

## 2. 研究の詳細

プロジェクト名	バスケットボールにおける攻撃戦術指導の実践知に関する質的研究		
プロジェクト期間	平成 25 年度		
申請代表者 (所属講座等)	鈴木 淳 (保健体育講座)	共同研究者 (所属講座等)	
<p>1. 本プロジェクトの目的</p> <p>本研究では、フリーランスを中心的な攻撃戦術として採用しているトップコーチ及びトップコーチに指導を受けたプレイヤーを対象にインタビューを行い、フリーランス・オフENSESの特徴に関する語りを質的に検討し、攻撃戦術の指導に関する実践知を知識化すること、及びジュニア期における効果的な戦術指導に役立つ知見を実践現場に提供することを目的としている。</p> <p>2. プロジェクトの実実施計画及び進捗状況</p> <p>実施計画としては以下の通りである。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 試合映像をコーディングすることによってデータベース化し、インタビュー調査に映像情報を提供するという手法の有効性について検討する。</li> <li>2) トップコーチ及びトッププレイヤーにアンケート調査及びインタビュー調査を実施し、フリーランス・オフENSESの①立案方法、②養成方法、③発達過程の3点に焦点を当てて明らかにする。</li> <li>3) 攻撃戦術指導の共通点や相違点について抽出し、それぞれの攻撃指導に関する独自性を明らかにする。</li> <li>4) 調査及び映像情報の検証からフリーランス・オフENSES指導に役立つ知見を実践現場に提供する。</li> </ol> <p>プロジェクト期間内において、トッププレイヤー及びトップコーチに対するインタビュー調査終え、トッププレイヤーについてはテキストの作成やテキストの分析が終了し、フリーランス・オフENSESを遂行する際の実践知としてまとめた。トップコーチについては、現在テキストの作成及びテキストの分析を行っている。また、収集することができた膨大な映像資料についても現在分析を行っており、映像資料を用いたインタビュー調査を再度行った上で、フリーランス・オフENSES指導の実践知として結果を公表する予定である。</p> <p>3. 平成 25 年度実施による研究成果</p> <p>以下、インタビュー調査及びテキストの作成、テキストの分析が終了しているトッププレイヤー (A 氏) に対する実践知について整理・検討した内容について記述する。</p> <p>(1) インタビュー調査内容及び方法</p> <p>調査内容は、フリーランスの有効性、フリーランスをプレイする際のルールについてであった。</p> <p>インタビューに先立ち、調査内容に対して自由記述形式で回答を求めるアンケート調査票を対象者に郵送し、プレイヤーとしての実践経験を振り返って記述し、返信してもらった。インタビュー時には、それを補助資料として用いた。</p> <p>インタビューの場所は、対象者と調査者が1対1で対話できる静かな場所とした。インタビューは、本研究の代表者が行った。インタビューの方法は、半構造化面接法を用いた。全ての発言は、デジタルビデオカメラを用いて録音した。</p> <p>(2) テキストの生成</p> <p>全ての発言内容を逐語録として文章におこした。戦術的なプレイヤーの動きに関しては、コート図に記述した。本研究ではフリーランスをプレイする際の創発的身体知を明らかにするために、得られた逐語録を精読し、日本のフリーランスの特徴、フリーランスが効果的に機能するようになった過程、フリーランスをどう始めてどう連続させていかに着目し、語りの意味内容を崩さないように文脈を尊重しながらテキストとして再構成した。テキストの妥当性及び信頼性を保証するために、逐語録及びテキストを対象者に送付し、発言の趣旨と異なっていないか、加筆及び訂正箇所がないかを確認してもらいメンバー・チェックを行った。</p> <p>(3) テキストの分析</p> <p>テキストの分析は、本研究の代表者及び研究協力者の2名で行った。2名はいずれもバスケットボールを専門とし、公益財団法人日本バスケットボール協会公認A級コーチライセンス及びB級ライセンスを有しており、競技場において選手及び指導者としての活動経験をもつ研究者である。なお、分析にあたっては、攻撃戦術に関する既存の理論をできるだけ保留し、現象学的態度で臨んだ。</p>			

#### (4) 180cm 台のオールラウンダーによるフリーランス

A氏は、日本チームのフリーランスを振り返り「全員がフォワードのように…同じようなプレイをするというような形っていうのは、体がないだけに一つ有効なのかなど。その精度を上げることで十分戦っていく要素っていうのはあるのではないかな」と述べている。

U-17 女子世界選手権大会において、フリーランスを中心的な攻撃戦術として採用し4位の好成績を収めたヘッドコーチは、試合後のインタビューにおいて「海外でよく聞かれるのは、『日本は約束事もなく、フリーランスに動いてどうしてシュートが打てるのか』ということです。私はそれが日本のよさだと思います。」と語っている。A氏も国際大会におけるコーチとしての指導経験において「諸外国ではあまりそういう形は見たことないということを記者会見なんかでも諸外国の監督が言うわけですよ。」「その戦い方は世界的にはあまりなく、驚かれましたね。」と述べている。更に、A氏は「ゴールを背にしてプレイする（長身）センターがいる前提の」米国型のパターンや、「トップのところではピックをして、周りがそれに合わせるみたいな感じのヨーロッパ型」のパターンとは異なる、「ゴールに背中を向けてプレイをするセンターまでは出ないけれども、その一つ下のレベルの人間を増やしてオールラウンドに攻めるっていう戦い方は、世界的に見てもわりとオリジナリティーが高いですね」と語っている。

これらのことは、180cm 台のオールラウンダーが即興性の高いフリーランスで戦う方法は、体格に劣る日本女子バスケットボールチームが国際大会において高い競技成績を収めるために現時点でも一定の効果があることを示している。

#### (5) フリーランスにおけるグループ戦術の重要性

Dean Smith が創案したパッシング・ゲーム、Bob Knight や Roy Williams がそれを発展させたモーション・オフenseなどのフリーランスは、いずれも最初にプレイする際のルールを言葉として明確に規定し、そのルールに則ってプレイヤー5人が移動しながら攻撃するという特徴を持つ。Dean Smith の場合には、プレイヤーの配置に関して1つのルール、チーム全体として5つのルール、インサイドプレイヤーに対して12のルール、アウトサイドプレイヤーに対して5つのルールが設定されている。これらのルールは、各プレイヤーに対して「○の時は□□する」という表現でプレイする際の約束を設定している。これに対して、全日本女子チームのフリーランスは、「ルールが本当に初めは丸っきりなかった」「最初にその言葉や原則をいくつか準備をして始めたって言うよりも、集まったプレイヤーの個性がまず最初にあって、それを生かすプレイを工夫しながら作っていったという感じ」というA氏の語りから、個々のプレイヤーが明確に設定されたルールに則って動くフリーランスとは異なる方法によって確立されていったということが窺える。

集団戦術は方向付けと秩序づくりの機能を持ち、プレイヤーの行為を規制する機能を持つ。フリーランスにおいて5人の動きがチームの競技力へと統合されるためには、即興的であっても個々のプレイヤーの予測が5人で共有されなければならない。個々のプレイヤーが異なったプレイ展開を予測し、それに基づいてバラバラな動きをしたのではプレイヤーの協力の質が低下し、チームとして高い競技力を発揮することができなくなる。米国トップコーチが草案したフリーランスをプレイする際のルールは、個々のプレイヤーに対して「私は・・・する」という明確な方向性と秩序を与えることで個人戦術が効果的に連続し、結果的にプレイヤー間の協力の質を高める機能を持つと考えられる。

これに対して、A氏が「スコアリング・プレイっていうのは2対2だったり3対3だったり、すでに自分たちが持っている要素なんですけれども…今ボールサイドでこういう2対2をしてるから、残った3人はその次に合わせてる…ボールサイドがある3対3をしたら、残りの2人はそれに2対2で合わせている、そんな感じ」と述べていることは、フリーランスにおいては、自分の行為と味方の行為とを意味のある関係として結びつけるために、スコアリング・プレイとしての2対2や3対3のグループ戦術が極めて重要な役割を果たしていたことを示唆している。

パターンと異なり、フリーランスは5人のプレイ経過の事前計画性が低く、プレイ展開の予測が難しい。しかし、アトランタ時のフリーランスにおいては、全体である5対5を2対2や3対3という部分集団に分けて階層的に認識することによって、協同的に動くグループ内の2~3人でプレイ展開の予測を共有できるだけでなく、そのグループに含まれていない他のプレイヤーグループもプレイ展開の先取りが可能になり、結果的に動的秩序が生まれ、チームは一つのまとまりをもった全体として機能できるようになっていたと考えられる。クンストは、「戦術的観点から正しいと見なされる個人プレイは、集団プレイを基盤とする。」と述べており、球技においては個人戦術が上位の戦術に従属することを指摘している。また、内山も、バスケットボールの攻撃における

グループ戦術の重要性を指摘しており、A氏の語りはこれら理論としての戦術論を、行為者であるプレイヤーの視点から裏付けるものであると考えられる。

フリーランスが成功をおさめた背景には、1990年代の日本の女子実業団チームとナショナルチームのおかれた状況が大きく影響していたと推察される。すなわち、チーム間の移籍が少なく、同一チーム内で同一プレイヤーが長期間プレイすることが多く、ヘッドコーチが指揮を執るナショナルチームも、二つのトップチームのプレイヤーが長期にわたり中心となって形成していたという特異な環境にあったという要因である。

これらのことから、バスケットボールにおけるフリーランスには、個々のプレイヤーの動きにルールを設定することで個人戦術を効果的に連続させるタイプと、チームを2対2や3対3の部分集団に分けて階層的に認識し個々のプレイヤーの個性を生かすグループ戦術を素材にプレイ展開の予測を共有するタイプがあることが示唆された。また、後者のタイプのフリーランスを効果的にプレイできるようになるためには、プレイヤー間でプレイの意図や優先順位に関するコミュニケーションを相当量とることが重要になることが示唆された。

#### (6) フリーランスにおいて即興的かつ効果的にプレイするためのルールの設定法

プレイ状況に応じた即興性が高いフリーランスは、予め決められたストーリーやシナリオのない即興劇に例えることができると考えられる。清水は、即興劇を始めるためには、「たとえ漠然としたものであっても、ある程度作業仮説を共有していることが必要であります。何らかの方法によって、当座のシナリオが大まかに決まっていることが必要なのです。」と表現している。また、即興劇におけるこのシナリオに相当するもののことを清水は「役者の拘束条件」と名付けており、「役者によって即興的にドラマが演じられるためには、シナリオ（すなわち拘束条件）が生成されなければならないのです。」と述べている。

A氏は「最初の入りだけは決めておいて、そこからどう相手が崩れるかを見ながら連続させていくっていう感じ」「ガードの意図を周りのプレイヤーが読み取ってそこに連続していったという感じ」「落とし所が決まっている、何手も先を見てやっているっていうのはほぼないかな。せいぜい読んで2〜3手先ですね」と語っている。これらの語りは、アトランタ時のフリーランスが、最終的にどのようなシュートを打つかという事前計画としてのシナリオを最初から全て準備しているわけではなく、清水の述べる即興劇と同様に攻撃の開始局面においてチームが協同的に動くための作業仮説となる拘束条件を、何らかの方法によって設定してプレイしていたことを示している。「フリーランスをハーフコートで始めるときっていうのは…」あるいは「速攻の場合ですけれども…」という表現から、アトランタ時のフリーランスでは攻撃を速攻場面とセット場面とに分け、それぞれにおいて攻撃開始のルールが設定されていたことが分かる。

パターンにおいては、準備した数種類のパターンの中からどのチーム戦術を選択するかは、一般的にコーチもしくはポイントガードの役割となっている。しかし、萩原氏の「一番最初の取っかかりのパスはガードですけど、プレイを作るという意味では、私なんかは結構自分が…その取っかかりをつくるみたいなことをするのはすごい好きだったですね」という表現は、フリーランスの攻撃開始局面において拘束条件を設定する役割が、必ずしもポイントガードに固定されていなかったことを示している。

しかし、A氏は「このパターンだとシューター来るよね、ここだとスクリーンかかるよね、これはもう貰ったよねっていうパターンみたいなものが…フリーランスの中から生まれてくるんです」とも述べている。この語りは、アトランタ時のフリーランスでは攻撃の開始局面に限らず、一旦攻撃が始まった後のプレイ展開においてもグループ戦術が拘束条件として瞬時に設定され、チーム内におけるプレイ展開の共通認識が高まり、プレイヤー間の協力の質が高まっている状態が創出されていたことを示唆している。

さらに、「困ったときはどこに預けようねっていうのはありますね。」「パターンプレイは50種類ほど持っていたので、その中からパターンを持ってくるか、あるいはその時に当たっている人間か…私かBにボールを預けるっていうのがルールでした」等のA氏の表現は、アトランタ時の攻撃においては、効果的にプレイを連続することが困難になったときには、グループ戦術を起点にしてプレイ展開を創出するフリーランスから、指定したプレイヤーの個人戦術を起点にプレイ展開を創出するフリーランスに変化するか、もしくは事前計画性の高いパターン・オフENSESを用いるかを選択していたことを示している。

これらのことから、アトランタ時のフリーランスにおいては、速攻場面とセット場面とに分けて攻撃開始局面の拘束条件を生み出すルールを設定していたこと、攻撃の開始方法はポイントガードのプレイに他のプレイヤーが連動する方法と、ポイントガード以外のプレイヤーがグループ戦術を先に仕掛けてシュートチャンスを創り出す方法の2種類があったこと、また、攻撃継続中においてもグループ戦術が瞬時に拘束条件に設定されるケースがあったこと、困った時には指定したプレイヤーの個人戦術を起点にするかパターン・オフENSESを用いるこ

とによって局面を打開していたことが示唆された。

#### 4. 予想される成果

球技において、ボールを持っていない時の動きをどのように指導するか重要であり、かつ非常に難しい課題となっている。学校体育の中で球技を行う場合、生徒がその場の状況を判断して、動きを決めるというような「自立性」を求めるが、数多くの状況や選択肢があり、状況判断を指導するには非常に困難を伴う。そして、ボールを持っていないときの動きが重要であり、それには「自立性」を求めると言いながら、指導するが困難という理由により動き方を決めてしまうパターン・オフENSEを採用することが多く存在する。そして、動きの自由度があるフリーランス・オフENSEは「自立性」を伸ばすという点で非常に重要であるとされながら、採用されない場合が多い。

しかしながら、今回の研究によってフリーランス・オフENSEを実施する際のコツが得られたことにより、学校体育の球技においてフリーランス・オフENSEを採用し、生徒の「自立性」を高めていくことが可能になる可能性がある。現在のところ、トッププレイヤーにおける実践知しか整理されていないが、そこから得られたグループ戦術の重要性、契機となる動きを発生させると動きが連続する可能性などは非常に示唆に富むものであり、実践現場に適応できる可能性がある。

#### 5. 今後の課題・展望

プロジェクト全体は完結しておらず、今後次のような課題を実行し、最終的な成果を学会誌等で発表したい。

① トップコーチに関するテキストの作成及びテキストの作成

② 映像資料の編集

③ 映像資料を用いたインタビュー調査の実施

また、本プロジェクトは日本における女子バスケットボールを対象としている。男子における状況は女子のものとは異なっている可能性があり、今後は男子バスケットボールも対象として研究を進めていきたい。

以上

○本報告書は、本学ホームページを通じて学内外に公開いたします。

○本経費により作成された成果物や資料等については、必ず全て添付願います。