

目次

第1章 背景目的等	1
1. 背景・目的	2
2. 調査研究手法	3
第2章 概論	5
1. 本調査研究におけるeスポーツの定義	6
(1) 民間におけるeスポーツについて	6
(2) 自治体による活用が見込まれるeスポーツについて	7
2. eスポーツの活用による社会的意義	8
(1) インクルーシブ性の高さ	8
(2) 絆の醸成と認知機能向上	10
(3) 「楽しさ」によるウェルビーイングへの寄与	10
3. eスポーツの活用における留意点	11
(1) 疲労とプレイ時間の関係	11
(2) ゲーム障害について	11
4. 自治体による活用の方向性	13
(1) eスポーツの活用に取り組む分野について	13
(2) 取組における対象者層	14
5. 有識者・関係団体ヒアリング	14
コラム IPホルダー（ゲームメーカー等）からの許諾について	15
第3章 現状把握等	17
1. 多摩・島しょ自治体へのアンケート調査	18
(1) 調査概要	18
(2) まとめ（調査結果から得られる示唆）	19
(3) 調査結果の詳細	21
2. 多摩・島しょ自治体の住民へのアンケート調査	36
(1) 調査概要	36
(2) まとめ（調査結果から得られる示唆）	38
(3) 調査結果の詳細	41

第4章 事例分析	93
1. 先進事例調査の概要	94
2. ヒアリングを実施した事例	95
(1) 高齢者福祉	95
(2) 共生社会の実現	104
(3) 教育	119
3. 文献により調査した事例	127
第5章 提言	129
1. 社会情勢を踏まえたeスポーツ活用の意義・メリット	130
2. 取組の推進状況と多摩・島しょ地域における課題	132
3. 多摩・島しょ地域の取組の推進に向けて	133
(1) 地域課題に応じたeスポーツの活用を検討する	133
(2) 取組内容を決める	134
(3) 相乗効果の創出を狙う	135
(4) 実施体制を構築する	135
(5) 取組を継続する	137
4. おわりに	138
付録	139
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）	140
資料2 多摩・島しょ自治体アンケート調査票	142
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） ..	144
資料4 多摩・島しょ自治体の住民へのアンケート調査票	147