Doshisha Journal of Health & Sports Science, 1, 9-18,（2009）

総　説

日本におけるスポーツ・ツーリズムの諸相：
スポーツ・ツーリズム動的モデルの構築

二宮　浩彰[1]

The Aspects of the Sport Tourism in Japan:
Construction of the Dynamic Model in Sport Tourism

Hiroaki Ninomiya[1]

After clarifying the present state of the sport tourism in Japan using the dynamic model of the sport tourism which Neirotti (2003) presented, the purpose of this study is to construct the Japanese version dynamic model of sport tourism. This research utilized sport tourism-related material and sport industry-related reports as secondary data in order to investigate about the main areas of sport tourism, such as attractions, resorts, cruises, tours, and events. The present state of the sport tourism in Japan was examined by analyzing from development of the supply side of sport tourism. As a result, the following thing was found out. Although cruise travels are popular in Japan in recent years, most programs related to sport tourism are not offered. On the other hand, a lot of guidance about outdoor recreation activities were disseminated for the sport destination information which the sightseeing website offers (Ninomiya, 2008). Therefore, the area of cruises was excepted and the area of adventures was added from the main areas of sport tourism. In the dynamic model of the sport tourism, the phenomenon of the sport tourism which makes attractions, resorts, tours, events, and adventures main areas was illustrated, and the composition of the relation with the infrastructure and stakeholder in the sport tourism market was shown. The Japanese version sport tourism dynamic model explains the global image and dynamic state of sport tourism, and is useful to understand the sport tourism industry in Japan.

【Keywords】attractions, resorts, tours, events, adventures

【キーワード】アトラクション，リゾート，ツアー，イベント，アドベンチャー

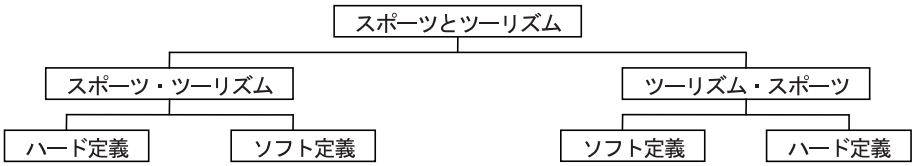
Ⅰ．スポーツ・ツーリズムの定義

わが国における余暇市場は 80 兆 930 億円であり，その内，スポーツ関連が 4 兆 2,970 億円，観光・行楽関連が 10 兆 9,720 億円に及ぶ市場規模を占めている（社会経済生産性本部，2006）．スポーツとツーリズム（観光）は共に大衆的なレジャー活動として多くの人々に享受されており，その受け皿となっているスポーツ産業およびツーリズム産業は発展を遂げている．

スポーツと同じようにツーリズムは，人々にとって馴染みの深い言葉であるが，いずれも多面的な意味をもち明確に定義することは難しい．また，スポーツとツーリズムの概念は，互いに関係し合い重なり合う部分がみられる．スポーツはツーリズムという行為の重要な活動となり，ツーリズムはスポーツという活動に伴うことがある必然的な行為である．

Robinson and Gammon（2004）は，スポーツを主目的とした旅行であるスポーツ･ツーリズムと，スポーツが旅行の副次的な活動となるツーリズム・スポーツに大別した（図 1）．スポーツ・ツーリズムについてはスポーツ活動の競技志向・レクリエーション志向と

1　同志社大学スポーツ健康科学部（Faculty of Health and Sports Science, Doshisha University）



競技スポーツイベントに受身または活動的に参加	主要な活動としてレクリエーショナルスポーツに参加	スポーツやレジャーを重要な目的としない訪問者（参加はまったく付随的である）	二次的強化としてスポーツに受身または活動的に参加する旅行者
オリンピックーアテネ大会，サッカー・ワールドカップーアルゼンチン大会，テニスーウインブルドン大会 イギリス，ゴルフーマスターズ・オーガスタ大会 アメリカ，クリケットーメルボルン・クリケットグラウンド オーストラリア，K1格闘技ー日本，サイクリングーツール・ド・フランス，アイスホッケーーナショナルホッケーリーグ（NHL） カナダ／アメリカ	市民マラソンー多くの都市，ハイキングーヒマラヤ ネパール，スキーーアルプス スイス，サイクリング・ツアー オランダ，カヌーーアルデーシュ フランス，ゴルフーゴルフツアー スコットランド，ファンタジー・キャンプ：バスケットボールースポーツ伝説ファンタジー・キャンプ テキサス アメリカ	この範疇は解釈が広く、旅行者が滞在中に利用することを考慮しなくても目にしたスポーツ施設のすべてが含まれる。	主に休日を中心とした産業，セントラル公園，ユーロキャンプ，クラブ・ラサンタ ランサローテ，ラマンガ・クラブリゾート スペイン，ビーチ活動ーバレーボール，ナショナルベースボールの名誉の殿堂と博物館 クパズタウン ニューヨーク，モーター・スポーツ博物館 ホッケンハイム ドイツ

出所：Robinson and Gammon (2004) A Question of Primary and Secondary Motives: Revisiting and Applying the Sport Tourism Framework, p.225.

図1　スポーツとツーリズムの概観

表1　スポーツ・ツーリズムに関連する定義の抜粋

<u>スポーツ・ツーリズム</u>
□自宅周辺から離れてスポーツ活動に参加、または観戦する、非商業的な旅行（Hall,1992a, p.194）
□一定期間の自由時間における人々の行動様式の表現ー格別に魅力的な自然環境で行われたり、野外で人造スポーツ施設や天然レクリエーション資源で行われたりするようなスポーツを行う休暇（Ruskin, 1987, p.26）
□観戦するか参加するかしてスポーツ活動に関わる休日（Weed and Bull, 1997b; p.5）
□身体活動に参加したり、観戦したり、身体活動に関係する展示を見物したりするために、一時的に居住地域外に個々人が出かけるレジャー旅行（Gibson, 1998, p.49）
□気軽に参加したり、非商業的または営利／商業的理由で催された手段で参加したりするスポーツ活動における能動的、受動的関与のあらゆる形態（Standeven and DeKnop, 1999, p.12）
<u>スポーツ・ツーリスト</u>
□イベントが開催される地域に少なくとも 24 時間滞在する一時的な訪問者で、第一目的が二次的な魅力をもつ地域でスポーツイベントに参加することである人々（Nogawa et al., 1996, p.46）
□旅行中や日常生活圏外の地域に滞在中に、競技的またはレクリエーショナルスポーツに能動的、受動的に参加する個人、あるいは団体の人々（旅行の一次動機としてスポーツ）(Gammon and Robinson, 1997)
<u>ツーリズム・スポーツ</u>
□旅行をしたり、日常生活圏外に滞在したりして、副次的活動として能動的、受動的に競技スポーツやレクリエーショナルスポーツに参加する人々（Gammon and Robinson, 1997）

出所： Hinch and Higham (2001) Sport Tourism: a Framework for Research, p.49.

いう軸を，ツーリズム・スポーツについては旅行の副次的･付随的という軸を基準として，ソフト定義とハード定義の分類を行っている．

スポーツ・ツーリズムの概念整理を試みた Hinch and Higham（2001）は，スポーツ･ツーリズム，スポーツ・ツーリスト，ツーリズム・スポーツといった用語の定義について検討している．表 1 には，先行研究にみられる用語の定義が示されており，活動，空間，時制の次元によってツーリズムが表現されている．活動次元では，旅行の第一目的としてスポーツに参加するスポーツ・ツーリストと副次的活動としてスポーツに参加する形態であるツーリズム・スポーツが区別されている．また，競技スポーツ，生涯スポーツ，アウトドア・レクリエーションへの参加といった能動的な活動に加えて，スポーツ競技の観戦やスポーツ遺産展示の見学といった受動的な活動が，スポーツ・ツーリズムの範疇に入っている．空間次元については，自宅周辺から離れた日常生活圏外に滞在することが明示されている．時制次元では，滞在期間を 24 時間以上とする主張があるが，宿泊旅行と同じように日帰り旅行を含めて解釈することが多い．これらの定義から読み取ると，非日常空間に一時的であれ滞在してスポーツ活動を行う旅行全般を広く捉えてスポーツ・ツーリズムであると言うことができよう．

Ⅱ．スポーツ・ツーリズムの分類と範疇

Hall（1992）は，ホールマーク・イベント，アウトドア・レクリエーション，ヘルス・フィットネスに関係するツーリズムを含めて，3 領域からなるスポーツ・ツーリズムの範疇を示した．ホールマーク・イベントは，国民体育大会や甲子園（全国高校野球選手権大会）のような国内選手権大会，あるいはサッカー・ワールドカップやオリンピックといった国際スポーツイベントのことである．アウトドア・レクリエーションは，スキーやカヌーのような自然環境で行われるスポーツ活動であり，冒険の要素が加えられたアドベンチャー・ツーリズムもこの領域に含まれる．ヘルス・フィットネスは，ウォーキングや水泳といった健康志向のスポーツ活動，またはリゾートに滞在して行われるゴルフやテニスといったスポーツ活動を指す．

Weed & Bull（2004）は，主要なスポーツ・ツーリスト，交流体験のスポーツ・ツーリスト，スポーツに関心があるツーリストに分類して，スポーツ・ツーリズム参加者の特性について説明した．主要なスポーツ・ツーリストには，エリート競技者，アウトドア・アドベンチャー・ツーリスト，競技観戦者，サッカーとクリケットに傾倒しているファン，ゴルフとスキーのツーリスト，大衆参加イベントが列挙されている．交流体験のスポーツ・ツーリストとしては競馬観戦者が例とされており，またアフタースキーや接待ゴルフの場面が紹介されている．スポーツに関心があるツーリストには，ノスタルジア（懐古）スポーツ・ツーリストと，休日キャンプや海水浴のツーリストが挙げられている．

都市のシンボリックなイメージをつくるスポーツ施設や博物館に着目した原田（2003）は，スポーツ参加型，スポーツ観戦型，都市アトラクション訪問型という 3 つのタイプに分けて，スポーツ・ツーリズムの現状について説明している．参加型スポーツ・ツーリズムには，スポーツ大会に選手として参加する競技志向のツーリズムと，楽しみのためにスポーツに参加するレクリエーション志向のツーリズムがあり，多様な参加形態がみられる．観戦型スポーツ・ツーリズムでは，スタジアムやアリーナが整備された大都市で開催されるメガ・スポーツイベントが，多くの観戦者を引きつけている．スポーツインフラ訪問型ツーリズムにおいては，定期的に行われているスタジアムツアーや，プロスポーツクラブの輝かしい歴史を展示しているスポーツ博物館に多くの人が訪れている．

工藤・野川（2002）は，わが国における観光資源としてのスポーツ・ツーリズムの範疇について検討しており，地域活性化を目指して開催されているスポーツイベント，観客動員が見込めるプロスポーツ，自然資源に設置されているレクリエーション施設，といった直接参与するスポーツおよび観戦するスポーツをスポーツ・ツーリズムの対象領域と定めている．

グローカル化社会におけるスポーツ・ツーリズム政策を検討した二宮（2008）は，全国都道府県の観光ウェブサイトが提供しているスポーツ・デスティネーション情報について調査研究を行っている．わが国のスポーツ・ツーリズムに関連するデスティネーションの情報発信を調査した結果，人工的にスポーツの場として建設されたスポーツ施設が 17 項目，自然資源を活用してスポーツの場として整備されたスポーツ施設／自然資源が 10 項目，アウトドア・レクリエーションの拠点となる自然資源が 18 項目の計 45 項目のデスティネーションが選出された．これにより，地方自治体や観光協会が情報発信しているデスティネーション情報の観点から，スポーツ・ツーリズムの範疇を把握することができた．

Kurtzman and Zauhar（2003）は，文化環境，自然環境，人工環境，社会環境，経済環境といった状況のなかで，アトラクション，リゾート，クルーズ，ツアー，イベントという 5 つの区分にまたがるスポーツ・ツーリズムの活動が行われることを説明した，スポーツ・

ツーリズム事象モデルを提唱している．ここで示されたスポーツ・ツーリズムの範疇には，ツーリズムの領域と重複しているアドベンチャー・ツーリズム，自然ツーリズムが含まれていないことを Ritchie and Adair（2004）が指摘している．これらの自然を相手にして繰り広げられるスポーツ活動を含めて，彼らはアドベンチャーを加えた 6 つの主要領域によってスポーツ・ツーリズムの範疇を捉えている．

Ⅲ．スポーツ・ツーリズムの主要領域

Kurtzman and Zauhar（2003）は，アトラクション，リゾート，クルーズ，ツアー，イベントといった 5 つの主要領域を提示して，供給サイドからみたスポーツ・ツーリズムの産業構造について説明している（表 2）．

表2　スポーツ・ツーリズムにおける5 つの区分と諸事象

1．スポーツ・ツーリズムのアトラクション 1）スタジアム、体育館、競技場、ドームのようなスポーツイベントが行われる最新技術のスポーツ施設や独特なスポーツ施設 2）ギリシャのオリンピア遺跡のようなスポーツ遺産を展示する博物館 3）バスケットボール発祥の地のような創設者、開発者、特別なイベントを展示するスポーツ遺跡 4）特定のスポーツ英雄、指導者、組織者の名声をたたえて展示する名誉の殿堂や壁 5）ウォータースライダー、夏季スキージャンプ、バンジージャンプのような巨大なスポーツ施設 6）ディズニーワールド・オブ・スポーツのようなスポーツ・テーマパーク 7）大型帆船の巡航や水中パフォーマンスのようなスポーツ興行やデモンストレーション
2．スポーツ・ツーリズムのリゾート 1）高度な専門技術や端麗な容姿をもつ教師、トレーナー、コーチ 2）練習や試合のための先端技術装置 3）基礎、調整、全体計画の練習をする機会 4）スポーツ活動のための区域、場所、施設
3．スポーツ・ツーリズムのクルーズ 1）船上から、ゴルフ、テニス、スノーケリング、などの機会を提供する目的地まで、ツーリストを連れて行く特別な運行 2）船上で、ツーリストがスポーツの有名人から矯正、講義、コーチングを受ける機会 3）船上施設を使って行う身体活動、スポーツ競技会、改造ゲームの提供 4）研究集会や講習会を実施している専門家とのスポーツ協議会の主催
4．スポーツ・ツーリズムのツアー 1）一定以上の日数で一つ以上のスポーツ・アトラクション（スポーツ博物館、名誉の殿堂、競技場、テーマパークなど）への巡回 2）スポーツ・アトラクションと主要なスポーツイベントの同時訪問（遺跡、名声の壁、波動プールと、スポーツイベント） 3）一定以上の主要なスポーツイベント（一ヶ所以上の場所でプロホッケーとプロバスケットボール）を観戦 4）協議会、研究集会、実地講座、公開討論会への参加と、主要なスポーツイベントの観戦（オリンピック開催前の科学協議会） 5）美的または身体的理由から旅行者により追求される地域特性に関係するツアー（トレッキング、サイクリング、カヌー）
5．スポーツ・ツーリズムのイベント 1）現在と過去の人気競技者や勝利チームを見るために長距離移動をする旅行者 2）公式に計画された、あるいは非公式に組織されたスポーツ活動に観戦または参加する旅行者

出所：Kurtzman & Zauhar (2003) A Wave in Time-The Sports Tourism Phenomena より抜粋

1. アトラクション

スポーツ・ツーリズムのアトラクションは，スポーツに関係する資源を有する場所であり，それに引きつけられた旅行者がスポーツを実施したり見学したりするデスティネーション（旅行目的地）である．スポーツ・デスティネーションは，人工的にスポーツの場として建設された施設，自然資源を活用してスポーツの場として整備された空間，スポーツの拠点となる自然のフィールドに分けることができる．アトラクションとしては，最新技術のスポーツ施設，スポーツ遺産やスポーツ博物館，スポーツ・テーマパーク，自然散策をするハイキング・トレイル，スポーツ小売店（Neirotti, 2003, pp.3-4）といったデスティネーションが挙げられる．

2. リゾート

スポーツ・ツーリズムの受け皿となるリゾートは，良好な自然環境や生活環境が整った場所に滞在してスポーツ活動を行うことができる地域である．整備されたスポーツ空間においてゴルフ，テニスをはじめとしてスノースポーツやマリンスポーツを楽しむことができ，専門知識を有するインストラクターの指導やスポーツ体験のプログラムを受けることもできる．リゾートの拡大解釈としてスポーツ・キャンプがこの領域に含まれ，リゾート，大学，自然保護地域が受け入れ先となっており，なかでもスポーツ選手やコーチの指導を受けたり，有名なスポーツの舞台でトレーニングをしたりする機会を提供するファンタジー・キャンプが成功を収めている（Neirotti, 2003）．

3. クルーズ

スポーツ・ツーリズムにおけるクルーズは，主として船舶を利用してスポーツにかかわる活動を行う船旅のことを指す．クルーズ客船には，ホテルの宿泊施設と同等の豪華さが備えられており，船上で可能なスポーツの設備が備え付けられている．クルージングでは，ゴルフ，テニス，スノーケリング，水上スキーなどの機会を提供するための巡航船が手配されたり，船上スポーツ競技会が開催されたり，スポーツ有名人による特別講義やクリニックが実施されたりすることがある．また，スポーツ・デスティネーションに向かうためのフェリー，プライベート・ヨットを手配することもできる（Neirotti, 2003）．

4. ツアー

スポーツ・ツーリズムのツアーには，スポーツ施設を利用したり，プロスポーツを観戦したり，スポーツ遺産を見学したりすることを目的とした旅行者が参加する．旅行会社は，旅行の基本的な要素となる交通，宿泊，食事を付加したパッケージを提供する一方で，それらに加えて観戦チケット，交流パーティー，関係者とのレセプションを組み込んだパッケージを用意している（Neirotti, 2003）．また，アドベンチャーを目的としたツアーが，アウトドア・レクリエーションを追求する人々を標的として設定されている．

5. イベント

スポーツ・ツーリズムの対象となるイベントは，その規模に応じてメガイベント，ホールマーク・イベント，国際イベント，国内イベント，地方イベント，地元イベントに分類することができる（Sofield, 2003）．オリンピックやワールドカップといったスポーツイベントには多くの観戦者が，またマラソンやウォーキングの大会には多くの参加者が開催地を訪問する．このことから，開催都市では，スポーツイベントによる地域への経済効果を見込んでいる．また，地域に根ざしたスポーツイベントでは，参加者以外にコーチ，審判，ボランティア，メディア関係者が訪問することによる地域活性化が期待されている．

Ⅳ．スポーツ・ツーリズムのモデル構築

本研究では，スポーツ・ツーリズムの理論モデルを用いて，日本におけるスポーツ・ツーリズムの現状を明らかにしていく．図2は，スポーツ・ツーリズムの動的モデル（Neirotti, 2003）を参考にし，スポーツおよびツーリズムの領域からアトラクション，リゾート，クルーズ，ツアー，イベントといった5つの区分からなるスポーツ・ツーリズムの範疇を捉えようとしたモデルである．スポーツ・ツーリズム関連の先行研究を検討することによって，スポーツにおける領域では，「する」スポーツとして競技志向スポーツ，レクリエーション志向スポーツ，健康志向スポーツ，自然志向スポーツを選出し，「みる」スポーツとしてプロスポーツ，アスリート・スポーツ，パフォーマンス・スポーツ，モーター・スポーツ，ノスタルジア・スポーツを抽出した．ツーリズムの領域では，スポーツ・ツーリズム市場に寄与しているツーリズム産業を取り上げた．

このスポーツ・ツーリズムのモデルを検証するにあたり，スポーツ・ツーリズム関連の調査，およびスポーツ産業関連の報告書を二次データとして活用する．そして，スポーツ・ツーリズムを供給サイドから分析することによって，わが国の実状を鑑みながらインフラストラクチャーやステークホルダーとの関係を示したスポーツ・ツーリズムの動的モデルを構築する．

1. アトラクション

最新技術のスポーツ施設としては，2002 FIFA ワールドカップの開催に伴い，公式試合の会場として10の自治体において用意されたスタジアムがある（表3）．改修工事で対応した茨城県立カシマスタジアム

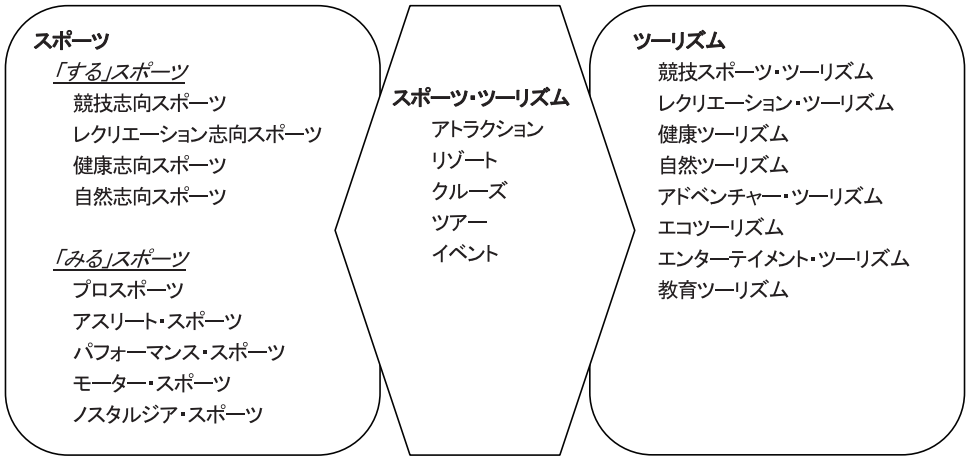


図2　スポーツとツーリズムの領域からみたスポーツ・ツーリズムの範疇

表3　2002 FIFAワールドカップの開催時に用意されたスタジアム

名　称	所 在 地	所 有 者	開　場	建設費(*改修費)	収容人数
札幌ドーム	北海道札幌市	札幌市	2001年	約422億円	41,580人
宮城スタジアム	宮城県宮城郡	宮城県	2000年	約270億円	49,133人
茨城県立カシマサッカースタジアム	茨城県鹿嶋市	茨城県	1993年	約193億円*	40,728人
埼玉スタジアム2002	埼玉県さいたま市	埼玉県	2001年	約350億円	63,700人
横浜国際総合競技場	神奈川県横浜市	横浜市	1998年	約603億円	72,327人
新潟スタジアム	新潟県新潟市	新潟県	2001年	約312億円	42,300人
静岡県小笠山総合運動公園スタジアム	静岡県袋井市	静岡県	2001年	約300億円	50,889人
大阪市長居陸上競技場	大阪府大阪市	大阪市	1964年	ー　*	50,000人
御崎公園球技場	兵庫県神戸市	神戸市	2001年	約230億円	34,000人
大分スポーツ公園総合競技場	大分県大分市	大分県	2001年	約250億円	43,000人

と大阪長居陸上競技場を除く，札幌ドーム，宮城スタジアム，埼玉スタジアム 2002，横浜国際総合競技場，新潟スタジアム，静岡スタジアム エコパ，神戸ウイングスタジアム，大分スポーツ公園 ビッグアイ，といった 8 施設が約 251 億円から約 603 億円の総工費をかけて新設されている（綜合ユニコム編集部，2003）．多くの自治体では，年間数億円にのぼる維持管理費が財政を圧迫しており，スタジアムの有効活用をすることが経営課題となっている．首都圏にあり収容人数が多い埼玉スタジアム（約 6 万 3,000 人）や横浜国際総合競技場（約 7 万 2,000 人）では，人々の注目を集めるビッグゲームを誘致することで収益が見込める．一方で，人口が少ない地方都市にある大分スポーツ公園，宮城スタジアム，新潟スタジアム，静岡スタジアムでは，収益性の高いイベントを誘致することが難しく，利用料金を低く抑えた地域のイベントに開放する動きにあるが，それでも年間稼働率は低迷している．開業以来，黒字を確保している札幌ドームは，プロ野球・日本シリーズ，サッカー・日本代表戦，FIS ノルディックスキー世界選手権などの開催が功を奏し，2007 年 3 月期においては，売上高 35 億 3,600 万円，経常利益 3 億 7,000 万円，当期純利益 2 億 800 万円という決算報告をしており，総利用日数 265 日，稼働率 72.6%，総来場者数 268 万人，といった数字を残している（札幌ドーム，2007）．

スポーツに関係するミュージアム（表 4）としては，オリンピックやワールドカップのようなメガ・スポーツイベントを開催した記念に開設された，秩父宮記念スポーツ博物館，札幌ウインタースポーツミュージアム，長野オリンピック記念館，2002 FIFA ワールドカップ記念 日本サッカーミュージアム，といった施設がある．また，スポーツイベントやプロスポーツをテーマとした箱根駅伝ミュージアム，野球体育博物館があり，スポーツ種目をテーマとした日本ボウリング史料館，横浜山手・テニス発祥記念館，といったミュージアムの他，スポーツ用品メーカーの歴史を展示したスポートロジーギャラリー，大リーグで活躍しているスポーツ選手の栄光を展示した松井秀喜ベースボールミュージアム，イチロー展示ルームのアイ・ファイン，城島健司ベースボール記念館がある．

2. リゾート

1987 年に施行された総合保養地域整備法（通称：リゾート法）では，国民が滞在しつつスポーツ，レクリエーション，教養文化活動などを行うことができる

表4　主なスポーツ関係のミュージアム

施　設　名	所　在　地	開　業	事　業　者　名
秩父宮記念スポーツ博物館	東京都新宿区	1959年	独立行政法人日本スポーツ振興センター
札幌ウィンタースポーツミュージアム	北海道札幌市	2000年	株式会社札幌振興公社
長野オリンピック記念館	長野県長野市	1999年	株式会社エムウェーブ
2002 FIFAワールドカップ記念 日本サッカーミュージアム	東京都文京区	2003年	財団法人日本サッカー協会
箱根駅伝ミュージアム	神奈川県足柄下郡	2005年	富士屋ホテル株式会社
財団法人野球体育博物館	東京都文京区	1959年	財団法人野球体育博物館
日本ボウリング史料館	東京都中央区	1995年	日本ボウリング振興協議会
横浜山手・テニス発祥記念館	神奈川県横浜市	1998年	横浜市環境創造局
スポートロジーギャラリー	大阪府大阪市	1992年	ミズノ株式会社
松井秀喜ベースボールミュージアム	石川県能美市	2005年	―
イチロー展示ルーム アイ・ファイン	愛知県豊山町	2000年	―
城島健司ベースボール記念館	長崎県佐世保市	2001年	―

特定施設として全国の 42 構想が承認されたが，バブル経済の崩壊によって，リゾート開発の破綻が相次いだ．そのため，国土交通省は，同法に基づく基本構想の抜本的な見直しに動き，ソフト面を充実させるよう地域住民や NPO による地域間交流の取り組みを促している．

宮崎市にあるフェニックス・シーガイア・リゾートは，総合保養地域整備法の第一号指定である宮崎・日南海岸リゾート構想の中核施設として 1993 年 5 月に落成した．2001 年 2 月に第 3 セクターとしては過去最高となる 3,261 億円の負債を抱えて会社更生法の適用を申請し，再建に乗り出しているところである．

北海道富良野・大雪リゾート構想の一つとして開発されたアルファリゾート・トマムは，1998 年に運営会社が経営破綻し，2004 年から新しい経営体制のもとリゾート再生に乗り出している．2005 年から，リゾート再生の請負人とも言われる星野リゾートの単独経営となり，経営再生 3 ヶ年計画を立て「Northern Experience ～北（常冬）の地の体験」，「自然融合トマム」，「冬山解放宣言」といったキャッチフレーズを打ち出しリゾートの魅力向上に努めている．

冬季はスキーリゾートとなる菅平高原は，夏季にはラグビーの合宿地として有名で，ラグビーだけでも年間約 860 チームが訪れ，陸上競技，サッカー，テニスの合宿を含めると年間 1,300 を超えるチームが集結するほど，スポーツ合宿が盛んに行われている（笹川スポーツ財団，2007）．

宮崎県では，スポーツランドみやざきプロジェクトを立ち上げ，「スポーツを通じた経済の活性化」，「スポーツを通じた元気な人づくり」，「スポーツを核とした地域づくり」を戦略とした全県的な取り組みとして，スポーツを活用した地域活性化を実現している．宮崎県観光・リゾート課（2006）の記者発表資料によると，平成 17 年度におけるスポーツキャンプ・合宿の状況は，898 団体から 22,103 人の参加で，のべ参加人数としては 136,594 人に達しており，過去最高の受入数を記録している．また，平成 18 年度春期には，プロ野球 5 球団，J リーグ 13 チーム，サッカー日本代表，および K リーグ 1 チームがキャンプを行っており，その観客数は 528,000 人にのぼり，117 億 4,600 万円の経済効果があったと推定されている．

福島県にあるスポーツ総合施設の J ヴィレッジは，日本代表チームをはじめてとして，J リーグ，JFL，L リーグ，社会人，大学などの合宿が実施できる，サッカー界初のナショナルトレーニングセンターである．サッカー日本代表チームの本拠地である J ヴィレッジでは，代表チームと同じロッカールームを使い，代表チームがプレイする天然芝フィールドで専門のインストラクターから指導を受ける体験プログラムを提供している．

3. クルーズ

1989 年に「ふじ丸」（日本チャータークルーズ）が建造されたことを機に，にっぽん丸（商船三井客船），ぱしふぃっくびいなす（日本クルーズ客船），飛鳥Ⅱ（郵船クルーズ）が登場したことで，わが国では本格的なクルーズ客船の時代を迎えることとなった．国土交通省（2006）の報告によると，2005 年における日本のクルーズ人口は，対前年比 2.4％減の 15 万 6,000 人であり，外航クルーズ乗客数，内航クルーズ乗客数ともに 7 万 8,000 人であった．外航クルーズでは，4 泊～13 泊の利用者が前年度比 3％増となり，2 泊～ 3 泊のショートクルーズの利用者も前年度比 83％増に上昇しているが，ワンナイトクルーズの利用客が大幅に落ち込んでいる．内航クルーズの泊数は，1 泊が 45％の割合を占め 1 ～ 3 泊以下の割合が 82.7％を占めており，ショートクルーズが中心となっている．

クルーズ客船には，航行中に乗客がスポーツ活動を楽しめるように，プール，スポーツデッキ，テニスコート，フィットネスセンター，といったスポーツ設備が備え付けられている．また，屋久島のような自然を満喫するクルーズでは，オプショナルツアーとしてトレッキングやカヌー体験などが用意されている．

4. ツアー

『レジャー白書 2007』（社会経済生産性本部，2007）には，特別レポートとして「新たな旅」の需要分析の調査結果が報告されている．「新たな旅」の経験率をみると，スポーツ関係の旅行形態として，「アウトドア体験を楽しむ旅」（33.3%），「スポーツ活動を楽しむ旅」（28.2%），「スポーツ観戦を楽しむ旅」（8.4%）が挙げられており，スポーツを目的とした旅行への参加が新しい旅行形態として浸透していることが窺える．

スポーツ・ツーリズムに対する需要が高まるなか，旅行業者の多くがスポーツをテーマとしたツアーを商品化する動きにある．㈱ジェイティービーでは，海外に限定した 40 コース以上のマラソン大会への参加ツアーを企画し，販売を開始した．近畿日本ツーリスト㈱は，「本気志向」のアマチュア競技者やスポーツ愛好者を対象として『Run the World』を立ち上げ，海外スポーツイベント市場を新たに開拓しようとしている．その他，㈱阪急交通公社がゴルフ旅行専門サイトを設けたり，㈱エイチ・アイ・エスがスポーツ観戦・体験専門のスポーツ・イベント・セクションを開設したり，日本通運㈱がワールド・スポーツ・ツアーを企画し世界のスポーツ・ツアーを紹介したりしている．主要旅行業者のウェブサイトでは，マラソン，ロードレース，トレッキング，ハイキング，ウォーキング，ゴルフ，ダイビング，などの参加型ツアー，野球，サッカー，ラグビー，モータースポーツ，などの観戦型ツアーがスポーツ・ツーリズムの商品として掲載されている．

5. イベント

近年，わが国で開催された世界規模のメガイベントとしては，1998 年の長野オリンピック冬季競技大会と 2002 FIFA ワールドカップを挙げることができる．注目度が高く単一種目で行われるホールマークイベントには 2007 年に始まった東京マラソンがあり，多くの国から参加がある国際イベントとしては 2007 年の世界陸上大阪大会がある．

日韓の共催で開催された 2002 FIFA ワールドカップでは，32 ヶ国（地域）の参加があり日本と韓国でそれぞれ 32 試合が行われ，日本における公式観客数は 1,438,637 人に上った（2002 年ワールドカップサッカー大会日本組織委員会，2002）．㈱電通・電通総研と㈱社会工学研究所（2001）の試算によると，この世界最大のスポーツイベントが日本で開催されることにより，建設投資および消費支出の合計は 1 兆 4,188 億円になると推計され，その 2.33 倍の 3 兆 3,049 億円の経済波及効果をもたらすことが見込まれた．

2007 年に㈶日本陸上競技連盟と東京都が主催する第一回東京マラソンが開催され，30,870 人が参加して日本で初めてとなる大規模な都市での市民マラソンが幕開けした．また，温泉観光地として有名な指宿では，「もてなしマラソン日本一の大会」としていぶすき菜の花マラソンが開催されており，2006 年の第 25 回大会には 14,000 人を超える参加者を集めた（笹川スポーツ財団，2007）．

国内規模のイベントでは，全国大会として行われる国民体育大会や全国スポーツ・レクリエーション祭があり，地域活性化に寄与している地方イベントとしては，ウォーキング大会，マラソン大会，サイクリング大会，などが開催されている．

V. 結　語

本研究では，スポーツ・ツーリズムの理論モデルを用いて，日本におけるスポーツ・ツーリズムの現状を明らかにした上で，わが国におけるスポーツ・ツーリズムの動的モデルを構築することを目的とした．Neirotti（2003）が提示したスポーツ・ツーリズムの動的モデルでは，アトラクション，リゾート，クルーズ，ツアー，イベントといった 5 つの主要領域を提示している．このスポーツ･ツーリズムの主要領域について，本研究では，スポーツ・ツーリズム関連の調査，およびスポーツ産業関連の報告書やレポートを二次データとして活用して，スポーツ・ツーリズムを供給サイドから分析することによって日本におけるスポーツ・ツーリズムの諸相について把握した．その結果，アトラクション，リゾート，ツアー，イベントの領域については，わが国においてスポーツ・ツーリズムに関連する諸事象が成立していることを確認することができた．

しかしながら，クルーズについては，わが国においてクルーズ旅行が注目されるようになってきているものの，スポーツ・ツーリズムに関係するプログラムの提供にまでは至っていない．海外においては，クルーズのオプショナルツアーとしてトレッキングやカヌー体験などのアドベンチャー・ツーリズムが組み込まれていたり，リゾートにおいて自然志向を背景としてアドベンチャー・ツーリズムのプログラムが取り入れられる潮流にあったりする．

一方で，観光ウェブサイトが提供しているスポーツ・デスティネーション情報調査（二宮，2008）において，自然資源を活用してスポーツの場として整備されたスポーツ施設／自然資源やアウトドア・レクリエーションの拠点となる自然資源についての情報が多く発信されていることが明らかになっており，アドベンチャーの領域に対する需要が高まっていることが分

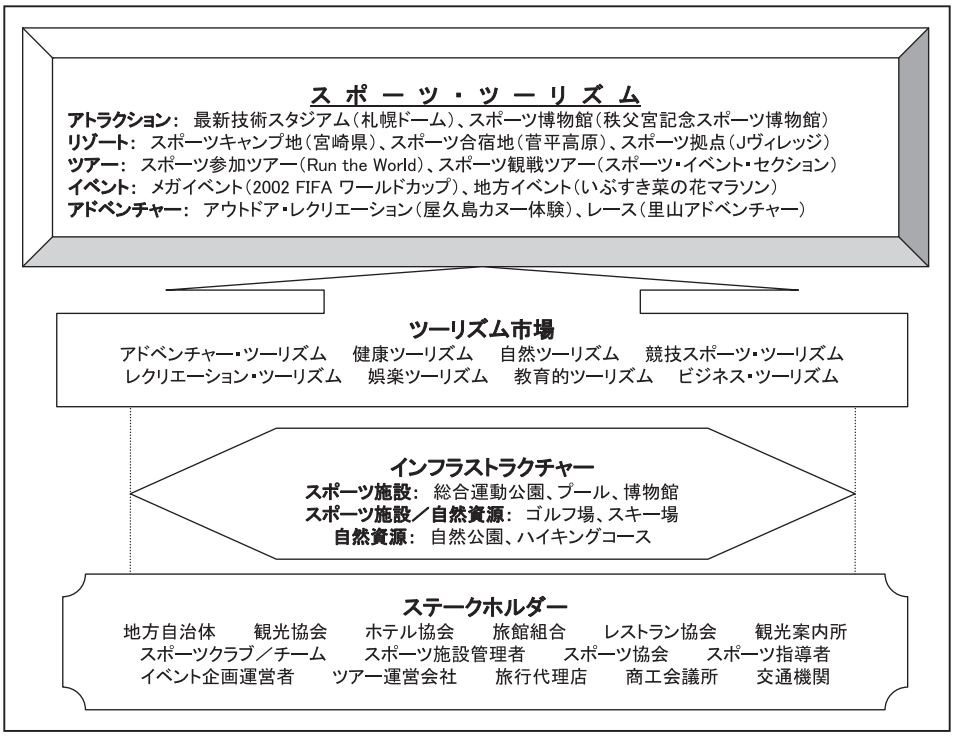


図3　日本版スポーツ・ツーリズムの動的モデル

かる．また，スポーツ・ツーリズムの主要領域として，Ritchie and Adair（2004）が自然を相手にして繰り広げられるスポーツ活動であるアドベンチャー・ツーリズム，自然ツーリズムが含まれていないことを指摘している．

以上のことから，本研究では，スポーツ・ツーリズムの主要領域から，クルーズを除外してアドベンチャーを追加することにした．したがって，日本におけるスポーツ・ツーリズムの動的モデルとして提示した図 3 においては, アトラクション, リゾート, ツアー, イベント, アドベンチャーを主要領域とするスポーツ・ツーリズムの諸事象を例示し，わが国の実状を鑑みながらツーリズム市場においてインフラストラクチャーやステークホルダーとの関係が築かれる構図を提示した．この日本版スポーツ・ツーリズムの動的モデルを用いることで，わが国におけるスポーツ・ツーリズムの全体像を鳥瞰することができ，その動態を説明することが可能になるであろう．

付　記

本稿は，平成 18 年度～ 20 年度科学研究費補助金基盤研究（C）課題番号 18500488「グローカル化社会におけるスポーツ・ツーリズム政策による地域振興に関する調査研究」による研究成果の一部である．

参考文献

2002 年ワールドカップサッカー大会日本組織委員会（2002）2002 FIFA ワールドカップ大会報告書，pp.36-52.

アルファーリゾート・トマム（2007）http://www.snowtomamu.jp/snow/ski_board/project/index.html

電通 電通総研・社会工学研究所（2001）2002FIFA ワールドカップ日本開催の経済波及効果，DENTSU NEWS http://www.dentsu.co.jp/news/release/2001/pdf/2001061-1220.pdf

Hall, C.M. (1992) Adventure, sport and health tourism, Weiler B. and Hall C.M., Special Interest Tourism, Belhaven Press: London, pp.141-158.

原宗彦（2003）スポーツツーリズムと都市経営, 原田宗彦編, スポーツ産業論入門 第 3 版，杏林書院，pp.263-273.

Hinch T.D. and Higham J.E. (2001) Sport Tourism: a Framework for Research, International Journal of Tourism Research 3, pp.45-58.

J ヴィレッジ（2007）http://www.j-village.jp/

工藤康宏・野川春夫（2002）スポーツ・ツーリズムにおける研究枠組みに関する研究－“スポーツ”の捉え方に着目して－，順天堂大学スポーツ健康科学研究 6，pp.183-192.

国土交通省ホームページ（2006）http://www.mlit.go.jp/kisha/kisha06/10/100608_.html

Kurtzman J. and Zauhar J. (2003) A Wave in Time – The Sports Tourism Phenomena, Journal of Sport Tourism, 8(1), pp.35-47.

Neirotti L.D. (2003) An Introduction to Sport and Adventure Tourism, Hudson S., Sport and Adventure Tourism, The Haworth Press: New York, pp.1-25.

二宮浩彰（2006）観光ウェブサイトによるスポーツ･デスティネーション情報の発信状況，日本生涯スポーツ学会第 8 回大会抄録集，p.36.

二宮浩彰（2008）スポーツ・ツーリズム政策による観光振興：観光情報の発信状況調査から，大分大学経済学部編，グローカル化する経済と社会，ミネルヴァ書房，pp.158-182.

宮崎県観光・リゾート課（2006）記者発表資料 http://www.pref.miyazaki.lg.jp/parts/000063360.pdf

Ritchie B. and Adair D. (2002) Editorial The Growing Recognition of Sport Tourism, Cureent Issues in Tourism, 5(1), pp.1-6.

笹川スポーツ財団（2007）sport & town http://www.sfen.jp/sporttown/sporttown.html

札幌ドーム（2007）2007 年 3 月期（第 9 期）決算の概要等について
http://www.sapporo-dome.co.jp/company/070621a.pdf

社会経済生産性本部（2006）レジャー白書 2006，文栄社，pp.47-77.

社会経済生産性本部（2007）特別レポート－余暇需要の変化と「ニューツーリズム」－, レジャー白書 2007, 文栄社, pp.85-121.

札幌ドーム（2007）2007 年 3 月期（第 9 期）決算の概要等について
http://www.sapporo-dome.co.jp/company/070621a.pdf.

Sofield T.H.B. (2003) Sports Tourism: From Binary Division to Quadripartite Construct, Journal of Sport Tourism, 8(3), pp.144-166.

綜合ユニコム編集部（2003）自治体におけるスタジアム経営の課題，レジャー産業資料，36（5），pp.108-113.

Robinson T. and Gammon S. (2004) A Question of Primary and Secondary Motives: Revisiting and Applying the Sport Tourism Framework, Journal of Sport Tourism 9(3), pp.221-233.

Weed M. and Bull C. (2004) Participant profiles, Sports Tourism: Participants, policy and providers, Elsevier Butterworth-Heinemann: Oxford, pp.54-72.