

卒業論文

「マイナースポーツの競技人口を増加
させるためには」

1740200629

4年14組10番

大本創太

【目次】

はじめに	3
第1章 マイナースポーツの定義と問題点	4
1-1 マイナースポーツとは	4
1-2 マイナースポーツが抱える問題点	7
第2章 マイナースポーツ普及に関する取り組み	10
2-1 日本マイナースポーツ協会による取り組み	10
2-2 指導者としてのスポーツの関わり方とアーチェリーの普及活動	11
第3章 各スポーツ協会の取り組みに関する調査	14
3-1 モルック	14
3-2 アルティメット	15
3-3 サッカー	17
第4章 考察	18
おわりに	19
参考文献・web サイト一覧	20

はじめに

現代の社会でスポーツは非常に欠かせない存在になっており、身体の健康のために取り組む者、プロの選手として職業にしている者、部活動として取り組む者など関わり方は様々である。そして、4年に1度世界各地で開催されるオリンピック競技大会を筆頭に数々の世界大会があるように、スポーツとは世界中で行われ、長く親しまれてきた。そんなスポーツだが、野球やサッカーなどのように競技人口の多い、所謂「メジャースポーツ」が注目されている一方で競技人口が比較的少なく、知名度の低いスポーツも多く存在する。それらのスポーツ群は総称して「マイナースポーツ」「ニッチスポーツ」と呼ばれており、競技人口が少ない故に競技力が低下し、行政や企業のサポートが減退、その結果普及及び競技力向上のための周辺環境が整備されず普及が進まないというように負のスパイラルに陥ってしまっている。(松岡 2012)そのため多くのマイナースポーツは競技人口の少なさが故に知名度が低く、衰退の一途を辿っている。

筆者自身、アーチェリーというマイナースポーツを経験している。アーチェリーは国内での競技人口が約1万2千人¹であり、類似した競技の「弓道」の競技人口が約13万人²なことを踏まえるとあまり普及していないように思われる。筆者も日常的にアーチェリーの知名度の低さを感じており、他のマイナースポーツの競技者も同じ思いを抱えているのではないかと思った。そこで本論ではこの問題意識からマイナースポーツの知名度を上げる方法、競技人口を増やす方法を検討し、普及のための施策について論じていく。ここで言う競技人口とは選手として結果を求めて競技を行う「競技者」ではなく、主に趣味や娯楽としてスポーツを楽しむ「愛好者」を対象とする。そして、前提として本論文では競技人口を増やし、業界を活発化していく一連の流れの中で興味を持ってもらうためのきっかけづくりの部分を中心に述べていくこととする。

¹ 笹川スポーツ財団「中央競技団体现況調査 2020 年度調査報告書」
https://www.ssf.or.jp/files/NF2020cp_full.pdf

² 笹川スポーツ財団「中央競技団体现況調査 2020 年度調査報告書」
https://www.ssf.or.jp/files/NF2020cp_full.pdf

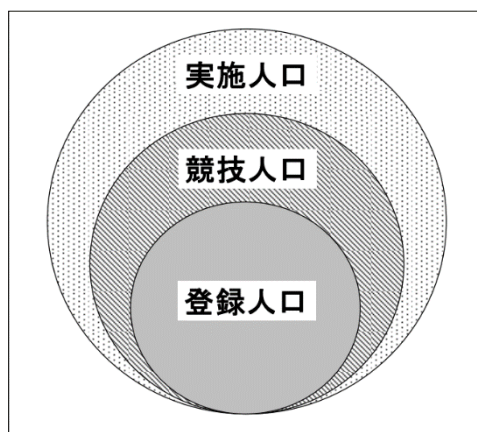
第1章 マイナースポーツの定義と問題点

1-1 マイナースポーツとは

さて、冒頭でも軽く述べたが、改めてマイナースポーツとは何かを明確化していく必要がある。マイナースポーツとは「競技者人口が少なく知名度が低い（一般人にとってなじみの薄い）といえるスポーツの総称。マイナーなスポーツ。マイナーなスポーツ。例えばカバディ、ペタンク、インディアカ、あるいはラクロスなども、マイナースポーツとされることが多い。」³と辞書的には定義されている。しかし、これでは具体的に競技人口がどの程度少なければあてはまるのか、知名度が低いとされる線引きはどこなのかなど曖昧な点が多々ある。よってスポーツがマイナーとされる基準はどこなのか明確な基準は存在しないが、本論における基準を便宜上設定し、定義づけを行っていく。

まず、本論のテーマである「競技人口」という観点から確認していく。そもそも「競技人口」という概念もマイナースポーツと同じく不明確な点が多々ある。笹川スポーツ財団の「中央競技団体现況調査 2022 年度調査報告書」⁴によれば一言で競技人口と言っても各スポーツ競技団体に登録し、頻繁に競技を行っている人もいればスポーツイベントでたまにスポーツをたしなむ人も含まれている。これらを分類すると各競技団体に登録している競技者を「登録人口」、趣味としてたしなんでいる層を「競技人口」、スポーツイベントなどで体験をしたことがある層を「実施人口」と表すことができる。図1はこれらの包含関係を図にしたものである。先に述べた「愛好者」とは図1中の「実施人口」を示すため、本論にお

図1 登録人口、競技人口、実施人口の関係



出典：笹川スポーツ財団「中央競技団体现況調査 2022 年度調査報告書」

³ weblio 辞書

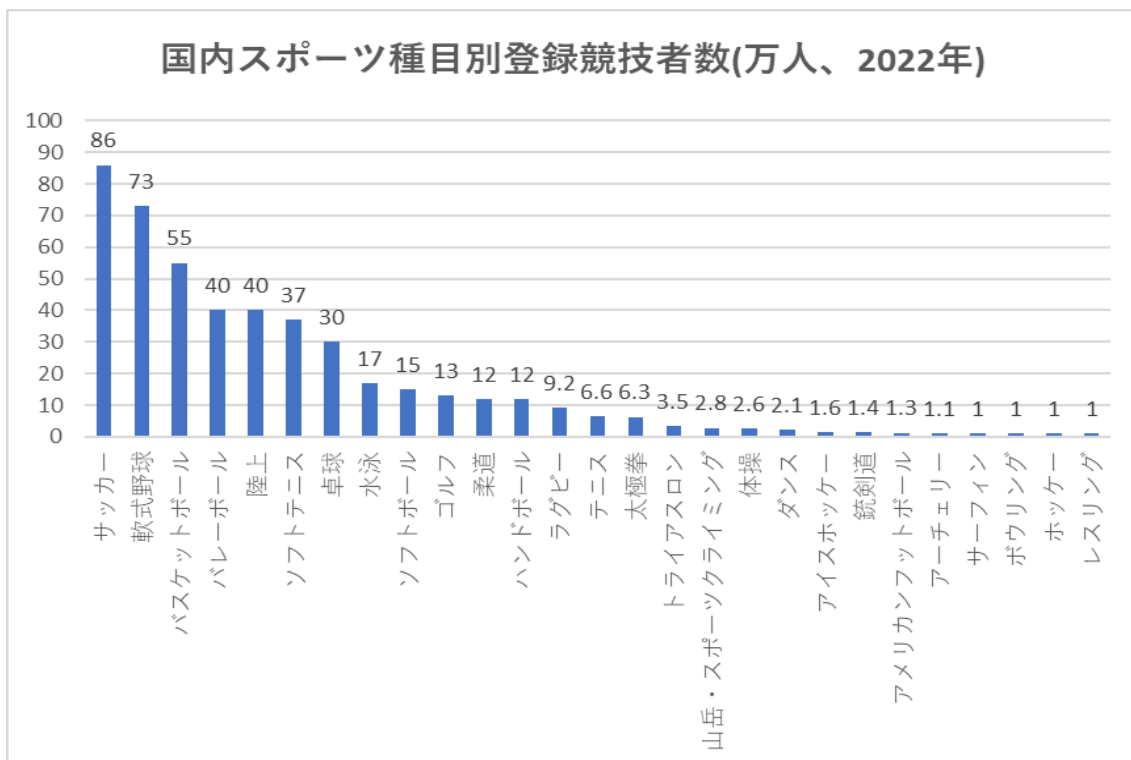
<https://www.weblio.jp/content/%E3%83%9E%E3%82%A4%E3%83%8A%E3%83%BC%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84>

⁴ 笹川スポーツ財団「中央競技団体现況調査 2022 年度調査報告書」

https://www.ssf.or.jp/files/NF2022cp_full.pdf

ける「競技人口」をこのように定義する。以上を踏まえて競技人口について考察していく。

図2 国内スポーツ種目別登録競技者数(2022年)



出典：笹川スポーツ財団「中央競技団体现況調査 2022 年度調査報告書」より筆者が作成

図2は国内の各スポーツ団体の登録競技者数を示した調査結果である。前述した人口の分類の中で詳細な人数を把握できるものが登録人口のためこのデータを引用した。これを見るとサッカー、野球、バスケットボールなどは数十万人単位で登録競技者数が存在しており、国内でもプロリーグが人気を博していることからメジャースポーツと呼ぶにふさわしいと言えるだろう。では実際どの程度の人数からマイナーと呼べるのだろうか。一つの指標としてプロの有無が考えられる。その場合、山岳・スポーツクライミングや体操を境にプロと呼ばれる選手がいなくなるため、3万人程度が基準となるかと思われるが、ダンスはDリーグ⁵というプロリーグが存在し、ボウリングもプロ制度が存在するため、純粋に競技者数のみを基準に定義するのは困難である。また、図2によるとソフトボールは国内では15万人と登録人口が多いが、世界では日本ほど盛んではないためオリンピックの競技種目から外れたこともあり、それによる注目度の低さからスポーツ観戦で人気であるとは言い難い。さらに、レスリングは登録競技者が1万人程度しかいないにも拘らず、オリンピックなど

⁵ Dリーグ HP

<https://home.dleague.co.jp/>

で活躍した吉田沙保里選手の影響で世間的な知名度は非常に高い。他にもボウリングも登録人口は少ない一方で娯楽として多くの人々に楽しまれているため競技人口は多いといったように数値上の人口が少ないからといって必ずしもマイナーであるとは言えない。

では、何をもってマイナーであると言えるのだろうか。今後の地域スポーツ推進体制の在り方に関する有識者会議(2015)にて論じられた『今後の地域スポーツの推進方策に関する提言』によるとスポーツには多様な関わり方があるとされている。「する」「観る」「支える」の3種類の関わり方があるというのだ。中でも「支える」人々とは指導者やスポーツクラブの運営者、試合運営などに関わるメディアや関係者などを差し、これらの人々がいないと「する」も「観る」もできないため極めて重要なのである。このような関わり方をする人々はスポーツのステークホルダーと呼ばれ、図3のような関係性になっている。このステー

図3 スポーツ界のステークホルダー



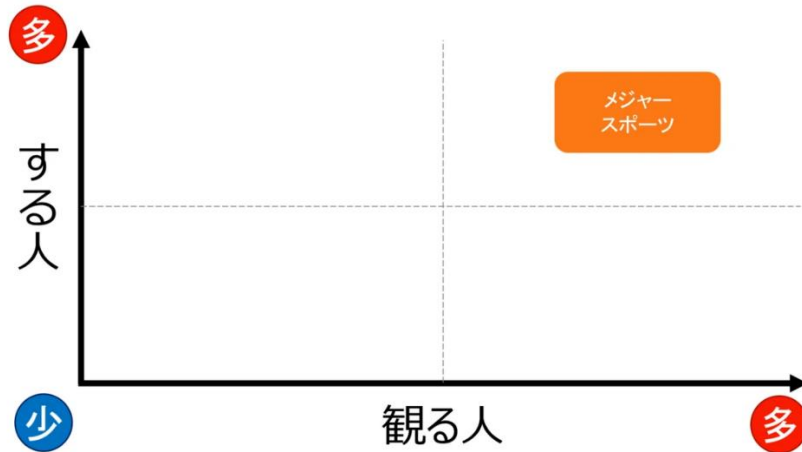
出典：Agenda note

【決定版】スポーツビジネスにおける5つのプレイヤー、有益なパートナーの見つけ方

<https://agenda-note.com/brands/detail/id=784&pno=0>

クホルダーの多さによってメジャーかマイナーかを定義できるのではないだろうか。メジャースポーツの特徴として競技人口が多く、スポーツ観戦なども人気で、指導者やメディアでの報道も多い。つまり、「する」「観る」「支える」の全てが十分に存在していると言える。「する」人と「観る」人は直接的な関係性は無いが、「支える」人はその両者と関わりがあるため、「支える」人は「する」人「観る」人それぞれに比例して増加していくと考えられる。そこで、図4のように「する」と「観る」の2軸で考えると「する」×「観る」の人数が多いことがメジャーであると定義できる。したがって、マイナースポーツとはこの定義の

図4 「する」と「観る」の関係



出典：note

現役コンサルタントが「メジャースポーツとマイナースポーツの違い」を分析してみた話

<https://note.com/nobuuuuto/n/nd134ad26e3df>

真逆であり、図4中の左下部分の「する」×「観る」の人数が少ないスポーツであると定義することができる。そして、本論の目的は競技人口の増加であるため、スポーツを「する」人口を増やす方法に焦点を当てて論じていく。

1-2 マイナースポーツが抱える問題点

マイナースポーツが抱える問題点として松岡(2012)は以下の4つがあると述べている。そして、この4つの悪循環により負のスパイラルが起こってしまう。

1. 競技人口の減少
2. 競技力の低下
3. 行政や企業のサポートの減退
4. 環境の悪化

やはりマイナースポーツはその競技人口の少なさから起こる競技力の低下が一番の課題だろうと考える。では、なぜマイナースポーツの競技人口は少ないのだろうか。それは人々がスポーツを選択する際に何を基準に選んでいるのかということが関係している。田中(2007)によれば人々は行動を起こすとき何をするのかという目標を決め、なぜその目標を選ぶのかという選択基準を持つ。そして、その選択基準は3つに分類できるという。

1. 有用基準
2. 原則基準
3. 共感基準

1つ目の「有用基準」は自分の欲求を満たすためにどの程度役に立つのかという有用性が基準となったもので、自分の目標達成のために最も有効な手段はどれかという立場からの選択である。例えば有名な選手になってお金を稼ぎたいという欲求があったとすると、メディアからの注目度や世間的な知名度が高いメジャースポーツを選ぶ可能性が高いだろう。

2つ目の「原則基準」はその行為が自分の幸福のために必要なかという自分の生きる上での原則を基準にしたものである。例えばスポーツ選手になって大金を稼ぎたいと思ったとする。選手を引退した後も会社に残って働くことが出来る安定性が確保されている実業団よりもサラリーマンの生涯年収を数年で稼げる可能性があるプロリーグが存在するようなメジャースポーツを選択するかもしれないということだ。

3つ目の「共感基準」は他者に受け入れてもらえるか、認めてもらえるかといった共感を基準としたものである。例えば多くの人々に認めてもらえるようなスポーツ選手になりたいと思ったとすると、知名度が高いメジャースポーツを選択するのではないだろうか。野球で甲子園に出場したこととアーチェリーでインターハイ出場したこと、両者とも全国大会に出場したという事実には変わりはないが、知名度が高くメディアによる報道も盛んな前者と比べると後者は凄さやそこに至るまでの努力の過程が伝わりづらい。つまり、前者のようなメジャースポーツの方がより共感されやすく、この基準を満たしやすいため多くの人から選択される。以上のように人々がスポーツを選択する際にはこれら3つの基準が関係しているというのだ。つまり、マイナースポーツはメジャースポーツと比べてお金になりにくく、そもそもの競技人口が少ないため人からの共感が得られにくいという理由で選ばれないと推測できる。競技によっては人数がいないと競技として成り立たないものなどもあるため競技人口の少なさは重大な問題である。

しかし、本当にそれだけの理由だけなのだろうか。競技者としてではなく趣味としてスポーツをやりたい人からすれば利益などは無関係のはずである。他の理由として松岡(2012)が4つ目に挙げている環境という要因が大きいのではないだろうか。スポーツ全般的に競技を継続して行うには競技を行う場所や道具を購入する場所、正しい技術を教える指導者といったような充実した周囲の環境が不可欠である。もちろん一個人だけでは環境を整備することは難しいため3つ目に挙げられた行政や企業のサポートなどが必要だろう。だが、行政や企業も慈善事業で行うわけではないため、一定の利用者と収益が見込めなければ参入するとは考えにくい。マイナースポーツではそれに見合った利用者がいるとは考えにくいいためスポーツができる場所や指導者などの周辺環境が整わずスポーツをやりたいてもできないという状況が生まれてしまう。

人々はスポーツを選ぶ際にいくつかの選択基準を基に決定しているが、マイナースポーツはその基準に当てはまりにくいいため、競技人口が少ないという問題を抱えている。そして、競技人口の少なさから連鎖的に新たな問題が生じ続けることがわかった。この状況を改善するために大本の問題である競技人口を増加させるための施策を検討していく。

第2章 マイナースポーツ普及に関する取り組み

2-1 日本マイナースポーツ協会による取り組み

第1章にて述べたようにマイナースポーツは様々な問題点を抱えている。そんな中、広くマイナースポーツ全体の普及活動を行っている「日本マイナースポーツ協会」という団体がある。日本マイナースポーツ協会の取り組みについて知るため、理事長である原田光氏にインタビュー調査を行った。⁶

(1) 日本マイナースポーツ協会の概要

日本マイナースポーツ協会とは「“スポーツ”は暮らしや生活の中に溶け込んだ身近なものであるという新たなスポーツ文化を作る」⁷ことを目標とし、新型コロナウイルスが流行していた時期に設立された。主な活動内容としてはスポーツ体験会講師、講演会、学校体育へのスポーツ導入支援、スポーツサービスの開発などがある。原田氏は「遊び学者」を本業としており、「遊び学者」とは日常的に遊びを増やすことで人々が毎日笑って過ごせるようになると考え、「アソビに、マジメに。」をスローガンに多くの社会課題の改善に取り組む職業である。⁸その仕事の特性上スポーツイベントの実施を依頼されることも多く、その際の実施母体として設立されたという経緯がある。

(2) 調査内容

〈インタビュー内容〉

マイナースポーツはメジャースポーツの反対で“あまり知られていないスポーツ”とネガティブな印象を抱かれるが、むしろマイナーであることはポジティブなことであると原田氏は解釈している。マイナーという言葉は「小さい存在、重要でないさま」という意味の「minor」と「発掘者」という意味の「miner」の2種類がある。あえて後者の意味を採用し、マイナースポーツを「まだまだ発掘の余地があるスポーツ」と定義している。⁹つまり、マイナーであることはまだ発展途上であるということであり、隠す必要が全くないと考えているようだ。

活動内容に関しては基本的にはスポーツの体験イベントを主に行っている。また、体験イ

⁶ 2023年11月2日オンラインにて実施

⁷ 日本マイナースポーツ協会 HP

https://peraichi.com/landing_pages/view/japanminersportassociation/

⁸ 特定非営利活動法人ノビトワークス HP

<https://nobitoworks.com/>

⁹ 日本マイナースポーツ協会 HP

https://peraichi.com/landing_pages/view/japanminersportassociation/

イベントは競技人口増加にどの程度効果があるのかという問いに対して、効果が無いわけではないが、一度体験しただけで競技を始めるきっかけにはなりにくい体験イベント以外でのアプローチもする必要があると述べていた。そして、興味の無い人が多数いてそこで体験会を実施し、興味を持ってもらうことこそが体験イベントの理想形である。そこで今まで実施してきた中で印象的だったイベントをお聞きした。当時、サッカーの日本代表の試合があり、それをパブリックビューイングで観戦するというイベントを考案した。しかし、公には古民家カフェでの新作ドリンクの試飲会を実施すると広報したそう。その結果、サッカーに全く興味が無い女性が大勢参加することになり、試飲会の傍ら試合を流すという状況が生まれたのだ。そこで、ハーフタイムの時間でサッカークイズなどを行い、サッカーへ意識を向けさせることで興味を持たせようとしたのだ。その後、結果的にイベントの参加者の中でそれがきっかけとなり W 杯を見るようになったという人が出てきたということがあったそう。競技人口増加のための取り組みではないが、スポーツに全く興味の無かった人々に興味を持たせるという原田氏の考えを体現するという結果になった。このように別の切り口からアプローチすることが重要であり、マイナースポーツは特にコンテンツ自体に影響力が無いため、全く興味の無い人にも参加してもらえよう敷居を下げるべきである。

では、実際にイベントを実施する際にどの程度広報活動を行っているのか。広報活動は Web 上にて行っているが、現代の人々は広告のスルースキルが身につけてしまっているため頻繁に行うことを意識しているそう。プロセスエコノミー¹⁰という商品を生み出すまでのプロセスを発信することで収益を上げるという手法を用いることで製作途中のチラシを出すなどイベントの計画段階から広報することで広報の頻度を上げ、人々の興味を煽ることが重要である。

原田氏の主張をまとめるとスポーツに興味を持ってもらう段階として体験イベントなどは非常に効果的であり、その際に敷居の高さを感じさせないように異なる切り口からのアプローチや簡易化した道具を用いるなどの工夫が必要である。影響力の無いマイナースポーツだからこそそれを取り巻く環境まで把握し、興味の無い人にも興味を持ってもらえるように効果的な普及活動を行っていくべきである。

2-2 指導者としてのスポーツの関わり方とアーチェリーの普及活動

第 1 章にてスポーツには「する」「観る」「支える」という 3 種類の関わり方が存在すると述べた。中でも指導者やメディアなどの「支える」人が重要であるとし、「支える」人を増やすことでスポーツを始めやすくなると私は考える。マイナースポーツにはその「支える」人が不足しているのだが、その理由を調査するため、実際にマイナースポーツを経験し、競

¹⁰ LiB CONSULTING – プロセスエコノミーとは –

<https://www.libcon.co.jp/column/what-is-process-economy/>

技者とは違う形で普及活動などに携わっていた人物としてアーチェリー元日本代表の大井一輝氏にインタビューを行った。¹¹

(1) インタビュー概要

大井氏は元々一般企業に勤務しており、実業団の選手として競技を行っていた。その後選手を引退し、指導者としてアーチェリーに関わっていくために選手時代のコーチが勤務している CROWN ARCHERY¹²というショップに入社し、メンタルや技術、道具、身体のコンディショニングなどコーチングに関することを教わり、現在はまた一般企業で勤務しながら母校にてコーチとして競技に携わっている。つまり、「する」から「支える」へとスポーツとの関わり方を変えた人物である。そんな大井氏に「支える」側の視点から指導者としてのスポーツとの関わり方や実際にアーチェリー業界で行っている普及活動などについて調査を行った。

(2) 調査内容

〈インタビュー内容〉

まず、マイナースポーツの問題点として指導者を始めとする「支える」人の少なさを挙げたが、アーチェリーも例外ではなく、特に指導者という存在は極めて少ない。大井氏曰く、日本には指導者という枠組みや価値観があまり無いためそもそも指導者として活動しようという人が少ないようだ。スポーツ選手は選手を引退した後の進路が今後の人生において重要な言うまでも無い。その候補の一つとして指導者になるという選択肢はあると思うが、そうなる人はあまりおらず、基本的には一般企業にて勤務する人がほとんどだそう。理由として指導者では生計が成り立たないことが一番である。大井氏も指導者とはいうものの仕事の傍ら行っており、それだけで生計が成り立つ人は一握りの存在である。スポーツ業界全体でもそのような現状のためマイナースポーツならより厳しいのが実情である。また、競技者として求められる能力と指導者として求められる能力が異なることも理由の一つである。大井氏が一度選手時代のコーチのもとで指導の勉強をしたのもそのためであり、競技の上手さと指導の上手さは必ずしも一致するわけではないのだ。

CROWN ARCHERY では競技人口増加のために新しく始める人を増やす活動と競技を続けてもらう活動の両方を行っている。前者は主に店舗が立地している八王子市の協会と共同で体験会を週に 1 回の頻度で行っているそう。その際に使う道具は簡易的なものを用意し、可能な限り敷居を下げて興味を持ってもらうことが重要である。アーチェリーという競技の特性上、取り扱いの難しい道具を使うためそれを懸念して続けようと思わない人も

¹¹ 2023 年 11 月 7 日 対面(新横浜)にて実施

¹² CROWN ARCHERY HP

<https://crown-archery.co.jp/>

いるが、そういった層に対して後者の活動を行っている。アカデミーというスクールを開いて習熟度で段階を分けて定期的にアーチェリーをする機会を設けているようだ。楽しく競技を続けたい人はビギナーコース、その一段階上のスタンダードコース、実力をつけて本格的に続けたい人はアドバンスコース¹³といったように様々な層に対してアプローチを行っている。主な利用者として小学生が多いそうだが、親が家族の休日のアクティビティとして見つけてくるのが理由だろうと述べていた。

また、協会の取り組みについて愛知県の協会を例に挙げていた。愛知県アーチェリー協会は積極的に普及活動を行っており、例の一つとして ALL JAPAN アーチェリーフェスティバル 2023in 岡崎¹⁴が挙げられる。トップ選手の招致や地元の企業や観光協会などと協力することでアーチェリーだけではない複合的なイベントとして成立させている。体験イベントも実施しており、スケールを縮小することで広大な場所が必要なアーチェリーでもショッピングモールや公園など場所を問わず開催できるのだ。

対して、全体の統括である公益社団法人全日本アーチェリー連盟¹⁵について興味深い言及があった。全日本アーチェリー連盟は強化部という選手育成などに携わる部と普及活動に携わる普及部に分かれているが、予算が強化部に多く配分されているため普及部で満足に活動できるだけの予算が無いようだ。もちろん選手育成も重要だが、連盟の中では普及の優先度が高くないのではないかと考えられる。

大井氏の話から考えられることはスポーツの普及活動に興味を持ってもらうために重要なことは

1. 体験会を頻繁に実施すること
2. 入口の敷居を低くすること
3. イベント実施の際に地元の企業や協会、自治体などの協力が必要なことではないかと考えられる。

¹³ CROWN ARCHERY HP

<https://crown-archery.co.jp/>

¹⁴ 愛知県アーチェリー協会 HP

<https://aichi-archery.com/news/p1617/>

¹⁵ 公益社団法人全日本アーチェリー連盟

<https://www.archery.or.jp/>

第3章 各スポーツ協会の取り組みに関する調査

3-1 モルック

1つ目の事例として「モルック」について着目する。モルックは近年急速に発展し、人口が増えており、マイナースポーツの普及のロールモデルになり得るのではないかと考え、「一般社団法人日本モルック協会」の鈴木健悟氏にインタビュー調査を行った。¹⁶

モルックのルールはモルックと呼ばれる棒をスキットルと呼ばれる木製のピンに向かって投げ、倒れたスキットルの内容によって得点が増え、先に50点ちょうどになるまで得点した方が勝利となる非常に単純であり、年齢や運動神経に関わらず誰でもできるスポーツというコンセプトのもと考案されたものである。¹⁷競技人口に関しては2024年1月から選手登録制度が導入されたため正確な人口は把握できないが、協会が想定している人数として約5万人程度と公表している。また、モルック競技人口について「国内における競技人口調査(2023)」によれば日本モルック協会は2022年に全国でモルックの認知度に関するwebアンケートを行った。そこでサンプル数1000人の内、モルックを「知っている」と答えた方が230人、その中でモルックを「行ったことがある」と答えた方は39人という結果が出た。これを基に総人口から15歳未満と100歳以上を差し引いた数を母数とすると日本のモルックの実施人口は約100万人であると推定している。このことから理論値ではあるがモルックの普及度の高さが伺える。

協会が想定している競技人口は2024年現在で約5万人と先に述べたが、2020年時点では約1万人であった。¹⁸なぜここまで競技人口が増えたのか、その理由として鈴木氏は芸能人の影響とコロナ禍という状況が関係していると述べた。ある時、さらば青春の光というお笑いコンビの森田哲矢氏からモルックをはじめたいからどうすればいいかとの連絡があり、そこからテレビ等メディアへの露出も増えてきたそうだ。森田氏はモルックの普及アンバサダーを務めながら日本代表にもなるなど積極的に活動を行っている。森田氏によるとスポーツが苦手でも上達できるという点、人口が少ないため日本代表になりやすい点がモルックの魅力だという。また、新型コロナウイルスが流行した時期に公園などでできることで気軽に運動不足を解消できることや、外で行うためソーシャルディスタンスを保てるなどの外部環境が後押しをしたことで急速に人口が増えたそうだ。

そして、普及活動の中で重要なことについて、まずは興味を持ってもらうために気軽に競技ができる環境づくりをするべきであると述べていた。場所を問わずできるという利点が

¹⁶ 2024年1月14日オンラインにて実施

¹⁷ 一般社団法人日本モルック協会

<https://molkky.jp/molkky/>

¹⁸ 一般社団法人日本モルック協会

<https://molkky.jp/faq/12335/>

あるが、未だ道具を気軽に購入できる環境ではない。オンラインストアでは買うことができるが、スポーツ用品店などの実店舗で買うことができる場所はほとんど存在しない。オンラインストアは体験会などと同様に競技に興味のある層しかアクセスしないため興味の無い層に対してアプローチできていない。そのため取り扱い店舗を増やし、店舗に入って偶然目につくというような機会を多くしていきたいそうだ。

一見、普及がうまくいき、競技人口も順調に増えているモルックだが課題も残っている。第1章にてマイナースポーツの定義は「する」×「観る」の人数の少なさであると述べたが、「観る」人の少なさは課題であると鈴木氏は述べている。競技人口は増えてきているものの、まだ知名度は低く、モルックを観るとい文化がない。モルックを「する」人が増えた理由として「誰でもできること」が挙げられたが、それは言い換えれば誰でもできるからこそ上級者にしかできないスーパープレーや刺激的なプレーが少ないと言える。そのため大会を開いても「観る」人は中々増えていかないのである。YouTubeでの配信や森田氏の活動などの取り組みを行っているが、この点に関しては今後の課題である。やはり、競技人口が増えている今、これを流行で終わらせず、定着させるために「する」人も「観る」人も増やしていくことが重要だそうだ。

3-2 アルティメット

2つ目の事例として「アルティメット」について着目する。アルティメットとはフライングディスクを落とさずに味方へパスをつなぎ、コート両端のエンドゾーン（ゴールエリア）内でパスをキャッチすれば得点となり、その総得点で競うスポーツである。¹⁹競技人口は図5のように年々増加しており、2019年時点で約5000人である。²⁰未だマイナースポーツの範疇を脱しているわけではないが、アルティメットの競技人口はなぜ増えているのか。図5を見ると2013年を境に傾きが急になっているが、この前年である2012年に中学校学習指導要領に掲載されたことがきっかけとなっている。つまり、全国の学校の体育の授業でアルティメットが取り入れられ始めたということだ。その理由として「2019アルティメット簡略説明資料」では「少ない用具によって授業を展開できる教材」「身体接触が少なく、危険性の低い競技特性」などが挙げられており、アルティメットの持つ競技特性が体育に適していたということだ。

学習指導要領に組み込まれ、学生時に競技に触れる機会を増やすことが競技人口増加の一助になる可能性があることがわかったが、当然全ての競技が組み込めるわけではない。学習指導要領ではスポーツを「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の3つに分類してい

¹⁹ 一般社団法人日本フライングディスク協会 HP

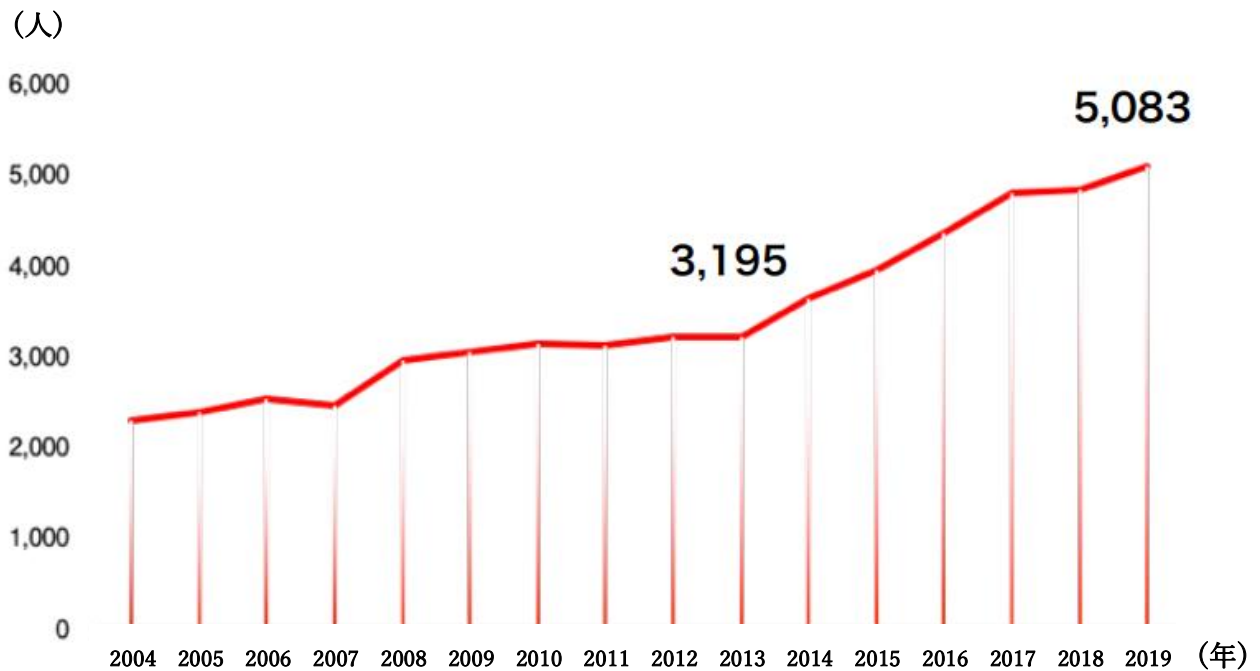
<https://www.jfda.or.jp/introduction/ultimate/>

²⁰ 一般社団法人日本フライングディスク協会「2019アルティメット簡略説明資料」

<https://www.jfda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2020/03/2019UltSimpleGuide.pdf>

る。²¹

図5 日本国内のアルティメット競技者数推移(2019年)



出典：一般社団法人日本フライングディスク協会「2019 アルティメット簡略説明資料」
<https://www.jfda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2020/03/2019UltSimpleGuide.pdf>

ゴール型はサッカーやバスケットボールなどが代表例で攻守が混在し、身体にもボールにも相手の妨害が許されているという点が特徴であり、そのほとんどがチームスポーツである。アルティメットもゴール型に分類され、相手よりいかに多くの得点をあげるかという戦略が共通している。

ネット型はテニスやバレーボールなどが代表例で攻守が混在し、ボールへの間接的な影響しか与えられないという点や同じプレーに「攻撃」と「守備」両方の性質があるという点が特徴である。

ベースボール型は野球やソフトボールなどが代表例で攻守がターンで分かれており、プレイヤー間での駆け引きが存在することが特徴である。つまり、予想を立て、瞬間的に判断することに特化したスポーツであると言える。

学習指導要領に組み込まれるようなスポーツには以上のような特徴があるが、言い換えればこれらの特徴を持っていればマイナースポーツでも学校体育で行うことが可能である

²¹ 「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」はどう違うのか？

<https://note.com/63academic/n/neb7cae7eed4b>

ということだ。もちろん協会の働きかけ次第ではあるが、この機会を生かすことが競技人口増加につながる一つの方法であると言える。

3-3 サッカー

3つ目の事例として「サッカー」について着目する。サッカーといえば今や国民的なスポーツであり、図2より現在86万人もの登録競技者数を誇っていることが読み取れる。しかし、日本にサッカーが伝播した当時から爆発的な人気があったわけではなく、時間をかけて今の人気まで至ったのだ。その過程から普及の方法について論じていく。

サッカーが日本に来たのは19世紀まで遡り、来日したイギリス海軍の教官団が海軍兵学校の生徒に余暇として教えたのが始まりとされている。その後、教員養成校の教科やクラブ活動に導入されたことがきっかけとなり、卒業生が赴任先で教えたことで普及したという経緯がある。やはり、アルティメットの事例と同じく、学校で経験したことがあるという事実は普及に対して大きな意味を持つと考えられる。

20世紀に入り、徐々にサッカーが普及してきた頃、日本サッカー協会の前身である大日本蹴球協会が設立された。そして、この時期にイギリスからの留学生であるチョウ・ディンという人物が早稲田高等学院サッカー部の指導を行い、全国大会2連覇まで導いたことをきっかけに全国各地から指導依頼が寄せられ、指導方法を伝えて回った。また、日本は本格的に世界を目指し始め、世界のレベルに追いつくために優秀な外国人指導者を招聘した。その結果、1964年の東京オリンピックではベスト8という好成績をもたらした。これらのことからスポーツにおける指導者の重要性が読み取れる。

その後、一時日本のサッカー界は停滞していたもののJリーグの発足により日本サッカーは急速に近代化していった。Jリーグは日本サッカーの強化と地域スポーツの振興を目的として設立され²²、日本各地に本拠地を構えるチームそれぞれが主体となって地域に密着した普及活動を行ってきた結果今の人気に至っている。

プロリーグを発足した後の施策については多くのマイナースポーツは参考にすることはできないかもしれない。しかし、サッカーの普及の流れからわかることは「学校での経験」と「良い指導者の存在」が重大な役割を担っているということである。

²² 公益財団法人日本サッカー協会

https://www.jfa.jp/about_jfa/value_creation_story/j-league.html

第4章 考察

以上のようにマイナースポーツの競技人口をどのように増やしていくかについて研究を行っていった。これまでの研究結果からわかることはスポーツを始める最初の敷居を低くすることが重要ということである。ルールの複雑さや道具の費用など競技ごとに様々な変動要因があるが、まずは興味を持ってもらうことが先決である。そのために競技の規模を縮小するなどして気軽に参加できる体験イベントを頻繁に実施し、その後の展開につなげるため道具を購入することが出来る場所を増やすなどして日常の中で競技に触れる機会を多くすることが必要である。そして、子供の頃の経験が今後の競技人口増加につながっていることがわかったため、体験イベントを開催するに当たり、地域の企業や自治体などと協力して運営や広報を行い、積極的に子どもたちに対してアプローチを行うことが競技人口増加という目標への一助になるだろう。

実際に競技人口が増加しているマイナースポーツを見ても共通していることは競技としてのわかりやすさ、始めやすさなどである。競技を始めるきっかけ作りとして、どのような競技でも子どもたちが楽しめるレベルまで落とし、興味を持ってもらうことが最善である。そして本論の趣旨からはずれるが、いずれは競技を続けてもらうために指導者の育成や周辺環境整備にも力を入れていくべきである。

おわりに

マイナースポーツの現状と課題から様々な競技や団体が行っている競技人口増加、普及のための施策について論じ、一般的な方法論を考察した。実際に競技者が増え、普及に成功している事例があるため同じような問題点を抱えている他のマイナースポーツも競技人口を増やしていくことは不可能ではない。競技人口を増やすための普及活動は興味を持ってもらうための活動と競技を継続してもらうための活動があり、本論では主に前者に重きを置いて述べた。興味を持ってもらうためにはまずは入口の敷居を低くし、体験会などでその競技に触れる機会を増やしていくことが重要であることがわかった。しかし、後者に関しては指導者の重要性についてはわかったものの、まだ検討の余地があるため今後の課題としていきたい。多くの人々がメジャーマイナー関係なく、様々なスポーツを楽しめる環境が整備されることを期待している。

〈参考文献・web サイト一覧〉

・田中亮介(2007)『マイナースポーツを普及させるための方策～メジャースポーツとなるためには～』

・松岡宏高(2012)「子ども・青少年のマイナースポーツの実施環境と関与プロセスの検討」
『SSF スポーツ政策研究』第1巻第1号

・今後の地域スポーツ推進体制の在り方に関する有識者会議
「今後の地域スポーツの推進方策に関する提言」

(https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/sports/025/gaiyou/_icsFiles/afieldfile/2015/07/07/1359647_1_2.pdf)

・笹川スポーツ財団

「中央競技団体现況調査 2020 年度調査報告書」

(https://www.ssf.or.jp/files/NF2020cp_full.pdf)

・笹川スポーツ財団

「中央競技団体现況調査 2022 年度調査報告書」

(https://www.ssf.or.jp/files/NF2022cp_full.pdf)

・文部科学省

「中学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説 保健体育編」

(https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2019/03/18/1387018_008.pdf)

・weblio 辞書

(<https://www.weblio.jp/content/%E3%83%9E%E3%82%A4%E3%83%8A%E3%83%BC%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84>)

・D リーグ

(<https://home.dleague.co.jp/>)

・Agenda note

【決定版】スポーツビジネスにおける5つのプレイヤー、有益なパートナーの見つけ方

(<https://agenda-note.com/brands/detail/id=784&pno=0>)

・現役コンサルタントが「メジャースポーツとマイナースポーツの違い」を分析してみた話
(<https://note.com/nobuuuuto/n/nd134ad26e3df>)

・日本マイナースポーツ協会
(https://peraichi.com/landing_pages/view/japanminersportassociation/)

・特定非営利活動法人ノビトワークス
(<https://nobitoworks.com/posts/depopic>)

・LiB CONSULTINGープロセスエコノミーとはー
(<https://www.libcon.co.jp/column/what-is-process-economy/>)

・株式会社 CROWN ARCHERY
(<https://crown-archery.co.jp/>)

・愛知県アーチェリー協会 HP
(<https://aichi-archery.com/news/p1617/>)

・公益社団法人全日本アーチェリー連盟
(<https://www.archery.or.jp/>)

・一般社団法人日本モルック協会
(<https://molkky.jp/>)

・一般社団法人日本フライングディスク協会
(<https://www.jfda.or.jp/introduction/ultimate/>)

・一般社団法人日本フライングディスク協会
「2019 アルティメット簡略説明資料」
(<https://www.jfda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2020/03/2019UltSimpleGuide.pdf>)

・「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」はどう違うのか？【後編】
(<https://note.com/63academic/n/neb7cae7eed4b>)

・公益財団法人日本サッカー協会-Jリーグ-
(https://www.jfa.jp/about_jfa/value_creation_story/j-league.html)

〈調査協力〉

- ・日本マイナースポーツ協会 理事長 原田光様
- ・アーチェリー元日本代表 大井一輝様
- ・一般社団法人日本モルック協会広報部 鈴木健悟様