

地域課題の解決に向けた eスポーツの可能性に関する 調査研究報告書



2024 (令和6) 年 3 月
公益財団法人 東京市町村自治調査会

**地域課題の解決に向けた e スポーツの可能性に関する調査研究
報告書**

**2024（令和6）年3月
公益財団法人 東京市町村自治調査会**

概要版

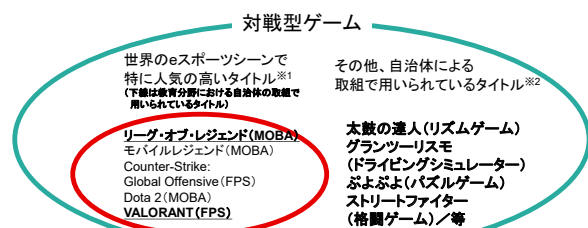
①本調査研究の背景・目的

- 年齢、性別、障害の有無を問わず誰でもプレイできる特性を活かし、eスポーツを活用する動きが全国の自治体で始まっている。
- 自治体によるeスポーツの活用には様々な効用がある一方で、活用は一部自治体に留まっているとの仮説のもと、eスポーツの特性を整理した上で、自治体において活用できる政策分野を検討する。
- 本調査研究では、多摩・島しょ地域自治体が地域課題解決に向けた施策の1つとして、eスポーツに関する動向の提示や、活用方を提案することを目的とする。

②本調査研究におけるeスポーツの定義

- 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[※]である。[※]一般社団法人 日本eスポーツ連合より
- メディア上では、興行性の高いゲームタイトル（右図の赤色の枠内）がよく取り上げられている一方で、本調査研究は様々な対戦型ゲームを対象とする（右図の緑色の枠内）。

■ 本調査研究において対象とするeスポーツ（対戦型ゲームの枠内）



※1 Esports Charts「視聴者数で人気のスポーツゲーム2022」の上位5位を抽出
※2 自治体における取組事例から抜粋

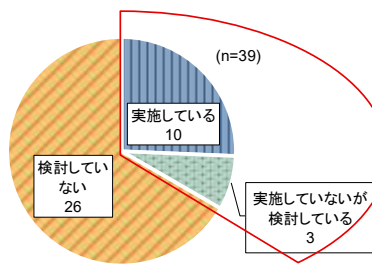
③eスポーツの特性

- eスポーツには、
 - 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）
 - 絆の形成や認知機能向上に寄与するとの特性があり、この特性は「高齢者福祉」「共生社会の実現」「教育」「観光・産業振興」などの分野における自治体の取組に活用できる。
- 後述するような自治体の取組でゲーム障害になるリスクは低く、本調査研究で取材した先進事例において、ゲーム障害が課題となったケースはない。一方で、eスポーツと称した取組を実施することでゲーム障害に関する質問が寄せられる可能性はあることから、ゲーム障害の特徴や対策に関する基礎的な情報を把握しておく必要がある。

④多摩・島しょ地域の自治体におけるeスポーツ活用の現状把握等（アンケート調査）

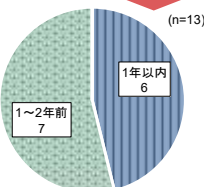
- eスポーツを活用している自治体は4分の1程度とまだ少ないが、近年徐々に広がつつある。
 - 自治体におけるeスポーツの活用は草創期にあると言え、本調査研究などの情報に触れることで、活用の幅が広がるのではないかと。
- eスポーツは、多世代交流・多文化共生、高齢者福祉、教育の分野で活用されることが多く、潜在的なニーズとしては障害者の社会参画支援の分野も多い。

■ eスポーツを活用した取組の実施・検討有無

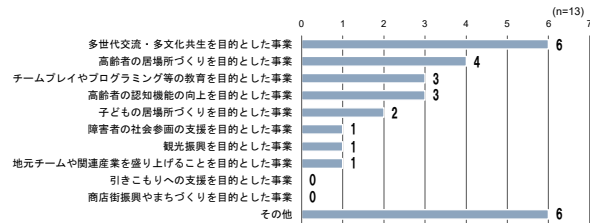


■ (実施、検討している場合)

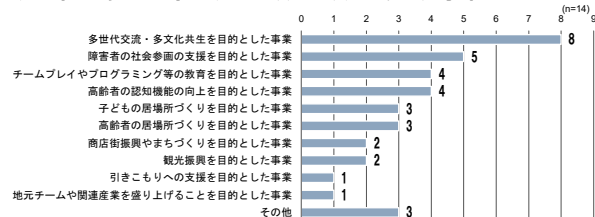
eスポーツの実施・検討開始時期



■ (実施、検討している場合) eスポーツを活用する事業の実施目的 (実施予定を含む)



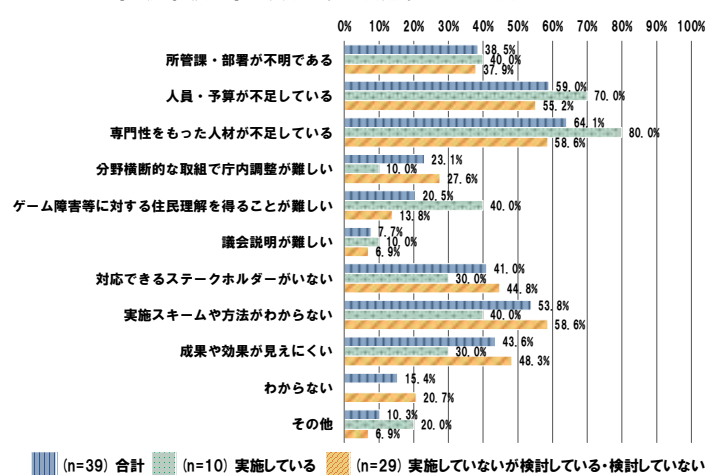
■ (推進意向がある場合) 実施してみたいeスポーツ活用事業



- 事業を実施している自治体では、人員・予算の不足などが課題であり、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ないなどの課題がある。

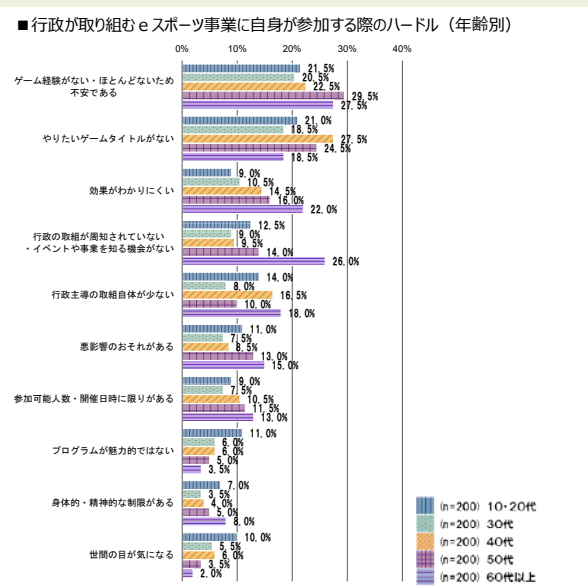
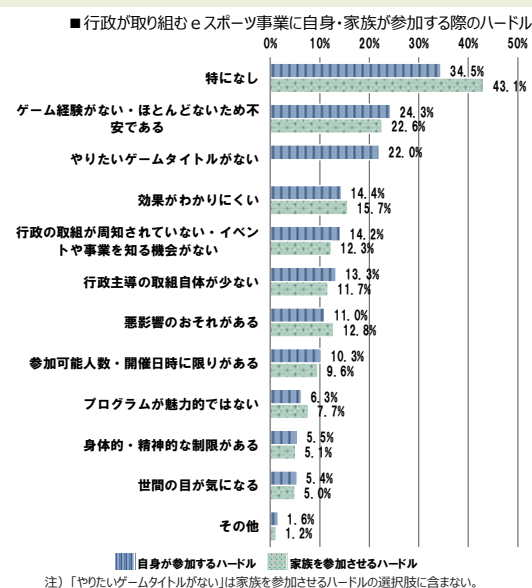
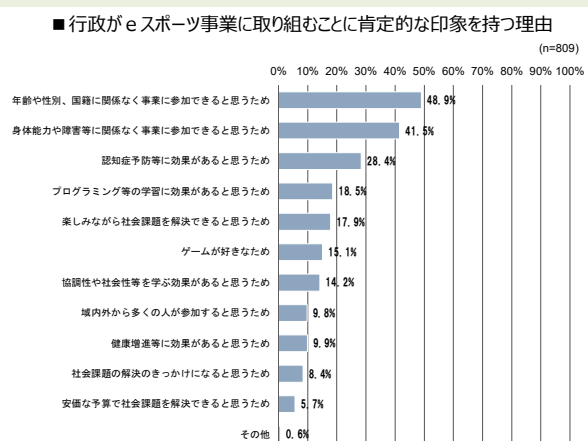
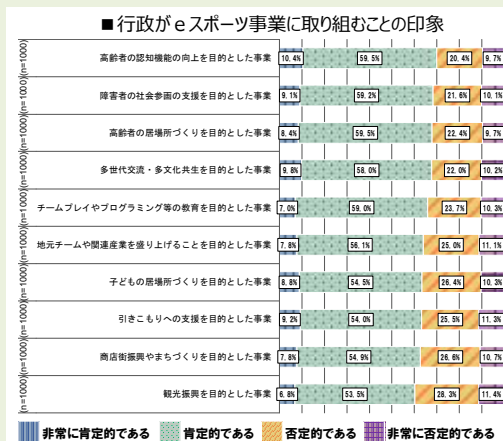
- 実施事例を参考にスキームを組みつつ、持続可能な体制を構築することが望ましい。

■ (実施状況別) eスポーツを活用する上での課題



⑤多摩・島しょ地域の住民における e スポーツ活用へのニーズ (アンケート調査)

- e スポーツを自治体が活用することには 6 割以上の方が肯定的である。
 - 特に高齢者福祉や障害者の社会参画支援、多世代交流・多文化共生、教育を目的とした取組が住民に肯定的に受け止められることから、これらは自治体としても取り組みやすいとみられる。
- 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理由が上位に挙がる。
 - e スポーツの特性であるインクルーシブ性を活用した取組は、理解を得やすいものとみられる。
- 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について、特になしとの回答が最も多い。他、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」が多い。
 - e スポーツ事業に参加するハードルは低いものとみられる。その上で、若年層の取り込みにおい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。



⑥ eスポーツを活用している事例調査等

- 「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、下表のような先進自治体における取組があり、ヒアリングを実施した。

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） →本編では「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のためのイベント実施（2022年度開始）

⑦提言

- 多くの先進事例において、
 - 年齢、性別、障害の有無によらず楽しめる（インクルーシブ）
 - コミュニケーションツールとして活用できる
 などの点が活かされており、これからeスポーツを活用する場合においても意識すべきポイントとなる。
- その上で、自治体がeスポーツの活用について関心を持つ「高齢者福祉」「共生社会の実現」「教育」の分野に照らし合わせて考えると、下図のようにeスポーツを活用できる。

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

- eスポーツの活用が自治体のみで完結することではなく、民間と連携して取り組む必要がある。
- 民間に対して連携を打診する上でも、eスポーツを活用することの目的を明確にした上で、実施体制を構築することが望ましい。

■ eスポーツの活用を検討する上でのステップ



⑧まとめ

- eスポーツには、「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」などの特性がある。
- 行政が年齢や性別、国籍、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、住民からも肯定的にみられている。
- 多摩・島しょ地域におけるeスポーツの活用に取り組む自治体はまだ少ないが、「高齢者福祉」「共生社会の実現」「教育」分野での活用は、自治体・住民双方において関心が高い。
- 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。

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

第 1 章

背景目的等

第1章 背景目的等

1. 背景・目的

日本社会の高齢者人口は、今後も増加が見込まれ、認知症や独居または高齢者のみの世帯等に対する医療や介護等の問題は一層拡大していくと予想される。また、新型コロナウイルス感染症の影響による外出自粛などを受けて、生活習慣病の予防、健康づくりに取り組むことの必要性が高まっているとともに、地域の見守りや支え合い、助け合いの一層の強化が必要とされている。こうした背景のもと、地域の住民や多様な主体が参画し支え合う地域共生社会を目指すことが重要である。

このような中、年齢、性別、障害の有無を問わず誰でもプレイできる特性を活かし、地域の共生社会実現に向けた課題解決の手段の一つとして、eスポーツを活用する動きが全国の自治体で始まっている。

eスポーツ（esports）とは、一般社団法人日本eスポーツ連合¹は「『エレクトロニック・スポーツ』の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、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²」と定義している。これは、従来のスポーツと他者と競技し楽しむ点で似ているが、激しい身体活動を伴わないことから、高齢者や障害者にとって取り組みやすい活動と言える。また、手指を使う動作やプレイ中のコミュニケーションは、介護・認知症予防への効果が期待されている。

これらのeスポーツが持つ特性は、共生社会に期待する高齢者や障害者の参画を促す施策のほかに、地域・世代間交流や、子どものプログラミング教育などに寄与する可能性もある。また、eスポーツを軸としてこれら複数の課題に同時に作用させることも考えられる。

本調査研究では、多摩・島しょ地域自治体が地域課題解決に向けた施策の1つとして、eスポーツに関する動向の提示や、活用方策を提案することを目的とする。

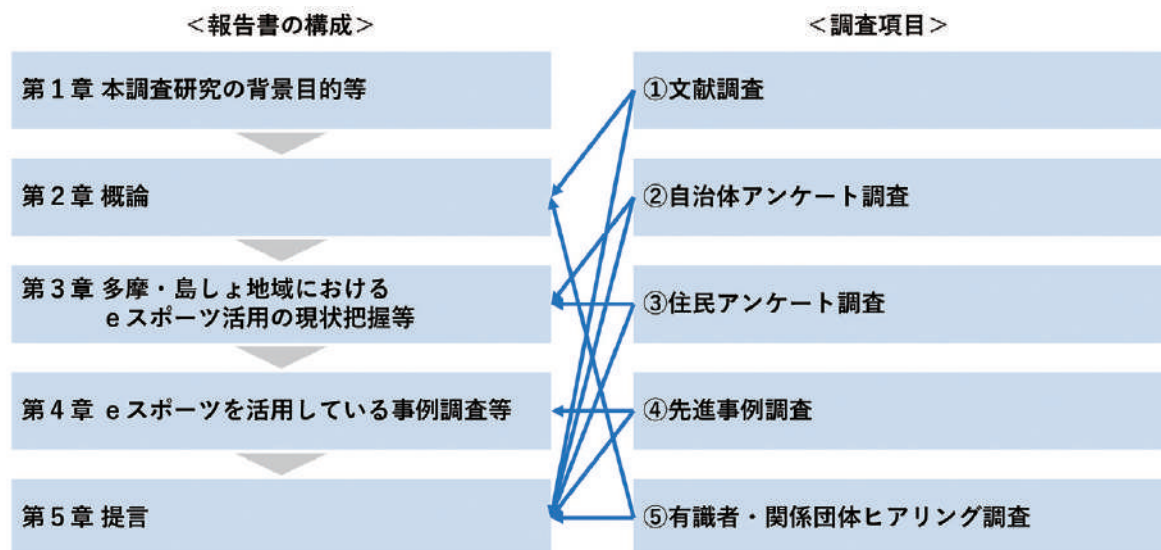
1 一般社団法人日本eスポーツ連合は、eスポーツ競技大会におけるプロライセンスの発行、大会の認定等を通じてeスポーツを振興している。

2 一般社団法人日本eスポーツ連合「eスポーツとは」(https://jesu.or.jp/contents/about_esports/)

2. 調査研究手法

本調査研究の項目・フローは、以下のとおりである。

図表 1 本調査研究の流れ



※本調査研究報告書内に記載のある、リンク先のウェブサイトの最終確認日は2023年12月7日である。

第2章

概論

第2章 概論

1. 本調査研究におけるeスポーツの定義

(1) 民間におけるeスポーツについて

日本では2018年がいわゆるeスポーツ元年と呼ばれており³、ゲームを使った対戦を競技として捉えて取り組むプレイヤーが増加し、そうしたプレイヤー間の対戦が盛んになっている。加えて、大会には多くのファンが来場し、大会のスポンサー料や入場料などを背景として賞金の高額化が進み、プロプレイヤーが切磋琢磨することで、さらにファンが拡大するなど、プロサッカーやプロ野球のような「見る」スポーツとしても人気を集めている。

近年、人気を博しているゲームジャンルには、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MOBA⁴や、本人／第三者視点のシューティングゲームであるFPS／TPS⁵、複数プレイヤーで戦い最後の1人になるまで倒し合うバトルロイヤルゲームなどがあり、チームの戦略性や相手チームとの駆け引きなどが見所になっている。

図表2 2022年において視聴者数の多いeスポーツタイトル⁶

順位	タイトル	ゲームジャンル	順位	タイトル	ゲームジャンル
1	リーグ・オブ・レジェンド	MOBA	6	Free Fire	バトルロイヤルゲーム
2	モバイルレジェンド	MOBA	7	PUBG Mobile	バトルロイヤルゲーム
3	Counter-Strike: Global Offensive	FPS	8	Apex Legends	FPS
4	Dota 2	MOBA	9	Arena of Valor	MOBA
5	VALORANT	FPS	10	フォートナイト	TPS

例えば、VALORANTの国際大会である、「2022 VALORANT Champions Tour Stage 1 - Masters Reykjavík」において、日本のチームであるZETA DIVISIONが第3位に躍進した際には、その過程が連日テレビ等のメディアで取り上げられた。また、国内で開催された国際大会「『2022 VALORANT Champions Tour Challengers Japan Stage 2』Playoff Finals」の来場者数は2日間で2万6千人を超える⁷など、注目度が高まっている。

3 経済産業省「日本のeスポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」
(https://www.meti.go.jp/meti_lib/report/2019FY/030486.pdf)

4 Multiplayer online battle arenaの略である。

5 FPSはFirst-person shooter、TPSはThird-person shooterの略である。

6 Esports Charts「視聴者数で人気のスポーツゲーム2022」

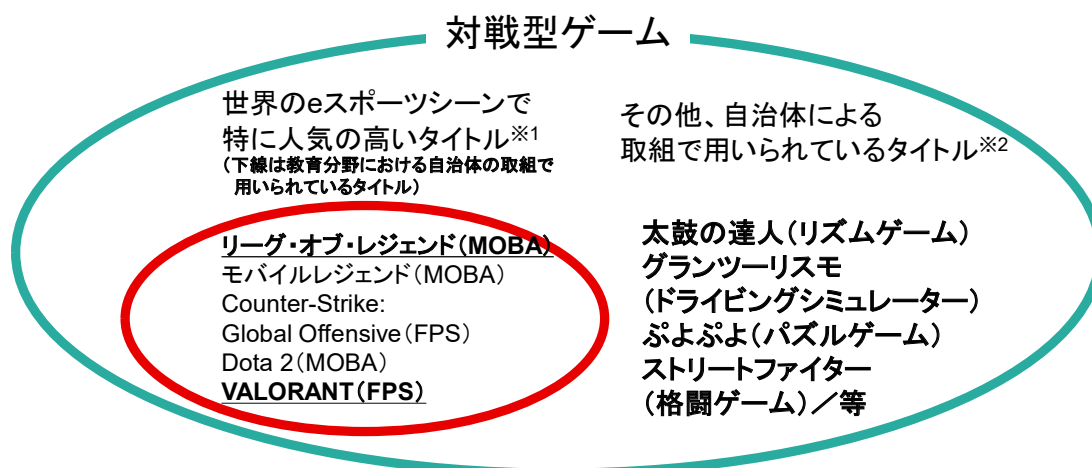
7 合同会社ライアットゲームズ「『2022 VALORANT Champions Tour Challengers Japan』NORTHEPTIONが悲願の初優勝！デンマーク・コペンハーゲンでのMasters出場権を獲得！」
(<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000412.000024470.html>)

(2) 自治体による活用が見込まれるeスポーツについて

一般社団法人日本eスポーツ連合による定義は、例えば兵庫県が引用したり⁸、熊本県美里町が同様の定義をする⁹など、自治体においても広く受け入れられている。またコンピューターゲーム、ビデオゲームにより対戦を実施することで、様々な効果が得られる（「eスポーツの特性」にて後述）ことから、本調査研究ではeスポーツを「コンピューターゲーム、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」として定義する。

なお、eスポーツで扱われるゲームタイトルについて、メディアには、興行性が高いゲームタイトル（例：MOBAやFPSなど）が取り上げられる頻度が高い。一方で、自治体の事例をみると前述のゲームのほかにも、例えば高齢者を対象とした取組では「ルールが簡単である」「コントローラーが実在のモチーフに近い」といった点を重視してタイトルが選定される事例がある。そこで、本調査研究で扱うeスポーツは様々な対戦型ゲームを対象とする。

図表3 本調査研究で対象とするeスポーツのゲームジャンル
(下図「対戦型ゲーム」の枠内のゲームを用いた対戦)



- ※1 Esports Charts「視聴者数で人気のスポーツゲーム2022」の上位5位を抽出
※2 自治体における取組事例から抜粋

8 兵庫県eスポーツ推進検討会「兵庫県におけるeスポーツの取組の方向性」
(<https://web.pref.hyogo.lg.jp/kk62/documents/03kaigisiryoudaisankai.pdf>)

9 熊本県美里町「eスポーツでいい里づくり事業」(<https://lets.kumanichi.com/sousei/wp-content/uploads/2021/07/04-%E7%BE%8E%E9%87%8C%E7%94%BA.pdf>) ではeスポーツを「エレクトロニック・スポーツの略で主に、コンピューターゲーム、テレビゲームを使った対戦型のゲームのこと」と定義している。

2. eスポーツの活用による社会的意義

eスポーツは、インクルーシブ性が高く、絆の形成や認知機能向上に寄与する¹⁰との特性を有する。絆の形成については、対面でのプレイでしか効果を発揮しない等の留意点があるため、リアル場に複数人が集まってプレイするなど、留意点に配慮した仕掛けづくりが肝要である。

(1) インクルーシブ性の高さ

eスポーツは、バーチャルな空間で競い合うため、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を持つ。例えば、健常者と障害者がともに参加する大会において、障害のあるプレイヤーが上位に進出するなど、身体活動を伴うスポーツの場合では競い合うことが難しい層の間でも真剣勝負が成り立ち、相互理解に寄与できる。

ただし、ゲーム未経験・初心者の高齢者の場合は、通常のゲームコントローラーは操作が難しく、マルチタスクで情報を処理することのハードルが高い。よって、直感的に操作が可能で、細かな操作を要求されない専用コントローラー（太鼓型やハンドル型など）のあるタイトルを選定するなどの配慮が求められる。

近年では、障害に配慮したアクセシビリティコントローラーが発売されており、これらは障害の特性に応じてカスタマイズができるため、幅広い障害においてゲームをプレイできるようになりつつある。なお、アクセシビリティコントローラーの操作が難しい場合でも、視線の動きを追う手法により、ゲームを操作することができる。

図表4 主なアクセシビリティコントローラー

■ソニー・インタラクティブエンタテインメント「Access コントローラー」（2023年12月発売）¹¹

PlayStation 5用のアクセシビリティコントローラーキットで、障害の特性に応じて、異なる形状のボタン・スティックを好きなようにカスタマイズできる。



10 松井崇「ハイパフォーマンスと健康を両立するeスポーツの科学：運動・栄養・休養・絆」アド・スタディーズ80巻p.20-26（2022）

11 PlayStation.Blog「PlayStation®5用アクセシビリティコントローラーキット「Access™ コントローラー」の新たな製品画像とUIを初公開！」（<https://blog.ja.playstation.com/2023/05/18/20230518-access/>）

■ホリ「Flex Controller」(2020年11月発売)¹²

Nintendo SwitchとPCに対応したコントローラーであり、筋ジストロフィー、SMA（脊髄性筋萎縮症）、脳性麻痺などにより肢体不自由を抱える方がプレイしやすいように、主なボタンが上面に配置されている。



■Microsoft「Xbox Adaptive Controller」(2020年1月発売)¹³

Xbox用のコントローラーであり、障害があっても操作しやすい大きなボタンのコントローラーや、足で操作するコントローラーから構成されており、どのボタンで、どのような操作をするかという割り当てについて自由に設定できる。



12 HORI「Flex Controller」(<https://hori.jp/products/flex-controller/>)

13 Microsoft「Xbox Adaptive Controller」(<https://www.microsoft.com/en-au/d/xbox-adaptive-controller/8nsdbhz1n3d8>)

（２）絆の醸成と認知機能向上

e スポーツを対面で実施した場合、野球やサッカーなどのチームスポーツをプレイした場合と同様に、絆を生むホルモン（共感性の形成に重要なオキシトシン）が分泌される¹⁴ことから、子どもの情操教育や高齢者の社会的孤立の防止などに効果的とみられる。

ただし、現実での面識がない相手とのオンライン対戦では、オキシトシンが分泌されない¹⁵ことから、自治体がコミュニティ形成のためにe スポーツを用いる上では、リアルの中で複数人が集まってプレイすることが重要である。なお、現実で面識のある相手とのオンライン対戦¹⁶においては、対面での対戦ほどではないがオキシトシンの分泌が確認¹⁷されている。昨今においては、高齢者におけるフレイル¹⁸予防など観点から、孤独、孤立対策が重要視されており、e スポーツはこれらの社会課題の解決に貢献することができる。

また、e スポーツに取り組んだ場合、ゲームで用いた認知機能や注意能力が向上する¹⁹との評価がある。

（３）「楽しさ」によるウェルビーイング²⁰への寄与

e スポーツをプレイすること自体が楽しいと感じることが重要であり、よってe スポーツを活用した取組を実施することは、参加者におけるウェルビーイングの向上に寄与していると言える。

一方で、e スポーツを強制してしまうと「e スポーツ嫌い」を生み出してしまいかねない。自治体においてe スポーツを活用する上では、e スポーツへの参加を促しつつも、e スポーツをプレイしたい人が取り組む形が望ましい。なお、健康面の効果を打ち出す場合においても、参加者の視点ではe スポーツが楽しいから取り組み、結果的に健康になっていると受け止められることが、継続的な取組につながる。

14 松井崇「ハイパフォーマンスと健康を両立するe スポーツの科学：運動・栄養・休養・絆」アド・スタディーズ80巻p.20-26（2022）

15 松井崇「ハイパフォーマンスと健康を両立するe スポーツの科学：運動・栄養・休養・絆」アド・スタディーズ80巻p.20-26（2022）

16 離島留学をした中高生が出身地の友人とオンライン対戦をするといった活用方法が、現実で面識のある相手とのオンライン対戦にあたる。

17 松井崇「ゲーム・e スポーツは脳と体に何をもたらすか：認知機能を高め、きずなを深めるゲームの効果とは？」Newton = ニュートン：graphic science magazine 43号3巻p90-99（2023）

18 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す。なお、フレイルの状態とは、「身体的フレイル」だけではなく、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ている。

19 加藤貴昭「e スポーツがもたらす知覚・認知の側面」アド・スタディーズ80巻p.15-19（2022）

20 身体的、精神的、社会的に良好な状態にあることを意味する概念

3. eスポーツの活用における留意点

(1) 疲労とプレイ時間の関係

身体活動を伴うスポーツの場合、運動しているうちに実際の疲労とともに疲労感が現れ、過度な活動を防ぐことができる。一方で、eスポーツの場合は実際の疲労（プレイ開始から2時間半頃）よりも、疲労感の認識が後になる²¹ため、時間を決めてプレイすることが重要である。また、軽い身体的運動がeスポーツでのよいプレイにつながるとの報告もあり²²、eスポーツの開始前にウォームアップとして身体を動かすことには効果があるとみられる。

(2) ゲーム障害について

ゲーム障害²³とは、ゲームのプレイ時間等を自身でコントロールできない、日常生活ですべきことよりもゲームを優先する、ゲームにより問題が生じているにも関わらずゲームを継続する、個人や家族、社会との関係性などにおいて著しい障害を引き起こしているといった特徴を満たす持続的または再発性のゲーム行動パターンとされている。

ゲーム障害について、本調査研究において取り上げるような短時間のプレイにより、取組の参加者がゲーム障害となるリスクは低い。また後述する先進事例において、ゲーム障害の観点が取り組む上での課題となったことはない。一方で、eスポーツの取組を実施することで、子どもの保護者などからゲーム障害に関する質問が寄せられる可能性はあり、eスポーツの活用に取り組む場合、下記に挙げるような基礎的な情報を把握しておく必要がある。

図表5 ICD-11の「Gaming disorder」の説明²⁴

持続的または再発性のゲーム行動パターン (インターネットを介するオンラインまたはオフライン)で、以下の特徴を満たす	
①	ゲームのコントロール障害（たとえば、開始、頻度、熱中度、期間、終了、プレイ環境など）
②	ほかの日常生活の関心事や日々の活動よりゲームが先に来るほど、ゲームをますます優先
③	(ゲームにより) 問題が起きているにも関わらず、ゲームを継続、またはさらにエスカレート
④	ゲーム行動パターンは重症で、個人、家族、社会、教育、職業やほかの重要な機能分野において著しい障害を引き起こしている

なお、ゲーム障害は青少年に多い傾向にあり、例えば学業に支障が出る、現実の人間関係から離れてしまう、暴言や暴力といった問題が生じることがある。

21 松井崇「ゲーム・eスポーツは脳と体に何をもたらすか：認知機能を高め、きずなを深めるゲームの効果とは？」
Newton = ニュートン：graphic science magazine 43号3巻p90-99（2023）

22 松井崇「eスポーツにはどのような効果が期待できる？」Recrew701巻p.2-5（2023）

23 WHOが策定した国際疾病分類（ICD-11）による。

24 ゲーム依存相談対応マニュアル作成委員会「ゲーム依存相談内容マニュアル」
(https://kurihama.hosp.go.jp/research/pdf/tool_book_gaming.pdf) より、同委員会の暫定訳

図表6 青少年におけるゲーム障害に伴う学校や家庭での問題²⁵

● 遅刻・欠席	● 学業成績が低い、または、下がった
● 昼夜逆転またはその傾向	● ひきこもり
● 現実の友人が減った	● 家で、物に当たったり、壊したりする
● 家族に対する暴言や暴力	● ゲーム課金が多い

後述するように、学校や交流施設においてeスポーツを導入する場合、放課後から下校時刻・閉館時刻までといったようにプレイできる時間には限りがあり、また現実の友人とプレイする、大人の見守りの中でプレイすることなどから、ゲーム障害になるリスクは低いと考えられる。ただし、ゲームをプレイすることの前提として、ゲームの使用時間と終了時刻を決める、ゲームプレイ中に他者が萎縮するような発言はしない、課金は禁止するなどのルールづくりが重要である。

図表7 ゲームの使用にかかる時間と場所のルールの例（家庭内の場合）²⁶

- ・使ってはいけない状況（勉強・食事・入浴中、布団の中など）を明確にする。
- ・使用時間と終了時間を設定する。
子どもが守りやすいよう厳密にしすぎず、大まかな時間帯を設定することもよいでしょう。
- ・タイマー、使用時間のモニタリング機能を活用して、お互いにチェックする。
- ・フィルタリング、ロック機能などを活用する。
- ・なるべく家族の目の届くリビングなどで使用する。
- ・ネット機器を使用しない時の管理場所を決める。

なお、ルールが押し付けられたものとして認識されてしまうと、抜け道を探されるなど、ルールの実効性を担保できなくなる。本調査研究において取り上げている先進事例における取組においては、青少年自身にルールづくりやその後の運用を任せる取組が行われており、ゲーム障害にかかる問題は生じていない。

他方、多様な青少年が来訪する地域の交流施設にeスポーツブースを開設した場合、暴言を吐きながらプレイするなどの、ゲーム障害に似た症状を持つ青少年が来訪するケースも想定できる。この場合、施設内では見守る立場の大人が注意をする、改善されなければゲームではないアクティビティに誘導するといった対策が必要となる。また、施設や家庭内でも対応が難しい場合は、専門の医療機関に相談することもできる。ゲーム障害の治療を実施している医療施設については、独立行政法人国立病院機構久里浜医療センターにてリステイング²⁷されている。

25 ゲーム依存相談対応マニュアル作成委員会「ゲーム依存相談内容マニュアル」
(https://kurihama.hosp.go.jp/research/pdf/tool_book_gaming.pdf)

26 ゲーム依存相談対応マニュアル作成委員会「ゲーム依存相談内容マニュアル」
(https://kurihama.hosp.go.jp/research/pdf/tool_book_gaming.pdf)

27 独立行政法人国立病院機構久里浜医療センター「ゲーム障害・ネット依存・スマホ依存の治療施設リスト」
(https://kurihama.hosp.go.jp/hospital/net_list.html)

4. 自治体による活用の方向性

(1) e スポーツの活用に取り組む分野について

ここまでに上げたeスポーツの特性を活かして、全国の自治体では「高齢者福祉」「共生社会の実現」「教育」「観光・産業振興」といった分野で、地域課題の解決にeスポーツが活用されている。取組事例の詳細については、「第4章 事例分析」にて後述する。

図表8 分野別の取組イメージ

分野	取組イメージ
高齢者福祉	・フレイル予防を目的とし、高齢者を対象に定期的なeスポーツ体験を実施／等 フレイルとは フレイルとは、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す。フレイルの状態には「身体的フレイル」だけでなく、認知症等につながらかねない「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ている。 ■フレイルのイメージ²⁸
共生社会の実現	・障害者関連施設にてeスポーツを普及させる取組を実施し、障害者の社会参加を後押し ・肢体不自由を抱える方も扱うことのできるゲームコントローラーを開発 ・子どもの居場所づくりを目的として、交流施設にeスポーツブースを設営／等
教育	・島しょ部の学校におけるオンライン部活として「eスポーツ部」を取り入れ、島外の指導者との交流を創出 ・ハイスpek PCの無償貸出を実施し、中学・高校におけるeスポーツの部活動を支援 ・子どもの居場所づくりを目的として、交流施設にeスポーツブースを設営／等
観光・産業振興	・eスポーツイベントを開催し誘客 ・eスポーツ機器の開発を支援／等

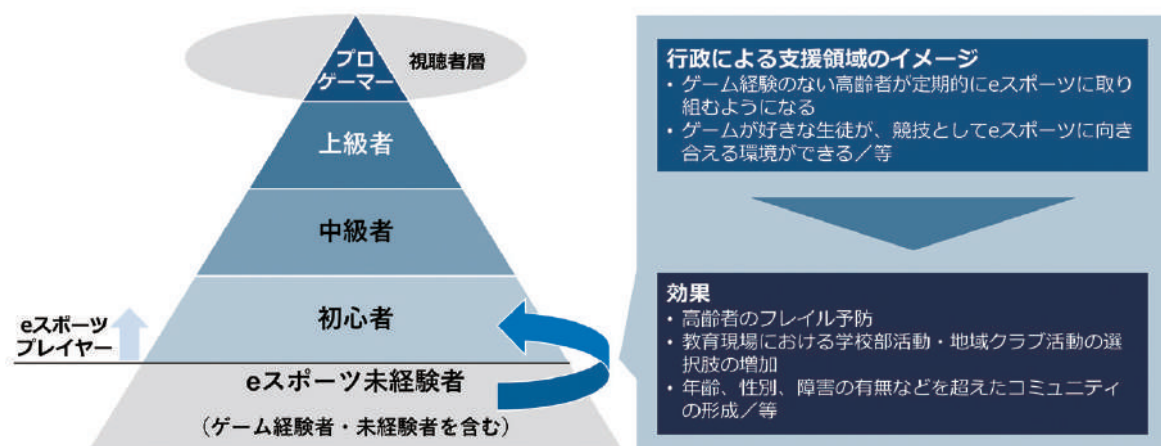
28 神戸市「65歳からの健康づくりのキーワードは『フレイル』」

(<https://www.city.kobe.lg.jp/a46210/kenko/fukushi/carenet/frailty/index.html>)

(2) 取組における対象者層

eスポーツの特性を踏まえると、対象者にゲームで対戦を実施してもらうことで、様々な効果が発現する。そのため、行政が取り組む事業としては、まずeスポーツ未経験者（ゲーム経験者・未経験者を含む）を主な対象者層としてeスポーツに触れてみる・取り組み始めてみるというステップを想定している。

図表9 分野別の取組イメージ



5. 有識者・関係団体ヒアリング

本章及び報告書の作成にあたり、調査の方向性に関する示唆をいただくことを目的として、以下のとおり有識者・関係団体ヒアリングを実施した。

有識者	実施日	ヒアリングの実施概要
筑波大学体育系 運動生化学領域 松井 崇 助教	2023 年 8 月 3 日（木）	eスポーツ科学の観点から、eスポーツをプレイすることの効果、特に絆の形成という点で効果的なプレイ方法、eスポーツと疲労との関係などについてお聞きした。
一般社団法人ユニバーサル eスポーツネットワーク 田中 栄一 代表理事	2023 年 11 月 6 日（月）	障害者のeスポーツのプレイを支援し、情報を発信している立場から、近年におけるゲームアクセシビリティの改善や、障害者によるゲームプレイ、障害者・健常者間の対戦機会の創出による効果などについてお聞きした。
独立行政法人国立病院機構 久里浜医療センター 松崎 尊信 精神科診療部長	2023 年 11 月 14 日（火）	ゲーム障害の症例や、自治体としてeスポーツに取り組むにあたり、楽しむ範囲で工夫すべきポイントなどについてお聞きした。

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

大会や体験会、交流イベントの実施などにおいて、「ゲーム画面を会場で映写する」「競技の様子をネットで配信する」「告知のためにキャラクター画像を使う」といったように、ゲームソフトの映像などを利用する場合には、IPホルダー（ゲームメーカー等）からの許諾を得る必要がある²⁹。

ゲームメーカーによってはeスポーツにおける許諾を一切行わないとのポリシーを持つ企業もあるため、既存の取組においては、許諾窓口を有する（eスポーツでの利用実績のある）タイトルが用いられることが多い。許諾が必要なケースに該当しない場合にも、将来的には大会等を開催する可能性を見据え、許諾窓口を有するタイトルを用いることを推奨する。なお、本報告書で掲載している事例（第4章「事例分析」）で用いられているゲームタイトルの許諾窓口は下記のとおりである。

図表10 ゲームタイトルの許諾窓口（2023年12月7日現在）

VALORANT	ライアットゲームズイベント申請フォーム https://jp-tournament-support.jp.leagueoflegends.com/ ※VALORANT コミュニティ大会ティア（ https://jp-tournament-support.jp.leagueoflegends.com/static/Community_guidelines_VALORANT-ec3896dd24bc6eebb84c40d0472d5d32.pdf ）のスモールトーナメントに該当する場合、申請の必要はない。
太鼓の達人	バンダイナムコエンターテインメント「法人様からのeスポーツ施策に関するお問い合わせ」 https://www.bandainamcoent.co.jp/info/videopolicy/contact/esports.html
ぷよぷよ eスポーツ	セガ「eスポーツイベント・大会開催申請フォーム」 https://faq.sega.jp/hc/ja/requests/new?ticket_form_id=360001924113

また著名なゲームメーカーの中でも、任天堂は長らくeスポーツに関する許諾窓口を有していなかったが、2023年11月に発効した「ゲーム大会における任天堂の著作物の利用に関するガイドライン³⁰」において、個人が主催する営利目的ではない小規模な大会については、同ガイドラインの遵守を条件として、著作権侵害の主張を行わない旨を公表し、併せて、各種団体が非営利のeスポーツ大会を開催することの許諾窓口が開設された。

図表11 任天堂の許諾窓口（2023年12月7日現在）

・『ナビつき！ つくってわかる はじめてゲームプログラミング』（Nintendo Switch）をプログラミング教育に利用する場合 ・『1-2-Switch』、『リングフィット アドベンチャー』、『Nintendo Switch Sports』、『エブリバディ 1-	任天堂「法人・団体によるゲーム大会への個別許諾申請」 https://www.nintendo.co.jp/tournament_guideline/application/index.html →「教育機関以外の非営利団体・公的機関・自治体が主催するゲーム大会」を選択
--	--

29 一般社団法人日本eスポーツ連合「法令をよく知ってeスポーツを楽しもう！かんたんeスポーツマニュアル」（<https://jesu.or.jp/wp-content/themes/jesu/contents/pdf/terms/holding-manual20211108.pdf>）

30 任天堂株式会社「ゲーム大会における任天堂の著作物の利用に関するガイドライン」（https://www.nintendo.co.jp/tournament_guideline/index.html#q14）

2-Switch!』（Nintendo Switch）を健康促進の目的で利用する場合	
マリオカート、スプラトゥーン、大乱闘スマッシュブラザーズなど	自治体による許諾申請は受け付けられていない。 町内会等の小規模なグループが主催する場合、上記窓口の「サークル、町内会等の小規模なグループが主催するゲーム大会」を選択

なお本報告書で掲載している事例では該当しないが、家庭用ゲーム機やアーケードゲーム機を用いた大会で参加費を徴収する場合は風営適正化法に該当する場合があります、また参加費を徴収し、参加費から賞金を支出する場合は刑法賭博罪に該当する場合があります。これら大会実施にあたり留意すべき法令は、一般社団法人日本eスポーツ連合「法令をよく知ってeスポーツを楽しもう!かんたんeスポーツマニュアル」³¹にて取りまとめられている。

31 一般社団法人日本eスポーツ連合「法令をよく知ってeスポーツを楽しもう!かんたんeスポーツマニュアル」
(<https://jesu.or.jp/wp-content/themes/jesu/contents/pdf/terms/holding-manual20211108.pdf>)

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。

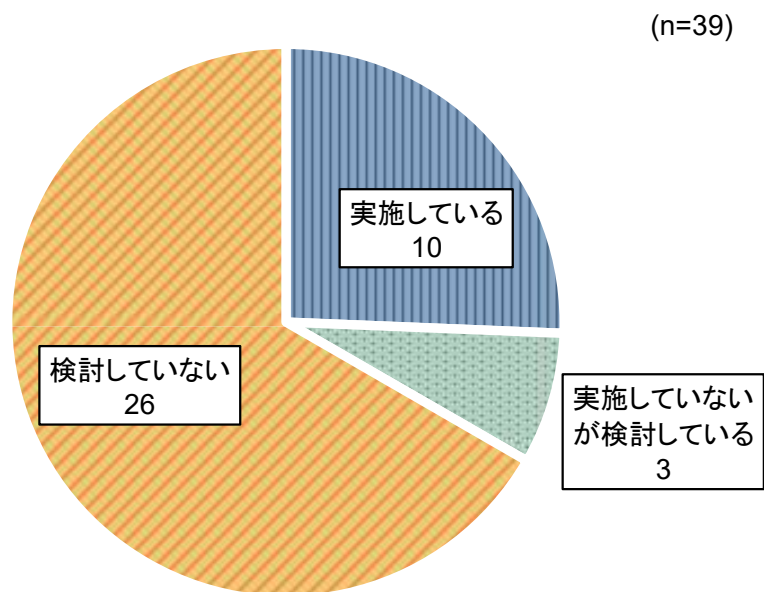
(3) 調査結果の詳細

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

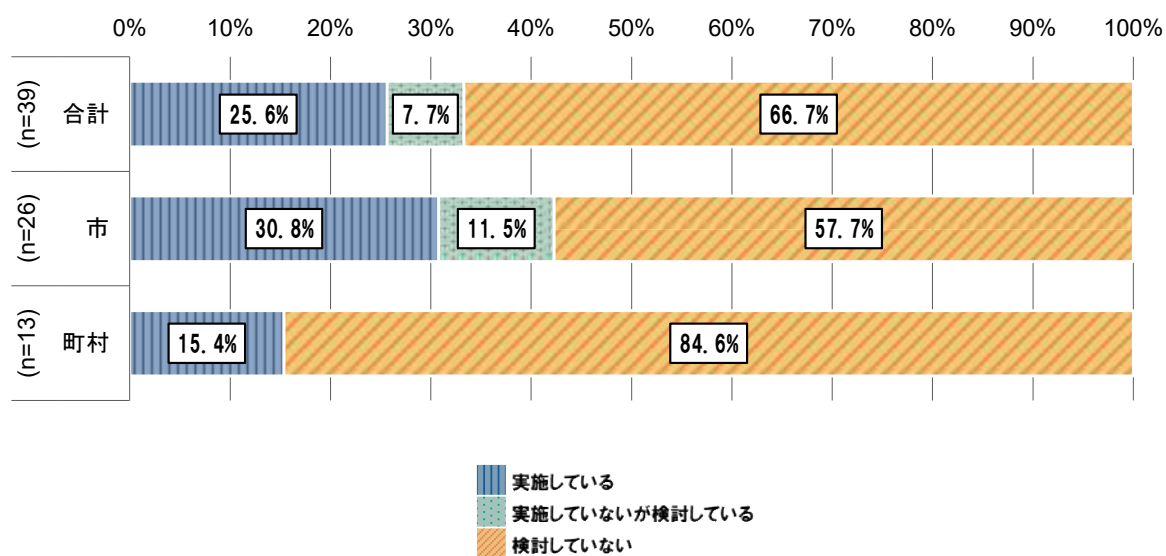
1) eスポーツ活用事業の実施状況(問2)

「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)



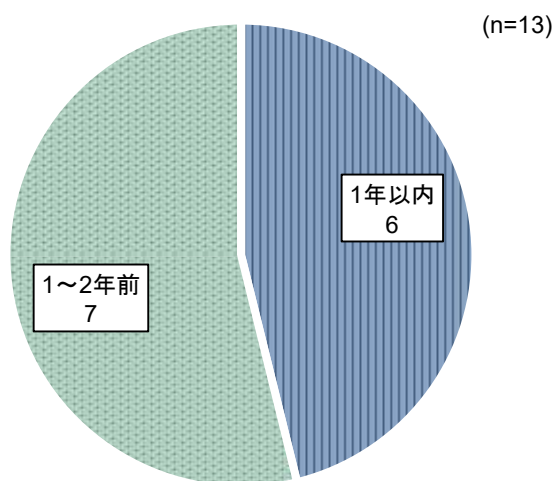
図表13 eスポーツ活用事業の実施状況(SA)(自治体種別)



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）



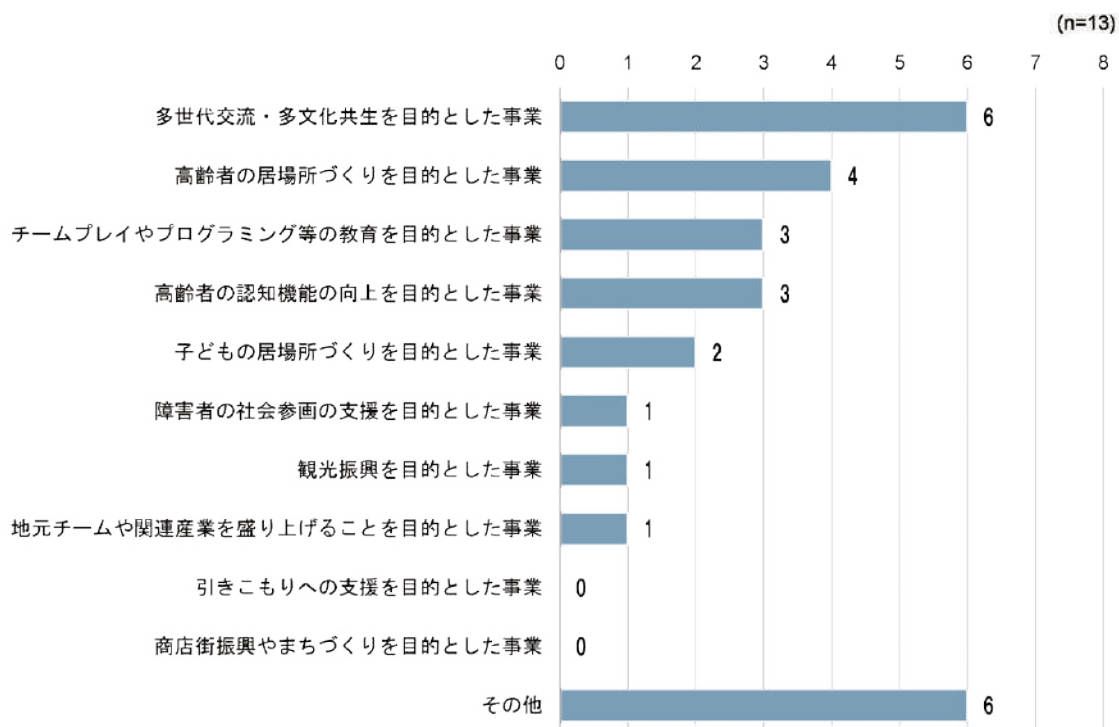
②地域課題の解決にeスポーツを活用する事業の実施内容

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
● 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、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。
● 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。
● 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ない方もいらっしゃるので、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。
● 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
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。 ● 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。
● 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。
● 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
● 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。
● 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。
● 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。

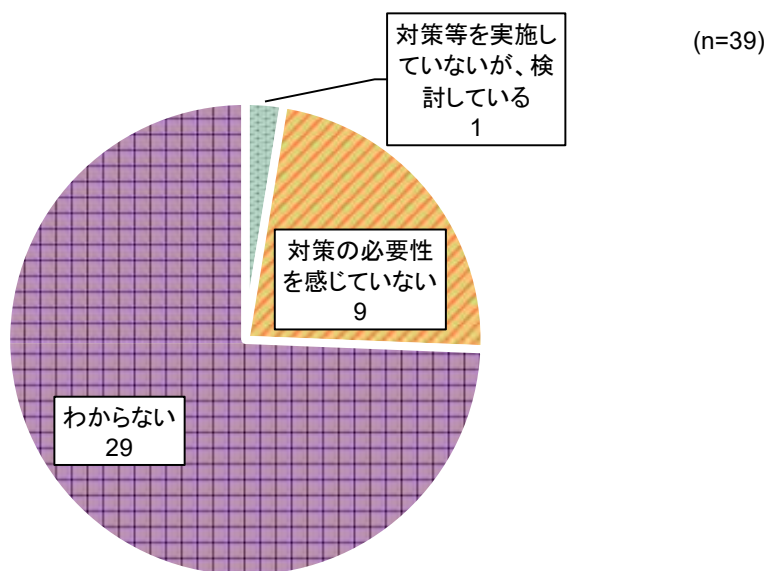
- 2022 年度に企業からの提案で島対抗 e スポーツ大会を実施した。この時は企業が主となって実施したため、特に予算の負担等無く、サポートに回って実施できた。好評だったので継続も検討したいが予算の獲得が厳しい。使いやすい補助金があれば検討できる可能性がある。
- スポーツ施設の指定管理者からの提案により、身体活動を伴うスポーツ振興の一環として実施した。
- 単発のイベント等でバーチャルスポーツ（シミュレーションゴルフなど）を実施した。
- 2022 年度に実施したスポーツイベントにおいて、バーチャルサイクリングなどを実施した。

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）

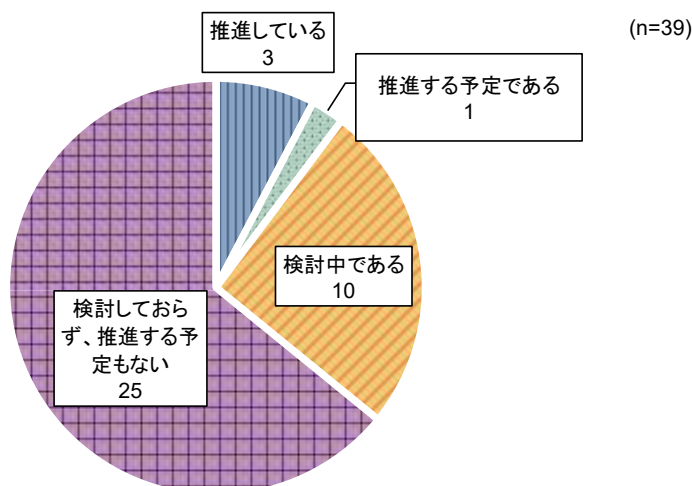


④地域課題の解決に向けたeスポーツ活用の推進意向

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）

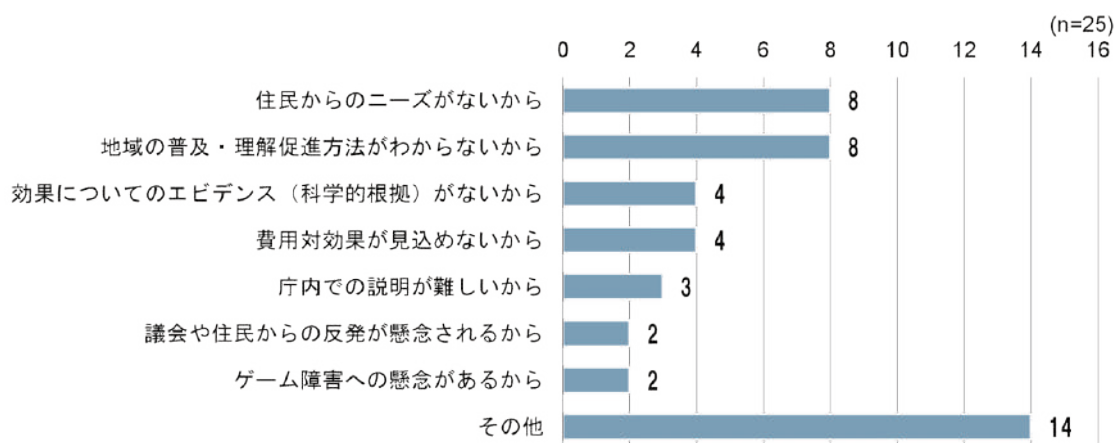


2) eスポーツ活用を推進しない理由（問17）

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）



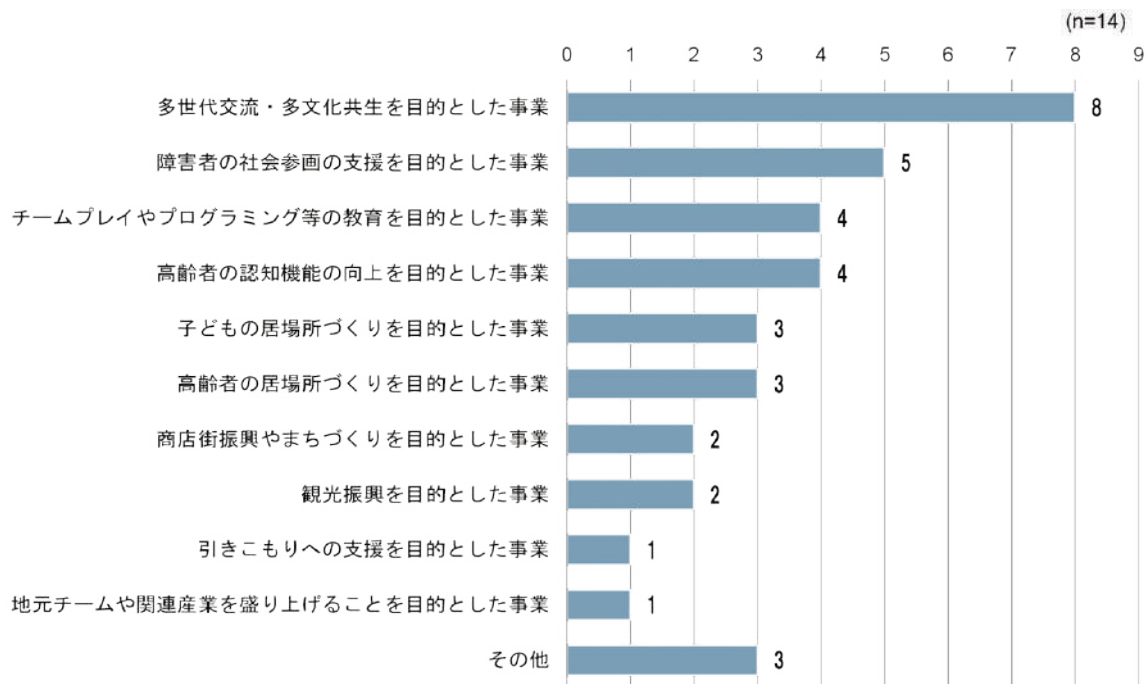
図表21 その他と回答した自治体のeスポーツ活用を推進しない理由

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

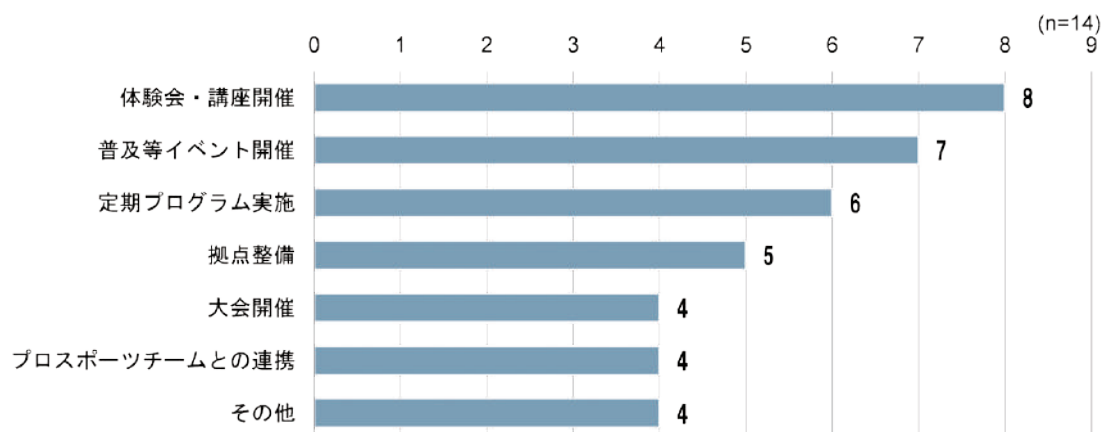
内容
eスポーツについては、観光・地域振興だけでなく、子どもや高齢者の居場所づくり、障害者の社会参加のきっかけづくりなど、様々な分野での活用が期待されていることから、先進事例を研究した上で、効果的な事業を実施したい。

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）

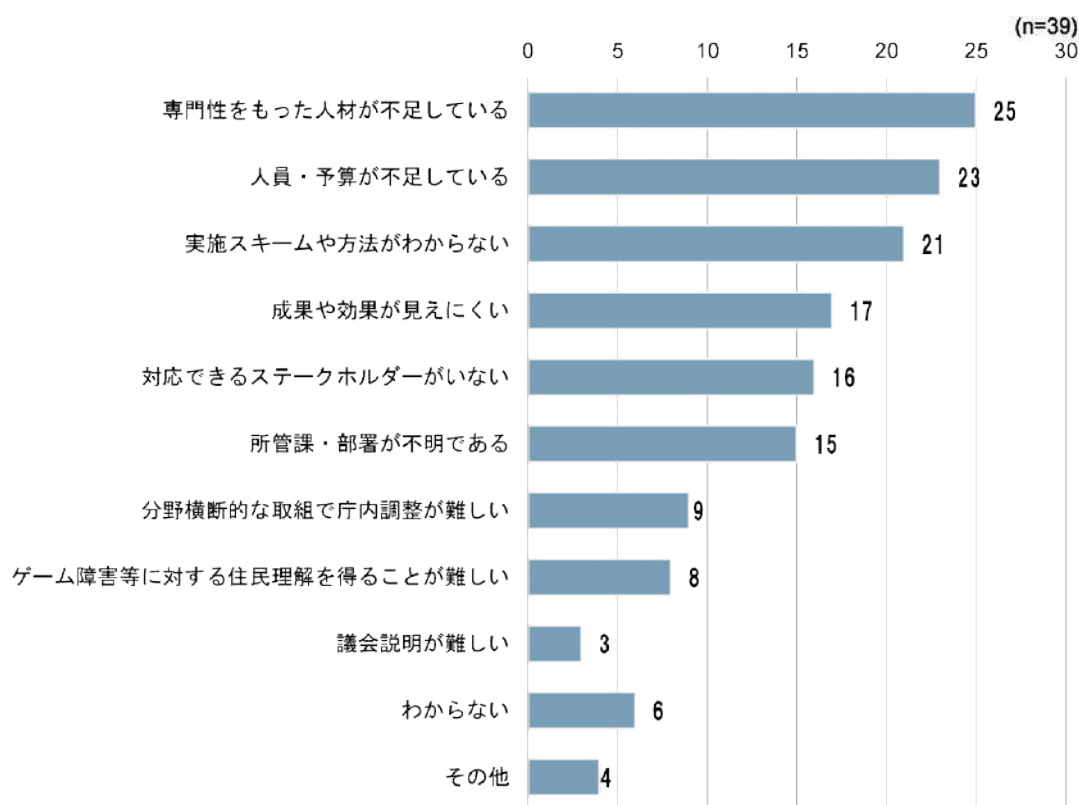


⑤地域課題の解決に向けたeスポーツ活用の課題・ニーズ

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）

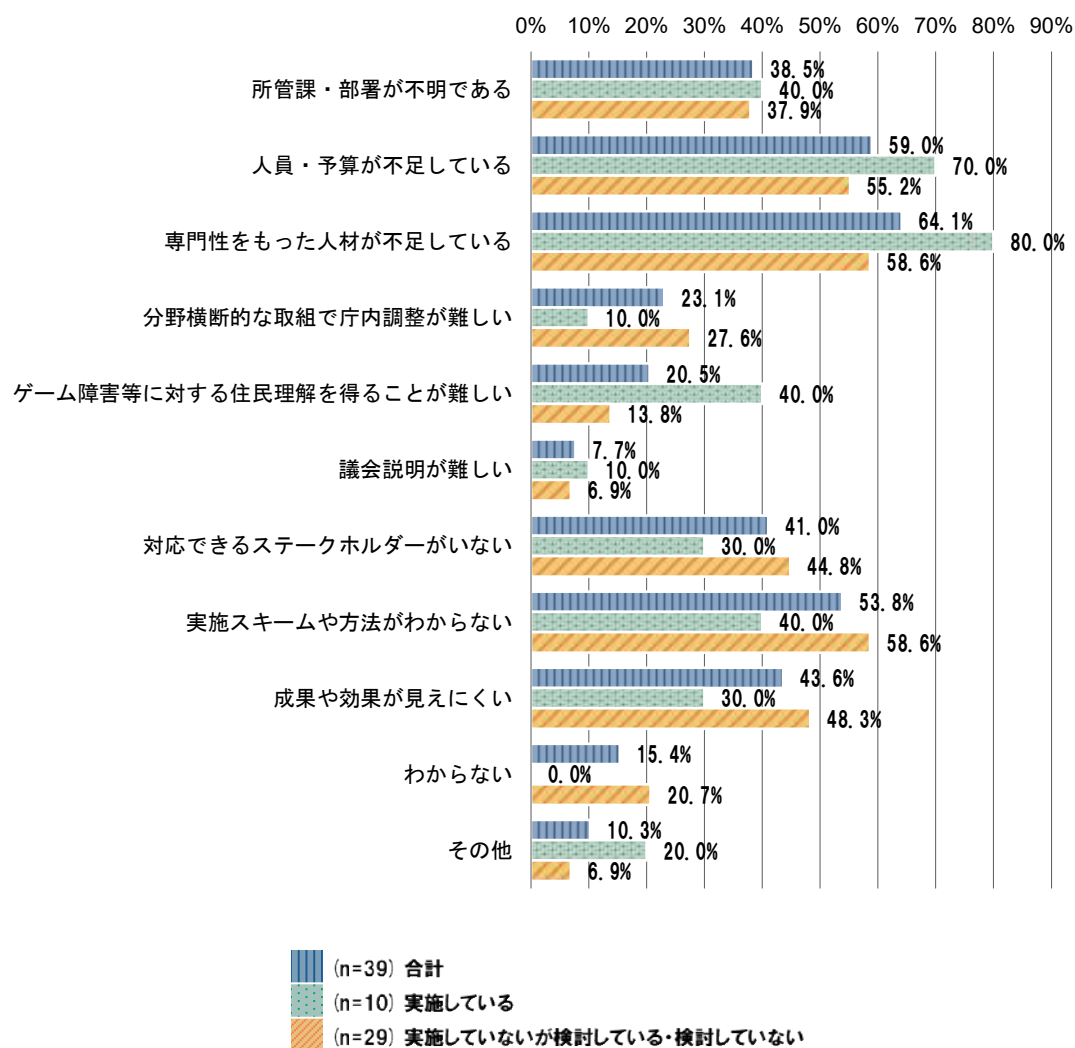


図表26 その他と回答した自治体のeスポーツ活用推進の課題

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いない」の割合が比較的高くなっている。

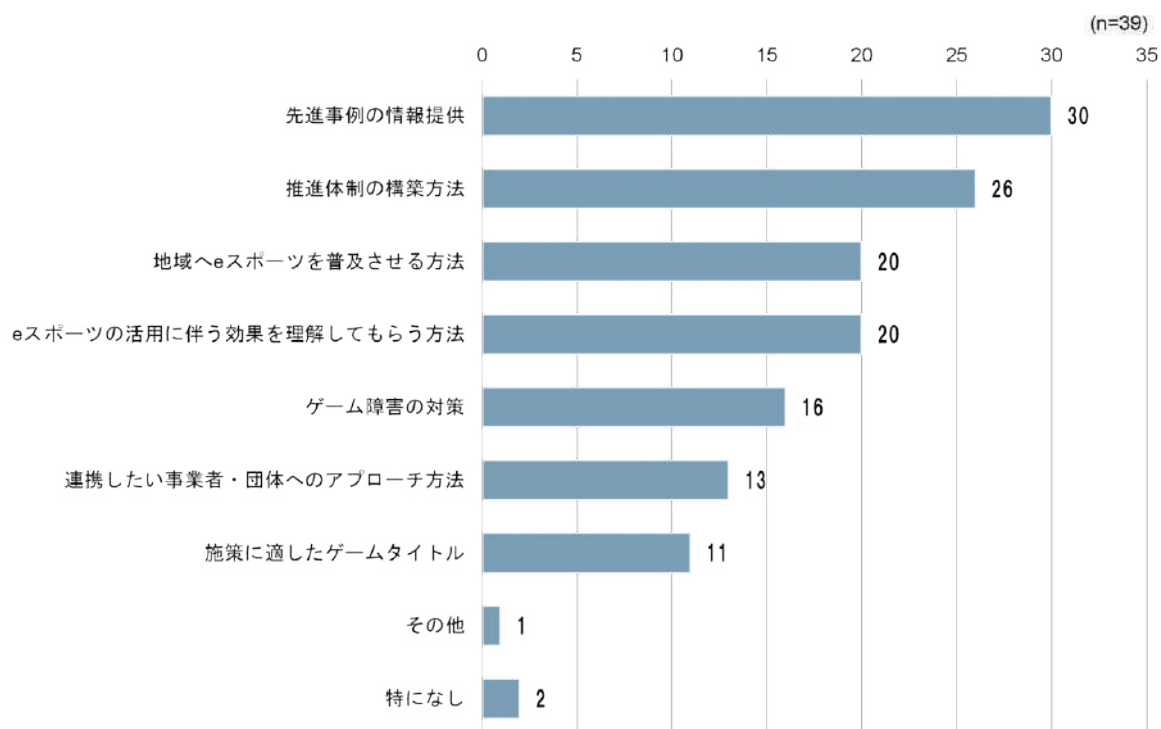
図表27 eスポーツ活用推進の課題（MA）（実施状況別）



2) eスポーツ活用に関して必要な情報(問21)

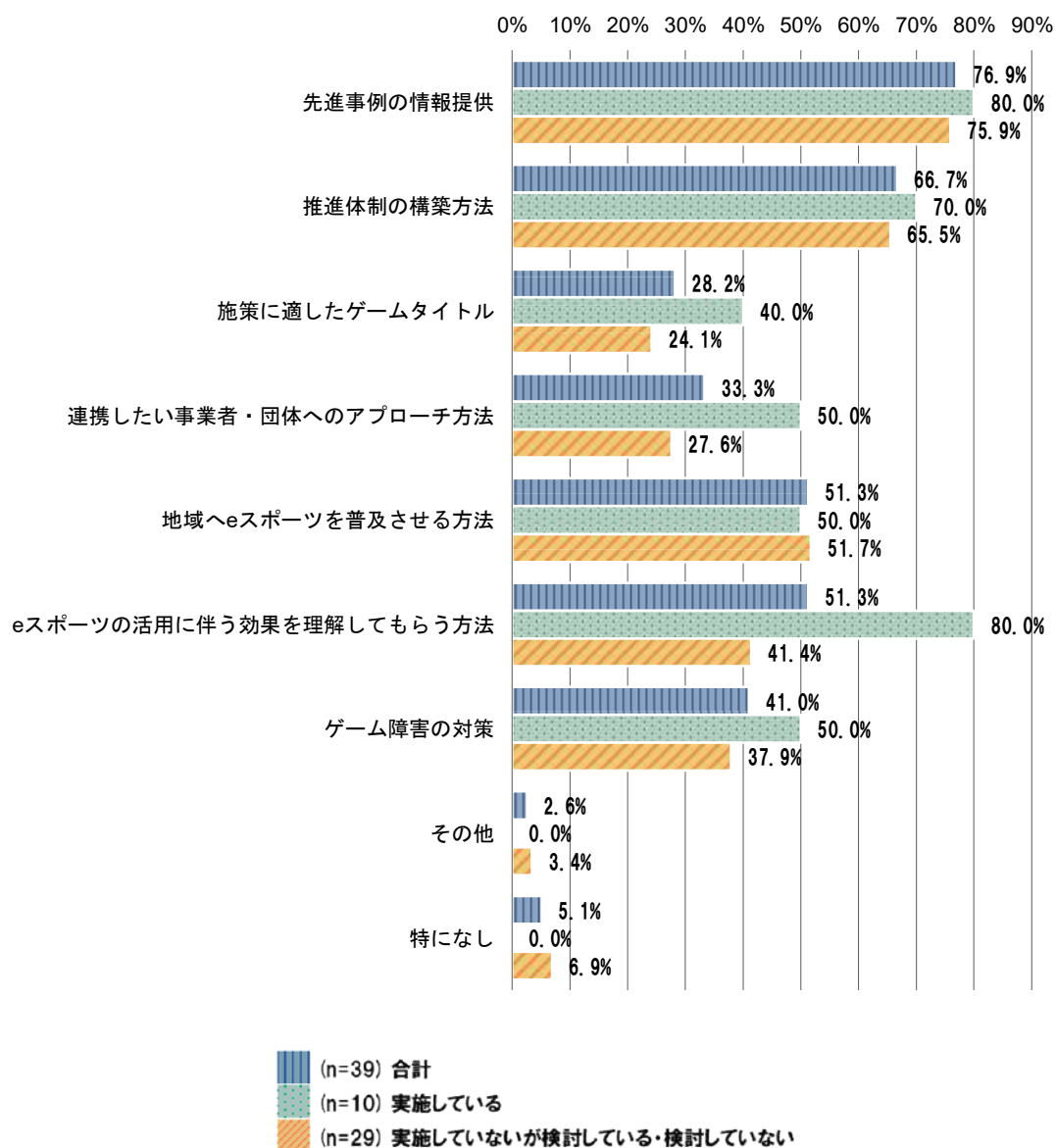
「先進事例の情報提供」が最も多く30自治体、次いで「推進体制の構築方法」が26自治体、「地域へeスポーツを普及させる方法」「eスポーツの活用に伴う効果を理解してもらう方法」が20自治体で、「ゲーム障害の対策」は16自治体となっている。

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きている。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。

③e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スポーツを楽しむ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」「ゲームが好きな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

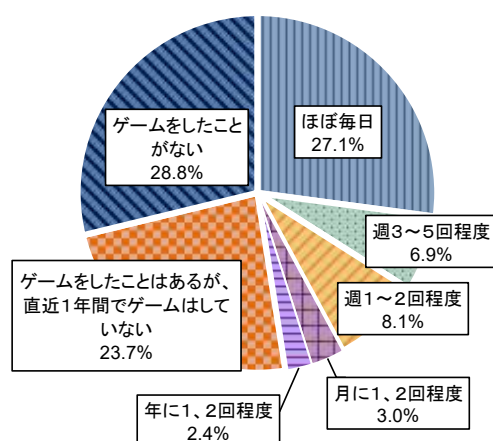
① ゲームとの関わりについて

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。

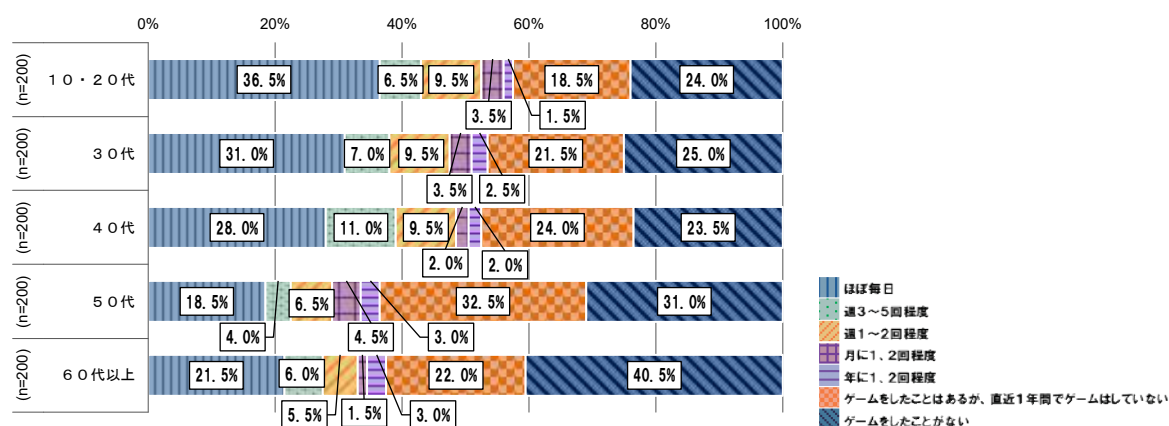
図表31 直近1年間のコンピューターゲームのプレイ頻度 (SA)

(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。

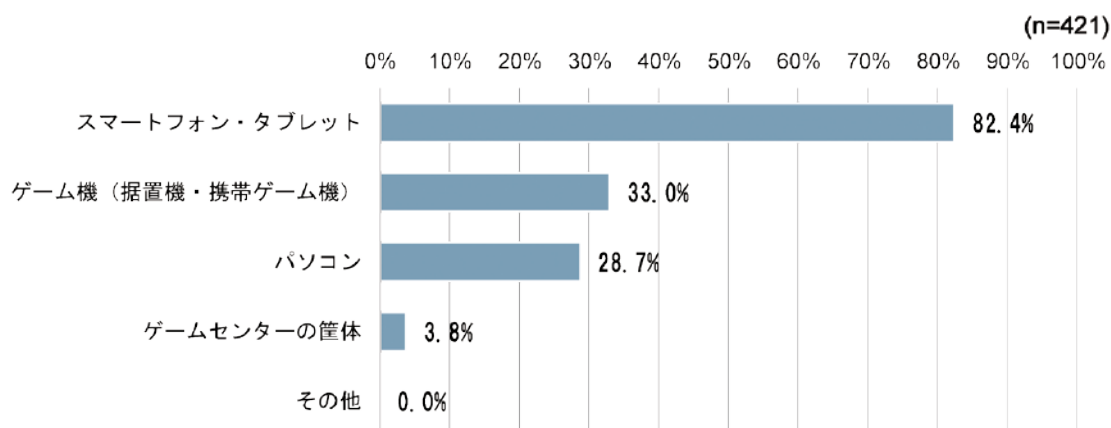
図表32 年齢別・直近1年間のコンピューターゲームのプレイ頻度 (SA)



2) 普段プレイするゲームの媒体 (問11)

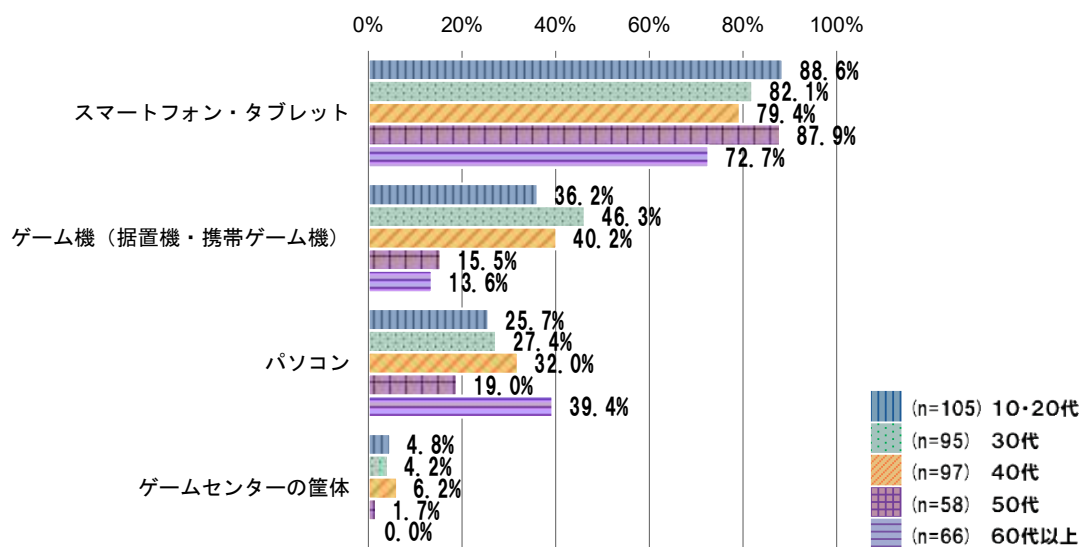
普段プレイするゲームの媒体は、「スマートフォン・タブレット」の割合が最も高く82.4%となっている。次いで、「ゲーム機（据置機・携帯ゲーム機）（33.0%）」「パソコン（28.7%）」となっている。

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。

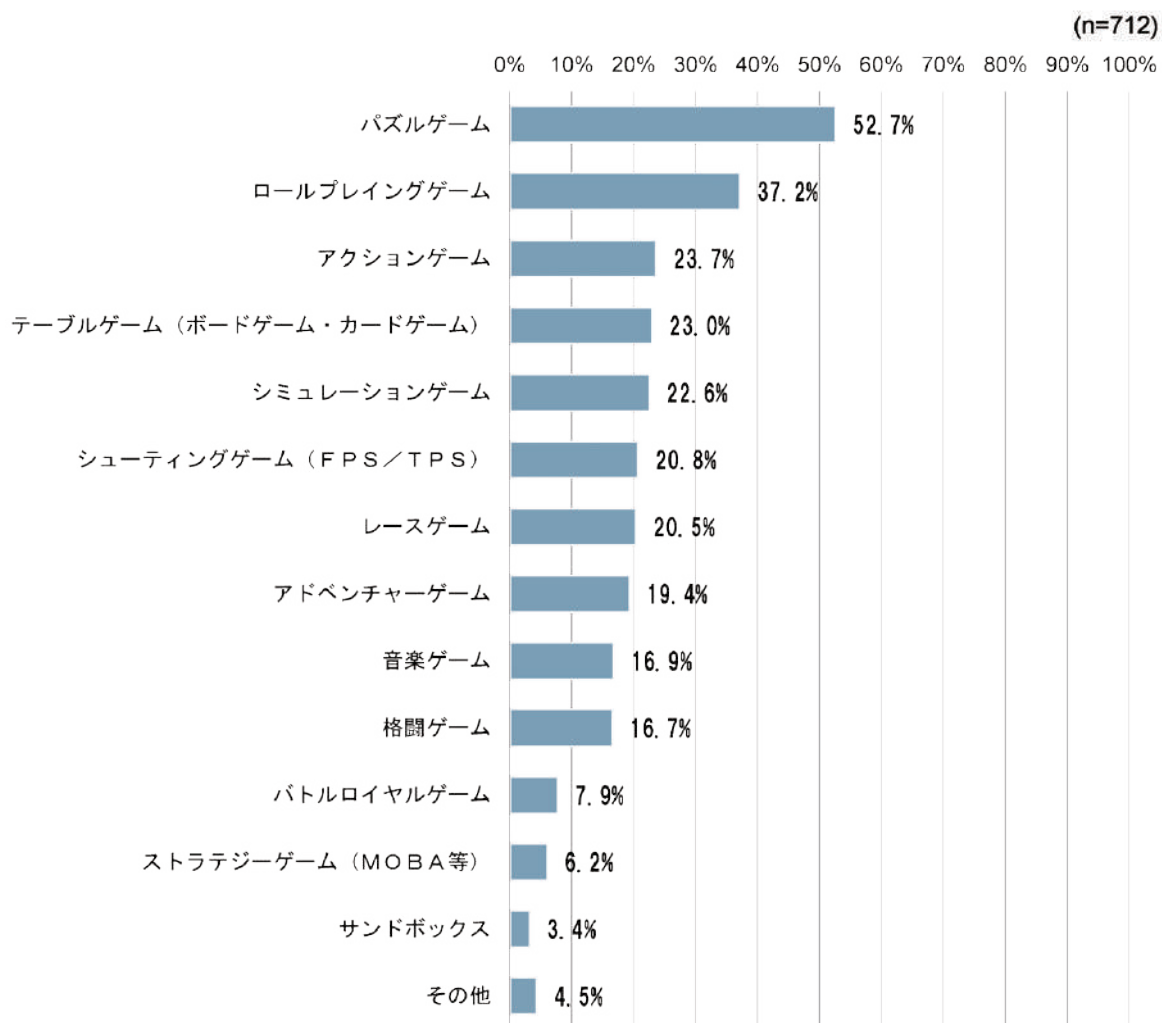
図表34 年齢別・普段プレイするゲームの媒体（MA）



3) プレイしたことのあるゲームジャンル (問13)

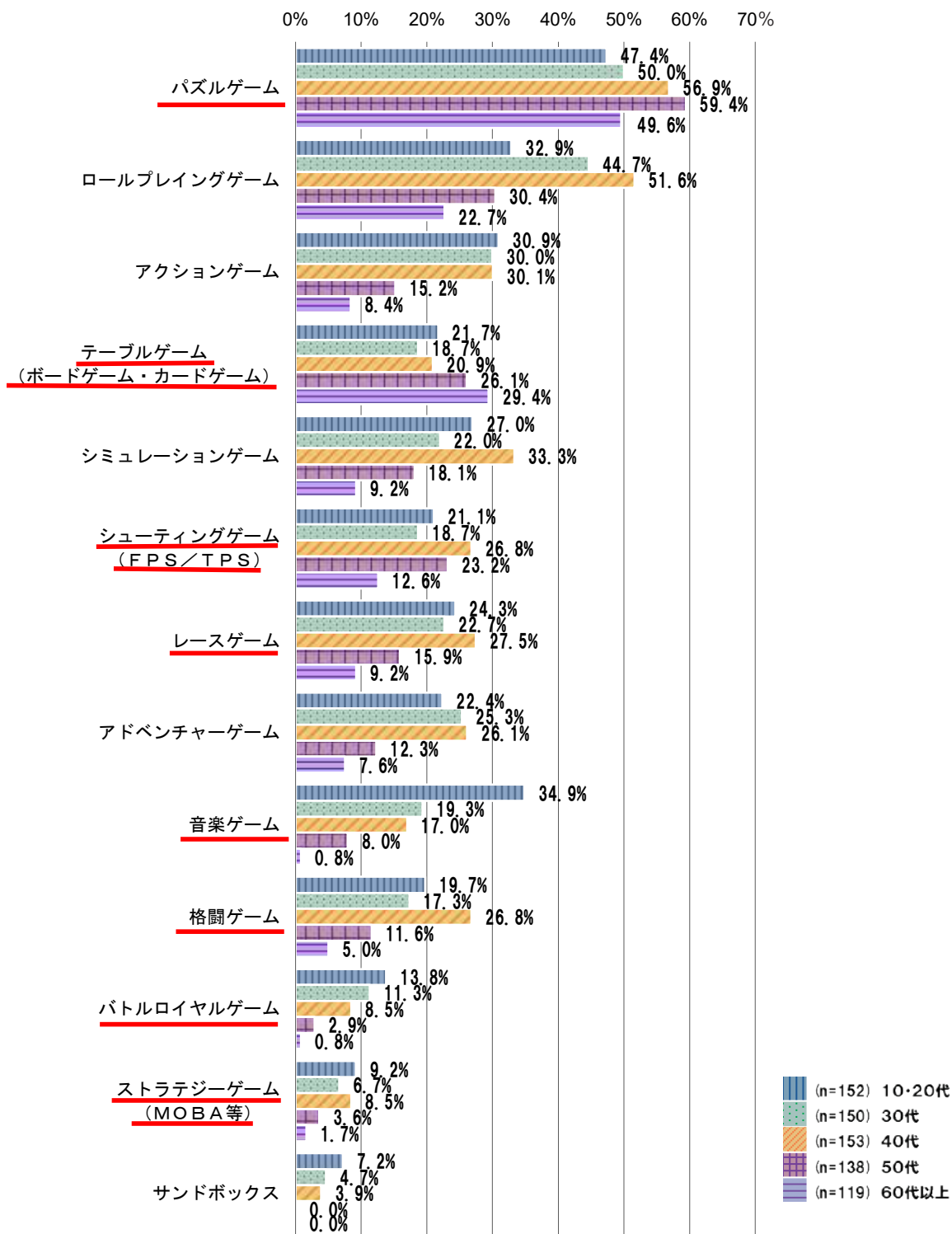
プレイしたことのあるゲームジャンルは、「パズルゲーム」の割合が最も高く52.7%となっている。次いで、「ロールプレイングゲーム (37.2%)」「アクションゲーム (23.7%)」となっている。

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)



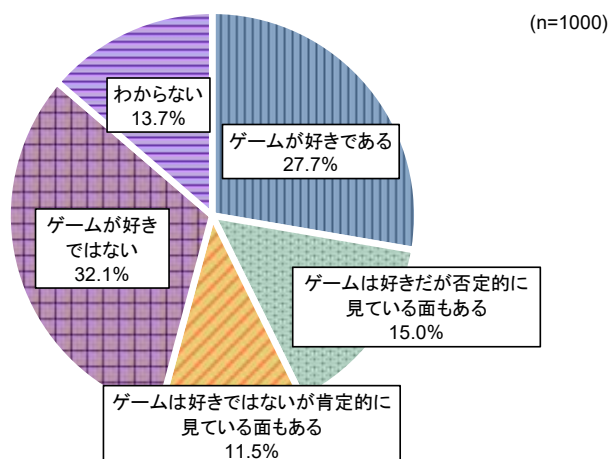
注) 赤下線はeスポーツで用いられるジャンル。

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)

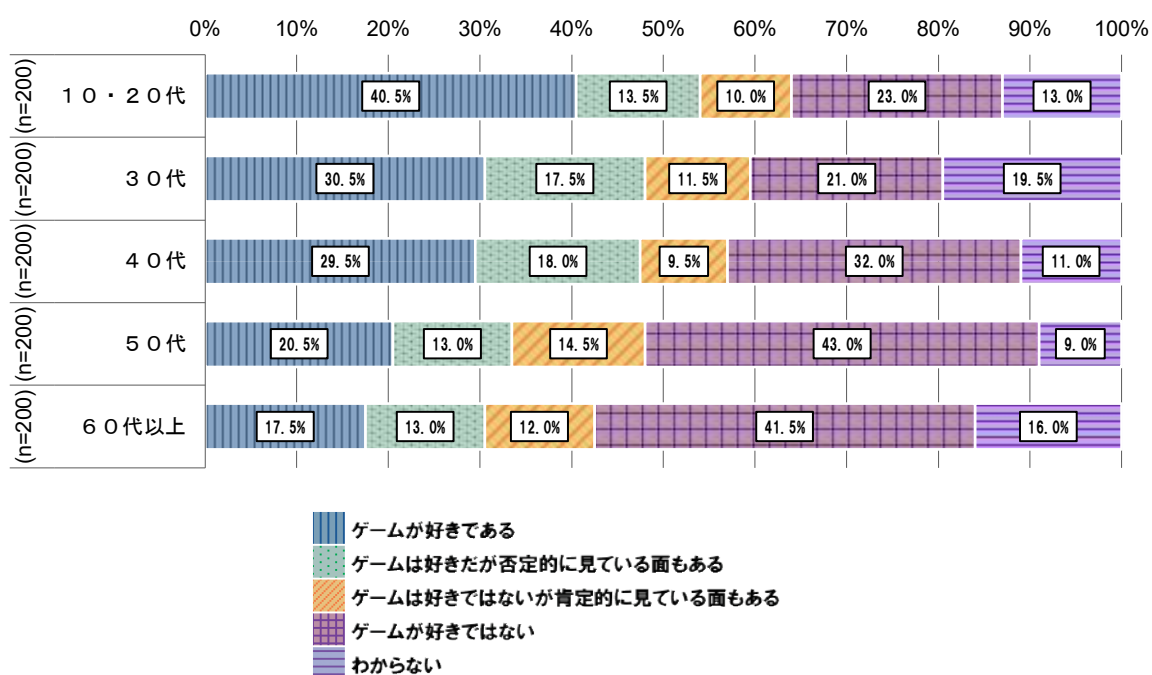
ゲームに抱いている印象は、「ゲームが好きではない」の割合が最も高く32.1%となっている。次いで、「ゲームが好きである (27.7%)」「ゲームは好きだが否定的に見ている面もある (15.0%)」となっている。

図表37 ゲームに抱いている印象 (SA)



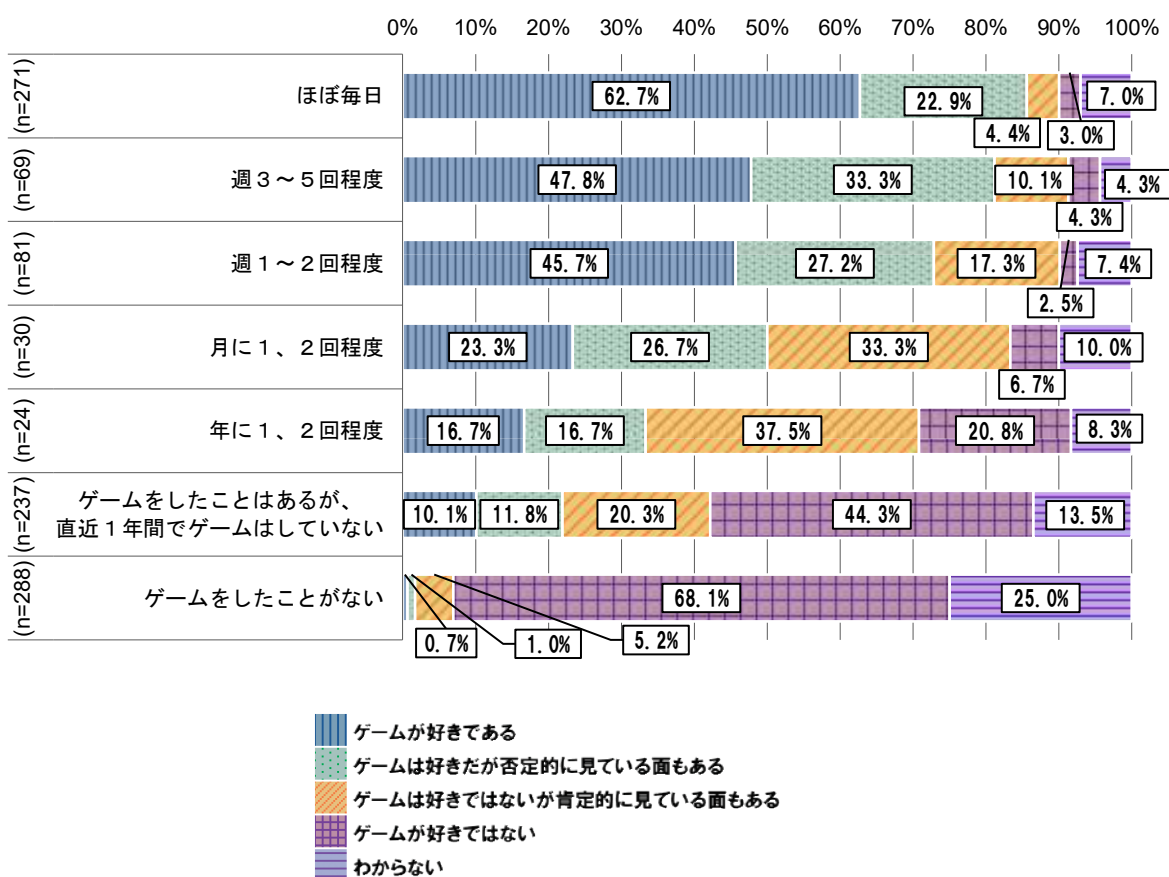
年齢別に見ると、若年層ほどゲームが好き、高齢者層ほどゲームが好きではない傾向が見られるが、好きだが否定的、好きではないが肯定的、については、年齢による大きな差異は見られず、どの世代も2～3割程度はゲームに対する両面的な印象を抱いている。

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。

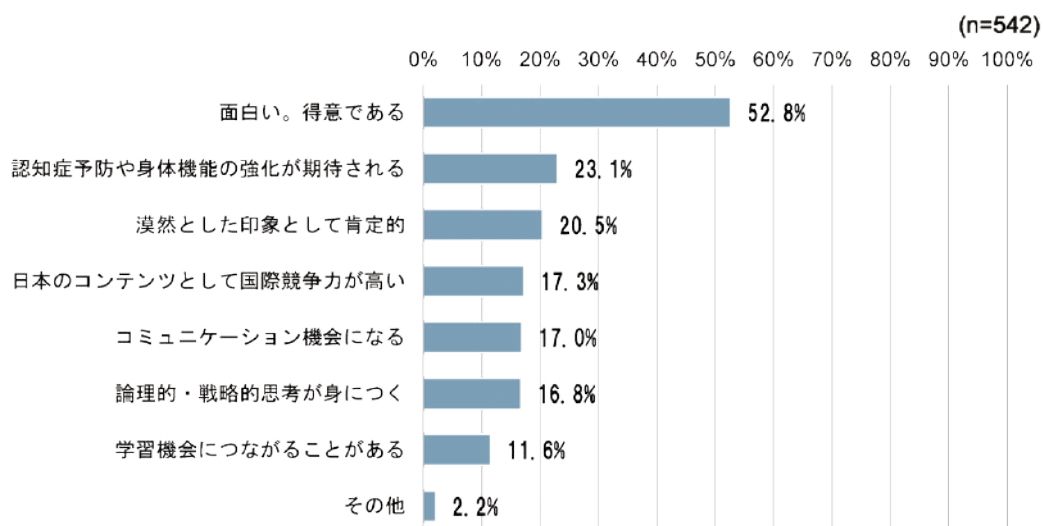
図表39 ゲームのプレイ頻度別・ゲームに抱いている印象 (SA)



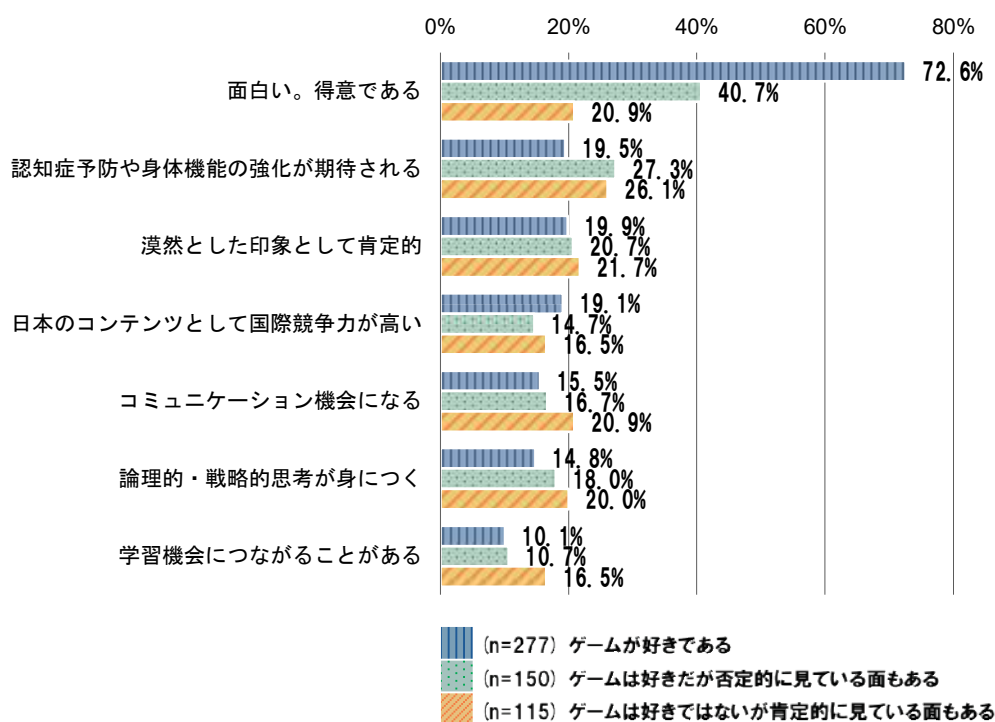
2) ゲームが好き、またはゲームに対して肯定的に見ている理由（問15）

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）

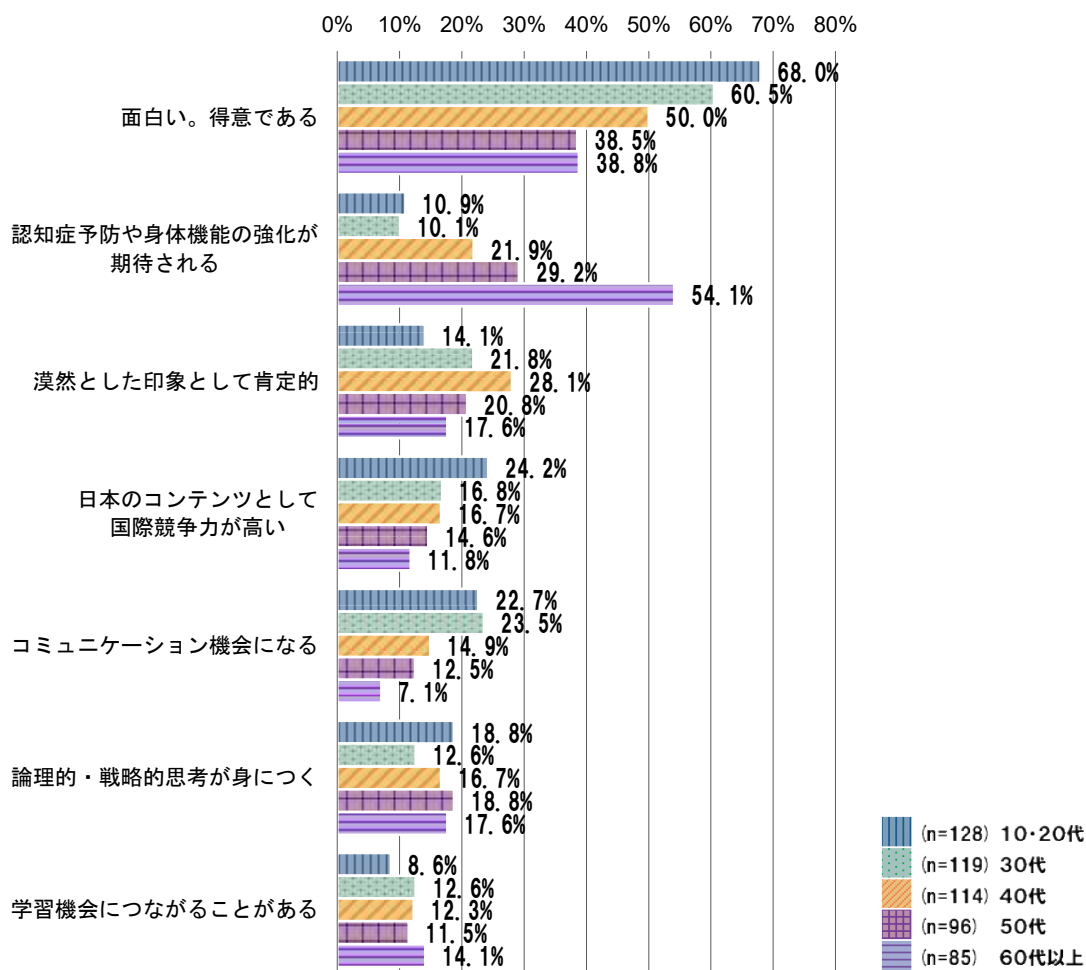


図表41 ゲームへの印象別・ゲームが好き、肯定的に見ている理由（MA）



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。

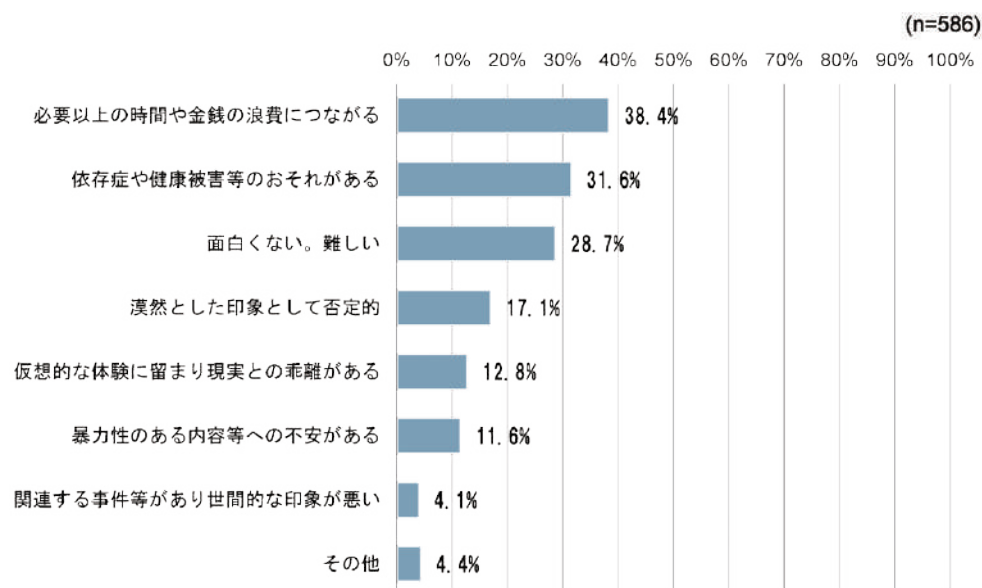
図表42 年齢別・ゲームが好き、肯定的に見ている理由（MA）



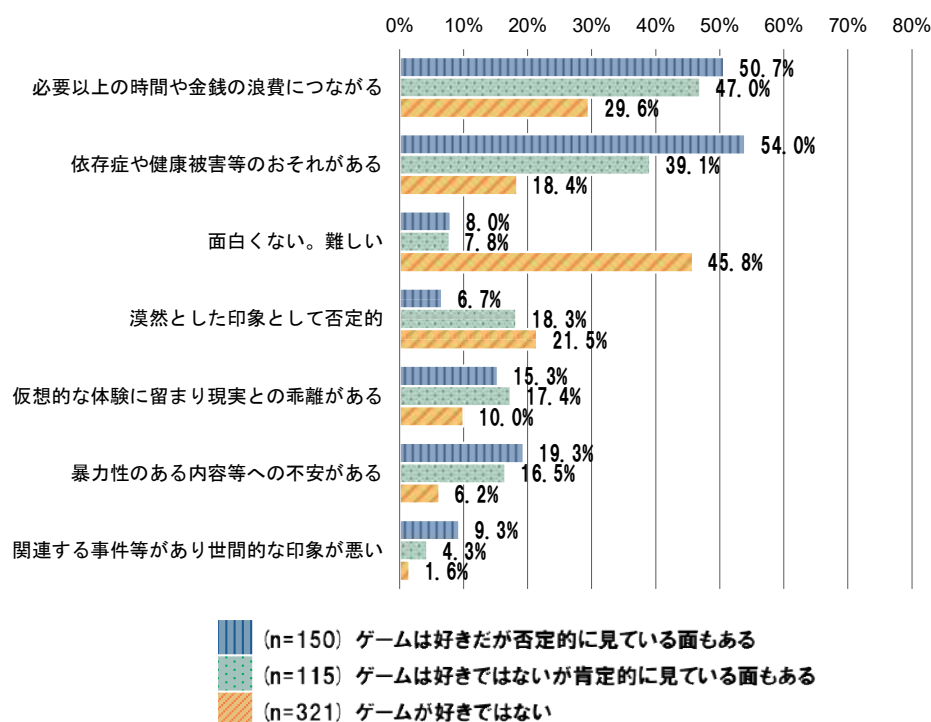
3) ゲームが好きではない、またはゲームに対して否定的に見ている理由（問16）

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）

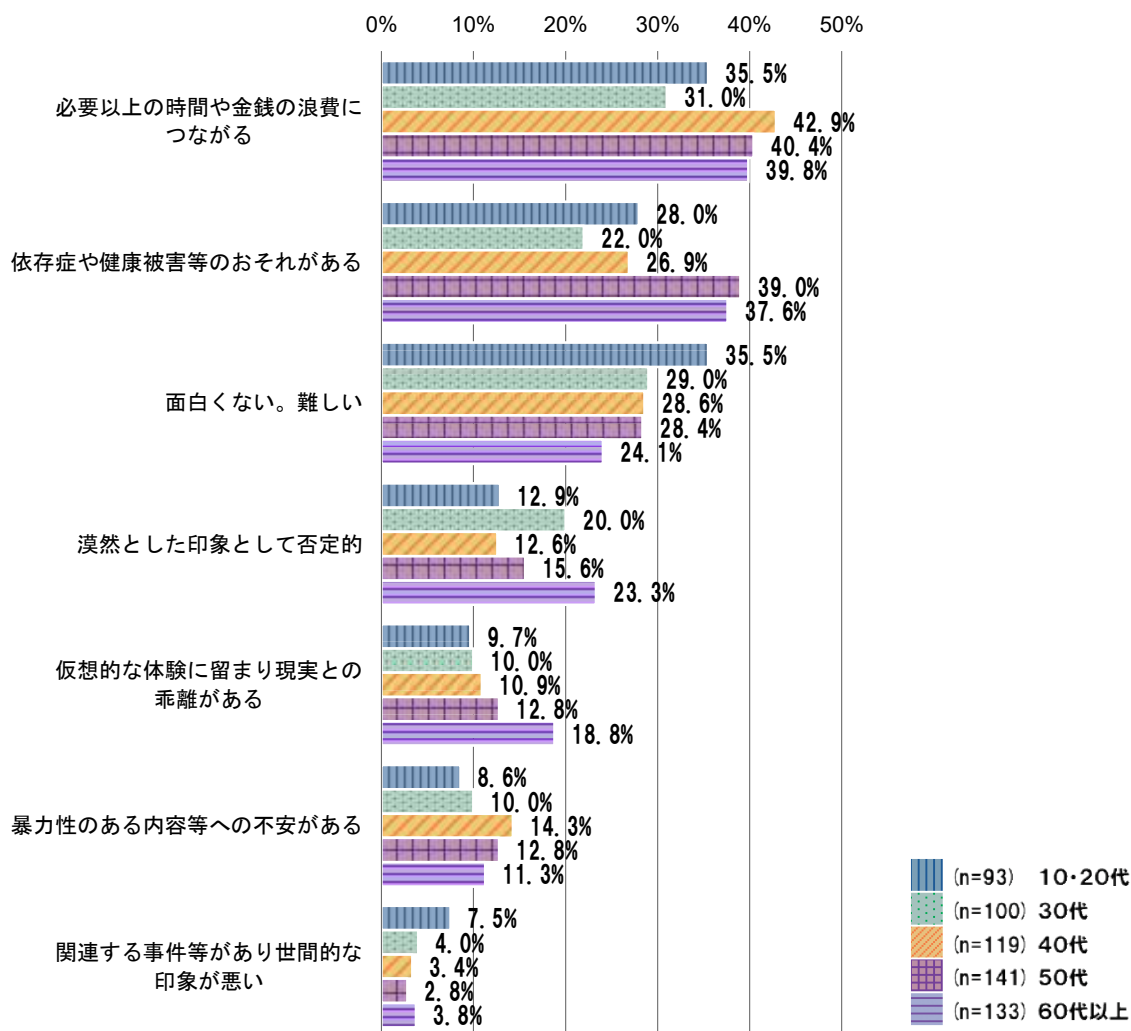


図表44 ゲームへの印象別・ゲームが好きではない、否定的に見ている理由（MA）



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）

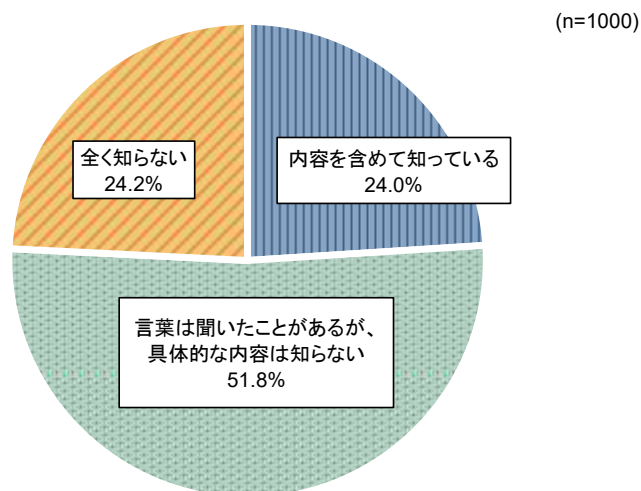


③ e スポーツとの関わりについて

1) e スポーツの認知度 (問17)

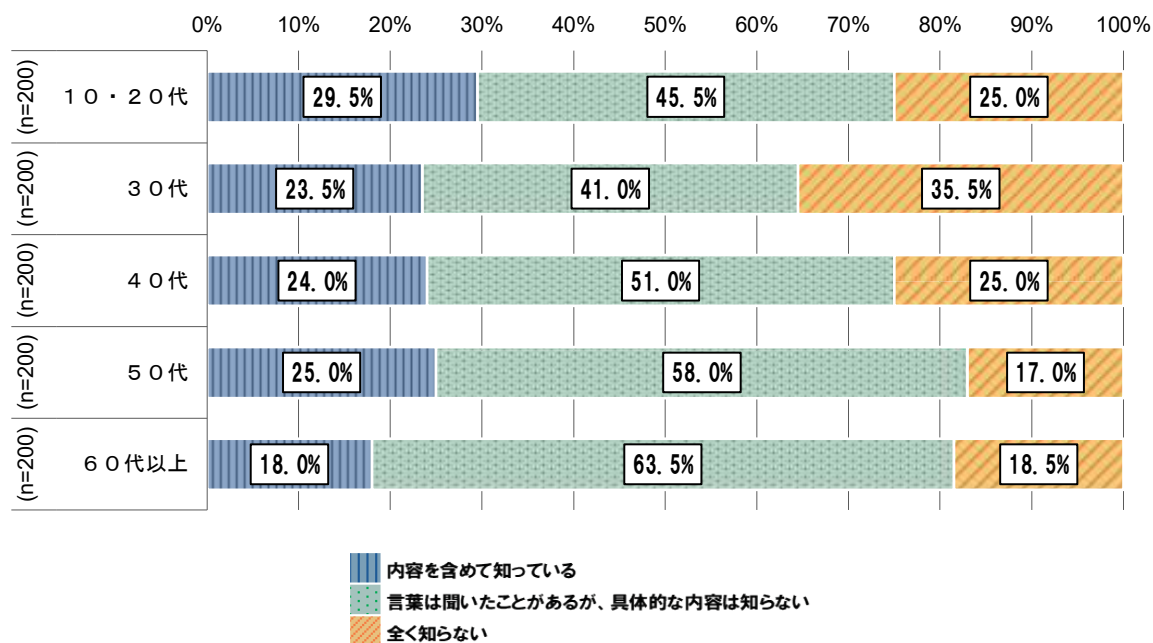
e スポーツの認知度は、「言葉は聞いたことがあるが、具体的な内容は知らない」の割合が最も高く51.8%となっている。次いで、「全く知らない (24.2%)」「内容を含めて知っている (24.0%)」となっている。

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)

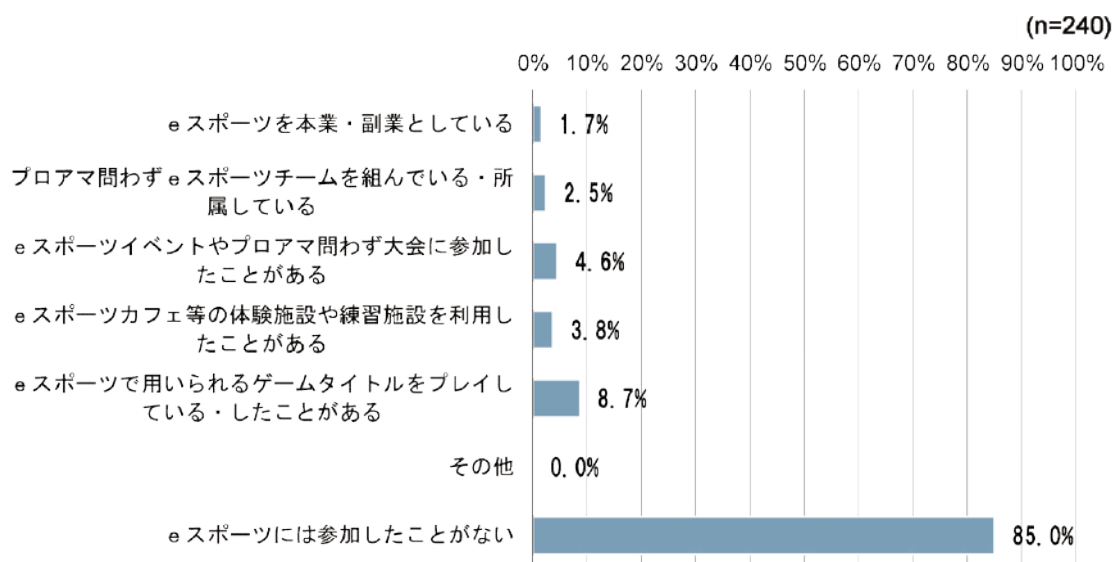


2) eスポーツへの参加経験（問18）

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）

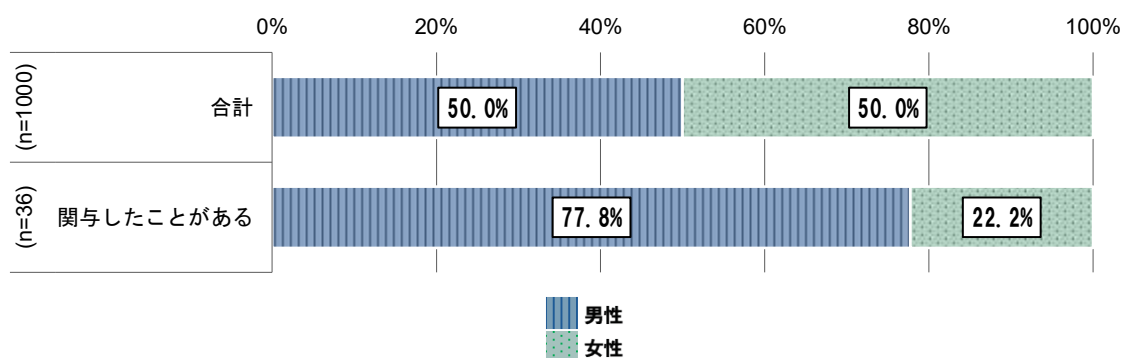
eスポーツの参加経験（MA）



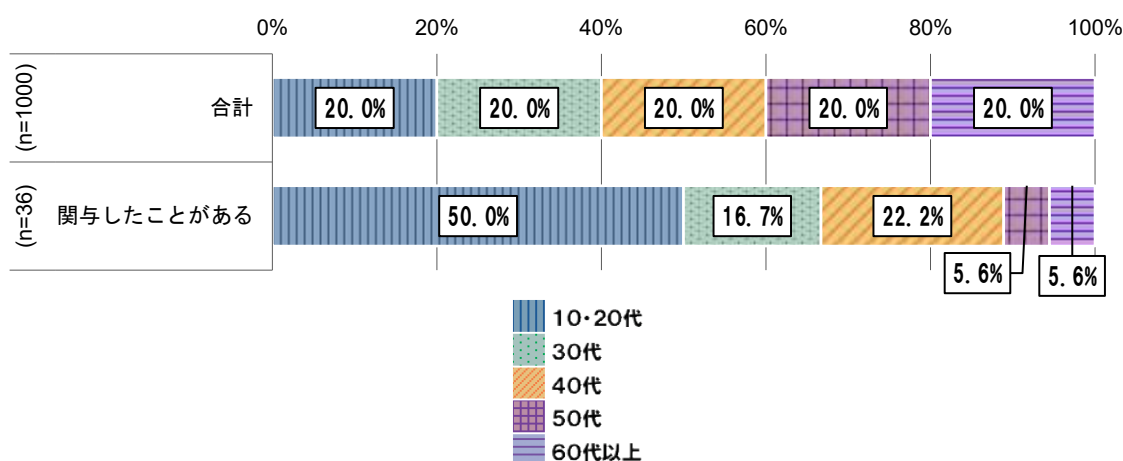
eスポーツへの参加経験について、「eスポーツには参加したことがない」以外を選択した、何らかeスポーツに参加したことがある人36名についての属性を以下に示す。

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。

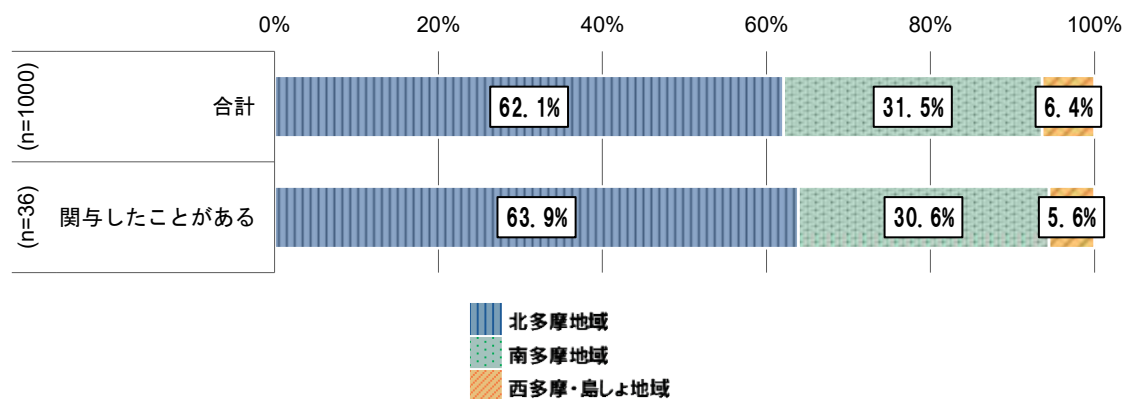
図表49 性別 (SA) (eスポーツに関与したことがある)



図表50 年齢 (SA) (eスポーツに関与したことがある)

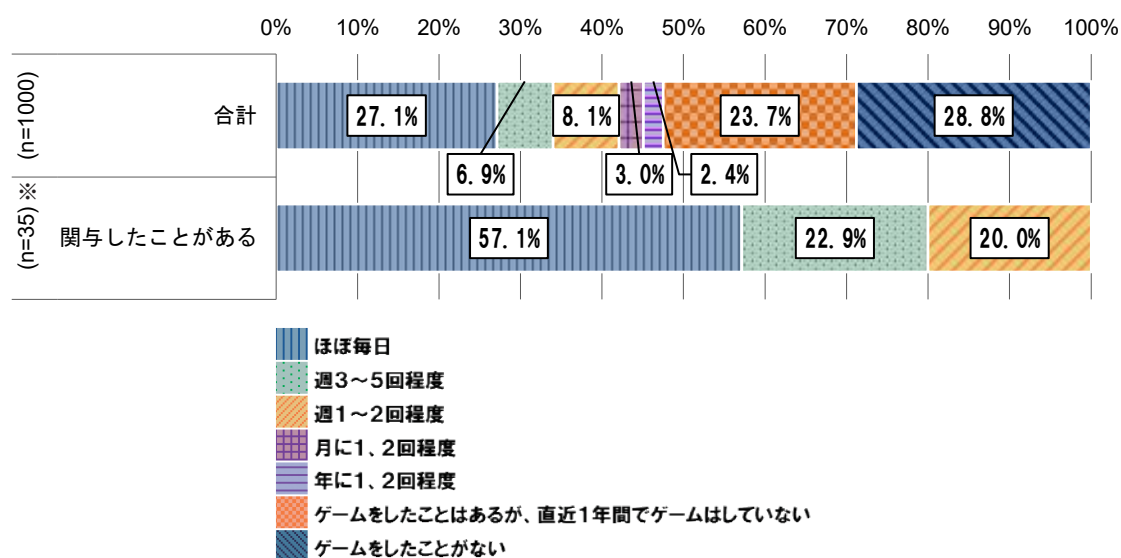


図表51 居住エリア (SA) (eスポーツに関与したことがある)



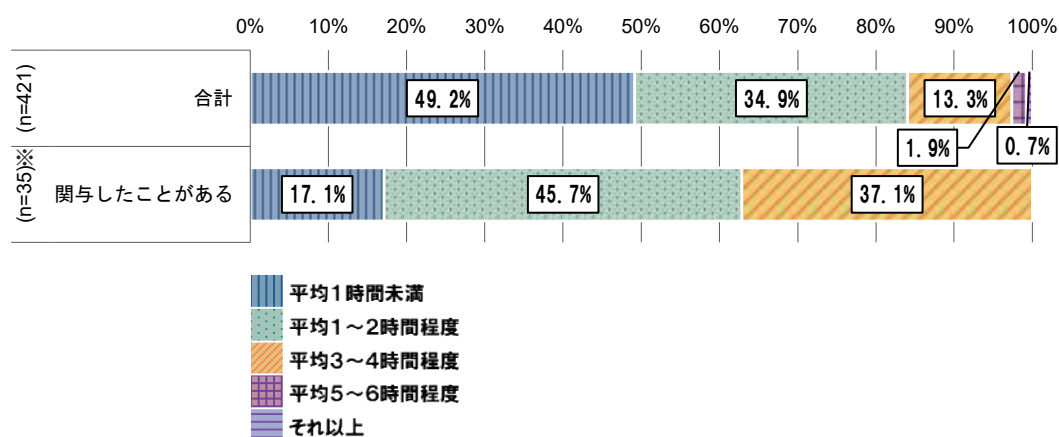
e スポーツの参加経験について、「e スポーツには参加したことがない」以外を選択した36名についてのゲームとの関わり、印象について以下に示す。ゲームのプレイ頻度は全体と比較するとほぼ毎日の割合が多く半数以上を占める。ゲームのプレイ時間は、1～2時間が半数弱を占め、3～4時間も4割弱と多くなっている。ゲームに抱く印象も「好きである」が大半を占めており、e スポーツに関与のある人のゲームへの関与は全体と比較して非常に強い傾向が見られる。

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)



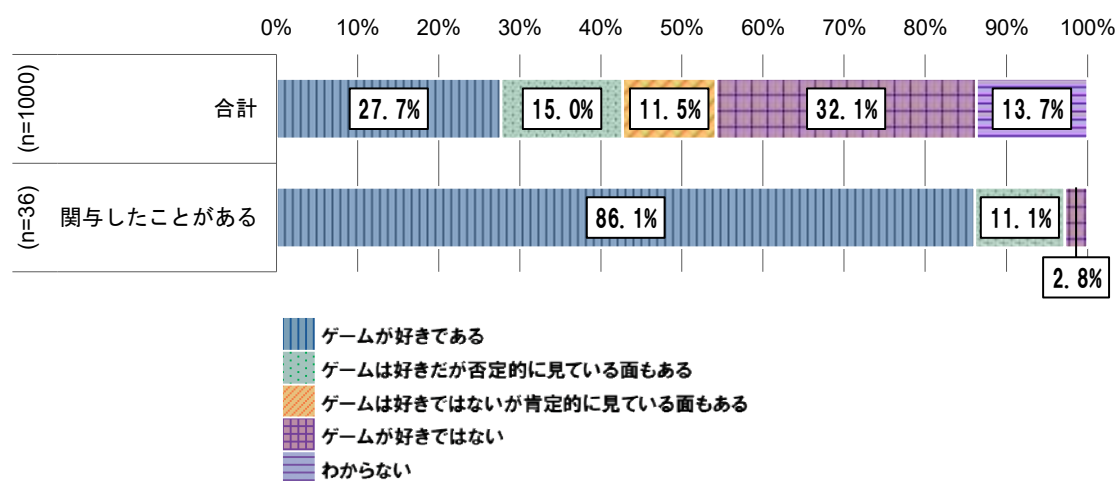
※「ゲームをしたことがない」を選択した回答者が1名いたことから、母数から差し引いている。

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）

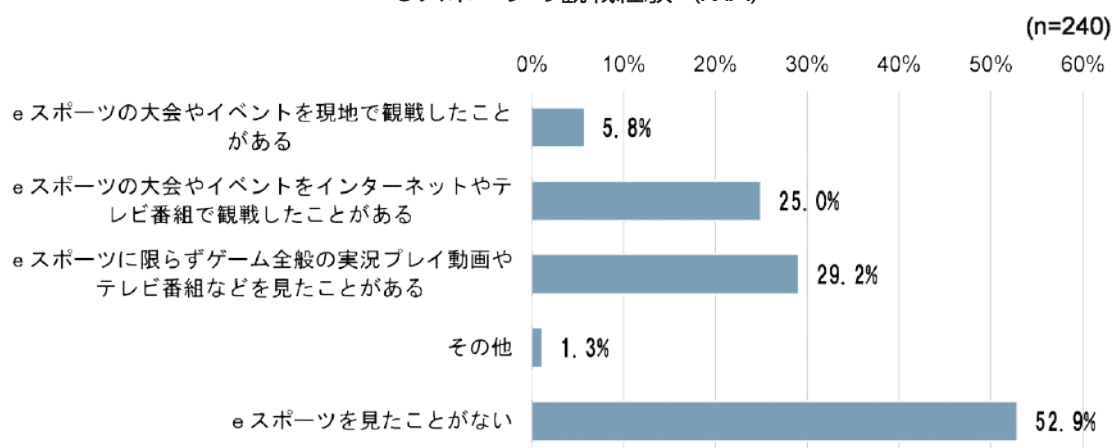


3) eスポーツの観戦経験（問19）

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。

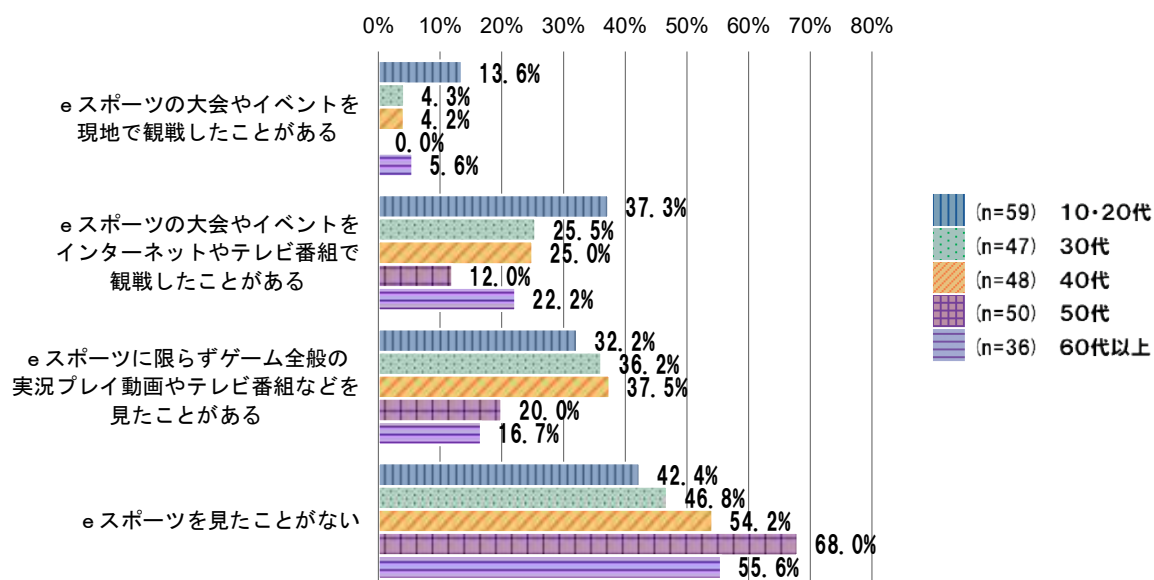
図表55 （eスポーツについて「内容を含めて知っている」と回答した人のみ）

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。

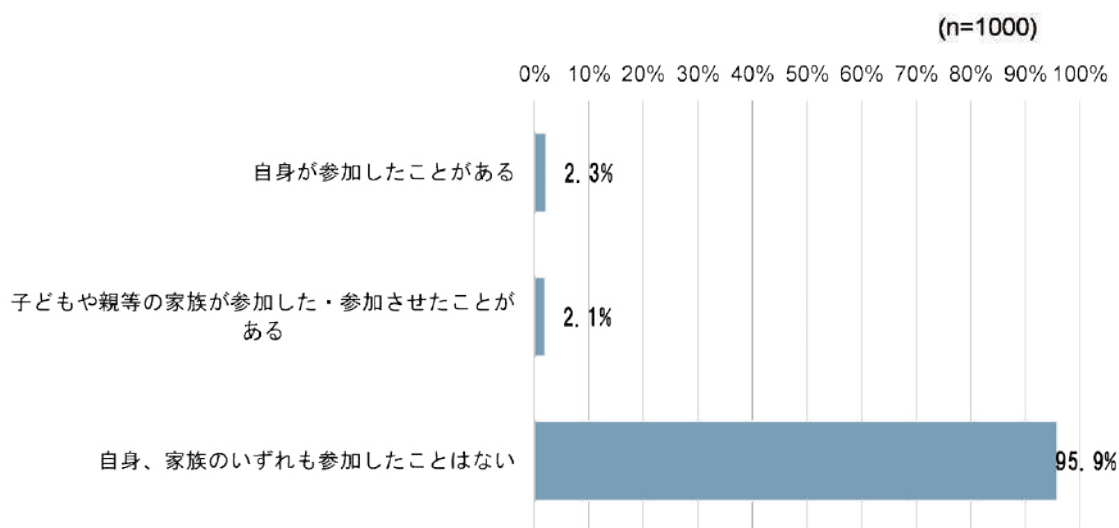
eスポーツの定義について

- ・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)

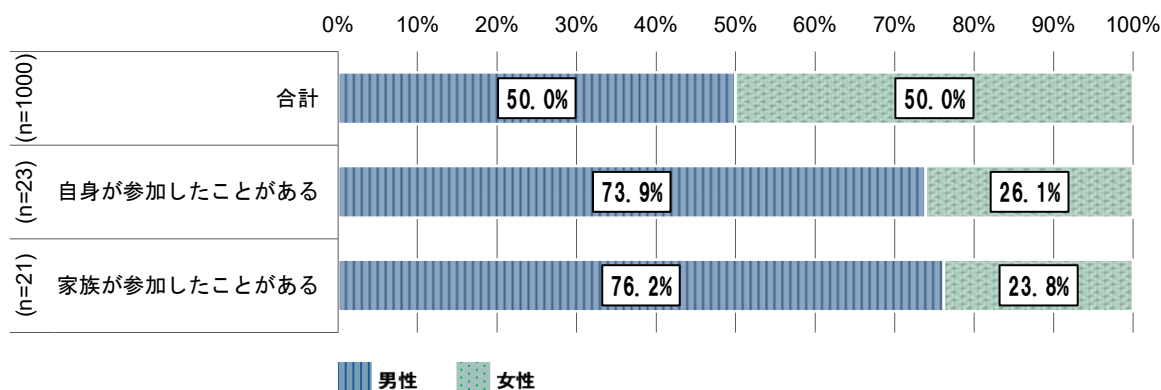
行政が実施するeスポーツを活用したイベントや事業の参加経験は、「自身、家族のいずれも参加したことはない」の割合が最も高く95.9%となっている。次いで、「自身が参加したことがある (2.3%)」「子どもや親等の家族が参加した・参加させたことがある (2.1%)」となっている。

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)

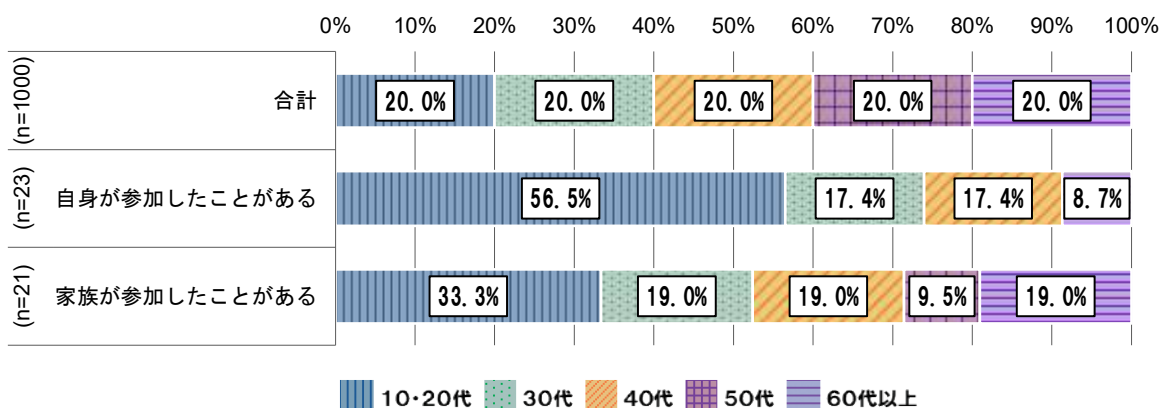


行政が実施するeスポーツを活用したイベントに参加したことがある人の属性を以下に示す。傾向は概ねeスポーツに関与したことがある人の属性と同様に、男性、10・20代が多くなっている。世帯構成は、「家族が参加したことがある」で配偶者と子どもと同居、配偶者と同居、単身者が多くなっている。

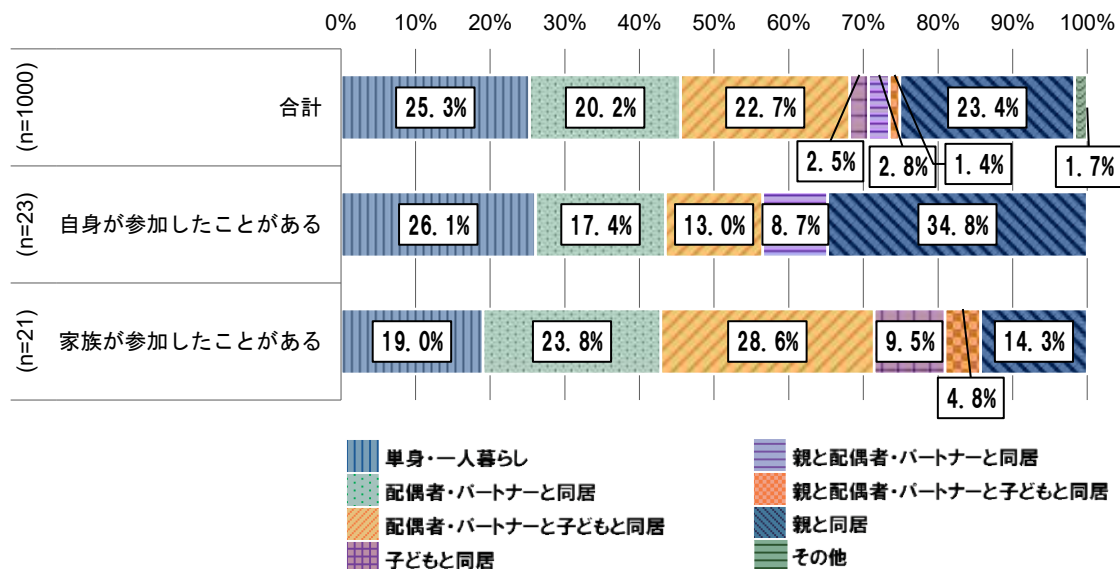
図表58 性別 (SA)



図表59 年齢 (SA)

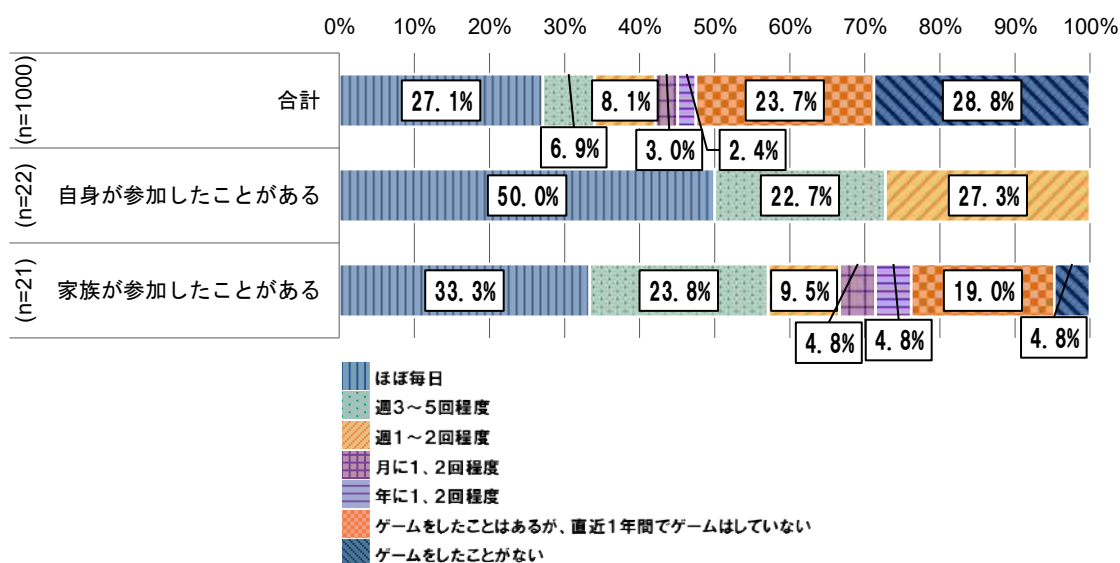


図表60 世帯構成 (SA)

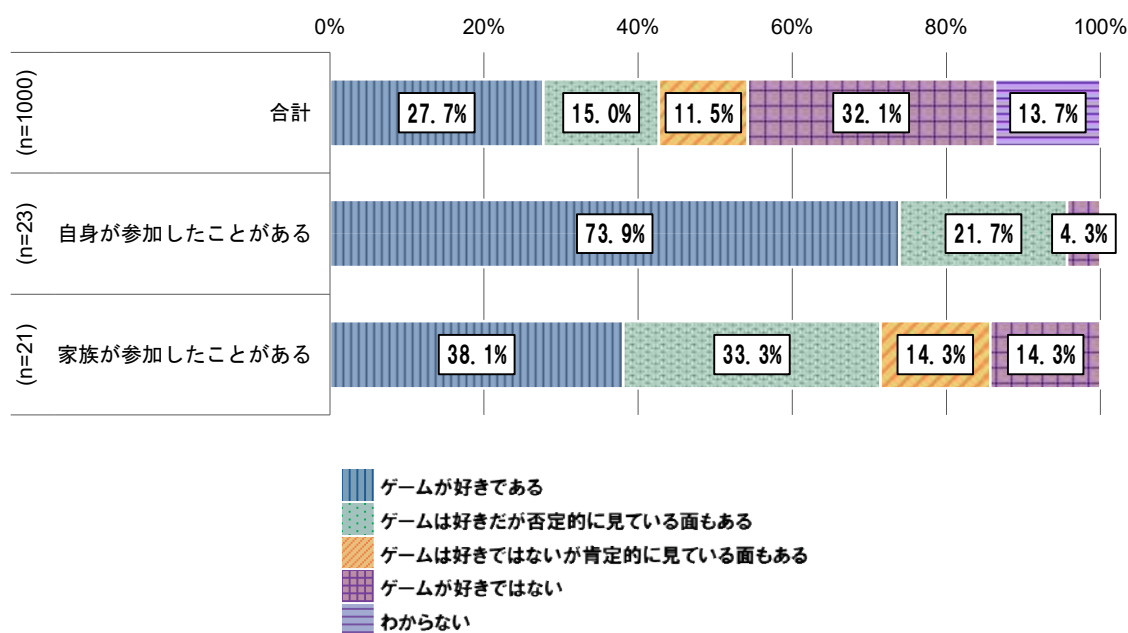


ゲームプレイの頻度について、自身が参加している場合は、ほぼ毎日が5割を占め、少なくとも週1～2回程度はゲームをプレイしている。一方で、家族が参加したことがある場合は、ゲームをしたことがない、直近1年間でゲームをしていないという人も、合わせて2割強いる。

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

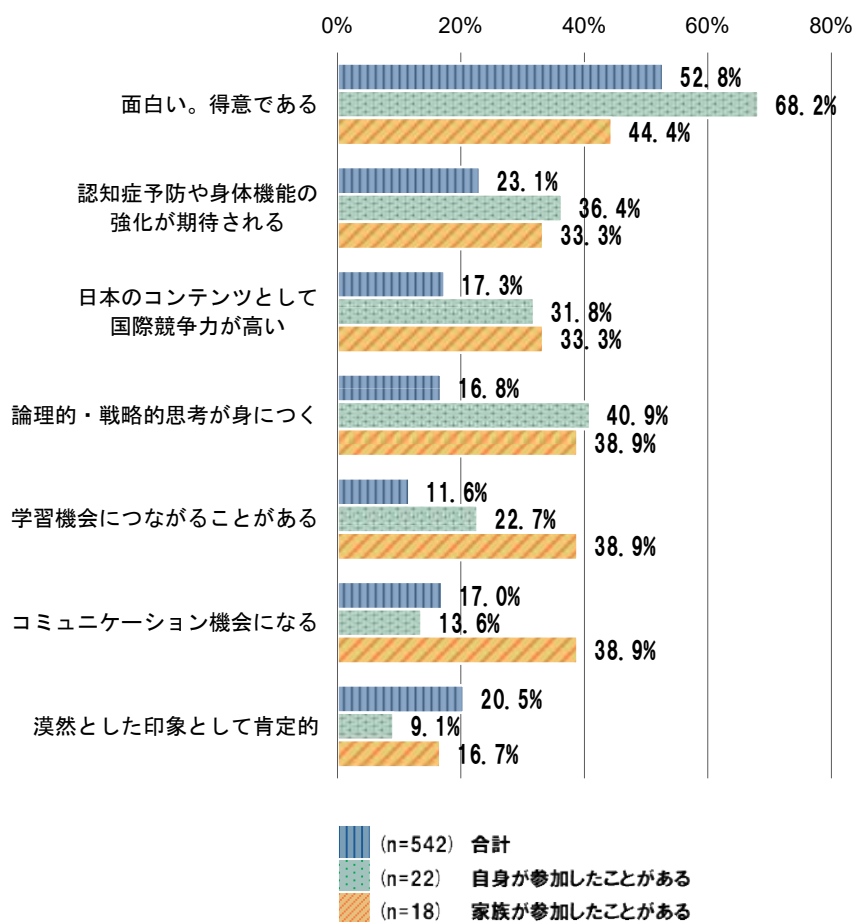
図表62 ゲームに対する印象 (SA)



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。

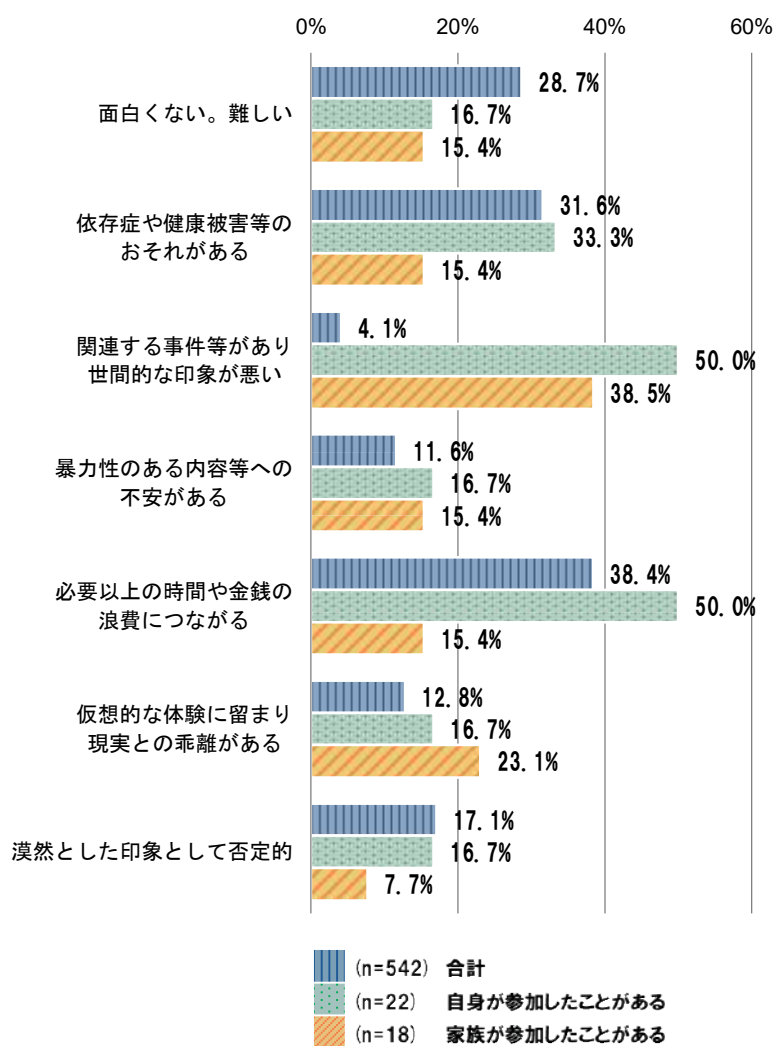
ゲームに肯定的な印象を持っている理由について見ると、全体と比較して、家族が参加したことがある人で「学習機会につながることもある」「コミュニケーション機会になる」「論理的・戦略的思考が身につく」の回答が多く、ゲームによる効果への期待が窺える。

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)



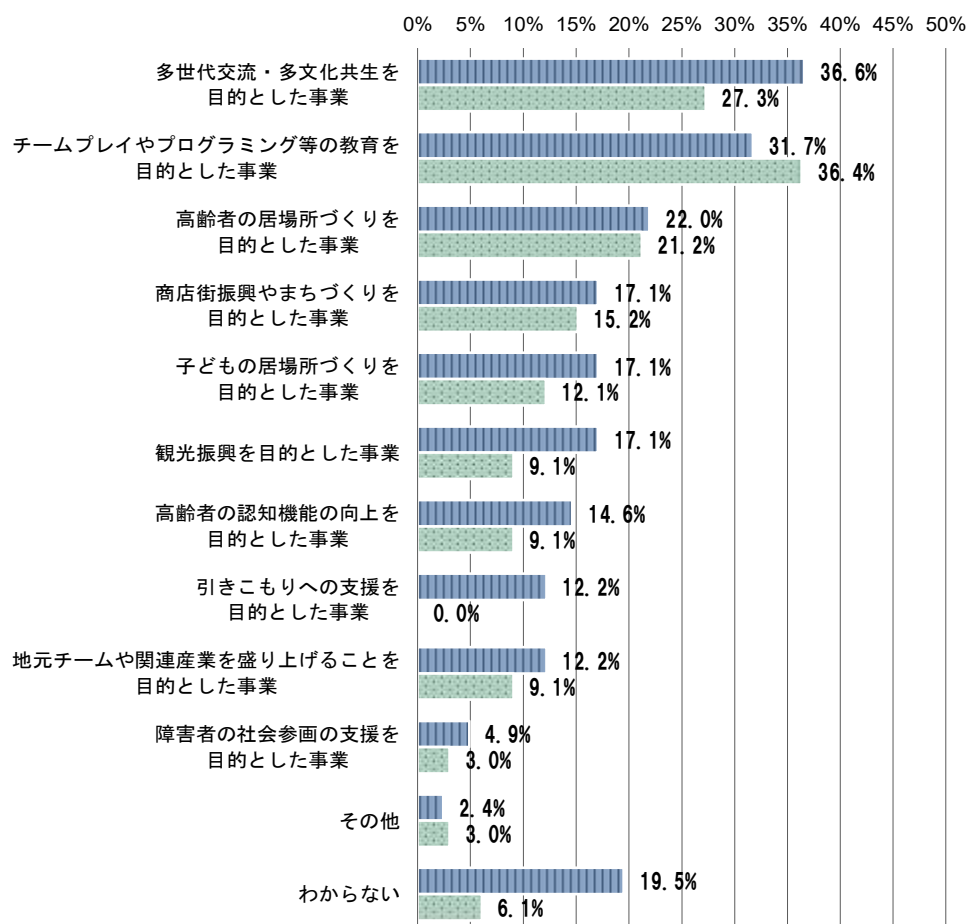
2) 参加したことがあるeスポーツイベントの具体的な内容（問22・23）

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）



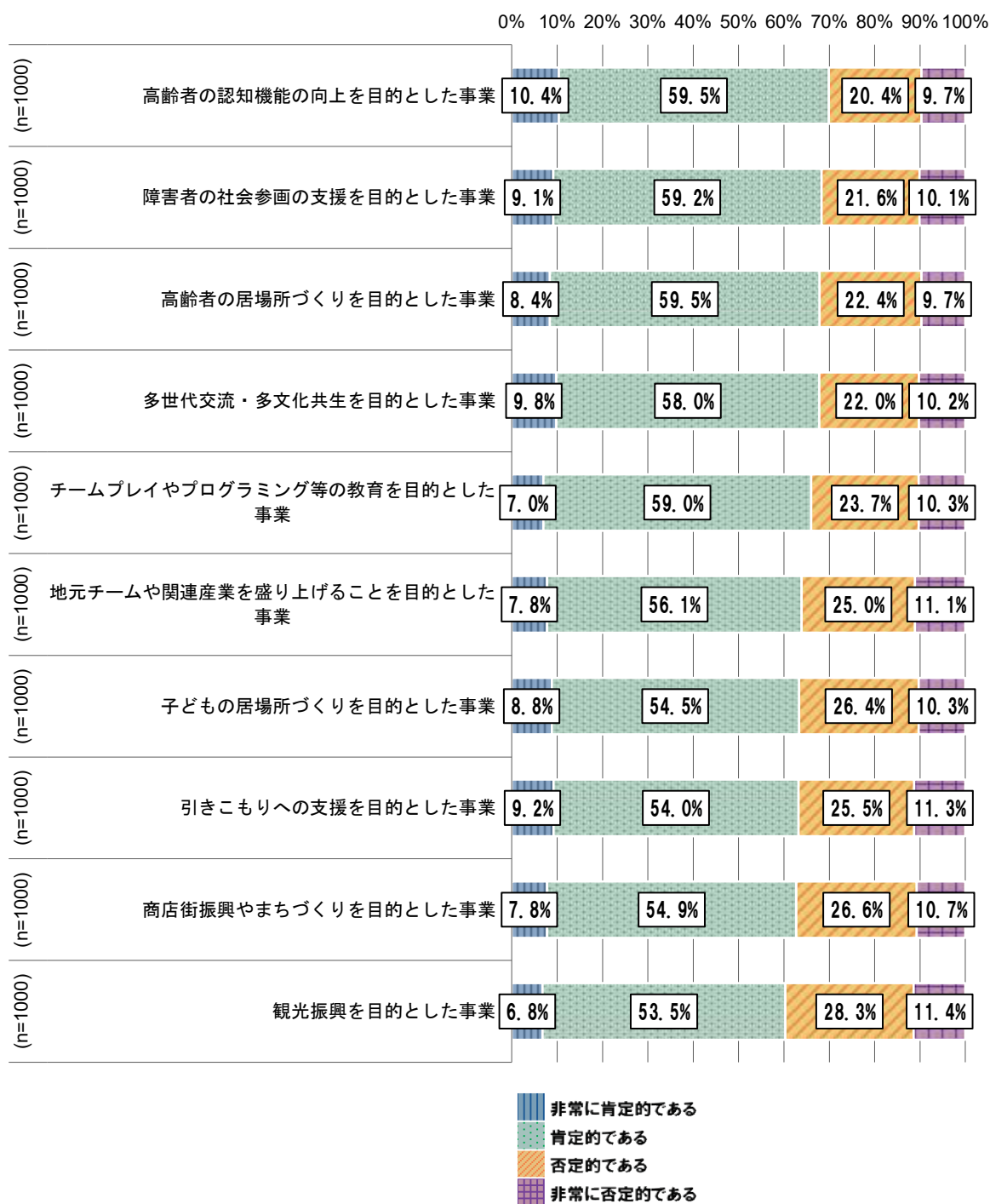
■ (n=41) 参加したことがあるイベントの内容 ■ (n=33) お住まいの自治体で参加したことがあるイベントの内容

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）

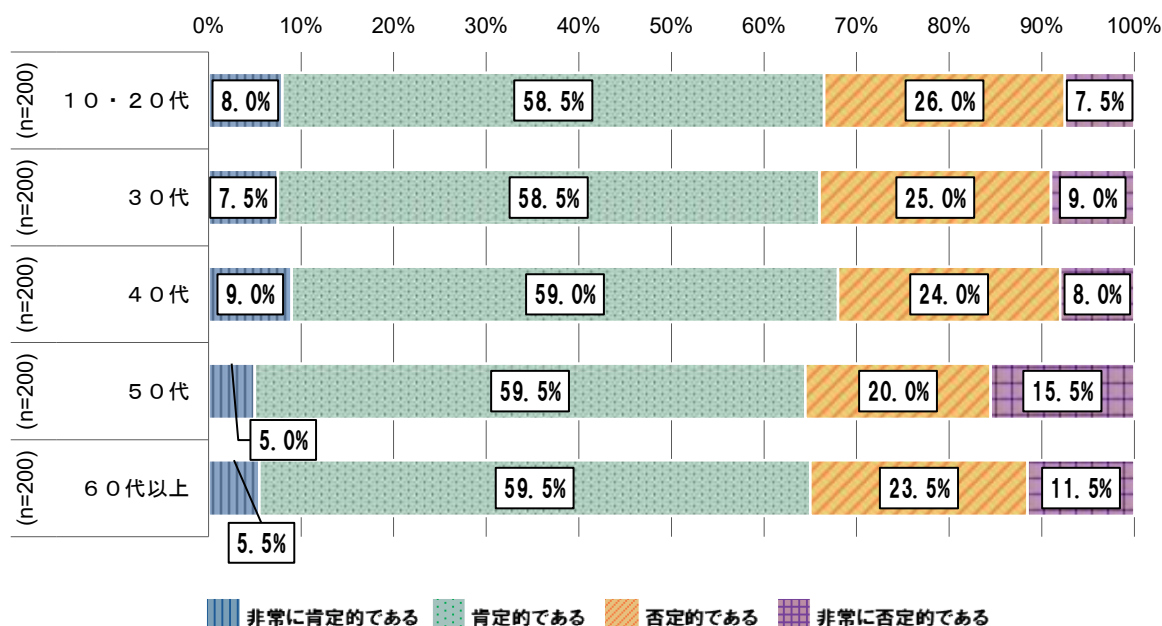
行政がeスポーツに取り組むことへの印象について、「非常に肯定的である」と「肯定的である」の割合の合計に着目すると、「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業」における割合が最も高く69.9%となっている。次いで、「障害者の社会参画の支援を目的とした事業（68.3%）」「高齢者の居場所づくりを目的とした事業（67.9%）」となっている。

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）

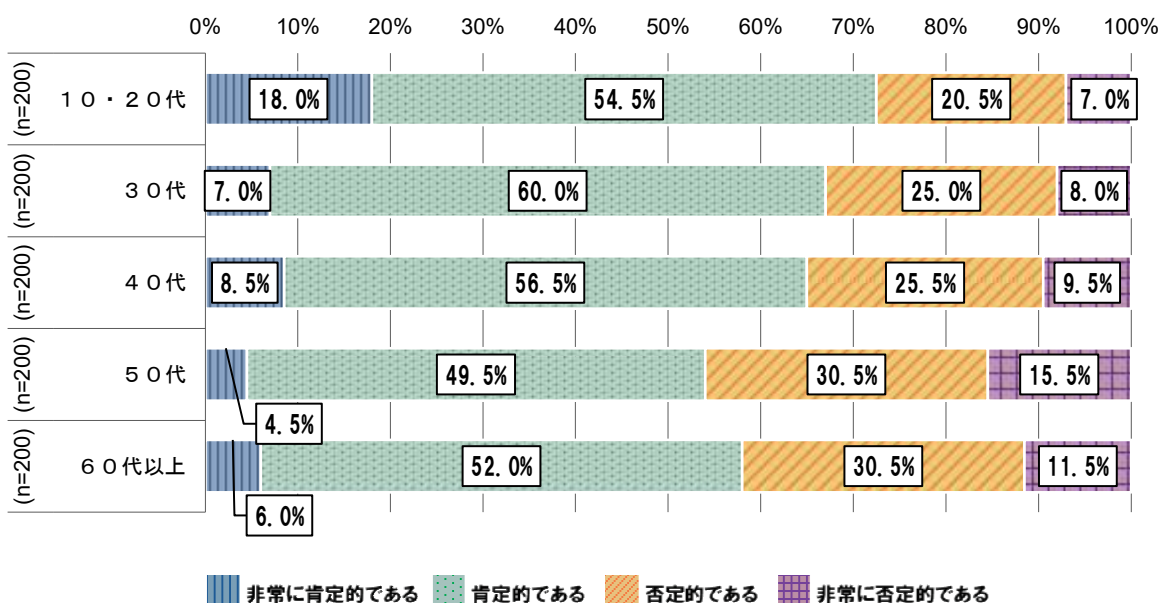


事業目的のうち、子どもに関する事業、高齢者に関する事業について年齢別に見ると、チームプレイやプログラミング等の教育を目的とした事業については年齢による印象の差は大きくない。一方、子どもの居場所づくりを目的とした事業については、10・20代で「非常に肯定的である」が多い一方で、年齢が上がるほどに否定的な印象が増加している。

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

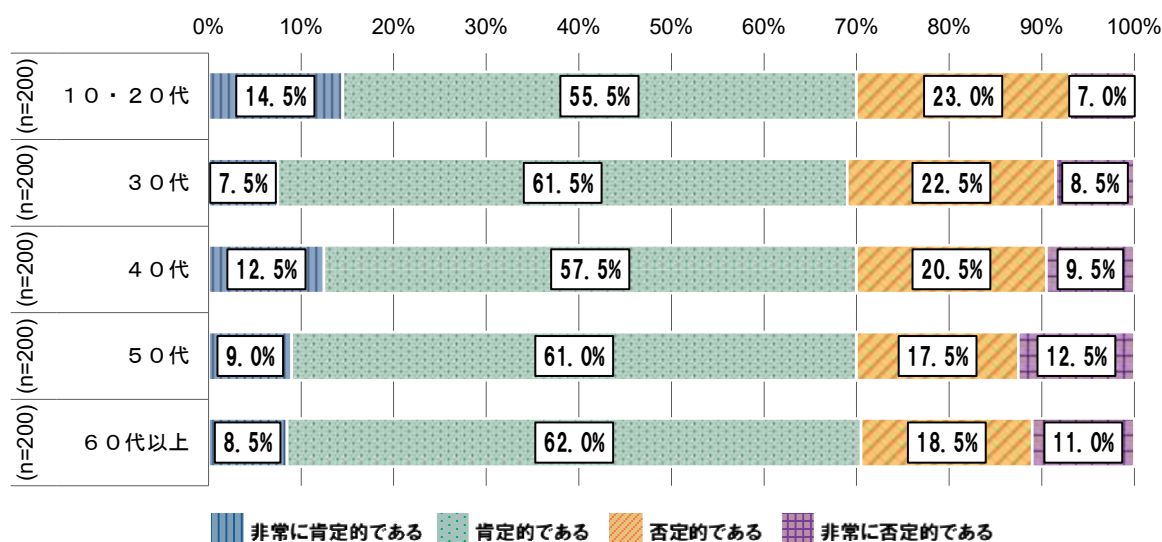


他方、高齢者向けの事業について印象を見ると、高齢者の認知機能の向上、高齢者の居場所づくりのいずれもどの世代においても印象に顕著な差は見られない。

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。

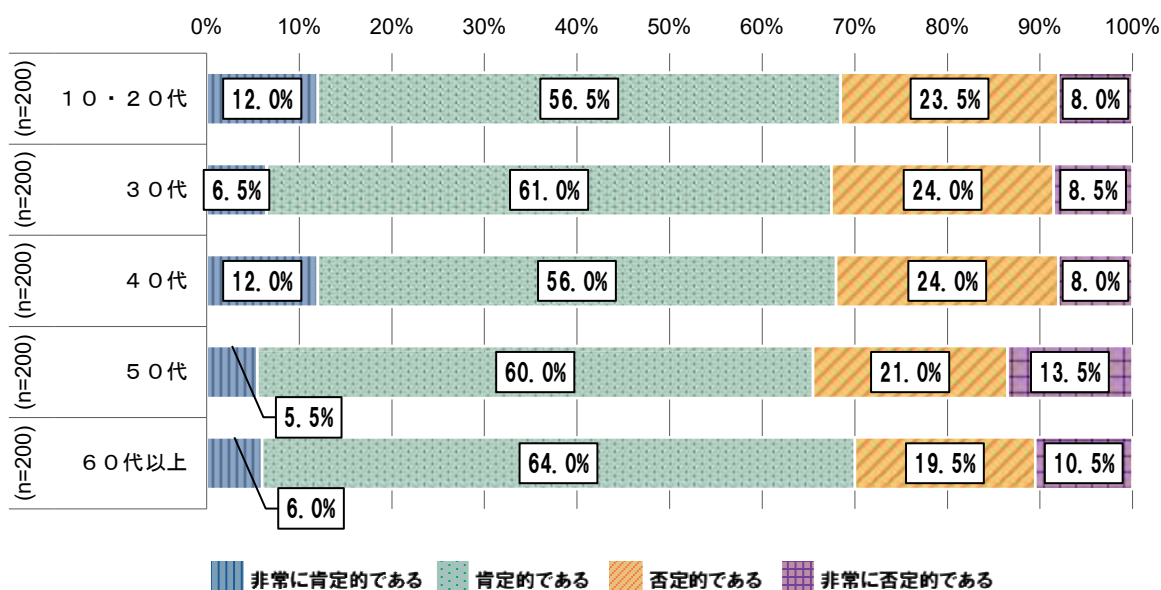
図表69 年齢別・行政がeスポーツ事業に取り組むことについての印象（SA）

高齢者の認知機能の向上を目的とした事業



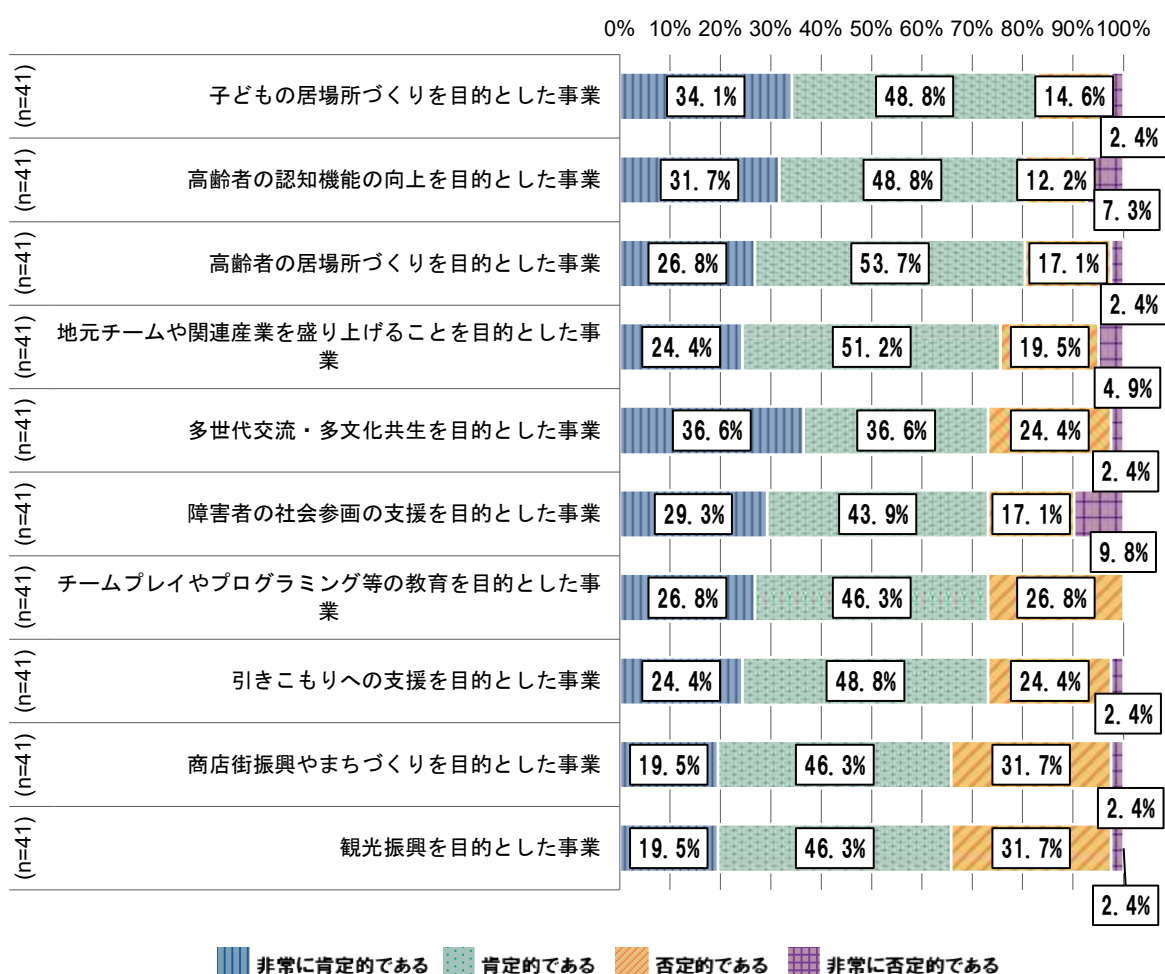
図表70 年齢別・行政がeスポーツ事業に取り組むことについての印象（SA）

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）



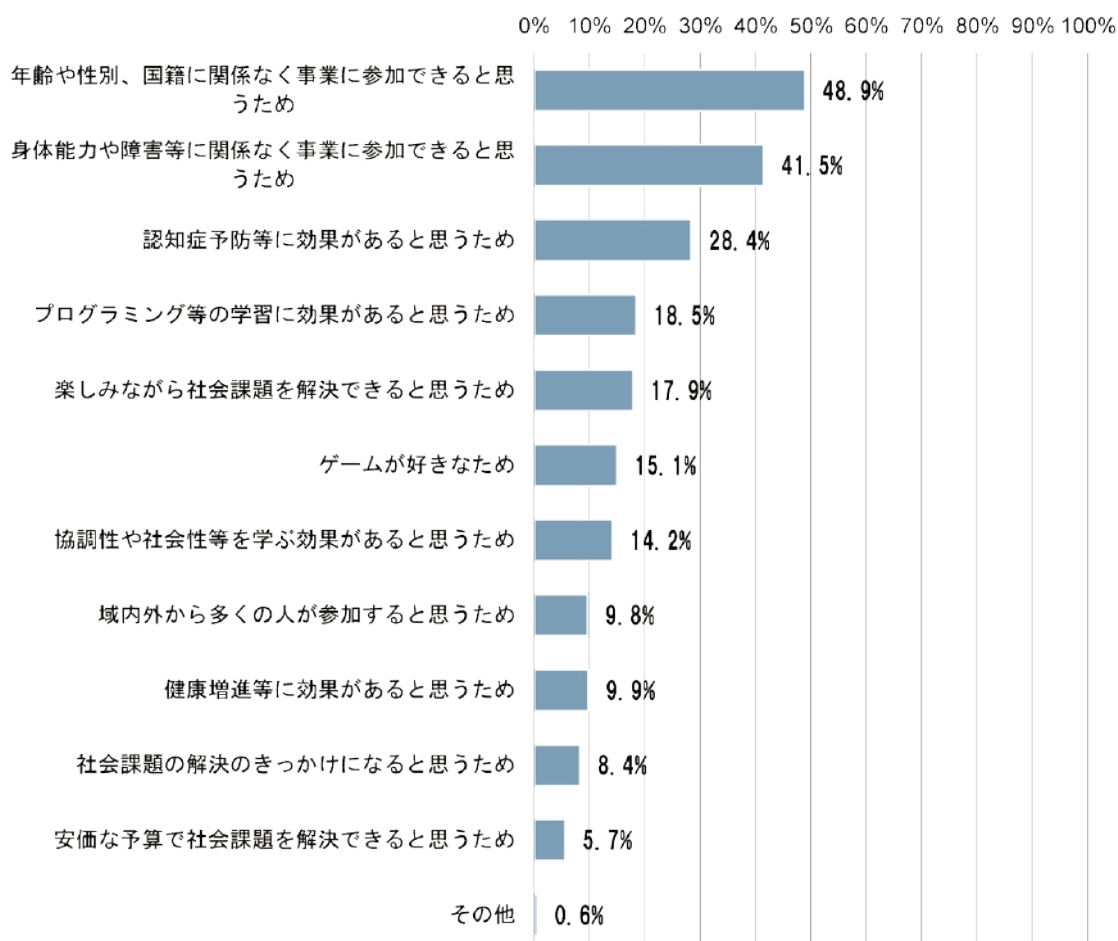
4) 行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由（当てはまるもの3つまで）（問25）

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。

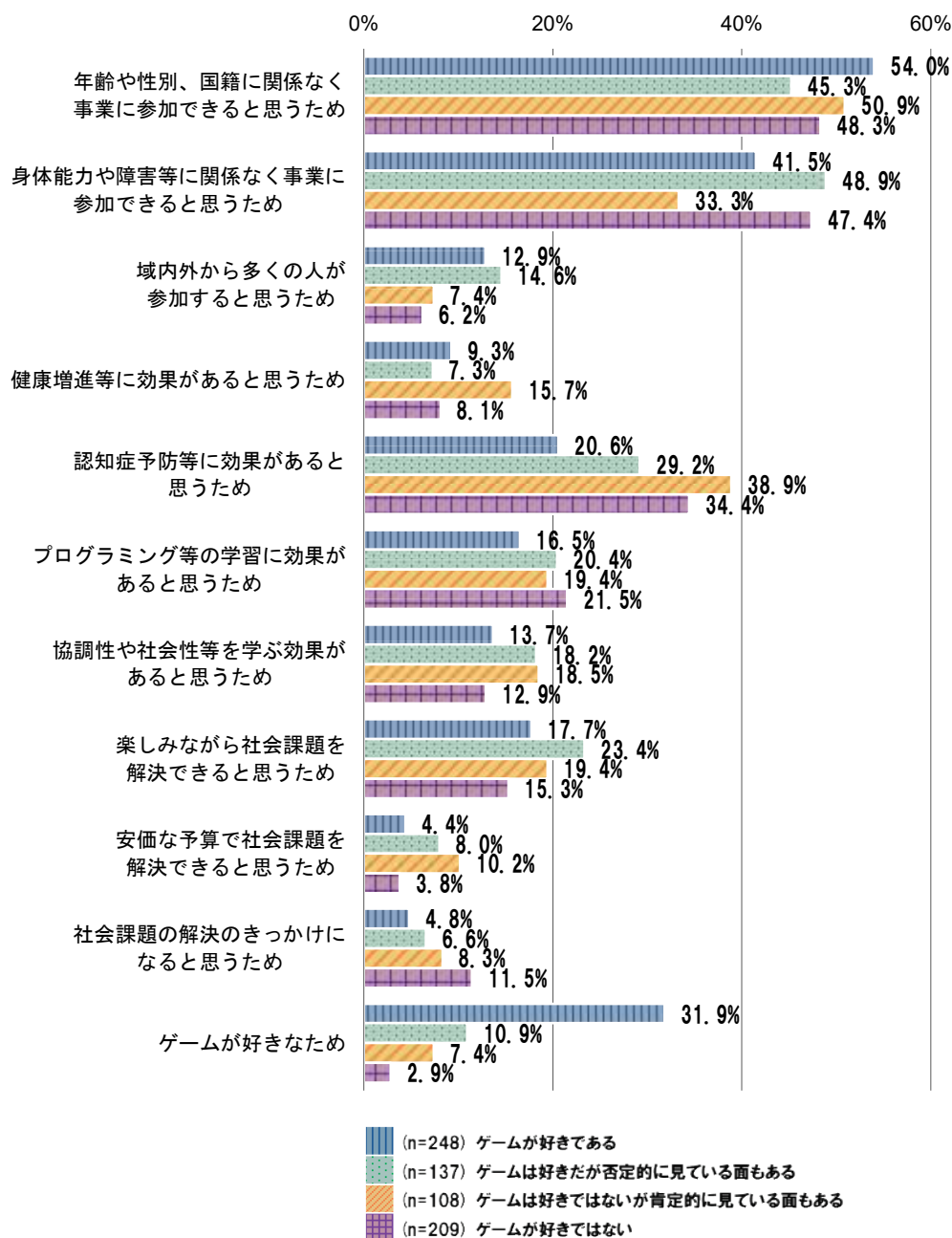
図表72 （行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に肯定的である」「肯定的である」と回答した人のみ）

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）

(n=809)



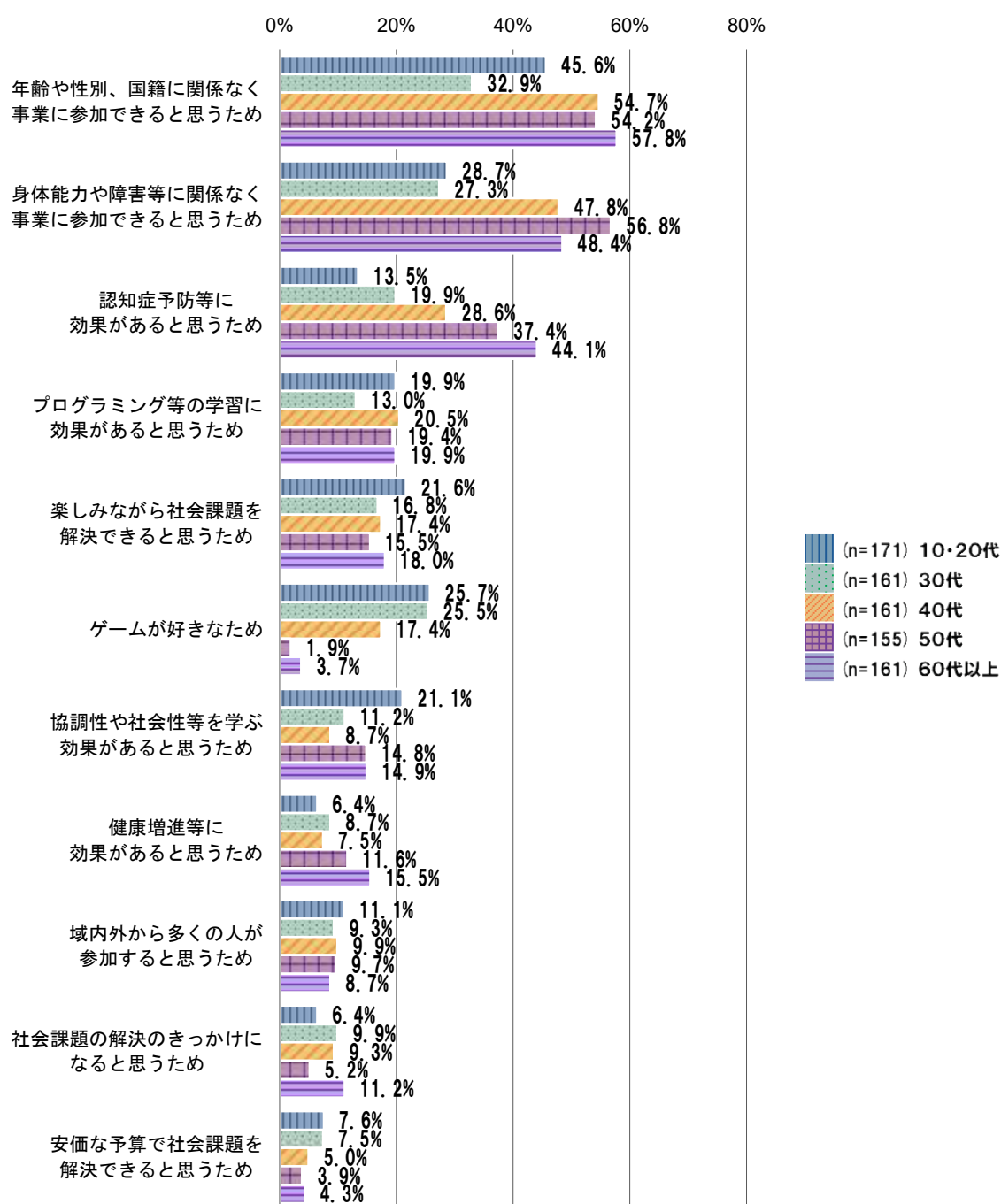
図表73 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に肯定的である」「肯定的である」と回答した人のみ)
ゲームへの印象別・行政がeスポーツに取り組むことについて
肯定的な印象を持っている理由 (MA)



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)

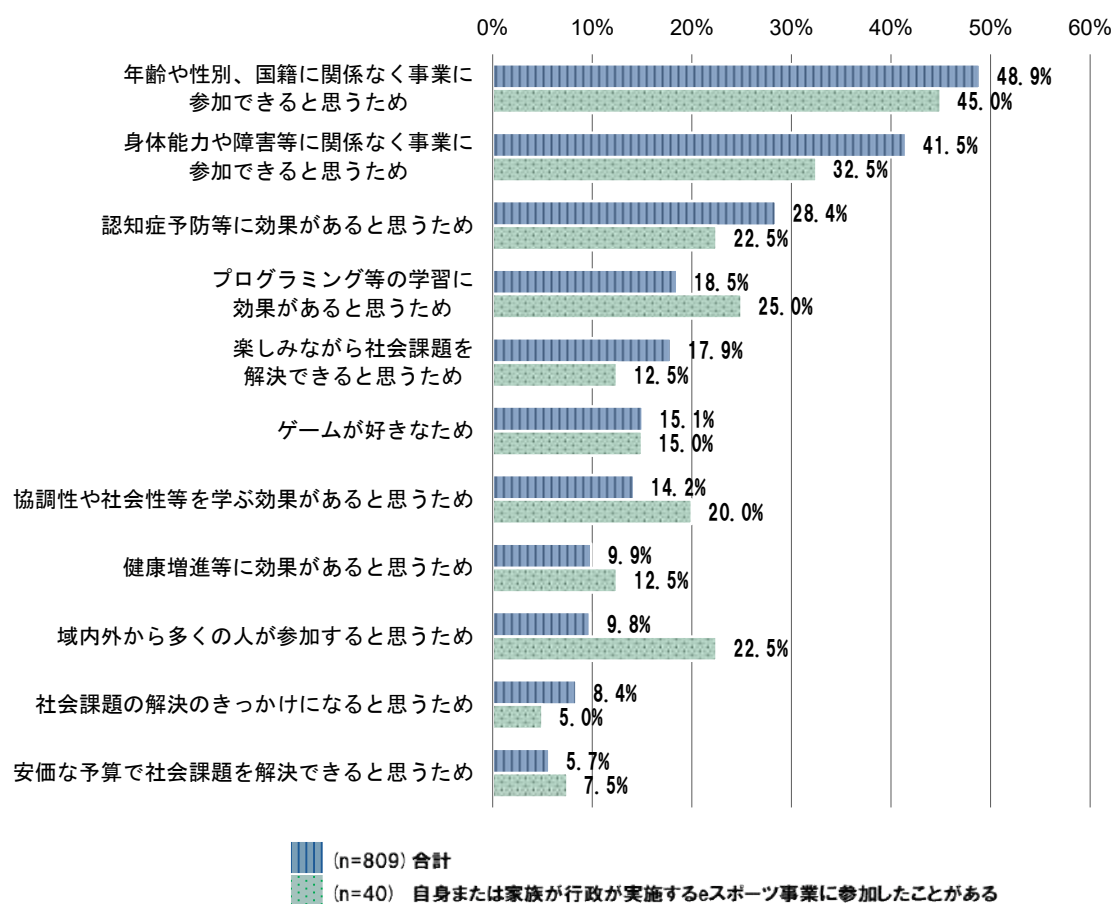
年齢別・行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由 (MA)



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が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が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が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)

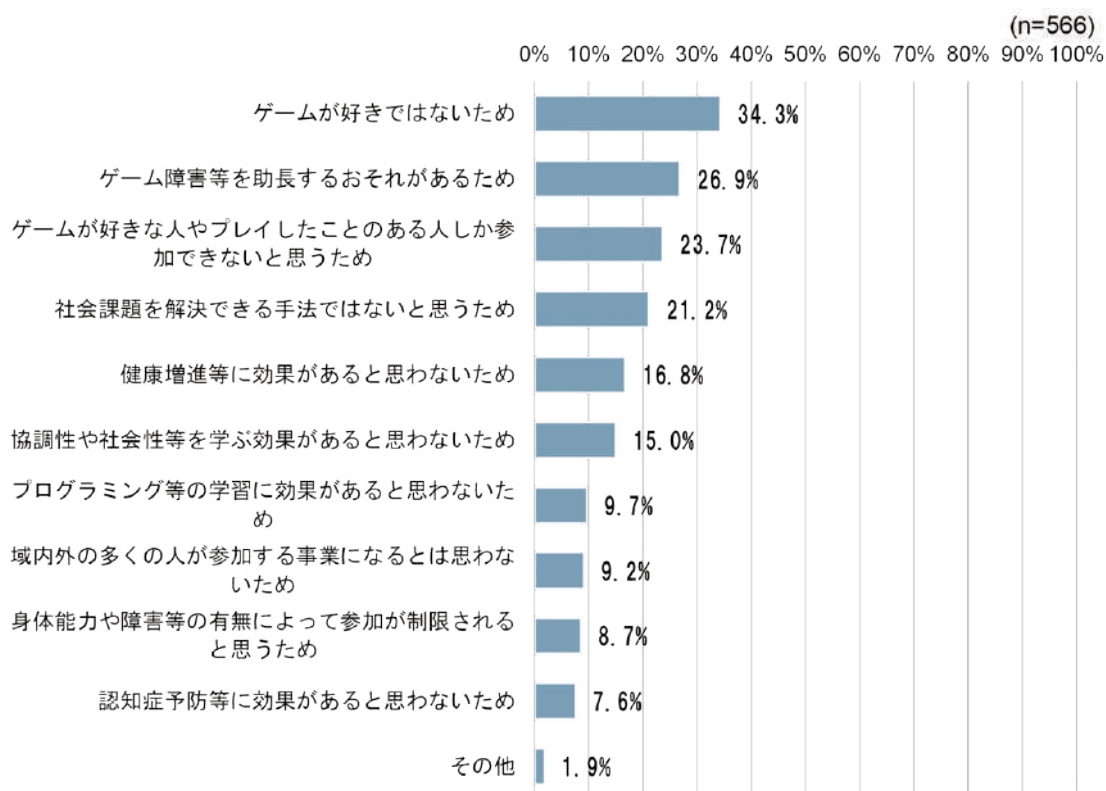


5) 行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由（問26）

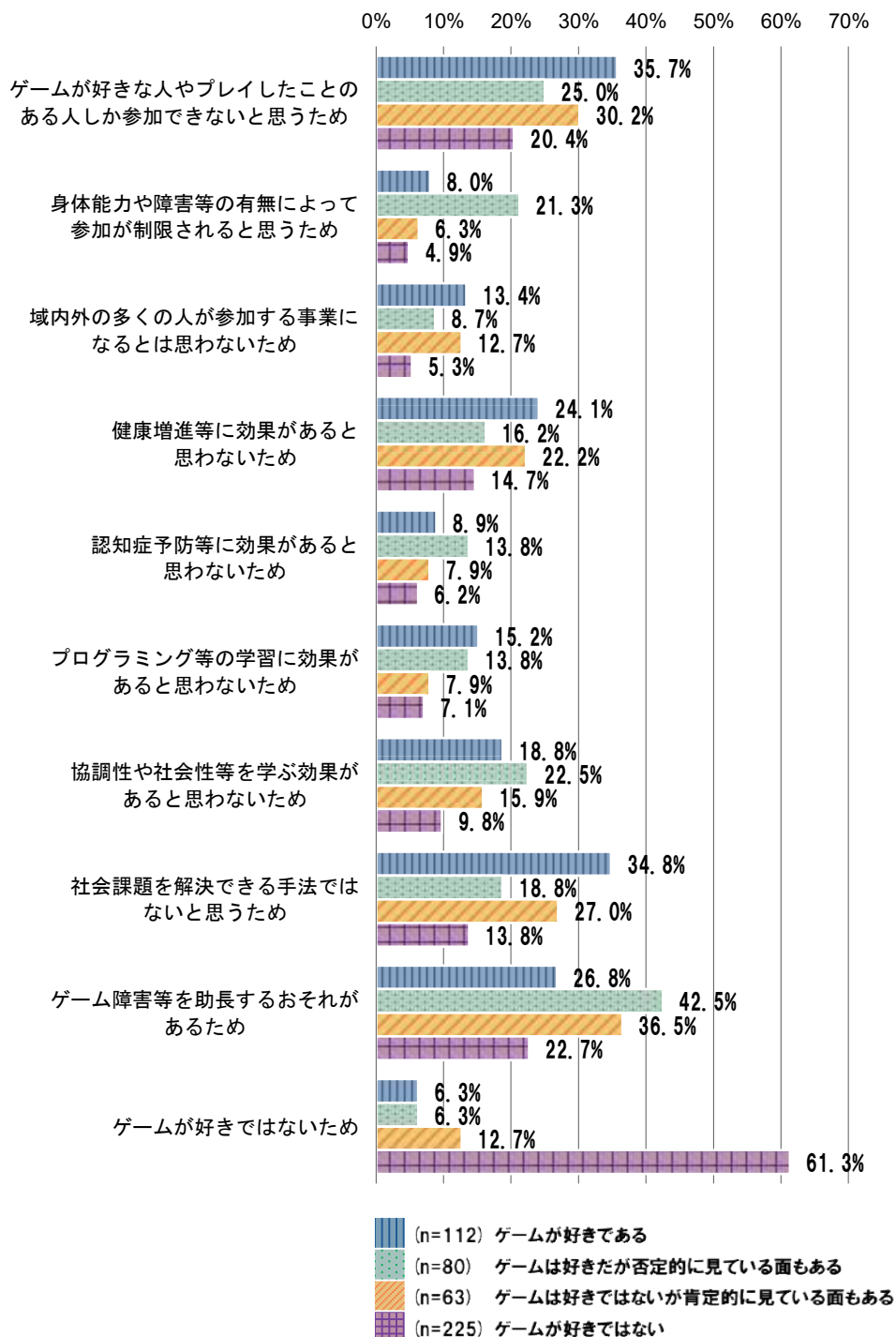
行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由は、「ゲームが好きではないため」の割合が最も高く34.3%となっている。次いで、「ゲーム障害等を助長するおそれがあるため（26.9%）」「ゲームが好き人やプレイしたことのある人しか参加できないと思うため（23.7%）」となっている。選択肢のうち、「ゲームが好きではないため」を選択した194人の他の選択肢の選択状況を見ると、「ゲームが好きではないため」を含む3つの選択肢を選択した人は32人（194人のうち16.5%）であった。

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）



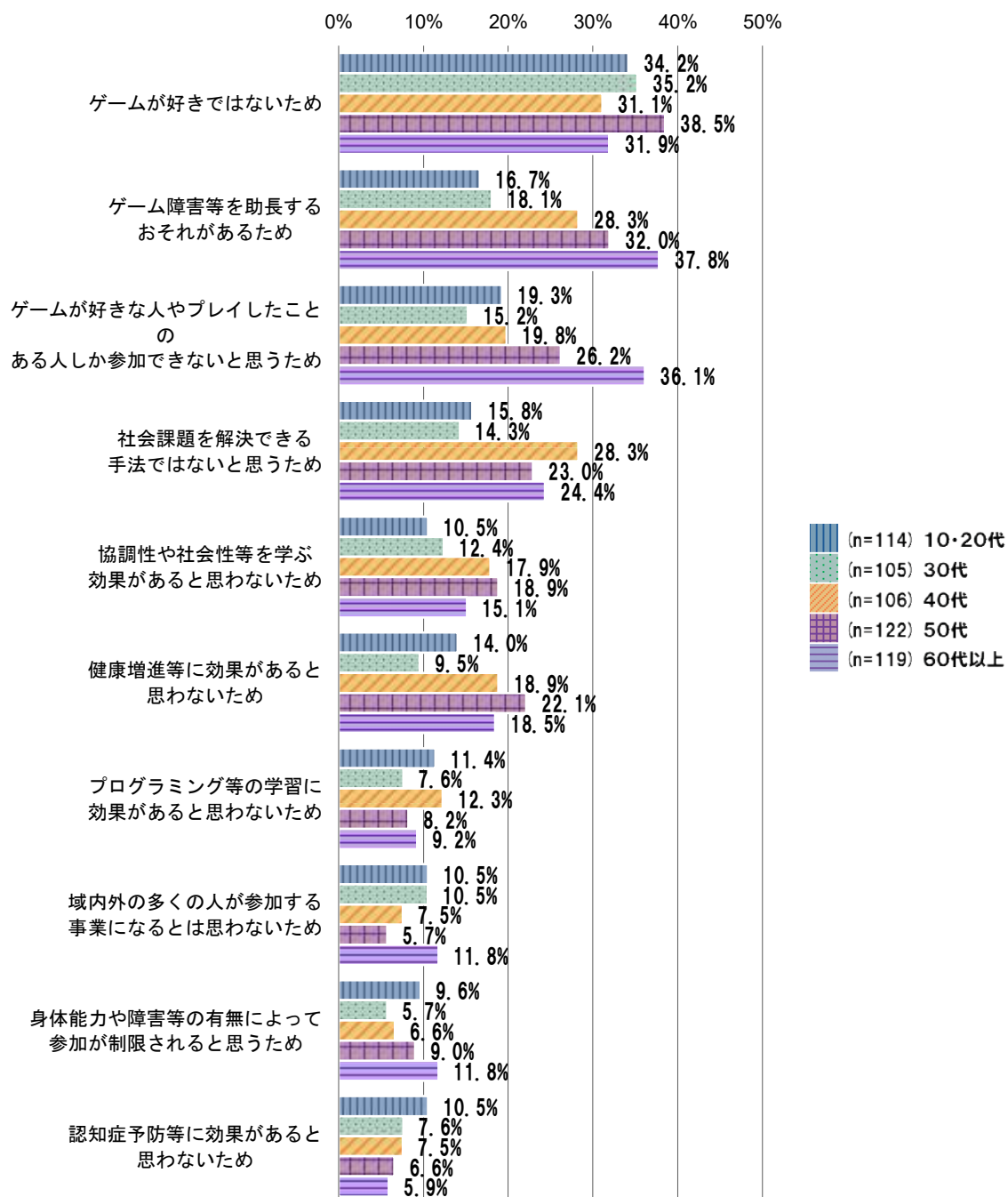
図表77 (行政がeスポーツに取り組むことについての印象について、
「非常に否定的である」「否定的である」と回答した人のみ)
ゲームへの印象別・行政がeスポーツに取り組むことについて
否定的な印象を持っている理由 (MA)



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)

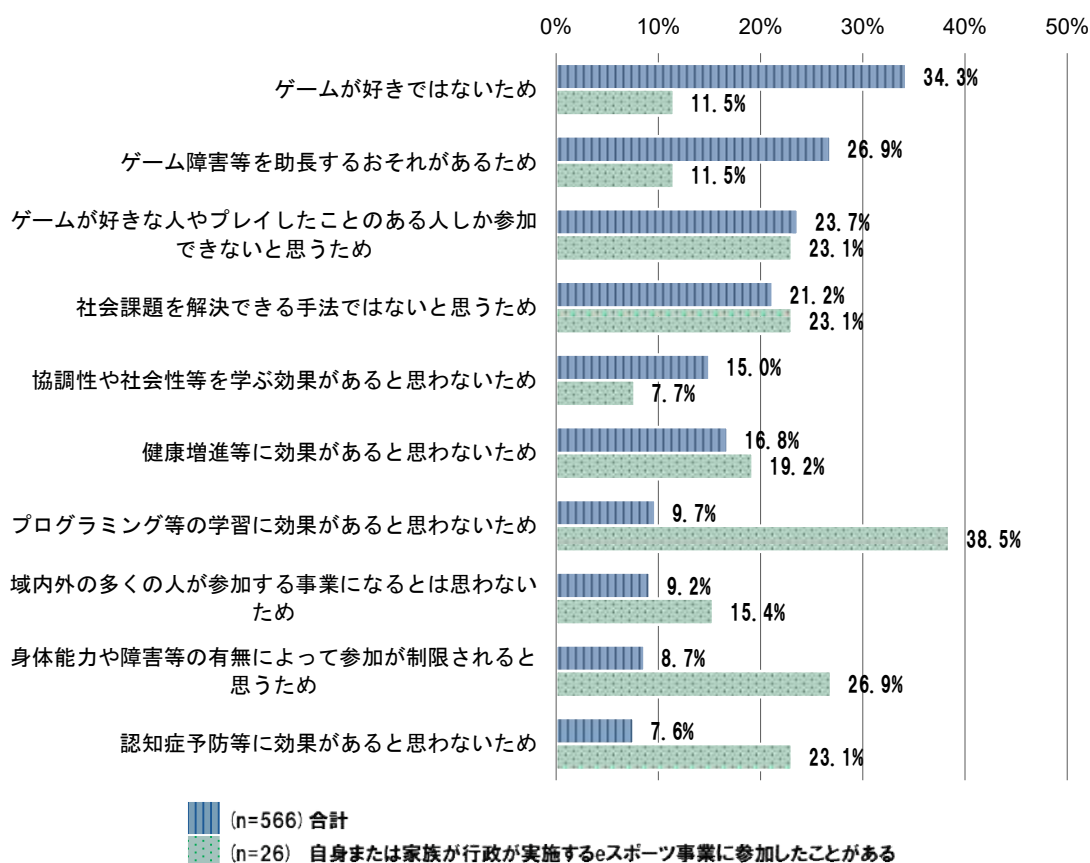
年齢別・行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由 (MA)



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)

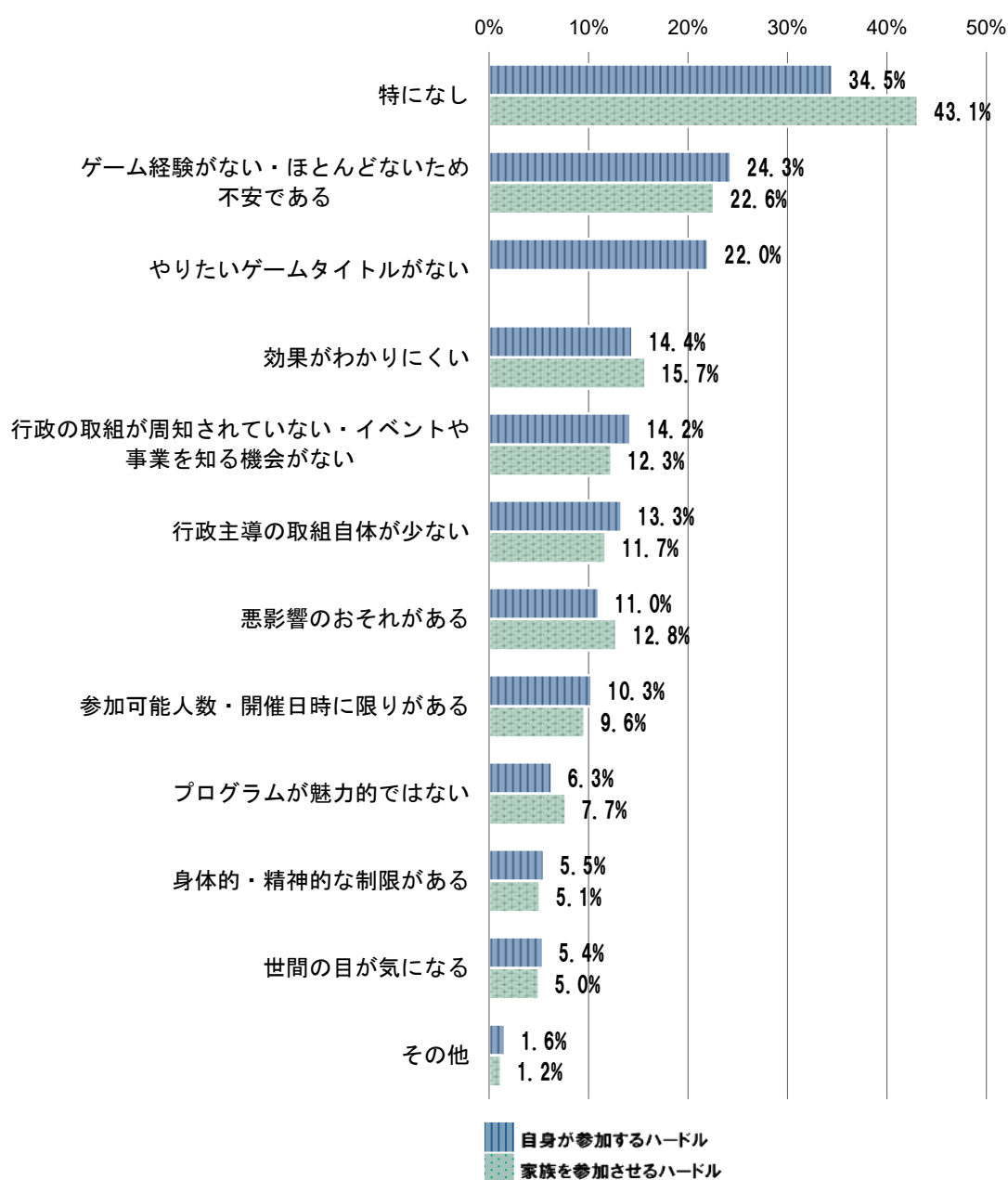


6) 行政が取り組むeスポーツ事業に自身・家族が参加する際のハードル（問27・28）

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。

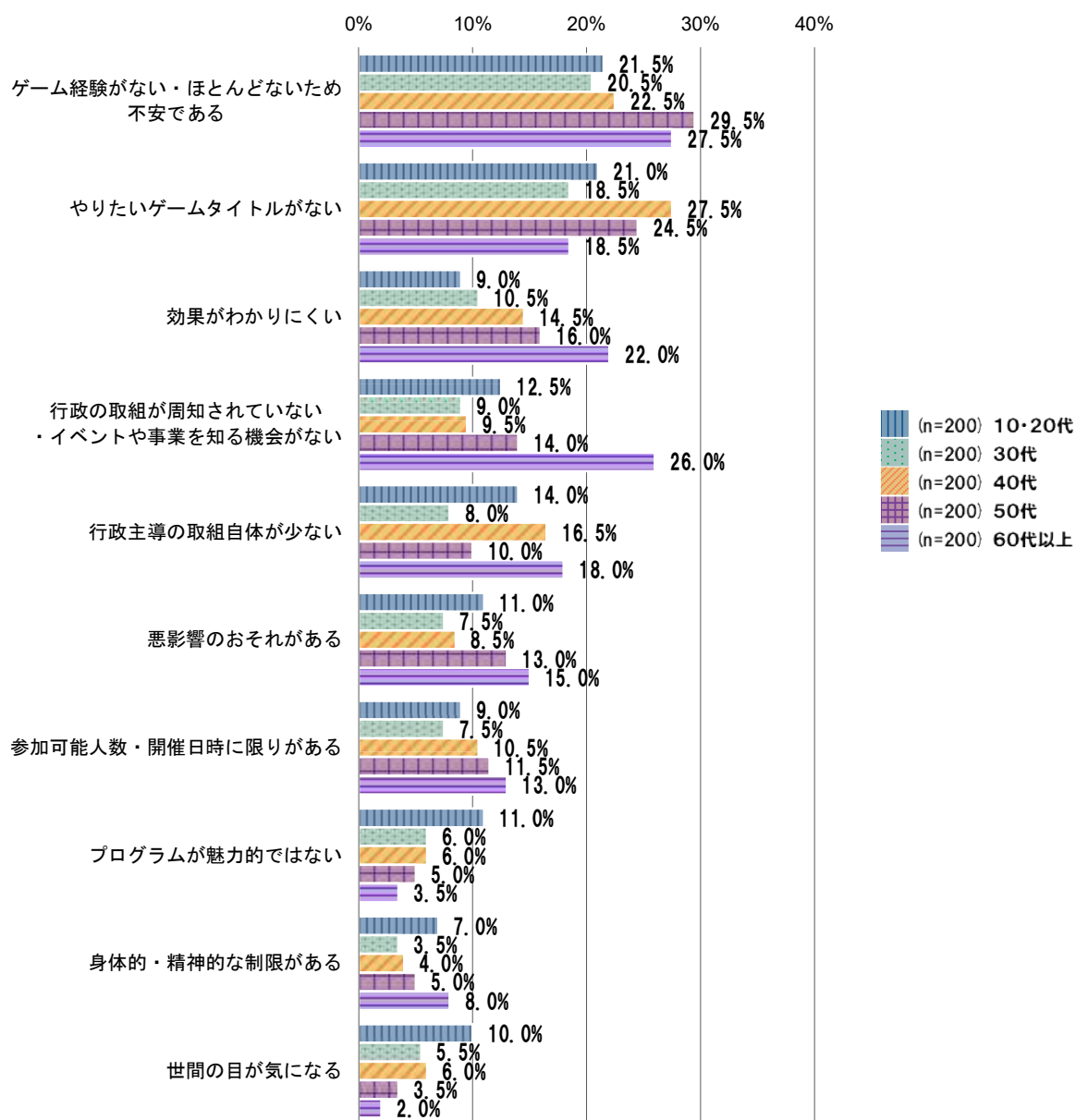
図表80 行政が取り組むeスポーツ事業に自身・家族が参加する際のハードル（MA）



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。

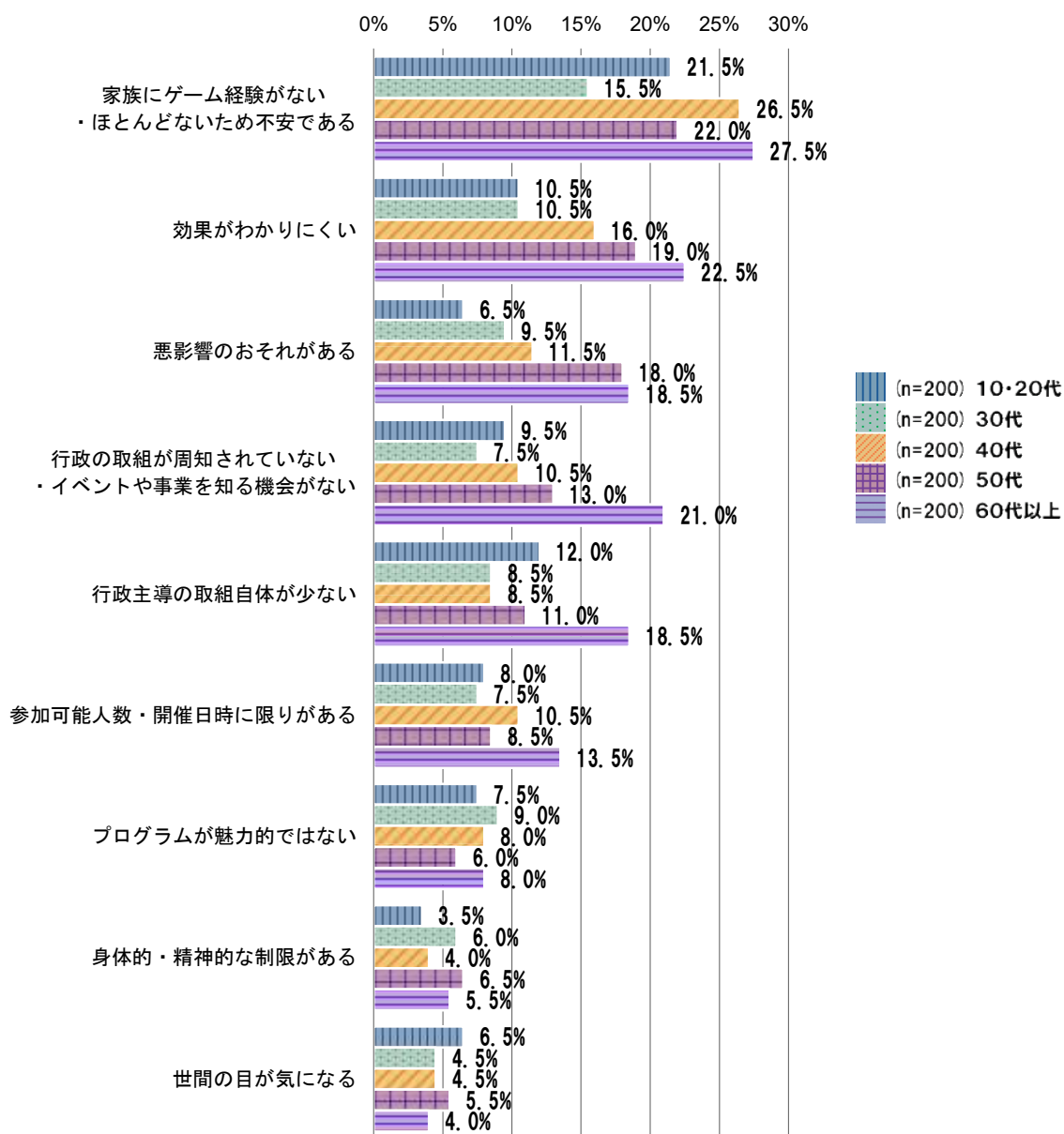
年齢別に自身が参加する際のハードルを見ると、若年層では「プログラムが魅力的ではない」「世間の目が気になる」が他の世代に比べて突出して多くなっている。高齢者層では、他の世代よりも全体的に参加ハードルに関する意見が多くなっているが、特に、「効果がわかりにくい」「行政の取組が周知されていない・イベントや事業を知る機会がない」が他の世代に比べて多くなっており、若年層に対してはプログラムの組み方等の工夫、高齢者層に対しては情報発信等の工夫が求められることが推察される。

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。

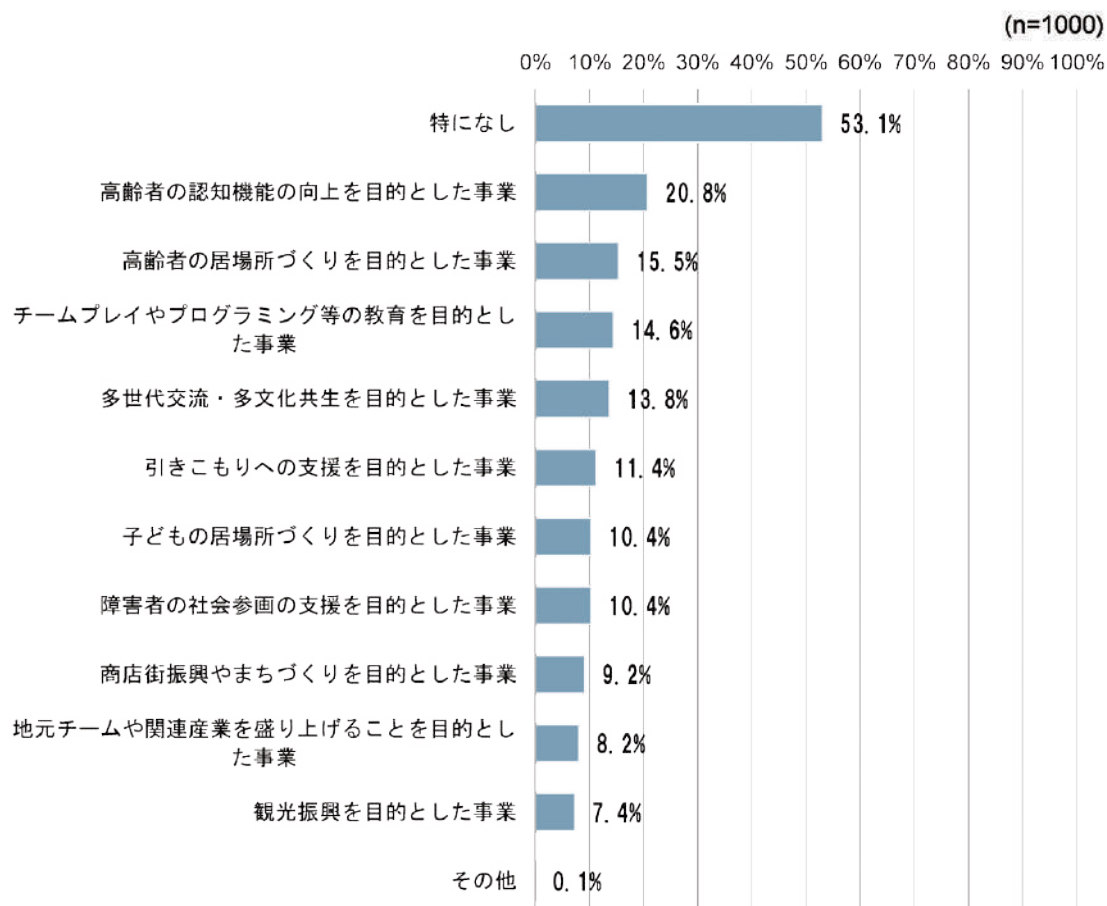
図表82 年齢別・行政が取り組むeスポーツ事業に家族が参加する・参加させる際のハードル
(MA)



7) 今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業（問29）

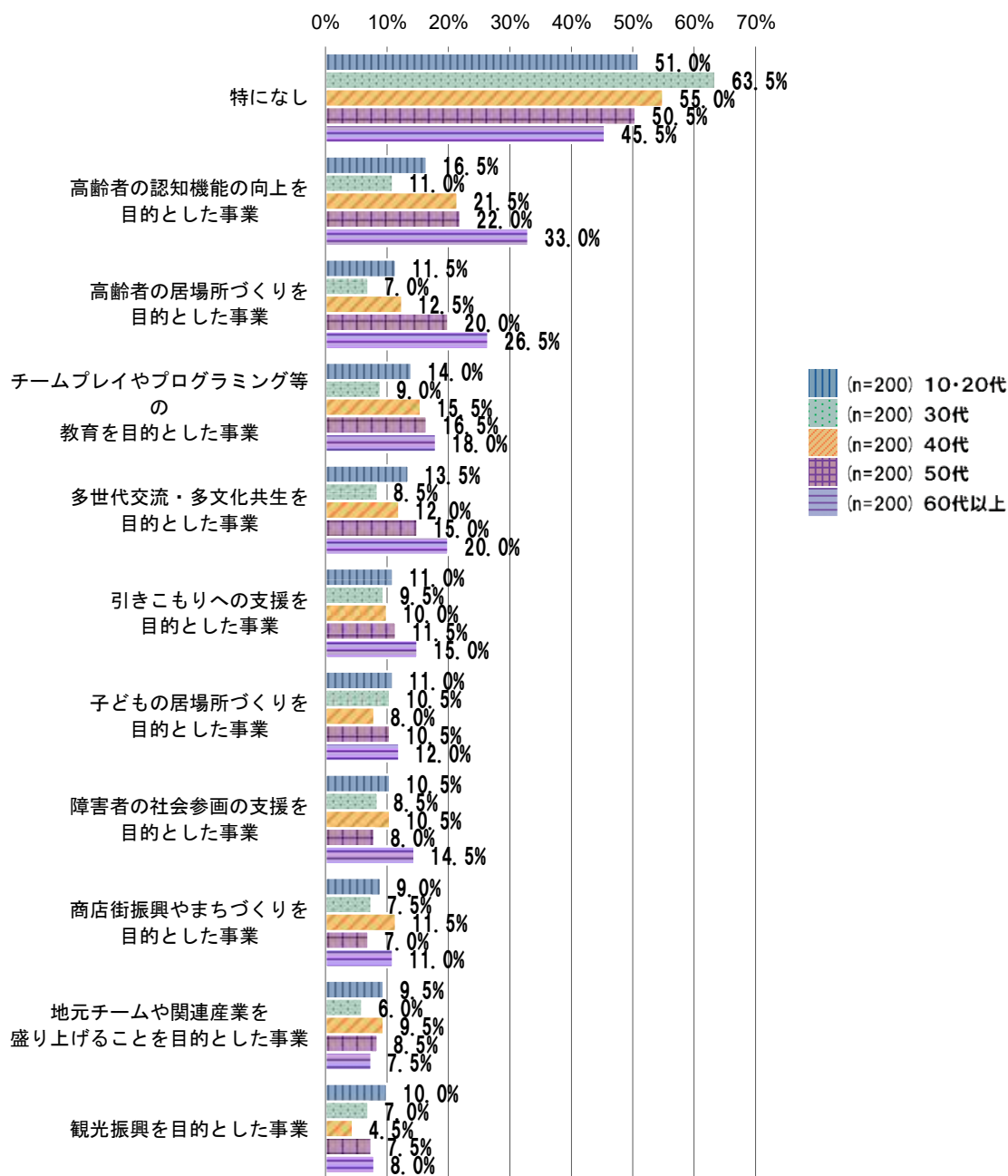
今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業は、「特になし」の割合が最も高く53.1%となっている。次いで、「高齢者の認知機能の向上を目的とした事業（20.8%）」「高齢者の居場所づくりを目的とした事業（15.5%）」となっている。

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）



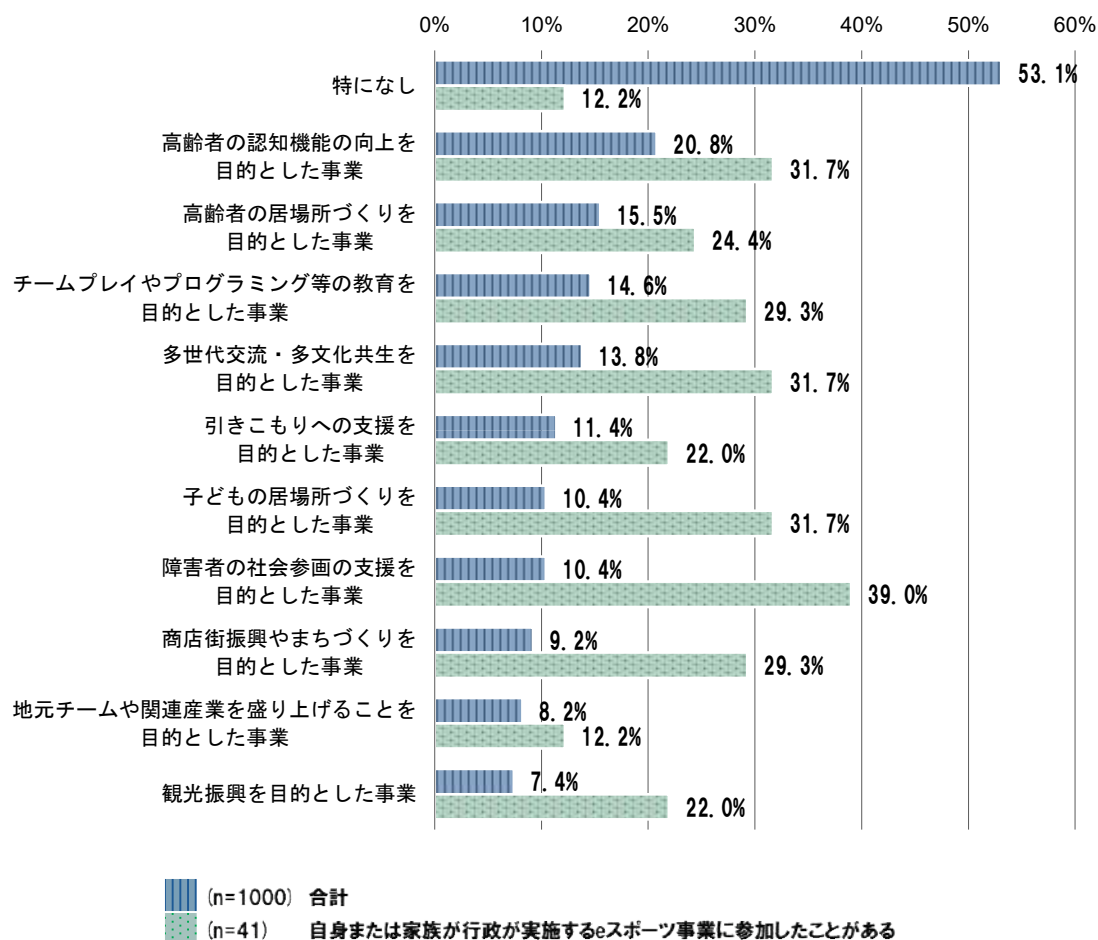
年齢別に見ると、選択肢に教育や福祉の事業が多いことから、対象となる事業が少ない30代において「特になし」の割合が他の世代より高く、対象となる事業が多い10・20代と60代以上では「特になし」の割合が他の世代より低い。また、いずれの事業においても高齢者層においてニーズが高く、子どもの居場所づくりやプログラミング教育等を目的とした事業においても、当事者層である若年層よりも高齢者層からのニーズが高い。

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。

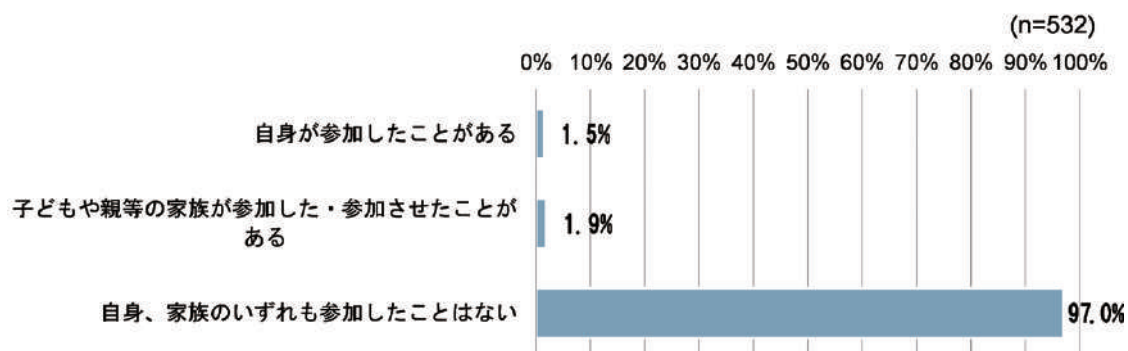
図表85 今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業（MA）
（行政が実施するeスポーツ事業に自身または家族が参加したことがある人のみ集計）



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。

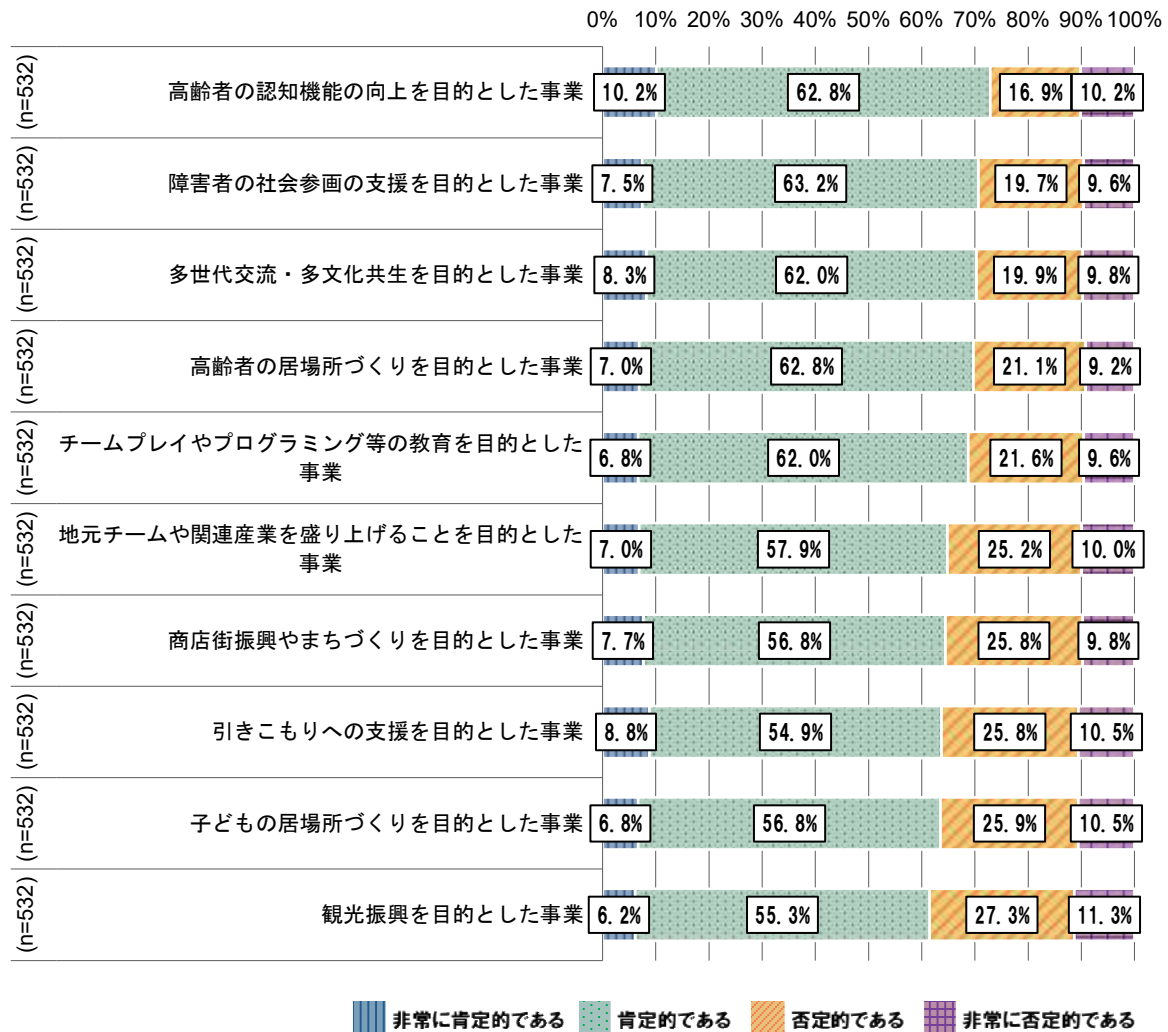
図表86 行政が実施するeスポーツを活用したイベントや事業の参加経験（MA）
65歳以上の親を持つ人



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



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）

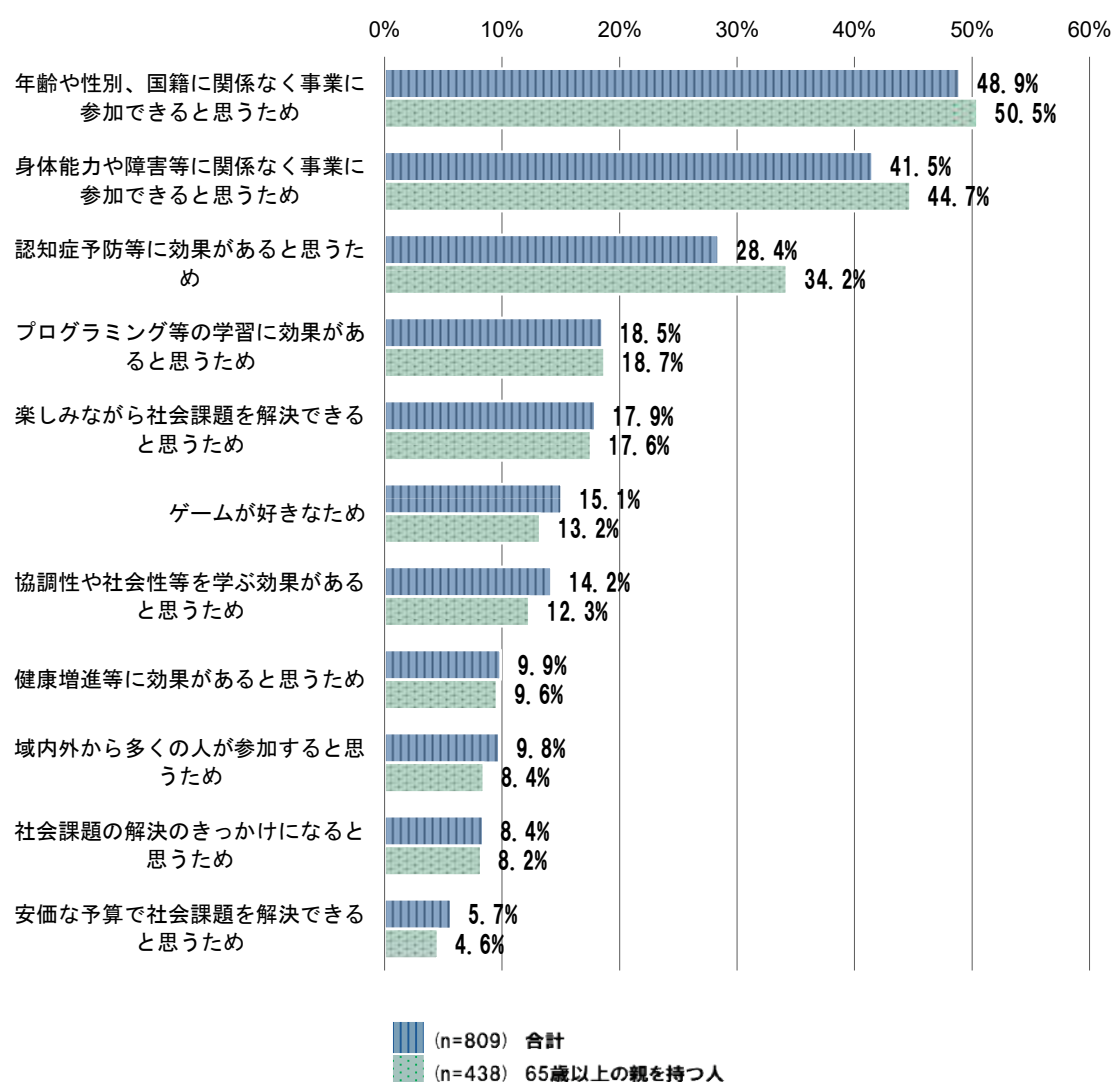
行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由を見ると、全体と比較すると、「年齢や性別、国籍に関係なく事業に参加できると思うため」「身体能力や障害等に関係なく事業に参加できると思うため」「認知症予防等に効果があると思うため」で多くなっている。

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

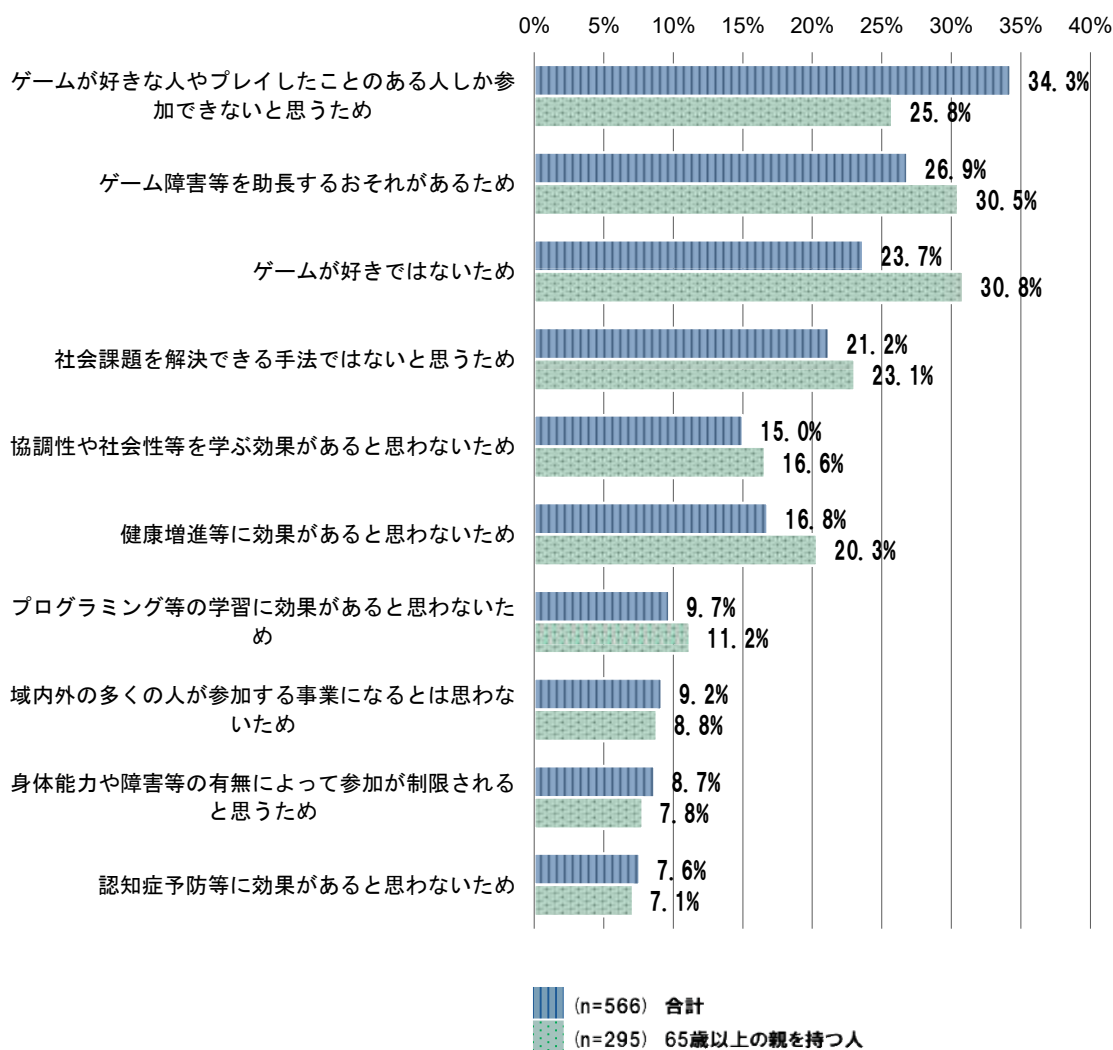


4) 行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由（問26）

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）

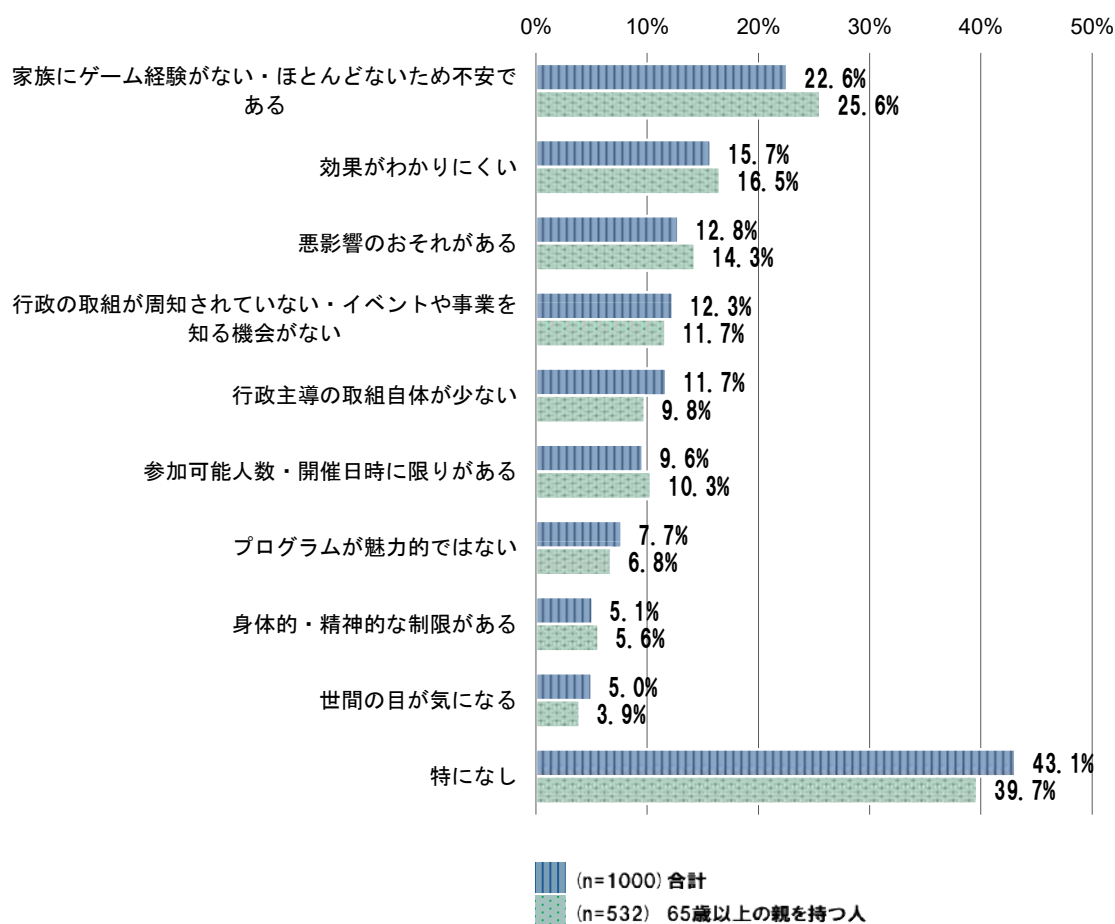
行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由（MA）
65歳以上の親を持つ人のみ集計



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。

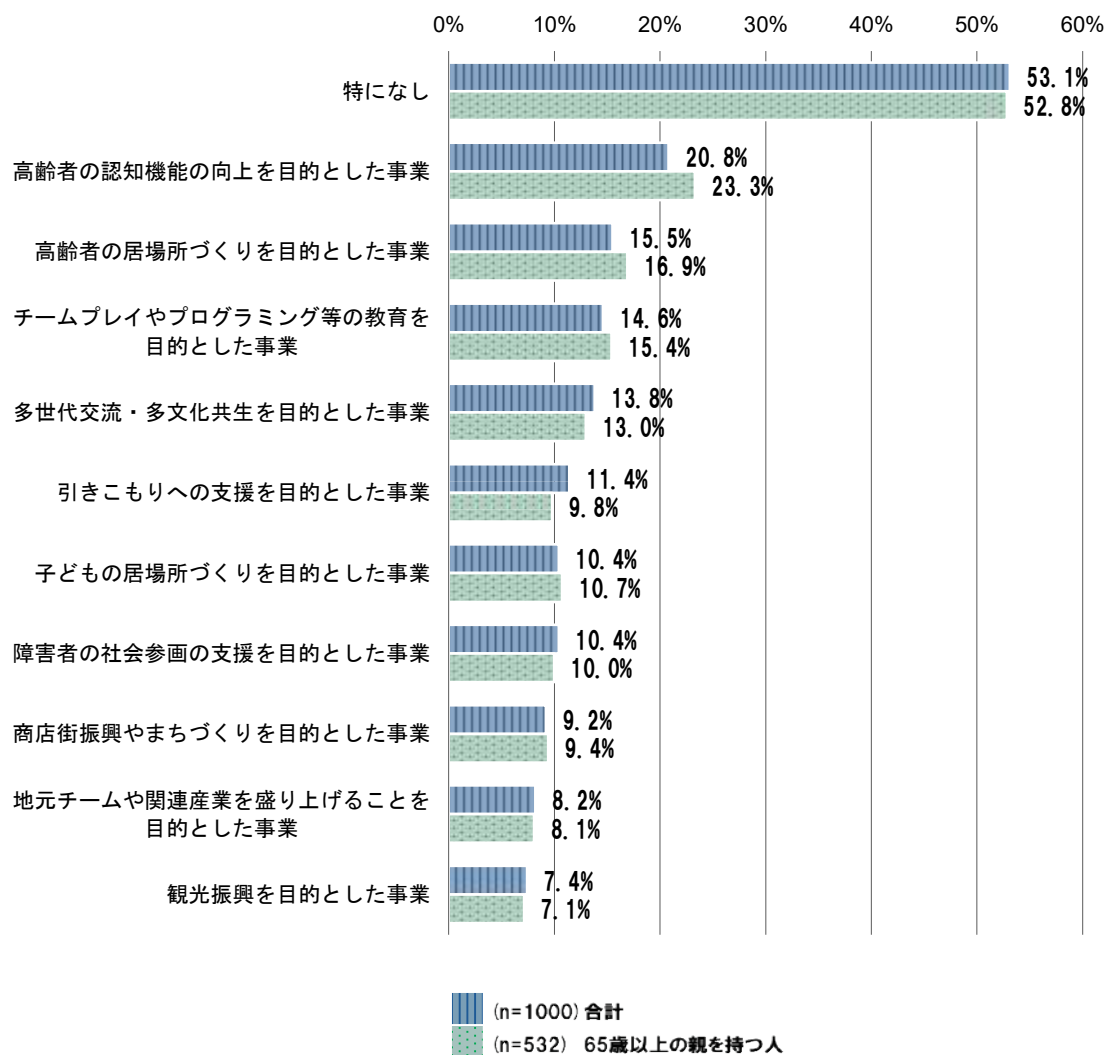
図表90 行政が取り組むeスポーツ事業に家族が参加する際のハードル (MA)
65歳以上の親を持つ人のみ集計



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

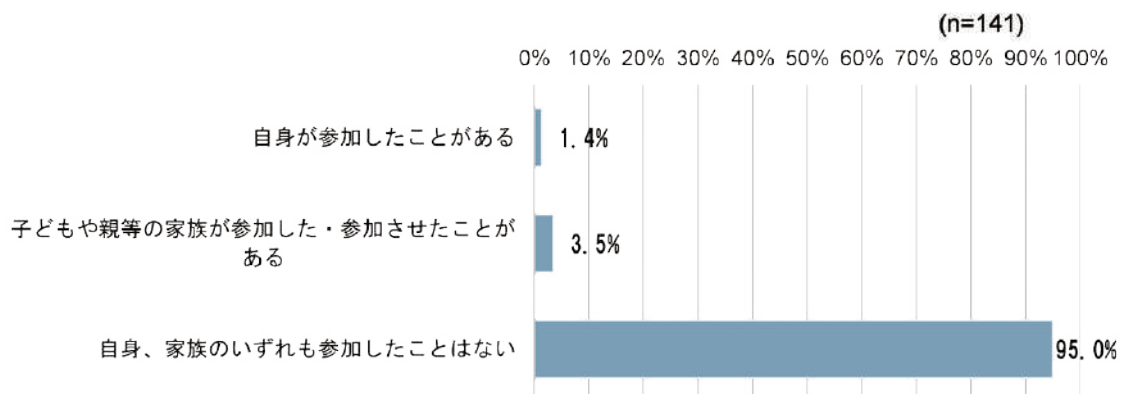


⑥18歳以下の子どもを持つ人の、行政が実施するeスポーツを活用した事業との関わりについて

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

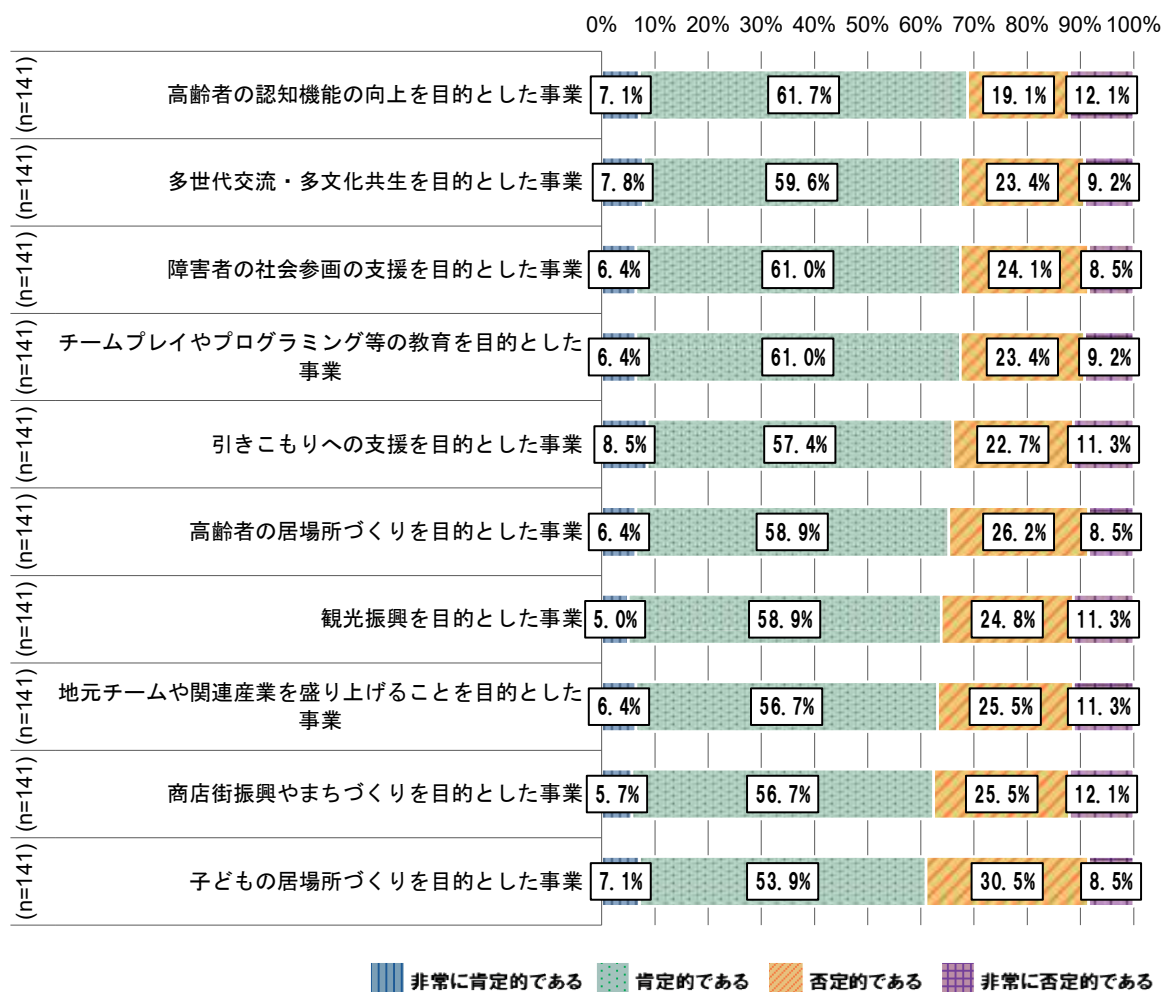


2) 行政がeスポーツに取り組むことへの印象 (問24)

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

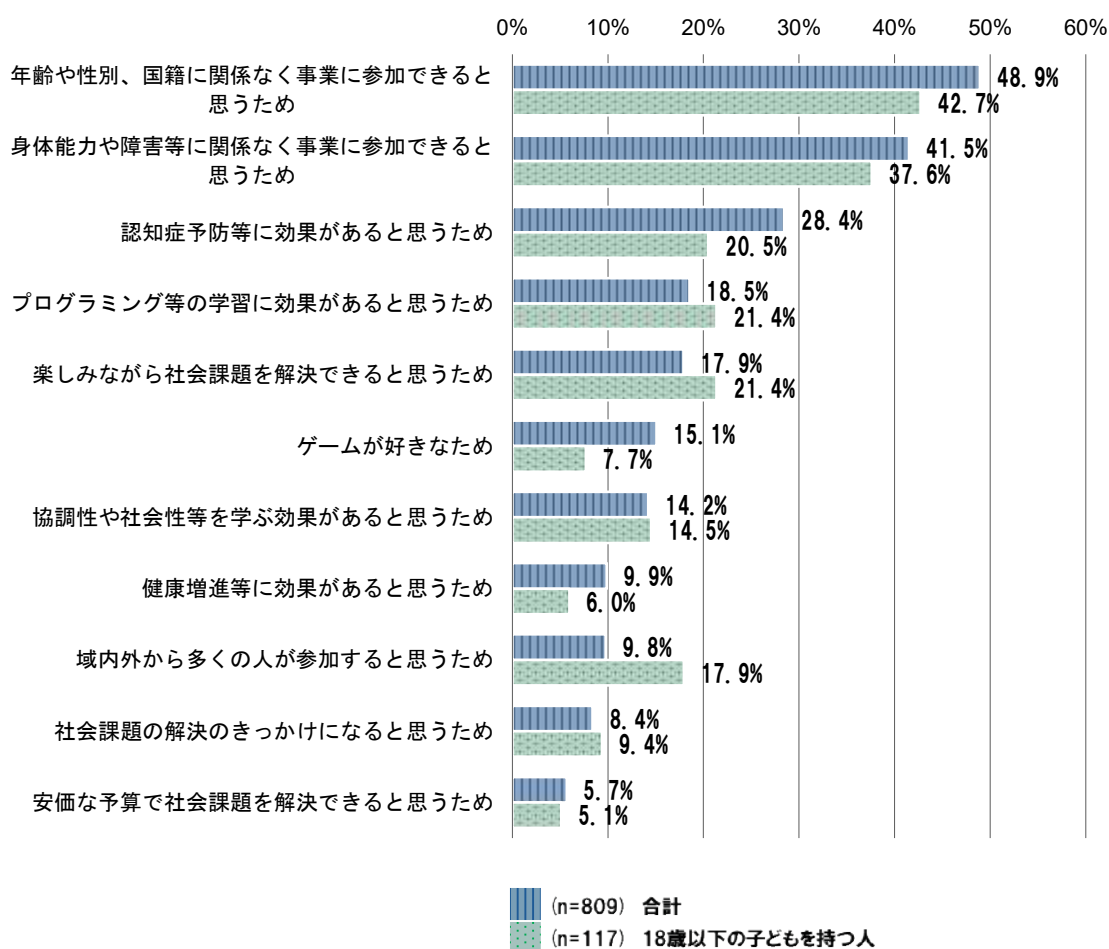


3) 行政がeスポーツに取り組むことについて肯定的な印象を持っている理由（問25）

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が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）

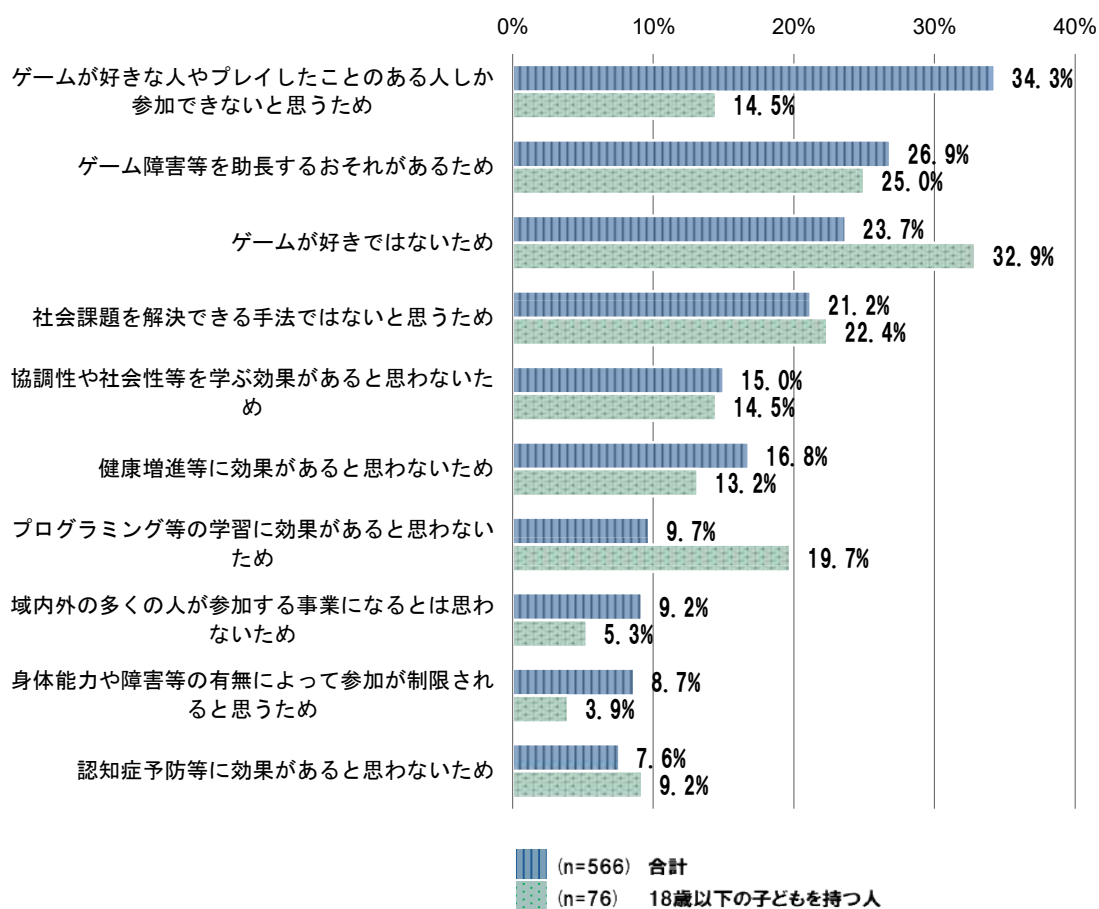
行政がeスポーツに取り組むことについて否定的な印象を持っている理由を見ると、「ゲームが好き人やプレイしたことのある人しか参加できないと思うため」が全体と比較して顕著に少なくなっている。一方で、「ゲームが好きではないため」「プログラミング等の学習に効果があると思わないため」が全体と比較して多くなっている。

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）

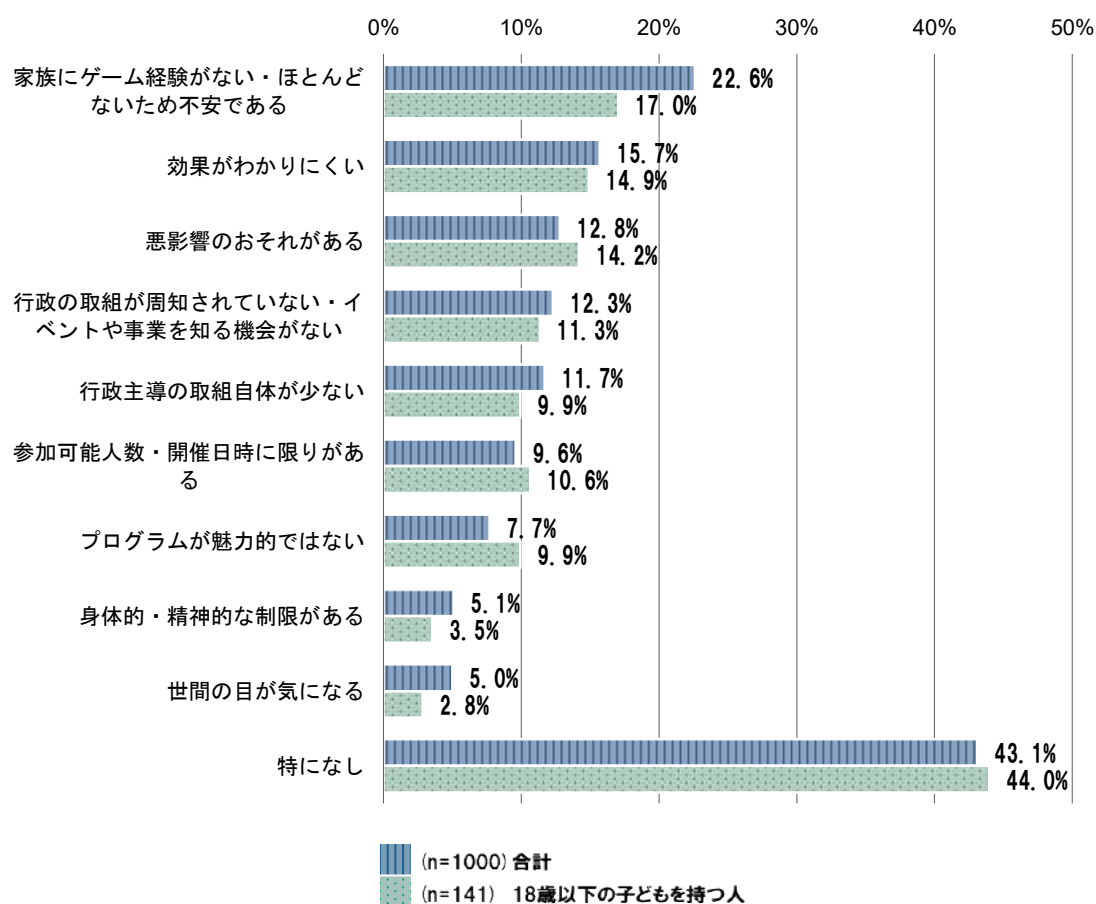
18歳以下の子どもを持つ人のみ集計



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

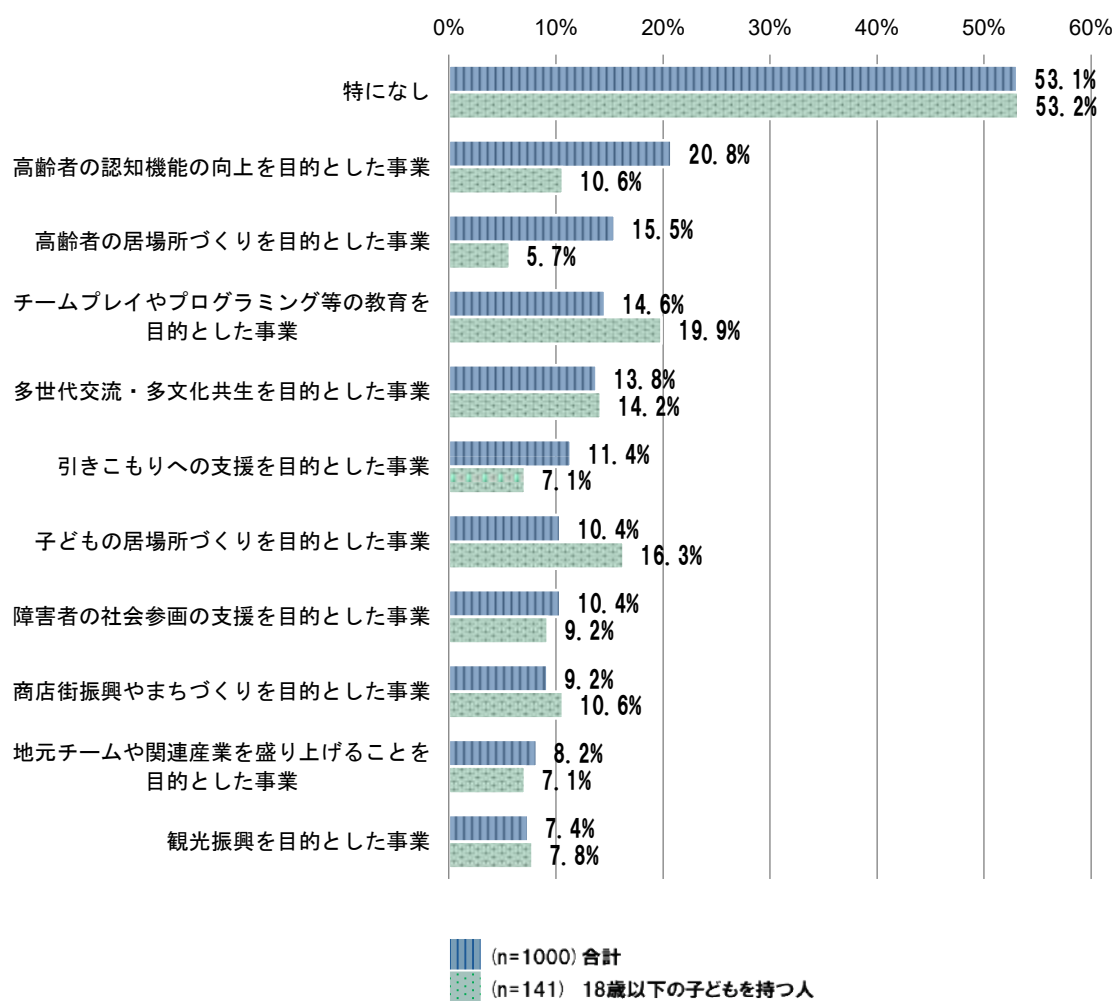


6) 今後自身が参加したい、家族を参加させたい事業（問29）

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



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出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て取り組んでいる。

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) 庁内における理解について

西東京市の場合は、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庁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。

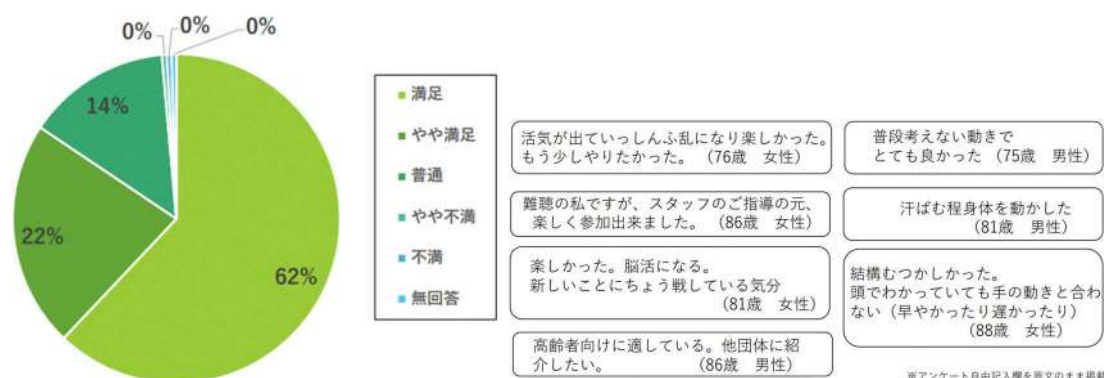
8) ゲーム障害への意識について

e スポーツ講座は、高齢者に楽しく盛り上がっ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みている。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、庁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この意図で、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・ディバイド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にはない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が多い。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
障がい者の有無や程度にかかわらず競い合い楽しめるeスポーツを普及していただくことで、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。		お問い合わせ先 観光スポーツ文化部スポーツ課 地域スポーツ課 (089-947-5470)
事業イメージ	KPI	事業概要
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 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 障がい者施設の自立的な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 障がい者の可能性を さらに広げる取り組みへ！	施設等でeスポーツに取り組む障がい者の人数 目標値 400人 (R4年度) 実績値 1,050人 (R2年度)	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立的な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 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 3 eスポーツデューカレ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） 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。 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。 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。

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/kobetuigygyou/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いとの考えがある。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Vissee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Vissee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Vissee・Vissee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『ぷよぷよ選手権』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『ぷよぷよ選手権』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、ぷよぷ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。

ぷよぷ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の方

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、民間事業者へ委託しており、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「共有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年度現在は共有プラザ全館の運営業務委託費用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。

なお共有プラザ中央の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

共有プラザでのeスポーツの取組は、運営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年度の共有プラザ全館の運営業務等委託料は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】

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

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。

- 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。
- 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）は大切に扱いましょう。**
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。丁寧に扱いましょう。
- 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。

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!!

【実際の掲示物】



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いうことや、コミュニケーションをとる相手ができたことは、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の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レ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～」が小田原城にて開催され、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>)

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

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。

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。

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	・ フレイル予防（社会性の低下の抑止） ➢ 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・ディバイドの解消 ➢ 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	・ 障害者のウェルビーイング ➢ 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 ➢ 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 ➢ 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	・ 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 ➢ 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 ➢ 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 ➢ 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 ➢ 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を請うことができ、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いなかった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

(2) 取組内容を決める

(3) 相乗効果の創出を狙う

(4) 実施体制を構築する

(5) 取組を継続する

(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。

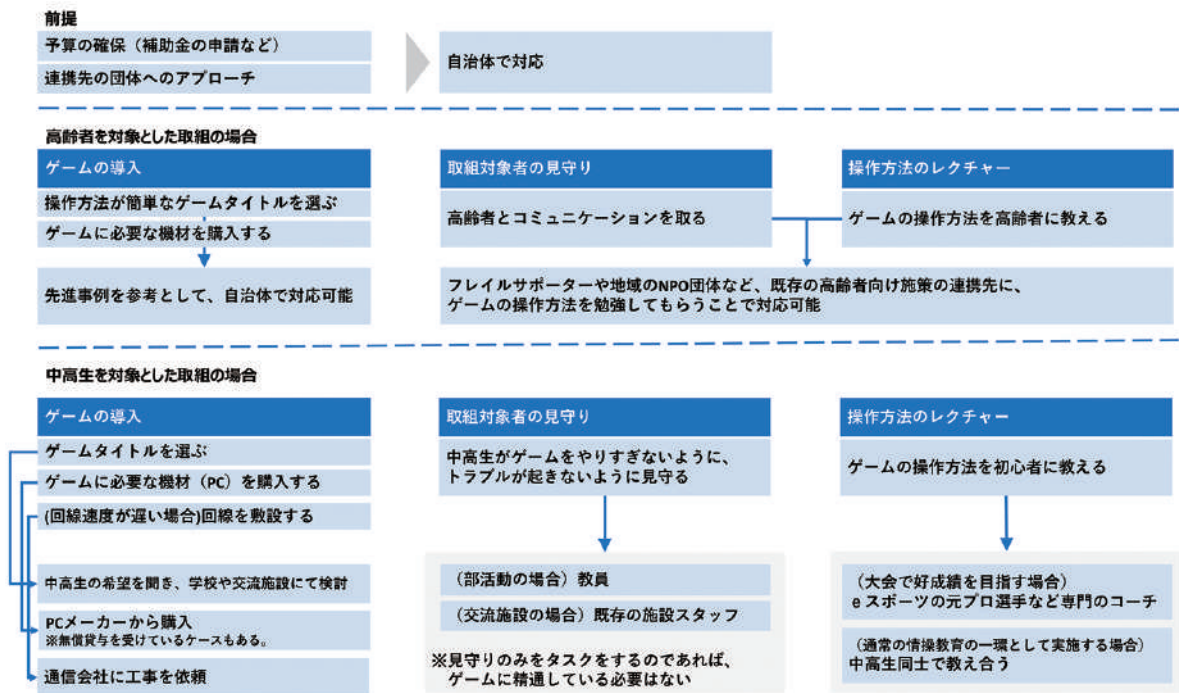
先進事例をみても、eスポーツの活用が自治体のみで完結することではなく、民間を巻き込む必要がある。民間に対して連携を打診する上では、取組間の関係性について予め精査し、事業を設計することが望ましい。

（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、自治体が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、操作方法是「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、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いないなど、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える。

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。

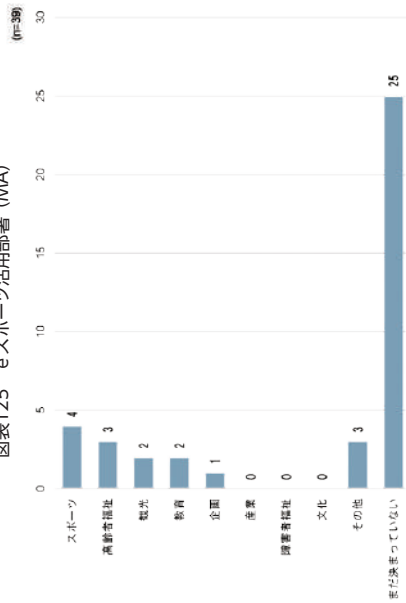
付録

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。

図表125 eスポーツ活用部署 (MA)

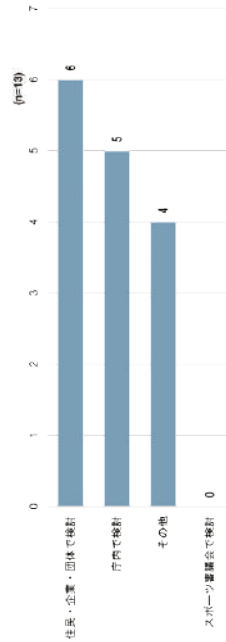


2) eスポーツ活用事業の検討状況（問3）

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)



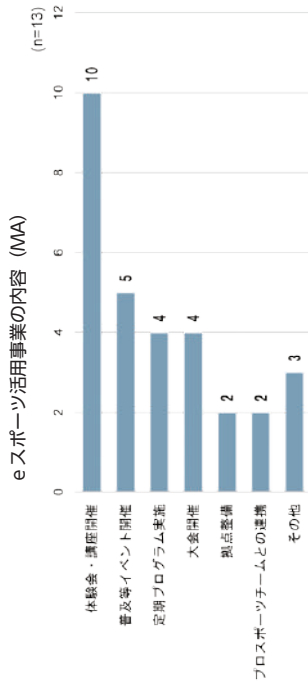
3) 地域課題の解決にeスポーツの活用を定めた計画（問5）

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）

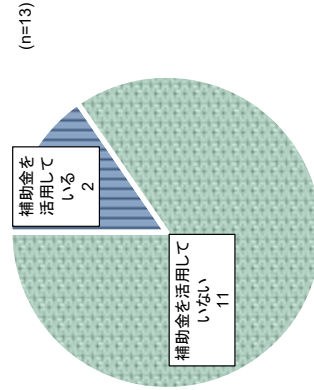


5) 補助金活用有無（問8）

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。

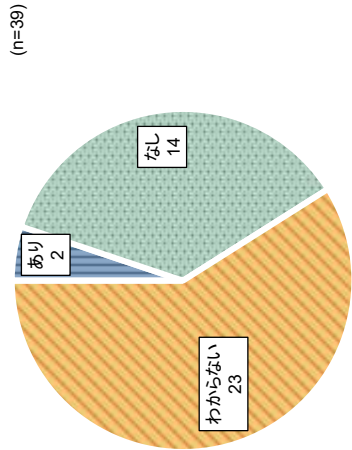
図表131 ゲーム障害への対策の課題 (FA)

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

1. 自治体の概要	
自治体の名称	
所在地	
人口	
eスポーツ利用状況	
eスポーツ利用人口	

2. eスポーツを活用する事業の実施状況	
実施状況	
1. 実施している	
2. 実施していない	
3. 検討中	
4. 実施予定	
5. 実施済み	
6. 検討中	
7. 実施済み	
8. 実施予定	
9. その他	
10. その他	
11. その他	

3. eスポーツを活用する事業の実施状況	
実施状況	
1. 実施している	
2. 実施していない	
3. 検討中	
4. 実施予定	
5. 実施済み	
6. 検討中	
7. 実施済み	
8. 実施予定	
9. その他	
10. その他	
11. その他	

4. eスポーツを活用する事業の実施状況	
実施状況	
1. 実施している	
2. 実施していない	
3. 検討中	
4. 実施予定	
5. 実施済み	
6. 検討中	
7. 実施済み	
8. 実施予定	
9. その他	
10. その他	
11. その他	

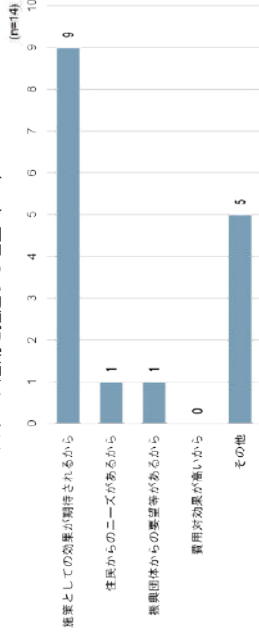
5. eスポーツを活用する事業の実施状況	
実施状況	
1. 実施している	
2. 実施していない	
3. 検討中	
4. 実施予定	
5. 実施済み	
6. 検討中	
7. 実施済み	
8. 実施予定	
9. その他	
10. その他	
11. その他	

6. eスポーツを活用する事業の実施状況	
実施状況	
1. 実施している	
2. 実施していない	
3. 検討中	
4. 実施予定	
5. 実施済み	
6. 検討中	
7. 実施済み	
8. 実施予定	
9. その他	
10. その他	
11. その他	

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、施設の利活用に有効であることや、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ない、当時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しないの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。

IV. モニターの活用推進意向・課題・ニーズ

問15 問15で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問16 問15で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問17 問15で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問18 問15で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問19 問15で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問17 問17で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問18 問18で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問19 問19で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問20 問20で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問21 問21で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問22 問22で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

III. 地域のモニタリング活動

問13 問13で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

問14 問14で実施している「地域でのモニタリング活動」の活用推進意向について、推進する点と課題を教えてください。

1. 推進したい点

2. 推進する点

3. 課題

4. その他

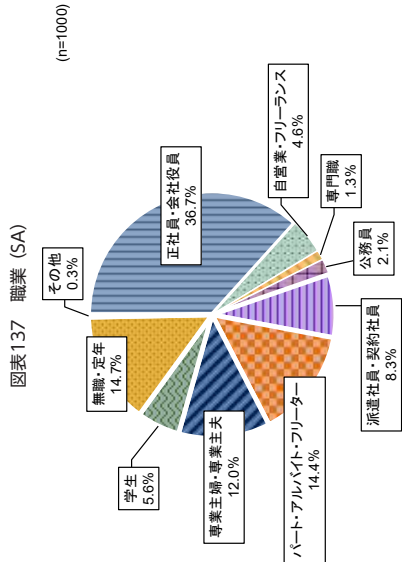
143

付録

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。



67 問 1～4 は居住地など回答対象者の抽出に利用

図 20 65歳～74歳の世帯の世帯の世帯について、世帯主の職業について、世帯主の職業について、世帯主の職業について

1. 専業主婦・専業主夫
2. 無職・定年
3. 専業主夫・専業主婦
4. 専業主夫・専業主婦
5. 専業主夫・専業主婦
6. 専業主夫・専業主婦
7. 専業主夫・専業主婦
8. 専業主夫・専業主婦
9. 専業主夫・専業主婦
10. 専業主夫・専業主婦
11. その他

11. その他

図 21 65歳～74歳の世帯の世帯の世帯について、世帯主の職業について、世帯主の職業について、世帯主の職業について

1. 専業主婦・専業主夫
2. 無職・定年
3. 専業主夫・専業主婦
4. 専業主夫・専業主婦
5. 専業主夫・専業主婦
6. 専業主夫・専業主婦
7. 専業主夫・専業主婦
8. 専業主夫・専業主婦
9. 専業主夫・専業主婦
10. 専業主夫・専業主婦
11. その他

8. 専業主夫・専業主婦

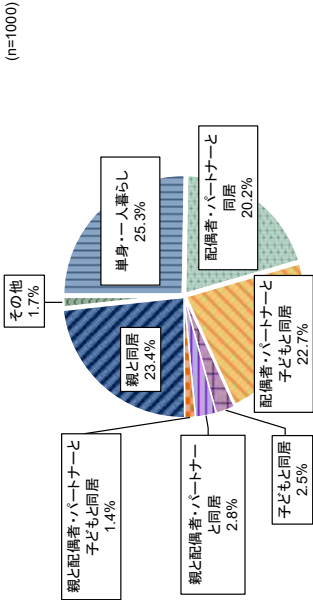
図 22 本調査のアンケート調査の結果について、世帯主の職業について、世帯主の職業について、世帯主の職業について

1. 専業主婦・専業主夫
2. 無職・定年
3. 専業主夫・専業主婦
4. 専業主夫・専業主婦
5. 専業主夫・専業主婦
6. 専業主夫・専業主婦
7. 専業主夫・専業主婦
8. 専業主夫・専業主婦
9. 専業主夫・専業主婦
10. 専業主夫・専業主婦
11. その他

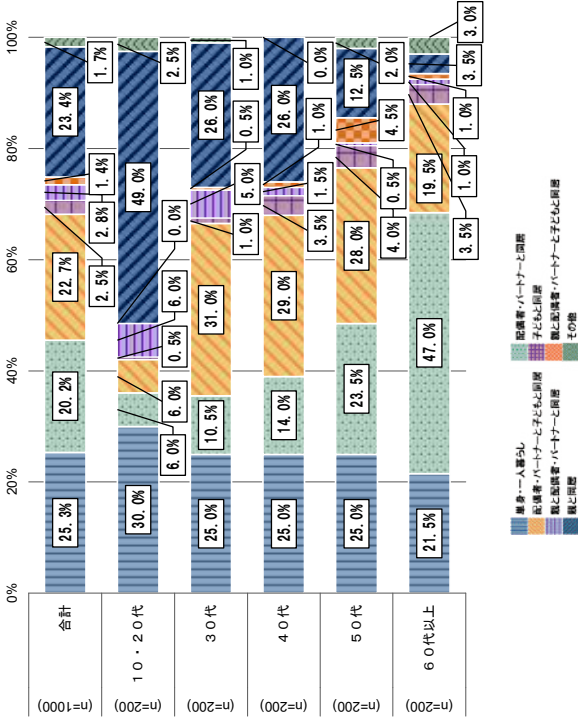
2) 家族構成 (問 6)

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・パートナーと子ども同居 (22.7%)」となっている。

図表138 家族構成 (SA)



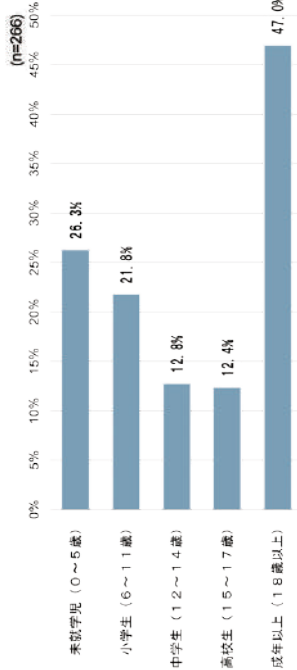
図表139 年齢別・家族構成 (SA)



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。

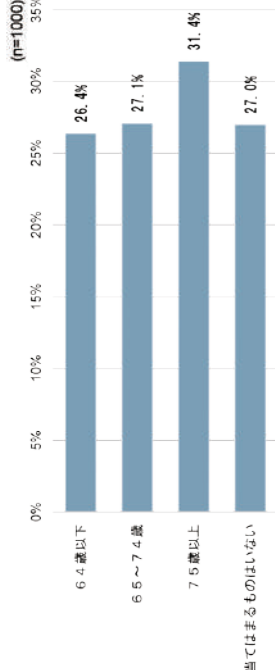
図表140 (子どもと同居している人のみ) 同居している子どもの年齢 (MA)



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%)」「当てはまるものはいない (27.0%)」となっている。

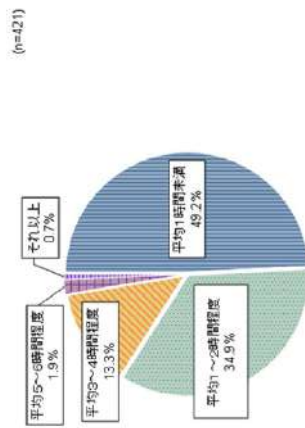
図表141 親 (義親) の年齢 (同居・別居問わない) (MA)



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。

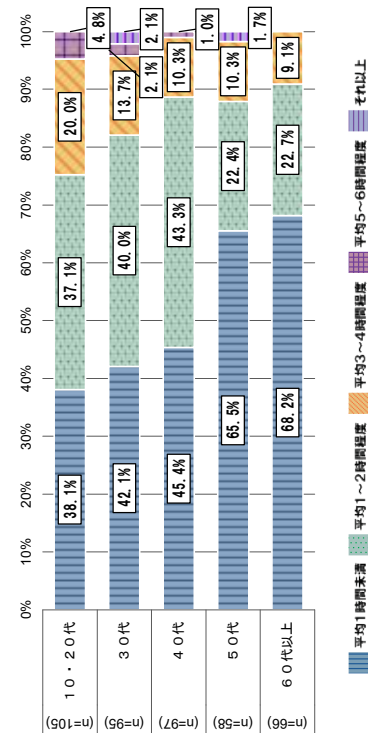
図表142 コンピューターゲームを週1～2回程度以上プレイしている人のみ
コンピューターゲームの1日のおおよそのプレイ時間 (SA)



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。

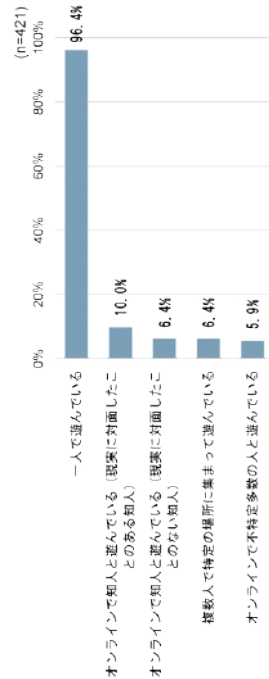
図表143 年齢別・コンピューターゲームの1日のおおよそのプレイ時間 (SA)



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) (100%)」「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。

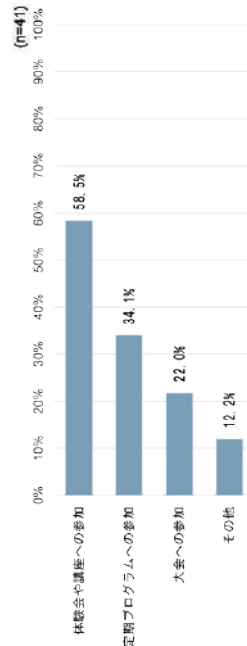
図表144 コンピューターゲームを週1～2回程度以上プレイしている人のみ
ゲームをプレイする相手 (MA)



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ーゲームの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/TFS)
- 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 ☐ パズルゲーム
- 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 ☐ 内容を含めて知っている
- 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状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の欄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)

- ☐ 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
- ☐ 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
- ☐ 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
- ☐ 引きこもりへの支援を目的とした事業
- ☐ 商店街振興やまちづくりを目的とした事業
- ☐ 観光振興を目的とした事業
- ☐ 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
- ☐ その他(○○○○(Q22_SNT11_1回答欄))
- ☐ 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のあなたの印象をご回答ください。*(それぞれひとつずつ)*

	非常 に 肯定的 である	肯定的 である	否 定的 である	非常 に 否 定的 である
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	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
業				

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)*

- ☐ 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
- ☐ 域内外から多くの人が参加すると思うため
- ☐ 健康増進等に効果があると思うため
- ☐ 認知症予防等に効果があると思うため
- ☐ 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
- ☐ 楽しみながら社会課題を解決できると思うため
- ☐ 安価な予算で社会課題を解決できると思うため
- ☐ 社会課題の解決のきっかけになると思うため
- ☐ ゲームが好きのため
- ☐ 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)*

- ☐ ゲームが好きでない人やブレイしたことがある人しか参加できないと思うため
- ☐ 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
- ☐ 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
- ☐ 健康増進等に効果があると思わないため
- ☐ 認知症予防等に効果があると思わないため
- ☐ プログラミング等の学習に効果があると思わないため
- ☐ 協調性や社会性等を学ぶ効果があると思わないため
- ☐ 社会課題を解決できる手法ではないと思うため
- ☐ ゲーム障害等を助長するおそれがあるため
- ☐ ゲームが好きではないため
- ☐ 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、家族に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

公益財団法人 東京市町村自治調査会

1986（昭和61年）年10月に、市町村の自治の振興を図ることを目的に東京都全市町村の総意により設立された行政シンクタンクです。

多摩・島しょ地域の広域的課題や共通課題に関する調査研究・普及啓発のほか、市町村共同事業、広域的市民活動への支援などを行っています。

本書は、（公財）東京市町村自治調査会及び三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社による共同調査方式で作成しました。

公益財団法人 東京市町村自治調査会

小町 邦彦 参与 （元立川市教育長）
松尾 尚之 企画調査部長 （東京都派遣）
今井 亮太 主任研究員 （東京都派遣）
高橋 岳 研究員 （小平市派遣）
古川 聡 研究員 （国分寺市派遣）
尾身 裕太郎 研究員 （武蔵野市派遣）

三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社

片平 春樹 研究員
萩原 理史 主任研究員
鈴木 淳 副主任研究員
大垣 俊朗 副主任研究員

2024（令和6）年3月発行

地域課題の解決に向けたeスポーツの
可能性に関する調査研究報告書

発 行 公益財団法人 東京市町村自治調査会
〒183-0052 東京都府中市新町2-77-1 東京自治会館内
TEL：042-382-7722 FAX：042-384-6057
URL：https://www.tama-100.or.jp

発行責任者 小暮 実
調 査 委 託 三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社
〒105-8501 東京都港区虎ノ門5-11-2
TEL：03-6733-1000
URL：https://www.murc.jp

印 刷 電算印刷株式会社
〒390-0821 長野県松本市筑摩1-11-30
TEL：0263-25-4329 FAX：0263-25-9849

地域課題の解決に向けた
eスポーツの可能性に関する
調査研究報告書

