

スポーツと IT の可能性

Potential for IT services and Sports

1K10C317-6 仁科奏

主査 宮内孝知 先生 副査 木村和彦 先生

【研究動機・目的】

日常生活において、非常に多くの人々がスマートフォンやタブレットなどのモバイル機器をあらゆるところで利用している様子や、連日メディアを通して報道されている IT・通信に関する最新情報を見聞した。その時に、これらの出来事が日本国内のスポーツ業界に及ぼす影響力は如何ほどかと疑問に感じ始めたことが研究動機であった。

本稿の目的は、現在のスポーツ業界が IT サービスを今まで以上に活用することで、スポーツを「する・みる・支える」人々の数にどのような影響を与えるのかを研究することである。

本稿では、「これからのスポーツ業界の発展には IT サービスの更なる導入は欠かせないものであり、今後更にスポーツと IT の関わりは深くなるだろう」という仮説を立て、これを立証した。

【方法】

今回の研究に際して、主に日本経済新聞の記事とネットニュースを参考文献として多く取り扱った。参考文献資料でこの2つを選択した理由は、IT サービスがここ2・3年で国内普及をしてきたため、最新のデータを幅広く収集するために最適な資料が、日本経済新聞やネットニュースしかなかったからである。

そしてこれらの記事から実際に日本国内のスポーツチームや団体が行っている IT 活用の具体例と、スポーツチーム以外の様々な企業による IT サービス活用の具体例を挙げることににより、現在の国内における IT 活用の実態を調査・分析した。

また、これからのスポーツ業界が更に発展していくために、どのような IT サービスが必要なのかを検討した。上記した「スポーツ業界の発展」とは、スポーツを「する・みる・支える」人たち、すなわち、スポーツ業界のステークホルダーの規模の拡大という意味で用いた。

【結果】

今回の研究の結果、IT サービスの普及がスポーツを「する・みる・支える」人々の人数の増加に対して一定以上の影響を与えていることが分かった。

当初の予想通り、IT サービスを通してスポーツにおける多くのステークホルダーが今まで以上にスポーツへの興味増していることが明らかになった。IT サービスは従

来までのスポーツとの関わり方を大きく覆す働きをしている。

【考察】

IT サービスの普及により、スポーツの楽しみ方が従来までの「その場限りだけ」のものではなく、時間や場所を問わず個人の携帯端末から楽しむことが可能になった。また、アプリ利用によってアプリの中で構築された疑似コミュニティが現実世界におけるリアルコミュニティへと昇華することにより、スポーツを「する・みる」人々の数は年々増加傾向にある。

企業やスポーツ団体は、スマートフォンやタブレット用のアプリを販売し、多くの人々に利用してもらうことによって利益を得ている。具体的には、アプリ利用料や、アプリが広告塔としての役割を果たすことで実際のスポーツ用品などのグッズ販売や試合観戦料などの売れ行きが伸び、多額の利益を上げることが可能となった。スポーツを「支える」側の企業やスポーツ団体の数も増加している現状を見て取ることが出来る。

以上のように、昨今におけるスマートフォンと IT サービスの爆発的な普及によって、従来までとは一線を画す新しいスポーツの楽しみ方やビジネス手法が続々と誕生している。

【結論】

本稿で取り上げた数多くの IT サービスは、ただ単にスポーツの新しい楽しみ方を提供しただけでなく、人々とスポーツの距離を従来よりも大幅に短縮させた。そして、次世代の新しいコミュニケーション文化を創造し発展させる効果を備えたものであった。この効果に惹かれ、日常生活において、人々は様々な IT サービスを次々に利用しているのだろう。

人々は IT サービスを利用することによって「自分と共感できる人々とつながる瞬間」を欲しているのだ。そのため、これからのスポーツ業界は、従来よりも「人と繋がる」ことに重きを置いた IT サービスを導入すべきだ。

これにより、当初の「これからのスポーツ業界の発展には IT サービスの更なる導入は欠かせないものであり、今後更にスポーツと IT の関わりは深くなるだろう」という仮説を立証した。

これからのスポーツ業界の発展にとって IT サービスの導入は更に欠かせないものになるに違いない。