

# 第3回からだに不自由のある方への eスポーツ支援者入門セミナー ご報告

2025.11.2

一般社団法人日本eスポーツ協会

# 実施概要

## ■ 第3回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：2025年11月2日（日）13:00～18:30

場 所：大阪電気通信大学 寝屋川キャンパス アクティビティホール

参加者：医療従事者、eスポーツ関係者、教育関係者

参加費：無料

参加者：33名

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

# スケジュール

13:00-13:15	開会のご挨拶 進行説明
13:15-13:50	講義① ・ eスポーツについて ・ 作業療法士が行うパラeスポーツ支援
13:50-15:15	ワークショップ① ・ アクセシビリティ機器体験
15:15-15:25	休憩
15:25-15:50	講義② ・ eスポーツの大阪での取り組み事例
15:50-17:25	ワークショップ② ・ 肢体不自由者へのeスポーツ支援体験
17:25-17:40	休憩
17:40-18:20	ディスカッション：体験からの学びと支援方法
18:20-18:30	閉会・アンケート



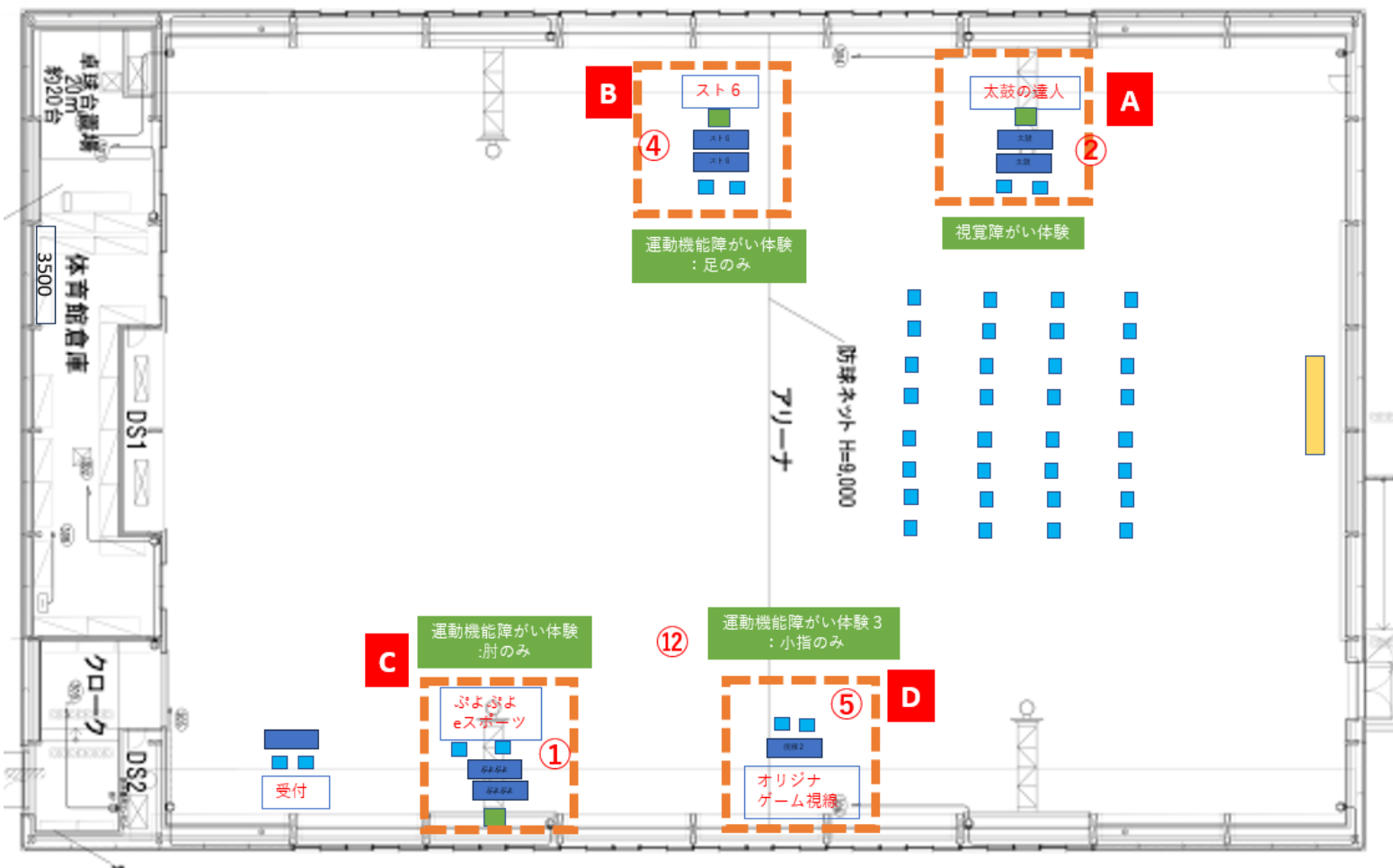
# ワークショップ① 13:50~15:10

ワークショップ 1



# ワークショップ② 15:35~17:25

## ワークショップ2



# 実施後所感

## ■所感

初の地方開催であったが、想定を超える参加者が集まった。皆モチベーションが高く、長時間のセミナーにもかかわらず、最後まで積極的に取り組んでいただけた。

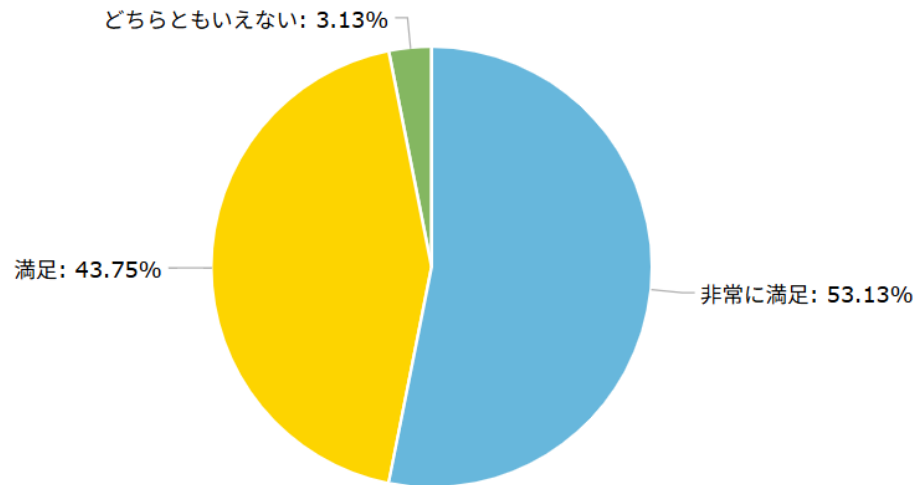
参加者は、ゲーム機には純正パッド以外に肢体不自由者に向けた「アクセシビリティ機器が存在すること」、「障がいの状況に応じて、（自作を含め）パーツをカスタマイズすること」で肢体不自由者であってもゲームを楽しむことに気が付く機会となった。

一方でディスカッションでは、アクセシビリティ機器は販売単価が高いことがネックであり、現場の体制を充実させるためには、行政や支援団体による機器レンタルサービスの拡大が求められるといった課題も上がった。

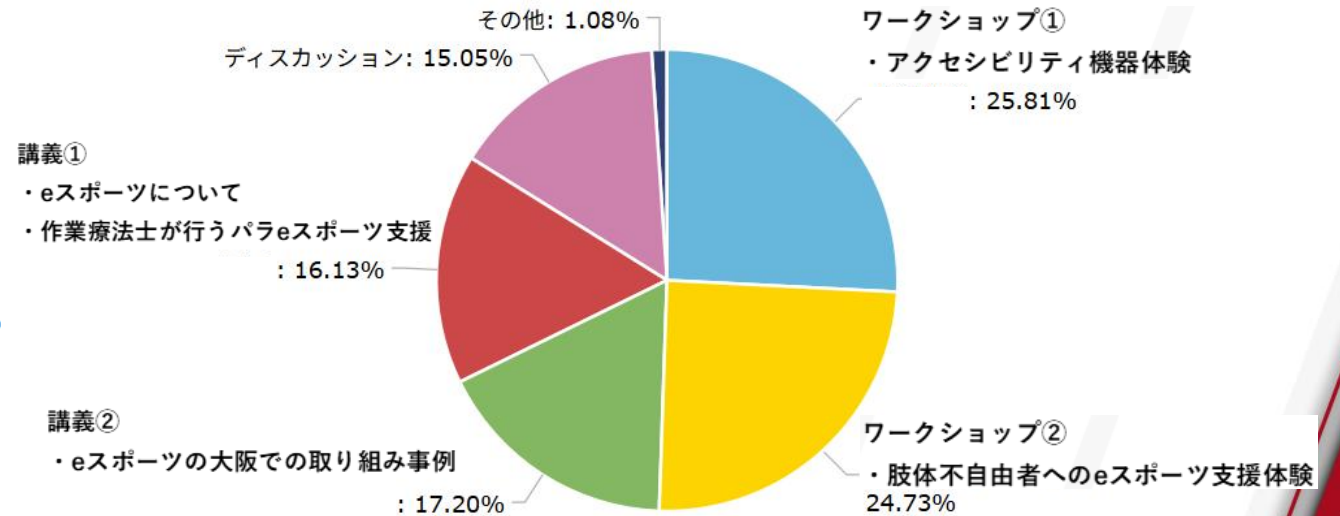
肢体不自由者支援の手段としてeスポーツがの活用が推進されるべく、今後も支部と連携して活動を続けていきたい。

# 参加者アンケート

- 本日のセミナーの全体的な満足度をお聞かせください。



- 本日のセミナーで特に印象に残った内容を教えてください。（複数回答可）



参加者の9割以上が満足しており、今回もアクセシビリティ機器体験や機器を使用したワークショップが好評であった。長時間であっても充実した経験を提供することが満足度の向上に寄与することを再認識できた。