

ラグビーにおける DF の「予測」解析

The analysis of anticipation of rugby defense players

1K06A109

指導教員 主査 彼末一之先生

櫻井 朋広

副査 中竹竜二先生

【序論】

本研究では、ラグビーに焦点を当て、ディフェンス場面における「予測」とは何を指すのか、五つの仮説を立てて検証した。ディフェンダーと対峙したボールを持つ選手が次に走るコースの「予測」方法は大きく二つ考えられる。一つは、相手の体勢や動作、視線等から読み取る「観察的予測」で、もう一つは相手の癖や自分の立ち位置などから読み取る「経験的予測」である。そこで仮説1として「経験者は未経験者に比べて『予測』率が高くなる」を設定した。また、「経験的予測」に焦点を当て、「経験」をより多くしたほうが『予測』率が高くなると予想される。そこで仮説2として「経験を多くつませたグループの方が、そうでないグループより『予測』率が高くなる」を設定した。さらに仮説3として「四つのグループの中で、経験を多くつませた経験者のグループが一番『予測率』が高くなる」を設定した。そして、ラグビーにおけるポジションに求められる資質は大きく異なるため、ポジションごとのディフェンス能力の差が生じると考え、仮説4として「一対一で相手を抜く能力を問われるバックスと、コンタクトの強さを求められるフォワードとではバックスの方が『予測率』が高くなる」を設定した。最後に仮説5として、映像に登場するアタック選手の中でもバックスプレーヤーのほうが俊敏であり相手を抜くことに長けているため、「フォワードプレーヤーよりバックスプレーヤーの方が、そのステップを切る方向を予測することは困難である」を設定した。

【方法】

被験者は、正解の映像を見せる経験者、正解の映像を見せない経験者、正解の映像を見せる未経験者、正解の映像を見せない未経験者の四群に分けた。未経験者群は、ラグビー未経験者の20～24歳の成人男性20名である。経験者群は、早稲田大学ラグビー蹴球部員20名である。本研究では、吉村（2009）の作成したソフトを用いて上記の問題を検討した。この映像は、ボールを持った選手がステップを切ってディフェンスをかわし、想定された四つのどのコースに最終的に向かうのかを収めたもので、選手がボールを持ってスタートし四つのコーンのどれかに到達するまでの約3秒間を一本とし、それを83本収めた。その後最後に向かったコースの正解までが映し出された映像（8分間）と、その番号が映し出された映像の後、正解が映し出されずに次の問題の映像に進む映像（5分間）である。被験者には最後に切ったステップの瞬間に映像をカットしたものを見せ、1.5秒間コーンに数字をふった映像を見せ、回答してもらい、その後正解の映像を見せるグループには正解の映像を見せ、見せないグループにはそのまま次の映像を見せる。

【結果と考察】

課題（ $p < 0.001$, $F = 48.096$ ）に主効果がみられたが、経験（ $p < 0.001$, $F = 0.487$ ）、交互作用は認められなかった。つまり、「解答見せる」課題と「解答見せない」課題では「解答見せる」課題の方が高かった。しかし、経験者と非経験

者の正答率に差は見られなかった

【結論】

その結果、ラグビーの「予測」とは、アタック選手のステップ動作、ステップ動作による癖、ポジショニングなどを参考にして行われている行為であることが示唆された。更にその能力は、経験を積むことで培われていくことが今回の実験によって実証された。