

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト
 (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)
 【ダイジェスト版】 ※詳細は別紙に記載

代表団体名:大阪教育大学

事業タイトル:生成AIを活用した中学生の新しいスポーツ習慣支援事業



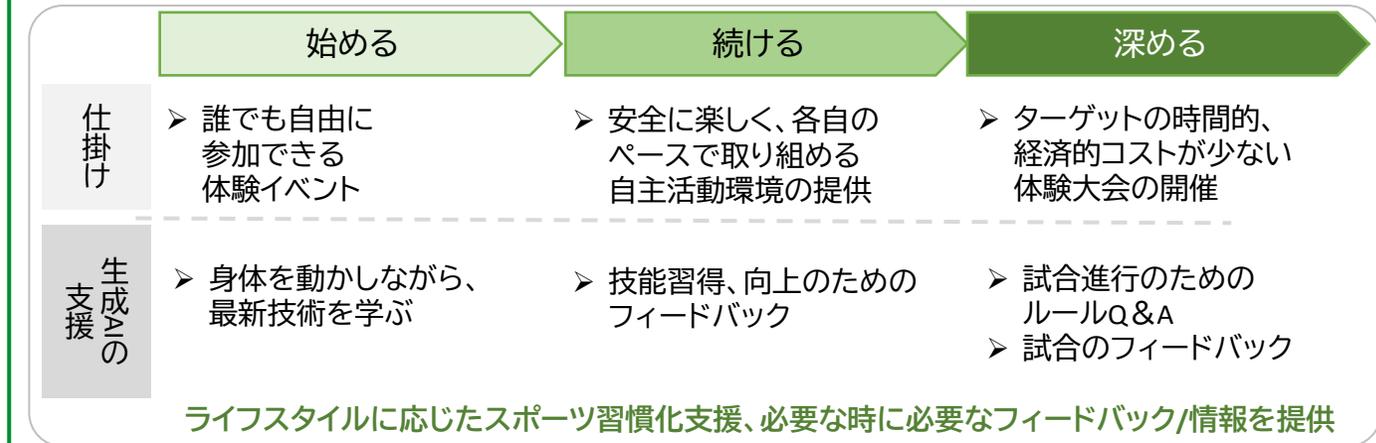
構成団体	大阪教育大学 株式会社 電通総研 大阪中学校体育連盟テニス専門部 大阪府テニス協会 大阪中学校テニス連盟 大阪私立中学校テニス連盟
------	---

事業のターゲット	①子供・若者 ②働く世代・子育て世代 ③女性 ④高齢者
ターゲット詳細	部活動改革や地域移行に伴うスポーツ環境の変化が著しい中学生
実施エリア	大阪府近郊

実施概要

■ターゲットのスポーツ実施を促すためのポイント

- 始める、続ける、深めるの各場面における仕掛け、生成AIによる支援



自主的な活動
2時間/回、安全の約束事を伝えて実施



Vertex AI Search
生成AI

結果【効果検証の方法と結果】

効果検証の方法
 ➢ 参加者の自記式質問紙調査回答データより、スポーツ習慣の「獲得」と「維持」への寄与を分析



分析【結果に基づく要因の分析】

- 初めての試みであったが、「自主活動」の実現可能性を確認。
- 生成AI×スポーツの魅力を伝えることができ、生成AIの活用が楽しさや有能感につながる可能性を確認できた。
- 今後に向けて、「テニス未経験者」、「運動部非所属者」、「近隣からの参加者」を増やすための工夫が必要である。

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト
 (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)
 【ダイジェスト版】 ※詳細は別紙に記載

代表団体名:株式会社コミュニティネットワークセンター

事業タイトル:eスポーツを活用した交流促進と『応援する』のエクササイズ化による新しい運動習慣の創出



構成団体	スターキャット株式会社 シーシーエヌ株式会社 日本福祉大学
------	-------------------------------------

事業のターゲット	①子供・若者 ②働く世代・子育て世代 ③女性 ④高齢者
ターゲット詳細	健康に関心の高い60歳以上の高齢者とその家族
実施エリア	愛知県、岐阜県

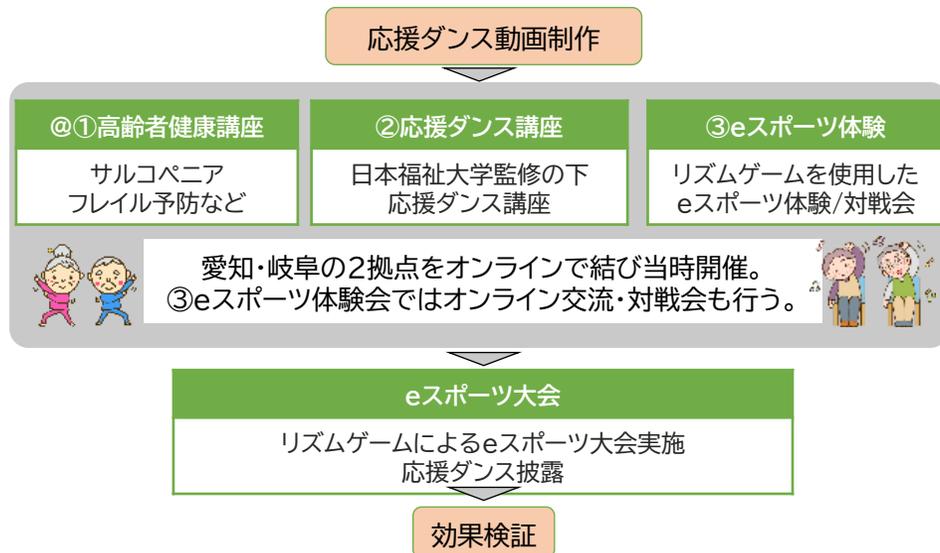
実施概要

【概要】

スポーツ庁発表資料『令和5年度「スポーツの実施状況等に関する世論調査」の概要』の『年代別スポーツ実施率【週1日以上】』から、70代の全体実施率は、前年度と比べ-1.5%の減少傾向にある。本事業を通して、高齢者がeスポーツ応援ダンスを「仲間や家族と一緒に」「音楽に合わせて体を動かし」「楽しみながら」取り組むことで、参加者を健康な状態に近づけることが期待できる。また、若い世代からの関心が高いeスポーツを行うことで世代間交流にも繋がる。

【事業目的】

- ・新しい運動習慣の創出
- ・高齢者を対象にスポーツを活用した新しい交流体験を促す



結果【効果検証の方法と結果】

【方法】

講座(全3回)および大会でアンケートを取得

回答者数:講座のべ59名、大会22名※複数回参加の方がいるため、講座は一部重複

【結果】

- ・eスポーツに合わせたダンスという新たな運動を提案し、今後も続けたいという回答が得られているため、新しい運動習慣の創出という目的に寄与できた。
- ・コミュニケーションの中で楽しく運動できることは高齢者のフレイル予防、認知症予防に大切な要素であり、今回の取り組みはその可能性を探ったものと言える。

- ①応援ダンスに対し全体の90%以上が好意的な意見(楽しかった、運動できた) 継続意向(今後もダンスを踊りたいか)も講座95%、大会78%と高い
- ②運動習慣がない(週1日以下)と答えた参加者はのべ18名、その内15名が「交流できた」と回答し、新しい交流体験を生み出すことができた
- ③学生やお子様と交流できて楽しい、元気をもらえたとの声が多く上がった
- ④参加者属性は、もともと運動習慣のある方や、心身の健康に不安を持っている方の割合が高い(週1回以上の運動:78%、健康に不安がある人73%)

分析【結果に基づく要因の分析】

- ①運動や健康に関する講座要素が、運動の継続意向を高める。また、参加者同士や学生、お子様と交流し楽しみながら体を動かしたことも、継続意向に影響したと考えられる
- ②eスポーツや応援ダンスは未経験の高齢者が多い(=全員初心者である)ため、運動習慣のない高齢者にとって参加のハードルが下がり、レベル差も少なく楽しめたのではないかと推測
- ③eスポーツ(リズムゲーム)は体力や体格差が出にくく、世代間交流を容易にしている。
- ④参加者は健康に対して意識の高い方が多く、健康講座というイベント名が参加促進につながったと推測

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト
(スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)
【ダイジェスト版】 ※詳細は別紙に記載

代表団体名：公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ
(B.LEAGUE)

事業タイトル：Bリーグ×AIスマートコーチ バスケ競技者支援事業



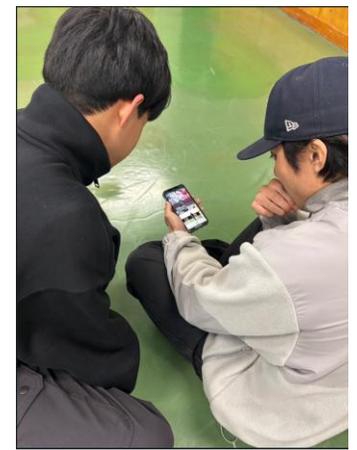
構成団体	ソフトバンク株式会社 コンシューマ事業推進統括サービス企画本部コンテンツ推進統括部
------	--

事業のターゲット	①子供・若者
ターゲット詳細	①地理的制約者、②福祉施設、③部活動の地域展開
実施エリア	①長崎県離島4島、②千葉県内、③静岡市内

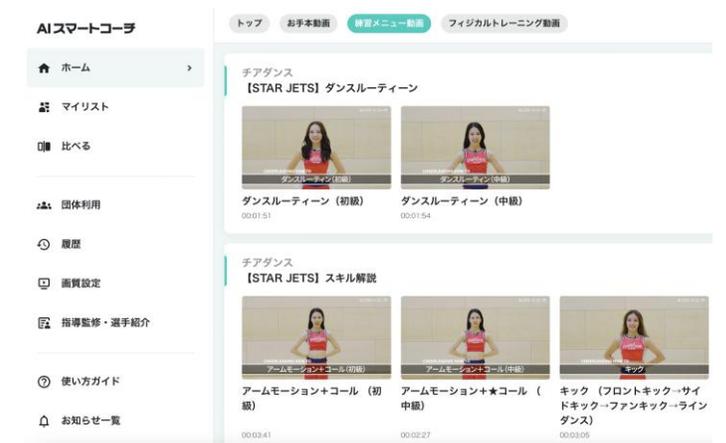
実施概要・結果・分析

	長崎ヴェルカ	千葉ジェッツ	ベルテックス静岡
	①地域格差への教育機会	②ユニバーサル教育	③部活動の地域展開
概要	<ul style="list-style-type: none"> 地域格差（物理的な距離※離島、過疎地区）に対して、オンラインで教育機会を提供 	<ul style="list-style-type: none"> 経済的理由など貧困家庭で習い事ができない子どもたちへの機会提供 場所を選ばず、一人できるダンスで横展開、汎用化を実施 	<ul style="list-style-type: none"> 部活動の地域移行の社会課題に対して、教育機会を提供（部活日数減に対してのリカバリー）
解決したい課題	<ul style="list-style-type: none"> 少子化への対応 指導力向上 	<ul style="list-style-type: none"> 他競技へのモデル性の実証 経済機会格差への対応 （子どもの貧困、ひとり親家庭） 	<ul style="list-style-type: none"> 働き方改革 指導力向上
今期施策	<ul style="list-style-type: none"> 長崎と連携 <ul style="list-style-type: none"> 4離島(五島、上五島、壱岐、対馬)の子供達にAIスマートコーチ、スマートコーチを活用 選手から直接FB指導 	<ul style="list-style-type: none"> 千葉Jと連携 <ul style="list-style-type: none"> AS@船橋と連携し、ひとり親世帯、サポートルームの子供達にAIスマートコーチを活用 チアダンスにて実施（スタージェッツ） 	<ul style="list-style-type: none"> 静岡と連携 <ul style="list-style-type: none"> 平日の部活動地域移行の活動でAIスマートコーチを活用 プレイキンにて実施予定
効果	<ul style="list-style-type: none"> 学びの機会拡大 学びの質向上 モチベーション向上 	<ul style="list-style-type: none"> 身体を動かす機会の拡大 チアやスポーツを学ぶ機会の拡大 参加した子どもたちの自己肯定感向上 	<ul style="list-style-type: none"> 自習の質向上 日常生活での運動機会創出 部活動地域移行のモデルの助に

▼AIスマートコーチによる骨格診断で細かい動作確認を行う様子



▼AIスマートコーチ上のアプリ画面



令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト
 (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)
 【ダイジェスト版】 ※詳細は別紙に記載

スポーツデータバンク株式会社

「商業施設」「企業」からのアプローチ×ヘルスケアDXをフックとしたアクティブシニアの
 スポーツ人口拡大プロジェクト



構成団体	スポーツデータバンク株式会社 三井住友海上保険株式会社 社会福祉法人恩賜財団済生会支部北海道済生会 株式会社フリックフィット
------	---

事業のターゲット	②働く世代・子育て世代、④高齢者 のうちアクティブシニア
ターゲット詳細	おもに50代以上で、ウォーキングなど健康のために実践しているが、その目的などを見失いつつある。社会参加への潜在ニーズあり。
実施エリア	北海道小樽市、東京都渋谷区

実施概要

- スマートインソールを活用した「歩行のくせ」の可視化や、理学療法士等のアドバイスによる「歩く質」への意識・行動変容効果を検証
- 足のトリセツ検定の受講機会を提供し、「歩く質」に関する知識習得やボランティアとしての活躍を促進

実施項目	【市民向け】 健康な歩き方測定会 @ウイングベイ小樽 【11月2日(土)】	【市民向け】 健康な歩き方測定会 @スマートスタジオ 小樽【～12月】	【従業員向け】 健康な歩き方測定会 @三井住友海上保険 【2月19日(水)】	【市民向け】 あんよは上手!? @ウイングベイ小樽 【2月22日(土)】
①スマートインソールによる歩行のくせの可視化(意識変容促進)	○ (52名参加)	○ (14名参加)	○ (13名参加)	○ (49名参加)
②理学療法士等による個別アドバイス	○ (52名参加)			○ (49名参加)
③足のトリセツ検定(学び機会提供、ボランティア意識醸成)				○ (14名参加)

結果【効果検証の方法と結果】

各イベントにおいて配布・回収アンケート調査、webアンケートを実施
 11月、2月の参加者のスマートインソールで測定したデータ分析

- ①(市民向け)定員数を超えるイベント申込・参加者の確保
- ②歩行姿勢に対する意識変容効果の確認
- ③測定・アドバイスに対する高い評価、利用意向の確認
- ④足のトリセツ検定受講者の確保
- ⑤ボランティアとして知識を伝えることへの関心の高さの確認

分析【結果に基づく要因の分析】

- ①買い物のついでに参加しやすい「商業施設」を拠点とした事業だった
- ②スマートインソールの活用により、測定結果が「歩いてすぐに」確認できる即時性があったこと。理学療法士等が結果に関するコメントと、改善に向けたアドバイスを個別に実施したこと。
- ③歩く質の可視化+専門職による評価・アドバイスをセットで提供できた
- ④11月開催の「歩き方の測定会に参加して、興味を持った人などが多くを占め、測定会の満足度が高かったことがきっかけとなったこと。
- ⑤地域活動やボランティアの参加意向が高い人の参加を促進できたこと



構成団体	ワイヴァンエンターテインメント株式会社/知立市/共同通信デジタル株式会社/TOPPAN株式会社/株式会社Sportip/株式会社電通総研/株式会社NTTデータ
------	---

事業のターゲット	②働く世代・子育て世代
ターゲット詳細	知立市に在住または在勤の働く世代・子育て世代
実施エリア	愛知県知立市

実施概要

VRやAIを駆使した「カラダを動かすテクノロジー」を用いて地元サッカークラブが

- ① 従業員の多い事業所に、デジタルスポーツを「出前」する
- ② 小規模事業者や(市外勤務者など)一般市民向けに「集合型」の体験会を行う
 (+複合型習い事施設でレッスン中の子どもを待つ親に向けた体験会をデモで実施)

【出前型】出前デジタルスポーツ



- 12/17 (木) FUJI (産業機械)
- 1/27 (月) 藤田屋本店 (大あんまき)
- 2/6 (木) アスタック (物流機器)

【集合型】カラダを動かすテクノロジー体験会



- 11/30 (土) 知立福祉アリーナ 地下会議室
- 1/26 (日) 知立市中央公民館 中会議室

- ① VRサッカートレーニングシステム「REZZIL」(全日程で実施)
- ② AI姿勢解析「Sportip Pro」(全日程で実施)
- ③ Loop Training System for 部活 (集合型11/30、1/26)
- ④ AIスポーツ適性診断「DigSports」(集合型11/30のみ)
- ⑤ VR野球シミュレーション「V-BALLER」(集合型1/26のみ)

実施コンテンツ

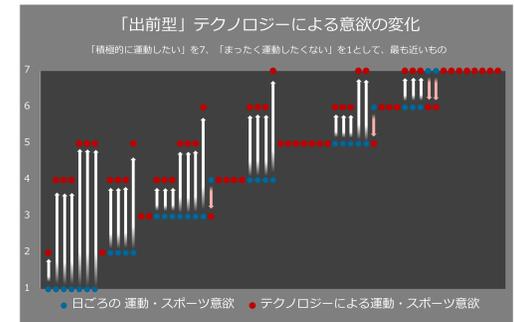
結果【効果検証の方法と結果】

参加者にその場でアンケートを実施 【集合型】n=26 【出前型】n=59

【結果】ターゲット層の意識変容は「出前型」が効果的だった

- ✓ 体験前の運動実施状況(4段階)で低位(2以下)の割合は「集合型」が15.4%に対し「出前型」が55.9%

- ✓ 「出前型」は、体験前と比べた意識の変容が顕著だった(右図:事前の運動意欲、体験後のテクノロジーを用いた場合の意欲をそれぞれ7段階で回答)



分析【結果に基づく要因の分析】

- ✓ 「出前型」(出前デジタルスポーツ)は、就業中の従業員に対し事業所まで訪問するので、ターゲットの「働く世代」「子育て世代」に直接リーチしやすい
- ✓ 職場の方が、運動習慣のない人も「集合型」より参加しやすかった模様

(習い事施設含め)

スポーツテックの「出前」は運動実施に有用

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業) 【ダイジェスト版】 ※詳細は別紙に記載

代表団体名: 一般社団法人日本ウオーキング協会

事業タイトル: 「スポーツ」と「アート」をデジタルで融合、新たな「歩くことの目的」を提供し、スポーツ実施率の拡大を図る



構成団体	1. 一般社団法人さいたま市スポーツコミッション 2. さいたま市 3. セイコーソリューションズ株式会社 4. 株式会社スコープ 5. 一般社団法人日本GPSアート協会(高橋康)
------	--

事業のターゲット	①子供・若者 ②働く世代・子育て世代 ③女性 ④高齢者
ターゲット詳細	運動が苦手な小中学生とその親(共働き)、及び祖父母をイメージ
実施エリア	埼玉県さいたま市

実施概要

実施事業①さいたま市内のウォーキングコースを活用したアプリウォークの実践

・さいたま市各行政区(10区)のウォーキングコース4~5コース(全47コース)をウォーキングアプリに登録し、各区のコース完歩を目指すことを目標として、ウォーキングの継続性を高める

実施事業②GPSアートウォークコンテストの開催

・GPSログデータを基にアプリ上でアートを描き、完成した作品を応募しコンテストを行うもの。ウォーキングの新しいカテゴリーとして、運動が苦手な層、健康のために運動をすることを面倒と考える層に、現代版地上絵を描くという目的で、結果として運動習慣に結び付ける

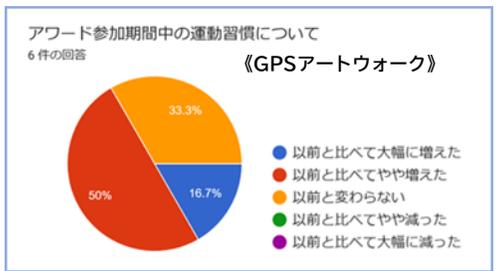
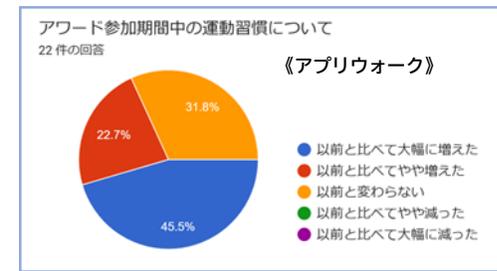
実施事業③SAITAMAウォーキングアワードの開催

・実施事業①②のインセンティブプランとして開催(2024年10月16日~2025年1月31日)
 ・各部門の優秀者をHPで発表、3月29-30日に開催する「さいたまーチ〜見沼ソーデーウォーク」開催会場で表彰式を開催する



結果【効果検証の方法と結果】

◎アプリウォークエントリー数 **293名**
 《内訳:コース踏破エントリー件数361件(121名)+健康マイレージ172名》
 ◎GPSアートウォークエントリー数 **9名**(応募作品数15作品)



★アプリウォーク・GPSアートウォークともに運動習慣の向上が実現できた

分析【結果に基づく要因の分析】



・当初予定していた主要ターゲットの高齢者については反応が悪く、41~60歳代の働く世代での反応が高かった。
 ⇒ITリテラシーの高低が要因として考えられる
 ・参加された方の評価は高く、登録されたコースを踏破しようという目標を提供できたこと、それにより運動習慣の向上に結びつけられた。



・GPSアートの認知率が未だ低く、紙媒体での訴求は反応が悪く、SNSや動画を使った広報や、出張ワークショップの開催が必要であった。
 ・実際にGPSアートウォークを実施したの反応は非常に高く、リピートしてアート創りを行う傾向がある。その結果、運動習慣の向上が実現できた。

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト
 (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)
 【ダイジェスト版】 ※詳細は別紙に記載

代表団体名:公益財団法人横浜YMCA

タイトル:体育や運動に苦手意識のある小学生を対象とした、運動・スポーツに対する意欲向上の実証実験
 ~家族みんなで体を動かす楽しさを感じる「かしこいカラダづくりプロジェクト」~



構成団体	<ul style="list-style-type: none"> 神奈川県立保健福祉大学リハビリテーション学科笹田研究室 学校法人横浜YMCA 公益財団法人埼玉YMCA
------	---

事業のターゲット	①子供・若者 ②働く世代・子育て世代
ターゲット詳細	子ども(体育や運動に苦手意識を感じている小学生)とその家族
実施エリア	神奈川県内

実施概要

事業の背景

- ・自宅でデジタル機器を使って過ごす時間が大幅に増えた
- ・コロナ禍(ステイホーム、不要不急の外出の禁止、体験活動の場の減少)による圧倒的な経験不足
- ・体育は好きな教科ランキング1位であるが、嫌いな教科ランキング3位で2極化している

阻害要因

- ①ゲームやインターネットで過ごす方が楽しいと感じている
- ②発達課題や経験不足により思うように体を動かさない
- ③学校体育での評価や指導方法から苦手意識を感じている



促進要因

- ①P.M(プロジェクションマッピング)を使ったVR運動プログラムを導入に用いて、子どもたちの興味関心を引き出す
- ②指導者が一人ひとりに配慮をもった関わり方をし、体を動かす楽しさを感じる
- ③勝ち負けがなく、できなくても恥ずかしくない運動プログラムから、子どもたちの自信をつける

かしこいカラダづくりプロジェクト(5日間/2日程)

日程(場所)時間	1日目(室内)1.5h	2-4日目(室内)1.5h	5日目(野外)5h
主たる内容	・体力測定 ・ストレッチ ・PM導入 ・運動遊び	・ストレッチ ・PM/運動遊び ・身体のお話 ・依存のお話	・今までの振り返り ・野外活動 ・家族参加
ねらい	・不安軽減 ・動機づけ	・グループ意識 ・プロジェクト理解	・野外・運動の心機よび体験



保護者・指導者セミナー

怒らない子育て・子どものやる気を引き出す関わり方
 講師:益子直美氏(元バレーボール日本代表選手)



結果【効果検証の方法と結果】

人間作業モデルスクリーニングツール(MOHOST)による検証

- ・ある活動への参加に対して、意欲、習慣、技能、環境の4側面から、評価する検査尺度(各項目1-4点で採点/得点が高いほど良好)

意思質問紙(VQ)による検証

- ・意欲を細分化して評価する検査(各項目1-4点で採点)
- ・個人的原因帰属・価値・興味から成る意志(動機づけ)を、ある場面を観察することによって評価しようとするもの
- ・14項目からなり、探索・有能性・達成の3段階の再動機づけ過程を探る

参加者アンケートによる検証

- ・プログラム参加前後のアンケート

結果

- ・初日と最終日を比較し、全ての参加者に意欲や動作の向上が見られた
- ・不安が強く拒否的反応を示した児童に大きなポジティブな変化が見られた。
- ・定期的に家族で運動の機会を持つとうという変化が見られた。

分析【結果に基づく要因の分析】

①子どもの興味関心を踏まえたVR運動プログラムの導入

- ・運動が苦手な警戒心の強い参加者であっても、映像と音による楽しいゲームの雰囲気等により興味を持ち取り組むことができた。

②発達課題や経験不足に配慮した指導

- ・作業療法、発達支援の視点から、一人ひとりに配慮を持った指導を行い、子どものやる気を引き出す指導ができた。

③安心して参加できる環境づくり

- ・失敗しても大丈夫という温かな雰囲気の中で、参加者の心理的ハードルを下げる事ができた。最後まで離脱する者がいなかった。

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト
 (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)
 【ダイジェスト版】 ※詳細は別紙に記載

代表団体名:早稲田大学スポーツ科学学術院金岡研究室

事業タイトル:目的を持った運動実施が一般住民および周産期女性のライフパフォーマンスおよびウェルネス向上に与える効果の検証



構成団体	日本シグマックス株式会社
------	--------------

事業のターゲット	①子供・若者 ②働く世代・子育て世代 ③女性 ④高齢者
ターゲット詳細	③:都内在住または全国の20歳代から40歳代の周産期女性 ①、②、④アシックス里山スタジアム近郊に在住住民
実施エリア	周産期事業:都内・全国(オンライン) 今治事業:愛媛県今治市

実施概要

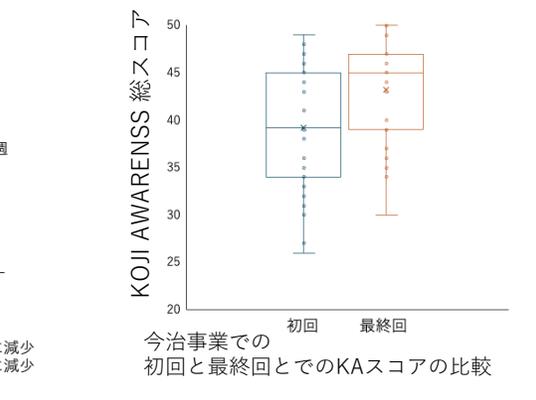
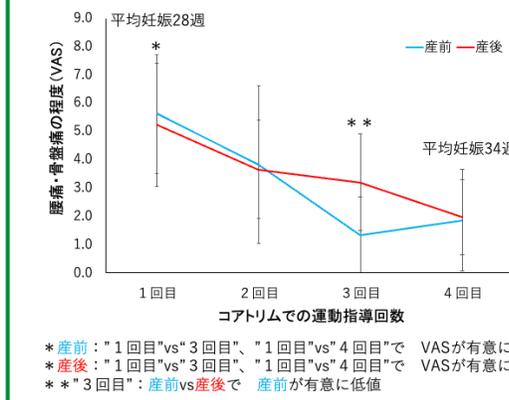


結果【効果検証の方法と結果】

アンケート回答 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

全く思わない ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ とても思う

- ・本プログラムを受けてスポーツ・運動を実施・継続しようと思いましたか。
周産期事業 平均8.5 今治事業 平均 8.9
- ・妊娠中に今回のようなプログラムは必要だと思いますか。 **平均 8.7**
- ・産後に今回のようなプログラムは必要だと思いますか。 **平均 9.3**



分析【結果に基づく要因の分析】

いずれの事業においても実施後のアンケートでは、比較的高い今後のスポーツ・運動実施・継続の意欲が伺われた。周産期においては、腰痛の軽減や出産に向けた身体づくりや産後の回復などの目的に応じた運動の指導が重要であり、そのニーズもある。産婦人科医を中心とした周産期の運動実施の啓蒙活動が重要である。今治事業での6週間の改善エクササイズの指導およびウォーキングやランニングの指導のプログラムの身体機能およびプレゼンティーズムの指標の改善へつながった。運動器の愁訴(肩こり腰痛など)の改善や運動の習慣化などが関与していると考えられた。

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト
 (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)
 【ダイジェスト版】 ※詳細は別紙に記載

代表団体名:一般社団法人 森と未来

事業タイトル:「森林浴」×「スポーツ」の様々なアクティビティ『森活』の提案



構成団体	株式会社レオン サスティナブル・ストーリー株式会社 WINフロンティア株式会社
------	---

事業のターゲット	①子供・若者 ②働く世代・子育て世代 ③女性 ④高齢者
ターゲット詳細	仕事や家事が忙しい、疲れた働き世代・子育て世代
実施エリア	石巻市、雫浜村、安曇野市、相模原市、白山市、高市郡明日香村、安芸高田市、糟屋郡宇美町(全8地域で開催)

実施概要

全国8地域で、森林浴ファシリテーターが「森林浴」×「スポーツ」をテーマにしたプログラムを実施。

2024年5月現在
Shinrin-yoku Facilitator®の活動エリア

現在 活動中

2025年活動予定

- ②石川県白山市樹木公園
対象:地域の20代~40代の働き世代
運動:ゆるトレラン
- ③群馬県雫浜村鹿沢園地
対象:東京×雫浜の自営業働き世代
運動:ストレッチ(フォレストレッチ)
- ①宮城県石巻市牡鹿半島月浦
対象:石巻圏~仙台圏の働く世代
運動:森林整備体験
- ⑤神奈川県相模原市つちざわの森
対象:都会の30代~50代働き世代
運動:マウンテンバイク
- ④長野県安曇野市烏川溪谷緑地
対象:働きざかりの忙しい40代~50代
運動:ウォーキング
- ⑥奈良県高市郡明日香村国営飛鳥歴史公園
対象:奈良の30代・40代働き世代
運動:ヨガ
- ⑧福岡県糟屋郡宇美町四王寺県民の森
対象:50代~60代再就労世代
運動:ウォーキング
- ⑦広島県安芸高田市田屋城址私有林
対象:子育て世代の『親子』
運動:史跡・植生探索、森林整備体験



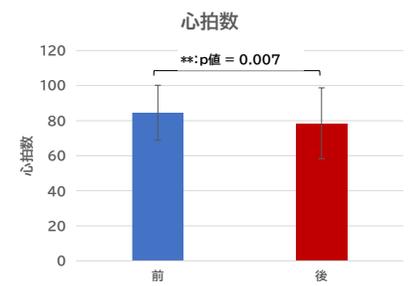
結果【効果検証の方法と結果】

◆参加者数とアンケート調査による評価

評価①:参加者数	評価②:アンケートによる評価	
参加者数 8地域合計 91名	①運動・スポーツをすることが好きになった人の割合	81%
	②運動・スポーツを継続したいと思う人の割合	95%
	③「森林浴」が運動・スポーツの実施意欲に効果があった人の割合	91%

◆スマホアプリでのストレスチェック評価

全地域を対象とした解析(n=84)の結果、森林浴実施後において心拍数の有意な低下が認められ(P=0.007)、これにより心身のリラックス効果が示唆された。



分析【結果に基づく要因の分析】

【仮説1:森林のスポーツ環境としての活用】

森林空間を「健康」、「観光」や「教育」の分野での活用するという「森林サービス産業」への取組として、弊社が育成している森林浴ファシリテーター(全国で74名)への周知・波及を行い、今までの取組に「スポーツでの森林活用」という視点を加えることで、新たなサービスとして、運動・スポーツ未実施層の巻き込みを図る。

【仮説2:「森林浴」×「スポーツ」の可能性】

「森林浴」が運動・スポーツの実施意欲に効果があった人の割合が91%だったことや、ストレスチェックにおいても、森林環境下で運動を行うことにより、心拍数の低下によるリラックス効果が実証されたことなどから、「森林浴」×「スポーツ」が参加者の心理的ハードルを下げ、スポーツ人口の拡大に寄与すると考える。

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト
 (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)
 【ダイジェスト版】 ※詳細は別紙に記載

代表団体名: 一般社団法人PlusDeporte

事業タイトル: 一子ども第三の居場所×スポーツで「あそぶ」「つながる」「元気になる」
 一子ども・若者の生きる力を育むスポーツコミュニティ事業



構成団体	株式会社ルネサンス、エブリー合同会社
------	--------------------

事業のターゲット	①子供・若者 ②働く世代・子育て世代 ③女性 ④高齢者
ターゲット詳細	地域に自由に集いスポーツ等を楽しめる場所が不足している子ども
実施エリア	東京都東村山市

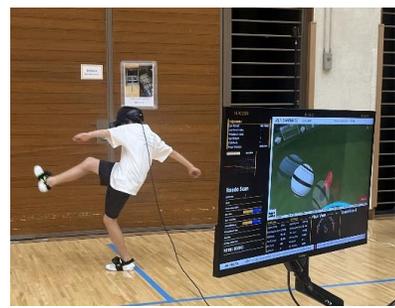
実施概要

【事業の狙い】

子どもの状況	子どもを取り巻く社会環境
<ul style="list-style-type: none"> ● 少子化 ● 不登校や学校になじめない子どもが増加 ● 運動が苦手・嫌いな子どもが増加 ● コミュニケーションが苦手な子どもが増加 	<ul style="list-style-type: none"> ● デジタルネイティブ世代 ● ゲーム、SNS等のオンラインコミュニケーションが可能 ● 子どもの第三の居場所が増加

スポーツへのネガティブイメージ払拭のためにデジタル技術を活用し
 子ども達の運動・スポーツへの意欲向上と日常化へ繋げる

- VR・オンデマンド配信を活用した新しいスポーツ体験の提供
- ✓ VRスポーツプログラムの活用
- ✓ オンデマンドプログラム配信の活用



- 【実施事業】
- ① 地域のみんなで楽しむ「多世代交流型スポーツフェス」
 - ② 気軽に立ち寄りカラダを動かしたり交流したりできる「スポーツコミュニティClub活動」
 - ③ スポーツコミュニティ活動を支える「地域サポーター人材育成」事業

結果【効果検証の方法と結果】

増加効果の評価指標	検証方法	目標値	実績値
スポーツコミュニティ活動参加人数	参加者数を把握	400人以上	408人
運動・スポーツで体を動かすことが楽しいと感じた人の割合	アンケート調査(事業終了時)	6割以上	97.2%
今後もスポーツコミュニティClub活動に参加したいと思う割合	アンケート調査(事業終了時)	6割以上	98.8%

分析【結果に基づく要因の分析】

効果検証の結果

全ての検証項目で目標を大きく上回った。本事業を通じて運動・スポーツの実施が楽しいと感じ、今後のスポーツコミュニティへの継続参加意向につながった。

- スポーツコミュニティ活動参加人数
 目標: 400人(延べ)
 → 実績: 408人
- 運動・スポーツで体を動かすことが楽しいと感じた人の割合
 目標: 6割
 → 実績: 97.2% (「そう思う」85.3%、「ややそう思う」11.9%)
- 今後もスポーツコミュニティClub活動に参加したいと思う割合
 目標: 6割
 → 実績: 98.8% (「そう思う」84.7%、「ややそう思う」14.1%)