ｅスポーツに係る現状と今後の展望について

戸田市教育委員会
教　育　政　策　室
生　涯　学　習　課

eスポーツについて／学校教育の現状

eスポーツとは

「eスポーツ(esports)」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。

※一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイトより引用

eスポーツの種目の例

・フォートナイト（三人称視点のゲーム）・ストリートファイター（格闘）

・実況パワフルプロ野球（スポーツ）　・ぷよぷよ（パズル）　など多数

学校教育におけるeスポーツの導入事例

・全国では主に高校の部活動として導入する学校が増加している

・県内高校（公立・私立）では７校程度が部活動でeスポーツをしている

・公立中学校での導入事例は全国で２～３校（福岡県八女市など）

・県内中学校では導入事例なし　※N中等部（フリースクール）のみ

eスポーツについてのメリット・デメリット

eスポーツの一般的なメリット

・多様なスキルの習得・・・動体視力、情報処理能力が高まる
・思考力・判断力の向上・・ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ的思考、問題解決能力が高まる
・社会性の向上・・・・・・年齢、性別、場所等を問わず交流できる
・国際交流の促進・・・・・世界中のプレイヤーと交流できる

eスポーツの一般的なデメリット

・教育的効果の検証・・・・・先行事例が少なく、十分な議論が必要
・高額な設備投資・・・・・・ハイスペックPCやソフトなどの設備が必要
・指導者の確保・・・・・・・技術的な指導ができる指導者が少ない
・健康面での影響・・・・・・運動不足や視力低下、依存傾向への懸念

参照：https://coeteco.jp/articles/11193

戸田市こどもパブリックコメントの回答から

1　募集期間
令和６年９月２４日（火）～ 令和６年１０月１４日（月）

2　募集対象
戸田市在住の１８歳未満のこども

3　今回募集したテーマ
部活動の地域移行について

Q3. 学校にない部活動で、ほかにどんな活動があるとよいですか。

◎寄せられた主な意見

・ダンス	6件
・ゲーム（マインクラフト、e スポーツ、カードゲーム含む）	5件
・水泳	3件
・書道	3件
・バドミントン	2件
	など33件

※「eスポーツ」の回答は1件

社会教育におけるeスポーツの現状

【近年の動向】

・2025年eスポーツの国際大会「オリンピック・eスポーツ・ゲームズ」サウジアラビアで開催（2024.7.23 国際オリンピック委員会（IOC）発表）

・公民館等の社会教育施設においても、eスポーツ体験会やeスポーツに関するイベント等が全国各地で実施されている。

＜目的①＞
経済・産業振興
大規模なeスポーツ大会の開催など



＜目的②＞
交流促進
公共施設などでの市民交流のためのeスポーツ体験イベントなど

＜目的③＞
健康増進
フレイル予防・認知症予防のための高齢者向けeスポーツ体験会など

「こどもパブリックコメント」（令和6年度実施）では、公民館に行きたくなるアイデアとして**「ゲームができる場所」**、参加したい講座やイベントとして**「ゲーム大会や講座」**の意見あり。

・社会教育においては**「交流促進」**や**「健康増進」**に注目

・大学等では、ゲームを活用した**社会課題解決の可能性の研究**が進められている

＜課題＞ eスポーツ（ゲーム）に対する**マイナスイメージ**（ゲーム依存、睡眠不足、家庭での会話減など）

社会教育におけるeスポーツの現状

【上戸田地域交流センター（あいパル）の取組事例】

・TODA eスポーツフェスタ2023（令和5年8月6日実施）





地域交流を目的に、戸田市eスポーツ協会と連携して実施。

eスポーツ体験とプログラミング体験を行い、約100名の市民がeスポーツを体験。

・TODAママフェスタ等のイベントでのeスポーツ体験コーナー





あいパルフェスタやTODAママフェスタなどのイベントの際に、eスポーツ体験コーナーを設け、来場者にeスポーツを通じた交流の機会を提供（協力：戸田市eスポーツ協会、eMAMA）

社会教育におけるeスポーツの今後の展望

【市内公民館での今後の取組予定】

UDeスポーツを活用した多世代交流事業の実施



未就学児から高齢者まで、また障がいの有無を問わず、みんなが簡単に楽しめるUD-eSports®を活用し、市内公民館３館をwi-fiでつないだ多世代交流事業を予定。

UD-eSports®：”一般社団法人UDe-スポーツ協会”が、年齢や障がいの有無などにかかわらず、赤・黄・青・緑の4 つのボタンで誰もが簡単に参加し、楽しむことができるe スポーツサービスとして開発をした商品。



社会教育におけるeスポーツの今後の展望

【まとめ】

・**地域課題を解決する手段の一つ**

eスポーツは、健康増進や交流促進、多様性・共生社会の理解等、地域課題を解決する手段の一つとして、公民館等の社会教育施設においても活用が可能。

・**産官学民の連携**

eスポーツという概念は近年生まれたものであるため、認知度や理解度がまだまだ発展途上であり、活用にあたっては産官学民の連携が必要。

・**情報モラル教育の必要性**

eスポーツは様々な可能性を秘めているが、依存などの課題もあるため、時間のルールや対戦マナーの順守など、情報モラル教育についても併せて実施。