

令和5年度実証実験サポート事業 課題提案票

テーマ 26

スポーツ無関心層へのeスポーツアプローチ（袋井市）

1. 解決したい課題の内容

- ・市民が個々のライフスタイルに応じて、スポーツに取り組むことは、生涯にわたり心身ともに健康で文化的な生活を営むために必要不可欠である。
- ・現在、袋井市内では気軽に参加できるスポーツイベントとして、市スポーツ協会やスポーツ関係団体などが主催するマラソン大会やウォーキングイベント、デカスポ交流会などといったニュースポーツ大会、スポーツ推進委員が中心となって行っている親子スポーツ教室、ラジオ体操の集いなどが開催されている。
- ・しかし、第4次袋井市スポーツ推進計画によると、「成人の週1回以上のスポーツ実施率」について半数となっており、日ごろスポーツをしない方が多数存在する状況である。

2. 実現したい目標について

- ・スポーツ無関心層へのアプローチ方法として、先端技術であるARやVRを活用した運動・スポーツ（eスポーツ）を活用し、市民のニーズを踏まえながらスポーツ・運動を始めるきっかけを提供したい。
- ・eスポーツから、実際の運動にどれくらい結びつくのかを知りたい。

3. 必要とする技術について

以下を想定するがこれにこだわらない。

- ・ARVR技術
- ・コンテンツ制作技術

4. 想定する実証実験（内容・希望時期等）について

希望時期は特になし。

内容は以下を想定するがこれにこだわらない。

- ・コンテンツを制作し、モニターへの試験導入、検証（スポーツ施設内への設置などを想定）

5. 課題に関連する事業のホームページ URL

- ・袋井市「第4次袋井市スポーツ推進計画概要版」

https://www.city.fukuroi.shizuoka.jp/material/files/group/39/gaiyouban_fukuroisports4.

pdf