

バーチャルスポーツ、eスポーツの推進にあたっての考え方（提言）

1. バーチャルスポーツ、eスポーツの可能性と影響

(1) バーチャルスポーツ、eスポーツとスポーツ振興

- バーチャルスポーツ、eスポーツへの関心は近年ますます高まっており、「する」「みる」「ささえる」「つながる」といった、スポーツとの多様な関わりを推進することへの期待も高まっている。バーチャル空間を活用して楽しめる環境は、若年層を中心に、これまでスポーツに関心の薄かった人々の関心を集め、人と人との新たなつながりを作り出すことにもつながり、また、年齢や体力に関わらず挑戦できる環境は、障害の有無等に関わらず共に活動することや、高齢者の社会参加の促進にもつながっている。
- スポーツ団体による積極的な関わりも増えているところである。バーチャルローイングなど、ネット環境に接続されたスポーツ器具等を競技力向上に活用する例は従来から見られたが、eスポーツについても、サッカークラブがeスポーツ部門を持ったり、世界野球ソフトボール連盟がe野球を4つ目の競技として認めたりするといった動きが出てきている。2024年には、一般社団法人日本eスポーツ連合（JeSU）がJOCの準加盟団体として承認され、各競技のスポーツ団体との連携を深めつつスポーツ精神の普及にあたりている。
- 開催される競技大会も充実が図られており、国内では、国民スポーツ大会の機会に「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」が毎年開催されている。国際大会としては、2026年に開催される「アジア競技大会（愛知・名古屋）」においてeスポーツが正式競技として実施予定、2027年には、IOC主催の「オリンピックeスポーツゲームズ」がサウジアラビアで開催予定である。
- こうしたバーチャルスポーツ、eスポーツの広がりや、バーチャル空間の活用が進むこれからの時代におけるスポーツの新たな可能性を切り開くものである。リアルスポーツとの関係においても、各種競技への参画を促し選手数や観客数の増加につながるという直接的な効果のみならず、リアルスポーツの更なる魅力化や捉え直しにつながり、スポーツの新たな価値を見出すことができる可能性も持っている。スポーツの新たな可能性を開いていくためには、バーチャルスポーツ、eスポーツについても積極的に議論し、効果的な活用を検討していくことが求められる。

(2) バーチャルスポーツ、eスポーツを活用した地域・経済の活性化

- JeSU発行の「日本eスポーツ白書2023」によれば、2022年の国内eスポーツ市場は前年比127%の125億円、ファン数は776万人に達している。スポーツ市場を拡大し、その収益をスポーツ環境の改善に還元し、スポーツ参画人口の拡大につなげる好循環を生み出すという、スポーツの成長産業化を目指す上で、バーチャルスポーツ、e

スポーツは大きな期待を集める分野となっている。

- 先も述べたように、バーチャル空間を活用して楽しめる環境は、若年層を中心に、これまでスポーツに関心の薄かった人々の関心を集め、人と人との新たなつながりを作り出すことにもつながり、また、年齢や体力に関わらず挑戦できる環境は、障害の有無等に関わらず共に活動することや、高齢者の社会参加の促進にもつながっている。例えば、高校生の企画によるeスポーツ大会を通じた若年層の交流促進や、障害の有無に関係なく参加できるeスポーツ体験会の実施、多世代交流と健康増進を目的としたシニア向け大会の開催等がなされているほか、バーチャルスポーツ、eスポーツを活用した観光振興や、企業間の異業種交流を目的としたイベント等も実施されている。
- こうした取組は、地域・経済の活性化への効果を示すとともに、バーチャル空間でのコミュニケーションの在り方など、身体と生活との関係を考え、新しいまちづくりの在り方等を構築するきっかけともなりうるものである。

(3) バーチャルスポーツ、eスポーツのリスク等

- 一方で、eスポーツ時には疲労感が高まりにくいものの、認知疲労は生じやすいことが指摘されており、この特性が日常活動よりもゲームを優先してしまうゲーム障害（ゲーム行動症）につながりうるとする懸念がある。また、国際的な対戦では時差の関係で夜中に大会等が開催されることによる睡眠やメンタルヘルスの問題も大きいと言われている。
- このほか、座り過ぎによる健康への影響、青少年が参加する場で殺傷表現等のあるコンテンツがプレーされること、反射機能や疲労の回復目的で覚醒作用のある興奮剤を使うケースが想定されること等が指摘されている。コンテンツ利用の際に発生する課金等により、公平・公正な競技環境の確保が難しくなったり、思わぬ金銭トラブルが生じたりすることへの指摘もある。
- 個人の娯楽や産業振興等の観点から、多様なコンテンツや楽しみ方が広がっていくのは自然な流れではあるが、スポーツ振興の観点から推進するにあたっては、スポーツ基本法の理念を踏まえ、スポーツが有する価値をeスポーツ、バーチャルスポーツ関係者も共有し、その価値をともに高めていけるよう、一定の考え方の整理が必要となる。

2. スポーツの定義や基本理念との関係

- 今回の議論では、バーチャルスポーツ、eスポーツについて、おおよそ下記のような整理を前提に議論を行った。新たな定義付けは試みていないが、今後、諸外国における位置づけや国内外の議論の進展、バーチャルスポーツ、eスポーツの普及状況、スポーツ基本法等との関係を踏まえつつ、幅広い関係者が共通認識を持てる定義を整理していくことも必要であると考えられる。

・バーチャルスポーツとは

明確な定義は難しいが、一般的に、ネット環境に接続されたスポーツ器具や周辺機

器等を使って仮想空間でスポーツを行うことや、スポーツを題材としたコンピューターゲームをプレーすることなどを指すことが多い。

・ e スポーツとは

JeSU の定義によれば、「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。

IOC は、1)Physical sports games (体験をゲームに取り込む技術を用いた実際の身体的動作を求めるスポーツ競技)、2)Simulated sports games (電子的なプラットフォームでバーチャルに行われるスポーツ競技)、3)Esports games (オリンピックの価値を尊重し、e スポーツ及びゲームのコミュニティとともに広め関わっていく e スポーツ競技) の3つに分類している (2024年6月21日現在)。

※このほか、実在するスポーツ選手で構成する空想のチームを作り、現実の試合における選手のデータに基づき、成績をポイント化して総合ポイント等を競うシミュレーションゲーム (いわゆる「ファンタジースポーツ」) 等の動向にも留意が必要である。

- 「スポーツ」の定義については、スポーツ基本法の前文において「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」と規定されている。
- 同法には、定義をより広く捉えるべきとの意見や社会的・国際的な動きを反映すべきとの意見を踏まえ、スポーツに係る概念を固定しないこととする考え方が反映されている。それを踏まえると、定義において一定の活動を排除するのではなく、バーチャルスポーツ、e スポーツを含め、「する」「みる」「ささえる」「つながる」といったスポーツの多様な活動を幅広く受け止めていくことが望ましい。
- 定義としてはこのように幅広く受け止めつつ、スポーツ振興の観点からは、バーチャルスポーツ、e スポーツも他のスポーツと同様、スポーツ基本法を踏まえ、心身の健康の保持増進、安全の確保、フェアプレー、インテグリティといった理念を大切にし、ともにスポーツの価値を高めていけるような方策のもとで推進していく必要がある。

3. 今後の推進方策に関する基本的な考え方

- バーチャルスポーツ、e スポーツについては、スポーツ振興の観点から、以下のような考え方のもとで推進していくことが重要である。
 - ◆バーチャルスポーツ、e スポーツがスポーツの新たな可能性を切り開いていくという認識が広く認識され、効果やリスクに関するエビデンスに基づきさらなる活用が図られるようにすること。
 - ◆バーチャルスポーツ、e スポーツが与え得る影響への懸念を踏まえ、心身の健康を保持し、安心かつ公平・公正に実施されるための環境づくりを促していくこと。

◆バーチャルスポーツ、eスポーツの推進により、コンテンツ等に権利を有する特定の民間企業等がメリットを享受するだけではなく、収益がスポーツ環境の改善やまちづくりをはじめ幅広く社会に還元されるような好循環を生み出すこと。

- また、コンテンツ産業の振興や社会福祉の向上策といった、各行政分野において認められるバーチャルスポーツ、eスポーツの価値を尊重しつつ、スポーツ振興の観点から重視する考え方について、他分野の関係者とも共有し、共通の認識のもとに取組が広がっていくようにすることも重要である。

(1) バーチャルスポーツ、eスポーツの可能性を生かしたさらなる活用に向けて

- スポーツ庁や関係団体等において実施している、または実施予定の事業等は、現状以下のとおりである。

【現状実施している、または実施予定の事業等】

① 関係団体や大会等の状況

- ・ JeSU が JOC 準加盟団体となったことに伴う位置づけ
- ・ IOC や OCA 主催の大会への日本代表選手団の派遣（オリンピック e スポーツゲームズ、正式種目として実施されるアジア競技大会）
- ・ 国スポ・障スポとの連携（全国都道府県対抗 e スポーツ選手権等）

② 健康・安心で公平・公正な競技環境づくりへの支援

- ・ e スポーツ選手に対する医・科学支援に関する実証研究
- ・ ドーピング防止教育事業

③ 地域・産業活性化への支援（各事業内で e スポーツも対象に）

- ・ スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業
- ・ スポーツによる地域活性化・まちづくり担い手育成総合支援事業
- ・ スポーツコンプレックス等によるまちづくりに資する基本構想・基本計画の策定支援

④ 障害者等のスポーツ実施

- ・ e パラスポーツ等を通じた重度障害者等のスポーツ実施環境整備に係る普及事業

⑤ 高齢者のスポーツ実施

- ・ 運動・スポーツ習慣化促進事業や Sport in Life 推進プロジェクト等を通じた支援
- ・ ねんりんピック等との連携

- 今後、本提言等を踏まえながら、スポーツ庁等において、バーチャルスポーツ、eスポーツの効果と各分野の施策目的との関係が整理され、さらなる活用が図られていくことを

期待する。

○ その際の方向性として、以下のとおり何点かの考え方をまとめておく。

【研究等のさらなる促進】

- ・ e スポーツの対戦が絆ホルモン・オキシトシンの分泌を促進し、競技者同士の生理的・心理的な同期を生じさせうるなど、孤独の解消を通じて健康に役立つ可能性を示す研究成果も出てきているが、e スポーツが健康面に及ぼす影響に関する科学的エビデンスが十分に蓄積されていない。これまでの研究成果を整理し、更なる科学的エビデンス蓄積の重要性を強調し促進するとともに、負の影響を予防しつつ、心身の健康を含む効果的な e スポーツを推進する方策について調査研究を進めていく必要がある。
- ・ 障害者や高齢者の身体機能の維持・改善や社会参画等への一定の効果が認められている中で、目的に応じて具体的な効果につながる取組を促していくことが必要である。
- ・ スポーツ施策の中でも、例えば、国際競技大会での日本代表の活躍を通じて人々の活力やスポーツへの関心を高めることを目的とする競技力向上への活用、スポーツを通じたまちづくり、健康長寿社会や共生社会の実現への活用では、共通する考え方はあるものの、どのような取組が効果的かはそれぞれで異なってくる。各施策目的に照らした検証が必要である。
- ・ 地方創生やまちづくりの観点から、どのような取組が効果的なのか検証が必要である。科学的な支援を通じて、e スポーツを健全に発展させる仕組みやまちづくりを進めることが重要である。
- ・ 一大学一研究者だけではなく、複数の研究者で進められる環境を作るべきである。

【スポーツ基本計画等での位置づけ、大会後援等】

- ・ スポーツ基本計画や、各種のスポーツ実施状況調査等における位置づけも検討していくことが必要である。その際には、バーチャルスポーツ、e スポーツ、リアルスポーツそれぞれの振興状況が把握できるような工夫も必要となる。
- ・ スポーツ振興の観点から e スポーツの大会等を後援するにあたっては、大会の趣旨や目的等に加えて、一般財団法人日本スポーツ政策推進機構（NSPC）が策定した「e スポーツ競技種目適合基準案」等を参考に、心身の健康を保持し、安心かつ公平・公正に実施されるための環境づくりがなされているかどうかを判断の目安とすることが考えられる。
- ・ 必要な環境づくりがなされているかどうかの目安は、教育現場等において安心して実施するための理解促進やルールづくりにもつながる。
- ・ スポーツ界全体で価値を共有できるよう、バーチャルスポーツ、e スポーツの関係団体と、各競技の競技団体等とのさらなる関係構築を図っていくことが必要である。
- ・ リアルスポーツの施設と e スポーツ施設を一体的に整備する例も国内外で出てきている。

【リアルスポーツの競技力向上に向けた活用】

- ・e スポーツを通じてフリーキックやスピード、フォーメーションの体験が可能であり、競技力向上に有効である。

【e スポーツ選手の育成、指導体制】

- ・スポーツ科学がこれまで蓄積してきた運動、栄養、休養などの戦略が役立つ。
- ・指導者が運動・休養の重要性を理解していない場合がある。プロ選手のその経験を活かしたその後のキャリアとして、e スポーツ施設やオンライン等での指導のコーチになることも考えられる。指導者資格の在り方についても検討すべきである。

(2) 心身の健康を保持し、安心かつ公平・公正に実施されるための環境づくりに向けて

- バーチャルスポーツ、e スポーツが、心身の健康を保持し、安心かつ公平・公正な環境で実施されるよう、以下のような取組を実施していくことが必要である。
- ・IOCでも検討されている、ドーピング防止、ジェンダー平等、八百長等の防止に向けた取組
- ・e スポーツ選手に対する医・科学支援
- ・NSPCが策定した「e スポーツ競技種目適合基準案」の普及
- ・健康面に配慮したガイドライン等の整理（選手のみならず、一般の人にも生じやすい健康への影響を防ぐために、必要な対策についても併せて発信していくことが必要）
- ・大会開催の時間帯などについて、健康面に配慮した調整
- ・教育機関におけるe スポーツ活動の適正な環境づくりの検討
- ・国際的なルールづくりへの参画、タイトルの適合性判断を行う第三者機関の在り方の検討

(3) 収益がスポーツ環境の改善やまちづくり等に還元される好循環に向けて

- バーチャルスポーツやe スポーツについては、競技環境を提供するコンテンツが企業等の著作物であることから、その振興によるメリットが特定企業等に限られてしまうのではないかとの指摘もあるところである。
- こうした指摘に対し、例えば、「eFootball」をタイトルとしたe スポーツ大会を開催する中で、Jリーグの試合観戦招待等の体験を提供するキャンペーンを展開しリアルスポーツを含めた観客拡大につなげたり、産学民官によるコミュニティの中で、e スポーツ推進によるデータ分析や実証実験を行いスポーツ振興やまちづくりにつなげたりするなど、バーチャルスポーツ、e スポーツの推進によるメリットがより幅広い分野に及ぶような工夫が生まれてきている。
- 比較的小さなスペースで、季節を問わず活動できるバーチャルスポーツ、e スポーツに

は、価値を高め収益拡大につなげる可能性がある。収益をスポーツ環境の改善やまちづくりに還元する好循環が持続的に生み出されるような仕組み作りが重要である。