

関西大学総合情報学部卒業研究概要  
伝統スポーツの継承と発展  
—現代社会における文化的アイデンティティの維持と活性化—

情 齊藤 伊吹  
指導教員 宋 財法

## 1. はじめに

### 1.1. 問い

本研究の問いは、「伝統スポーツはどのようにして現代社会において継承され、発展していくことが可能なのだろうか？」である。この問いに答えるため、本研究では伝統スポーツが抱える現代的な課題を整理し、持続可能な継承と発展の方法を探る。

### 1.2. 問題背景

伝統スポーツは文化や歴史、地域社会のアイデンティティを反映する重要な遺産である。しかし、現代の少子高齢化や都市化の進展により、その担い手の減少や若年層の関心低下が顕著となっている。相撲や剣道、地域特有のスポーツはかつて地域の結束や文化的象徴として重要だったが、現在では存続が危ぶまれている。また、次世代への継承を阻む制度的・教育的な枠組みや資源の不足、地域コミュニティの衰退、学校教育での伝統文化の扱いの限定的な状況が課題である。さらに、近年の国際的なスポーツ競技の動向も注目に値する。例えば、オリンピックで日本の空手やサーフィンが採用されたように、伝統スポーツが国際的注目を集める機会は、その存続と普及に寄与し得る。以上を踏まえ、本研究では伝統スポーツの持続可能な継承と発展の方法を探るための実証的検討を行う。

## 2. 仮説

伝統スポーツの継承と発展に向けて、いくつかの重要な要素が考えられる。まず、伝統スポーツが直面する課題には競技人口の減少や指導者の高齢化、社会的関心の低下があり、これらを広く知らせることで危機意識を喚起する必要がある。危機意識の形成は、伝統スポーツが文化的遺産として重要であることを再評価させ、人々に「守りたい」「伝えたい」という感情を芽生えさせる。その結果、体験会やイベントへの参加を通じた活動が促進され、競技人口の拡大や地域社会の支持基盤の形成につながると期待される。次に有名人の影響力も重要である。有名人が伝統スポーツに取り組むことで、その競技のイメージが良くなるのではないかと考える。また、SNS やメディアを通じた発信が新たな競技参加者や観戦者の獲得につながり、伝統スポーツの普及を後押しする。最後に、アニメや漫画が伝統スポーツの魅力を伝えるための強力なツールとなる可能性がある。これらは物語性や象徴性を通じて、視聴者に感情的なつながりを提供し、伝統スポーツへの関心を高める。例えば、『キャプテン翼』がサッカーの普及に大きく寄与したように、アニメ作品は競技の技術や背景をわかりやすく伝えることで、若年層を中心に競技人口を増やす効果が期待される。本研究では、これらの要素が伝統スポーツの継承と普及にどのように寄与するかを検証し、持続可能な発展のための戦略を探る。

## 3. データおよび分析方法

### 3.1. データ

以上の仮説を検証するために 2024 年 11 月 12 日から 14 日まで実施した「日常生活の行動及び意識に関する世論調査」を利用する。本調査は楽天インサイトにパネルとして登録した 18

歳以上の日本人を対象としたインターネットサーベイであり、サンプルサイズは 3,725 名である。

### 3.2 変数

関心度の測定対象は弓道、剣道、柔道、相撲、合気道、空手の 6 種類と日本の伝統スポーツ全般に対する意見は (1) 日本の伝統スポーツに関心があるか、(2) 日本の伝統スポーツを始めたい意欲、(3) 国が伝統スポーツ振興のために予算を投入すべきか、(4) マスコミが伝統スポーツをより多く取り上げるべきかの 5 種類を利用し分析を行った。

### 3.2. 分析方法

本研究では記述統計、相関分析、回帰分析の三つの手法を用いて分析を行った。記述統計では、各刺激条件（危機意識喚起、他スポーツとの比較、有名人、アニメ、統制群）の統計指標を算出し、変数の傾向を把握した。相関分析では、伝統スポーツ種目間や態度変数との関連性を調査し、データ内の変数間の関係性を体系的に明らかにした。回帰分析では、伝統スポーツへの関心や政策支持を従属変数、各刺激を説明変数として、各刺激が結果変数に与える影響の大きさや方向を定量的に評価した。これらの手法を統合することで、異なる刺激の効果を詳細に検討し、研究全体の仮説検証を支える統計的基盤を構築した。

## 4. 結果及び考察

本研究では伝統スポーツの普及を目的に、危機意識喚起、他スポーツとの比較、有名人、アニメの 4 つの刺激が関心度や政策支持に与える影響を分析した。記述統計の結果、すべての刺激が統制群に比べて伝統スポーツへの関心や行動意欲を有意に高める効果を示し、特にアニメは物語性や感情的な訴求力によって若年層の関心を最も強く喚起した。有名人の刺激も一定の影響を与えたが、危機意識喚起や他スポーツとの比較は、幅広い層への影響が期待できる結果となった。相関分析では、弓道と剣道の上に強い相関が認められ、これらのスポーツが共通の関心層を持つことが示された。一方、相撲は他のスポーツとの相関が低く、独自性の高い特性を有していることが明らかとなった。この結果から、弓道と剣道については共同プロモーションが有効であると考えられるが、相撲の普及には文化的背景や地域性を重視した特化型の施策が必要である。また、空手は政策支持やマスコミ報道の必要性に高い相関を示しており、伝統スポーツ全体の認知拡大において中心的な役割を果たす可能性があるといえる。回帰分析では、空手と弓道が政策支持や関心度に最も大きな影響を与えており、特に空手はすべてのモデルで有意な正の影響を示した。このことから、空手は普及戦略の中心としての可能性を有していると考えられる。一方で、有名人や危機意識喚起の刺激は全体として効果が限定的であり、特定の層には一定の影響を与えるものの、普及全体への寄与は小さいことが示された。

これらの結果を踏まえ、伝統スポーツの普及には、空手や弓道といった影響力の高い種目を中心に据え、アニメや地域性を活用した施策を組み合わせることが有効である。弓道と剣道は共同イベントやキャンペーンによる効率的な普及が期待できる一方、相撲については地域文化や歴史を強調した施策が求められる。また、アニメを活用することで若年層の関心を喚起し、物語性を通じて行動意欲を高める効果が期待される。伝統スポーツの普及戦略を設計するにあたっては、各スポーツの特性やターゲット層に応じた柔軟なアプローチが必要である。また、回答者の属性や追加の要因を分析に取り入れることで、より精緻な施策を設計することが可能となる。これらの知見を基に、多角的なアプローチを実施することで、伝統スポーツの持続可能な発展が実現できると考えられる。