

授与機関名 順天堂大学

学位記番号 甲第 84 号

視覚障がい者柔道競技の試合局面にみられる戦術行動の有効性

(The effectiveness of tactical behavior in Judo matches for the visually impaired)

佐藤 伸一郎 (さとう しんいちろう)

博士 (スポーツ健康科学)

論文内容の要旨

本研究の目的は、視覚障がい者柔道競技における有効な戦術を明らかにすることである。視覚障がい者柔道競技の特徴的な組み手および投技、固技の場면을4局面に置き換えてスコア比率とスコア獲得率を中心に詳細に調査と分析を行った。第1局面は審判員の「クミカタ」の宣告後から「ハジメ」の宣告直前まで。第2局面は審判員の「ハジメ」の宣告後から投技施技直前まで。第3局面は投技施技の開始から投技施技の終了まで。第4局面は、投技施技の終了後から固技へ移行し固技施技の終了までである。対象試合数は国内外の視覚障がい者柔道選手権大会から収集した218試合である。そのなかで分析対象となる投技施技数は1,375であり逐次、技術・戦術行動分析を行った。分析内容は、CG時の組み手と組み合わせ、スイッチグリップ(SWG)の有無、FG時の持ち替え動作(RG)、投技施技、投技からの移行を含む寝技、罰則そして試合の結果であった。解析はMicrosoft ExcelとRを用いた χ^2 検定とフィッシャーの正確確率検定で行った。以下の結果を得た。CGではケンカ四つのスコア比率が相四つよりも有意に高いことがわかった($\chi^2=5.837$, $df=1$, $p<0.05$)。SWG戦術を使用した場合、スコア比率は有意に高い($\chi^2=8.468$, $df=1$, $p<0.05$)。抑込技のスコア比率はスコアのある投技で有意に高く、絞技のスコア比率はスコアのない投技で有意に高かった($\chi^2=9.416$, $df=4$, $p<0.05$)。結論は以下である。試合の戦術において、第1から第2局面ではCGを「ケンカ四つ」にしてRGは行わず、相手が「ケンカ四つ」を回避した場合のみSWGを駆使することが望ましい。第3局面において投技スコアが有れば第4局面にて抑込技へ移行し、スコアがない場合は抑込技か絞技へ移行することが戦術行動として勝率が上がることが明らかになった。本研究で得られた知見は、視覚障がい者柔道選手の未開発な技術や戦術の指導に活用できると同時に競技力向上のための施策にも活用できると考えられる。