

プロレス興行における観客参加型体感アプリケーションの提案

星大介[†] 馬場哲晃[†] 串山久美子[†]

興行として実際に観客の前でパフォーマンスを行うスポーツは数多い。中でもプロレスにおいては娯楽性が非常に高く、観客に対するアプローチは必要不可欠である。本研究では手軽に観客がプロレスの興行内容に参加でき、その娯楽性をより向上することのできるシステムを提案する。

The Proposal of The Physical Feeling Application of The Audience Participation in Professional Wrestling Performance

DAISUKE HOSHI[†] TETSUAKI BABA[†]
KUMIKO KUSHIYAMA[†]

There are many sports which actually perform performance in front of a spectator as a performance. In professional wrestling, which is entertainment sport, the approach against a spectator is indispensable. In this research, easily, a spectator can participate in the contents of performance of professional wrestling, and proposes the system which can improve the enjoyableness more.

1.はじめに

他のスポーツに比べ、競技性よりも娯楽性を重視するのがエンタテインメントスポーツと呼ばれる。その代表的な例がプロレスリングである。石澤¹⁾らの研究によると近年日本のプロレス市場は縮小傾向にあり、2001年からの6年間で30億円近く減少していることが確認されている(図1)。また日本のプロレス団体において売上の3割以上を興行収入が占めており、現状の打開には実際に会場に足を運ぶ観客に対して魅力的なアプローチを展開していく必要があることがわかる。

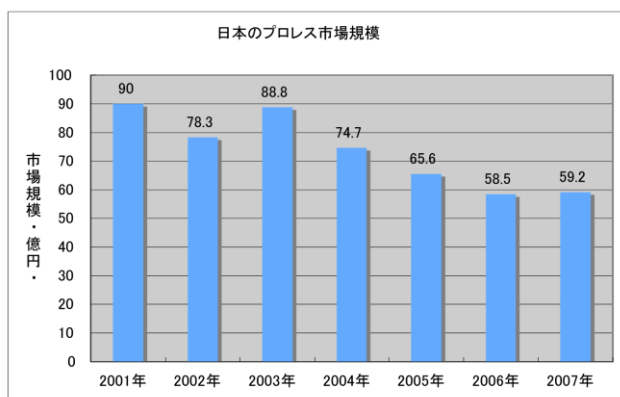


図1 日本のプロレス市場規模¹⁾

Figure1 Graph of the pro-wrestling market in Japan.

現状のプロレス興行においては選手以外に芸能人や他競技のアスリートを出場させるなどのアプローチにとどまっ

ており、観客が試合に感情移入しやすく、より直接的に参加できるような工夫はまだなされていない。SNS等を利用した感想共有等の試みは既になされており、東京大学苗村研究室の加藤ら研究²⁾などが挙げられる。それを踏まえ実際に会場にいる人々ならではのより物理的な感想共有を生み出しながら、SNSならではの匿名性を付加し感情表現を容易にするシステムが好ましいと考える。本研究では、従来の演出の加え様々なアプローチを加えることを可能にするシステムを提案し、プロレスのエンタテインメント性を向上し人気回復を目指す。

2.システム概要

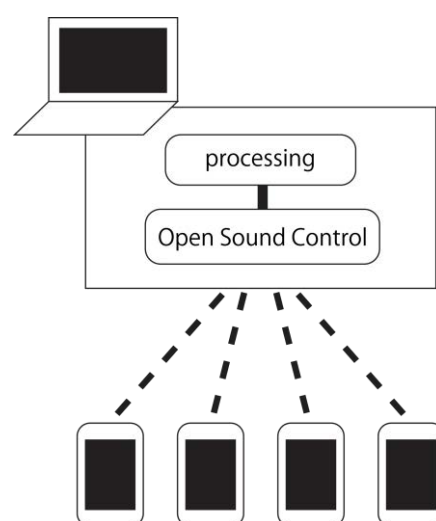


図2 アプリケーション概要

Figure2 Outline of application (Android)

[†] 首都大学東京システムデザイン学部
Faculty of System Design, Tokyo Metropolitan University

本システムは実際のプロレス興行において使用できることが大前提である。そこで多くの観客に配布が容易であるスマートフォンのアプリケーションを基軸としたシステムの考案を目指した。本システムはPC(サーバ)及び携帯端末から構成され、ローカルネットワークを通じて携帯端末からの情報送信と、PC側から携帯端末への情報送信が可能である。Android 端末は processing を、iOS 端末は Open frameworks を利用し、open sound control⁴⁾を制御しネットワーク通信をすることでそれぞれの端末との情報の送受信を可能にしている。それにより各端末を制御し、観客とレスラー間を繋ぐリアルタイムコミュニケーションを図った。

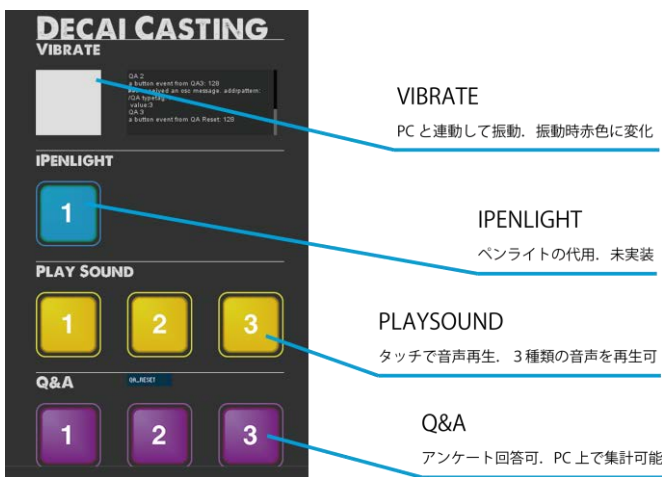


図3 アプリケーション起動画面

Figure3. The starting screen of application

2.1 触覚共有機能

東京ディズニーシーのストームライダー³⁾等のアトラクションでは、振動などの直接刺激を映像に合わせて付加することで臨場感を再現している。このようなアトラクションの体感刺激を再現することで観客がリング上にいるような臨場感を生み出すことができないだろうか考えた。リング上で選手が衝撃を受けるタイミングに合わせてAndroid 端末を振動させる機能を実装した。PCのキーボードから「v」をキー入力するとアプリケーションを起動している端末すべてを振動させることが可能である。また振動時は起動画面上部の VIBRATE 欄にある四角形の画像が赤色に変化し、視覚的フィードバックが可能になっている(図3)。

2.2 アンケート機能

会場にいる観客が試合内容に参加できるように、簡易的なアンケート機能を付加した。1, 2, 3に対応する三つのアイコンを用意し様々な質問に合わせて3択の回答を割り振ることができる。PC画面上でのみアンケート結果が表示されるようになっていて、簡単に使用することが可能

である。これを活用すれば、その日の対戦相手や対戦形式を観客の意見を反映させたものにできる。

2.3 歓声再生機能

アイコンをタッチするとプロレス特有のブーイングなどの3種類の歓声をPCのスピーカーから再生する機能を追加した。自発的に発声することが恥ずかしい方向けに実装した。これならば発声した観客自身の場所も特定されないで、気軽に歓声を送ることができる。また会場全体にスピーカーから歓声を送られていれば、直接自らの口でも歓声をおくりやすくなることが想定される。

4.今後の展望

現段階では、まだ評価実験を行っていないためその有用性が確認できていない。最終的には実際のプロレス興行において本システムを利用し、観客にアンケートをとることを目指している。今後の課題としては、やはりAndroid 端末のバイブレーション機能だけでは一定の強さの振動しか再現できていないことが挙げられる。端末の振動は日頃から体感しており、試合の臨場感を生むに相当する振動としては強度が足りないように思う。外付けで振動モーターを追加できるようにするなどの工夫が必要である。さらに再現度を高めるために、衝撃を数段階に分けてそれにあつた振動を出力できるようにしていきたい。入力に関しても目視でタイミングを図って第三者がキー入力しなければ振動が出力されない仕組みであるため、余計に人員を割かなければならない。これに関しても、リングを直接センシングするといった対策をしていきたい。今回は個人的な思い入れからプロレスを中心にアプリケーションを考案していったが、様々なスポーツ観戦においても利用することや、結婚式や忘年会などの日常のイベントに適用できるように転用できるように発展させれば、より研究の価値を高めることができるだろう。

参考文献

- 1) 石澤常光, 平田竹男, “日本におけるプロレス団体のマネジメントに関する考察” 早稲田大学 大学院スポーツ科学研究科 (2008)
- 2) 加藤由訓, 苗村健, “ラジオ聴取時における感想共有の検討” 電子情報通信学会技術研究報告: 信学技報 112(25), 35-40, 2012-05-14 電子情報通信学会
- 3) 「東京ディズニーシー ストームライダー」
http://www.tokyodisneyresort.co.jp/tds/pd/atr_storm.html
- 4) “OscP5 Osc library for processing” Andreas Schlegel
<http://www.sojamo.de/libraries/oscP5/>