

チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名（注1）	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
		スポーツ相談窓口を活性化させ、スポーツ実施率向上を目指す	西東京市
チームがつけたアイデア名（公開）（注2）	スポコミ		

（注1）地域課題名は、COG2024 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題名を記入してください。

（注2）アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

1. 応募者情報 下の欄のうち選択肢項目は右のドロップダウンで選んでください

チーム名（公開）	スポコミ		
チーム属性（公開）	1．市民、2．市民 / 学生混成、3．学生 ドロップダウン選択➡		1.市民
チームメンバー数（公開）	4 名		
代表者（公開）	元谷 崇		
メンバー（公開）	浦川 真一		

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

< 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 COG2024_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、COG2024 のウェブサイトにある【応募フォーム】からアップロードしてください。

< 応募内容の公開 >

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者および公開に同意したメンバー氏名（[メンバー一覧ページ](#)を参照）、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 公開条件について：

「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、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/>）
4. 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開しません）
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、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得ます。

チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

< 知的所有権等の取扱い >

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことを確認してください。OK なら右欄の○を選択 ➡

OK

< チームメンバー名簿： [メンバー一覧ページ](#) >

チームメンバーに関する情報を該当ページ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本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。）

アイデアの説明は (1) アイデアの内容 (活動)、(2) アイデアの理由 (なぜなら)、(3) 実現までの流れ、の三項目あります。それぞれ書いてください。必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

(1) アイデアの内容 (公開)

アイデアは、対象とする課題解決のために、どのような社会的活動 (サービス) を行うのかを具体的に示してください。将来実現した場合に、新規性があり、実践したくなり、魅力的でわくわくするようなアイデアを求めます。その結果、課題が解決され、社会に良い変化をもたらすことが期待されます。**2 ページ以内**でご記入ください。

※応募チームとして解決したい課題のポイントを、以下にごく短く書いてください

< 解決したい課題のポイント >

1. 運動・スポーツの促進要因

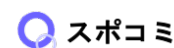
- 仲間や指導者の存在（社会的支援）：運動やスポーツの習慣化には、共に活動する仲間が重要で、仲間や指導者からの支援が促進要因として効果的であると言われています。
- 身近な施設の利用（物理的環境）：運動・スポーツ施設のアクセス性が向上すると、実施頻度が高まると言われています。

2. 運動・スポーツの阻害要因

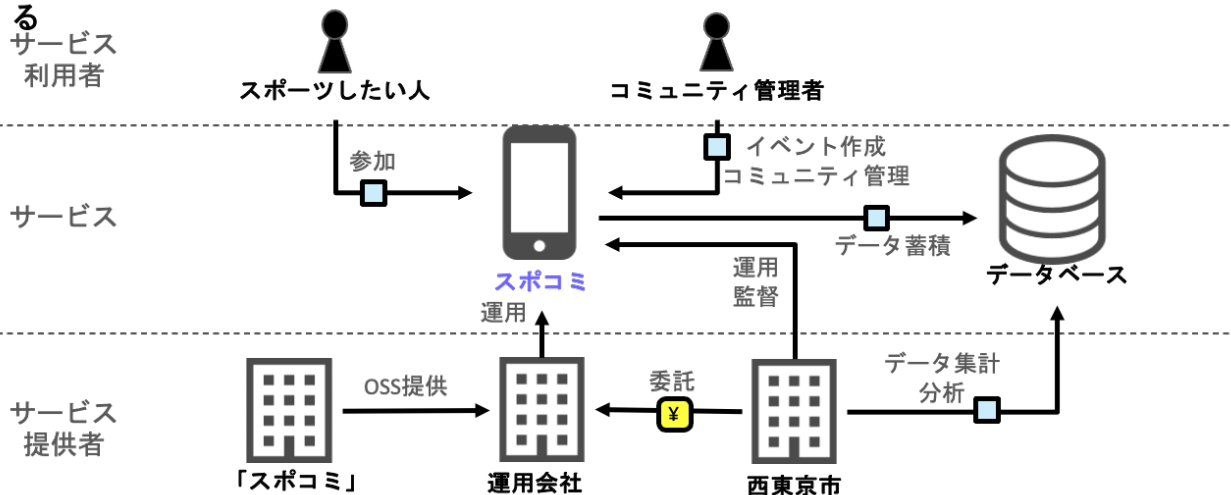
- 時間的制約：長時間の勤務や家事・育児により、運動のための時間が確保できないことが障壁となっているセグメントが存在します。
- 心理的制約：運動に対する「面倒くさい」「疲れる」という意識が運動未実施者の主な心理的阻害要因としてあげられ、未実施者が運動するきっかけとして身近なひとからの誘いが重要であると言われています

※以上の課題解決のために『何』をするアイデアか、それを『だれ』が『だれ』に対して『いつ』『どこで』『どのように』行うのか、受益者自身が主体的に関わる視点も視野に入れてわかりやすく書いてください。アイデアが具体的に実行される場面を想定し、説明をお願いします。

（参考）よいアイデアを生むには関連データの分析に加えてデザイン思考によるアイデアを利用する人への共感（使う人の立場になってみること）が大切です。



事業主体は西東京市、スポコミはOSSを開発し、運用会社はOSSを運用
西東京市は、スポコミで蓄積されたデータを通じて、新たな施策を立案・実施も可能となる



< 提案するアイデアの内容 >

スポコミの全体構成は上記の通り

この基本構成に加えて、コミュニティやイベントへの勧誘、コミュニティ間のネットワーキングが手軽に

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

できる仕組みがあり、多種多様な小さなイベントが常に身の回りで開催されている状態を作り出すことで自分にあったスポーツ実施機会と出会う可能性を高めます。

スポコミとは

西東京市が目指すスポーツ実施率 70% 近くを達成している国は、地域のスポーツコミュニティを活性化させるための体制を政策として実現しています。私達は身近な人達からなる スポーツを実施するスモールコミュニティを育成し、自治体の窓口・施設がハブとなり徐々につながっていくことで社会全体にスポーツをするコミュニティネットワークを広げていく仕組み「スポコミ」を提案します。

スポコミの目的

1. **スポーツ参加のきっかけを提供する**
未実施者や初心者でも気軽に参加できる機会を増やす。
2. **運動の習慣化を支援する**
少人数のコミュニティを軸に、継続しやすい環境を提供。
3. **地域のスポーツ資源を最大限に活用する**
公共施設やイベント情報を一元管理し、効率的な利用を促進。

スポコミが解決する課題

1. **運動未実施者や初心者の心理的・時間的ハードル**
 - 「運動するのが面倒」「時間がない」という阻害要因を解消。
 - 仲間からの招待や初心者向けイベントで、最初の一步を支援。
2. **スポーツ仲間を見つける機会の減少**
 - 個人でもコミュニティを作成可能。連携機能で他コミュニティと繋がる。
3. **スポーツ施設や用具のアクセスの難しさ**
 - アプリ上で施設予約や用具貸出情報を簡単に確認・利用。

スポコミの機能

1. 初心者でも始めやすいサポート機能

- **簡単な招待機能:** LINE や QR コードを通じて友人や家族を招待。
- **初心者向けイベント:** 「初心者歓迎」「親子参加可能」などの安心感を提供。

2. コミュニティ作成と連携機能

- **スモールコミュニティの作成:** 3～10 人規模のグループを簡単に設立。
- **コミュニティ間の連携:** 練習試合や合同イベントをアプリ内で調整。

3. 物理的環境の利便性向上

- 施設予約: 公共スポーツ施設の空き状況を確認し、即時予約可能。
- 用具情報: 貸出可能なスポーツ用具のリストをアプリ内で提供。

4. 楽しみながら続けられる工夫

- ポイントシステム: 参加やイベント開催でポイントを獲得。バッジなどのゲーム要素を導入。

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

次にアイデアを提案する理由（なぜ）について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

※このアイデアを提案する理由（なぜ）を書いていきます。

※先に書いた『何を』『だれが』『だれに対して』『いつ』『どこで』『どのように』というアイデアの内容を支えるために、『なぜ』このアイデアが有効で、実現する意味があるのか』を、上記のデータを使ってわかりやすく説明します。

<参考：以下のように理由を書いていきます>

※根拠：このアイデアがなぜ必要であるか、またはなぜ有効だと考えるのか、その筋道を説明します。

※裏付け：その根拠を支えるために、統計データや報告書、事例などを使って補強します。さらに具体的なアイデアの効果についても、何らかのデータを使うと説得力が増すでしょう。（定性データを含めて歓迎）

1. 現状と課題

課題 1: スポーツ参加率の低迷

データ: 2021 年度の調査によると、日本の週 1 回以上のスポーツ実施率は 56.5%であり、政府目標の 70%には 13.5 ポイントの差があります（スポーツ庁, 2022）。

背景: 主な阻害要因として、長時間の勤務や家事・育児などの時間的制約、運動施設や仲間の不足が挙げられています。

課題 2: コミュニケーションの希薄化

データ: 西東京市では、スポーツ相談窓口への問い合わせの 71%が「運動仲間を探す」ことに関連しているとされています。

背景: 地域でのコミュニケーションの希薄化は、運動仲間を見つけにくくしています。それはスポーツの習慣化を妨げています。

2. アイデアの必要性

スポコミは、これらの課題に対処するために以下の仕組みを提供します

運動仲間とのつながりの強化:窓口や施設掲示板を通じた地域コミュニケーションの活性化を図ります。アプリで簡単に仲間を招待したり、コミュニティを作成可能にします。

物理的・心理的ハードルの低減:アプリから直接施設予約が可能になり、利用環境の利便性を向上します。初心者向けイベント情報を広く発信することで、運動への心理的抵抗感を軽減します。

3. アイデアの効果

効果 1: スポーツ参加率の向上

根拠:「仲間と一緒に運動すること」が習慣化に重要な促進要因であるとされており、習慣者の 52.1%が「運動仲間の存在」を挙げています。

期待される結果:窓口や掲示板を活用することで、潜在的参加者に直接働きかけ、未実施者の参加を促進。

効果 2: 持続可能な地域コミュニティの形成

根拠:スポーツを通じたコミュニティ形成が地域活性化に寄与することが、日本の地方創生施策や地域振興計画でも重要視されています（スポーツ庁, 2022）。

期待される結果:少人数のコミュニティ同士の連携により、住民間の助け合いやイベント開催が継続的に行われる。

4. 実施の具体例

自治体窓口: 市役所のスポーツ相談窓口で、スポコミを活用したコミュニティ紹介やイベント情報の共有。

スポーツ施設: 掲示板にスポコミ QR コードを掲示し、簡単に情報にアクセス可能。

住民: 初心者がスポコミ経由でイベントに参加し、次回は自ら企画。

5. 結論

スポコミは、自治体の窓口や施設掲示板をハブに活用し、運動仲間の不足や参加の心理的ハードルを解消する有効な手段です。

これにより、スポーツ参加率が向上し、地域全体のつながりを強化する効果が期待されます。

(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、アイデアの実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの実現にいたる時間軸を含むプロセス、実現の制度的制約がある場合にはその解決策を含め、アイデア実現までの大まかな流れについて、2 ページ以内でご記入ください。

ここでは実現可能性を確認します。

※アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきます

< 以下のように分けて書いていきます >

1. 実現する主体
2. 実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ） の大まかな規模とその現実的な調達方法
3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

1. アイデアを実現する主体

- a. 課題の解決方針を西東京市とスポコミで協議の上決定し、OSS の提供と利用促進をスポコミが実施する

2. 実現に必要な資源

- a. 人
 - i. OSS の開発者：シビックテック（スポコミメンバー）
 - ii. 運用者：企業（対話中）
 - iii. ハブ：西東京市（スポーツ振興課 or 体育協会）
- b. モノ
 - i. クラウドサービス
 - ii. スポーツ施設（西東京市内のもの）
 - iii. スポーツ用具（参加者が持参）
- c. カネ
 - i. 用途
 1. クラウドサービスの費用：月 1 万円程度
 2. 開発・メンテナンス費用：年間 100 万円程度
 - ii. 負担
 1. 西東京市（スポーツ振興課 or 体育協会）

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

- a. 2025/3 末：プロトタイプ公開
- b. 2025/4 ～ 8：初期ユーザー獲得、プロダクトの磨き込み
- c. 2025/9：翌年の予算獲得
- d. 2025/10 ～ 2026/3：本番用の磨き込みとコミュニティ育成、自治体連携