

～創発・共創によるデジタル・ガバメントの取組～

「障害者のスポーツや文化活動の充実、施設の利便性向上」をテーマに、横浜ラポールでデジタルソリューションを活用した実証実験を開始します。

横浜市デジタル統括本部と「I・TOP 横浜」が連携し、障害者スポーツ文化センター「横浜ラポール」におけるデジタルを活用したサービス向上（新たなスポーツ機会の提供や、施設の利便性向上等）に資するデジタルソリューションについて募集した結果、6件の提案を採択し、実証実験を6月から順次開始します。

横浜市では、今回の取組にとどまらず、デジタルソリューションの創発・共創を進め、産学官の交流による新事業の創出・育成に取り組めます。

1 採択した提案の概要

提案者	提案概要
Active Waltz	【ヘルスケア・アクティビティコンテンツ】 施設利用の待ち時間などに気軽に取り組めるアナログとデジタルを融合させた新種のゲーム（スマホやタブレットと小型ロボットを用いて、脳力や頭と身体の連携動作を測定）の提供。
エヴィクサー株式会社	【音響装置を使ったUD防災】 非常放送設備の音声でサイネージ等の情報デバイスを制御し、災害情報の画面表示やフラッシュ、バイブ振動等による情報伝達サービスを提供。電波ではなく音響通信技術を用いた制御が特徴。
一般社団法人 オンラインボッチャ協会	【オンラインボッチャ】 ボールを転がすためのランプ（スロープ）をオンライン（Zoomとタブレットを利用）で制御することで、誰でもどこでもボッチャが楽しめる環境を実現。
ソフトバンク株式会社	【スマートコーチ】 遠隔地からでもICTを活用して、現地でレッスンを受けているかのように、スポーツ指導や文化学習を受けることが可能となる、時間や場所に縛られないオンラインレッスンツールの提供。
大日本印刷株式会社	【スマートフェンシング】 柔らかい剣とスマートフォンアプリを活用し、障害や国籍、性別を問わず、誰でも・どこでも・安全・簡単・本格的にフェンシング競技を体験できる環境を提供。
三菱総研DCS株式会社	【コミュニケーションロボットを使ったワークショップ】 障害により発声や会話が苦手なこどもが、コミュニケーションロボットをアバターとして自分の思いを表現したり、他者とのコミュニケーションの練習をしたりする体験会の企画・運営。

※各提案の詳細は添付資料参照

2 実証実験スケジュール

提案ソリューション	日程
コミュニケーションロボットを使った ワークショップ 【三菱総研DCS株式会社】	ワークショップ説明会 2022年6月26日（日）10：00～11：00 第1回 2022年7月30日（土）午後※（ワークショップ） 第2回 " 8月6日（土）午後※（ワークショップ） 第3回 " 8月20日（土）午後※（ワークショップ） 第4回 " 8月27日（土）午後※（発表会） ※詳細調整中
ヘルスケア・アクティビティコンテンツ 【Active Waltz】	2022年7月1日から7月31日までの毎週金曜日・日曜日 （7月3日（日）を除く） 金曜日 10：30～12：00 日曜日 10：30～17：00

※上記以外のソリューションによる実証実験スケジュールは別途リリースを行います。

※実証の詳細については以下のWEBサイトで随時お知らせします。

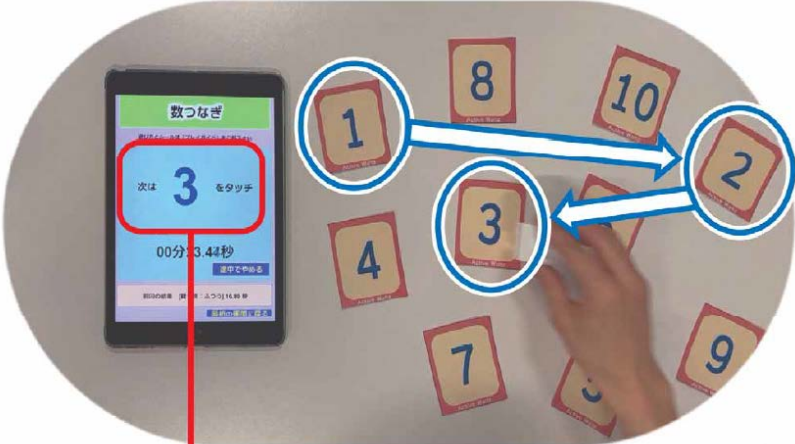
<https://www.city.yokohama.lg.jp/business/keizai/iot/itop/itoplab4.html>

お問合せ先			
【創発・共創によるデジタル・ガバメントに関すること】	デジタル統括本部デジタル・デザイン室	谷口 智行	Tel 045-671-4761
【提案内容、I・TOP横浜に関すること】	経済局産業連携推進課	松本 圭市	Tel 045-671-3591
【横浜ラポールに関すること】	健康福祉局障害自立支援課	今井 智子	Tel 045-671-4130

※ 本件は、経済記者クラブにも配付しております

【添付資料】

プロジェクト名：ブレイン・ワルツ

会社名	Active Waltz
本社所在地	非公表
代表者氏名	中山 綾子
事業概要	認知機能テスト、脳力トレーニング等をゲーミフィケーションアレンジ、エンタテインメント化したコンテンツの企画・開発、及びコンテンツキットの販売
使用するツール・ソリューション	<p>「動作制御ができ、多数のセンシングデバイスを備えた小型ロボット用いて、「身体動作を伴うアナログ要素」と「デジタルエンタテインメント」を融合させたヘルスケア・アクティビティコンテンツ「ブレイン・ワルツ」を活用する。</p> <p>【ブレイン・ワルツの内容（遊び方）と効果（狙い）の説明】 「ブレイン・ワルツ」はタブレット等に表示された指示に従い、記憶や判断力、反応力、思考と身体動作の連係性を測定、トレーニングできるツールです。 各測定、トレーニング項目は、タブレットに表示された番号と同じカードを素早く選択する、自動で動作する小型ロボットの動きを記憶するなど、音や動きの演出によってゲーミフィケーションされています。 楽しいゲーム要素を加えることによって、測定テストやトレーニング要素を持続的に、向上心を持ち続けながら取り組むことができます。</p>  <p>次にタッチする数字は示されますが、数字を頭で記憶したままタッチすることが良い記録を出すコツです</p>
実証実験の概要	<p>横浜ラポールに来館した利用者に、待ち時間や休憩中等の隙間時間を使って、数分で気軽に「ゲームプレイから簡単な脳力測定」ができる場を提供する。 ゲーム体験者の性別、年代、障害の程度に基づく測定記録分析のほか、待ち時間等に利用可能な測定型ゲームアクティビティの設置が、施設への来訪動機や施設で過ごすことの価値向上となり得るかについてヒアリング等を通じ調査、検証する。</p>  

プロジェクト名：音響通信によるUD 防災ソリューション

会社名	エヴィクサー株式会社
本社所在地	東京都中央区新川 1-17-22 松井ビル 1階
代表者氏名	瀧川 淳
事業概要	音の信号処理に基づくソフトウェアの研究開発 及び 音響通信ソリューションの提供
使用するツール・ソリューション	<p>(技術の内容を解説)</p> <p>音響通信技術によるデバイス制御ソリューション「Another Track」は、デジタル情報を埋め込んだ音をスピーカーから出し、その音が聞こえる範囲にあるスマートフォン等のマイク付きデバイスと通信をする技術である。</p> <p>「UD 防災ソリューション」とは、「Another Track」の技術により火災や地震等の非常時に流れる音声を情報デバイスやデジタルサイネージ等が認識し、光、振動、音で情報を発信する仕組み。</p> <p>既設の非常放送設備を使用するため新たな設備費が削減でき、施設内の中央管理室や防災センターから設置する情報デバイスまでの配線が不要なため工事費も削減できる。また、電波が届かない(届きにくい)場所でも安定的な通信が可能となる。</p> 
実証実験の概要	<p>施設で災害が発生し非常放送が流れても、聴覚障害者や高齢による難聴者は放送内容が聞き取れないという課題を解決するため、聴覚障害者や難聴の高齢者を対象に、非常用放送の音声と連動する「情報デバイス」の貸し出しや「デジタルサイネージ」「パトライト」等による情報の提供を行う。</p> <p>スポーツ施設利用時やイベント開催時に防災訓練を実施することにより、対象者や施設利用者、スタッフが効果的に避難や避難誘導が実現できるかを検証する。</p> <p>平常時は既設のデジタルサイネージは施設情報やイベント情報を表示し、情報デバイスやパトライトは無反応である。</p> <p>非常用放送が流れると、デジタルサイネージには災害情報が、パトライトは光で、情報デバイスは光・振動・音で対象者や施設利用者、スタッフに災害発生情報や対象者の存在を知らせることにより、避難や避難誘導が効果的に出来ると考える。</p> <p>本実証実験のアンケート結果により情報デバイスやデジタルサイネージによる情報提供方法の効果や設置場所、運用方法について確認する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="379 1639 513 1675">【平常時】</div> <div data-bbox="865 1639 999 1675">【非常時】</div> </div> 

プロジェクト名：オンラインボッチャ

会社名	一般社団法人オンラインボッチャ協会
本社所在地	埼玉県戸田市斐川町1-10-1 ハッピーネス戸田306号
代表者氏名	大川 秀治
事業概要	<p>共生社会の形成に関する手段・情報・機会の提供 共生社会の形成に関する調査及び研究 年齢・能力・国籍・場所に寄らず参加できるイベントの企画および運営 その他、当法人の目的を達成するために必要な事業</p>
使用するツール・ソリューション	<p>ボールを転がすランプ（スロープ）をオンラインで制御し、だれでもどこでもボッチャに参加することができる装置「オンラインボッチャ」を活用する。 Zoom とタブレット（スマートフォン）のコントローラーを用いて、自宅などから誰でも競技に参加できる。</p> <div data-bbox="375 616 1484 918" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">選手たちはZOOM越しで会場の様子を把握 専用のブラウザアプリで会場のオンラインボッチャマシンを遠隔操作</p> <div data-bbox="430 1052 1412 1467" data-label="Image"> </div>
実証実験の概要	<p>横浜ラポールで「オンラインボッチャ」の体験会を開催し、インクルーシブスポーツであるボッチャをさらに広く楽しめる環境づくりについて検証する。</p> <div data-bbox="558 1601 1300 2094" data-label="Image"> </div>

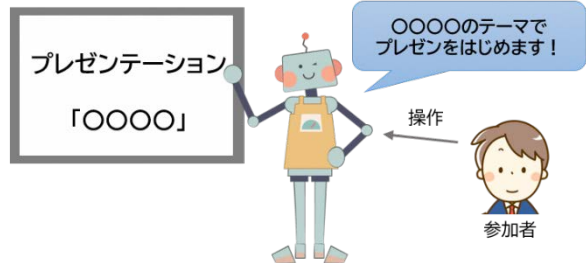
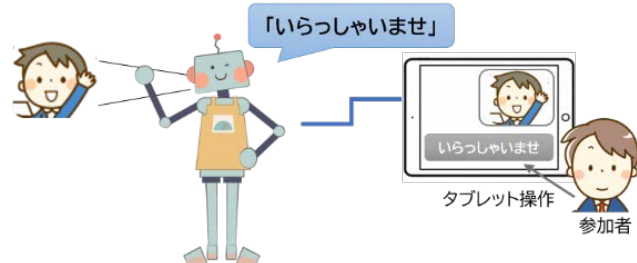
プロジェクト名：「スマートコーチ」を活用した実証プロジェクト

会社名	ソフトバンク株式会社
本社所在地	東京都港区海岸一丁目7番1号
代表者氏名	宮川 潤一
事業概要	移動通信サービスの提供、携帯端末の販売、固定通信サービスの提供、インターネット接続サービスの提供
使用するツール・ソリューション	<p>オンラインレッスンサービス「スマートコーチ」を活用して、知識や経験が豊富な専門コーチによる、スポーツや文化学習の指導を受けることができる。誰でも簡単に操作できるソリューションのため、時間や場所に縛られず、マイペース、マイレベルな指導と支援の輪を広げることが可能となる。</p> <div data-bbox="443 483 1445 1106" data-label="Diagram"> <p>① 専門コーチとレッスンの目的や課題の確認</p> <p>② チャットでの相談や動画による課題の共有</p> <p>③ アドバイスやレッスンメニューの提示/ 動画によるフィードバック等</p> </div>
実証実験の概要	<p>横浜ラポールのスタッフ・利用者それぞれの方に「スマートコーチ」を利用してもらい、スタッフからのアドバイスや利用者同士のコミュニケーションをオンライン上で実施する。</p> <p>今回の実証実験では、利用期間終了後に、スタッフ・利用者それぞれの方に向けて、障がいのある方の「スマートコーチ」の利用が容易であるかや、本サービスを利用することで、継続した指導及びコミュニケーションを深めるモデル構築を検証していく。</p> <div data-bbox="459 1391 1423 2029" data-label="Image"> </div>

プロジェクト名：スマートフェンシング(スマートeスポーツ)

会社名	大日本印刷株式会社
本社所在地	東京都新宿区市谷加賀町一丁目1番1号
代表者氏名	北島 義斉
事業概要	<p>「印刷事業」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報コミュニケーション部門 ・生活・産業部門 ・エレクトロニクス部門 <p>「飲料事業」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・北海道コカ・コーラボトリング株式会社
具体的な内容	<p>スマートフェンシングは、開発者である天利さんのフェンシング技術を活かし、身近でないフェンシング/車いすフェンシング競技を普及させたいと、柔らかい剣と導電ジャケットをスマートフォンアプリに繋いで体験する今までにない競技体験コンテンツです。</p> <p>障がいや国籍、性別、身体的なハンデを問わず「誰でも」「どこでも」「安全」「簡単」「本格的に」にフェンシング競技体験ができる環境を提供します。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>剣</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>ジャケット</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>防護メガネ</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>アプリ機器</p>  <p>スマートフォン タブレット</p> </div> </div>
顧客・ユーザーに対する提供価値	<p>フェンシングのような身近ではないスポーツを体験する機会の提供 年齢・性別・国籍・障害の有無などに関係なく体験できる「スマートeスポーツ」の普及により、普段スポーツを行わない、苦手と感じている方がデジタルを通じて「楽しい・面白い・やってみたい」と感じる体験価値を提供し、スポーツのネガティブな要素もポジティブに変換しながら、誰もが当たり前前にスポーツに触れられる社会を創ります。</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Smart eSports e: Electronic & Experience</p> <p>S: Soft & Safty ゲームで楽しく身近に体験 ソフトウェア【柔らかい】で安心・安全・清潔に</p> <p>T: Technology IoTによる体験価値拡張</p> <p>M: Multi-use さまざまな用途で誰でも簡単に</p> <p>A: Activity いつでもどこでも手軽に体験できる</p> <p>R: Relation 参加者・選手・ファン Face to Faceのつながり</p> <p>新しい体験価値 競技の普及発展 社会課題解決</p> </div>

プロジェクト名 : Link&Robo for スタディ

会社名	三菱総研DCS株式会社
本社所在地	東京都品川区東品川四丁目12番2号 品川シーサイドウエストタワー
代表者氏名	松下 岳彦
事業概要	<ol style="list-style-type: none"> 1. ソフトウェア開発とコンサルティング 2. 各種事務計算等情報処理サービス 3. アウトソーシングサービス 4. 情報通信サービス・データサービス 5. コンピュータシステムの販売 6. コンピュータ要員の教育・研修業務 7. 労働者派遣
使用するツール・ソリューション	<p>コミュニケーションロボットを使用した特別支援学級・特別支援学校向け授業支援サービス。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 対象 肢体不自由などの障がいにより発声や会話が苦手な子ども ◆ 主な機能 <ul style="list-style-type: none"> ・ロボットをアバターとして自分の想いを表現する ・ロボットと挨拶や面接などのコミュニケーションの練習をする ・ロボットの目線で、コミュニケーションの練習の様子を録画し、振り返りの材料とする
実証実験の概要	<p>肢体不自由などの障がいにより発声や会話が苦手な子ども向けに2種類のワークショップを開催し、本サービスを使用した子どもの情緒面、行動面での変容事例の蓄積や、サービスに対する意見・感想の収集を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ ワークショップ概要 <div data-bbox="395 1115 1075 1554" data-label="Complex-Block"> <p>① ロボットを使って、自分の思いを発表しよう</p>  <p>PCにインストールした専用アプリにプレゼンテーション原稿を読み込ませると、スライドに合わせて、ロボットがジェスチャーを交えたプレゼンテーションを行います。</p> </div> <div data-bbox="395 1576 1075 2016" data-label="Complex-Block"> <p>② バディロボットと一緒に、案内係をやってみよう</p>  <p>ロボットを自分の代わりに発話させて、他者とのコミュニケーションを楽しむことができます。ロボットが見た映像を手元のタブレットに表示し、相手の表情も確認できます。</p> </div> <p>※ワークショップ内容は変更する可能性があります。</p>

【参考】

「障害者のスポーツや文化活動の充実、施設の利便性向上」プロジェクトについて

概要	障害者スポーツ文化センター「横浜ラポール」(横浜市港北区鳥山町 1752)をフィールドとして「障害者のスポーツや文化活動の充実、施設の利便性向上」に資するデジタルソリューションを募集し、実証実験を通じて効果検証を行うプロジェクト
募集期間	2021年12月16日～2022年3月18日
募集形式	公募
主な募集テーマ	A. 様々な障害がある施設利用者に対する <u>スポーツ・文化活動に関する提供プログラムの価値向上</u> ✓ VR技術やロボット技術などを活用した施設利用者の認知・身体機能の拡張による新たなスポーツ体験や文化体験の提供 ✓ 施設利用者の認知・身体状況を踏まえたスポーツ体験、リハビリやトレーニングのプログラムの提供 等 B. 様々な障害がある施設利用者に対する <u>施設の利用しやすさの向上</u> ✓ 施設利用者との窓口コミュニケーションのサポート ✓ 施設利用者の施設内における読書や動画視聴等の文化体験のサポート ✓ 施設利用者の施設内の移動のサポート 等

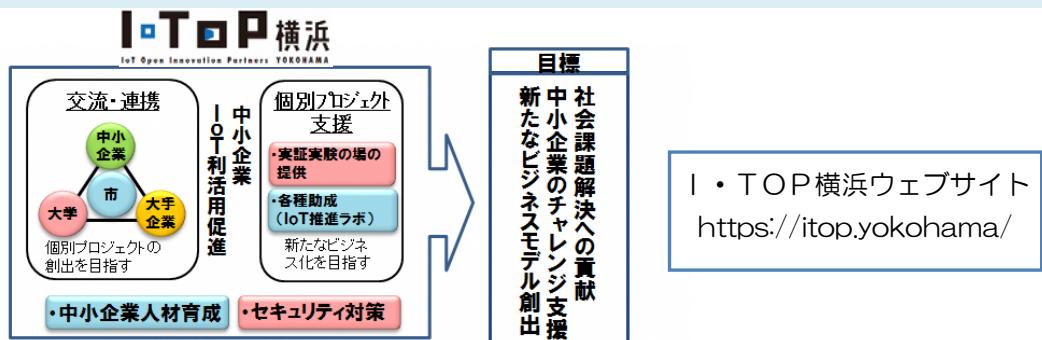
創発・共創によるデジタル・ガバメントの取組とは

横浜市が抱える行政課題や地域課題に対して、横浜市とデジタル技術を持つ企業・団体等が、多様な立場で対話をしながらそれぞれの能力や発想を組み合わせ、有効な課題解決策や新しいサービスを生み出すことです。

I・TOP横浜(IoTオープンイノベーション・パートナーズ)とは

横浜経済の強みである「ものづくり・IT産業の集積」を活かし、IoT等(IoT、ビッグデータ、AI、ロボット等)を活用したビジネス創出に向けた、交流・連携、プロジェクト推進、人材育成等を包括的に進めていくプラットフォームです。これらの取組から個別プロジェクトを立ち上げ、「新たなビジネスモデル創出」、「中小企業のチャレンジ支援」、「社会課題解決への貢献」を目標としています。

「I・TOP横浜」の取組の一つで、実証実験の機会やフィールドの提供主体とともに、解決を目指す課題を設定し、I・TOP横浜参画企業から課題に沿った提案の募集等を行い、実証実験を通じて、社会課題の解決や製品化・サービス化を目指します。



障害者スポーツ文化センター「横浜ラポール」について

横浜市における障害者スポーツ・文化活動推進の中核拠点施設として、1992年に設立。運営者は社会福祉法人横浜市リハビリテーション事業団。年間約40万人の利用(約半数が障害児者)、様々な障害の方が利用(肢体不自由の方が最も多く利用)

【建物】 地下1階、地上3階

【主な施設】 アリーナ、25m×6コースの温水プール、フィットネスルーム、グラウンド、テニスコート、ボウリングルーム、創作工房等文化施設、手話通訳等の派遣

【実施可能競技】 車いすバスケットボール、電動車椅子サッカー、陸上、水泳、テニス、卓球、ボッチャ、アーチェリー、フライングディスク 等