

スポーツのコンテンツ力の現状と将来の展望

スポーツマネジメントゼミナール 1316010 大城 志音

1. 研究動機・研究目的

スポーツは、大きく分けて「する」「みる」「支える」の3つの関わり方があるが、近年では「みる」スポーツである観戦型スポーツは、観戦者のコア化、観戦人口の拡大のために新たな観るスタイルの提供が求められ、スポーツコンテンツの充実が求められている。観戦型スポーツは、対象となるスポーツの知識の有無にかかわらず、誰もが試合観戦を楽しむ要素が重要になる。観戦型スポーツが発展しているアメリカではスポーツのメインプロダクトである試合は、展開が予測不可能である前提のもと、エンターテインメント性の高い演出やテクノロジーを活用し、試合以外の体験向上や質の高いスポーツ観戦環境を提供することで、観戦者の満足に繋げている。

したがって、観戦体験を向上させるには、テクノロジーを活用して、日本におけるスポーツ観戦環境を高める方法や解決策を導きたいと考えた。

以上により、テクノロジーを活用している日本の観戦型スポーツの現状を知り、どのような効果を与えるのかを展望することを本研究の目的とした。

2. 研究方法

本研究では、2016年から2019年の期間に発表されているスポーツ観戦体験やICT、IoT技術やテクノロジーに関する論文、記事、書籍を対象として文献調査を行なった。調査内容は、インターネット上で検索サイトGoogle等を用いて、「スポーツ観戦体験」「スポーツ観戦&テクノロジー」をキーワードとしてヒットした記事から情報を収集し、考察を行なった。

3. 主な結果と考察

観戦型スポーツの体験と環境の向上を図るためのテクノロジー活用の例として、日本国内における10の事例を収集した。その結果、質の高いスポーツ観戦体験の提供のために、プロジェクトマッピングやデジタルサイネージ、ショーの観点を取り入れた演出プログラムなど、エンターテインメント性の向上を重視して、活用されていることが示された。

また、試合観戦環境の向上にも、テクノロジーが活用でき、初めて試合観戦に訪れる方が試合観戦への期待とのミスマッチを防ぐためにチケット購入時に事前に観戦環境を体験できるサービスや、顔認証システムを用いた入場管理を行うことで、新しいスポーツ観戦体験と同時に安全性の高い試合観戦環境を提供できることが述べられていた。

スタジアムやアリーナでの試合観戦だけではなく、遠隔地から試合観戦を体験するライブビューイングにおいても、テクノロジーを用いたアップデートが行われている。肉眼ではみることができない選手の素早い動きを可視化するシステムや、観戦者が個人で観たい画面を自由に選択できる多視点スイッチングの技術と組み合わせることで、従来に比べ自由な楽しみ方が特徴的な試合観戦体験が生まれていることが確認できた。

また、日本の試合観戦体験の現状として日本、ドイツ、アメリカのサッカー観戦者を対象

に、スタジアム観戦体験の調査を行なった結果では、試合そのもの（プレー、審判、実況・解説、応援、飲食、暑さ、寒さなど）がスタジアム観戦体験に大きく影響を与える日本、ドイツに比べ、アメリカでは、試合そのものよりも試合日以前の情報収集や当日スタジアムに入場してからゲーム開始までの時間の過ごし方が大きく影響を与えていることが述べられていた。そして、日本の観戦者は試合以外の体験が与える体験価値の影響が非常に小さく、観戦前後の体験が観戦体験に与える影響はほとんど無いことも明らかになった。

以上の結果から、日本におけるスポーツ観戦体験は、改善すべき点が多い一方で、取り組み自体には変化が見られることが確認できた。その変化には、テクノロジーが変化、発展への影響を与えると考えられる、フェンシングやBリーグ、そして今年行われるオリンピックをきっかけに日本におけるスポーツ観戦体験が向上することを期待する。

4. 結論

スポーツ観戦体験の向上を図るためには、ICT技術やIoT技術、テクノロジーを活用し、新しい取り組みを行なうことが有効であることが認識できた。また、日本のスポーツ組織では、チーム力を強化し、レベルの高い試合を行うことこそがスポーツ観戦体験満足に直結し、集客増加に繋がると考えられていたが、プロ野球やサッカーの集客率の伸びが芳しくなかったこと事例から、現在のスポーツ観戦体験の現状とこれから求められる観戦環境の在り方を考察した。エンターテインメント性が高い試合観戦体験を目指したフェンシングやBリーグは、高い集客率を記録したことから、プロジェクションマッピングや電子媒体を活用し、従来のスポーツ観戦とは大きく異なる試合観戦体験を提供していることが、集客率の高さや再観戦に訪れたいくなる要因であること。また、試合観戦を盛り上げるためのテクノロジー活用だけではなく、スポーツ観戦体験で生じる観戦者の負担をテクノロジーで解決することも、新たな顧客の獲得や観戦者のリピーター化に繋がることが推察できたため、これからのスポーツにとって、テクノロジー活用など新たな視点を取り入れスポーツ観戦体験向上に取り組むことが、スポーツというコンテンツの価値向上、そして観戦者拡大に大きく発展することを願う。

5. 卒業論文の執筆を終えて

本研究を進めるにあたり、多くの指導を賜りました指導教員の小笠原悦子教授に、大変感謝致します。また、細部に渡る丁寧なご指摘をくださいました三倉茜さんに、心から感謝の気持ちと御礼を申し上げます。1年間ありがとうございました。