



【報告】

崇実大学におけるスポーツと IT に関する取り組み —スポーツ IT 専攻の設立とその挑戦—

チヨン・テジュン (崇実大学国民生活体育研究所長)

李 宇諤、齋藤 実 (専修大学社会体育研究所員)

崇実大学では、2 年前、新しい試みとして大学院において「スポーツ IT 学科」を立ち上げた。元々「IT 学科」が設置されていたが、そこと国民生活体育研究所が協同して作られた学科である。この学科の設置を進めた教員が、現在崇実大学の総長を務めていることもバックアップとなり、今後この学科において様々な研究やフィールドワークが発展していくことが期待されている。本学科では、「スポーツの理解を深め、かつ豊かな IT の先端技術を有する学際的な学生の育成を目指すことにより、実際の産業現場で活躍できるグローバルな人材を育成すること」を目指している。

スポーツ専攻の全体構成は、『スポーツ放送』として「スポーツ中継のための装置」、「中継用ソフトウェア」、『測定と判定』として「記録・測定」、「競技力向上のための装置」、「競技判定と分析技法」、『情報管理』として「情報修得技法」、「情報分析と表現技法」、『画像スポーツ』として「アーケードゲーム・オンラインゲーム」、「体験型シミュレーション」、『体育学』として「バイオメカニクス」、「競技学」の 5 つの分野で構成されている (図)。

学科を構成するそれぞれの項目について説

明したい。

『スポーツ放送』は、ハードウェアとソフトウェアで構成されており、ハードウェアはカメラや通信機器、クラウドコンピューティングの開発を行っている。一方のソフトウェアでは「イーグルアイ」と称し、技術分析や競技分析のためのソフトウェアの開発を行っている。

『測定および判定』のうち、「記録測定／競技力向上」のカテゴリは、映像基盤、生体信号基盤、バイオメカニクス基盤、ロボット基盤で構成されている。「競技判定と分析

のカテゴリは、「シミュレーター基盤」、「生産基盤」、「映像基盤」で構成されている。

『情報管理』のうち「情報修得」には、生体信号センサーおよび機器、生体信号修得、映像計測、スポーツ情報工学があり、「情報分析／表現」にはデータ統計および分析、スポーツデータとデータマイニング、スポーツデータの可視化、スポーツ情報システムがある。

『画像スポーツ』には「ゲーム」のカテゴリも備えている。「ゲーム」ではオンラインゲーム、アーケードゲーム、スポーツゲームがある。「画像」のカテゴリは、姿勢調節、用具設計、画像再生で構成されている。

『体育学』の分野はバイオメカニクスと運動処方に分けられており、体育系大学で展開されている分野と同様の領域を学ぶことができる。

昨年からはスタートしたこの学科は、現在、マスコミへのプレスリリースなどの広報を積極的に行いながら国内への認知活動を展開しているところであり、本年度においては実験機器類や教材の準備が進んできていることから、具体的な成果を徐々に上げていけると見込んでいる。2014 年には更に基盤を整備し、関連学会を立ち上げる計画も進んでいる。この学会は、国内のみならず国際的な学会になれることを目指し、学会が国際的ネットワーク



スポーツ IT 学科の構成



チョン・テジュン
(崇実大学国民生活体育研究所長)

の構築に結びつくことも期待している。さらに国際競技会にも関わっていくことも念頭におき、事業の計画を行っている。2015年ころには学科が軌道にのり、研究や実践における成果を国内外に発表していきたいと考えている。専修大学の社会体育研究所には、スポーツや体育学に関する様々な専門分野の先生が所属しており、今後研究協力が結びつければ、更に幅広い成果をあげることができるのではないかと期待をしている。

本学科は「スマートなスポーツの実現」をビジョンに掲げた。韓国はロンドンオリンピックにおいて金メダル数が5位になるなど、国家としてスポーツの強化に先駆的に取り組んでおり、スポーツITについても同様に力を入れる方針である。その理由の一つには、2018年にピョンチャンにて冬季オリンピックが開催されることがあげられる。韓国には1988年のソウルオリンピック、2002年のFIFAサッカーワールドカップなどの国際大会を開催した経験があるが、例えば日本が1964年の東京オリンピックの際にアシックスなどのスポーツメーカーや工業製品を宣伝できたのと同様に、政府は冬季オリンピックにおいてIT強国の一角である韓国のIT産業やスポーツ産業をアピールし、これらの発展に繋げていくことも考えている。崇実大学の総長はいち早くそのことを認識し、どの大学よりも先駆けて本専攻を立ち上げた経緯がある。

近年はスポーツがグローバル化し、国内の有望選手は国外で活躍する事例が益々増加している。また、ユースオリンピックが始まるなど、国際競技大会の開催数も増加している現状がある。本専攻はこれらの時代の流れに沿ったこれからのニーズに応えようとするものであり、これからの発展が大いに期待できよう。

〈ディスカッション〉

所員:「スポーツIT」に対して国の支援がなされているとのことだが、世界的企業のサムソン電子のスポーツに対する支援はどのようなになっているのか？

チョン教授:サムソン電子は1998年の長野オリンピックのころから情報・通信の分野で力を入れている。また、オリンピックパートナーとしても支援を行っており、サッカープレミアリーグのチェルシーなど、国外の様々なスポーツの支援も行っている。ただ、これらはITに関する直接的な支援ではなく、資金面の支援が多いと思われる。現在、サムソン電子はヘルスコミュニティーの分野において活動を始めると聞いており、今後この分野での活動が大きくなっていくと思われる。

所員:サムソン電子と崇実大学で研究協力関

係はないのか？

チョン教授:現在はないが、今後チャンスがあれば進めていきたい。

所員:本専攻にはどのような大学院生が入学してくるのか？

チョン教授:入学する学生は2つに分けられる。一つは工学とITを専門としている学生、もう一つは体育系大学を卒業した学生が入学してきている。

所員:スポーツITの実践場所として大学内のスポーツチームの他に連携しているところ、例えば韓国オリンピック委員会(KOC)や韓国スポーツ科学研究所(KISS)との連携はあるか？

チョン教授:全ての種目に対して実践できるところまでは至っていない。現在は、サッカー、バレーボール、カーリングで実践しているところである。特にカーリングは、韓国代表監督をしていた教員が崇実大学に所属しており、冬季オリンピックも近づいていることから、具体的な取り組みが進んでいるところである。また、昨年からKISSとも提携して活動も開始した。

これまでは、スポーツならスポーツ、工学・



ITならその専門と偏った人材がスポーツの現場でサポートを行っていた。これからは、本専攻のような学際的な教養を有した学生が活躍してくれることを期待している。

所員：専攻を修了した学生の就職先は？

チョン教授：専攻には5つの分野があるが、卒業後にすぐにそれらの分野で活躍できる人材を育成したいと考えている。

所員：専修大学にはITを学ぶ「ネットワーク情報学部」があり、かつ大学はスポーツ強豪大学としても知られている。これが結びついたら力になるのではと考えていたところだったため、崇実大学の取り組みは大変参考になった。

崇実大学生：日本の大学院の仕組みを知りたい。特に余暇・リクリエーションについて。

所員：日本の大学院の余暇・リクリエーションの専攻はある。日本の場合、リクリエーションの実技としてキャンプや海洋スポーツなどが重要とされている。そのため博士過程の学

生にも現場での指導が求められ、学生はその技術を高めて行くことを必要とされる。卒業後は、大学の助手となり教授のアシスタントとして採用される事例が多く、または余暇センターのような施設に就職し、高齢者や子どもにも健康増進活動としての指導を行う場合もある。

崇実大学生：スポーツ心理学を専攻している学生である。元々はラグビーで韓国代表選手の経験もある。専修大学の先生の紹介を聞いたが、競技と研究の両方を行っている先生ばかりである。どのようにして両立させているのか、参考にしたい。

所員：韓国と日本の教育制度の違いが大きい。日本ではスポーツと勉強を同時に行う教育環境があり、韓国は高校からはそのどちらかに専念する教育制度である。それぞれの制度に一長一短があるとは思いますが、韓国の今の教育制度からは、専修大学の教員のようなスタイルを求めるのは制度上難しい。ただ、本学の李先生や質問者のような両立を果たしている研究者もいるのも事実である。韓国の小

中学校のサッカー選手は、日本だと勉強とスポーツの両方ができると考えて留学してくる事例が増えてきている。

崇実大学生：日本のスポーツエリートの国際競技大会での成績は、それほど上がっていないように思われるが。

所員：日本において国家がスポーツのエリートを育成する試みは最近始まったばかりである。2011年から、国家政策としてナショナルトレーニングセンターにおいてスポーツエリートの育成が始まっている。一方EUでは、2012年10月にスポーツと勉強の両方を行っていく「デュアルキャリア」のプログラムが動き出している。これまでは「スポーツの開発」という考え方だったが、今は「スポーツを通して社会に還元する人材を育成する」という方向に変わってきている。

チョン教授：充実したディスカッションを行うことができた。お互いの研究所間で研究協力が進むことを期待している。

