

スポーツとICTに関するWG(仮称) の立ち上げに向けた提案

平成27年4月24日

総務省 情報通信国際戦略局

東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会 テクノロジーサービス局

アスリートやスポーツ界に係る人々、競技を観戦する人々、競技を取り上げるメディア関係者など、さまざまな関係者の視点から2020年に向けたICTのスポーツへの活用を促進することにより、日本のスポーツ文化の発展とともに社会全体のICT化推進に寄与するためのアクションプランを策定する。

1. アスリート・コーチの目線

- ✓ モチベーション: アスリート強化／戦略強化
- ✓ 技術の事例: 用具の改良技術／パフォーマンス計測センサ／パフォーマンス分析エンジン／アドバンス・スタッツ*など

2. 青少年スポーツ関係者の目線

- ✓ モチベーション: スポーツ教育支援／指導者の支援
- ✓ 技術の事例: より手軽なパフォーマンス可視化／日々の習熟度可視化／競技種目への適用分析

3. メディア・コメンテータの目線

- ✓ モチベーション: ファンへ提供するエンターテインメント性向上／独自分析の提供
- ✓ 技術の事例: アドバンス・スタッツ*をもとにした分析提供

4. 視聴者・読者の目線

- ✓ モチベーション: エンターテインメント性への期待／臨場感向上
- ✓ 技術の事例: 4K／グラフィックス／スーパースローモーション撮影／ズームマイク／スタッツの表示・提供など

5. 観客の目線(競技場・パブリックビューイング)

- ✓ モチベーション: エンターテインメント性への期待／分りやすさ向上
- ✓ 技術の事例: 大型ディスプレイ／8Kパブリックビューイング／高品質音響設備／自主撮影映像の編集&ネット上での共有など

6. ネット利用者の目線

- ✓ モチベーション: 視聴者・観客体験へのエンターテインメント性重畳／SNS上での交歓など
- ✓ 技術の事例: マルチアングル映像視聴／より詳細なスタッツの提供／競技関連情報・サービスの提供／SNS・ファンサイトなど

*) アドバンス・スタッツ=選手のプレー内容に関する統計情報(ベーシック・スタッツ)をもとに、より高度な分析を行った統計情報

スポーツ界から見たニーズ

アスリート・コーチ・競技団体、さらには青少年スポーツの現場における(テクノロジーに関わる)ニーズの調査・分析

例)

- 競技で収集・分析するデータ・映像の活用実態、今後のICTへの期待
- 青少年スポーツの現場(体育、部活など)におけるICT活用のニーズ・アイデア・期待
- 競技人口底上げに資するICT活用のアイデア

ITベンダーに顕在するシーズ

スポーツ界でテクノロジーを導入・提案しているITベンダーから見た技術シーズ・トレンドの調査・分析

例)

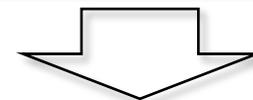
- プロスポーツ界などを中心にすでに導入されているソリューションの課題、今後のトレンド
- 2020年大会の競技種目において適用可能性がある新たな技術・ソリューションと、実現に向けた課題

メディア・スポーツ ビジネス界から見た期待

メディア・スポーツ関連ビジネスから見た期待、ファン層を増やすための課題の調査・分析

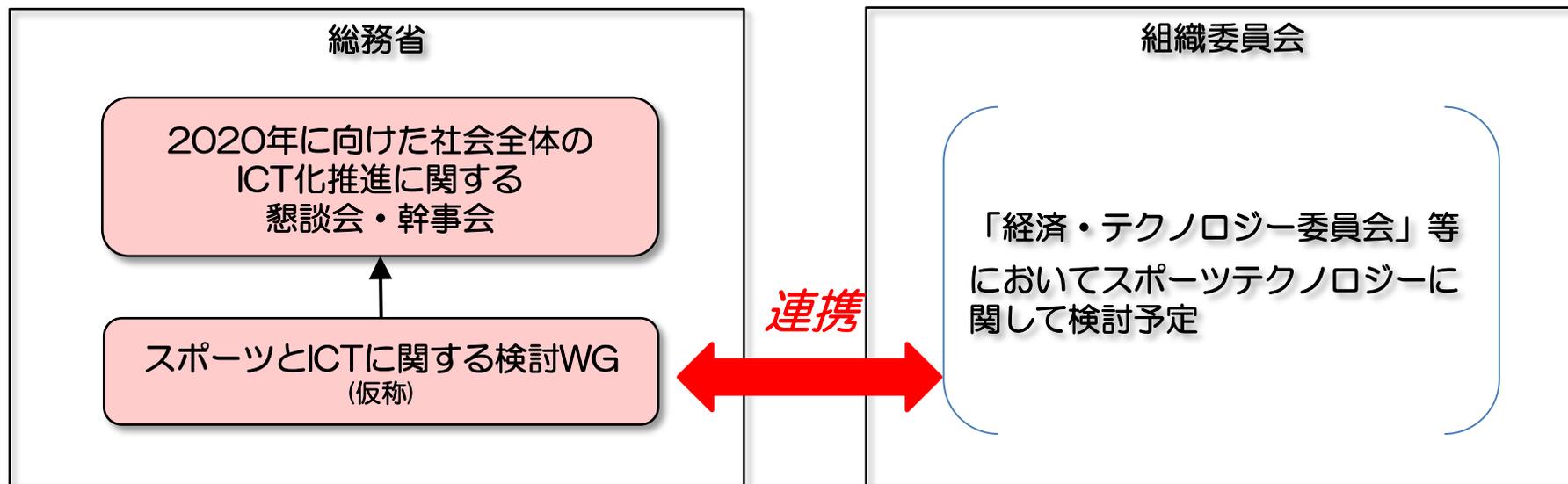
例)

- 競技ごとに収集・分析するデータ・映像について、メディアやコメントータから見た二次活用のニーズ
- スポーツ観戦のエンターテインメント性を高めるためのICT活用へのニーズ



2020年に向けた アクションプランの 策定(例)

- 2020年に向けた社会全体のICT基盤整備計画として実現を目指すもの
- アスリート強化施策と連携したICT環境整備計画として実現を目指すもの
- 2020年大会やそれに関連したイベント、エンゲージメント活動などでの導入を目指すもの



最終的には、社会全体のICT基盤の整備計画、その方向性などをとりまとめる。

最終的には、大会への導入計画、レガシーの考え方などをとりまとめる。