

氏 名 やいた あきひと
八板 昭仁

学位の種類 博士(スポーツ健康科学)

報告番号 甲第 1584 号

学位授与の日付 平成 27 年 9 月 13 日

学位授与の要件 学位規則第 4 条第 1 項該当 (課程博士)

学位論文題目

バスケットボールの状況判断能力

論文審査委員 (主査)	福岡大学	教授	青柳 領
(副査)	福岡大学	教授	檜垣 靖樹
	福岡大学	教授	田中 守
	福岡大学	教授	山口 幸生

学位申請論文の要旨

「バスケットボールの状況判断能力」

【目的】

バスケットボールにおける実践的かつ包括的な状況判断能力テストバッテリーを作成し、より実際の状況を反映した評価方法を検討するとともに、作成したテストバッテリーを利用して、バスケットボールの様々な場面における状況判断能力を測定し、これまで実戦的な場面による検討がなされなかった状況判断を規定する包括的な要因を明らかにする。さらに、バスケットボールの様々なプレイにおける状況判断に関する指導の流れについて、抽出された状況判断能力因子の構造から状況判断能力の習得の因果構造の仮説を検証することとし、それらの構造からコーチング現場における指導の順次性について提案することを目的とした。

【方法】

状況判断テストバッテリーは、VTRのプレイ映像をスクリーンに映し出す方法とし、状況判断を要する場面の直前で映像を消去し、質問に解答させた。テスト項目のシーンは、第63回全日本大学バスケットボール選手権大会(2011年11月19日-25日)の男子のゲームから1回戦2試合および準決勝以降の4試合の中から選択した。テストの対象となった標本は、大学のバスケットボール部に所属する男子89名、女子68名の計157名、および日本バスケットボール協会公認コーチ資格を有する指導者7名であった。各大学は所属連盟の主要大会において6位以上の実績を有する競技レベルの高いチームである。また、バスケットボールの状況判断能力の構造・因果構造・習得の順次性について対象となった標本は、大学のバスケットボール部に所属する男子87名、女子71名の計158名、および有資格指導者8名である。プレイシーンは、状況判断能力の構造に関しては「速攻」、状況判断能力の因果構造については「スクリーンプレイ」、状況判断能力の習得の順次性については「個人的な攻撃局面」と見られるプレイを選択してテスト項目を作成した。

【結果及び考察】

状況判断テストバッテリーは、全366項目について妥当性・信頼性・交差妥当性を検討し49項目が採択された。それらは、概ね個人の判断基準によって解答するといった個人の特徴が現れやすい項目であり、採択数に多少はあるものの全てのプレイシーンを含んだ項目によって構成されているテストバッテリーを作成することができた。

速攻における状況判断能力の因子構造は、「F1:トランジション局面のバックコートにおける状況判断」「F2:攻撃側が有利な場面における状況判断」など6因子を抽出できた。速攻の状況判断能力における因子構造は、稲垣(2000)の速攻の方法を体系化した考察を時系列的に説明することができ、戦術面から構築した構造と状況判断能力が密接に関連しており、プレイヤーの状況判断能力が戦術を決定する際の共通要因として考慮する必要性が示された。また、各因子の状況判断過程は、概ね状況判断過程に対応する関係が認められ、「D1:コート上の位置」「D2:攻防のプレイヤーの人数比」「D3:状況判断過程」の3つの次元による因子構造が確認された。

スクリーンプレイでは、「F1:シューターのためのペリメータースクリーンの状況判断」「F2:ブロックユーザーの状況判断」などの5因子を抽出し、それらはスクリーンプレイにおけるそれぞれの特徴から、「オフボールスクリーンユーザーの状況判断」「ショットに関わるスクリーンにおけるオフボールスクリーンユーザーの状況判断」「スクリーナーに関わる状況判断」「オンボールスクリーンユーザーの状況判断」の4つにまとめることができた。それぞれをスクリーンプレイの難易度を視点とした概念図に当てはめると、「行動形態と難易度における順次性モデル(稲垣モデル)」、「オンボールとオフボールの並行的バランスモデル(Newellモデル)」、「種類や役割における独立モデル(Lambertモデル)」、「ショットプレイに関する特化型モデル(佐々木・中大路モデル)」の4つのモデルが考えられ、各モデルについて共分散構造分析を適用したところ、状況判断の難易度が増す順次性によって指導するモデルの「稲垣モデル」が最も高い当てはまりを示した。

個人的攻撃局面の状況判断の概念的因子構造は、「パスプレイの状況判断」、「対峙打破の状態における状況判断」、「対峙の打破を試行する状況判断」の3つにまとめることができ、それぞれを仮説的概念モデルの「並列型」「順列型」「分化型」「統合型」に当てはめたところ、それぞれが並列的に影響する「並列型3次因子モデル」が最も高い当てはまりを示した。対峙状態における様々な状況においてそれぞれの判断が必要であり、独立的に影響する並列的な3次因子構造が、最も当てはまりの度合いが高いモデルになったと考えられる。プレイや戦術の理解とともに状況判断力の向上のためには各状況における指導の必要性が認められた。

【結論】

スクリーンプレイでは順次的な指導、個人的攻撃局面では並列的な指導が、状況判断構造に基づいたトレーニング方法であると認められた。

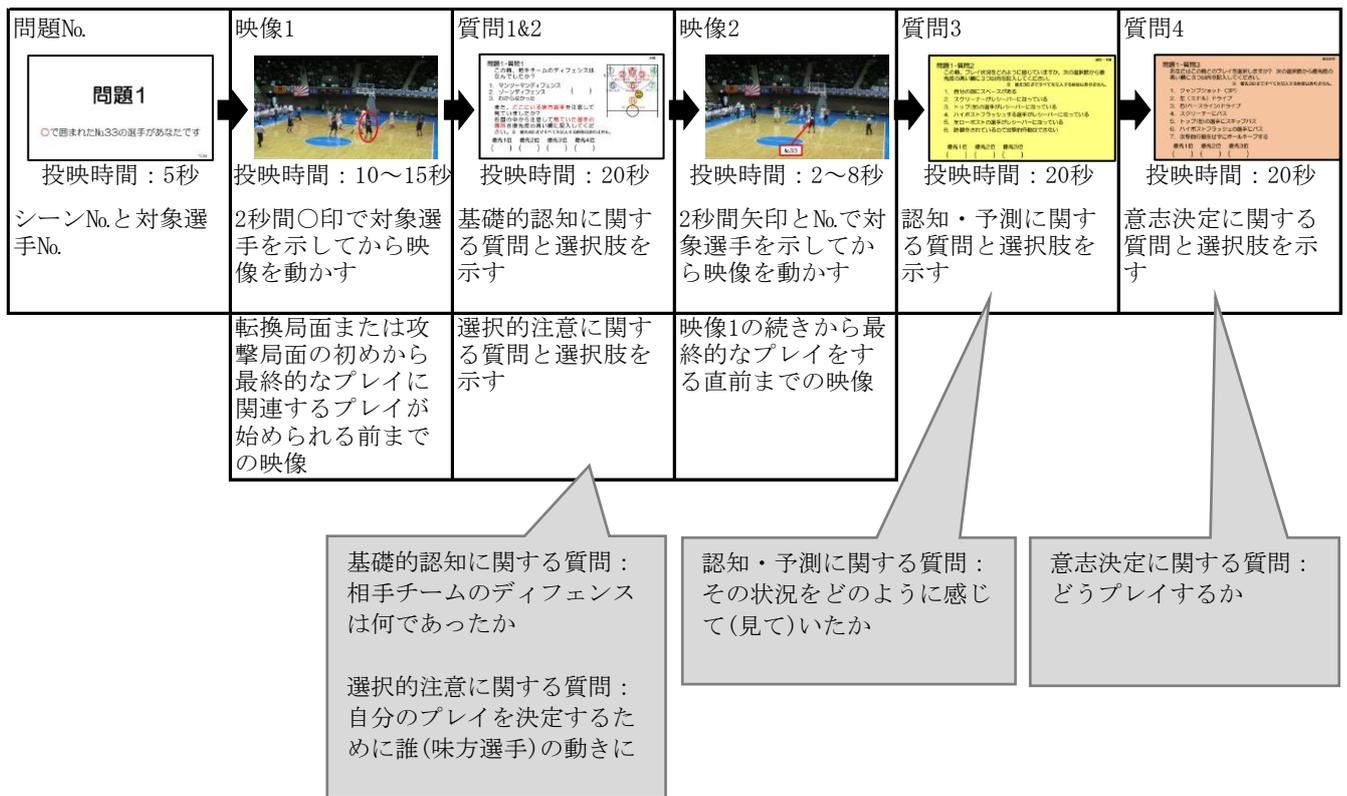
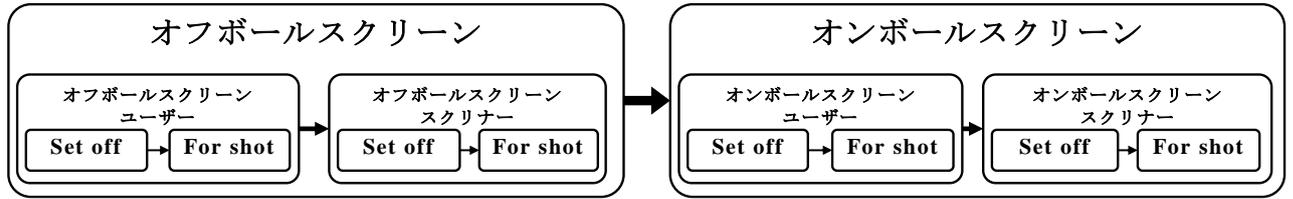
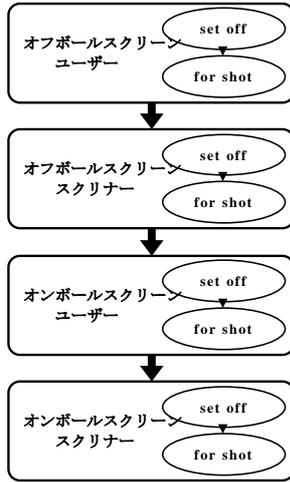


図1. 各シーンにおける映像と質問の流れ

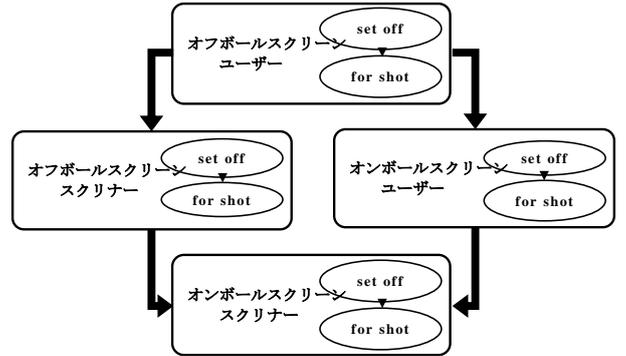
概念図



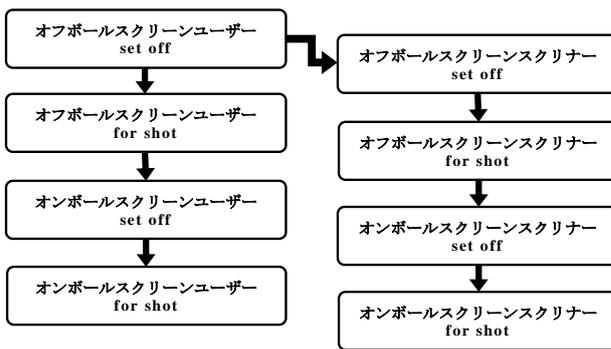
稲垣モデル



Newell モデル



Lambert モデル



佐々木・中大路モデル

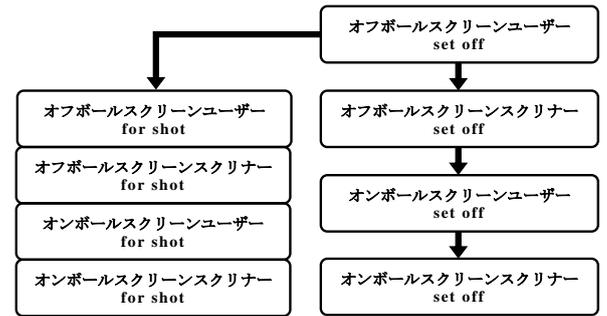


図2. スクリーンプレイにおける状況判断の難易度を視点とした順次性の概念図

表1. 各採点方式の項目信頼性と項目妥当性

採点方式	項目信頼性	項目妥当性		
	得点の相関	競技レベルとの関係		内的整合性
	各問題における 1回目と2回目の得点の 相関係数の平均	分散分析で競技レベルを 3段階 ^{†)} に分類した場合に 有意差が認められた テスト項目数	t-検定でレギュラー群と ベンチ外群の間に 有意差が認められた テスト項目数	主成分負荷量が 有意なテスト項目数
唯一正解方式	0.1759	12	21	42
複数正解方式	0.1702	15	24	45
重み付け方式	0.1762	17	31	45

^{†)} 競技レベル：①レギュラー群・②ベンチ群・③ベンチ外群

表2. 競技レベル別各群のテスト結果

	標本数	平均	標準偏差
レギュラー群	48	256.7	18.6
ベンチ群	43	237.0	29.6
ベンチ外群	66	214.9	37.3

(点)

表3. 一元配置分散分析結果と妥当性係数

	平方和	自由度	平均平方	F 値	P 値	妥当性係数(η)
競技レベル差	49205.78	2	24602.89	26.390	0.000	0.504 **
誤差	143570.32	154	932.27			
全体	192776.10	156				

** : $P < 0.01$

表4. 抽出された因子と変数のシーン別の因子負荷量^{*)}

因子№	因子名	シーン№	シーンの状況	因子1	因子2	因子3	因子4	因子5	因子6
1	トランジション局面の バックコートにおける状況判断	46	リバウンド獲得からドリブルでサイドからミドルレーンを進む	0.696	††)				
		49	リバウンド獲得したボールをミドルレーンでレシーブしドリブルで進む	0.604					
		86	リバウンド獲得からアウトレットパスをレシーブ	0.538					
		34	インターセプトで獲得したボールを走りながらミドルレーンでレシーブ	0.502					
		87	リバウンド獲得からアウトレットパスをレシーブ	0.470					
		39	3対2の状況においてドリブルでミドルレーンを進む	0.356		-0.352			
		13	リバウンド獲得からドリブルでミドルレーンを進む	0.338					
		62	3対3の状況において右ウィングを走る	0.321					
		2	アウトレットパスレシーブからドリブルでミドルレーンを進む	0.318					
		7	ルーズボール獲得からドリブルでミドルレーンを進む	0.316					
2	攻撃側が有利な場面における状況判断	50	リバウンド獲得したボールをミドルレーンでレシーブし左サイドを比較的遅いドリブルで進む	-0.392					
		54	ゴールへドライブした味方から3Pライン付近でパスをレシーブ		0.876			0.343	
		8	片側3メンの状況においてドリブルでミドルレーンを進む		0.496				
		44	3対1の状況においてドリブルでミドルレーンを進む		0.383				
		63	3対3の状況において右ウィングの3ポイントライン付近でパスをレシーブ		0.375		-0.369		
		45	3対1の状況においてドリブルでミドルレーンを進む		0.354				0.557
		52	トレーラーとしてオフENSEの最後尾を走っている		0.328			0.852	
		14	左側ウィング2人の3対2の状況においてドリブルでミドルレーンを進むプレイ		0.313				
		83	4対4の左ウィング3ポイントライン付近でパスをレシーブ				0.549	0.304	
		59	リバウンド獲得から右側2線の状況においてドリブルでミドルレーンを進む				0.476		0.345
3	シュートを志向プレイに関わる状況判断	6	3対3の状況においてミドルレーンをドリブルで進みセンターラインを越える				0.449		
		55	ゴールへドライブした味方から3Pライン付近でパスをレシーブ		0.633	0.347			
		60	2対2の3ポイントライン付近でディフェンスの間をドリブルで進む		0.316	0.321			
		67	右ウィングが少し遅れた3対2の状況においてドリブルでミドルレーンを進む			-0.304			
		78	ディフェンス4人の状況において4線の左側ミドルレーンをドリブルで進む			-0.339			-0.530
		39	3対2の状況においてドリブルでミドルレーンを進む	0.356		-0.352			
		58	ディフェンス5人がミドルレーンを戻っている4対5の状況において左サイドをドリブルで進む			-0.367			
		42	ボールマンが左レーンを進んでいる状況において右ウィングからミドルレーンへ走り込む			-0.375			
		15	左側ウィング2人の3対2の状況においてドリブルでミドルレーンを進むプレイ			-0.584			
		71	インターセプトで獲得した2対1の状況においてハイポスト付近でボール保持					0.771	
4	ボール保持者の チャンスメイクを志向する状況判断	33	4対3の状況において右サイドからゴール方向へドリブルでディフェンスの間を進む				0.534		
		65	ロングリバウンドを獲得しドリブルでミドルレーンを進む				0.426		
		73	ディフェンス5人の状況においてトレーラーとしてハイポスト付近でパスをレシーブ				0.342	0.423	
		56	リバウンド獲得からドリブルで左サイドを進む				0.322		
		83	4対4の左ウィング3ポイントライン付近でパスをレシーブ			0.549	0.304		
		1	味方のリバウンド獲得に合わせてボールを見ながら右サイドへ動く				-0.314		0.467
		63	3対3の状況において右ウィングの3ポイントライン付近でパスをレシーブ		0.375		-0.369		
		47	2対2の状況においてドリブルでミドルレーンを進む				-0.491		
		52	トレーラーとしてオフENSEの最後尾を走っている			0.328		0.852	
		72	インターセプトで獲得した2対1の状況においてハイポスト付近でボール保持					0.412	
5	ミドルレーンを進むプレイヤーの 状況判断	54	ゴールへドライブした味方から3Pライン付近でパスをレシーブ		0.876			0.343	
		70	インターセプトで獲得した4対2の状況においてドリブルでミドルレーンを進む					0.341	
		20	3線の右ウィングマンが3ポイントライン付近でミドルマンからのパスを走りながらレシーブ					0.305	
		74	ディフェンス5人の状況においてトレーラーとしてハイポスト付近でパスをレシーブ						0.724
		45	3対1の状況においてドリブルでミドルレーンを進む		0.354				0.557
6	アウトナンバーにおける フリーシューターに関する状況判断	1	味方のリバウンド獲得に合わせてボールを見ながら右サイドへ動く				-0.314		0.467
		59	リバウンド獲得から右側2線の状況においてドリブルでミドルレーンを進む			0.476		0.345	
		36	右ウィングが少し遅れた3対2の状況においてドリブルでミドルレーン右を進む						-0.314
		77	ディフェンスが左右に位置した3対2の状況においてドリブルでミドルレーンを進む						-0.365
		78	ディフェンス4人の状況において4線の左側ミドルレーンをドリブルで進む			-0.339			-0.530

^{*)} いずれの因子にも有意な因子負荷量を示さないシーンの状況は省略した。

^{††)} -0.3<因子負荷量<0.3は省略した。

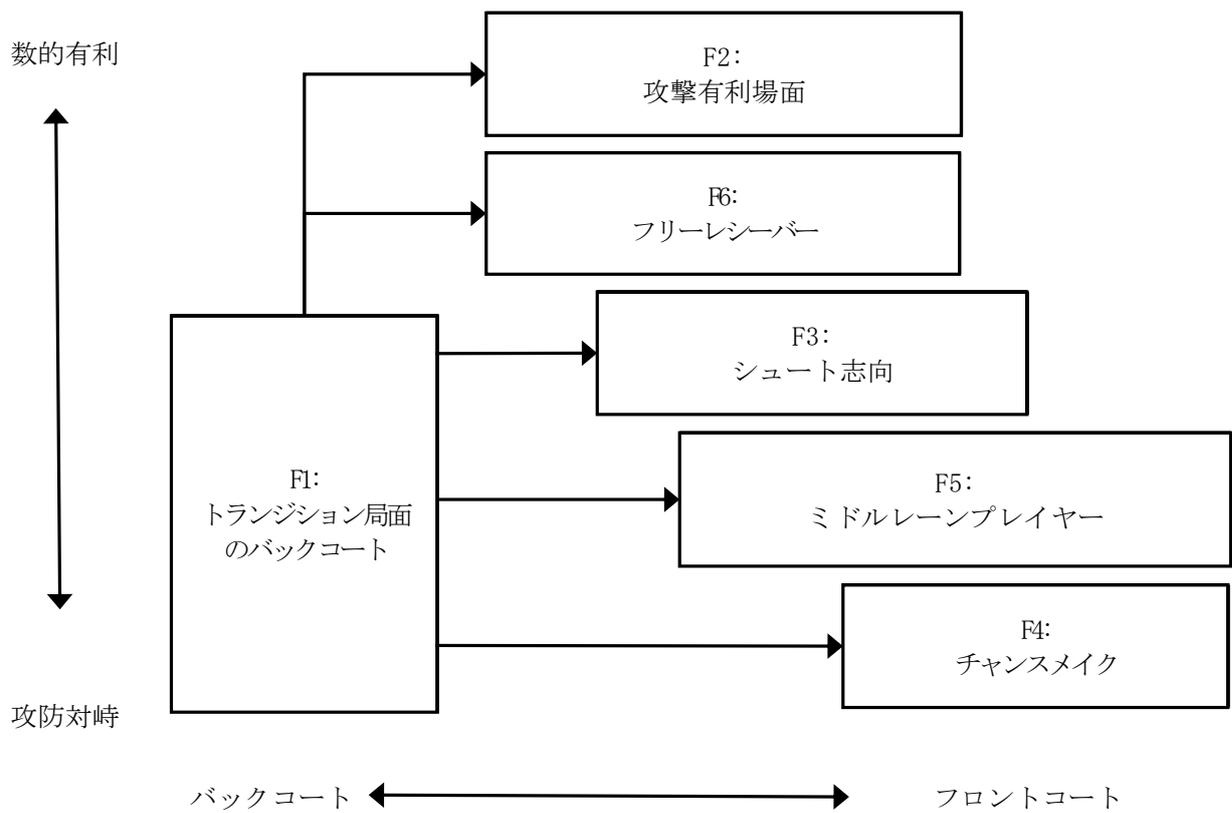


図3. 速攻の状況判断における因子構造のコート位置と攻防プレイヤーの人数比による概念図

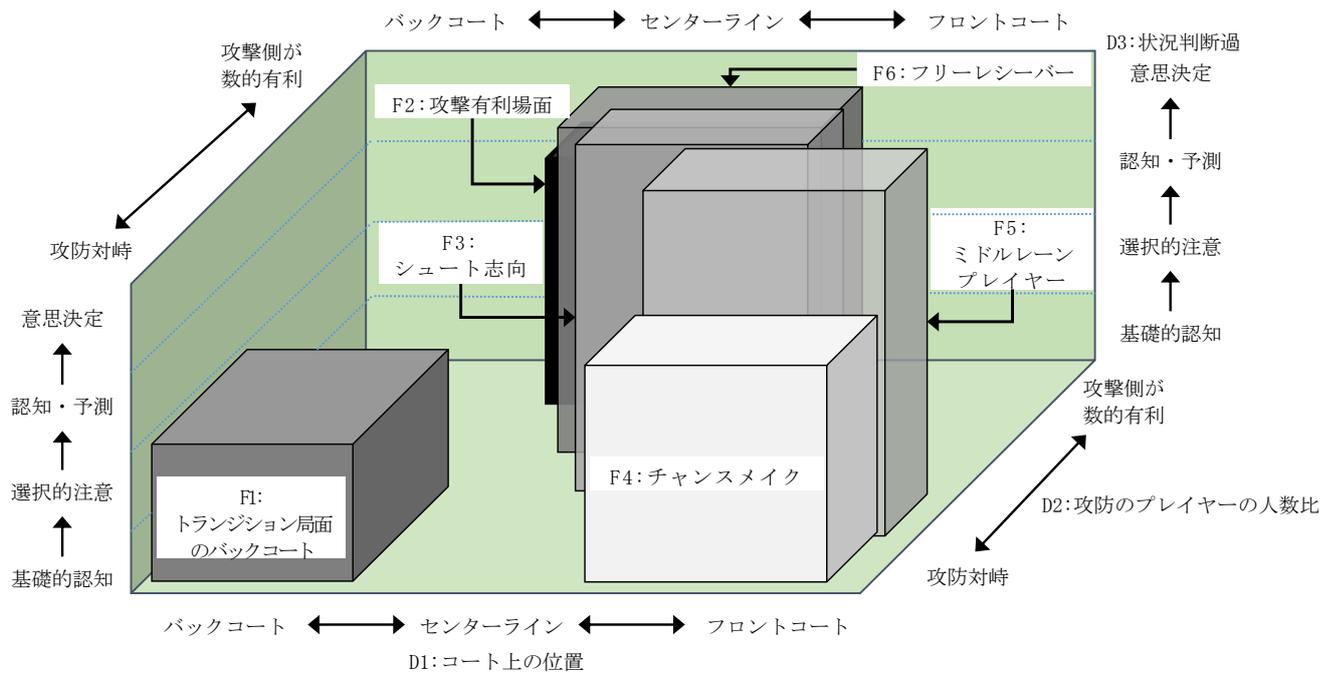


図4. 速攻の状況判断における因子構造の「D1:コートの位置」「D2:攻防プレイヤーの人数比」「D3:状況判断過程」による3次元概念図

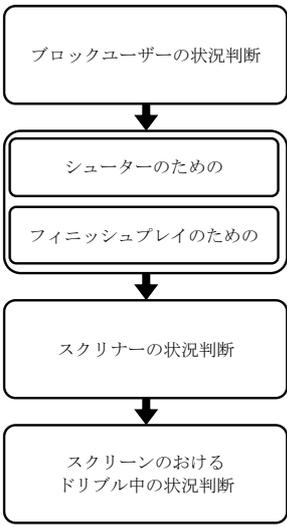
表5. 抽出された因子と変数のシーン別の構造行列成分・パターン行列成分

因子 №	因子名	シーン №	プレイシーンの状況	構造行列 成分	パターン行列 成分
1	2対2におけるスクリーナー	13	ボール保持者へインサイドスクリーンをセット、右ウィング方向へカットしたユーザーからパスをレシーブ	0.805	0.792
		14		0.693	0.657
		28	右ウィングのプレイヤーにゴールカット方向へのスクリーンをセット	0.510	0.515
		54	ボールを保持し、右ウィング方向からのユーザーのスクリーナーとなってパス	0.314	0.348
2	インサイドスクリーンのドリブル中のスリッププレイ	24	インサイドスクリーンを利用してドリブルで左右に動き、スクリーナーはゴールカット	0.914	0.905
		25	ト	0.883	0.884
3	ポストを利用したブロックユーザー	30	フレアスクリーンを利用してコーナーへカットし、次のプレイのタイミングをはかっている	0.284	0.315
		35	右ハイポストプレイヤーのスクリーンを利用してトップへ移動し左ローポストからのパスをレシーブ	0.743	0.734
		36		0.867	0.858
		52	スクリーンを利用して右へ動きトップ左からのパスをレシーブ	0.313	0.294
4	インサイドスクリーンを利用してトップのスペースへ移動	66	両サイドローポストにセットされたスクリーンを利用するためにカットのタイミングをはかっている。	0.222	0.267
		11	トップ右でポストマンのスクリーンを利用してドリブルで中央へ進む	0.899	0.904
5	ブロックスクリーナーのレシーブアフタースクリーン	12		0.957	0.958
		32	右ウィングのプレイヤーがスクリーンを利用してゴールへカットした後、コーナーからのパスをレシーブ	0.810	0.799
6	横方向(ペリメター)スクリーナーのスリッププレイ by シューター	33		0.730	0.736
		39	スクリーンを利用しコーナーへ動き左ローポストからのパスをレシーブ	0.835	0.793
7	連続スクリーンブロック&ブロック	40		0.751	0.741
		59	ゴールカットへのブロック後にダウンスクリーンユーザーでコーナーへ出てレシーブ	0.847	0.826
8	横方向(ペリメター)スクリーナーのスリッププレイ by シューター	60		0.769	0.762
		1	右ウィングからスクリーンをセットし、スリッププレイで右ウィングへ動き右ローポストからのパスをレシーブ	0.833	0.803
9	スクリーン利用のために状況 Watch	2		0.805	0.793
		7	トップ右でボール保持しているポストマンのアウトサイドスクリーンを利用してレシーブ	0.457	0.476
		37	ドリブルスクリーンを利用するためにカットのタイミングをはかっている	0.461	0.477
		45	右ローポストのスクリーンを利用してベースラインをカットするタイミングをはかっている	0.360	0.390
10	ベースラインカット&ブロック for ショット	53	ボールを保持し、右ウィング方向からのユーザーのスクリーナーとなってパス	0.389	0.416
		63	ハイポストプレイヤーがセットしたスクリーンを利用するためにカットのタイミングをはかっている。	0.696	0.678
		22	ベースラインカットから右ローポストのスクリーンを利用してトップ左からのパスをレシーブ	0.460	0.500
		23		0.882	0.850
11	ダウンスクリーンのブロックユーザー for ショット	26	ドリブル中にポストマンがスクリーンをセットしようと近づいている	0.319	0.354
		46	ウィングプレイヤーのスクリーンを利用してトップからのパスをレシーブ	0.666	0.665
12	ドリブルスクリーンからペイントエリアへ進む	47		0.643	0.637
		41	ドリブルスクリーンを利用してボールレシーブした後、ドリブルでペイントエリアへ進む	0.686	0.676
13	ブロックユーザームービング for シューター	42		0.536	0.540
		48	ベースラインカットから左ローポストのスクリーンを利用してトップ左からのパスをレシーブ	0.419	0.431
		49		0.599	0.603
		52	スクリーンを利用して右へ動きトップ左からのパスをレシーブ	0.323	0.305
14	ユーザーの選択的注意	58	Wスクリーンを利用してトップへ動き右ウィングからのパスをレシーブ	-0.412	-0.412
		8	トップ右でボール保持しているポストマンのアウトサイドスクリーンを利用してレシーブ	0.345	0.363
		19	スクリーンブロックし、ユーザーがカットした後ポップアウト	0.478	0.492
		38	ドリブルスクリーンを利用するためにカットのタイミングをはかっている	-0.480	-0.468
15	ペイント内のブロックユーザー	61	ハイポストプレイヤーがセットしたスクリーンを利用してハイポスト方向へ動いている	-0.524	-0.510
		65	ゴールカットへのブロック後にダウンスクリーンユーザーでコーナー方向へ動く	0.288	0.290
		29	右ウィングのプレイヤーにゴールカット方向へのスクリーンをセット	-0.271	-0.319
16	インサイドスクリーンを利用してサイドのスペースへ進む	51	スクリーンを利用して右へ動きトップ左からのパスをレシーブ	0.487	0.418
		52		0.752	0.705
		16	ポストマンのスクリーンを利用し右ウィング方向へドリブルで進んでいる	-0.502	-0.522
17	ブロックユーザーのタイミングに関する状況判断	17		0.798	0.787
		27	ドリブル中にポストマンがスクリーンをセットしようと近づいている	-0.261	-0.278
		34	コーナーにパスした後、ポストマンがスクリーンをセットしようとして動いている	0.413	0.407
		51	スクリーンを利用して右へ動きトップ左からのパスをレシーブ	0.326	0.263
18	フレアスクリーンユーザーの選択的注意	55	ハイポストのWスクリーンを利用してトップ方向へ動くタイミングをはかっている	0.610	0.596
		20	セットされたフレアスクリーンを利用してカットするタイミングをはかっている	0.486	0.502
19	トップにおけるインサイドスクリーンユーザー	4	右ハイポストのスクリーンを利用して右ウィング方向へドリブルで進む	0.606	0.589
		9	トップ右でボールを保持し、ポストマンがスクリーンをセットしようとしている	0.281	0.305
		31	ポストマンのスクリーンを利用してフリースローライン方向へドリブルで進む	0.268	0.281
20	インサイドスクリーンのセットを待つドリブル中のユーザー	6	トップ右でドリブル中にハイポストからスクリーンをセットしようと動いている	0.236	0.268
		10	トップ右でボールを保持し、ポストマンがスクリーンをセットしようとしている	-0.394	-0.406

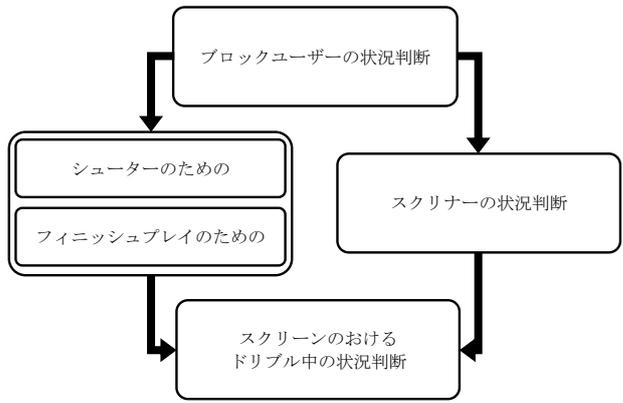
表6. 構成概念と観測変数

構成概念 (2次因子)	因子 寄与率	観測変数 (1次因子)	構造行列 成分	パターン行列 成分
F1:シューターのための ペリメータースクリーンの状況判断	7.0%	6) 横方向(ペリメター)スクリーナーの スリッププレイ by シューター	.945	.948
		8) 横方向(ペリメター)スクリーナーの スリッププレイ by シューター	.167	.185
F2:ブロックユーザーの状況判断	6.7%	15) ペイント内のブロックユーザー	.798	.815
		17) ブロックユーザーの タイミングに関する状況判断	.167	.178
F3:フィニッシュプレイのための スクリーンブロックにおける状況判 断	6.4%	10) ベースラインカット&ブロック for ショット	-.395	-.448
		11) ダウンスクリーンの ブロックユーザー for ショット	.181	.217
		13) ブロックユーザー ムーヴィング for シューター	-.497	-.360
F4:スクリーナーの動きに関する 状況判断	6.1%	1) 2対2におけるスクリーナー	-.224	-.299
		5) ブロックスクリーナーの レシーブアフタースクリーン	-.179	-.181
		20) インサイドスクリーンの セットを待つドリブル中のユーザー	.368	.388
F5:スクリーンにおける ドリブル中の状況判断	6.0%	2) インサイドスクリーンの ドリブル中のスリッププレイ	.303	.326
		12) ドリブルスクリーンから ペイントエリアへ進む	.288	.307

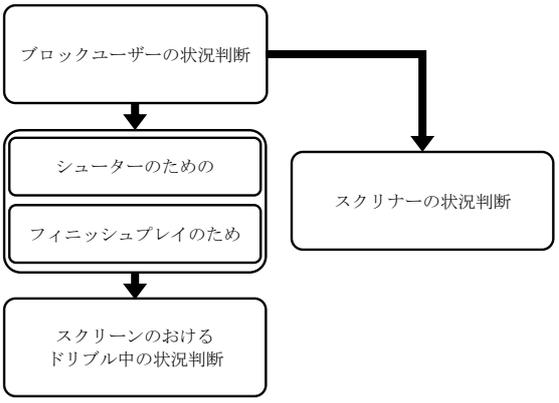
A: 稲垣モデル



B: Newell モデル



C: Lambert モデル



D: 佐々木・中大路モデル

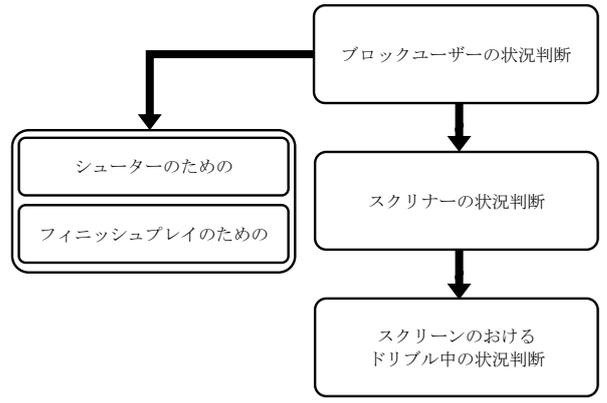


図5. 仮説的構造モデル

表7. 4つの仮説的構造モデルの χ^2 , GFI, AGFI, AIC

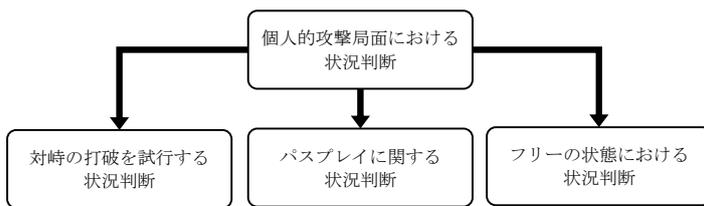
Model	χ^2	自由度	GFI	AGFI	AIC
稲垣モデル	25.98	54	.973	.962	73.980
Newellモデル	29.75	56	.970	.959	77.754
Lambertモデル	30.63	55	.970	.957	78.627
佐々木・中大路モデル	28.65	57	.971	.960	74.653

Note. GFI: Goodness of fit index; AGFI: Adjusted goodness of fit index; AIC: Akaike information criterion.

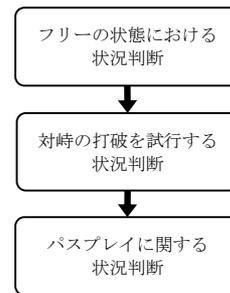
表8. 全67間のテスト項目をプレイの特徴と状況によってまとめた23項目

Items	No.	Play characteristics and situations of sub-items
1. ゾーンDef時にウイングでパスレシーブ(ルーズ)	1	オフENSリバウンド獲得時にトップで様子を見ている
	2	右ウイングでトップからのパスをレシーブ(ディフェンスはルーズ)
	3	右ウイングでトップからのパスをレシーブ(ディフェンスはルーズ)
2. リターンパスレシーブ・スキップパスレシーブ	1	エンドラインスローインから右ウイングにパスしアラウンドプレイでパスレシーブ
	2	トップ右でリターンパスをレシーブ(ディフェンスはルーズ)
	3	トップ右でリターンパスをレシーブ(ディフェンスはルーズ)
	4	左ウイングでスキップパスをレシーブ(ディフェンスなし)
	5	ブロック後ポップアウトしてトップでパスレシーブ
3. カットインのパスレシーブ	1	トップ左からカットインしパスレシーブ後ゴールヘッドリブルで進む
	2	トップ左からカットインしパスレシーブ後ゴールヘッドリブルで進む
4. ウイングでDefフリーでパスレシーブ	1	左ウイングでスキップパスをレシーブ(ディフェンスなし)
	2	右ウイングでローポストにパスフィールドしリターンパスのレシーバーになっている
	3	左ウイングでポストからのパスをレシーブ(ディフェンスなし)
	4	左ウイングでポストからのパスをレシーブ(ディフェンスなし)
5. トップからドライブ	1	トップ左から左ドライブ(左のディフェンスがカバー)
	2	トップ左から左ドライブ(左のディフェンスがカバー)
6. トップでDefフリーでパスレシーブ	1	トップ左で右からのパスをレシーブ(OR後ディフェンスなし)
	2	トップ左で右からのパスをレシーブ(OR後ディフェンスなし)
	3	左ウイングでドリブルスクリーン後にオープンに出てパスをレシーブ
	4	左ウイングでドリブルスクリーン後にオープンに出てパスをレシーブ
7. ウイングからベースラインドライブで対峙打破	1	左ウイングからベースラインドライブで対峙を打破しゴール下へ進む
	2	左ウイングからベースラインドライブで対峙を打破しゴール下へ進む
8. ゾーンDef時にウイングでパスレシーブ(フリー)	1	ブロック後ポップアウトしてトップでパスレシーブ
	2	左ウイングでパスレシーブ(ディフェンスなし(ゾーン))
	3	左ウイングでパスレシーブ(ディフェンスなし(ゾーン))
9. ウイングからベースラインドライブ	1	右ウイングでパスをレシーブしベースラインドライブでゴールへ進んでいる
	2	右ウイングでパスをレシーブしベースラインドライブでゴールへ進んでいる
10. トップで基礎的認知	1	スクリーンを利用してトップでパスレシーブ(ディフェンスはルーズ)
	2	スクリーンを利用してトップでパスレシーブ(ディフェンスはルーズ)
	3	リバウンドボールを獲りドリブルでスペースエリアに出る
	4	トップ右から左へパスし左ウイング方向へ移動
	5	トップ右で左ローポストのプレイを見てスペースをとっている
	6	左ウイングでドリブルスクリーン後にオープンに出てパスをレシーブ
11. オフENSリバウンド後にトップでパスレシーブ	1	オフENSリバウンド獲得後にトップでパスをレシーブ(ディフェンスなし)
	2	オフENSリバウンド獲得後にトップでパスをレシーブ(ディフェンスなし)
12. ポストフィールドを狙うウイング	1	左ウイングでパスをレシーブボールを頭上に構えローポストへのパスを狙っている
	2	左ウイングでパスをレシーブボールを頭上に構えローポストへのパスを狙っている
13. ブロック後にコーナーでパスレシーブ	1	ベースラインカットからローポストのブロックを利用してコーナーでパスレシーブ
	2	ベースラインカットからローポストのブロックを利用してコーナーでパスレシーブ
14. トップからドライブ(対峙維持)	1	トップ右から右ドライブ, 対峙を打破できず右ローポストでドリブルストップ
	2	トップ右から右ドライブ, 対峙を打破できず右ローポストでドリブルストップ
15. ゾーンDef時にトップでパスレシーブ(フリー)	1	トップで左ウイングからのリターンパスをレシーブ(ディフェンスなし(ゾーン))
	2	トップで左ウイングからのリターンパスをレシーブ(ディフェンスなし(ゾーン))
16. インサイドアウトからドライブイン	1	ポストからのパスをトップでレシーブして左ヘッドドライブ
	2	ポストからのパスをトップでレシーブして左ヘッドドライブ
17. ウイングでDefフリーでパスレシーブ	1	左ウイングでトップ右から展開したパスをレシーブ
	2	左ウイングでトップ右から展開したパスをレシーブ
18. スクリーン後のプレイでパスレシーブ	1	ブロックを利用して左ウイングへ出てパスレシーブ(ディフェンスはルーズ)
	2	ブロックを利用して左ウイングへ出てパスレシーブ(ディフェンスはルーズ)
	3	スクリーナーとしてペイント内でブロック, コーナーのボールマンの様子を見ている
	4	左ウイングでドリブルスクリーン後にオープンに出てパスをレシーブ
	5	ハイポストからポップアウトしてパスレシーブ
19. トップからドライブにヘルプDef	1	トップから右ドライブ(右コーナーへキックアウト)
	2	トップから右ドライブ(右コーナーへキックアウト)
20. ボール非保持者のレシーバーになる動き	1	ヘルプサイドでボールの状況を見ている
	2	オフENSリバウンド獲得時にトップでパスを要求
	3	ゴールカットからスペース(ヘルプサイド)へ動いている
	4	ボールマンがWチームされた状況でレシーバー
	5	ボールマンがWチームされた状況でレシーバー
21. 速攻時の4対4でボール保持	1	4対4でファーストパスをレシーブ(ディフェンスはルーズ)
	2	4対4でファーストパスをレシーブ(ディフェンスはルーズ)
	3	ドリブルでバックコートからトップ右へ入り攻撃的にドリブルを左へ切り返す
22. スキップパスレシーバー	1	ハイポストでブロック後にポップアウトしてパスレシーブ
	2	左コーナーでスキップパスをレシーブ(オープンスペース)
	3	左ウイングで右コーナーからのスキップパスを要求している
23. ウイングからミドルドライブ	4	右ウイングからミドルドライブでゴールへ進んでいる
	5	右ウイングからミドルドライブでゴールへ進んでいる

A 3次因子モデル



B 順列モデル



C 分化モデル



D 共分散&統合モデル

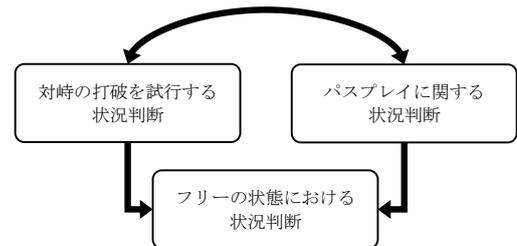


図6. 2次因子の関係を示す仮説的理論構造モデル図

表9. 4つの仮説的理論構造モデルの χ^2 , GFI, AIC

Model	χ^2	df	GFI	AIC
並列型3次因子モデル	150.96	142	0.909	208.96
順列型モデル	151.51	135	0.907	223.51
分化型モデル	151.51	135	0.907	223.51
統合型モデル	137.37	131	0.916	217.37

AIC: Akaike Information Criterion; df: degrees of freedom; GFI: goodness of fit index.

博士論文審査結果報告書

(1) 研究の概要

バスケットボールにおける実践的かつ包括的な状況判断能力テストバッテリーを作成し、より実際の状況を反映した評価方法を検討した。そして、大学のバスケットボール部に所属する158名のプレイヤーを対象に、作成したテストバッテリーによってバスケットボールの様々な場面における状況判断能力を測定し、これまで実戦的な場面による検討がなされなかった状況判断を規定する包括的な要因を明らかにした。さらに、バスケットボールの様々なプレイにおける状況判断に関する指導の流れについて、抽出された状況判断能力因子の構造から状況判断能力の習得の因果構造を検証し、それらの構造からコーチング現場における指導の順次性について提案した。

(2) 新規性

バスケットボールの状況判断能力を測定するテストバッテリーとして、ゲーム中に起こる様々なプレイを対象としている。そして、複雑な状況下で様々な能力レベルのプレイヤーが関わり合い、多様な価値観から異なる複数の判断がなされる状況があることを評価に反映させることが可能な「重み付け方式」を提案し、ボールゲームの状況判断能力を様々な観点から評価するための適切な採点方法であることを示した。さらに、状況判断を規定する包括的な要因について検討し、共分散構造分析によってそれらの因果構造を明らかにした。この点に本研究の新規性を認めることができる。

(3) 成果の意義

本研究において提案したテストバッテリーは、状況判断の各段階に概ね対応する45-50分で実施可能な実用的なテストであり、プレイヤーが各自の状況判断能力の特徴を知ることができ、弱点克服の明確な目的を持ったトレーニングに結びつけることが可能である。

速攻・スクリーンなどのプレイにおける状況判断能力構造が示され、速攻においては、競技水準差や性差が認められる因子が見られたので、それぞれに対応したトレーニングの必要性が示された。また、スクリーンプレイでは順次的な指導、個人的攻撃局面では並列的な指導が、状況判断構造に基づいたトレーニング方法であることが示された。

つまり、本研究の成果はコーチ現場へ直接還元しうる点でその意義を認めることができる。

(4) 外部評価

本研究の成果は以下の全国誌に審査を経て掲載されており、外部からの評価に耐えうる内容であると判断できる。

- 1) 八板昭仁・青柳領 (2014) バスケットボールの状況判断能力テストバッテリーの作成と評価方法の検討. コーチング学研究, 27(2), 179-194.
- 2) 八板昭仁・青柳領 (2014) バスケットボールの速攻における状況判断能力の因子構造: チームのゲームスタイル, 性差, 競技水準, ポジションと状況判断能力との関連. ト

レーニング科学, 25(2), 95-112.

- 3) Yaita, A. and Aoyagi, O. (2014) Decision-making skills and coaching sequentiality for basketball screening assessed using covariance structure analysis. *Journal of Physical Exercise and Sports Science*, 20(1), 1-12.
- 4) Yaita, A. and Aoyagi, O. (2015) Structural models of coaching decision-making ability for individual offensive actions in basketball. *The Japan Journal of Coaching Studies*, 28(2), 129-140.

以上の結果から本論文は学位を授与するに値する研究と判定された。