

地域レジャー資源をつなぐコース設定と

コース沿線地域の環境の保全

山口県 長門市

人口規模: 3.2万人
 地勢条件: 海岸、温暖
 関連資源: 日本海、棚田、温泉



アウトター施策

主なターゲット

環境意識の高い
 アクティブシニア層

こんな自治体に
 オススメ!

スポーツ環境の整備を都
 市基盤や社会資本の高
 度化につなげたい地域

取組の概要

トレッキング、バイク、シーカヤックをメインとするコースのジャパンエコトラック認定を目指し、認定をきっかけに、既存の地域特産品や温泉等の固有資源に、新たに価値を付加することにより、交流人口拡大を図っている。

国、県、市道を利用した自転車広域ルートや、公有水面等を使用したカヌー、その他農道や里山を使ったコース設定により、関係自治体のみならず、県、国と連携したルート、コースの維持管理を行うことで、地域の環境保全にも取り組んでいる。



達成度

観光客数

1,151,732人(H26年) >>> 2,538,014人(H30年)

効果・成果

環境保全活動への参加者数

430人(H24年) >>> 800人(H29年)

規模・財源

棚田保全是、企業版ふるさと納税を活用し、コースの路面整備やイベント運営スタッフの配置等を進めている。

取組のPOINT

専門家であるアウトドアメーカーのノウハウと本エリア内の自然環境等、素材・要素とを連携させて推進することで、持続可能かつ将来にわたり満足してもらえる時間・空間の創出が可能となる。



ビーチクリーンの様子



カヤックを通じた海洋資源保全の他、マラソンや自転車を通じた棚田景観の保全にも展開する

担当者に聞いた

成果の要因

本市の有するスポーツ資源と親和性の高いプロジェクトを展開する(株)モンベルを巻き込むことで、(株)モンベルが全国に抱える100万人超えの会員に対し、アプローチすることができ、効果的な誘客が図れている。

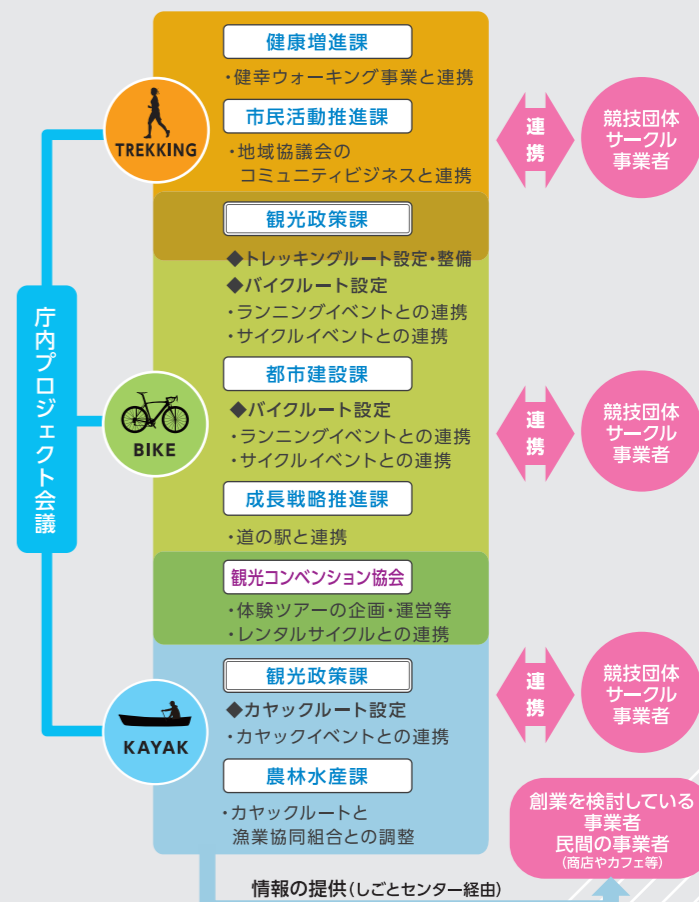
海・山の自然環境のつながりに思いを馳せて、カヤック・自転車・登山という人力だけで海から山頂を目指す環境スポーツイベント「シートゥーサミット」への参加等も本取組の知名度を向上させるために寄与している。

失敗談・苦慮した点

海でのカヤック、内陸でのマラソンやサイクリング、温泉等既存観光資源などエリア内の素材・資源の連携による相乗効果を狙った取組も今後必要になってくる。

体制

健康増進課 / 市民活動推進課 / 観光政策課 / 都市建設課 / 成長戦略推進課 / 農林水産課 / 観光コンベンション協会



※二重線の枠組みは、各部門において中心となる課

体育大学との連携によるトップアスリートを ターゲットとした合宿誘致

鹿児島県 鹿屋市

人口規模:約10.2万人
地勢条件:半島、産地、平野
関連資源:体育大学、
通年的に温暖な気候



こんな自治体に
オススメ!

スポーツ関連企業・大学等の
ノウハウをスポーツツーリズムや
地域スポーツに活かしたい地域

アウトター施策

主なターゲット

プロ、トップアスリート

取組の概要

市内で合宿を行うトップアスリートに対して、送迎や宿泊の支援、体育大学のコネクションを活かした練習相手の手配、体育大学の先端設備を活かしたパフォーマンス測定等、高品質な合宿サポートサービスを展開。誘致したトップアスリートが地域のスポーツ教室のゲストコーチになる等、地域への還元も行っている。



達成度

分析
トレーニング
利用者

101人(H30年) >>> 42人(R2年)

効果・成果

合宿誘致による
経済波及効果

約230百万円 (R1年)

規模・財源

トップアスリート等合宿滞在サポート事業のうち、鹿屋体育大学スポーツパフォーマンス研究センターと連携した各種測定分析トレーニング助言事業は、年間約2百万円の委託費を計上。

取組のPOINT

先端技術を活かしたターゲット
ングがポイント。
実証や研究のフィールドを探し
ている若手研究者は多いため、
必ずしも地域に体育大学がない
と真似できない取組ではない。



プロサイクリングチーム「マトリックスパワータグ」
が市内を拠点に活動するプロサイクリングチーム
「CIEL BLEU KANOYA」と合同トレーニング



合宿に訪れたプロ選手による
スポーツ教室の開催

担当者へ聞いた

成果の要因

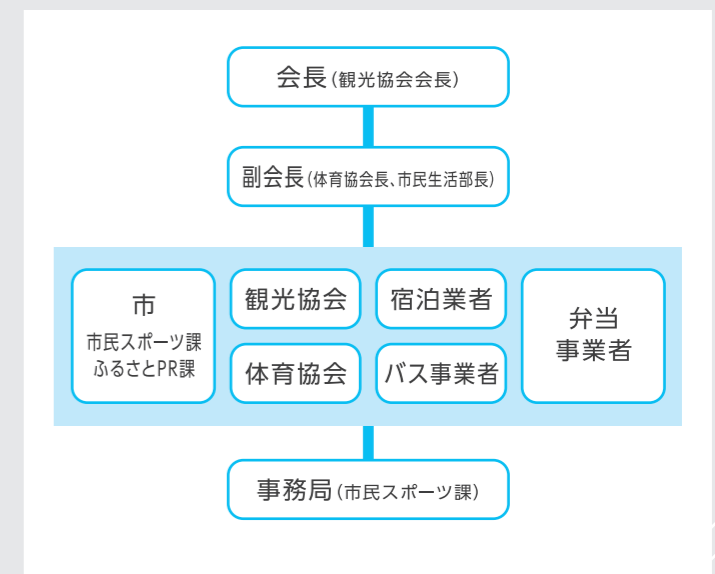
スポーツコミッションが設立後5年程度、組織の存在意義や役割が不明瞭であったため、ビジョンや取組のターゲットの明確化(トップアスリート誘致の重点化)を行い事業の再構築に公民一体となって取組を行っている。地域に体育大学やプロスポーツチーム(シエルブルー鹿屋)等高い水準のチームがあることで、合同練習や練習試合の相手を差配できることが、大きな要因のひとつである。

失敗談・苦慮した点

市として合宿誘致に力を入れていることが市民に伝わりにくく、地域としてのホスピタリティに向上の余地があることから、誘致アスリートによるスポーツ教室やサイン会等地域活動への還元で、市民の関心を高めている。

体制

- 市民スポーツ課
- 地域活力推進課
- ふるさとPR課
- 健康増進課
- かのやスポーツコミッション
- 鹿屋体育大学



全国のプロアマスポーツチームを地域創生に活用しよう!!

/八田茂(株式会社ジャパンアスリートキャリアサポートセンター 代表取締役社長)

1 はじめに

Jリーグ設立1992年から数えて30年、Bリーグ設立から7年経過するが、全国の一部の地域を除いては、まだまだプロスポーツで豊かな地域文化が醸成出来ていないと言えない現状だ。コロナ禍の逆風もあり、いわんやアマチュアのスポーツチームの多くは、地域貢献活動までは手が回らず、地域と一体となったスポーツ健康まちづくりの取組は全国的には道半ばの状況だ。要因は様々あるが、プロアマチームを活用する地域側の観点に立てば、連携や活用方法にもまだまだ難があると思われる。

本稿では、主たる読者である地方自治体関係者の皆様に、各地のプロアマチーム(主に球技)の地域創生における活用方法についての視点を提供したい。

2 全国都道府県別プロアマチーム一覧

日本トップリーグ連携機構 加盟チーム (2021年5月31日現在)

- Vリーグ バレーボールVリーグ
- Bリーグ ジャパン・プロフェッショナルバスケットボールリーグ
- Wリーグ バスケットボール女子日本リーグ
- JHL 日本ハンドボールリーグ
- ラグビー ジャパンラグビートップリーグ
- Iホッケー アジアリーグアイスホッケー
- 独立独球リーグ
- HJL ホッケージャパンリーグ
- JSL 日本女子ソフトボールリーグ
- Fリーグ 日本フットサルリーグ
- Xリーグ アメリカンフットボールXリーグ
- Jリーグ 日本プロサッカーリーグ
- WEリーグ 日本女子プロサッカーリーグ

北海道・東北 29チーム 北海道 13チーム ●ヴォレアス北海道 ●サフィール北海道 ●レバンガ北海道 ▲ひがし北海道クレインズ ●王子イーグルス ●エスボラダ北海道 ●北海道コンサドーレ札幌 ●富良野ブルーリッジ ●すなわがリバーズ ●滝川フライングウィングス ●美瑛ブラックタイガース ●土別サムライブレイズ ●石狩レッドフェニックス 青森県 3チーム ●青森ワッツ ●東北フリーブレイズ ●ヴァンラーレ八戸 岩手県 1チーム ●いわてグルージャ盛岡 宮城県 4チーム ●仙台89ERS ●トヨタ自動車東日本 ●ベガルタ仙台 ●マイナビ仙台レディース 秋田県 2チーム ●秋田ノーザンハピネッツ ●ブラウブリッツ秋田 山形県 3チーム ●プレスステージ・インターナショナルアランマーレ ●山形ワイヴァンズ ●モンテディオ山形 福島県 3チーム ●福島ファイヤーボンズ ●福島ユナイテッドFC ●福島レッドホープス	関東 108チーム 茨城県 8チーム ●つくばユナイテッドSunGAIA ●日立リヴァルズ ●茨城ロボッツ ●日立ハイテクカーゴーズ ●IBM BIG BLUE ●鹿島アントラーズ ●水戸ホーリーホック ●茨城アストロプラネッツ 栃木県 7チーム ●宇都宮ブレックス ●H.C.栃木日光アイスバックス ●栃木SC ●LIEBE栃木 ●クラクノ・スミスクラインOrangeUnited ●HondaReverta ●栃木ゴールデンブレーブス 群馬県 8チーム ●パナソニックワイルドナイツ ●ササニカッサ群馬 ●群馬銀行グリーンウイングス ●群馬クレインサンダーズ ●ビックカメラ高崎BEEQUEEN ●太陽誘電Vルフィーユ ●ベヤング ●群馬ダイヤモンドペガサス 埼玉県 15チーム ●埼玉アザレオ ●埼玉上尾メディックス ●越谷アルファーズ ●大崎電気 ●駿河台大学 ●ALDER鹿能 ●駿河台大学LADY BIRDS ●戸田中央総合病院 メディックス ●BULLSフットボールクラブ ●浦和レッズ ●大宮アルディージャ 千葉県 11チーム ●千葉エンゼルクロス ●千葉ZELVA ●千葉ジェッツ ●ENEOSサンフラワーズ ●NECグリーンロケッツ ●クボタスピアーズ ●バルドラール浦安 ●オービックシーガルズ ●柏レイソル ●ジェフユナイテッド千葉 ●ジェフユナイテッド市原・千葉レディース 東京都 36チーム ●FC東京 ●警視庁フォートファイターズ ●東京ヴェルディ ●トヨタモビリティ東京S-パルク ●NECレッドロケッツ ●GS S.C.東京サンビームズ ●アルビルク東京 ●サンロッカーズ渋谷 ●アースフレンズ東京Z ●東京羽田ウィッキーズ ●シークスター東京 ●NTTコミュニケーションズシャイニングアークス ●キャノンイーグルス ●サントリーサンゴリアス ●東芝レイブルーパス ●リコーブラックラムズ ●日野レッドドルフィンズ ●東京農業大学 ●法政大学 ●フリース東京 ●東京ヴェルディホッケーチーム ●フウゴドルすみだ ●立川・府中アスレティックFC ●ベスカドラー町田 ●しながわシティ ●オール三菱ライオンズ ●警視庁イーグルス ●LIXIL DEERS ●東京ガスカリエイズ ●PentaOceanバイレーツ ●ブルサイズ東京 ●電通キャタビラーズ ●FC東京 ●東京ヴェルディ ●FC町田ゼルビア ●日テレ・東京ヴェルディベレーザ 山梨県 4チーム ●山梨クインビーズ ●山梨学院 OCTOBER EAGLES	中部・北陸 35チーム 新潟県 5チーム ●新潟アルビレックスBB ●新潟アルビレックスBBラビッツ ●アルビレックス新潟 ●アルビレックス新潟レディース ●新潟アルビレックス・ベースボール・リーグ 富山県 7チーム ●KUROBEアクアフェアリーズ ●富山グラウジーズ ●プレスステージ・インターナショナルアランマーレ ●小矢部RED OX ●YKK ●カターレ富山 ●富山GRNサンダーバース 石川県 5チーム ●P F Uブルーキャッツ ●北國銀行 ●ヴィンセドール白山 ●ツエーゲン金沢 ●石川ミリオンスターズ 福井県 4チーム ●北陸電力 ●福井工業大学 ●ヴェルコスタ福井 ●福井ネクスエルフアンツ 山梨県 4チーム ●山梨クインビーズ ●山梨学院 OCTOBER EAGLES	近畿 45チーム 滋賀県 6チーム ●滋賀レイクスターズ ●東レアローズ ●Blue Sticks SHIGA ●日本精工 Brave Bearies ●セルリオ島根 ●滋賀GOブラックス 京都府 5チーム ●京都ハンナリーズ ●立命館ホリズ ●立命館ホリズ ●S.G.ホールディングス キャラクションスターズ ●京都サンガF.C. 大阪府 17チーム ●サントリーサンバース ●堺ブレイズ ●パナソニックバンサース ●きんでんトリニティープリッツ ●近畿クラブスフィーダ ●クボタスピアーズ ●アイシンテイルマール ●デンソーエアリービーズ ●トヨタ車体クインシーズ ●シーホース三河 ●名古屋ダイヤモンドドルフィンズ ●ファイティングイーグルス名古屋 ●三遠ネオフェニックス ●デンソーアイリス ●トヨタ自動車アンテロープス ●トヨタ紡織サンシャインラビッツ ●三菱電機コアラーズ ●アイシンウィングス ●大同特殊鋼 ●トヨタ車体 愛知県 31チーム ●ウルブドッグス名古屋 ●ジェイテクトSTINGS ●大同特殊鋼レッドスター ●トヨタ自動車サンホークス ●アイシンテイルマール ●デンソーエアリービーズ ●トヨタ車体クインシーズ ●シーホース三河 ●名古屋ダイヤモンドドルフィンズ ●ファイティングイーグルス名古屋 ●三遠ネオフェニックス ●デンソーアイリス ●トヨタ自動車アンテロープス ●トヨタ紡織サンシャインラビッツ ●三菱電機コアラーズ ●アイシンウィングス ●大同特殊鋼 ●トヨタ車体	中国・四国 28チーム 鳥取県 1チーム ●ガンナレ鳥取 島根県 3チーム ●島根サノオマジック ●セルリオ島根 ●ポルセイド浜田 岡山県 3チーム ●岡山シーガルズ ●平林金属 Peach Blossoms ●アジャアール岡山 広島県 9チーム ●JTサンダーズ ●大野石油広島オイラーズ ●広島ドラゴンフライズ ●清永製菓 ●イズミイブリックス ●コカ・コーラレッドスパークス ●広島エフ・ドゥ ●サンフレッチェ広島 ●サンフレッチェ広島レジーナ 山口県 1チーム ●レノファ山口FC 徳島県 2チーム ●徳島ヴォルティス ●徳島インディゴソックス 香川県 3チーム ●香川ファイアアローズ ●カマタマーレ讃岐 ●香川オリーブガイナーズ 愛媛県 5チーム ●愛媛オレンジバイキングス	九州・沖縄 31チーム 福岡県 9チーム ●ライジングゼファー福岡 ●ゴールデンウルヴス福岡 ●宗像サニックスブルー ●takagi 北九州Water Wave ●ポルカバレット北九州 ●みらいふ福岡SUNS ●アビス福岡 ●キラヴァンツ北九州 ●福岡北九州フェニックス 佐賀県 4チーム ●久光スプリングス ●ガンナレ鳥取 ●トヨタ紡織九州 ●サガン鳥栖 長崎県 1チーム ●V・ファアレン長崎 熊本県 5チーム ●フォレストリブズ熊本 ●熊本ヴォルターズ ●オムロン ●ロアッソ熊本 ●火の国サラマンドラーズ 大分県 4チーム ●大分三好ヴァイセアドラー ●バサジィ大分 ●大分トリニティー ●大分8-INGスタ 宮崎県 1チーム ●サンフレッチェ宮崎 鹿児島県 3チーム ●ソニーセミコンダクタマニュファクチャリング ●MORI ALL WAVE KANOYA ●鹿児島ユナイテッドFC 沖縄県 4チーム ●琉球ゴールデンキングス ●琉球サンサン ●FC琉球 ●琉球ブルーオーシャンズ
--	--	---	---	---	---

3 プロアマスポーツチーム活用のポイント

コロナ禍以降更に、多くのチームが、運営の台所事情は概ね厳しく、運営スタッフも満足におらず、競技活動もカツカツで行っており、地域貢献活動への余裕が乏しい。意欲はあっても行動が伴わない状況が前提にあることを踏まえ、以下がポイントとして挙げられる。

相手のチームの状況を理解する(競技活動以外に、どんな事を地域でしたいと思っているか?)

ホームページやSNS、試合会場をチェック

地域側のニーズと連携内容の整理

スポーツチームにとって嬉しいことか? 地域での発展に貢献するか?

事業化の検討(継続的な活動のための、ヒトモノカネの工面の手段も考える)

初年度効果検証的な活動を行い事業計画を策定

アクティブシティのつくり方

/原田宗彦(大阪体育大学 学長)

1 まちをアクティブにするゲーミフィケーション

普段、スポーツや運動とは無縁の生活を送る人々を、アクティブな生活に誘うには、楽しさや面白さを組み込んだ「ゲーミフィケーション」が有効な手段となります。これは、ゲームの要素や仕組みを、他の分野に応用することですが、これをアクティブライフの促進に使うことができるのです。スポーツや運動に、ゲーム的な要素や機能を加え、興味を持たせ、楽しませ、アクティブにさせることで、無関心層を取り込むことが可能となります。

2 自治体におけるゲーミフィケーションの活用例

ゲーミフィケーションを応用したイベントやアプリは多く存在します。表1は、それらを「アナログ型」と「IT型」に分類し、さらに「まち歩き」と「スポーツ/レクリエーション」に細分化したものです。まずアナログ型ですが、地図をもとに時間内にチェックポイントを回って得点を集める「ロゲイニング」や、実際にまちを歩いて謎を解いていく「謎解き」、そしてある一定のテーマに沿ってスタンプを集める「スタンプラリー」といったまち歩き系のイベントがあります。もうひとつは、ゴミ拾いをスポーツとして競う「スポーツゴミ拾い」、全国の自治体が一斉にスポーツ参加を競う「チャレンジデー」、そしてマラソンとピニックを組み合わせた「マラニック」といったスポーツ/レクリエーション系のイベントです。

IT型については、自治体のオリジナル製品である「独自開発」と、民間企業が開発した「プラットフォーム」の2種類です。独自開発については、「諏訪町まち歩きナビ」「防災まち歩き」「金沢謎旅オンライン」などのまち歩き系や、宮崎県の公式ウォーキングアプリである「SALCO」、そして三重県南伊勢町が開発したスマートフォン健康ポイントアプリである「プラスたいみ〜」のようなスポーツ/レクリエーション系があります。さらに、全国各地に仕掛けられた「クエスト」と呼ばれる場所で、クイズを解いて遊ぶスマートフォン向けウォークラリーの「まちクエスト」もあります。また、スポーツ/レクリエーションに関しては、ランナー向けSNSアプリの「ラントリップ」や、アプリを使った自転車イベントである「CYCLOG(シクログ)」などで、いずれも既存のプラットフォームを持っています⁴。

表1 ゲーミフィケーションを用いた地域のアクティブ化

類型		まち歩き	スポーツ/レクリエーション
アナログ型		<ul style="list-style-type: none"> ● フォトロゲイニング ● 謎解き ● スタンプラリー 	<ul style="list-style-type: none"> ● スポーツゴミ拾い ● チャレンジデー ● マラニック
IT型	独自開発	<ul style="list-style-type: none"> ● 諏訪町まち歩きナビ ● 防災まち歩き ● 金沢謎旅オンライン 	<ul style="list-style-type: none"> ● プラスたいみ〜(三重県) ● SALCO(宮崎県) ● Flo(オランダ)
	プラットフォーム	<ul style="list-style-type: none"> ● Beat the Street(英国) ● まちクエスト 	<ul style="list-style-type: none"> ● ラントリップ ● CYCLOG/Getters

4. 豊田章起、服部敦、岡本肇(2017)「ゲーミフィケーションによるまち歩きイベントの効果に関する研究」日本建築学会計画系論文集、第82巻、第734号を加筆修正。

3 海外の事例

この中で興味深いのが、まち全体を巨大な遊び場に見立て、ウォーキング、ランニング、サイクリングによってまちを巡り、まちの歴史やコミュニティについて学ぶ英国生まれの参加型ゲーム、「Beat the Street」(街を闊歩しよう!)です。参加者は、事前に登録した「Beat the Streetカード」を使い、コミュニティ内の街灯に設置された「BeatBox」(ビートボックス)と呼ばれるセンサーにタッチすることで、ポイントや賞品を獲得することができます(写真1)。まちの中に配置された多くのビートボックスを巡ることで、人々の運動習慣の形成を促進することが期待される一方、屋外で行われる非接触型のゲームとして、コロナ禍における安全性も担保されているのです。



(写真1)街灯に設置されたビートボックスにカードをかざしてポイントゲット
<https://www.telegraph.co.uk/health-fitness/body/beat-street-game-helping-families-get-fitter-together/>

自転車専用道が縦横に張り巡らされているオランダの都市では、移動にかかるストレスを軽減するため、ユニークなシステムが開発されました。それが「Flo」と呼ばれる縦長の表示です(写真2)。これは自転車走行時に、赤信号に捕まらないように速度調節を行うための装置であり、信号機の手前に設置されたスピードカメラを利用してライダーに速度を指示します。表示にはスピードアップを意味するウサギ、スピードダウンを意味するカメ、そしてストップを意味するウシが表示され、それに従えば、スムーズな走行が可能になる仕組みです。



(写真2)オランダの街中に設置されたFlo(カメラが表示されている)
<https://www.springwise.com/new-cycling-system-helps-riders-beat-red-lights/>

