

eスポーツ維新：高齢者福祉への導入可能性と未来図

認知症予防・体力維持のポテンシャルと、現場への実装に向けた課題と提言



eスポーツの新たな局面

若者の文化から、高齢者の「認知症予防」「体力低下防止」への効果が実証される新フェーズへ。

調査の目的

理論上の効用だけでなく、介護現場の実態と高齢者の生の声から理想の導入モデルを探る。

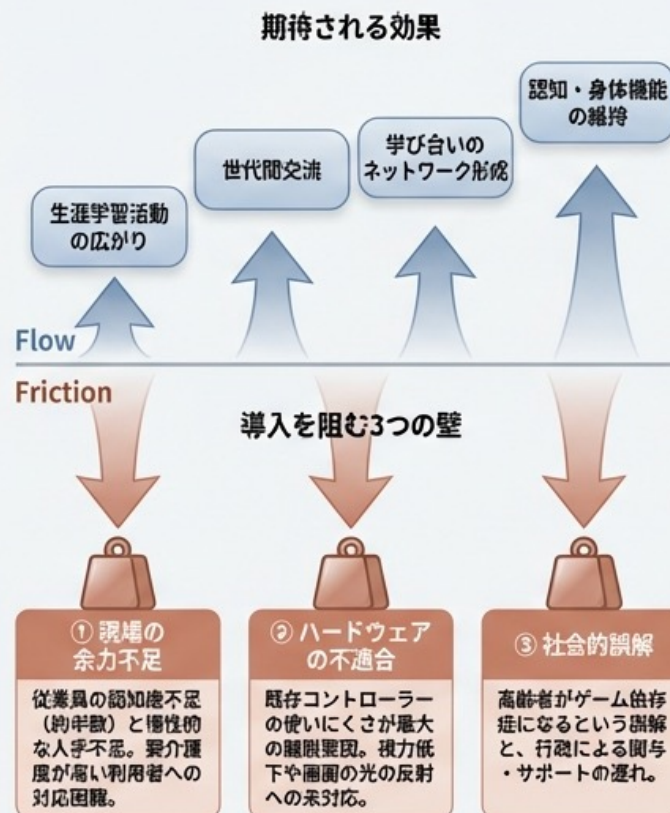


1. 施設側のリアル

特別養護老人ホーム従業員（24名）へのアンケート調査

2. 当事者側のリアル

シルバーeスポーツ協会でのヒアリング・観察



1. 高齢者最適化ハードウェアの開発

- ✓ 操作性: 高齢者の手指に優しい専用コントローラーと直感的な画面UI
- ✓ 安全性: 視力への配慮、ケーブル等によるつまずき・転倒防止設計
- ✓ 運用性: 介護者の負担を減らす運搬のしやすさと、安全な移動機器

2. 「リビングラボ」視点でのコミュニティ構築

- ✓ 官民連携: 地域の高齢福祉課と連携した行政主導のサポート体制
- ✓ 社会参加: 単なる娯楽を超えた生涯学習運動としての位置づけ
- ✓ 将来展望: ITに明るい世代の入居増加を見据えた持続可能な地域貢献ネットワーク形成