

プレ「知のオリンピック」オンライン大会発表予稿調査票 (Ver. 3.1)

【評価基準】①新規（奇）性、②論理性、③有効性、④持続可能性、⑤社会貢献性

【SDGsとの関連】当大会6つの競技分野毎に設定しているSDGsを意識して予稿をお考え下さい。

項目	発表予稿	
発表者氏名	伊藤 雅人	
研究クラスタ名	健康づくりと運動療法の知	
発表テーマ	運動療法を取り入れた健康づくり ～産学官民融合による社会実装に向けた研究～	
参加方式（右の候補から選んで下さい）	Zoom オンライン参加	
【序論】 1. 現状に対する課題認識 （どのようなイノベーション等の課題に取り組むのか）	ウェルビーイングな社会実装のあり方 ・「身体的、精神的、社会的に良好な状態にあること」 ×「先進技術を駆使した市場創造」を実現するには？ ⇒個々のウェルビーイングと国民皆保険制度の持続性を補完	
【背景・思い】 2. イノベーション課題解決のための思い・背景 （何故、その思いに至ったのか）	現状の延長で前向きに歳を重ねられる？（縦割り&重厚長大に偏重した経済だけが万人共通の価値か？） ⇒IT技術を生活に溶け込ませれば、個と社会を両立しながらよりよく循環させられるはず	
イノベーション課題解決方法の検証	【価値等の設定】 3. 新たな価値等の設定 （対象とする顧客や新しく生まれる価値等の設定）	運動へのナッジ（行動経済学）を社会実装する ・ライフステージ・健康状況および職域・地域に応じた早期介入のきっかけとなるコミュニティのあり方を探る ・初期ターゲット＝発達障害（ADHD/ASDなど）、禁煙、認知症・生活習慣病・薬物依存症などの生活課題を抱える方
	【ニーズ】 4. 価値等を高めるためのニーズの明確化 （対象とする価値・市場ニーズ（顕在・潜在など）の明確化）	脳を鍛えるには運動しかない!!（運動無関心層70%=潜在ニーズ） ・介護が必要になる主な原因の70%程度を運動により緩和できる（ex.週2回の運動で認知症になる確率が半分） ・運動はいきがい創出のベースとなるコミュニティ活動のきっかけになる
	【システム】 5. ニーズ対応システムの設計等 （上記ニーズに対応する仕組みやシステムの設計等）	本人とその家族（や周りの支える人）間の良好な関係を支える&継続性や行動変容が主軸 ⇒パーソナルコンシェルジュアプリを想定
	【結果・新たな事業価値】 6. 当イノベーションにより生まれた結果や新たな事業価値 （上記新システムにより生まれた結果や新たな事業価値）	まだ初期仮説の構想段階で、検証はこれから ・まずは、運動療法などの社会実装の土台となるデータ→市町村保健師の意思決定につなげる枠組みを作る（既存顧客の保健事業の枠組みをベースに共創） ⇒地域内の連携・価値循環の土台として育てる
【結果の考察】 7. 当イノベーション等の結果考察 （当イノベーション提案・研究により生まれた効果や今後の課題等に関する考察）	戦略の方向性が定まった ・中期的には toB（6に記載した内容）、 長期的には toC（5に記載した内容）の両面からアプローチ（両者がつながるようにファシリテート）する	

