26-27シーズン 応援演出の方向性

2025-26シーズンの応援を振り返って

応援は「観戦」から「参加」へと広がりました。今季は、皆さまからいただいた声を出発点に方向性を考えています

2025-26シーズンの応援演出

- **応援コール**
  - ✓ ラインアウト「手拍子＋U・RA・YA・SU」
  - ✓ スクラム「GO D-Rocks」
  - ✓ オフェンス「D-Rocks＋手拍子」
  - ✓ ディフェンス「ディフェンス＋手拍子」





- **DRCやMCの応援リード**
- **応援演出**
  MC＋映像＋音楽で応援が継続される仕組み作り

いただいたご意見

- コールの種類が多く、覚えきれない
- 「ディフェンス」と「D-Rocks」が聞き分けにくい
- 音楽が止まると、応援が続けにくい
- プレー中の声掛けが多く、試合に集中しにくい
- みんなで一緒に歌える応援歌がほしい

Copyright 2026© NTT Sports X, Inc. All rights reserved.

応援演出　選手ヒアリング結果サマリー

基本的に応援は試合前・試合中・試合後盛り上げる。インプレー中も応援を継続する。掲げる演出は色の統一で一体感をつくる。
※「マイボールのラインアウト」と「キック」では会場の演出音は控え、個人名のコールはクラブ主導では行わない。

01　選手入場

- 「会場全体がドンと盛り上がっている状態で入場したい」
- 「紹介の仕方に特にこだわりはない。今年の型があればいい」
- 「観客全員で手拍子を重ねるクラップ演出をやってみたい」

02　音の使い分け

- 「マイボールのラインアウトのときだけは、本当に静かにしてほしい」
- 「キックのときに静かにするのは世界共通のリスペクト」

03　音量とプレー中の声援

- 「BGMが常に鳴り続けていると、コールが聞こえなくなる」
- 「従来の試合会場で流している音量が上限だと感じる」
- 「ジャッカル成功・トライ直後に短い掛け声が入ると盛り上がる」

04　応援・コール

- 「名前は呼ばなくていい。プレー中は聞こえていないし分からない」
- 「ミスした直後に名前を呼ばれると、煽られているように感じる」
- 「応援の仕方は自由でよいが、クラブ側が応援を指定するのは違う」

05　「掲げる」演出

- 「試合中、掲げられているものはほとんど見ていない」
- 「ただ、色が統一されていればスタンドの雰囲気として分かる」
- 「他クラブでスタンドが一色に染まっていた光景は印象に残っている」

06　事前告知・全員参加

- 「今年からこういう応援にしていきます、と事前に告知した方がいい」
- 「ラグビーは何をしていいか分からない。応援の型を示す意味がある」
- 「手拍子など、子供でも一緒にできる簡単な応援だと参加しやすい」

【結論】選手が求めているのは静粛ではなく「ホームアドバンテージ」。
味方を助け、相手を圧倒するための音の使い分けをつくり、「今年の応援スタイル」として事前に告知する。

Copyright 2026© NTT Sports X, Inc. All rights reserved.

応援コンセプト「ROCKS TIME」（仮）

「ROCKS TIME」（仮）

気づけば、叫んでいた。我を忘れる、80分。

・来場した誰もが思わず声を出したくなる、**熱狂したくなる。この時間だけは没入してしまう非日常**をご体験いただく
・応援はお願いするのではなく、応援演出で**自然発生が起きやすいきっかけづくりを3つの原則で行う**

01 静動を踏まえた ホームアドバンテージ演出

- **試合中**
プレーに集中できる時間を大切にしつつ、
選手の励みになる応援演出を実施

- **試合前**
エンタメを充実させ、
最大限の盛り上がりをつくる

02 シンプルな応援

簡単にできる**誰でも参加できる**コールへ

03 誘導ではなく、ご案内

「応援してください」ではなく、
「今なにをすると楽しいか」をご案内

Copyright 2026© NTT Sports X, Inc. All rights reserved.

応援コールの見直し

新しいコールは増やさず、減らす方向へ。覚えるのは、3つだけ。誰でも覚えやすく、音楽がなくても続けられる形にします

Before		After
守備は「ディーフェンス」、攻撃は「ディーロックス」とコールが分かれていた	▶	**「D-Rocks＋手拍子」に統合** 聞き分け不要で、どんな場面でも使える
応援練習で覚えるパターンが6つあった	▶	**コールを3つに絞る** 初めての方もすぐに応援できる
GO D-Rocksのテンポが速く、声を合わせにくいことがあった	▶	**テンポを1つに固定** 全員で合わせやすくなる
選手紹介やスクラム時の「We are ～」のコール	▶	**使用しない**

Copyright 2026© NTT Sports X, Inc. All rights reserved.

今季の3つの応援コール

手拍子ベースの「D-Rocks」は音響がなくても続けられるため、ビジターゲームでもそのまま使えます

覚えるのは、この3つだけ

01　手拍子＋U･RA･YA･SU

【場面】選手入場・ラインアウト

BGM：ゾンビネーション

02　GO D-Rocks

【場面】スクラム・攻撃時

テンポを固定し、全員で声をそろえる

03　D-Rocks＋手拍子

【場面】どの場面でも

手拍子で、音楽がなくても続けられる

Copyright 2026© NTT Sports X, Inc. All rights reserved.

選手紹介の演出（方向性）

選手とファンが一体になって声を出せる選手紹介へ。選手の「GO!」に、皆さまが「D-Rocks!」で応える形を目指します

Before	Before	Before	Before
静止画（写真）で紹介	何と声を出せばいいか分かりにくい	暗い色が基調で、 昼の試合では見えにくい	初めての方には 選手の特徴が伝わりにくい
▼	▼	▼	▼
After	**After**	**After**	**After**
動画＋選手本人の声で 一人ひとりの個性を伝える	**テロップ・映像・MCで 「今なにを言えばいいか」ご案内**	**白基調・選手を画面いっぱいに 遠い席からも見やすく**	**ポジションやキャッチコピーなど 人柄が伝わる情報を追加**

Copyright 2026© NTT Sports X, Inc. All rights reserved.

応援動作と応援タイミング

D-Rocks定番の応援動作と応援タイミングを設定します

誰でも参加できる｜「掲げる」

選手入場やピンチの場面で手やグッズを高く掲げる

- 声を出さなくても、座ったままでも参加できる
- 手ぶらの方は、腕を掲げるだけでOK

D-Rocksならでは｜「振る・回す」

トライの瞬間の喜びを、「振る」「回す」で表現

- D-Rocks応援定番グッズを振る・回す
  （今後販売を検討）
- 応援定番グッズを持っていない方は、
  タオル・ウチワ・フラッグ・帽子など何でもOK

開場
定番BGMで
お客様をお出迎え

▶

選手入場
選手入場BGMで
手やグッズを掲げて、
選手を迎える

▶

トライ後
トライBGMで
「振る」「回す」で
喜びを表現

▶

勝利
定番BGMで
勝利を分かち合う

Copyright 2026© NTT Sports X, Inc. All rights reserved.

クラブアンセムのイメージ

「みんなで一緒に歌える曲がほしい」という声にお応えし、クラブアンセムの制作を検討しています。初めてでも、その場ですぐ歌える曲に

メロディ

誰もが聞き馴染みのあるメロディをベースにアレンジ

歌詞

浦安とD-Rocksへの想いを込めたオリジナル歌詞

歌う場面

選手入場の直前や
スタジアムの気持ちが最も高まる瞬間を軸に検討中

覚え方

歌詞をビジョンに表示し、MCがご案内
その場で一緒に歌える

Copyright 2026© NTT Sports X, Inc. All rights reserved.

対話タイム

対話タイムで伺いたいこと

01 応援コンセプト

- 応援コンセプトについてどう思いますか
- 選手の意向を踏まえた、会場全体で盛り上げる一体感のある**ホームアドバンテージ演出**についてどう思いますか

02 応援コール

- 3種類のコールについてどう思いますか
- GO D-Rocksのテンポ感について

手拍子＋U･RA･YA･SU
GO D-Rocks
D-Rocks＋手拍子

03 選手紹介の演出

- 選手紹介のビジョンで提示してほしい選手情報は何ですか。
- どんな演出なら、選手と一緒に声を出したくなりますか。

04 応援動作

- 応援動作**「掲げる」「振る･回す」**についてどう思いますか。
- 応援時に使いたいグッズや販売してほしいグッズはありますか。

05 クラブアンセム

- D-Rocksのクラブアンセムの制作についてどう思いますか
- どんな場面で、どんな想いを歌いたいですか

いただいたご意見は、今後の応援演出の参考とさせていただきます

Copyright 2026© NTT Sports X, Inc. All rights reserved.