

[特集] デジタルデータ最前線 - 世界の現場から

第1集 スタンフォード大学・男子バスケットボール部 - 第1回 「ビデオ・コーディネーター」という仕事 -

スポーツの現場で扱うさまざまな「データ」を、世界のトップチームはどうやって効率的に整理、保存、活用しているのか、その実際を知るために私たちはアメリカ、オーストラリア、ニュージーランドでプロチームや大学、スポーツ科学の研究機関を訪ねてきました。その中からまず、「ビデオ」をデータベース化し、試合の戦術分析から練習の映像に至るまで、効果的にフィードバックしているスタンフォード大学（アメリカ・カリフォルニア州）の男子バスケットボール部についてお伝えします。

NCAAの強豪スタンフォード大学

スタンフォード大学が、政治、経済、科学などの分野だけでなく、スポーツにおいても常に目覚ましい成績を収め、アメリカのカレッジスポーツ界をリードする存在であることは改めて説明の必要はないでしょう。

今回私たちが訪問した男子バスケットボール部は、2003-2004年のシーズンにおいて17勝1敗でカンファレンスを優勝、さらに上位8チームで行われるトーナメント戦に優勝して、NCAAのファイナルトーナメントでも二回戦まで進出するという好成績を収めました。公式戦のトータルでは、実に開幕からの26連勝を含む30勝2敗というすばらしいものでした。

ビデオ・コーディネーター

この好成績の原動力の一つが、昨年から導入した「スポーツコード・デジタル・ビデオ・データベース・システム」と、そのシステムをフルに活用した選手、コーチへの的確な映像データのフィードバックにあると聞き、私たちはそのキーパーソンにコンタクトを取りました。

Arrillaga Family Sports Center の真新しい建物で私たちを案内してくれたのは、バスケットボール部の「ビデオ・コーディネーター」を務めるL.J.Hepp氏です。Hepp氏は大学時代、バスケットボールをプレーするとともに経営学を修め、スポーツ管理学で修士号を取得したという経歴の持ち主です。バスケットボールのプロコーチ（アメリカでは大学のスポーツでも「プロのコーチ」がいることは当たり前のことです）をめざし、昨年、この大学でコーチとしてのキャリアをスタートさせました。

Hepp氏の現在の仕事を一言で言うと「試合、練習のビデオを『デジタル・データベース化』し、必要なときに、必要な相手（コーチ、選手）に対して、必要な映像を情報とともにフィードバックする。」ということです。何よりもまず、こうした役割が大学のチームでもすでに職種として確立しているということに、アメリカのスポーツ界において「映像というデータ」がどれだけ重要視されているかということを強く実感させられました。

8試合の映像を2時間で

最初にHepp氏は、昨シーズンに作成したビデオデータベースの一部を見せてくれました。Macintoshのノートブックコンピュータの画面上には、デジタル化されたビデオが再生されています。

このビデオの中から、チームで独自に設定した分析の項目、例えば「シュート」「リバウンド」「ターンオーバー」「ファウル」といった一般的なカテゴリーから、「ディフェンス」「オフェンス」などの詳細



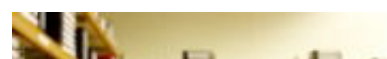
スタンフォード大学バスケットボール部の練習コート。天井には、これまで獲得したタイトルのフラッグが掲げられている。



バスケットボール部のオフィス。受付を囲むように各コーチの部屋や、ビデオ分析ルームが並ぶ。



ビデオ・コーディネーターL.J.Hepp氏（左）と、日本の社会人チームでプレーした経験のあるアシスタントコーチEric Reveno氏（右）。



なフォーメーション、また「選手ごとのプレー」などの細かな項目に至るまで、クリックですぐに検索、編集、再生できるようになっています。また表になっている統計の数値をダブルクリックすると、その数値に該当するシーンをすぐに再生することができます。

「この映像は、8試合のビデオを一つにまとめたものです。約16時間のビデオ全体の中から、コーチや選手が必要とするシーンをピックアップし、その部分だけを最終的に保存しています。8試合のハイライトを2時間あれば見せることができますし、見たいプレーだけをもっと絞り込んで5分、10分という短時間で確認することもできます。」

このデータベースを作るには、まずビデオをテープからコンピューターのハードディスクに取り込み、同時にその映像を見ながら先に述べたような分析項目のボタンを押して、映像上に「付箋」を貼るように入力していきます。ビデオを見終わると同時に、検索・集計・再生が可能なデータベースができています。

急速に普及するスポーツコード・システム

スポーツコード・システムはアメリカのバスケットボール界で近年急速に普及しているようで、大学だけでなく、NBAのシアトル・スーパーソニックスも昨年のシーズンから導入しており、日本での開幕戦の際にも使用していました。ひょっとしたら日本のバスケットボール関係者の中にも、目にした人がいるかもしれません。

次にHepp氏は、このシステムでデータベース化した映像を、コーチや選手に対してどのようにフィードバックしているのか、具体的に説明してくれました。

[第2回につづく](#)

文：橘 肇（有限会社フィットネスアポロ社）



(C) 2003 Fitness Apollo Japan Co., Ltd. All rights reserved.
本サイトの記載内容を複写、引用、転載することを固く禁じます。



ビデオルームのHepp氏。頭上の棚にあるビデオテープを、デジタル・データベースに変換していく。



ビデオを見終わると同時に、検索・編集・再生が可能なデジタルデータベースが出来上がる。