

# 令和6年度「Sport in Life 推進プロジェクト」 取組モデル創出事業 採択団体一覧

(代表団体名 順不同 1/3)

代表団体	構成団体	事業タイトル	概要	ターゲット
大阪教育大学	<ul style="list-style-type: none"> <li>株式会社 電通総研</li> <li>大阪中学校体育連盟テニス専門部</li> <li>大阪府テニス協会</li> <li>大阪中学校テニス連盟</li> <li>大阪私立中学校テニス連盟</li> </ul>	生成AIを活用した中学生の新しいスポーツ習慣支援事業	「練習動画を入力したらアドバイスを教えてくれる」などの最新の生成AIを活用した支援と、スポーツを「始める、続ける、深める」という各場面での仕掛けを組み合わせたイベント開催や運動環境の整備に取り組む。これにより、運動部活動の地域移行に応じた新しいスポーツとの関わり方を提案し、スポーツの機会提供と習慣化の支援を目指す。	子供・若者
株式会社コミュニティネットワークセンター	<ul style="list-style-type: none"> <li>スターキャット株式会社</li> <li>シーシーエヌ株式会社</li> <li>日本福祉大学</li> </ul>	eスポーツを活用した交流促進と『応援する』をエクササイズにすることで作る新しい運動習慣の創出	近年国内外で大きな注目を集めているeスポーツに着目し、運動習慣のない高齢者を対象に新しい交流体験を促すとともに、eスポーツをする人だけでなく、交流会に参加した全員が楽しく運動を行うため、「みる＝応援」に焦点を当てた「eスポーツ（リズムゲーム）応援ダンス」を制作。リズムに乗りながら楽しくストレッチできる動きを組み合わせ、サルコペニア予防やフレイル予防を意識した新しい運動習慣の創出を図る。	高齢者 子供・若者
公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ	<ul style="list-style-type: none"> <li>ソフトバンク株式会社 <u>コンシューマ事業推進統括サービス企画本部</u></li> <li><u>コンテンツ推進統括部</u></li> </ul>	Bリーグ×AIスマートコーチ バスケ競技者支援事業	少子化・過疎化の影響を受け、運動する機会が減少している中学生までの子どもたちを対象に、B.LEAGUEの選手がモデルとなったお手本動画から学べる「AIスマートコーチ」でのオンライン指導を実施。ソフトバンクが提供する最新のICT技術により、骨格解析から選手と自分の動きが比較され、マッチ度合いで振り返りながらスキル向上が目指せるプログラムを提供する。居住環境等の社会課題に影響され、運動を辞めてしまい運動機会を失っている子どもたちに、「もっと練習＝運動がしたい」と自発的な運動が習慣化するような取り組みへと繋げていくことを目指す。	子供・若者
スポーツデータバンク株式会社	<ul style="list-style-type: none"> <li>三井住友海上火災保険株式会社</li> <li>社会福祉法人恩賜財団済生会支部 北海道済生会</li> <li>株式会社ブリックフィット</li> </ul>	「商業施設」「企業」からのアプローチ×ヘルスケアDXをフックとしたアクティブシニアのスポーツ人口拡大プロジェクト	「商業施設」や「企業」をフィールドに、医療機関やDX関連企業、スポーツアスリート等との連携を図りながら、アクティブシニアの顕在ニーズである「健康維持・増進」とDX活用をフックとし、「質の高いウォーキング」の促進（するスポーツ）」や、「ウォーキング指導ボランティア育成」の促進（支えるスポーツ）」を一体的に提供する仕組みを構築し、スポーツ人口の拡大と健康寿命延伸を推進する。	高齢者 働く世代・子育て世代

※構成団体のうち下線で示した団体はSport in Lifeコンソーシアム加盟団体（企画提案書提出時点）

# 令和6年度「Sport in Life 推進プロジェクト」 取組モデル創出事業 採択団体一覧

(代表団体名 順不同 2/3)

代表団体	構成団体	事業タイトル	概要	ターゲット
株式会社中日新聞社	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワイヴァンエンターテイメント株式会社</li> <li>・知立市</li> <li>・共同通信デジタル株式会社</li> <li>・TOPPAN株式会社</li> <li>・株式会社Sportip</li> <li>・株式会社電通総研</li> <li>・株式会社NTTデータ</li> </ul>	<p>地元チーム×企業×デジタルウェルネスパートナーシップの構築</p> <p>～ひとりでも普段着のまま、身体動作を誘発するデジタルスポーツ体験の提供～</p>	<p>周辺市と比べて街に核となるスポーツチームがない愛知県知立市において、2022年に包括連携協定を結んだ社会人サッカーチーム「wyvern」（ワイヴァン）とともに、「働く世代」の運動実施を誘発させる、新たな協賛モデルを構築する。具体的には、知立市商工会会員企業等の従業員に対し、①職場へ「出前」でかけつけるデジタルスポーツ体験、②市内施設にてワイヴァンの選手らと一緒にAI・VRを駆使したトレーニング等の体験会、を行う。チームを支援することで選手強化、交流、従業員の健康増進のいずれも達成するチームと企業の新たなパートナーモデルを2025年度より確立するため、本事業を活用して実証実験を行う。</p>	働く世代・子育て世代
一般社団法人日本ウォーキング協会	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一般社団法人さいたまスポーツコミッション</li> <li>・さいたま市</li> <li>・セイコーソリューションズ株式会社</li> <li>・株式会社スコープ</li> <li>・NPO法人埼玉県ウォーキング協会</li> </ul>	<p>「スポーツ」と「アート」をデジタルで融合、新たな「歩くこと」の目的を提供し、スポーツ実施率の拡大を図る</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① さいたま市内のウォーキングコースを活用したアプリウォークの実践</li> <li>② GPSアートウォークコンテストの開催</li> <li>③ SAITAMAウォーキングアワードの開催</li> </ul>	<p>子供・若者</p> <p>働く世代・子育て世代</p> <p>女性</p> <p>高齢者</p>
公益財団法人横浜YMCA	<ul style="list-style-type: none"> <li>・神奈川県立保健福祉大学笹田研究室</li> <li>・学校法人横浜YMCA</li> <li>・公益財団法人埼玉YMCA</li> </ul>	<p>体育や運動に苦手意識のある小学生を対象とした、運動・スポーツに対する意欲向上の実証実験</p> <p>～家族みんなで体を動かす楽しさを感じる「かしこいカラダづくりプロジェクト」～</p>	<p>過年度のSport in Life推進プロジェクトにおいて、発達障がいのある子どもたち（R3）、デジタル依存傾向にある子どもたち（R4）と特定の課題のある子どもたちを対象に、運動意欲の向上に関する実証実験を行い一定の成果を出した。2023年小学生の好きな教科・嫌いな教科のアンケート（学研教育総合研究所）によると、一番好きな教科は「体育」（21.7%）である一方、嫌いな教科第3位（8.1%）にも「体育」がランクインしている。この2極化している状況に対して、今回は「運動に苦手意識のある」という幅広い子どもたちをターゲットに、家族、指導者の関わりと、デジタル技術によって苦手意識となっている障壁を取り除き、運動意欲の変化を探っていく。</p>	<p>子供・若者</p> <p>働く世代・子育て世代</p> <p>女性</p> <p>高齢者</p>
早稲田大学スポーツ科学学術院 金岡研究室	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本シグマックス株式会社</li> </ul>	<p>目的を持った運動実施が一般住民および周産期女性に対するライフパフォーマンスおよびウェルネス向上効果の検証</p>	<p>自治体住民および周産期女性に対して、各自の身体機能をスクリーニングによって評価し、各自の身体機能に応じて筋力向上、柔軟性向上、モーターコントロール機能向上、有酸素能力向上を目的とした各種エクササイズをバランスよく指導する。</p>	<p>女性</p> <p>働く世代・子育て世代</p> <p>高齢者</p>

※構成団体のうち下線で示した団体はSport in Lifeコンソーシアム加盟団体（企画提案書提出時点）

# 令和6年度「Sport in Life 推進プロジェクト」 取組モデル創出事業 採択団体一覧

(代表団体名 順不同 3/3)

代表団体	構成団体	事業タイトル	概要	ターゲット
一般社団法人 森と未来	<ul style="list-style-type: none"> <li>株式会社レオン</li> <li>サステナブル・ストーリー株式会社</li> <li>WINフロンティア株式会社</li> </ul>	国土の2/3を占める『森林』を有効活用した運動・スポーツ環境の創出事業 「森林浴」×「スポーツ」の様々なアクティビティ『森活』の提案	日本の国土の約2/3を占める森林。林野庁は森林空間を「健康」、「観光」や「教育」の分野で活用し、山村を活性化させる「森林サービス産業」の創出に力を入れている。 本提案は、「日常にある森林」を運動・スポーツのフィールドとして有効活用し、仕事や子育てで疲れ気味な働く世代・子育て世代を対象に、「森林浴」×「スポーツ」をコンセプトにした様々なアクティビティ『森活』を、全国8地域で実施する。さらに、森林環境下での運動(森活)の効果として、アプリを使ってストレスの軽減状態の測定を行い、参加者が「森活」の効果も数値的にも把握できるように行う。 本実証により、運動・スポーツの実施機会が少ない働く世代・子育て世代のスポーツ人口の拡大と、「森活」の実践による心身の健康度の向上を図る。	働く世代・子育て世代
一般社団法人 PlusDeporte	<ul style="list-style-type: none"> <li>株式会社ルネサンス</li> <li>エヴリー合同会社</li> </ul>	- 子ども第三の居場所×スポーツで「あそぶ」「つながる」「元気になる」 - 子ども・若者の生きる力を育むスポーツコミュニティ事業	近年、子どもや若者のメンタルヘルスの課題が深刻化し、小中学生の不登校は約30万人で過去最多となった。その主な理由は、「無気力、不安（52%）」であり、子ども・若者が生きづらさを抱え、元気に育ちにくい環境にある。このような地域課題に対し、子どもたちを受け入れ地域で支える第三の居場所は重要なコミュニティ拠点であり、スポーツを軸にした関わりは、子どもが楽しくカラダ動かすことで多くの経験を得るとともに、様々な人とつながり心身ともに元気になるなど、大きな効果が期待される。本事業では、子ども第三の居場所を拠点に、以下の3つの事業を柱にスポーツコミュニティ事業を展開する。 ①地域のみんで楽しむ「多世代交流型スポーツフェス」 [10/14（祝日）・11/2（日）の2回実施] 事業周知&理解促進を目的に体験・交流機会として市主催の「ぐるスポ」とのタイアップや地域と連携したイベントを開催 ②気軽に立ち寄りカラダを動かしたり交流したりできる「スポーツコミュニティClub活動」 [10-11月の平日 40回実施] スポーツが苦手な子ども・人との関わりが苦手な子どもなども参加しやすいスポーツClub活動（VRスポーツ・ゆるすぽ・動画配信等） ③スポーツコミュニティ活動を支える「地域サポーター人材育成」事業【9月 1回実施】 子どもたちに寄り添い継続的に活動を支える人材として、大学生・専門学校生などを中心とした地域サポーターの育成 これにより、子どもの第三の居場所にスポーツを軸としたコミュニティを創出し、継続的な活動ができる環境を整えるとともに、子ども・若者が抱える心身の課題解決に資する取組を官民連携で行う。	子供・若者

※構成団体のうち下線で示した団体はSport in Lifeコンソーシアム加盟団体（企画提案書提出時点）