

タグラグビーにおける状況判断の検討

小泉 昌幸*, 土田 了輔**, 上島 慶***, 北澤 太野****

(平成27年10月30日受理)

A Study of Tactical Decision-Making in Tag Rugby Games

Masayuki KOIZUMI*, Ryosuke TSUCHIDA**,
Kei KAMIJIMA*** and Takaya KITAZAWA****

In this study, deference between players' self-evaluation and teachers' objective evaluations of tactical decision-making competency in Tag Rugby was discussed.

A Tag Rugby class was selected for this study. Students in a class were shared with 2 teams and it was investigated. Students play first Tag Rugby. A team trained approach of tactics. B team didn't train. Players were required to self-evaluate their TDC after 4 games. Teacher also evaluated each player's TDC.

A change in for 4 times of student TDC and a change in for 4 times of teacher TDC couldn't admit the effect about a group. A change in for 4 times of student TDC and a change in for 4 times of teacher TDC could admit the effect about the class number of times.

It's because the contents were difficult, that the effect of the approach of tactics wasn't admitted by A team. A team which got many scores was the team which did approach of tactics.

Key words: Tag Rugby, Tactical Decision-making Competency, Visual Analogue Scale, Tactics approach

1. はじめに

状況判断とは「今おかれているゲームの状況は種々の点から見てどんなプレーをすべきであるかを判断すること」という意味であり、転じて、より明確な形では「ゲームの中で、遂行するプレーに関する決定を状況に応じて行うこと」と定義される。¹⁾ ボールゲームでは、この状況判断能力に優れていることが要求される。それは、連続したプレーの中でより有効な判断を正確に下し、それを実行するスキル持っていないければ効果的なプレーを遂行できないからである。

ボールゲームにおいては、選手の状況が常に動き、変化する中で選手は状況を的確に認知し、その状況から得られた情報を処理し、プレーを選択し、決定、遂行を瞬時

* 尚美学園大学

** 上越教育大学（新潟工科大学非常勤講師）

*** 体育学 助教

**** 奈良佐保短期大学

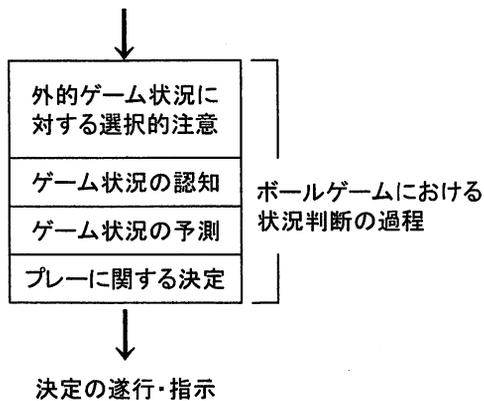


Figure.1 Tactical Decision-making Training in the Ball Game

に行うことが求められている。中川²⁾は、Figure.1に示すようにボールゲームにおける状況判断には四つの過程の連鎖からなるとしている。これは、眼前に存在する外的ゲーム状況の中の適切な情報源へ選択的に注意を働かせること、注意した情報源から情報を獲得して現在のゲーム状況を認識すること、過去及び現在の認識に基づいて未来のゲーム状況を想像し先取りすることである。ここまでの過程は、ゲーム状況の分析と評価である。最後にゲーム状況の分

析と評価の結果に基づいて遂行するプレーに関する決定をまさに下すことである。つまり、ゲーム中に行う状況判断は、相手の位置や動き、味方の位置や動き、ボールの位置、オープンスペースなどがある。これらの情報を素早く整理し、次のプレーを選択することが大切である。さらには、チームの戦術を遂行する能力も必要となってくる。

ラグビーにおいても状況判断は技術や体力と同じように大切な意味を持っていることは周知のことである。また、タグラグビーのプレーも反則がない限りプレーが継続的に行われるので運動量が豊富であるが、最初の攻め方を決める以外は、連続したプレー中の個々人の状況判断にゲームは委ねられている。

ラグビー、タグラグビーにおける状況判断に関する先行研究をみると、木内らは、小学校体育授業におけるタグラグビーで「フリーの味方にパスをする」ための状況判断がどのように学習されるかについて、「視覚教材を用いる指導」と「演示を用い

る指導」が、運動に関する知識と技能の学習とどのような関係にあるのかについて検討した。その結果、体育授業におけるタグラグビーで状況判断を学習する上で、パスの知識を学習するときは演示を用いて指導を行い、サポートの知識を学習するときは視覚教材を用いて指導を行うことが、有効であるとしている。³⁾

蓑内らは、フィールド上に設定されたラグビーの動的状況で実際にプレーを行わせ状況判断過程に関する質問から、熟練度の違いに

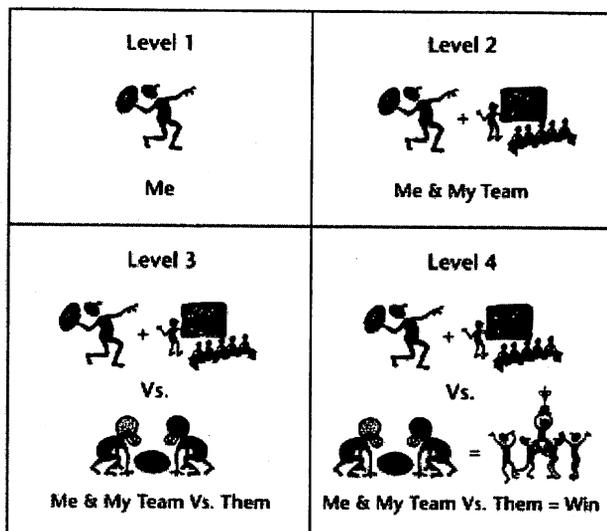


Figure.2 Tactical Decision-making Competency (Richardson and Henninger, 2008, p28)

Decision-making Levels of Competency Assessment Instrument						
Level 1		Focus on self and skill execution				
Level 2		Focus on self and teammates				
Level 3		Focus on self, teammates, and opponents				
Level 4		Focus on self, teammates, opponents, and situation				
Student Name	Date	Assessment (e.g., Simply Ask, posters, exit cards, or journal prompts)				
		Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Comments

Figure.3 TDC Assessment Card (Richardson and Henninger, 2008, p29)

よる状況判断を検討した。その結果、熟練者の視覚的注意は、全体の状況をとらえるように払われており、これが状況判断の正確な

認知につながっていること。また、熟練者のプレーの選択の数はほとんど1つであり、状況認知とプレーの選択が連合されていることが予想されたとしている。また、非熟練者の選択肢の数はほとんどの場合複数であり、これがプレー遂行までの時間に影響していると報告している。⁴⁾

下園らは、授業を活用して基本的な知識、ルール、戦術などを学ばせ、さらに一定の期間に認知的トレーニングを実施することによって、ラグビーの状況判断に及ぼす影響を検討している。その結果、未経験者の状況判断は、授業後に優位に向上していた。経験者は、状況判断全体の変化はみられなかったが、選択すべき個人のテクニックが向上したと報告している。⁵⁾

体育授業で状況判断を高める指導法として、戦術アプローチがあげられる。⁶⁾これは、戦術に関する知識や能力をゲーム中に発揮させることが明確に位置づけされている。その具体的な指導としては、ボール保持者の状況判断や非ボール保持者の動き方に着目し、的確なプレーを選択させることによって、獲得したボール操作の技術をゲーム中に発揮できるようにすることである。^{7) 8)}

本研究の目的は、授業時のゲームを状況判断評価の場面に設定し、ラグビーに関わる戦術アプローチを行ったグループと行わなかったグループに分け、プレーに関して学生の自己評価と、担当教員の評価を行った。評価の方法としては、体育授業における使用を念頭に開発された Richardson and Henninger⁹⁾による戦術的情況判断能力 (TDC: Tactical Decision-making Competency) に設定された4つのレベルを用い検討を行った。

2. 研究の方法

調査は1回目:平成27年6月8日, 2回目:6月15日, 3回目:6月22日, 4回目:6月29日の授業時に行った。調査対象者は大学生(全員ラグビー初心者:体育実技授業でラグビー, タグラグビーの経験なし)合計23名であった。このうち, 全授業参加者12名のデータを分析対象とした。

日本ラグビーフットボール協会のタグラグビールールでゲームを行った。ただしコートは 40m×20mに変更，ゲーム時間は 15 分ハーフ，1 チーム 5 人で行った。チームは被験者の NO.1~6(A チーム)と NO.7~12(B チーム)の 2 チームに分け，A チームには，戦術アプローチをゲーム前に行った。その内容は，ゲームの原則（1. 前進 2. 支援 3. 継続 4. 圧力）である。具体的には，1. ランニングのスピードの変化と方向，2. パスの後のサポート，3. 飛ばしパス，スクリーンパス，スイッチパス 4. サイドステップとスワープである。ゲームは自由交代制で行った。

3. 結果と考察

Table.1 学生TDC4回分の推移

チーム	授業回数	N	Mean	S.D.
A	1	6	2.0000	0.5774
	2	6	2.0000	0.5774
	3	6	3.3333	0.9428
	4	6	3.1667	0.8975
B	1	6	2.6667	0.4714
	2	6	2.5000	0.7638
	3	6	3.1667	0.6872
	4	6	2.6667	0.7454

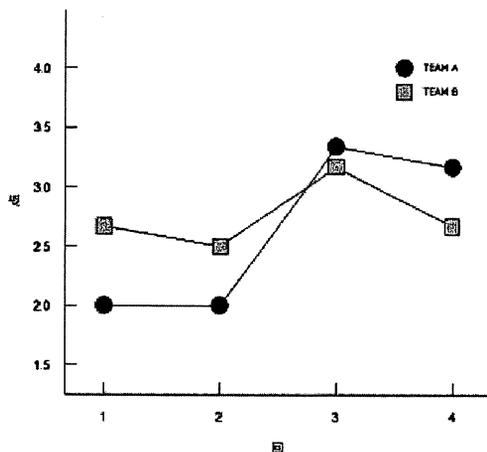


Figure.4 学生 TDC4 回分の推移

Table.2 教員TDCの4回分の推移

チーム	授業回数	N	Mean	S.D.
A	1	6	2.1667	0.6872
	2	6	2.6667	0.7454
	3	6	2.8333	0.6872
	4	6	3.1667	0.6872
B	1	6	2.6667	0.9428
	2	6	2.6667	0.7454
	3	6	2.6667	0.7454
	4	6	2.8333	0.6872

Table.2, Figure.5 は教員の TDC4 回分の推移の評価得点について，第一の要因に群

Table.1, Figure.4 学生 TDC4 回分の推移学生の TDC の自己評価得点について，第一の要因に群（A チーム，B チーム），第二の要因に授業回数（4 回）で，第二の要因に繰り返しのある 2×4 の分散分析を実施した。すると，群の主効果は有意ではなく，授業回数の主効果が有意であった

($F=5.76, df=1/10, p<.05$)。状況判断に関するスキルについて，どちらのチームの学生も徐々に獲得していると感じているのではないかと思う。その結果，チーム間に差がみられなかったのではないかと考える。また，Holm 法で学生の TDC4 回分の推移を多重比較おこなったところ，1 回目と 3 回目 ($p<.05$)，2 回目と 3 回目に有意な得点の差があった ($p<.05$)。どちらのチームの学生も 2 回の授業(ゲーム)を経験することによって，3 回目の授業でその学習効果が現れたのではないかと考える。

A チームに対して行った戦術アプローチの効果はみられなかった。実際のゲームをみていた印象からは，A チームの学生は，教えられた戦術の難易度が高かったため，ゲーム中にプレーで表現できなかったのではと考える。

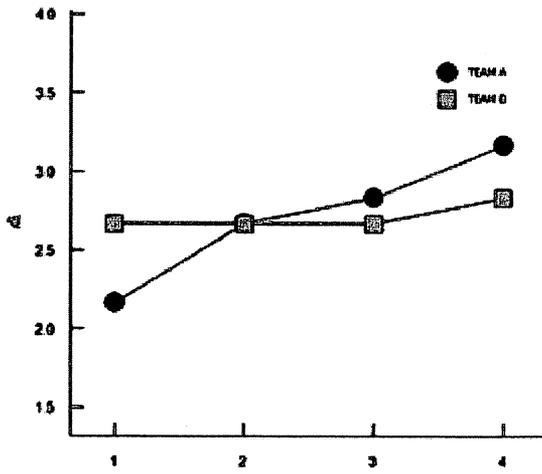


Figure.5 教員 TDC4 回分の推移

(A チーム, B チーム), 第二の要因に授業回数 (4 回) で, 第二の要因に繰り返しのある $\times 4$ の分散分析を実施した. その結果群の主効果は有意ではなく, 授業回数の主効果が有意であった.

($F=3.09, df=1/10, p<.05$). 教員の TDC4 回分の推移の評価は両チームとも差はみられなかった. 学生の自己評価でも差がみられなかったが, それと同様に教員の評価も両チームのプレーに差はなかったと考えられる. Holm 法で多重比較をおこなったところ, 1 回目と 4 回目に有意な

Table.3 学生のVASの4回分の推移

チーム	授業回数	N	Mean	S.D.
A	1	6	56.1667	20.0700
	2	6	59.8333	12.4555
	3	6	72.5000	15.2834
	4	6	73.8333	12.2122
B	1	6	66.6667	20.7739
	2	6	58.1667	16.557
	3	6	73.8333	9.5117
	4	6	70.6667	13.6341

得点の差があった ($p<.05$). 学生の評価と教員の評価が違った点としては, 4 回目の授業 (ゲーム) でやっと, 状況判断を意識したプレーがみられるようになった.

Table.3, Figure.6 は学生の VAS (Visual Analogue Scale の自己評価得点について, 第一

の要因に群 (A チーム, B チーム), 第二の要因に授業回数 (4 回) で, 第二の要因に繰り返しのある 2×4 の分散分析を実施した. これは, 学生がどれくらいゲームに全力で取り組めたかを調べるため, 自身の取り組み度を VAS の 10cm スケール上に, 毎回,

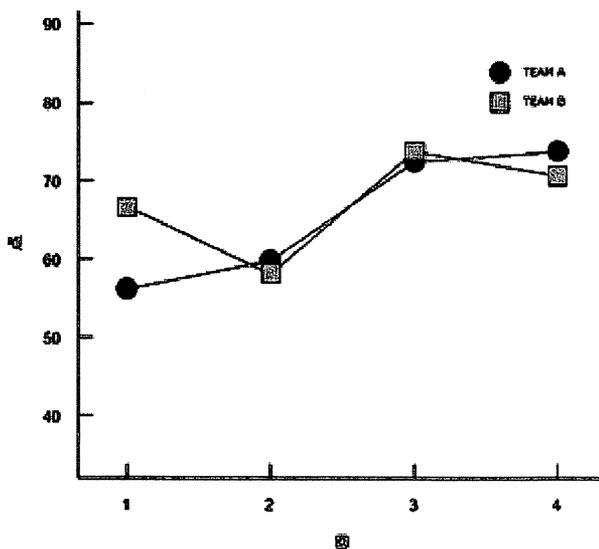


Figure.6 の VAS の 4 回分の推移

線で自己評価を記載させ, 実測値 (ミリ単位) をポイントとして最大 100 ポイントで測定し, 指標として取りあげた. その結果, 群の主効果に有意差はなく, 授業回数の主効果に有意差があった ($F=3.81, df=1/10, p<.05$).

両チームの学生はゲームに対する主観的取り組みの度合いに差なく, 4 回のゲームにおいて, 取り組み度を高めることができたことと自己評価したことを示している.

今回の調査では, 体育授業で状

況判断を高める指導法としての戦術アプローチを取り入れたチームとそうでないチームに分けて調査を行った。Aチームに対し戦術アプローチを行ったが、4回のゲームで戦術アプローチが両チームの取り組みに大きく影響することはなかったことが推察される。ゲームの結果は、1回目：A6（2-6，4-3）9B，2回目：A10（5-2，5-3）5B，3回目：A9（4-4，5-2）6B，4回目：A8（6-4，2-2）6BとスコアだけをみるとAチームは戦術アプローチの結果が現れているようだが、ゲームに対する取り組みは両チームに差はみられなかった。

個人技術重視またはチーム戦術重視のどちらがより得点をとることにつながるかについて自由記述をさせたところ、Aチームは6人中5人が個人技術重視、Bチームは6人中5人がチーム戦術重視と回答していた。この回答から、教員からの戦術アプローチがなくてもゲームに参加するメンバーがチームのために、得点をとるためにどのように自分が関わっていくか、はっきりと意識してゲームをプレーしているのではないかと考える。

4. まとめ

本研究の目的は、授業時のゲームを状況判断評価の場面に設定し、タグラグビーに関する戦術アプローチを行ったグループと行わなかったグループに分け、プレーに関して学生の自己評価と、担当教員の評価を戦術的状況判断能力（TDC：Tactical Decision-making Competency）に設定された4つのレベルを用い検討を行った。

その結果、学生TDC4回分の推移も教員TDC4回分の推移も群の主効果は有意ではなく、授業回数的主効果が有意であった。これは、学生に対して戦術アプローチを行ったが、その効果は出現しなかった。授業回数や内容の難易度を考慮すると、学習者がその内容を咀嚼して自分達のものとする余裕がなかった、つまりやや難易度が高かったから状況判断効果に反映されるに至らなかったのではないかと考える。また、戦術アプローチを受けていない学生達は得点をより多くとるための方法として、チームプレーを意識しゲームに臨んでいたのではないかと考える。しかし、得点(ゴール数)をみると戦術アプローチを受けていたチームの方が勝っていた。戦術アプローチを受けたチームは個人技術重視という考え方をしている学生が多かったが、難易度が高い内容ではあったものの、教員からの戦術アプローチがこのような結果をもたらしたのではないかと考える。今回は検討をおこなってはいないが、意思決定の推移、技能発揮の推移、サポートの推移についてもみていきたいと思う。

引用・参考文献

- 1) 中川昭(1988) ラグビーにおける状況判断のコーチング. 体育の科学, 38(11): 859-864
- 2) 中川昭(1984) ボールゲームにおける状況判断研究のための基本概念の検討. 体育学研究, 28(4): 287-297.
- 3) 木内誠・今関豊一(2014) 小学校体育授業におけるタグラグビーの指導に関する研究—パスの状況判断に着目して—. 日本ラグビー学会誌, (7): 7-13

- 4) 養内豊・伊與田康雄・高森秀藏(1991) ラグビーにおける状況判断過程に関するフィールド研究.筑波大学運動学研究, 7:123-132
- 5) 下園博信・磯貝浩久(2013) ラグビーの状況判断の向上に関する検討ー授業を活用した取り組みー.運動とスポーツの科学, 19(1):23-33
- 6) Griffin,L,L,(1996) Tactical Approaches to Teaching Games Improving Net/Wall Game Performance. Journal of Physical Education, Recreation and Dance, 67(2):34-37
- 7) 鬼澤陽子・小松崎敏・吉永武史・岡出美則・高橋健夫(2008) 小学校 6 年生のバスケットボール授業における 3 対 2 アウトナンバーゲームと 3 対 3 イーブンナンバーゲームの比較:ーゲーム中の状況判断力及びサポート行動に着目してー. 体育学研究, 53(2):439-462
- 8) 下園博信・山本勝昭・村上純・兄井彰(1994) ラグビーにおける状況判断能力に及ばず認知的トレーニングの効果ーバックスプレーヤーについてー.スポーツ心理学研究, 21:32-38
- 9) Pagnano-Richardson, Karen and Henninger, Mary L. (2008) A Model for Developing and Assessing Tactical Decision-making Competency in Game Play, Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 79(3) : 24-29.