



5Gスポーツ

～新たなスポーツの枠組み～

植村泰士 内倉蓮 榎木幹太
大久保健太 岸隼輔 小窪教照
高添大督 中西航平 中村幹太
永吉稜 蓮岡大輔



目次

緒言

現状

課題

仮説

具体的な施策案

期待できる効果



スポーツ基本計画によると

できる限り早期に、**成人の週1回以上のスポーツ実施率が3人に2人（65%程度）**となることを目標とする。

スポーツ実施率

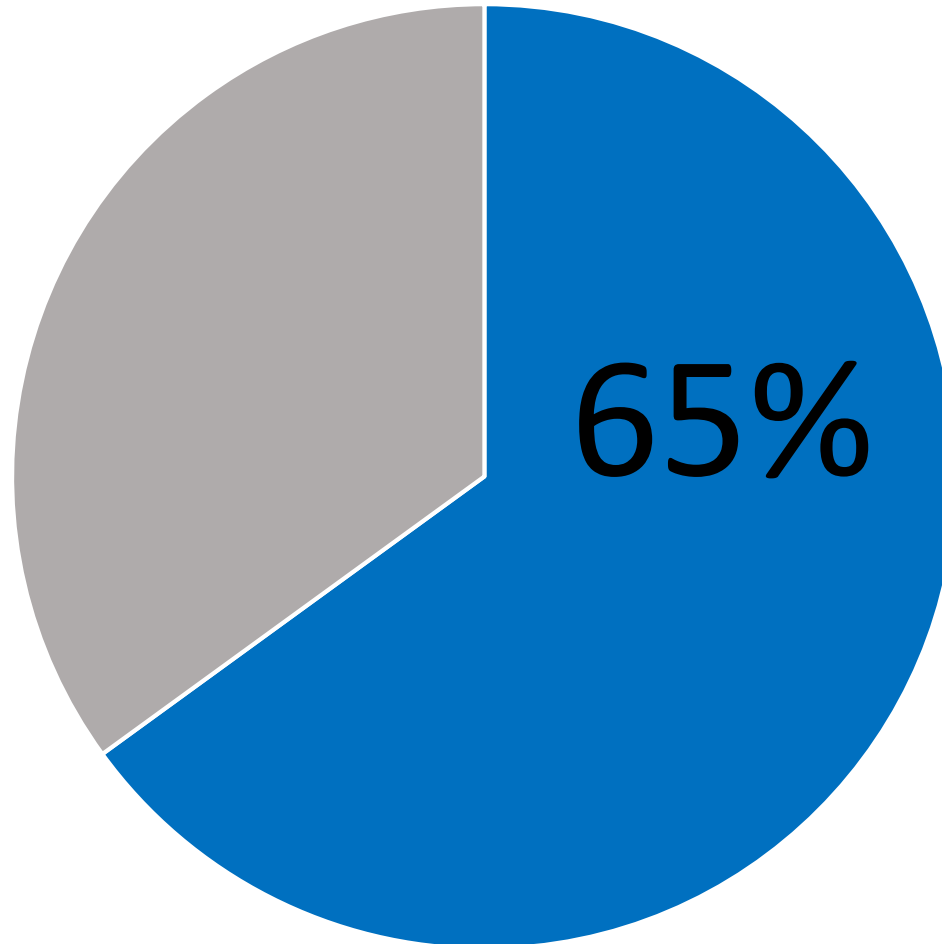


図1: 成人のスポーツ実施率

出典 スポーツ庁「平成28年11月スポーツ実施状況等に関する世論調査」より作成

スポーツ実施率の推移

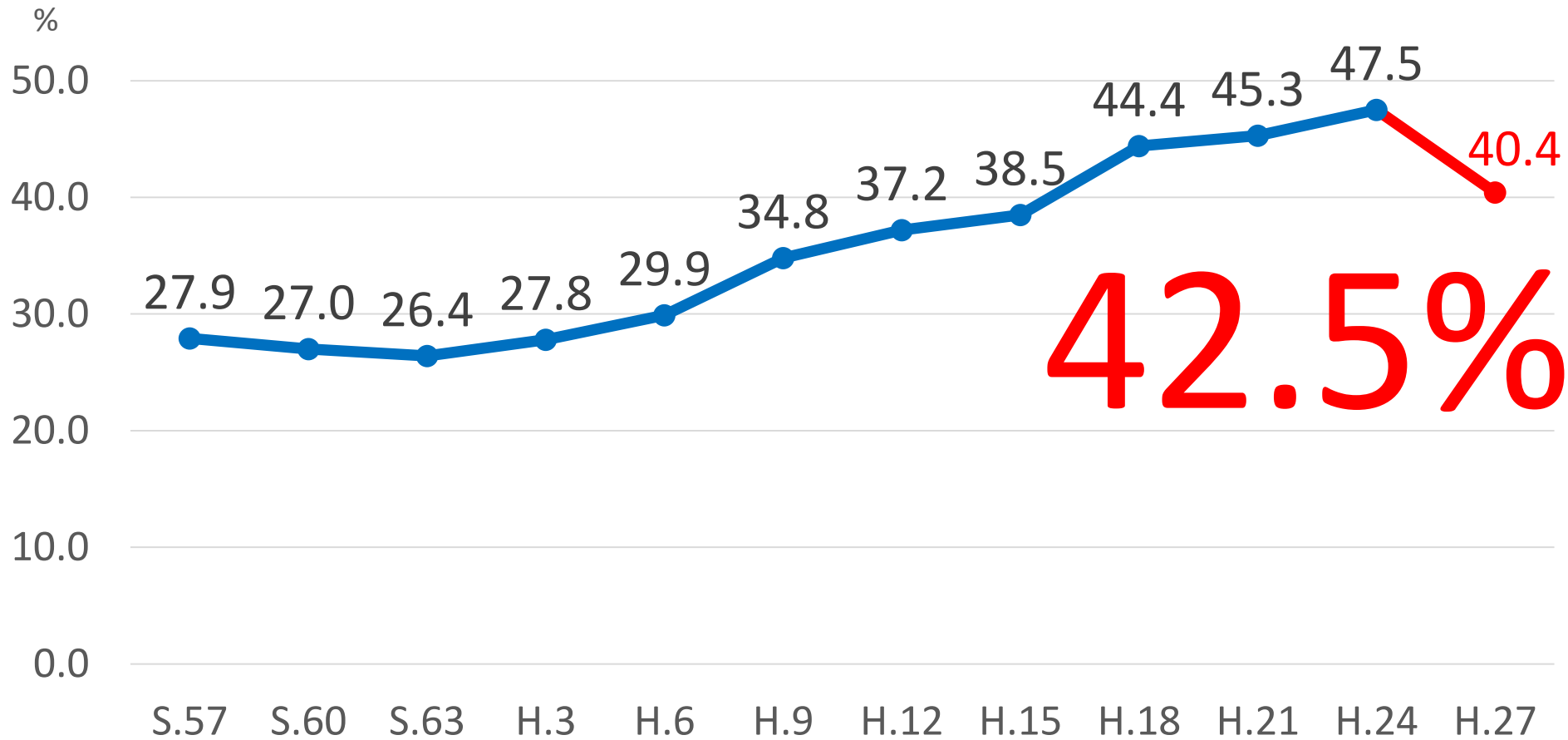


図2:スポーツ実施率の推移

出典 文部科学省推計「体力・スポーツに関する世論調査(平成24年度まで)」及び「東京オリンピック・パラリンピックに関する世論調査(平成27年度)」より作成

年代別スポーツ非実施率

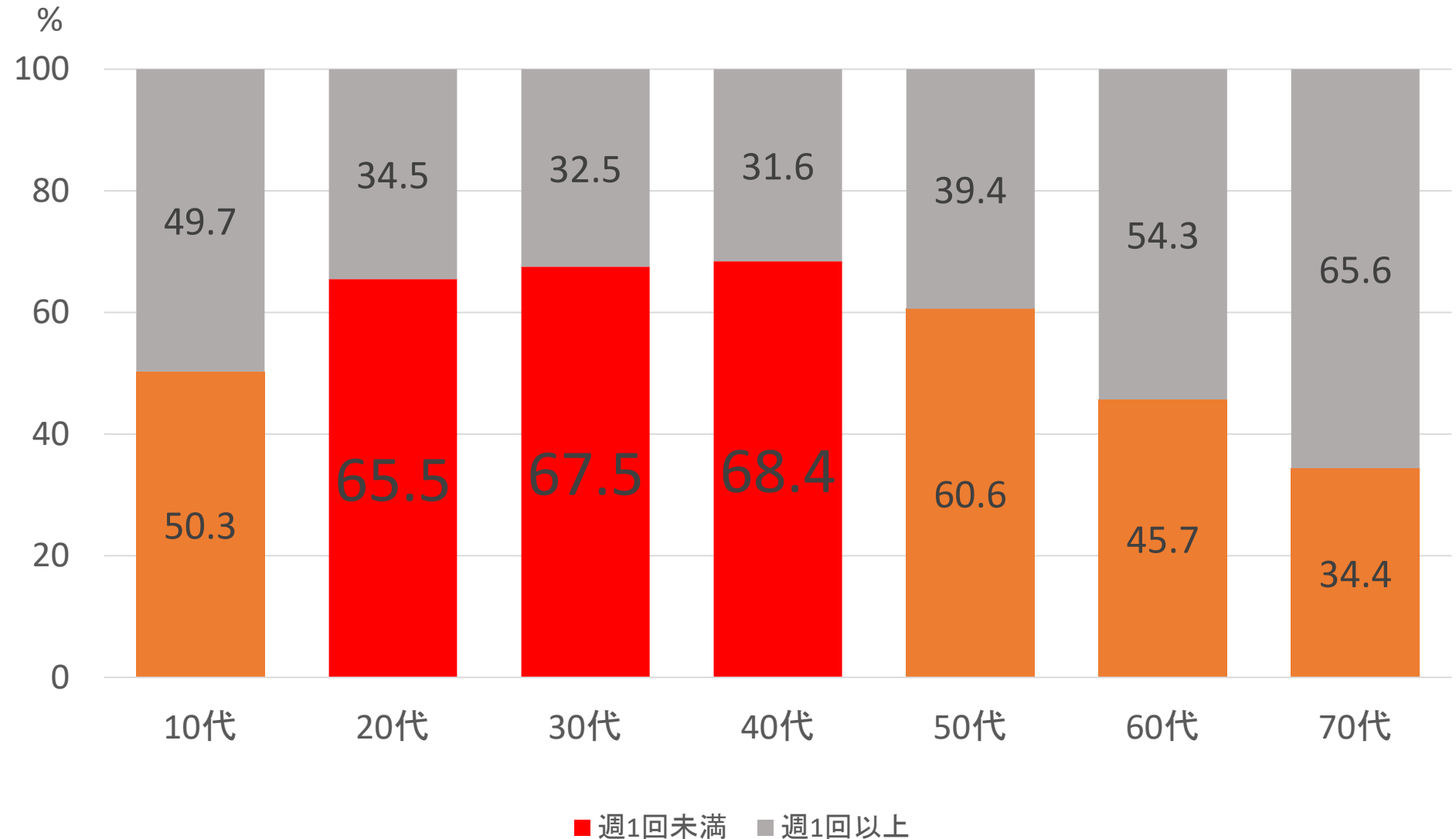


図3: 年代別のスポーツ実施率

出典 スポーツ庁「平成28年11月スポーツ実施状況等に関する世論調査」より作成

学校教育が終わり
スポーツの習慣がなくなる。

高校卒業前後の運動非実施率の変化

ここで変わる

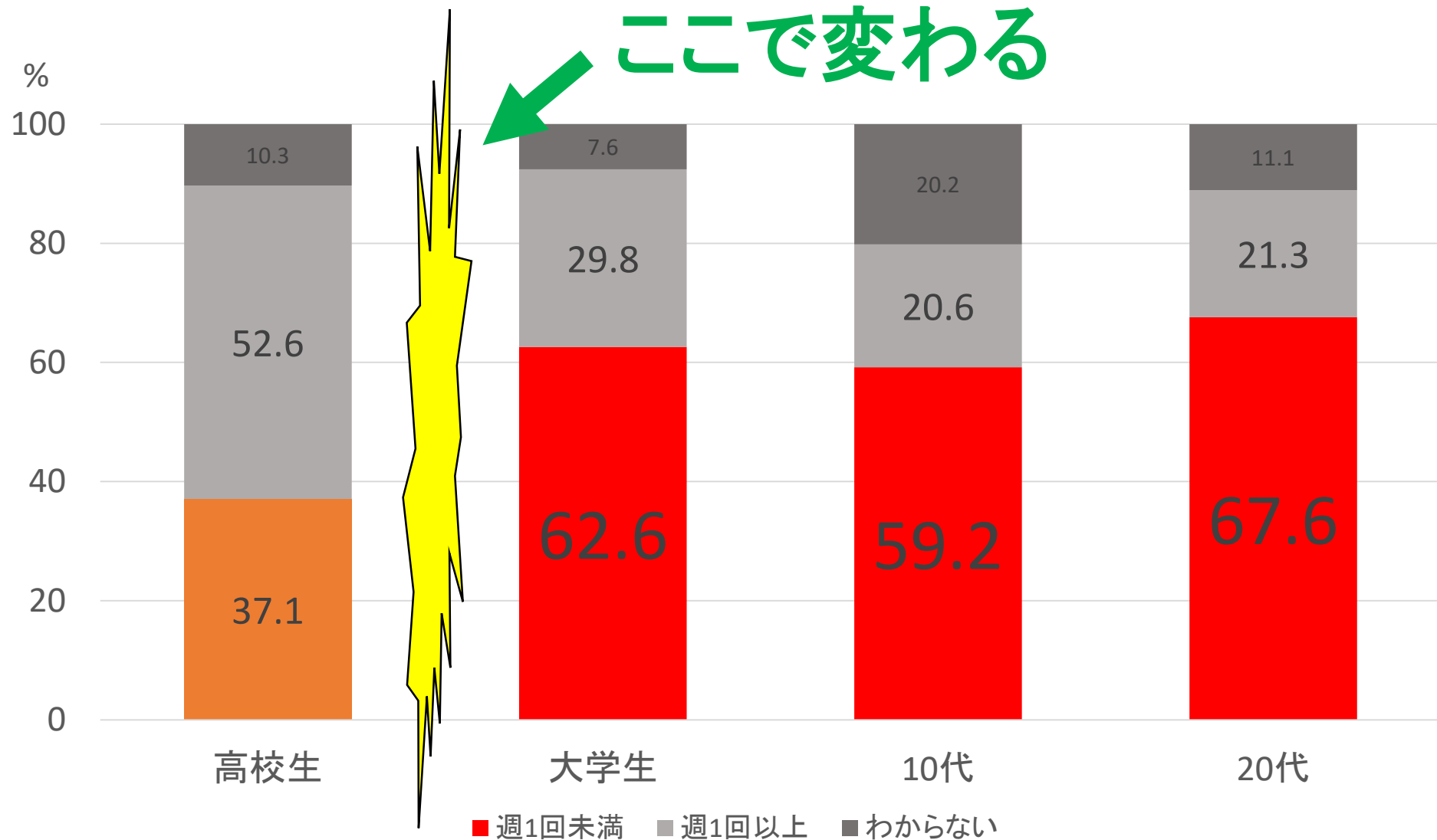


図4: 小学校から現在までのスポーツ実施状況

出典 スポーツ庁「平成28年11月スポーツ実施状況等に関する世論調査」より作成

ターゲット

20代男女



「きっかけ」
を与える

20代休日のお金の使い方

思い出に残る体験

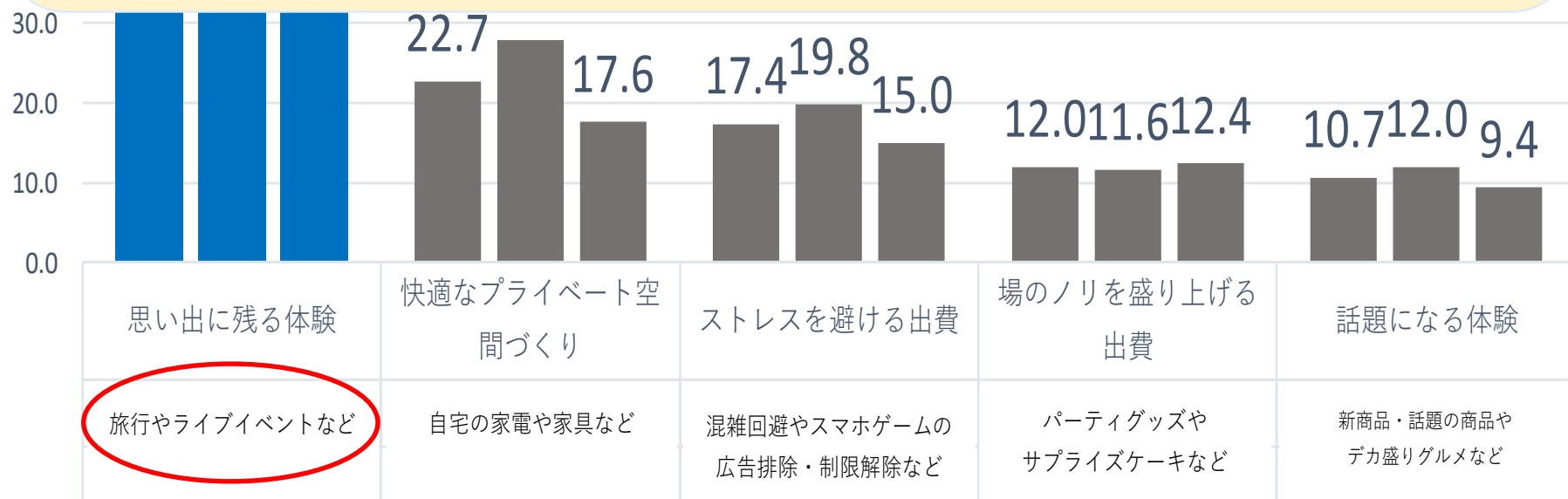
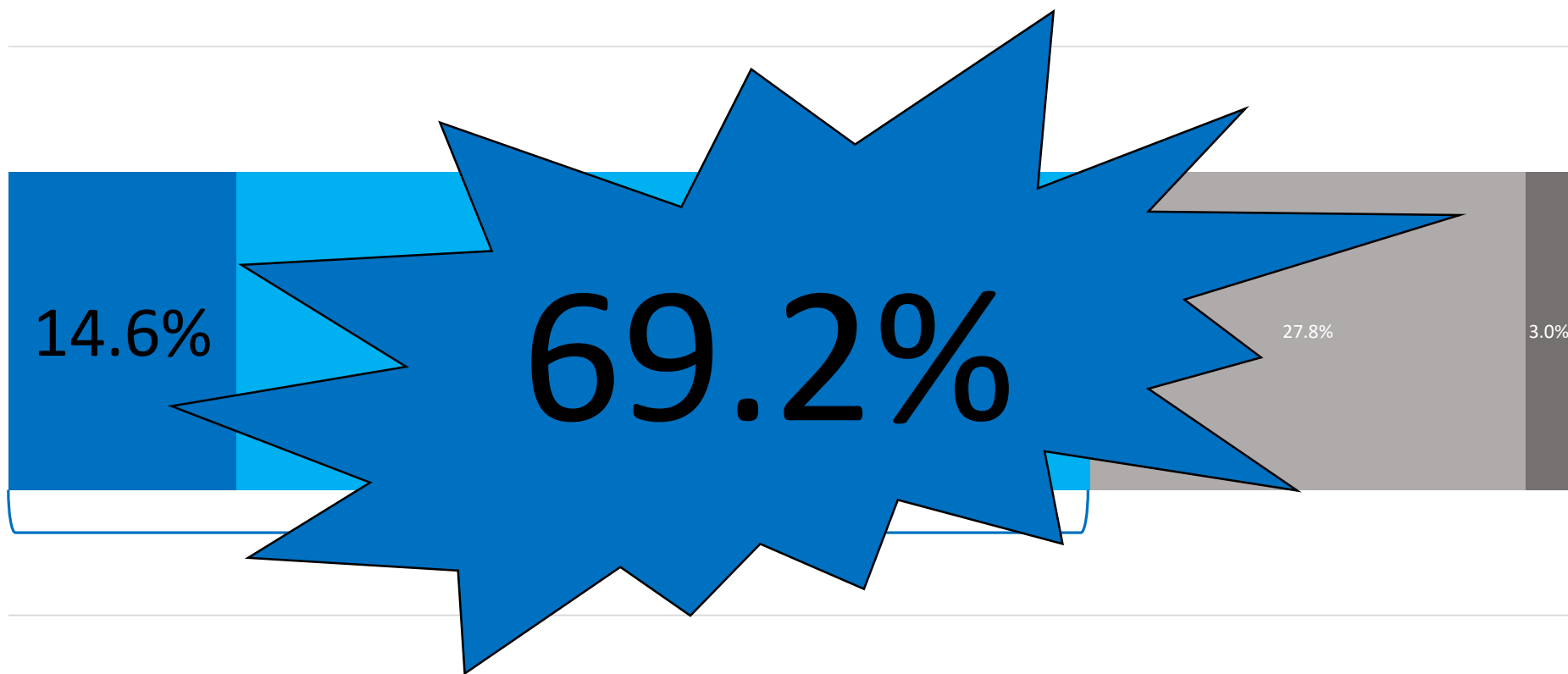


図5: オフ(仕事がない日)のお金の使い方について、積極的に費やしたいものは?
出典 SMBCコンシューマーファイナンス「20代のオフの過ごし方に関する調査」より作成

得られる体験にお金をかけたい



■ 非常にそう思う ■ ややそう思う ■ あまりそう思わない ■ 全くそう思わない

図6: 物を所有するより、得られる体験にお金をかけたい
出典 PGF生命 「シェアリングエコノミーと所有に関する意識調査 2016」より作成

家計における消費の傾向

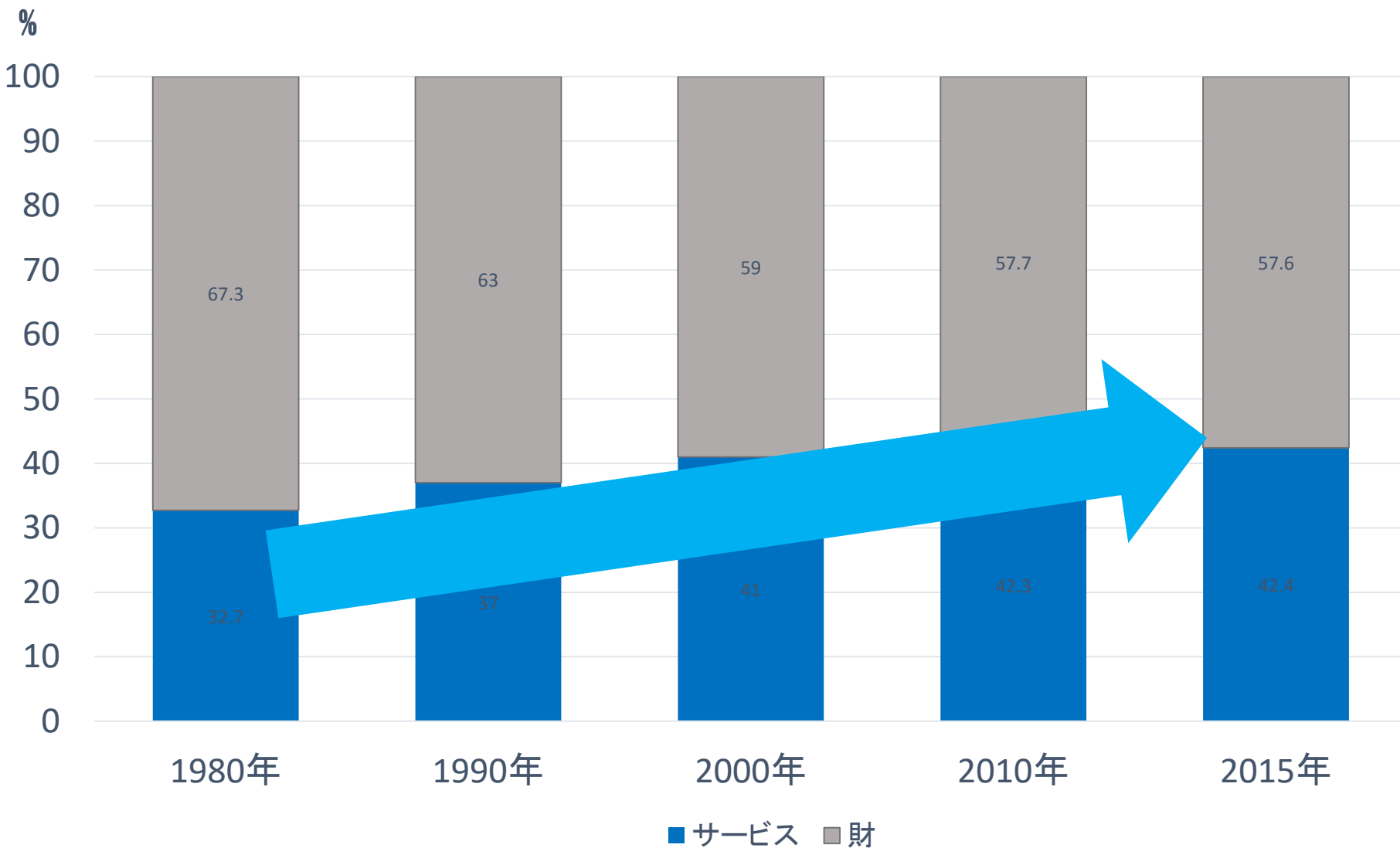


図7: 一世帯あたりの財(商品)・サービスの支出の内訳の推移
出典 総務省「家計調査」より作成

消費者が求めるもの

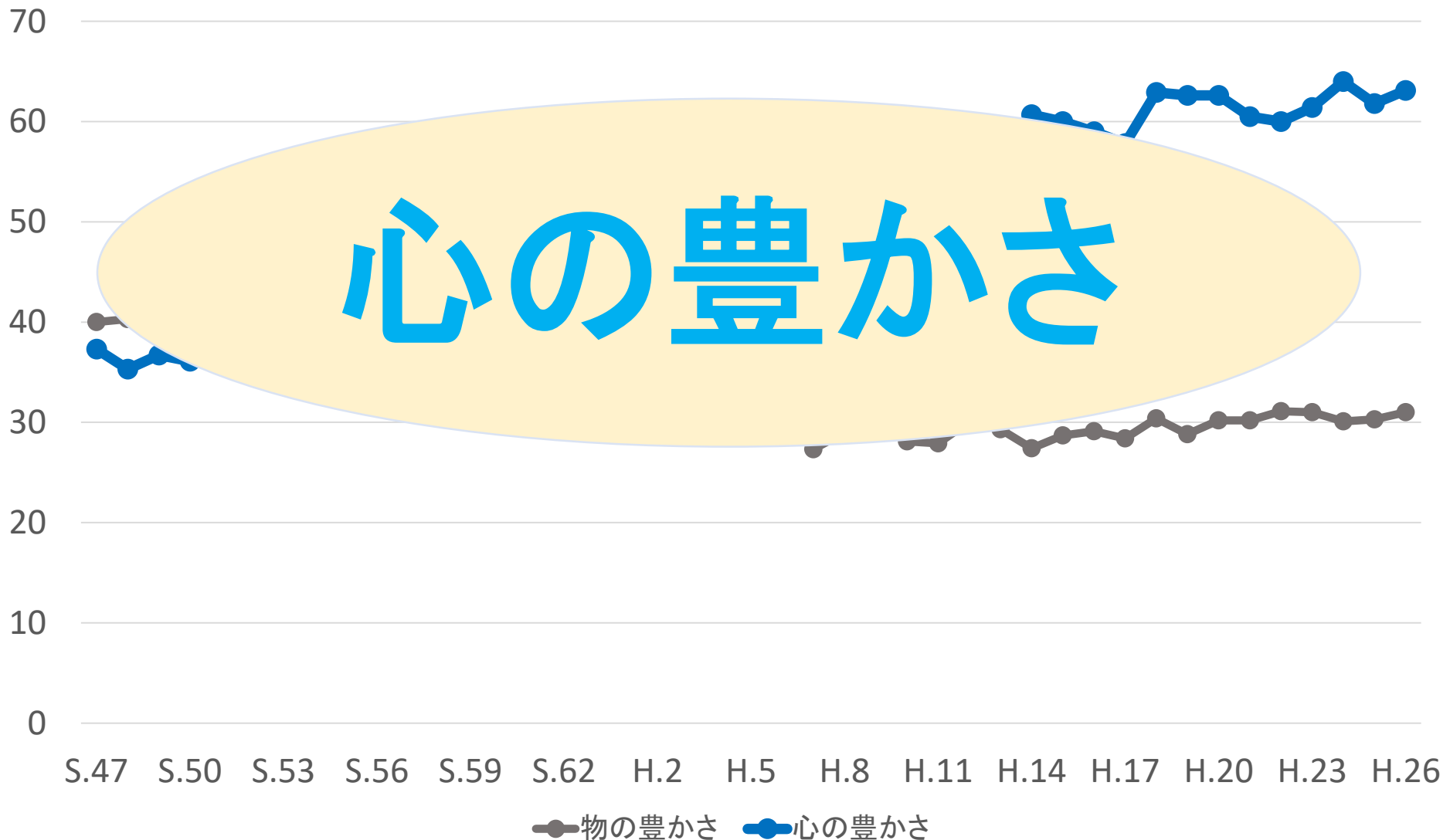


図8:これからは心の豊かさか、まだ物の豊かさか
出典 内閣府「平成26年度国民生活に関する世論調査」より作成

モノ消費からコト消費へ

音楽業界で
顕著に現れている！

CDの年間売上額

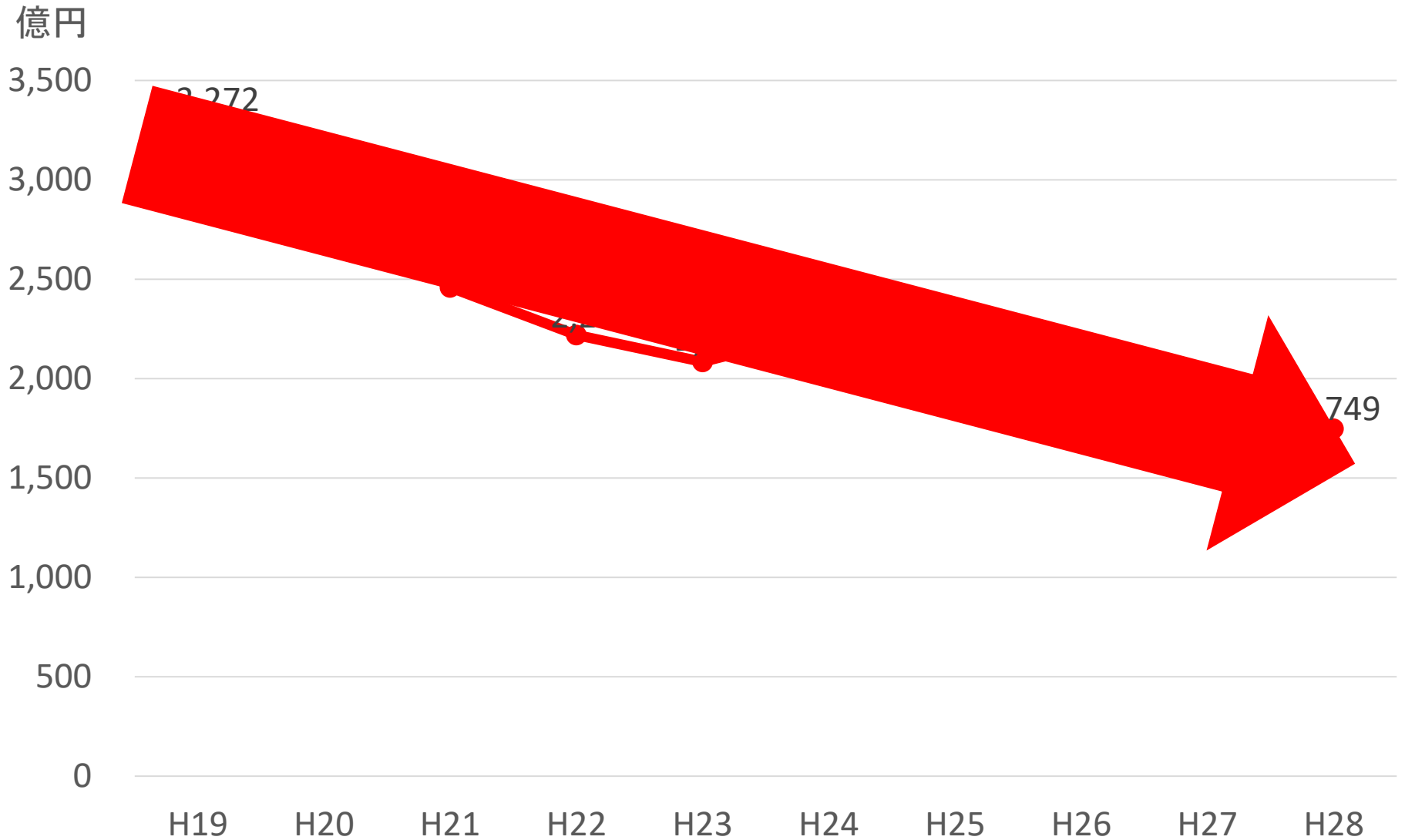


図9: CD生産金額

出典 一般社団法人日本レコード協会「日本のレコード産業2017」より作成

ライブの年間売上額

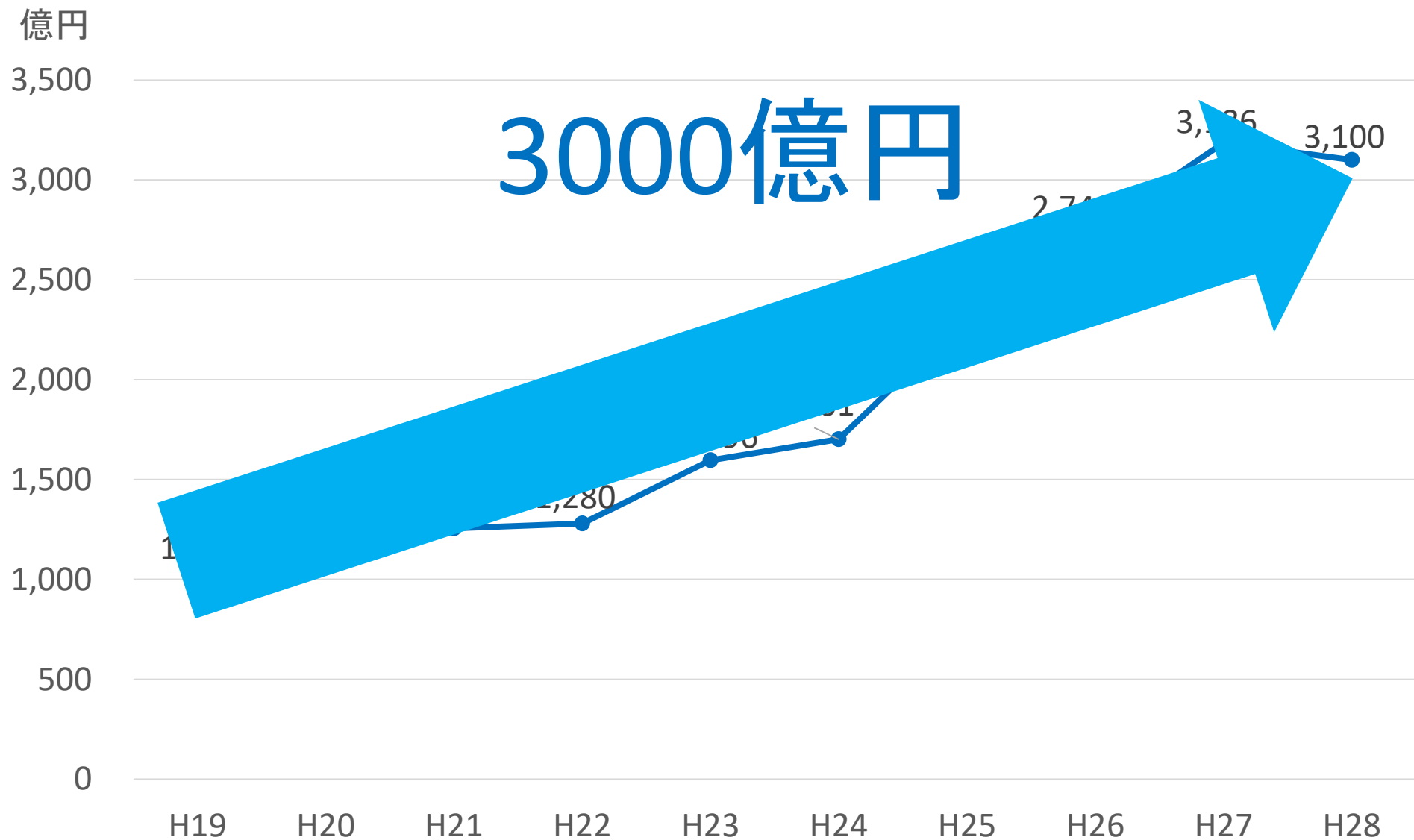


図10: 年間売上額


出典 一般社団法人コンサートプロモーターズ協会「基礎調査推移表」より作成

CD市場とライブ市場の比較



図11: CD年の年間売上額とライブ年間売上額の比較

出典 一般社団法人日本レコード協会「日本のレコード産業2017」及び
一般社団法人コンサートプロモーターズ協会「基礎調査推移表」より作成



ライブ・フェスの運動量は？
どのくらいの消費カロリー？

ライブに行くことができなかった...



ルヴァンカップ 10/4

ガンバvsセレッソ



観戦者の消費カロリー



A



B



C

1試



観戦者の消費カロリーまとめ

(kcal)	A	B	C
前半	261	380	567
後半	※260	※380	464
1試合	※520	※760	1031
1時間	約347	約507	約687

他の運動と比較して！

(kcal)	A	B	C
1時間	約347	約507	約687
ウォーキング	約2時間	約3時間	約4時間
1時間の運動	自転車に乗る	ランニング	社交ダンス

METs消費カロリー計算

消費カロリー

$= 1.05 \times \text{メッツ} \times \text{時間} \times \text{体重}$

ライブ時間 > 観戦時間

ライブの方が
消費カロリーが多い！！！！

ライブ

||

スポーツ

||

娯楽

スポーツの語源

- Deportare あるものを別の場所に運び去る
(ラテン語)
- Desport **気晴らしをする 遊び 娯楽**
(フランス語) (日常生活において)
- Sport スポーツ

5Gスポーツ

5Gとはなんなのでしょう？

Generation

第5世代のスポーツ

Generationの説明

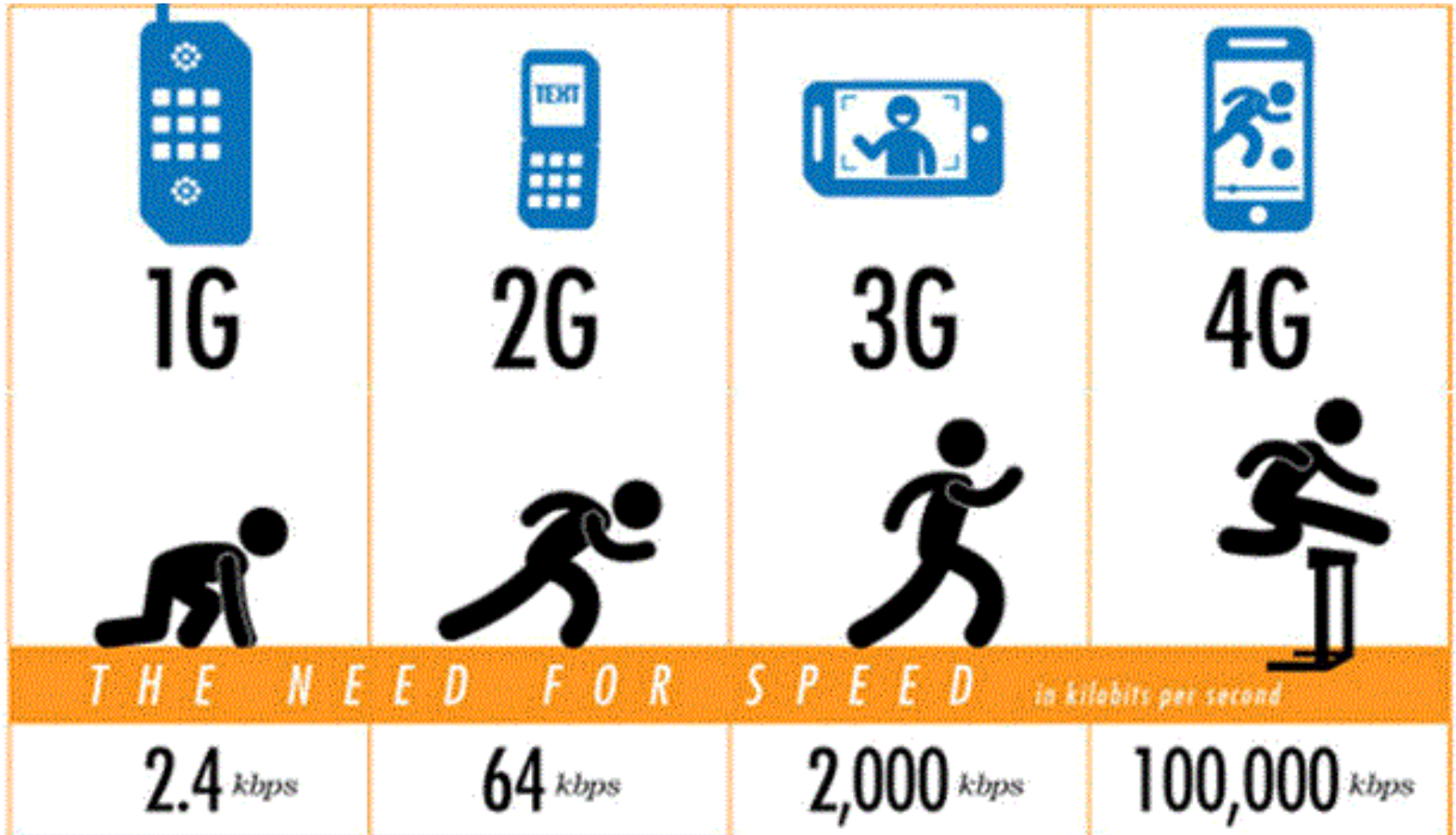


図12: 1Gから4Gの流れ

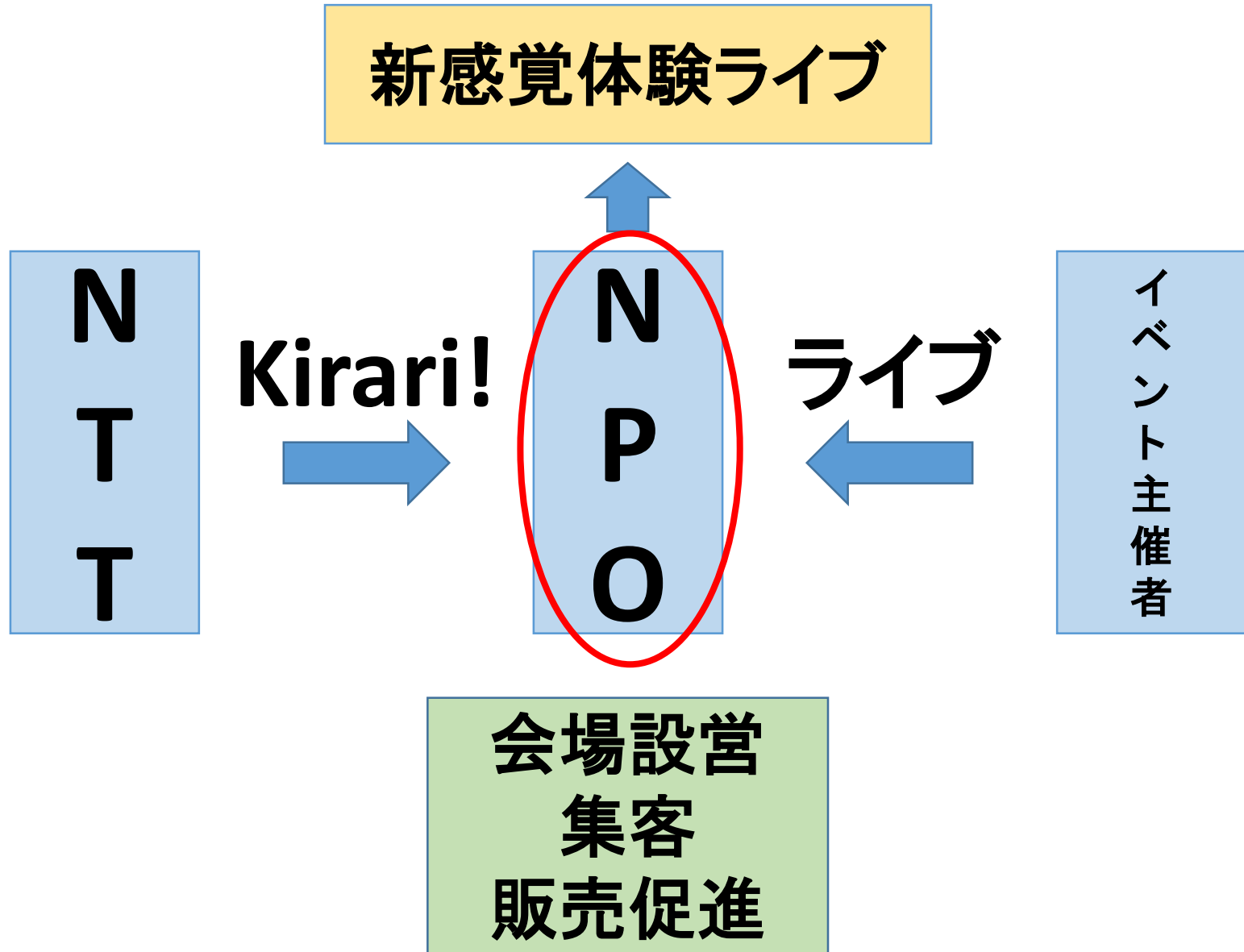
出典 TECHABREAKK「Understanding 1G vs 2G vs 3G vs 4G」より転載

A large esports arena filled with a massive crowd of spectators. The stage is illuminated with vibrant purple and blue lights. A large screen at the front of the stage displays a game, likely League of Legends, showing a top-down view of the battlefield. The word "esports" is overlaid in a large, white, serif font across the center of the image. In the background, a banner for "LEAGUE OF LEGENDS" is visible.

esports

新感覚体験ライブ の提案！

運営体制図



Kirari!について



図13: イマーシブプレゼンス技術「Kirari!」

出典 NTT「イマーシブテレプレゼンス技術「Kirari!」の研究開発が進展！」より転載

Kirari!の凄さ!!!

超高臨場感

リアルタイム

世界中どこでも

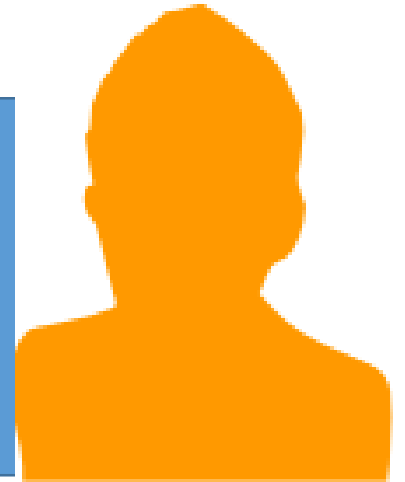
Kirari!体験者は語る



実際にいるような感覚がありましたね
30代男性

臨場感が凄かったですね

40代男性



スポーツ

||

エンターテインメント

||

遊び・娯楽

まとめ

もともと「娯楽・遊び」という語源を持つスポーツにおいて、消費者の価値観が「コト」消費へと変化し、サービスや体験を求める時代では、これまでスポーツと捉えられていなかった分野を第5世代のスポーツ捉えることでスポーツの幅が広がりスポーツ実施率の向上につながると考えられる。

参考文献

- 1) 一般社団法人コンサートプロモーターズ協会
: <http://www.acpc.or.jp/marketing/transition/>
- 2) 一般社団法人日本レコード協会
: <http://www.riaj.or.jp/f/issue/industry/>
- 3) 内閣府
: <http://www.stat.go.jp/data/kakei/sokuhou/nen/index.htm>
- 4) 国民生活に関する世論調査
: <http://survey.gov-online.go.jp/h26/h26-life/zh/z35.html>
- 5) ジェイアール東日本企画
: <http://www.jeki.co.jp/info/detail/?id=661>
- 6) スポーツ庁 : <http://www.mext.go.jp/sports/>
- 7) NTT : <http://www.ntt.co.jp/news2017/1702/170213b.html>
- 8) PGF生命 : <http://www.pgf-life.co.jp>
- 9) SMBCコンシューマーファイナンス
: <http://www.smbc-cf.com/bincan-station/antenna/02.html>
- 10) TECHABREAKK
: <https://techabreakk.wordpress.com/2015/06/28/5g-to-deliver-gigabit-speeds-by-2020-where-are-we-heading/>

5Gスポーツで人々を幸せに



大阪体育大学

OSAKA UNIVERSITY OF HEALTH AND SPORT SCIENCES



プロジェクト構成図

