

研究課題	フィードバックを利用した柔道コーチングシステムの構築				
氏名	久保田 浩史	所属	芸術・スポーツ科学系	職名	准教授
APRIN e-ラーニングプログラムの受講 <input checked="" type="checkbox"/> ←受講済の場合はチェックをすること					
【研究成果の概要】 （文字の大きさ9ポイント・字数800字～1600字程度） 本研究の目的は、フィードバックを利用した柔道の稽古におけるコーチングシステムを構築することであった。柔道の試合の撮影動画視聴によるフィードバックは現場において頻繁に行われている。しかし、柔道の稽古中の特定のシーンをフィードバックすることは行われていない。本研究では、選手自身が稽古中の投技が決まったシーンを振り返りたいときに、そのシーンにタグ付けを行い、稽古後に該当するシーンだけを映像で簡易に確認できるシステム（タギング可能なカメラ・ソフトウェア、深度センサーカメラ、大容量レコーダー、映像端末はiPad等を用いる）を構築することを試みた。また、ヒトの骨格を認識できる深度センサーをもつカメラを使用し、ある特定のシーンを抽出し、映像フィードバックを行うことが可能か、つまり、自動センシングにより、タギングと同様にシーン抽出ができるか検討することを試みた。当初、深度センサーカメラの活用を検討しつつ、専門家と打ち合わせを行ったが、現在の機器では非常に困難であること、また法的にも難しいことから、研究計画の変更を余儀なくされた。したがって、まずは、これまでの試合を各被験者が容易に振り返ることができるシステムを構築し、被験者が自身の競技パフォーマンスに効果があると感じるかどうかが調査することとした。アプリケーションは、SPLYZA TEAMSを使用することとした。本学柔道部所属の被験者が出場した1年間の全試合をクラウド上にアップロードし、被験者にSPLYZA TEAMSを使用するためのアカウントを配布し、いつでも試合動画が閲覧できるようにした。動画を振り返ることが自身の競技パフォーマンスを向上させる効果があると感じる度合い（効果感）と閲覧回数・時間との関係を検討したところ、閲覧回数・時間が多い者ほど、効果感が高い傾向にあった。しかしながら、各被験者の出場試合数およびアップロードされた試合数も異なっているため、その影響を排除することができないことが課題として残された。また、引き続き、タギング機能があるカメラ・ソフトウェアを使用し、稽古における乱取り映像のフィードバックを行い、被験者の効果感の調査を行う。					
【研究成果発表方法】 今後、検討を重ねた上で、成果をまとめ、日本コーチング学会、日本武道学会において学会発表および論文投稿を行う。					

※発表論文名（口頭発表を含む）、氏名、学会誌等名（投稿中・投稿予定・執筆中）を記入すること。

※本経費を用いて、報告書（冊子等）を作成した場合には、本様式とともに1部を提出すること。

なお、提出された報告書は教育実践研究推進本部を通じて附属図書館へ寄贈する。