

デジタルテクノロジー×パラスポーツ ワクワクする体験型コンテンツで ファンを増やす

最先端技術によるエンターテインメントで、パラスポーツの本質的な魅力を伝える。デジタル領域を中心としたクリエイティブ企業である株式会社ワントゥーテン(1→10)では、同社ならではの方法で、パラスポーツの普及を目指している。



株式会社ワントゥーテン(1→10)

1→10



体験会・講習会



ボランティア



技術支援・
製品開発

企業情報

株式会社ワントゥーテン(1→10)

【所属人数】約150名

【住所】東京都品川区東品川2-2-8
スフィアタワー天王洲7F

【電話】03-5781-3600

【URL】https://www.1-10.com/



デジタル技術でパラスポーツを 日常的なものに

羽田イノベーションシティの没入体験型パフォーマンスアート「羽田出島 | DEJIMA by 1→10」を手掛ける同社は、最先端テクノロジーを軸にサービスの開発やデジタル演出などを行う近未来クリエイティブカンパニー。代表取締役社長の澤邊芳明さんは、TEAM BEYONDホームページの立ち上げにも協力している。



没入体験型パフォーマンスアート「羽田出島 | DEJIMA by 1→10」

そんな同社にしかできない手法で、パラスポーツとテク

ロジーを組み合わせた取組が「CYBER SPORTS プロジェクト」である。



澤邊社長

「私がパラスポーツに関わりを持っていく中で、課題がいろいろ見えてきました。そのひとつが、体験会などでただパラスポーツをやってみるだけでは、『理解』するだけで終わってしまうこと。その先にある『興味』を持ってもらえるにはどうすれば良いか。デジタルコンテンツを使って、素直に面白いと感じてもらえるよ

うなアイデアを形にしていっていったという感じですね。」(澤邊社長)
そうして、パラスポーツをデジタル化するという澤邊社長の着想から2017年1月に車いすレースをVRで体験できる「CYBER WHEEL(サイバーウィール)」をリリース。その後、開発やアップデートを重ね、2017年8月にボッチャを

「私がパラスポーツに関わりを持っていく中で、課題がいろいろ見えてきました。そのひとつが、体験会などでただパラスポーツをやってみるだけでは、『理解』するだけで終わってしまうこと。その先にある『興味』を持ってもらえるにはどうすれば良いか。デジタルコンテンツを使って、素直に面白いと感じてもらえるよ

テクノロジーで拡張した「CYBER BOCCIA(サイバーボッチャ)」をリリースした。



CYBER BOCCIA

「ボッチャは障がいの有無や年齢は関係なく、誰でもできるパラスポーツです。ボッチャを日常的かつスタイリッシュに、お酒を飲みながらでもやれるようにしたかったんです。若い人がまずやってみて、面白そうだからみんなで応援しよう、という動きを起こしたかったので、デザインには特にこだわりました。」(澤邊社長)

リアルな体験を追求して、 エンターテインメントに昇華

コンテンツの開発にあたって澤邊社長が心がけていたのは、「パラスポーツの拡張」という軸を外さないこと。ただ楽しいゲームを作るだけではなく、本物のルールやリアリティーを追求することで、パラアスリートが体験しても、違和感なく競技できるコンテンツづくりを目指した。現在では、他企業とのコラボレーションにより、5G回線による有人対戦や、屋外対応かつ壁面投影でオーディエンス観戦が可能となったバージョンも登場し、プロジェクトの注目度は世界的にも高まっている。



5G回線を用いたCYBER WHEEL X

「デジタル技術の表現を使って、ワクワクするような体験を提供する。それで示せたひとつの成果が『CYBER

SPORTSプロジェクト』だと思います。当社の社員たちも、『エンターテインメントの力で解決していいんだ』と自信を持てたことは大きかったです。そして選手が喜んでくれたこともうれしかったです。『私たちの競技もやってほしい』と皆さん口をそろえて言ってくれました。」(澤邊社長)

楽しくて格好いい。パラスポーツの 本質的な魅力を発信する

これからパラスポーツ振興やバリアフリーに取り組む企業には、「便利さの先にあるもの」を意識し、快適にすることや楽しくすることも考えてほしいと澤邊社長は語る。同社では「CYBER SPORTSプロジェクト」のように、気軽に体験できるコンテンツを街中に用意して、パラスポーツの面白さを伝える環境作りを目指している。それと並行して、市区町村にボッチャのチームを設立したり、車いすレースを健常者の競技としても実施したりといった、パラスポーツとの線引きを取り払うための活動も行っていくとのこと。パラスポーツの楽しさ、格好良さを伝えてファンを増やす。リアルとデジタルの両面で1→10と澤邊社長のチャレンジは続く。



今後の取組について

今後は、「CYBER SPORTS PROJECT」を通して培ってきたパラスポーツに関わる企業や行政とのネットワークをさらに広げ、共生社会に向けたコンテンツとなるよう引き続きアップデートし、パラスポーツの普及啓発に取り組んでいきます。