

「e スポーツの聖地・京都」の実現について

【担当省庁】文部科学省、経済産業省

京都府では、京都府立京都スタジアム内に設けた「VR・e スポーツエリア」を活用し、e スポーツの普及に繋がる大規模大会や、人材育成を目的としたセミナーの開催など「e スポーツの聖地・京都」の実現に向けた取組を進めている。

e スポーツは、子どもから高齢者、障害の有無によらず誰もが気軽に参加できるスポーツとして、スポーツ実施者の裾野拡大につながることを期待されており、更なる普及・促進につながるよう、以下のとおり対応いただきたい。

○e スポーツをスポーツとして明確に位置づけ、リアルスポーツと同様に、中央競技団体のような e スポーツ競技界を統括する支援組織の整備や、指導者等育成のシステム構築などの基盤づくり及び社会的意義の周知・啓発

○誰もがどこでも e スポーツを通じて活躍できる環境の整備に対する支援

【現状・課題等】

- 国内外で e スポーツ大会が開催されている一方で、第3期スポーツ基本計画（令和4年3月25日策定）では、「『バーチャル』と『スポーツ』との関わり（いわゆる『e スポーツ』の捉え方を含む。）について検討をしていく必要がある。」とされており、国としても e スポーツのスポーツとしての位置づけが確立していない。
- 第19回アジア競技大会（2022年浙江省杭州市）において正式種目として採用されたように、従来のスポーツ大会で e スポーツが正式種目として認められていくことで、e スポーツの普及や発展につながることを期待されている。
- 国内の e スポーツ大会の開催実績
 - ▶いきいき茨城ゆめ国体（2019年）の文化プログラムで「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2019 IBARAKI」を開催
 - ▶全国高校 e スポーツ選手権大会（第1回大会 2018年）を毎年開催（文部科学省後援）
- 一般社団法人日本 e スポーツ連合（JeSU）が掲げている「e スポーツ」の公認条件
 1. ゲーム内容に競技性が含まれること（競技性）
 2. ゲームとして3か月以上の運営・販売実績があること（稼働実績）
 3. 今後も e スポーツとして大会を運営する予定があること（大会の継続）
 4. e スポーツとしての大会の興行性が認められること（興行性）

京 都 府 の担当課	文化生活部 スポーツ振興課 (075-414-4250) 健康福祉部 健康福祉総務課 (075-414-4548)
---------------	--

【京都府の取組】

■府立京都スタジアム（サンガスタジアム by KYOCERA）

- ▶ 令和3年3月、サンガスタジアム by KYOCERA 内に VR・e スポーツエリア「SKY-FIELD」を整備
- ▶ 令和3年3月、VR・e スポーツエリアのオープンに合わせ、「京都スタジアム杯 e スポーツ選手権」を開催
- ▶ 令和4年2月、「NASEF JAPAN 京都ロケットリーグ全国オープン」の決勝リーグ大会を開催
- ▶ 令和4年12月、「mouse 京都ロケットリーグ全国オープン」の決勝リーグ大会を開催
- ▶ 令和5年1月、POKEMON UNITE at KYOTO バーベナ&ヘレナ CUP 2023 の決勝大会を開催
- ▶ 同月、近畿2府5県対抗 e スポーツ大会を開催

■ニュースポーツ・eスポーツ競技環境整備支援事業 101 百万円

- ▶ スタジアムを活用し、大規模な e スポーツ大会の開催や、選手や大会運営など競技環境を支える人材の育成を推進
(令和3年度は2者、令和4年度は4者を採択)



(VR・e スポーツエリア「SKY-FIELD」)