

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』」

事業報告書

令和 3 年 2 月

一般社団法人 運動会協会

本報告書は、スポーツ庁の Sport in Life 推進プロジェクト委託事業として、一般社団法人運動会協会が実施した令和 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）」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』」
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）	3
(3) 本事業で期待される効果	3
2. 本事業の実施内容	5
(1) 事業の実施概要	5
(2) 事業の実施結果	9
3. 本事業の実施体制	20
(1) 本事業の実施体制	20
4. 事業の実施効果（スポーツ実施頻度、実施意欲の改善効果）	21
(1) 効果検証方法	21
(2) 効果検証の結果	22
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）	46
6. 本事業から得られた波及効果	53
7. 今後の事業展開予定	54
(1) 事業継続や横展開に向けたポイント、課題	54
(2) 次年度以降の事業継続、横展開の計画	54
(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	54
8. 終わりに	56
参考資料 アンケート調査票・分析結果詳細	57

本事業の目的

本事業は、スポーツ参画人口の拡大に向けて、Sport in Life コンソーシアム加盟団体が連携・協働して実施する取組を後押しするとともに、先進事例を形成することにより、全国各地にスポーツ参画人口の拡大に向けた取組を展開するためのモデルを創出することを目的に実施したものである。

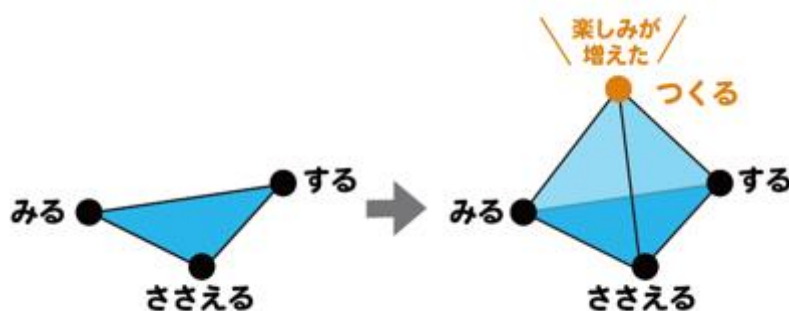
一般社団法人運動会協会及び構成団体では、自分たちのためのスポーツを、自分たちでつくる人を増やすことで、先入観や苦手意識なしにスポーツを楽しむ人が増えていくとの考えである。この観点から考えると、多くのスポーツ未実施者のスポーツ実施を阻害している要因は、自分にあったスポーツが無いことだといえる。第2期スポーツ基本計画の中では、「スポーツは「みんなのもの」であり、スポーツを「する」「みる」「ささえる」ことですべての人々がスポーツに関わっていく」と記載されており、スポーツに対する関わり方を幅広いものととらえ、スポーツ参画人口の拡大を目指している。スポーツを「する」「みる」「ささえる」に第4の軸として「つくる」を入れることで、「する」・「みる」・「ささえる」スポーツの広がりに影響を及ぼし、スポーツ実施者の増加を加速させると考えている。

本事業は、誰もが自分にあった、自分なりのスポーツをつくる「スポーツ共創」の開発手法を普及するスポーツ共創人材育成をおこない、各自のフィールドでスポーツ共創の場をつくることで、スポーツ無関心層や未実施者層がスポーツに興味を持ち、実施可能なスポーツの選択肢を広げ、スポーツ実施者の拡大を図ることを目的としている。

また、with コロナ時代でも、オンライン・オフライン・ハイブリッドの形で、スポーツ共創を止めることなく続けられることを国民に示していくことも目的とした。

スポーツ共創とは…

スポーツ共創とは「自分たちで自分たちのスポーツをつくること」です。特定のだれかが1人でつくるのではなく、だれもが自分たちのスポーツを、みんなでつくってゆくことが重要で、その意味でも「共創」（“共に創る”）という言葉も含めています。自分のためにつくるので、運動音痴も障害も関係ありません。



一般社団法人運動会協会作成

1. 本事業の実施概要

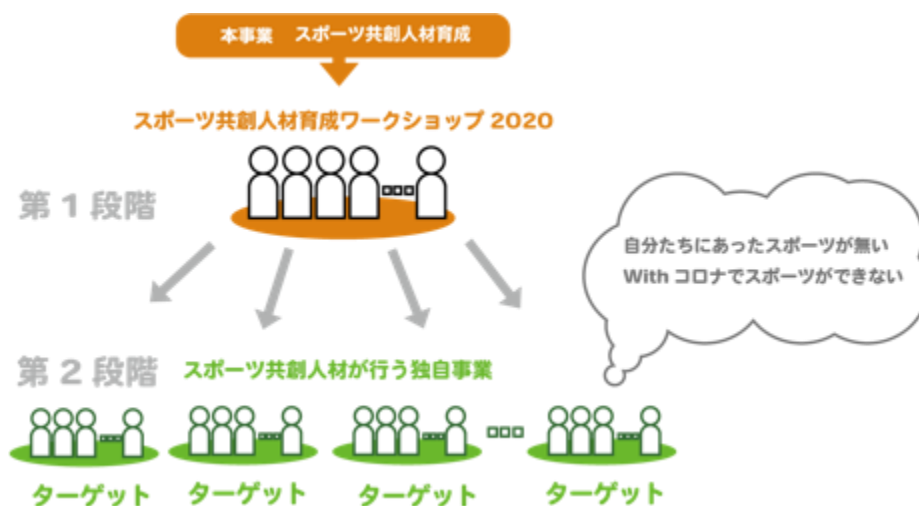
(1) 本事業のターゲット

本事業のターゲットは、「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）である。また、時勢的に「with コロナ時代において、できるスポーツが無くなった」と感じている人もターゲットとしている。

スポーツ共創では、自分たちで自分たちにあったスポーツを「つくる」ことで、これらターゲットにアプローチする。本事業では、多くの人がスポーツ共創を通じてスポーツ実施ができるように、スポーツ共創の環境、やり方をターゲットに提供できる人材（スポーツ共創人材）を育成する事業を実施した。

その意味では、この「スポーツ共創」普及の担い手は学校や企業、地域など、さまざまな教育の現場で指導をおこなう、広義の教育者をターゲットとした。

図表 1-1 一般社団法人運動会協会作成



図表 1-2

スポーツ共創人材とは…

スポーツ共創人材とは、スポーツ共創を自分たちのフィールドで実施する人材を指し、スポーツ共創人材を役割から下図のように整理しています。

役割

	デベロップライヤー (スポーツをつくる人)	デベロップライヤーは、Developer(開発する人)とPlayer(あそぶ人)を組み合わせた言葉です。スポーツをつくる人です。つくることがあそぶことが一体になっている状態を指します。スポーツ共創の根幹をなす「頭と体を同時に動かす」重要な感覚です。
	ファシリテーター (スポーツを作る人)	ファシリテーターは、実際にスポーツをつくらうと人が集まったときに、場の空気をあたため、デベロップライヤーが意見を出しやすくなるよう工夫しながら司会進行するムードメーカーです。
	ディレクター (スポーツを共創する場所を作る人)	ディレクターは、「いつ(いつまでに)、だれと(だれが)、どこで、どんな目的をもって、どうやってするか」という企画の詳細を考え、その実行に関わる様々な調整ごとを監督する、企画の推進力となります。
	プロデューサー (スポーツを共創する場所を作る人)	プロデューサーは、周辺の社会との調整を行います。その企画が実現できるよう資金面や利害関係面を整える等、より大局的な指揮統括を行います。

スポーツ庁 スポーツ共創ワークブックより

（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）

【「自分にあったスポーツがない」と感じている人】

「自分にあったスポーツがない」と感じていること自体が阻害要因であり、自分たちで自分たちにあったスポーツ（自分にあったスポーツ）をつくることがスポーツ実施のきっかけ（促進要因）となる。

【「with コロナ時代において、できるスポーツが無くなった」と感じている人】

新型コロナウイルス感染拡大に伴う緊急事態宣言等による直接的なスポーツ実施環境の制限、加えて感染拡大リスクを危惧することによるスポーツ実施の自主的な敬遠行為が見られる。スポーツ施設が利用できない人、接触や飛沫による感染リスクでスポーツ控えをしている人、リモートワークで体を動かすチャンスが無くなった人等に、オンラインでも可能なスポーツや適切な感染症対策が行われたスポーツをスポーツ共創の中で生み出させることで、with コロナ時代でもスポーツ実施の促進要因になる。

（３）本事業で期待される効果

自分たちのためのスポーツを、自分たちでつくる「スポーツ共創」を通じて、本事業の参画者にはスポーツへの捉え方や、向き合い方の意識変容を促す。これまでの事業でも運動に消極的だった小学生が「スポーツ共創」を体験したことから、体育への取り組み姿勢が前向きに変化した事例もあり、スポーツをつくる体験がスポーツや運動に対する意識変容、さらには行動変容までを変化させることが期待できる。“新しい生活様式”に代表されるような条件下でもなお、オンラインを活用して「スポーツ共創」は続けられており、環境や状況が著しく変化していくことが予想されるこれからも、環境や状況に応じて自分たちなりのスポーツをつくっていくことはますます重要になる。

本事業では、スポーツ共創実践をより多くの人へと促す人材を育成し、それぞれの生活の中で、新たなスポーツをつくり、楽しみ、普及していく、創造的なスポーツ実践者を社会に送り出していく。これを通じて、スポーツの実践と開発、その往復が自然とおこなわれ、スポーツや運動がより身近なものとして生活の中へと浸透していくことになる。

また、これまでおこなってこなかった、スポーツをつくることと、スポーツ実施意欲の向上、習慣化に及ぼす影響についての調査をおこなうことで、より広い実践へと取り組みを拡大したい。

【「自分にあったスポーツがない」と感じている人に対する期待される効果】

上記の通りスポーツ共創人材が増えていくことで、「自分（たち）にあったスポーツ」をつくろうという文化や風土が浸透していくことで、「自分にあったスポーツがない」と感じていることが阻害する要因ではなくなる効果が期待される。

【「with コロナ時代において、できるスポーツが無くなった」と感じている人に対する期待される効果】

制約のある環境下においてもオンラインや感染症対策の専門家からのアドバイス等を活用しスポーツ共創が継続できるという経験を得ることで、このような環境下でもスポーツをつくり楽しむことができるという自信をもってもらう効果が期待できる。

本事業では、「【第 1 段階】スポーツ共創人材の育成」と「【第 2 段階】修了生による実践」を行う（詳細は後述）。

第 1 段階ではスポーツ共創を体験するとともに、基本的な論理やテクニック、使われるテクノロジーなどを学び、参加者がプロデューサーやディレクターとなりスポーツ共創イベントなどを行うスキルや哲学を持った人が増える。修了生は各自の住む場所やコミュニティにてイベント等を開催する効果が期待できる。

第 2 段階では、上記修了生たちが自分の所属する医療、地域医療、学校教育、社会教育、アート、食等様々なコミュニティでスポーツ共創イベントを実践する。その修了生たちが行うイベント等に参加した人たちが「スポーツはつくれる」ことを知って、さらに自分の生活のあらゆる場面でスポーツをつくるという感覚を持ちスポーツを実施する人になることが期待できる。

これらを繰り返すことで、あらゆる場面にスポーツが寄り添い、まさに「Sports in Life」を多くの人が意識し実施することになっていくことが期待できる。

2. 本事業の実施内容

(1) 事業の実施概要

本事業は、スポーツ共創人材の育成と、その人材による実践の2段階で構成している。第1段階のスポーツ共創人材の育成では「スポーツ共創人材育成ワークショップ合宿 2020」として、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。

第2段階では「ワークショップ修了生たちによる実践」として、第1段階のワークショップで立てた実行プランを修了生が実践していく。修了生のうち1月中にスポーツ共創イベントを実施する者に対してメンタリング等の支援を行うとともに、ターゲットへ期待される効果の検証調査への協力を得る。本事業では4イベントを調査することとなった。

【第1段階】スポーツ共創人材の育成

スポーツ共創人材育成ワークショップ合宿 2020（以下、「本ワークショップ」という）では、ターゲットである「自分にあったスポーツがない」「with コロナ時代で、できるスポーツが無くなった」と感じている人に対してスポーツ共創イベントを企画、運営できる人材を育てることが狙いである。具体的には自分たちなりのスポーツイベントをプロデュース・ディレクションするスキルを身に付けることを目指している。

また、Zoom や Miro といったオンラインコミュニケーションツールも活用しながら、ワークショップを進めることで参加者にもオンライン活用したスポーツ共創に必要なツール操作等のスキルも合わせて身に付けてもらう。

本ワークショップは、2回のオンラインワークショップと、1回の合宿形式のオフラインワークショップで構成し、計4日間の日程で実施する。各ワークショップの実施概要は以下の図表 2-1 の通りである。

図表 2-1 一般社団法人運動会協作成

プログラム	概要
事前課題	・参加者には事前にスポーツ共創を学び、どんなことを行いたい「実行プラン」として作成してもらう。
オンラインワークショップ	・オリエンテーション（プログラム説明、スポーツ共創概説等） ・スポーツ共創で重要なファクタである「考えること」に慣れるため哲学対話を行い幾重にも立場を俯瞰し、たくさんの立場で考えていく。脳のストレッチ・フィットネスを行い、「考える」経験とテクニックを獲得する。 ・スポーツ共創を行う者（参加者）の各自の実行プランを議論 ・同時にワークショップ参加者同士の関係を近づけて事後の互助コミュニティを形成していく。
合宿形式ワークショップ	・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る。目的や立場、年齢、身体などが違う参加者たちがお互いにアイデアを出し合い、議論、意思決定しスポーツイベントを共創する体験をととして、参加者の個人認知と、とりまく社会認知の差異をつかんでいく。態度、言葉、ゲームデザイン、イベントデザインなどのテクニックを獲得する。
オンラインワークショップ（2回目）	・上記ワークショップを経て気がついたことを鑑みて、参加者には実行プランを推敲してもらう。 ・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、実行プランをより社会実装可能なものにブラッシュアップする。

スポーツ共創人材育成の手法は、この育成ワークショップの参加者が将来、自分自身がスポーツ共創の指導者側になることを想定して設計している。ワークショップでは、スポーツをつくり上げる手法だけでなく、スポーツを共につくる場の設計の仕方や運営のコツ、自身や身の回りの環境にとっての課題や特徴の導き出し方も、実践を通して習得していく。

育成ワークショップ参加後にどのようなフィールドで、どのような活動をおこなっていくのか、プログラムへの参加表明と同時に思考を開始することで、実施期間中のさまざまな工程の中で、常に自分が主催者、講師、指導者となった場合について考えを巡らせるよう工夫をこらしている。

このように、スポーツ共創人材育成ワークショップでは、プログラムを消化して終わりにするのではなく、プログラムの終了後にどのようなアクションに移るのか、参加者それぞれに問いかけ、参加者自身が次のスポーツ共創人材を育てる先生となり、自分たちのためのスポーツを、自分たちでつくる人が増える仕組みを試行し続けている。

図表 2—2 一般社団法人運動会協会作成



本ワークショップは、新型コロナウイルス対策を含む「新しい生活様式」にも対応できるように感染症対策の専門家、医師も参加し、実践的にスポーツ共創を模索した。

また、緊急事態宣言等で外出を控えるときでも、各自が考えてつくるための手段として IT 機器を利用することにも積極的に取り組んだ。

【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していく。実践として修了生が自らの家庭、会社、地域、学校等で自分たち用のスポーツイベントを開催する。修了生が実践していくことで、結果的に修了生自らがスポーツ共創人材を育てるようになっていく。

具体的には、修了生が企画した以下のイベントについて、メンタリング等のフォローを実施し、効果検証のための調査協力をお願いした。

図表 2-3 一般社団法人運動会協作成

イベント日付	概要
2021/1/12	高校生・地域教育+スポーツ共創 「Sports DIY ミライツクルプログラム」 場所:島根県益田市 ユタラボ
2021/1/16	かくれんぼ+スポーツ共創 「オンラインかくれんぼ大会」 場所:オンライン
2021/1/30	幼児教育・哲学対話+スポーツ教育 「犬てつ・未来の運動会をもう1度」 場所:オンライン
2021/1/30	医療+スポーツ共創 「メディカルスポーツ共創」 場所:オンライン開催(中心地:広島県)

<本事業の特徴>

■■長期計画の遂行と新規性 ■■

当提案事業の特徴は、スポーツをつくることを通じて、「する」「みる」「ささえる」人を育てることである。また、参加者や運営者は、スポーツ共創を通じて哲学をもち、社会に参加することを身につけていく。そして、数年にわたり行なってきた事業で育った人たちが今年の事業に参加する新しい人を育てていく。前回育てた人たちが次の人を育てて、また次の人を育てていく態度や仕組みを実現することである。

■■新型コロナウイルス対策とオンラインワークショップ■■

本年度は 新型コロナウイルスの影響で、多くの人が体を動かしたり、楽しんだりする機会を失っている。まさにだれもが、過去のスポーツのあり方を踏まえて、新しいスポーツのあり方を「つくらなければいけない」状況になっており、オンライン、オフラインの両方を利用しハイブリッドで活動できる、あきらめず、考えて、動く人を育てていく。

(2) 事業の実施結果

【第1段階】スポーツ共創人材の育成

スポーツ共創人材育成ワークショップ合宿 2020 は合宿形式ワークショップを1泊2日で、その前後でオンラインワークショップを1日ずつ実施し、計4日間のプログラムで開催した。

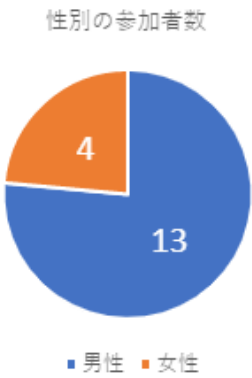


図表 2-4 一般社団法人運動会協会作成

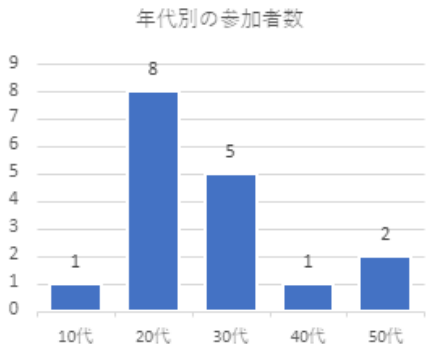
プログラム	日時	開催方法・場所
オンラインワークショップ(1回目)	2020年12月5日 13:30-18:05	オンライン会議サービス Zoom と、オンラインホワイトボードサービス Miro を使ったオンラインのワークショップ
合宿形式ワークショップ	2020年12月12日 14:00-18:00 2020年12月13日 10:00-16:00	山口情報芸術センター[YCAM]
オンラインワークショップ(2回目)	2020年12月20日 13:30-18:00	オンライン会議サービス Zoom と、ホワイトボードサービス Miro を使ったオンラインのワークショップ

参加者の属性は下図表の通り。参加者は男性13名、女性4名の計17名であった。年代別にみると10代が1名、20代が8名、30代が5名、40代が1名、50代が2名となっており、20-30代の参加者が多かった。都道府県別にみると、東京都が4名と最も多く、次いで合宿形式ワークショップの開催場所のある山口県が3名となった。その他にも福岡県、大阪府、宮崎県など全国から参加者が集まった。この人たちが本ワークショップと自主事業を通じて今回ターゲットにアプローチしていくことになる。

図表 2-5 一般社団法人運動会協会作成



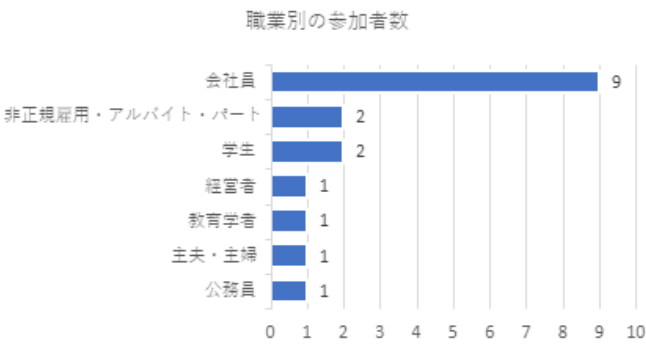
図表 2-6 一般社団法人運動会協会作成



図表 2-7 一般社団法人運動会協会作成



図表 2-8 一般社団法人運動会協会作成



■参加者募集

本ワークショップの参加者には、応募とともに「実行プラン」を作成してもらった。実行プランでは、参加者に「あなたはこのワークショップが終わったら何をしますか？」という問いに対して、いつ、どこで、誰がなどを整理するとともに、そのゴールは何なのか、なぜ行うのかといった問いも含めてワークショップ後に実行することを考えてもらった。この実行プランは、ワークショップ期間中にも皆で問い続け、書き換えていくことで、随時精度をあげていった。最終的に各参加者の実行プランが出来上がり、ワークショップ修了者はそれぞれプランを実行に移していく。本ワークショップ期間中は、下図表の実行プランシートを用いた。

図表 2-9 実行プランシート 一般社団法人運動会協会作成 本ワークショップ参加者による加筆

実行プランシート		■名前■
■1■本ワークショップ以後、[何を]おこないますか？■		
所属する日本かくれんぼ協会でかくれんぼをする大人を増やし運動習慣にかくれんぼを取り入れる提案、かくれんぼイベントを行います。童心にかえり、各自が自分の体力に合わせた運動量で行う本気のかくれんぼ企画をいくつか実施する。数年かけて地域の人と人を繋ぐ第一回。		
■2■[いつ]行いますか？■	■3■[どこ]で行いますか？■	■4■[だれ]とに おこないますか？■
2021年1月16日土曜日 2021年3月、4月、5月、6月、7月、8月、11月、12月	東京都足立区荒川商業高校	日本かくれんぼ協会スタッフ 荒川商業高校生 荒川、足立住民
■5■その「ゴール（成果）」はなんですか？■		■6■なぜあなたが？それを行う[個人的]な動機はなんですか？■
かくれんぼをする大人を増やす。ラジオ体操に並ぶ運動習慣に「かくれんぼ」を提案する。「かくれんぼ」がスポーツ共創をするきっかけになる。荒川、ノース東京地域の住民、行政を繋いでいく。荒川区は引きこもる人が少ない、無理の無い地域になる。地域にいるのは誰か見えてくるきっかけ		スポーツ共創をやってみる。かくれんぼの可能性、楽しさを共有する。新しい運動ツールをつくる。これは今回イベントをしてみても数年かけて実施していく。今回はまず、「世界大会ルールかくれんぼ」を楽しんでもらうことに注力する。1つは自分がどこまで出来るか挑戦する。巻き込めるものは巻き込んでいく。子どもが幸せな地域は大人も幸せ（卵が先かにとりが先か）
■7■なぜあなたが？それを行う[社会的]な必然性はなんですか？■		■8■それを行うときの課題はありますか？それを解決するためにはどんなことが必要ですか？■
日本かくれんぼ協会で、新しい運動、スポーツのツールをつくるべくスキル、技術はもちろん考え方の幅を広げ共に活動する仲間を増やしていく。仲間が少しずつ増えればよい。それぞれが自分に可能な範囲で取り組み実施し、確実にできることをこなすことで自信や力をつけ次につなげ継続的に実施活性化できるようにする。かくれんぼはあくまでそのきっかけに過ぎない。きっかけというのは子供の時にやっていったことに由来する。誰もが知っていてわかりやすく多様化できることがスポーツ共創のきっかけになる。童心に帰る事を目的とするのではなく自然と楽しめることを目的としている。そして楽しみは発見の中から見つかる事が多く、「大人になってから本気でかくれんぼをする」経験がない人が殆どであることから場ときっかけとして共同化しはりにつけてください		なぜかくれんぼなのかより具体的に明確なアプローチ手段をつくる。屋内でかくれんぼをする場所を確保。実際にやりたい人がどのくらいいるのか調査する。興味がある人も含める。参加する人には事前にどのようなかくれんぼができるか提示する。かくれんぼは自分のペースでできるが難しい場合には手段を健闘していく。行動に繋がる瞬間に繋がる。実際に実施することは既に行動。

■1日目 オンラインワークショップ（1回目）考えるフェーズ

当初オフラインで計画されていた当フェーズを、コロナ禍の社会状況に合わせてオンラインミーティングサービス Zoom を利用してオンラインのみで開催した。

まずは本ワークショップ全体の内容や目的、ゴール等を、メインファシリテーターを務める運動会協会理事 犬飼博士氏から説明した。

横浜市の小学校教員 玉置哲也氏と哲学対話コーディネーター 安本志帆氏のファシリテーションで哲学対話を実施した。「おもしろいとはなにか？」を最初の問いとして対話を行い全員が正解のない「考える」という行為を体験した。つくるためには考えるという行為が必要であることを感じ始める。これを通じて「考える」こともまた体を動かすスポーツの一部であるという体験を得ていく。

（玉置氏は昨年開催された同様のスポーツ共創人材育成ワークショップの修了生で、スポーツ共創を小学校教育で実践している 1 人であり、スポーツ共創人材が再びスポーツ共創人材を育てるという当事業の狙いを体現する 1 人でもある。）

その後、各自が事前に行った実行プランを、自己紹介を兼ねて発表しあい、本ワークショップで形成されるマジックサークル(ホイジンガが提唱する遊びの輪)にどんな人がいるのかを認識しあった。

図表 2-9 当日の様子 一般社団法人運動会協会撮影



問い：おもしろいってどういうこと？

- ・人とコミュニケーションが取れること
- ・留学に行った時、喋れないままに行った時のことを思い出した
- ・喜怒哀楽を感じる時
- Q皆さんはどういう時に喜怒哀楽を感じるのか
- Q小学校の頃って面白いと感じてたのかな？
- 進行役：Q面白いと思えるまでに面白くない時間はあるかも？
- ・予想してなかったことが出てきた時おもしろいと思う
- Q「おもしろい」と「たのしい」の違いって何？
- ・どういう時におもしろくなるのか？←関係性がある？
- ・おもしろい状態ってどんな状態？←それって結果？
- ・結果って目的？
- ・面白くしろと強要されるとおもしろくならない。自然発生的なものがおもしろい

■2日目と3日目 合宿形式ワークショップ

合宿形式のワークショップでは参加者がスポーツ共創を実経験し、参加者同士が実行環境や実行プランを踏まえながら対話し、より良い実行へと互助的に導きあうプログラムを実施した。会場は山口県山口市が運営するアートセンター山口情報芸術センター[YCAM]（以下 YCAM）。YCAM は 2015 年よりアートの文脈でスポーツの研究を続けており、根源的にアートとも共通する「つくる」という文脈に親和性が高く、YCAM が得意とする IT 機器等を利用し、通常のスポーツ環境ではありえない大きな階段がある環境は参加者にとってこの上ないものとなった。

参加者は、初日にはハッカソンを通じてスポーツをつくる（デベロップレーヤー、ファシリテーター）経験し 4 つの種目を完成させた。2 日目にはつくったスポーツを使ったイベントをつくる（プロデューサー、ディレクター）経験を積んだ。

健和会大手町病院 感染症内科の山口征啓氏と東京都看護協会 危機管理室アドバイザー堀成美氏が感染症講師として参加した。何が行われるのか推測しにくいスポーツ共創イベントの工程に寄り添って観察し、随時危険なポイントや対策をアドバイスした。「マスク着用、目鼻口を触らない、マイクを使い大声をださない、安全な応援の仕方等の対策を事前に皆と共有して行えば運動会は安全にできるなと思いました。」と、感想を述べた。

<1日目スケジュール>

- 犬飼氏によるスポーツ共創人材育成に関する解説
- YCAM の施設案内・紹介
- 山口氏による新型コロナウイルス感染症に関する講義
- スポーツ道具の紹介（(株) 運動会屋・ミズノ（株））
- ハッカソンを通じたスポーツ開発 4 種目完成
- 翌日開催する小さな未来の運動会のデザイン
- オンラインお解れ会

<2日目スケジュール>

- 小さな未来の運動会の実施
- 堀氏による感染症対策に関する質疑応答
- いままでの体験をデベロップレーヤー・ファシリテーター・プロデューサー・ディレクター・感染対策それぞれの立場になってリフレクション
- オンラインお解れ会

このオフライン合宿には数人、昨年のスポーツ共創人材育成ワークショップ修了生がファシリテーターとして参加した。彼らは各自の生活圏でスポーツ共創実践をしてきており、今後実践をしていく参加者たちにアドバイスをを行った。

図表 2-10 当日の様子 一般社団法人運動会協会撮影



■4日目 オンラインワークショップ（2回目）実践に向けてフェーズ

1週間の時間をあけて再びオンラインのみでのワークショップ。最終日になる4日目は各自が自分のフィールドで実践することを前提に実行プランを推敲していく。参加者が数名ずつ分かれながらお互いに自己評価と他社評価をすり合わせていく。このワークショップの後、社会実装が前提になっているため参加者はそれを助け合う仲間になっていった。

<スケジュール>

- ・数人で自分の実行プランを説明しあい、質問をしあう。
- ・各自実行プランを修正する。
- ・再び別の数人と実行プランを説明しあう。
これを2回くりかえし
- ・修了式

図表 2-11 当日の様子一般社団法人運動会協会撮影



【第2段階】修了生による実践されたスポーツプログラム

■2021/1/12 高校生・地域教育+スポーツ共創

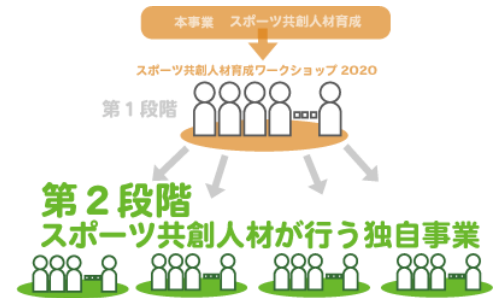
「Sports DIY ミライツクルプログラム」

場所:島根県益田市 ユタラボ

参加人数 9人(男性5名 女性4名)

WEB サイト

<https://note.com/tatsuhall/n/n5b4ae7d3e49d>



参加者属性 15～19歳 高校生5人 リハビリテーション専門学校

社会教育が盛んな益田市。主に高校生向けオルタナティブスペース ユタラボでのスポーツ共創イベント。修了生の一人が益田に移住し長期ビジョンでスポーツ共創の社会教育をおこなう実践。主催者も参加者もそれぞれがそれぞれの生活でスポーツをつくることを生活に生かすとはどういうことかを体験し獲得し共有していくことを目標とした。

図表 2-12 当日の様子 Sports DIY ミライツクルプログラム主催者撮影



■2021年1月16日 かくれんぼ+スポーツ共創

「第1回オンラインかくれんぼ大会」

場所:オンライン 企画場所 東京都荒川区

参加人数 22人(男性10名 女性11名 未回答1名)

参加者属性 7～59歳

WEBサイト

<https://japan-kakurenbo.com/event/online-kakurenbo-1st/>



日本かくれんぼ協会の協力を得ながら修了生が行ったスポーツ共創イベント。もともと東京都荒川区の高校を会場として準備をしていたが緊急事態宣言によりオンラインでの実施に変更した。かくれるという要素にこだわり新しいスポーツづくりを皆で楽しんだ。かくれんぼをしたいという人たちがそれぞれの思いをもって集まり、その時、その場でしかできない新しいかくれんぼをつくり楽しむことを目標とした。

図表 2-13 当日の様子 第1回オンラインかくれんぼ大会主催者撮影



■2021/1/30 幼児教育・哲学対話+スポーツ教育

「犬てつ・未来の運動会をもう1度」

場所:オンライン

企画中心場所 愛知県犬山市

参加人数 10人(男児5名 女児5名)

参加者属性 7～12歳

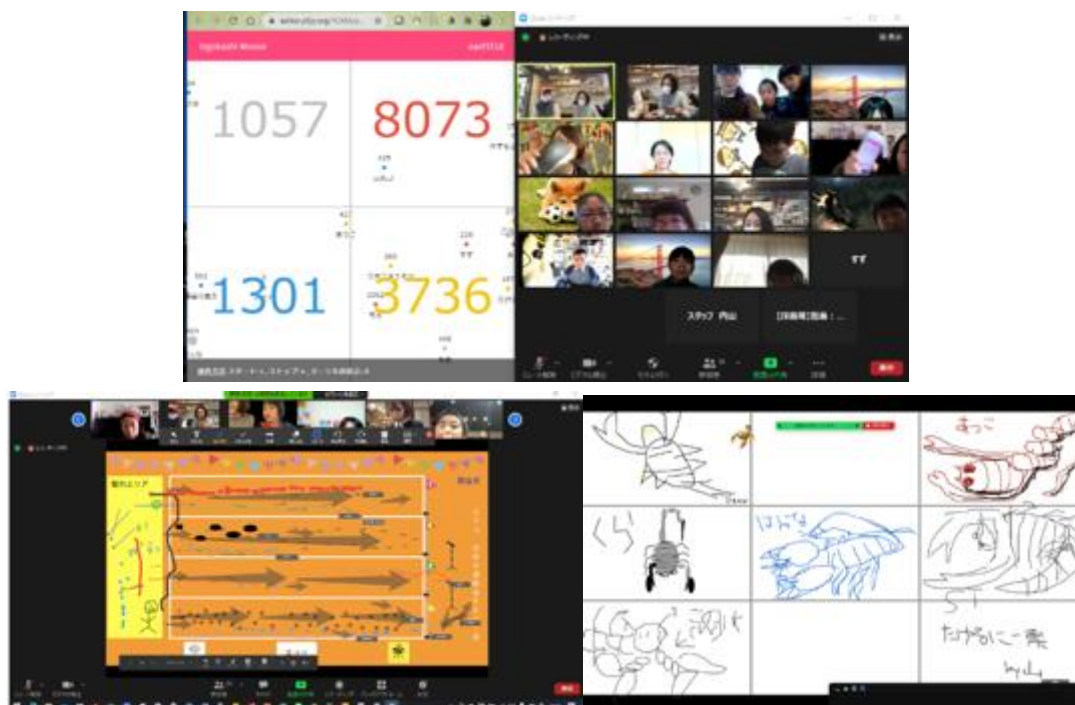
WEB サイト

https://peraichi.com/landing_pages/view/inutetsumirainoundokai/



愛知県犬山市の主に幼児むけの哲学対話コミュニティ「犬てつ」によるスポーツ共創事業。本ワークショップ修了生した高校生による実践。2020年6月から11月までの間哲学対話で考えてきた自分たちで競技からつくる運動会「未来の犬てつの運動会」を一度12月に実施し、その後再び「子供たちから出た言葉」ではなく「運動会そのもの」をもう一度やることで振り返りたいとの意見を採用し実施したもの。緊急事態宣言により公共体育館の貸し出しができなくなりオンラインでの実施となった。普段は”考え対話する”で終わるところから一步踏み込み、何かをつくりリアライズさせる体験を運動会というフォーマットを利用し実現、今回はそれをさらに運動会つくるということで振り返る体験とする試みであった。

図表 2-14 当日の様子犬てつ・未来の運動会をもう1度主催者撮影



■2021/1/30 医療+スポーツ共創

「メディカルスポーツ共創」

場所:オンライン開催（中心地:広島県福山市）

参加人数 11人（男性7名 女性4名）

参加者属性 20歳～57歳 学生 団体職員 スポーツ協会職員 理学療法士 研修医

WEB サイト

<https://sites.google.com/view/medical-co-sports>



本ワークショップに参加した薬剤師が主催した、医療関係者に向けたスポーツ共創体験イベント。広島県福山市は市内の医療従事者を増やすために様々な取り組みを始めている。このイベントはその福山市の事業の関連事業として行われた。メディカルフィットネスの講師山田 明仁 氏をメンターに迎え、医療やスポーツ前提スポーツをつくる体験した。テコンドー五輪代表の岡本依子氏、福山大学専任講師で総合格闘家の中村和裕氏も参加した。今回はあくまでも体験であったがつくるという視点を獲得した参加者からは自分の普段の活動現場で応用したいとの声がきけた。

図表 2-15 当日の様子 メディカルスポーツ共創主催者撮影



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。

図表 3-1 一般社団法人運動会協会作成

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
構成団体以外の参画団体	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

(2) 本事業の実施スキーム

本事業における代表団体、構成団体、その他参画団体の役割は下記の通り。

代表団体一般社団法人運動会協会が中心となって、構成団体である株式会社運動会屋、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が運営サポートを行い、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が有するスポーツと環境の関係、共創的な環境構築に関する研究および社会実践の経験、ノウハウを活用して効果検証のための調査設計・実査を、みずほ情報総研株式会社が有する健康・スポーツ（含むスポーツ共創）に係る調査経験、ノウハウを活用して調査アドバイスをおこなった。

図表 3-2 一般社団法人運動会協会作成



4. 事業の実施効果（スポーツ実施頻度、実施意欲の改善効果）

（１）効果検証方法

本事業で期待される効果として、スポーツ共創実践をより多くの人へ促す人材を育成することで、それぞれの生活の中、新たにスポーツをつくり、楽しみ、普及していく仕組みについて挙げた。

効果検証では、「【第１段階】スポーツ共創人材の育成」のワークショップとその修了者がおこなった「【第２段階】修了生による実践」について、新たなスポーツをつくることを通じたスポーツ共創人材やスポーツプログラムの参加者の広がりによるスポーツ普及の仕組みについて検証する。期待される効果と検証方法は図表 4-1 の通り。

図表 4-1 期待される効果と検証方法 一般社団法人運動会協会作成

本稿目次	期待される効果	検証方法
効果検証１	スポーツプログラム参加者の広がり	スポーツ参加者の増加について、スポーツ共創人材が企画するプログラムでのスポーツプログラムの参加者人数、開催地等について調査し、スポーツ振興効果を検証。
効果検証２	スポーツ共創を通じたスポーツへの取り組みに関する意識変容	プログラム前後におこなう自由記述アンケートについてテキストマイニングによる上位概念の抽出と前後比較をおこない、スポーツへの取り組みに関する意識への影響を検証。
効果検証３	プログラムの満足度、再参加希望	プログラム実施後にアンケート調査による定量調査をおこない、スポーツ共創人材によって提供されるプログラムの満足度、再参加希望によるリピーター効果を検証。

効果検証１として、まずは【第１段階】、【第２段階】を通じた全体の効果として、スポーツ共創人材による実践活動プログラムによるスポーツプログラムの参加者の増加、地域の拡大についてまとめる。

次に効果検証２として、ターゲットとなる【第２段階】のプログラム参加者について、スポーツ実施意欲やスポーツを創ることへの期待、動機などに注目した自由記述アンケートをおこない、テキストマイニングを利用したプログラム前後の変化について分析をおこなう。

最後に効果検証３として、【第２段階】のプログラム参加者におこなった WEB アンケート調査から満足度、行動意図（再来場）に関する定量分析をおこなう。

(2) 効果検証の結果

(2) - 1 効果検証 1 : スポーツ共創人材育成を通じたスポーツ体験者の広がり

【第1段階】のワークショップにおける修了生 17 名のうち、2021 年 1 月 31 日までに【第2段階】の実践をおこなった修了生は 6 名、実践活動となるスポーツプログラム数は 4 つとなった(図表 4-2)。対面によるプログラムが 1 件、新型コロナウイルス感染症による緊急事態宣言を踏まえオンラインによるプログラムが 3 件となった。各プログラム参加者は 10~22 名となっている。

結果的にオンライン開催だったイベントもあったが、荒川区(東京都)、犬山市(愛知県)、福山市(広島県)、益田市(島根県)と国内広域にわたって企画され、全国からの参加者が地元や普段の活動場所においてプログラムが展開されている。

図表 4-2 ワークショップ修了生とワークショップ後におこなったスポーツプログラム 一般社団法人運動会協会作成

年齢	性別	所属	実践活動としておこなわれたスポーツプログラム	プログラム参加人数 (修了者当たりの参加人数)	企画地	実施方式
18	男性	高等学校生/任意団体代表	犬でつ・未来の運動会をもう一度	10名(10名)	愛知県犬山市	オンライン
28	男性	一般社団法人 代表	第1回オンラインかくれんぼ大会	22名(11名)	東京都荒川区	オンライン
30	女性	一般社団法人従業員				
28	女性	株式会社 経営者	福山市メディカルスポーツ共創	11名(5.5名)	広島県福山市	オンライン
35	男性	看護師/コミュニティナース				
25	女性	個人事業主	Sports DIY/ミライツクルプログラム	9名(9名)	島根県益田市	対面
20	男性	専門学校生	※ワークショップでのアクションプランに併せて 2021年2月以降に実施予定			
23	女性	一般社団法人従業員				
23	男性	合同会社社員				
25	男性	スポーツメーカー 営業職				
27	男性	小学校教員				
28	男性	未回答				
31	男性	株式会社 従業員/スポーツパーク児童指導員				
32	男性	株式会社 従業員				
36	男性	株式会社 従業員				
43	男性	株式会社 従業員/一般社団法人 代表				
59	女性	芸術家				

スポーツプログラムをおこなった修了生は 18～35 歳となっており、「犬てつ・未来の運動会をもう 1 度」、「第 1 回オンラインかくれんぼ大会」の 2 つのプログラムについては事前に開催企画が行われていたが、残る 2 つのプログラムについてはワークショップ修了後に新規に企画されたプログラムであった。

スポーツ振興効果について検証するため、ワークショップ修了者と修了後のプログラムの参加人数との関係について注目した。プログラムを企画した修了者 6 名に対し、各プログラム参加者人数の合計は 52 名、平均して 1 プログラム当たり 13.0 名の参加となった。

プログラム参加者人数をワークショップ修了者の人数で割り、修了者 1 人当たりのプログラム参加人数について確認したところ、各プログラムで 5.5～11 名となり、1 プログラムにおける修了者あたりの平均参加人数は 8.875 名であった。

・スポーツプログラムの参加者の広がり

スポーツプログラム参加者の広がりについて分析をおこなったが、ワークショップ後約 1 ヶ月間に行われた広がりについて確認していない点に注意したい。ワークショップに参加した修了生は 17 名であり、うち 6 名によるアクションプランシートがこの 1 ヶ月の間に実行に移された。1 プログラムにおける修了者あたりの平均参加人数をスポーツプログラムの平均的なスポーツ参加の人数として捉えるのであれば、今後残りの 11 名のアクションプランを実行に移すことで 97 人以上のスポーツ参加者増加を見込むことができる。

○効果検証 1 の結果

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が確認できた。まだ実行されていないアクションプランもあり更なるスポーツ振興効果を見込むことができる。

（２）－２ 効果検証２：スポーツ共創を通じたスポーツへの取組に関する意識変容

効果検証１においては【第１段階】から【第２段階】へのスポーツ共創人材育成を通じて、ターゲットとなるスポーツ参加者の増加について注目した。一方で、ターゲットとなるスポーツプログラム参加者の影響の詳細については明らかにできておらず、スポーツ振興効果の真正性（authenticity）については疑義が残る。効果検証２では各プログラム前後のターゲットの意識変容に注目しワークショップ修了者が企画した各プログラムを通じたターゲットの意識への影響について定性的なアプローチから検証をおこなうこととする。

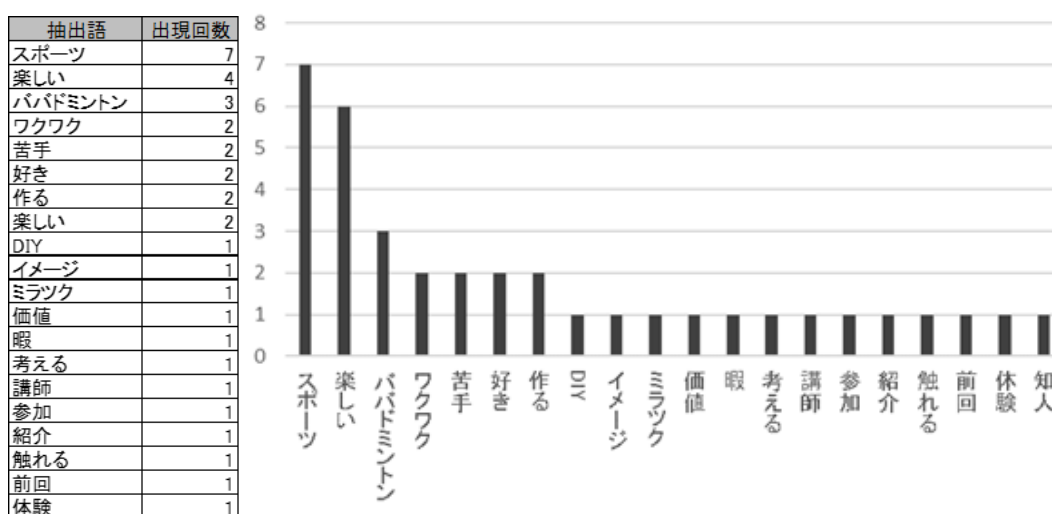
ターゲットとなる【第２段階】のプログラム参加者について、スポーツ実施意欲やスポーツを創ることへの期待、動機などに注目した自由記述アンケートをおこない、テキストマイニングを利用したプログラム前後の変化について分析した。テキストマイニングには KH コーダー（ver.3.Beta.01a）を使用した。

自由記述アンケートについて本調査においては、本来は半構造化インタビューを想定していたが、新型コロナウイルス感染症の影響を踏まえ自由記述アンケートとした。あらかじめ事業への参加についての動機や期待などインタビューガイドに沿って調査する内容を、自由記述設問として置き換え、そのうえで事業全体についてのコメントについて収集することとした。

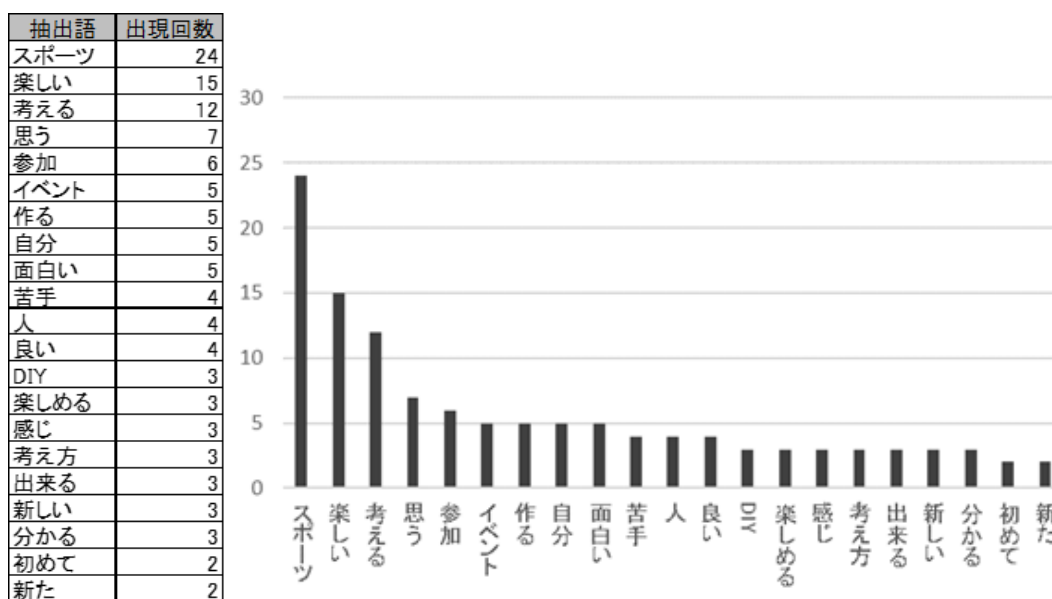
(2) - 2 - 1 「Sports DIY／ミライツクルプログラム」における意識変容

「Sports DIY／ミライツクルプログラム」における参加者 8 名について調査した。プログラム前の参加への期待・動機に関する自由記述とプログラム後の参加した期待に対する感想やコメントについての自由記述アンケートを切片化、テキストマイニングをおこなった。抽出したテキストのうち上位 20 について図表 4-3,4 に示す。

図表 4-3 プログラム前の参加への期待・動機に関する自由記述の頻出語 一般社団法人運動会協会作成



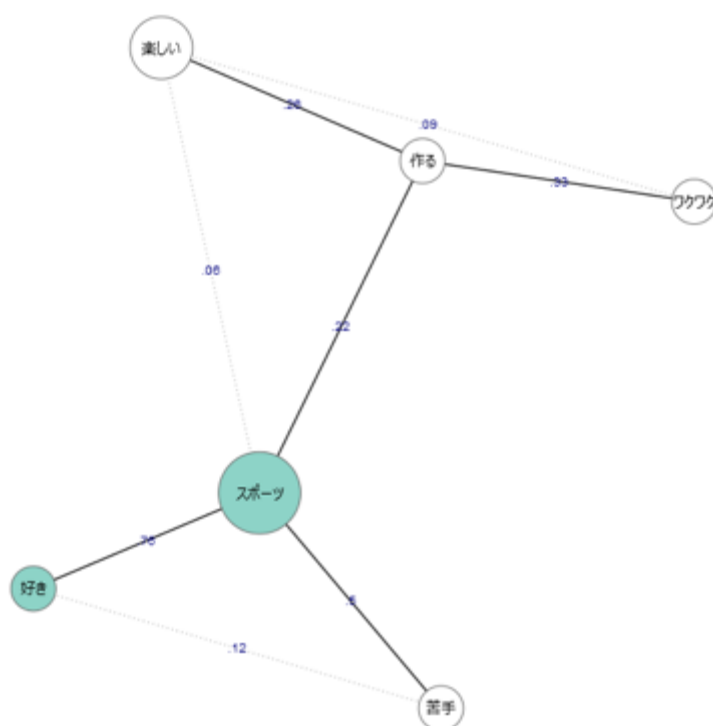
図表 4-4 プログラム後の参加した期待に対する感想やコメントにおける頻出語 一般社団法人運動会協会作成



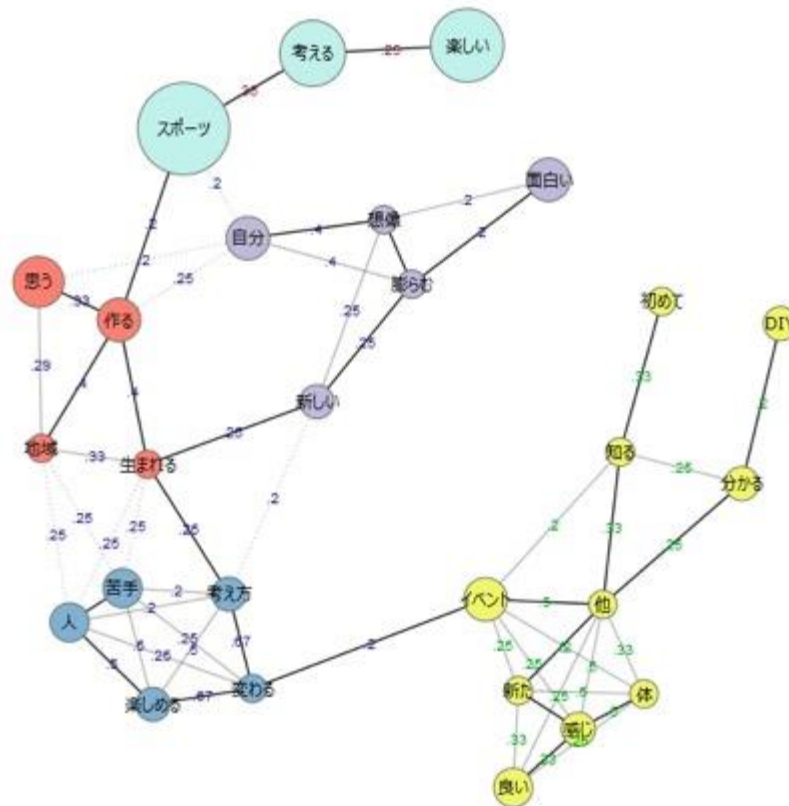
プログラム前後に共通して最も多かったテキストは「スポーツ」であり、次いで「楽しい」となっている。続けてプログラム前においては、同プログラムで過去につくられた人気競技の「ババドミントン」が挙がり、そのほか「ワクワク」「苦手」「好き」「作る」との言葉が抽出された。一方、プログラム後においては、「考える」「思う」「参加」といったテキストが挙げられている。

これらのテキストの繋がり注目して抽出語の共起ネットワーク図を作成した（図表 4-5,6）。

図表 4-5 プログラム前の参加期待・動機に関する抽出語の共起ネットワーク 一般社団法人運動会協作成



図表 4-6 プログラム後の感想やコメントの共起ネットワーク 一般社団法人運動会協会作成



抽出語の共起関係を見ると、いずれも頻出語となる「スポーツ」を中心に展開しているが、プログラム前において「スポーツ」と繋がる「好き」「苦手」「作る」といったテキストとの関係が、プログラムを通じて変化し、「スポーツ」と繋がる「考える」や「作る」といったテキストとともに、いくつかのサブクラスタを形作っている事がわかる。

<プログラム後のサブクラスタ>

- 緑色：「スポーツ」に関わるクラスタ
- 赤色：「作る」「生まれる」などに関わるクラスタ
- 青色：「変わる」「苦手」「楽しめる」といった「考え方」についてのクラスタ
- 紫色：「自分」「想像」「新しい」「面白い」といった自己感情に関するクラスタ
- 黄色：「イベント」で他のクラスタと繋がるイベント評価のクラスタ

・スポーツに対する「苦手」という意識の変化

ここでプログラム前後に示される「苦手」というテキストに注目したい。プログラム前にスポーツと近い共起関係にあった言葉が、プログラム後には「考え方」を介したサブクラスタの1部として切り離されている事がわかる。

「苦手」について実際の自由記述を確認してみる。プログラム前については

“スポーツが苦手なので、前回よりももっとスポーツ力を上げたい”

“スポーツは苦手だが、好きだから、どう付き合っていけば良いか考えたい”

との自身についての苦手意識に関するコメントが確認できる。

一方、プログラム後については

“運動が苦手な人でも楽しめるんだなと考え方が変わってとても楽しいイベントでした”

“スポーツが苦手な人でも楽しめる”

“スポーツが苦手な人が作ると苦手な人でもできるようなスポーツが生まれると思うし、それが広がることで地域を包括的に巻き込んで健康維持ができる”

とのコメントが確認できる。サブクラスタに分かれた「苦手」は自分の事ではなく、つくったスポーツをおこなう「苦手な人」として客観的な視点に置き換わっており、スポーツそのものを考えるうえでの「考え方」に紐づいた言葉として用いられている事がわかる。

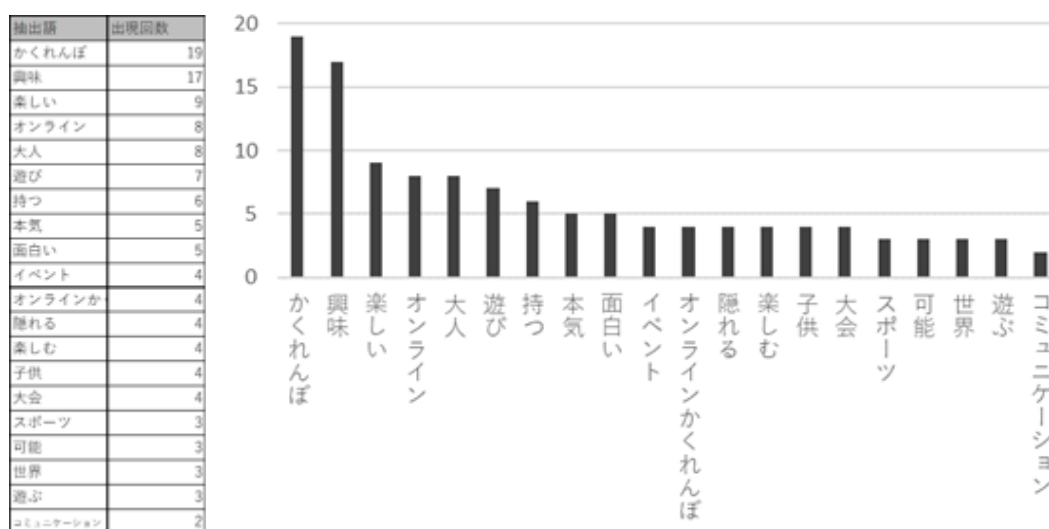
また、ネットワーク図のサブクラスタにおいて「苦手」を含む「考え方」のサブクラスタと「スポーツ」のサブクラスタとの間に「作る」や「生まれる」といった別のサブクラスタを介している事がわかる。「作る」や「生まれる」といったサブクラスタからは「新しい」「自分」「想像」「膨らむ」といったテキストとともに「面白い」に繋がっている。

スポーツ共創人材育成から生まれたスポーツプログラム「Sports DIY／ミライツクルプログラム」を通じて、「作る」が「スポーツ」や「自分」を繋ぎ「苦手」意識を客観化した意識の変化が確認できた。

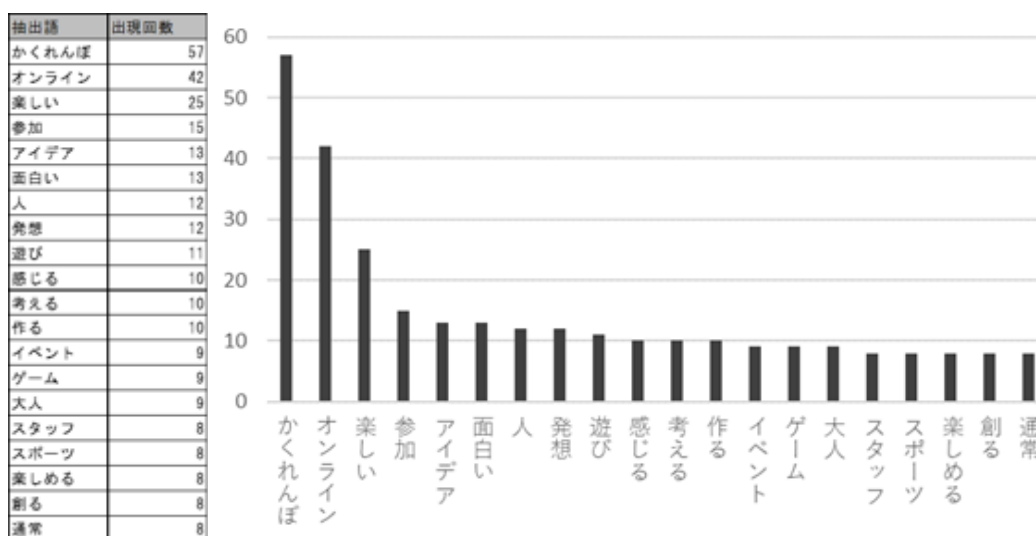
（２）－２－２ 「第１回オンラインかくれんぼ大会」における意識変容

「第１回オンラインかくれんぼ大会」における参加者 22 名について調査した。プログラム前の参加への期待・動機に関する自由記述とプログラム後の参加した期待に対する感想やコメントについての自由記述アンケートを切片化、テキストマイニングをおこなった。抽出したテキストのうち上位 20 について図表 4-7,8 に示す。

図表 4-7 プログラム前の参加への期待・動機に関する自由記述の頻出語 一般社団法人運動会協作成

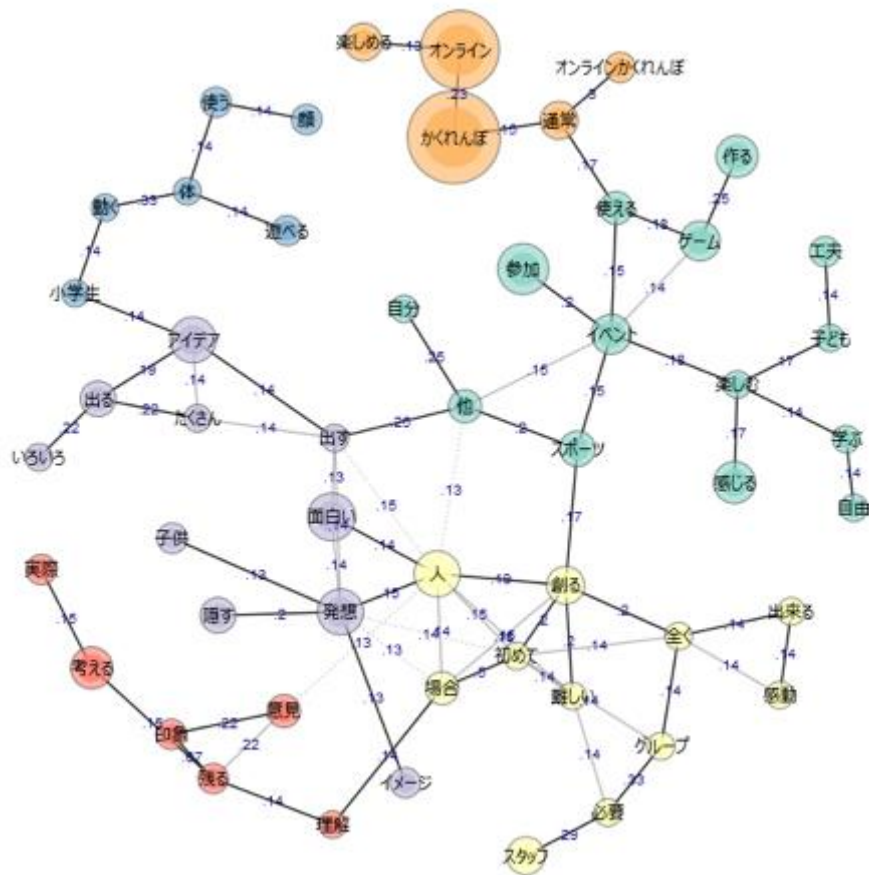


図表 4-8 プログラム後の参加した期待に対する感想やコメントにおける頻出語 一般社団法人運動会協作成



これらのテキストの繋がりに注目して抽出語の共起ネットワーク図を作成した（図表 4-9,10）。

図表 4-10 プログラム後の感想やコメントの共起ネットワーク 一般社団法人運動会協会作成



抽出語の共起関係を見ると、前後の頻出語である「かくれんぼ」を中心に展開していることがわかる。プログラム前において「かくれんぼ」「オンラインかくれんぼ」「鬼ごっこ」「遊び」などの競技ごとの話題が、プログラム後には多様な広がりを持つようになっている。「かくれんぼ」に関わるイベントに関するテキストはひと固まりのサブクラスタとなり、「スポーツ」「アイデア」などの共創プログラムに関するサブクラスタや、「創る」「難しい」「面白い」など体験に関するサブクラスタなど 6 つのクラスタに分かれ、相互に関係していることがわかる。

<プログラム後のサブクラスタ>

- 橙色：「かくれんぼ」「オンライン」など今回のプログラムに関するクラスタ
- 緑色：「スポーツ」「ゲーム」「楽しむ」など「イベント」評価に関するクラスタ
- 紫色：「出す」「アイデア」「面白い」など「発想」に関するクラスタ
- 黄色：「創る」「難しい」「出来る」などつくる体験に関するクラスタ
- 青色：「小学生」「体」「動く」「遊べる」など子どもの遊びに関するクラスタ
- 赤色：「考える」「理解」「意見」などで構成される思考に関わるクラスタ

・体験を通して広がる「面白い」という意識の変化

ここでプログラム前後に示される「面白い」というテキストに注目したい。プログラム前に頻出語として抽出されながらも、ごく弱い共起関係のみであったにも関わらず、プログラム後には「イベント」評価やつくる体験に関するクラスタと繋がるクラスタの結節点となっている事がわかる。

「面白い」について実際の自由記述を確認してみる。プログラム前については

“前にオンラインかくれんぼに参加して面白かった”

“（参加動機について）面白そうだったので！”

など、過去の体験や参加前のイメージをもとに登場するが、具体性に乏しい。

一方、プログラム後については

“考えた遊びを実際にやってみると案外面白かった”

“共感能力がわかるのが面白い”

“たくさんの方がいた方が、意見が活発に出てきて面白くなると感じた。”

“他の人が出した発想を転換させるのが面白い”

“家で隠れるところを作る時間が面白かった”

“できた瞬間！が面白かった”

“工夫次第で新しい娯楽を作れたら、さらに面白くできたりするという気づきが得られて、参加してよかったと思った。”

“かくれんぼを大人になってから本気に考えることが面白かったです”

“お家ならでは、画面越しならではを活かせるところが面白いと感じた”

とのコメントが確認できる。「面白い」がプログラムの体験を通じて具体性を帯びていることがわかる。

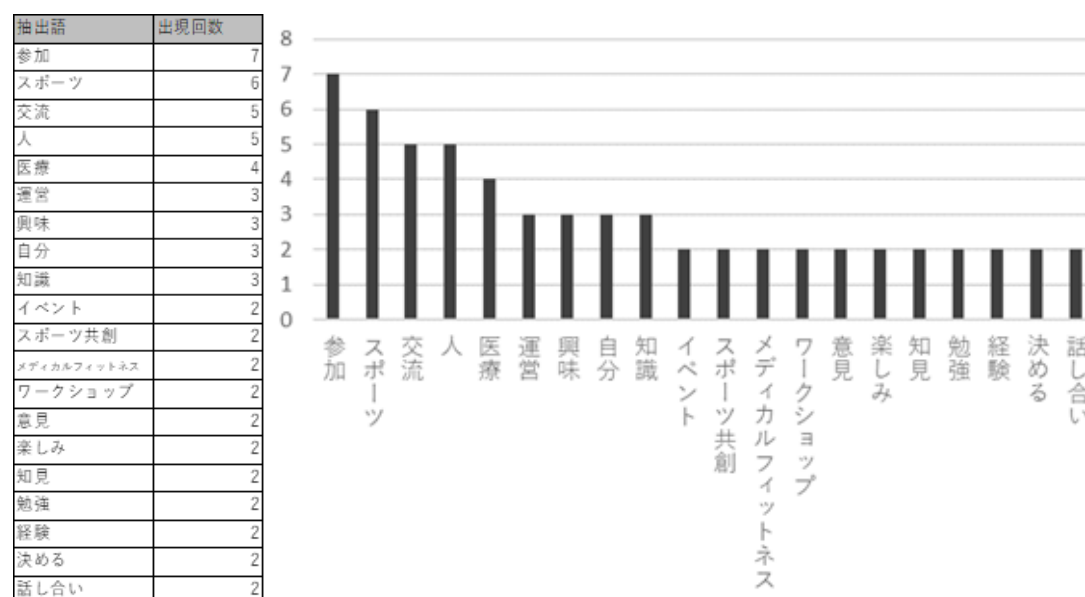
「発想」と強い共起関係にあるが、「やってみる」「わかる」「意見が活発に出る」「発想を転換させる」「作る時間」「できた瞬間」「考えること」「活かせるところ」など多岐にわたる「創る」体験が紐づけられたテキストであることが示されている。

スポーツ共創人材育成から生まれたスポーツプログラム「第1回オンラインかくれんぼ大会」でかくれんぼを共につくることにより、「面白さ」が明確になる意識の変化が確認できた。

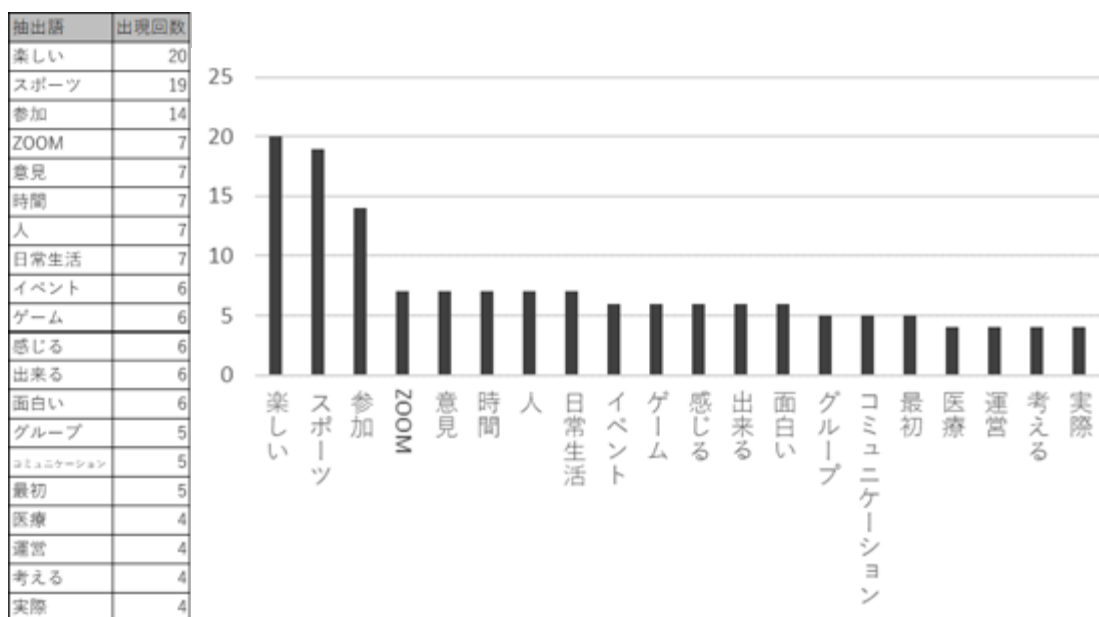
(2) - 2 - 3 「福山市メディカルスポーツ共創」における意識変容

「福山市メディカルスポーツ共創」における参加者 11 名について調査した。プログラム前の参加への期待・動機に関する自由記述とプログラム後の参加した期待に対する感想やコメントについての自由記述アンケートを切片化、テキストマイニングをおこなった。抽出したテキストのうち上位 20 について図表 4-11,12 に示す。

図表 4-11 プログラム前の参加への期待・動機に関する自由記述の頻出語 一般社団法人運動会協会作成



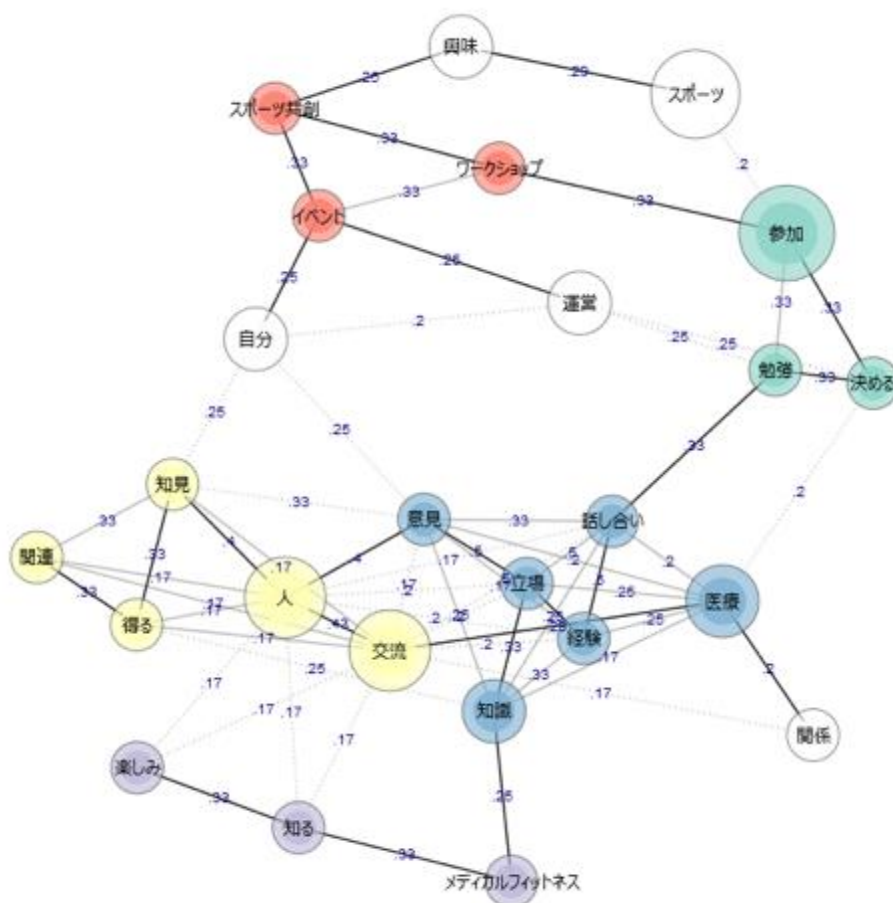
図表 4-12 プログラム後の参加した期待に対する感想やコメントにおける頻出語 一般社団法人運動会協会作成



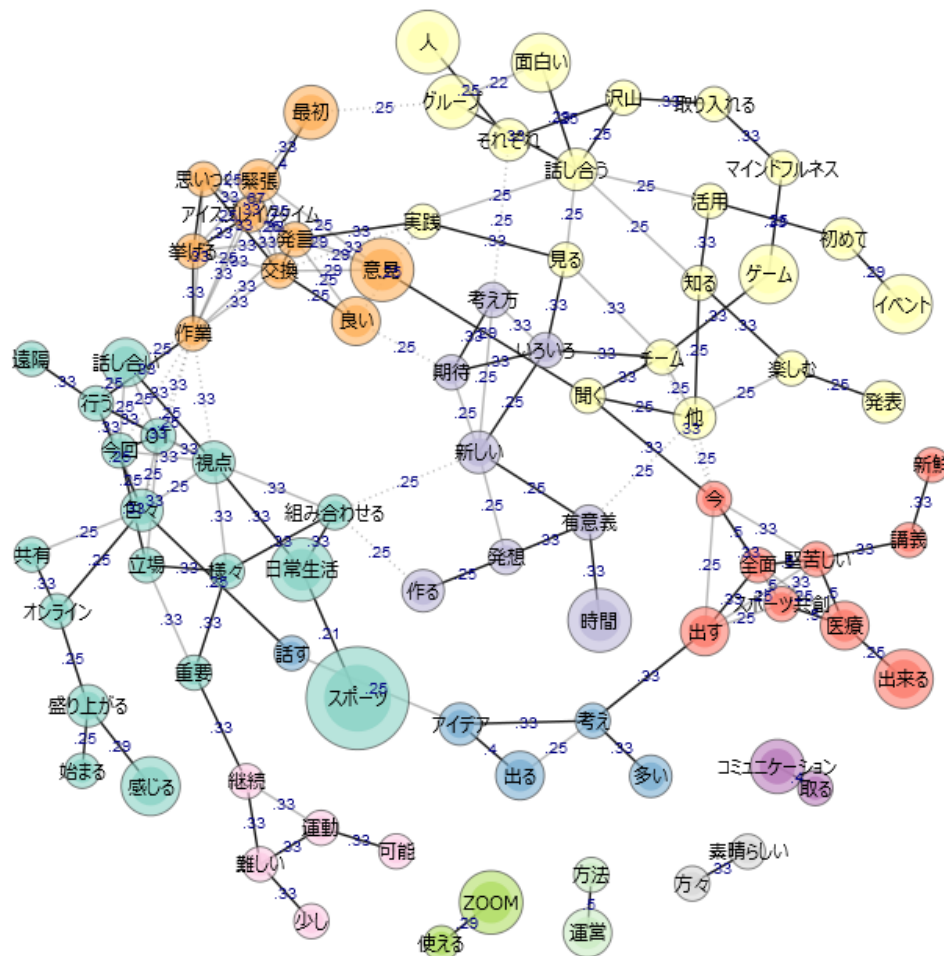
プログラム前後に共通して多く出てきたテキストは「スポーツ」「参加」であった。プログラム後には「楽しい」が最多となっている。プログラム前の「医療」については、プログラム後の頻出順位を下げているものの、回数そのものは変化していないことがわかる。「日常生活」などのライフスタイルに関わる言葉や「感じる」「できる」「面白い」といった体験に紐づいたテキストも確認できる。

これらのテキストの繋がりに注目して抽出語の共起ネットワーク図を作成した（図表 4-13,14）。

図表 4-13 プログラム前の参加期待・動機に関する抽出語の共起ネットワーク 一般社団法人運動会協会作成



図表 4-14 プログラム後の感想やコメントの共起ネットワーク 一般社団法人運動会協会作成



抽出語の共起関係を見ると、前後の頻出語である「スポーツ」は孤立しており、他のテキストとの関係は弱い。プログラム後では「日常生活」のみ共起関係が確認できた。「スポーツ」「日常生活」など「視点」に関わるクラスター、「ゲーム」「話し合う」など「イベント」内容に関わるクラスター、「発想」「期待」といった「考え方」に関するクラスター、「医療」「講義」といったサブイベントとして行われた講義に関するクラスター、「意見」「緊張」など大小7つのサブクラスターが抽出できた。

<プログラム後のサブクラスター>

- 緑色：「スポーツ」「日常生活」など「視点」に関わるクラスター
- 黄色：「ゲーム」「話し合う」など「イベント」内容に関わるクラスター
- 紫色：「発想」「期待」といった「考え方」に関するクラスター
- 赤色：「医療」「講義」などサブイベントとして行われた講義に関するクラスター
- 橙色：「意見」「緊張」などプログラムの感想に関するクラスター
- 青色：「アイディア」に関するクラスター
- 桃色：「運動」「継続」に関するクラスター

・「日常生活」に繋がるスポーツの捉え方に関する意識変化

ここでプログラム前後に示される「スポーツ」に注目したい。頻出語ながらも共起関係は弱く、プログラム後のコメントからは「日常生活」とのみ繋がりを確認できた。「日常生活」は「視点」とのつながりをもってコメントされている。「継続」「運動」へのつながりの他、「アイデア」「考え」を経て「医療」のサブクラスタに繋がっている。

「スポーツ」について実際の自由記述を確認してみる。プログラム前については

“スポーツに興味がある”

“医療においてのスポーツや運動の役割を拡張させる新しいアイデアを見つけたいと思って参加を決めました”

“スポーツに関わる全てにおいて自身を高めたい”

など、頻出語として多用される言葉ながら、その捉え方は漠然としている。

一方、プログラム後については

“スポーツと何かで面白いことができそうなので良かったです”

“様々な視点で日常生活とスポーツを組み合わせることができるのだなと感じました”

“日常生活とスポーツを組み合わせる新しいスポーツを作ることがとても面白かったし楽しかったです”

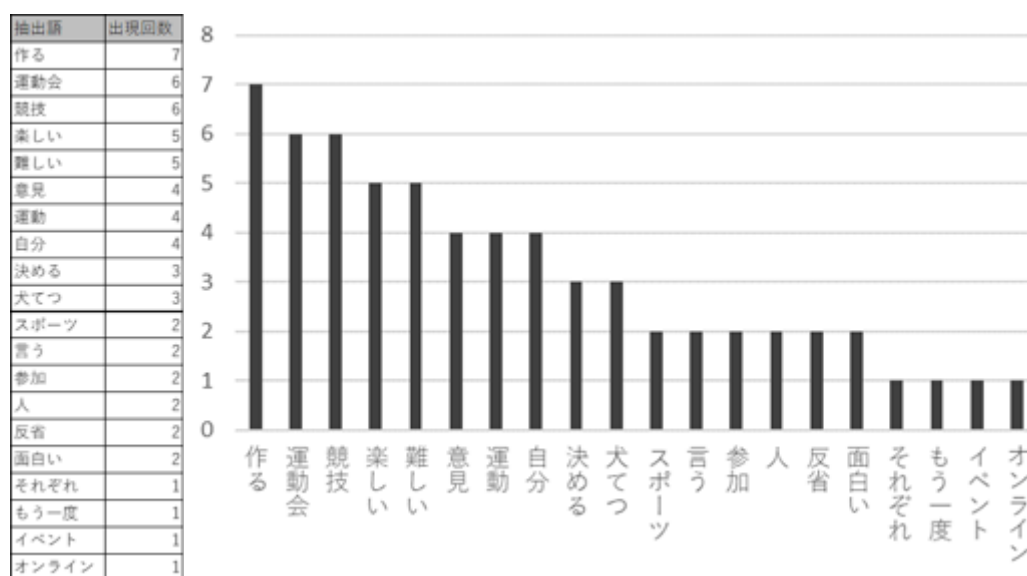
とのコメントが確認できる。新しいスポーツとして「スポーツ」と「日常生活」を組み合わせる考え方が複数のコメントで示された。組み合わせによる様々な視点や、新しいスポーツを作ることの面白さや楽しさについて言及がされており、スポーツの持つ可能性についての新たな捉え方についての気づきが示唆されている。

スポーツ共創人材育成から生まれたスポーツプログラム「福山市メディカルスポーツ共創」を通じて、スポーツと「日常生活」とを組み合わせることで運動継続や「スポーツ」の捉え方の変化について確認できた。

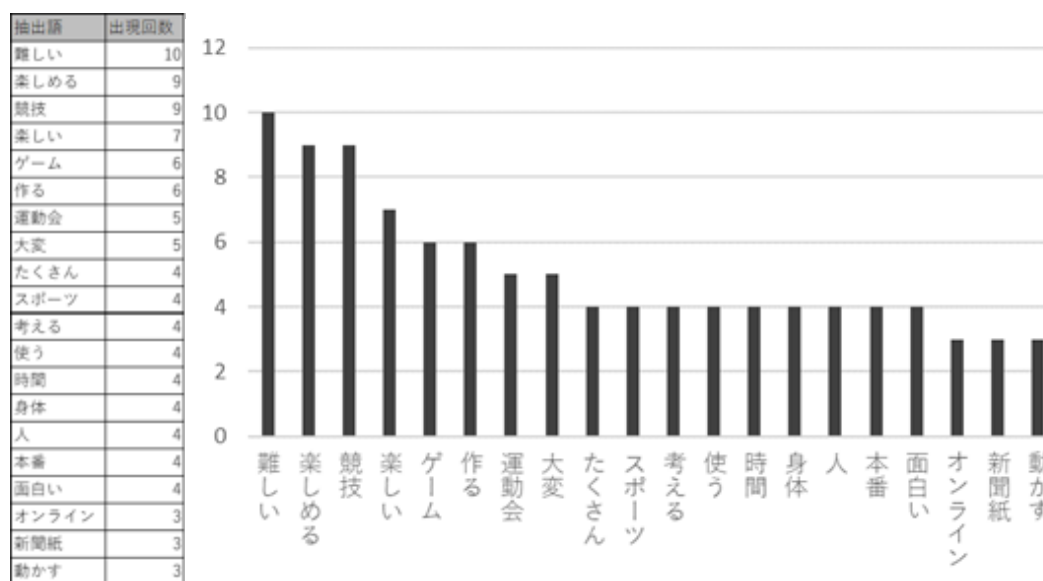
(2) - 2 - 4 「犬てつ・未来の運動会をもう1度」における意識変容

「犬てつ・未来の運動会をもう一度」における参加児童 8 名について調査した。プログラム前の参加への期待・動機に関する自由記述とプログラム後の参加した期待に対する感想やコメントについての自由記述アンケートを切片化、テキストマイニングをおこなった。抽出したテキストのうち上位 20 について図表 4-15,16 に示す。

図表 4-15 プログラム前の参加期待・動機に関する自由記述の頻出語 一般社団法人運動会協会作成



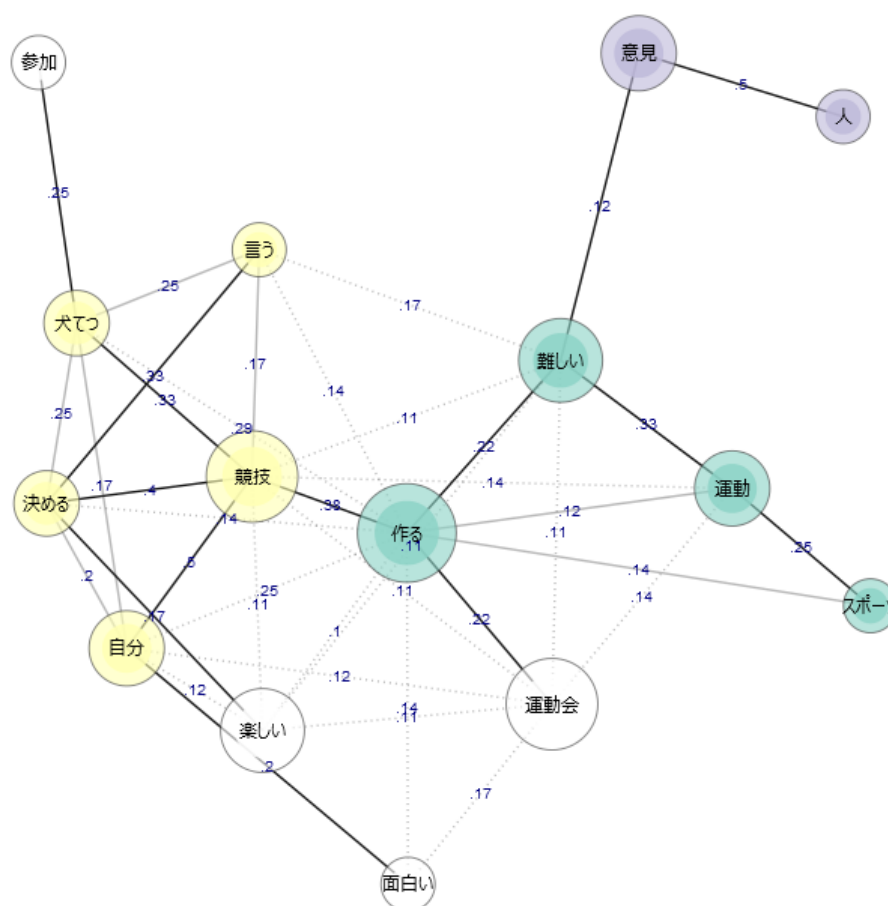
図表 4-16 プログラム後の感想やコメントにおける頻出 一般社団法人運動会協会作成



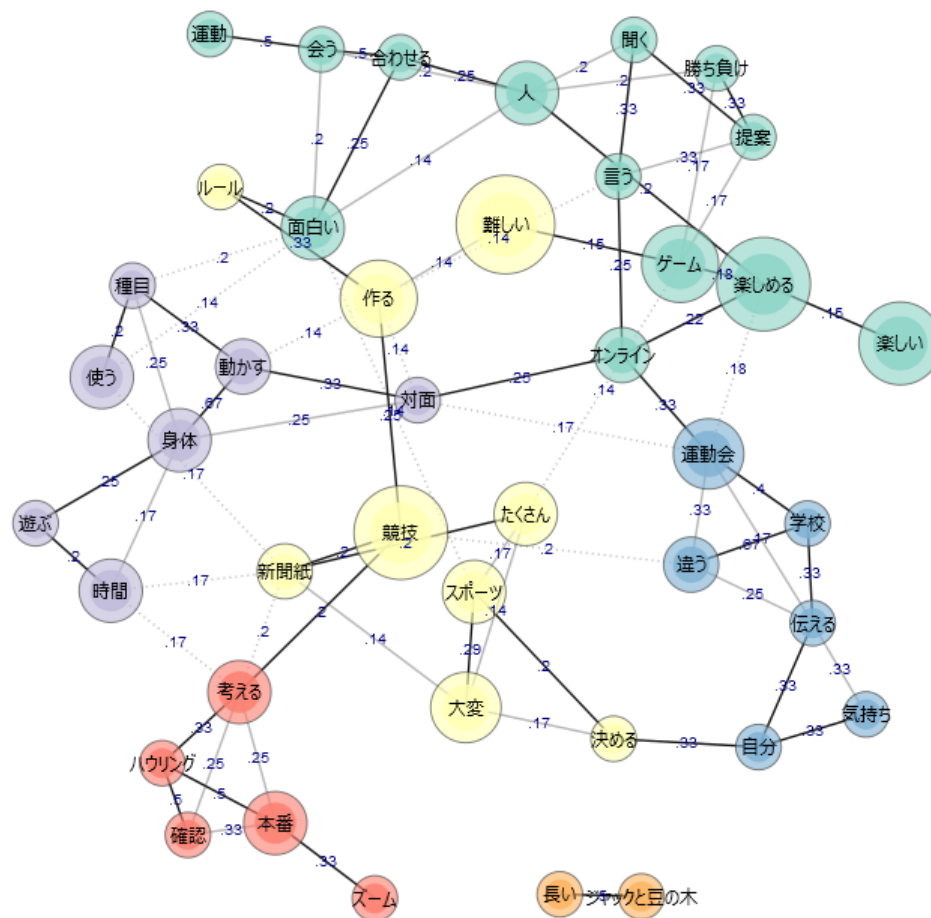
プログラム前後に共通して多く出てきたテキストとして「楽しい」「難しい」「競技」「作る」などが挙げられる。本プログラムは哲学対話による教育プログラムの一環として行われており、プログラム後には「難しい」が最多となりつつも、「楽しめる」「楽しい」といった言葉もあり、考えが深めながらも懊悩する様子がわかる。

これらのテキストの繋がりに注目して抽出語の共起ネットワーク図を作成した（図表 4-17,18）。

図表 4-17 プログラム前の参加期待・動機に関する抽出語の共起ネットワーク 一般社団法人運動会協会作成



図表 4-18 プログラム後の感想やコメントの共起ネットワーク 一般社団法人運動会協作成



抽出語の共起関係を見ると、プログラム前は「運動」「作る」「難しい」とのクラスタと「犬でつ」「競技」「決める」といったイベントに関するクラスタによるシンプルな構造となっている。プログラム後には「提案」「ゲーム」とあわせて「楽しい」「面白い」と組み合わせた参加内容に関するクラスタや「スポーツ」「競技」と併せ「大変」「難しい」といった課題発見に関するクラスタが相互に結ばれており、間に「身体」「動かす」などの動作に関するクラスタ、「学校」「運動会」「違う」などの比較に関するクラスタなどが挟まる。「競技」に繋がる「ズーム」「ハウリング」などはプログラム中のトラブルに対する方策について寄せられたコメントのクラスタとなっている。

<プログラム後のサブクラスタ>

- 緑色：「提案」「ゲーム」と併せ「楽しい」「面白い」など参加に関するクラスタ
- 黄色：「スポーツ」「競技」「大変」「難しい」など課題発見に関するクラスタ
- 紫色：「身体」「動かす」などの動作に関するクラスタ
- 青色：「学校」「運動会」「違う」などの比較に関するクラスタ
- 赤色：「ズーム」「ハウリング」などトラブルに対する方策についてのクラスタ

・「競技」と「楽しい」を繋げる「難しい」との課題意識

本プログラムは哲学対話の一環として行われたスポーツプログラムであり、コメントにもその特徴が表れている。前後に示される「難しい」に注目したい。頻出語としても挙げられる「難しい」とのテキストはプログラム前には「運動」「作る」とのクラスタの一部であったが、プログラム後には「楽しめる」と「競技」「作る」を繋ぐテキストとして示されている。

「難しい」について実際の自由記述を確認してみる。プログラム前については

“みんなの意見を全部かなえることは難しい”

“作るのは楽しいけどみんなで作るのは難しいと思います”

など、共創の難しさについてふれられていることがわかる。

一方、プログラム後については

“（自分が）楽しくて、かつ、みんなが楽しめるというのは難しい”

“自分の思ったように相手に気持ちを伝えられない時があり難しかった”

“競技をオンラインで作るということが難しかったです”

とのコメントが確認できる。プログラム前には離れた位置から競技を作ることの難しさについてふれていたが、プログラム後、自分自身が競技をつくる事を通じて、自分ごととして伝えることや方法の難しさについて考えが及んでいる事がわかる。

なおかつ、自分ごととして捉えながら、かつ、みんなが楽しめるよう改めて協働・共創の「難しさ」に及び至ることで、「競技」「作る」と「楽しめる」を結び付けている事が示されている。

スポーツ共創人材育成から生まれたスポーツプログラム「犬てつ・未来の運動会をもう一度」を通じて、「競技」を「作る」ことをきっかけに、皆が楽しめるように考える「難しさ」を通じて、物事を自分ごととして捉える意識の変化について確認できた。

(2) - 3 効果検証2のまとめ

効果検証2においては、ターゲットとなるスポーツプログラム参加者の影響の詳細について明らかにするため、各プログラム前後のターゲットの意識変容に注目し、自由記述アンケートのテキストマイニングをおこなった。

(2) - 2 - 1 ~ 4において、プログラム前後の自由記述の構造比較から、それぞれ特徴的な変化を抽出し、スポーツを「つくる」ことによる参加者への影響の一部について検証することができた。プログラム参加者の意識変容について以下にまとめる(図表4-20)。

図表4-20 スポーツ共創人材によるスポーツプログラム参加者の意識変容 一般社団法人運動会協会作成

参加者の意識変容	内容	抽出したスポーツプログラム
「苦手」	自身のスポーツの「 <u>苦手</u> 」意識を客観的に捉える意識の変化が示された。	Sports DIY／ミライツクルプログラム
「面白い」	スポーツに関する「 <u>面白さ</u> 」が明確になる意識の変化が示された。	第1回オンラインかくれんぼ大会
「日常生活」	スポーツと組み合わせることで、「 <u>日常生活</u> 」を多様に捉える意識の変化が示された。	福山市メディカルスポーツ共創
「難しい」	自身の楽しさと皆の楽しさについて <u>折り合いをつけながら「難しさ」を楽しむ意識</u> の変化が示された。	犬てつ・未来の運動会をもう1度

○効果検証2の結果

スポーツ共創人材が実施したスポーツプログラムによって、「苦手」「面白い」「日常生活」「難しい」に関する意識変容が確認できた。

(2) - 3 効果検証 3 : スポーツ共創を通じたプログラムの満足度と行動意図

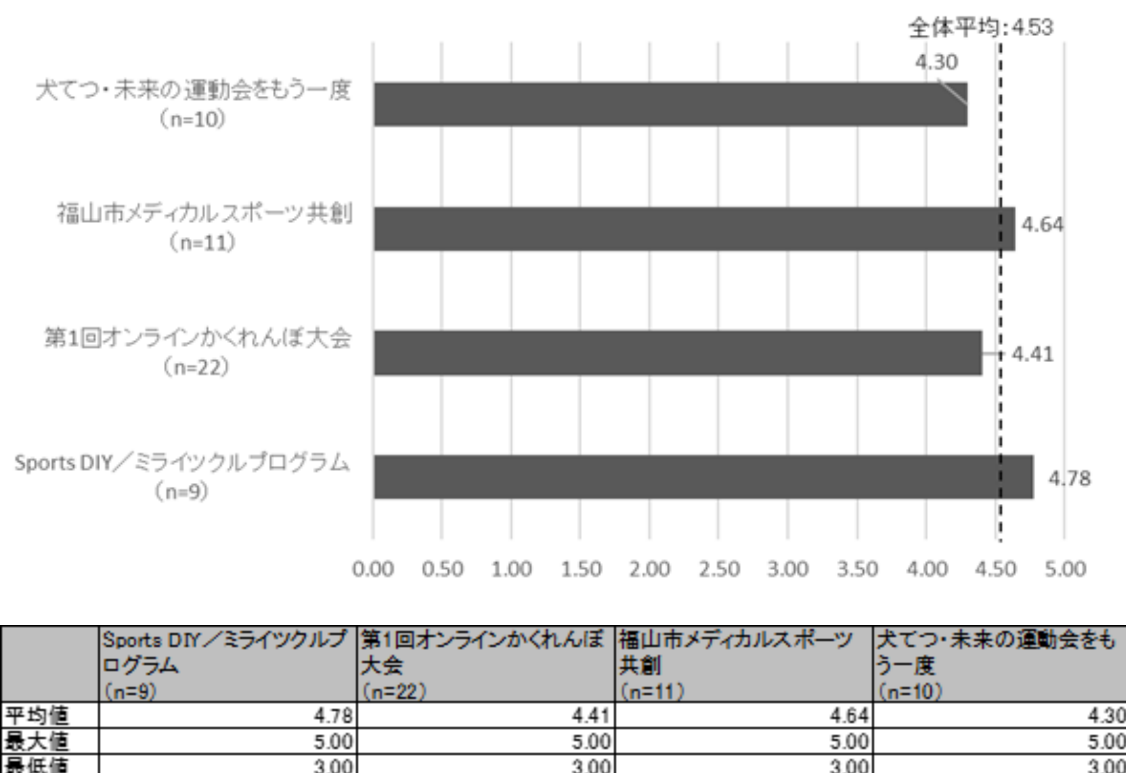
効果検証 2 では各プログラム前後のターゲットの意識変容に注目し、ワークショップ修了者が企画した各プログラムを通じたターゲットの意識への影響について定性的なアプローチから検証をおこなった。

効果検証 3 ではスポーツ共創人材によるスポーツプログラムを定量的に評価する。プログラムの総合的な満足度と再参加希望について確認する。

(2) - 3 - 1 スポーツ共創人材によるスポーツプログラムの満足度

スポーツ共創人材によるスポーツプログラム（4 件）について満足度調査をおこなった。WEB アンケートによる 5 件法リッカートスケール（1：全く満足できなかった～5：とても満足できた）によっておこない、プログラム後 2 日間ほどの猶予を持たせて回収した。各満足度については以下の通りとなった（図表 4-20）。

図表 4-20 スポーツ共創人材によるスポーツプログラムの満足度 一般社団法人運動会協会作成

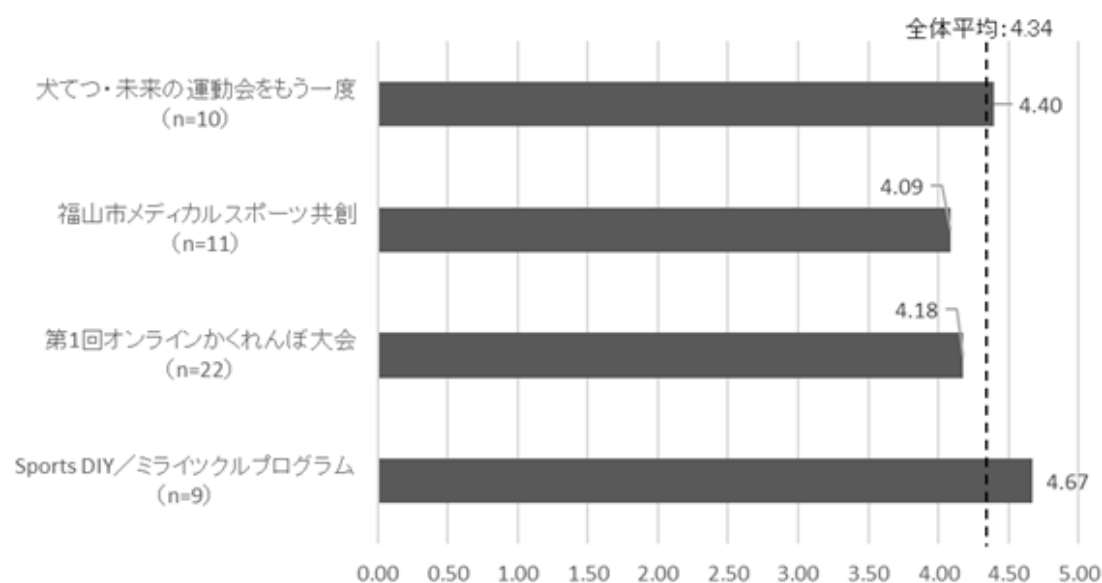


スポーツ共創人材によるスポーツプログラム（4 件）の満足度について確認したところ、各プログラムの平均満足度は 4.30～4.78 となり全体の平均満足度は 4.53 となった。

(2) - 3 - 2 スポーツ共創人材によるスポーツプログラムへの再参加希望

スポーツ共創人材によるスポーツプログラム（4件）について、もし次回プログラムが行われた際には参加したいかどうか再参加希望について調査をおこなった。WEB アンケートによる 5 件法リッカートスケール（1：全く参加したくない～5：ぜひ参加したい）によっておこない、プログラム後 2 日間ほどの猶予を持たせて回収した。各再参加意図については以下の通りとなった（図表 4-21）。

図表 4-21 スポーツ共創人材によるスポーツプログラムの再参加希望 一般社団法人運動会協会作成



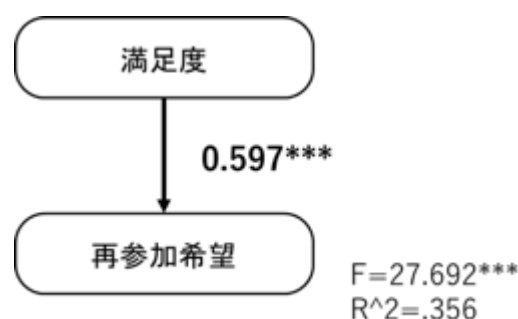
	Sports DIY／ミライツクルプログラム (n=9)	第1回オンラインかくれんぼ大会 (n=22)	福山市メディカルスポーツ共創 (n=11)	犬でつ・未来の運動会をもう一度 (n=10)
平均値	4.67	4.18	4.09	4.40
最大値	5.00	5.00	5.00	5.00
最低値	3.00	2.00	3.00	2.00

スポーツ共創人材によるスポーツプログラム（4件）の再来場希望について確認したところ、各プログラムの平均再参加希望は 4.09～4.67 となり全体平均は 4.34 となった。

(2) - 3 - 3 各スポーツプログラムの満足度と再参加希望の関係

Cronin ら (2001) *による消費者モデルを援用しながら、満足度と再参加希望の因果関係について回帰分析をおこなった。分析には SPSS Statistics (ver.26) を使用した。各プログラムにおいては、参加人数が少なく定量解析に向かないことや、事業全体の効果を見る意図から、スポーツプログラム (4 件) 全体 (n=50) についての満足度と再参加希望の関係について注目した。回帰モデルについて以下に示す (図表 4-22)。

図表 4-22 スポーツプログラム全体の満足度と再参加希望の線形回帰モデル 一般社団法人運動会協作成



線形回帰による分析をおこなったところ、有意確率 0.1%未満水準において $F=25.864$ 、決定係数: $R^2=0.337$ の線形回帰モデルを確認できた。

満足度から再参加希望への標準化パス係数は 0.597 (有意確率: $p<0.001$) となり、やや強い因果関係が示された。消費者行動研究においては、1 般に満足度と再参加希望との間に強い因果関係があり、本事業を通した分析においても同様の結果が示された。一方で、スポーツ消費者を対象とした先行研究においてはパス係数が 0.7~0.9 といった高い水準で示される場合もあり、本事業の因果関係は比較的弱いとも言える。

(2) - 3 - 1、2 で示したように満足度、再参加希望はともに高い数値であることから、各評価は高いが因果関係は比較的弱いとの解釈となる。

○効果検証 3 の結果

スポーツ共創人材育成から生まれたスポーツプログラムについて全体平均満足度 4.53 (5 件法)、全体平均再参加希望 4.34 (5 件法) となり、高い評価を得ていることが確認できた。満足度から再参加希望について因果関係が示されリピーター効果が確認できた。

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）

満足度から再参加希望への直接的な効果だけでなく、他の要因に関する間接的な効果に注目したい。Cronin ら（2001）の消費者モデルにおいて、満足度と行動意図（再参加希望）に影響を及ぼす因子として、サービスの質とサービスの価値からなる評価因子とその評価に影響を与える代償因子があげられている。本調査では Cronin ら（2001）の消費者モデルを援用し、阻害要因や促進要因が満足度や再参加希望に関わるものと仮説を立て、評価因子について検討をおこなう事とした。

消費者モデルにおいて、満足度や行動意図（再参加希望）に関わる評価因子は心理的要因、環境要因、属性など多岐にわたるが、スポーツ消費者行動モデルにおいて広く支持されている心理的要因に注目する。次章では（2）－3 で示したターゲットとなるスポーツプログラム参加者の意識への影響から抽出された構成概念を利用し、プログラム評価の心理的要因について検討する。

なお、本事業を通じて得られた自由記述からの尺度開発である事を含め、満足度や再参加希望との因果関係については、次事業での調査検討の課題としたい。

・「つくる」スポーツプログラム評価の心理的尺度の開発

（2）－3 の効果検証 2 の結果から、4 つの意識変化にかかる構成概念に注目し、スポーツ共創人材によるスポーツプログラムを通じた満足度や再参加希望に関わる心理的要因についての尺度開発をおこなう。4 つの意識変化の構成概念から改めて自由記述の各テキストに注目し項目作成を試みた（図表 5-1）。

図表 5-1 自由記述をもとに構成した設問項目 一般社団法人運動会協会作成

【苦手】
運動やスポーツが得意ではない
運動やスポーツにどう取り組んで良いかわからない
普段から運動やスポーツを楽しめない
私は運動やスポーツができない
運動やスポーツに自分から参加しようとは思わない
【面白い】
意見が盛り上がるのが好きだ
予想をこえるような事に出会うとうれしい
新しい発想を聞くと興味がわく
何ごとにも実際にやってみるのが好きだ
ややこしい事であっても考えるのが楽しい
【日常生活】
普通の生活は楽しくできると思う
日常は工夫次第で面白くなると思う
日常生活を送りながら運動やスポーツをおこなうことは可能だと思う
様々な視点から日常生活を変えることができると思う
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
【難しい】
人と会話することは難しい
複数人の考えをまとめることは大変だ
楽しさを共有することは難しい
皆の意見を全部かなえることは困難だ
何事も継続することは大変なことだ

スポーツ実施をおこなう事を前提に、各項目について「全くそうは思わない」から「とてもそう思う」の6件法リッカートスケールによるWEBアンケートフォームを作成した。各項目については、聞き取り順をランダム配置とし、回答の偏りがないよう配慮した。

スポーツ共創に興味のあるWEBコミュニティやこれまでのスポーツ共創人材によるスポーツプログラムに興味・関心を持ったことのある245名を対象にランダムサンプリングによる配布し、回収をおこなったところ136名からの有効回答が得られた。

仮説として設定した4水準20項目の設問について、欠損値がないことや天井効果・床効果を確認のうえ探索的因子分析におこなった。分析にはSPSS Statistics (ver.26)を使用した。最尤法、プロマックス回転による因子抽出を試みたところ、当てはまりの良い3尺度が抽出できた(図表5-2)。

図表 5-2 スポーツ共創プログラム参加者によるプログラム評価の心理的尺度の検討 一般社団法人運動会協会作成

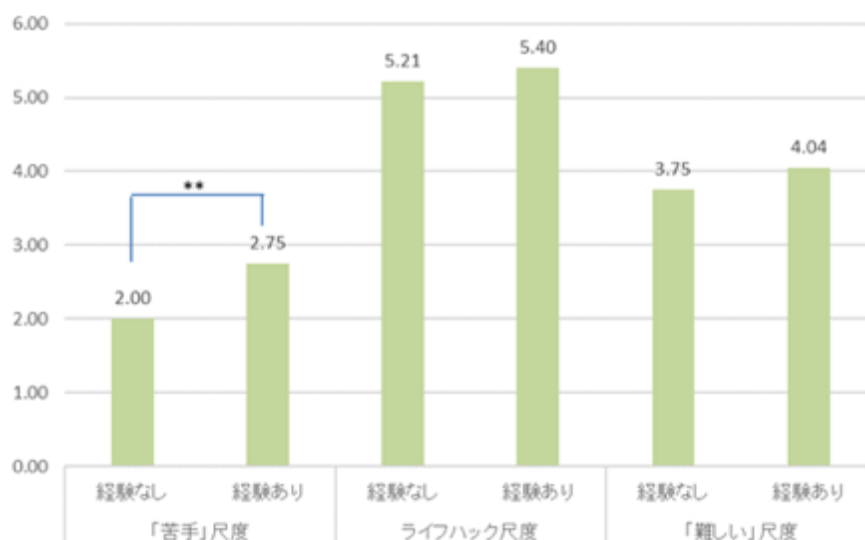
因子名	項目	1	2	3
「苦手」尺度	普段から運動やスポーツを楽しめない	0.892	0.063	0.036
	私は運動やスポーツができない	0.889	-0.013	-0.008
	運動やスポーツにどう取り組んで良いかわからない	0.818	0.010	-0.232
	運動やスポーツに自分から参加しようとは思わない	0.788	-0.038	0.055
	運動やスポーツが得意ではない	0.767	-0.007	0.173
ライフハック尺度	コロナ禍の自粛生活でも運動やスポーツはできると思う	-0.031	0.699	0.228
	普段の生活は楽しくできると思う	-0.191	0.642	0.110
	予想をこえるような事に会おうと楽しい	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変えることができると思う	0.026	0.536	0.002
	日常は工夫次第で面白くなると思う	-0.074	0.498	-0.054
	意見が盛り上がるのが好きだ	0.033	0.479	-0.231
「難しい」尺度	人と会話することは難しい	0.073	0.036	0.748
	楽しさを共有することは難しい	0.010	-0.150	0.681
	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

3 尺度について、構成概念として抜き出した「苦手」「難しい」といった意識に関する項目についてはまとまりのある尺度として抽出できたため、そのままスポーツ共創をおこなううえでの「苦手」尺度、「難しい」尺度と命名した。一方、「面白い」「日常生活」についての構成概念については、尺度開発を進めるなかで項目が合算されたことをうけ、内容を精査しながらライフハック尺度と新たに命名をおこなった。

・スポーツ共創プログラム経験の有無による尺度の比較

「つくる」スポーツプログラム評価の心理的尺度の特徴を明確にするため、スポーツ共創イベントの参加経験の有無によるグループ分けによるスコア比較をおこなった。スポーツ共創イベントの参加経験のない「経験なし群：84 名」と参加経験をもつ「経験あり群：52 名」に分け、設問項目から得られる尺度得点について比較した。「苦手」尺度、ライフハック尺度、「難しい」尺度のいずれにおいても、経験あり群が経験なし群を上回り、「苦手」尺度については 1%水準で有意に高いスコアとなった（図表 5-3）。

図表 5-3 スポーツ共創プログラム参加者によるプログラム評価の心理的尺度 一般社団法人運動会協会作成



スポーツ共創イベント参加経験を持つ人々の傾向として、参加経験を持たない人に比べ、スポーツに対する苦手意識が有意に高いことがわかる。一方で、有意差は認められなかったものの、ライフハック尺度や「難しい」尺度においても上回っており、「つくる」スポーツプログラム評価の尺度として、母集団となる共創人材の特徴を捉えているものと考えられるが、これらの考察については次稿の課題としたい。

・「つくる」スポーツプログラムの評価尺度による分析

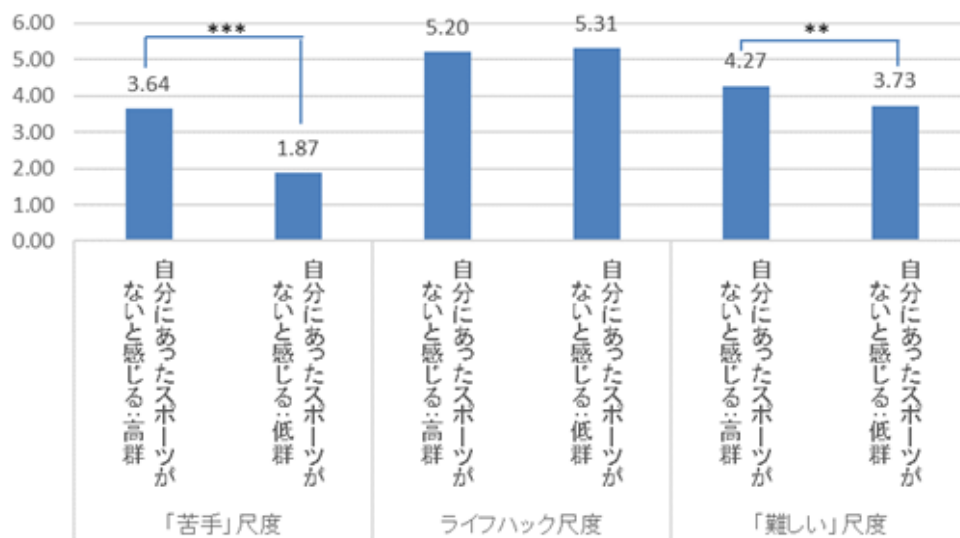
本事業では2つターゲットを掲げている。それぞれのターゲットについて、「つくる」スポーツプログラムによる有効性について検証をおこなった。

(1) 【「自分にあったスポーツがない」と感じている人】

仮説：「自分にあったスポーツがない」と感じている人の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である。

仮説を検証するため、「自分にあったスポーツがない」と感じている人の心理的特徴について、開発尺度を利用した検証をおこなった。アンケート対象者に「普段から自分にあったスポーツがない」かどうか6件法による質問をおこない、3.5以上を高群（32名）、3.5未満を低群（104名）として、普段から自分にあったスポーツがないと感じる人とそうでない人について比較をおこなった（図表 5-4）。

図表 5-4 「自分にあったスポーツがない」と感じている人の心理尺度による比較 一般社団法人運動会協会作成



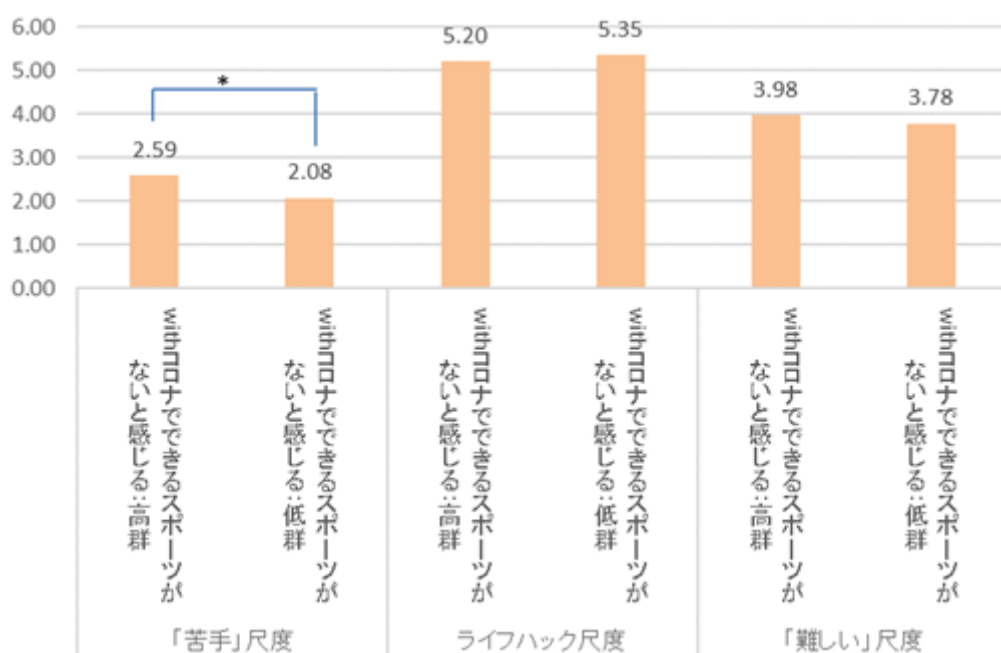
T 検定による比較をおこなったところ、「苦手」尺度において 0.1%水準、「難しい」尺度において 1%水準での有意差が確認でき、いずれも自分にあったスポーツがないと強く感じている人のほうがスコアが高かった。

(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】

仮説：「with コロナ時代に、できるスポーツが無くなった」と感じている人の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である。

仮説を検証するため、「with コロナ時代に、できるスポーツが無くなった」と感じている人の心理的特徴について、開発尺度を利用した検証をおこなった。アンケート対象者に「with コロナ時代に、できるスポーツが無くなった」と感じているかどうか6件法で質問し、3.5以上を高群（56名）、3.5未満を低群（80名）として、普段から自分にあったスポーツがないと感じる人とそうでない人について比較をおこなった（図表 5-5）。

図表 5-5 「with コロナ時代にできるスポーツが無くなった」との人の心理尺度による比較 一般社団法人運動会協会作成



T 検定による比較をおこなったところ、「苦手」尺度において 5%水準での有意な差が確認できた。「苦手」尺度スコアにおいて with コロナ時代にできるスポーツがないと強く感じている人のほうが高かった。

一方、「苦手」意識に有意差をもつ特徴を鑑みると、今回のプログラムのなかでも多く見られたリモート環境への「苦手」意識が寄せられたことが想起される。今後、要因についてはさらなる詳細な検討の余地を残している。

・スポーツ実施改善要因の分析のまとめ

スポーツ実施の促進要因について検証した結果、スポーツ実施阻害の要因となる心理的側面において、スポーツ共創人材によるスポーツプログラムが与える意識変容効果が寄与できる可能性について示した。ターゲット（１）とした「自分にあったスポーツがない」と感じている人 に対しては、スポーツの「苦手」意識や取り組みを「難しい」と感じる意識を有意な尺度スコア差をもって示すことができた。ターゲット（２）とした「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 に対しては、スポーツの「苦手」意識について有意な尺度スコア差をもって示すことができた。スポーツ共創人材によるスポーツプログラムの意識変容効果から、各意識の軽減への寄与は確認できないものの、「苦手」意識を客観的に捉える意識の変化や、折り合いをつけ「難しさ」を楽しむ意識の変化がスポーツ実施改善に寄与できる可能性が示された。

○スポーツ実施改善要因の分析の結果

「つくる」スポーツプログラムの評価尺度として「苦手」尺度、ライフハック尺度、「難しい」尺度の 3 尺度を抽出した。評価尺度による分析より「自分にあったスポーツがない」や「with コロナ時代にできるスポーツが無くなった」と感じる人は、有意にスポーツの「苦手」意識や取り組むことを「難しい」と意識する傾向が高い事が示された。

「つくる」スポーツプログラムによりスポーツへの苦手意識をメタに捉えられるようになることでスポーツ実施改善につながる可能性がある。

・今後の実践への提言

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、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ことが示されている。本事業の今後の実践の方向性として、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、スポーツ実施改善につながる可能性が考えられる。本事業の調査で得られた「つくる」スポーツによる意識変容は「スポーツ共創」を体験するとスポーツに対する意識を拡張すると言い換えることができるかもしれない。スポーツに対する意識をメタ（俯瞰的）に捉えることで、問いが増え興味がわく探究的になるといった受け身ではない能動的・自発的なスポーツ参加・実施に繋がる可能性がある。スポーツ実施者増加の一助になるべく実践的取り組みを進めたい。

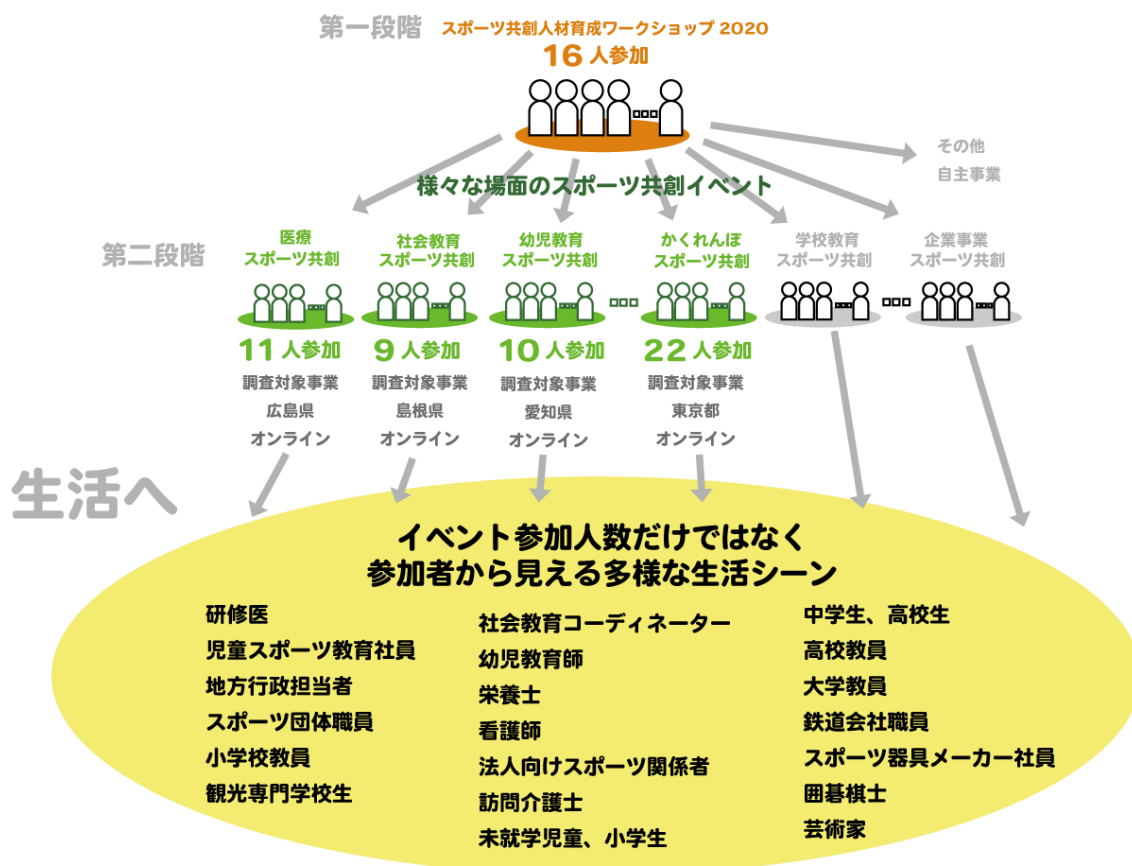
○実践への提言

「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。問いが増え興味がわく。探究的になる。

6. 本事業から得られた波及効果

本事業では調査項目ではないが、スポーツ共創イベント参加者たちの属性に注目してみると、未就学児童から小中高生、お母さんお父さん、教師、栄養士、医師、会社員、リハビリが必要な人等多様様々なバックボーンの人たちが様々なニーズをもって参加してきていることがうかがえる。今回調査対象とした4つの実践イベントも、医療、社会教育、幼児教育、かくれんぼとバラバラなシーンでの実践となったが、これ以外にも人材育成ワークショップ参加者たちの実行プランを見返すと、基会所、自社製品開発、人文系大学教育、地方活性等バラエティ豊かなプランがある。

図表 6-1 一般社団法人運動会協会作成



なぜこのようなバラエティ豊かなニーズやプランが現れたのかという調査は今後の課題であるが、現象として以上のようなことがおきていることは事実であり社会にはなんらかの変化を及ぼしそうである。

7. 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、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。ニーズは急速に増えているが、”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コストを参加費等で賄う等のことができていないことも課題になっている。そのためコストを支払えような社会教育と医療（予防医療と対処医療）分野に特化したスポーツ共創人材育成事業を行う計画をすすめている。

予算の確保が難しいのだがニーズが高いのは小中高の学校の先生からである。先生個人の持ち出しでコストが足りないため、学校単位、教育委員会単位、行政単位でのコスト確保が課題になる。

また、スポーツ共創を行える場所が公共の施設が見つかりにくいのも課題になっている。以前からバレーボールや卓球等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。どんな種目になるのかわからないスポーツ共創では様々なものを持ちこむことになる。車いすやドローン等も持ち込むことがあるが、事例やマニュアルがないため断られる体育館が多い。スポーツ共創の認知と理解を広めることが課題である。

(2) 次年度以降の事業継続、横展開の計画

・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。この2つはスポーツ共創人材育成ワークショップの十分なコストを払いやすいと推測している。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スポーツ共創事業を計画している。運動やスポーツや芸術といった文化をさらに俯瞰したスペキュラティブな活動になる予定。ICTだけに限らず、様々なエンジニアに参加してもらい「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。

(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

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、世代の育成を見据えた展開を期待する。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。スポーツ共創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。まだ形が見えない Sports in life 文化を子供や先生らとつくっていくことは、時世的に ICT 教育や With コロナ対応、探求的態度等を含むことに

なり、結果「スポーツ」を拡張させることにもなると考えている。

もう一つ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（体制作り）も期待する。**Sport in Life** コンソーシアムには多くの日本独自のスポーツ文化を実行している方がいる。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ができるスキーム作りを期待する。スポーツ共創は、自分たちで自分たち用のスポーツをつくるため、身体、年齢、国籍、宗教、性別、差の壁なく一緒に楽しめる方法である。我々運動会協会では日本独自の文化である運動会を共創プラットフォームとしてスポーツ共創概念とセットで輸出し、パリ運動会やロサンゼルス運動会等の市民活動を起こし、スポーツ共創が世界中で当たり前になることを企画している。

8. 終わりに

- ・コロナ禍においてもスポーツ共創はできる。新たなスポーツ生活をつくればよい。

今回の事業では感染症対策専門家に参加してもらいスポーツ共創を実際に行った。その結果、日常で行われている対策（手洗いをする。マスクを着用する。目鼻口を触らない。対面での距離に注意する。）等に加え、マイク等を使い大声をできるだけ抑えるようにする、うちあげなどの食事会をしない、会場の換気を行う等を徹底すれば小規模なスポーツ共創イベントや運動会はできるという結論に至った。

本事業の運営者も参加者も、新型コロナウイルス対策で何度も計画を変え、社会の情勢を鑑みていくつもの選択肢を残したまま事業を進行することは大変であったが、結果的に本事業の運営者・参加者はそのノウハウを獲得でき、安心して企画・運営できる能力や経験を獲得した。これがスポーツ共創における新しい生活様式への対応といえるのであろう。

また、これはコロナ禍だけではなくケガや他の病気もまた同じことがいえる。スポーツ共創は自分にあったスポーツをつくる体験を通して、新しい生活をつくることだといえる。新しい生活様式を共創するためのプラットフォームとしてスポーツは機能し、その生活が社会や文化となって現れるのだと我々は考えている。

参考資料 アンケート調査票・分析結果詳細

・スポーツプログラム参加者への自由記述アンケート

自由記述アンケートについては、参加者の属性（年齢・職業）などに配慮し、自由記述を深掘するための設問や、児童向けひらがな表記による内容などによる違いがある。

<Sports DIY／ミライツクルプログラム>

○事前アンケート

益田市 ミライツクルプログラム Sports DIY事前アンケート

本イベントは2020年度スポーツ庁官民連携事業の連携イベントとなります。
以下の調査アンケートにご協力ください。
アンケート内容は個人が特定されないよう処理したうえで、学術的な目的以外に使用しないものとします。

***必須**

メールアドレス*

メールアドレス

性別*

☐ 女性

☐ 男性

☐ その他

☐ 答えたくない

年齢（半角数字で記入）*

回答を入力

次へ

イベント参加の動機

参加動機についてうかがいます。

どんなきっかけで本イベントに参加しようと思いましたか？*

☐ イベントの宣伝を見た

☐ 知人に誘われた

☐ 知人にイベントのことを聞いた

☐ 知人がイベントスタッフにいる

☐ SNSで見かけた

☐ 学校（先生）にすすめられた

☐ その他

前問で「その他」を選んだ人は具体的にそのきっかけを書いてください。

回答を入力

参加したきっかけをふまえたうえで、本イベントに参加を決めた理由を教えてください。*

回答を入力

戻る

次へ

このイベントに期待していること

このイベントの内容に興味・楽しみにしていることについてうかがいます

本イベントでは、画像のようなスケジュールで行われます。この中でどの内容が楽しみでしょうか？ 文庫でお書きください（特に特定のスケジュールがない場合は「わからない」と書いてください） *

内容
自己紹介
TAKUSUZUKIからの挨拶
ゆるスポーツ体験
休憩
Sports DIY
感想共有
まとめ

回答を入力

なぜその内容に興味があるのか、具体的に文章にして書いてください。

回答を入力

戻る 次へ

このイベントについて

このイベントがスポーツ共創人材によって企画されていることについてうかがいます

【A】 あなたは「スポーツ共創」についてすでに知っていたり、聞いたことはありますか？ *

☐ はい、知っています

☐ はい、聞いたことはありますが、詳しくは知りません

☐ いいえ、知りません

【A】 で「はい」と答えた人のお答えください。これまでにスポーツ共創についてのイベントやワークショップなどに参加した事がありますか？

☐ はい

☐ いいえ

このイベントは、新しいスポーツ競技やイベントを創作するワークショップの修了生によって企画されています。今回のような新しいスポーツイベントの提案についてどのように思いますか？ *

☐ 新しい試みであり、まずは参加したい

☐ 内容が分からないが、ワクワクしている

☐ 不安はあるが、内容を確認したい

☐ 期待できる内容であり、応援したい

☐ 企画している人や団体を信頼している

☐ その他: _____

前問で「その他」を選んだ人は具体的にその内容を書いてください。

回答を入力

☐ 回答のコピーを自分宛に送信する

戻る 送信

○事後アンケート

イベントを終えて

本イベントは2020年度スポーツ庁官民連携事業の連携イベントとなります。
以下の調査アンケートにご協力ください。
アンケート内容は個人が特定されないよう処理したうえ、学術的な目的以外に使用しないものとします。

*必須

メールアドレス *

メールアドレス

性別 *

- ☐ 女性
☐ 男性
☐ その他
☐ 答えたくない

年齢（半角数字で記入） *

回答を入力

イベントを終えて、どれくらい満足しましたか？ *

1 2 3 4 5
全く満足できなかった ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ とても満足できた

次回、同じようにイベントが行われたら参加したいと思いますか？ *

1 2 3 4 5
全く参加したくない ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ぜひ参加したい

次へ

イベントの感想

イベントの感想をうかがいます

イベントを通じて、印象に残った出来事について書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

イベントを通じて、面白かったこと・楽しかったことについてできるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

イベントを通じて、学ぶことができたこと・教えられたことについてできるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

イベントを通じて、不満に感じたこと・改善した方がよいと感じたことについてできるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

戻る

次へ

イベントへの期待

イベントへの期待と実際に参加してみた感想をうかがいます

イベントは参加前の期待に比べてどのように感じましたか？ *

- ☐ 期待を上回った
☐ 期待通りだった
☐ おおむね期待通りだった
☐ 期待には一部届かなかった
☐ 期待したものではなかった

前問の内容について、できるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

戻る

次へ

このイベントについて

このイベントがスポーツ共創人材によって企画されていることについてうかがいます

このイベントは、新しいスポーツ競技やイベントを創造するワークショップの修了生によって企画されました。他のスポーツイベントと比べて違いを感じましたか？

- ☐ 全く違いは感じなかった
☐ 他のスポーツイベントとは少し違いを感じた
☐ 他のスポーツイベントとは全く違うものだった
☐ 他のスポーツイベントを知らないのではわからない

前問の内容をできるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

戻る

次へ

最後に

本イベント全体を通してコメントがありましたらお書きください

回答を入力

☐ 回答のコピーを自分宛に送信する

戻る 送信

<第1回オンラインかくれんぼ大会>

○事前アンケート

第1回オンラインかくれんぼ大会 事前アンケート

本イベントは2020年度スポーツ庁官民連携事業の連携イベントとなります。
以下の調査アンケートにご協力ください。
アンケート内容は個人が特定されないよう処理したうえ、学術的な目的以外に使用しないものとなります。

***必須**

メールアドレス *

メールアドレス

性別 *

☐ 女性
☐ 男性
☐ その他
☐ 答えたくない

年齢（半角数字で記入） *

回答を入力

次へ

イベント参加の動機

参加動機についてうかがいます。

どんなキッカケで本イベントに参加しようと思いましたか？ *

☐ イベントの宣伝を見た
☐ 知人に誘われた
☐ 知人にイベントのことを聞いた
☐ 知人がイベントスタッフにいる
☐ SNSで見かけた
☐ その他: _____

前問で「その他」を選んだ人は具体的にそのキッカケを書いてください。

回答を入力

参加したキッカケをふまえたうえで、本イベントに参加を決めた理由を教えてください。 *

回答を入力

戻る 次へ

かくれんぼに期待していること

期待・楽しみにしていることについてうかがいます

なぜかくれんぼに興味があるのか具体的に文章にして書いてください。*

回答を入力

戻る 次へ

このイベントについて

このイベントがスポーツ共創人材によって企画されていることについてうかがいます

【A】あなたは「スポーツ共創」についてすでに知っていたり、聞いたことはありますか？*

☐ はい、知っています

☐ はい、聞いたことはありますが、詳しくは知りません

☐ いいえ、知りません

【A】で「はい」と答えた人のみお答えください。これまでにスポーツ共創についてのイベントやワークショップなどに参加した事がありますか？

☐ はい

☐ いいえ

このイベントは、新しいスポーツ競技やイベントを創作するワークショップの修了生によって企画されています。今回のような新しいスポーツイベントの提案についてどのように思いますか？*

☐ 新しい試みであり、まずは参加したい

☐ 内容が分からないが、ワクワクしている

☐ 不安はあるが、内容を確認したい

☐ 期待できる内容であり、応援したい

☐ 企画している人や団体を信頼している

☐ その他: _____

前問で「その他」を選んだ人は具体的にその内容を書いてください。

回答を入力

☐ 回答のコピーを自分宛に送信する

戻る 送信

○事後アンケート

イベントを終えて

本イベントは2020年度スポーツ庁官民連携事業の連携イベントとなります。
以下の調査アンケートにご協力ください。
アンケート内容は個人が特定されないよう処理したうえ、学術的な目的以外に使用しないものとします。

*必須

メールアドレス *

メールアドレス

性別 *

- ☐ 女性
☐ 男性
☐ その他
☐ 答えたくない

年齢（半角数字で記入） *

回答を入力

イベントを終えて、どれくらい満足しましたか？ *

1 2 3 4 5
全く満足できなかった ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ とても満足できた

次回、同じようにイベントが行われたら参加したいと思いますか？ *

1 2 3 4 5
全く参加したくない ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ぜひ参加したい

次へ

イベントの感想

イベントの感想をうかがいます

イベントを通して、印象に残った出来事について書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

イベントを通して、面白かったこと・楽しかったことについてできるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

イベントを通して、学ぶことができたこと・教えられたことについてできるだけ具体的に文章にして書いてください。

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

イベントを通して、不満に感じたこと・改善した方がよいと感じたことについてできるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

戻る

次へ

イベントへの期待

イベントへの期待と実際に参加してみた感想をうかがいます

イベントは参加前の期待に比べてどのように感じましたか？ *

- ☐ 期待を上回った
☐ 期待通りだった
☐ おおむね期待通りだった
☐ 期待には一部届かなかった
☐ 期待したものではなかった

前回の内容について、できるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

戻る

次へ

このイベントについて

このイベントがスポーツ共創人材によって企画されていることについてうかがいます

このイベントは、新しいスポーツ競技やイベントを創造するワークショップの修了生によって企画されました。他のスポーツイベントと比べて違いを感じましたか？

- ☐ 全く違いは感じなかった
☐ 他のスポーツイベントとは少し違いを感じた
☐ 他のスポーツイベントとは全く違うものだった

前回の内容をできるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

テスト

戻る

次へ

最後に

今回新しい試みとしてオンラインでかくれんぼをおこないました。感想を教えてください。

回答を入力

通常のかくれんぼ、オンラインかくれんぼ、それぞれの面白いところについて教えてください。

回答を入力

日本かくれんぼ協会が今後開催するイベントの案内をお送りしてもよろしいですか？ *

☐ はい

☐ いいえ

日本かくれんぼ協会と一緒にかくれんぼを盛り上げる会員を募集しています。会員になってもっと深くかくれんぼに関わったりイベント企画をしてみたいと思いますか？ *

☐ はい

☐ いいえ

かくれんぼ世界選手権について、今回のイベントでは詳しくご紹介できませんでした。詳しい情報に興味がありますか？ *

☐ はい

☐ いいえ

☐ 回答のコピーを自分宛に送信する

戻る 送信

＜福山市メディカルスポーツ共創＞

○事前アンケート

福山市メディカルスポーツ共創 事前アンケート

本イベントは2020年度スポーツ庁官民連携事業の連携イベントとなります。
以下の調査アンケートにご協力ください。
アンケート内容は個人が特定されないよう処理したうえ、学術的な目的以外に使用しないものとなります。

*必須

メールアドレス *

メールアドレス

お名前フルネーム *

回答を入力

職業 *

回答を入力

性別 *

- ☐ 女性
- ☐ 男性
- ☐ その他
- ☐ 答えたくない

年齢（半角数字で記入） *

回答を入力

次へ

イベント参加の動機

参加動機についてうかがいます。

どんなキッカケで本イベントに参加しようと思いましたか？ *

- ☐ イベントの宣伝を見た
- ☐ 知人に誘われた
- ☐ 知人にイベントのことを聞いた
- ☐ 知人がイベントスタッフにいる
- ☐ SNSで見かけた
- ☐ その他: _____

前問で「その他」を選んだ人は具体的にそのキッカケを書いてください。

回答を入力

参加したキッカケをふまえたうえで、本イベントに参加を決めた理由を教えてください。 *

回答を入力

戻る

次へ

このイベントに期待していること

このイベントの内容で期待・楽しみにしていることについてうかがいます

本イベントの中でも、どのコンテンツが楽しみでしょうか？※複数選択可能*

☐ メディカルフィットネス講座

☐ スポーツアイデア出し

☐ スポーツ実践

☐ 参加者との交流

☐ 特になし

☐ その他: _____

なぜその内容に興味があるのか具体的に文章にして書いてください。

回答を入力

戻る 次へ

このイベントについて

このイベントがスポーツ共創人材によって企画されていることについてうかがいます

【A】あなたは「スポーツ共創」についてすでに知っていたり、聞いたことはありますか？*

☐ はい、知っています

☐ はい、聞いたことはありますが、詳しくは知りません

☐ いいえ、知りません

【A】で「はい」と答えた人のお答えください。これまでにスポーツ共創についてのイベントやワークショップなどに参加した事がありますか？

☐ はい

☐ いいえ

このイベントは、新しいスポーツ競技やイベントを創作するワークショップの修了生によって企画されています。今回のような新しいスポーツイベントの提案についてどのように思いますか？*

☐ 新しい試みであり、まずは参加したい

☐ 内容が分からないが、ワクワクしている

☐ 不安はあるが、内容を確認したい

☐ 期待できる内容であり、応援したい

☐ 企画している人や団体を信頼している

☐ その他: _____

前問で「その他」を選んだ人は具体的にその内容を書いてください。

回答を入力

☐ 回答のコピーを自分宛に送信する

戻る 送信

○事後アンケート

イベントを終えて

本イベントは2020年度スポーツ庁賞民連携事業の連携イベントとなります。
以下の調査アンケートにご協力ください。
アンケート内容は個人が特定されないよう処理したうえ、学術的な目的以外に使用しないものとなります。

※必須

メールアドレス *

メールアドレス

お名前フルネーム *

回答を入力

職業 *

回答を入力

性別 *

- ☐ 女性
☐ 男性
☐ その他
☐ 答えたくない

年齢（半角数字で記入） *

回答を入力

イベントを終えて、どれくらい満足しましたか？ *

1 2 3 4 5
全く満足できなかった ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ とても満足できた

次回、同じようにイベントが行われたら参加したいと思えますか？ *

1 2 3 4 5
全く参加したくない ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ぜひ参加したい

次へ

イベントの感想

イベントの感想をうかがいます

イベントを通じて、印象に残った出来事について書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

イベントを通じて、面白かったこと・楽しかったことについてできるだけ具体的に文章にして書いてください *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

イベントを通じて、学ぶことができたこと・教えられたことについてできるだけ具体的に文章にして書いてください。

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

イベントを通じて、不満に感じたこと・改善した方がよいと感じたことについてできるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

戻る

次へ

イベントへの期待

イベントへの期待と実際に参加してみた感想をうかがいます

イベントは参加前の期待に比べてどのように感じましたか？ *

☐ 期待を上回った
☐ 期待通りだった
☐ おおむね期待通りだった
☐ 期待には一部届かなかった
☐ 期待したものではなかった

前問の内容について、できるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

戻る

次へ

このイベントについて

このイベントがスポーツ共創人材によって企画されていることについてうかがいます

このイベントは、新しいスポーツ競技やイベントを創造するワークショップの修了生によって企画されました。他のスポーツイベントと比べて違いを感じましたか？

☐ 全く違いは感じなかった
☐ 他のスポーツイベントとは少し違いを感じた
☐ 他のスポーツイベントとは全く違うものだった

前問の内容をできるだけ具体的に文章にして書いてください。 *

自由にたくさんいろいろ書いていただけたら幸いです。

回答を入力

戻る

次へ

最後に

本イベント全体を通じてコメントがありましたらお書きください

回答を入力

☐ 回答のコピーを自分宛に送信する

戻る

送信

＜犬てつ・未来の運動会をもう一度＞

○事前アンケート

未来の運動会犬てつバージョンをもう一度 事前アンケート

お母さんお父さんにおてつだいしてもらって、じぶんのかんがえを書き（ことば）にして、できるだけたくさんかいてください。かいてくださった文章（ぶんしょう）を分析（ぶんせき）する調査方法（ちょうさほうほう）です。

「未来の運動会犬てつバージョンをもう一度」は2020年度スポーツ庁官民連携事業の連携イベントとなります。
以下の調査アンケートにご協力ください。
アンケート内容は個人が特定されないよう処理したうえ、学術的な目的以外に使用しないものとします。

性別（せいべつ）

☐ 男性（おとこ）
☐ 女性（おんな）
☐ こたえたくない

年齢（ねんれい）：すうじでかいてください

回答を入力

次へ

どうしてスポーツ共創（きょうそう）にさんかしようと思いましたか？

「哲学対話（てつがくたいわ）をとおしてかんがえる犬てつ未来の運動会プロジェクト」になぜさんかしようとおもいましたか？

回答を入力

どうして「未来の運動会犬てつバージョン」にもう一度さんかしようとおもいましたか？

回答を入力

戻る

次へ

これまでのスポーツ共創（きょうそう）について

スポーツをみんなで作ってみたい、発見（はっけん）できたことはありますか？

回答を入力

スポーツをみんなで作るうえでむずかしかったことをかいてください。

回答を入力

戻る 送信

○事後アンケート

「未来の運動会犬てつバージョンをもう一度」をおえて

お母さんお父さんにおてつだいしてもらって、じぶんのかんがえを言葉（ことば）にして、できるだけたくさんかいてください。かいてくださった文章（ぶんしょう）を分析（ぶんせき）する調査方法（ちょうさほうほう）です。

「未来の運動会犬てつバージョンをもう一度」は2020年度スポーツ庁官民連携事業の連携イベントとなります。
以下の調査アンケートにご協力ください。
アンケート内容は個人が特定されないよう処理したうえ、学術的な目的以外に使用しないものとします。

性別

☐ 男性（おとこ）
☐ 女性（おんな）
☐ こたえたくない

年齢（ねんれい）：すうじでかいてください

回答を入力

「未来の運動会犬てつバージョンをもう一度」について、どれくらいまんぞくできましたか？

1 2 3 4 5

まったくまんぞくできなかった ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ とてもまんぞくできた

また「未来の運動会犬てつバージョン」をおこなう機会（きかい）があったら参加（さんか）したいとおもいますか？

1 2 3 4 5

まったく参加（さんか）したくない ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ぜひ参加（さんか）したい

次へ

スポーツ共創（きょうそう）をふりかえって

スポーツ共創（きょうそう）をつうじて、おもしろかったこと・たのしかったことについて、できるだけたくさんかいてください。

回答を入力

スポーツ共創（きょうそう）をつうじて、むずかしかったこと・たいへんだったことについて、できるだけたくさんかいてください。

回答を入力

スポーツ共創（きょうそう）をつうじて、こうすればよかったとおもうこと・ここがよくなかったとおもうことについて、できるだけたくさんかいてください。

回答を入力

もしもういちど、スポーツ共創（きょうそう）をおこなうときに、やりたいこと・きをつけたいことについて、できるだけたくさんかいてください。

回答を入力

戻る 送信

・尺度開発用アンケート

尺度開発用アンケートについては、自由記述から得た 20 項目の設問をランダム配置するとともに、のちの仮説検証のための設問を加えている。

スポーツ共創に興味のあるみなさまへのアンケート

本調査はスポーツ庁令和2年度Sport in Life推進プロジェクト（ターゲット層別の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』」に関するアンケートです。

大変もうしわけありませんが、スポーツ庁の報告書締切が近く、2月4日の24時を締め切りとしてお答えいただければ幸いです。

このアンケートは、答えた個人の回答の良し悪しを見るのではなく、「スポーツ共創に興味がある人」の傾向を調べるためのものです。おちついて正確な気持ちで答えてください

※必須

メールアドレス *

メールアドレス

これまでにスポーツ共創イベントに参加した事がありますか？参加した事がある人は半角英数字で回数を書いてください。ない人は「0」と回答してください。 *

回答を入力

スポーツ共創イベントに参加したことがある人に質問です。これまで参加したスポーツ共創イベント全体についてどれくらい満足していますか

1 2 3 4 5
まったく満足していない ○ ○ ○ ○ ○ とても満足している

スポーツ共創イベントに参加したことがある人に質問です。今後、スポーツ共創イベントが開催される予定があれば参加したいですか？

1 2 3 4 5
まったく参加したくない ○ ○ ○ ○ ○ ぜひ参加したい

これまでのスポーツ共創イベントなどでファシリテータやプロデューサなど運営・スタッフの経験がありますか？ *

☐ ある
☐ ない

自分にあったスポーツがないと感じる *

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

「withコロナ時代に、できるスポーツが無くなった」と感じる *

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

次へ

スポーツ共創を好きな人の傾向を調べるアンケート

全20問あります。深く考え込まずに思ったままにあてはまる項目を選んでください。

新しい発想を聞くと興味がわく *

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

運動やスポーツにどう取り組んで良いかわからない *

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

何事も継続することは大変なことだ *

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

人と会話することは難しい *

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

日常生活を送りながら運動やスポーツをおこなうことは可能だと思う *

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

同じような質問もありますが、傾向を調べるためのものですので、内容をよく読んで答えてみてください

あと15問！頑張ってください！

日常は工夫次第で面白くなると思う*

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

何ごととも実際にやってみるのが好きだ*

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

私は運動やスポーツができない*

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

様々な視点から日常生活を捉えることができると思う*

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

皆の意見を全部かなえることは困難だ*

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

同じような質問もありますが、傾向を調べるためのものですので、内容をよく読んで答えてみてください

あと10問！折り返し！

意見が盛り上がるのが好きだ*

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

運動やスポーツに自分からは参加したくない*

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

運動やスポーツを楽しめない*

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

予想をこえるような事に出会おうと楽しい*

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

運動やスポーツが得意ではない*

1 2 3 4 5 6
まったくそう思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ とてもそう思う

同じような質問もありますが、傾向を調べるためのものですので、内容をよく読んで答えてみてください

あと5問！もうちょっと！

複数人の考えをまとめることは大変だ *

1 2 3 4 5 6

まったくそう思わない ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ とてもそう思う

普段の生活は楽しくできると思う *

1 2 3 4 5 6

まったくそう思わない ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ とてもそう思う

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 *

1 2 3 4 5 6

まったくそう思わない ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ とてもそう思う

楽しさを共有することは難しい *

1 2 3 4 5 6

まったくそう思わない ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ とてもそう思う

ややこしい事であっても考えることが楽しい *

1 2 3 4 5 6

まったくそう思わない ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ とてもそう思う

☐ 回答のコピーを自分宛に送信する

参考リンク

スポーツ人口の拡大に向けた官民連携プロジェクト・新たなスポーツの開発報告書(平成 29 年度)

https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop05/list/detail/1405782.htm

スポーツ人口拡大に向けた官民連携プロジェクト・新たなアプローチ開発 (平成 30 年度)

https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop05/list/detail/1415532.htm

スポーツ人口拡大に向けた官民連携プロジェクト・新たなアプローチ展開・スポーツ共創人材の拡大に向けて・(令和元年度)

https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop05/list/detail/jsa_00012.html

すぽスポーツ共創 WEB「スポつく」

<https://spotsuku.jp/>

