

東京都スポーツ振興審議会（第29期第5回）

日 時：令和6年9月12日（木）午前10時00分

会 場：東京都庁第一本庁舎北側42階 特別会議室A

午前10時00分開会

○小池スポーツ総合推進部長 それでは、定刻となりましたので、ただいまより、第29期第5回東京都スポーツ振興審議会を開会いたします。

本日は大変お忙しいところ、ご出席をいただきまして誠にありがとうございます。

生活文化スポーツ局スポーツ総合推進部長の小池でございます。議事に入りますまでの間、着座で恐縮ですが、私から進行を進めさせていただきます。どうぞよろしくお願い申し上げます。

本日は、オンラインの方を含めまして、13名の委員の皆様にご出席をいただいておりますので、東京都スポーツ振興審議会に関する条例第7条第1項に基づく、開催に必要な定足数である半数に達しておりますことをまずご報告申し上げます。

本日の委員の皆様のご出席状況につきましては、お手元の委員名簿に記載してございますので、そちらをご覧くださいと存じます。なお、延興副会長と上代委員につきましては、参加が遅れるとのご連絡をいただいております。

それでは、会議の開始に先立ちまして、生活文化スポーツ局長、古屋より、一言ご挨拶申し上げます。

○古屋局長 生活文化スポーツ局長の古屋でございます。

本日は、お忙しい中、第29期第5回東京都スポーツ振興審議会にご出席をいただきましてありがとうございます。本審議会におきましては、東京都スポーツ推進総合計画の改定に向けまして、これまで4回にわたりご審議をいただいて参りました。

少子高齢化の進行や運動部の部活動の状況、スポーツを取り巻く環境変化やスポーツがもたらす価値に関する議論が行われまして、委員の皆様から様々なご意見、ご提言を頂戴しております。

本日は、皆様からいただいたご意見等を踏まえまして、次期計画の骨子案をご議論いただきたく存じます。例えば、スポーツを通じて人々のウェルビーイングを高める方向性についてご意見をいただいておりますが、そうした議論をさらに深めて、具体的なご提言をいただければと考えております。

先日まで開催されていたパリ大会では、日本選手の活躍により、大きな盛り上がりの中で幕を閉じました。

また、先日の甲子園では、久しぶりに関東第一高等学校が決勝まで行き、都庁内でもパブリックビューイングを開催したところでございますが、小さい子供たちを含めた多

くの都民の皆様にお越しいただきました。野球をしている子供をもつ保護者の方、一般の都民の方が、応援することで気分が上がり、非常に熱狂している様子を間近にし、スポーツの力を感じたところでございます。そして、世界陸上が来年東京で開催されますが、明日で1年前でございます。こうした機運を捉え、更なるスポーツ施策の推進を図って参りたいと考えております。

皆様からのご意見を踏まえまして、次期計画の検討を進めて参ります。どうぞよろしくお願い申し上げます。

○小池スポーツ総合推進部長 それでは、次に本日の資料をご案内させていただきます。

お集まりの委員の皆様の机上には、本日の「次第」、「東京都スポーツ振興審議会第29期の委員名簿」、「座席表」、そして、「第4回審議会振り返り資料」がございしますので、適宜必要に応じてご参照いただければと存じます。

また、別添で、「TOKYO FORWARD 2025 東京2025世界陸上 1 Year To Go!」のチラシと「東京2025デフリンピックメダルデザイン投票」のチラシ、10月に全面開業する「有明アーバンスポーツパーク」に関する資料も配付させていただいておりますので、そちらも是非お目通しをいただければと存じます。

資料のご案内は以上でございます。

続きまして、本日の進め方でございますが、次第に記載のとおり、報告事項1件、審議事項1件を予定しております。本日の報告事項は「『こども都庁モニター』令和6年度第1回アンケート結果」についてでございます。報告が終了いたしましたら、審議事項に移らせていただきます。

本日の審議事項では、前回までの審議会でのご意見を受けまして、事務局が作成いたしました「(次期)東京都スポーツ推進総合計画」の骨子案をご説明させていただきますので、委員の皆様から忌憚ないご意見を頂戴したいと思います。

それではここからは、松尾会長に進行役をお願いしたいと存じます。松尾会長どうぞよろしくお願い申し上げます。

○松尾会長 皆様、おはようございます。先日、パリオリンピックとパラリンピックが終演をいたしました。この盛り上がりの中で、応援の機運が高まっているように思います。来年、世界陸上とデフリンピックを迎える中で、このような機運を都民の日常のスポーツ活動につなげていくことが、非常に大切だと思います。

そして、この推進計画の展開の仕方によって、スポーツ行政の動きが大きく左右され

るので、この内容は非常に重要です。今回、骨子案が上がってまいりましたが、次回にはかなり具体的に落とし込まれた形で出てくるかと思います。そのため、本日は、計画の骨子を決める重要な会になるかと思うので、忌憚のないご意見をお聞かせいただきたく存じます。どうぞよろしくお願いいたします。

それでは、次第に沿いまして、議事を進めさせていただければと思います。本審議会は、公開で行ってございます。傍聴の方々には、会議の円滑な進行にご協力をお願いいたします。

それでは、まず事務局から報告事項の説明をお願いします。

○小池スポーツ総合推進部長 それでは、「こども都庁モニター」令和6年度第1回アンケート結果について、ご説明させていただきますので、お手元の資料1をご覧くださいればと思います。

○新目計画担当課長 それでは、「『こども都庁モニター』令和6年度第1回アンケート結果」について、資料1でご説明させていただきます。

「こども都庁モニター」とは、都の子供政策連携室の取組であり、都政への関心が高い小学生、中学生、高校生や未就学児の保護者から意見やアイデアを継続的に集め、子供の意見を都政に取り入れていくことを目的として行っているモニター調査でございます。

今回、計画改定に当たりまして、スポーツ施策にも子供の声を取り入れていくために、6月下旬から7月頭にかけて調査を実施いたしました。調査は、4ページに記載の5問について、アンケート形式で行いました。5ページ以降が結果となっております。1問目の「スポーツが好きかどうか」につきましては、全体では約6割が「好き」と回答しておりますが、年代別回答結果を見ると、年齢・学年が進むにつれて、「好き」、「どちらかという好き」の割合が減少していくという傾向が見てとれます。

続いて、6ページをご覧ください。「今よりもスポーツが好きになれる機会や環境」については、「気軽にスポーツができる場所がある」が最も高くなっております。

次に8ページをご覧ください。「できるようになりたいもしくは上手になりたいスポーツ」としては、「水泳」のほか、「ダンス」や「球技」など、様々なスポーツが挙げられております。

次に10ページをご覧ください。「スポーツ・レクリエーションの認知度、やってみたいか」については、「知らなかったが、やってみたい」という回答が最も多く、「やっ

たことがある」、「やってみたい」を合わせると8割を超える結果となっております。

最後に12ページをご覧ください。未就学児の保護者に対しての質問で、子供とスポーツの関係で困っていることを聞いたところ、「スポーツがしたい時に、そのスポーツがどこでできるのかわからない」といった回答が最も多くなっております。今回の子供の意見を聴く取組に加えまして、今後広く都民の皆様からも意見をお聴きし、計画の改定に合わせ、施策の充実・強化に生かしていきたいと考えております。

報告は以上でございます。

○松尾会長 ありがとうございました。

本件は、この後の審議事項にも関わりますので、こちらのご質問等につきましては、後ほどまとめてご発言をお願いいたします。

それでは、ここから審議事項に移ります。「(次期)東京都スポーツ推進総合計画」骨子案について、事務局よりご説明をお願いします。

○新目計画担当課長 それでは、「(次期)東京都スポーツ推進総合計画」骨子案について、ご説明をいたします。

資料2をご覧ください。1ページから4ページまで計画の構成を目次で明示をし、それぞれの項目に書いていく内容を簡潔に記載しております。また、5ページ以降の「別紙」につきましては、各項目において計画本文に記載をする内容のイメージを、概要で明示しております。目次の各タイトルの右側に、関連する「別紙」の番号を付しております。

まず、目次に沿って計画の構成についてご説明をいたします。第1編は計画の総論に当たる部分となります。第1章の「東京におけるスポーツの推進」では、計画策定の背景や本計画におけるスポーツの定義、スポーツの意義や価値のほか、健康の維持・増進や共生社会の実現、地域・経済の活性化といったスポーツの効用・効果について記載をしていきたいと考えております。そして、スポーツへの様々な参画方法についても記載をしたいと考えております。

総論の第2章では、「東京のスポーツを取り巻く状況」として、人口構成などの変化、都民の体力やスポーツ実施に関する現状や課題、学校部活動の状況やデジタル技術の発展など、様々な変化を統計データから捉え、現状と課題を整理していきたいと考えております。また、「世界における日本・東京の現在」という視点で、各国の様々な指標との比較などを通じ、東京の魅力向上のポテンシャルなどについて触れていきたいと考え

ております。

第3章では、第2章までの様々な変化や審議会での議論を踏まえまして、基本理念や将来のビジョンを掲げ、その実現に向けた政策の柱と重点政策テーマ及び施策といった計画の体系をお示ししております。また、達成指標についても新たな指標も掲げていけないかと考えております。

第2編は計画の各論に当たる部分でして、具体的にどのような施策を実施していくのかを記載するパートとなっております。こちらは、現在、検討を進めておりますので、次回の審議会以降、計画の中間まとめをご審議いただく中でお示しいたします。その他、計画の進捗管理について、着実に実施をしていくことも記載をしていく予定でございます。

最後に第3編では、「パラスポーツの推進」や「多摩・島しょに関する施策」など、計画の内容を再構成する形でまとめていきたいと考えております。また、審議会でご議論いただいた経過や、先ほどご報告しました「こども都庁モニター」をはじめ、都民の皆様からいただいた様々なご意見についても、掲載をしていきたいと考えております。

5ページからは、具体的な記載内容について、概要資料をおつけしております。

計画策定の背景について、「計画の位置づけ」ですが、未来の東京を見据え、スポーツ推進の観点から都として目指すべきビジョンと、その実現のために2025年度からの6年間で取り組むべき方向性を示した、都におけるスポーツ行政の「羅針盤」としております。

「スポーツを取り巻く主な動き」としまして、年表の形で現行の計画期間と次期計画期間におけるスポーツを取り巻く主な出来事を書き込んでおります。

「スポーツの定義」に関する部分ですが、現行計画と同様に、競技スポーツのほか、目的を持った身体活動まで広く捉えていきたいと考えております。

次に、審議会においても議論がございましたeスポーツの取扱いについて触れていきたいと考えております。まず「eスポーツの種類」ですが、IOCの提言である「オリンピック・アジェンダ2020+5」の記載内容を参照し、整理の一例として作図しております。eスポーツには、「バーチャルスポーツ」とそれ以外の「ビデオゲーム」があり、「バーチャルスポーツ」は、身体運動を伴うものと伴わないものに大きく分けられます。タイトルによっても様々な特徴がございますが、分かりやすくお示しをしていく観点から、これらをまとめて指す場合に、「eスポーツ」と呼んでいきたいと考えております。

こうしたeスポーツの効用としまして、障害の有無や年齢・性別を問わず楽しめるということがあり、例えば障害者のスポーツ実施に向けた取組として、既に「バーチャルスポーツ」を取り入れております。また、場所や距離を問わずに参加できるといった特徴があるほか、部活動でも取り入れられるなど、子供たちが戦略性等を学ぶ機会にもなっております。

こうした効用等を踏まえまして、今後、身体運動を伴うものをはじめ、健康増進や共生社会の実現など、スポーツの価値を実現するeスポーツの取組を展開していきたいと考えております。

次に、スポーツの価値についてですが、「楽しさ」や「喜び」といった「内在的価値」と、社会の活性化等に寄与する「外在的価値」がございます。この双方が相まって高まっていくことにより、一人一人のウェルビーイング向上につながっていくということを「スポーツの価値」として記載をしていきたいと考えております。

スポーツの参画方法について、スポーツを「する」「みる」「支える」といった参画に加え、「応援する」ことも参画と言えるのではないかと、ということをお示ししていきたいと思っております。

次に、スポーツを取り巻く環境の変化について、統計などから課題を分析しております。少子高齢化の進行や単身高齢者世帯の増加、健康寿命の延伸が課題であること、コロナ禍の後、子供の体力が回復していないといった傾向などについて触れております。

スポーツ実施率については目標の70%に迫っており、また、過去のスポーツ実施率との比較では、どの年代も上がってきております。今後は、スポーツを通じたウェルビーイングの向上といった、質の面を高めていくことも重要であると考えております。

子供のスポーツについては、学年が進むにつれてスポーツをすることが好きな割合が減っていきますので、これを食い止めることが課題であると考えております。女性のスポーツについては、20代から40代の女性のスポーツ実施率が低いといった課題がございます。また、障害者スポーツについては、2023年度は実施率が上昇しておりますが、50%の目標に向け、一層の取組推進が必要だと考えております。

次に、学校部活動の状況ですが、運動部活動の参加者数が減少しており、また右のグラフですが、部活動数と運動部活動1部当たりの人数についても減少傾向にございます。

また、テーマが変わりますが、熱中症で搬送される方が増えているといった気候危機の課題や、労働環境の変化については、女性の労働力人口が右肩上がりでも上昇してきて

いるといった状況の変化もございます。

次のページでは、今回の計画でeスポーツについて触れていくということから、そちらに關係する統計をお示ししております。高齢者の余暇活動について、国が5年おきに実施している調査がございまして、「スマートフォン・家庭用ゲーム機によるゲーム」の回答割合が大きく増えております。また、右側のグラフは、eスポーツ市場が右肩上に拡大しているというデータになります。そして、様々な行政分野におけるeスポーツの可能性についてですが、行政がeスポーツを施策に取り入れることについての印象を聞いた調査によりますと、高齢者・障害者施策などの取組をはじめ、肯定的に捉えている方が多いという結果が示されております。

次に、eスポーツに対する認識についての調査では、全体では、「eスポーツがスポーツかどうか分からない」という人が多いですが、若い世代では、「スポーツと思う」という回答の割合も高く、世代により認識に差が見られております。

次に、eスポーツを取り巻く国内外の動きを記載しております。これまでも国体に合わせたeスポーツ大会が開催されたほか、今年、日本eスポーツ連合がJOCの準加盟団体として承認されたという動きや、鳥取で開催されるねんりんピックでも、eスポーツが採用されております。また、IOCの動向ですが、「オリンピック・アジェンダ2020+5」を発表した後、eスポーツの大会を展開してきており、来年は「オリンピック・eスポーツ・ゲームズ」として大会を開催する予定です。アジア大会においても、eスポーツが種目として採用されております。こうした国内外の動きも現状としてまとめ、今後の動向を注視してまいります。

15ページでは、世界における日本・東京の現在という視点でまとめております。まず、先進諸国の高齢化率を比較しますと、世界の中でも日本は最も早く高齢化が進んでおります。高齢化社会の中においても、成長していく視点が重要との認識から、資料としてお示しをしております。

次にゲーム市場全体とeスポーツの市場規模についてですが、ゲーム全体で見ると、日本の売上高は高く、eスポーツについても日本で今後拡大し、より身近なものとなる可能性があるのではないかと考えられます。

次に、訪都旅行者数の推移ですが、訪都外国人旅行者数、観光消費額ともに過去最高となっております。一方で、その右のグラフは訪都外国人の活動に関するデータでございしますが、訪都中にスポーツやスポーツ観戦を行った外国人旅行者は3.2%にとどまって

おり、スポーツの魅力を高めることで、更なる誘客拡大の余地を秘めていると捉えることができます。

最後に、東京マラソン出走者のグラフですが、外国からのエントリーが増えてきたことがこの資料から分かります。こうしたスポーツ大会が、東京の魅力向上につながるヒントとなるのではないかと捉えております。

次に、ここまでの分析等を踏まえまして、次期計画の基本理念やビジョン、政策の柱を設定しております。

まず、次期計画の基本理念でございますが、「誰もがスポーツを『楽しむ』東京を実現し、一人ひとりのウェルビーイングを高め、社会を変革する」としております。

次に、基本理念のもと将来を見据えたビジョンを掲げております。

ビジョンⅠは、「子供の頃から好きなスポーツと出会い、楽しみ、健康・幸福に生きている」、ビジョンⅡは、「新たな技術がスポーツを変革し、つながりや相互理解が生まれている」、ビジョンⅢは、「世界中のアスリートや観客でにぎわい、世界で最も魅力的で選ばれる都市に」、ビジョンⅣは、「安全・安心・信頼の下、いつまでもスポーツを楽しめる社会が実現」としております。

これらの基本理念やビジョンの実現に向け、計画期間における政策の柱を設定しております。スポーツで「輝く」、「つながる」、「にぎわう」、「支える」の四つの柱を考えております。それぞれの柱に、取り組んでいく施策をひもづけて、展開をしていきたいと考えております。

また、政策の柱にひもづく施策の中で、特に重点的に進めていくべき事項をテーマ別にまとめ、プロジェクトとして施策横断的に進めていきたいと考えております。プロジェクトは六つ記載しております。スポーツの施策全体について、デジタルの視点で横串を刺し、政策効果を高めていくため、「スポーツDXプロジェクト」をProject 0として掲げております。

また、子供のスポーツを推進する「チルドレン・スポーツ・プロジェクト」、障害者や高齢者、女性のスポーツを推進する「スポーツ・ダイバーシティ・プロジェクト」、スポーツ大会等を通じて、東京のプレゼンス向上を推進する「TOKYOの魅力向上プロジェクト」、スポーツ施設の有効活用を推進する「18FACILITIESプロジェクト」、持続可能なスポーツの仕組みづくりを推進する「支える担い手確保プロジェクト」を掲げております。

政策強化に向けた施策ということで基本理念、ビジョン、政策の柱、重点政策テーマと各施策を一覧で整理した資料となっております。

ここからは、政策の柱ごとに、ひもづく施策とその方向性、達成指標についてお示しをしております。具体的な取組内容については、現在、検討や調整を進めておりますので、委員の皆様からご意見をいただき、今後の取組の検討を深めてまいりたいと考えております。

一つ目の「スポーツで輝く」の柱では、スポーツをすることの関心喚起やライフステージに応じたスポーツ推進、アスリートの競技力向上などに向けた取組を記載しております。また、達成指標としては、「スポーツを通じて幸福感を感じている都民の割合」、「都民のスポーツ実施率」、「スポーツをすることを好きと感じる中学2年生の割合」としてしております。これまでの審議会におきましても、量だけではなく質の向上も必要とのご意見をいただいております。新たに幸福感についての指標を設定したいと考えております。また、学年が進むにつれて、スポーツをすることが好きな子供の割合が下がる傾向について総論部分でも触れましたが、こうした意識が変わっていくことを見える化できるよう、新たに指標として設定をしたいと考えております。

「スポーツでつながる」の柱では、障害者スポーツの推進やパラスポーツの理解促進、バリアフリー化などのスポーツ環境整備、性別や年齢に関わらないスポーツ推進の取組などを記載しております。

また、この柱の達成指標としては、「障害のある都民のスポーツ実施率」、「パラスポーツに関心がある都民の割合」、「スポーツを通じて生きがいを感じる高齢者の割合」、「20～40歳代女性のスポーツ実施率」としてしております。高齢者の指標については、これまで高齢者のスポーツ実施率を指標としていましたが、現行計画の目標75%をおおむね達成していることから、ウェルビーイングの視点として、「スポーツを通じて生きがいを感じる高齢者の割合」を増やしていくことを、新たに指標として設定したいと考えております。

また、女性のスポーツ実施率に関しましては、これまで20～30歳代を対象にしておりましたが、20～40歳代のスポーツ実施率に課題があることを踏まえまして、対象を20～40歳代としたいと考えております。

「スポーツでにぎわう」の柱では、国際スポーツ大会に関する取組のほか、地域におけるスポーツ活動の推進や、スポーツの魅力発信の取組などを記載してまいります。ま

た、この柱の達成指標としては、「１年間にスポーツを直接観戦した都民の割合」、「１年間にスポーツイベント、大会に参加したことがある都民の割合」、「好きなスポーツチームや選手がいる都民の割合」としております。

「みる」の視点に加えまして、スポーツを「する」視点で、スポーツイベント等への参加を増やしていくことや、「応援する」視点で好きなチームや選手がいる人を増やしていくことを目標に、にぎわい創出の指標として、新たに設定したいと考えております。

「スポーツを支える」の柱では、都立スポーツ施設の整備・運営や、スポーツを支える人材の確保、安全・安心なスポーツの推進に向けた取組等を記載しております。この柱の達成指標としては、「都立スポーツ施設の満足度」、「１年間にスポーツを支える活動を行った都民の割合」、「地域スポーツに関する指標」としております。

都立スポーツ施設については、まず施設について知ってもらった上で、さらに利用者の満足につながっている状況を把握できるような指標を設定できないか、検討しております。また、持続可能な地域スポーツの実現を目指し、地域スポーツに関する指標を新たに設定できないか、現在検討しておりますので、是非ご意見を頂戴できればと存じます。

最後に、達成指標の案を一覧表でまとめております。次期計画で新たに設定する指標については、「新」のマークを付しております。

長くなりましたが、私からの説明は以上となります。委員の皆様から様々な視点でご意見を頂戴できればと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

○松尾会長 それでは、意見交換に移りたいと思います。

内容が多岐にわたりますが、骨子案全体に対するご意見や、施策の方向性、達成指標の項目など具体的な内容について、ご意見をお伺いしたいと思います。

まずは、３分から４分で、それぞれのご専門の立場からご意見を賜りたいと思います。

それでは、小淵委員からお願いいたします。

○小淵委員 私からは、パラスポーツの視点からお話をさせていただきます。

障害者のスポーツ実施率をメルクマールにすることに関しては、変わらず行ってほしいと思っており、都民のパラスポーツの関心度を注視していくことも非常に大切だと思います。それらに加えて、今回言及している場の充実、支える人材の確保に関しても、指標をつくっていくべきだと思います。

例えば、場の充実で言えば、都内には二つの障害者専用のスポーツ施設と、東京都パ

ラスポーツトレーニングセンターがあります。その利用者数や、出張・出前教室など実施事業の数も追っていく必要があるかと思います。ただ、前回、私がお話させていただいたとおり、それだけだとなかなか場が足りません。そこで、都内の体育・スポーツ施設は、民間の施設や学校体育スポーツ施設などを合わせて約1万6000施設あるかと思いますが、こちらを指標として、例えば、公共スポーツ施設等における障害者の利用状況も指標として入れていくとよいのではないかと思います。障害者を受け入れている公共スポーツ施設の割合や、各公共スポーツ施設利用者の中での障害者利用者の割合など、公共スポーツ施設等における受入状況や利用状況を、指標として挙げるとよいのではないかと、場の充実の視点です。

支える人材に関しては、都内には、初級、中級、上級のパラスポーツ指導員は、合わせて約3,300人いるかと思います。この人数を増やすことも大切ですが、指導員がどれくらい活動しているかがポイントになるかと思うので、指導員の活動率も指標としてご検討いただければと思います。

また、パラスポーツにおける専門職の方が東京都障害者スポーツ協会にいらっしゃるかと思いますが。前回、10年ほど経験を積まなければ、専門職として独り立ちして活動ができないという話をさせていただきましたが、このような専門職の数を是非とも指標に挙げていただき、そのような方々を増やしていくことも必要だと思います。つまり、増やしていくためには10年の長いスパンが必要であるので、そのようなものを計画として入れていただけるとよいと思います。専門職の方は地域のキーパーソンになるかと思うので、是非とも専門職について触れていただきたいと思います。

もう一つが、パラスポーツ実施に向けて、リハビリからの移行など、つながりも大切になってくるという点です。支える人材の視点からは、例えば、東京都理学療法士協会、東京都作業療法士会ともうまく連携しながら、PT（理学療法士）やOT（作業療法士）の方をパラスポーツの現場、支える現場に呼び込むような政策があってもよいのではないかと思います。現在行っている施策もあるかと思いますが、それでも指標として出していくべきであると思いました。

また、東京2020大会のレガシーとして、18施設に関しては言及されているかと思いますが、ソフト面でのレガシーとして、人々の意識と行動の変容があると思います。ただ、このレガシーが創出されるにはもう少し時間がかかるように思います。例えば、今小学校4年生のお子さんが、東京2020パラリンピックを見て、実際に行動に移すのは、恐ら

く大人になってからだと思います。今回の計画では、この先10年の話をしていくと思いますが、ソフト面のレガシーも10年スパンで追っていく必要があるので、この計画の中で、東京2020パラリンピックをきっかけにどう変化したかという点も、是非とも触れていただきたいと思います。

○松尾会長 パラスポーツの観点から非常に重要なご示唆をいただきました。

それでは、二條委員、お願いいたします。

○二條委員 最初に、「こども都庁モニター」について、資料1の10ページから11ページで、「知らなかったが、やってみたい」という割合が大変高いことに驚きました。このことは、部活動への参加率が低下している現状につながると考えます。「情報があればやりたい」と思っている子供たちが多くいるので、情報や機会があれば、スポーツや運動をやりたいという思いが湧き、そこから部活動への参加率の向上にもつながると思います。ここが、大事なポイントであると感じました。これは通常のお子さんだけに限らず、障害がある方にとっても同様で、パラスポーツの情報も必要だと考えております。

また、eスポーツは、今回一つのポイントになっておりますが、身体を動かすようなスポーツを行うことがふだんなかなか難しいような障害をお持ちの方であっても、かなり重度な障害をお持ちの方であっても、このeスポーツであれば参加できることもあるので、大切なことだと思います。また、「生活を楽しむ上で」ということをポイントに考えたときにも、このeスポーツの認知度、スポーツの一つであるという皆様の認識を高めていくことが必要だと思いました。eスポーツの中でも、種目によって障害者と健常者それぞれで楽しむものもあれば、障害がある人も一緒に楽しめるものもあると思うので、eスポーツを取り入れる視点は大事にしていきたいと感じました。

そして、ご質問なのですが、別紙9-3、20ページの資料について、新しい達成指標として、「スポーツを通じて生きがいを感じる高齢者の割合」がありますが、こちらは、「高齢者に限定した指標にすべきなのか？」と感じました。以上です。

○松尾会長 事務局からお願いいたします。

○新目計画担当課長 スポーツ実施率の向上をこれまで目標にしてきましたが、とりわけ高齢者の実施率は非常に高くなっており、75%という現行計画の目標にも迫ってきております。そのような中で、高齢者に関しては、実施率のさらに一歩先である「生きがい」というウェルビーイング的な指標を設けられないかと考えております。

○松尾会長 二條委員は、高齢者だけではなくて、全年代の人々に対して、生きがいを持って活動している人の割合を設定してはどうか、というご意見ですか。

○二條委員 はい、そのとおりです。

○松尾会長 貴重なご意見ありがとうございました。

それでは、原委員、お願いいたします。

○原委員 「東京都スポーツ振興審議会」という名のもとで、この会議は行われていますが、文部科学省のホームページの中で、「スポーツ振興」には、大きく分けて二つの取組の方向があると記載されています。一つは、オリンピック・パラリンピックなどで活躍できる世界トップレベルの選手を育て、その環境を整えるという方向です。もう一つは、国民一人一人がスポーツをする環境を整え、国民全体の体力を向上させようという方向です。いわゆる競技力向上の側面と、健康維持・増進の側面の２軸で考えられていると読み取れると思います。この審議会に私も何度か参加させていただき、皆様方と議論を進めているのですが、「競技力向上」の側面がこの会議の中で議論されていないと感じます。どちらかといえば、スポーツ嫌いの子供たちにどう取り組んでもらうか、高齢者の方がスポーツに取り組み、生涯にわたって元気で生き生きと生活ができるようにするにはどうするべきかという視点など、要は、スポーツを「する」「みる」「支える」という視点で議論が深まっているように思います。決してこのことを否定しているわけではないのですが、そのように感じます。

それを踏まえまして、資料８－１の基本理念の「誰もがスポーツを『楽しむ』東京を実現し」の「楽しむ」という言葉が、「競技力向上」ではなくて、「国民生活を豊かにする」という軸に傾斜しているのではないかと読み取れます。１つの軸にしなければならぬとは、私は毛頭思っておりませんが、この一丁目一番地の基本理念のところに、「競技力向上」の文言が入らなければ、スポーツ振興審議会の役割は失われていくのではないかと思います。

具体の話をする、競技会の中には、東京都代表として出場している競技会があり、私の専門的なところで言えば、都道府県男子対抗駅伝や女子対抗駅伝があります。そこでは、東京都代表選手が他の道府県と戦っていますが、残念ながら東京都は一度も優勝したことがないという現状があります。そのため、東京都のスポーツ振興の一環としてその代表選手をサポートし、「東京都の代表的な競技で日本No.1を目指す」という指標も一つあってもよいのではないかと思います。「特別スポーツ」と称して、平等に全て

の競技を同じように支援するのではなくて、都が重点競技として認めた競技で日本一を目指すというような政策も一つあってよいのではないかと感じます。

○松尾会長 「誰もがスポーツを『楽しむ』」というのは、「真剣に楽しむ」ことも含むということですか。

○原委員 はい。私どもの箱根駅伝も優勝のために、99%苦しいことばかり行っています。しかし、それを乗り越えた暁には、真の喜びを体感することができるので、頑張っております。ただ、これは決して皆様に求めるものではないと思っております。大人になっても成長できるスポーツは、ゴルフと筋力トレーニングとランニングであると俗に言われています。日々の暮らしの中で努力するから成長を感じられる、成長を感じられるからスポーツが楽しくなると私は思っているので、それぞれの立場で「向上心をもって楽しむ」という視点をいれていただきたいと思います。一見「楽しむ」というと、レクリエーション的に「楽しむ」ことが一番に来るのではないかということを、私は心配をしております。

○松尾会長 「楽しむ」ということは、恐らく共通にあります。レクリエーションの楽しさだけではなく、競技スポーツを真剣にやりながら、その最後にある喜びを感じるという意味での楽しさも、計画に入れる必要があるというご指摘でした。

それでは、田村委員、お願いいたします。

○田村委員 今の原委員のご意見に非常に感動して、そのとおりだと思いました。西の外れにある私どもの小さな町では、優秀な子供たちがいるときに、特待生のように上のレベルで小さい頃から鍛錬が積めて、練習ができるような環境が必要なことを、非常に感じました。

それは、本人にとってもその周りにとっても、とてもよいことだと思います。町長の立場から申しますと、今回こちらの骨子案を見せていただき、大変いろいろなことが入っていると感じました。計画とは、普通難しくて、とても読み取れないような内容の文章もありますが、これを読みますと、ここの部分は私がふだん行っていることだなど、この骨子案を読んで、引き込まれるようなつくりになっております。恐らく都民の一人一人が共感を持って、子供から大人、高齢者まで関わっていけるような、そのような計画ではないかと、非常に感じました。

私の町のような小さな自治体では、一つのスポーツでみんながまとまるということも重要であり、実際、私の町では、ボッチャを楽しんでいるところがあって、そのような

ことにも取り組む体制が整うとよいと思いました。

先ほど指標のお話が出ていましたが、計画の中で大事なものは、例えば、新たに健康づくりを始めた人など、「新たに何かに参画した人数」だと思います。そのため、どこかに、「今年1年間で新しく始めたスポーツはありましたか」、「新たに興味をもって観戦したスポーツは何でしたか」など、そのようなことも一つの指標にすると、また違った視点が得られるのではないかと思います。

○松尾会長 計画は、やはり皆様に分かっていたいて、共感いただいて、一緒に進めていくという空気感が非常に重要であるというご示唆でございました。また、初めてやった人という新しい指標のご意見もいただきました。

それでは、新島委員、お願いいたします。

○新島委員 二つほどございまして、まず、「こども都庁モニター」のアンケートについて、5ページに「スポーツをすることが好きですか」という問いに対する年代別の回答があります。年齢が上がっていくほど、スポーツが「きらい」、「どちらかというときらい」が増えている原因までは、今回のアンケートでは踏み込んでいないと思いますが、可能であれば、どうして嫌いなのかということについて、継続的に把握していったらよいのではないかと思います。今回の計画に間に合うかどうか分かりませんが、継続して、把握することが重要であると思います。

それから、もう一つは、今回eスポーツが大きく取り上げられていますが、先ほど二條委員からもお話がありましたように、障害のある方を対象とする、デジタルを活用したスポーツへの取組は、私も経験しており、非常によい方策だと思います。

一方で、eスポーツのどこまでをスポーツの範囲として捉えるかということが、難しいように感じます。電車の中では、ほとんどの方がスマートフォンを持って何かを行っています、いわゆるビデオゲームを電車の中で行っていれば、それもeスポーツなのかという問題があると思います。このことから、うまく使わなければ、「eスポーツ＝ビデオゲーム」になってしまうのではないかという懸念があります。東京都としてできるかどうか分かりませんが、もし可能であれば、少しでも外へ出て歩くことを促すようなアプリの開発をして、都民に提供できればよいと思っています。以前、宮地委員から座り続けることはよくないというお話がありましたので、そのようにならないようにしていけるとよいと思います。

それからもう一点、私はスポーツを「支える」立場で関わっておりますが、全国的に

スポーツ推進委員の高齢化と数の減少が続いています。少し前の調査になりますが、東京都においても、定数の8割ほどしかいないことが現状としてあり、そのことが、もしかするとスポーツの裾野を広げるための支障になっているように思います。スポーツを支える人々、スポーツ推進委員の次の世代を担っていく方々をどう育てていくかということも、一つの課題かと思しますので、そのような部分も計画に書き込めたらよいと思います。

○松尾会長 スポーツを実施しない理由はよく聞きますが、スポーツが嫌いになる理由については確かにあまり聞きません。また、eスポーツや、スポーツ推進委員の方をはじめとした、「支える」立場としての指導者の必要性和その広げ方についても、考えなければならないというご示唆をいただきました。

それでは、塩見委員、お願いいたします。

○塩見委員 「こども都庁モニター」のアンケートでも、やはり場の問題が一番大事であるとアンケートでも出ていますので、施設をはじめとして、いろいろなレベルの問題であると思いますが、これは大切だと思います。

この前の日曜日、全国レクリエーション大会内のセッションにおいて、ウェルビーイングに関する議論がありました。当然、スポーツ・レクリエーションでも、順位や勝ち負けはあるので、ウェルビーイングの概念の中に、「勝負」、「競う」という視点があってよいと思います。原委員がおっしゃったのはまさにそのようなことで、駅伝は都道府県対抗で1位になっていませんが、国スポ、国体では天皇杯、皇后杯を継続的に取っています。国スポ改革の中で都道府県対抗はもうやめるべきだという議論もある中で、競ったり、順番をつけたりすることも、ウェルビーイングの一つの軸であるのではないかと考えています。

また、Project OのDXについてですが、競技団体、我々のような運営主体のDXが非常に遅れていますので、その問題をどうするか、そして、「スポーツで輝く」の競技力に関わるのですが、特に、ジュニアの育成やアスリートの競技力向上が「スポーツで輝く」の施策③でしか語られておらず、少し小さいところにあるので、このようなところを変えていただきたいと思います。

最後に、「スポーツを支える」の指標で、「地域スポーツに関する指標」を今後考えていくとのことですが、これは、非常に難しいと思います。私に今アイデアがあるわけではないのですが、これを指標としてどのように捉えるかは難しいと思いました。

○松尾会長 特に、地域スポーツに関する指標の問題は、後ほど皆様方にも少しご意見を頂戴したいと思います。

それでは、加藤委員、お願いいたします。

○加藤委員 まず、10ページのスポーツを取り巻く環境の変化について、コロナ禍で低下した体力が、大人は回復傾向にある一方で、子供は依然として低下傾向にあるというデータがあります。これを見ていると、家庭の中で、保護者が子供に無理をさせないという風潮が広まっているように感じております。負荷をかけないという家庭での指導が原因なのではないかと思っており、将来的に子供を楽な方向に向かわせようとするのが問題視されてくるのではないかと感じます。

また、eスポーツについて、部活動や教育活動などの一つに、eスポーツを取り入れる学校も最近見られています。今後、世界大会が開かれ、eスポーツが普及し、認知度も高まることで、肯定的に捉える人が増えてくるのが十分予想できます。

一方で、「eスポーツ＝ゲーム」となると、親の子供に対する指導が困難になり、ゲーム依存の子供が今後さらに増加したり、子供たちの睡眠時間や学習時間が確保できなくなったりすることが心配されます。eスポーツの報道など、広報の在り方に何らかの工夫が必要になると感じております。

○松尾会長 特に、1点目の体力の低下について、一番心配されるのは、中学生の女子生徒です。1日60分以上の授業以外での活動の推奨がなされていますので、1週間で420分の活動が必要ということになります。しかし、1週間で60分未満しか活動していない中学生女子は25%であり、四人に一人は全く運動していない実態があります。現在の体力低下の要因には、このような実態や加藤委員のおっしゃることも考えられると思います。また、eスポーツについて、こちらも後ほど皆様方にご意見を頂戴したいと思いますが、混乱をしてしまうといけないので、注意深く、分かりやすい形で広報しなければならぬと思います。

それでは、林委員、お願いいたします。

○林委員 私からは、皆様から多く取り上げられておられますeスポーツと、区市町村との関係、この2点の発言をさせていただきたいと思います。

まず、eスポーツについて、資料7ページにある、IOCの「オリンピック・アジェンダ2020+5」の概念図のとおり、幅広い年齢層が楽しむことができ、13ページのデータのとおり、市場規模の拡大見込みもあると思いますので、今後普及・拡大していくと思い

ます。今見ている限りは、施策の中で具体的な形にはなっていませんが、もう少しeスポーツの位置づけを検討した方がよいのではないかと思います。思いながら見ておりました。

eスポーツの効用も書かれていますが、基本理念の「ウェルビーイングを高め」という部分を「心身ともに」という観点で考えると、「身体運動を伴うバーチャルスポーツ」では、心身の「身」の方が関わってくると思います。一方、「競争型のゲーム」では、どちらかという「心」の方が強くなると思います。13ページのeスポーツに対する認識のデータは、2018年と少し前のものになりますが、全体では「スポーツと思う」方が1割ぐらいしかいないという現状がありますので、この辺をもう少し整理して、この計画の中に位置づけるべきだと思います。

もう一つ、区市町村との関係について、東京都でスポーツ振興を行っていく上で、都民の方々が住まいの区市町村との関係は非常に重要だと思っております。繰り返し申し上げますが、政策の中で、例えば、住み慣れた地域でのサポート、地域におけるスポーツ活動の推進には、区市町村との連携を強化していくべきではないかと考えました。

○松尾会長 eスポーツの位置づけについて、また、区市町村との関係についてお話いただきました。これは都の計画でありながら62の地域がありますので、そことの連携をどう図っていくのが非常に重要な論点だと思います。

それでは、たかく委員、お願いいたします。

○たかく委員 「こども都庁モニター」アンケートの6ページにある、「どのような機会や環境があると、今よりもスポーツが好きになると思いますか」の設問で、一番多かった回答が、「気軽にスポーツができる場所がある（68.7%）」ということで、我々が住んでいる東京都は、やはり場所の確保が非常に大きな問題であると思いました。

それも、公園や競技場をつくるとなると、非常に大がかりであり、時間もかかるので、広場や遊び場などの身近な場所の開放を、区市町村と連携をしてしっかり行っていくことが大事だと思います。2番目に多かった回答が、「知らないスポーツを知ったり、やったことのないスポーツを体験できる」であり、私は、今年4月に「都民スポレクふれあい大会」の開会式に出席させていただき、体験会で、ウォーキングフットボール、スポーツウエルネス吹矢、ターゲット・バードゴルフ、ユニカールの四つのスポーツ・レクリエーションを行いました。ユニカールはカーリングの陸上版ということで初めて行いましたが、かなり楽しむことができました。子供から大人、高齢者、また障害のある

なしにかかわらず、このようなスポーツを周知して参加していただく。私もこの歳で初めて体験しましたが、まだ周知が足りていないと思うので、そこも、別紙 9－2 の、「スポーツとともに育つ『チルドレン・スポーツ・プロジェクト』」の中で記載し、「スポーツで輝く」、「健康・幸福」に入れられればと思っております。

もう一つは、別紙 9－3 の「スポーツでつながる」、「多様性が輝く『スポーツ・ダイバーシティ・プロジェクト』」について、「障害のある都民（18歳以上）でスポーツの実施率」は、現在46.3%となっています。私が地元の小中高と特別支援学校に行ってお話を伺った際は、学校では、いろいろな体育の授業などが行われており、かなりの人がスポーツに関わりをもっていますが、そこを卒業すると、6割ぐらいの人が、B型事業所などの社会福祉施設に行くとのことでした。そのため、学校を卒業して成人になると、なかなかスポーツに参加する機会が少なくなると、親御さんから伺っております。特に、土日は余暇活動を行いたいと思っても、そこになかなか一人では行けない方も多くいます。

そのようなときは、区市町村の移動支援事業を拡大することにも必要だと思います。障害をもったお子さんが、その場所に行けるなど、一緒に現場で付き添ってくれるというように、パラスポーツで輝いていくために、支える人材がしっかりと増えていかなければ、障害のある方のスポーツ実施率も増えていかないと思います。そのため、このような点も、計画の中にしっかりと盛り込んでいければと思っております。

○松尾会長 スポーツ基本法の中にも、「スポーツ・レクリエーション」という文言がありますが、そのような柔らかいスポーツと、競技的な尖ったスポーツの両方が必要であるというお話がありました。また、地域での活動がなかなか進みにくいところがあり、特に、どのようにしてスポーツを実施できる機会をつくるかという問題や、先ほど小淵委員もおっしゃったように、どのようにしてそれを支えるかについて、計画に織り込むべきだというご意見を頂戴しました。

それでは、白戸委員、お願いいたします。

○白戸委員 この骨子案は、かなりよくできているので、問題はこれにどうリアリティーをつけていくかということかと思えます。

私は、スポーツは環境だと思っています。今、様々な社会変化、気候変動、人口減少、少子化、いろいろな文化的な変革も含めて、どのようにスポーツの環境を整えていくのが非常に大事だと思っています。

環境の中にもいろいろありますが、「豊洲ぐるり公園」と、選手村の後にできた「晴海ふ頭公園」にトラックができており、地元のランナーたちが非常にたくさん走っています。トラックがアスファルトでちょうどよく、私も今朝走ってきましたが、数百人レベルで走っています。そのような場所があると、今までこの人たちはどこにいたのだろうというくらい人が湧いてきて、あちらこちらから走りに来ているような感じがします。環境があると、人は何かを始めるということを強く感じました。

そのような意味で、行政として、どのような環境をつくり出すかが、まちの健康を担うために大事なことだと思います。スポーツがしづらい場所で、「スポーツをやりましょう」といっても、普通の人ほとんど行わないので、いかにやりやすい環境をつくるかが、大きなポイントではないかと思います。

そのため、先ほど塩見委員からもありましたが、施設や場所が重要であるということになります。私が面白いと思ったのは、先日、東京駅の目の前にある東京ミッドタウン八重洲の中に「城東小学校」という小学校ができたことです。現在、ここの施設を全て民間に委託して、一般に貸し出していますが、体育館がだいぶ先まですぐに埋まったとのことでした。今までそのような東京駅前のすばらしい学校を、放課後の16時から誰も使っていませんでしたが、プール、体育館、グラウンドなど、様々な場所を開放すると予約が殺到するということは、皆さんの中にやはりニーズはあるのだなと思います。もちろんお金を使って施設を造ることも大事ですが、そのように工夫をすることで、まだまだ東京には眠れる資産、眠れる施設があるのではないかと思います。

これは、あくまでも城東小学校の事例で、立地の問題もありますが、これから行政や関係主体による工夫次第で、場所の問題はかなり変わってくるのではないかと思います。

もう一つ、スポーツの社会的な理解が非常に大事だと思います。運動をすることが恥ずかしくなったり、「そこまで運動をしてどうするの」と言われたりしてしまうと、子供たちのモチベーションは落ちてしまいます。そのため、どのようにしてスポーツの社会的な価値を向上させられるかが、私たちの大事な仕事ではないかと思います。

先日あるマラソン大会やトライアスロン大会に出てきたときに、80歳くらいの人が普通にトライアスロンやマラソンを行っているのを見ました。その方に「すごいですね」と声をかけると、「いえいえ。私にとって、マラソンはデイケアですから」とおっしゃっていました。やはり80歳で走れる人は輝いています。もちろん、その人はその人なりに努力をなされていますが、スポーツの魅力はここだと思います。先ほど、競技力の話

も出ていましたが、スポーツをして輝いている人たちにフィーチャーすることで、人間の「生きた目標」を見られると思います。トップアスリートはその象徴たるものですが、それだけではなく、障害者や高齢者など、輝いている方はたくさんいらっしゃるので、そのような方たちにしっかりフィーチャーして、スポーツの社会的な価値にもう一度光を当ててほしいと思います。

今回の計画の中で私がすばらしいと思ったのは、「スポーツを通じて幸福感を感じている都民の割合」を指標に入れていくことです。私は、まさにここが大事だと思います。スポーツには、先ほど議論がありました、競技力、健康、生きがい、友人など、様々な目的があると思いますが、スポーツを行っている人が幸福を感じなければ、継続できず、意味がないと思います。割合を出すことは非常に難しいですが、単に行っている人は何%という指標ではなく、スポーツをすることで、その人の人生をどのように輝かせられるかということを指標に入れて目標にすることは、今後のスポーツ施策の中で非常に大事なことだと思います。

最後に、先ほど原委員から競技力向上の話もありましたが、私の意見としては、スポーツの楽しさは「ジョイ」、「喜び」だと思います。「楽しさ」というと、どうしても「ファン」の要素を最初に思い浮かべるかもしれませんが、「ジョイ」ではないかと思います。競技を追求しても、自分の健康を追求しても、最終的に自分の「喜び」に結びつけることが、幸福感につながるのではないかと思います。是非、この指標を大切にしていって施策を進めていただきたいと思います。よろしくお願いします。

○松尾会長 様々な観点から非常に重要なご示唆いただきました。

それでは、上代委員、お願いいたします。

○上代委員 2点ほど感じた部分がございますが、まず1点目は、「スポーツをする場所が足りない」というお話が先ほどから出ていますが、「こども都庁モニター」のアンケート結果の問5の「困っていることはありますか」の選択肢で、場所に関するものがないということです。問2で場所の不足の問題が出てきますが、困っていることを選択肢にはなく、自由記述のところに、少し書かれているだけです。そのため、場所の問題が省かれてしまうのではないかと考えたのが、1点、気づいた点です。

2点目として、先ほどから、競技スポーツやゆるスポーツのお話など、いろいろ出てきていますが、アンケートや骨子案において、「スポーツをすることが好き」と「スポーツが好き」の2種類が混在してしまっているのではないかと思います。「する」こと

が好きでなくても、「みる」ことや「応援する」ことが好きでも全然構わないと思いますので、言葉の整理をきちんとした上で、策定していったほうがよいのではないかと思います。

○松尾会長 アンケートの項目と「スポーツが好き」という言葉について、ご示唆をいただきました。

それでは、ゼッターランド委員、お願いいたします。

○ゼッターランド委員 私からは、別紙9についてです。

最初に、スポーツで「にぎわう」については、「スポーツをすることが好き」な方、それから、上代委員からご指摘がありましたが、「スポーツが好き」な方の両方が対象として当てはまるかと思います。先頃、男子バレーボールのレベルが少しずつ復活してきました。ただ、トップ選手が強くなっても、実際に競技を行う子たちが微増だということを知り、「トップ選手はカッコいい」と示すのも必要かと思っておりましたが、漫画の「ハイキュー!!」は影響力が大変大きいということを、現場で必ず聞きます。私自身も、一般の女子の学生から「先生、『ハイキュー!!』を見ていますか」と聞かれたり、アメリカでも、「『ハイキュー!!』のキャラクターを知っているか」と聞かれたりしました。

バレーボールを知っている、知らないにかかわらず、また、バレーボールを行っている、行っていないにかかわらず、それに関連する話題で場が非常に盛り上がったということは、子供たちにスポーツへのわくわく感を抱かせたり、「本当に選手たちはあのようなのかな、今度見に行ってみよう」と、実際のスポーツにつなげられたりするというのを感じました。

そのため、スポーツを「する」「みる」「支える」だけではなく、スポーツに関連した要素、漫画やアニメなどの文化もつながってくるとよりよいのではないかと思います。スポーツ単体では「する」「みる」「支える」の入り口になることは難しいかもしれないので、日本のよい文化と合わせてスポーツを推進していくことは、重要だと思います。

実際に、どこまで文化と関連づけてできるかということはあるかと思いますが、特にこの夏季オリンピックを見ている中で、入り口としてはそのようなことが、非常に柔らかくてよいと感じました。そのため、「スポーツプラスアルファ」で、スポーツを楽しむ、スポーツに関わることがあるとよいと思いました。

2点目として、スポーツを「支える」の柱で、人材育成に関することが、別紙9-5でありました。「女性のスポーツ実施率」の指標も出てきていますが、あるデータでは、子供の頃からスポーツに関わってきた女性の約67%の方が、成人してから、「子供の頃に行ったスポーツからリーダーシップを学んだ」と実感しているということです。もしかすると、海外と日本の女性で、リーダーシップをもちたいという思いの強さに差はあるかもしれませんが、スポーツに携わる人材育成の施策として、社会においても有用な人材を育成するという方向性も必要かと思います。そのように、社会における人材育成にスポーツがつながるということも、言葉として入るとよいかと感じました。

○松尾会長 スポーツを文化面から捉えると、「する」「みる」「支える」だけではなく、アニメも含めて、様々な形があるのではないかというお話は、非常に重要なご示唆でございました。また、スポーツにこもるのではなく、リーダーシップの学びも含めて、スポーツを社会への力につなげていくという論点も重要なのではないかというご示唆もいただきました。

それでは、水村委員、お願いいたします。

○水村委員 私からは3点申し上げたいと思います。

1点目として、今回の推進総合計画で一番よいと思ったのは、「輝く」という言葉を使われている点です。若い女性のスポーツ参加を増やすという観点から非常にキャッチーな言葉だと思います。スポーツには、「きらきらして、わくわくする」というイメージはあまりないと思います。若い女性もそうですが、笹川スポーツ財団の子供を対象とした調査でも、「汗をかく」、「疲れる」というイメージが多く挙げられているので、「きらきら」、「わくわく」に関連した「輝く」という言葉をより前面に出していただくとうよいと思いました。

2点目として、「応援する」に関連して「推し活動」という言葉があると思います。私事ですが、息子が高校に入って突然バレーボールを始めました。それまでバレーボールと全く縁がなかったのですが、突然、メガホンを持って試合の応援に行くようになりました。何点でセットが取れるかなど、ルールも全く知らなかったレベルでしたが、分かったと面白い、試合会場がライブのような雰囲気、自分が実際にすると大変そうだが無責任に応援するのは楽しい、ということでした。

多様に楽しむという点では、先ほど原委員からもお話があったように、子供にとっては競い合うことも楽しいのではないかと思います。参加者を増やすためには、ハードル

を下げることも大切かと思いますが、一生懸命行っている子供もいるので、ハードルが下がったところでスポーツをする人もいれば、非常に高いレベルで頑張っている人もおり、全てがスポーツであると思います。それこそがダイバーシティだと言えるのではないかと思いますので、何かそのようなことがこの計画の中に盛り込まれるとよいかと思っています。東京都という大きな自治体が出される計画に載っている言葉には、非常に大きな影響力があるかと思っています。

最後に、今回、スポーツの定義を広義に捉えていらっしゃると思いますが、私が身近に関わっているダンスは、この中に入っていませんでした。いわゆる、身体活動を伴う文化的な活動はたくさんあると思います。例えば、子供たちの部活動でいえば、吹奏楽や合唱なども身体活動を伴いますが、そのような文化的な活動への参加も、健康につながるかと思っています。生活文化スポーツ局が発信するスポーツですので、「生活文化」に関連する、ダンスや芸術活動の言葉をもう少し入れていただけると、それらに関わっている方たちに、「これもスポーツであり、健康につながる」という活動の後押しになるかと思っています。このように、是非、身体活動を伴う文化的な活動について、計画のどこかに入れていただけると有難いと思いました。

○松尾会長 女性については「輝く」というキーワードの重要性や、「応援する」ことは「推し」という活動とも言えるのではないかというご示唆をいただきました。また、ハードルを上げ下げすることで、ダイバーシティとしてスポーツ活動全体を捉えていく視点や、スポーツの定義として、身体活動を伴う文化的な活動まで広げてはどうかというご意見も頂戴いたしました。

それでは、延與副会長から、お願いいたします。

○延與副会長 私は、この夏、3週間ほどパリのパラリンピックに行っておりまして、一昨日帰ってきたばかりでございます。今回、競技の応援に加え、初めて現地で大会のボランティアを行いました。いろいろな衝撃的な発見がありました。そのことを踏まえて、別紙5の「する」「みる」「支える」「応援する」について、お話しさせていただければと思います。

今回、驚いたのは、私の知っているだけで、日本から60人ぐらいが手弁当でボランティアに来ていて、その方たちの熱量がすさまじいということです。多くの方が2020大会を契機にボランティアに目覚めて、その中には、パラスポーツなどにのめり込み、指導員や審判の資格を取得した方や、デフリンピックに向けて手話を勉強しているという方

もたくさんいらっしゃいます。このボランティアの方のパワーをどうしたらよいのだろうというぐらい、ボランティア熱が盛り上がっている一方で、先ほど新島委員からもありましたが、地域の中における障害者スポーツの活動には、なかなか支える人が集まらないという現状がございます。2020大会のボランティアをレガシーとして残すことは非常によくできていると思いますが、それをさらに日常のスポーツを支える人につなげていくにはどうするべきかと考えました。

もう一つ、ここに「応援する」が新しく出てきていますが、今回、現地の会場はどこも超満員で、チケットが買えない競技もたくさんありました。皆さんパラスポーツのことは何も知らず、単に「オリンピックは行けなかったが、盛り上がりたから来ている」という人々で、とにかく大騒ぎをしていました。途中でゴールボールの試合が止まるくらいの大騒ぎぶりでした。そのときに、隣に座った82歳の高齢者の方はゴールボールについて何も知らないにもかかわらず、見に来ていて、私が「今日は日本を応援してください」と言うと、日本を一生懸命応援し始めました。そして、徐々にルールが気になるようになり、「今のペナルティーは何か」などと話していました。

一番印象的だったのは、日本が金メダルを取った、車椅子ラグビーの決勝戦のときに、日本の応援団が大量の日の丸の小旗と応援バルーンを持ち込んで、会場で配り、会場の7割ぐらいをもう日本の応援団にしてしまったことです。彼らは、楽しくて行っているだけなのですが、どちらかのサイドに立って真剣に応援すると、試合を真剣に見るようになり、ルールも気になり始めます。先ほど「推し」というお話もありましたが、スポーツを応援するのは、スポーツのいろいろなところにつながる入り口として、強いパワーがあるのを感じました。

骨子案の中では、「応援する」ことも取組の一つ、という抑えた書き方ですが、来年、デフリンピックや世界陸上がありますので、スポーツを応援する人を増やすことが、「する」「みる」「支える」に広げる入り口として、非常に有効なのではないかと感じました。

そのようなことも踏まえて、計画として見たときに、今回の計画の売りは何なのだろうと考えたときに、実施率70%からウェルビーイングという質的な指標への変化や、eスポーツを行政としてどのように捉えるかを示すということがあると思います。もう一つの要素として、スポーツを「応援する」人を増やすことを通じて、スポーツを「する」「みる」「支える」人を増やすということも、一つの目玉として押し出せるのでは

ないかと思いました。

最後に、一つ、障害者スポーツの実施率が46.3%であることを、パリ市の人にお話したところ、非常に驚き、羨ましがられましたので、これを、是非、維持し、向上していくために、みんなで頑張りたいと思います。

○松尾会長 延興副会長から非常に熱量のあるお話をいただきました。

全委員の皆様方からコメントをいただいたところですが、様々な観点をいただきました。そこで、残りの時間を活用させていただきまして、幾つかの論点でお話できればと思っております。一つ目は、eスポーツについてです。今回、「eスポーツ＝スポーツ」ではなく、eスポーツの有益な点に着目して、スポーツとして取り込む方針ではどうかということが論点になっていると思います。

先ほど、二條委員からも、eスポーツであれば、重度の障害のある方でも参加できるし、一人だけではなく、何人かで一緒にできるというお話を頂戴いたしました。それから、加藤委員からも、「eスポーツ＝ゲーム」になり、保護者の方が説明できなくなると困るというご示唆をいただきました。林委員からも、eスポーツの普及・拡大については、身体活動という部分を明記し、イメージしながら提示してはどうかというようなお話をいただきました。

そこで、皆様方から、この点についてコメントがあれば、頂戴したいと思います。

では、ゼッターランド委員、お願いいたします。

○ゼッターランド委員 私も、eスポーツと出てきたときに、初めは、スポーツという位置づけとしてどうなのかと個人的に思うことがありましたが、いろいろな取組を知ったり、eスポーツ選手のお話を聞いたりしているうちに、皆様が一般的に考えるスポーツと似通った要素が含まれていることもあったと感じました。私も、固定された概念から考えを柔軟にしていっていったほうがよいと考えるようになりました。

例えば、障害の重度によって、できるeスポーツの種類も変わってくるとありましたが、大きな身体活動を伴わなくてもできる点や、新たなつながりが生まれる点はメリットだと思います。また、eスポーツのトップクラスの選手たちからは、「ゲーム」という要素はあっても、長い時間を練習あるいは試合に費やすので、かなりの体力、集中力を必要とするという話がありました。eスポーツ選手への質疑応答の場面に立ち会った際は、個人競技の場合はメンタルの持っていく方、チーム競技の場合は人との関係性の構築の仕方やチームワークに関する質問も出ていました。このようなことも含めて、ス

ポーツの持つよい要素も、eスポーツにはあるのではないかと感じましたので、先ほど、新島委員もご懸念されていましたが、eスポーツの出し方、見せ方での工夫は必要になってくると感じました。

○松尾会長 ほかに、今回のこの計画の中での捉え方を提示する際に、何か気をつけたほうがよい点や、こう考えたらどうかというご意見があれば、いかがでしょうか。

では、二條委員、お願いいたします。

○二條委員 資料6-4で、eスポーツに対する日本での認識のデータは入れていただいています。世界がeスポーツをどのように捉えているかのデータを入れていただくことによって、世界の流れを伝えた上で、これからどう見ていくべきかを考える際の参考になるかと思うので、そちらを追加していただければと思います。

また、私自身、eスポーツをされている方からご質問を受けたことがあり、「戦いの場に挑むときに、どのような考え方で挑んでいますか」など、お話しする内容がアスリート対アスリートのものでした。そのような点からも、eスポーツにはスポーツの要素もたくさんあるということを感じました。

○松尾会長 ほかにいかがでしょうか。

では、原委員、お願いいたします。

○原委員 大前提として、eスポーツを否定しているわけではなくフラットな立場で物を申させていただきます。eスポーツは、中国やアメリカなどが、非常に積極的に行っていますが、マネーゲーム的な要素もあり、経済を潤すためという側面も恐らくあるのだと思います。しかし、汗を流す「ザ・スポーツ」を行う人間が、スポーツの立場で、ドストライクで発言していくことが必要だと思います。あるいは、経済界が経済界の立場で発言をしていくなども必要かと思います。いろいろな立場の発言から、最後はどなたかがeスポーツの捉え方を決めていくのだとは思いますが、スポーツの現場の人間は、スポーツに特化した意見をドストライクで伝えていくことが必要だと私は思います。eスポーツをスポーツに結び付ける必要があるのかなど、様々な角度から話をしていかなければ、単にマネーゲーム戦争に乗るというのも、「ザ・スポーツ」の人間からすれば、少しおかしな展開になるのではないかと感じます。

必ずしも、私は、eスポーツを全否定しているわけではないので、フラットに聞いていただければと思います。

○松尾会長 そのとおりだと思います。今は、「eスポーツ＝スポーツ」であるという認

識を示しているわけではなく、eスポーツの中にスポーツ的な要素があり、特に、障害のある方に様々なスポーツ機会が提供できる点、あるいは、ご高齢の方へのフレイル予防効果が実証されている点を活用して、スポーツとして考えていくのはどうかという論点です。「eスポーツ＝スポーツ」と断言しているわけではないというロジックは明確にしながら進めていくべきだということかと思います。

それでは、eスポーツについては、その辺りも考えながら、骨子案から具体的な内容に入れさせていただくということではよろしかったでしょうか。

(異議なしの声)

○松尾会長 それでは、続きまして、別紙5の「応援する」についてです。先ほどから何人かの委員の皆様方に「応援する」というキーワードの重要性に関して、ご指摘をいただきました。延興副会長から、スポーツへの入り口として「応援する」は非常に有効なのではないかというご示唆もいただきました。今までは、「する」「みる」「支える」の3本でしたが、それに加えて、何か付加的な、関連するようなご意見があれば、頂戴したいと思います。

では、延興副会長、お願いいたします。

○延興副会長 「応援する」は、単にテレビで見るのではなく、その競技を調べて現地へ行ったり、現地で大声を出したりというように、「みる」よりも何かアクティブで、積極的なニュアンスがあると思うので、そのような「応援する」の固くない定義を通じて、スポーツ活動につなげていくという視点をきれいにまとめると、今回の計画の一つの売りになるのではないかと思います。

○松尾会長 「応援する」ことは一つの「推し」活動という表現もありましたが、もしかすると、スポーツ実施率を上げると同時に、全員が応援している光景が見えるというのも、一つのスポーツ文化の表れということになるかと思います。

白戸委員、お願いいたします。

○白戸委員 今回のパリでのオリンピック、パラリンピックを拝見していると、観客がいることのエネルギーのすごさをすごく感じました。残念ながら、2020大会では、観客を入れられなかったもので、そのすばらしさをなかなか享受することができませんでした。非常にハイレベルな競技自体は、もちろん東京でも見られましたが、パリ大会での、観客がいて、観客とのコミュニケーションによって、選手が高まっていく感じや、会場のボルテージが上がっていく感じはすばらしかったと思います。逆に、私たちからすると、

ジェラシーにも感じられるほどです。東京ではできなかったのも、何でパリだけできるのだと思うことはありましたが、本当にすばらしかったと思います。

このことから、「応援する」というのは、「みる」よりも、「支える」ほうに入っているのではないかと考えて見ていました。今まで、スポーツを「する」「みる」「支える」という区分けをしてきていましたが、「みる」と「支える」の間にいるのが「応援する」であり、もう「支える」に近いところに入っていると思います。パリ大会をご覧になった方は感じたかもしれないのですが、スポーツにおいて、「応援する人の力」は非常に大切であるということを、今回、我々は一番感じたと思います。そのため、「応援する」ことは、単なるソファの前でじっと見ているという感じではなくて、より能動的な形でスポーツに入り、応援する人の気持ちも高揚するものであり、現場であればより高揚感などがシェアできると思います。やはり、できる限り現場でみていただくことが、本来のスポーツを「支える」に一番近いのではないかとはい思いました。

○松尾会長 ありがとうございます。

では、原委員、お願いいたします。

○原委員 白戸委員のおっしゃるとおり、応援は、競技者、アスリートにとって非常にパワーをいただけるものです。箱根駅伝は、沿道100万人の方々の応援に加え、ボランティアの皆様の支えによって成り立っています。ボランティア活動も、一つの競技を「応援する」ことにつながっていると思います。

要は、ボランティア活動の方にも応援していただいている、競技を支えていただいていると思います。

○松尾会長 非常に重要なご示唆をいただきました。

では、上代委員、お願いいたします。

○上代委員 別紙5のイラストに近いですが、「する」スポーツにも少しかけていただいたらよいと思いました。そう思ったきっかけが、今年の夏の甲子園であり、フィールドで戦えていなくても、一緒にアルプススタンドで戦っているということでした。うちの部活動の子たちもそうですが、部員が400人などいますと、大半の子は応援に回ります。もちろん嫌々行っている子もいるとは思いますが、実は、それが楽しくて続けているという子たちもいるので、彼らにとっては、「支える」というより、「一緒に戦っている」感じかと思います。また、浦和レッズのサポーターは、今から試合を「見に行く」という言葉は一切使わず、「参戦する」という言葉を使うそうです。実際、スタンドな

どで応援している人々は、プレーヤーと同じぐらい汗をかいたり、体力を使ったりしますので、「する」も「応援する」の一つとして提示ができれば、面白いと思いました。

○松尾会長 よいご示唆をいただきました。

それでは、その方向で「応援する」ことも打ち出しながら、展開できればと思います。

最後に、指標の問題についてです。指標は、下手に出すと、施策を縛ってしまうことになってきますが、逆に言うと、出すことによって、施策をどのようにどこまで頑張るのかというところも見えてくるかと思います。スポーツを「支える」に「地域スポーツに関する指標」がありますが、地域スポーツの場や人、あるいは、チャンスなどを「見える化」できないかということが今回の論点でございます。具体的な指標はまだ決まっていますが、先ほどのご意見の中には、指導者の方の割合や活動状況を指標にしてはどうか、などもありました。そこで、是非、このようなものを入れたらどうかということをご意見として頂戴できればと思います。

では、小淵委員、お願いします。

○小淵委員 「支える」でいいますと、先ほど新島委員もおっしゃったように、高齢化は大きな問題であり、向こう10年を考えたときに、支える世代、支える人材の世代交代が一つのキーワードになってくると思います。新島委員がおっしゃったスポーツ推進委員の方々に加えて、区市町村のスポーツ協会に勤められている方についても、必ずしも高齢者がよい、悪いということではありませんが、世代交代を考えると、ある程度、若い世代をそこに入れてくような施策は必要だと思います。そのような点でいうと、いわゆる、高齢化率をどうするかという指標になるかもしれませんが、世代交代に対して、何かしらの施策を打っていかなければいけないと感じました。

○松尾会長 この点につきましては、今日決定するという話ではなくて、ご意見を頂戴しながら、是非、固めていきたいと思っております。本日はここまでとさせていただきますと思いますが、今、小淵委員がおっしゃったように、例えば、世代交代という点から考えてみてはどうだなど、幾つかのご指摘をいただけると、大変有難く存じます。

小淵委員、お願いいたします。

○小淵委員 もう一つ、まちづくりの視点、「アクティブシティ」の視点があってもよいと思いました。東京都におけるオリジナリティーを考えると、ウォーカブルシティや自転車のシェアリングなどもスポーツと結び付けて、まちの中でどのように身体を動かすかについて触れていただけるとよいと思いました。

○松尾会長 本日はここまでとさせていただきますが、是非、この点については、様々な角度からご意見をお寄せいただけると、有難いと存じます。

それでは、最後のまとめとして、延興副会長から何かございますか。

○延興副会長 今回の計画では、施策自体は今まで行ってきたものの積み重ねの上に広げていくものだと思いますが、新しい計画を出すときに、やはり今回の目玉は何かというメッセージ性が非常に大事だと思うのです。先ほど、eスポーツの話がありましたが、東京都として、eスポーツにどのように向き合うかということについては、骨太に出していくとよいと思います。お話にもあったように、子供がテレビゲームをやり過ぎてしまうなどのネガティブな側面もしっかり書いた上で、スポーツを振興するために、eスポーツの活用の仕方を打ち出すことも大事かと思いました。

○松尾会長 ありがとうございます。

先ほど延興副会長もおっしゃっていましたが、これまでは、量をとにかく増やしようと言ってきました。しかし、これからは、量の中で質をどのように保障していくかが一つのポイントになるかと思います。ウェルビーイングという言葉は、様々なところで使われるようになりましたが、成長社会から成熟社会に向けて、一人一人が幸福を感じられる社会をどのようにつくっていくかを考える上で、重要な視点になります。

ただ、この言葉の持っている意味には、分かりやすそうで分かりにくいところがあります。心理学のセリグマンという方がポジティブ心理学をうたっていて、そこでは、これからはみんなが生き生きと生きられるような心理学を構想すべきであり、そのときにウェルビーイングは非常に重要なキーワードであるとされています。一人一人が人生の幸福度を高めていくことが、社会の全体としての幸福度の上昇につながると構想すべきだという考え方は、非常に重要だと思います。

一方で、セリグマンは、ウェルビーイングをもう少し具体的に落とし込み、「PERMA」という言葉を示しています。全て頭文字を取ったものですが、「PERMA」の「P」の「Positive emotion」は、「ポジティブ感情」であり、日々生き生きと感じる時間はあるかという問い、「E」の「Engagement」は、やりがいのあることに夢中になっている時間はあるかという問いです。スポーツなど、何かの活動で夢中になっている時間はあるかということです。「R」の「Relationship」は、強い絆で結ばれた方と一緒に楽しめているか、あるいは、あなたのことを本気になって考えてくれる方はいるかという問いです。「M」の「Meaning」は、意義を感じているかという問い、「A」の

「Achievement」は、小さな達成はあるかという問いです。この5つの頭文字の「PERMA」によって、具体的にウェルビーイングが見えてくるので、これらの要素が打ち出されています。

このことから、スポーツによってウェルビーイングを達成することを、明るくポジティブな気持ちにもなれる、やりがいのあることに夢中になれる、みんなが結ばれて、つながりを感じることができる、そこに意義を感じられる、今日はこれだけできた達成ができる、と具体的に落とし込んでいくと、よりウェルビーイングの意味内容が見えてくるのではないかと思います。これらが達成できるように、計画を具体化していくことが大事だと思います。

それでは、進行を事務局にお返ししたいと思います。よろしくお願いします。

○小池スポーツ総合推進部長 本日は、大変お忙しい中、委員の皆様から貴重なご意見を頂戴し、誠にありがとうございました。本日いただいたご意見を踏まえまして、引き続き計画を策定してまいりたいと存じます。

事務的な連絡ですが、次回の審議会につきましては、11月頃の開催を予定しております。詳細につきましては、後日、改めてご連絡させていただきますので、よろしくお願い申し上げます。

それでは、これをもちまして、第29期第5回東京都スポーツ振興審議会を閉会とさせていただきます。

本日は、誠にありがとうございました。

午後0時1分閉会