

**令和2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)**

**「新型コロナウイルス感染症対策を含む
『スポーツ共創人材育成ワークショップ2020』」**

一般社団法人 運動会協会

2021年2月12日

1. 事業の実施概要

「一般社団法人 運動会協会」

事業概要

- ・ 自分にあったスポーツが無いと感じているような人に対して、先入観や苦手意識無しにスポーツを楽しんでもらうために、自分に合った、自分なりのスポーツを創る「スポーツ共創」の考え方や開発手法を普及するためのスポーツ共創人材の育成を行う。参加者には、スポーツ共創人材育成のためのワークショップを実施して、競技やイベントづくりを体験しながら共創の手法を身に付けてもらうとともに、各自の地域等に持ち帰り実践してもらうことを目指す。

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専攻上林研究室、みずほ情報総研株式会社
※「*」はSport in Lifeコンソーシアム加盟団体

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）

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。

▼2020/12/5 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。

▼2020/12/12と13 山口情報芸術センターで1泊2日の合宿を実施。

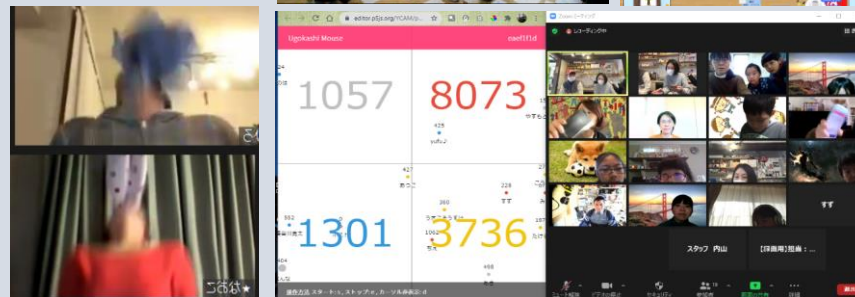
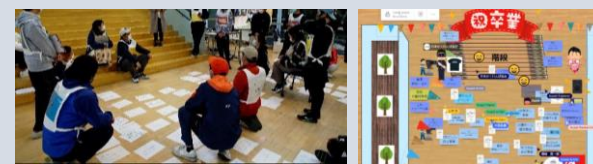
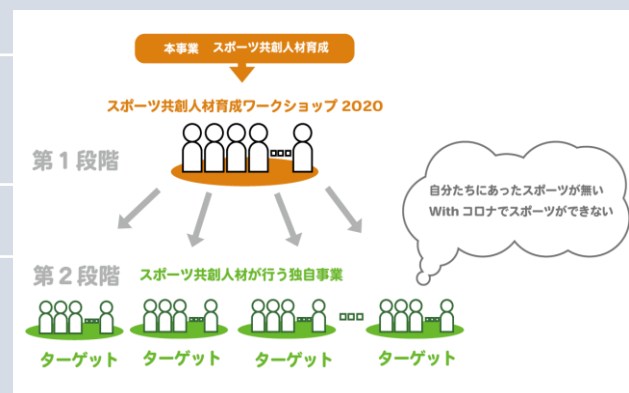
ゲームクリエイターや感染症対策専門家などが参加し、一緒にスポーツ（ゲームやダンスなど）とスポーツイベントを作ってみる。

▼2020/12/20 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スポーツプログラム」

ワークショップで立てた実行プランを修了生が実践。

1月中旬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。東京都、愛知県、広島県、島根県にて企画された。感染症拡大に伴う企画変更を経て、島根県益田市1か所、オンラインで3か所合計4か所にて実施しターゲットの意識変容を調査した。



2. スポーツ実施頻度や実施意欲の改善効果

効果検証の概要

ターゲット	現状	目標	効果検証方法
「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）	「つくる」スポーツプログラムの参加効果が不明	スポーツ共創人材によるスポーツプログラムを通じたスポーツ参加普及の仕組みを確認	スポーツ共創人材増加によるスポーツ振興効果を検証 プログラム参加前後のスポーツの取組の意識変容を検証 スポーツ共創人材によるプログラムのリピーター効果を検証

効果検証の結果

効果検証 1

- ワークショップに参加した17名のうち、実践プログラムを実施した人（スポーツ共創人材）は6名となり、その実践プログラムの参加者人数の合計は52名となった。残りのワークショップ参加者も実践プログラムをおこなうと97名以上のスポーツ参加者数増加がみこまれる。
- 1人当たりのスポーツ共創人材育成により、プログラムを通じた平均8.875名のスポーツ参加者増加を確認。

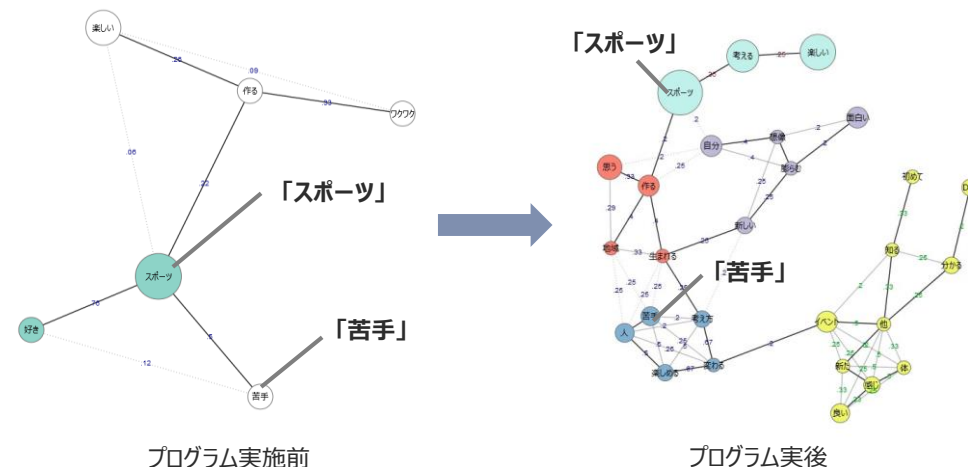
効果検証 2

- 「つくる」スポーツプログラムを通じて、「苦手」「面白い」「日常生活」「難しい」といった意識に変化が見られた。
- 実践プログラムに参加する前の参加者は、“スポーツは苦手”というものであったが、参加後は“スポーツへの苦手意識に対する捉え方（考え方）”が変わった。

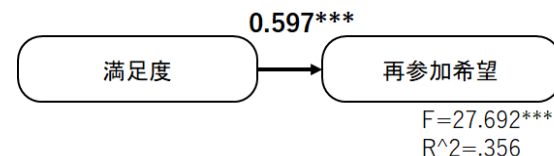
効果検証 3

- 「つくる」スポーツプログラム全体の満足度、再参加希望は高く、満足度が高いプログラムをおこなう事で再参加率が高まりスポーツ参加者が増加する可能性が示された。

□「つくる」スポーツプログラム前後の意識変容：共起ネットワーク図の変化



□リピーター効果を示す満足度モデル



3. 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）

「一般社団法人 運動会協会」

スポーツ実施改善要因の分析結果概要

ターゲット	スポーツプログラム実施の促進要因（事業実施前の仮説）	スポーツ実施の阻害要因、促進要因（検証結果）
①「自分にあったスポーツがない」と感じている人	スポーツ実施阻害の要因となる心理的側面において、「つくる」スポーツプログラムが与える意識変容が有効	「自分にあったスポーツがない」と強く感じている人は有意にスポーツの「苦手」意識や取り組みを「難しい」と感じる意識が高い。
②「withコロナ時代に、できるスポーツが無くなった」と感じている人		「withコロナ時代に、できるスポーツが無くなった」と強く感じている人は有意にスポーツの「苦手」意識が高い。

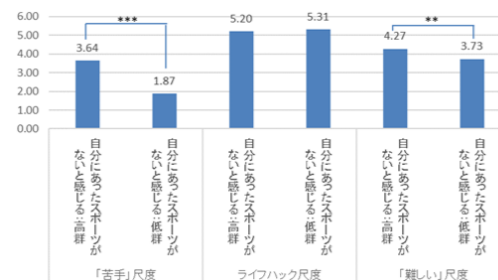
スポーツ実施改善要因の分析結果詳細

ターゲット ①	ターゲットのスポーツ実施を阻害する要因としてスポーツの「苦手」意識や取り組みを「難しい」と感じる意識があることが示唆された。
ターゲット ②	ターゲットのスポーツ実施を阻害する要因としてスポーツの「苦手」意識があることが示唆された。

□「つくる」スポーツの評価尺度開発

因子名	項目	1	2	3
「苦手」尺度	普段から運動やスポーツを楽しめない	0.892	0.063	0.036
	私は運動やスポーツができない	0.889	-0.013	-0.008
	運動やスポーツにどう取り組んでも良いかわからない	0.818	0.010	-0.232
	運動やスポーツに自分から参加しようとは思わない	0.788	-0.038	0.055
	運動やスポーツが得意ではない	0.767	-0.007	0.173
ライフハック尺度	コロナ禍の自粛生活でも運動やスポーツはできると思う	-0.031	0.659	0.228
	普段の生活は楽しくできると思う	-0.191	0.642	0.110
	予想をこえるような事に出会うとうれしい	0.221	0.617	-0.090
	ややこしい事であっても考えることが楽しい	0.036	0.577	-0.016
	様々な視点から日常生活を捉えることができると思う	0.026	0.536	0.002
「難しい」尺度	日常は工夫次第で面白くなると思う	-0.074	0.498	-0.034
	意見が盛り上がるのが好きだ	0.033	0.479	-0.231
	人と会話することは楽しい	0.073	0.036	0.748
	楽しさを共有することは難しい	0.010	-0.150	0.661
	皆の意見を全部かなえることは困難だ	0.065	0.019	0.586
	複数人の考えをまとめることは大変だ	-0.144	0.082	0.420

□「自分にあったスポーツがない」という人の尺度比較

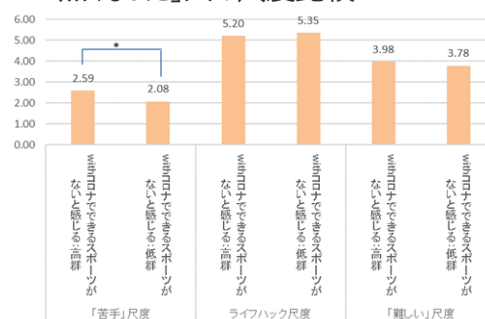


分析のまとめ 「スポーツ共創」を体験するとスポーツに対する意識が拡張される

- スポーツ共創人材によるスポーツプログラムに参加した人への調査結果からは、参加による苦手意識の低下効果は確認できなかった。
- 自分にあったスポーツが多少なりともあると感じている人はスポーツに対して苦手意識を持っていることが少ない。
- 自分にあったスポーツがないと感じている人が自分にあったスポーツを見つける（つくれる）ようになることで、**スポーツへの苦手意識をメタ（俯瞰的）に捉えられるようになり、スポーツ実施改善につながる可能性が考えられる。**

問いが増え興味がわく。探究的になる。

□「withコロナ時代にできるスポーツが無くなった」人の尺度比較



事業継続や 横展開に向けた ポイント、課題

- ・スポーツ共創を学びたい、体験したいという**問い合わせが増えてきている**。
ニーズは増えているが、“スポーツ共創人材を育成できる”人材の育成や、人材育成事業の開催がおいついていない。
- ・また、これらのスポーツ共創人材育成事業の**マネタイズができていない**ことも課題になっている。
- ・小中高の学校の先生からのニーズは強いが、先生個人では必要予算が集まりきらないため**地方行政や教育委員会の事業として行えるよう準備を進める**。
- ・スポーツ共創を行える場所が公共の**体育館が見つからない**。特定の競技にしか貸し出せないルールで運用している施設が多い。車いすやドローン等が入れない体育館が多いのも課題になっている。スポーツ共創の認知と理解を広めることが課題である。

次年度以降の 事業継続、 横展開の計画

- ・スポーツ共創人材育成ワークショップのコストを支払えそうな、**社会教育（地方行政）と医療（予防医療と対処医療）分野でのスポーツ共創人材育成事業**を計画している。
- ・パフォーミングアーツ、メディア芸術、伝統芸能、現代美術に興味がある人むけの、**よりスポーツや芸術を俯瞰したスポーツ共創事業**を計画している。
- ・ICTだけに限らず様々なエンジニアたちに参加してもらい**スポーツ共創エンジニアを育成する**事業を計画している。
- ・スポーツ共創専門WEBサイトでの広報を計画している。
- ・大学等との連携でスポーツ共創事業の**社会的影響の調査**を計画している。

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

- ・ **文科省や教育委員会と連動**した、Sport in Lifeを実践する子供たち・世代の育成
10年後20年後の社会のためにSport in Lifeが当たり前の世代を子供のころから育てたいと考えている。
我々のSports in life活動に一番早く反応したのは学校の体育の教師たちであったが、先生個人の取り組みではポツンポツンと点が打たれるだけになっている。Sport in Lifeを点ではなく線や面にするためにスポーツ庁だけではなく、文科省、教育委員会等と連携した活動を期待する。
- ・ **日本のスポーツ文化を世界へ広報**、販売できる人材の後押し（しくみ作り）
Sport in Lifeコンソーシアムにはユニークなスポーツ文化を実行している団体がいる。この活動を世界へと広げていき販売できる人材の後押し、そのしくみ作りを期待する。