

競技力向上のためのICTサポート事業 —クラウドを用いた映像共有とゲーム分析—

プロジェクト代表者： スポーツ情報センター 和田智仁
プロジェクトメンバー： 高橋仁大, 木葉一総

事業概要：

スポーツにおけるICT活用が、特にコロナ禍において注目されている。本事業では、競技力向上を目的に行われる映像共有とゲーム分析について、クラウドやアプリ利用などのICTサポートを実施し、競技力向上とともに学生の分析能力を養成することを目的とする。

成果概要：

本学女子バスケットボール部にゲームパフォーマンス分析ツールであるSPLYZA Teamsを導入した実践活動を振り返り、SPLYZA Teamsを用いた分析活動の実態を踏まえた実践の効果について明らかにした。

およそ4ヶ月の実践期間の中で、女子バスケットボール部では SPLYZA Teams を用いてチーム全体の戦術理解を深めることを主な目的に分析活動を行なった。アップロードされた映像の総本数は177本で、映像に対するタグ付け、描き込みおよび再生者数を分析し、技術・戦術に関する理解を調査した。

映像の種類によってタグ付けや描き込みの回数は異なり、練習試合や試合の分析においてはタグ付けの回数が増える傾向にあり、チームが課題とするプレイに関する練習時の映像に対しては描き込みの回数が増える傾向にあった。映像の再生者数も、チーム全体で特に課題と考えられたプレイにおいて多くなった。

SPLYZA Teams を用いた分析活動は、部員が能動的に分析活動に関わることによって、戦術の理解を深めることに一定の効果があるものと考えられた。一方でチームメイトの個人技術に関する理解については、部員によってその解釈が異なる傾向にあると考えられた。

実践内容：

- チームスキルの練習が対象。
- アナリスト班が撮影し、システムにアップロードした。
- 動画へのタグ付けと描き込み(図1)
 - ✓ プレイに対する振り返り
 - ✓ プレイの評価
- 対象は部員および指導者24名



図1 映像に対するタグ付けと描き込みの例

結果：

- 映像総数：177
- タグ付け総数：9331 (52.1±40.0, 最大371)
- 描き込み総数：703 (4.0±0.0, 最大168)
- アンケート結果については表1に示す

表1 技術および戦術への理解に関するアンケート結果

質問項目	回答	部員(n)	指導者(n)
戦術の理解	深まっていない	0	0
	あまり深まっていない	0	0
	どちらでもない	0	0
	やや深まった	5	2
	深まった	17	0
最も理解が深まった項目	オフENSEの動きやポイント	7	0
	ディフェンスの動きやポイント	14	2
	リバウンド・ルーズボールのポイント	0	0
	指導者の意図	1	0
	その他	0	0
チームメイトの個人技術の理解	深まっていない	0	0
	あまり深まっていない	2	0
	どちらでもない	1	0
	やや深まった	9	1
	深まった	10	1
最も理解が深まった項目	強みや得意なプレー	10	0
	弱みや苦手なプレー	3	1
	癖になっているプレー	4	1
	プレーのテンポやリズム	5	0
	その他	0	0

考察：

- タグ付け/描き込みは映像によって回数異なる
 - ✓ 改善を目指して練習したプレイで多い傾向
 - ✓ 試合などではタグや書き込みが少ない
- 「チームの共通理解を必要とするプレイ」、「チームで取り組む新しい課題」などで描き込みが積極的に利用された
- 戦術理解が「深まった」との回答
 - ✓ 特に理解が深まった項目＝ディフェンス
- クラウド上の共有は、チーム全体で情報を共有する場合に大きな効果を発揮

まとめ：

クラウドサービスを用いた映像の分析活動は、部員が能動的に分析活動に関わることによって、戦術の理解を深めることに一定の効果があるものと考えられた。一方でチームメイトの個人技術に関する理解については、部員によってその解釈が異なると考えられた。

※ 本ポスターは、以下の論文を再構成したものです。
木葉一総, 和田智仁, 高橋仁大: K-大学女子バスケットボール部へのゲームパフォーマンス分析ツールの導入とその効果: 個人技術と戦術の理解に着目して, 学術研究紀要, Vol. 59, pp. 37-46, 2022