

スポーツの新たな可能性を切り開く バーチャルスポーツ、eスポーツの推進にあたっての考え方【提言概要】

参考4-3

令和7年3月 バーチャルスポーツとまちづくり研究会

- バーチャルスポーツ、eスポーツ関係者とリアルスポーツ関係者が一堂に会し、これからのスポーツ振興における新たな可能性を議論。
- バーチャルスポーツ、eスポーツの可能性と様々な影響に目を向け、今後の推進にあたっての基本的な考え方と取組の方向性を提言。

1. バーチャルスポーツ、eスポーツの可能性と影響

- バーチャルスポーツ、eスポーツの広がりとはこれからの時代におけるスポーツの新たな可能性を切り開くもの。リアルスポーツの更なる魅力化や捉え直しにもつながり、スポーツの新たな価値を見出すことができる可能性も持っている。
- スポーツの成長産業化を目指す上で大きな期待を集める分野。また、スポーツに関心の薄かった人々の関心を集め、人と人との新たなつながりを作り出すこと、障害の有無等に関わらず共に活動すること、高齢者の社会参加の促進等につながっており、地域・経済の活性化への効果を示すとともに、新しいまちづくりの在り方等を構築するきっかけともなりうるもの。
- 一方で、ゲーム障害（ゲーム行動症）や睡眠等の問題、青少年が参加する場で殺傷表現等のあるコンテンツがプレーされること、課金等により公平・公正な競技環境の確保が難しくなったり、思わぬ金銭トラブルが生じたりすること等のリスクへの認識も必要。
- スポーツ振興の観点から推進するにあたっては、スポーツ基本法の理念を踏まえ、スポーツが有する価値をeスポーツ、バーチャルスポーツ関係者も共有し、その価値をともに高めていけるよう、一定の考え方の整理が必要。

2. スポーツの定義や基本理念との関係

- バーチャルスポーツ、eスポーツを含め、「する」「みる」「ささえる」「つながる」といったスポーツの多様な活動を幅広く定義としては受け止めていくことが望ましい。
- スポーツ振興の観点からは、バーチャルスポーツ、eスポーツも他のスポーツと同様、スポーツ基本法を踏まえ、心身の健康の保持増進、安全の確保、フェアプレー、インテグリティといった理念を大切に、ともにスポーツの価値を高めていけるような方策のもとで推進していく必要がある。

3. 今後の推進方策に関する基本的な考え方

コンテンツ産業の振興や社会福祉の向上策といった各分野と連携しつつ、スポーツ振興の観点から以下のように推進。

(1) バーチャルスポーツ、eスポーツの可能性を生かしたさらなる活用に向けて

バーチャルスポーツ、eスポーツがスポーツの新たな可能性を切り開いていくという認識が広く認識され、効果やリスクに関するエビデンスに基づきさらなる活用が図られるようにする。

具体的には、研究等の更なる促進、スポーツ基本計画等での位置づけ、大会後援等、リアルスポーツの競技力向上に向けた活用、eスポーツ選手の育成、指導体制、といった点について方向性を提言。

(2) 心身の健康を保持し、安心かつ公平・公正に実施されるための環境づくりに向けて

バーチャルスポーツ、eスポーツが与え得る影響への懸念を踏まえ、心身の健康を保持し、安心かつ公平・公正に実施されるための環境づくりを促していく。

具体的には、ドーピング防止等に向けた取組、eスポーツ選手に対する医・科学支援、「eスポーツ競技種目適合基準案」（NSPC策定）の普及、健康面に配慮したガイドライン等の整理等に取り組む。

(3) 収益がスポーツ環境の改善やまちづくり等に還元される好循環に向けて

バーチャルスポーツ、eスポーツの推進により、コンテンツ等に権利を有する特定の民間企業等がメリットを享受するだけでなく、収益がスポーツ環境の改善やまちづくりをはじめ幅広く社会に還元されるような好循環を生み出す。