

# 「ゲームを知る」ことを考える —ゲームの構造論的理解を基本に—

松本 真 埼玉大学教育学部保健体育講座

キーワード：運動形式、全体像、流れ

## 1. 序論

バスケットボール型集団球技の指導において大切であるとされることに、「ゲームを知る」、「ゲームを理解する」ということがある。

しかし、この知るということが意外と難しい。なぜならば、ゲームを理解していなくても、プレイすることは可能であるし、また、指導することも可能である。これは、いい加減でも良いということではなく、ゲームの性質上、つまり、敵味方が入り乱れ、攻守が瞬時に入れ替わるという不確定要素が多い性質上、細かい部分にこだわらず、選手個人の能力に任せてプレイ全体を単純にしていくことでプレイも指導も可能になるということである。しかし、プレイのレベルが個人では対応できなくなりそれ以上に何もすることがなくなったり、また、初心者に対する指導をする時に、この単純さと無理解さが問題となり、指導とプレイに困難な問題が出てくる。

この両極端の困難さに対応するためには、「ゲームを知る」ということはどのような事柄であるのかを解明することが大切になってくる。当然のことながら、ここで言うゲームは、単純にゲームを観たことがあり、知っているというレベルではない。その基本的な構造と形式を理解しているという意味である。

さて、このように、ゲームを理解する上で、ゲームの構造について眼を向けることにしたときに、出現する最も悩ましい問題がある。それは、この手のゲームは、常に、動いていて切れ目が無いという特性を持っている。もちろん、ファールやバイオレーションなどでゲーム自体が止まることはあるが、原則的には何もなければ10分のピリオド中、止まることはない。しかし、この構造を分析し検討するためには、ゲームをどこかで、切らなければならない。

そこで、有効な切り口の一つとして、バスケットボールの進め方、特に、オフェンスの進め方と考え方に注目して、ゲームを構造的に理解し、それによって、「ゲームを知る」ための手がかりになるようにする。

しかし、オフェンスの進め方という観点は、これまでも多く指摘されているので、なぜ今さら、オフェンスなのかという疑問もあるであろう。そこで、これまでの問題点を指摘しながら、ゲームの理解へ向けて、どのように考えれば良いのかということを考察したい。

また、バスケットボール型集団スポーツを考える典型的な事例として、バスケットボールそのものを採り上げて、類似の球技に敷衍させることにする。

## 2. バスケットボール指導教本におけるゲームの理解

バスケットボールについての基本的な認識を知るためには、最も公的な資料にあたるのが、賢明であろう。日本バスケットボール協会が出版している「バスケットボール指導教本」を中心に概観する。この書物は、指導者を目指す人々へのバイブル的な位置づけである。

指導者のためのもっとも基本となる書物であるために、バスケットボールの基本的な捉え方に触れている。この事は、ゲームを理解するという事の根源的な部分となる。それによると、「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」<sup>1</sup>とある。さらに、「得点あるいは失点後もプレーが止まることなく、攻撃と防御が交互に連続的に行われる」<sup>2</sup>ことも特徴のひとつであるとしている。

さらに具体的なゲームの様相については、シュート後の特徴として、「シュートが成功した場合は、失点したチームのスローインとなるが、シュートが成功しなかった場合は中立のボール（リバウンドボール）となる。このボールの所有をめぐる攻撃と防御の切り換えの優劣（速さ）と戦術内容が、試合の勝敗に大きく影響する」<sup>3</sup>としている。つまり、プレーが連続しているために、ボールの所有が変わる瞬間というのが非常に戦術的な大きなポイントとなっていると指摘している。ボールの所有が変わるところは、良いディフェンスからのドリブルスティール、パスカットやオフENSEのバイオレーションなどのミスプレイもあるが、バスケットボールはボールを手で扱えるという特性からオフENSEでのミスプレイからボールの所有権を失う事が少ない。そうすると、ボールの所有が変わるポイントのほとんどがシュートをした時になる。そのために、上記のようなシュート前後の攻防という事に目が向く事になる。

さて、バスケットボールのゲーム特性をこのように概観した上で、どのように捉えるのかということに言及している。指導教本という性格上、指導者が捉えるという限定つきであるが観ていきたい。ゲームの特性が、攻撃と防御が交互に切れ目なく訪れるために、ゲーム自体を体系的に捉えることが大切であるとしている。そして、体系化することの意味合いについて、「体系化するということは、個々の要素をまとめたり並べたりして意味を持たせることである」<sup>4</sup>としている。これは、体系的に捉える時の一般的な考え方である。更に、バスケットボールの体系を分類すると、「技術体系と戦術体系になる」<sup>5</sup>としている。ここでは、攻撃と防御という観点では体系を分類してしない。一般的に、戦術という観点を出すと、攻撃と防御という観点は下位概念になると考えられる。また、技術体系と戦術体系を分けるという観点は、技術が戦術どのような観点で分けているのかという問題点がある。

攻撃と防御に対してどのような考え方を示しているのかも概観する。基本的な部分では、「攻撃と防御は、それぞれ絶対的概念として独立して成立するものではない」<sup>6</sup>としている。バスケットボールの基本的な特性から流れが途切れないという観点からではなく、「攻撃側がボールを保持（キープ）しながらチームとして移動（運ぶ）するとき、防御側はボールを保持させない、また移動（運ぶ）させないようにする」<sup>7</sup>というように裏表の対立する概念として捉えている。具体的には、攻撃と防御のそれぞれがシュートを中心に考えられている。攻撃については、「ドリブルやパスはあくまでもよりよいシュートに結びつけるための手段であり、その究極の目的はシュートを成功させて得点をとることである」<sup>8</sup>とし、防御については、「相手にシュートをさせることなくボールを奪取することである」<sup>9</sup>というように、シュートをす、シュートをさせないというこの一点に関心が集まる。当然のことながら、これ以外にも具

体的な目的は考えることができるが最も一般的で、明快な考え方である。

もう少し具体的にゲームについての考察を観る。日本バスケットボール協会のエンデバープロジェクト（ENDEAVOR PROJECT）というプロジェクトがある。日本におけるバスケットボールの普及、強化を目的としたものであり、日本独自のバスケットボール構築のために、ゲームの様相などについて、さらに踏み込んだ記述がある。ゲーム・クラシフィケーション（GAME CLASSIFICATION）という概念を出して、ゲームの構造を分析的に示した。

ゲーム・クラシフィケーションとは、「ゲームに必要な考え方やスキル等についての分類、あるいは構造」<sup>10</sup>であるとしている。そして、構造を以下のように捉えている。

- 1) オフェンス・トランジション
- 2) アーリー・オフェンス
- 3) ハーフコート・オフェンス
- 4) ルーズボール（オフェンス・リバウンド）
- 5) ディフェンス・トランジション
- 6) アーリー・ディフェンス
- 7) ハーフコート・ディフェンス
- 8) ルーズボール（ディフェンス・リバウンド）<sup>11</sup>

何らかの理由で、ボールを奪取し、オフェンスへと移行する状況から素早いボール運びから速攻（ファーストブレイク）と言われるもしくは、最も素早く確実な攻撃（オフェンス・トランジション）。速攻でのオフェンスが成功しなかった次の攻撃であり、まだディフェンスの状態が整っていない時の二次攻撃である（アーリー・オフェンス）。アーリー・オフェンスも成功せず相手のディフェンスが十分整った状態での攻撃（ハーフコート・オフェンス）。そして、味方がシュートを行った後のリバウンド（オフェンス・リバウンド）。一般的な攻撃の一連の流れである。

防御の方は、上記の流れから考えると、直前のオフェンス・リバウンドの状況になった時から始まる。オフェンス・リバウンドを相手に奪取された瞬間からディフェンスの開始である。まず、相手の速攻を押さえるための策を講じる（ディフェンス・トランジション）。その後の行われるであろうアーリー・オフェンスの防御をする（アーリー・ディフェンス）。そして、防御の態勢を十分に整えて最終的な策を講じる（ハーフコート・ディフェンス）。そして、相手のシュートが落ちたリバウンドを奪って攻撃に転じる（ディフェンス・リバウンド）。もちろん、最後の局面に行く前にボール奪取に成功すれば（パスカット、ドリブルスティール等）、そこで攻撃に移行する。

ここで触れているゲーム・クラシフィケーションは、ある観点からゲームを構造化した時のものであり、チームによってはこの一部分を省略したり、別の構造を付け足したりすることはあるであろう。さて、この構造は、ゲームを理解するということにどのように関わるのであろうか。少なくとも、大まかなゲームの構造は明確になる。しかし、ゲーム自体の特性と構造だけでは、「ゲームを知る」ことができるとは思えない。このこと自体は、これまでも多くの人によって論じられている観点であり、ゲームを理解するということにはならない。次の節では、どうすればゲームを理解できるのかという議論に入っていく前に、ゲームを知っているという事実が問題となるもう一つの局面である、全くの初心者や初級者のレベルでの状況を概観する。

### 3. 教科教育におけるゲームの理解の解釈

ゲームを理解するという時に、前節のように、選手の競技レベルがあがったときに、何となく知っているが明確に、具体的にはよくわからないという状況、つまり、個人の能力に頼ることで曖昧にしている。この曖昧さの状況は、もう

一つの局面である、初めてその競技に接するレベルにおいて、ゲームがわからないという事実と根っこが一緒の部分がある。そこで、初めてバスケットボールに触れる状況である学校体育の授業でのアプローチを概観する。

日本において学校体育は、原則として学習指導要領に従っているので平成20年3月に公示された小学校新学習指導要領から観ていきたい。

特別に学校外のクラブなどでバスケットボールをしている生徒以外は、学校の体育授業で触れるバスケットボールが初めてである。しかし、いきなりバスケットボールそのものに触れるわけではない。学年差の大きい小学校においては、低学年より単純なものから複雑なものへと段階的に触れさせている。その内容を観ていきたい。

今回の学習指導要領から、バスケットボールというような種目名が消えた。その背景として、以下の三つの観点が示している。

第一は、これまであいまいに示されてきた各運動領域の学習内容を明確に示す努力が払われました。新学習指導要領の解説書は、特に運動技能の内容にかかわって、身につけるべき「動きの様相」に踏み込んで具体的に示している。

第二に、このような学習内容の確実な習得を保証するために、2年間ユニットで学習内容にゆとりを持って学習できるようになっている。

そして、最後に、ボール運動が「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の3領域で示されるようになった点も大きな特徴である。多種多様なボール運動の中から体育科の教材としてどの種目を評価して学ばせるのか、換言すれば、ボール運動全体をとおして何を学習させ、何を習得させるのかが問われてきた。そこで、注目されたのが、ルールや戦術に着目したボール運動の分類論なのであり<sup>12</sup>、上記の三領域のことである。

つまり、これまでと大きく異なる部分として種目ではなく、運動内容から運動領域を設定し、その領域ごとに学習内容を教えることによって学習させようとしている。この分類の観点は、

「攻守の特徴（類似性・異質性）や『型』に共通する動きや技能を系統的に身に付けるという視点から種目を整理し『ゴール型ゲーム』、『ネット型ゲーム』及び『ベースボール型ゲーム』で構成」<sup>13</sup>したとしている。バスケットボールは、この分類においては、ゴール型ゲームに属し、攻守の特徴や型の共通する動きについて「『ボールをもたない動き』の観点からみて学習内容に類似性がある」<sup>14</sup>みている。今回の学習指導要領の改訂において、特徴的な部分として学習内容の明示がある。その学習内容についての記述を低、中、高学年という年代ごとに触れているの検討する。

低学年では、上記のボール運動は上記の三つの領域に分けられていないため、ゴール型ゲームにつながるような学習内容は、「ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること」<sup>15</sup>にとどまっている。このように、年齢が低く本当に初歩的な学習内容にしか触れていない。

中学年では、ボール運動は三つの領域に分かれ、バスケットボールはゴール型ゲームの中に位置する。種目名が分類の基準ではなくなったためにその中である種目をしなければならないということではない。その学習内容は、「基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすること」<sup>16</sup>としている。中学年では、まだ高度なゲームをさせられないとのことから、易しいゲームをとしているが、その具体的な内容は、「簡単なボール操作で行える、比較的少人数で行える、身体接触を避けるなど、児童が取り組みやすいように工夫したゲーム」<sup>17</sup>であるとしている。つまり、高度な個人の技能を必要とせず、また、人数を制限することによって、ボールを持たない動きをやりやすくしようとする意図が分かる。そして、具体的学習内容を補完するための例示として、

○ハンドボール、ボートボールなどを基にし



た易しいゲーム（手を使ったゴール型ゲーム）

○ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム（足を使ったゴール型ゲーム）

○タグラグビーやフラグフットボールを基にした易しいゲーム（陣地を取り合うゴール型ゲーム）

- ・ボールを持ったときにゴールに体を向けること。
- ・味方にボールを手渡したり、パスを出したりすること。
- ・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。<sup>18</sup>

を挙げている。ここで挙げる例示については後で触れることにする。

高学年では、中学年の内容を発展させ、「簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすること」<sup>19</sup>としている。ここで言うところの簡易化されたゲームとは「攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したり守備側のプレーを制限したりすることにより、攻撃しやすく、また得点が入りやすく」<sup>20</sup>するものである。そして具体的な例示として、

○バスケットボール

○サッカー

○ハンドボール

○タグラグビー、フラグフットボール

- ・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。
- ・相手にとられない位置でドリブルすること。
- ・ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つこと。
- ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどを行うこと。
- ・ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと。<sup>21</sup>

を挙げている。中学年の時にはなかった具体的

な種目が出ている。

さて、小学校学習指導要領におけるゴール型ゲームを外観にしてきた。学習内容を具体的に提示するということであるが、紙面の都合もあるであろうがとても具体的とは言えない内容になっている。特に、ゴール型に分類される種目に共通に観られる個人の技能に関して感じる。例えば、中学年の「ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること」、高学年の「ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つこと」というものなどである。それでは、どのように具体的に動けば良いのかということがない。ボールを持たない動きは、種目の特性に左右されることがほとんどないために、共通性を見いだす要素としては大変重要なポイントである。しかし、少なくとも小学校学習指導要領を読んだだけでは理解することは、不可能である。

もっとも、いくら学習内容を具体的にしたといっても、所詮学習指導要領では、限界があると考えられる。今回の学習指導要領改訂の背景にある考え方に触れて、どのようにゲームを捉えているのかを観たい。この背景には、学校体育における種目主義からの脱出と、具体的な指導内容を求めて、これまでとは異なるかたちで学習内容にアプローチしている。それは、戦術アプローチという観点を提示している。「戦術アプローチは、技術練習を適切な時期に行うことや、ゲームにおける戦術的状况の中で技術を用いることを強調することによって、戦術と技術を関連づけ」<sup>22</sup>ようとするものである。そして、このような戦術アプローチの中でも、「戦術的気づき」に注目し、「ゲーム中に生じる戦術的課題を識別したり、それらの問題解決に向けて適切な反応を選択したりする上で必要な能力」<sup>23</sup>であるとして、戦術アプローチの重要なポイントにしている。この戦術的気づきは、ゲームにおけるある状況下を認識し、適切な判断を下すことである。つまり、ボール保持者がシュートなのか、パスなのか、ドリブルなのかを

判断することや、ボール非保持者が、ゴールへ向って動くのか、ボールを受けに行くのか、また、動かないという判断をするのかということである。守りの状況についても全く同様なことがいえる。そして、戦術的気づきは、技術と戦術を結びつける重要な気づきであり、それによって、ゲームを学び、パフォーマンスを向上させるとしている。

この戦術アプローチでの重要なポイントである戦術的気づきを促すためには、ある前提が必要となる。それは、ゲームに対する理解である。「ゲームがわかっていなければ、当然、状況に応じた正しいテクニックを識別する能力は十分に」<sup>24</sup>なるとしている。つまり、この戦術的気づきを促すためには、今ある状況を理解し、さらに、今後どのようなようになるのか、どのようにしたいのか、を推測するための、知識が必要になるということである。

このゲームに対する理解という部分は、本論の主題である「ゲームを知る」という事と同義に考えられる。つまり、種目主義を廃止し、戦術的に部分に着目した学習指導要領の背景となる議論は、この「ゲームを知る」という事が前提となっている事がわかる。しかも、「ゲームを知る」という事はどのような事かという事に踏み込まずにである。つまり、いくら学習内容を具体的にといってもその前提を軽視している感がある。もちろん、このような前提に対する認識でも十分な場合が想定される。それは、その種目が国技に近いような社会に浸透している種目であれば、大丈夫であろう。日本でそれに当たるのが、野球等である。しかし、少なくともバスケットボールは、その領域には達していないと考えるのが普通である。

そこで、このような状況下で「ゲームを知る」ためには、どのようにすればよいのか。再度、バスケットボール自体に眼を向けて、新たな構造論的な考察をしたい。

#### 4. 1 球技の全体像を運動形式として捉える

バスケットボールの「ゲームを知る」ということをバスケットボールの専門的な指導書でも明確ではなく、また、学習指導要領でも明示されていない。その両面に共通することは、ゲームは既に知られているものとして、また、指導する上での前提として既に知っているものとして扱われている。しかし、「ゲームを知る」ということはそのような曖昧なものではない。少なくとも多くのゲームを観たからといって、ゲームを知っているとは言えない。また、ゲームを知っているといても、各個人が別々にそれぞれ知っていると主張しても意味がない。そこに、ある種の客観性を持った構造を見いださなくてはならない。そこで、ゲームを理解するための構造とはどのようなものを考察してする。

拙者は、「集団球技における運動（運動形式）について ～集団球技におけるコミュニケーション解明の基礎として～」<sup>25</sup>という論文において、集団スポーツのコミュニケーションはどのように成立するのかということに対する原理論的な議論を展開した。その中で、集団スポーツのゲームそのものが、一つの構造を持ちかつコミュニケーションの媒介となりうるのかという可能性を探った。その過程で、スポーツの全体像は、運動形式として捉えられるということを論証した。ここでは、まず、そのことに触れてみたい。

佐藤は、体育の原理論的解明をする際に、体育が構造的に有する関係性の中で生じる問題に、重層性というカテゴリーを使用している。これは、人間の根本的な存在意義に触れながら人間にとっての体育の意義と、体育の何を扱うのかということも含めて、体育が有している様相を解明している。その概略を観ていく。

ここで、扱う重層性とは、「個別－特殊－普遍」<sup>26</sup>の三位相の分析のカテゴリーである。これは、分析対象を抽象度別に具体的から抽象的まで三つの視点にたって分析するものである。それによって、普段は、余り意識しない構造を

明るみに出すことを目的ともしている。

それでは、重層性の中の最も根源的で抽象的な普遍から概観する。普遍では、人間という存在は、教育（体育）が人間という存在にどのように関わるのかということに焦点をあてている。佐藤は、この位相で人間を見ていくと『『ヒト』の出生時における能力たるや、『他のもっと下等な動物の子にもとうていおよばない』程度のものにすぎず、『肉体の維持に必要な力』さえも、持っていない』<sup>27</sup>存在としている。ここに、人間の誕生時の特徴を示していると同時に、教育の絶対的な必要性を読み取ることができる。さらに、ポルトマンの「生理的早産」の人間学的な意味を、「一年早く生まれることで、人間として生きるに必要でありながら『母体内の環境』では得られない諸能力を、『社会的関係性』を通して獲得する可能性が開かれ」<sup>28</sup>、それによって、可塑性が確保され、佐藤がいうところの「ヒトの人間化」<sup>29</sup>が成立するとしている。つまり、無力で誕生し、生物種としてのヒトから社会的な人間へという教育の根本的な過程が明るみにされたことを示している。そして、この人間への過程では、直立姿勢、二足歩行、前足の手としての使用等、身体に関わるが多いことが自明の事としてある。つまり、人間存在にとって、体育の重要性を一定以上、認めることができるということである。

重層性の中で個別については、一回性の原理を基本とするもっとも具体的な場面を指している。例えば、スポーツ等は、一回一回、毎試合ごとに、全く同じ試合はこの世に存在しないことは自明のことである。しかし、同じバスケットボールという競技を見たときに、レベルの差等の差異は多くあるが、目の前で行われている試合をバスケットボールであると認識することができる。これは、個別の特徴である一回性の原理の根底にある種の形式が存在しているからであるから認識できるのだと考えることができる。例えば、目には見えないが、バスケットボールという形式。このことについては、次に観

る特殊で触れる。

先にも触れたように、スポーツが個別で持つ一回性の原理を持っているが、それを支える何らかの構造があるはずであると想定される。と同時に、普遍での生物種としてのヒトの人間化をより具体化するための構造を想定している。それが、特殊で想定されている構造である。佐藤は、その構造を「運動形式」として、説明している。この運動形式は、体育で扱う身体についての運動である事を自明のこととして捉え、その上で、「身体機能としての運動が身体機構から開放されて表象空間で操作できるシンボルへと変換されたことは、言語や規範といった他のシンボル系と同様、『運動シンボル系』もまた、人間文化の特質である疎外態としての自律性を獲得して『累積的文化』へ変容した」<sup>30</sup>ものとして考えている。さらに、「直接的な身体機能から脱してシンボル変換された運動性」<sup>31</sup>として説明している。つまり、人間が運動をしたとき、一回生の原理により、厳密に調べれば、同じ運動を下としても、一回一回異なる運動をする。しかし、そこにある種の共通な構造を見だし、共通性を認める。それこそが、シンボルとして立ち上がってきた構造である。そして、それは、人間がこれまで蓄積させてきた文化そのものである。つまり、歩くという一見単純な運動も、そこには先人たちの知恵が詰まった歴史がある。日本古来の身体技法である「ナンバ歩き」などは代表的な一例である。このように運動形式は、個人としてすれば、個人的な独自の構造としてあり、また、社会という観点で観れば、歴史的な残物と考える事ができる構造である。また、この構造は、実体性を持ち、なおかつ、「主体であるべきはずの人間を逆に支配するに至る関係構造」<sup>32</sup>という「疎外態」としての構造を持つものである。例えば、ナンバ歩きにしても、匿名ではあるが先人たちが、何らかの理由で徐々に作り出したものである。その過程において、十分に変更可能であるにも関わらず、作り出したものを踏襲していく、もしくは

は絶対的な強制力を持つものとして受け継いでいくという構造である。当然の事ながら、先に例を挙げた「ナンバ歩き」など文化財として運動形式は捉えるので、疎外構造を内包している。

さて、運動形式をこのように捉えていくと、その性格は主に、人間個人の身体運動を対象にしていると考えられる。バスケットボールのように、集団を対象とした時に、どのようになるであろう。

再度、運動形式を良く見てみると、それが体系を持っているということである。この体系は、ソシュールのいうところの言語の体系とアナロジーとして考察することができる。佐藤による重層性の特殊は、ソシュールが提唱した言語の構造分析の視点であるランゲージュ、ラング、パロールのラングに相当するものである<sup>33</sup>。そのラングについて、ソシュールは、「何よりもまず価値の体系である……自然的、絶対的特性によって定義される個々の要素が寄り集まって全体を作るのではなく、全体との関連と、他の要素との相互関係の中ではじめて個の価値が生ずる……ラングなる体系は、自然の潜在構造の反映ないし書き写しではなく、人間の歴史、社会的実践によってはじめて決定されるか知の体系」<sup>34</sup>であるとして、ラングは体系そのものであるとしている。ラングに相当する、運動形式もこのような体系を有していると考えことは妥当なことである。つまり、個々の実体の単なる寄せ集めではなく、要素の集合であることと、それが、人間のこれまでの歴史や実践が反映されている知の体系であるという。先にも見たように、運動形式でいうと身体運動のありとあらゆるものを含む身体知の体系ということが出来る。さらに、ラングの体系を考えると、歴史的ということが象徴するように、「ラングの本質は恣意的価値体系」<sup>35</sup>という側面も大切になる。このことは、「非自然的価値体系」<sup>36</sup>とも言い換えられるように、この世に元々存在しているものではなく、人間の作り出したものであることを示している。その意味では、運動形式

は疎外態という構造でも捉えられる。疎外態とは、人間のつくったものに自ら（人間自身）が支配されるという構造である。人間のつくったものとは、ここでは運動形式のこと指し、それは、天然資源にはない人工物である。

さて、この体系は、言語が議論の出発点であり、言語を中心として考察されているが、既に本論の中でもアナロジーとして、生活世界の文化財として考察している。ソシュールもラングについて「社会制度としてのラングのもつ本質は、個人への規制の中にこそ最も顕著に見出される……パロールが個人的な意志と知能の働きであるのに反し、ラングの方は社会の制約という形を呈している」<sup>37</sup>として、アナロジーとしての解釈を認識している。むしろ、言語という範疇を超えたラングの大切な機能と考えているようである。

このように、ラングに立ち戻って体系を考えると、ここでいう体系とはかなり幅広く使われていることが解る。誤解を恐れずにいえば、この生活世界のすべての現象は、体系を基礎としているといっても良いであろう。

運動形式はこのような体系性を基本として考察すると、集団スポーツにおいても、このような体系性を認めることができる。サッカー、ハンドボール、バスケットボールなどそれぞれの種目においてもルールを基礎とした体系性が運動形式にあたる。また、それぞれの種目内においても戦術を基本とした体系がある。それ故に、それぞれの種目に置いて、どのようなタイプのチームであるとの分類が可能になる。例えば、バスケットボールでは、速攻型、遅攻型などがある。スポーツの具体的な位相では、一見バラバラであるが、それを支える構造がある。まさに、シンボル化して構造ということである。さらに、これらの戦術的な知見は、先人たちの英知の集積であり、歴史的な産物と捉える事が可能である。

さて、本論での主題となっている「ゲームを知る」ということは、ここで論じた集団スポー



ツの運動形式のことを知るということである。つまり、集団スポーツの運動形式を検討することで、「ゲームを知る」ということを分析する。この分析が先に挙げたバスケットボールのゲーム・クラシフィケーションの問題や授業レベルでゲームを知らない生徒たちへどのように理解させるのかという問題への解決の糸口になると考える。次に、運動学が運動の構造を分析的に検討するために設定した局面構造の知見をよりながら、さらにゲームを理解するという事に迫りたい。

#### 4. 2 運動形式を運動学の見地から捉え直す

運動学分野では、運動を時間・空間的に分節し、運動を構造として捉え、その意味は、「構造概念はこの寄せ集めとしての集合と異なり、全体の一つの意味あるまとまりとしての分節を表す」<sup>38</sup>としている。その分節が運動の過程として「明らかに区別できる一定の諸局面に分節化される」<sup>39</sup>として、それを局面構造としている。この局面構造における分節は、一般的な運動では、準備局面、主要局面、終末局面の三分節<sup>40</sup>を設定している。ここで触れている一般的な運動とは、主要な目的のために、運動を完結しているものであり、非循環運動である。まずは、非循環運動で局面構造を概観する。

準備局面、主要局面、終末局面の三つに分節されて入るが、運動構造の捉え方にもあるように、全体の一つの意味あるまとまりとしての分節であるために、それぞれの局面を合わせて一つの構造を作るということではない。その上で、準備局面は、「主要局面を効果的に、かつ経済的に遂行していく前提条件」<sup>41</sup>として捉えられる。そして、主要局面は、その運動の主目的そのものである。そして、終末局面は、「運動の消失」<sup>42</sup>として考えられ、ある運動を行った結果、元に戻る、基本姿勢に戻る、最初の段階に戻るという意味であり、このこと自体は極めて受動的であるとしている。

局面構造を三分節で考えると、局面構造が捉

えようとしてことが明白になる。さて、この三分節は非循環運動での議論である。そこで、ずっとつながっている循環運動においては、どのようなになるのか。「循環運動を観察してみると、非循環運動の三分節と異なり、ほとんど二分節しか認められない」<sup>43</sup>とある。そして、その二分節は、「二分節というものは、消失局面と導入動作が“中間局面”と呼ばれるひとつの局面に融合されて成立」<sup>44</sup>とある。つまり終末局面（ここでは、消失局面となっている）と導入局面が一緒になって、次に現れる主要局面を支えているという構造になっているという。

バスケットボールのような集団スポーツの全体像を運動形式として捉える事が可能であるので、先に触れている局面構造を当てはめて考察する事が可能である。少なくとも、運動形式と運動構造では機械論的な視点を持たないという点ではほぼ同じであると考えられる。

バスケットボールの全体像を考察の対象とするときに、循環運動として捉えるべきであろう。先に触れたように、バスケットボールの特徴は、得点あるいは失点後もプレーが止まることなく、攻撃と防御が交互に連続的にゲームが進行するものである。全体の運動としては途切れる事がないために、非循環運動では、捉える事ができない事になる。しかしながら、ゲーム・クラシフィケーションで構造化されたゲームの捉え方では、八つに分節される事になる。そこで、ゲームの特性を単純化して分析してみる。まず、「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」というバスケットボールのゲームを表す言葉が示す通り、シュートを巡る攻防である。攻撃で言うなら、いくつかの段階やチャンスの作り方は可能であろうが、最終的なシュートの局面が主要局面として捉える事ができる。また、防御で言うなら、最終的なシュートを防ぐ局面を主要局面と捉える事ができる。そして、それぞれの主要局面を

つなぐものが中間局面である考えられる。最初にバスケットボールの事例を攻撃に限定したので、攻撃だけに目を向ける。ゲーム・クラシフィケーションによれば、攻撃だけで四分節されている。しかし、現実のゲーム、もしくは、実際の戦略を構想するときに、必ずしも四分節に考える訳ではない。もしかしたら、対戦相手の問題や自チーム事情で、オフェンス・トランジションからアーリー・オフェンスを狙わない事も考えられるだろう。つまり、シュートの局面は必ず存在するが、それまでのプロセスは状況によって変化するために確定的な事がないと考え、これをひとまとめとして中間局面と考える。

ゲームを理解するという事を考えたときに、ゲームの構造、ここでは運動の構造を理解するという事である。そのために循環運動の中間局面と主要局面、特に中間局面をどのように理解するのかということをさらに検討してみたい。循環運動の中間局面は、非循環運動の準備局面と終末局面が合わさったものと認識される。中間局面を理解するために、準備局面への言及を検討し、その捉え方を確認する。準備局面は、基本的には、個人の身体運動に限定的言及されているが、その中でも「導入動作による主要局面の準備のほかに、多くの運動の場合に、助走や予備跳躍やグラインド動作によって追加的に準備するのが見られる」<sup>45</sup>とある。つまり、主要局面をより良くするために何かを別のものも準備をする対象としている。バスケットボールの攻撃で言えば、シュートを成功させるために、チームとして攻撃を作っていくすべての過程が入り込んでいる。そのすべてが中間局面として考えられる。具体的に言うと、防御からボールを保持して、そこから、シュート至までの全てである。もう少し具体的に言えば、最終的なシュートに至る局面を想定して（主要局面）、そこまでのボール運びから、主要局面に如何にスムーズに入るのかということが準備される。

よく考えれば、当然の事を指摘しているので

あるが、なぜ、この事が問題となるのであろう。もう一度、バスケットボールをどのように捉えるのかという問題に立ち返ってみたい。ゲーム・クラシフィケーションという分類に観られるように、結局ひとつひとつが分離して語られている。一応、断りとしてこの考えは、一例であるしているが、最終的なシュートの局面に向けてどのように攻撃を進めていけば良いのかという観点が決定的に欠けていることが問題となる。つまり、攻撃を全体として捉える観点に欠けているのである。

このような問題点にある程度答えるかたちで、最終的なシュートの局面の絵前段階として、エントリーという概念を持ち出している、このことに触れてみたい。

#### 4. 3 エントリーの考え方

エントリーとは、バスケットボールの攻撃における、ハーフコートオフェンスの入り方、もしくは最初の動き方の事をさす事が多い。しかし、特別に定義づけられた用語という訳ではないし、それほど広く流布された用語でもない。しかし、近年、バスケットボール専門雑誌の特集で採り上げられる等、注目が集まっている事柄である事も確かである。

雑誌のエントリーと題した特集を観ていく。そうすると、上記のような関心の薄さを示すように、個別のハーフコートオフェンスに対する具体的な入り方を提示するにとどまっている。その中でも、考え方に触れていたものを考察してみる。それによると、「バスケットボールにおける攻撃の基本に、まずは速攻を狙う……アウトナンバーの状態は、絶対的にオフェンスが有利な状況ですから、速攻というのは、最も効率の良い攻撃方法となる……速攻で攻めきれないと判断したら、アーリーオフェンスに移行し、それでもダメならハーフコートのオフェンスを組み立てる」<sup>46</sup>としている。この考え方は、ほぼゲーム・クラシフィケーションと同じである。もちろん、スローインから始まるときは、いき

なり、ハーフコートオフENSEに移行するとしている。そして、エントリーは、この構造の中で、ハーフコートオフENSEの入り方を指している。「速攻やアーリーエントリーの後、もしくはハーフコートからゆっくり攻めて来た場合、エントリーを行います……まずハーフコート・オフENSEを展開するにあたって、『どう攻めるか』という5人の意思疎通を図る必要」<sup>47</sup>があるという記述にもっとも良く現れている。その上で、このエントリーの意味について「オフENSEで大事なことの一つに“流れ”というものがあります……きっちりとエントリーしなくても点が取れる場合も多くある……しかし、単発のシュートが続いたり、シュートを打っている状態が続くとオフENSEのリズムが悪く、効率的に加点できなくなり……そういった場合にこそ、エントリーが重要に」<sup>48</sup>なると説明している。きちんとハーフコートオフENSEに入るためにとても大切な事であるとの認識がある。

#### 4. 4 攻撃の流れ

エントリーを考察する上で、「流れ」という言葉は重要であることが明確になった。しかし、ハーフコートオフENSEに入る時の何からの流れなのかという前後関係がきちんと認識されていなく、すぐに、ハーフコートオフENSEの構築に観点が移っている。そこで、エントリーにとって、大切な流れについて、もう少し考えてみたい。普通に考えれば、流れと言うならばその前後があるはずである。ゲーム・クラシフィケーションの構造によれば、アーリー・オフENSEの次という事になるが、何回か触れたように、攻撃の構造がこの通りになるとは限らない。そこで、運動形式の局面構造で触れた中間局面という考えで考えると、ちょうど、中間局面と主要局面の狭間であるが、中間局面の特性を考えると、主要局面への準備という位置づけであり、中間局面そのものという事になる。そこで、このバスケットボールでは、中間局面において何が大切なのかを探っていく。

もう一度典型的な事例として、ゲーム・クラシフィケーションの攻撃面を覗いていくと、

- 1) オフENSE・トランジション
- 2) アーリー・オフENSE
- 3) ハーフコート・オフENSE
- 4) ルーズボール (オフENSE・リバウンド)

の四分節に分類されている。この中で、主要局面は、どれかと言われると困る問題がある。チーム戦術によっては、2) アーリー・オフENSEが主要局面であるかもしれないし、3) ハーフコートオフENSEが主要局面であるかもしれない。そうになると、中間局面も何かを想定する事が困難になる。そこで、先にも触れている通り、主要局面をシュートの局面として、そこでまでの局面を中間局面とする。中間局面の中で、何が必須の事項かと考えると、どんな攻撃でも必ずあるボール運びという事になる。ボール運びは、何らかの理由でボールを保持した局面からはじまり、フロントコートにボールを運びスムーズにシュートの局面につながるところまでが想定される。ボール運びの過程で、チーム戦術などにより、速い段階で攻撃するアーリー・オフENSEに移行することがあるかもしれないが、少なくとも、ボール運びは、攻撃における中間局面の必須条件であると考えられる。

攻撃の流れという観点で考えると、中間局面のボール運びからいかに主要局面へと移行するのかということを重視することが大切になることが解る。そして、ゲームを理解する、特に、ここで問題にしている攻撃を理解するという時に、中間局面から主要局面への移行を理解することに大切な部分があると考えられる。

#### 5. 結論

これまでの議論では、攻撃を論じる時に、ボール運びに対する認識が薄かったように思われる。これは、ボール運びをすることが当然であり、それほど大きな問題にする必要がないとされたり、また、ボール運びは、ガードが身につ

けなければならない個人的な技能の問題と考えられていたからである。その為にチーム戦術として重視しされてこなかった。しかし、実際のゲームでは、ボール運びは攻撃の非常に大切な要素として認識されている。典型的な事例として、オールコートプレスディフェンスなどボール運びをスムーズに行かせないための防御が一定の成果を上げていることが攻撃での重要性を示している。

一方で、本論において、既に考察した通り、ゲーム全体を運動形式と捉える時、ボール運びも運動形式の大切な一要素になる。運動形式を、循環運動の中間局面と主要局面に分節した時に、中間局面の中核となるのが、ボール運びである。つまり、欠かせない一要素としてボール運びがあることは明白である。

そして、本論の主題である「ゲームを知る」ということにこの問題を照らしてみる。一般的に運動形式が明確であればあるほど、運動形式に対する理解がしやすい。バスケットボールのような集団球技においても、全く同様である。運動形式の中間局面と主要局面がいかによりスムーズであるのか、いかにスムーズに提示できるのかが、運動形式を知ることになる。そして、集団球技の「ゲームを知る」ということは、この運動形式をいかに理解するのかということが重要になるのである。

これまでの議論では、この部分に関する議論がなされていなかった。さらに、集団球技の運動形式は、何となく理解するものであるとの認識があった。それ故に、集団球技の「ゲームを知る」ことは困難であった。しかし、このような丁寧な議論を積み重ねると、ボール運びから最終的なシュート局面へと運動形式を提示することでこれらの問題は解決することが解った。

今後は、この運動形式を生徒たちの前に、選手たちの前にいかに具体的な運動形式として、提示できるのが大切となる。また、提示されたもののいかに消化して使いこなすのかということが問題となる。拙者は、運動形式の提示より

も使いこなすことの方が大切であると考えているが、この具体的な提示については、別の機会に触れることにする。

## 注

- 1 日本バスケットボール協会編 「バスケットボール指導教本」 大修館書店 2002 東京 p.2.
- 2 同上書 p.2.
- 3 同上書 p.2.
- 4 同上書 p.2.
- 5 同上書 p.2.
- 6 同上書 p.3.
- 7 同上書 p.3.
- 8 同上書 p.3.
- 9 同上書 p.3.
- 10 日本バスケットボール協会エンデバー委員会編「エンデバーのためのバスケットボールドリル ～選手育成とジャパン・オリジン日本バスケットボール協会エンデバー委員会編日本バスケットボール協会エンデバー委員会編ナル実現への手引き～」ベースボール・マガジン社 p.19.
- 11 同上書 pp.20-21.
- 12 安彦忠彦監修 高橋健夫他編著「小学校学習指導要領の解説と展開 体育編」 教育出版社 2008 pp.viii~ix. 本書における改善点の五つの内、三つを採り上げた。
- 13 小学校学習指導要領解説 体育編 2008 p.7-8.
- 14 前掲書12) p.12.
- 15 前掲書13) p.32.
- 16 同上書 p.49.
- 17 同上書 p.50.
- 18 同上書 p.50.
- 19 同上書 p.71.
- 20 同上書 p.72.
- 21 同上書 p.72.
- 22 リング・L・グリフィン他著 高橋健夫・岡出美則監訳 「ボール運動の指導プログラム」 大修館書店 1999 p.6.
- 23 同上書 p.6.



- 24 同上書 p.7.
- 25 『埼玉大学紀要（教育学部）』第58巻 第1号  
pp.91-104.
- 26 佐藤臣彦 身体教育を哲学する ～体育哲学  
序説～ 北樹出版 東京 1993 p.103. ソシ  
ュールの言語分析「ランガージュ ラング、  
パロール」に相当するものである。
- 27 同上書 p.132.
- 28 同上書 pp.138-139.
- 29 同上書 p.141.
- 30 同上書 p.241.
- 31 同上書 p.242.
- 32 同上書 p.125.
- 33 佐藤は、体育概念を分析するための重層性とい  
う戦略カテゴリーをソシールのランゲー  
ジュ、ラング、パロールという分析の視点か  
らアナロジーとして援用している。
- 34 丸山圭三郎 「ソシールの思想」 岩波書店  
1981 pp.93-94.
- 35 同上書 p.152.
- 36 同上書 p.154.
- 37 同上書 pp.268-269.
- 38 K.マイネル著（金子明友訳）「マイネル・スポ  
ーツ運動学」大修館書店 1998 pp.154-155.  
さらに、単なる空間的な分節ではなく、時間  
的、力動的な分節も意味している。
- 39 同上書 p.155.
- 40 同上書 p.156.
- 41 同上書 p.157.
- 42 同上書 p.158.
- 43 同上書 p.162.
- 44 同上書 p.163.
- 45 同上書 p.158.
- 46 バスケットボールマガジン Vol.17. No.6. 2009  
6月号 ベースボールマガジン社 p.13.
- 47 同上書 p.14.
- 48 同上書 p.13.

(2010年3月31日提出)

(2010年4月16日受理)

# Considering “Understanding a game” : A base of structural approach to game

Shin MATSUMOTO

Keywords : motor form, whole image, momentum

Coaching sports of typical basketball, it has been thought that it is important to know “Understanding a game.” To show it we have observed motor form of game. In result, we could have understood a new structure. It has considered as circulating motor form that we have distributed into a middle and main situation. It means that a middle situation has had a center of a carrying ball to frontcourt and a main situation has had a center of a shooting situation. And it has been important conclusion that “Understanding a game” has related to two situations.