

# 埼玉県のeスポーツの取組について

## 1 eスポーツとは

「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称 (出典 (一社)日本eスポーツ連合)

## 2 eスポーツを取り巻く現状

### (1) 競技人口や認知度、関連市場の増加、拡大

- ・世界市場14億ドル(2022)、日本市場130億円(2023) (出典 榊角川アスキー総合研究所、(一社)日本eスポーツ連合)
- ・FORTNITE 5.0億人(2023)、サッカー 2.6億人(2022) (出典 ロイター社、ナショナルジオグラフィック社)

### (2) 課題解決の手段として活用

大会名等	主な目的
・ I O C オリンピック e スポーツシリーズ	若者の呼び込み、リアルスポーツの参加促進
・ アジア競技大会 (2022年杭州、2026年名古屋)	産業振興
・ 国民体育大会文化プログラム	大会機運盛り上げ、開催自体文化の発信
・ 自治体主催イベント 都道府県 東京、茨城、群馬、栃木、京都 市町村 横須賀、泉佐野、福岡 等	まちづくり、産業振興、健康増進、共生社会

# 埼玉県のeスポーツの取組について

## 3 令和4年度の取組

熊谷ラグビー場 大型ビジョンを活用したeスポーツ大会の開催

### (1) eSports DREAM CHALLENGE

- ・埼玉パナソニックワイルドナイツ選手、プロeスポーツプレイヤーがeスポーツで対決
- ・ワイルドナイツ選手と一般公募キッズとの交流会も実施

### (2) TEKKEN7 SPECIAL TOURNAMENT

- ・プロeスポーツプレイヤー6名が1Dayトーナメントで激突



インターネット観戦延べ約24,000名  
(瞬間最大同時観戦者数2,000名)

## 4 今後の取組

eスポーツの普及・裾野拡大に向け、その地域活性化など多彩な可能性を実証するため、2つのイベントを開催

### (1) 普及イベント

- ア 対象：誰もが参加可能（参加無料）
- イ 内容：プロ選手エキシビジョンマッチ、ビギナー向け体験会、プロ選手との交流会 等

### (2) トレーニングキャンプ

- ア 対象：高校生（公募25名程）
- イ 内容：プロチームによる指導（操作技術、戦術等）、メンタル、食事等指導、学校関係者・県内企業の見学受入れ 等



企業版ふるさと納税を活用  
(寄附額 1,000万円)