

ボウリングによる生涯スポーツから競技スポーツへの展開に関する研究

日大生産工 ○山形 駿太 山本 壽夫

1. はじめに

スポーツは、生涯スポーツと競技スポーツに大別される。前者は、市民が余暇や仕事の合間などを活用し、スポーツを通じて健康増進を図ったり遊技に興じたりするものである。後者は、古代ギリシャ時代を起源とするオリンピックに代表されるように、各スポーツ種目において優劣を争う高次元のスポーツであり、生涯スポーツにおける各種目の人気度に影響し、盛んな競技スポーツ種目であればあるほど生涯スポーツ種目の人気度は高まり、母数は大きくなる。

本研究では、現代日本に生涯スポーツとして根付いたボウリングを対象とし、その母数が伸び悩む原因が競技スポーツとしてあまり人気度が高くない現状を鑑み、これを改善するための対策として、競技スポーツの起源であるオリンピックに焦点を絞り、ボウリングのオリンピック種目化ならびにゲーミング化を目的とする研究をおこなう。なお、本研究における仮説の検証は、ケーススタディ方式にておこなう。

2. 先行研究

先行研究として、次の項目に関する研究を前提とする。

- ①生涯スポーツによるスポーツ人口の増強
- ②競技スポーツと生涯スポーツの関係
- ③オリンピックのブランド戦略

上記①では、『生涯スポーツの理論と実際—豊かなスポーツライフを実現するために』（日下,加納 2010）⁽¹⁾を表すことができる。②では、『スポーツの歴史』（レイモンドマ 1993）⁽²⁾を表すことができる。③では、『オリンピックマーケティング 世界No.1イベントのブランド戦略』（アラン・フェラン,ジャン＝ルー・シャペレ,ベノワ・スガン 2013）を表すことができる。

3. 現状の分析

現状の分析として、ボウリング人口の推移およびボウリングの主要な歴史から、次の分析内容を表すことができる。

3.1 ボウリング人口の推移

レジャー白書2013年によれば、ボウリングの人口の推移として次の内容を表すことができる。表1を参照方。

表1 ボウリング人口の推移（15歳以上）⁽⁴⁾

単位:万人

年度	人口数	増減数
H.25年度	1,449	▲1,058
H.20年度	2,508	▲ 674
H.16年度	3,182	▲ 567
H.10年度	3,749	▲ 262
H.05年度	4,011	-

（出典）レジャー白書2013-有意確率の推移-2013年9月22日版を参考に作成。

http://soukaken.com/soukaken/soukaken_to_kei_hakusho2013_rebew.pdf

上記表1から、次の内容を表すことができる。

- ①平成5年度から平成25年度のボウリング人口の推移は減少している。
- ②ボウリング人口の減少は年度を追うごとにその数値幅が大きくなる。
- ③特に平成20年度から25年度までの推移では、1,058万人の減少となり、5年間で一千万人を超えた大幅な減少の値を示している。
- ④平成5年度から25年度までの推移では、2,562万人の減少となり約64%の減少となる。

3.2 ボウリングの主要な歴史

ボウリングの主要な歴史を調査することにより、次の分析内容を表すことができる。表2を参照方。

A Study on Charm as Sports and Gambling Characteristics of Bowling: From Lifelong Sports to Competition Sports

Shunta YAMAGATA, Hisao YAMAMOTO

表2 ボウリングの主要な歴史^⑤

BC5200年ごろ	エジプト豪族、子供の墳墓よりボウリングの原型とされる石製のボールとピンが発見される。
BC2000年ごろ	イタリアのアルプス地方で、ボウリングの原型とされる、目標に向かって石を下手投げで投げる「バッチ」というゲームが行われていた。
10～17世紀	ヨーロッパのドイツ、イギリス、フランスで流行。 この時、ボウリングは今現在の10本のピンで行うテンピンではなく、9本のピンによるナインピンであった。
1626～1820年	アメリカでナインピンは、約200年の経過をへて全米に広がっていきました。しかし、このナインピンズは大流行しましたが、次第にギャンブル目的として使用される事が目立ってくる。
1841年	アメリカ・コネチカット州議会はギャンブルに防止をかけるべく、ボウリング禁止令の条例を出す。続いてニューヨーク州もそれにならい、やがて他の州も同様な条例を遂行する。
1860年	ジョセフ・サムという人が、9本がだめなら10本にすれば法律にふれないだろうと改善したのが、現在あるテンピン（10本の配列も考案）の誕生となった。
1861年	6月22日、長崎の出島に日本で最初のボウリング場がオープンする。 この日を記念して、日本の「ボウリングの日」は6月22日と設定される。 （1972年）
1988年	<u>ソウル・オリンピックでエキシビジョン（公開競技）の対象となる。</u>

（出典）神奈川県ボウリング場協会、ボウリングの歴史、を参考に要約し加筆。

<http://www.bpak.jp/rekishi.php>

上記表2から次の内容を表すことができる。

- ①エジプトから発したボウリングが、時代とともに姿を変えて、イタリア、ドイツ、イギリス、フランスなどのヨーロッパを経て、アメリカで人気を博すようになり、日本へ導入された。
- ②アメリカに導入された後、アメリカではギャンブル対象となり、規制が打ち出された。
- ③1988年には、ソウル・オリンピックにおいて、公開競技に採用された。

4. 課題点および対応策

上記3を前提に、ボウリングにおいて次の課題点を表すことができる。

- ①生涯スポーツとしてのボウリングに関し、その人口は急速に激減している。
- ②ボウリングはギャンブル要素が高い性質を持つ。
- ③競技スポーツとしてのボウリングは、オリンピック競技種目に選ばれていない。

上記課題点に関する考察として次の内容を表すことができる。

- (1)急速に激減する生涯スポーツとしてのボウリング人口の回復のためには、ボウリングのマイナーチェンジによる対応だけでは難しい。そのため、ボウリングのあり方を根本から見直した対策が必要となる。
- (2)ボウリングのマイナース的な特徴であるギャンブル性を逆に活用した対策を考えることはできないだろうか。
- (3)競技スポーツとしてのボウリングがオリンピック競技種目に採用されることはないのだろうか。

上記考察から、次の対応策を表すことができる。

生涯スポーツとしてのボウリング人口を高めるためには、ボウリングがスポーツとして憧れの対象となり、そして、運動に力点を置いたスポーツ性だけでなく、日常的な娯楽にならねばならない。

①市民の憧れのスポーツとしての対応策

ボウリングが市民の憧れの対象となるには、将来的にオリンピック競技種目に採用されることが重要であり、そのため、競技スポーツとしての魅力づくりをおこない、ボウリング人口

を高めることがミッションとなる。そこで、次の対応策を提案することができる。

まず、市単位によるボウリング養成の地域システムおよび練習施設を形成し、各地域からボウリングの人材養成を図っていく。次に、各地域の練習試合を活発化するために、対抗試合を推進する。対抗試合は県単位でおこない、そのための競技施設を各県毎に設ける。そして、全国大会は、東京、大阪、名古屋、福岡などの大都市持ち回りで毎年開催する。なお、これらの運営は、NPO法人が中心となり市町村や県が支援することによっておこなう。

② 日常的な娯楽としての対応策

ボウリングが日常的な娯楽になるためには、アメリカにおいて見出されたボウリングのギャンブル性に注目することができる。表2に示すように、1841年以後にコネチカット州やニューヨーク州においてボウリング禁止条例が発布されたように、元来、ボウリングはギャンブル的特質を持つ。このため、現代において、ラスベガスに代表されるクリーンなギャンブルであるゲーミングの仕組みを取り入れ、運営することによって、健全なゲーミングとしてのボウリングを創り出すことによって、市民に幅広い娯楽を提供することが可能となる。

③ 県単位の施設建設の対応策

上記①および②を実施するためには、県単位で大型施設を建設することにより、競技スポーツおよびゲーミングとしてのボウリング競技試合を開催する。当施設は、各地域の対抗試合から全国大会までをカバーし、各施設が週1回の割合で試合をする仕組みづくりをおこなう。なお、大型施設は、野球やサッカーのドーム型競技場のような施設とする。

5. 検証

上記4の対応策の検証として、次の内容を表すことができる。

① 市民の憧れのスポーツとしての対応策

上記表1において、ボウリングは1988年に開催されたソウル・オリンピックの公開競技に採用されている。概して、オリンピックの公開競技に採用された種目は、将来的にオリンピックの実施競技種目に採用される確率が高い。例えば、ソウル・オリンピックでは、女子の柔道やテコンドーも公開種目であったが、今ではオリンピック実施競技種目に採用されている。このことにより、ボウリングが将来的にオリンピッ

ク競技になる可能性は高いと見なすことができる。そして、オリンピック実施種目となるためには、ボウリング人口が増加し、日本国として、国際オリンピック委員会に対し、ボウリングを推薦できる水準まで高める必要がある。そこで、地域から人材を育成し、高い人気度を有する日本サッカーリーグを前提に、ボウリングをサッカーリーグと同等のスポーツと見なすことによって、その構成および運営を事例とし、検証をおこなう。その内容は、次に表すとおりである。

(日本のサッカーリーグの構成)

1. プロリーグ

- 1部リーグ：Jリーグディビジョン1 (18クラブ)
- 2部リーグ：Jリーグディビジョン2 (22クラブ)
- 3部リーグ：Jリーグディビジョン3 (11クラブ)

2. アマチュアリーグ

- 1部リーグ：日本フットボールリーグ (14クラブ)
- 2部リーグ：北海道・東北・関東・北信・東海・関西の各1部と中国・四国・九州
- 3部リーグ：各地域ブロックリーグ
- 4部リーグ以下：各地区ブロックリーグ

上記から、日本のサッカーリーグはアマチュアリーグがプロリーグを支える全国規模組織であり、ピラミッド構造となっている。そして、リーグ全体では、社会人と学生の区別はなく混成チームが可能であり、地域同好会、大学チーム、社会人チームなど多様な組織が参加することから、地域地区単位によるサッカー人材の育成およびサッカー人気の定着を可能にしている。また、プロリーグは競技スポーツとしての1シーズンの試合をJ1が34試合、J2が42試合、J3が198試合をおこなう。2014年度の1試合平均観客動員数は8,861人であり、J1が17,087人、J2が6,465人、J3が2,135人である。このことから、2014年度のプロリーグのシーズン合計観客動員数は、約242.8万人となる。

以上から、ボウリングをサッカーリーグの仕組みと同等に見立てた場合、地域地区からの人材養成をおこないながら、段階的にアマチュアリーグの組織化、そして、プロリーグの組織化をすることによって、市民の憧れの競技スポーツとして、さらに観客動員数に支えられた採算性の高いスポーツとして再構築することが可能と確信する。

② 日常的な娯楽としての対応策

ボウリングを日常的な娯楽にするゲーミング化は、まず、サッカーくじであるtotoをモデルとして表すことができる。totoはロト6などの宝くじとならぶ高額当選を可能にするスポーツ振興くじであり、販売に関して毎回800～1,000億円を売り上げる人気宝くじである。日本サッカー協会のドル箱にもなっており、同協会の決算は毎年黒字となっている。この方法をボウリングにも取入れ、ボウリングくじとして販売する他、ボウリングピンを現在の10ピンを三角形に並べる方式だけでなく、かつてアメリカで禁じられた9ピンを菱形に並べる方式を採用することにより、ゲームの面白さとゲーミング度を高めることによって、娯楽性を強める。9ピンによるゲーミングは、試合毎にピンの倒れる本数に金銭を掛けることによって表す方式を用いる。なお、掛け金の仕組みや運営方法は競輪や競馬などを参考に実施する。

以上より、ボウリングの娯楽性は高度化することから、観客動員数やボウリング事業の採算性が高まり、これらがボウリング人口を上昇することになる。

③県単位の施設建設の対応策

ボウリング競技のための県単位の建設する大型施設は、その採算性が課題であることから、建設、運営、事業収支について試算を次にあらわすものである。なお、大型施設のモデルは東京ドームとする。

(大型施設の試算)

[試算モデル：東京ドーム]

建設費：約350億円

収容人数：46,000人

平均入場料：2,400円

上記試算モデルにおいて、ボウリングの場合の平均入場料は、2000円に設定する。ボウリングは野球やサッカーのシーズン型スポーツと違って、1年間を通じてコンスタントにおこなえる通年型スポーツである。このため、試合は週に1回おこなうこととする。また、上記①および②に表したボウリングの競技スポーツの魅力づくり、および、ゲーミング化による娯楽性の高度化によって、かなり多くの集客人数を期待することができる。そこで、東京ドームの収容人数の7割は集まるものとする。以上の内容を次に表す。

[ボウリング大型施設の試算]

建設費：350億円

集客数：32,200人/週

平均入場料：2,000円

事業試算：350億円÷32200人/週×4回/月×12
カ月/年×2000円/人
＝11年4カ月

以上の事業試算から、入場料収入だけによって、11年4カ月で大型施設の建設費は回収することが可能である。この試算にはゲーミングによる売り上げ費、観客の飲食販売費、そして、グッズ売り上げ費等を収入して加えていないことから、かなり安全な試算設定により試算結果を表している。このため、ボウリングの大型施設の採算性は、建設費の回収年が11年であることから、採算性が高いといえることができる。

上記①～③の結果から、4章の仮説は検証することができた。

6. おわりに

本研究は、生涯スポーツとしてのボウリング人口が減少するなか、生涯スポーツから競技スポーツへの展開において、ボウリングのスポーツとしての魅力づくり、および、娯楽性の高度化によって、現状を打破し、ボウリングの発展に寄与することにより、スポーツ全体の振興に役立てるために推進した。本研究における仮説検証は、さらに検討することにより、精度を上げたいと考えている。

本研究についてご指導を賜りました山本壽夫先生に心より感謝申し上げます。

(注)

(1)日下裕弘・加納弘二(2010)『生涯スポーツの理論と実際—豊かなスポーツライフを実現するために』大修館書店。

(2)レイモントマ/蔵持不三也訳(1993)『スポーツの歴史』白水社。

(3)アラン・フェラン,ジャン＝ルー・シャペレ,ベノワ・スガン/原田宗彦訳『オリンピックマーケティング 世界No.1イベントのブランド戦略』スタジオタッククリエイティブ。

(4)レジャー白書2013・有意確率の推移・2013年9月22日版。

http://soukaken.com/soukaken/soukaken_to_kei_hakusho2013_rebew.pdf

(5)神奈川県ボウリング場協会,ボウリングの歴史。

<http://www.bpak.jp/rekishu.php>