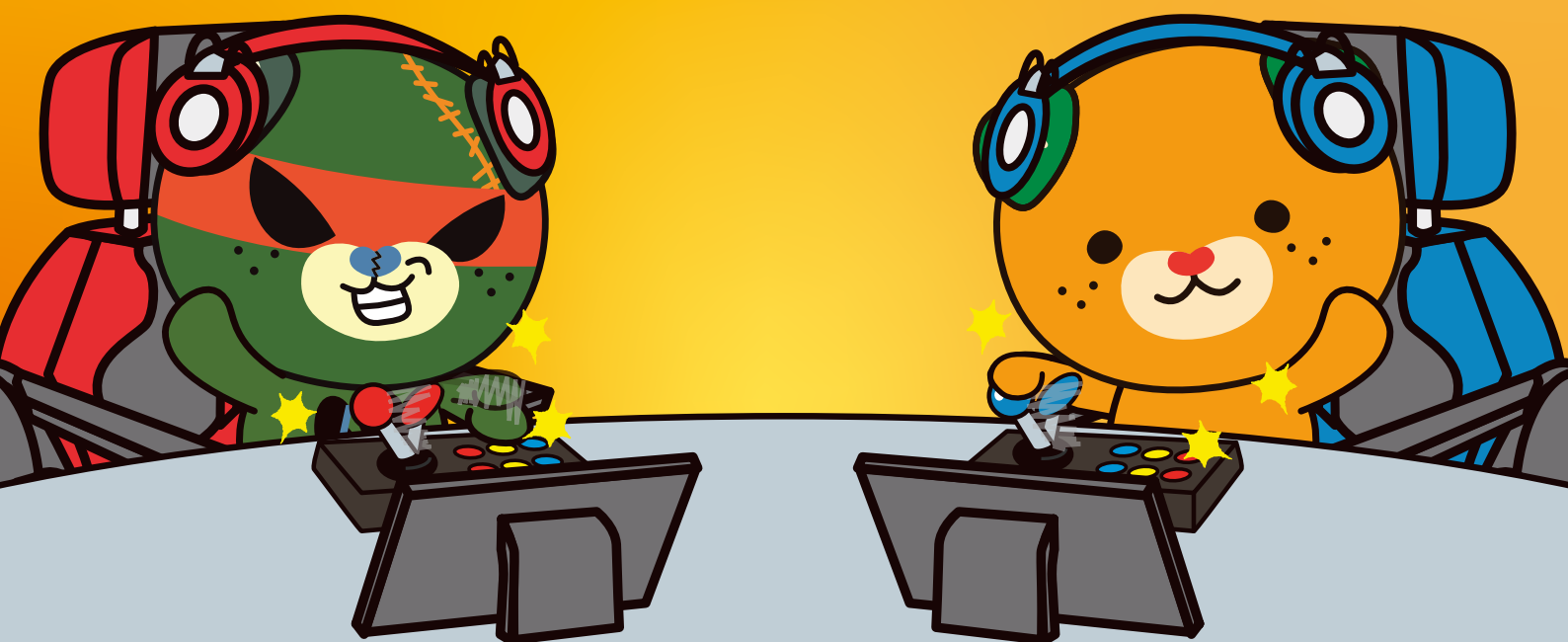


eスポーツ導入ガイドブック

ehimeで enjoy! eスポーツ





愛媛県における eスポーツに関する取り組み



愛媛県では、障がいの有無にかかわらず、誰もが気軽に楽しめるeスポーツの特性に着目し、障がい者へのeスポーツの普及や振興を図ることで、障がい者の生きがいづくりや社会参加の促進、健常者との交流を通じた相互理解による、共生社会の実現を目指しています。

障がい者eスポーツ 交流促進事業

県内の障がい者へeスポーツの普及促進を図るため、県では令和2年度から、県内でeスポーツに取り組む障がい者関係施設をモデル施設として認定しています。モデル施設になると、eスポーツ機器の無償貸与をはじめとした、様々な支援を受けることができます。

貸出し機器

プレイステーション4、ニンテンドースイッチ、各種ゲームタイトル、ゲーミングモニターなどeスポーツの実施に必要なもの

重度障がい者向け コントローラー開発・ 普及事業

AIの先端技術を担う県内企業と連携し、既存のコントローラーではeスポーツに取り組むことが難しい、重度の身体障がい者の方でも気軽にeスポーツを楽しむことができるよう、それぞれの障がいに応じたオーダーメイドのコントローラーを開発しています。

詳しくはP6へ

eスポーツ イベントの開催

eスポーツを通じた交流の場・障がい者の活躍の場の創出、本県のeスポーツ推進における取り組みの発信など、更なるeスポーツの普及を目的に、県主催の大規模eスポーツイベントを年に1回実施しています。



受けられる補助

愛媛県eスポーツ機器 導入支援事業費補助金

eスポーツの機器を障がい者施設等が導入する経費を支援することで、障がい者へのeスポーツの普及拡大を図ります。

主な対象経費

プレイステーション4、ニンテンドースイッチ、各種ゲームタイトル等、eスポーツに必要な機器の購入経費

愛媛県eスポーツ 交流イベント促進事業費補助金

障がい者施設等が主体となり実施するeスポーツイベントの開催経費を支援することで、各地域でのeスポーツ交流イベントの自発的な開催を促進し、障がい者へのeスポーツの更なる普及拡大を図ります。

主な対象経費

イベントゲストへの謝金、チラシ・ポスターの制作費用等、eスポーツイベントを実施する際に係る経費

※予算に限りがあるため、必ず補助を受けられるものではありません。
※補助内容は令和7年度時点のため、最新の情報は県HP等を確認してください。

各地域で拠点となって活動している3施設を紹介します！

eスポーツへの「興味」が 自己肯定感の向上につながりました!

放課後等デイサービス



ナイスしのめ

📍新居浜市

未就学児から高校生まで、発達に特性のあるお子さまを対象にした児童発達支援・放課後等デイサービスです。リズム体操、eスポーツ、創作、ソーシャルスキル、感覚統合運動、ライフスキルなどを通じて支援を行っています。子どもたちが自信を持って成長できる環境を大切に、日常生活における基本的な動作の指導、集団生活への適応訓練等をお手伝いさせていただきます。



eスポーツを導入して



Q eスポーツを導入したきっかけは?

ナイスしのめでは、「興味」が「得意・好き」へ変わり、利用者の自己肯定感の向上につながることを目指し、お菓子作りや創作など、様々なプログラムを導入しています。eスポーツはそのうちのひとつで、**室内活動のマンネリ化防止とコミュニケーション・発達支援・脳機能向上が目的です。**

Q eスポーツ活動を行う上で工夫している点がありますか?

目的や利用者のゲームに対する慣れに応じて、多種多様なゲームタイトルを選定しています。例えば、初めてでもプレイしやすいレースゲーム、操作が細かくビジュアルトレーニングにもなるパズルゲーム、楽しく体を動かすことができるスポーツゲームなどを取り入れています。



▲KHHグループeスポーツ大会 表彰状 (左: 第2回 優勝 / 右: 第1回 3位)

Q 導入後、どんな効果がありましたか?

ゲームに負けても、物や人に当たらないよう**感情のコントロールができるよう**になりました。また、対戦・協力を通じて交流が増え、利用者は未就学児から高校生と幅広い層ですが、**年齢関係なく気遣い・助言・挨拶などの交流や、協力・対戦相手を尊重した行動ができるよう**になりました。大会時には、チームで戦略を話し合い、目標のために一致団結しています。



アドバイスや励ましが 利用者間のコミュニケーションの種に!

放課後等デイサービス



マルクスコラ竹原教室 松山市

「楽しみながら働く基礎を身につけ未来にそなえる」就労・自立の準備に特化した放課後等デイサービスです。松山市内に6教室を展開し、小学生から高校生まで約280名の利用者が日々通所され学んでいます。活動内容は「生活スキル・社会性スキル・働くスキル・コミュニケーションスキル」から構成した4つのスキルを軸に多種多様なプログラムを実施。利用を通して、生徒さん一人ひとりの可能性を広げていきます。eスポーツ部「マルクスコラサイクロンズ」も大躍進中!!



eスポーツを導入して



Q eスポーツを導入したきっかけは?

eスポーツは年齢、性別、障がいの有無にかかわらず、等しく競い合うことができるコンテンツであるため、**療育の一環として導入**しました。例えば「複数の話を一度に聞くことが苦手」などの理由で、一般的な部活動に取り組むことが困難な方にも、部活動で得られる上下関係の構築、勝つという経験などをさせてあげたいという想いが根底にあります。

Q eスポーツ活動を行う上で工夫している点がありますか?

ただゲームをする「遊び」の時間とは違い、「部活」としてeスポーツに取り組むためのルールや環境を設定し、「**部活動の経験+療育の一環として実施をする**」ことを大切に考えています。「遊び」と「部活」この違いを明確にすることで、利用者自身が**楽しみながらも社会性を学び、成長ができる環境を造る**ことができると思っています。



▲えひめeスポーツセッションeスポーツ大会 表彰状 (左:団体戦 準優勝 / 右:団体戦 優勝)

Q 導入後、どんな効果がありましたか?

まず、仲間同士の協力が不可欠なタイトルを通じて、仲間への助言や励ましなどeスポーツならではの良好な交流が増え、コミュニケーション力が向上しました。**視野が広がり、仲間への気配りができる**利用者も増えました。また、大会経験を通じて**挫折を次へ活かす思考や礼儀を身につけること**につながりました。



他事業所とのeスポーツを通じての交流で スポーツマンシップを学びました!

生活介護 共同生活援助 放課後等デイサービス



松葉学園

西予市

自分らしく暮らせる空間づくり・リズムある生活を目指して、利用者の思いを汲み取り、経験や選択の機会を多く取り入れています。心身ともに快適で、生きがいのある充実した日々が送れるよう、取り組んでいます。また、松葉学園に限らずグループ施設の「障がい児通所支援事業所ぼのぼの」「共同生活援助事業所 夢の家」でもeスポーツに取り組んでいます。



eスポーツを導入して



Q eスポーツを導入したきっかけは?

コロナ禍で他事業所との様々な行事が中止になる中、愛媛県のeスポーツ事業を知り、**オンラインでも交流できるeスポーツが、プログラムのひとつとしてぴったりだ**と感じ導入しました。大会優勝を目標にする人、楽しくプレイする人、様々です。大きな目的として、コミュニケーション能力の向上や、ルールを学ぶこと、礼儀を身につけることを掲げています。



Q 導入後、どんな効果がありましたか?

「順番をきちんと守る」「他の人を応援する」という2つのルールを設けることで、**他の人がプレイしているのを見て自分のプレイの参考にしたり、応援しながら待ったりできるようになりました。**また、他事業所とZoomをつなぎながら気軽に交流し、スポーツマンシップを学んでいます。

Q eスポーツ活動を行う上で工夫している点がありますか?

eスポーツを導入した当初、回線をつなぐ技術や、ゲームの知識に長けている職員はいませんでしたが、ゲーム経験のある職員を中心に活動を進めていく中で、他の職員も基本的な設定方法などを理解していききました。また、職員がゲームのルールや操作に関する知識を身に付けるため、**初めは利用者と一緒にプレイすることを心掛けていました。**ほかにも、「愛媛県eスポーツ機器導入支援事業費補助金※」などの**支援制度を活用**することで、通信環境やeスポーツができる環境を整えました。

※2 ページ目「受けられる補助」のひとつ



え がお 愛顔障がい者向け

AIの先端技術を扱う県内企業「株式会社ディースピリット」と連携し、既存のコントローラーではeスポーツに取り組むことが難しい、手指の動きや筋力に制約がある身体障がい者のオーダーメイドコントローラーを開発しました。

コントローラー機器等開発事業



株式会社ディースピリット
代表取締役
大野栄一さん

株式会社ディースピリット

ロボットの設計からシステム構築、導入までの作業を一貫して行う「ロボットシステムインテグレータ」です。



弊社は人とロボットが共存・共働できる製品を開発しています。人と人との交わり（相互理解）を支援するために、人や機械を繋ぐ技術をヒューマンインターフェースと呼びます。今回の取り組みは、健常者と障がい者をゲームを通じて私たちの技術で繋ぐことができるということで、大変意味のある仕事になったと思っています。

障がい者向けゲーム
コントローラー開発のきっかけは？

愛媛のeスポーツの
未来について一言！

ロボット開発の技術を わかりやすい形で世の中へ

弊社はAIやシステム開発のノウハウをもとにロボット開発を行っています。以前よりこのようなノウハウや技術が、わかりやすい形で世の中のお役に立てればと思っていた時、愛媛県からお声がけいただきました。

開発秘話を 教えてください

障がい者の方のそれぞれの 身体的特徴に合わせた調整

障がいのある方の身体的特徴に合わせた工夫が必要で、支援職員の思いも踏まえて開発に取り組むことが重要だと分かりました。障がいの状態に応じて筋肉の繊細な動作に対応する仕組みづくりも今後の課題です。

多くの方が支援や理解を 広げ継続していくことが必要

障がい者の方が楽しめる環境を作っていくには、テクノロジーを持った会社がeスポーツを支えていくこと、県をはじめ多くの方の支援や理解が広がり、継続していくことが必要です。デジタル技術を使えば、場所が関係なく利用できるのも、県外の方との交流などにも広がってほしいです。

開発に参加した利用者の声

通常のコントローラーでは操作が難しいのでゲームをやりたいくてもできずにいました。大野さんとの打ち合わせを重ね、私に合った使いやすいものを作っていただき、練習にも熱が入っています。専用コントローラーを必要とする利用者が他にもいるため、そうした設備や環境が広がっていくとありがたいです。

開発に参加し、自分のイメージ通りのコントローラーを作っていただけて良かったです。今までできなかった事ができるようになって、皆と一緒にeスポーツが楽しめるようになりました。ゲームの面白いと感じる瞬間は自分の思った通りにプレイできたときです。指1本か2本で操作するので、ちょっと難しいところもあります。

当初のイメージと少し違いましたが、使うほど体に馴染み、格闘ゲームの技が出しやすくなりました。オーダーメイドコントローラーのおかげでワクワク感が増し、大好きなゲームがさらに楽しくなりました。ゲームには、奥深い裏ストーリーもあってつつい夢中になりますが、休憩を挟みつつ依存症に注意してプレイしています。



梅林淳子さん



徳永サツキさん



相原将希さん

正しく・楽しくeスポーツ!

3拠点に
聞く!

ゲーム依存症対策

ゲーム依存は、2019年に世界保健機関(WHO)が新たに国際疾病として正式に認定するなど、世界的にも深刻化している問題です。ゲームの過剰使用は生活習慣の乱れ、心身の健康問題、学業や職業等への悪影響などを引き起こす恐れがあります。早期から依存しないためのルールや約束を設定し、支援者が家庭とも連携して見守ることで依存症を予防し、eスポーツを楽しみましょう。

ナイスしののめ

eスポーツはプレイ時間やルールを明確に定めて実施し、ゲーム依存を防ぐ取り組みを行っています。日々の声かけや振り返りを通して、睡眠・食事・運動の大切さを伝え、生活リズムを意識できるよう支援しています。また、事前に運動を取り入れ、心身や目の負担を軽減しています。



マルクスコラ竹原教室

生徒一人ひとりが自分で決めた時間管理やルールの徹底を行っています。もし、家庭でゲーム依存症の兆候がある際は個別面談で状況把握とルール・目的の再確認を行っています。他にも、生徒と保護者で受けられるイベントでの依存症対策講座を開催しています。



松葉学園

「順番をきちんと守る」「他の人を応援する」というルールがあるから、eスポーツ活動が成り立っていると思います。活動の際は、みんなで決めたルールをきちんと守るように声掛けしたり、利用者の方と一緒に応援したりすることで依存症対策にもなっていると思います。



ゲーム依存症対策を取り入れ、健やかな心と身体を守りながら
正しく・楽しく活動しましょう!

