

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）」 採択団体一覧（2/1）

代表団体	構成団体	事業タイトル	概要
一般社団法人 運動会協会	<ul style="list-style-type: none"> ・<u>一般社団法人未来の体育を構想するプロジェクト</u> ・美津濃株式会社 ・株式会社運動会屋 ・特定非営利活動法人バイタルプロジェクト ・追手門学院大学社会学部社会学科スポーツ文化学専攻上林研究室 ・学校法人自由学園最高学部 	新型コロナウイルス感染症対策を含む、運動会実施によるスポーツ実施者増加方策	生活の中でのスポーツ(Sports in Life)への理解や興味の入り口のような役割をしている運動会だが、新型コロナウイルスの影響で激減し、開催を検討するも相談先や情報が不足しており手助けが必要な主催者もいると推測される。こういった主催者たちと、その参加者たちをターゲットとし基礎調査、情報共有、専門家を交えた解決策の提案、互助会の運営を行い、運動会を「工夫してやる可能性を模索」できるようにし、運動会開催を通じスポーツ実施者増加を試みる。また運動会には、時代に合わせた変化を求める声も多くあり、こうした課題も考慮し長期的にスポーツ実施者増加に寄与する。
一般社団法人 慶應ラグビー倶楽部	<ul style="list-style-type: none"> ・慶應義塾大学（スポーツ医学研究センター、健康マネジメント研究科） ・慶應義塾大学（システムデザイン・マネジメント研究科） ・神奈川県 ・パフォーマンスゴールシステム株式会社 ・株式会社イティサス ・株式会社タウンニュース社 ・認定NPO法人湘南ふじさわシニアネット 	Kanagawa Keio Sports SDGs Project ～オンライン・オンサイト併用の世代横断型運動プログラム～	コロナ禍でスポーツの実施が制限されている小学生年代を主な対象に、その保護者や祖父母世代の巻き込みも狙いながら、ニューノーマル時代に対応したオンラインとオンサイト（対面）併用の運動プログラムを実施する。運動・スポーツの楽しさを伝えるだけでなく、スポーツを通じたSDGsの達成について学ぶ機会や、テクノロジーを活用したデータ駆動型のプログラム提供を通して、新たな視点からスポーツへの興味喚起を促し、より効果的にスポーツ実施者を増加させ、実施を継続させることを目指す。これらは慶應義塾大学の知見やリソースに裏付けられたプログラムであり、神奈川をフィールドに世代横断的なスポーツ実施者増加、ひいてはスポーツによるSDGsの達成を産学公連携により実現することを目指す。
特定非営利活動法人 神戸アスリートタウンクラブ	<ul style="list-style-type: none"> ・神戸商工会議所 ・流通科学大学スポーツマーケティング研究室 ・セノ運動用品株式会社 ・株式会社コギト ・株式会社 産業経済新聞社 	多様なテーマに対応したマップを活用したスポーツ実施者増加事業	神戸市内の歴史、産業、グルメ、アート、エンターテインメント、スポーツなどをテーマにした地図を取り込んだシステムをスマートフォン向けに開発。マップを回遊するスタンプラリー、ウォーキング・トレッキングイベントを実施し、様々な趣味嗜好を持った人がスポーツを実施するきっかけと実施の場づくりに取り組む。事業期間中には、参加者に対するプレミアムを設定するほか、事業後も継続してシステム稼働によるスポーツ実施促進を目指す。
社会福祉法人信和会	<ul style="list-style-type: none"> ・株式会社ルネサンス ・ローヴァーズ株式会社 ・株式会社シンク 	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	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「コムスポclub事業（仮称）」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実施。
特定非営利活動法人 スポーツ・サンクチュアリ・川口	<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 <u>彩の国SCネットワーク</u> ・サクラスポーツ有限会社 ・株式会社レピコット 	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	0才から100才まで、かつ「この1年間スポーツを実施しなかった人」を対象に、地域スポーツクラブを母体とした「彩の国みんなのクラブ」づくりを行う。彩の国みんなのクラブではSPOPASS連絡用アプリSgrumを活用。また、クラブ創設を行うためのプログラムの構築と検証、ミニ運動動画を作成。地域スポーツクラブにとって、わかりやすく、導入の動機づけとなる普及方法の検証と広報の実施を行う。

※構成団体のうち 下線を付した団体 は Sport in Life コンソーシアム加盟団体

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）」 採択団体一覧（2/2）

代表団体	構成団体	事業タイトル	概要
<p>孀恋村</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・<u>知名町（鹿児島県）</u> ・<u>孀恋村キャベツリズム研究会（孀恋村）</u> ・<u>NPO法人沖永良部スポーツクラブELOVE（知名町）</u> ・一般社団法人孀恋村観光協会 ・株式会社アストラカン 	<p>～スポーツのチカラ×地域課題の解決～ コロナからの復興「no rain no rainbow」ダンスムービープロジェクト</p>	<p>コロナからの地域復興をテーマに、「ダンスムービーで地域を元気に！」を合言葉にしなが、音楽アーティストHYより楽曲提供頂く「no rain no rainbow」を用い、地域オリジナルの「ダンスムービー」を地域住民とともに企画・制作し、普及を行う。これにより、ダンスというスポーツのチカラを活用しながら地域の復興に向けた機運醸成を図るとともに、自分たちで発案したご当地ダンスを楽しみながら実施することで、スポーツ機会の増加と健康度の向上が期待できる。</p>
<p>一般社団法人日本メンタルトレーナー協会</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・一般財団法人全国SNSカウンセリング協議会 ・株式会社アイデアヒューマンサポートサービス ・東京大学次世代知能科学研究センター谷川研究室 ・合同会社ラ・シタデール 	<p>チャットbotを活用したメンタルサポートによるスポーツ実施者の増加事業</p>	<p>忙しくてスポーツを実施することができないと考えている20代～40代の男女をターゲットとし、日本人口の約70%近くが利用しているLINEを用いて実施。LINE広告により対象者を募集し、チャットbotにより生活環境を変え、嗜好・環境・予算等をもとにSNSカウンセラーが個々の目標設定のアドバイス等を行うことで、スポーツ実施へのハードルを下げ、手軽に、負荷なく運動習慣の定着をめざす。</p>
<p>株式会社東日本放送</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・株式会社東北第一興商 ・特定非営利活動法人エココロジオンライン ・株式会社第一興商 ・ケイ・エイチ・ビー開発株式会社 	<p>スポーツ×SDGsで取り組む包摂的な地域づくり</p>	<p>仙台市では、東日本大震災を経て、防災環境に着目しながら包摂的な地域づくりに取り組んでいる。このような中、スポーツが持つ人を集める力や巻き込む力を活用した社会課題の解決として「スポーツSDGs」の取り組みが期待されている。スポーツによる地域のつながりを高める取り組みは、防災環境に着目した包摂的なまちづくりにつながる。本事業は、地元テレビ局、企業、自治体が連携し、多様な世代が気軽に参加することができるスポーツを活用した地域コミュニティ活動を行う。これにより、スポーツに親しみながら地域力を高める仕組みを構築する。</p>
<p>公益財団法人 明治安田厚生事業団</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・公益社団法人日本エアロビック連盟 ・株式会社電通国際情報サービス ・一般社団法人 エムむすび ・館ヶ丘自治会 ・拓殖大学 	<p>高齢者に易しいスマートテレビと地域密着コンテンツを活用した運動促進の仕組みづくり～ 超高齢化団地：館ヶ丘団地を舞台にした実証実験～</p>	<p>コロナ禍及びその後の社会における地域課題の解決に資する新しい双方向型のオンラインシステムを開発し、地域住民を対象としたオンラインや小集団による運動・スポーツへの新たな参加の仕組みを構築することを目的とする。対象としては、居住者の高齢化と住民間の関係性の希薄化が進行した都市近郊の団地に居住する高齢者とし、我々が開発したオンラインシステムと団地内及び周辺地域の多様な資源を活用して、運動・スポーツ実施者を増やすための新たな仕組みを構築する。具体的には、対象の団地に居住する高齢者約100名程度を対象として、開発した新しい双方向性のオンラインシステムを用いて運動・スポーツ教室を開催する。将来的には住民主体の事業運営組織（NPOなど）を設置し、自助・共助による安心・安全・健康な コミュニティづくりを目指す。</p>
<p>株式会社 YMFG ZONEプランニング</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・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 	<p>“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</p>	<p>地元プロサッカーチームであるレノファ山口と連携し、コロナ禍で増加する20代～40代のゲームユーザーを対象にeスポーツを活用した「バーチャル×リアルイベント」を開催することで、スポーツ参画機会を提供する。</p>

※構成団体のうち 下線を付した団体 は Sport in Life コンソーシアム加盟団体