

日常生活における現役世代の身体活動促進事業
「FITRIS」

<共同事業者> FunLife株式会社



事業概要

背景・目的

市民の健康寿命を延伸させるには「身体活動量不足」を解消する必要がありますが、特に30～50代の現役世代の身体活動量不足が顕著となっている。

現役世代が日常生活の中で参加しやすく、健康への関心がなくとも、楽しく身体活動に取り組めるような取組みが必要である。

そこで、この課題解決につながる提案を募集したところ、FunLife株式会社より、パンチやスクワットなど体の動きで操作するパズルゲームアプリ“FITRIS”を用いた運動習慣化を目指す事業の提案があり、共同実施した。

事業内容

- ①「福岡市アスレチックe-Sports選手権」
キャンペーン期間中にゲームスコアや消費カロリー等の日々のプレイ結果をオンライン上で競い合い、ハイスコア参加者の決勝戦をリアルで開催。
- ②「公園でFITRIS」
博多区のオフィス街にある明治公園にて平日のランチタイムにFITRISが体験できるブースを出展。

事業期間

- ①オンライン予選会:令和4年 9/9～9/25、決勝戦:10/1
- ②令和4年10/12～10/14

結果

①福岡市アスレチックe-Sports選手権

- ・キャンペーン登録者数：380名
(小学生の部218名、中学生の部36名、一般の部116名)
- ・ユーザ運動回数分布
0-10回：188名、10-50回：124名、50回-：68名
- ・キャンペーン参加者のアプリ継続率：17.63%
- ・満足度平均76点
(キャンペーン参加者から無作為抽出した50人中回答があった24名の平均)

②公園でFITRIS

- ブース来訪者34名
⇒うち8名がアプリをダウンロード



今後の展開

日常生活の中で楽しみながら運動に取り組むことの普及促進に向けて、事業成果をPRするとともに、次年度以降の共同事業の実施についても検討していく。