

第 1 回アーバンスポーツツーリズム研究会の振り返りと
今後の取組について

スポーツ庁 参事官（地域振興担当）

2020年12月15日

- ◆開催日時：令和2年10月12日（月）14:00～17:00
- ◆開催場所：文部科学省16階第3会議室

（1）研究会開催の目的など趣旨説明要点

- アーバンスポーツは、スケートボード、BMXフリースタイル、3人制バスケットボールが東京オリンピックの正式種目として加えられ、大きく注目されている。このアーバンスポーツの特徴は、ファンもアスリートも概して若いことが挙げられ、**新たな若年層インバウンド拡大に寄与する分野としての期待**が高まりつつあることと、**スポーツの側面を越えた都会的文化要素**が強いことにある。
- そこで、アーバンスポーツツーリズム研究会は**東京オリンピック・パラリンピック以降のレガシーの継承と発展を見込んだスポーツツーリズムの新しい分野の創出**のため、アーバンスポーツの現状と課題を把握するとともに今後の可能性を検討する。

（2）委員からの発表①「アーバンスポーツの定義とアーバンスポーツツーリズムの可能性について」（橋本委員）

＜アーバンスポーツの定義＞

- アーバンスポーツの定義は、一般社団法人日本アーバンスポーツ支援協議会の針谷専務理事の著書にある**「エクストリームスポーツの中で都市での開催が可能なものがアーバンスポーツである」**がベースになると考える。

＜アーバンスポーツツーリズムの可能性＞

- エクストリームスポーツでは、**「する」**が大会・合宿、**「みる」**がアーバンスポーツイベントの観戦、**「ささえる」**が地方都市でのスクール開催、展示会の出展などに該当する。
- 優れた巨大なアーバンスポーツ施設が各地に存在するため、「する」に関しては充実していると言える。新潟県村上市スケートパークは2019年に新潟県村上市に完成し、スケートボードのストリート、パーク両方の世界大会が開催可能な巨大施設である。静岡県の東静岡アート&スポーツ／ヒロバは2017年に建設され、屋外にも非常に広いパークで雨でも中止にならない巨大な屋内施設を兼ね備える。福井県のふくい健康の森のスケートボード施設は2019年に建設された素晴らしい施設である。

＜今後のアーバンスポーツツーリズムについて＞

- 日本各地の巨大施設の運営・管理や経営状況を把握することで、**ステークホルダーとの関係性**を良好に保ち、一過性の流行に終わらないための施策づくりをすることが必要である。
- 小規模でも**身近で安全に取り組み**る練習場所の確保が需要拡大に必要である。
- アーバンスポーツは**複数のスポーツが集まることでシナジー効果**が高く、**それぞれのスポーツのバックグラウンドやローカリズムを理解**し、推進することが重要である。

（3）委員からの発表②「アーバンスポーツ振興活動とFISEワールドシリーズ広島のご紹介」（針谷委員）

＜一般社団法人アーバンスポーツ支援協議会の概要と活動＞

- 同法人では、**「若者に人気のある都市型スポーツ」をアーバンスポーツ**とし、競技種目を限定するのではなく、あらゆる競技が入ってくることを前提としている。
- 2017年6月にIOC調整委員会の記者会見で**アーバンクラスター**という名称を紹介した。クラスターとは、未だメジャーでない競技が集まって、その集まり自体をメジャーにするという狙いである。
- アーバンスポーツは雨に弱く、本来は屋内イベントであるが、クラスターになり、より注目を集めることが可能な屋外で、見て面白いと思ってもらえる場所で開催をする。
- 同法人は2017年12月に、東京オリンピック・パラリンピック競技大会でアーバンスポーツが成功することを目的として設立され、2018年4月に「FISE WORLD SERIES HIROSHIMA 2018」を開催した。
- デジタルネイティブである若者のスポーツ離れは非常に顕著であるが、アーバンスポーツの特徴として、**競技中にスポーツと音楽を融合させている**ことが挙げられる。
- アーバンスポーツは大きな枠としては**カルチャー**に帰属する。
- 2020年7月から9月にE-FISE、デジタルFISEという大会があり、**デジタルで実施**した。プラットフォームをサイト上に作り、選手は自分の演技を投稿し、それに対して一般のファンが投票する仕組みを作った。
- E-FISEは地元の公園を使って演技を撮影する。今後、このような部分を国や自治体が許可していく流れになれば、アーバンスポーツは全国に普及すると考える。

<FISEワールドシリーズ広島の概要>

- FISEワールドシリーズ広島は2019年に2回目を実施し、39か国からトップ選手528人が参加（うち日本人296名）した。来場者は2018年が8万6000人、2019年が10万3000人となっており、今年開催できれば15万人を期待していた。
- 広島は国際的な平和都市として世界に知れており、広島ピース&スポーツという高評価を得ている中での開催となった。
- 来場者内訳としては、県外からの来場者は約20%、総来場者においては男性56%、女性41%、10代が約30%、30代までが約70%と若い傾向にある。
- ボルダリングやBMX、スラックライン、パルクール、トランポリン、スケートボード、バトントワリング、けん玉などの体験を実施。併せてe-sportsも実施し、ネットやAbema TVでの配信も行った。
- アプリを使って入場者情報の記録をデータベース化している。
- 広島県の経済波及効果は約6億8000万円と推計している。
- 東京オリンピック・パラリンピック後、アーバンスポーツの国内リーグを立ち上げるために「**アーバンリーグ構想**」を進めている。

(4) 自由討議

<橋本委員発表への関連>

- この分野では、パルクールの17歳以上の年齢制限を除き、中高生が中心となっており、インカレなど大学生が競い合う状況の必要性は低い。スケートボードは年々若年齢化している状況にある。
- スケートボード施設は大学にはないが、スポーツライミングに関しては2年ほど前から大学クライミング協会ができて、大会も開催されている。

<針谷委員発表への関連>

- 一過性のものとして考えずに地域全体の経済を考え、**継続することが重要**である。
- イベント開催毎に発生するイニシャルコストを継続的に開催することで、ランニングコストとして計上できるように検討している。
- 広島県では、1) 国際認定を受けた総合練習場の設置、2) 裾野の拡大と選手の育成、3) 国際・国内大会の実施、この3つを連動させ、どのように収入の確保を図っていくかを検討している。
- **広島以外、及び海外からの誘客が最大のテーマ（課題）**である。
- 国内における3つの商圈、近隣県、東京中心エリア、離れたエリアに対応したマーケティング、情報発信を行っている。

<「する」「みる」からツーリズムへの展開>

- 「みる」はイベントなどを各種開催しているが、「する」はまだ不足している。「**する**」はスポーツではなく、**日常の外出や遊びという領域の一つにできれば、年代などに関わらず提供できる機会が増える**。それは「みる」人だけでなく「する」人が増え、「する」人が増えると「みる」人の増加に繋がる好循環が生まれるため、「**する」「みる」の連動が重要**である。
- FISEワールドシリーズ広島では「する」人が16.7%、「みる」人の増加は「する」人の裾野拡大につながる。練習場所やスクールで低学年からの体験が重要である。
- 初心者や子供が来て、**気軽に練習できる場所が身近に整備されることが需要拡大には必要**である。
- キャラバン型の体験教室の開催も有効である。
- 「する」も競技体験と世界大会に世界のトップが来るのを見たいというのは別のジャンルである。

<アーバンスポーツの需要拡大>

- アーバンスポーツは**日本各地に競技者、施設があるが、知名度が低い**。身近でできる施設をサイトで紹介し、「**みる**」人、「**する**」人に、**身近で利用できる場所をマッチングして新しい一歩につながる仕組みづくりが必要**である。

<海外との違い>

- アメリカでは子供が移動手段のひとつとしてBMXやスケートボードを使用し、道を行く中でストリートスポーツが始まる。日本ではチャレンジする場所がなく、自ら習いに行かないと始められないという文化背景の違いがある。

<障がい者等への対応>

- キメラユニオンではバリアフリーという言葉は使わず、**誰もが参加できること**を前提でイベントを行っている。健常者も車いすに乗っている人も同じ競技をし、障がい者も特別視をしないルールである。
- FISEに関しては車いす席の配置だけとなっており、参加については、まだ検討の段階で、「世界のトップを見せよう」というコンセプトにとどまっている。
- 東京都足立区が日本初の障がい者向けサッカーフィールドの建設に着手している。
- バスケットボールでは、体育館が車いす利用で傷がつくという課題に、取組も変化している。障がい者を区別しなくてもできるフィールドの整備が進展しつつある。

第1回アーバンスポーツツーリズム研究会の振り返り⑤

<アーバンスポーツの今後の展開>

- アーバンスポーツは、各種目、各大会が地域の協力で守られているカテゴリであり**日本全体が繋がれるような展開とアイデアが必要**である。
- 各アーバンスポーツがE-FISEに倣ってオンライン大会を計画し、開始している。コロナ禍の時代に、**オンラインを使い、広がり、敷居を高くせず、始めたばかりの人も参加できるような仕組み**を作ること、地元で遊んでいることがそのままアーバンスポーツ体験に繋がるのが可能である。
- スケートボードを駅前などで堂々とスポーツの練習としてできる社会環境づくりが重要である。
- パルクールをはじめとするアーバンスポーツは周囲の支援に恵まれ、アーバンスポーツ全体の進展に期待が持てる。

<施設活用>

- 各大学にクライミングボードの施設やバーチカルと呼ばれるスケートボードの施設も増加している。
- パークマネジメント、廃校、倉庫、プールなどの転換にアーバンスポーツを活用することで、地域の活性化に結び付く。
- 使用頻度の低い施設は、他用途での使用などストックの活用が施設不足をカバーできると考える。
- 今後、スポーツ施設の建設時には、可動式の設備を含め複合的な施設を作ることにも必要である。

インバウンドの更なる誘客や消費拡大のため、スポーツツーリズムの新たな分野としてのアーバンスポーツの可能性を引き続き検討するとともに、アーバンスポーツツーリズムに係る課題解決についてモデル的な取組の中で検討する。

アーバンスポーツツーリズム推進の背景

- 東京オリパラ以降に注目度が高まることが想定される**アーバンスポーツは、新たな若年層インバウンド拡大に寄与することが期待される。**
- アーバンスポーツは、多面的な要素を含んでおり、従来のスポーツという枠組みを超えた、**新たな文化創出の可能性を秘めている。**
 - 音楽やファッションと融合した若者文化的な側面
 - 都市内でも気軽にできる「遊び」としての側面
 - 誰もが参加できるバリアフリーなスポーツという側面 等
- 遊びやファッション感覚の高い**アーバンスポーツを核としたツーリズム需要を高めることで、魅力あるまちづくりに貢献できる。**
- **アウトドアスポーツとしての性格、またデジタルとの整合性が高いことから、コロナ禍に対応しやすいという側面**がある。

アーバンスポーツツーリズム推進に向けた課題

● アーバンスポーツ推進の課題 ●

- ✓ 低い認知度・露出の不足
- ✓ 「する」ための障害
(活動場所の不足、周囲の理解不足、指導体制の未整備)
- ✓ 「みる」ための障害
(見る機会の不足・イベント開催等のインシャルコストの不足・魅力ある競技レベルの不足)
- ✓ 都市内での活動を妨げる法規制
(公園・公道の利用規制等による機会喪失)
- ✓ 活動組織の脆弱さ (財源不足・人材不足・連携不足)
- ✓ 地域振興策としての行政の対応
(施設整備やイベント開催、教室事業の推進、活動支援)

● ツーリズムに昇華させるための課題 ●

- ✓ 意識改革
(単体ではなく、地域全体としての大会・イベントとして捉え、自治体や企業等が連携をして域外から誘客する意識を醸成)
- ✓ ブランディング
(地域の聖地化や大会・イベントの全国展開等により、メディアやSNSを利用したイメージ戦略や実施ノウハウ構築に繋げる)
- ✓ ターゲットの絞り込み
(富裕層・高齢者の誘客期待値が低い為、個人またはファミリー層が中心となる)
- ✓ ツーリズム需要にかかる情報の不足
(ニーズ調査の実施、大会・イベント・パーク情報の集約)

スポーツによる地域の価値向上プロジェクト

(前年度予算額 185,707千円)
令和3年度概算要求額 281,167千円



スポーツと地域資源を融合させたスポーツツーリズム等を通じて交流人口の拡大及び地域・経済の活性化を図るため、地域単位ではポストコロナを見据えた**高付加価値コンテンツの創出に向けたモデル的な取組等を実施**し、全国単位では**ネットワーク構築・強化、新たな戦略検討、プロモーション等を実施**する。また、コロナ禍においても**海外武道愛好家向けにオンライン指導を実施**することにより、関係を維持・強化しつつ、将来的な訪日に繋げる。

① 地域スポーツ資源を活用したグローバルコンテンツ創出事業

スポーツと各地域が誇る地域資源を掛け合わせたコンテンツの磨き上げや環境整備等をモデル事業として実施。



(取組例) 景観・環境・生活等を**サイクリング**で有機的に連携し、広域コンテンツを創出



(取組例) **武道**と歴史・文化等を融合させた稀少性の高い体験コンテンツを創出



人・施設情報等を顕在化させるデータベースを拡充、円滑なコンテンツ造成を促進。

② スポーツツーリズム・ムーブメント創出事業

スポーツツーリズムの課題解決・マーケット拡大のための検討会等を実施。

スポーツ庁・文化庁・観光庁が連携し、「スポーツ文化ツーリズム」を推進。



官民連携戦略検討会議



3庁長官によるアワード表彰・シンポジウム開催



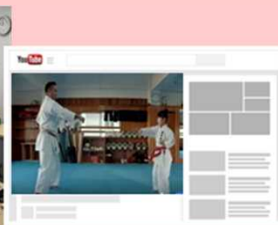
③ 武道ツーリズムによる地域活性化推進事業

武道ツーリズム推進方針に基づき、課題であるネットワーク構築、プロモーションを実施。

コロナ禍においてもデジタル技術を活用し、海外武道愛好者向けにオンライン指導を実施。



ネットワーク構築・強化、国内外プロモーション



武道のオンライン指導 7

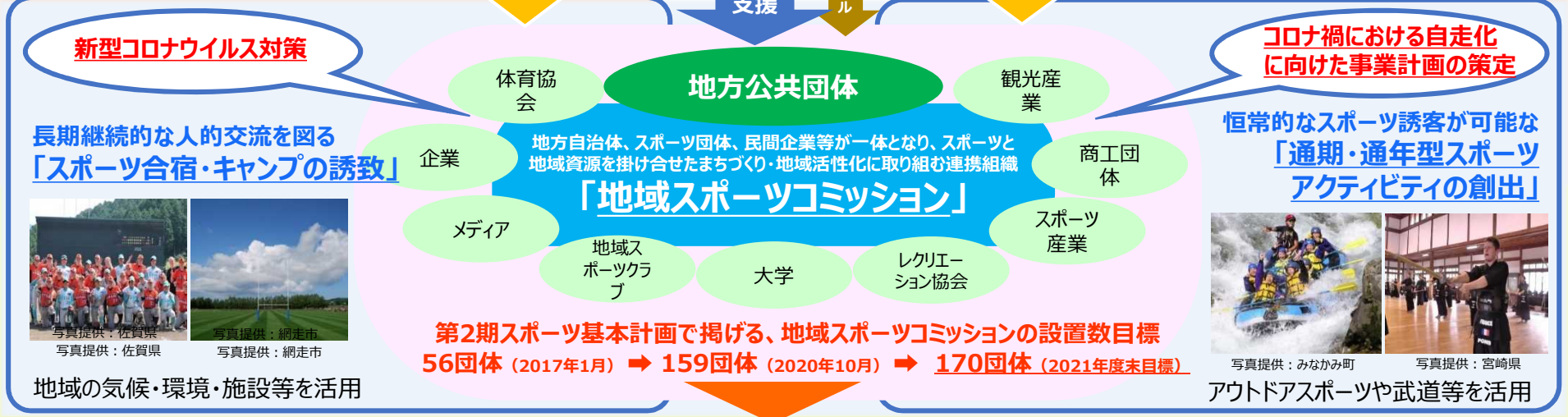
スポーツによるまちづくり・地域活性化活動支援事業

(前年度予算額 65,456千円)
令和3年度概算要求額 165,686千円



地方自治体、スポーツ団体、民間企業（スポーツ産業、観光産業）等が一体となり、地域活性化に取り組む組織である「地域スポーツコミッション（地域SC）」の設立から自走化までの流れを支援し、取組の横展開を図ることにより、スポーツによる地域活性化を推進する。

- ① **設立支援**…ホストタウン等の官民連携横断的な組織を地域SCに発展させるため、関係者合意形成や基本計画の策定等の活動を支援
- ② **自立支援**…コロナ禍における活動再開、新たな事業計画の策定、自走化に向けた経営体制強化を図る積極的な活動を支援
- ③ **総合コンサルティング**…補助効果の最大化を図るため、①②の採択先に対し、専門的知見を有する事業者から、各種計画策定や事業実施に関する助言・協力・提言等を行うとともに、事業成果や課題・対応策等の考察を含めた報告書を作成



【地域への社会的効果】

- スポーツのまちとしてのアウターブランディング、
- ローカルアイデンティティ・地域一体感の醸成
- 地域スポーツ人口・関心層の拡大
- 季節・年間を通じての誘客による、従事者の雇用安定

スポーツによる持続的なまちづくり・地域活性化へ

創出された優良事例を、全国へ横展開

【地域への経済効果】

- 合宿参加者・スポーツツーリストの滞在に係る消費（宿泊・飲食・観光・物販など）
- スポーツアクティビティの参加料収入