株式会社XRice

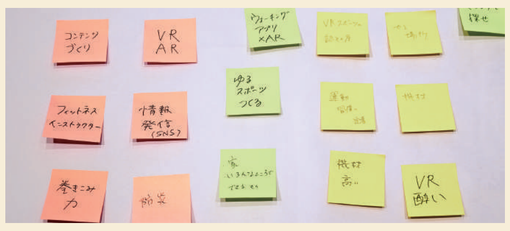
THINKING・DESIGN

キックオフミーティング　2025.6

キックオフミーティングでは、XRice側から「VR（AR）スポーツを普及したい」という目標と、エンジニアリソース不足という課題が共有されました。また、健康づくり課からは、「1日10分の運動習慣」や「適正体重の維持」といった健康面でのテーマが示されました。
これらを踏まえ、“鯖江・ITのまちから生まれる新しいVRスポーツの創出”を目指し、体験機会をつくりながら認知を広げ、ハッカソンを通じてコンテンツを開発していく方向性を定めました。障がいの有無に関わらず誰もが対等に楽しめるスポーツを目指し、地域の学生やエンジニアを巻き込みながら、段階的に実装していく方針となりました。

ハッカソン（Hackathon）は、「ハック（Hack）」と「マラソン（Marathon）」を組み合わせた造語で、エンジニア、デザイナー、プランナーなどがチームを組み、短期間に特定のテーマに沿ってアプリケーションやサービスを集中して開発し、成果を競うイベントです。

▲みんなでアイデアを出している様子

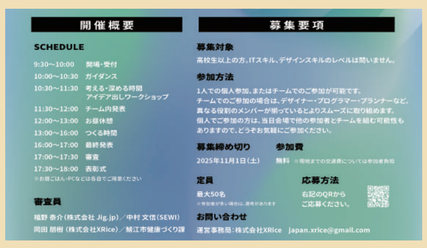


▲出てきたアイデアや意見

鯖江発のVRスポーツ　2025.9

VRスポーツに興味を持つ人を増やし、共に創る仲間を巻き込みながら、鯖江発の新しいスポーツ文化を創出を目指します。テーマは「鯖江発のVRスポーツをつくる」。
キーワードは、健康（1日10分の運動習慣につながること）、誰もができる（障がいの有無や年齢を問わず対等に楽しめること）の2つ。単にコンテンツを開発する場ではなく、VRスポーツという新しい可能性に触れ、体験し、共創することで関心層を広げていくことも重要な目的です。エンジニアやデザイナー、学生、プランナーなど多様な人材が交わりながら、鯖江というITのまちから未来型スポーツの発信を目標に定めました。

やったこと　good
- ☑ 参加者確保のための学生への呼びかけ、協力企業の募集
- ☑ 告知のLPやフライヤー、VRハッカソンのコンテンツづくり



ゲーム開発の発展、VRスポーツ部の開催とコミュニティの横展開　2025.12〜

ハッカソンの後、開発を続けていたましたが、品質の高いゲームが出来るまでには時間がかかるため、コミュニティの運用と横展開をアドバイス。VRスポーツの周知と運動機会を増やしたい層に向けてコミュニティを広げていくことに目標を定めました。

やったこと　good
- ☑ VRスポーツ部を活性化するための場所とリソースを確保
- ☑ 開発を続けるためのサポート
- ☑ コミュニティ広げるための横展開のアドバイス

未来に向けた健康への関わり方　future

本取り組みを一過性のイベントで終わらせるのではなく、継続的な活動として育てていきます。
VRスポーツの開発は止めることなく進め、より洗練された、エッジの効いたコンテンツづくりに挑戦し続けます。
同時に、公民館など地域の拠点と連携し、体験機会を広げることでリテラシーの向上と裾野の拡大にも取り組みます。最先端の開発と、誰もが参加できる普及活動の両輪で進めることが重要だと考えています。
将来的には、大会を開催することも視野に入れています。健康づくりとテクノロジー、そしてコミュニティが交わる新しい文化として、VRスポーツを地域に根づかせていきたいと考えています。

ACTION

VR SPORTSハッカソン開催　2025.11

当日は参加者一人ひとりが生き生きと取り組み、会場全体に熱気があふれるハッカソンとなりました。多様な視点から数多くのアイデアが生まれ、VRスポーツの可能性を広げる豊かな議論と挑戦が展開されました。障がいのある方や高齢者も楽しめる設計を意識した提案も多く、「誰もができるスポーツ」というテーマがしっかりと形になったことが印象的でした。
会場提供や技術的な支援など、株式会社jig.jpの協力のもとで開催できたことも大きな力となりました。最優秀賞の学生グループと次点の学生グループについては、ハッカソンで生まれたゲームの開発を継続していくことが決まり、実装に向けた次のステップへ進んでいます。
また、この取り組みを単発で終わらせないために「VRスポーツ部」を発足。参加者同士がつながり、継続的に挑戦できるコミュニティづくりが始まりました。今回のハッカソンは、新しいスポーツの芽だけでなく、新しい仲間と文化を生み出す場にもなりました。

結果　VRスポーツに携わる土台であるコミュニティの発足とコンテンツ開発が進みました。

VRスポーツ部活動　2026.2

福井高専の協力のもと、既存のVRスポーツを実際にみんなで体験する機会を設けました。実際に身体を動かしながら遊ぶことで、可能性や課題が具体的に見え、参加者同士の議論も自然と深まりました。一方ではハッカソンの際に参加者たちが開発してたゲームも体験し、操作性やルール設計、運動量などの観点からブラッシュアップのポイントを探りました。アイデアで終わらせず、より良い形に育てていくプロセスが動き始めています。
この日は鯖江市の公民館関係者も参加し、VRスポーツが高齢者の新たな運動機会の創出に繋がるのではないかという期待の声も上がりました。今後は新しいコミュニティでの開催も視野に入れながら、世代を超えて楽しめる取り組みとして展開していく方向で進めています。

デザイナーからのコメント

SEWI　デザイナー

一見すると相性が悪そうに思える「VR」と「運動」ですが、実際に体験してみるとその相性は驚くほど良いと感じました。テクノロジーのギーク的な側面はありながらも、第1回の講演で話があった「ゆるスポーツ」のように、間口を広くやわらかく伝えていくことで、より多くの人に届く可能性があります。
何より、「やってみるとハマる」という体験の力が大きい。気づけば夢中になり、自然と体を動かしている。そこに運動啓発としての大きなポテンシャルが秘められています。
老若男女がVRゴーグルを装着し、同じフィールドで自然に体を動かしている——そんな光景を思い描くと、それは鯖江市が体現する未来の象徴的な姿のように感じられます。テクノロジーと健康が融合した新しい運動文化のかたちとして、大きな可能性を秘めた取り組みと言えるでしょう。

参加事業所Information

XRice

XR（ARやVRなど）領域の事業を通じて、人々のくらしに新しい体験を届けることを目指す鯖江発のスタートアップ。観光施設向けのバーチャルツアーや、VRスポーツハッカソンの開催などを手掛けています。

公式WEBサイト

取り組んだ「さばえ7つの健康習慣」

1日10分の運動習慣
『適正体重』をキープ

「さばえ7つの健康習慣」コラボプロジェクト
good shift