

ハンドボール競技におけるゲーム構想を実現させる コーチングの在り方について —指導者のインタビューとゲーム分析から—

A Study of the Way of Coaching in the Game Strategy in Handball : By Leader's Interview and Game Analysis

山本忠志* 太田直希** 楠本繁生*** 秋原悠****
YAMAMOTO Tadashi OTA Naoki KUSUMOTO Shigeo AKIHARA Yu

This study demonstrates a practice of leadership coaching in handball, focusing on a game strategy. Therefore, I will study a university girl's team and examine a way of coaching in handball, aiming to elucidate the association between a player's performance, as assessed per a game analysis, and the game strategy, as assessed per an interview with a coach. The study subject is the team that won the All Japan Intercollegiate Championship in 2011. I categorized the game strategy using verbatim records, an interview with the coach, and the analysis of three games: the West-Japan Intercollegiate Championship, Kansai Intercollegiate Autumn League, and All-Japan Intercollegiate Championship. It was found that the coach's game strategy showed a close agreement with the player's performance in the All-Japan Intercollegiate Championship, per the interview conducted with him. Furthermore, it was revealed that the coach was working on more specific strategies for both offence and defense.

キーワード：ハンドボール, ゲーム構想, インタビュー, ゲーム分析

Key words : handball, game strategy, interview, game analysis

I. 緒言

ハンドボールは攻防相乱型のボールゲームであり、得点を競うことによって勝敗が決定される。攻防相乱型のゲームはボールの位置が変化するだけでなく、変化する状況に合わせて的確な状況判断のもとにプレーしなければならない。すなわち、攻撃と守備の両面において相手を上回る戦術行動のとれることが課題となる(後藤・松本, 2000)。攻撃における戦術課題としては、1. 防御ラインを破る(ノーマーク)、2. 人数的優位をつくる(オーバーナンバー)、3. 空間的優位をつくる(オープンスペース)という三つの課題があり、この三つの課題を単独または組み合わせて達成することによってゲームをより有利に展開できるといわれている(ケルン, 1998)。同時に防御においては、攻撃の戦術課題をいかに解決させないかということが課題となる。これらのボールゲームにおける戦術課題をふまえ、指導者は選手やチームの競技力を高め、勝利を達成しようとする。この勝利を目指した指導者の行為の総体がコーチングである。球技のコーチングにおける仕事は、目標となる試合に向けて

チームの競技力を高めることと、そのために必要となる選手個人の競技力を高めることに関する活動全てであり、試合における指揮もまた重要となる(坂井, 2011)。

ところで近年、コーチングに関する研究では、コーチングの成果だけではなく、指導者の思考・決断過程を含んだコーチングを科学的に研究することの必要性が示唆されている(會田・船木, 2011)。また、中川(2011)は、実践現場でコーチが見いだした理論を明らかにし、集約することが課題であると述べている。その中で最近では、コーチングを研究の対象としてゲーム構想¹⁾に着目し、指導者の実践を明らかにする研究も行われるようになってきている(會田・船木, 2011)。會田・船木(2011)はゲーム構想について、ゲーム構想の計画、実践および評価は球技における代表的なコーチングであると述べている。これらの知見は実践現場に有用であり、集約していくことで前述したコーチング研究における課題の解決にも繋がると考えられる。

そこで本研究は、大学女子チームの指導者を対象に、コーチングのゲーム構想に焦点をあて、指導者のコーチ

*兵庫教育大学大学院人間発達教育専攻生活・健康・情報系教育コース 教授

**京都府立城陽高等学校

***大阪体育大学

****大阪成蹊大学

令和3年4月21日受理

ングの実践を明らかにすることとした。さらに、その結果を基にゲーム中の選手のプレー事象を客観的に数量化し、選手のパフォーマンスの変化を比較することで、コーチングと選手のパフォーマンスの関係性を検証し、ゲーム構想を実現させるための競技力向上に貢献できる知見を得ることを目的とした。

II. 方法

コーチングの実践を明らかにする手立てとして、ゲーム構想に焦点を当てた。ゲーム構想の計画、実践および評価は球技における代表的なコーチングであり、近年ではコーチングの中でもゲーム構想に着目し、指導者の実践を明らかにする研究が行われている。そこで、本研究では指導者がどのような内容の構想を組み立て、ゲームに臨んだのかをインタビューを行うことで検討した。明らかとなった速攻、遅攻、速攻防御、遅攻防御におけるゲーム構想の結果内容を基に分析項目を設定し、ゲーム分析を行った。また、ゲーム構想がゲーム内において選手のパフォーマンスに反映されているかをゲーム分析によって検証した。

1. インタビュー調査

1) 被調査者

被調査者は、2011年度の全日本学生選手権大会で優勝したA大学女子ハンドボール部監督1名である。被調査者の指導歴としては、高等学校の教員として23年にわたり高校生を指導後A大学に赴任し、A大学女子部を指導していた。2011年は2年目のシーズンであった。被調査者には事前に本研究の趣旨を説明し、調査への協力を得た。インタビュー内容の研究使用とICレコーダーによる音声記録の許可も得た。

2) 調査内容

調査内容は、1) インカレ決勝戦のゲーム全体の構想、2) 各局面におけるゲーム構想、3) 1, 2のゲーム構想実現のために取り組んだこと、4) インカレ決勝戦の評価・反省の4項目である。

3) 調査方法

被調査者に、2011年度のA大学とB大学との対戦(西日本、秋リーグ、インカレ:合計3ゲーム)におけるゲーム構想についてのインタビュー調査を2011年度のシーズン終了後に実施した。被調査者にはインタビュー時に、西日本・秋リーグとインカレでのB大学戦を比較し、調査内容について回想し回答してもらった。また、回想を容易にするためにインタビュー調査前に被調査者に調査内容を文書で送付し、対象ゲームについて振り返ってもらった。

インタビュー方法は、90分の半構造化インタビュー²⁾を調査者2名、被調査者1名の個人面接形式で行った。半構造化インタビューとは、インタビュイーが自由に回

答できる質問をインタビュー・ガイドの形にまとめて、それをを用いてインタビューを行うことである(フリック, 2002)。半構造化インタビューは何を質問すればよいかは分かっているが、どのような回答が戻ってくるか不明な場合に使用するのに適している(鈴木, 2002)とも言われている。インタビューを調査者2人で行うことは、1人では聞き落としや会話の内容を誤解したりしても気がつかないことがあるが、2人で聞いていればどちらかが気がついて面接中に確認することができる。また、1人の面接者では気がつかない興味深い点や重要なポイントにもう1人の面接者が気づくという利点がある。さらに、記録の整理、分析、解釈に際して2人で意見を交わせれば、より正確に面接内容を確認し再現することができる(鈴木, 2002)という利点が存在するためである。また同時に、インタビューデータの信頼性と妥当性を保障するための、調査者のトライアングレーション³⁾(鈴木, 2002)としての意味も含まれている。場所は、A大学内の研究室で行った。インタビュー内容はICレコーダー(Panasonic社製:RR-XR820)で収録した。

4) データ分析

まず、全ての発言内容を逐語記録として文章に起こした。被調査者のゲーム構想を詳細に理解するために逐語記録を熟読し、調査内容である、1) インカレ決勝戦のゲーム全体の構想、2) 各局面におけるゲーム構想、3) 1, 2のゲーム構想実現のために取り組んだこと、4) インカレ決勝戦の評価・反省の4項目について意味内容を崩さないようにまとめた。そこから、攻撃の構想と防御の構想についての発言を抜粋し、さらに、攻撃の構想、防御の構想のそれぞれにおいて、速攻に関する発言、遅攻に関する発言に分類したものをテキストデータとした。

2. ゲーム分析

1) 対象ゲーム

分析対象としたゲームは、2011年8月12日に行われた西日本学生選手権大会決勝戦(西日本)、2011年10月2日に行われた関西学生秋季リーグ戦(秋リーグ)、2011年11月6日に行われた全日本学生選手権大会決勝戦(インカレ)の3ゲームである。対戦チームは全てB大学である。

2) 分析方法

SportsCode Gamebreaker(フィットネスアポロ社製)を用いて、対象とした3ゲーム内に出現したプレー事象を数量化した。

3) 分析項目

分析項目はインタビュー結果のゲーム構想を基にして以下の10項目を設定し、詳細にわたる分析を行った。各項目は以下のように算出した。

①攻撃完了率

攻撃回数とシュート数から攻撃完了率を算出した。た

だし、攻撃回数にはリバウンドの獲得による攻撃は含まない。 $\{ \text{シュート数} (\text{シュート成功数} + \text{シュートミス数}) / \text{攻撃回数} * 100 \}$

②シュート成功率

シュート数とシュート成功数からシュート成功率を算出した。 $(\text{シュート成功数} / \text{シュート数} * 100)$

③攻撃成功率

攻撃回数とシュート成功数から攻撃成功率を算出した。ただし、攻撃回数にはリバウンドの獲得による攻撃は含まない。 $(\text{シュート成功数} / \text{攻撃回数} * 100)$

④ミス率

攻撃回数とミス数からミス率を算出した。ただし、攻撃回数にはリバウンドの獲得による攻撃は含まない。ミスについては、攻撃側チームが技術的ミスやファウルにより、ボール喪失した場合とした。 $(\text{ミス数} / \text{攻撃回数} * 100)$

⑤攻撃型におけるシュート出現率

シュートを速攻と遅攻に分類し、それぞれのシュート数と全シュート数からシュート出現率を算出した。7 m スローについては、7 m スローに至ったプレーおよびシュートを速攻と遅攻に分類した。 $\{ \text{攻撃型} (\text{速攻} \cdot \text{遅攻}) \text{別シュート数} / \text{全シュート数} * 100 \}$

⑥攻撃型におけるシュート成功率

シュートを速攻と遅攻に分類し、シュート成功数とそれぞれのシュート数からシュート成功率を算出した。7 m スローについては、7 m スローに至ったプレーおよびシュートを速攻と遅攻に分類した。また、7 m スローになった場合はシュート成功とした。

$(\text{攻撃型別シュート成功数} / \text{攻撃型別シュート数} * 100)$

⑦2選手の攻撃型におけるシュート出現率

シュートを速攻と遅攻に分類し、それぞれのシュート数と全シュート数からシュート出現率を算出した。7 m スローについては、7 m スローに至ったプレーおよびシュートを速攻と遅攻に分類した。 $(\text{攻撃型別シュート数} / \text{全シュート数} * 100)$

⑧2選手の攻撃型におけるシュート成功率

シュートを速攻と遅攻に分類し、シュート成功数とそれぞれのシュート数からシュート成功率を算出した。7 m スローについては、7 m スローに至ったプレーおよびシュートを速攻と遅攻に分類した。また、7 m スローになった場合はシュート成功とした。

$(\text{攻撃型別シュート成功数} / \text{攻撃型別シュート数} * 100)$

⑨2選手の遅攻における地域およびプレー事象別シュート出現率

シュートを、①ミドル&ロング (ジャンプ)、②ミドル&ジャンプ (ステップ)、③カットイン、④その他 (フォローボールなど) に分類し、それぞれのシュート数と遅攻における全シュート数から各プレー事象の出現率を算

出した。7 m スローになった場合はシュート成功とした。 $(\text{地域およびプレー事象別シュート数} / \text{遅攻全シュート数} * 100)$

⑩2選手の遅攻における地域およびプレー事象別シュート成功率

シュートを、①ミドル&ロング (ジャンプ)、②ミドル&ジャンプ (ステップ)、③カットイン、④その他 (フォローボールなど) に分類し、それぞれのシュート成功数とシュート数から各プレー事象の成功率を算出した。7 m スローになった場合はシュート成功とした。 $(\text{地域およびプレー事象別シュート成功数} / \text{地域およびプレー事象別シュート数} * 100)$

Ⅲ. 結果

1. インタビュー調査

以下に、調査内容に関するテキストデータを示した。

1) 攻撃の構想について

(1) 速攻におけるゲーム構想について

①速攻に行った時に、サイドに行ったけどサイドに追い込まれて来たら、別に打たなくても必ず中へ飛ばせ。女子はそこまで行ったら打ってしまう。サイドから逆サイドに飛ばしたらいいとか。そういう練習は結構速攻でやってきたから、自分らで判断してやってきている。

②速攻はシュートを打ってくるのに対して、どこにルーズボールが飛ぶかというのが、まず、学生にビデオで何十試合か観て、45° がカットインしたらどこにボールが飛んで行っているかとか。まず、そういうことを分析させて、どこから打たれたら誰が1番に走れる、誰がどこに走っていくというのを早く出たやつがここを走ろうと。2番目に出た人は、こう走ろうと。

③速攻時に中にディフェンスが寄ってしまうから、ある程度、誰がどこに走るとか、この位置から打たれたら早く出られるのは誰か。早く出たらサイドに行くとか。早くオープンなサイドに行くとか。2枚目走っている選手は必ず行くとか。キーパーはこういうふうに走っている選手には投げないとか。下を空走りするのは、という最低限の約束を何個かチームで統一していた。そういう約束はしながら、後は攻防の中で選手が状況判断する。必ずポストを軸にして。

④100回6人速攻の攻防の練習をやって、100回と同じパターンは無い。100通りやけど、でも似たような形に、というのはある。3枚目に置いても当たりに行ったらそのまま走れる。別に3枚目が出たら2枚目の選手が次に行って、Kがサイドディフェンスでルーズボール取れるのであれば真ん中走ったら、それでセンタースリーみたいな形になる。バランスが大事やってことは、酸っぱく言う。キーパーからボール出すのに3人がサイドラインに並んでいるとか、ディフェンスが1人おったらこの辺

に2人固まっているとか、(ディフェンスが)付いて行ったら開く。よく1対2で守られているケースが速攻でよくある。だから、こういうパターンを拾い集めてゲーム分析したりはしていた。

⑤開いてキーパーから出るのをよく待っている。ここに投げるパスは絶対いけない。後は、平行パスはいけない。例えば、パスがキーパーから出た時に、次パスを投げる時に、このパスが長ければ長い程カットされやすい。もらいに行く時はボールをもらいに行くような形での走り方とか、そういうことは言うてきた。センターラインを越えたら平行パスはいけない。クロスパスはミスしたらワンマン速攻になるから、クロスパスに対しては必ず置くようなパスとか、バウンドパス、それをもらいに来い。そういう練習も何気ないクロスパス練習とかもウォーミングアップの中で入れたりとかした。

⑥6人が一斉に飛び出すとか、全員が速攻じゃなくて、ルーズボールを取るやつ・中盤運ぶやつ・早くキーパーからボールをもらうやつ、当然3段で。だから2人が出ているというのはあり得ない。特に攻撃のミスでボールが転がった。まだマイボールにはなっていないのに飛び出して相手に拾われてシュート。そんなことでも点数の差って変わってくると思う。

(2) 遅攻におけるゲーム構想について

①Ma (B大学)はTaの逆のフローターの3枚目のポジションを守っているけども、Maのところから失点すれば、I (B大学)がTaの前に来てMaは交代すると思う。MaはB大学のキャプテンであるから、交代することでBチームをまとめる軸がいなくなる。

②うちは小さいからセットの点数はそんなに伸びる要素は無い。ただ、打たなかったら60分間もたないからバックプレイヤーがシュートを打つ。Kにはジャンプシュートよりステップシュートを打て。普段からディフェンスの間から打つ、170cm台が並ばれると、そんなにボールを突き抜けることは出来ないからやっぱりステップやと。とにかく速いボール回しで位置取りしていかにズレた位置か、もらった瞬間に打てるかということ。

③B大学は前に出て来る。1対1の力は強いから、必ずマンツーマンで守る。出てきた後、必ず、ずっと付いて来る。下もずっと付いていく。1対1では相手の方が上。2対2でもマンツーマンされてボールが行った瞬間に抜けたらええけど、出て来てずっと付いて来る。2対2の所にもう1人誰かが入ってこない、3対2にならん。そういう練習をやって来た。インカレまでに、挟むハンドボールを意図的にいかに出来るかというのを1年間かけてやってきた。

④困ったらこれをしようとか、困ってそれをしてだめだったら、それをやるっていうのはみんなが分かっていることだから、それでシュートを打って、甘いシュート

でなかったら、逆速攻にならないからもう1回ディフェンスからやろうと。チームとしてバラバラで1人ずつ動いたって点数取れないから、協力して動いて、みんなで守ろう。この1回を相手に逆速攻にならないためのセットを、という意識をもつ。

⑤Kのステップシュート。打たすためには他の選手が動いてさばいて、崩して、逆にディフェンス寄せてTaから速いパスをKに投げた瞬間にKがそこでステップシュートを打つ。引っ張って、引っ張ってKに打たせる。Kが打つためには他の選手は何をするのか。サイドのTbは何をする。Taはポストとして何をする。そういう持って行き方をしてKが打てたということ。チームとしてはそういう戦術が良かった。

⑥Sのポストはその位置でじっとしているしか出来ない、中間位置に出てもらい、ピボットしてセンターにまた返す。Sは動けないポストで中間位置とか、ボールに触れる回数を多くする練習をしてきた。

⑦ダブルポストというのは、両方走られたら1人で見なあかん。ダブルポストの方が挟めるハンドボールは出来るけども甘いシュート打ったら逆速攻になる確率が高い。センタースリーでダブルポストになったら、KとかTaが甘いシュート打ったら逆速攻になる確率が高い。

2) 防御の構想について

(1) 速攻防御におけるゲーム構想について

①エリア際のノーマークはあまり作らしてもらえないから苦しいシュートを打たないといけない。つまり、B大学の逆速攻をくろう確率は高い。B大学の速攻は速いが、単発である。だから、単発で出る選手さえ抑えれば二次速攻はあまり無いから、後は速攻を止めてくる。

②シュート打つ選手が少なくとも、キーパーが前に落とすことのできるような甘いシュートは打ってはいけない。最悪の場合、枠の外でいい。その変わり甘いシュートを打ってしまっても、相手に速攻されても打った選手でなく他の5人が守るということで統一した。

③ロングシュートの跳ね返りは6mライン際に返って来る。だから、シュート力があるチームと試合をすればポストへの跳ね返りが多い。これを実業団の選手は取ることが多い。自チームもポストはハリバックが遅れてもいいと指示している。遅れた分、仮にボールが取れなくても近くに出て来るキーパーからのボールを必ず牽制しながら帰陣する。だから一生懸命背中を向けて帰陣して行くことはいけない。

④自らが遅れて帰陣している場合、背中を向けて早く帰陣しようと思わなくていい。ワンマン速攻などを投げられないようにはしつつ、中盤を見ながらとか、牽制をしながらとか、キーパーを見ながら帰陣する。

⑤ロングシュートの時は当然バックプレイヤーが1番に帰陣する。

⑥サイドの選手が相手の後ろを走っている状況がよくある。でも、後ろにいて前のスペースに投げられたらどうやって守るのか。だから絶対前に入らないといけない。ポストの位置取りと一緒に空いているスペースに投げられたら位置取りで負ける。

⑦自チームが速攻をしたいということは相手に1番やられたらいけないのは逆速攻である。だから、逆速攻の帰陣の仕方は相手に背中を向けているようでは、話にならない。

(2) 遅攻防御におけるゲーム構想について

① B 大学は選手個々の能力で得点しなければ、あまりチーム戦術はない。B 大学が攻めあぐんで速攻されると、I も打ち込めない。簡単に打つと速攻されるとなれば、次は確率の高いポストにボールを入れる。自らでカットインに来るか、ポストを使ってくるはずだから、そこを狙おうと言った。ゲーム序盤にI が打って入れられても、上からどれだけ打たれてもいいから、とにかくポストへのパスを誘い込めと言った。I に7, 8 点位得点されてもいいと言った。でも、O (B 大学) のポストは絶対にやらせない。I と O のラインは絶対に阻止する。

② I はこういった状況ではアウトカットインにくる。上からのシュートが入っている間は上から打ってくるが、リードしてきたら確率の高いポストを狙いにくる。上から打っても入らない時に逆速攻が嫌であればカットイン、もしくはズラして来る。I が両3 枚目の間に位置を取りどちらかが釣り出されたらズレる。もしくは、Tc (B 大学) がポストへ切りI が上からシュートを打つ。ディフェンスを釣り出して裏のスペースに O を位置取りさせ、パスを入れるという攻撃のパターンである。

③ T (B 大学) はミドルシュートを打たせろ。詰めなくてもいい。アウトフェイントだけは守ろうと指示した。

④ Mb (B 大学) のサイドシュートが嫌だった。キーパーがあまり止められない。手が出て来るタイミングが遅く、リズムが合わない。Mb は1 対1 で守って、インに寄せて中で勝負。

⑤ Mc (B 大学) がインに来たらアタックディフェンスに行く。Mc はインに抜かせろと言った。右利きでインに来たら何も出来ない。ポストも落とせないから、ミドルは打たせて2~3 点位取られてもいいと言った。

⑥中央のDF 4 人がいて、I が真ん中からシュートを打ちに行った時に、3 枚目が出てきたら、I はポストへパスをする。2 枚目がポストへフォローに来て、45° がアウトに位置を取れば2 対1 になる。逆も一緒。ディフェンスが引いたら打って、出て来たらフェイントしてズラす。Mc がインに入ってきたら、45° がアウトにいないからズレない。だからI は何も出来ない。Mc がインに来たら、I は嫌だった。Mc には得点されてもいい。牽制にいてインに来させることで、I のプレー幅が狭くな

り、機能しなくなる。

⑦ I には6~7 点位取られてもいい。Mb (B 大学) には速攻さえ走られなかったらサイドシュートは得点されても、1 点や2 点にしよう。Tc には2 点位、Mc は2~3 点。逆サイドには1 点。O は1 点。足して、何点になるか。当然速攻も含めての話。だからI に7~8 点位取られてもいい。ただ、釣り出されてパスがO に繋がることは阻止しようという話をした。

⑧上から打たれることが多くなった場合、ディフェンスとキーパーとで連携してどのコースで待つか。勝負所ではI はどこを打つか。ディフェンスの枝が無い場合、キーパーはどこで待つかというような約束事項はチーム全員で統一した。その上で、両方がいいことは辞めようと。ハッキリした方が、キーパーも迷いが無い。迷ったら結局どちらも動けなくて失点してしまう。

2. ゲーム分析

対象3 ゲームの概要をゲーム毎に表1 に示した。

1) 攻撃完了率, シュート成功率, 攻撃成功率, ミス率について

図1 は3 ゲームにおける攻撃完了率, シュート成功率, 攻撃成功率, ミス率の変化をチーム毎に示したものである。攻撃完了率については、A 大学の方がB 大学よりも西日本で13%, 秋リーグで5% 低くなった。インカレでは同程度になった。シュート成功率については、A 大学の方がB 大学よりも西日本で9%, 秋リーグで15%, インカレで12% 高く示され、3 ゲームともにA 大学の方が高くなった。攻撃成功率については、西日本では同程度であったが、秋リーグとインカレではA 大学の方が8% 高くなった。ミス率については、西日本では同程度であったが、秋リーグとインカレではA 大学の方が8% 低くなった。

A 大学における3 ゲーム間での各分析項目の変化として、西日本と秋リーグの比較では、攻撃完了率, シュート成功率, 攻撃成功率, ミス率において、大きな変化は示されなかった。しかし、西日本, 秋リーグとインカレを比較すると、インカレでは攻撃完了率は高くなったものの、シュート成功率では18%, 攻撃成功率については9% 低くなった。そして、ミス率は9% 高くなった。B 大学における3 ゲーム間での各分析項目の変化は、攻撃完了率についてはあまり変化は示さなかった。シュート成功率は西日本から秋リーグにおいては8%, 秋リーグからインカレにおいては15% 低くなっていた。同様に攻撃成功率もゲーム毎に9% ずつ低くなった。ミス率においては、西日本から秋リーグでは11%, 秋リーグからインカレでは9% 高くなった。

表1 対象ゲームの概要

西日本				秋リーグ				インカレ			
A大学		B大学		A大学		B大学		A大学		B大学	
得点	攻撃回数	ミス	ミス	得点	攻撃回数	ミス	ミス	得点	攻撃回数	ミス	ミス
25(点)	60(回)	35(回)	15	26(点)	60(回)	34(回)	22	18(点)	54(回)	36(回)	22
速攻	4	シュートミス	2	速攻	6	シュートミス	3	速攻	3	シュートミス	1
ミドル&ロング	12	ミドル&ロング	13	ミドル&ロング	6	ミドル&ロング	9	ミドル&ロング	2	ミドル&ロング	13
カットイン	3	カットイン		カットイン	8	カットイン		カットイン	7	カットイン	4
ポスト	2	ポスト		ポスト	2	ポスト	2	ポスト	3	ポスト	2
左サイド		左サイド		左サイド		左サイド		左サイド	2	左サイド	2
右サイド		右サイド		右サイド	2	右サイド		右サイド	2	右サイド	2
ペナルティ	4	ペナルティ		ペナルティ	2	ペナルティ	2	ペナルティ	1	ペナルティ	
		バス&キャッチミス	13			バス&キャッチミス	7			バス&キャッチミス	6
		ファウル	7			ファウル	5			ファウル	8
	シュート数 40(本)				シュート数 48(本)				シュート数 40(本)		
26(点)	62(回)	36(回)	15	21(点)	62(回)	41(回)	23	14(点)	55(回)	41(回)	29
速攻	8	シュートミス	5	速攻	6	シュートミス	12	速攻	1	シュートミス	3
ミドル&ロング	3	ミドル&ロング	7	ミドル&ロング	6	ミドル&ロング	12	ミドル&ロング	4	ミドル&ロング	18
カットイン	4	カットイン	1	カットイン	3	カットイン	2	カットイン	7	カットイン	4
ポスト	2	ポスト		ポスト	1	ポスト	1	ポスト	3	ポスト	2
左サイド	1	左サイド		左サイド	1	左サイド	1	左サイド	2	左サイド	3
右サイド	3	右サイド		右サイド	1	右サイド	1	右サイド	2	右サイド	2
ペナルティ	5	ペナルティ	1	ペナルティ	2	ペナルティ	1	ペナルティ	1	ペナルティ	
		バス&キャッチミス	13			バス&キャッチミス	16			バス&キャッチミス	5
		ファウル	8			ファウル	2			ファウル	7
	シュート数 41(本)				シュート数 44(本)				シュート数 43(本)		
18(点)	54(回)	36(回)	22	14(点)	55(回)	41(回)	29	14(点)	55(回)	41(回)	29
速攻	3	シュートミス	1	速攻	1	シュートミス	3	速攻	1	シュートミス	3
ミドル&ロング	2	ミドル&ロング	13	ミドル&ロング	4	ミドル&ロング	18	ミドル&ロング	4	ミドル&ロング	18
カットイン	7	カットイン	4	カットイン	4	カットイン	2	カットイン	4	カットイン	4
ポスト	3	ポスト		ポスト	2	ポスト		ポスト	2	ポスト	
左サイド	2	左サイド		左サイド		左サイド		左サイド		左サイド	
右サイド		右サイド		右サイド		右サイド		右サイド		右サイド	
ペナルティ		ペナルティ		ペナルティ	3	ペナルティ		ペナルティ	3	ペナルティ	
スカイ	1	バス&キャッチミス	6	スカイ		バス&キャッチミス	5	スカイ		バス&キャッチミス	5
		ファウル	8			ファウル	7			ファウル	7
	シュート数 40(本)				シュート数 43(本)				シュート数 43(本)		

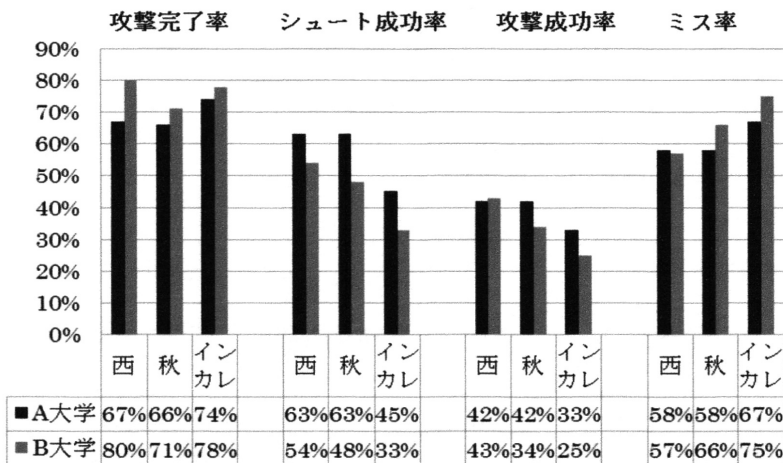


図1 3ゲームの攻撃完了率, シュート成功率, 攻撃成功率, ミス率

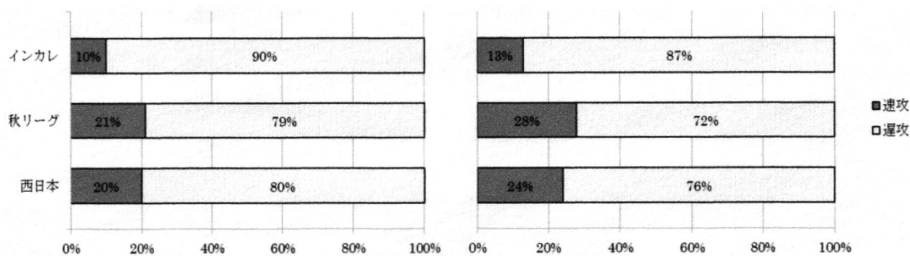


図2 A大学(左)およびB大学(右)の攻撃型別シュート出現率

2) 攻撃型におけるシュート出現率について

図2は対象ゲームのA, B大学の攻撃型別シュート出現率を示したものである。出現率はA大学, B大学ともに西日本, 秋リーグにおいては速攻が20%程度, 遅攻が80%程度であった。インカレにおいては遅攻が90%程度を占めており, 遅攻の攻撃が多いゲームであったことが示された。3ゲームともA大学の速攻の出現率がB大学に比べ低かった。

3) 攻撃型におけるシュート成功率について

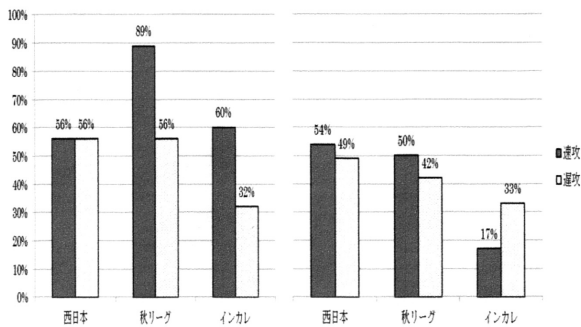


図3 A大学(左)およびB大学(右)の攻撃型別シュート成功率

図3は対象ゲームのA, B大学の攻撃型別シュート成功率を示したものである。A大学は速攻の成功率が3ゲームとも50%以上の値を示し, 秋リーグでは89%の値を示した。遅攻の成功率は西日本, 秋リーグともに56%であったが, インカレでは32%と低くなった。一方, B大学は速攻, 遅攻の成功率ともに西日本よりも秋リーグ, インカレとゲームを重ねるごとに減少し, 特にインカレにおける速攻の成功率は17%と大幅に低くなった。シュート成功率については, A大学がB大学よりも高い傾向にあるが, インカレの遅攻のみ同程度であった。

4) 2選手の攻撃型におけるシュート出現率について

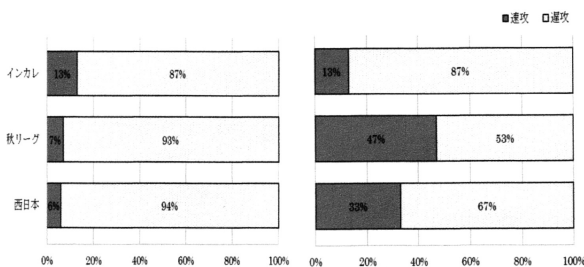


図4 K選手(左)およびI選手(右)の攻撃型別シュート出現率

図4はK選手(A大学), I選手(B大学)の攻撃型別シュート出現率をそれぞれ示したものである。K選手の速攻の出現率は西日本で6%, インカレで13%と西日本からインカレにかけて増加した。一方, I選手の速攻の出現率は西日本では33%, 秋リーグでは47%であったが, インカレでは13%と低くなり, 遅攻の出現率は87%と最

も高く示された。

5) 2選手の攻撃型におけるシュート成功率について

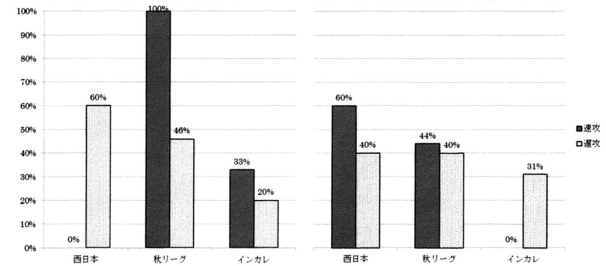


図5 K選手(左)およびI選手(右)の攻撃型別シュート成功率

図5はK選手, I選手の攻撃型別シュート成功率をそれぞれ示したものである。K選手の速攻の成功率は, ばらつきが大きく示された。遅攻の成功率は西日本で60%と最も高く, 秋リーグ, インカレにかけて低くなった。一方, I選手の速攻の成功率は西日本で60%, 秋リーグで44%あったが, インカレにおいては0%であった。遅攻の成功率は西日本, 秋リーグで40%, インカレでは31%とわずかながら低くなった。

6) 2選手の遅攻における地域およびプレー事象別シュート出現率について

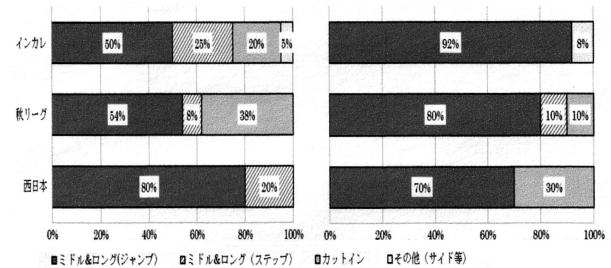


図6 K選手(左)およびI選手(右)の地域およびプレー事象別シュート出現率

図6はK選手, I選手の遅攻における地域およびプレー事象別シュート出現率をそれぞれ示したものである。K選手の出現率は, ミドル&ロング(ジャンプ)が西日本よりも秋リーグ, インカレとゲームを重ねるごとに減り, ミドル&ロング(ステップ)や他のプレー事象の出現率が増えていた。一方, I選手の出現率は, ミドル&ロング(ジャンプ)の出現率が西日本で70%, 秋リーグで80%, インカレで92%とゲームを重ねるごとに増えていた。また, 他のプレー事象の出現率はほとんどみられなくなった。

7) 2選手の遅攻における地域およびプレー事象別シュート成功率について

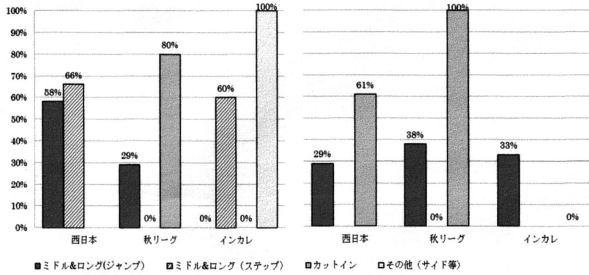


図7 K選手(左)およびI選手(右)の地域およびプレー事象別シュート成功率

図7はK選手、I選手の遅攻における地域およびプレー事象別シュート成功率をそれぞれ示したものである。K選手の成功率は、ミドル&ロング(ステップ)が西日本、インカレの2ゲームで60%を超えていた。K選手のインカレの得点数は5点であり、そのうちミドル&ロング(ステップ)での得点が3点であった。一方、I選手においてはミドル&ロング(ジャンプ)は3ゲームともに35%程度を示し、あまり変化はなかったが、カットインは西日本で61%、秋リーグで100%と高く示されたものの、インカレでは出現していなかった。

IV. 考察

1. インカレのゲーム分析によるゲームパフォーマンスについて

3ゲームのゲーム分析において攻撃回数は両チームとも、どのゲームでも60回程度であり、1分間に1回の攻撃機会があることを示している。これは大学女子チームを対象とした研究(水上ら, 1999: 八尾・高野, 2008)にみられる結果と同程度であった。得点は西日本、秋リーグでは25点前後であったが、インカレでは両チームともに20点以下であった。近年のハンドボール競技は1997年以降の2つのルール改正により、攻撃回数が増加し攻防の移り変わりが早いゲーム展開になっている(田村, 2006)。得点においても両チームが25点前後の攻防を繰り返すことが多い。そのような現状と比較して両チームともに得点が20点以下であったインカレのゲームは、ロースコアであったといえる。

攻撃完了率については、A大学では66~74%、B大学が71~80%であり、3ゲームともにA大学がB大学よりも低かった。シュート数もA大学の方が毎ゲーム少なく、西日本では最も差が現れており8本の差があった。そして、このゲームにおいてのみA大学は負けていた。これは、勝ちチームの方が負けチームに比べ攻撃完了率が高く、負けチームはシュート数が少ない(山本・村上, 2009)という報告と同様の結果であった。しかし、残り

の2ゲームについては攻撃完了率が低くシュート数の少ないA大学が勝っており、山本・村上(2009)の報告に反する結果を示した。これは西日本では攻撃完了率13%、シュート数8本という差があったが、秋では5%、4本の差、インカレでは4%、3本の差と両チームの差が縮まったことが原因と考えられる。

シュート成功率については、インカレでは両チームともに50%を下回ったものの他の2ゲームではA大学が60%程度、B大学が50%程度でA大学の方が高く示された。これは勝ちチームでは約6割の成功を示すが負けチームでは5割に達しない(山本・村上, 2009)という報告や、山田ら(2010)が日本女子代表チームとヨーロッパ諸国代表チームの攻撃様相を比較した研究と同様の結果であった。A大学は3ゲームともにB大学に比べて攻撃完了率は低い、3ゲームともシュート成功率が高いことから、得点確率の高い攻撃が展開されていたことが伺える。

攻撃成功率については、両チームともに西日本、秋リーグでは40%程度を示したが、インカレでは30%程度であった。攻撃成功率が低くなることでミス率は高くなっている。攻撃成功率が10%近く低くなった原因としてはシュートミス数の増加が影響している。すなわち、インカレにおいては両チームのシュートミスが増え攻撃成功率が低くなったことが、ロースコアのゲームになった要因であった。

攻撃型別シュート出現率については、両チームともにインカレでは西日本、秋リーグと比べ速攻のシュート出現率が減少していた。このことから、インカレでは両チームともに遅攻での攻撃が多くなっていたことが伺えた。

攻撃型別シュート成功率については、B大学の速攻、遅攻における成功率が西日本から秋リーグ、インカレと低くなっていたことが特徴であった。特にインカレにおいて、B大学の速攻成功率は17%と、西日本、秋リーグと比べ大幅に低くなっていた。會田ら(1995)の大学生女子を対象とした研究において、速攻のシュート成功率は64.7%であったことからインカレにおけるB大学の速攻のシュート成功率の低さがわかる。

以上のことから、インカレでは両チームともに遅攻による攻撃が多くなっていたことと、A大学の速攻防御がB大学の速攻を高い割合で阻止できていたということが示された。すなわち、B大学においてはA大学に速攻を阻止されたことで、攻撃が遅攻に移行する展開が増えたと考えられる。このことから、遅攻と速攻防御のゲーム構想の中で示された「逆速攻をされないための攻撃の展開」や「相手に速攻を仕掛けさせない」というそれぞれのゲーム構想が達成されていたことが認められた。

2. 2選手のゲーム分析によるゲームパフォーマンスについて

2選手の攻撃型別シュート出現率については、I (B大学) の速攻のシュート出現率が秋リーグからインカレにかけて大幅に低くなっていた。秋リーグでは全シュートの約半数が速攻でのシュートであったことに対して、インカレにおいては速攻でのシュートは全シュートの1割程度であった。

2選手の攻撃型別シュート成功率については、両選手の速攻・遅攻ともに西日本から秋リーグ、インカレと低くなった。I選手の速攻のシュート成功率は、インカレでは0%となった。これはA大学の速攻防御がIの速攻を阻止できていたことを示している。

以上のことから、インカレにおいてはA大学の速攻防御がIの速攻でのシュートを十分に阻止できていたことが認められた。また、B大学の速攻シュート数の3割以上を占めるIの速攻を阻止できたことが、前述したB大学の速攻の阻止に繋がったと考えられる。

2選手の遅攻における地域およびプレー事象別シュート出現率については、K (A大学) は西日本から秋リーグ、インカレとシュートが出現した地域およびプレー事象の種類が増えていた。この要因としては、ミドル&ロング (ステップ) の出現がみられたことが影響していると考えられる。一方、Iは西日本から秋リーグ、インカレとシュートが出現した地域およびプレー事象の種類が減り、ミドル&ロング (ジャンプ) によるシュートがほとんどであった。この要因としては、カットインでシュートを打っていないことが影響していると考えられる。

2選手の遅攻における地域およびプレー事象別シュート成功率については、Kのシュート成功率にはばらつきがみられたが、ミドル&ロング (ステップ) の成功率は、西日本で66%、インカレで60%と2ゲームにおいて他の項目と比較して高く示された。一方、Iはカットインのシュート成功率が西日本と秋リーグにおいて高く示されたが、インカレでは出現しなかった。このことから、インカレではカットインでシュートを打っていないことが示された。

以上のことから、Kにおいてはインカレでミドル&ロング (ステップ) の出現率と成功率が高いことを認めた。これは遅攻のゲーム構想の「相手チームの選手・戦術を考慮した遅攻」と「自チームの選手・戦術を考慮した遅攻」の中で示された「Kにステップシュートを打たせる」という内容がパフォーマンスとしてゲームの中で現れていたことを示す結果であった。すなわち、遅攻におけるゲーム構想が達成できていたことが推察された。

一方、Iにおいては、カットインのシュート出現率と成功率がインカレで低くなり、ミドル&ロング (ジャンプ)

の出現率が高く示された。これは、遅攻防御のゲーム構想で示された「上から (ミドル&ロング) のシュートは打たれてもいいから、ポストへのパスは誘い込め」や「Iは攻め手がなくなり上から (ミドル&ロング) のシュートが入らなくなったら、確率の高いカットインで攻めてくる」というIのプレーの分析から決定した防御対応が機能したことを示す結果である。すなわち、遅攻防御におけるゲーム構想が達成できていたことを示唆するものであった。

V. 総括

本研究では、指導者のコーチングの実践を明らかにするためにゲーム構想に着目し、指導者にインタビュー調査を行った。さらに、そのゲーム構想の内容を基にコーチングと選手のパフォーマンスの関係性を検証することを目的とし、ゲーム分析を行った。その結果、以下のことが明らかになった。

1. 速攻におけるゲーム構想と選手のパフォーマンスについては、A大学の速攻のシュート成功率は3ゲームともに高く、速攻で成功率の高いシュートが打っていたことが認められた。インカレにおいてはシュート出現率が10%と低くなり、A大学は速攻が仕掛けられていなかったといえる。

2. 遅攻におけるゲーム構想と選手のパフォーマンスについては、インカレにおいてK (A大学) のミドル&ロング (ステップ) のシュート出現率と成功率が高く示されたことから、ゲーム構想で示された攻撃戦術が選手のパフォーマンスとして現れていたことが認められた。また、B大学の速攻のシュート出現率と成功率がインカレで低かったことから、ゲーム構想が選手のパフォーマンスに反映されていたことが認められた。

3. 速攻防御におけるゲーム構想と選手のパフォーマンスについては、インカレにおいてB大学の速攻のシュート出現率と成功率が低くなったことから、ゲーム構想が選手のパフォーマンスに反映されていたことが認められた。

4. 遅攻防御におけるゲーム構想と選手のパフォーマンスについては、インカレにおいてI (B大学) のシュート成功率の高いカットインでのシュートを打たせていなかったことから、ゲーム構想が選手のパフォーマンスに反映されていたことが認められた。

以上のことから、指導者がゲーム構想を立案し、そのゲーム構想を選手がパフォーマンスに反映させることが、選手やチームの競技力を高めて勝利を達成することに繋がるのではないかと考えられた。

注記

- 1) ゲーム構想とは、チームのゲーム目標をゲームの中で表現する際に必要となる戦術的なゲームの全体像やゲームの戦い方の基本構想といった具体的な計画のことである。ゲーム構想は、攻撃構想と防御構想に大別され、その決定はチームの構成メンバーの身体的、精神的、技術・戦術的発達段階に大きく影響される(水上ら, 1999)。
- 2) 半構造化インタビューとは、構造化面接法と非構造化面接法の中間的な存在で3つの中で最も一般的な方法である。何を質問すればよいかはある程度わかっているが、どのような回答がもどってくるか不明な場合に適している(鈴木, 2002)。
- 3) トライアングレーションとは、個別の方法で得られた研究結果を妥当化するものである。もともとは、測量や軍事的戦略で使用されていた専門用語をウェブらが社会科学の分野で比喩的に使用し始めた。その概念を使用して、質的調査の調査デザインのプロセスとして4つの基本的なタイプのトライアングレーションを提唱したのがデンジンである。調査者がそれぞれ異なる調査法によって複数の情報源からデータを収集し、事象に意味づけを行い、それぞれの解釈が一致することによって理論や発見の正しさを確認しようとするアプローチのことである(フリック, 2002)。

引用文献

- ・會田 宏・樫塚正一・土合久男(1995) スコアによるゲーム分析からみた女子ハンドボール競技における攻撃の特徴. 武庫川女子大学紀要, 43: 49-54.
- ・會田 宏・船木浩斗(2011) ハンドボールにおけるコーチング活動の実践知に関する質的研究—大学トップレベルのチームを指揮した若手コーチの語りを手がかりに—. コーチング学研究, 24: 107-118.
- ・朝岡正雄(2011) ドイツ語圏における発展過程から見たコーチング学の今日的課題. 体育学研究, 56: 1-18.
- ・藤本 元・樫塚正一・田中 将・會田 宏(2009) 大学女子ハンドボールにおける攻撃力の評価基準の作成—16年間にわたる縦断的なスコア分析から—. スポーツパフォーマンス研究, 1: 258-265.
- ・ウヴェ・フリック: 小田博志ほか訳(2002) 質的研究入門—〈人間の科学〉のための方法論. 春秋社: 東京, p.117, p.282-283.
- ・後藤幸弘・松本 靖(2000) サッカーにおける楽しさと戦術行動に関わる能力との関係—児童の意識調査とゲーム様相の実態から—. 兵庫教育大学研究紀要, 21-3: 41-52.
- ・平岡秀雄・田村修治・栗山雅倫(2006) ハンドボールの戦術に関する事例研究—戦術の変更が攻撃に及ぼす影響—. 東海大学紀要, 35: 49-57.
- ・ヤーン・ケルン: 朝岡正雄・水上 一・中川 昭訳(1998) スポーツの戦術入門. 大修館: 東京.
- ・水上 一・河村レイ子・大西武三(1999) 大学女子ハンドボールチームでの年間を通してのチームづくりに関する事例研究. スポーツ運動学研究, 12: 59-78.
- ・長岡雅美・土井秀和(1993) ハンドボールにおけるゲーム分析—第10回女子世界選手権大会を事例として—. 大阪教育大学紀要, 42: 73-82.
- ・中川 昭(2011) 私の考えるコーチング論: エリートアスリートのコーチング. コーチング学研究, 25: 89-93.
- ・日本ハンドボール協会(2010) ハンドボール競技規則. 日本ハンドボール協会: 東京.
- ・野崎美帆(2001) ハンドボールのゲーム分析からみた集団攻撃の方法とその有効性についての研究—男子高校生を対象に—. 兵庫教育大学修士論文.
- ・坂井和明(2011) 私の考えるコーチング論: 球技のコーチング. コーチング学研究, 25: 7-11.
- ・鈴木淳子(2002) 調査的面接の技法. ナカニシヤ出版: 京都, p.24, p.35, p.50-51.
- ・田村修治(2006) ハンドボールのオフェンス戦術に関する実践研究—1997年及び2005年世界選手権大会の比較—. 東海大学紀要, 36: 49-55.
- ・山田永子・大西武三・中川 昭(2010) 女子ハンドボール競技における日本代表チームとヨーロッパ諸国代表チームの攻撃様相の比較: 特にシュート場面について. スポーツ方法学研究, 23: 1-13.
- ・山本忠志・村上佳司(2009) ハンドボールゲームにおけるゲーム分析からみた有効な攻撃戦術について—世界選手権大会を対象に—. 兵庫教育大学研究紀要, 34: 151-155.
- ・八尾泰寛・高野 亮(2008) ハンドボール競技のゲーム分析—時間帯における攻撃の特徴—. 東京女子体育大学・東京女子体育短期大学紀要, 43: 7-16.