

「先端技術を活用した格差の是正」—VR×スポーツの可能性を探る—

総合政策学部国際政策文化学科 3年 大川航生

本研究では、スポーツ界において小中高生のスポーツを実施する機会が家庭の経済状況等によって差が生まれてしまっている現状を「スポーツ機会格差」と定義し、その是正にデジタル技術「VR」を用いた「疑似的な」スポーツの体験を創り出しながら、誰もがどの場所であってもスポーツを行える環境を創ることでスポーツの実施機会に関する格差の是正に貢献できるのかということについて検証を行った。

調査にあたっては筆者の所属している FLP 小林勉ゼミが、秋田県の J2 所属のプロサッカークラブ「ブラウブリッツ秋田」と 9 年に渡って行っている、スポーツを通じた社会貢献活動である「福たすプロジェクト」の場を活用した。そこでプロスポーツ選手の目線によるプレーを VR で追体験できるコンテンツを作成し、その効用について視聴者の VR コンテンツ視聴前後の心理状態の変化を測定できる「TDMS-ST」を使用して調査を行った。

調査からは、「スポーツ×VR」の当コンテンツが、視聴者にスポーツを行う際の精神的  
高揚や集中した緊張状態を生み出し、また視聴者からスポーツをしている感覚を引き出す  
ことが出来たため、新たなスポーツの形として有効であることを明らかになった。そのた  
め、本研究からは「スポーツ×VR」が場所や経済状況に左右されない新たなスポーツの形  
として、これまで経済的負担を伴うことでしか享受できなかったスポーツ経験と同様の環  
境を構築し、「スポーツ機会格差」の是正につなげることが出来るということを示すことが  
出来た。