

バスケットボール選手の1対1局面における状況判断の認知過程： インタビュー調査に基づく検討

熊谷 史佳¹⁾ 酒井 美帆²⁾ 門岡 晋³⁾

Basketball Player's Cognitive Process of Situation Judgment in One-on-One Situations: A Study Based on an Interview Survey

Fumika KUMAGAI¹⁾ Miho SAKAI²⁾ Susumu KADOOKA³⁾

Abstract

Basketball is a sport in which group skills such as tactics and strategies are executed, and one-on-one individual skills are also required at the same time. The purpose of this study was to clarify what kind of perceptual and cognitive processes players use to make situational judgments in one-on-one situations. An interview survey was conducted with seven high-level athletes. Regarding decisions made during play, from possession of the ball to shooting, we set two conditions for feints and non-feints. As a result, under the no-feint condition, they chose plays that they were good at or that they were confident in. On the other hand, under the condition with feints, the players were conscious of selecting plays according to changes in the movements of the defending players. The difference between feinting and non-feinting is the continuity of attacks. When a player chooses a play to make a feint, first, the player chooses a play that matches the change in the movement of the defense player. Then select and execute play from among multiple options. Furthermore, it is required to head to the ring while repeating the flow of planning the next play plan. It is important to regard one play as a combination of multiple attacks.

Key words : Basketball Player's, Situation Judgment, Cognitive Process, Interview Survey

キーワード：バスケットボール選手，状況判断，認知過程，インタビュー調査

I. 緒言

ボールゲームにおけるスキルの重要な要素として、ゲームの状況を認知し、最適なプレーを選択する状況判断能力がある。ボールゲームにおける状況判断について、一連の脳内情報処理として考え、その情報処理過程を捉えることを目的とした研究が

盛んに進められてきた（中川，1991；Williams and Daciids,1998；Raab,2003）。中川（1984）は、ボールゲームにおける状況判断過程の概念的モデルを呈示し、「選択的注意」「認知」「予測」「競技行為に関する決定」であることを報告しており、このモデルが多くの情報処理研究の基礎概念として扱われている

1) 金沢美術工芸大学（〒920-0942 石川県金沢市小立野 2 丁目 40 番地 1 号）
2) ㈱東京音協（〒150-0011 東京都渋谷区東 1-2-20 渋谷ファーストタワー）
3) 金沢星稜大学（〒920-0813 石川県金沢市御所町丑 10 番地 1 号）

1) Kanazawa College of Art (1-40-2 Kodatsuno, Kanazawa-shi, Ishikawa 920-0942)
2) Tokyo Onkyo Co., Ltd (Shibuya First Tower, 1-2-20 Higashi, Shibuya-ku, Tokyo, 150 - 0011)
3) Kanazawa Seiryō University (10-1 Gosityomachi, Kanazawa-shi, Ishikawa 920-0813)

(中川, 1984b; 田中, 2004; 八板・青柳, 2014). 會田 (2008) の研究では, ハンドボール選手を対象に, シュート局面におけるインタビュー調査を行い, 選手がシュートを放つまでに行っている状況判断に対する語りを, 上記のモデルに当てはめて考察している. 状況判断過程の概念的モデルを用いることによって, フィールドでは一瞬で行われている状況判断を段階的に捉えることが可能となり, 状況判断過程について詳細に分析する上で有用であると考えられる.

状況判断の過程については, データ駆動型処理 (date-driven processing) と概念駆動型処理 (conceptually-driven processing) という2つのタイプの情報処理が行われている. データ駆動型処理は, ゲームの状況から得られた情報を分析し, 解釈するというボトムアップ方式の処理である. 一方で, 概念駆動型処理は, 過去の経験により蓄積された記憶や知識を利用してゲーム状況を分析しようとするトップダウン方式の情報処理である. 状況判断能力に関して, 熟練者は未熟練者と比較して優れた能力を有していることが複数の研究から報告されており (McMorris and Beazeley, 1997; 夏原ほか, 2015; 松竹ほか, 2015), その要因の一つとして, 熟練者が概念駆動型処理によってゲーム状況の中から注目すべき手がかりをすばやく正確に見つけ, プレーを判断していることが考えられる.

状況判断能力に関する研究では, 眼球運動を測定することによって視覚探索に関する方略を捉える研究や, 映像テストを用いた状況判断の正確性を採点した研究が多く見受けられる (Cañal-Bruland and Schmidt, 2009; 菊政・國部, 2018; 鬼澤ほか, 2004). このような自然科学的方法に則ったいくつかの研究から, 熟練者は非熟練者に比べて刺激の弁別能力が高いことや, 熟練者は過去の競技経験を通じて, 非熟練者とは異なる特有の判断基準を形成していることが報告されている (Gray, R, 2010; Cañal-Bruland and Schmidt, 2009). 熟練度の違いによる状況判断能力については既に複数の研究において明らかとなっているが, 熟練者の優れた状況判断能力において更なる詳細を追求する上では, 熟練者の経験による判断の過程を細分化し, 判断に至るまでの思考や意図についても検討していくことが必要だと言える.

熟練者の思考や意図のような, 量的な指標で捉えることのできないものを対象とした研究に質的研究がある (無藤ほか, 2004). 質的研究の利点として, 小田 (1999) は, 調査された人々の考え方や経験,

またはその行動の背後にある論理を全体的に「理解」し, データに根ざした形で新しい概念や理論を「発見」できるという点と, 質的分析で生成された概念や理論は日常生活や現場などの「現実」に密着している」という特徴を持っていることを報告している. また, 阿江 (1999) では, スポーツ指導の現場において, 「何に注意して動くのか」, 「どのような感じで動くのか」といった主観的な情報を学習者に伝えることは効果的であることを述べている. このことから, 熟練者の経験に基づいた判断の過程を検討する上で, 質的研究を用いて, 語りとして事例的に記述することは有用であると考えられる.

ボールゲームの中でも, バスケットボールは, コート上の選手間の距離やボールの移動距離が短く早いことや, 1回の攻撃時間が制限されており, アップテンポな展開を志向するスポーツであるため (谷釜, 2011), プレーヤーは刻々と変化する状況に対して適切な場所に注意を払い (選択的注意), 状況を把握 (認知) する必要がある. そして, 選択可能な幾つかのプレーの中から最適なプレーを予測し, 選択 (競技行為に関する決定) して実行することが求められる. また, 戦術や戦略といった集団スキルが実行される中で, ボールを保持している状態から相手の選手と1対1で対峙する個人スキルも同時に要求される競技である. バスケットボールプレーヤーの状況判断能力については, バスケットボール指導教本においてもゲームの際に選手に求められる能力の1つとして明記されている. 鬼澤ほか (2004) の研究では, バスケットボールの戦術的状況判断テストの作成を試みており, 1対0, 1対1, 2対1, 2対2, 3対2, 3対3の状況を映像を用いて設定し, 経験者と未経験者を対象にどのようなプレーを選択するのかを回答させている. その結果, 1対1の状況でシュートを選択した理由について, バスケットボール未経験者の「パスをする相手がない」, 「自分でなんとかするしかない」という回答に対して, バスケットボール経験者は「ディフェンスの視線が下を向いている」, 「ディフェンスとの間にシュートを打てるスペースがある」という回答が得られている. このことから, バスケットボール経験者は未経験者よりゲーム状況を把握する際に必要となる手がかりをより多く持っていることや, 自分と相手プレーヤーとの力関係の中で状況を判断していることを報告している. また, 松本・會田 (2022) では, バスケットボールにおけるピックプレイ^{註1)}に関する動きについて国際レベルで活躍した選手に対しインタビュー調査をしている. 対象選手の状況判断に

関する語りから、オフェンスプレイヤーは、対峙するディフェンダーやゲームの状況に選択的注意を向けてプレーしており、その際、ディフェンダーの防御行為の意味構造を読み取り、合理的な攻撃方法を導き易くしていることを報告している。さらに、多様で可変性を持ったドリブルバリエーションを行使することにより、類似する状況であってもディフェンダーに自身のプレーを簡単に予測させないことが可能であると、1対1状況における個人スキルの重要性についても示唆している。

バスケットボールの1対1局面では攻撃動作の一つとしてフェイント動作がある。これは、オフェンスプレイヤーがディフェンダーを抜く際、スピードの緩急や左右への体重移動、ステップを用いてディフェンス選手の間隙を作る試みであり、バスケットボールの諸技術の中で重要、かつ基本的な攻撃技術とされている（大神ほか, 1988）。吉井（1968）では、ディフェンスを破ることができる攻撃手段としてフェイント動作を、ディフェンスの破れをつく動作にドリブルとパスを挙げている。土肥・内山（2019）は、これまでのバスケットボールの指導場面において、ディフェンスを破る動作であるフェイントやミートが重視されており、その後に展開されるドライブの指導は不十分であることを指摘している。これらのことから、オフェンス選手がディフェンダーと1対1で対峙する局面において、フェイント動作を行ってから次の攻撃手段を行使するという一連の攻撃パターンは基礎的な攻撃技術であり、ゲームの中で多用されているものだと考えられる。

フェイント動作に関しては、ヘッドフェイク（オフェンスプレイヤーが視線を一方向に向けつつ、その逆方向にパスをする行動）を中心とした研究が進められており、複数の研究から、ヘッドフェイクがあるパスへの反応は、ヘッドフェイクが無い場合よりも遅く、誤りが多いことが示されている（Kunde et al, 2011；Güldenpenning et al, 2018；Andrea et al, 2021）。近年、フェイントの効果を高める動作の研究（Andrea et al, 2021）や、反対にフェイントの効果を軽減する視点の研究（Güldenpenning et al, 2020）は行われているが、オフェンスプレイヤーがどのような判断過程を経てフェイントを用いたプレーを選択しているのかという思考や意図を捉えようとした研究は確認できていない。そこで本研究では、オフェンスプレイヤーがフェイント動作を行ってから次の攻撃手段を行使するという一連の攻撃パターンについて、調査対象者にインタビュー調査を行い質的にアプローチすることによって、フェイ

ント時の状況判断に関する過程を捉えることを試みる。また、本研究で扱うフェイント動作は、ヘッドフェイクだけに限定せず、シュートフェイント、ジャンプやステップを用いたフェイントなど、調査対象者が1対1局面をイメージする上で想起される相手を欺くための全ての動作とする。

以上のことから、本研究ではバスケットボールの基本である1対1の局面に着目し、オフェンスプレイヤーがボールを保持している状況からディフェンスを交わしてシュートを放つまでのプレーの中でどのような認知過程を経て状況判断を行い、プレーを選択しているのかを明らかにすることを目的とした。状況判断の過程を捉える方法として、状況判断過程概念的モデルの4つの段階（中川, 1984）に沿ってインタビュー調査を用いることにより質的に検討することを試みる。

II. 方法

1. 調査対象者

対象は競技レベルが高く、1対1の高いスキルと経験を豊富に有するプロバスケットボール選手1名（対象者E）、元プロバスケットボール選手3名（対象者C, F, G）、国体選手2名（対象者A, D）の6名の男性、そして実業団バスケットボール選手1名（対象者B）の女性の計7名とした。対象者の詳細について表1に示した。なお、調査対象者の選出基準は、ゴールに向かって正面になるトップポジションからの攻め方を行うポイントガード、シューティングガード、フォワードの選手とした。

それぞれの対象者に対し、事前に調査の趣旨や調

表1 対象者のプロフィール

対象者	ポジション	性	競技歴
A	フォワード	男	・全国中学校大会3位入賞 ・国民体育大会代表(高校・大学) ・大学バスケットボール部主将
B	フォワード	女	・Wリーグプロバスケットボール選手 ・オールジャパンインターカレッジ出場 ・国民体育大会代表5位入選
C	ポイントガード	男	・元プロバスケットボール選手 ・国民体育大会代表(高校) ・オールジャパンインターカレッジ出場 ・現在は成年国体チームアシスタントコーチ
D	ポイントガード	男	・インターハイ3年連続出場 ・ウィンターカップ3年連続出場 ・国民体育大会3位入賞 ・現在は成年国体のコーチ
E	シューティングガード	男	・Bリーグプロバスケットボール選手 ・全国中学校大会ベスト8 ・オールジャパンインターカレッジ出場
F	フォワード	男	・元プロバスケットボール選手 ・全国中学校大会ベスト8 ・現在はプロバスケットボール選手のスカウトマン
G	ポイントガード	男	・元プロバスケットボール選手 ・社会人クラブ選手権優勝 ・国民体育大会優勝

査内容に関する説明と、協力依頼に関する承諾を得るための文書を配布した上で、研究の協力を得た。

2. 状況判断場面の設定

バスケットボールは、ゲームの流れや得点、残りのプレー時間、他のプレーヤーのポジションなど、多くの要素が状況判断に影響すると考えられる。しかしながら、本研究ではインタビューによって対象者に状況判断場面を想起させデータを収集することを目的としている。そのため、対象者のイメージのしやすさを考慮し、自身とディフェンスプレーヤーの1対1の局面に限定し、スリーポイントラインの中央（トップポジション）を起点とした状況判断場面を設定した（図1）。相手となるディフェンスプレーヤーは自身と同程度の身長で、同等の実力を有する選手を想定した。また、自身とディフェンダー以外の周囲のプレーヤーについては想起せず、パスというプレーの選択肢は無いものとした。その上で、調査対象者は、自身がボールを保持して完全に静止している状況から、ドリブルを行い、ディフェンダーを交わしてシュートを放つまでの一連のプレーを想起した。そして、なぜそのプレーを想起したのかについての解説を求め、自身がボールを保持している状況からドリブルを突き出す（プレーを開始する）までの過程について詳細にインタビューを行った。以上の状況判断場面の設定により、バスケットボール選手が1対1局面において個人スキルを発揮し、自分自身で得点を取りに行くプレーを選択した際の判断の過程やポイントについて検討を行った。

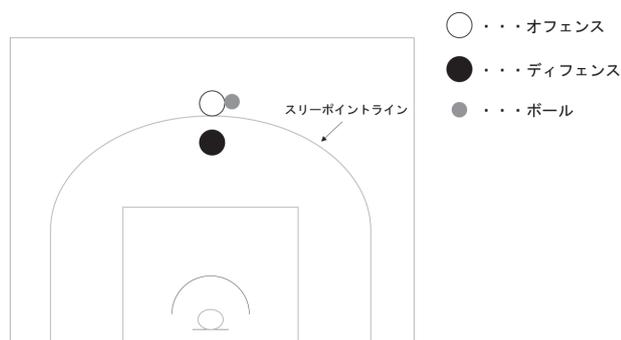


図1 状況判断場面の設定

3. インタビュー方法

本研究では、中川（1984）を参考に状況判断過程モデルの4つの過程から半構造化インタビュー法を用いた。インタビュー内容は以下の通りである。

1) 選択的注意：自身のプレーを決定するためにどこに注意を向けているか

- 2) 認知：選択的注意の段階で注意を向けた結果、状況をどのように捉えているか
- 3) 予測：認知の段階でその状況を捉えた結果、どのように予測しているか
- 4) 競技行為に関する決定：予測を受けて、最終的に競技行為に関する決定（判断）を下す際に大切にしていること（根拠）、なぜそのプレーを選択したのか

調査対象者は、面接室入室後、研究趣旨と研究協力同意説明文書について研究者より説明を受け、研究協力同意書に署名を行った。その後、状況判断場面の想起を行い、前述した4つの状況判断過程に沿って、想起したプレーの解説を求めた。研究者はインタビュー内容の提示のみを行い、対象者に対してインタビュー内容に従って自由に回答するよう求めた。それぞれの過程に対し7分から10分程度の回答時間を設け、インタビューに要した時間は1人あたり約45分間であった。また、インタビューを行っている間はボイスレコーダーを使用し録音を行った。

4. 条件設定

インタビュー調査を実施するにあたり、調査対象者には、1対1局面において一連のプレーの中にフェイント動作を入れないプレーの想起（フェイントなし条件）と、フェイント動作を入れるプレーの想起（フェイントあり条件）の2つのプレーの想起を求めた。初めに、フェイントなし条件でのプレーの想起を行い、そのプレーの選択に至るまでの過程の解説を求めた。次に、フェイントあり条件でのプレーの想起を行い、そのプレーの選択に至るまでの過程の解説を求めた。フェイント動作について、どのような種類のフェイントを入れるかという指定はせず、相手を欺くための全ての動作として調査対象者が自由に選択するものとした。

5. データ分析

データ分析の方法には川喜田（1967）のKJ法を用いた。インタビュー調査で得た7名の競技者の語り経験から全内容をテキストに文字起こしを行った。文字起こしをしたテキストから、来間（2019）を参考に次の分析手順を実施した。①ラベル作り：記録した音声データを基に作成したトランスクリプトを熟読し、基幹質問項目に対する回答やそれに付随して提示された発言を切り出し、意味単位として抽出した。各意味単位にはその内容を一文で要約したラベルを付与した。②グループ編成：生成したラ

ペルをカード化し、内容が類似したラベル同士をまとめて小グループ「サブカテゴリー」を作成した。そこからさらに内容が類似した小グループ同士をまとめ、大グループ「カテゴリー」を作成した。各グループの主張を端的に説明するカテゴリー名、およびサブカテゴリー名を付与した。③図解化：各カテゴリーの意味関係を読み取りながら空間的に配置し、各カテゴリー関係を線で結ぶ、複数のカテゴリーを枠で囲みながらそれらの内容を短文で表す作業を行った。④叙述化：図解を元に、各状況判断段階の解釈を文章化した。

データ分析の妥当性を担保するため、バスケットボールの経験者且つ指導者（日本バスケットボール

協会公認C級ライセンスを保有）であり、スポーツ心理学を研究している大学教員1名と、競技経験年数が12年以上であるK大学女子バスケットボール部員2名でのトライアングレーションを行い3者間で解釈が一致するまで議論を行った。

III. 結果

7名を対象に半構造面接を行い分類されたテキストデータは、以降の文中で事例別カテゴリーを<>, サブカテゴリーを[], カテゴリーを【 】で示した。分類されたカテゴリー、サブカテゴリー、数例の事例別カテゴリー、事例別カテゴリーの語り手もしくは同様の回答が得られた対象者を表2に示

表2 フェイントなし条件とフェイントあり条件の事例分類

フェイントなし条件				フェイントあり条件					
カテゴリー	サブカテゴリー	事例別カテゴリー	対象者	カテゴリー	サブカテゴリー	事例別カテゴリー	対象者		
選択的注意	相手のスタンス	手が上がっているか、上がっていないか	A,B,C,D,E	認知的	仕掛けに伴う動きの変化	相手の反応	A,D,F		
		相手の足のスタンスの確認	A,B,C,D,E,F,G			重心	C,D		
		足を踏んで平行に構えているか	A,C,D			手の位置	A,B,C,E		
	相手の視線	ボール、顔など、どこに視線を置いているか	A,F			足の位置	A,B,C,G,E		
		相手がどの方向に行かせようとしているか				間合い	A,B,C,D,F		
		間合いを伺う	B,C,D,E,F,G			ズレ	C,D,G		
空間認知	間合い	見るとうか、距離感を感じる	B,C,D,E,F,G	シュート意識	シュートを狙う	先に仕掛けずに、シュートを狙えるか	A,C,F		
	距離感	相手のプレッシャー	A,B,D,E,F		シュート意識	シュートを狙う	最初シュート、シュートを狙えるか	A,C,F,G	
認知	相手の動き	足の出方	A,B,C,D,E,F,G	認知	リズムの変化	大きく出したり、小刻みに出したり	A,B,C,D		
		手の挙げ方	B,D,E,F,G			一瞬のズレ	C,D,G		
		目線の変化	A,F			力加減	C,E		
	駆け引き	相手のズレ	動いた瞬間の手や足の位置のズレが生まれるか		A,C	相手の反応	仕掛けに対する相手の動き	自分がフェイクかけたら相手が動くので動きを見ながら行かない	A,C,F
		間合い	相手と自分の空間や距離感		A,B		手足の位置の変化	ハンズアップしているのか、片手でチェックしているのか	E,F
		自分の能力の認知	自分の強みで勝負する		C,G		先読み	相手の動きの想像	足を出した時に相手はどんな反応をするか予測する
予測	先読み	間合いの先読み	B,D,E	予測	直感	感覚	C,E		
		相手に止められた後のプレー	C,D			経験	A,E		
	直感	感覚	E,G		次の動きへの準備	次の動きに備える	足を出したり、2,3手先を動かすために全力でやらない余力をもちながら	A,F	
		経験	A,E			止められた後のプレーの選択	右に右にしたいことを前衛として進めるが、止めに来たなら左に左に変わる。どのターンを選ぶか	C,F	
競技行為の決定	優れたプレーの選択	シュートまで行く	A,D,E,F	競技行為の決定	優れたプレーの選択	成功するプレーの選択	A,B,C,D,F		
		確実な選択	A,C,D,E			高確率	A,B,D		
		高確率	A,C,D			仕切り直し	A,C,F		
	自信のあるプレー	自信のあるプレー	F,G		再構成	再構成	仕切り直し	A,C,F	
		アドバンテージ	D,G				手段の変更	A,C	
		アドバンテージ	D,G						

フェイントなし条件

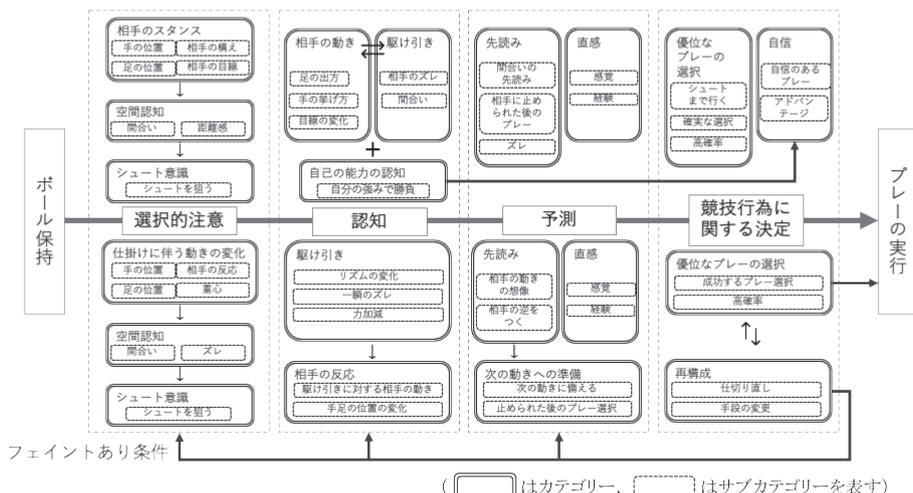


図2 フェイントなし条件とフェイントあり条件の状況判断機序

した。またフェイントなし条件、フェイントあり条件の各カテゴリーの意味関係を読み取りながらそれぞれを空間的に配置し、図解化を行った(図2)。

1. フェイントなし条件

1.1 選択的注意

選択的注意段階では、相手プレーヤーに注意を向ける語りから、[手の位置]、[足の位置]、[相手の構え]、[相手の目線]のサブカテゴリーが生成され、【相手のスタンス】のカテゴリーが生成された。距離感や間合いに注意を向ける語りからは[間合い]、[距離感]のサブカテゴリーが生成され、【空間認知】のカテゴリーが生成された。リング・シュートに対しての語りからは[シュートを狙う]のサブカテゴリーが生成され【シュート意識】のカテゴリーが生成された。

1.2 認知

認知段階では、相手プレーヤーの動きの変化を覚える語りから、[足の出方]、[手の挙げ方]、[目線の変化]のサブカテゴリーが生成され、【相手の動き】のカテゴリーが生成された。相手の動きによって変化する空間やズレに関する語りからは[相手のズレ]、[間合い]のサブカテゴリーが生成され、相手の動きや反応によって変化する【駆け引き】のカテゴリーが生成された。<得意な方に持っていきたい(対象者C)>、<自分の強いところで勝負行く(対象者G)>といった事例別カテゴリーからは[自分の強みで勝負する]のサブカテゴリーが生成され、【自己の能力の認知】のカテゴリーが生成された。

1.3 予測

予測段階では、間合いと相手の動きを予測する語りから[間合いの先読み]、[相手に止められた後のプレー]、[ズレの予測]のサブカテゴリーが生成され、【先読み】のカテゴリーが生成された。<感覚が一番多く占める(対象者E)>、<その場で経験を生かしてやっている(対象者G)>といった事例別カテゴリーからは、[感覚]、[経験]のサブカテゴリーが生成され【直感】のカテゴリーが生成された。

1.4 競技行為に関する決定

最後に、フェイントなし条件の競技行為に関する決定段階では、<シュートまでいけるかどうか、ゴールまでいけるという決定を(対象者A)>などの事例別カテゴリーから[シュートまでいく]、[確実な選択]、[高確率]のサブカテゴリーが生成され、こ

れらのサブカテゴリーからプレー成否として【優位なプレーの選択】が生成された。自信があるプレー決定についての語りから、[自信のあるプレー]、[アドバンテージ]のサブカテゴリーが生成され、【自信】のカテゴリーが生成された。

2. フェイントあり条件

2.1 選択的注意

選択的注意段階では、自身が行った仕掛けに対する相手のプレーヤーの反応に注意を向けることに対する語りから[相手の反応]、[重心]、[手の位置]、[足の位置]のサブカテゴリーが生成された。これらのサブカテゴリーから仕掛けに対する相手の変化として【仕掛けに伴う動きの変化】のカテゴリーが生成された。相手プレーヤーとの間合いや距離感に関する語りからは[間合い]、[ズレ]のサブカテゴリーが生成され、相手と自分との【空間認知】のカテゴリーが生成された。シュートに対する語りからは[シュートを狙う]のサブカテゴリーが生成され、リングに対する【シュート意識】のカテゴリーが生成された。

2.2 認知

認知段階では、相手との駆け引きについての語りが挙げられ、[仕掛けのリズムの変化]、[一瞬のズレ]、[力加減]のサブカテゴリーが生成された。これらのサブカテゴリーから【駆け引き】のカテゴリーが生成された。仕掛けに対する相手の反応についての語りからは[仕掛けに対する相手の動き]、[手足の位置の変化]のサブカテゴリーが生成された。これらのサブカテゴリーから【相手の反応】のカテゴリーが生成された。

2.3 予測

予測段階では、相手プレーヤーの次の行動に対する推測の語りから、[相手の動きの想像]、[相手の逆をつく]のサブカテゴリーが生成された。これらのサブカテゴリーから【先読み】のカテゴリーが生成された。<経験とか感覚になる(対象者E)>、<こうしようというイメージを持つ(対象者C)>といった事例別カテゴリーからは、[感覚]、[経験]のサブカテゴリーが生成され【直感】のカテゴリーが生成された。<足を出してみたり、2・3手先を動かすために全力でやらない(対象者A)>というような語りからは[次の動きに備える]、[止められた後のプレー選択]のサブカテゴリーが生成され、【次の動きへの準備】のカテゴリーが生成された。

2.4 競技行為に関する決定

競技行為に関する決定においては、＜確率が高い選択肢を選ぶ（対象者B）＞のような事例別カテゴリーから、[成功するプレー選択]、[高確率]のサブカテゴリーが生成された。これらのサブカテゴリーによって【優位なプレーの選択】のカテゴリーが生成された。また、＜ドリブルを止めたり、背中を向けたりして変える（対象者A）＞、＜次の手段に変えていく（対象者C）＞などのフェイントによって相手を抜けなかった場合に対する事例別カテゴリーからは、[仕切り直し]、[手段の変更]のサブカテゴリーが生成され、【再構成】のカテゴリーとして生成された。

IV. 考察

1. フェイントなし条件

1.1 選択的注意

1対1の場面での重要なポイントとして、「小さくジャンプして空中でボールを受けながら着地するまでの間に相手のポジションを確認する」（日高, 2011）と言われているが、相手のどの部分を確認しているのかなどの具体的な捉え方については記述されていなかった。本研究で抽出されたカテゴリーである【相手のスタンス】から、相手のポジションの確認に対しては[手の位置]、[足の位置]、[相手の構え]、[相手の目線]が確認箇所として挙げられた。特に＜手が上がっているか＞と＜相手の足のスタンス＞の確認は全ての選手が選択的に注意を向けているポイントであったことから、ディフェンスプレーヤーの手の位置と足の位置の確認は、攻撃を計画する上で最も基本となる注意点とも言える。さらに具体的な注意箇所としては、＜ディフェンス選手の足よりも手の方に意識を向けている（対象者D）＞、＜手を挙げている側の脇の下を見る。そこが一番スペースがある（対象者E）＞という語りが得られた。【空間認知】と【シュート意識】においては、「マークマンや周囲の状況をすばやく判断し、プレー選択する。このとき、マークマンとの距離が空いているようなら、すばやくシュートをねらう」（公益財団法人日本バスケットボール協会, 2016）ことが重要とされている。本研究の結果はこの項目を支持するものであり、[間合い]、[距離感]といった空間を把握することは1対1局面で重要であり、選手は瞬時にワンアーム^{注2)}なのか、ツーアームなのかという距離感に選択的に注意を払うことが求められる。例えば、＜ディフェンスはボールに手を出してくるから、それがワンアームなのかツーアーム

なのか（対象者B）＞、＜シュートが打てる間合いなのかもしくはハードなプレッシャーをかけてきているのか、距離や間合いに注意を向けるかな（対象者D）＞と語っていた。さらに、調査対象者はトップポジションでボールを保持している状態の段階から＜シュートを狙えるか（対象者F）＞と言ったようにシュートを狙うことに対しても選択的に注意を払っていた。従って、選手は自身と相手とにある空間を把握するだけでなく、自身と相手とリングの3者の距離関係にも注意を向け、その後のプレープランを立てる際の情報の収集を積極的に行っていることが推察される。このことから、1対1局面でフェイントを行わず相手と対峙する際に向ける最初の注意段階として、まずは相手の手の位置と足のスタンスに注意を向け、その後自分と相手との距離、さらにリングとの距離関係に選択的に注意を向けることが重要であると言える。

1.2 認知

認知段階で生成された【相手の動き】と【駆け引き】については、バスケットボール指導教本改訂版の中で「マークマンがゴールラインから大きく外れたポジションにいる場合や、いずれか一方の足を大きく前に出している場合にも、ドライブをねらう。」（公益財団法人日本バスケットボール協会, 2016）ということが重要とされている中で、本研究の結果からも、選手は選択的注意段階で向けていた注意情報を元に[足の出方]や[手の挙げ方]などの【相手の動き】を認知していることが分かる。さらに、【相手の動き】と同時に[相手のズレ]、[間合いの変化]を【駆け引き】として認知していることが推察される。＜相手がワンアームで詰めてきたら抜ける（対象者B）＞、＜フェイントなしだから一歩目が大事、突き出しの一歩（対象者C）＞という語りから、認知の段階では相手の動きの変化と相手と自身の間に生じるズレを知覚し、攻撃のタイミングを計画することが求められる。さらに、【自己の能力の認知】については、本研究の調査対象は競技歴が長くかつ競技成績が優れているため、自分の得意なプレーや自信を持っているプレーへの理解が深いと考えられる。例えば、＜自分は右利きだから右に行くと思う。得意な方に持って行って、自分の強いところで勝負に行くかな（対象者C）＞と語り得られている。NBA COACHES PLAYBOOK (2013)では、選手たちそれぞれにある利点（優れたドライブ技術や相手の致命傷を与えられるアウトサイドシュートなど）を活かすことが重要であると述べていることが

ら、自身の利点を見つけるために、自分の得意なプレーや自信を持つプレーである「自分の強み」を理解する【自己の能力の認知】を高める必要性が挙げられる。

1.3 予測

予測段階で生成された【先読み】に関しては、<コースに止められたら行くか、ビハインドするか、レグスルーするかドリブルスキルを使う。止められて引けるのであれば、一歩引くこともある（対象者C）>、<次から次に予測してやるかな。100%で行くけど、その中で切り返していけるとかチェンジできるとか（対象者D）>といった語りからも分かるように、選手は相手のディフェンスをすり抜けていく為の手段を複数持っており、常に次のプレーのイメージをしていると言える。また、予測段階では、<身体が反応（対象者E）>や<今いける（対象者G）>といった「感覚」についての語りが得られ、選手自身も言語化することが困難である段階であることが窺えた。いわゆる直感というものは、無意識の領域に蓄積された知識や経験に基づく判断材料であり、本研究の対象者は概念駆動型処理により情報処理を実行しながらプレーを選択していることが推察される。松竹ほか（2016）の研究では、サッカー選手を対象に状況判断時における脳内情報処理過程を競技レベルで比較し、競技レベルの高いグループは低いグループと比して、運動反応の出力や刺激評価を短時間で実行できることを明らかにしている。さらに、競技レベルの高いグループは、入力された刺激を分類する処理と、運動・反応を実行する処理に時間的な差がなく並行して処理をしていたことを報告している。松竹ほかの研究結果と照らし合わせると、【直感】というカテゴリーは、選手の脳内情報処理過程の中で、刺激の分類をする処理と運動・反応を実行する処理を並行して行っている中で、得られる感覚であると考えられる。<体が勝手に反応するように練習をしている（対象者G）>という語りからも、瞬時にプレーの判断を求められる中で、刺激評価の処理に依存せずに判断を下す、つまり考えずにプレーを行うということは、優れた競技能力を持つ選手の情報処理能力の優位性であるといえる。また、中瀬ほか（2018）は状況判断場面を読み解く身体知の一要素として、過去と未来を捉えたプレーができることを挙げており、ゲーム中における過ぎ去ったプレーや未だ起こらないプレーを全て考慮した上で実施される現在のプレーの重要性を述べている。本研究の調査対象者は、過去の情報の中から未来のプレーを先読みする

と同時に、自身の感覚や経験で得られた情報から直感的に競技行為の決定をするための予測を行っていたことが考えられる。

1.4 競技行為に関する決定

競技行為に関する決定で生成された【優位なプレーの選択】については、<確率が第一（対象者A）>、<確実に点を取りに行く手段を選ぶ（対象者C）>といった高確率、確実性をキーワードとした語りが7名中4名から得られた。中瀬ほか（2018）の研究では、選手に対して、今この場での状況を読むことで最適なプレーができる能力と、それに並行して、試合の過去の情報や先を見越して最適なプレーができる能力の重要性を述べている。本研究の調査対象者が指す「高確率なプレーの選択」というものは、実際にそのプレーが成功するかに関わらず、情報処理段階の前段階である予測段階の情報を元に直感的に判断しているものだと考えられる。つまり、本研究の調査対象者は既に中瀬ほか（2018）が言う、この場での状況を読むことで最適なプレーができる能力と、試合の過去の情報や先を見越して最適なプレーができる能力を持っている競技レベルであり、直感的な予測に基づいて優位なプレーを選択していることが推察される。また、【自信】については、<一番得意なところで（対象者G）>や、<オフェンスが有利（対象者F）>、自分の自信のあるプレーについては、情報処理過程の認知の段階で挙げられた【自己の能力の認知】と関連するものである。選手は、認知段階で頭の中に描いた自信のあるプレープランを予測段階の情報と統合させた上で、現在の状況下での最適なプレープランを生成し、競技行為として実行する際の最終的な決断をしていることが推察される。これらのことから、情報処理過程の最終段階である競技行為に関する決定の段階では、競技経験を積み重ね、その中で培われる直感力を磨いていくだけでなく、自身のプレースタイルの特徴や自分の強みなど、自己の能力をより深く認知しておく必要性が挙げられる。

2. フェイントあり条件

2.1 選択的注意

フェイントあり条件の選択的注意段階では、<仕掛けてフェイントに乗ってくるか（対象者A）>や、<揺さぶって、バランスが崩れた方向（対象者D）>など、「仕掛け」、「揺さぶり」、「フェイント」をキーワードとした語り全てが全ての選手から挙げられた。これは、ボールを動かすなどして相手の対応をうかが

うことや、相手の体勢が崩れていたら次のプレーに移る（小野，2014）といった1対1局面で重要とされるポイントと同様の語りである。即ち、フェイント動作を入れてからドリブル、シュートを狙う際には、ボールを保持している段階で、手でボールを動かしたり、小さなアクションを行っていることが明らかとなった。従って、選択的注意段階では、まず自分の仕掛けや揺さぶりによって変化する相手のスタンスが優先すべき注意するポイントだと言える。さらに【空間認知】と【シュート意識】においては、フェイントなし条件と同様に、[間合い]と、仕掛けによって変化した自身と相手との空間的もしくは時間的な[ズレ]を瞬時に把握することが重要だと考えられる。また、<ゴールを見ることと相手のスタンスかな、見る順番もリング見て、スタンス見て（対象者C）>という語りからも、自身と相手とリングの3者の距離関係にも注意を向けることはフェイントの有無に関わらず重要であると言える。

2.2 認知

認知段階では、選択的注意段階で得られた相手のスタンスの変化に関する情報を基に、さらに相手との間合いを変化させ、ズレを作るために必要な自身の動きをイメージしている段階であることが推察される。例えば、<100%でやらない（対象者C）>や、<大きく踏んだり、小さく踏んだり（対象者A）>、<リズムを変えて（対象者E）>といった自身の動作に着目した語りが全ての選手から得られ、能動的に【駆け引き】を行っていることが考えられる。日高（2011）では、1対1のオフenseで、ディフェンスに勝つためには、スピードの緩急も重要なポイントであり、スピードを落としそこからスピードを上げる際の緩急の差を大きくすることにより、ディフェンスが対応しにくくなると述べている。本研究の結果からも同様に、ステップの変化とスピードの緩急をつける[仕掛けから駆け引き]に加え、フェイントの[力加減]によって相手とのズレを作り、さらにズレに対する【相手の反応】を認知することによって、攻撃のタイミングを計画していると考えられる。

2.3 予測

予測段階では、<相手はどんな反応をしてくるか（対象者A）>や、<相手が遅れてくるのか、ついてくるのか（対象者B）>、<2・3個先まで考える（対象者E）>、というような相手の動きを想像する語り得られ、能動的に駆け引きを行った際の結果の

【先読み】を重視していることが分かった。また【直感】についてはフェイントとなし条件と同様に、選手自身も言語化することが困難であり、自身の感覚や経験の中から得られた直感で競技行為の決定をするための予測を行っていたことが考えられる。例えば、<感覚になるところが大きいですね、予測してもドツボにハマるので、自分はもう経験とか感覚になりますね（対象者E）>と語っている。さらにフェイントあり条件では、<止められたらまた次（対象者C）>や、<止めに来ていたら変える（対象者F）>など、自身の仕掛けが失敗した際の【次の動きへの準備】も予測しており、1つのプレーをより連続的に捉え、選手は複数のプレープランを立てている可能性が示唆される。

2.4 競技行為に関する決定

競技行為に関する決定では、<シュートまでいけないミスが一番ダメだから、少しでも確率が上がるように（対象者B）>、<体を寄せられる瞬間があった時に一気に行きたい（対象者D）>などの語りから、フェイントを入れたことによって生じた相手選手との位置関係やタイミングのズレなどの情報の中からプレーを選択することが必要であると考えられる。自身のプレーにとらわれずに、相手選手との位置関係の中でより良いプレーを選択するというのが、【優位なプレーの選択】として語られていたと推察される。さらに【再構成】というカテゴリーの生成に関しては、予測段階で生成された【次の動きへの準備】から発展したものと推測される。フェイントを行うことによって1つのプレーが相手との駆け引きを連続させるものとなり、選手は予測段階で立てた複数のプレープランを実行する中で、そのプレーが失敗した、つまり相手に進行を阻まれた際には次のプレープランの実行といったように、次々とプレープランの選択と実行を行っていると考えられる。その際、調査対象者の語りからは<次の手段に変えていく（対象者A）>といった予測段階に戻って既に自分がイメージしているプレープランを実行する語りから、<ドリブル入れて揺さぶりをかける（対象者C）>というような認知段階での駆け引きを再構成する語り、さらに、<一回外に出る（対象者A）>といった選択的注意段階に戻って仕切り直しを試みる語り得られた。このことから、プレー開始からプレーが終了するまでの間には選択的注意から競技行為に関する決定までの状況判断過程が時系列的に行われるだけでなく、選択したプレーにエラーが生じた際には、必要な処理段階に戻り、情報

を再構成させる作業を繰り返していることが推察される。

3. 条件間の比較

生成されたカテゴリーおよびサブカテゴリーを条件間で比較すると、フェイントなし条件では選択的注意段階で【相手のスタンス】といった相手がどのようにディフェンスをしているのかについて注意を向け、認知段階で【相手の動き】を把握していた。一方でフェイントあり条件では、まず自身が小さなフェイント動作を入いれることによって生じる相手の変化について選択的注意段階で捉えることを意識していることが分かった（【仕掛けに伴う動きの変化】）。中瀬ほか（2018）は相手のディフェンス戦術を探る（情報を収集する）ため、意図的にオフェンスを仕掛けていることを述べている。本研究の結果からも、相手が動いていない状況の情報ではなく、自分から仕掛けることによって相手の反応、動きという情報を早く手に入れることができるといえる。次に、認知段階では、フェイントなし条件のみ【自己の能力の認知】のカテゴリーが抽出された。これは、仕掛けやフェイクを行わない中では【相手の反応】を認識することよりも自分自身の得意なプレーや強みを再認識し、プレープランに繋げていると考えられる。反対にフェイントを行う際には、自分の能力を認知することよりも、自分の仕掛けに対する相手の反応により注意を向け、自分と相手との相互関係の中で最適なプレープランを計画していると言える。さらに予測の段階では、両条件共通する【先読み】、【直感】に加えてフェイントあり条件では【次の動きへの準備】というカテゴリーが生成され、相手に止められた際の次のプレープランを同時に考えていることが分かった。このことから、フェイントを行うプレーを選択することで、プレー開始からプレー終了といった1つのプレーが1回の攻撃ではなく、相手との相互関係の中で起こる連続した攻撃という捉え方になることが考えられる。最後に競技行為に関する決定の段階では、【優位なプレーの選択】は共通したカテゴリーとなったが、フェイントなし条件で【自信】、フェイントあり条件で【再構成】が生成された。フェイントなし条件では自分が得意なプレーや自信のあるプレーを選ぶ傾向がみられたが、フェイントあり条件では、相手の動きの変化に合わせた自身のプレーの選択を意識していた。【再構成】に関しては、予測段階と同様に、フェイントを行うプレーを選択することで1つのプレーが連続した攻撃となっていることが分かる。選手は、複数

の選択肢の中から競技行為の決定とそれに対する結果の評価、さらに次のプレーの選択という流れを繰り返しながら、自身が優位にゴールリングに向かうための方略を模索していることが考えられる。以上のことから、大神ほか（1988）がフェイント動作は相手との対応動作であるというように、フェイントを行わずに相手を抜く場合よりも、フェイントを行って相手を抜きに行く場合の方が、対峙する相手に対して払う注意が重要となり、相手の反応によって自身の動作を変えていくことが求められると言える。

IV. まとめと今後の展望

本研究は、優れたバスケットボール選手がどのような認知過程を経て状況判断を行い、プレーを選択しているのかを明らかにすることを目的とし、状況判断が求められる1対1局面における状況判断過程についてインタビュー調査を用いて検討した。その結果、本研究での各状況判断過程から、1対1局面で重要だといえるカテゴリーが抽出された。それらを以下にまとめた。

- 1) フェイントを行わないプレーを選択した場合の状況判断は、①相手のスタンス、相手との空間、ゴールリングまでの距離とシュートが狙えるかどうかに注意を向ける。②相手の動きの変化とそれに伴うズレや間合いの変化を認知する。さらに、自身の強みとなるプレーを再認識する。③ズレや相手に止められた後の先読みと、感覚や経験からプレープランを立てる。④③で立てたプレープランの中から、自信のあるプレー、もしくは優位なプレーを選択しプレーを実行する、という過程を経ている。その際、②の自身の強みとなるプレーの再確認は、④の競技行為に関する決定に影響を与えるため、自身の強みとなるプレーを理解していることは1対1局面において重要な要素であるといえる。
- 2) フェイントを行うプレーを選択した場合の状況判断は、①自身が行った仕掛けに伴う相手の変化と相手との空間、ゴールリングまでの距離とシュートが狙えるかどうかに注意を向ける。②力加減やリズムなどの仕掛けの変化に対する相手の反応を認知する。③ズレや相手に止められた後の先読みと、感覚や経験からプレープランを立てる。また、相手のディフェンスの動きを予測し、次のプレーや止められた後のプレーのプランも立てておく。④③で立てたプレープランの中から、優位なプレーを選択しプレーを実行する。⑤自身の攻撃が失敗しそうな時は、手

段の変更や仕切り直しを行う、という過程を経ている。⑤のプレーの手段の変更や仕切り直しを行う際は、その局面に応じて、③のプレープランの段階に戻る場合や、②の相手の反応をもう一度認知する段階、①の自身が行った仕掛けに伴う変化に注意を向ける段階のいずれかに戻り、一連の情報処理過程を繰り返す。

- 3) フェイントを行う場合と行わない場合の違いは攻撃の連続性であり、フェイントを行うプレーを選択するときは、相手の動きの変化に合わせたプレーの選択と、複数の選択肢の中からのプレー選択と実行、さらに、次のプレープランの計画という流れを繰り返しながらリングに向かうことが求められる。つまり、1つのプレーを複数の攻撃の組み合わせであると捉えることが重要だといえる。

本研究では、選手がボールを持っている状況からシュートを放つまでのプレーの中で、どのような過程を経て実行するプレーの判断をしているのかを、インタビュー調査を用いて明らかにすることを試みた。その結果、視覚探索や脳波などの生理指標を用いた研究では捉えることのできない選手の状況判断場面での思考を明らかにし、適切な判断を行うために意識を向けるべきポイントが示唆された。また、フェイントを行うプレーとフェイントを行わないプレーでの意識的に注意を向けるポイントおよび思考の違いが明らかとなった。これは、今後の研究でフェイント動作を量的アプローチによって捉え、自身のプレープランの違いによる状況判断の過程の生理学的メカニズムを明らかにする必要性を示すものであり、バスケットボール選手に特化した認知情報処理能力の検討を進めていくことが求められる。

また、本研究では得られたデータの意味関係を読み取りながらそれぞれを空間的に配置し、図解化を行うことで全体像を捉えているが、全ての選手がこのような判断過程を辿っているわけではない。例えば、対象者Gは相手のスタンスに選択的に注意を向けるものの、その後のディフェンダーの動きの予測や高確率なプレーの選択についての語りはほとんど得られなかった。その代わりに、<一番得意なところで><強い意志を持って向かう>などの語りが得られ、フェイントの有無に関わらず、自信や自身の能力の認知がプレーの決定に大きく影響していることが伺える。このように、多くの選手に共通する要素だけでなく、個人差が見られる要因については、今後も質的アプローチによって深めていく必要がある。

さらに、本研究では状況判断場面の条件設定を、自身とディフェンスプレーヤーの1対1の局面に限定し、左右同じスペースがあるスリーポイントラインの中央（トップポジション）に限定して検討した。しかし、バスケットボールのプレーシーンは、状況は複雑に入り乱れ、時事刻々と変化するものである。本研究では極めて基礎的な条件を設定し、インタビューを行ったが、Fが「ボールのもらい方によっても変わる」と語ったように、本研究で得られた状況判断過程が全てのプレーシーンに当てはまるわけではない。従って、今後の研究では、状況判断場面の設定をさらに細分化し、ボールをもらう位置やもらい方、または相手チームのディフェンス戦略やチームメンバーのポジション、ゲームの優勢・劣勢場面など、設定する条件をより発展させた上で検討を行っていきたいと考えている。

注

- 1) ピックプレイとはバスケットボールにおける代表的なグループ戦術であり、オフENSの際、ボール保持者とは別の選手がボール保持者に対峙するディフェンダーの進路を身体で妨害し、ボール保持者がゴールまでボールを運ぶチャンスを広げるプレーを指す。
- 2) ワンアームとは腕一本分の距離を指す用語であり、主にオフENS選手がボールを持っている状況での対峙するディフェンス選手との間合いの表現で使用される。ツーアームの場合は腕二本分の距離を意味する。

付記

本論文は、令和2年度金沢星稜大学人間科学部スポーツ学科卒業生・酒井美帆さんの卒業研究報告書「バスケットボール選手の1対1局面における状況判断過程—インタビュー調査による検討—」を加筆・修正して執筆された論文です。

引用文献

- 會田宏 (2008) ハンドボールのシュート局面における個人戦術の実践知に関する質的研究：国際レベルで活躍したゴールキーパーとシューターの語りを手がかりに。体育学研究, 53: 61 - 74.
- 阿江通良 (1991) 動きのコツをさぐる。体育の科学, 49: 868-869. F
- Polzien A, Guldenpenning I, Weigelt M (2021) A question of (perfect) timing: A preceding head turn increases the head-fake effect in basketball.

- PLoS ONE 16 (5) : e0251117
- Cañal-Bruland, R. and Schmidt, M. (2009) Response bias in judging deceptive movements. *Acta Psychological*, 130: 235-240.
- 土肥崇史・内山治樹 (2017) バスケットボール競技における個人戦術行為としてのドライブ動作に関する研究—「つく」技術に着目して—. *コーチング学研究*, 31 (1) : 31-42.
- Gray, R. (2010) Expert baseball batters have greater sensitivity in making swing decisions. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 81: 373-378.
- Güldenpenning I, Alhaj Ahmad Alaboud M, Kunde W, Weigelt M. (2018) The impact of global and local context information on the processing of deceptive actions in game sports: Higher head-fake frequencies and head-fake repetitions reduce the size of the head-fake effect in basketball. *Ger J Exerc Sport Res*, 48 (3) : 366-75.
- Güldenpenning I, Schütz C, Weigelt M, Kunde W. (2020) Is the head-fake effect in basketball robust against practice? Analyses of trial-by-trial adaptations, frequency distributions, and mixture effects to evaluate effects of practice. *Psychological Research*, 84 : 823-833.
- 日高哲朗 (2011) 個の力を伸ばすバスケットボール個人技術練習メニュー 180. 池田書店.
- 川喜田二郎 (1967) 発想法. 中央公論新社.
- 菊政俊平・國部雅大 (2018) 野球の捕手におけるプレー指示場面での状況判断及び視覚探索に関する方略. *スポーツ心理学研究*, 45 (1) : 27-41.
- 公益財団法人日本バスケットボール協会 (2005) バスケットボール指導教本. 大修館書店.
- 公益財団法人日本バスケットボール協会 (2016) バスケットボール指導教本改訂版 (下巻). 大修館書店.
- Kunde W, Skirde S, Weigelt M (2011) Trust my face: Cognitive factors of head fakes in sports. *J Exp Psychol Appl*, 17 (2) : 110-27.
- 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的概念の検討. *体育学研究*, 28 (4) : 288-297.
- 中川昭 (1984b) ボールゲームにおける状況判断能力とスキルの関係. *筑波大学体育科学系紀要*, 7 : 85-92.
- 中川昭 (1991) ボールゲームにおける状況判断能力と状況認知能力の関係. *スポーツ運動学研究*, 4 : 23-32.
- 中瀬雄三・佐野淳 (2018) バスケットボールプレーヤーの状況の場面を読み解く身体知に関する考察. *スポーツ運動学研究*, 31 : 35-52.
- 夏原隆之・中山雅雄・加藤貴昭・永野智久・吉田拓矢・佐々木亮太・浅井武 (2005) サッカーにおける戦術的判断を伴うパスの遂行を支える認知プロセス. *体育学研究*, 60 : 71-85.
- 松本沙羅・會田宏 (2022) バスケットボールにおけるピックプレイの実践知に関する事例研究—卓越した1名のユーザーの語りを手がかりに—. *コーチング学研究*, 36 (1) : 51-63.
- 松竹貴大・實宝希祥・門岡晋・菅生貴之・浅野武 (2016) サッカー選手の判断に伴う中枢情報処理能力の評価—反応時間と事象関連電位を指標として—. *スポーツ心理学研究*, 43 (1) : 1-13.
- McMorris, T. and Beazeley, A. (1997) Performance of experienced and inexperienced soccer players on soccer specific tests of recall, visual search and decision-making. *Journal of Human Movement Studies*, 33 : 1-13.
- 無藤隆・山田洋子・南博文・麻生武・サトウタツヤ編 (2004) 質的心理学. 新曜社.
- 小田博志 (1999) ドイツ語圏における質的健康研究の現状. *日本保健医療行動科学会年報*, 14 : 223-239.
- 鬼澤陽子・高橋健夫・岡出美則・吉永武史 (2004) バスケットボールの攻撃の映像を用いた戦術的状況判断テスト作成の試み. *体育学研究*, 20 (2) : 1-11.
- 小野秀二 (2014) 考える力を伸ばす! バスケットボール練習メニュー 200. 株式会社池田書店.
- 大神訓章・浅井武・浅井慶一 (1988) バスケットボールのフェイント動作に関する基礎的研究. *コーチング学研究*, 1 (1) : 75-89.
- 来間千晶・小川茜・関矢寛史 (2019) 競技中における気持ちが切れることの防止要因の検討—「気持ちが切れた」および「気持ちが切れなかった」現象の比較を通じて—. *スポーツ心理学研究*, 46 (2) : 81-95.
- Raab, M. (2003) Decision making in sports: Influence of complexity on implicit learning. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 1 (4) : 406-433.
- 田中雅人 (2004) ボールゲームにおける状況判断と知識の構造. *愛媛大学教育学部紀要*, 51 (1) 107-114.

- 谷釜尋徳 (2011) バスケットボールにおけるトランジションに関する研究—ファスト・ブレイクに対するディフェンス・トランジションに着目して—。スポーツ運動学研究, 24 : 109-119.
- Williams, A.M., Davids, K., Burwits, L. and Williams, J.G. (1994) Visual search strategies in experienced and inexperienced soccer players. Research Quarterly for Exercise and Sport, 65 (2) : 127-135.
- 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.
- 吉井四郎 (1968) バスケットボールの技術構造。体育科教育, 16-3 : 62-68.
- 全米バスケットボールコーチ協会著 (2013)・陸川章 (監修)・ジョルジオ・ガンドルフィ (編) / 佐良土茂樹 (訳) NBA COACHES PLAYBOOK. (株) スタジオタッククリエイティブ.

2023年3月27日受付

2023年9月4日受理