サッカーにおける映像を用いたサポートの事例研究
－ユニバーシアード日本女子代表を事例として－

コーチング科学研究領域
5010A016-9　大脇　友里佳　　研究指導教員：倉石　平　准教授

【研究の背景】

田中(2006)によると, サッカーはゲーム活動がより多様で複合的な競技である. 後藤, 松本ら(2001)によると，戦術行動をとるには複雑多様なゲーム状況の「どこを見るのか」という眼である予期図式が必要であり, 田中(2006)はそれを形成するには知識として戦術を習得する必要性，組織で共有する必要性を述べている．今回著者はサッカーのチームにおいて映像を用いたサポートを行う機会を得た．しかし，田中・山中ら(2001)，和田(1999)の先行研究から戦術の知識獲得やその実行に関して，サッカーの指導現場では映像を用いることの有効性がうかがわれるが，そのサポートの方法は確立されておらず，経験者からの暗黙知の継承により役割を遂行した．そこでの経験を再び著者の暗黙知にすることなく，本研究を通して形式知にする必要性を感じた.

【研究の目的】

本研究は第 26 回ユニバーシアード競技大会(2011/深圳)に出場するサッカー日本女子代表における映像を用いたサポートの活動事例の明示から, 活用した映像の種類，活用方法，その効果を考察することにより，成果と課題を明らかにすることを目的とした．また, 戦術･戦略の知識を獲得し, 理解を深めるために用いた映像の具体例を明示することを試みた.

【映像を用いたサポートの活動事例】

第 26 回ユニバーシアード競技大会 (2011/深圳)に参加した日本女子代表における映像を用いたサポートの全活動を対象とし，チームの活動記録及び映像記録，映像作成者であるテクニカルスタッフの活動記録を整理，分類し，得られた資料を解析し，テキスト化及び図示化し，国内キャンプ前期期間中，後期期間中，現地キャンプ期間中，大会期間中の 4 期に分け活動事例を明示した.

【映像具体例】

キャンプ期間中に戦術・戦略の知識獲得及び理解を深めるために用いた映像の中から端的に伝えたい現象を表しているもの，見やすいものを著者が選択し，映像の種類と映像のテーマ，その映像についての説明を記載し，映像を数枚の画像で示し，各々の画像における現象を解説した.

【映像を用いたサポートの検証】

国内キャンプ開始から決勝戦までの全ての映像を用いたサポートを対象とし, 選手全 20 名，コーチングスタッフ全 3 名に質問紙調査票を用いて電話による調査を行った．選手の有効回答数は 19, コーチングスタッフの有効回答数は 3 であった. 以下は選手に対するアンケート結果の抜粋である. ユニバーシアード大会全体の活動を振り返っての戦術・戦略の理解に対して「とても良くできた」が 3 名(15.8%)，「できた」が 10 名(52.6%)，「だいたいできた」が 6 名(31.6%)であり，良好な意見が聞かれた．また，戦術・戦略の理解に映像を用いたサポートが役立ったかという質問に対し，「とても良く役立った」が 17 名(89.5%)，「役立った」が 2 名(10.5%)であり，戦術・戦略の理解に関して本事例の映像を用いたサポートは肯定的な評価を得た．しかし，個人として理解に役立った思う選手のうち，体現にも役立ったと思う選手は 14 名中 7 名(50%)，チームとして理解に役立った思う選手のうち，体現にも役立ったと思う選手は 17 名中 9 名(52.9%)であった. 以下はコーチングスタッフに対するアンケート結果の抜粋である．ユニバーシアード大会全体の活動を振り返っての選手の戦術・戦略の理解に対して「とても良くできていた」が 1 名，「できていた」が 1 名，「だいたいできていた」が 1 名であり，良好な意見が聞

かれた．戦術・戦略の理解に映像を用いたサポートが役立ったかという質問に対し，「とても良く役立った」が 3 名であり，戦術・戦略の理解に関して映像を用いたサポートは肯定的な評価を得た．

【考察】

国内及び現地キャンプ期間中における理想映像とトレーニング及びトレーニングマッチ振り返り映像を用いたサポートでは，プロチームやナショナルチームの映像素材から，チームが目指す戦術・戦略を体現している場面を抜粋した理想映像で，監督がイメージする「望ましい姿」を具体的に鮮明化し可視化して選手に示し，振り返り映像で成果と課題を確認した．成果を確認することは，成功体験の共有，達成確認による選手の意欲の醸成に効果的であった．課題を確認することで，理想映像で明確にした「望ましい姿」との比較から現状とのギャップを明らかにし，何が足りないのか，何を改善するべきなのかを明確にしてからトレーニングに臨むことができた．映像は一度に大量のイメージを提示することなく，トレーニングテーマに沿って細分化し，整理して選手に提示した．チームが次の段階へ進む際は，新たなトレーニングテーマに沿った，目標となるべき「望ましい姿」を理想映像で提示し，戦術・戦略の知識を獲得し，予期図式を形成し，トレーニングに臨んだ．そして，そこから得られた成果と課題をフィードバックしていった．これを積み重ねることにより，戦術・戦略の知識は整理された状態で蓄積され，理解もより深まっていった．この積み重ねにより，予期図式はより洗練され，共有されていき，戦術・戦略を組織で体現できる理想の姿に近いチームへと成長していった．

大会期間中の映像を用いたサポートは，各々の目的に基づいた数種の映像を作成し，活用することで，各々の目的に応じた効果が得られた．

映像の効力を上げるためには映像に図や文字，音楽の挿入といった工夫や，解説と映像の補完，映像を見せるタイミングも重要である．

映像を用いたサポートが戦術・戦略の理解に役立ったという選手のうち，体現にも役立ったと思う選手は約半数に留まったことから，理解はできていたものの，それを実際にプレーで表現できたと感じた選手は約半数であった．

映像作成者は，映像編集，作成能力に加え，監督の目指すサッカーの理解，サッカーのプレーそのものの知識，コミュニケーション能力，スカウティング能力，さらには映像素材の準備など多岐に渡る要素を備え，総合的な活動を行う必要がある．

【結論】

本研究では，事例に基づき，映像の種類と活用方法を示し，それがサッカーのプレーの理解に大きな効果をもたらすことを明らかにした．

トレーニング期間中において，組織として戦術・戦略の理解を深めるためには，トレーニングテーマごとに整理された理想映像とトレーニングの振り返り映像を用い，成果と課題を明らかにし，望ましい姿と現状とのギャップを埋めるサポートが効果的である．

大会期間中は，実戦において戦術・戦略を的確に体現し，勝利を収める為，スカウティング映像，対戦相手のセットプレー集，自チームの振り返り映像，ポジション別振り返り映像，個別振り返り映像，モチベーション映像といったように，映像の種類を増やすことで，選手に伝えたいポイントを明確にした映像を用いることが有効である．

また，映像の効力を上げる為には図や文字，音楽の挿入といった，選手の理解をより容易にする為の工夫や，映像を見せるタイミング，映像を補完する解説が重要である．

これらのことを行うことで，個々の選手及びチームとして戦術・戦略の知識の獲得及び理解を深めるという成果，チームを実戦に臨む最適な状態に導くという成果があったと考える．

しかしながら，本事例の映像を用いたサポートにより，戦術・戦略を理解できたと思う選手のうち，体現もできたと思う選手は約半数に留まったことから，より多くの選手がパフォーマンスとして体現できるような映像やサポートの方策の研究が今後の課題である．