

バスケットボールの競技特性に関する一考察： 運動形態に着目した差異論的アプローチ

内山 治樹

Haruki Uchiyama: An analysis of the gaming characteristics of basketball: Differential discussion-style approach with attention to moving forms. Japan J. Phys. Educ. Hlth. Sport Sci., 54: 29-41, June, 2009.

Abstract : Little attention has been paid to the gaming characteristics of basketball, despite the importance of this issue. The present study attempted to address these characteristics as “the special characteristics of basketball that distinguish it from other sports,” and examined fundamental aspects related to this essential issue. In order to gain a different insight into the special characteristics from those that have been adopted previously, we paid special attention to the form of the sport, as evidenced from the way in which it is portrayed in the media. We also studied unique aspects of basketball through analysis beginning with the most primitive and simplest differences in form compared with other kinds of sport. We concluded that the fundamental special characteristic of basketball is that shooting involves “throwing a ball into a goal installed in a horizontal position over the floor above head height.” This constitutes the basic condition for its establishment as a sport, and is the factor that makes basketball distinctly different from other ball games. On the basis of this concept, the gaming characteristics of basketball were redefined, thus: “Basketball is a game in which individuals, groups, or teams compete for points while blocking other parties on the same court, involving actions such as throwing the ball into a goal fixed in a horizontal position over the floor and above head height as the focal point.”

Key words : diversity, moving form, symbol, essence, phenomenon, specificity

キーワード : 多様性, 運動形式, シンボル, 本質, 現象, 特異性

Ⅰ 緒 言

周知のように、もともとバスケットボールは、アメリカという個別な文化圏において、しかも定期の屋内で誰もが楽しめる、という特殊な事情のもとに考案されたスポーツである。しかしながら、バスケットボールが全世界的規模で拡大・普及した現在の状況は、時代や文化圏の枠を超えて、このスポーツの伝播を可能にする何等かの普遍的な魅力が内在していることを想起させるのであり、また、昨今の競技スポーツ界で喧伝されている「国際競技力」がバスケットボールにおいても喫緊の検討課題になっていることも併せて考えると、競技としての魅力を明らかにしたり、他種目とは

異なる競技力を特定し、それを世界水準へと至らしめる手立てを講じるためにも、このスポーツの競技としての本質的な在り方について共通認識を持つことは重要であるといえる。

そのためにも、魅力や競技力といった、バスケットボールの競技としての本質的な在り方に密接に関わる事柄にアプローチするには、何よりもまずその対象を明確にしておく必要がある。とすると、このバスケットボールというスポーツ自体が、どのような運動課題や運動経過に特徴づけられて現象するものであるのか、平易にいうと、このスポーツが他と比してどのような特性を有しているのかを理解しておくことは必須の要件であると考えられる。バスケットボールの有する独自の特性が分からないことには、このスポーツに固

有の魅力や競技力を特定することなど不可能だからである。しかし、競技特性は当該のスポーツを競技として成り立たせる上で極めて重要な意味を持っているが故に、従前より明確に且つ詳細に規定され提示されてきているはずであるが、現状は混沌とした様相を呈してしまっているのである。

例えば、日本バスケットボール協会があらゆるレベルの指導者に必携のテキストとして編集した『教本』を見てみると、冒頭の「バスケットボールの特性」に記されている、「バスケットボール競技は、ボールの所有とシュートの攻防をめぐり、相対する2チームが、同一コート内で同時に直接相手と対峙しながら、一定時間内に得点を争うゲームである」(日本バスケットボール協会, 2002, p. 2)という言明において、そこでの「バスケットボール」を「サッカー」に置き換えても何等違和感はない。そればかりか、『『ボールの所有』と『得点』を争点とする利害相反し、対立関係に立つ二つのチームが同一コート上に同時に存在するということが、この競技の特性である」(吉井, 1986)という、これまで金科玉条的に遵守されてきたであろう言説が、「そのものだけが有する、他と異なった特別の性質」(新村編, 1998, p. 1909)と定義づけられる「特性」を何等言い当てていないことは明らかである。その上、バスケットボールは、可視的には主に「開放スキル」(Poulton, 1957)によってもたらされる「非循環運動」(Meinel, 1960)として絶えず変化する現象が眼前に映じられることと、不可視的にも「複雑な諸特性が、大部分のスポーツ種目、あるいはその他の様々なボールゲームよりも強烈に刻印されている」(Neumann, 1990, S. 8)ことから、競技特性をめぐっての解釈が総花的に生じてしまっている事態も看取できる。事実、このことは、「シュート」(Basketball Canada, 1987)「ドリブル」(Cooper and Siedentop, 1975, p. 39)「パス」(Wooden, 1999)といった個々の技がこの競技の特性を言い表しているとか、それら三つの技のみならず様々な要素が複雑に関連し合って具象化する「戦術的行動」がそれを特徴づけているとか(Stiehler et al., 1988)、「バスケットボールは、背の高さを競うゲームではなく、何よりもスピードの

ゲームである」(Halberstam, 1981)とか、「独創力は、もっとも有益な特性のひとつ」(ネイスミス, 1980, p. 249)であるとか、さらには、「運動生理学的」「社会的」「知的認識」という三つの局面によってもたらされる教育的付加価値にこそこの競技の特性は存在する(唐木, 1983)、といった諸々の見解からも明らかである。

しかし、喩え個々の技や眼前に映ずる動きの私たちをいくら列挙しても、また、このスポーツに付帯すると見做した属性をどれほど数え上げたとしても、それらはいくまで恣意的な観念の域を出ないものであって、それによって、バスケットボールとはどのような特性を有するスポーツなのか、という本質的課題が明らかにされることはないのである。

そこで、本研究では、バスケットボールの競技特性について、これまで顕在化している様々な「特性」観から派生する問題を超克するために、「バスケットボール競技だけが有する、他と異なった特別の性質」とは何か、という本質的課題の根本的な考察を行うことを目的とするものである。バスケットボールというスポーツの競技としての本質的な在り方についての必要にして有益な視点が得られれば、このスポーツが有する魅力や競技力への理解はますます深化し、実践はもとよりバスケットボールを対象とするあらゆる研究に寄与することになるであろう。

II 方法としての差異論的アプローチ

1. 「特性」の辞書的語義

では、こういった立場や考え方に基づいて、また、どのような方法を用いれば、バスケットボールに固有の競技特性は明らかになるのであろうか。その際、これまでの様々な「特性」観を超克する上で、ここではまず、前述した「特性」の辞書的定義に焦点を当てることにする。何故なら、その定義は、或る言葉の最大公約数的な意味を理解する端緒として最適であると判断されるからである。

さて、前述した「特性」の定義において、それを「そのものだけが有する、他と異なった特別の」

という限定句と「性質」という基底詞とに分割するならば、このような証明文において一般に重きを為しているのは基底詞故の後者であるといえる。そこで、再びこの「性質」の辞書的定義を紐解くと、それは「①もって生まれた気質、天性、資性、②物事が持っている特色、③事物の本来固有するもので、それにより他の事物と種類を区別されるもの」（新村編, 1998, p. 1468）と規定されている。とすると、この定義のうちでわれわれが着目すべきところは、③の「本来固有するもの」であって、その意味するところこそが「特性」を考察する際の鍵になると考えられる。

しかし、バスケットボールにおいて、その「本来固有するもの」を究明しようとした場合、前述した視覚像として目に映ずる「パス」「ドリブル」「シュート」といった技やそれらが複雑に関連し合って動きのかたちを具象化する「戦術的行動」、あるいはこのスポーツに付帯すると見做した不可視の属性それぞれに、バスケットボールをバスケットボールたらしめる価値が存在すると評価を下したとしても、それらは技や戦術の使用価値やこのスポーツに付帯する価値についての本質的な根拠を持たない勝手な理由づけに過ぎないのである。こうした恣意的な観念からの価値づけによるものを「価値論的アプローチ」と呼ぶならば、通常では、それが「本来固有するもの」の究明には何ら繋がってこないことは自明であろう^{注1)}。

そこで、このような恣意的な観念に基づいたアプローチに問題があるとするならば、「本来固有するもの」を究明するために、われわれは他にどのようなアプローチを用意すればよいのであろうか。そのためには、NBAであれミニバスケットボールであれ、あるいは眼前で繰り広げられているものであれ30年前のそれであれ、そこにバスケットボールというものが生起しているとしたら、そのような表層に現れる複雑で多様な現象間にある差異を正しく見極めて、一つには、他種目と比してその差異を際立たせている特徴として、二つ目には、バスケットボールという競技において同一であるとする特徴として、それぞれに共通するものがどういったものであるかを分析すれば、そもそ

もバスケットボールにとって「本来固有するもの」とは何かを明らかにすることが可能となるであろう。そのためには、現実に立ち現れている複雑多様な現象を整理されたかたちで把握するには、何かの条件を制御する要因を規定した上で分析の視点を確保し、そこから一定の論理的機序を有する装置を措定することは不可欠且つ重要な作業であると考えられる（佐藤, 1993, pp. 36-39; 内山, 2007, p. 138）。

2. 分析の視点としての「原初形態」

そこで、一般に、事物・事象は「現象」と「本質」の統一体と捉えられることから、ここでは、この「現象-本質」という一対のカテゴリー（視点・視座）をその条件制御要因として規定するものである。何故なら、『現象』から区別された『本質』は、『現象』の内容には属さないところの、現象を根拠づけるものとしての『内容』を持つことになる」からであり、「その事物・事象が関係づけられる相互作用を如何に変換しても変化しない『性質』が発見されたとき、それが事物・事象の客観的『本質』であると理解できる」（内山, 2007, p. 138）からである。そして、この「現象-本質」というカテゴリーにおいて、そこでの「多様な対象を一定の論理的機序のもとに『制御』するという役割を果たしている」（佐藤, 1993, p. 38）という機能を考慮するとき、「原初形態こそ現象の複合性を説明するとともにその本質を把握する」という言説を提示した、デュルケームの方法論的な原初主義は、上述の「性質」を発見する上で一考に値すると考えられる。

「宗教なるもの」を探究する際に採られたその考え方は、要言すると、「人間に関する事物を説明しようと思うときは…常にまずその最も原始的で簡単な形態に遡り、…この形態がどのような特質によって決定されたかを考究することに努め、次いでそれがどのようにしてしだいに発展し複雑化し、どのようにして現在のよう形態となったかを示さなければならない」のであって、そのためには、「宗教的な思想や行事のもっとも本質的な形態が依っている、そして、いまなお厳存する原因

を判別する手段を見出さねばならない、とするものである。そして、「あらゆる宗教は比較ができるから、またすべて同じ属の種であるから、必ずそこには共通した本質的要素がある（からこそ）…外面的な特徴を発見するのは比較的容易であり」、「それに要する観察が事物の表面以上に進まなくてよい」という理由から、「事実がより単純」且つ「事実間の関係もより明瞭」で、「付属的なもの、二次的なもの、すなわち奢侈的な発展がまだ蔽っていない」ところの「根本的なもの」、つまり現象の「最も原始的且つ単純な形態」である「原初形態」こそが、その「手段」に相応しいと看破するのである。そして、「すべてが、それなしには…成立しないもの、不可欠なもの」として把握される「原初形態」は、あらゆる現象に共通する「恒久的な要素」を純粋なかたちで含む「本質的形態」であるばかりか、様々に発達した現象は、この形態の二次的な「変形・変質」として理解されるのであって、だからこそ、複合的な諸現象の説明原理として「きわめて大きな利点をもっている」とするのである（デュルケーム、1975, pp. 17-28）。

このことから、あらゆる現象に共通する「本質的要素」ないし「恒久的な要素」が純粋なかたちで含まれている「原初形態」を抽出することができれば、それによって「われわれが理解することが何にもまして重要なもの」（デュルケーム、1975, p. 25）、すなわち「不可欠なもの」であり「本質的なもの」でもある、「本来固有するもの」を把握することは可能であると考えられる。

3. 現象の多様性という難問

では、その「原初形態」はどのようにしたら抽出することができるのだろうか。ただし、そのための方策を検討する前に、次のような二つの大きな難問が待ち受けていることを確認しておく必要がある。

一つ目は、自明のことではあるが、同じスポーツ文化に属するものでありながらバスケットボールとサッカーとでは、また、同じバスケットボールを行っていてもNBAとミニバスケットボールと

では、それぞれに現出する運動形態は異なっているということであり、その上、スポーツ現象は一回性を本質とする性質を持つため、個人はおろかチームとしても二度と同じ運動形態は現出し得ないということである。つまりそこには、人間における身体運動が運動形態として顕現化する際の特徴である「多様性」という問題が立ちはだかっているのである。

しかしながら、このような問題の解決を試みる際に、「それぞれの社会で伝統的な様態でその身体を用いる仕方」（モース、1976）と捉えられる、「身体技法」をめぐっての考え方は、この難問を克服するための視点として示唆的であるといえる。それぞれの時代や文化圏にそれぞれ独自の身体技法が個人を超えた社会的要請のもとに育成されるとするその主張は、人間における身体運動の形態は各々の社会に独特のものであるが故に、身体運動の形態が自然発生的なものではなく後天的に構成された特殊性を有していることを明示しているのである。このことはまた、当該の生活世界での「身体を用いる仕方」と同様に、スポーツにおいても、それぞれの種目はそれぞれに他の種目とはその身体技法を異にする、すなわち、後天的に構成された特殊性を有していることから、況んや身体が極限状態で機能する競技スポーツの世界でも、その「身体を用いる仕方」の在り方に応じて後天的に構成される運動形態は多様たり得るのである。そして、そういった多様性は、敷衍すれば、それぞれの種目がそれぞれの独自性に対応した身体技法を運動形態として現実化できるということは、われわれの身体が「可塑性」（佐藤、1993, p. 239）を本質とする性質を内在させているに外ならないことを示しているのである。

二つ目は、多様性には個々人による具象的な運動イメージの形成、というもう一つの根拠が存在することである。それは、特に、競技スポーツのような高度に複雑で熟達の域に達した身体運動を象徴的と見做すことで、その習熟過程には必ず運動イメージの形成が関与しているということなのである。例えば、バスケットボールにおいて「今日、最も重要な武器であるが故に、最も用いられ

ている」(Cooper and Siedentop, 1975, p. 64) とされる「ジャンプシュート」は、一人ひとりの運動技能として現在するけれども、しかし、われわれがイメージする「ジャンプシュート」は、肩幅位のスタンスをとって、膝を十分に曲げてボールをリリースし、それと同時に頭から足先まで一直線にして真上にジャンプし、ジャンプがほぼ頂点に達したときに、腕や肘の伸展と手首や指のスナップをかきかせてボールを放る(日本バスケットボール協会, 2002, p. 69), という運動経過を有する技の運動表象として立ち現れることになる。その場合に、そのような運動経過からなる運動表象の典型を、現代ではマイケル・ジョーダンという希有な競技者のそれにみることは衆目の一致するところであろう。ただし、誰もがジョーダンになれるわけではないのであって、だとしたら、ジョーダンが喚起するイメージを、マクロな解像力を保ったままできるだけ正確に定義づけられ得る普遍的な法則を見つけ出さねばならないのである。もしそのような法則を見出すことができれば、前述した「あらゆる現象に共通する『恒久的な要素』を純粋なかたちで含んだ「最も原始的且つ単純な形態」である「原初形態」に辿り着くことは可能であると考えられるからである。

4. 現象を支える法則としての「運動形式」

上述したように、身体運動の多様性には、身体の有する「可塑性」という性質と「運動イメージの形成」という二つの要因が桎梏として関与している。しかし一方で、これら要因を連動させることによって、元来は大脳新皮質を中枢とする身体機能として現出する運動が身体機構から解放されて表象空間で操作可能なシンボルへと変換する、と捉えることは可能なのである。すなわち、個人によってイメージされた運動表象は、可塑性という性質によって、われわれの身体機能をジョーダンが放つようなジャンプシュートに向けて統合させるような超個人的な「形式」、すなわち、「単に… 個別的現象の総和、ないし事後的な総括ではなく、その構成を規定する法則」(Cassirer, 2001, S. 10) として機能するようになる、と考えればよい

のである。何故なら、われわれの眼前で繰り広げられている多種多様な身体運動には、別言すれば、それぞれの種目のそれぞれの特異な身体技法には、それを体系として構築していくための、つまり単なる「身体を用いる仕方」の寄せ集めではなく、運動イメージの担い手としての現象と現象との間に成立する様々な関係の総体として機能していくための、「運動形態を構成せしめるよう法則的に機能する形式」(佐藤, 1993, p. 243) が伏在しているのであって、それによって個々の現象が支えられ秩序づけられているからである^{注2)}。加えてこのことは、その形式によって、運動形態が個人の運動技能として現れなくとも、運動イメージとして表象されるような形態それ自体の自存性を獲得することも意味しているのである。

そこで、この直接的な身体機能を脱してシンボル変換された運動性を特質とする超個人的な「形式」を「運動形式」(佐藤, 1993, p. 243) と呼ぶならば、われわれが身に付けるべき運動は、自然に立ち現れてくるといった性質のものではなく、実は運動形式という文化的所与として、予め既に先在しているものを媒介することではじめて現実のものに成り得ると解釈されるのである。つまりこのことは、一方で、競技者は多種多様な運動やそのための「身体を用いる仕方」を身に付けなければならないが、他方で、彼が技能化することになる運動は、すべて当該種目に固有の運動形式を介して、超個人的な文化形態として伝統的に累積されている、ということを表しているのである(佐藤, 1993, pp. 242-245)。

このような考え方に基づくならば、「原初形態」は、形態形成の根拠たる法則としての運動形式を内在させつつも、それを媒体とすることで顕現化される多種多様な運動形態(それが他種目であれ、同じバスケットボールと見做されるものであれ)の比較から抉出することができるであろう。そして、諸現象の「形態的差異」に着目したアプローチを、佐藤の言葉を借りて「差異論的アプローチ」(佐藤, 1992, p. 7) と名付けるならば、このような立場を採ることではじめて、「バスケットボール競技だけが有する、他と異なった特別の性質」とはど

のようなものなのか、といった課題設定からの接近が可能になるのである。そのためには、まずもって類概念としてのボールゲームの特性を確認しておくことは必要且つ有効な手続きであるといえるであろう。何故なら、現象形態が種目毎に異なることは自明であるので、種々のボールゲームに共通する形態面での競技としての特性を把握しておくことは、逆に、種概念としてのバスケットボールの原初形態ひいては競技特性を抉出する場合に有効な手立てになると考えられるからである。

III バスケットボールの競技としての特殊性

1. 類概念としてのボールゲームの特性

一般に、ボールゲームは、国内のあるいは国際的に統一されたルールに従い、個人やグループないしチーム間でのボールなどをめぐっての攻防戦の中で、目標への得点の多寡によって勝敗が決せられる競技であると規定される（佐藤, 1993）。また、ボールゲームは、これまで種々の観点から様々な分類が行われている。例えば、種目名を関した表記法の国内外での代表例を挙げると、ドイツ（Döbler, 1984）では、「ゲームの中でプレイヤー達が行動を企てようとするときの最も一般的な形式」（鈴木ほか, 2008, p. 10）という視点から、ゴール型（身体接触有：アメリカンフットボール、アイスホッケー、サッカー、ハンドボール、ラグビー、ラクロス、水球、身体接触無：バスケットボール、ホッケー）、サーブを伴う打ち返し型（シングル・ダブルス：スカッシュ、テニス、卓球、バドミントン、チーム：バレーボール）、打撃・スローイング型（野球、ソフトボール、クリケット）、的当て型（ボウリング、カーリング、ゴルフ）が、アメリカ（Griffin et al., 1997）では、「ゲームのコンテキストに関連づけられた技術や知識を重視し、学習者のゲームパフォーマンスを高める」（鈴木ほか, 2008, p. 2）ことが目指された「戦術アプローチ」という視点から、侵入型（サッカー、バスケットボールなど）、ネット・壁型（バレーボール、バドミントン、テニスなど）、守備・走塁型

（野球、ソフトボールなど）、ターゲット型（ゴルフなど）が、そして、日本（高橋, 1993）では「作戦・コンビネーション」（鈴木ほか, 2008, p. 10）の視点から、攻防入り乱れ系（シュートゲーム型：ハンドボール、バスケットボール、サッカー、ホッケーなど、陣取りゲーム型：ラグビー、アメリカンフットボールなど）、攻防分離系（連係プレイ型：バレーボールなど、攻守一体プレイ型：テニス、バドミントン、テニス、卓球など）、攻防交代系（野球、ソフトボールなど）とする分類が見受けられる。

そこで、このような概念規定や分類を簡潔に纏めるならば、ボールゲームに共通する形態面での特性は、他のスポーツやダンスや武道などと比して、①加算可能な成果（得点）を介して敵に勝利する、②個人、グループ、チーム単位で直接的に敵と対峙するスポーツ競争である、③予め決定された行動は殆ど存在しないが、行動の際には極めて多様な身体運動が現れる、④ボールなどを用いてプレイされる、という四点に集約することが可能である（Stiehler et al., 1988, S. 15-17）。なかでも②と③は、ゲームに勝利しようとする個人やグループないしはチーム間の緊迫し拮抗した攻防状況の存在を特徴づけているのであって、この攻防状況は、競技者（敵と味方）、空間的環境（ゴールやコート）、用具（ボール）といった素材がルールのもとでまず決定されて、それらの輻輳によって個々の技の行使から戦術的行動まで様々な動きのかたちが絶えず変化しながら現象し、個人としても集団としても動きのかたちとしての運動形態にも拘束性がないためプレイ上高度な習熟が求められる、というボールゲームの本質を規定する特性の中でも一際重要な特性を指し示しているといえる。

ただ、こうした特性は、一方で、競技力を構成する「三つの柱」（Roth, 1989）、さらには「決定的要因」（金子, 2002）ないし「中核」（金子, 2005）であると見做されてきた、技術や戦術や体力といった勝敗に密接に関与する諸要素が複雑な関係を有していることを暗示してもいるのである。しかし、技術的な習熟は戦術を決定づける要因の一

つではあるが、それは戦術的行動に活かされてはじめて意味を持つことになるので、ボールゲームにおいては戦術がゲームの勝敗に大きく影響を及ぼし、他の要素に比して優先的に扱われなければならないと（Krauspe 1981; Hohmann und Brack 1983）、体力がなければ技術は退化・劣化してしまうので（Neumann, 1990, S. 9）、技術・戦術トレーニング以上に体力トレーニングが優先されるべきである（Kern, 1989）、といった様々な意見が錯綜している現状は、ボールゲームにおいても、その特性をめぐっての解釈に一定の方向性が何等与えられていないことを如実に示しているのである。

2. バスケットボールに特異な行為の発生機序

そこで、改めて、バスケットボールに固有の競技特性とは何か、別言すると、バスケットボール競技の特異性は何か、という課題に答えるためには、前述した他種目との形態上の差異は何かという視点から、各種ボールゲーム間に見られた共通性を抉出する際に抜け落ちた、この競技に固有の現象形態を現出せしめている特異性に焦点を当てればよいであろう。

これまで国際的に非常に高い人気を博してきているバスケットボールがどのような競技であるのかは、いうまでもなくルールブックに細かく規定されており、それによってバスケットボールというスポーツは世界中に共通に認められたかたちで成立している。しかし、ルールブックの中に記された文章やそれらを読んで得られた表象にバスケットボールは存在せず、バスケットボールがバスケットボールとして看取され得るのは、ルールに基礎づけられた身体運動が現象化したときであり、また、バスケットボールとサッカーとは同じスポーツ文化に属するものでありながら、それぞれが当該のルールに規定されることで独自の運動形態を持って立ち現れるが故に、他の種目との対比による形態的な差異においてこそ見出されることになろう。その際、前述した種目名を冠した表記法による分類では、バスケットボールはゴール型や侵入型や攻防入り乱れ系のシュートゲーム型に属するものであった。他方、競争課題とその解決方法

に着眼した学習内容からの分類では、「相手チームのバスケットに得点する」（日本バスケットボール協会審判部・規則部, 2007, p. 28）という競争目的から考えれば、バスケットボールは「突破+的入れ」、すなわち、「幾層にも亘る防御境界面を突破してノーマークになっても、さらにシュート（的入れ）という別種の競争課題」を含み、また、対決状況も「混在」しているのである（鈴木ほか, 2008, pp. 4-6）。これらのことから、この競技は、混在する二つのチームが得点の多寡によって決定される勝利を目標として競争する中で、攻撃側は「ほかのスポーツには見られないルール上の大きな特異点」（守能, 2007, p. 137）と位置づけられる、床面から3.05mの高さに内径45cmの円が水平に設置されたゴールに「ボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか通過する」（日本バスケットボール協会審判部・規則部, 2007, p. 28）ことを試み、防御側はそれを阻止する、という攻防状況を特徴としているのであり、この一連の行為がこの競技の「最も原始的且つ単純な」という原初形態を形作っていると考えられる。

とすれば、これらのことからいえることは、スポーツはその本質的契機としての「ルール」に基づく競争を内在し^{注3)}、ゲームや競技会というかたちで現出するものであるため、その表層での現象形態を競技として制御している、この種目に固有のルールにこそ特異性を抉出する視座が存在していると理解され得るであろう。

では、その形態的差異を基礎づけている、バスケットボールに固有のルールに通底しているものは何か、ということについて考えた場合、他の種目と同様に、「ルールの改訂と技術や戦術が相互に規制し合いながら発展してきた」（笈田ほか, 1991）と見做される弁証法的な相互規定関係から導出される「可変性」のもとで、それは本質的で不変な規範内容を指し示すものであって、且つ、他の種目とは異なる『緊張と興奮の創出と持続』から得られる」（守能, 1984, p. 79）ところの「面白さの保障」（守能, 1984, p. 59）を果たすものでなければならないと考えられる^{注4)}。何故なら、「ルールのために人間（プレイヤーや観客）があるので

はなく、この人間のために、しかもこの人間がスポーツの《面白さ》を楽しむためにルールが存在する」(守能, 1984, p. 85: 括弧内は引用者)からであり、「そうした《面白さ》をルールはスポーツに保障する」(守能, 1984, p. 80)からである。このような観点からバスケットボールの競技特性を理解しようとするならば、この競技の誕生の周辺から、それが「競技」と呼ばれるところまで育つ過程を辿ってみることは、既存のスポーツとの差異化を経てこの競技が生まれてきただけに有効であり分かり易いであろう^{注5)}。

冒頭でも記したように、バスケットボールは、1891年に、冬期の屋内で誰もが楽しめる、別言すれば、「面白く、覚えるのも、プレーするのも簡単で、しかも冬季に照明のついた屋内でできる」(ネイスミス, 1980, p. 41)という主旨のもとに創案された。創案者ネイスミスは、既存のゲーム(サッカー、ラグビー、アメリカンフットボール、ラクロスなど)を個別に取り上げたり、あるいは、作り変えたりして、屋内でのゲーム化を種々試みたが、何れも上記の主旨を満たすことはできず、そこで彼は、既存のゲームに共通する特徴を検討し、この新しいスポーツを競技として成立させる過程でいくつかの課題を提示したのである。それは、「①ボールはいかなる方向にパスしてもよい、②ボールを保持したまま移動してはならない、③ブロッキング、タックリングなどの身体接触は禁止する、④ゴールは頭上に水平に設置する、⑤ゲームの目的はボールを味方がキープして、相手ゴールへのショットを入れ合う」という「基本的な枠組み」(水谷, 2005, p. 255)だったのである。そして、この枠組みに基づき、「当初のゲームでは、極端に乱暴なプレイが行われた」(Cooper and Siedentop, 1975, p. 9)ことへの対処も含め、安全性や攻防のバランスや勝敗の未確定さといった面白さを保障するために不可欠な問題が解決されていったのである。しかしながら、上記の枠組みの中でも、⑤の競技スポーツの本質である勝敗の決定に関わる得点方法への言及は、面白さを保障する上で一際重要な課題と受け止められたと考えられる。何故なら、この課題に対し、ネイスミスは、この競技

が狭い屋内で行われることも勘案し、その解決策として、サッカーボールを片手では投げづらい大きさと重さのボールに改良することでスピードの出るパスができないようにし、さらには、水平のゴールを床に置いただけでは位置が低すぎて、投げたボールが相手に簡単に捕られてしまったり、「ラフ・プレーを生み出す原因にもなる『力一杯ボールをぶん投げる』こと」(ネイスミス, 1980, p. 61)にならないように、サッカーボールが入るようなサイズ(内径45cm)の二つの籠を体育館のギャラリーの両側の下端(床面から3.05m)に釘で打ち据えることで、シュートは放物線を描かねばならず、その結果、正確さまでも要求したからである(ネイスミス, 1980, pp. 55-135)。そして、このような基本的な枠組みに基づき、「頭上の水平面のゴールにボールをショットし合う形式の新しいゲーム」(水谷, 2005, p. 255)が誕生し、バスケットボールの競技としての「本来固有するもの」、つまり「最も原始的且つ単純な形態」である「原初形態」は確立されるに至ったのである。

また、その後、バスケットボールが競技として順次発展していった過程を歴史的に辿ってみると、どのような構成要素が通時的に逐次発生したのかを看取することができる。しかし、その一方で、バスケットボールの競技としての同一性という視点でみると、歴史を辿るということは、各要素をそれが発生した総合的な状況に置くことで、それを促した諸原因を決定する唯一の手段の具体的な実在を露わしめることにもなるのである。

3. シンボリック運動形態としてのシュート

これまで記してきたように、バスケットボールは「冬期の屋内で誰もが楽しめる」、つまり「面白く、覚えるのも、プレーするのも簡単で、しかも冬季に照明のついた屋内でできる」という目的のもと、他種目との差異化によって独自の形態を生成してきたのであるが、その特異な形態の中でも、特に、床面から3.05mの高さに内径45cmの円が水平に設置されたゴール、平易にいうと、「頭上の水平面のゴール」(水谷, 2005, p. 250)は、思いがけず次のようなこの種目に固有の現象形態を現出

せしめることになったと考えられる。それは、他のスポーツには見られないゲームの勝敗を決するための客観的条件たる空間的環境が規定されたことで面白さが保障されたばかりか、ゲームで勝利するためにゴールにボールを入れる、という得点獲得のための行為を実現するための手段としての運動が現出したことである^{注6)}。特に、「シュート」という運動は、コートが比較的狭いこの競技においてはゴールを守る防御者が常駐しないことも相俟って、ボールを所有するチームにそのチャンスが常態化したことや、その後のルールの改訂によってゴールネットの下の部分が切り取られることで、「最終目的が具体的であり…成功不成功を学習者がただちに判断でき（るが故に）…バスケットボールのおもしろ味を感得させる」（学校体育同志会編, 1973; 括弧内は引用者）ことになり、他の種目との差異を際立たせる結果へと繋がったのである。

もちろん、自明のことではあるが、「頭上の水平面のゴールにボールを入れる」という行為を実現するための手段たるシュートという運動のみでバスケットボールは競技として成立するわけではない。パス、ドリブル、フットワークといった個人の技に加え、集団による戦術的行動等、それらは、競技者ならばあるいはチームとして、必ず身に付けなければならない所与のものとして立ち現れることで、バスケットボールを競技たらしめる運動形式のもとでそれぞれが自立性を備えた独自の形態として、それぞれがこれまで伝統的に累積されてきている、という厳然とした事実が存在する。しかし、それぞれにおいて、多数存在する目的を並列的に等価とするのではなく、目的Aのために目的Bが選ばれ、さらにその目的Bのために目的Cが選ばれる、というように、各々の目的同士の間、謂わば「目的-手段」の連関を導入することで、多様な目的が階層的秩序を有していると把握すべきである。とすると、バスケットボールは得点の多寡によって勝敗が決するので、そこでの「目的-手段」連関における階層的秩序の最上位に位置する最終的なものは「得点を挙げる」ということになるであろう。そして、この最終目的を

達成するために技能化された運動形式が運動形態として現出することを鑑みれば、そのシンボリック運動形態として看取されるのは、シュートという運動に外ならない、と捉えることは至極当然の帰結であるといえる。

以上のことから、バスケットボールの競技としての特異性を、まず他の種目との形態的差異からみると、それは、ボールゲームとしての四つの共通項に基礎づけられつつも、前述の基本的な枠組み（条件）によって制御されることで、競技として成立するための根幹を成し、且つ、他のボールゲーム、例えば、前述した種目名を冠した表記法による分類において同じカテゴリーに属するとされた、ホッケーやサッカーやハンドボールとは決定的に異なる、「頭上の水平面のゴールにボールを入れる」というこの競技固有の行為を実現するためのシュートという運動に象徴されると考えられる。敷衍すれば、このことは、バスケットボールにおけるシュートは、個々人の運動技能である前に、この種目を象徴するシンボル変換された運動イメージとして形式化されるのであって、その形式に基づいて、われわれはバスケットボールを繰り返して現実のものとして構成することが可能になる、ということなのである。他方、バスケットボールとして同一視される現象の形態的差異からみれば、シュートの運動形式は、個々人の運動技能とは独立的であって、それぞれの運動技能を個々人において現実のものとして形成する法則的根拠として存在するが故に、それは時代や文化圏の枠を超えて、すべてバスケットボールというスポーツに固有の運動形態として外在化され、超個人的な文化形態として伝統的に累積されていく、つまり、自己展開的かつ改良技術的であるが故に、「合理的、合目的展開が最大限に推し進められ、より高度で精緻で複雑で多彩な形態に彫琢され組織化され」（佐藤, 1993, p. 250）ていくことになるのである。そして、この累積があるからこそ、現実に展開されている現象には明らかに量的・質的差異が存在するにも関わらず、例えば、ミニバスケットボールとNBAとでは、ボールの大きさや重さとゴールの高さに加え、競技者の体格や能力や経験

が異なっていたり、また、時代のみならず文化圏ごとにプレイの中身（運動様式、スタイル）が異なっている中で、さらには、個人のみならずグループあるいはチームという単位で行われようとも、われわれが眼前で繰り広げられている運動現象をバスケットボールとして一律に看取することが可能になるのである。

IV 結語：総括と今後の課題

バスケットボールの競技特性とは何か、という非常に重要でありながらも、これまで等閑視されてきた問題について、本研究では、その「特性」を「バスケットボール競技だけが有する、他と異なった特別の性質」と規定し、この本質的課題について根本的な考察を行うことを目的とした。そして、この課題を解決するために、本研究では、これまでの様々な「特性」観を超克する手段として、運動形式を媒体とすることで顕現化される運動形態に着目し、それを他種目及び同一種目内において「本来固有するもの」という観点から比較・検討することで分析が試みられた。

結果として、本研究において、バスケットボールというスポーツの競技としての本質的な在り方に関わる、「本来固有するもの」の必要にして有益な視点として示されたのは、競技として成立するための根幹を成し、且つ、他のボールゲームとは決定的に異なる、「頭上の水平面のゴールにボールを入れる」という行為を実現するための手段としてのシュートを、この種目のシンボリック運動形態として捉える、ということであった。このことも踏まえて、改めてバスケットボールの競技特性を定義づけるとすれば、それは、「頭上の水平面のゴールにボールを入れるシュートの攻防を争点として、個人やグループあるいはチームが同一コート上で混在しながら得点を争うこと」と表記されるであろう。

その一方で、このような運動形態の差異化から競技特性を明示することができたとしても、バスケットボールの競技としての本質的な在り方は、すべて形態面からだけで把握し得るとは言い切れ

ないであろう。それ自体は、あくまで冒頭に掲げた問題の前提でしかないのである。だからこそ、前提であるが故に、われわれは形態面以外に何等かの差異を感じてしまうのである。しかし、このことは、見方を変えれば、この前提によってはじめて、われわれは魅力や競技力といったバスケットボールの競技としての本質的な在り方に密接に関与する事柄の解明へと向かう手立てを準備したことになるのである。とすると、この手立てから、どのようにして魅力や競技力といった本質に関わる事柄を把握し、認識し、あるいは識別していったらよいのであろうか。その場合に、個々人もしくはチーム毎のパフォーマンスの差異を払拭し、表層で実在し交錯する諸現象の在り方如何には左右されない一般性を獲得することのできる「何か」を究明することが、重要且つ不可欠なことだけは確認することができるであろう。では、その「何か」とは何であろうか。その際、この問題についての最も合理的な説明は、可視的で可感的な現象からではなく、むしろそうした現象の背後に伏在し、且つ、運動形式をも内在させるような、かといって経験の水準ではその実在を見出すことのできない「深層での仕組み」（内山, 2007, p. 138）が存在していると推測することである。換言すれば、このことは、個々人やチーム毎の体格、身体諸能力、運動技能、経験、並びにそれらの「複合的構成体」（Trosse, 2000）と見做されるチーム毎の「ゲーム能力」（Lames, 1998）に起因する差異を捨象し、あるいは時代や地域毎の文化的文脈に起因する差異をも超越し、他の種目と混同されることのない自立的な存在性を支えて秩序づけている仕組みが不可視の深層で働いている、と捉えることなのである。

では、不可視の深層に伏在しているであろう、その「仕組み」とは何であり、どのような方法を用いればそれは把握し得るのであろうか。別言すれば、それは、取り扱う可視的で可感的な対象、つまり「現象」に「本質」を見ようとする姿勢を問題にしなから、その「本質」を「真理」として制度化していく方法そのものを解明しようとする方法の探求が、今後の課題として残されているこ

とを示しているのである。

謝辞

本研究は、平成20年度独立行政法人日本学術振興会科学研究費補助金（基盤研究(C)20500512）の交付を受けて行われた。記して謝辞を表す。

注

注1) ソシュールが、「こまのそれぞれの価値は、盤上におけるそれらの位置に依存する；おなじく言語であっても、各々の辞項の価値は、他のすべての辞項との対立によって定まる」（ソシュール, 1972）と強調したように、或る事物・事象の価値は、そのものがそれを含むネットワークの中でそれがどんな位置を占めているかによって事後的に決定されるものであって、そのもの自体のうちに、生得的にあるいは本質的に内在しているわけではない。また、経済学においても、「商品の価値とは必然的に価値体系のなかのひとつの価値にすぎず、ひとつの市場の需給関係が変化すれば、それは同時にすべての商品の価値を変化させてしまうことになる」（岩井, 1998）と示されているように、価値は状況によって変化してしまうものなのである。

注2) ここでの「運動形態を構成せしめるよう法則的に機能する」とは、「多くの現象を単一な『根拠律』に従属させる」（Cassirer, 2001, S. 8）ことと同義であると解される。

注3) 競技スポーツにおけるルールは、一方で、スポーツを競技として成立させ、勝敗を決定するために人為的に設定されるものであるが、他方で、スポーツを競技として成り立たせる競争という条件を制御する機能を併せ持っている。その機能について菅原らは、競技結果の不確実性を保つ役割としての「平等・機会の均等」、競争を闘争に転化することを未然に防止する「安全の保障」、ゲームを成り立たせる上で絶対的なものである「秩序の維持」、そして、①空間・時間、②用具、③ゲーム展開から成る「構成要素の規定」という四点を挙げている（菅原編, 1980）。

注4) ルールの持つ最終且つ最重要機能を「面白さの保障」としたのは守能である。彼は、「面白さ」という大和言葉の一次語には複雑微妙で多様な意味内容

が含まれていることを理解しながらも（守能, 2007, p. 59）、当該種目の関係者が「面白さ」を追求したものがルールであるとして、次のような説明を行っている。すなわち、「スポーツ連盟が制定する公式競技ルールは、一つにはそのルールに則って勝つのでなければ公認の勝利者になれないとの、そのような意味の宣言である。と同時に、この勝利者を決めるためのゲームが冗長で退屈なものとならぬよう、一定の技術レベルを前提として連盟関係者が合意の上で確認した各種の行為規制、すなわち（ルールは）競技に〈面白さ〉を保障するための手続きが盛り込まれたものである。こうして特に球技などで、攻守にバランスがとれなくなるなどして容易に得点できるケースが見られるようになると、関係者はしばしばルールの改正でもってこれに対処しようとする」（守能, 1984, pp. 80-85；括弧内は引用者）。なお、創案者ネイスミスも、バスケットボールが体育のプログラムの中で確固たる地位を占めるに至った理由は、その「面白さ」にあると明言している（ネイスミス, 1980, p. 248）。加えて、上述したように、競技スポーツのルールは、競争を闘争に転化することを未然に防止する「安全の保障」の一翼を担っている。しかし、闘争を競争に変える機能をルールが持っているということは、道徳的観点から安全を保障するためというより、むしろ技を競い合うというスポーツに固有の「面白さ」を保障するためであると見做される。

注5) 競技特性を理解する上で、当該種目の歴史を辿ることの意味は、次のような方法上の理由にも拠っている。すなわち、「最近の宗教の理解にいたるには、それが順次に形成された様式を歴史的に辿ってみなければならぬ。歴史は事実これに適用できる唯一の説明的な分析方法である。歴史はある制度の構成要素が時間内で逐次に発生することを示すから、歴史だけが制度をその構成要素に分解させることができる。他方、歴史は各要素をそれが発生した総合的状况に置くことによって、それを促した諸原因を決定する唯一の手段をわれわれに提供してくれる」（デュルケム, 1975, pp. 20-21）。因みに、この言説は、本研究で提示した「原初形態」に一種の特権を与える理由としても語られるであろう。

注6) 「行為」と「運動」という専門用語については、これまで数多くの研究者たちによって種々様々な概念規定がなされてきている。しかし、ここでの使用

に当たっては、アリストテレスの「行為の始まりは選択であるが—もっとも、それは、運動がそこから始まる始まりであり、運動がそれを目ざして始まる始まりではない—選択の始まりは、欲求と、何ものかを目ざして働く分別〔の働き〕である」(アリストテレス, 1973) とする叙述を踏まえ、選択的な意図に基づいて何かを成し遂げようとするを「行為」とし、その実現過程における手段として位置づく身体的側面を「運動」として捉えている。なお、現行のルールブックに拠れば、ショットの動作として、「スロー（ボールをバスケットに向けて投げること）、ダンク（ボールをバスケットの中へ強く投げ落とすこと）、タップ（ボールをバスケットに向けてたたくこと）」という三つの形態が示されている（日本バスケットボール協会審判部・規則部, 2007, p. 27）。それ故、本研究では、これら三つの形態を総称して「ボールを入れる」と表記した。

文 献

- アリストテレス：加藤信朗訳（1973）ニコマコス倫理学。アリストテレス全集 13, 岩波書店：東京, p. 125
- Basketball Canada (1987) Level 1 Technical. Basketball Canada: Montreal, p. 5.
- Cassirer, E. (2001) Philosophie der symbolischen Formen. Teil 1, Die Sprache, Felix Meiner Verlag: Hamburg. 〈カッシーラー：生松敬三・木田 元訳（1989）シンボル形式の哲学（一）。岩波書店：東京。〉
- Cooper, J. M. and Siedentop, D. (1975) The theory and science of basketball. 2nd ed., Lea & Febiger: Philadelphia.
- Döbler, H. (1984) Abriß einer Theorie der Sportspiele. 2. Aufl., Deutsche Hochschule für Körperkultur: Leipzig, S. 35–38.
- Döbler, H., Schnabel, G. und Thiess, G. (1989) Grundbegriffe der Sportspiele. Sportverlag : Berlin.
- デュルケーム：古野清人訳（1975）宗教生活の原初形態。上, 第3刷, 岩波書店：東京。
- 学校体育同志会編（1973）バスケットボールの指導。ベースボール・マガジン社：東京, p. 167.
- Griffin, L., Mitchell, S. A. and Oslin, J. L. (1997) Teaching sport concepts and skills: a tactical games approach. Human Kinetics : Illinois, pp. 9–10.
- Halberstam, D. (1981) The breaks of the game. Ballantine Books : New York, p. 150.
- Hohmann, A. und Brack, R. (1983) Theoretische Aspekte der Leistungsdiagnostik im Sportspiel. Leistungssport, 13: 5–10.
- 岩井克人（1998）貨幣論。筑摩書房：東京, p. 32.
- 金子明友（2002）わぎの伝承。明和出版：東京, p. 441.
- 金子明友（2005）身体知の形成（上）。明和出版：東京, p. 222.
- 唐木國彦（1983）バスケットボールの技術と指導法—多摩中央プロジェクト研究をふまえて—。運動文化研究, 1(1): 13–28.
- Kern, J. (1989) Taktik im Sport. Karl Hofmann : Schorndorf, S. 27.
- Krauspe, D. (1981) Eignung im Sportspiel. In: Schellenberger, H. (Hrsg.) Psychologie im Sportspiel. Sportverlag : Berlin, S. 195–206.
- Lames, M. (1998) Leistungsfähigkeit, Leistung und Erfolg—ein Beitrag zur Theorie der Sportspiele. Sportwissenschaft, 28, S. 138.
- モース：有地 亨・山口俊夫訳（1976）社会学と人類学（II）。弘文堂：東京, p. 122.
- Meinel, K. (1960) Bewegungslehre. Volk und Wissen Volkseigener: Berlin, S. 149. 〈マイネル：金子明友訳（1981）スポーツ運動学。大修館書店：東京, p. 156.〉
- 水谷 豊（2005）バスケットボールの創成。体育学研究, 50: 249–258.
- 守能信次（1984）スポーツとルールの社会学。名古屋大学出版会：名古屋。
- 守能信次（2007）スポーツルールの論理。大修館書店：東京。
- ネイスミス：水谷 豊訳（1980）バスケットボール その起源と発展。日本YMCA 同盟出版部：東京。
- Neumann, H. (1990) Basketballtraining. Meyer & Meyer: Aachen.
- 日本バスケットボール協会編（2002）バスケットボール指導教本。大修館書店：東京。
- 日本バスケットボール協会審判部・規則部（2007）2007～バスケットボール競技規則。財団法人日本バスケットボール協会：東京。
- 笈田欣治・水谷 豊・藤井大三（1991）アメリカ・バスケットボールの技術発展史—近代バスケットボールを築いたコーチの系譜—。関西大学文学論集, 40(4), p. 117.
- Poulton, E. C. (1957) On prediction in skilled movements. Psychological Bulletin, 54(6), p. 474.
- Roth, K. (1989) Taktik im Sportspiel. Karl Hofmann:

- Schorndorf, S. 22.
- 佐藤臣彦 (1992) 体育とスポーツの概念的区分に関する
カテゴリー論的考察. 体育原理研究, 22: 1-12.
- 佐藤臣彦 (1993) 身体教育を哲学する—体育哲学叙
説—. 北樹出版: 東京.
- 佐藤 靖 (1993) ボールゲームのコーチング—球技の運
動学の構想—. プロメテウス—自然と形成—, 仙台
ゲーテ自然学研究会, 1, p. 163.
- ソシュール・小林英夫訳 (1972) 一般言語学講義. 改版
第1刷, 岩波書店: 東京, p. 124.
- 新村 出編 (1998) 広辞苑. 第5版, 岩波書店: 東京.
- Stiehler, G., Konzag, I. und Döbler, H. (1988) Sportspiele.
Sportverlag: Berlin. 〈シュティラーほか: 唐木國彦監訳
(1993) ボールゲーム指導事典. 大修館書店: 東京.〉
- 菅原 禮編 (1980) スポーツ規範の社会学. 不昧堂出
版: 東京.
- 鈴木 理・廣瀬勝弘・土田了輔・鈴木直樹 (2008) ボー
ルゲームの課題解決過程の基礎的検討. 体育科教育学
研究, 24(1): 1-11.
- 高橋健夫 (1993) これからの体育授業と教材研究のあり
方. 体育科教育, 41(3): 18-21.
- Trosse, H. D. (2000) Die unmittelbare Wettkampfvorbereitung
(UWV) in den Mannschaftsspielen. Leistungssport, 30(2), S.
7.
- 内山治樹 (2007) スポーツにおける戦術研究のための方
法叙説. 体育学研究, 52(2): 133-147.
- Wooden, J. R. (1999) Practical modern basketball. 3rd ed.,
Allyn and Bacon: Boston, p. 83.
- 吉井四郎 (1986) バスケットボール指導全書 1. 大修館
書店: 東京, p. 13.

(平成 20 年 4 月 30 日受付)
平成 20 年 11 月 6 日受理)