

スポーツ審議会スポーツ基本計画部会 第4期計画策定に向けた団体ヒアリング
レクリエーションスポーツという領域の確立と
スポーツを通して「楽しさ」を提供する視点を掘り下げる提案

1. スポーツ振興に向けた取り組み

<大会・イベント>

(1) 全国レクリエーション大会

1947（昭和 22）年から続く大会。毎年、約 30 種目のレクリエーションスポーツの交流大会を実施。一般の市民・県民も参加できる体験イベントも開催し、パルクールやパデルなど、新たに普及が始まった種目も含めて紹介している。

(2) 都道府県レクリエーション大会

都道府県ごとにレクリエーションスポーツ種目の交流大会と県民向けの体験イベントを開催。「スポーツ・レクリエーションフェスティバル」や「スポレクエキスポ」というタイトルで開催する場合もあり、現在約 43 都道府県で開催されているが、今後全都道府県での実施を目指している。

(3) 全国いつでもチャレンジ・ザ・ゲーム大会

運動が苦手な人でも楽しみながらボールや縄、棒といった用具を使ったユニークな種目にチャレンジし、遊び感覚で身体を動かす活動の大会。挑戦した記録を申請することで、月間、年間単位で全国ランキングを競う大会。年間 2,000 件程度の記録申請がある。

<普及・振興事業>

(4) 全国一斉「あそびの日」キャンペーン

毎年、9 月～11 月にキャンペーン期間を設け、加盟団体、地域協会、協力団体にレクリエーションスポーツを中心とした事業を展開。毎年約 5,000 プログラムを実施し、約 20 万人が参加。

(5) 「健康スポレクひろば」普及推進事業

レクリエーションスポーツを通して介護予防・健康づくりに取り組む場を地域に広げる事業。運動未実施者の運動習慣づくりと健康寿命の延伸を目的とし、全国 70 地区にて助成事業を実施するほか、100 地区が自立的に活動している。

(6) 学生・生徒へのレクリエーションスポーツの普及

大学生のスポーツ活動活性化と中学生の運動習慣づくりに向けて、種目団体と連携してレクリエーションスポーツを提供する事業。授業の中での実施、サークル・クラブ活動を指導者の派遣を通して支援し、大学等においてはキャンパスでの体験イベントや大会・対抗戦などを実施する予定としている。

＜人材育成事業＞

(7)レクリエーション・インストラクター

ゲームや歌、運動遊びなどの活動を通して、参加者間のコミュニケーションを促進し、グループワークや集団づくりを行う指導者。活動の「楽しさ」と交流の「楽しさ」を活用して心を元気にし、対象者の「楽しむ力」を育む。令和7年現在、約31,000人の指導者が登録され、レクリエーション活動に取り組んでいる。

(8)スポーツ・レクリエーション指導者

楽しさや交流、健康づくりを目的としたレクリエーションスポーツを習得し、生理学や心理学に基づいて、スポーツから距離を置いている人々にも楽しく身体を動かす機会を提供する指導者。令和7年現在、約2,200人の指導者が登録され、レクリエーションナルスポーツ活動に取り組んでいる。

＜種目団体の支援・育成＞

(9)加盟種目団体の支援

全国レクリエーション大会や都道府県での大会を通して、レクリエーションナルスポーツを普及する加盟種目団体の普及活動・大会を支援。スポーツ・レクリエーション指導者のカリキュラムの中に種目活動の習得を組み込み、指導者育成も支援する。

(10)育成団体の支援

スマートフェンシングやパデルなど、種目の普及や体制づくりに取り組む団体・グループを支援する「育成団体」の枠組みを設け、全国レクリエーション大会や都道府県の体験イベント、情報誌、ホームページ等にて普及の機会を支援する。

2. 課題

(1)地方公共団体でのスポーツ・レクリエーション施策の推進

スポーツ基本法第24条において「野外活動及びスポーツ・レクリエーション活動の普及奨励」が明記されているが、私どもの都道府県協会を通じた調べでは、スポーツ振興施策にスポーツ・レクリエーション活動関連の施策が位置づく都道府県は31件にとどまっております、スポーツ振興施策が競技スポーツに偏る傾向がある。

(2)若い世代のスポーツ参加の促進

加盟種目団体において、会員数や指導者数の減少・高齢化が共通の課題となっている。今後、スポーツ未実施者と競技から健康・交流志向に移ろうとしているスポーツ実施者に多様なレクリエーションナルスポーツを提供し、地域での活動機会を確保していくために、若い世代の参加を促進し、愛好者層を厚くしていく必要がある。

また、若い世代の参加意欲を引き出す新しいレクリエーションナルスポーツを発掘し、普及団体を育成していくことも課題である。

(3) 種目団体の普及活動の活性化

加盟種目団体の多くが、大会の実施や競技力の向上に活動の力点を置き、十分な普及活動を行っていない。中学校の部活動の地域移行や学生への普及などを好機ととらえ、指導者の派遣や体験イベントへの参画など、予算措置も伴う普及活動を活性化させる必要がある。

(4) 楽しさ・交流・健康の知識を有する指導者育成

加盟種目団体の人材養成は、当然のことながら当該種目の指導やルールに重点が置かれる。しかし、今後、スポーツ未実施者層にアプローチしていくために、楽しさを引き出す方法、参加者の交流を促進する方法、健康づくりについての知識も習得する必要がある。

3. 第4期計画において期待すること

(1) 「レクリエーションスポーツ」という領域の確立

これまで競技スポーツに対して、競技性が低く誰もが楽しめるスポーツが「ニュースポーツ」と呼ばれ、普及されてきました。しかし、一般的にこの言葉は広く理解されていません。令和7年8月に大学スポーツ構想会議から出された提言にある「レクリエーションスポーツ」は、「楽しさ・交流・健康づくり」という本質を捉え、若い世代も直感的に理解しやすい言葉であると評価しております。

私どものある県協会が当該県の地方公共団体に、この言葉を用いてスポーツ振興策の提案をしたところ、担当者から「競技スポーツのカウンターパートとして必要性が理解しやすい」と評価され、今後数年間にわたるレクリエーションスポーツの普及事業が検討されることになりました。

第4期計画においては、スポーツ基本法第24条の趣旨が生かされるためにも、「競技スポーツ」に対する「レクリエーションスポーツ」という領域を確立いただき、地方公共団体のスポーツ振興計画に施策が位置づくようご配慮いただきたくお願い申し上げます。

(2) スポーツを通して「楽しさ」を提供する視点の掘り下げ

近年、「楽しさ」についての研究が進んできました。スポーツにおいては「達成感」や「有能感」が「楽しさ」の大きな源になっていますが、「人とのつながり」や「自分で決める（自己決定）」なども源となり、生活の中に「楽しさ」が増えることでポジティブ感情や幸福感が向上することが証明されています。また、生活の中に「楽しみ」とすることが増えていくことで、自発的に楽しむ力も育まれていき、それは生活のいろいろな場面や家事、仕事などの中でも発揮されるようになっていくと言われています。

今、日本では心の病がとても大きな課題になっています。認知行動療法などにおいても、「楽しさ」を生活の中に取り入れていくことが大切とされていますが、具体的な方法は示されていないように思います。

第4期計画においては、スポーツを通して「楽しさ」を提供するという視点を掘り下げ、楽しさを生み出すメカニズムや方法、指導者の役割・育成方法等が整理されていくことで、そうした社会的な課題にも対応するスポーツの価値を示せるのではないかと考えます。