

# プレイヤーの役割変化とゲームパフォーマンスの関係について

廣瀬 亮太（上越教育大学）

## 1. 目的

本研究の目的は、ボール運動において、試合中の役割の取得や変化は直接的にゲームパフォーマンスの向上となって表れるのかを検討することを目的とした。

## 2. 方法

1) 対象者: N 県 J 大学の学部生 15 名 (男子 12 名、女子 3 名)

2) 調査方法: 計 5 回行った。1 回の調査は、5 分間のバスケットボールのゲームを 1 チーム 2 試合行うこととした。3 チームが総当たりなるよう計画した。

3) 分析方法: 毎回の試合を、GPAI と役割評価の 2 つの評価方法で分析した。GPAI では、ゲーム中に表れる、意思決定・技能発揮・サポートの 3 つについて、パフォーマンスが適切性を判断し、適切を +1 とし、不適切を -1 として得点化した。サポート・意思決定・技能発揮・ゲームパフォーマンスの 4 群における 1 回目と 5 回目についての出現回数の得点差の比較には、1 要因参加者内計画の分散分析を行った。有意水準は 5% 未満に設定した。役割評価では、アンケート用紙を、試合後に毎回配布し、どこでプレーをしていたか、チームとしての作戦、したかったことを記述させた。プレー位置の変化、記述等を参考に、役割の変化について評価した。

## 3. 結果と考察

1) GPAI の得点の分析結果: 意思決定と技能発揮の得点の変化は、有意でなかった。だが、サポートの得点の変化については、有意に下降した ( $F=7.15$ ,  $df=1/14$ ,  $P<0.5$ )。ゲームパフォーマンスの得点の変化は、有意でなかった。GPAI 上のゲームパフォーマンスの向上と表せる得点の変化は認められなかった。

2) GPAI の考察: ①体育の授業・部活動など、調査以外でバスケットボールをプレーしていた対象者がいたこと②役割を決めてプレーをしていたので、ディフェンスを主にしていただ対象者のパフォーマンス

を GPAI で得点化できなかったこと③得点差を気にして、スリーポイントシュートを打つ者が多くなったこと④本研究が 5 分×2 試合×5 回の計 50 分という期間で研究を行ったことが挙げられる。サポートの項目で有意な得点の下降が見られたことについては、回を重ねるごとに役割が固定されていったため、攻撃に回らず守備をしている者が増えて GPAI で評価できなかったことが理由に挙げられる。

3) 役割評価の分析結果: 回を重ねるごとに、プレーをした位置が固定されていく対象者がいた。また、プレーの位置が増えた対象者もいた。記述では、「点があまりとれなかった」「ディフェンスの欠陥」というものがあり、前回のプレーの問題点に気づいた者は、プレー位置を変える傾向があった。

4) 役割評価の結果: 役割の取得・変化は見取ることができたと考える。回を重ねるごとにプレーの位置が固定化されていったこと、記述に自チームの問題点を挙げ、役割を変えて、プレーの位置が変わる者もいたこと、最終回でプレーする位置が増えていることなどは、ゲーム理解の向上と言える。

## 4. 結論

役割を取得したケースは、GPAI 上のゲームパフォーマンスの向上とは見なせなかった。しかし、役割の変化の前には、役割の取得という段階が必要なのではないかと考えられる。本研究では、役割を取得したと評価したプレイヤーは 15 人中 10 人だった。今後、試合を続けていくことで、取得された役割が変化すると考えられる。取得した役割が変化することで、ゲームパフォーマンスの向上を見ることができると考えられる。

## 5. 主な参考文献

1) グリフィン他著・高橋健夫・岡出美則監訳 (1999) ボール運動の指導プログラム 楽しい戦術学習の進め方, 大修館書店

2) 吉澤匠・土田了輔 (2016) ゲームにおける役割に着目したボール運動の実践的研究, 上越教育大学研究紀要, 第 35 巻, pp. 315-324.