

〈資料〉

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—

工藤 康宏*・野川 春夫**

A study of framework for Sport Tourism research.

—How seize an idea of “sport” at Sport Tourism?—

Yasuhiro KUDO* and Haruo NOGAWA**

Abstract

After the terror-attack at United States in September, “Sport” was used for get back daily life. MLB and NFL games were started with agitation. Meanwhile, in Hawaii, they presented to hold a sport event for every month to recovering a number of tourists. A relationship between Sport and Tourism are became remark as practitioner and researcher.

In 2001, International Olympic Committee (IOC) and World Tourism Organization (WTO) held a first time international meeting about “Sport related Tourism”. Sport based travel has significant increase and many researchers regard relationship between sport and tourism. Nevertheless, integrated studies of two fields have been very rare at the academic level, in Japan, especially; there are a few researches in the field of sport and leisure studies. On the past-researches in these fields that were remarked Sport/leisure activities itself. However, it is approximate to the actual satisfactions and preferences of sport participation behavior that including transportation to/from sporting area, staying, hospitality and so on.

The definition of sport tourism is still considering. Also, a framework for sport tourism research is starting to discuss. Hereafter, it necessarily be considered if the sport-tour became sustainable tourist resources.

Thus, the main purpose of this study was to discuss a framework for sport tourism research, especially how to seize an idea of “sport” at sport tourism.

1. はじめに

1994年4月、運輸省は一定幅の価格の中で各航空会社が自由に運賃を設定することができる「IIT 運賃」を認可した¹⁹⁾。

その結果海外旅行をする際の正規料金と格安航

空運賃の格差が大きくなり、格安航空運賃にいたっては、国内旅行よりも安い運賃が現れるようになった。これらの自由競争の結果、低価格な航空運賃が出回ることによって旅行者は恩恵を受け、日本国内外を問わず旅行者数は増加傾向にあった(2001年9月に起こったアメリカ同時多発テロ以降はその限りではない)。

これら旅行(以下、ツーリズム)に関する研究についてみると、ツーリズム研究の先進国である欧米諸外国では、ツーリズムという学問分野が確立されている。加えて近接領域であるレジャー・

* 順天堂大学大学院博士後期課程
Doctoral course.

** 生涯スポーツ国際比較研究室
A Seminar of International Comparison for Sport-for-All.

レクリエーション分野からのアプローチも多く見られる。北米においては米国の Tourism Industries Administration やカナダの Canadian Tourism Commission など継続的な海外渡航者と入国者の調査が実施されている。1984年のロサンゼルスオリンピック以来、世界規模のスポーツイベントの社会・経済的効果が期待されてきており、TEAMS (Travel, Events and Management in Sports) といった会議なども開催され、“スポーツと旅行の関係”が注目を集めている。

一方、目を日本に転じると、1993年に日本国際観光学会が誕生し日本におけるツーリズム研究も整備されてきていることが報告されている¹⁹⁾。反面、欧米のようなレジャー・レクリエーションやスポーツといった近接領域からツーリズムを扱った研究は殆どみられないのが現状であり、公的機関では海外渡航者・入国者の観光動機などはまとめられていないのというのもまた現実である。2002年の日韓共催 W 杯を控え、また、海外旅行者の増加に伴い、スポーツ参加やスポーツ観戦を目的とした旅行者や旅行に日本でも注目が集まってきている。これらを単なるスポーツ参加、あるいはスポーツ観戦行動として捉えるのではなく、スポーツ参加・観戦を目的とした旅行行動として捉えようという動きが現れてきている。その動きに同調するように、調査報告やさまざまな議論が展開されてきているが、その研究枠組みや定義は未だ確定したものがなく、検討が続けられているのが現状である。

これまでのツーリズム研究で蓄積されたツーリズムの概念や定義、枠組みなどがスポーツ・ツーリズムに応用されることが多い。その多くは、「スポーツ参加、観戦を主目的としていること」さらに「宿泊を伴いあるいは24時間以上、その目的に滞在すること」の2点が主要な柱となっている。しかしながら、スポーツの捉え方についてはほとんど検討されていない。ツーリズムの枠組みでは、商用目的や興行のための旅行は除かれているため、スポーツではトップカテゴリーの一つであるプロスポーツに伴う選手やチームの移動はツーリズムの領域からは除外されてしまう。ま

た、最も市場が大きく地域への社会・経済的効果も高いと予想されているのは、スポーツ活動というよりもレジャー活動に近い参加形態であり、“あいまいさ”の残る状態である。

そこで本研究では、過去の先行研究を参考にしながらスポーツ・ツーリズムにおける“スポーツ”をどのように捉えるべきか検討して行く。その上で、スポーツ・ツーリズムで対象とすべき活動の研究枠組みの提示を試みることを目的とする。

2. 研究の方法

本研究では、スポーツ・ツーリズムにおける“スポーツ”をどのように捉えていくか検討することを目的とした。目的を達成するために、スポーツ・ツーリズムを扱った研究で、日本国内で入手できるものという条件で、過去の文献および研究を収集した。

3. 先行研究の現状

スポーツ・ツーリズムと明記した上でその現象を扱った研究は、まだそれほど多くは報告されておらず、萌芽期という表現が用いられることが多い³⁾¹⁸⁾。表1は、先行研究におけるスポーツ・ツーリズムの定義を一覧にしたものである。これらに共通することは、『スポーツあるいはスポーツイベントへの参加または観戦を主目的としていること』、さらに、『日常生活圏を離れ旅行すること』の2点である。すなわち、旅行の目的という活動の側面で定義されているということになる。

スポーツ・ツーリズムとして扱われた活動としては、ホノルルマラソン、スリーデーマーチといったスポーツイベントの参加者に焦点を当てたものが多く、先行研究の範囲をツーリズム分野まで広げると、オリンピックや W 杯、スーパーボールといった『ホールマークイベント(折り紙付の、保証されたイベント)』観戦者を対象としたものも多く報告されている。また、Web 上で開設されている Sport Tourism International Council (以下、STIC) では、サーフィンやラグビーなどの参加者やモータースポーツの観戦者、スポーツイベントが地域に与える影響などについて報告され

表1 先行研究に見られるスポーツ・ツーリズムの定義

-
- 野外の特に興味を引かれるような自然環境下で行われたり、人為的なスポーツや身体活動を伴うレクリエーション施設で為される、休暇のようなレジャー期間中の人々の行動パターンとして説明される (Ruskin, 1987)
 - 非商業的な目的で生活圏を離れスポーツに関わる活動に参加または観戦することを目的とした旅行 (Hall, 1992)
 - 観戦者または参加者としてスポーツに関する活動に関わって休日を過ごすこと (Weed & Bull, 1997)
 - 日常生活圏外で、旅行または滞在中に直接的あるいは間接的に競技的またはレクリエーション的なスポーツに参加する個人またはグループ (ただし旅行の主目的はスポーツ) (Gammon & Robinson, 1997)
 - 身体活動に参加するため、観戦するため、または身体活動と結びついたアトラクション詣でのために日常生活圏外に一時的に出るレジャーをベースにした旅行 (Gibson, 1998)
 - 気軽にあるいは組織的に非商業的やビジネス/商業目的に関わらず、スポーツに関する活動における全ての能動的・受動的参加の形態で、必然的に自宅や仕事に関わる地域を離れ旅行すること (Standevin & De Knop, 1998)
 - スポーツやスポーツイベントへの参加または観戦を目的として旅行し、目的地に最低でも24時間以上滞在すること (滞在する一時的訪問者) (野川, 1993; 1996; 野川・工藤, 1998)
 - 限定された期間で生活圏を離れスポーツをベースとした旅行をすること. そのスポーツとは、ユニークなルール、優れた技量をもとにした競技、遊びられるという特質で特徴付けられたものである (Hinch & Higham, 2001)
-

出所: T. D. Hinch & J. E. S. Higham (2001): [Selected definitions related to sport tourism] より作成・加筆

ている。

また、スポーツ・ツーリズムの研究の枠組みに関する先行研究についてみると、ごく数えるほどしか報告されていないのが現状である。1987年にイスラエルで開催された野外教育、レクリエーション、スポーツ・ツーリズムに関する国際セミナー・ワークショップにおいて、スポーツとツーリズムとの関係について報告がなされているものの、概念や社会経済的な効果の言及に留まっており、具体的な研究枠組みの提示や定義に関する検討、実証的な研究報告などはなされていない²⁾³⁾¹⁴⁾¹⁸⁾。その後もスポーツとツーリズムの関係について学際的に焦点を当てるべきであるという指摘がなされ、実証的な研究や事例報告、旅行代理点や政府との連携が必要であるとの提言が見られるが、体系的にスポーツ・ツーリズムを捉えた研究や文献は見られなかった³⁾。

1998年になって、Standevin と De Knop はスポーツとツーリズムが相互に関連しあっているという点に焦点を当てて『スポーツ・ツーリズム』という現象を体系的にまとめた著書を発表した²³⁾。彼らは、スポーツの特性とツーリズムの特性を基本として、スポーツ・ツーリズムの定義、概念をまとめ日常とは異なる環境下で行われるということと身体活動という2つの側面で現象を捉

えようとした。ここに至り、初めてスポーツ・ツーリズムにおける『スポーツ』という用語が示す範囲や活動が検討されることになる。

このように、スポーツ・ツーリズムが注目されてきているものの、その活動の中心となるスポーツについてはそれほど論じられていないという事がわかる。このことは、Hinch と Higham (2001) も指摘していることであり、そのため、スポーツという用語、ツーリズムという用語の概念を提示した上で、スポーツ・ツーリズムのスポーツを明確にした定義づけを試みている³⁾。

本研究では、スポーツ・ツーリズムにおける「スポーツ」の検討が未だ検討不足という点から筆者らがこれまで用いてきた「スポーツやスポーツイベントへの参加または観戦を目的として旅行し、目的地に最低でも24時間以上滞在すること」を暫定的にスポーツ・ツーリズムの定義として用いて検討を進めていくこととする。

4. 結果および考察

1. スポーツの捉え方

普遍的に受け入れられた『スポーツ』の定義は見当たらないというのが現状であろうが、いくつかの定義付けが試みられている。Standevin と De Knop (1998) は北米とヨーロッパにおけるス

表2 スポーツの定義

北米型

- 複雑な身体的スキルと激しい身体的活動が要求され、ルールで統制された競技的関わりを持ち、組織化され構造化された関係にありながら、自由度と自然発生的な要素を持つ活動 (Coakley, 1990)

ヨーロッパ型 (スポーツ・フォア・オール型)

- “スポーツ”とは、気軽にあるいは組織的に参加することにより、体力の向上、精神的充足感の表出、社会的関係の形成、あらゆるレベルでの競技成績の追及を目的とする身体活動の総体を意味する (新ヨーロッパ・スポーツ憲章第2条1-a, 1992)

スポーツの捉え方の違いを指摘している²³⁾。北米型では、Coakley (1990) による指摘のように、身体的スキルと激しい身体的活動が要求され、ルールで統制された競技的関わりを持ち、組織化され構造化された関係にありながら、自由度と自然発生的な要素を持つ活動とされており、週末ウォーカーやスキーヤーとは区別されている。ルールによって様式化されておらず、競技的要素もない活動は、レクリエーションとして行うものであると表現しており、スポーツとは区別している²³⁾。

一方、ヨーロッパ型についてみると、新ヨーロッパ・スポーツ憲章第2条1-a (1992) に記されているように、競技的要素や北米型のような“激しい”という身体活動のレベルなどは特に指摘されておらず、受け入れる範囲を広く設定している。Standeven と De Knop はヨーロッパ型と表現しているが、むしろヨーロッパから発信され全世界に広まったスポーツ・フォア・オールの概念に当てはまったものといえよう。そのため以下、ヨーロッパ型を「スポーツ・フォア・オール型」とする。

つまり、北米型では身体活動の要素とルールおよび競技志向、組織・構造化の部分を判断基準として、スポーツ・レクリエーションを区別している。それに対して、スポーツ・フォア・オール型では日本で近年使われ出している『レジャースポーツ』的なものまでを含め、スポーツ・フォア・オールの考え方に準拠していると考えられる。レジャースポーツについて川西 (1999) は Kelly の言葉を引用して、『レジャーが選択の自由と本質的な人間の満足感を満たすこととして定義される

ならば、多くのスポーツは、参加形態としてはレジャーである。しかしながらスポーツのうち組織的に行われたり、目標に向かった身体的努力をするか否かによってのみ満足感が得られるような特別な活動形態を参加者自身が選択するものもある。当然のことながらこの場合の参加者にとっては、スポーツは決してレジャーではない』という表現で、レジャースポーツとスポーツの関係を説明している⁴⁾。

これまでのスポーツ・ツーリズム研究における研究対象を見ると、そのほとんどが、ホールマークイベント、スポーツイベント、生涯スポーツイベントの参加者あるいは、観戦者であることがわかる。STIC が Web 上で発行している Journal of Sport Tourism の中に、いくつか学生を対象とした意識調査やサーファーを対象とした調査研究がみられる程度である。一見すると、これらの先行研究からは北米型のスポーツの捉え方で十分であるとの考え方ができる。しかしながら、日本でも参加者が増加しているトレッキングをはじめ、ゴルフ、スクーバダイビングといったレジャー志向の強いものを考えてみると、必ずしも、十分とはいえないと考えられる。また、実際の市場規模はスポーツ参加型やスポーツ観戦型よりも趣味でゴルフやスキーなどに参加するレジャー型スポーツ・ツーリストの方が大きいと考えられている¹⁴⁾²¹⁾。むしろ、川西のいうレジャースポーツをその範疇に含んだ方が、スポーツ・ツーリズムという現象を説明しやすいと考えられる。その点、スポーツ・フォア・オールの概念では、レジャースポーツも含めた活動として捉えることができ

る。しかしながら、これだけでは現在のスポーツ・ツーリズム研究における重要な要素である『観戦行動』が分析できないという問題が残る。

2. ツーリズムの枠組からみたスポーツ・ツーリズム

1) 観光資源としてのスポーツ

ジョージワシントン大学が中心となって開催されている TEAMS や、今年2月に IOC と WTO 共催で開催されたはじめてのスポーツ・ツーリズムの国際会議などでも注目されている大きな潮流として、オリンピックやW杯などに代表される『ホールマークイベント・スポーツイベント』を対象としたスポーツ・ツーリズムがある。特に注目されているのは、観戦者で、彼/彼女らがスポーツ・ツーリストとして開催地域を訪れることによる経済的効果を期待することによるものである。先述のスポーツの概念・定義では、身体活動の側面を扱っているので、観戦行動は説明できないが、図1の Kenyon (1967) の提起したスポーツ参与の分析枠組みを使用するとこれを説明することができる。すなわちスポーツ参与でいう、間接参与の直接消費者が行う行動に該当する。ただし、消費者の分類で見れば、実際にライブで観戦する場合と、テレビ、ラジオ、新聞などのメディアを介して観戦する場合が存在すると Kenyon は分類した。ここで問題となるのは、間接参与をどこまで含むのか?ということになる。この問題を検討するために、まずツーリズムの視点を明かにしたい。

今回研究の対象となっているのは、スポーツ・ツーリズムであるため、ツーリズムの視点で見た場合にその判断が明らかになると考えられるからである。ここで、『スポーツが観光対象やスポーツを行う場所が観光地となるのか?』ということが問題となる。観光対象あるいは空間概念としての観光地とは、『観光者を引き付ける誘引力の素材としての観光資源と、観光者とその魅力を実際に享受できるよう各種の便益を提供する観光施設(サービスを含む)から構成される(溝尾, 2001)』とされている²²⁾。観光対象を図にしたものが、図2である。スポーツとの関連を考えた場合、注目すべきなのは、人文観光資源Ⅰ・Ⅱおよび、自然観光資源に存在するレクリエーション施設だと考えられる。日本においてこれまでに、“地域活性化”を目指してその集客力から多くのスポーツイベントが開催されてきた。それらのスポーツイベントの中には、今後も集客力を失うことがない『ホールマークイベント』と呼ばれる、折り紙付きの優良イベントが存在する。世界的に見れば、オリンピックゲームやサッカーW杯などがそれに当たるだろう。これらのイベントは、『人間の手によって作られた無形の所産』である。さらに、『長い年月をかけて価値が生じてきた』ものでもある。加えて、近年のメディアの発達により『いつ、どこにいても』ゲームが見られるという環境が整えば整うほど、『ライブ性(現場において生でゲームを見ること)』の価値が増すため、その価値が今後失われていくことがないと考えられる。この特質は、表3に示したように、観光資源でいうところの人文観光資源Ⅰに該当するものである。

一方、他のスポーツイベントは、現在の日本におけるスポーツイベントを考えれば、容易に想像できる。“地域活性化”と称して数多くの金太郎飴的なスポーツイベントを開催したために、日本スリーデーマーチや菜の花マラソンのように多くの集客を見こめる成功例もあれば、参加者が減少しているイベントも見られる。また、現在の日本のプロ野球やJリーグの観客数を見れば、勝ち組み/負け組みが明確に分かれるといったように、

一時的	二 次 的				
	消費者		生産者		
競技者	直接	間接	リーダー	判定者	企業家
選手	観客	視聴者 リスナー 読者	インストラクター	スポーツ団体役員	製造者
プレイヤー			コーチ	レフェリー	プロモーター
愛好者			監督	アンパイヤー	卸売業者
			チームリーダー	記録員	小売店者
				その他の役員	

図1 ケニヨン (1969) のスポーツ参与モデル

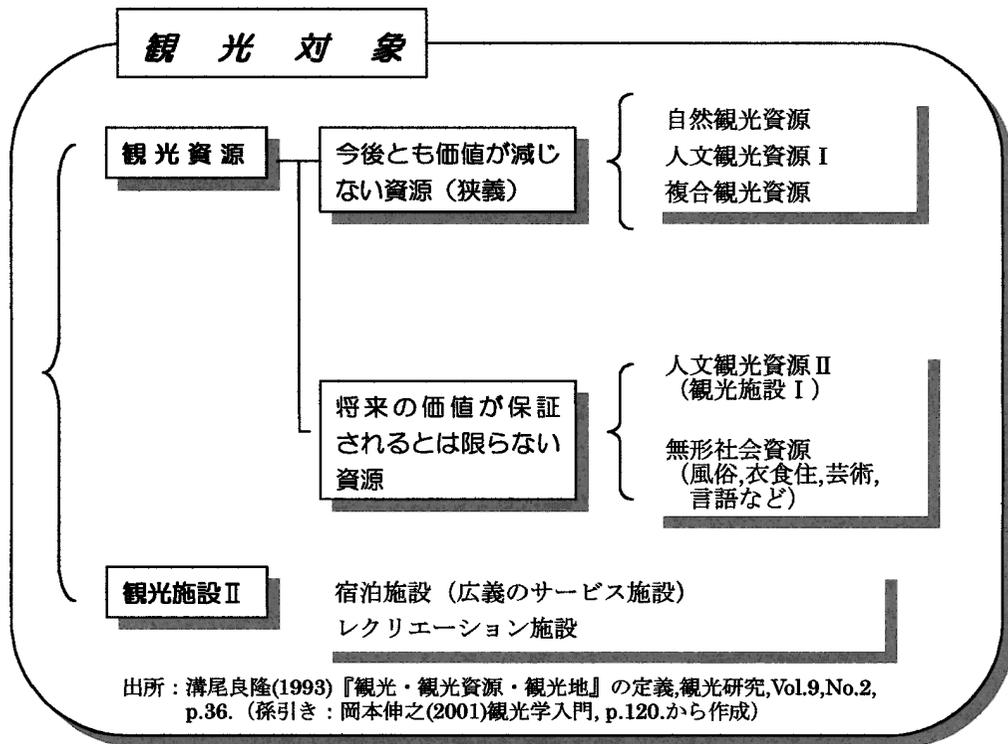


図2 観光対象

表3 観光対象とスポーツの関係

<p><u>人文観光資源Ⅰ：</u> 人間の手によって創られた無形の所産であり、長い時間をかけて価値が生じてきたもの。同時に、今後とも価値が減じることがない資源 (岡本, 2001)</p>	⇒	<p style="text-align: center;">ホールマークイベント</p> <p>オリンピック、W杯など今後も集客がみこめる優良イベント</p>
<p><u>人文観光資源Ⅱ：</u> 現在は魅力があり、多くの観光客を集めているが、その魅力が将来にわたって保証されるとは限らない資源 (岡本, 2001)</p>	⇒	<p style="text-align: center;">スポーツイベント・プロスポーツ</p> <p>各地で開催されているスポーツイベントやプロ野球などの試合</p>
<p><u>自然観光資源にあるレクリエーション施設：</u> 自然観光資源には山岳、高原、河川、湖沼、海岸、海浜などが該当する。それらの中に設置されているレクリエーション施設</p>	⇒	<p style="text-align: center;">レジャースポーツ</p> <p>スキー、ゴルフ、スクーバダイビングなどのレジャースポーツ</p>

『魅力は持っているのだが、必ずしもその魅力が将来にわたって保証されるとは限らない』という人文観光資源Ⅱの特質に、スポーツイベントや

ロスポーツを当てはめて考えることができる。さらに、スキー、ゴルフ、スクーバダイビングなどに代表されるレジャースポーツを考えると、自然

直接参与		間接参与				
プロスポーツ選手	競技者 選手	消費者		プロデューサー		
		直接	間接	指導者	調整者	事業者
	企業スポーツ選手	プレイヤー 愛好者	観客	視聴者 リスナー 読者	インストラクター コーチ 監督 チームリーダー	スポーツ団体役員 ルール委員会 レフェリー アンパイヤ 記録員 その他の役員

スポーツ・ツーリズムの対象領域

注： エリート・スポーツ・ツーリズムの領域
スポーツ・ツーリズムの領域外

出典：ケニヨン G.S.：スポーツ参与の概念モデル，1969年に加筆・修正。

図3 ケニヨン (1969) のスポーツ参与モデルから見たスポーツ・ツーリズムの対象領域

観光資源そのものを舞台として、あるいは自然観光資源に設置されているレクリエーション施設を活用して実施されるスポーツであるといえる。

つまり、これらの直接参加する、あるいは観戦するタイプのスポーツは、観光資源に当てはめることができることがわかる。

ところが、間接スポーツ参与の間接消費者のメディアとなる TV や新聞、インターネットに代表されるマスメディアは、観光対象を目的に人々が集まる“観光地”とはなり得ない特性を持っている。マスメディアは、『いつ、どこにいても』が売りであり、スタジアムからは遠隔地である自宅にしながらゲームが見られるという特徴を持っている。そのため、スポーツ・ツーリズムにおいては、観光行動を生起させる間接参与の消費者の中では、直接消費者の観戦行動のみを対象とすべきであろう。

以上の点を整理して、図1のKenyonのスポーツ参与モデルに修正を加え、スポーツ・ツーリズムを当てはめると図3のようになると考えられる。ただし、図中にある『エリートスポーツ・ツーリズム』に関しては、後述する。

2) スポーツ・ツーリズムのモデル

図2および表3で指摘されたように、スポーツを観光資源の一つとして捉えることができることが指摘された。

ところが、これまで日本のスポーツやレジャーレクリエーションの領域では、近接領域でありながらあまりツーリズムという視点でスポーツ・レジャー活動を研究対象として扱ってこなかったことが指摘されている⁽¹⁴⁾⁽¹⁶⁾⁽¹⁷⁾⁽¹⁸⁾。社会学や経営学的な視点、心理学的な視点など多くの研究が為される中で、当然といえば当然であるが、その活動そのものを対象とした研究が多く為されてきている。

日常生活圏ではそれほどの意味を持たない交通の利便性や、まったく体験することのないスポーツ参加に伴う宿泊、自由時間の過ごし方、日常生活圏外での食事など、スポーツ・ツーリズムで捉えようとしているスポーツ参加形態では、スポーツ活動参加以外の要素が含まれている。活動参加には高い評価がえられたものの、食事がまずかった、宿泊先でシャワーが出なかった、渋滞でつかれたなど、活動参加以外の要素に低い評価が与えられれば、参加継続意欲は低下することが容易に想像できる。レジャー白書や観光白書でも指摘されているとおり、今後スポーツ活動やレジャー活動に参加したいとする意向は年々高まってきている。さらに、今後行ってみたい活動としては、国内旅行・海外旅行があげられていることから、スポーツ・ツーリズムの需要の高さが伺えるだろう。そのため、日常生活圏外で行われるスポーツ活動については、移動や宿泊、行先選択行動など

も含めて研究対象とすることによって、スポーツ参加行動を実践的に捉えることができるのではないかと考えられる。

Hinch と Higham は Leiper (1990) のアトラクション・システム・モデルを用いて、スポーツ・ツーリズムを捉えようとしている³⁾¹⁰⁾。スポーツ・ツーリズムにおけるスポーツは、ツーリズムの分野でいうアトラクションに相当するものであるという考え方で、スポーツの側面と空間の側面、そして時間の側面で研究の枠組みを設定しようと試みている³⁾。仮にスポーツ・ツーリズムにおけるスポーツが、アトラクションとして規定することができるならば、ツーリズムの構成要素がある程度そのまま適用することができると考えられる。

Mill (1990) は、ツーリズムの構成要素を i)

アトラクション, ii) 施設, iii) 交通 (輸送), iv) ホスピタリティによって支援されると提起した¹³⁾。これらを踏まえれば、スポーツ・ツーリズムを捉える際は、自宅や職場周辺といった“日常生活圏”を起点とし、移動と宿泊を伴い、スポーツに参加あるいは観戦し、また移動をもって日常生活圏に帰着するという一連の流れで捉えることができるのではないかと考えられる。

図4は、スポーツ・ツーリズムを日常生活圏を起点としてスポーツに参加あるいは観戦し、帰着するまでを一連の流れとした場合をモデルとして捉えたものである。図4では、その一連の流れをさらに一歩進めて、スポーツ・ツーリズムへの参加過程において生じる評価 (満足度) が、その後の行き先やスポーツ選択に影響を及ぼすことを表現した。このモデルはあくまでも仮説ではある

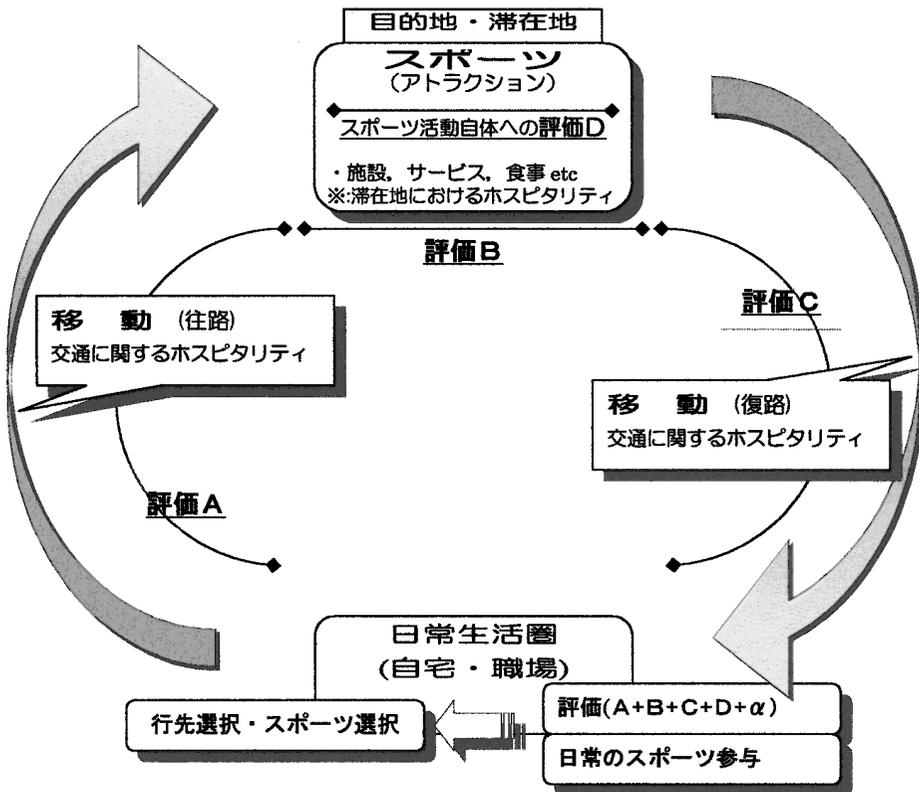


図4 スポーツ・ツーリズムの概念モデル

が、今後、実証研究を並行して行いモデルの検証を進めていくことが必要である。

3) エリートスポーツ・ツーリズム

2001年7月に日本スポーツ産業学会では、『21世紀のスポーツ・ツーリズム』と題してワークショップが開催された。このワークショップで対象となったものは、エリートチームの遠征や企業スポーツの遠征などであった。

これまでのスポーツ・ツーリズムにおいては、もともとのツーリズムの定義には目的地での収益を目的とする旅行者はその他の旅行とされているため、『興行』は含まれていない。プロスポーツや企業スポーツは、選手は『スポーツ参加』という形態を取るが、実際には興行として開催され、観戦者を集客し興行収入を上げることが目的である。従来のツーリズムの枠組からは除外される要素であると考えられる。

Hinch と Higham (2001) が提示しているスポーツには“プロスポーツ”という明記はないもののスポーツ・フォア・オール概念に相対する概念として競技会も含まれるとしているが、オールスターレスリングなどのようなスポーツというよりもアトラクションやスペクタクルに近いものは除くとしている³⁾。Standeven と De Knop (1998) に関しては、レクリエーション的なものから競技会まで含み、かつビジネスや商業目的の旅行まで含むが、それはビジネスに付随してスポーツに関与することが考えられるからであるとしている²³⁾。ともに、プロスポーツを含めるようなニュアンスはあるものの、はっきりと明言されていないことが指摘できる。

しかしながら、ツーリズム産業という視点から見ればプロスポーツや実業団スポーツにおいても選手の移動や宿泊、それに伴うチケットの手配や食事といったものが付随し、それは観光の一つの目的である地域における地域外収入や雇用機会を促すことになるはずである。スポーツ産業学会のワークショップでは、その点やツーリズム産業の対応、チームに随行するマネジャーの役割などに着目して事例報告が為された^{注1)}。ただし、プロスポーツ選手の場合は個人消費とは異なり、チー

ムとしての支出、場合によってはスポンサーからの支出、さらに日本で話題になっている W 杯参加チームキャンプ地に至っては、交通費や宿泊費はキャンプ地が持つ、ということまで起こることが予測されるため、別のカテゴリーを設けておくべきではないかと考えられる。ここには、チームとして随行するコーチ、監督、トレーナーといった役割も含まれると考えられる。ここでは仮にエリートスポーツ・ツーリズムとして本研究で扱うスポーツ・ツーリズムとは別のカテゴリーとしておく。

5. まとめにかえて

国内外を問わず、スポーツとツーリズムの関係が注目を集めている。先に述べたように IOC と WTO が共催でスポーツとツーリズムの国際会議を開催したことで、その興味の強さが理解できるだろう。その反面、これまでスポーツ、レジャーの研究領域で、ツーリズムの視点からスポーツ、レジャー活動を捉えることがほとんどみられなかった。

今回は、試験的にスポーツ・ツーリズムにおける研究枠組みと題して、スポーツをどのように捉えていくかを検討してきた。その背景としては、これまでスポーツ・ツーリズムの研究の中ではスポーツについての検討があまり為されていないこと、そのため、どこまでの範疇をスポーツ・ツーリズムの研究対象として扱うのか明確でなかった点があげられる。また、スポーツがあるいは、スポーツイベントが観光資源となりうるのかについても定かではなかったことがあげられる。スポーツを観光資源の一つとみなすことで、スポーツ参加行動の解釈の幅が広がるのではないかと考えられる。また、IOC などでも話題になっている『スポーツに関わる持続可能な開発』という問題などもより理解しやすくなるのではないだろうか。

この分野は、先行研究がまだあまり蓄積されていないこと、研究枠組みや定義も検討の段階であることもあり、やや主観的な検討の傾向があるが、今後ツーリズムの捉え方や、実証的な研究を踏まえて研究枠組みを検討していきたい。

注 記

注1) 2001年7月30日, 31日に中京大学にて開催された第10回日本スポーツ産業学会におけるワークショップの中で, 増田朋広(びあ株式会社), 宮尾正彦(茨城県立医療大学), 西村英幸(西鉄旅行株式会社)によって, 『21世紀のスポーツツーリズム』と題して, 事例報告が為された。

引用・参考文献一覧

- 1) Coakley, J.: Sport and Society: Issues and Controversies. 4th ed. St. Louis: Times mirror/Mosby College Publishing. (1990)
- 2) Garmise M. (ed.): Proceedings of the International Seminar and Workshop on Outdoor Education, Recreation and Sport Tourism. Emmanuel Gill Publishing: Netanya, Israel. (1987)
- 3) Hinch T.D., Higham J.E.: Sport Tourism: a Framework for Research. International Journal of Tourism Research 3, 45-58. (2001)
- 4) 川西正志: わが国のレジャースポーツの動向. 原田宗彦編著: 改訂スポーツ産業論入門. 315-322, 杏林書院, (1999)
- 5) Kenyon G.S.: Sport Involvement: A Conceptual Go and Some Consequences Thereof. Chicago, The Athletic Institute. (1967)
- 6) 小林天心: 観光の時代 Tourism Marketing Journal '98-'99. 株式会社トラベルジャーナル. (1999)
- 7) 工藤康宏: スポーツ・ツーリストの観光行動と経済効果に関する研究. 上智大学文学部紀要分冊上智大学体育第31号, 15-26. (1998)
- 8) Kurtzman J. Zauhar J.: Tourism Sport International Council. Annals of Tourism Research 22(3), 707-708. (1995)
- 9) Leiper N.: The Framework of Tourism, Towards a Definition of Tourism, Tourist, and the Tourist Industry. Annals of Tourism Research 6, 390-407. (1979)
- 10) Leiper N.: Tourist Attraction Systems, Annals of Tourism Research 17, 367-384. (1990)
- 11) 前田 勇編: 現代観光キーワード辞典. 3-4, 12, 株式会社学文社, (1998)
- 12) 前田 勇編著: 現代観光総説. 6-16, 121-127, 株式会社学文社, (1999)
- 13) Mill R. C.: Tourism: The international business. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. (1990)
- 14) 野川春夫: スポーツ・ツーリズムに関する研究—ホノルルマラソンの縦断的研究—. 鹿屋体育大学学術研究紀要第7号, 43-55. (1992)
- 15) 野川春夫, 工藤康宏: スポーツ・ツーリストのイベント参加を規定する要因に関する研究—Push factors と Pull factors に着目して—. 鹿屋体育大学学術研究紀要第17号, 65-72. (1997)
- 16) 野川春夫, 工藤康宏: スポーツイベントと地域活性化に関する研究—スポーツ・ツーリストの観光行動の視点から—. 鹿屋体育大学学術研究紀要第19号, 9-19. (1998)
- 17) Nogawa H., Yamaguchi Y., Hagi Y.: An Empirical Research Study on Japanese Sport Tourism in Sport-for-All Events: Case Studies of a Single-Night Event and a Multiple-Night Event. Journal of Travel Research 35(2), 46-54. (1996)
- 18) 野川春夫: グローバルスポーツイベントとスポーツ・ツーリズム. イベント学会2001年度研究大会発表論文集, イベント学会, 55-69. (2001)
- 19) 大田久雄, 津山雅一: 海外旅行マーケティング. 株式会社同友館. (2000)
- 20) 岡本伸之編: 観光学入門. 119-127, 株式会社有斐閣, (2001)
- 21) Redmond G.: Changing Styles of Sports Tourism: Industry/Consumer Interactions in Canada, The USA and Europe. The Tourism Industry: An International Analysis. 107-120, CAB International. (1993)
- 22) 塩田正志, 長谷政弘編著: 観光学. 同文館出版株式会社. (1994)
- 23) Standeven J., De Knop P.: Sport Tourism. Human Kinetics. (1998)

(平成13年12月10日 受付)
(平成14年3月30日 受理)