

デジタルコンテンツにおけるスポーツ観戦の多様性に関する研究
～スポーツ観戦による社会化に着目して～

A Study on diversity of watching sport games through digital media
—Focus on Socialization through watching sport games—

1K08B503-0 氏名 高橋 智哉

指導教員 主査 原田 宗彦 先生 副査 松岡 宏高 先生

【緒言】

スポーツ観戦形態はこれまで大きく変化を繰り返してきた。古くはイタリア、ローマに現存するコロッセウムによる闘技観戦に始まり、現在は宇宙に漂う人工衛星を駆使した3Dでのサッカーワールドカップ世界同時中継をも可能にしている。この変化は常に人類の文明、技術革新に支えられてきた。では、インターネットの普及が示すような変化の激しい昨今、多様化が進むスポーツ観戦のメインストリームは今後どのような形態に帰属するのであろうか。スポーツ観戦による社会化に着目し、現状の観戦媒体におけるスポーツ観戦を分析する。

【研究目的】

研究目的は、スポーツ観戦における社会化に着目し、現状のスポーツ観戦形態をそれぞれ分析し、デジタルコンテンツにおけるスポーツ観戦の社会化に言及する。そしてそれが実際にどの程度浸透しているか、さらに観戦環境によってスポーツ観戦による社会化にどのような影響があるかを解明する。そこから多様化が進むスポーツ観戦のメインストリームは今後どのような形態に帰属するのであろうかを予測する。

【研究方法】

調査方法は現状のスポーツ観戦形態の分析については文献調査を行い、現状のスポーツ観戦形態の傾向についてはデジタルネイティブと呼ばれる現在の大学生のうち、スポーツに関心のある集団に質問紙調査を用いた。そこから、観戦環境の分析とスポーツ観戦による社会化との相関性を測った。

【結果】

多様化したスポーツ観戦方法をテレビ、PCによる観戦に分類し、それぞれのデバイスにより生じる社会化を分析した結果、インターネットストリーミング放送における社会化と、テレビ放送による社会化、テレビとSNS

などのコミュニケーションツールを用いた社会化に分類した。またそれらの観戦の先述した特定の集団への浸透度を測ると、一定の浸透が見られた。次に、観戦環境とコミュニケーションツール利用頻度、及びその理由の相関性を調べたところ、相関性はないと解明した。

【考察】

デジタルネイティブと呼ばれる世代は、娯楽とコミュニケーションを融合させている。スポーツ観戦による社会化も相まって、観戦時のSNSなどのコミュニケーションツールの利用は浸透している。そこには、観戦環境とコミュニケーションツールの相関性はなく、デジタルネイティブの世代は携帯電話やインターネットの影響で、異空間同士でのコミュニケーションの恒常化が起きており、環境に関わらず、スポーツの社会化に対して2つの社会の帰属へ抵抗を感じないと考えられる。また、今後のデジタルコンテンツにおけるスポーツ観戦に期待していることを4つの要素にグループ分けしたところ、リアリティを求め、3Dのような先進的な技術を求めない傾向が見えた。これらのことを総合的に考えると、スポーツ観戦におけるリアリティの追及は、スポーツ観戦による社会化を妨げる現在の3Dのような形態は好まれず、カメラワーク、画質など直接的に伝わるリアリティが、スポーツ観戦から生じる感情の変化を生み出し、それを共有することで、そこから社会化（人間の結合）へとつなげることができると思う。同様に、コミュニケーションツールを用いた観戦や、インターネットストリーミング放送を通したスポーツ観戦では、感情の共有から生まれる社会化を容易に行われる環境を生み出すことができるために、現状では認知が低いのが、コミュニケーションツールを併用した観戦が今後のメインストリームになっていくのではないかと予測する。