

序論

研究動機・研究目的・研究方法

ハンドボールはチームスポーツ種目に属し、国際的な統一ルールに従い2チームによって行われる。定められた競技時間内にあげた得点の多いチームが勝者となる。その中で、特に攻撃におけるシュートについて強い興味や関心を抱いてきた。筆者は、高校からハンドボールを始めたが、大学において左サイドのポジションを任され、シュートには自信を持っている。しかし、試合や日々の練習の中でもシュートが入らない時が続くことがある。その際に、自己の体の使い方を振り返るが、それは試行錯誤するだけで確かなものを持っているわけではなかった。そこで、より質的な視点で運動観察を行うことができる運動モルフォロジー的考察法を用いて研究を行うことで新たな知見を見出したいと考えた。そして、多彩な技を質的側面から見抜くことにより、技の“引き出し”を増やし、筆者自身の競技力向上へと役立てたいと考えたことが動機である。

本研究の目的は、ハンドボール競技における右利きの左サイドシュートについて、既存の体系を把握した上で、実際のゲームでの左サイドシュートの運動の組合せを類型化しながら構造体系を明らかにしていくことである。これらを今後の競技生活だけでなく、指導する立場に立った際にも生かせるものになりたいと考える。研究方法は、マイネル(K.Meinel)の運動学における運動モルフォロジー的考察法を用いる。その際に、左サイドシュートの場面をビデオ編集し、フィルムを用いて印象分析を行うことにより、運動を間主観的に捉えるものとする。研究対象は平成24年度全日本学生ハンドボール選手権大会における試合を原資料とし、典型的場面として把握できる左サイドシュートを考察場面として抽出し、分析・考察を行うこととする。

本論

第一章 ハンドボール競技の構造特性

ここでは、ボールゲームとしてのハンドボール競技の構造特性についてまとめた上で、シュート及びサイドシュートの特性、そしてハンドボール競技における戦術概念について述べる。ハンドボール競技のゲームの活動の目標は、ボールを手で相手チームのゴールに投げ入れること、また自分のゴールを相手の攻撃から防御することにある。攻撃におけるサイドシュートの動きの構造は様々な局面をもっているが、それらは密接に関わっており、運動の組合せによってサイドシュートを形成している。よって、どの局面も不可欠なのである。

第二章 ゲームの運動観察法

ここでは、ゲームの観察方法としてマイネルの運動モルフォロジー的考察法を用いる。フィルム・ビデオを用いて観察し考察するが、その際、他者観察の不可欠な前提条件となる印象分析を行い、運動経過を間主観的に捉え、運動共感できるようにする。時には、あたかも実際に自分が動いているかのように観察する。また、サイドシュートの構造を把握するためには、マイネルの8つの運動カテゴリーのうち「運動の局面構造」、「運動リズム」、「運動伝導」、「運動の先取り」、「運動の正確さ」の5つが有効であると考えたため、これらを用いて分析・考察を進めた。さらに、印象分析をする際には、より間主観的に運動観察を行うために「共同観察」により研究を進めた。

第三章 ゲームにおける左サイドシュートの構造体系

この章では、既存の体系の特徴と問題点を把握した上で、平成24年度全日本学生ハンドボール選手権のゲームにおける左サイドシュートの場面を抽出し、それらの印象分析とその結果の考察を行い、運動学的な視点で類型化を試みた。その結果、左サイドシュートの類型として9つの典型例を呈示することができた。それらは『ノーマルオーバースロー遠目型』、『ノーマルオーバースロー近目型』、『ノーマルスリークォーターズロー型』、『ノーマルサイドスロー型』、『ノーマルアンダースロー型』、『ノーマルアンダー逆スピンスロー型』、『ノーマルループシュート型』、『走り込みサイドスロー型』、『走り込み“巻き込み”スロー型』である。本研究では助走の開始位置の違いにも着目し、エンドライン側からスタートする『ノーマル』型と9mライン側からスタートする『走り込み』型の2つに分類した。

結論

本研究では、左サイドシュートについて運動学的視点から運動を質的に捉えることにより、左サイドシュートの構造体系を明らかにすることができた。そして、左サイドシュートを類型化していく中で、それぞれの局面の構造を明らかにし、既存の体系にはない新たな類型を呈示することができた。どの局面を見ても、その1つ1つが密接に関わり合い、シュート達成にはどれも欠かせないものであるといえる。以上のように左サイドシュートの構造体系を検討することで、多くの技の“引き出し”があることをうかがい知ることができた。“引き出し”を多く持つことは、自己のプレイの幅を広げることにつながり、シュート達成に大きく関係するものなのである。その“引き出し”を実際のゲームの中で使うためにも、日々の練習において正しい運動を身に付け、実践することが重要なのである。ゲームの最中には、数ある選択肢の中から行動を即座に選ぶ必要があり、それらの動きはほぼ自動化されているのである。したがって、指導する側が正しい運動を身に付け、それを教えることができなくてはならない。今後の課題として、運動学的視点から運動の本質を見抜き、正しい運動を身に付け、指導できる確固とした体系を持つことを挙げたい。

(引用・参考文献省略)