eスポーツを活用した「通いの場」の魅力向上事業

立命館アジア太平洋大学　サステイナビリティ観光学部　教授　メイルマノフ・セリック
立命館アジア太平洋大学　国際経営学部　教授　藤本武士

1，事業の背景

「通いの場」とは厚生労働省が推進する地域における交流の場で、大分県においても3,000数か所の「通いの場」が点在し、高齢者の憩いの場となっている。しかし、この「通いの場」においては、利用者の固定化や活動内容のマンネリ化など、ある一定の利用客に留まっているのが現状で、新たな利用客の促進においては、新メニュー開発など必要不可欠であり、更なる魅力ある「通いの場」づくりを目指し、高齢者の交流の機会の創出となることが必要である。そこで「eスポーツ」を提案し、実際に体験して頂き、今後の「通いの場」のメニューとして活用できるかを検証し、今後の「通いの場」の将来性も模索したい。

2，「eスポーツ」の体験会の実施

ｅスポーツとは、「エレクトロニックスポーツ（Electronic Sports）」の略で、ビデオゲームなどの対戦をスポーツ競技として捉えるものである。近年、ｅスポーツマーケットは急速に拡大し、2025年には日本国内のeスポーツファン数は1,000万人、市場規模は210億円を超える予測である（出典：日本eスポーツ連合）。また、19年の茨城国体では、競技種目(文化プログラム）にもなり、今後オリンピック、パラリンピックの種目も期待されています。

ｅスポーツは個人戦やチーム戦などゲームを通じて、共通の目的を持ちプレイ体験を共有することで、参加者間の交流や関係性が形成されやすい。また、比較的専門知識が必要なく、身体能力や言語機能、年齢の違いなどに捉われずに参画することが可能であり、属性の異なる参加者の交流促進が期待される。したがって「通いの場」において、eスポーツを実施することにより、「通いの場」の利用者の裾野拡大や、高齢者と若年層、健常者と障がい者など属性の異なる利用者間の相互理解と交流促進を意図するものであり、ダイバーシティ、多文化共生の時代にマッチしたスポーツである。これに加え、ゲームを通じてデジタル機器の操作やリテラシーを向上させることで、デジタルディバイド解消の一助となることも狙う。シニアにとっては、目から脳へ、そこから手足へ一連の動きは、フレイル予防にも繋がるとも考えらる。

3，実施スケジュール

大分県の「通いの場」にてeスポーツの体験会を実施し、参加者のアンケート等を実施し、交流促進策や課題点などを分析する。

4，実施検証

今回のイベント実施の前には、中津市会場と大分市会場で事前の練習会が複数回実施された。本番の大会に備えた練習時から、会場では随時アンケートをとり、体調や日頃の困りごとなどを聞きながら、eスポーツが何か改善につながるのかを確認した。短期間での大きな改善の変化は見られないものの、継続したデータ収集の必要性は一定あるものと考える。来場者の楽しむ様子はどの会場も確認でき、想定以上に楽しかったとする感想は多かった。今回の実施内容は「通いの場」での取組みであったが、ウェルネス・ヘルスケアの多様な分野、あるいは違った場面・場所でも比較し、ケースを蓄積することが重要であると考える。