

# スポーツ経営学専攻学生の レジャースポーツ経験の実態調査

— スポーツ経営人材を育成する A 大学初年次学生を対象として —

古田康生／小原慶祐／渡部昌史／山本孔一／原田理人

## 緒 言

1. スポーツマネジメント人材育成の必要性
2. スポーツマネジメント人材育成の根拠「日本再興戦略 2016」
3. スポーツの産業化の KPI
4. 大学などの教育機関におけるレジャースポーツ教育
5. 研究目的

## 研究方法

1. 調査対象
2. 調査項目
3. 調査手順と期間
4. 倫理的配慮

## 調査結果

1. 調査対象学生の運動系部活動経験
2. レジャー活動参加率
3. レジャースポーツの参加率
4. レジャー活動参加希望率

## 考 察

## 緒 言

現在、日本では、スポーツをより活性化させ産業化を図り、国の基幹産業へと成長させようとする動きがある<sup>1)</sup>。それを実現するためにスポーツ業界では、単にスポーツの技能レベルが高いアスリート、あるいは経験を基に体育の実技指導ができる体育指導者ではなく、スポーツをマネジメントできる人材（以下、「スポーツマネジメント人材」とする）が求められている。その人材育成の中心的存在は、我が国においては、大学などの高等教育機関と考えられている<sup>2)</sup>。

ここで社会が求めているスポーツマネジメント人材は多様な能力が求められるが、その一つとして、レジャースポーツに関する情報提供やプログラム開発及び提案できるスキルも必要と考えられる。つまり、これまでの学校体育や運動系部活動を基礎としたチャンピオンスポーツの種目の枠を拡大させ、多様なレジャー活動や新たなレジャースポーツ種目のプログラムの開発とその情報の提供、活動実践の支援と参加者がそれを継続できるようにする支援能力も必要であろう。

上述を考慮すると、スポーツマネジメント人材を育成するカリキュラムには、スポーツに関する

経営学や産業論、マーケティング、会計学、関連法規、行政論、組織運営、リスクマネジメントといったマネジメント領域の科目に、レジャー論やレジャー産業論、レジャースポーツ実技が経験できる実習が含まれる必要がある。

そこで、本研究では、スポーツマネジメント人材が必要とされる背景を論じた上で、その育成プログラムを開発するために、スポーツ経営学を専攻する学生を対象に、レジャーとレジャースポーツの活動への参加実態を明らかにし、スポーツマネジメント人材育成カリキュラム開発の基礎資料を得ようと試みた。

## 1. スポーツマネジメント人材育成の必要性

A 大学経営学部では、「スポーツマネジメント人材の育成」を学科教育の柱の一つとするスポーツ経営学科を設置し、その目標の達成に努めている。これまでのスポーツ指導者養成や健康の維持・増進などを目的とした「する」スポーツを中心とした「健康経営」の考え方だけでは社会の要請には十分に対応できないと考えられるからである。したがって、従来の体育やスポーツにレジャー、レジャースポーツ、レジャーレクリエーションなどといった「する」スポーツの拡大・多様化を図るとともに、「観る」スポーツ、「ささえる」「育てる」スポーツにも対応できる「スポーツマネジメント人材」を育成するカリキュラム開発が求められている。これは、A 大学経営学部スポーツ経営学科に限らず、スポーツマネジメント人材を育成する全国の教育機関に共通した喫緊の共通課題である<sup>3),9),10)</sup>。この背景には、今後、日本では、2019年にラグビーワールドカップが全国各地で開催され、2020年にはスポーツの最大の祭典の一つの東京オリンピック・パラリンピックが開催される。そして、2021年には、関西地区を中心にワールドマスターズゲームという世界的なスポーツイベントが連続開催され、その後のスポーツ産業界を持続的に発展させる「人材」が不可欠だからである。

## 2. スポーツマネジメント人材育成の根拠「日本再興戦略2016」

日本政府は、名目 GDP（国内総生産）を2020年までに約100兆円増やして600兆円にすると2016年6月に閣議決定した<sup>1)</sup>。その鍵となる施策、「日本再興戦略2016」のなかで、官民戦略プロジェクト10が挙げられ、スポーツ産業は、その4番目に挙げられている<sup>1)</sup>。

まず、新たな有望成長市場の創出として次の5項目挙げられている。

- (1) 第4次産業革命（IoT・ビッグデータ・人工知能）
- (2) 世界最先端の健康立国へ
- (3) 環境・エネルギー制約の克服と投資拡大
- (4) スポーツの成長産業化
- (5) 既存住宅流通・リフォーム市場の活性化

次いで、ローカルアベノミクスの深化として次の4項目である。

- (6) サービス産業の生産性向上
- (7) 中堅・中小企業・小規模事業者の革新
- (8) 攻めの農林水産業の展開と輸出力の強化
- (9) 観光立国

そして、国内消費マインドの喚起として次の1項目である。

- (10) 官民連携による消費マインドの喚起策

「日本再興戦略2016」<sup>1)</sup>では、スポーツの産業化を4番目に掲げ、重要な位置づけにしている。その中で、スポーツを『2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会の開催を契機とし、国民・民間企業におけるスポーツ関連消費・投資マインドの向上、海外から日本への関心の高まりなどが予想される中、この機会を最大限に活用し、2020年以降も展望したスポーツ産業の活性化を図り、スポーツ産業を我が国基幹産業へ成長させる。』とまで述べている<sup>1)</sup>。

これらを概観すると、日本政府が、これまでの伝統的な「体育」という従来の教育的観点でのスポーツ振興（管理運営）から、成長産業ビジネス振興（スポーツマネジメント）に本腰を入れ、施策が切り変わったと考えることができる。

「日本再興戦略2016」<sup>1)</sup>の(4)スポーツの産業化は、次のように表記されている。以下、抜粋である。

#### 4) スポーツの成長産業化

スポーツには、人を夢中にさせ、感動させる魅力がある。世界では、スポーツが産業として目覚ましい発展を遂げている例もある。2020年に、東京オリンピック・パラリンピック競技大会を迎えようとする今、我が国のスポーツは、その魅力に相応しい経済的な価値を生み出しているだろうか。人を惹きつける力があるということは、ビジネスで言えば集客力がある、ということである。単に、観戦して帰る、ということで終わらせるのではなく、持てる集客力をどういかにするか、マーケティングの視点を持てば、我が国でもスポーツを成長産業へと転換させていくことが可能である。

地域に人が集まる、それは、地域活性化のキーワードである。スポーツを核に地域活性化を進める。一つの有力なアイデアである。スタジアム・アリーナをどこに立地し、地域内外からの人を地域のどこに集客することが良いのか。試合がある日、一時のスポーツ観戦のみならず、周辺エリアも含めて一体的に捉え、スポーツを核にしながらかの「場」でどういったエンターテインメントや思い出となる出来事を提供するのか。まちづくり的な視点、「モノ消費」から「コト消費」への転換といった視点が重要である。

メディアへの露出、最新のデジタル技術等を活用した新たな観戦スタイルやスポーツ体験のサポート、健康、食、医療、観光、ファッション、文化芸術等の他のビジネスとの融合による新市場の創出など、スポーツの魅力を経済価値に転換していくための取組も進めていく。また、これらの新たな市場の創出を支える人材育成も重要な課題である。

スポーツを産業として捉える上でも、アスリート・ファーストが基本である。アスリートやプレーヤーから生み出された経済価値を競技環境の底上げや最新のトレーニング手法の導入に充てること

で、競技レベル、我が国スポーツの国際的なブランド力の向上につなげるとともに、競技人生・現役期間中を超えて一人一人のアスリートの自己実現に結実させる。そしてそれが、次の新たな経済価値の創出、スポーツの未来開拓へと展開していく。スポーツをめぐるこうした好循環を確立することこそが、目指すべきゴールである。

「日本再興戦略 2016」から抜粋

### 3. スポーツの産業化の KPI

「日本再興戦略—JAPAN is BACK」では、各分野の政策群ごとに成果指標（Key Performance Indicator：KPI）を定めて進捗管理を行なわれている<sup>1)</sup>。スポーツの産業化については、次の2つの KPI が明記されている<sup>1)</sup>。

KPI (1) 「スポーツ市場規模（2015年：5.5兆円）を2020年までに10兆円、2025年までに15兆円に拡大することを目指す。」

KPI (2) 「成人の週1回以上のスポーツ実施率を、現状の40.4%から2021年までに65%に向上することを目指す。」

特に、KPI (2) に関連して、「スポーツ分野の産業競争力強化」が挙げられ、その3つ目に、「③スポーツ市場の拡大を支えるスポーツ人口の増加（年代や男女等の区別のないスポーツ実施率の向上）」として、参加しやすい新しいスポーツの開発・普及等や職域における身近な運動を推奨、ライフステージに応じた運動・スポーツプログラム等の充実、障害者スポーツの環境整備等の方策について検討する（以下省略）、とある。スポーツ庁のスポーツ実施率に関する世論調査、『平成30年度「スポーツの実施状況などに関する世論調査」について』<sup>2)</sup>によると、成人の週1回以上のスポーツ実施率（全体値）は、2015年が40.4%、2016年が42.5%、2017年が51.5%、2018年が55.1%と増加傾向をたどっている。これをさらに加速させ、スポーツ実施率の目標値を達成するには、「参加しやすい新しいスポーツの開発・普及」や「ライフステージに応じた運動・スポーツプログラム等の充実」が不可欠である。この新しいスポーツとして、レジャースポーツやレクリエーションスポーツが有効であると考えられ、それを実践するのが「スポーツマネジメント人材」と言える。

### 4. 大学などの教育機関におけるレジャースポーツ教育

現在、日本政府が進める「日本再興戦略」においてスポーツの産業化は重要な位置づけにある。そして、その重点施策には、これまでのスポーツの枠にとらわれない「レジャー」や「レジャースポーツ」、「レジャーレクリエーション」が大きく寄与すると考えられる。しかし、そのレジャーやレジャー

スポーツなどが大学などの高等教育機関でどのように実施されているのかという、研究報告は極めて少なく<sup>4)</sup>、その現状の把握が難しい。ただし、レジャースポーツ実技に関する研究報告は多数あり、例えば大学体育でのスキー・スノーボードといったスノースポーツ実習報告<sup>5)</sup>やゴルフ<sup>6)</sup>実技教育の成果、スキューバダイビングなどのマリンスポーツ<sup>7)</sup>、キャンプ実習<sup>8)</sup>など、主に実習の報告が中心であり、余暇論やレジャー教育、レジャー産業教育といった専門理論教育の研究報告は少ない。したがって、スポーツマネジメント人材となろうとするスポーツ経営学専攻学生のレジャーやレジャースポーツに関する専門理論教育の実態やその経験は十分に把握できていない。

## 5. 研究目的

本研究では、スポーツマネジメント人材の育成に必要な不可欠の「レジャー教育」のカリキュラム作成の基となる「レジャー」と「レジャースポーツ」の経験実態を把握し、レジャー教育カリキュラム作成の基礎的資料を得ることを目的とした。特に今回は、初年次学生を調査対象にして、その経験実態を明らかにし、今後の授業計画の作成に役立たせる資料を得ることを目的とした。

## 研究方法

### 1. 調査対象

本研究では、スポーツ経営学関連科目を履修し、学修する前の初年次学生を対象にレジャースポーツ経験の実態を明らかにすることを目的としている。そのため、A大学経営学部在籍し、スポーツ経営学を専攻する初年次学生55名（男子学生42名、女子学生13名）を調査対象とした（以下、それぞれスポーツ男子学生、スポーツ女子学生とする）。また、対照群として、A大学とB大学に在籍し、スポーツ経営学以外を専攻する学生112名（男子学生61名、女子学生51名）を対象とした（以下、それぞれ非スポーツ男子学生、非スポーツ女子学生とする）。すべての対象者が18歳か19歳であった。

### 2. 調査項目

#### (1) レジャー参加経験及び参加希望

本研究で対象としたレジャー活動内容は、レジャー白書2019（日本生産性本部）<sup>11)</sup>の調査内容を参考にした。すなわち、スポーツ部門（28種目）、趣味創作部門（29種目）、娯楽部門（21種目）、観光・行楽部門（12種目）、その他部門（18種目）であった。今回は、時間の制約と調査対象者の負担を軽減させるため調査項目を削減あるいは結合して必要最小限にし、表1に示した項目に

表1 本研究で調査対象にした部門別レジャー活動一覧

レジャー白書（日本生産性本部）の表示	本研究での表示
スポーツ部門	スポーツ部門
ジョギング、マラソン	ジョギング
体操（器具を使わないもの）	体操（器具を使わないもの）
トレーニング	トレーニング
エアロビクスダンス、ジャズダンス	エアロビクスダンス
卓球 *1	卓球・テニス（卓球とテニスを合わせて表示）
バドミントン	バドミントン
キャッチボール、野球	キャッチボール、野球
ソフトボール	ソフトボール
サイクリング、サイクルスポーツ	サイクリング
アイススケート	アイススケート
ボウリング	ボウリング
サッカー *2	サッカー（サッカーとフットサルを合わせて表示）
バレーボール	バレーボール
バスケットボール	バスケットボール
水泳（プールあそび）	水泳（プールあそび）
柔道、剣道、空手などの武道	武道
ゲートボール *3	ゲートボール・グラウンドゴルフ
ゴルフ（コース）	ゴルフ（コース）
ゴルフ（練習場）	ゴルフ（練習場）
テニス *4	卓球に含める
乗馬	乗馬
スキー *5	スキー（スキーとスノーボードを合わせて表示）
スノーボード *6	スキーに含める
釣り	釣り
スキューバダイビング、スキューバダイビング	スキューバダイビング
サーフィン、ウィンドサーフィン	サーフィン
ヨット、モーターボート	ヨット
ハンググライダー、パラグライダー	ハンググライダー
趣味・創作部門	趣味・創作部門
写真の制作	写真
コーラス	コーラス
絵を描く、彫刻をする	絵画
日曜大工	日曜大工
園芸、庭いじり	園芸
スポーツ観戦	スポーツ観戦
映画（テレビは除く）	映画（テレビは除く）
音楽会・コンサートなど	コンサート
音楽鑑賞（配信、CD、レコード、テープ、FM など）	音楽鑑賞
美術鑑賞（TVは除く）	美術鑑賞
書道	書道
お茶（茶道）*7	お茶とお花
お花（華道）*8	お茶とお花に含める
おどり（日舞など）*9	ダンス
洋舞、社交ダンス*10	ダンスに含める
学習、調べもの	学習講座
観光・行楽部門	観光・行楽部門
遊園地	遊園地
ドライブ	ドライブ
ピクニック、ハイキング、野外散歩*19	登山に含める
登山*18	登山
オートキャンプ・キャンプ	キャンプ
海水浴	海水浴
動物園、植物園、水族館、博物館	動物園
国内旅行（避暑、温泉、温泉など）	国内旅行
娯楽部門	娯楽部門
カラオケ	カラオケ
テレビゲーム（家庭での）	テレビゲーム（家庭での）
パチンコ	パチンコ
中央競馬 *11	公営ギャンブルと表示
地方競馬 *12	公営ギャンブルと表示
競輪 *13	公営ギャンブルと表示
競艇 *14	公営ギャンブルと表示
オートレース *15	公営ギャンブルと表示
外食（日常的なものを除く）	外食
その他部門	その他部門
ボランティア活動	ボランティア活動
フットサル *16	サッカーに含める
ウォーキング	ウォーキング
パークゴルフ、グラウンドゴルフ *17	ゲートボール・グラウンドゴルフ
カヌー、ラフティング	カヌー
ソーシャルゲームなどのオンラインゲーム	ソーシャルゲームなど
読書（仕事、勉強などを除く）	読書
ウィンドウショッピング（見て歩き）	ウィンドウショッピング（見て歩き）
ヨガ、ピラティス	ヨガ、ピラティス
SNS、ツイッターなどのデジタルコミュニケーション	SNS、ツイッターなどのデジタルコミュニケーション

本研究では、類似するレジャー活動内容を次のように一つにまとめて活動経験と希望を調査した。  
 卓球\*1とテニス\*4は、「ネット型」球技としてまとめた。  
 サッカー\*2とフットサル\*16は、「脚でボールを扱う」「ゴール型」球技としてまとめた。  
 ゲートボール\*3とパークゴルフ・グラウンドゴルフ\*17は、類似動作の簡易型ゴルフとしてまとめた。  
 スキー\*5とスノーボード\*6は、冬季シーズンに行うレジャースポーツであるためまとめた。  
 お茶（茶道）\*7とお花（華道）\*8は、同様な芸事としてまとめた。  
 おどり（日舞など）\*9と洋舞・社交ダンス\*10は、身体表現活動としてまとめた。  
 中央競馬\*11、地方競馬\*12、競輪\*13、競艇\*14、オートレース\*15は、公営ギャンブルとしてまとめた。  
 ただし、本研究では調査対象者が、未成年の初年次学生であるため、「パチンコ」と「公営ギャンブル」については、「参加」は質問項目から除外し、将来の「参加希望」のみを回答させた。  
 登山\*18とピクニック・ハイキング・野外散歩\*19は、自然環境下での山歩きでありまとめた。

について調査した。

各レジャー活動で「この1年間に1回以上おこなった」種目に○印を記入回答させた。その結果を集計し、実践者の割合を算出し、参加率として示した。同様に、各レジャー活動について「将来やってみてみたい、あるいは今後も継続したい」種目に○印を記入させ、その回答者の割合を算出し、参加希望率として示した。

## (2) 運動系部活動の経験

調査対象学生のスポーツ経験を把握するため、中学校、高等学校の運動系部の活動経験を調査した。

## 3. 調査手順と期間

(1) 調査方法は、自記式質問紙法を用いた。調査趣旨を口頭にて説明した後、質問紙（アンケート用紙）を配布し、回答させた。回答後、質問紙はその場で回収した。回収率は100%であった。なお、全ての調査は、2019年7月中に実施した。

## 4. 倫理的配慮

本調査を始めるにあたり、口頭及び調査用紙（表紙）にて、回答は義務ではなく、参加は自由であり、回答途中であっても中止ができることを説明した。また、回収された調査結果は、研究目的以外には

使用されず、結果の公表において個人が特定されることはなく、個人情報保護は保護されると説明し、同意を得た後に回答させた。

## 調査結果

### 1. 調査対象学生の運動系部活動経験

表2は、調査対象学生の中学校及び高等学校での部活動加入状況である。スポーツ学生では、男女ともに全員（100%）が運動系部活動に所属していた。本調査では、男子学生の多くが、野球（硬式・軟式）、サッカー、陸上競技、女子学生手では、ソフトボール、バレーボール、陸上競技の部活動に継続して所属していた。一方、非スポーツ学生では、中・高での運動系部活動の加入率は男子学生が85%、女子学生が76%を上回ったが、中・高と同じ種目の部活動を継続する学生は50%を下回った。

表2 対象学生の中・高での部活動加入状況

	スポーツ経営学生		非スポーツ経営学生	
	男子学生 (n=42)	女子学生 (n=13)	男子学生 (n=61)	女子学生 (n=51)
中・高 運動系部活動（単一種目）	38	12	26	12
(%)	90.48	92.31	42.62	23.53
中・高 運動系部活動（複数種目）	4	1	26	27
(%)	9.52	7.69	42.62	52.94
中・高 文化系部活動など	0	0	4	12
(%)	0.00	0.00	6.56	23.53
中・高 部活動未加入者	0	0	5	0
(%)	0.00	0.00	8.20	0.00

### 2. レジャー活動参加率

表3と表4に、調査対象となったスポーツ学生と非スポーツ学生の「この1年間で1回以上おこなったレジャー活動」の参加率を示した。レジャー白書2019では、「余暇活動の参加人口上位20種目」を示し、その年次推移を考察しているが、本研究では、調査対象となった全ての項目の参加率と順位を表3と表4に示した。なお、結果とその考察については、本研究でも上位20項目のみを対象とした。

#### (1) スポーツ学生のレジャー活動参加率

表3は、男女のスポーツ学生が「この1年間で1回以上経験したレジャー活動」の参加率であり、男女全体での参加率平均値を上位から示した。上位6位までは「激しい身体活動を伴わず、主に

表3 スポーツ学生のレジャー活動ごとの参加率と順位

活動内容	スポーツ学生					
	全体参加率	順位	男子学生参加率 n=42	順位	女子学生参加率 n=13	順位
外食	80.00	1	78.57	1	84.63	1
SNS	67.27	2	69.05	3	61.54	6
映画	63.64	3	61.90	7	69.23	2
カラオケ	63.64	3	61.90	7	69.23	2
音楽鑑賞	63.64	3	64.29	6	61.54	7
オンラインゲーム	63.64	3	66.67	4	53.85	10
ボウリング	63.64	4	71.43	2	38.46	13
トレーニング	61.82	8	66.67	4	46.15	10
野球・キャッチボール	50.91	9	57.14	9	30.77	14
スポーツ観戦	50.91	9	57.14	9	30.77	14
サイクリング・自転車	49.09	11	45.24	14	61.54	7
読書	47.27	12	42.86	16	64.54	4
ジョギング	43.64	13	42.86	16	46.15	10
サッカー	43.64	13	52.38	11	15.38	29
バスケットボール	41.82	15	45.24	14	30.77	14
家庭でのテレビゲーム	41.82	15	47.62	13	23.08	22
ウインドウショッピング	40.00	17	33.33	22	64.54	4
バレーボール	40.00	17	42.86	16	30.77	14
卓球・テニス	36.36	19	38.10	19	30.77	14
バドミントン	34.55	20	38.10	19	23.08	22
ソフトボール	34.55	20	38.10	19	23.08	22
遊園地	34.54	22	26.19	25	61.54	7
ドライブ	30.91	23	30.95	24	30.77	14
ウォーキング	30.91	23	33.33	22	23.08	22
学習講座	23.06	25	23.81	26	23.08	22
国内旅行	21.82	26	19.05	28	30.77	14
体操（器具を使わない）	21.82	27	51.43	12	23.08	22
水泳	20.00	28	21.43	27	15.38	29
動物園	17.17	29	14.29	31	30.77	14
釣り	14.55	30	16.67	29	7.60	33
スキー・スノーボード	12.73	31	14.29	31	7.69	33
ボランティア活動	10.91	32	7.14	37	23.08	22
海水浴	10.91	32	9.52	34	15.38	29
コンサート	9.09	32	7.14	37	15.38	29
登山	9.09	35	9.52	34	7.69	33
ゴルフ（練習場）	9.09	35	11.90	33	0.00	—
書道	7.27	37	7.14	37	7.69	33
キャンプ	7.27	37	9.52	34	0.00	—
柔道・剣道・武道	5.45	39	4.76	43	7.69	33
アイススケート	5.45	39	7.14	37	0.00	—
ゲートボール・グラウンドゴルフ	5.45	39	7.14	37	0.00	—
カヌー	5.45	39	7.14	37	0.00	—
茶道	3.64	43	2.38	45	7.69	33
美術鑑賞	3.64	43	2.38	45	7.69	33
ヨガ・ピラティス	3.64	43	2.38	45	7.69	33
ゴルフ（コース）	3.64	43	4.76	43	0.00	—
エアロビクス	1.82	47	0.00	—	7.69	33
絵画	1.82	47	0.00	—	7.69	33
園芸	1.82	47	0.00	—	7.69	33
写真制作	1.82	47	0.00	—	7.69	33
スキューバダイビング	1.82	47	2.38	45	0.00	—
日曜大工	1.82	47	2.38	45	0.00	—
乗馬	0.00	—	0.00	—	0.00	—
サーフィン	0.00	—	0.00	—	0.00	—
ヨット	0.00	—	0.00	—	0.00	—
ハンググライダー	0.00	—	0.00	—	0.00	—
ダンス	0.00	—	0.00	—	0.00	—
コーラス	0.00	—	0.00	—	0.00	—
パチンコ	対象外	—	対象外	—	対象外	—
公営ギャンブル	対象外	—	対象外	—	対象外	—

参加率：単位 %

表 4 非スポーツ学生のレジャー活動ごとの参加率

活動内容	非スポーツ学生					
	全体参加率 n=112	順位	男子学生参加率 n=61	順位	女子学生参加率 n=51	順位
外食	90.18	1	93.41	1	86.27	1
カラオケ	83.04	2	86.89	2	80.39	2
音楽鑑賞	83.04	2	85.25	3	80.39	2
SNS	81.20	4	85.25	3	76.47	5
映画	79.44	5	78.60	5	80.39	2
サイクリング・自転車	70.54	6	73.77	6	66.67	7
オンラインゲーム	66.96	7	72.13	7	60.78	9
読書	65.18	8	67.21	9	62.75	8
ウインドウショッピング	60.71	9	54.10	16	68.35	6
家庭でのテレビゲーム	58.93	10	68.85	8	47.06	13
遊園地	58.04	11	60.66	12	54.90	10
バレーボール	51.79	12	52.46	18	50.98	11
ボウリング	51.79	12	65.57	10	35.29	19
ジョギング	50.89	14	62.30	11	37.25	17
トレニング	49.11	15	54.10	16	43.14	14
バドミントン	48.21	16	55.74	15	39.22	15
ウォーキング	46.43	17	42.62	21	50.98	11
卓球・テニス	43.75	18	47.54	20	39.22	15
バスケットボール	42.86	19	50.82	19	33.33	20
国内旅行	40.18	20	42.62	21	37.25	17
サッカー	39.29	21	57.38	13	17.65	26
野球・キャッチボール	38.39	22	57.38	13	15.69	28
学習講座	35.71	23	39.34	23	31.37	21
スポーツ観戦	30.36	24	37.70	24	21.57	24
ドライブ	23.21	25	19.67	27	27.45	23
水泳	19.64	26	27.87	25	9.80	32
コンサート	18.75	27	9.84	38	29.41	22
体操（器具を使わない）	17.86	28	21.31	26	13.73	29
美術鑑賞	14.29	29	19.67	27	7.84	35
登山	12.50	30	14.75	30	9.80	32
ボランティア活動	12.50	30	14.75	30	9.80	32
スキー・スノーボード	11.61	32	18.02	29	3.92	44
ソフトボール	10.71	33	13.11	34	7.84	35
キャンプ	9.82	34	13.11	34	5.88	38
海水浴	9.82	34	13.11	34	5.88	38
写真制作	8.93	36	4.92	43	13.73	29
書道	7.14	38	3.28	51	11.76	31
絵画	7.14	38	8.20	39	5.88	38
釣り	7.14	38	11.48	37	1.96	49
ゲートボール・グラウンドゴルフ	4.46	41	1.64	56	7.84	35
エアロビクス	4.46	41	4.92	43	3.92	44
ヨット	4.46	41	4.92	43	3.92	44
園芸	4.46	41	4.92	43	3.92	44
アイススケート	4.46	41	6.56	41	1.96	49
柔道・剣道・武道	4.46	41	6.56	41	1.96	49
カヌー	3.57	48	4.92	43	4.96	43
サーフィン	3.57	48	3.28	52	3.92	44
日曜大工	3.57	48	4.92	43	1.96	49
動物園	2.76	51	3.44	50	19.61	25
ゴルフ（練習場）	2.68	52	14.75	30	17.65	26
茶道	2.68	52	0.00	—	5.88	38
ヨガ・ピラティス	2.68	52	0.00	—	5.88	38
ダンス	2.68	52	3.28	52	1.96	49
コーラス	2.68	52	3.28	52	1.96	49
ゴルフ（コース）	2.68	2	4.92	43	0.00	—
ハンググライダー	1.79	58	3.28	52	0.00	—
スキューバダイビング	0.89	59	1.64	56	0.00	—
乗馬	0.00	—	0.00	—	0.00	—
パチンコ	対象外	—	対象外	—	対象外	—
公営ギャンブル	対象外	—	対象外	—	対象外	—

単位：参加率 %

表5 調査対象学生のレジャースポーツ参加率

活動内容	スポーツ学生		非スポーツ学生	
	男子学生	女子学生	男子学生	女子学生
サイクリング・自転車	45.24	61.54	73.77	66.67
ボウリング	71.43	38.46	65.57	35.29
トレーニング	66.67	46.15	54.10	43.14
ジョギング	42.86	46.15	62.30	37.25
野球・キャッチボール	57.14	30.77	57.38	15.69
スポーツ観戦	57.14	30.77	37.70	21.57
サッカー	52.38	15.38	57.38	17.65
体操（器具を使わない）	51.43	23.08	21.31	13.73
バスケットボール	45.24	30.77	50.82	50.98
バレーボール	42.86	30.77	52.46	33.33
卓球・テニス	38.10	30.77	47.54	39.22
バドミントン	38.10	23.08	55.74	39.22
ソフトボール	38.10	23.08	13.11	7.84
ウォーキング	33.33	23.08	42.62	50.98
水泳	21.43	15.38	27.87	9.80
海水浴	9.52	15.38	13.11	5.88
釣り	16.67	7.60	11.48	1.96
スキー・スノーボード	14.29	7.69	18.02	3.92
登山	9.52	7.69	14.75	9.80
ゴルフ（練習場）	11.90	0.00	14.75	17.65
キャンプ	9.52	0.00	13.11	5.88
柔道・剣道・武道	4.76	7.69	6.56	1.96
アイススケート	7.14	0.00	6.56	1.96
ゲートボール・グラウンドゴルフ	7.14	0.00	1.64	7.84
カヌー	7.14	0.00	4.92	4.96
ヨガ・ピラティス	2.38	7.69	0.00	5.88
ゴルフ（コース）	4.76	0.00	4.92	0.00
エアロビクス	0.00	7.69	4.92	3.92
スキューバダイビング	2.38	0.00	1.64	0.00
乗馬	0.00	0.00	0.00	0.00
サーフィン	0.00	0.00	3.28	3.92
ヨット	0.00	0.00	4.92	3.92
ハンググライダー	0.00	0.00	3.28	0.00
ダンス	0.00	0.00	3.28	1.96

単位：参加率 %

は激しい身体活動を伴う日常的及び非日常的スポーツ活動」と定めた。その結果、日常的に実践できる種目が上位となったが、その参加率は、50%以下が多く低値であった。また、非日常的なレジャースポーツでは、多くが参加率10%以下であり、参加率ゼロという項目（乗馬、サーフィン、ヨット、ハンググライダー、ダンス、ゴルフ（コース）など）も認められた。

室内で活動する項目」であり、上位20項目の内、9項目がそれに該当した。一方、「スポーツ部門」では、ボウリングが4位となったが、それ以外は学校体育や部活動で実施される野球やトレーニング、サッカー、バスケットボールといった種目の参加率が高い傾向となった。この傾向は、男子学生と女子学生で大きな差は認められなかった。

(2) 非スポーツ学生のレジャー活動参加率  
表4は、男女の非スポーツ学生が「この1年間で1回以上経験したレジャー活動」の参加率である。

男女の参加率の上位20位までを概観すると、上位5位までは「激しい身体活動を伴わず、主に室内で活動する項目」であり、上位20位の内、11項目がそれに該当した。一方、「スポーツ部門」では、サイクリング6位となったが、それ以外は、スポーツ学生と同様に学校体育や部活動で実施されるバレーボールやトレーニング、バドミントン、ジョギング、卓球・テニス、バスケットボールといった種目の参加率が高値を示した。この傾向は、男子学生と女子学生で大きな差は認められなかった。

### 3. レジャースポーツの参加率

表5は、調査対象となった学生のレジャースポーツの参加率である。本研究では、レジャースポーツを、「適度あるいは

表 6 スポーツ学生のレジャー活動の参加希望率

活動内容	スポーツ学生					
	全体 n=55	順位	男子学生 n=42	順位	女子学生 n=13	順位
国内旅行	74.27	1	52.38	2	30.77	14
釣り	52.73	2	57.14	1	38.46	5
スキューバダイビング	50.91	3	50.00	5	53.85	1
サーフィン	47.27	4	52.38	2	30.77	14
スキー・スノーボード	45.45	5	45.24	7	46.15	2
ドライブ	45.45	5	47.62	6	38.46	5
遊園地	45.45	5	52.38	2	23.08	24
ハンググライダー	43.64	8	42.86	9	46.15	2
キャンプ	43.64	8	45.24	7	38.46	5
カヌー	40.00	10	40.48	10	38.46	5
ヨット	38.18	11	38.10	13	38.46	5
海水浴	38.18	11	38.10	13	38.46	5
ゴルフ（コース）	38.18	11	40.48	10	30.77	14
乗馬	36.36	14	35.71	19	38.46	5
ゴルフ（練習場）	36.36	14	38.10	13	30.77	14
登山	36.36	14	38.10	13	30.77	14
動物園	36.36	14	40.48	10	23.08	24
日曜大工	34.55	18	30.95	26	46.15	2
水泳	34.55	18	33.33	21	38.46	5
ボランティア活動	34.55	18	38.10	13	23.08	24
アイススケート	32.73	21	33.33	21	30.77	14
コンサート	32.73	21	35.71	19	23.08	24
スポーツ観戦	30.91	23	33.33	21	23.08	24
家庭でのテレビゲーム	30.91	23	33.33	21	23.08	24
ウインドウショッピング	30.91	23	38.10	13	7.69	52
柔道・剣道・武道	29.27	26	30.95	26	23.08	24
バドミントン	29.09	27	30.95	26	23.08	24
ヨガ・ピラティス	29.09	27	30.95	26	23.08	24
映画	29.09	27	33.33	21	15.38	43
ゲートボール・グラウンドゴルフ	27.27	31	26.19	31	30.77	14
絵画	27.27	31	23.81	38	23.08	24
書道	25.45	33	23.81	38	30.77	14
エアロビクス	25.45	33	26.19	31	23.08	24
バスケットボール	25.45	33	26.19	31	23.08	24
園芸	25.45	33	26.19	31	23.08	24
ウォーキング	23.64	37	19.05	51	38.46	5
写真制作	23.64	37	21.43	43	30.77	14
サッカー	23.64	37	26.19	31	15.38	43
音楽鑑賞	23.64	37	26.19	31	15.38	43
体操（器具を使わない）	21.82	41	21.43	43	23.08	24
バレーボール	21.82	41	21.43	43	23.08	24
ボウリング	21.82	41	23.81	38	15.38	43
美術鑑賞	21.82	41	23.81	38	15.38	43
読書	21.82	41	26.19	31	7.69	52
ダンス	20.00	47	16.67	53	30.77	14
卓球・テニス	20.00	47	21.43	43	15.38	43
茶道	20.00	47	21.43	43	15.38	43
SNS	18.18	50	16.67	53	23.08	24
コーラス	18.18	50	16.07	53	23.08	24
オンラインゲーム	18.18	50	19.05	51	15.38	43
ソフトボール	18.18	50	21.43	43	7.69	52
外食	18.18	50	21.43	43	7.69	52
サイクリング・自転車	18.18	50	23.81	38	0.00	—
学習講座	16.36	56	16.67	53	15.38	43
カラオケ	14.55	57	16.67	53	7.69	52
野球・キャッチボール	12.73	58	16.67	53	0.00	—
ジョギング	10.91	59	14.29	59	0.00	—
トレーニング	7.27	60	7.14	60	7.69	52
公営ギャンブル（参考・成人後の希望）	29.09	27	30.95	26	23.08	24
パチンコ（参考・成人後の希望）	21.82	41	21.43	43	23.08	24

単位：参加希望率 %

表7 非スポーツ学生のレジャー活動参加希望率

活動内容	非スポーツ学生					
	全体 n=112	順位	男子学生 n=61	順位	女子学生 n=51	順位
スキー・スノーボード	59.82	1	57.38	2	62.75	1
スキューバダイビング	57.14	2	62.30	1	58.82	2
釣り	57.14	2	57.38	2	56.86	3
ハンググライダー	51.79	4	55.74	4	47.70	8
キャンプ	48.21	5	49.18	7	47.06	8
国内旅行	48.21	5	47.54	8	47.06	8
ヨット	48.21	5	52.46	5	43.14	13
アイススケート	47.32	8	44.26	11	50.98	5
サーフィン	47.32	8	50.82	6	43.14	13
水泳	46.43	10	44.26	11	49.02	6
ドライブ	45.54	11	42.62	16	49.02	6
スポーツ観戦	44.64	12	45.90	9	43.14	13
カヌー	43.75	13	44.26	11	43.14	13
海水浴	42.86	14	44.26	11	41.18	18
動物園	41.96	15	32.79	20	52.94	4
乗馬	41.96	15	45.90	9	37.25	22
コンサート	41.07	17	39.34	17	43.14	13
ゴルフ(コース)	40.18	18	44.26	11	35.29	25
遊園地	39.29	19	32.79	20	47.06	8
登山	36.61	20	32.79	20	41.18	18
ボランティア活動	34.82	21	24.59	39	47.06	8
ヨガ・ピラティス	33.04	22	27.87	28	39.22	20
日曜大工	33.04	22	36.07	18	29.41	30
柔道・剣道・武道	32.14	24	27.87	28	37.25	22
茶道	32.14	24	27.87	28	37.25	22
映画	32.14	24	34.43	19	29.41	30
写真制作	31.25	27	24.59	39	39.22	20
園芸	30.36	28	29.51	25	31.37	27
美術鑑賞	29.46	29	26.23	34	33.33	26
ゲートボール・グラウンドゴルフ	29.46	29	32.79	20	25.49	39
ゴルフ(練習場)	29.46	29	32.79	20	25.49	39
サッカー	27.68	32	24.59	39	31.37	27
絵画	27.68	32	26.23	34	29.41	30
ボウリング	27.68	32	27.87	28	27.45	35
ソフトボール	26.79	35	29.51	25	23.53	45
エアロビクス	25.89	36	24.59	39	27.45	35
卓球・テニス	25.89	36	24.59	39	27.40	35
読書	25.89	36	26.23	34	25.49	39
ウインドウショッピング	25.89	36	26.23	34	25.49	39
体操(器具を使わない)	25.89	36	27.87	28	23.53	45
野球・キャッチボール	25.00	41	22.95	46	27.45	35
書道	25.00	41	24.59	39	25.49	39
ジョギング	24.43	43	14.75	58	29.41	30
カラオケ	24.11	44	27.87	28	19.61	52
コーラス	23.21	45	22.95	46	31.37	27
家庭でのテレビゲーム	23.21	45	22.95	46	23.53	45
外食	23.21	45	22.95	46	23.53	45
音楽鑑賞	23.21	45	26.23	34	19.61	52
トレーニング	22.32	49	19.67	51	25.49	39
ウォーキング	21.43	52	14.75	58	29.41	30
バドミントン	21.43	52	19.67	51	23.53	45
ダンス	20.54	54	18.03	54	23.53	45
オンラインゲーム	20.54	54	21.31	50	19.61	52
サイクリング・自転車	18.75	56	18.03	54	19.61	52
バレーボール	16.96	57	16.39	56	17.65	57
バスケットボール	16.96	57	19.67	51	13.37	59
SNS	16.07	59	16.39	56	15.69	58
学習講座	15.18	60	9.48	60	21.57	51
パチンコ(参考・成人後希望)	22.32	49	24.59	39	19.61	52
公営ギャンブル(参考・成人後希望)	22.32	49	29.51	25	13.73	59

単位：参加希望率 %

#### 4. レジャー活動参加希望率

表6と表7は、「将来してみたい、今後継続したい」と回答されたレジャー活動項目であり、参加希望率として示した。

##### (1) スポーツ学生のレジャー活動の参加希望率

表6は、スポーツ学生のレジャー活動参加希望率の一覧である。代表的な非日常的レジャー活動とレジャースポーツが上位を占める結果となった。非日常的レジャー活動では、国内旅行（74.24%）、遊園地（45.45%）動物園（36.36%）などであった。レジャースポーツでは、釣り（52.73%）、スキューバダイビング（50.91%）、ハンググライダー（46.64%）キャンプ（43.64%）などであった。また、ほぼ全て（1項目以外）多くの項目が10%以上を示し、参加希望が分散化する傾向を示した。

##### (2) 非スポーツ学生のレジャー活動参加希望率

表7に、非スポーツ学生のレジャー活動参加希望率の一覧を示した。スポーツ学生と同様に代表的な非日常的レジャー活動とレジャースポーツが上位を占める結果であった。非日常的レジャー活動は、国内旅行（48.21%）、遊園地（39.29%）動物園（41.96%）であり、スポーツ学生と比較すると参加希望率平均値は低値であったが上位となった。レジャースポーツでは、スキー・スノーボードが59.82%、スキューバダイビングと釣りが57.14%、そしてハンググライダーが51.79%であった。また、全ての項目が15%以上を示し、スポーツ学生と同様に参加希望が分散化すると考えられる結果を得た。

##### (3) 対象学生の参加・参加希望活動項目数平均値とレジャースポーツの割合

表8は、本研究で調査対象となった学生のレジャー活動参加項目数と将来やってみたい、あるいは今後も継続したいレジャー活動の参加希望項目数の平均値と標準偏差、及びそれぞれの項目数の内、レジャースポーツが占める割合を示した。参加及び参加希望項目数のいずれにも群間に統計的な有意差は認められなかった。

表8 対象学生の参加・参加希望活動項目数平均値とレジャースポーツの割合

	スポーツ経営学生		非スポーツ経営学生		有意差
	男子学生 (n=42)	女子学生 (n=13)	男子学生 (n=61)	女子学生 (n=51)	
参加活動項目数平均値	16.62	15.50	13.38	14.82	n.s.
(標準偏差)	6.25	8.26	8.87	5.24	
レジャースポーツの割合 (%)	53.40	44.32	43.81	36.17	n.s.
(標準偏差)	19.09	21.75	14.82	14.31	
参加希望活動項目数平均値	20.18	17.36	20.00	19.96	n.s.
(標準偏差)	14.15	16.38	12.78	13.34	
レジャースポーツの割合 (%)	61.86	72.68	65.79	60.64	n.s.
(標準偏差)	18.14	16.71	18.78	17.93	

n.s. = Not Significant

## 考 察

本研究では、スポーツマネジメント人材を目指す、スポーツ経営学を専攻する初年次学生を対象にレジャーやレジャースポーツ経験の実態を把握し、育成カリキュラムを作成する基礎資料を得ることを目的とした。

今回調査対象となったスポーツ学生の中学校と高等学校での運動系部活動の所属率は、男子学生と女子学生のどちらも100%であった。すなわち、スポーツ経験が豊かで、スポーツに対して肯定的に接している実態が明らかとなった。しかし、同一種目の所属が男子学生では90.48%、女子学生では92.31%と高値を示し、スポーツ経験の幅（種目経験数）は限られている可能性が示唆された。つまり、豊富なスポーツ経験ではあるが、豊富なスポーツ種目経験があるとは言えない経験を有していると考えられる結果を得た。

レジャー活動とレジャースポーツの参加率においては、スポーツ学生の場合、室内で行う静かな活動が上位となり、次いで学校体育関連種目の参加率が高値を示した。一方、レジャースポーツに関連する種目では、スキースノーボードが12.73%を示したが、その他の種目は10%にも満たない結果であり、乗馬などの5種目は参加率ゼロであった。これらの結果は、非スポーツ学生も同様であり、スポーツ学生に限った傾向ではない。すなわち、高等学校までのスポーツ系部活動により、運動の経験は豊かであるが、レジャースポーツ活動の経験は少ないため、レジャー専門教育科目にて全般的な教育が必要と考える。一方、参加希望率では、多くのレジャースポーツが上位となった。すなわち、レジャースポーツの経験が低値を示したのは、経済的（費用）理由や時間的（可処分時間）理由が作用しているためで、潜在的ニーズはあると考えられる。

スポーツマネジメント人材育成カリキュラムにおいてレジャースポーツを経験させる意義は大きい。それは、その経験が新たなスポーツのプログラム創出の基礎になるといえるからである。

本研究の結果から、スポーツ学生のレジャースポーツ経験は低値であったが、潜在的ニーズは高く、育成カリキュラムの科目を工夫すれば、そのニーズに対応できる可能性が示され、今後実践の価値があると考えられる。

### 〔参考文献・引用文献〕

- 1) 内閣府 (2016), 日本再興戦略 2016 - 第4時産業革命に向けて - [http://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/pdf/2016\\_zentaihombun.pdf](http://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/pdf/2016_zentaihombun.pdf) (2019年9月最終アクセス)
- 2) スポーツ庁 (2019) 平成30年度「スポーツ実施状況等に関する世論調査」について～成人の週1回以上のスポーツ実施率は55.1% (29年度51.5%) へ向上～ [http://www.mext.go.jp/sports/b\\_menu/houdou/31/02/\\_icsFiles/afieldfile/2019/02/28/1413747\\_001.pdf#search=%27E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84%E5%AE%9F%E6%96%BD%E7%8E%87%E3%81%AE%E6%8E%A8%E7%A7%BB%27](http://www.mext.go.jp/sports/b_menu/houdou/31/02/_icsFiles/afieldfile/2019/02/28/1413747_001.pdf#search=%27E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84%E5%AE%9F%E6%96%BD%E7%8E%87%E3%81%AE%E6%8E%A8%E7%A7%BB%27) (2019年9月4日最終アクセス)

- 3) スポーツ庁：スポーツ経営人材の育成・活用における現状・課題 [http://www.mext.go.jp/sports/b\\_menu/shingi/011\\_index/shiryo/\\_icsFiles/afieldfile/2016/10/13/1378056\\_1.pdf#search=%27%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84%E3%83%9E%E3%83%8D%E3%82%B8%E3%83%A1%E3%83%B3%E3%83%88%E4%BA%BA%E6%9D%90+%E5%BF%85%E8%A6%81%E6%80%A7%27](http://www.mext.go.jp/sports/b_menu/shingi/011_index/shiryo/_icsFiles/afieldfile/2016/10/13/1378056_1.pdf#search=%27%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84%E3%83%9E%E3%83%8D%E3%82%B8%E3%83%A1%E3%83%B3%E3%83%88%E4%BA%BA%E6%9D%90+%E5%BF%85%E8%A6%81%E6%80%A7%27) (2019年9月4日最終アクセス)
- 4) 古田康生, 篠田知之, 原田理人, 渡部昌史 (2018) 「3つのポリシー」に基づいたレジャー・レクリエーションの教育内容に関する一考察 :G 大学スポーツ経営学科生を対象とした学習の連続性と科目間連携の模索, 岐阜経済大学論集, 第51巻第3号, p49-58
- 5) 松尾美香, 西村次郎, 山崎めぐみ, 望月雅光 (2017) 大学における自然体験学習のねらいとその教育効果に関する研究 : スキー実習を対象にして, 岡山理科大学紀要 : B, 人文・社会科学第52号, p49-59
- 6) 森健一, 北村麻衣, 上向貫志, 高丸功, 廣紀江, 小野太佳司 (2019) ゴルフ実習における主観的および客観的疲労度の変化, 学習院大学スポーツ・健康科学センター紀要第23号, p3-13
- 7) 二瓶雄樹, 坂口俊哉, 出口順子 (2008) 野外活動実習の評価とその履修動機に関する一考察 - 2007年度マリン実習からのデータを基礎に, 中京大学体育学論叢第49巻第2号, p33-43
- 8) 井上望, 瀧克己, 東山昌央 (2018) 大学キャンプ実習におけるプログラムの違いが学生の学びに与える影響, 中京大学体育学論叢第59巻第1号, p45-56
- 9) 石橋修 (2017) 高等教育機関におけるスポーツマネジメント教育の展開と課題, 八戸大学産業文化研究第26号, p19-27
- 10) 備前嘉文, 辻洋右, 棟田雅也 (2019) 日本の大学におけるスポーツマネジメント教育の現状と課題 : この10年で日本のスポーツマネジメント教育はどう変わったか, スポーツマネジメント研究 (早期公開), p1-10
- 11) 公益財団法人日本生産性本部 (2019) レジャー白書 - 余暇の現状と産業・市場の動向

