

【別紙】実証実験の概要

●実証実験の目的

高齢者の方が継続的にeスポーツに触れることによるフレイル予防(認知機能低下予防・社会参加への促進・筋力低下予防)及び健康維持の効果証明、及びデジタル機器活用による生活の質向上を目指し、産官学で各種検討を行うことを目的とします。

●実証実験参加メンバー

東北福祉大学・仙台市・一般社団法人仙台eスポーツ協会・東日本電信電話株式会社

●主となる会場

仙台市台原老人福祉センター

eスポーツ実証実験イメージ

フレイル予防のデータ取得/分析のため、初回・中間・最終会に各種テスト+体力測定を実施。また、アンケートにより定性的な効果も把握します。

初回
テスト
体力測定

eスポーツ
体験
(3回)

中間
テスト
体力測定

eスポーツ
体験
(4回)

最終
テスト
体力測定

テスト/体力測定(全3回)



eスポーツ体験(全7回)



デジタルデバイス解消施策イメージ

実証実験参加者並びに不特定多数の来館者に対し、ゲーム体験やスマートフォン活用法の紹介などを行います。



デジタル機器体験(毎回)

アンケート



取得したデータを分析し、eスポーツのフレイル予防効果を検証
高齢者のデジタルデバイス解消に向けた課題を把握し、解決策を検討