

ショートトラック・トップチームの情報の活用に関する研究
～競技力向上のための「情報リテラシー育成プログラム」の開発をめざして～

藤本晋也 勝田 隆

キーワード：ショートトラック，ITリテラシー，知的プログラム開発

Study of the Information Technology in short track speed skating.
for development of the "IT literacy education program"
in high performance sports.

Shinya Fujimoto Takashi Katsuta

The purpose of this study aimed to clarify the necessity of "Educational program for the IT literacy improvement" for the athletes and the coaches. For that, it researched IT literacy for them. Cleared with use state of usual IT equipment about athletes that belonged national short track team and the use situation of the IT equipment in the coaching of the coach who belonged national short track team. The results were as follows:

1) The athletes used two or more IT equipments, and they were using these equipments for not only daily life but also the inspection of the image material when other players slid, etc. in other athletes. 2) The player had the demand of the position, the angle, and the taking a picture taken part etc. under the slide of the camera wanting it, and as for further use of the IT equipment, was enthusiastic. (3) The coach prepares plural document pictures to be able to perform of the concreteness and step-by-step guidance, and showed image if necessary in the middle of the guidance and guided to player. (4) It became clear what the coach was interested utilizing a picture more effectively. From these show they are necessary to learn the way to use a picture and IT equipment for competition power improvement, and educational program for the IT literacy improvement that assumed it got possible to use it effectively in the coaching spot an aim.

Key Words : Short Track, IT literacy, Intellectual program development

1. はじめに

パーソナルコンピュータ(以下「PC」)の小型・軽量化や映像のデジタル化など、近年の情報通信技術(information technology: 以下、「IT」)の発達に伴い、競技力向上を目的としたコーチング活動の中にも様々な形で IT が取り入れられるようになってきている。一般に IT リテラシーという用語は、日常生活で PC をはじめとする IT を使いこなす能力のことを言い、インターネットなどを有効に利用し、様々なアプリケーションソフトを使いこなす、効率的に業務を行うなど、課題を解決するための基礎的な知識や技能のことである。しかし、こういった IT 活用の報告は散見されるが、導入に至る経緯や、機器の選択方法、導入している IT 機器の操作方法や、IT 機器に関する情報をどのような手段で獲得しているのかなど、選手、チームスタッフの IT 機器を活用する能力は選手、チームスタッフの個人的スキルに依存している傾向が高い。つまり、「IT リテラシー」についての学術的研究はあまり見られず、競技力向上に直接寄与する IT リテラシーが具体的に整理されていないことが考えられる。

日本オリンピック委員会(以下「JOC」)が国際競技力向上戦略として策定した「JOC GOLD PLAN (2001)」の中には「世界でトップレベルの成績を残すには、高度な情報収集や分析を中核とする情報戦略活動が鍵を握る時代となっている」と記されている。これは、競技力向上のためのコーチングやトレーニング現場において、IT を活用することが、極めて重要であることを示しているといえる。

スピードスケートの一種別であるショートトラックは、コーナーリングのテクニックに代表されるような微妙な身体動作だけではなく、戦術的駆け引き能力が、競技結果に大きな影響を与える。従ってショートトラックは、動作の解析や戦術の分析など、IT 機器の活用によって、その競技力向上に大きな影響を受ける競技だと考えられる。また、2008 年より日本スケート連盟は、初めて海外からコーチを招聘し、強化活動を行っているが、ここにおいてもコーチ主導のもと、コーチング現場における IT 機器の導入が積極的に行われている。しかしながら、このコーチング場面でどのような IT 機器の活用がなされ、それらがどのような効果を及ぼすのかは未知数である。他競技における活用事例など参照しても、コーチが個人的に獲得した独自の情報、技術、知識を経験に基づき活用しているだけで、チームスタッフ全員が IT 機器の活用方法などについてうまく理解・共有がなされていないのが現状である。

研究目的

本研究は、IT 機器の利用が恒常化していると考えられるショートトラック・ナショナルチームの現場を研究対象として取り上げた。具体的手法として、外国人

コーチが行うコーチングにおける IT (情報機器) 利用の実態の事例を示し、コーチングにおける IT の効果的活用スキルについて詳細かつ多角的な検討を加える。これにより、コーチや選手らの IT 活用に関する知識および技術、能力に関する傾向等を見出し、「IT リテラシー向上のための教育プログラム」作成につながる知見を得ることを目的とした。つまり本研究は、競技活動における IT の活用の現状を整理するための、基礎的な研究になると考えられる。具体的にはテクニカル活動の在り方についても、様々な知見を得ることができるだけでなく、競技活動を行なううえで、今後、極めて重要な役割を持つと考えられる「IT リテラシー向上のための教育プログラム」の策定についての基礎的な知見が得られるものと考えられる。

2. 研究方法・調査対象

ショートトラックナショナルチームにて指導を行っている外国人コーチ 1 名と日本人コーチ 3 名、同チームに所属する選手のうち、外国人コーチ就任後から直接コーチングを受けてきた選手で、ワールドカップ(W-Cup)遠征に選抜された 10 名、の計 14 名(以下、被験者)にインタビュー調査を行なった。また、選手にはアンケート調査も行なった。調査は 2008 年 7 月から 2008 年 12 月にわたり 3 度行なった。調査の観点としては、「外国人コーチが IT 機器を活用したコーチングをどのように行なうのか」、「日本人コーチたちが有する IT リテラシーの把握のための強化ポイント」や IT 機器を用いたコーチの指導経過などが挙げられ、この視点を基に、状況により変化するコーチング内容について IT 機器の使用法および、その応用などの変容を観察し、記録した。

3. 結果

招聘した外国人コーチの特徴は、ナショナルチームの在り方を考え、コーチング場面において、積極的に導入を考えていた。また、選手は IT 関連機器を複数所有し、これらの機器をウォーミングアップ等のコンディショニングをはじめ、「iPod(アップル)」などの携帯型デジタル音楽プレイヤーなどに、自分の他選手の滑走映像をダウンロードし、休憩時や移動中などに閲覧し、技術・戦術分析を独自に行いながら、競技活動に生かしていることが分かった。また、選手からは滑走中の撮影してもらいたいカメラのポジションや、アングル、撮影部位などといった、コーチングにおける映像の活用に関して意欲的な意見が挙げられた。

以下に、調査対象選手の競技活動における、IT 機器の活用状況に関するアンケート調査の結果を示す。

表1. 現在所有し使用している IT 機器

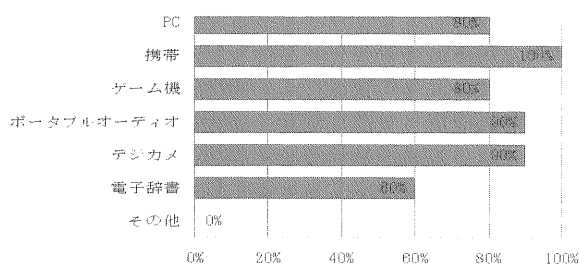


表2. IT 機器に関する知識調査

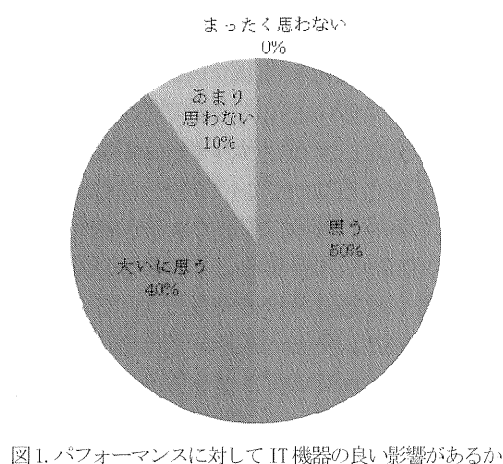
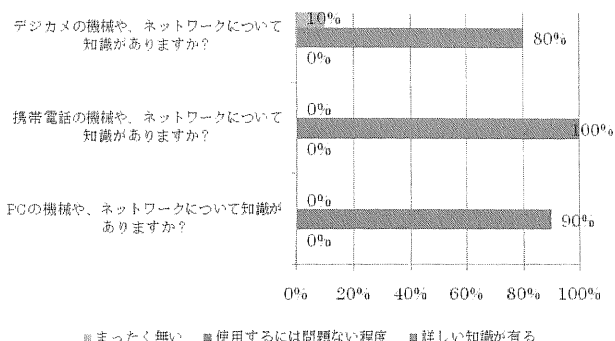


図1. パフォーマンスに対して IT 機器の良い影響があるか

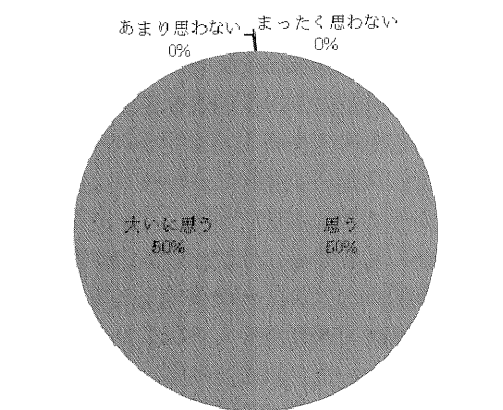


図2. IT 機器は競技活動をする上で必要 (重要) か

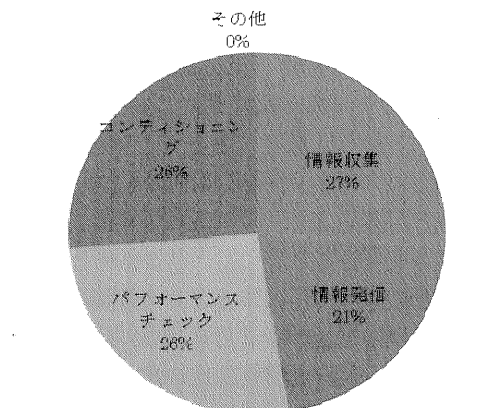


図3. 競技パフォーマンスに対し IT 関連機器を利用する目的

アンケート調査から、表1より、選手の現在所有する IT 関連機器について、「PC約(80%)」、「携帯約(100%)」、「ゲーム機約(80%)」、「ポータブルオーディオ(約90%)」、「デジタルカメラ約(90%)」、「電子手帳約(60%)」であった。

次に、「パフォーマンスに対して IT 機器の良い影響があるか」の問いに対し、「大いに思う (約40%)」「思う (約50%)」「あまり思わない (約10%)」「まったく思わない (0%)」であった。(図2)

次に、「IT 機器は競技活動をする上で必要 (重要) か」の問いに対し、「大いに思う (約50%)」「思う (約50%)」「あまり思わない (0%)」「まったく思わない (0%)」という結果であった。(図3)

次に「競技パフォーマンスに対し IT 関連機器を利用する目的」については、「情報収集約 (27%)」、「情報発信 (約 21%)」「パフォーマンスチェック (約 26%)」「コンディショニング (約26%)」であった。

最後に「IT 機器に関する知識について」については、「デジタルカメラの機器やネットワークについて詳しい知識がある (約10%)」「使用するには問題ない程度 (約80%)」「まったくない (約0%)」「携帯の機器やネットワークについて詳しい知識がある (約0%)」「使用するには問題ない程度 (約100%)」「まったくない (約0%)」「PCの機器やネットワークについて詳しい知識がある (約0%)」「使用するには問題ない程度 (約90%)」「まったくない (約0%)」であった。(表2)

4. 考察

4.1. 外国人コーチの IT 機器の活用

表2からもわかるように、活動場所によってコーチの行動が変化してきている。長野での国内合宿では、ナショナルチームの編成を行ってから3回目の合宿であり、基礎的な基本トレーニングの習得時期であるため、映像を多用する必要性が考えられる。

次に、長野から W-Cup までの指導と機器操作の状況を見ると、初めのころはテクニカルスタッフに対する

指示と操作の両方をコーチ自身で行っていたが、徐々に指示とテクニカルスタッフの活動が増え、機器の操作はしなくなってきたことが分かった。コーチはより指導に専念できていることがうかがえる。これは、試合期に移行していることも考慮しなければいけないが、映像の指導に対する使用頻度を考えれば、チームとしてのテクニカルスタッフの活用にコーチ自身が慣れてきたのだと考えられる。また、コーチ自身、日本語を話すことができないため通訳を必要とし、技術習得のための細かなニュアンスを伝えるのはより難しいことと、インタビュー調査のコメントからもわかるように、他国でのコーチ経験から技術的に能力が高い選手が少ない集団、すなわちモデルとなる選手が存在しない場合の指導の方策として、映像を用いた指導を的確に導入していたことがわかった。また、ナショナルチームに所属する選手数が多く、直接的指導が不足することを懸念している様子がうかがえ、その対策のひとつとして IT 機器を使うことで、指導が行き渡らないところを補おうとしていることも示唆された。

以上に見てきたように、外国人コーチは自身のコーチング活動に IT を積極的に活用している。特に陸上トレーニング時において、姿勢や足の角度、膝の角度、股関節の位置などをより細かく指導するために、トレーニング映像を見せながら実践している。

氷上トレーニング時には氷上感覚に重点を置きながら、トレーニングに入る直前などに、滑走映像を見せ、選手のイメージを伝えられるように促すことや、トレーニング中に選手にイメージを明確にさせるために滑走映像を見せ、自身の滑走姿勢などを確認させ、再度イメージを持ちながら滑走するように指導していた。この行動は、前述したように、他国でのコーチ経験から、言語の問題から発生する、指導伝達不足や直接的指導の不足などを補う目的が強いと考察された。また、選手の課題発見や課題解決等の意識付けを目的とした、コーチングの一環であることが考えられる。これらの IT を活用したコーチング行動については、ナショナルチームに帯同する日本人コーチおよび選手からの評価もインタビューからもわかるように高いことが明らかとなった。

4.2. 技術・戦術トレーニングの活用について

日本の氷上競技のコーチング場面においては、国内練習場所でのリンク利用期間の制限や、リンク使用時間などの施設の問題などから氷上トレーニングの時間を確保することが非常に困難である。これに伴い、氷上感覚を重要視しなければならないが、時間を無駄にできないため、コーチングを実践するリンクサイドやトレーニング中に映像などの IT が取り入れられること

がほとんどなかった。撮影はするもののトレーニング終了後、選手個人で映像を確認すると同時に、撮影においても、コーチが撮影する場合もあるが、ごくまれであり、場合によっては、選手の父兄などがプライベートで撮影したものを借用し、動作確認することが、一般的であった。

また、技術指導においても、その時々感覚を長く保持することは困難であり、フィードバックには即効性が求められることは認識しているものの、上記の制約によって指導現場では十分に取り入れられてこなかった事が明らかとなった。

また、日本ではこれまで、戦術的な面でのコーチングは、選手個人の能力や所属チーム内での指導に依存し、ナショナルチームとして具体的な指導を行っていなかった。また、ナショナルチーム内に具体的な戦術面での指導ができるコーチングスタッフがいなかったという指摘もあり、今回の外国人コーチ招聘によって、IT を活用したコース取りなどの戦術面での指導が新しく取り入れられるようになったことは、大きな進歩だといえる。また、そのバリエーションは豊富であることも、日本人コーチのインタビューからも示唆された。

4.3. 選手の競技活動における IT の活用状況と特徴

アンケート調査の結果から、図 1 より、選手の現在所有する IT 関連機器については、一般的に用いられている機器と同じものであることが分かった。その中でも携帯電話は、スポーツ選手においても必需品であることは疑いようのない事実である。これらのことを踏まえ、図 5 からわかるように、その操作方法や知識についても専門的な知識レベルを有しているわけではなく、使用するには問題ないレベルにとどまっていることが明らかとなった。

また、図 2 の「IT 機器がパフォーマンスに対して良い影響があるか」という問いに対し、「あまり思わない(約 10%)」の回答をした選手がいる中で、「IT 機器は競技活動をする上で必要(重要)か」の問いに対し、「あまり思わない」「まったく思わない」が 0% という結果であることから、必要であることは体験的に理解しているものの、「競技力向上」にどのように活用すればいいのか応用能力まで、到達していないことが考察された。

また、図 2 の選手が所有する「IT 機器がパフォーマンスに対して良い影響があるか」という問いに対し、大いに思う、思う約合わせて約 90%の選手が影響があると答えていることや、図 3 の「IT 機器は競技活動をする上で必要(重要)か」との問いに、大いに思う約 50%、思う約 50%、併せて 100%近くの選手が必要(重

要)だと回答していることから、図4にあるようなIT機器そのものの違いではなく、コンディショニングやパフォーマンスチェックなどにみられる、IT機器の使用方法に、違いがあると考察された。

このように、ITを活用したコーチングがもたらす効果は、前述したような、施設に関する制限などから起こるトレーニング不足を補うだけでなく、選手の滑走時のイメージづくり、陸上トレーニング時の体軸や、ポジションの確認など、その効果は多様であり、指導伝達不足や、特にこれまで実践してこなかった戦術指導には、極めて効果が高いと考察された。

一方で、トップコーチが抱える問題として、機材を操作する知識や、指導しながら同時に撮影することや、資料を作成するだけの時間がないことをあげている。現状では専門のスタッフが常駐できておらず、今後の課題といえよう。

また、言語の違いによる、指導方針のずれなど、海外コーチ招聘により起こる特有の問題と考えられるコミュニケーション不足からの課題は多く、特に日本人コーチとの指導方針の確認、選手とのコミュニケーションの対策としてプレゼンテーション資料の作成や、ニュースレター作成など、IT活用の効用についても明らかとなった。

このように、コーチングスタッフと選手との関係について、ショートトラックの新たな取り組みの事例として、2008年6月から選手の普段の活動場所でのコンディショニングをナショナルチームとして把握する目的があり、インターネット上から選手自身がメール機能を使用した、コンディショニングシートをWeb上で記載し、送信するシステムが、トライアルされている。

送信先はナショナルチームのコーチをはじめ、所属先のコーチおよびナショナルチーム帯同のトレーナー、チームドクター、テクニカルスタッフである。これらは、普段から選手の状態を把握することで、ナショナルチームとしての合宿および試合に向けてのトレーニングメニューの作成や、調整に効果を発揮することも想定されている。

選手のセルフコンディショニングにつなげられることも考えられているが、改善すべきことは多く、今後の活用を検討する必要があると考えられている。

最後に、氷上トレーニング中に選手が自身の滑りに納得いかない時など、リンクサイドにおいて撮影している映像を確認することに対し、注意を促した場面があり、この行動の真意は、すぐに映像などに頼るのではなく、選手自身の課題発見などトレーニングに取り組む姿勢を改善したいという意図からの指導と推測された。これは、「映像や道具に頼るのではなく、選手自身の体感をトレーニングしなければいけない」と日本

人コーチが話すことから推測できる。

以上のことから、「ITリテラシー向上のための教育プログラム」作成につながるヒントとして、以下の点をあげたい。

- ① 技術的に能力が高い選手が少ない集団を指導する場合、映像を用いた指導を適切に導入する。
- ② 物理的に直接的指導が不足する(指導が行き渡らない)状況が発生することが懸念される場合、その対策のひとつとしてIT機器を効果的に活用すること。

5. まとめ

本研究のテーマは、競技力向上のための活動に携わるコーチングスタッフやサポートスタッフあるいは選手の「ITリテラシー向上のための教育プログラム」作成の必要性について明らかにすることであった。

その結果、以下のようなことが明らかになった。

1) 観察による結果から

- ① コーチ自身が所有するコーチングのための映像メニューは、具体的かつ段階的に行うように複数種の動作パターンが存在し、そのバリエーションは豊富であった。
- ② コーチングの最中に必要に応じて映像を見せ、ポジションなどの確認を行いながら指導を進めていた。また、実践させる前に動画を使用し説明をした後、また実践させ、途中の選手の動向を伺いながら、再び映像を見せ説明するといった流れでコーチングが行われていた。

2) インタビュー調査の結果から

- ① 技術ばかり言っていましたし、僕らもそれなりに思っていた部分ではあるのですが、やはりそれ以上に戦略、コース取り、戦術みたいなものはすごく勉強にはなりました。
- ② 練習の場面で見せる事があるので、これまでだと練習が終わった後や、ミーティングの時に見せる事はあっても、トレーニング中に見せてこうやるとかあまり無かったので、そういう点では良いと思う。
- ③ 考えさせられる時間が多くなった。すごく自分の頭で考え、それをやる事で、次の練習の時に、頭で考えながらやるという事が今年は増えて、それを繰り返す事で、練習の効率も上がっている

以上のような結果から見えた海外から招聘したトップコーチの特徴は、ナショナルチームの在り方を考え、コーチング場面において、積極的に導入を考えていることが分かった。

また、新しく招集された日本人コーチについても、テクニカルスタッフが導入した、帯同中に使用してい

た機材についての質問を絶えず受け、よりコーチングを効率よく実践する方策を常に考えているような印象を強く受けた。

また、テクニカルスタッフの帯同した、本研究の調査期間でもある3度の調査の過程において、日本人コーチが個人所有する撮影用機材および、連盟所有の機材が変更されていく過程が明らかとなった。特に映像分析支援ソフトウェアについては興味を示し、使用方法や使用事例、さらには操作方法などを確認するなどの行動が見られ、それらの関連機器の情報を自ら収集しようとする姿勢が見られた。

このことから、IT機器に対して敏感であることが明らかになったと共に、機材の説明を聞き、考え、新しいITの活用方法に関する提案が、テクニカルスタッフに対して提示されたことを踏まえれば、IT機器を活用した新しい取り組みに対して、極めて意欲的であり、想像力も豊かであることが分かった。

しかしながら、前述したように、IT機器に関する興味関心度や、導入しようとする意欲は高いが、IT機器関連の機材情報をはじめとする、操作方法や使用方法に関する保有情報が、極めて少ないことが明確になった。また競技団体の経済的事情から導入コストなども考えると、やはり、一競技団体だけでは、高度な情報収集や分析を核とする情報戦略活動を遂行する上で、非常に困難な状況であることが、明確になった。

このことから、専門的な知識を有する、テクニカルスタッフおよび、コーチングスタッフの存在が必要不可欠であることがわかる。コーチもまた、テクニカルスタッフに頼るだけでなく、テクニカルスタッフから機材に関する情報や使用方法、新しい機材情報などを入手することで、その活用方法や使用アイデアに変化させて、コーチング場面に活かすことができることが分かった。また、選手に関して、アンケートとインタビューの結果から選手はIT関連機器を複数所有し、これらの機器をウォーミングアップ等のコンディショニングをはじめ、携帯型デジタル音楽プレイヤー（映像再生可能な物）などに、自分の他選手の滑走映像をダウンロードし、休憩時や移動中などに閲覧し、技術・戦術分析を独自に行いながら、競技活動に生かしていることが分かった。

これらのことから、ITの利用に精通しており、ITを活用したコーチングを違和感なく受け入れることができただけでなく、競技活動におけるITの可能性について理解し、競技力向上を念頭に置きながら、情報収集にはじまり、特に映像の新たな活用方法として、滑走中の撮影してもらいたいカメラのポジションや、アングル、撮影部位などに関するコメントを多くの選手が述べていることは、まさにITリテラシーを獲得して

いると言っていいのではないだろうか。

これらのことから、選手育成を目的とした選手プログラムの「ITリテラシー教育プログラム」は今後ますます必要性を持つことになるであろうが、それ以上にコーチに対して、コーチング場面においてのITリテラシーの必要性が求められるのではないだろうか。

日本人コーチは「コーチは選手に負けない情報をたくさん持つことが一番大切。例えば、パフォーマンスや技術レベルの高い選手を教える場合、いい加減なこととは言えない、過去の事を言ってもだめ、という事は、その選手に勝るだけのコーチングに関する情報量を確保し、新しい情報を入手するために勉強をしなくてはいけない」と話していることから、本研究で明らかとなった、コーチにとってのIT機器活用能力の向上は、コーチングスキルに極めて重要な要素として考えられる。

6. 総括・今後の展望

本研究の目的は、コーチングスタッフやサポートスタッフあるいは、選手らのIT機器活用の実態を把握することである。具体的には、ショートトラックナショナルチームの外国人コーチが行うコーチングにおけるIT(情報機器)利用の実態の事例を示し、トップコーチや選手たちのITリテラシーに関するノウハウや能力に関する傾向、必要とされる因子を見出すと同時に、競技力向上のための活動に携わるコーチングスタッフやサポートスタッフあるいは選手の「ITリテラシー向上のための教育プログラム」作成のために必要とされる知見を得ることが目的であった。この結果、競技団体における、IT機器のリテラシーの現状が明らかとなった。さらに、選手だけでなく、コーチングスタッフをはじめとしたチームスタッフに対する、コーチング場面へのIT機器の活用を念頭に置いた、ITリテラシーの育成プログラム開発について、以下のような知見を得ることができ、それらを図6にまとめた。

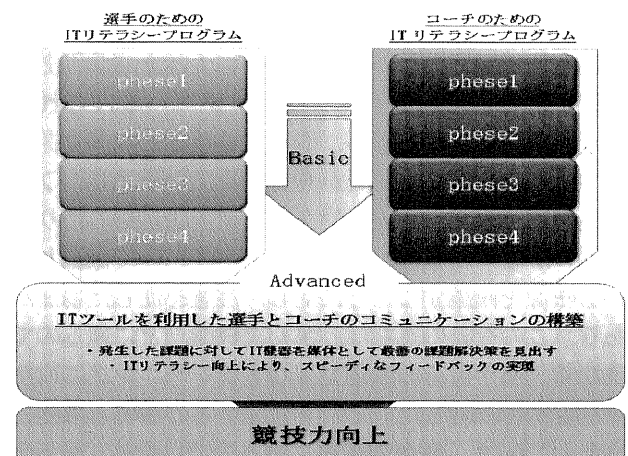


図6. ITリテラシープログラムの導入案

①IT 機器に関する基本的使用方法の再認識

日常的に使用している携帯電話をはじめとする IT 機器に関して、日常的な使用方法だけではなく、所有する機器に備わる機能をもう一度見直すことで、IT 機器の持つ可能性を再認識してもらうことが必要であること。これにより、様々な IT 機器が、競技力向上に寄与しうることを選手やコーチに理解してもらうことが重要である。従って IT 機器の可能性を認識する、言わば「気づきのプログラム」の作成が重要である。

②段階的習得

「気づきのプログラム」の次の段階として、「収集、選択、分析、加工、発信」といった「情報処理」のプロセスをプログラム化し、各段階に応じたプログラムコンテンツを作成することが必要である。例えば、「収集：テーマに沿った映像・画像の撮影方法の習得」、「選択：収集した映像・画像に関して、どのような活用が可能かを考案」、「分析：収集された映像・画像から導き出すことができる事実に関する収集、検討」、「加工：分析によって導かれた情報を明確に伝えるための加工・編集方法の習得立案」、「発信：加工された情報を、誰に対して、どのように伝えるか、受信者の立場に立った発信方法の検討」といった一連の流れを1つのプログラムとしてパッケージ化することが考えられる。

③コーチング現場への応用

①、②の段階を経て、IT 機器の活用が直接競技力向上に結び付くことができるような実践的プログラムの構築が必要であること。

具体的には選手とコーチが、コーチング現場において発生した課題に対して、IT 機器を媒体としてコミュニケーションを図ることで、課題解決に向けた最善策をスピーディに見出すことを可能とするような実践的プログラムの構築が必要である。

以上のことから、本研究は競技活動における IT の活用の現状を整理し、IT 機器を競技力向上に生かすための基礎的な知見を得ることができたと結論することができる。また、テクニカル活動の在り方についても、様々な知見を得ることができるだけでなく、競技スポーツ活動を行なううえで、今後、極めて重要な役割を持つと考えられる「IT リテラシー向上のための教育プログラム」の策定についても、基礎的な資料となると考えられる。

さらに現在タレント発掘事業において、IT リテラシーに関するプログラムが展開されているが、そのプログラム開発については発展途上の段階であり、その開発が急がれているところである。

今回の研究結果から分かるように、戦術的指導や技

術的に能力が高い選手が少ない集団を指導場面における、物理的に直接的指導が不足する対策のひとつとしても寄与できる可能性がある。例えば、週に1回、月に1回等の定期講習会内のプログラムだけでなく、携帯オーディオプレイヤーなどで再生できるような、戦術的映像や、発想力や応用力を伸ばすような、映像コンテンツ等を作成し、配布することで時間の有効的活用ができ、日常生活の中でも、常時プログラムを展開しているようになる。

しかしながら本研究では、調査対象となった被験者が、「外国人コーチの就任後からコーチングを一貫して受けているショートトラックの選手」に限定されてしまった。そのため他競技種目の選手に関する IT リテラシーを明らかにすることはできなかった。今後は他競技の選手に対しても同様の調査を行うことで、スポーツ界全体の IT リテラシーの現状を明らかにする必要がある。これによって選手の IT リテラシーを向上させるための課題を、より一層明確にしていくことが可能となるであろう。

競技力の向上を目的とした、IT リテラシーに関する研究は、冒頭にも述べたように未開拓の研究分野と言っても過言ではない。世界で戦う選手やトップコーチ、さらにはサポートスタッフらの IT リテラシーや、IT 機器の活用に関する現状をさらに調査し、IT リテラシーを育成する教育プログラムの開発へとつなげていくことが、今後の課題であり、またテーマであることを、最後に改めて明記しておきたい。

7. 用語の解説

本研究では以下のように用語の解説を行った。

① IT(information technology)

コンピュータやデータ通信に関する技術を総称的に表す語。(IT 用語辞典 e-words¹⁾ より取得)

② テクニカルスタッフ

競技スポーツに関する情報戦略活動を理解し、そして、そこに係わる専門スタッフを指す。

(勝田隆(2002)知的コーチングのすすめ⁵⁾ より抜粋)

③ ナショナルコーチアカデミー

世界基準での人材(エリートコーチ、スポーツアドミニストレータ、テクニカルスタッフ)の育成、新たな人材の発掘・育成、強化スタッフの再教育、日本スポーツ界のシンクタンクとしての機能を持つこと目標として開設された。(「2003年度 JOC ゴールドプラン年次報告書」¹⁸⁾より引用)

④ アスリートプログラム

将来的に有望な選手をピックアップし、医・科学の支援を含めた英才教育を施すプログラム。これは、選手の発掘から競技を離れた時の人生への支援まで含めたものとなっている。

(勝田隆(2002)知的コーチングのすすめ³⁾より抜粋)

⑤ コミュニケーションスキル

互いの意見や考えを交換し合い、分かち合うための技能。

(勝田隆(2002)知的コーチングのすすめ⁴⁾より抜粋)

⑥ 知的能力の開発・育成プログラム

「問題解決能力」、「自己管理能力」、「人間関係の構築能力」等を育成することを狙いとしたプログラム。講義形式のみならず、様々なゲームなどを通して実践的に学ぶことに主眼を置いていることが特徴。

(勝田隆(2008)知的能力開発・育成プログラム講習会資料⁷⁾より抜粋)

⑦ オリンピアン

「オリンピック競技大会における日本代表選手」をさす。これまで1912年開催のストックホルム大会に日本選手が初参加し、以来、夏季と冬季を合わせて3,506名の選手が、これまでオリンピックに参加。そのうち約600名のオリンピアンが日本オリンピック協会に登録。(日本オリンピック協会 (WEB: <http://www.oaj.jp/about/olympian/>))¹⁰⁾

⑧ ショートトラック

スケート競技の1つ。1周が111.12メートルの屋内トラックで、順位を競うもの。500.1000.1500.3000m, リレーの種目がある。(広辞苑第6版電子版より引用)⁸⁾

⑨ サポートスタッフ

研究者・テクニカルスタッフ等選手の強化活動に係わる全てのスタッフを指す。

(勝田隆(2002)知的コーチングのすすめ³⁾より抜粋)

スポーツの新たな価値の発見II. 競技力向上と情報戦略. P. 134

- 12) SSF 笹川スポーツ財団(2006)「スポーツ白書」スポーツの新たな価値の発見3. 競技力向上と情報支援. P. 138
- 13) 仙台大学スポーツ情報マスメディア研究所 (2008) 競技団体サポートプロジェクト活動報告書ショートトラック (長野・野辺山)
- 14) 仙台大学スポーツ情報マスメディア研究所 (2008) 競技団体サポートプロジェクト活動報告書ショートトラック (ソルトレイク)
- 15) 仙台大学スポーツ情報マスメディア研究所 (2008) 競技団体サポートプロジェクト活動報告書ショートトラック (W-Cup・バンクーバー)
- 16) 社会経済生産性本部, 日本生産性本部2編 (1998)「情報リテラシーの基礎—HBA 資格認定試験テキスト〈上巻〉」, 生産性出版
- 17) トレーニング科学 (2005) vol117, No1, アテネへ向けた全日本柔道サポート, P. 37
- 18) 財団法人日本オリンピック委員会 (2004) 2003年度 JOC ゴールドプラン年次報告書, P. 33
- 19) 財団法人日本オリンピック委員会 JOC GOLD PLAN JOC 国際競技力向上戦略 2002 年新装版 4 版, 図書印刷株式会社 Pp
- 20) 財団法人日本体育協会 (2005) 公認スポーツ指導者テキスト共通科目Ⅲ, 第6章選手育成のための指導法. Pp. 166-172

参考・引用文献

- 1) IT用語辞典 e-words (2009) (<http://e-words.jp/w/IT.html>)
- 2) 勝田隆(2002)知的コーチングのすすめ大修館書店. Pp. 70-72
- 3) 勝田隆(2002)知的コーチングのすすめ大修館書店. Pp. 77-78
- 4) 勝田隆(2002)知的コーチングのすすめ大修館書店. P. 80
- 5) 勝田隆(2002)知的コーチングのすすめ大修館書店. Pp. 129-130
- 6) 勝田隆(2002)知的コーチングのすすめ大修館書店. P. 132
- 7) 勝田隆(2008) 知的能力開発・育成プログラム講習会資料
- 8) 広辞苑第6版電子版(2007)岩波書店
- 9) 文部科学省(当時)臨時教育審議会(1986)教育改革に関する第二次答申
- 10) 日本オリンピック協会 (2009) (<http://www.oaj.jp/about/olympian/>)
- 11) SSF 笹川スポーツ財団(2006)「スポーツ白書」