

ロボット研究の第一人者がスポーツを変える



教授 Norihide Sano
佐野 典秀

校務紹介: 総合研究所副所長、ICT 研究機構長、情報学部教務委員長

活動紹介: 静岡県ネット安全・安心協議会委員長、藤枝市小中学生・教員向け Pepper プログラミング講座実施、静岡県国民文化祭映像文化フェスティバル委員長

PROFILE

出身: 静岡県富士宮市出身。1961 年生まれ
専門: ロボット工学、人工知能、3DCG、シミュレーション、フジ制御

最終学歴: 東京工業大学大学院 博士 (工学)
座右の銘: 「過ちて改めざる是を過ちという」(孔子)
趣味: 音楽 (学生時代ライブハウスにて活動)
好きなアーティスト: オフコース、ToTo、Journey、Bon Jovi
授業紹介: 3DCG アニメーションの作成について教えています。
研究紹介: ロボットの姿勢制御、緊急時の人間行動のシミュレーション、仮想証券取引所を使った株売買シミュレーション、群行動のシミュレーション



スポーツとアートと iPhone を愛する文学教授



教授 Ikuhiro Koyauchi
小谷内 郁宏

活動紹介: これまで国際交流委員として留学生募集と試験のため、中国数十回、韓国、ベトナムなどに渡航したことが、アジアと自らのアイデンティティを知るいい経験になったような気がします。

PROFILE

出身: 東京都大田区出身。1954 年生まれ
専門: 比較文学、比較文化、言語処理
学歴: 筑波大学大学院 文学修士
職歴: 静岡学園高校教諭、静岡学園短期大学助教授を経て、静岡産業大学教授

座右の銘: Think different. (1997 年～ 2002 年のアップル社CMコピー。追放されたのち復帰した創業者スティーブ・ジョブズのアップル社再建への思いが溢れています。)

愛するもの: iPhone、横浜ベイスターズ、大谷翔平、大江健三郎、モダンアート (特にアンディ・ウォーホル)、映画 (特にウディ・アレン)、愛犬 (サラ、ミユ、マリ)

スポーツ: 中学、高校で剣道 (二段) をやっていました。現在、ゴルフを少々と運動不足解消のためスポーツジムに通っています。

授業紹介: 「文学」では古今東西の文学を概括的にわかりやすく、そして面白く講義していきたいと思っています。

スポーツがビジネスの可能性を引き出す

私たちは、スポーツを実際にプレーすることで楽しんだり (する)、試合を観戦して一喜一憂したり (みる)、指導やボランティアスタッフとして教室やイベントに携わったり (支える) することで、スポーツと関わりを持っています。

一見するとビジネスとは遠い存在に感じますが、今やスポーツ産業は 5 兆 5000 億円を超える大きな成長産業となっています。人々を笑顔にする活動を仕事にできる世の中になってきました。静岡産業大学では、そんなスポーツを将来の仕事にするために必要なスキルや知識を学ぶことができる環境が整っています。現代社会においては、スポーツは様々な産業と結びつき、その可能性を広げて

います。スポーツ用品産業、スポーツ施設産業、スポーツサービス産業、スポーツ情報産業といった産業が、アパレル、医療、旅行、食品、不動産、ソーシャルネットワーク等、様々な業界との結びつきの中で、新たな産業を生み出しています。図 1 は、そんな多角化多様化するスポーツ産業界を表しています。

今号では、2020 年 4 月に設置構想中の静岡産業大学スポーツ人間科学部のスポーツビジネスに関連する活動や講師陣を紹介しています*。「こんなスポーツとのかかわり方があるんだ!」と皆さんが気づいていただけたら幸いです。

*内容は予定であり、変更する可能性があります。

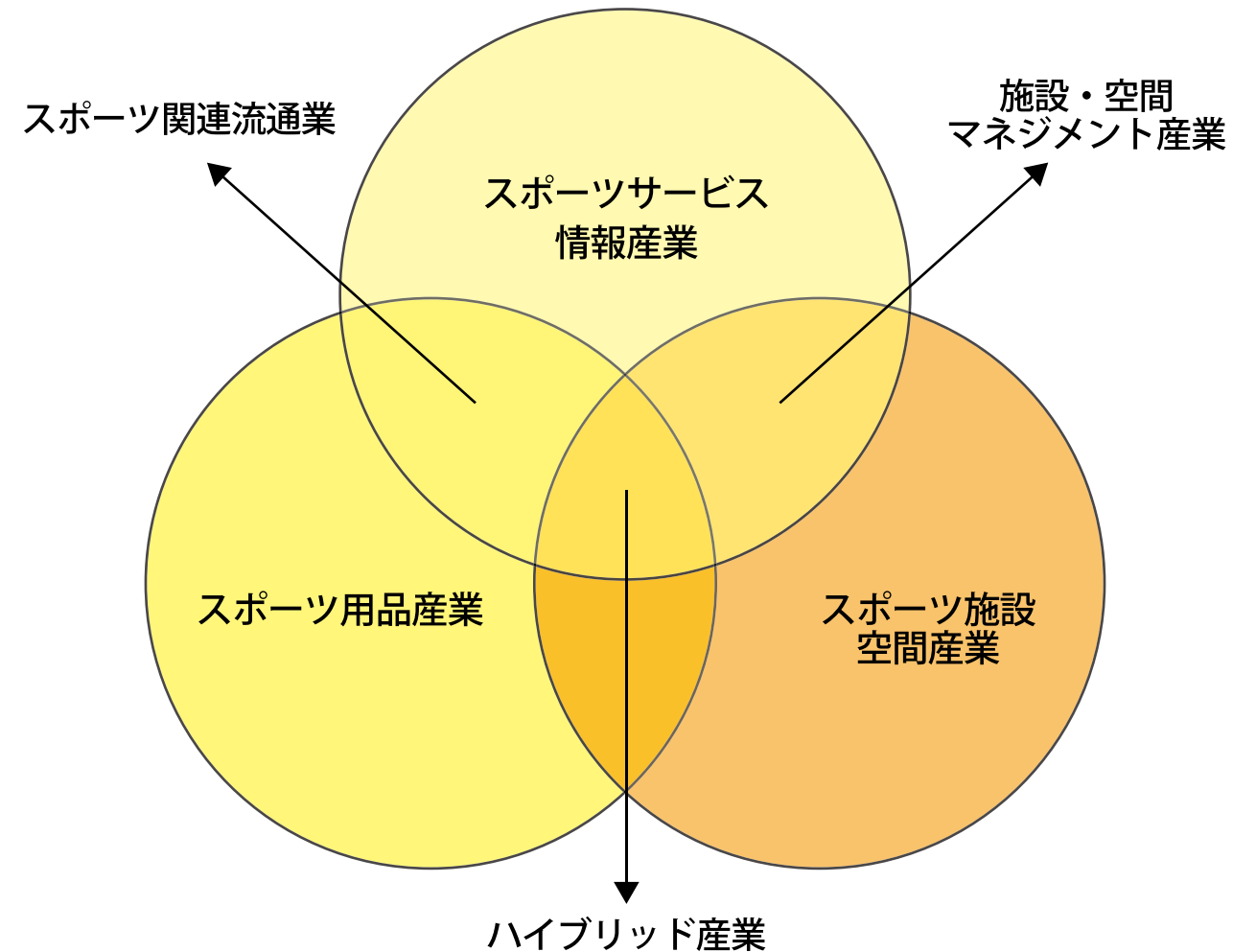


図 1 3 領域の拡大とともに新しく出現した 3 つの複合領域

出典: 原田宗彦 編著『スポーツ産業論』p11 (杏林書院) を一部改変



クラウドファンディングでスポーツの活性化を目指す！

講師 Ken Sumida
住田 健

経営学部在住田ゼミでは、なでしこリーグ2部に所属する静岡産業大学磐田ポニータと協力し、チームのキャラクターである「ぼにたん」の着ぐるみ制作を目的としたクラウドファンディングに取り組みました。クラウドファンディングは、起業家などが製品・サービスの開発、アイデアの実現を目指し、インターネットを通じて不特定多数の方々から資金の出資や協力を募る活動です。住田ゼミでは、マーケティング理論を応用し、企画・立案からプロモーション活動までを実施しました。その結果、94人の支援者から、約102万円を調達することができました。本学では、通常ではあまり体験することのない活動にも積極的に取り組んでいます。



ラグビーの普及をメディアを用いてプロモーション！

准教授 Hiroyasu Onuma
大沼博靖

経営学部の大沼ゼミでは、2019年に日本で開催されるラグビーワールドカップ日本大会に向けて、学生が中心となり静岡県とラグビー普及活動を実施中です。2016年から始まった活動は、同年の冊子制作(ラ★ガール)、2017年度の映像によるプロモーションと続き、2018年度は再度冊子制作を行っています。スポーツに関する情報をどのようにして伝えるかは、スポーツ産業界以外でも十分に活用可能な知識やスキルになります。

→ 2016年に発行したラ★ガール第1号

昨年度までの活動の詳細は、WEB SITEで公開中です(QRコードを読み込んでください)。

The image shows a screenshot of the 'Rugby Girl' website and a cover of the 'Rugby Girl' magazine. The website has a QR code and text about the activities. The magazine cover features the title 'ラ★ガール' (Rugby Girl) and the slogan 'We love Rugby!!'.

eスポーツを題材にスポーツの多様性やビジネスの可能性を追求する！

eスポーツという言葉をよく耳にするようになりました。私たちの頭の中には、スポーツは体をフル活用して行うものという固定観念が存在しています。しかし今、全く新しい概念のスポーツが着実に普及しています。それがeスポーツです。electric sportsの略称ですが、コンピュータゲームやビデオゲームで行われる競技を指します。ネットワークを駆使して様々な人々と対戦できることもあり、多くの人々が楽しんでいます。海外では、高額な賞金が出る大会も数多く実施されています。

リアルなスポーツ組織が力を入れる状況

アメリカンフットボール、サッカー、バスケットボール、野球…。世界中で楽しんでいるスポーツの組織も、eスポーツに力を入れています。実際、先日行われたアジア競技大会でも競技として行われ、日本チームが活躍しています。オリンピック競技としても検討されるなど、今やeスポーツを取り巻く環境は大きく変化を遂げています。

スポーツの多様性を学ぶ機会の提供

スポーツに対する私たちの理解は、歴史と共に変化してきました。今、私たちがスポーツとしてとらえている野球やサッカーであっても、時代と共に変化していく可能性を秘めています。eスポーツを考えることは、そんなスポーツの文化として特性やその多義性を学ぶためのよい機会となります。

世代を超えた交流を生む可能性

伸び盛りの子供たちと高齢者の方々、同じ土俵でスポーツを楽しむ機会がなかなかありません。eスポーツならば、年齢や体力、スキルに拘らずスポーツの空間を共有することができます。途絶えがちとなっている世代間の交流を促進させることだって可能になります。もちろん、世代間だけでなく、国境を越えたグローバルなつながりが生まれることも期待できます。

自在に変化可能なフィールドやスキル

障害を持っている人であっても、デジタルな世界では、健常者と同様、いやそれ以上の競争ができる。そういったユニバーサルな魅力もeスポーツは秘めています。ボタン一つでフィールドの大きさが変わったり、スキルの値を変えられることだって可能となります。そうすることで、今まではつながらなかった人と人をつなぐことだって可能になります。

誌面を割いて紹介したのは、スポーツの可能性は無限であり、そこに障壁を設けるべきはないからです。新たな学部は、私たちがこれまで楽しんできたスポーツだけでなく、新しい形のスポーツも学ぶことができる多様性があります。eスポーツに限った話ではありませんが、柔軟な発想を妨げない学びが、全くコンセプトの異なるスポーツを生み出す可能性だって否定できません。