

[序論]

研究動機・研究目的・研究方法

筆者は今までディフェンスを行ってきた中で“チームが1つになっている”と感じる状況が何度かあった。それはボールを奪うことができているという結果からくるものかもしれないが、それ以上に感覚的なもので感じていた。そこで“チームが1つになっている”、“ディフェンスが1つになっている”と感覚的に感じているときというのは、自分が一体どのような状況にあって、何が動因となって感覚として感じているのかを明らかにしていく。

本研究の方法としては、まず“チームが1つになっている”、“ディフェンスが1つになっている”という感覚の正体を明らかにしなくてはならない。そして、この感覚を感じているときの筆者が置かれている状況及びそれまでのゲームの過程を分析し感覚発生要因を明らかにするために、筆者がこのとき“チームが1つになっている”、“ディフェンスが1つになっている”と感覚的に感じていたのが明瞭な、A大学ハンドボール部の試合の映像(2006-2007年)を対象として本研究を進めていく。その際に印象分析(K・マイネル、1981)を用いて、人間学的立場から主観性に重点を置きながら客観性で補う形で両面からゲーム分析を行っていく。

[本論]

第1章 ハンドボール競技の構造特性

チームにおける戦術とはチームの戦い方の方向性である。チームとしての戦術が定まっていなると、チームはチームとしてまとまった戦い方をすることはできない。個人戦術に留まっているのなら、それはチームではなく個人の集まりなのである。本研究の対象であるチームの一体感というものは、戦術なしにはありえない。すなわち、チームを構成している個々人全員がチームの戦術を理解し、それを共通のものとしてチームの土台(筆者の大学では「チームの共通の基盤」と呼んでいる)となるまでにしなければ、チームが1つになることはできないのである。

第2章 ゲーム感覚とゲームの流れの概念規定

ハンドボールにおけるゲームとは、速攻や遅行などのめまぐるしい場面展開、両チームをいききするゲームの流れから構成される。ゲーム中に選手や監督がゲームの流れなどを感じ取る能力として、金子のいう「ゲーム感覚」というものがある。筆者は、この「ゲーム感覚」によってゲームの流れを感じ取り、チームにゲームの流れがきているときに“チームが1つになっている”、“ディフェンスが1つになっている”という感覚としてゲーム

の流れを感じ取っていたのではないかと考えた。そこで、この章では世間一般にはあまり浸透していない「ゲーム感覚」と「ゲームの流れ」について、金子(2002)と佐藤(2002)の定義を用いて概念規定を行った。

第3章 ゲームの分析方法 —これまでの分析方法の問題点を踏まえて—

今までの分析方法は客観性を重視したものがほとんどであったため、本研究では主観性と客観性の両面から分析を行う。ゲームの分析方法としては、ゲームの流れの出ている典型的な試合の映像を対象としてゲームの流れに着目し、ゲーム経過をゲームの流れとして体験空間と体験時間から記述する。

さらに、ゲーム全体を印象分析し上述の分析と併せて考察し、自チームに流れがきていると思われる場面を抽出して、さらにその抽出した場面を細かく分析をし、ゲーム感覚とゲームの流れの関連性について考察していく。

第4章 ゲーム分析の実際

この章では、典型例として挙げた対TH大学戦と対D大学戦の2試合の試合分析を行った。対TH大学戦では“チームが1つになっている”という感覚とその背景にある試合状況を明らかにした。そして対D大学戦では、“ディフェンスが1つになっている”という感覚とそのときの試合状況とディフェンスの状況を明らかにした。どちらの感覚においても、その背景にゲームの流れがきているということは、これまで行ってきたゲーム分析によって明らかとなった。そして、ゲームの流れにはデータや客観的な分析だけでは明らかにできない、人間の内面的な要因も大きく関係しているということも明らかとなった。

[結論]

筆者はゲーム感覚によって“自チームにゲームの流れがきている”といった直接的にゲームの流れを感じとっているのではないにしろ、“チームが1つになっている”、“ディフェンスが1つになっている”といったような感覚によって、ゲームの流れを感じ取っていたということが本研究で明らかになった。そして、“チームが1つになっている”、“ディフェンスが1つになっている”といった感覚の背景には、チームの個々人全員がチーム戦術を共有しているという前提があるということも明らかとなった。

本研究ではゲーム分析において、感覚的な部分についての考察が多く部分を占めている。しかし、この感覚的な部分といものは、これまでのゲーム分析ではあまり触れられてこなかったものである。これからのゲーム分析では、これまでは敬遠されてきたデータや数量化では解き明かすことのできない、「ゲームの流れ」や「ヒトの内面にある感覚的なもの」などをどのように取り入れていくのが課題となるであろう。

(引用・参考文献 省略)