

バレーボールにおける試合の「流れ」の認知：  
選手の認知的方略における差異の探索

浅井雄輔  
札幌市立陵北中学校

キーワード: 楽観主義, 得点推移, 試合内容, ネット型球技

**【要旨】**

試合の「流れ」は、個人が試合経過を如何に評価しているかを示すものとされており、過去に生じた事象を如何に認知するかという認知的方略との関係が想定される。そこで本研究では、試合における「流れ」の捉え方が認知的方略によって異なるのか検討することを目的とした。

被験者にバレーボール 5 セット目の VTR を視聴させ、各ラリー終了後に「流れ」の度合いを 11 件法にて回答させた。また、被験者の認知的方略を明らかにするため、質問紙を回答させた。

分析の結果、「流れ」の捉え方は認知的方略によって明確な違いがみられなかった。得点すれば「流れ」は上昇し、失点すれば「流れ」は低下することも先行研究と相違なかった。強いて言えば、RO 群は RP 群よりも「流れ」の変化の捉え方が安定していたと言える。これらから、「流れ」の捉え方は、試合の得点推移や試合内容に依存し、認知的方略からは影響を受けないことが明らかになった。

今後の課題として、本結果から「流れ」の推移は、認知的方略よりも得点推移や試合内容から影響を受けている可能性があるため、今後は同一人物・同一集団に複数の VTR を視聴させ、その変化を検討し、得点推移や試合内容からどのような違いがみられるか検討することでより「流れ」の特徴を明らかにできると考えられる。

スポーツパフォーマンス研究, 12, 209-219, 2020 年, 受付日: 2019 年 9 月 1 日, 受理日: 2020 年 4 月 25 日  
責任著者: 浅井雄輔 札幌市西区二十四軒2条3丁目 yusuke.asai0828@gmail.com

\*\*\*\*

**Recognition of flow trend in volleyball game:  
Search of differences in cognitive tactics of players**

Yusuke Asai  
Sapporo Ryohoku Junior High School

Key words: optimism, point getting trend, game content, net-type ball game

**【Abstract】**

Flow of the game is understood to show individual evaluation of the progress of the game and to have a certain relation with cognitive tactics based on the phenomena caused in the past. The present study examined the relationship between capturing method of flow

trend and cognitive tactics.

In the study, participants viewed video movie of the 5<sup>th</sup> set of a volleyball game, and answered the questions about degree of game flow in eleven-point scale. They also answered in writing to characterize their own cognitive tactics.

The results did not show clear differences in capturing method of flow trend by cognitive tactics. As shown in the preceeding studies, the flow goes up when getting point and goes down when losing point. To stretch a point, RO (optimistic) group was more stable in capturing the change of flow than RP (pessimistic) group. These suggest that the capturing method of flow is dependent on the point getting trend and game content, and not influenced by the cognitive tactics.

Following these results, the next step of this research will be to let the same participants, personal or group, view a number of video movies and see what changes will be caused by pointing trend and game content in order to clarify the feature of the flow trend.