

COG2025 応募内容確認書

| | |
|-----------|---------------------|
| ID | 36-20-1 |
| 自治体名 | 大阪府東大阪市 |
| 自治体提示地域課題 | スポーツツーリズムで東大阪市を活性化 |
| チーム名 | 縁卓 |
| アイデア名 | SCRUM |
| チーム属性 | 学生：学生（ ）だけで構成されたチーム |
| チームメンバー数 | 7 |
| 代表者 | 霜田 湊太 |
| メンバー（公開） | 霜田 湊太 |

【確認事項】

- < 応募のPDFファイル名と送付先 > 確認しました。
- < 応募内容の公開 > 確認しました。
- < 知的所有権・肖像権 > 確認しました。問題ありません。

~SCRUM~

スポーツ特化SNS in 東大阪

縁卓

東大阪市

スポーツツーリズムで東大阪市を活性化

1. アイデアの全体像 (What)

1-1. 提案するアイデアのあらまし

「人が集まらない」「場所がない」というチームスポーツの負の連鎖を断ち切る、東大阪市連携型マッチングSNSアプリ。行政が持つ施設運用の権限をUX（ユーザー体験）に組み込み、アプリ経由のマッチングに対して「公共施設の優先利用権」を付与することで、「不確実性の排除」と「スポーツ実施率の向上」を同時に実現するGovTechソリューションである。

1-2. 提案するアイデアの内容 (5W1H)

- **Who (誰に):**
 - スポーツ実施率が伸び悩んでいる20代～40代の働き盛り世代（潜在層）。
 - 練習場所の確保に困っている市外のスポーツチームや個人（スポーツツーリズム対象）。
- **When (いつ):**
 - 週末や平日夜間など、社会人が活動しやすい時間帯。
 - ただし、公平性を担保するため、主に「稼働率の低い枠」や「直前キャンセル枠」を活用する。
- **Where (どこで):**
 - 東大阪市内の体育館、フットサルコート、グラウンドなどの公共スポーツ施設。
- **What (何を):**
 - 仲間集めのための「SNS機能（募集・応募・チャット）」と、行政連携による「施設優先予約機能」を統合したアプリ。
- **Why (なぜ):**
 - 市のアクティブスポーツ人口が数年間横ばい（72～76%）であり、既存施策だけでは限界があるため。
 - 「観光」ではなく、日常的な練習需要を取り込む「交流人口創出」の方が、継続的な地域活性化に繋がるため。
- **How (どのように):**
 - 「アプリ連携・施設利用枠」制度: 各施設が設定した枠に対し、アプリで人数要件（マッチング成立）を満たした場合のみ予約可能とする。
 - 利用料金は通常通り。抽選倍率の高い一般枠を削減せず、未利用枠を価値に変えることで、既存利用者との摩擦を防ぐ。

1-3. 想定されるユースケース例

- **ケースA：市内在住・元経験者（30代会社員）**
 - 課題: 「昔やっていたバスケを再開したいが、社会人サークルは敷居が高く、個人で体育館を取るのは無理」と断念。
 - 解決: アプリで「土曜13時 東大阪アリーナ」の優先枠を選択し募集。場所確保済みの安心感から人が集まる。

- 効果: 即席チームでプレーを楽しみ、終了後は近隣で食事（地域経済効果）。これが運動習慣の定着につながる。
- **ケースB: 市外チームの来訪（スポーツツーリズム）**
 - 課題: 大阪市内のチームだが、練習場所争奪戦が激しく場所がない。
 - 解決: 「東大阪のアプリを使えば確実に練習できる」と認知し、電車に乗って来訪。
 - 効果: 練習・大会準備という強力な来訪動機を創出。「練習の聖地」としてのブランディング確立。

2. アイデアの理由 (Why)

2-1. 理由のポイント（独自性・革新性）

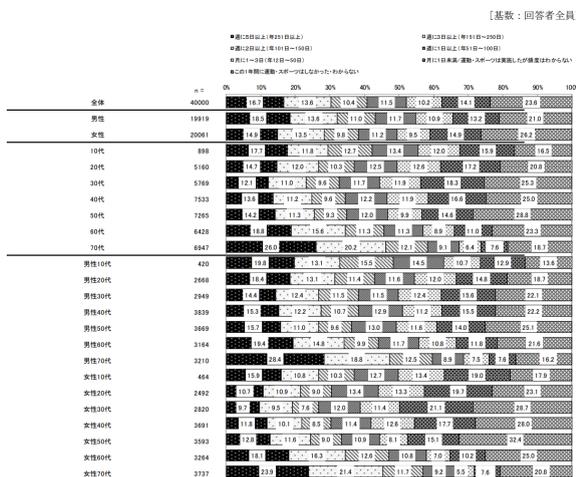
本提案の革新性は、単なるアプリ開発にとどまらず、「行政権限（施設の優先利用）」をインセンティブとして設計に組み込んだ点にある。既存の民間サービスは「仲間集め」はできても「場所確保」はユーザー任せであり、これが最大のリスク（不確実性）だった。本提案は行政連携によりこのリスクをゼロにし、ユーザーを強く動機づける。

- 既存SNS/アプリ: 仲間集め=○、場所確保=×（各自対応・抽選）、不確実性=高
- 本提案: 仲間集め=○、場所確保=○（行政連携で確約）、不確実性=低

2-2. 根拠と裏付け

定量的課題: 笹川スポーツ財団のデータ⁽¹⁾によると、2020年～2022年にかけてアクティブスポーツ人口は72%～76%の間を推移し、ほぼ横ばい状態である。また、スポーツ庁の世論調査⁽²⁾でも、20代～40代のスポーツ実施率の低迷が顕著である。

図 2-1-1 イ この1年間に行った運動・スポーツの日数、スポーツ実施率 (Q13・Q14-1)



【図表1】 運動・スポーツ実施率の年次推移

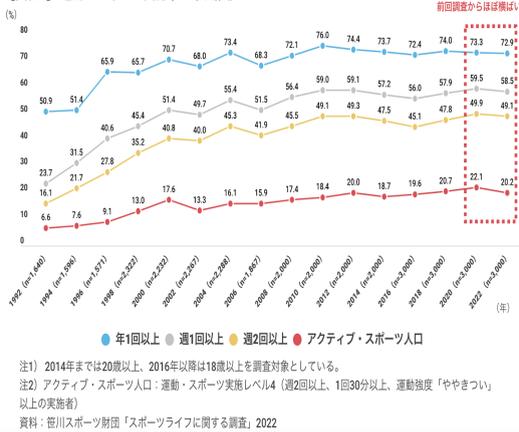


図2-2.1:1年間のスポーツ実施の世論調査

図2-2.2:スポーツ実施率の年次推移

阻害要因: 東大阪市の調査⁽³⁾にて、スポーツをしない理由として「仲間がいない(孤独)」「場所・施設がない(環境)」が全世代で常に上位を占めている(例: 60代では場所不足が2位、20代では仲間不足が4位)。この2大要因をセットで解決しない限り、実施率は向上しない。

| 満足にできない理由 | 回答数 | 割合 |
|----------------------|-----|-------|
| 仕事や家事が忙しいから | 100 | 53.2% |
| 子どもに手がかるから | 44 | 23.4% |
| 病气やけがをしているから | 16 | 8.5% |
| 年をとったから | 45 | 23.9% |
| 場所や施設がないから | 45 | 23.9% |
| 仲間がいないから | 32 | 17.0% |
| 指導者がいないから | 12 | 6.4% |
| お金に余裕がないから | 64 | 34.0% |
| 運動・スポーツが嫌いだから | 12 | 6.4% |
| 面倒くさいから | 24 | 12.8% |
| 運動・スポーツ以上に大切なことがあるから | 9 | 4.8% |
| 生活や仕事で体を動かしているから | 16 | 8.5% |
| 分からない | 0 | 0.0% |
| その他 | 3 | 1.6% |
| 未回答 | 1 | 0.5% |
| 全体数 | 188 | |

年代別に見たスポーツを満足にできない理由(上位5項目(同率項目含む))

| 20代 | 30代 | 40代 | 50代 | 60代以上 |
|----------|----------|----------|----------|----------|
| 仕事・家事 | 仕事・家事 | 仕事・家事 | 仕事・家事 | 加齢 |
| 子育て | 子育て | 金銭的余裕がない | 加齢 | 場所・施設がない |
| 金銭的余裕がない | 金銭的余裕がない | 加齢 | 金銭的余裕がない | 病气やけが |
| 仲間がいない | 場所・施設がない | 場所・施設がない | 場所・施設がない | 仲間がいない |
| 場所・施設がない | 仲間がいない | 子育て | 面倒くさい | 日常の活動で十分 |

図2-2.3:スポーツに対する意識

地域活性化の論理: 笹川スポーツ財団の調査等⁽¹⁾⁻⁽³⁾が示す通り、運動習慣には「楽しさ・交流」が不可欠である。本アプリは単発利用で終わらせず、SNS機能でコミュニティ化することで、継続的な来訪(スポーツツーリズム)と消費を生み出すエコシステムを構築する。

3. 実現までの流れ(How)

3-1. 実現する主体

- 縁卓: 企画、UI/UXデザイン、アプリ開発、コミュニティ運営支援。
- 東大阪市: 施設枠の設定(低稼働枠の洗い出し)、広報協力、実証実験フィールドの提供。

3-2. 必要な資源と調達方法

- 施設リソース: 新たな建設は不要。既存施設の「空き時間」「不人気枠」をデータ分析により特定し、優先枠として転用する。
- 認証システム: 初期PoCでは電話番号認証やSNS連携、将来的には市のID基盤との連携を検討。

3-3. 実現までのプロセスと時間軸

フェーズ1: プロトタイプ開発と制度設計(1~2ヶ月)

- コア機能の実装。市担当部署と「どの枠を優先枠とするか」の調整を行い、公平性を担保したルールを作る。

フェーズ2：限定実証実験（PoC）（3ヶ月目）

- 特定の種目（例：フットサル）と施設に限定して運用。実際に「優先枠インセンティブ」でマッチングが成立するか検証する。

フェーズ3：機能改善とエリア拡大（4～6ヶ月目）

- PoCのデータを元にドタキャン対策等を強化。対象施設を順次拡大し、一般公開へ。

3-4. 想定リスクとその対応策

リスクA：公平性への懸念（既存利用者からの反発）

- 対応: 一般枠を奪うのではなく、「今まで埋まらなかった枠」や「直前キャンセル枠」を再利用することを強調。施設の稼働率向上という市のメリットを周知する。

リスクB：ドタキャンによる施設損害

- 対応: 開催3日前までに人数が揃わなければ自動的に予約を開放する「リミット機能」を実装。悪質なユーザーにはペナルティ（利用停止等）を課す。

リスクC：利用者間トラブル

- 対応: 相互評価システム、通報機能、および電話番号認証による身元確認で心理的ハードルを設け、プラットフォームの健全性を保つ。

4. 参考文献

- (1) 笹川スポーツ財団：「スポーツライフ・データ2022」 2023
https://www.ssf.or.jp/thinktank/sports_life/datalist/2022/index.html
- (2) スポーツ庁：「令和5年度 スポーツの実施状況等に関する世論調査」 2023
https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/toukei/chousa04/sports/1415963_00012.htm
- (3) 東大阪市：「東大阪市スポーツ推進計画」 2019
<https://www.city.higashiosaka.lg.jp/0000024582.html>