

8. 体験教室の振り返りと次回への準備

みんなで楽しめる体験教室を目指して、今回の経験を振り返り、次回に向けて準備をしましょう。継続的な改善が、より良い体験教室につながります。

参加者の声を聞こう

- 簡単なアンケートを用意
 - : ○×式の質問や、絵文字を使った満足度評価など、答えやすい方法を選びます
 - : 「楽しかったか」「難易度は適切だったか」「また参加したいか」などを聞きます
 - : 自由に感想を書けるスペースも設けましょう

スタッフの意見も大切に

- みんなで話し合おう
 - : 体験教室後、スタッフで集まり感想を共有
- 成功点と課題を話し合おう
 - : 参加者に好評だった工夫や、改善が必要な点を洗い出します

ほくは、手が不自由でよりなかるも普通のコントローラーで普通に操作しているので、改造コントローラーを使うことは新鮮でした。さらに今回は複数人で1本のコントローラーを操作することで、1人で操作するよりおもしろかったです。ゲームの観戦も好きなので、他の人たちがどのように工夫したか操作するのかも聞いても興味があるのを見てみたいと思いました。

普段自分もパソコンのゲームをしていますが、市販のゲームコントローラーを使用しているため、ボタンが押しにくく押しにくい感じがしますが、今回のような使いやすさのものがあると、もっとゲームが楽しくなると思う。自分は、~~今回~~今回使ったジョイスティックが固いと感じたのでどうせしやうかと思いましたが、良かったです。

今回の体験会で印象に残った場面を教えてください。

その子に合ったゲームがあって凄いいと思いました。センサーでコントローラーを動かしたり、ボタン操作が出来たり、目を張ってPCの視線入力ゲームをすることが出来たりというゲームがあるのを知りました。

今回の体験会で印象に残った場面を教えてください。

わが子が、母が思っていたより出来ていたこと。

今回の体験会に参加する前と後で、eスポーツへの考え方は、どのように変わりましたか？

うちの子が出来るゲームがあるのか、たくさんの子とモチとeスポーツを通じてコミュニケーションを取れるのが思っていました。でも自分でも出来るゲームがある興味も持てたり、なり、もっと可能性を上げていけると良いと思いました。

今回の体験会に参加する前と後で、eスポーツへの考え方は、どのように変わりましたか？

知識の豊富さがあれば、正しい指導はできるか？と思っていたが、出来る種類もあるんだなと感心している。可能性は無限にあるなと。

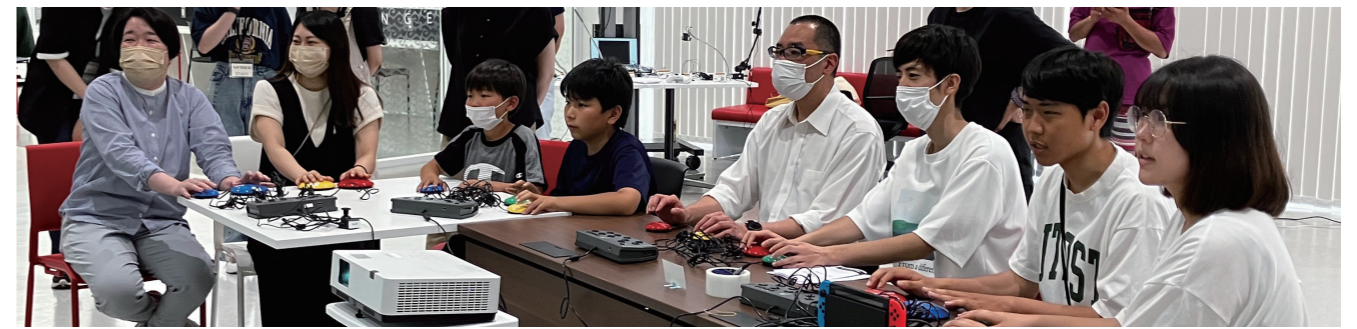
体験会に参加して、今後、もっと、学んでみたいこと、体験したいことを教えてください。

ゲームの事をもっと学びたいです。

体験会に参加して、今後、もっと、学んでみたいこと、体験したいことを教えてください。

視線入力を活用したゲームをさせたい。

9. 資料 体験教室実施例



eスポーツ体験教室では、幅広く参加者を募集するのが良い方法です。ただし、市販のゲームだけでなく、参加者に合わせてゲームの難易度や遊び方を調整できる工夫が必要です。ここでは、そのような工夫を取り入れた体験教室の例を紹介します。

a) 参加者を募集して開く場合

日時：2023年7月9日（日）10:00-15:00
午前午後の2部制

場所：函館市医師会看護・リハビリテーション学院 1階ホール

参加者：障がいのある方、家族、医療従事者、教育関係者、学生など24名（介助者含む）

内容：

- 体験ブース（特別なコントローラー体験、視線入力ゲーム、体の動きでするゲームなど）
 - 各種デバイス体験
 - ミニセミナー「eスポーツ導入について」
 - 10:00-10:15 説明とミニセミナー
 - 10:15-11:15 展示体験
 - 11:20-11:40 チーム対抗戦（協力プレイゲーム：パズルゲーム）
 - 11:40-11:50 感想共有、終わりの会
- スタッフ：各ブースにボランティア1～2名配置

主催：一般社団法人ユニバーサルeスポーツネットワーク

参加者の様子：

参加者は様々なスイッチや遊び方に驚いていました。障がいの有無に関わらず楽しめる工夫が多くあり、皆さん喜んでいました。仕事や学校でも活用できそうだという声も多く聞かれました。特に、チームで行うゲームは大いに盛り上がり、初対面の人同士でも交流が深まりました。多くの参加者が新しいアイデアを得られ、貴重な経験になったようです。

このように、参加者を募集して開く体験教室では、様々な人が集まり、それぞれのニーズに合わせたゲーム体験ができます。調整可能なゲームを用意することで、より多くの人を楽しめる環境を作ることができます。



9. 資料 体験教室実施例

福祉施設と協力してeスポーツ体験教室を開くことで、参加者のニーズに合わせた内容を提供できます。ここでは、そのような工夫を取り入れた体験教室の例を紹介します。

b) 病院・福祉施設と協力して開く場合

特徴：

- ・施設利用者が主な参加者です
- ・日常プログラムや参加者の特性に合わせて内容を調整
- ・施設のルール（感染対策など）に沿って実施します

例 1: 放課後等デイサービス施設での開催

日時：2023年1月14日（土）14:00-15:00

場所：篠路駅前団地福祉会館

参加者：3～15歳の子ども16名

内容：

- ・スイッチを使ったおもちゃ体験
- ・特別なコントローラー体験（レースゲーム）
- ・体の動きでするゲーム対抗戦（ユニーズボール）

主催：一般社団法人ユニバーサルeスポーツネットワーク



例 2: 医療療養病棟での開催

日時：2023年1月17日（水）14:00-15:00

場所：医療法人愛全会 愛全病院

参加者：医療療養病棟のみなさま

内容：

- ・体の動きでするゲーム対抗戦（ユニーズボール）
- ・タブレットゲーム（福笑い）

主催：一般社団法人ユニバーサルeスポーツネットワーク

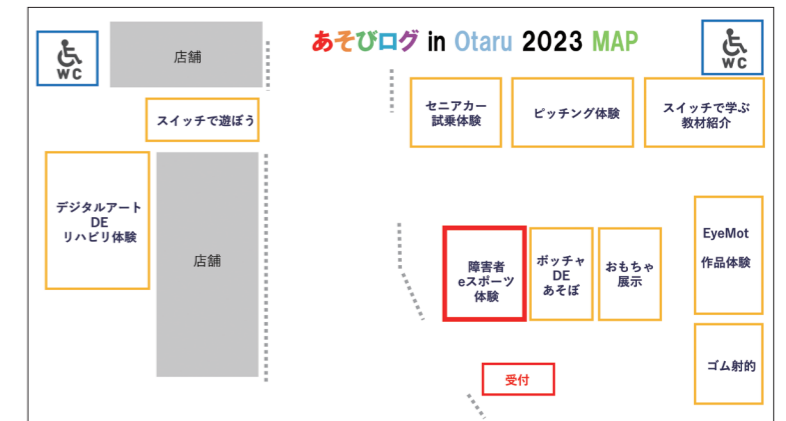
参加者や職員の様子：

子どもたちは思った以上にゲームができて、親もびっくりしていました。いろんな遊び方があって、みんな楽しそうでした。知的障がいがあっても楽しめるゲームがあることに気づき、新しい可能性を感じました。

高齢者の方々も楽しんでくれました。コロナで家族に会えない中、良い気分転換になったようです。病院の職員も、こんな形でレクリエーションができることに驚いていました。これからもっと活用していきたいと言っていました。

9. 資料 体験教室実施例

eスポーツ体験教室を大きなイベントの一部として開催することで、より多くの人にeスポーツを体験してもらえます。ここでは、そのような形で開催した体験教室の例を紹介します。



c) 大きなイベントと一緒に開く場合

特徴：

- ・一般の来場者が多く、幅広い層に体験の機会を提供
- ・にぎやかな雰囲気の中で、他の催しと並行して開催
- ・短時間で楽しめる簡単なゲームを用意します
- ・障がいの有無に関わらず、誰もが楽しめる工夫が必要

例：ショッピングモールでの開催

日時：2023年8月6日（日）10:00-15:00

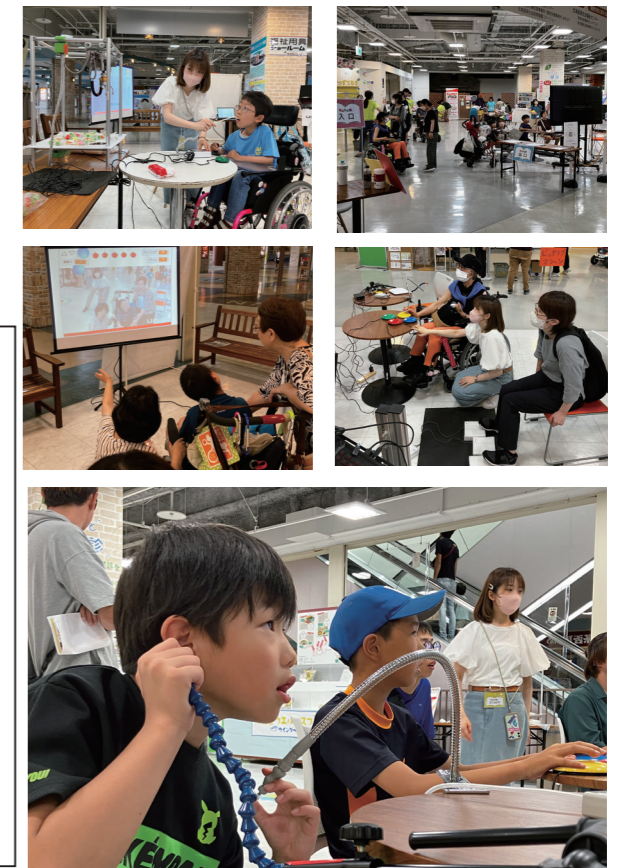
場所：小樽市ウイングベイ小樽

参加者：一般来場者（障がいのある方、ない方含む）75名

内容：

- ・からだの不自由な子どもたちのあそび発見イベントの一部としてeスポーツ体験ブースを設置
- ・他にも複数の遊び体験ブースを併設

主催：あそびログ in Otaru 実行委員会



参加者の様子：

多くの人が興味を持って立ち寄り、障がいのある子どもたちも兄弟や友達と一緒に楽しんでいました。「こんな遊び方があるんだ！」という驚きの声も聞かれ、短時間ながらeスポーツの魅力を広く伝えることができました。

このように、大きなイベントと一緒に開催することで、eスポーツの認知度を高め、多様な人々に体験の機会を提供できます。短時間でも印象に残る体験を通じて、eスポーツの可能性を広く伝えることができます。

9. 資料 自分たちで作ったゲームの例

市販されているゲームを使うのももちろんいいですが、初めてゲームをする人や、ゲームが苦手な人には難しいかもしれません。そこで、ゲームの速さや難しさ、遊び方を自分たちで変えられるゲームを作ってみるのもいいですね。ここでは、今までの体験会で使った自作ゲームを紹介します。

ユニーズボール

- 体の動きで、画面の中のボールが落ちないようにするゲーム
- カメラがついているパソコンやタブレットで遊べます
- コントローラーが苦手な人でも、体を動かすだけで遊べます
- ボールの落ちる速さを変えられます



ユニーズ福笑い

- 画面をタッチするだけの簡単なゲーム
- パーツが自動で動くので、タッチして止めるだけです
- できあがった顔を見て楽しむゲームです



ユニーズペイント

- 5人で遊べる簡単なボタン型スイッチのゲーム
- スイッチを押すとキャラクターが進み、離すと回転します
- 自分の色を塗った場所が多い人が勝ちです



みんなのゲームラボ

障がいのある方たちが中心になって作った、みんなが楽しめるゲームを集めたウェブサイトです。

* ここで紹介したゲームもこのサイトで遊べます。

特徴：

- **簡単な操作**：一つのボタンだけで遊べるゲームもあります
- **みんなで遊べる**：障がいがあってもなくても、一緒に楽しめます
- **無料**：すべてのゲームが無料で遊べます
- **当事者の視点**：障がいのある方たちが自分の経験を活かして作っています
- **イベントにも**：一部のゲームは大会などでも使えます

(<https://hirake55.com/minna-game/>)



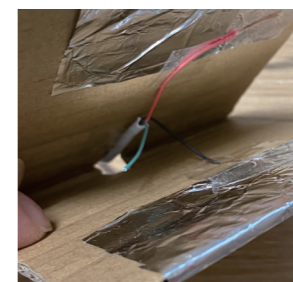
9. 資料 面白い道具の例

お店で売っている道具や福祉用具ももちろん使えますが、ここでは少し変わった道具を紹介します。これらの道具を使うと、遊び方がぐっと楽しくなりますよ！

段ボールで作るスイッチ

材料：

- ・オーディオケーブル
- ・アルミホイルか銅テープ
- ・セロハンテープと両面テープ
- ・段ボールか厚い紙
- ・クッションなどの柔らかいもの



応用例：

- ・スポンジスイッチ：足で踏むと ON になる

「スイッチって自分で作れるの？」と思うかもしれませんが、でも、学校で豆電球をつける実験をしたことを思い出してください。あれと同じように、簡単にスイッチが作れるんです。どんなスイッチを作りたいですか？ このスイッチは、体に障がいがある人のゲーム用に使えます。また、体験会に来た家族みんなで体を動かして遊ぶときにも使えます。

形を変えられるスタイラスペン

材料：

- ・アルミワイヤー
- ・導電素材



タッチペンはスマホやタブレットの画面を触るのに便利ですが、お店で売っているものは普通のペンと同じ大きさです。もっと長いものや、持ちやすい形のものがあったらいいなと思ったことはありませんか？ そんなときは、自分で作ってしまいましょう。好きな形のタッチペンが作れますよ！



9. 資料 参加者の声 (アンケート例)

e スポーツ体験教室に参加した方々から、たくさんの感想をいただきました。これらの声は、e スポーツの可能性と大切さを教えてくれます。

1. 新しい可能性の発見

「思いもよらないスイッチがたくさんあってびっくりしました。ゲームは楽しみながら始められる素晴らしい入口だと思いました。」

「あきらめていたことも、できるかもしれないと思いました。」

「知的障がいがあっても、楽しめるゲームがあるんだと分かりました。新しい可能性を見つけられました。」

2. いろいろな人に合わせた対応

「その人に合ったゲームがあってすごいと思いました。センサー、ボタン、目の動きなど、いろいろな方法でゲームができると知りました。」

「子どもも、お年寄りも、障がいのある方も、みんなが楽しめる e スポーツだと分かりました。」

3. 技術の進歩とその驚き

「4つのスイッチだけで難しいゲームが遊べるなんてびっくりしました。誰でも簡単に楽しめるのが素晴らしいです。」

「特別なコントローラーを使ったゲームの反応の速さに感動しました。」

4. 人とのつながりを深める

「スイッチを変えることで、人や社会とつながるきっかけになると分かりました。」

「みんなで一緒に操作することで仲良くなれると思いました。新しい形のコミュニケーション方法だと感じます。」

5. 参加者と家族の喜び

「利用者さんが、『これもできるんだ』と喜んでいた場面が印象に残りました。」

「障がいのある私たちも、いろいろな形でゲーム

を楽しめてとてもうれしいです。私たちもいろいろなことを楽しみたいんです。」

「体が動かなくても、息子が手先で遊べて、とても楽しそうでした。家族としてうれしい瞬間でした。」

6. 専門家の意見

「作業療法士として、仕事に活かそうだと、身が引き締まる思いです。」

「ゲームが楽しいリハビリになると感じました。」

7. 新しい考え方と将来への期待

「今あるものをどう使いやすくするか、新しい視点で考えていきたいです。」

「もっといろいろな場面で使われるようになれば、世界が変わると思います。可能性はたくさんあると感じました。」

「これからも続けてほしいです。多くの人にこの体験をしてもらいたいです。」

これらの声は、e スポーツが障がいのある方々に新しい可能性を開き、自己表現や社会参加の機会を提供していることを示しています。参加者の感動や期待から、e スポーツの持つ力と未来への展望が感じられます。

おわりに

メッセージ

e スポーツには、人々をつなぎ、新しい可能性を開く力があります。障がいのある方もない方も、一緒に楽しめるスポーツとして、これからもっと広がっていくでしょう。

このガイドブックを読んでくださった皆さん、e スポーツ体験教室を開いてみませんか？小さな一歩から始めましょう。体験教室を開く、大会を手伝う、新しいゲームのアイデアを考える、友達に e スポーツの楽しさを伝えるなど、どんな形でも構いません。

大切なのは、参加する人の声に耳を傾けることです。e スポーツの世界に「できない」はありません。あるのは、「まだ、やり方を見つけていない」だけです。「あきらめていたことも、できるかもしれない」という気づきが、新しい可能性を開きます。みんなで考え、工夫すれば、きっと全ての人が楽しめる方法が見つかるはずです。

技術は日々進歩し、社会も変わっていきます。驚くような新しい技術が、これからも生まれるでしょう。でも、みんなが大切にされ、自分らしく生きられる社会を作りたいという思いは変わりません。e スポーツを通じて、そんな社会づくりに役立てたら、とてもうれしいですね。



一緒に学び、成長し、楽しみながら、新しい e スポーツの世界を作っていきましょう。素晴らしい出会いや新しい発見が待っています。

新しい可能性に向かって一緒に歩み出しましょう。e スポーツを通じて、もっと楽しく、もっとつながりのある世界を作りましょう！



