

2020年に向けた社会全体のICT化推進に関する懇談会幹事会
スポーツ×ICTワーキンググループ（第2回）

1 日 時

平成27年11月6日（金） 15：30～17：30

2 場 所

中央合同庁舎2号館8階 総務省第1特別会議室

3 出席者

（1）構成員

阿江主査、石村構成員、石元構成員、上田構成員、内山構成員（井原構成員代理）、大崎構成員、岡崎構成員、勝田構成員、日下構成員、神武構成員、杉本構成員、鈴木構成員、早田構成員、高瀬構成員、竹内構成員、伊達構成員、舘構成員、田中（克）構成員、田中（義）構成員、西脇構成員（田川構成員代理）、原田構成員（押見構成員代理）、藤森構成員、室伏構成員、安淵構成員、渡辺構成員
内島説明者、小倉説明者、安田説明者

（2）関係省庁

本多スポーツ庁オリンピック・パラリンピック課 専門官（速水代理）、
岡崎スポーツ庁健康スポーツ課 課長補佐
中村スポーツ庁参事官（民間スポーツ担当）参事官補佐（津々木代理）
境経済産業省商務情報政策局情報政策課 国際戦略情報分析官

（3）総務省

山田情報通信国際戦略局長、巻口情報通信国際戦略局参事官、小笠原情報通信政策課長、松井通信規格課長、梶原情報流通振興課課長補佐、飯村情報通信政策課課長補佐

4 議事

- （1）スポーツの裾野拡大等に向けて
- （2）アクションプランの方向性について
- （3）意見交換

5 議事概要

(1) スポーツの裾野拡大等に向けて

【阿江主査】

- 本ワーキンググループは、スポーツの裾野拡大やスポーツ人口も含めた競技人口の増加を狙いとしている。

【小倉説明者】

- SNSやネットを活用していかに水泳競技を普及していくかが重要。
- 日本の競技団体の多くは、新しいICTを十分に活用出来ていない。
- 競技者登録数は12万名を超えるが、フルタイムの職員が少なく、人材不足。ICTに関するリテラシーはまだまだ高いとは言えず、新規事業への投資に対して慎重である。
- 競技団体自身で、コンテンツのハンドリングすることが理想的だが、人材不足のため、外注になる。その結果、自分たちで競技の価値を向上するためのビジョンが明確でない。
- 広報での変化を考えたとき、SNSの活用で情報を効率的に発信すれば、水泳競技を普及させ、お金をかけずに1人でもできる。
- 水泳連盟のホームページに『TOBIUO JAPAN日記』というブログがあったが、管理会社に業務委託であったため、更新の遅れやライブの情報が届かないという問題を解消するため、2010年10月アジア大会、広州大会の直前にブログを開設した。
- 解説当初は100から300の閲覧数が、広州アジア大会を通じて、1日に1,000回程度の閲覧数を獲得し、2011年の上海世界水泳のときに1万の閲覧数を達成。
- 水泳連盟内の他競技も現場からの発信を目的に、それぞれブログを立ち上げた。SNSを活用することにより、ファンをつなぎとめる仕組みになると思い、ロンドンオリンピックの前にアカウントを取得し、スタートした。
- 通常のメディアでは世に出てこない写真や選手の表情、一般メディアでは見られないような場面をブログやSNSで掲載した。ロンドンオリンピック後にはSNSにファンが増え、ブログへの誘導も可能になり、ブログの閲覧数も伸びた。
- オリンピックを契機に集まってくるファンをいかに取り込んでいくかというのは、このICTのワーキンググループでも重要。
- ランディングサイトをつくって、一層ファンの方たちが楽しめるようなコンテンツを作る努力が必要。サイトの訪問者のニーズに応じた情報発信からつながりが生まれ、会

場に足を運ぶ導線にもなる。

- 水泳は記録競技なので、記録のデータが重要になってくるが、水泳連盟の中に記録のデータベースがない。記録のデータベースを選手の登録データにひもづけて管理することができると、広報面、ビジネス面、強化・育成の面などあらゆる面でメリットがある。連盟内での各委員会などの機能をいかに横串を刺して、一つのプロジェクトに取り組めるかが課題。

【神武構成員】

- 海外ではどのような取り組みがあり、どのようなことを参考にしたか。

【小倉説明者】

- SNSの活用に関して、選手とのつながりやアカウントがある選手のアカウントのひも付けや連盟オフィシャルアカウントから、選手のアカウントのツイートのリツイートや共通のハッシュタグをつけるなど。世界水泳のときは、放映権を持つテレビ朝日と共通のハッシュタグを作り、世界水泳を盛り上げる取り組みを行った。

【石元構成員】

- 水泳連盟ではデータの蓄積に関してどのような課題があるか。

【小倉説明者】

- レース分析データをとっているが、分析する側と現場側のコミュニケーションを高め、更に効率的な選手強化への役割が期待される。他団体との連携なども今後必要かもしれない。

【安田説明者】

- プロリーグとして求められている役割を以下3つと考えて、活動をしていく。①「世界に通用する選手やチームの輩出」。選手の待遇面、プレー環境や観戦環境も含めた環境面をプロリーグとして選手強化の部分を整理していく。②「エンターテインメント性の追求」。日本のバスケットボール界は、演出等、頑張っているところもあるが、周りと一緒にあって、エンタメ性を追求して、見るスポーツではなく、見せるスポーツというところ

ころを追求していく。③「夢のアリーナの実現」について、見せる環境は、ソフトの部分のみを頑張っても、ハードの部分も含めて総合的に行わなければ、快適な観戦環境は提供できない。バスケットボールは日本国内で、競技人口2番目。特に女性の競技人口はトップのスポーツ。競技者数はサッカーの60%程度で、来場意向者数はサッカーの約半分であるが、市場規模はサッカーの10%程度。

- b j リーグ平均の入場者数は今、1,500名程度。5,000名以上の収容者数ができるアリーナで1会場あたり試合数の8割以上を開催することをリーグ参加に求めた。スタジアム場所が変わっても、会場にどうやって人が入る状況にするかが今後のリーグとしての課題。
- 2つのキーワードをもとに、リーグの運営をしていく。①「代表、リーグ、クラブの『権益の統合』」。他の団体や外国のリーグ見ると、代表選手等、クラブの選手がスケジュールや、退部の問題で、結構利益が反することもある。日本のバスケットボールは、代表、リーグ、クラブがタッグを組んでいく。権益の統合といった、プロスポーツの新しい立ち位置を日本の中で築いていく。②「『デジタルマーケティング』の徹底推進」。若い世代の観戦意向が強いこともあり、デジタルを徹底的に深掘りしていく。
- 「権益の統合」の一つの目標として、BUM構想（Basketball United Marketing）（仮称）がある。スポンサー、放映権、データベースを協会、リーグ、クラブがタッグを組んでいく。競技者データベースとマーケティングデータベース、入場者、観戦者のデータベースも結びつけて、バスケットボール全体として力をつけていく。
- 「バスケット界の統合DMPを構築」としており、各クラブ、チームごとのデータベースも全て統合し、リーグとして一元にお客様の動きがわかるような状況を作る。顧客や選手のデータを紐付け、試合や選手情報をお客様と関係するデータがあれば、情報発信していく。
- 情報提供から、シェア拡散までをスマートフォンを活用していく。スマートフォンにお客様情報を集めた場合、バスケット選手アプリの開発や若年層であれば、体のデータを登録して、技術向上サポート、健康増進サポートなどで個人能力の向上や優秀選手の発掘、競技力の向上に役立つのではないかと。代表選手の昔の身体能力の特徴などの情報を活用し、若い世代の選手たちはその情報を収集して、成長途上の選手も代表選手の特徴と似ているところを強化していくなどの提案ができる。
- 健康サポートもキーワードの一つ。会場に健康を測定する機器をおき、体脂肪測定や、

個々の生活に合った食事や運動の提供をする。観戦者にも健康サポートをして、そこから観戦者が体を動かし、生涯スポーツになるよう誘導。バスケを昔やっていた離れていても、観戦に来ると盛り上がる。さらに健康のサポートも受けられ、運動しようというときに、近くの町立体育館の施設と連動して、運動プログラムのアピールといった形で健康サポートができないか。

- アリーナは、エンターテインメント性だけではなく、「地域コミュニティ」、防災拠点としての機能をも備えていくべき。
- 2020年に向けて、世の中的にはスポーツに対する関心、興味は高まっており、日本におけるスポーツの存在意義を考えた場合には、大きな構想をもつことが大事。

【阿江主査】

- 事業者という観点から、一般の人に着目して、スポーツの裾野を拡大する試みをされている。アシックスと富士通から説明をお願いしたい。

【西脇構成員（田川構成員代理）】

- 異なる事業領域に展開した例を紹介する。
- 昨今のお客様は目的に応じてどのようにしたら良いかなどの要望が出てきている。そのため、データを使って、目的に応じたサービスを取り組んでいる。
- 形や実態のないデータというものに価値を置いて、サービスを利用していただく。そして、データを高齢者向けのサービス、介護予防サービスを行っている。
- ランナー向けのサービスでは、ランナーとしての自分のレベルを把握して、自分のレベルを高くするためにはどうしたらいいのかを考え、自分の能力を客観的に把握することが必要。実際にランニングの能力を、骨格的な側面と、骨格を動かす筋力的な側面、動作的な側面、動作がどのぐらい長く続くことができるかという4つの視点でランニング能力を定義し、研究所の機械を使って、サービスをスタートした。
- 北は北海道から、南は沖縄まで、関東からも3割ぐらいの方が来てサービスを受けられる。ランニングが趣味という方ばかりではなく、価値のある情報と感じれば、多くの方が利用する。
- よい点は、お客様自身が科学的に測定をすることに対して、興味を持つ点。具体的な測定例を2つ紹介する。①筋力。膝を伸ばす力と曲げる力を計測し、膝を伸ばす力が中

程度の筋力に対して、膝を曲げる力はあまりよい結果が得られていない検証があった。ランナーでユニークだったのは、足の筋力は、走って鍛えると思う方が多く、自分の脚力レベルがどのぐらいあるかを知らない人が多い。それに加えて、筋力バランスまで意識がいかない。具体的な数値をもとに結果を説明すると、自分のトレーニングで何をすべきかと、納得感を持って取り組める。②全身持久力の測定。ベルトコンベヤーの上で15分程度走ると、自分がフルマラソンをどのぐらいで走れるかを予測できる。フルマラソンに出た際に一番自分の能力を発揮できるペースかを計測によって示す。本番でいい記録を出すだけでなく、日ごろのトレーニングのペースの決め方に使っていく。

- 数字の裏に評価をする基準を持つと、自分のレベルにあったトレーニングを効率的、効果的に実施できることにつながる。
- 特に介護保険制度下のトレーニングは、画一的なトレーニングが多く、個別対応のトレーニングが難しいため、個別対応に適用できるか考えて行った。
- 機能訓練特化型のデイサービスのTryus（トライアス）。基本コンセプトは、「立つ、歩く、転ばない」に特化した機能訓練をやる内容で、測定して、トレーニングをすることに加えて、「なりたい自分」という目標値を設定することが特徴。
- 要支援者は自力で外へ出て、1人で行動することが難しく、「なりたい自分」を設定し目標に見合う体力を測定して、現在の自分と「なりたい自分」のギャップに対してプログラムを組む。
- 体格的な側面の計測や、動かす筋力的な要素の継続によって動作が発現する。計測する機器、動作は高齢者の方、低体力者の方でもできるような、比較的単純な動作でやる。
- デュアルタスクという2つのタスクをやることでのトレーニングで、一定のリズムで足踏みをしながら、所定の場所を手でタッチをする。大事な点は、同時に2つのことを処理する能力が落ちてくるのが、転倒につながるという知見が出てきていること。
- データや評価基準をもとにして利用したい方にとって、価値の高い情報に仕上げていくことで、サービスとして成り立つ。また、客観的な自分の現状の位置を把握することにより、より自分に合ったトレーニングを提供できる。身体運動は単に競技者のためだけでなく、一般の人や高齢者の方にも適用できる。

【内島構成員】

- 「Social Sports Learning」（以下、SSL）というキーワードで話をする。このキー

ワードは、社会と一緒に勉強しながら、スポーツで豊かになりたいということ。縄跳びをしている小学校の子どもたち全員が、モーションセンサーをつけて、子どもたち自身がデータを見ながら楽しくスポーツに慣れていただきたい。多くの子どもたちが実際にデータを使いながら、ITの良さ、運動のさまざまな見方があることを感じていただきたい。

- スポーツの裾野を広げるという意味も込めて、スポーツの好き、嫌いを問わず、多くの子どもがIT、ICTでスポーツの見方や体験をできたらと思い取り組んでいる。SSLのフォーカスは、「児童の運動能力育成に大切なこと」ということ
- 3点に、フォーカスを当てている。①バランスやリズムなど運動神経にかかわる巧みな運動。②運動神経系の発達時期が5歳から12歳でゴールデンエイジと言われている。バランス、リズム、運動神経系に子どもたちの運動にフォーカスを当てていきたいため、SSLの考え方で進めている。③データを使い、多様な評価軸が出てくること。一つの運動の中に結果だけを見るのではなく、リズム、バランス、プロセスなどの中身を見ることによって、いろんな評価軸が出てくる。そして、子どもが楽しくやれば良い。
- 継続できるICT活用も着目点として置いている。活動の概要は、4つのパートに分かれて進めている。最初はデータ取得。そして、取得したデータをインターネット経由でサーバーに転送して、記録して、解析する。最後に、フィードバックで、子どもたちと一緒にデータを見て楽しく話をしながら、解析結果をもとにした振り返り授業を行う。
- データに固執するのではなく、子どもたちがスポーツを好きになることが大事。
- まとめとして、SSLでなにを目指したいかということ、「スポーツ基本法の精神によりそって」、「地域といっしょに」、「オープンに皆さんの力をあわせて」の三つ。①スポーツ基本法の精神とは、「スポーツを通じて幸福で豊かな生活を営むことが人々の権利である」ということを子どもたちと一緒に寄り添って実現していきたい。②地域と一緒にとは、地域と一緒にになって、児童のスポーツを考えようということをやっている。③「産官学のちからをあわせて」とは、日本にはすぐれたスポーツ科学やアスリートの知恵や経験、指導者の知識、スポーツ情報があるので、それを現場に植えていく。

(2) アクションプランの方向性について

【館構成員】

- 組織委員会が何を引っ張れるのかという観点で2つ、施策案を抽出している。関連組織、団体との議論を継続しつつ、検討を加速させるために組織委員会でのアクションを

早く立ち上げたい。

- ①大会におけるスポーツ・プレゼンテーションへのICT活用。オリンピックデータフィード(ODF)に着目している。ODFとは、オリンピックごとに決まるデータフォーマット、この中に選手情報だけでなく、競技データ、競技結果も規定される。
- 東京大会でも、新しい計測方法も含めて、ODFで提示するデータをいかに充実させるかというのがスポーツ・プレゼンテーションを進化させる一つのポイント。プレス関係者、放送局、NF関係省庁などとも連携して、スポーツ・プレゼンテーションのあり方や役割分担について東京としてのコンセンサスをつくった上で、IOC、関係団体との協議を開始したい。
- ②エンゲージメント活動におけるCRMの活用。オリンピックでのCRMとは、特にロンドン大会以降にIOCもチケットやグッズの購入者やボランティア登録者などを対象に、大会での売り上げ促進だけではなく、エンゲージメント活動として、このCRM活動を推奨。ここで構築された顧客データベースは、大会終了後も貴重な財産になる。大会後も二次利用に関しての登録者の承諾を得る中で、98%の方が引き続き、レガシープログラムとして残っている実績がある。組織委員会が提供するサービスだけでなく、競技団体が国内で実施するイベント情報や参加したイベントやボランティアの情報。東京都でもボランティアプログラムを行うと伺っているので、組織委員会と連携して、ユーザーから見てもわかりやすいサービス連携を実現できる。
- CRMといった活動を早期に検討を開始することで、多くの人々の参加と多くの関連組織との連携を目指す。

【小笠原課長】

- スポーツをいかに見せていくかという観点からアクションプランを考えるかという提案。前提となる課題の認識は競技団体の方々がスポーツに関するデータについて、2点ほど書いている。①さまざまなスポーツ分野の情報を周知したい、あるいは認知してもらいたい。いかに効果的な新しい手段を活用して広く周知、あるいは認知していただくということが課題の一つ。②新しい手段を考えていく際にも、スポーツ他分野との連携あるいは相談ということが重要だが、連携や具体的なアクションに行くのは難しいという点。①、②について、ブレイクダウンしたのが、①については、新しい手段に関しては、ICTの活用の具体化・実現といったことが課題。②の他分野との連携になると、

競技団体あるいはICT関係者といった方々との情報の交流の場づくりも重要。

- アクションプランについて、競技団体の情報、顧客の情報も含めて、効果的、効率的にスポーツに関する情報配信をICT等で活用して行っていくかといったことに答えを出していくアクションプランをつくっていったらどうか。
- 「個人の趣味・嗜好を踏まえた」ということもあるが、その点では、CRMとに関わる情報の活用も課題になる。ICT活用の具体化、さまざまな分野との連携を進めていく上で、ICT分野、スポーツ分野の方々と共同での推進体制を検討してはどうか。

【阿江主査】

- 今までのいろんな個々の事例や前回の話をもとに、アクションプランの方向性としてまとめていただいた。
- 個々にはいい情報もあり、いいテクニックもあるけれども、どうやってまとめるか。スポーツ分野とICTの人材が集まって何かやろうというのは、知っている範囲では、日本ではない。オリンピック・パラリンピックを機会に体制をつくって進めよう提案。

(3) 意見交換

【室伏構成員】

- ファン獲得について、スポーツから離れてしまわないように、地域と密接にかかわる方法は何かといった時にデジタルプラットフォームは今後必要。
- IOCでは、オリンピックハブがあり、サイトで見ただければわかるが、ツイッターやフェイスブック等で4年間、365日、自分の趣味、練習や好きなことを話し、オリンピック間の4年間のオリンピックの活動をつないでいくという取り組みをしていく。スポーツ科学、様々な分野の人がそこに入って、オリンピックの情報を得ていくことがきるといったことを推奨していこうとしており、ファンの獲得などを目指す。
- アスリートラーニングゲートウェイというサイトがあり、トップアスリートになるための食事、メディカルやスポーツ科学の部分、コーチング、トレーニングの仕方まで、見られ、IOCもこのようなコンテンツに今後力を入れようとしている。デジタルプラットフォームが今、オリンピックの中でできつつあり、アスリートが自身の経験をアピールしていい時期。毎回オリンピックで、テクノロジーが発達しているため、世界の競技団体も大きな期待をしている。
- 大会の会場も期間中にどれだけお客さんをおもしろく見せることができるかというこ

とに興味を持っている。組織委員会もいかにして見せていくかということも大切。

【渡辺構成員】

- スポーツアナリスト協会は、スポーツの現場でデータやテクノロジーを活用し、勝利などに結びつけていく活動をしており、アナリストの勉強会などを開いている。強化と普及は両輪と言われており、2020年メダルをとる強化の目的を達成するために意思が向きやすい一方で、スポーツの普及やファンの拡大にも絶対的なチャンス時期。
- 強化に関しては、情報を使うときに、監督はじめ、プロのスタッフがかかわっていて、いきなり何かを注入して、変えていこうというのは難しい。競技団体の中でも普及といった広報活動の部分は、ボランティアを主体に成り立っているところが多い。そのため、このアクションプランの方向性は、スポーツ界の課題解決に貢献できる可能性も高い。
- 勝つために情報をどのように活用するか、少しでも外国に比べて優位性をつくる活動をアナリストはしていく。抱えている情報の中でも、強化のため不利益にならない範囲で、情報を普及にも展開していく。
- アナリストが常に集めている情報の中で、ほとんどの今の競技ではプレー情報と時間情報のひもづけを行っている。個別の選手に個々のシーンを見せることができる。ただ、内部情報の利用は団体で権利や秘密保持といった条件があるので、留意する必要がある。普及のために力を注げるスタッフは少ないので、普及に活用できるメリットがあれば、チーム内部の情報もアクションプランの遂行に向けて、提供していくことが可能。
- 体制づくりの部分で、スポーツは続いていくことも考えると、今、スポーツの内側で活動している人材、特にNFの人材もうまく活用し、協働でお互いに力を出し合って進めていくような体制で進めていくと、スポーツ界の将来にもつながる。

【阿江主査】

- 体制の問題と権利、映像権は重要。人によっては興味のある情報もあり、どう活用するかも2020年を機会に進められればいい。
- メダルをとったから盛り上がるかというと、統計的には、スポーツの参加人口は減っている。スポーツは盛んになったが人はやっていないという結果が出るのは良くないので、世界に発信できる誇れるものを日本で作っていききたい。

【勝田構成員】

- アイデアベースで、各競技団体で2020年のレガシーを考えたとき、ダンスの授業への活用やラグビーでゴールを狙うとき三角形になるので、三角形の面積の授業にするなど教材づくりに生かせるようなアクションがあってもいい。今は、視覚映像も発達しておりニュージーランド代表のウォークライは、相手選手の立場でどのように迫力ある踊りをしているかも見られる。BBCラジオのラグビーのトライシーンの解説が英語の発音に適していたので、発音の練習をする教材も作成した。
- 2020を超えて、オリンピック・パラリンピックが終わった後に残った記録や映像などを集めて、オリンピックのICTといったアミューズメントにつながるテーマパークも構想としてあったらおもしろい。

【鈴木構成員】

- CRMのデータベースをレガシーとして残す話があって、素晴らしい。問題になるのが、データ活用のガイドライン。ロンドンではガイドラインのハンドリングをどのようにされたか情報があれば教えていただきたい。

【舘構成員】

- 詳細は調査中。現状、公共的なスポーツ団体からのイベント配信、イベント情報のメールマガジンなどの比較的、スポーツ振興の公共的な目的に使われている。ロンドンもリオもIOCに引き渡しつつ、ローカルでも活用する前提で構築されており、データベースが2つに枝分かれされる。

【大崎構成員】

- 富士通の話にあった、12歳までのゴールデンエイジに着目して、地域と一緒に子供の運動能力の開発、運動について興味を形成することは、IOCも懸念している若年層の運動離れに対して、強力なドライバーになる。
- パーソナライゼーションがキーワード。測定して、個々に合ったトレーニングやフィードバックをすることが個々の運動能力や健康増進につながる。最終的には健康寿命が延び、社会保障費が下がるところまで十分つながっていく話に感じた。
- そういった意味でスポーツ業界ではこれからもICTが活用されていくポテンシャル

は大きいと改めて感じたが、人材の不足は、マイナースポーツになればなるほど、難しい。

- 2点が重要なポイント。①ITのさまざまな取り組み、仕組みを公的な支援等も含めて、特に競技を超えて共通するものに重要度を高く置いて、小さく始めて、広げていくやり方。②実際に活用していく人材も同時に育成していく。
- ODFデータフォーマットは、オリンピックで採用されている全てのスポーツの競技データを実際に残して、それを世界中、50億人に配信していくためのシステム。このノウハウ、知見は十分に生かして、蓄積したものの二次活用に向けての準備を、NFリーグを横断した取り組みとして公益に資するもの。
- データがあっても解説のできる人材がおらず、活用する人材の育成もセットで話さなければいけない。ICTに限らず、お金を集める人材の育成も同時に課題として重要。

【神武構成員】

- データを活用して、新しい未来をつくるのがシステマティックにできていないという議論だが、提案として、コミュニティを広げることが大事。2020年を考えた場合に、新たなスポーツデータを取得、分析、活用して意思決定という3つのフェーズを行う時に、それぞれ簡単にアクセスできるプラットフォームとコミュニティを作ることが大事。
- テックキャンプというのがあり、プログラミングが全くできない小、中学生を大学のキャンパスに集めて、遊び感覚でプログラミングを大学生が教える。コミュニティが広がって、考える前に手を動かして楽しんでもくれるような、若年層の方々を取り入れるムーブメントをつくることに意義がある。

【阿江主査】

- プログラマーも人材育成で、人材育成は2020年まで5年もあると思うか、5年しかないと思うかというところ。

【神武構成員】

- ラーニング・バイ・ドゥーイングという考え方があり、子どもも学ぶが、子どもに教えながら大人が学ぶことがある。

【大崎構成員】

- 自分たちが技術、ノウハウを持っていることの証明やアピールする場合は常に必要。そういった場にスポーツ×ICTという取り組みを提供して、NFリーグと一緒にあって、コンペティションやアワードをつくり、日本や世界で活躍していくときの実績として応援していくやり方もある。

【石元構成員】

- 競技団体のシステム及び競技データについて、今後実務的に進めていくに当たり、データの標準化が大事。オリンピックの機会を通じて、データのつくり方やデータの活用の仕方の共有をしたい。

【田中構成員】

- 縄跳びの話は子供の教育というよりは、12歳から15歳の間がバランスと運動神経が成熟する時期ということで取り組んでいる。若いうちから、自分がスポーツになれ親しんで、ある程度の自分の運動神経を数値化することによって、若い世代からタレントを発掘し、アスリート強化のためにどんなスポーツが適するかまでつなげていく。

【阿江主査】

- このワーキングとして、スポーツの分野の拡大やスポーツ人口の増大をどのように達成するかという大きな目標がある。まずは興味を持ってもらい、興味を持つために見る状況を整えるなどが重要。そういう点で、事務局から説明があった2つの方向性を基本的に、スポーツ界とICTの分野がうまく連携できる体制をつくろうという提案。
- 世界に誇れるものをつくるという意味統一をしながら、アクションプランをやりたい。事務局とも相談しながら、具体的な内容をこれからまとめていきたい。まず見せるスポーツ、そして、見せることからどうやって、スポーツを楽しんで、習慣に繋げていく
- 本日の意見を事務局で具体的にして、進めたい。アスリート委員会の情報も聞いて、トップアスリートがどういうことを考えてやっていたかというようなことも、室伏さんを筆頭にして、考えながら、いろいろ進めていきたい。

以上