



「withコロナ時代におけるeスポーツによる地域課題解決に向けた連携協定」に関する
コミュニケーション活性化と健康増進をめざした高齢者向けeスポーツ実証事業の開始について

2020年7月17日において、神戸市（市長：久元 喜造）、西日本電信電話株式会社兵庫支店（支店長：川副 和宏、以下、NTT西日本）、株式会社PACkage（代表取締役社長：山口 勇、以下、PACkage）の3者にて締結しました「withコロナ時代におけるeスポーツによる地域課題解決に向けた連携協定」に関する取り組みの一つである「シニアサービス事業者向け実証事業」をこの度開始します。

1. 実証事業における目的

「withコロナ時代」において、介護施設等に入居している高齢者については、家族との面会機会や、三密を避けることで高齢者同士のレクリエーション機会が減少することにより、高齢者の方の健康低下や地域の連携・つながりが希薄になっていくことが懸念されております。そのような課題に対して、本実証事業においては、シニアサービス事業者を対象とし、eスポーツ体験を通じ、日常のバイタルデータの蓄積を行うことで、シニアサービス事業者における「withコロナ時代」の課題解決のみならず、将来的には高齢者のデジタルデバイドの解消やフレイル予防等に繋げることができるようなeスポーツを活用したシニアサービス事業者向けの新たなコミュニケーションツールの開発を行うことを目的に実証事業を行います。

2. 実証事業概要

(1) 対象事業者（2事業者） ※2020年8月28日に公募を実施

- ・ スミリンケアライフ株式会社（有料老人ホーム・サービス付高齢者向け住宅）
<https://www.s-carelife.co.jp/>
- ・ 株式会社PLAST（デイサービス・予防リハビリ施設、訪問看護）
<https://plast-project.jp/>

(2) 当該施設ご利用者数

- | | |
|------------------------|-------|
| ・ 有料老人ホーム・サービス付高齢者向け住宅 | 約750名 |
| ・ デイサービス・予防リハビリ施設 | 約500名 |
| ・ 訪問看護 | 約100名 |

(3) 実証事業期間

2020年12月3日～2022年3月31日

(4) 具体的な実証内容

① 慣れるく体験イベント等の開催>

パソコンやタブレット等の基本的な操作に慣れ親しんでいただき、機器やデバイスに対する抵抗感を払拭します。また、健康意識の醸成を目的に認知機能やフレイル問診チェックを活用し、高齢者の皆さまに健康状態の現状把握を行います。各賛同企業と連携した体験イベント等の開催によるコミュニケーションの活性化を通じて、より多くの利用者の皆さまにeスポーツに対する興味・関心を持っていただける機会を創出します。

② 楽しむくさまざまなシチュエーションにおける日常的なeスポーツ体験>

施設内やご自宅にeスポーツ環境を常設し、様々なゲームコンテンツを自由に楽しんでいただける環境を提供します。施設内外の利用者やご家族とのオンライン対戦を通じて、より一層eスポーツを習熟できる機会を創出し、更なるコミュニケーションの活性化に貢献します。また、eスポーツの心身に与えるポジティブな影響に関する仮説の設定に向けて、ウェアラブル端末や睡眠マットセンサーを使用したバイタルデータの計測を行います。

③ 活かすく実証に向けた取り組みの方向性>

前項②の取り組みにより、認知機能やフレイル問診チェックとフィードバックを通じて得た結果をもとに、eスポーツが心身に与えるポジティブな影響に関する仮説を設定し、今後の取り組みに有効なゲームタイトルの選定やバイタルデータ計測方法の改善等、実証に向けて具現化を進めていく予定です。

高齢者のフレイル予防等の健康意識の醸成を図るとともに、将来的には①②③の実証実施結果を基にした、シニアサービス事業者さま向けの新たなサービスの開発をめざしていきます。

(5) 実証事業におけるフォーメーションについて（順不同）

① NTT西日本

クラウドゲーミングエッジの活用、バイタルデータ収集

② 神戸市

実証事業フィールド提供・各種支援

③ 株式会社PAC k a g e

eスポーツにおけるノウハウの活用（学生によるイベント支援）

④ 合同会社I S R パーソネル（賛同企業）

シニア向けeスポーツノウハウの提供

⑤ NGM株式会社（賛同企業）

eスポーツにおけるノウハウの活用（イベント運営サポート）

⑥ 帝人株式会社（賛同企業）

認知機能やフレイル問診チェックの活用

⑦ パラマウントベッド株式会社（賛同企業）

睡眠マットセンサー・レポートの活用

⑧ 神戸大学 ※連携調整中

学術的知見・ノウハウの活用

(6) クラウドゲーミングエッジについて

高価なゲーミングパソコンを必要とせず、既存の安価なパソコンやタブレット端末から遠隔のGPU サ

ーバーに接続することにより気軽に低遅延でゲームをプレイできる技術を活用します。本ゲーミングエッジ内に搭載されたゲームを利用していただくことで、利用ログの収集を行い、反応速度の遅れ等を検知します。

3. 実証事業期間における協力事業者へのサポートについて

今回の実証事業においては、協力事業者に対するサポートツールとしてNTTグループ公式ビジネスチャット「e l g a n a」*を活用いたします。企業向けのセキュリティを備えた本ツールの利用を通じて、スピーディーにかつスムーズにコミュニケーションを図ることにより、協力事業者の円滑的な実証事業運営をサポートいたします。

※「e l g a n a」は、(株)エヌ・ティ・ティ ネオメイトが提供するサービスです。

4. 新たな賛同企業のご紹介について

(1) NGM株式会社

NGM (N a t i o n a l G a m i n g M a n a g e m e n t) は、関西を拠点とするeスポーツの総合企画・運営組織です。eスポーツに関連する各種大会主催、イベント企画、コミュニティ形成など、あらゆる視点・角度から事業を展開し、業界の発展に寄与してまいります。

(2) 帝人株式会社

帝人グループは、1918年に日本初のレーヨンメーカーとして発足し、100年以上にわたり、絶え間なく企業変革を続けてきました。そして、現在は「マテリアル」「ヘルスケア」「IT」という3つの異なる領域で事業を展開するユニークな企業体として、「環境価値」「安心・安全・防災」「少子高齢化・健康志向」の3つのソリューションで、持続可能な社会の実現に貢献していこうとしています。

(3) パラマウントベッド株式会社

パラマウントベッドは「a s h u m a n , f o r h u m a n (人として、人のために)」の企業スローガンのもと、どなたにも使いやすい製品やサービスの提供に努めております。お客さまからの評価と信頼に支えられ、日本国内で高いシェアを得るとともに海外への納入実績は100カ国以上となりました。現在、医療の現場で培った独自の技術と最新の睡眠研究を基に、よりクオリティの高い睡眠環境の実現をめざしております。

※ NTT西日本における取り組みの詳細については、別紙をご参照ください。

※ ニュースリリースに記載している情報は、発表日時点のものです。現時点では、発表日時点での情報と異なる場合がありますので、あらかじめご了承くださいとともに、ご注意をお願いいたします。

記者資料提供 (2020年12月3日)

別紙

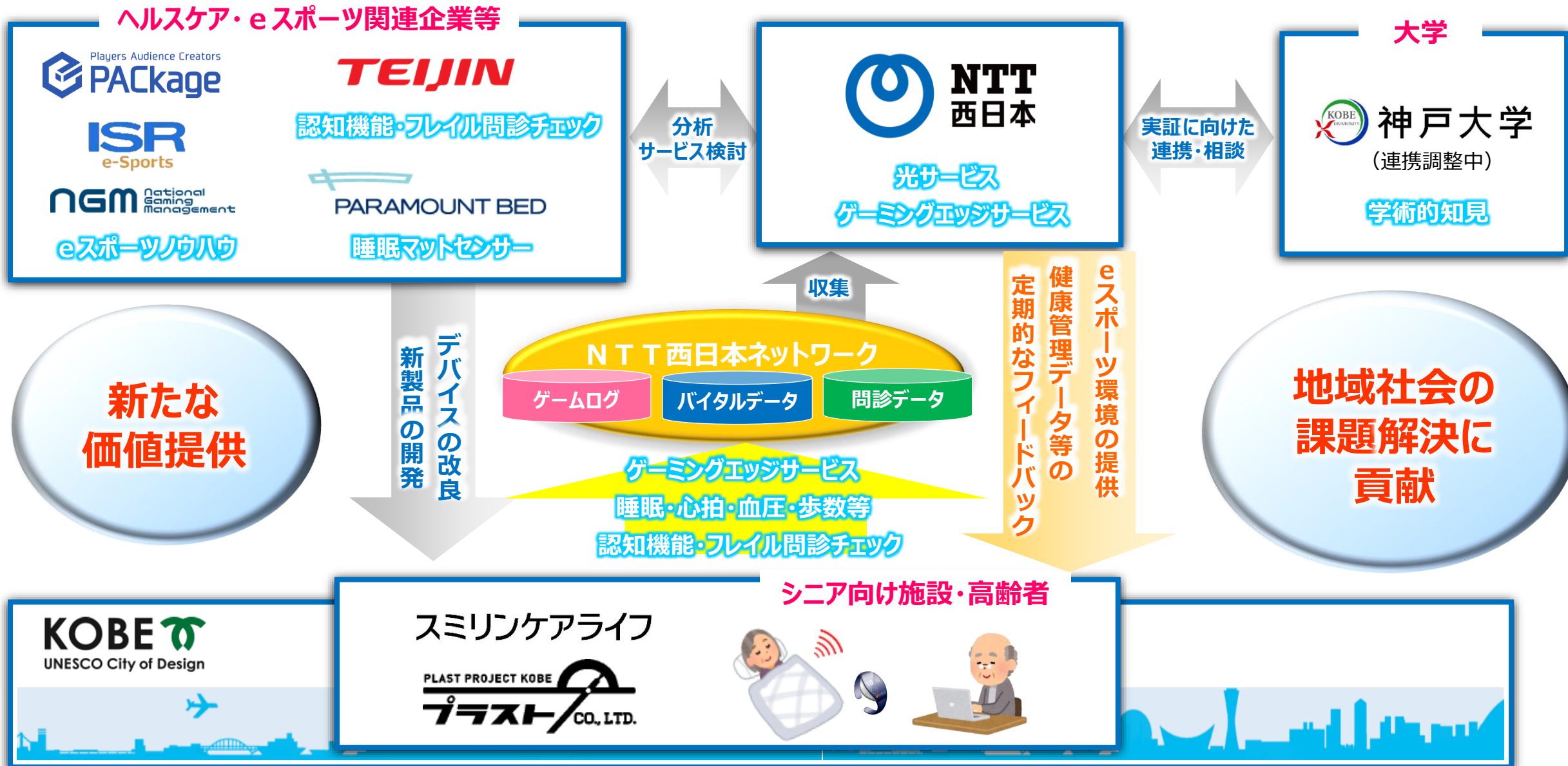
コミュニケーション活性化と健康増進をめざした
高齢者向けeスポーツ実証事業をスタート！

KOBE 
UNESCO City of Design

 **NTT**
西日本

 Players Audience Creators
PACkage


実証事業のフォーメーション



協力事業者紹介



協力事業者の公募を経て、**2事業者3形態**で実証事業を実施

企業名	スミリンケアライフ スミリンケアライフ株式会社	 株式会社 P L A S T	
運営形態	①有料老人ホーム・ サービス付高齢者向け住宅	②デイサービス・ 予防リハビリ施設	③訪問看護
施設名	・エレガノー西宮 他 ドマーニ神戸、エレガノー摩耶、 エレガノー甲南から選定中	・リハビリモンスター神戸 ・プラスト新長田	・プラスト訪問看護ステーション
利用者数	約750名	約500名	約100名
eスポーツ 体験イメージ	施設内共有スペース 施設内の自宅	施設内プログラム	利用者の自宅

スケジュール



eスポーツ体験時の環境



高齢者に優しい
eスポーツ環境を提供

介護施設等



一般パソコン
タブレット
コントローラー

一部ゲームについては、
『クラウドゲーミングエッジ技術』を活用することで
安価なパソコンやタブレット※で簡単にeスポーツ体験

その他、ゲーミングエッジに接続しないゲームも用意しています。

NTT西日本
ネットワーク

G-cluster



GPUサーバー

演算、処理、画面転送

インターネット



ゲームサーバー

マッチングサーバー
対戦サーバー等

※OSについてはWindowsのみに対応

ゲームタイトル

HOP



操作性と親しみやすさを重視

ボードゲーム

銀星囲碁 ハイブリッドモンテカルロ



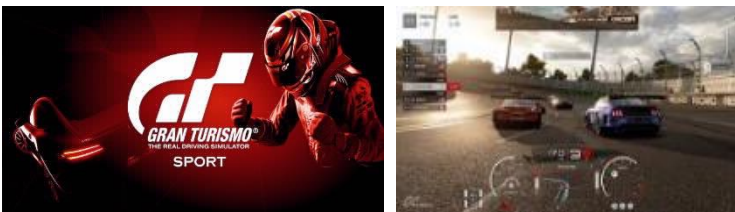
銀星将棋 風雲龍虎雷伝



© SilverStarJapan

リアルドライビングシミュレーター

グランツーリスモSPORT (ゲーミングエッジ非搭載)



© 2019 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.

STEP



簡易な操作で eスポーツ入門

ストリートファイトゲーム

ANARCUTE



© 2016 Anarteam

横スクロールシューティングゲーム

R-TYPE LEO



©R-Type Leo is under licence from Irem Software Engineering Inc.

JUMP



本格的なゲームへチャレンジ

落ちものパズルゲーム、格闘ゲーム、
ファーストパーソン・シューティングゲーム (FPS)

等

簡単なゲームから本格的な
ゲームタイトルまで、

ご自身のスタイルに合わせて
eスポーツを体験

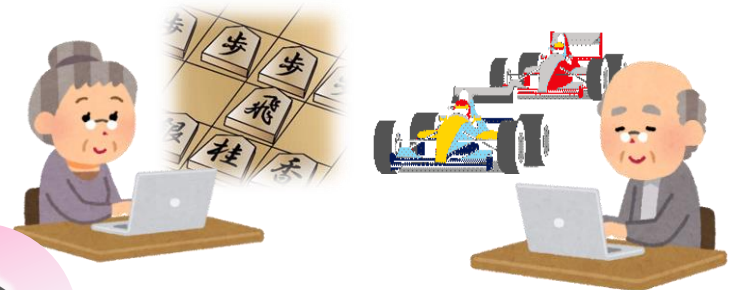
体験イベント等の開催により、**パソコンやタブレットの操作に慣れ親しむ!**

ISR e-Sports利用者
による**体験談セミナー**



ゲーミングデバイスへの抵抗感払拭
コミュニケーション機会の創出
eスポーツへの関心度向上

介護レクリエーションと
しての**イベント開催**



デバイスへの抵抗感払拭に
向けた**スマホ・タブレット教室**



PACKage社員による
サポート（学生交流）

NGMによるイベント
運営サポート

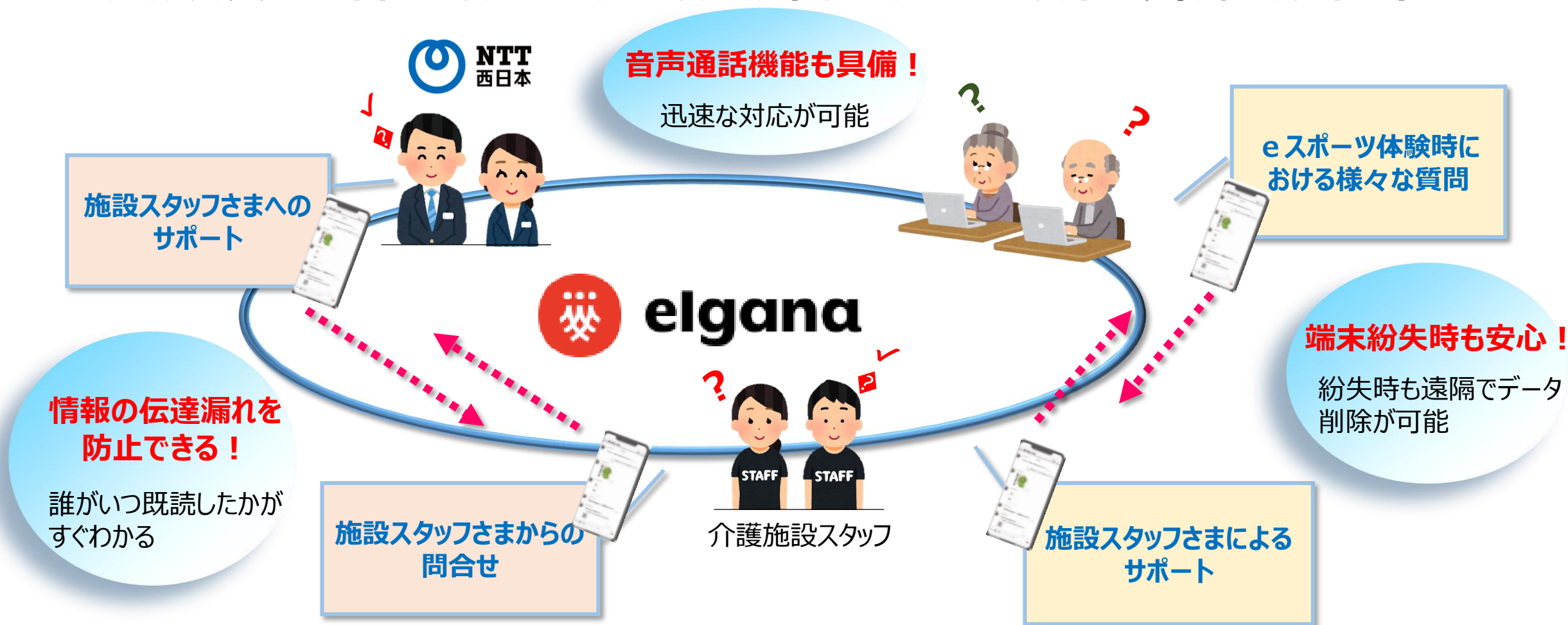


NTT西日本スタッフによる
elganaを活用したスタッフサポート

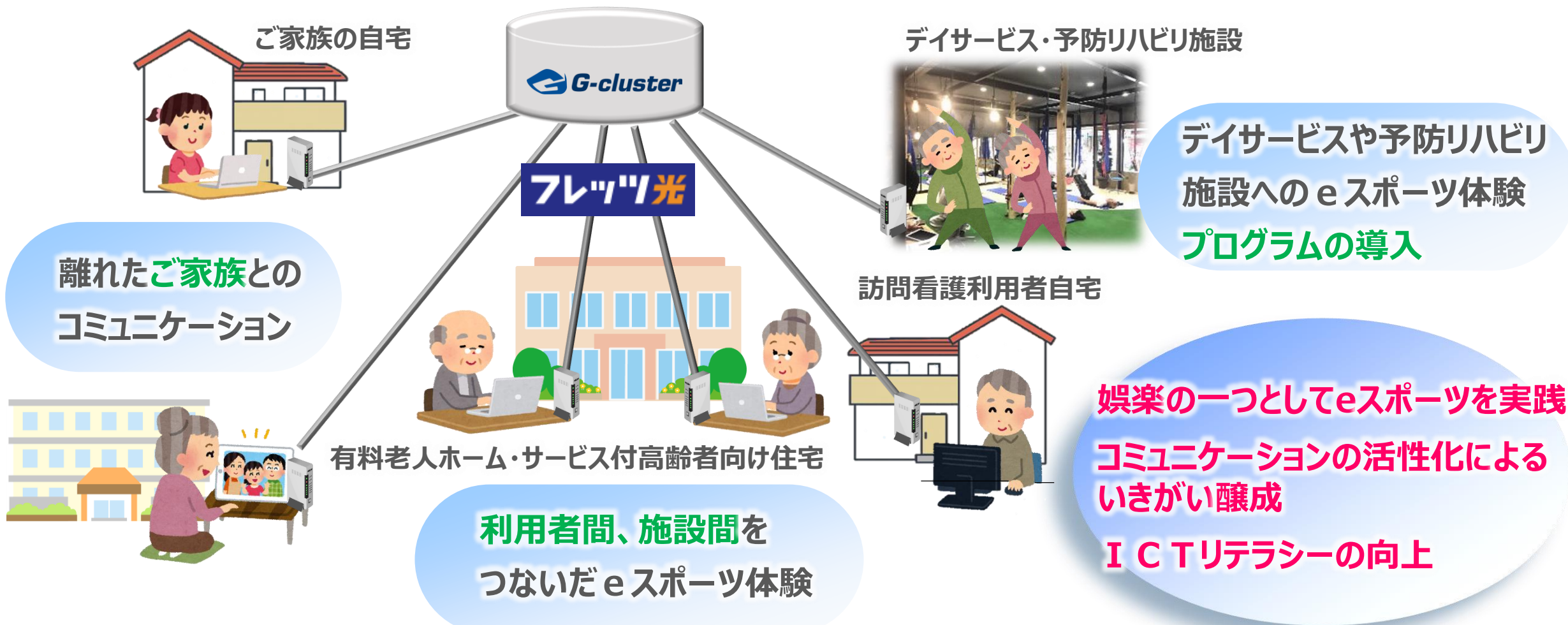
実証事業期間中のeスポーツ体験サポート



NTTグループの公式ビジネスチャット『**elgana(エルガナ)**』を活用して、
施設スタッフの皆さま、入居者さま、施設利用者さまのeスポーツ体験をサポート



さまざまなシチュエーションにおいて、日常的にeスポーツを楽しむ！



「フレイルの原因と構成要素」に対応した各種バイタルデータ等の収集

心身に与えるポジティブな影響に関する**仮説の設定**に向け、
バイタルデータ等を計測し、**ご利用者へ定期的にフィードバック**

睡眠マットセンサー

- ・睡眠時の心拍数
- ・呼吸体動



ウェアラブルデバイス

- ・運動量（歩数）
- ・行動範囲（外出しているか）
- ・心拍数、体温、発汗（プレイ時）



フレイル問診チェック

- ・「カラダの調子、ココロの調子、運動習慣、食慣習・口腔、ソーシャルアクティビティ」に関する問診
- ※鹿児島大学監修



キックログ

TEIJIN

保健師面談

認知機能チェック・各種バイタルを用いた
ケアマネージャーや保健師面談



身体的

ADL低下
生活機能障害

精神・心理的

社会的

フレイルの原因と構成要素

認知機能チェック

- ・「記憶力、空間認識力、計画力」などの計測



scene③ 活かす に向けて



scene②において把握した効果を分析し、
コミュニケーションの活性化や健康増進への可能性検証に活かす！

さまざまなシチュエーション
でのeスポーツ体験

睡眠・バイタルデータ
の計測結果



認知機能・フレイル問診
チェック結果



**コミュニケーション活性化や健康
増進への影響把握**

**今後の検証に有効なゲームタイトル・
バイタルデータ計測方法の確認**

2021年度～

scene②までの**効果の確認**を踏まえ、**ゲームタイトル追加や最適な検証環境を検討するとともに、**
心身に与える**ポジティブな影響に関する仮説の設定**を行い、**フレイル予防等への可能性実証**に向け
取り組みを**具現化**