

重度障害のある人等の eパラスポーツ取組事例集



スポーツ庁

目次

01 バイोजェンカップ	 	02
02 ハピブレ杯	  	04
03 パラeスポーツ・フェスタ	 	06
04 ハチエフ	 	08
05 ウルトラユニバーサル野球大会	 	10
06 eBARLEY	 	12
07 ONEGAME/iba-sho	  	14
08 eスポーツ体験会	 	16
09 東京都eパラスポーツ事業	  	18
10 入所施設でのカスタマイズコントローラーを活用した活動	 	20
11 学内授業/部活動 3校合同eスポーツ大会	 	22
12 Rezzil体験会	 	24
13 はじめよう！Eスポーツ体験	 	26
参加者が使用している機器一覧		28
eスポーツへの参加・実施による効果		33

事例集の見方

各取組について実施形態と参加方法を以下のマークで表示しています。

実施形態



大会



体験会



地域の活動



学校・福祉施設の取組

参加方法



現地参加のみ



オンライン参加のみ



現地参加とオンライン参加

01

バイोजェンカップ



主催: バイोजェン・ジャパン(株)
(コーポレートアフェアーズ本部(日本))

技術協力: (株)オリィ研究所 / (一社)オンラインボッチャ協会

運営・会場協力: (株)CAC Holdings

参加対象者

小学生から29歳までのスポーツをする上で困難のある人

参加方法

自宅や施設などからオンライン参加

参加に必要なもの

インターネット環境、PCやタブレット

開催場所

カフェDAWN・CAC Holdings本社等



分身ロボットで仲間と勝利を目指す

実施内容

実施内容は前年の結果や参加者の声をふまえて運営側で毎年決定する。

▼2025年の実施内容

- ・ OriHimeサッカー
- ・ OriHime-T配膳
- ・ オンラインボッチャ



タブレットに入れた専用アプリ上のボタンを押してOriHimeを操作



ボッチャマシン

従来のボッチャで用いられる道具に遠隔操作装置が付けられたもの



- 参加者はインターネットを通じて、OriHimeやボッチャマシンを遠隔操作(離れた場所から操作)して参加する。
- 脊髄性筋萎縮症(SMA)などの難病や、けがの後遺症などで体を動かしにくい方の中には、視線入力装置(目の動きで操作する機器)や、少ない力で使えるコントローラー、スイッチを使って参加している人もいます。

どのような状況であっても、
テクノロジーを活用して
諦めずに
挑戦し続けてほしい

誰でも参加しやすい仕組みづくり

- どのようなデバイス(コントローラー)でも公平に参加できるよう、エンジニアと協力してシステムやルールを改良している。
- 参加者それぞれの障害の程度にあわせた配慮を行い、楽しむとともに「できる」を体験することを重視している。
- また練習会も開き、初めての人が参加しやすい環境を整えている。



運営側が準備したこと

- ・ ゲーム・競技環境(OriHime、オンラインボッチャ競技システム、決勝・拠点会場設備)
- ・ 遠隔参加・コミュニケーション環境(映像・音声の通信環境、インターネット回線増幅器(通信安定化))
- ・ 参加サポート(司会、技術支援体制、問合せ対応)

地道な周知活動で参加者が年々増加

課題

活動の目的や内容が十分に伝わらず、参加者が集まりにくかった

取組

つながりのある特別支援学校や医療機関に協力を依頼。教師・医師や参加者の家族等へ個別に説明を実施

結果

参加対象となる方々の信頼を得ることができ、告知効果も現れ、参加者が年々増加した

今後の展開

もっと多くの人が、続けて参加できるように

参加しやすい環境の充実に向けた取組

- ・ 視線入力やスイッチ等の機器の充実
- ・ オンライン形式にすることにより、施設内・自宅など実施場所の選択肢の拡大
- ・ 地域や施設を越えた交流や対戦を増やすことによる、体験会にとどまらない継続的な参加の場の提供
- ・ 余暇やイベントに限らず、医療・福祉・教育分野と連携することによる、社会参加の手段としての拡大

持続可能な運営に向けた取組

- ・ 特定の個人に依存しない運営体制の構築
- ・ 機材設定やトラブル対応を含む運営ノウハウの整理・共有の推進

02

ハピブレ杯



主催：(株)ハッピーブレイン
(一社)UDe-スポーツ協会

参加対象者

障害の有無に関わらずだれでも参加可能
※事前に参加者用Discordの
コミュニティに登録する必要がある

参加方法

自宅よりオンライン参加

参加に必要なもの

ゲーム端末・コントローラー/コミュニケー
ションツール(Zoom/Discord等)/
インターネット環境

開催場所

参加者：オンライン(自宅)
運営側：(株)ハッピーブレイン



毎月実施している オンラインスポーツ交流会



実施内容

参加者は、Discordのコミュニティへの事前
登録により毎月届く開催案内から、都合の良い
回に参加する。

毎月異なるゲームで開催しており、各回6
～8試合程度を実施し、試合結果に応じてポイ
ントを付与している。当日の順位はポイントに
基づいて発表し、年度末には累計ポイントによ
る総合順位も発表するなど、継続参加を促す
仕組みを導入している。

頬でスイッチを
押してゲームを操作



- ハッピーブレインでは重度障害のある方向けにPCやゲームを操作するための機器をカスタマイズする事業を行っており、参加者の多くは体の状況に合わせて補助具を使用している。
- 使用機器の例：押しボタン型スイッチ「スペーススイッチ」、操作タッチの軽いスイッチ「マイクロライトスイッチ」、静電気を利用した力のいらないスイッチ「ポイントタッチスイッチ」など。

気楽なコミュニティへの参加から

どんどん世界を広げてほしい

無理のない継続を支える 運営の工夫

- 参加者ごとに異なる入力デバイスに対応するため、機器のフィッティングや参加方法の説明(必要に応じて訪問／オンライン)まで支援し、重度障害のある方でも参加しやすい環境を整えている。
- 交流会では、運営側の声かけで自然に会話が広がる雰囲気をつくり、「ちょっと遊びに行くコミュニティ」として定着している。こうした継続的な取組により、開催は通算50回に達している。
- 施設向けに「UDe-スポーツ」(やさしいゲーム)のデモ機の貸出・活用支援を実施し、その一環として導入施設同士が参加できるオンライン対戦会を毎月開催している。



運営側が準備したこと

- ・ ゲーム・競技環境(対戦に使うゲームの選定)
- ・ 遠隔参加・コミュニケーション環境(連絡・案内のためのDiscord、当日の通話・進行に使うZoom等)
- ・ 参加サポート(参加者登録～当日案内の運用、対戦カード作成と試合進行、順位・ポイント集計と発表、初参加者への参加方法説明、必要に応じて機器確認・フィッティングの支援等)

スムーズな対戦の実現

課題

オンライン対戦の際に施設のインターネット環境の問題で対戦ができない場合があった

取組

各施設のネット環境のチェックを事前に実施

結果

対戦時の通信トラブルが改善した

今後の展開

「繋がり」を「学び」に変え、eスポーツを社会へ羽ばたくための武器にする

個人向け交流の拡大に向けた取組

- ・ 全国から参加できる個人向けオンライン対戦・交流の周知と参加者拡大の推進
- ・ 継続参加を促す仕組み(定例開催・年間ポイント等)の強化

若者の学び・就労に繋げる取組

- ・ IT企業と連携した、PC操作やインフラ開発等のスキル習得に向けた教育支援の実施
- ・ 企業と連携した就職先の開拓・具体化に向けた取組の推進

03

パラeスポーツ・フェスタ



こどもたちのために、日本を変える

Florence



TECHNO TOOLS

共同主催：認定NPO法人フローレンス、テクノツール(株)
企画アドバイザー：(株)アシテック・オコ
企画・制作：GLOE(株)

参加対象者

肢体障害のある子ども

参加方法

現地参加（事前申込制）

参加に必要なもの

特になし(主催者側で用意)

開催場所(過去実績より)

TUNNEL TOKYO(2025年)



「できる」方法を見つけて 家族といっしょに楽しむ イベント

実施内容

肢体不自由のある子どもたちが家族や友達、ボランティアと一緒にゲームを体験できるイベント。会場では、落ち着いて自分のペースで遊べる個人ブースでの体験に加え、大型ディスプレイで対戦ゲームを楽しむ交流型の体験も行う。

▼プレイできるタイトル▼

「ぷよぷよeスポーツ」、「スイカゲーム」

「Sky 星を紡ぐ子どもたち」など。



軽い力で押すことができる
スイッチでゲームを操作



大型ディスプレイを使った
ゲームステージ



テクノツール社が取り扱う多様な
入力デバイス、コントローラーを
多数用意

- 通常のコントローラーの使用が難しい方向けに、30～40種類のスイッチやレバーを用意。
- 作業療法士(OT)や作業療法学科の学生が参加者ごとに付き添い、身体状況に応じて機器の選定をしたり遊び方や環境をその場で整えることが特徴である。

「できないこと」ではなく、

「できること」に

目を向けてほしい

ボランティアと共に広がる 支援の輪

- 関係者の輪を広げる運営設計として、ボランティアも含めて多様な関係者が関われる体制を組むことで、当日の対応力が上がり、継続して実施できるような基盤づくりをしている。
- 障害児者のテクノロジー活用に詳しい作業療法士、eスポーツイベント制作事業者とアイデアを出し合うことで、回を重ねるごとに企画・運営の質が向上している。
- メディア誘致を積極的に行い、社外評価を可視化することで、活動の信頼性が伝わりやすくなり、寄付・支援の拡大に繋がっている。



運営側が準備したこと

- ゲーム・競技環境(ゲーム機、PC、モニター等)、各種入力デバイス)
- 会場確保(フラットな床／車いす・ストレッチャーが通れる動線／多目的トイレ／車寄せ・駐車場／ケアのため横になれる個室)
- 運営体制(ボランティア向け説明会の実施、マニュアル作成、対応フロー設計、参加者の支援ニーズ・身体状況に関する事前確認とOTスタッフのマッチング)
- 参加サポート(作業療法士(OT)等の専門職の確保、企業ボランティア募集、受付・誘導・機器対応・進行の対応)
- 広報・対外対応(メディア向けの告知・取材準備、活動を支える協賛・寄付の案内)

作業療法士によるマンツーマンの伴走支援

課題

肢体障害児がゲームを楽しむには、身体状態に合わせたプレイ環境の整備が必要

取組

1家族に対して1人の作業療法士が伴走する体制を構築。機器の選定・設置をマンツーマンでサポートした

結果

身体的制約の大きい人でもゲームを操作することが可能となった

今後の展開

イベントの感動を「当たり前」の日常へ

参加機会の拡大に向けた取組

- 現地開催の継続と開催地域・回数の拡大の検討
- ボランティアを含む関係者ネットワークの拡充とメディア発信による運営体制の強化
- きょうだい児も楽しめるイベント設計の推進

「日常」への継続に向けた取組

- イベントで行った機器の活用を「日常」でも継続して使用できる仕組みづくりの推進

04

ハチエフ



ePARA

運営: (株)ePARA

開催協力: 八幡平市

協賛: (株)サイコム / (株)JAPANNEXT / (株)Yogibo

参加対象者

障害の有無・年齢・ゲーム経験を問わず参加可能

参加に必要なもの

特になし

実施場所

岩手県八幡平市(安比高原)

参加方法

大会参加希望者は事前エントリーが必要
観戦・一般参加(展示ブースでの体験のみ)も可能



誰もが挑戦者として
並び合える場所

実施内容

格闘ゲームを競技タイトルとして開催する
eスポーツ大会。

大会には団体戦(2on2)と個人戦(1on1)
があり、勝ち上がり方式で進行する。

■2on2(団体戦):一次予選 → 二次予選
→ 決勝ステージ

■1on1(個人戦):予選ステージ
→ 決勝ステージ

会場には企業による展示ブースや、体験
ブースも設けられ、視覚障害のある方向けの
サウンドアクセシビリティ体験や、身体障害の
ある方も使いやすい入力デバイス、アクセシ
ブルコントローラーの体験コーナーがある。



目隠しをして音だけで対戦できる
ブース



様々なコントローラーが展示
されており、その場で作業療法
士に相談できる。

- 重度障害のある参加者は、手だけでなく顎・口・足など動かしやすい部位を活用し、複数の入力デバイスを組み合わせて参加している。
- デバイスは既製品をそのまま使うだけでなく、操作しやすい姿勢になるよう、補助台や滑り止めクッション等を用いて配置・固定を参加者自身でカスタマイズしている。

障害の有無関係なく、

eスポーツの歓声も熱気も一緒

に感じられる場を地域でつくる

地域とともに育てる、
共生型のeスポーツ大会へ

- 対戦会として開催してきた取組を、八幡平市と「コミュニティ大会」として育て、参加者みんなで大会をつくる場として新しくeスポーツを始める人も生まれように設計している。
- 障害のある人も安心して参加できるよう、事前に参加者の希望を聞き取り、移動支援や介助者の手配などを行うことで会場のバリアフリーだけでは対応しきれないニーズにも応えている。
- 大会に関するSNS発信や当日のオンライン配信で、大会が盛り上がるよう工夫している。



運営側が準備したこと

- ・ ゲーム・競技環境: (トーナメント用・自由対戦用のPC/コントローラー/モニター30セット以上)
- ・ 配信設備: (オンライン配信(YouTube)を含む音響・画面投影機器・スタッフの確保)
- ・ 運営体制: (進行内容の検討、スタッフ・出展者との調整など)
- ・ 参加サポート: (ゲストの選出と参加調整)
- ・ 資金調達: (クラウドファンディングの実施)

さまざまな形で情報発信し、次の大会へつなぐ

課題

参加費無料で運営しており、運営費・制作費・人件費の確保が課題

取組

オンライン配信で関心を広げ、クラウドファンディングで支援を集めることで、開催に向けた基盤づくりにつなげた

結果

支援の輪が広がり、継続開催に向けた基盤づくりにつながった

今後の展開

みんなで体験して楽しめる大会に育てる

交流イベントとしての大会価値向上に向けた取組

- ・ 対戦以外の体験要素の拡充(ステージ企画、ゲスト企画、展示・体験ブース)
- ・ 複数タイトルでの開催やより多くの人が交流できる大会づくりへの挑戦

継続開催に向けた取組

- ・ オンライン配信・SNS発信の継続
- ・ クラウドファンディング等による資金確保手段の安定化

05

ウルトラユニバーサル野球大会



主催：一般社団法人ソーシャルアクションジャパン

技術協力：岩手県立大学伊藤史人研究室、堀江車輛電装(株)、
(株)シミズオクト

運営協力：厚木県中央ロータリークラブ、東京中央ロータリークラブ、シーメンスヘルスケア(株)

参加対象者

重い病気や障害(身体的制限)があり、通常の野球やスポーツが困難な人とその家族

参加方法

自宅・病院・施設などからオンライン参加

参加に必要なもの

インターネット環境、PC、タブレット、オンラインビデオ会議システム「zoom」

開催場所

参加者：オンライン

開催者：野球盤を設置できる広さの会場

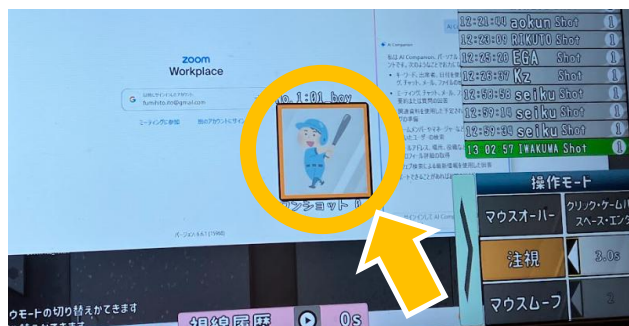


全ての人が選手として活躍できるリモート野球大会

実施内容

ウルトラ・ユニバーサル野球大会は、運営スタッフが会場(現地)で試合を進行し、参加者はオンラインで参加する野球大会。

参加者はインターネットを通じて、会場にある大きな野球盤のバットを遠隔で操作し、ボールを打つ。打球は野球盤上を転がり、入った場所によって結果が決まる。試合は3アウトで攻守交代し、得点を競う。



専用のアプリを使用して参加。
視線入力装置を使うときは、野球少年の画像を見つめるとバッドが振られる

- 視線入力装置(目の動きで画面を操作する機器)や触れるだけで操作できるスイッチ、握って操作できるスイッチなど、参加者それぞれが自身に合うデバイスを使って参加している。

多くの病気や障害のある

人たちに、この球場で

打席に立ってもらいたい

参加者家族・支援者・運営、 みんなが支える大会

- 会場では運営スタッフが、ボールやバットの準備、ボール回収、試合の進行や判定の補助を行い、円滑な運営体制を整えている。
- 充実した音響設備やYouTubeでのリアルタイム配信、元アナウンサーによる実況により、スポーツに参加する機会が限られてきた子どもたちも試合の流れや盛り上がりを感じやすくなり、臨場感をもって大会に関われる。
- 運営によるサポートに加え、参加者の家族や支援者もサポート体制に加わることで、継続的な参加に繋がっている。



運営側が準備したこと

- ゲーム・競技環境(野球盤、ウルトラ・ユニバーサル野球用のシステム、会場の確保)
- 遠隔参加・コミュニケーション環境(映像・音声の通信環境)
- 配信設備(カメラ複数台、スイッチャー、マイク等)
- 運営体制(技術支援、運営補助等)
- 参加サポート(事前に練習会の開催、大会当日の参加者の機器接続状況の聞き取りを含む遠隔サポート)

オンライン配信での分かりづらさを改善

課題

オンライン参加では試合状況が把握しづらく、リアルタイムな情報共有に課題があった

取組

打つまでの残り時間が分かるカウンターや、途中経過が分かる得点表示を画面に表示した

結果

試合の進行状況がわかりやすく、臨場感あふれる映像配信が可能となった

今後の展開

大会の枠を超えて、世界へ、そして未来の自分を支える力へ

大規模の拡大に向けた取組

- 参加者増加を踏まえた、さらなる拡大の推進
- 増加する試合数への対応など、規模拡大に応じた運営体制のアップデートを検討

活動の幅と将来可能性の拡大に向けた取組

- オンラインの利点を活かした国際交流試合の検討
- 野球を通じて培ったICTスキルを、ボランティアや就労等の社会貢献に繋げる取組の強化

06

eBARLEY



社会福祉法人 太陽の家
Social Welfare Organization
Japan Sun Industries

運営/イベント主催: 社会福祉法人「太陽の家」
イベント時運営協力: eスポーツ体験施設
「アシド / WASD」(大分県)

施設形態

就労継続支援B型事業所

参加対象者

「太陽の家」の就労継続支援B型事業所
ICT推進科に所属する方が中心

参加に必要なもの

特に無し(施設に設置された機器を使用)

実施場所

「太陽の家」内eスポーツ専用エリア
「eBARLEY」

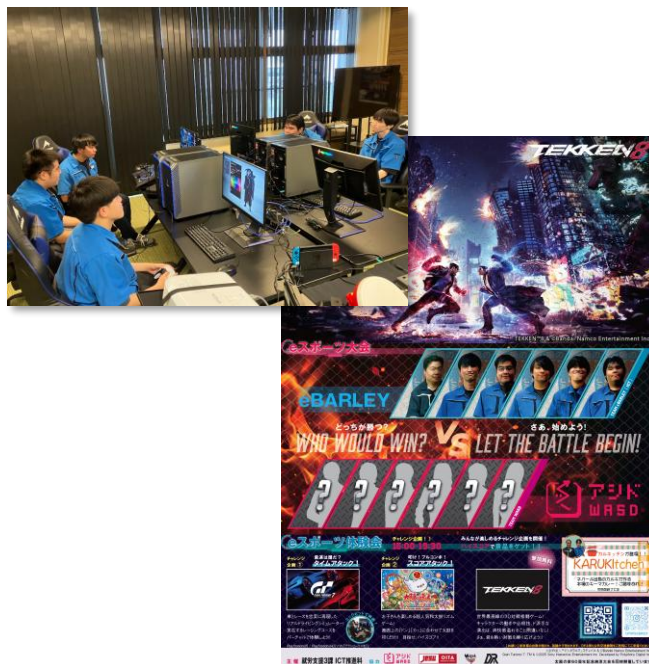


実施内容

eBARLEYは、「太陽の家」の就労継続支援B型事業所が提供するeスポーツ空間。主に業務終了後に気分転換や交流の一環として利用されており、状況によっては業務の合間の短時間利用も可能である。

▼使用タイトル例▼

「鉄拳8」「ストリートファイター6」「ぷよぷよeスポーツ」「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」など



- 「太陽の家」が開くeスポーツ大会や体験会では、利用者が運営スタッフとして参加。
- 機材の準備や調整(配線・セッティングなど)、会場づくり(設営・レイアウトの工夫)も利用者と一緒に取り組んでいる。
- 集客のためのチラシ作りや当日のルール説明も利用者が担当。地域の方と一緒にイベントをつくっている。

eスポーツを

社会とつながるキャリアに

メリハリづくりとスキルアップにつながるeスポーツ

- eスポーツを「業務後の楽しみ」として、時間に区切りをつけて運用することで、仕事へのモチベーションが生まれ、作業のメリハリや効率向上、出勤が増えた事例もある。
- 利用者同士がゲームの話題を語り合うだけでなく、職員と利用者の対話も増え、日常生活の相談や健康状態の把握などの関係づくりに繋がっている。
- 外部のeスポーツ施設や地域行事と連携し、「利用者が成果を発表できる場」をつくらせている。大会に参加してプレーするだけでなく、会場準備や進行、ルール説明、来場者対応など運営側としても関わることで、スキルアップのための学びに繋がっている。



運営側が準備・対応したこと

- ゲーム・競技環境(PC、据置型ゲーム機、Steam等でタイトルを取得、フレックスコントローラー、各種入力デバイス等)
- 実施環境(eスポーツ専用エリア「eBARLEY」の設置、WiFi環境の整備)
- 遠隔参加・コミュニケーション環境(映像・音声の通信環境、インターネット回線増幅器〈通信安定化〉)
- 運営体制(eスポーツ活動の運用検討、地域のeスポーツ施設との調整等)

プレーだけで終わらせず“就労スキル”へ

課題

ゲーム体験が余暇で終わり、就労へつなげにくい

取組

外部のeスポーツ施設や地域の行事と連携し、利用者のうち希望された方がeスポーツの大会に出場するとともに、運営にも携わる運用を取り入れた

結果

段取りをする力や対人コミュニケーション能力など、就労場面で必要とされるスキルの習得にも繋がり、利用者の自信に繋がった

今後の展開

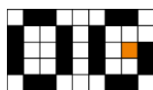
eスポーツを新しい選択肢に繋げる

一般就労に繋げる取組

- 活動を一般就労に繋げる具体的な方法の検討

地域連携と参加環境の拡充に向けた取組

- 県内の既存eスポーツ施設との連携強化(共同開催・運営協力等)
- イベント開催時の広報活動として、Instagram等SNSによる発信強化
- 重い障害のある方も参加しやすいよう、新規デバイスの開発



ONEGAME

主催：(株)ワンライフ

1. ONEGAME(就労B)

施設形態

就労継続支援B型事業所

実施対象者

事業所の利用者(軽度障害のある方が中心だが重度障害のある方の利用実績あり)

実施に必要なもの

特になし(事業所側で用意する。)

実施場所

ONEGAME 事業所内

パラeスポーツに本気で挑み
世の中の当たり前を変える

eスポーツを「仕事につながる学び」として位置づけ、競技のプレーだけでなく、選手としての知識・技能に加えて、イベント企画運営や実況・解説・MCなど、運営・制作側の役割も含めて習得できる運用をしている。

また、全国規模のパラeスポーツ競技大会(Japan para esports festival等)を主催し、利用者は大会出場を目指すとともに、準備・進行・配信など大会運営にも携わっている。

2. iba-sho(生活介護)

施設形態

生活介護事業所

実施対象者

事業所の利用者(重度障害がある方が中心)

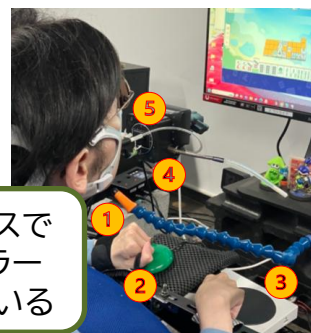
実施に必要なもの

必要に応じて自身に合うコントローラーを持参(入力デバイスは私物を使用する利用者が多い)

実施場所

iba-sho 施設内の専用エリア/施設内ホール等

iba-sho(生活介護)では、「できる範囲で楽しむ」「好きなゲームに触れる」ことを前提としている。主にPCゲーム(Steam等で入手したタイトル)に取り組み、利用者同士で対戦して楽しめる環境も整えられている。



複数の入力デバイスで通常のコントローラーの動きを再現している

- 息や口の動きで操作するコントローラーなど、参加者それぞれが必要なデバイスを準備。様々な状況の参加者に対応できるよう、ワンライフでも独自のデバイス開発を進めている。

eスポーツを通じて人生が 変わる瞬間をぜひ見て欲しい

誰もが対等に戦える独自のルール

- ONEGAMEが運営する大会では、多様な障害を持つ参加者が対等に対戦できるよう、車いすバスケットボール等を参考に独自のルールを導入した。
- 参加登録時の障害の程度に応じて勝利条件（必要勝ち数）を個別に調整し、重い障害のある方でも勝利のチャンスが得られるよう工夫した結果、参加者全員が最後まで諦めずに挑戦できる、活気ある大会になった。
- 重度障害のある方が主な参加者であるiba-shoでは、口で操作ができるマウスや軽い力で押せるボタンなど、残された動きに合わせて複数の入力デバイスを用いて、プレーが成立するように工夫している。



運営側が準備したこと(iba-sho)

- ・ ゲーム・競技環境（PC・コントローラー、フレキシブルコントローラー、補助台、高さ調整補助具（手作り）等）
- ・ 遠隔参加・コミュニケーション環境（利用者によるSteamの利用に対応）
- ・ 参加サポート（利用者による機器の持ち込みを想定した見守りや角度・高さ等調整対応・プレイ中の操作支援など）

障害の違いによる有利・不利の解消

課題	取組	結果
精神障害のある方と身体障害のある方が同じルールで戦う場合、精神障害がある方が有利になりやすい。スポーツとして公平に競い合うことが難しかった	参加者の障害やそれぞれの障害の程度を考慮した個別のルールを設定	勝敗が一方的になりにくく、参加者が納得感を持って最後まで挑戦できるため、公平に盛り上がる大会運営に繋がった

今後の展開

誰もが等しく挑戦し、正当に評価されるプロ競技の世界を創る

プロ競技と雇用に繋げる取組

- ・ 雇用と結びついた「実業団プロリーグ」の構築
- ・ 既存の価値観に縛られないルール整備

競技基盤の整備に向けた取組

- ・ eスポーツの専門コーチの導入
- ・ 重度障害のある方も等しくスタートラインに立てる競技環境の体系化
- ・ 施設内に閉じない交流機会の検討（他拠点との交流、イベント参加等） ※iba-sho

08

eスポーツ体験会



主催: (一社)ユニバーサルeスポーツネットワーク

参加対象者

障害の有無にかかわらず誰でも参加可能

実施場所(これまでの実績より)

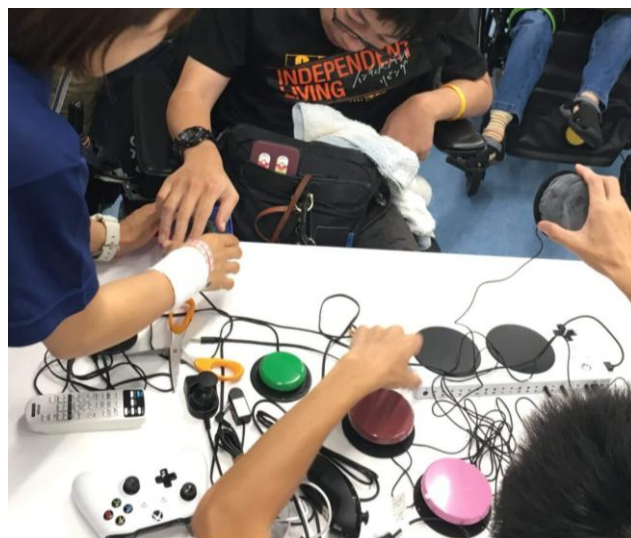
- ・ パラスポーツイベント会場(あそびログ、チャレンジパラスポーツフェスタ、チャレスポTOKYO! など)
- ・ スポーツセンター、公民館など

参加方法

現地で参加

参加に必要なもの

特になし(現地会場に用意あり)



だれでもeスポーツに触れられる「入口」をつくる



口で操作するコントローラーのスティックと軽い力で押せるスイッチを使用してゲームを操作

実施内容

アクセシブルなゲームデバイスや入力方法を紹介し、その場で実際に体験できる「体験会」を実施。体験コンテンツは「みんなのゲームラボ」を中心に、ワンボタンで遊べるなど操作がシンプルで、短い時間でも「やってみた」「できた」を実感しやすいものを選定している。

また、Nintendo Switchなどの家庭用ゲーム機に遊び方や機器選びに関する相談も受け付け、体験とあわせて情報を提供している。

無理のない姿勢で「できる」につながる工夫の例

- ・ 使用する部位に合わせた機器の選定(手指/足/顎/頬/口 など、動かしやすい部位に合わせてスイッチやスティックを選択)
- ・ 機器の配置の調整(補助台、クッション、滑り止め等、生活の中で用意しやすい物による高さ・角度・固定の調整)
- ・ ゲーム側のアクセシビリティ設定(ボタン割り当て変更、感度調整、反応速度の調整 等)
- 障害特性に合わせ、思い切り能力を発揮できるプレイ環境を提案する。
- 使用するデバイスは視線入力装置や身近な物を用いた改造コントローラーなど、多種多様。

障害の有無にかかわらず、

ぜひ身近な方を「一緒にやってみよう」

と誘ってほしい

「体験」だけで終わらせない ための継続的な支援

- 来場者の多いイベントへの出展を中心にし、単独開催よりも多くの方に「知る・触れる」機会が届くよう工夫している。
- 体験ブース内において、①短時間の体験、②その場で機器や設定等についての相談、③次に試す内容の案内、という流れを設けることで、自宅でも試しやすく、継続につながるよう工夫している。
- 重度障害のある方は、案内を出すだけでは参加につながりにくいため、支援者経由の周知や予約制など、参加しやすい形式も取り入れ、必要な人に確実に届く機会づくりを行っている。



運営側が準備したこと

- ゲーム・競技環境
ハードウェア式(PC／タブレット／家庭用ゲーム機など)
デバイス式(視線入力装置、アダプティブコントローラー、各種スイッチ等)
- 遠隔参加・コミュニケーション環境(インターネット環境)
- 参加サポート(参加者の体験を支援するスタッフ数名)

「知らない」を「知って試せる」へ

課題

重度障害のある方にとって、eスポーツや様々なデバイスに関する情報が届きにくい

取組

様々な場所でeスポーツ体験会を行うことで、必要な方に情報と機会が得られるよう努めた

結果

「自分にはできない」と諦めていた層が、自身に合った操作方法を発見するきっかけとなっている

今後の展開

ゲーム・eスポーツ業界全体へ「障害があっても一緒に遊べる」ことを示す

業界への働きかけに向けた取組

- アクセシビリティ情報を発信する仕組みづくりに向け、ゲーム開発企業や業界団体へのアプローチ

啓発・発信に向けた取組

- 大会やイベントを通じた「障害があっても工夫次第でゲームができる」事実と技術知識の発信
- 出展先の多様化、支援者・関係機関経由の周知導線(福祉・医療・教育、家族会等)の強化
- 「きっかけ」である体験会での経験を継続するため、人的・物的サポートや機会の創出

09

東京都デジタル技術を活用した障害者のスポーツ参加促進事業(eパラスポーツ事業)



主催: 東京都 (スポーツ推進本部スポーツ総合推進部 パラスポーツ課事業調整担当)



だれもがスポーツを楽しめるよう
福祉サービス事業所でのeスポーツ実施支援と交流イベントを通じて
スポーツの場を広げる

1. 交流会やイベントの取組

参加対象者

障害の有無にかかわらず誰でも参加可能

参加方法

施設参加者: オンライン参加

イベント参加者: オフライン参加

参加に必要なもの

特になし

実施場所(過去実績より)

ショッピングモール等商業施設のイベント
スペース/大規模展示会(東京eスポーツ
フェスタ)のイベントステージ・出展ブース



施設同士のオンライン交流に加え、一般来場者(子ども等)も共に楽しめることを狙いに、会場から参加施設とオンラインでつないだ対戦・交流に参加できるほか、体験コーナーや福祉器具(コントローラー等)の展示・紹介を通じ、「見る・やってみる・応援する」を一緒に楽しめるようになっている。

2. 施設利用者を対象とした取組

事業名

デジタル技術を活用した障害者のスポーツ参加促進事業(eパラスポーツ事業)

事業概要

都内の福祉サービス事業所等を対象に、個々の障害の状態に合わせた機器の貸出及び実施の支援を行う事業。

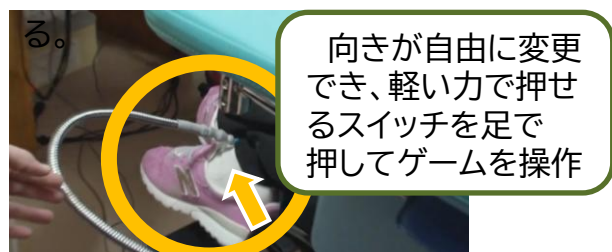
応募対象

東京都が採択した、都内の障害福祉サービス事務所等



施設の利用者は、通い慣れた施設で個々の障害の状態に合わせた機器を使い、eスポーツを楽しめる。

また、施設内だけでなく、オンラインでの別施設の利用者との対戦・交流会も実施する。



どのようなスポーツ活動が可能か

探求していただきたい。

体験を「日常」に変えるためのサポート

- 施設での利用を想定した機器を採用し、機材貸与と実施支援を一体で提供して施設内で継続的な実施が可能に。
- 導入時に東京都作業療法士会が協力し、補助具の追加や環境調整を行うことで、利用者は自分の状態に合った操作や姿勢で参加できる。
- 交流会・イベントでは施設同士をオンラインで繋ぎ、商業施設などのオープンな場で当事者と一般来場者が一緒に参加できる機会を設けている。これにより「誰でも一緒に楽しめる」ことを伝えながら、施設内にとどまらない交流や地域への広がりにつなげている。



実施にあたり準備したこと

東京都

- ・ 施設へ貸し出す機材の手配・提供
- ・ 実施面のサポート体制（導入時の専門職による利用者の状態に合わせた調整や、基本的な手順の案内、問い合わせ対応の体制整備など）
- ・ 交流会/イベントの実施準備

導入施設

- ・ 実施計画と施設内で実施できる体制づくり（実施場所/時間・担当・見守り等の確保）
- ・ オンライン参加環境の準備（交流会）

“できるかも”を生む体験の場を提供

課題

障害のある方の中には、スポーツ・運動をしたいと思わない方も多く、またeスポーツも「自分にできるか分からない」と感じる方もいる

取組

専門職の支援や使用機器の工夫で、日常の居場所（施設）でも、自身の障害の状態にあった環境で参加できるようにした

結果

施設の利用者が一緒にeスポーツを楽しむ体験から、「自分にもできるかも」という気づき、利用者間のコミュニケーションの活発化、利用者の自己肯定感の向上にも繋がった

今後の展開

参加施設の実績を、地域のスタンダードへ

普及・導入促進に向けた展開

- ・ 各施設の取組をモデルケースとして提示し、また、区市町村が障害者の健康増進等に向けて、障害の特性や身体機能の状況に合わせてeスポーツを活用する事業を実施する場合には都からの補助対象とすることで、区市町村のスポーツ事業への導入や施設の自発的導入の「きっかけ」をつくる
- ・ 区市町村（スポーツ・福祉部門）職員等が実際に体験できる機会を設け、次年度以降の事業検討に繋げる

地域での体験機会拡大に向けた展開

- ・ 区市町村のスポーツ・福祉等のイベントで機材を持ち込んだ体験コーナーを設ける取組を進める

10

入所施設でのカスタマイズ コントローラーを活用した活動



運営： 障害者支援施設今治療護園

施設形態

障害者支援施設(施設入所支援)

参加対象者

車いす利用者を含む、脳性麻痺や神経筋疾患等の重度障害のある人

参加方法

施設内で活動（交流会はオンライン参加）

参加に必要なもの

特になし



実施内容

愛媛県の「愛顔eスポーツ」の取組(開発事業等)として県の支援により導入・貸与された機材も活用して、施設内でeスポーツ活動を行っている。

施設内では、ゲームに興味のある利用者が集まり、昼食後の時間帯(午後)に実施時間を決めて対戦を中心に取り組んでおり、日々3~4人程度が参加している。

準備やセッティング、当日の進行・不具合対応は、担当の理学療法士(PT)が中心となっており、状況に応じて他の職員も加わるほか、職員が利用者と一緒にプレーして楽しむこともある。

オーダーメイドコントローラーを 活用して行うeスポーツ活動

オーダーメイド
コントローラー



手でジョイスティックを押し、
足でボタンを
押してゲーム
を操作

- 参加者は通常のコントローラーに加え、「愛顔(えがお)障がい者向けコントローラー機器等開発事業」によって提供されたオーダーメイドコントローラーを使用している。例えば、手の震えや可動範囲に制限がある方には、手と足で操作を分担できるタイプ、指先の細かい操作が得意な方には、ボタン配置や操作部を調整したタイプが用意されている。

「やってみたい」という気持ちを
周りの人に伝えてほしい。
周りの人はそれを支えてほしい。

専門家が支える 「使いやすさ」へのこだわり

- 施設では、身体の動きに詳しい理学療法士が活動を直接サポートしている。
- 装具や車いすの調整と同様に、オーダーメイドコントローラーについても、利用者の身体機能に合わせて設定や調整を行い、実際のプレーを通じて「楽しみやすい」形に整えている。
- 専門的な関わりにより、利用者の身体機能を最大限に引き出し、誰もが無理なくゲームを楽しめる環境がつけられている。



利用者の状態に合う姿勢でプレイできるよう、補助台・固定具・クッション等で位置を調整

施設で準備・対応したこと

- 県事業への参加と導入手続: 提案・申請・調達
- ゲーム・競技環境: ゲーム機や補助具の設置・コンテンツ手配と運用ルールの検討)
- 遠隔参加・コミュニケーション環境: (テレビ・モニター等映像機器の導入)
- 運営体制: (PTを中心とした準備・進行・不具合対応の体制整備)

日々の活動に「新しい目標」を

課題

施設内だけの活動では、練習がマンネリ化しやすく、意欲を維持することが難しい

取組

マンネリ化を防ぐため、eスポーツ交流会への参加を目標として設定

結果

外部参加が難しい場合もあるが、交流会を目標とすることで利用者のモチベーション維持に繋がっている

今後の展開

施設の壁を越え、eスポーツで社会とつながる未来へ

施設内活動の充実に向けた取組

- 施設内活動に“目標”や“役割”が生まれる機会(対外試合・交流会等)を創出
- 担当者が変わっても継続できる運用モデルの構築

社会参加の枠を広げる取組

- 施設内にとどまらず、外部イベントや他施設との交流を通じた社会参加の拡大

連携の拡大に向けた取組

- 就労継続支援B型事業所が主催する東予地域eスポーツ交流会への参加など活動の幅が広がるような大学・企業・行政等とのつながりを増やす取組の推進

11

学内授業/部活動 3校合同eスポーツ大会



運営：茨城県立つくば特別支援学校
3校合同eスポーツ大会：水戸特別支援学校
下妻特別支援学校

参加対象者

茨城県立つくば特別支援学校の在校生

参加に必要なもの

特になし(学内の機材を使用)

実施場所

茨城県立つくば特別支援学校 校内

実施内容

①学内授業としての取組

自立活動の一環としてEyeMoTシリーズ等のアプリを活用して取組み、合同大会の練習も行う。

②部活動としての取組

放課後の部活動としてオンライン対戦ゲームを中心に希望者中心にメンバーを組んで取り組んでいる。

③近隣エリア3校による合同大会

茨城県内の肢体不自由特別支援学校3校(茨城県立つくば特別支援学校/水戸特別支援学校/下妻特別支援学校)が協力して合同eスポーツ大会を開催している。令和7年度は視線入力アプリ「EyeMoT」を使用した対戦ゲーム「対戦ぬりえ」を実施した。



eスポーツを通じて
仲間と一緒に楽しみ、うれしさ
や悔しさを分かち合う



対戦ぬりえ

制限時間内にどちらがより多くの面積を塗りつぶせるかを競うゲーム。

視線入力装置を使用して、
目線を動かすことで
ゲームを操作



- 生徒は視線入力装置のほか、アクセシビリティスイッチなどを使用。
- 一番楽な姿勢で活動に取り組めるよう、教員のサポートを受けながら取り組んでいる。
- 最適な姿勢や環境調整について、教員は作業療法士から定期的に指導を受けている。

子どもたちが楽しむこと、 やってみたいという気持ちを 引き出すことが重要

「できた」を支える個別支援と
担当が変わっても途切れないよう
にする工夫

- 姿勢や機器の配置、画面・感度などの設定、ルールや難易度をその場で各自の状態に合わせて調整し、最後まで取り組めるよう支援することで「できた」という達成感につながる工夫をしている。
- 視線入力やスイッチ等、様々な入力手段を活用して、操作が難しい生徒も同じメニューに参加できるようにした。また、安心して参加できるよう、活動中は教員が近くで見守っている。
- 活動継続のため、情報に詳しい教員を担当としつつ、研修資料や過去情報を共有して、異動や不在時でも活動が滞りにくい体制を整えている。



運営側が準備したこと

- ゲーム・競技環境: (GIGA端末を前提に、ゲーム機本体やモニター、重度障害児支援システムアプリ「EyeMoT」等)
- 運営体制: (活動時の担任や担当教員の付き添い)
- 遠隔参加・コミュニケーション環境 (オンライン環境の整備、保護者への案内、Zoomによる進行等)

オンライン合同大会でコミュニケーションの場を広げる

課題

校外の同年代と交流
する機会が限られる

取組

近隣3校でオンライン合同
大会を実施し、画面共有で
進行を揃えた

結果

学校を越えた交流が生
まれ、参加のきっかけや活
動意欲に繋がった

今後の展開

eスポーツという新しい選択肢を、当たり前

活動の周知に向けた取組

- 学校側から主体的に情報提供を行う体制の整備

学校間交流の継続・拡大に向けた取組

- 大会前のオンライン合同練習会の設定
- ルール・運用手順(進行台本・役割分担、トラブル対応)の共通化
- ゲーム種目のバリエーションや難易度段階の増加

12

REZZIL体験会



主催: (株)共同通信デジタル

参加対象者

障害の有無にかかわらず誰でも参加可能

参加方法

実施会場で参加(事前申込不要)

参加に必要なもの

特になし

実施場所

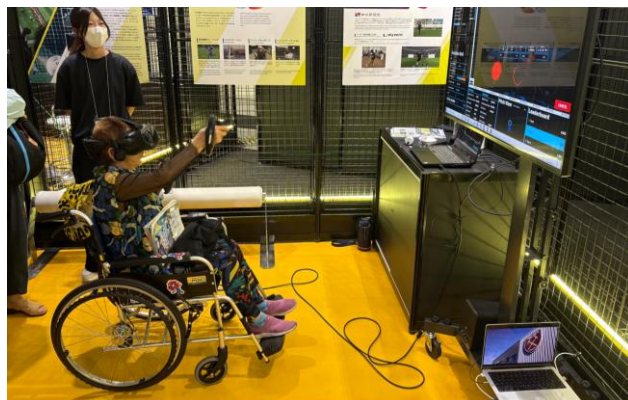
インクルーシブスポーツフェスタなどイベント会場や体験会の会場等

実施内容

プロサッカー選手の育成・リハビリにも使われる英国製VRスポーツトレーニングシステム「REZZIL」(VRヘッドセットと足用の小型センサー等)を、イベントなどで障害の有無に関わらず楽しめる“ゲーム感覚の体験”として提供している。

例えば、以下の様なサッカーの判断×動作トレーニングをゲーム化して楽しめる。

サッカーのシュート体験	飛んでくるボールをタイミングよく蹴り、狙ったターゲットに当ててスコアを競う
反応・判断のトレーニング	ボールの色に合わせて決められた動きで触れる
スポーツビジョントレーニング	光るターゲットに素早く手で触れて得点する(車いすでも参加しやすい)



プロ仕様のVR(仮想現実)トレーニングを、誰でも参加できる“ゲーム体験”に



商業利用可能なプロフェッショナル版「REZZIL Index」は足に装着するトラッカーとヘッドセットを装着してプレイする



車椅子の方が利用する場合「REZZIL Player」を推奨している。

- 一般向けアプリの「REZZIL Player」は、全ての操作が手による入力に置き換えられている。
- 足の動作が困難な場合はスティック状の道具にセンサーを装着して動作を再現できる。

テクノロジーを用いて、 今までできなかったことを 「やれる」に変えていきたい。

体の動きを最大限に活かす環境づくり

- 一律の操作を求めず、参加者の可動域や姿勢に合わせて難易度やルール、判定範囲を調整し、「できる動き」で最後まで体験が成立するようにしている。
- 「足で蹴る」動きが難しい場合には、センサーの装着方法を変えたり、スティック状の道具に付け替え、手の動きでキック動作を代替するなど、操作方法を柔軟に調整している。これにより、体験が途中で止まらず、スコアにも挑戦でき、同じ場で他の参加者と一緒に楽しめるように工夫している。



運営側が準備したこと

- ゲーム・競技環境(REZZIL 機材一式、表示用PC/モニター)
- 通信環境(インターネット環境(下り25Mbps~/上り8Mbps~))
- 会場の確保(安全にVRを体験できるスペース(最低3m×3m程度)を確保でき、車いす動線が取れるバリアフリー会場)
- 運営体制(装着・位置合わせの調整時間確保、人員確保(オペレーション/オペレーション補助/内容説明))

公平に競い合えるカスタマイズ

課題

立位でのプレーや素早い動作を前提にした設計が多く、参加者の身体条件によっては難易度差が大きくなりやすい

取組

ボールの出し方や速度などゲーム条件を調整し、身体状態で難易度を変えることで同じメニューで勝負できる形に整えた

結果

障害の有無に関わらず、同じ条件でスコアを競いやすくなり、「公平に競い合える」体験として盛り上がった

今後の展開

VRスポーツを、もっと身近に もっと多くの人に

VRスポーツを全国に普及する取組

- 各地で体験できる拠点や継続的に集まれるコミュニティづくり
- 公共施設に限らず地域施設・商業施設などアクセスしやすい場所での体験機会の創出
- 無料体験に加えて「スコアに応じた特典」による初参加への導線づくり

より重度の人にも届くVR活用

- ほとんど動けない状態でも、センサーの置き方や向き合わせなどを工夫する
- プレイに近い体験に加え、青空・スタジアム等の“環境体験”も含めて参加機会を拡張

13

はじめよう！eスポーツ体験



主催：東京都障害者総合スポーツセンター

実施内容

① スポーツ入門教室(事前申込が必要な教室)

名称：はじめよう！eスポーツ体験

参加対象者：身体障害児者/知的障害児者・精神障害児者(介護者)

実施内容：少人数・申込制で、作業療法士等が関わり、障害特性に合わせた機器調整や操作方法の確認を行いながらeスポーツを体験できる入門教室。参加費は無料で、令和7年度は全4回の教室が年2回実施された。

② 地域交流教室(当日参加の教室)

名称：みんなで交流☆eスポーツ

参加対象者：障害の有無にかかわらず誰でも参加可能

実施内容：障害の有無にかかわらず、みんなと一緒に対戦ゲームを楽しめる交流会。参加費は無料で、令和7年度は年2回実施された。

③ 地域交流事業(体験コーナーの設置等)

名称：スポーツ祭

参加対象者：どなたでも参加可能

実施内容：スポーツ祭などのイベントの一部として、来館者が立ち寄って体験できるコーナー形式で実施。eスポーツを知ってもらう入口として配置し、幅広い来場者の参加に繋げている。参加費は無料。

はじめよう！eスポーツ体験でのプレイの様子



はじめよう！eスポーツ体験の様々なデバイス



はじめてでも安心。じぶんに合わせて楽しむeスポーツ体験



参加者の母親が手作りしたコントローラー。作業療法士が、動かしやすい位置を確認しながらアドバイス。

- 東京都障害者スポーツセンターでは、eスポーツをセンターにおけるスポーツ活動の一つとして位置づけて「スポーツ入門教室」「地域交流教室」「地域交流事業」の枠組みで実施している。
- 障害の重さに関わらず誰でもeスポーツを楽しめるよう、様々なデバイスが用意されている。

工夫すればゲームはできる 日常の楽しみの一つとして

気軽に参加してほしい

はじめの一步を安心して 取り組める場をつくる

- 当日参加の交流教室を設け、入門教室や行事とあわせて複数の参加枠を用意することで、「まず試せる」機会を広げ、利用者が自分に合った形で参加しやすくなるよう工夫している。
- 障害特性に応じて、指導方法・用具・ルールを柔軟に調整し、重度障害がある人も安心して参加できる環境を整えている。
- 東京都作業療法士会から作業療法士が派遣され、デバイスの選定・固定・設置位置等のフィッティングを行うことで、参加者に合った操作を組み立てられるよう支援している。



運営側が準備したこと

- ゲーム・競技環境:(Nintendo Switch、各種ゲームソフト等)
- 多様な入力機器(フレックスコントローラー、ボタン、スティック、スイングアーム等の周辺機器)
- 運営体制(当日の体験支援・セッティング等)
- 参加サポート(東京都作業療法士会等の協力による、機器フィッティングや調整に関する助言体制)

当日参加の「お試し」で、はじめの一步に繋げる

課題

センター利用者層とeスポーツ関心層のずれがあり、興味を持ってもらうことが難しかった

取組

当日参加の交流教室や行事の体験コーナーを設け、試せる場を用意した

結果

まず「参加してみる」人が増え、eスポーツに触れる入口ができた

今後の展開

周知で広げる、気軽なeスポーツ参加

多様な障害への対応に向けた取組

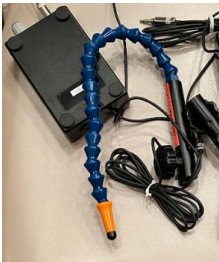
- 視線入力等の活用による、より多種多様な障害のある人への参加機会の創出

認知度向上と運営体制の強化に向けた取組

- eスポーツに長けた担当職員層の拡充(専門職内での担い手増)
- 関係機関への周知強化(HP、ポスター、近隣福祉施設・放課後等デイ等への案内)

参加者が使用している機器

参加者はそれぞれの特性に合わせて、自身に合うコントローラーを活用したり、既存のコントローラーを自身が使いやすいように工夫して参加している。

機器名	使用部位	概要	使用例
Flex Controller (フレックスコントローラー) /株式会社ホリ 	-	様々な外部補助スイッチやジョイスティックでNintendo SwitchやWindows PCなどを利用できるコントローラー。Webにて購入可能。	外部補助スイッチやジョイスティックとNintendo SwitchやWindows PCなどを接続するインターフェース機器として使用される。
Xbox Adaptive Controller (エックスボックスアダプティブコントローラー) /Microsoft 	-	様々な外部補助スイッチやジョイスティックでXbox Series X S、Xbox One、Windows PCなどを利用できるコントローラー。Webにて購入可能。	外部補助スイッチやジョイスティックとXbox Series X S、Xbox One、Windows PCなどを接続するインターフェース機器として使用される。
ポイントタッチスイッチ/パシフィックサプライ株式会社 	  	静電気を利用した力のないスイッチ。先端部に皮膚が触れることで静電気を感知してスイッチ入力を行う。 アームの部分は自由に調整できる。 Webにて購入可能。	【使用者】 手足の力が弱くなっている方 【使用方法】 ベッドサイドに固定し、唇で軽く触れることでスイッチ入力を行っている。

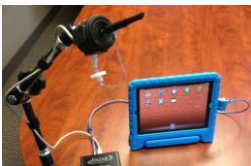
参加者が使用している機器

機器名	使用部位	概要	使用例
ホッパタッチスイッチT /トクソー技研(株) 	 	弱い力で操作が可能なスイッチ。先端を軽く傾けることでスイッチ入力が可能。 Webにて購入可能。	【使用者】 手での細かい操作が難しい方 【使用方法】 車いすでワンキーマウスを操作するために使用。テーブルに固定して頬を膨らませてスイッチ入力を行っている。
スペックスイッチ /AbleNet 	 	円形の薄型の小型スイッチ。固定用ベルト、マウントプレート(円形)用アタッチメントが付属しており、手に持って使用するほか、机や車いすに設置して使用することが可能。操作に必要な力は111g。 Webにて購入可能。	【使用者】 肢体不自由のある方 【使用方法】 ベッドに寝た状態で使用。アームサポートを使ってベッドサイドからあごが当たる位置にスイッチを固定し、あごの動きを使ってスイッチ入力を行っている。
ジェリービーンズスイッチツイスト /AbleNet 	 	80gの操作圧で使用できる平たい押しボタンスイッチ。 Webにて購入可能。	【使用者】 肢体不自由のある方 【使用方法】 ベッドに寝た状態で使用。アームサポートを使ってベッドサイドから手が当たる位置にスイッチを固定し、右手の動きを使ってスイッチ入力を行っている。

参加者が使用している機器

機器名	使用部位	概要	使用例
マイクロライトスイッチ/AbleNet 	  	わずかな力(10g)で動作するスイッチ。固定具を工夫することで頬で押ししたり、一本の指で複数個押し分けることも可能。Webにて購入可能。	【使用者】 スパックスイッチなどを押す動作が難しい方 【使用方法】 車いすの手すりに固定して指先の動きでスイッチ入力を行っている。
フィンガースイッチ/ (株)エスコアール 		面ファスナーストラップを使って指や腕に取り付ける小型スイッチ。Webにて購入可能。	【使用者】 肢体不自由のある方 【使用方法】 面ファスナーストラップを使って指に固定し、握りこむことでスイッチ入力を行っている。
ロングスイッチ/アクセスエール(株) 		薄くて軽いスイッチ。薄型なので指と指の間にはさんだり、拘縮した手でも握りやすい形状。2種類の固定具が付属している。Webにて購入可能。	【使用者】 力が弱く震えが少ない方 【使用方法】 付属のストラップで指に固定し、握りこむことでスイッチ入力を行っている。

参加者が使用している機器

機器名	使用部位	概要	使用例
Optima Joystick (オプティマ ジョイスティック) /Pretorian Technologies 	 手  足	上肢動作が苦手な人のためにつくられたジョイスティック型のマウス。 モードを切り替えてゲームコントローラーとしても使用可能。 Webにて購入可能。	【使用者】 手に震えや緊張がある方 【使用方法】 車いす用のテーブルに固定し、手を使って操作を行っている。
アナログジョイスティック/テクノソール(株) 	 手  あご  足	指先や顎の小さな動き、弱い力でレバー(スティック)を動かして操作するゲーム用ジョイスティック。Nintendo SwitchやWindowsのゲーム、ロボット等の操縦に使用可能。 Webにて購入可能。	【使用者】 肢体不自由のある方 【使用方法】 アームサポートを使って車いすのハンドルから口元に固定し、唇を使って操作を行っている。
ジョーズ+(プラス) /Compusult 	 口	口元の小さな動きで操作できるマウス。首や舌を使ってポインターの操作が可能。また呼吸チューブ(ストロー)経由での呼気と吸気による入力、または外部スイッチによるスイッチ入力が可能。 Webにて購入可能。	【使用者】 肢体不自由のある方 【使用方法】 車いすに座って使用。テーブルに固定し、機器をくわえた状態で首や舌を動かしたり、呼気・吸気を使うことで操作を行っている。

参加者が使用している機器

機器名	使用部位	概要	使用例
Tobii Eye Tracker 5/Tobii 		アイトラッキングとヘッドトラッキングを同時に行うことができる入力インターフェース。使用者が画面上のどこを見ているかをカメラで検出し、視線移動でマウスカーソルの移動や、クリック操作が可能。 Webにて購入可能。	【使用者】 肢体不自由のある方が車いすに座って使用。 【使用方法】 モニターに固定し、座った状態で視線を動かして操作を行っている。

参加者は自身に合うようカスタマイズしたオリジナルのコントローラーを使用している場合もある。

機器名	使用部位	概要	使用例
オーダーメイドコントローラー/今治療護園 	 	手に震えがある方が使用できるジョイスティックと足で操作できるスイッチを組み合わせたコントローラー。愛媛県の「愛顔eスポーツ」の取組(開発事業等)として県の支援により提供。	【使用者】 手に震えがあり、動かせる範囲に制限がある方 【使用方法】 ジョイスティックを机に固定し手の動きで操作を行っている。 スイッチは車いすの固定し、スイッチ入力を行っている。
手作りスイッチ/ 東京都障害者総合スポーツセンター利用者より 		弱い力で入力可能なスティック型のスイッチ。東京都障害者総合スポーツセンター利用者の母親が作成。 作業療法士が利用者が動かしやすい位置を確認しながらアドバイスをを行っている。	【使用者】 手が動かせる範囲に制限がある方 【使用方法】 アームサポートを使って机から右手が当たる位置にスイッチを固定。右手の動きでスイッチ入力を行っている。

eスポーツ参加・実施による効果

参加者からは、対戦や交流を通じて支援者以外の人と関われることに大きな価値を感じ、実際に友人ができたという声が聞かれた。また、支援者・運営側からも、ゲームをきっかけに会話や反応が増え、自ら準備を行うなど、日常の行動に前向きな変化が見られたという意見が上がった。

種別	エピソード
身体的	・ eスポーツとの直接的な因果は断定できないが、視線入力やスイッチ操作を繰り返すことで、首・目・手指など、これまで使えていなかった部位を意識的に動かす機会が増えた。 ・ リハビリとしてではなく活動として取り組むことで、疲労や拒否感が少ない状態で、身体を動かす時間が増えた。 ・ 生活動作との関連が語られる事例もあり、電動車いすとコントローラーの操作が近く、双方が相乗的に上達した。
精神的	・ 「自分にはできないと思っていたことができた」という成功体験が、自信につながった。 ・ 勝敗や結果にとらわれず、参加できたこと自体を前向きに受け止める姿勢が見られるようになった。 ・ 大会や交流会といった楽しみや目標が生まれたことで、日常生活への意欲が高まった。 ・ 失敗やトラブルがあっても、再挑戦しようとする前向きな態度が見られるようになった。
社会的 認知的	・ オンライン対戦や交流を通じて、他者と関わる機会が増え、会話や反応が見られる場面が多くなった。 ・ 対戦の中では、順番やルールを守る、声をかけ合うといったやりとりが生まれ、コミュニケーションの幅が広がった。 ・ 取組内容によっては、作戦を考える・役割を担うなど、チームとしての関わりが広がった。
その他 (学び/就労)	・ eスポーツを通じてIT機器に触れる機会が広がり、操作に慣れたことで、その経験が就労につながった事例があった。 ・ 「遊び」から始まる取組であっても、PC操作や機器の扱いに慣れ、学びや社会参加の入口になり得るとの整理がされた。

※本ページはヒアリング等に基づく定性的な結果であり、医学的效果を断定するものではありません。