

アーバンスポーツツーリズム研究会

報告に向けて

■各委員の「アーバンスポーツツーリズム」に対する意見等の把握

第2回研究会における各委員の「アーバンスポーツツーリズム」に対する意向を把握することを目的に、各委員の意見を聴取し、それを反映し、第3回研究会に向けた本年度の本研究会の報告のたたき台（枠組み程度）を取り纏め、議論の材料とする。

第1回研究会を踏まえ、座長との協議及び各委員の意見、提言に基づいた報告の枠組みと各委員の提言、意見を整理している。

■報告の構成イメージ

0. はじめに

1. アーバンスポーツツーリズムの振興の目的

①アーバンスポーツに取り組む背景

- ・若者のスポーツ離れ・・・アーバンスポーツを通じた若者のスポーツ参加への期待
- ・音楽・ファッションなど融合したアーバンスポーツ・・・スポーツの領域拡大
- ・カルチャーとしてのアーバンスポーツ・・・若者文化・遊びとしての普及・定着
- ・都市内で気軽にできるアーバンスポーツ・・・身近なスポーツとして普及
- ・東京オリンピックで採用された新種目の成功を後押しするアーバンスポーツ
・・・アーバンスポーツの振興で東京五輪を後押し
- ・誰もが参加できる活動（老若男女、健常者・障がい者）
・・・バリアフリーなスポーツ
- ・地域の魅力づくり（若者などを引き込む）・・・地域・まちに賑わいを取り戻す

<文平委員>

- スポーツツーリズムは、日本が持つ自然の多様性や環境を活用しスポーツというモチベーションをもったインバウンドや国内観光旅行における需要の喚起と旅行消費の拡大の創出を目指す。
- ただし、この施策を進めるにあたり、各地域の課題は全て同じではないことが問題である。
- 日本で唯一、アーバンスポーツカルチャーコンテンツを保有し、独自コンテンツを実施している CHIMERA は、アーバンスポーツカルチャーを軸にした地域それぞれの課題解決への施策を提案している。

②アーバンスポーツの定義

アーバンスポーツとは「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」と捉え、種目は固定しないが、ボルダリング、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、3×3などをあげることができる。

- ・音楽、ファッションなど遊び感覚の高いアーバンスポーツによる若者等への訴求
- ・定義より、常に若者文化とともに進化

<針谷委員・関係 NF や支援協議会の意向>

- 競技とカルチャーとの両立を通じて新しいスポーツ文化の構築を目指していきたい。

<長谷川委員>

- 現在アーバンスポーツとは都市型のスポーツという考えが多いような気がするが、内容的には都市型（アーバン）スポーツというよりもストリートスポーツという表現が正しいような気がする。

<坂光委員>

- スポーツの目的とは？・・・スポーツは社会にとってのコンテンツである
- ・心身の健全な発達、健康及び体力の保持増進、精神的な充足感の獲得、自律心その他の精神の涵養等のために個人又は集団で行われる運動競技その他の身体活動（スポーツ基本法）
- ・心身の健康増進や生きがいに満ちた生き方を実現していくことができる（スポーツ庁）
- ・生活習慣病の予防・改善や介護予防を通じて健康寿命を伸ばすことができ、社会全体での医療費抑制につながる（スポーツ庁）

③アーバンスポーツの可能性

<針谷委員>

- もともとは郊外に行かなくても専用競技場がなくても 都会や街にある既存施設を利用して個人でできる活動、つまり裾野は限りなく広がっていく可能性がある。
- 裾野が広がるには頂点が高くなる必要もあり、TOKYO2020 オリンピックでのアーバンスポーツの採用がその頂点を高めることに繋がっている。
- 人との勝負でなく自分との闘いというスポーツ本来の意義を見直させてくれるものであり またファッション、音楽、映像などエンタテインメントと切り離せないものとして新しいスポーツの価値を見出させてくれる。
- アーバンスポーツは若者の新しい生き方を提示してくれるものである。

④アーバンスポーツツーリズム振興による地域の活性化

遊びやファッション感覚の高いアーバンスポーツにより、若者などのスポーツへの関心を高め、ツーリズム需要を高め、地域の活性化、魅力あるまちづくりを推進する。

- ・若者が集うまちなかの再生に寄与
- ・「観戦、鑑賞」の対象として集客
- ・ツーリズムによる経済的活性化

<針谷委員・関係 NF や支援協議会の意向>

- 全国各地の「都市」での展開 そしてそれぞれの「都市」ならではの展開を追求していきたい。

<長谷川委員>

- アーバンスポーツはツーリズムの側面だけでなく、様々な地域活性効果への期待

アーバンスポーツが若者や子供を通じて拡大している現状を見ると、いきなりツーリズムの議論ではなく、まちなかの未利用施設（使われなくなった商業施設など）や未利用地（空地、使途がなく駐車場などにしている土地）をアーバンスポーツパークとして再生することで、街に若者が戻り、街の賑わいを取り戻す、地域再生の効果も期待できる。

2. アーバンスポーツツーリズムの推進に向けた課題

①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・指導體制・周囲の理解）、「みる」ための障害（見る機会・イベント開催等のイニシャルコスト・魅力ある競技レベル）、都市内での活動を妨げる法規制（公園・公道等の利用規制）

<長谷川委員>

- アーバンスポーツの認知度向上と「する」環境の整備

スポーツとツーリズムの関係性はすごく発展性のある組み合わせだが・・・先ず、そのスポーツの認知度の向上及びスポーツが出来る環境整備自体が重要と考えられる。一般の住民に認知してもらうためには、テレビなどのメディアの活用や街中でのデモンストラーションが重要であり、安全性や日常生活にも関わる身体機能の向上に役立つなど理解を深めることから始める必要がある。その結果として、アーバンスポーツのようなニュースポーツが地域の住民に理解され、普及に繋がるものとして必要不可欠かと考える。アーバンスポーツはツーリズムの側面だけでなく、様々な地域活性効果への期待

アーバンスポーツが若者や子供を通じて拡大している現状を見ると、いきなりツーリズムの議論ではなく、まちなかの未利用施設（使われなくなった商業施設など）や未利用地（空地、使途がなく駐車場などにしている土地）をアーバンスポーツパークとして再生することで、街に若者が戻り、街の賑わいを取り戻す、地域再生の効果も期待できる。

<日比野委員>

アーバンスポーツツーリズム需要を喚起するための視点やアイデア、取組

- 「みる」：アーバンスポーツを見るツーリズム促進のために、下記が伸びしろと考えた。

- ・大会の開催を知らない人が多い

→大規模なイベントである FISE ですら知らない人が多い印象。やみくもな広告は広告費の肥大につながるので良くないが、対象競技のファン向け雑誌や施設（ボルダリング場やスケートパーク等）はもちろんのこと、SNS での広告を強化していくとよいのではないか。

（日比野自体もよく Facebook でエクストリームスポーツの動画をよく見かけるが、FISE に関する広告や投稿は見たことがなかった）

- ・ツーリズムとしてパッケージ化されていない

→利益が見込めないと難しいところだが、旅行会社主体で例えば FISE にいくパッケージツアー（宿泊・交通・バックヤードツアー等）を企画して販売していくと、ツーリズム要素が出てくる。現状では、イベントがあってもそれを旅行と結び付ける要素が少ないのではないか。

- ・そもそもツーリズムになるほどのパイがない

→現時点で、アーバンスポーツを旅行として楽しむ人自体が少ない可能性がある。いきなりツーリズム（旅行）をさせることはハードルが高いため、まずは存在自体を知ってもらう取り組みや、やってみてもらおう機会を用意することが大事。

- 「する」：アーバンスポーツをするツーリズム促進のためには、まずはそのスポーツを体験してみることが大事である。そのためには、下記が伸びしろと考えた。

- ・スポーツ自体が知られていない

→例えば弊社の「アソビュー！」を利用して、お出かけが好きなユーザーにスポーツを広める方法がある。下記では、太田会長に挑戦できる特別イベントや、オリンピック選手が教えてくれるフェンシング教室などを開催し、スポーツの認知や体験者を増やす取り組みをした。

<https://www.asoview.co.jp/news/3021/>

- ・スポーツをできる場所を知らない、きっかけがない

→「できる場所があって」「教えてくれる人がいて」「それを予約できる状態」がそろえば、長期的には自ずと利用者は増えていく。「アソビュー！」でも例えば以下のような体験があり、このようなものを全国的に掲載し、プロモーションしていくことが重要。

<https://www.asoview.com/item/activity/pln3000010233/>

<坂光委員>

誰でもアーバンスポーツに参加できるための視点や取組

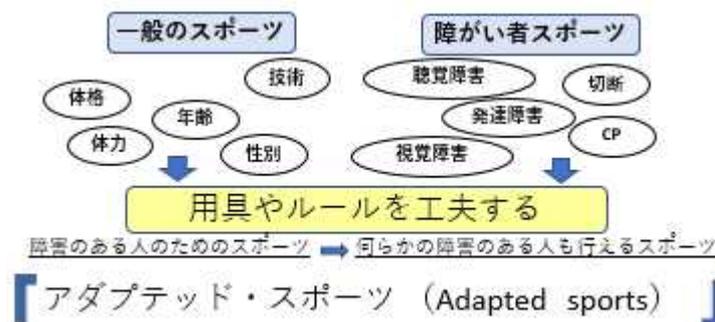
- 誰でもとは：ジュニア世代・高齢者・障がい者

- 必要なもの：施設の整備とスタッフの育成

- ・バリアフリー施設

- ・介助スタッフ、指導者の育成…etc

：手軽に身軽に参加できるレクリエーションレベルのルールや道具の開発



- ・活動組織の課題（個々の活動組織の脆弱さ、組織の孤立→クラスター化、人材・財源の確保）

<針谷委員・関係 NF や支援協議会の意向>

●発展していくためにクラスターとしてのパワーを発揮していきたい。

・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、教室事業との推進、活動支援）

②アーバンスポーツをツーリズムに昇華させるための課題

・ツーリズムの対象となる条件（見に行く、しに行く）

・FISE 広島、CHIMERA A-SIDE からみたスポーツツーリズムによる地域活性化の可能性

<文平委員>

スポーツビジネスのターゲットは競技者ではない → 一般の人へ向けた施策が必要

●アーバンスポーツの競技者の人口は少ないのが現状であり、大きな大会開催はスポット的な「祭」となり、ビジネス展開にはつながらない。スポーツツーリズムの目的は観光利用・消費というビジネス起点であるのに対し競技者は「目的」のみを消化する。

3. アーバンスポーツツーリズムの振興に向けて

①ツーリズムのベースとなるアーバンスポーツの需要拡大

・「する」「みる」の支援

<日比野委員>

●アーバンスポーツをメインとしたツーリズムのあり方について

焦らずにステップアップしていくことが重要。

アーバンではないにしても、スポーツをメインとするツーリズムとしては、既存では沖縄でダイビングをするための旅行や、野球のキャンプを見に行く旅行などが挙げられる。いずれにしても、一般的な旅行と比較すると、参加者はニッチかつかなりそのスポーツを愛好している人であるため、アーバンスポーツの場合でも同様に、メインとした旅行は一部のコアな愛好者しかいない。

常時催行型のアーバンスポーツ（スケボーパークやボルダリング場等）を観光の主目的にする人は少ないと思うので、現在実施しているようなイベント型のアーバンスポーツ（FISE 等）をフックにツーリズム化していく狙いは継続した方が良い。

②「する」「みる」の連携強化による需要層拡大の好循環の創出

●「みる」アーバンスポーツツーリズムの需要拡大

<針谷委員・関係 NF や支援協議会の意向>

●競技としては国内競技大会(クラスター大会)の創造 そしてシリーズ化を図りたい。

●「する」アーバンスポーツの需要拡大

・底辺拡大に向けた活動団体への支援

・学校教育等における取組の推進

・関心を高める「見せる」露出の強化・・・メディアの活用

・バリアフリーな取り組み

・クラスター化

<長谷川委員>

●「ツーリズム」の前に、「する」環境の整備

アーバンスポーツとはストリートスポーツの別称だと私は考える、現在の日本にはス

トリートスポーツをやる場所がなく若者たちはパークではなく街中で滑走をしている様子をよく見る。しかし、街中での滑走は安全とは言えず地域住民からはアーバンスポーツに対し、悪い印象を与えている。また、昨今オリンピック等の影響でスケートボード等のストリートスポーツを始める子供も増えてきているが、施設がなく道路等でのプレイにより事故等に巻き込まれるケースも少なくない。

アーバンスポーツツーリズムという観点はすごく素晴らしいが、ツーリズムの議論の前にアーバンスポーツをする場所をどのように整備していくかも大事になってくる。

対象となるのは未利用施設（廃校・閉店した施設・古くなった公共施設）・未利用地（空地、使途がなく駐車場などになっている土地）や施設の有効利用（遊水池や浄水場の屋上・ゴミ処理場の上）を検討してはどうだろうか。

※事例

現在私の関わっている案件だが茨城県のある町（五霞町）の遊水池を利用してアーバンスポーツパークを作る計画が進んでいる。この案件は、道の駅の裏に遊水池があり、その有効活用として計画されたものである。オープンとなればストリートスポーツを楽しむ若者・子供が集まり、保護者も集まり、道の駅に来るお客さん、当然、アーバンスポーツへの理解も高まるとともに、これらの人々の交流も活発化し、様々な相乗効果が生まれるのではないかと考える。

子供はスポーツ、親御さんやおじいちゃんおばあちゃんは道の駅でお買い物、お買い物ついでに孫の遊んでいる

姿を観にくる等、場の活性化にもつながる。

●「する」「みる」のマッチング・相乗効果

③他のツーリズムアイテム（アクティビティ）との連携による需要創出

- ・音楽・ファッション・食などといったとなった複合的産業コンプレックスの形成
- ・地域固有のアクティビティ・文化との融合による地域アイデンティティの創出

④ワールドカップ等ビックイベント開催への支援

⑤地域活性化の視点から取組

<文平委員>

キメラユニオンの取組

●独自のスキームで、カルチャーを連携させツーリズムとなる地域活性や継続性のある取り組みを実施

●キメラユニオンと自治体の連携で、キメラを見に来る人が移動 →ツーリズムを生む





4. コロナ禍に対応しやすいアーバンスポーツ

①アウトドアスポーツとしての特徴

・アウトドア活動

②ICTを活用したデジタルイベントの開催

<針谷委員・関係NFや支援協議会の意向>

- もともと持っているオンラインとの親和性をさらに高めたものにしていきたい。

5. TOKYO2020 以降のアーバンスポーツについて

<針谷委員>

- パリでのブレイクダンス採用等をはじめ 世界的に注目を集める状況はますます促進されていく。
- アーバンスポーツの魅力が伝わるイベント、そして体験できる場所への需要が増えていくことが予想される。
- 全国の都市そしてツーリズムと連携しながら、それらの需要に応え得る活動を行ってきたい。
- 高齢者向けのパークール等をはじめとして 超高齢化社会に向けての普及活動も増えていく。
- これまでになかった新たなアーバンスポーツづくりも応援そして支援する。

<長谷川委員>

- TOKYO 2020 を梃子にアーバンスポーツの定着へ

オリンピックの競技種目として、スケートボード、BMX、3人制バスケットボールが採用されたことで、子供や若者を中心にこれらのスポーツ人口は急増するものと思われるが、「する」施設環境やまち中での「する」に対する受け入れが遅ければ、ルールを無視した行動にもつながり、地域住民との乖離が進む要因ともなりかねないため、施設整備だけでなく、公共空間での活動に対する規制緩和なども積極的に推進すべきである。

例えば、TOKYO 2020 のレガシーとして、道路における歩行者天国や公園におけるアーバンスポーツ利用の規制緩和などに取り組み、多額の設備投資をしなくても、アーバンスポーツ活動の活発化、その結果として、若者の集まる街へと転換、賑わいのあ

る街への再生が可能と考えられる。

<日比野委員>

- 競技の成績にもよるが、多少なりともオリパラをきっかけにアーバンスポーツは注目を集めると思う。その際に、一時的な話題をそのまま終わらせず、実際の体験機会や大規模イベントの開催につなげていくことで、これまでになく認知や体験者が増えていくと考えられる。

<坂光委員>

- 第2期広島県スポーツ推進計画（2019年3月）より

政策目標Ⅰ スポーツを通じた地域・経済の活性化

【将来イメージ】スポーツを楽しむため、国内外から地域に人が集い、交流することにより、地域に活気や豊かさが生まれています。

**政策目標Ⅱ スポーツを通じた健康長寿の達成と
スポーツ参画人口の拡大**

【将来イメージ】県民が積極的にスポーツに取り組んでおり、健康で活力のある生活を満喫しています。

- 健康増進に向けた手軽に参加できるスポーツ、そのためには文化(普通)にまで昇華させる必要がある。