

[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2回 ビデオデータを「どう」フィードバックするか -

### 対戦相手の情報を迅速にフィードバック

まず対戦相手については、一人一人のプレーヤーについて「オフェンス」「ディフェンス」などの局面ごとに細かく編集して再生します。そしてその映像を見ながら、どういう特徴や傾向を持っているか、個々のプレーヤーについての詳細なスカウティングシートを作成します。

システムの導入前は、このシートを作るためにビデオテープを再生しながら何度も巻き戻しやスローモーションを繰り返したり、一般的なビデオ編集ソフトウェアを使って、膨大な時間をかけて編集したりしていました。データベースシステムの導入によって、まずこの作業が飛躍的に楽になったとのことです。

こうして作られたシートは各コーチにスカウティングレポートとして渡されますが、それを見たコーチから逆に「この選手のこのシーンを実際に見たい。」というリクエストがあれば、すぐにデータベースから検索してディスプレイ上で確認しています。こうした「映像データ」を具体的な「紙のデータ」に変換する作業、また逆に「紙のデータ」を「映像データ」で確認するという作業が常に行われて、次の試合のテーマと戦術が練られていくのです。

### 遠征先で、移動の飛行機、バスの中で

一方でスタンフォード大学の選手についても、試合の後すぐに、プレーごと、選手ごとにまとめられたビデオデータベースが作られています。

どんな分析項目を設定するか、つまり選手やコーチが「どんなシーンを見たいか」ということについては、常にHepp氏との間でコミュニケーションが取られています。例えばヘッドコーチから「この選手はディフェンスにまわったときに、十分戻っていないのではないか？」という指摘を受けたり、選手から「最近、シュートのタイミングがおかしいような気がする。失敗したシーンをまとめてほしい。」というリクエストがあったりすれば、すぐにそのシーンをデータベースからピックアップするか、もしない場合は新たに追加し、選手、コーチにフィードバックします。

データを見せる場所はビデオルーム内のこともあれば、体育館のコートサイドや、遠征先のミーティングルームや移動中の飛行機、バスの中になることもあります。またHepp氏がいなくても、選手用のコンピュータで自分の出場シーンだけをチェックしていることもよくあるそうです。

### 良いプレーか、悪いプレーか。

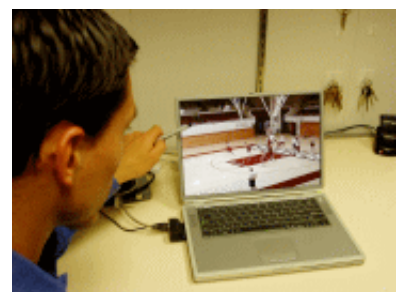
以前、私たちはあるナショナルチームのビデオ分析担当者から、「選手によっては悪いプレーのシーンを見せられると、気にしすぎて逆効果になることがある。だから国際試合の際にはスポーツ心理学者も帯同させ、事前に相談してから見せるシーンを選択している。」という話を聞いたことを思い出し、Hepp氏に対して、「主に良いプレーを見せているのか、それとも悪いプレーのシーンを見せることのほうが多いのですか？」と尋ねてみました。



データベース化しておけば、統計の数値をクリックするだけで該当するシーンを編集し再生できる。



スポーツコードのデータを基に作成した、対戦チームの選手についての詳細なスカウティング・レポート。



「幸い、スタンフォードのプレーヤーはレベルが高く、自分に対する批判を受け入れられるだけのキャパシティを持っていますので、悪いプレーだけを取り上げた映像を見せることもよくあります。しかし、あくまでもバランスの問題です。例えば昨シーズンの始めは26連勝という最高のスタートだったのですが、3月に初めて負けたとき、チーム全体が自信を失いかけたことがありました。そのときには、チーム状態の良かったときの試合からグッドディフェンスのシーンを抜き出したものを作り、繰り返し見せてイメージを取り戻させることをしました。」

## 新人のスカウティングと教育に

Hepp氏は試合だけに留まらず、新人の「スカウティング」、また獲得した新人選手の「教育」にもビデオをフル活用しています。

「有力な高校生のスカウトに行く際には、ニューヨークであろうとどこであろうと、このシステムを持っていきます。そして試合を見ながら、その選手のプレーシーンだけをピックアップしておくのです。こうしておけば、帰りの飛行機の中でもチェックができますし、コーチやスタッフとビデオを見る際にも非常に効率よく確認ことができます。」

さらに、スカウトしてきた新人選手たちを、「スタンフォードのバスケットボール」に早く溶け込ませるためにもビデオが使われます。データベースの中には、選手たちを使って体育館で収録したチーム独自のさまざまなフォーメーション（オフenseやディフェンスなどに関して、例えば「ベーシック」や「ストロング」などと呼ぶものがあるそうです）の映像も保存されています。

その映像を、入学前の新人たちに対して繰り返し見せるのだそうです。よくあるホワイトボードとマグネットを使っただけの説明では、ボード上のすべてのプレーヤーを同時に動かすことが難しいため、選手一人一人に全体の動きを把握させる上では、この方法が非常に効果的だとのことでした。

## コーチと選手の間立つ新しい役割

このインタビューを通じてHepp氏が強調していたのが、彼の立場が「いろいろな意味でコーチ同士、選手同士、そして選手とコーチの間に入り、ビデオデータを通じて彼らのコミュニケーションを深めていくポジション」だということでした。コーチが選手に対する疑問をいきなりぶつけるのではなく、映像と統計で確認しながら説明したり、選手が自分の気になる点をコーチに伝える際に、感覚としてだけでなく映像でその違いをより具体的に提示したりすることによって、選手とコーチの間での問題点の「共有」を進めるとするのはその良い例ではないかと感じました。

最後にHepp氏は「この1年間、誰よりも深く、長くゲームや練習の映像を見ていますので、ヘッドコーチやアシスタントコーチが気づかない点に私だけが気づくこともよくあります。私がこれからバスケットボールのコーチとして成長していく上で、こうした作業を続けていることは、間違いなく大きな勉強になっています。」と結んでくれました。

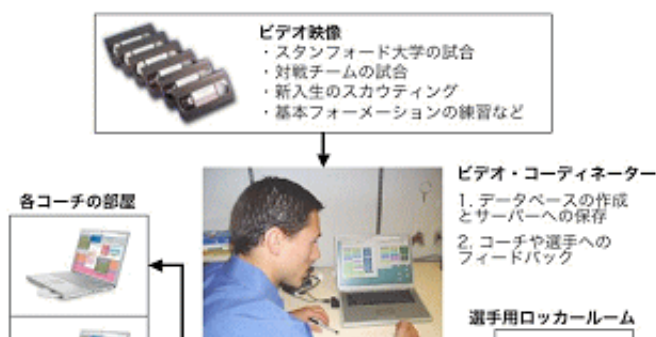
ベーシックフォーメーションを繰り返しビデオで見せ、イメージをつけさせてから実際の練習に入る。

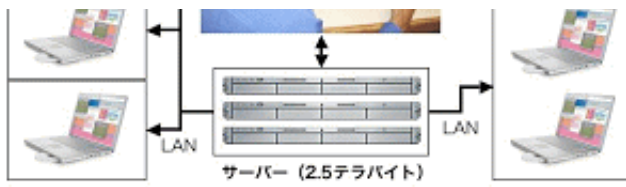


体育館の壁に貼り出されたスポーツ奨学生の顔写真。スポーツ、学業において常に好成績を求められる。



各コーチだけでなく、選手も自由にビデオデータを閲覧できるよう、現在ロッカールームにもスポーツコードの設置が進められている。





[図] ビデオ分析とフィードバックの流れ。ビデオ・コーディネーターHepp氏が作成し、サーバーに保存しているスポーツコード・データベースを、LANを通じて各コーチや選手が自由に閲覧できる。

この項終わり  
[第1回に戻る](#)

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製、引用、転載することを固く禁じます。