

バスケットボールゲーム中におけるスカウティング情報のフィードバック

葛西 太勝 勝田 隆 斎藤 浩二

キーワード：ゲーム中，スカウティング，フィードバック

Scouting for information in basketball : how to get feedback during a game

Hirokatsu Kasai Takashi Katsuta Koji Saito

Abstract

To do feedback Scouting-information to player during a game in basketball is thought to be effective to push forward a game. However, it seems that Scouting-information don't do feedback adequately in S University woman's basketball team (S-Univ).

In this study, I was aimed for suggestion of "A way of feedback" to do feedback Scouting -information during a game adequately and inspection of the effectiveness for a player of S- Univ.

This study was a case study. As study I , I performed the questionnaire survey for S-Univ and WJBL. I added an examination to the provided knowledge, suggested "A way of feedback" (Improvement type model). As study II , I performed an experiment game on "Improvement type model" and after the game I formed an estimated observation by the third person the questionnaire survey.

In study I , "A way of feedback" that have the next three character was suggested. (1) Perform a meeting by the team staff. (2) Identify an adducer of information. (3) Being the feedback method by an objective document. In study II , it was suggested that "A way of feedback" was effective.

Key words : a game, scouting, feedback

I. はじめに

1. スポーツにおける情報の必要性

スポーツにおいて勝利に近づくためには、緻密なチームプレイや、戦略・戦術が重要となる。勝田（2003）は「戦略とは、目標達成のためのシナリオであり、そのシナリオ構築のために最も必要なものが情報だ」としている。また、日本オリンピック委員会（JOC）によれば、国際競技力向上を目的として作成した「JOC GOLD PLAN」（2001）の中で、「情報戦略活動（テクニカル活動）をコーチングに活かすことが競技力の発揮・向上につながる」としている。このことから、スポーツでは情

報の活用がますます重要となってきたと言える。

2. バスケットボールにおけるスカウティング活動の重要性

嶋田（2000）は「バスケットボールは敵対スポーツで、敵との相対関係で勝負が決まる」としている。また、「自チームの戦力を正確に把握するとともに、相手チームの戦力や特徴を詳細に調べる必要がある」としていることから、対戦相手の情報を収集し、分析する「スカウティング活動」も重要であると言える。

一般的にスカウティング活動は、事前に行なわれる。

しかし、事前のスカウティング活動とは別に、ゲーム中にもスカウティング活動は行われており、その手段や方法についての研究も見受けられる。(玉置, 1986; 児玉ほか, 1995, 1996) また、田井村 (1993) によれば、指導者 (コーチ等) がリアルタイムで両チームの情報を処理し、その結果を利用できればコーチングに際してより確かな判断が下せるとしている。このことから、ゲーム中においても情報を収集、分析、活用することは、ゲームを有利に進めるために必要であると考えられる。

この取り組みを実証する一例として、海外や日本のトップレベルのチームでは、ゲーム中にコーチや他のスタッフがタイムアウト等に集まって話し合いを行ったり、また、日本の大学バスケットボール界でもハーフタイムにコーチに対してデータの書かれたスカウティングレポートを渡したりすることが頻繁に見られる。

研究者が関わっている S 大学女子バスケットボールチーム (以下 S 大学) においても、ゲーム中にスカウティング活動を行っているが、収集された対戦相手の情報が必ずしも、適切にプレーヤーへフィードバックされていないように見受けられる。これは、ゲーム中に得られたスカウティング情報をプレーヤーに対して適切にフィードバックできるような「仕方」が確立していないからであると考えられる。

II. 研究の目的

本研究では、S 大学にとって有効と思われるバスケットボールゲーム中におけるスカウティング情報の「フィードバックの仕方」について研究した。具体的な目的は以下の通りである。

- ① S 大学のプレーヤーに対して、ゲーム中のスカウティング情報を、適切にフィードバックできると考えられる「フィードバックの仕方」の提案。
- ② 提案された「フィードバックの仕方」がプレーヤーにとって有効性の検証。

III. 研究の方法と構成

本研究はケース・スタディであった。S 大学という単一のケースを選択し、研究を進めていった。

具体的には、S 大学、バスケットボール女子日本リーグ機構 (以下 WJBL) に対して質問紙調査を行い、ゲーム中の「フィードバックの仕方」について明らかにした。さらに S 大学の「フィードバックの仕方」の実態を明らかにするために、実験ゲームを行い、ゲーム後に質問紙調査を行った。そこから得られた知見に検討を加え、プレーヤー (S 大学) に適切にフィードバックできると考える「フィードバックの仕方」を提案した。さらに提案された「フィードバックの仕方」で実験を行い、プレーヤーの主観的評価と第三者による観察評価から有効性を検証した。

IV. 研究 I 「フィードバックの仕方」の提案

1. 調査 I - 1

WJBL におけるバスケットボールゲーム中の「フィードバックの仕方」について

1) 方法

①対象チーム

WJBL に所属する上位 8 チーム

②調査期間

2005 年 10 月中旬 - 11 月上旬

③調査方法

郵送法による質問紙調査を行った。

回答者は、ヘッド、コーチ (H. コーチ) をお願いした。

④質問の項目

- a. ゲーム中のスカウティングについて
- b. スカウティング情報の処理について
- c. スカウティング情報のフィードバックについて

⑤有効回答数

有効回答数は、5 部 (62.5%) であった。

2) 結果

結果は 2 つのケースに分類した。図 1 は 5 チーム中 4 チームで行なわれている「フィードバックの仕方」を図示したものである。(以下トップ型モデル I)

スカウティング活動の際にはチームスタッフにそれぞれの役割がある。収集したスカウティング情報は、タイムアウト、インタヴァル、ハーフタイムを使って話し合われ、さらにプレーヤーにフィードバックする前には、H. コーチと A. コーチ (アシスタント、コーチ) のコーチングスタッフでの話し合いが行われる。プレーヤーに対してフィードバックするのは、H. コーチと A. コーチであった。フィードバックの際に注意していることとして、全チームで「必ず対策とセットにしてフィードバックする」といった回答があり、他に多かったのが「フィードバックの要点をいくつか絞る」という回答であった。また、「フィードバックの際には作戦盤など使用する」、「ボックススコアやシュートチャートなどの客観的資料を選手に見せる」、「図に示して全体を把握しやすくする」といった回答もあった。

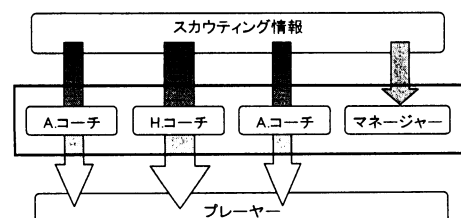


図1 トップ型モデル I

図2は5チーム中1チームで行なわれている「フィードバックの仕方」を図示したものである。(以下トップ型モデルⅡ)

「トップ型モデルⅡ」では二人のチームスタッフがスカウティング活動に関わっている。収集したスカウティング情報については他のスタッフと話し合うことはなく、H. コーチが「どのプレーヤーがシュートを入れているか」等の特徴を、スコアシートを見て確認している。プレーヤーにフィードバックする前には、内容についての話し合いは行われず、フィードバックをする際にも特に注意をしていないとの回答だった。

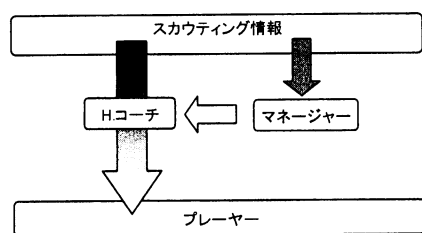


図2 トップ型モデルⅡ

2. 調査Ⅰ-2

S大学におけるバスケットボールゲーム中の「フィードバックの仕方」について

1) 方法

①対象者

S大学エントリー（ベンチ登録）プレーヤー15名

②調査期間

2005年6月20日、7月2日
(公式ゲーム、合計2ゲーム)

③調査方法1

ゲーム終了後に対象者に対して質問紙調査を行った。
記入に関しては対象者の主観的判断で行った。

④質問の項目

- 誰からのフィードバックであったのか。
- どのような方法を用いて行われたのか。

⑤調査方法2

観察法を用いて、作成した記録用紙に記入した。

⑥観察の内容

- スカウティング活動のチームスタッフの役割とその方法
- チームスタッフによるスカウティング情報について、話し合いが行われたか。

⑦有効回答数

有効回答数は、2ゲーム合計26部(86.6%)であった。

2) 結果

①「フィードバックを行なった者」(複数回答可)

「ゲーム中にフィードバックを行なった者」に関する調

査結果で、最も多かったのが「H. コーチ」の20名であった。次いで「その他(プレーヤー)」の17名、「主務・副務」9名、「A. コーチ」5名であった。

②「情報のフィードバック方法」(複数回答可)

「情報のフィードバック方法」に関する調査結果で、最も多かったのが「言葉のみ」の17名であった。次いで「作戦盤」の16名、「スコアシート」は7名と他の2つの回答よりも低かった。

③「チームスタッフの役割とスカウティングの方法」

スカウティング活動はH. コーチ、A. コーチ各1名、主務・副務3名、プレーヤー2名が行っていた。収集の方法としては、主務がスコア、副務2名がボックス・スコア(自チーム、対戦相手チーム)を記録し、プレーヤー2名はシューティングチャート(自チーム、対戦相手チーム)を記録していた。

④「チームスタッフによる話し合い」

この項目に関しては、頻繁な話し合いは見られず、H. コーチとA. コーチが場合によって話している程度であった。また、H. コーチが時折、主務に対してスコアの提示を求める、もしくは、ファウル数を主務からH. コーチに伝達する程度であった。

以上の結果からS大学の「フィードバックの仕方」を、図3のように図示した。

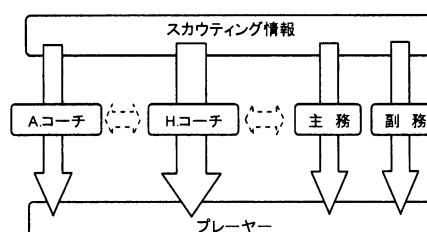


図3 S大型モデル

3. 調査Ⅱ

S大学の「フィードバックの仕方」の実態

1) 方法

①被験者

S大学エントリー（ベンチ登録）プレーヤー11名

②実験日

2005年11月6日(練習ゲーム)

③調査方法

ゲーム終了後に対象者に対して質問紙調査を行った。
記入に関しては対象者の主観的判断で行った。

④質問の項目

- スカウティング情報に対する評価。
- 誰からのフィードバックであったのか。
- どのような方法を用いて行われたのか。
- 自由記述(これまでの経験も含めて情報提示に関する意見や感想を求めた。)

⑤有効回答数

有効回答数は11部(100%)であった。

2) 結果

①スカウティング情報に対する評価

「スカウティング情報に対する評価」の結果で最も多かったのは、「まあまあ参考になった」(6名)であった。次いで「どちらともいえない」、「まったく参考にならなかった」と回答したのが2名ずつであり、「非常に参考になった」と回答したのは1名であった。この結果、「S大型モデル」は11名中7名に評価が高かった。

②「フィードバックを行なった者」(複数回答可)

「フィードバックを行なった者」の結果で、最も多かったのは「H. コーチ」で11名、次いで「A. コーチ」が6名、「その他(プレーヤー)」が4名、「主務」が1名と最も少なかった。

③情報のフィードバック方法(複数回答可)

「情報のフィードバック方法」に関する結果は、「作戦盤」が9名、「言葉のみ」が8名であり、前回の調査で回答のあった「スコアシート」は入らなかった。

④自由記述

表1は、「情報についての意見・感想」について自由記述させたものである。

表1 「情報についての意見・感想」

・ コーチの指示と自分たちのプレーがかみ合っていない。
・ 一方のコーチの意見には納得できるが、一方のコーチの意見は矛盾していて、モチベーションが下がる。
・ 誰がポイントとなる選手か、そのプレーヤーがどんなプレーをするのか細かいところを教えてもらいたい。
・ タイムアウトや時間がない時は、コーチからとプレーヤー同士両方の話し合う時間がしっかりと欲しいと思う。
・ 指示が回りくどく、わかりづらいことが多く、逆に混乱してしまう。
・ ベンチに戻った時に色々指示されるのも良い事だが、褒められたりすると嬉しくなるし、期待にこたえようとする。

4. 考察 「フィードバックの仕方」の提案

①ゲーム中のスカウティングについて

ゲーム中のスカウティングに関しては、「S大型モデル」、「トップ型モデル」共にチームスタッフの役割が明確にされているが、「S大型モデル」ではプレーヤーもスカウティング情報の収集に関わっている。これは大会毎にベンチに入れるチームスタッフの人数が限られているためだと考えられる。しかし、プレーヤーはプレーすることに専念するべきであり、プレーヤーがシューティングチャートの記録をとることは、望ましくないと考える。

②スカウティング情報の処理について

得られたスカウティング情報は、処理することが必要である。「トップ型モデルⅠ」では、収集したスカウティング情報をインタビュー、タイムアウト、ハーフタイム

を利用してチームスタッフで話し合われる。

これに対して「S大型モデル」では、チームスタッフで話し合う場面がほとんど見られず、各自で情報の処理を行っているために、フィードバックする内容が絞れていないことや、スタッフ間の共通見解があまりないことが推察される。それは、表1の「指示が回りくどい」、「一方のコーチの意見には納得できるが、一方のコーチの意見は矛盾していて、モチベーションが下がる」といった回答から見出される。モーガン・ウットゥン(1994)によれば、タイムアウト、ハーフタイム時における手順について、最初の段階ではプレーヤーに水分補給等を行い、その間に伝えることや、データについてスタッフと話し合いを行うと述べている。さらに河内(1999)は、「ゲーム中では様々な現象が起こるので、それを整理する必要がある、その意味でもスタッフの意見を聞いた方が、伝えることが頭の中で整理される」と述べている。つまり、収集したスカウティング情報をチームスタッフで話し合い、情報を処理することは重要であると考え、このことからS大学には、「チームスタッフによる話し合い」が必要であると考えられる。

③スカウティング情報のフィードバックについて

プレーヤーへフィードバックを行なう者に着目すれば、「トップ型モデルⅠ」においては、H. コーチが中心となるが、A. コーチが行う場合もある。しかし、前述したようにスカウティング情報についてスタッフが話し合いをしているために、共通見解を持っていると推察される。また、「トップ型モデルⅡ」ではフィードバックを行なう人はH. コーチ一人となっている。

これに対して「S大型モデル」に着目すると、プレーヤーにフィードバックを行う者は、H. コーチが中心であるが、他にもA. コーチや主務と様々である。勝田(2003, p.142)は「様々な立場のスタッフが、無作為に分析情報をプレーヤーに与えるとしたら、プレーヤーが混乱するのは明らかである」と述べている。また、日本体育協会はA級コーチ教本(2002)の中で、「トップレベルチームの望ましい人間関係は『ヘッドコーチ-コーチ-キャプテン-メンバー』というタテの関係である」と述べている。このことから、情報のフィードバックの際にはH. コーチを中心として、フィードバックすることが有効であると考えられる。

④情報のフィードバック方法

情報のフィードバック方法に着目すれば、「トップ型モデルⅠ」において、調査回答からフィードバックの時に図や数値などを用いて客観性を出していることが見出せる。

「S大型モデル」では客観的な資料を用いたフィードバックは少なく、それは調査Ⅰ-2、調査Ⅱの「情報のフィードバック方法」の結果からも見出される。倉石(2005)は、「ゲーム中の場合、ターンオーバーの数など

は、目標設定にも相当役立つ。ハーフタイムなどで注意を与える時に、数値で具体的に指示することはとても効果的である」と述べている。

このことから、積極的に客観的資料を用いてフィードバックすることは、プレーヤーの理解や意識を高めるのに有効なフィードバックの方法であると考えられる。そこで以下の特徴を持つ、「フィードバックの仕方」を提案し、図4に示すように図式化した。(以下改良型モデル)

- a. タイムアウトやハーフタイム等に「チームスタッフによる話し合い」¹⁾を行うこと。
- b. H. コーチを中心として、フィードバックを特定の者から行なうこと。(以下提示者の特定化)。
- c. 「客観的な資料(図や数値)」を用いたフィードバック方法」であること。

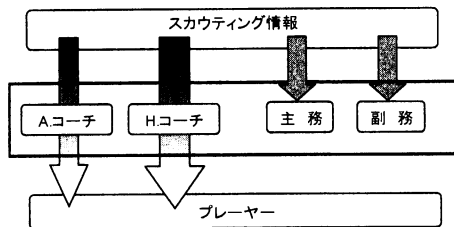


図4 改良型モデル

V. 研究Ⅱ 提案した「フィードバックの仕方」の有効性の検証

1. 実験Ⅰ

1) 目的

実験Ⅰでは、実戦において「S大型モデル」と「改良型モデル」の違いを認識したか、また「改良型モデル」の評価を得ることを目的とした。

2) 方法

①被験者

S大学エントリー（ベンチ登録）プレーヤー 12名

②調査期間

2005年11月19日、20日

（公式ゲーム、合計2ゲーム）

③ゲーム中の「フィードバックの仕方」の設定

ゲーム中のスカウティング情報の「フィードバックの仕方」は全て「改良型モデル」で行った。

④調査方法

ゲーム終了後に被験者に対して質問紙調査を行った。

記入に関しては被験者の主観的判断で行った。

⑤質問の項目

質問はコート上のプレーヤーに対してゲーム中のフィードバックを「改良型モデル」で試行した際に、これまで行なわれていた「S大型モデル」との違いを認識

するのかという項目と、認識できた場合に「『改良型モデル』への評価」をする項目で構成された。

⑥有効回収数

有効回収数は2ゲーム合計24部（100%）であった。

3) 結果と考察

①改良型モデルとS大型モデルの違いを認識できたか

「改良型モデルとS大型モデルの違いを認識できたか」という項目に対しての結果で、「改良型モデル」の特徴を（S大型モデルとの違い）認識した被験者は、実験として設定した1ゲーム目が¹⁾（12名中）10名、2ゲーム目が²⁾（12名中）11名であった。

このことから被験者のほぼ全員が、「改良型モデル」がこれまでのモデル（S大型モデル）と異なった特徴を持つ「フィードバックの仕方」であると認識したことが明らかとなった。「改良型モデル」が「S大型モデル」と異なる点は、「提示者の特定化」と「客観的な資料を用いたフィードバック方法」であり、この点が被験者らの認識につながったのではないかと推察できる。

②「改良型モデル」の評価（複数回答可）

「改良型モデル」の評価で最も多かったのは、「作戦盤などを使用してわかりやすかった」（14名）であった。次いで「対策が提示されていたのでわかりやすかった」（13名）、「要点が絞られていた」（11名）、「客観的でわかりやすかった」（10名）であった。

対して、否定的な評価は「説明があいまいでわかりにくかった」（1名）であった。

「改良型モデル」に対する肯定的な評価（「分かりやすかった」）は94%であり、以上のような結果から、「改良型モデル」が³⁾、これまでの「S大型モデル」に比べて被験者らに、高い値で肯定的に受け入れられていたことが明らかとなった。

この要因として考えられることは、フィードバックの際に「提示者を特定化したこと」や「客観的な資料を用いたフィードバック」など、「S大型モデル」には無い「改良型モデル」の特徴があったと推察される。

2. 実験Ⅱ-1

1) 目的

実験Ⅱ-1では、「改良型モデル」がプレーヤーに及ぼす有効性を明らかにするために実験ゲームを行い、「S大型モデル」と「改良型モデル」を比較した。

2) 方法

①被験者

S大学レギュラーメンバー（以下被験者）8名

②調査期間

2005年12月13日、15日（合計2日間）

③実験ゲームの設定

1日にハーフゲームを2回実施し、1回目のゲームでは「S大型モデル」を活用、2回目のゲームでは「改良型モデル」を用いた。実験は2日間実施した。

被験者チームの対戦チームは、被験者メンバー以外のプレーヤーに、男子プレーヤー4名を加えたチームであった。この理由としては、被験者チームのメンバーらが、相手チームプレーヤー個々の特徴を、あらかじめ周知していないような状況設定を確保したかったからである。また、情報をフィードバックする機会は、タイムアウトとインタヴァルのみとした。

④フィードバックに際しての条件設定

本実験では、ゲーム中の「フィードバックの仕方」そのものの有効性を検証することが目的であるため、提示者の影響力を極力排除するような設定を用いて実験を行った。具体的には、スカウティング情報の収集から分析までをコーチおよびマネージャー（以下「チームスタッフ」）が行い、被験者らに対してのフィードバックに関しては、スタッフからの情報を直接伝達するだけの役割を担う伝達者を配置した。伝達者には、無作為で選んだS大学の1年生があたった。

⑤調査方法

ゲーム終了後に被験者に対して質問紙調査を行った。記入に関しては、「S大型モデル」、「改良型モデル」ともにそれぞれの項目に当てはまる評価を、プレーヤーの主観的判断で回答することとした。

⑥質問紙の項目とその評価（表2）

評価は「1. 非常に当てはまる」、「2. まあまあ当てはまる」、「3. どちらともいえない」、「4. あまり当てはまらない」、「5. 全然当てはまらない」、「6. 特に提示されなかった」の6段階評定とした。また、質問紙の最後には、今回、ゲーム中に情報をフィードバックされたことで、感じたことや意見等を自由記述で求めた。

表2 質問紙調査の項目

NO	項 目
1	相手情報の要点が絞られていた。
2	相手情報の提示の際には、対策も一緒に提示された。
3	相手情報の提示で、相手のオフENSEの特徴がわかった。
4	相手情報の提示で、相手のディフェンスの特徴がわかった。
5	相手情報の提示で、キープレイヤーがわかった。 (相手選手の特徴がわかった)
6	相手情報の提示で、チームの特徴がわかった。
7	相手情報の提示で、相手の弱点がわかった。
8	相手情報の提示で、自分のやるべきことがわかった。
9	相手情報の提示で、チームとしてやるべきことがわかった。
10	相手情報の提示後、ゲームに集中できた。
11	相手情報の提示後、モチベーションが上がった。
12	相手情報の提示後、自分のパフォーマンスが上がったと思う。
13	相手情報の提示後、チームのパフォーマンスが上がったと思う。
14	相手情報の提示後、チームの意思統一がはかれた。

⑦「改良型モデル」と「S大型モデル」比較方法

- それぞれのゲーム終了直後に被験者から得た評価は、「S大型モデル」と「改良型モデル」に分けて点数化した。点数は、質問の項目ごとに、「非常に当てはまる」を1点、「まあまあ当てはまる」が2点、「どちらともいえない」が3点、「あまり当てはまらない」が4点、「全然当てはまらない」が5点、「特に提示されなかった」が6点とした。
- 各質問項目で関連があると思われるものを分類化し、その信頼性を見るために、「SPSS12.0 J for windows」により、アルファ係数を算出して検討した。その結果は、いずれも関連があると思われる値が出たので、分類ごとに名前をつけた。（表3）
- 被験者個々の点数は、「S大型モデル」を用いたゲーム2回の総和と、「改良型モデル」を用いた2回のゲームの総和とに分けて、さらに、上記の分類ごとに集計し、分類された項目ごとに、「S大型モデル」と比べて、「改良型モデル」の点数が低い場合は「○」、どちらも同じであれば「△」、「S大型モデル」の点数が低い場合は「×」とした。

表3 質問項目の分類と名称

分類	名称	質問項目	アルファ
I	要点	Q1	なし
II	対策	Q2	なし
III	相手の特徴	Q3, Q4, Q5, Q6, Q7	.872
IV	やるべきこと	Q8, Q9	.915
V	意識変化	Q10, Q11, Q14	.931
VI	主観的パフォーマンス変化	Q12, Q13	.917

2) 結果と考察

表4は、質問紙調査の結果を示したものである。有効性があったと判断できる被験者に着目した場合、○の数が（6項目中）「被験者A」は5個、「被験者B」が4個、「被験者E」が6個であった。

「被験者A」はS大学のキャプテンであり、ポイントガードという立場から、情報のフィードバックには強い意識があると考えられる。つまり、複数のスタッフから情報を提示される「S大型モデル」と比較して、提示者が特定化されている「改良型モデル」の方が、「被験者A」にとっては有効性があると言える。

「被験者B」は「センター」というポジション上、今回の実験ゲームでは男子プレーヤーを相手にしなければならず、力で押し込まれる場面が多く見受けられた。そのような状況の下で、表4の「II. 対策」、「III. 相手の特徴」、「IV. やるべきこと」、「VI. 主観的パフォーマンス変化」の評価が高かったことは、「被験者B」に対しても有効であったと言える。

また、「被験者E」のポジションは「ガード」であり、大切な場面で相手の攻撃を抑えたい時に出場することが多い。守備時における「ガード」の特徴として、竹市（1982）は「守備対象に鋭い感覚を持っていること」と述べている。これをふまえて考察すれば、「被験者E」は自分の役割を自覚していて、対戦相手の情報に対して、意識を高く持っていた可能性がある。また、「改良型モデル」に対して「シンプルでやりやすかった、一人だけの指示でやりやすかった」と記述していたことから、「被験者E」にも「改良型モデル」が有効であったと言える。

評価項目別で見た場合、「改良型モデル」が有効であったといえるのが、「Ⅱ. 対策」（8名中4名が○）と、「Ⅵ. 主観的パフォーマンスの変化」（8名中5名が○）であった。これは、「改良型モデル」による情報の提示者が特定化されているため、対策が明確に伝わったからだと考えられる。また、対策が明確に伝わったために、「Ⅵ. 主観的なパフォーマンス変化」にも有効的に働いたからではないかと示唆できる。

表4 「S 大型モデル」と「改良型モデル」の比較

分類 被験者	I	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	V	Ⅵ
A	○	○	×	○	○	○
B	△	○	○	○	△	○
C	△	○	○	△	△	△
D	○	△	×	×	△	○
E	○	○	○	○	○	○
F	×	×	○	×	△	×
G	×	△	×	△	×	×
H	×	△	×	×	×	○

3. 実験Ⅱ-2

1) 目的

実験Ⅱ-2は、「S 大型モデル」と「改良型モデル」で行なわれたゲームにおいて、2つのモデルから提供されたスカウティング情報が、実際のゲームにおいてプレーヤーらにどのように受け入れられたかを、第三者の観察評価によって比較検証することを目的とした。

2) 実験Ⅱ-2の手続き

①評価者

現在、バスケットボールの指導に関わっている指導者3名（以下評価者）であった。全員が、日本バスケットボール協会公認コーチの資格を有する。

②評価ゲーム

実験Ⅱ-1で行った実験ゲーム。（事前に Panasonic 社製デジタルビデオカメラで撮影、録画していた。）

③評価方法と手順

VTR を再生し、タイムアウト、インタビューになった

ら VTR を停止した。ここでスタッフから被験者に提示したフィードバックの内容を、評価者に確認させた。確認後、VTR を再生し、評価者は提示された情報によって「被験者（チーム）に何らかの変化が現れた」と感じたところで記録紙に記入を行った。

注意として観察・評価中は、他の評価者と相談しないようにした。ただし、不明な点がある場合は、質問を受け付け、験者である研究者が回答した。

④評価の観点

VTR 観察から評価者に求めた評価項目および基準は表5に示した通りであり、評価者個々人が下記の評価基準表にもとづいて点数を記録用紙に記入することとした。評価観点は、5段階評定（5点・高い～1点・低い）であった。

表5 観察評価の項目と評価の観点

項目	評価の観点
意識度	フィードバックした情報をプレーヤーがどの程度意識していたか
反映度	意識したスカウティング情報をどの程度プレーに反映させようとしたのか
効果度	スカウティング情報がゲームを有利に進めるために実際効果が見られたか

2) 結果と考察

図5は、評価者3名の点数を平均化したものである。図5が示す通り、「意識度」、「反映度」、「効果度」の3項目全てにおいて「S 大型モデル」よりも「改良型モデル」の方が、平均点が高かった。これらの結果は、「改良型モデル」から提供された情報が「S 大型モデル」を用いたときより、プレーヤーらに意識され、実際のプレーにも反映され、かつゲームを有利に進めるためにわずかな効果があったと考えられる。

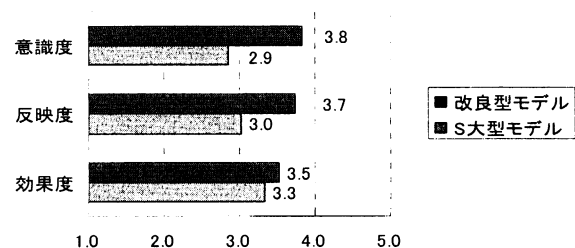


図5 「意識度」「反映度」「効果度」

Ⅵ. まとめと今後の展望

本研究は、S 大学女子バスケットボールチームを対象として、バスケットボールゲーム中におけるスカウティング情報を適切にプレーヤーへフィードバックする「仕方」について研究し、S 大学のプレーヤーにとって有効と考えられる「フィードバックの仕方」の提案と、その

有効性の検証を目的とした。

研究Ⅰでは、従来から行われているS大学および、トップチームの「フィードバックの仕方」の実態を明らかにした。そこから得られた知見に検討を加え、以下のような特徴を持つ「フィードバックの仕方」を提案した。

- ①チームスタッフによる話し合いを設定すること。
- ②H. コーチを中心として、フィードバックを行う者を特定すること。（提示者の特定化）
- ③フィードバックする情報を図や数値などを用いて、視覚的、あるいは具体的に提示すること。

研究Ⅱでは、新しい「フィードバックの仕方」の有効性を検証する目的として実験を行った。実験から以下のような結果が得られた。

- ①「改良型モデル」に対するプレーヤーの主観的な評価は、高いことが示唆された。
- ②従来から用いられている「S 大型モデル」より「改良型モデル」は、その比較からS大学にとって有効な「フィードバックの仕方」である事が示唆された。

最後に本研究では、提案した「フィードバックの仕方」の有効性をプレーヤーの主観的评价から検証した。しかし、プレーヤーにフィードバックされた情報が有効であったかを検証するには、フィードバックした内容の質的なものや、ゲームの結果を数値として表し、比較、分析できるような研究方法が必要と考える。以上のことは、今後の研究課題としていきたい。

参考・引用文献

- A 級コーチ教本（後期用）－A 級コーチ養成講習会（共通科目）教本（2002）（財）日本体育協会：東京、p.79.
- 勝田隆（2003）知的コーチングのすすめ。（株）大修館書店：東京。
- 河内敏光（1999）. タイムアウト. バスケットボールマガジンクリニック. 7 巻 12 号. （株）ベースボール・マガジン社：東京、pp.12-15.
- 児玉善廣・鈴木敏明・吉田祐子（1995）バスケットボール用作戦支援システムの開発（1）－スコア・データベース参照プログラム－. 仙台大学紀要, 26：97-108.
- 児玉善廣・鈴木敏明・吉田祐子（1996）バスケットボール用作戦支援システムの開発（2）－ランニング・スコア表示モジュール－. 仙台大学紀要, 27：137-149.
- 倉石平（2005）バスケットボールのコーチを始めるために. （株）日本文化出版：東京
- モーガン・ウットゥン：水谷豊ほか訳（1994）バスケットボール勝利へのコーチング. （株）大修館書店：東京、pp.206-222.
- 嶋田出雲（2000）バスケットボール勝利への戦略・戦術. （株）大修館書店：東京.
- 田井村明博・竹之下秀樹（1983）バスケットボールのリアルタイム処理によるゲーム分析の試み. 日本体育

学会第 34 回大会号：p.584.

- 竹市行男：小浜元孝監修（1982）スポーツシリーズ⑥バスケットボール. （株）西東社：東京、pp.26-33.
- 玉置正彦（1986）バスケットボールにおける動的システムの研究. 東京女子体育大学紀要 21：pp.117-129.
- 吉井四郎（1992）バスケットボール指導全書 1. コーチングの理論と実践. （株）大修館書店：東京.
- （財）日本オリンピック委員会（2001）JOC GOLD PLAN JOC 国際競技力向上戦略. （財）日本オリンピック委員会：東京.