

勝利に向け、相手を知り己を知るゲーム分析がコーチングの基本

大分県立芸術文化短期大学 情報コミュニケーション学科 准教授 洲 雅明（すが・まさあき）
専門： スポーツ方法学。水球。ゲーム分析。



▲ゲーム分析ソフトを使うと相手チームの戦略分析や自己チーム選手のシュート場面など、ボタン一つで瞬時に画面に呼び出して分析できる。

●ご専門の水球ですが、魅力は何でしょう？

子供がプールで遊んでいるところに、ボールを入れると喜びますね、あの喜びが水球の面白さの原点だと思います。水の中で球技をするところに水球の魅力があります。本格的な水球用のプールは深さが2m 近くありますから足が底につきません。常に立ち泳ぎです。そして片手では握ることのできないボールを操り、対戦相手やキーパーをかわしてゴールを決めるゲームですから、高度な身体技術が必要なのです。

観客の立場から見た、水球の見どころはどこかという、やはりシュートの場面ですね。立ち泳ぎからジャンプしてシュートを打つという選手の技術を見て賞いたい。それともう一つ、水球はボールを持っている選手に対してコンタクトプレイといってぶつかったり、引っ張ったり、沈めたりなど、かなり激しいプレイが許されています。そこも見どころです。

水球がメジャーにならない理由の一つに、水面下のバトルが見えないので観客が楽しみにくいという点がありました。しかし、最近の試合では水中カメラの映像を大型ビジョンに映し出し、ビジュアルで楽しめるようになっていきます。スタープレイヤーが出て水球の人氣が高まると嬉しいですね(笑)。

●ゲーム分析とは、その重要性とは？

ゲーム分析とは試合の分析のことです。目的は2つ。一つは選手のための記録。もう一つは観客のために、チームや選手のデータを提供すること。チーム毎のシュート本数やゴール確率などを知るとゲームをより楽しめます。ネットにデータを載せるとファンへのPR効果もアップします。

試合が終わった後、選手は振り返りをします。実際

のシュートの成功確率と選手の印象の間にはかなりのギャップがあります。試合に勝つためには、ゲーム中の事象を数値データで客観的に記録し、選手にデータで指示やアドバイスを与える必要があります。

また、対戦相手を分析して強みを封じ、弱点を突く戦略を立てることができます。アジア大会や世界選手権では私も戦略スタッフとして参加しゲーム分析を担当します。相手がどのようなシュートをどこに狙うかなどのデータは監督や選手から非常に期待されます。

●教育のポリシーは？

試合に臨むとき、監督は選手に戦略を伝えます。この時に、選手に伝わるよう、いかに簡潔に分かりやすく伝えるかというプレゼンの技術が重要です。教育も同じと思っています。そこで学生には自分の研究を人に伝える説明力や資料作成力をつけるよう工夫しています。卒業してからも実戦の場面で役に立つものの考え方やプレゼン技術を重視しています。(写真と文／安部博文)

【洲雅明 (SUGA Masaaki) プロフィール】

▼1964年、福岡県生まれ。子供時代は野球少年。小学校4年生からスイミング教室にも通い始める。小学6年生の時は選手コースに属し、記録が伸びるのが楽しみで週に5回はプール通い。中学校は水泳部に所属。高校は水泳部がなく水球部のみ。水球の基礎は、フットワーク・ボールのハンドリング・泳ぎが3本柱。特にボールを持ったドリブルやパス、移動やジャンプは立ち泳ぎの「巻き足」が基本。そのため4kgのダンベルを持って2~3分の立ち泳ぎなどヘビーな練習を重ねる。部活に指導者がいなかったためトレーニングも手探り。水球や指導方法を追求したいと考え、水球ができる大学を探したところ筑波大学があった。▼1984年、筑波大学体育専門学群に進学。筑波大学は全国から高校水球部の合宿を受け入れており、強豪チームから普通のレベルのチームまで実力に合わせて指導や練習試合を行っていた。水球のコーチング力と技術力のアップに従い、更に知識の必要性を感じ大学院の進学を決意。▼1988年、大学院に進学。研究テーマは水球の動作分析。上級者と初級者の巻き足やシュートの動作をビデオで撮影し比較した。上級者は巻き足による下半身の安定度が高いためボールを投げる際、体のひねりがダイナミックでボールを投げる位置も高くなるのがデータで裏付けられた。▼1990年、大学院を修了し、福岡大学体育学部の助手として赴任し2年間勤務。▼1992年、芸術短期大学から芸術文化短期大学に学科が拡充した時に着任。現在は、スポーツと健康の分野でゼミを持つ。スポーツ分野はトリニータの試合の観客数やシュート本数と勝敗の関係を分析する等の内容。健康分野は体脂肪をおとす運動など学生が興味をもって取り組めるもの等を中心に指導している。学生の進路支援を担当。

