

有識者

為末 大氏（株式会社Deportare Partners 代表取締役）

インタビュー概要

スポーツ振興について

- 日本のスポーツは部活など年齢ごとに閉じていて、これから人口減少、少子化が加速すると競技人口の面で成り立たない。海外のように、地域クラブのような多世代共存型へシフトしていく必要がある。地域クラブは、単なる身体的な動きである「エクササイズ」と違い、地域社会とのつながりを含めた「スポーツ」の場となる。競技人口不足も解消され、その地域の競技存続につながる可能性もある。
- 日本は教育機関とスポーツの親和性が非常に強いが、一番の弊害は学校のグラウンドが開放されなければ日本は極めてスポーツ施設が少ない国になること。シンプルに校庭が開放されればスポーツをやりたい人は勝手に始める。教育委員会のガバナンス上の問題で開放されないが、どんどん校庭を開放していくべき。
- スポーツ観戦者が増えることと、実際にスポーツをやる人が増えることには相関がない。

スポーツによる地域活性化について

- 「するスポーツ」という視点では宿泊による経済効果が大きい。千葉市は成田・羽田両空港も近い。市のスポーツ施設と宿泊をセットにして、千葉市を国際合宿の場にしていくことは十分可能性がある。
- プロスポーツのオーナー企業が、どのように地域貢献に価値を見出し、更にそれをビジネスとしても両立させるかという、地域がプロスポーツチームを上手く取り込んでいく視点が重要。

パラリンピックについて

- パラリンピック開催により障害を持った方が市中に多く出てくると、これまで健常者向けにできていたまちづくりのデザインを見直すきっかけとなりうる。また2020年は、日本自体が世界でレガシーになりつつあるという危機感を持ち、世界での立ち位置をもう一度見直して、年金改革や社会保障改革なども検討できる最後のチャンスだと考えている。
- 長期的には障害のある・なしという区分もなく、「スポーツをしたい人ができるようにする」というところが理想形だと考える。

eスポーツについて

- eスポーツが既存スポーツと異なる最大の違いは、1つのコンテンツ（ゲームタイトル）を1つの企業が持っていること。つまり1企業の利益にしかつながらないため、ルールが不変でない（1企業の判断でルールを変えることができる）ことも相まって、既存スポーツとは異なる方向性だと考える。
- 他方、スポーツの「e化＝テクノロジー導入」は進んでいき、観戦体験やプレイ技術の向上につながるだろう。