

生涯スポーツ社会の実現に向けたスポーツ参画人口の拡大 ～「ささえる」活動に着目して～

谷藤 千香

千葉大学国際教養学部

Promote the nation's participation in sport to realize a life-long sport society

Chika Tanifuji

要旨

文部科学省やスポーツ庁が主導する国のスポーツ政策では、スポーツ参画人口の拡大が求められている。スポーツ参画人口には「する」「みる」「ささえる」が挙げられるが、いずれも政策目標達成には至っていない。とりわけ、「ささえる」については停滞しており、東京オリンピック・パラリンピック等の開催に向けてスポーツボランティアの養成等が行われているが、これらのスポーツイベントにおけるボランティアだけではその後のスポーツ参画へと繋がりにくい。

生涯スポーツを目指した総合プログラムであるワールドマスターズゲームズでは、参加者自らが「ささえる」活動を担っていることが見受けられる。「ささえる」活動は大会運営組織の経済的・人的負担が軽減されるばかりでなく、相互のコミュニケーションの場となり、スポーツを「する」「みる」「ささえる」の繋がりを生み出すことで、スポーツの価値を存分に享受することができる。「ささえる」活動の実態と効果を明確にすることは、スポーツ参画人口拡大に貢献すると考えられる。

キーワード

生涯スポーツ社会、スポーツ参画人口、「する」「みる」「ささえる」、ワールドマスターズゲームズ (World Masters Games)

I. はじめに

2010年に策定された『スポーツ立国戦略』⁶⁾において、「新たなスポーツ文化」の確立を目指し、スポーツを実際に「する人」だけでなく「観る人」「支える（育てる）人」に着目し、人々が生涯にわたってスポーツに親しむことができる環境を整備することが明示された。戦略の目標として、成人の週1回以上のスポーツ実施率65%程度、週3回以上の実施率30%程度と「する人」の数値目標が示された。翌2011年に制定された『スポーツ基本法』²⁾では、その前文において「スポーツは、世界共通の人類の文化である。」とした上で、スポーツに親しみ、スポーツを楽しみ、スポーツを支える活動に参画することのできる機会が確保されなければならないこと、第2条（基本理念）においてスポーツを通じて幸福で豊かな生活を営むことは人々の権利であることが明記されている。さらに2012年に策定された『スポーツ基本計画』⁷⁾では、スポーツを通じてすべての人々が幸福で豊かな生活を営むことができる社会の創出を目指し、年齢や性別、障害等を問わず、広く人々が、関心、適正等に応じてスポーツに参画することができる環境を整備することを基本的な政策課題とし、子どものスポーツ機会の充実、ライフステージに応じたスポーツ活動の推進、住民が主体的に参画する地域のスポーツ環境の整備など7つの課題とそれぞれの政策課題が示され、政策目標としてさらにスポーツ未実施者ゼロが加えられた。2017年にはスポーツ基本計画が改定され（以下『第2期スポーツ基本計画』⁹⁾）、「する」「みる」「ささえる」といった様々な形で積極的にスポーツに参画し、スポーツを楽しみ、喜びを得ることで、それぞれの人生を生き生きとしたものとするとして、今後5年間に取り組むべき施策として、スポーツを「する」「みる」「ささえる」スポーツ参画人口の拡大が挙げられ、政策目標としてやはり成人のスポーツ実施率として同様の数値目標が示されている。しかしながら、「みる」や「ささえる」についてはあまり触れられておらず、「ささえる」について指導者、専門スタッフ、審判員、経営人材などスポーツ活動を支える人材の育成を図ることとされてはいるものの、あまり具体化されていないように思える。

そこで本論文では、我が国におけるスポーツを「する」「みる」「ささえる」の現状から「ささえる」活動に着目し、スポーツ参画人口拡大のための方策を検討する。具体的事例として、生涯スポーツを目指した総合プログラムであるワールドマスターズゲームズ（World Masters Games）を取り上げ、「する」「みる」「ささえる」の繋がりや「ささえる」活動の役割について検討し、「する」「みる」「ささえる」スポーツ参画人口拡大に貢献することを目指す。ワールドマスターズゲームズは2021年に関西各地域にて開催される。この大会をとり上げ、スポーツを「ささえる」ことの意義や役割、方法などについて理解することは、生涯スポーツ社会の実現に向けて今後のスポーツ参画人口拡大に大いに寄与すると考えられる。

II. スポーツ参画人口の現状と課題

スポーツを「する」「みる」「ささえる」の現状を文部科学省『体力・スポーツに関する世論調査』⁹⁾及びスポーツ庁『スポーツの実施状況等に関する世論調査』³⁾をもとに概観し、「ささえる」活動の現状と課題について述べる。

1. スポーツを「する」

成人のスポーツ実施状況は図1の通りである。2000年の『スポーツ振興基本計画』⁵⁾策定前から少しずつ向上し、計画の政策目標であった週1回以上のスポーツ実施率50%程度に近づいた。その後、『スポーツ立国戦略』『スポーツ基本計画』では目標を成人の週1回以上のスポーツ実施率65%程度、週3回以上の実施率30%程度、未実施者ゼロとしているが、実施状況はさほど変わっていない。平成28年スポーツ庁『スポーツの実施状況等に関する世論調査』は調査方法をインターネットに変更しており単純に比較はできないが、調査対象数増加により年齢等の傾向が掴みやすくなった。

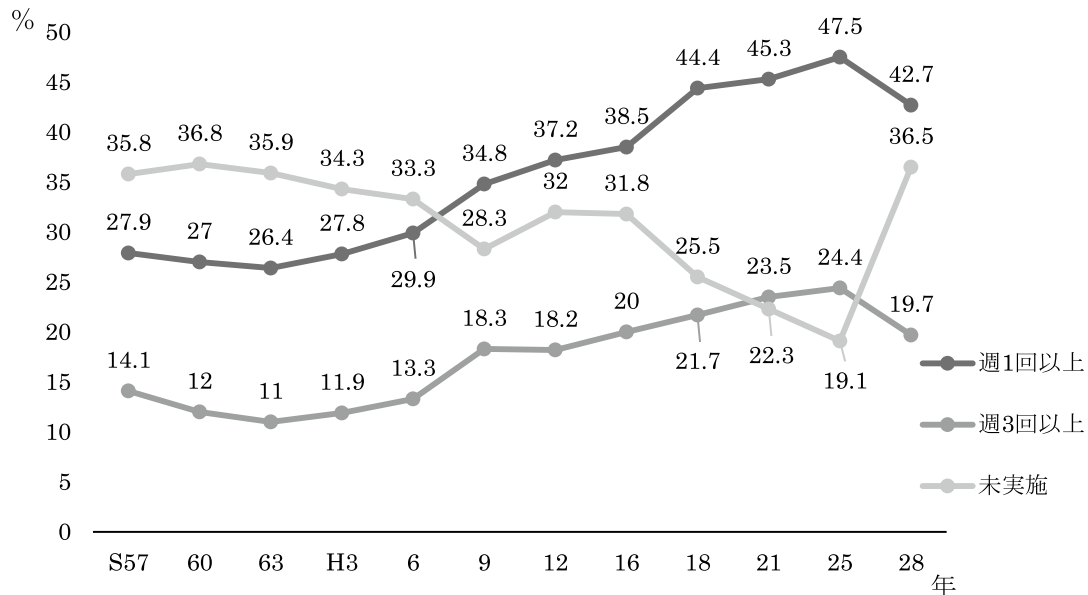


図1 スポーツ実施状況の変化

(『体力・スポーツに関する世論調査』『スポーツの実施状況等に関する世論調査』のデータを元に作成)

表1は、この1年間の運動・スポーツ実施率である。スポーツ実施率を性別で見ると大きな差はみられないものの男性がやや高く、年代別では30代~40代で低く、高齢者層で高い傾向がある。全体では、週1日以上の実施率42.7%、週3日以上19.7%と目標に達していないが、70代では週1日以上65.7%、週3日以上41.2%と目標に達し、60代でも週1日以上54.3%と比較的高い。一方、実施率では目標に達している70代でも1年間に運動・ス

表1 スポーツ実施率

	人数	週5日～	週3日～	週2日～	週1日～	月1～3日	月1回未満	しなかった
全体	20,000	8.8%	10.9%	10.8%	12.2%	11.7%	9.1%	36.5%
男性	9,932	10.3%	10.7%	10.7%	12.6%	12.9%	9.2%	33.7%
女性	10,068	7.4%	11.0%	10.8%	11.9%	10.5%	9.2%	39.2%
10代	494	7.5%	11.1%	14.4%	16.8%	14.2%	13.8%	22.3%
20代	2,655	6.3%	5.8%	9.2%	13.2%	15.4%	13.6%	36.5%
30代	3,279	4.3%	7.3%	8.9%	12.0%	12.4%	12.5%	42.6%
40代	3,834	5.1%	7.2%	8.1%	11.2%	13.5%	10.9%	43.9%
50代	3,193	7.1%	9.3%	10.4%	12.6%	11.7%	8.3%	40.6%
60代	4,090	13.0%	14.6%	13.5%	13.2%	9.5%	5.5%	30.5%
70代	2,455	18.7%	22.5%	14.3%	10.2%	7.0%	3.5%	23.9%

(スポーツ庁「スポーツの実施状況等に関する世論調査(平成28年11月調査)」より作成)

スポーツをしなかった者は23.9%、全体でも36.5%と政策目標である「成人のスポーツ未実施者(1年間に一度もスポーツをしない者)の数がゼロに近づく」には遠く、スポーツを「する」状況は十分とは言い難い。

2. スポーツを「みる」

スポーツ観戦には直接現地での観戦とテレビやインターネットでの観戦がある。表2は、この1年間のスポーツ観戦状況である。直接観戦率は24.7%、テレビやインターネットでの観戦率は68.1%、観戦したスポーツ種目には、プロ野球(NPB、メジャーリーグ含む)、Jリーグ(J1、J2、J3)、高校野球などが挙げられている。また、スポーツ実施者は直接観戦が約3割、テレビやインターネットでは約8割と多いが、スポーツ未実施者でも直接観戦率12.7%、テレビやインターネットでの観戦率51.4%と少なくなく、スポーツを実施していなくても観戦する、スポーツを「する」と「みる」は独立していると思われる。

表2 スポーツ観戦率

	人数	直接現地で観戦	テレビ・インターネットで観戦
全体	20,000	24.7%	68.1%
運動頻度 週3日以上	3,933	29.2%	78.7%
運動頻度 週1～2日	4,602	34.8%	79.6%
運動頻度 週1日未満	4,172	30.1%	74.6%
しなかった・わからない	7,293	12.7%	51.4%

(スポーツ庁「スポーツの実施状況等に関する世論調査(平成28年11月調査)」より作成)

3. スポーツを「ささえる」

スポーツを「ささえる」活動としてはボランティア活動がある。表3は、この1年間にスポーツに関するボランティア活動への参加状況である。ボランティアを行った者は6.1%（「日常的・定期的に行った」2.2%+「イベント・大会で不定期に行った」3.9%）と「する」「みる」に比べて非常に少ない。また、ボランティア活動を行った者の割合は20年間ほとんど増えていない。ボランティア活動参加者は、性別では男性が女性より高く、年齢が若いほど、運動頻度が高いほどボランティアを行った割合が高い傾向はあるが、あまり顕著とは言えない。10代の「イベント・大会で不定期に行った」が11.5%と他の年代に比べて高く、活動内容としては、男性は「スポーツの審判」、女性は「大会・イベントの運営や世話」が多い。イベント・大会で不定期にボランティア活動を行った割合が多い一方で、10代～30代にはボランティア活動を行ったか「わからない」という人が行ったと同じくらいの割合であり、ボランティアという活動自体があまり認識されていないとも考えられる。スポーツを「する」「みる」に比べ「ささえる」活動をしている人は非常に少なく、あまり認知されていないことが伺える。

表3 この1年間のスポーツに関するボランティアを行った者の割合

	人数	日常的・定期的に行った	イベント・大会で不定期に行った	行っていない	わからない
全体	20,000	2.2%	3.9%	89.1%	4.8%
男性	9,932	2.9%	4.9%	87.0%	5.2%
女性	10,068	1.5%	2.9%	91.1%	4.5%
10代	494	3.2%	11.5%	75.7%	9.5%
20代	2,655	3.1%	4.9%	83.0%	9.0%
30代	3,279	3.0%	3.8%	86.5%	6.7%
40代	3,834	2.0%	4.0%	89.2%	4.8%
50代	3,193	1.5%	3.0%	92.1%	3.4%
60代	4,090	1.8%	3.5%	92.1%	2.6%
70代	2,455	2.1%	3.1%	92.3%	2.4%
運動頻度 週3日以上	3,933	4.8%	6.1%	87.2%	2.0%
運動頻度 週1～2日	4,602	3.4%	6.5%	87.7%	2.4%
運動頻度 週1日未満	4,172	1.5%	3.9%	90.9%	3.7%
しなかった・わからない	7,293	0.4%	1.1%	89.9%	8.6%

（スポーツ庁「スポーツの実施状況等に関する世論調査（平成28年11月）」より作成）

4. スポーツ参画人口拡大と「する」「みる」「ささえる」

『第2期スポーツ基本計画』の基本方針では、スポーツの「楽しさ」「喜び」がスポーツの価値の中核であり、スポーツを「する」ことでスポーツの価値を最大享受でき、スポー

「みる」ことで感動し、人生に活力が得られ、「する」人の力になれるとされる。また、スポーツを「ささえる」ことで共感し合い、社会の絆が強くなるともされ、さらに、「する」「みる」「ささえる」は影響し合い、さらに価値が高まるとされている。しかしながら、「する」はここ数年横ばいであるが、「みる」については東京2020オリンピック・パラリンピック開催やインターネット等のメディアの登場などがあり比較は難しいものの、拡大の可能性はある。「ささえる」についてもビッグイベント開催に向けて期待される場所であるが、現状を見るととても厳しい状況である。また、「する」「みる」「ささえる」が影響し合っただけで価値が高まるのではなく、むしろ運動頻度が高い人の中には「どんなきっかけや動機づけがあっても、しない・できない」と考える者も少なくない。運動頻度が高く、運動に興味のある人が、現在想像できるきっかけや動機づけではなく「ささえる」活動に取り組めるような、スポーツを「みる」ことで感動し人生に活力が得られるに匹敵するような、新たな価値を見出す必要があると考えられる。

Ⅲ. 「ささえる」活動の拡大

1. スポーツイベントと「する」「みる」「ささえる」

2020年に東京オリンピック・パラリンピック競技大会が開催される。前年2019年にはラグビーワールドカップ、翌2021年にはワールドマスターズゲームズ関西と4年に1度のビッグイベントが続く。多くの人にとって、ラグビーワールドカップ、オリンピック・パラリンピックにおけるスポーツ参画は、まず「みる」が想定される。日本での開催という好条件での直接観戦はもちろん、テレビやインターネットでの観戦もやすくなり、より多くの人々がスポーツを「みる」に近づくことが予想される。また、開催が近づくにつれスポーツボランティアへの呼びかけや研修会のインフォメーションがなされ、スポーツを「ささえる」活動への機運も高まりつつある。東京オリンピック・パラリンピック組織委員会によると、大会ボランティアと都市ボランティア合わせて9万人以上のボランティアの活躍が想定されている⁴⁾。スポーツに関するボランティアを行った者の割合は20年間ほとんど増えていないが、ラグビーワールドカップやオリンピック・パラリンピックを契機とした増加が大いに期待される。ワールドマスターズゲームズでも同様にボランティアの機会が見込まれるが、同時に多くの参加者、スポーツを「する」活動が見込まれている。「みる」「ささえる」によって生まれたスポーツへの機運を「する」へと結びつけることは重要であるが、ワールドマスターズゲームズの特徴を考えると、「する」ばかりでなく「ささえる」「みる」いずれの活動も拡大を見据えることができる。ワールドマスターズゲームズは生涯スポーツを目指したシニア層の大会であり、ワールドカップやオリンピック・パラリンピックと違い、概ね30歳以上のスポーツ愛好者であれば誰もが参加できる。2021年関西大会では参加できなくても将来誰もが参加することができる。また、参加した年代・レベルの決勝戦を「みる」ばかりでなく、近年、かつてのオリンピック選手や世界チャンピオン

の参加も多く見られ「みる」スポーツとしての価値も高まり、「ささえる」活動に年齢制限はなく、誰もが「する」「みる」「ささえる」を楽しめる幅広い意味での総合プログラムである。大会を「ささえる」ボランティアの貢献はもちろん大きいですが、それ以外の「ささえる」活動も重要な役割を果たしていると考えられる。

2. ワールドマスターズゲームズ (World Masters Games)

ワールドマスターズゲームズは、国際マスターズゲームズ協会 (International Masters Games Association/IMGGA) が主催し、概ね30歳以上のスポーツ愛好者であれば誰もが参加できる生涯スポーツの国際総合競技大会である。1985年にトロントにおいて22競技に61カ国から8,305人の参加者で始められ、約4年に1度実施されている。第10回関西大会は、アジア初開催となり、京都府（開会式）をはじめ滋賀県・大阪府・兵庫県・奈良県・和歌山県・鳥取県・徳島県において実施予定で、32競技に参加者数50,000人を目指している¹⁰⁾。なお、マスターズゲームズは、2008年からヨーロッパマスターズゲームズ、2010年からワールド冬季マスターズゲームズ、2016年からアメリカマスターズゲームズが実施され、2018年にはアジアパシフィックマスターズゲームズが実施される¹⁰⁾。

表4 ワールドマスターズゲームズの概要

年	開催地	競技	国	参加者	Motto
1985	Toronto/Canada	22	61	8,305	The Year of the Masters
1989	Aalborg,Asrhus,Herning/Denmark	37	76	5,500	Sport for life
1994	Brisbane/Australia	30	74	24,500	The challenge never ends
1998	Portland/United States	28	102	11,400	The global celebration of sport for life
2002	Melbourne/Australia	26	98	24,886	The biggest multi-sport festival on Earth
2005	Edmonton/Canada	27	89	21,600	Passion Qualifies You
2009	Sydney/Australia	28	95	28,676	Fit, fun and forever young
2013	Torino/Italy	25	107	15,394	Everlasting Passion
2017	Auckland/New Zealand	28	100	28,578	
2021	Kansai/Japan	32			

(国際マスターズゲームズ協会HPより作成)

大会は競技・種目・年代・レベル分けされ、回を重ねるごとに大規模になっているが、大会運営を直接担う大会ボランティアの数は決して多くはない。『2017年ワールドマスターズゲームズ・報告書』¹¹⁾によると、28競技48会場において参加者28,578名に対してボランティアは3,216名であった。ボランティア計画は綿密で、2016年2月に募集を開始し、7月に面接、10月に役割やスケジュールを確定し、2017年3月に研修、ユニフォームやIDの配布等を行い、4月に大会本番であった。各競技の参加者数とボランティア数は表5の

通りである。

表5 2017年オークランド大会の各競技の参加者数とボランティア数

競技	参加者	ボランティア	競技	参加者	ボランティア
Archery	331	42	Football	2,249	117
Athletics	2,125	296	Golf	708	31
Badminton	1,183	79	Hockey	1,470	68
Baseball	244	23	Lawn Bowls	419	23
Basketball	1,462	168	Netball	750	96
Canoe	1,385	114	Orienteering	1,737	162
Cycling	1,175	115	Rowing	1,180	70
Rugby	515	48	Table Tennis	246	15
Sailing	238	127	Tennis	552	29
Shooting	158	23	Touch	940	68
Softball	1,880	44	Triathlon	687	163
Squash	457	27	Volleyball	979	121
Surf Life Saving	426	70	Water Polo	220	14
Swimming	1,735	102	Weightlifting	497	50

(「2017 World Masters Games Post-Event Report」より作成)

各競技における実際の運営はそれぞれの競技団体と連携して行われ、競技ごとに日程や種目等の設定が異なり、参加者数とボランティア数の関係にも幅がある。チームスポーツや開催日程が短く種目の設定が少ない競技はボランティア数も少ない傾向にあるが、バドミントンは、開催日程が4月21日から30日と最も長く、団体戦と個人戦があり種目の設定が非常に多く、年代も幅広いにもかかわらずボランティア数は少ない。ボランティア数が少ないのは、「ささえる」活動が参加者を含めた大会に関わる多くの人によって担われていると考えられる。スポーツを「ささえる」ことは、多くの人々が交わり共感し合い、社会の絆が強くなるなど、人々がスポーツに関わり、その価値が高まっていくことが期待できる。実際、バドミントン競技の試合会場において「ささえる」活動により「楽しさ」「喜び」「絆」が生まれることは少なくない。次項ではバドミントン競技における「ささえる」活動の事例を挙げ、スポーツ参画の活性化について検討する。

3. バドミントン競技における取り組み

バドミントン競技は、ワールドマスターズゲームズにおけるコアスポーツの1つであり、団体戦と個人戦（男子シングルス・女子シングルス・男子ダブルス・女子ダブルス・混合ダブルス）があり、年代も35歳以上から80歳以上まで種目ごとに5歳刻みに分かれ、さらに3つのレベルに分けられ、参加者が非常に幅広く、参加者数も多い。

ここでは、2002年メルボルン大会、2005年エドモントン大会、2009年シドニー大会、そ

して2017年オークランド大会の視察を通して得られた「ささえる」活動を活性化する運営の工夫について取り上げる。各競技における運営は、それぞれの競技団体が行っているため、他種目との比較ではなく、日本で多く見られる大会との比較検討をし、とりわけ大会運営で問題となり得る試合進行と審判員に関する項目に着目した。

(1) 競技の概要

現在、ワールドマスターズゲームズにおけるバドミントン競技の概要は以下の通りである。

【種目】 混合団体（男子ダブルス3、女子ダブルス3、混合ダブルス3）及び個人（男子シングルス、女子シングルス、男子ダブルス、女子ダブルス、混合ダブルス）

【年代】 35+、40+、45+、50+、55+、60+、65+、70+、75+、80+（人数が揃わない場合は他の年代と合わせて実施する）

【レベル】 Open（国際的・国内的レベル）、Competitive（県レベル）、Recreational

【競技方法】 予選リーグ及び決勝トーナメント、最低2試合保障

(2) 大会視察

①2002年メルボルン大会

大会参加の第一歩であるエントリーは全競技共通で大会ホームページから行う。エントリー後、シングルス・ダブルスなどの種目や年代・レベルの変更や追加、混合団体のチーム編成やダブルスのペア登録を行い、それらの変更等が生じた場合には各競技団体にある窓口とメール等でやりとりをすることになる。メルボルン大会では、個人戦が5つのレベルに分かれ、Div.1) 国際レベル、Div.2) 国内レベル、Div.3) 州レベル、Div.4) 市レベル、Div.5) 初心者の何れかを選びエントリーとなった。ペアでのエントリーも可能だが、「パートナー・リクエスト」という方法もある。大会本部が申し込み状況を見てペアリングをしてくれるというものはあるが、パートナーを保障するものではない。大会会場では試合当日までプロフィールが掲示され、その情報をもとに自力で探すということもあった。パートナーがいることを保障するものではないということではあるが、「ささえる」気持ちで臨めば、大会を楽しむ心を持ったパートナーと出逢い、試合以外の時間も楽しむことができる。

大会期間中、トラブルがあった。朝一番でその日に試合のある選手のほとんどが一気に到着し、会場が溢れてしまったため受付業務が滞り、試合進行がストップしたのである。参加者が倍増し、予想を超える状況に対応ができなかったのだと推測される。暫くして会場のあちこちで参加者が動き始め、大会本部も運営業務を再開した。参加者が少しずつ「ささえる」活動に手を挙げ、本部が参加者に少しずつの役割を託したことで全てが回り始めた。「する」と「ささえる」の一体化である。

②2005年エドモントン大会

この大会では試合進行表が壁一面に掲示され、参加者は各自自分のタイムテーブルをチェックし、それに合わせて行動することが求められた。参加者の「ささえる」活動である。最小限の場内アナウンスを頼りに試合コートと対戦相手を探すことに当初は戸惑いを感じた参加者も少なくなかったが、これらの活動によって参加者相互のコミュニケーションの機会が創出されていた。

試合は予選リーグ及び決勝トーナメントで行われ、大会要項には「最低2試合保障」と明記される。スポーツを楽しむために集まる生涯スポーツイベントであるから、参加者にとって重要なことは多くの人と多くの試合を楽しむことである。世界各国から集まってトーナメント方式だけでは1試合で終わってしまうこともあるため、予選ではリーグ方式がとられている。エドモントン大会は開催時期がそれ以前と変わったためか棄権がしばしば見られた。予選リーグの対戦相手が棄権した時には「(試合が1つ少なくなって)残念でしたね」と声をかける。また、決勝トーナメントで勝った試合を見た時には、勝ったことはもちろん「(もう1試合楽しめて)おめでとう」と声をかける。選手同士がこうした声を掛け合うことが、試合を楽しむ心を2倍にも3倍にもする。「する」「みる」「ささえる」の繋がりが生む楽しさとも言える。

③2009年シドニー大会

予選リーグ及び決勝トーナメントの準々決勝までは基本的にセルフジャッジで行われる。オフィシャルと呼ばれる審判員は大きなフロアに1～2名がいて、何かトラブルがあった場合に対応する。もちろん、審判員が10コートくらいの試合を全て見ているわけにはいかないので、トラブルがあった場合でも判断はせず、第三者としてシャトルの落下点の確認を促したり、直前の得点やサーバー、ラリーを確認したりしながら選手同士が納得いくように治める役割である。日本におけるバドミントン大会においてはローカルな試合でもセルフジャッジはほとんどないが、他の多くの国では一般的である。

大会期間の前半には団体戦が行われた。団体戦では、両チームキャプテンの話し合いで相互審判を行っており、そのことが後半の個人戦においてもセルフジャッジをスムーズに実施することに繋がっているようだ。日本の大会運営では審判員の手配が人的にも経済的にもしばしば問題となるが、大会によってはこうした工夫も必要ではないかを感じる。大会では各競技・各種目・各年代・各レベルにおいてメダルが授与されるためか、いずれも準決勝以降は第三者の審判員がつき、決勝戦は有資格者が審判を行う。予選リーグが終わり始めると会場内に「明日の審判員募集」のアナウンスが流れる。「家族や友人と一緒に会場に来るので」「折角なので外国で審判を」など理由は様々であるが、あらかじめ自前のオフィシャルシャツ持参で現地入りし、審判ボランティアをしている者もいる。こうした「する」「ささえる」を統合させた、(大会に参加し)ながらボランティアなど、すべてを合わせてワールドマスターズゲームズへの参加、スポーツへの参画と考えられる。

また、団体戦決勝では13歳の少年が審判であった。本部に聞くと、この地域のジュニア選手で、世界各国からマスターズ選手が集まってくると声をかけたら希望してくれたとい

うことである。マスターズの大会とは言えかつての世界チャンピオンのプレイを間近かで見られるばかりでなく、世界各国のスポーツ愛好者とじかに話すことができる機会は貴重であり、子どもたちがボランティアをすることには大きな意義がある。試合進行上も全く問題はなかったが、スポーツを「する」とともに「ささえる」子どもたちを温かく見守る、参加者の協力が重要である。少年は団体戦決勝後に行われたパーティと表彰式へも出席し、入賞者に「Congratulations!」と握手をして回るなど大活躍していた。スポーツを「する」選手がボランティアとして「ささえる」子ども達をささえるという新たな関わりと言えるのではないだろうか。

(3) 2017年オークランド大会と今後

オークランド大会は、2017年4月21日から30日に開催された直近の大会である。この大会を通してこれまでの大会を振り返り、今後の課題を考察する。

① エントリー

大会のエントリーは全競技共通で大会ホームページから行うが、団体戦や個人戦ダブルスでチームやペアがない場合に、ウェブ掲示板を通して選手同士で直接やりとりができるようになった。以前はメールで申し込み、ダブルスのペア探しも大会本部に委ね、最終的には試合会場で当日ペアリングともなったが、時代の変化とともに大会本部はウェブ掲示板という場を提供し、最終的には選手自身でペアリングをするという風になってきた。また近年はSNSなどのツールにより、大会ウェブ掲示板を使わずとも選手自身がコミュニティを作るケースもしばしば見られる。大会が参加者のこうした行動を踏まえ、参加者の「ささえる」活動に委ねる時代になってきている。

② 試合進行

近年大規模大会でしばしば用いられる「トーナメントソフトウェア」を用いた進行管理がなされ、会場のあちこちに設置されたモニターや、会場内の無線LANにより各自パソコンやスマートフォン等でも確認できるようになった。2002年メルボルン大会では選手のボランティアな行動により試合が進行し、2005年エドモントン大会では壁に貼られた小さなタイムテーブルを頼りに各選手が自分の試合に合わせて動き、2009年シドニー大会では大きく電光掲示された番号を頼りに動くなど、大会本部が用いるツールは回を追うごとに進化している。とは言え、個々へのアナウンス等の大会本部の役割は最小限度で参加者自身が協力して動くという点で「ささえる」活動として試合進行を担っている。

③ 審判

どの大会においてもセルフジャッジを基本とし、準決勝以降は審判員がつく。参加者にはスポーツマンシップが求められるばかりでなく、ジャッジをする、カウントする、シャトルの管理をする、記録する、報告するなどの役割が求められる。いずれも日常のスポーツの場面では行っているものばかりであるが、大会となるとこれらを大会本部に委ねてしまうことが多い。その結果、多くの人的資源が必要となっているのも事実である。参加者

が自分の試合の数だけ「ささえる」活動に携わることで運営の負担が軽減することができる。また、大会日程後半に既に試合を終了した参加者を取り込んだり、子どもに審判を委ね「ささえる」機会を創出するなどの取り組みにより、「ささえる」と「する」「みる」の繋がりを生み出すことができる。

④交流

総合プログラムということで全競技合同の総合開会式と閉会式、大会中にダンスパーティがあり、大会の共通拠点であるゲームセンターでは毎日のようにイベントが開催された。各競技においても、パーティや表彰式などが行われ、連日の試合と大会会場に備えられるバーでの交流と合わせて、さらなるネットワーク構築がなされた。また、ワールドマスターズゲームズのボランティアは選手との交流が多く、ボランティアが休憩時間に試合観戦できるよう配慮がなされ、最終日には特等席にて観戦ができる場合もある。さらに、競技ごとの表彰式等では常にボランティアが紹介され、選手以上に脚光を浴びることもある。こうした演出によっても「する」「みる」「ささえる」の繋がりが強化される。

⑤パラスポーツ

2017年オークランド大会からパラスポーツが取り入れられた。バドミントンにおいても立位クラスの種目が設定されたが、エントリーは1名だけということで一般の種目に統合された。今後、とりわけ東京2020オリンピック・パラリンピックの翌年に開催される2021年の関西大会は重要な項目となるだろう。

IV. まとめ

スポーツ参画人口拡大のため様々な施策が展開され、その多くは「する」に向けられている。スポーツを「ささえる」ことで、多くの人々が交わり共感し合うことにより、社会の絆が強くなっていく。生涯スポーツを目指した総合プログラムであるワールドマスターズゲームズは、参加者が大会を盛り上げるために様々な場面で「ささえる」活動を行い、それを前提とした運営がなされている。これまでの大会視察をもとに、参加者が行う「ささえる」活動は、エントリー、試合進行、審判、交流など多方面に及び、様々な効果を及ぼしている。参加者が「ささえる」活動を行うことは、大会運営に関わる経済的・人的負担を軽減することはもちろんであるが、そのことが相互のコミュニケーションの場となり、「する」「みる」「ささえる」の繋がりを生みだしている。スポーツを「ささえる」から「する」「みる」「ささえる」の好循環を生み出し、スポーツ参画人口の拡大に貢献することが大いに期待できる。

〈参考文献〉

- 1) 関西ワールドマスターズゲームズ2021組織委員会： <http://www.wmg2021.jp/> (2017/11/10閲覧)
- 2) スポーツ基本法（平成23年法律第78号）2011

- 3) スポーツ庁『スポーツの実施状況等に関する世論調査』2017
- 4) 東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会：
<https://tokyo2020.org/jp/>(2017/11/10閲覧)
- 5) 文部科学省『スポーツ振興基本計画』2000(2006年改定)
- 6) 文部科学省『スポーツ立国戦略——スポーツコミュニティ・ニッポン——』2010
- 7) 文部科学省『スポーツ基本計画』2012
- 8) 文部科学省『体力・スポーツに関する世論調査』2013
- 9) 文部科学省『第2期スポーツ基本計画』2017
- 10) International Masters Games Association：<https://imga.ch/en/>(2017/11/10閲覧)
- 11) International Masters Games Association「2017 World Masters Games Post-Event Report」2017