

## 1.目的

2020年に開催される東京オリンピックでは、今まで競技種目として選ばれていなかった競技が行われることが決まっている。その東京オリンピック競技種目のうちの一つである”サーフィン”に注目し『レジャー白書 2013～2017年度』の調査をした結果、参加人口はここ近年で10万人ずつ増えているが、性・年代構成比を調査したところ女性の競技人口が少ないこと、競技人口に高齢化がみられることが判明した。また、サーフィンを行った人を居住地域別で調査した結果、海岸に面している地域に参加人口が偏り内陸部の参加人口が0人の地域も多くあるという調査結果もあった。

以上の背景から、競技人口が増えているが競技に参加している人や地域に偏りがあるという問題を解決し、東京オリンピック開催までに内陸部、10代～30代、女性を対象とした競技参加人口の増加サーフィンの知名度の向上、また同じボードを使うスポーツである”スノーボード”から夏季トレーニングとして”サーフィン”への競技人口の増加を目的とし「マリンスポーツ普及のためのサーフィン・シミュレータ開発プロジェクト」を立ち上げる。

## 2.概要

サーフィンを海に行かずに体験してもらうためのシミュレーションを開発し、海に入ることには抵抗がある人、海岸地域から遠い地域に住んでいる人に利用してもらいサーフィンの疑似体験をしてもらう。

## 3.目標

サーフィン未経験者でもサーフィンでの波に乗るイメージをつかむことのできるようなシミュレーションを開発する。

## 4.制作するもの

サーフィンを疑似体験するためのサーフィンシミュレーションシステム  
実際にサーフィンをやっているイメージを持ってもらうための操作デバイス

## 5.クライアント

NSA（日本サーフィン連盟）

理由：サーフィンを競技している人の育成だけでなくサーフィンの知名度向上を目的にしているため、知名度向上にコンテンツを利用してもらうため。

## 6.企画対象

- ・ 13 歳以上
- ・ 海岸地域から離れた場所に住んでいる内陸部の人
- ・ 10～30 代のサーフィン未経験者
- ・ 女性のサーフィン未経験者

## 7.開発環境

3DRudder、Unreal Engine 4、c++、3ds max、formZ、Blender

## 8.メンバー・役割

開藤偉久：プロジェクトマネージャー・デザイナー

プロジェクト責任者。作業日程管理、発表資料などの作成。  
制作が遅れている部分の制作補助。

石川皓平：デザイナー

背景に配置するための建造物のモデリング、マテリアルの制作を行う。  
ステージの土台となる地形を地理情報システムのデータからモデリング。

櫻井茂：プログラマ

キャラクターを操作するために使用する”3DRudder”の設定を行う。

長尾圭太：デザイナー・プログラマ

背景に配置するための建造物のモデリング、マテリアルの制作を行う。  
キャラクターを操作するために使用する”3DRudder”の設定を行う。

宮園慧司：デザイナー

背景に配置するための建造物のモデリング、マテリアルの制作を行う。

山田望：プログラマ

シミュレーションの波の設定、システムの設定を行う。

