

リクエスト型映像コンテンツによるゲームマッチングの実践研究 Practical study of game matching by request type video content

鳥居 鈺太郎†
Kotaro Torii

1. まえがき

団体競技が行われる際のチーム編成は、各スポーツ競技団体やクラブチームに所属する場合、その組織における委員会等で層の厚い選手のなかから決定されることが多い。一方、個々人のスキルが比較的幅広くなる、地域の任意サークルや大学等での同好会では、選手の流動性もあって、臨時のチーム編成等でメンバーの確保に苦労するケースもある。また団体競技のボールゲームを行う場合、個人競技とは異なり、チーム全体の競技力をいかに判断して対戦相手とのマッチングを行うかは、同好会レベルでも重要な関心事となる。いま4人制のソフトバレーボールを考え、不足メンバーとして一人だけ未経験者を入れた場合、相手チームからのマークにより本人はもとより、チーム全体が競技を楽しめない結果となる。逆に、未経験者同士のゲームに一名の経験者が入った際も、スキルの差が大きいほど経験者が楽しめないことになる可能性がある。こうしたミスマッチは、組織だった競技団体では起きないが、そうではない場面では何らかの効率的な方策が必要である。本研究では以上の観点から、動画コンテンツを用いて個々人の対象競技におけるスキルを判断・評価し、チームへの参加をリクエストするシステムの利活用を行った。

2. 背景と目標

今後増加傾向が予測される、時限的に同好の士を集めてチームを編成するケースでは、メンバーの獲得方法に苦心するケースも出てきている。地域のレベルから「ねりんピック」など大きな規模の競技においてでも、ゲームを行う際の同好の士を探す上で重要な点は、個々人の競技力を事前に判断することである。それへの取組では、医療費抑制が求められる自治体における寝たきり防止策としても有効である。高齢社会において各自治体における老人医療費の圧迫は、その財政に深刻な影響を与え出している。そこで引きこもり等を防止するためのIT利活用により、寝たきりの高齢者を減らす取組も課題となる。そして意欲的に競技チームへの参加を促し、試合のマッチングを執り行うことが重要となっている。本実践研究の成果は、こうした分野への応用も可能である。

テニスなどの競技では、Webサイトによるレベルに応じた個人レッスンの受付などが行われている。しかし、練習相手を探したりチームに参加する方法としての活用は盛んではない。また参加の際に一番確実なのは実際に練習参加してみることであるが、その際の時間などのコストが大きく、知らないチームへのマッチングを効率に行える方法には工夫を要する背景がある。そこで動画コンテンツとして該当競技の個人練習風景をコンテンツに格

納し、それをもって希望のチームへの参加を打診する機能が有効である。またメンバーを募集しているチームが、必要なポジションなどにより該当競技に参加希望を出している個人を選定することも想定した。双方向にリクエスト可能な簡易システムを構築し、クローズドな環境のもとマッチングを行うことを目指した。上記以外にも、互いに対戦チームを探す際でも、チームの練習風景を動画コンテンツに格納することにより、同様の運用が可能である。

3. 実践と効果

たとえばソフトボール競技を行う際、異なるポジションで9人の選手を揃えるのは、強く組織化されたチームでないと、練習時間の確保と合わせて厳しい側面がある。一方、チームに所属していないものの、関心がある、過去に競技を行った経験があるとの理由から、気軽に練習や試合に参加してみたいという層は、その年齢が高くなるにつれ人数も多くなっているものと考えられる。しかし一旦、競技活動の場から離れてしまうと、競技能力の低下もあり、本格的な競技団体への参加はもとより会社等の任意サークルなどの縁がなければ、なかなか復帰することは困難である。一方、選手層の薄さで練習の継続が困難なチームは少なくない。この両者を動画コンテンツでマッチングさせることにより、機会の提供を効率的に行うことが可能である。

Fig.1,2 にソフトボールにおける、個人技能および対戦相手募集の動画映像の一コマを示す。



Fig. 1 個人技能 (内野守備)

ポジションおよびボール処理についていくつかのテーマを設け、それを撮影したものをコンテンツにアップロード、カテゴリごとに分類されて自己アピールならびに競技者を獲得したいチームが閲覧することになる。各種動画配信サイトを活用してもある程度行えるが、目的が限

† 中央大学経済学部

定され、カテゴリごとの閲覧の利便性から、実践ではログインアカウントを持つ者だけがアクセス可能な閉じた環境で行った。



Fig. 2 対戦相手募集 (試合風景)

ある程度の人数が必要な団体競技において、日ごろ活動をしていないものの、機会があれば参加したいという希望者が多いことが分かった。そして全く初めてでも楽しく、また互いに負担に感じないレベルでのマッチングをはかることがそれには必要で、事前の動画チェックは大きく貢献することが判明した。また練習試合を行う際にメンバーを入れ替えるなど、力の差が大きい場合の調整が事前に行われ、限られた施設利用可能時間を効率的に活用することも行われた。

以上の観点は、高齢者（も含む）競技でも大変有効であると考えられる。機会がなくひきこもりがちであっても、機会さえあれば楽しく生きがいを持って競技に参加する可能性は大きくあるものと思われる。以下に示すのは、ある自治体におけるねんりんピックの競技種目の一部である。競技団体からの推薦チームとは別に、任意の競技チームの募集も行われている。

- テニス：1チーム9人以内
- ソフトボール：1チーム15人以内
- ソフトバレーボール：1チーム9人以内
- サッカー：1チーム20人以内

ねんりんピックは60歳以上の高齢者を中心とする各種スポーツ競技などの祭典で、毎年実施されている。地域や世代を超えた取組でもあり、健康や福祉の向上につながるものであると考えられる。このような取り組みに参加するチーム編成などでも、大きく活用し得ることが想定された。

4 おわりに

個人・団体を問わず競技を国際間で行うことは、相手国文化の理解はもとより、競技人口の国による偏りや競技人口増への観点から、今後さらに望まれることである。国や地域を問わずチーム編成や練習試合を気軽に執り行える仕組みを構築していくことは、世界のなかで高齢社会の先頭に立つ日本が率先していくべきテーマであると考えられる。こうした点からも、本研究の活用を広めていきたい。