

滋賀県における「eスポーツ」の取り扱いについて

1. 計画における位置づけ

(1) 国の第3期スポーツ基本計画(令和4年3月策定)

IOCにおける指針等の国内外の動向を踏まえながら、引き続き「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。)について検討していく必要があると整理されている。

(2) 県の第3期スポーツ推進計画(令和5年3月策定)

スポーツ庁における今後の議論や他府県の取組状況も踏まえながら、「eスポーツ」が本県の「する」「みる」「支える」スポーツに繋がる可能性について調査研究し、施策展開において「eスポーツ」を取り入れた取組を検討していくと整理している。

2. 「eスポーツ」に関する施策の検討

「eスポーツ」は、からだところの健康に高い効果も期待されることから、今後の可能性も踏まえスポーツ課が所管。「eスポーツ」の活用は、地域活性化・高齢者のフレイル予防・障害者の社会参加等への効果も期待されることから、庁内各部署と連携して各分野での取組を検討していく。

(方向性)

- ・わたSHIGA輝く国スポ・障スポの文化プログラムで「eスポーツ大会」が実施されるよう協力。
- ・スポーツ推進計画等の目標を達成するための手段として「eスポーツ」の活用を検討。

<他府県の先進事例>

- ・国スポ・障スポ文化プログラムの実施
- ・eスポーツイベント、大会の誘致、開催支援
スポーツ施設の利用補助(大会開催等)
施設等でのeスポーツ環境(インターネット環境)の整備
- ・スポーツの機運醸成、運動スポーツの習慣化
- ・障害者スポーツの推進



3. 今後の課題

- ・行政として「eスポーツ」にどのように関わっていくのが適切か検討する必要がある。
- ・「eスポーツ」のゲームタイトルの中には、県行政として推進することの適性について疑義があるものも含まれていることから、対象範囲について慎重な議論が必要。
(戦争や暴力行為を連想させる・過度な性的表現が含まれるなど)
- ・2019年にはWHOが「ゲーム障害※」を新たな依存症として認定しており、依存症のリスクも踏まえた検討が必要。

※ゲーム障害:ゲームに熱中し、利用時間などを自分でコントロールできなくなり、日常生活に支障が出る病気