

県民の「健康増進拠点」、「競技力強化拠点」を目指したスポーツ施設の多機能化実証

実施体制 (下線：代表機関)	ソニーワイヤレスコミュニケーションズ(株)、佐賀県、鳥栖市、(株)サガン・ドリームス、(株)GATARI、(株)Phoenixx、(株)STARIUM、データスタジアム(株)、(株)Jストリーム、(株)西鉄エージェンシー、積水化学工業(株)	実施地域	佐賀県鳥栖市
目標	誰一人取り残さない健康づくりの展開、より実効性のある競技力向上及びスポーツ振興の推進を通じて、「全ての県民が健やかで心豊かに生活できる持続可能な社会の実現」	通信技術	ローカル5G
実証課題	佐賀県においては成人・働き世代の運動不足(成人の平均歩数が全国平均以下)に加え、若年層についてもスポーツ習慣のない子供が増加傾向にあり、生活習慣病罹患患者数が増加している。運動喚起・スポーツ振興に際して、運動への体験価値が低い、競技力向上の為の指導環境の支援が不足、スポーツ施設の構造・設備要因で場内演出が不十分・観戦しにくいという課題が存在		

実証の概要		実証の結果・考察
(a) ウォーキングXRエンタメ体験 MR×聴覚 音声 回避 音楽 A地点 B地点 ウォーキング参加者 AR×視覚 ARコンテンツ (c) 新しい視聴体験 来場者 来場者 (b) リアルタイム競技力分析 チーム関係者 コーチング 選手 駅前不動産スタジアムにおいて、「(a)歩く」、「(b)運動する」、「(c)観戦する」ことの体験価値向上を検証 (a) 県民に対し、現地ならではのコンテンツをXRに活用することで現地でのエンタメ体験が、歩ききっかけづくりやモチベーション向上につながることを検証 (b) 中・高校生のアスリートに対し、スポーツ競技力向上にむけたAIカメラ・データを用いたリアルタイム性のある競技力分析の価値検証 (c) 来場者に対し、現地プロスポーツ観戦において、映像・スタッツデータを用いた観客席およびコンコース等での新たなスポーツ観戦の体験価値を検証		「※」は、実証の結果欄に経緯の記載がないため、成果報告書「実装・横展開に向けた準備状況」を参照のこと 実証結果 【1】ウォーキングXRエンタメ（利用頻度の増加） - 目標：20%増加 - 結果：22%増加（n=326人） 【2】利用者の継続的な利用意欲の向上 - 目標：利用満足度70%以上 - 結果：98.8%（n=326人） 【3】競技力分析ツールによる選手の理解度向上 - 目標：ポジティブな評価が70%以上 - 結果：97.4%（n=153人） 【4】新たな視聴体験「自由視点映像」、「スタッツデータ」の提供による観戦体験の向上 - 目標：ポジティブな評価が70%以上 - 結果：96%（n=50人） 実装の課題と解決時期 【ウォーキングXRエンタメ】 - 利用者からの料金回収方法※(解決の目途2025年5月) - 現地運用効率化※(解決の目途2025年10月) 横展開の課題と解決時期 【競技力分析】 - 複数競技団体が同一設備を借用し、サービス利用可能仕組み ※(解決の目途2025年5月)

実装・横展開に向けたスケジュール	
実装（2025年4月～2026年3月）	横展開（2025年12月～）
- 利用者からのサービス利用料の回収方法を検討 - サインージ向け映像伝送の実証 - ウォーキングXR（テストマーケ）及び現地運用効率化 - サインージ、競技力分析等の導入	- 複数競技団体が競技力分析機器を共有する仕組み - 自治体 提案活動 - プロスポーツ団体への提案 - 展示会（Japan Sports Week） - 横展開先への実装（2025年12月頃）