

私は秘密を知りたい ～ 真正の raw data を求めて ～

縄田亮太

愛知教育大学

1. はじめに

「あなたにとって純粋に実践現場に必要な情報は何か」と真正面から問われても、すぐに思いつくものがなかった。そこで、勝手ながら「あなたにとって純粋に実践現場で知りたい情報は何か」という問いに変えてみた。その結果、以前から思っていたことが浮かび上がってきたので、それをまとめた。

2. 結論

私が知りたい情報は「秘密」である。「秘密」は指導者や選手の中にある。これまでも指導者や選手を対象にした研究は存在する。しかし、まだ語られていない「秘密」の部分があるはずである。特にボールゲームにおける「秘密」にとっても興味がある。

3. 秘密とは

例を 1 つ挙げると、ボールゲームであれば勝負のかかる大事な局面で指導者や選手が何を考えていたかの部分である。ボールゲームは情報戦略ゲームである。当然、チームの戦術やプレーの意思決定に関わる機密事項は存在するだろう。試合後であっても機密事項を明かさないこともあるだろう。しかし、その「秘密」を知りたい。

4. 真正の raw data とは

安宅(2010)によると、一次情報(raw data)というのは誰のフィルターも通っていない情報のことを指している(図 1)。指導者や選手を対象にした場合、その語られた情報が一次情報を指すだろう。一方、その人自身がフィルターになっている可能性がある。そのため、実物(一次情報)といっても捉えることができていない部分があると想定する。その意味でも真正の raw data という表現を用いた。

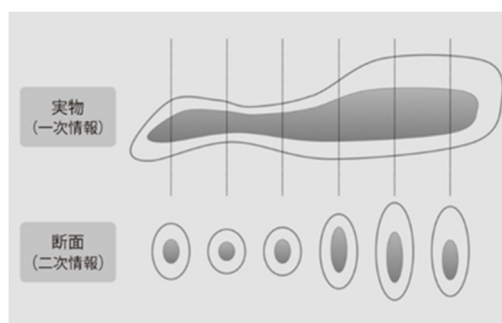


図 1 一次情報と二次情報のイメージ

※図タイトルを書籍から改編して引用

5. 秘密を知るために

結論からいうと「ボールゲームにおける将棋の感想戦文化」の実現である。具体的には試合後(直後かシーズン後かはさておき)に該当試合映像を見ながら、勝負処の局面を中心に「たれば」を含め、手の内を包み欠かさず、議論を交わしてほしい。

6. 将棋の感想戦とは

安次嶺(2017)によると、以下の4章から感想戦の意義が述べられている。

① 将棋はいかに全力を出すかを競い合う競技

実戦では現れなかった指し手や敗因となってしまった手、そこでのより良い手など探っていきます。勝者も敗者も関係なく、一緒に行う共同作業です。

② 相手とともに道を究めようとする日本文化の美学

勝者と敗者が同じ土俵の上でお互いの読み筋を公開しそれを検証して、納得のいくまで最善手を模索する姿勢からは、伝え合い、ともに道を究めようとする日本文化の美学を感じられます。

③ 初心者からでも、子どもでも感想戦を体験できる

初心者でも、子どもたちも、自分たちなりに対局を巻き戻す感想戦を体験することができます。失敗の反省から学びもう一度チャレンジしようという意欲にあふれています。

④ 相手と共有してより高みを目指す姿勢へ

失敗してもいい。負けてもいい。失敗や負けの意味を自分で見出し、次への糧とできればいいのです。この「型」もまた、将棋のすぐれた教育メソッドのひとつなのです。

上記①～④の意義はボールゲームの感想戦でも十分に当てはまるものであると想定する。したがって、ボールゲームにおける感想戦の実現は、ボールゲームそのものを発展させる1つの手段として大きな可能性を秘めていると強く感じる。

7. 秘密を共有する機会をつくる

実は既に将棋の感想戦のようなことをしている団体とミーティングがある。AFCA(全米アメリカフットボール・コーチ協会)が年1回主催するAFCA Coach's Conventionというミーティングである。河田(2018)によると、そのミーティングの大きな目的の1つは合理的なシステムによって指導者を育成することであり、具体的には様々なレベルのコーチが前年度の自分の戦略をあます所なく、出席者たちに公開・指導する場が用意されているとのことだ。

8. 秘密を論文にするために

例えば、自戦記である。井上(2020)によると、将棋の感想戦を具体的な例にして、西岡選手とマリーの壮絶な戦いの自戦記を期待する記述がある。実現すれば、まさに貴重な事例研究である。他にも質的研究であれば、エピソード記述(2019)やSCAT:Steps for Coding and Theorization(2005)などの手法であれば、論文としての体裁は整うと考える。

9. まとめ

私自身(指導者も研究者も兼ねる)にも言えることだが,果たしてどこまで「秘密」を包み隠さずに情報を共有できるかが,今後のスポーツパフォーマンス研究の発展に影響すると考える.当然,将棋の感想戦のように対局直後に感想戦を実施することは現実的ではない.種目特性を考慮し,あるべきタイミング・頻度・範囲で,持続可能な「秘密」の開示を期待したい.

10. あとがき

「実践活動に直接寄与する知見を提供すること」を標榜する本誌が常に問い続ける必要があるテーマである.本企画は「科学」という視点を一旦棚上げにすることで,執筆のハードルが下げられた.ただ,ハードルを下げる必要はあるのか,ハードルを越えずに潜れば進めるのではないか,など天邪鬼な思考があった.これまでのハードルの高さこそ疑ってみる必要があると感じた.

「科学」とは,ありのままの事実から原理や法則を導くものだとする.私の仮説では,スポーツ界においては,真正の raw data と称した「秘密」が共有情報として発信されていない部分がたくさんあるのではないかと感じている.その「秘密」の存在こそが,今後のスポーツパフォーマンス研究における「科学」を再定義することに繋がるのではないかと思っている.

参考文献

- ・ 安宅和人(2010)『イシューからはじめよー知的生産の「シンプルな本質」』,英治出版,東京.
- ・ 安次嶺隆幸(2017)「感想戦に込められているメッセージとは? 伝え合いともに道を究めようとする日本文化の美学【子供たちは将棋から何を学ぶのか】」,日本将棋連盟「将棋コラム」,2017年5月3日更新(最終閲覧日:2021年3月19日)
https://www.shogi.or.jp/column/2017/05/post_150.html
- ・ 河田剛(2018)『不合理だらけの日本スポーツ界』,ディスカヴァー・トゥエンティワン,東京.
- ・ 井上夏生(2020)「将棋の感想戦文化がもしスポーツ界にあったら… マリーと激闘,西岡良仁の「自戦記」を読みたい.」,Number Web,2020年9月5日更新(最終閲覧日:2021年3月19日),
<https://number.bunshun.jp/articles/-/844936?page=2>
- ・ 大谷尚(2019)『質的研究の考え方ー研究方法論から SCAT による分析までー』,名古屋大学出版会.
- ・ 鯨岡峻(2005)『エピソード記述入門ー実践と質的研究のためにー』,東京大学出版.