

「青春の宝プロジェクト」が 「2023年度グッドデザイン賞」を受賞

一般社団法人スポーツを止めるなの「青春の宝プロジェクト」が、このたび2023年度グッドデザイン賞(主催：公益財団法人日本デザイン振興会)を、教育・推進部門で受賞しました。

2020年にスタートした「青春の宝プロジェクト」は、新型コロナの影響で最後の試合にチャレンジできなかった学生アスリートのために、思い出の試合にトップ選手などによる本格的な実況と解説をつけてプレゼントするプロジェクトで、スポーツを諦めない姿勢を応援しています。当団体では、女子学生アスリートと生理について情報発信する「1252プロジェクト」に続き、2回目のグッドデザイン賞受賞となります。今回の受賞を機に、環境の変化に柔軟に対応しながら、今後も若いアスリートがスポーツに挑戦する機会がより拡大・発展するための活動を継続していきます。



■ 青春の宝プロジェクト 概要

新型コロナの影響により様々なスポーツシーンで観戦はもとより競技自体も中断せざるを得なくなりました。学生アスリートにとって重要な体験となり得る中学、高校、大学等の「最後の試合」を実施できないという状況に直面しました。これに替わる「思い出の試合」を実況・解説付きで演出し映像として提供することで、多くの学生アスリートがスポーツを諦めず挑戦する気概を絶やさないことを期待し、2020年7月、「青春の宝」プロジェクトをスタートしました。スポーツが若者に与える価値を信じる多くの日本を代表するトップアスリートの賛同を得て競技横断で実施しています。2020年にスタート以来、全国の小学生から大学生まで、ラグビー、バスケットボール、柔道、バレーボール、アメリカンフットボールの5競技、60チームに対し、約40名のトップアスリートの協力を得て同プロジェクトを実施しました。近年では、映像提供だけでなく上映会やトップアスリートとの交流会なども実施しています。



MISSION :

様々な事情で「最後の試合」が実施できなかった学生たちに、その替わりとなる「集大成の場」を提供することで、次のチャレンジへ向かうモチベーションを喚起する

SOLUTION :

学生の憧れであるトップアスリートを巻き込み、一生の財産になる体験を届ける。

特別な試合映像をプレゼント

学生たちの試合を
トッププロが実況・解説。
それを映像コンテンツとして
まとめることで、
数十年後も楽しめる宝物に



藤枝明誠高校
x
富樫勇樹
(バスケットボール日本代表)

プロと交流する上映会

試合映像をトッププロと観覧する
上映会を実施。
実際にプロと交流することで、
心に残る時間を



新潟中央高校
x
大山加奈
(元バレーボール日本代表)

試合そのものをプロデュース

監督やコーチ、保護者の相談に応じて、
最後の試合そのものをプロデュース。
場所や座組みをイチから企画し、
かけがえない体験を実現



玉塚ウィザーズ
x
田中大貴
(元バスケットボール日本代表)
吉井裕隆
(バスケットボール日本代表)
x
アルバルク東京

■ 同プロジェクトの関連サイト：

<https://spo-tome.com/takara/>

■ グッドデザイン賞ウェブサイトでの紹介ページ：

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/16381>

■ グッドデザイン賞審査委員による評価コメント

コロナ禍に生まれたアスリート魂の連鎖反応と輪。新型コロナウイルスで3年強にわたり、日常を奪われた中・高・大学生。特にチームスポーツは、特定の時期に特定のメンバーとしか味わえない体験を逸する機会となりえたが、先輩アスリートたちの心意気で青春を一生の思い出に変えた取り組み。プロ達の協力で映像として強烈な思い出を残し、強烈な思い出は次世代への恩送りをするきっかけとなる。10年後のスポーツ界を支える人材を確実に生み出していると確信する。ピンチの時に、動ける大人。青春を残すだけでなく価値を感じた。

■ 一般社団法人スポーツを止めるな 理事からのコメント

野澤武史／代表理事・元ラグビー日本代表

「青春の宝プロジェクト」は、若いアスリートだけでなく応援する周囲の人々も含めスポーツへのモチベーションを絶やさないで欲しいという思いからスタートしました。映像という形で残すことで、30年後の同窓会でもこの経験を映像を通じて思い出してくれると思います。スポーツの価値を信じる人たちの思いが引き継がれるプロジェクトとして評価され、グッドデザイン賞をいただいたことを大変嬉しく思います。

廣瀬俊朗／共同代表理事・元ラグビー日本代表（同プロジェクト プロデューサー）

グッドデザイン賞の授与、誠にありがとうございます。コロナ禍での未曾有の経験をした学生アスリートにとって、この思い出が次への人生のステージで更なる成長につながることも重要だと思っています。環境が大きく変化しつつある中でも「青春の宝プロジェクト」は形を変えながらスポーツのモチベーションを次世代に繋げる活動として続けていきたいと考えています。

最上紘太／共同代表理事・コミュニケーションプロデューサー（同プロジェクト デザイナー）

このプロジェクトは多くの人との共感によって生まれ、継続してきました。賛同の輪が広がり、それによってどこかの学生アスリートが前を向き成長するきっかけを得る。そういう流れができることより良い社会になるのではないかと考えています。グッドデザイン賞を受賞したことで更なる共感の輪が広がるのではないかと期待しています。

■ グッドデザイン賞とは

1957年創設のグッドデザイン商品選定制度を継承する、日本を代表するデザインの評価とプロモーションの活動です。国内外の多くの企業や団体が参加する世界的なデザイン賞として、暮らしの質の向上を図るとともに、社会の課題やテーマの解決にデザインを活かすことを目的に、毎年実施されています。受賞のシンボルである「Gマーク」は優れたデザインの象徴として広く親しまれています。

<http://www.g-mark.org/>



**GOOD
DESIGN**

■ お問い合わせ

青春の宝プロジェクトについて：<https://spo-tome.com/takara/>

取材申し込みについて：info@spo-tome.com

■ 報道におけるお願い

メディア様で取り上げて頂く際は、可能な限り当社団のロゴもしくはコミュニケーションロゴ、青春の宝ロゴをご使用頂きますようお願い申し上げます。



社団ロゴ



コミュニケーションロゴ



seishun no takara movie

青春の宝 ロゴ