

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)

「“金融グループ×e スポーツ×プロサッカーチーム”による
ゲーマーのスポーツ参画プロジェクト」

事業報告書

令和4年2月

株式会社YMF G ZONEプランニング

本報告書は、スポーツ庁の委託事業として、株式会社 YMFG ZONE プラニングが実施した令和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）」の成果を取りまとめたものです。従って、本報告書の複製、転載、引用等にはスポーツ庁の承認手続きが必要です。

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)
「金融グループ×eスポーツ×プロサッカーチーム」による
ゲーマーのスポーツ参画プロジェクト」
事業報告書

目次

本事業の目的	1
1. 本事業の実施概要	2
(1) 本事業のターゲット	2
(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）	2
(3) 本事業で期待される効果	3
3. 本事業の実施体制	5
(1) 本事業の実施体制	5
(2) 本事業の実施スキーム	5
4. 事業の実施効果	6
(1) 効果検証方法	6
(2) 検証結果	7
5. 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）	10
6. 今後の事業展開予定	16
(1) 事業継続や横展開に向けたポイント	16
(2) 次年度以降の事業継続、横展開の計画	16
(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	17
7. 終わりに	18
参考資料 アンケート調査票・分析結果詳細	19

本事業の目的

<背景>

スポーツ庁は平成 29 年 3 月に策定した第 2 期「スポーツ基本計画」の中で、数値目標の一つに、「成人の週 1 回以上のスポーツ実施率 65%」を設定し施策展開を行っている。結果、同指標は平成 28 年度時点 48.5%が令和 2 年度には 59.9%まで上昇しているが、20 歳代～40 歳代のスポーツ実施率が 55.45%と低い現状がある。

今後、同年代のスポーツ実施率向上の打ち手となる施策を実施するためには、政府、地方自治体、地場産業を含む様々な関係者が業態を超え連携した面的活動を取組むとしている。

<目的>

本事業は、地元でエンターテインメント性を有するプロサッカーチームと協業し、リアルスポーツと e スポーツを融合したイベントを実施することで、従来のスポーツ枠にとらわれず、就労者や主婦など幅広い属性や多様な趣味・嗜好層への訴求により、スポーツ実施者の増加に向けた取組モデルの創出を図った。

今後は、本事業により、スポーツを通じて「地域住民が生涯にわたり心身ともに健康で文化的な生活」を営むことができ、一人でも多くの方がスポーツに親しむ社会の実現を目指す。

1. 本事業の実施概要

(1) 本事業のターゲット

本事業のターゲットは、以下の属性に該当する者とした。なお、実施するイベントは、地元Jクラブとなる「レノファ山口」と連携して開催するため、ターゲットは「レノファ山口 FC の少年サッカークラブ（レノファスクール）に所属する児童の保護者を対象としている。

<ターゲットの属性>

- ・年齢 : 20代～40代
- ・性別 : 男性・女性
- ・職業 : 就労者、主婦
- ・趣味 : ゲーム（スマートフォンゲーム、家庭用ゲーム、PCゲームなど）

<ターゲットの現状>

新型コロナウイルス感染症による外出自粛の影響によってゲームなど自宅で過ごす時間が増加し、運動不足となっていることが予想される。

(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）

本事業実施前におけるターゲットのスポーツ実施阻害要因として、以下①～⑦の検証仮説を設定した。

<ターゲットのスポーツ実施阻害要因（検証仮説）>

- 仮説① : スポーツに興味がない
- 仮説② : 一緒にスポーツする仲間がいない
- 仮説③ : スポーツを実施するきっかけがない
- 仮説④ : スポーツに苦手意識がある
- 仮説⑤ : どんな運動をしたらいいか分からない
- 仮説⑥ : 仕事や家事で疲れていてスポーツを行う気になれない
- 仮説⑦ : スポーツをするのにお金がかかってしまうイメージがある

上記の仮説①～⑦のうち、特に①～④の仮説を本事業のターゲットの要因解消項目に設定し、以下①～⑤のスポーツ実施促進要因（検証仮説）を設定した。

<ターゲットのスポーツ実施促進要因（検証仮説）>

- 仮説① : ゲームを誘因としたスポーツ参画機会の創出
e スポーツを活用したイベント実施により、ターゲットの趣味であるゲームを起点としてリアルスポーツ実施のきっかけを提供し、“スポーツを実施するきっかけがない”という課題を解消する。
- 仮説② : 家族との繋がり醸成によるスポーツ実施環境の構築

親子参加型のイベントとすることで、家族で一緒にスポーツができる環境を構築し、“一緒にスポーツする仲間がない”という課題を解消する。

仮説③：プロスポーツに関する興味・関心の向上によるスポーツ参画

地元プロスポーツチームと連携したイベントの実施を通じてプロの選手と交流することで、プロスポーツに対する関心度を高め、“スポーツに興味がない”という課題を解消する。

仮説④：ゲームを通じたリアルスポーツのスキルアップによる苦手意識軽減

eスポーツを通じてリアルスポーツ（本事業ではサッカー）のスキル向上が図れるプログラムを提供し、バーチャルとリアルを連動させることで、“スポーツに苦手意識がある”という課題を解消する。

仮説⑤：スポーツ実施の動機付け・目標設定による定着化

複数回のイベントを実施し、第1回イベント時に第2回イベントに向けた宿題を提供し、目標設定を行うことでスポーツ継続を促す。

【図表 1-1 スポーツ促進イメージ】



(3) 本事業で期待される効果

本事業で実施する取組を通じてターゲットのスポーツ実施阻害要因を解消することで、以下の効果が期待される。

＜本事業の期待効果＞

効果①：スポーツ実施率の増加

目標：スポーツ未実施者が新たにスポーツを実施する割合※を10%改善する。

※ 事前アンケートにおいて「1週間のうちスポーツに取り組んだ回数」を0回と回答した者が、事後アンケートにおける同様の質問で「1回以上」と回答する割合。

効果②：スポーツ実施意欲の向上

目標：ターゲットのスポーツ実施意欲が向上した割合※を80%以上とする。

※ 第2回イベント後アンケートにてスポーツ実施意欲について調査を行い、意欲が向上したと回答する割合。

効果③：スポーツ継続意欲の向上

目標：ターゲットのスポーツ継続意欲が向上した割合※を60%以上とする。

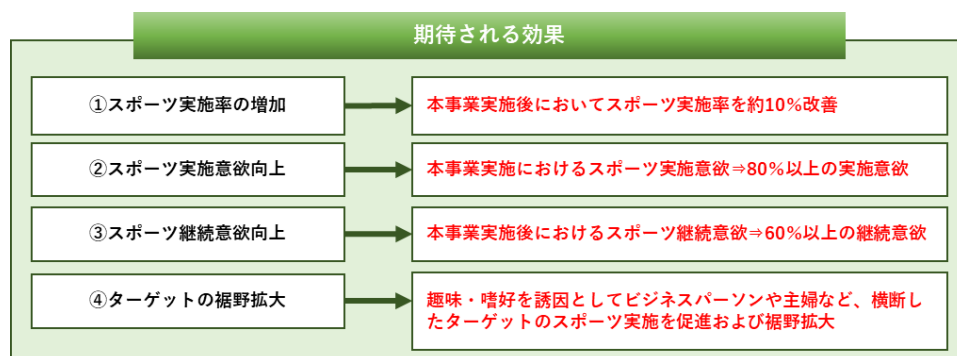
※ 第2回イベント後アンケートによりスポーツ継続意欲について調査を行い、意欲が向上したと回答する割合。

効果④：趣味・嗜好を誘因としたターゲットの裾野拡大※

目標：e スポーツを活用したイベントの提供により、ターゲットの趣味・嗜好を誘因とした新たなスポーツ実施者を創出する。

※ 事前アンケートにおいてターゲットの仕事内容を調査し、本事業を通じて新たなスポーツ実施者となった者のうち、就労者や主婦など、属性を横断したターゲットの裾野拡大に繋がっているか検証する。

【図表 1-2 期待される効果】



3. 本事業の実施体制

(1) 本事業の実施体制

本事業の実施体制は下記の通り。

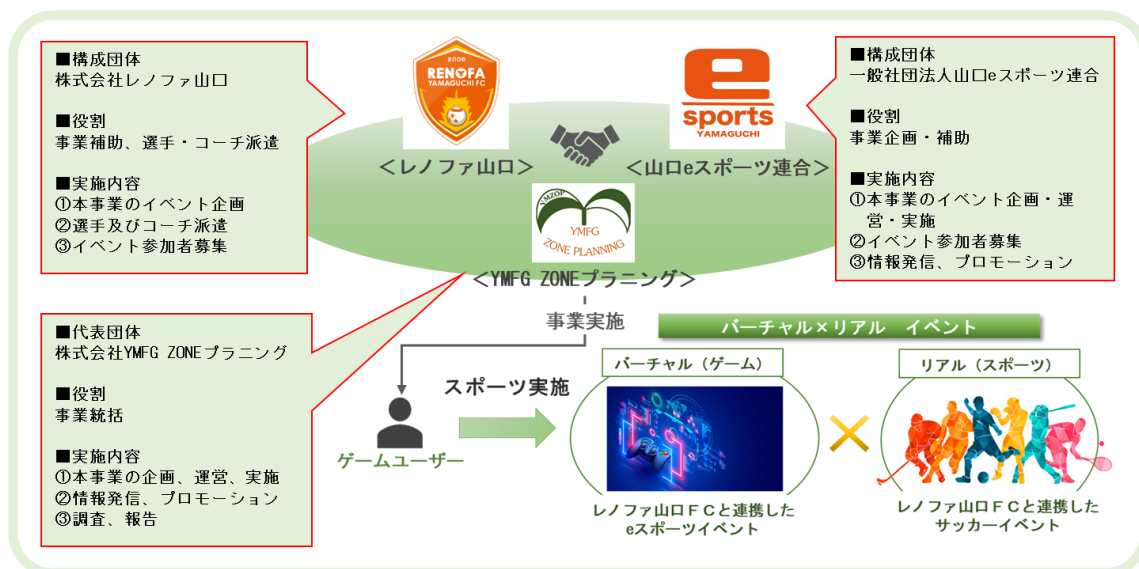
代表団体	株式会社 YMFG ZONE プラニング*
構成団体	株式会社レノファ山口* 一般社団法人山口 e スポーツ連合*

※ 「*」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

代表団体(株)YMFG ZONE プラニングが全体の企画を実施し、構成団体である(株)レノファ山口がプロスポーツ選手の派遣や企画・運営を補助。(社)山口 e スポーツ連合はイベントにおける e スポーツプログラムの運営補助を行った。

【図表 3-1 実施体制イメージ】



4. 事業の実施効果

(1) 効果検証方法

本事業では、事業実施前に設定した「期待される効果」を検証するため、イベント実施前、第1回イベント後、第2回イベント後にアンケートを実施した。なお、アンケートにあたっては下記①～⑤を検証ポイントとして質問内容を設定した。

<効果検証のポイント>

- ポイント①：ゲームを誘因としてスポーツへの参画機会が創出できるか
- ポイント②：家族との繋がり醸成することでスポーツ実施環境が構築できるか
- ポイント③：プロスポーツに対する興味・関心が向上するか
- ポイント④：ゲームを通じてリアルスポーツのスキルアップが図れるか
- ポイント⑤：イベントを通じたスポーツ実施の動機付け・目標設定が可能か

① 検証方法

期待される効果	検証方法
スポーツ実施率の向上 (10%増加)	事前アンケートにおけるスポーツ未実施者の追跡調査により、第2回イベント後アンケートの結果において新たなスポーツ実施者となった割合を確認。
スポーツ実施意欲向上 (80%以上)	事前アンケートおよび第1回イベント後、第2回イベント後のアンケートを通じてスポーツの実施・継続意欲に関する回答割合を確認。
スポーツ継続意欲向上 (60%以上)	
ターゲットの裾野拡大 (趣味・嗜好による誘因)	事前アンケートにて性別、仕事内容(属性)を調査し、趣味・嗜好を誘因としてスポーツ実施に繋がったターゲットの属性を確認。

② アンケート概要

A) 事前アンケート

実施日	令和3年10月16日
実施方法	WEBアンケート
質問内容 (一部抜粋)	<ul style="list-style-type: none">・性別・年齢・仕事内容・1週間あたりのおおよその運動実施回数・実施しているスポーツ・スポーツ仲間の存在・スポーツ実施を阻害する要因

	<ul style="list-style-type: none"> ・コロナ禍でのゲーム・スポーツ実施状況 ・eスポーツに対する関心度 ・子供とのスポーツに関する会話頻度 ・プロスポーツの視聴頻度 ・レノファ山口 FC に対する興味・関心
--	---

B) 第1回イベント後アンケート

実施日	令和3年10月30日
実施方法	WEBアンケート
質問内容 (一部抜粋)	<ul style="list-style-type: none"> ・イベント参加のきっかけ ・イベント参加に向けた子供とのコミュニケーション ・印象に残ったプログラム ・スポーツ実施意欲、スポーツの魅力実感 ・eスポーツとリアルスポーツの相関性 ・スポーツ継続意欲

C) 第2回イベント後アンケート

実施日	令和3年12月5日
実施方法	WEBアンケート
質問内容 (一部抜粋)	<ul style="list-style-type: none"> ・印象に残ったプログラム ・イベントを通じたスポーツ実施機会について ・スポーツ実施・未実施の要因 ・1週間あたりのおおよその運動実施回数 ・スポーツの楽しさ・必要性の実感 ・eスポーツに対する関心度 ・eスポーツを通じた運動苦手意識の軽減について ・家族とのコミュニケーション頻度 ・スポーツ実施意欲 ・スポーツ継続意欲 ・プロスポーツへの関心度 ・レノファ山口 FC に対する関心度

※ アンケートの結果は本事業報告書 P19～P27「参考資料 アンケート調査票・分析結果詳細」に掲載。

(2) 検証結果

本事業の「期待効果」で設定した4指標に対する本事業参加者の検証結果は下表の通りとなった。

【図表 4-1 効果検証結果】

	検証項目	目標	実績
①	スポーツ実施率の増加	改善率：10%	改善率：78%
②	スポーツ実施意欲の向上	実施意欲80%以上向上	実施意欲向上：89%
③	スポーツ継続意欲の向上	継続意欲60%以上向上	継続意欲向上：94%
④	ターゲットの裾野拡大	ビジネスパーソン・主婦の趣味・嗜好を誘因とした裾野拡大	ビジネスパーソン及び主婦のスポーツ実施率を改善

① 検証項目①：スポーツ実施率の増加

A) 実施事項

事前アンケートにおけるスポーツ未実施者 19 名の追跡調査を行い、第 2 回イベント後アンケートにおいて「新たなスポーツ実施者数」を確認することで、スポーツ実施改善率を調査した。

B) 結果

当該 19 名のうち 14 名が本事業のイベントに参加者し、11 名が新たなスポーツ実施者となったことから、スポーツ実施改善率は 78.5%となった。

【参考】

・事前アンケート結果

対象者：レノファスクール所属児童の保護者 43 名

回答者：43 名（回答率：100%）

スポーツ実施者※1：24 名

スポーツ未実施者※2：19 名

※1：「1 週間のうちスポーツに取り組んだ回数」を 1 回以上

※2：「1 週間のうちスポーツに取り組んだ回数」を 0 回

・第 2 回イベント後アンケート結果

スポーツ未実施者 19 名のうちイベント参加者：14 名

アンケート回答者：14 名（回答率：100%）

新たなスポーツ実施者：11 名

スポーツ未実施者：3 名

スポーツ実施改善率：78.5% {(11 名 ÷ 14 名) × 100}

② 検証項目②：スポーツ実施意欲の向上

A) 実施事項

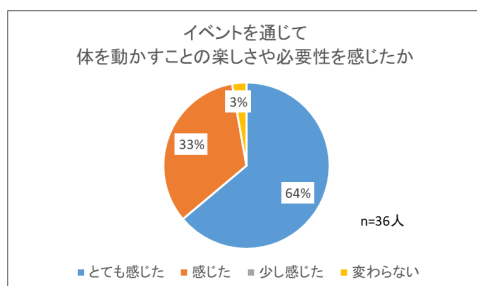
第 2 回イベント後のアンケートにおいて、スポーツ実施意欲の向上に関する質問を実施した。

B) 結果

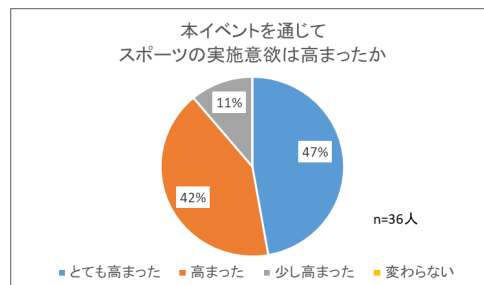
体を動かすことの楽しさ・必要性について「とても感じた」、「感じた」と回答した

割合は 97%、スポーツの実施意欲が「とても高まった」、「高まった」と回答した割合が 89%となった。

【図表 4-2 スポーツの楽しさ・必要性】



【図表 4-3 スポーツ実施意欲】



③ 検証項目③：スポーツ継続意欲の向上

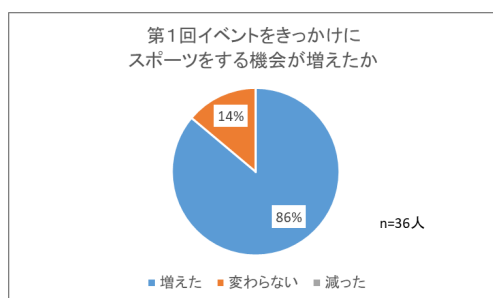
A) 実施事項

第1回イベント時に第2回イベントに向けた宿題（目標）を提供のうえ、第2回イベント後のアンケートにてスポーツ継続意欲の向上に関する質問を実施した。

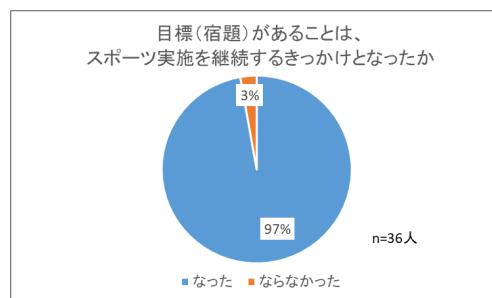
B) 結果

「第1回イベントをきっかけにスポーツをする機会が増えた」と回答した割合は 86%、「目標（宿題）があることでスポーツを継続するきっかけとなった」と回答した割合は 97%、「今後も継続的に運動しようと思った」と回答した割合が 94%となった。

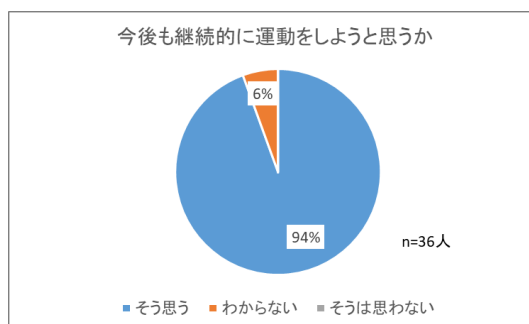
【図表 4-4 スポーツ実施機会】



【図表 4-5 スポーツ継続のきっかけ】



【図表 4-6 スポーツ継続意欲】



④ 検証項目④：ターゲットの裾野拡大

A) 実施事項

事前アンケートにおいてターゲットの仕事内容を調査し、本事業を通じて新たなスポーツ実施者となった者のうち、就労者や主婦など属性を調査した。

B) 結果

本事業を通じて新たなスポーツ実施者となった11名の内訳については、ビジネスパーソン9名（男性：5名、女性4名）、主婦2名（女性）となった。

5. 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）

（1）ターゲットのスポーツ実施阻害要因に対する仮説検証

本事業の実施にあたり事前に設定した下記①～⑦のスポーツ実施阻害要因を検証するため、参加者に対してアンケートを実施した。

① 検証仮説

仮説①：スポーツに興味がない

仮説②：一緒にスポーツする仲間がいない

仮説③：スポーツを実施するきっかけがない

仮説④：スポーツに苦手意識がある

仮説⑤：どんな運動をしたらいいかわからない

仮説⑥：仕事や家事で疲れていてスポーツを行う気になれない

仮説⑦：スポーツをするのにお金がかかってしまうイメージがある

② 回答結果

スポーツ実施阻害要因として、「仕事」・「家事」・「育児」に次いで「スポーツを実施するきっかけがない」、「一緒にスポーツする仲間がいない」が上位となり、「運動する場所がない」、「スポーツに苦手意識がある」、「スポーツにお金がかかってしまうイメージがある」などの回答も挙げられた。

※参考「ターゲットのスポーツ実施阻害要因（アンケート結果）」

1～3位：仕事、家事、育児（仮説：⑥）

4位：一緒にスポーツする仲間がいない（仮説：②）

4位：スポーツを実施するきっかけがない（仮説：③）

6位：運動する場所がない（仮説：該当なし）

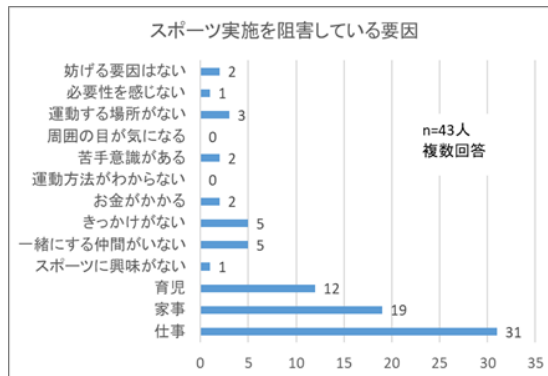
7位：スポーツに苦手意識がある（仮説：④）

8位：スポーツをするのにお金がかかってしまうイメージがある（仮説：⑦）

9位：スポーツに興味がない（仮説：①）

9位：スポーツの必要性を感じない（仮説：該当なし）

【図表 5-1 スポーツ阻害要因】



(2) ターゲットのスポーツ実施促進要因に対する仮説検証

スポーツ実施阻害要因を踏まえ、促進要因の仮説として設定した下記①～⑤について、イベント実施および全3回のアンケートによって仮説検証を行った。

<ターゲットのスポーツ実施促進要因（仮説）>

仮説①：ゲームを誘因としたスポーツ参画機会の創出

仮説②：家族との繋がり醸成によるスポーツ実施環境の構築

仮説③：プロスポーツに関する興味・関心の向上によるスポーツ参画

仮説④：ゲームを通じたリアルスポーツのスキルアップによる苦手意識軽減

仮説⑤：スポーツ実施の動機付け・目標設定によるスポーツ定着化

① 仮説①：ゲームを誘因としたスポーツ参画機会の創出

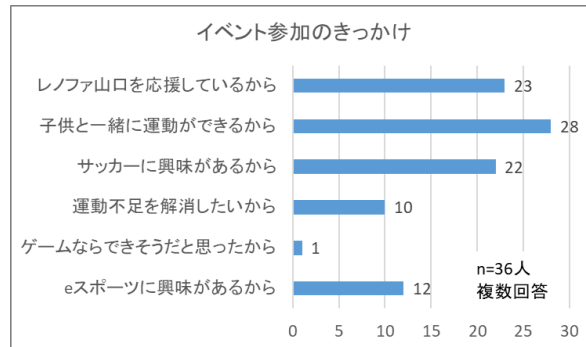
A) 実施事項

事前アンケートにおいて認知度が高かった e スポーツを取り入れたイベントを実施し、ターゲットの趣味・嗜好を誘因とした取組がスポーツ参画の“きっかけ”となるか、第1回イベント後、第2回イベント後のアンケートを通じて検証した。

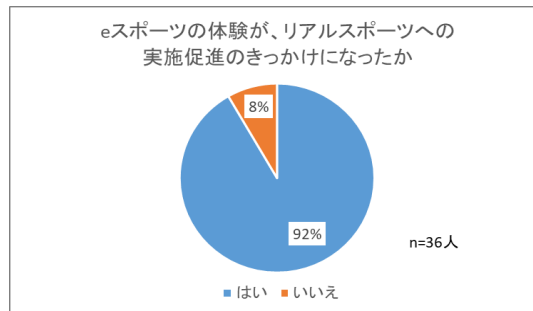
B) 結果

第1回イベント後アンケートの結果、イベントに参加したきっかけとして、「子供と一緒に参加できる」や「レノファ山口 FC を応援している」、「サッカーに興味がある」が多く、次いで「e スポーツに興味がある」という回答が挙げられた。また、第2回イベント後アンケートでは、参加者の92%が「e スポーツ体験がリアルスポーツの実施促進のきっかけになった」と回答した。

【図表 5-2 イベント参加のきっかけ】
(第1回イベント後アンケート)



【図表 5-3 e スポーツを通じたスポーツ参画】
(第2回イベント後アンケート)



② 仮説②：家族との繋がり醸成によるスポーツ実施環境の構築

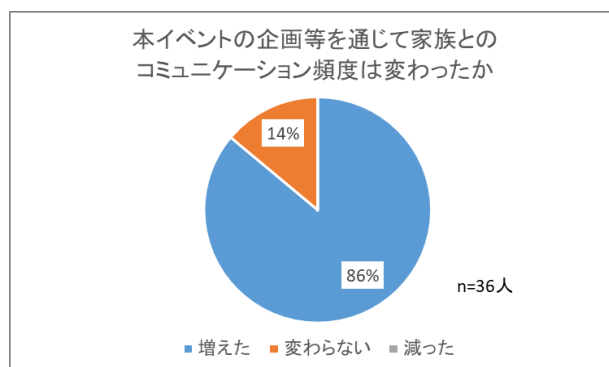
A) 実施事項

レノファ山口 FC と連携した親子参加型のイベントを実施のうえ、スポーツを通じてターゲットと家族の繋がりを醸成することによって、スポーツ実施環境の構築に繋がるか、第2回イベント後のアンケートを通じて検証した。

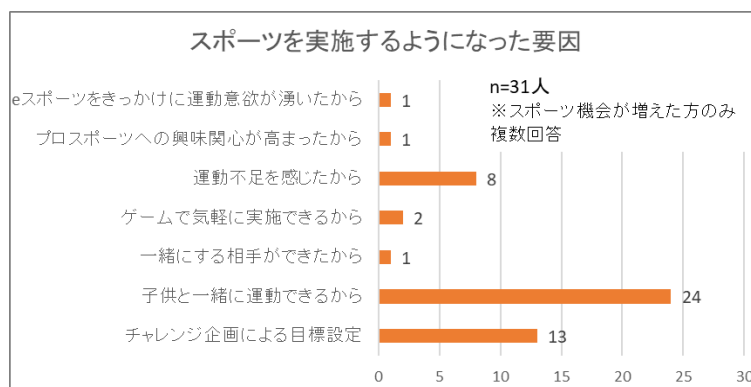
B) 結果

親子参加型のスポーツイベントを実施したことで、参加者の 86%が「本イベントの企画等を通じて家族とのコミュニケーション頻度が増えた」と回答した。また、スポーツを実施するようになった要因として「子供と一緒に運動できるから」との回答が最も多く、次いで「チャレンジ企画による目標設定」という回答が挙げられた。

【図表 5-4 コミュニケーション頻度】
(第 2 回イベント後アンケート)



【図表 5-5 スポーツ実施要因】
(第 2 回イベント後アンケート)



③ 仮説③：プロスポーツに関する興味・関心の向上によるスポーツ参画

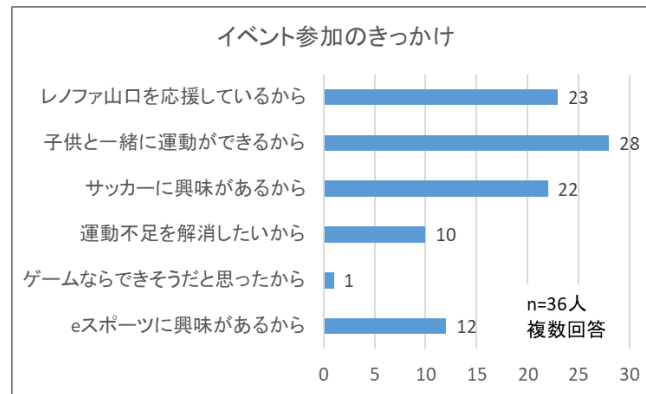
A) 実施事項

レノファ山口 FC と連携したイベントによってプロサッカー選手と交流することで、プロスポーツに対する興味・関心の向上を図り、プロスポーツに対する関心度の向上がスポーツ参画に繋がるか、第 1 回イベント後、第 2 回イベント後のアンケートを通じて検証した。

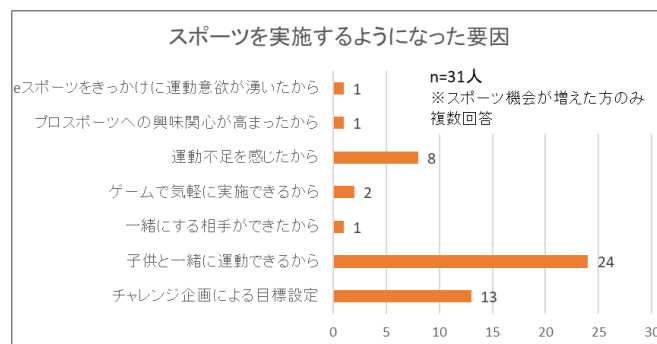
B) 結果

イベント参加のきっかけとして、「子供と一緒に運動できるから」という回答に次いで「レノファ山口 FC を応援しているから」という回答が挙げられた。一方で、スポーツ参画の要因として「プロスポーツへの興味関心が高まったから」と回答した件数は 1 件であった。

【図表 5-6 イベント参加のきっかけ】
(第1回イベント後アンケート)



【図表 5-7 スポーツ参画の要因】
(第2回イベント後アンケート)



④ 仮説④：ゲームを通じたリアルスポーツのスキルアップによる苦手意識軽減

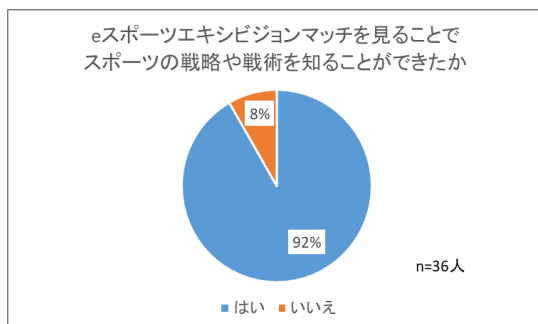
A) 実施事項

「eスポーツ」と「リアルスポーツ」が連動したプログラムを実施し、ターゲットが趣味としている「ゲーム」を起点にリアルスポーツのスキルアップを図ることが、苦手意識の軽減に繋がるかを検証した。なお、第2回イベントで「プロゲーマーVSプロサッカー選手による e スポーツエキシビジョンマッチ」を実施し検証を行った。

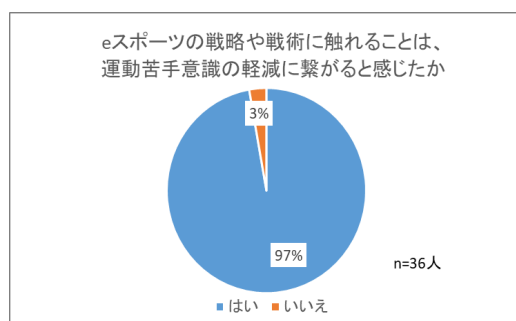
B) 結果

「e スポーツエキシビジョンマッチ」では、サッカーを共通点として、分野が異なるトップ選手が各々の対戦スキルを活用し、加えてリアルスポーツの視点で解説者が実況を行った結果、参加者の 92%がスポーツの戦略や戦術を知ることができたと回答した。また、97%が e スポーツの戦略や戦術に触れることが苦手意識の軽減に繋がると回答した。

【図表 5-8 e スポーツを通じたスキルアップ】
(第 2 回イベント後アンケート)



【図表 5-9 スポーツ苦手意識】
(第 2 回イベント後アンケート)



⑤ 仮説⑤：スポーツ実施の動機付け・目標設定によるスポーツ定着化

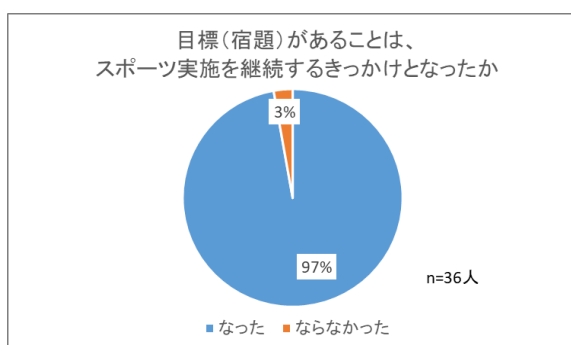
A) 実施事項

本事業で実施する全 2 回のイベント参加者に対して、スポーツに関する目標を設定し参加することが、スポーツ定着化に繋がるか検証を行った。

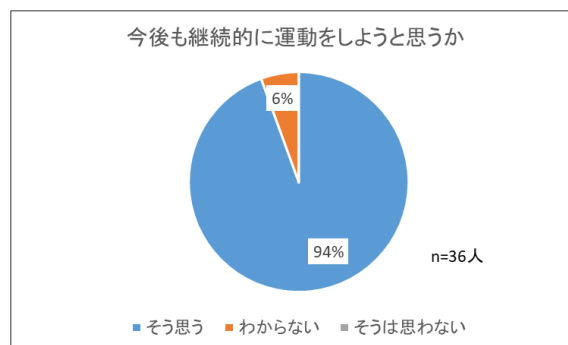
B) 結果

第 2 回イベント参加後のアンケート結果は、「目標設定を行うことがスポーツ実施を継続するきっかけとなったか」という質問に対し、97%が「なった」と回答した。また、イベント参加者の 94%が「今後も継続的に運動しようと思う」という回答となった。

【図表 5-10 スポーツ継続要因】
(第 2 回イベント後アンケート)



【図表 5-11 スポーツ継続意欲】
(第 2 回イベント後アンケート)



6. 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

① ターゲット裾野の更なる拡大

本事業の持続的な展開に向けて、地域課題の解決に向けた取組とすることが重要であり、各地域の課題に応じたターゲット層へのアプローチが必要となる。今後の課題として、各自治体と連携し地域の課題抽出を行い、バーチャルとリアルを融合した本事業内のプログラムをフレキシブルにカスタマイズすることで、本事業での20代～40代に対するアプローチと並行し、地域課題解決に応じたターゲット層に対するアプローチが必要となる。

② 事業エリアの拡大

本事業の横展開に向けたポイントとして、自治体との連携により地域を巻き込んだ取組とすることが重要であり、各地域の課題解決を図ることで事業エリアを拡大することが望ましい。

③ マネタイズ方法の検討

本事業ではバーチャルコンテンツとしてeスポーツを活用しており、ゲーム機材の準備や会場確保などにコストがかかるなど、自走化には活動資金の確保が課題であり、マネタイズ方法の検討が必要となる。

(2) 次年度以降の事業継続、横展開の計画

① ターゲット裾野の更なる拡大

今後は、40代以下のビジネスパーソンや主婦だけではなく、山口県内の多くの自治体が抱える「高齢者の健康増進」という課題に対し、シニア層に対するアプローチを行うことでターゲットの裾野拡大を図り、高齢者の“健康増進”や“いきがい創出”に繋げていくことを検討することが望ましい。

② 事業エリアの拡大

本事業の取組をSNSなどのメディアを活用して対外的に情報発信を行ったことで、山口県内の自治体より本事業の取組を活用した地域での事業連携について相談を受けており、情報発信により本事業に対する反響が見られた。今後は自治体とも連携することで事業エリアの拡大を図ることが望ましい。

③ マネタイズ方法の検討

本事業を持続可能な取組とするためには地域課題の解決を目指すことで自走化を図ることが重要であり、そのために自治体と連携し予算を確保することで活動資金を調達する必要がある。また、地域での発信力を有するプロスポーツチームが中心となりスポンサー企業やファンなど、地域を巻き込んだ取組を実施することで持続可能な事業展開を図ることが望ましい。

(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

今後の事業展開に向けて、「Sport in Life プロジェクト」に対し、以下の取組を期待する。

① コンソーシアム加盟団体の取組事例公開

Sport in Life プロジェクトにおいて、コンソーシアム加盟団体の取組事例を積極的に公開し、本取組を一般個人だけでなく企業や各団体にも周知する。また、スポーツ促進に対する関心度向上や本事業における連携先の拡大や横展開を行うことが望ましい。

② コンソーシアム加盟団体の紹介・連携推進

今後の継続的な事業展開および拡大に向けて、各団体の取組事例の紹介などを通じて本事業との相乗効果が見込める他の取組団体との連携機会を創出することが望ましい。

7. 終わりに

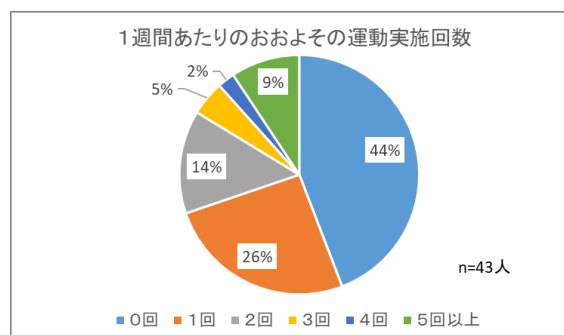
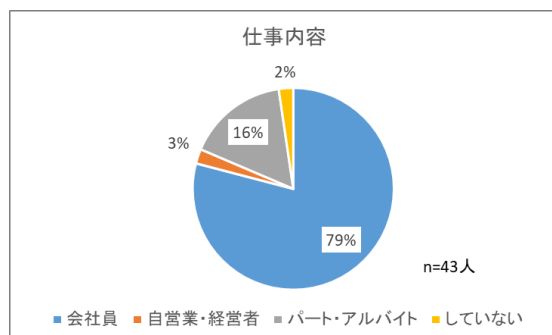
本事業では、20代～40代のゲームユーザーを対象に、趣味・嗜好を誘引としたスポーツ参画機会を創出することで、スポーツ実施を促進する取組を実施した結果、ターゲットのスポーツ実施阻害要因を解消し、スポーツ実施率、スポーツ実施意欲、スポーツ継続意欲の向上およびターゲットの裾野拡大に繋がる結果となった。

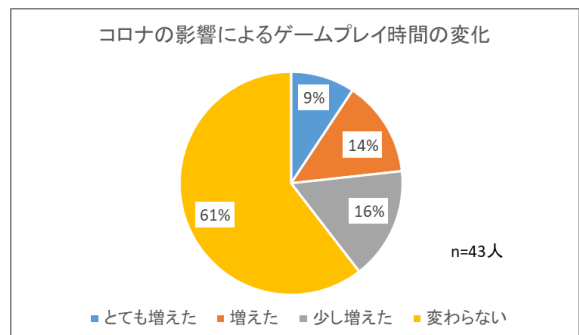
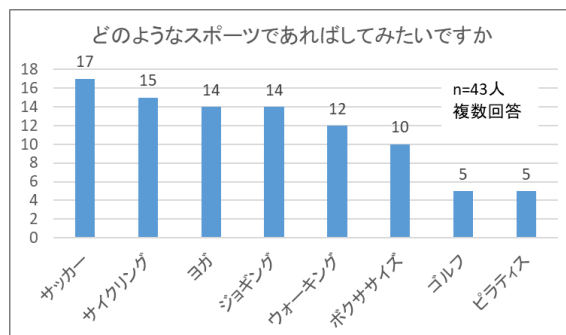
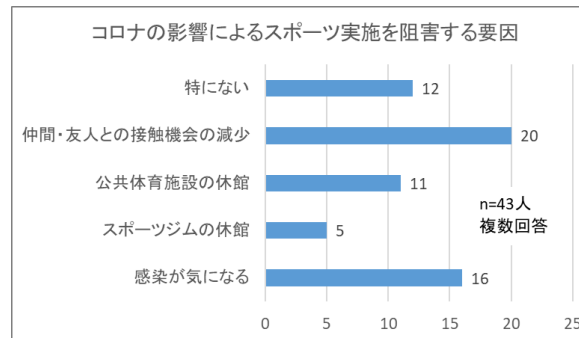
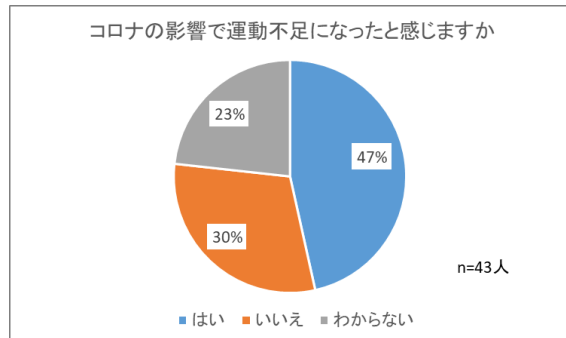
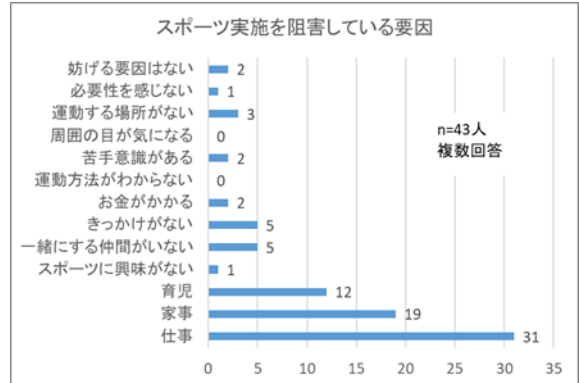
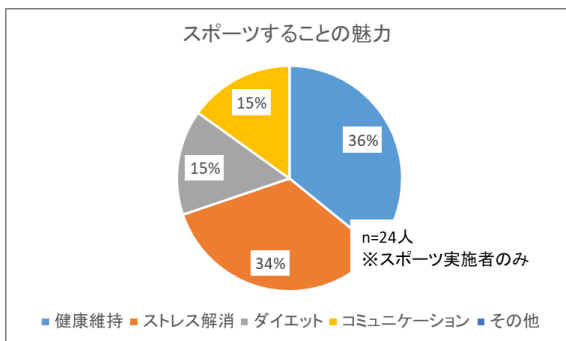
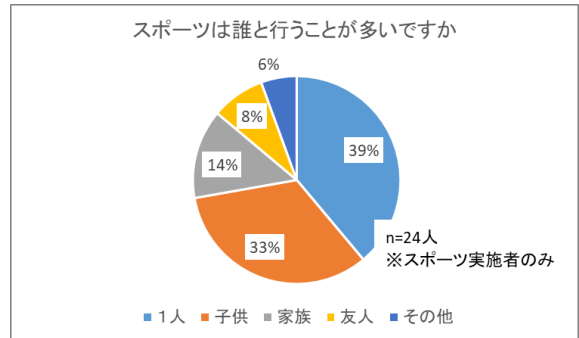
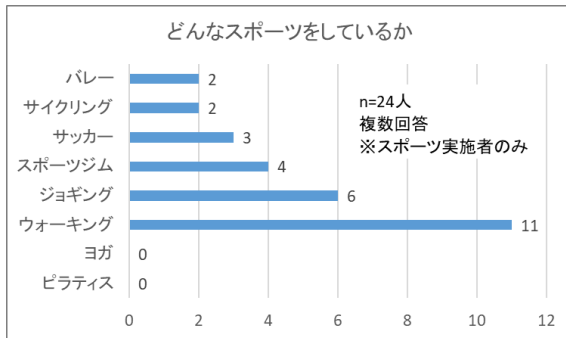
今後もeスポーツの市場が拡大し、eスポーツに関心が高まっていくことが予想される中、バーチャルとリアルを掛け合わせたコンテンツがリアルスポーツの促進に繋がることを期待できるため、高齢者などの新たなターゲットの裾野拡大や自治体連携を通じた自走化など、事業の継続・横展開の検討を進めることが望ましい。

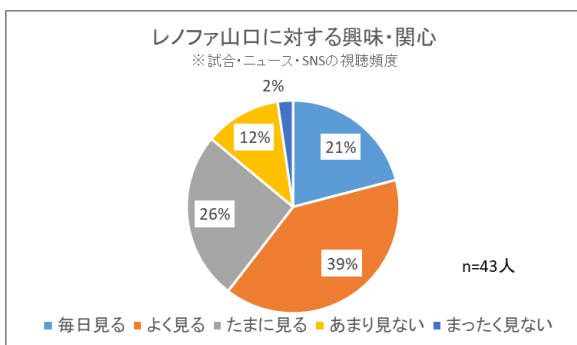
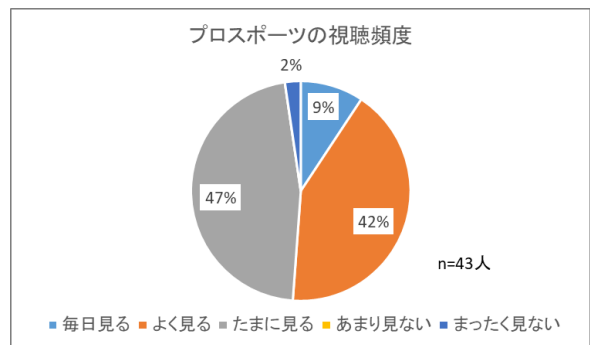
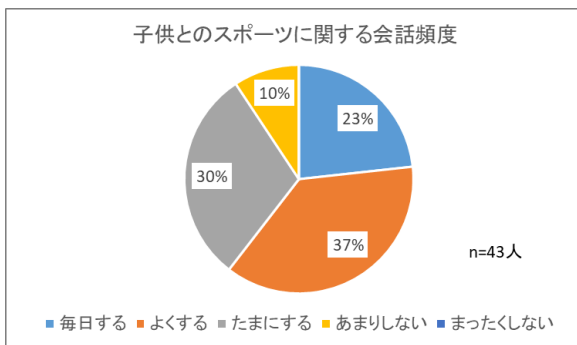
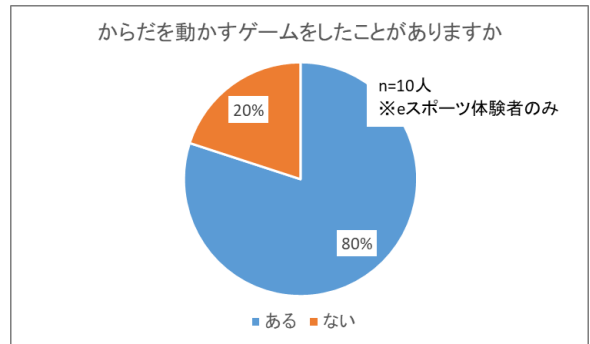
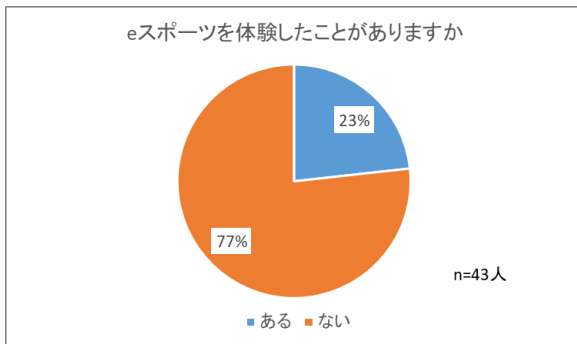
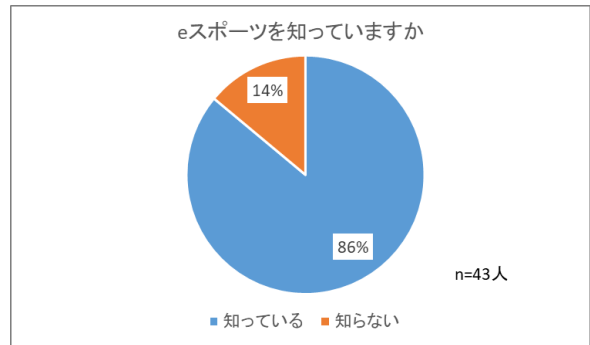
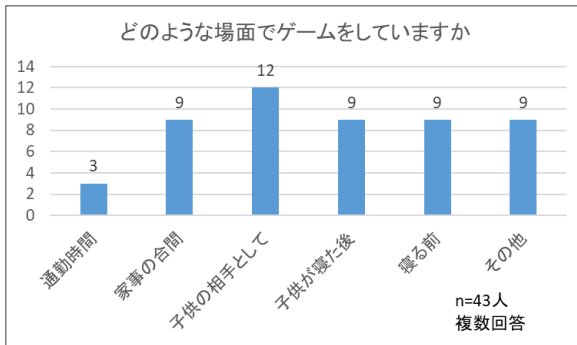
以 上

参考資料 アンケート調査票・分析結果詳細

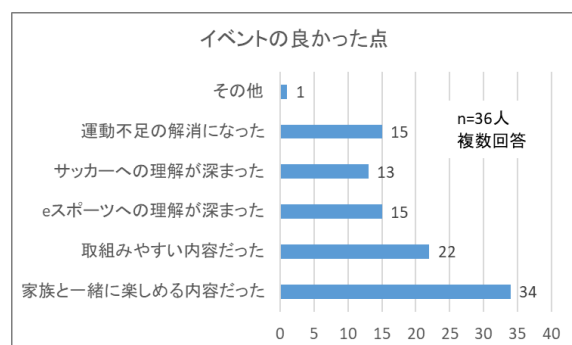
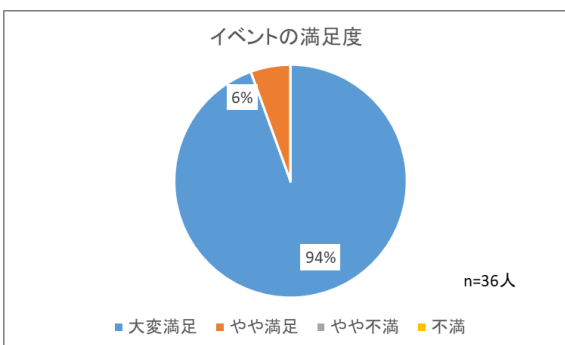
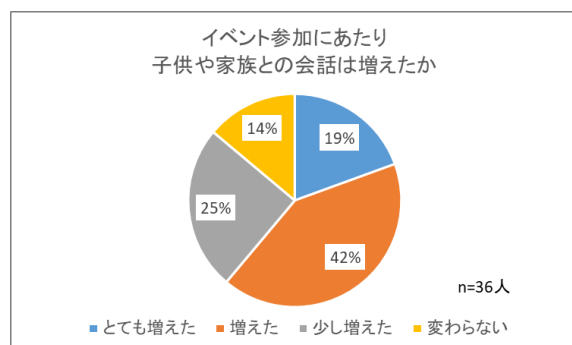
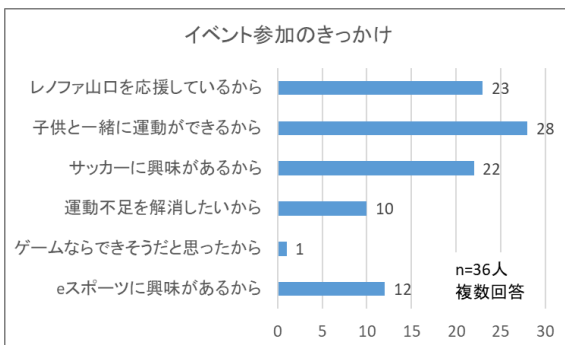
事前アンケート	
実施日	令和3年10月16日
回答者数	43名
質問事項	<ol style="list-style-type: none"> 1. 仕事内容 2. 1週間あたりのおおよそのスポーツ実施回数 3. どんなスポーツを実施していますか？ 4. スポーツは誰と行うことが多いですか？ 5. スポーツすることの魅力は何ですか？ 6. 日頃のスポーツ実施を阻害している要因は何ですか？ 7. コロナ感染症拡大による外出自粛等の影響で、運動不足になったと感じますか？ 8. コロナウィルス感染症拡大の影響により、スポーツ実施を阻害された要因について 9. どのようなスポーツであればしてみたいですか？ 10. コロナ感染症拡大による外出自粛の制限がかけられたことにより、ゲームのプレイ時間はどの程度変化しましたか？ 11. 普段どのような場面でゲームをしていますか？ 12. eスポーツをご存じですか？ 13. eスポーツを体験したことがありますか？ 14. からだを動かさずゲーム（任天堂WiiやSwitchなど）をプレイしたことがありますか？ 15. スポーツに関する会話をお子様とどのくらいの頻度でされますか？ 16. プロスポーツの視聴頻度はどのくらいですか？ 17. レノファ山口FC関連の試合やニュース、SNS等をご覧になりますか？

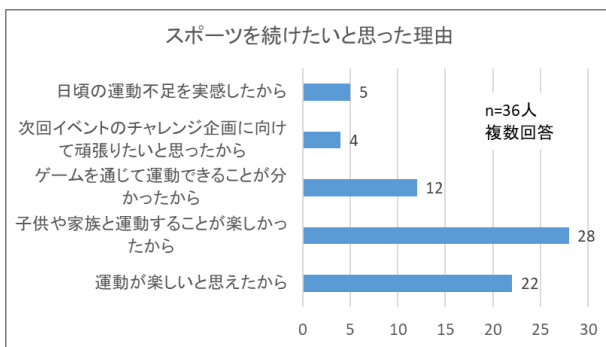
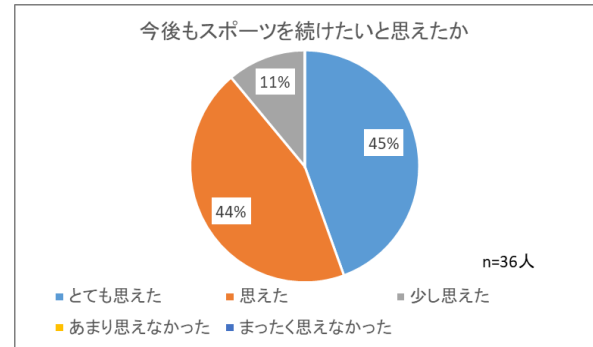
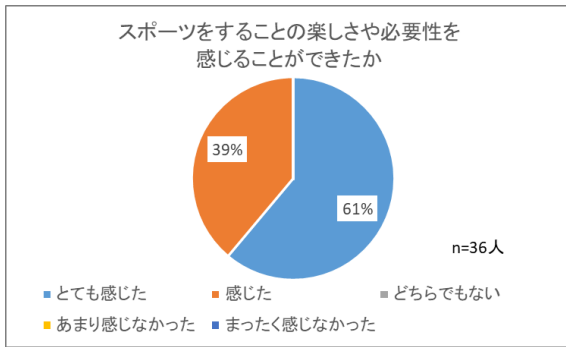
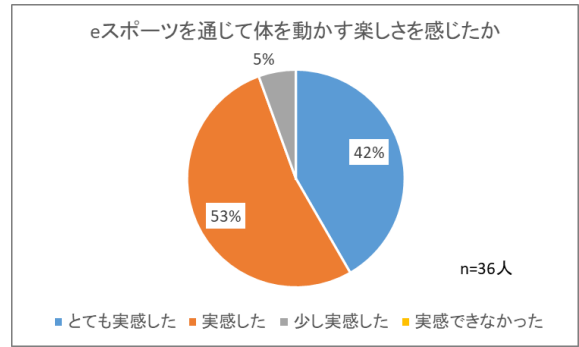
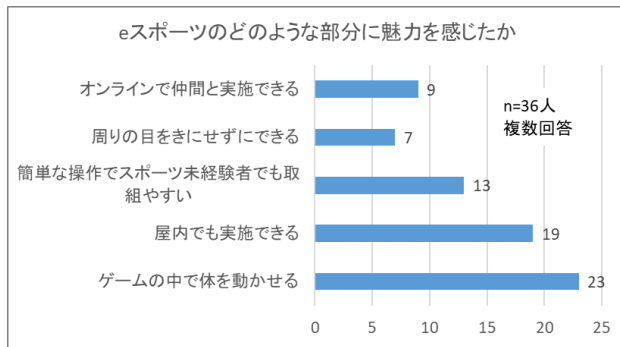
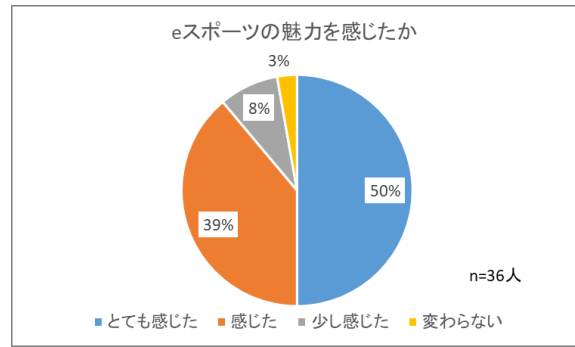
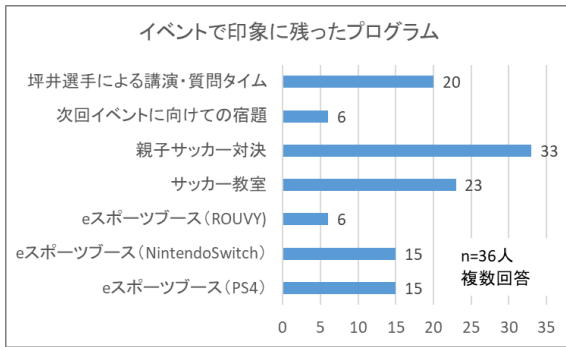






第1回イベント後アンケート	
実施日	令和3年10月30日
回答者数	36名
質問事項	<ol style="list-style-type: none"> 1. 今回のイベントに参加したきっかけを教えてください。 2. 本イベントに参加するにあたり、お子様やご家族とスポーツについて話す機会は増えましたか？ 3. 本日のイベントの満足度を教えてください。 4. 本日のイベントの良かった点を教えてください。 5. 今回のイベントで特に印象に残ったプログラムは何ですか？ 6. eスポーツの魅力を感じて頂けましたか？ 7. eスポーツのどの様な部分に魅力を感じましたか？ 8. eスポーツ（ゲーム）を通じて体を動かす楽しさが実感できましたか？ 9. 今回のイベントを通じて、運動をすることの楽しさや必要性を感じる事ができましたか？ 10. 本イベントをきっかけに、今後も運動を続けたいと思えましたか？ 11. なぜそう思ったのか教えてください。





第2回イベント後アンケート	
実施日	令和3年12月5日
回答者数	36名
質問事項	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本日のイベントの満足度を教えてください。 2. 本日のイベントの良かった点を教えてください。 3. 今回のイベント（第1回、第2回）を通して印象に残ったプログラムを教えてください。 4. 前回のイベントをきっかけに、スポーツをする機会が増えましたか？ 5. スポーツをするようになった要因は何ですか？ 6. スポーツができなかった要因は何ですか？ 7. 前回のイベント以降のご自身の1週間あたりのおおよその運動実施回数を教えてください。 8. イベントを通じて体を動かすことの楽しさや必要性を感じましたか？ 9. eスポーツがどのようなものか知ることができましたか？ 10. eスポーツへの関心は高まりましたか？ 11. eスポーツの体験が、リアルスポーツへの実施促進のきっかけになりましたか？ 12. eスポーツエキシビジョンマッチを見ることで、楽しみながらスポーツの戦略や戦術を知ることができましたか？ 13. 本イベントではチャレンジ企画での宿題提供により目標を設定させて頂きました。 14. レノファ山口FC選手やprogゲーマーがイベントに参加することでリアルスポーツやeスポーツへの関心は高まりましたか？ 15. 本イベントの企画等を通じて家族とのコミュニケーション頻度は変わりましたか？ 16. 本イベントを通じてスポーツの実施意欲は高まりましたか？ 17. 今後も継続的に運動をしようと思えますか？ 18. サッカーに限らず、プロスポーツの視聴頻度はどのくらいですか？ 19. レノファ山口FC関連の試合やニュース、SNS等をご覧になりますか？

