

# ゴール型ボール運動における役割取得過程に関する研究

横山 練 (三重大大学)

## 1. 目的

仲間と連携しながら相手に対応するという複雑な力が求められるゴール型ボール運動では、ゲームに参加できていない児童の要因として、相手や仲間との関係の中で自己を位置づけられないことが挙げられる。

この問題に迫るにあたり、G. H. ミード(1991)の「役割取得」に着目する。ミードは、自我が社会的な相互作用によって形成されるとし、その段階として特定の他者の役割を取得する「プレイ段階」と、集団全体の中における役割を取得する「ゲーム段階」を挙げている。本研究は、「役割取得」の観点からゴール型ボール運動における守備の役割取得の過程を明らかにすることを目的とする。

## 2. 方法

対象授業は、第6学年で実施された「ショット空間の奪い合い(ボール運動領域・ゴール型・全8時間)」の第3時と第6時である。この2時間から、1ゲームあたりの平均得点の差が大きい白チーム対青チームの計8ゲーム(第3時:青1.0点、白2.7点、第6時:白2.3点、青5.3点)を分析対象とした。分析は、まずビデオ記録(Panasonic HC-VX1M)をもとに、ゲームの出場者6名(攻撃3名、守備3名)の注意(視線が向く、予測コースで待機)とマーク(対面)の対象が変化するごとに表した。守備の特徴を役割取得の観点から分類するとともに、役割に変化が生まれるきっかけとなり得る場面を事例として抽出し、役割取得過程について検討した。

## 3. 結果と考察

ゲーム分析から、攻撃は〈単独型-連携型〉の2タイプ、守備タイプは〈分散型-集中型-危険集中型〉の3タイプに大きく分けられ、この組み合わせからゲームとして5つのタイプが見られた。

それぞれのゲームにおける守備を役割取得から考察すると、攻撃者または守備者のいずれかとの間でのみ役割取得している場合がプレイ段階、攻撃者と守備者の両者との関係の中で役割取得している場合をゲ

ーム段階とした。

さらに、守備の役割の変化の要因を3つの事例から考察すると、事例1では、ボールを主役と考えボールを追いかけることが守備の役割との認識から、主役であるボールを運んでいる脇役の存在に気づき脇役を守備する認識へ、事例2では、仲間間のみでの役割取得(プレイ段階)から、攻撃側のボール保持率が高い「ハブ機能」(yamamoto & yokoyama, 2011)を認知したことによる攻撃者と守備者の両者との間での役割取得(ゲーム段階)へ、事例3では、攻撃側の単独型が連携型に変化したことによる守備側の混乱が見られた。また、連携型に見られるハブ機能を持った選手が多い攻撃に対峙することで、守備の質の向上の一つの要因となると考えられることが浮かび上がった(図1)。

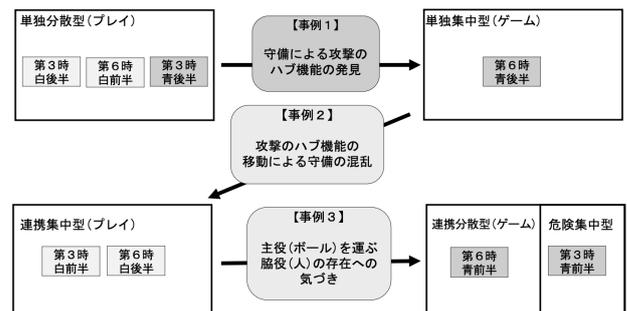


図1 ゴール型ボール運動の守備における役割の取得過程

## 4. 結論

本研究では、攻撃と守備のかかわりに着目するとゲームの特徴が5つ見られ、その中で守備の役割取得過程では、守備側のハブ機能の認知と攻撃側のハブの切り替えが要因となって守備の質に変化が起こることが明らかとなった。

## 【参考文献】

- 1) G. H. ミード(1991) 社会的自我. 恒星社厚生閣: 東京.
- 2) Yamamoto, Y. and Yokoyama, K. (2011) Common and Unique Network Dynamics in Football Games. Public Library of Science ONE, 6 (12): e2963