

水球競技におけるインターネットを利用した ゲーム分析データの公開

○洲 雅明 (大分県立芸術文化短期大学) <http://www.oita-pjc.ac.jp/~suga>

水球競技, ゲーム分析, インターネット, データ公開

【目的】

水球は日本国内において、マイナー競技として位置づけられる。試合結果や情報がメディアに取り上げられることの少ないマイナー競技にとって、各競技団体や個人でも情報発信可能なインターネットの利用価値は高い。本研究では、ゲーム分析データのインターネット公開ウェブサイト(HP)閲覧者を対象として、大会情報のインターネット利用価値を検討した。

【インターネットを利用したデータ公開の現状】

(財)日本水泳連盟水球委員会技術部では、リアルタイムゲーム分析を実施し、その結果をHPで公開している。各試合の分析結果は即日中に、また得点ランキングやチーム攻撃統計などのデータは大会終了後に公開している。HPアクセス数は、大会後半に上昇し、大会後数日間高い値を維持する。2002年度の大会アクセス数(前後24日間)は1大会で1000以下であったが、2004年度には5000を超える大会もあった。

【方法】

2003年度春季Jr.五輪のゲーム分析HP開設時(平成16年3月17日)に、利用者の状況や意見を把握するためのアンケート調査をHP上に設定し、同年5月31日まで実施した。回答者は81名であった。内容は、回答者のプロフィール(Q1-Q4)、インターネット接続環境(Q5)、ゲーム分析HPの認知(Q6-Q7)、ゲーム分析HPの利用目的や要望(Q8-Q10)、会場での分析シート入手(Q11-Q13)、ゲーム分析シート及びソフトの有料化(Q14-Q16)、その他自由記述(Q17)であった。各設問に対し選択肢を設け、マウスでのチェックにより回答を求めた。設問によっては複数回答とした。回答の所要時間は5～10分であった。各設問に関して選択肢別に単純集計を行い、該当数と全体に対する割合により検討を行った。

【結果と考察】

回答者のプロフィールに関しては、「男性」が63人(77.8%)と多いものの、対象は幅広い層からの回答を得た。インターネットへの接続環境は、「常時接続」が74%を越え、データを入手のためには十分な環境である。認知度については、「水球ML」から情報を得た割合が45.7%を占め、「他のHPからのリンク」(33.3%)を通じて広まったケースも高い。また、「～1年前」(12.3%)や「1～2年前」(17.3%)からの利用者也比較的存在し、次第に認知度は高まっている。利用目的としては、本来このHPの主要目的ではない「試合の組合せや時間」(15.4%)、「得点結果」(28.1%)を確認することが多く、他に水球情報メディアの少なさが伺える。データ分析シートの掲載内容は、「迅速」で利用者が理解しやすい平易な内容を掲載しているが、「詳細なデータ」(23.1%)を望んでいることが明らかになった。ゲーム分析の関連事業としては、「戦評の掲載」(32.1%)と「映像中継」(24.4%)の要望が多かった。「インターネットによる文字中継」(8.8%)は要望としては少ないが、常時接続者も多いので、コストがかからず実現可能な内容であると考えられる。分析シートの入手については、回答者の半数(49.4%)が来場者であったが、「後でインターネットから入手できる」(68.0%)という理由のため、「会場でゲーム分析シートをほとんど入手する(した)」のは、22.5%に留まったと考えられる。現在すべてのデータ分析シートの入手は無料であるが、大会全データで「500～1,000円の場合購入」が45.7%あり、有料販売の検討も可能である。

HP閲覧者は、今後分析内容やシート掲載内容の改善に加え、ゲーム分析関連の事業についても可能な範囲で実践し、インターネットによる情報の普及を望んでいることが明らかとなった。