

スポーツツーリズムの推進
～国民スポーツ活動率 100%を目指して～

早稲田大学 武藤ゼミC

○清水達博 池本翔一 菊池若菜 蜂谷美波

1. 緒言

今日、日本の子どもの体力低下が指摘される。外でポータブルゲームをしている子どもを見かけることも多い。実際、昭和 60 年代と比較すると、子どもの身長や体重など体格は上回っているにもかかわらず、体力・運動能力は著しく低下している。平成 10 年度に新体力テストへの移行以降、横ばいもしくは向上傾向が見られるようになったものの、依然として子どもたちの体力・運動能力は低い水準にあるといえる。(図 1 参照) 運動・スポーツをしなくなると、日本のスポーツ人口が減少していくことが懸念される。「する」スポーツの後退だけでなく、「みる」スポーツ、「支える」スポーツなどに影響が出てくる。それだけでなく、様々な疾病の流行、社会保険料の増加、日本の競技スポーツの低迷、スポーツ産業の不振など、様々な社会的問題が起こることが想定される。

スキヤモンの発達曲線によると、小学生の時期に特に神経系の発達が著しく、12 歳までにおよそ 100%に達することがわかる。ちょうど神経系が発達しきるまでの 8~12 歳を「ゴールデンエイジ」と呼び、その前段階である 5~8 歳を「プレ・ゴールデンエイジ」と呼ぶ。神経系は一度その経路が出来上がるとなかなか消えない。したがって、好奇心旺盛な「プレ・ゴールデンエイジ」の時期、小学校低学年~中学年間に、スポーツへの興味を駆り立て、運動能力の基礎となる様々なスポーツ・運動を経験させることが合理的であるといえる。(図 2 参照)

そこで、私たちは現代の子どもたちにターゲットを絞り、長期的なスポーツ活動につながる政策を提言する。

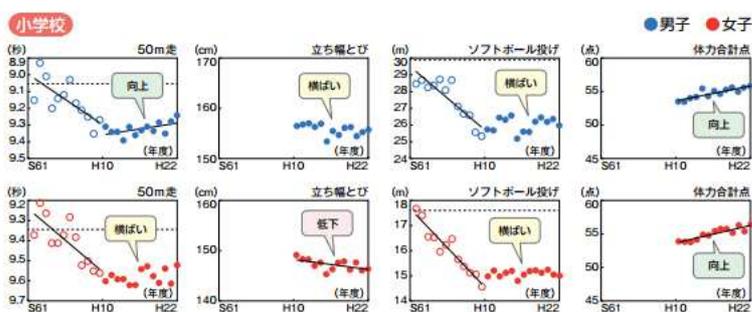


図1-1 長期的(昭和61年~平成22年度)に見た走跳投及び体力合計点の変化(10歳)
※図中の破線は昭和60年水準を示す
※立ち幅とびと体力合計点は、テスト項目変更のため平成10年度以降を示す(146ページ参照)

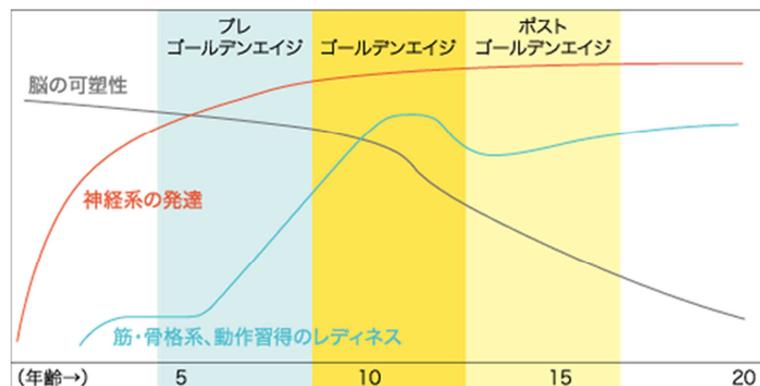


図1 子どもの体力テストの結果の推移

図2

2. 現状

2.1. 子どもたちの体力低下の原因

1 つ目に、保護者をはじめとする国民の価値意識がある。昔と比べて、外遊びやスポーツの重要性を学力の状況と比べて軽視する傾向にある。

2 つ目に、体力がピークとされる昭和 60 年代の子どもたちが運動をすること自体に慣れ親しんだ入り口として、日常的な遊びの習慣があったと考えられる。子どもの自由な遊び場や自然が地域に存在し、声をかければ友人がすぐ集まるような環境がかつては当たり前であった。しかし、現在は都市化により公園や空き地などの遊び場、自然の減少が進み、さらに、多くの子どもたちが放課後の時間を塾や習い事に費やすため、遊ぶ時間に限りがある。からだを動かすうえで重要な能力は幼いころから日常的に体を動かし遊ぶことで自然と身についていくが、こういった“日常的な”「入り口」が多くの現代の子どもたちの日常に整っていない。

2.2. 親の影響

順天堂大学の関根紀子教授は、「体力がピークだった昭和 60 年頃のこどもの保護者は、昭和 39 年の東京五輪をこども時代に経験した世代が多い。その時の感動が、子育てに良好な影響を及ぼした可能性あり」という考察をしている。このことは、スポーツに関心のある親がスポーツを通じて子どもと触れあうことが子どもの運動時間を大きく伸ばすことにつながる可能性を示唆している。

また、文部科学省が行った調査によると、家庭で親と一緒にスポーツの話をすることが多い小学生は、あまりない小学生に比べて 1 週間の総運動時間が男子で 330 分以上、女子で 250 分以上も長かった。また、運動量に関する調査でも、週 1 回以上運動をする割合が、運動をしない親の子で 76%なのに対し、運動をする親の子では 92%にのぼった。

それから、昔は外あそびやスポーツ観戦を親子で楽しむ家庭が多くあった。しかし現代は、子どもとの遊び方がわからない親が増えている。かつてに比べ家庭内でのスポーツ観戦実施率も低下している。(笹川スポーツ財団の「スポーツライフデータ 2013」によると、4～9 歳の子ども約 67%、10～15 歳の子ども約 63%が、1 年間で一度もスポーツを直接観戦していないことが分かっている。)

3. 研究目的

子どもたちへのアプローチを試みることで、長期的なスポーツ活動へつながると考える。現状を踏まえて、「どうすれば子どもたちにスポーツ・運動の魅力を伝えられるか」という問題に取り組むことを目的とする。子どもへのアプローチから始め、将来的に日本のスポーツ活動率を 100%にすることを目標とする。

4. 政策提言

現代の子どもたちにとって長期的なスポーツ活動へとつながるものは「質」の高い入口」と「親からの影響」であると結論づけた。そこで、私たちは現代の子どもたちに長期的なスポーツ活動につながるスポーツツーリズム政策を提言する。

4.1. スポーツツーリズムとは

スポーツツーリズムは、ツーリズムの一領域である。欧米では急成長を見せているが、日本では「ニューツーリズム」の一項目に過ぎず、未発達な領域である。「スポーツ・ヘルスツーリズム」では、「予定調和性と回帰性というツーリズムの基本的な特徴を持つ時間消費型レジャーであり、健康な人をより健康にするために、スポーツ・運動、食、自然体験、美容などを組み合わせた楽しい観光体験活動を実践する仕組みや考え方」と定義されている。

日本には、豊かな自然環境や美しい四季を利用した、スキー、ゴルフ、登山、サイクリング、海水浴、さらに今日では、全国各地で開催されている市民マラソンなど、多くの国民が親しむ「する」スポーツが存在する。また、プロ野球、Jリーグ、ラグビー、大相撲などの国際的に高い評価を受け、既に日本独自の文化となった「みる」スポーツが存在する。そして、地域の自然環境を活用したアウトドアレジャー、マリンスポーツやオーシャンスポーツは、我が国の観光振興において極めて高い潜在力を持っている。さらに、これらを「支える」地域、団体・組織やスポーツボランティアが存在する。

4.2. なぜスポーツツーリズムを用いるのか

日常生活とは全く異なった環境へ赴き、生活し、そのなかでスポーツや運動を体験することは子どもたちにとってとても印象深いことであると考えられる。(これが、「質」の高い入り口にあたる。) 上でも述べたように、日本ではまだまだスポーツツーリズムは盛んとは言えず、子どもたちに質の高いスポーツの入り口を提供できるような先行事例はない。そこに着目したのが本政策である。

4.3. 本政策の展望

本政策では、親子での参加を条件とする。親子でさまざまなアクティビティに取り組み、子どもの楽しむ姿を目にすることで、親のスポーツへの意識・価値に変化をもたらし、子どもの日常生活のなかの運動・スポーツの順位づけを高めさせる効果が期待できる。また、子どもとの運動を通じたふれあいの重要性を日常に持ち帰ってもらう。

スポーツツーリズムによる質の高いスポーツ習慣・運動への入り口の提供を目的とし、短期的かつ長期的な視点から親から子へのスポーツ実施の好循環の増進を目標とする政策となることを期待する。

現在の親子でのスポーツイベントというと、スポーツ教室や体験のような「する」スポーツが多い。そこで私たちは、「する」スポーツのプログラムに加えて、「みる」スポーツ、「支える」スポーツ、栄養学などの「食育」などさまざまな視点からスポーツに触れてもらうことも政策の重要な点として挙げる。「遊びとしてのスポーツ」の要素を経験してもらうことで、子どもたちに「スポーツが楽しい」、「スポーツが好き」と感じてもらう。また、元々スポーツにあまり興味のなかった親子の参加も促すために、人気アニメやスポーツ漫画の活用で子どもたちを惹きつける。

また、長期的目標として、日本のスポーツ活動率を100%にすることを掲げる。(この場合のスポーツ活動とは、スポーツ参加に加えて、スポーツ観戦やボランティアなどスポーツに関わるすべての活動を含むこととする。)本政策でアプローチする子どもたちが親世代になったときに、次の子世代にも良い影響をもたらさうものとする。

5. 参考文献・資料

- 日本レクリエーション協会 (2013)
<http://www.recreation.or.jp/kodomo/intro/now.html>
- 原田宗彦 (2008) 「スポーツマーケティング」
- 原田宗彦・木村和彦 (2009) 「スポーツ・ヘルスツーリズム」
- 平成 24 年度体力・運動能力調査
- 平成 25 年度文部科学省「全国体力・運動能力・運動習慣等調査」
- 文部科学省・子どもの体力向上のためのハンドブック (2012)
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/sports/detail/_icsFiles/afieldfile/2012/07/18/1321174_04.pdf