

創刊のご挨拶	4
--------	---

コラム

教育機関における e スポーツの広がり	6
e スポーツとスポーツの類似点と相異点	10
e スポーツの教育効果を科学する	14

47 都道府県別 e スポーツ調査

調査概要・結果サマリー	18
北海道	22
青森県	24
岩手県	26
宮城県	28
秋田県	30
山形県	32
福島県	34
茨城県	36
栃木県	38
群馬県	40
埼玉県	42
千葉県	44
東京都	46
神奈川県	48
新潟県	50
富山県	52
石川県	54
福井県	56
山梨県	58
長野県	60
岐阜県	62
静岡県	64
愛知県	66
三重県	68
滋賀県	70
京都府	72

大阪府	74
兵庫県	76
奈良県	78
和歌山県	80
鳥取県	82
島根県	84
岡山県	86
広島県	88
山口県	90
徳島県	92
香川県	94
愛媛県	96
高知県	98
福岡県	100
佐賀県	102
長崎県	104
熊本県	106
大分県	108
宮崎県	110
鹿児島県	112
沖縄県	114

事例レポート

特別インタビュー：茨城県産業戦略部 産業政策課（産業企画）係長 鈴木浩紀 氏 「行政主導 e スポーツ」の事例 成功の鍵は産学官連携の土壌づくり	116
---	-----

特別インタビュー：鳥取県 e スポーツ協会 会長 渡部裕介 氏 人口最少の鳥取県が日本で 2 番目に e スポーツ浸透度が高いワケ	122
--	-----

特別コラム

e スポーツの教育的活用に関する世界事情 ～成功したプログラムの教育的な効果とその国際的な実施状況について～	128
---	-----

TOKYO

東京都

eスポーツ調査
総合ランキング順位

1位

総人口	14,047,594	1位
人口増減率	3.9	1位
平均年齢	45.3	46位
eスポーツ推進高校	53	
eスポーツ施設数	45	

※数値は小数点以下第2位を四捨五入しているため、計が一致しない場合があります

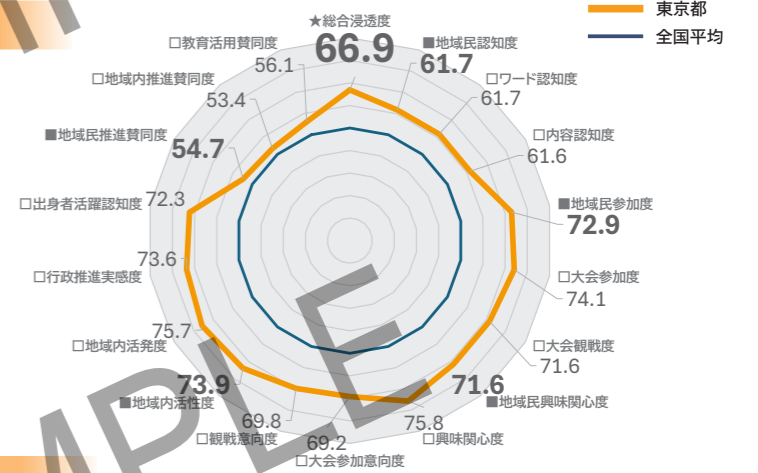
eスポーツ総合浸透度結果サマリー

「地域民認知度」「地域民推進賛同度」を除いて1位を獲得。「eスポーツ施設ランキング」では浸透率18.4%で47都道府県中最も高い。その一方で、「高等学校教育活用ランキング」では19位と平均よりやや上に位置する。

		n数(人)	男性20・30代(%)	男性40・50代(%)	男性60代(%)	女性20・30代(%)	女性40・50代(%)	女性60代(%)
ワード認知別	認知計	130	23.1	15.4	11.5	23.1	15.4	11.5
	知っている	77	27.3	19.5	11.7	24.7	9.1	7.8
	知らない	-	-	-	-	-	-	-
内容理解別	理解計	92	23.9	19.6	12.0	22.8	13.0	8.7
	具体的にわかる	37	40.5	27.0	10.8	13.5	5.4	2.7
	ほとんどわからない	38	21.1	5.3	10.5	23.7	21.1	18.4
興味関心度合別	興味関心がある計	26	50.0	23.1	7.7	15.4	3.8	-
	とても興味関心がある	16	56.3	25.0	6.3	12.5	-	-
	興味関心がない計	78	12.8	11.5	11.5	28.2	19.2	16.7
観戦経験別	観戦経験あり計	29	51.7	20.7	10.3	13.8	3.4	-
	リアルタイム観戦経験あり	20	55.0	25.0	10.0	10.0	-	-
	観戦経験なし	101	14.9	13.9	11.9	25.7	18.8	14.9
参加経験別	参加経験あり	9	77.8	22.2	-	-	-	-
	定期的に参加	7	71.4	28.6	-	-	-	-
	参加したことはない	121	19.0	14.9	12.4	24.8	16.5	12.4
活発感じる度合別	活発感じる	24	41.7	25.0	4.2	29.2	-	-
	活発感じるTOP1	11	54.5	36.4	-	9.1	-	-
	活発感じない計	73	13.7	16.4	13.7	26.0	15.1	15.1
推進感じる度合別	推進感じる計	16	56.3	18.8	6.3	18.8	-	-
	推進感じるTOP1	8	75.0	12.5	-	12.5	-	-
	推進感じない計	79	13.9	16.5	13.9	27.8	16.5	11.4
選手認知別	認知計	22	31.8	22.7	13.6	27.3	-	4.5
	知っているTOP1	12	58.3	25.0	8.3	8.3	-	-
	知らない	108	21.3	13.9	11.1	22.2	18.5	13.0
観戦意向別	観戦意向あり計	25	44.0	28.0	12.0	12.0	4.0	-
	観戦したいTOP1	14	57.1	28.6	7.1	7.1	-	-
	観戦意向なし計	77	15.6	14.3	10.4	27.3	16.9	15.6
参加意向別	参加意向あり計	14	57.1	21.4	14.3	7.1	-	-
	参加したいTOP1	7	42.9	42.9	14.3	-	-	-
	参加意向なし計	93	12.9	17.2	12.9	24.7	17.2	15.1
活性化賛同意向別	活性化賛同する計	37	27.0	24.3	10.8	27.0	5.4	5.4
	活性化賛同するTOP1	17	35.3	29.4	5.9	29.4	-	-
	活性化賛同しない計	39	12.8	20.5	12.8	28.2	20.5	5.1
教育へ活用賛同意向別	教育へ活用賛同する計	40	25.0	25.0	10.0	30.0	7.5	2.5
	教育へ活用賛同するTOP1	21	38.1	33.3	4.8	23.8	-	-
	教育へ活用賛同しない計	33	12.1	21.2	15.2	27.3	18.2	6.1

東京都のeスポーツ浸透状況

eスポーツ浸透項目	東京都	偏差値	順位
総合浸透度	66.9		1位
地域民認知度	61.7		6位
地域民参加度	72.9		1位
地域民興味関心度	71.6		1位
地域内活力度	73.9		1位
地域民推進賛同度	54.7		16位



普段プレイしているジャンル

東京都	シューティング計(%)	格闘計(%)	レース・スポーツ計(%)	パズル計(%)	MOBA計(%)	カードゲーム計(%)	
全体	21.7	13.0	10.1	15.9	7.2	13.0	
性別	男性	37.1	20.0	17.1	25.7	14.3	20.0
	女性	5.9	5.9	2.9	5.9	-	5.9
年代別	20-30代	28.2	10.3	2.6	15.4	5.1	12.8
	40-50代	14.3	14.3	23.8	19.0	9.5	14.3
	60代	11.1	22.2	11.1	11.1	11.1	11.1

東京都内eスポーツ教育活用・地域浸透状況

高等学校 全国教育活用ランキング	大学・短大・専門学校 全国地域浸透ランキング	eスポーツ施設 全国地域浸透ランキング
19位	6位	1位
高等学校 (NASEF JAPAN 加盟校)	東京都 53/506校 (10.5%)	全国活用・浸透数 53/542校 (9.8%)
大学・短大・専門学校	(のべ)44/525校 (8.4%)	44/237校 (18.6%)
eスポーツ施設	45箇所	45/245箇所 (18.4%)

東京都のeスポーツイベント実施例 (一部抜粋)

日時	市区	会場	主催者	イベント名	使用タイトル
2024/1/6	渋谷区	シブヤeスタジアム	ドイツ大使館	ドイツ大使館 esports cup Japan 2023 Diplomacy meets eSports	League of Legends
2024/4/27~4/29	江東区	有明GYM-EX	EVO Japan	EVO Japan 2024 presented by ROHTO	ギルティギア、THE KING OF FIGHTERS XV
2024/8/3	台東区	esports Style UENO	東京地下鉄株式会社	第2回 TOKYO METRO CUP for FAMILY	Apex Legends
2024/8/10~8/12	港区	六本木グランドタワー1F 駅前広場	STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2024 実行委員会	STAGE:0	フォートナイト、League of Legends、VALORANT
2024/10/19~10/20	墨田区	両国国技館	Red Bull	Red Bull Home Ground 2024 APAC Qualifier	VALORANT
2024/12/15~12/29	港区	Club eX (品川プリンスホテル)/オンライン	NASEF JAPAN	第2回 NASEF JAPAN 全日本高校eスポーツ選手権 決勝	League of Legends、フォートナイト、VALORANT、ストリートファイター6