

得点しやすい空間にいる味方にパスを繋げないのはなぜか

津守 偉央
教科領域コース

1. 緒言

学習指導要領において球技は戦後から位置づけられ続けている¹⁾。学習指導要領解説²⁾に示されるゴール型の「得点しやすい位置でボールを受ける」ためには、走り込みながらボールを受けるケースがほとんどであるため、多くの困難に直面する。この動きを確実に習得させるためには、できない学習者の躓きを明らかにする必要がある。

球技領域における学習者の躓きを検討していく際、中川の状況判断理論は極めて興味深い。中川は、球技においてプレーが行われる際には①外的ゲーム状況に対する選択的注意、②ゲーム状況の認知、③ゲーム状況の予測、④プレーに関する決定という4つの過程を経て遂行されるプレーが決定されると主張する³⁾。プレーする状況変化が激しいゴール型ではこのような状況判断に焦点を当てて失敗要因について検討したり、反対になぜできるのかという成功要因について検討したりしていく必要がある。

既にこのような視点から学習者らがゲーム中どこに注意しているかに焦点を当てた研究は幾つか行われている⁴⁾。しかし、注視点からの研究がある一方で状況認知と状況予測に焦点を当てた研究はあまり見られない。

そこで本研究では、状況認知と状況予測に焦点を当てて、得点しやすい空間にいる味方にパスを繋ぐことができる対象者とできない対象者の違いを明らかにし、できる対象者はなぜできるのか分析・検討していくことを目的とする。

2. 研究方法

2-1. 対象行動の定義

対象となるプレーは「得点しやすい空間にいる味方にパスを出す」であり、これを本研究では、「シュートできる空間にいる味方にパスを出す」と定義した。

2-2. 対象者の選定

実験参加者は、協力者6名、実験群2名、対照群2名の計10名である。協力者はゴール型競技経験者であり、対象者となる実験群及び対照群はゴール型競技未経験者である。対象者には、参加を依頼する際に小学校学習指導要領、中学校学習指導要領に示されている知識・技能の内容を自己評価してもらった後、ゴール型競技経験が10年以上の大学教員1名、大学院生2名、大学生1名で観察者評価を行い、観察者間一致率が80%以上のものを選定した。

2-3. 実験ゲームの設定

対象者のゲーム中における状況判断（選択的注視、状況認知、状況予測）を明らかにするために、実験ゲームとして5対5による3分間のバスケットボールを行った。チーム編成は、両チーム

の能力差に配慮して、協力者3名、実験群1名、対照群1名を1チームとした。また、実験ゲームで対象行動ができる限り多く出現するように、意識してプレーしてほしいことを実験参加者に伝えた。協力者には「実験群や対照群がボールを持った時に、積極的に得点しやすい位置に走り込んでください」、実験群・対照群には「得点しやすい位置にいる味方に積極的にパスを出してください」とそれぞれに指示した。

2-4. データ収集およびデータ分析

実験ゲームをコート中央からコート全体が入るように、ビデオカメラで録画した。また、対象者のゲーム中における状況判断（選択的注視、状況認知、状況判断）を明らかにするために、再生刺激法を用い、半構造化インタビューを実験群、対照群に対して行った。また、インタビュー項目は中川³⁾の状況判断理論を参考に、それぞれの場面について①何を見ていたか②何を考えていたか③その状況でどうなると思ったか④どうしようと思ったか、という4項目について質問を行った。インタビュー内容については対象者の同意のもとにICレコーダーに収集した。

ICレコーダーに収集した対象者の発話は、後に文字に書き起こして、逐語記録を作成した。逐語記録を元に、味方（4人）、相手（5人）、スペース、ゴールのどれを見ていたのかをまとめた。また、その場で何を考えどうしようと思ったかについて、実験群、対照群間で比較検討した。収集したデータ全体を通してよく見られるパターンやカテゴリーを検討し、質的研究を行った。

3. 結果

3-1. 定義

O0はパスの出し手、O1はパスの受け手でありパスの対象となった人、O2～O4についてはO1以外でパスの出し手に近い味方を順に2, 3, 4とした。D0はパスの出し手のマークマン、D1～D4はそれぞれO1～O4のマークマンとした。OSは人がいない空間と定義した。

3-2. 注視点

対象者の注視点において、○については、インタビューで「見た」「視野に入った」やそれに類似する発言が得られたものに関して示した。×については、視野に入っているが、「見ていない」やそれに類似する発言が得られたものに関して示した。－については、視野に入らない場合、D1がO1のマークについていない場合に関して示した。

対象者の全シーンにおいて、先に示した－の場合を除き、同時にD0, O1, D1, OSを見ていた点が共通していた。

3-3. 認知、予測

対照群の認知、予測については図1に示した。対照群については、〔ゴール前のスペースが空いてる〕、〔O1がゴール前に走り込んでいる〕、〔O1がシュートできる〕という概念が生成された。

〔O1がゴール前に走り込んでいる〕という概念と〔O1がシュートできる〕という概念から、【O0がパスをする時の状況判断】というカテゴリーが生成された。それに伴い、〔ゴール前のスペースが空いてる〕という概念から、【O0がパスをする前の状況判断】というカテゴリーが生成された。

実験群の認知、予測については図2に示した。実験群については、〔O1がゴール前に走り込んでいる〕、〔O1のシュートに繋がりそう〕という概念が生成された。〔O1がゴール前に走り込んでいる〕という概念と、〔O1のシュートに繋がりそう〕という概念から、【O0がパスをする時の状況判

断】というカテゴリが生成された。対照群のカテゴリ一例に習い、【O0 がパスをする前の状況判断】というカテゴリを生成したが、当カテゴリ内に配置できるような語りは見られず、それに伴う概念は生成されなかった。

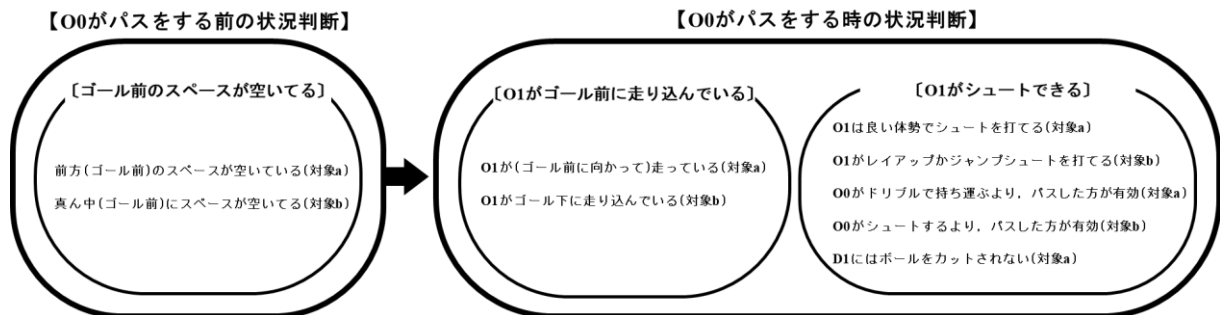


図1 対照群の認知, 予測の結果

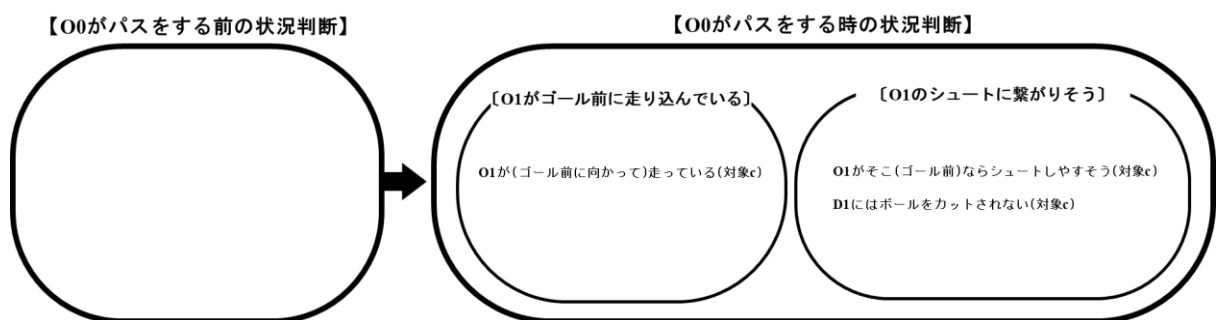


図2 実験群の認知, 予測の結果

4. 考察

4-1. 注視点

注視点に関して、対象者の全シーンにおいて、先に示した一の場合を除き、同時に D0, O1, D1, OS を見ていた点が共通しており、実験群と対照群の間に大きな違いは見られなかった。そのため、得点しやすい位置にいる味方にパスを出せる者も出せない者も見ている対象やその数には大きな差はないものと考えられる。しかし、注視点については、人を「見ていた」か「見ていなかった」という2点に限定し分析を行ったため、そのことがこの結果に影響したと考えることもできる。例えば、パスナーの目や予備動作をみていたかどうかなどを問えば違う結果が得られるかもしれないと予想できる。実際に、実験群では、目に入った、なんとなく見た、視野に入っていたなどの発言が多く、対象をはっきりと見ていた場合は少なかった。今回は、目に入った、なんとなく見た、視野に入っていたなどの発言も「見ていた」と一括りにまとめて分析したが、今後、「どの程度見ていたのか」というより細かい部分まで分析することができれば、実験群と対照群の注視点の違いを明らかにできる可能性があると考えられる。

4-2. 認知, 予測

対照群の認知, 予測の特徴として、①O0 がパスをする前の状況判断として、ゴール前のスペースが空いていることを事前に認知し、一連のプレーを予測することができていること、②O1 の具体的なシュートイメージを持っていることが挙げられる。対照群はこの2つの特徴によって、ゴー

ル前に走り込む O1 の動きの予測や、O1 をマークする D1 の守備範囲の予測、O1 に通すことのできるパスコースの認知を失敗しづらいと考えられ、得点しやすい位置にいる味方にパスを出すことができると考えられる。

実験群の認知、予測の特徴として、①O0 がパスをする前の状況判断として、ゴール前のスペースが空いていることなどの事前の認知がなく、一連のプレーを予測することができていないこと、②O1 の抽象的なシュートイメージを持っていることが挙げられる。実験群はこの 2 つの特徴によって、ゴール前に走り込む O1 の動きの予測や、O1 をマークする D1 の守備範囲の予測、O1 に通すことのできるパスコースの認知を失敗しやすいと考えられ、得点しやすい位置にいる味方にパスを出すことができないと考えられる。

以上のことから、この 2 群間においては、O0 がパスをする前の状況判断の違いから生まれる事前の認知や、一連のプレーに関する予測に違いがあると考えられる。したがって、得点しやすい位置にいる味方に安定してパスを通すためには、O0 がパスをする前に、空いてるスペースを確認すること、O0 がパスをする時には、明確なシュートイメージを持つこと、パスコースを見通すことが必要だと考えられる。

5. まとめにかえて —教育実践上への示唆

本研究における対象者は、シュートイメージを持つことに関しては全員が達成できており、得点しやすい位置にいる味方にパスが出せない要因は、パスコースの認知や予測においてミスが見られたためであった。しかし、得点しやすい位置にいる味方にパスが出せないケースは今回取り上げたものだけではないことは想像するに容易い。実際の学校現場においては、O1 のシュートイメージ自体を持つことができない者も数多く存在していると考えられる。そのため、まず誰もがシュートイメージを持つことができるような指導を学校の授業の中に取り入れていくことが必要だと考える。具体的な例としては、ICT 機器を活用し、イメージが湧くように様々なシュートパターンを映像で示し、実践すること。子どもたちが実践した課題ゲームの映像を撮影しておき、後からフィードバックをして「この時はどのようなイメージを持っていたか」「他にはどのようなイメージが持てそうか」などの問いについて考える時間を設けることなどである。

文献

- 1) 文部省 (1958a) 小学校学習指導要領 (学習指導要領データベース)
<https://erid.nier.go.jp/files/COFS/s33e/index.htm>, (参照日 2022 年 1 月 29 日).
- 2) 文部科学省 (2017) 小学校学習指導要領解説体育編. 東洋館出版社: 東京
- 3) 中川昭 (1984) ボールゲームにおける状況判断研究のための基本概念の検討. 体育学研究, 28(4): 287-297.
- 4) 稲葉敬之 (2017) ゴール型における空間に走り込む動きの失敗要因の探索—状況判断過程から視たできる対象者とできない対象者を比較して—<http://sport.edu.ibaraki.ac.jp/> (参照日 2022 年 1 月 29 日)
- 5) 瀬川寛樹 (2018) ゴール型における空間に走り込む味方へのパスの失敗要因—選択的注意, 認知, 予測の観点から—<http://sport.edu.ibaraki.ac.jp/> (参照日 2022 年 1 月 29 日)