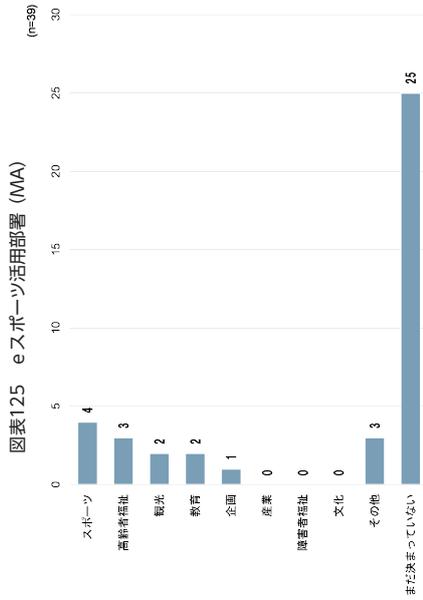


付録

資料1 多摩・島しょ自治体アンケート調査結果（本編未収録の図表）

1) eスポーツ活用部署（問1）

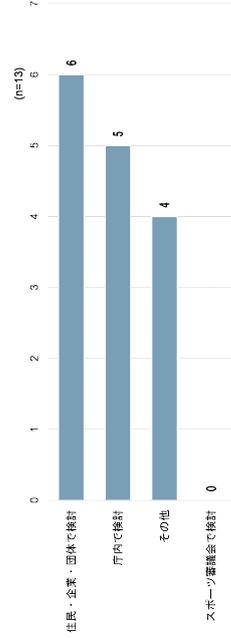
「まだ決まっていない」が最も高く25自治体、次いで「スポーツ」が4自治体、「高齢者福祉」が3自治体となっている。



2) eスポーツ活用事業の検討状況（問3）

eスポーツを活用する事業の実施状況について「実施している」「実施していない」「検討している」と回答した13自治体のうち、「住民・企業・団体で検討」を選択した自治体が最も多く6自治体、次いで「庁内で検討」が5自治体となっており、行政ではなく民間の検討が先行している自治体も見られる。スポーツ所管部署で検討していても審議会での検討は行われていない。

図表126 (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検討状況 (MA)



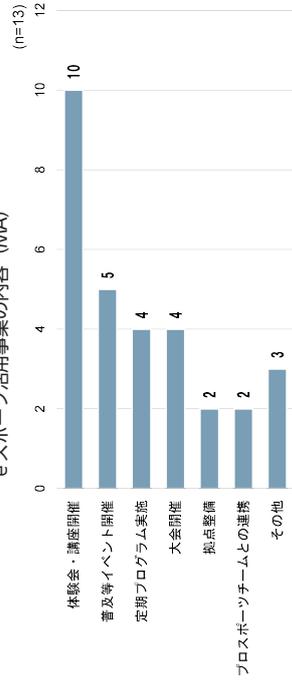
3) 地域課題の解決にeスポーツの活用を定めた計画（問5）

活用事業を実施している自治体を含むすべての自治体においてeスポーツの活用を定めた計画は策定されていない。

4) eスポーツ活用事業の内容（問7）

eスポーツを活用する事業の実施状況について「実施している」「実施していない」「検討している」と回答した13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10自治体、次いで「普及等イベント開催」が5自治体、「定期プログラム実施」「大会開催」が4自治体となっている。

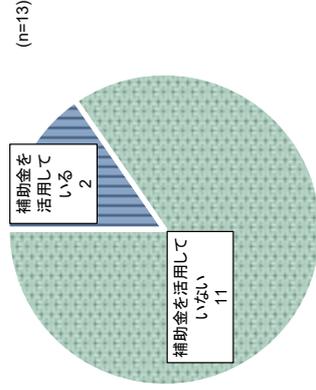
図表127 (eスポーツ活用事業について実施・検討を進めている自治体のみ)
eスポーツ活用事業の内容 (MA)



5) 補助金活用有無（問8）

eスポーツを活用する事業の実施状況について「実施している」「実施していない」「検討している」と回答した13自治体のうち、補助金を活用している自治体は2自治体、活用していない自治体が11自治体であった。

図表128 (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)
補助金活用有無 (SA)



図表129 補助金の活用内容 (FA)

内容
● 高齢社会対策区市町村包括補助事業 (東京都)
● 東京都政策企画局の「子供・長寿・居場所区市町村包括補助事業」:「みんなの居場所」創出プロジェクトに関する事業 (基盤整備あり) の採択を受け、令和4年度から3カ年計画で活用している。

6) ゲーム障害への対策の内容 (問11)

ゲーム障害につながる懸念のあるSNSの利用ルールを家庭で定めるよう周知している自治体が見られる。

図表130 ゲーム障害への対策の内容 (FA)

内容
● SNSの家庭ルールを作るよう学校から家庭に周知して、スマートフォンの使い方や使用時間のルールを作るよう促している。

7) ゲーム障害への対策の課題 (問12)

当事者・家庭がどのようにゲーム障害に向き合うかに委ねつつ、行政としては課題を認識して相談・対策の周知に臨めるか検討している。

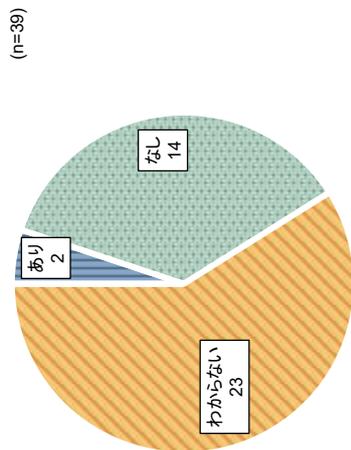
図表131 ゲーム障害への対策の課題 (FA)

内容
● 患者本人による改善に向けたモチベーションをどのように向上させるかが課題であると考える。
● 家庭での啓発となるため、家庭によってスタンスが異なる。
● 庁内外において認知を深めることが課題である。

8) 地域課題の解決にeスポーツを活用している団体の有無 (問13)

「あり」は2自治体、「なし」は14自治体で、「わからない」が23自治体となっている。

図表132 地域課題の解決にeスポーツを活用している団体の有無 (SA)



9) 地域課題の解決にeスポーツを活用している団体との協働 (問14)

地域課題の解決にeスポーツを活用している団体がある2自治体については、以下の協働を行っている。

図表133 地域課題の解決にeスポーツを活用している団体との協働の内容 (FA)

内容
● 市内でeスポーツ事業を行っている団体からお話をいただいたことをきっかけに、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令和4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。
● eスポーツイベント等の情報提供や視察。

資料2 多摩・島しょ自治体アンケート調査票

資料2 多摩・島しょ自治体アンケート調査票

1. 自治体の概要

自治体の名称
 所在地
 人口
 面積
 人口密度

2. eスポーツを活用する事業の実況

1. 実施している事業について、実施状況を教えてください。

1. 実施している事業
 2. 実施していない事業
 3. 実施している事業
 4. 実施していない事業
 5. 実施している事業
 6. 実施していない事業
 7. 実施している事業
 8. 実施していない事業
 9. 実施している事業
 10. 実施していない事業

2. eスポーツを活用する事業の実況

1. 実施している事業について、実施状況を教えてください。

1. 実施している事業
 2. 実施していない事業
 3. 実施している事業
 4. 実施していない事業
 5. 実施している事業
 6. 実施していない事業
 7. 実施している事業
 8. 実施していない事業
 9. 実施している事業
 10. 実施していない事業

3. eスポーツを活用する事業の実況

1. 実施している事業について、実施状況を教えてください。

1. 実施している事業
 2. 実施していない事業
 3. 実施している事業
 4. 実施していない事業
 5. 実施している事業
 6. 実施していない事業
 7. 実施している事業
 8. 実施していない事業
 9. 実施している事業
 10. 実施していない事業

4. eスポーツを活用する事業の実況

1. 実施している事業について、実施状況を教えてください。

1. 実施している事業
 2. 実施していない事業
 3. 実施している事業
 4. 実施していない事業
 5. 実施している事業
 6. 実施していない事業
 7. 実施している事業
 8. 実施していない事業
 9. 実施している事業
 10. 実施していない事業

5. eスポーツを活用する事業の実況

1. 実施している事業について、実施状況を教えてください。

1. 実施している事業
 2. 実施していない事業
 3. 実施している事業
 4. 実施していない事業
 5. 実施している事業
 6. 実施していない事業
 7. 実施している事業
 8. 実施していない事業
 9. 実施している事業
 10. 実施していない事業

6. eスポーツを活用する事業の実況

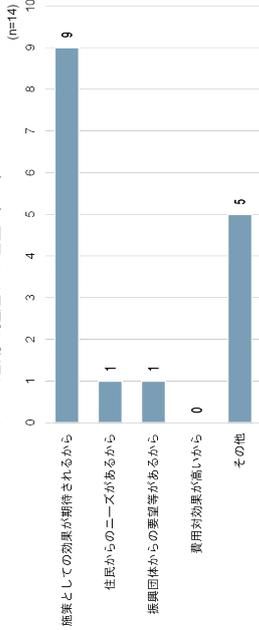
1. 実施している事業について、実施状況を教えてください。

1. 実施している事業
 2. 実施していない事業
 3. 実施している事業
 4. 実施していない事業
 5. 実施している事業
 6. 実施していない事業
 7. 実施している事業
 8. 実施していない事業
 9. 実施している事業
 10. 実施していない事業

10) e スポーツ活用を推進する理由 (問16)

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、「施策としての効果が期待されるから」を選択した自治体が最も多く9自治体で、「住民からのニーズがあるから」「振興団体からの要望等があるから」が1自治体となっている。その他については、施設の利活用の有効であることや、多様な人が参加しやすいコンテンツであること、地域課題解決の一助としての期待が挙げられている。

図表134 (e スポーツ活用の推進意向がある自治体のみ)
e スポーツ活用を推進する理由 (MA)



図表135 その他と回答した自治体のe スポーツ活用を推進する理由

e スポーツ活用を推進する理由 (その他)
● 現状の一番の理由は、スポーツセンターの新たな活用方法、また来館者増加のため。
● 普段の市民センター利用団体の活動に無いようなe スポーツのイベントはインパクトがあり、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もらう契機となるため、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。
● e スポーツは有効であるという仮説のもとに検証している段階なので未定だが、現時点ではe スポーツそのものを推進するというよりも、介護予防・健康づくりに有効な1つのコンテンツとして活用していく予定。
● e スポーツについては、性別や年齢、身体能力に関わらず誰もが参加しやすいという特徴があり、また市議会において取り上げられるなど市民の関心も高まっていることから、成功事例や効果などを研究している。

11) 調査研究に対する意見等 (問22)

図表136 その他意見 (FA)

内容
● e スポーツを活用することによって、様々な地域課題の解決に寄与することは理解できるが、その推進には多くの課題があり、解決に寄与する地域課題の内容も従来のスポーツ事業の範囲と大きく異なることから、「e スポーツ」という名称にとらわれず、当市でのどのような行政課題の解決手段としてe スポーツを活用するのかわかりやすいかを検討することが必要と考える。
● e スポーツの活用に興味はあるが、施設のインターネット環境の整備や事業運営に関する予算確保が難しい。

資料3 多摩・島しょ自治体の住民へのアンケート調査結果（本編未収録の図表）

1) 職業（問5⁶⁷）

回答者の職業は、「正社員・会社役員」の割合が最も高く36.7%となっている。次いで、「無職・定年（14.7%）」「パート・アルバイト・フリーター（14.4%）」となっている。

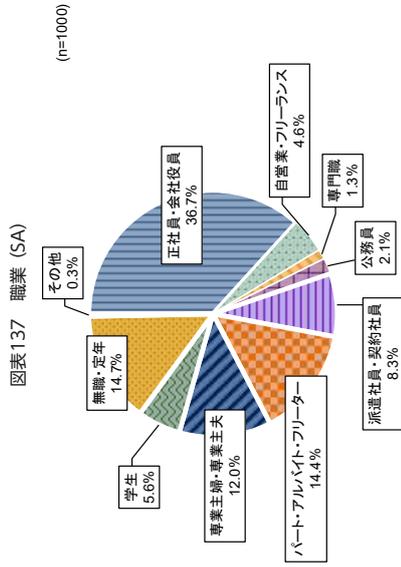


図20 心臓・血管疾患の発症について、重症化のリスクを教えてください

- 重症化のリスクを教えてください
1. 発症後、重症化する
 2. 人生、支障はない
 3. 重症化する人が少ない
 4. 発症後の経過は、軽微なことが多い
 5. その他（重症化する人が少ない）
 6. 重症化する人が少ない
 7. 重症化する人が少ない
 8. 重症化する人が少ない
 9. 重症化する人が少ない
 10. その他
 11. その他（重症化する人が少ない）



図21 心臓・血管疾患の発症について、重症化のリスクを教えてください

- 重症化のリスクを教えてください
1. 発症後、重症化する
 2. 人生、支障はない
 3. 重症化する人が少ない
 4. 発症後の経過は、軽微なことが多い
 5. その他（重症化する人が少ない）
 6. 重症化する人が少ない
 7. 重症化する人が少ない
 8. 重症化する人が少ない
 9. 重症化する人が少ない
 10. その他
 11. その他（重症化する人が少ない）

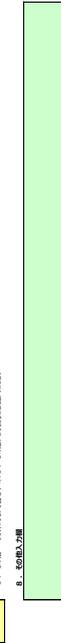
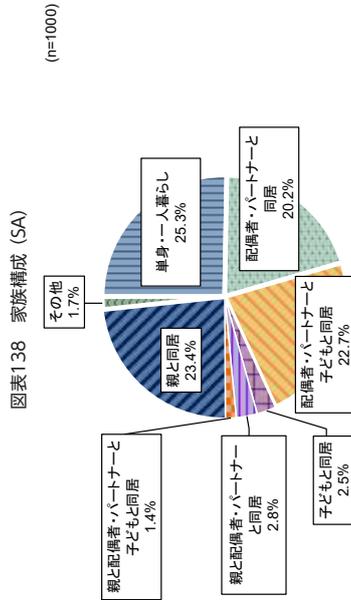


図22 本編のアンケート調査結果について、ご意見をお聞かせください

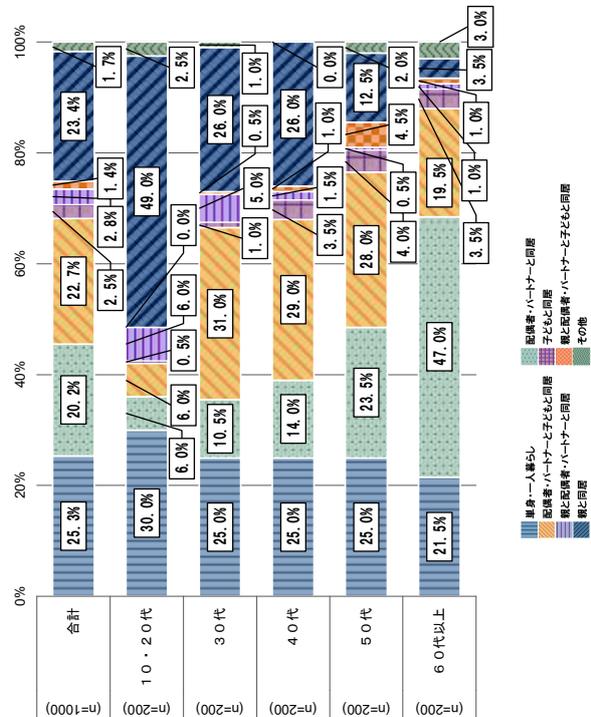


2) 家族構成 (問6)

家族構成は、「単身・一人暮らし」の割合が最も高く25.3%となっている。次いで、「親と同居 (23.4%)」「配偶者・パートナーと同居 (22.7%)」となっている。

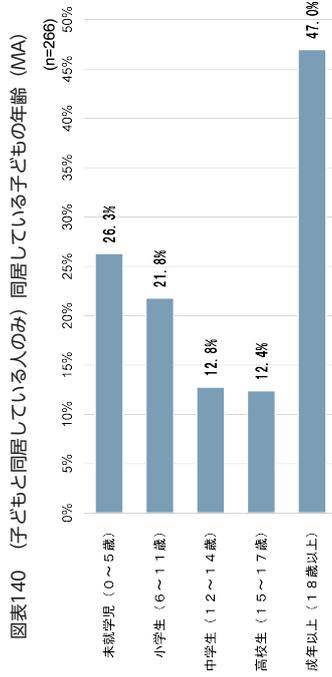


図表139 年齢別・家族構成 (SA)



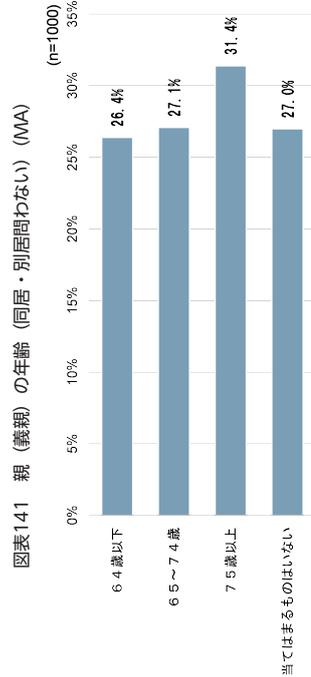
3) 同居している子どもの年齢 (問7)

同居している子どもの年齢は、「成年以上 (18歳以上)」の割合が最も高く47.0%となっている。次いで、「未就学児 (0～5歳) (26.3%)」「小学生 (6～11歳) (21.8%)」となっている。



4) 親の年齢 (問8)

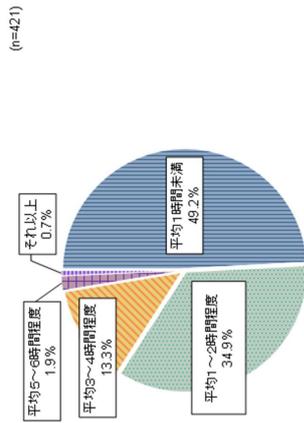
同居・別居を問わず、自身の親 (義親含む) の年齢は、「75歳以上」の割合が最も高く31.4%となっている。次いで、「65～74歳 (27.1%)」「当てはまるものはない (27.0%)」となっている。



5) コンピューターゲームの1日のおおよそのプレイ時間 (問10)

コンピューターゲームの1日のおおよそのプレイ時間は、「平均1時間未満」の割合が最も高く49.2%となっている。次いで、「平均1～2時間程度 (34.9%)」「平均3～4時間程度 (13.3%)」となっている。

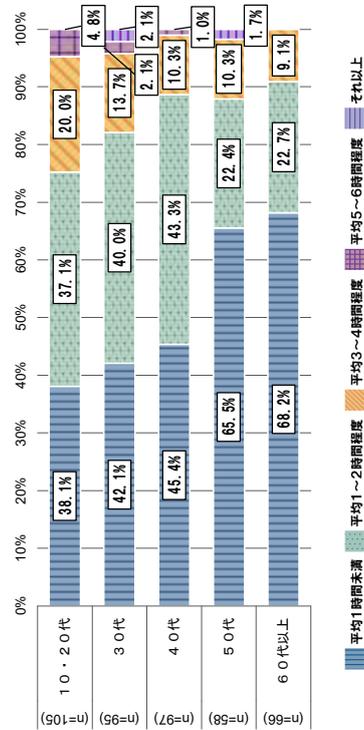
図表142 コンピューターゲームを週1～2回程度以上プレイしている人のみ
コンピューターゲームの1日のおおよそのプレイ時間 (SA)



注) 選択肢「それ以上」は「平均5～6時間程度」以上を指す。

年齢別に見ると、年齢が上がるほど、1日のプレイ時間は短くなる傾向が見られる。

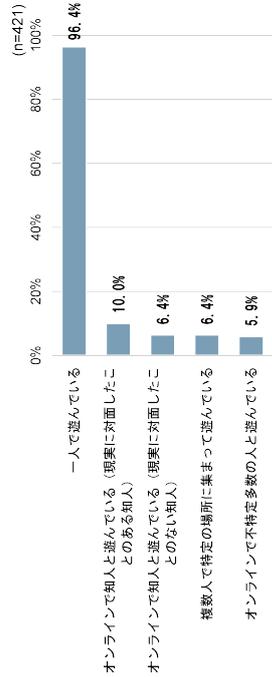
図表143 年齢別・コンピューターゲームの1日のおおよそのプレイ時間 (SA)



6) ゲームをプレイする相手 (問12)

ゲームをプレイする相手は、「一人で遊んでいる」の割合が最も高く96.4%となっている。次いで、「オンラインで知人と遊んでいる (現実に対面したことのある知人) (10.0%)」「複数人で特定の場所が集まって遊んでいる (6.4%)」「オンラインで知人と遊んでいる (現実に対面したことのない知人) (6.4%)」となっている。

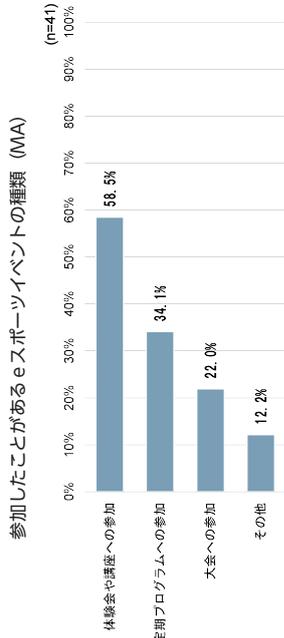
図表144 コンピューターゲームを週1～2回程度以上プレイしている人のみ
ゲームをプレイする相手 (MA)



7) 参加したことがあるeスポーツイベントの種類 (問21)

参加したことがあるeスポーツイベントの種類は、「体験会や講座への参加」の割合が最も高く58.5%となっている。次いで、「定期プログラムへの参加 (34.1%)」「大会への参加 (22.0%)」となっている。

図表145 (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種類 (MA)



資料4 多摩・島しょ自治体の住民へのアンケート調査票
1) スクリーニング

Q1
 ... ▼
 どちらの都道府県に居住していますか。

Q2
 ... ▼
 どちらの区市町村に居住していますか。

Q3
 あなたの自認する性別についてご回答ください。
 1 男性
 2 女性
 3 その他
 4 回答しない

Q4
 あなたの年齢についてご回答ください。
 1 10・20代
 2 30代
 3 40代
 4 50代
 5 60代以上

Q5
 あなたの職業についてご回答ください。
 1 正社員・会社役員
 2 自営業・フリーランス
 3 専門職
 4 公務員
 5 派遣社員・契約社員
 6 パート・アルバイト・フリーター
 7 専業主婦・専業主夫
 8 学生
 9 無職・定年
 10 その他

Q6
 あなたのお住まいの家族構成についてご回答ください。
 1 単身・一人暮らし
 2 配偶者・パートナーと同居
 3 配偶者・パートナーと子どもと同居
 4 子どもと同居
 5 親と配偶者・パートナーと同居
 6 親と配偶者・パートナーと子どもと同居
 7 親と同居
 8 その他

Q7
 同居している子どもの年齢層について当てはまるものを全てご回答ください。
 (いくつでも)
 1 未就学児(0～5歳)
 2 小学生(6～11歳)
 3 中学生(12～14歳)
 4 高校生(15～17歳)
 5 成年以上(18歳以上)

Q8
 同居・別居を問わず、ご自身の親(義親含む)の年齢層について当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)
 1 64歳以下
 2 65～74歳
 3 75歳以上
 4 当てはまるものはいない

2) 本設問

Q9

あなたの直近1年間のコンピュータゲーム(ここではテレビゲームやパソコンゲーム、スマートフォンなどのゲームアプリ等、ビデオゲーム全般を指します。)のプレイ頻度をご回答ください。

- 1 ほぼ毎日
- 2 週3~5回程度
- 3 週1~2回程度
- 4 月に1、2回程度
- 5 年に1、2回程度
- 6 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
- 7 ゲームをしたことがない

Q10

あなたのコンピュータゲームの1日のおおよそのプレイ時間についてご回答ください。

- 1 平均1時間未満
- 2 平均1~2時間程度
- 3 平均3~4時間程度
- 4 平均5~6時間程度
- 5 それ以上

Q11

あなたが普段プレイするゲームの媒体について当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 スマートフォン・タブレット
- 2 パソコン
- 3 ゲーム機(据置機・携帯ゲーム機)
- 4 ゲームセンターの筐体
- 5 その他

Q12

あなたが普段ゲームをどのように楽しんでいるか当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 一人で遊んでいる
- 2 複数人で特定の場所に集まって遊んでいる
- 3 オンラインで知人と遊んでいる(現実に対面したことのある知人)
- 4 オンラインで知人と遊んでいる(現実に対面したことのない知人)
- 5 オンラインで不特定多数の人と遊んでいる
- 6 その他

Q13

あなたがプレイしたことのあるゲームジャンルについて当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 シューティングゲーム(FPS/TPS)
- 2 ストラテジーゲーム(MOBA等)
- 3 バトルロイヤルゲーム
- 4 格闘ゲーム
- 5 アクションゲーム
- 6 ロールプレイングゲーム
- 7 アドベンチャーゲーム
- 8 レースゲーム
- 9 バズルゲーム
- 10 シミュレーションゲーム
- 11 サンドボックス
- 12 音楽ゲーム
- 13 テーブルゲーム(ボードゲーム・カードゲーム)
- 14 その他

Q14

あなたがゲームに抱いている印象について最も当てはまるものを1つ選択してください。

- 1 ゲームが好きである
- 2 ゲームは好きだが否定的に見ている面もある
- 3 ゲームは好きではないが肯定的に見ている面もある
- 4 ゲームが好きではない
- 5 わからない

Q15

ゲームが好きまたはゲームに対して肯定的にみている理由について当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 面白い。得意である
- 2 認知症予防や身体機能の強化が期待される
- 3 日本のコンテンツとして国際競争力が高い
- 4 論理的・戦略的思考が身につく
- 5 学習機会につながる可能性がある
- 6 コミュニケーション機会になる
- 7 漠然とした印象として肯定的
- 8 その他

Q16

ゲームが好きではないまたはゲームに対して否定的にみている理由について当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 面白くない、難しい
- 2 依存症や健康被害等のおそれがある
- 3 関連する事件等があり世間的な印象が悪い
- 4 暴力性のある内容等への不安がある
- 5 必要以上の時間や金銭の浪費につながる
- 6 仮想的な体験に留まり現実との乖離がある
- 7 漠然とした印象として否定的
- 8 その他

Q17

eスポーツの認知度について当てはまるものをご回答ください。

- 1 内容を始めて知っている
- 2 言葉は聞いたことがあるが、具体的な内容は知らない
- 3 全く知らない

Q18

eスポーツへの参加の経歴について当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 eスポーツを本業・副業としている
- 2 プロアマ問わずeスポーツチームを組んでいる・所属している
- 3 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 eスポーツカフェ等の体験施設や練習施設を利用したことがある
- 5 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
- 6 その他
- 7 eスポーツには参加したことがない

Q19

eスポーツの観戦経験について当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 eスポーツの大会やイベントを現地で観戦したことがある
- 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
- 3 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
- 4 その他
- 5 eスポーツを見たことがない

次のページ以降でお伺いする「eスポーツ」は、以下の定義とします。
内容を確認の上、次のページにお進みください。

・eスポーツとは、コンピュータ・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流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、本調査では流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、ゲームを使う対戦体をeスポーツとして捉えています。

Q20

お住まいの自治体の内外問わず、これまでに行政が実施するeスポーツを活用したイベントや事業にご自身もしくはご家族が参加したことがあるかご回答ください。(いくつでも)

- 1 自身が参加したことがある
- 2 子どもや親等の家族が参加した・参加させたことがある
- 3 自身、家族のいずれも参加したことはない

Q21

参加したことがある行政が実施するeスポーツイベントの種類について当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 体験会や講座への参加
- 2 定期プログラムへの参加
- 3 大会への参加
- 4 その他

Q22

参加したことがある行政が実施するeスポーツイベント・事業の具体的な内容について当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 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
- 2 子どもの居場所づくりを目的とした事業
- 3 高齢者の認知機能の向上を目的とした事業
- 4 高齢者の居場所づくりを目的とした事業
- 5 障害者の社会参画の支援を目的とした事業
- 6 多世代交流・多文化共生を目的とした事業
- 7 引きこもりへの支援を目的とした事業
- 8 商店街振興やまちづくりを目的とした事業
- 9 観光振興を目的とした事業
- 10 地元チームや関連産業を盛り上げることを目的とした事業
- 11 その他
- 12 わからない

Q23

Q22のうち、お住まいの自治体に取り組む事業で参加したものを回答ください。(いくつでも)

- 1 チームブレイクやプログラミング等の教育を目的とした事業
- 2 子どもの居場所づくりを目的とした事業
- 3 高齢者の認知機能の向上を目的とした事業
- 4 高齢者の居場所づくりを目的とした事業
- 5 障害者の社会参画の支援を目的とした事業
- 6 多世代交流・多文化共生を目的とした事業
- 7 引きこもりへの支援を目的とした事業
- 8 商店街振興やまちづくりを目的とした事業
- 9 観光振興を目的とした事業
- 10 地元チームや関連産業を盛り上げることを目的とした事業
- 11 その他(○○○(Q22-SNT11_1|回答再掲))
- 12 わからない

Q24

行政が以下の目的でeスポーツ事業に取り組むことについてあなたの印象を回答ください。(それぞれひとつずつ)

	非常に肯定的である	肯定的である	やや肯定的である	中立	やや否定的である	否定的である	非常に否定的である
1 チームブレイクやプログラミング等の教育を目的とした事業	1	2	3	4			
2 子どもの居場所づくりを目的とした事業	1	2	3	4			
3 高齢者の認知機能の向上を目的とした事業	1	2	3	4			
4 高齢者の居場所づくりを目的とした事業	1	2	3	4			
5 障害者の社会参画の支援を目的とした事業	1	2	3	4			
6 多世代交流・多文化共生を目的とした事業	1	2	3	4			
7 引きこもりへの支援を目的とした事業	1	2	3	4			
8 商店街振興やまちづくりを目的とした事業	1	2	3	4			
9 観光振興を目的とした事業	1	2	3	4			
10 地元チームや関連産業を盛り上げることを目的とした事業	1	2	3	4			

Q25

行政がeスポーツ事業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について当てはまるものを3つまでご回答ください。(3つまで)

- 1 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
- 2 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
- 3 域内外から多くの人が参加すると思うため
- 4 健康増進等に効果があると思うため
- 5 認知症予防等に効果があると思うため
- 6 プログラミング等の学習に効果があると思うため
- 7 協調性や社会性等を学ぶ効果があると思うため
- 8 楽しみながら社会課題を解決できると思うため
- 9 安価な予算で社会課題を解決できると思うため
- 10 社会課題の解決のきっかけになると思うため
- 11 ゲームが好きだから
- 12 その他

Q26

行政がeスポーツ事業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について当てはまるものを3つまでご回答ください。(3つまで)

- 1 ゲームが好きでない人やブレイクしたことがある人しか参加できないと思うため
- 2 身体能力や障害等の有無によって参加が制限されると思うため
- 3 域内外の多くの人が参加する事業になるとは思わないため
- 4 健康増進等に効果があると思わないため
- 5 認知症予防等に効果があると思わないため
- 6 プログラミング等の学習に効果があると思わないため
- 7 協調性や社会性等を学ぶ効果があると思わないため
- 8 社会課題を解決できる手法ではないと思うため
- 9 ゲーム障害等を助長するおそれがあるため
- 10 ゲームが好きではないため
- 11 その他

Q27

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について当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 行政主導の取組自体が少ない
- 2 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
- 3 参加可能人数・開催日時に限りがある
- 4 身体的・精神的な制限がある
- 5 ゲーム経験がない・ほとんどないため不安である
- 6 プログラムが魅力的ではない
- 7 やりたいゲームタイトルがない
- 8 効果がわかりにくい
- 9 悪影響のおそれがある
- 10 世間の目が気になる
- 11 その他
- 12 特になし

Q28

行政が取り組むeスポーツ事業に**家族**に参加させる際のハードルについて当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 行政主導の取組自体が少ない
- 2 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
- 3 参加可能人数・開催日時に限りがある
- 4 身体的・精神的な制限がある
- 5 家族にゲーム経験がない・ほとんどないため不安である
- 6 プログラムが魅力的ではない
- 7 効果がわかりにくい
- 8 悪影響のおそれがある
- 9 世間の目が気になる
- 10 その他
- 11 特になし

Q29

今後**自身**が参加したい、家族を参加させたい事業について当てはまるものを全てご回答ください。(いくつでも)

- 1 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
- 2 子どもの居場所づくりを目的とした事業
- 3 高齢者の認知機能の向上を目的とした事業
- 4 高齢者の居場所づくりを目的とした事業
- 5 障害者の社会参画の支援を目的とした事業
- 6 多世代交流・多文化共生を目的とした事業
- 7 引きこもりへの支援を目的とした事業
- 8 商店街振興やまちづくりを目的とした事業
- 9 観光振興を目的とした事業
- 10 地元チームや関連産業を盛り上げることを目的とした事業
- 11 その他
- 12 特になし