

その他報告事項

①北小倉小学校跡地活用基本構想（案）について

施策体系：1 スポーツをたのしむ

（3）市民の主体的なスポーツ活動を支える環境整備

②宇治市部活動地域移行の検討状況について

施策体系：1 スポーツをたのしむ

（1）あらゆる世代におけるスポーツへの参画促進

③e スポーツについて

施策体系：1 スポーツをたのしむ

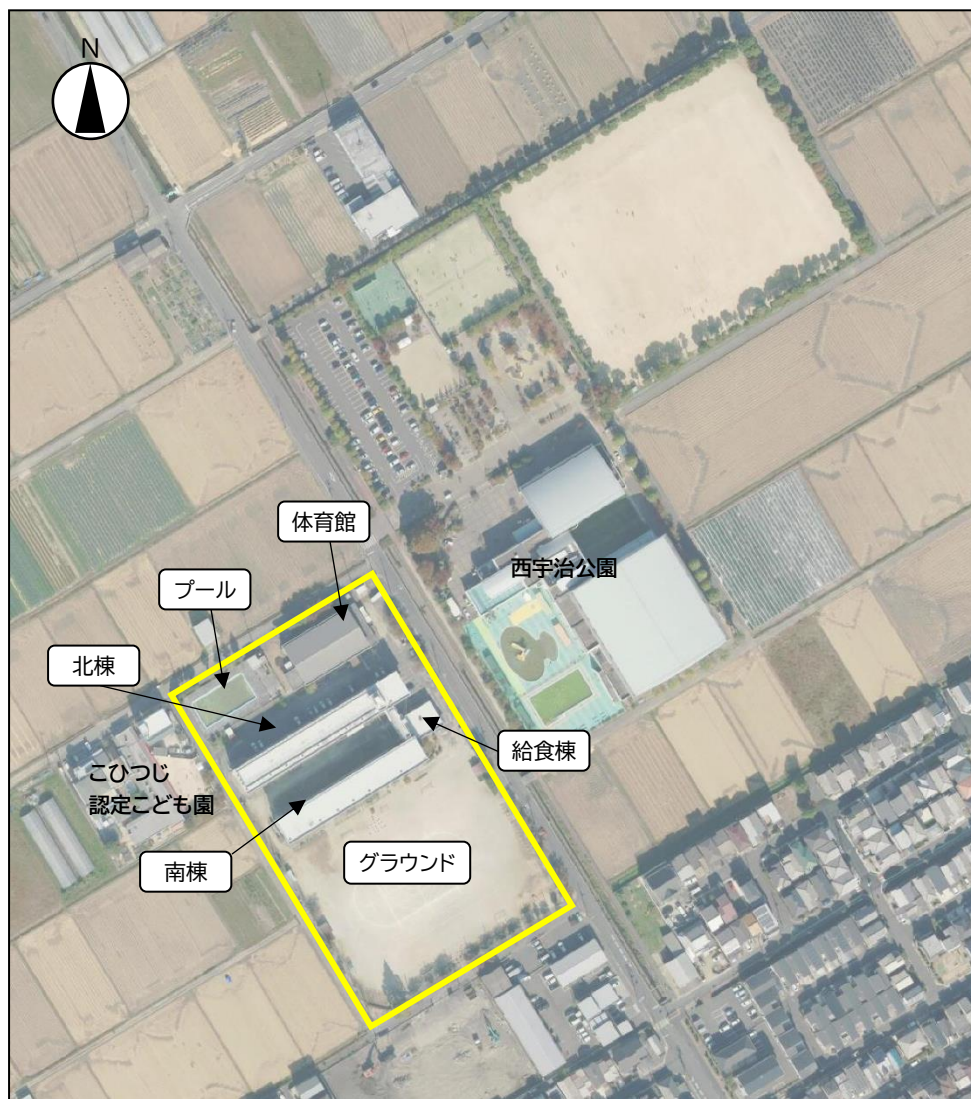
（4）スポーツによる幸福感の醸成

①北小倉小学校跡地活用基本構想(案)について

1. 北小倉小学校の概要と活用の考え方について

1) 北小倉小学校の概要について

所在地	宇治市小倉町堀池 7 2 番地
敷地面積	17,301 m ²
施設概要	校舎（北棟、南棟、給食棟）、体育館、プールほか 延床面積：5,258 m ² 昭和47年竣工（令和6年4月時点：築52年） 耐震改修工事（平成25年） 空調設備工事（平成26年）
用途地域	市街化調整区域
避難所指定	指定緊急避難場所



2)北小倉小学校跡地の活用に関する基本的な活用方針

基本的な活用方針（R5.12 策定）における北小倉小学校跡地活用の方向性は次のとおり。

【北小倉小学校跡地】

「スポーツ・遊びの場」として、スポーツ活動を通じて、心身の健康づくりと、人や地域とのつながりの創出に寄与できる場、また、子ども達が元気いっぱい遊ぶことができる場を目指します。

3)施設状況に対応した跡地活用の考え方について

北小倉小学校跡地の活用において、考慮すべき点は大きく次の3点。

- 廃校後も避難所としての機能を維持しつつ、既存建物の有効活用を図る必要がある
- 施設運営等において西宇治公園との連携を図る
- 市街化調整区域に位置するため、土地利用において厳しい規制がかかっている

上記の状況において、基本的な活用方針に定める「スポーツ・遊びの場」を実現するには、公園施設として設置及び管理を行いながら西宇治公園との連携を図ることが、効果的かつ効率的であることから、都市公園として活用を図ることとします。

また、既存建物については避難所として機能を維持しつつ、有効活用を図ることとします。

2. 北小倉小学校跡地の活用に関する意見等について

1)西小倉地域小中一貫校整備検討委員会

検討委員会の検討結果における北小倉小学校跡地の利活用アイデアは下記のとおり。

○スポーツの場

- ・グラウンド、体育館などを利活用し、スポーツができる場
- ・運動器具（バスケットゴール、テニスの壁打ち用施設等）の設置
- ・子ども、若者に人気のスポーツができる場（スケートボード・eスポーツなど）
- ・高齢者に人気のスポーツができる場（グラウンドゴルフなど）

○遊びの場

- ・3小学校グラウンドに代わる子どもたちの遊びの場
- ・アスレチックなどの遊具

○イベント会場

- ・野外ホール（音楽イベントなど）

○その他のアイデア

- ・避難場所として利活用
- ・西宇治運動公園との連携

2)宇治市スポーツ推進審議会

宇治市スポーツ推進審議会（R6.8.27）において、北小倉小学校跡地の活用について、第2期宇治市スポーツ振興計画の観点も踏まえながら、委員の方々のそれぞれの経験や学識的な視点などからご意見を伺った内容は下記のとおり。

- ・ スケートボード、クライミング、ダンス、フットサル、eスポーツなどができる施設
- ・ 上記の施設整備とあわせてスポーツ教室などの実施
- ・ 宇治市に行けばオリンピック 32 競技全てできる場所があるようなまちづくり
- ・ 多機能で多目的、かつ無難ではない施設
- ・ 高校生、大学生のような若い方が来るような魅力ある施設整備
- ・ 赤ちゃんの時からスポーツで遊ぶ習慣づくりの場
- ・ 世代間交流プログラムや健康増進の取組
- ・ 大学生からスポーツも学べて、勉強も教えてもらえるような取組
- ・ デジタルアートなどにより、文化とスポーツの垣根を超えるような取組

3)スポーツイベントにおけるアンケート結果

市民スポーツまつり（R6.10.14）及びこどもスポーツフェスタ（R6.10.27）において、西小倉地域小中一貫校整備検討委員会及び宇治市スポーツ推進審議会からの意見を基に、「スポーツ・遊びの場」として欲しいと思うものについてアンケートを実施した結果は下記のとおり。

	小学生以下		中学・高校生		保護者等		合計
	男	女	男	女	男	女	
芝生などの広場	4		1		7	4	16
アスレチック	34	28	1	2	5	15	85
小さい子ども用の遊具	4	6	1	1	3	8	23
グラウンドゴルフ	1	3		1			5
スケートボード	5	11			2	5	23
e スポーツ	10	4			1		15
クライミング・ボルダリング	10	4		3	5	15	37
ダンス	2	17		1	4	4	28
フットサル	2				4	3	9
バスケットコート※	3	1	2		5	3	14
テニスコート※		1					1
一輪車※		1					1
合計	75	76	5	8	36	57	257

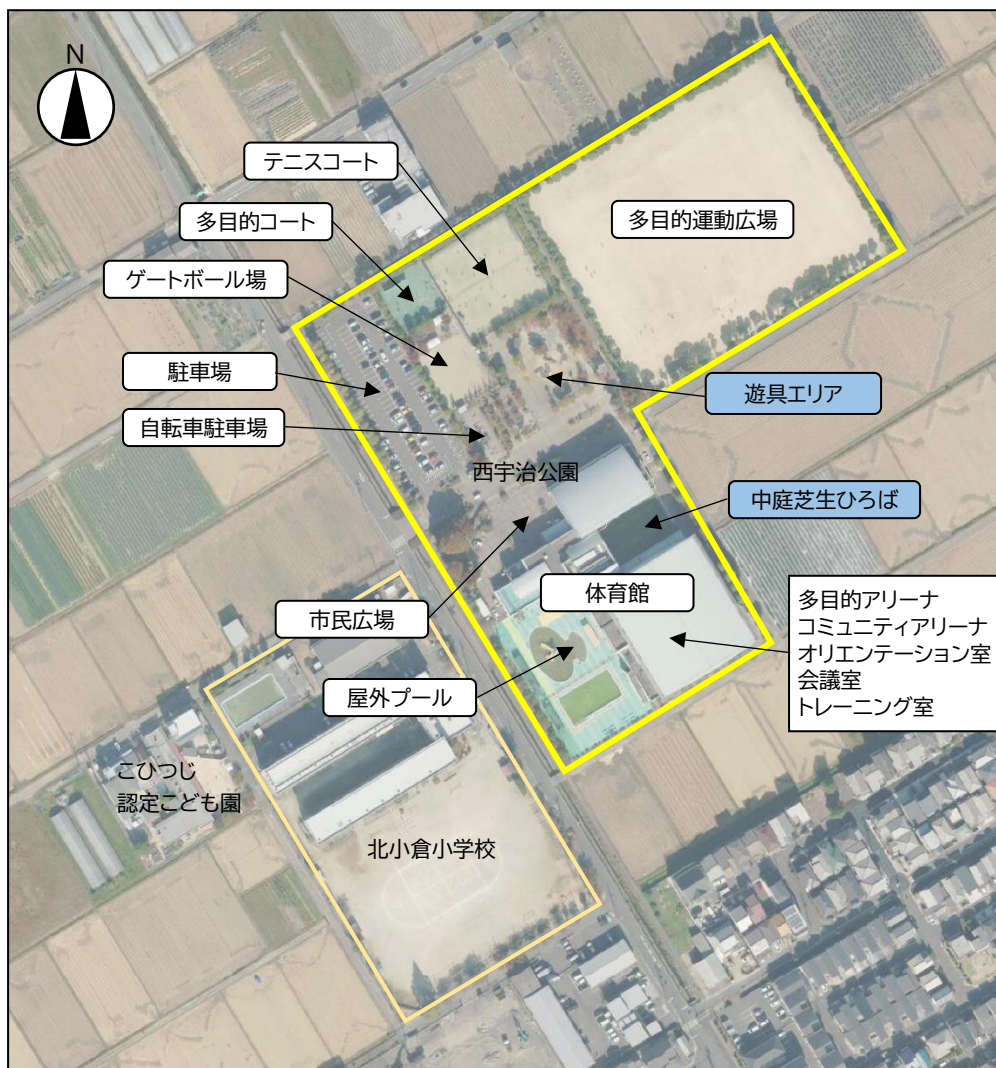
※当日回答者から追加された項目

3. 西宇治公園との連携について

1) 西宇治公園の現状

この間、子育て環境の充実を図るため、遊具エリアへのインクルーシブ遊具の設置や中庭への芝生ひろばの整備を行ったことなどから、幼児等の利用も増えてきています。今後も子どもたちの遊びの場としての機能拡充を目指し、施設再編などについても検討します。

<西宇治公園の現状図>



2)北小倉小学校跡地活用と西宇治公園の連携の方向性

隣接する西宇治公園の施設再編や機能移転等も行いながら、西宇治公園と北小倉小学校跡地の一体的な活用を図り、両施設を最大限に活用する中で、より一層魅力的で使いやすいスポーツ・遊びの拠点を目指します。北小倉小学校跡地については西宇治公園と機能分担を図りながら、これまで宇治市内の公共施設にはない、アーバンスポーツ※を行える施設を集約した公園施設として、今後の検討を進めます。

また、管理運営については、指定管理者制度も含めて手法を検討します。

※アーバンスポーツ：広い競技場を必要としない都市型スポーツで、代表的な競技としてスケートボード、スポーツクライミング、3×3などが挙げられます。

4. 跡地活用の内容及び整備構想・スケジュールについて

1)跡地活用における既存施設の活用に関する考え方

都市公園に指定し、公園施設として各種施設を設置する場合、関係法令及び宇治市都市公園条例により建築面積の上限（敷地面積の12%）が定められており、都市公園としての良好な環境を確保することが求められます。そのため、校舎の北棟を除却し、中庭ゾーンとして活用することで公園として快適な空間を確保するとともに、効果的な施設整備を図ることとします。

一方で、浸水想定区域における垂直避難が可能な場所として南棟は残し、防災備蓄スペースの確保、屋内施設の配置や公園施設の管理事務所、利用者の更衣室としての利用などを想定するとともに、他の利用目的での貸与など、有効活用を図ることとします。

また、公共施設等総合管理計画の観点からも、活用を図る上で目的に合わせた適切な施設規模とすることが必要です。

あわせて、跡地活用全体におけるリノベーション等は施設の耐用年数を見据えた内容とし、その後の活用については改めて、西宇治公園とともに総合的な整備を検討することとします。

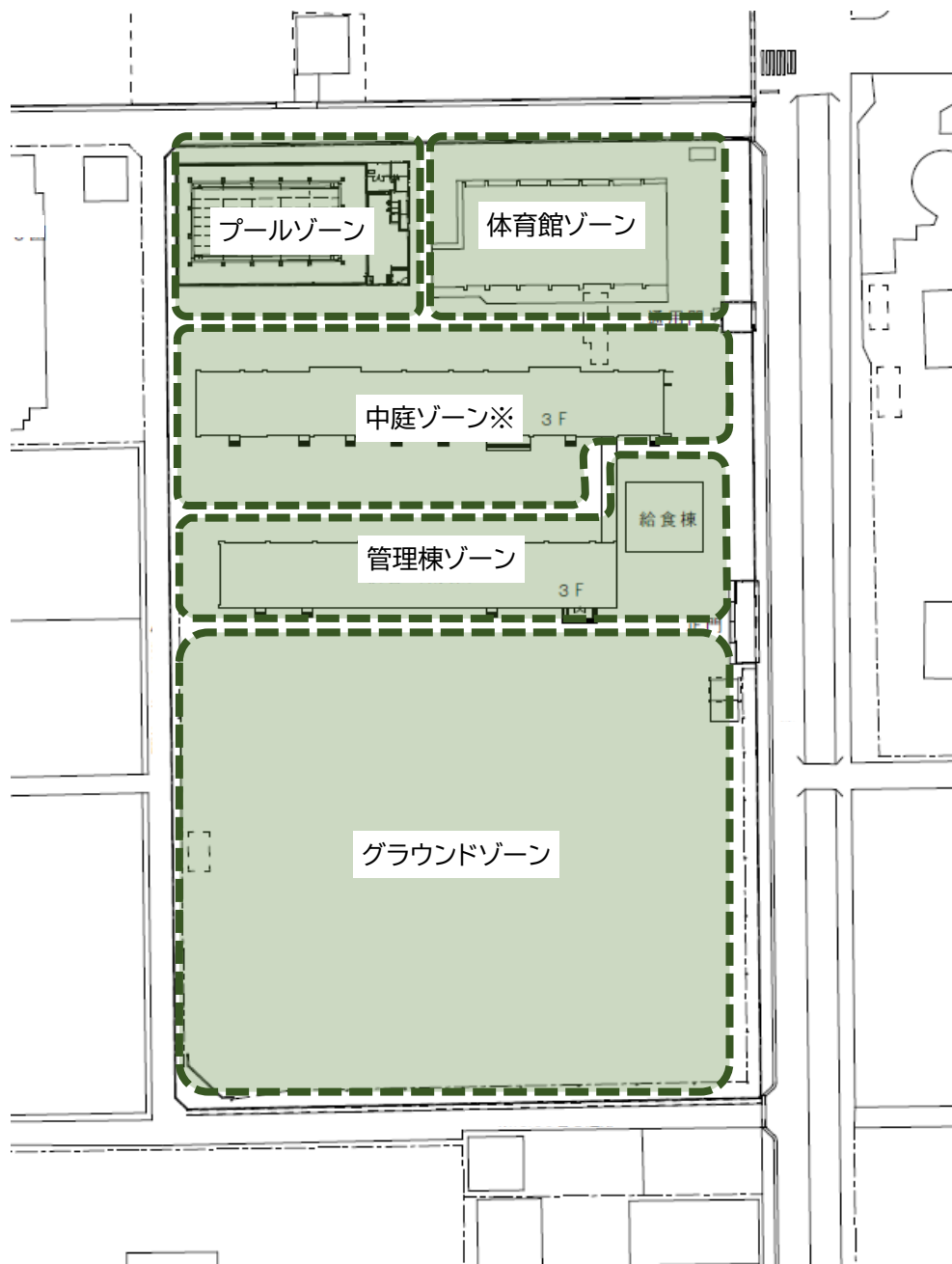
【既存施設の建築面積】

施設名	建築面積	備考
校舎北棟	844 m ²	除却
校舎南棟	722 m ²	
給食棟	166 m ²	
体育館	696 m ²	
計	2,428 m ²	敷地面積の12%を超えているため、施設の除却が必要 (17,301 m ² × 12% ≒ 2,076 m ²)

2)整備構想

①整備ゾーンの設定

既存施設の配置状況に基づき、北小倉小学校跡地の活用に係る整備ゾーンを下図のとおり設定し、それぞれに活用内容を検討しつつ、段階的に整備を進めることとします。



※校舎北棟を除却し、中庭ゾーンとする

②各ゾーンの活用内容

将来的な西宇治公園との一体的な運用を踏まえながら、これまでにいただいたご意見をはじめ、市民、地域等のニーズなどを総合的に勘案し、各ゾーンの活用内容については以下のとおりとします。

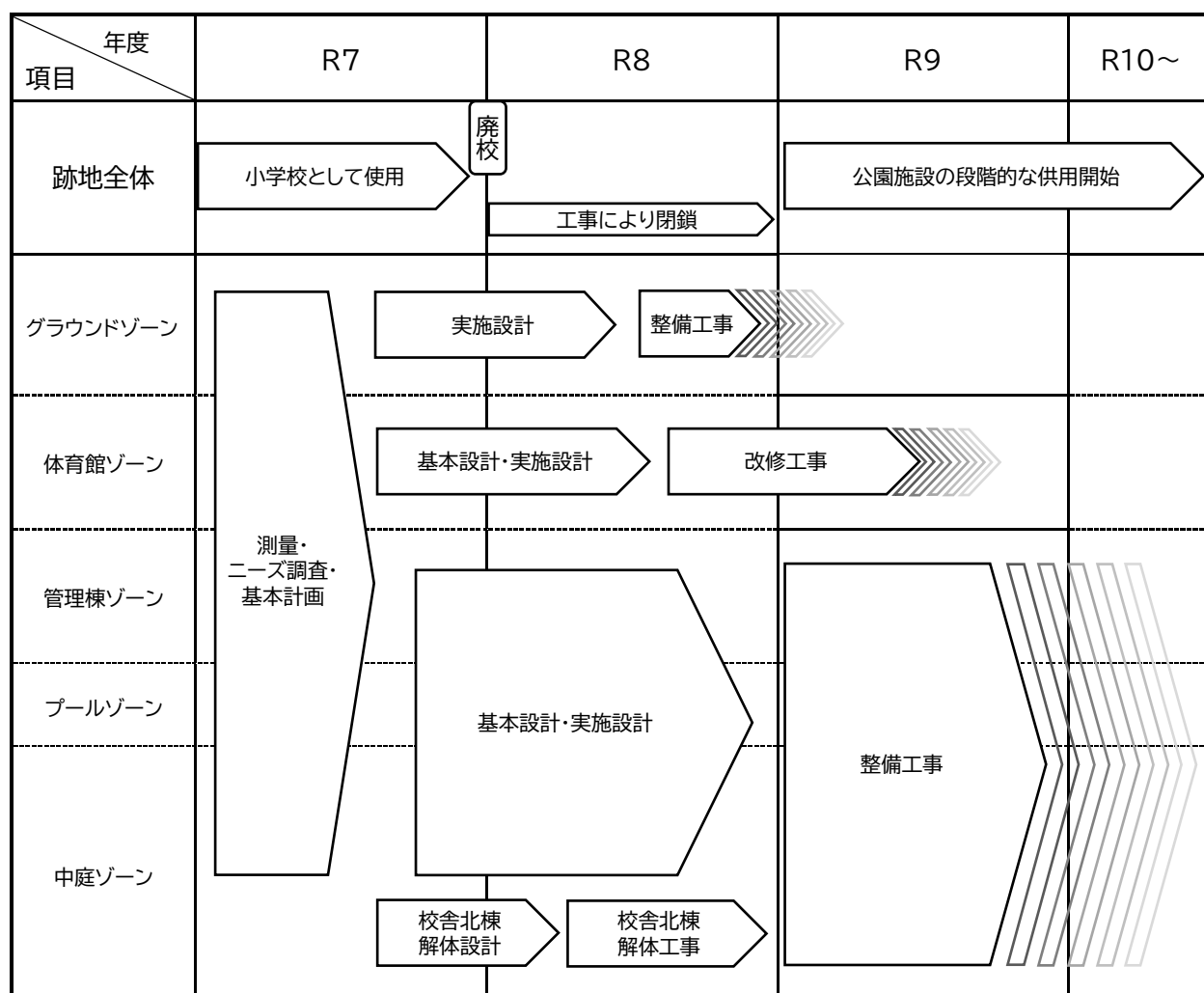
ゾーン	活用内容
グラウンドゾーン	小学校のグラウンドを残し、必要な整備を行った上で屋外スポーツ活動の場所として活用する。 サッカー、野球、ソフトボール、グラウンド・ゴルフなどの利用を想定する。
体育館ゾーン	小学校の体育館を残し、必要な改修を実施して屋内スポーツ活動の場所として活用する。 バレーボール、バスケットボール、バドミントンなどの利用を想定する。 災害時には避難所として使用するため、空調設備等の導入を検討する。
管理棟ゾーン	災害時の避難場所として、校舎南棟を残し、活用を図る。 校舎内には公園施設として必要となる管理事務所機能や更衣室、クライミングや遊びの場としての機能を想定するとともに、防災備蓄スペースとしての使用や他の利用目的での貸与など、有効活用を図る。また、エレベーター設置など、バリアフリー化も検討する。
プールゾーン	プール施設はリノベーション、もしくは除却し、スケートボードパークなどの施設整備を検討する。
中庭ゾーン	校舎北棟を除却し、除却後のスペースにおいて、西宇治公園からの3×3コートの機能移転や駐車場などの整備を検討する。

上記の活用内容を基本とし、アーバンスポーツなどを楽しめる魅力的な施設となるよう、順次必要なニーズ調査等も行いながら整備を進めていくこととします。

3)整備の想定スケジュール

令和7年度より順次測量・設計等を進めていくとした場合、令和8年度以降、工事が輻輳することが予想されることから、新たに整備する施設については、利用者等の意見を聞いた上で整備内容への反映を行いつつ、整備時期を調整しながら段階的に設計・工事を実施することとします。

なお、施設供用の開始時期については、工事等の状況を見ながら利用者の安全面を十分配慮し、検討することとします。



②宇治市部活動地域移行の検討状況について

宇治市では、生徒にとって望ましい部活動環境の構築と中学校における教職員の働き方改革の実現を図ることを目的とし、学校と地域との連携による部活動の段階的な地域移行に向けた課題等を総合的に検討するため、宇治市部活動地域移行検討委員会を設置いたしました。

1 部活動地域移行の経過

少子化が進む中、将来にわたり生徒がスポーツ・文化芸術活動に継続して親しむことができる機会を確保するため、速やかに部活動改革に取り組む必要となってきました。そこで令和4年12月にスポーツ庁よりガイドラインが示され、令和6年3月に京都府より推進指針が示されました。宇治市においても生徒数の減少が進行し、一部部活動が単一校では活動できないという課題を抱えているため、宇治市部活動地域移行検討委員会を設置し今後の方向性を議論していくものです。

2 令和6年度宇治市部活動地域移行検討委員会の実施状況について

回	時 期	内 容	主な意見
第1回	7月25日	①宇治市の学校部活動の状況 ②国が進める地域移行 ③地域移行に関するアンケート ④各団体の現状	・生徒数の減少が課題 ・運動部未経験の教師には指導が困難 ・地域団体も高齢化等課題有
第2回	10月7日	①地域移行に関するアンケートの内容 ②(仮)宇治市部活動地域移行推進指針の検討	・指導者と活動を繋げるコーディネーターの育成が必要 ・地域移行の目的を明確にすることが必要
第3回	12月19日	①アンケートの結果報告(生徒・保護者) ②(仮)宇治市部活動地域移行推進指針の在り方 ③令和7年度実践研究案	・単独で活動できない部活動で実証実験を行うのも一つ ・保護者等への地域移行の説明が必要
第4回	3月19日 (予定)	①アンケートの結果報告(各種団体) ②(仮)宇治市部活動地域移行推進指針の策定 ③令和7年度実証事業の実施計画の策定	—

部活動や学校外の活動についてのアンケート調査 結果報告

1 調査の目的

本市の児童生徒及びその保護者、中学校教職員の部活動や学校外の活動に係る意識や実態、部活動の地域連携・地域移行に対する考え方等を把握し、部活動の円滑な地域連携・地域移行をめざして、今後の検討資料とするため調査を実施した。

2 調査対象及び回答率

対象	対象数	回収数	回収率
市立小学校 5・6 年生	2,828	2,660	94.1%
市立小学校 5・6 年生の保護者	2,828	1,327	46.9%
市立中学校 1・2 年生	2,773	2,474	89.2%
市立中学校 1・2 年生の保護者	2,773	1,031	37.2%
市立中学校教職員	305	196	64.3%

3 調査方法

Microsoft Forms を活用した WEB 調査

4 調査期間

児 童 生 徒：令和 6 年 10 月 11 日（金）から 10 月 18 日（金）まで

保 護 者：令和 6 年 10 月 11 日（金）から 10 月 20 日（日）まで

中学校教職員：令和 6 年 10 月 28 日（月）から 11 月 5 日（火）まで

5 調査結果概要

①小学校 5・6 年生

- ・68%の児童が休日に活動をしている。
- ・活動の内容は、多い順に水泳、サッカー、ピアノ、習字、ダンスとなっている。
- ・83%の児童が、中学校へ進学後に部活動に入部したいと考えている。
その内、63%が平日のみの活動を望んでいる。

- ・ 8 %の児童が部活動に入ろうとは思っておらず、その一番の理由として「学校外でしている活動を頑張りたいから（37%）」が挙げられる。

②中学校1・2年生

- ・ 89%の生徒が部活動に入部している。
その内、88%がやりたいと思う部活動で活動している。
※希望外の部活動に所属している生徒はバドミントン、バスケットボール、ダンス、陸上競技に多い。
- ・ 部活動に所属した理由として、「その活動をすることの楽しさや喜びを味わうため」、「体力・身体能力の向上」、「新しいことに挑戦するため」をあげる生徒が多い。
- ・ 現在の部活動に 75%の生徒が満足している。
- ・ 今後、中学校における休日の部活動が「地域クラブ活動」になった場合、参加したいと回答した生徒の割合は 37%（わからない 41%、参加したくない 22%）。
- ・ 部活動以外の活動をしている生徒の割合は 38%。
※多い順に、バレーボール、サッカー、ダンス、バドミントン、野球、バスケットボール。
- ・ 部活動以外の活動を「していたがやめた」生徒は 28%。

③小学校保護者

- ・ 90%の保護者が中学校の部活動に参加させたいと思っている。
その内、56%が平日のみの活動を、43%が平日と休日の両方の活動を望んでいる。
- ・ 学校部活動の地域連携・地域移行の内容をある程度知っている保護者は 17%。
- ・ 今後、中学校における休日の部活動が「地域クラブ活動」になった場合、参加させたいと思っている保護者は 68%。
- ・ 費用負担の考え：平均値 3,989 円、最頻値 5,000 円、中央値 3,000 円。
- ・ 中学校の部活動に求める以上に、地域クラブ活動には「専門的な知識・技能の習得と向上」を求めている。
- ・ 地域クラブ活動の心配なところとして、「移動方法」、「送迎」、「費用負担」の回答が多い。

④中学校保護者

- ・ 91%の保護者が中学校の部活動に参加させている。
- ・ 中学校の部活動に参加させてよかったこととして、「友だちが増え、交流が深められている」、「その活動をすることの楽しさや喜びを味わえている」、「新しいことに挑戦できている」の回答が多い。
- ・ 学校部活動の地域連携・地域移行の内容をある程度知っている保護者は 19%。
- ・ 今後、中学校における休日の部活動が「地域クラブ活動」になった場合、参加させたいと思っている保護者は 69%。
- ・ 費用負担の考え：平均値 3,136 円、最頻値 3,000 円、中央値 3,000 円。
- ・ 地域クラブ活動には「専門的な知識・技能の習得と向上」を求めている。

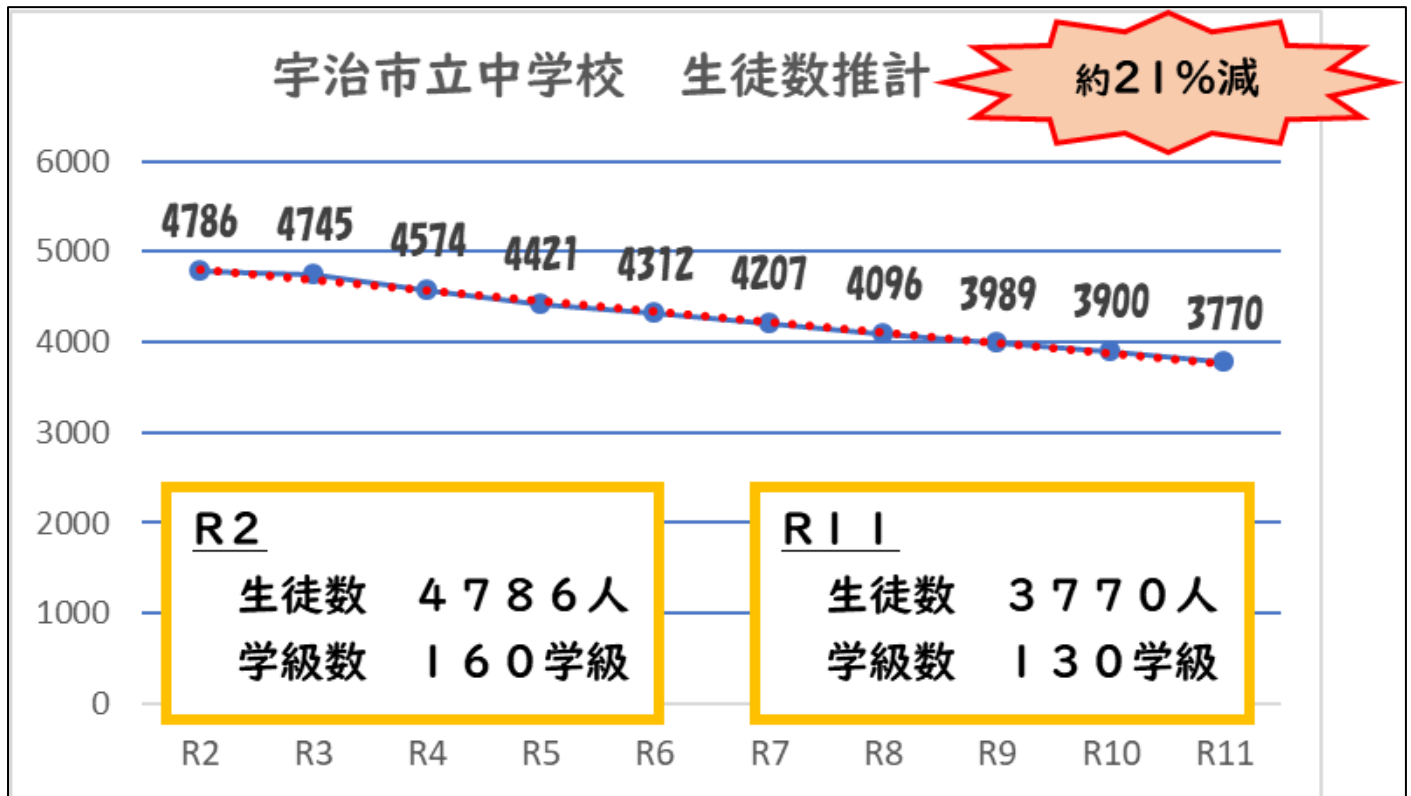
- ・地域クラブ活動の心配なところとして、「移動方法」、「送迎」、「費用負担」の回答が多い。

⑤教職員

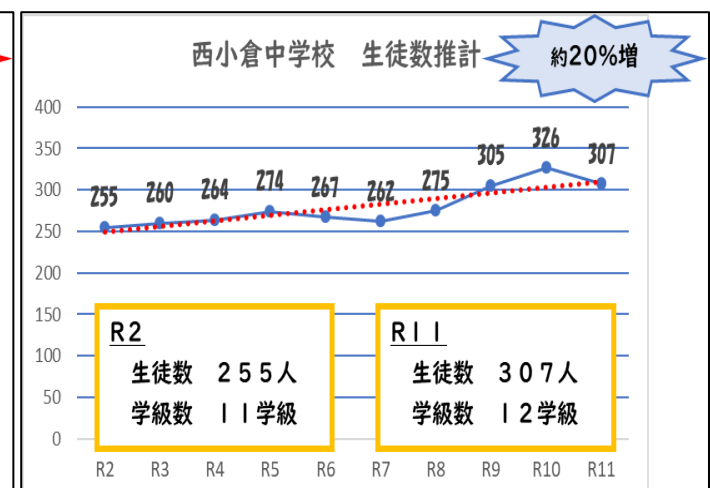
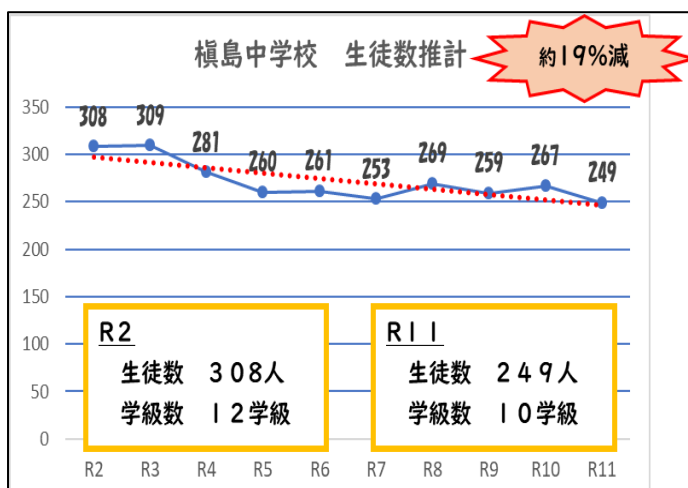
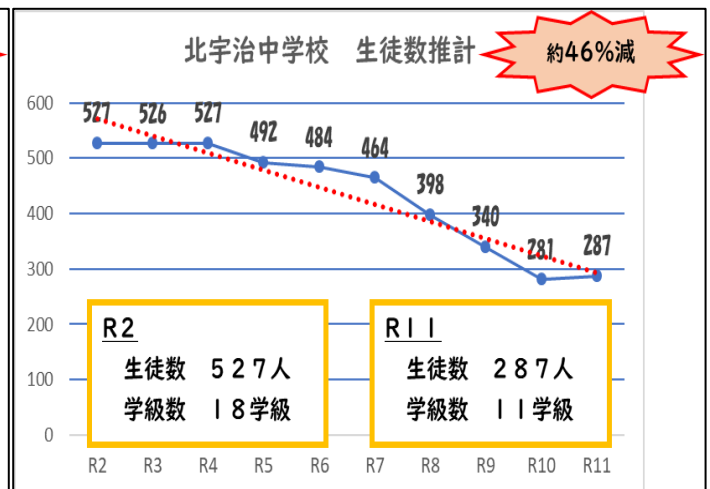
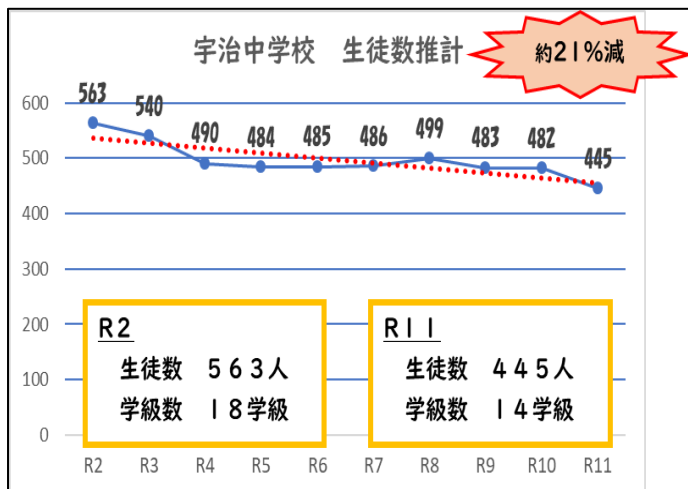
- ・一定の専門的な技術指導ができる教職員は 55%。
- ・部活動指導では、「仲間づくり・交流・人間関係の構築」、「その活動をすることの楽しさや喜びを味わう」、「活動を通した達成感の獲得」を重視している教職員が多い。
- ・部活動の活動日数が多いと感じている教職員は 34%。
- ・平日の活動時間が長いと感じているのは 29%、休日は 39%。
- ・活動内容については 45%が満足している。
- ・顧問をすることを負担に感じている教職員は 62%。
- ・顧問をしたいと思っている教職員は 38%。
- ・部活動指導の苦勞として、「休日の部活動指導や練習試合の引率」、「校務が忙しくて思うように部活動の指導時間が確保できない」の回答が多い。
- ・地域クラブ活動で指導したいと思っている教職員は 23%。
その内、現在勤務している学校・学校区での指導を希望するのは 67%。

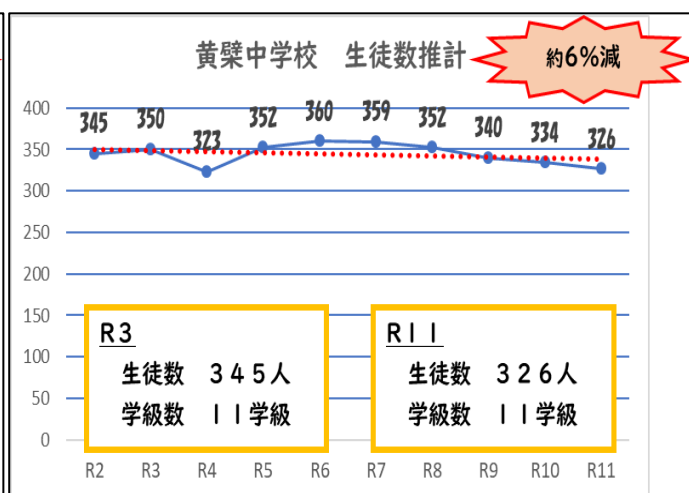
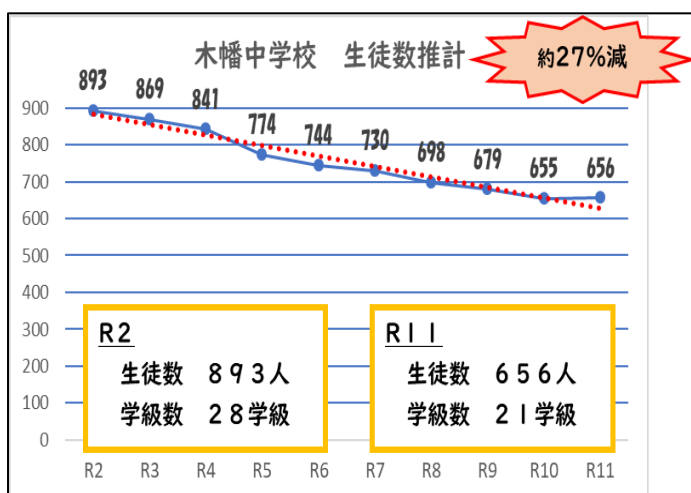
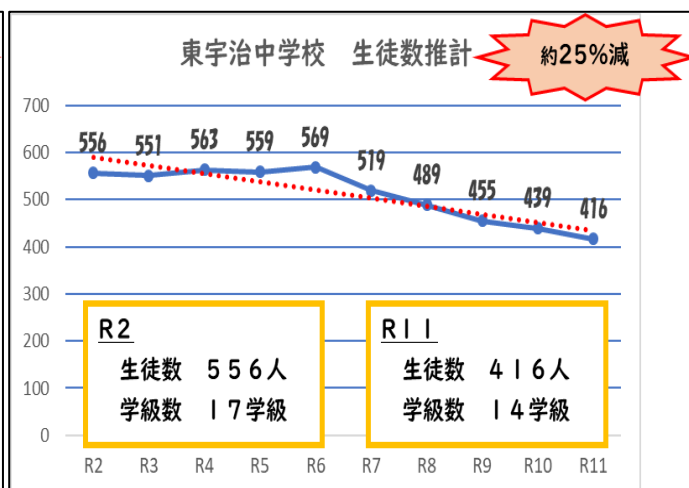
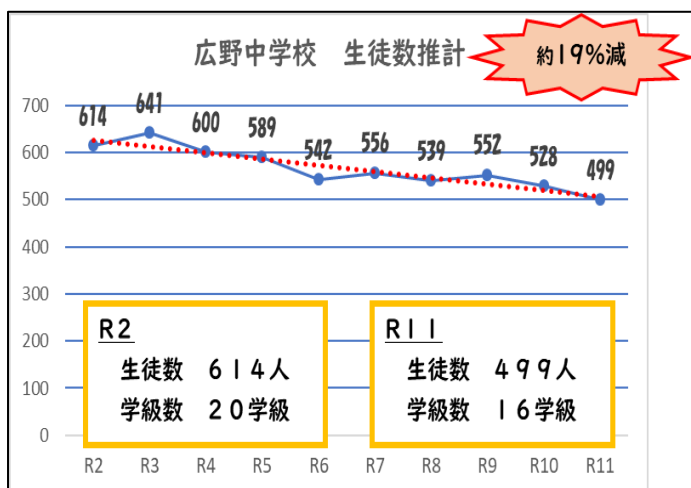
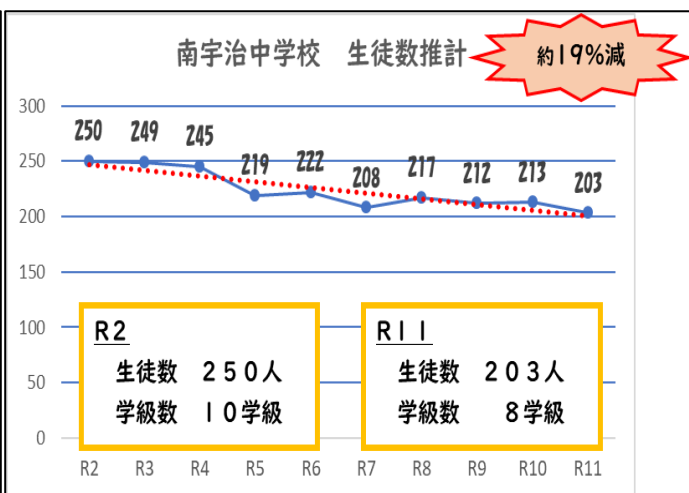
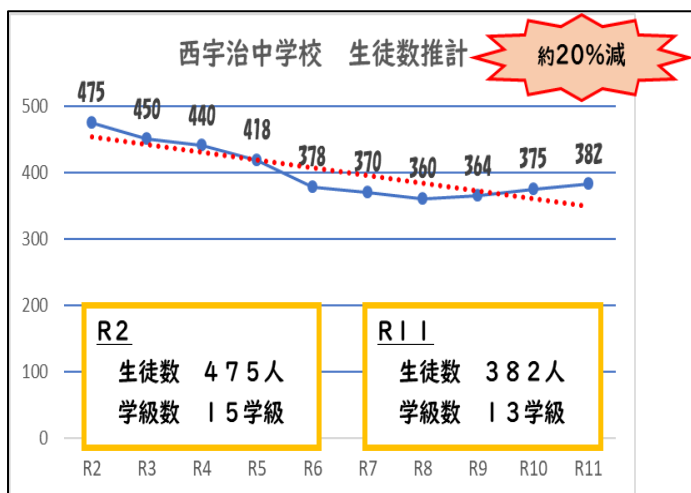
団体向けアンケートについては 12 月～1 月に実施し第 4 回の宇治市部活動地域移行検討委員会にて協議される予定。

【宇治市全体】



【学校別】





[illegible][illegible]

※同じ記号がついている学校どうしは合同チーム

③eスポーツについて

1. eスポーツとは

「eスポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称

<歴史>

- 1980年代 コンピューターゲームが誕生し、数多くの大会が開催
- 1990年代 欧米でプロフェッショナル・ゲーマーズ・リーグやサイバーアスリート・プロフェッショナル・リーグが設立（プロ化）
インターネットの普及によってゲームのスポーツ化が加速
- 2000年 eスポーツの単語の誕生
- 2006年 第2回アジア室内競技大会でeスポーツが正式種目として採用
- 2007年 日本eスポーツ協会設立準備委員会発足
- 2018年 一般社団法人日本eスポーツ連合設立
(（一社）日本eスポーツ連合HPより抜粋)

<宇治市での活動事例>

京都翔英高等学校が部活動としてeスポーツに取り組中

- ・ 下記のような大会が開催されている種目をはじめ、ゲーミングPCを用意し、生徒の自主性に基づき他の種目も含め活動を実施(リーグ・オブ・レジェンド(5v5のオンラインバトル)等)
- ・ 各大会の運営や大会の動画を素材にPR動画等の作成、配信も実施

○高校年代の主要な大会

- ①FPS（一人称視点のシューティングゲーム）
TPS（三人称視点のシューティングゲーム）
APEX、フォートナイト、ヴァロラント等
- ②知識系
ぷよぷよ等
- ③格闘ゲーム
ストリートファイター等

<国の動き>

スポーツ界におけるテクノロジー活用推進

<京都府の動き>

「eスポーツの聖地・京都」の実現について

スポーツ庁 Web広報マガジン

DEPORTARE

デポルタレ

【 de-por-ta-re 】

スポーツの語源
気晴らし、楽しむ、遊ぶの意。



スポーツ庁
JAPAN SPORTS AGENCY

HOME

日本のスポーツビジョン

数字で見るスポーツの価値

最新現場レポート

子供の体力向上

TOP > 日本をスポーツで元気にする「スポーツ庁」【後編】

2024年10月15日 10:00

日本をスポーツで元気にする「スポーツ庁」【後編】

スポーツ庁の政策

0

いいね！

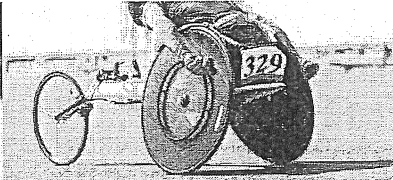
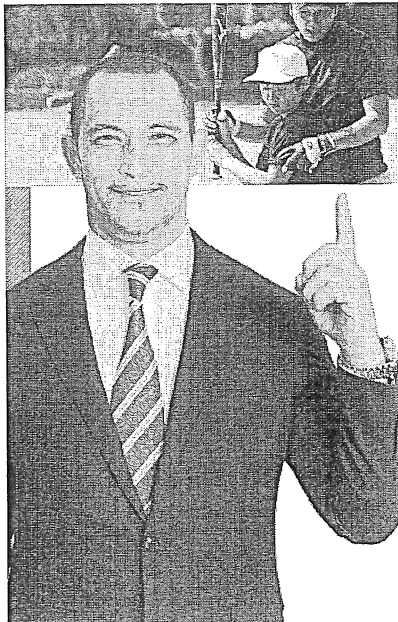
ポスト

LINEで送る

文字
サイ
ズ

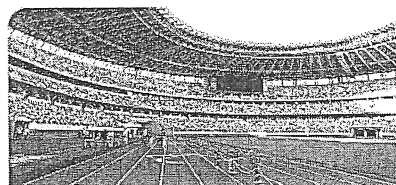
標準

大



スポーツ庁

日本をスポーツで元気にする 「スポーツ庁」【後編】



もくじ

- 令和5年度「多様な世代が集う交流拠点としてのスタジアム・アリーナ」選定拠点表彰式を開催：スポーツ庁

スポーツホスピタリティの推進

Check! スポーツ観戦の場におけるホスピタリティサービスの充実

- スポーツ庁ホームページ

【技術】

第4次産業革命と呼ばれるほど社会環境が大きく変化しているなか、スポーツ庁でも「新たな技術標準を取り入れた、スポーツ界の未来について考えています。DX（※）などの新技術導入による競技上、スポーツ観戦のあり方など、これまでとは異なるアプローチが可能となり、アスリートにも、にも新たな価値を生み出しています。またeスポーツなどの普及は、身体能力だけに頼らない競技の広がり、障害者や高齢者が活躍できる場も創出しています。スポーツ界における新たな技術や知識についてもサポートしていきます。

※DX＝デジタル技術を使った新たな方法

スポーツ界におけるテクノロジー活用推進

Check! デジタル技術を活用したイノベーションの創出

- スポーツ×テクノロジー、社会にイノベーションを起こすスポーツ産業の未来

国際競技力向上に向けた研究活動（高度な練習環境やサポート体制の構築など）

文字
サイズ

大

↑

「e スポーツの聖地・京都」の実現について

【担当省庁】文部科学省、経済産業省

京都府では、京都府立京都スタジアム内に設けた「VR・e スポーツエリア」を活用し、e スポーツの普及に繋がる大規模大会や、人材育成を目的としたセミナーの開催など「e スポーツの聖地・京都」の実現に向けた取組を進めている。

e スポーツは、子どもから高齢者、障害の有無によらず誰もが気軽に参加できるスポーツとして、スポーツ実施者の裾野拡大につながることを期待されており、更なる普及・促進につながるよう、以下のとおり対応いただきたい。

○e スポーツをスポーツとして明確に位置づけ、リアルスポーツと同様に、中央競技団体のような e スポーツ競技界を統括する支援組織の整備や、指導者等育成のシステム構築などの基盤づくり及び社会的意義の周知・啓発

○e スポーツ大会や人材育成への取組、また誰もがどこでも e スポーツを通じて活躍できる環境の整備に対する支援

【現状・課題等】

- 国内外でe スポーツ大会が開催されている一方で、第3期スポーツ基本計画（令和4年3月25日策定）では、「『バーチャル』と『スポーツ』との関わり（いわゆる『e スポーツ』の捉え方を含む。）について検討をしていく必要がある。」とされており、国としてもe スポーツのスポーツとしての位置づけが確立していない。
- 一般社団法人日本e スポーツ連合（JeSU）が掲げている「e スポーツ」の公認条件
 1. ゲーム内容に競技性が含まれること（競技性）
 2. ゲームとして3か月以上の運営・販売実績があること（稼働実績）
 3. 今後もe スポーツとして大会を運営する予定があること（大会の継続）
 4. e スポーツとしての大会の興行性が認められること（興行性）
- 第19回アジア競技大会（2022年浙江省杭州市）での正式種目としての採用や国際オリンピック委員会（IOC）による第1回オリンピックe スポーツウィークの実施（2023年）、オリンピック・e スポーツ・ゲームズの構想表明など、世界大会の新設等を通じたe スポーツの普及や発展につながる動きが進んでいる。
- 国内のe スポーツ大会の開催実績
 - ▶ いきいき茨城ゆめ国体（2019年）、いちご一会とちぎ国体（2022年）、燃ゆる感動かごしま国体（2023年）の文化プログラムで「全国都道府県対抗e スポーツ選手権」を開催
 - ▶ 全国高校e スポーツ選手権大会を2018年から毎年開催（文部科学省後援）

京 都 府 の担当課	文化生活部 スポーツ振興課(075-414-4250) 健康福祉部 健康福祉総務課(075-414-4548)
---------------	--

【京都府の取組】

■府立京都スタジアム（サンガスタジアム by KYOCERA）

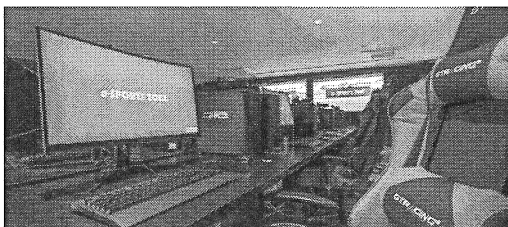
- ▶ 令和3年3月、サンガスタジアム by KYOCERA 内に VR・e スポーツエリア「SKY-FIELD」を整備
- ▶ VR・e スポーツエリア「SKY-FIELD」において、以下の大会を開催(主なもの)
 - 「京都スタジアム杯 e スポーツ選手権」（令和3年3月、VR・e スポーツエリアのオープニングイベント）
 - 「NASEF JAPAN 京都ロケットリーグ全国オープン決勝リーグ大会」（令和4年2月）
 - 「関西企業対抗 e スポーツ大会」（令和4年11月）
 - 「mouse 京都ロケットリーグ全国オープン決勝リーグ大会」（令和4年12月）
 - 「POKEMON UNITE at KYOTO バーベナ&ヘレナ CUP 2023 決勝大会」（令和5年1月）
 - 「近畿2府5県対抗 e スポーツ大会」（令和5年1月）
 - 「NEW スポーツフェス！」（令和5年11月）
 - 「SAMURAI ENERGY 武天祭」（令和6年1月）

■ニュースポーツ・e スポーツ競技環境整備支援事業 100 百万円

- ▶ スタジアムを活用し、大規模な e スポーツ大会を開催するほか、選手や大会運営など競技環境を支える人材の育成を推進

(単位：百万円)

年 度	補助金額	採択数
R3	100	2 者
R4	97	4 者
R5	91	3 者



(VR・e スポーツエリア「SKY-FIELD」)