

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)

『スポーツ×SDGsで取り組む包摂的な地域づくり』

令和4年3月1日

株式会社東日本放送



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

株式会社東日本放送

事業タイトル

『スポーツ×SDGsで取り組む包摂的な地域づくり』

構成団体	株式会社東北第一興商、特定非営利活動法人エコロジーオンライン、株式会社第一興商、ケイ・エイチ・ビー開発株式会社
対象テーマ	①子供 ②中高生 ③ビジネスパーソン (シニア世代)
実証フィールド (地域)	宮城県 (仙台市・利府町)

事業内容サマリ

子供(幼児・小学生)・子育て世代(30~50代)・シニア世代(65歳以上)の3つの世代に向けたイベントを計6回実施。全イベント「スポーツ×SDGs(防災・環境)」をテーマに多角的な内容を展開。

- ▶ **テーマ①親子編**：アイデアソン及び考案したスポーツプログラムでの親子スポーツ大会
- ▶ **テーマ②シニア編**：いざというときに備えるための日頃の体カづくりやフレイル予防の講座
- ▶ **テーマ③多世代交流編**：防災・環境を学びながらウォーキングを行うアウトドアスポーツイベント

ターゲット

●本増加方策のターゲット

スポーツを通じた地域のつながり創出を目的としており、仙台市の全市民を対象にターゲット横断的な取り組みを行うが、中でも子供(幼児・小学生)・子育て世代(30~50代)・シニア世代(65歳以上)の3つの世代を中心として実施する。

●ターゲットのスポーツ実施を促すポイント(仮説)

- 【①地域資源を活用したコミュニティ拠点作りの取り組み】
 - ・地域に開かれたテレビ局として、社屋内にあるホール、隣接する施設を活用し、平時のスポーツコミュニティ活動拠点を創出。この場を活用したスポーツイベント等を実施することで、今後の活動の継続につなげていく。
- 【②テレビ局というメディアのチカラを活用した情報発信】
 - ・自社制作番組内で本事業の広報を行い、広く周知。
- 【③子どもを中心とした多世代の巻き込み】
 - ・子どもをフックに多世代と一緒に楽しめる内容の事業を実施することにより、スポーツを通じたコミュニティ活動の参加率・継続率を高める。
- 【④防災や環境といった日常生活に密着したテーマ設定】
 - ・防災や環境といったテーマは、市民の関心が高く、地域コミュニティを醸成していくことにつなげやすい。日常生活に密着したテーマに紐づけることで、行動の動機付けと習慣化を高める。

事業の実施概要

【親子編】スポーツ×SDGsアイデアソン



【実施日・実施内容】

日時：1回目10/31(日) 2回目11/6(土)
場所：東日本放送本社多目的ホール
内容：1回目は「スポーツ×SDGs」をテーマに「競技スポーツ」のアイデアを親子で考えるワークショップを実施。2回目は参加者が考案した「すずめ踊り障害物競走」でのスポーツ大会を実施。

【結果】

・地域の文化・スポーツ活動である「すずめ踊り」もコロナ禍で活動できていない状況があり、地域の文化スポーツを交えながらのワークショップを開催。「すずめ踊りしっぽ取り」「すずめ踊り椅子取りゲーム」などのアイデアが出された。

【シニア編】まさかに備えるからだづくり講座



【実施日・実施内容】

日時：1回目10/31(日) 2回目11/6(土) 3回目11/21(日)
場所：東日本放送本社多目的ホール
内容：、「いざというときに備えた体カづくりやフレイル予防に繋がる講座を実施

【結果】

・椅子に座りながらできる軽運動から少しハードなダンスなど、どの講座も異なる内容で展開した。
・自宅でも簡単に実践できる内容だったため、イベント当日だけでなく、日常生活の中に講座で行った運動を取り入れたいとの声も多くあった。

【多世代編】まさかに備えるからだづくり講座



【実施日・実施内容】

日時：11/28(日) AM・PM2回に分けて実施
場所：ぐりりの森
内容：防災・環境を学びながらウォーキングを行うアウトドアスポーツイベント実施。

【結果】

・普段は気付かない「自然」についても学んでもらえた。細かい枝を切ることが、木の成長を助けることを説明、実際に枝切りの体験。森の細かい手入れが、人の命を助けたり奪ったりすることがあるというのを、歩きながら学んでもらえた。

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

株式会社東日本放送

事業タイトル

『スポーツ×SDGsで取り組む包摂的な地域づくり』

効果検証の方法と結果

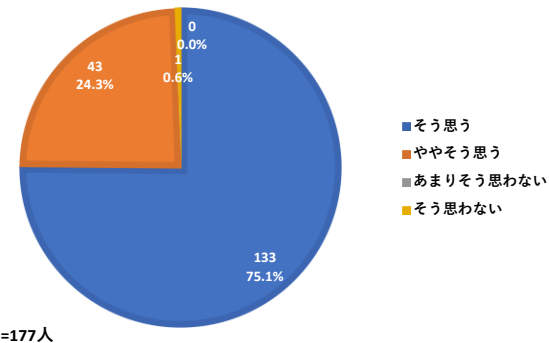
効果検証方法

本事業実施で期待される運動・スポーツへの取り組み意欲向上及び、習慣化に関して、下記の方法で効果を検証した。

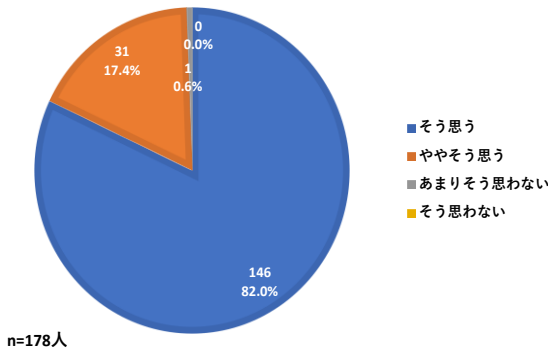
期待される効果	検証方法
スポーツを通じたコミュニティ活動が自身の運動不足の解消や健康増進に役立つと感じている者の割合	イベント終了後に参加者に対してアンケート調査を実施し、事業効果を検証する。 ➡6割以上（全世代）
今後もスポーツを通じたコミュニティ活動に参加したいと思う割合	イベント終了後に参加者に対してアンケート調査を実施し、事業効果を検証する。 ➡6割以上（全世代）

【効果検証結果】

「スポーツを通じたコミュニティ活動が自身の運動不足の解消や健康増進に役立つと感じた」割合



「今後もスポーツを通じたコミュニティ活動に参加したいと思った」割合



結果に基づく要因の分析（仮説検証）

本事業実施前に下記の仮説を立てた。

<仮説> スポーツ実施の阻害要因

【子ども】

震災に加えコロナ禍で長期に亘り外遊び等が制限されている。

【子育て世代】

日頃から運動習慣が低い年代であるが、コロナ禍における外出自粛やテレワークの増大等の影響に伴い、運動不足の状況がより深刻化している。

【シニア世代】

コロナ感染予防の外出自粛が続き身体活動・社会活動の機会が減少している。

アンケート結果によると、コロナ禍でスポーツ実施の機会が以前よりも減少したと感じる参加者が約7割となり、仮説の通りコロナによる様々な影響がスポーツ実施の阻害要因に繋がっていると考えられる。そんな中、「スポーツを通じたコミュニティ活動が自身の運動不足の解消や健康増進に役立つと感じた」かを尋ねた結果、全体で「そう思う」75.1%、「ややそう思う」が24.3%で合わせて99.4%であった。また、「今後もスポーツを通じたコミュニティ活動に参加したいと思った」かを尋ねた結果、全体で「そう思う」82.0%、「ややそう思う」が17.4%で合わせて99.4%であった。この結果から、コロナ禍において、運動・スポーツの機会の減少や地域のつながりの希薄化といった課題の解決に繋がる事業成果を本事業を通してあげられたのではないかと考える。

今後の展開

① 継続的なコミュニティの拠点づくりの取り組み

➡身近な地域資源を活用したコミュニティ拠点を構築し、社屋を活用したイベント等を実施する。

② 子どもを中心とした多世代の巻き込み

➡多世代と一緒に楽しめる内容の事業を継続的に行う。

③ 自治体との連携推進

本事業で構築したスキームと自治体の持つ力を連携させ、事業の継続・拡大を図る。

④ 地元企業の健康経営との連携検討

地元企業の健康経営の取組みと本事業で構築したスキームを連携させることにより、忙しい子育て世代（＝働き世代）のスポーツ実施率の改善効果を高めていきたい。