

論文 | Articles

ボールゲームにおける状況判断過程に関する研究  
——バスケットボールゲームにおける  
ターンオーバーの発生に着目して——

A Study on the Process of Judging Situations in Ball Games :  
Focus on the Occurrence of Turnover in Basketball Games

森田 重貴

MORITA, Shigeki

尚美学園大学スポーツマネジメント学部  
Shobi University

2021年12月

December 2021

論 文

# ボールゲームにおける 状況判断過程に関する研究

## ——バスケットボールゲームにおける ターンオーバーの発生に着目して——

森田 重貴

## A Study on the Process of Judging Situations in Ball Games; Focus on the Occurrence of Turnovers in Basketball Games

MORITA, Shigeki

### Abstract

In this study, based on the footage of pass mistakes that occurred in actual battles for high school boys, we analyzed the movements of the athletes themselves and introspected reports to clarify the cause of the failure in the situation judgment process. The purpose was to obtain basic data for improving situational judgment.

This study suggests that many pass mistakes cannot instantly and accurately collect the information necessary to make an appropriate situational judgment on the court at the stage of "careful selection of external games."

In particular, since the field of view at the time of off-ball is centered on the ball, it was found from the introspection report of the player who was the subject of research that the main cause was that the information on the court necessary for the attack was not collected. In the case of a path mistake, "Where is the space that can be attacked?", "What is the positioning of the defense?", "What is the spacing of the offense?" "What is the intention of the receiver's movement?" If any one of them cannot be recognized, it is a mistake.

In addition, he was in a hurry or rushed because he wanted to pass quickly and passed because he

saw no mark, and he made a pass mistake so that he could check the status of the receiver and defense at that time. This was because I was not confident in my technical skills and caused a path mistake due to psychological factors. Therefore, it was found that it is related to the pass mistake that the player decides the competition action without predicting the future and having no choice of play because he is playing without being able to confirm the situation due to lack of margin.

This verification suggests that many path mistakes occur when accurate information is not collected in the subordinate process of the situation judgment process.

From this research, the subordinate processes in the situation judgment process are important in order to make an accurate situation judgment. (1) At the stage of "selective attention to external games", "where to look, what to look at" It is thought that making people understand "" will improve their ability to judge situations.

#### 要 旨

今回の研究では、男子高校生を対象に実戦で発生したパスミス映像を基に、選手自身の動感分析及び内省報告から状況判断過程で適切に行われなかった原因を解明することで、選手の状況判断力向上のための基礎的資料を得ることを目的とした。

今回の研究から、パスミスの多くは「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の段階でコート上から適切に状況判断を行うための必要な情報を瞬時にかつ正確に収集できないことが示唆された。

特にオフボール時の視野がボール中心になっているため、攻撃に必要なコート上の情報収集が行われていないことが主な原因であることが研究対象であったプレイヤーの内省報告よりわかった。パスミスの発生しているケースでは、「攻撃できるスペースはどこか」「ディフェンスのポジショニングはどうなっているか」「オフenseのスペーシングはどうなっているか」「レシーバーの動きの意図はなにか」のどれか一つでもが認識できていないときは、ミスとなっている。

また、「早くパスをしたい」「ノーマークが見えたからパス」ということから急いだり焦ってしまったり、その時のレシーバーやディフェンスの状況を確認できずパスミスをしていた。これは、自分の技術スキルに自信がなく心理的な要因によってパスミスを起こしていた。そのため、余裕を失い状況を確認できないままプレイしているため、その先の予測もできずプレイの選択肢がない状態で競技行為を決定していることがパスミスに関連していることもわかった。

今回の検証で、状況判断過程の下位過程において適確な情報収集が行われていない場合において、多くのパスミスが発生していることが示唆された。

今回の研究から、適確な状況判断を行うためには状況判断過程における下位過程が重要であり、①「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の段階で、「どこを見るか、何を見るか」を理解させることが状況判断能力を向上させることにつながると考えられる。

#### キーワード

ボールゲーム (ball game)／バスケットボール (basketball)  
 状況判断能力 (situation judgment ability)  
 状況判断過程 (situation judgment process)／ターンオーバー (turnover)

## 1. 問題の所在

ボールゲームで試合に勝つためには、変化するゲーム状況において個々の判断力が必要となり、さらに戦術や作戦を遂行する上でも正確な判断力が重要となる。また、オープンスキルの要素を多く含むボールゲームでは、対戦相手や得点差、残り時間などの刻々と変化する状況に対応するや状況把握が必要とされる。

オープンスキルを熟練するためには、第一に、刻々と変化する環境条件を分析し正しく把握できる能力が必要であり、第二に非常に多くの選択肢のなかから、その時々環境条件に合致する

最も適切な競技行為を選択できることが必要とされている。しかも試合では、状況変化に対する時間的余裕がほとんどないことから、このような意思決定を瞬時に行わなくてはならないという難しさがある。中川は、「オープンスキルに熟練するためには、シュートやドリブルといった動作そのものに熟練するだけでは不十分で、自分におかれている環境条件を的確に分析して把握し、何が適切な競技行為かを瞬時に決定するといった頭の中の働きが必要不可欠になってくる。」<sup>(1)</sup>と、頭の中の働きを状況判断として定義づけている。

状況判断の概念について中川は、「競技における運動遂行過程の概念的モデル」<sup>(2)</sup>を提示している(図1)。

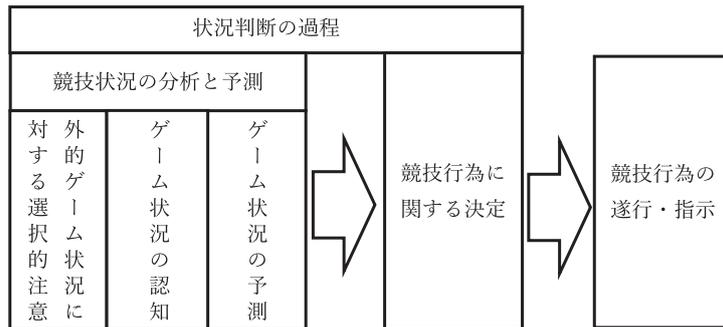


図1 競技における運動遂行過程の概念的モデル<sup>(2)</sup>

オープンスキルの競技では、刻々と変化する競技状況の分析と予測について、的確に行える能力が必要とされる。この「競技状況の分析と予測」は、ゲーム状況における選択的注意はどこに向けるか、自分がコート上のどこにいるか、攻防に関わるスペースがどこにあるか、オフenseの選手同士の距離関係はどうなっているか(スペーシング)、オフense、ディフェンスはコート上のどこにいるのか、ボールはどうなっているか等の情報収集し、その情報から、自分自身が置かれている状況を的確に把握することが重要となる。状況判断では、主に競技状況と直接的な関わりを持つ認知のことを指す。次のゲーム展開を考慮した予測が瞬時に行われている。そして、その場面に一番ふさわしいプレイが選択され、競技行為を決定する。中川は、この一連の思考的作業を状況判断の過程とし、その後、実際に競技行為を遂行・指示することをモデル化している<sup>(3)</sup>。

このモデルで状況判断という思考的作業は、身体的作業を伴わずに行われ状況判断した行為を実施する時には状況判断の過程は終了している。このことから状況判断に関わる研究では、身体的作業を伴わずに思考的作業を測定、評価することが多くみられる。

ボールゲームは、ゲームパフォーマンスを左右するのはボール操作技能の良し悪し以上に、「ゲーム状況を認知」し、その状況に最適なプレイを選択できるという状況判断力が必須である。よって、自分の意図どおりボールをコントロールする運動スキルと「ゲーム状況を認知」し、その状況に最適なプレイを選択できる認知スキルを身につけることはゲームの勝敗を左右する重要なスキルである。

状況判断はゲーム場面で「どこを、どのように見ればよいか」「このような状況では、どうすればいいのか」といった状況判断を重視する学習の必要性が指摘されている。このように状況判断力を重視する指導について、田中は、「ボールゲームにおいては、運動スキルと同等に認知スキル(状況判断力)が求められ、認知スキルの優劣がゲームパフォーマンスに大きな影響を与える」<sup>(4)</sup>と指摘するとともに、状況判断力を高めることがゲームパフォーマンスの向上にとって非常に重要である。

以上のように状況判断は、オープンスキルのパフォーマンスを決定する主要な要因であると考えられることから、ボールゲームはその対象として研究が行われてきた。それらの中で、ボールゲームにおける状況判断は、「外的ゲーム状況を選択的に注意してから、ゲーム状況を認知、予測し、遂行するプレイに関して決定すること」<sup>(1)</sup>と定義された。状況判断の研究における基本概念の検討では、競技における運動遂行過程の概念的モデルが提示され、状況判断の過程を構成する四つの機能が図1のように明確にされている。図1の「外的ゲーム状況に対する選択的注意」とは、プレイヤーの眼前に存在する外的ゲーム状況において、適切な情報源へ選択的注意を働かせることである。「ゲーム状況の認知」は、外的ゲーム状況に対して選択的注意をした後に、その情報源から情報を獲得し、評価して、現在のゲーム状況の記述を得ることである。「ゲーム状況の予測」とは、現在のゲーム状況を認識した後、過去および現在の認識に基づいて未来のゲーム状況を想像し、先取りすることである。「競技行為に関する決定」は、プレイ状況の認知と予測に基づいて、遂行するプレイに関する決定を下すことである。

また、ボールゲームにおける状況判断を研究する時に、ゲーム状況との関わりが密接になることも取り上げられている。ゲーム状況は、状況判断を取り扱う研究では、「ゲームにおいて、プレイヤーに影響を与える刺激の総体」<sup>(3)</sup>と定義され、研究に取り入れるようになった。

もし、状況を全く無視してあらかじめ決めておいた運動系列だけを行うなら、いくら技術スキルに習熟していてもゲームで高い水準の成果を達成することは不可能に違いない。それ故、ボールゲームではプレイヤーの身体的・運動的側面だけでなく、更に知覚的側面及び競技特性の知的側面が非常に重要になってくるのである。

また、新たな状況判断に関わる問題として、試合に出場できるメンバーと出場できないメンバーが、「スキルや身体能力はあるが、コート上では的確なプレイが出来ない」ということがある。状況判断とプレイヤーにおけるスキル水準の関係では、明らかに実際のプレイに差があるにもかかわらず、正確な判断ができるメンバーが存在する。しかし身体能力は高くても、状況判断能力が低い選手はパスミスを頻繁に発生させる。

このようにスポーツ場面の状況判断は、「状況を素早く正確に認識する能力は、視機能や反応時間といった基礎的な能力だけでなく、複雑な場面をどのように見るかという認知的要因によって大きく左右される。」<sup>(5)</sup>というように、認知的要因の重要性が関係していると考えられる。

また、バスケットボールの状況において考慮しなければならない事象は、コート上の選手の空間的位置関係だけでなく、ピリオドごとの時間やショットクロック（24秒）、ファール数、監督から指示された戦術内容、味方との関係性、相手選手の特徴、ゲームの流れなど、非常に多岐にわたる。優れた選手は、これらの要素が含まれた状況を瞬時に捉え、適切なプレイを実行する。そのような実践的能力は実践現場において重要な能力として捉えられている。

そこで本論では、実戦の選手のパスミスの映像を基に、選手自身の動感分析及び内省報告から状況判断過程で適切に行われなかった原因を解明することで、選手の状況判断力向上のための基礎的資料を得ることを目的とした。

## 2. ゴール型ボールゲームの戦術と状況判断について

ゴール型ゲームにおいて共通して用いることが可能な一般戦術とはどのようなものであろうか。同じ型のボールゲームにおいては、共通して用いることが可能な戦術がみられ、この戦術は一般戦術呼ばれ、個々のボールゲームで用いられる特殊戦術とは区別されているボールゲームに共通する一般戦術を筒井らは「ゴール（味方）と自分とを結ぶ直線上に相手を置かないパスコースを創る動き方」「守りが手薄なところ（スペース）をみつけて攻める動き方」「スペースを創って攻

める動き方（ボール保持者がスペースを創る動き方、ボール非保持者がスペースを創る動き方、ボール保持者と非保持者が連動してスペースを創る動き方）」<sup>(6)</sup> であるとしている。

このことから、ボールゲームであるバスケットボールの攻撃では「スペース」というキーワードは重要であることがわかる。また、そのキーワードに付随する「スペーシング」がある。バスケットにおける「スペーシング」とは「オフenseのときの選手と選手との距離感」<sup>(7)</sup> のことである。5人のオフenseが一定の距離を保ってポジションを取る、つまりコート上の5人が立ち位置に立つことを「スペーシング」ということである。この「スペーシング」が適切に保たれない時には、攻撃すべき「スペース」が生み出されず、パスミスになることがある。

よってこの「スペース」と「スペーシング」は適切な状況判断には認識しなくてはならないものである。

### 3. バスケットボールの戦術と状況判断について

バスケットボールの試合中の攻撃は、ハーフコートで行うセットオフenseが大半を占める。そのためバスケットボールの攻撃時に、どのように選手を配置するかを決定することは戦術において非常に重要である。そのコート上の最初の配置がアライメントである。

また、アライメントと同じく重要なことは選手同士の距離関係であり、選手間の適切な距離は5m～6mとされている。これが、スペーシングである。そして基本のアライメントとスペーシングは、3アウト2イン、4アウト1イン、5アウト等がありハーフコートで攻撃をする基本的な攻撃のスタートの型である。(図2)

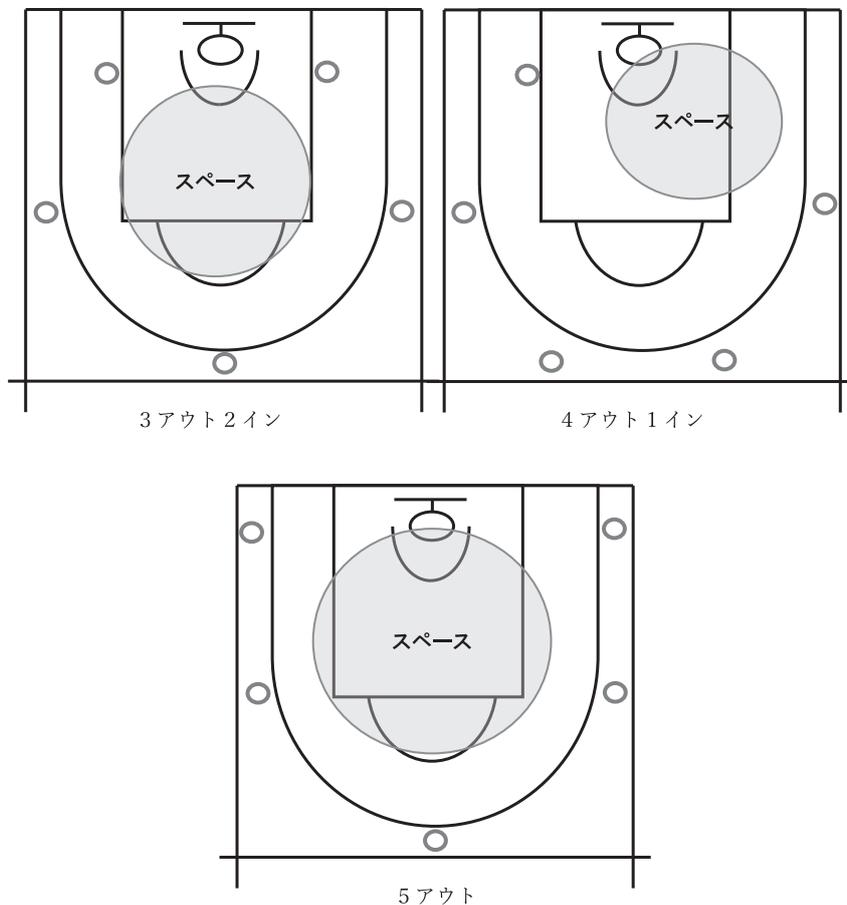


図2 バスケットボールの基本的なアライメントの例

このアライメントをベースに攻撃を行うことで、コート上で「今、自分がどのポジションにいる」という認識を明確にすることができる。また、自分がどこにいるか理解していることで、「チームメイトはどこにいるか」ということも予測でき、状況判断を適切にスピーディーに行うことが可能となる。つまり、チーム内での共通理解や約束事（チームルール）が明確にすることができ、定石的なプレイを創出することができる。

しかしながら、このアライメントが曖昧なまま攻撃を開始してしまうと「スペース」「スペーシング」が不明瞭であり、意思疎通がないプレイが起きてしまう。

#### 4. 状況判断過程について

状況判断能力について、中川は「プレイする際に状況が如何にあるか把握し、その状況で何をすべきか判断すること」<sup>(2)</sup>であり、球技における状況判断の処理過程は、①選択的注意、②認知、③予測、④決定の四つの過程から成り立っていると述べている。

また、球技において状況判断はよいプレイをするために必要な能力であることは、中川<sup>(2)</sup>の状況判断の基本概念の検討の研究によって示されている。しかし、状況判断の四つの過程一つ一つに着目した研究は少なく、状況判断能力の優劣における要因については明らかでない。

この状況判断の過程が正しく実行できていなければ、どんなに運動スキルや技術スキルを持ち合わせていても、その時に行われるべきスキルを遂行することができずパスミスとなってしまふ。つまり、状況を正しく把握することが、まずすべき第一段階ということになる。しかし、この状況把握が正しくできないことを改善しない限り、パスミスを繰り返すことになる。

このように、状況判断過程や情報処理過程をいくつかの下位過程に区別するメリットは、パフォーマンスにおけるエラーがどの段階で生じているのかを明確にできることにある。

また、ボールゲームにおけるパスミスには、いくつかの原因がある。パスをするプレイヤー（ボールマン）が、ボールを受けるプレイヤー（レシーバー）の位置や相手プレイヤーの位置を正しく認知していなかったためにミスが生じたのかもしれない。あるいは、レシーバーが、パスサーの行動やボールの動きを的確に捉えておらず意思疎通がなかったのかもしれない。いずれにしても、これらは情報を分析する段階で生じたエラーであり、認知的に十分に機能していなかったことが原因と考えられる。

中川<sup>(2)</sup>のモデルに従えば、そのエラーの原因は「選択的注意」「状況の認知」「状況の予測」のいずれかに求めることができる。一方、レシーバーの位置や相手プレイヤーの位置に関する情報が正しく分析しきれていたにも関わらず、選択した行動が適切でなかったことが原因でパスミスが生じたのであれば、「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の段階でのエラーであると考えることができる。

いずれにせよ、この状況判断過程のどこかまたは複数の段階で機能せずミスとなっていることが考えられる。よって、どの段階でつまづきがあったのか解明する必要がある。

#### 5. ボールゲームに最初ける状況判断過程の四つの段階

状況判断過程には四つの段階があり、まず「外的ゲーム状況に対する選択的注意」が最初の段階となる。「外的ゲーム状況に対する選択的注意」とは、外的ゲーム状況の中の適切な情報源に選択的に注意を働かせること、「ゲーム状況の認知」とは、注意した情報源から情報を獲得し、評価し、現在のゲーム状況を記述すること、「ゲーム状況の予測」とは、過去および現在の認識に基づいて未来のゲーム状況を想像し先取りすること、「プレイに関する決定」とは遂行するプ

レイに関する決定を下すことである。ボールゲームにおける状況判断を下すためには重要な過程であり、一つでも不適切であればターンオーバーとなってしまう。

この状況判断の過程は内的思考であり、荒木は、状況判断力は運動スキルと切り離れたトレーニングによって高めることができる<sup>(8)</sup>とされており、「認知トレーニングによる状況判断力の向上は小学校高学年から可能」<sup>(9)</sup>という報告がみられる。この状況判断力を高めるトレーニングとして、中川<sup>(4)</sup>は、状況判断の過程に焦点を当てた過程志向的なトレーニングが有効とし、図1に示す状況判断の概念モデルに示されている各下位過程に焦点を当てたプログラムの必要性を指摘している。

## 5.1 外的ゲーム状況に対する選択的注意

「外的ゲーム状況に対する選択的注意」では、すなわち眼前に客観的に存在する外的環境内には多くの情報源が存在し、しかも感覚器機能の限界と時間の制約があることから、外的ゲーム状況に対して注意を選択的に働かせることはプレイヤーにとって避けられないことである。従って問題はどのような選択を行うかということである。すなわち、適確な状況判断を行う上で重要な意味を持っている情報源だけを選択し注意をすることがプレイヤーには必要となる。

ボールゲームにおいては、自分はコートはどこにいるか、攻撃できるスペースはどこにあるか、チームメイトはどこにいるか、ディフェンスはどこを守っているか、どこを見ているか等、の情報収集をする必要がある。

田中は、『効果的な状況判断を行うには、「複雑なゲーム状況のどこをどのようにみるか」という「選択的注意」「ゲーム状況の認知」に相当する刺激同定の段階の力を高めることが重要」<sup>(10)</sup>としている。下園は、「どの情報を正確に収集できるかが状況判断の優劣を決めている」<sup>(11)</sup>とし、競技中の「選択的注意」の重要性を述べている。

実際、サッカーのトップ選手である元スペイン代表のシャビ選手や、元日本代表の中村俊輔選手などは、実践的な攻撃場面においてボールや相手選手よりも、視野全体の中心部に視線を位置づけたり、将来的なパスを出す相手となる味方選手に対して事前に視線を向けたりするなど、空間的かつ時間的に広い視野を確保しながら、コート上で起きていることを適確に情報収集できている。特にボールゲームでは、ボール保持している時間よりも非ボール保持の時間が圧倒的に長く、ゲーム状況を把握するための時間が多くある。極めて高いパフォーマンスを発揮できている選手は、この時間を「外的ゲーム状況に対する選択的注意」を適切に行うための情報収集する時間として利用している。このような観点からも適切に状況判断するためには重要な過程である。

## 5.2 ゲーム状況の認知

この過程では、「外的ゲーム状況に対する選択的注意」において収集した情報を認知し、評価する段階である。

つまり、どのスペースで攻撃をすべきか、どのディフェンスを攻撃するか、だれで攻撃させるか等、得た情報の中からコート上の攻撃するエリアを選ぶことである。

ボールゲームでは、攻撃の際に「外的ゲーム状況に対する選択的注意」において、コート内の情報収集を行うが、その情報はプレイを遂行するにあたっては、必要な情報ばかりではない。そこで必要な情報と不必要な情報を精査しなければならない。

「外的ゲーム状況に対する選択的注意」では状況下の重要情報源に注意して情報を収集した後、プレイヤーは次にそれらの情報が持つ意味は何かを認識しなければならない。情報が持つ意味の認識が適確にできるように、それぞれの重要情報源について、状況判断を行なう上で何が意味ある情報なのかをプレイヤーに教え覚えさせることが有効であると思われる。

ボールゲームでは情報収集の90%以上が視覚により行われている。つまり、必要な情報を集めて状況を正確に把握するためにも選択的注意を認識できるポジショニングや身体の向きが重要となる。習熟度が高まれば、ゲーム展開が速くなり一瞬で状況も変化するため、ボールの移動中にもこまめに首を振るなどして常に状況の変化を読み取る能力が必要となる。

### 5.3 ゲーム状況の予測

「ゲーム状況の予測」では、入手した情報をもとに素早く正確に状況を把握することができれば「次に何が起こるか」「次に何をすることができるか」先の展開を予測することが可能になる。ゲーム展開を予測することができれば空間的にも時間的にもディフェンスを上回る行動が可能になり、時には選択肢を増やすことにもつながる。

例えば、ディフェンスのポジショニングがわかっているならば、ディフェンスの対応しづらいところにパスを出すことができる。しかし、ディフェンスの状況を判断できず、パスが出せるオフenseを探すと、ディフェンスの対応が容易となりパスをスティールされることになる。

ゲーム状況の予測の段階に特徴的なことは、たとえ正しく予測することができていても実際にその予測通りにプレイするとは必ずしも言えないことである。すなわち、予測能力を持っていることと実際に予測に基づいて状況判断を行なえることは別のことであると思われる。予測能力と予測行動が必ずしも符号しないと考えられるのは、予測に基づいて状況判断を行なうことには予測に反するかもしれないという危惧が常に伴うからである。

それ故、指導者はプレイヤーに予測の必要性を説き、予測に基づいて状況判断を行なうことを促す必要があると考えられる。その際、この状況で「もし自分が相手の立場に立ったら何をするだろうか」と相手の状況判断を先取りしようとする構えを教えることも有効であると思われる。

ゲーム状況の予測については、田中<sup>(9)</sup>は「ゲーム状況のどこを、どのようにみるのか」といった問題抽出過程のトレーニングの必要性について報告している。田中の指摘は、選択的注意力（「ゲーム状況のどこに着目するか」）を高めるトレーニングが重要であり、この問題抽出過程によるトレーニングにおいて鍵となるのは、どのようなゲーム状況（情報）をどのように見れるようになるかであることを指摘している。

### 5.4 競技行為に関する決定

状況把握と予測をもとにいくつかの選択肢が生まれ「次に何を行うか」の判断を下す。つまり観ることにより得た選択肢の中から決定することになるが、正しく観ることができていなければ選択肢が限られてしまう。更には、そもそも正しい選択肢を持つことができなかったり、選択肢がない可能性もある。

夏原らは「複雑なゲーム状況においては、熟練者はパスを受ける前には、ディフェンダーに視線を配置させ、パス遂行前には、ディフェンダーから味方選手に視線を移しており、相手や味方の位置や状況が、熟練した意思決定を支える重要な情報源となっている」<sup>(12)</sup>と報告している。

つまり、この段階は状況判断のプロセス過程を踏んで進んできたが、「どこでプレイをすべきか」最良の場面を選択することがこの段階である。選択する可能性があるそれぞれのプレイの特性、すなわちどのようなゲーム状況の時に選択するのが良いプレイなのか、また、どのようなゲーム状況の時に選択してはいけないプレイなのかを教えることは、プレイに関する決定を下す段階で価値ある知識をプレイヤーに持たせることになると考えられる。

## 6. 研究について

今回の研究は、適切に状況判断ができずパスミスとなったプレイから、パスミスをした選手にそのプレイを検証してもらうことから、状況判断過程のどの過程においてエラーが起きたのか基礎的な資料を得ることを目的とした。

### 6.1 研究方法

2021年6月～7月の間に行われた高校生男子の試合からパスミスとなった30プレイを抽出した。そのパスミスが発生させた3選手に映像を見てもらい、動感分析及び内省報告から、状況判断のプロセス過程に基づいて検証することとした。

また、映像は、体育館2階のキャットウォークより撮影した。

### 6.2 対象選手

対象とした選手は、2021年6月～7月の間に行われた試合からパスミスが発生させた選手から任意抽出した3選手とした。なお、3選手のポジションと競技歴は以下の通りである。

- ① 選手A ポジション：フォワード  
 競技歴：ミニバス 3年間（週1回 3時間／回）  
           中学校 3年間（週5回 平日2時間 休日4時間）  
           高校 2年間（週6回 平日2時間 休日4時間）
- ② 選手B ポジション：シューティングガード  
 競技歴：ミニバス 2年間（週5回 3時間／回）  
           中学校 3年間（週5回 平日2時間 休日4時間）  
           高校 2年間（週6回 平日2時間 休日4時間）
- ③ 選手C ポジション：ポイントガード  
 競技歴：ミニバス 3年間（週2回 3時間／回）  
           中学校 3年間（週4回 平日2時間 休日4時間）  
           高校 2年間（週6回 平日2時間 休日4時間）

### 6.3 動感分析及び内省報告の方法

今回撮影したビデオ映像を大画面テレビに映し出し、そのプレイを当事者とともプレイを見ながら以下の順に従い内省報告を受けた。

- ① 試合展開や流れ（時間、得点差等）
- ② ビデオ映像を再生またはスロー再生をしながら、対象となるプレイを見てもらい、何を考えてプレイしたのか思い出してもらう。
- ③ 動感分析及び内省報告書の作成を実施
  - a. その時の試合の状況
  - b. 自分の調子、状態
  - c. プレイ
    - ・何をみてパスをしたのか
    - ・いつパスをしようと思ったのか
    - ・どこに（誰に）パスをしようとしたのか

d. 選択肢

- ・ボールを持った時、そのプレイ以外の選択肢はあったか
- ・優先順位はあったか
- ・最終的にそのプレイを決断した要因  
(スペース、レシーバー、レシーバーのディフェンス、その他のディフェンス、自分のディフェンス)
- ・そのパスをすることによって、オフェンスにどんな狙いがあったか (効果を狙ったか)、  
(どうなると予測したのか)

また、動感分析及び内省報告から、そのパスミスについて研究者の視点より外的ゲームに対する注意的選択の状況把握やゲーム状況の認知、プレイの選択肢等について考察を行った。

## 7. 結果と考察

### 7.1 パスミスの発生状況について

2021年6月～7月の間に行われた高校生男子選手の試合から、パスミスとなった30プレイを抽出した。その3選手に、そのパスミスの映像から、そのときのプレイ状況を思い出してもらい、内省報告及び研究者がパスミスとなった要因を考察した。その結果を表1に記載した。

表1 パスミスの発生状況と要因

	選択的注意の把握 (ボールを持つ前、 どこを見ていたか)	いつパスを しようと思 ったか	対象者へのパス 以外の選択肢	ゲーム状況の 予測の有無	心理的側面	研究者の視点
1	ボールのみ	ドリブルを している時	なし	なし	焦っていた	ドリブルをしてフロントコートに侵入し、逆サイドに走っていた選手にスキップパスをしたが、ディフェンスに読まれ対応された。自分自身がノーマークの状態であったがシュートの選択はなかった。
2	ボールのみ	ボールを 持ってから (ハンドオフ した時)	なし	なし		センターにパスした後、ハンドオフプレイからプレイを作ろうとしたが、レシーバーとの意思疎通ができずパスミスとなった。スペースを見ておらず、ボールマンがレシーバーの動きを思い込みによりパスミスとなった。
3	ボールのみ	ボールを 持ってから	なし	なし		ゴール下にパスをするが、スペースの確認ができていない状態でパスをしたため、パスは通ったがレシーバーがダブルチームされる。
4	ボールのみ	ボールを 持ってから	なし	なし	焦っていた	ルーズボールを獲得後、ゴール下にいたオフェンスにパスをしたが、スペースや他のオフェンスの選手のカットインを確認せずにパスをしてダブルチームされる。
5	レシーバとそのディ フェンス (サイドス ローインのプレー)	スローイン の場所に立 った時	なし	なし		スローインのパスを自分のディフェンスにとられる。スペースや他のオフェンスのスペースングも確認しないまま安易にパス。
6	レシーバと そのディフェンス	ボールを 持ってから	逆サイドのコー ナーを見たが、 ポジショニング していない	なし	焦っている	ヘルプのディフェンスにパスを取られる。スペースの確認をしておらず、ヘルプのディフェンスはすでにその場所にポジショニングしておりパスをするスペースはなかった。
7	ボールのみ	ボールを 持ってから	なし	コーナーの オフェンス	焦っている	ローポストでポストアップしているセンターにパスが出来ず、ベースラインドライブしたが、ヘルプが来たためドリブルを止めパスをするがディフェンスに読まれ、パスミスとなる。
8	ボールのみ	ボールを 持ってから	なし	なし	急いでいる	ハンドオフプレイから、見えたオフェンスプレイヤーの意図をくみ取ることができずパス。意思疎通がない状態でのパス。自分が何をしてよいかかわからないまま、プレイをしてしまった。
9	ボールのみ	ボールを 受ける前	逆サイドのコー ナー (誰もいな い)	なし		ペイント内に3人もいる。ポストマンにパスをしたが、カットインしてきた他の選手のディフェンスに取られる。ペイント内にスペースがないためパスの選択をしないほうが良い。

	選択的注意の把握 (ボールを持つ前、 どこを見ていたか)	いつパスを しようと思 ったか	対象者へのパス 以外の選択肢	ゲーム状況の 予測の有無	心理的側面	研究者の視点
10	ボールのみ	ボールを 持ってから	なし	なし	急いでいる	ポストへのパス。ポストマンのシールが完全に できていない状態でパスをしてしまったためミス となる。
11	ボールのみ	ボールを 持ってから	なし	なし	焦っている	急いでポストへパスをしたため、いいパスが渡 らなかった。ポストマンの体制が崩れダブル チームされてしまう。
12	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし		ポストへのパス。ポストマンのシールが完全に できていない状態でパスをしてしまったためミス となる。
13	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	焦っている (早 くパスをしたい)	ドリブルでフロントコートに侵入するが、ゴール 下に走りこんだ選手にパス。しかし、他の選 手のディフェンス (第3者) にパスを読まれパ スミス。
14	レシーバーと そのディフェンス	ボールを 持ってから	シュート	なし	自信がなかった	シュートクロックが迫っていたため、ゴール下 に走っていた選手にパスをしてしまった。
15	レシーバーと スペース	ドリブルを している時	なし	なし	パスできると思 ったが、急いだ	ドリブルをして攻めあがっている時に、前方に 走っている選手にパスをしたが、コートの奥行が なくパスミスとなる。
16	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	ドリブルを している最中	焦っていた	ポストのシールが完了していたが、パスのタイ ミングが遅れてしまったためパスミスとなる。
17	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	焦っていた (早 くパスをしたい)	レシーバーのみを見ていたため、レシーバーと の意思疎通がなかった。
18	レシーバーのみ	ボールを 持ってから	なし	なし	焦っていた	ポストへのパスだが、レシーバーはシールをし ておらずボールをもらう意思がなかったがパス をしてしまった。
19	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	焦っていた	状況把握することなくドリブルでフロントコ ートに入りダブルチームされてしまった。パスが できる場所は沢山あったが、レシーバーを探 すことができなかった。
20	スペースと レシーバー	ドリブルを している時	なし	なし	焦っていた	ドリブルでペイントに侵入したが、シュートが できなかったため、パスに切り替えた。レシー バーのディフェンスはパスを読んでいたのでパ スミスとなった。
21	ボールのみ	ボールを 持った時	なし	なし	焦っていた	パスをするオフenseがバックカットしたが、 ヘルプにきたディフェンスの存在に気づかずに パスをしてしまった。
22	レシーバーのみ	ドリブルを している時	シュートを考え たがパスを選択	なし	急いでいた	パスが悪い状態でボールを受けたため、コート 上の状況が判断できないままドライブをしてし まったため、ディフェンスを認識しないままパ スをしてしまった
23	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	焦っていた	ボールマンとレシーバーの意思疎通がなか った。スペースが悪い状況でのパスのため ドリブルハンドオフを選択することが最適と思 われる。
24	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	焦っていた	ドリブルでフロントコートに侵入するが、ダ ブルチームをされ止まってしまった。
25	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	速攻を出したか ったため、急い でいた	ドリブルをしている時に、前方を走っている オフenseを見つけ、急いでパスをしてしまった。
26	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	焦っていた	ディフェンスにプレッシャーを掛けられ、早く ボールを離したかったため、目に入ったオフ enseにパスをしてしまった。
27	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	冷静に判断した	ドリブルでフロントコートに侵入したが、自分 がフリーの状態にもかかわらず、パスをした。
28	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	自信がなかった	ペネトレイトでペイント内に侵入したが、ディ フェンスに囲まれてしまい苦しくなってパスを してしまった。ドリブルをやめ、止まってパス をする。
29	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	焦っていた	パスをすることを決めてドリブルをしており、 オフenseを見つけパスを行ってスティールされ た。
30	レシーバーのみ	ドリブルを している時	なし	なし	焦っていた	ペネトレイトでペイント内に侵入したが、ディ フェンスに囲まれてしまい苦しくなってパスを してしまった。ドリブルでペイントに侵入する スペースがない状態であったがペネトレイトし てしまった。

## 7.2 パスミスの内容について

今回の試合で起きたパスミスの内容について、どのようなパスミスだったか検証を行い表2にまとめた。

パスミスの内容としては、6種類に分類できた。最も多かったのは、ヘルプのディフェンスにパスをスティールされているケースで、ノーマークとなったオフenseは認識できたが、ヘルプ、ローテーションしたディフェンスを認識できずパスをしてスティールされていた。それは、パスをする前にコート内のディフェンスのポジショニングを認識できていれば、優先順位をつけることができ優先順位をおってパスの対象者を変えることができるが、ノーマークになっただけの認識のためディフェンスにパスを読まれることになった。次に多かったのは、レシーバーのディフェンスにスティールとレシーバーとの意思疎通がない状態でパスをしてしまうケースである。レシーバーのディフェンスにスティールされているケースは、パスをするレシーバー（対象者）だけを見つけ（見て）パスをしたが、レシーバーのディフェンスはパスを読んでいるスティールを行っていることがほとんどである。意思疎通のないパスミスについては、ボールを持ってレシーバーを見た瞬間にパスをしているケースがほとんどであり、レシーバーはゴール方向にカッティングしたりリバウンドに入ろうとしたりボールマンの考えと違うことをしている。これは、オフボール時に、「ボールマンになった時にどうするか」の予測をしておらず、瞬時に見えた（見た）ところでプレイを遂行してしまったときに多く見られた。次は、スペースのないところにパスをしてしまうケースだが、ノーマークになったオフenseプレイヤーにパスをするが、ボールを持った即座にディフェンスにダブルチームされてしまうケースが見られた。このケースは、オフボール時に「コート内にどこにプレイができるスペースがあるか」を認識することによって、そのノーマークであるオフenseは攻撃できる状態か否かを判断することができるが、コート上のスペースを認識することがないためパスをもらったオフenseプレイヤーが困ってしまう状況になることが見られた。

表2 発生したパスミスの内容について

内 容	回数	ドリブル無	ドリブル有
ヘルプのディフェンスにスティール	7	2	5
レシーバーのディフェンスにスティール	7	1	6
レシーバーとの意思疎通がない	6	3	3
スペースのないところにパス	5	5	0
レシーバーにボールが渡らない（アウトオブバウンズ）	3	1	2
ボールマンのディフェンスにスティール	2	1	1
合 計	30	13	17

また、パスミスとドリブルの有無について検証した。ドリブルしていない状態からのパスミスは、13回／30回、ドリブルをしている状態からのパスミスは、17回／30回であり、回数においては大きな差は見られなかった。しかし、ヘルプのディフェンスにスティールとレシーバーのディフェンスにスティールされるケースは、ドリブルをしていた状態からパスミスが顕著に多く見られた。ドリブルをすることで、ゲーム状況の認知や状況の変化を読み取れず、ヘルプやローテーションしたディフェンスを確認せずパスをしてパスミスとなってしまった。また、ドリブルをしない状態からのパスミスは、スペースのないところにパスをしてしまいレシーバーがダブルチームされてしまうことが見られた。

これは、ノーマークになったレシーバーを見つけ、スペースの有無を確認することなく急いでパスをしてしまうことが多かった。オフボールマンの時に、「コート上のどこにスペースがあるのか」を認識していないため見えた（見た）ノーマークのオフenseにパスをしてしまうパスミスが見られた。

### 7.3 3選手のボール保持後の選択肢の有無と心理的要因について

今回対象となった3選手の自省報告より、ボール保持後、パス以外の選択肢はあったか、そのボール保持後のプレイに予測はあったか、ボール保持後の心理状態はどうだったか（焦りや急ぐなどがあったか）の3つの質問を行った。その結果を表3にまとめた。

表3 ボール保持後のプレイについて

	有	無
ボール保持後の選択肢の有無	4	26
ボール保持後の優先順位	2	28
ボール保持後の心理状態（焦りや急ぎ）	23	7

この結果から、パス以外の選択肢はあったかでは、選択肢があったプレイは4回のみであった。それはシュートかパスの選択であった。また、そのボール保持後のプレイに予測はあったかの質問には、予測があったプレイは2プレイであった。このことより、ボールを保持後、ドリブルをやめた後に決めつけていたプレイを実行していることがわかる。その裏付けとして、ボール保持後の心理状態は、「焦ってプレイした」「ノーマークだと思い急いでパスをした」等、心理的に早くボールを手放したいという心理状態でプレイをしていることがわかった。これは、スキルに自信がなく自分のところでボールを失ってしまうことを恐れ、見えたオフenseプレイヤーにスペースやディフェンスを認識できていない状態でパスを実行していることがわかった。

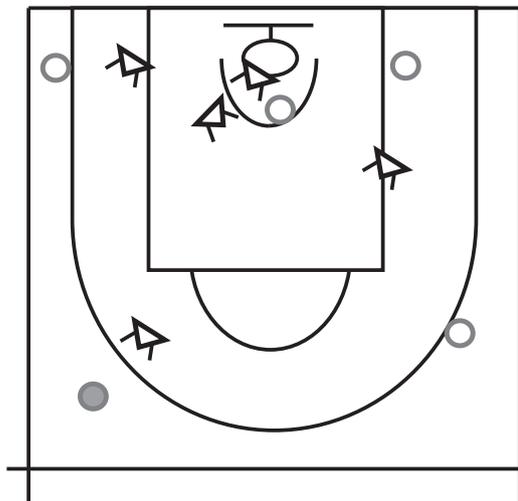
### 7.4 3選手の外的ゲーム状況に対する選択的注意の状況把握能力について

今回対象となった3選手には試合中に発生したパスミスの動画を見てもらい、パスミスが発生する直前のコート上の状況をコート図に記入してもらった。コート図には、ボールマン、オフense、ディフェンスがどこにいたかを記入してもらい、どのように「外的ゲーム状況に対する選択的注意」を把握しているか確認をした。なお、出来るだけ正確に記入してもらったが、状況が分からなければ無理に記入しなくてもよい事とした。

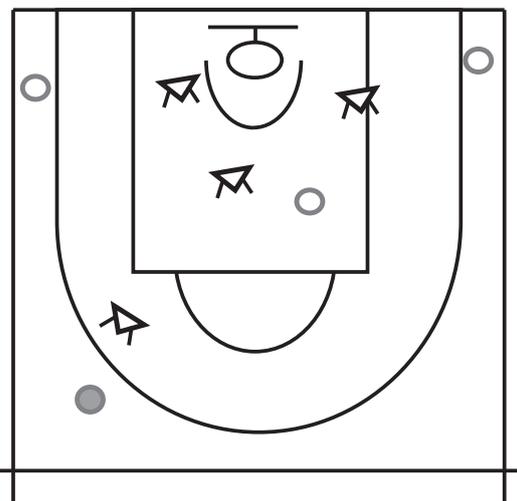
なお、映像は7プレイを任意に抽出した。また、プレイ1～7の数字は、その時のコート上におけるボールの位置とプレイヤーの配置状況を示す。



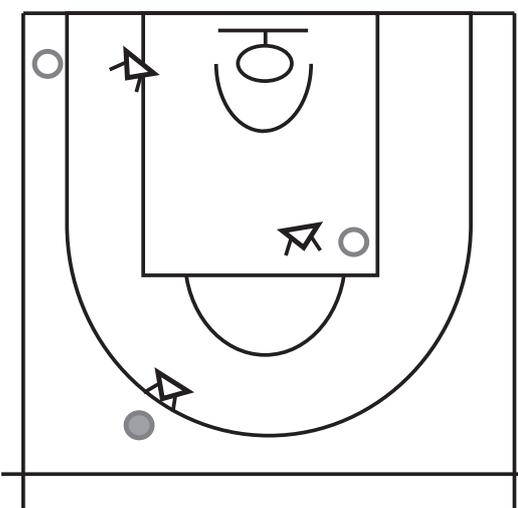
プレイ1



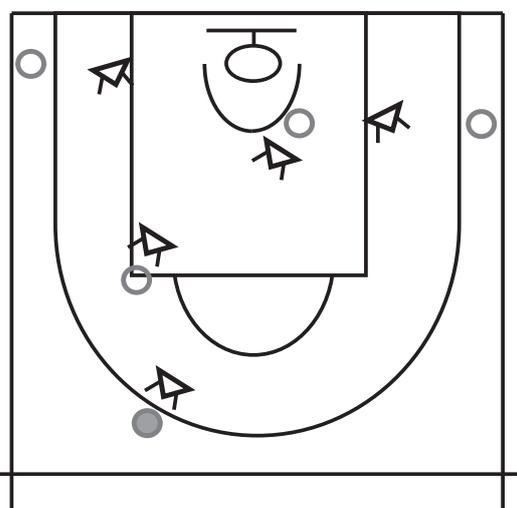
選手A



選手B

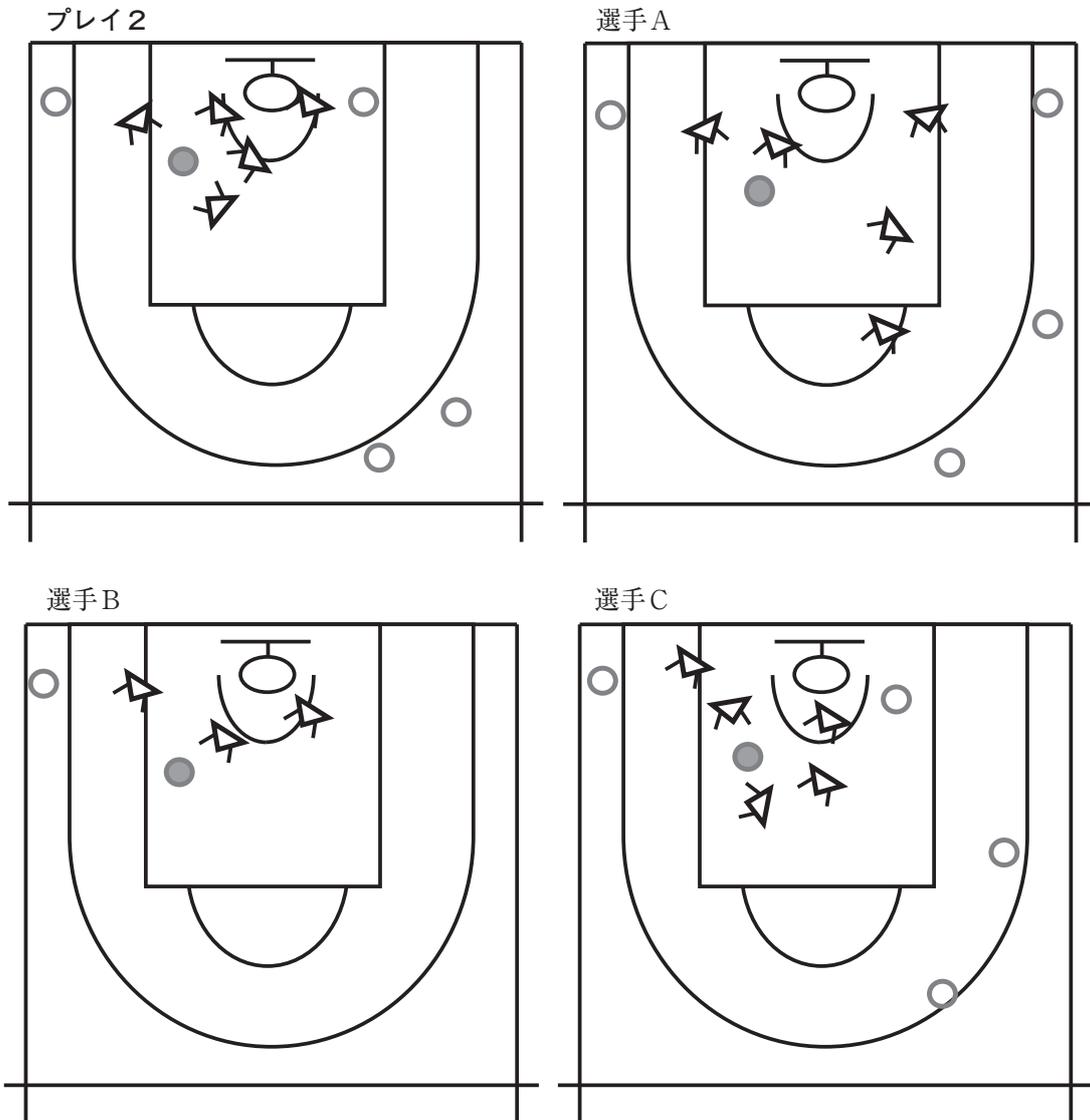


選手C



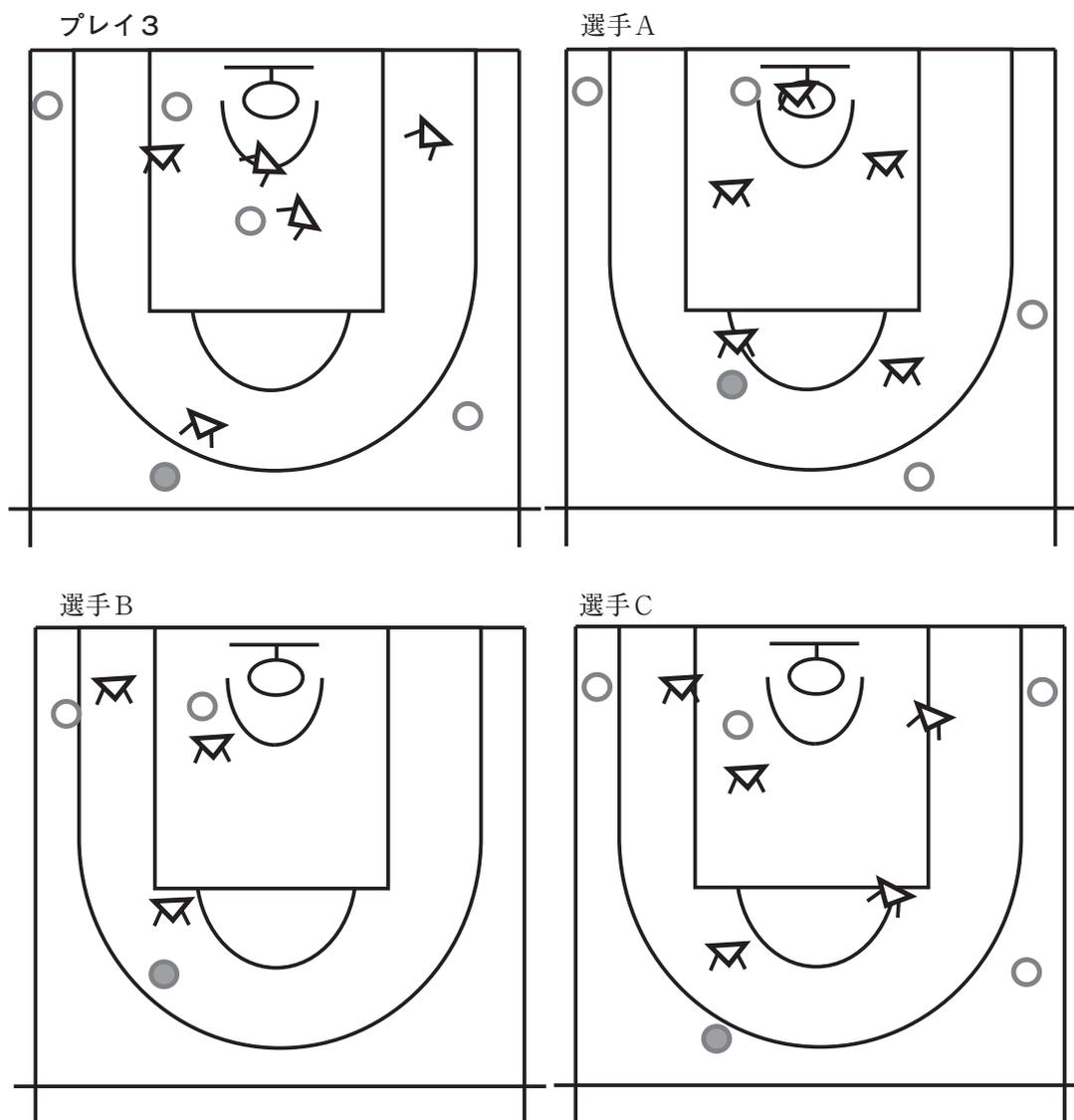
プレイ1では、ゴール下に向かう選手がノーマークだと思いパスをしたがヘルプディフェンスにパスをスティールされてしまうミスであった。

選手A、選手Bともに外的ゲーム状況に対する選択的注意のコート内のオフェンス、ディフェンスが把握できていなかった。選手Cは、コート内の状況をほぼ把握できていた。



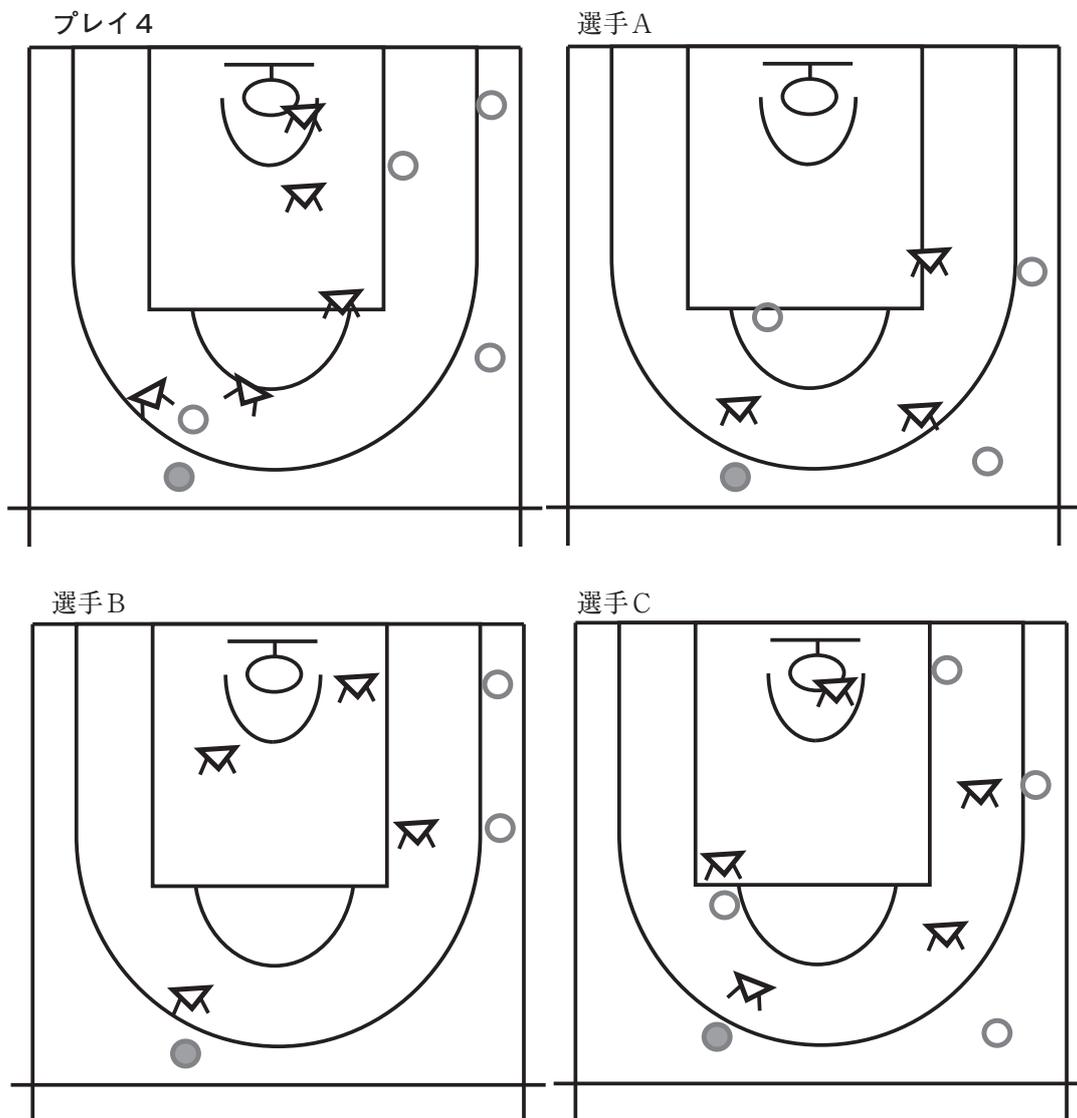
プレイ2は、ボール保持者はペイント内にスペースがあると思いドリブルでペイント内に侵入したが、近くにいたディフェンス4人に囲まれてしまった。

選手Aは、コート内にオフェンス、ディフェンス共に5人の記入があるがコート上のポジショニングは正しく把握できていないことがわかった。選手Bについては、ボールがあった近くのサイド側の各オフェンス、ディフェンスの3人しか把握できていなかった。選手Cについては、オフェンス、ディフェンス共に把握できていた。



プレイ3は、ファストブレイクの状態で行われている中でゴールに向かって走っている選手がノーマークだったため、パスをしたがコーナーにいるオフェンスを守っているディフェンスにパスを読まれスタイルされた。

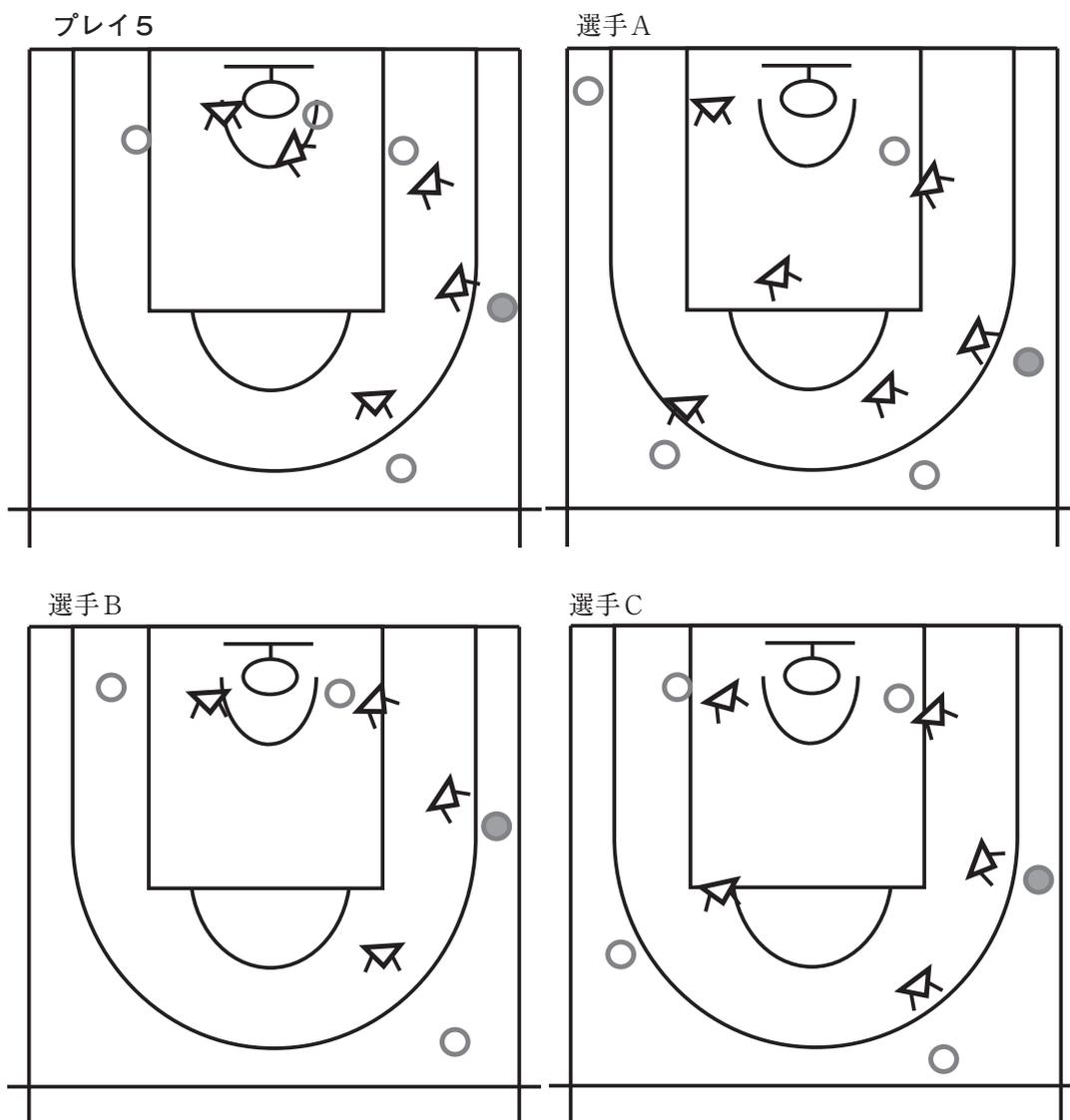
選手A、選手Bともにコート内のオフェンス、ディフェンスの把握ができていなかった。選手Aについては、ボールマンのポジションすら把握できていない。選手Bは、ボールサイド側のオフェンス、ディフェンスの各3人までは把握できているが、ヘルプサイド側のオフェンス、ディフェンスは把握できていない。選手Cについては、オフェンス、ディフェンス共にほぼ把握できている。



プレイ4では、センタープレイヤーがアウトサイドでボールをもったため、ハンドオフプレイを行い、ヘルプサイド側にスペースがあると思いパスをしたが、レシーバーとの意思疎通がなくアウトオブバウンズのパスミスとなった。

選手A、選手B共にオフェンス、ディフェンス共に5人の把握ができていなかった

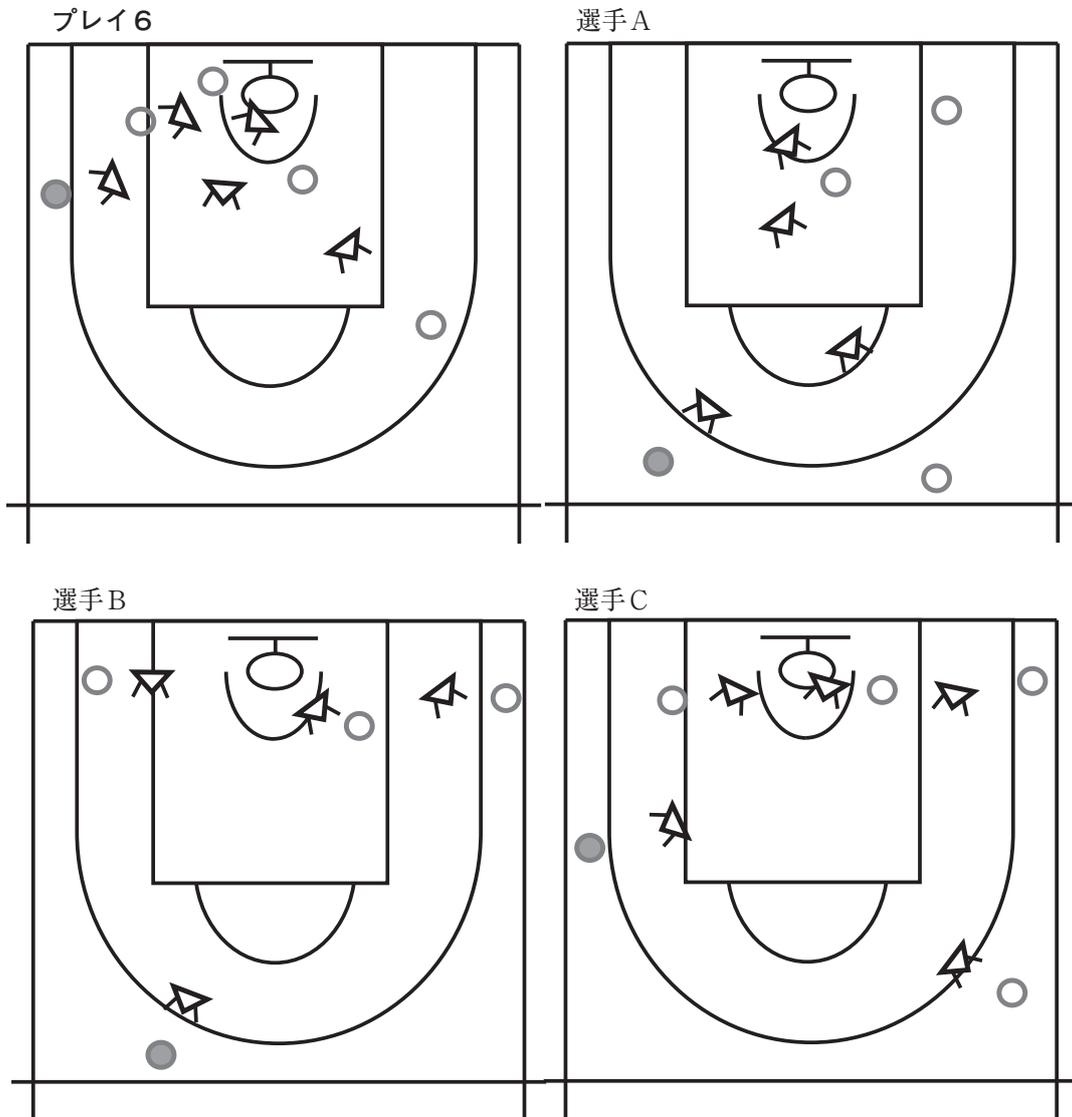
選手A、選手B共にボール中心に見ていることが多く、ボールマンがパスをした先の状況は把握できているが、ヘルプサイド側の状況把握ができていない。選手Cは、状況把握はほぼできている。



プレイ5については、ボールサイド側のローポストでセンターがボールを貰おうとシールしたが、ポストマンのディフェンスがボールサイド側よりフロントを守ったため、裏側のスペースにパスをしたがポストマンのディフェンスにスティールされた。

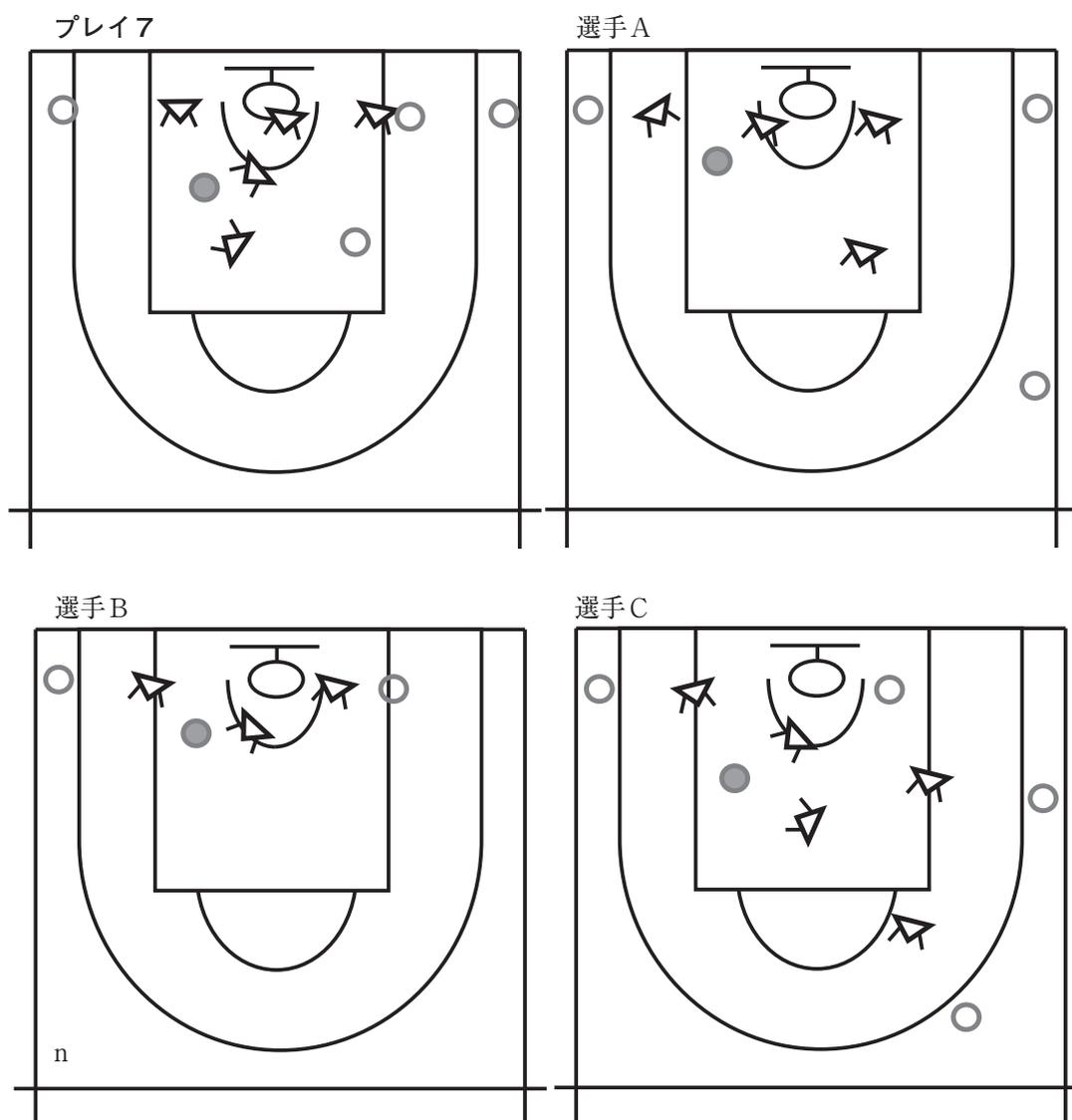
選手Aは、オフェンス、ディフェンスの5人の記入はあったが、ポストマンの裏側にスペースがあるように見えている。しかしながら、裏側のスペースにはヘルプのディフェンスがポジショニングしているが、見えていないことがわかる。選手Bについては、裏側のスペースにディフェンスがポジショニングしていることが見えているが、

5人目のオフェンス、ディフェンスがどこにポジショニングしているか把握できていない。選手Cについては、ほぼ状況把握できている。



プレイ6について、ゴール方向から動いてアウトサイドでボールを受けた。その後、ゴール方向を見たとき、センターがノーマークでゴール下にカッティングしていたためパスをしたが、もともとゴール下にポジショニングしていたディフェンスにスティールされた。

選手A、選手B共に、ボールマンのポジションも把握できておらず、またオフェンス、ディフェンスのポジションも曖昧な把握である。選手Cについても、ヘルプサイド側のディフェンスのポジショニングについて認識が違っている。



プレイ7は、トップからペイント内にドリブルで侵入しレイアップシュートを試みようとしたが、コーナーのディフェンスにヘルプされシュートからパスに切り替えたが、パスを読まれステールされた。

選手A、選手BともにオフENS、ディフェンスのポジショニングの把握ができていなかった。選手Cは、オフENS、ディフェンス共にポジショニングの状況はほぼ把握できている。

## 7.5 各3選手のパスミスの特徴について

### ①選手Aのパスミスの特徴（ポジション：フォワード）

選手Aは、チームの戦術においてドリブルを多用する選手ではなく、主にガードからのパスを繋いだりポストマンにパスをする役割の選手である。そのためコート上の外的ゲーム状況に対する選択的注意を常時、意識的に把握しておく必要がある。

しかしながら、選手Aの視野は常にボール中心であり、スペース、スペーシング、コート上のオフェンスプレイヤー、ディフェンスプレイヤーのポジショニングの状況把握はできていない。特にスペースの認識が薄く、ボールを保持した瞬間に見えたオフェンスプレイヤーにパスをしてパスミスになったり、ボール保持後、プレイを遂行できる場所を探し、パスを出せそうなところを見つけると、急いだり焦ったりしてパスミスをしていることが見られた。

また、ボールを持った時、「そのパス以外の選択肢はなかった」と内省報告している。これは視野の中心がボールであり、コート上のスペースやスペーシング、ディフェンスのポジショニング等の把握をしていないためと考えられる。その結果スペースのないところにパスを行い、ボールを貰った選手がダブルチームをされてしまうなど、ディフェンスが直ぐに対応できてしまうことが見られた。さらに、選手Aはレシーバーの考えや意思を理解しておらず意思疎通がないパスミスが見られた。

つまり、オフボールの時の「外的ゲーム状況に対する選択的注意」を把握する段階でボール中心に見ているため、コート上のスペースやスペーシング、ディフェンスのポジショニング、オフェンスの動きの意図等の情報がなく、ボールを持った時にゲーム状況の認識がないため、偶然視野に入った選手にパスをしてしまうことから、ディフェンスにパスを予測されスティールされてしまったり、レシーバーとの意思疎通が図られないままパスミスとなることが多かった。

### ②選手Bのパスミスの特徴（ポジション：シューティングガード）

選手Bのポジションはシューティングガードであり、3ポイントシュートのようなアウトサイドシュートを決めることが重要な役割となる。そのため、どのスペースに動きボールを貰えばシュートできる、自分を守っているディフェンスがどのようなポジションにいるかなどコート上のスペース、ボールの位置や状況、ディフェンスのポジショニングを適切に把握する能力を求められるポジションを担っている。また、ボールをフロントコートに進め攻撃を組み立てることも任される重要な役割である。

選手Bに、「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の把握状況をコート図に記載してもらった結果、コート上のオフェンス、ディフェンス共にプレイヤー全員のポジショニングを把握することができておらず、オフェンス、ディフェンス共に3人程度しか把握できていなかった。

それは原因として、バックコートからフロントコートにドリブルでボールを進行することで視野が狭められ十分な情報を得ることができなかったことが考えられる。その理由はドリブルのスキルに自信がなく、「ボールを失ってしまうのではないか」という不安感が生じドリブルに意識が向けられ、コート上の状況を把握するまでの心理的余裕がない状態であると考えられる。そのため、「早くパスをしたい」という心理的不安感から、「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の状況把握が手薄となりパスができそうなオフェンスのみを探したことから、パスミスとなっている。また、その選手へのパス以外の選択肢がなく、見えたままプレイを実行することでパスミスとなっている。

### ③選手Cのパスミスの特徴（ポジション：ポイントガード）

選手Cのポジションはポイントガードであり、ボールをフロントコートに進めるとともに、攻

撃を組み立てることが求められるポジションである。そのため、バックコートからフロントコートにボールを運ぶことやファストブレイクで攻撃する際には欠かすことのできないポジションである。またハーフコートオフェンスでは、ドリブルでペイント内に切り込んでいき、ディフェンスにヘルプをさせ、ノーマークとなったオフェンスにパスをさばいてシュートをさせるキックアウトの攻撃を創造することも求められる。

選手Cは、「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の把握状況をコート図に記載してもらった結果、コート上のオフェンス、ディフェンスの選手のポジショニングはほぼ正しく把握できていた。

選手Cのパスミスの特徴として、ドリブルでペイント内に侵入しキックアウトの状況を作るが、パスをするタイミングが遅くディフェンスにパスを予測されパスミスとなっているケースが見られた。また、キックアウトの攻撃をつくろうとするあまりペイント内のスペースがないところにドリブルで侵入し、ディフェンスに囲まれてしまいパスをしてミスとなってしまうことも見られた。選手Cもオフボール時に「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の段階で視野がボール中心になっており、コート上のスペース、スペーシング、ディフェンスのポジショニングが把握できていない。それにも関わらず、ドリブルでペイントに侵入していることからパスミスが発生している。

また、ファストブレイク（速攻）の攻撃では、前線を走っている選手にパスを行うが、走っている選手とゴールとのスペースを把握することができず、走っているレシーバーの先に大きくパスを出してしまいアウトオブバウンズになってしまうミスが見られた。

## 7.6 3選手の状況判断の過程に関する概念的モデルに基づいたプレイの考察について

今回対象の3選手においてボールゲームにおける状況判断の過程に関する概念的モデルに基づいて、四つの状況判断のプロセス過程を考察してみる。

### ①外的ゲーム状況に対する選択的注意

「外的ゲーム状況に対する選択的注意」では、コート上がどのようなになっているのかという情報収集し把握する段階であるが、3選手ともに、視野の中心はボールとなっており、コート上のスペース、スペーシング、ディフェンスのポジショニング、レシーバーの状況等、情報収集ができていないことが内省報告より分かった。パスミスを撮影した映像から、オフボール時、ボール中心の視野になっており、ボール保持後に攻撃を行うために必要なスペースやディフェンスのポジショニング等の情報がなく、ボールを保持した直後に行ったパスがレシーバーのディフェンスやヘルプのディフェンスにスティールされることが多く見られた。

### ②ゲーム状況の認知

「ゲーム状況の認知」では、「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の段階で把握した情報の中でコート上の重要などどこにあるかを見極める段階である。つまり、どのスペースで攻撃できるか、だれが攻撃すべきかなど具体的な攻撃行動を示す段階である。

しかし、「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の段階でコート全体の状況が把握できていないため、ボールマン以外のところで、どんなことが行われているか理解できていない。その状態でボールマンになることが多く、コート内のどこで攻撃をすればいいのかかわからず、意図的にプレイをすることができない。そのため、状況に関わらず咄嗟に目先のプレイをしてしまうためパスミスを犯すことが多く見られた。

このことから、ゲーム状況の認知が適切に行われていないことが示唆された。

### ③ゲーム状況の予測

前述のとおり、「外的ゲーム状況に対する選択的注意」、「ゲーム状況の認知」のプロセスを適切に行われていないため、次の段階である「ゲーム状況の予測」はほぼ機能していない。これらの情報を正しく捕えることができたなら、他のプレイヤーの意図を素早く読み取ることができ、次に起こるゲーム状況を先取りすることが可能となる。そのため、プレイの選択肢や優先順位を決定することができる。

しかし、選手の自省報告からも読み取れるように、コート上の状況に関わらず、決めつけてパスを行っているため、オフenseの動きやディフェンスの対応、オフense、ディフェンスの動きによるスペースの変化等、状況の変化に適応できない。それは、オフボール時において、ボールを保持した後の未来を予測していないため、そのパス以外の選択肢がないままプレイを実行している。

### ④競技行為に関する決定

状況判断の過程を踏み、選択する可能性があるそれぞれのプレイの特性、すなわち、どのようなゲーム状況の時に選択するのが良いプレイなのか、また、どのようなゲーム状況の時に選択してはいけないプレイなのかを見極める段階である。

しかし、競技行為に関する決定については「見えたもの」＝「実行」となっているため、このプロセスはほぼ行われていない。また、ゲーム状況の予測ができないままプレイを決定しているため、ディフェンスがそのプレイを予測していることが察知することができずプレイを行いパスミスとなっている。ディフェンスからパスを狙われているのにも関わらず、パスをやめることができないのは③ゲーム状況の予測ができていないのに④競技行為に関する決定のプロセスに移行しているためでありプロセスが適切に行われていないことが示唆された。

その結果、適切なプレイを遂行・実行するためには、①外的ゲームの選択的注意②ゲーム状況の認知の下位過程が重要であり、この2つのプロセスを無視することができない重要過程であることがわかる。

これら、4つの状況判断の過程の下位過程の2つの認識ができていない状態でプレイをすると、その時の状況にあった適確なプレイができず最終的にパスミスとなっている。

この状況判断過程の4つのプロセスの中で①外的ゲーム状況に対する選択的注意と②ゲーム状況の認知が重要であることがわかった。この段階で状況把握が適切に行われなかったことがパスミスを生じさせる要因となっていることが明確になった。

## 8. まとめ

- 1) 「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の段階で、オフボールマンの時にボールを中心にしているため、コート上の情報を収集することができず、次に段階である「ゲーム状況の認知」に関連した状況判断になってなかった。
- 2) 「ゲーム状況の認知」の段階においては、コート上の重要な情報の識別ができず適切な場所での攻撃を展開できずパスミスとなっている。
- 3) 「ゲーム状況の予測」では、状況判断過程の下位過程が機能していないため、プレイの選択肢や優先順位がつけられず、状況に適合したプレイができず、あらかじめ決めていたプレイを実行しミスとなっている。
- 4) パスミスの多くは、選手の心理的側面において「焦ってしまった」「急いでいた」などのネガティブな感情があり、ボールを保有することに不安を感じオフenseを見つけると状

況に関係なくパスをしてしまうことからパスミスとなっている。

- 5) 心理的な側面においては、ボール保持した時に「焦り」や「急ぐ」などの状況確認を行う余裕がなくなり、心理的に不安な状態でのプレイの時パスミスとなる。

今回の研究から、パスミスの多くは「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の段階でコート上から適切に状況判断を行うための必要な情報を瞬時にかつ正確に収集できないことが示唆された。

特にオフボール時の視野がボール中心になっているため、攻撃に必要なコート上の情報収集が行われていないことが主な原因であることが研究対象であったプレイヤーの内省報告よりわかった。パスミスの発生しているケースでは、「攻撃できるスペースはどこか」、「ディフェンスのポジショニングはどうなっているか」、「オフENSEのスペーシングはどうなっているか」、「レシーバーの動きの意図はなにか」のどれか一つでもが認識できていないときは、ミスとなっている。

また、「早くパスをしたい」「ノーマークが見えたからパス」ということから急いだり焦ってしまったり、その時のレシーバーやディフェンスの状況を確認できずパスミスをしていた。これは、自分の技術スキルに自信がなく心理的な要因によってパスミスを起こしていた。そのため、余裕を失い状況を確認できないままプレイしており、その先のプレイの予測もできず選択肢がない状態で競技行為を決定していることがパスミスと関連していることもわかった。

ターンオーバーはミスが起こった最終場面での指摘が多いが、パスミスの原因はパスをした時点より前の段階での問題が多くあると考えられる。特にオフボール時での情報収集不足が起きていることが多く、その根源を修正していかなければ同じミスは繰り返されることは明確である。

今回の検証で、状況判断過程の下位過程において適確な情報収集が行われていない場合において、多くのパスミスが発生していることが示唆された。

今回の研究から、適確な状況判断を行うためには状況判断過程における下位過程が重要であり、①「外的ゲーム状況に対する選択的注意」の段階で、「どこを見るか、何を見るか」を理解させることが状況判断能力を向上させることにつながると考えられる。

さらに、プレイ状況に応じて「いつ見るか」「どこを見るか」などが異なるため、練習では様々な状況を想定した中で、例えば、「どこに味方／敵がいる」「いつ周りを見ればいい」等、周りの状況に注意を向けさせるような指導が必要ではないかと思われる。

今回は高校生男子選手を対象に行ったが、年代や男女でも結果は違ってくると思われ、今後も継続し調査・研究していく必要がある。

## 参考・引用文献

- (1) 中川昭, 杉原隆, 船越正康, 工藤孝幾, 中込四郎, 状況判断能力を養う. スポーツ心理学の世界, 福村出版, 52-66, 2000
- (2) 中川昭, ボールゲームにおける状況判断研究のための基本的概念の検討. 体育学研究, 28, 287-297, 1984
- (3) 中川昭, ボールゲームにおける状況判断の指導に関する理論的提言. スポーツ教育学研究, 6, 39-45, 1986
- (4) 田中雅人, プレー再生による知識構造の推測. 愛媛大学教育学部紀要, 第I部, 教育科学, 37, 173-182, 2003
- (5) 日本スポーツ心理学会, スポーツ心理学事典. 大修館書店 東京: 110-112, 2008
- (6) 筒井茂, 佐々敬政, 中島友樹, 藤原典英, ゴール型ゲームにおける状況判断力を高める学習モデルの有効性 (I) —予期図式の形成に着目して—. 兵庫教育大学 研究紀要 50, 115-124, 2017
- (7) 公益財団法人日本バスケットボール協会, バスケットボール指導教本. 大修館書店, 111, 2012
- (8) 荒木祥一・西村清巳・佐賀野健, ラグビーにおけるゲーム状況の認知に関する研究. 広島大学教育学部紀要 (第2部), 125-131, 1995

- (9) 田中雅人, ボールゲームにおける状況判断と知識の構造. 愛媛大学教育学部紀要, 51, 107-114, 2004
- (10) 田中雅人, ボールゲームにおける戦術と学習. 愛媛大学教育学部保健体育紀要, 53-60, 2006
- (11) 下園博信, 状況判断に関わる認知的トレーニング法の構築 —ラグビーフットボールを対象に—. 九州工業大学生命工学研究科博士論文, 15-18, 2014
- (12) 夏原隆之, 中山雅雄, 加藤貴昭, 永野智久, 吉田拓矢, 佐々木亮太, 浅井武, サッカーにおける戦術的判断を伴うパスの遂行を支える認知プロセス. 体育学研究 60, 71-85, 2015

