

スポーツ共創人材の育成

(ターゲット横断的なスポーツ実施者の増加方策事業)



プロジェクトの実施体制

実証フィールド	オンラインで全国から参加（ワークショップは山口情報芸術センター[YCAM]で開催）
代表団体	一般社団法人運動会協会*
構成団体	株式会社 運動会屋*、ミズノ株式会社*、一般社団法人 超人スポーツ協会、一般社団法人 日本かくれんぼ協会*、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、みずほ情報総研株式会社
ワークショップの協力団体	公益財団法人山口市文化振興財団（共催）、山口市、山口市教育委員会（以上後援）、YCAM InterLab、山口情報芸術センター [YCAM]

※「*」はSport in Lifeコンソーシアム加盟団体



プロジェクトの実施概要

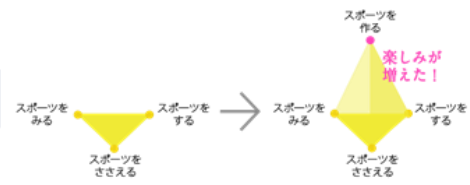
ターゲット	「自分にあったスポーツがない」と感じている人（潜在的にそう位置付けてしまっている人）
ターゲットのスポーツ実施を促すためのポイント	<ul style="list-style-type: none"> 生活においてスポーツは消費するものであって、つくれるものではないという認識を、同じく生活の中で変えていくことが重要。 そのために、スポーツをつくる出来事（イベント）を仕掛け、運営できる人材（＝スポーツ共創人材）を育成することが必要であり、育成されたスポーツ共創人材が、それぞれ自分たちの家庭やコミュニティで先導役をつとめスポーツ共創を行うことで、スポーツ実施者の増加を加速。

「自分にあったスポーツがない」と感じている人に対して、

自分たちにあったスポーツを

自分たち自身で作り、楽しむ

ことをサポートできるような人材（スポーツ共創人材）の育成を行う。



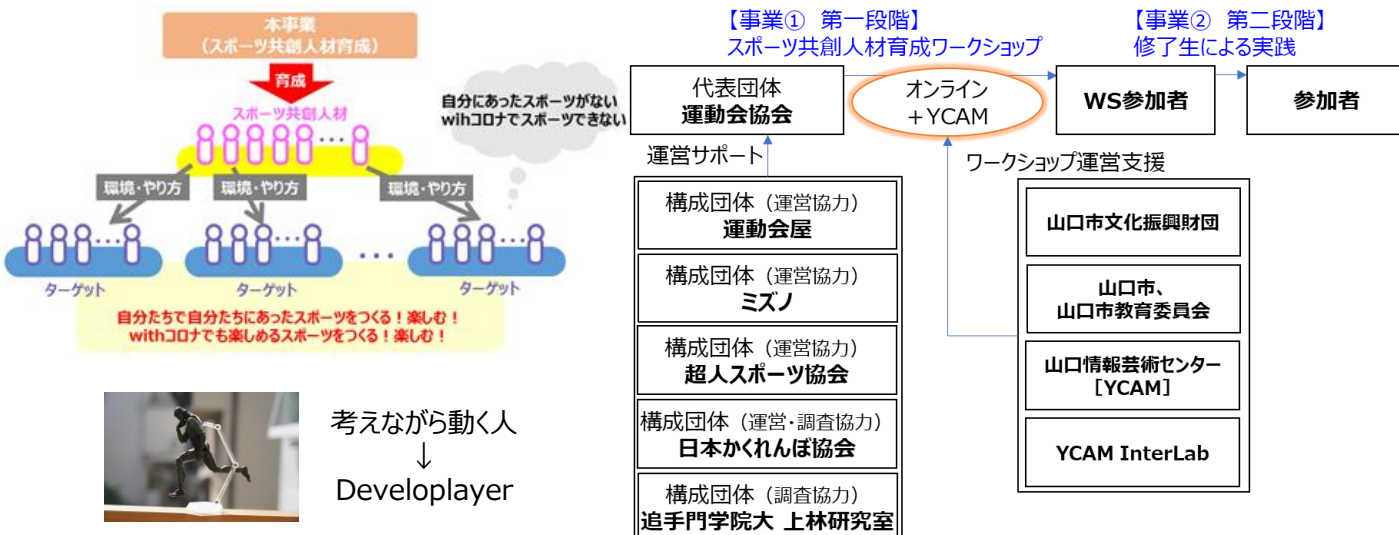
プロジェクト実施内容

第1段階「スポーツ共創人材育成ワークショップ合宿 2020」

スポーツをつくる出来事（イベント）を仕掛け、運営できる人材を育成する集中ワークショップを行う。
 (12/5) オンラインワークショップで、各自の実行プランを議論。考えることに慣れる。
 (12/12、13) 山口情報芸術センターで1泊2日の合宿を実施。ゲームクリエイターや感染症対策専門家などが参加し、一緒にスポーツ（ゲームやダンスなど）とスポーツイベントを作ってみる。
 (12/20) オンラインワークショップを行い、参加者、講師、スタッフがそれぞれの実行プランを様々な角度で議論し、論理設計、技術などを積み重ね、実行プランをより具体的なものにブラッシュアップ。

第2段階「修了生たちによる実践」

ワークショップで立てた実行プランを修了生が実践。1月中にスポーツ共創イベントや、取り組みをメンタリング等しながら実行。



実施内容の報告

① イベント告知WEBページの作成

【実施事項】

- イベント告知WEBページの作成、公開
- 調査設計、アンケート設計、アンケートフォームの作成 等

② オンラインワークショップの実施/準備

【実施事項】

- 設計・準備
- オンラインで用いるツールの決定、利用方法の設定
- オフラインワークショップの会場調整

③ 山口での合宿の実施/準備

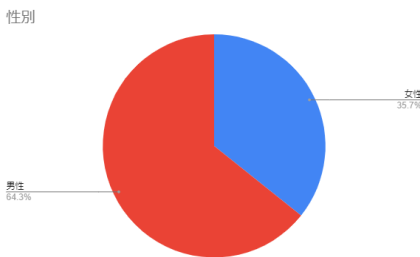
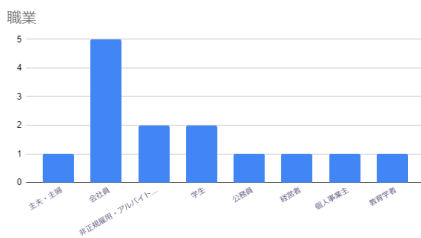
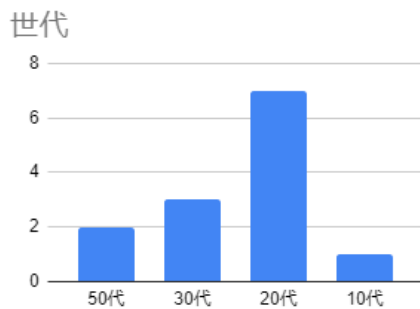
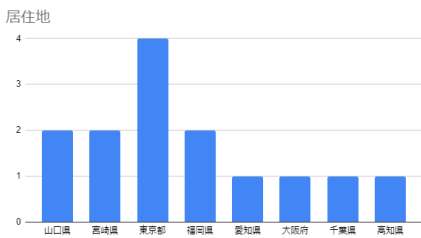
【実施事項】

- ワークショップで用いる道具・機器類の手配

【参加応募者数】

✓ 2020年11月28日の時点で参加応募者は13名

参加者の属性



WEBページ



このイベントは、スポーツ共創人材育成ワークショップ合宿2020の告知ページです。このイベントは、スポーツ共創人材育成ワークショップ合宿2020の告知ページです。



このイベントは、スポーツ共創人材育成ワークショップ合宿2020の告知ページです。このイベントは、スポーツ共創人材育成ワークショップ合宿2020の告知ページです。

