

# eスポーツとは

「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



写真提供：IeSF | ROSSETTI

## デジタル競技

いつでも

どこでも

だれとでも

遊びの中に  
競技との  
接点

試合環境  
の制限  
がない

距離  
の制限  
がない

手軽に  
参加・応援

年齢・性別  
の制限  
がない

# グラスルーツの普及活動



全国都道府県対抗  
eスポーツ選手権



2019年、全国民が参加できる47都道府県対抗戦を国体文化プログラムとして初めて実施  
国内最大規模のeスポーツ大会

## 参加者数

2025年	全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2025 SHIGA	23万人
2024年	全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2024 SAGA	40万人
2023年	全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2023 KAGOSHIMA	7 万人
2022年	全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2022 TOCHIGI	50万人
2021年	全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2021 MIE	8 万人
2020年	全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA	8 万人
2019年	全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2019 IBARAKI	1.5万人

全国津々浦々多くの国民が  
eスポーツに参加する機会を創出



スポーツ競技としての認知を  
高めることで、若い世代、学校単位  
の参加拡大を目指す



# 競技力向上

## 2025年11月 検証合宿（@味の素ナショナルトレーニングセンター）

日本スポーツ振興センター（JSC）による強化項目の検証  
医科学的トレーニングの開発

## 2026年 3月 ASIA esports EXPO

日本代表候補選手選考大会

## 2026年 3月 インテグリティ講習

コンプライアンス、アンチドーピング他  
日本代表選手受講

## 2026年 5～6月 日本代表海外合宿（国際強化マッチ）

アジア強豪国との対抗戦

## 2026年 9月 日本代表強化合宿

大会直前のコンディション調整  
チームビルディング

### （新規）eスポーツ選手に対する医・科学支援に関する実証研究

100,000千円（新規）

- ・eスポーツの最新の国内外動向調査  
⇒JSCの海外ネットワークなどを活かし、選手の医・科学支援に有益な情報を収集・蓄積する
- ・eスポーツ選手の支援手法の開発、実証  
⇒選手の医・科学支援手法を早期に開発し、国際競技力向上を目指す



独立

### eスポーツ医・科学支援検証合宿

#### 【検証項目】

スポーツ医学「手関節障害・腰部障害の対策」

スポーツ栄養「食事の基本、遠征時の食事」

スポーツ心理「自律神経調整」（メンタルトレーニング）  
「プレッシャー・あがり」（緊張の仕組み、対処法）

eスポーツ科学（筑波大学：松井准教授）

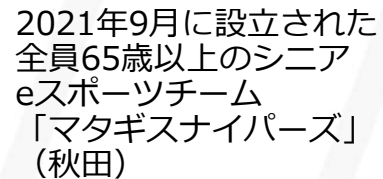


© JeSU All rights reserved.

**JeSU**  
JAPAN ESPORTS UNION



age **LESS**



2021年9月に設立された  
全員65歳以上のシニア  
eスポーツチーム  
「マタギスナイパーズ」  
(秋田)

自治体向け高齢者eスポーツ導入ガイド



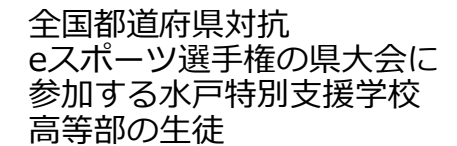
介護予防・通いの場の新しいカタチとしての  
eスポーツ導入ガイド

作成  
千葉大学予防医学センター・社会予防医学研究部門  
（国立研究開発法人 科学技術振興機構 社会技術研究開発センター）  
「スポーツ参加の促進活動の推進と支援活動の評価研究」  
－ 国、自治体、個人レベルの多面的アプローチ－ 研究経緯

監修  
一般社団法人日本eスポーツ連合  
日本アクティビティ協会



• **handicap LESS**



全国都道府県対抗  
eスポーツ選手権の県大会に  
参加する水戸特別支援学校  
高等部の生徒

## 障がいを持つ方のeスポーツ参加を支援する人材の育成を目的としたセミナー



毎月、全支部が参加する「事例共有会」で好事例を共有



© JeSU All rights reserved.



## 地域クラブ活動推進（静岡支部）

### eスポーツを学習に応用した教育的価値の高い施設

#### スクール形式学習フェーズ

##### IT スキル学習 専門用語もわかりやすく解説

日本情報処理検定協会の資格は実践的なパソコン技能や情報処理能力を客観的に証明するもので、学校や職場での信頼性が高い資格です。取得することで、情報活用能力の向上や就職・進学時のアピールポイントとなり自己のスキル向上に役立ちます。さらに、デジタル社会に必要な実務スキルを示す基準として広く評価されています。



未来を切りひらくパスポート。

日本情報処理検定協会

ワード

表計算

パワー  
ポイント

タイピング

IT 学習  
60分

eスポーツ  
60分

120分

#### ジム形式トレーニングフェーズ

##### eスポーツトレーニング

5人1チームでプレイする、チーム解決型のオリンピック正式タイトルを採用しチームで目標を設定し、問題解決や戦略を考える中で子どもたちは社会性・努力・コミュニケーション力を身につけます。部活動としての真摯な取り組みを通じて論理的思考やPDCAサイクルを実践的に習得します。仲間とともに課題に挑み、成功を分かち合うことで、成長の実感と居場所を得られます。eスポーツを通じた部活動が、教育の価値を提供します。

社会性

コミュニケーション

PDCA  
論理的  
思考

チーム  
ワーク

問題解決  
能力

※年に数回交流戦やイベントへの参加を予定しています

#### <焼津市>

市教育委員会指導の下、  
「焼津市地域クラブ活動  
eスポーツクラブ」  
として活動

#### <藤枝市>

協定を締結、地域全体で  
eスポーツの振興に  
取り組む中での  
「地域クラブ活動」



## 課題／第4期計画において期待すること

### 課題

#### インフラ整備

- ・ インターネット回線
- ・ ゲーミングPC等のeスポーツ機器
- ・ 活動拠点の整備

#### 啓発

- ・ eスポーツの社会的価値の啓発
- ・ ゲームに対する偏見の払拭

### 期待

#### インフラ整備

- ・ 学校や地域クラブ活動拠点、地方自治体施設（福祉活用）におけるインターネット整備
- ・ 学校や地域クラブ活動拠点、地方自治体施設におけるゲーミングPC等のeスポーツ機器設置（購入補助）
- ・ eスポーツ地域クラブ活動拠点の整備

#### 啓発

- ・ スポーツ基本計画におけるeスポーツの社会的価値の明記
- ・ 福祉分野における活用、教育的価値について言及