

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)

ミッション「1年間スポーツをしなかった人を探せ！」
クラブinクラブづくり 事業

令和4年2月18日

特定非営利活動法人スポーツ・サンクチュアリ・川口



Sport in Life

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) 事業報告概要

代表団体	特定非営利活動法人スポーツ・サンクチュアリ・川口
事業タイトル	ミッション「1年間スポーツをしなかった人を探せ!」クラブinクラブづくり 事業

構成団体	<ul style="list-style-type: none"> 埼玉県 (担当部署 県民生活部 スポーツ振興課) 一般社団法人 彩の国SCネットワーク Sports Data Bank Group株式会社レピニット サクラスポーツ有限会社
対象テーマ	(①子供 ②中高生 ③ビジネスパーソン ④女性 ⑤コロナ禍)
実証フィールド (地域)	埼玉県全域 地域 ①熊谷 ②川口 ③上尾

事業内容サマリ

「スポーツから遠ざかっている人をさがしだせ」
 阻害要因によってグループ分けしたターゲットに向けた「ちょこっとスポーツ企画」を実施。
極秘任務指令を受けた総合型地域スポーツクラブ運営者や日常的にスポーツをしている会員が声かけし、企画イベントに誘いだす。
 シンプルで直接的な事業内容の中で、多様なケースを調査検証しスポーツ実施者の増加に役立てる。また、これによって各総合型地域スポーツクラブの質の向上に役立て存在価値を高めていく。

ターゲット

●本増加方策のターゲット
 0才から100才まで「この1年間スポーツを実施しなかった人」
 ほぼスポーツをしていない人 = **スポーツから遠ざかっている人**

阻害要因をもとにターゲットを3に分類			
	① 食わず嫌い・未経験タイプ	② 見守り・無関心タイプ	③ 憧れ止まり・苦手意識・おこもりタイプ
●ターゲットのスポーツ実施を促すポイント (仮説)	Point① 『居心地』	Point② 『心から笑顔に』	Point③ 『共に過ごせる仲間』
推進要因			

事業の実施概要

ターゲット

① 食わず嫌い・未経験タイプ ② 見守り・無関心タイプ ③ 憧れ止まり・苦手意識・おこもりタイプ
 【1年間スポーツを実施していない人、スポーツから遠ざかっているさまざまな阻害理由を持つ 0才から100才までの人】を **さがしだせ!**

日常的にスポーツを行っている人
 ・地域スポーツクラブ運営者
 ・スポーツクラブの会員 など

呼びかけ・誘う

- ①『居心地』 カフェ×YOGAウォーキング
- ②『心から笑顔に』 駄菓子×ゲーム
- ③『共に過ごせる仲間』 剣士×ことごと (鬼ごっこ)

極秘任務指令書

埼玉県内 9 3クラブに発信

Sgrum で登録

ミニ運動動画 配信

彩の国 みんなのクラブ

一般社団法人 彩の国SCネットワークがプラットフォームとなり運営

- ・ノウハウを蓄積
- ・他地域へ普及
- ・登録制度などに生かす

チラシと一緒に配布

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) 事業報告概要

代表団体

特定非営利活動法人スポーツ・サンクチュアリ・川口

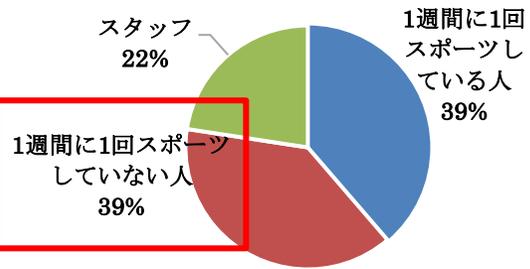
事業タイトル

ミッション「1年間スポーツをしなかった人を探せ!」クラブinクラブづくり事業

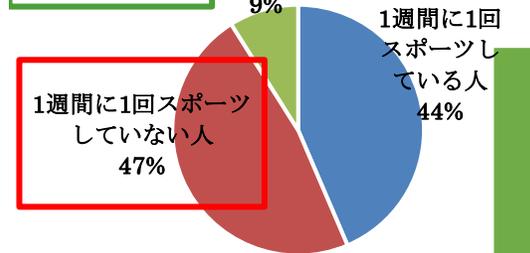
効果検証の方法と結果

↓各企画イベント参加者における「スポーツから遠ざかっている人」の割合は? ↓
※どれくらい声をかけることが出来たのか?

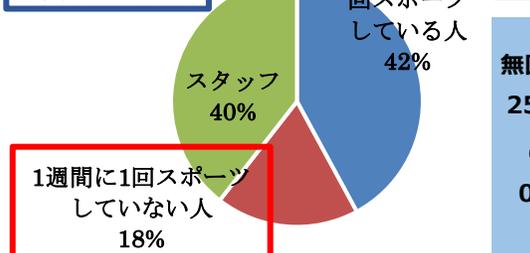
企画イベント1



企画イベント2



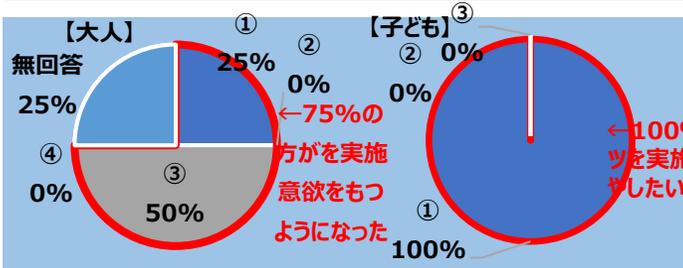
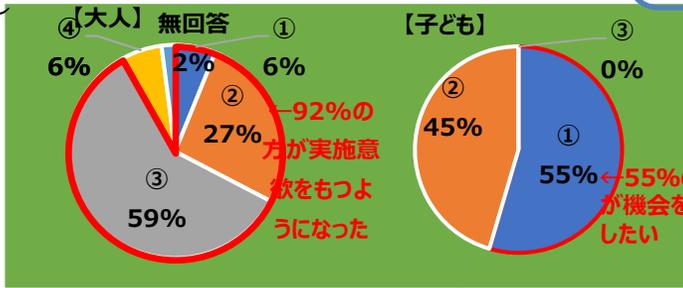
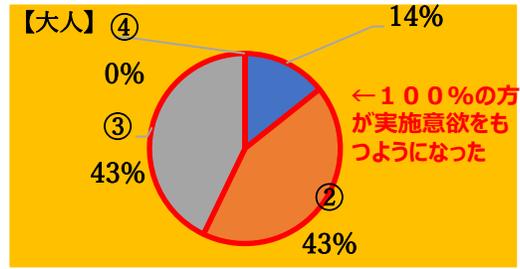
企画イベント3



大人アンケートQ-4 (運動していない)
この事業に参加した後の運動・スポーツへの意欲の変化について教えてください
運動・スポーツを実施したいという意欲を持つようになった人 (①+②+③)

子どもアンケートQ-5 (30分未満)
①運動スポーツをする時間を増やしたいと思う
誘われて参加した子の回答のみ抜粋

事業実施後の意欲の変化 ①



結果に基づく要因の分析 (仮説検証)

【検証と考察】居心地のよさは促進要因につながった!



ターゲット① ←企画イベント①
阻害要因 食わず嫌い・未経験タイプ
促進要因 Point『居心地』

→
・背景に信頼のある人から人への口コミが有効
・居心地のよさを演出する企画がポイントとなる
・参加者が増えるまでに十分な時間をかけて育てていく必要がある。

【検証と考察】心から笑顔になれた瞬間から、自分自身の楽しみになる!



ターゲット② ←企画イベント②
阻害要因 見守り・無関心タイプ
促進要因 Point『心から笑顔に』

→
・選手のための発表会の時より参加者が生き生きしている
・身近な人を応援する気持ちを生かす
・本気で遊べる瞬間を生み出すわかりやすいゲーム方法などシンプルな演出が有効

【検証と考察】共に過ごせる仲間を見つける、仲間がいる場所をつくるのが促進要因となる



ターゲット③ ←企画イベント③
阻害要因 憧れ止まり・苦手意識・おこもりタイプ
促進要因 Point『共に過ごせる仲間』

→
・コーチなどクラブ関係者からの声かけは届きやすい
・企画時の過ごし方を強制しない、そこにいるだけでよい。
・本気で戦うことで、遊びとの境界線がないことを感じられた
非日常的瞬間をサポートするには、安全面、プレー方法参加者を動かしていくしくみなど準備を綿密に

今後の展開

■当事業で生まれた「彩の国みんなのクラブ」を育て県内外に波及していく!

極秘任務指令書 「スポーツから遠ざかっている人を探し出せ」
Sgrum
「彩の国みんなのクラブ」立ち上げプロジェクト
「彩の国みんなのクラブ」立ち上げプロジェクトとは
「彩の国みんなのクラブ」ができること
各地域のスポーツクラブ