

eスポーツについて

令和5年2月

1 障害者のeスポーツに関する本県の考え

- eスポーツは、ビデオゲーム（オンラインゲーム）をスポーツ競技にまで高めたもの。個人又はチームとして対戦を行う。競技大会等も開催され、プロとして活動するプレイヤーもいる。
- 障害者支援という視点から見ると、eスポーツは、障害のある方が障害のハンディキャップに負けず自らの能力を発揮して活躍できるチャンスがあり、障害のある方もない方も同様に社会参加ができる、そういった社会の促進につながるものと期待できる。
- さらに、eスポーツは、障害のある人もない人も同じ舞台上で競い合えることから、障害者の社会参加の促進につながるものとして期待できる。
- なお、県では、第6期障害者支援計画を変更し、eスポーツに関する施策を盛り込むことを検討したが、委員の皆様から賛否両論の御意見をいただいたため、第6期計画の変更は行わず、今後第7期計画への掲載の是非について慎重に検討を進めていく。

2 本県のeスポーツに関する計画の現状

- (1) 埼玉県5か年計画（県最上位計画／R4～R8） 別紙1

施策35「スポーツの振興」

主な取組として「eスポーツも含めた多彩なスポーツ大会、イベントの誘致・開催」が盛り込まれた。

- (2) 埼玉県スポーツ推進計画（案）（R5～R9） 別紙2

令和4年10月1日～31日の期間に、計画（案）に対する県民コメント募集を実施。

施策2 スポーツを楽しむことができる多様な機会の創出

(2) 多彩なスポーツ大会、イベントの誘致・開催

取組の方向性

- ・ 年齢、性別、障害の有無等に関係なく、誰もがスポーツを楽しめるよう、多彩なスポーツイベントを開催します。
- ・ eスポーツやアーバンスポーツ等の新しいスポーツに触れる機会の創出やトップレベル、大規模スポーツ大会等の誘致・開催を推進します。

3 本県のeスポーツに関する施策

○「埼玉県スポーツフェスティバル2022in熊谷 eスポーツ大会」の開催 別紙3

- ・ 昨年9月、熊谷ラグビー場で開催。
- ・ プロeスポーツ選手によるエキシビジョンマッチの他、県民も参加できる対戦による交流会等を開催。
- ・ 障害のある人も参加可能。

4 他県における障害者eスポーツの取組

群馬県：産業経済部戦略セールス局 eスポーツ・新コンテンツ創出課

○障害者eスポーツも含め、積極的にeスポーツを促進

令和4年度 障害者eスポーツ体験会

https://www.pref.gunma.jp/01/cr01_00093.html

令和3年度 障害者eスポーツ体験会

https://www.pref.gunma.jp/01/cr01_00064.html

徳島県：未来創生文化部ダイバーシティ推進課

○「全国障がい者施設等対抗「ふよふよ選手権」Tokushima」を開催

<https://www.pref.tokushima.lg.jp/ippannokata/kyoiku/bunka/5043410/>

愛媛県：観光スポーツ文化部地域スポーツ課

○eスポーツを、障害者に重点を置いて推進

<https://www.pref.ehime.jp/h14100/esportscharenge.html>

《参考》 障害者施策推進協議会におけるこれまでの意見

【令和3年度】

ワーキングチームにおける主な意見

- eスポーツを普及していくことは、障害のある人の社会参加の場や障害の有無を超えた交流の場になる。
- 障害者にとっては問題があるため障害者に対するeスポーツを推進しませんという答えを出したとき、あまり良くないのではないか。
- eスポーツは、障害の有無に関わらず、みんなが参加できるものである。
- 障害の有無に関係なくeスポーツを推進する方向でよいのではないか。障害者の特別枠を作る必要はないと思う。
- eスポーツをするための環境整備を考えると、金銭面で参加できない人もいる。環境整備の面で、どのような支援をするのが課題になる。
- 障害者に限った話ではないが、ゲーム依存、課金管理などが課題になる。
- eスポーツのマイナス面は、障害の有無を問わない問題である。「障害者だからマイナスになる」ということではない。
- eスポーツのリテラシー（ゲームに取り組む時間、課金管理など）をどのように高めていくかが大事。リテラシーが乏しい中で推進していくことはリスクが伴う。
- ゲーム依存については、障害者に限らない話であるが、並行してケアについて進めていく必要がある。
- 社会参加といった面では、ゲームを通して社会参加ができるのではないかと思う。リスクもあると思うが、ゲームを通じて世界が広がることについて盛り込めば良いのではないか。

施策推進協議会における主な意見

- eスポーツには課金やゲーム依存などの問題がある。発達障害のある人は、特に対応が難しく、トラブルにあったときに埼玉県としてどう責任をとるのか。慎重に取り組むべきである。
- eスポーツは、家族や支援者等が側にいるから安全に楽しめるのであって、一人暮らしをする精神障害者には弊害の方が多いのではないか。障害年金だけで生活している人が多いため、お金の問題にコントロールがどこまで効くか慎重に考えるべきではないか。
- 埼玉県5か年計画にeスポーツが入ったからといって、障害者支援計画に入れますよということにはならないと思う。配慮する部分をどうするか、引き続き協議会で確認していくこととする。

【令和4年度】

第1回ワーキングチームにおける主な意見

- 障害者が、得意分野として伸ばしていけたり、自信を持てる部分になれば良いと思う。
- eスポーツを体験してみる機会があれば体験してみたいと思うが、現時点では理解が追い付いていない状況。
- わざわざ障害者支援計画に盛り込む必要があるのか。障害者にeスポーツを紹介するぐらいで良いのではないか。
- 実際に体験してみるなど、もっと色々な情報が必要。判断が追い付かない部分があるため、県として大会の場を設ける等を考えていくべきではないか。
- ある程度範囲を限定したものを県で推進して、いろいろな人がチャレンジするという形で始めみるのが良いのではないか。

第2回ワーキングチームにおける主な意見

- 県の協議会の中で議論し、心配される点があるため計画に載せるのは止めましょうという結論にする場合は、エビデンスが必要になると思う。エビデンスなしにネガティブな結論を出す際、その意見は主観であり、偏見だと批判を受ける可能性がある。今後はネガティブな意見を出す方には、エビデンスを示していただく必要があると考える。

施策推進協議会における主な意見

- 発達障害のある人にとっては、時間やお金の使い方が苦手である。eスポーツのやりすぎによるデメリットが大きい。
- 他の都道府県では、障害者のeスポーツを推進しているところもあると聞いている。その結果・効果などを踏まえて検討できるとよいのではないか。プログラム内容やセキュリティ面の工夫事例等があれば提供してほしい。
- 社会参加の側面で考えればパラスポーツも社会参加の機会の1つ。パラスポーツと一緒に進めるのであれば分かるが、わざわざeスポーツだけ推進する意味が良く分からない。
- eスポーツがどのような社会参加につながっていくのかが良く分からない。
- eスポーツに関する情報、好事例の情報が必要。過疎地域の高齢者がeスポーツをしている事例を見て悪いことばかりではないと思った。障害者がeスポーツに取り組むことについては、環境や障害特性の点で可能なのか懸念があり、それらをカバーできる何かがあれば推進してもよいのではと思う。
- eスポーツだけを取り上げるのではなく、パラスポーツの1つとしてeスポーツもあるという位置付けであれば、すっきり整理できるではと感じた。
- eスポーツをするにはお金がかかる。障害のある人の所得を補償しない限りeスポーツ

はできないのではないか。国が障害年金を下げる方針がある中でeスポーツを推進してもという疑問がある。国の障害者施策が貧困の状態であることや障害者の実態を考えた上でeスポーツの推進は検討すべきではないか。

- eスポーツでなくても、パラスポーツもお金はかかる。パラスポーツでは所得補償の話は生じず、eスポーツでは生じるのは論理的な一貫性がないように思う。補償がないから推進しないという議論は幅が狭くなっていくのではと思う。



施策 35

スポーツの振興

担当部局

県民生活部、福祉部、県土整備部、都市整備部

施策内容

スポーツは人々に「楽しさ」、「喜び」をもたらし、人生をより豊かにするとともに、健康長寿の実現や地域の活性化など社会の活力を生み出す力を持っています。

県民誰もがスポーツを様々な形で楽しむことができる機会を増やすため、多彩なスポーツ大会やイベントを誘致・開催するとともに、スポーツ環境の充実を図ります。

また、国際的なスポーツイベントを通じて高まっているスポーツへの関心を更に高めるため、全国や世界で活躍できる人材の育成を支援します。

さらに、スポーツの人と人をつなぐ力などを活用し、社会的課題の解決に取り組みます。



親子で楽しむスポーツ大会



ウォーキング教室

主な取組

- 子供から高齢者まで誰もが気軽にスポーツに親しめる機会と場の充実（施策25にも記載）
- 屋内50m水泳場及びスポーツ科学拠点施設の設置検討・推進
- 東京2020オリンピック・パラリンピックを契機としたパラスポーツの普及・振興
- オリンピックなど国際大会で活躍できる次世代トップアスリートの育成・支援
- eスポーツ*も含めた多彩なスポーツ大会、イベントの誘致・開催
- スポーツを通じた社会的課題解決の推進
- スポーツ・レクリエーションの場となる県営公園の整備

施策指標

週に1回以上スポーツをする成年の県民の割合

県民生活部

57.1% (令和2年度) ▶ 65.0% (令和8年度)

指標の説明

県政世論調査で「週に1回以上スポーツをする」と回答した成年の県民の割合。

スポーツを振興する取組の成果を示す数値であることから、この指標を選定。

目標の根拠

国の「スポーツ基本計画」において、成年の週1回以上のスポーツ実施率が65%程度となることを目指していることを踏まえ、目標値を設定。

*eスポーツ：エレクトロニック・スポーツ (Electronic Sports) の略。コンピュータゲーム (ビデオゲーム) をスポーツ競技として捉える際の名称。



埼玉県スポーツ推進計画（案）

（令和5年度～令和9年度）

～県民の皆様の御意見をお寄せください～

「埼玉県スポーツ推進計画」（案）に対する御意見をお待ちしております。

【意見募集期間】 令和4年10月 1日（土）～10月31日（月）

【提出期限】 令和4年10月31日（月）当日消印有効

【意見の提出方法】 巻末の意見提出用の様式の内容を、以下の①～③のいずれかの方法によりお送りください。

① メール a6940-03@pref.saitama.lg.jp メールの件名を「スポーツ推進計画案への意見」としてください。

② 郵送 〒330-9301（住所は省略できます） 埼玉県スポーツ振興課スポーツ連携・企画担当あて

③ FAX 048-830-4967

【留意事項】

- ・ 個人の場合は、御住所（県外在住の場合は県内通勤・通学先市町村名）、お名前を明記してください。
- ・ 法人、その他の団体で御提出いただく場合は、主たる事務所の所在地、名称、代表者の氏名を明記してください。
- ・ 電話などによる口頭での御意見についてはお受けできません。

● 県民の皆様の御意見をいただき、県議会の議決を経て計画を策定します。

● いただいた御意見の概要と、それに対する県の考え方を公表します。

● 計画案は県のホームページでもご覧いただくことができます。<https://www.pref.saitama.lg.jp/a0312/suisinkaigi/spr5.html>

彩の国  埼玉県

施策2 スポーツを楽しむことができる多様な機会の創出

(1) 身近で気軽にスポーツに親しめる機会の充実

取組の方向性

- ・ 県民誰もが自分の興味や体力に応じて参加できるスポーツイベントの開催、支援を行い、スポーツを楽しむことができる多様な機会を創出します。
- ・ 「する」「みる」「ささえる」スポーツの楽しさや喜びを実感できる取組の普及を図り、県民誰もがスポーツに親しむ、参画できる機会の創出・気運の醸成を図ります。

具体的な事業

① 多様なスポーツ体験の機会の提供

- ・ 県民総合スポーツ大会の開催など、県民が気軽に多様なスポーツの体験ができる機会を提供します。
- ・ プロ・トップスポーツチームと連携し、親子教室、レベルアップ教室、公式戦の裏方体験、スタジアムツアーなど、スポーツに親しみ、プロ・トップスポーツチームを身近に感じる機会等を提供します。(再掲)

② 大規模スポーツ大会の実施

- ・ 秩父宮杯埼玉県自転車道路競走大会や埼玉県駅伝競走大会等、広範囲な地域を会場としたスポーツ大会を開催します。
- ・ 安全計画の確認や後援などを通じて、スポーツ団体、企業等が開催する大規模スポーツ大会を支援します。

ター（JISS）とナショナルトレーニングセンター（NTC）が持つスポーツ医・科学、情報等による研究、支援及び高度な科学的トレーニング環境を提供し、国内外のハイパフォーマンススポーツの強化に貢献している。

参考 URL <https://www.jpnsport.go.jp/hpsc/tabid/1100/Default.aspx>

③ 「県民スポーツの日」関連事業の推進

- ・ 広く県民のスポーツ参加を促すため、市町村やスポーツ団体と連携し、「県民スポーツの日（毎年6月の第1日曜日）」に関する事業の実施と周知に努めます。

④ 市町村と連携したスポーツ推進

- ・ 市町村と連携し、スポーツ活動の推進やスポーツイベントを実施します。
- ・ 市町村スポーツ主管課長会議等をとおし、地域のスポーツに関する課題を共有し、解決につながる事例等の情報共有を図ります。

⑤ スポーツ団体、大学、民間企業等と連携したスポーツ機会の創出

- ・ 民間企業等からの協賛やプロ・トップスポーツチームの協力を得て、県民に人気のスポーツ体験、プロ・トップスポーツチームによるスポーツ教室等、県民がスポーツに親しむことができる機会を提供します。
- ・ 大学と連携し、学生によるスポーツボランティアや事業実施のためのアシスタントなどを活用し、円滑なスポーツイベントの開催に取り組みます。

⑥ 健康マイレージ制度³⁹の推進

- ・ 県民誰もが楽しくウォーキングを続けることのできる「埼玉県コバトン健康マイレージ」について、事業効果の検証結果を踏まえた制度の推進を図ります。

⑦ スポーツの「する」分野におけるDX（再掲）

- ・ 民間事業者が行うVRやAR等のデジタル技術を活用したトレーニングなど新たなスポーツの楽しみ方を提供する取組を支援し、広く情報を発信します。
- ・ 企業やプロ・トップスポーツチームと連携し、リモートでスポーツを楽しむことができる新たな機会の創出について検討します。

³⁹ 県民へ健康づくりを促す仕組みで、健診受診や毎日の歩数等に応じてポイント（マイレージ）を貯め、貯まったポイントによって賞品が当たる抽選に参加することができる。

(2) 多彩なスポーツ大会、イベントの誘致・開催

取組の方向性

- ・ 年齢、性別、障害の有無等に関係なく、誰もがスポーツを楽しめるよう、多彩なスポーツイベント等を開催します。
- ・ eスポーツやアーバンスポーツ等の新しいスポーツに触れる機会の創出やトップレベル、大規模スポーツ大会等の誘致・開催を推進します。

具体的な事業

① トップレベルの競技会や大規模スポーツ大会等の招致・開催の推進

- ・ 県民がスポーツの魅力を身近に感じることができるよう、トップレベルの競技大会や大規模スポーツ大会等の誘致・開催を推進します。
- ・ 全国健康福祉祭（ねんりんピック）埼玉大会の準備を行い、令和8年度の開催を目指します。
- ・ 屋内50m水泳場の整備を見据え、国内主要大会の誘致を行います。

② eスポーツやバーチャルスポーツ、アーバンスポーツ等多彩なイベントの支援

- ・ eスポーツやバーチャルスポーツ、アーバンスポーツ等、県民の関心の高いイベントを支援します。

(3) プロ・トップスポーツチームやトップアスリートを身近に感じる機会の拡大

取組の方向性

- ・ プロ・トップスポーツチームやトップアスリートとの交流を進めることで、県民のスポーツへの興味関心を高めます。
- ・ プロ・トップスポーツチームやトップアスリートと地域スポーツ活動の連携を推進します。

具体的な事業

① プロ・トップスポーツチームとの連携（一部再掲）

- ・ プロ・トップスポーツチームによるスポーツ教室や県が企画するイベントへの選手派遣などを通して、県民とプロ・トップスポーツチームとの交流を深め、スポーツを楽しむ気運を醸成し、地域でのスポーツを振興します。（再掲）
- ・ プロ・トップスポーツチームの発信力を活用し、スポーツ等の県から県民への効果的な情報発信を行います。（再掲）
- ・ プロ・トップスポーツチームと協力し、各競技の普及、競技力の向上、部活動の地域移行等の課題に取り組みます。

② 本県ゆかりのトップアスリートとの連携

- ・ 多様な機会を活かし、講演や出前講座など本県ゆかりのトップアスリートから学ぶ機会を提供し、地域スポーツ活動の推進や人材育成等促進します。
- ・ トップアスリートの技術や経験、人間的な魅力等を生かし、ジュニア期からのアスリート育成支援に取り組みます。

1 開催日時

令和4年9月18日(日) 14:00~17:00

別紙3



2 イベント概要

(1) 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



(2) eSports DREAM CHALLENGE

- 埼玉パナソニックワイルドナイツの新妻選手、本堂選手、プロプレイヤーが『ぷよぷよeスポーツ』『太鼓の達人』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



3 参加者数等

(1) 現地観戦者数 約**170**名 (メインスタンド100名、VIPルーム40名、協賛・来賓30名)

(2) インターネット観戦者数 延べ約**24,000**名 (11/10現在) (瞬間最大同時観戦者数**2,000**名)

※youtube、twitchにて、イベント模様の生配信及びアーカイブ(録画)配信を実施

埼玉県スポーツフェスティバル2022 in 熊谷 eスポーツ大会 開催結果

4 イベントの様子

『鉄拳7』 ©Bandai Namco Entertainment Inc.
『ぷよぷよeスポーツ』 ©SEGA
『太鼓の達人』 ©Bandai Namco Entertainment Inc.

● TEKKEN7 SPECIAL TOURNAMENT



・プロeスポーツプレイヤー対戦



・実況、解説



・優勝者表彰

・配信動画リンク



<https://youtu.be/UGIXNIBRASw>

● eSports DREAM CHALLENGE



・オープニング



・ワイルドナイツ選手対戦



・プロeスポーツプレイヤー対戦



・配信動画リンク



<https://youtu.be/prM7oFxmcy8>

● 交流会等



・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と一般公募キッズとの交流

