

令和3年度 Sport in Life 推進プロジェクト
(ターゲット横断的なスポーツ実施者の増加方策事業)

「コムユスポ club プロジェクト」

事業報告書

令和4年2月18日

社会福祉法人信和会

令和3年度 Sport in Life 推進プロジェクト
(ターゲット横断的なスポーツ実施者の増加方策事業)
「コムユスポ club プロジェクト」
事業報告書

目次

1. 本事業の目的
 2. 本事業の実施概要
 - (1) 本事業のターゲット
 - (2) ターゲットのスポーツ実施の阻害要因、促進要因（事業実施前の仮説）
 - (3) 本事業で期待される効果
 3. 本事業の実施内容
 - (1) 事業の実施概要
 - (2) 事業の実施結果
 4. 本事業の実施体制
 - (1) 本事業の実施体制
 - (2) 本事業の実施スキーム
 5. 事業の実施効果（スポーツ実施頻度、実施意欲の改善効果）
 - (1) 効果検証方法
 - (2) 効果検証の結果
 6. スポーツ実施改善の要因の分析（阻害要因や促進要因の仮説検証）
 7. 本事業から得られた波及効果
 8. 今後の事業展開予定
 - (1) 事業継続や横展開に向けたポイント、課題
 - (2) 次年度以降の事業継続、横展開の計画
 - (3) 今後の事業展開に向けて期待される Sport in Life プロジェクトにおける取組
 9. 終わりに
- 参考資料 アンケート調査票・分析結果詳細

1. 本事業の目的

本事業は、スポーツ参画人口の拡大に向けて、Sport in Life コンソーシアム加盟団体が連携・協働して実施する取組を後押しするとともに、先進事例を形成することにより、全国各地にスポーツ参画人口の拡大に向けた取組を展開するためのモデルを創出することを目的に実施したものである。

核家族化が進み、地域のつながりが希薄化している中、母子や高齢者を中心に孤立化や、有事の際に連携が図れないといった課題がある。

本事業では、ヨーロッパのスポーツクラブが行っている「スポーツ×福祉の融合」による地域コミュニティをモデルに、社会福祉法人とスポーツクラブが連携し、第3の居場所づくり（コムニスポclubプロジェクト）を行う。茂原市、長南町、長柄町と連携し、孤立化や災害など有事の際に社会的弱者に陥りがちな「子育て世代」、「高齢者およびその家族」を対象に、スポーツを通じた交流や学びのイベントを行う。これにより、スポーツ人口を増やすとともに、人々が安心して楽しく集える第3の居場所づくりを行い、地域コミュニティの強化を図るものである。



<信和会の福祉施設（サ高住）に併設されたサッカークラブグラウンド>
スポーツ×福祉の融合による第3の居場所拠点

2. 本事業の実施概要

(1) 本事業のターゲット

本事業では、茂原市、長南町、長柄町の3自治体の住民を対象に、地域における孤立化や災害など有事の際に社会的弱者に陥りがちな「子育て世代」および「高齢者およびその家族」を事業ターゲットとして、スポーツコミュニティ活動による第3の居場所づくりを行った。

<ターゲットの人口規模>

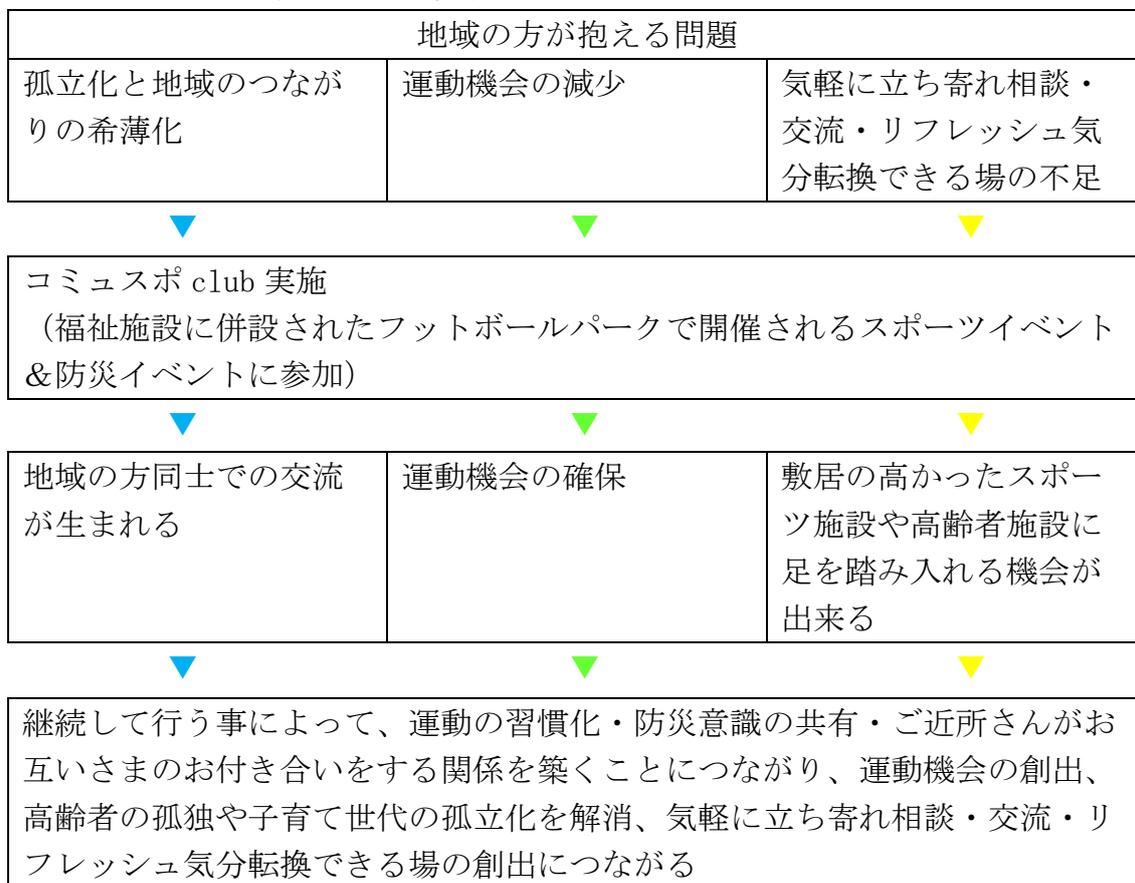
地域	茂原市	長南町	長柄町
総人口	88,705 人	7,818 人	6,817 人
子育て世代人口 (乳幼児・保護者)	6,190 人	408 人	372 人
高齢者人口 (高齢化率)	29,065 人 (32.8%)	3,358 人 (43%)	2,709 人 (40%)

出典：第2表年齢(5歳階級、各歳)別,男女別人口-県・市区町村・11地域(令和2年度)

(2) ターゲットのスポーツ実施の阻害要因、促進要因（事業実施前の仮説）

阻害要因	促進要因
<p>①孤立化と地域のつながりの希薄化 核家族化により、日常から近隣とのつながりが薄く、孤立しがちである。さらに、昨今のコロナ禍による外出自粛で交流の機会が著しく減少。</p>	<p>つながりのきっかけとなる多世代交流イベントの定期開催 コミュニケーションスポーツや、防災スポーツをテーマに、多世代が体を動かしながら楽しく交流する機会づくりを実施</p>
<p>②運動機会の減少 昨今のコロナ禍による外出自粛により、親子とも身体活動量が著しく低下し、心身両面の課題が発生。</p>	<p>日常生活の中でも継続的で手軽にできる運動プログラムの提供 世代や生活スタイルに合わせて選択できるプログラムを提供</p>
<p>③気軽に立ち寄り相談・交流・リフレッシュ気分転換できる場の不足 地域内にコミュニティの場や機会が不足しており、上記①②の課題支援が困難。</p>	<p>コミュスポclub拠点・サポート窓口の設置 ローヴァーズスポーツパーク茂原に地域拠点の窓口を設定し、気軽にこられる地域コミュニティの場を構築</p>

(3) 本事業で期待される効果



スポーツ×福祉の融合による第3の居場所拠点の誕生

本事業は日常的に幼児や高齢者が集っている福祉施設を活用し、有事の際に頼りになる場所として日常的に地域の子どもから高齢者までが一堂に会し楽しく運動をする機会を設けることで、ご近所さんがお互いさまのお付き合いをする関係を築くことにつながり、高齢者の孤独や子育て世代の孤立化を解消することも狙いとしている。

防災対策につながる運動や知識を提供し、住民の防災意識を高め、日常的に集い集団で運動を楽しむ環境を創出することで、住民の運動習慣化を図る。

3. 本事業の実施内容

(1) 事業の実施概要

『スポーツ×福祉の融合による地域住民の第3の居場所づくり』

● 「コミュスポ club 事業」実施内容

<1> 子どもから高齢者までが一緒に楽しめる多世代交流イベント実施

福祉施設のサ高住ファミリークラブあかね雲とそこに併設しているローヴァーズフットサルコートにて、日常から多世代が集い楽しく防災について学びスポーツに取り組むスタートとなる多世代交流イベントを毎月開催し、地域の拠点化を図る。 時期：11月・12月・1月（毎月1回全3回開催）

人数：親子世代、高齢者 計100人

場所：ローヴァーズスポーツパーク茂原（信和会サ高住オープンスペース横）

具体的な事業の実施内容は以下の通りである

内容：

- ① 事業の趣旨説明
- ② ルネサンスインストラクターによる体力テストを実施
- ③ ローヴァーズの選手と子どもから高齢者まで多世代と一緒にできる交流イベント「コミュニケーションスポーツ」のプログラム実施
- ④ ローヴァーズの選手と子どもから高齢者まで多世代と一緒にできる「防災スポーツ」 「誰でも楽しいフットボール」のプログラム実施
- ⑤ コミュニケーションタイム&施設見学（信和会サ高住オープンスペース）
- ⑥ 参加者アンケート

<2>日常生活の中でも継続的で手軽にできる運動プログラムの提供

親子や高齢者が災害時に生かせる知識と技術を含み、かつ普段使いできるエクササイズプログラムをオンライン型で配信する。また、週に1回は、オープンスペースでも同じプログラムを受講できる機会を提供する。

時期：10～1月

人数：オンライン100組（視聴数） 集合型120人（10人×12回）

内容：① オンライン型講座 12回（週1回） 10～1月

子育て中の親子に向けて、運動プログラムを配信し、子育てや仕事で忙しい女性や親が、自分の生活スケジュールに合わせて運動が出来る環境を提供する。

② 集合型講座 12回（週1回） 10～12月

場所：信和会サ高住オープンスペースでの講座

気分転換やコミュニケーションをかね、オンラインプログラムを集合型でも配信して実施する。

<3> コミュスポ Club 拠点・サポート窓口の設置と人材育成

- ① 人材育成 プレイリーダー研修会（全3回）
- ② コミュスポ Club 拠点・サポート窓口の設置

(2) 事業の実施結果

< 1 > 子どもから高齢者までが一緒に楽しめる多世代交流イベント実施

2021年11月21日(日) 約50名の方が参加

2021年12月18日(土) 約50名の方が参加

2022年1月8日(土) 約100名の方が参加

< 2 > 日常生活の中でも継続的で手軽にできる運動プログラムの提供

防災予防遊びプログラムを2021年11月より2022年1月までYouTubeにて配信

※集合講座は新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から中止

< 3 > コミュニティ Club 拠点・サポート窓口の設置と人材育成

プレイリーダー研修 2021年10月1日・10月11日・10月15日・10月22日 開催

受講者 10名 ※新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から外部参加無し

※サポート窓口は新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から開設中止

4. 本事業の実施体制

(1) 本事業の実施体制

実証フィールド	ローヴァーズスポーツパーク茂原
代表団体	社会福祉法人信和会*
構成団体	ローヴァーズ株式会社* 株式会社ルネサンス*

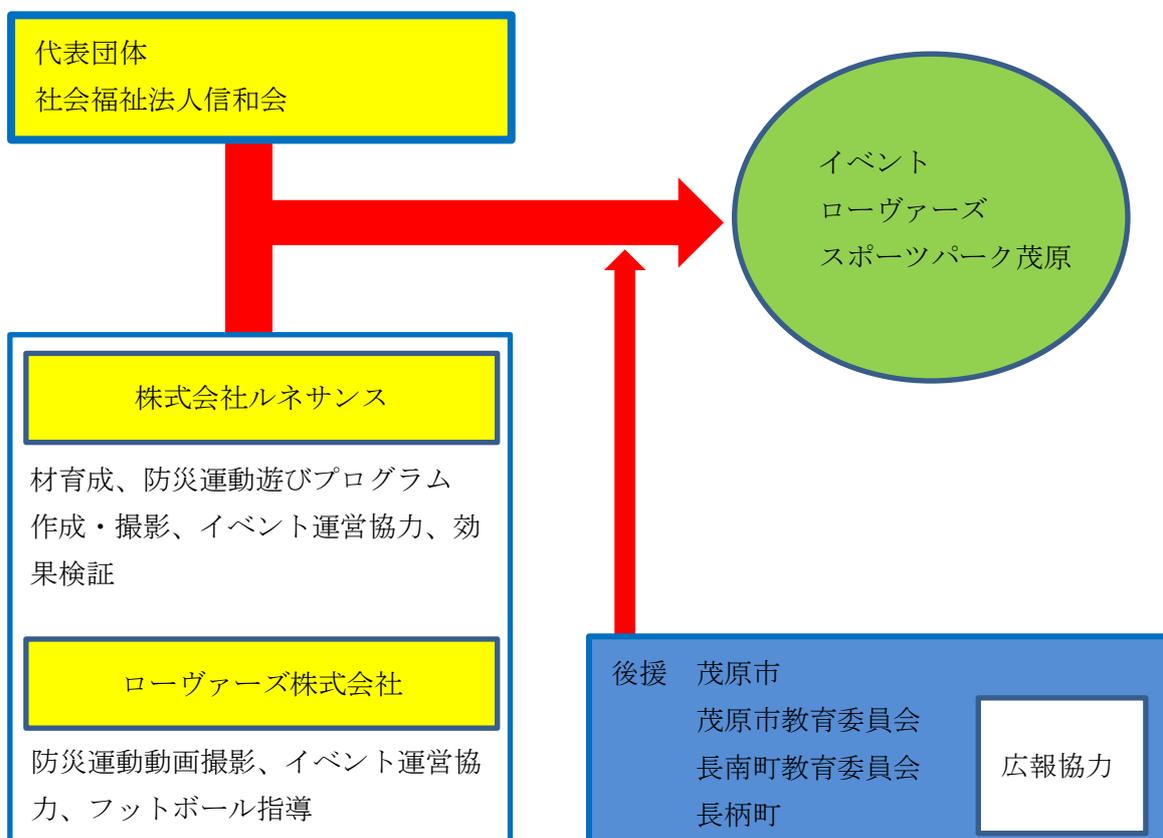
※「*」は Sport in Life コンソーシアム加盟団体

(2) 本事業の実施スキーム

本事業における代表団体、構成団体、その他参画団体の役割は下記の通りです。(表1参照)

事業は、社会福祉法人信和会が中心となって、構成団体株式会社ルネサンスによる人材育成講座、防災運動遊び、ローヴァーズ株式会社の体力作りとスポーツイベント運営のノウハウを活用し、効果検証を行いました。

図1：本事業の実施スキーム



5. 事業の実施効果（スポーツ実施頻度、実施意欲の改善効果）

（1）効果検証方法

Web および紙面により、事業実施後1月に参加者に対してアンケート調査を行い、事業以前の実態と事業後の変化について回答し頂き、比較分析する

（2）効果検証の結果

【高齢者】

★計画書記載評価指標

週1回以上の運動実施事前+10%

週1回以上の運動実施の向上として、「日頃の運動実施していなかった人」が終了後に希望する今後の運動の実施頻度を見ると、運動を日頃実施していない人4人が、今後週1回以上実施しようと希望するものは3人と7割以上が週1回以上の実施の運動実施意

欲を示しており、目標値（週 1 回以上の運動実施 10%以上増加）を達成した。

日頃の運動実施有無と今後希望する運動実施頻度（週 1 回以上/未満）

n=15	今後希望する頻度	
	週 1 回以上	週 1 回未満
日頃の運動実施の有 (11 人 / 73.3%)	10 人	1 人
日頃の運動実施の無 (4 人 / 26.7%)	3 人	1 人

★計画書記載評価指標

運動意欲の向上 +15%

運動意欲の向上として今回のイベントに参加して、あなた自身運動・スポーツなどでカラダを動かすことに積極的に（以前より好きに）なったと思うかの設問については、「そう思う」「ややそう思う」を合わせて、全ての人が積極的に体を動かすようになっており、運動意欲の向上目標値（+15%）を達成した

また、今後も（は）継続的に運動・スポーツをしたいと思うかの設問については、「そう思う」「ややそう思う」を合わせて、全ての人が継続的な積極的に体を動かすようになっており、運動意欲の向上目標値（+15%）を達成した

■その他の視点

本事業に対する良かった点として、「楽しかった」という満足度の意見に加え、「コミュニティ活動に参加できたこと」と回答した者が多く、本事業を通じて地域住民間のつながりを創出にも寄与できる内容であったと考えられる。

【保護者】

★計画書記載評価指標

週 1 回以上の運動実施事前 +10%

週 1 回以上の運動実施の向上として、「日頃の運動実施していなかった人」が終了後に希望する今後の運動の実施頻度を見ると、運動を日頃実施していない人 10 人（37.0%）が、今後週 1 回以上実施しようと希望するものは 10 人と全員が週 1 回以上の運動実施意欲を示しており、目標値（週 1 回以上の運動実施 10%以上増加）を達成した。

日頃の運動実施有無と今後希望する運動実施頻度(週1回以上/未満)

n=27	今後希望する頻度	
	週1回以上	週1回未満
日頃の運動実施の有 (17人/63.0%)	16人	1人
日頃の運動実施の無 (10人/37.0%)	10人	0人

★計画書記載評価指標

運動意欲の向上+15%

運動意欲の向上として、「日頃の運動実施していなかった人」が終了後に、「今後も(は)継続的に運動・スポーツをしたいと思うか」意向を確認すると、運動を日頃実施していない人10人(37.0%)が、今後も継続的に運動・スポーツを実施したいと希望するものは10人と全員が運動継続を希望する結果となり、目標値(運動意欲の向上15%)を達成した。

日頃の運動実施有無と今後の継続的な運動実施の希望の有無

n=27	継続的な運動実施の希望		
	そう思う	ややそう思う	未回答
日頃の運動実施の有 (17人/63.0%)	11人	4人	2人
日頃の運動実施の無 (10人/37.0%)	5人	5人	0人

【子ども】

★計画書記載評価指標

○運動が好きである 全体 80%以上

お子さんは、運動・スポーツやカラダを動かす遊びは好きかの設問では、「好き」が71.0%、「やや好き」が22.6%と、90%以上が運動好きと回答している。

○運動意欲の向上 +20%

今回のイベントに参加して、お子さんが運動・スポーツやカラダを動かす遊びに積極的に（以前より好きに）なったと思うかの設問では、「そう思う」が51.7%、「ややそう思う」が44.8%と、95%以上が運動・スポーツやカラダを動かす遊びに積極的に（以前より好きに）なったと回答しており、目標値（運動が好きである：全体80%以上）を達成した。

○運動時間の増加

今回のイベントに参加して、お子さんが運動・スポーツやカラダを動かす時間が増えたと思うかの設問では、「そう思う」が57.1%、「ややそう思う」が32.1%と、保護者と同様子どもも約8割が実際の活動時間が増加している結果が見られた。

■その他の視点

本事業に対する良かった点として、「コミュニティ活動に参加できたこと」と回答した者が最も多く、本事業を通じて地域住民間のつながりを創出にも寄与できる内容であったと考えられる。

6. スポーツ実施改善の要因の分析（阻害要因や促進要因の仮説検証）

高齢者は「運動や、スポーツなどでカラダを動かすことが好きですか」という設問に対して93%の方が「好き」と回答している。高齢者には健康・体力の保持等が必要であり、個々の身体能力を配慮したスポーツを継続できる環境づくりが求められる。

また保護者や子どもに関しては、コロナ禍により外出や運動の機会が著しく不足している状況がある。

本事業では地域の方とのつながりと、運動のきっかけとなる多世代交流イベントを実施、コミュニケーションスポーツや防災運動あそびをテーマに体を動かしながら楽しく交流する機会作りを実施。

また、日常生活の中でも継続的で親子で出来る運動プログラムを配信。

本事業に対する良かった点として、「コミュニティ活動に参加できたこと」と回答した参加者が多く、本事業を通じて地域住民間のつながりを創出にも寄与できる内容であったと考えられる。

7. 本事業から得られた波及効果

コムスポclubは行動変容のきっかけとなるインサイトに触れる活動をテーマとして、「コミュニケーションスポーツ」や「防災運動あそび」を実施して来ました。また、コムスポclubのイベントに参加することにより、多世代間のつながりを促し、

希薄になりつつある地域コミュニティの再建を目的として活動し、以下の波及効果がみられました。

まず、本事業の核である「スポーツ参画人口の拡大」という点を見ると、参加された全ての方に運動意欲の向上と運動の継続の意思がみられました。

これはコムスポ club で行った「ウォーキングフットボール」や「防災運動あそび」が子どもから高齢者までを対象としたスポーツであり、誰もが無理なく本気で楽しめ、「またやってみたい」という気にさせるスポーツであった為だと考えられます。

次に災害に強い街づくりには欠かせない「第三の居場所」「地域コミュニティの強化」に目を向けると、福祉施設に隣接したスポーツ施設で開催することにより、施設で働く職員や入居されている方も参加しやすく、地域の方とコミュニケーションをとることによって介護施設がより身近なものになり、地域コミュニティ強化の基となる第三の居場所づくりの第一歩が踏み出し、日常生活で接点が無く、顔を合わせる事が無かった地域の方々がスポーツを通じて出会い、繋がり持つことの大切さ、地域コミュニティの必要性を考えるきっかけとなった事業でした。

8. 今後の事業展開予定

(1) 事業継続や横展開に向けたポイント、課題

- ◆この場所でのウォーキングフットボール等のイベントの継続開催は必要不可欠であり、同時に防災を意識させる様な競技の考案、開催を行うことが必要となります。
- ◆コロナ禍に於いて実現できなかった福祉施設見学会もイベントと同時に開催しない、福祉施設をより身近に感じてもらうように「第三の居場所」として認知してもらう必要があります。
- ◆今後、起こり得る災害に備え今回の事業で「後援」という形でつながった行政とのパイプを継続、連携が必要となります。

(2) 次年度以降の事業継続、横展開の計画

- ◆次年度については新型コロナウイルス収束を目安に、本事業で実施した「ウォーキングフットボール」「防災運動あそび」を継続して実施していきたいと考えている。

(3) 今後の事業展開に向けて期待される Sport in Life プロジェクトにおける取組

- ◆Sport in Life 認知度拡大や、ターゲットに本事業に対する安全性や信頼

性を感じていただく上で、広報ツールの活用やプロジェクト全体としての情報発信を一般の方の目の届く範囲で実施して頂きたい。

9. 終わりに

新型コロナウイルス感染症の感染防止のための外出自粛により、運動や他人とのコミュニケーション機会が激減した社会となる中、災害大国と言われてきたわが国の災害リスクは変わらず少なくない。新型コロナウイルス感染症の感染拡大が続く中の事業となり、当初のスケジュールより変更を余儀なくされたが、可能な範囲での開催・提供を行った。防災意識は高くても、非常時にとっさに行動できる体力やスピード、判断力が伴わなければ至極もったいないことであり、新型コロナウイルス感染症は災害を待ってはくれない。上手に付き合いつつ、体力やスピード、判断力を低下させないそして、向上させる防災に役立つコンテンツを提供する。そして、感染対策に気を付けながら他人とのコミュニケーション機会を取り戻していく。災害時の孤立化を避けるために開催していく。

プレイリーダーという人材の育成から始め、行政や他企業との連携、プログラムの構築、感染対策に安全対策といった数々の働きが何よりも大切であった。1980年代の5歳児の平均的な体力が2010年には10歳児の平均とまで落ちている事実は驚愕であろう。公園での遊びの制限が増えた社会的背景もあり、経済の成長に伴い娯楽の増加もあり、子どもたちに非はなくとも、危機的状況であると考え。楽しみながら、体力やスピード、判断力を身につけ、防災時の役に立つコンテンツを考え、感染対策としてオンライン配信での提供を実施した。

ウォーキングフットボールという、歩いて行う、走ってはいけないサッカーが子どもから高齢者まで一緒に行えるスポーツという分かりやすく、大盛況となった。接触禁止や譲り合いの心をもつというルールが、参加者を笑顔にさせ、高齢者と子どもが一緒に休憩するなど、ほっこりする場面も多々見られた。密にならないようチーム分けをし、待っているチームは水害時に溺れている人を助ける方法や動作を覚えるためのミニゲーム等を楽しんだ。

子どもから高齢者までたくさんの方が参加し、楽しんだこの事業は反省点も少なくなかった。新型コロナ感染の感染対策が同時進行であることは社会の自粛ムードの中、広報にどの程度力をいれるべきか判断に迷うところであった。オンライン配信でのコンテンツに関しては、感染のリスクがないのもっと広報すべきであったと自負している。出来る限りでの開催となり、日常的に高齢者がいる福祉施設を活用し、有事の際に頼りになる場所としての第3の居場所の構築は断念せざるを得なかった。しかし、孤立化や地域のつながりの希薄化が解消され、運動を習慣化されるまで、終わりのない事業であると考えている。今後も防災という社会課題に向き合い、高齢者の孤独や子育て世代の孤立化を解消すること及び運動の習慣化を目指した活動を継続することが重要である。