① バーチャルサイクル事業

~新たな自転車ライフの創出~ ウェルネス × ツーリズム

1

【バーチャルサイクリングとは】

アプリを使用して、オンラインで サイクリング、エクササイズ トレーニングを行うことが出来ます。

アプリと連動する機具を取り付け可能な自転車の 後輪部分に付けるだけで使用出来ます。 オンラインによる多人数同時参加

コースの勾配に合わせた負荷がペダルに反映

コース内でPR活動が可能





画面内のアバターに連動してリアルな体感が表現されます。 コースの勾配に反応し、強度が変化します。





自宅で手軽に参加できるので、 コロナ禍でも安心!



より簡単にバーチャルサイクリングに参加できるよう当社がハード機器を開発・販売します



バーチャルサイクリング事業

国民健康向上・地方経済活性・交通安全の一端を担う事業を行う

ウェルネス

- 健康維持
- 医療費軽減

安全貢献

自転車交通安全教室 (子供、自転車宅配業者向け)

ツーリズム

- 経済活性
- 観光誘致
- 地方活性

エンター テインメント

- 経済活性
- アスリート支援

SDG s

• カーボンニュートラル

サイクル スポーツの発 展

- 競技化
- プロリーグ化

スポーツDX NFT事業

- スポーツベッティング
- NFT×スポーツ

自転車 愛好者の増加

- 健康維持
- 環境へ貢献

イベント「MOVING」の開催

ハード機器の開発・販売

バーチャルサイクリングソフトの開発

メタバースとの連携

N F T との連動

スポーツDX事業への進化



【フィットネス効果】30分当たりの運動による体重別カロリー消費

項目	天候の影響	自宅でできる	継続性	強度	METs ※ .	体重別消費カロリー ^(Kcal)		
						50kg	60kg	70kg
ランニング	Δ	×	Δ	強(12.1km/h)	11.5	301	382	422
				中(10.8km/h)	10.5	275	330	385
				低(8km/h)	8.3	217	281	305
サイクリング	Δ	×	Δ	強(28km/h)	12	315	378	441
				中 (24km/h)	10	282	315	367
				低(21km/h)	8	210	252	294
バーチャルサイクリング	0	0	0	強(28km/h)	11	288	346	404
				中 (24km/h)	8.8	231	277	323
				低(21km/h)	6.8	178	214	249
水泳	0	×	Δ	強(クロール)	5.8	152	182	213
				中(平泳ぎ)	5.3	139	166	194
				低(背泳ぎ)	4.8	126	151	176
ウォーキング	Δ	×	Δ	強(6.4km/h)	5	131	157	183
				中(5.6km/h)	4.3	112	135	158
				低(4.8km/h)	3.5	91	110	128

[※] 運動や身体活動の強度