

新たなスポーツ（つくるスポーツ）の今後の展望

スポーツマネジメントゼミナール 1316015 小栗 隆太郎

1. 研究動機・研究目的

今日、日本の医療費が42兆円(厚生労働省, 2019)を超えるなか、スポーツを通しての国民医療費の抑制を含めた健康長寿社会の実現や、経済・地域の活性化が求められている。

そうしたなか、現状として、成人の週1日以上運動実施率は42.5%(スポーツ庁, 2019)に留まり、普段スポーツに関わっていない、約半数の潜在的なスポーツ参画人口への多角的なアプローチが重要視されている。具体的な取り組みとして、第2期スポーツ基本計画では、「[「する」「みる」「ささえる」を基盤とし、「スポーツ参画人口の拡大」、「国際競技力の向上」、「クリーンでフェアなスポーツの推進」、「スポーツを通じた活力があり絆の強い社会の実現」を挙げている。

また、スポーツ庁はスポーツ参画人口の拡大において、スポーツの無関心層へのアプローチとして、民間事業者の様々な取り組みによって、新たなスポーツスタイルの提案をしている。健康やファッション、IT、エンタメ、観光、文芸芸術などの、スポーツとかけ離れた分野と掛け合わせることで、スポーツや掛け合わせた要素の魅力向上やスポーツの意欲向上を見込んでいる。方法として、新たなスポーツの開発を挙げ、伝統的な既存スポーツの競技種目以外にもスポーツの概念を広げ、新たなスポーツのスタイルを提案するとしている(スポーツ庁, 2019)。そうしたスポーツ庁の意向を受け、各地でスポーツハッカソンを伴うスポーツイベントや新しい競技を体験し、実際にプレイできる機会が増えてきた。イベントに参加した多くの人々は、どの様に感じているのだろうか。

そこで、本研究の目的は、普段スポーツをしない人々の行動を知った上で、新しいスポーツがどのような経緯で受け入れられるのか。また、スポーツ参画人口の拡大において、新しいスポーツがどのような役割を担っていくべきかを展望することであった。

2. 研究方法

本研究の調査対象は、新たなスポーツの開発やスポーツ参画人口拡大への取り組み、スポーツへの行動変容を観点とした論文や書籍、記事であった。また、スポーツ庁が主体となっ
て行い、みずほ情報総研が作成したスポーツ人口拡大に向けた官民プロジェクトの報告書(2019)を参考にした。また、具体的な新たなスポーツの情報や団体の情報を収集する際には、直接各団体へ問合せを行った。それらにより、スポーツ参加への行動変容や、新しいスポーツの事例、その特徴や今後の動向についての情報を収集した。

本研究の調査期間は、2019年6月～11月まで6ヶ月であった。

3. 主な結果と考察

つくるスポーツの定義を述べた後に、新しいスポーツイベント・プロジェクト事例について6つ調査した。さらに、新しいスポーツの事例として6つを調査し、バスケットボールとベビーバスケットを例に、既存スポーツと新しいスポーツの競技比較をした。その結果、普

段スポーツをしない人への新しいスポーツの需要を確認することができた。

スポーツ庁、世界ゆるスポーツ協会のイベント参加者属性、満足度、好みの変化、実施頻度別の満足度によると、普段スポーツをしない人にもデベロップレイ（新しいスポーツ）は受け入れられていることが明らかとなった。

次に、様々なスポーツ事例を見てみると、普段スポーツに関わらない人にとって、新しいスポーツは、スポーツ以外の趣味や仕事からスポーツへの接点を持つ仕組みとなっていることが明らかとなり、勝利や記録の追求といったスポーツ本来の目的とは別の目的を持っていた。よって、普段スポーツと関わらない人にとってのスポーツへの新しい接点となりうると考えられた。さらに、多くの人が新しいスポーツの体験後にポジティブな意識変化を起こしており、今後、さらにスポーツ共創が加速することによって、スポーツ参画人口の拡大が見込まれると考えられた。

次に、ベビーバスケットを例に挙げて競技比較を行ったが、新しいスポーツは普段スポーツをしない人または、既存の伝統的なスポーツに苦手意識を持つ人にとっても楽しめるようなルール改正や道具の変更が行われている。さらに、広い場所、長い時間を必要としないことも、普段時間や場所の制約でスポーツをできない人にスポーツをする機会を増やすような仕組みとなっている。

最後に、本研究では、インターネット上の資料並びに世界ゆるスポーツ協会への資料提供による情報を引用した。しかし、スポーツ共創は小学生がドッチボールのルールを自由に変更し遊ぶように、どこからがスポーツ共創となるのか。また、スポーツの定義もまだ明確に定まっていない中、全ての事例やスポーツ共創に関わる人数がまだ把握できていないのが現状である。本研究は、一定数の需要やスポーツ参画人口増加が見込まれる結論に至ったが、増加数や総人数の把握には、スポーツやスポーツ共創の再定義が必要であると考えられる。さらに、スポーツ共創は概念として誕生したばかりでまだ周知されておらず、周知方法や、人材の育成など、まだまだ課題が残る。今後、さらに周知され、定義や制度の整備によって、多くのスポーツに関わらない人々がスポーツ共創を通してスポーツに参画し、スポーツを楽しみ、健康に暮らす未来が楽しみである。

4. 結論

普段スポーツをしない人、スポーツが嫌いな人にとって、新しいスポーツをはじめとした、デベロップレイは受け入れられやすいことが明らかとなった。しかし、デベロップレイが今後普及するかどうか、また、持続可能なものであるのかどうかの結論には至っていない。

今後、ビジネスモデルを確立させ、サービスの提供者を増加させること、さらにはデベロップレイに幅をもたせ、より多くの人々がスポーツに関わるための動機づくりが重要となると考えられる。

5. 卒業論文の執筆を終えて

本研究を進めるにあたり、多くの指導を賜りました指導教員の小笠原悦子教授に、大変感謝致します。また、資料提供や適切なお指摘をくださいました三倉茜さんにも、心から感謝の気持ちと御礼を申し上げます。1年間ありがとうございました。