

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト  
(スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)

# 地元チーム×企業×デジタル ウェルネスパートナーシップの構築

～ひとりでも普段着のまま、身体動作を誘発するデジタルスポーツ体験の提供～

令和7年2月24日

株式会社中日新聞社



Sport in Life

構成団体	ワイヴァンエンターテインメント株式会社／知立市／共同通信デジタル株式会社／TOPPAN株式会社／株式会社Sportip／株式会社電通総研／株式会社NTTデータ
事業のターゲット	② 働く世代・子育て世代
実施フィールド(地域)	愛知県知立市

### 事業内容(要約)

- ①: 知立市内にある従業員の多い事業所に対し、VRサッカートレーニングシステム・AI姿勢解析を職場までワイヴァンが「出前」する。
- ②: 中小規模の事業者や知立市住民等に対し、集合型の「カラダを動かすテクノロジー体験会」をワイヴァンの選手らと一緒にを行う。
- ③: ①②より、新興クラブのワイヴァンが知立市に溶け込む糸口をつかむ

### 事業ターゲット

#### ■本事業のターゲット像

- ・ 知立市に事業所があり、市と連携協定を結ぶ社会人サッカーチーム「wyvern(ワイヴァン)」を今後応援してくれる企業の従業員
- ・ 働く世代・子育て世代の知立市民(一部隣接地域を含む)

#### ■ターゲットのスポーツ実施を促すためのポイント

##### 【阻害要因】

- ・ 働く世代・子育て世代にとって、運動・スポーツの実施頻度が減ったあるいは増やせない主な理由は「仕事や家事が忙しいから(37.2%)」「面倒くさいから(27.4%)」(スポーツ庁 令和5年度「スポーツの実施状況等に関する世論調査」)
- ・ 知立市では「運動やスポーツの実施場所として、市内より市外の公共施設の利用割合が高く、仕事終わりに利用できる施設にして欲しいなどの要望もある」(「知立市スポーツ推進計画」2015-2024年)

##### 【促進要因】

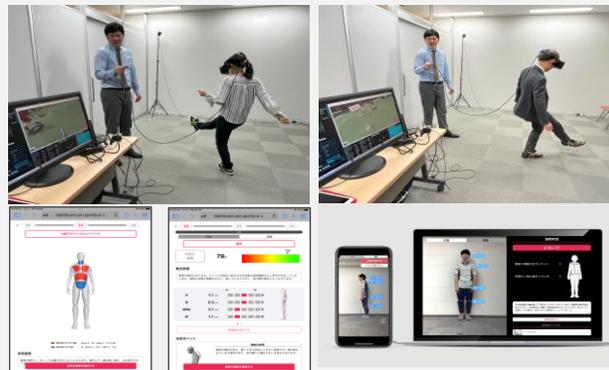
- ・ 「忙しい」「面倒くさい」人には、「すきま時間で普段着のままひとりで運動・スポーツができる気軽さが受け入れられる」「それを実現するカギは、身体運動を誘発するテクノロジーにある」という仮説を立てた。

### 事業の背景

- ・ VRトレーニングはトップアスリートから草の根、一般人、未経験者に至るまで活用用途が広範
- ・ スポーツのきっかけづくりとして、AIを使った診断システムも人気
- ・ 親世代はICTを用いた運動・スポーツ体験が日常的にできる環境にない

### 本事業の狙い・実施概要

#### ① 出前デジタルスポーツ



- 12/17 (木) FUJI (産業機械)
- 1/27 (月) 藤田屋本店 (大あんまき)
- 2/6 (木) アスタック (物流機器)

#### ②カラダを動かすテクノロジー体験会



- 11/30 (土) 知立福祉アリーナ会議室
- 1/26 (日) 知立市中央公民館



# 【事業報告②:実施内容】

事業実施内容 (背景)

# 知立市

人口7万人強。愛知県の中央部に位置し、製造業が盛んな西三河地区で豊田市、刈谷市、安城市と隣接する。周辺市では各競技のトップリーグで活躍するチームが拠点とする一方、知立市をメインの本拠地とするチームがなかった。特に働く世代向けの、他市にない運動促進策を探していた。



[刈谷市] 豊田自動織機、トヨタ車体、トヨタ紡織などトヨタ系部品メーカーが母体のバスケ、バレー、ハンドボール、ソフトボールなど各競技のチームが集積

[豊田市] J1リーグ「名古屋グランパス」、ラグビーリーグワン「トヨタヴェルブリッツ」が活躍

[安城市] B1リーグ「シーホース三河」が2026年に新アリーナを建設中

## 【知立市に根付くワイヴァンの取り組み】

- 2020年 知立市に企業版ふるさと納税
- 2022年 知立市と包括連携協定締結 (記事)
- 2024年 知立市商工会に入会

## 地域・企業とのつながり&チーム強化にテクノロジーを活用



「ワイヴァンエンターテインメント」と市が連携協定  
知立市は五日、東海社会人1部リーグサッカー2部チーム「wyvern (ワイヴァン)」を運営する「ワイヴァンエンターテインメント」(刈谷市築地町)と、持続可能な開発目標(SDGs)の推進や地域活性化などを狙いとする包括連携協定を結んだ。  
計画では、市が主催するシヨギンクとごみ拾いを合わせたスポーツ

### サッカーで知立 元気

「ワイヴァン」の那須社長(中央)らと林市長(右端)＝知立市役所で協定締結式に出席した。市役所で締結式があり、那須社長(右)は「SDGsに取り組みたい」と、素直に「ワイヴァン」の人を知ってもらって貢献したい」と、林市長は「SDGs普及促進や市の活性化に協力いただけると期待している」とあいさつした。(神谷 隆)

「ワイヴァン」のイベント「ツプロギンク」のイベントに手が参加したり、子ども向けにサッカーフェスティバルを開催したりする。市内中学校部活動訪問する構想もある。同社は、二〇二六年までのリーグ参入を目指す、二部リーグ現在八戦無敗で首位を走るワイヴァンのほか、年代ごとのチーム運営も計画。知立市からも多くの子どもが参加する。サッカーを通して地域の活性化に協力したいと、同社側から協定を提案した。市役所で締結式があり、那須社長(右)は「SDGsに取り組みたい」と、素直に「ワイヴァン」の人を知ってもらって貢献したい」と、林市長は「SDGs普及促進や市の活性化に協力いただけると期待している」とあいさつした。(神谷 隆)



2015年設立の東海社会人1部リーグチーム。刈谷市で人工芝やエアゴールなどを扱うユニオンビズ株式会社クラブ事業に乗り出し、運営母体としてワイヴァンエンターテインメント株式会社を立ち上げたのがはじまり。ジュニア・アカデミーや施設の運営も行う。



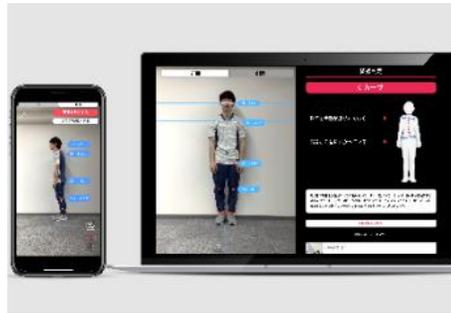
## 事業実施内容

本事業では「カラダを動かすテクノロジー」を5種用意し、「出前型」「集合型」で働く世代・子育て世代にアプローチした。



VRサッカートレーニング  
「REZZIL」

様々なドリルをこなし、サッカー選手の認知スキルを伸ばすバーチャルトレーニングシステムです。イギリスのスタートアップが開発しプレミアリーグのクラブも活用。スタジアムでプレーするような没入感が味わえます。**ボールを蹴ったことがない女性やシニア層らも疑似体験ができ好評です。**  
(提供:共同通信デジタル)



AI姿勢・動作解析  
「Sportip Pro」

iPad、iPhone内蔵カメラでのモーションキャプチャを元に、AIで姿勢と動作の解析を行う最新アプリです。身体の歪みや部位の問題点だけでなく、**将来の姿勢予測・リスクまで**分析します。対策としておすすめのトレーニング法を膨大なメニューから自動生成し、数秒で提供可能です。  
(提供: Sportip)



ループ型動作トレーニング  
「Loop Training®  
System for部活」

搭載の「お手本動作(16競技135動作)」と自らの動作との差を確認、その後動作も比較する事で上達を実感、課題を可視化し改善へ導く未来型のトレーニングツール。初級・中級者の上達を効率的にサポートし、部活動の指導では指導の質の向上・効率化・標準化を支援します。  
(提供: TOPPAN)



AIスポーツ適性診断  
「DigSports」

画面に合わせて体力測定  
の動作を行うだけで、**AIがその人に「向いているスポーツ」を70種以上の競技からおすすめ。**普段着のまま5分程度でできる手軽さが好評です。自分ではわからない診断が出るゲーム性は、子どもの可能性を知りたい親心のみならず、大人自身の運動意欲も駆り立てます。  
(提供: 電通総研)



VR野球シミュレーション  
「V-BALLER」

ボールの解析データと投球フォームの映像で、現実さながらに**VR空間で実試合の投球を完全再現。**選手毎のタイミング・投手・球種・コースの得意不得意・ボールの見極めの把握が客観的に可能に。プロ野球から少年野球まで、またエンタテインメント仕様でも活用されています。  
(提供: NTTデータ)

## 事業実施内容

2024年9月12日(木) 【デモ】 知立市商工会 理事会 (知立市商工会館)



### 【開催目的】

- 「出前型」「集合型」への参加よびかけ
- 出前型の実施企業候補を洗い出す

### 【実施コンテンツ】

- ① VRサッカートレーニングシステム「REZZIL」
- ② AI姿勢解析「Sportip Pro」

### 【参加者】

- 14人

### 【収穫】

- 出前型の実施企業候補としていたFUJI、藤田屋、アスタックとも体験してもらえた

### 【課題】

- 小規模事業者に「自分ごと」と思わせる工夫が必要だった

## 事業実施内容

### 2024年11月15日(金) 【デモ】 子育て世代の親向けデモンストレーション会 (複合型習い事施設「UBクリエイティブベース」)



#### 【開催目的】

- 11/30の集合型体験会の応募が伸びず、子育て世代へのPRに
- 子の習い事中の待ち時間が運動実施の機会になると仮説
- 働く世代や子育て世代が自分でもできそうと感じてもらうためのPR・広告素材を撮影
- ワイヴァンの選手も「集合型」「出前型」が始まる前に体験

#### 【実施コンテンツ】

#### ① VRサッカートレーニングシステム「REZZIL」

#### 【参加者】

- 21人 (ワイヴァン選手覗く)
- ※当日の実施まで、施設利用者には一切の予告もせず、突然VRサッカーができる状態で行った

#### 【収穫】

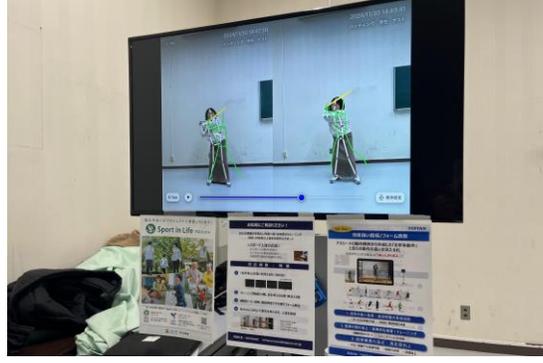
- VRサッカーをプレーする親の姿を子どもたちがスマホで撮ったり見守るなど、逆転現象が起きた
- ワイヴァンの関連施設ゆえクラブを認知し障壁がなかった

#### 【課題】

- 急ぎょ行ったデモにつきアンケートまで実施できず

## 事業実施内容

### 2024年11月30日(土) 【集合型】カラダを動かすテクノロジー体験会 (スギ薬局知立福祉アリーナ地下1階会議室)



#### 【実施コンテンツ】

- ① VRサッカートレーニングシステム「REZZIL」 (上段右、中段左)
- ② AI姿勢解析「Sportip Pro」 (中段中,右)
- ③ AIスポーツ適性診断「DigSports」 (下段左)
- ④ Loop Training System for 部活 (下段中,右)

#### 【参加者】

- ・ 14人 (アンケート回収ベース)
- ※ 応募9人 (当日キャンセル3人) と体験できることのイメージが伝わりやすかった

#### 【収穫】

- ・ アンケート協力者の男女別は各7人。女性の参加しやすさは複合習い事施設でも手ごたえを得ており、子育て世代のきっかけづくりに可能性あり。
- ・ 終了前に卓球場からシニア層が見学に来て、Loop Training Systemに強い関心を持った。

#### 【課題】

- ・ 参加しやすさ (3時間拘束がネックになったか)
- ・ 通りすがりでも参加できる場所での実施

## 事業実施内容

### 2024年12月17日(火) 【出前型】 出前デジタルスポーツ (株式会社FUJI 会議室)



#### 【実施コンテンツ】

- ① VRサッカートレーニングシステム「REZZIL」
- ② AI姿勢解析「Sportip Pro」

#### 【参加者】

- ・ 28人 (アンケート回収ベース)

#### 【収穫】

- ・ 健康経営優良法人への登録をしたばかりで、従業員の健康増進策としても珍しく、商工会でのデモンストレーションから好意的だった
- ・ 事前に各部署に呼びかけ、スケジュールを組んでくれたので、途切れることなく実施できた
- ・ オフィスワーク中の息抜きに、日ごろの運動実施状況を問わず参加してくれた
- ・ 従業員にとって、会社がワイヴァンを応援していることを知るきっかけになった

#### 【課題】

- ・ 特に見当たらず

## 事業実施内容

### 2025年1月26日(日) 【集合型】カラダを動かすテクノロジー体験会 (知立市中央公民館 2階中会議室)



#### 【実施コンテンツ】

- ① VRサッカートレーニングシステム「REZZIL」 (中段左)
- ② AI姿勢解析「Sportip Pro」 (中段左、中)
- ③ VR野球シミュレーション「V-BALLER」 (上段中、右)
- ④ Loop Training System for 部活 (下段左、中)

#### 【参加者】

- ・ 12人 (アンケート回収ベース)
- ※ 1時間単位の3部制としたが、応募8人とふるわず
- ※ 市役所に隣接する施設も鉄道駅から遠く、館内の別行事に来た人の流入に頼らざるを得なかった

#### 【収穫】

- ・ スポーツと無縁の施設でも実施に問題なかった
- ・ トップチームのサッカー選手が野球にトライできるのもVRならではの
- ・ 講堂での行事の休憩時間に知立市長が体験 (中段左、中)

#### 【課題】

- ・ 入り口のドアを開けても視認性が悪く、流入が弱かった
- ・ 4種実施も人が増えると導線が難しく、混雑期にアンケート回収できなかった人が複数いた



## 事業実施内容

### 2025年1月27日(月) 【出前型】 出前デジタルスポーツ (「大あんまき」藤田屋本店 宴会場)



#### 【実施コンテンツ】

- ① VRサッカートレーニングシステム「REZZIL」
- ② AI姿勢解析「Sportip Pro」

#### 【参加者】

- ・ 10人 (アンケート回収ベース)

#### 【収穫】

- ・ 休眠状態の宴会場を有効活用できた
- ・ 事務職だけでなく、大あんまきの製造工程にいる従業員も、作業着のまま着替える手間なく楽しめた
- ・ 従業員にとって、会社がワイヴァンを応援していることを知るきっかけになった

#### 【課題】

- ・ 各所に大あんまきを配達する輸送班の従業員の参加も見込んで午前の実施にしたが、駐車場から宴会場までの導線が難しかった
- ・ 事務棟が本店と道路を挟んでおり、移動の手間がかかった

事業実施内容

2025年2月6日(木) 【出前型】 出前デジタルスポーツ (アスタック株式会社 2階多目的室)

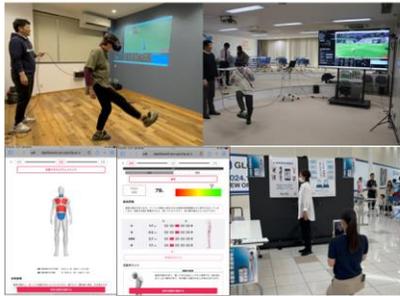
アスタック株式会社のみなさま、少しの時間でリフレッシュを！

2月6日(木) 出前デジタルスポーツ (仮称) 開催



働く世代・子育て世代の運動実施機会を増やせるスポーツ庁「令和6年度 Sport in Life 推進プロジェクト」(スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)の実証事業です。  
 (アンケートへのご協力をお願いします)

本日、「出前」したコンテンツ



VRサッカートレーニング「REZZIL」

様々なドリルをごなし、サッカー選手の認知スキルを伸ばすバーチャルトレーニングシステムです。イギリスのスタートアップが開発しプレミアリーグのクラブも活用。スタジアムでプレーするような没入感が味わえます。ボールを蹴ったことがない女性やシニア層にも疑似体験ができ好評です。



AI姿勢・動作解析「Sportip Pro」

iPad、iPhone内蔵カメラを元に、AIで姿勢と動作の解析を行う最新アプリです。身体の歪みや部位の問題点だけでなく、**将来の姿勢予測・リスク**まで分析します。対策としておすすめのトレーニング法を膨大なメニューから自動生成し、数秒で提供可能です。

【問い合わせ先】  
 中日新聞ビジネスプロデュース部  
 あいちスポーツイノベーションプロジェクト  
 「AISIA (アイシア)」事務局 (担当:倉内)  
 052-221-0694 sports-aisia@ml.chunichi.co.jp



後援: 知立市商工会



【実施コンテンツ】

- ① VRサッカートレーニングシステム「REZZIL」
- ② AI姿勢解析「Sportip Pro」

【参加者】

- ・ 21人 (アンケート回収ベース)
- ※ REZZIL投影用のスクリーンの向こうは工場と、製造現場の近くでの実施。ただし、2階多目的室へは1階から階段で上がるしかなく、目的がないと通らない場所に。

【収穫】

- ・ 社長自ら従業員を巻き込んでくれた (中段右)
- ・ ユニフォームロゴ掲出パートナーであることを従業員に周知できた (下段左)
- ・ Sportip Proの事前入力とアンケート回答をひとつのテーブルにすることで、参加者の導線にばらつきなく行えた

【課題】

- ・ 特になし





# 【事業報告③: 広報展開(募集・事業周知)】

## 広報展開(募集・事業周知)

2024年9月12日 知立市商工会理事会 (約40名出席) でのプレゼンテーション資料

### 知立市商工会 会員企業の皆様へ

スポーツ庁「令和6年度 Sport in Life 推進プロジェクト」(スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)  
従業員様ご参加のお願い (知立市商工会後援)

スポーツ人口拡大に向け、従来の枠に囚われない新たなアプローチで、働く世代・子育て世代の運動実施機会増へつなげる実証事業です。



#### 出前デジタルスポーツ

10～11月上旬の平日日中で3社募集

貴社の会議室がスタジアムに！英・プレミアリーグで使われるVRサッカートレーニングをワイヴァンと「出前」します。サッカー経験のない女性や中高年も、自分のペースでリフレッシュ。また「未来の姿勢」も予測するAI解析も。



#### カラダを動かすテクノロジー体験会

11/30 (日) 1/26 (日) 各50人程度

従業員が少数の会員様でも楽しめる、集合型のデジタルスポーツ体験会です。出前デジタルスポーツの2種に加え、AIスポーツ適性診断(11/30)やVR野球シミュレーション(1/26)等をワイヴァンの選手と一緒にいきます。

広報展開(募集・事業周知)

2024年10月18日 知立市商工会会報(約1,300部)に同封された、11月30日の体験会チラシ

主権 知立市 wyvern

**カラダを動かす**  
**参加無料 テクノロジー体験会**  
 13:00~17:00  
**11/30(土) スギ薬局福祉アリーナ**

気軽にデジタルスポーツを体験してみませんか  
 普段着でも! 会議室でも!  
 気軽に実施できるデジタルスポーツ!!  
 当日は4種のデジタルスポーツを用意。  
 皆様のご参加お待ちしております!!

●対象  
 知立市在住, 在勤  
 働く世代・子育て世代の大人優先

●定員  
 50人程度  
 (応募多数の場合、抽選)

お申込はこちら  
 知立市と包括連携協定を締結  
 wyvern(ワイヴァン)

現役サッカー選手参加!!  
 普段運動されない方大歓迎

縮切11月24日(日)

当日体験のできる **デジタルスポーツ**

**VRサッカートレーニング「REZZIL」**  
 様々なドリルをこなし、サッカー選手の認知スキルを伸ばすバーチャルトレーニングシステムです。イギリスで誕生し、英プレミアリーグのクラブも活用。スタジアムでプレイするような没入感が味わえます。ボールを蹴ったことがない女性やシニア層にも疑似体験が大好評です。  
 (提供: 共同通信デジタル)

**AI姿勢・動作分析「Sportip Pro」**  
 AIで姿勢と動作の分析を行う最新アプリです。身体の歪みや部位の問題点だけでなく、将来の姿勢予測・リスクまで分析します。対策としておすすめのトレーニング法を膨大なメニューから自動生成し、数秒で提供可能です。  
 (提供: Sportip)

**AIスポーツ適性診断「DigSports」**  
 画面に合わせて体力測定動作を行うだけで、AIがその人に「向いているスポーツ」を70種の競技からおすすめ。普段着のまま5分程度の実施で結果がわかる手軽さが好評です。時に思わぬ適正を提案し、自分ではわからない診断が出るゲーム性は、大人自身の運動意欲も駆り立てます。  
 (提供: 電通総研)

**運動指導効率化ツール「Loop Training System for 部活」**  
 搭載の「お手本動作(16競技135動作)」と自らの動作との差を確認し、その前後動作も比較する事で上達を実感。教え合いながら改善できる未来型のトレーニングツールです。  
 (提供: TOPPAN)

Jリーグ参入を目指すサッカーチーム **wyvern(ワイヴァン)**  
 2022年に知立市と包括連携協定を締結。知立市商工会会員企業  
 現在は東海社会人サッカーリーグ1部に所属。  
 1部への初挑戦となった2023年シーズンは無敗優勝を果たす。  
 Jリーグ参入まで、あと2カテゴリーの昇格が必要です!!  
 この地域からJリーグチームが誕生するよう、地域の皆様と共に闘って参ります。  
 是非、wyvernの応援よろしくお願いたします!!

この事業は、スポーツ庁「令和6年度Sport in Life推進プロジェクト」(スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)として行われます。

広報展開(募集・事業周知)

知立市による広報 (ホームページ、公式LINE)



知立市 Chiryu City  
 輝くまち、みんなの知立

ホーム > 組織から探す > 教育部 > 生涯学習スポーツ課 > イベント  
 ▶ カラダを動かすテクノロジー体験会の開催について

### カラダを動かすテクノロジー体験会の開催について

開催場所・会場: スギ薬局知立福祉アリーナ地下会議室  
 開催日・期間: 令和6年11月30日(土曜日)  
 イベントの種類分野: イベント / スポーツ  
 申込み: 下記のQRコードより申し込み下さい。  
 11月01日(金曜日)から 11月24日(日曜日)

イベントの詳細	
内容	気軽に体験できるデジタルスポーツを体験してみませんか？普段着や会議室内で気軽に実施できるデジタルスポーツの体験会を実施します。
対象	知立市在住、在勤の20歳から64歳までの働く世代の方。(普段運動をされていない方大募集です。)
定員	50人程度 (応募多数の場合、抽選)
申込み	11月01日(金曜日)から 11月24日(日曜日) 下記のQRコードよりお申込みください。
関連ファイル	イベントチラシ (PDFファイル: 760_3KB)
費用	無料
持ち物	なし。
申し込みフォーム	申し込みはこちら 生涯学習スポーツ課 スポーツ振興係 〒472-0023 愛知県知立市西町草刈10番地5



知立市

「観光・イベント、文化、スポーツ」の情報を5件お知らせします。

サートVol.38  
2メロディ  
本格的な公演を  
11:30 開演

カラダを動かすテクノロジー体験会  
開催のお知らせ

11月30日(土)  
午後1時~5時

場所: スギ薬局知立福祉アリーナ  
地下会議室

知立市在住・在勤の働く世代・子育て世代の方へ！是非ご参加ください！  
気軽に体験できるデジタルスポーツを体験してみませんか？普段運動をされていない方も大歓迎！

詳細はコチラをタップ

2024年11月17日(日)

メニュー



知立市

デジタルスポーツを用いた体験会を開催します

1月26日(日)  
13:00~16:20  
知立市中央公民館2階 中会議室

カラダを動かすテクノロジー体験会の開催  
知立市在住・在勤の働く世代・子育て世代の方参加しませんか。

基本メニュー

- 防災
- 洪水ハザードマップ
- 避難施設一覧
- AEDマップ
- 夜間・休日当番医
- 熱中症

メニュー

# 令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業) 【事業報告③: 広報展開(募集・事業周知)】

代表団体名: 株式会社中日新聞社

事業タイトル: 地元チーム×企業×デジタル ウェルネスパートナーシップの構築



## 広報展開(募集・事業周知)

### ワイヴァンによる広報 (ホームページ、Instagram、X)

wyvern ゲーム記録 スケジュール 選手・スタッフ アカデミー スクール ファミリー アクセスポランティヤ クラブ パートナー

カテゴリー > EVENT

#### 【カラダを動かす デジタル体験会】開催

平素より、wyvernの活動にご理解・ご支援賜りまして誠にありがとうございます。  
この度、「知立市」「あいちスポーツイノベーションプロジェクトAISIA」「Wyvern」共同主催イベント、「カラダを動かす デジタル体験会」を開催いたしますのでお知らせします。  
この事業は、スポーツ庁「令和6年度Sport in Life推進プロジェクト」(スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)として行われます。

普段でも! 会議室でも! 場所や服装を問わずに実施することができる点がデジタルスポーツの魅力です。  
運動不足を感じている方、デジタルスポーツに興味がある方、子どもの習っているスポーツへの理解を深めたい方など、どなたでも歓迎!  
※イベントでは、4種類の最新デジタルスポーツを体験することができます!!  
※全ツール、詳細は添付資料をご覧ください。

- VRサッカートレーニング「REZZIL」  
サッカー選手の認識スキルを伸ばすバーチャルトレーニングシステム
- AI姿勢・動作分析「Sportip Pro」  
AIで姿勢と動作分析を行う最新アプリ
- AIスポーツ連正診断「Dig Sports」  
実際に合わせて体力測定動作を行うだけで、AIがその人に「向いているスポーツ」を70種類の競技からおすすめる
- 運動指導効率化ツール「Loop Training System for 部活」  
採集の「お手本動作」と目の動作の差を確認しながら上でできる未来型のトレーニングツール

▼イベント詳細

【日時】  
11月30日(日) 13:00~16:00

【場所】  
スギ薬局福祉アリーナ

【対象】  
働く世代・子育て世代の大人優先

【定員】  
50名程度

### Sport in Life

スポーツ庁「令和6年度Sport in Life推進プロジェクト」(スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)

## 社会人サッカークラブ「wyvern(ワイヴァン)」×知立市 共同事業

# カラダを動かす デジタル体験会 開催!

日ごろ運動不足の「働く世代」「子育て世代」も楽しめます!

### ①VRサッカートレーニング「REZZIL(レズル)」

イギリスで開発され、英プレミアリーグのクラブも活用。スタジアムでプレイするおなじみ没入感が味わえます。ボールを蹴った瞬間の反動やアシニア層も疑似体験が好評です。

### ②VR野球シミュレーション「V-BALLER」

### ③AI姿勢解析「Sportip Pro」

### ④マルチ競技動作解析「LOOPトレーニングシステム for 部活」

参加無料

場所/ 知立市中央公民館  
知立市東区丁11番地(302番地後援)

2025年 1月26日(日) ※当日受付開始(15時以降)

① 13:00~14:00 ② 14:10~15:10 ③ 15:20~16:20

動きやすい服装(汗かきウェアやシューズなど)の持ち込み不要

Instagram

wyvern\_top · フォロー

wyvern\_top  
カラダを動かす デジタル体験会

「知立市」「あいちスポーツイノベーションプロジェクトAISIA」「Wyvern」共同主催イベント、「カラダを動かす デジタル体験会」を開催

普段でも! 会議室でも! 場所や服装を問わずに実施することができる点がデジタルスポーツの魅力です!  
運動不足を感じている方、デジタルスポーツに興味がある方、子どもの習っているスポーツへの理解を深めたい方など、どなたでも歓迎!  
※イベントでは、4種類の最新デジタルスポーツを体験することができます!!

いいね! 34件  
2024年10月25日

ログインすると「いいね!」やコメントができます。

Instagram

wyvern\_top · フォロー

wyvern\_top  
第2回カラダを動かす デジタル体験会

日ごろ運動不足の「働く世代」「子育て世代」も楽しめます!

### ①VRサッカートレーニング「REZZIL(レズル)」

イギリスで開発され、英プレミアリーグのクラブも活用。スタジアムでプレイするおなじみ没入感が味わえます。ボールを蹴った瞬間の反動やアシニア層も疑似体験が好評です。

### ②VR野球シミュレーション「V-BALLER」

### ③AI姿勢解析「Sportip Pro」

### ④マルチ競技動作解析「LOOPトレーニングシステム for 部活」

参加無料

場所/ 知立市中央公民館  
知立市東区丁11番地(302番地後援)

2025年 1月26日(日) ※当日受付開始(15時以降)

① 13:00~14:00 ② 14:10~15:10 ③ 15:20~16:20

動きやすい服装(汗かきウェアやシューズなど)の持ち込み不要

いいね! 21件  
1月16日

ログインすると「いいね!」やコメントができます。

X

wyvern 【ワイヴァン】  
@TopWyvern

出前デジタルスポーツ

株式会社 #Uj 様にお邪魔をして  
従業員の方々にデジタルスポーツを体験いただきました👏

スポーツ庁の事業で #知立市 #AISIA #wyvern の共同企画になります!

働く世代の運動促進のための企画です!  
スポーツを通じている人な形で地域を盛り上げたいです!!

午後6:05 · 2024年12月17日 · 2,043 件の表示

いいね! 8件

ログインすると「いいね!」やコメントができます。

X

wyvern 【ワイヴァン】  
@TopWyvern

出前デジタルスポーツ

本日は出前デジタルスポーツ第2弾として  
株式会社 #緑田屋 様にお邪魔しました👏

いろんな業種の方にご参加いただき  
#デジタルスポーツ を体験いただきました!

皆様の運動するきっかけになりましたら非常に嬉しいです!

#wyvern  
#ワイヴァン  
#知立市  
#AISIA  
#大人まき

いいね! 21件

ログインすると「いいね!」やコメントができます。

X

wyvern 【ワイヴァン】  
@TopWyvern

【カラダを動かす デジタル体験会】開催

スポーツ庁推進プロジェクトで #知立市 #AISIA #wyvern の共同開催【カラダを動かす デジタル体験会】第2回が開催されました👏

【日時】  
1月26日(日) 13:00~16:00

【場所】  
知立市中央公民館

午後6:45 · 2025年1月26日 · 1,893 件の表示

いいね! 14件

ログインすると「いいね!」やコメントができます。

X

wyvern 【ワイヴァン】  
@TopWyvern

出前デジタルスポーツ

第3弾として  
#アスタック 株式会社様にお邪魔しました👏

この事業も最後となります!  
終始明るく体験していただき  
社内の雰囲気の良い様子が出ていました!

これからもスポーツチームとして  
地域課題にアプローチしていきます👏

#wyvern  
#ワイヴァン  
#知立市  
#AISIA

いいね! 11件

ログインすると「いいね!」やコメントができます。

広報展開(募集・事業周知)

2024年12月21日付 中日新聞朝刊・西三河版 (約22万部) 出前デジタルスポーツ取材記事 (FUJI)

2024年12月21日 中日新聞 朝刊 朝刊西三河版 20頁

英プロサッカーチーム採用のVR  
 健康増進へ 知立の企業で体験会



VRゴーグルを装着し、ボール蹴りを疑似体験する従業員。知立市山町のFUJIで

で約30人がVRゴーグルを装着し、足にセンサーを取り付けてサッカーを疑似体験した。

スポーツが楽しめる又、ポイントクラウド(生活の中心ポイント)を、プロジェクトの一環として中日新聞社が、従業員の健康増進を目的に、知立市、社会人サッカーチームを運営する「フットボール」の日は、

参加者が左右どちらから蹴るとボールが動くボールをゴールに蹴り込む初級レベルのミニゲームを体験した。その後、自チームの強化と地域貢献活動の活用を目的に購入を予定、チームのスポサ(企業を中心とした)の日は、選手練習企画部

長瀬謙さん(30)は「自分たちの取組を、分たして知立市で活動が広がってほしい」と話した。

「(この日は)姿勢を正して蹴るとボールが動くボールをゴールに蹴り込む初級レベルのミニゲームを体験した。その後、自チームの強化と地域貢献活動の活用を目的に購入を予定、チームのスポサ(企業を中心とした)の日は、選手練習企画部



広報展開(募集・事業周知)

2025年1月8日付 中日新聞朝刊・西三河版 (約22万部) 半5段カラー広告 (1月26日体験会告知) + PR用チラシ (右)



**Sport in Life** スポーツを行うことが生活習慣の一部となるような社会を目指す  
 「Sport in Lifeプロジェクト」の一環として行われています。

社会人サッカークラブ「wyvern(ワイヴァン)」×知立市 共同事業

## カラダを動かす テクノロジー体験会 開催!

日ごろ運動不足の「働く世代」「子育て世代」も楽しめます!

- ① VRサッカートレーニング「REZZIL(レジル)」
- ② VR野球シミュレーション「V-BALLER」
- ③ AI姿勢解析「Sportip Pro」
- ④ マルチ競技動作解析「LOOPトレーニングシステム for 部活」

参加無料

場所 / 知立市中央公民館  
 知立市広見3丁目1番地(知立市役所隣)

2025年 1月26日(日) ※各時間帯は同内容

① 13:00~14:00 ② 14:10~15:10 ③ 15:20~16:20

動きやすい服装ならウェアやシューズなどの持ち物も不要

お問い合わせ 中日新聞ビジネスプロデュース部 あいさスポーツイノベーションプロジェクト「AiSiA(アイシア)」事務局

＜お申し込みはこちら＞  
 (応募多数の場合、抽選)

主催 **aiSa** 知立市 **wyvern** 後援 知立市産業工芸

※ 汎用素材でなく、11月15日のUBクリエイティブベースで行った子育て中のデモ体験者の写真を広告に採用



# 【事業報告④：効果検証・分析】

## 効果検証の方法と結果

参加者に対し、以下の項目を記載した紙でアンケートを実施した。

1. 年代
2. 性別
3. 日ごろの運動・スポーツに対する意欲について、「積極的に運動したい」を7、「まったく運動したくない」を1として、あなたに最も近いものをひとつお選びください
4. 本日の体験会に参加する前の運動・スポーツの実施状況について、あなたに当てはまるものをひとつお選びください
  - a. 週に1回以上の頻度で運動・スポーツを実施していた
  - b. 週に1回未満の頻度であるが定期的に運動・スポーツを実施していた
  - c. 不定期ではあるが、年に数回程度は運動・スポーツを実施していた
  - d. 運動・スポーツを全く実施していなかった
5. 本日の体験会で、あなたが実施したものをすべてお選びください。
6. 体験会に参加した後の運動・スポーツへの意欲の変化を教えてください
  - a. 週1日以上、運動・スポーツを実施したいという意欲を持つようになった
  - b. 週1日までは難しくても、定期的に運動・スポーツを実施したいという意欲を持つようになった
  - c. 定期的には難しいが、機会があれば運動・スポーツを実施したいという意欲を持つようになった
  - d. 運動・スポーツを実施したいという意欲は持っていない(機会があっても実施したいとは思わない)
  - e. その他
7. 本日のように、テクノロジーにより身体動作を誘発するような運動・スポーツのコンテンツが使える場合のあなたの運動意欲について、「積極的に運動したい」を7、「まったく運動したくない」を1として、最も近いものをひとつお選びください
8. 今日の体験を、家族や友人など身近な人にどの程度おすすめしようと思えますか(「おすすめしたくない」を0点～「おすすめしたい」を10点)
9. 本日は体験いただいた機器は、スポーツ施設でなくても実施可能です。このような機器がどのような場所にあると、カラダを動かすきっかけになると考えますか。思いつく場所を自由にご記入ください。

【結果】 ※アンケート回収数:【集合型】n=26【出前型】n=59

- ターゲット層の意識変容は「出前型」が効果的だった

## 【仮説・考察】

- ① 「集合型」(カラダを動かすテクノロジー体験会)は、タイトルに「スポーツ」と記載せず参加者を募ったものの、運動習慣のない働く世代・子育て世代の誘引効果は乏しかった(運動・スポーツに前向きな人の参加が多かった)
- ② 「出前型」(出前デジタルスポーツ)は、就業中の従業員に対し事業所まで訪問するので、ターゲットの「働く世代」「子育て世代」に直接リーチしやすい上、運動習慣のない人も「集合型」より参加しやすかったと見られる

(習い事施設含め) **スポーツテックの「出前」は運動実施に有用**

## 効果検証の方法と結果

Q3) 日ごろの 運動・スポーツに対する意欲について、「積極的に運動したい」を7、「まったく運動したくない」を1として、あなたに最も近いものをひとつお選びください

**【集合型】 平均5.92**      **【出前型】 平均4.27**

(「4」以下の割合 : 11.5 %)      (「4」以下の割合 : 50.8 %)  
(「3」以下の割合 : 35.6 %)

Q7) 本日のように、テクノロジーにより身体動作を誘発するような運動・スポーツのコンテンツが使える場合のあなたの運動意欲について、「積極的に運動したい」を7、「まったく運動したくない」を1として、最も近いものをひとつお選びください

**【集合型】 平均5.88**      **【出前型】 平均5.25**

「出前型」に絞り、次頁にて事前と事後の意識変容をグラフにプロット

Q4) 本日の体験会に参加する前の運動・スポーツの実施状況について、あなたに当てはまるものをひとつお選びください

- 4)週に1回以上の頻度で運動・スポーツを実施していた
- 3)週に1回未満の頻度であるが定期的に運動・スポーツを実施していた
- 2)不定期ではあるが、年に数回程度は運動・スポーツを実施していた
- 1)運動・スポーツを全く実施していなかった

**【集合型】 平均3.58**      **【出前型】 平均2.37**

(「2」以下の割合 : 15.4 %)      (「2」以下の割合 : 55.9 %)

Q6) 体験会に参加した後の運動・スポーツへの意欲の変化について教えてください。

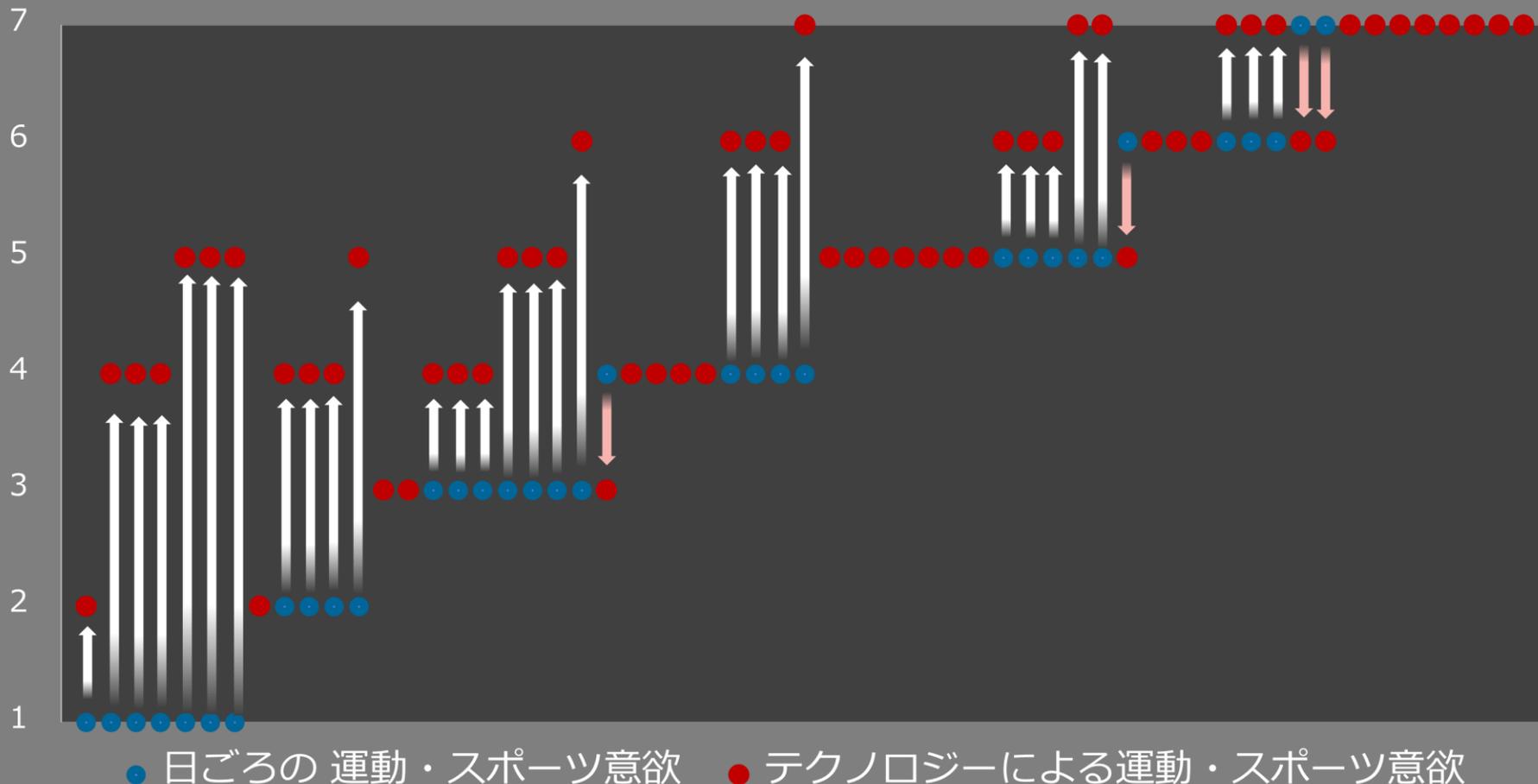
- 4)週1日以上、運動・スポーツを実施したいという意欲を持つようになった
- 3)週1日までは難しくても、定期的に運動・スポーツを実施したいという意欲を持つようになった
- 2)定期的には難しいが、機会があれば運動・スポーツを実施したいという意欲を持つようになった
- 1)運動・スポーツを実施したいという意欲は持っていない(機会があっても実施したいとは思わない)

**【集合型】 平均3.77**      **【出前型】 平均2.98**

## 効果検証の方法と結果

### 「出前型」テクノロジーによる意欲の変化

「積極的に運動したい」を7、「まったく運動したくない」を1として、最も近いもの



✓7段階の「3」以下の層で、変容がより生じている

✓「1」の「まったく運動したくない」人でも、意欲が増す傾向に

✓元々運動意欲がある人（7段階の「5」以上）の中には、テクノロジーによる変容がない人（左図で、赤のドットに青のドットが隠れる人）や、意欲が下がる人も見られた。



テクノロジーの活用が、運動意欲の低い層に変容を促せる可能性

## 効果検証の方法と結果

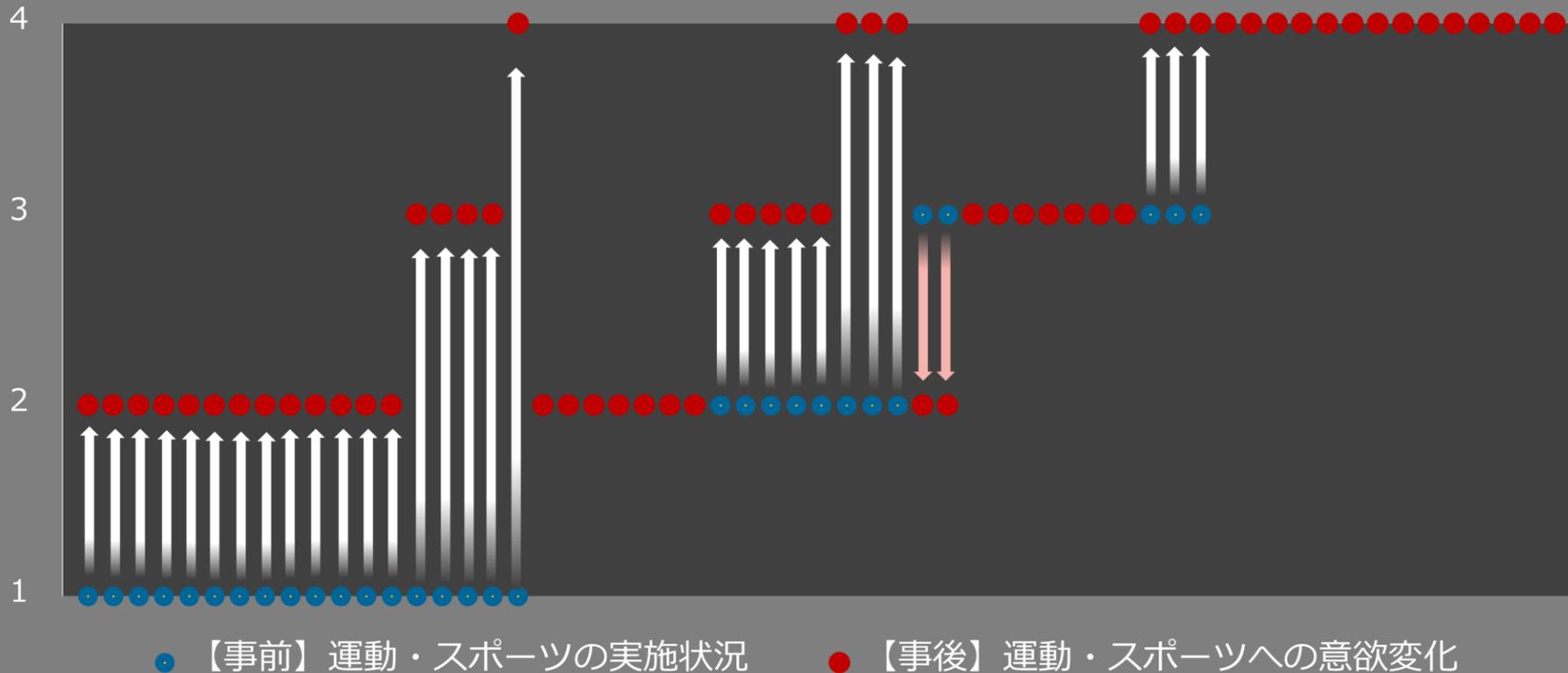
### 「出前型」運動・スポーツ実施状況と意欲の変化

#### 【事前】

- 4) 週1回以上の頻度で実施
- 3) 週1回未満で定期的に実施
- 2) 不定期実施 (年に数回程度)
- 1) 全く実施していなかった

#### 【事後】

- 4) 週1日以上実施したい意欲に
- 3) 週1日は難しくても、定期的に
- 2) 定期的には難しいが、機会があれば
- 1) 機会があっても実施したいと思わない



✓体験前「全く実施していなかった」層では全員に意欲の変化が見られた。

✓体験前「不定期実施」層では今後「定期的」「機会があれば」に分かれた。

✓感覚的には仮想空間の没入感でサッカーができる驚きと楽しさ、AI姿勢解析による現実と未来の突きつけという組み合わせの妙か？

運動習慣のない人に「出前」が  
きっかけになり得る