

令和3年度Sport in Life推進プロジェクト
(スポーツ実施を阻害する課題解決のための実証実験)

笑って楽しめる、大人向けスポーツプログラムの実施

令和4年2月7日

吉本興業株式会社



Sport in Life

令和3年度 Sport in Life推進プロジェクト (スポーツ実施を阻害する課題解決のための実証実験) 事業報告概要

代表団体	吉本興業株式会社
事業タイトル	笑って楽しめる、大人向けスポーツプログラムの実施

構成団体	株式会社ティップネス、学校法人近畿大学
対象テーマ	ビジネスパーソン
実証フィールド (地域)	東京都近郊及び、大阪府近郊在住者

事業内容サマリ

- 法人2社でのスマイルフィットネスの実施。
 - 各5回オンラインとリアルでプログラムを行うことで、違いなどを分析する。
- ワールドマスターズ2021関西と連携した、大人が参加できるスポーツイベントの実施。
 - 大会参加を目標とすることで、スポーツに対する気持ちの変容があるのかを分析する。

ターゲット

●本実証実験のターゲット

- 20～40代までの独身の男女
- 20～40代までの未就学児～小学校低学年の子どもがいる、既婚の女性

●ターゲットのスポーツ実施を妨げている要因（仮説）

- スポーツを実施する人とならない人の二極化が進み。スポーツ無関心層が、スポーツを始める機会が少ない。
- 「コロナ禍」において在宅勤務が増え、外出を控えていることから、「スポーツをする機会、場所」が減っている。
- 家庭に子どもがいることで、プライベートの時間が取りにくい。「スポーツをする時間」が無いと感じる。
- スポーツを実施する目的や目標が定まらず「継続性」が難しい。

事業の実施概要

●スマイルフィットネス

※リアル開催

- 協力企業：ウェルネス・コミュニケーションズ株式会社
- 参加人数：従業員 約30名
- 開催日程：10/22(金)、11/12(金)、11/26(金)、12/10(金)、12/24(金)

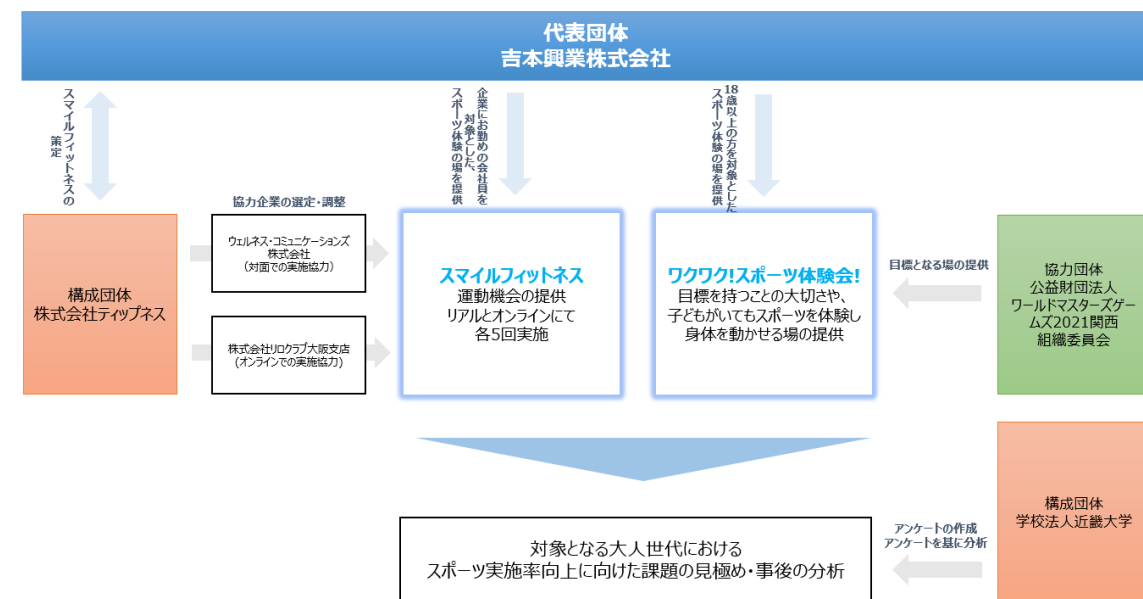
※オンライン開催

- 協力企業：株式会社リロクラブ 大阪支社
- 参加人数：従業員 約30名
- 開催日程：10/22(金)、11/12(金)、11/26(金)、12/10(金)、12/24(金)

●大人向け！スポーツ体験会

- 参加人数：約80名
- 開催日程：12/11(土)
- 開催場所：丸善インテックアリーナ大阪
- 開催時間：13:00～18:00
- 実施行程：
 - 13:00～14:00 バスケットボール教室
 - 15:00～16:00 陸上教室
 - 17:00～18:00 卓球教室

※横のコートでは、参加者のお子さまが参加できる、笑うスポーツ体験会を開催。



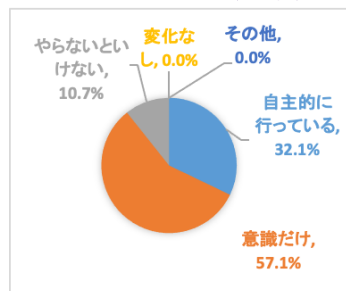
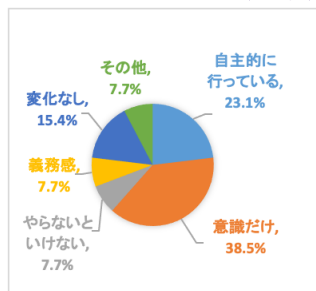
令和3年度 Sport in Life推進プロジェクト (スポーツ実施を阻害する課題解決のための実証実験) 事業報告概要

効果検証の方法と結果

●スマイルフィットネス

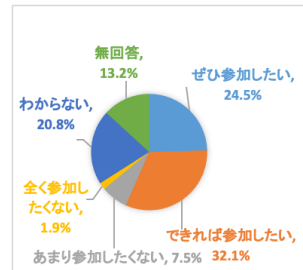
リアル、オンライン共に意識や行動の変化について、「運動やスポーツへの意識が高まり、自主的に行っている」「運動やスポーツへの意識は高まったが、実際には行えていない」「運動やスポーツへの意識の高まりまではないが、やらないといけない気持ちはある」という運動やスポーツへの肯定的な意識が非常に多くなっている。「残りのイベントに参加する義務感はある（会社が準備してくれたなど）」という回答が、会社で行う取り組みであるため、多い可能性も予想していたが、それほどもなく、運動やスポーツをしたい気持ちはあるがなかなかできていない現状をこのような機会に変えられたことの方が大きいのではないかと考えられる。

イベント参加後の意識や行動の変化
リアル5回目（26名） オンライン5回目（28名）

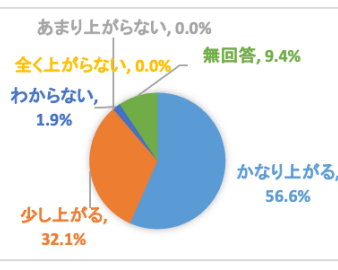


●大人向け！スポーツ体験会

ワールドマスターズゲームズに参加したいか（53名）

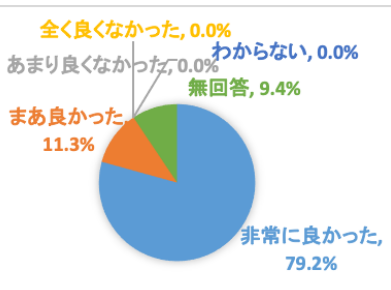


大会を知ることモチベーションは上がるか（53名）



ビジネスパーソンへの阻害要因として考えられる継続性向上のため、「ワールドマスターズゲームズ2021関西」と連携した取組みとし、参加する種目に対する興味が高く、「ワールドマスターズゲームズ2021に参加したい」と前向きに考えている参加者が5割を超えている。「モチベーションも大会の存在を知ることと上がる」と回答している参加者が多く、体験会開催の効果があったと考えられる。イベントに参加する際の懸念として考えられる「子ども」の問題を解決することでイベントへの参加の阻害要因を解決することであった。家族と参加できるスポーツイベントに対して9割以上の参加者が肯定的な回答をしており、開催の効果があったと考えられる。

家族と参加できるスポーツイベントは（53名）



代表団体

吉本興業株式会社

事業タイトル

笑って楽しめる、大人向けスポーツプログラムの実施

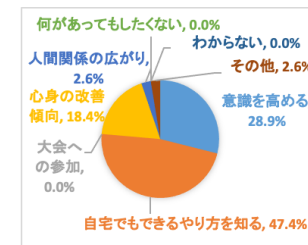
結果に基づく要因の分析（仮説検証）

今回のリアル、オンラインのそれぞれ5回のイベントでは、残念ながら5回全てに参加する参加者が少なかった。途中だけの参加者には全てのアンケートに回答してもらうことができず、詳細な分析に至らないところもあった。ただ、リアルで1回しか参加していない参加者の「継続するために何が必要か」を尋ねた設問では、「自宅でもできるやり方を知る」が最も多く、「意識を高める」が続いている。情報の提供、意識を高めるための取り組みを行うことで運動やスポーツへの行動へつながることが示唆された。また、同じく1回参加者のオンラインでは、「意識を高める」が非常に多くなっている。特にオンラインでは、意識を高めるための取り組みを行うことで運動やスポーツへの行動へつながることが示唆された。

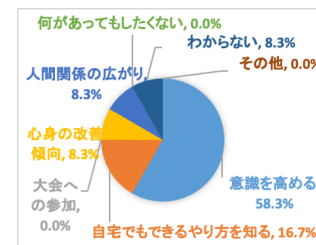
●スマイルフィットネス

継続して行うためには何が必要か

リアル（14名）

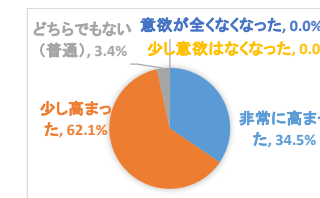


オンライン（8名）

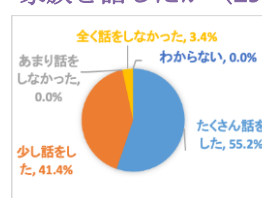


●大人向け！スポーツ体験会

スポーツに対する意欲は高まりましたか（29名）



今回のイベントについて、家族と話したか（29名）



スポーツイベントに参加した53名のうち2週間後のアンケートの回答は29名で、全員から回答を得ることができなかった。その29名に絞り分析を行うと、意欲が高まったと前向きな回答も9割以上になっていることから、改善効果があったことが示唆された。「今回のイベントについて家族と話をしたか」という設問に対し、「たくさん話をした」が55.2%、「少し話をした」が41.4%となっている。子供たちと同じイベントに参加することで、スポーツに関する会話が增多することは重要であり、このイベントの大きな効果と言える。

今後の展開

本年4月頃からのスマイルフィットネス実施を、ティップネスと調整中。まずは弊社との共同プレスリリースを配信、ビジネスパーソン向けプログラムとして「スマイルフィットネス」を展開する旨を発表。以降営業活動を強化する。本事業内では時間も無かったことから、お笑い芸人オリジナルプログラムを作るまでには至らなかった。インストラクターが中心に指導はしつつも、お笑い芸人のネタに寄せたトレーニングも作ることで、共同事業としての付加価値もつける。