

4. ステージイベント出展者及びコンテンツ概要

Well-Being

団体名	スポーツ庁
URL	https://sportinlife.go.jp/
コンテンツ名称	The スマートフェンシングトーナメント
内容	スポーツは、する人も、観る人も、心を動かし合いながらひとつになれる。プレイヤーの心拍を感じ取る「バイオシェア」技術を活用したスマートフェンシングトーナメントを開催します。五輪メダリストと創る、来場者全体が一体となる“心のシンクロ体験”をお楽しみください。

団体名	スポーツ庁
URL	https://www.mext.go.jp/sports/
コンテンツ名称	スポーツ×宇宙 ～人類の新たな可能性について～
内容	将来的に月や火星に人類が居住する可能性があり、人類の活動領域が宇宙へと拡大する時代が訪れると言われています。 スポーツと宇宙の領域の知見の融合は、心身の能力開拓や環境適応など人類に新たな可能性をもたらします。 スポーツと宇宙が交わる瞬間を、室伏長官とともに是非ご体感ください。

団体名	日本郵政株式会社
URL	https://www.karadaugokase.japanpost.jp/
コンテンツ名称	Sport in Life with カラダうごかせ！ニッポン！プロジェクト「MEKIMEKI 体操」
内容	第4回 Sport in Life アワード「大賞」を受賞した、佐藤弘道さん監修の、あたらしい体操「MEKIMEKI 体操～カラダうごかせ！ニッポン！～」は、老若男女・時間・場所・スペースなどの制約にとらわれず、「のびのびカラダを動かせば、きっと、心まで動き出すはず！」をコンセプトに誰もがライトに楽しむことができます。健康づくりに必要な三つの体力要素「筋力」「有酸素」「柔軟」に加えて「リラックス」を取り入れた本体操を、ご来場された皆さまと一緒に楽しみましょう。

Diversity

団体名	AXERIAL 株式会社
URL	https://www.embodiedmedia.org/projects/brain-body-jockey
コンテンツ名称	異化/B2J：昇華
内容	本ステージは、AI があらゆる行為を代替・最適化する時代において、「なぜそれを自分が表現するのか」という問いに向き合う実験的身体表現です。技術と融合したサウンドクリエイターTOMC 氏、車いすダンサーかんばらけんた氏、ALS 当事者 EYE VDJ MASA 氏が、自らの身体を選択肢として扱い、音楽、即興ダンス、脳波による拡張身体表現を通じて「自分が表現すること」の意味を探ります。

団体名	一般社団法人 ACCAC Global Japan
URL	https://www.pdc2020.com/
コンテンツ 名称	舞～結～心～笑顔
内容	障害者と健常者が一体となったダンスパフォーマンスの舞台です。障害者は心身のリハビリテーションをダンスを通じて健常者と同等のパフォーマンスまたはそれ以上の表現力を磨き上げ、健常者は障害者の個性と特徴を捉えてお互いに競い合うようにダンスパフォーマンスを演じます。健常者が時には障害者に助けられ、そして障害を超越し障害者健常者という概念そのものを払拭するのが理念です。切磋琢磨し、お互いの潜在能力を引き出しあう、これを実践し社会のノーマライゼーションの先駆的なモデルとしてダンスパフォーマンスの素晴らしさを披露します。

団体名	株式会社 Xiborg
URL	https://xiborg.jp/
コンテンツ 名称	Breaking 10s -義足アスリートが 100m 10 秒を切るためには-
内容	義足アスリートが 100m で 10 秒を切る可能性について、義足・健常の両アスリート・開発者・研究者が多角的にトークセッションいたします。義足・健常アスリートとの共通点、走行メカニズムの相違点を可視化し、そのテクノロジーの進化や社会的意義、東京オリンピック・パラリンピックのレガシーについて、深掘りします。

団体名	全日本ろうあ連盟
URL	https://deaflympics2025-games.jp
コンテンツ 名称	デフアスリートの活躍と東京 2025 デフリンピックが描く新たな共生社会
内容	聴覚に頼らないデフスポーツならではの戦略やコミュニケーション、その独自性や奥深さを紹介、その魅力に迫ります。加えて、デフアスリートが抱える課題や問題に触れ、日本における障がい者スポーツの現在地を確認すると共に、東京 2025 デフリンピックがもたらすレガシーについて、共生社会実現に向けた具体的アクションを多様な視点から提言いたします。

団体名	一般社団法人日本 e スポーツ協会
URL	https://jesu.or.jp/
コンテンツ 名称	共生社会の実現に向けて ～e スポーツがもたらすユニバーサルな可能性～
内容	e スポーツ（エレクトロニック・スポーツ）は、単なるゲームの競技を超え、多様な人々をつなぐ新たな社会的プラットフォームとして注目されています。本コンテンツでは、年齢、性別、国籍、障害の有無を超えて人々が共に楽しみ、協力・競争できる e スポーツの特性を活かし、「共生社会」の実現に貢献する方法を探ります。

Empowerment

団体名	スポーツ庁
URL	https://jspin.mext.go.jp/
コンテンツ名称	JSPIN カンファレンス「Link the World with Sports ～スポーツで世界とつながる未来」
内容	国際的に活躍する企業の事例紹介と、スポーツを通じて世界展開されている日本企業の取り組みや製品を展示いたします。海外展開を目指す企業や海外に関心のある皆様へ、スポーツで「世界とビジネスがつながる瞬間」を体感できる場を提供いたします。

団体名	株式会社 NTTSportict
URL	https://nttsportict.co.jp/
コンテンツ名称	地域とひとをつなぐ、スポーツの力 - スポーツ DX が支える持続可能なまちづくりの実現
内容	連携自治体の首長や元アスリートのゲストと共に、地域スポーツの魅力を引き出す映像活用の取り組みを紹介、地域スポーツコンテンツの映像化・運用 DX・データ活用で、住民のつながりと地域の一体感を生み出す、次世代スポーツ DX の可能性を発信します。加えて、手軽にスポーツ競技の映像制作・配信を可能とする「STADIUM TUBE Touch」のデモを実施いたします。

団体名	公益社団法人日本プロサッカーリーグ（Ｊリーグ）
URL	https://www.suntory-kenko.com/besupporters/
コンテンツ名称	サッカーの“推し活”から考える、人生 100 年時代の“幸福寿命”
内容	人生 100 年時代の“幸福寿命”をテーマに、Ｊリーグ社会連携活動の 1 つ、サントリーウエルネスと共に取り組む「Be サポーターズ！」について、Ｊリーグ初代チェアマン、元サッカー日本代表選手、そして関西出身の著名人等をゲストに迎えトークセッションを行います。施設で過ごす普段は「支えられる」場面の多い高齢者の方々が、地元クラブの“サポーター”となることで、クラブや地域を「支える」側になることを目指すこのプロジェクト。そこで生まれた物語を元に人生 100 年時代の幸せについて考えます。