

第4章

事例分析

第4章 事例分析

1. 先進事例調査の概要

「高齢者福祉」「共生社会の実現」「教育」「観光・産業振興」の分野にて先進的な取組を実施している事例を対象にヒアリングを実施し、eスポーツ活用事業の取組経緯や取組内容、ポイント等を整理した。また、ヒアリングを行った分野以外の事例についても公表資料より取組内容をまとめた。

図表98 ヒアリング実施事例

分野	自治体名	取組内容（開始年度）
高齢者福祉	東京都西東京市	高齢者の集まりの場でのeスポーツ講座の実施（2022年度開始）
	石川県小松市	高齢者の集まりの場でのeスポーツ講座の実施（2022年度開始）
共生社会の実現	愛媛県	県内の障害者施設へのeスポーツ導入支援（2020年度開始）
	東京都江戸川区	中高生の交流施設へのeスポーツの導入（2021年度開始）
	東京都調布市	多世代・施設間交流イベントの実施（2022年度開始）
教育	神奈川県横須賀市	高校eスポーツ部の設置（2019年度開始）
	東京都江戸川区	中高生の交流施設へのeスポーツの導入（2021年度開始） →「共生社会の実現」分野に掲載
	沖縄県渡嘉敷村	オンライン部活動としてのeスポーツの活用（2022年度開始）
観光・産業振興	石川県羽咋市	eスポーツスタジオの設置に向けた機運醸成（2022年度開始）

※地域概況の人口は、総務省統計局「住民基本台帳に基づく人口、人口動態及び世帯数調査（令和5年1月1日現在）」、面積は国土地理院「令和5年全国都道府県市区町村別面積調（7月1日時点）」、一般行政部門職員数は総務省自治行政局「令和4年地方公共団体定員管理調査結果（2022年4月1日時点）」より参照している。

2. ヒアリングを実施した事例

(1) 高齢者福祉

①東京都西東京市における高齢者の集まりの場でのeスポーツ講座の実施(2022年度開始)
多くの市民をボランティアとして巻き込みつつ、高齢者を対象としたeスポーツ講座を実施している事例として、西東京市へヒアリングを実施した。概要及び事例のポイントは下表のとおりである。

図表99 西東京市へのヒアリング実施概要及び事例のポイント

実施日	2023年8月30日(水)
ヒアリング実施先	東京都西東京市健康福祉部高齢者支援課
取組概要	高齢者コミュニティにおいてeスポーツ講座を実施
事例のポイント	ボランティアを養成し講座運営を担ってもらうことで、限られた予算内で多頻度の講座を開催している。
地域概況	人口:205,876人 面積:15.75km ² 一般行政部門職員数:826人

1) 取組内容

高齢者が集まる場からの依頼に基づき、市はボランティアを派遣して60~90分程度の講座(「太鼓の達人」「グランツーリスモ」のプレイ)を実施している。高齢者コミュニティの要望により地域に向いて講座を実施している。また、定期的に講座を実施している例もある。なお講座では、ゲームをプレイしていない人もリズムに合わせて手拍子を打つなど、会場での一体感を出しつつ、ゲームプレイに体操の要素を組み合わせる取り組みを行っている。

図表100 eスポーツ講座の様子



また、夏祭りなどの地域のイベントから、ボランティアの派遣や機材の貸出を依頼される場合もあり、その場合は出入りが自由な形式でeスポーツの体験を実施している。その場合は、高齢者と子どもが集まり、一緒にプレイするなど多世代交流の機会となっている。

実績として、取組初年度である2022年度は20回³³実施し、2023年度は55回程度実施予定(2023年8月現在の実施分・予約分の合計)である。講座は、健康デジタル指導士養成研修の受講者(認定者)がゲームのやり方の指導や講座の盛り上げ役をボランティアで担当している。

2) eスポーツの活用により解決しようとした地域課題

フレイル(虚弱)とは、健康な状態と介護が必要な状態の中間の、年を重ねて心身の活力が低下した状態のことを指し、早期に発見し予防に取り組むことで、予防の効果も高くなることから、市ではフレイル予防を重視した取組を実施している。フレイルの状態には「身体的フレイル」だけでなく、認知症等につながりかねない「心理的・認知的フレイル」、人や社会との関わりが低下した状態である「社会的フレイル」の3つがあり、それぞれがお互いに重なり合うものとされ、特に社会性の低下をきっかけとしてフレイルが始まることが、東京大学高齢社会総合研究機構の研究³⁴で指摘されている。

図表101 フレイルの多面性³⁵



ゲートボールや手芸、サロンでの交流などの既存の高齢者コミュニティには興味が向かない高齢者や、既存のコミュニティに参加することへ抵抗感のある高齢者も存在する。そうした高齢者に訴求する新しい事業の一つとして、「操作が上手くなくても楽しめる」「足が悪くても楽しめる」との良さがあるeスポーツを位置付けている。既存の高齢者コミュニティの

33 2022年度は10月7日(金)URひばりが丘で開催した講座を初回として、3月24日(金)田無公民館で開催されたものが、同年度内で20回目であった。

34 東京大学・未来ビジョン研究センター/高齢社会総合研究機構「フレイル予防を軸とする住民主体活動推進マニュアル」(<https://www.iog.u-tokyo.ac.jp/wp-content/uploads/2021/10/%E3%83%95%E3%83%AC%E3%82%A4%E3%83%AB%E4%BA%88%E9%98%B2%E3%83%9E%E3%83%8B%E3%83%A5%E3%82%A2%E3%83%AB.pdf>)

35 西東京市提供資料より

参加者は比較的年齢が高めであるが、eスポーツを活用した取組には、比較的若い高齢者の参加が多い。

3) eスポーツの活用に取り組み始めたきっかけ

eスポーツ講座を実施する事業者からの提案を受けた。当該事業者が、2021年8月にUR都市機構（以下、UR）の集会所で、高齢者を含む地域の集まりに対し、eスポーツ講座を試行的に実施した。また、その後11月に市主催のイベントで同じく当該事業者に依頼し、eスポーツ講座を実施したところ、この講座が盛り上がった現場を、市長などが目にしたことで、eスポーツの活用に対して積極的になり、2022年度から「健康eスポーツ事業」が開始された。

4) 実施体制

まず、高齢者コミュニティが講座の申込み及び会場の確保を行い、市に講座の申込みをする。講座当日は、市で購入した機材（ゲーム機、太鼓・ハンドル型コントローラー、モニター）を職員が会場まで運搬し、ゲームの操作方法などのレクチャー、講座の運営はボランティア（市内の有志、地域の大学生）が実施する。ボランティア養成講座は、2021年に初回講座を実施した事業者が担当している一方で、各講座の実施については市とボランティアにて対応している。

なお2022年度に「健康eスポーツ事業」を開始した際には、社会福祉法人西東京市社会福祉協議会の事業である小地域福祉活動で実施しているサロンなどに広報をすることにより、講座の実施につながった。その講座に参加し、興味を持った高齢者が、高齢者コミュニティに口コミで評判を広めたことで、事業の実施回数が増加した。

また、地元のボランティアを育成し、ボランティアが講座を運営するスキームは、2021年に初回講座を実施した事業者から提案を受け、構築したものである。ボランティアとしての参加には、健康デジタル指導士の養成講座の受講が入口とされている。研修では、高齢者とゲームをする際の「盛り上げ方」や「雰囲気づくり」、参加者全員が楽しめるように、ゲームが苦手な方が置いていかれないように配慮する方法（例：グランツーリスモならば速い車種や簡易なコースの選び方など）が受講者に教えられる。2023年8月現在までに、62名が研修を受講し、うち51名が本事業のボランティアとして登録されている。また、市周辺の2つの大学の学生も、ボランティアとして参加している。学生ボランティアが運営する回は、多世代交流になるため、かなり活気づく。

効果検証は、既存研究にはeスポーツと認知症予防との関係性に関する分析が多い一方で、市の事業においては、人が集まることや高齢者の生きがいへの影響などの観点から効果検証を実施する予定である。

5) 対象層にeスポーツを広める上でのポイント

「eスポーツ講座」の名称でイベントの参加者を募集すると、eスポーツの認知度が低い
ためか、「運動できる恰好で来た方がよいのか」という問い合わせが入ることがある。

ゲームタイトルの選定にあたっては、高齢者の場合、ゲーム機の付属コントローラーの操
作が難しいため、専用コントローラーがあるタイトルが選定されている。例えば「太鼓の達
人」ならば太鼓型コントローラー、「グランツーリスモ」ならばハンドル型コントローラー
のように、ゲーム経験のない高齢者でも直感的に操作できるものを実施している。なお「太
鼓の達人」は幅広い層が楽しめ、「グランツーリスモ」は運転の経験の有無に関わらず、自
動車の運転に関心のある層が熱中しやすい傾向がある。

ゲーム機の選定にあたり、市は「グランツーリスモ」「太鼓の達人」双方をプレイできる
PlayStation 5を購入した。なお、「太鼓の達人」の収録曲を見ると、PlayStation 5版と
Switch版でプレイできる曲が異なる。またそれぞれの機器でプレイできるゲームのタイト
ルも異なるため、このような点も含めて導入する機器を検討すると良い。

6) 予算・補助金について

2023年度の場合は、764万円を予算としている。うち、効果検証にかかる経費及び会計年
度任用職員にかかる経費が大きな割合を占めている。一方でこれらの経費及び必要な機材の
購入費用などは、令和6年度までの予算計上を予定しており、その後に継続的に必要となる
予算については、ボランティアへの謝金などとなる。

財源については、東京都の高齢社会対策包括補助事業³⁶（補助率：10/10）を活用している
ため、市の一般財源の負担は発生していない。

図表102 2023年度予算の内訳³⁷

報酬・謝金	会計年度任用職員報酬・手当	機材	モニター（4台）
	健康デジタル指導士等謝金		ゲーム機（4台）
委託	フレイル予防分析委託料		太鼓ゲームソフト（4個）
	eスポーツ大会業務委託料		太鼓ゲームコントローラー（8台）
印刷	チラシの印刷		運転ゲームソフト（4個）
			運転ゲームコントローラー（4台）
			ゲーム機コントローラー（4台）

36 東京都では、区市町村が地域の実情に応じ、創意工夫を凝らして主体的に実施する事業に対して高齢社会対策
区市町村包括補助事業で支援しており、その中で、新たな課題に取り組む試行的事業であり、事業効果の検証
等を行い、その成果が他の区市町村の参考になると期待される事業については「先駆的事业」として採択し、
1,000万円を上限に補助率10/10で、3か年を限度に補助を行っている。

37 西東京市提供資料より作成

7) 市内における理解について

西東京市の場合、市としてフレイル予防に取り組んでいたこと、またフレイル予防には、社会参加が重要であること、高齢者の社会参加を促進することにさらに推進する取組を検討していたこと、及び本格実施前の試行的な実施の中で、参加者の好反応を得ていたことなどから市内での理解は比較的得やすい状況であった。また、東京都の補助を活用できることから、財政的な面での課題も少なかった。

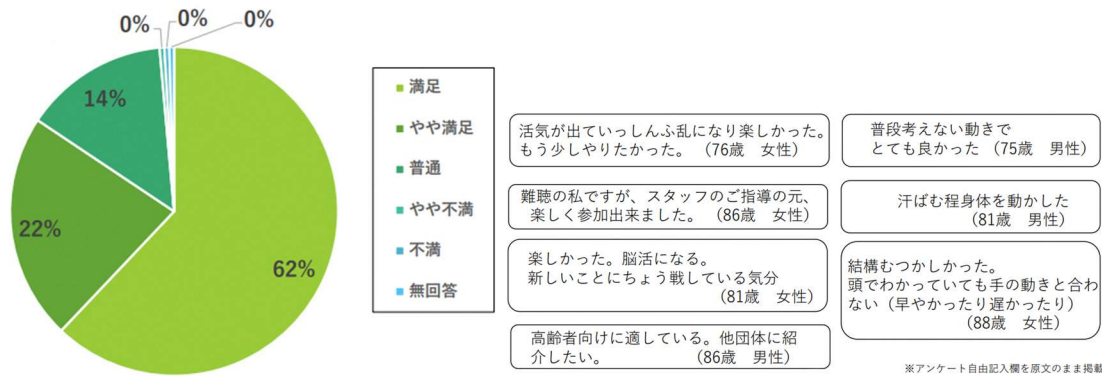
8) ゲーム障害への意識について

eスポーツ講座は、高齢者に楽しく盛り上がりてもらうことを目的として、リアルで集まることを条件としており、講座の開催時間も限定されている。このため、市ではeスポーツ講座がゲーム障害につながることはないと考えている。なお、高齢者の中には、eスポーツ講座をきっかけとして、ゲーム機を購入したいという方もいたが、大人であるため、ゲーム障害につながるリスクも低いとみている。また、市内や市議会からもゲーム障害を懸念する声はなく、むしろeスポーツを盛り上げてほしいという期待感の方が高い。

9) 取組による効果

取組の参加者を対象としたアンケートにおいて否定的な意見は無く、満足度について、「満足」「やや満足」と回答した割合が合わせて84%、再び参加したいかとの設問には91%が「とてもそう思う」「そう思う」と回答した。特に繰り返し参加している高齢者は、eスポーツを非常に楽しんでいる様子である。

図表103 eスポーツ講座の満足度、参加者の声³⁸



また、ボランティアとして参加した大学生からは、eスポーツ講座を通じて高齢者の元気な姿を見ると、今までの高齢者に対するイメージが変わったとの感想が得られている。高齢者に加えて子どもも参加した講座もあり、多世代交流の効果も生まれている。

なお、過去の講座において、来日したばかりの外国人住民が、eスポーツ講座に参加することで地域コミュニティとつながりを持つことができた例もあり、地域づくりにもeスポーツが寄与できるものとみられている。

38 西東京市「令和4年度 健康eスポーツ事業実施結果」(https://www.city.nishitokyo.lg.jp/kenko_hukusi/koreisyasien/frailyobo/72605120230421115345283.files/2022katudoujisseki.pdf)

10) 今後の取組について

市内の公共施設にゲーム機を常設設置することを予定している。地域の身近な地域で、気軽にeスポーツに親しむことができる環境を整備したい。

また、eスポーツの特性を活かして、オンラインで他の自治体の方たちとの交流する機会を設けたいと考えている。

②石川県小松市における高齢者の集まりの場でのeスポーツ講座の実施（2022年度開始）

地域のNPOや大学生を巻き込みつつ、高齢者を対象としたeスポーツ講座を実施している事例として、小松市へヒアリングを実施した。概要及び事例のポイントは下表のとおりである。

図表104 小松市へのヒアリング実施概要及び事例のポイント

実施日	2023年10月16日（月）
ヒアリング実施先	石川県小松市総合政策部スマートシティ推進課
取組概要	高齢者のサロン等を対象としたeスポーツの出張講座が高頻度を実施されており、eスポーツがフレイル予防を目的としたコミュニケーションツールとして活用されている。
事例のポイント	eスポーツの出張講座の開催については、市内NPOにて無理のない範囲で協力が得られており、持続可能な体制が構築されている。
地域概況	人口：106,405人 面積：371.05km ² 一般行政部門職員数：359人

1) 取組内容

市内では「いきいきサロン」という高齢者のコミュニケーション不足の解消と外出支援を目的とする活動が市内185箇所で開催されており、いきいきサロンなどからの要望に応じて、市では2022年11月から「eスポーツ体験会出張講座」として講師を派遣している。サロンからの申込みがあれば、業務委託先である特定非営利活動法人こまつNPOセンターが対象の公民館に機材を運び、ゲーム操作方法のレクチャーなど活動がなされている。タイトルとしては、ほとんどの講座において太鼓の達人が用いられている。太鼓の達人のプレイ時には、プレイヤーだけでなく、見ている方も手拍子等をしながら、一緒に楽しんでいる。出張講座は2022年度で月平均11回、2023年度で月平均7.7回実施されており、非常に多くのサロンで講座が行われている。

なお、eスポーツ体験会出張講座の開始前には、いきいきサロンの世話役として活動している「こまつ健脚推進ボランティアの会」を対象に、eスポーツの説明・体験会が実施され、50名程度が参加した。

2) eスポーツの活用により解決しようとした地域課題

いきいきサロンはフレイル予防を目的として、お茶会や体操などで集まっていた一方で、コロナ禍で一時、集まりがなくなったことで、集まるためのきっかけが必要となった。eスポーツという新しいコンテンツであれば関心を惹くのではないかとの意図で、eスポーツの取組が企画された。

3) eスポーツの活用に取り組み始めたきっかけ

市長が地域座談会などで市民からの意見を直接聞く中で、eスポーツの活用に関する要望が出たことや、議会においてeスポーツに関する意見があったことをきっかけとして、2022年10月27日付で市や石川県eスポーツ連合、民間事業者にて「eスポーツによる地方創生の推進に関する連携協定」が締結された。

eスポーツに取り組むにあたっては、明確な担当課がなかったため、まずは企画部門であるスマートシティ推進課が担当した。全国における取組を勉強する中で、eスポーツでアプローチできる見込みがあり、かつ行政課題としても明らかであったテーマがフレイル予防であったため、高齢者を対象としてeスポーツに取り組むこととした。

4) 実施体制

「こまつ健脚推進ボランティアの会」を対象とした初回の説明・体験会は、連携協定の締結先である石川県eスポーツ連合から講師を招聘し、企画、運用は民間事業者に委託し実施した。

以降、各サロン等で実施しているeスポーツ体験会出張講座については、特定非営利活動法人こまつNPOセンターにて、非営利活動の一環として、講師役としての協力が得られている。なお取組の実施前において、小松市が全国の事例を取材したところ、eスポーツの活用にあたってはゲームの内容や技術の点で専門知識が必要になることは無く、コミュニケーション能力が求められることが分かった。こまつNPOセンターはeスポーツの専門的な知識を有するわけではないが、婚活イベントを実施してきたことなどから、コミュニケーション能力は問題なく有しているため、講座実施について十分対応できるとして、この体制が構築された。こまつNPOセンターには過度な負担にならない範囲で体験会出張講座の依頼を受けるようにと市から伝えており、実際にこまつNPOセンターにて別業務があるタイミングでは講座の実施を断るケースもある。なお、通常のeスポーツ体験会出張講座において、市職員の同席は実施されておらず³⁹、市の負担については、こまつNPOセンターの講座実施回数を確認するのみと、小さな負担で事業が実施されている。

機材については、市有財産として10セット程度のゲーム機等が、こまつNPOセンターにて保管されている。例えば20人が参加する体験会には、ゲーム機等を3～4セット持ち込み、実施されている。

eスポーツでフレイル予防をしていることがメディアで取り上げられることで、大学などからの研究への協力依頼や、市内大学のゲームサークル部員からのボランティアの協力等が得られている。例えばゲームサークル部員からは、「授業やアルバイトもないタイミングで、講座に来ることができたら来てもらう」とのスタンスで、ボランティアとして協力が得られている。

5) 対象層にeスポーツを広める上でのポイント

eスポーツ体験会出張講座の開始前に、「こまつ健脚推進ボランティアの会」を対象としてeスポーツの説明・体験会を実施したことで、各サロンにおいてeスポーツが取り入れられるきっかけとなり、活動が広まった。広報にあたっては対象である高齢者への分かりやすさを意識し、eスポーツという言葉は使わず、「ゲームで遊ぶ」「太鼓の達人で遊ぶ」と伝えている。

6) 予算・補助金について

年間予算は100万円程度である。内訳としては業務委託費用が8割程度で、残りでゲーム機の購入等を行っている。なお事業実施に際し、補助金は活用しておらず、全額が市の一般財源から支出されている。

7) 庁内における理解について

eスポーツに取り組む目的としてフレイル予防を明確に据え置いており、また市長からの指示に基づき活動を始めたことで、取組の実施にあたっての合意形成はスムーズだった。

39 世代間交流イベントや大学との連携時などにおいてのみ、市職員が同席する。

8) ゲーム障害への意識について

主に高齢者向けの短期的な活動であるため、ゲーム障害の対策が必要と認識されていない。なお市議会からもゲーム障害に関する質問はなく、多様な展開を後押しする声大きい。

9) 取組による効果

利用者本人からは楽しい、面白いという声が聞かれており、サロンが目的とするコミュニケーション機会の創出に資するツールとして活用できている。特に、従来のサロンの活動では男性の参加が比較的少なかった一方で、喫茶店でインベーダーゲームをプレイしていた世代でもあるため、声掛けにより参加する例もあり、従来のプログラムではコミュニティ活動への参加を促せなかった層に対してアプローチするツールとしても機能している。

活動においては、eスポーツの体験でデジタルデバイスに初めて触れる高齢者もいる。いきなり、一人暮らしの高齢者をスマートフォン教室に誘ったとしても断られることが多い一方で、eスポーツをきっかけとしてスマートフォン教室への参加を促すことで参加につながるなど、eスポーツがデジタル・デバイド⁴⁰解消に向けたきっかけとなるケースもみられる。

また、大学のゲームサークル部員がボランティアとして参加してくれるという点で、多世代交流の機会となった。高齢者にとって、大学生と話をしながらゲームで遊ぶことは孫と交流するようで非常に人気が高く、学生の中にはコミュニケーションが苦手な方もおり、高齢者にゲームを教えることで、コミュニケーション能力を成長させる機会にもなった。そのほか、市においてはeスポーツの取組が報道で取り上げられ、広報の効果が得られている。

10) 今後の取組について

eスポーツ体験会出張講座の実施は、当初想定した、市民が集まるためのきっかけづくりのツールとして、目標を達成している。取組として、持続可能なスキームが構築でき、軌道に乗っていることから、2024年度以降は企画部門であるスマートシティ推進課から、高齢者施策を所管する長寿介護課に移管した上で、継続的に実施される予定である。なお市では、トランプや将棋などがないeスポーツのポテンシャルとして、観客が声を出して声援を送ることができる点にあるとみており、今後の取組においてはこうしたポテンシャルを活かすことの検討もなされている。

40 インターネットやパソコン等の情報通信技術を利用できる者と利用できない者との間に生じる格差

(2) 共生社会の実現

①愛媛県における障害者施設へのeスポーツ導入支援（2020年度開始）

積極的に障害者施設へ働きかけ、障害者を対象としたeスポーツの導入支援を実施している事例として、愛媛県へヒアリングを実施した。概要及び事例のポイントは下表のとおりである。

なお、本事例は県が主体となって取り組んでいるが、市町村でも実施可能である旨を県及びヒアリングを実施した連携先施設の双方からコメントいただいた。

図表105 愛媛県へのヒアリング実施概要及び事例のポイント

実施日	2023年8月28日（月）
ヒアリング実施先	愛媛県観光スポーツ文化局スポーツ局地域スポーツ課
取組概要	障害者施設へのeスポーツ機器の貸出、機器の導入やイベント開催に係る補助支援、プロのeスポーツ選手を招いてのeスポーツ交流、障害者と健常者が同じ舞台上で対戦するeスポーツ大会の開催、重度障害者がeスポーツをプレイするためのオーダーメイドコントローラーの製作などを実施している。
事例のポイント	コアとなる障害者施設へのeスポーツの導入については、県が障害者施設に対して積極的に働きかけを行い、普段の活動の目標となる県主催eスポーツイベントの開催や、要所については柔軟に民間事業者などと連携を実施している。なお愛媛県の場合は県が主体となり取り組んでいるが、取組内容としては市町村での実施も可能である。
地域概況	人口：1,327,185人 面積：5,675.92km ² 一般行政部門職員数：3,859人

1) 取組内容

事業を開始した2020年度から、eスポーツに取り組んでいる施設をモデル施設として認定するほか、機器等の貸与や基礎知識の講習の開催、各施設が運営主体となるeスポーツイベントの開催のフォローを実施している。2023年度において、地域スポーツ課では主に以下a)からe)の5つの事業を進めている。

a) 障がい者eスポーツ交流促進事業

県内でeスポーツ活動に取り組む障害者施設をモデル施設と認定し、機器の無償貸出や、機器導入支援、イベント開催支援（補助率3/4）を実施しており、支援の実施によりeスポーツに取り組む施設は4施設（2020年度）から64施設（2023年度）まで大幅に増加している。また、東予・中予・南予地域に各1施設ずつ、地域の拠点となるモデル施設を指定し、地域内におけるeスポーツイベントの運営などを担ってもらっている。

eスポーツ機器としては、主に家庭用のゲーム機器とソフトを貸し出している。ソフトは、暴力性のないもので、かつ競技性を生み出すために複数人用のものに限定している一方で、施設側のニーズを汲み取り多様なタイトルを取り揃えている。また初心者でも楽しめるよう、太鼓の達人用の太鼓コントローラーなどの専用コントローラーも用意している。

b) eスポーツテクニカルアドバイザー設置事業

愛媛県松山市出身のeスポーツプロプレイヤー「びぼにあ」プロをテクニカルアドバイザーとして認定し、東・中・南予のモデル施設が自主企画し運営するeスポーツイベントに各1回派遣している。アドバイザーは、施設の利用者に対する技術的指導を行い、日々のeスポー

ツ活動の目標を与えるとともに、県内外へ県の取組を広く発信する役割を担っている。

c) 重度障がい者向けコントローラー開発・普及事業

県内企業や大学等と連携し、重度障害者の特性に合わせたオーダーメイドコントローラーの開発・普及を実施している。2021年度に開発されたコントローラー（以下の写真のもの）は、グリップが大きいので弱い力でもジョイスティックを操作でき、また足でボタンを操作するため、手指が不自由であっても操作できる。2023年度は筋ジストロフィー、ALS（筋萎縮性側索硬化症）、脊髄損傷、脳性麻痺の方が操作できるように、眼球や視線の動き等で操作できるコントローラーの開発に挑戦している。

図表106 開発されたオーダーメイドのコントローラー⁴¹



d) えひめ e スポーツ大会開催事業

施設の利用者が日々の e スポーツ活動の成果を披露する機会として、ぶよぶよ e スポーツを用いた県主催の e スポーツ大会を開催している。大会は、施設対抗の団体戦と、健常者も交えた個人戦からなり、200人以上の参加者を集めている。

個人戦では、県外からも健常者の実力者が集まる中、障害のある参加者がベスト4に入るなど、障害者と健常者の分け隔てない交流が実現されている。

e) e スポーツ普及促進情報発信事業

県の取組について、県内外に対する情報発信を実施している。情報発信については、健常者による理解の促進に力点が置かれており、主なコンテンツとしては、e スポーツ大会の様子を動画で発信している。

2) e スポーツの活用により解決しようとした地域課題

県は、障害者と健常者が共に輝ける場の創出を目指している。e スポーツは、年齢や性別、障害の有無や程度に関わらず誰もが気軽に取り組めるため、障害者の生きがいづくりや社会参加の促進、健常者との交流を通じた相互理解による共生社会の実現を図るツールとして活用している。

3) e スポーツの活用に取り組み始めたきっかけ

元々、e スポーツがサービスの1つとして提供されていた県内の障害者施設から、県に対する支援要望があり、さらに2020年に県知事が e スポーツの活用を通じた障害者・健常者の

41 愛媛県提供資料より

区別ない競技の推進を知事公約として掲げたことで、庁内においてeスポーツを活用した事業創設の機運が醸成された。観光スポーツ文化部地域スポーツ課では、障害者向けにスポーツ事業を提供する中で、年齢や性別、障害の有無や程度に関わらず誰もが気軽に楽しめる点、新型コロナウイルス感染症拡大の中で、外出せずに実施できる点でeスポーツに着目し、これらの特性を活かした取組が実施されることとなった。

4) 実施体制

幅広くeスポーツを取り入れている施設を増やすという趣旨に立ち、県がeスポーツに取り組む施設を積極的にモデル施設として認定している。また、eスポーツ機器導入やイベント開催経費の補助に加え、eスポーツ機器やソフト等の貸出も行っており、施設のeスポーツ導入促進を働きかけている。

ゲームのプレイ方法といった施設内での活動のレクチャーは、障害者施設職員が担当している。貸出のソフトについて、施設からの要望に合わせた提供を実施しており、比較的に操作が簡単な「ぷよぷよeスポーツ」や「太鼓の達人」が人気である。

イベントについて、県下全域が対象の大規模イベントについては県が主催し、民間事業者の支援を受けて開催しており、地域レベルのイベントは県の補助のもとで障害者施設などが開催している。障害者施設へのノウハウの提供は、地域のeスポーツジム等の民間業者や専門家が実施している。また、プロプレイヤーの派遣については、ゲームメーカーと調整の上、実施している。

重度障害者を対象としたオーダーメイドコントローラーの開発においては、コントローラーの設計や開発は県内のIT企業と愛媛大学が協力し、コントローラーの組立ては就労継続支援B型の事業所が担当した。

5) 対象層にeスポーツを広める上でのポイント

利用者の保護者においては、eスポーツの活用について肯定的な声が多く、特に比較的若い保護者からはeスポーツの活用を後押しする声大きい。また県内でeスポーツの取組を進めている2年間においてもeスポーツへの理解は進みつつある。

また取組施設の拡大においては、主に放課後デイサービスや就労継続支援事業所等をターゲットとして、県側から訪問にて積極的にeスポーツ活用の案内を行っている。また既存のモデル施設から、eスポーツに興味がある事業者(施設)へ聞き取りを行いアプローチするなど、これらの活動からeスポーツに興味を持ち、活用に至る施設が増加している。

6) 予算・補助金について

2023年度の場合、約678万円の予算を組んでいる。内訳としては、障害者eスポーツ交流促進事業が225万円、eスポーツモデル施設活動フォローアップ事業が89万円、eスポーツテクニカルアドバイザー設置事業が31万円、重度障害者向けコントローラー開発・普及事業が32万円(コントローラー5台分)、えひめeスポーツ大会開催事業が140万円、eスポーツ普及促進情報発信事業が160万円となっている。

図表107 予算の内訳⁴²

4 eスポーツ普及促進事業費		令和5年度当初予算（案） 予算額 6,778千円
<p>障がいの有無や程度にかかわらず楽しいeスポーツを普及していくことで、障がい者の社会参加の促進と、障がい者に対する理解促進を図り、共生社会の実現を目指す。</p>		<p>お問い合わせ先 観光スポーツ文化部eスポーツ局 地域スポーツ課 (089-947-5470)</p>
<p>事業イメージ KPI 施設等でeスポーツに取り組む障がい者の人数 現状値 400人（R4年度） 目標値 1,000人（R7年度）</p>	<p>事業概要</p>	
<p>令和2～4年度 (各施設のeスポーツ活動について) 全面的に支援</p> <p>令和5年度 (各施設のeスポーツ活動について) 自発的な活動を支援</p> <p>令和5年度事業 ・ イベント開催経費やeスポーツ機器の購入経費の支援 ・ 地元学生による各施設のeスポーツ活動に対するフォロー ・ eスポーツアドバイザーによる訪問指導や情報発信 ・ 重度障がい者向けのコントローラーの開発 ・ 県主催eスポーツ大会の開催</p> <p>障がい者施設の自発的なeスポーツ活動の促進 & 県内障がい者へのeスポーツの普及拡大</p> <p>障がい者の可能性を さらに広げる取組みへ！</p>	<p>1 障がい者eスポーツ交流促進事業 2,250千円 県内障がい者施設の自発的なeスポーツ活動を促進するため、イベント開催経費やeスポーツ機器の購入経費を支援（補助率：3/4） (1)eスポーツ交流イベント開催支援事業(新規) (2)eスポーツ機器導入支援事業</p> <p>2 eスポーツモデル施設活動フォローアップ事業 890千円 地元大学の学生が、障がい者施設の活動に参加し、eスポーツ活動に関する助言を行うなど、学生が主体となった普及交流活動を推進</p> <p>3 eスポーツテクニカルアドバイザー設置事業(新規) 314千円 県出身のプロ選手をアドバイザーに認定し、障がい者施設へ派遣（助言・指導）</p> <p>4 重度障がい者向けコントローラー開発・普及事業 324千円 県内企業や大学等と連携し、重度身体障がい者向けのコントローラーを開発し、より多くの障がい者に対してeスポーツの普及を図る。</p> <p>5 「えひめeスポーツ大会」開催事業 1,400千円 県内外からeスポーツ関係者を集結させ、これまでの事業の成果発表やeスポーツ大会を実施し、障がい者に対するeスポーツ活用の可能性を広げる。</p> <p>6 eスポーツ普及促進情報発信事業 1,600千円 県独自の先進的な取組事例を県内外に広く情報発信し、更なる普及に繋げる。</p>	

なお重度障害者向けコントローラー開発・普及事業において、企業側はCSR⁴³及び若手技術者育成の一環との意図もあり、県の事業に協力している。以上のすべての事業において、環境や福祉などに関する地域課題の解決を目的とした愛媛県「三浦保」愛基金を活用しており、国の補助金は活用していない。

7) ゲーム障害への意識について

eスポーツ大会にて専門家を招聘し、講義にて理解醸成を図っている。施設においても職員が講義の内容を理解して持ち帰り、施設でのeスポーツ活動に活かすなど適切に対応するようになされている。さらに施設側からゲーム障害について勉強したいとの相談があった際には、県から専門家を紹介している。また、施設自身により、ゲームの過度な利用を防ぐ工夫として、ゲームの利用時間を概ね30分から1時間程度に設定するなど、施設自身の配慮の上、適切に利用されている。これらの取組により、ゲーム障害に関するトラブル等は施設から寄せられず、また県議会で質問等が出た場合にも、これらの対応を説明することにより庁内でも理解が得られている。

8) 取組による効果

県による支援を受けてeスポーツを活用しているeスポーツモデル施設は、2020年度の開始時の4施設から、2021年度は13施設、2022年度には33施設、2024年1月現在にて64施設まで拡大し、県内の障害者施設においてeスポーツが普及しつつある。なお障害者施設でeスポーツを楽しむ方の内訳としては、知的障害のある方が多く、また身体障害のある方も参加している。

障害者施設においては、コミュニケーション機会の増加だけでなく、ゲームをプレイしている最中のコミュニケーションを通して新しい友達ができるなどネットワークの創出も見られ、利用者の活躍の幅が広がることとなった。また、eスポーツの活動で自主的にルールを

42 愛媛県「令和5年度当初予算（案）個別事業説明書【PR版】【観光スポーツ文化部】」
(<https://www.pref.ehime.jp/h10400/kobetujiigyoku/k0502.html>)

43 企業活動において、社会的公正や環境などへの配慮を組み込み、従業員、投資家、地域社会などの利害関係者に対して責任ある行動をとるとともに、説明責任を果たしていくことを求める考え方

運用する、準備・片付けを実施する経験をもとに、普段の活動における自主性が向上した事例も見られた。

大会においては団体戦の経験を通してチームワークが向上し、個人戦では障害者と健常者の交流機会の創出が生まれただけでなく、上位入賞による自信の醸成、日々のeスポーツ活動への意欲向上にもつながった。

重度障害者向けコントローラー開発・普及事業においては、開発した専用コントローラーと電動車椅子のコントローラーが似ているため、eスポーツを通して電動車椅子の操作に慣れ、散歩をする頻度が多くなったとの声も得られた。

9) 今後の取組について

障害者と健常者が共に輝ける共生社会の実現に向けて、eスポーツを活用した取組は今後も継続される予定である。

具体的には、県はeスポーツに取り組む障害者施設のさらなる増加を目指しており、その上でイベント開催などモデル施設による自発的な取組を県が支援するという形に発展させたなどの考えがある。最終的な役割分担としては、現場での活動が自走し、県としては県レベルの大会の開催や、eスポーツをしたくてもできない障害者を支援する取組のみになる想定である。またモデル施設の中には施設利用の障害者だけでなく、健常者も交えたイベントを開催するなど精力的に取り組む施設もあり、モデル施設が自発的にeスポーツに取り組む動きが発展する見込である。

併せて、愛媛県内において2020年度からeスポーツモデル施設として認定されている障害者施設であるNPO法人石鎚スクエア就労継続支援B型事業者Viseeへヒアリングを実施した。概要及び事例のポイントは下表のとおりである。

図表108 NPO法人石鎚スクエア就労継続支援B型事業者Viseeへのヒアリング実施概要及び事例のポイント

実施日	2023年9月13日(水)
ヒアリング実施先	NPO法人石鎚スクエア就労継続支援B型事業者Visee・Viseeこまつ
取組概要	県からの推奨及び支援の取組をきっかけとして、eスポーツを導入。施設の職員が操作方法を教えたり、eスポーツ大会出場を目標に主体的に練習したりするなどより利用者にeスポーツが定着した。
事例のポイント	余暇時間にeスポーツを行っている。利用者自身にルールの運用を任せることで、作業における自発性が向上した。また農作業などの普段の活動で目立っていなかった利用者が、eスポーツを通じて活躍し、周りとのコミュニケーションを取れるようになるなどの効果が見られている。

1) 取組内容

a) 施設内におけるeスポーツのプレイ

県からのゲーム機器の貸与を受け、平日の12時20分～12時50分と、15時30分～16時00分の計1時間をeスポーツのプレイ時間として設け、利用者がeスポーツをプレイしている。ゲームタイトルはPlayStation 4版のぷよぷよeスポーツとストリートファイターを導入しており、ぷよぷよをプレイする利用者が多く、コアなゲームファンはストリートファイターもプレイしている。なお2022年度には、県の購入補助金を利用し、ソフトと機器の購入がなされた。

利用者の年齢層は18歳前後から60歳くらいまでであり、eスポーツには主に20代から30代の利用者が取り組んでいる。利用者の障害の種別は、知的障害のある方がほとんどで、一部、身体障害のある方もいる。

b) 大会への参加

「全国障がい者施設等対抗『ぶよぶよ選手権』Tokushima」「大阪障がい者 e-Sports 大会アワハウスカップ」(いずれもオンライン)、県主催のオフライン大会「えひめ e スポーツセッション」に参加している。「全国障がい者施設等対抗『ぶよぶよ選手権』Tokushima」への参加については、県からの情報提供がきっかけであり、初出場の2020年度はベスト8、2021年度と2022年度は準優勝と好成績を収めている。「えひめ e スポーツセッション」については、利用者にとって初のオフライン大会であり、隣に対戦相手がいることの高揚感や臨場感を得ていたようである。

なお施設内において導入したタイトルは、これら大会のタイトルとなっているという点からも選定しており、いずれの大会も使用するゲーム機器がPlayStation 4であったため、施設にもPlayStation 4を導入する運びとなった。

c) イベントの開催

施設として、Visee祭という地域との交流を目的としたイベントを毎年開催しており、eスポーツに取り組み始めて以降は、eスポーツの体験ブースを設け、利用者が参加者へ操作方法を分かりやすく伝えている。得点のランキングを作るなど、地域住民にもeスポーツの面白さを発信している。また、東予地域の障害者施設と連携したオンラインの対戦会等も実施しており、運営は施設持ち回りで実施している。

2) eスポーツの活用に取り組み始めたきっかけ

2020年に新型コロナウイルス感染症が流行した際、施設で行っていたバザーや演劇等の市内の福祉事業者が集まるイベントが開催できなくなり、施設利用者の余暇活動が制限されていた。施設にて代替となる余暇活動を検討していたタイミングで、愛媛県からeスポーツを勧められたことから、ぶよぶよの体験を実施したところ、利用者から好評であったため、2020年からゲーム機器を県から借りて、eスポーツの活用が開始された。なお、Visee・Viseeこまつは導入のタイミングで、愛媛県のeスポーツモデル施設として認定を受けている。

3) 自治体による支援が効果的であったポイント

ゲーム機器は高額であるため、県が実施しているゲーム機器の貸出を受け、効果を確認したのちに、購入に対する補助される制度は導入の後押しになった。

また、施設としてオンラインでの他施設との交流を実施する際には、オンライン対戦時のZoomの設定方法、購入すると良い周辺機器など、普段の活動と異なるノウハウも必要である。愛媛県の場合、当初民間事業者によるレクチャーが行われたことで、施設にて大会が自走できるようになった。

4) 対象層にeスポーツを広める上でのポイント

その都度交代しながらプレイするようにルールを決め、多くの利用者が参加できるよう配慮しており、職員は同じ利用者が連続でプレイしないよう声を掛けたり、後ろでプレイを見ている利用者を誘ったりして、プレイ人数を増やしている。

ぶよぶよの操作方法については、施設の職員が知的障害のレベルや個人の習熟度に応じて分かりやすく伝えるようにしている。最初は簡単なテクニックを伝えながら、様子を見ながら難易度の高いテクニックを伝えるようにしている。積み方については担当者がゲーム機器を操作しており、その他の時間は利用者同士による対戦が行われている。練習で上手くなる利用者も、そうでない利用者もいる中、勝ち負けよりもプレイそのもの

の楽しさが勝るようで、一緒になって画面を見たり、教え合ったりしながら和気あいあいとプレイしている様子である。

5) ゲーム障害への意識について

施設としてゲーム障害に対して意識して取り組んでいるものはないが、時間制限と交代制のルールをeスポーツ導入の前に決めて、利用者へ周知しており、利用者はルールを遵守している。なお施設側としては、導入前にルールを決めた点が、抵抗感なく受け入れられたポイントであったとみている。

6) 取組による効果

普段の活動における時間制限について当初は職員が声掛けしていたが、今では利用者自らが時間を確認して声掛けするようになるなど、ルールを守り運用している。ゲームの準備や片付けを利用者が自発的にする習慣が根付いたことで、同じように作業の開始前の準備や片付け等も自主的に行えるようになり、「仕事を頑張ったらeスポーツで遊ぼう」というモチベーションにもつながっている。

また、就労継続支援の事業として農作業等の外部での活動を行う際、これまで目立っていなかった、活躍できていなかった利用者が、eスポーツを通じて活躍するようになる、周りとのコミュニケーションを取れるようになるといった効果も見られている。

大会参加による効果について、特に団体戦の場合は1勝した時の喜びや興奮がチーム全体に波及しており、プレイしていない選手も本気で仲間を応援するなど、チームワークが向上している。

7) 今後の取組について

eスポーツを導入したことによるメリットが大きいため、コロナ禍の収束後も引き続きeスポーツに取り組む予定である。eスポーツに関心のある方々が、参加しやすいような環境を整えていき、オンライン対戦会など、継続的にeスポーツの練習活動や体験会などを行っていききたい。

②東京都江戸川区における中高生の交流施設へのeスポーツの導入（2021年度開始）

区内における子ども向けの交流施設においてeスポーツコーナーを導入し、ブースの運営や大会企画への巻き込みにおける成長機会の提供や、多世代交流拠点や障害者施設などとの交流機会を創出している事例として、江戸川区及び共育プラザ中央（運営委託先：特定非営利活動法人キッズドア）へヒアリングを実施した。概要及び事例のポイントは下表のとおりである。

図表109 江戸川区へのヒアリング実施概要及び事例のポイント

実施日	2023年8月23日（水）
ヒアリング実施先	東京都江戸川区文化共育部健全育成課、 共育プラザ中央（運営委託先：特定非営利活動法人キッズドア）
事例の概要	区内に7館ある子ども向けの交流拠点「共育プラザ」の全館において、eスポーツコーナーの設置や、定期的なeスポーツ活動など、様々な形でeスポーツを取り入れている。
事例のポイント	共育プラザ各館において交流の機会を生み出していることに加え、eスポーツコーナーのルール運用や、大会の企画運営に中高生を巻き込むことで成長につなげている。
地域概況	人口：688,153人 面積：49.90km ² 一般行政部門職員数：3,188人

1) 取組内容

a) 区としての取組

区内に7館ある中高生をメインターゲットとした交流拠点「共育プラザ」の全館において、eスポーツを導入している。取組内容は、館内にeスポーツコーナーを設置する、曜日を決めてeスポーツの活動をするなど、施設ごとに異なる。また、共育プラザ対抗の交流大会等も実施されている。

そのほか、障害者就労支援センターや、地域拠点「なごみの家」⁴⁴などと交流する取組が実施されており、地域拠点との交流においては高齢者等との多世代間交流の機会となっている。

b) 共育プラザ中央における取組

共育プラザ中央では、eスポーツコーナーを開設し、コーナーには5台のゲーミングPCを設置し、床はOAフロア⁴⁵、通信環境についても独自回線を整備している。共育プラザ中央は乳幼児から高校生までが利用できる施設だが、eスポーツコーナーは中高生のみが対象で、利用時間は1時間を基本とし、1時間の延長が可能である。導入するタイトルは、中高生からの要望を受けて、誰もがプレイすることができるか、ゲームの対象年齢として適切かといった視点で選定している。中学生向けにはリズムゲームのosu!とMuse Dash、レースゲームのロケットリーグ、WRC、格闘ゲームのストリートファイターV、オーバーウォッチ2を導入している。高校生向けには、これにFPSのVALORANT、フォートナイト、17歳以上にはレインボーシックスシーズ、Apexを加えている。

併せて「eスポーツクラブ」として、土曜日に時間を決めてクラブ活動を行っており、取材当時において6名が加入している。ちなみに、クラブのメンバーはオンライン対戦で外部のプレイヤーと対戦して楽しむことが多い一方で、クラブ以外の一般の利用者はリアルでの友

44 江戸川区が設置している、年齢や障害の有無に関わらず、誰もが相談でき、気軽に集える地域の拠点

45 ネットワークなどの配線を収納するための二重床

達同士で対戦することが多い。また、他施設との出張 e スポーツ交流会も実施している。

2) e スポーツの活用により解決しようとした地域課題

区は共生社会の実現を掲げており、共育プラザのメインターゲットである中高生が、地域や幅広い世代との多世代間交流を実現し、地域の一員である意識を持つことで、その実現に資する取組として、e スポーツの導入を行っている。

3) e スポーツの活用に取り組み始めたきっかけ

共育プラザは、中高生の活動支援・子育て支援・世代間の交流支援を行う施設である。子どもたちの居場所としての空間整備の一環で、e スポーツの取組以前より、ゲーム機等を置いて自由に遊べる環境を用意し、中高生の自主企画でゲームを活用した大会を開催することもあった。

2019年度に区内の中高生2万人を対象としたアンケート調査を実施し、「共育プラザに求めるもの」との設問において、e スポーツを希望する意見が最も多い結果となった。e スポーツは年齢や性別、国籍等を問わず誰もが楽しめるもので、区が掲げる共生社会の実現に向けた理念「誰もが安心して自分らしく暮らせるまち」にふさわしいことから、区内共育プラザ全館の共通の取組として、e スポーツの推進に取り組み始めた。

4) 実施体制

共育プラザ各館の運営は、民間事業者に委託しており、運営委託項目の中にe スポーツに関する取組を含んでいる。そのため具体的な取組内容や投じる費用は各館の運営委託先が趣向を凝らして決めている。

共育プラザ中央の場合、e スポーツを通じて中高生が成長できる環境を目指すために、中高生の自主性を重んじており、導入設備の検討や運用ルールの策定、大会開催時の企画、広報、当日運営等は、e スポーツコーナーに配置されている指導員とともに、中高生自身が行っている。なお指導員は見守りを担当しており、時間の管理や、PC利用に関する指導、不適切な発言や行動⁴⁶等があった際の注意などを行っている。また、指導員が対応可能であれば、プレイに対する技術的な指導を行うこともある。

e スポーツ交流大会実施時には、障害者就労支援センター等を所管する担当課を通じて参加者を募っている。

5) 対象層にe スポーツを広める上でのポイント

区におけるe スポーツコーナーの運営においては、指導員の役割が重要であり、中高生が楽しんでいることを否定せず、受容し、認めてあげること、理解してあげること、中高生の心を開き、成長を促している。ただの見守りに留まらず、子どもたち一人一人の個性を把握しながら関わり方を変えており、彼らが楽しくe スポーツに触れていることをきっかけとして、e スポーツとの関わりを、どのように成長につなげていくかを考え、手を差し伸べている。こうした丁寧なサポートやケアについては、自治体職員のみでの取組では難しく、民間事業者のノウハウを活かすことでe スポーツ事業の価値が高められている。

また、e スポーツをプレイする中高生自身の力を活用することも重要な視点であり、区では中高生の声を聴いて、ニーズや課題を汲み取りながら取組を進めている。

なお、保護者におけるゲームに対する偏見は減りつつある一方で、共育プラザの「いつで

46 e スポーツに限らず、他の遊び・スポーツでも同様の指導が行われている。

も誰でも訪れてよい場所」という性質に対する理解が十分でない方、特に受験期の子どもを持つ保護者から「共育プラザで遊んでいるのではないか」との問い合わせが来ることがある。子どもと保護者の相互理解を得るための支援をしていく必要がある。

6) 予算・補助金について

2023年度現在は共育プラザ全館の運營業務委託費用⁴⁷にeスポーツ事業を含んでおり、eスポーツ事業単独での予算化は実施していない。ちなみに2023年度のeスポーツの交流大会の予算は14万円であり、物品の購入や大会に用いる消耗品の購入費等に充てられた。

2022年度以前には基金や交付金の活用も行っており、2021年度は区の「子ども応援・はあと基金」をゲーミングPCの購入費用等に充て、2022年度は国のデジタル田園都市国家構想推進交付金を用いて通信環境を整備している。

なお共育プラザ中央のeスポーツコーナーの整備にあたっては、PCメーカーがゲーミングPCやデバイスを提供し、OAフロアや各種備品に係る費用についてもPCメーカーによる支援が実施された。

7) 庁内における理解について


共育プラザでのeスポーツの取組は、運營業務委託の中に含まれるため、各館が趣向を凝らし、特色を出した事業を実施している。

8) ゲーム障害への意識について

ゲーム障害への明確な対応等を意識しているわけではないが、利用ルールとして利用時間の制限、ゲームタイトルの対象年齢の設定、指導員の配置により対応している。

47 2023年度の共育プラザ全館の運營業務等委託料は420,861千円（江戸川区「令和5年度 予算書・予算説明書」より）

図表110 共育プラザ中央におけるeスポーツコーナーの利用ルール・マナー⁴⁸

【内容】	【実際の掲示物】
<p>eスポーツコーナーを利用する際のルールとマナーについて</p> <p>オンラインゲームをプレイするにあたり、以下のことに気をつけましょう。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 「ミスしてもOK!!」という雰囲気を作りましょう。 「お前下手くそなんだよ。」や「○○のせいで負けたよ。」などと あなたが何気なく発した言葉で相手や周りの利用者が「嫌な気持ち」や「雰囲気」になっていることがあります。 みんなで上手くなっていける雰囲気を作っていきますよう。 ② 突然、大きな声での会話や周囲の利用者が驚くことをしないでください。 あなただけがゲーミング PC コーナーでプレイしているわけではありません。 周りでプレイしている利用者がいますし、あなたも周りの利用者も心地よくプレイできるように思いやりを持ってプレイしましょう。 ③ 共有物（マウスやキーボードなど）は大切に扱きましょう。 マウスやキーボード、コントローラー類は精密機械です。 乱雑に扱えば、壊れてしまいます。あなただけが使うものならいいですが、この部屋では、「あなた以外」の利用者も利用します。丁寧に扱きましょう。 ④ 「利用時間」を守って楽しく、有意義にプレイしましょう。 ゲーミング PC コーナーは多くの人に利用してもらうため、利用時間を設けています。 あなたが利用時間を超えてしまえば、その後の利用者の利用時間が減ってしまいます。 時間を確認しながらプレイを楽しんでください。 <p>最後に ゲーミング PC コーナーは多くの利用者が利用してくれています。 ゲームをプレイして楽しんでもくれることはとても嬉しいことですが、 「あなただけでなく、周りの利用者も気持ちよく利用できる」ように 一人一人が心がけて楽しくプレイしましょう!!</p>	

9) 取組による効果

前提として、中高生はメリットを感じてeスポーツに取り組んでいるのではなく、楽しさから取り組んでいる。その上で、eスポーツを通じて友達ができたとことや、コミュニケーションをとる相手ができたとことは、中高生自身に認識されている。

見守り（施設）側の目線では、学校に通っているだけでは仲良くなるきっかけのない中学生と高校生が、学校の枠を超えて仲良くなり、eスポーツコーナーの運営や大会の企画運営を行うことは、eスポーツコーナーを導入したことの効果として認識されている。また、家庭でゲームをプレイしていても保護者から褒められることは多くないが、共育プラザ中央では指導員が褒めることがあり、中高生の自己肯定感を高める効果もあるとみられている。なお、eスポーツに限らない共育プラザ中央の総合的な取組の効果でもあるが、学校でも家でもない居場所としての性質上、ひきこもりの子どもが共育プラザ中央に来てeスポーツで遊んだ、コミュニケーションの苦手意識が克服されたといった事例もある。

また、eスポーツを通じた障害者就労支援センターや地域拠点「なごみの家」等との交流からは、高齢者から中高生が来てくれることを楽しみにしているとの声も聞かれていることから、区では共生社会の実現に貢献しているとみている。

48 本調査研究において撮影

10) 今後の取組について

共育プラザ中央の課題としては、大会に出場するためのeスポーツクラブの人数が足りておらず、特に高校生の加入人数を増やしていくことである。

また、区全体の取組として、中高生がeスポーツで得た知識や経験をもとに、なごみの家をはじめ高齢者等を対象とした世代間交流事業への取組に力を入れていく。

③東京都調布市における施設内・施設間交流におけるeスポーツの活用（2022年度開始）

高齢者が多く利用する交流施設や、高齢者・子どもが多く利用する多世代施設、中高生が通う施設、障害者の福祉作業所などの多様な施設に対して、市の企画部門がeスポーツの活用を働きかけ、インクルーシブな環境づくりに役立てている事例として、調布市へヒアリングを実施した。概要及び事例のポイントは下表のとおりである。

図表111 調布市へのヒアリング実施概要及び事例のポイント

実施日	2023年10月23日（月）
ヒアリング実施先	東京都調布市行政経営部企画経営課
取組概要	高齢者が多く利用する交流施設や、高齢者・子どもが多く利用する多世代施設、中高生が通う施設、障害者の福祉作業所におけるeスポーツの導入を市が支援しており、併せて施設間交流イベントを開催している。
事例のポイント	普段、交流施設を訪れない市民が、eスポーツをきっかけとして施設に来訪するなど、eスポーツが交流を促進するツールとして機能している。
地域概況	人口：238,505人 面積：21.58km ² 一般行政部門職員数：1,018人

1) 取組内容

市では、「包摂的な市民交流・体験機会創出事業」として、2022年度から高齢者が多く利用する交流施設や、高齢者・子どもが多く利用する多世代施設、中高生の居場所施設にて、施設内での交流にeスポーツを活用する取組を実施しており、併せてこれら施設間の交流イベントも開催している。2023年度からは、知的障害者の福祉作業所3施設と連携した体験会の実施も進めている。

2022年度は、施設内イベントが12回開催され、施設間イベントが1回開催された。2023年度は規模を拡大し、施設内イベントが16回以上開催される予定（ヒアリング時）である。

図表112 調布市がeスポーツの活用に取り組む施設（2022年度当時）⁴⁹



49 調布市デジタル行政推進課公式note「eスポーツ体験会を開催しています！」

(<https://chofu-city.note.jp/n/ncfa7f985661c>)

2) eスポーツの活用により解決しようとした地域課題

市は、特定の利用者が特定のコミュニティ施設を利用しており、離れた施設間で交流が生じにくいとの点について課題と認識していた。この点について、物理的に離れていても交流できるツールとして、eスポーツに着目した。そして、施設内のレクリエーションとして取り入れてもらうことや、施設間での交流機会を創出するためにeスポーツの導入実証を行うこととした。

3) eスポーツの活用に取り組み始めたきっかけ

調布スマートシティ協議会のつながりをきっかけに、民間事業者からeスポーツの取組を提案され、2021年度に当該事業者の運営により、高齢者を対象として、太鼓のゲームを用いたeスポーツイベントが試行された。このイベントにおける参加者の反応が良かったことから、先述のコミュニティに関する課題認識と照らし合わせて、eスポーツの公共利用が検討された。年齢、性別、障害の有無を問わない点、また経験値を超えて、色々な世代の人が楽しんで交流できる点がeスポーツを活用するメリットとして大きいと考え、高齢者から子どもまで対象を拡大して取組を実施することとなった。

4) 実施体制

市としてのリソースに限りがあるため、民間事業者への委託を行っている。具体的には、イベントの運営や日程調整を委託しており、うちイベント当日の運営については当該民間事業者がさらにレクリエーション介護士⁵⁰の所属するイベント会社の協力を得ている。

他方、事業の設計や、施設の巻き込み（電話や直接訪問など）、各施設における初回イベントの反応をみた上でのプログラムの調整などは、市の企画経営課が実施している。

5) 対象層にeスポーツを広める上でのポイント

市での取組の場合、施設に対して市から協力を打診するため、eスポーツを実施する目的などについて、論理的な説明を心がけている。また調整面は市職員の力が必要な部分にあたるため、市としてフットワークを軽くして取り組んでいる。

6) 予算・補助金について

2021年度のトライアルイベントは、eスポーツを提案した民間事業者の負担で実施され、2022年度は1,140万円、2023年度は1,416万円、2024年度は1,213万円（想定）である。なお、2022年度から2023年度にかけて自走化の下地作りのためにコストが大きいイベント回数を多くした上で、2024年度は自走化に向けた微調整やフォローに移行する想定であるため、2022年度から2023年度にかけて予算を増加させた後、2024年度には減少する見込である。

内訳は委託費などの各種プログラムの実施関連費用が大半を占める。

補助金としては、東京都の子供・長寿・居場所区市町村包括補助事業（補助率10/10）を2022年度からの3カ年計画で受けている。この補助事業は、Children（子供）、Chōju（長寿）、Community（居場所）の頭文字を取って、3C区市町村包括補助事業と呼ばれており、3Cのうちコミュニティ枠で申請を行った。

50 一般社団法人日本アクティブコミュニティ協会の資格

7) 庁内における理解について

市では、福祉施設と高齢者施設、子ども関連施設など、分野横断的なeスポーツの活用を掲げたことから企画部門である企画経営課で取り組んでいる。事務負担は企画経営課が引き取り、かつ補助金で持ち出しが発生しないこともあり、庁内においてスムーズに合意形成まで至った。

8) ゲーム障害への意識について

単発のイベントについては、市ではゲーム障害のリスクは大きくないとみており、施設の環境整備にあたっては、基本的には各施設にルールづくりを任せている。

9) 取組による効果

施設内での取組に参加した施設からは、不登校気味の子ども登録者がイベントに来た、普段施設のイベントに参加しない子どもがeスポーツをきっかけに参加するようになったなど、普段施設に来ない方が来るようになったとの声があり、eスポーツは施設に来るきっかけになっている。2023年度から対象とした障害者施設においては、声を張って汗をかきながら太鼓を叩く姿も見られるなど、発散できるレクリエーションとしての可能性が示唆された。また施設間交流では、子どもと高齢者の対戦など、属性の異なる方が出会い、交流をすることができたため、市では多世代交流についての効果が得られたと捉えている。

なお障害者施設との取組については、施設側が市によるeスポーツの取組を認知しており、連携意向を有していたことで、スムーズなプログラムの実施につながっており、取組による効果が地域に波及しつつある。

10) 今後の取組について

市では、事業にてeスポーツに触れてもらうことをきっかけとして、事業にて整備した機材を活用し、施設自らが取組を継続することで、インクルーシブな環境をつくることを目標としている。子ども関連施設の一部では既に自走環境が整備され、障害者施設などにおいても同検討が進められている。また、施設間交流については、Wi-Fi環境やオンライン会議室システムのアカウントが必要となるなど、eスポーツそのものとは別のハードルもある中、既に子ども関連施設間においては施設自らレクリエーションの企画を進めている。取組のポイントとしては、eスポーツの活用に積極的な施設長と市がつながれた点にあり、キーマンを中心として自走化に向けた取組が進められている。

市としては、eスポーツは実際に体験してみることでその効果や価値をより強く感じる事ができるとの考えから、まず一度体験機会を創出することを大切にしている。その後、試行錯誤しながら、eスポーツが各施設の交流拡大ツールとして果たす価値を丁寧に模索しているところである。

(3) 教育

①神奈川県横須賀市における高校eスポーツ部の設置（2019年度開始）

高校eスポーツ部設立・教育支援部活動や地域大会の開催・誘致などを通じて、eスポーツを高校生の成長支援やキャリア形成のためのツールとして活用している事例として、横須賀市へヒアリングを実施した。概要及び事例のポイントは下表のとおりである。

図表113 横須賀市へのヒアリング実施概要及び事例のポイント

実施日	2023年8月18日（金）
ヒアリング実施先	神奈川県横須賀市文化スポーツ観光部観光課
取組概要	高校eスポーツ部設立・教育支援部活動や、地域でのeスポーツ大会の開催・誘致などの取組を実施している。
事例のポイント	部活動の支援においては、市は働きかけ、PC貸与の調整を実施する一方、日々の活動（活動計画を立てる、ルールを決めるなど）は高校生が自主的に実施するなどの役割分担により、限られた市職員にて幅広い取組を行っている。
地域概況	人口：388,197人 面積：100.81km ² 一般行政部門職員数：1,936人

1) 取組内容

市では2019年12月から「Yokosuka e-Sports Project」として、主に以下の4領域でeスポーツの活用に取り組んでいる。

a) 高校eスポーツ部設立・教育支援

市から市内の県立高校14校中10校に対し、高校eスポーツ部の設立を支援するためにゲーミングPC一式を貸し出しており、環境整備としてネットワーク敷設支援なども実施している。近年では、学校によっては部員数がゲーミングPCの不足が起きるほどの増加傾向にあることから、eスポーツ部の活動を継続するための支援についても実施を検討している。

b) 地域大会の開催・誘致

市の主催にて、全国の高校生を対象としたオンラインのeスポーツ大会「Yokosuka e-Sports CUP」を開催している。ゲームタイトルは2021年のロケットリーグから始まり、2022年の第2回以降はVALORANTに変更された。大会配信視聴数は2021年の4,000回から、2023年には11万回へと増加傾向にある。また、水道局職員の旧待機用宿舎をリフォームした施設にプロチームBC Swellが入居した。

図表114 Yokosuka e-Sports Projectの視聴者数等の推移⁵¹

	第1回	第2回	第3回	第4回
開催日	2021年3月21日	2021年11月3日	2022年8月20日(予選) 2022年9月3日(決勝)	2023年8月26日(予選) 2023年9月9日(決勝)
タイトル	ロケットリーグ	VALORANT	VALORANT	VALORANT
参加チーム	11チーム	38チーム	90チーム	69チーム
視聴数	3,908回 (2023年9月1日現在) ※Youtubeアーカイブ含	12,811回 (2023年9月1日現在) ※Youtube、Twitch、 ミラー配信含	97,368回 (2023年9月1日現在) ※Youtube、Twitch、ミラー 配信含	108,688回 (2023年9月11日現在) ※Youtube、Twitch、ミラー配信含

c) ICT施設開設支援

2020年10月に市と市内に拠点を有する民間事業者との間で連携協定が結ばれ、2022年4月にICT教育が充実した学童と、eスポーツも実施可能なICTルームも備えた施設「スカピア」が開設された。

d) セミナー開催

2021年には地元企業などを主なターゲットとしたオンラインセミナーが開催された。

2) eスポーツの活用により解決しようとした地域課題

市では、地域コミュニティの活性化、文化の定着をeスポーツ活用における大きなテーマとしており、具体的には子どもの将来の選択肢を増やし、可能性を広げることや、街のポテンシャル・魅力の向上、eスポーツを通じた交流人口の創出を目指して取り組んでいる。

3) eスポーツの活用に取り組み始めたきっかけ

市では2013年から、サブカルチャーを活用した観光PRの一環として、ポケモンGO、モンスターハンターなど、eスポーツとのコラボイベントを行っており、PCメーカーや、ゲームの開発・運営会社と協働してきた。これら観光の取組を素地として、市として2019年12月からeスポーツに取り組むこととした。

4) 実施体制

高校eスポーツ部設立・教育支援においては、高校eスポーツ部設立の働きかけは、市から県教育委員会に了解をとったうえで各学校に対して行っている。教員の監督のもと、活動計画を立てる、ルールを決めるなどの日々の活動については、高校生自身が運営している部が多い。PCの貸与については、PCメーカーからの支援を受けて無償である。なお、外部指導者によるコーチングについては、費用面の負担から取組が進んでおらず、高校生自身が工夫しながら活動を行っている。

「Yokosuka e-Sports CUP」は多くの企業の協賛を得て取り組んでおり、ICT施設「スカピア」の運営は民間事業者が行うなど、適宜、民間事業者の協力を得て事業を実施している。

また、市では、2023年5月に「Yokosuka e-Sports Partners」制度を設立しており、2023年8月現在において47企業・団体が参画している。同制度は、まずは市が調整役となりつつも、その後は学校、企業、プロチームなどが主体的に市での取組を展開できるプラットフォーム

51 横須賀市提供資料

ムとして設けており、取材時までには自作PC組立教室や、eスポーツ部の部員に炭酸飲料を提供する取組⁵²などが行われている。

5) 対象層にeスポーツを広める上でのポイント

高校部活動の部員募集においては、eスポーツが好きな高校生が進んで入部する。タイトル選定においては、基本的に高校生が取り組みたいタイトルを採用しつつも、全国大会が行われているタイトルを市が紹介するなどの情報提供も実施された。

eスポーツに取り組むこと自体については、教員も含めて総じて前向きである一方で、費用負担が生じる場合の対応については議論になるケースがある。例えば、部員増に伴う備品購入については、学校主体で対応している。

6) 予算・補助金について

2023年度の予算額は2,000万円超である。一般財源予算は充当されず、内閣府のデジタル田園都市国家構想交付金、神奈川県補助金（オンライン配信等における新型コロナウイルス感染症対策関連の補助金等）、企業版ふるさと納税等により全額をまかなっており、市からの持ち出しは生じていない。

7) 市内における理解について

市では反発・懸念などはなく、取組に対して前向きな傾向である。特に若い世代からは前向きな反応が得られていると感じている。

8) ゲーム障害への意識について

既存のパソコン研究会などから部門発展するケースも多く、他の部活動と同様、創設時には高校生たちが自発的に実施時間を定めるなどのルール作りを行い、こうした高校生自身によるルール運用で十分にゲーム障害への対策がとられている。また、教師、保護者の理解も得られており、保護者からは自宅より学校の部活の方が、ゲームへの取組を管理されていて安心できると評価されている。

9) 取組による効果

a) 高校生が得られる効果

eスポーツによる高校生の成長を見ると、通常のスポーツ部活は3年生が強く上下関係のつながりを求められることが多いが、eスポーツ部では、フラットな関係による絆が生まれている。例えば、あまり話さない高校生が、高校eスポーツ部の活動において、キャプテンとしてメディアなどに出演するなどの経験を積み、積極的に意見を出すようになるという姿が見られている。

また、プロ野球選手になる高校球児が少ないことと同様に、卒業後のキャリア選択で、eスポーツのプロ選手になる部員は稀である。一方で、eスポーツの大会に参加する経験を経て、近年成長している配信や音楽など関連産業に関わりたいという声はあり、eスポーツ部の活動は、高校生がキャリアを考え、好きなことを見つける1つのきっかけとなっている。

IT教育の一環として、ICTプロフィシエンシー検定試験（略称：P検）などの資格を部

52 eスポーツのプレイにおける疲労感の高まりが抑えられ、また判断力の維持などに寄与するとされている。（Asahi Soft Drinks「炭酸水×eスポーツ！？日常をより豊かにする炭酸水研究とは？」
(<https://note.com/asahiinryo100yg/n/nea47f6096ce>)

活動で合わせて取得するなど、高校生のITスキル向上に関連づけている高校もある。

b) 高校が得られる効果

eスポーツへの取組により、オープンスクールで学校が着目され、eスポーツ部の存在をきっかけに入学する生徒がいるなど、高校のブランドイメージ向上にeスポーツ部が寄与している。

c) 企業が得られる効果

市の取組に協力する企業にとっては、自治体との協働実績により、信頼度が向上するとのメリットがある。

10) 今後の取組について

今後は、高校だけでなく小・中学校や高齢者・障害者への普及など、eスポーツをする機会、支える機会の拡充をさらに進め、市民に向けたeスポーツの普及・認知を進めていきたいと考えている。なお、企業版ふるさと納税等の獲得においては、ニュースバリューとして全国初の取組であることが重要であり、市としては引き続き先進的な取組に注力する予定である。

②東京都江戸川区における中高生の交流施設へのeスポーツの導入（2021年度開始）

※「共生社会の実現」分野にて掲載

区内における子ども向けの交流施設においてeスポーツブースを導入し、ブースの運営や大会企画への巻き込みにおける成長機会の提供や、多世代交流拠点や障害者施設などとの交流機会を創出している事例として、江戸川区及び共育プラザ中央の運営委託先である特定非営利活動法人キッズドアへヒアリングを実施した。事例の詳細は「共生社会の実現」分野にて掲載しているため、学校以外の施設においてeスポーツを活用している事例として、適宜ご参照いただきたい。

図表115 江戸川区へのヒアリング実施概要及び事例のポイント

実施日	2023年8月23日（水）
ヒアリング実施先	東京都江戸川区文化共育部健全育成課、特定非営利活動法人キッズドア（共育プラザ中央の運営委託先）
取組概要	区内に7館ある子ども向けの交流拠点「共育プラザ」の全館において、eスポーツコーナーの設置や、定期的なeスポーツ活動など、様々な形でeスポーツを取り入れている。
事例のポイント	共育プラザ各館において交流の機会を生み出していることに加え、eスポーツコーナーのルール運用や、大会の企画運営に中高生を巻き込むことで成長につなげている。
地域概況	人口：688,153人 面積：49.90km ² 一般行政部門職員数：3,188人

③沖縄県渡嘉敷村におけるオンライン部活動としてのeスポーツの活用（2022年度開始）

島しょ部において、オンライン部活動としてeスポーツ部の実証実験を実施し、部活動の選択肢の幅を広げた事例として、渡嘉敷村へヒアリングを実施した。概要及び事例のポイントは下表のとおりである。

図表116 沖縄県渡嘉敷村へのヒアリング実施概要及び事例のポイント

実施日	2023年9月13日（水）
ヒアリング実施先	沖縄県渡嘉敷村教育委員会
取組概要	村内の中学校におけるオンライン部活動の実証実験において、eスポーツ部の活動を実施した。
事例のポイント	オンラインでの部活動とeスポーツの相性は良く、中学生からの人気も高いため、生徒数が限られる島しょ部の学校でも部活動の選択肢を増加できる。また島外の指導者などのコミュニケーション機会の創出にもつながる。
地域概況	人口：695人 面積：19.23km ² 一般行政部門職員数：31人

1) 取組内容

部活動がバドミントン部のみの中学校において、タイトルにはリーグオブジェンドを選定した、eスポーツのオンライン部活動の実証実験が実施された。活動は島内の公民館にて、毎週土曜日の午前10時から12時に実施され、沖縄本島の高校のeスポーツ部のコーチがオンラインで指導を行った。活動には中学1～2年の9名（男子5名、女子4名）が参加した。実証実験期間中には、取組の成果として、部活動に参加した中学生と島内の大人との対戦大会が開催された。

2) eスポーツの活用により解決しようとした地域課題

渡嘉敷村は、沖縄県の慶良間諸島のうち、渡嘉敷島を含む14島からなる、島しょ部の自治体であり、村内で唯一の中学校である、渡嘉敷小中学校⁵³における中学生の生徒数は、31名と少なく、村内では複数の部活動ではなく、生徒数に応じ単一の部活動が実施されてきた。生徒数は年次による変動が大きいいため、近年では競技できる人数が少なくても活動できる競技として、バドミントン部のみが活動しており、男子4名、女子8名の計12名⁵⁴が参加している。中学3年生で引退するまでは、概ね半数程度の中学生がバドミントン部に加入する一方で、運動が苦手な部活に入らない中学生にとっては選択肢がない状況であった。

3) eスポーツの活用に取り組み始めたきっかけ

オンライン部活動の全国展開を目指す民間企業から、沖縄県の離島自治体に対して実証実験の参加についてのオファーがあり、中学生に良い影響があると期待されたことと、オンラインで島外の人と新たな関わりが持てることから、村が手挙げしたことで、実証実験の実施が決定した。なお実証実験期間において、eスポーツと並行してダンスのオンライン部活動も実施された。

4) 実施体制

事業設計は、実証実験を企画した民間事業者が東京からオンラインで行った。またeスポー

53 小中学校併置校

54 2023年10月時点、3年生は引退しているため、1年生と2年生のみ参加している。

ツ部に参加する中学生全員が欠席となった場合はオンライン接続を行わないため、事前の出欠確認が実施され、当該事業者がオンラインにて実施した。なお実際に部活動が中止となるケースは実証実験期間中において無かった。

村は活動場所である公民館の確保、当日の活動の見守りを行い、活動場所の設営等は、活動に参加する中学生自身が行った。また公民館への専用回線の敷設、eスポーツのコーチとの調整は、実証実験を企画した民間事業者とは別の民間事業者が実施した。ゲーミングPCは、PCメーカーから実証実験期間に無償貸出された。

なお、実証実験は2022年度にて終了した一方で、将来的にeスポーツのオンライン部活動を再開する検討をしている。その場合には地域移行⁵⁵のイメージにて、活動時の見守りは村内の有志に賃金を支払う形で、事前の出欠確認は地域の事業者への委託にて、コーチングは沖縄本島の指導者に依頼する構想である。

なお、中学生側からの希望数が少なければ、中学3年生に声をかけることも事前には想定しており、実際に参加を希望する中学3年生が多数いたものの、想定よりも中学1～2年生における希望が集まったことから、中学1～2年生のみで活動が実施された。

5) 対象層にeスポーツを広める上でのポイント

大人との対戦大会においては、コーチにより、中学生がどのように助け合っているか、指導者から解説がなされたことで、保護者におけるeスポーツの効果の理解促進に寄与した。

6) 予算・補助金について

実証実験のため、村としての予算拠出はなく、企画した民間事業者が費用を拠出した。今後、部活動を実施する場合には、デジタル田園都市国家構想交付金などの補助金の活用を検討している。

7) 庁内における理解について

eスポーツについて興味を持つ職員が多く、ポジティブな反応であった。また運動部とは異なり、男女混合で実施できる点は、庁内検討においてメリットとして挙げられた。

8) ゲーム障害への意識について

活動開始時に指導者から、活動におけるルールや留意点が伝達された。データをもとに、ネガティブな声掛けが萎縮につながり、パフォーマンスが落ちることが説明されたことで、部活動中の中学生はポジティブな言葉で励まし合い、活動をしていた。ある保護者からは、自宅でCall of Duty⁵⁶をプレイする際には口調が強いが、部活動でリーグオブレジェンドをしている時は良い雰囲気プレイできているとの声があった。活動時間は、国の土曜部活動時間の基準に合わせ、2時間と設定しており、村としては、ルールに則って部活動として取り組む分には、ゲーム障害などに関する心配はないと考えている。

9) 取組による効果

オンライン部活動の導入により、中学生たちからはまた参加したい、高校でも継続したいという声があり、中学生が希望する部活動を選択肢として確保できた。また、eスポーツに

55 これまで学校部活動が担ってきた機能を地域クラブ活動などに移行することを指し、文部科学省は2023年から2025年までを「改革推進期間」と位置付け、地域クラブ活動への移行などを推進している。

56 FPSゲーム

については中学生からのニーズが高いことが分かった。

活動において、島内の大人との対戦では、中学生自身で作戦を立案し、リーダーを中心に指揮系統を整える様子が見られ、コミュニケーションの機会の創出やチームワーク力の向上など、他の団体競技と同様の効果が確認できた。キーボードの扱いも不慣れだった中学生が、ゲームをプレイする中で操作に慣れるなど、ITツールへの慣れもみられた。

地域としても、通信環境整備、指導のあり方などの導入経験が得られ、取組を通してオンライン部活のハードルが下がった。

10) 今後の取組について

島内に高校がないため、中学生は本島の高校に進学した後、バドミントンに限らず、興味関心のある部活動に入る中学生が多いが、他生徒との技量差を感じて諦めてしまうことも多い。島内にて、平日はリアルな部活動としてバドミントンに取り組み、土曜日はオンライン部活動でやりたいことに取り組むことで、高校に馴染むことの手助けになるのではないかと考えている。

また、離島留学生にとっては、オンライン部活動の選択肢が増える環境は魅力で、留学のハードルが下がると考えられる。

オンライン部活動による負担について、地域移行のイメージで、教師以外でも安全管理ができる人に任せれば、教員の負担を増やさずに実現することが可能とみている。

3. 文献により調査した事例

文献により把握した取組事例を下表にて紹介する。

図表117 文献による調査事例

分野	自治体名	取組開始	取組内容
高齢者福祉	宮城県仙台市	2022 年度	民間事業者や市内の大学、eスポーツ関連団体と連携の上、eスポーツを活用したフレイル予防やデジタル・デバイドの解消に対する効果検証を目的として、高齢者の集いの場である老人福祉センターにて継続的にeスポーツを体験してもらう実証実験を実施した ⁵⁷ 。
	熊本県美里町	2020 年度	高齢者を対象として、「通いの場」を活用し、定期的なeスポーツのプレイ機会を設けている。併せて他県との交流大会の実施などの事業を実施している ⁵⁸ 。
	埼玉県鶴ヶ島市	2022 年度	市内の老人福祉センターを拠点として、高齢者を対象としてシルバー e スポーツの体験に継続的に取り組める環境をつくっている ⁵⁹ 。
共生社会の実現	神奈川県川崎市	2021 年度	身体等に障害があっても楽しむことができるように開発されたコントローラーを使いゲーム操作を体験できるイベントを開催した ⁶⁰ 。
教育	群馬県	2022 年度	県主催で U19 e スポーツ選手権を開催している。タイトルとしては、チームワークやコミュニケーション能力、戦略的思考が必要なリーグオブレジェンドと、VALORANT を採用している ⁶¹ 。
観光・産業振興	大阪府泉佐野市	2022 年度	交流人口の拡大を目的として、全国の高校生を対象とした「eスポーツキャンプ」等イベントの開催や、eスポーツ施設である「e スタジアム泉佐野」の設置などを実施している ⁶² 。

57 仙台市「eスポーツを活用！高齢者のフレイル予防等に関する共同実証実験の成果報告会を開催します」

(<https://www.city.sendai.jp/korekikaku-kikaku/kishahappyou/2022-e-sportsseikahoukokukai.html>)

58 美里町「eスポーツでいい里づくり事業について」

(<https://www.town.kumamoto-misato.lg.jp/q/aview/2/11188.html>)

59 鶴ヶ島市「シルバー e スポーツ・デジタル活用支援（スマホ教室・相談）について」

(<https://www.city.tsurugashima.lg.jp/page/page009856.html>)

60 川崎市「令和3年度『障害者のためのチャレンジ！eスポーツ in 川崎ルフロン』を開催しました」

(<https://www.city.kawasaki.jp/2020olypara/page/0000137319.html>)

61 群馬県「『U19 e スポーツ選手権2023』開催決定！」(<https://www.pref.gunma.jp/site/houdou/607668.html>)

62 泉佐野市「eスポーツの取組み」

(<https://www.city.izumisano.lg.jp/kakuka/seicyou/omotenasi/menu/10074.html>)

分野	自治体名	取組開始	取組内容
観光・産業 振興	神奈川県小田原市	2022 年度	2022 年 12 月に e スポーツの練習・体験施設である「e-zone」を開設した。また 2023 年 3 月には市の主催として初の大会である「小田原 e スポーツ 2023 ～春の陣～」が小田原域にて開催され、タイトルとしてはポケモンユナイトが採用された ⁶³ 。以降も継続的にイベントを開催している ⁶⁴ 。
	愛媛県愛南町	2020 年度	地産品である真鯛の魅力をアピールすることを目的として、松山大学の学生の企画・運営のもと、町主催の e スポーツ大会「撃鯛杯」を開催しており、大会の合間に愛南漁協オンラインショップへの誘導を実施している ⁶⁵ 。大会は継続的に実施しており、2023 年 2 月には第 3 回大会を実施した。
	北海道札幌市	2020 年度	市内事業者による e スポーツの分野での新たな事業展開を目的として、e スポーツビジネスセミナーを開催した ⁶⁶ 。

63 小田原市「小田原 e スポーツ（令和 4 年度）」

(<https://www.city.odawara.kanagawa.jp/kanko/topics/p34494.html>)

64 小田原市「小田原 e スポーツ（令和 5 年度）」

(<https://www.city.odawara.kanagawa.jp/kanko/topics/p36087.html>)

65 松山大学「e スポーツで愛南町の魅力を発信—第 3 回撃鯛杯—」

(<https://www.matsuyama-u.ac.jp/topics/topics-224823/>)

66 札幌市「「札幌 e スポーツ×ビズセミナー2022」等を開催しました」

(<https://www.city.sapporo.jp/keizai/contents/esports/esportsbizseminar2022.html>)