

ハンドボールプロリーグのプレーオフにおけるSMILEプログラムの実践

学籍番号 4124018

氏名 小山 愛莉

【目的】

本研究は、プロスポーツのホームゲームとは異なるイベント特性を持つリーグHプレーオフにおいても、価値共創のプロセスを促すとされるSMILEプログラムが役立つかを検証することを目的とする。具体的には、SMILEプログラムによって、ステークホルダーの協働、良好事例の収集、改善案の検討と提言を含む価値共創のプロセスをデザインできるかを検証する。

【方法】

リーグHプレーオフ(2025年6月13日～15日)を対象に、2日間のSMILEプログラムを実施した。1日目はSMILEの5領域に沿って観戦環境を観察し、良好事例を写真で記録した。2日目は領域別のグループワークで良好事例の上位3件を選定し、改善案を検討して発表した。質問票では各活動と全体の満足度を5件法で測定し、経験群と未経験群の得点を対応のないt検定で比較した。

【結果】

フィールドワークに205名が参加し、良好事例写真1,531枚(平均7.5枚)を収集した。ワークショップに186名が参加し、35グループから改善案161件を得た。内容は、トーナメント形式と結び付く参加意識・期待感に関わる企画、大規模会場での誘導・案内・安全対策、照明・音響演出や体験機会の設計、ハンドボール特有の安全確保とルール理解を支える情報提供に関する提案が中心であった。満足度は高水準で、経験群と未経験群の間に有意差は認められなかった。

【結論】

リーグHプレーオフのように大会方式や会場規模が通常のホームゲームと異なるプロスポーツイベントにおいても、SMILEプログラムが機能することが示された。フィールドワークとグループワークを通じて観戦環境に関する良好事例や改善案が整理され、満足度にも競技経験の有無による差は見られなかった。これにより、SMILEプログラムは幅広い観戦者に受け入れられ、価値共創を促進する手法として応用可能であることが示された。

Practice of the SMILE program in a professional handball playoff setting

Student ID Number: 4124018

Name: KOYAMA, Airi

[Purpose]

This study aims to verify whether the SMILE program, which is reported to promote the value co-creation process, is useful for League H playoffs, which have different event characteristics from professional sports home games. Specifically, we verify whether the SMILE program can be used to design a value co-creation process that includes stakeholder collaboration, collection of good practices, and consideration and proposal of improvement plans.

[Methods]

A two-day SMILE program was conducted for League H playoffs (June 13-15, 2025). On the first day, the spectator environment was observed based on the five SMILE areas, and good practices were recorded photographically. On the second day, participants worked in groups by area to select the top three good practices and then considered and presented improvement proposals. Questionnaires measured satisfaction with each activity and overall satisfaction using a five-point scale, and scores between the experienced and inexperienced groups were compared using unpaired t-tests.

[Results]

A total of 205 people participated in the fieldwork, and 1,531 photos of good practices (average 7.5) were collected. A total of 186 people participated in the workshop, and 161 improvement proposals were obtained from 35 groups. The proposals focused on planning related to the sense of participation and anticipation associated with the tournament format, guidance, and safety measures at large venues, lighting and sound effects, and the design of experience opportunities. Proposals also related to ensuring safety and providing information to support understanding of the rules specific to handball. Satisfaction levels were high, and no significant differences were observed between the experienced and inexperienced groups.

[Conclusion]

The SMILE program was shown to function even in professional sporting events, such as the League H playoffs, where the tournament format and venue size differ from those of regular home games. Fieldwork and group work identified good practices and improvement plans for the spectator environment; no differences in satisfaction were observed between those with and without athletic experience. This demonstrated that the SMILE program is accepted by a wide range of spectators and can be applied to promote value co-creation.