

e スポーツについて

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

※主なゲームジャンルは、①キャラクター目線のシューティングゲーム、②リアルタイムで複数名が参加する陣取り合戦、③サッカーゲームなどスポーツ系など

※オランダの調査会社 Newzoo は、全世界の 2018 年の e スポーツの市場規模は約 9 億 6 百万ドル（約 1000 億円）であり、2020 年にはこれが 14 億ドルになると予測

(1) スポーツ界の動向

【国際】

○本年 12 月、I O C や国際競技団体の役員らが参加した「オリンピック・サミット」の声明において、e スポーツについてオリンピック種目とすることは時期尚早であり、スポーツという言葉を使うことについて更なる対話と研究が必要と表明。

※2024パリ大会組織委員会のエスタンゲ会長はeスポーツを追加種目に提案しない見通しを明らかに（本年 11 月）

○アジア競技大会では、ジャカルタ大会（2018 年）の「デモンストレーション競技」として実施。（※我が国は「日本 e スポーツ連合」（JeSU）が参加者を派遣）

【国内】

○国民体育大会では、愛媛大会（2017 年）、福井大会（2018 年）の文化プログラムとして e スポーツ大会が実施された。また、茨城大会（2019 年）の文化プログラムでは、都道府県対抗の形式での実施が予定されている。

※「文化プログラム」：開催県における国体開催の機運醸成を目的として、スポーツ文化や開催県の郷土文化等をテーマとして開催されるイベントの総称

(2) 政府の動向

○「未来投資戦略 2018」にて、クールジャパンの一環として記載

※「未来投資戦略 2018」では、「新たな成長領域として注目される e-スポーツについて、健全な発展のための適切な環境整備に取り組む。」とされている。

(3) その他

○WHO（世界保健機関）は新たな疾病分類案として「ゲーム障害」を提起。

平成 30 年度の主な政府方針（e スポーツ関係）

●経済財政運営と改革の基本方針 2018（平成 30 年 6 月 15 日閣議決定）（抄）

第 2 章 力強い経済成長の実現に向けた重点的な取組

5. 重要課題への対応

（4）分野別の対応

③ 文化芸術立国の実現

（略）

コンテンツや衣食住を含む日本固有の魅力を創造して、発信し、商品・サービスの海外展開やインバウンド消費の拡大を図るクールジャパン戦略⁹⁷を深化させ、地域プロデュース人材の育成や国内外拠点の活用などを進めるとともに、国民が適正な対価で興行・イベント等を楽しむ環境を整備する。

（略）

--

⁹⁷ e スポーツ（「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とされている）などを含む。

●未来投資戦略 2018（平成 30 年 6 月 15 日閣議決定）（抄）

第 2 具体的施策

Ⅱ. 経済構造革新への基盤づくり

[3] 海外の成長市場の取り込み

（3）新たに講ずべき具体的施策

iii) 日本の魅力をいかす施策

②クールジャパン

（略）

・新たな成長領域として注目される e-スポーツについて、健全な発展のための適切な環境整備に取り組む。

（略）

【スポーツ基本法（平成23年法律第78号） 前文】

スポーツは、世界共通の人類の文化である。

スポーツは、心身の健全な発達、健康及び体力の保持増進、精神的な充足感の獲得、自律心その他の精神の涵(かん)養等のために個人又は集団で行われる運動競技その他の身体活動であり、今日、国民が生涯にわたり心身ともに健康で文化的な生活を営む上で不可欠のものとなっている。スポーツを通じて幸福で豊かな生活を営むことは、全ての人々の権利であり、全ての国民がその自発性の下に、各々の関心、適性等に応じて、安全かつ公正な環境の下で日常的にスポーツに親しみ、スポーツを楽しみ、又はスポーツを支える活動に参画することのできる機会が確保されなければならない。

スポーツは、次代を担う青少年の体力を向上させるとともに、他者を尊重しこれと協同する精神、公正さと規律を尊ぶ態度や克己心を培い、実践的な思考力や判断力を育む等人格の形成に大きな影響を及ぼすものである。

また、スポーツは、人と人との交流及び地域と地域との交流を促進し、地域の一体感や活力を醸成するものであり、人間関係の希薄化等の問題を抱える地域社会の再生に寄与するものである。さらに、スポーツは、心身の健康の保持増進にも重要な役割を果たすものであり、健康で活力に満ちた長寿社会の実現に不可欠である。

スポーツ選手の不断の努力は、人間の可能性の極限を追求する有意義な営みであり、こうした努力に基づく国際競技大会における日本人選手の活躍は、国民に誇りと喜び、夢と感動を与え、国民のスポーツへの関心を高めるものである。これらを通じて、スポーツは、我が国社会に活力を生み出し、国民経済の発展に広く寄与するものである。また、スポーツの国際的な交流や貢献が、国際相互理解を促進し、国際平和に大きく貢献するなど、スポーツは、我が国の国際的地位の向上にも極めて重要な役割を果たすものである。

そして、地域におけるスポーツを推進する中から優れたスポーツ選手が生まれ、そのスポーツ選手が地域におけるスポーツの推進に寄与することは、スポーツに係る多様な主体の連携と協働による我が国のスポーツの発展を支える好循環をもたらすものである。

このような国民生活における多面にわたるスポーツの果たす役割の重要性に鑑み、スポーツ立国を実現することは、二十一世紀の我が国の発展のために不可欠な重要課題である。

ここに、スポーツ立国の実現を目指し、国家戦略として、スポーツに関する施策を総合的かつ計画的に推進するため、この法律を制定する。

小・中学生のテレビ・ゲーム等の視聴時間と体力との関係

☆小・中学生のテレビ・ゲーム等を長時間視聴する割合が急増（図1）。

[図1] テレビ、DVD、ゲーム機、スマートフォン、パソコン等による映像の視聴時間の推移

図1-1 小学校5年生男子

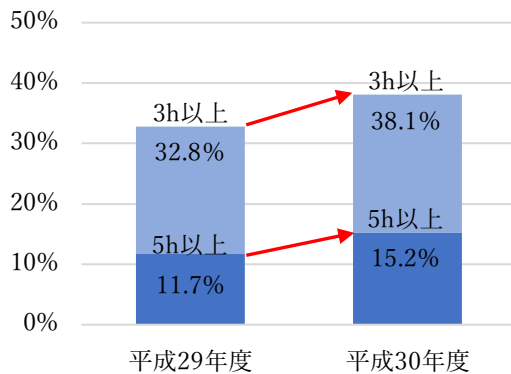
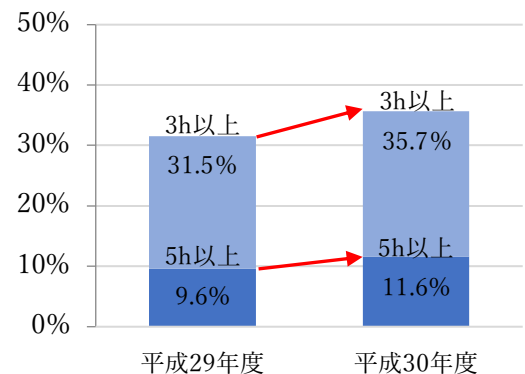


図1-2 中学校2年生男子



<男女を合わせた5時間以上の児童生徒の実数>

小学校男女 10.0万人 → 13.1万人 (+3.1万人)

中学校男女 9.4万人 → 11.0万人 (+1.6万人)

☆映像視聴時間が多いほど、体力が低い傾向（図2）。

[図2] 映像の視聴時間と体力合計点との関連

図2-1 小学校5年生男子

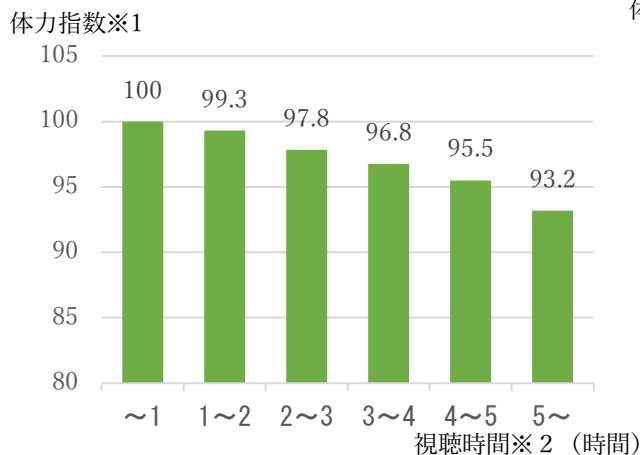
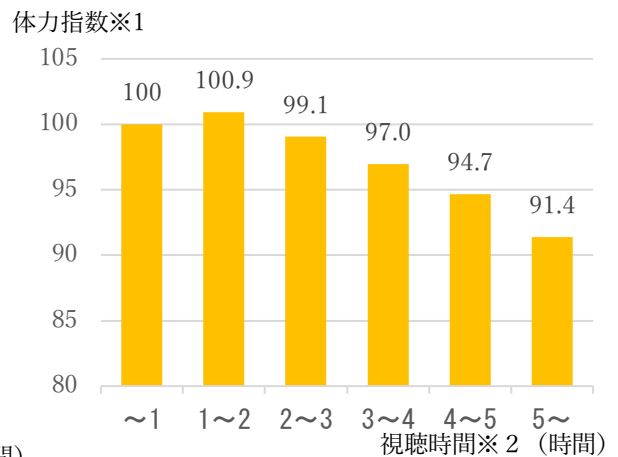


図2-2 中学校2年生男子



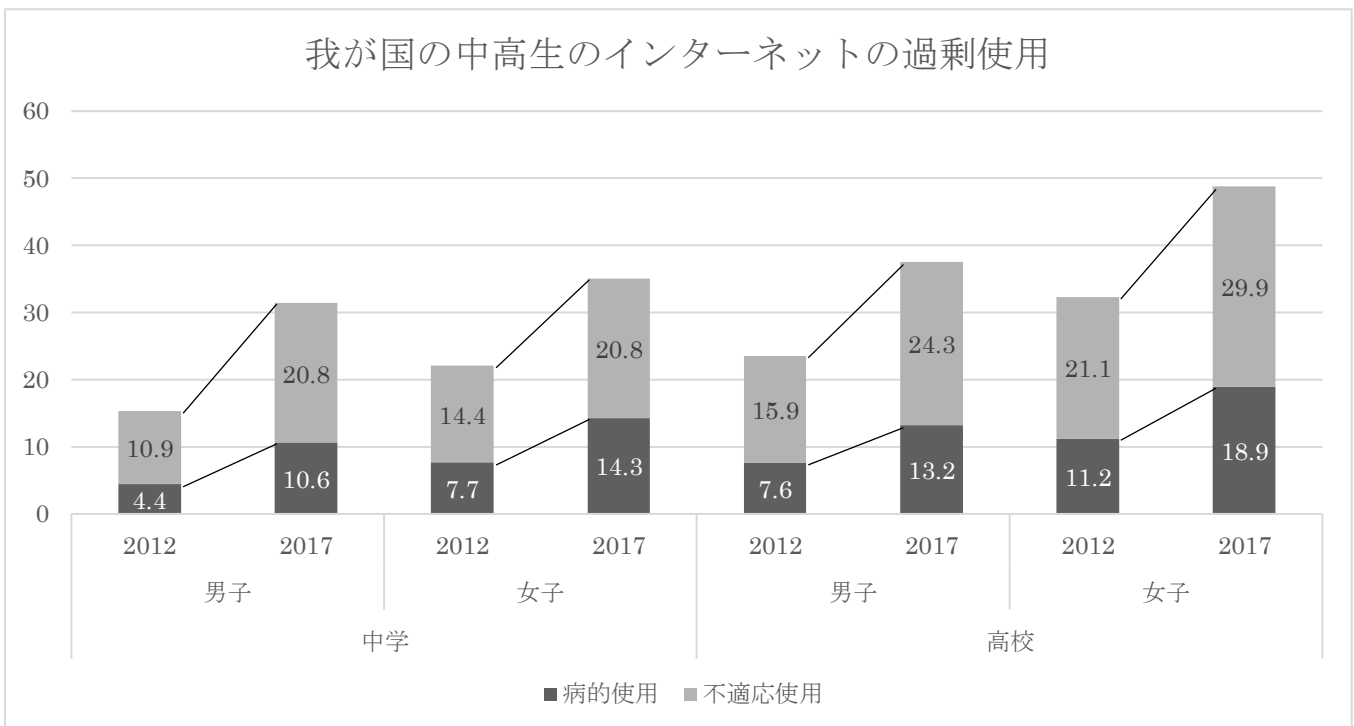
※1 体力指数とは、視聴時間が1時間未満の児童生徒の体力合計点の平均を100として換算した数値

※2 映像の視聴時間は、テレビ、DVD、ゲーム機、スマートフォン、パソコン等の画面を、平日の1日あたり見ている時間

(平成29・30年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査)

中高生のインターネット過剰使用

- 厚生労働科学研究費補助金による「飲酒や喫煙等の実態調査と生活習慣病予防のための減酒の効果的介入方法の開発に関する研究」（代表：尾崎光厚 鳥取大学教授）において、2017年12月～2018年2月、無作為に抽出した中学と高校の計184校に調査票を配布し、103校の約6万4000人の生徒から有効回答を得た。
- 当該調査によると、インターネット依存が疑われる中高生（＝以下のグラフの「病的使用」）は7人に1人（中学男子の10.6%、中学女子の14.3%、高校男子の13.2%、高校女子の18.9%）であり、全国では中高生全体約650万人のうち約93万人と推計された。前回調査した5年前に比べ、約40万人増加したことになる。



※調査では、ネット依存に関する以下の8項目の質問について、5個以上当てはまる人を「病的使用」、3～4個当てはまる人を「不適応使用」としている。

- ①インターネットに夢中になっている
- ②満足を与えるために、インターネットを使う時間をだんだん長くしていかなければならないと感じている
- ③インターネットをやめようとしたがうまくいかなかった
- ④インターネットをやめようとしたとき、落ち着かなかったり、不機嫌や落ち込み、またはイライラなどを感じた
- ⑤使いはじめに意図したよりも長い時間インターネットを接続した状態である
- ⑥大切な人間関係を台無しにした
- ⑦インターネットへの熱中のしすぎをかくすために、家族などにうそをついたことがある、
- ⑧問題から逃げるためやいやな気持ちから逃げるためにインターネットを使う

（平成29年度厚生労働科学研究費補助金循環器疾患・糖尿病等生活習慣病対策総合研究事業「飲酒や喫煙等の実態調査と生活習慣病予防のための減酒の効果的介入方法の開発に関する研究」）