

ルールの変更が生み出す新たなプレイの実験的説明： スリーオンスリーバスケットボールを対象として

東京都市大学 メディア情報学部

准教授 関 博紀

1. 背景と目的

遊びはルールと表裏一体である(カイヨワ, 1990 など)。したがってルールが変われば、新たな遊びが出現すると考えられる。本研究はこのメカニズムを、典型的な遊びの一つである球技を通じて確かめることを目的とした。「人間と遊び」の関係を創造性という観点から分析し、革新的な変化(イノベーション)を生み出す要因として広く議論されながらも、実証的な知見の少ない、人間の振る舞いとルールとの創造的な関係の解明につなげることが、より大きな目的である。対象とした球技は、バスケットボール競技の1種目であるスリーオンスリーである。球技におけるプレイとルール(制約)との関係は、スポーツにおける運動学習やコーチングの分野で検討されつつある。なかでも、両者の関係を重視した知見に Davids ら(2007)の「制約的アプローチ」がある。近年ではこのアプローチを用いて、サッカーやテニス、野球の運動技術が実証的に検討されており、本研究が扱うバスケットボールにおいても攻守の関係に注目した知見がある。これらの先行研究を踏まえて、本研究は、ボールの性質やコートの広さといった主要なルールを変えた際に、ゲームの様相がどのように変わるかを実験的に確かめた。

2. 対象と方法

スリーオンスリーの実際の競技場面を対象とした実験を行い、主要なルールを変更した際に、ゲームの様相がどのように変わるかを確かめた。

実験計画と分析手法 スリーオンスリーのルールから3つの要因を選んで実験を行い、通常条件で競技した場合と比較した。要因は、ボールの性質に関わる2種(反発力、形状)と、コートの広さ(広・狭)とした。ゲームの様相は、基本的な3つのプレイ(ドリブル、パス、シュート)に生じる4種の変化(プレイの質的特徴、プレイの外的特徴、出現頻度、プレイ同士の関係)を通じて把握

した。実験の様子は映像で記録しデータ化した。得られたデータから条件間の比較を行い、ルールとゲームの様相との関係を確かめた。

実験場所・参加者 申請者が所属する大学の体育館を利用し、フル規格のバスケットボールコートで行った。実験参加者は十分な競技経験を持つ20代の男子大学生12名であった。ゲームごとに3名ずつ2組をランダムに組んでチームを作り、各条件6試行、計30ゲームを行った。

3. 結果と分析

結果は現在解析中である。新型コロナウイルスの影響により研究実施場所に制約が生じ、当初の予定に遅れが生じたためである。しかし、現時点で得られた結果は、いずれも条件間で有意な差を示している(Fig.1)。

4. 今後の展望

ひきつづき解析を行い成果をまとめる。その上で、得られた知見を、しかるべき場所に発表する。将来的には、本研究の成果を、広義の遊びとして、経営学や教育、工学などで議論されている、革新的な変化(イノベーション)を生み出す要因と合わせて考察する予定である。

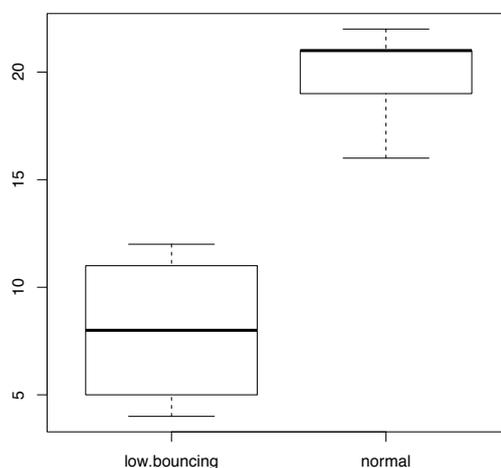


Fig.1 ドリブルの生起頻度(通常条件と低反発条件)