

e スポーツを通じた障害者支援と共生社会推進シンポジウム

開催日時：2026年2月14日（13:00-15:30）

参加者数：33名

主催：一般社団法人日本eスポーツ協会（JESU）

形式：オンライン開催（Zoom）

プログラム

- 13:00 開会
- 13:05 主催挨拶・JESUの取り組み紹介
一般社団法人日本eスポーツ協会 理事 山地康之
- 13:20 地域ゲームアクセシビリティ資源調査 報告
一般社団法人ユニバーサルeスポーツネットワーク 理事・委員／作業療法士 田中栄一氏
- 13:40 障害がある人のデジタル機器利活用に対するサポート
東京都障害者IT地域支援センター 企画室長 田代洋章氏
- 14:00 共生社会実現に向けた地域におけるeスポーツを通じた取り組み
株式会社コミュニティネットワークセンター 営業・CS本部 前田希氏
- 14:20 eスポーツの環境設定から”やってみたい””できた”をつくる
eSocial Cue株式会社 代表取締役 若狭利伸氏
- 14:40 大阪での取り組み事例
日本eスポーツ連合大阪支部 理事 山口勇氏
- 15:00 障がい者eスポーツ支援における課題についてのディスカッション
- 15:30 閉会挨拶

1. 主催挨拶・JESU の取り組み紹介

一般社団法人日本 e スポーツ協会 理事 山地康之

JESU について

日本 e スポーツ協会は、日本における e スポーツ競技を統括する中央競技団体です。統括競技団体として、e スポーツの普及とアスリートの競技力向上という大きな課題に取り組んでいます。一昨年は JOC（日本オリンピック委員会）に準加盟（2027 年 3 月 31 日まで）、昨年は日本スポーツ協会への加盟が実現しました。

我々日本 e スポーツ協会は非営利の社団法人であり、e スポーツに関わる様々な法人が会員です。また全国に 38 の支部を有しており、グラスルーツの普及活動に取り組んでいます。多くのスポーツ競技団体同様にアンチドーピングの機構にも加盟しており、ゲーム業界団体と共に安心安全にゲームを楽しんでいただくための啓発活動にも取り組んでいます。

e スポーツの特徴

e スポーツは、一言で言うとデジタル領域の新しい競技です。様々な特徴がある中で、やはり「誰もが参加しやすい競技である」ということが言えるかと思います。老若男女、様々な競技レベルのプレイヤーたちが、対面でもオンラインでも、1 人でもチームでも手軽に楽しむことができるという最大の利点を生かすべく、環境整備に取り組んでいます。

体に不自由のある方への支援

こうした環境整備における 1 つの柱が、体に不自由のある方への支援です。参加障壁が低い e スポーツですが、体に不自由のある方に対して一定レベルの競技環境を提供するには、やはり様々な工夫と支援が不可欠です。

日本 e スポーツ協会では、e スポーツを通じた障害を持つ方の社会参加支援を一環として、公益財団法人日本財団からの助成を受け様々な活動を行っています。

具体的な活動

【体に不自由のある方への e スポーツ支援者セミナー】

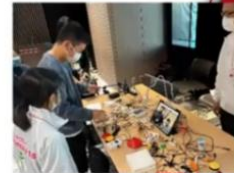
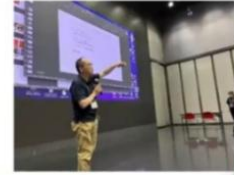
2024 年度・2025 年度に各 2 回ずつ実施しました。昨年度は東京で 2 回、今年度は大阪と愛知で実施しています。アクセシビリティ機器の体験や、現場の作業療法士の実践紹介などを中心に行いました。13 時から 18 時半という長丁場にもかかわらず、参加者のモチベーションが高いまま終わることができました。事後アンケートでは参加者のほぼ全てが満足以上を選択し、特にアクセシビリティコントローラーやスイッチ類を体験できることが高い満足度につながっていると考えています。

からだに不自由のある方へのeスポーツ支援者セミナー

時 期：第1回 2024年7月27日（土）東京・銀座
第2回 2025年2月 1日（土）東京・銀座
第3回 2025年11月2日（日）大阪市
第4回 2025年12月7日（日）名古屋市

参加者：医療従事者、eスポーツ関係者、教育関係者

内 容：各種eスポーツの体験および障がい体験を通じた、障がい者支援方法の習得



© JeSU All rights reserved.

JeSU
JAPAN E-SPORTS UNION

【共生社会実現に向けたeスポーツ活用セミナー】

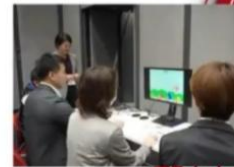
自治体関係者を中心に実施しました。こちらもアクセシビリティ機器を使用した体験が非常に好評でした。グループディスカッションでは悩みを共有するうちに共通の課題が整理され、非常に活発な交流につながったと考えています。

共生社会実現に向けたeスポーツ活用セミナー

時 期：2024年11月2日（土）東京・銀座

参加者：東京都他自治体関係者、eスポーツ関係者

内 容：eスポーツを取り巻く現状および自治体主催のeスポーツイベント事例紹介
障がい者・高齢者向けeスポーツ導入方法の紹介
東京都作業療法士会によるeスポーツ支援活動の紹介
アクセシビリティ機器を用いた各種eスポーツの体験



© JeSU All rights reserved.

JeSU
JAPAN E-SPORTS UNION

【eスポーツイベントの運営ガイドブック】

医療や福祉の専門家、またeスポーツに詳しい方、みんなで力を合わせて楽しい体験教室を作ることを目的に、体に不自由な方向けのeスポーツイベント運営マニュアルを作成しました。参加者の安全を第一に考えた運営方法や役に立つ情報を掲載しています。

eスポーツイベント運営のガイドブックを作成

■みんなで楽しむeスポーツ体験教室ガイドブック

参加者の安全を第一に考えた運営方法や情報の掲載等、
eスポーツ体験教室の開き方を実際の例を使って説明。



© JeSU All rights reserved.



【啓発動画の作成】

eスポーツを通じた障害を持つ方の社会参加の実例として、実際に支援を受け活躍される方の貴重な体験や思いをお届けする啓発動画を作成しました。障害の当事者でありながら格闘ゲームをプレイする方、またゲームクリエイターの方の2名を紹介しています。

啓発動画を作成

■eスポーツが切り拓く新しい可能性

eスポーツを通じた障がいを持つ方の社会参加の実例として、
実際に支援を受け活躍されている方の貴重な体験や思いをお届けする啓発動画を作成。



ゲームクリエイター 中村氏



格闘ゲームプレイヤー 和田氏



© JeSU All rights reserved.



【地域支援マップ】

地域で活動する ICT 支援団体・機関をはじめ、eスポーツを通じた支援を実施している団体を対象にアンケートを実施し、「eスポーツ・ゲームアクセシビリティ地域支援マップ」を作成しています。こちらは年度内の公開に向け準備を進めており、後ほど田中先生からご紹介いただきます。



政府の動向

現在、スポーツ庁を中心に第4期スポーツ基本計画の策定が進んでおり、今年度中にまとまる予定です。この計画では、デジタル技術の発展という大きな変化の中、年齢・性別・障害の有無に関わらず、全ての国民がスポーツの多様な価値を享受できることを目指しています。

具体的には、誰もがスポーツを継続できる環境の整備、共生社会の実現ということで、まさにeスポーツをターゲットにしたような内容になっています。我々も実際にこうした基本計画の事務局からのヒアリングを受けており、様々な環境整備について要望を出しています。このような計画がまとまることで、各地方にも環境整備の予算が回ることに繋がりますので、皆様においても政府の動向にご注目いただきたいと思います。

第4期スポーツ基本計画の策定について【諮問の概要】

令和7年11月21日のスポーツ審議会総会において、河合純一スポーツ庁長官から、第4期スポーツ基本計画の策定について諮問。今後、令和8年度中に、第4期スポーツ基本計画を策定予定。

第4期スポーツ基本計画の策定において、次の事項を中心に審議を依頼

第4期スポーツ基本計画の策定について（諮問）

第一 改正スポーツ基本法の理念や第3期計画の中間評価等を踏まえ、これからの時代にふさわしいスポーツ政策の在り方の提示

（踏まえていただきたい観点）

- スポーツには人々に楽しさや喜びをもたらす価値と社会活性化や課題解決、持続可能な社会の実現に貢献する価値があるという観点
- 急激な少子化・競技人口の減少 スポーツ実施環境の変化、デジタル技術の発展といった大きな変化の中、年齢・性別・障害の有無にかかわらず全ての国民がスポーツの多様な価値を享受することができ、日本社会全体のウェルビーイングが向上するという観点

第二 今後5年間のスポーツ政策の目指すべき方向性及び主な施策の内容の提示

（特に御検討いただきたい点）

- 部活動の地域展開をはじめとした、子供たちが将来にわたり豊かで幅広いスポーツに親しむ機会の確保・充実
- 年齢・性別・障害の有無にかかわらず、誰もが生涯を通じてスポーツを継続できる環境の整備、共生社会の実現
- アスリートに配慮した国際競技力の向上、国際大会開催支援等、全てのアスリートが自ら持つ可能性を發揮することができる環境の実現
- まちづくりや成長産業化、デジタル技術の活用等、スポーツを通じた地方創生・経済の活性化
- 気候変動にも対応した安心・安全な実施環境の整備や、人材・資金の好循環等のスポーツ推進のための環境の整備
- スポーツ団体のガバナンス、暴力等の根絶、誹謗中傷や不正操作への対応、ドーピング防止活動等、スポーツ・インテグリティの確保

2. 地域ゲームアクセシビリティ資源調査 報告

一般社団法人ユニバーサル e スポーツネットワーク 理事・JESU 医事委員／作業療法士 田中栄一氏

調査の背景

現在、様々な障害のある方、体に不自由のある方、高齢者の方へのゲーム・eスポーツの導入が急速に進められています。ゲームのアクセシビリティ機能もメーカーや様々な知識・サポートの分野で向上しています。このことから、eスポーツは障害のある方々の社会参加における余暇活動の重要な選択肢になっているのではないかと考えています。

しかし、実際にそういう方々が参加しようとした時に、「どこに相談していいかわからない」、「どこに行ったら始められるのかわからない」という声をたくさんいただきます。やはり地域毎に「ここに行ったらなんとかなる」場所が必要であろうと考え、この度、全国にどのような組織や場所があるのかを調査しました。



**ゲームは社会参加のツールへ。
しかし「どこに相談すればいい?」が見えていない。**

背景
ゲームのアクセシビリティ機能向上により、eスポーツは障害のある方々の社会参加や余暇活動の重要な選択肢となっている。

課題
しかし、当事者が始めようとした際、地域にどのような支援資源があるのか、情報は整備されていない。

目的
本調査は、地域の支援資源を「地図（マップ）」として可視化し、支援を必要とする人と提供できる団体をマッチングさせることを目的とする。

調査対象

調査対象は3つのグループに分けて行いました。

- 障害者 ICT サポートセンター：厚生労働省の委託事業として全国に設置されている公的な相談窓口。各都道府県に設置され、障害のある方の ICT に関する困り事を相談できる窓口。
- 日本 e スポーツ協会の各支部（e スポーツ団体）：地域での e スポーツ・ゲームの普及を中心的に担う団体。
- セミナー参加者（医療・福祉関係者）：これまでの JESU 主催セミナーに参加した医療・福祉関連の資格を持つ方々。有効回答数は 57 件でした。

回答の内訳

ICTサポートセンター：24件、eスポーツ団体（JESU支部）：14件、セミナー参加者：19件。セミナーは東京・名古屋・大阪で行ったため、医療福祉関連の方々からの回答は関東・中部・関西に集中しています。

相談・イベント実績

eスポーツ・ゲームアクセシビリティにおいて実際の相談があったかどうか：

- ・障害者ICTサポートセンター：約2割程度が相談を受けた経験あり
- ・eスポーツ団体：約7割が相談を受けた経験あり

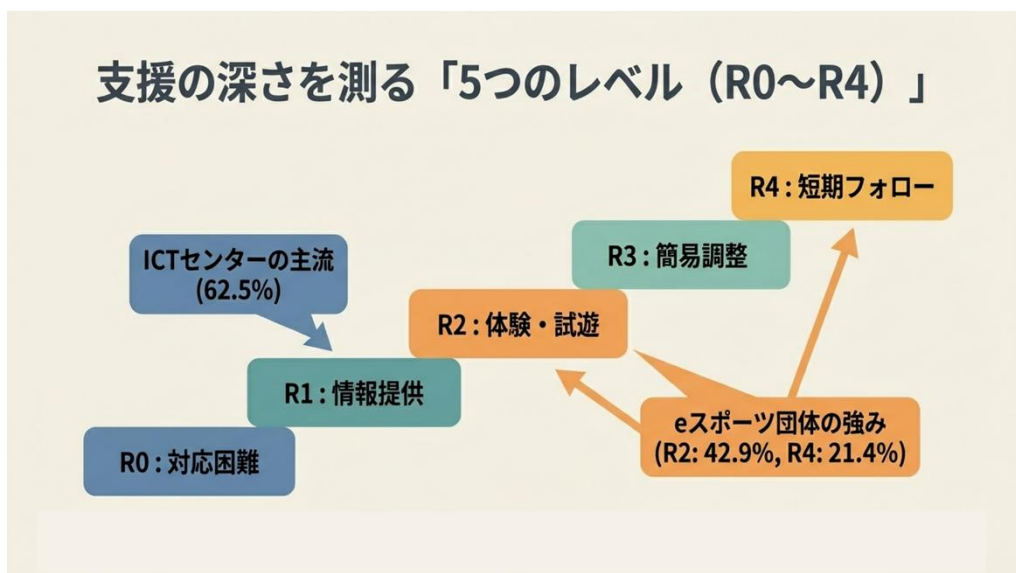
eスポーツ・ゲームに関するイベント実施状況：

- ・ICTサポートセンター：12.5%
- ・eスポーツ関連団体：9割近くがイベントを行っていた

支援レベルの分類

障害者サポートの支援レベルを5段階に分類しました。

- ・R0：対応困難
- ・R1：情報提供は可能
- ・R2：体験・試遊が可能
- ・R3：姿勢の工夫・操作設定・画面調整などの簡易的な調整まで可能
- ・R4：短期的にフォローしながら継続したサポートが可能



ICTサポートセンターでは、回答の約6割が「情報提供までなら可能」というものでした。eスポーツ団体では情報提供に加え、実際の体験や、場合によっては短期フォローも可能という回答をいただきました。それぞれの得意分野と守備範囲が異なることが分かりました。

対象者と対応範囲

ICTサポートセンターは構造上「障害者ICTサポート」なので、視覚・聴覚・肢体不自由の方を対象としています。eスポーツ団体は高齢者や認知症予防としての健康増進、障害のある方、認知症の方へのサポートを行っています。対応エリアは、ICTサポートセンターは県内、eスポーツ団体や医療福祉関連の方々には近隣や広域対応も可能という報告を受けています。

現場の声

<ICTサポートセンターの声>

【関心】eスポーツアクセシビリティはとても興味がある。ただこれまで全くやったことがないため、何が必要なのか、どうすればできるのか基本的には分からない状況。

【連携への期待】障害者のIT機器支援とeスポーツ支援は非常に親和性が高いと感じている。どこまでを業務としてサポートすべきか分からないが、何かしら協力できることはお手伝いさせていただければと思っている。

【大きな課題】限られた者が支援・相談に対応しているが後継者がいない。その者が何らかの都合で就労継続ができなくなった時にはサポートセンターの継続ができなくなるという体制上の課題がある。

<eスポーツ団体の声>

【活動継続への課題】費用がない、もしくは僅少である場合がほとんどで、稼働が取れないことが多い。高齢者・障害者のサポートには関心があるが、財政面で動けないことがある。介護福祉の依頼はどうしても予算がなくてほとんど利益が出ない。

【連携体制への期待】専門知識がない状態で障害の分野に手を出すには慎重にならざるを得ない。イベント事業費などの報酬がきちんとされるような仕組みや、機材の研修及び貸出しもされるという仕組みがあれば、専門知識を有する人材も一緒に真剣に取り組んでもらえると想定している。

<医療福祉関連の方々の声>

【制度面】施設内でeスポーツを集団実施する際には原則として毎回メーカーの許諾が求められる。許諾申請の流れをスキップできるような認定制度があれば、もっと障害のある方が気軽にeスポーツを楽しめるのではないかと。

【導入の難易度】自前での入力デバイス導入の難易度が高い。導入前のフローチャートや導入サポートがあれば助かる。

3つの壁

各アンケート対象者に共通して見られた課題は「人材」「費用」「知識」の3つです。

- ・人材：知識を持つ人の不足、後継者不在、組織のバックアップ不足
- ・費用：福祉分野に予算がつかず持ち出しが発生
- ・知識：それぞれの分野の知識が偏在しており、補完し合える仕組みがない

解決策の提案：トライアングル連携

今回の調査により、それぞれの組織に持ち味・特色があり、それぞれが持っていないものを他の領域では持っていることが分かりました。この持ち味をトライアングル状につなぐことができれば、その地域で障害のある方、高齢の方、どんな人でもeスポーツ・ゲームへのスタートラインに立てるのではないかと考えます。



- ・ ICT サポートセンター → 相談・調整（入り口の役割）
- ・ e スポーツ団体 → イベント運営・体験提供
- ・ 医療福祉関連職 → 障害特性に応じたサポート

それぞれがそれぞれの強みを生かしながら、地域全体として支援を完結させることが重要です。

情報公開と地域支援マップ

情報公開について了承を得られた団体は 30 団体でした。北海道から沖縄まで、ICT サポートセンター、e スポーツ支部、医療福祉関連職がリスト化できたのは大きな成果です。

ただし、調査回答数 57 件のうち公開できた団体は 30 件、さらに「連絡先公開」かつ「体験以上の支援可能（R2 以上）」という 2 つの条件を満たすいわば実際にユーザーがアクセス可能な組織は 13 都道府県にとどまります。空白地点をどう埋めていくのが今後の課題です。



持続可能な支援体制への提言

1. つなぐ仕組み：ICT サポートセンター・e スポーツ団体・医療福祉関連職の連携
2. 資金の循環：ボランティアだけでは続かない。業務として位置づけられる仕組みの確立
3. 権利の整理：著作権の許諾情報の共有。ゲーム会社との協力関係の構築
4. システムで回す：誰か個人に依存するのではなく、仕組みとして持続可能にする

本調査により初めて全国規模で支援資源の偏りと可能性が可視化できました。18 のアクセスポイントを点から線、そして面にしていく作業はこれから始まります。このマップは完成形ではなく、地域連携のきっかけを作るための「生きたドキュメント」です。

3. 登壇者① 障害がある人のデジタル機器利活用に対するサポート

東京都障害者 IT 地域支援センター 企画室長 田代洋章氏

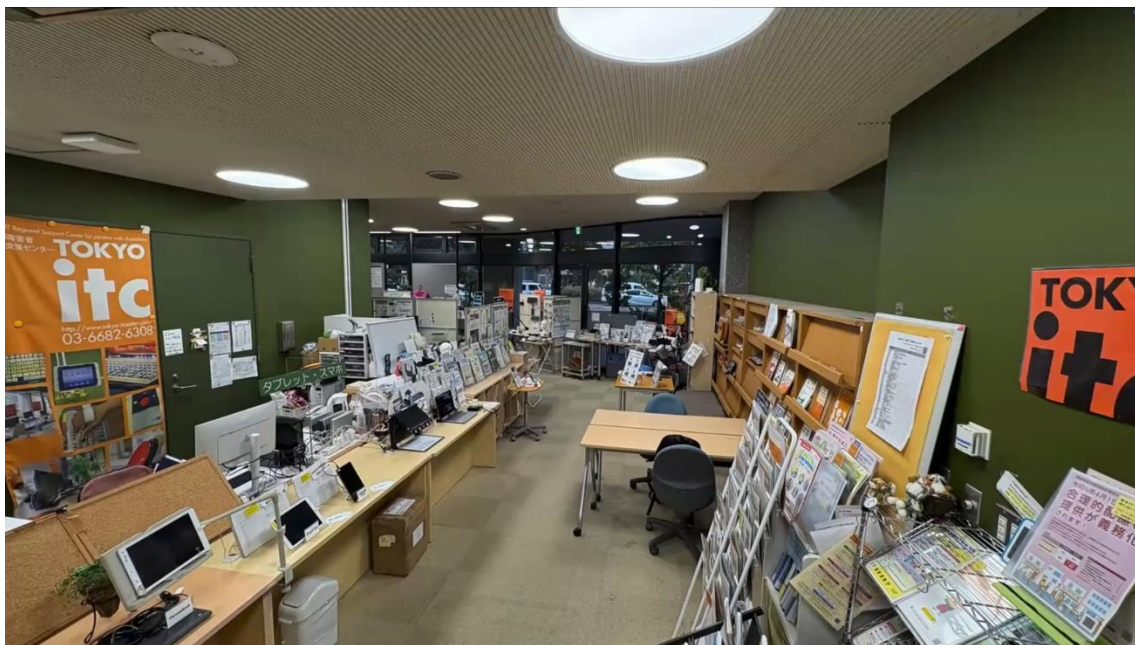
自己紹介

日本支援技術協会に所属しており、主に障害のある人の ICT 機器利活用を促進するための啓発活動、サポート人材育成、支援技術の普及活動と開発事業を実施しています。東京都の委託事業として東京都障害者 IT 地域支援センターを運営しています。一方でテクノツール株式会社という民間企業にも所属しており、障害者の IT 操作支援機器の開発・販売を行っています。

東京都障害者 IT 地域支援センターの役割

東京都障害者デジタル技術支援総合基盤整備事業に基づいて設置されています。主にデジタル技術相談支援事業とデジタル技術活用支援養成者研修事業を行っています。

障害のある方、ご家族、支援者などを対象に、デジタル技術の利用促進と情報アクセス環境の向上を目的とした支援を行っています。デジタルアクセシビリティアドバイザーの資格を持ったスタッフが、個々の状況に応じた助言から支援を通じて ICT の活用支援をしています。



主な取り組み

- ・電話やメール、対面による相談支援（パソコン、スマートフォン、タブレットの操作方法や支援機器の選定等）
- ・機器の展示と体験機会の提供（最新の支援機器やデジタルツールの展示、ゲームアクセシビリティ関連機器も含む）

- ・訪問支援（来所が困難な人や現場での支援が必要な場合）
- ・人材育成や連携促進のための研修会・協議の場の提供

事例紹介：ゲーム機接続の相談

昨年、次のような相談がありました。

「入所者がゲームプレイを体験したいのでサポートして欲しい。障害者向けのゲームコントローラーをメーカーから借りることになっている。接続するジョイスティックやボタンスイッチも準備できている。デバイスの適合を担当する作業療法士もいる。お願いしたいのは、テレビとゲーム機の接続方法と設定方法が分からないので訪問して欲しい。」

センター内で協議した結果：

- ・初歩的な一般的知識であること
 - ・周辺に支援者がいるにもかかわらず施設担当者が当方に依存している可能性
 - ・ゲームのプレイ方法やアプリの情報を求められるだろうという予見
 - ・メーカーのデモ機貸し出しサービスのための付帯的な作業であること
 - ・センターの本来業務から外れる可能性
- それぞれが「私の担当ではない」と回避している構図が見えた

最終的にメーカーへ対応を要請しました。メーカーからは「原則として接続方法等に関して電話でのサポートは行わない。メールのみで回答する。テレビの配線やゲーム機側の設定については対応しない」という回答でしたが、この度はメーカーのデモ機貸し出しの一環としてご対応いただくことになり、当方はハブの役割を果たすことになりました。東京という都市部だったからこそこのような着地ができたのかもしれません。

「誰が現地で手を動かすのか」という課題

この事例で露見した、そしてそれ以外でも共通する課題：

- ・ICT やデジタルへの苦手意識
- ・アプリの個別性が高くて対応が難しい
- ・操作の困りごとに対応する情報やスキルがない
- ・本来業務ではないことに関わることが多い
- ・活動のコスト回収が難しいケースが多い
- ・無料または安価なサービスを求められる
- ・経済的に厳しい当事者から対価を得ることが難しい

デジタルアクセシビリティアドバイザー（DAA）認定制度

日本支援技術協会では、デジタルアクセシビリティアドバイザー認定制度（略称：DAA）という人材育成事業を行っています。大きな目標はデジタルデバイドの解消です。

デジタル アクセシビリティ アドバイザー (DAA)

認定試験は通年開催で全国約300カ所のテストセンターの中から、都合の良い場所と日時を選んで受験できます。

Supported by  THE NIPPON FOUNDATION

×

デジタル アクセシビリティ アドバイザー合格者は、デジタル庁のデジタル推進委員にもなれます。



学習内容：障害のこと、法律のこと、一般テクノロジーのこと、デジタルアクセシビリティのこと。全国約300カ所のテストセンターで受験可能です。合格者はデジタルアクセシビリティアドバイザーとしての認定に加え、デジタル庁のデジタル推進委員にもなることが可能です。

受験者データ（11月分まで）：受験者数897人、認定者数639人（合格率約7割）。業種別：医療福祉系23%、学生15%、教育系15%、IT関連系18%（増加傾向）。

受験者の学びのポイント：

1. 社会モデルへの転換 — 障害は人でなく環境にあるということ
2. 就労可能性の拡大 — デジタルは働くための最強の武器になる
3. 身の回りのテクノロジー活用 — 手元の標準機能で即座に配慮できる
4. 対話の質の向上 — 専門知識に基づいて納得のある提案ができる
5. 組織のリーダーシップ — 周囲を巻き込むコーディネート能力が身につく

全国の地域社会にデジタルアクセシビリティアドバイザーを位置づけていきたいと考えています。eスポーツも含めて知識を持っていただき、地域の中でゲームをやりたいけど困っている人に対してサポートしていける人材を育てていきたい。しかしそんな人材も、きちんと対価を得て、せめてコストだけでも回収可能にしなければ誰もやりたがらなくなってしまう可能性があります。芽吹いた人材を持続可能な社会資源にするために、活動が「仕事として認められる」仕組みを考えていきます。

4. 登壇者② 共生社会実現に向けた地域におけるeスポーツを通じた取り組み

株式会社コミュニティネットワークセンター 営業・CS本部 前田希氏

会社紹介

CNCIグループは愛知・岐阜・三重を中心としたケーブルテレビ事業者12社からなるグループです。テレビ・インターネット・電話が3本柱ですが、地域に根付いた会社として地域の困り事解決にも取り組んでいます。コミュニティチャンネルでは地元の高校野球を1回戦から決勝まで放送したり、スポーツ番組を持っていたりと、スポーツにも力を入れている企業です。

eスポーツへの取り組みのきっかけ

当初のターゲットは若者でした。ケーブルテレビには古いイメージがあり、高速光インターネット回線事業もあるのにそのイメージが浸透していなかったため、eスポーツのかっこいいイメージと組み合わせでPRしようと始めました。しかしコロナの影響でオンラインでの問い合わせが増え、教育・シニア向けなど地域の課題に対してeスポーツを使えないかという相談が増えていきました。現在はゲーム機だけでなく、AR・VR・ドローンなども含めた「テクノスポーツ」として企画運営を行っています。

eスポーツの特徴とダイバーシティ

共生社会の実現 (某市事業)

2024年度某市スポーツ局の入札事業として実施
目的はeスポーツに対する興味関心を高めるとともに、eスポーツを通じ、社会課題解決※に取り組むための体験会事業
※障がい者・高齢者の社会参加、介護予防、世代間交流の促進など

全市民 障がいをお持ちの方 障がい者施設職員 高齢者 外国人留学生

全ての人が参加する体験会 (交流)

満員御礼!

- ・エイジレス：若者とシニアが同じ目線で交流しやすい
- ・ジェンダーレス：筋力差が出にくく、女性も男性も同じフィールドで戦える
- ・ハンディキャップ：特別な機器は必要だが、同じゲームを不自由のある方と一緒にできる
- ・エリア・時間を問わない：誰もが平等に競い合える共生社会実現の手段

フレイル予防と e スポーツ


フレイルに至る要因は3つ：身体の虚弱、心知の虚弱、社会性の虚弱です。特に社会性の虚弱（人とのコミュニケーションを取らなくなること）がフレイルの最初の入り口だと考えています。社会との繋がりを失うことで外出しなくなり、心も病み、食事も取らなくなり、体も弱っていく。

確たるエビデンスとして「e スポーツがフレイル予防になる」と断言はまだできていませんが、社会との繋がりを作るための新たな交流ツールとして e スポーツを活用するのがよいのではないかと考えています。

実践事例

共生社会の実現（某市事業）

2024年度某市スポーツ局の入札事業として実施
 目的はeスポーツに対する興味関心を高めるとともに、eスポーツを通じ、社会課題解決※に取り組むための体験会事業
 ※障がい者・高齢者の社会参加、介護予防、世代間交流の促進など



CNCI 新田 真

全市民

障がいをお持ちの方


障がい者施設職員


高齢者


外国人留学生

全ての人が参加する体験会（交流）

満員御礼！







【スポーツインライフ事業】

スポーツ庁の事業として、e スポーツを使った体験会・大会を実施。日本福祉大学の先生と協力し、『太鼓の達人』のリズムに合わせて、プレイしていない人がみんなで応援しながら踊る「応援ダンス」を開発。毎週来てくださる方もおり、新しいもの好きなシニアの方も多く参加。

【共生社会の実現 — 某市の事業】

全市民向け、障害をお持ちの方・施設職員向け、シニア向け、外国人留学生向けの体験会・講習会

を別日で複数回実施し、最後に全ての方が参加する交流会を開催。非常に多くの方に参加いただき、ゲームを使った交流でコミュニケーションが自然と生まれた。お子様と障害をお持ちの方が一緒にeスポーツをプレイする場面もありました。

ねんりんピックでのeスポーツ

シニアの大会について

第36回全国健康福祉祭とつとり大会
ねんりんピック はばたけ鳥取2024
 咲かせよう 砂丘に長寿と笑みの花
 鳥取県鳥取市10月19日(土)～22日(水)

文化交歓大会

eスポーツ

会場 さかいみなとしまんこがらう
 境港市民交流センター(みなとテラス)市民ホール
 さかいみなとしまんこがらう
 境港市上道町3000番地

開催日 **10月20日(日)・21日(月)**

	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00
20日(日)			9:00~16:00 予選リーグ戦	10:00~15:00 健康づくり教室						
21日(月)			9:00~15:00 決勝トーナメント・交歓大会	10:00~15:00 健康づくり教室					15:30~16:00 表彰式	

10

2024年、鳥取県で開催されたねんりんピック（全国健康福祉祭）は、eスポーツが正式採用された第1回大会となりました。60歳以上の方を中心としたスポーツと文化の祭典で、愛知県が優勝しました。

続いて2025年のねんりんピック岐阜では、正式種目としては採用されなかったものの、鳥取大会を見た岐阜の関係者からの要望でオリジナルイベントを実施しました。60歳以上のシニアの部に加え一般の部も設置し、全国から121名が参加しました。鳥取大会で知り合った選手たちが同窓会のように再会し、若者とシニアの間で自然な応援や交流が生まれ、温かいスポーツマンシップに満ちたイベントとなりました。

5. 登壇者③ eスポーツの環境設定から“やってみたい” “できた”をつくる

eSocial Cue 株式会社 代表取締役 若狭利伸氏

自己紹介

秋田県在住。作業療法士の資格を持ち、障害者の施設で勤務しながら自分の会社を立ち上げ、eスポーツの支援を行っています。弟がゲームをしたいのに環境が整わず、どうしたら一緒にゲームができるのかを考え始めたのがきっかけで現在の事業につながっています。通信制高校でeスポーツの講師、専門学校や大学でも非常勤講師をしています。障害のある方、高齢者、法人・団体・自治体向けにeスポーツの導入支援等を行っています。

障害者スポーツへの関わり

障害のある方とそのご家族・兄弟が安心して参加できるスポーツの場を作っています。スタッフは医師・看護師・理学療法士・作業療法士で構成。普段のスポーツに参加できない子や、チャレンジが難しい方を対象としたイベントを企画しています。

【事例⑧】 高齢者のフレイル予防・居場所づくり



The image block contains a title and six photographs. The title is '【事例⑧】 高齢者のフレイル予防・居場所づくり'. The photographs show various scenes of elderly people engaged in e-sports: a group in a room, a man at a computer, a group at a table, a group posing for a photo, a man at a computer, and a man at a computer.

環境づくりの工夫

既存のコントローラーやデバイスはメーカーが使いやすく作っているものの、それでも使いづらい方がいる。アクセシビリティ機器の活用や、3Dプリンターを使った自作デバイス、他の道具の組み合わせで環境を作っています。

事例1：トリガーG選手（脳性麻痺）



体の麻痺があり、自分の身体機能ではゲームができないと思い、やりたいと思っていたもののやらないでいた方。施設入所中で、一番やりたかった自動車運転のゲームから始めました。中途障害で運転経験のある方と、もう一人の入所者に教えてもらいながら実践。他のゲームにも挑戦し、施設外のオンライン大会にも出場。うまい人の練習を真似したり、プレイ環境の工夫を重ね、とあるeスポーツのオンライン全国大会では全国ベスト4まで進みました。

事例2：ブルーハワイアン選手（麻痺）

ゲームをプレイするよりも、見て参加したい「ファン」としての参加を希望。施設生活が長く、人と関わるコミュニティは狭くなっていた。eスポーツの大会に出て色々な人と交流を図るうちに、人

に見られているという感覚から初めて髪を染めてみたり、施設内で自ら企画を作ったりするなど、自信につながっていきました。

その他の取り組み

- ・施設対抗のオンライン大会：利用者だけでなく職員も必ず参加。チャンピオンベルト（プロレスの職人に依頼して制作）を授与
- ・訪問サービス：ワンスイッチの調整。数ミリの違いで押し方やポジショニングが変わる
- ・特別支援学校へのeスポーツクラブ設置：遊びを通じて学ぶ
- ・「しごとーいんく」イベント：キッズニア型の職業体験にインクルーシブ要素を加え、障害のある子もeスポーツプレイヤーや実況の仕事を経験
- ・高齢者のフレイル予防・居場所づくり：秋田県は全国1位の高齢化率。クラブを作り、高齢者自身がリーダーとなる取り組み
- ・フレイル研究：3ヶ月間の検証で、言語記憶・情報処理能力・課題処理スピードに改善傾向

支援者としての視点

作業療法士として、環境を工夫することでできる能力を増やし、活動を増やし、活躍できる環境を広げていくことが大きな仕事です。その方自身のことを知ること、使う道具や環境、一緒にやる内容、場所を精査して整えた上で実践することが、「できた」「楽しかった」「またやってみたい」「次はこうしてみようかな」という意欲につながります。



6. 登壇者④ 大阪での取り組み事例

日本eスポーツ連合大阪支部 理事 山口勇氏

JESU 大阪の活動概要

主な活動：講演会・勉強会、セミナー共催、イベントへの機材貸し出しや後援、協力をはじめとした様々なサポート。大阪だけでなく関西圏やさらに遠方のエリアにも協力しています。eスポーツのゲーム機材やイベントのノウハウ・知識の提供がメインの活動です。昨年、大阪府で「大阪eスポーツラウンドテーブル（OEGG）」が発足し、大阪府・大阪市をはじめ様々なところでeスポーツが活用されるようになりました。

高齢者向けeスポーツ体験コーナー

年間50回開催、来年度からは年間60回に増加予定（予算も増額）。公民館や福祉施設などで開催し、アクティブなシニア層から体が不自由な高齢者まで、60歳以上であればどなたでも参加可能です。

取り組み事例-大阪市

高齢者eスポーツ体験講座
https://www.city.osaka.lg.jp/templates/proposal_senteikekka/fukushi/0000648015.html

大阪市が主催しDNPとPACKageが運営している年に50回程度の取り組み

株式会社PACKage
@PACKage_2018
【ゲーム体験講座】
大阪市内の高齢者の集いの場にてゲーム体験講座の実施がありました！
今回の場所ではSwitchスポーツでボーリングやテニスを体を動かしながらの体験となりました！
#高齢者eスポーツ #eスポーツ体験 #PACKage実演

© JeSU Osaka All rights reserved. JESU OSAKA esports union

eスポーツ活用のポイント：

- ・コミュニケーションツールとしての位置づけ
- ・活動に不自由のない方は『Nintendo Switch Sports』のボウリングやゴルフなど（立ってプレイ可能なもの）を使用
- ・体の一部が不自由な方は『太鼓の達人』やグランツーリスモなど（座ってプレイ可能なもの）を用い、なるべく体の一部を動かすことに重きを置く

・ボウリングでは、本来1ゲーム10フレームであるところを3フレーム、3フレーム、4フレームとして3人で分担するなど、ゲーム内のルールにとらわれず参加者に合わせたオリジナルルールを作成しています。主に体を動かさず、かつルールがわかりやすいゲームを使用しているが、最近「孫が遊んでいるゲーム」の要望も増えています。

特別養護老人ホームでの実施

要介護3以上の方が入居する特別養護老人ホームで、レクリエーションとしてeスポーツ大会を開催しました。車椅子や杖を使う方にも参加いただき、介護スタッフと連携して席への誘導からeスポーツ体験・対戦まで実施しました。



今後の取り組み

- ・昨年11月に実施したeスポーツ支援者セミナーの継続（アクセシビリティ機器の問い合わせ増加中）
- ・専門学校・大学との連携（学生が介護施設でのeスポーツイベントに協力する座組みの構築）
- ・7月開催予定のKGP（格闘ゲーム大会）での障害者参加環境の整備
- ・健常者のコミュニティイベントや大会に障害者が参加できる環境づくり
- ・見学、コミュニティとの共同イベント、アンケート調査などの要望にも対応

7. パネルディスカッション※参加者からの質問をもとに進行

パネラー：田代氏、前田氏、若狭氏、山口氏

進行：田中氏

The screenshot shows a presentation slide titled "質問・感想をどうぞ" (Questions and Comments) from AhaSlides. The slide contains several text boxes with questions and answers related to accessibility and game design. A QR code is visible on the left side of the slide.

Join at:
ahaslides.com/
K819U

質問・感想をどうぞ

本発表の企画団体EYE・ONです。本日は様々な情報や事例の共有をありがとうございます。
場内の複数のeスポーツ実況団体と交流があり、今日の内容にも興味を持っていただいているのですが、「プレイとゲーム種の垣根も克服という趣向があった」「アクセシビリティツールの情報提供の場がほしい」と、本日の内容も共有してよろしいでしょうか？

会場裏の設備それぞれ差額らしい悩みをされていて非常に参考になりました。
もし、失敗談などがあれば教えてください。

皆さん機材の調達はどうしているのでしょうか。

障がい者向けイベントを行って来て、これはよかったというツールやデバイスがあれば教えてください。

障がい者、高齢者、障害支援に関わるイベントをする事が多く、失敗体験になりました。毎回、許諾は大変なのでサポートの仕組みが整うとありがたいですね。

日本各地の障害者eスポーツは世界的にも通用するものですか。または、既に障害者eスポーツに先駆的に取り組んでいる世界の事例はありますか。

1. 自治体で、障害者向けのeスポーツの体験会等を実施しており、コントローラーの選定やサポートも含めては、作業療法士やITツールの方に協力をいただいています。
... 自治体の関係が... 1 経験者の経験の... 2...

ええ、もしくは自分の団体だけで人が足りないと感じています。体験会などでお手伝いしてくれる方をどうやって見つめたり、声掛けていますか。その場合の謝金などはどうしていますか？

フレックスコントローラーや特殊デバイスの購入は予算的な壁はありますが、富中会の場合は、広域eスポーツ団体の貸し出しなどはあるのでしょうか？

【質問】体験会など、コミュニティ活動の中で「ゲームは好きだけれど、挑戦するのは難関」という方が参加されることはありますか？
また、その場合はどういった対応が考えられますでしょうか。

障がい者支援において、他のコンテンツやツールでは提供されない、eスポーツを選択するからその利点について教えてください。

【質問】体験会など、コミュニティ活動の中で「ゲームは好きだけれど、挑戦するのは難関」という方が参加されることはありますか？
また、その場合はどういった対応が考えられますでしょうか。

1. 自治体で、障害者向けのeスポーツの体験会等を実施しており、コントローラーの選定やサポートも含めては、作業療法士やITツールの方に協力をいただいています。
... 自治体の関係が... 1 経験者の経験の... 2...

テーマ1：想定通りにいかないことや失敗談

田代氏：

実はうまくいかないことの方が多いです。体に不自由のある人たちのためにデバイスを適合しに行く際、事前に聞いていた情報とお会いした時の情報が違うということがあり、その時にどう対応できるかでその人の力量が問われるのですが、そういったスキルや知識がその人個人だけに蓄積して周りに波及していかない、共有できないということが課題です。

前田氏：

某市の共生社会事業において、身体の不自由な方への対処法は準備していったものの、実際には知的障害をお持ちの方もいらっしゃいました。アクセシビリティコントローラーだけでどう対応すべきかとスタッフで話し合い、付き添いの方に相談したところ、「普通のコントローラーはボタンが多すぎてゲームが複雑に見えてしまう。ボタンを絞ってもらえればやりやすい」ということで、使うボタンを二つだけにして『太鼓の達人』を遊んでもらったところ、非常に楽しんでいただけました。障害と一言で言っても本当に様々です。その場で相談して進めることが重要です。

田代氏：

情報が多すぎて参加者が混乱するのはよくあることです。使うボタンを絞るのも1つの方法ですし、「グループでトライする」という方法もあります。例えばアクセシビリティコントローラーにスイッチを4つ挿し、4人で分担する。単純な役割を1つ与えることでゲームに参加できるし、チーム内でコミュニケーションも生まれます。

若狭氏：

一筋縄ではいかないことが多く感じますね。スイッチ1つとっても数ミリの高さで合わない、握るところの素材がもう少し柔らかい方がいいなど、何回もやり取りを繰り返して適合していきます。しかし泥臭い作業の後に成功した時の喜びや、その方と一緒に築いてきたもの、次にチャレンジしたいということにつながった時は格別です。地道にレベルアップしていくことが重要です。

山口氏：

車椅子の高さと机の高さが合わないため、下敷きを使用して高さを調整したことがあります。車椅子も人によって高さが様々で、足漕ぎ用もあれば一般的な椅子の高さのものもある。また、ゲームによっては「そんなに音楽が好きじゃない」と言われることもあります。体験される方にも当然やりたいゲームがあるので、4タイトルぐらい候補を持っていくなど選択肢を広げることが大事です。

テーマ2：対戦プレイが嫌な参加者への対応

前田氏：

参加者の中には「負けたくないから対戦は嫌だ」という方もいらっしゃいます。そういう時は1人プレイで体験いただきます。2回目は1回目よりも上手になるので、それが楽しくなって自信になり「あそこの学生さんと対戦したい」と気分もだんだんと変わってきます。最初は対戦を強制せず、1人プレイも可能ですよという形で案内しています。

田代氏：

対戦しないゲームもたくさんあるので、まずは1人で楽しんでもらい、1対1の対戦が嫌ならグループの一員として参加してもらいたいのではないかと思います。

田中氏（補足）：

ゲームの中には勝敗がつかないものもあります。例えばみんなで協力してどれだけ高い雪だるまを作れるかというようなゲーム。ゲームを選ぶのも1つの方法です。

テーマ3：人手不足と報酬の問題

山口氏：

相談いただいた先にお金がない場合はボランティアの募集をしたり、地域の高齢者向け活動の窓口経由でボランティアを募集する案内をしています。学校との協力（専門学校、eスポーツ関連の学校が大阪には多い）も活用し、社会貢献や授業の一環として参加してもらって座組みを組んでいます。費用としては、弁当代としてなど、あくまでボランティアとしての対価をお支払いしています。

前田氏：

学校と協力することが多いです。高校・大学の生徒・学生で、地域活性化を考える先生・学校や、内申点に関わるボランティア活動として積極的に参加してくれる方が多くいます。基本的にはボランティアとして、交通費やお弁当をお渡ししています。最初の入り口は、ケーブルテレビなど地域にコネクションがある団体を通じて学校と繋がるのが有効です。普段からのコミュニケーションが大事になってきます。

テーマ4：機器の購入費用・補助金

田代氏：

例えばテクノツールでは、お試しでフレックスコントローラーの貸し出しを行っています。公的な補助としては、身体障害者手帳を持っている方に対して「日常生活用具給付制度」があり、給付項目の中に「情報通信支援用具」があります。多くの自治体では10万円を限度額としています。フレックスコントローラーは元々ゲーム用のコントローラーですが、パソコンのスイッチインターフェースとしても利用可能なため、その面を認めて給付対象とする自治体もあります。※自治体によって判断が異なるため要相談

山地氏：

第4期スポーツ基本計画の中でアクセシビリティ機器等の環境整備を要望しています。計画に盛り込むことができれば来年度以降のスポーツ庁での予算化、さらに地方への予算配分につながる見込みです。

テーマ5：ゲームタイトルの許諾

山口氏：

ゲームタイトルの使用許諾は主催者から申請する必要があり、代理申請はできません。自治体や公益財団法人からの申請だと通りやすいのですが、イベントの立て付けによっては通らないこともあります。

前田氏：

メーカーによってはフレイル予防や健康などのワードがあるとNGになることがありました。メーカーとしてはそのために開発したものではなく、医学的根拠がまだ認められていない中での使用は避けてほしいとのことでした。健康講習会とeスポーツ体験会を完全に分けて実施することで許可をいただいています。

若狭氏：

エビデンスの部分は難しいですね。ゲームは本来そのために作られていないものですが、専門職としてはエビデンスを外に発信していける立場でもあります。しかるべき対応を取りながら今後もアプローチしていきたいと思います。

テーマ6：DAAと作業療法士の違い

田代氏：

デジタルアクセシビリティアドバイザー（DAA）の育成は、作業療法士などの職種とは関係なく、いろいろな業界に広めていきたいと考えています。家電量販店の販売員、スマホショップの店員など、あらゆる立場の人たちに障害やアクセシビリティに関する理解を深めてもらうことを目指しています。地域で相互にサポートし合う、自分のできることを発揮していくという動きが必要です。

テーマ7：3Dプリンターで自作したデバイス

若狭氏：

例えば、以下のようなものを作りました。

- ・一般的なスイッチより小さいサイズのスイッチ（フレックスコントローラーやマウスに接続可能）
- ・押すのが難しく「引く力」の方が強い方向けに、引っ張るとスイッチが入るデバイス（紐やぬいぐるみなど、使用者の好きなものを活用）

・車椅子のブレーキ延長、コップを持ちやすくする補助具など、ゲーム以外の日常生活用品にも波及→ 入力スイッチ関連が多い。今後ニーズがあればデータの公開も検討。

テーマ8：世界の障害者 e スポーツの状況

山地氏：

e スポーツの国際団体の会合やフォーラムで日本の福祉分野での e スポーツ活用を説明すると、毎回驚きをもって迎えます。「そんなことができるのか」という反応がほとんどで、日本が圧倒的に進んでいるという認識です。先日の東京 e スポーツフェスタではサウジアラビアのファイサル王子をお迎えし、パラ e スポーツプレイヤーのエキシビジョンマッチを見ていただいたところ、非常に感銘を受けた様子でした。東京都はスポーツ推進本部がパラ e スポーツ・障害者 e スポーツに非常に積極的であり、予算を含めた支援に期待しています。

テーマ9：障がい者がアクセスしやすくなるための「次の一手」

DAA の有資格者が増えたとしても、ユーザーから見て「誰がその人か分からない」という問題がある。マップ化や体験会での出会いの場づくりなど、障がい者がアクセスしやすくなるための方策について議論された。

田代氏：

マップのようにどこに相談すれば助けてもらえるか、アドバイスがもらえるかというフラグは絶対に立てた方がよいと思います。JESU の地域支援マップに ICT サポートセンターも入れていただきたいです。

前田氏：

ケーブルテレビは各地域に存在するため、まずは相談相手として機能できるのではないかと思います。

若狭氏：

支援者側だけでなく、支援される側の方々の中でも e スポーツの話題が上がったり、「あの人が詳しいよ」という噂ベースでもいいので普及していくことも重要です。障害者スポーツやパラスポーツのコミュニティにも、こうした支援者や有資格者の存在をアピールしていくことが広がりにつながります。街のコンビニのように、すぐそこにそういう人たちがいると知ってもらえることが大切です。

田中氏（補足）：

患者の中には、リハビリの人（作業療法士）にゲームや遊びのことを相談するのは違うと思っている人もいます。作業療法士との関わりが「リハビリ＝機能訓練」と捉えられがちで、遊びやeスポーツを相談のテーマとして持ってきてもらえないという現実があります。作業療法士の職域が広がっていることをアピールしていくことも重要です。

テーマ 10：企業として e スポーツ活動を始めするには

質問（参加者）：

企業主体の e スポーツ活動では、どのような方や取り組みから始めると望ましいか。

前田氏：

人手や予算が足りなくて困っている e スポーツの体験会・大会は必ずあるため、そういうところのお手伝いから始めるのがよいと思います。身近にある e スポーツ関連の活動をしている会社や団体、JESU に問い合わせると、「こういうところのお手伝いから始めませんか」という提案ができます。まずは JESU に連絡いただき、困っているところに繋いでもらうのがよいのではないかと思います。

8. 各登壇者からの一言・閉会

山口氏

何かやりたいけど何をしたらいいか分からない、やろうとしているけど分からないということがあれば、近隣の JESU 各支部にお声がけください。作業療法士の皆さんとの連携でよりよく進むという理解が大阪支部でも深まっています。やりたいという気持ちがあればそれを形にしていくことが一番大事です。

若狭氏

それぞれのコミュニティで今ここが足りないな、こういうことをやってみようかなというアイデアがあれば、まずは繋がって情報交換をしたりお互いに補完し合うことが重要です。作業療法士の中でも、他の職種の中でも、もっとこういうこともできるということを発信していきたいと思います。秋田からどこでも飛んでいくので、何かあればお声がけください。

前田氏

全国で色々な取り組みがされているということを知りすごく元気が出ました。周りにそういった活動をされている方が少ない中で試行錯誤してきましたが、せっかくできた繋がりを活用して広げていきたいと思います。メディアの一端として、本当に情報が欲しい方に情報が届く仕組みを皆さんで知恵を出し合いながら作っていきたい。デジタルアクセシビリティアドバイザーのことも業界に広めていきたいです。

田代氏

東京都障害者 IT 地域支援センターにお越しいただければ、いろんな機材を体験していただけます。e スポーツも絡めたデジタルの研修会なども IT センターでできるといいと思っています。日本支援技術協会としてはデジタルアクセシビリティアドバイザーという資格を通じて人を育てることに尽力していきます。

以上