

青葉区eスポーツ評価検討委員会資料

高齢者の社会参加促進に向けた eスポーツ活用検討について

令和6年2月16日

青葉区高齢・障害支援課

横浜市青葉区民の平均寿命は全国屈指の高さを誇り、市内でも比較的若い人口の多い区だが、今後急速に高齢者が増えていく見通しとなっており、高齢者の健康づくりや介護予防への取組は日々重要さを増している。

横浜市中期計画では、高齢者の「通いの場」への参加率向上を施策指標に掲げ、新たな通いの場の創出や社会参加促進に向けて介護予防事業を推進している。

青葉区においては、介護予防普及啓発事業において、高齢者の自主的な健康づくり活動支援を行っているが、このような「通いの場」においては、参加者の固定化や男性参加者が少ない等、課題を抱えているのが現状である。

また、令和4年度に青葉区と桐蔭学園とで実施した「健康寿命の延伸と健康格差の縮小」などに向けた共同研究調査の中でも、運動機会の提供や男性が参加しやすいイベント企画の必要性も叫ばれているところである。

このような課題の解決に向け、高齢者の社会参加の促進にeスポーツが活用できるか、令和5年度にモデル事業を実施した。

1 eスポーツを取り巻く状況

1 eスポーツの定義

eスポーツとは、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。一般には、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。

※（一社）日本eスポーツ連合（JeSU）ホームページから引用

2 日本におけるeスポーツ

2007年に日本eスポーツ設立準備委員会が発足。同年にeスポーツ日韓戦が開催。日本eスポーツ連合（JeSU）が設立された2018年が「eスポーツ元年」と言われる。

2019年には茨城国体において、「全国都道府県対抗eスポーツ選手権2019 IBARAKI」が開催され、選手や観覧者など約2,500人、プレス130社来場と注目を浴びた。昨今では、多くの自治体で地域活性化や多世代交流等にeスポーツを活用する事例が見られ、全国健康福祉祭（ねんりんピック）の2024鳥取大会では、eスポーツが正式種目として採用されている。

3 eスポーツの特徴

身体の機能差や性差に関係なく、誰でも楽しめるもの。

実際に、独立行政法人国立病院機構八雲病院では、筋ジストロフィーや脊髄性筋萎縮症といった小児期に発症する神経筋疾患リハビリテーションにeスポーツを活用している。

4 横浜市内における動き

（株）VARREL、（株）ピーシーデポコーポレーション、京浜急行電鉄（株）が連携協定を締結し、eスポーツ活性化プロジェクトを発足させることを昨年5月に発表。地域交流拠点を活用した高齢者向け体験会の開催、eスポーツ学童施設などの開業も取組の1つに挙げている。

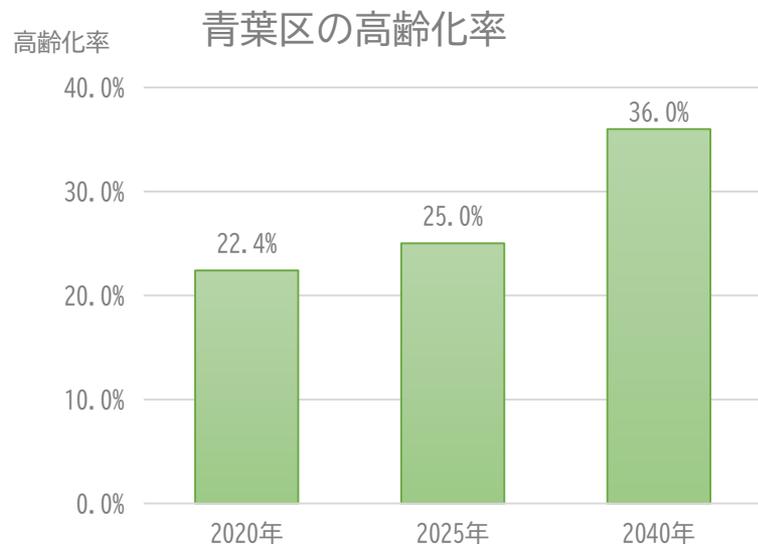
5 高齢者向けeスポーツの他都市の状況

現在、いくつかの自治体で高齢者向けeスポーツ事業が展開されており、注目を集めている（富山県、群馬県、西東京市など）。ゲーム機を自治体が購入し、各地域で行政主体の体験会等を実施している例が多い。

2 青葉区の高齢者に関するデータ

- 15歳未満の人口 38,874人（市内**2**番目に多い）
※65歳以上の人口 69,514人（市内4番目に多い）
※平均年齢 45.8歳（市内6番目に若い）
- 平均寿命：男性83.3歳（市内第**1**位、全国第**1**位）
女性88.5歳（市内第**2**位、全国第**9**位）
- 有料老人ホーム数 41施設（市内第**1**位）
- 医療機関数（病院・一般診療所） 295か所（市内第**2**位）

出典：なるほどあおば2022



出典：横浜市将来人口推計 年齢3区分別人口（総数）より作成

3 地域アセスメントからみる課題とその対応

強み

- ・ ソーシャルキャピタル得点が高い (JAGES)
- ・ グループ活動へ参加意向がある者の割合が高い (JAGES)
- ・ インターネット・SNSを毎日使う高齢者が多い
(R4桐蔭学園調査)
- ・ 将来の見通しを立てて実行する力が高い (R4桐蔭学園調査)

弱み

- ・ 75歳以上高齢者の増加率は横浜市で一番多いと予測されており、今後高齢者が急激に増加する。
- ・ フレイルの高齢者は比較的少ないが、プレフレイルの高齢者は多い。 (プレフレイルは全国75市町村平均より多い。JAGES)
- ・ 町内会・自治会、老人クラブ参加者が少ない。
(全国75市町村平均よりも悪い。JAGES)
- ・ 調査の結果、男性の参加者は女性の半分以下と少ない。
- ・ 60代から精神的・身体的ウェルビーイングが著しく低下していく (R4桐蔭学園調査)

課題への対応

- 高齢者が地域とつながりを持つことで、フレイル予防につなげる
- 虚弱になっても参加できる通いの場が地域にある
- 地域に早い段階から関われるようなきっかけづくりが必要 (地域団体の高齢化・固定化対策)
- 今後高齢者となる人が地域に参加したくなるコンテンツが必要 (既存の取組であるゲートボールや麻雀ではないもの)
- 地域の通いの場に参加する男性を増やす

年齢、性別、身心の状況等を問わずに広く楽しめるプログラムを取り入れた通いの場を身近な地域に展開していく必要がある

4 eスポーツ事業コンセプト

<VISION> (目指す姿)

生きがいのある自分らしい人生を送ることができる地域

<CONCEPT> (方向性・考え方)

D&I (ダイバーシティ&インクルージョン)
多様な人材が集まり、それぞれの個性や能力を活かしながら、誰もが活躍できる地域

<PLAYER・TARGET> (誰に対しての事業であるか)

～地域は、性別、年齢、価値観ライフスタイルが異なる多様な個人の集合体～
元気な高齢者、虚弱な高齢者、障害のある高齢者、認知症の高齢者だけではなく、
子供、若者、成人・・・ eスポーツをキーに様々な区民を結び付けていく

<PLAN> (施策)

青葉区における高齢者向けeスポーツを「日中、公共の場で皆で楽しみながら行う電子機器を用いて行うゲーム」と定義し、以下の目標に向けて事業を展開する

- 新たな「通いの場」の可能性を広げる事業を目指す
- 持続可能な中長期的な事業を目指す
- 最終的に、高齢者だけではなく、様々な年代・身体状況の方が楽しめる事業の検討を目指す

<KPI> (施策指標)

- 高齢者の通いの場への参加率 令和3年度6.0% → 令和7年：8.2% (横浜市中期計画より)
※青葉区5.5% (令和4年5月)

モデル事業① 「区役所でのeスポーツ体験会及びヒアリング」の実施

- 目的：高齢者のeスポーツに対する評価及び地域での実施可能性の確認
地域でeスポーツを活用した事業を展開する場合の課題の確認
- 場所：青葉区役所1階 区民活動支援センター（9/12と10/2の2日間）
- 内容：eスポーツに関する説明とeスポーツ体験（約60分）、アンケート記入・インタビュー
- 結果：2日間実施延べ29人参加



モデル事業② 「地域でのeスポーツ体験会」の実施

- 区役所でのeスポーツ体験会の参加団体のうち、希望する団体が活動の一環としてeスポーツを実施
- その他、同体験会に参加していない団体や場所にてeスポーツを試験的に実施
- 区内13か所実施、延べ200人参加（10/31～12/21）



5-2 令和5年度モデル事業① (区役所でのeスポーツ体験会)

<アンケート集計結果>

eスポーツを体験してどうだったか n=17		
とても楽しかった	15	88.2%
まあ楽しかった	2	11.8%
あまり楽しくなかった	0	0.0%
楽しくなかった	0	0.0%

今後も継続したいと思うか n=16		
とても思う	9	56.3%
まあ思う	6	37.5%
あまり思わない	1	6.3%
思わない	0	0.0%

活動内容として望ましいと思うか n=17		
とても思う	12	70.6%
まあ思う	5	29.4%
あまり思わない	0	0.0%
思わない	0	0.0%

ゲーム機等購入のための予算の確保 n=15		
できる	1	6.7%
できるかもしれない	9	60.0%
かなり難しい	4	26.7%
できない	1	6.7%

どんな支援があれば場を作ることができるか (複数回答可) n=15		
会場の確保	4	26.7%
ゲーム機の確保	11	73.3%
場の企画・運営	6	40.0%
ゲームの指導	9	60.0%
ゲーム機の使用方法等の指導	6	40.0%
その他	0	0.0%

楽しかったとの回答が100%で、継続意向も高い。
ゲーム機の確保がポイント

5-3 令和5年度モデル事業①（区役所でのeスポーツ体験会）

<インタビュー結果>

- 参加者のほとんどはeスポーツ初体験であったが、2種類のゲームを体験してもらうと「楽しい」、「継続したい」との意見が9割以上であった。
- どちらのゲームも行うことの楽しさだけでなく、「みんなで応援することにより得られる一体感やワクワク感がとても良かった」「若返る！」との意見も多く聞かれ、「応援がこんなに楽しいとは思っていなかった」と話す参加者もいた。
- 虚弱な人や障害を持った人、子どもとも一緒にできるといった意見や、参加する年代が広がりそうだという「多様な人たちをつなぐ活動」としての可能性を示唆する意見もあった。
- 「高齢者にとってeスポーツ（ゲーム）は敷居が高い」、「敷居が低くなるような工夫や体験しやすい環境整備が必要」「実際に行ってみると楽しいので、1回でも体験するとそれが次につながる」等の意見もあり、今後の普及啓発の必要性も確認できた。
- ゲーム機購入のための予算の確保については「役員や会員の合意が取れば可能かもしれない」という意見もあったが、「予算の確保は難しいのでゲーム機は確保してもらいたい」、「区老連で購入して貸し出しをして欲しい」という意見も聞かれた。

5-4 令和5年度モデル事業②（地域でのeスポーツ体験会）

<実施場所一覧>

モデル事業実施日	場所	対象者属性	参加者数	エリア
10/31（火）11～12時	青葉の風	中途障害者	12	市が尾
11/1（水）13～14時	たまプラーザCP	地域の方	18	たまプラーザ
11/15（水）15～16時	ハックドラッグ美しが丘店	ウォーキングサークル	9	美しが丘
11/18（土）10～12時	ハックドラッグ美しが丘店	一般利用者	6	美しが丘
11/18（土）13～14時	甲神社社務所	老人クラブメンバー	11	鴨志田
11/22（水）13～14時	青葉もみじ会会長宅	老人クラブメンバー	9	恩田
11/29（水）11～12時	大場町一心会館	自治会メンバー	19	大場
11/30（木）13時30分～14時30分	奈良自治会集会所	老人クラブメンバー	24	奈良
12/4（月）14時～15時	あざみ野住宅集会場	老人クラブメンバー	19	大場
12/9（土）10時30分～11時30分	下市ケ尾第二町内会館	老人クラブメンバー	8	市が尾
12/15（金）11～12時	創生園青葉	創生園青葉利用者、その他	27	奈良
12/16（土）13時30分～14時30分	Studio & Cafe BALENA	地域の方、子ども	20	美しが丘
12/21（木）13～14時	黒須田自治会館	自治会メンバー	18	すすき野

5-5 令和5年度モデル事業②（地域でのeスポーツ体験会）

<アンケート集計結果>

eスポーツを体験してどうだったか n=151		
とても楽しかった	111	73.5%
まあ楽しかった	34	22.5%
あまり楽しくなかった	1	0.7%
楽しくなかった	1	0.7%
体験しなかった	4	2.6%

今後も継続したいと思うか n=150		
とても思う	76	50.7%
まあ思う	62	41.3%
あまり思わない	10	6.7%
思わない	2	1.3%

どこで継続したいと思うか n=137		
所属団体	92	67.2%
自治会・町内会	52	38.0%
新しいグループ	10	7.3%
イベント等	20	14.6%
その他	5	3.6%

希望するeスポーツ実施頻度 n=106		
週1回	20	18.9%
月2回	30	28.3%
月1回	31	29.2%
2~3カ月に1回	17	16.0%
その他	8	7.5%

ゲーム機等購入について会費や会員の費用負担 n=132		
賛成	36	27.3%
反対	8	6.1%
どちらともいえない	84	63.6%
所属団体はない	4	3.0%

楽しかったとの回答が9割を超え、継続意向も高い。
ゲーム機の購入に対しては「どちらとも言えない」が、
「購入費負担」への反対意見は少なかった。

5-6 令和5年度モデル事業②（地域でのeスポーツ体験会）

<アンケート自由記載欄より>

■ゲーム機購入等における会費や会員の費用負担について

【賛成】・経費はどこでもかかるから、個人負担があっても良い

- ・自治会で購入してもらえたらありがたい
- ・行政による半額負担を希望

【反対】・高価だと思う ・老人クラブの予算に比べて高すぎる ・少人数の活動なので無理

【どちらともいえない】・個人の意見では何とも言えない、皆で相談が必要 ・多数が賛成なら購入可

- ・やりたい人、そうでない人がいるので会費を活用するのは難しい

・当初は貸し出し品を使い、状況を見て購入に移行したい

■eスポーツを体験しての感想

・楽しい、元気になる ・皆で楽しめ、誰でもでき、ハラハラドキドキできる ・声を出し、一体感を味わえた

・皆でリズムをとり、とても盛り上がった ・地域に広がると楽しめる ・地区センター、ケアプラザでやりたい

・頭も使うし手も使うので脳トレになり、認知症予防につながる

・継続してできるのか、飽きてしまうのではないかと ・ゲームセンターの感じがする

・費用をかけてもどのくらいの人が参加するか分からない 等