

## 1 調査目的

新型コロナウイルス感染の拡大を受けて、新しい生活様式を踏まえた障害者スポーツの振興等が求められることから、今後with コロナの時代において障害者スポーツを行う体制の整備等に資するために、これまでの実践事例を収集するとともに、好事例等をもとにした在り方を調査研究する。

## 2 調査内容

### 2-1 スポーツ各団体のICT活用実施事例に関するアンケート調査

- 実施期間：令和3年10月22日～12月15日
- 対象：
  - i) 公益財団法人日本スポーツ協会加盟中央競技団体61団体
  - ii) 特定非営利活動法人日本ワールドゲームズ協会会員33団体
  - iii) 都道府県、政令市等の障害者スポーツ関連協会56団体
  - iv) 障害者スポーツ関連77団体  
計227団体(重複分を除いた計212団体)  
\*上記団体には一部重複があり、調査開始時に重複分を統合済み。
- 方法：eメールによる調査依頼及びwebアンケートへの回答
- 回収数：
  - i) 公益財団法人日本スポーツ協会加盟中央競技団体42団体
  - ii) 特定非営利活動法人日本ワールドゲームズ協会会員6団体
  - iii) 都道府県、政令市等の障害者スポーツ関連協会34団体
  - iv) 障害者スポーツ関連37団体  
計119団体 (回収率56.1%)

### 2-2 スポーツ各団体のICT活用実施事例に関するヒアリング調査

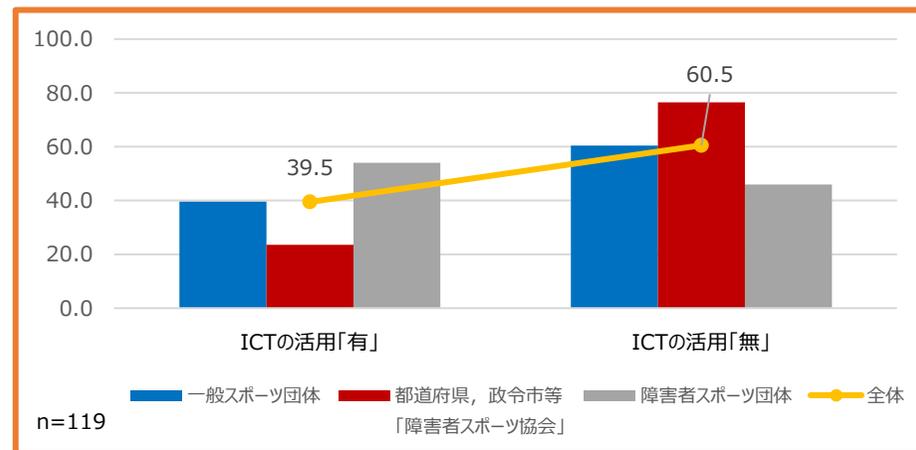
- 実施期間：令和3年10月29日～令和4年1月13日
- 対象：スポーツ実施場面においてICTを活用する特徴的な実施事例14機関
  - ✓ 株式会社SPLYZA 「SPLYZA TEAMS」
  - ✓ 株式会社ユーフォリア 「ONE TAP SPORTS」
  - ✓ 宮崎県 「SALKO」
  - ✓ 公益社団法人日本エアロピック連盟 「スローエアロピック教室」
  - ✓ 社会福祉法人大阪市障害者福祉・スポーツ協会 「パラスポーツ普及・導入促進動画『0からポッチャ』」 等

### 2-3 実態調査結果に対する分析評価並びに生涯スポーツ及び障害者スポーツへの適用の可否についての検討

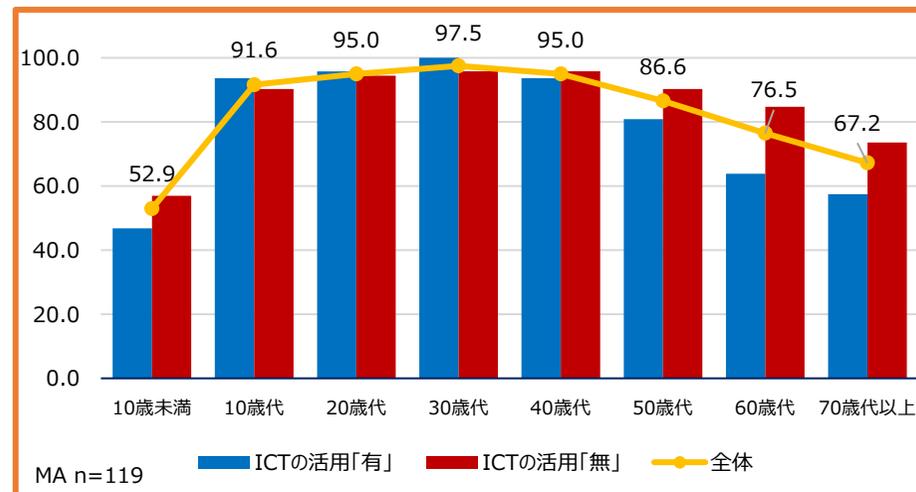
## 3 スポーツ各団体のICT活用実施事例に関するアンケート調査結果概要

### 3-1 スポーツ・運動実施におけるICT活用の有無

全体の39.5%がスポーツ実施においてICTを活用。障害者スポーツ協会は他のスポーツ団体に比較して活用率が低い。



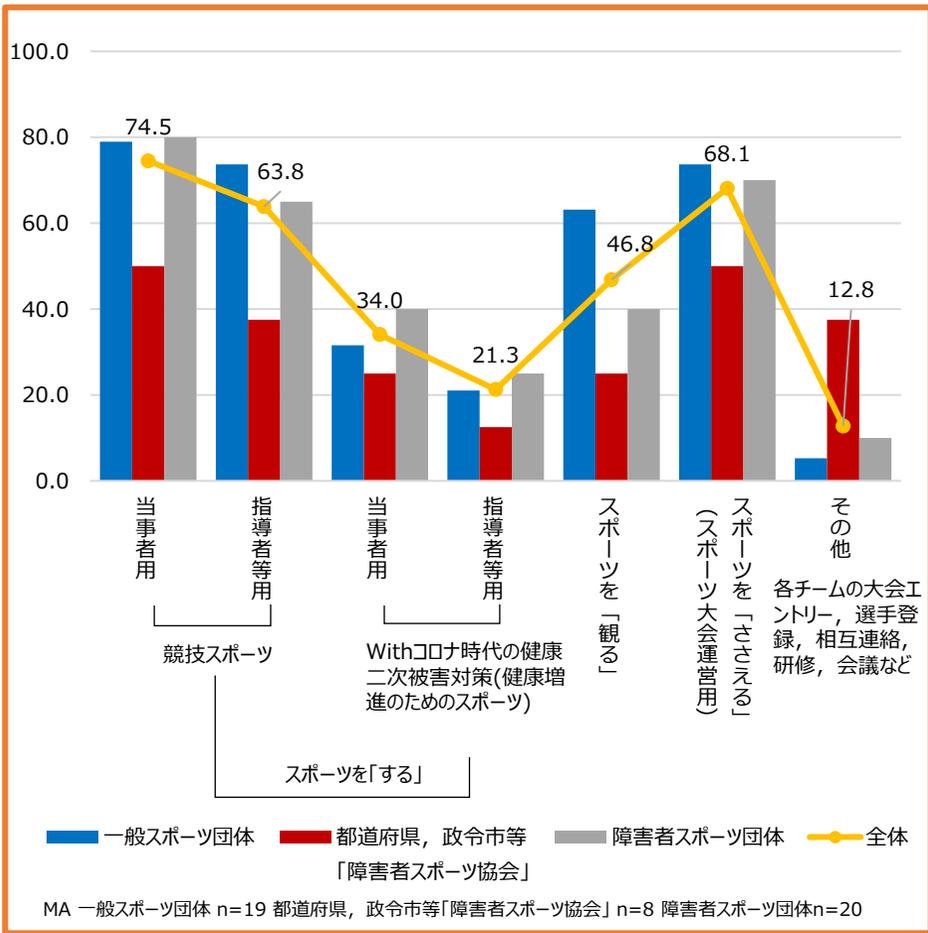
ICTを活用する団体・協会は、ICTを活用しない団体・協会に比較して、10歳未満並びに50歳代以上をスポーツ実施・支援対象とする割合が低い傾向に。



### 3 スポーツ各団体のICT活用実施事例に関するアンケート調査結果概要

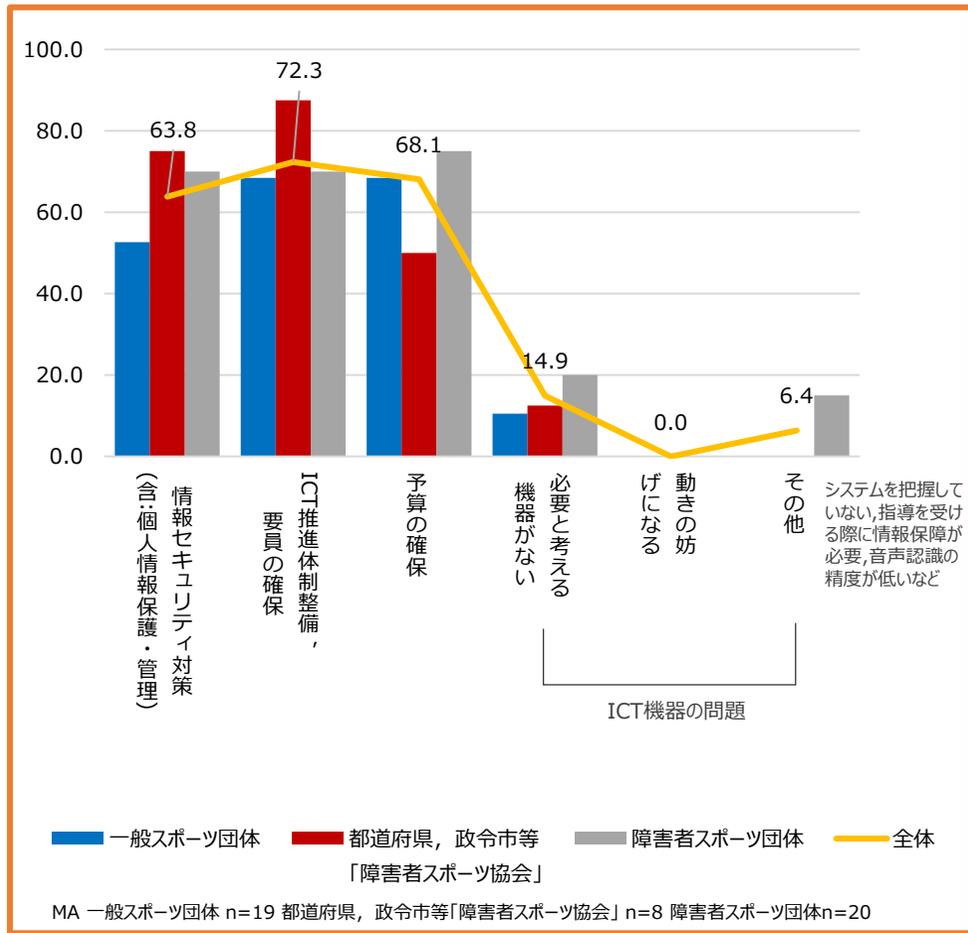
#### 3-1 ICT活用の具体的な内容 (ICTの活用「有」の団体・協会対象)

スポーツ・運動においてICTを活用している団体・協会に対してその具体的な内容を尋ねたところ、「スポーツを「する」→競技スポーツ→アスリート・選手用」が74.5%で最も多く、次いで「スポーツを「ささえる」(スポーツ大会運営用)(68.1%)」「スポーツを「する」→競技スポーツ→指導者等用(63.8%)」と続く。障害者スポーツ協会については「その他」とする割合が高い傾向にある。内容としては選手や指導者向けの「研修」や「講習」等におけるオンラインソフト等の活用が挙がる。



#### 3-2 ICT活用上の課題 (ICTの活用「有」の団体・協会対象)

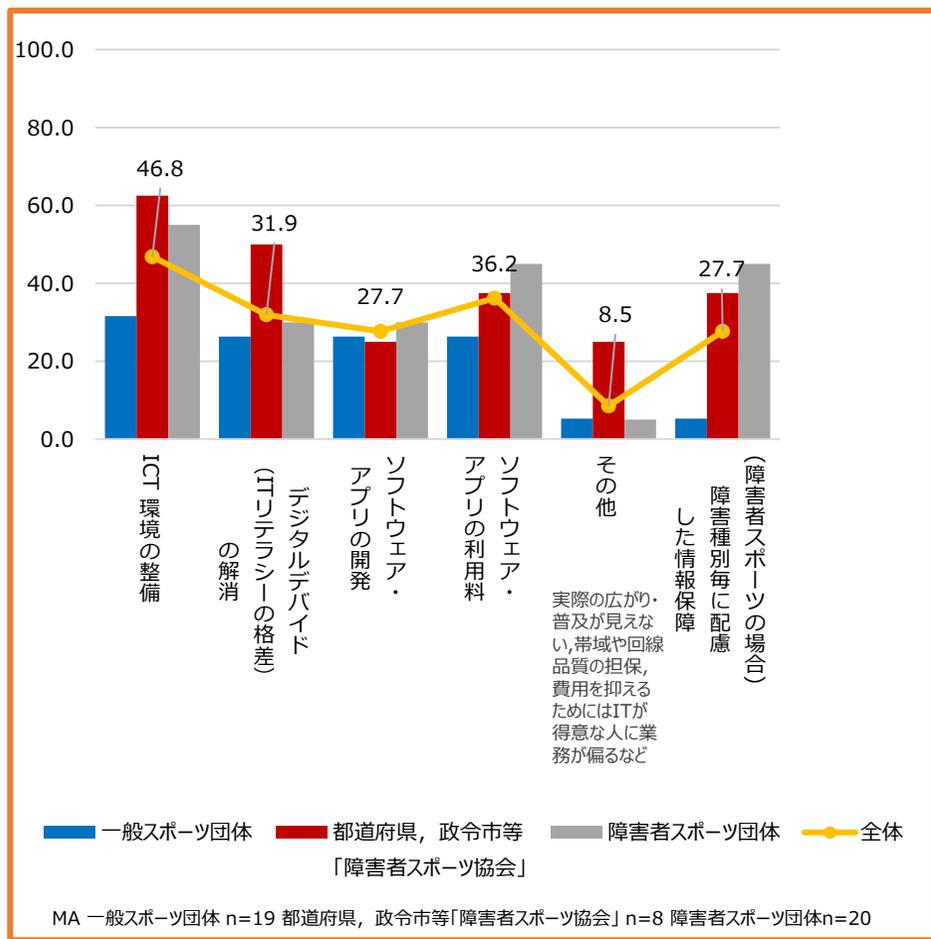
ICT活用上の課題については、「ICT推進体制整備, 要員の確保」が72.3%と最も多く、次いで「予算の確保(68.1%)」「情報セキュリティ対策(63.8%)」と続く。障害者スポーツ協会については、「ICT推進体制整備, 要員の確保(87.5%)」「ICT環境の整備(62.5%)」「デジタルデバイドの解消(50.0%)」とする割合が他の団体に比較して高い傾向にある。



### 3 スポーツ各団体のICT活用実施事例に関するアンケート調査結果概要

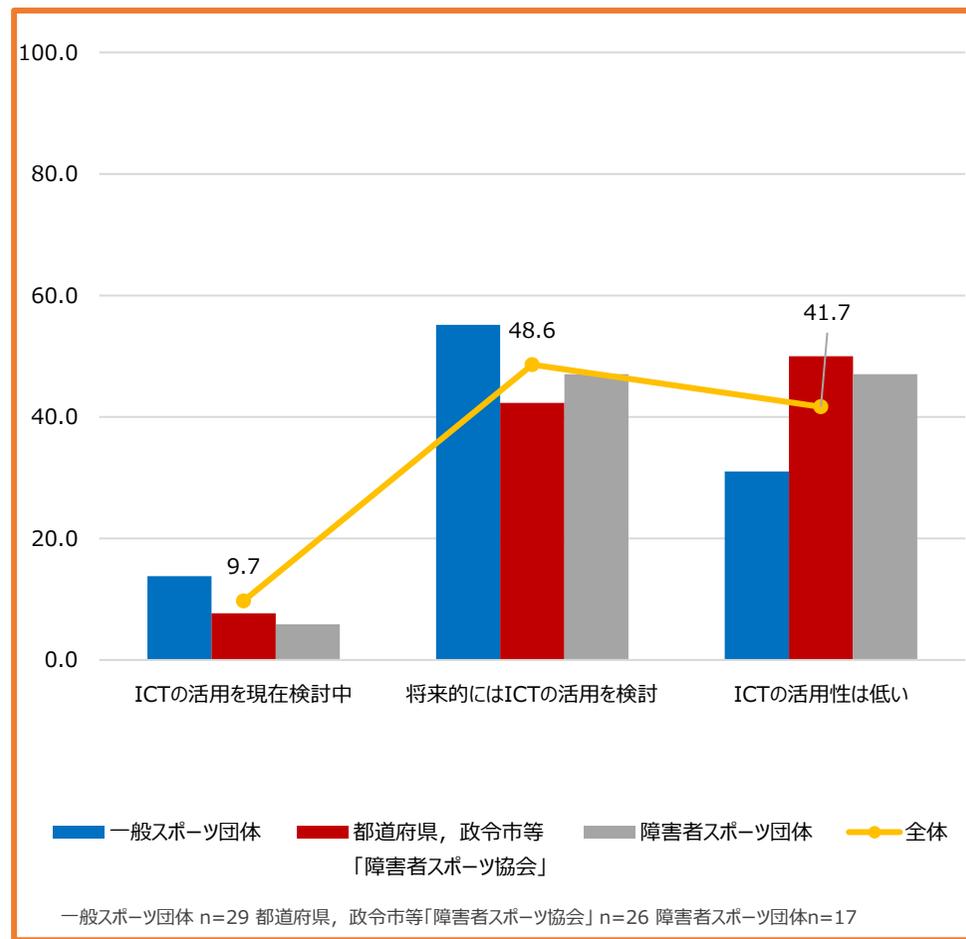
#### 3-2 ICT活用上の課題 (続き) (ICTの活用「有」の団体・協会対象)

障害者スポーツ団体については、「予算の確保(75.0%)」「ソフトウェア・アプリの利用料(45.0%)」「(障害者スポーツの場合)障害種別毎に配慮した情報保障(45.0%)」とする割合が他の団体に比較して高い傾向。



#### 3-3 今後のICT活用の可能性 (ICTの活用「無」の団体・協会対象)

スポーツ・運動においてICTを活用していない団体・協会ににおける今後のICT活用可能性については、「将来的にはICTの活用を検討」が48.6%となっている一方、「ICTの活用可能性は低い」とする割合も41.7%となっている。  
障害者スポーツ協会については「ICTの活用可能性は低い」とする割合が比較的高い傾向。



## 4 スポーツ各団体のICT活用実施事例に関する調査結果概要

### ■ オンデマンド映像配信事例

パラスポーツ普及・導入促進動画  
— 0からポッチャ —

(社福)大阪市障害者福祉・スポーツ協会

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLCng3kP5ffe\\_E-Jd1HDzIOokL87-mk9mz](https://www.youtube.com/playlist?list=PLCng3kP5ffe_E-Jd1HDzIOokL87-mk9mz)

「ポッチャ」競技を題材に、支援者向けに地域でパラスポーツを導入する際のポイントを動画として作成し、YouTubeにてシリーズで公開。コロナ禍において、直接的な普及や支援ができなかった2020年11月に公開し、約1年で、約3万5千回視聴される。



### ■ リアルタイム・ライブ映像配信事例

「スローエアロビック教室」の開催

(公社)日本エアロビック連盟

<https://www.youtube.com/watch?v=HXvZzPgrROc>

高齢化社会に対応した「スローエアロビック」、障害者のエアロビックとしての「アダプテッドエアロビック」など、「行って楽しい」「観て楽しい」エアロビックの普及に努めている。その一環として、リアルタイム・ライブ配信型の運動教室に関する実証実験を実施中。



### ■ 「スポーツ・運動指導」サービス事例

スポーツ指導・コミュニケーションアプリ  
— SPLYZA TEAMS —

(株)SPLYZA

<https://products.splyza.com/teams/>

アマチュア・学生スポーツを主な対象として、「自ら学び・考えるためのツール」をコンセプトに、指導者と選手、あるいは選手間同士の「共通理解」を得るためのアプリ。試合や練習等の映像の重要な特定場面についてタグ付けを行い、選手の振り返りを円滑化する。



### ■ 「ウォーキング促進」支援サービス事例

ウォーキング・アプリ  
— SALKO —

宮崎県教育庁スポーツ振興課

<https://www.miyazaki-sports-shido-center.jp/sp1130/salko/index.html>

運動・スポーツ実施率の低い傾向にある、働き盛りまたは子育て世代の20歳から50歳代を中心に、SALKOを活用しながらウォーキングの普及や啓発を行うことにより、県民全体の運動・スポーツ実施率を向上させ、「健康長寿日本一」の宮崎県づくりを目指している。



### ■ 「体調・コンディション管理」サービス事例

<https://one-tap.jp/>

アスリート・コンディション管理サービス  
— ONE TAP SPORTS —

(株)ユーフォリア

「選手の体調・コンディションを可視化し、スタッフが状態を把握する機能」「選手のケガ・受傷の履歴を一括管理する機能」等を中心に、トレーニング負荷や食事管理等チーム全体の選手の状況を「見える化」して把握、効率的なチームの強化ができるクラウドサービス。選手を故障させずに、選手のパフォーマンスを最大化するための管理ツール。



## 5 実態調査結果に対する分析評価並びに生涯スポーツ及び障害者スポーツへの適用の可否に関する検討結果概要

### ■ オンデマンド映像配信

コロナ禍による健康二次被害の解消を目的とした健康増進コンテンツやリハビリテーション用コンテンツは良質な動画が様々な機関から提供されている。  
コンテンツによってはテロップを入れるなどの改良が必要なものもあるが、年齢や障害の有無にかかわらず生涯スポーツ及び障害者スポーツの実施に適用できるものは少なくない。  
一方、動画配信の取組事例の中には、動画そのものは優れていても再生回数が伸び悩む事例も。

- 様々な機関が制作・配信している動画を集約するプラットフォームを整備して利活用を促進。
- 動画の一元的な集約に加え、「そうした情報を、適切な利用者、例えば障害者施設指導員や当事者団体担当者、障害児の親の会などに対して積極的に情報提供していく」体制を整備。

### ■ リアルタイム・ライブ映像配信

コロナ禍の影響で、公民館や体育館などの社会教育施設に集合してスポーツや運動を実施することへの制限に対する対策として、リアルタイム・ライブ映像配信ソフトやアプリなどを用いて、参加者が自宅等に居ながらオンラインによるスポーツや運動を実践する事例が増大。  
また、競技者をオンラインで結んで、オンライン競技会を実施する事例も拡大傾向。  
一方、ICT機器やアプリ等の取扱いに、参加者、運営者ともに苦労しているという指摘も。

- リアルタイム・ライブ配信に親和性の高いスポーツジャンル、実施方法等の検証。
- ICTリテラシーへの配慮と工夫。
- 社会体育施設等Wi-Fi環境を担保できない施設等経由でのオンライン時の通信費負担面に対する留意。

### ■ 「スポーツ・運動指導」サービス

ICTを用いたクラウドサービスやアプリを通じて、選手と指導者、また選手同士で試合や練習映像を共有しつつ、一緒に戦術を練るといったことを可能に。  
専門家による「遠隔指導」を実現しようとする事例もあり、映像を介しての指導は言葉のみでの指導よりも理解を深めやすいだけでなく、運動スポーツ指導改善前と後の状況を視覚的に確認できるため、大きな利点がある。  
一方、使い方が複雑なサービス/アプリの場合、障害者や高齢者に対して、介助者・補助者による代行入力を必須とする場合も多く、その負荷が過大になると継続が難しい。

- スポーツ・運動指導ツールの活かした活用事例情報の共有、等。
- 入力等に対するユーザーインターフェースやアクセシビリティに対するより一層の工夫を通じた、代行入力等が必要な層や介助者・補助者の負荷軽減。  
あるいは、入力代行を依頼できるオプションメニュー、アウトソーシングメニューの各サービスへの追加。

### ■ 「ウォーキング促進」支援サービス

ヒアリング調査事例に限らず、運動・スポーツ実施率の低い傾向にある、働き盛りまたは子育て世代に向けてウォーキングを促進する支援アプリが開発されている。Withコロナ時代の健康二次被害対策として有望なツールに。  
障害を抱える層に対しては、現時点においてはその種類によって活用が難しい部分もあるが、今後、改良・改善されてくることを期待。

- 障害の有無に関わらず楽しめるウォーキング・アプリの提供。  
ウォーキング・アプリにらず、情報保障が重要。障害者が使用する際に、アプリ等の動作に影響がないように対応性を高めることが必要。
- ウォーキングの励行を喚起・拡大するプロモーション施策の検討。

### ■ 「体調・コンディション管理」サービス

体調・コンディション管理クラウドサービス・アプリには、トップアスリート向けのものから、シンプルな健康管理アプリまでさまざまなバリエーションが存在。  
スポーツ大会等では、現在のコロナ禍にあってスタッフを含めて大会に関係する者全員の健康情報管理が求められており、大会運営の支援ツールとして体調・コンディション管理サービスを活用する事例が多く見受けられる。  
一方、活用方法を十分に理解せずサービス/アプリを導入すると、選手等の負荷ばかりが増大してしまうことも指摘されている。

- 体調・コンディション管理ツールの活かした活用事例情報の共有、等。
- 障害の有無に関わらず、誰もが容易に入力できる健康情報管理サービス・アプリの提供。
- 健康情報等をはじめとする個人情報保護の徹底。  
体調・コンディション管理ツールに限らず、各種クラウドサービスやアプリについては個人情報保護に対する厳格な管理が求められる一方、ユーザも個人情報の取扱いに関する意識喚起が求められる。