

ICT×スポーツ スポーツを100倍 面白くする

スポーツに関わるのなら何でもOK。
面白さ100倍をICTで実現する。

富士通グループの中で最も現場に近い企業として、デジタル革命を推進している株式会社 富士通エフサス。スポーツを通じた社会貢献活動にも力を入れている同社からの課題に、東洋大学の「スポーツ好き」な学生たちがチャレンジしました。



スポーツICTで健康で豊かな社会の実現を

国際スポーツイベントの開催が予定される中、様々な競技で日本選手が活躍しており、今、社会のスポーツへの関心が高まっています。

ICTで人・モノ・情報をつなぎ、新たな価値の創造を目指している富士通エフサスでは、スポーツ協賛や、様々な競技の選手として活躍する社員を擁するなど、積極的にスポーツに関わり、ICTを駆使したデジタルソリューションで、スポーツ産業の活性化や健康で豊かな社会の実現に取り組んでいます。

一方、東洋大学でも『TOYO SPORTS VISION』スポーツを「哲学」し、人と社会と世界をむすぶ。」としてスポーツを通じた人材育成や社会貢献活動を行っています。今回のPBLは、そんな両者のコラボとなりました。

PBL初日、富士通エフサスの共創スペースであるみなとみらいInnovation & Future Center (IFC) で実施されたオリエンテーションに参加したのは、理工学部・総合情報学部の1〜3年生20名。スポーツ経験を持つ学生ばかりです。オリエンテーションでは、同社の会社概要・事業内容の説明、IFC施設見学の後、同社のスポーツICTに対する取り組みが説明されました。さらに東洋大

学OBで、箱根駅伝でも活躍した富士通株式会社 企業スポーツ推進室・柏原竜二さんが登壇。アスリートの強みと可能性について話すと共に、後輩たちにエールを送りました。

100倍面白くするのは？

その後、ファシリテーターの指導の下で本日の振り返り、次回までに取り組む内容の整理などを行い、初日が終了。2日目から大学でワークショップが始まりました。

まずスポーツ業界の現状の課題をグループ内で共有した後、社会で問題になっている課題を付箋に記入。現状を明確に把握した上で目指す姿を「どうやれば100倍面白くなる？」を考え、チームごとにテーマ・ビジョンを決定。プレゼンストーリーの骨子を作っていました。

3日目には、富士通エフサスの社員もワークショップに参加。学生たちの取り組みをサポートしました。4日目はプレゼンテーションの練習と最終仕上げ。わかりやすい資料作りにも取り組みます。この日も社員が大学を訪ね、学生を励ますとともに「小さくまとまるな」とアドバイス。それを受けて各チームとも提案内容の見直しとプレゼン練習を繰り返しました。

最終日は午前中から集まり、午後の本番に向けてリハーサルと資料の修正。学生たちははざりぎりまでブラッシュアップに取り組みました。

オリエンテーション | 企業 → 学生

スポーツの活性化に積極的に取り組んでいる富士通エフサスからの課題は「ICT×スポーツ スポーツを100倍面白くする」。今すぐ実現可能でなくてもいいから、自分たちがワクワクする提案が求められました。「スポーツイベント推進室」からのオリエンテーションでは、富士通のスポーツへの取り組みを紹介。また価値創造の場である「みなとみらいIFC」の見学、東洋大OBの柏原竜二さんの話など、課題のヒントになるたくさんの情報が提示されました。

プレゼンテーション | 学生 → 企業

チーム名 スポーツで世界を救う振興会

提案 全人類平等化計画

障害者スポーツへの関心の低さや、開発途上国のスポーツ事情を見た経験から、「全ての人々がスポーツを同じ土俵でプレイし、楽しめるような環境を作る」という目標を設定。脳波を利用して電子の世界でアバターを動かし、スポーツを楽しめるシステムを提案した。現時点では序章に過ぎないと、今後の展開にも含みを持たせた。

【参加学生】小畑圭輔、飯田幹規、石川尚弥、大月佳苗

チーム名 Best Answer

提案 スポーツを身近にする“Sportable”

部活動を外部委託したい教師や教育委員会、イベントを開催したい企業、地方自治体、スポーツに参加したい成人〜お年寄りなどを対象とした、人材マッチング・検索アプリ“Sportable”(愛称:すぽた)を提案。請負者の値段設定(点数化)やアプリレイアウト・動作例などを示しながら、アプリ導入によりスポーツが身近になると考えた。

【参加学生】櫻井和摩、若狹智也、小沼勇太、田中あや香

チーム名 Future Apples

提案 『V.Sports』ICT×スポーツ ~常識を変えよう~

「誰もが満足する新しいスポーツのカタチ」をコンセプトに、ICT+VR+脳波を駆使した新しいスポーツ観戦システム『V.Sports』を提案。Watching ModeとPlayer Modeを備え、さまざまな視点からスポーツを楽しめるとともに、クラウドサービスを利用して仲間との共有や、企業との提携によるビジネスの可能性にも言及した。

【参加学生】大木治宇、大録建司、大山智也、高橋 隼

各チームともパワーポイントでの発表に工夫を凝らしたり、寸劇を交えて爆笑を誘うチームも



チーム名 未来の発想王

提案 どんなところでもスポーツを

「どんなところでもスポーツができるようにするには」をテーマに、五感に訴えかけるバーチャル空間を作り出す仕組みを提案。タブレットやスマホなどに搭載し、いつでもどこでも誰でもスポーツができる、観られる環境の実現を寸劇で説明。スポーツへの関心の高まり、運動不足解消、仲間の広がりなどのメリットを訴えた。

【参加学生】渡辺健太、有川英光、桐生健司、深尾愛澄

チーム名 Team Active!!

提案 未来型観戦システム

スポーツを「観る」視点から考察。伸びしろがあるスポーツ・バスケットボールを例に挙げながら、VRを使用した未来型観戦システムを提案した。システムにより、スポーツ観戦を身近にする、盛り上がり可視化する、五感でワクワクドキドキ感を得られるなど、楽しさが増し、スポーツを100倍面白くできると考えた。

【参加学生】衣斐博希、伊藤天馬、瀧川隆太郎、高原佑果



この視点を加えれば、さらにスポーツが身近になるね

ワークショップ3日目・4日目には、富士通エフサスの社員が大学へ。各チームに社員が張り付き具体的なアドバイスももらいます。「いま実現できるかどうかは問わない」、「自分がワクワクする提案を」という投げかけに、各チームとも改めて提案内容を見直し、ブラッシュアップを図りました。

その発想もすごい!

富士通エフサスの社員から「どこからそんな発想が?」「自分もそんな経験がある」といったコメントが。提案をさらに練り上げ、実現したいとの声も。和やかな雰囲気の中、楽しく刺激的な発表会になりました。

VR+脳波? 理系ならではのユニークな提案

PBLを終えて

総合情報学部
総合情報学科3年
大月佳苗さん

「スポーツ大好き」という気軽な気持ちで参加したのですが、自分の思いつきをきっかけにメンバーと話し合った結果、一人では到達できない提案にたどり着きました。自己評価は150点!この経験を今後の生活に活かしていきたいです。

スポーツイベント推進室
シニアマネージャー
江戸由典さん

学生ならではの「ぶっとなんだ発想」がもう少し欲しい気もしましたが、斬新な視点もあり、大いに刺激を受けました。この発表で終わりではなく、ぜひ今後も研究を続けて欲しい。そこでさらに新たなコラボができれば嬉しいです。

University

東洋大学



13学部46学科を擁する総合大学。「国際化」「キャリア教育」「哲学教育」を柱に、地球規模の視点から物事を捉えられる「グローバル人材」育成が目標。

Company

富士通エフサス



インフラの企画・コンサルティング、設計・構築、運用、保守まで幅広い事業を展開。ICTをコアとしたトータルサービスで、「新しい価値の創造」を目指す。