

チャレンジ！！オープンガバナンス 2016 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注)	No.	タイトル	自治体名
	20	横浜のスポーツ情報の整理と利活用	横浜市
アイデア名 (公開)	アプリ「Everyone Enjoy Sports in My Hometown」 ～自分のまちで誰でもスポーツを楽しむためのアプリ～		

(注) 地域課題タイトルは、COG2016 サイトの中に記載してある応募自治体の地域課題名を記入してください。

1. 応募者情報

チーム名 (公開)	アンブレラ関内@横浜チーム	
チーム属性 (公開)	<input checked="" type="radio"/> 1. 市民によるチーム	
代表者情報	氏名 (公開)	宮島真希子

※ 公開条件について

次ページ以降の「2. アイデアの説明」でご記入いただく内容は、内容を確認した上で、クリエイティブ・コモンズの CC BY (表示) 4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC (表示-非営利) 4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。

(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)

(注意書き)

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2016_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2016 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2016@pp.u-tokyo.ac.jp

<公開非公開など>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、代表者氏名、「アイデアの説明」は公開されます。

3. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公表いたしません)

4. この応募内容のうち、「審査項目自己評価」は、非公開です。なお、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

5. 「アイデアの説明」中に、文章、写真、図画などで応募したチーム以外に知的所有権が属する箇所がある場合には、法令に従った引用や知的所有権者の許諾を得るなどをした旨をそれぞれ注として書いてください。「審査項目自己評価」中も同様をお願いします。

<チームメンバー名簿>

6. チームメンバーは別紙のエクセルファイルに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は COG 事務局からは非公開です。詳細は別紙をご覧ください。)

2. アイデアの説明（公開）

データや資料を活用して課題の具体化とその解決につながるアイデア（公共サービス）のストーリーを語ってください。

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、だれがする、何を、どこでする、いつする、どのようにするものなのかを考えて、各要素を入れて内容を描きストーリーを整理していくとよいでしょう。以下の欄内でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

【目的】日常的に障害児・者が、健常児・者と同等にいつでもどこでもスポーツを楽しむ横浜をつくる。

【概要】上記目的を達成するため、障害を持つ当事者の視点を生かし、公共スポーツ施設のオープンデータを

整備・活用し、スマートフォンアプリなど施設・イベント情報提供基盤を構築します。

以下、ロジックモデルを用いて、私たちの提案を説明します。

1.インプット(リソース/ステークホルダー)

【公的セクター】横浜市(市民局スポーツ振興課、健康福祉局障害福祉課)、横浜市会、特別支援学校

【指定管理者セクター】★公益財団法人横浜市体育協会、コナミスポーツクラブ・東急コミュニティ共同事業体、シンコースポーツ・東急ファシリティサービス共同事業体 = **以上横浜市 18 区の各区スポーツセンター指定管理**

★社会福祉法人横浜市リハビリテーション事業団 = **障害者スポーツ文化センター横浜ラポール指定管理**

【民間セクター】日本障害者スポーツ協会認定障害者スポーツ指導員、NPO 法人、総合型地域スポーツクラブ、障害者団体、企業等

2.活動(アクティビティ)

- ・横浜市が保有するスポーツ施設データの現況調査とオープン化
- ・障害者団体ヒアリングとスポーツセンターフィールドワーク～新たに必要データ項目・指標洗い出し
- ・横浜市内障害者スポーツ指導員/障害者スポーツイベント主催者のデータベース化
- ・アプリ作成のためのアイデアソン・ハッカソン

3.アウトプット

- ・横浜市の 18 区スポーツ施設仕様オープンデータ、インクルーシブなスポーツ施設「指標」
- ・障害者スポーツ指導員 & 主催者の区別/種類別データベース
- ・スポーツに参加する障害者数

4.アウトカム

- ・スポーツに参加する障害者数の増加、地区スポーツセンター利用者の満足度の向上

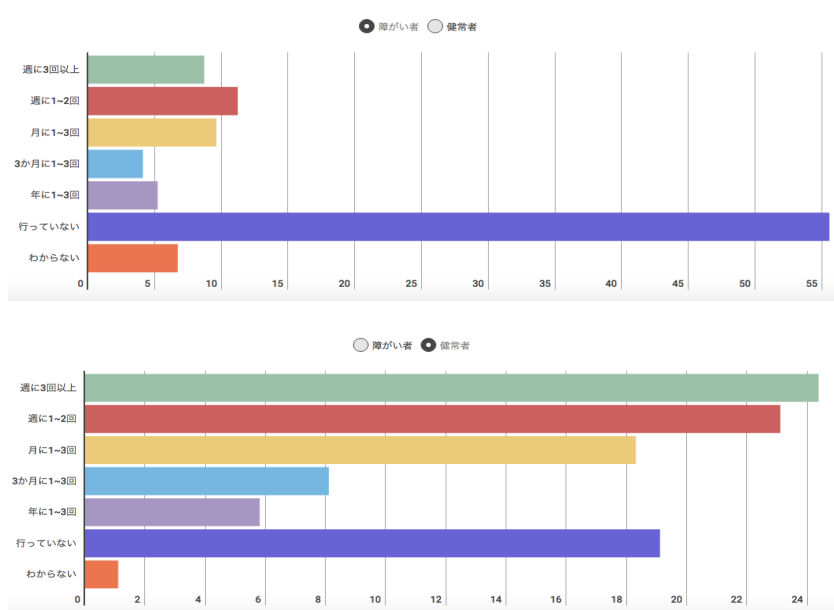
5.インパクト

障害の有無や世代に関わらず子どもから高齢者まで全ての市民がスポーツや運動に親しみ、健康で心豊かに生き生きと暮らすことができる、元気な横浜の実現

(2) アイデアの論拠（公開）

アイデアの論拠（なぜこのアイデアにするのか）を、それをサポートする数値データ（実績、統計やアンケートなど数字であらわされるもの）や証拠（資料や計画、既存の施策など）（以下：総称して「データ類」といいます）などを含めつつご記入ください。数値データや証拠は出所を明らかにしてください。以下の 2 ページの欄内におさまるようお願いいたします。

過去1年間にスポーツをした人の割合(%)



今回の提案は「健常者に比して、障害者がスポーツを楽しむ機会が少ない」という課題を解決しようと企画した。上記は「文部科学省『[障害児・者のスポーツライフに関する調査](#)』」のデータである。この調査は、障害者には日常的にスポーツを楽しむ機会がないことを明示している。

さらに、2016年3月31日付で「[地域における障害者スポーツの普及促進について](#)」をとりまとめた「地域における障害者スポーツ普及促進に関する有識者会議」は、障害者スポーツの課題として「現状は、障害者の週1回以上のスポーツ実施率18.2%（成人一般40.4%）。障害者スポーツを推進する団体や組織は脆弱」という状況を挙げている。

一方、国レベルでは2016年4月、「障害者差別解消法」が施行された。「日常生活や社会生活における障害者の活動を制限し、社会への参加を制約している社会的障壁を取り除くことが重要」という、この法の基本的理念を実現していくためには、障害の有無に関わらず「誰でもが」公的なサービスを楽しむことができる状況を、国民それぞれが努力して創造する必要がある。

横浜市は、2016年度策定作業を進めている「[ラグビーワールドカップ2019東京2020オリンピック・パラリンピックに向けた横浜ビジョン](#)」(案)において、「世界中から様々な人々が訪れる両大会、とりわけパラリンピックを契機に誰もが互いに尊重し、支え合う共生社会の実現を目指します」とする「基本姿勢2」を発表している。

この「基本姿勢2」を実現するために横浜市は「スポーツを通じて横浜を元気に」とするコンセプトのもと「地域スポーツや障害者スポーツをはじめ、さらなるスポーツ振興に取り組み、障害の有無や世代に関わらず子どもから高齢者まで全ての市民がスポーツや運動に親しみ、健康で心豊かに生き生きと暮らすことができる、元気な横浜の実現を目指します」と目標を掲げている。

こうした社会情勢がありながらも、横浜市内でスポーツを楽しもうとする障害児童・障害者にとって、身近な[公共スポーツ施設のウェブサイト](#)には「施設が車いすで使えるのか?」「視覚障害者や聴覚障害者にも使いやすいナビゲーションがあるのか?」「知的障害や発達障害のある子どもの特性に対応したスポーツ教室があるのか?」などの情報は無い。

また、全国的にも充実している施設といわれている「[障害者スポーツ文化センター横浜ラポール](#)」においても、市内で障害児・者を対象にしたスポーツ活動を展開している団体などの公開情報がほとんどなく、身近な場所での活動が困難な状況である。横浜市体協が展開しているスポーツ情報サイト「[ハマスポ](#)」においても、「障害」で検索してもほとんど情報が無い。

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを実現する主体、アイデアの実現にいたるプロセスとマイルストーン等、アイデア実現までの大まかな流れについて、以下の欄内におさまるよう、簡潔にご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

アイデアを実現する主体については、現状、チームリーダーが所属する NPO 法人横浜コミュニティデザイン・ラボを中心に、アイデアの内容(P3)説明に挙げた「インプット/ステークホルダー」に呼びかけた緩やかなネットワークを考えている。

実現についても、やはり P3 で示したロジックモデルの「3. アウトプット」の成果物を目標に、「2. アクティビティ」を設計する。

ネットワーク呼びかけとアクティビティ設計は、2017 年 1-6 月、7 月以降にヒアリング・フィールドワークやオープンデータ化などを徐々に実現していきたい。

また、アプリの内容については 2017 年内に基本的な仕様を考え、アイデアソンなどを実施。2018 年初めぐらいにはクラウドファンディングなどで資金を調達し、2018 年 4 月以降にプロトタイプなどを創りたい。

(4) そのほか（公開）

アイデアのアピールポイントや、アイデア実現に当たっての制約があればそれとその当面の解決方法、さらに将来の発展可能性（例えば「将来的に xx という制約をクリアできれば、追加で○○ということが実現できる」など）について、以下の欄内におさまるよう、簡潔にご記入ください。

アイデア実現にとって困難なのは、次の 2 点である。

1. 多様なステークホルダー間の調整と、当事者団体のニーズの抽出
2. 資金調達

1. については、これまでの地域での活動で培ったネットワーク・ファシリテーション技術を生かした対話の場を設けることで乗り越えていきたい

2. についても、LOCAL GOOD YOKOHAMA というクラウドファンディングサイトを活用し、最小限の活動資金を調達していきたい。