

第5章

提言

第5章 提言

1. 社会情勢を踏まえたeスポーツ活用の意義・メリット

我が国における高齢化率は、2023年1月1日現在において28.6%⁶⁷であり、多摩・島しょ地域においては25.6%⁶⁸を占め、人口のうち4人に1人が高齢者である。また、2050年には全国における高齢化率が37.1%⁶⁹に、多摩・島しょ地域における高齢化率が34.2%⁷⁰に達するとみられており、今後、ますます医療や介護の問題が深刻化すると想定される。

他方、我が国における子どもの割合⁷¹は、2023年1月1日現在において11.7%⁷²、多摩・島しょ地域において11.8%⁷³であり、2050年には全国において9.9%⁷⁴まで、多摩・島しょ地域においても10.2%⁷⁵まで低下するとみられている。少子化の進行が見込まれている中、児童、生徒がPC端末を1人1台使用できる環境を整備し、併せて学校において高速大容量の通信ネットワークを整備することで学習活動の一層の充実を目指すGIGAスクール構想の実現⁷⁶が目指されるなど、ICTを利活用することで子どもの学びを充実させる取組が広がりつつある。

また、2014年には国連総会において採択された「障害者の権利に関する条約」が我が国において批准⁷⁷された。同条約における障害者が社会に参加し、包容されることを促進するとの理念を実現するため、国は2017年にユニバーサルデザイン2020行動計画⁷⁸を決定し、障害の有無に関わらず、女性も男性も、高齢者も若者も、すべての人がお互いの人権や尊厳を大切に支え合い、誰もが生き生きとした人生を享受することのできる共生社会の実現に向けて、様々な領域で取組がなされている。

これらの社会情勢を踏まえ、eスポーツは「年齢、性別、障害の有無によらず楽しめる」「コミュニケーションツールとして活用できる」といった点から、「高齢者福祉」「共生社会の実現」「教育」などの分野における地域課題を解決するためのツールとして活用されつつある。

67 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）」

68 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）」

69 国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口（令和5年推計）」

70 国立社会保障・人口問題研究所「日本の地域別将来推計人口（令和5（2023）年推計）」

71 総人口における15歳未満人口の占める割合

72 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）」

73 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）」

74 国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口（令和5年推計）」

75 国立社会保障・人口問題研究所「日本の地域別将来推計人口（令和5（2023）年推計）」

76 文部科学省「GIGAスクール構想の実現へ」

(https://www.mext.go.jp/content/20200625-mxt_syoto01-000003278_1.pdf)

77 外務省「障害者の権利に関する条約（略称：障害者権利条約）」

(https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/jinken/index_shogaisha.html)

78 首相官邸「ユニバーサルデザイン2020行動計画」

(https://www.kantei.go.jp/jp/singi/tokyo2020_suishin_honbu/ud2020kkkaigi/pdf/2020_keikaku.pdf)

図表118 自治体がeスポーツを活用する際に意識されているポイント

<p>①年齢、性別、障害の有無によらず楽しめる（インクルーシブ） eスポーツは、年齢、性別、障害の有無によらず楽しめる、インクルーシブなツールである。このことから、障害者と健常者がともに競い合う、高齢者に対して若者がプレイ方法を教えながら楽しむなど、自然な形で交流を生み出すことができる。</p> <p>②コミュニケーションツールとして活用できる eスポーツにおける対戦においては、作戦の立案や実行、励まし合い、プレイヤーの応援、操作方法のレクチャーなど、多様なシーンにおいてコミュニケーションが生まれ、互いに絆が醸成される。特にeスポーツには、コミュニケーションが苦手であったり、既存のイベントには興味がなかったりした人々の参加を促す力があると、複数の先進事例において報告されており、この点において従来のスポーツとは異なる特性がある。</p>
--

図表119 eスポーツを活用する目的（例）

分野	eスポーツを活用する目的の例
高齢者福祉	<ul style="list-style-type: none"> ・ フレイル予防（社会性の低下の抑止） <ul style="list-style-type: none"> ➢ 高齢者コミュニティにおける既存の活動（ゲートボールや手芸、サロンでの交流など）には参加していない高齢者であっても、eスポーツの活動であれば参加しやすく、フレイル予防の1要素である社会性の低下の抑止に寄与できる。 ・ デジタル・デバイドの解消 <ul style="list-style-type: none"> ➢ eスポーツを通じてデジタル機器に親しみを持ってもらうことで、ゲームができるツールとしてスマートフォン教室に誘導することができる。
共生社会の実現	<ul style="list-style-type: none"> ・ 障害者のウェルビーイング <ul style="list-style-type: none"> ➢ 障害者施設において、普段の作業では中々活躍できない人がeスポーツのプレイ時間では活躍できる、eスポーツを通じてコミュニケーションが生まれるなど、障害のある方のウェルビーイングに寄与できる。 ・ 障害者・健常者間の交流 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 障害者・健常者が同じトーナメントで戦う中、障害者のプレイヤーが好成績を収めるなど、障害の有無に関わらず、同じ土俵で競い合うことができる。 ・ 多世代交流 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 高齢者に対して若者がプレイ方法を教えながら楽しむなど、自然な形で交流を生み出すことができる。

分野	eスポーツを活用する目的の例
教育	<ul style="list-style-type: none"> ・ 戦略思考やチームワーク、コミュニケーション能力の向上 <ul style="list-style-type: none"> ➢ チーム制のタイトルに取り組む中で、戦略を考える、チームワークを上げる、コミュニケーションをとるといった能力が向上する。 ・ ICT 分野など関連領域におけるキャリア形成を考えるきっかけづくり <ul style="list-style-type: none"> ➢ スマートフォンで情報収集が完結する昨今において、eスポーツはPCに親しむきっかけとなる。また、大会の企画や運営などに中高生を巻き込むことで、ICT や配信などの分野でキャリアを形成してみたいと思うきっかけとなる。 ・ 自己肯定感の向上・活躍の場づくり <ul style="list-style-type: none"> ➢ 普段、ゲームをプレイすることで中々褒められにくい子どもがeスポーツをきっかけに褒められることで自己肯定感が向上する。 ・ (島しょ地域向き) 部活動の選択肢の増加・本土との交流機会の創出 <ul style="list-style-type: none"> ➢ eスポーツであればオンラインで遠隔地のコーチから教えることができ、島しょ地域の学校で部活動の選択肢を増やすことができる。

2. 取組の推進状況と多摩・島しょ地域における課題

2018年の「eスポーツ元年」以来、民間においてeスポーツが既に定着している一方で、多摩・島しょ地域においてeスポーツを活用する自治体は未だ4分の1ほどで、かついずれの自治体も1～2年以内に活用を開始しており、自治体におけるeスポーツの活用は、まだ始まったばかりである。

住民においては、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。その一方で、eスポーツの活用を検討していない自治体においては、住民からのニーズがないと認識している自治体が多く、自治体が想定しているニーズと実際のニーズの間に開きがある。

また、この1～2年で活用が広まったためか、eスポーツの活用を検討中・検討していない自治体では、課題として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といった点を挙げる割合が比較的高く、これら自治体においてeスポーツ活用は未知の領域として捉えられている。

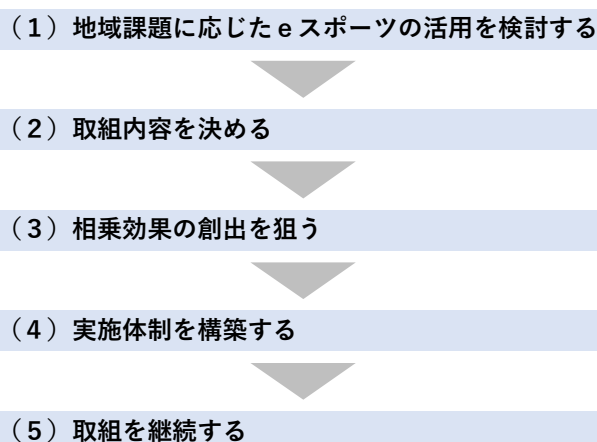
本報告書の「第4章 事例分析」においては、最新の事例について、自治体職員の役割や委託先事業者との役割分担など、自治体職員の目線から取りまとめていることから、参考にしてもらいたい。

特に、初期の取組事例においては、企業版ふるさと納税により実施するなど、連携先企業にとっての実証実験的な要素もあった一方で、この1～2年においては自治体が地域課題を背景として自らeスポーツを活用する事例が増えており、自治体にとって取り入れやすい事例が増えているものと思料する。

3. 多摩・島しょ地域の取組の推進に向けて

自治体がeスポーツの活用に取り組む意義・メリットや、取組の推進状況と多摩・島しょ地域における課題を踏まえ、先進事例を一般化した上で、検討段階ごとに自治体で整理すべきポイントを提案する。eスポーツ活用の第一歩を踏み出す際に、また既存のeスポーツ活用の取組をさらに発展させる際に、ぜひとも参照いただきたい。以下では、例示として自治体・住民アンケートの双方において関心が高かった「高齢者福祉」「共生社会の実現」「教育」の3分野を取り上げている。

図表120 eスポーツの活用を検討する上でのステップ



(1) 地域課題に応じたeスポーツの活用を検討する

地域課題に応じて、どのような分野でeスポーツを活用するか検討する必要がある。例えば、先進事例においては下記のような目的を置いて事業に取り組んでおり、これらの分野におけるeスポーツの活用可能性は高いと考えられる。施設の利活用においてeスポーツの導入を検討する場合にも、eスポーツの活用による効果を引き出すために、何らか下記に挙げるような目的を設定することが望ましい。島しょ地域においては、eスポーツをオンライン部活動として取り入れることで、部活動の選択肢の増加や、本土との交流機会の創出につながるなど、地域が置かれている状況により、検討すべきポイントは異なる。

図表121 eスポーツを活用する目的 (例)

分野	eスポーツを活用する目的の例
高齢者福祉	フレイル予防（社会性の低下の抑止） デジタル・デバイドの解消
共生社会の実現	障害者のウェルビーイング 障害者・健常者間の交流 多世代交流
教育	戦略思考やチームワーク、コミュニケーション能力の向上 ICT 分野など関連領域におけるキャリア形成を考えるきっかけづくり 自己肯定感の向上・活躍の場づくり (島しょ地域向き) 部活動の選択肢の増加・本土との交流機会の創出

eスポーツの活用を担当する部署について、先進事例では、「高齢者福祉」「共生社会の実現」「教育」などの分野を所管する部門が実施する場合と、企画部門などが横断的に実施する場合の双方がある。所管課の立場から検討する場合、所管領域から事業の目的を検討した上で、それに付随した相乗効果を狙うことができる。企画部門の立場から検討する場合、上記の分野等における事例を手がかりとしてeスポーツの活用目的を設定した上で、俯瞰的な立場から所管課に働きかけることができる。

(2) 取組内容を決める

eスポーツの活用に取り組むための目的に沿って、取組内容を具体的に検討する。ここでは、目的に応じた取組内容の例について、先進事例を参考に記載している。

ひとえにeスポーツの活用と言っても、高齢者に適するeスポーツタイトルと、若年者に適するタイトルは異なるなど、解決したい地域課題に応じて、実施すべき取組は変わる。よって、取組内容を検討する前に、目的を検討することが重要である。

図表122 eスポーツを活用した取組内容 (例)

分野	eスポーツを活用する目的	取組内容の例
高齢者福祉	フレイル予防 (社会性の低下の抑止)	・ 既存の高齢者コミュニティにおける出張 e スポーツ講座の実施
	デジタル・ディバイドの解消	・ e スポーツ体験をきっかけとしたスマートフォン相談会などへの誘導
共生社会の実現	障害者のウェルビーイング	・ 障害者施設におけるゲーム機、ソフト、アクセシビリティコントローラーの貸出・購入補助
	障害者・健常者間の交流	・ 障害者と健常者がともに対戦する大会の開催 ・ 障害者施設が開催する地域交流イベントへの e スポーツ導入支援
	多世代交流	・ 高齢者向け体験会における講師役としての学生ボランティアの巻き込み ・ 祭りなど地域イベントにおける e スポーツの導入支援
教育	戦略思考やチームワーク、コミュニケーション能力の向上	・ 部活動や地域でのクラブ活動としての e スポーツの導入 ・ 交流施設における e スポーツブースの開設 ・ 高齢者向け体験会等における講師役としての活躍の場づくり
	ICT 分野などのキャリア形成を 考えるきっかけづくり	・ 大会運営や配信における若年者の巻き込み ・ e スポーツをきっかけとした ICT 関連資格取得の推奨
	自己肯定感の向上・ 活躍の場づくり	・ ゲームを通じて褒め合うことによる、不登校生徒などの交流施設への巻き込み
	(島しょ地域向き) 部活動の選択肢の増加・ 本土との交流機会の創出	・ 中高生におけるオンライン部活動・地域活動としての e スポーツの導入

(3) 相乗効果の創出を狙う

単一の目的を選び、eスポーツに取り組むことができる一方で、先進事例の中には複数の目的を設定し、相乗効果を生み出している取組もあり、このためには取組間の関係性を予め整理することが必要である。

例えば下図のケースの場合、高齢者におけるフレイル予防を目的としたeスポーツ講座の開催と、中高生における戦略思考の獲得やチームワーク力の向上を目的とした地域クラブ活動が具体的取組としてある場合、高齢者向け体験会における講師役としての地域クラブ活動参加者を巻き込むことで、多世代交流の効果も生み出せる仕組みとなっている。

図表123 取組内容における関係整理の例

目的	取組内容	目的	取組内容
高齢者におけるフレイル予防	施設・コミュニティを単位としたeスポーツ講座の開催	中高生における戦略思考の獲得、チームワーク力の向上	地域クラブ活動としてのeスポーツの実践
目的	取組内容		
多世代交流、地域クラブ活動参加者のコミュニケーション能力の向上	高齢者向けeスポーツ講座における講師役としての地域クラブ活動参加者の巻き込み		

この例では、高齢者におけるeスポーツの定着、中高生の地域クラブ活動としての導入の双方において自治体が関与するとしているが、自治体内において既に中高生を対象とした民間の取組があるなどの場合には、それらの活動との連携について検討できる。

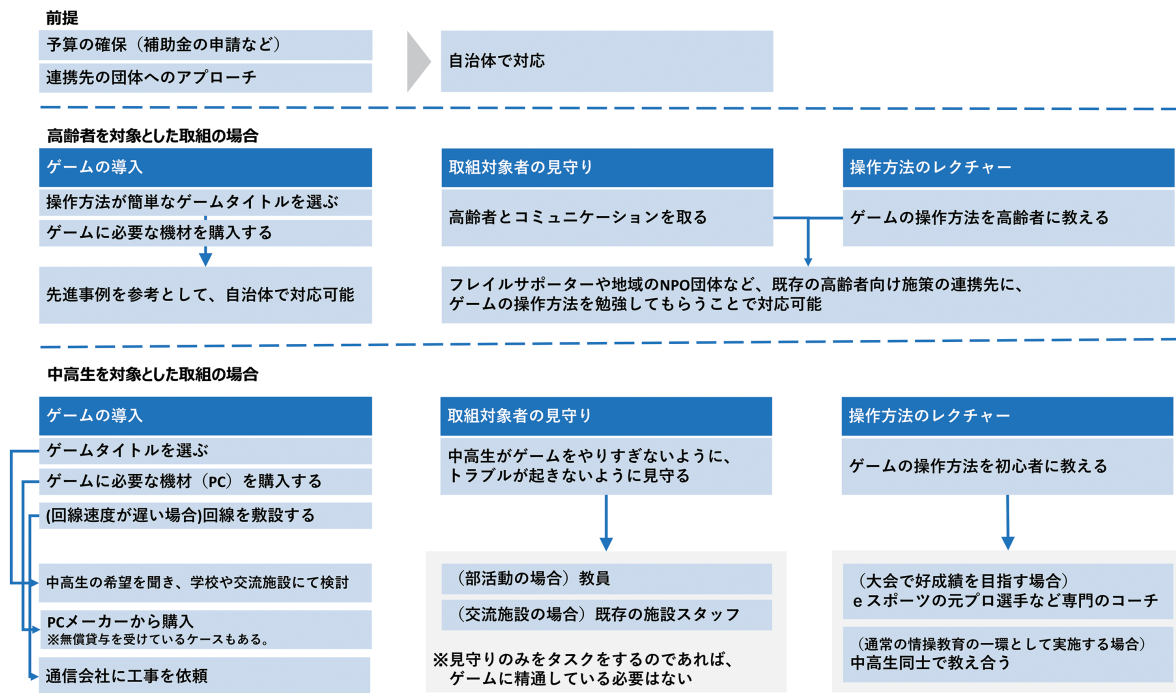
先進事例をみても、eスポーツの活用が自治体のみで完結することはなく、民間を巻き込む必要がある。民間に対して連携を打診する上では、取組間の関係性について予め精査し、事業を設計することが望ましい。

(4) 実施体制を構築する

自治体がeスポーツを活用するにあたって、先進事例においては、必ず民間を巻き込んで事業が実施されている。この時、どのような事業者や団体と連携すればよいかという点について検討する場合、まずは取組内容ごとに求められる民間のスキル、知識を整理する必要がある。

なお、補助金の申請や、取組に必要な各種団体への交渉等については、自治体の実施する必要がある。具体的に連携先の団体を検討するために必要なポイントとしては、「ゲームの導入」「取組対象者の見守り」と「操作方法のレクチャー」の分担等がある。

図表124 実施体制の検討フロー（例）



例えば、高齢者を対象とした取組を想定した場合、「ゲームの導入」にあたって、まずゲームタイトルの選定については先行事例を参考にすることができ、ルールが簡単であり、専用コントローラーが親しみやすいといった観点で、太鼓の達人やグランツーリスモが選ばれることが多い。機材の購入について、これらのタイトルは家庭用ゲーム機でプレイできるため、取組の規模に応じて必要なゲーム機、ソフト、コントローラー、モニターの台数を自治体側で見積もればよい。「取組対象者の見守り」については、フレイルサポーターや地域のNPO団体など、既存の連携先が一定のスキルを有している。タイトルが太鼓の達人やグランツーリスモであれば、操作方法は「太鼓型のコントローラーにバチを振り下ろす」「コースと車種を選定してハンドルとブレーキ、アクセルで操作する」といった程度であるため、「取組の対象者の見守り」のスキルを持つ既存の連携先に少し勉強してもらうことで、十分に対応できるため自治体と既存の連携先のみで事業を実施できる。

中高生を対象としてPCゲームに取り組む場合、「ゲームの導入」について、中高生における人気タイトルは移り変わるため、タイトルを選定・購入する上では、学校や交流施設において中高生の希望を適宜ヒアリングするなど、自治体が決めすぎないという点も重要である。なお、ゲーミングPCをPCメーカーから購入する必要があるが、交渉の上、eスポーツ普及の観点から無償にて貸与を受けている事例もある。

「操作方法のレクチャー」について、技量の向上という観点ではeスポーツの元プロ選手などから、専門的なコーチングを受けられれば望ましい。ただし、他の部活動と同様にプレイ方法は中高生同士で教え合うこともできる。「取組対象者の見守り」については、部活動であれば指導者、交流施設での取組であれば既存のスタッフにて対応可能であり、よって自治体と学校もしくは交流施設との連携において事業を実施することができる。

上記のようなスキル、知識からの必要性のほか、自治体職員でも対応可能であるが手間のかかる作業を委託することも検討できる。

なお、従来においては暴力性を少しでも伴うゲームは、自治体の取組として扱えないとの認識があった一方で、ゲームにおいて敵をヒットすることと現実には、それぞれ別物であるこ

ととして、若年者を対象とした取組において、リーグオブジェンドのようなMOBAや、VALORANTのようなFPSが導入される事例も見られる。戦略思考の獲得やチームワーク力の向上という観点では、これらのゲームの方がリズムゲームなどよりも望ましいとの考え方もある。ただし、CEROレーティング⁷⁹は遵守しなければならない。

(5) 取組を継続する

eスポーツを活用することによる効果は、対象層によるeスポーツのプレイの継続により生まれることから、地域においてeスポーツの定着を図ることは重要である。

なお、自治体の取組への参加者を対象として、認知能力の向上などの効果検証を行う場合、自治体の立場からは取組への参加を強制できないことやサンプル数の都合から、学術研究において言及されているような効果を確認できないケースがある。また、専門的な分析を外部に委託した場合、高額な費用を要する。よって先進事例においては、複数あるフレイル予防の取組の一部として位置付けてeスポーツ単体での効果検証は行わない、アンケートにより満足度を聞くに留めるなど、効果検証に負担をかけない工夫がなされている。なお、補助金を活用するなどの都合で効果検証が求められる場合、適宜、大学等と連携して取り組むことができる。

79 特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構（略称：CERO）が審査する年齢別レーティング。A：全年齢対象、B：12才以上対象、C：15才以上対象、D：17才以上対象、Z：18才以上のみ対象の5区分がある。

4. おわりに

本調査研究では、様々な対戦型ゲームを想定して、「年齢や性別、障害の有無によらず楽しめるインクルーシブ性がある」「絆の形成や認知機能向上に寄与する」といった観点からeスポーツを活用することについて、社会的意義を整理した。こうした観点は「誰一人取り残さない」というSDGsの理念にも通じる。

その上で、自治体アンケートによれば、多摩・島しょ地域では、近年、活用自治体が増加しているものの、実際に活用している自治体は未だ4分の1ほどに留まっている。eスポーツの活用はこの1～2年で活用が広まってきている草創期であり、活用していない自治体にとっては、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など、未知の領域として認識されていることが分かった。また、eスポーツの活用を検討していない自治体においては、住民からのニーズがないと認識している自治体が多い。

一方、住民アンケートによれば、行政が年齢や性別、国籍、身体能力や障害などに関係なく参加できるといったeスポーツの持つ特性を活かして事業に取り組むことは、住民の多くから肯定的に見られており、eスポーツ活用未検討の自治体が想定している住民のニーズと実際のニーズに開きがあることが分かった。また、先進事例においても、多くの自治体で、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住民のニーズや副次的効果が高いとの評価もあり、eスポーツ活用は地域課題の解決に有効なツールとなりうる。

そのため、本調査研究では多摩・島しょ地域における状況を踏まえ、自治体・住民アンケートの双方において関心が高かった「高齢者福祉」「共生社会の実現」「教育」分野を中心に、最新の事例について取りまとめた。また、様々な地域課題の解決にも、eスポーツは多くの自治体で活用されていることから、活用する際のポイントについてもお示ししている。

これらの分野において、eスポーツを活用している先進事例では、フレイル予防や、障害者・健常者間の交流機会の創出、コミュニケーション能力の向上などの効果が得られており、自治体がeスポーツの活用に取り組むことは社会的な意義があると考えられる。

最後に、本調査研究が、自治体が政策を考える際の選択肢の一つとしてeスポーツを検討できるようになること、また、取組の更なる充実への一助となれば幸いである。