

スポーツ人文・応用社会科学系

氏名 はぎ わら ご いち 准教授



主な研究テーマ

「多くの人々にスポーツに参画（する・みる）してもらうためには、どうすればよいのか」を研究しています。

平成30年度の研究内容とその成果

平成30年度は大きく分けて二つあります。一つ目は「する」人のための社会心理学研究です。特に私の研究室では「青年期の競技者」を対象に研究を進めています。青年期の競技経験はその後のスポーツ参画率に影響を与えていることから、青年期の競技者をどうしたら増やせるか？を大きなテーマとして研究を進めています。今年度はトップアスリートからの影響が青年期の競技者の競技継続意図に影響を与えるか？に焦点を置き、アンケート調査から検証を進めました。その結果、トップアスリートのスポーツパーソンシップ行動に感銘を受けた競技者ほど自身のアスリートとしてのアイデンティティが高まり、競技を継続したいという意図が形成されていることが明らかにされました。また、トップアスリートから直接指導を受けたことのある競技者は自身の競技者としてのアイデンティティが形成しており、競技を継続したいという意図が高いことが明らかにされました。例えば、プロスポーツの選手が地元の子供たちにスポーツクリニックなどの貢献活動を

していますが、このような活動は子供たちのスポーツ競技者としての意識を高め、将来的な競技継続の要因の一つなりうるのではと考えています。

二つ目は「みる」人のための心理学的研究です。アイトラッキング（人間の視線を検証すること）ができる機器を使い、野球中継中や卓球の試合中の人々の視線を検証しています。特に広告価値という視点から、画面上に出てくる広告に視線が向かっているのか否かを検証しています。野球の試合ではほとんどの対象者が広告ではなくプレイヤーに視線が向き、試合そのものに集中している傾向があります。一方、卓球ではデジタル広告を採用しているため試合の合間に選手後方のデジタル広告に視線が向き、広告の内容を記憶している対象者が多くいました。つまり、広告の出し方によって広告価値に差異が出てくる可能性が示されました。図1は卓球の試合中継を見ている人の視線移動を示したものです。選手後方にデジタル広告に視線が向いていることが見て取れると思います。このように人の視線に注目したスポーツマネジメントの研究に

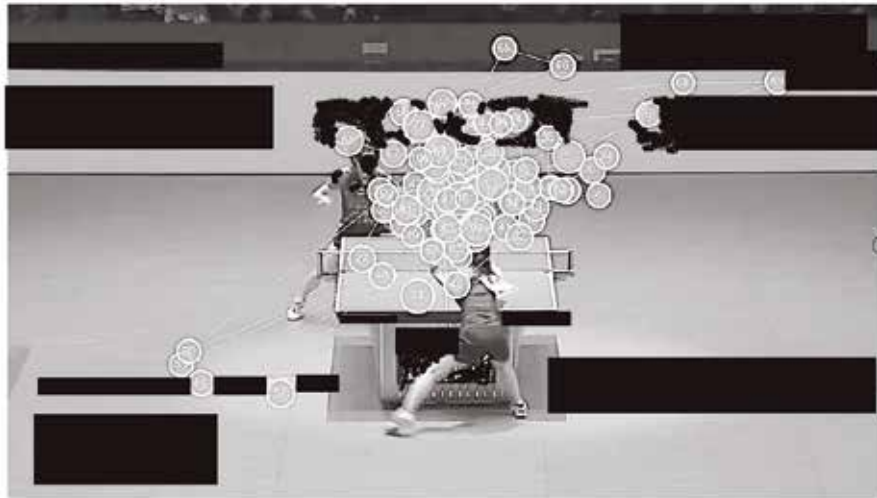


図1 対象者Aの視線配置の様子（萩原ほか，2019）

も注力しています。

これからの研究の展望

現在、簡易脳波計を使用した感性評価の研究も進めています。具体的には脳波から満足度、集中度、ゾーンなどの感性を分析してリアルタイムに人々の感性を検証する研究です。この研究においても「する」と「みる」の二つに軸を分けて研究を進めています。まず、「する」では選手のモチベーションを上げるために作成されたモチベー

ションビデオの効果を検証しています。モチベーションが高まればスポーツを継続的に実施してくれるであろうという大きな枠組みの「する」を検証する試みです。現在、実施した研究ではモチベーションビデオ視聴ではモチベーション（活性度）が上がる選手とそうでない選手がいること、および活性度が高められる選手ほどその後のパフォーマンスが良いことなどを明らかにしています。図2をご覧ください。

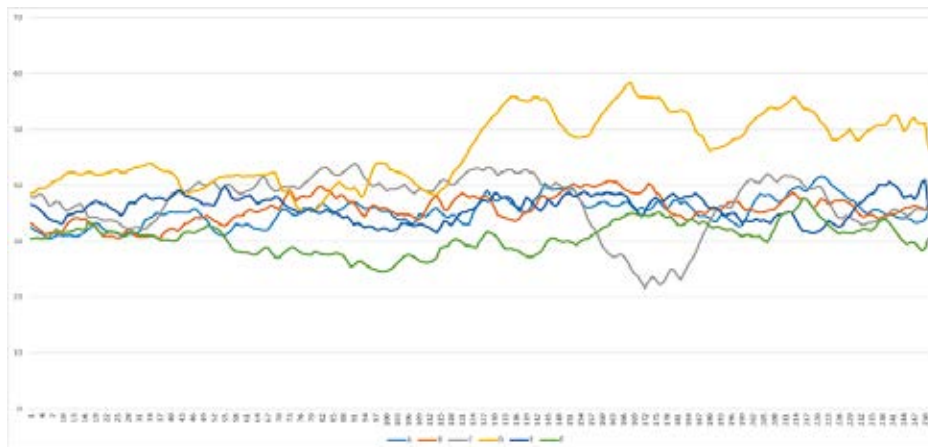


図2 モチベーションビデオ視聴時の選手の活性度変化（Hagiwara et al., 2019）

黄色のラインの選手はビデオ後半になると活性度を高めています。つまり、モチベーションが上がっています。この選手は、ビデオ視聴後に実施したタイムトライアルでベストタイムとほぼ同じタイムで泳いでいます。逆に、緑のラインの選手は視聴中もずっと活性度が低く上がりません。この選手のタイムトライアルの結果はベストよりも遅いタイムでした。つまり、モチベーションビデオを視聴すればすべての選手がモチベーションを向上させパフォーマンスを発揮できるかといえばそうではないということが示された結果かと思えます。このように、選手の「する」をささえる研究も推進しております。次に「みる」分野では、スポーツ観戦中の満足度を脳波から分析することをしております。現在は実際の現場で検証しておりますが、平成30年度ではテレビ視聴時の満足度を検証した結果をアウ

トプットしました。図3をご覧ください。

図3はラグビーTV観戦時の満足度の時系列変化を示しています。試合全体の満足度から20%上昇したポイントを高満足度ポイントと定義し、そのポイントを明らかにしています。この図3の対象者では、激しいタックル場面、トライ場面などの場面で満足度が増していることが読み取れます。つまり、ラグビー競技の特性でもある身体接触の激しさ、相手を抜く瞬間的なスピードの変化、走るスピード、相手を押しよけるパワーなど多様なスキルが求められる競技特性が表現されている場面において満足度が高い傾向にあることが推察されます。このように、時系列でかつ、リアルタイムで満足度を推定する研究なども推進しています。今後は、試合の流れ、演出の仕方などスポーツマネジメント分野で有用であるとされる場面も検証していきます。

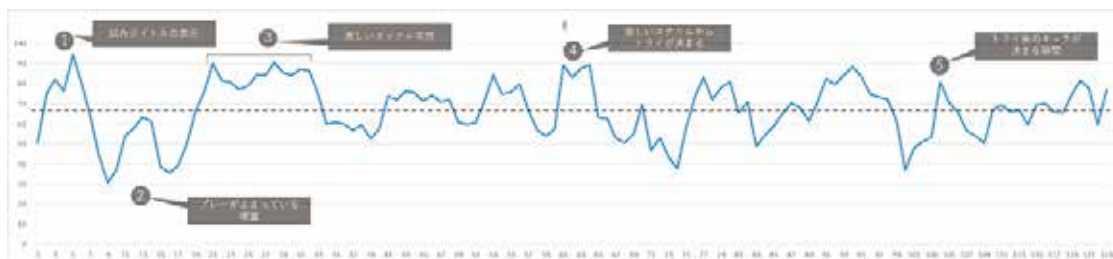


図3 対象者Aの観戦時満足度 (萩原ほか, 2019)