

論文審査の要旨

博士の専攻分野の名称	博 士 (学 術)	氏名	大江 淳悟
学位授与の要件	学位規則第4条第1・2項該当		
論 文 題 目			
サッカーにおける攻撃パフォーマンスの数量化			
論文審査担当者			
主 査	教授	上田 毅	
審査委員	教授	平田 道憲	
審査委員	教授	出口 達也	
審査委員	准教授	沖原 謙	
審査委員	准教授	磨井 祥夫 (総合科学研究科)	
〔論文審査の要旨〕			
<p>本論文では DLT 法を用いて、サッカーゲームにおける攻撃パフォーマンスについて、シュートに結びついた攻撃場面に焦点を当て、攻撃パフォーマンスの数量化を試みた。これにより、チーム戦術の客観的評価法及び攻撃パフォーマンスの数量的分析法を開発することを目的とした。</p> <p>本論文は四章により構成されている。</p> <p>第一章では、スポーツゲームの中で起こる様々な事柄を数値化することの重要性を述べている。ゲーム中のパフォーマンスの数値化については、1960年代に移動図を用いて選手の移動距離や移動パターンを把握するというものが行われた。1980年代以降では、ビデオやコンピュータ等の分析機器の発達に伴い、コンピュータによる画像解析から、選手の移動距離や移動スピードなど、種々のデータが正確に把握できるようになり、試合全体におけるシュート数、プレーの成功・失敗数などの個人技術や攻撃方法の出現頻度、ならびに選手の移動距離や移動速度、移動エリア等のゲームパフォーマンスの量的指標を用いた分析が行われた。しかし、ゲームパフォーマンスには多くの要因が複雑に関わっているため、この分析方法ではゲーム中に発揮された技術及び戦術を一面的にしか捉えることができない。したがって、データの傾向から、成功及び失敗の要因を推察するに止まる。ゲームパフォーマンスの量的指標を用いた分析ではゲームパフォーマンスの質的な部分を客観的に総合評価することは困難であるため、1回の攻守ごとのゲームパフォーマンスにおける質的な部分を数量化し、客観的に評価する手法の開発が試みられている。このような研究動向から、近年発展した動画像情報処理技術に、多変量統計解析法や数学的手法を用いた分析方法をサッカーに応用することができれば、ゲームパフォーマンスの質的な部分を客観的に総合評価することが可能になると考えられる。そこで本研究では DLT 法を用いて、サッカーゲームにおける攻撃パフォーマンスについて、シュートに結びついた攻撃場面に焦点を当て、攻撃パフォーマンスの数量化を試みた。これにより、チーム戦術の客観的評価法及び攻撃パフォーマンスの数量的分析法を開発することを目的とした。</p> <p>第二章では、チーム戦術の客観的評価法を開発することを目的とした。日本代表対 UAE 代表戦における両チームの全ての攻撃場面を分析対象とした。攻撃パフォーマンスの尺度特性は</p>			

信頼性と妥当性から検討した。信頼性はクロンバックの α 係数により検討し、多くの因子で α 係数が0.7以上を示したことから、信頼性が高いことが確認された。妥当性は検証的因子分析を用いて構成概念妥当性を検証し、適合度指標はいずれも高い適合度を示したことから、攻撃パフォーマンスを測定する項目が統計的に妥当であることが確認された。信頼性と妥当性を満たしたことから、本研究で構成した攻撃パフォーマンスの測定項目は尺度として有用であると考えられる。

第三章では、第二章で構成したチーム戦術評価法を用い、攻撃パフォーマンスの数量的分析法を開発することを目的とした。日本代表対UAE代表戦（標本A）及び日本代表対スロバキア代表戦（標本B）を対象とし、両チームの全ての攻撃場面を分析対象とした。

標本A及び標本Bでの多母集団同時分析における検証的因子分析モデルの適合度指標は因子負荷量及び因子の分散・共分散に等値制約を課したモデルにおいて、最も高い適合度を示したことから、因子不変性が成立していることが検証された。これにより、抽出された10因子が母集団によらず一致することが示された。多母集団同時分析から算出された因子得点を用い、クラスター分析で攻撃場面を分類した結果、各グループにおける攻撃パターンの特徴を示す因子得点の効果の大きさ及び成功率から、同タイプの攻撃パターンの対比が可能となり、成功の傾向を示すことができた。また、クラスター分析で分類した各グループにおいて、因子得点を成功場面と失敗場面に向け、ステップワイズ法による判別分析を行った結果、判別に有効な因子が選定され、得られた判別得点を用いて、攻撃場面を序列化することで成功の要因を示すことができた。以上のことから、攻撃パターンの細分化による分析の有効性及び攻撃場面の序列化による分析の有効性が示唆された。

第四章では、総括として本研究の成果と意義を述べている。

本論文は以下の点において高く評価できる。

1. ゲームパフォーマンス測定項目は信頼性と妥当性を満たしたことから、本研究で構成した分析手法は、チームの戦術を評価する有効な手法の1つであると考えられる。
2. 本研究の分析手法は、攻撃場面の質的な要素を数値化することにより、攻撃場面の相違を明確に捉えることができる為、同タイプの攻撃パターンの細分化や攻撃場面の序列化が可能となり、成功の要因を抽出することができる。
3. 本研究の分析手法は、従来のゲーム分析では用いられていなかった新たな指標を基に分析することが可能である。

以上、審査の結果、本論文の著者は博士（学術）の学位を授与される十分な資格があるものと認められる。

平成28年2月16日