

## PROJECTS / FOOTRACK



エグゼフはFOOTRACKと連携し、フットボール文化を伝える新メディアを創ります。

世界中を旅するフットボールカメラマン、ライターを中心に、得意分野から見た本当に伝えたいフットボールを紹介していくプロジェクト「FOOTRACK/フットラック」と連携。メディアを通じ、試合や選手だけではなくフットボールのある生活、町並みなどを紹介していきます。また、XFが応援する障害者スポーツ、フットボール文化に関わる「食」や「農業」などにも情報の輪を広げ、各地域で生まれているフットボール文化や目新しい活動も積極的に伝えていきます。

**FOOTRACK**  
The project for the improvement in football culture

<http://www.footrack.jp/>  
FOOTRACK、プロジェクトの詳細については、公式HPをご覧ください。

## PROJECTS / XF × INCLUSIVE LAB.



深友インクルーシブラボ  
**Fukatomo Inclusive Lab.**

どんな障がいを持っていても、フットボールやスポーツをしたい仲間が沢山いるという現実。その仲間たちの熱い想いを実現する為、現在全国行脚中。その活動の中心となる、深友インクルーシブラボの活動をエグゼフはサポートしています。

深友インクルーシブラボとは、どんな障害を持っていても、スポーツをしたい、フットボールをしたいという思いがあれば、深川とラボのメンバーが手と手を取り合い、障害者一人ひとりと向き合い「参加」や「表現」が出来るようにサポートする活動のこと。障害の壁をなくし、様々な要因があったとしても、スポーツやフットボールができる「場所」や「時間」を提供することで、共生型社会(ごちゃまぜ)の実現を目指しています。この活動を広げているのが、セレッソ大阪やコンサドーレ札幌などで活躍した元Jリーガーの深川友貴氏。インクルーシブラボの先導者として、東京を拠点に、出身地である北海道をはじめ、全国で普及活動を行っています。エグゼフでは、インクルーシブラボの活動PRほか、着用ウェアの提供、フェスティバルの協賛や開催を通じてサポートしていきます。

## INFORMATION

### [インクルーシブラボへの参加方法]

DMMオンラインサロン  
学べる 楽しめる 会員制コミュニティ

深友インクルーシブラボについて、詳細情報を掲載しています。会員登録後は、深川スタイルのコーチングから、障害者フットボールの体験、ディスカッションなどを通じて、障害者への理解、そしてスポーツを広い視点で学び楽しめます。



### 深川 友貴 (ふかがわ ともたか)

深友インクルーシブラボ代表。室蘭大谷高校サッカー部(日本ユース代表選出)を経て、国士館大学サッカー部(ノルセロナオリンピック代表)に、1995年よりセレッソ大阪、コンサドーレ札幌、水戸ホーリーホックと2002年まで選手としてプレイ。引退後は、北海道を中心に障害者サッカーに深く関わり、現在は、スポーツやフットボールをしたい障害者を持つプレイヤーのために、インクルーシブラボを企画運営している。同時に、JFAこころのプロジェクト「夢先生」、日本ドローン活用推進機構「JDUI」会長など、教育プログラムを通じ、障がい者が新たなチャレンジ出来る環境も整えている。北海道室蘭ふるさと大使にも任命されている。



## PROJECTS / XF × SDGs



フットボールウェアブランドとして地球に貢献する。沖縄SVと共にSDGsに取り組みます。

エグゼフは、社会貢献のひとつとしてSDGsに取り組んでいます。活動の第一弾として、沖縄SVとともに、沖縄の伝統文化、商品の販促につながる伝統的工芸品のPRを実施。ゲームウェア「OKINAWA SV SDGs CRAFT WEAR」を発売。沖縄の伝統的工芸品16品目をウェア前面にデザイン。さらには、SDGs自体の認知を広げるためバックプリントには、SDGsのロゴマークをデザインしました。2019年のキャンプシーズンでは、沖縄にキャンプインするJリーグチームとの練習試合で着用。県内外のフットボールファンに向け、ゲーム観戦の楽しさという価値の提供とともに沖縄の伝統文化のPR、そしてSDGsの認知拡散を行いました。また、このOKINAWA SV SDGs CRAFT WEARの売上げの一部は、世界の難民・避難民の保護・支援活動に寄付されるなど、地域ばかりではなく、グローバルな視点で、地球、そして社会に対して貢献できる販売方法を採用。XFでは今後ともフットボールウェアブランドの観点から、SDGsに取り組んでいきます。



### SDGs (エスディーゼス)とは

持続可能な開発目標という意味で、2015年の国連サミットで採択された2016年から2030年までの国際目標のことです。17のゴール・169のターゲットがあり、地球上の誰一人として取り残さない社会をつくるのが目標。発展途上国だけでなく、先進国自身が取り組むユニバーサル(普遍的)なものです。

## PROJECTS / XF × Team Wear Laboratory



ゲームウェアの色彩選びがチームを強くする。「好みで選ぶな。戦術で選べ」公開中!

エグゼフは、スポーツ心理学の観点から、チームウェアの研究開発を行っています。今回の研究では、「対戦相手と対峙した時に、自分たちが自分たちをどのように捉えるのか。そして相手に自分たちをどのように捉えさせたいのか」という結果をもとに、ゲームウェアの色彩選びについて日本体育大学と共同研究。フットボール選手510名(平均年齢18.1歳)にアンケート調査を実施しました。そこから見てきたのは、色には人の心理を動かす効果があること。そして、フットボールにおいては、暖色・蛍光色は寒色・無彩色・中間色よりも「カウンター、攻撃的、パワフル、個人プレー、興奮」を印象づけ、寒色は「ポジション、守備的、テクニシャン、チームプレー、冷静」を印象づけることがわかりました。つまり、戦術的な観点からチームウェアを選ぶという、新しいチームウェア作りができることが示されました。TEAM WEAR LABORATORYでは、引き続き、日本体育大学および教育機関、フットボール選手たちと共に、チームを強くする研究を進めていきます。



日本体育大学  
体育学部  
准教授 博士(体育科学)  
専門分野:メンタルトレーニング  
高井 秀明氏