

3) 実施してみたいeスポーツ活用事業（問18）

eスポーツ活用の推進意向について「推進している」「推進する予定である」「検討中である」と回答した14自治体のうち、「多世代交流・多文化共生を目的とした事業」を選択した自治体が最も多く8自治体、次いで「障害者の社会参画の支援を目的とした事業」が5自治体、「チームプレイやプログラミング等の教育を目的とした事業」「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業」が4自治体となっている。その他については、住民や地域団体の意見聴取、先進事例調査を踏まえての検討が挙げられている。

図表22 (eスポーツ活用の推進意向がある自治体のみ)
実施してみたいeスポーツ活用事業 (MA)



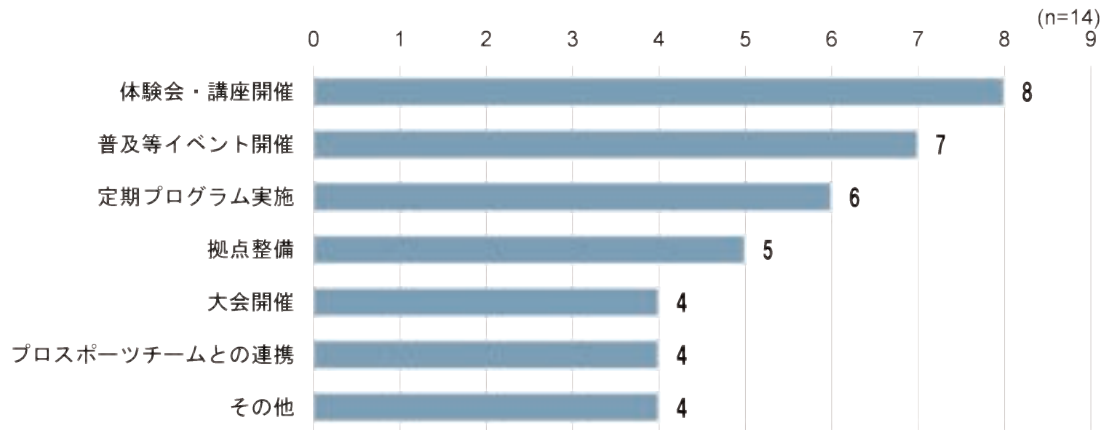
図表23 その他と回答した自治体の実施してみたいeスポーツ活用事業

内容
<ul style="list-style-type: none"> eスポーツについては、観光・地域振興だけでなく、子どもや高齢者の居場所づくり、障害者の社会参加のきっかけづくりなど、様々な分野での活用が期待されていることから、先進事例を研究した上で、効果的な事業を実施したい。

4) 実施してみたいeスポーツ活用の取組内容 (問19)

eスポーツ活用の推進意向について「推進している」「推進する予定である」「検討中である」と回答した14自治体のうち、「体験会・講座開催」を選択した自治体が最も多く8自治体、次いで「普及等イベント開催」が7自治体、「定期プログラム実施」が6自治体となっている。その他については、自治体などとのオンラインでの交流や、文化施設の集客力の向上が挙げられている。

図表24 (eスポーツ活用の推進意向がある自治体のみ)
実施してみたいeスポーツ活用の取組内容 (MA)

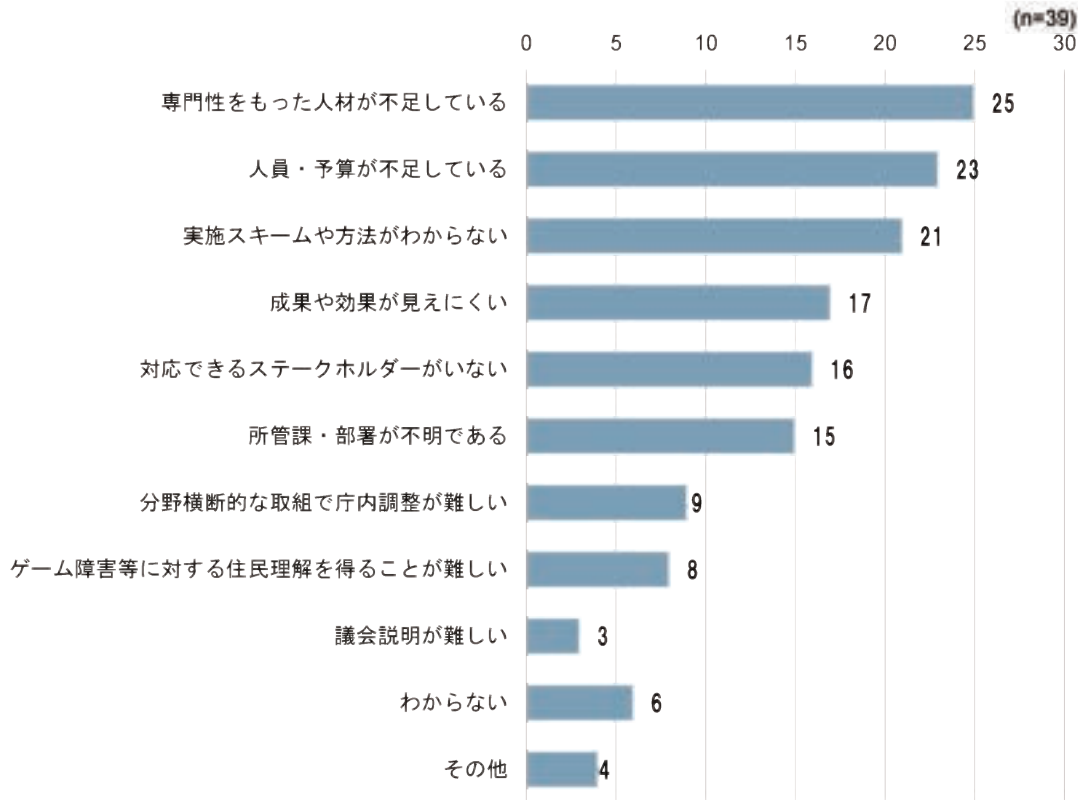


⑤地域課題の解決に向けたeスポーツ活用の課題・ニーズ

1) eスポーツ活用推進の課題 (問20)

「専門性をもった人材が不足している」が最も多く25自治体、次いで「人員・予算が不足している」が23自治体、「実施スキームや方法がわからない」が21自治体となっている。その他について、キーパーソンとの連携、課題整理などが挙げられている。

図表25 eスポーツ活用推進の課題 (MA)

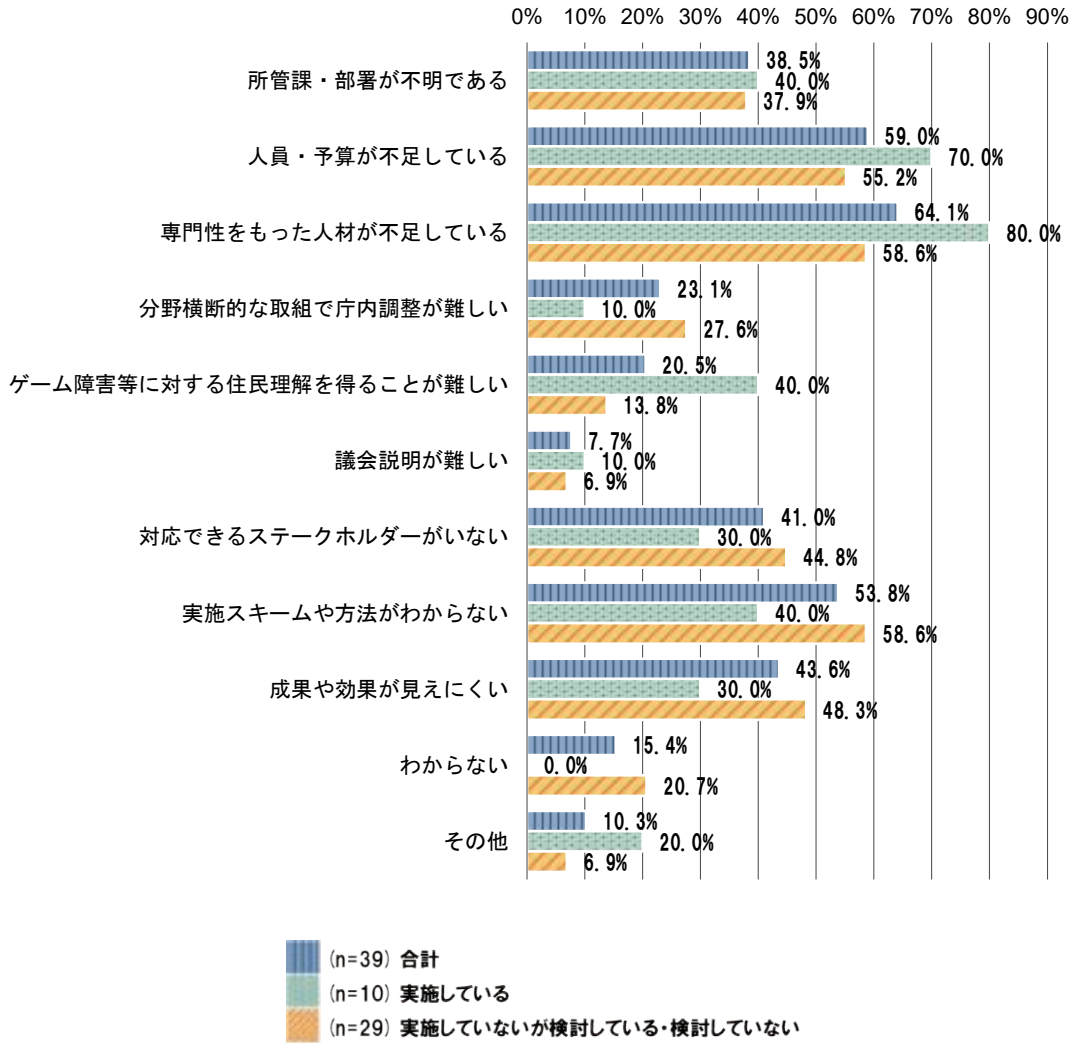


図表26 その他と回答した自治体のeスポーツ活用推進の課題

内容
● Wi-Fi 等、インターネット環境が整っていない。
● 市が主導して基盤整備を行った後、地域での定着を図るにあたり、市民の間でeスポーツを活用したイベント開催等に主体的に取り組むキーマンとなる人材を見つけることが難しい。
● 実際に推進してみないと見えてこない課題もあるため、eスポーツを推進している自治体等の事例情報等をもとに、課題整理していく。
● eスポーツの定義を明確に整理できていないため、これらを整理し、理解した上で推進していく必要がある。

実施状況別に見ると、実施している自治体では、「専門性をもった人材が不足している」「人員・予算が不足している」の割合が比較的高くなっている。検討中・検討していない自治体では、「実施スキームや方法がわからない」「成果や効果が見えにくい」「対応できるステークホルダーがない」の割合が比較的高くなっている。

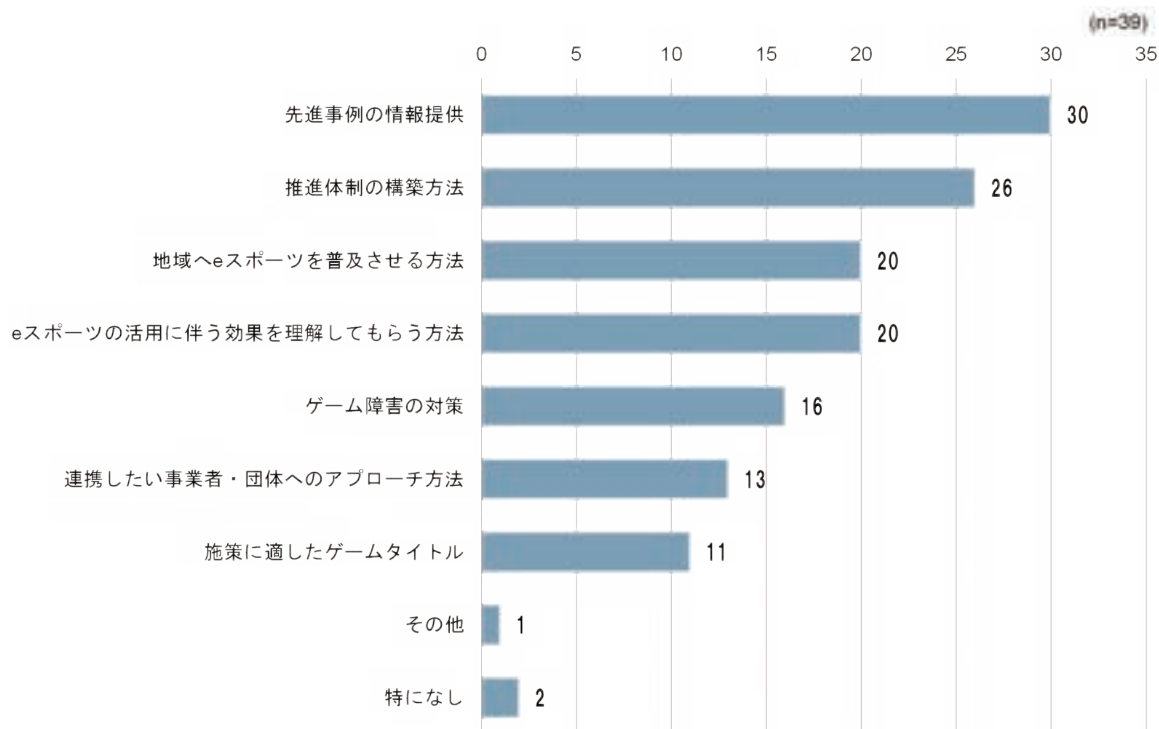
図表27 eスポーツ活用推進の課題（MA）（実施状況別）



2) eスポーツ活用に関して必要な情報（問21）

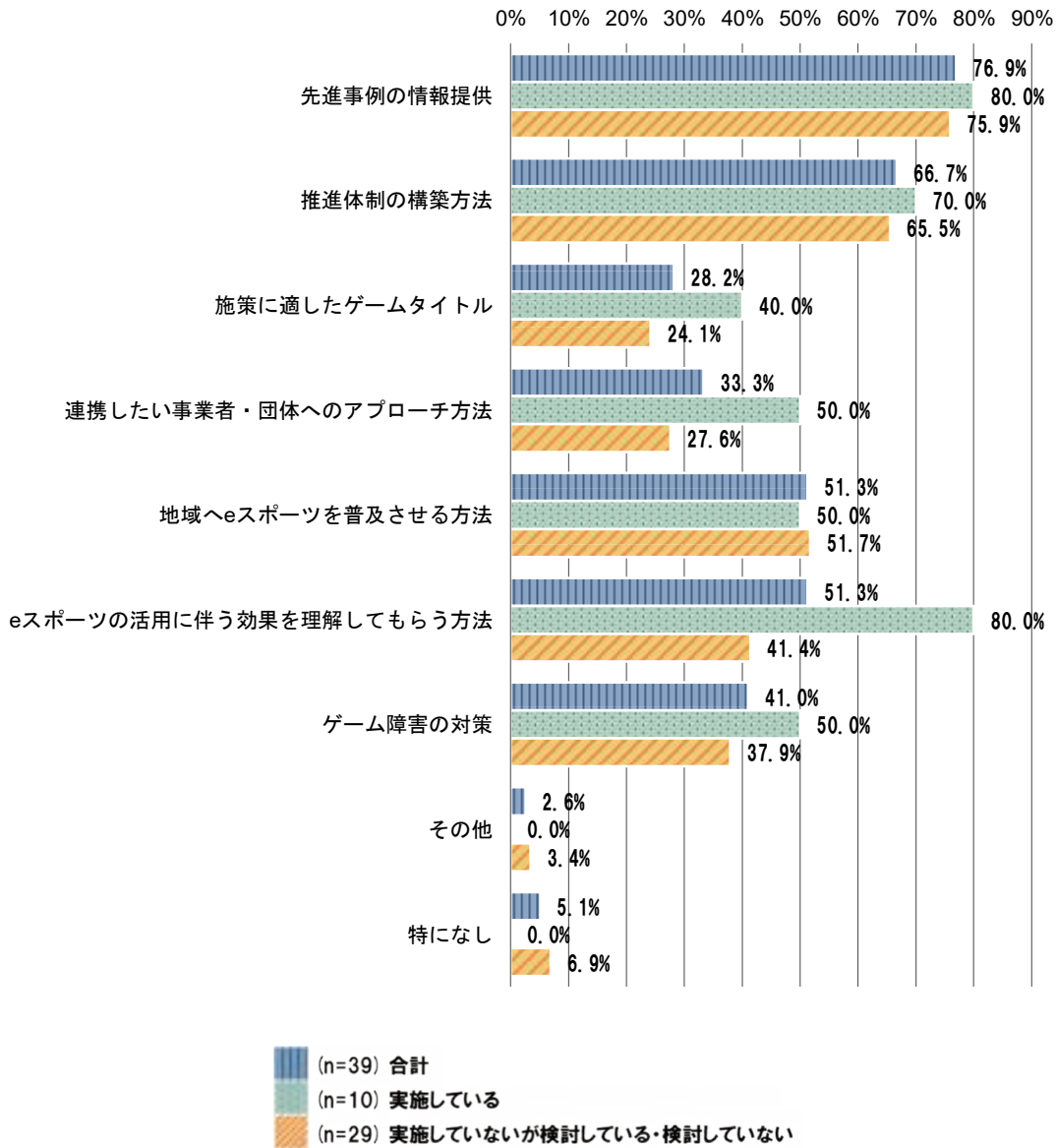
「先進事例の情報提供」が最も多く30自治体、次いで「推進体制の構築方法」が26自治体、「地域へeスポーツを普及させる方法」「eスポーツの活用に伴う効果を理解してもらう方法」が20自治体で、「ゲーム障害の対策」は16自治体となっている。

図表28 eスポーツ活用に関して必要な情報（MA）



実施状況別に見ると、実施している自治体では「eスポーツの活用に伴う効果を理解してもらう方法」「連携したい事業者・団体へのアプローチ方法」「ゲーム障害の対策」「施策に適したゲームタイトル」の割合が、実施していない自治体よりも高くなっている。

図表29 eスポーツ活用に関して必要な情報（MA）（実施状況別）



2. 多摩・島しょ自治体の住民へのアンケート調査

(1) 調査概要

①調査目的

多摩・島しょ地域39市町村住民を対象としたアンケート調査を実施し、ゲーム・eスポーツへの関与の状況や印象、行政が実施するeスポーツを活用した事業への関与の状況や印象、ニーズについて把握する。

②調査方法

Webモニターを用いたアンケート調査

③実施時期

2023年7月26日～7月28日

④実施対象

多摩・島しょ地域39市町村住民

⑤回収結果

1,000サンプル（10・20代、30代、40代、50代、60代以上で男女各100サンプルずつ）

⑥定義等

取り扱うゲームジャンルは以下のとおりである。

図表30 取り上げるゲームジャンル

ジャンル	概要
シューティングゲーム（FPS／TPS）	銃等での射撃を中心に目標となる的を攻撃して倒すゲームジャンル。FPSはFirst-person shooter、TPSはThird-person shooterの略で、それぞれ本人／第三者視点のシューティングゲームを指す。
ストラテジーゲーム（MOBA等）	戦略や戦術を練り勝利目標を目指すゲーム。Multiplayer online battle arenaのジャンルでは、プレイヤーが2チームに分かれ、チームで協力しつつ敵チームの拠点の奪取を目指す。

ジャンル	概要
バトルロイヤルゲーム	多人数が同時に戦い最後の1人になるまで生き残ることを目指すゲーム。
格闘ゲーム	プレイヤーがキャラクターを操作して格闘を中心に戦い勝利を目指す対戦型ゲーム。
アクションゲーム	キャラクターをコントローラーで操作し、敵を倒したりしながら目的を達成するゲーム。
ロールプレイングゲーム	プレイヤー自身がゲーム内の登場人物となり、物語の中で冒険や探索、成長しながら目標を達成するゲーム。
アドベンチャーゲーム	登場人物の会話を読みながら、選択肢を選んだり、行動したりすることによってシナリオを動かし、結果を導いていくゲーム。
レースゲーム	乗り物を操縦してコースを走り、他のプレイヤーとタイムや順位を競うゲーム。
パズルゲーム	ブロックを消したり、組み合わせて形を作ったりすることで得点や勝敗を争うゲーム。
シミュレーションゲーム	ゲームの中で世界の出来事を再現し、育成や戦略等を仮想的に体験するゲーム。
サンドボックス	プレイヤーがゲームの中で自分の世界を構築しながら生活の体験や創造を行うゲーム。
音楽ゲーム	音楽やリズムに合わせてアクションすることで得点を争うゲーム。
テーブルゲーム（ボードゲーム・カードゲーム）	トランプやボードゲーム等、机上で遊ぶゲームを画面上で実施するもの。

(2) まとめ (調査結果から得られる示唆)

① ゲームの経験は若年層ほど多いが、年代によって媒体、種類等は多様である

ゲームのプレイ頻度は全体では、年1回以上プレイしている人が半数弱、直近1年間でゲームをしていない、ゲームをしたことがない人が半数強であった。年齢別に見ると、10代・20代で年1回以上プレイしている人が6割弱、60代以上で年1回以上プレイしている人が4割弱と若年層ほどゲームとの関わりの頻度が高いものの、高齢者層でも一定数が日常的にゲームをプレイしている。(問9)

プレイする媒体について、年齢別に見ると、「スマートフォン・タブレット」はどの年代も一様に高いが、「ゲーム機」は30代で高く、「パソコン」は60代で高いといった傾向が見られる。(問11)

また、ゲームジャンルについて、eスポーツに用いられるジャンルの中では、パズルゲームがすべての年代において最も多くの人にプレイされている。他、10・20代では音楽ゲーム、30代、40代ではレースゲーム、50代、60代以上では、テーブルゲーム、シューティングゲームが上位に来ている。一方で、バトルロイヤルゲームやストラテジーゲームは経験者が少ない。(問13)

⇒自治体がeスポーツを活用するにあたって、高齢者層においても一定数はスマートフォンやパソコンを使い、日常的にゲームに触れる時代が来ており、パズルゲームやシューティングゲーム等にも馴染みがあることを踏まえた事業設計が必要であることが示唆される。

② ゲームに対する印象は様々で、両面的な見方も多い

ゲームに抱いている印象は、「ゲームが好きである」は3割弱を占め、「好きだが否定的に見ている面もある」「好きではないが肯定的に見ている面もある」との両面的な見方がそれぞれ1～2割弱を占め、これらで過半を占める。「ゲームが好きではない」は3割強を占め、1割強が「わからない」と回答した。年齢別に見ると、若年層ほどゲームが好きで、高齢者層ほどゲームが好きではない傾向が見られるが「好きだが否定的」「好きではないが肯定的」については、年齢による大きな差異は見られず、どの世代も概ね2割程度はゲームに対する両面的な印象を抱いている。また、日常的にゲームをしている層でも否定的に見ている、日常的にゲームをしていない層でも肯定的に見ているという印象も一定数見られている。(問14)

肯定的な印象を持っている理由としては、「面白い。得意である」が5割強と最も高く、次いで認知症予防や身体機能の強化への期待が多い。否定的な印象を持っている理由としては、時間や金銭の浪費、依存症や健康被害のおそれが多くなっている。(問15・16)

⇒自治体によるeスポーツの活用にあたっては、ゲームが持つ面白さ、楽しさをまず打ち出すことが重要である。一方で、両面的な見方をする層が多いことを踏まえ、フレイル予防、絆の形成といった効果等も併せて打ち出すことで、より多くの層を取り込める可能性がある。

③ eスポーツの認知、eスポーツへの関与はゲームへの関与と比較すると少ない

eスポーツの認知度は、内容を含めて知っている人が全体の4分の1程度に留まっているが、言葉を聞いたことがある人も半数程度いる。ゲームのプレイ頻度等の関わりの強弱と異なり、年齢層による、eスポーツの認知度には顕著な差が見られない。(問17)

また、eスポーツについて内容含めて知っている人でも、参加経験がない人が8割強と大半を占めており、多摩・島しょ地域において、大会参加や施設利用、eスポーツタイトルをプレイしたことのある人は1割強程度で、サンプル数が少ないものの、顕著な地域差は見ら

れない。一方、eスポーツの参加経験を有する人は10・20代が半数を占め、ゲームのプレイ頻度やプレイ時間は、eスポーツに参加したことがない人と比較すると大幅に多く、また、印象も肯定的な印象が非常に多くなっている。(問18)

eスポーツへの参加経験と同様に、eスポーツについて内容含めて知っている人でも、eスポーツを視聴したことがある人は半数弱に留まっているが、10・20代では、現地での観戦や、テレビ・インターネットでの観戦経験のある人が多く、若年層の視聴コンテンツの一つになっていることが窺える。(問19)

⇒自治体がeスポーツを活用するにあたって、eスポーツの認知度がまだまだ低い点には留意が必要であり、域内のプレイヤー人口も少ないため、丁寧な事業計画が求められる。一方で、プレイヤー人口に地域差が見られないことや、プレイヤーの多くが、日常的にゲームをプレイし、ゲームに肯定的であることから、どの地域においてもeスポーツを楽しめる層が一定数いることが想定される。

④行政が実施するeスポーツを活用したイベントへの参加経験率は低い

行政が実施するeスポーツを活用したイベントや事業に自身または家族の参加経験がある人は全体の5%程度である。ゲームとの関与は、自身が参加している場合は日常的にゲームをプレイしている人が多いが、家族が参加したことがある場合は、回答者は必ずしもゲームのプレイ頻度が高いわけではない。ゲームに対する印象も、自身が参加したことがある場合は、「ゲームが好きである」が7割を占めるが、家族が参加したことがある場合には、全体と比較すると肯定的な印象が多いが、好きではないという回答も3割程度見られ、家族の理解が求められる場面があることも推察される。一方で、ゲームに対する否定的な印象は、家族が参加したことがある人では、「依存症や健康被害等のおそれがある」「必要以上の時間や金銭の浪費につながる」の回答が少なく、eスポーツへの参加をした家族を客観的に見ること、一般的に想定されている懸念が払しょくされていることが推察される。(問20)

参加したことがあるeスポーツイベントの具体的な内容は、「多世代交流・多文化共生を目的とした事業」の割合が最も高く、次いで、「チームプレイやプログラミング等の教育を目的とした事業」「高齢者の居場所づくりを目的とした事業」となっている。(問22・23)

⇒自治体がeスポーツを活用するにあたって、多摩・島しょ地域にて取組がまだ広まっていないこともあり、ほとんどの住民が参加未経験者であることを前提として、事業を設計する必要がある。eスポーツを活用した取組に家族が参加したことがある層では、ネガティブなイメージが軽減している様子も窺え、まずは取組に参加してもらうことが重要であると考えられる。

⑤行政がeスポーツに取り組むことについて、肯定的な見方が多い

行政がeスポーツに取り組むことへの印象は、選択肢としたいずれの事業においても肯定的な印象が6割以上を占め、中でも「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業」「障害者の社会参画の支援を目的とした事業」「高齢者の居場所づくりを目的とした事業」で肯定的な声が多くなっている。高齢者向けの事業と子ども向けの事業の印象について世代別に見ると、高齢者向けの事業はどの世代からも肯定的な印象の割合が一定程度見られるが、子どもの居場所づくりに関する事業については、高齢者から否定的な印象の回答割合が多い傾向が見られる。また、行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人の回答のみを集計すると、全体の集計よりも肯定的な印象の割合が全体的に高い。(問24)

行政がeスポーツに取り組むことに肯定的な印象を持っている理由は、年齢や性別、国籍、身体能力や障害などに関係なく事業に参加できるといった理由が多い。年齢別に見ると、高

年齢層ほど、身体能力や認知機能の向上、健康増進等の身体的な効果に肯定的な印象を持ち、若年層においては、明確な効果よりも、楽しむことや、協調性、多くの人が参加できること等、社会的な効果があると考えてeスポーツに取り組むことに肯定的といった特徴が見られる。また、実際に自身または家族が参加した人においては、学習効果、社会性の向上、健康増進、域内外から多くの人が参加するといった点が評価されている。(問25)

一方で、否定的な印象を持っている理由は、「ゲームが好きではないため」「ゲーム障害等を助長するおそれがあるため」「ゲームが好きの人やプレイしたことのある人しか参加できないと思うため」が多く、年齢別に見ると、特に「ゲーム障害等を助長するおそれがあるため」で年齢層による差が大きく、高齢者層ほどゲーム障害の懸念を挙げる声が多くなっている。また、実際に自身または家族が参加した人においては、ゲーム障害等の負の側面についての懸念が払しょくされていると推察される。(問26)

⇒自治体がeスポーツを活用するにあたっては、どの分野でも肯定的な印象が6割以上を占め、特に高齢者福祉や障害者福祉においては肯定的な印象が強い。肯定的な印象を持つ理由を見ると、年齢や性別、国籍、身体能力や障害などに関係なく参加できるなどのeスポーツが持つ特性を上手く活用した事業は、より理解を得やすいものとみられる。

⑥行政が実施するeスポーツの取組には誰もが参加可能で、魅力的なプログラムが求められる

行政が取り組むeスポーツ事業に自身または家族が参加する際のハードルは、特になしを除けば、「ゲーム経験がない・ほとんどないため不安である」「やりたいゲームがない」「効果がわかりにくい」が多くなっている。特に、若年層では「プログラムが魅力的ではない」「世間の目が気になる」が他の世代に比べて突出して多く、高齢者層では、「効果がわかりにくい」「行政の取組が周知されていない・イベントや事業を知る機会がない」が他の世代に比べて突出して多くなっており、若年層に対してはプログラムの組み方等の工夫、高齢者層に対しては情報発信等の工夫が求められることが推察される。(問27・28)

具体的にどのような事業に参加したいかを見ると、いずれの事業においても高齢者層においてニーズが高く、子どもの居場所づくりやプログラミング教育等を目的とした事業においても、当事者である若年層よりも高齢者層からのニーズが高い。また、行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人について見ると、全体と比較して特になしが顕著に少なくなっており、行政が実施するeスポーツ事業への参加意欲(リピート意欲)の高さが窺える。障害者の社会参画の支援を目的とした事業に対する意向が顕著に高くなっており、過去に参加した・参加させたことがある事業において障害者の社会参画支援への参加が少なかったことから、潜在的なニーズの高さに対して既存の事業の少なさ等の課題が窺える。(問29)

⇒自治体がeスポーツを活用するにあたっては、若年層に対してはプログラムの組み方等の工夫、高齢者層に対しては情報発信等の工夫が求められる。高齢者層においては、前述で子どもの居場所づくりに対するeスポーツの活用に対して否定的な意見も他の分野に比べて多かったが、参加させたいというニーズ自体も多く見られており、ゲーム障害への対応や効果等の丁寧な説明や対策を踏まえた取組の検討が求められる。また、全体として、年齢や性別に関わらず誰もが参加できること、地域内外を越えて参加できること、障害者の社会参画の支援につながることなど、共生社会の実現に期待する声が大きく、機能回復や能力向上に限らない、新たな社会との接点としてのeスポーツのあり方について検討していくことが求められる。

(3) 調査結果の詳細

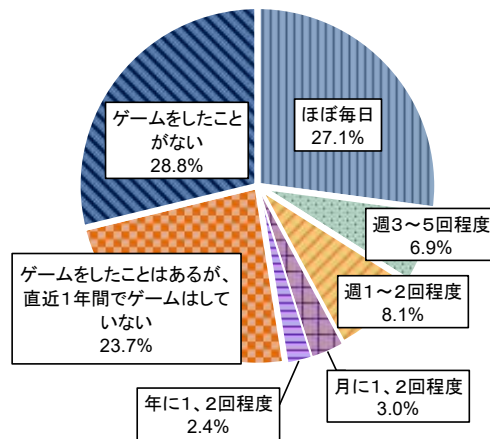
① ゲームとの関わりについて

1) 直近1年間のコンピューターゲームのプレイ頻度 (問9)

直近1年間のコンピューターゲーム（ここではテレビゲームやパソコンゲーム、スマートフォンのゲームアプリ等、ビデオゲーム全般を指す。）のプレイ頻度は、「ゲームをしたことがない」の割合が最も高く28.8%となっている。次いで、「ほぼ毎日 (27.1%)」「ゲームをしたことはあるが、直近1年間でゲームはしていない (23.7%)」となっている。

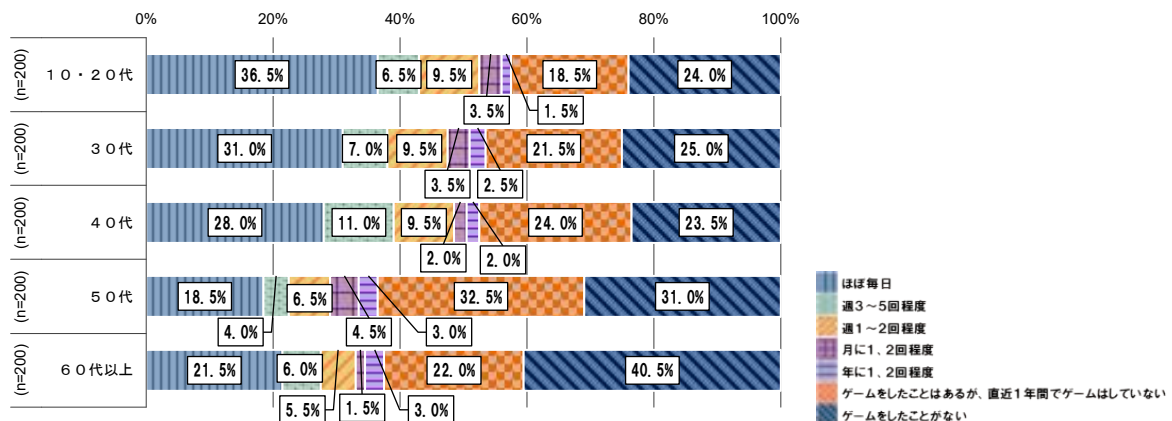
図表31 直近1年間のコンピューターゲームのプレイ頻度 (SA)

(n=1000)



年齢別に見ると、若年層ほどゲームのプレイ頻度が高い傾向が見られ、10・20代のうち36.5%が「ほぼ毎日」と回答し、60代以上の40.5%が「ゲームをしたことがない」と回答している。

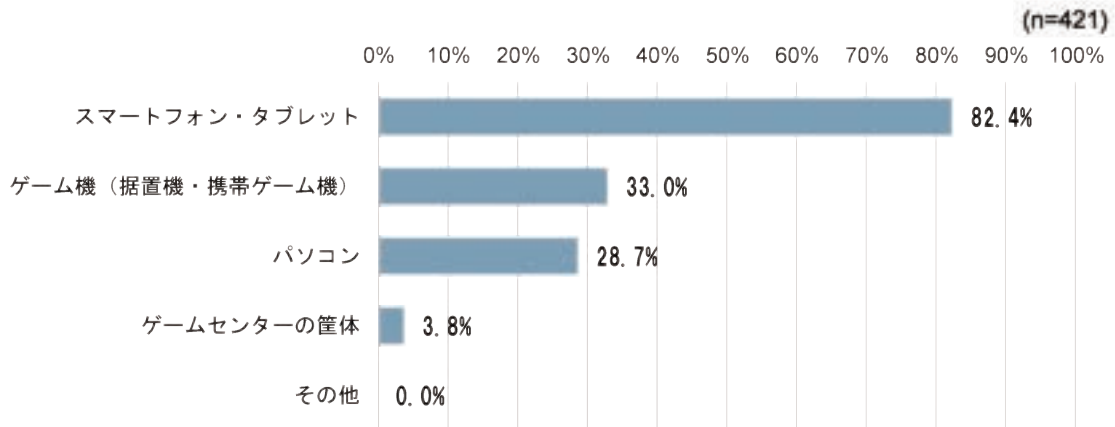
図表32 年齢別・直近1年間のコンピューターゲームのプレイ頻度 (SA)



2) 普段プレイするゲームの媒体 (問11)

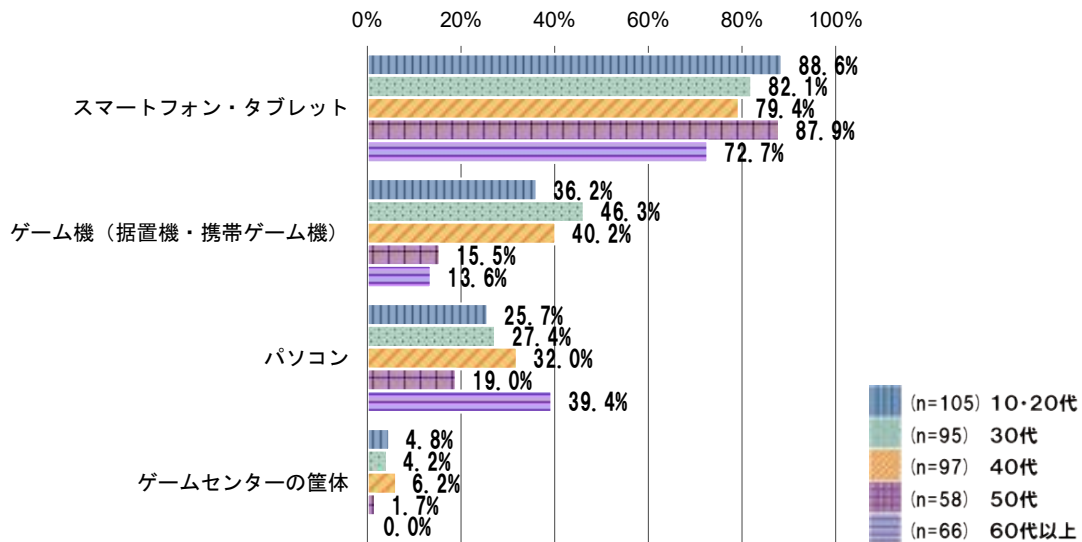
普段プレイするゲームの媒体は、「スマートフォン・タブレット」の割合が最も高く82.4%となっている。次いで、「ゲーム機 (据置機・携帯ゲーム機) (33.0%)」「パソコン (28.7%)」となっている。

図表33 (直近1年間のコンピューターゲームのプレイ頻度が「ほぼ毎日」～「週1、2回程度」と回答した人のみ) 普段プレイするゲームの媒体 (MA)



年齢別に見ると、「スマートフォン・タブレット」はどの年代も一様に高いが、「ゲーム機」は30代で高く、「パソコン」は60代以上で高いといった傾向が見られる。

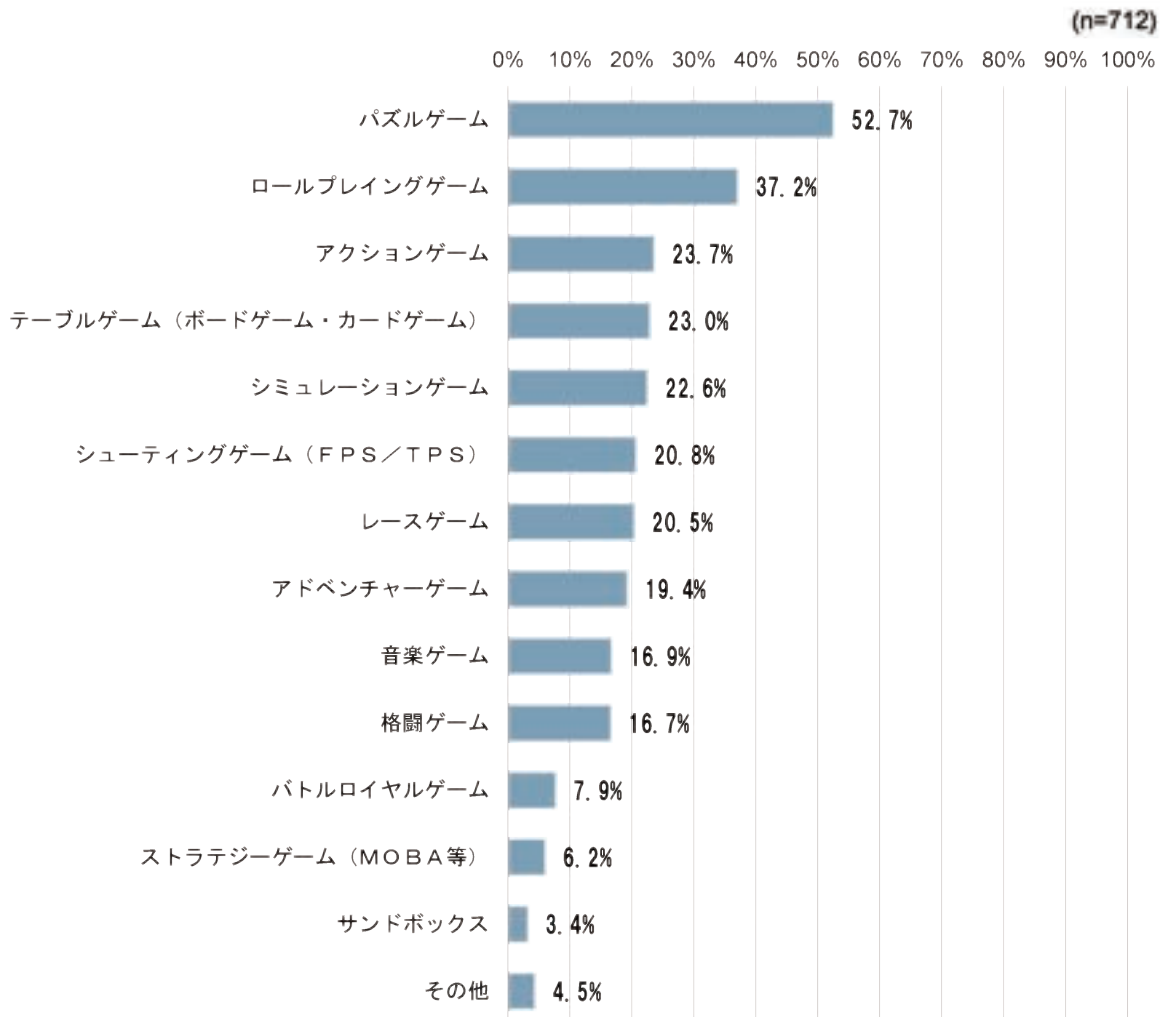
図表34 年齢別・普段プレイするゲームの媒体 (MA)



3) プレイしたことのあるゲームジャンル (問13)

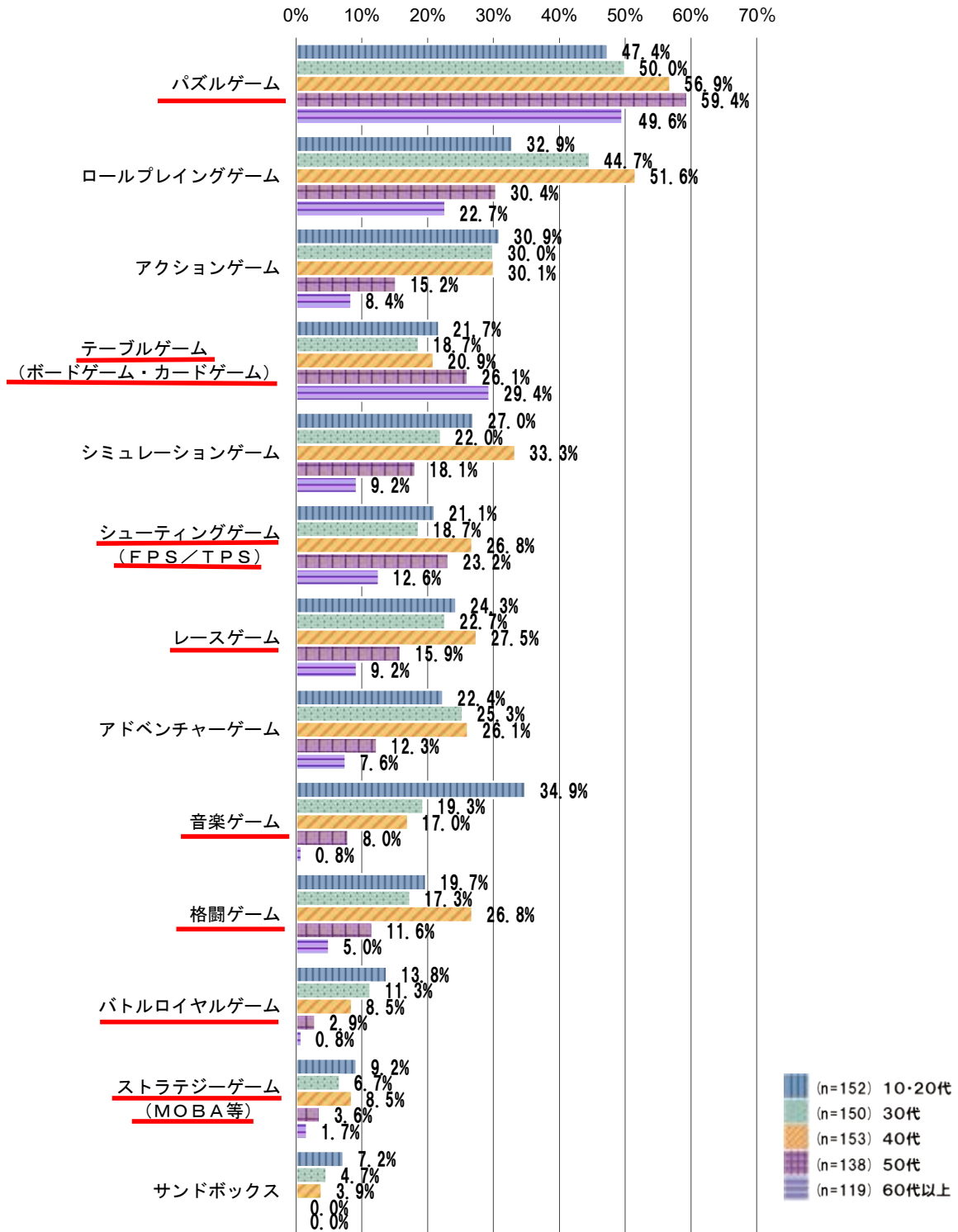
プレイしたことのあるゲームジャンルは、「パズルゲーム」の割合が最も高く52.7%となっている。次いで、「ロールプレイングゲーム (37.2%)」「アクションゲーム (23.7%)」となっている。

図表35 (直近1年間のコンピューターゲームのプレイ頻度が「ほぼ毎日」～「ゲームをしたことはあるが、直近1年間でゲームはしていない」と回答した人のみ)
プレイしたことのあるゲームジャンル (MA)



年齢別に見ると、eスポーツに用いられるジャンルの中では、パズルゲームがすべての年代において最も多くの人にプレイされている。他、10・20代では音楽ゲーム、30代、40代ではレースゲーム、50代、60代以上では、テーブルゲーム、シューティングゲームが上位に来ている。

図表36 年齢別・プレイしたことのあるゲームジャンル (MA)



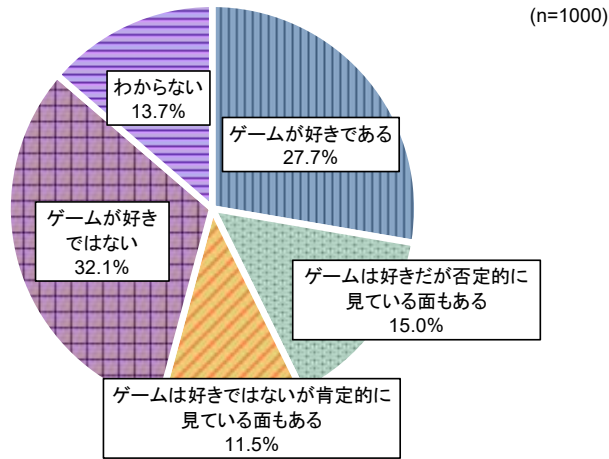
注) 赤下線はeスポーツで用いられるジャンル。

②ゲームに対する印象について

1) ゲームに抱いている印象 (問14)

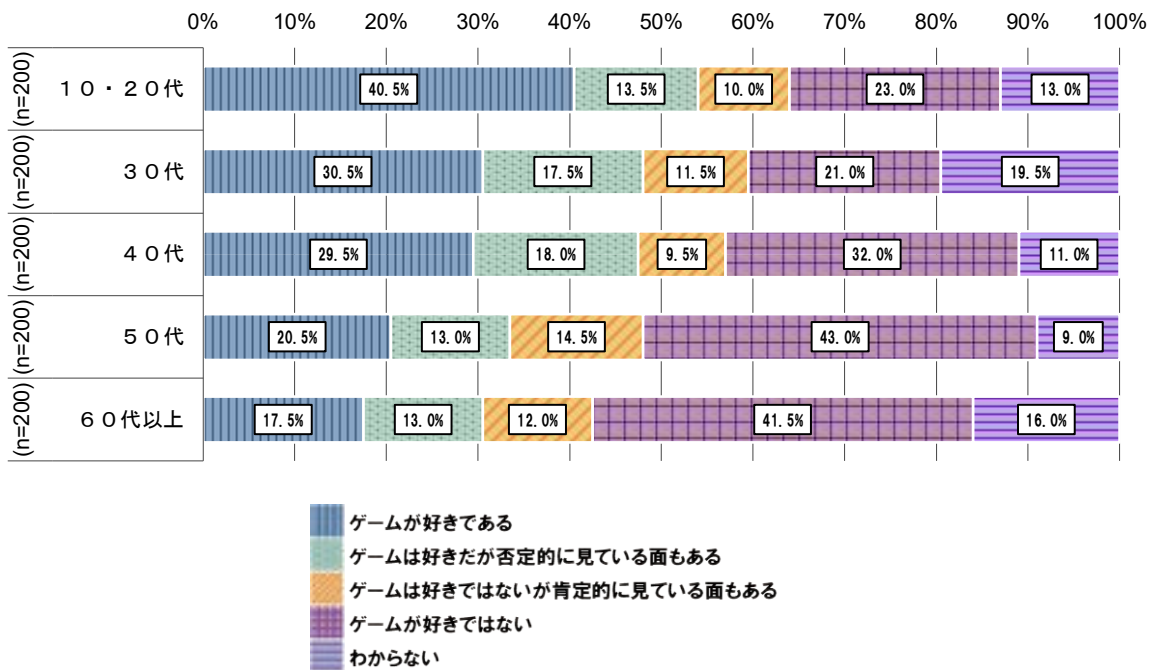
ゲームに抱いている印象は、「ゲームが好きではない」の割合が最も高く32.1%となっている。次いで、「ゲームが好きである (27.7%)」「ゲームは好きだが否定的に見ている面もある (15.0%)」となっている。

図表37 ゲームに抱いている印象 (SA)



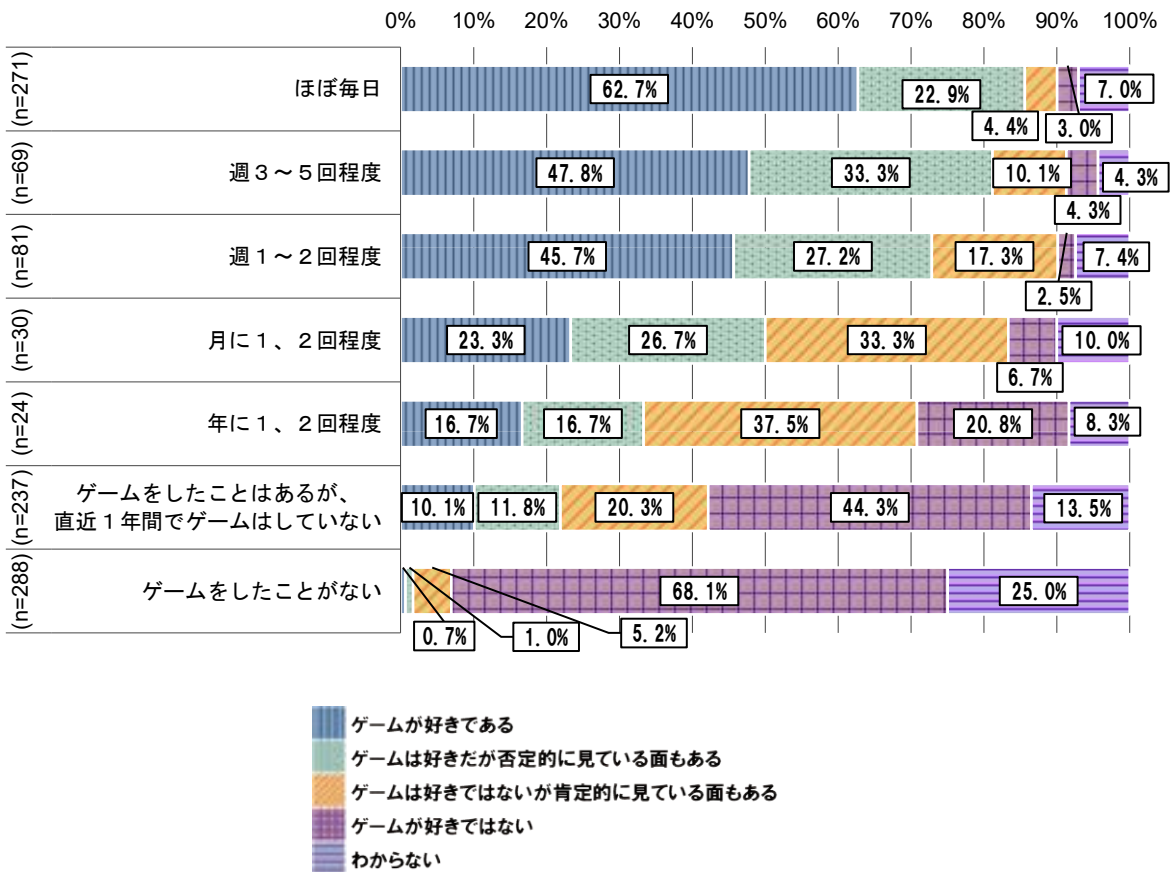
年齢別に見ると、若年層ほどゲームが好き、高齢者層ほどゲームが好きではない傾向が見られるが、好きだが否定的、好きではないが肯定的、については、年齢による大きな差異は見られず、どの世代も2～3割程度はゲームに対する両面的な印象を抱いている。

図表38 年齢別・ゲームに抱いている印象 (SA)



ゲームのプレイ頻度別に見ると、プレイ頻度が高いほど肯定的、低いほど否定的な傾向が見られる。一方で、週1回以上ゲームをしている層においても「ゲームは好きだが否定的に見ている面もある」という回答が2割以上見られる。反対に、月1、2回程度、年1、2回程度でゲームをしている層においても、「ゲームは好きではないが、肯定的に見ている面もある」という回答が3割以上見られており、ゲームをしていても否定的な面、ゲームをしていなくても肯定的な面が認識されている傾向が見られる。

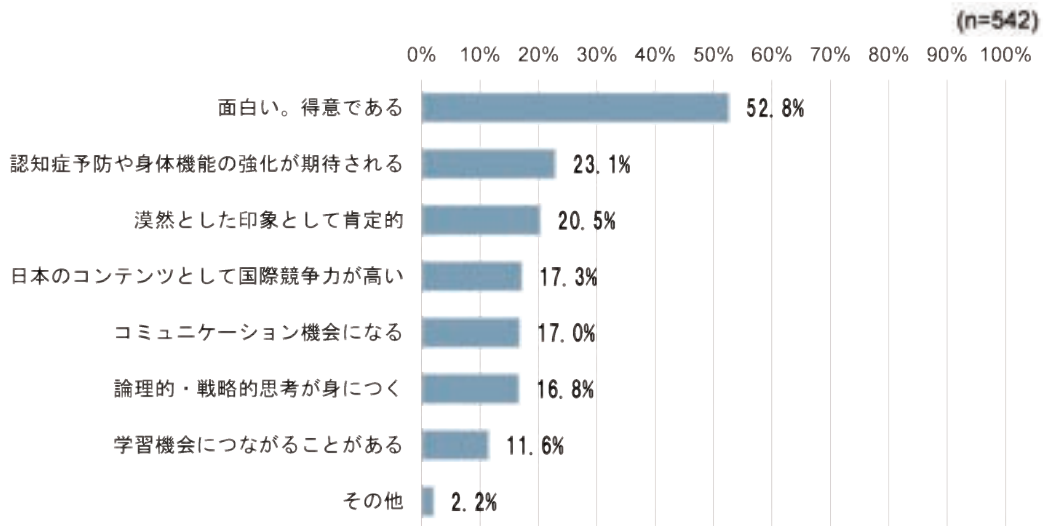
図表39 ゲームのプレイ頻度別・ゲームに抱いている印象 (SA)



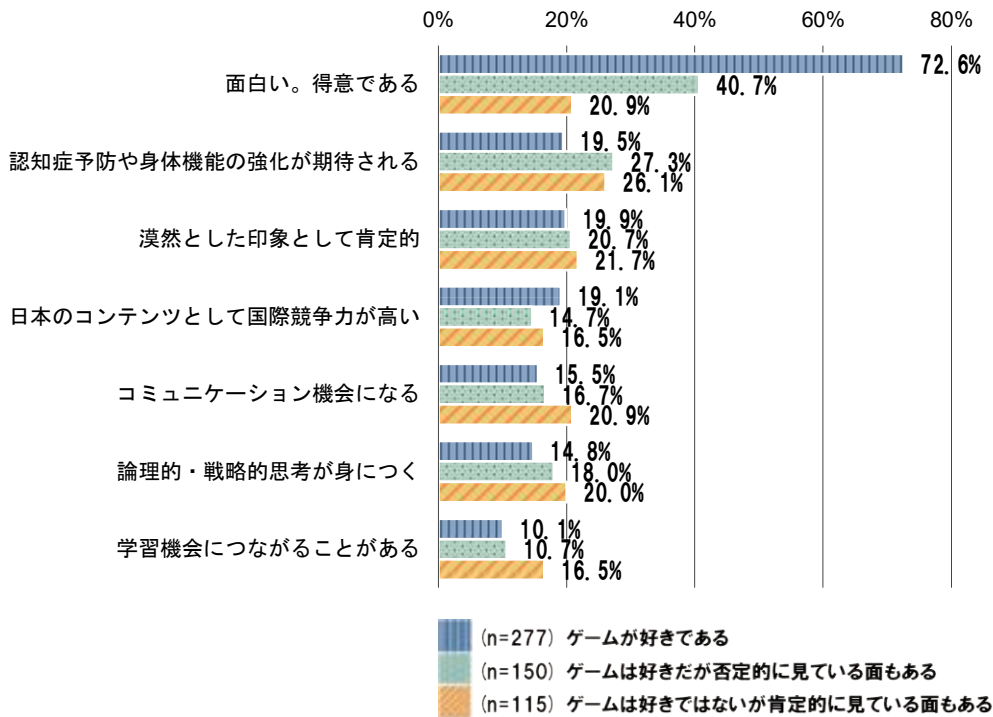
2) ゲームが好き、またはゲームに対して肯定的に見ている理由 (問15)

ゲームが好き、またはゲームに対して肯定的に見ている理由は、「面白い。得意である」の割合が最も高く52.8%となっている。次いで、「認知症予防や身体機能の強化が期待される (23.1%)」「漠然とした印象として肯定的 (20.5%)」となっている。

図表40 「ゲームが好きである」「ゲームは好きだが否定的に見ている面もある」「ゲームは好きではないが肯定的に見ている面もある」と回答した人のみ
ゲームが好き、肯定的に見ている理由 (MA)

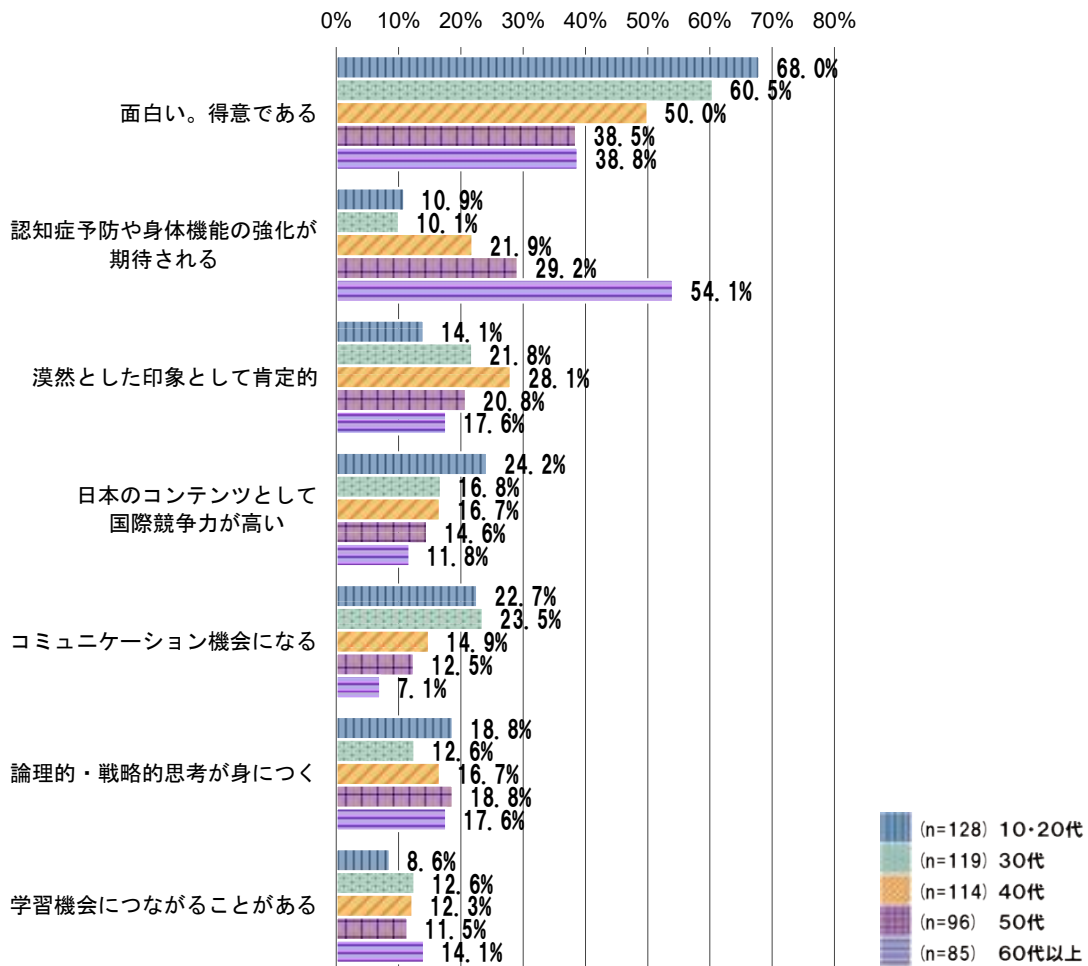


図表41 ゲームへの印象別・ゲームが好き、肯定的に見ている理由 (MA)



年齢別に見ると、「面白い。得意である」「日本のコンテンツとして国際競争力が高い」「コミュニケーション機会になる」で若年層ほど高くなっている。一方で、「認知症予防や身体機能の強化が期待される」は高齢者層ほど高く、特に60代以上で54.1%と高くなっている。また、「学習機会につながることもある」は10・20代で低くなっている。

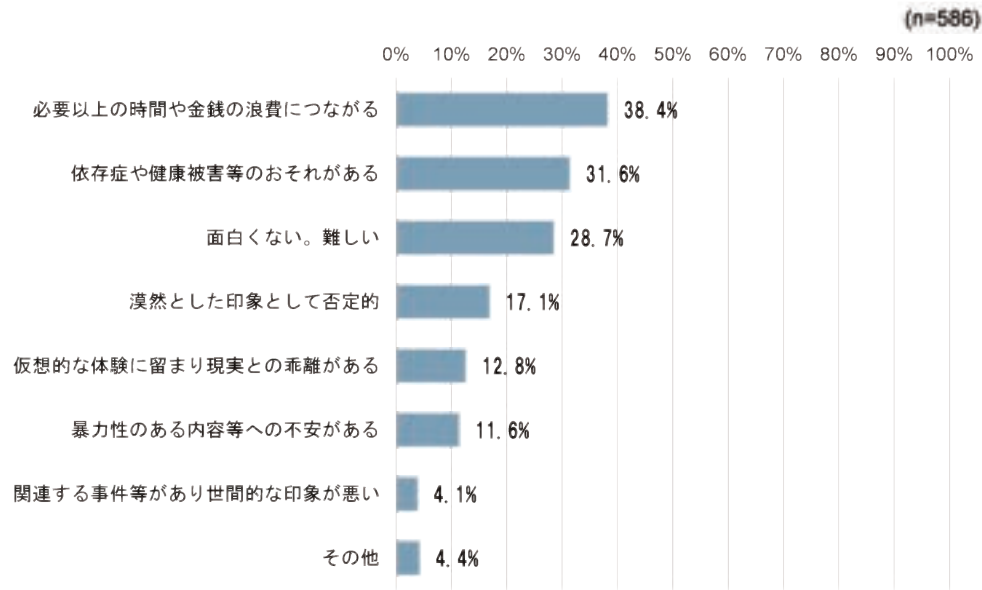
図表42 年齢別・ゲームが好き、肯定的に見ている理由 (MA)



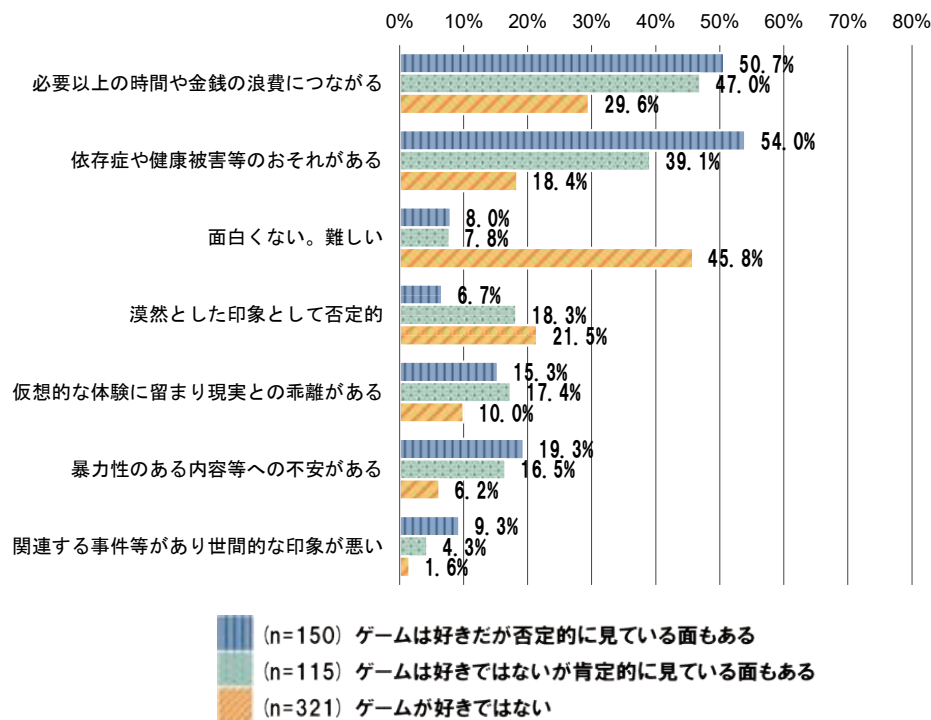
3) ゲームが好きではない、またはゲームに対して否定的に見ている理由 (問16)

ゲームが好きではない、またはゲームに対して否定的に見ている理由は、「必要以上の時間や金銭の浪費につながる」の割合が最も高く38.4%となっている。次いで、「依存症や健康被害等のおそれがある (31.6%)」「面白くない。難しい (28.7%)」となっている。

図表43 「ゲームは好きだが否定的に見ている面もある」「ゲームは好きではないが肯定的に見ている面もある」「ゲームが好きではない」と回答した人のみ
ゲームが好きではない、否定的に見ている理由 (MA)

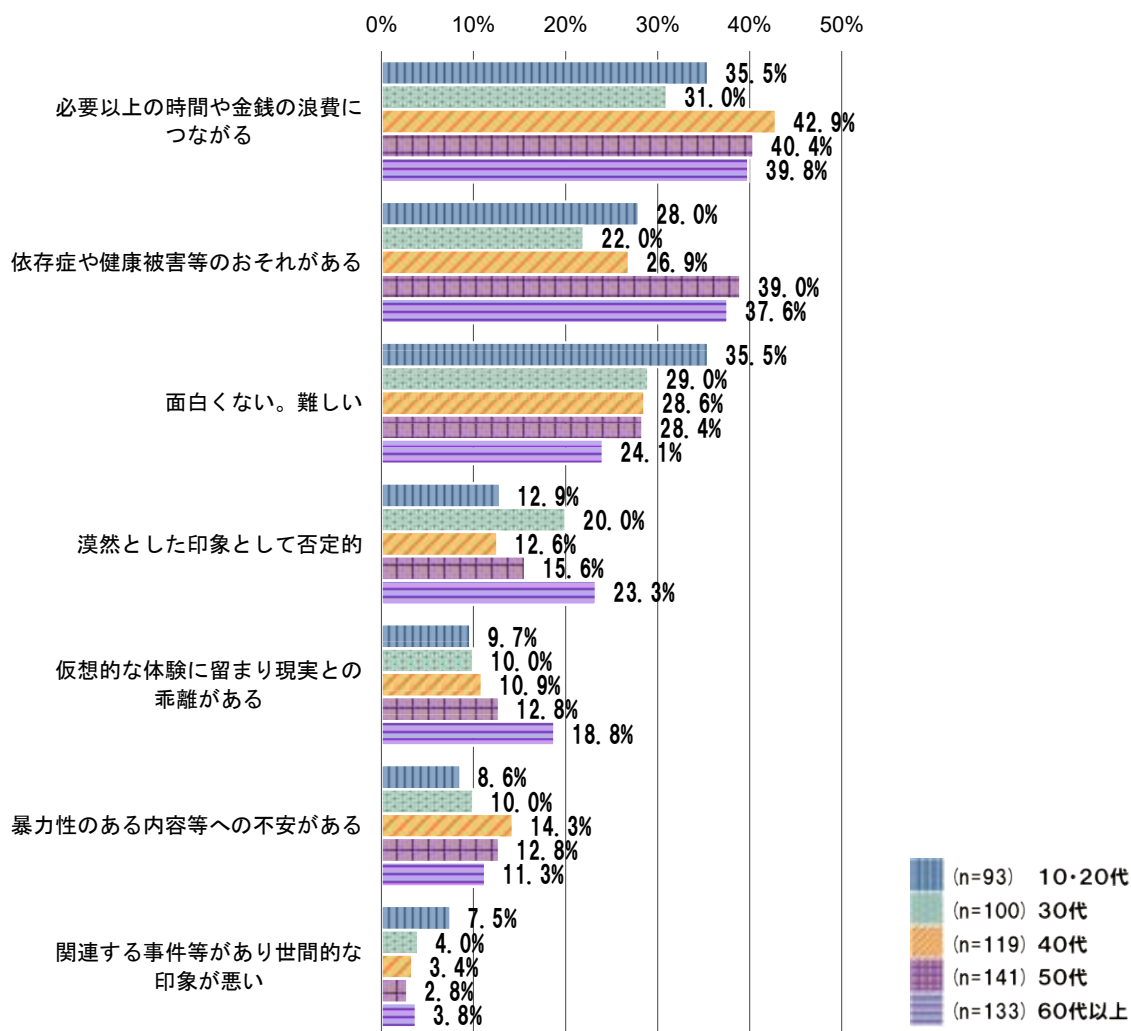


図表44 ゲームへの印象別・ゲームが好きではない、否定的に見ている理由 (MA)



年齢別に見ると、「必要以上の時間や金銭の浪費につながる」は40代以上、「依存症や健康被害等のおそれがある」は50代以上、「面白くない。難しい」は10・20代で高くなっている。「仮想的な体験に留まり現実との乖離がある」は60代以上が高くなっている。

図表45 年齢別・ゲームが好きではない、否定的に見ている理由 (MA)

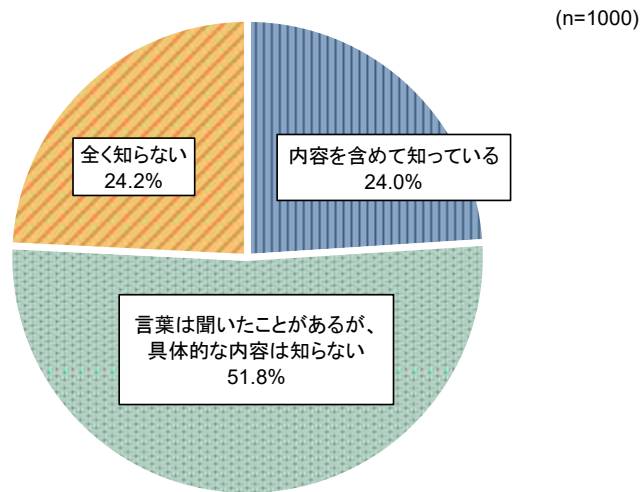


③ eスポーツとの関わりについて

1) eスポーツの認知度 (問17)

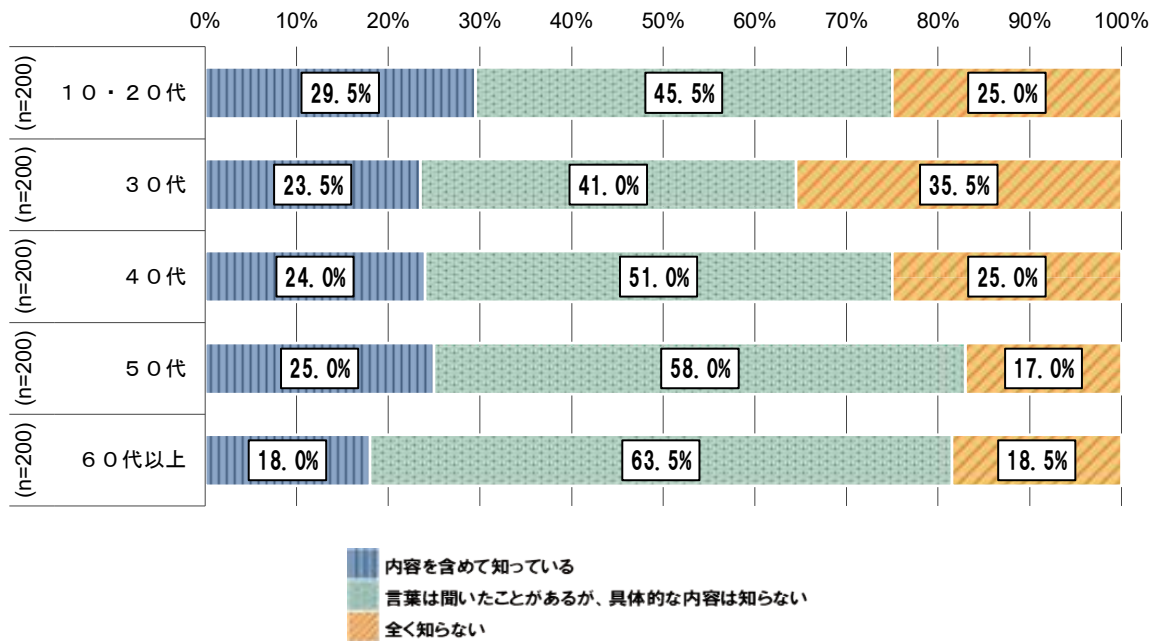
eスポーツの認知度は、「言葉は聞いたことがあるが、具体的な内容は知らない」の割合が最も高く51.8%となっている。次いで、「全く知らない (24.2%)」「内容を含めて知っている (24.0%)」となっている。

図表46 eスポーツの認知度 (SA)



年齢別に見ると、「内容を含めて知っている」は10・20代で最も多くなっているが、60代以上でも「内容を含めて知っている」が2割弱にのぼっている。

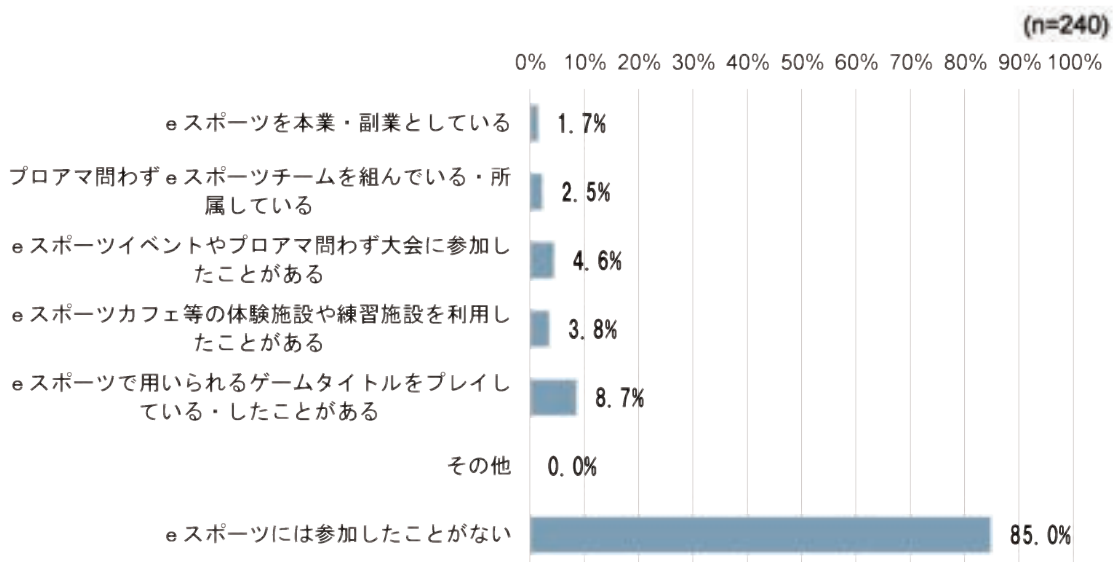
図表47 年齢別・eスポーツの認知度 (SA)



2) eスポーツへの参加経験 (問18)

eスポーツへの参加経験は、「eスポーツには参加したことがない」の割合が最も高く85.0%となっている。次いで、「eスポーツで用いられるゲームタイトルをプレイしている・したことがある (8.7%)」「eスポーツイベントやプロアマ問わず大会に参加したことがある (4.6%)」となっている。

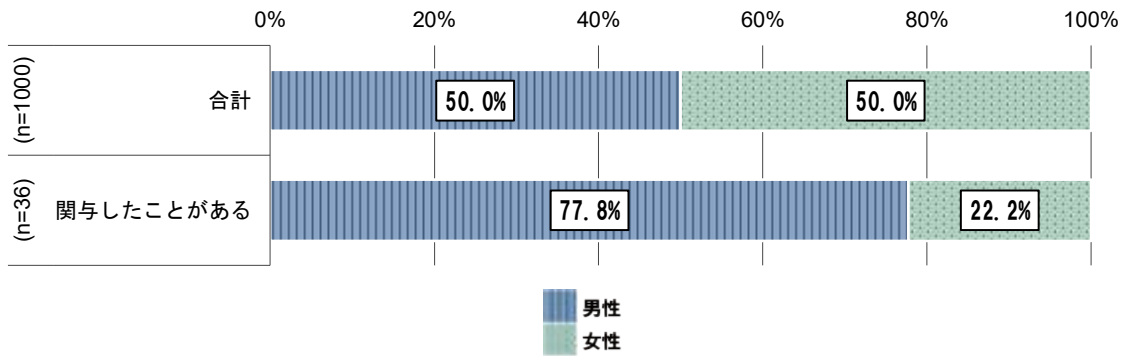
図表48 (eスポーツについて「内容を含めて知っている」と回答した人のみ)
eスポーツの参加経験 (MA)



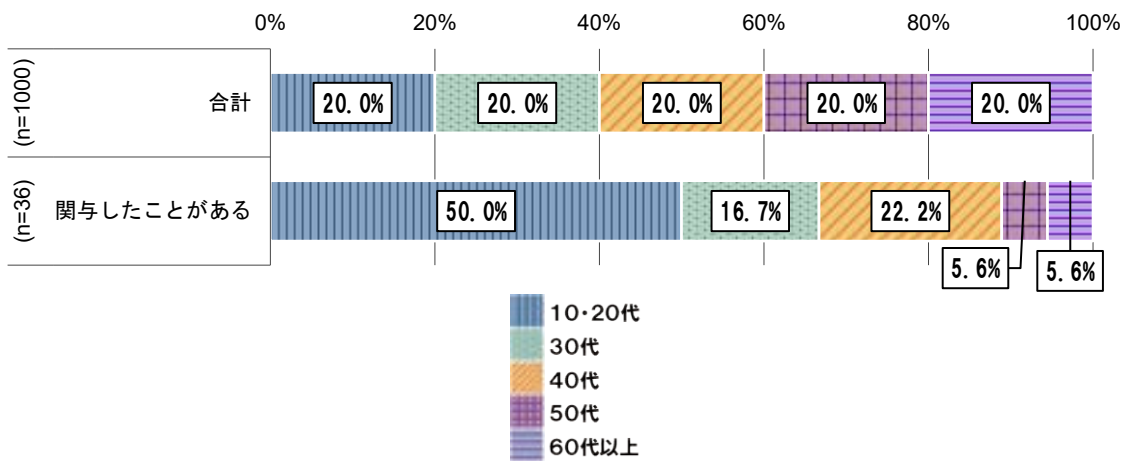
eスポーツへの参加経験について、「eスポーツには参加したことがない」以外を選択した、何らかeスポーツに参加したことがある人36名についての属性を以下に示す。

性別では男性が多く、年齢は10・20代が半数を占める。居住エリアは全体の傾向と差がなく、どのエリアにも偏りなくeスポーツに関与したことがある人がいることが窺える。

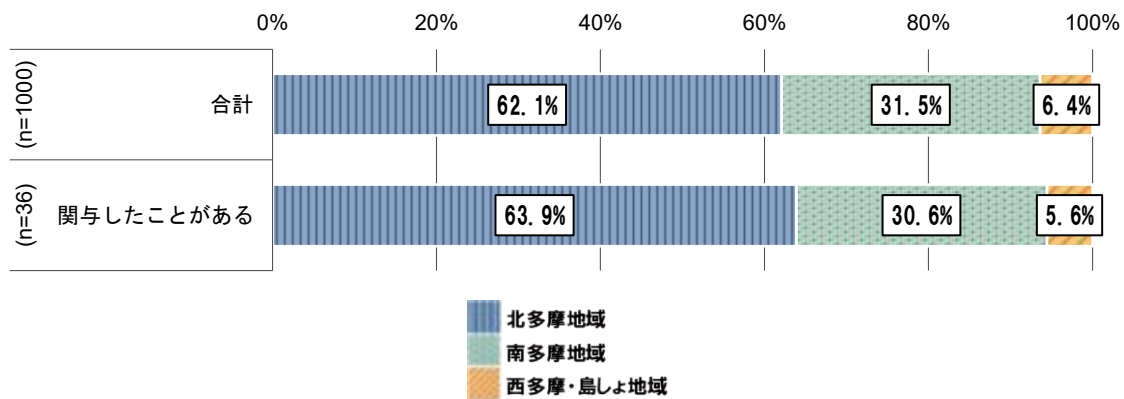
図表49 性別 (SA) (eスポーツに関与したことがある)



図表50 年齢 (SA) (eスポーツに関与したことがある)

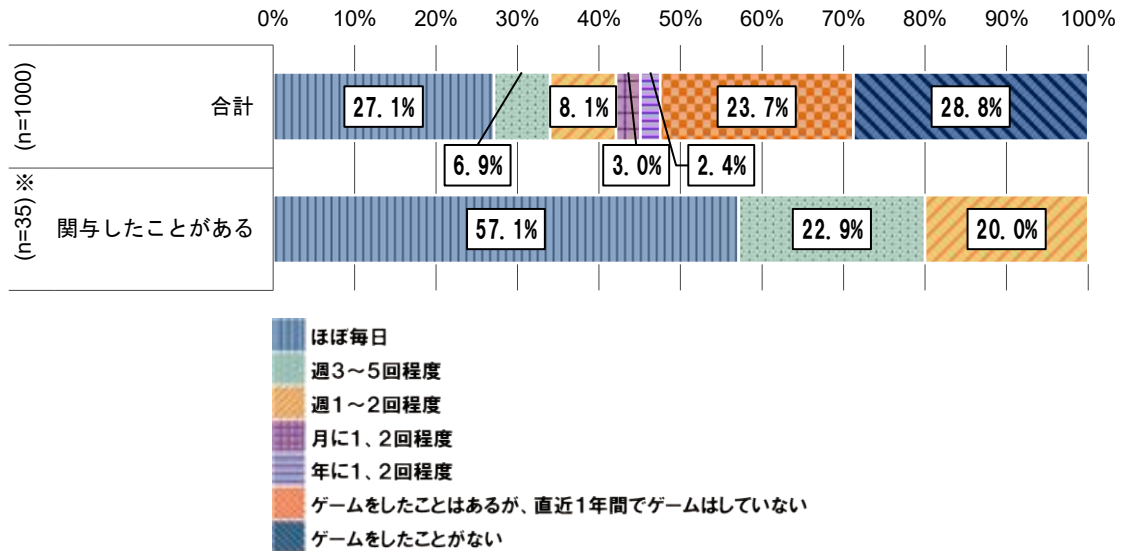


図表51 居住エリア (SA) (eスポーツに関与したことがある)



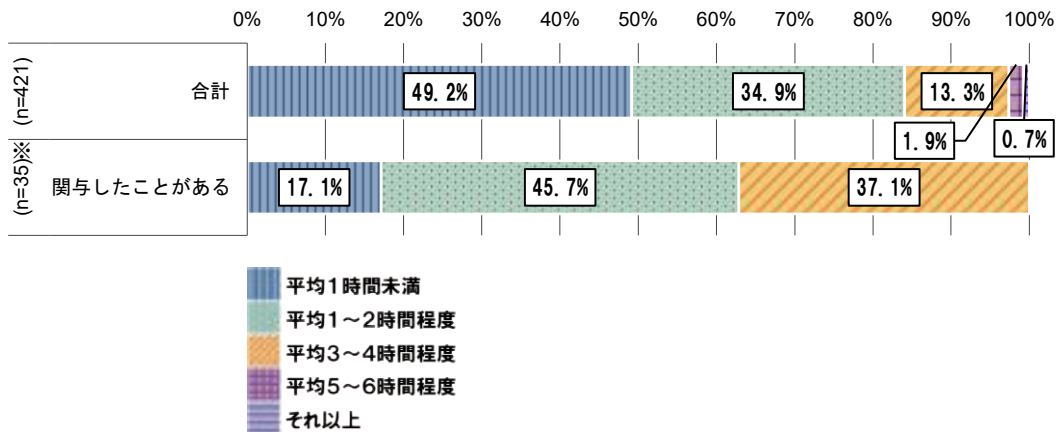
eスポーツの参加経験について、「eスポーツには参加したことがない」以外を選択した36名についてのゲームとの関わり、印象について以下に示す。ゲームのプレイ頻度は全体と比較するとほぼ毎日の割合が多く半数以上を占める。ゲームのプレイ時間は、1～2時間が半数弱を占め、3～4時間も4割弱と多くなっている。ゲームに抱く印象も「好きである」が大半を占めており、eスポーツに関与のある人のゲームへの関与は全体と比較して非常に強い傾向が見られる。

図表52 ゲームのプレイ頻度 (SA) (eスポーツに関与したことがある)



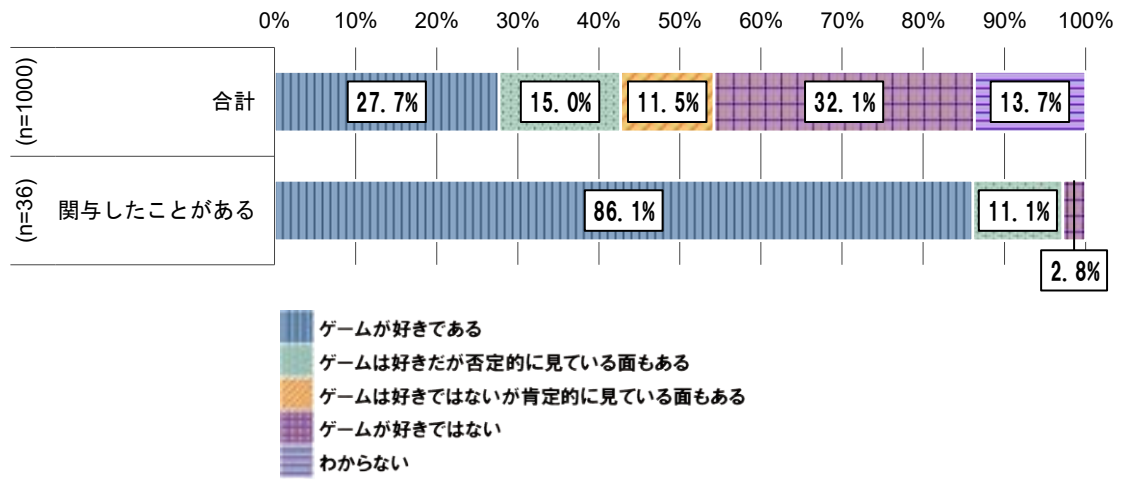
※「ゲームをしたことがない」を選択した回答者が1名いたことから、母数から差し引いている。

図表53 ゲームのプレイ時間 (SA) (eスポーツに関与したことがある)



※「ゲームをしたことがない」を選択した回答者が1名いたことから、母数から差し引いている。

図表54 ゲームに抱いている印象 (SA) (eスポーツに関与したことがある)

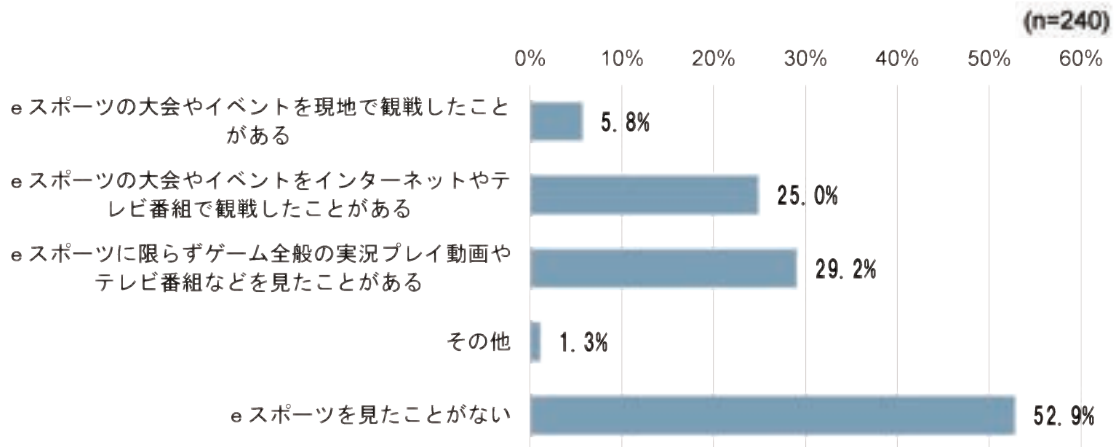


3) eスポーツの観戦経験 (問19)

eスポーツの観戦経験は、「eスポーツを見たことがない」の割合が最も高く52.9%となっている。次いで、「eスポーツに限らずゲーム全般の実況プレイ動画やテレビ番組などを見たことがある (29.2%)」「eスポーツの大会やイベントをインターネットやテレビ番組で観戦したことがある (25.0%)」となっている。

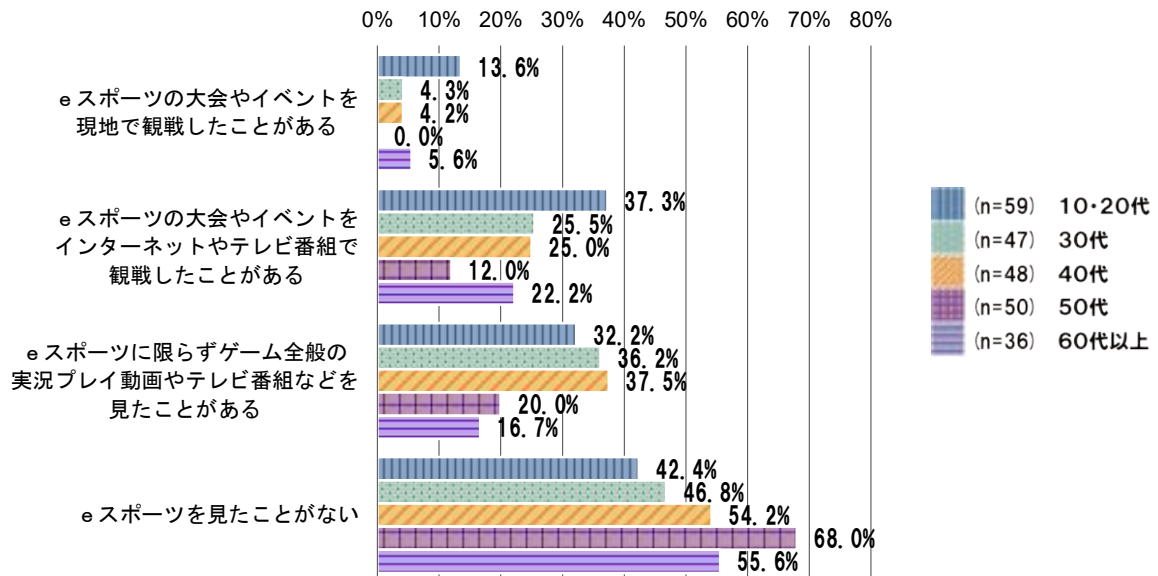
図表55 (eスポーツについて「内容を含めて知っている」と回答した人のみ)

eスポーツの観戦経験 (MA)



年齢別に見ると、eスポーツの大会やイベントを現地やテレビ番組等で観戦している層は10・20代が多い。

図表56 年齢別・eスポーツの観戦経験 (MA)



④行政が実施するeスポーツを活用した事業との関わりについて

以降の設問ではeスポーツの定義を以下として調査を実施した。

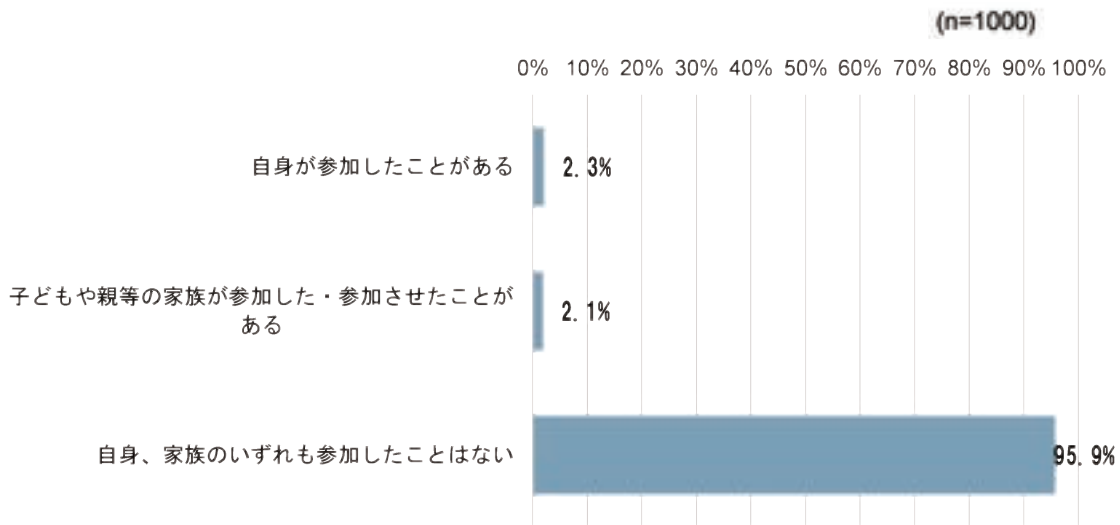
eスポーツの定義について

- ・ eスポーツとは、コンピューター・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です。(一般社団法人日本eスポーツ連合)
- ・ メディアではシューティングゲームなど興行性の高いジャンルが「eスポーツ」としてよく取り上げられますが、本調査では興行性の高いジャンルに限らずリズムゲームやパズルゲームなどを含む、ゲームを使う対戦全体をeスポーツとして捉えています。

1) 行政が実施するeスポーツを活用したイベントや事業の参加経験 (問20)

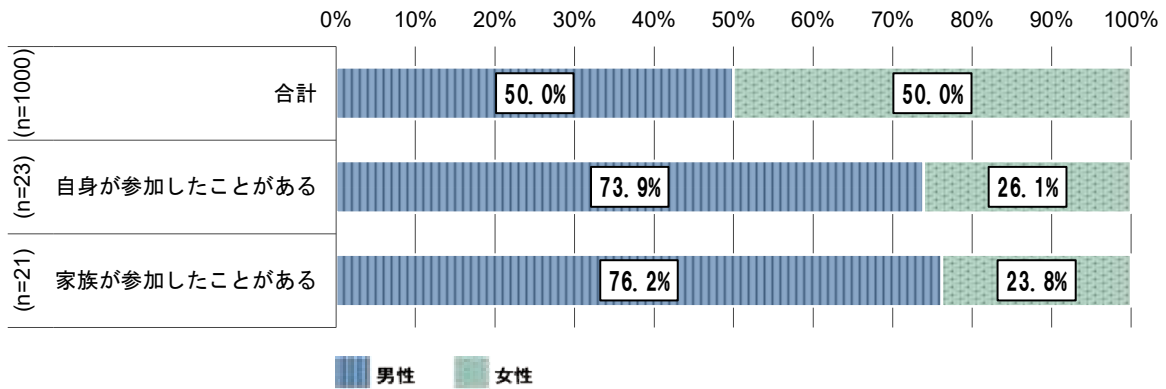
行政が実施するeスポーツを活用したイベントや事業の参加経験は、「自身、家族のいずれも参加したことはない」の割合が最も高く95.9%となっている。次いで、「自身が参加したことがある (2.3%)」「子どもや親等の家族が参加した・参加させたことがある (2.1%)」となっている。

図表57 行政が実施するeスポーツを活用したイベントや事業の参加経験 (MA)

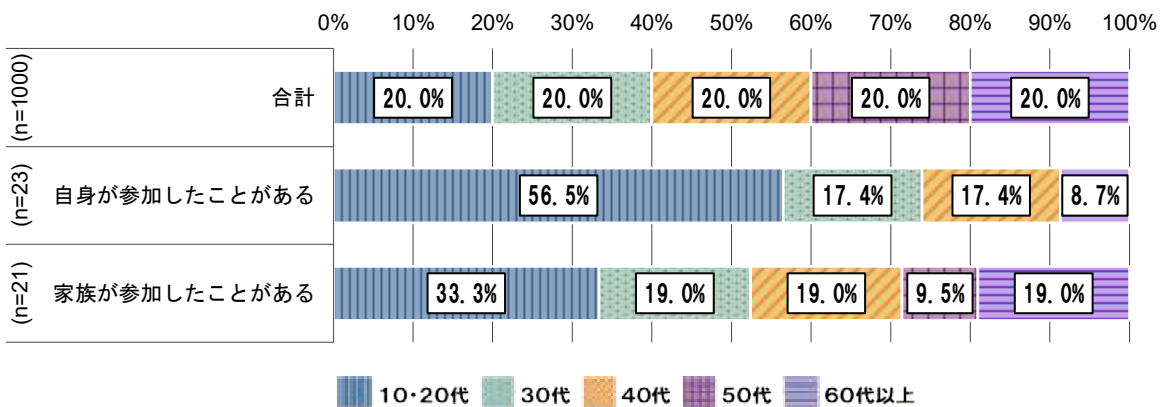


行政が実施するeスポーツを活用したイベントに参加したことがある人の属性を以下に示す。傾向は概ねeスポーツに関与したことがある人の属性と同様に、男性、10・20代が多くなっている。世帯構成は、「家族が参加したことがある」で配偶者と子どもと同居、配偶者と同居、単身者が多くなっている。

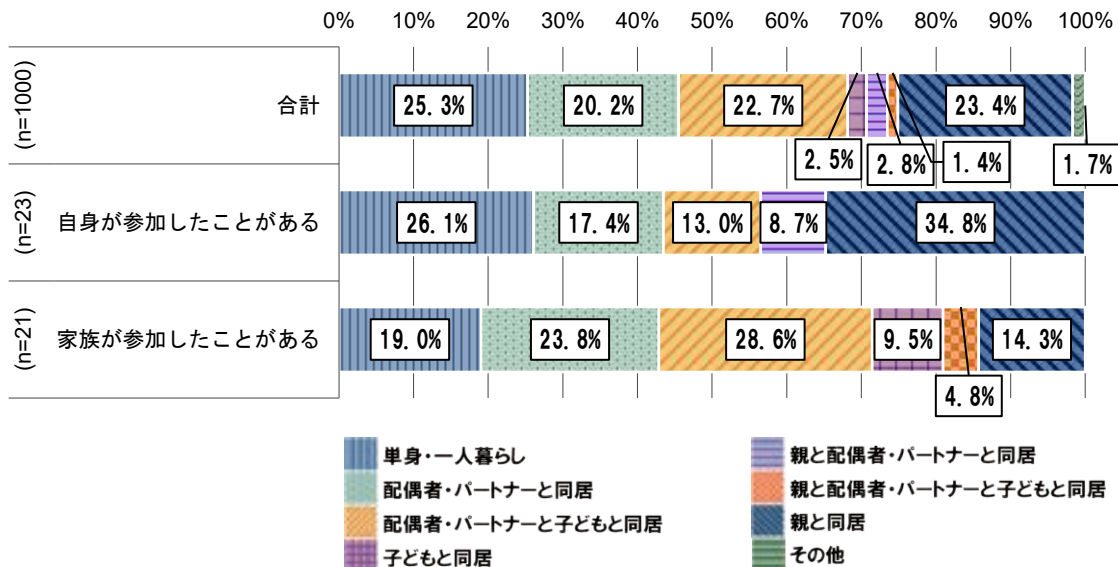
図表58 性別 (SA)



図表59 年齢 (SA)



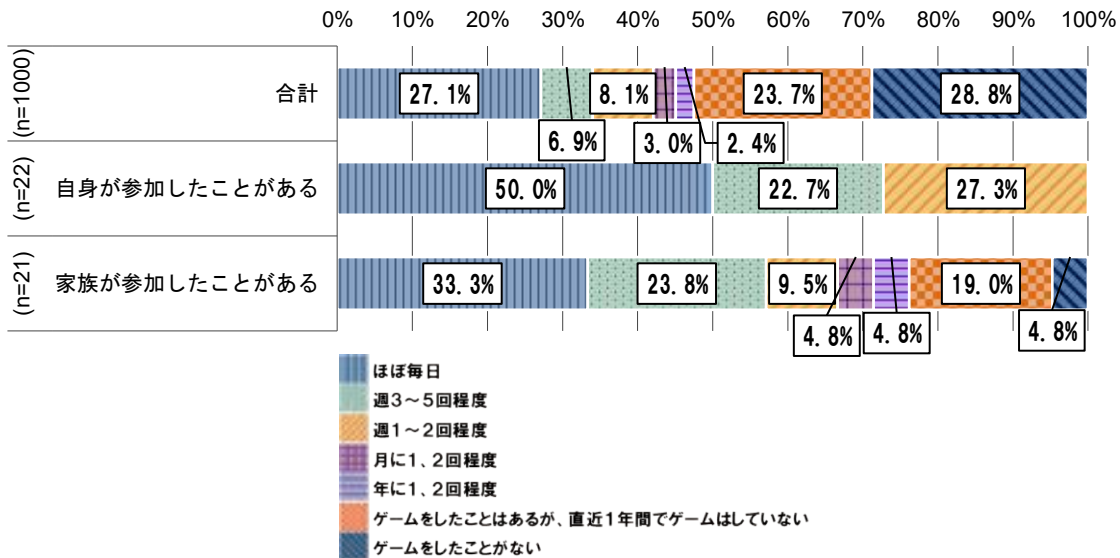
図表60 世帯構成 (SA)



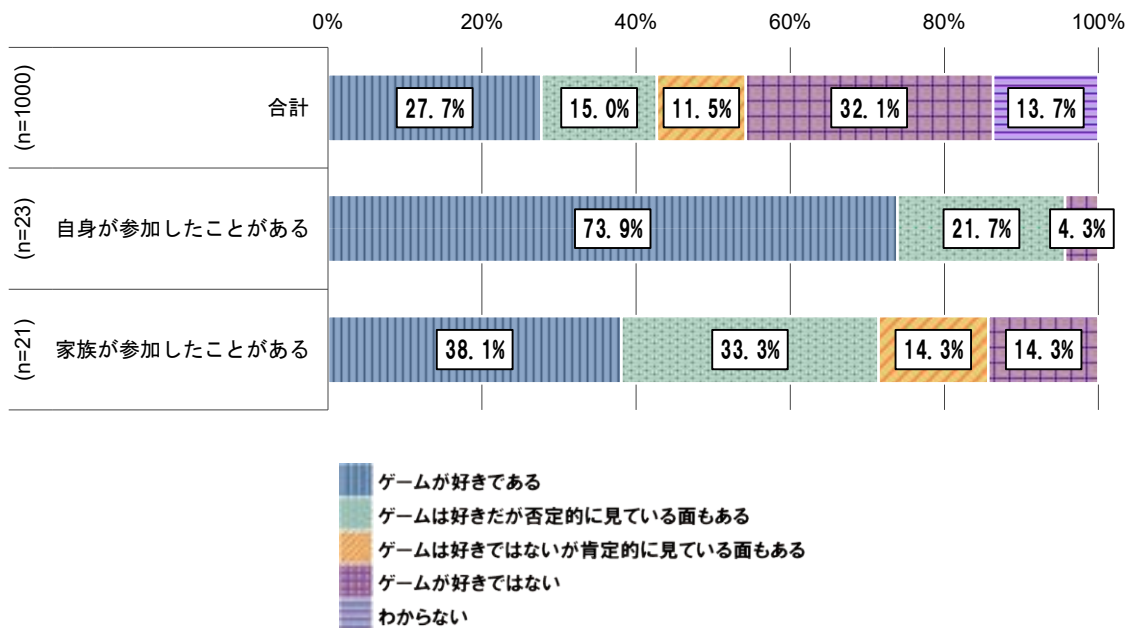
ゲームプレイの頻度について、自身が参加している場合は、ほぼ毎日が5割を占め、少なくとも週1～2回程度はゲームをプレイしている。一方で、家族が参加したことがある場合は、ゲームをしたことがない、直近1年間でゲームをしていないという人も、合わせて2割強いる。

ゲームに対する印象も、自身が参加したことがある場合は、「ゲームが好きである」が7割強を占める。家族が参加したことがある場合には、全体と比較すると肯定的な印象が多いが、好きではないという回答も3割弱みられる。

図表61 ゲームのプレイ頻度 (SA) ³²



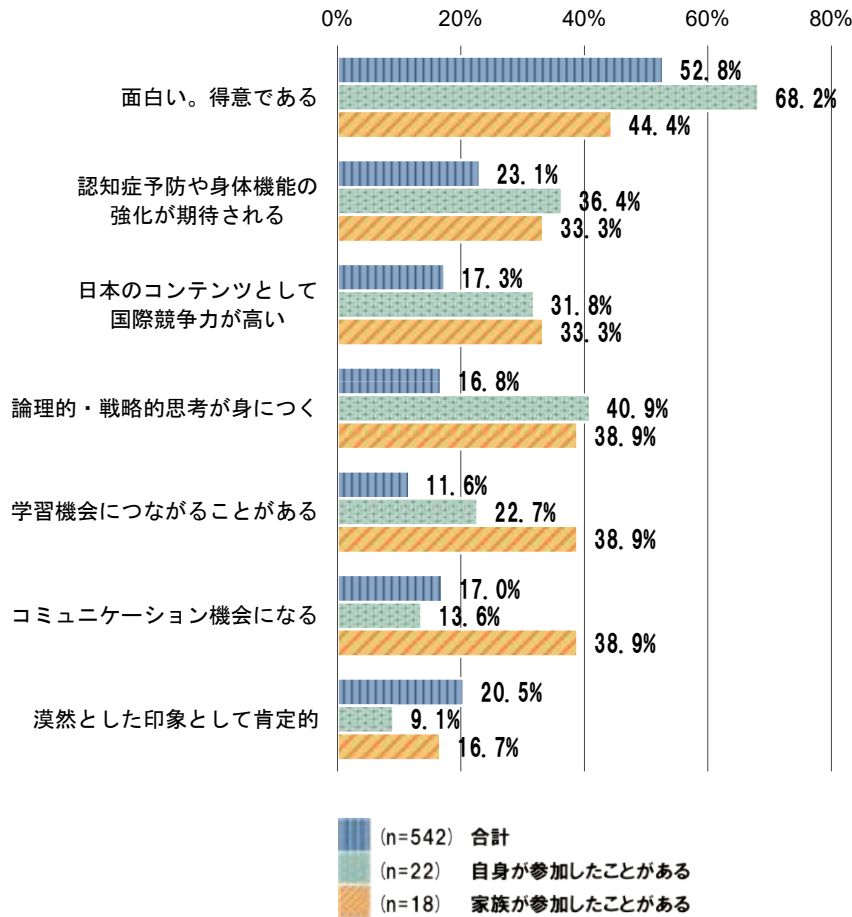
図表62 ゲームに対する印象 (SA)



32 該当の設問において「自身が参加したことがある」と回答した人のうち、「ゲームをしたことがない」を選択した回答者が1名いたことから、母数から差し引いている。

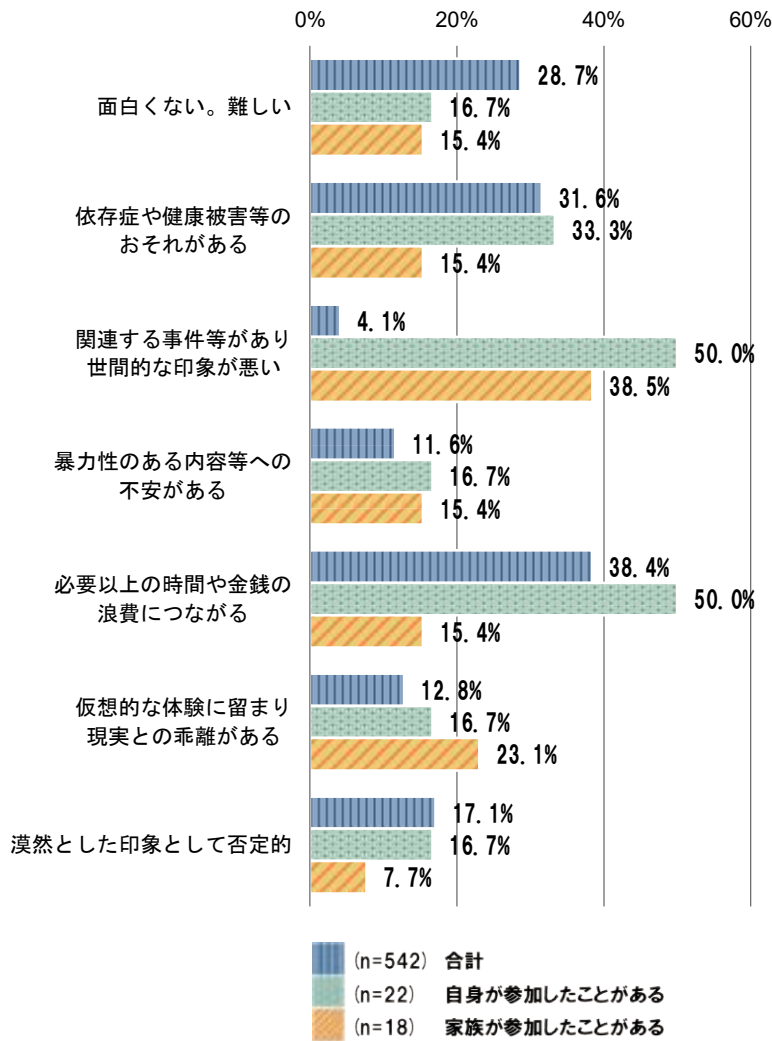
ゲームに肯定的な印象を持っている理由について見ると、全体と比較して、家族が参加したことがある人で「学習機会につながることもある」「コミュニケーション機会になる」「論理的・戦略的思考が身につく」の回答が多く、ゲームによる効果への期待が窺える。

図表63 「ゲームが好きである」「ゲームは好きだが否定的に見ている面もある」「ゲームは好きではないが肯定的に見ている面もある」と回答した人のみ
ゲームが好き、または肯定的な印象を持っている理由 (MA)



ゲームに対して否定的な印象を持っている理由を見ると、全体と比較して、自身が参加、家族が参加の両方において、「関連する事件等があり世間的な印象が悪い」が多くなっている。また、家族が参加したことがある人では、全体と比較して、「依存症や健康被害等のおそれがある」や「必要以上の時間や金銭の浪費につながる」の回答が少ない。

図表64 「ゲームは好きだが否定的に見ている面もある」「ゲームは好きではないが肯定的に見ている面もある」「ゲームが好きではない」と回答した人のみ
ゲームが好きではない、または否定的な印象を持っている理由 (MA)



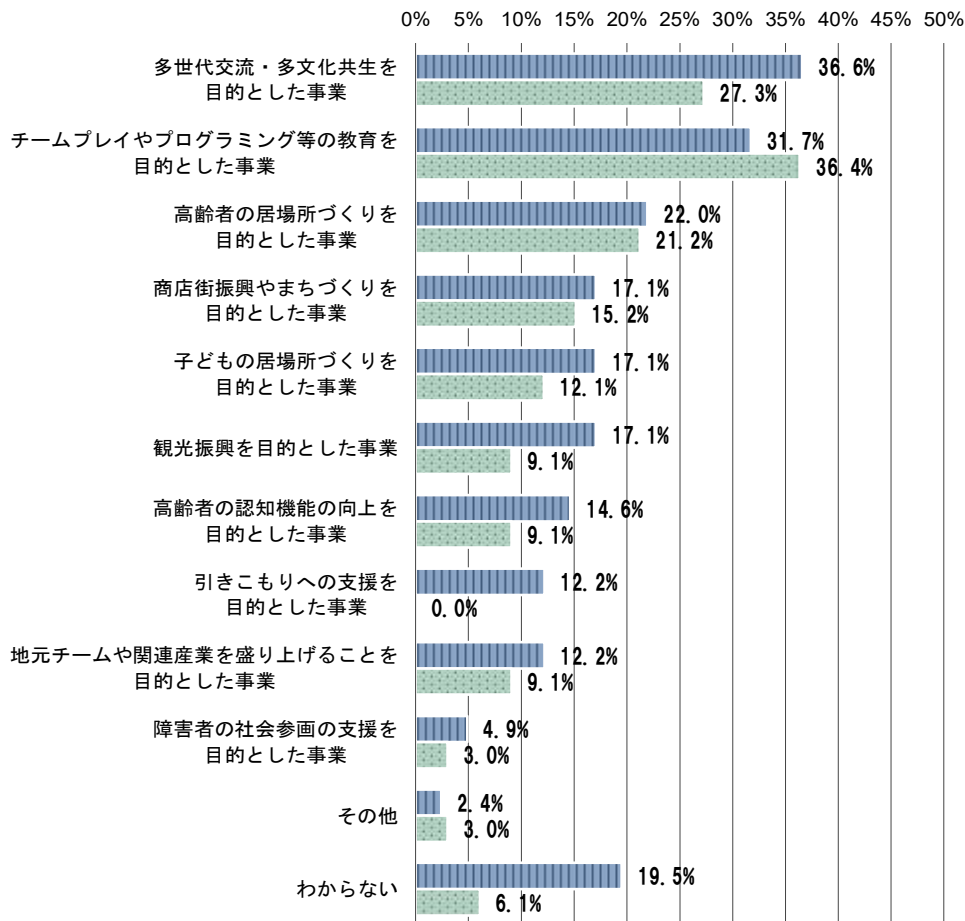
2) 参加したことがあるeスポーツイベントの具体的な内容 (問22・23)

参加したことがあるeスポーツイベントの具体的な内容は、「多世代交流・多文化共生を目的とした事業」の割合が最も高く36.6%となっている。次いで、「チームプレイやプログラミング等の教育を目的とした事業 (31.7%)」「高齢者の居場所づくりを目的とした事業 (22.0%)」となっている。

また、住んでいる自治体で参加したことがある内容は、「チームプレイやプログラミング等の教育を目的とした事業」の割合が最も高く36.4%となっている。次いで、「多世代交流・多文化共生を目的とした事業 (27.3%)」「高齢者の居場所づくりを目的とした事業 (21.2%)」となっている。また、「引きこもりへの支援を目的とした事業」については、住んでいる自治体での参加がなく、普段と異なる環境を意識した参加や、事業が少ないこと等が想定される。

図表65 (行政が実施するeスポーツイベントについて「自身が参加したことがある」「子どもや親等の家族が参加した・参加させたことがある」と回答した人のみ)

参加したことがあるeスポーツイベントの具体的な内容 (MA)



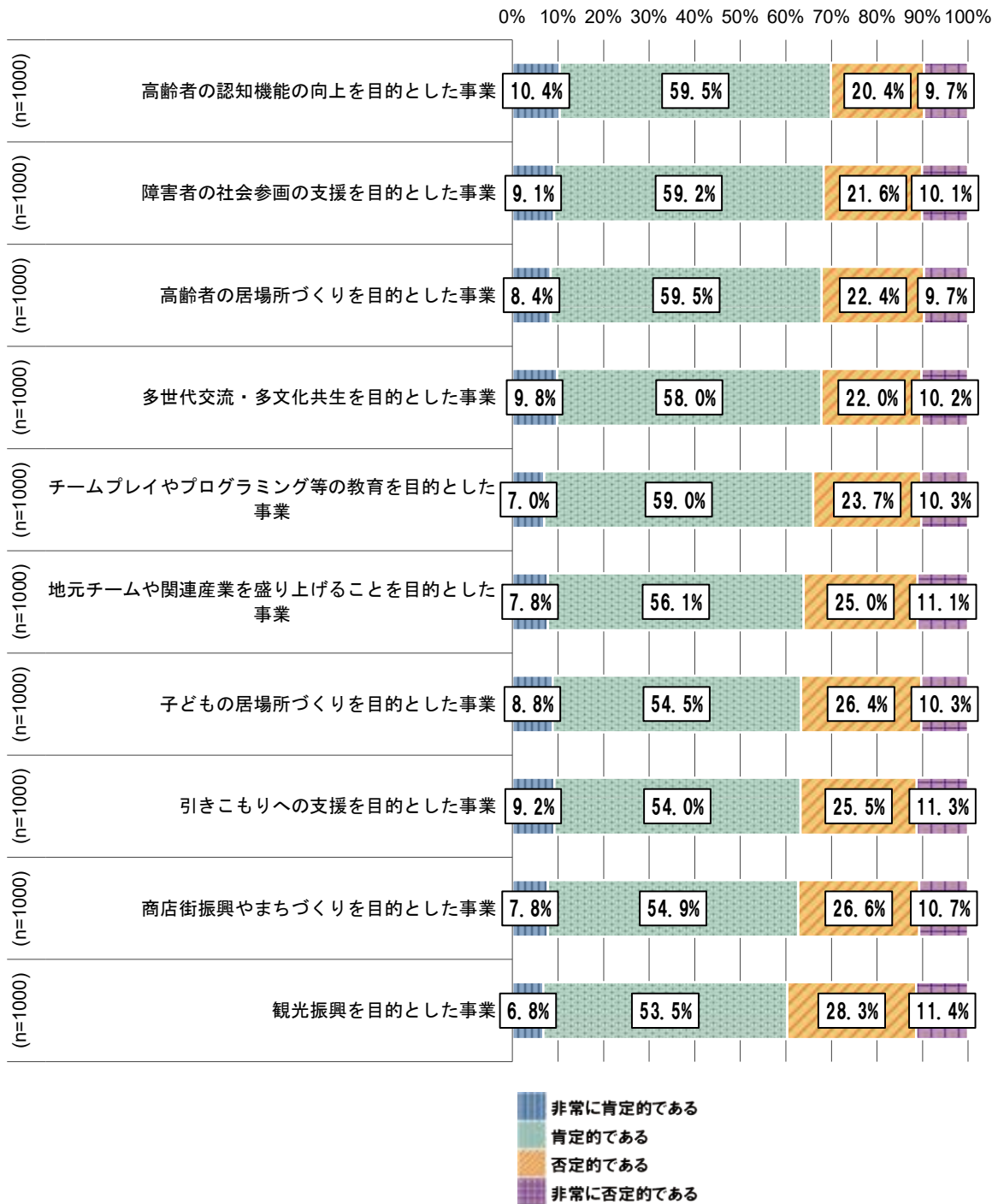
■ (n=41) 参加したことがあるイベントの内容 ■ (n=33) お住まいの自治体で参加したことがあるイベントの内容

注) 回答条件の該当者のうち、住んでいる自治体で参加した異なるイベントの内容が「わからない」と回答した人を除いている。

3) 行政がeスポーツに取り組むことについての印象 (問24)

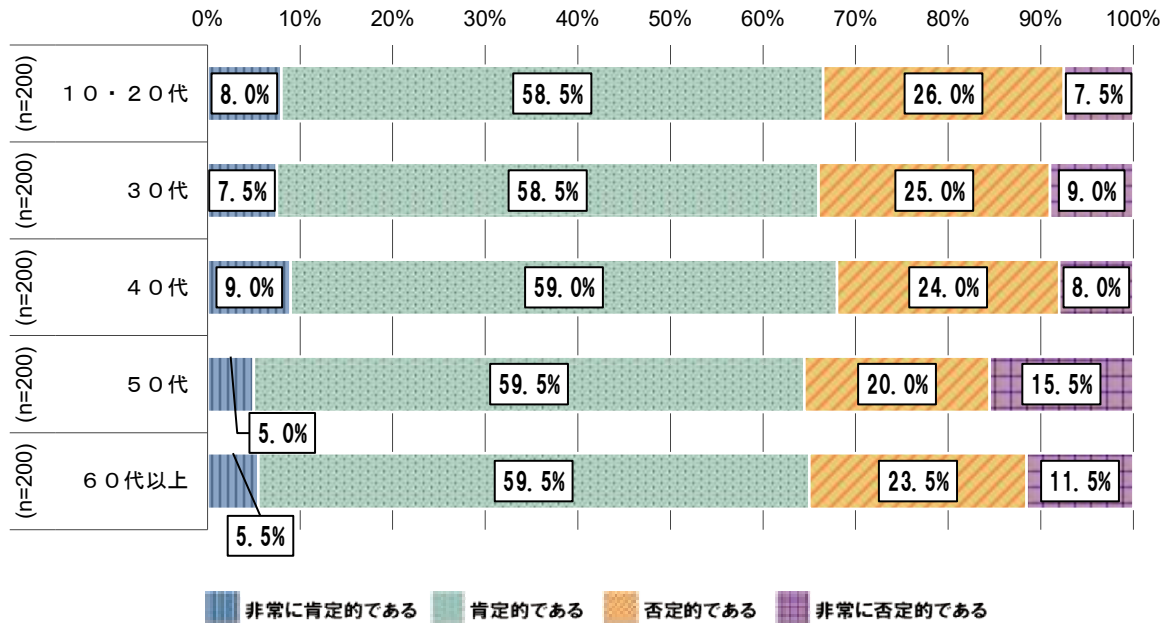
行政がeスポーツに取り組むことへの印象について、「非常に肯定的である」と「肯定的である」の割合の合計に着目すると、「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業」における割合が最も高く69.9%となっている。次いで、「障害者の社会参画の支援を目的とした事業 (68.3%)」「高齢者の居場所づくりを目的とした事業 (67.9%)」となっている。

図表66 行政がeスポーツ事業に取り組むことについての印象 (SA)

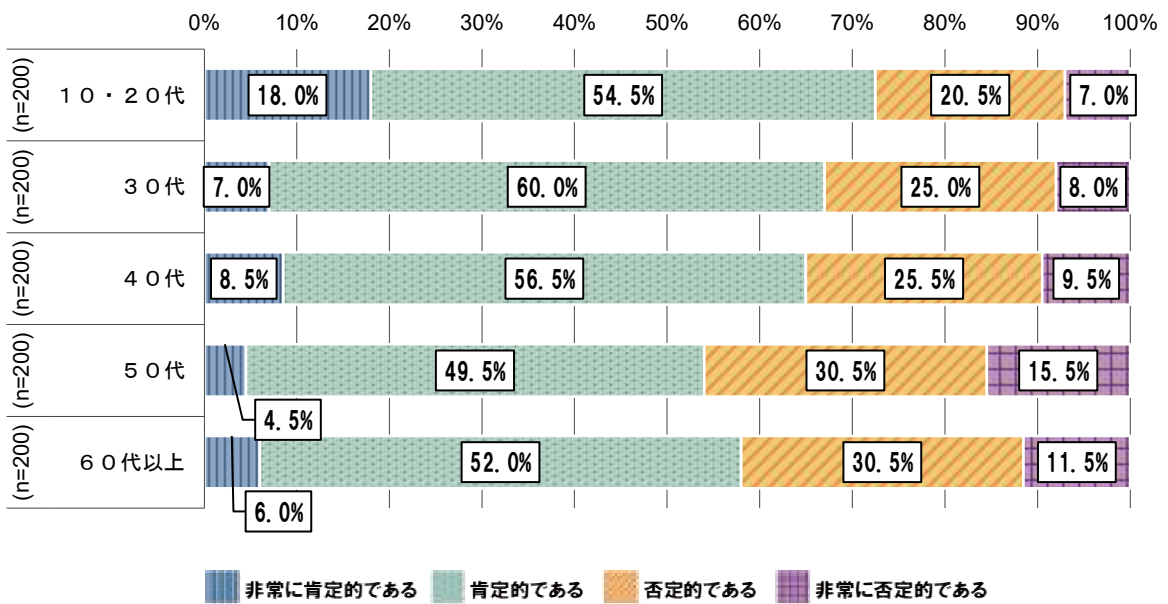


事業目的のうち、子どもに関する事業、高齢者に関する事業について年齢別に見ると、チームプレイやプログラミング等の教育を目的とした事業については年齢による印象の差は大きくない。一方、子どもの居場所づくりを目的とした事業については、10・20代で「非常に肯定的である」が多い一方で、年齢が上がるほどに否定的な印象が増加している。

図表67 年齢別・行政がeスポーツ事業に取り組むことについての印象 (SA)
チームプレイやプログラミング等の教育を目的とした事業



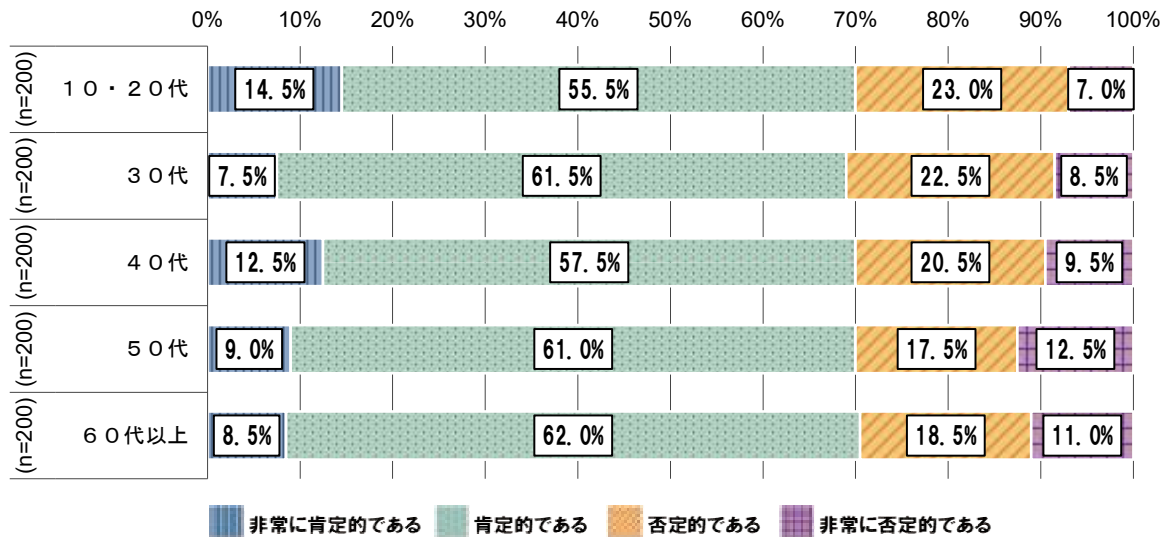
図表68 年齢別・行政がeスポーツ事業に取り組むことについての印象 (SA)
子どもの居場所づくりを目的とした事業



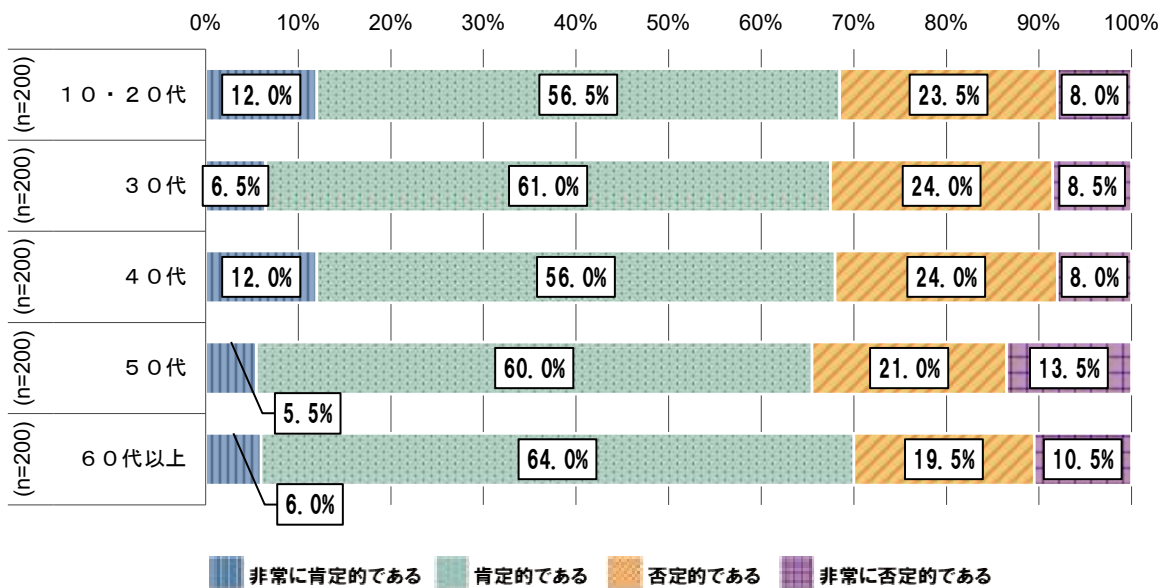
他方、高齢者向けの事業について印象を見ると、高齢者の認知機能の向上、高齢者の居場所づくりのいずれもどの世代においても印象に顕著な差は見られない。

子どもに関する事業、高齢者に関する事業による印象の差を整理すると、子どもの居場所づくりを目的とした事業について、50代以上では他の世代よりも否定的な印象が多いことが窺える。

図表69 年齢別・行政がeスポーツ事業に取り組むことについての印象 (SA)
高齢者の認知機能の向上を目的とした事業

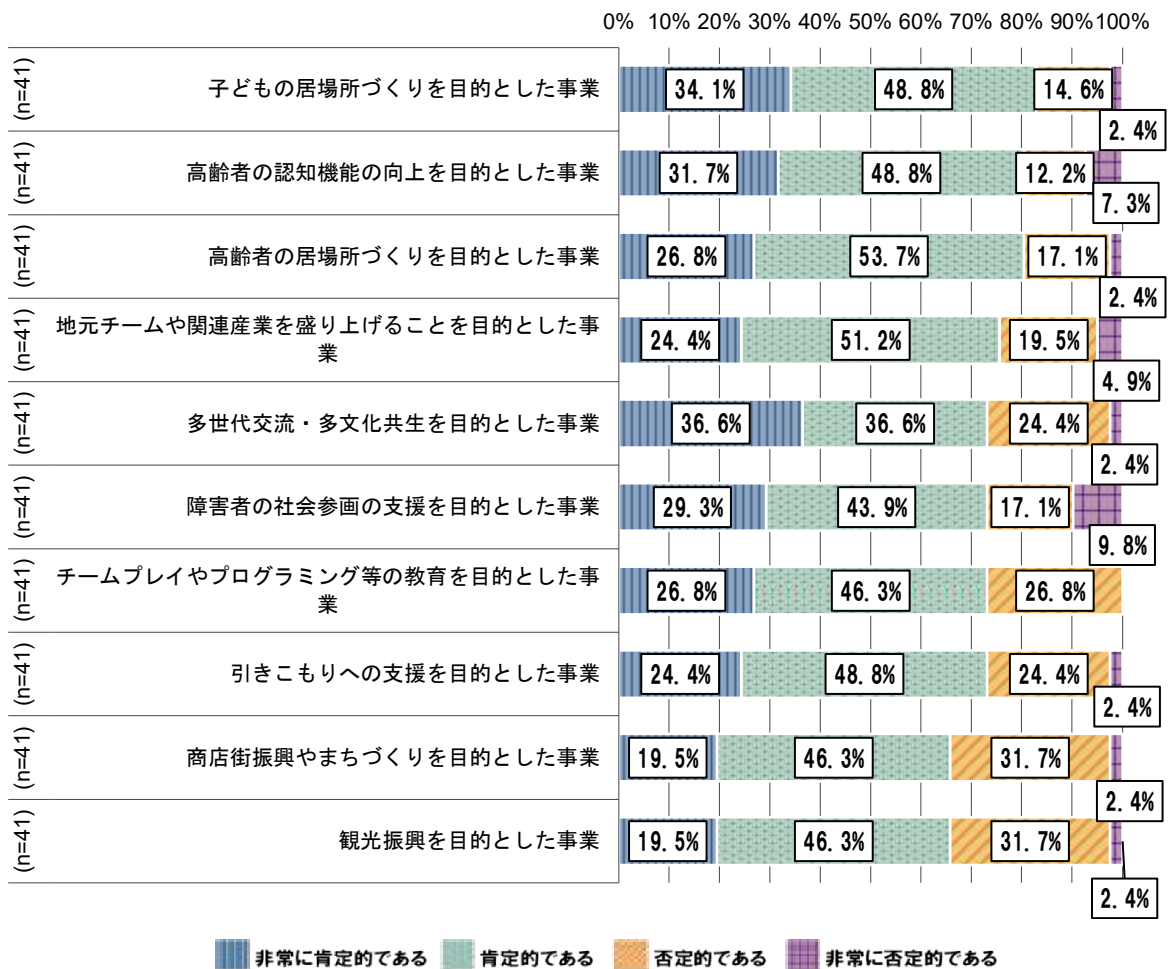


図表70 年齢別・行政がeスポーツ事業に取り組むことについての印象 (SA)
高齢者の居場所づくりを目的とした事業



行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人の回答のみを集計すると、全体の集計よりも肯定的な印象の割合が全体的に高くなっており、「子どもの居場所づくりを目的とした事業」に対する肯定的な印象の割合が高まる。また、全体の集計の場合、「非常に否定的」がいずれの項目でも1割程度を占めていたが、参加したことがある人のみの集計の場合、「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業」「障害者の社会参画の支援を目的とした事業」以外の事業において「非常に否定的」は少ないといった傾向の差が見られた。なお、高齢者の認知機能の向上を目的とした事業に参加したことがある人の回答に絞ると、否定的な意見は見られず、障害者の社会参画の支援を目的とした事業に参加したことがある2名の回答は、「非常に肯定的」と「非常に否定的」の2意見に分かれた。

図表71 行政がeスポーツ事業に取り組むことについての印象 (SA) (昇順)
(行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人のみ集計)

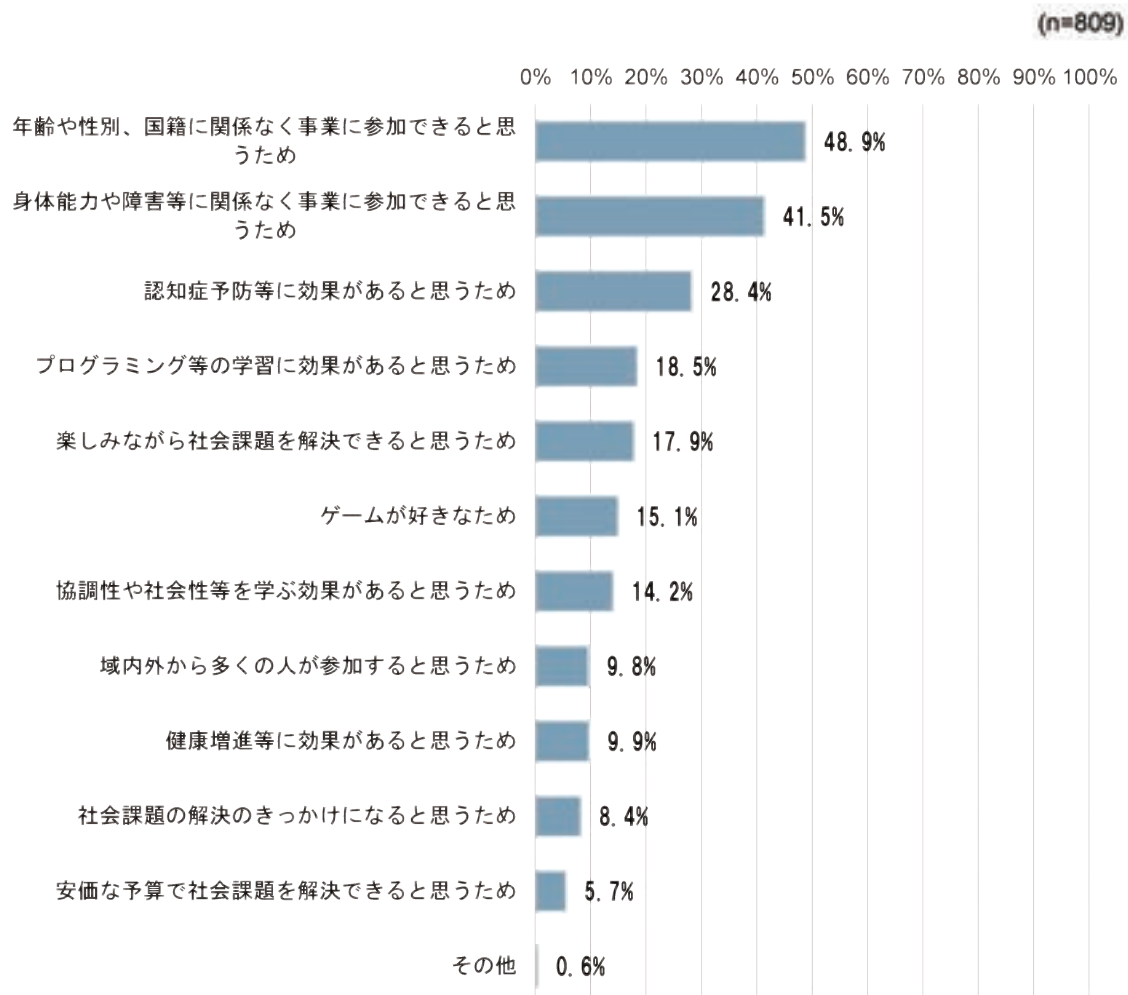


4) 行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由（当てはまるもの3つまで）（問25）

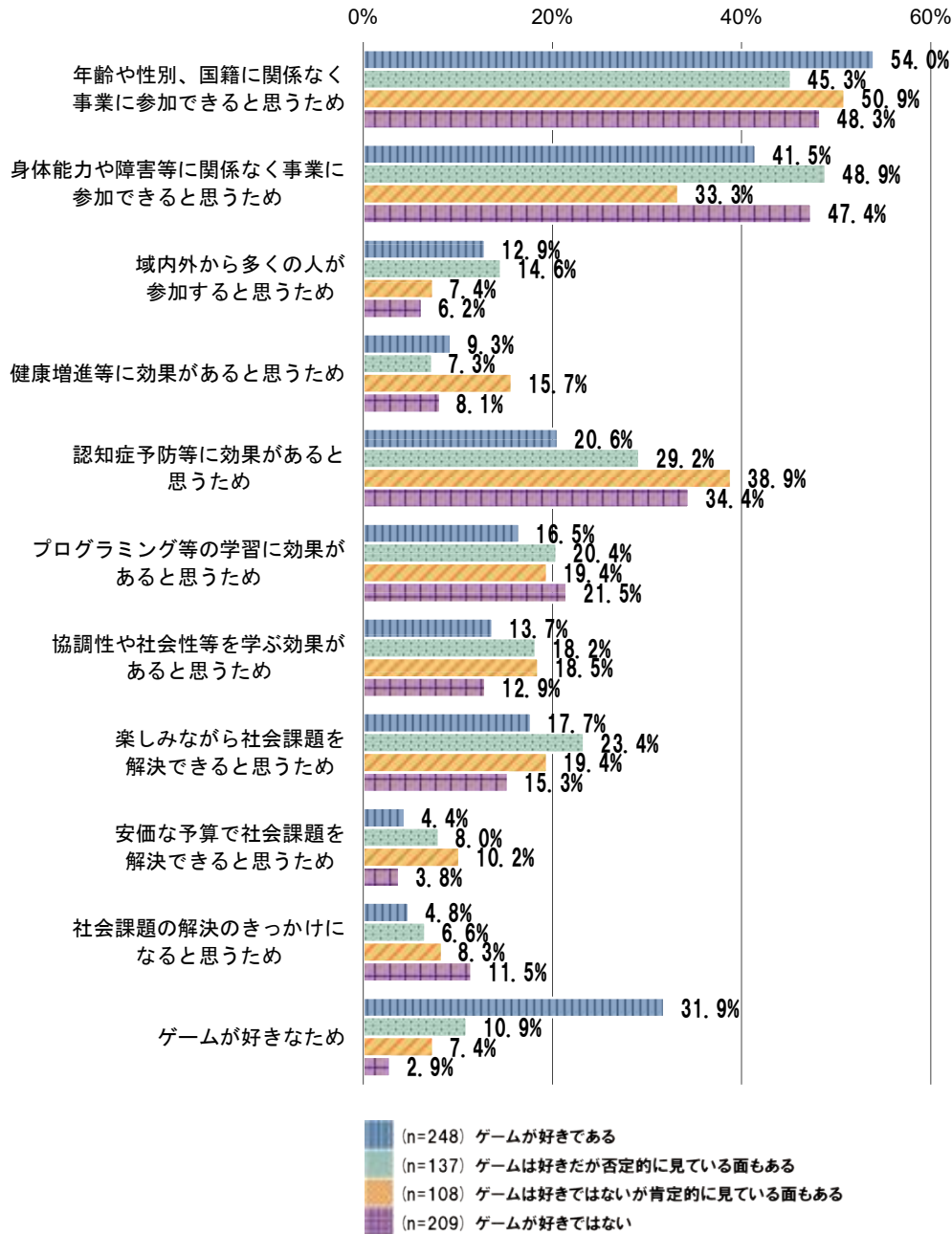
行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由は、「年齢や性別、国籍に関係なく事業に参加できると思うため」の割合が最も高く48.9%となっている。次いで、「身体能力や障害等に関係なく事業に参加できると思うため（41.5%）」、「認知症予防等に効果があると思うため（28.4%）」となっている。選択肢のうち、「ゲームが好きのため」を選択した122人の他の選択肢の選択状況を見ると、79人（122人の64.8%、809人の9.8%）が他の選択肢を選んでおらず、ゲームが好きという理由のみで肯定的な印象を持っている。「ゲームが好きのため」を選択しなかった687人のうち、381人が他の選択肢を3つ選択している。また、ゲームへの印象別に見ると、「ゲームが好きではない」を選択している人でも肯定的な印象の理由を多く有している状況が窺える。

図表72 （行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に肯定的である」「肯定的である」と回答した人のみ）

行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由（MA）



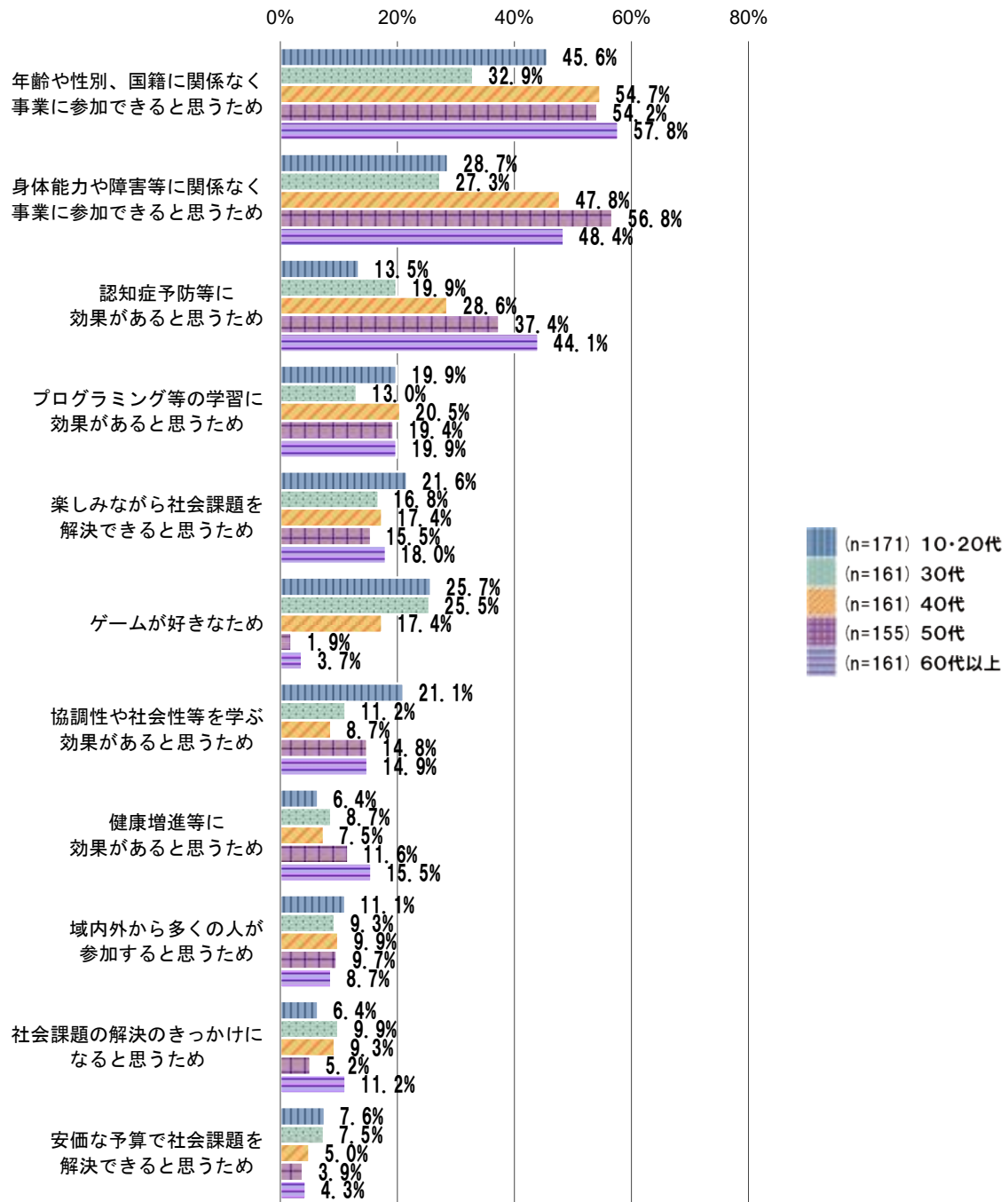
図表73 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に肯定的である」「肯定的である」と回答した人のみ)
ゲームへの印象別・行政がeスポーツに取り組むことについて
肯定的な印象を持っている理由 (MA)



年齢別に見ると、高齢者ほど、身体能力や認知機能の向上、健康増進等の身体的な効果があると考えてeスポーツに取り組むことに肯定的な印象を持っている。若年層においては、明確な効果よりも、楽しむことや、協調性、多くの人が参加できること等、社会的な効果があると考えてeスポーツに取り組むことに肯定的な印象を持っている。

図表74 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に肯定的である」「肯定的である」と回答した人のみ)

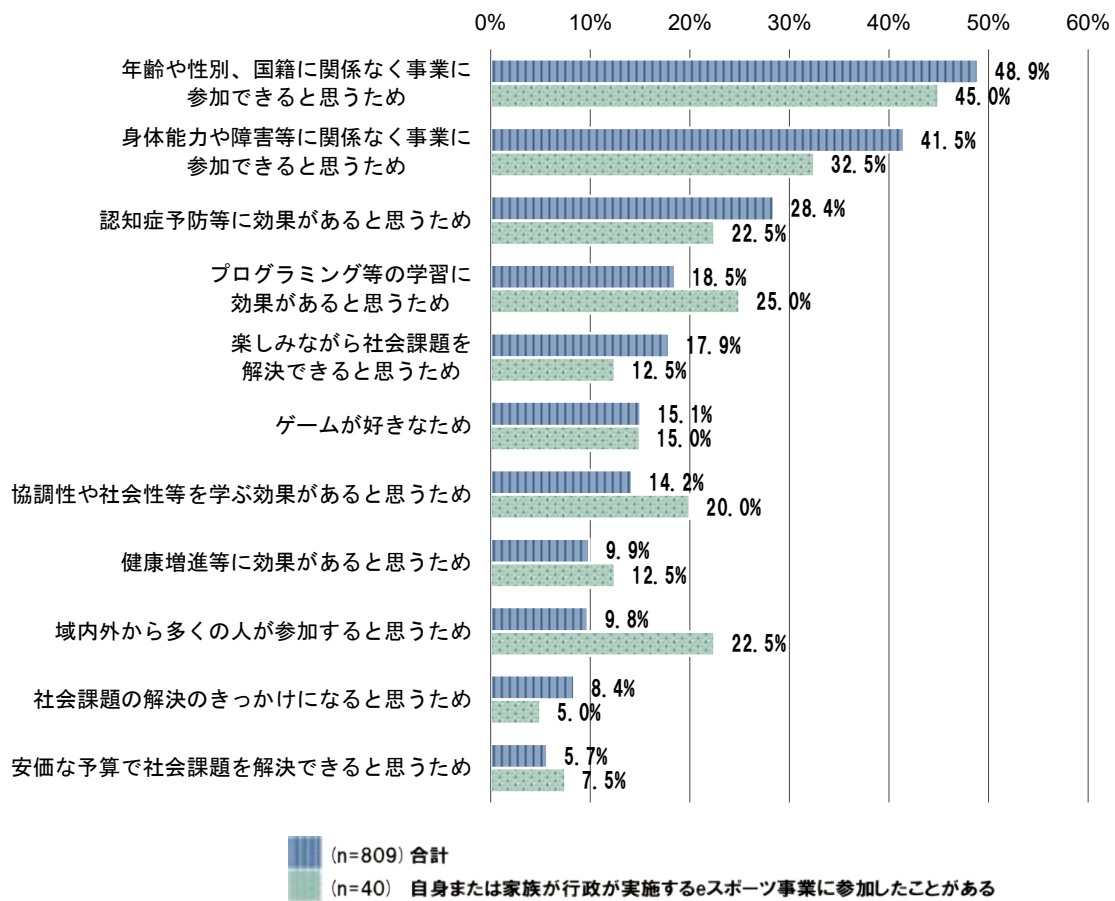
年齢別・行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由 (MA)



行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人が、行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由を見ると、「プログラミング等の学習に効果があると思うため」「協調性や社会性等を学ぶ効果があると思うため」「健康増進等に効果があると思うため」「域内外から多くの人に参加すると思うため」「安価な予算で社会課題を解決できると思うため」が全体よりも多くなっている。特に、「域内外から多くの人に参加すると思うため」は顕著に多くなっており、自身または家族が参加することによって、参加のしやすさや多くの人に参加したいと思うコンテンツであると認識していることが推察される。

図表75 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に肯定的である」「肯定的である」と回答した人のみ)

行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由 (MA)
(行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人のみ集計)

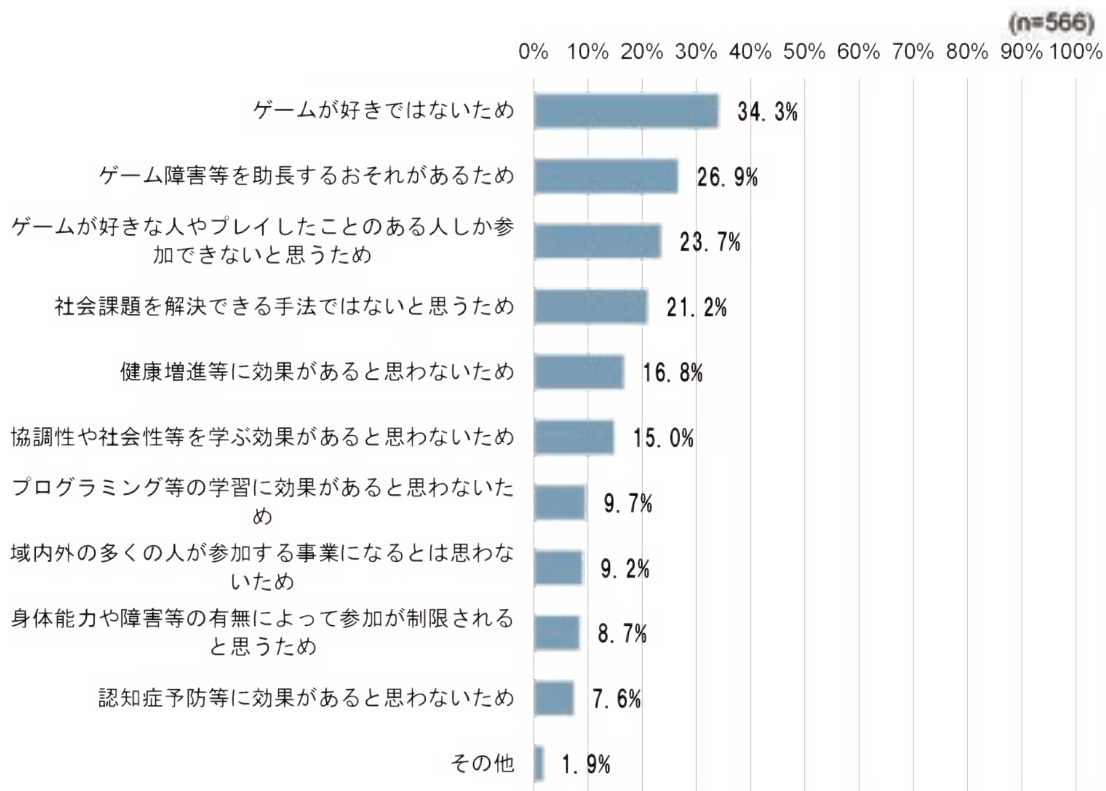


5) 行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由（問26）

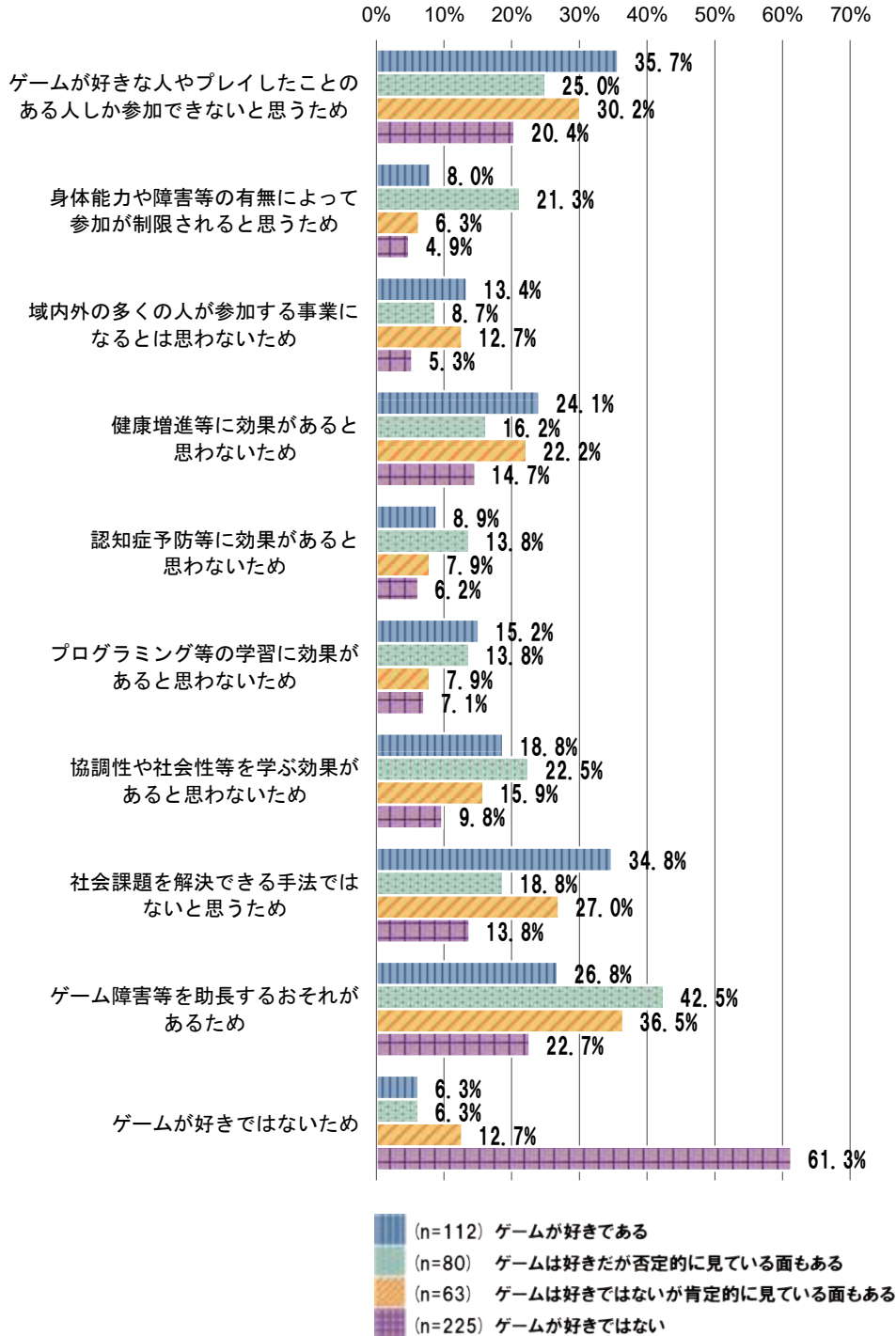
行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由は、「ゲームが好きではないため」の割合が最も高く34.3%となっている。次いで、「ゲーム障害等を助長するおそれがあるため（26.9%）」「ゲームが好き人やプレイしたことのある人しか参加できないと思うため（23.7%）」となっている。選択肢のうち、「ゲームが好きではないため」を選択した194人の他の選択肢の選択状況を見ると、「ゲームが好きではないため」を含む3つの選択肢を選択した人は32人（194人のうち16.5%）であった。

また、ゲームへの印象別に見ると、ゲームが好きを選択している人でも否定的な印象の理由を多く有している状況が窺える。

図表76 （行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に否定的である」「否定的である」と回答した人のみ）
行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由（MA）



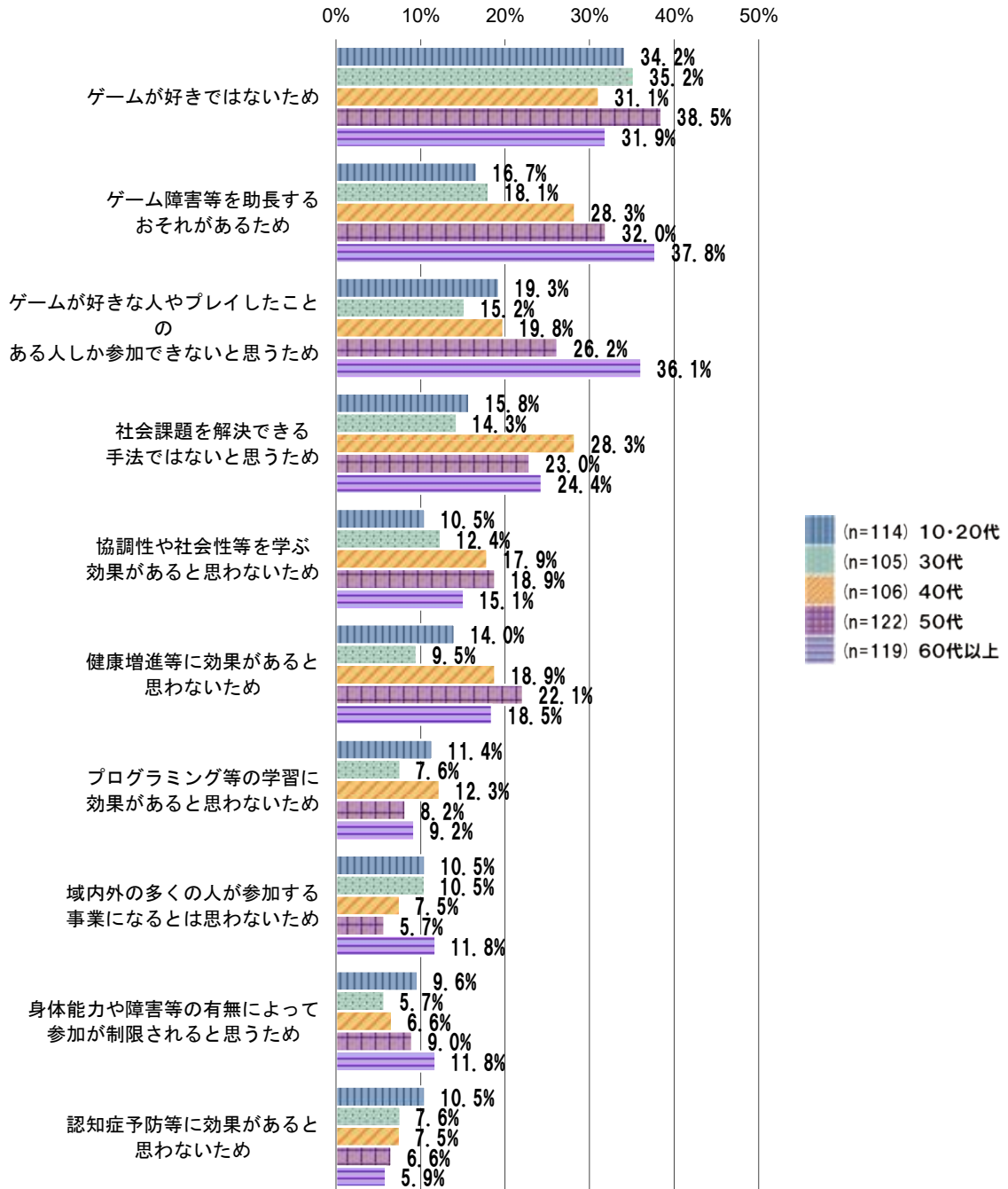
図表77 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に否定的である」「否定的である」と回答した人のみ)
ゲームへの印象別・行政がeスポーツに取り組むことについて
否定的な印象を持っている理由 (MA)



年齢別に見ると、特に「ゲーム障害等を助長するおそれがあるため」で年齢層による差が大きく、高齢者層ほどゲーム障害の懸念を挙げる声が多くなっている。一方で、「認知症予防等に効果があると思わないため」では若年層ほど高い。

図表78 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に否定的である」「否定的である」と回答した人のみ)

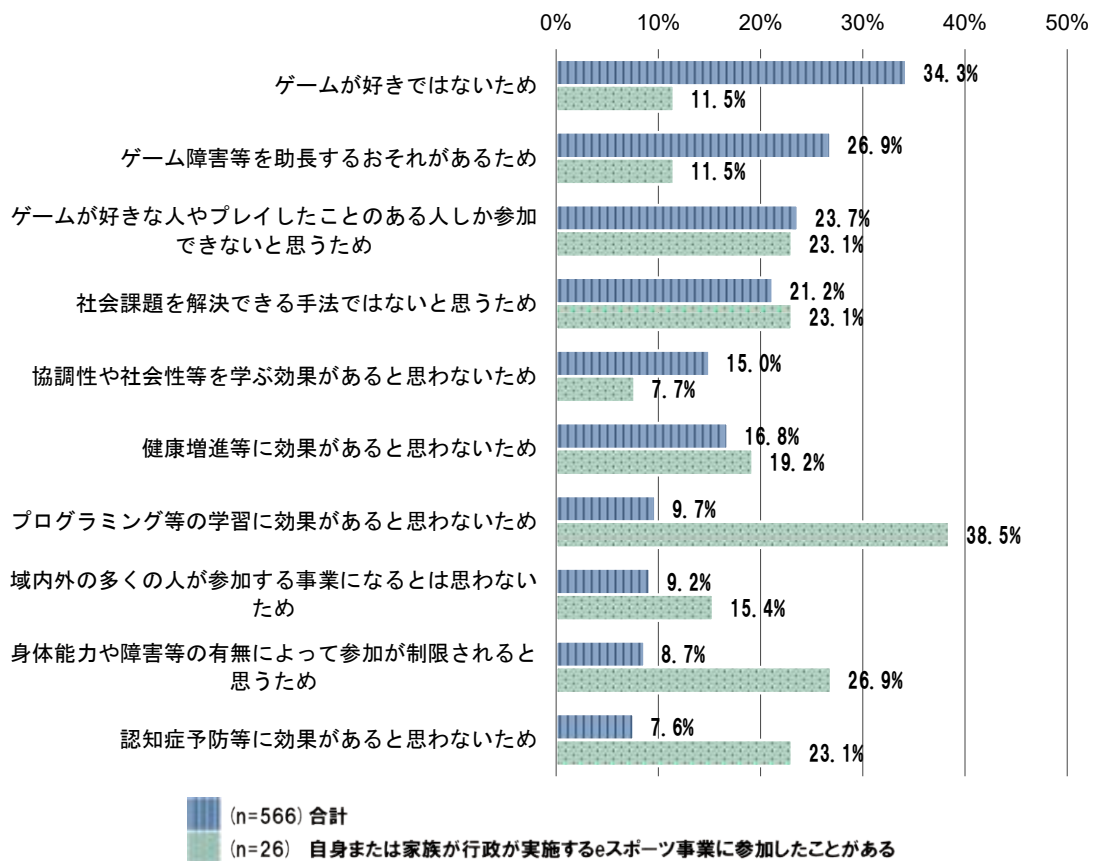
年齢別・行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由 (MA)



行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人が、行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由を見ると、「ゲームが好きではないため」「ゲーム障害を助長するおそれがあるため」「協調性や社会性を学ぶ効果があると思わないため」が全体よりも大幅に低くなっている。一方で、「プログラミング等の学習に効果があると思わないため」「身体能力や障害などの有無によって参加が制限されると思うため」「認知症予防等に効果があると思わないため」が大幅に高くなっている。実際に参加することで、ゲーム障害等の負の側面についての懸念が払しょくされているものと推察される。

図表79 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に否定的である」「否定的である」と回答した人のみ)

行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由 (MA)
(行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人のみ集計)

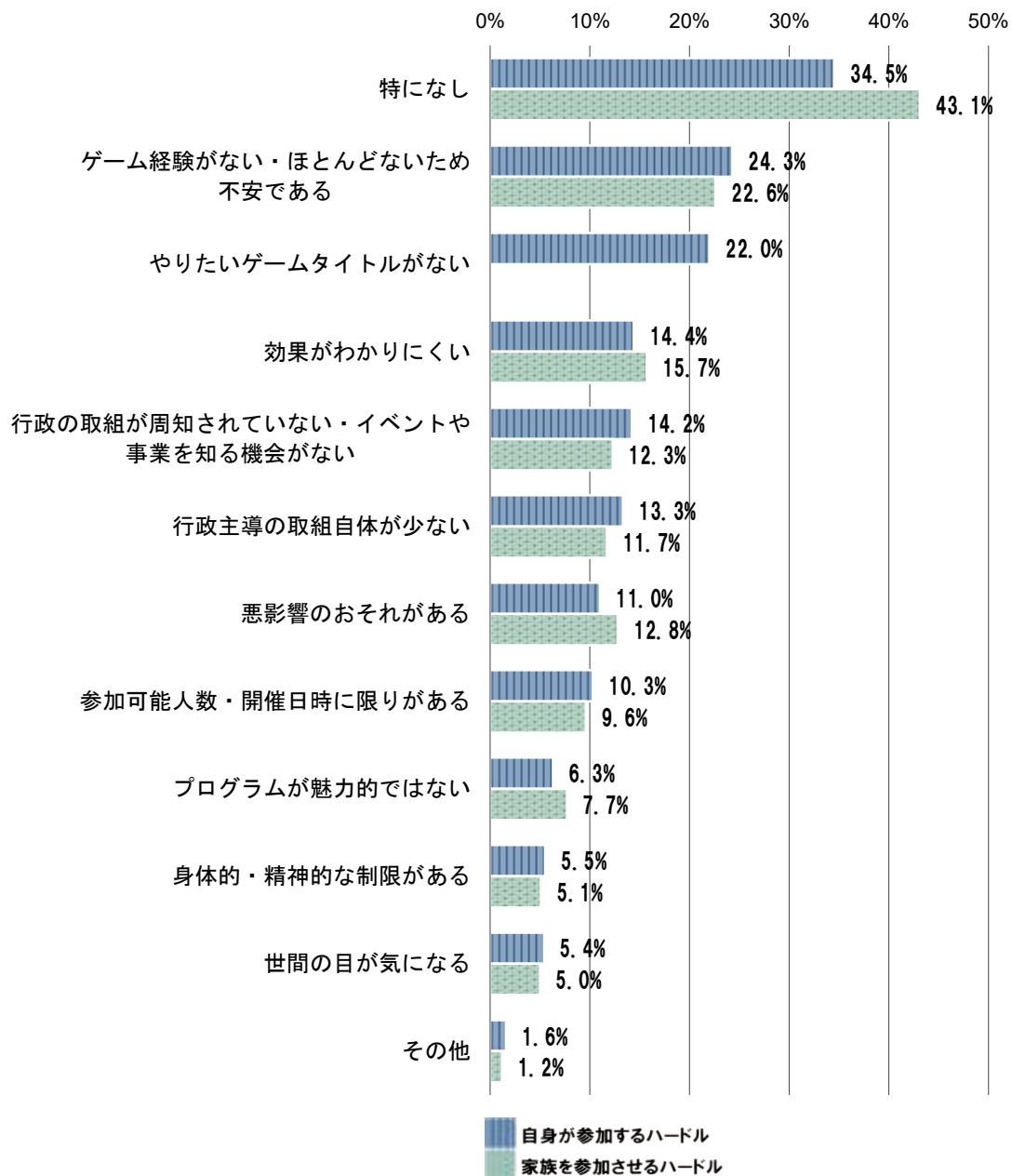


6) 行政が取り組むeスポーツ事業に自身・家族が参加する際のハードル (問27・28)

行政が取り組むeスポーツ事業に自身が参加する際のハードルは、「特になし」の割合が最も高く34.5%となっている。次いで、「ゲーム経験がない・ほとんどないため不安である(24.3%)」「やりたいゲームタイトルがない(22.0%)」となっている。

家族を参加させる際のハードルは、「特になし」の割合が最も高く43.1%となっている。次いで、「家族にゲーム経験がない・ほとんどないため不安である(22.6%)」「効果がわかりにくい(15.7%)」となっている。

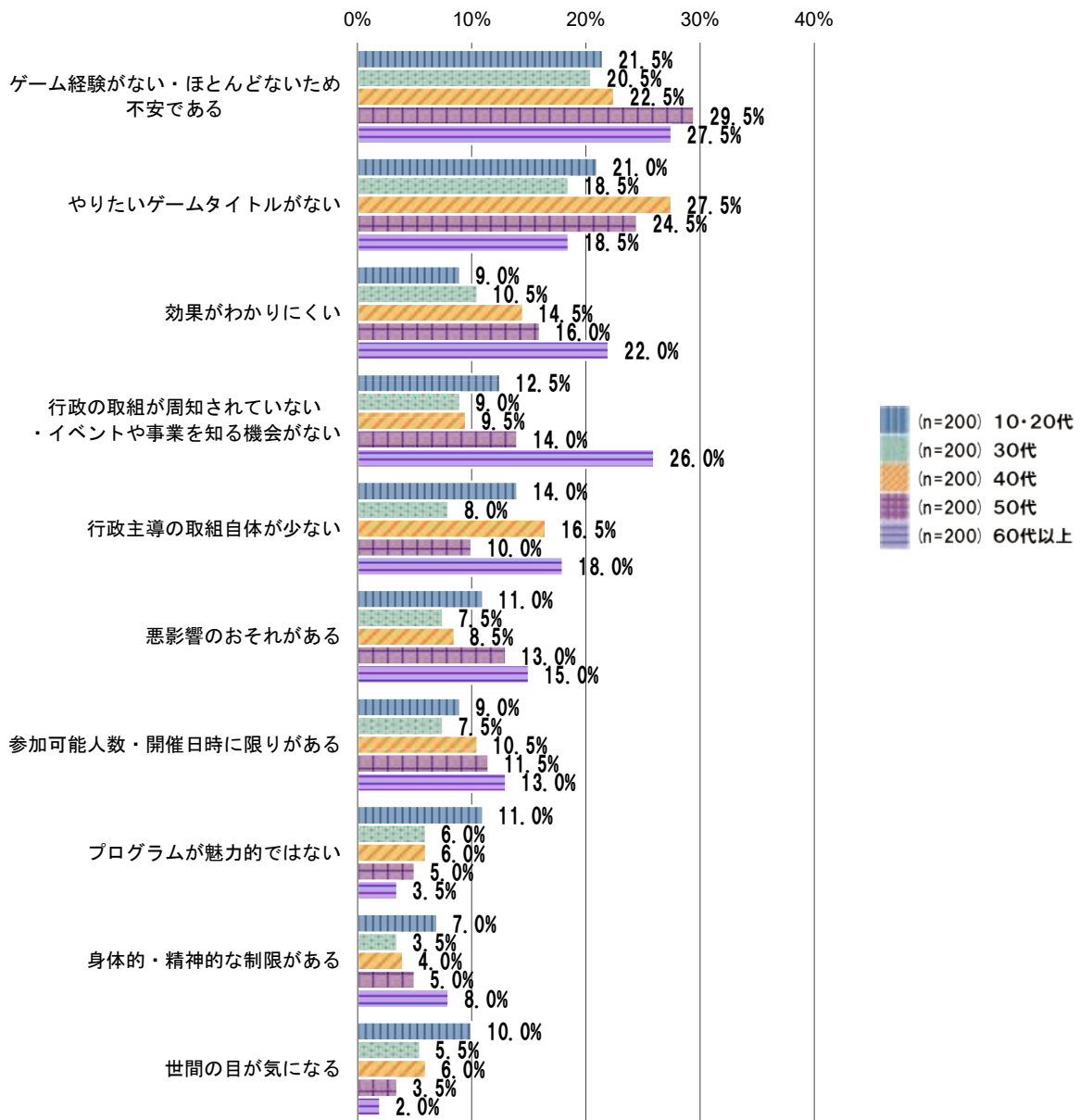
図表80 行政が取り組むeスポーツ事業に自身・家族が参加する際のハードル (MA)



注) 「やりたいゲームタイトルがない」は家族を参加させるハードルの選択肢に含まない。

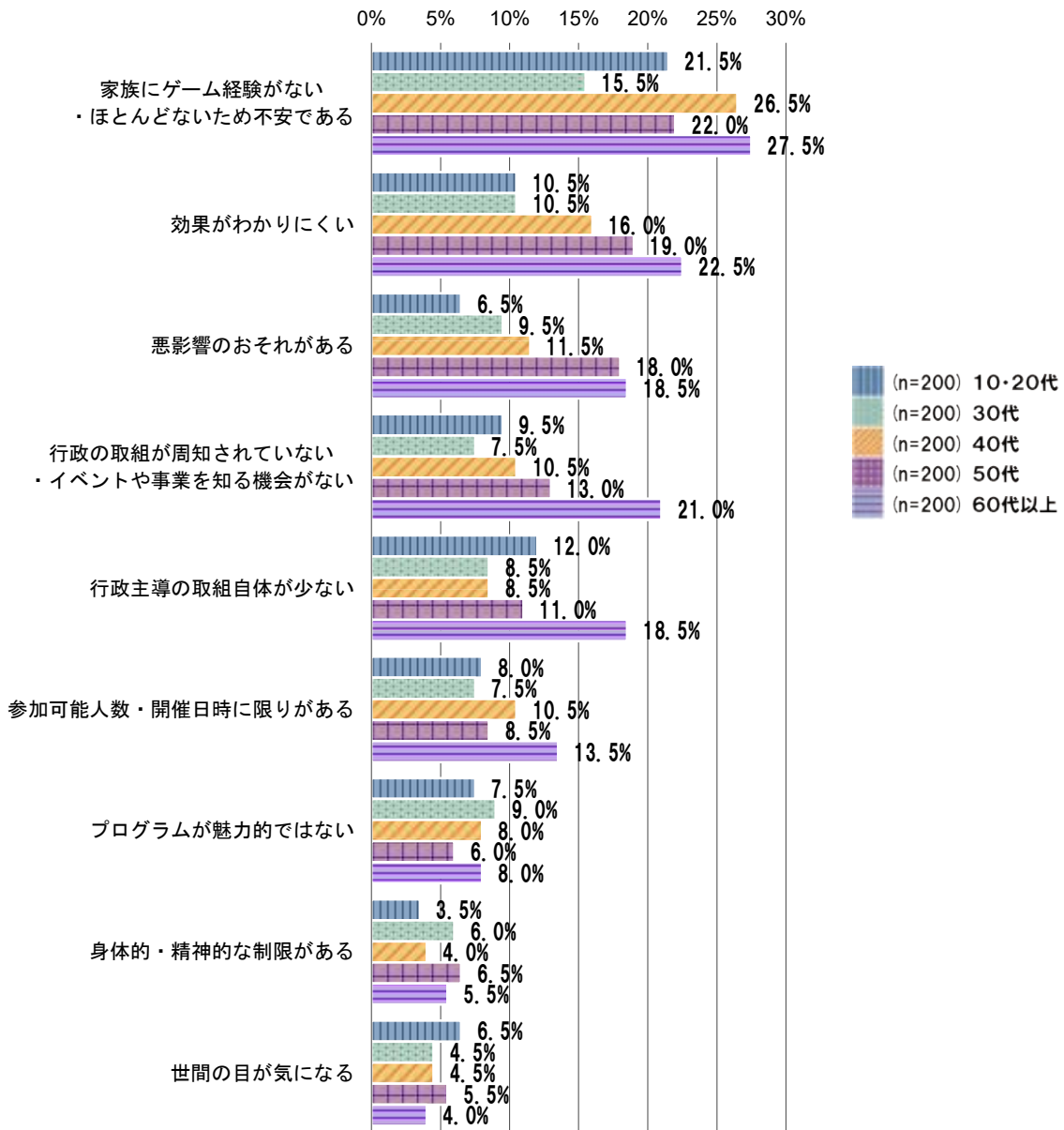
年齢別に自身が参加する際のハードルを見ると、若年層では「プログラムが魅力的ではない」「世間の目が気になる」が他の世代に比べて突出して多くなっている。高齢者層では、他の世代よりも全体的に参加ハードルに関する意見が多くなっているが、特に、「効果がわかりにくい」「行政の取組が周知されていない・イベントや事業を知る機会がない」が他の世代に比べて多くなっており、若年層に対してはプログラムの組み方等の工夫、高齢者層に対しては情報発信等の工夫が求められることが推察される。

図表81 年齢別・行政が取り組むeスポーツ事業に自身が参加する際のハードル (MA)



年齢別に家族が参加する、参加させる際のハードルを見ると、自身が参加する際のハードルと大きな傾向の差はないが、高齢になるほど、「効果がわかりにくい」「悪影響のおそれがある」「行政の取組が周知されていない・イベントや事業を知る機会がない」「行政主導の取組自体が少ない」の回答が多くなっており、同様に情報発信等の工夫が必要であることが推察される。

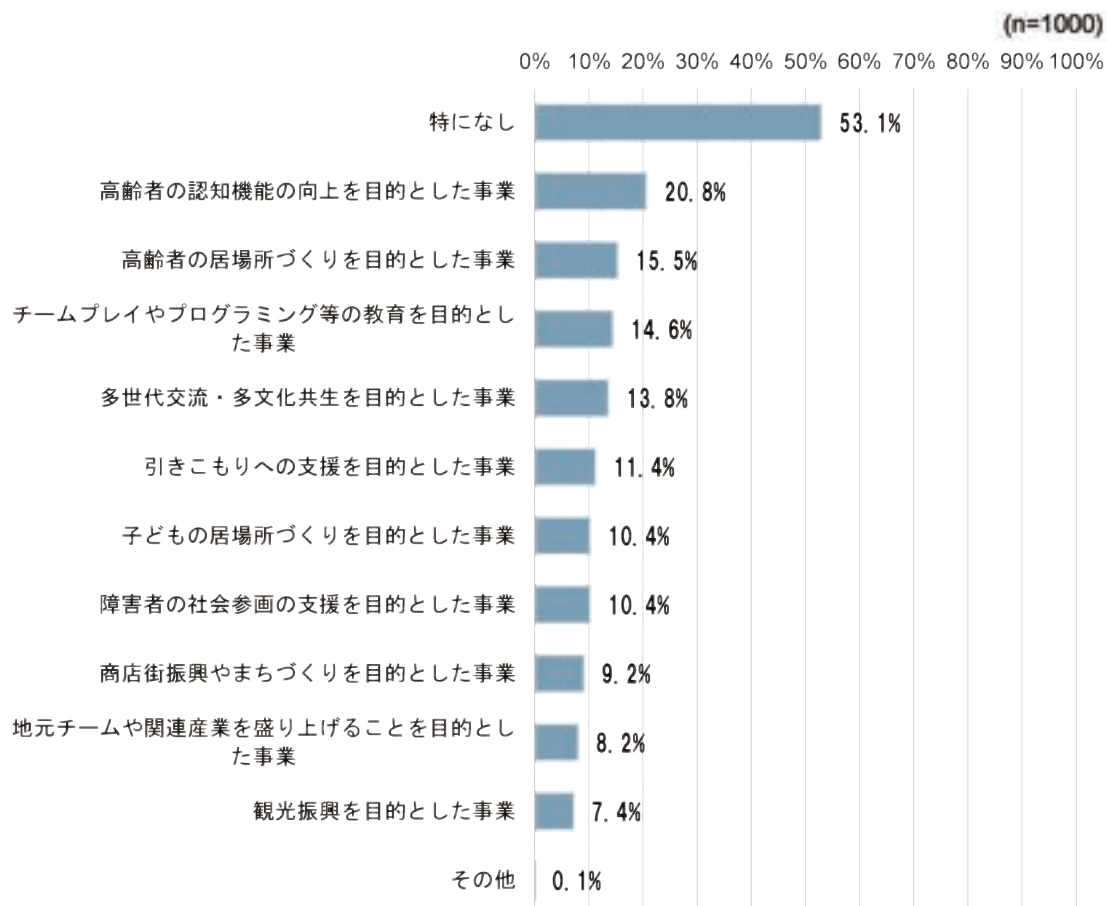
図表82 年齢別・行政が取り組むeスポーツ事業に家族が参加する・参加させる際のハードル (MA)



7) 今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業（問29）

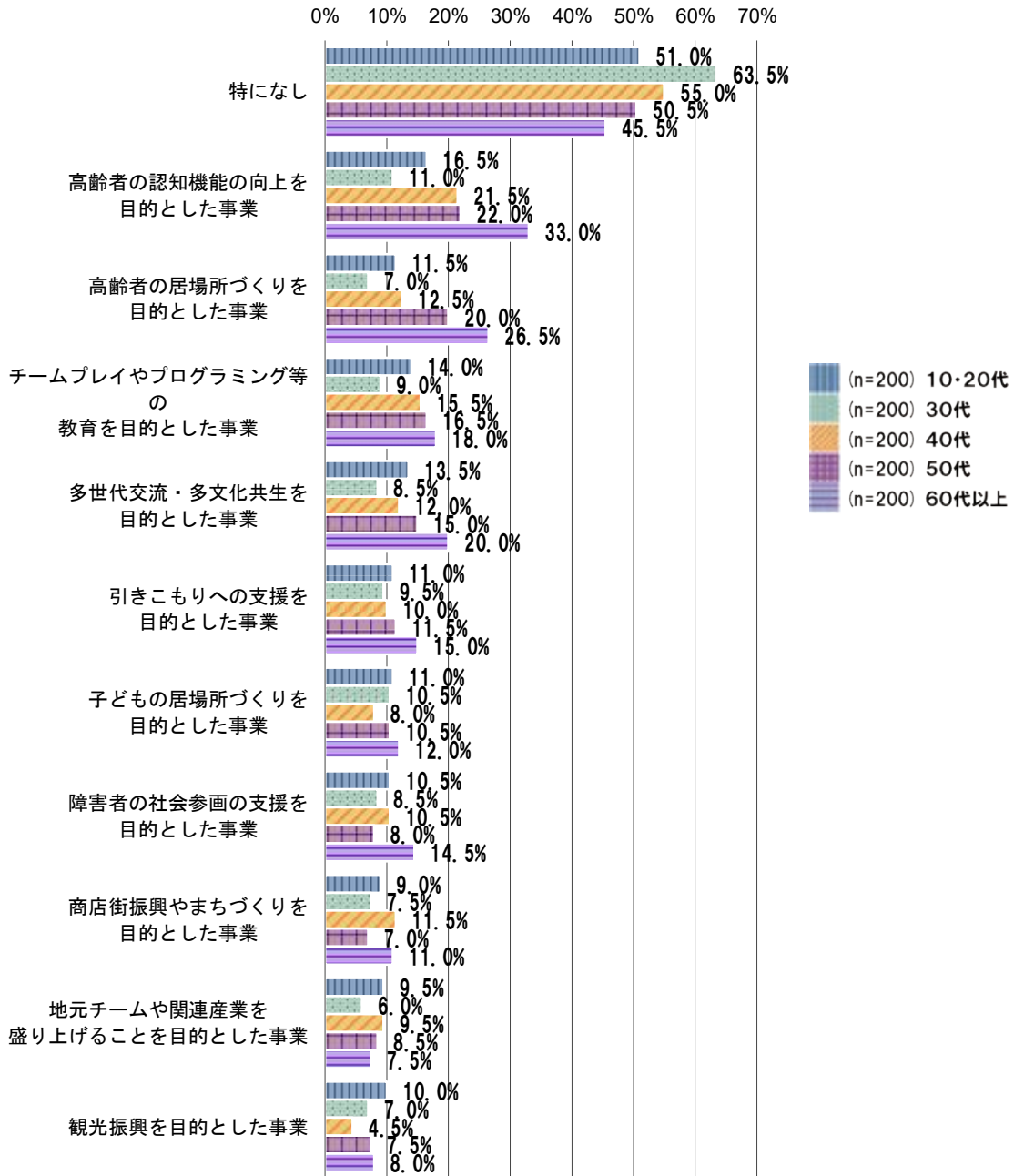
今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業は、「特になし」の割合が最も高く53.1%となっている。次いで、「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業（20.8%）」「高齢者の居場所づくりを目的とした事業（15.5%）」となっている。

図表83 今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業（MA）



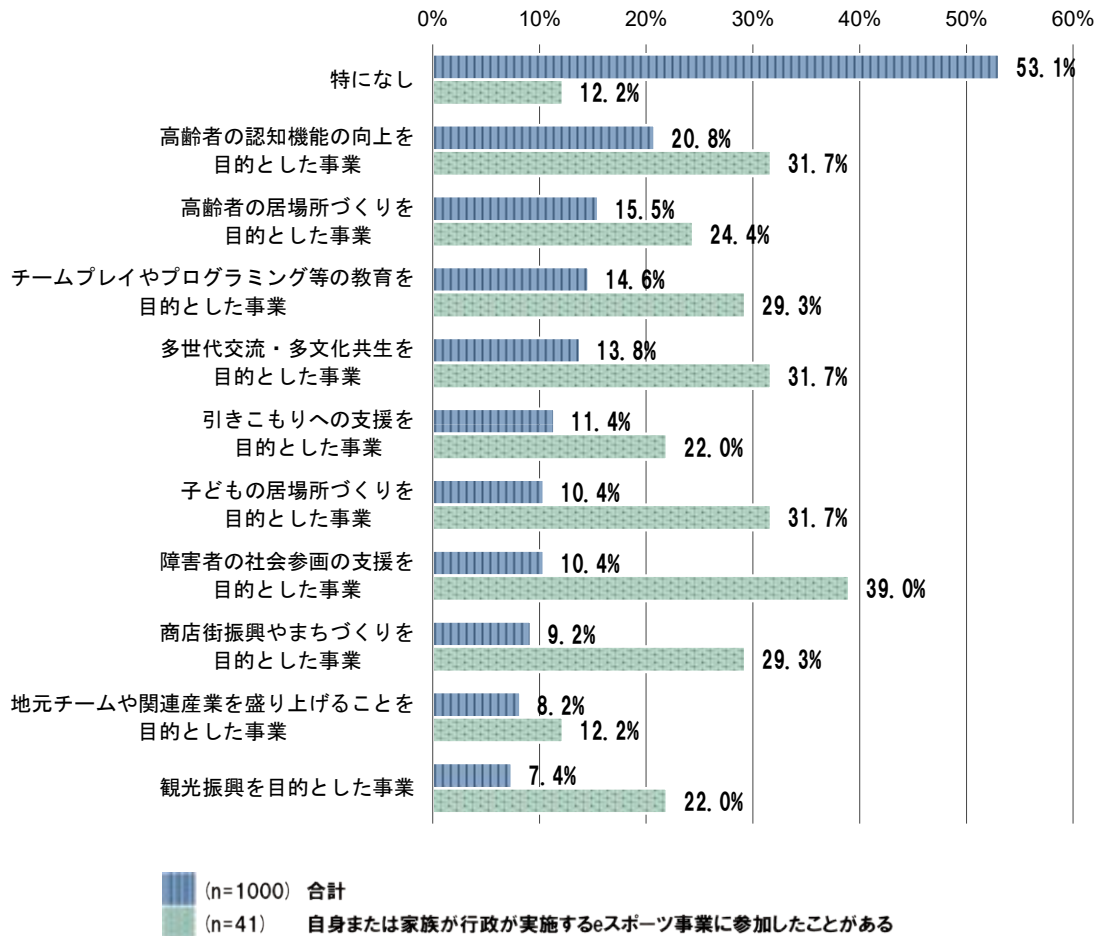
年齢別に見ると、選択肢に教育や福祉の事業が多いことから、対象となる事業が少ない30代において「特になし」の割合が他の世代より高く、対象となる事業が多い10・20代と60代以上では「特になし」の割合が他の世代より低い。また、いずれの事業においても高齢者層においてニーズが高く、子どもの居場所づくりやプログラミング教育等を目的とした事業においても、当事者層である若年層よりも高齢者層からのニーズが高い。

図表84 年齢別・今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業 (MA)



行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人について見ると、全体と比較して特になしが顕著に少なくなっており、行政が実施するeスポーツ事業への参加意欲（リピート意欲）の高さが窺える。障害者の社会参画の支援を目的とした事業に対する意向が顕著に高くなっており、過去に参加した・参加させたことがある事業において障害者の社会参画支援への参加が少なかったことから、潜在的なニーズの高さに対して既存の事業の少なさ等の課題が窺える。

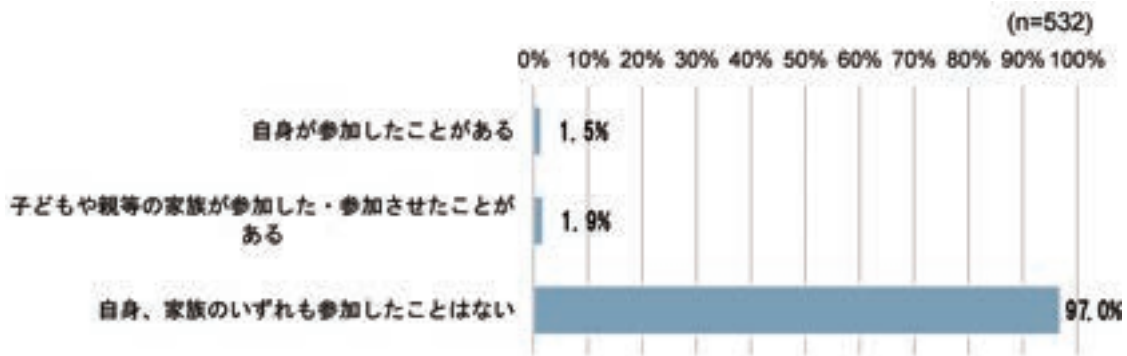
図表85 今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業（MA）
（行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人のみ集計）



⑤65歳以上の親を持つ人の、行政が実施するeスポーツを活用した事業との関わりについて
1) 行政が実施するeスポーツを活用した事業への参加経験 (問20)

65歳以上の親を持つ人について、eスポーツ事業への参加経験を見ると、家族が参加した、参加させたことがあると回答した人は1.9% (10人) に留まっており、参加が進んでいない現状が窺える。

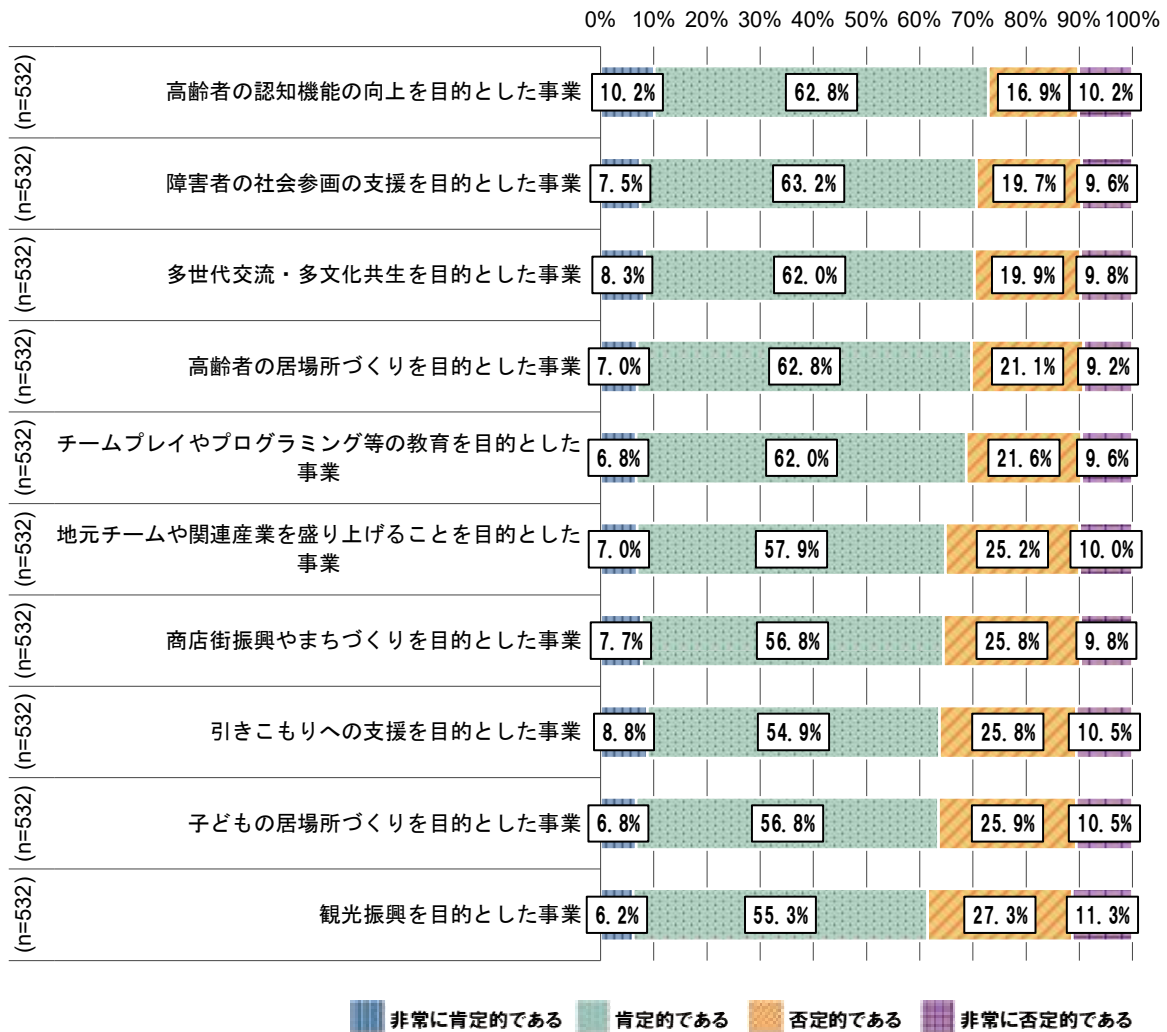
図表86 行政が実施するeスポーツを活用したイベントや事業の参加経験 (MA)
65歳以上の親を持つ人



2) 行政がeスポーツに取り組むことについての印象 (問24)

行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、「非常に肯定的である」と「肯定的である」の割合の合計に着目すると、「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業」「障害者の社会参画の支援を目的とした事業」「多世代交流・多文化共生を目的とした事業」の順に肯定的な意見が多く、概ね全体の傾向と一致している。

図表87 行政がeスポーツ事業に取り組むことについての印象 (SA)
65歳以上の親を持つ人



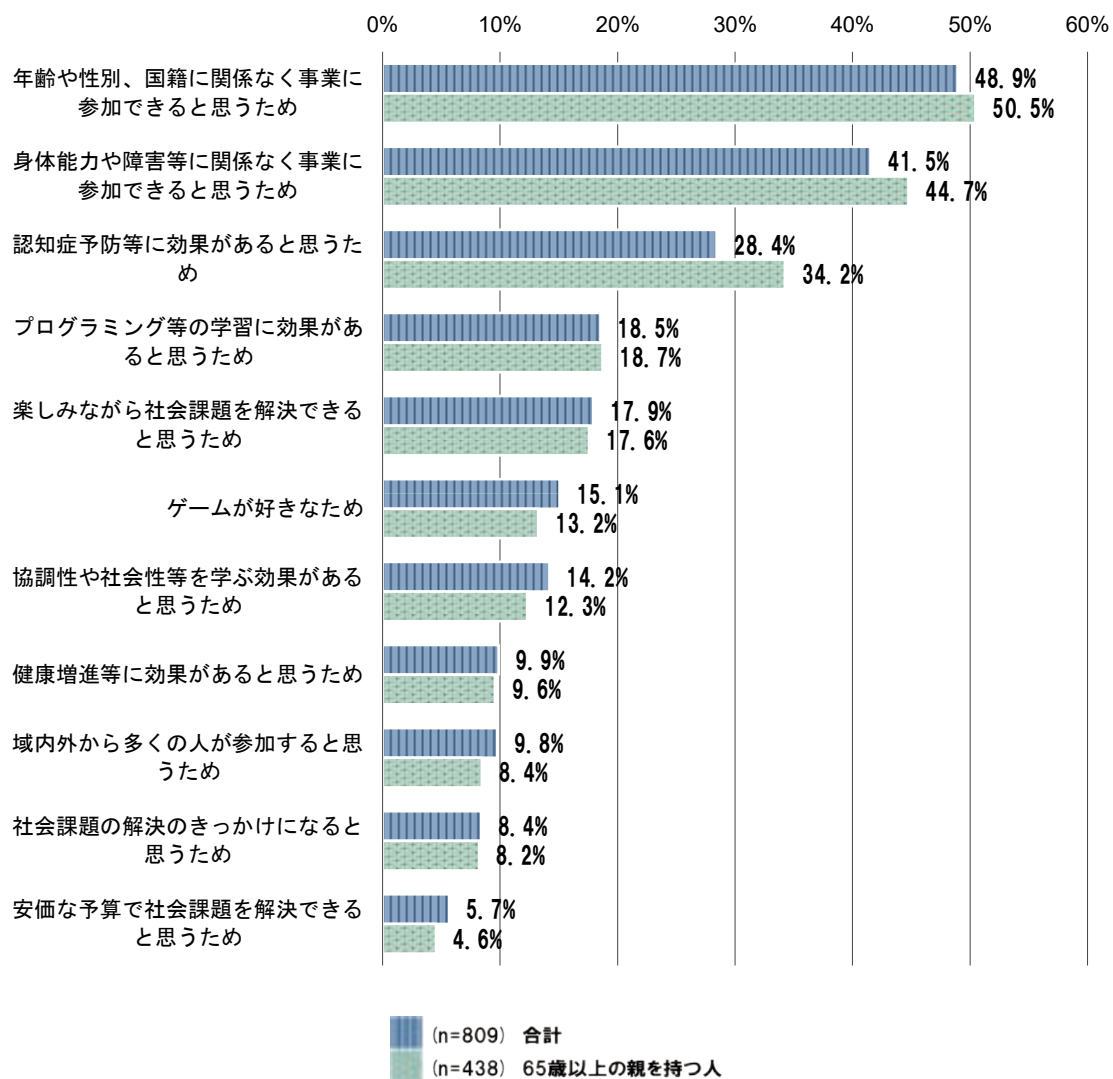
第3章

3) 行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由 (問25)

行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由を見ると、全体と比較すると、「年齢や性別、国籍に関係なく事業に参加できると思うため」「身体能力や障害等に関係なく事業に参加できると思うため」「認知症予防等に効果があると思うため」で多くなっている。

図表88 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に肯定的である」「肯定的である」と回答した人のみ)

行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由 (MA)
65歳以上の親を持つ人のみ集計

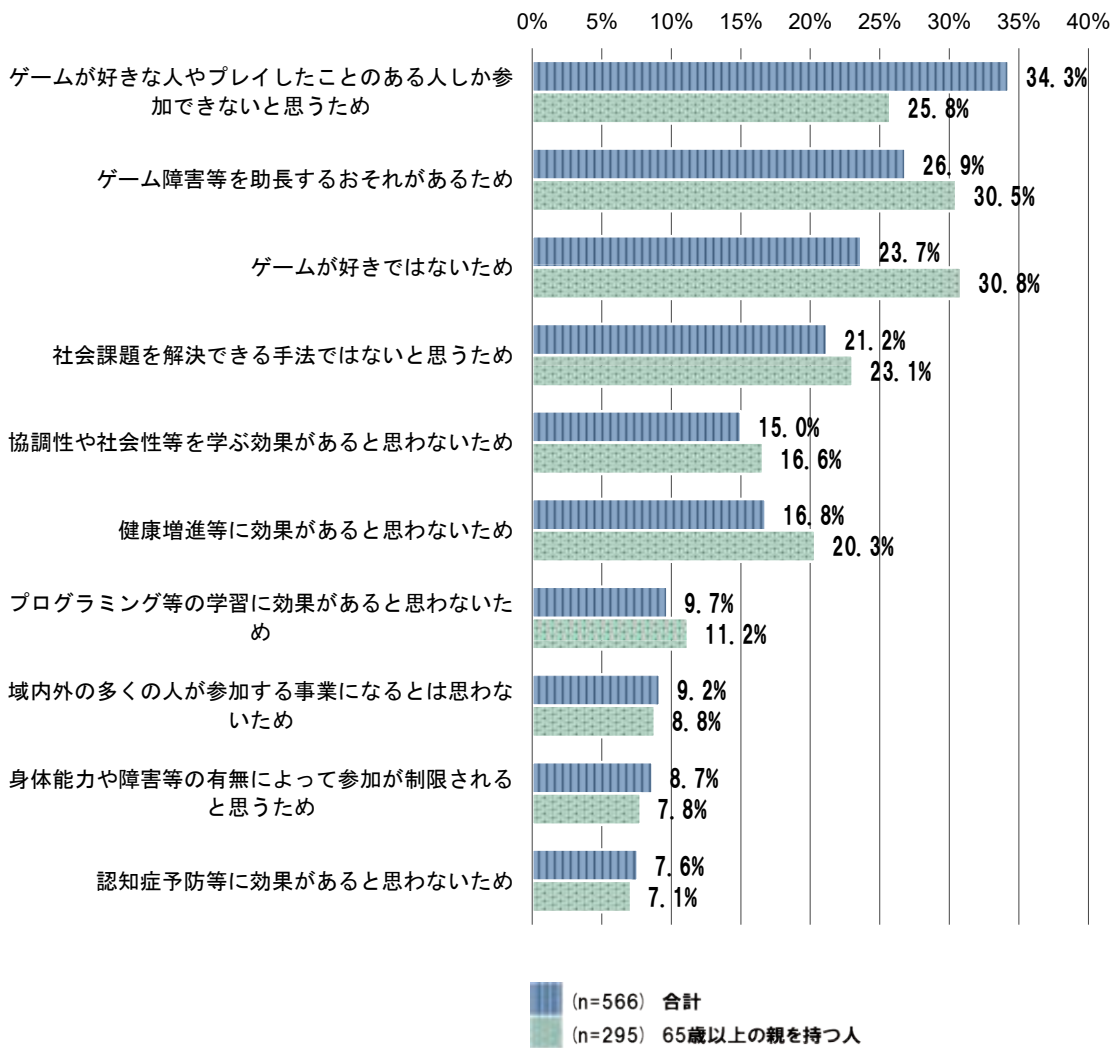


4) 行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由 (問26)

行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由を見ると、全体と比較し、より否定的な印象は、「ゲーム障害等を助長するおそれがあるため」「ゲームが好きではないため」「健康増進等に効果があると思わないため」で全体との差が大きくなっている。

図表89 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に否定的である」「否定的である」と回答した人のみ)

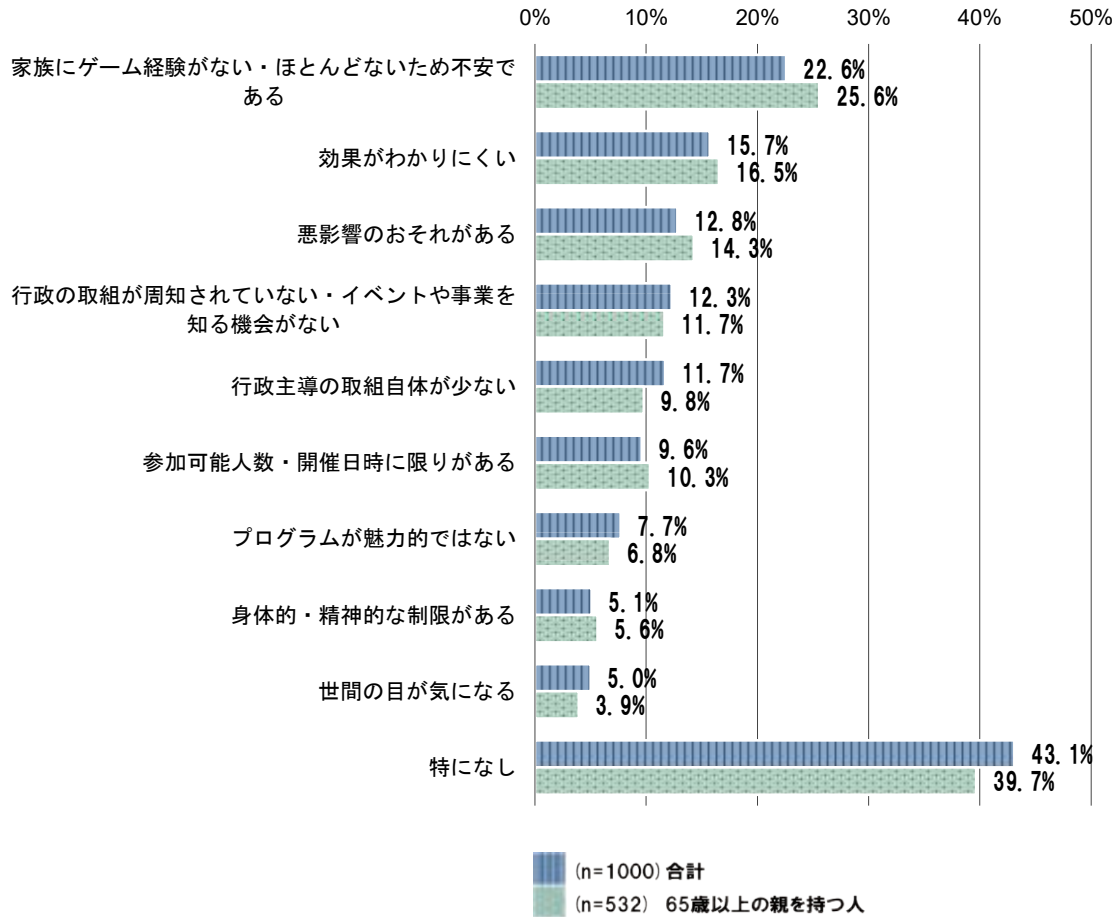
行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由 (MA)
65歳以上の親を持つ人のみ集計



5) 行政が取り組むeスポーツ事業に家族が参加する際のハードル (問28)

行政が取り組むeスポーツ事業に家族が参加する際のハードルは、全体と比較して顕著な差は見られない。

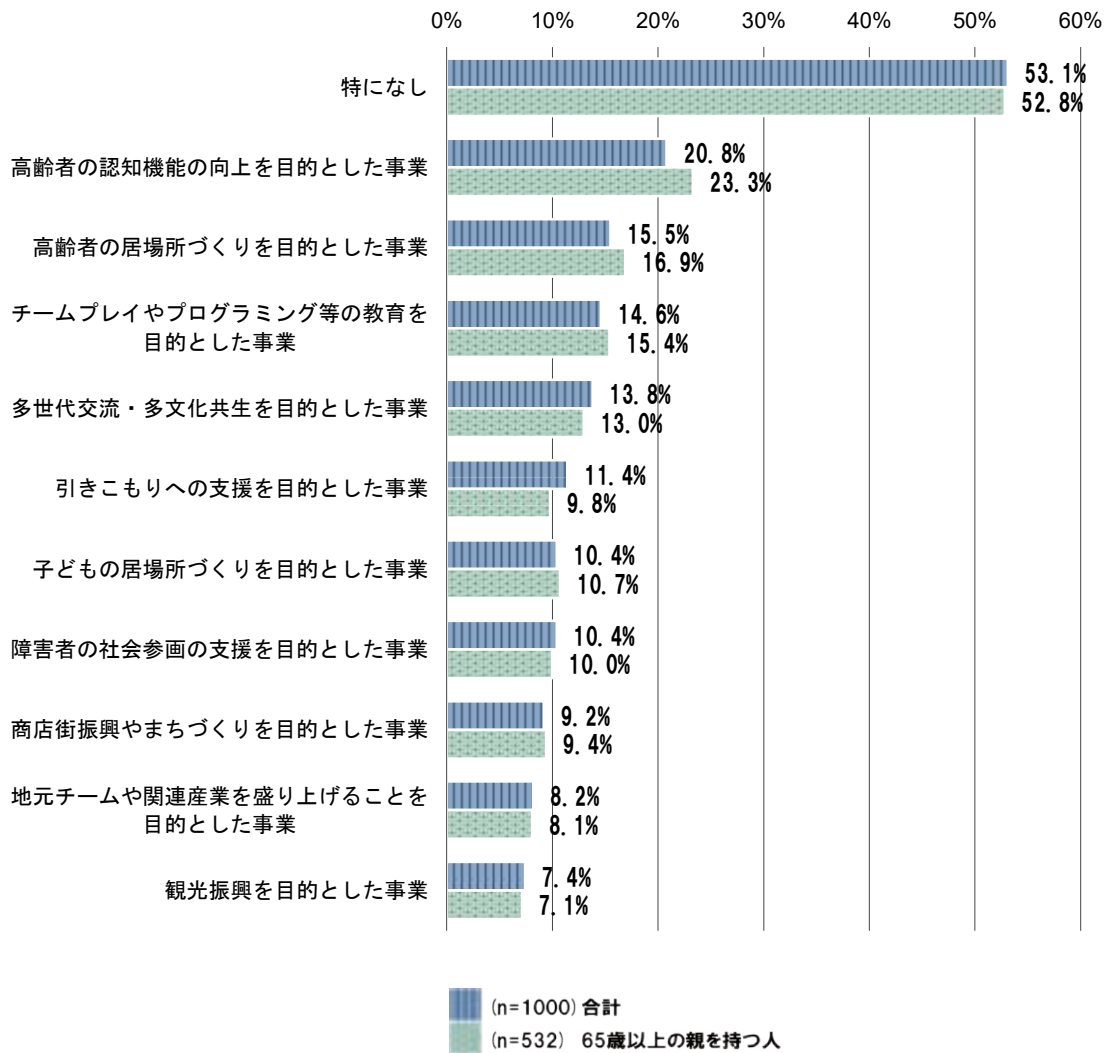
図表90 行政が取り組むeスポーツ事業に家族が参加する際のハードル (MA)
65歳以上の親を持つ人のみ集計



6) 今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業 (問29)

今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業は、全体と比較して顕著な差は見られないが、「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業」「高齢者の居場所づくりを目的とした事業」が多くなっている。

図表91 今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業 (MA)
65歳以上の親を持つ人のみ集計

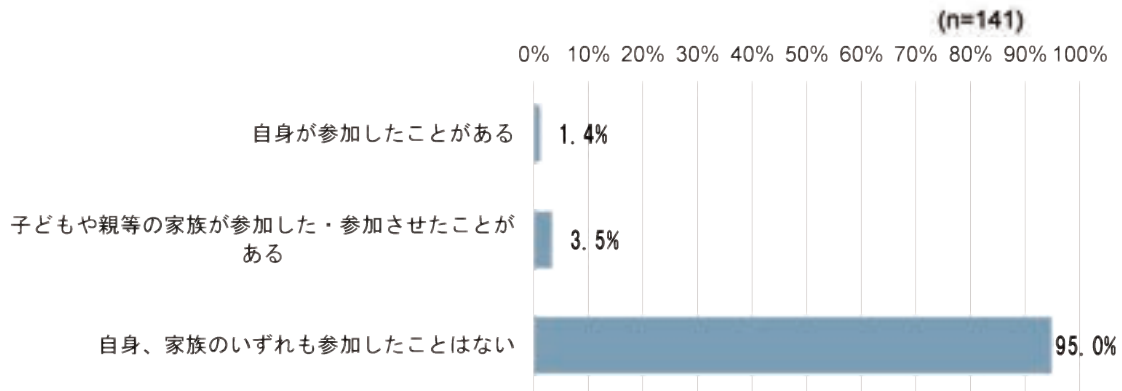


⑥18歳以下の子どもを持つ人の、行政が実施するeスポーツを活用した事業との関わりについて

1) 行政が実施するeスポーツを活用した事業への参加経験(問20)

18歳以下の子どもを持つ人について、eスポーツ事業への参加経験を見ると、家族が参加した、参加させたことがあると回答した人は3.5%(5人)に留まっており、参加が進んでいない現状が窺える。

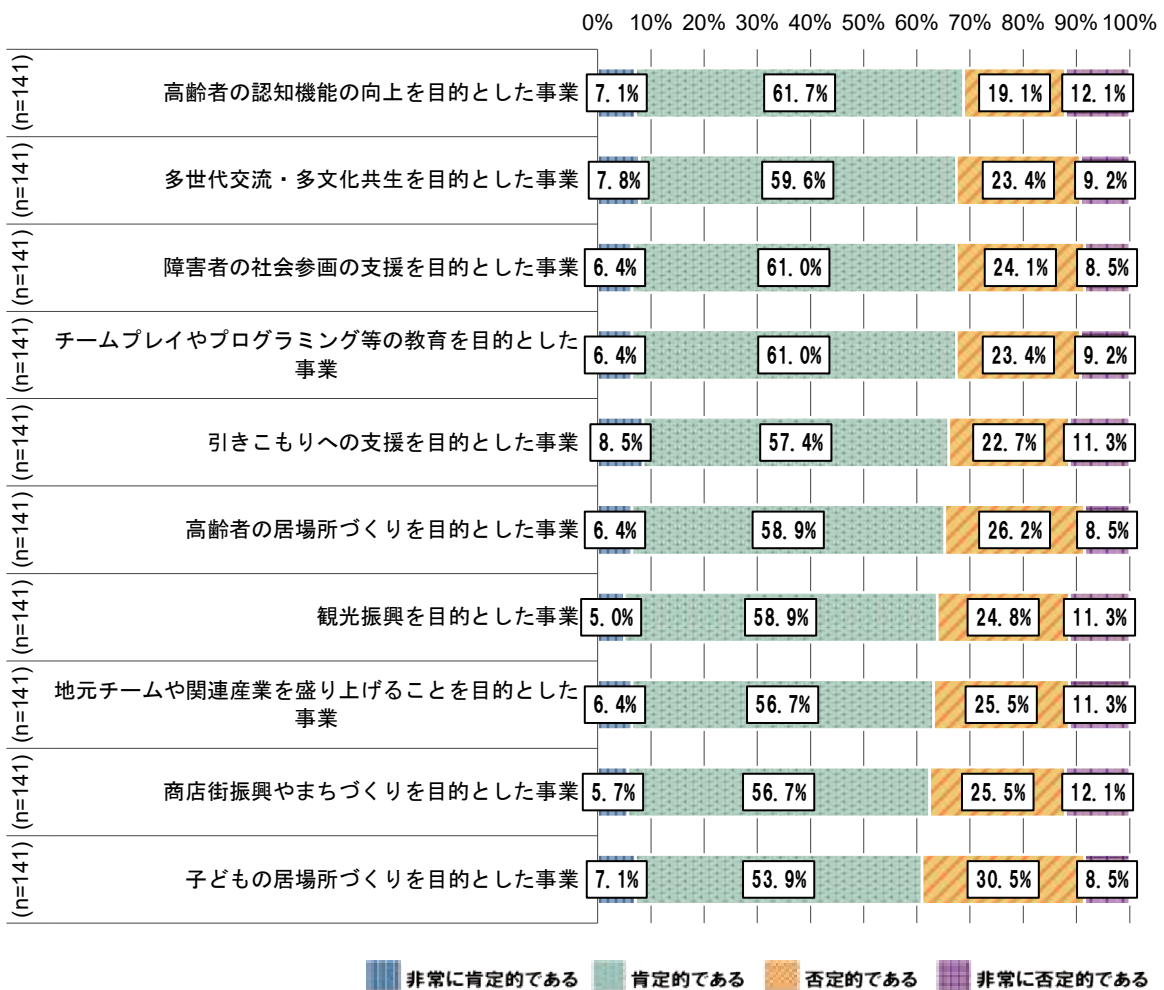
図表92 行政が実施するeスポーツを活用したイベントや事業の参加経験(MA)
18歳以下の子どもを持つ人のみ集計



2) 行政がeスポーツに取り組むことへの印象 (問24)

行政がeスポーツに取り組むことへの印象について、「非常に肯定的である」と「肯定的である」の割合の合計に着目すると、18歳以下の子どもを持つ人においても、「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業」「多世代交流・多文化共生を目的とした事業」「障害者の社会参画の支援を目的とした事業」の順に肯定的な意見が多く、概ね全体の傾向と一致している。一方で、「子どもの居場所づくりを目的とした事業」は最も肯定的な意見が少なくなっている。

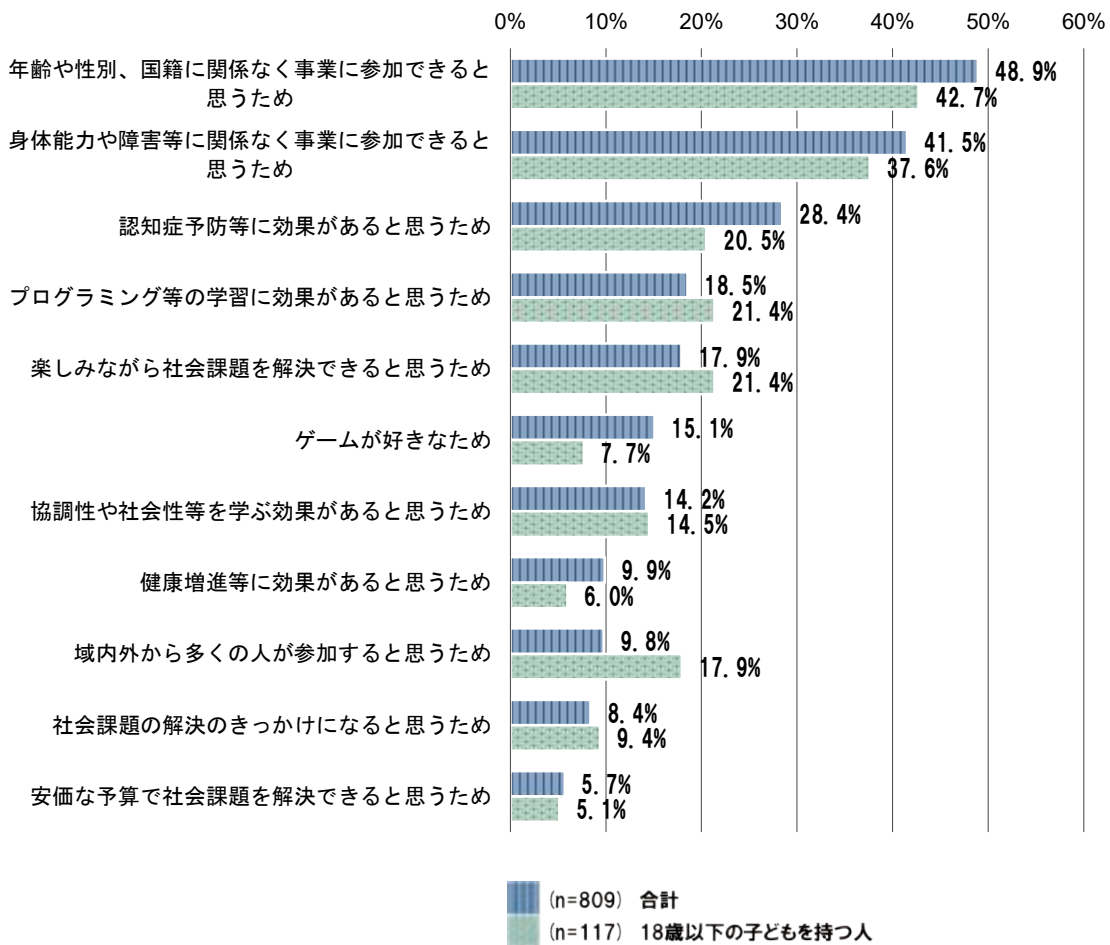
図表93 行政がeスポーツ事業に取り組むことについての印象 (SA)
18歳以下の子どもを持つ人のみ集計



3) 行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由 (問25)

行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由を見ると、全体と比較すると、「プログラミング等の学習に効果があると思うため」「楽しみながら社会課題の解決ができると思うため」「域内外から多くの人に参加するきっかけになると思うため」が多くなっている。

図表94 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に肯定的である」「肯定的である」と回答した人のみ)
行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由 (MA)
18歳以下の子どもを持つ人のみ集計

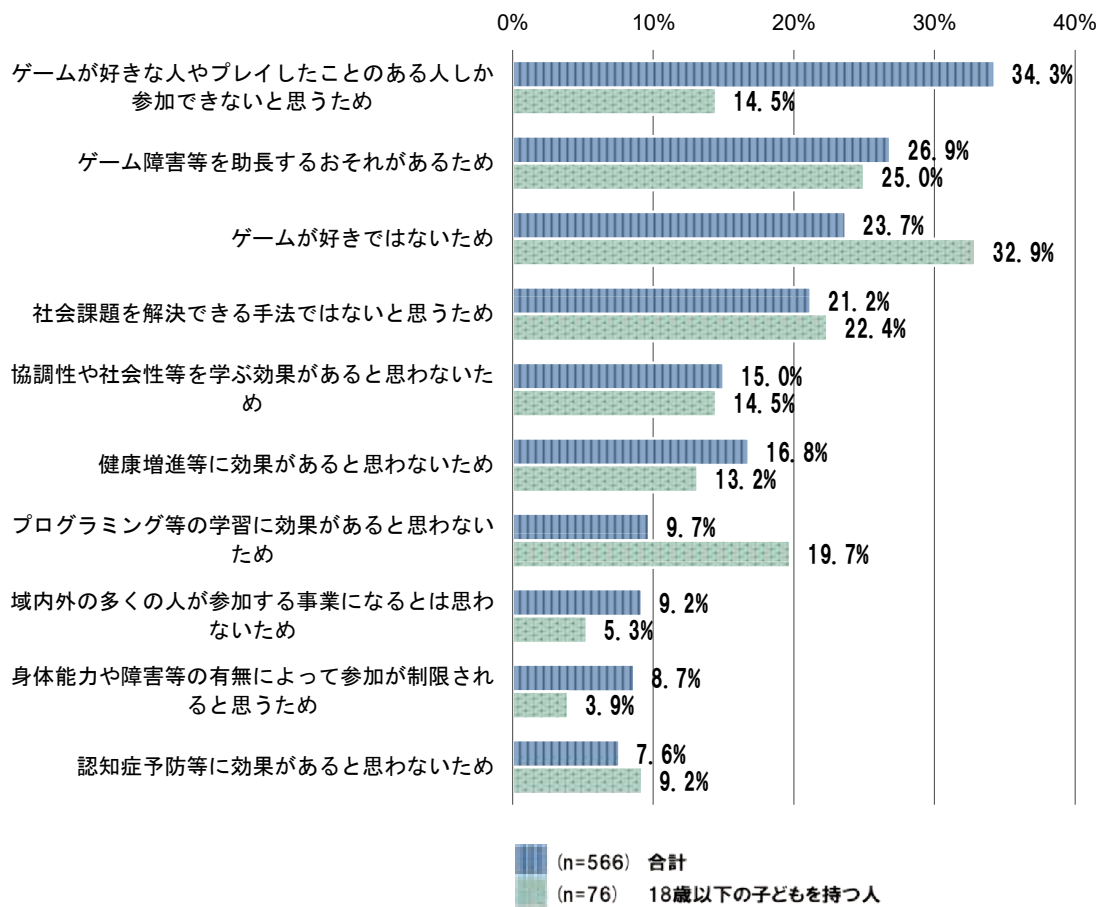


4) 行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由 (問26)

行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由を見ると、「ゲームが好き人やプレイしたことのある人しか参加できないと思うため」が全体と比較して顕著に少なくなっている。一方で、「ゲームが好きではないため」「プログラミング等の学習に効果があると思わないため」が全体と比較して多くなっている。

図表95 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に否定的である」「否定的である」と回答した人のみ)

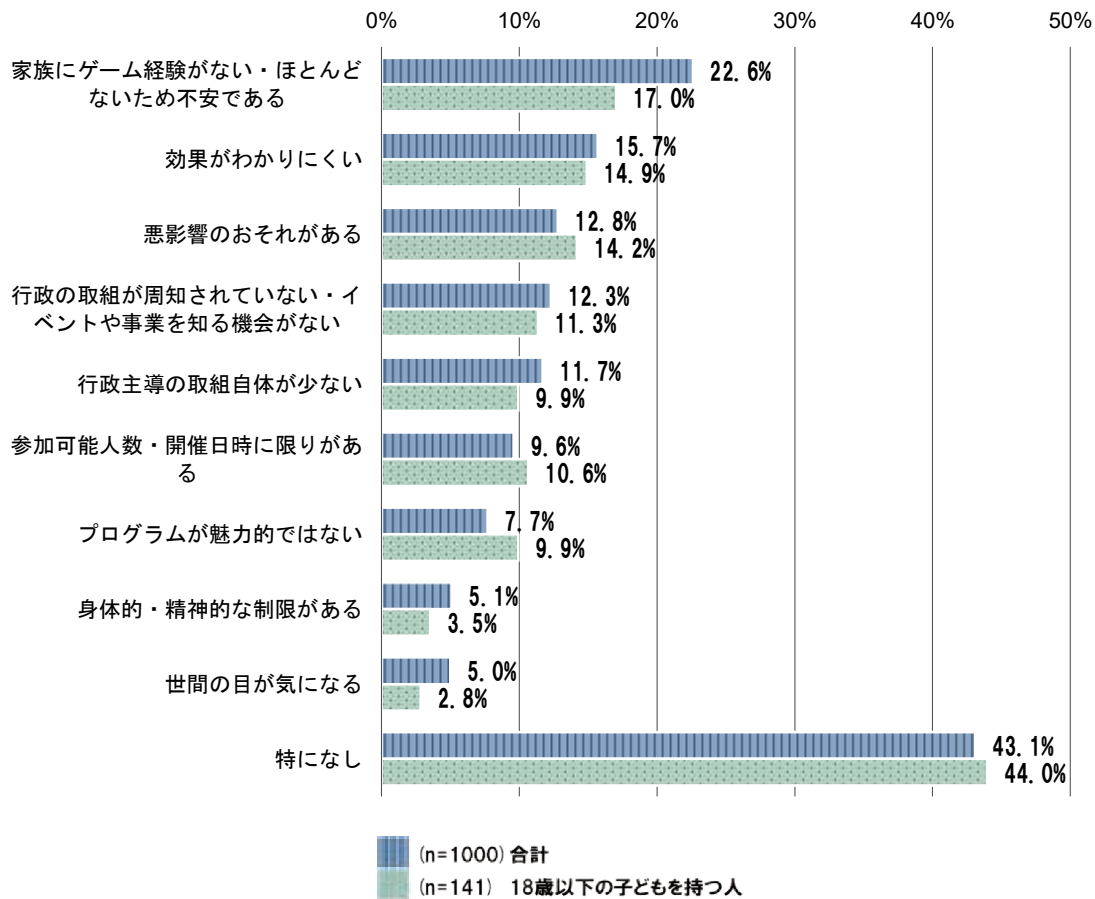
行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由 (MA)
18歳以下の子どもを持つ人のみ集計



5) 行政が取り組むeスポーツ事業に家族が参加する際のハードル (問28)

行政が取り組むeスポーツ事業に家族が参加する際のハードルは、「家族にゲーム経験がない・ほとんどないため不安である」が全体と比較して少なく、「プログラムが魅力的ではない」が全体と比較して多いが、概ね全体と比較して顕著な差は見られない。

図表96 行政が取り組むeスポーツ事業に家族が参加する際のハードル (MA)
18歳以下の子どもがいる人のみ集計



6) 今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業 (問29)

今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業は、全体と比較すると、「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業」「高齢者の居場所づくりを目的とした事業」が少なく、「チームプレイやプログラミング等の教育を目的とした事業」「子どもの居場所づくりを目的とした事業」で多くなっており、子どもを対象とした事業が着目されていることが窺える。

図表97 今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業 (MA)
18歳以下の子どもを持つ人のみ集計

