

《コラム》スポーツとSDGs

SDGsとは… Sustainable Development Goals（持続可能な開発目標）は、2015年9月の国連サミットで採択され、「誰一人取り残さない」持続可能な社会の実現を目指し、17のゴールと169のターゲットで構成される、経済、社会、環境をめぐる広範な課題に統合的に取り組むための国際社会全体の目標です。

スポーツ庁は、スポーツ基本法の理念である「スポーツを通じて『国民が生涯にわたり心身ともに健康で文化的な生活を営む』ことができる社会の実現」を目指しており、このSDGsの達成にスポーツで貢献していくこととしております。

では、どのような取組がSDGsの達成につながるのでしょうか。各基本方針において考えられる具体的な事例を以下にあげてみました。事例を考えるにあたっては、「国際連合広報センター」HPに掲載してある内容を参考にさせていただきました。

基本方針1 生涯スポーツの推進



3 すべての人に健康と福祉を

スポーツを通じた健康増進や障害者スポーツの推進、県民の誰もがスポーツに親しむことができることを目的に行う施策は『あらゆる年齢のすべての人々の健康的な生活を確保し、福祉を推進する』ことにつながります。



11 住み続けられるまちづくりを

総合型地域スポーツクラブを通じた地域コミュニティの形成や気軽に利用できるスポーツ施設やサービスは『包摂的で安全かつ強靱（レジリエント）で持続可能な都市及び人間居住を実現する』ことにつながります。

基本方針2 子どものスポーツ機会の充実



4 質の高い教育をみんなに

スポーツを中心とするプログラムは初等・中等教育以後の学習機会や、職場や社会生活でも応用できるスキルの取得に向けた基盤ともなりえることから、学校における体育学習やスポーツ活動は『すべての人々への包摂的かつ公正な質の高い教育を提供し、生涯学習の機会を促進する』ことにつながります。



5 ジェンダー平等を実現しよう

スポーツを中心とする取組やプログラムが、女性や女兒に社会進出を可能にする知識やスキルを身につけさせる潜在的可能性を備えている場合、『ジェンダー平等を達成し、すべての女性及び女兒の能力強化を行う』ことにつながります。

基本方針3 競技スポーツの振興



8 働きがいも経済成長も

スポーツ産業は、女性や障害者などの社会的弱者集団を含め、雇用可能性の向上と雇用増大の機会を提供することから、競技スポーツの振興は『包摂的かつ持続可能な経済成長及びすべての人々の完全かつ生産的な雇用と働きがいのある人間らしい雇用（ディーセント・ワーク）を促進する』ことにつながります。



14 海の豊かさを守ろう

マリンスポーツなど、スポーツ活動と海洋とのつながりを活用すれば、スポーツだけでなく、その他の分野でも、海洋資源の保全と持続可能な利用を提唱できることから、マリンスポーツの強化・充実に取り組むことは『持続可能な開発のために海洋・海洋資源を保全し、持続可能な形で利用する』ことにつながります。

基本方針4 スポーツを通じた地域の活性化



10 人や国の不平等をなくそう

年齢、性別、障害の有無、国籍などにかかわらず、すべての人がスポーツを楽しめる環境を整えることは、『各国内及び各国間の不平等を是正する』ことにつながります。



16 平和と公平をすべての人に

スポーツを通して国際交流を行うことは、相互理解や平和の文化を推進する基盤となることから、『持続可能な開発のための平和で包摂的な社会を促進し、すべての人々に司法へのアクセスを提供し、あらゆるレベルにおいて効果的で説明責任のある包摂的な制度を構築する』ことにつながります。

上記は一例であり、他にもSDGsの達成にスポーツで貢献できることはあります。

平和の祭典と言われるオリンピック。紀元前から行われていた古代オリンピックは、戦争を中断して開催されていました。1896年から始まった近代オリンピックでは、1994年のリレハンメル大会以降、開催期間中はあらゆる紛争や戦争行為の休戦を呼びかける取組（オリンピック休戦）が行われています。世界的な課題に取り組んでいくためには、スポーツが必要不可欠なツールと言われる理由がわかります。

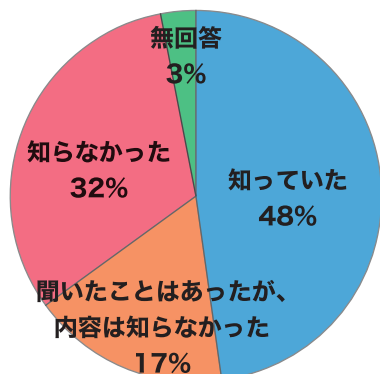
《コラム》e スポーツ

eスポーツとは…「エレクトロニック・スポーツ」の略で、コンピューターゲームを用いた競技を指します。ゲームには、PCゲーム・家庭用ゲーム・スマートフォンゲームが含まれ、アミューズメント施設に設置された業務用ゲーム機を用いて行われる場合もあります。

身体運動を伴う遊戯・競争を“スポーツ”と総称しますが、マウス・キーボード・専用コントローラーといった手による操作に限定されるeスポーツを“スポーツ”と定義すべきかといった問題については、現在、議論が交わされているところです。

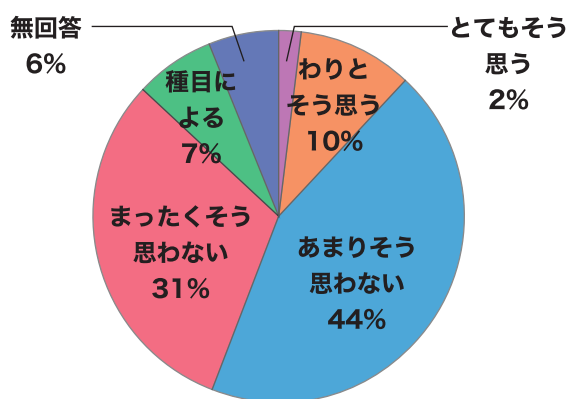
● 県民のeスポーツに対する意識 (令和2年長崎県実施「県民のスポーツ実態に関するアンケート調査」より)

① 「eスポーツ」をご存知でしたか。



「知っていた」が48.0%で最も多く、次いで「知らなかった」が32.3%、「聞いたことはあったが、内容は知らなかった」が16.8%の順となっており、「eスポーツ」の認知度は64.8%でした。

② 「eスポーツ」をスポーツだと思えますか。



「あまりそう思わない」が44.4%で最も多く、次いで「まったくそう思わない」が30.7%、「わりとそう思う」が10.2%の順で続いており、「スポーツだと思える(「とてもそう思う」+「わりとそう思う」)」と回答した人は12.3%でした。

《eスポーツの可能性》

① スポーツに関心がない人へのきっかけづくり

サッカーやテニスなどのゲームをきっかけに、実際のスポーツにも興味をもってもらおう。

② 障害のある人も楽しめる

物理的移動が困難でもスポーツを疑似体験し楽しむことができる。

③ 高齢者の活動支援

高齢者同士や家族で楽しむことでコミュニケーションの促進や健康増進につながる可能性がある。

④ 産業の活性化

世界で賞金100億円を超える大会も開催されるなど市場規模は大きく、国内でも様々な業界の大手企業が参入するなど、今後も発展が期待される。

⑤ ウィズコロナ時代への対応

オンラインで対戦できることは、ウィズコロナ時代においては大変な強みである。

< 課題 >

世界保健機構(WHO)がゲーム障害(依存)を精神疾患と位置づけており、若年層を中心にゲーム依存症の問題が懸念されています。

eスポーツをスポーツとして扱うのかも含め、今後も慎重に議論を重ねながら、eスポーツがもつ可能性についての情報収集や、関係団体との連携を図っていきます。