

(区長答弁)

1 介護現場におけるDX化について

(1) ケアプランデータ連携システムの導入推進について

本システムは、国が「介護テクノロジー導入支援事業」の一環として導入を進めているもので、ご指摘のとおり、介護職員の事務負担の軽減に繋がるものと認識しています。

区では、高齢者福祉・介護情報共有サイト「ケア倶楽部」を活用し、各事業者に対し周知しているほか、「介護保険事業者連絡会」においても説明会を開催しています。

また、都の「介護職場サポートセンターTOKYO」では、申請の受付や導入までの相談を受けており、事業者から問い合わせがあった場合には、この窓口をご案内しています。

今後、本システムをさらに広く周知するとともに、都和連携した導入支援やフォローアップに努めていきます。

このシステムの導入等に係る費用の区独自補助を行うことについては、国や都の今後の動向を注視するとともに、他自治体の事業効果も検証し、その必要性を検討していきます。

(2) eスポーツの活用について

まず、高齢者福祉施策としてeスポーツを活用したプログラムの構築についてです。

ご案内のように、区内や他の自治体においても、フレイルや認知症の予防、さらには孤独・孤立解消や生きがい対策としてeスポーツに取り組んでいる事例があることは認識しています。

また、区の事業では、「INSOMNIA(インソムニア)」、iU、区の三者の公民学連携による、子ども向けのeスポーツ体験イベントを実施しているほか、「立花ゆうゆう館」と「いきいきプラザ」では、高齢者向けのeスポーツ体験会を定期的に開催しています。

次に、eスポーツ活用の効果及び可能性についてです。

高齢者向けのeスポーツ体験会の参加者からは、「気軽に参加でき、競い合えるので、楽しい」、「想像以上に身体を使うので、良い運動になった」などの声が寄せられており、高齢者の健康促進、フレイル予防や、孤独・孤立の解消に一定の効果があるものと考えています。

今後の導入促進にあたっては、参加者の属性に合わせたゲームコンテンツの選定や、運営体制の確保などの課題があることから、引き続き、他自治体の事例を参考にしながら、地域資源を活用した公民学連携の取組を含め、eスポーツの活用について検討していきます。

**\*本要旨は聞き取りによるもので公式なものではありません。**