スポーツによる地域活性化において認識される地域資源とは？
スポーツ推進計画を対象とした内容分析

弓田 恵里香 （仙台大学）・棟田 雅也 （鹿屋体育大学）

背景



（スポーツ庁, 2025）

第3期スポーツ基本計画（2024年3月策定）
「スポーツによる地方創生、まちづくり」を総合的かつ計画的に取り組む12施策の1つに位置づけ

↓

＜スポーツまちづくり推進に求められること＞

1. 推進主体（地域スポーツコミッション：SC）の質の向上
2. 地域全体での総合的な取り組み
3. **地域資源の有効活用**
   → 地域の特色を最大限に引き出した地域資源活用が重要になる。（スポーツ庁, 2022）

しかし、スポーツを活用した地域振興において、どのような地域資源が政策上認識されているのかについては、全国的・体系的な整理が十分になされていない。

研究目的

本研究では、スポーツによる地域振興に取り組む自治体において、どのようなものが地域資源として認識されているのかを明らかにする。

スポーツまちづくりに取り組む地方自治体の各推進計画には、どのような資源関連の用語が使用されているか、またその傾向が明確になる

先行研究

- 地域資源とは、自然・文化・食・歴史など地域固有の個性であり、その個性に気づき・磨き上げ・活用することによって価値を創出できる。（遊佐, 2017）
- スポーツ分野においては
  - ✓ 地域の自然や文化、歴史などがスポーツツーリズムコンテンツの開発に活用できること（渡辺ほか, 2013）
  - ✓ スポーツ施設以外の地域施設を活用する可能性が指摘されている（東野ほか, 2016）
  - ✓ スポーツチーム、スポーツ組織、スポーツイベントなどが保有する資源に関する研究（Pianese, 2021）
- スポーツツーリズム開発の資源基盤（ハイム・ヒンチ, 2020）
  → 2大分類（観光産業とスポーツ部門）、各大分類に7つの中分類（計14）
- 地域力の創出における地域資源の分類（遊佐, 2017）
  → 4大分類（環境・コト・モノ・ヒト）、7つの中分類

しかし、これらは個別の組織やイベントを対象とした研究が中心であり、**地域そのものを分析単位として地域資源がどのように認識されるのかは十分に明らかにされていない。**

研究方法

- 先行研究（e.g., ハイアム・ヒンチ, 2020; 遊佐, 2022）における地域資源の分類を整理した上で、スポーツによる地域活性化への適応可能性を検討し、右記の分類枠組みを設定（「ヒト」「モノ」「コト」「環境」の4上位カテゴリと10中カテゴリ）
- 調査対象対象の選定、分析手順は以下のフローチャートの通り



調査対象の選定



地域SC一覧（スポーツ庁, 2025）

「スポーツによる地域活性化を推進する自治体」としてSCがある自治体を対象に設定
207

↓

広域（県単位や複数県を跨ぐ）のSC32団体を除外
175

↓

特定イベント紐づきのSC4団体を除外
171

↓

重複する地区町村を統一し、SC9団体を除外
162

↓

スポーツ推進（振興）計画がある自治体を抽出
87

↓

スポーツ推進（振興）計画を入手できた自治体
86

分析手順

STEP 1
スポーツ推進計画の内容分析
- 86自治体のスポーツ推進（振興）計画を入手
- 計画文章より、資源活用に関する記述を抜粋（章立てで判断し、テキストのみを抽出）
- 統合したテキストデータをKH Coderにて分析
  → 形態素分析
  → 共起ネットワークの確認　など


形態素分析


共起ネットワーク

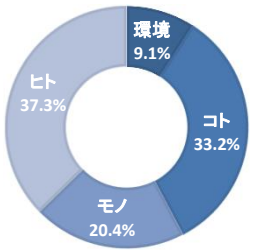
STEP 2
地域資源関連用語の抽出・分類
- 先行研究を参考に設定した分類の枠組み（4上位カテゴリと10中カテゴリ）を用いて、用語を各カテゴリに配置
- 著者2名が相互に分類作業を実施し、オープンAIも用いてソート順の整理やトライアンギュレーションを実施
（「Chat GPT6 ASTRA 中」の設定を使用）



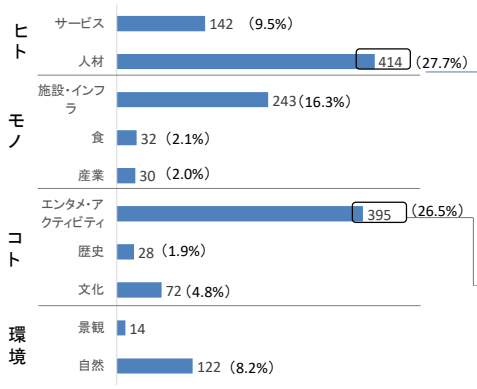
※誤差は、約1%～3%

結果・考察

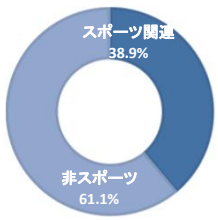
■ **抽出語**
- ✓ 形態素分析の結果、8,732種類（26,0921語）を抽出
- ✓ 計1,492種類の用語を資源関連として分類



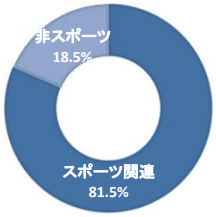
大カテゴリ



中カテゴリ
※ 抽出された語の種類の件数（n）



人材の
スポーツ／非スポーツ



エンタメ・アクティビティの
スポーツ／非スポーツ

「人材」に関する用語の一例

分類	用語	出現頻度
非スポーツ	市民	2264
	団体	1664
	人	964
	子ども	797
	高齢	615
スポーツ関連	チーム	675
	協会	618
	選手	529
	クラブ	448
	プロ	442

「エンタメ・アクティビティ」に関する用語の一例

分類	用語	出現頻度
非スポーツ	イベント	674
	体験	390
	研修	253
	講習	172
	講座	128
スポーツ関連	大会	2138
	競技	1742
	運動	1691
	スポーツ活動	1082
	スポーツイベント	538

結論

■ **全体の約7割を「コト」と「ヒト」が占めた**
- ✓ スポーツは無形資産を多く含む活動であり、人がいなければ成立しないサービス財である
- ✓ 多様な活動やそれを生み出す、支える人材が資源として認識されている

■ **「コト」の中では「エンタメ・アクティビティ」が約8割だった**
- ✓ 「文化」や「歴史」に関する認識は低く、スポーツ活動そのものに着目する傾向
- ✓ 「エンタメ・アクティビティ」では、大会・運動・特定の種目に関する用語が約7割

■ **他地域との差別化につながるような地域資源に関する用語は限定的**
- ✓ 日本には豊かな自然資源、地域独自の景観を発掘できる可能性
- ✓ 文化、歴史、食、産業などをスポーツと掛け合わせ新たな価値を生み出す可能性

インプリケーションと研究課題

■ **スポーツによる地域活性化における地域資源の整理**
- ✓ 大分類、中分類を参考に、地域資源の現状把握を行うことが可能
- ✓ 地域資源の活用状況を分類別に整理することが可能
- ✓ 潜在的な地域資源の発掘に着手することが可能

■ **今後の研究に向けて**
- ✓ 「山」という用語が、スキー場としての雪山を指すのか、景観としての美しさを意味するのかまでは理解できない.
- ✓ 地理的な分類によって、地域資源の認識や活用方法が異なるのかは明らかになっていない
- ✓ ヒアリングによって、具体的な地域資源の中身、活用実態、活用するための発掘から開発に至るまでのプロセスなどを明らかにする.