

バスケットボールにおけるプレイヤーの 密集メカニズムに関する研究

上原 まどか¹⁾・土田 了輔²⁾・榊原 潔²⁾

I. はじめに

一般に、未習熟者がサッカーやバスケットボールなどを実施すると、プレイヤーがボールに密集した状態、いわゆる「だんご状態」が現れることが知られている（榊原，1994；中西ら，2003；廣瀬・黒原，2012）。このように、ボールゲーム^{注1)}の様相に着目することは、プレイヤーの技能段階を知る上で重要な情報になることから、学校体育に関する研究で注目がなされてきた。

例えば、ゲーム様相は、プレイヤーの年齢等を問わず、原則的に「だんご型→居残り型（だんごの外に1人残る）→直線型→蛇行型」（学校体育研究同志会，1980，pp.171-176）という形態を示すという。そして、ゲームの初期段階にだんご状態が生じる原因は、主に、技能の未習熟さとボールにのみ意識が集中していることを挙げている文献も散見される。例えば、瀧井（1988，pp.23-28）は、初期段階の子どものサッカーは、ゲーム開始の合図とともにだんご状態となり、子どもの目はボールに集中することを明らかにしている。このようなだんご状態は、解消すべき対象と捉えられたり（中西ら，2003，p.2，森，2007，pp.23-32），学習の段階で重要なポイントとして注目されたりした（榊原，1994，p.81，廣瀬・黒原，2012，pp.57-60）。

しかしながら、これまでの論は、指導者や観察者による客観的な「コートの外」からの視点で語られることが多く、実際にゲーム中のプレイヤーが、どのような意図の下でだんご状態になったり、離れたりするののかという「コートの中の視

点」で語られることは少なかった。そこで、本研究は、未習熟者によるバスケットボールにおいて、だんご状態の発生と解消のメカニズムを明らかにすることを目的とした。

II. 研究の手順

本研究は、だんご状態の発生と解消のメカニズムの一端を解明することを目的とした。しかしながら、そもそもだんご状態とは何か、どのような条件を満たせばだんご状態と呼べるのかについて明らかにしている文献は見当たらなかった。つまり、だんご状態とは何かを定義することは、現実には難しいという問題に突き当たるのである。従来のゲーム様相に関する研究も、プレイヤーのだんご状態を示すため「だんご」という表現を使用したと思われるが、厳密にいうと、だんご状態は千差万別で、ボールに触れている者もいれば、少し離れている者もいる。

そこで、本研究では、だんご状態そのものを確定せずに、プレイヤーが①「ボールに近づく理由」と、②「ボールから離れる理由」の二点に着目することにした。論理的には、あらゆるプレイヤーが①の理由に基づき行動した時に、「だんご」と呼ぶべき密集状態が現れることになる。

1. 対象と授業者

学習記録やインタビューでは、ある程度の言語能力が必要であるため、対象を大学生のバスケットボール未習熟者とした。対象校はN県K市にある工業系N大学であった。体育実技1年生男子22名のクラス1と、1年生男子18名のクラス2を選

1) 石垣市立大浜中学校 2) 上越教育大学大学院

表1 単元計画 (全7時)

授業時間					
1	2	3	4 5	6	7
オリエンテーション <チーム内ゲーム> 課題の提示 「何人で守れるか」 「なるべく速く(早く)攻めよう」	<チーム内ゲーム> 相手の傾向把握 作戦立案法の導入	<チーム内ゲーム> 相手の傾向把握 作戦立案法の導入 <チーム間ゲーム> 対戦相手の傾向把握 対策の立案	<チーム間ゲーム> 対戦相手の傾向把握 対策の立案	<チーム間ゲーム> 対戦相手の傾向把握 対策の立案 <チーム内ゲーム> 役割交代	<チーム間ゲーム> パフォーマンステスト

定した。両クラスとも男子学生のみであった。両クラスとも、授業実践者の判断により、技能や経験に基づくチーム間等質の2チーム編成がなされたので、一方のチームに密着した。クラス1では11名で構成されたGチーム、クラス2では、9名で構成されたDチームを研究対象とした。バスケットボールを中学校と高校の部活で経験した者が、各チームに1名ずついたが、ゲームの様子を観察したところ、簡単なボール操作のミスなどをすることから、授業者と本研究の筆頭著者と相談し、全員を未習熟者ととらえることにした。授業実践者Tは、教員養成系大学での体育実技指導歴が21年あり、バスケットボールの競技歴が9年、大学のバスケットボール部指導歴が16年であった。

対象者には、研究の主旨を十分に説明し、得られる発言データ等が授業の成績に影響しないこと、個人情報保護に十分配慮すること、研究に協力したくない場合はインタビュー等に答えなくてもよいこと、研究協力は対象者の意思でいつでも中止できることなどを確認した。

2. 授業の概要

今回対象とした授業は、一般体育実技バスケットボールの授業であり、土田(2009;2010)のバスケットボールの戦術アプローチの考え方が基盤となり、単元が構成された。

この授業は、「傾向と対策」というキーワードで授業が構成されている。学習者を10人程度の学習集団に分け、「何人で守れますか」と「なるべく早く攻めよう」という課題提示などから、一旦、攻防の分業化を行い、限られた役割から、未習熟者がゲームに参加しやすいように工夫された

授業であった。授業は、チーム間ゲーム^{注2)}で相手の傾向を探り、その後、チーム内ゲームで対策を立案することを繰り返し行うことにより、課題解決を図った。

3. 観察手法

本研究は、ゲーム中の意識についてデータを収集するために、参与観察によるフィールド・ノーツ、学習記録の記載内容、単元終了後に半構造化インタビューを実施し、文字データを収集した。参与観察とは、取材や調査の対象である社会や集団の中に直接入り込んで、現地の人々と行動や生活をともにしながらおこなう現場調査のことである(佐藤, 2009, p.34)。

箕浦(1999, pp.38-39)は、参与観察において、フィールドへの参与の深さで、フィールドへのかかわり方も変化してくるとして、参与観察を次の4つのタイプに分類した。すなわち、「完全な参与者(complete participation)」「積極的な参与者(active participation)」「消極的な参与者(passive participation)」「観察者役割のみ(observer role only)」である。本研究における観察者は、教育系大学の大学院で球技について学ぶ20代の女性大学院生で、授業内での立場は、積極的な参与者(active participation)であった。学習者にインフォームド・コンセントを行った上で、共にウォーミングアップを行うなど、積極的にコミュニケーションを図り、授業時間内のゲーム終了直後に簡単なインタビューを実施した。しかし、ゲームの内容やチーム内の話し合いに関しては、意見を述べないように徹底した。また、単元終了後に個別に半構造化インタビューを実施した。このような手法により、学習者の活動の様子

をVTRに収録し、観察したことをフィールド・ノートに記述していった。

4. データ収集

1) VTR収録

ビデオカメラを用い、授業のゲーム場面及び話し合い場面を記録した。ビデオカメラAは、体育館のギャラリーに設置し、ゲーム場面全体を上方より記録した。ビデオカメラBは、チームの話し合いと、ゲーム終了直後のインタビューの記録に用いた。

2) インタビュー

ゲーム終了直後に、インフォーマル・インタビュー（佐藤，2012，pp.191-198）を行った。主に、ゲーム中に起こった出来事で、どのような考えからその行為に至ったのかを確認した。また、単元終了後に、各対象者への面接による半構造化インタビュー（木下，2013，pp.165-173）を行った。面接の際は、インタビュー・ガイド（図1）を参考にし、面接時間は、1人約10分間であった。インタビュー内容は、本人の承諾を得て録音し、後日、逐語録を作成した。

5. 分析方法

本研究は、木下（2003）による修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ（Modified Grounded Theory Approach, 以下M-GTA）をデータの分析に用いた。グラウンデッド・セオリー・アプローチとは、1960年代にアメリカの社会学者であるグレーザーとスト劳斯によって提唱され、データに密着した（grounded on data）分析から独自の理論を生成する研究法として国際的にも注目されているものである（木下，2003，p.7）。このグラウンデッド・セオリー・アプローチに木下が独自の修正を加えたものがM-GTAである。

M-GTAは、人間と人間の相互作用の過程を明らかにし、あるものごとを説明するモデルを構築することに優れているという特徴があり、本研究の目的と合致していることから分析の手段として採用した。

カテゴリーや概念の生成については、授業の全ての回に参加した観察者（教育系大学の大学院で

球技について学ぶ20代の女性大学院生）が行い、この授業の実践者であるTが確認作業を行った。この確認作業の結果、大幅な修正の必要性は認められなかったため、概念の生成は、実質的に上記観察者により行われたことになる。

Ⅲ. 結果と考察

1. 未習熟者のバスケットボールにおける初期的ゲーム様相

M-GTAによる分析の結果、2つのカテゴリー及びそれに包括される7つのサブカテゴリー、14の概念が生成された。分析結果である「未習熟者のバスケットボールにおける初期的ゲーム様相」のモデルを図示し（図2）、カテゴリー及びサブカテゴリー、概念の一覧を示す（図3）。また、各概念の定義と代表的な具体例を示す（表2-1, 2-2）。

未習熟者のバスケットボールにおける初期的ゲーム様相モデル図のストーリーラインは、次の通りである。

コートの中のプレイヤーがボールに近づく理由は、ボールを奪取しようとする「ボールに対する守備意識」、より近くでパスを受け攻撃しようとする「攻撃意識」、ボール保持者を邪魔しようとする「人に対する守備意識」という3つの意識で構成される。このことから、ダンゴ状態は、それらの目的意識を持ったプレイヤーが集まった場合に起こる現象であるといえる。

一方、ボールに近付かないプレイヤーは、ボール保持者以外をマークしようとする「人に対する守備意識」、ボールから距離を取りパスコースを作り攻撃しようとする「攻撃意識」、自分とボール保持者及び他のプレイヤーとの関係を見てプレイしようとする「関係的攻撃意識」「関係的守備意識」、限られたエリアに居ることに固執しプレイしようとする「エリア的意識」、ボールを待ち、様子を伺う「苦手意識」という6つの意識からなることが明確になった。

「未習熟者のバスケットボールにおける初期的ゲーム様相」のモデル図から、プレイヤーがボールに近づく行為には、ボール又はボール保持者に対する明確な目的意識があることが示された。一

N 県工業系 K 大学 バスケットボール実技 インタビュー・ガイド

- バスケットボールを見るのは好きですか？
- バスケットボールをプレイするのは好きですか？
- 普段、運動をしていますか？（週__回__時間程度）（種目：_____）

1.自分とボール

- ゲーム中に、ボールの近くに行くときがありましたか？（OF&DF）
- ゲーム中に、ボールに近寄らないときがありましたか？（OF&DF）
- 自分がボールを保持しているとき、ディフェンスが近付いてきたらどう思いますか？
- ゲーム中にどう動いたらいいのかわからないことがありましたか？

2.自分の役割

- チームの中でどんな役割をすることが多かったですか？
- ゲーム中に、これならできる・できそうだと思うことはありますか？
- ゲーム中に、これはちょっと苦手だなということはあるですか？
- ゲーム中に、自分の役割の他に味方の為に〇〇する等、何か気を付けていることがありましたか？

3.自分以外のプレイヤー

- ゲーム中に、味方同士で目を合わせたりすることがありましたか？
- ゲーム中に、味方の動きを意識することがありましたか？
- ゲーム中に、味方に対して、おそらくこういう動きをするなという予測をもちながら動いたことがありましたか？
- ゲーム中に、相手の動きを予想して動く場所や動きを変えることがありましたか？

- あなたならどこで何をしようと思いますか？

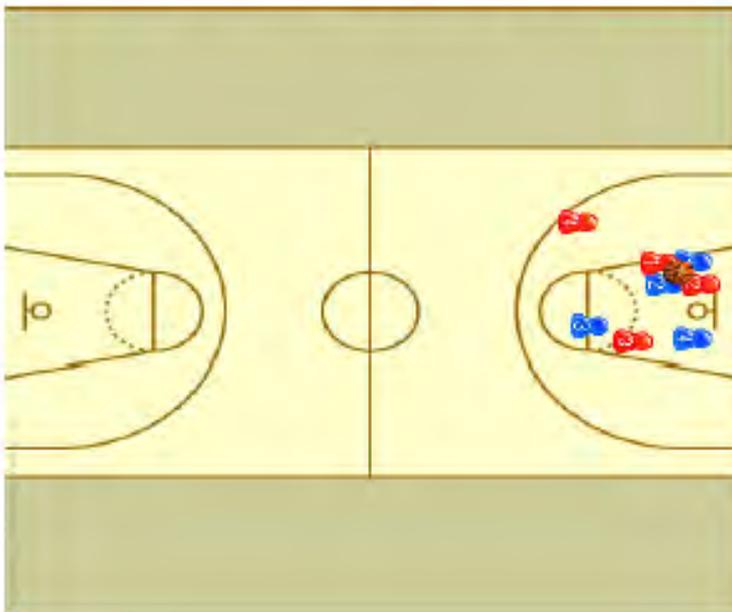


図1 インタビューガイド（筆頭著者が作成）

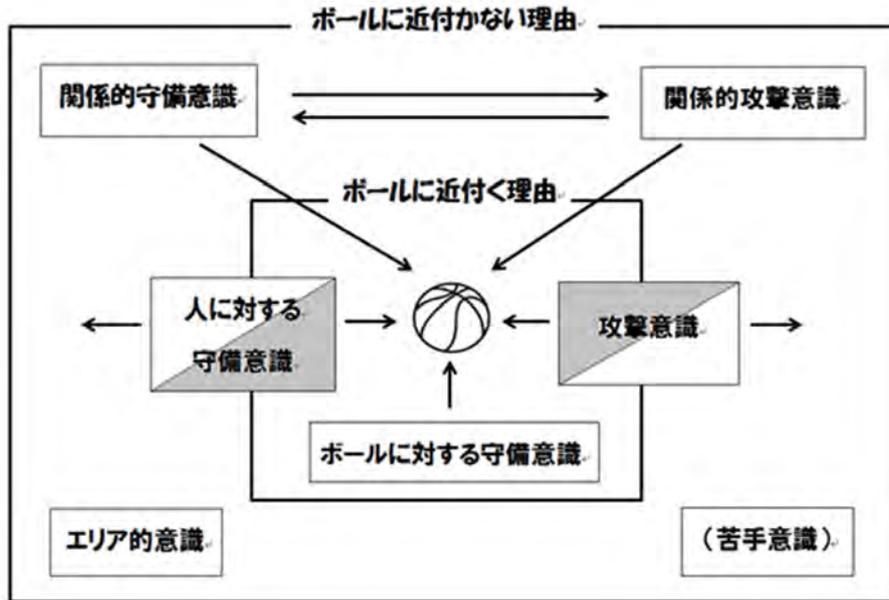


図2 「未習熟者のバスケットボールにおける初期的ゲーム様相」のモデル

方、プレイヤーがボールから離れる行為には、目的意識があるものと、目的意識が希薄なものがあり、両者は質的にかなり異なっていた。

以下、2つのカテゴリーに対応させて、詳述する。

2. ボールに近づく理由

本研究において、プレイヤーがボールに近づく理由は、3つの意識から構成されることがわかった。廣瀬らは、ダンゴ状態は、「ゲーム参加者全員が課題に確かに向き合っている」（廣瀬・黒原，2012，p.60）ことを意味すると述べていた。本研究においても、プレイヤーがボールに近づく理由には、ボール又はボール保持者に対して明確な目的意識があった。さらに、着目すべき点は、ボールに近づく理由の中には、ボールにのみ意識が集中しているという意識だけではなく、ボール保持者に対しての戦術的な守備意識、戦術的攻撃意識が「コートの中の視点」で確認できたことである。以下、プレイヤーがボールに近づく理由について、詳述する。

1) ボールに対する守備意識

「ボールに対する守備意識」は、相手プレイヤーが保持しているボールや、リバウンドなどで、誰にも保持されていないボールを獲得しよう

とするプレイヤーの目的意識である。ウドゥンは、ボールを奪わなければ、オフェンスを始めることはできないことから、「プレイヤーは、ボールを奪うことに全力を注がなければならない」（ウドゥン，2002，p.237）とし、積極的にボールを奪い返す必要性を示している。つまり、ボールを奪取しようと試みることは、ゲームの重要な要素を担っているととらえることができる。

2) 人に対する守備意識

「人に対する守備意識」は、ボール保持者に対する守備意識、パスカット、自チームが抜かれた場合の守備意識で構成される。プレイヤーへのインタビューの中では、「相手を遅らせる」「遠回りさせる」等の発言が得られたことから、ボールにのみ意識が集中しているのではなく、人に対して守備行為を試みていることが確認できる。ディフェンスについて、ウドゥン（2002，p.252）は、効果的なディフェンスにより得点の機会を一時的に妨げられると、プレイヤーはプレッシャーを感じてミスを犯しやすくなると述べている。

3) 攻撃意識

ボールに近づく理由の「攻撃意識」では、より近くでパスを受けて攻撃しようとするプレイヤーの攻撃意識が確認されている。遠くでパスを受けるより、近くでパスを受けた方がより安全で確実

表2-1 各概念の定義と代表的な具体例

カテゴリー	サブカテゴリー	概念	定義／代表的な具体例（下線・太字は著者らによるもの）
ボールに近付く理由	ボールに対する守備意識	ボールを奪取する	相手の邪魔をするというよりも、相手からボールを奪うために、ボールに近付いて行く。 学習者H, 「えー、まあ、相手がボールを取っている時に、自分のディフェンスですけど、 <u>積極的に取りに行ったり</u> していましたね。」
		ディフェンスリバウンドを取る	ディフェンス時において、シュート後の入らなかったボールを奪取するために、ボールに近付いて行く。 学習者S, 「相手がシュートして、 <u>入らなかったボールを取りに行ったり</u> 、前から来る選手のドリブル、来るのを守りに、 <u>ボールに近付くとか</u> 。」
	人に対する守備意識	ボールマンをマークする	ボールを保持者の相手に対して、ゴールに直線的に行かせないように、迂回させるような守りの意識や攻撃の速度を落とそうとするなど、人に対する守備意識で防御を行う。 学習者S, 「左サイドに基本的に居て、攻めの時にはだいたい後ろからボールをもらったのを前に繋ぐ役割をして、守備の時には、相手がドリブルしてくるので、それを <u>中に入られないように外側に行かせる</u> 役割をしていました。」
		パスカットをする	ボール保持者からパスの受け手に出されたパスを、カットしようとする行為。 学習者S, 「ディフェンスの時は、逆に相手が前に居たら、 <u>ボール投げられた時に、すぐ前に出れるように</u> 、ディフェンスの後ろ回りにいる時、ありました。」
		自チームプレイヤーへのカバーをする	味方が抜かれた時に、自分からボールに近付いて行き、防御を行う。 学習者A, 「見た感じというか…、バスケの経験者とか、上手そうな人は、抜かれるかもしれないので、行く人がいたらその人にとりあえず行かせる…、もし行ったら、その人とボール持っている人を視野に入れて見逃さないように、後ろに下がって見ていて、 <u>その人が抜かれたら自分が行きます</u> 。」
	攻撃意識	パスを受けに行く	パスをより近くで受けようとして、ボールに近付いて行く。 学習者A, 「そうですね、例えば、味方がパスを出そうとしてくれている時に、 <u>もうちょっと近付いてパスをもらいに行ったり</u> とか、(中略)、相手のボールを落として取りに行ったりとかしていました。」

表2-2 カテゴリー・サブカテゴリー・概念の定義と代表的な具体例

カテゴリー	サブカテゴリー	概念	定義／代表的な具体例（下線・太字は著者らによるもの）
ボールに近付かない理由	エリア的意識	定位置で動く	自分の動く範囲を決めていて、その範囲内だけでプレイする。 学習者H, 「近付いて行かない…。それは、あのー…、俺の…。大体、決めていたんですよ、 <u>自分はどの辺で動いていくのを</u> 。その、自分が動く範囲のとこじゃないとこは行かない。」
	苦手意識	ボール待ち	オフェンス時において、ボール操作に対する苦手意識からとりあえずボールとの距離を取り、ボールを待つよう意識。 学習者T, 「それと、あと、さっきも言ったんですけど、やっぱり、あの、 <u>自分から動いてパスコースを作るというのが苦手</u> でして、 <u>それで、待ってみたいな感じ</u> です。」

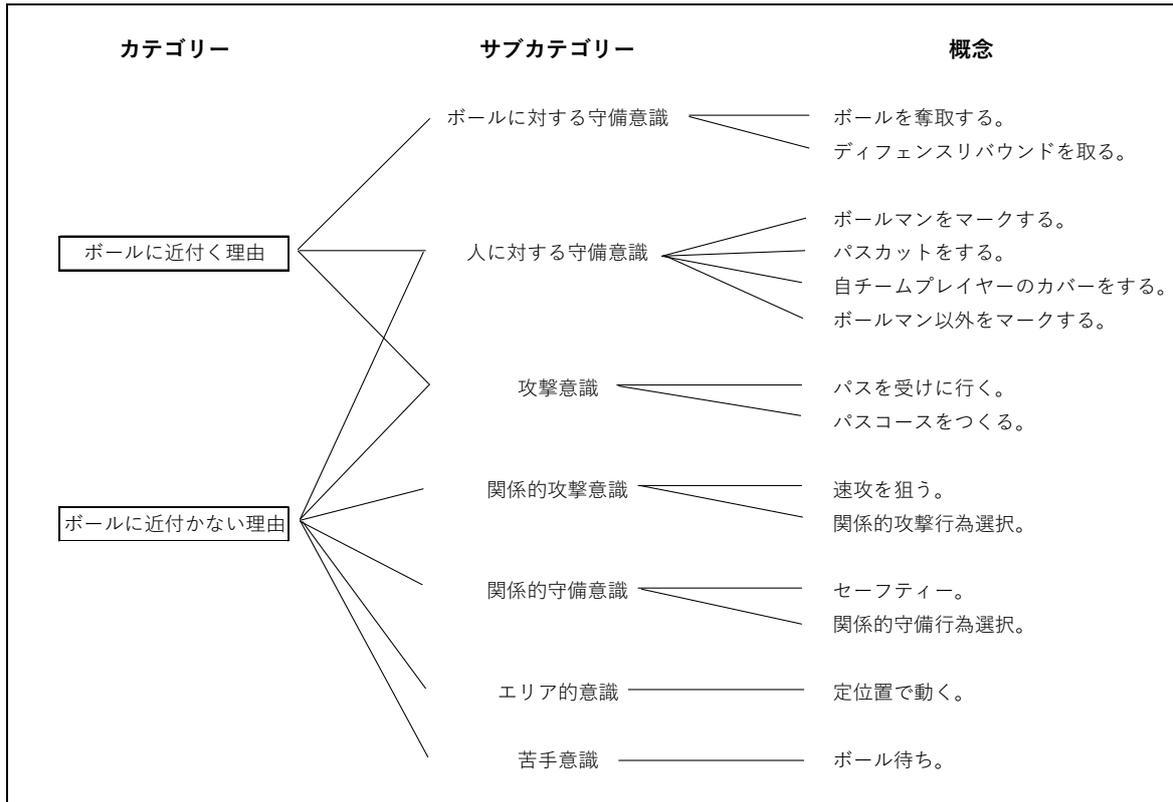


図3 カテゴリー及びサブカテゴリー，概念一覧

だという考えのもと、ボールに近付いて攻撃を遂行しようとしていた。このことから、ボールに近づくプレイヤーの行為には、単にボールにのみ意識が集中しているわけではなく、プレイヤーなりの理由を持ち、ボールに近付いていることが明らかにされた。ボール操作が苦手なプレイヤーにとって、パスを成功させようと考えた場合、近付いてパスを受けようとするのは自然なことである。三輪は、スポーツにおいて、「どのような目的で、誰が、どのような状況で行うのかによって、“正しい”動きは変わる」(三輪, 2013, p.44)と述べている。つまり、コートの中の状況によっては、ボールや人に近づく行為が“正解”の場合があると言い換えることができる。また、ボールに近付いて攻撃するという点に関して、類似したケースに、ラグビーの戦術行為を挙げることができる。ラグビーでは、ボールを確実に前進させるために、モールやラックというダンゴ状態を意図的に形成し、攻撃を図るという戦術がある(上田, 2009, pp.42-85)。

3. ボールに近付かない理由

本研究において、プレイヤーがボールに近付かない理由は、6つの意識から構成されていたことが判明した。この6つの意識は、ボールに対して距離を取るといって、外面的に見ると同様である。しかしながら、その目的意識は、質的にかなり異なっていた。例えば、自チームプレイヤー及び相手プレイヤーの動きに合わせて行動を選択するという目的意識が確認された一方、限られた範囲でプレイすることが目的となりつつある意識も確認することができた。以下、プレイヤーがボールに近付かない理由について、詳述する。

1) 人に対する守備意識

「人に対する守備意識」は、ボール保持者以外のオフェンスプレイヤーに対する守備意識のことである。ウドゥンは、バスケットボールにおいて、「攻撃する5人のプレイヤーの内、ボールを保持しているのは一人である。逆に考えると、80%以上のプレイヤーはいつでもボールを持たないでプレーしているのである」(ウドゥン, 2002, p.144)と述べている。インタビューによ

り、「空いている人をマークする」「張り付いてパスを防ぐ」などの発言が得られたことから、ボールを持たないオフenseプレイヤーを確認し、守備行為を行っていたことが推察できる。

2) 攻撃意識

「攻撃意識」では、ボールと距離を取り、パスを受けて攻撃しようとするプレイヤーの攻撃意識が確認されている。例えば、対象者のあるプレイヤーは、「人が密集しているところに行っても、人が居すぎてパスが出せない」という理由から、距離を取って、パスコースを作るように心掛けたと述べていた。また、他のプレイヤーは、パスコース作る理由について、「安全な道を作ってやれば、味方は多分落ち着くと思う」と話していた。このことから、本研究における「攻撃意識」は、自分とボール保持者との関係の中で、ボールに近付かずに攻撃しようとするプレイヤーの意識のことを示す。

3) 関係的攻撃意識

「関係的攻撃意識」は、自分とボール保持者及びそれ以外のプレイヤーとの関係を見て、攻撃をしようとする意識のことである。例えば、対象者のあるプレイヤーは、「他の味方が、そのパスできる人の近くに居たんで、その人から、またパスが来た時に、受けれるように、ゴール近くに居るみたいな」と話していた。つまり、ボール保持者の近くに自チームが居たことから、パスが繋がると判断し、自分自身はゴールの方へ向かうということである。また、「関係的攻撃意識」の中には、速攻を狙うというプレイヤーの意識も含まれる。速攻は、相手のディフェンス組織ができ上がる前にシュートを決めてしまうことである（シュテラーら、1993, p.197）。本研究における対象者のあるプレイヤーは、自チームがボールを保持していないディフェンス時に、速攻を狙う為にボールから意図的に離れていくというケースが多く見られた。

4) 関係的守備意識

「関係的守備意識」は、ボール保持者及びボールを保持していない相手プレイヤー、自チームプレイヤーとの関係から守備行為を行う意識のことである。例えば、対象者のあるプレイヤーは「敵

が前に行ったら、味方が居て、ここ空いてるなっというのがあったら、そっち入って、壁を作ったりして、こっち一緒に寄せる感じ」とインタビュー内で語っていた。ここでは、相手と自チームの動きを確認して、自分の動きを合わせて守備行為を選択していたことが確認できる。関係的守備意識には、「セーフティー」という意識も含まれる。セーフティーというのは、オフenseから、ディフェンスに切り替わった時に相手の速い攻撃を止めるために準備をする行為のことである（クロウゼ、1997, p.551）。プレイヤーは、相手が「よくロングパスを出すから」、「後ろにフリーの人が居たら警戒して」などという理由から、意図的にボールから距離をとり準備的な守備意識をもっていることが確認できた。

5) エリア的意識

「エリア的意識」は、プレイヤー自身が動く範囲を決めており、その範囲内だけでプレイしようとする意識のことである。対象プレイヤーから、「自分のディフェンスのポジションを、まあ、定位置で守るようにしていた」、「自分が動く範囲のどこじゃないとこは行かない」という発言が得られた。鈴木ら（2008, p.3）が提唱しているゲーム構造論に基づくと、ボールゲームの競争目的は、「ボールを目的的に移動させること（ball-progressing）」である。しかしながら、エリア的意識は、その範囲内でプレイをすることが目的となってしまう傾向がある。その一方、エリア的意識は、「分業」という意味で、チーム内で決めた役割を果たしていると捉えることもできる。

6) 苦手意識

「苦手意識」は、ボール操作に対する苦手意識から、オフense時にボールとの距離を取る意識のことである。松本は、「ゲームに参加できない子どもや恐怖感や苦手意識を抱いている子ども、あるいは仲間とうまく関われない子どもが存在する」（松本、2006, p.11）と指摘している。本研究においても、オフense時に限り、ボール操作に対する苦手意識からボールと距離を取るプレイヤーの意識が確認できた。内田は、苦手意識を持つ子どもは、「ゲーム中に何をすればよいかかわ

からない」(内田, 2007, p.45) という気持ちを抱えているとして、指導者は、このような意識を持つ学習者を大切な存在として位置づけねばならないと述べている。

IV. 結 論

本研究の目的は、大学生のバスケットボール未習熟者において、ダンゴ状態の発生と解消のメカニズムを、「ボールに近づく理由」、「ボールに近付かない理由」という2つの観点から明らかにすることを目的とした。

はじめに、ボールに近づくプレイヤーの意識から、密集のメカニズムが明らかになった。ボールに近づくプレイヤーには、ボール又はボール保持者に対して明確な目的意識があった。具体的な意識としては、「ボールに対する守備意識」、「人に対する守備意識」、「攻撃意識」である。それは、これまでダンゴ状態の原因だといわれていた「ボールにのみ意識が集中している」ということに留まらず、プレイヤーの技能に合った、一人ひとりのプレイヤーなりの戦術的な守備意識、戦術的攻撃意識をもっていることが確認できた。

これらのことから、ダンゴ状態は、ボール又はボール保持者に対して何らかの目的意識を持ったプレイヤーが集まった場合に現れる現象であると結論づけられた。

一方、ボールから離れる行為には、目的意識があるものと、目的意識が希薄なものがあり、両者は質的にかなり異なっていた。自チームプレイヤーや相手プレイヤーとの関係から、自身の行動を選択するという目的意識が確認された一方で、限られた範囲でプレイすることが目的となりつつある意識も確認することができた。また、自分とボール保持者との関係の中で行為を選択する意識や、苦手意識からボールと距離をとる意識も確認することができた。つまり、ボールから距離をとるという点で、外面的には同様に見えたとしても、内面的には異なるということである。

本研究の結果において、ボールから離れたプレイヤーの目的意識は、質的にかなり異なることが明らかにされた。このことから、指導者がゲーム状況を理解していくことは容易ではないと推察

できる。つまり、指導者は、未習熟なプレイヤーによる初期的ゲーム様相を観察する場合、外面的な現象にのみとられることなく、場合によっては、プレイヤーの目的意識を丁寧に確認する必要があるといえる。

翻って、ボールに近づくプレイヤーの目的意識が明確にされ、ダンゴ状態が現れる原因が、コートの中の視点から明らかになった。先行研究の概観から、多くの場合、ダンゴ状態は否定的にとらえられ、ダンゴ状態の解消を目的とした実践も行われていた。しかしながら、ボールに近づくプレイヤーの意識において、明確な目的が確認されたことから考えると、無理にボールから離れることを強制されるようなことがあると、それはプレイヤーの目的意識を奪うことになりかねない。そのようなプレイヤーの中には目的意識を持ってないまま、ゲームを傍観する者が出る可能性がある。このことから、プレイヤーに、なぜボールから離れる必要があるのかを考えさせ、ボールから離れる目的を獲得させる必要があるといえる。

なお、本研究は、大学生のバスケットボール未習熟者を対象とした。一方、ゲーム中のプレイヤーの認識は、いくつかの段階があることが報告されている(Pagnano-Richardson and Henninger, 2003; Henninger and Richardson, 2016)。したがって、どのような発達段階、あるいは技能習得段階にあるプレイヤーが対象なのかについても検討する必要がある。今回の結果をもって、ただちに小学生から大人までを含めた一般化を図ろうとするものではない。この点を本研究の限界と捉え、今後もプレイヤーがどのような状況を認識しているかについて様々な角度から検討することが課題となる。

注

- 1) 本稿では、小学校学習指導要領における第1～第4学年の「ゲーム」領域、同第5～第6学年の「ボール運動」領域、中学校学習指導要領と高等学校学習指導要領の「球技」領域を総称して「ボールゲーム」という用語を使用している。
- 2) 同一のチームを二分して行われるゲームを指す。鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔(2010) お、だれもがプレイの楽しさを味わうことの

できるボール運動・球技の授業づくり, 教育出版,
pp.19-20を参照されたい。

引用文献

- 学校体育研究同志会 (1980) 『学校体育叢書』バスケットボールの指導, ベースボール・マガジン社.
- Henninger, M. L. and Richardson, P. K. (2016) Engaging Students in Quality Games, STRATEGIES A Journal for Physical and Sport Educators, 29 : 3-9.
- 廣瀬勝弘・黒腹貴仁 (2012) ゲーム構造論におけるゲーム理解の枠組み—ゴール型の様相発展を手がかりとして, 体育科教育, 60 (7), pp.57-61.
- 木下康仁 (2003) グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践, 弘文堂.
- 木下康仁 (2013) ライブ講義M-GTA—実践的質的研究法 修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチのすべて—, 弘文堂.
- クロウゼ (編), 水谷豊ほか (訳) (1997) バスケットボール・コーチング・バイブル, 大修館書店.
- 松本格之助 (2006) ボールゲームをもっと魅力ある教材にするために, 体育科教育, 54 (6), pp.10-13.
- 箕浦康子 (1999) フィールドワークの技法と実際—マイクログラフイー入門—, ミネルヴァ書房.
- 三輪佳美 (2013) 運動学を授業に活かすために, 体育科教育, 61 (5), pp.42-45.
- 中西充宏・辻延浩・後藤幸弘 (2003), 児童のバスケットボールに見られる「だんご状態」を解消する方法—コート上に動ける範囲の制限線を設けないで—, 兵庫教育大学紀要実技教育研究, 17, pp.1-9.

- Pagnano-Richardson, K. and Henninger, M. L. (2003) A Model for Developing and Assessing Tactical Decision—Making Competency in Game Play, The Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 24-29.
- 榎原 潔 (1994) サッカーの学習指導における「だんごサッカー」再考, 学校体育, 47 (1), pp.80-82.
- 佐藤郁哉 (2009) 組織と経営について知るための実践フィールドワーク入門, 有斐閣.
- 佐藤郁哉 (2012) フィールドワーク増訂版 書を持って街へ出よう, 新曜社.
- シュテラー・デブラー・コンツァク著, 唐木國彦 監訳 (1993) ボールゲーム指導事典, 大修館書店.
- 鈴木 理・廣瀬勝弘・土田了輔・鈴木直樹 (2008) ボールゲームの課題解決過程の基礎的検討, 体育科教育学研究, 24 (1), pp.1-11.
- 瀧井敏郎 (1988) 学習の適時性に合ったサッカーの内容, 学校体育, 41 (12), pp.23-28.
- 土田了輔 (2009), 学習内容の開発教材—バスケットボールの指導法, 新潟大学大学院現代社会文化研究科, 博士論文.
- 土田了輔 (2010) 分業に基づくバスケットボールの戦術アプローチが中学生の運動有能感と戦術的情況判断能に及ぼす影響, 上越教育大学研究紀要, 29, pp.301-308.
- 内田雄三 (2007) 戦術理解が技能の伸びを保障する, 体育科教育, 55 (2), pp.44-47.
- 上田昭夫 (2009) すぐわかるラグビー, 成美堂出版.
- ウドゥン (著)・武井 光彦 (監訳)・内山 治樹 (訳) (2002) UCLAバスケットボール, 大修館書店.