

スポーツの範囲・価値

- 健康の維持・増進の側面だけではなく、**苦しんだ暁に達成感や喜びを味わえるという競技力向上の側面**も考慮に入れてほしい。
- 競技力の向上を追求しても、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、幸福感に繋がっていく**。スポーツへの参加者を増やすために、**スポーツが苦手な子供に対してハードルを下げることも、高い競技レベルで頑張る子供に対して環境を整えることも**どちらも重要で、それこそが**ダイバーシティ**である。
- 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「競う」視点があってもよいのではないか**。

eスポーツ

- eスポーツは重度障害者でも実施できるものである。「**生活を楽しむ**」という視点でも、**eスポーツそのものの認知度やスポーツの一つであるという認識を高める必要がある**。
- 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、**eスポーツのどこまでをスポーツとして捉えるかは難しい**。
- 部活動や教育現場でもeスポーツが取り入れられている。一方で、**ゲーム依存、睡眠時間や学習時間の不足などのリスクも踏まえ、周知に工夫が必要**。
- 「**eスポーツをスポーツと思う**」割合が**1割に満たない**ことを踏まえて、**計画での位置づけを考える必要がある**。
- eスポーツでも、通常のスポーツと同様、**体力、集中力、精神力、チームワークが重要であり、スポーツと重なる面も多い**。
- 障害のある方へスポーツをする機会が提供できる点や、**高齢者へのフレイル予防効果がある点など、eスポーツをうまく活用していくべき**。そのため、「**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**明確にすべき**である。

する・みる・支える・応援する

- **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、ルールへの関心も高まる**。スポーツを「**応援する**」ことは、「**する**」「**みる**」「**支える**」への入り口として**非常に有効**ではないか。
- 現地での応援では、より気持ちの高揚感がシェアできる。「**応援する**」は、**スポーツに対する能動的な関与**である。
- 部活動の控え部員やサッカーのサポーターの中には、**応援席で「一緒に戦っている」意識をもっている人も**いるので、「**応援する**」は「**する**」の一つでもある。

達成指標

- 障害者のスポーツ実施率やパラスポーツへの関心度に加えて、**場の充実、支える人材の確保の指標づくりも必要**。
- 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**」が**指標として重要**ではないか。
- 障害のある子供がスポーツをする場所に向かうための**移動支援事業**など、**障害者のスポーツ実施率を高めるには、支える人材を増やしていく必要がある**。