

1. はじめに

アルティメットとは、バスケットボールとアメリカンフットボールを組み合わせた様な競技であり、ボールのかわりにディスクを用いて行うスポーツである(図 1)。全世界での競技人口の 9 割がアメリカ人となっており、日本では競技者が少ないマイナースポーツである。沖縄県では学生チームが 3 チーム、社会人チームが 2 チームの計 5 チームが活動しており、年々競技人口は増え続けている。月に 1 度イベントも行われており、アルティメットの人気は広がりを見せている。

本研究では大学生を対象に、能力の向上を支援することでよりアルティメットを楽しんでもらえるアプリケーションを構築する。

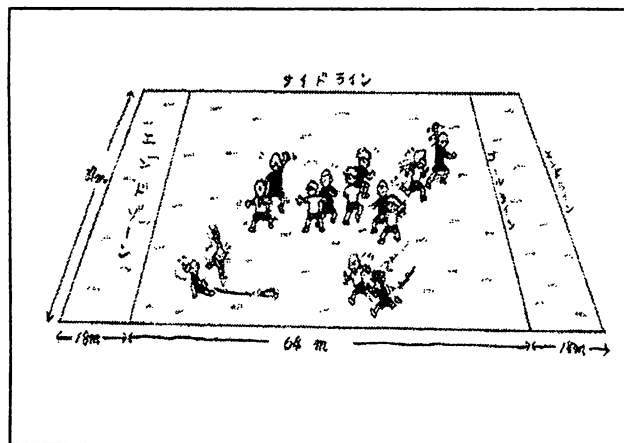


図 1 アルティメットの競技風景

2. アルティメットの現状、改善点

アルティメットの競技者人口は、アメリカが約 61,500 人となっており、世界中で一番多い。二番目にカナダが約 60,000 人、イギリスは 10,000 人となっている。それに続いて世界中で日本は 5 番目に競技者人口が多い。しかし、それでも競技者は約 4,000 人でありマイナースポーツとされている。そのため、技術向上やチーム戦術に関するアルティメットの情報は少ないのが現状である。また、競技者はアルティメットを純粋に楽しむだけではなく、試合に勝つことにも関心がある。しかし、アルティメットのスコアブックは十分に確立されていないため、記録者によってスコアブックの記録の方法に差が生じる。そのため、チームの課題が不明瞭となり、過去の試合経験が活かすづらい状況にあ

る。

本研究では、試合内容をアプリケーションで記録することを提案することにより、記録者によってスコアブックにばらつきが生じないように工夫する。そのことにより、チームメイトとの情報の統一を目指す。また、練習メニューを整理することにより、チームの課題を効果的に改善できるようにする。そして、スケジュール管理をすることで大会情報を共有し、練習メニューを組みやすくする。それによって競技者がアルティメットをプレイしやすい環境を作ることを目的とし、アプリケーションを構築する。

3. アプリケーションの概要

本アプリケーションの機能としては「練習メニュー」、「作戦ボード」、「スケジュール」、「スコアブック」、「メモ帳」の 5 つを提案し、大学生のアルティメット競技者を支援する(図 2)。また、スケジュールで大会の日程を管理し、トップページに次の大会までの日にちを表示する。そのことにより、アルティメット競技者の練習意欲を高めることができる。そして、大会までの練習メニューを組みやすくすることによって練習の効率化を図る。

アプリケーションの開発環境として、本研究ではスマートフォンを利用する。スマートフォンであれば、大会や練習中など、場所を選ばずに手軽に利用することができるというメリットがある。また、スマートフォンの利用者は年々増え続けている傾向にあり、多くの競技者がアプリケーションを利用しやすいと考えたからである。

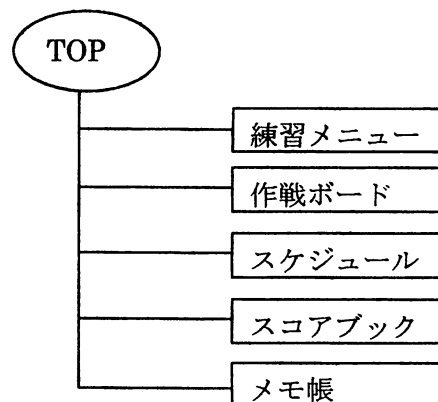


図 2 システムの構成と機能

3.1 練習メニュー

練習メニューでは、個人のポジション別に分けた動き方をオフェンス時、ディフェンス時で表示し、見やすいようにリスト化して表示させる(図3)。また、スタックというアルティメット特有の作戦も取り入れ、チームとしての基礎的な練習メニューも表示させる。その他にスローの種類、ディスクの投げ方、フェイントの踏み方などを取り入れる。複雑な動きには目で見て確認できる画像を挿入し、実際に練習を行う際にわかりやすいように配慮する。

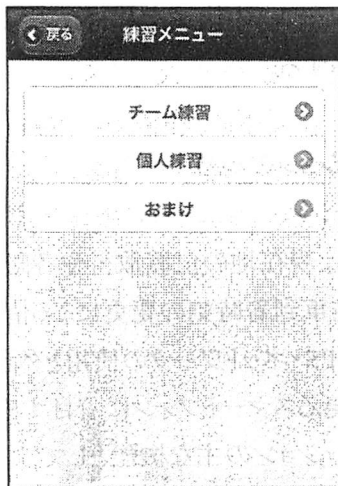


図3 練習メニュー画面

3.2 作戦ボード

画面上にアルティメットのコートを表示する。その上にある選手を表すコマを指で動かすことによって、大会や練習中などにアルティメットの動きや作戦の確認を手軽に行えるようにする。

3.3 スケジュール

アルティメットは県内だけではなく、県外の地方大会も多く開催されている為、カレンダーを表示させ大会日程などを記録できるようにする。また、他のチームメイトともスケジュールを共有することができるようにする。

3.4 スコアブック

アルティメットにはスコアブックの公式な記録方法が確立されていない。本研究では、使いやすさを重視して過去の大会を日付で検索して表示させる。そして、試合の得点ごとのゴール、アシストしたプレイヤーを記録できるようにする。そうすることによって、選手一人一人が試合にどう関係しているのか、誰との相性が

いいのかなどを考えるきっかけにする。

3.5 メモ帳

手軽に操作ができるメモ帳を作成する。大会や練習中など気付いたことをすぐメモに残し、保存したメモは一覧で表示させる。削除もワンクリックで行えるようにし、メモをまとめて削除することもできる(図4)。

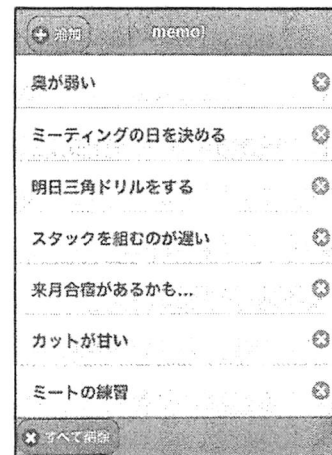


図4 メモ帳

4. おわりに

本研究では、大学生のアルティメット競技者向けに能力の向上を支援する。そして、アルティメットをより楽しめるアプリケーションとすることを目的とした。現在、アルティメットの技術はインターネットなどで情報が普及していない。そのため、基本的に技術などを人から人に受け継いでいくため情報に個人差がある。その個人差を本アプリケーションを通して軽減させたいと考えている。このアプリケーションを利用することによって、大学生のアルティメット競技者の練習を支援していきたい。

参考文献, URL

- [1]HTML5とJavaScriptによるiPhone/Android 両対応アプリ開発ガイド(2013)
- [2]jQueryMobile 辞典(2012)
- [3]HTML5+JavaScript アイデア & 実践サンプル (2011)
- [4] World Flying Disc Federation , <http://wfdf.org/>
- [5]世界のアルティメット人口分布, <http://ultimatechallenger.seesaa.net/s/article/247534849.html>
- [6]株式会社クラブジュニア, <http://www.clubjr.com/index.html>