

MVP スポーツで明るい未来へ

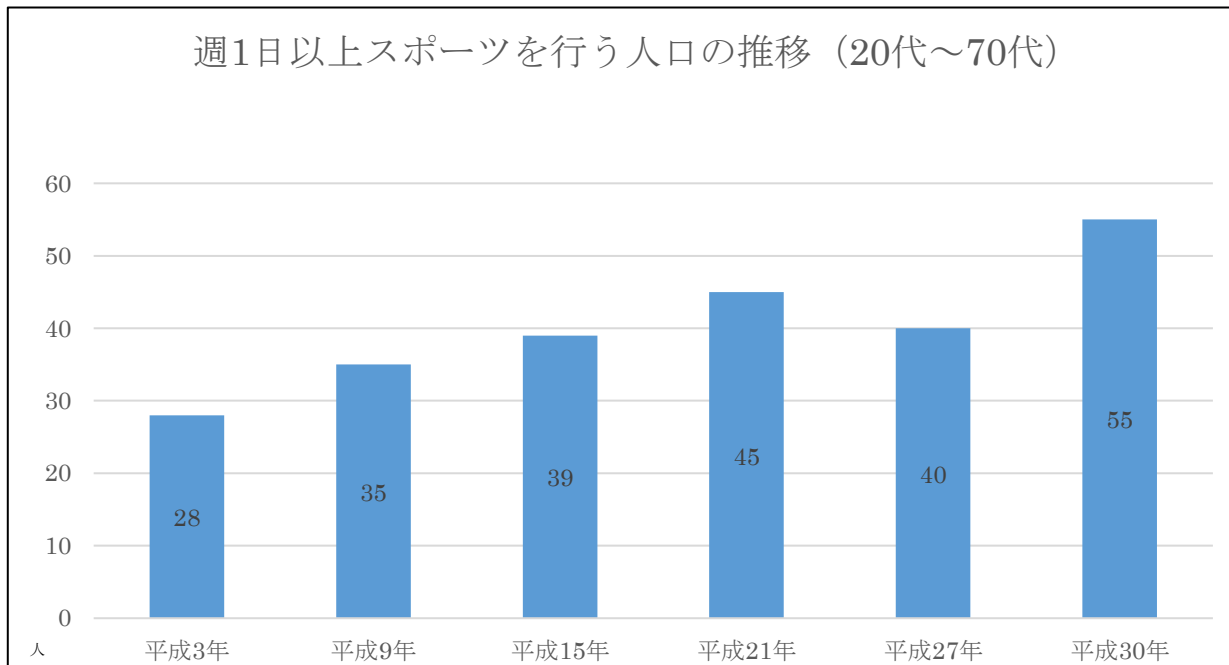
福岡県立鞍手高等学校

坂元 亮太 衛藤 衛 能美 天乙 本松 来晴 吉野 ほのか 東郷 若奈

指導教諭 山口 恵

1 背景・現状

私たちの住む日本のスポーツ人口は、平成24年まで徐々に増加していたが、平成27年にかけて一度減少し、その後平成29年にかけて再び増加している。(図1)



(図1)

若者や20代~40代ではスポーツ人口の割合が低く、スポーツ人口減少の要因としては、「スマートフォンの普及」、「忙しくてスポーツをする時間がない」、「場所の確保の困難さ」、「球技が苦手」、「きつい」、「汗をかきたくない」、「疲れる」、「けがをしそうで怖い」、「失敗して責められそう」などが挙げられる。それを立証するために、私たちは鞍手高校の1年生を対象にアンケートを実施した。その結果、「スポーツは好きですか?」という問いに対し、男子は90パーセントが「好き」と答え、女子は80パーセントが「好き」と答えた。また、「苦手なスポーツは何ですか?」という問いに対しては、男女ともにバスケットボール、サッカー、野球、長距離走が圧倒的に多かった。体力を使うマラソンなどの競技もまた、苦手とする人が多かった。これらのほとんどが「球技」という共通の特徴を持っており、汗をかくことやプレッシャーが伴うことが理由として挙げられる。スポーツが好きという割合が多く、スポーツ人口も増えているという現状があるにもかかわらず、体育以外でスポーツをする人が少ない。この現状から、これから先、生涯にわたりスポーツ

を継続していく人が少なくなるのではないかと推測した。

そこで私たちはスポーツを、「する」、「見る」、「支える」の3つの観点をもとにして、スポーツのルールを簡略化したアイデアを提案し、さらなるスポーツ人口の増加やスポーツ人口の減少を防ぐことができるのではないかと考えた。

※「する」とは、勝利、順位、記録などの目的に向かう「自己的」なもの。

「見る」とは、上記の「自己的」なものを見ること。この時に見る人それぞれの価値観や評価が生まれ、様々な可能性が生まれる。

「支える」とは、スポーツボランティアなど、人材の養成や育成、活動の支援、金銭的なサポートを指す。

2 仮説

現在、先日行われたラグビーワールドカップなど国際的な大会などが日本で開催されたことや、2020年には東京オリンピックが控えていることもあり、スポーツ人口は増えると予想されるが、それらが終わって落ち着いた後は、日本のスポーツ人口は減少するかもしれない。そしてインターネットやスマートフォンはさらに普及し、普段私たちが体を動かす時間をそれらに費やすことで、より身近なものになりうる。その結果、人々は体を動かす機会がなくなりスポーツから遠ざかり、運動不足による生活習慣病の増加も考えられる。

私たちは、上記のスポーツ人口の減少の要因や仮説、さらに鞍手高校1年生のスポーツを苦手とする原因に着目した。そこから私たちは、苦手とするスポーツの中でも上位であり、私たちに最も身近で、現在スポーツ人口が最も多い「野球」を参考にして自分たちでオリジナルのスポーツを創作し広めるとともに、スポーツの楽しさを再確認することで、これからのスポーツ人口の減少を食い止め、スポーツ人口をより増加させることができるのではないかと考える。

3 提案

私たちは、「MVP スポーツ」を提案する。「MVP」とは、「Most Valuable Player」即ちスポーツ競技で最も優れた活躍をした人をさすが、今回私たちの提案する「MVP スポーツ」は、M:みんなが V:valuable (価値のある) P:player (プレイヤー)をさし、普通は限られた人しか選ばれることの無いMVPにみんながなれるとともに、誰もが楽しむことができ、スポーツをすることの楽しさや喜びを実感することを願い、この名前を設定した。

「MVP スポーツ」は、某テレビ番組の「リアル野球盤」をベースに考案しているが、塁などはなく、ボールはソフトテニスのボールを採用している。これは、ソフトテニスのボールは柔らかいため、万が一人に当たっても軽傷で済むからである。さらに、野球のバット、フライパン、テニスラケットで、ボールを打ち返すことにした。これは、バットへの苦手意識を考慮してのことである。また、ホームランの判定となるまでの距離を、55メートルに設定する。ルールは次の通り。

- ・1チームは5人で編成し、先攻、後攻を決める。
- ・フィールドには点数を表示したシート(1点、2点、3点、4点)を敷き、バッターの打球の制止したところのシートに表示された点数が、そのままそのチームの得点になる。ま

た、ホームランの場合は、5点とする。だが、「OUT」のシートの上やシートのないところでボールが静止した場合は、得点は入らない。

・打者がバットを用いて得点を得たときはその得点が3倍に、フライパンを用いて得点を得たときはその得点が2倍に、テニスラケットを用いて得点を得たときのみその得点に倍率はかからずに加点される。

・先攻、後攻ともに5人全員がバッターボックスに立ち、基本的には一人一回打つことが出来るが、前の打者の打球が「スキップ」と書かれたシートの上で制止すると、次の打者は打つことが出来ず、スキップされる。

・4回まで攻撃を繰り返し、合計点を競う。

4 結論

私たちが提案した「MVP スポーツ」は、スポーツ人口増加の後押しになり、スポーツ嫌いの人にとっても少しは楽しめるものになっていると思う。また、このような、既存のスポーツを簡略化した、運動が不得意な人も楽しめる物を作ることで、「大人になってもスポーツを続けよう」という人が増え、またはスポーツを続けていなかった人も「またスポーツと関わっていきたい」という気持ちが芽生えるのではないだろうか。一方で、けがをしないとはいいきれず、する人によっては得意・不得意や好き嫌いなどの個人差がある。結局のところ、私たちがスポーツと関わる上で大切と考えるポイントは

① 自分に合ったスポーツを選択すること

② 今回私たちが提案した「MVP スポーツ」のような、既存のスポーツを簡略化し、自分たちに合う形に変化することが、主にあげられる。

今回の私たちの提案は、人々がスポーツをする1つの「きっかけ」の例を示したにすぎない。各々がスポーツとどのように関わるのか熟考するとともに、その中にスポーツの素晴らしさを見いだすことで、スポーツの未来ももっと明るくなるのではないだろうか。

5 今後の展望

今回提案した「MVP スポーツ」を実際に行って、誰もが楽しむことが出来るかを検証し、アンケート調査等をしてよりよい物にしていきたい。また、図書館など、普段運動をしない人が多く集まると予想される場所に広告を掲示したりして勧誘も行いたい。さらに、今回は野球をもとに考案したが、他のスポーツにも応用することが可能であるか、また可能であるならば、今回同様に誰もが楽しめるように考えたい。

6 参考文献

<https://www.mext.go.jp>