|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | 増やせスポーツウーマン～２０代女性のスポーツ実施率を上げる～ |
| 未来のイメージ | ○　仕事も私生活も充実させたい20代女性の毎日をスポーツを通じて、より“Happy”なものにする（ライフワークバランスの実現・共通の話題や考え方を共有できる仲間づくり・あわよくば恋愛や結婚も・・・）。○　その結果、スポーツ人口の拡大やマイナースポーツの普及が図られる。 |
| 課題設定 | ○　２０代女性のスポーツ実施率が低く、学生時代はスポーツする場所や仲間がいる「学校」があったが、社会に出るとスポーツするための情報（場所や利用時間、スポーツ競技等の関連情報）が分からない。ちなみに20代女性が一緒にスポーツをしたいのは“仲間”。 |
| サービス概要 | ○　利用者の登録情報（年齢・趣味嗜好・職業・競技経験等）に基づき、最適な競技、スポーツクラブ（団体・サークル等）や好みの有名無名のイケメン選手等々、スポーツを始めるきっかけと続けるためのモチベーションを提供してくれるアプリ。○　登録情報の分析を基に、考え方や趣味嗜好が近い人等、最適な“仲間”を推薦してくれるマッチング機能も完備。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報（利用時間・場所・貸出用具等）○　スポーツ関連情報（各種スポーツの競技内容・必要用具・ルール・選手情報・必要経費等。写真データを含む）○　地域スポーツクラブ情報○　各種競技者の情報（継続年数・性別・世代等） |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | ＯＮＥ ＤＡＹ ＳＰＯＲＴ～都会に適したスポーツ社会モデルをマイナースポーツで実現！～ |
| 未来のイメージ | ○　マイナースポーツをきかっけとした、時間や場所に拘束されない“ゆるい”つながりの中、世代や出身地、国籍等を超えた交流により、充実した“Tokyoライフ”を満喫できる。 |
| 課題設定 | ○　都民の週1回以上のスポーツ実施率が約6割にとどまっている中、スポーツ経験者は、メジャースポーツ（野球やサッカー等）だけでなく、マイナースポーツ（バドミントンやハンドボール等）にもいるはず。でも、一緒に出来る人がなかなか集まる機会や場所がない。また、地方出身者も都民の3割を占める一方で、なかなか同郷の人に巡り合えない。さびしい。 |
| サービス概要 | ○　出身地だけでなく、世代や国籍等にかかわらず、簡単気軽にマイナースポーツをやりたい人たちをつなぐマッチングサービス。○　データベース上にスポーツ施設の空き情報や用具の利用状況等を掲載し、マイナースポーツをしたい登録者同士（異世代間・多国籍・同郷等、集まるジャンルは自由。）のマッチング支援により、地域スポーツクラブのような登録が必要な団体だけでなく、気軽にスポーツを楽しみたい人がその時だけでも集まれるきかっけ作りの場を提供。○　なお、メジャースポーツは、既に様々なサービスや施設が充実しているため、対象外。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報（利用時間・場所・貸出用具等） |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | リスタート |
| 未来のイメージ | ○　まだ見ぬスポーツに出会う機会やスポーツを始める機会としての幅広い選択肢を作り出す |
| 課題設定 | ○　多くのスポーツ経験者やスポーツ好きがいるはずなのに、都民のスポーツ実施率が低いのは、社会に出た後、スポーツをすることへの関心が薄れていたり、スポーツを“再開”する機会・きっかけがつかめない人が多いからではないのか。 |
| サービス概要 | ○　スポーツを“リスタート・再開”するきかっけを提供するサービス。○　利用者は、掲載されている各種スポーツに関する膨大な競技データやスポーツイベント情報を検索することで、自身の興味関心をそそられたり、新たな発見をすることができ、任意のスポーツ情報の取得やイベント参加することができる。○　協賛する大学や商業施設等、日ごろスポーツ施設として自由に利用できない場所についても、スポーツ施設やイベント会場として利用できることで、“スポーツの日常化”が図られ、都民のスポーツ実施率の底上げにもつながる。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報○　スポーツ競技情報○　スポーツイベント情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | スポーツ経験者と未経験者とのマッチング |
| 未来のイメージ | ○　地域スポーツクラブに参加するための障壁が解消され、多様な人との出会いや交流の機会が増えること。 |
| 課題設定 | ○　都民のスポーツ実施率が低いのは、一緒にスポーツをするための仲間づくりのきっかけが掴めないからではないか。その一翼を担うはずの地域スポーツクラブの加入条件がハードルになっているのも問題（実際、地域スポーツクラブへの加入率が低い）。 |
| サービス概要 | ○　地域スポーツクラブと参加希望者とのマッチングアプリ。○　利用者は、アプリに登録されているスポーツイベント等への参加回数に応じてランキング化され、その上位者にはポイントが付与される。○　付与されたポイントを利用することで、アプリのスポンサー企業や地域のカフェ等でお得なサービスが受けられ、利用者に対して継続的なアプリ利用とスポーツするためのインセンティブを与える。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報（空き状況、貸出用具情報）○　スポーツ指導員情報○　スポーツイベント情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | カルスポ〜地域スポーツ・文化クラブ（スポーカル）の認知度向上に向けたポータルサイト〜 |
| 未来のイメージ | ○　やりたい時にチームスポーツができる環境を構築し、地域コミュニティの形成と地域経済の活性化を図ること。 |
| 課題設定 | ○　仕事や家事が忙しくてスポーツをする時間がなく、ましてやチームスポーツをできる機会もない。○　チームスポーツをするためには、一緒にする人が集まる場所や機会が必要だけどそういった情報は少なく、地域スポーツクラブの認知度も低く、活動している団体に関する情報が少ないので、参加するにも気後れする。 |
| サービス概要 | ○　利用者は、登録している地域スポーツクラブ、スポーツ指導員やスポーツ施設等の情報から選択、又はサイトがおすすめするスポーツイベントやスポーツクラブ等に参加する。○　参加者は、スポーツ施設や地域スポーツクラブの口コミを登録し、その情報をAI等による分析を基に、ランキング機能や登録者へのおすすめ通知として活用。○　マップ情報や保育所等、スポーツ以外のサービス情報も掲載することで、日常的にスポーツを楽しんでもらうきっかけとする。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報（空き状況、貸出用具情報）○　スポーツイベント情報○　保育園情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | 多言語対応の総合スポーツサイト |
| 未来のイメージ | ○　スポーツを通じて、国籍等に関わらず、誰もが気軽に仲間を作れる「スマートシティ」を実現すること。 |
| 課題設定 | ○　日本に在住する外国人の方は、スポーツコミュニティにうまく参加できていないのではないか。それは、言葉が障壁になってしまい、上手くコミュニケーションを取れないことで、日本人のコミュニティへの参加を諦めてしまっているのではないか。 |
| サービス概要 | ○ 利用者は、多言語翻訳されるLINE等での情報交換やスポーツ施設情報・イベント情報検索により、自身が参加したイベントや団体を探し、参加することができる。○ 保育所や学校施設等、日常生活に必要な情報も検索できる等、継続的なサービス利用も促す。 |
| 活用したいデータ | ○　地域スポーツクラブ一覧　○ スポーツ施設一覧○ スポーツイベント情報○ 児童館情報○ 保育所情報○ 学校施設情報（体育館等） |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | ICTを活用したアクティブティとリハビリの融合 |
| 未来のイメージ | ○　高齢者や障害者等、異なる特徴を持った人達がそれぞれの特徴を気にせず、スポーツを通じて交流を図ることができること。 |
| 課題設定 | ○　東京都の高齢者人口が増加している中、高齢者と若者が一緒にスポーツをする機会はあるが、「話が合わない」「気を使う」等、消極的な声が多い。○　障害者も得手不得手や障害の度合いが異なる等、一緒にスポーツをすることが難しい。○　世代、障害等、一緒にスポーツをするには様々な障壁（場所、障害の種類・等級等）があるのが現状と言える。 |
| サービス概要 | ○　「誰もが一緒に楽しめるルールと動作を共有できる競技」をするためのシステム。○ ARや映像投影技術により、高齢者施設や障害者施設の任意の部屋に一緒にその競技をできる環境を作り出す。○ 離れた場所にいる別のアプリ利用者（若者を想定）の位置情報をもとに、同じ部屋の中にその利用者のアバターを投影し、利用者自身はアプリ画面で参加しながら、　「誰もがプレイできるスポーツ」を一緒に楽しむ。○ 高齢者や障害者にとっては「リハビリ」、遠隔地から参加する利用者にとっては、多様な方との「アクティビティ」を楽しむ機会として活用することができる。 |
| 活用したいデータ | ○　福祉施設情報（高齢者施設・障害者施設）○ スポーツ施設情報○ 運動のリハビリ効果等の数値データ |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | オープンデータを活用したスポーツECOシステム |
| 未来のイメージ | ○　20代・30代男女の健康意識の向上を図り、アプリ制作者と利用者だけでなく、スポンサー企業を巻き込んだビジネスモデルを作り出すこと。 |
| 課題設定 | ○　都民の20代・30代の方のスポーツ実施率が低いのは、健康に対する意識が低いからではないか。 |
| サービス概要 | ○　運動習慣がなく、健康意識が低い20代・30代に対して、近隣のスポーツ施設、おすすめ競技等を配信する。○ 運動することによる、運動量や効果を数値化・見える化することで、スポーツすることの意義や目的を植え付ける。○ また、実施した運動量等に応じて、スポンサー企業のクーポンを付与することで、利用者がスポーツ始めて、続けるモチベーションを提供するとともに、アプリ製作者やスポンサー企業にとっても利益となる仕組みを構築する。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報○ 運動効果等の統計情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | OSD（オープンスポーツデザイン） |
| 未来のイメージ | ○　40代男性が気軽に子供と一緒にスポーツできる機会を創出し、運動習慣の定着を図ること。 |
| 課題設定 | ○　仕事や家事、育児が忙しいため、40代男性のスポーツ実施率が低く、また、そういった子育て世代の男性が気軽に子供と一緒に参加できるスポーツイベントが見つけられない。 |
| サービス概要 | ○　施設管理者がスポーツ施設の空き情報を登録。○　登録したイベント主催者や団体代表者が、開催するイベント情報等を掲載。○　利用者は、自分が参加したい任意のイベントやスポーツ団体を検索し、参加する。○　また、口コミ登録機能等により利用者をインフルエンサ―として活用することで、他の利用者への団体やイベント内容に関する情報提供とイベント主催者の改善意識も醸成していく。○　参加者は、スポーツ団体に所属することなく、子供と一緒に気軽にスポーツする機会を得ることが可能。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報（空き情報を含む）○　スポーツイベント情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | LINEを活用したスポーツ施設予約システム |
| 未来のイメージ | ○　20代のスポーツ実施率を上げ、社会人になってもスポーツを続けられる人が増えることで、運動難民がゼロになること。○　行政のオープンデータを活用したサービスにより生成されたデータを、民間企業としてオープンデータ化、公開していく。 |
| 課題設定 | ○　20代のスポーツ実施率が低く、その原因の一つとして、自治体のスポーツ施設は、予約システム等、利用する上で障壁が多いことが挙げられる。 |
| サービス概要 | ○　若者が日常的かつ簡易に施設利用できる環境として、利用者が、入力した自身の住所やスポーツをしたい地域に基づき、ＬＩＮＥbotが最適な施設を回答し、予約できるシステムを構築する。○　民間企業による学校開放施設を活用した夜間のスポーツイベント等、働き盛りの20代のスポーツ実施機会や仲間づくりのきっかけを創出し、また、ＬＩＮＥを活用した簡易な予約管理により、施設管理者側の施設管理も簡略化。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | スポーツと健康管理に関する総合的なサービス |
| 未来のイメージ | ○　スポーツを通じて、誰もが心身の健康維持や増進を図ることができ、その結果として、普段の生活から自然に仲間とのコミュニケーションや出会いの機会が増えること。 |
| 課題設定 | ○　仕事と育児で忙しく、スポーツをする時間がない20代・30代のスポーツ実施率が低い。 |
| サービス概要 | ○　利用者には、スポーツするたび（GPSと歩数計機能による１日の歩数や健康診断受診、スポーツイベント参加等）にポイントが付与され、始めるきっかけや継続するインセンティブを提供する。○　スポーツイベントを開催したい人とそれを支援したい人とをつなぐ、クラウドファウンディング機能や、貯めたポイントを使って（登録施設やスポーツ指導員・講師の利用が可）スポーツイベントを開催することも可能。○　開催するイベントが、障害者スポーツ体験や英会話・外国人とのスポーツ体験会等、工夫を凝らした企画の場合、付与ポイントを増やす等、マイナースポーツや多様な方との交流機会の醸成につなげる。 |
| 活用したいデータ | ○　地域スポーツクラブ一覧○　スポーツ施設一覧○　スポーツイベント情報○　児童館情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | 健康管理アプリ |
| 未来のイメージ | ○　自身の健康状態や成長を実感したり、スポーツすることで得られるご褒美等により、スポーツを続けるハードルが下がり、習慣化されること。 |
| 課題設定 | ○　90％以上の人は、スポーツすることに興味を持っているが、スポーツイベント参加率や実施率は低く、それは、スポーツを始めるきっかけがなかったり、始めたとしても、続けるためのモチベーションが維持できず、習慣化されないことが原因。 |
| サービス概要 | ○　健康管理アプリとして、気軽にスポーツを始めるきっかけとして活用し、自身と他の利用者とのデータ比較や、新たなトレーニングメニュー（公園遊具の活用等）やご褒美（必要な栄養素を含むメニューを提供する店舗情報やクーポン等）等の情報提供により、継続的にスポーツするための刺激・インセンティブを提供する。○　また、一緒にランニングする人を集う等、マッチング機能も装備。 |
| 活用したいデータ | ○　利用者の体力測定結果○　スポーツ施設情報○　公園情報○　店舗情報（メニュー、イベント、クーポン情報等） |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | マッチングアプリ |
| 未来のイメージ | ○　自治体を介する”垣根を超えた”人とモノの情報共有が図られることで、いつでも、どこでもスポーツを楽しむことができること。 |
| 課題設定 | ○　スポーツをする時間、場所、仲間がいない20代・30代（働く人）のスポーツ実施時間が短い。 |
| サービス概要 | ○　市役所内の掲示板に紙で掲載される地域スポーツクラブやスポーツイベントの参加者募集、スポーツ用品の譲渡等に関する情報をオープンデータとして公開し、施設利用やイベント参加に関心がある人、スポーツ用品を必要とする人とのマッチングを図る。○　この取組を都内の多くの自治体で実施することで、自治体を超えた人・モノの共有が図られ、より時間や場所に制約されないスポーツをするための環境が作られる。 |
| 活用したいデータ | ○　市役所掲示板の掲載情報○　スポ―ツイベント情報○　スポーツ活動団体情報○　地域スポーツクラブ情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | スポーツデータバンク |
| 未来のイメージ | ○　スポーツする人を地域で見守り、支援するとともに、スポーツを通じて、地域が元気になること。 |
| 課題設定 | ○　スポーツをするきっかけやする場所がないために、若い世代（20～40代）がスポーツをしていない。 |
| サービス概要 | ○　データバンクには　スポーツする人にとっての有益な情報（スポーツイベントやスポーツ施設、公園、街中で利用できる設備（ロッカー）、自宅を提供してくれるボランティア等）を集積し、利用者が情報を検索・収集できる。○　また、協賛店舗（居酒屋・カフェ・スポーツショップ・銭湯等）の紹介により地域経済の活性化も図る。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツイベント情報○　スポーツ施設情報○　店舗情報（銭湯等）○　公園情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | 地域のスポーツ情報まとめサイト |
| 未来のイメージ | ○　スポーツしたい時に気軽にでき、自身の目標達成や成長が実感できること。また、年齢や環境が変わっても継続でき、結果として健康維持と社会貢献を両立できること。 |
| 課題設定 | ○　20代～40代のスポーツ実施率が低く、スポーツするきっかけやスポーツをする時間がないことや、スポーツを始めるものの、続かないことが原因と考える。 |
| サービス概要 | ○　地域スポーツクラブや活動団体に関する情報（活動内容・活動日時等）をWikipediaやGooglemapを介して発信することで、容易に自分に合ったスポーツを始めるきっかけとなる情報を取得することができる。○　スポーツクラブ利用者の口コミ登録により、利用者自身がインフルエンサ―としての役割を実感してもらい、スポーツを続けるモチベーションを提供。 |
| 活用したいデータ | ○　地域スポーツクラブ情報○　スポーツイベント情報○　スポーツ施設情報○　利用者登録情報（属性・口コミ） |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | 民ジムアプリ |
| 未来のイメージ | ○　中高年男性がいつでも、どこでも、スポーツしやすい環境を構築すること。 |
| 課題設定 | ○　一人でスポーツしたい中高年男性（一人でマイペースにスポーツしたい）がスポーツをするには、スポーツクラブを使用するケースが多いが、交通アクセスや営業時間等、気軽にするには敷居が高い。 |
| サービス概要 | ○　空家情報とインストラクターを集約・マッチングし、スポーツできる環境として発信することで、利用者は自分に合った実施環境を選択することができる。 |
| 活用したいデータ | ○　空家情報○　スポーツ施設情報○　インストラクター（スポーツ指導員）情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | 高齢者でも参加できるスポーツイベントの実施・発信 |
| 未来のイメージ | ○　高齢者のスポーツ実施・スポーツクラブ参加率の向上によって、高齢者のＱＯＬの向上・健康増進・コミュニティの活性化を図ること。 |
| 課題設定 | ○　定期的にスポーツを実施している高齢者が少なく、高齢者にとって、スポーツするための気力・体力・技術がないのではないか。 |
| サービス概要 | ○　誰でも気軽にできるウォーキングやラジオ体操等の体験イベントを開催し、他の参加者との交流や情報交換の場として活用してもらう。○　イベント内で、「ゆるスポーツ」体験の機会を設け、継続的にスポーツするきっかけとしてもらう。○　イベントを多くの自治体で実施し、参加率の高い自治体の参加者には、クーポンを発行する等、自治体や地域等、参加者間で競い合う仕組みをつくり、継続的な参加も促す。 |
| 活用したいデータ | ○　イベント情報（参加者数等を含む） |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | 府中ラグビーもりあげプロジェクト(ラグモリ) |
| 未来のイメージ | ○　ラグビーの普及を通じて、住民の地元への愛着を高めることで、地域を活性化する。 |
| 課題設定 | ○　住民の地域（府中）を拠点とするラグビートップチームの認知度は高いが、Ｊリーグチームと比較して観戦率が低く、市民・地元住民のラグビーへの関心が低く、ファンとして定着しない。○　ワールドカップ開催が迫る中、ラグビーによる地域活性化の好機を生かしきれていない。 |
| サービス概要 | ○　ラグビー関連施設（スタジアム）や店舗の位置情報と、そこで提供されるイベント情報、グッズや飲食メニュー情報等をマップ上に掲載することで、ラグビーに関連する情報が容易に触れられる環境をつくる。○　また、ラグビー情報サイトと連携させることで、地元チームの選手や競技の紹介等、積極的にラグビーの魅力を発信する。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツイベント情報○　スポーツ施設情報（位置情報を含む）○　店舗情報（販売グッズ・提供メニュ―等を含む）　 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | SMB（スポーツマッチングバンク） |
| 未来のイメージ | ○　自分の興味関心やレベル感にあった人たちと気軽に活動できたり、異なる世代との交流等、スポーツを通じて自身の成長や充実感を実感できること。 |
| 課題設定 | ○　地域スポーツクラブに参加したい人や、そこでやってみたいスポーツはあるけど、クラブの活動場所が分からなかったり、活用時間が合わない等、参加する上でのハードルが高い。○　一方で、地域スポーツクラブ側も、クラブの認知度が低いことや、効果的にメンバーを集める方法や集まりやすい時間・場所が分からない。 |
| サービス概要 | ○　スポーツをしたい人・地域スポーツクラブに参加したい人と、加入者を募集する地域スポーツクラブとのマッチングを支援するサイト。○　支援に必要な情報として、スポーツ施設情報やスポーツインストラクター（スポーツ指導員）情報に加え、地域スポーツクラブの詳細な情報（構成人数、活動内容、活動時間帯、活動場所等）を登録し、参加したい人に対して積極的に情報提供することが必要。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報○　スポーツ指導員情報○　地域スポーツクラブ情報○　スポーツ活動団体情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | スポーツ体験の記録共有サイト |
| 未来のイメージ | ○　スポーツ体験を通じて、親子で思い出（成長・経験）を共有できること |
| 課題設定 | ○　忙しく時間がなかったり、自分に合ったスポーツ（指導者やスポーツ団体等を含む）が分からない等、スポーツに関心はあるが、気軽にスポーツに取り組んだり、スポーツ団体へ参加できない。 |
| サービス概要 | ○　利用者は、サイトに掲載されているスポーツイベントやスポーツ団体・指導者、実施場所・時間等を参考に、任意のものに参加登録する。○　各スポーツ団体加入者の口コミや写真データ、譲渡希望のスポーツ用品等の情報が掲載されており、利用者は必要に応じて情報収集できる。○　また、利用者の体力データを記録・更新することで、自身の成長を可視化し、継続するモチベーション維持も図っていく。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報○　スポーツイベント情報○　スポーツ指導員情報○　地域スポーツクラブ情報○　スポーツ活動団体情報 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | スポ縁 |
| 未来のイメージ | ○　『スポーツイベントや活動しているスポーツ団体等での参加者同士がお互いに健康自慢できる環境をつくる！！』～誰もが、だれかとスポーツを通じて、つながっている～（※リアル・バーチャルは問わない） |
| 課題設定 | ○　スポーツをしたり、スポーツ団体等に加入し誰かと一緒にスポーツをしたい人は、そのきっかけがなかったり、なかなか既存のスポーツ団体へ入ることができない。○　一方で、スポーツ団体等のコミュニティからの発信も少なく、参加したい人へのアプローチがないことも一つの原因となっている。 |
| サービス概要 | ○　利用者は、自身が始めたスポーツや、やってみたいスポーツについて発信する。（1日の運動量や利用しているアプリ等の紹介を通じた利用者間で共有化等）○　利用者から発信された情報をもとに、ビッグデータ（個人のバイタルデータを含む、趣味・嗜好・活動歴や活用情報等）として活用していく。○　アプリ内に蓄積されたデータはAI等を活用して、利用者に対する新しいスポーツやバリアフリーにできるスポーツ等、利用者への新たなスポーツに関する情報として発信していく。また、一日の活動量をランキング化する等、データの可視化とゲーミフィケーションの活用により、スポーツをするきっかけづくりを後押ししていく。○　このアプリを利用することで、一緒にスポーツをする人や、競争し合う仲間等、同じ時期にスポーツを始めるきっかけに新たなコミュニティの形成へつなげていく。 |
| 活用したいデータ | ○　スポーツ施設情報（空き情報・貸出用具情報）○　スポーツイベント情報○　地域スポーツクラブ情報 |