

## 連載：技術経営の事例紹介

### 第3回 スポーツICTで加地創出

#### 「楽しませる」と「強くする」で儲ける

研究員(工学博士)山中隆敏

近年、スポーツ分野でのICT活用が加速している。東京2020年のオリンピック・パラリンピック競技大会は、観戦者に興奮と感動を、ICTを活用して伝える絶好の機会となり得る。スポーツを「する」「みる」の二つ観点から捉え、ICTを活用して、どのような価値の恩恵を得られるのかについて論じてみたい。

#### スポーツを支えるICT

一つ目の「する」の観点は、選手個々のスキル向上で活用できるICTである。バスケットボールではフィールド上の選手を映像情報からトラッキングして、各選手の走行距離やフォーメーションの分析に活用されている。また、体操などの採点競技では各選手の素早い動きを3Dレーザーセンサーで人体表面の画像情報を取得し、骨格認識技術によって関節の三次元位置を把握することで肘や膝、背骨などの角度を正確に計算できる。背筋が伸びているか、膝が曲がっていないかといった採点支援として実用されている。

二つ目の「みる」の観点は、観戦者を楽しませることを支援するICTである。スポーツ会場で選手のプレー中のフィールド内からみた映像や、360度あらゆる角度からの映像を自由に視点を移動して見ることができる自由視点映像技術で臨場感ある映像を創り出すことで観戦者を楽しませることができる。

#### スポーツICTでビジネス実践

試合会場に行けないファンのために、他の会場から高精細な映像を大型スクリーンに表示する。試合会場の選手のボールを打つ音や走る足音を音響や照明で表現し、選手が試合中に受ける様々な衝撃を床の振動で体感演出することで映像、光、音、振動の連動によって試合会場に劣らない臨場感・迫力のある体験ができる。試合会場以外の観戦者拡大で新たな収益源が見込める。スポーツ市場は成長拡大しておりスポーツICTは魅力ある事業である。

#### スポーツICT価値の恩恵

選手は、これまでの経験と勘に頼ってきたトレーニング方法から、ICT活用で体の動きを客観的な数字データとして可視化できるため、数値に基づく科学的なトレーニングが受けられパフォーマンスが向上する。

観戦者は、臨場感あるスポーツ観戦を楽しめる魅力が向上する恩恵が得られる。スポーツを主催する事業者は「する」「みる」の価値恩恵を持続して支えることで、選手が強くなりファンが増え観戦者拡大で、収益が向上し、ブランド価値が上がり経営改革に繋がる。