

平成 30 年度 スポーツ庁事業
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

— スポーツ共創の普及・展開に向けて —

報告書

2019 年 3 月

みずほ情報総研株式会社

目次

1. はじめに.....	1
1.1. 背景・目的	1
1.2. 2017 年度「新たなスポーツの開発」事業の『成果』と『課題』.....	1
1.3. 本事業のコンセプト -スポーツ共創の普及・展開に向けて-	2
2. 本事業の概要	6
2.1. 本事業の全体像	6
2.2. 実施内容.....	6
3. スポーツ共創の社会実装アプローチの開発.....	9
3.1. 新たなスポーツ普及に向けた課題	9
3.2. 超福祉スポーツ共創プロジェクト・プラス	9
3.3. 超福祉スポーツ共創 PJ+ 『プレワークショップ』.....	11
3.4. 超福祉スポーツ共創 PJ+ 『展示会・体験会』.....	15
3.5. 超福祉スポーツ共創 PJ+ 『公開ワークショップ』	18
3.6. その後の動きについて	23
4. スポーツ共創人材の育成とその実践.....	24
4.1. スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」.....	25
4.2. きょうと未来の運動会.....	34
4.3. 未来の渋谷の運動会	44
4.4. 考察	56
5. スポーツ共創ウェブの検討	60
5.1. スポーツ共創ウェブの設計思想	60
5.2. スポーツ共創ウェブのプロトタイプ	62
6. スポーツ共創ワークブックの作成	66
6.1. 目的・対象	66
6.2. デベロッパー・道具製作者視点からのスポーツ共創.....	66
6.3. 作成方法.....	72
6.4. 考察	74
7. まとめ.....	77
7.1. 本事業の成果	77
7.2. 課題	78
7.3. 今後の展望	79

別添資料：スポーツ共創ワークブック

1. はじめに

1.1. 背景・目的

我が国の国民医療費が約 42 兆円に達し、その削減が喫緊の課題である中、スポーツ人口の拡大を図り、スポーツを通じた健康増進や疾病予防により、健康寿命を平均寿命に近づけていく社会の実現が求められている。こうした中、2018 年度の調査における「成人の週 1 回以上のスポーツ実施率」については 55.1%であり、2021 年度末までに 65%程度まで引き上げるとする第 2 期スポーツ基本計画の目標からすると、約 10 ポイントの開きがある。また、1 年間に運動やスポーツをしておらず、今後もするつもりがない層が 14.8%存在していることも問題認識の一つである。

こうした状況に対して、伝統的な競技種目以外にも「スポーツ」の概念を広げるとともに、「スポーツ」に対する心理的ハードルを下げる観点から、官民連携により、個人の行動変容を促す「新たなスポーツ」の開発及びスポーツをつくる取組である「スポーツクリエイション」手法の普及を推進し、スポーツ実施人口の拡大を図ることを目的とする。

1.2. 2017 年度「新たなスポーツの開発」事業の『成果』と『課題』

本事業は、2017 年度「スポーツ人口拡大に向けた官民連携プロジェクト・新たなスポーツの開発」（以下「昨年度事業」¹という。）での成果と課題を踏まえ実施した。昨年度事業では、「ALL for SPORTS（どんなことでもスポーツに！）」と「SPORTS for ALL（すべての人にスポーツを！）」の 2 軸の『コンセプト』に対して、更に 2 種類の『実施スタイル』（「ハイテクノロジー」と「地域コミュニティ（シビックテック）」）をそれぞれ導入し、それらの掛け合わせによる 4 タイプのアイデアソン・ハッカソン・体験イベントを実施した。

図表 1-1 スポーツクリエイションのコンセプト

ALL for SPORTS (どんなことでもスポーツに！)	これまでスポーツとは縁遠かった様々な物事についても、スポーツとうまく結びつけたり、スポーツとみなしたりしていくなど、スポーツの既成概念を打ち破ることで、新たなスポーツを開発する。
SPORTS for ALL (すべての人にスポーツを！)	これまで、既存スポーツが対象として意識してこなかった人々に対しても、積極的に実施機会を提供していけるように、新たなスポーツを開発する。

昨年度事業の各イベントでは、新たなスポーツや競技機器が開発され、イベント参加者からの満足度も高く、微力ではあったがスポーツ無関心層への興味・関心を与えたことを確認できた。一方、開発された新たなスポーツや「スポーツをつくる」こと（スポーツクリエイション）への認知度はまだまだ低く、今後の普及や持

¹ 昨年度事業の報告書は以下 URL にてダウンロードが可能。

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

続性が課題であった。特に、「スポーツをつくる」ことは、従来多くの人が体験したことがなく、認知度を高めるとともに、どうやって「スポーツをつくる」のかといった手法も含めた認知度の向上のためのアプローチが欠如していた。

そこで、昨年度事業で得られたノウハウを生かしながら、スポーツクリエイションや新たなスポーツが国民に認知され、スポーツ共創活動が自律的に広がっていくための基盤づくりとして、普及に向けたシステムの構築、プロモーションの推進、スポーツクリエイションに関する手法の普及に取り組むこととなった。

1.3. 本事業のコンセプト -スポーツ共創の普及・展開に向けて-

昨年度事業では、「SPORT for ALL」と「ALL for SPORT」のコンセプトのもと、スポーツをつくる取組と開発したスポーツの体験の場を設けた。また、実施したイベントから得られた示唆を踏まえたディスカッションでは、「スポーツをつくる」こと（スポーツ共創）の認知・理解を高めていく必要性や、スポーツ共創によるビジネスモデルケースを検討したが、実際にビジネスモデルの各ステークホルダーがマッチングされる場がないことが課題としてあがった。

そこで、本事業ではスポーツ共創の普及・展開のためのアプローチ手法の開発を行った。具体的には、以下4つのアプローチ手法の開発に取り組んだ。

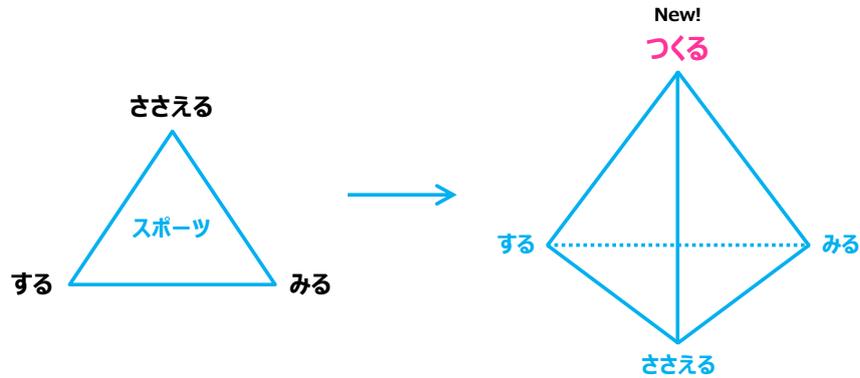
- スポーツ共創の認知度向上のための手法
- スポーツ共創の知見・ノウハウの提供方法
- スポーツ共創イベントを行える人材の育成方法
- ステークホルダーをつなげ社会実装に向けた議論をする場の提供手法

次章以降で本事業の具体的な実施内容を記載する前に、昨年度事業の中で生まれた「スポーツ共創」という言葉や、本事業実施におけるコンセプトを説明する。

「スポーツ共創」とは

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は幅広いものとして捉え、スポーツ参画人口の拡大を目指している。昨年度事業、本事業の関係者は、このスポーツを「する」「みる」「ささえる」に第4の軸として「つくる」を入れることを提案する。スポーツに「つくる」の軸を入れることで、するスポーツ、みるスポーツ、ささえるスポーツの広がりにも影響を及ぼし、スポーツ参画人口の拡大を加速させるもの考える。

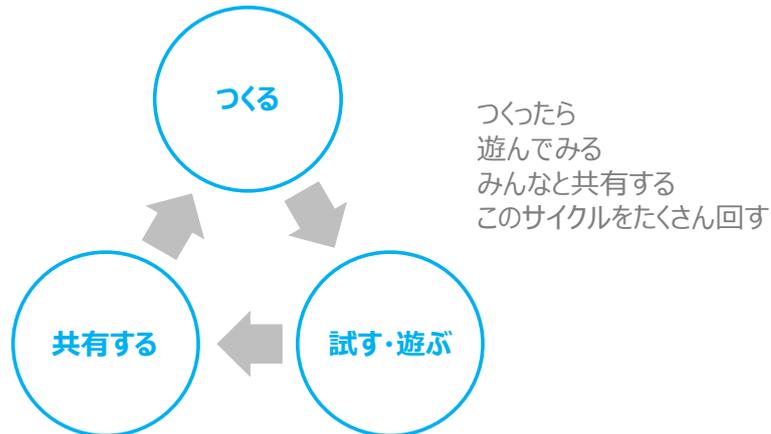
図表 1-2 スポーツを「つくる」による広がり



第2期スポーツ基本計画にあるように「スポーツはみんなのもの」であり、足が速い人や、力が強い人たちだけのものではない。全ての人を楽しめるスポーツ（「SPORT for ALL」）を、自分たちのスポーツを、つくっていくことが本事業関係者の目指すところである。特に、新しいスポーツを「する」だけでなく、「自分たちで自分たちのスポーツをつくる」ことに価値があると考えており、これを「スポーツ共創」と呼ぶこととした。特定の誰かが一人で作るのではなく、誰もが自分たちのスポーツを、みんなでつくっていくことが重要で、その意味でも「共創」（“共に創る”）という言葉も含めている。

図表 1-3 スポーツ共創とは

スポーツ共創 = 自分たちで自分たちのスポーツをつくること

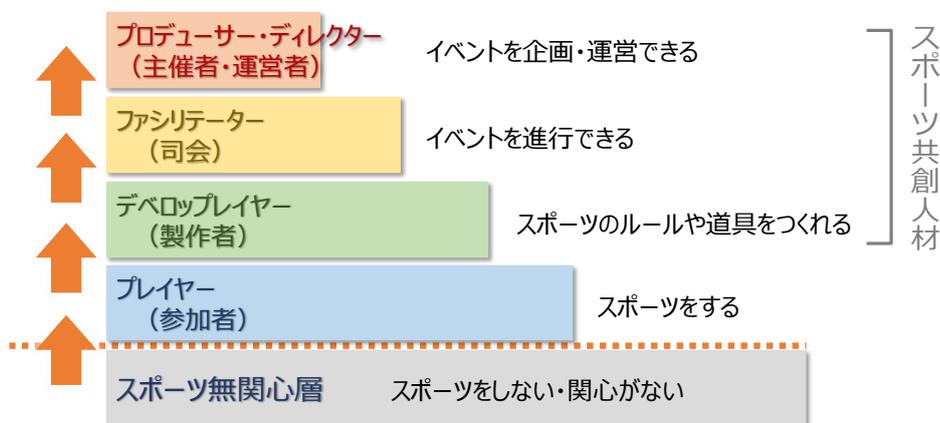


また、スポーツ共創を実践することを、「つくる（develop）」と「遊ぶ（play）」を組み合わせ、「デベロップレイ（developplay）」と呼び、その実践者を「デベロップレイヤー（developplayer）」と呼んでいる。

「スポーツ共創人材」とは

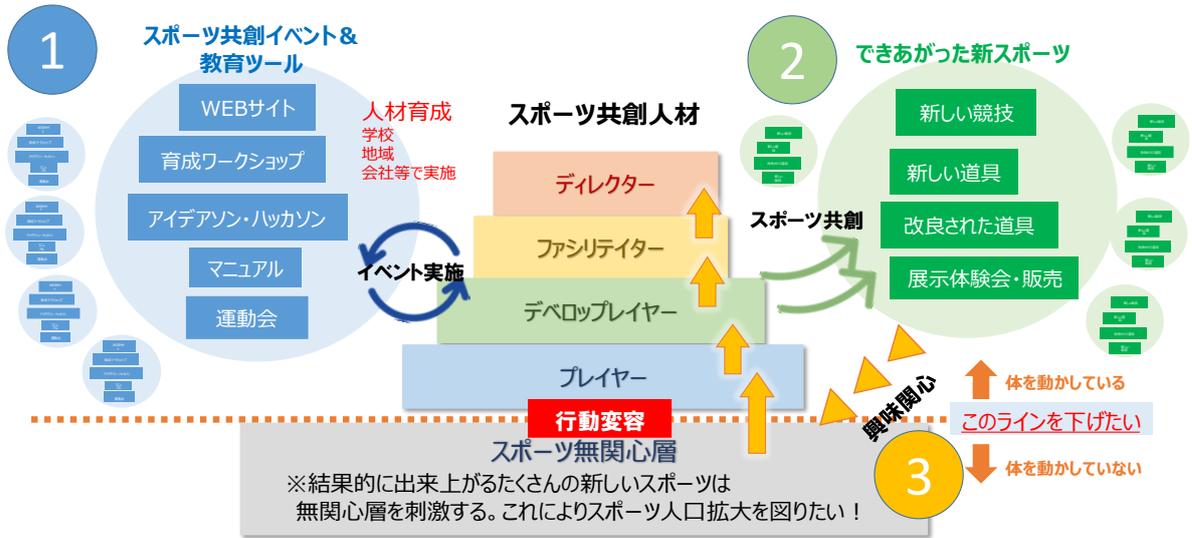
昨年度事業で課題になったが、これまで、多くの国民の中にはスポーツを自分たちでつくる（スポーツ共創）という文化がないため、まずはスポーツ共創の認知・理解を高める必要がある。そのためには、スポーツ共創活動の量・質をともに高めていかなければならない。そこで本事業では、デベロップレーヤーを含む、スポーツ共創活動を行う人材（以下「スポーツ共創人材」という。）を増やす取組をした。スポーツ共創人材は以下のように整理される。

図表 1-4 スポーツ共創人材



本事業は、スポーツ人口拡大を最終目的としている。スポーツ人口拡大のためには、スポーツ無関心層の行動変容が必要となる。昨年度事業の成果よりスポーツ共創により出来上がったスポーツや道具が、スポーツ無関心層へのスポーツへの興味・関心の誘引剤となることが分かっており、これを量・質ともに拡充することが望まれる。そのためには、スポーツ共創人材の育成に取り組む必要がある。また、出来上がったスポーツが社会実装される仕組みも必要となる。

図表 1-5 スポーツ共創人材の育成により、スポーツ無関心層の敷居を下げる



そこで、本事業ではスポーツ共創の普及・展開に向けて、「スポーツ共創人材の育成」と「スポーツ共創の社会実装」をコンセプトとした。

2. 本事業の概要

2.1. 本事業の全体像

本事業は、前章で挙げたコンセプト「スポーツ共創人材の育成」と「スポーツ共創の社会実装」のもと、スポーツ共創の普及・展開に向けたアプローチ手法を開発した。具体的な実施プロジェクトとその狙いは以下のとおり。

図表 2-1 本事業で実施したプロジェクトとその狙い

	狙い	実施プロジェクト
1	スポーツ共創が社会実装されるための仕組みづくり	● 超福祉スポーツ共創プロジェクト・プラス
2	スポーツ共創人材の育成とその実践	● スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」 ● 京都市、渋谷区で「未来の運動会」
3	スポーツ共創の手法や事例を共有する仕組みづくり	● スポーツ共創ワークブックの作成 ● スポーツ共創ウェブの検討

2.2. 実施内容

各プロジェクトの概要は以下のとおり。各プロジェクトの詳細は3章以降に記載した。

A) 超福祉スポーツ共創プロジェクト・プラス【3章】

スポーツ共創で出来上がったスポーツが国民に届き、かつ、継続される（社会に実装される）ためには、事業としての自走が望ましく、そのためには多様なステークホルダーがそれぞれのリソースとニーズをマッチングさせる必要がある。本プロジェクトでは、超人スポーツを題材に、スポーツ共創に係る事業化に向けた「ステークホルダー（需要）のマッチング」と「プロジェクトの具現化」に向けた議論をできる場としてのワークショップをアプローチ手法として開発し、実際にワークショップを開催した。

B) スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」【4章】

スポーツ共創イベント（主に「未来の運動会」）を開催することに関心を持っている方を対象に、スポーツ共創プロデューサー・ディレクター・ファシリテーターのスキルを身に付けてもらうためのワークショップをアプローチ手法として開発し、実際にワークショップを開催した。

C) 京都市，渋谷区で「未来の運動会」【4章】

スポーツ共創ワークショップの参加者が，それぞれの関わる地域（京都市，渋谷区）で「未来の運動会」を主催した。それら「未来の運動会」に，運動会協会が共催となる形で支援した。また，「未来の運動会」開催後に，スポーツ共創ワークショップ参加者にインタビューを行い，フィードバックを得た。

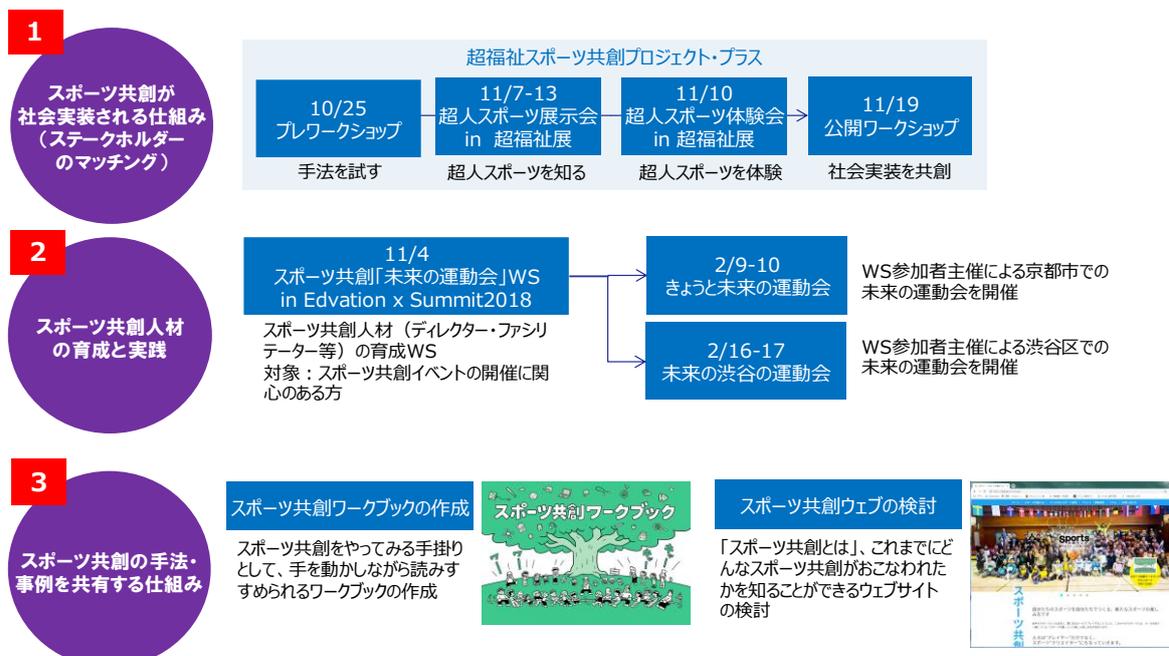
D) スポーツ共創ウェブの検討【5章】

スポーツ共創に興味・関心を持った方への最初のタッチポイントとして想定されるウェブサイト「スポーツ共創ウェブ」の在り方を検討した。「スポーツ共創ワークブック」との切り分けも検討しながら，実際にプロトタイプを作成し，検証を行った。

E) スポーツ共創ワークブックの作成【6章】

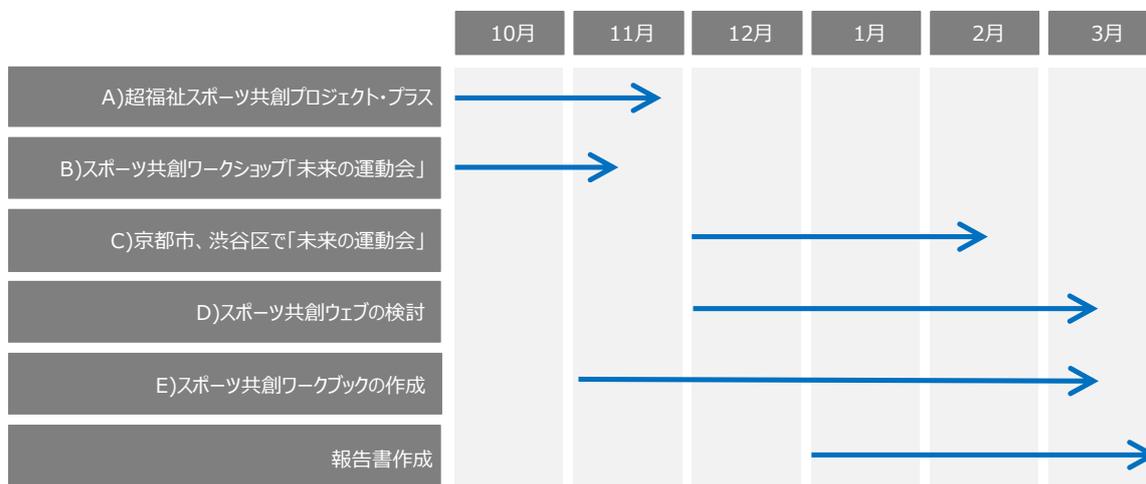
スポーツ共創を実践してみたいと思った方が，実際に手を動かしながらスポーツ共創のやり方を読み進められる「スポーツ共創ワークブック」を作成した。ワークブックには「スポーツ共創とは」，「スポーツ共創の事例」，「スポーツ共創のやり方」などから構成され，関心を持った方がスポーツ共創ワークブック（PDF ファイル）をダウンロード・印刷して，使用できるようにした。

図表 2-2 本事業の全体像



本事業の実施スケジュールは以下のとおり。

図表 2-3 本事業の実施スケジュール



本報告書には、本事業の成果物である「スポーツ共創ワークブック」を別添資料とする。

3. スポーツ共創の社会実装アプローチの開発

3.1. 新たなスポーツ普及に向けた課題

これまでのスポーツ共創活動の中で、製造業・IT・エンタテインメント・都市開発などの民間企業、教育機関、地方自治体などの多様なステークホルダーが、超人スポーツ協会のようなスポーツ共創活動団体との協業可能性を検討する動きが起こっている。

図表 3-1 超人スポーツ協会との協業可能性に関するニーズ

領域	内容
民間企業	<ul style="list-style-type: none">最先端のテクノロジーを用いた新たなスポーツ器具の開発共創から生まれた新たなスポーツ競技の技術及び競技そのものを対象としたサービス展開自社技術を用いた新たな技術融合型スポーツの開発新たなスポーツの実施施設の構築 など
教育機関	<ul style="list-style-type: none">従来の体育を超えた身体的創造性や表現性の教育の提供 など
地方自治体	<ul style="list-style-type: none">地域文化の再興，地域コミュニティの活性化，新産業の育成，高度人材教育 など

上記のようなニーズに関して、既に一部で具体的な試みが始まってはいるものの、スポーツ共創の事業化における「需給のマッチング」や「プロジェクトの具現化」に関して、双方にノウハウが不足している。

3.2. 超福祉スポーツ共創プロジェクト・プラス

そこで本事業では、超人スポーツ協会がハブとなり、各ステークホルダーとの連携を行うことで需給のマッチングを図り、スポーツ共創が潜在的に持つ社会的価値をより効率的に広げ、多様なステークホルダーとともに社会還元（プロジェクトの具現化）できる仕組みづくりに取り組んだ。

単なるスポーツ開発にとどまらないスポーツ共創の社会的価値の普及展開に向けた一連の活動を「超福祉スポーツ共創プロジェクト・プラス」として設計し、「プレワークショップ」、「展示会・体験会」、「公開ワークショップ」を行った。

図表 3-2 超福祉スポーツ共創プロジェクト・プラスの告知デザイン



プロジェクト概要

「超福祉スポーツ共創プロジェクト・プラス」は、社会福祉としての超人スポーツの活用をコンセプトとして、障害者福祉・高齢者福祉・医療・教育・レクリエーションを再考し、それらを統合するものとして「超福祉」を位置づけた上で、業種を問わず幅広いステークホルダーのマッチング機会を提供し、相互に需要を満たし合うことで、事業化やエコシステムの形成が図られることを目指し、試行的に実施したプロジェクトである。

具体的には、スポーツ共創に係る需要を持つ民間企業・教育機関・地方自治体が、それぞれの需要を満たすステークホルダーとマッチング（ネットワーキング）され、事業化に向けた「プロジェクトの具現化」を検討できる場として、ワークショップ形式のイベントが有効であるかを検証した。

本プロジェクトでは、公開ワークショップを「需要のマッチング」・「プロジェクトの具現化」の有効性を見る対象とした。これまでスポーツ共創による同様のイベントはないため、まずは、公開ワークショップの設計を目的とした試行実験として2018年10月25日に「プレワークショップ」を実施した。その後、公開ワークショップの告知として2018年11月7日から11月13日まで開催された「2020年渋谷、超福祉の未来を体験しよう展」中で「展示会」及び「体験会」、そして2018年11月19日に「公開ワークショップ」実施した。

図表 3-3 超福祉スポーツ共創プロジェクト・プラスのイベントの流れ



実施組織・広報活動

本プロジェクトの企画運営は超人スポーツ協会が担当した。展示会・体験会において超福祉展を運営する NPO 法人ピープルデザイン研究所の協力、公開ワークショップ及びプレワークショップのファシリテーションは一般社団法人 PLAYERS の協力のもと実施した。

プロジェクト全体を通じたプロモーションにおいては、超人スポーツ協会公式ホームページ及び SNS、ワークショップ会場である FabCafe MTRL ホームページ、展示会・体験会における配布物、民放ニュース番組による取材などを活用した。

3.3. 超福祉スポーツ共創 PJ+ 『プレワークショップ』

11 月 19 日に開催される「公開ワークショップ」におけるファシリテーションの設計に当たり、試行実験を兼ねて、クローズドなプレワークショップを開催した。本プログラムは試行実験であるため、参加者の公募は行わず、超人スポーツ協会関係者、本事業関係者、これまでに関係した企業・地方自治体・教育機関の担当者を対象に直接の声かけを行った。またワークショップの成果はグラフィックレコードすることでイラスト化し、展示会において本番ワークショップの告知素材として活用することを狙った。

図表 3-4 プレワークショップの実施概要

プログラム名	超福祉スポーツ共創プロジェクト+ プレワークショップ
日程	2018 年 10 月 25 日木曜日 18:00-21:00
会場	渋谷区道玄坂 1-22-7 FabCafe MTRL 3F
参加人数	20 名

プレワークショップの実施内容

プレワークショップ当日のタイムスケジュールは以下のとおり。

図表 3-5 プレワークショップのタイムスケジュール

18:00~18:10	オープニング・概要説明
18:10~18:20	自己紹介・チームビルディング
18:20~18:35	超人スポーツ体験
18:35~19:50	アイディエーション
19:50~20:35	ブラッシュアップ
20:35~20:55	全体発表・講評
20:55~21:00	クロージング

オープニングでプレワークショップの目的と概要を共有した後、ファシリテーターのタキザワ氏による進行にうつり、参加者の自己紹介を経て、超人スポーツ競技「スライドリフト」、「ゴーンボール」の体験に移行した。

体験後よりアイディエーションに移行し、「超人スポーツ競技×保有リソース」をテーマに強制発想を行った。これは時間制限を設け、参加者それぞれが所属する企業や地域の有するリソースと超人スポーツの組合せによる新たな企画や事業のアイデア出しをするプロセスである。アイディエーションでは、付箋に自分たちの保有するリソースを記載して、以下のアイデアシート（アイデア強制発想シート）に貼り付け、「超人スポーツ×リソース」でできることもまた付箋に書いていった。

図表 3-6 「超人スポーツ×リソース」のアイデアシート

【超人スポーツ WORKSHOP】 ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺

超人スポーツ	リソース	超人スポーツに個人リソースを組合せたらこんなことができるかも！？
パズル ジャンパー	リソース ①	
トリトリ	リソース ②	
スライド リフト	リソース ③	1 競技につき 3分
ロックハンド パドル	リソース ④	(6 競技 × 3分 = 18分)
ロキエシター ザ・ウォームズ	リソース ⑤	
ゴーン	リソース ⑥	

アイデアシートを元に全体でアイデアを共有し、アイデアへの投票により優れたアイデアを抽出した。その後、抽出した複数のアイデアを融合させるブラッシュアッププロセスを行い、こうして生まれた新たなアイデアについて、グラフィックレコーダーによりイラストとしてアウトプットをまとめた上で全体に共有し、講評を行った。

図表 3-7 プレワークショップの様子

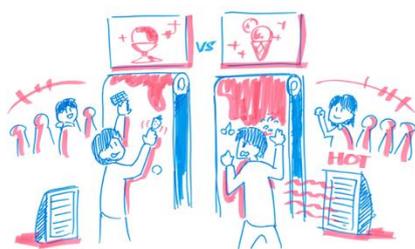


プレワークショップの実施結果

企業、教育機関、NPO 法人、地方自治体などから 19 人が参加し、成果物として以下に示す 6 案が生まれた。これら 6 案のイラストは、ワークショップの現場でアイデアを元にグラフィックレコーダーが作成した。

図表 3-8 プレワークショップの成果物²

アイスクリームウォール



■アイスクリームウォール

おいしい御褒美を目指して壁を登るクライミングゲーム。登る間にアイテムを取るとトッピングが増えていく。早く登らないと、どんどんアイスが溶けていく...相手よりも早くゴールを目指そう！そして最後はアイスでクールダウン！

※超人スポーツ「クライミング・ザ・ウォールズ」から発想。

バディーゴーン



■バディーゴーン

2人で助け合いながら行うバディー競技。超人スポーツの競技機器「GOON」を2人で乗れるように改変したマシンを用い、1人がマシンを操り、もう1人がボールを投げたり、操縦者を守ったりと攻守を担う。前後に乗る「ボブスレースタイル」では、2人で反動や衝撃を共有しながら、激しく相手とぶつかり合う！

※超人スポーツ競技機器「ゴーン」から発想。

ロックハンドバンド



■ロックハンドバンド

オフィスの一角にある閉じられた空間で、昼休みにおもいきり身体を動かせる。身体性を伴ったVRリズムゲーム。

※超人スポーツ「ロックハンドバトル」から発想。



■渋谷ジョウカ大作戦

ドローンを使って街の清掃活動をゲーム化！

ゴミを風圧で飛ばす『プロアー』と、飛んだゴミをドローンで回収する『キャッチャー』とで組みになり、より多くゴミを回収した組みが勝ち。

※超人スポーツ「トリトリ」から発想。

² 強制発想で組合せに用いられた超人スポーツは「バブルジャンパー」「トリトリ」「スライドリフト」「ロックハンドバトル」「クライミングザウォール」「ゴーン」である。詳細は超人スポーツ HP を御参照。 <https://superhuman-sports.org/sports/>



■バブルジャンパーリーピーポー

夜の渋谷の薄暗い路地裏を明るくアゲる、見回りパーリーピーポー。跳ねると光の色が変わり、音を出し、どこでもアゲてこう！

※後に「Light tag」に名称を変更。

※超人スポーツ「バブルジャンパー」から発想。



■赤ちゃん VS お年寄り

自分で身体を動かしづらい赤ちゃんとお年寄りに、新しい身体スポーツを！ バブルジャンパーに包まれた赤ちゃんとお年寄りが、草原などの広い平地で自由に転がり、距離を競います。家族みんなが安心して楽しめます。

※超人スポーツ「バブルジャンパー」から発想。

プレワークショップに関する考察

プレワークショップの目的は第一に、公開ワークショップに向けたファシリテーションの試行であり、進行において具体的な修正点も洗い出すことができ、目的は達成された。この中で明確に現れた課題として、各参加者が描くゴールイメージにおいて、事業としての実現可能性、ターゲットとなるユーザ層の想定などにばらつきが大きく、特に今回の参加者の多くは企業の事業企画担当者というよりは、超人スポーツの愛好者という側面も強く、事業化に向けたワークショップとしての意識共有には課題が見られた。この点については、公開ワークショップにおける参加者の募集方法、ワークショップ内での意識共有の方法の導入を始め、細かい進行上の課題も含め本番ワークショップに向けて反映を行った。

また、第二の目的としては、成果物であるグラフィックレコードを次のプログラムである「展示会」において活用し、「公開ワークショップ」への参加訴求につなげることであったが、多様性を持った質の高い成果が生まれ目的は達成できた。

これら6案のうち2案はプレワークショップ以降、実際に実現に向けた活動を始めており、「バディーゴーン」は超人スポーツ競技団体である「GOONBALL（ゴーンボール）」開発チームにおいて競技開発を継続、「バブルジャンパーリーピーポー」は超人スポーツ競技団体 Team BJ（超人スポーツ「バブルジャンパー」開発メンバー）と連携して独自のプロジェクトチームを形成、「Light tag」と名称を変更し、開発を継続した。

3.4. 超福祉スポーツ共創 PJ+ 『展示会・体験会』

展示会・体験会は、「超福祉スポーツの概念の訴求」と「公開ワークショップへの誘導」を目的に実施した。具体的には、プレワークショップで得られた成果であるアイデアのグラフィックレコーディング及び超人スポーツ協会がこれまで開発した競技のうち、障害者や高齢者などを対象とした社会福祉性の高いインクルーシブな新たな競技器具を閲覧・体験できるイベントを行った。展示会・体験会は、「2020 年渋谷，超福祉の未来を体験しよう展（以下「超福祉展」という。）³」と連携し、2018 年 11 月 7 日から 11 月 13 日まで開催した。

広報・告知活動は、超福祉展との連携のもと、主たる対象は社会福祉の当事者、従事者、社会福祉に高い関心を持つ方、あるいは社会福祉の中で用いられる技術及び商品に関心のある方、超人スポーツに関心を持つ方などに対して、Web・SNS・チラシ配布・ニュースリリースなどを用いて幅広く実施した。

展示会、体験会の実施概要は以下のとおり。

図表 3-9 展示会・体験会の実施概要

	展示会	体験会
プログラム名	超福祉スポーツ共創プロジェクト+ 展示会	超福祉スポーツ共創プロジェクト+ 体験会
日程	2018 年 11 月 7 日水曜日 ～ 11 月 13 日火曜日	2018 年 11 月 19 日土曜日 13:00-17:00
会場	渋谷区渋谷 2-21-1 ヒカリエ 8F 8/ Cube	東京都渋谷区渋谷 1 丁目 14 渋谷駅構内地下 13 番出口付近広場
参加人数	約 43, 000 人（超福祉展来場者数）	約 1, 200 人（うち競技体験者 53 人）

展示会・体験会の実施内容

「展示会」は 2018 年 11 月 7 日から 11 月 13 日までの期間で、渋谷ヒカリエ 8F スペース 8/、CUBE を会場に連日 11 時～20 時まで行われた。「体験会」は 11 月 10 日 13 時～17 時で、渋谷駅構内地下 13 番出口付近広場を会場に開催された。

「展示会」では、初日 11 月 7 日の 13 時から行われた「超福祉展」のオープニングイベント内にて車椅子ダンサーかんばらけんた氏と超人スポーツ器具「Slide Rift（スライドリフト）」の連携による車椅子ダンスパフォーマンス、超人スポーツ協会共同代表の中村伊知哉による挨拶などが行われ、超人スポーツ競技器具「GOON（ゴーン）」、「Slide Rift（スライドリフト）」、プレワークショップ成果のパネル展示及びアイデアを元に制作したプロトタイプ（試作品）、公開ワークショップの告知パネルなどを配置した。

「体験会」では、超人スポーツ協会認定競技のうち、特にインクルーシブ性の高いものを選定し、

³ 2015 年より NPO 法人ピープルデザイン研究所が主催し、渋谷区・みずほ銀行・超人スポーツ協会など多くの団体が協力して渋谷ヒカリエおよび渋谷区内の各地にて開催されている

「GOON（ゴーン）」、「Slide Rift（スライドリフト）」、「HADO（ハダー）」、「CYBER WHEEL（サイバーウィール）」の体験会、プレワークショップ成果である「Light tag」のプロトタイプ及び慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 Embodied Media Project よりロボット義手の試作品などの展示を行った。

図表 3-10 体験会の対象となった超人スポーツ

スライドリフト	GOON(ゴーン)
<p>電動アシスト全方向車椅子を用いて、「ドリフト走行」を体験できます。従来の直線的な動きの車椅子では体験できない小回りや俊敏な動きができ、今までにない快感を得られます。</p> 	<p>小型加速装置「GOON」を用いて、誰もが高い敏しように容易に体験できます。「GOON」は2017年度スポーツ庁事業「新たなスポーツ開発」から生まれた超人スポーツで、様々な楽しみ方の可能性を探っています。</p> 
HADO(ハダー)	CYBER WHEEL(サイバーウィール)
<p>AR（拡張現実）技術とセンサー技術を用いた対戦型の“テクノスポーツ”。</p> <p>AR空間にて、エナジーボールとバリアを駆使して、相手プレイヤーのライフを削りながら勝利を目指します。</p> 	<p>パラ陸上のレースで使用される、車イスレーサーを未来型にデザイン。ヘッドマウントディスプレイを装着し、VR空間で西暦2100年の東京を走り抜ける体験ができます。</p> 

展示会・体験会の実施結果

参加者の属性は多岐にわたり、障害者、福祉関連事業者、エンジニア、学生、企業役員、行政関係者、報道関係者などが、実際に競技を体験したり、展示されたプレワークショップの成果イラストや競技機器を眺めたり、スマートフォンなどで記録したりと、幅広い層の興味を得られた。また、日本テレビ「ニュース」ZERO による事前告知報道などの影響もあり、「超福祉展」展示会全体としての来場者は約 43,000 人、「体験会」会場への来場者は約 1,200 人、体験者は 53 人となった。体験者人数は来場者数に対して少ないが、体験会の開催時間が4時間と短く、1競技当たり1人の体験に10分程度かかることを考えると、設計上の最大体験人数に近い数字であり、常に誰かが体験している状況であった。また、「体験会」には浮島智子文部科学副大臣をはじめとして行政関係者による視察も多く行われ、各競技の体験や展示内容についての質問、障害者福祉や、社会福祉全体に関わる展開可能性や運営方針など、幅広い内容に関して議論が行われた。

図表 3-11 展示会・体験会の様子



中村伊知哉による挨拶



かんばらけんた氏による車椅子ダンス



展示風景



GOON (ゴーン) 試乗体験



CYBER WHEEL



浮島智子文部科学副大臣が
スライドリフトを体験される様子



Light tag プロトタイプ



Light tag ミニチュアモデル



身体拡張義手

3.5. 超福祉スポーツ共創 PJ+ 『公開ワークショップ』

公開ワークショップの目的は、超人スポーツの概念と、幅広いステークホルダーが保有するリソースとの掛け合わせを通じて、新たなスポーツの持つ社会福祉的な側面を引き出しつつ、ステークホルダーが実事業として展開可能なアイデアを創出することである。また、同時に、「新たなスポーツ」をサステイナブルな形で社会実装することを目指した新たなアプローチ手法としての共創スキームの確立を目指した。

本プログラムの対象者は、技術や文化を取り入れた新たなスポーツとのマッチングを図りたい企業・教育団体、地方自治体などである。また、プレワークショップにおいて得られた課題として、単に新たなスポーツの愛好者を対象としても事業化に向けて共創するという意識の共有が困難であったことを踏まえ、今回はそれぞれの企業・団体における新規事業担当者を主たる対象とすることを意識して募集を行った。

募集方法は、「展示会・体験会」を主な窓口とし、併せて超人スポーツ協会公式ホームページ及び SNS、FabCafe MTRL ホームページ、スポーツ庁及びみずほ情報総研からのニュースリリース、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科主催イベントなどでのチラシ配布、民放ニュース番組の活用を行った。また、企業や自治体を主たる対象とすることから、SNS だけではなく、旧来のように書面や FAX による受付も行えるよう工夫を行った。

図表 3-12 公開ワークショップの実施概要

プログラム名	超福祉スポーツ共創プロジェクト+ 公開ワークショップ
日程	2018年11月19日 月曜日 14:00-18:00
会場	渋谷区道玄坂 1-22-7 FabCafe MTRL 2F
参加人数	18 組織 29 人

公開ワークショップの実施内容

公開ワークショップ当日のタイムスケジュールは以下のとおり。

図表 3-13 公開ワークショップのタイムスケジュール

14:00~14:10	オープニング（本プロジェクトの概要、本プログラムの目的）
14:10~14:30	自己紹介（業務内容・現在、抱えている課題・やってみたい事・期待する事）
14:30~14:40	ワークショップのゴールに関する意識共有
14:40~15:30	アイディエーション
15:30~16:00	アイデア共有・チームビルディング
16:20~16:50	グループワーク 1（4 テーマ）
16:55~17:25	グループワーク 2（4 テーマ）
17:30~17:55	プレゼンテーション・講評
17:55~18:00	クロージング（継続活動に向けた個別ワークショップの設定など）

公開ワークショップでは、本プロジェクトの紹介と各参加者の自己紹介を行った後、ワークショップを行う上で共有しておくべきプログラムの目的などについて説明を行い、アイディエーションを開始した。アイディエーションでは、まず、「各企業・団体で有するリソースや課題 x 超人スポーツ」というフレームワークを用いた個人アイディエーションを行い、その後、各個人が出したアイデアを共有し投票を行い、特に共感を集めたアイデアを起点として、8つのグループテーマを設定した。

図表 3-14 アイディエーションの説明資料（抜粋）

アイディエーション

超人スポーツ × 参加者 所属企業・団体のリソース・課題

超スポに参加者の所属企業・団体のリソース・課題を掛合せ
超スポを広く普及させる
アイデアを量産しよう！

かけあわせ強制発想シート

超人スポーツ	リソース ①	
	リソース ②	
	リソース ③	
	課題 ①	
	課題 ②	
	課題 ③	

所属する企業・団体のリソースと現在、抱えている課題を、計6つ設定する。
(リソースと課題のバランスは問わない)

その後、4テーマずつ2セッションのグループワークを行い、参加者が4~6人程度のグループにわかれてそれぞれのアイデアをブラッシュアップし、グラフィックレコーディングによる「アイデアの具体的可視化」、「実現に向けてのロードマップ」、「次にとるべき具体的施策」についてプレゼンテーションを行った。これら各グループの発表に対して、スポーツ庁健康スポーツ課係長 野原氏、みずほ銀行渋谷支店部長 中川氏、超人スポーツ協会共同代表 中村伊知哉より講評を行った。

その後、これら8つのテーマに関する具体的議論の成果を踏まえて、公開ワークショップ後も継続的な共創活動を行うため、各テーマにおける次の短期目標や個別ワークショップの設定を行い、本プログラムを終了した。その後、4つのテーマについては企業、地方自治体、教育機関などと個別ワークショップを継続実施するなど持続的な共創活動が展開された。

図表 3-15 公開ワークショップの様子



公開ワークショップの実施結果と考察

本プログラムには企業・教育機関・NPO・自治体など 18 組織 29 人が参加し、成果として次ページ以降に示す 8 つのテーマが提案された。

プレワークショップで得られた課題である事業としての実現可能性の確保については、募集時の参加者属性の絞り込みや、ワークショップの冒頭における意識共有などによる解消を図った。結果として得られた提案は、事業性を見据えて考案されたものが多く、実現可能性も高いと判断できるものが多かった。

それぞれの提案を見ると、単なるスポーツの開発や実施にとどまらず、その社会的効果に着目し、新たなスポーツを軸とした新たな事業や産業の形成を描いている点が特徴的である。地域創生や文化創出、経済的価値の創出など、新たなスポーツに社会的な文脈を掛け合わせることで、新たなスポーツが生み出す価値をスポーツの外に定義し、新たなスポーツに対する経済的投資価値を提供しようとしている提案が多くなされた。

提案された 8 テーマのうち 4 テーマについては、公開ワークショップ後の継続的な共創活動として、公開ワークショップ後も個別ワークショップが進み、具体的実現に向け議論が進展している。

図表 3-16 公開ワークショップの成果物

テーマ1：環境最適スポーツ



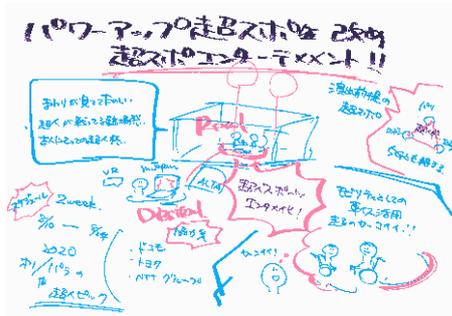
特定地域の複合商業施設での展開を念頭に、環境的要素・文化的要素を考慮して、そこでしか実施できない新たな超人スポーツを開発し、地域活性化の文脈と複合商業施設全体のブランディングを図ることを提案。得られたノウハウを元に様々な地域で展開し、地域文化・地理的固有条件に根差した「新たなスポーツの開発と実施による地方創生」を進めるといった新たな社会福祉事業の可能性が議論された。

テーマ2：遊休不動産でユニバーサルスポーツ



屋内屋外を問わず遊休状態にある不動産を利用することで、比較的低いランニングコストで新たなスポーツを活用した地域全体の活性化を図る提案。一般住宅の屋内など、通常スポーツのフィールドとして利用できない環境を利用できるような新たなスポーツを開発することで、従来のスポーツよりも容易に様々な場所で展開可能にするという新たなスポーツ環境の広げ方が議論された。

テーマ3：超スポエンターテイメント



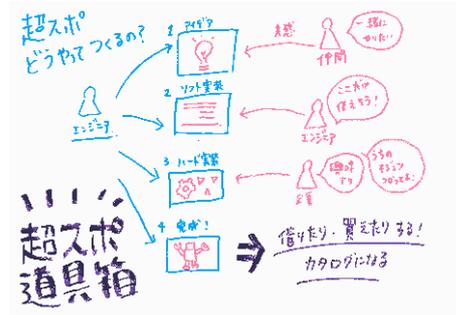
超人スポーツ競技を始めとした、既に開発されているテクノロジーを活用した新たなスポーツ競技の中には、エンターテイメントスポーツとして十分な熟成を行えていない競技が多く、こうした競技が今後プレイヤー、サポーターなどを獲得し、より多くの人々が新たなスポーツに親しめるようにするという提案。クリエイティブの力でエンターテイメント性を高めることで競技そのものの魅力をアップグレードし、継続的なスポーツ技術の進化に必要な事業性・採算性を高めることを狙う。

テーマ4：雪上の超スポ



岩手県など東北地域関係者が含まれるチームから出された、雪上のフィールドを想定した新たなスポーツを開発する提案。スキーやスノーボードではゴーグルや板など多くの器具を装着することが一般的であることを活用し、いまだスポーツでの活用が進んでいないVR/ARゴーグルの装着の抵抗感を低減し、技術によるスポーツの拡張を容易に実現する。幅広い年齢層で実施可能な誰もが楽しめる雪上スポーツの開発により、地域のスポーツ参画率の向上にも貢献できる可能性を有する。

テーマ 5：超スポーツ道具箱



文化や技術を用いた新たなスポーツを開発するために必要な考え方や道具など、スポーツクリエイションのスキームを一般化するという提案。技術・文化を融合させた新たなスポーツを作るという行為の参入障壁はまだまだ高い状態にあるため、作業工程を一般化することで、こうした障壁を低下させるとともに、開発ノウハウなどの水平展開や開発者コミュニティの拡大を加速することの重要性が議論された。

テーマ 6：THE SEA PARK



企業に存在する特定の技術などを活用した新たなスポーツを開発することで、企業の持つ技術の普及展開を行うことで新たなスポーツの開発に対する投資価値を与えるという提案。スポーツを通じた新技術の試行を行い、取得・分析されたデータを企業の研究開発に活用することで、新たなスポーツを企業の実証実験の一環として位置づけ、それに対する資金投資を誘引することで新たな事業を展開するという提案。

テーマ 7：インバウンドクラス



新たなスポーツをインバウンドマーケットの開拓に利用するという提案。海外から日本に来る訪問者が興味を持つような、日本ならではの文化と技術を融合した新たなスポーツを開発してその体験ツアーを実施する。空港付近の遊休不動産を活用することで、トランジットなどでの利用も期待可能となり、クールジャパンの一環として文化と技術を用いたスポーツを普及する。

テーマ 8：日本版 IR（超スポコイン）



日本版 IR（統合型リゾート）での展開を想定し、ギャンブルではなくスポーツの観戦や実施に対してコインを利用することで、ギャンブル行為の持つ反社会的ニュアンスを低減し、スポーツの持つ社会福祉的ニュアンスを導入する、という提案。新たなスポーツにより身体を動かしながらコインを得て、新たなスポーツ観戦においてそれを利用する、という、従来とは全く異なる形態のカジノの在り方を模索する。

3.6. その後の動きについて

今回実施したプレワークショップ及び公開ワークショップで提案された各種の事業提案を元に、継続的な共創活動が実施された結果、2019年3月現在、以下に挙げるような活動が行われており、本事業において開発された「新たなスポーツとステークホルダーとの掛け合わせ」による社会への事業創出、という新たなアプローチにより、新たなスポーツの具体的社会実装が展開されつつある。

- 1) プレワークショップで提案された「Light tag」を元にプロトタイプが制作され、チームメンバーが大田区で開催された「鉄工島アイデアジャンプ⁴」に出場し、オーディエンス賞を受賞。受賞をきっかけとして、大田区鉄工島区域の町工場との連携について議論が進展中。
- 2) プレワークショップで提案された「Light tag」が、大阪市グランフロントにおいて開催されたイノベーション創発イベントへ招待されて発表を実施。
- 3) 公開ワークショップで提案された「超スポエンターテイメント」のアイデアを元に、吉本興業への企画提案を実施し、これが採用された。よしもとクリエイティブ・エージェンシーの主催のもと、2019年1月20日に、大阪の万博記念公園 EXPO'70 パビリオンにて、関西地方初となる超人スポーツ体験会が実施された。よしもと芸人なども参加したエンターテイメント性を重視した内容となっており、これまでのスポーツとは全く異なる切り口での新たなスポーツの可能性の普及啓発が行われた。
- 4) 公開ワークショップで提案された「環境最適スポーツ」の具体的実施に向けて、地域再興の文脈で「文化と技術の融合した新たなスポーツ」を捉えることで、地域住民を巻き込んだ地域の地理、文化を活かした特有の共創を起こす手法について、自治体や代理店、超人スポーツ競技開発企業等のステークホルダー間で継続的協議が進行中。
- 5) 公開ワークショップで提案された「遊休不動産活用ユニバーサルスポーツ」の具体的実施に向けて、「大規模開発予定地区での資産活用モデル」の実現に向け、不動産運用を主とする企業や、大学、超人スポーツ競技開発企業等ステークホルダー間で継続的協議が進行中。
- 6) 公開ワークショップで提案された「インバウンドクラス」の具体的実施に向けて、旅行代理店との連携や、コンテンツの作成に向けた組織づくりなど、先行事例作成に向けた各ステークホルダー間で継続的協議が進行中。

⁴ 工場×クリエイターのコラボレーションを発生させ、新しい時代の表現を生みだしていくことを目的とした企画。京浜島の工場見学を経てアイデアを募集。11月2日（金）には、審査員の前で公開プレゼンテーションが行われた。

https://awrd.com/award/tekkojima_2018_join

4. スポーツ共創人材の育成とその実践

スポーツ共創の普及を目指すに当たり、スポーツ共創に興味・関心のある人が増えてきたにも関わらず、スポーツ共創の場をつくり、教えることが可能なプロデューサー、ディレクターやファシリテーターの不足が課題となっていた。そこで、本事業では、スポーツ共創のプロデューサー、ディレクター、ファシリテーター人材の育成を目的に、ワークショップの開催とスポーツ共創プロデューサー、ディレクターのモデルケースづくりを行った。

具体的には、以下を目標として実施した。

- 「未来の運動会」を企画・運営できる人を育てる
- 「未来の運動会」を企画・運営したい人のコミュニティをつくる
- 「未来の運動会」を企画・運営するために必要なモノ、人、お金、段取りがわかる

まず、スポーツ共創人材の育成として、スポーツ共創の開催に興味関心のある人を集め、スポーツ共創の体験とその開催方法をレクチャーするスポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」を開催した。同時に、スポーツ共創ディレクターのコミュニティをつくるため、SNS上でグループを作成し、継続的な交流・意見交換やアフターフォローを可能にした。

その後、ワークショップ参加者の中から、「未来の運動会」の自主企画・開催を希望し、具体的な開催アイデアをもっている参加者に対しては、その実現に向け適宜サポートを行った。その結果、2件の「未来の運動会」の自主開催（「きょうと未来の運動会」と「未来の渋谷の運動会」）の希望があり、運動会協会との共催で実現した。

なお、本ワークショップへの参加者は、後述するスポーツ共創ワークブックの読者層と重なることから、ワークブック作成に向けてのヒアリングも兼ねることも意図した。

4.1. スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」

スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」は、運動会協会が推進する「未来の運動会」を題材に、スポーツ共創人材（プロデューサー、ディレクター、ファシリテーター）を育成するために試行的に開発したアプローチである。具体的には、自分たちで「未来の運動会」を開催することに関心がある人を対象に、必要な知見・ノウハウを講義・体験形式で身に付けてもらうワークショップである。

スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」の実施概要は以下のとおり。

図表 4-1 スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」の実施概要

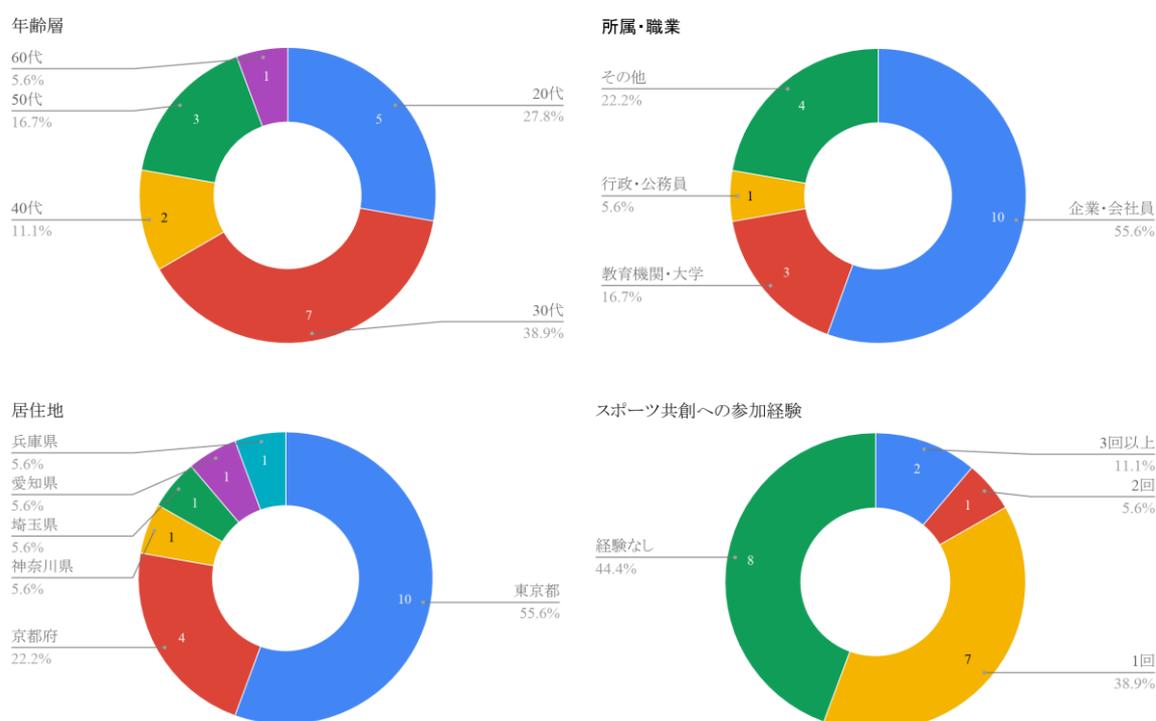
主催	一般社団法人運動会協会
日時	2018年11月4日(日) 10:00~15:00
場所	東京都千代田区立麴町中学校体育館 (〒102-0093 東京都千代田区平河町2丁目5-1)
参加対象	スポーツ共創の主催、運営、ファシリテーションをしたいと考えている大学生以上の人 ※参加申込みの時点で参加動機をヒアリングし、選考
募集定員	15名（運動会のみ参加は20名）
広報方法	概要説明と参加申込みのためのwebサイトを作成し、facebookやtwitter等のSNSを中心に広報を行った。 また、本ワークショップは、新しい教育に興味関心をもつ人が多く訪れる国際教育カンファレンス「Edvation x Summit 2018」（主催：Edvation x Summit 2018 実行委員会、一般社団法人教育イノベーション協議会主催）内のワークショップとして開催し、広報・集客効果の相乗を図った。

本ワークショップのディレクター、ファシリテーターは、山口県山口市内の小学校においてスポーツ共創の授業にてチーフファシリテーターを務めていた犬間東悠氏と、運動会協会が行うスポーツ共創プロジェクト「未来の運動会プロジェクト」にてプロデューサー、ディレクター、ファシリテーターを多数行ってきた犬飼博士氏の2名が務めた。

ワークショップの参加者

ワークショップの参加者は22歳から65歳の18名であった。年齢層をみると、30代の参加が最も多く、次いで20代、50代、40代、60代の順であった。所属・職業をみると、会社員10名、教育関係者3名、行政関係者1名、その他が4名（地域や福祉に関わる団体に所属する個人）であった。居住地については、東京都からの参加が最も多く9名、次いで京都府5名、あとは神奈川県、埼玉県、愛知県、兵庫県が各1名であった。スポーツ共創への参加経験については、18名中10名が参加経験あり（3回以上2名、2回1名、1回7名）、8名が参加経験なしであった。

図表 4-2 スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」の参加者属性



また、「未来の運動会」をしてみたい地域についての回答は、それぞれの所属している地域や学校、団体での開催を希望していた。翌年に赴任するザンビアの教員養成学校で運動会を開催したいと希望する参加者もいた。午後の運動会からは新たに5名の参加があり、ワークショップからの参加者と合わせて計23名で開催した。開催場所である麴町中学校の生徒や保護者、PTAからの参加も見受けられた。

ワークショップの実施内容

ワークショップは、前半にスポーツ共創、運動会をつくるために必要な知見やノウハウについて講義形式でレクチャーし、その後デベロッパレを実際に体験しながら、ノウハウを身に付けてもらった。昼食と休憩を挟んだ後、午後からは運動会の運営体験を実施した。午前のデベロッパレで出来上がった競技を実施し、未来の運動会の流れを体験できるプログラムとした。ワークショップのスケジュールと実施内容は以下のとおり。

図表 4-3 ワークショップ当日のタイムスケジュールと実施内容

時間	項目	内容
10:00~10:30	講義	<ul style="list-style-type: none"> ・ スポーツ共創とは？ ・ 運動会をつくるとは？（必要な工程，運営体制，必要な予算，運動会競技の特徴等の参考資料を配布）
10:30~12:00	デベロップレイ 体験	<ul style="list-style-type: none"> ・ 過去に作られた運動会種目を体験，分析 ・ 本日使える道具説明（麴町中学校からお借りした道具，持ち込んだ道具） ・ 2 チーム（1 チーム 10 名程度）に分かれ，アイデアをだして運動会ハッカソン（デベロップレイ）開始 ・ 1 チーム 1 つずつ競技を完成させ，午後の運動会に向け準備
12:00~13:00	昼食・休憩	
13:00~14:10	運動会運営 体験	<p>司会や審判，道具の準備，運動会から参加する人のアテンド等の運営体制を体験</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 開会式 ・ 出来上がった競技 1「ゆらさず入れろ YCAM ボール」をプレイ ・ 出来上がった競技 2「大玉ラグビー」をプレイ ・ 閉会式
14:10~14:50	振り返り	やってみて難しく感じたこと，意外と難しくなかったこと，運動会を実現するには？等を全員で共有
14:50~15:00	アンケート，終了，撤収	

講座では、「未来の運動会」開催を検討するに当たって，運営体制や役割分担を検討できるワークシートや，「未来の運動会」で想定される経費の資料を配布し参加者に説明を行った。

図表 4-5 スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」の様子



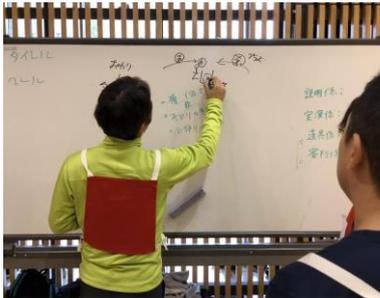
講座の様子



アイデア出し



デベロッパレイ



デベロッパレイ



デベロッパレイ



デベロッパレイ



運動会の進行体験



運動会体験

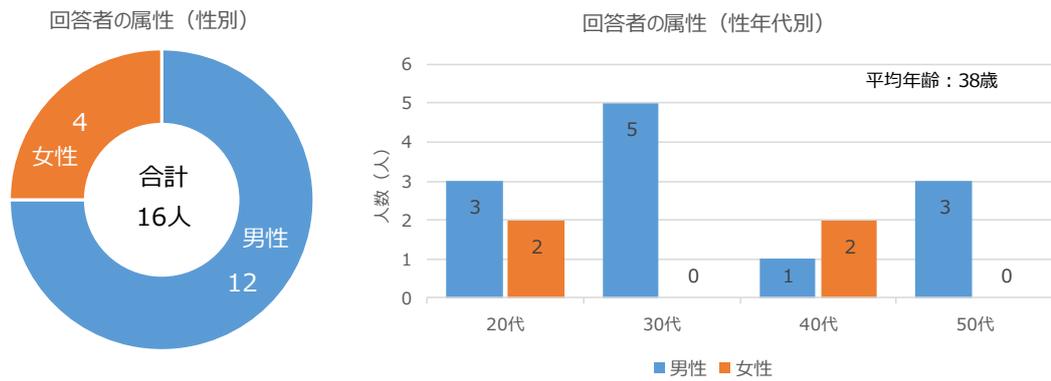
図表 4-6 スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」の全体写真



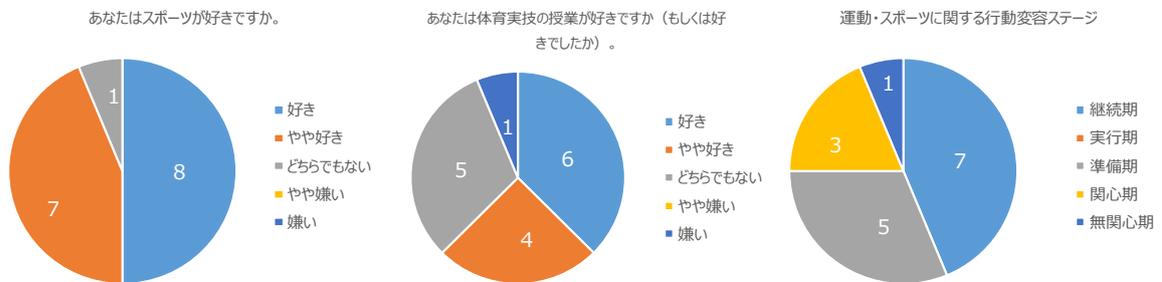
「スポーツ共創ワークショップ」参加者アンケート

参加者に対して、アンケート調査を行った。アンケート回答者の属性は以下のとおり。男女比は男性が 4 分の 3 を占め、特に 30 代男性の回答割合が高い。スポーツについては好き・やや好きとの回答が多く、体育についてはどちらでもない・嫌いの回答もみられた。現在、運動・スポーツを定期的に行っている人（継続期・実行期）が約半数であった。

図表 4-7 アンケート回答者の属性

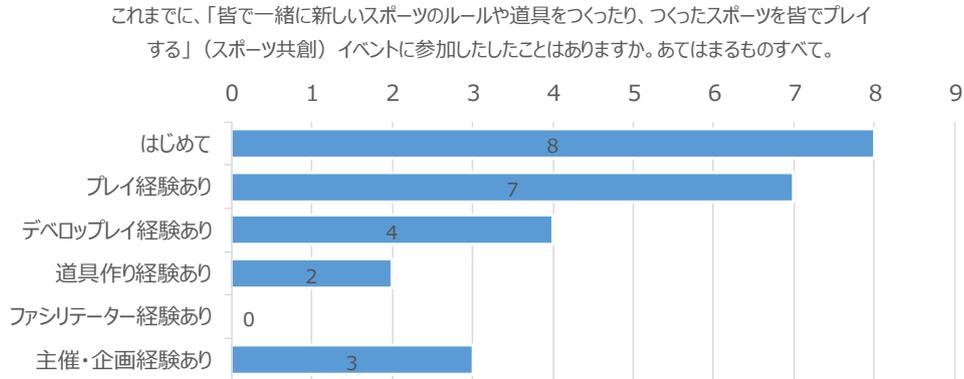


図表 4-8 アンケート回答者のスポーツ・体育に関する状況



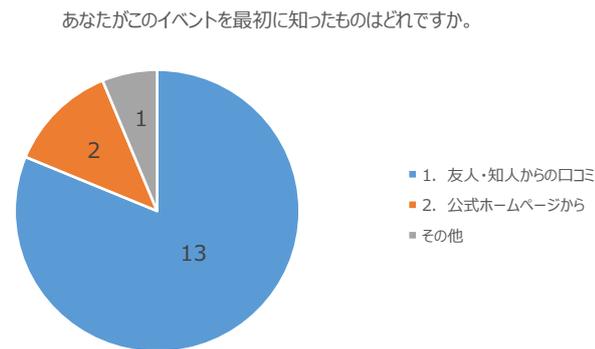
「スポーツ共創ワークショップ」のアンケート回答者の半数はスポーツ共創イベントへの参加は初めてで、ファシリテーター経験のある方はいなかった。

図表 4-9 スポーツ共創イベントへの参加状況



「スポーツ共創ワークショップ」の認知方法は「友人・知人からの口コミ」が最も多く、8割以上を占める。

図表 4-10 スポーツ共創イベントの認知方法



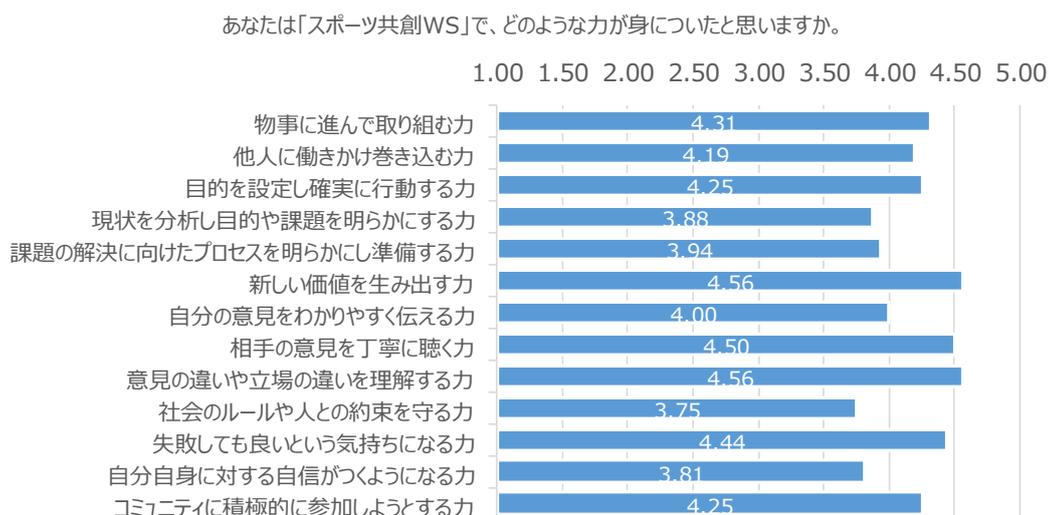
参加理由について、5段階（5点：当てはまる、4点：やや当てはまる、3点：どちらともいえない、2点：あまり当てはまらない、1点：当てはまらない）で答えてもらい、それぞれを得点化して評価した。その結果、参加理由で最も平均点が高かったのは、「楽しそうだったから」、次いで「「スポーツをつくる」ことに興味があったから」、「スポーツ共創イベントを自分でやってみたいから」であった。ワークショップのターゲットと、参加者がマッチしていたことがうかがえた。

図表 4-11 スポーツ共創イベントへの参加理由



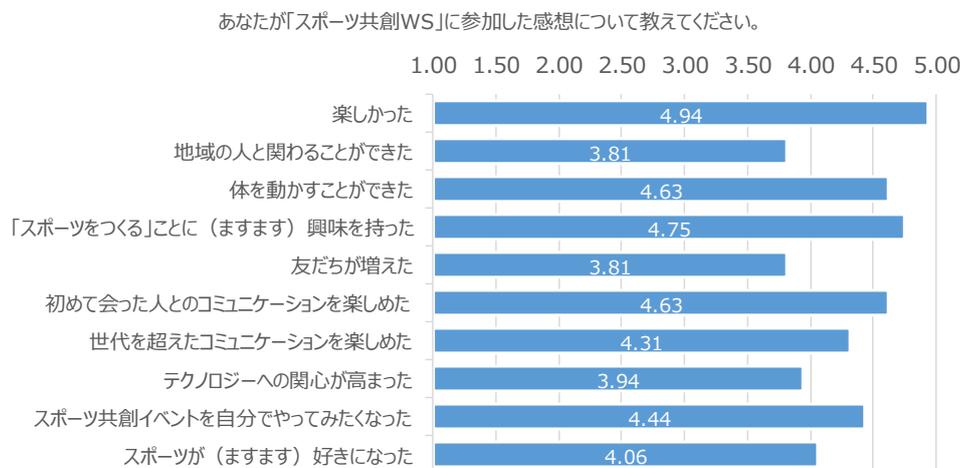
スポーツ共創による能力スキルアップの価値を図るために、「スポーツ共創でどのような力が身についたと思うか」を質問した。上の参加理由と同様に 5 段階評価で答えてもらい、得点化したものは以下のとおり。身につく力で最も得点が高かったのは、「新しい価値を生み出す力」、次いで「意見の違いや立場の違いを理解する力」、「相手の意見を丁寧に聞く力」であった。各スキルについて「当てはまる」「やや当てはまる」との回答割合が高く、スポーツ共創によって、創造力、コミュニケーション力、問題解決力など多様な能力・コンピテンシーの高まりが期待できる。

図表 4-12 スポーツ共創により身についた能力・コンピテンシー



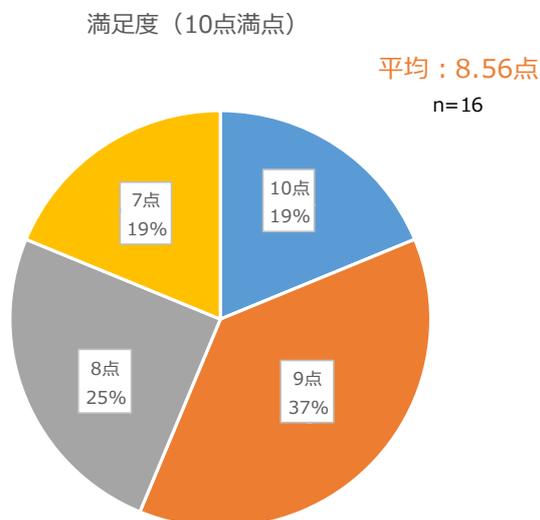
参加した感想についても、5 段階で答えてもらい、それぞれを得点化して評価した。その結果、参加した感想として最も平均点が高かったのは、「楽しかった」、次いで「「スポーツをつくる」ことに（ますます）興味を持った」、「体を動かすことができた」、「初めて会った人とコミュニケーションを楽しめた」となった。

図表 4-13 スポーツ共創イベントに参加した感想



「スポーツ共創ワークショップ」に参加した満足度を 10 点満点（0 点～10 点）で評価してもらった。10 点満点と評価した参加者は 19%もおり、平均は 8.56 点と非常に高い結果であった。全ての参加者が中間点の 5 点以上であり、多くの方が満足していたことがうかがえる。

図表 4-14 スポーツ共創イベントの満足度（10 点満点）



■自由回答

アンケートの自由回答では、「ルールや運動会全般に関わるマニュアルが欲しいと思った。」といった本事業で作成した「スポーツ共創ワークブック」のような教則本を求める声もあった。また、「参加してみて、やはり学校を変える取組の一つとなると思いました。私なりに、公教育の領域で何ができるか、考え、挑戦したいと思います。」や「運営者側になってみたいです。」などといったスポーツ共創イベントを実践してみたいとの声も多くあった

4.2. きょうと未来の運動会

「きょうと未来の運動会」は、運動会協会が共催として、主催の株式会社ビバに対して、企画、広報、運営等のサポートを行った。京都市で開催される「未来の運動会」は 2016 年に続き 2 回目になるが、今回の主催者での開催は初めてであった。前回の主催者「きょうと未来の運動会実行委員会」は、今回は共催として参加し、企画運営のサポートを行った。

主催の株式会社ビバは、近畿圏を中心に、体育館や運動公園といった公的施設の施設管理事業を行っている企業である。施設運営に関わる市民や地域とともに、様々な新規サービスを積極的に導入し、施設や地域の活性化を図りたいという動機からスポーツ共創の開催を希望していた。また、主催の株式会社ビバの内定者も参加し、内定者研修としても機能した。

「きょうと未来の運動会」の実施概要は以下のとおり。

図表 4-15 「きょうと未来の運動会」の実施概要

主 催	株式会社ビバ ※スポーツ共創ワークショップ参加者の自主開催
日 時	2019 年 2 月 9 日(土), 10 日(日)の 2 日間
場 所	1 日目 京都市下京地域体育館 (〒600-8252 京都府京都市下京区川端町(塩小路通) 1 3) 2 日目 京都市東山地域体育館 (〒605-0862 京都府京都市東山区 清水 5 丁目 1 3 0-6)
参加対象	どなたでも。ただし、安全面を考慮し、運動会ハッカソンは小学 5 年生以上であること、運動会は小学 4 年生以下の保護者同伴を条件とした。
募集定員	40 名 (運動会のみは 100 名)
広報方法	概要説明と参加申込みのための web サイトを作成し、facebook や twitter 等の SNS で発信。そのほか、チラシを作成、配布した。

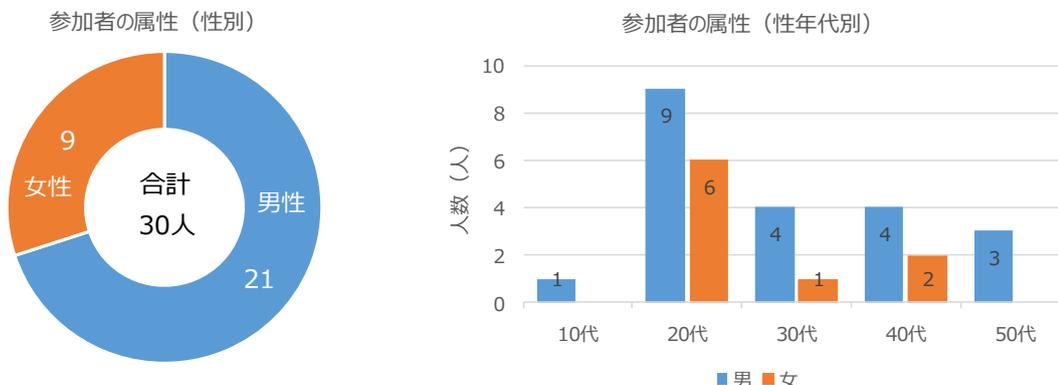
「きょうと未来の運動会」の参加者

「きょうと未来の運動会」の運動会ハッカソン (2/9) には 30 名、運動会本番 (2/10) には 57 名の参加があった。うち運動会ハッカソンと運動会本番の両方に参加した方は 12 名であった。運動会ハッカソンへの参加者では男性の方が多かったが、運動会本番では女性の参加者の方が多かった。

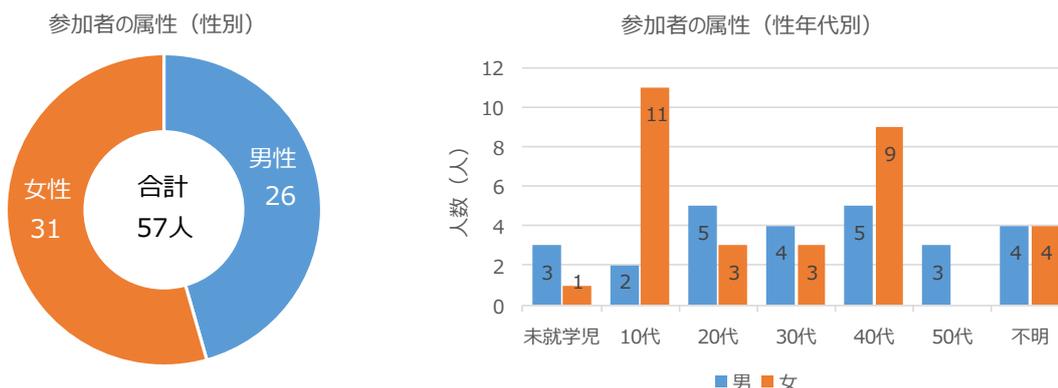
運動会本番には、4 歳から 64 歳の幅広い年代層の参加があった。運動会本番は、10 代女性、40 代女性の割合が高く、女子小学生とその母親での参加が多かった。

「きょうと未来の運動会」の参加者の属性は以下のとおり。

図表 4-16 「きょうと未来の運動会」運動会ハッカソンの参加者属性



図表 4-17 「きょうと未来の運動会」運動会本番の参加者属性



「きょうと未来の運動会」の実施結果

きょうと未来の運動会の運動会ハッカソンでは、ハッカソン参加者（デベロッパー）にイベントの目的や道具の説明を行った後、過去の運動会ハッカソンでつくられた競技を体験してもらった。この競技体験中に、参加者の一人が足首を脱臼してしまう事象が発生した。事象発生後は、速やかに応急処置を行い、救急で診療を受けていただいた。その後、デベロッパーには、競技のアイデア出しを行ってもらい、アイデアへの投票、チーム分けを行った。4つのチームに分かれてもらい、「つくる」と「遊ぶ・試す」を繰り返した。デベロッパーは、種目のルールを考えたり、必要な道具を作ったり、中には持ち込んだ道具のプログラミング修正をしたり、種目のプレゼン資料を作成するなど翌日に行われる運動会の種目づくりを行った。

運動会ハッカソンの結果、6種目の新競技が誕生した。しかし、そのうち1競技については運動会本番中に競技の危険性が発覚し、中止することとなり、5種目の競技による運動会本番を実施した。きょうと未来の運動会は、参加者を紅白の2チームに分けて運動会を開催した。運動会参加者の中には子供も多く、終始賑やかな雰囲気の中で家族一緒になって運動会を楽しむ様子が見られた。

「きょうと未来の運動会」で実施された運動会種目は以下のとおり。

図表 4-18 「きょうと未来の運動会」で実施された運動会種目

「集合時間を守れ！自由行動」



- ・ 修学旅行の京都観光地巡りから想起された種目。
- ・ 10人がムカデのように連なり、一番後ろ一人を除いて、目隠しをした状態で進む。
- ・ 目隠ししていない一番後ろの人の指示で、みんなは進む。
- ・ 床には金閣や清水寺など京都観光スポットの描かれた「パネル」が置かれており、ムカデの先頭の人踏んだパネルの数とポイントで勝敗が決まる。

「教えて！ねづ玉」



- ・ 選んだ「ねづ玉」によって出てくる5種類のお題を、制限時間内にクリアした数が多い方のチームが勝ち。
- ・ 赤白の各チームから、4人×2組を選出し、交代形式で行うゲーム。
- ・ お題には、「足つぼシューズでムカデひも」「背中でバブルボールを支えて運ぶ」などがある。

※ねづ玉：NFCチップ（電子タグ）入りの玉入れの玉。「ねづ玉」は多数準備されており、それぞれにNFCチップが入っている。NFCチップにはそれぞれ異なるデータが入っており、NFCリーダーにねづ玉を当てることで、対応する画像・動画や音を出力することができる。本種目ではNFCチップに各お題を対応させた。

「爆音ホメ殺し」



- ・ 目隠しをした「ホメられ役」の人を赤白両チームで一斉にホメ褒め合う。
- ・ 「ホメられ役」がもっとも心地よく褒められた方角を手で差し、その方向にいたチームの勝ち。
- ・ 各チームは、ホメる前の作戦タイムに、どのようなホメ方をすすめるのかを話し合う。

「みんな寝てるか？」



- ・ 修学旅行の“まくら投げ”から発想された種目。
- ・ 赤白チーム、各 10 人ずつ選出。
- ・ “だるまさんが転んだ”の要領で「みんな寝てるか？」で先生が振り返るまでの間に、相手チームの背後にあるカゴに玉入れをする。入れた玉の数で勝敗が決まる。
- ・ 先生役が振り返った際に動いていたプレイヤー、寝ていないプレイヤーは退場となる。



「玉入れ、玉出せ、玉出すな」



- ・ 赤白全員が一斉に参加する種目。
- ・ 制限時間内に、自分のチームのバブルバンパー「大玉」の中に、玉入れの「玉」を多く入れたチームの勝ち。
- ・ ただし、各チームのバブルバンパーにはディフェンスがついており、「大玉」の中の「金の玉」を落とさないようにしながら、エリアの外から投げられる「玉」を防いだり、落としたりできる。
- ・ 「金の玉」をバブルバンパーから落としてしまったら、ディフェンスはペナルティとして 5 秒間ディフェンスをすることができない。



※バブルバンパー：人が入ることができる大きなビニル製のボール。バブルボール同士でぶつかったり、こけたりしてもバブルバンパーが衝撃を吸収してくれて、中に入っている人は痛くないようになっている。バブルバンパーに入ってサッカーをするバブルサッカーなどで用いられる。

「きょうと未来の運動会」のメディア掲載

きょうと未来の運動会の開催について、以下 3 件についてメディア掲載された。

- J-COM：2019 年 2 月 5 日デイリーニュース（3 分間）
- 京都新聞：2019 年 2 月 10 日朝刊
- J-COM：2019 年 2 月 12 日デイリーニュース（3 分間）

図表 4-19 「きよと未来の運動会」の様子



開始前の様子



選手宣誓



「集合時間を守れ！自由行動」



「教えて！ねづ玉」



「みんな寝てるか？」



「爆音ホメ殺し」



「玉入れ，玉出せ，玉出すな」

図表 4-20 「きよと未来の運動会」の全体写真



「きょうと未来の運動会」参加者アンケート

参加者に対して、アンケート調査を行った。アンケート回答者の属性は以下のとおり。男女比は概ね半々となっており、20代男性、40代男女の回答割合が高い。スポーツや体育を好き、やや好きと回答する割合が高く、現在、定期的に運動・スポーツを行っている人（継続期、実行期）が約半数であった。

図表 4-21 アンケート回答者の属性

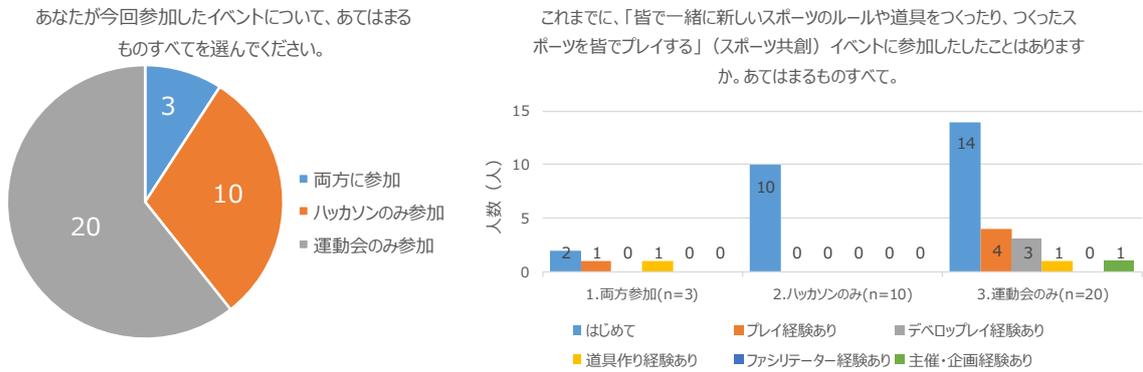


図表 4-22 アンケート回答者のスポーツ・体育に関する状況



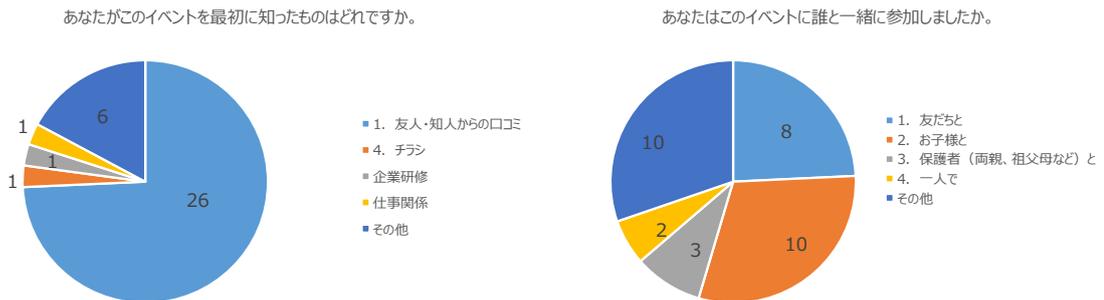
「きょうと未来の運動会」のアンケート回答者の約 3 分の 1 は「ハッカソンのみ参加」の人が多く、この層はスポーツ共創イベントへの参加は初めてであった。

図表 4-23 スポーツ共創イベントへの参加状況



「きょうと未来の運動会」の認知方法は「友人・知人からの口コミ」が最も多く7割以上を占める。

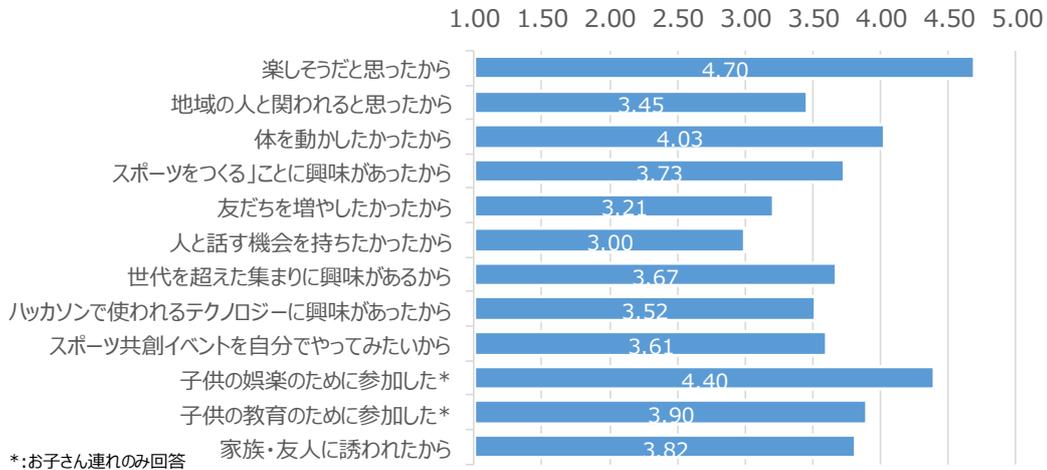
図表 4-24 スポーツ共創イベントの認知方法，同行者



参加理由について、5段階（5点：当てはまる、4点：やや当てはまる、3点：どちらともいえない、2点：あまり当てはまらない、1点：当てはまらない）で答えてもらい、それぞれを得点化して評価した。その結果、参加理由で最も平均点が高かったのは、「楽しそうだったから」、次いで「子供の娯楽のために」、「体を動かしたかったから」であった。

図表 4-25 スポーツ共創イベントへの参加理由

あなたが「きょうと未来の運動会」に参加することを決めた理由について教えてください。



スポーツ共創による能力スキルアップの価値を図るために、「スポーツ共創でどのような力が身についたと思うか」を質問した。上の参加理由と同様に 5 段階評価で答えてもらい、得点化したものは以下のとおり。身につく力で最も得点が高かったのは、「意見の違いや立場の違いを理解する力」、次いで「相手の意見を丁寧に聞く力」、「物事に進んで取り組む力」であった。各スキルについて「当てはまる」「やや当てはまる」との回答割合が高く、スポーツ共創によって、コミュニケーション能力、創造力、問題解決力など多様な能力・コンピテンシーの高まりが期待できる。

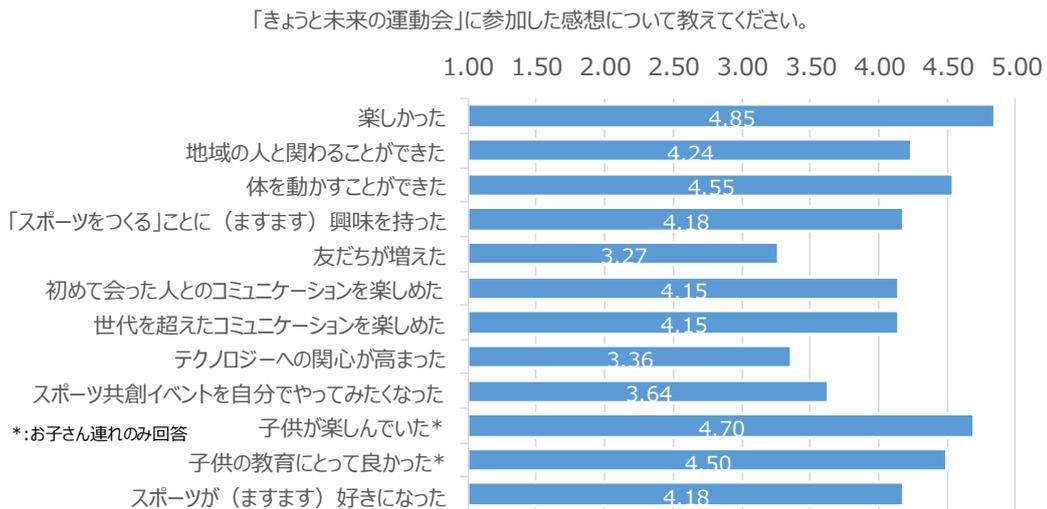
図表 4-26 スポーツ共創により身についた能力・コンピテンシー

あなたは「きょうと未来の運動会」で、どのような力が身についたと思いますか。



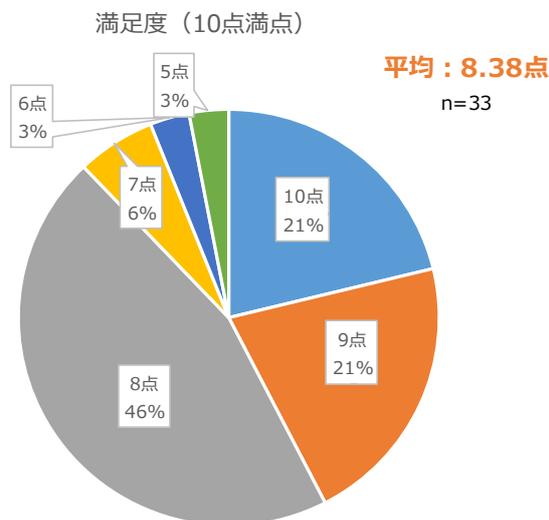
参加した感想についても、5段階で答えてもらい、それぞれを得点化して評価した。その結果、参加した感想として最も平均点が高かったのは、「楽しかった」、次いで「子供が楽しんでいた」、「体を動かすことができた」となっており、参加理由で挙げていた項目と対となる項目の評価が高かった。その他、「子供の教育にとって良かった」の平均得点も4番目にあがっており4.5点と高いことも特徴である。

図表 4-27 スポーツ共創イベントに参加した感想



「きょうと未来の運動会」に参加した満足度を10点満点（0点～10点）で評価してもらった。10点満点と評価した参加者は21%もあり、平均は8.38点と非常に高い結果であった。参加者の多くが満足していたことがうかがえる。

図表 4-28 スポーツ共創イベントの満足度（10点満点）



■自由回答

アンケートの自由回答では、楽しさを伝える感想が多かった。「説明の時間がもっと短くなれば、もっと盛り上がりそう。」といった運動会参加者視点から見たときの運営の課題も感想としてあった。また、「一から新しいことを考えるのは難しかったけれど、チームのメンバーや他の方ともっとこうしたらどうか、と様々なアイデアを出し合い良い競技を作ることができたので良い経験でした。」とスポーツ共創イベントをスキルアップの経験として感じた参加者もいた。

4.3. 未来の渋谷の運動会

「未来の渋谷の運動会」は運動会協会が共催し、主催のササハタハツ運動会実行委員会に対して、企画、広報、運営等のサポートを行った。渋谷区における「未来の運動会」の開催は 3 回目であったが、毎回主催者が異なっており、今回の主催者による「未来の運動会」の開催は初めてであった。

「未来の渋谷の運動会」の実施概要は以下のとおり。

図表 4-29 「未来の渋谷の運動会」の実施概要

イベント名	未来の渋谷の運動会 3（ササハタハツ運動会） ※「ササハタハツ」は渋谷区の笹塚・幡ヶ谷・初台エリアを指す。 ※本報告書では、「未来の渋谷の運動会」と記す。
主催	ササハタハツ運動会実行委員会 ※ <u>スポーツ共創ワークショップ参加者の自主開催</u>
日時	2019年2月16日(土), 17日(日)の2日間
場所	渋谷区立笹塚小学校 体育館及び会議室 (〒151-0073 東京都渋谷区笹塚2丁目8-1)
参加対象	どなたでも。ただし、安全面を考慮し、小学生以上であることを条件とした。
募集定員	30名（運動会のみは100名）
広報方法	概要説明と参加申込みのための web サイトを作成し、facebook や twitter 等の SNS で発信。そのほか、チラシ・ポスターを作成。運営者が勤める企業や開催場所の小学校などへチラシ配布。京王電鉄笹塚駅・幡ヶ谷駅、初台駅、明大前駅、笹塚ボウル等にポスター掲示。

「未来の渋谷の運動会」の参加者

「未来の渋谷の運動会」の運動会ハッカソン（2/16）には 31 名、運動会本番（2/17）には 88 名（見学者を含めると 100 名超）の参加があった。うち運動会ハッカソンと運動会本番の両方に参加した方は 25 名であった。運動会ハッカソンと運動会本番のいずれでも、男性参加者の方が多く、特に 30 代男性の参加が多いのが特徴であった。

運動会本番には、4 歳から 70 歳の幅広い年代層の参加があった。運動会本番は、子供の姿も多く、小学生以下の子供が 20 名参加していた。また、スペシャルゲストとして、長谷部健渋谷区長、丸山高司渋谷区議長、鈴木大地スポーツ庁長官、国際オリンピック委員会名誉委員の猪谷千春氏が参加した。

「未来の渋谷の運動会」の参加者属性は以下のとおり。

図表 4-30 「未来の渋谷の運動会」運動会ハッカソンの参加者属性



図表 4-31 「未来の渋谷の運動会」運動会本番の参加者属性



「未来の渋谷の運動会」の実施結果

通常、「未来の運動会」では運動会ハッカソンを体育館などの身体を動かすことができるスペースで開始することが多いが、「未来の渋谷の運動会」運動会ハッカソンのある2月16日は、会場となる渋谷区立笹塚小学校の体育館が夕方からしか使用できなかったため、13時～16時は同校会議室にて、イベント説明やアイデア出し、グループ分け、グループワークを行った。16時から同校体育館に移動し、デベロッププレイを継続した。また、翌日行う運動会種目だけでなく、応援合戦で行う応援方法も各チームで作成した。運動会ハッカソンの結果、参加者があみだくじの棒になる「人間あみだくじ」、スティックでミニ四駆を操るリレー「DASH!!ミニ四駆リレー」、ねづ玉(NFCボール)の判定に従いながらハチ公を背中で運ぶ「ハチGO」、人が走る代わりにハードルがやってくる「逆に、ハードルが来い!」といった4つの新競技が誕生した。今回つくられた競技はいずれも渋谷にちなんだ「ハチ公」のぬいぐるみがゲームに取り入れられていたことも特徴であった。

図表 4-32 「未来の渋谷の運動会」で出来上がった競技

「人間あみだくじ」



- ・ 4チームが一斉に行う種目
- ・ 床には6本の縦線（レーン）と、縦線間をつなぐ横線も引かれている。
- ・ 各チームは走者が走るレーンを選び、あみだくじのルールで横線を曲がりながら、レーン上にあるアイテムを拾っていく。
- ・ レーン後半からは、味方チームメンバーが床に寝転がり、横線の役をしてくれる。
- ・ 最終的に、拾ったアイテムの得点と、ゴールに設定された得点の合計得点が高いチームの勝ち。

「DASH!!ミニ四駆リレー」



- ・ 4チームが一斉に行う種目
- ・ 2人1組でミニ四駆のリレーを行う。バトンはミニ四駆。
- ・ ミニ四駆は専用のスティックで操作する。
- ・ コース上には障害物があり、障害物を迂回したりしながら進まなければならない。
- ・ リレーの最終走者がゴールした順位でポイントが決まる。
- ・ また、準備されたジャンプポイントをうまく通ることで、最後に加点される。

「ハチGO」



- ・ 2チーム同士が対戦し、トーナメント戦で順位を競う種目。
- ・ 各チームが3人×6組を選出。
- ・ 3人のうち2人が背中合わせになり、背中の中でハチ公（ぬいぐるみ）を運ぶ。もう一人はトレーナー役として、ハチ公が落ちてしまった際のフォローを行う。
- ・ ハチ公を運ぶコース上には「ねづ玉」の NFC リーダーが置かれており、選んだ「ねづ玉」をかざすと、プロジェクターの画面に「GO」か「ハウス」の指示が出る。
- ・ 「GO」の場合、もう一つ先のポイントまで進み、「ハウス」の場合、スタート地点に戻り次の走者と交代する。
- ・ 6組が早くゴールしたチームの勝ち。



「逆に、ハードルが来い」



- ・ 4チーム同士が一斉に行う種目。
- ・ 通常のハードル走では走者がハードルに向かって走るが、本種目は逆で、仲間が運んでくるハードル（アイテム）を跳び越えるゲームである。
- ・ 各チーム、跳ぶ人 4 人と、アイテムの運び屋を選出する。
- ・ 運び屋は 2 人 1 組。飛ぶ人を除いた全員が交代で行う。運び屋はアイテムが取りに行き、戻ってくる。
- ・ 戻ってくる際に、跳ぶ人 4 人がアイテムを跳び越えたり、くぐったりする。
- ・ 運ぶアイテムはフラフープ、とびばこ、ハチ公（ぬいぐるみ）、玉入れのかご、バブルバンパー、大きなマット、スコアボードなどがあり、難易度によって獲得できる点数が異なる。
- ・ フラフープやバブルバンパーなどの一部のアイテムについては、跳び越えるのではなく、中をぐるルール。
- ・ 制限時間内に、運んだアイテムの合計得点で勝敗が決まる。

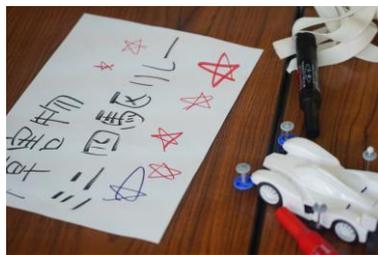
図表 4-33 「未来の渋谷の運動会」運動会ハッカソンの様子



イベント説明



アイデア出し



★投票されたアイデア



グループワーク



デベロップレイ



デベロップレイ



競技プレゼンの資料作り



デベロップレイ



デベロップレイ

運動会本番は4チーム（赤・青・黄・緑）に分かれて行った。前日の運動会ハッカソンでつくった4種目と、以前に未来の運動会でつくられた2種目を加えて、計6種目で運動会本番を行った。運動会本番では、前日のハッカソンから参加しているデベロッパプレイヤーがチームをリードしながら、運動会からの参加者ともコミュニケーションを取り、自分たちのチーム作りを行っていた。運動会後半には、スペシャルゲストも来場し、「逆に、ハードルが来い！」や「スクランブル交差玉」（過去に渋谷でつくられた種目）にはスポーツ庁鈴木長官や渋谷区長谷部区長も競技に参加した。全競技終了後、閉会式を行った。閉会式では、各種表彰を行い、運動会協会犬飼博士理事とスポーツ庁鈴木長官より講評があった。鈴木長官からは、「競技者（アスリート）のスポーツだけでなく、身近なところで体を動かして楽しい、うれしい、ちょっと悔しいと思えるものもスポーツ。こういった活動は我々の目指すところでもあり、来年度以降ももっともっと広げてもらいたい」との講評があった。

図表 4-34 「未来の渋谷の運動会」運動会本番の様子



「綱引き玉入れ」

※以前につくられた種目



「人間あみだくじ」



「DASH!!ミニ四駆リレー」



「ハチGO」



鈴木長官が「スクランブル交差玉」に参加する様子

※以前につくられた種目



「逆に、ハードルが来い！」



表彰の様子



鈴木長官の講評



主催者挨拶

「未来の渋谷の運動会」のメディア掲載

「未来の渋谷の運動会」の開催について、以下 3 件で広報されている。

- スポーツ庁 facebook : 2019 年 2 月 18 日
<https://www.facebook.com/japansportsagency/posts/2119767114981108>
- 渋谷区ササハタハツプロジェクト : 2019 年 2 月 25 日
<https://www.facebook.com/sasahatahatsu/posts/2272451442966512>
- YAHOO! JAPAN : 2019 年 3 月 4 日「みんなの 2020」
<https://minnano2020.yahoo.co.jp/yahoo/28.html>

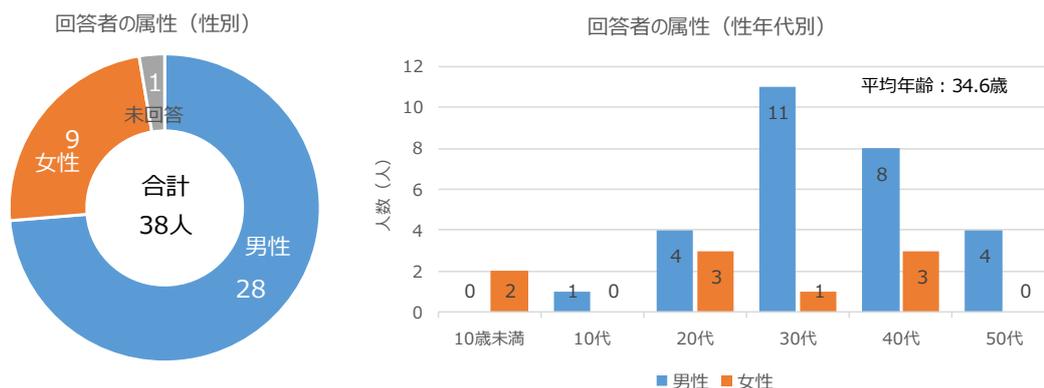
図表 4-35 「未来の渋谷の運動会」の全体写真



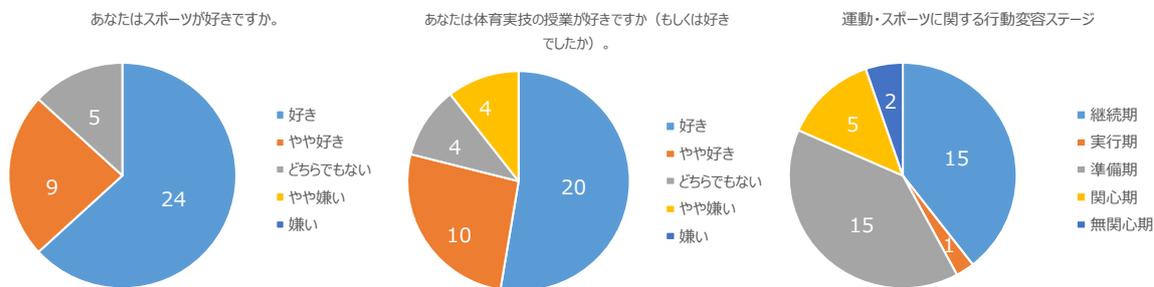
「未来の渋谷の運動会」参加者アンケート

参加者に対して、アンケート調査を行った。アンケート回答者の属性は以下のとおり。男女比は男性が7割を占め、特に30・40代男性の割合が高い。スポーツや体育を好き、やや好きと回答する割合が高く、現在運動・スポーツを定期的に行っている人（継続期、準備期）が約4割であった。

図表 4-36 アンケート回答者の属性

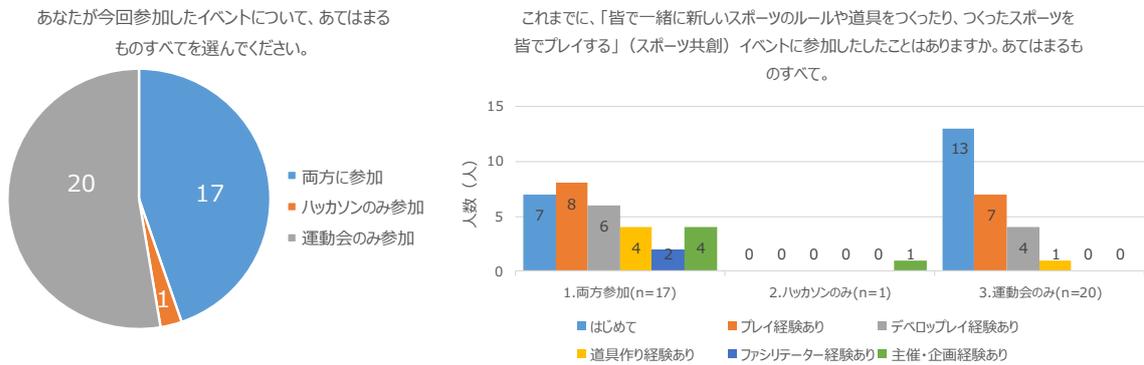


図表 4-37 アンケート回答者のスポーツ・体育に関する状況



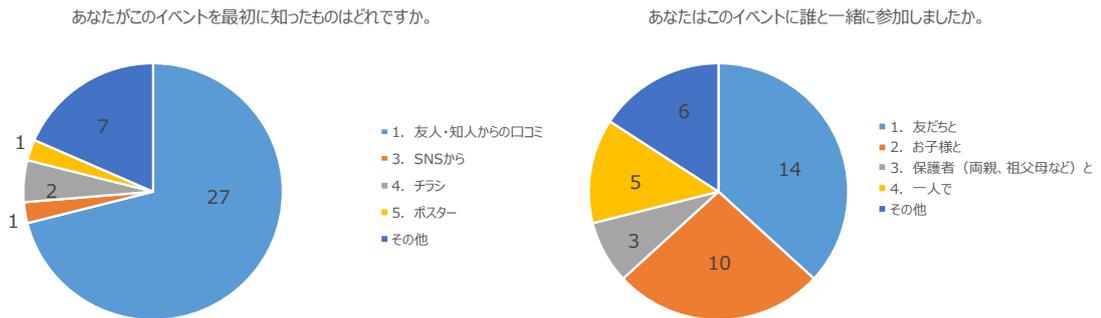
「未来の渋谷の運動会」のアンケート回答者は「ハッカソンのみ参加」は1名のみで、「両方に参加」と「運動会のみ参加」がそれぞれ17名、20名であった。「両方に参加」した人では、「スポーツ共創イベントが初めて」の人は41%（7人）で、運動会のみ参加した人では65%（13人）であった。

図表 4-38 スポーツ共創イベントへの参加状況



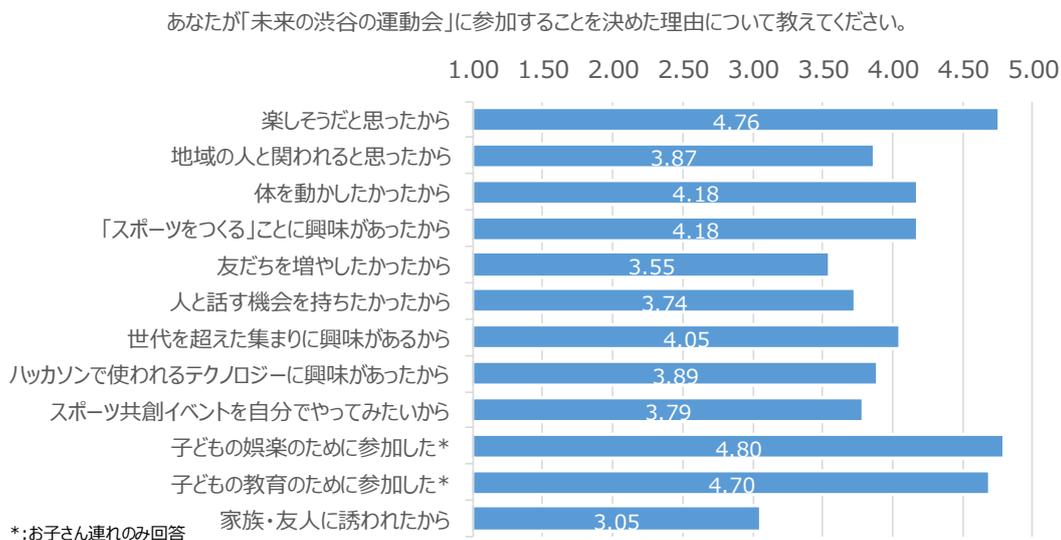
「未来の渋谷の運動会」の認知方法は「友人・知人からの口コミ」が最も多く、7割以上を占める。

図表 4-39 スポーツ共創イベントの認知方法，同行者



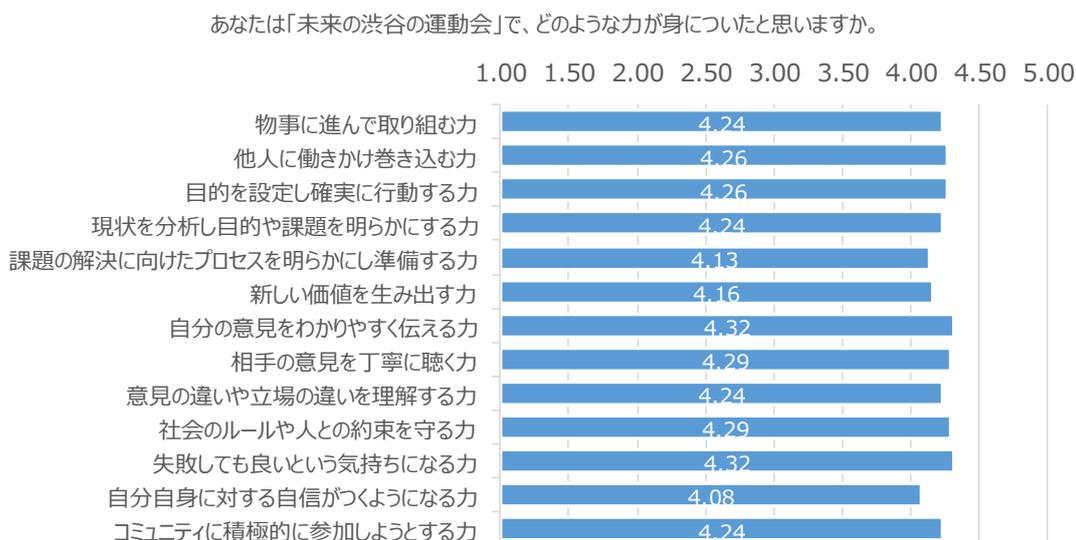
参加理由について、5段階（5点：当てはまる、4点：やや当てはまる、3点：どちらともいえない、2点：あまり当てはまらない、1点：当てはまらない）で答えてもらい、それぞれを得点化して評価した。その結果、参加理由で最も平均点が高かったのは、「子供の娯楽のため」、次いで「楽しそうだったから」、「子供の教育のため」であった。

図表 4-40 スポーツ共創イベントへの参加理由



スポーツ共創による能力スキルアップの価値を図るために、「スポーツ共創でどのような力が身についたと思うか」を質問した。上の参加理由と同様に 5 段階評価で答えてもらい、得点化したものは以下のとおり。身につく力で最も得点が高かったのは、「自分の意見をわかりやすく伝える力」、「失敗してもよいという気持ちになる力」であった。全ての能力・コンピテンシーについて平均点が4点を超えており、スポーツ共創によって、コミュニケーション能力、創造力、問題解決力など多様な能力・コンピテンシーの高まりが期待できる。

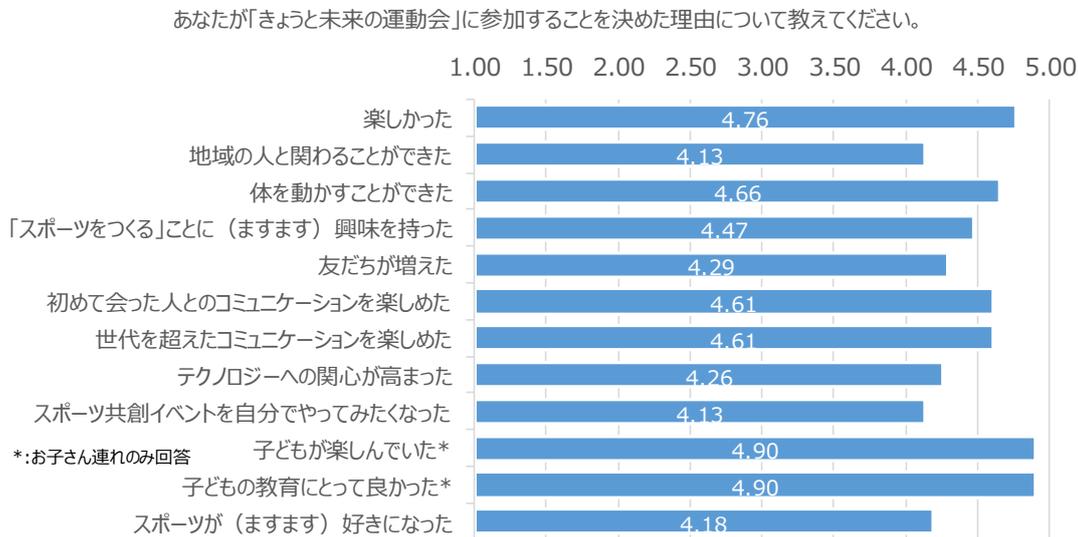
図表 4-41 スポーツ共創により身についた能力・コンピテンシー



参加した感想についても、5 段階で答えてもらい、それぞれを得点化して評価した。その結果、参加した感想として最も平均点が高かったのは、「子供が楽しんでいた」、次いで「子供の教育にとって良かった」、「楽しかった」となっており、子供に楽しんでもらえただけでなく、教育的な視点からも高く評価されていること

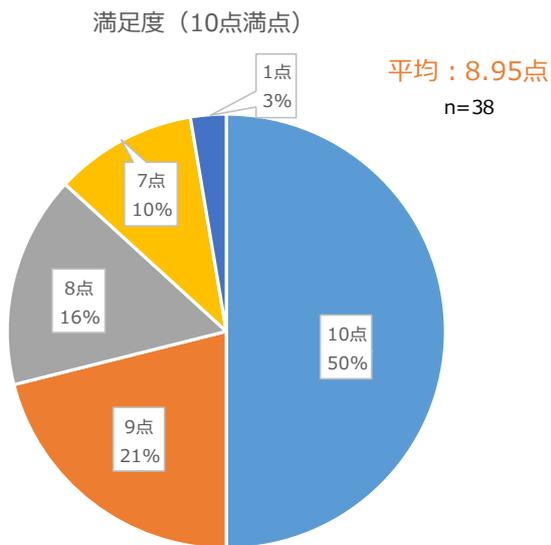
が分かった。

図表 4-42 スポーツ共創イベントに参加した感想



「きょうと未来の運動会」に参加した満足度を 10 点満点（0 点～10 点）で評価してもらった。10 点満点と評価した参加者は 50% もおり、平均は 8.95 点と非常に高い結果であった。参加者の多くが満足していたことがうかがえる。1 点と答えた参加者の自由回答では、待ち時間の長さを指摘する回答があった。

図表 4-43 スポーツ共創イベントの満足度（10 点満点）



■自由回答

アンケートの自由回答では、参加した教職員から「うちの学校でも行いたい」、「小学校の授業では、体育というより総合的な学習の時間を核にして教材化できると感じた。問題解決のプロセスに繰り返し取り組むことにより、自ら学び続ける力を高められる授業デザインができると思う。また、地域コミュニティの活性化にも繋がれると感じた。実装は大変だが。」といった教育現場での実践に向けたコメントがあった。また、「子供も大人も楽しめる運動会という企画の魅力を感じられたイベントでした！」といった世代を超えて楽しめるとの感想も多くあった。

4.4. 考察

スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」は、スポーツ人口を拡大するために、スポーツ共創を普及させることができる人材の育成を目的に実施した。その後、参加者の希望で起こった2件の「未来の運動会」の自主開催を支援した。

1件目の「きょうと未来の運動会」は、スポーツ施設指定管理者による主催、そして、前回主催していた市民たちが共催として協力していたことが特徴的であった。スポーツ周辺企業がスポーツ共創を新規事業開発に活用したこと、それに市民も賛同し、協力したという点は、ビジネスと社会貢献が両立された事例となった。また、ハッカソンの最中に足首を脱臼するけが人が発生したことをうけ、運動会当日は毎競技、参加者と一緒に競技で起こりそうな危険を考える時間を設けた。加えて、「スポーツ共創ワークブック」への記載事項として、楽しさと同じように危険へも注意を喚起するようコラムを追加した。

2件目の「未来の渋谷の運動会」は、笹塚ポウル、京王電鉄、みずほ銀行、みずほ情報総研、フューチャーセッションズ、運動会屋といった企業が協力に入り、渋谷区教育委員会が後援に入ったことが特徴的であった。渋谷では、社会的な企業がその地域の自治体や住人、他社との接点を求めており、それがスポーツ共創の動機となることがわかった。

スポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」は企画当初、地域と学校をターゲットと想定していた。しかし、開催してみると企業からの参加者が半数以上と最も多く、その後のワークショップ参加者による自主開催の運動会2件も主催者は企業であった。このことから、「未来の運動会」というプラットフォームが地域や学校だけでなく、企業に対しても有効であると考えられる。

その他、ワークショップ参加者の一人であるお茶ノ水女子大附属小学校の神谷潤教諭が中心となり、「未来の体育を構想するプロジェクト」と題されたセミナーが2019年1月12日(土)に自主開催された。教育関係者を中心に120名以上が参加した。運動会協会理事の犬飼氏、超人スポーツ協会理事の南澤氏、世界ゆるスポーツ協会トータルプロデューサーの澤田氏もパネルディスカッションに登壇し、スポーツ共創の事例を紹介し、参加者と議論を交わした。

このセミナーに参加し、ヒントを得た千葉大学教育学部附属小学校の永末大輔教諭が2019年2月にスポーツ共創を取り入れた授業を実施する等、本ワークショップから参加者へ、参加者からその周囲へと、スポーツ共創の波が広がり始めている。

また、本ワークショップは次章で報告する「スポーツ共創ワークブック」の作成を前提に、ヒアリングにも重点を置いて実施した。ワークショップ参加者が参加できるSNSコミュニティを作成し、その中で「スポーツ共創ワークブック」の制作過程を共有。上述2件の「未来の運動会」自主開催者にはその企画運営に役立ててもらおうとともに、コミュニティ参加者から多数のフィードバックをもらい、ワークブックに反映、改善させた。

「未来の運動会」自主開催者の感想（抜粋）

- 「スポーツ施設指定管理者として施設利用層の拡大、スポーツの普及を目指して行った。ふだん体育館利用のない方に遊びに来てもらうためにやってみたいと思った。それがスポーツ人口拡大につながる。いつも利用している方がスポーツすることではスポーツ人口拡大とはならないので。」

- 「立命館大学の飯田和敏教授が「きょうと未来の運動会閉会式，競技考案者に賞状が授与されています，ナイス」とコメントしていました。よく考えたら，スポーツの大会で，そのスポーツを考案した人を表彰するってすごいことだと思う。」
- 「これが進めば，スポーツの世界で，運動能力で活躍した人と頭脳を使って創造した人を同じステージで表彰する時代が来るかもしれない。もしかしたら，その両方で活躍してしまう人も。スポーツをするひとたちの評価方法の拡大。多様さの獲得。これこそ未来の運動会の神髄！」
- 「各地で未来の運動会が開催されるようになって，ハッカソンの常連の方も増えてきました。慣れているし，いろんなアイデアを出してもらえて，スムーズな進行ができました。ただ，そういう方たちがリードすると，他の参加者で疎外感を抱いた方もいたようです。翌日に運動会の競技として完成させなきゃいけないので，それもやむを得ない面もありますが，みんなで考えて，みんなでやる運動会という趣旨からズレが生じた気がしました。」
- 「今回，ハッカソンで一人の方が負傷，本番で二人がめまいを感じて，その競技を中止にしました。「未来の運動会」で負傷者が出て，競技が中止になるのは初めてという不名誉な記録を作ってしまった。ただ途中で競技を中止させた判断は評価できると思います。せっかく前日から仕込んでつくった競技ですから最後までやらせてあげたかったです，途中でやめる勇気，登山でいうと登頂をあきらめて下山するくらいの判断が必要な事態でした。」
- 「参加したことがない人に説明ができない。ハッカソンや未来の運動会という聞き慣れない言葉だけでは伝わらない。一方で，一度参加してもらえばすぐに理解してもらえる。運動会から参加した人から，こうやれば良かったと意見がもらえた，継続的にやっていくことが解決策だろうが，体験以外で伝えることはやはり大変。」
- 「以前から続く町内会の運動会は疲弊しており，場所によってはもうやめた方がいいのはでないか？とされている。そこで未来の運動会を紹介すると興味を持たれる。」
- 「未来の運動会を開催するには，お金がかかる。従来の運動会に徐々に取り入れられるようなるとこの問題も解決できそう」
- 「皆に，ものづくりを教える良いきっかけになる」
- 「イベントを主催する人が増えないのが課題，YCAM は山口市民でやりたい人に，次回の「未来の運動会」に運営に入ってもらおうことにしている。」
- 「京王電鉄はまちづくりに参加できていなかったが，そのきっかけが得られたように思う。社内にも声をかけたが，まだ十分には届いていかない。京王電鉄が持つ従来のスポーツ施設リソースを使っていかにスポーツ共創を行っていきけるか考えたい」

その他周辺の方たちからの意見（抜粋）

- 「イベント名が「未来の渋谷の運動会」「未来の大阪の運動会」となっているが、渋谷や大阪という単位は大きすぎて、自分のコントロールできる範囲を超えているのではないだろうか？ 従来の運動会とはもっと小さな単位で行っている。もっと自分たちの運動会といえるようなサイズにした方がいい。」
- 「千葉大学教育学部附属小学校の体育の授業で、30人くらいの生徒を対象に行った。スポーツ共創のノウハウがない。新しい道具の知識や技術がないので新しい道具を持ち込みにくい。人と物の面でハードルがある。また、道具やルールの開発時間を指導要領内のいずれに位置づけるのか、今後説明をどうしていくのか、が課題。今年は、たまたま管理職から新しい授業がつかれないかと相談されたため、実験的に体育の授業で行うことができた。現場からのボトムアップだけでは継続はできない。」
- 「スポーツ庁としては現場の声、要望が欲しい。現場でまず動かして、その実例、要望をもとに施策にしていく必要がある」
- 「國學院大學スポーツ健康学部の学部生で教育実習に出向き、小学校の体育内でスポーツ共創を取り入れられないかを試し、論文にした学生がいる。既にあるルールをやってみて、指導要領にある運動力、思考力、判断力、表現力、体力の向上等の10項目が、スポーツ共創でいかに伸びたかを生徒に自主評価させ調査した結果を卒業論文にした。」
- 「山口県の宇部高専にてスポーツ共創の道具作りとルールづくりを行う授業を実践的に研究開発中。2018年はワークショップをYCAMの協力でを行い、次年度からは先生が主体となり授業を作っていくことになっている。日本全国の高校や高専で行われるようにして、新しいロボコンのようなイベントを開催することを目標にしている」

上記から考えられる今後の課題

・教育現場への導入について

スポーツ共創を自分の教育現場で利用しようとする先生たちが現れ始めている。しかし、教育現場に導入するための準備が不足している。皆が納得し導入できるだけの実践的な研究が求められている。また現場からのボトムアップだけでは限界があるため、文部科学省からの要請があると動きやすくなる。

・スポーツ共創の熟練について

既にスポーツをつくるのが上手だと言われる人たちが現れており、その人たちが無意識に初心者たちの試行錯誤の時間を奪うことになっている。複数人の参加が必要なスポーツ共創では初心者と熟練者の共存をい

かに行うかが課題になっている。ダンスや音楽など芸術教育の現場では先行的に見られる課題であろう。今後参考になる事例を見つけ現場に導入していく必要がある。

・正解はない。問いつづけること。新しいスポーツマンシップ。

プレイヤーの命題は「あらかじめ用意されたゴールに向かい最適解を求めること」だが、デベロッパプレイヤーの命題は「スポーツをその都度つくりあそび続けること」だ。スポーツをつくり続けるためには、芸術のように正解は常になく、次々に問いを立てていくような態度が必要になる。この哲学的な態度をいかに獲得するかは、御茶ノ水女子大附属小学校などで研究開発が進められている新教科“てつがく”の事例などが参考になるだろう。この成果が出た場合、スポーツ共創に関わる皆がスポーツとは何か？スポーツの意義とは何か？を問い続ける態度を獲得することにもつながるであろう。これがやがて現代的なスポーツマンシップを育てることになるであろう。

・企業参入について

より企業が参入しやすくするには、利益の見える化が必要。既存の経済的評価も必要であろうが、社会の中での企業の立ち位置が変わりつつある社会的背景もあり、従来の評価法でない価値の見える化も必要であろう。数年に渡りスポーツ共創に関わってきた、みずほ銀行 渋谷第二部 部長 中川氏は、「CSR（Corporate Social Responsibility／企業の社会的責任）ではなく、CSV（Creating Shared Value／共通価値の創造）という考え方がカギ」とインタビューに答えている。

(みんなの2020 <https://minnano2020.yahoo.co.jp/yahoo/28.html>)

・スポーツとプレイの共有・外在化

つくられたスポーツの記録、記述、共有ができない。文章、写真、動画を使いWEBにて行ってはいるが、WEBがそれに最適なメディアであるわけではなさそうである。まだまだスポーツの多くは人の体や空間にのみ存在している。スポーツを外在化させる新しいメディアの研究開発をスポーツ共創の一部として行う必要がある。

・継続的なスポーツ共創の情報収集、共有、研究

「スポーツはつくれる」ということが徐々に認知されていっており、様々な場所でスポーツ共創の当事者となる人、イベント等の事例が増えてきている。これらの人々が発信する情報を集め共有、研究していく必要があるだろう。

5. スポーツ共創ウェブの検討

5.1. スポーツ共創ウェブの設計思想

スポーツ共創という新たな文化普及のためのプロモーションのために、人はスポーツ共創に対してどのような行動や思想の変化があり、それぞれの時点でのスポーツ共創とどのようなタッチポイントがあるのか、カスタマージャーニーマップを用いて検討した。まずは、スポーツ共創に興味を持った方に、スポーツ共創とは何かを伝え、共創を始めてみる第一歩を後押しするためのタッチポイントが必要で、インターネットから誰もが気軽にアクセスできるウェブサイトやSNSによって初期情報が提供されると良い。本事業では、この最初のタッチポイントとしてのウェブサイト「スポーツ共創ウェブ」の検討を行った。

「スポーツ共創ウェブ」では、これまでに実施された「スポーツ共創イベントの事例」やそこで生まれた「競技事例」を紹介しながら、自ら始めて見るためのノウハウや方法を紹介する。また、実際に始めてみようと思う人に向けて作られた「スポーツ共創ワークブック」へ誘導できることが機能として望まれる。さらに、ウェブサイトの情報は Facebook, twitter などの SNS を通じて発信し、より多くの人々に届けるだけでなく、これまで「未来の運動会」に参加した運営者や参加者なども招き、新規の人たちとスポーツ共創における質問や提案、議論などを交わし普及を後押しできることが望まれる。

図表 5-1 スポーツ共創のカスタマージャーニーマップ



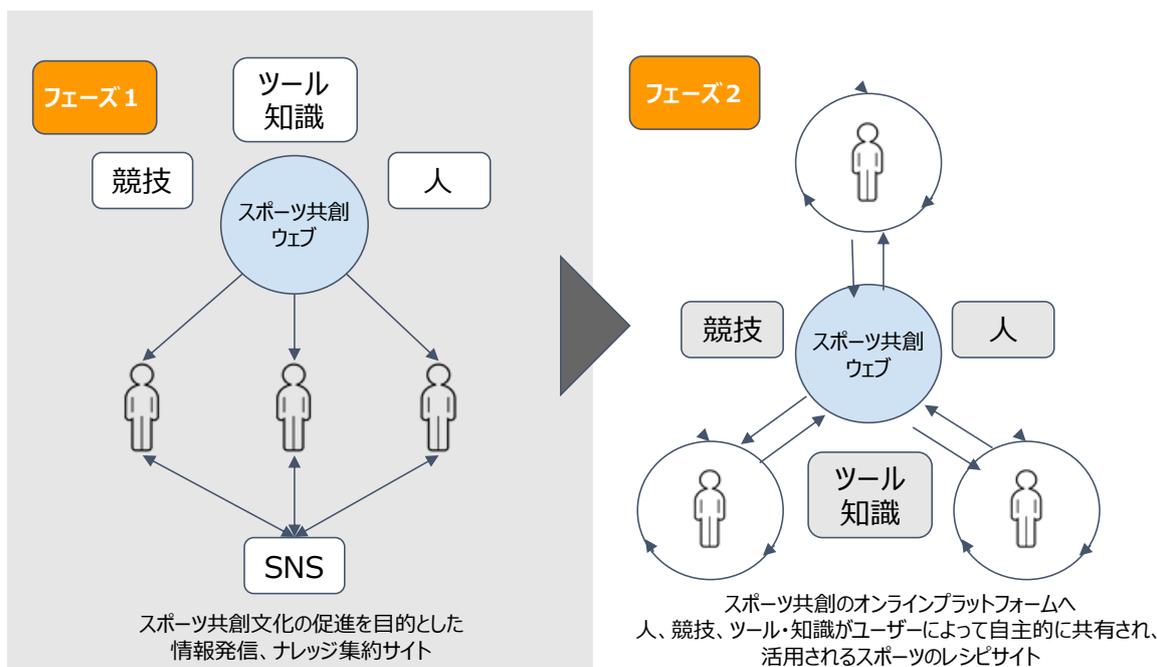
スポーツ共創ウェブのロードマップ

スポーツ共創ウェブは上述のとおり、最初のタッチポイントとなり、「スポーツ共創ワークブック」への誘導となり、さらにはスポーツ共創に関する体験を共有できる場（オンラインプラットフォーム）となることが望ましい。ただし、ウェブサイトの立ち上げ当初から、全ての機能を持つ必要はなく、スポーツ共創文化への認知・理解の向上とともに、機能を拡張していく。その方が、速やかに着手でき、試行錯誤しながら（まさに共創しながら）、ウェブサイトの価値を高めていくことができる。どのように機能を拡張していくか検討したロードマップは以下のとおり。

フェーズ1では、各スポーツ共創の活動実績をベースに、「スポーツ共創とは」、「スポーツのつくり方」、「つくられた競技」などをアーカイブし、SNSなどを通じて認知や関心を持った方々向けの情報発信を行う。

フェーズ2では情報発信サイトから、人、競技、ツール・知識がユーザによって自主的に共有され、活用されるスポーツ共創のオンラインプラットフォームへと進化させていくことが望ましい。

図表 5-2 スポーツ共創ウェブのロードマップ



5.2. スポーツ共創ウェブのプロトタイプ

スポーツ共創ウェブは、「スポーツ共創自体のプロモーション」のサイトで、「存在するスポーツ共創イベント」「つくられたスポーツ」「スポーツ共創の行い方」のプロモーションを目的とする。本事業では、フェーズ 1 のプロトタイプを開発した。

プロトタイプ開発に当たり、本ウェブサイトのターゲット設計を行った。

図表 5-3 スポーツ共創ウェブのターゲット設計

項目	想定割合	内容
流入経路	50%	スポーツ庁の SNS やニュース
※どこからこのサイトにやってくるか？	40%	超人スポーツ協会の SNS やイベント、ニュースサイト、テレビ、雑誌、YOUTUBE
	10%	運動会協会の SNS やイベント、ニュースサイト、テレビ、雑誌、YOUTUBE
読者	90%	「スポーツ共創って何？」と興味・疑問を持った人 (運動会、超スポなどのニュース経由) <ul style="list-style-type: none"> ➢ スポーツ業界 (20 歳-60 歳) ➢ 教育 先生や教育関連企業の人 (26 歳-45 歳) ➢ 国・自治体 (30 歳-70 歳) ➢ 共創に興味ある企業人など (26 歳-45 歳) ➢ 学生 (大学生, 大学院生) (18 歳-30 歳)
	10%	スポーツ共創を始めてみたい人 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 学校に提案してみたいと思った人 ➢ 会社に提案してみたいと思った人 ➢ 自分や仲間とやってみたいと思った人 <p>また、上記のうち半数が「スポーツ共創ハンドブック」の閲覧対象者となると想定した。</p>

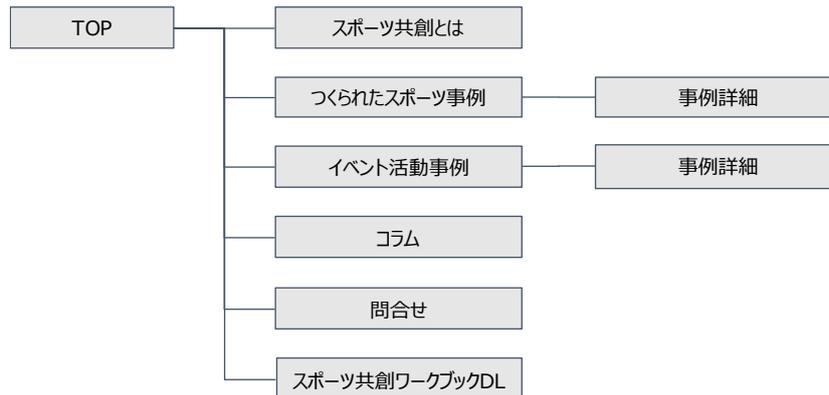
今回のプロトタイプ実装では、ロードマップのフェーズ 1 を実装範囲としており、まずは「スポーツ共創」の認知向上を目的に、イベントや競技に関する情報発信を中心とした。イベントや競技をウェブサイト上で発信しナレッジの共有を図ることはもちろん、SNS を通じて情報拡散を狙うことを想定した。また、そこから共創を実施している人たちを SNS 上でつなげることで、実際にスポーツ共創を始める人を増やすための足がかりを作ること狙った。

また、ウェブサイトは、WordPress というコンテンツマネジメントシステムを用いて設計しており、コンテンツの更新が容易に行えるようにした。認知向上を目的としたフェーズ 1 の目的が達成した段階で、フェーズ 2 の CGM (コンシューマージェネレーテッドメディア) サイトへ運用を移行できるように設計開発されており、外部

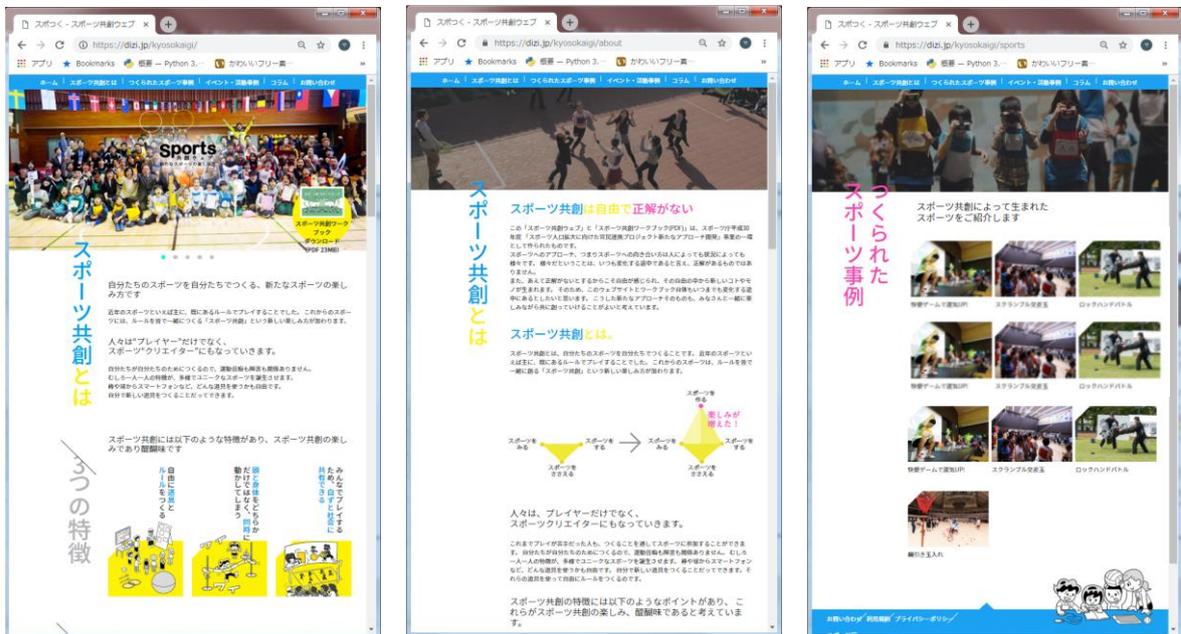
パートナーや一般利用者によるコンテンツ作成を可能にし、運営者が承認して公開できる設計とした。そのため、フェーズ1でスポーツ共創を実施するコミュニティなどとの関係性を構築し、フェーズ2では、彼らにコンテンツを作成、投稿してもらうことで、コンテンツの拡充を行い、発信力と拡散力を強めていく想定とした。

スポーツ共創ウェブ（フェーズ1）のプロトタイプ開発したコンテンツ構成、画面イメージは以下のとおり。

図表 5-4 スポーツ共創ウェブのコンテンツ構成（フェーズ1）



図表 5-5 スポーツ共創ウェブの画面イメージ



図表 5-6 スポーツ共創ウェブの技術仕様（設計時点）

対象 OS ※現在主流となっている OS 動 向を踏まえ、右記のとおりとす る。	Windows	Windows 7 以上
	macOS	macOS High Sierra 10.13.5 以上
	iOS	iOS 11.4 以上
	Android	Android 6.0 Marshmallow 以上
対象ブラウザ	Windows	<ul style="list-style-type: none"> •Edge •Chrome •Firefox それぞれ最新の安定バージョン
	macOS	<ul style="list-style-type: none"> •Apple Safari •Chrome •Firefox それぞれ最新の安定バージョン
サーバーサイド	PHP 7.2 Wordpress 4.9.6	
フロントエンド	bootstrap 4.1.1 JQuery 3.3.1	
開発環境	Docker node.js webpack node-sass	

今後のウェブサイト及びデジタルコミュニケーションの課題

・スポーツ共創ウェブの公開に向けて

本事業では、スポーツ共創ウェブの必要な機能やロードマップを検討し、プロトタイプを作成と確認を行った。次年度以降、スポーツ共創ウェブが公開され、スポーツ共創へのタッチポイントとなることが望まれる。しかしながら、本事業では、プロトタイプに仮のコンテンツを登録しただけであり、公開に当たってはコンテンツ登録や、当該コンテンツの写真・動画・文章に関する権利保有者の了承を得る必要がある。

・つくられたスポーツの共有方法について

ウェブサイトによる動画、写真での競技情報やイベント情報では、共創の楽しみや、競技を楽しむポイント、ルールなどが十分に共有できないという課題がある。動画は共有できる可能性の高いメディアではあるものの、それらの情報を伝えるには撮影に関するリソースやコストが非常に高くなってしまいう課題がある。そ

のため、ウェブサイトの情報に加えて、スマートフォンアプリや、VR、MR などのテクノロジーを併用することで、よりリッチな情報提供の可能性を検討していく必要がある。

・スポーツ共創の「道具」について

現行サイトでは、共創によって作られた競技とイベントという 2 軸を元に共創の楽しさを伝え、スポーツ共創文化の振興を目指しているが、競技事例が増えてくるに連れ、ここで使われている「道具」の重要性が高まっている。「道具」を共有することにより、そのスポーツの再現はもちろん、簡単にスポーツ共創が可能となる。また、企業が「道具」を開発することにより、スポーツ共創のビジネス化も想定される。そのため、次フェーズでは「道具」にもフォーカスを当て、「道具」を通じたスポーツ共創アプローチにも取り組むことが望ましい。

・共創でつくられた競技の利用に関して

現在、つくられた競技はその権利の所有や、他での実施許諾の有無などが明確化されていないものがほとんどである。そのため、その競技をやってみたい、その競技を改変して新たな競技を生み出したいと思った時に、誰に確認を取ればいいのか分からないことが共創の阻害になる。その対策として、既に権利が明確なものは問合せ窓口を明記することや、スポーツ共創で競技を生み出すハッカソンなどのイベントでは、そこで生まれた競技はパブリックドメインになるなどの指針をあらかじめ明らかにし、ウェブサイトでのアーカイブの際に明記していく必要がある。

・個人情報管理について

今後ウェブサイトを含めたデジタルメディアを利用し、ユーザが自主的に投稿する CGM を実現した場合、その中で個人情報をどのように安全に扱っていくかについては、運営者と利用者の間での協議やルール決めが必要となる。

6. スポーツ共創ワークブックの作成

6.1. 目的・対象

スポーツ共創を実践するための教則本となるマニュアルを作成し、スポーツ共創の考え方や意義、イベントの企画運営やファシリテーション、新たなスポーツのための道具、ルールやゲームデザインにまつわるノウハウを広く普及することを目的とした。

対象として、スポーツ共創を通じてスポーツの新たな魅力を発見し、コミュニティの交流を促進させたいと考える民間企業、地方公共団体、学校、スポーツ団体、個人などを想定した。

これまでスポーツ共創を行ってきた運動会協会、超人スポーツ協会などの企画運営経験者が、アイデアソン、ハッカソン、展示会や体験会、運動会の立案から実施までの各種工程を、事例を交えながらテキスト化する。また、執筆に至る前に、共創を研究テーマとして扱っている産業技術総合研究所にて、想定読者のゴールとなるデベロップレーヤー、道具エンジニア当事者の視点から、スポーツ共創の過程や課題の確認を行った。

成果物となる「スポーツ共創ワークブック」では、イラストや写真を交えた幅広い人に向けた親しみやすい読み物になるよう、編集、デザインし、印刷可能なデータフォーマットで成果物を作成する。誰もがこのマニュアルにアクセスできるよう、スポーツ共創ウェブで公開し、アップデートが可能なものとしていく。

6.2. デベロップレーヤー・道具製作者視点からのスポーツ共創

昨年度事業で実施した「未来の大阪の運動会」の参加者（デベロップレーヤー、道具製作者）へのインタビューを通じ、参加当事者の視点からスポーツ共創におけるスポーツがつくられる過程を確認した。

6.2.1. デベロップレーヤーの視点からのスポーツ共創

「未来の大阪の運動会」でつくられた種目「エア綱引き」の開発チームのリーダーである吉見紫彩（よしみし）氏にインタビューし、デベロップレーヤーの参加動機や、スポーツがつくられる過程を考察した。まず、吉見氏がつくった「エア綱引き」の解説をする。「エア綱引き」の競技ルールは以下のとおり。

図表 6-1 <「エア綱引き」競技ルール>

1. 競技は、4 人対 4 人の対戦で行われる。
2. 各チームは、チーム内に 1 人「サボリ」と呼ばれる役割を決める。誰に決まったかは公開しない。
3. 通常の綱引きと同様に、4 人対 4 人で綱引きをする。その際に、サボりは綱を引く「ふり」をするだけで、実際に力をかけてはいけない。接触していないとすぐにわかってしまうため、綱を持つことは OK である。
4. 綱引きと同様に、30 秒間の制限時間で綱を引く。メンバーは、綱を引きつつ、相手チームをよく見る。綱引きで勝利したチームは、相手チームの誰がサボりだったかを当てる。当てられれば

勝ちである。

- もし両チーム共に当てられなかったら、サボりに間違えられた人がチームから抜け、再度綱引きを始める。サボりは、当てられるまで変えることができない。競技の流れはマンガにまとめられており、図を参照されたい。



「エア綱引き」はプレイしていて楽しい競技性・遊戯性と、見ていて楽しい視覚的な楽しさのバランスが優れており特に優れた種目として評価されていた。競技がつくれる過程をチームリーダー吉見氏にインタビューし、デベロッパーが各過程でどのような思考や行動をとるのかを当事者の視点から確認し、「スポーツ共創ワークブック」の作成に役立てた。

吉見氏へのインタビュー結果の報告から、実際に、スポーツハッカソンの中では、自身のアイデアが必ず採用されるとは限らず、何度も試して、競技を作り上げていることや、当事者が感じているその場の雰囲気を確認できた。また、ファシリテーターがどのようなタイミングでアドバイスをしているのかなどが確認できた。

図表 6-2 吉見氏へのインタビュー結果報告の抜粋

・参加動機

吉見氏の参加動機は「実行委員から参加の呼び掛けがあったこと」、「大阪・梅田エリアのまちづくりを業務として行っており、開催場所とのつながりがあったこと」、「未来の運動会という新しいイベントが面白そうだったこと」であった。

・アイデアの創出

吉見氏はアイデア出しにて、5案を提出した。その1つが「偶然の出会いゲーム」であった。ただし、この案を含め、吉見氏が出したアイデアは、最終的には1つも種目には反映されなかった。つまり、アイデアソンの段階では他人のアイデアだったものを発展させている。

・アイデアから、運動会種目へ具現化

アイデアソンでは、まずアイデアの分類を行う。「全員参加種目」「選抜種目」「ダンスなどその他」に分類された。その後、「全員参加種目」は1チーム、「選抜種目」は2チーム、「ダンスなどその他」1チームに分けられた。吉見氏は、どれも面白そうと思ったが、バランスを見て一番人が少ない「ダンスなどその他」のチームに入った。

チーム内では、受け取ったアイデアの確認を行った。投票数が多かったアイデアは「エア綱引き」と前述の「偶然の出会いゲーム」である。結論から言うと、「偶然の出会いゲーム」は、完成に至らなかった。吉見氏は「フォークダンス、ダンス要素、ラップを入れようという意見が混ざり、まとめられなかった」と分析している。

「エア綱引き」は、アイデアの段階では「綱は存在せず選手全員が、目に見えない綱を引き、よりドラマチックだったチームが勝ち」という案だった。吉見氏は「出来上がりすぎていて面白くない。完成形が簡単に予測できてしまう」という初期の印象だった。

次に、アイデアが種目に至るまでの過程を整理する。まず、5名対5名で全員が綱を持たずに、エアの状態でも綱引きが可能か試してみる。つまり、さきほどの「完成形が簡単に予測できてしまう」種目を、予測だけに終わらせずに、実際にやってみただけである。その感想として、「勝敗が見えない」「いつ終わるのかわからない」という課題が表出する。つまり、遊戯要素や演技性は高いが、勝敗の決着や得点化の設計が難しく、競技性に乏しかった。

この試行を元に、種目にするためのアイデアを議論した。1名だけが綱を握り、他の全員がエアの状態でも綱引きをする。この条件で試行したところ、綱を握る人が簡単に見破れてしまう。そこで、全体の人数とエアの数を変動させて試行を繰り返した。10回程度試行を繰り返した後に、競技人数が4人対4人で、綱を握らないエアの人は1人ずつという競技人数比が、競技として一番盛り上がるのが分かった。ここで枠組みが確定した。

次の課題は「勝敗の決定方法」である。当初案は、エアを当てることで勝敗が決まるだけだったが、この方法ではなかなか勝敗が決まらないことがあった。ファシリテーターが一人ずつ抜けていく案をアドバイスし、エアの人が当てられなかったら、指名された人が抜けるルールが追加された。この段階で競技ルールは完成した。あとは、このルールをプレゼン資料等で分かりやすく説明できるような準備をした。ルールを整備する過程で、エアのことを「サボリ」と名付けた。

・競技の俯瞰的分析と、チーム内の様子の分析

吉見氏は、「エア綱引き」の面白さをこう分析している。

「綱を引いている競技者たちは直線上にいるために、誰がエアか見抜きにくい。しかし周囲から見ている人は、誰がエアかすぐ分かる。周囲の人は全体の戦局を見ながら綱引きを応援しつつ、手元を見て誰が

エアかも見抜く。このように、マクロな視点とミクロな視点とを何回も入れ替えながら応援する。

また、実際に種目が実施された際に予期せぬ作戦に出たチームがある。選手を全員子供で指定してきたチームがある。相手は全員大人であった。大人のチームは気を遣って、回答権のかかった綱引きでは、子供チームに勝利を譲る配慮があった。ただ、「サボリ」の役割の人を当てる回答に関しては全力で行ったという。ももとの綱引きが体力だけの勝負だったのに、演技力という要素が加わったため、子供対大人でも見ていて心温まる楽しい試合となった。競技性 100%には寄らず、競技性と遊戯性を混ぜたからこそ、なし得た雰囲気というかこの種目の特徴だと思う。」

実は、インタビューで分かったことだが、吉見氏自身は種目制作中も一度もプレイに参加していない。制作中は審判や進行を行いつつ、常に観客視点で観察をし、面白いかどうかを俯瞰した立場で制作に参加していた。これが、質が上がったことの一因とも考えられる。



エア綱引きの制作中。写真右の旗を持っているのがチームリーダーの吉見氏。

全4チーム中で、このチームは、他チームと雰囲気が異なっていた。このチームでは、「エア綱引き」のほかに「ラップバトル」や応援旗の制作を同時並行で行っていた。その様子について、吉見氏は「アメーバのようにみんな動いていた」と述べている。チーム内は3~4人程度の小グループに細分化され、種目や旗づくりを進めていたが、グループ間を行き来する人がいて、各々が自由に動いていた。「議論の途中で抜けて、ダンスの議論をしているグループからエア綱引きの議論をするグループに来たり、旗を塗りに行ったりという動きがあった。特に誰も文句言うわけでもなく、帰ってきたら「おかえり」という雰囲気だった。どんな動きをしていても守られる。そのような感覚はあったかもしれない。具体的に振り返ると未来の運動会はデベロップレイの説明や開会宣言や遠吠え、ファシリテーターの声掛けなどにより、参加者の思想・行動の自由を担保されていると自然と感じられたのではないかと思います」と指摘をしている。

6.2.2. 運動会道具エンジニア視点からのスポーツ共創

スポーツ共創における運動会道具のエンジニアの立場から、スポーツ共創の一要素となる「道具」作りの要点を確認した。運動会道具「ねづ玉」（画像やデータが入られる NFC チップ入りの玉入れの玉）の開発を行った根津将之（ねづ まさゆき）氏へのインタビューから、スポーツ共創で使われる道具エンジニアの視点でのスポーツ共創の過程を確認した。

根津氏へのインタビュー結果の報告からは、スポーツ共創の道具作りの過程が分かる。

図表 6-3 根津氏へのインタビュー結果報告の抜粋

・参加動機

道具づくりの発端は、未来の運動会の発案者である犬飼博士氏からの誘いである。当初、打診された根津氏の役割は、道具づくりの先生役になって欲しいということであった。

・NFC チップを使用するアイデア創出

NFC チップは、交通系の IC カード（SUICA など）で使われている近接領域でデータ読み取りができるデバイスである。カード内には 144 バイトの文字や画像データを入れることができる。根津氏は、道具開発に参加するに当たって、様々な道具になりそうなアイデアを検討し、NFC チップは可能性が高いと判断し、開発を始めた。

・アイデアから運動会用具へ具現化

2017 年 9 月に開催された「きょうと未来の運動会」のスポーツハッカソンにて、根津氏は、デベロッパーとして NFC チップを持参したが、種目化には至らなかった。課題としてチップ単体だけだと他のデベロッパーにとって利用方法が分からない点が上がってきた。課題解決のアイデアは、発案者の犬飼氏外、大阪開催時道具制作を行っていた仲間との話し合いの中で出てきた。

NFC のチップは 1 つのカードへは 144 バイトとデータ保存量が少なく、リーダーにかざし確認しないとデータの中身として何が保存されているのか分からない。1 つだけだとデータ保存量は少ないが、チップの個数が増えれば面白いのではないかという発想が生まれた。そこから、何らかの道具内に仕込むというアイデアが生まれる。見た目は全部同じだが NFC チップを入れることで、それぞれの個性が出ることから、あえて見た目は全て同じものがいいだろうというアイデアで、玉入れの玉に NFC チップを仕込んだ。「ねづ玉」と呼ばれる運動会用具の誕生である。



NFC チップ入りの玉入れの玉。黒色の箇所に NFC タグが仕込まれている

根津氏へのインタビューから、道具エンジニアが道具を持ち込む際に求められる要件が整理された。

図表 6-4 道具を持ち込む際に求められる要件

要件	内容
1. プログラム的な安定性	開発時にシステム的な障害が発生すれば、競技の中身に集中することができない。トラブルで止まることがないシステム設計をあらかじめ心掛ける必要がある。
2. 持ち運びのできる利便性	運動会の実施場所は、体育館など、通常はIT機器を使うことが少ない場所である。電源を確保することも容易ではない。特に、インターネット接続については、用意されない可能性が高く、その対応が求められる。その代わりとして有線接続を行なう選択肢もあるが、そのトレードオフとして、有線接続の線の引き回しが必要となる。アドホックな無線環境を構築する方が容易な可能性もある。
3. すぐに対応できる俊敏性	短時間で種目づくりを行うスポーツハッカソンでは、アイデアをすぐに実現できる工夫が不可欠である。たとえば画像を表示する機能を持たせる場合には、画像ファイルを受け取ったらすぐに移せるようなシステム作りが求められる。

・「地域を超えた道具づくりのコミュニティ」の必要性

また、根津氏へのインタビュー結果から道具作りにおける課題として、「地域を超えた道具づくりのコミュニティ」の必要性が見えてきた。理由は、開発資金とアイデアの課題である。

資金面では、開発に必要な道具の共有化の実現のためである。運動会道具作りでは、普段とは違った特殊なデバイスが必要となる。また、運動会に対応するために多数のデバイスが必要になることが多い。また、多くのデバイスは汎用性があり、ソフトウェア次第で別の使い方が模索できる。そのような、運動会道具作りのためのデバイスを共有できるコミュニティが求められる。

アイデア面では、個人での発案には限界があるためである。インタビューでは、「一人で考えているアイデアではなく、みんなで揉まないとダメ。道具作りの仲間と話をして、アイデアが膨らませることができた」と語っている。逆に、アイデアを具現化する実装の部分は、1人で進める必要がある。つまり、理想的なコミュニティとして「アイデア出しを多人数で行えること」「実装を1人で行う時間があること」「その両者を行き来できること」と考えられる。

6.3. 作成方法

上記、デベロッパー・道具エンジニアの視点を踏まえた上で、これまで「未来の運動会」や「超人スポーツハッカソン」を企画運営してきた担当者へのヒアリングを行い、スポーツ共創に必要と思われる準備や工程、実際に自らスポーツ共創を始める人に向けたアドバイスなどの原稿化を行った。それに並行して、スポーツ共創を行う人に向けた本冊子がどのような要素から構成されるべきか議論を繰り返し行った。これまでスポーツ共創が実践されてきた領域は主に「地域」、「教育」、「企業」の3つに大別され、それぞれの領域での事例やなぜスポーツ共創を取り入れた活動が行われているか、各領域の実践者へのヒアリングを加えていった。

また、成果物に掲載する情報量を精査するため、冊子全体のうち「地域」に関わるスポーツ共創の各項目について、先行して原稿化を行った。スポーツ共創の実践に向けた地域での取組をまとめる過程で、スポーツ共創の意義や手法、更にスポーツ共創イベントの設計方法や、各地の事例など膨大な文字数と構成要素となることが明らかとなり、再び本成果物に掲載すべき内容について議論を重ねることとなった。結果としては、「スポーツをつくること」そのものが一般的にまだまだ認知されていないことを鑑み、目的や領域に関わらず応用可能な「スポーツのつくり方」をこれまでのワークショップ・ファシリテーター目線で原稿化すること、そして各領域で既に行われている事例集とそれらの展望を記載することとなった。

スポーツ共創ワークショップが参加者と運営者の相互的なやりとりから成立していることを参考に、この章を読者がスポーツをつくることを体験しながら読み進められるよう、設問と解答欄を用意したドリル形式とし、当初「スポーツ共創マニュアル」としていた成果物タイトルを「スポーツ共創ワークブック」へと変更した。

その他、スポーツ共創への関心を喚起できるよう、導入には漫画を作成し、ワークブックを通して漫画に登場するキャラクターや世界観が、読者を先導する役割を果たすよう設計した。

作成したスポーツ共創ワークブックは以下のとおり。

図表 6-5 スポーツ共創ワークブックの表紙



図表 6-6 「スポーツ共創ワークブック」の漫画による導入部分



図表 6-7 「スポーツ共創ワークブック」の目次構成

スポーツ共創ワークブック		目次
1 はじめに	<ul style="list-style-type: none"> 本書を最大限ご活用いただくために 7 <ul style="list-style-type: none"> ・身体を動かしながら読めるとよい！ ・スポーツ共創にルールが定まらないうち（自由にやってみよう！） ○スポーツ共創とは？ 9 ○スポーツ共創事例 10 ○スポーツ共創に登場する役割 15 	3 みんなでスポーツをつくるには
2 スポーツをつくってみよう！	<ul style="list-style-type: none"> ○ルール編 17 ○ちよと共創 36 <ul style="list-style-type: none"> ・(column) 面白いスポーツとは？ ・(column) 面白いと危険は表裏一体！ ○道具編 38 	4 さいごに
		<ul style="list-style-type: none"> ○楽しいを大切に、スポーツ共創の輪を育てよう！ 64 ○デジタルプレイヤー認定証 66 ○お礼 / つづいた人 67

図表 6-8 「スポーツ共創ワークブック」のスポーツ共創説明ページ

スポーツ共創ワークブック
はじめに

スポーツ共創とは？

スポーツ共創とは、自分たちのスポーツを自分たちでつくることです。近年のスポーツといえば主に、既にあるルールでプレイすることでした。これからのスポーツは、ルールをみんなで一緒につくる「スポーツ共創」という新しい楽しみ方が増えます。

人々は「プレイヤー」だけでなく、スポーツ「クリエイター」にもなっています。これまでプレイが苦手だった人も、つくることを通じてスポーツに参加することができます。

自分たちが自分たちのためにつくるので、運動音痴も障害も関係ありません。むしろ一人一人の特徴が、多様でユニークなスポーツを誕生させます。球や球からスマートフォン等、どんな道具を使うかも自由です。自分で新しい道具をつくることだってできます。それらの道具を使って自由にルールをつくるのです。

ささえる

みる

→

NEW!

つくる

ささえる

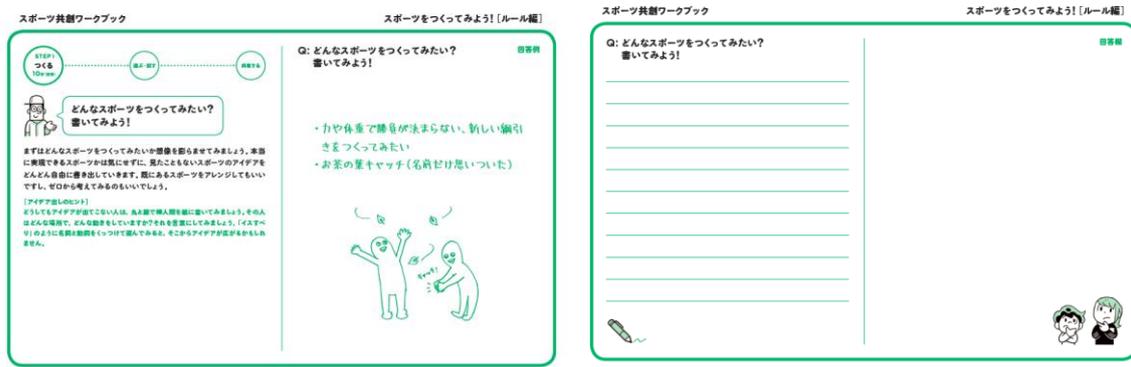
スポーツ共創には以下のような特徴があります。

- ・自由に道具とルールをつくること
- ・眼と身体をどちらかだけではなく、両脚に動かして行うこと
- ・みんなでプレイするため、自ずと社会に共有できること

これらがスポーツ共創の楽しみであり、醍醐味です。スポーツ共創は、道具とルールをつくって、遊んで、共有するというサイクルで成長していきます。

一部のイベント用プロトタイプ製品・サービス

図表 6-9 「スポーツ共創ワークブック」のドリル形式の設問ページと記入用の空白ページ



スポーツ共創のやり方と、手を動かしてみる空白のページがセットになっている

6.4. 考察

当初、本冊子の想定読者層として、スポーツ共創を既に知っており、実践しようとしている層としていたが、ヒアリングと執筆、議論を重ねていく過程で、そもそも「スポーツつくる」こと自体がまだまだ一般には認知されていないことに留意するよう努めることとした。本ワークブック企画者やヒアリング対象者は、既にスポーツをつくるのが既知のこととなり、意識しづらい点ではあったが、冊子の内容がイベント等の企画設計方法を主に扱うものとせず、スポーツ共創を身近なところで、気軽に始められる助けとなるよう書き進められた。

これまでワークショップやイベント、展示、体験会を通して自由にスポーツを作ることができることを発信してきたが、冊子の形で上記のメッセージを伝える際、読者がスポーツを初めて作ることを想定し、これまでワークショップなどで行ってきたファシリテーションを細かく分節化し、段階的に実践が進められるよう書き起こしを行った。これにより、読者となるスポーツ共創入門者への「つくり方」の伝達と、スポーツ共創イベント時の進行を行うファシリテーターの参照項目の両方を記述できたものとする。

また、本ワークブック制作過程でも、原稿案を各地でスポーツ共創に携わっている様々な関係者に内覧し、フィードバックを受けながら内容の充実をはかった。ワークブックでも触れられているように「つくる→試す、遊ぶ→共有する」の共創サイクルを、本書制作に当たっても採用し、より実践者に寄り添ったワークブックとなるよう執筆と改変を重ねた。

今後もこのような共創サイクルの上で「スポーツ共創ワークブック」が更新されていくことが望まれるが、事業提案当初の目的であった、スポーツ共創実践から蓄積されていく知見の土台が、ある程度の形で実現したものとする。

課題と展望

・スポーツ共創ワークブック実施者のコミュニティ・プラットフォームの構築について

「スポーツ共創ワークブック」は構想の段階から PDF フォーマットで作成し、必要に応じて印刷して使用で

きるものとして作成された。これは印刷物よりも必要としている人の手元に届く可能性を高め、スポーツを作ることに関心を持った人がすぐに実践に移ることを後押しするものである。ただ、現状は一方的に完成したワークブックを流通することが可能となっただけで、ワークブックを使用した実践者のフィードバックを受け取るシステム構築がなされていない。

本事業で開発を行った「スポーツ共創ウェブ」に、スポーツ共創実践者がフィードバックを投稿できるフォームなどを作成し、意見交換や実践者がそれぞれにアレンジしたワークブックを共有できるコミュニティ・プラットフォームが構築されることが本ワークブックの発展には欠かすことのできない要素となるだろう。

・スポーツ共創ファシリテーター・ディレクター・プロデューサー向けのワークブックについて

また、並行して行っていたスポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」では、本ワークブックの一部を使用し、後日その参加者が自主的にそれぞれの地域で運動会ハッカソンと未来の運動会を開催した。そこで浮かび上がった課題は、イベント運営に必要な人員配置や、役割分担が十分に行われていない等、「スポーツ共創」を加速化させる「スポーツ共創イベント」運営ノウハウの伝達が十分に行われていないことに起因するものであった。

本ワークブック制作過程で「スポーツをつくること」を中心的題材とする判断を下したことは、多くの人に「スポーツ共創」を知ってもらい、実践することを後押しすることに向けられた成果である。しかし、これらの活動がより社会的な活動へと接続し「地域」、「教育」、「企業」の各領域で多くの人を巻き込みながら展開していくためには、これらの取組をイベントやプロジェクトとして成立させ、持続可能な体制の中で成果を得られることが望まれている。

今回の成果物である「スポーツ共創ワークブック」は、主にスポーツを作る「デベロップレーヤー」向けの教材となるが、今後の構想の中には、スポーツ共創イベントやスポーツ共創プロジェクトのファシリテーター、ディレクター、プロデューサー向けのワークブックが必要となってくるだろう。

・他領域への広がりに応じたインクルーシブな対応について

また調査段階で地域、教育、企業以外に大学等の研究機関、医療・看護の現場でもスポーツ共創が行われていることを確認した。今回の対象からこれらは外れるが、社会影響力の大きい現場であるため、こうした領域でのスポーツ共創もインクルーシブに行っていく必要があるだろう。

福祉分野ではソーシャル・インクルージョン(Social Inclusion)の視座を取り入れたスポーツ共創が模索されている。ソーシャル・インクルージョンについて、日本では2000年に厚生省(現・厚生労働省)「社会的な援護を要する人々に対する社会福祉のあり方に関する検討会」報告書のなかで「すべての人々を孤独や孤立、摩擦から援護し、健康で文化的な生活が実現につなげるよう、社会の構成員として包み支え合う(ソーシャル・インクルージョン)ための社会福祉を模索する」と定義されている。

スポーツ共創における孤独や孤立、摩擦が起きる要因として身体特性(身体障害)や年齢(子供や高齢者)が挙げられる。誰もがスポーツ共創を楽しむ環境整備のために、専門家や障害のある人と協働

した知見の集積が望まれる。そこで、専門家としてコミュニティナース⁵や、障害のある人との連携を模索している。コミュニティナースの活動場所は病院や福祉施設ではなく地域であり、約 100 名が全国で活動している。そのほか、障害のある人とともにスポーツ共創を楽しむための一つの方法として、歩行が困難な人の移動を助ける道具である車椅子に着目したスポーツハッカソンが企画されている。

⁵ ※コミュニティナースとは日常的な暮らしの中で地域住民の健康に寄与する活動を実践する医療人材。

7. まとめ

本事業では、「スポーツ共創人材の育成」と「スポーツ共創の社会実装」をコンセプトに、スポーツ共創の普及・展開に向けたアプローチ開発を行った。本事業の成果、課題と今後の展望について、以下にまとめた。

7.1. 本事業の成果

まずは、本事業で実施したプロジェクトが、狙いに対して、どのような成果であったのか振り返る。

スポーツ共創が社会実装される仕組みづくり

スポーツ共創が社会実装される仕組みづくりとして、超福祉スポーツ共創プロジェクト・プラスを実施し、その中で行われたワークショップ（プレワークショップ・公開ワークショップ）では、複数のステークホルダーが集まり、各者のリソースや課題とスポーツ共創を掛け合せたアイデアが生まれた。うち幾つかのアイデアでは継続的に検討が進められ、中にはイベントで採用されるものや、賞を得るものもあり、スポーツ共創の社会実装につながるアプローチとして有効性が確認できた。

スポーツ共創人材の育成とその実践

スポーツ共創イベントを開催したい人向けに、スポーツ共創のノウハウをレクチャーするワークショップを開催した。その結果、ワークショップ参加者の関わる地域（京都市、渋谷区）で、ワークショップ参加者が主催となり「未来の運動会」が開催された。ワークショップというアプローチから、スポーツ共創イベントを実践するスポーツ共創プロデューサー・ディレクターが育っており、人材育成のアプローチとしての有効性が確認できた。

また、ワークショップ参加者である御茶ノ水女子大学附属小学校の神谷教諭が主催するセミナー「未来の体育を構想するプロジェクト」ではスポーツ共創の事例紹介や議論が行われ、そこに参加した小学校教諭が自身の学校授業で実践する事例も出てきた。

スポーツ共創の手法や事例を共有する仕組みづくり

スポーツ共創イベントを自分でやってみたい人向けに、主にデベロップレイヤーの視点で必要なノウハウを、手を動かしながら読み進めるドリル形式の「スポーツ共創ワークブック」を作成した。また、スポーツ共創に興味・関心を持ち始めた人向けに、最初のタッチポイントとして「スポーツ共創ウェブ」の検討として、サイト設計とプロトタイピングを行った。

「スポーツ共創ワークブック」と「スポーツ共創ウェブ」は、今年度はそのアプローチ手法として開発された状態で、これらの有効性は、次年度以降にこれらが誰でも情報入手できるオープンな状態となってから評価していく必要がある。

7.2. 課題

前項のとおり、本事業ではアプローチ開発としての成果が見えたが、同時に課題も見えてきた。見えてきた課題について、4つの視点（民間企業・ビジネス、地域、教育、スポーツ共創文化の共有）で整理する。

■ 民間企業・ビジネスの視点

超福祉スポーツ共創プロジェクト・プラスにて、ステークホルダーのマッチングと、「スポーツ共創×ステークホルダーのリソース・課題」によるプロジェクトの具現化に、一定の成果はみえた。このようなオープンなスポーツ共創の場を単発で終わらせることなく、スポーツ共創の認知度を高めながら、継続的に場を設定していかなければならない。また、スポーツ共創に係る事業への参入価値を見える化していく必要もあるだろう。

■ 地域の視点

本事業の中で、スポーツ共創人材が育ち、京都府京都市と東京都渋谷区で、「未来の運動会」が実践される事例が出てきた。また、2019年3月中旬には福岡、5月には山口、時期は未定だがその他の地域でも「未来の運動会」の開催及びその検討が進んでいる。昨年度事業・本事業と活動を続ける中でも、着実にスポーツ共創活動の広がりが確認できた。実践者が自分たちでスポーツ共創活動を行っていく上での課題がでてきた。例えば、「スポーツハッカソン・未来の運動会を説明することが難しい」、「実施のための費用をどのように集めるのか」、「スポーツハッカソンの熟練者が出てきており、初心者が試行錯誤する（「つくる→遊ぶ・試す→共有」のサイクルを回す）時間を意図せず奪ってしまう」などである。こうした課題は、今後スポーツ共創活動を実践する人たちにノウハウとして共有し、解決方法を継続して議論していく必要があるだろう。

■ 教育の視点

本事業でスポーツ共創人材の育成やその実践を行う中で、スポーツ共創の教育的価値（創造性、課題を見つける力、課題解決力、コミュニケーション力など）の高さが、改めて明らかになった。それはスポーツ共創ワークショップ「未来の運動会」や「未来の渋谷の運動会」に参加した現場教職員の声や、教育現場での試行的導入にも表れている。また、「未来の運動会」に子供連れで参加した保護者からも、その教育的価値が評価されている。一方で、教育現場にスポーツ共創が取り入れられるためには、多くの課題があることも分かっている。例えば、「スポーツ共創のノウハウがない」、「スポーツ共創に係る費用の捻出」、「指導要領を踏まえてどの単元で行うか」、「校内外への説明、承認」などがある。

■ スポーツ共創文化の共有

まずは、本事業で作成した「スポーツ共創ワークブック」と「スポーツ共創ウェブ」をオープンに展開していく必要がある。これによって、スポーツ共創に関する認知・理解が高まることが望まれる。一方で、本事業で検討できたアプローチは、一方向で情報提供する機能のみである。ワークブックやウェブについて、スポーツ共創の経験者と初心者が双方向で課題やノウハウを共有、議論できるプラットフォームがあることが望ましい。

スポーツ共創文化が浸透してくると、「つくられたスポーツ」を共有するための更なるテクノロジーの活用も必要になるだろう。それは、写真とテキストだけでなく、動画、さらには、AR/VR や IoT を活用したものかもしれない。それも低コストで実現できる必要がある。継続した研究が必要だろう。

また、スポーツ共創で出来上がった道具がフォーカスされ、共有される仕組みがあることが望ましい。これによりスポーツ共創の普及が進むのはもちろんのこと、道具開発という面でビジネスとして関心を持つ企業が現れる可能性がある。

7.3. 今後の展望

昨年度事業では「新たなスポーツの開発」として、スポーツ共創自体を実証的に実施し、本事業ではスポーツ共創の普及・展開に向けたアプローチを開発した。今後、「スポーツ共創ワークブック」の普及に加えて「スポーツ共創ウェブ」をオープンさせ、「スポーツ共創人材の育成」や「スポーツ共創の社会実装」を展開していくことが望ましい。また、課題でもあげたように、スポーツ共創に対して期待やニーズを持つ様々なステークホルダーがつながり、議論できるオープンな場が必要となってくるだろう（このようなオープンな場を「スポーツ共創会議」と呼ぶこととした）。本事業の中でも、スポーツ共創に関わる様々なステークホルダー（スポーツ庁、民間企業、教育現場、自治体、地域施設、研究機関など）計 31 名によるスポーツ共創会議を開催し、議論を行った。産官学の幅広いステークホルダーを巻き込んだ「スポーツ共創会議」を展開していくことが、スポーツ共創の普及・展開に向けて有効な手段となるだろう。

図表 7-1 スポーツ共創会議の様子



2019年3月5日 於 スポーツ庁（文部科学省会議室）

また、スポーツ共創実践者によるシンポジウムによって、多くの国民向けにスポーツ共創を言語化していく取組も望ましいだろう。その他、本事業でも確認されたスポーツ共創の教育的価値にフォーカスし、学校教

育への導入について、産学官が連携して検討していくことが望ましいだろう。そのためには、学校教育現場でのスポーツ共創事例を積み重ねていくとともに、そのエビデンスも取っていく必要がある。

こうした活動から、スポーツ共創人材が育ち、企業、地域、教育等の様々な領域で多数のスポーツ共創活動が自発的に行われるようになり、また、東京オリンピック・パラリンピックが開催される 2020 年にはスポーツ共創文化がレガシーとして世界に発信される、そのような将来像に向かって取組を続けていくことが望ましいだろう。それにより、これまでスポーツが苦手だと思っていた人、無関心だった人も、自分たちで自分たちのスポーツをつくり始め、出来上がったスポーツを楽しむようになり、スポーツ人口拡大に寄与するだろう。

図表 7-2 スポーツ共創の今後の展望

