

「スポーツの絆が生きるまち推進プラン」京都市市民スポーツ振興計画（追補版）

1 はじめに

「スポーツの絆が生きるまち推進プラン」京都市市民スポーツ振興計画（計画期間：平成23年度～32（令和2）年度）については、計画の終期近くとなった令和元年度末頃から新型コロナウイルス感染症がまん延し、市民のスポーツ活動にも大きな影響を与えたことから、次期計画はその影響を踏まえて策定することとし、現行計画の期間を令和3年度末まで1年間延長することを決めました。

しかし、その後も新型コロナウイルス感染症の収束が見えない中、引き続きその動向を踏まえる必要があるとともに、本市の危機的な財政状況の下で持続可能な行財政の実現を目指し策定された行財政改革計画の趣旨も踏まえ、現行計画の期間を更に延長することとし、上位計画である京都市基本計画「はばたけ未来へ！京プラン2025」（以下「京プラン2025」といいます。）と行財政改革計画の期間に合わせ令和7年度までとして、引き続き現行計画の施策を推進するとともに、国の動向等も踏まえ、ウイズコロナ等の新たな課題に対応するための施策を追加することとしました。

2 延長後の期間

令和7（2025）年度まで

3 計画改定（平成28年3月）以降の社会状況の変化と新たな課題

○新型コロナウイルス感染症のまん延

- ・ウイズコロナ・アフターコロナ社会での市民スポーツの振興
- ・地域等における仲間と運動・スポーツをする機会の大幅な減少

○本市の危機的な財政状況

- ・事業の見直しや民間活力の最大限の活用
- ・スポーツと他分野との融合による新たな価値の創造

○ラグビーワールドカップ2019及び東京2020オリンピック・パラリンピックの開催

- ・市民のスポーツへの関心と機運の高まりを捉えた市民スポーツの振興
- ・アーバンスポーツへの関心の高まり（増加する競技人口への対応）

○レジリエンス・SDGsの取組

- ・少子高齢化や地域コミュニティの低下などの社会環境の変化（指導者やボランティア等の担い手不足への対応など）
- ・ウイズコロナや危機的な財政状況の中でも将来にわたり市民のスポーツ振興を推進していける仕組みの整備
- ・スポーツ団体同士のつながり・連携の充実

○デジタル化の進展

- ・デジタル技術の効率的、効果的な活用による市民スポーツの振興

○運動部活動改革の推進と地域における子ども・若者のスポーツの機会の充実

- ・令和5年度以降、休日の部活動の段階的な地域移行に向けた指導者等の人材確保など地域の受皿整備

4 市民スポーツ振興の目標

(1) 目指すべき姿（目標）

京プラン2025において、「みんなでめざす2025年の姿」として、現行の目標を進化させた3つの目標を掲げたことに伴い、京プラン2025の目標を本計画の目標とします。

京プラン2025に掲げる2025年の姿

- 1 スポーツを楽しみ、スポーツを通して健康で心豊かな暮らしを築いている
- 2 スポーツを通して、多様な人と人とが繋がっている
- 3 スポーツを身近に感じ、スポーツがまちの魅力を高めている

(2) 数値目標

現行計画に掲げる3つの数値目標については、これまでの取組の結果、計画策定時からいずれも実績値は上昇しましたが、コロナ前（令和2年2月）時点でも、目標値には届いていません。また、コロナ禍（令和2年3月以降）では、その影響を大きく受け、全ての実績値が低下しています。こうした状況を踏まえ、数値目標は据え置いたままで、施策を新たに追加し、目標達成に向けて取組を推進していくこととします。

（参考：現行計画の3つの数値目標と実績値の推移）

数値目標	計画策定時	中間改定時	令和2年度
【するスポーツ】 週1日以上運動やスポーツをする市民の割合 目標値：65%以上 （令和2年度）	48.4% （平成22年度）	▶ 53.2% （平成27年度）	▶ コロナ前63.4% ▶ コロナ禍58.1% （令和2年度）
【みるスポーツ】 市内で直接スポーツを観戦した市民の割合 目標値：50%以上 （令和2年度）	24.4% （平成22年度）	▶ 38.2% （平成27年度）	▶ コロナ前27.8% ▶ コロナ禍7.5% （令和2年度）
【支えるスポーツ】 スポーツ活動にボランティアとして参加した市民の割合 目標値：10%以上 （令和2年度）	3.1% （平成22年度）	▶ 4.4% （平成27年度）	▶ コロナ前7.7% ▶ コロナ禍2.3% （令和2年度）

5 追加施策

計画改定（平成28年3月）以降の状況の変化等に対応していくため、現行計画に掲げる施策を引き続き推進するとともに、次の施策を追加して取り組むこととします。

また、スポーツを通じた各種団体間の交流・協力・連携を促進するとともに、スポーツと文化・産業をはじめとした他分野との連携やマッチングを進めることで、新たな価値の創造や地域活性化を進め、ひいては都市の成長戦略にもつなげていきます。

「するスポーツ」（それぞれの年齢や個性、環境に応じてスポーツ・レクリエーションを楽しんでいるまちづくり）

○スポーツ施設の整備・運営における民間活力の更なる活用促進

本市の危機的な財政状況においても、費用負担を抑えながら施設の整備・改修を進めるとともに、管理運営費も含めた経費削減を図るため、PFI等の民間活力の導入・活用促進に向けた検討を進めます。

○アーバンスポーツを楽しめる環境づくりの推進

東京オリンピックの開催を受けて、注目が高まっているスケートボードなどのアーバンスポーツについて、関係団体等とも連携しながら、マナーを守って安全に楽しむことができる環境づくりに取り組みます。

○新型コロナウイルス感染症対策の推進

スポーツ施設における感染拡大防止対策を徹底するなど、市民が安心・安全にスポーツ活動に取り組める環境を提供します。

また、市民スポーツの普及・振興に大きな役割を果たしている体育振興会やスポーツ推進指導員と連携し、ウイズコロナ・アフターコロナ社会での市民スポーツの振興に取り組みます。

更には、密にならないアウトドアスポーツとして、トレイルやサイクリングなどを推進し、健康づくりに加えて、京都の新たな魅力を体感・発見できる機会にもつなげます。

○ICTを活用したスポーツの推進

コロナ禍でのおんらいん京都マラソンの実施や、おうちで簡単体操動画の作成（京都市体育振興会連合会）などの取組の成果も踏まえながら、ICTを活用したスポーツの推進に取り組みます。

「みるスポーツ」（様々なタイプのスポーツイベントに身近に触れられているまちづくり）

○プロチームをはじめとする地域密着型スポーツチームと連携した地域活性化の推進

京都サンガF. C. や京都ハンナリーズをはじめとするスポーツチームを市民と共に盛り上げ、応援する仕組みを構築するために設置した「京都市スポーツを活かしたまちづくり推進庁内連携チーム」の取組などを通じて、地域との連携を深め、まちの魅力の向上や地域活性化につなげていきます。

「支えるスポーツ」（多様なスポーツ活動を支え合っているまちづくり）

○体育振興会・スポーツ推進指導員の更なる活性化

地域におけるスポーツ振興の原動力である体育振興会及びスポーツ推進指導員について、若い世代をはじめとする新たな参加者や担い手の確保など、更なる活性化に向けた取組を進めます。

○部活動改革の推進と地域における子ども・若者のスポーツ機会の充実に向けた検討

令和5年度以降の中学校等の休日の部活動の段階的な地域移行に向けて、スポーツ庁に「運動部活動の地域移行に関する検討会議」が設置され、「学校の働き方改革を踏まえた部活動改革について」で示した方針の具体化に向けた検討に着手されています。

今後、当検討会議で提言される方向性・方策を踏まえ、教育委員会をはじめとする関係部署と連携して、指導者等の人材確保など地域の受皿整備に向けた検討を行います。

6 計画推進のための重点戦略について

ハードウェア（スポーツインフラ京都）については、民間活力を活かした取組を更に進めることで、費用負担を抑えながら、スポーツ環境の充実に努めていきます。

ソフトウェア（スポーツウェブ京都）については、この間のICTの進展も踏まえ、必要な情報にアクセスしやすく、情報を容易に入手できる仕組みづくりを進めていきます。

ヒューマンウェア（スポーツリエゾン京都）については、ICTの進展や、「京都市スポーツを活かしたまちづくり推進庁内連携チーム」の発足など、この間の状況の変化を踏まえ、スポーツ関係団体や民間企業、大学等の情報共有・連携の在り方について検討・実行し、スポーツの活性化やスポーツを通じたまちづくりにつなげていきます。