

『スマホ・ウェアラブルが豊かにするスポーツライフ』



エブリスポ！

～「歩く」「走る」運動で人・地域を繋ぐスポーツエンゲージメント～

2017年9月7日

株式会社電通国際情報サービス
2020テクノロジー&ビジネス開発室





エブリスポ！は、IT を活用して参加者間のコミュニケーションを活性化し、日常の運動を楽しみながら継続させる仕組みです。参加者の運動習慣づくりと人と人、人と地域をつなげ、活性化を促進するプラットフォームです。

エブリスポ！体験の流れ



同僚・部署など
チームを組みます



専用アプリ
ウェアラブルデバイス
を準備します



日々の運動が
センシングされ
ポイント化されます



ミッションをクリアしたり
イベントに参加すると、
さらにポイントが獲得できます



ランキング状況を確認
しながら、チームの
仲間と励ましあいます



ポイントが
一番高いチームが
優勝です

1. チーム対抗形式

参加者はチームになり、日々の運動量を競い合います。運動は一人では続かないもの。チームで取り組むことでモチベーションを維持向上させていきます



2. 専用アプリ/ウェアラブルデバイス

専用アプリとウェアラブルデバイスを活用して歩く、走るなどの活動をセンシング、見える化することで、楽しく効率的に運動を実施することを支援します



3. 運動補正アルゴリズム

計測した運動に、性別や年齢といった独自の補正係数をかけあわせることで、体力差があっても同じように楽しめるアルゴリズムを導入しました。



エブリスポ！ スマートフォンアプリ

エブリスポ！ は、専用アプリ（エブリスポ！ アプリ）をお手持ちのスマートフォンにダウンロードすることで参加できます。

また、下記の対応ウェアラブルデバイスをお持ちの方は、スマートフォンと連携することで、装着利用して、ポイントを獲得することができます。



エブリスポ！ アプリ動作環境

スマートフォン (Android)	Android 4.1以上搭載機種
スマートフォン (iOS)	iOS8以降 iPhone5s、iPhone6、iPhone6Plus、iPhone6s、iPhone6sPlus、iPhone7、iPhone7Plus

対応ウェアラブルデバイス



※GoogleFit、Apple HealthKit対応であれば、原則対応可

参加者は、イベント会場や店舗内にあるタッチポイントにタッチすることで、ミッションに応じたポイントを獲得することができます。



手のひらにおさま
る程度の大きさ

スマホと10cm程度での近接通信

エブリスポ！では、「走る」「歩く」だけではなく、地域の運動施設や教室、運動イベントへの参加をポイントとして連携することができ、参加者の健康、各種エンゲージメントを推進します。



アプリでは、個人やチームのポイントやランキングを確認したり、ミッションやイベント情報を確認できます。

また、チーム内SNSトーク機能で常にコミュニケーションを可能にします。

参加者はいつでも、どこにいてもエブリスポ！に参加でき、例えば離れた場所にいる仲間とチームを組み共に運動量を競い合うことも可能です。

TOP画面



ランキング画面



ミッション画面



1. 2015年3月開催 品川区大崎エリアでの実証実験
 - 街づくり、地域活性化（住民、通勤者、商店街、地元協賛企業等）
 - 期間3週間、60人
2. 2015年10月開催 「ザ・コーポレートゲームズ東京2015アジアパシフィック」
参加企業に競技として提供
 - 事前競技種目として、チーム活性化
 - 期間1ヶ月、8社約200人
3. 2016年秋開催 大手企業8社によるエブリスポ！秋企画
 - 企業の健康経営推進、コミュニケーション施策
 - アンケートによる継続因果情報分析
 - 期間3ヶ月、参加者約300人
4. 2017年春開催 大手企業による健康経営、働き方改革企画
 - 企業の健康経営推進、コミュニケーション施策
 - 期間1ヶ月、参加者約300人

エブリスポ！ 実証事例 品川大崎（2015/3/2-3/22）

大崎駅周辺のオフィスワーカーと住民を対象とした参加型実験イベント。
ウェアラブルデバイスやSNS、デジタルサイネージなどを活用して、参加者に日々の運動を楽しく継続してもらい、地域に拠点を置く企業と地元商店会、オフィスワーカーと住民が交流する地域活性化を実証



<参加者情報>

60名（平均年齢 42.4歳、最年少26歳、最年長76歳）

<実験参加企業>



参加した人の声

2015年3月に行われた実験イベント(大崎駅周辺のオフィスワーカーと住民が対象)に参加した方々にご感想を伺いました。

日常的に運動をする習慣が、ほぼなかったのが、今回の取り組みは、**気軽に楽しく続けられる**点で、非常に良かったです。

ミッションクリア、チームでの活動も「**継続しよう!もっと頑張ろう!**」と思えるポイントでした。

他のチームの運動量を見て、**がんばりにつながった**かと思います。

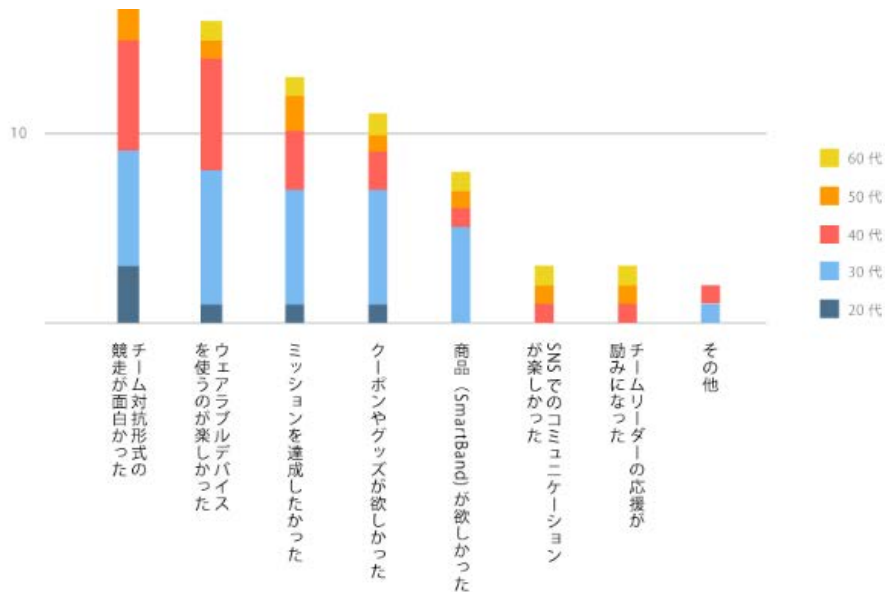
歩数計とは違った楽しさもあり、おかげさまで**楽しく歩数を増やす**ことができました。

人生で一番走った。**ひとりじゃできない!**

参加者の一日あたりの平均歩行数推移



エブリスポ！開催期間中、運動することへの一番のモチベーションは何でしたか？(複数回答可)



実際のコミュニケーション内容(抜粋)

今日は4位と僅差の3位でしたね。明日も天気は良さそうなので、追い抜かれないう頑張りましょう。朝は恵比寿で降りて大崎まで歩いていますが、できれば帰りもどこかを歩いて増量しま〜す。

こんばんわ！帰宅前にかざしてきました。たぶん、イエロー二位になってたと思います。頑張りましょう〜

昨日より旅行で沖縄にきております。たくさん歩いて貯めておきたいと思います！

ドカンといきましょう(((o(*°▽°*)o)))

微力ながら、先ほど一位に押し上げておきました！頑張りましょう！

一般社団法人スポーツフォーライフジャパンが運営、開催する世界最大級の市民参加型スポーツイベント「ザ・コーポレートゲームズ東京2015アジアパシフィック」参加企業のうち8社を対象に、ウェアラブルデバイス「Misfit Flash」とスマートフォンアプリを活用したイベント運動プログラムを試験提供しました。



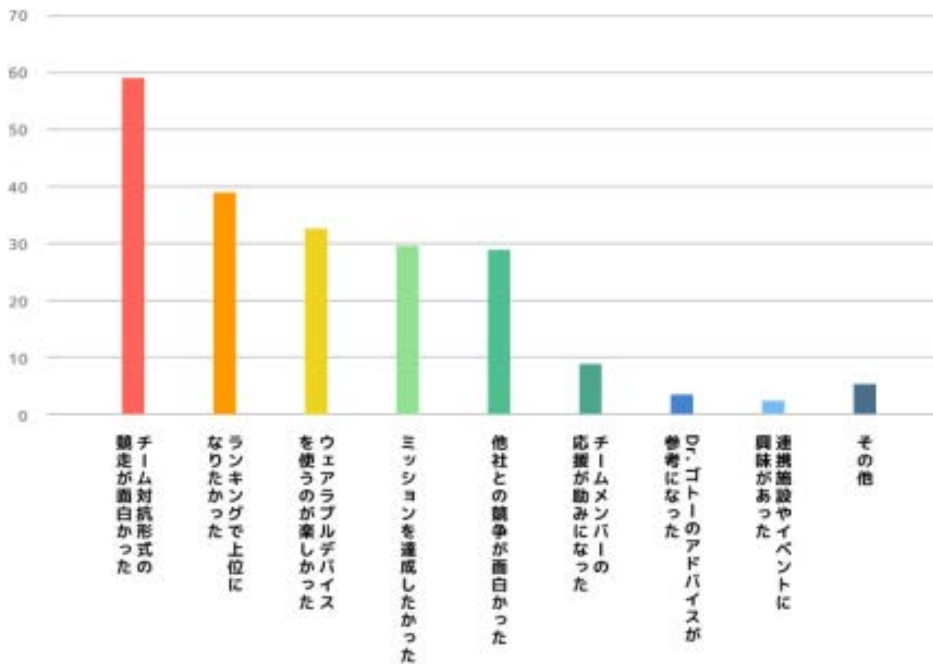
<参加企業7社>



<協賛企業>



Q:エブリスポ！開催期間中、運動することへの一番のモチベーションは何でしたか？（複数回答可）

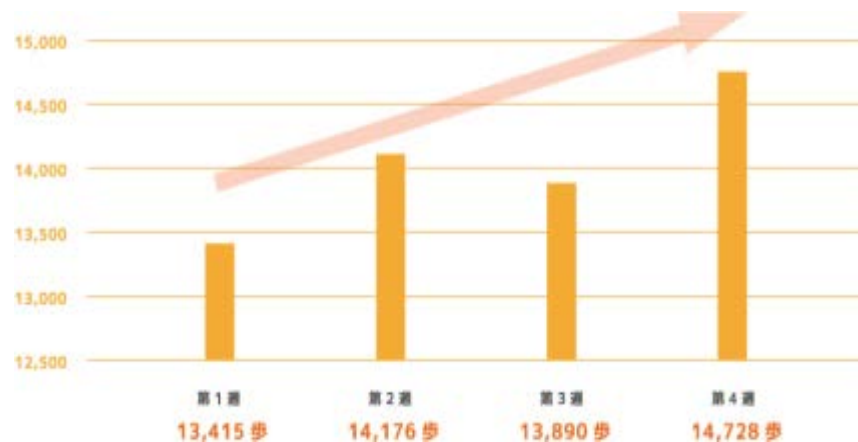


運動の一番のモチベーションとなったのはエブリスポ！の大きな特徴のひとつである「チーム対抗形式の競争」

参加者の感想



人との競争の見える化がこんなにモチベーションが上がるとは思わなかった。新たな自分発見です。



実験期間中に平均歩行数は13415.4歩から14728.7歩へと上昇。第1週目から第4週目にかけての伸び率は10.2%となりました。

参加者の感想



昨年と比べて、体重3Kg減・血液検査の結果が良くなった。



なるべく毎日運動を継続するという生活スタイルに変わりました。



1. スマートフォンアプリ・ウェアラブルによる気軽に楽しく健康に
2. チームによるランキング、ミッションの達成、トーク機能等、続けられる仕組み
3. 健康、コミュニケーションの増加によりチームや組織、地域を活性化

エブリスポ！は、人々の日々の何気ない「歩く」「走る」に「コミュニケーション」という新しい価値を創出します。