

スポーツ観戦における拡張現実の活用 -スポーツ観戦の未来の姿-

[2014・FW] 21121077 田村豪

1. 研究の背景と意義

近年、拡張現実（以下 AR）という技術が注目を集めており、様々な分野の大手企業が広告戦略に取り入れつつある事例もみられる。スポーツにおいても活用が進んでおり、ソニーモバイル社が 2014 年に発表した「Smart Eyeglass」は、スポーツ観戦をより楽しみ、臨場感を味わうことができる取り組みとして注目を集めた。AR の活用が進むことでスポーツの観戦に新たな付加価値が生まれることが期待できる。また、「ソーシャルオリンピック」として注目を集めたロンドンオリンピックのようにスポーツ中継を見ながらソーシャルメディアを利用する人も増加しており、スポーツの観戦スタイルも変化している。

AR の研究において、スポーツ観戦への適用に触れている研究は少ない。そこで、AR を活用した新たな観戦スタイルを探ることで、スポーツ観戦の未来の姿を論じることを本研究の意義とする。

2. 研究目的・方法

本研究では、以下の 2 点を目的とする。第 1 に、スポーツ観戦の変化を確認し、スポーツ観戦の今後の展望を示すことである。選手とファンの新しい関係性、スポーツ観戦の未来の姿をまとめ、今後の展望、方向性を示す。第 2 に、AR の事例を調査し、分析することによってスポーツ観戦における有効な活用方法・観戦スタイルを提案することである。現在スポーツに活用されている AR の事例を中心に分析を行う。

研究方法は、文献調査と事例研究を中心に行う。

3. 研究結果・考察

現状調査から日本のスポーツ観戦は観戦する手段が幅広くくなってきているものの、実際に観戦する人、テレビ・ラジオで観戦する人ともに増加していないことが判明した。また、事例研究では近年のスポーツ観戦において、「楽天・ロッテの永久欠番」、「カープ女子現象」、「ソーシャルオリンピック」など選手とファンの関係が深くなる取り組みが増加していることが分かった。

AR の事例研究では、スポーツにおける活用事例、スポーツ以外における活用事例をそれぞれ分析した。その結果、スポーツ観戦において AR を活用することで、観客の試合内容の理解・満足度などが上昇することや新たなファンの獲得につながる可能性があることが判明した。

これらから、第 1 にスポーツ観戦は今後、選手とファンの関係をより重視することが必要になると考えられる。そして選手とファンの関係をより深くするために、SIPS モデルのスポーツ観戦への適用を提案する。SIPS とは、生活者消費行動を「共感する：Sympathize→確認する：Identify→参加する：Participate→共有・拡散する：Share & Spread」とシンプルに整理した考え方であり、このサイクルが効率的に循環されることで、新たなファンの獲得や選手とファンの一体感を生み出すのである。第 2 に、今後のスポーツ観戦において AR は「体験型オリンピック」、「Smart Eyeglass」などでの活用が期待される。本研究では、実際に AR をスポーツ観戦に活用した観戦スタイルの提案や実証をすることができなかつたため、今後の課題としたい。

4. 結論

下図は本研究の成果をまとめたものである。この「共感→確認→参加→共有・拡散」の考え方を効率的に循環し、新たなファンの獲得やチームの一体化を図るための取り組みが、今後の選手とファンの関係において重要になる。そして、AR のように選手とファンの一体感をより深める取り組みが、今後スポーツ観戦に増加し、「共に参加して戦う」姿がスポーツ観戦の未来の姿の 1 つなのである。

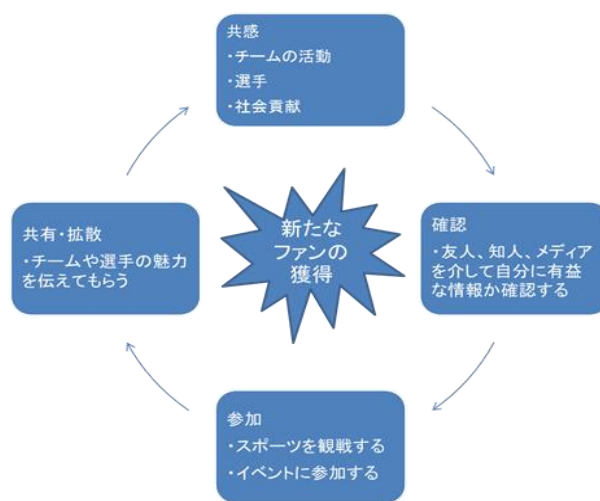


図 SIPSモデル概念のスポーツ観戦への適用