

バスケットボールにおけるルールの存在論的構造： 競技力を構成する知的契機としての射程から

内山治樹

Ontological structure of rules in basketball: From a range as intellectual opportunities that constitute athletic capability

UCHIYAMA Haruki

Abstract

This research was performed for the purpose of examining the essentials of rules in basketball that make reduction impossible through the accumulation of factual understanding, within the range known as intellectual opportunity found in creating and improving athletic capability. As a result of this examination, it became clear that while the rule system in basketball that repeats reorganization and expansion consists of a multilayer structure of rules and rule phenomena, the system assumes a victory in games, and the sports culture known as basketball seeks to determine what kind of principles of “habits” which lead to peculiarities and of “transcendence” from present conditions are constructed and formed, while it functions as a theoretical framework for solving various problems in new development and improvement from the point of view of “maintaining an entertaining atmosphere.” Based on the foregoing, it is concluded that an indispensable element for creating and improving athletic capability is an intellectual outcome that ascertains various complicated phenomena through the results of various kinds of intellectual actions, which is incorporated as a system without contradictions in rules, including improved facilities and equipment.

キーワード：パロール、ラング、疎外、技術、戦術

Key words: parole, langue, alienation, technique, tactics

緒 言

世界のバスケットボール界を統括する国際バスケットボール連盟（Fédération Internationale de Basketball: 以下FIBAと略す）は、2010年4月にプエルトリコのサンファンで開催されたCentral Board（中央委員会）において新しい競技規則“Official Basketball Rule 2010”の条文を採択し、10月1日からの施行を公表した⁹⁾。今回の競技規則の変更は2005年以来のものであるが、このようなルールの改廃増補は、バスケットボール界ではFIBAに限らず、世界最高

峰のアメリカ・プロリーグ（National Basketball Association: 以下NBAと略す）などでもたびたびに行われてきている。

では、今回の新しい競技規則の採択・公表にみられるように、バスケットボールではなぜルールの改廃増補が繰り返されるのであろうか。そればかりか、バスケットボールではなぜ頭上の水平面のゴールへボールを放らねばならないのであろうか。前者が「スポーツが発展し、パフォーマンスが向上したから」³²⁾ (p.418) という言明をもって説明し得るとするなら、その

ような理由だけでは、パフォーマンスが向上したならルールは即座に変更すべき、ということになってしまうばかりか、誰がどのような理由からそれを判断するのか、ということに明確な答えを用意できない。また、後者は、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形式であって、固有な運動形態を構成せしめる際の法則である「運動形式」⁴⁷⁾ (p.242)⁵⁰⁾ (p.33) をもって説明することはできない。もしそれらの問いに何らかの答えを用意するなら、創意工夫・研究開発という知的営為によってもたらされるその所産は成文化という観点においてルールとして整備され明示されねばならないからとか、ゲームにおける競争の直接的な対象となる課題はルールによって制御されるから、ということが取り敢えず示されるであろう。しかし、何れにしても、ルールは、公正性や合理的な秩序を確保しつつ、明確な勝敗の決定性を持ってゲームを成立させるシステムとして練り上げられた種々の知的営為の成果を通して、「可能態→現実態→可能態」→というメカニズムを有する競技力の形成と向上にかかわることは確かである⁶⁰⁾ (p.175)。転じて、このことは、競技力を形成し（させ）たり向上す（させ）ることに直接関わるコーチや競技者が当該競技のルールに通暁していなければ、ゲームで勝利する、という最終且つ最大の目標の実現・達成は覚束無いことを意味しているのである。

ところで、競技力の形成と向上に不可欠なルールが、どのような意味を持ち、どのような役割を果たしているかは、それらが当該競技の成立・維持・発展と密接に関わるだけに、すでに明晰判明に答えられてきているはずである。しかし、現状は一部に偏した方法論によって混沌とした様相を呈してしまっているといわざるを得ないのである。

バスケットボールにおけるルールに言及する、これまでの主立った研究^{1,2,7,23,29,30,42,46)}を概観すると、その殆どにおいて、「改正された、…現行…競技規則がゲームの様相にどのような影響を与えているのかを明らかにし、今後のゲームプランニング及び指導における指針を得ることを目的とする」²⁹⁾ (p.198) ことが謳われている。しかしながら、それら先行研究は、複

雑多様さと一回性に特徴づけられるゲームパフォーマンスを構成すると見做したいいくつかの要素の数量化を通しての勝敗への影響を、「ゲーム分析」ないし「記述的ゲームパフォーマンス分析」^{注1)}を用いることで、基本的には時間・空間の一点に定位し得る要素的事実への還元と因果的説明に終始してしまっているのである。しかし、自明とはいえ、抽出された結果は、次なるゲームに向けた同じルール下でのスカウティング資料としては有用であろうが、あくまでそれは、その時その場に居合わせたメンバーによって生起した或る現象の一面的な分析結果でしかないのである。加えて、それは、「ある期間におけるルール変更の過程を理解することに役立つだけでなく、今後、どのようにルールが変更されていくかの予測を立てることにも有益である」³¹⁾ (p.9) とされる、「ルールの変更とプレーの変化の間の相互作用」³¹⁾ (p.9) の解明にも何ら貢献しないといわざるを得ないのである。なぜなら、「今後の研究においては、このような長期的視野を持って研究が計画され実施されることが特に望まれる」³¹⁾ (p.9; 傍点は引用者) とだけ記されているに過ぎないその分析方法が、「将来の予測」³¹⁾ (p.9) に相応しいと見做す理由は不問且つ不明なままだからである。

こうした事態が生じてしまっているのも、従前のルール研究が、一律に「その不毛さがおおよそ完璧に論証且つ実証されている」ところの「『個別の経験的事実にかんする観察から一般的な説明原理を導く』ものとしての induction (帰納)」を方法として採用してしまっているから³⁹⁾である^{注2)}。それ故、「『事実と本質は通約不可能であり、事実認識をいくら積み重ねても本質には到達しない』という方法論的反省」²¹⁾ (p.178) のないまま無限遡及が繰り返されてしまっているのである^{注3)}。しかし、こうした事態を払拭するために、ルールが改廃増補を行わなければならないようになった、その意図と判断基準に潜在する仕組みをルールがルールとして存在することの意味を通して抉出できれば、「ルール変更の意図がプレー内容に明確に反映」³¹⁾ (p.8) される事態を生起せしめる根拠は明示され、「ルール変更の効果を検証する際に、ルール変更の直後だけではなく長期的見地からのプ

レー内容の検討」³¹⁾ (p.9) はその有用性を発揮し、「将来の予測」を含んだ成果をコーチや競技者にフィードバックすることは可能であると考えられる。

そこで、本研究では、従前の研究が一律に陥っている、「個別な現象の事後報告的分析結果としての事実認識」の集積をもって全体とする要素主義とそれを支える帰納的方法の陥穽を払拭するために、ルールが改廃増補される意図や判断基準、そして、それらを支えて秩序づけている仕組みの抉出を通して、競技力の形成と向上にとって不可欠な知的契機であるルールの本質的な存在の仕方の究明を目的とするものである。そのための手順として、まず、バスケットボールにおけるルールと身体技法との弁証法的発展の過程を概観し、次に、ルール・システムの構造を再確認しつつ、最後に、創意工夫と研究開発という知的営為によって形成される知的所産としての仕組みを明らかにする、という段階を踏むことにする。

この目的を果たすことができれば、これまでの単なるゲーム様相の変化についての後追的な結果が提示されることでルール研究と見做していたことが許されず、他方で、その成果は、「長期的見地からのプレー内容の検討」という課題の究明に裨益するばかりか、「コーチや競技者のゲームに関する知識を改善する」²⁾ (p.502)¹³⁾ (p.739) と見做されるルールの根源的な存在理由を明らかにすることで、最終的に、ゲームに勝利する、という最大且つ最終的な目標の実現・達成に貢献することになるであろう。

Ⅰ. ルールと身体技法との弁証法的発展の系譜

1. 現行の「構成的ルール」

ネイスミスによって創案されたバスケットボールは、21世紀の今日においても国際的に非常に高い人気を博している。こうした状況において、バスケットボールは、時代や国やレベルが変わろうと、あるいはルールが創案当初の13条から現行の50条に増補されようと、「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に混在しながら得点を争う」⁵⁹⁾ (p.10) という競技特性は不変である。

近年、ストリートで行われる3人対3人での

ゲームも盛んになり国際大会も開かれているが、オリンピックや世界選手権で用いられる現行の競技規則では、一般に、屋内コートにおいて5人対5人で行われ、スリーポイントラインの外側からのシュートによるゴールは3点、それよりも内側からの場合は2点、フリースローによるゴールは1点という得点方法によって加算される得点の多寡によって勝敗が決められることになっている。ボールは、一般用には7号球（周囲74.9～78.0cm、重量567～650kg）が、女子や中学生用には6号球（周囲72.4～73.7cm、重量510～567kg）が、小学生には5号球（周囲69～71cm、重量470～500kg）が用いられている。2004年からは茶色とクリーム色の2色の合計12枚パネルとなり、視認性が高められた。正式なコートの長さとは幅は、25m×18mである（小学生は22～28m×12～15m）。ゲームは10分間のピリオドを4回行う。第1ピリオドは、ジャンプボールによって開始する。第2、3、4ピリオドと各延長時間は、オルタネイティング・ポゼション・ルール（ジャンプボール・シチュエーションで、両チームに交互にスローインが与えられ、スローインでゲームを再開するルール）の採用により、オフィシャルズテーブルの反対側のセンターラインの外から延長部分をまたいでスローインで開始する。攻撃する方向は、前半（第1、2ピリオド）は相手ベンチ側のバスケットを攻撃し、後半（第3、4ピリオド）および各延長時間は反対側のバスケットを攻撃する。第4ピリオドが終わって両チーム同点の場合は、5分間の延長を必要回数だけ行う³⁸⁾。

以上、ごく簡単に現行ルールを概観したが、バスケットボール競技における勝敗を決しせしめ、独自の身体性を強調し得るのは、この競技の競争目的や競争課題、そして競技形式を明文化した「構成的ルール framework rule, constitutive rule」が存してこそである。この「構成的ルール」とは、競技者がそれを知らなかったり、それに従おうとしなかったりすれば、そのスポーツを行っていないことになるルールのことである。別言すると、ゲームの中でどのような手段が認められているか、つまり、何が宣言されたかを明文化し、それによって法的な安定性の確保を規定するルールのことである。

では、現在の構成的ルール（以下ルールと略す）は、どのような経緯からもたらされたのであろうか。次では、その歴史的な変遷を、この競技を象徴する運動形態であるシュートとの相互規定性という観点から概観する。

2. シュートをめぐる技術との相互規定性

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、この競技を象徴する運動形態であるシュートを如何に効率的に且つ確率よく決められるか、防御側からみればシュートを如何に防ぐか、ということにルールの変遷は焦点化され得る。このことは、創案時にルールが13条しかなかったことが却って、「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」⁴¹⁾ (p.117) していくことを促したともいえる。

しかし、考案当初問題になったのは、シュートという運動を生起させるために、ボールを如何にゴールへと移動させるか、そのためにプレイヤーはどのようにゴールへ移動したらよいのか、ということであった。それ故、移動できなかったボール所持者が思わず足をコンパスのように動かしたことで1893年に認められた「ピヴォット」や、そのピヴォットで逃げ切れないボール所持者が相手から遠い方向にボールを放り投げ、ボールがフロアに弾んで空中にある間にボールの方向へ移動し、空中にあるボールを所持し直したことで1896年に「ドリブル」が認められ、その後も、ボールやプレイヤーをゴールへと移動することと、そして、移動した後のシュートの扱いをめぐって、バスケットボールにおけるルールは、公平性や合理的な秩序を確保しつつゲームを成立させる仕組みを体系化するものとして、「客観的で中立的な評価システム」と「勝敗の明確な決定性」を遵守すべく改廃増補が繰り返されていったのである⁶⁰⁾ (p.172)。

他方、こうして現在に通じる普遍的なルールが創られた後は、そのルール内で可能な、最も効果的なシュートとそれにかかわる技術の研究期を迎えるのである。それは、この競技の進化の時期でもあり、ルールによる行為規制と新たな身体技法を研究開発することとのせめぎ合いの時期であるといえる。その結果、競技者自身

の創意工夫により、新たな技^{注4)}が開発されたり、その技を支える身体能力や体格の向上がゲーム様相を一変させてしまい、ルールが変更を余儀なくされる事態が生じたのである。

前者の代表例は、1936年にスタンフォード大学のアンジェロ・“ハンク”・ルイゼッティ (Angelo “Hank” Luisetti) が初めて行った「ワンハンドシュート」である。レイダーが指摘したように、「彼のワンハンドショットは、長年行われてきた伝統的なコーチングに対する挑戦 His one-handed shots defied years of conventional coaching」であり、「ワンハンドショットとそれから生まれたジャンプショットは、それまで一般的だったツーハンドのセットショットと同様に正確で、むしろ素速く打てることで、ブロックされる危険もさほどないショット」であったため、「この新しいショットのスタイルが、1937年までゴールの度に行われていたセンターコートでのジャンプボールの廃止とともに、得点の増加とファンの支持のもとになった」のである⁴⁴⁾ (p.270) ^{注5)}。一方、後者の代表例は、NBAが1954年に採用した「24秒ルール」である。それは、1952年から3連覇を果たしたミネアポリス・レイカーズのセンタープレイヤーであった208cm、110kgのジョージ・マイカン (George Mikan) の得点を抑えるために、対戦チームが一樣にロースコアのゲームを行うことでスローテンポなゲームが続出した結果によるものである。

ところで、1980年代以降は、テクノロジーの爆発的進歩によって、アメリカのバスケットボールは海外でもより身近になったといえる。しかし、こうしたグローバル化がまた、それまでのルールと技術に加え、戦術との相互作用に新たな展開をもたらし、このことが時代の要請を受けたルールの改廃増補を促してしていったといえる。とりわけ1984年には、ディフェンスのゴール近辺での過剰な集中や長身者の優位性を無くすことと同時に、得点を促進する方法としてスリーポイントシュートが導入され、「有効な攻撃方法としてゲームの勝敗に影響を及ぼす」⁵⁵⁾ こととなった。また、1914年からアメリカで実施されていた「最も近いアウト」からスローインするインバウンズプレイが1994年から国際ルールにも導入され、「素速く点が取

れて、敵を攪乱することができ」⁵⁾、且つ、「通常、1 ゲーム当たり約 10 回はそのような機会を得る」¹⁰⁾ ために、「多量の得点を挙げることができる」⁵⁰⁾ ようになり、競技者ばかりか観る者の面白さを倍加させたのである。これに拍車をかけたのが、1999 年の 10 項目にわたる規則の変更である。その中には、前述した「10 分のピリオドを 4 回行う」競技時間のことも含まれていたが、ショットクロックが 30 秒から 24 秒に、ボールをフロントコートへ進める時間が 10 秒から 8 秒に変更され、この 2 項目にのみ「ゲームのスピードアップ」が付帯事項として記されていたこともあって^{注 6)}、ゲーム様相に劇的な変化をもたらしたのである。

他方で、NBA にはこうした国際ルールとは異なる独自のルールを設けてきた経緯がある。表 1 は、黎明期から現在までの主なルールの変遷を示しているが、こうしたルールの違いは、オリンピックや世界選手権で、NBA のプレイヤーから構成されるアメリカ・ナショナルチームが苦戦を強いられる原因にもなっているといわれていた。が、突如、FIBA は、「ゲームをよりエキサイティングにするため」(朝日新聞 2008 年 4 月 26 日朝刊)という主旨のもと、ルールの新たな改訂を発表した。主な変更点は、1) スリーポイントラインが 6.25m から 6.75m へ拡大、2) 制限区域が NBA と同じ幅 4.9m × 長さ 5.8m の長方形に変更、3) NBA と同様の「ノー・チャージ・セミサークル」の採用、という 3 点であり、この改訂によって、国際ルールは NBA のそれに、これまで以上に近づくこととなったのである。

3. バスケットボール競技に固有な身体技法の現状

3.1 セット・オフENSEの台頭

これまで概観してきたように、ルールと技術との相互規定作用、別言すると、弁証法的発展は、バスケットボール競技においても逐次繰り返されてきたといえる。しかし、その都度様々な身体技法が顕現化したとはいえ、技については、ルイゼッティのワンハンドシュート以来、新たな出現をみることはなかったといえる。別言すると、このことは、ルールを前提に具象化されてきた技術から戦術へのシフトがますます

顕著になってきたことを物語っている。

バスケットボールのチーム戦術は、オフENSEから捉えた場合、1) 素速く帰陣しようとするディフェンスよりもさらに速くオフENSE側が人とボールを進める「ファスト・ブレイク」(速攻)、2) 相手ディフェンスの体勢が整ってから攻撃する「セット・オフENSE」、3) ファスト・ブレイクで得点できなかった場合に、2) に移る前に引き続きオフENSEを展開する「アーリー・オフENSE」(セカンダリー・ブレイク)、という 3 つの段階から成っている⁵⁷⁾ (p.27)。しかし、上記の戦術へのシフトということは、この 3 つの段階の中でも、その「61.2 ~ 70.6% を占める」¹⁸⁾ とされる「セット・オフENSE」の重要性を再確認することとなったのである。たとえば、NBA では、1980 年代には“Stack and Hawk” “Shuffle” “UCLA High Post” “Passing Game” “Flex Continuity” “Triangle Offense” が「最もポピュラーな 6 つのオフENSE」として、90

表 1 主な構成的ルールの変遷

| | |
|------|---|
| 1891 | ボールを持って走らない 拳でボールを打たない ゴール上のボールに触れない 相手を殴らない チャージング ホールディング ブッシング トリッピング |
| 1894 | フリースロー |
| 1896 | ダブルファール |
| 1897 | ハッキング チームの人数を 5 人とする |
| 1903 | タックリング |
| 1905 | ブロックング |
| 1908 | ダブルドリブル |
| 1932 | コートセンターラインで区分 バック・コートに 1 回以上ボールを戻さない 10 秒ルール |
| 1935 | 3 秒ルール |
| 1937 | ショット成功後のセンタージャンプの廃止 |
| 1945 | 反則 5 回で失格退場 |
| 1951 | 制限区域を 6 フィートから 12 フィートへ (NBA) |
| 1954 | 24 秒ルール (NBA) |
| 1964 | 制限区域を 12 フィートから 16 フィートへ (NBA) |
| 1979 | スリーポイントシュート (NBA) |
| 1984 | スリーポイントシュート |
| 1994 | 「最も近いアウト」からのスローイン |
| 1999 | 10 分ピリオドの 4 クォーター制へ ショットクロックが 30 秒から 24 秒へ 10 秒ルールから 8 秒ルールへ |
| 2001 | ゾーン・ディフェンスの解禁 (NBA) |
| 2005 | オルタネイティングポゼッション |
| 2010 | スリーポイントラインが 6.25m から 6.75m へ 制限区域が 4.9m × 5.8m に ノー・チャージ・セミサークルの採用 |

年代には“Horns”“Base Cross”“Zipper”“Mid Screen”“Power”“Side Screen”が「最も用いられているセットプレイ」として挙げられていることから窺える⁵⁷⁾ (p.27)。

では、これらのセット・オフenseは、ルールとのどのような関連において顕在化したのであろうか。スリーポイントシュートやインバウンズプレイの導入は、両チームが挙げる得点を増したことで、勝敗を決する場面がより劇的になって数多くの感動が喚起される事態を増長したといえる。加えて、8秒や24秒という「時間」がルールとして明文化されたことで、動的なゲームを秩序づけるスピードや連続性に具現化される「流れ」もより一層促進されたといえる。別の見方をすれば、限られた技に支えられた多種多様な戦術行為とルールとの相互規定作用を経て、現代では、「ボールを素速く推し進め、流れを止めることなく、連続して、オフenseを展開する」⁵⁷⁾ (p.35) ことがこれまで以上に求められるようになったのである。それは、上述した80年代と90年代を代表するセット・オフenseも、その原型から弁証法的に発展したのであるが、現代では洗練化、別言すると、高度化と精緻化がより促進されていったことを意味しているのである。前述した“Passing Game”は、わが国で汎用されてきた「パス・アンド・ラン」や「ギヴ・アンド・ゴー」の発展型であるが、このオフenseの主要な武器である、パス、カット、ドリブル・ドライブにスクリーンを加えることで、人もボールも移動しながら連続して攻撃を仕掛ける“motion offense”が近年主流になっていることや⁵⁸⁾、1960年代からすでに用いられていた“Shuffle”や80年代を代表するオフenseである“Flex Continuity”が、2000年のシドニー五輪で2位となったフランスを筆頭に、3位のリトアニアや4位のオーストラリアがチームの重要な得点方法として用いることで再び注目を集めたのは³⁴⁾、時代に即した高度化と精緻化の証左である。1950年代に考案された“Triangle Offense”が、90年代はシカゴ・ブルズによって、今日ではロサンゼルス・レイカーズによってその名を全世界に轟かせることとなったのも同様の理由である⁴³⁾。

こうした状況の中、変わらない重要な原則も存在する。バスケットボールにおける「空間」

は均質でなく戦術上の「優先順位」が存在する⁵⁷⁾ (p.33)、というそれである。今日、NBAには様々な国のトッププレイヤーが蟄集しチームの主力として活躍するのに伴い、明確なゲームスタイルの区分が困難になってきている。しかし、「チームとして空間に設置されたゴールへと近づくことが重要であり、空間の戦術的な重要度は距離に反比例して増加する」⁵⁷⁾ (p.33) ことは、如何なる時代のどのチームにおいても共通している。だからこそ、時代や国は違っても、長身プレイヤーを有してチームの大型化が図られるのである。これは、ナショナルチームといったトップレベルにおいても、「チーム間における身長差と得点比には高い相関関係がある」³⁹⁾ ことが証明されていることから裏付けられるであろう。

3.2 グループ戦術（ピックプレイ）の隆盛

こうした状況を経て、現在はどういった傾向が顕著なのであろうか。表1に示したように、1999年、FIBAはショットクロックを「30秒」から「24秒」に、「10秒ルール」を「8秒ルール」に、それぞれ変更した。その理由は、ゲームの娯楽性をより一層向上させることでテレビ視聴率を高め、多くのスポンサーを得ようとする目的を実現する最良且つ最適な手段として、オフenseの高速化に着目したからである²²⁾。結果として、「バイオレーション成立までの時間が短くなり、以前にも増して攻撃を強要する圧力が増した」²⁸⁾ (p.126) のである。

このことは、自明のことながら、ディフェンスの戦術行為の発展・向上との相互作用によってオフenseのそれを著しく変化させることになり、「プレイヤーにディフェンスの状況を直ちに判断して反応できることがより一層求められることで、いわゆる『時間のかかるプレイ long play』や『連続して展開するオフense continuity offense』は、その効力を失う」⁶⁾ (p.24) ことに繋がっていったのである。その結果、「戦術の最小単位」⁵¹⁾ であり、「グループ戦術行為として短時間で最もフィニッシュプレイに直結する」⁴⁵⁾ (p.7)、つまり、「オールコートにおけるプレッシャー・ディフェンスに対するボール運びから、ガード、フォワード、センターを問わず、多様な組み合わせのセットプレーまで、

頻繁に使用される」³⁶⁾ (p.183) ことで、「いつでも、どこでもできるプレイ」⁶¹⁾ であり、ボール保持者に「意図的にスクリーンをしかけにくい」³⁶⁾ (p.183) ところの「ピックプレイ」が多用されることになったのである。

さらには、今回 2010 年の「第 29 条 24 秒ルール」に、新しく「フロントコートでのアウト・オブ・バウンズを除くヴァイオレーションによって、ボールを所持していたチームにスローインのボールが与えられるとき、24 秒計が 13 秒以下であった場合、24 秒計は 14 秒にリセットされることになる」⁹⁾ (p.30) という文言が加えられたことは、ヴァイオレーション後のオフENSE時間が短縮され、素速いオフENSEがより一層強調されることとなった。加えて、この新ルールでのスリーポイントラインの延長と制限区域の拡張が、逆にディフェンス陣形の拡大をもたらすことも併せて考えるなら、ピックプレイの重要性は、今後ますます高まるであろう。このことは、「NBA のオフENSEの 75% にピック・アンド・ロールが関与している」⁶⁾ (p.20)、あるいは「NBA もヨーロッパも、あらゆるオフENSEの中でピック・アンド・ロールが発生する割合は 30～40%である」¹⁹⁾ という最近の研究成果からも首肯されるであろう。

3.3 身体能力の向上と大型化

自明のことながら、プレイヤーたちの技能^{註7)}は年々向上したのであるが、それが著しく上達したのは、1970 年代になってからである。それは、次の言明からも窺える。すなわち、「1970 年代になると、2m を超す選手が何十人も登場した。彼らは、1940 年代の上背のない選手がやっていたのよりも、より高度なチームプレイを行い、加えて、個人的には器用で俊敏な動きと素晴らしいボールさばきを併せ持っていた。1940 年代以前には、試合で実際に役立つような長身者はほとんどいなかった。大抵の長身者は、動きが遅く不器用だった」⁴⁴⁾ (p.272)。その一方で、競技者の身体能力においても著しい変化がみられたのである。例えば、「間欠的ハイパワー発揮能力」は競技者にとって最も重要な身体能力であるが、この能力に大きく関わるエアロビックパワーの指標である最大酸素摂取量は、1967 年から 1997 年までの 30 年間で 1.5

倍も増加している⁵⁶⁾。そして、競技者のこうした身体能力の向上と上述した大型化に象徴される現代的な傾向は、2000 年以降さらに顕著になり、2008 年の北京五輪でより一層明白になったといえる。男子においては、出場した 12 チーム中、①ほとんどのチームの平均身長が 190cm 後半であり、200cm を超すチームも半数存在する、②長身者 (210cm 以上) が中・長距離シュートを打ち、フォワード的な動きができ、チームの中心選手となっている、ということとで共通している。

翻って、わが国を顧みした場合、これまで主張してきた「低身長故に勝てない」という言い訳は通用しなくなっている。2009 年度の日本代表男子チームの平均身長は 193.2cm と公表されたが、この身長でも世界と戦えることは、スタート 5 人の平均身長が日本代表のそれよりも劣る 193.0cm でありながら、身長が低い選手をインサイドに、身長が高い選手をアウトサイドに配置するという創意工夫を行い、2002 年の世界選手権 (アメリカ) で 4 位になったニュージーランドによって見事に実証されている⁵²⁾。その一方で、90 年代の日本代表女子による創意工夫は、世界と伍して戦うために目指すべき方向性を明示していたといえる。20 年ぶりに五輪に出場した 1996 年のアトランタ五輪では、176.6cm と参加 12 チームで最も平均身長が低い中 (最高はキューバの 185.3cm)、7 位入賞という成績を残したのは、高確率のスリーポイントシュートを中心に速い攻撃を展開すれば、長身選手が配置されるゴール近辺への進入による身長差や体格差、並びに心理的なプレッシャーの負担軽減に繋がる、というオリジナルなスタイルを持っていたからである。ただし、2006 年の世界選手権 (ブラジル) におけるベスト 8 以上のチームの平均身長は 183.0cm であり、その内の 7 チームには 190cm 以上の選手が 3 人以上含まれていたことも併せて考えると、男子と同様、長身者がチームの主力となり、中・長距離シュートをいとも簡単に決めるという傾向は女子においても変わらないといえる。

ところで、以上のルールと身体技法との弁証法的発展の系譜からいえることは、ルールの改廃増補に対応した創意工夫と研究開発が、上に挙げた戦術行為の国際試合での常態化をもたら

したという事実である。つまり、どのチームでも同じような戦術行為を使う状況が生まれたのである。このことを別言すれば、ルールが戦術のグローバル化を促進したともいえる。とすると、予測が可能である分、そこには創意工夫がないばかりか新たな研究開発もなく、面白味にも欠けてしまうのは必然である。しかし、ルールの改廃増補によって、それぞれのチームの特徴や特性が失われることがあってはならない。創意工夫の努力をしないこと以上に、その努力を奪うこと、そして研究開発を怠ることは、必然的に身体面（身体能力や体格）で有利なチームがさらなる優位性を手にすることに外ならないからである。

その一方で、多種多様な身体技法として顕現化した技術や戦術による表層の可視的な一連の変化から確認できることは、競技者の技能やチームが採る戦術行為が如何に高度化し精緻化しようと、ルールの本質は不変ということである。逆にいうと、ルールが何を許容し禁止するかに拘泥していたのでは、ルールが果たし得る役割やそれを基礎づけている本質は見出せない、ということである。とすると、人為による知的所産であるルールの存在理由は、そもそもルールとは何で、どのように創出され、どういった理由でその内容が変わり、なぜ現在も当該競技の成立・維持・発展に不可欠なものとして存在することが可能なのか、こういった原理的な問題が究明されることによって初めて明らかにされることになるといえる。

次では、ルールが有する、こうした原理的な問題を、バスケットボールに固有のルール・システムという観点から検討する。

Ⅱ. ルール・システム特性

1. 疎外態としてのルール

新しいルールを制定したり、古いルールを改訂したりするのは、その背後に必ず何らかの「原因と結果」が存在するからである。しかし、ルールの改廃増補は、コーチや競技者からの要請に従って施されるわけではない。バスケットボール界でそれを実施する任にあるのは、オリンピックや世界選手権を統括する団体であるFIBAであり世界最強リーグのNBAである。それ故、改廃増補の「原因と結果」の背景に存

するものをコーチや競技者が読み取ることは不可能である。

こうした状況において、コーチに課せられているのは、改廃増補の度毎に、その内容を正確に理解した上で、従前のプレイの規定からその許容範囲の変更や新たな禁止事項を確認し、それらが競技者やチームにとって有利になるべく練習を遂行し、ゲームに臨むことである。また、競技者は、そうした作業を繰り返すうちに技術や戦術に関する認識が深化することでそれに併せてルールというものを理解し、最終的にそれを自身やチームの競技力の形成と向上に反映しようと努めるのである。

そもそもルールを制定する目的は、予め想定されたプレイ状況に即してゲームの再現性を保障し、記録に客観的な意味を付与して競技者あるいはチーム相互の成績の比較を可能にすることにある。より平易にいうなら、ルールが制定されるのは、当該競技における競争の仕方を決めて、相対的な身体能力の優劣を明確にする、つまり、競争によって勝敗を決するためである。だからこそ、競技者やチームは、「ルールの遵守」という原理のもと、勝利を目指すのである。その一方で、どのような団体や組織であっても、ルールの制定や改訂あるいは強制的な変更に当たって基本に据えられるのは、競技の本質である「強さ（卓越性）の比較を通じての勝敗の決定」⁶⁰⁾ (p.173) である。そして、この決定を行うには、「勝敗の決定の仕方」が彼我における共通認識として把持されていなければならないのであって、バスケットボールにおいてもそれは不変である。このことは、現行の競技規則第1章第1条「ゲームの定義」においても、「ゲームの勝敗は、競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする」³⁸⁾ (p.9)、と明文化されていることから窺い知ることができる。

とすると、バスケットボールにおけるルールの制定や改訂、すなわち、改廃増補が繰り返されるのは、勝ち負けを決める、つまり、競争を通じた得点の多寡による勝敗の決着という競技の本質を歪めないためであると理解できる。先に表1に示された、これまでの構成的ルールとその変遷は、そうした競技の本質を直接的ないし間接的に表していたのであり、勝敗の決着の仕方を安定的に規定していたと捉えることがで

きる。その一方で、競争による勝敗の決着という競技の本質は、ルールの改廃増補のための基礎を提供することにもなるのである。とすれば、上述した改廃増補の「原因と結果」は、バスケットボールという競技の本質に照応して派生したものであるとも見做され得るのである。要するに、ルールは常に競技の本質に制御されているのである。他方で、こうした理解は、競技の本質に制御されつつも、勝敗を決定する条件設定の任を担うルールの改廃増補の基準とは何か、という問題へ自ずと逢着せしめることになるであろう。ルールの制定や改訂を判断する基準は、あくまでも競争による勝敗の決着という競技の本質に存することからみれば、バスケットボールにおける種々のルールも、競争を通じた得点の多寡による勝敗の決着という競技の本質を忠実に表現する基準が如何に適切に機能しているかの検証に晒される中で、その存在が繰り返し問われてきたと考えられるからである。

では、バスケットボールにおいて、ルールの制定や改訂の度毎に、それらが競技の本質を忠実に表現しているか否かの検証は、何を基準として行えばよいのであろうか。その場合に、それを考察する上での有効な手立ては、「可変性」という特質を踏まえた上で、ルールを「疎外態」^{注8)}と捉えることである。なぜなら、それは、1つひとつのルールによって無限に生じる実践（以下、「ルール現象」と略す）から何らかの結論を導出する、という観念論や論理性の欠如を克服するばかりか、法的根拠をもった或る1つの制度として確立している社会的機能を意味する「ラングとしてのルール」と、個別的な一回性を本質とする「パロールとしてのルール現象」とには、どちらかが一方的に他方を支配・拘束するような関係ではなく、相互規定的で弁証法的と呼べるような関係が成立している、と解されるからである。

周知のように、個別的位相にあるパロールが成立するには、その根拠としてラングという制度の先在が必須の条件であるが²⁰⁾ (pp.79-92)、それは、ルール現象がルールのもとに展開されるのと同じなのである。しかも、ルール現象はルールなしでは成立し得ないが、前者が逆に後者に反作用を及ぼしてその変容を促すということなのである。ラングは時代や文化圏において

変容していく。ルールもまた固定されて有り続けるものではなく、時間の流れや文化によって変容を重ねていく。ただし、その変容の契機は個々のルール現象の集積にも存するのである。そして、新たに秩序化され成文化されたルールは、再びルール現象に対する所与として立ち現れ、その在り方を規定するのである。

こうしたことからみれば、「ルール・システム」は、「ラングとしてのルール」と「パロールとしてのルール現象」との重層構造から成り立っている、と理解されるであろう。内田は、「ルールをなぜ、どう決めたかという、もう一つ奥に、ルールそのものがなんのためにあるのかがある。そうでなければルールの意味もわからないし、ルールを直していくこともできない」⁵⁴⁾と主張していたが、ルール・システムの内実を重層的に把握しようとすることは、ルールの種々の行為規制に対する具体的で可視的な宣言に潜む、その「もう一つ奥」の知的所産としての基礎づけにも貢献するのである。その一方で、それはまた、「バスケットボールのルールの変遷と、技術や戦術の発達はお互いに関連性が深く密接に結びついており、両者が表裏一体の関係にあることが明らか」⁴¹⁾ (p.124) とする、これまで自明であると思われていた解釈を、改めて問い質すことにも繋がっていくことになるのである。

そこで、次では、この「ルール・システム」に特徴的な疎外状況について、バスケットボールに固有なラングとしてのルールの内実を検討する。

2. ラングとしての特異性

グットマンは、バスケットボールにおけるルールが、その他のボールゲームとは異なる性質を持っていること、すなわち、特異であることについて、次のように述べている。

クリケット、サッカー、野球は、すべて伝統的なゲームから発展した。多かれ少なかれ近代スポーツなるものが常にそこから発展してきた一連のルールを、誰かが机に向かってペンを執って組み立てていったという弱い意味において、確かにこれらのスポーツは「考案された」。しかし、バスケットボールの場合は、もっと強い意味で考案されたのである。このスポーツには

これと認定できる祖先がなかった。つまり、特注 specific request により、1 枚の布地を裁断して作られたオーダーメイドのスポーツだったのである¹¹⁾ (p.97)。

サッカーやラグビーといったスポーツの原型はすでに 19 世紀の半ばにはほぼ完成し、オックスフォードやケンブリッジの学生たちが、フットボールを楽しむためにルールの必要性を感じ、それを創っていったという経緯がある。それに比して、バスケットボールは、創案者であるネイスミスの言葉を借りると、「バスケットボールは机上の創造物であった。ゲームの価値を試す何の努力も行わないうちに・・・条件を満たすルールが定められた」¹¹⁾ (p.98) のである。

現行では 50 条を数え、そこから派生する項目も 300 を優に超している競技規則も、考案当初にネイスミスが提示したのは、周知の 13 条だけであった。この 13 条は、「面白く、覚えるのも、プレイするのも簡単で、しかも冬季に照明のついた屋内でできる」という主旨のもとに創られ、既存のゲームをもとにゲーム化を種々試みた結果、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、相手ゴールへのシュートを入れ合う、という「基本的な枠組み」²⁶⁾ に基づいた、ごく基本的なプレイの規定とゲームの進行の仕方を述べたものに過ぎない。それ故、他のボールゲームに比して極めて斬新な「頭上の水平面のゴールにボールを投げ入れる」という競技形式を創り出したネイスミスが、そのゲームを組み立てる技術や戦術などに思いも至らなかった上に、実際のルール現象を把握できなかったのは致し方ないことだったのである。

しかし、ネイスミス本人や彼の後継者たちによって、新たなルールが整備される度に、バスケットボールは合理的な形式を整えていったのである。考案当初こそ他のボールゲームとは違ってしたが、ルールの起源を辿っていくと、考案直後から、YMCA、AAU (Amateur Athletic Union: 全米アマチュア競技連盟)、NCAA

(National Collegiate Athletic Association: 全米大学体育協会)、NBA、そして、FIBA などの統括団体によって様々な創意工夫が施された結果、バスケットボールにおいても多くの人々が、「よりゲームを楽しむために作られていったものだということが分かる」¹⁵⁾ ものになっていったのである。たとえば、グローバル化を踏まえた現代では、それまでのルールと技術に加え、戦術との相互規定的関係に新たな展開がもたらされたといえる。前述した 1984 年のスリーポイントシュートの導入や 1999 年のショットクロックの変更は、FIBA の思惑以上に、ゲーム様相に劇的な変化をもたらし、さらには、ゲームのより一層のスピード化を目的として 2005 年度から実施された、第 2 ピリオド以降の「オルタネイティングポゼッション・ルール」によるスローインからゲームを開始するとした改訂など、何れもが統括団体の「よりゲームを楽しむために」という意図を具象化したものである。前述したように、「技術・戦術とルールとの弁証法的発展」によってもたらされる特徴として、「ゲームのスピード化」や「プレイの連続性と洗練化」を提示したが、それらはルールを通じて宣言された、競争による勝敗の決着という競技の本質を逸脱しない中で、統括団体主導のゲームの楽しみ方だったのである。

ところで、こうした行為規制や組織規範は、これまでの競技規則に記されてきたし、現行の競技規則にも事細かく記されている。この競技規則に盛り込まれた宣言は、それぞれが競技者の採る行為に関する指示であって、ゴールという目的地に達するための指針を提示するものである。しかし、その宣言自体も、バスケットボールの場合、他のボールゲームと比して特異であると考えられる。それは、守能が「対象とする行為規範を条数と共に列挙する」とした当時 (1981 ～ 1984 年) の競技規則の検討結果から看取することができる。

彼はその行為規範を「行政法的」と「刑法的」とに大別し、前者に「第 29 条 攻撃側のバスケット・インターフェア」「第 30 条 防御側のバスケット・インターフェア」「第 60 条 10 秒ルール」「第 61 条 バック・パス・ルール」「第 62 条 30 秒ルール」「第 75 条 フリースロー時のバイオレーション」を、後者に「第 76、

77,78 条 テクニカル・ファウル」「第 80 条 いわゆる『ボーナス・スロー』ルール」「第 87 条 スリー・フォー・ツー・ルール」「第 92 条 エイト・ファウルズ・ルール」を挙げている。そして、「これらの行為規範はすべて、ゲームに《面白さ》を保障するという役割を、直接間接に担わされて制定されたものである」と捉え、「それぞれの具体的存在理由に着目してさらに分類」することで、「①シュート・ボールにニュートラル性を付与するルールーバスケット・インターフェア、②攻撃を強要するルールー 10 秒、バック・パス、30 秒の各ルール、③フリースローをフリースローとしてのみ成立させ、その悪用を許さないルールー第 75 条フリースロー規定、④制裁の枠を広げかつ強化し、より確かな応報的効果を期待するルールーテクニカル・ファウルをはじめとする各刑法的行為規範」という 4 点に集約している²⁷⁾ (pp.207-208)。

しかし、ここで最も注目すべきことは、上述した「これらの行為規範はすべて、ゲームに《面白さ》を保障するという役割を、直接間接に担わされて制定された」という、それらルールの存在理由と役割が強調されていた中でも、現存するバック・パスと新たに 8 秒と 24 秒に変更された、ラングとしてのルールを象徴する「攻撃を強要するルール」²⁷⁾ (p.179) というものである。というのも、それは、FIBA 自身が、今回 (1999 年) の「規則の変更の趣旨は、ゲームをよりダイナミックで魅力あるものにするということである。たとえば、ゲームがよりアグレッシブでスピーディーになるように、ショットの場面を増やすために 24 秒ルール、8 秒ルールを、また、プレイヤーが集中して能力を十分に発揮できるように、あるいは時限終了間際の緊迫感のある場面を増やすために 4 ピリオド制を採用」³⁵⁾ と明言しているからである。

24 秒ルールの採用は、NBA ではすでに 1954 年から実施され、その理由と原因はルール現象がもたらしたと考えられる。しかし、そうした状況を FIBA がどのように付度したのかは知る由もないが、何れにせよ、統括団体である FIBA が、「ゲームをよりダイナミックで魅力あるものにする」には、「ゲームがよりアグレッシブでスピーディーになる」ことが不可欠であって、それには 24 秒ルールと 8 秒ルールと

で「ショットの場面を増やす」ことが必須の要件であることを宣言したことは、他のボールゲームのそれと比しても極めて特異であるといえる。なぜなら、その宣言は、正に、「技術との関連における《面白さの保障》」を「ルール変更を推し進める根本の動機」²⁷⁾ (p.214) として統括団体が自ら認めた結果であるが故に、バスケットボールにおけるラングとしてのルールの特異な性格を際立たせている代表例であると見做されるからである。

3. パロールとしてのルール現象

さて、ルールとルール現象との相互規定性は、ルール現象を一方的な被制約性のもとにあると見做すのではなく、ルール現象には本来的に現状に停滞することを拒否し、持続的な超越性を志向する契機が内在しているからこそ生じるのである。そして、その持続的な超越性は、競技の目的を実現すべく、創意工夫と研究開発を旨とする知的営為を介して、ルールが再び秩序づけられ成文化することへと向かわしめるのである。

しかし、実践でのルール現象が持続的な超越性を発揮することが可能なのも、バスケットボールのルールが他と比して特異であったからである。すなわち、「1891 年に Naismith が作成した最初のルールがわずか 13 条しかなく、十分に整備されたものではなかったということが、以後新しい技術や、戦術を次々と生み出す要因となった」⁴¹⁾ (p.124) のである。とすると、ルールのこの特異性に、われわれはルールに存する「疎外態」としての機能、すなわち、ルール現象がルールをして成文化たらしめることの「原因と結果」を見出すことができるであろう。

たとえば、1930 年代の 3 つの大きなルールの制定は、ルール現象の持続的な超越性が具象化された典型と見做される。その 1 つは、1932 年の 10 秒ルールの制定である。これは、大量リードを奪ったり、強固なディフェンスに抑えられると積極的なオフェンスがみられないことに対し、センターラインを引いてゲームのテンポを速めて、より積極的にゲームを展開させるためであった。加えて、1935 年の 3 秒ルールの制定は、長身者がバスケット近辺に居座り続けて、一方的に有利な状況下で楽々得点を重ね

る、というそれまでの防御側との不公平さを是正するために設けられたものである。それによって、長身者にはより高次の攻撃の手段が求められるようになったし、チームメイトとの協働も、それ以前よりも重要視されるようになったのである。この2つのルールは、1937年の「フィールドゴール及びフリースロー成功後のセンタージャンプの禁止」と相俟って、前者は、長身者のピヴォットプレイやゴール近辺での攻撃などの発展に、後者は、ゲームの面白さの獲得に、何れも貢献することとなったのである。

その一方で、10秒ルールが制定されても、成文化されたそのルールを逆手に取って、センターラインを超えた段階で延々とパスを回して攻め込まないチームが多数現れたのも事実である。そこで、この競技の本質を逸するような事態を払拭するために、そして、前述したように、208cm、110kgのジョージ・マイカンのような長身者の優位性を抑えるために採用されたのが、1954年にNBAが採用した「24秒ルール」である。レイダーは、このルールを制定せざるを得なかった理由がルール現象にあるとは明言しないまでも、次のように指摘している。

NBAは、得点の低さと荒っぽい試合のスタイルに対処するのに頭を悩ませていた。ファウルプレイの行き過ぎやロースコアの試合が、ファンを不愉快にさせていた。なぜなら、1954年までは一方のチームが一端リードを奪うと、そのチームは時間稼ぎの戦術行為に終始したからである。だから、効果的に時間稼ぎをしようとして、あるいは反対に、時間稼ぎを阻止しようとして、プレイヤーたちはより身体接触をするようになったのである。ファンとテレビからの圧力によって、NBAは1954年に24秒ルールの採用に踏み切ることになった⁴⁴⁾ (p.257)。

レイダーが「ファンとテレビからの圧力によって」と記したのは、実際には、実践、すなわち、ルール現象がもたらしたといえようが、この言明は、何れもが知的で複雑な要素を持ったバスケットボールが恐ろしく単純なスポーツへと変身し、競争による得点の多寡によって勝敗を決する、というこの競技の本質が歪められることで、魅力や面白さが失ってしまうことを統括団体が危惧したことを如実に物語ってい

る。

他方で、ルールは、「施設や用具」という「組織規範」も規定する。しかし、それが、ルール現象によって変容させられるケースも多々散見できる。その事例を、他のボールゲームに比して極めて斬新な「頭上の水平面のゴールにボールを投げ入れる」という得点方法と、それによって派生する「よりゲームを楽しむために」という点でみれば、まず、バックボードの種々の改良は、他のボールゲームと比して最も象徴的な運動形態であるシュートに密接に関連するが故に看過することはできない。

考案当初は存在しなかったバックボードは、籠めがけて放られたボールをはたき落とす観客の行為を規制するため、1892年にバスケットの真後ろに1.83mの長方形の網が設置されたのを皮切りに、1895年には水平版の設置が、1904年にバスケットの高さよりも約90cmを超えない木製のボードが、1906年にはそれが白色になり、1909年にはプラスチック製へと変わっていった。その後、「次第に、プレイヤーの技術が向上するにつれて、より精密な用具が求められ、とりわけ、“水平のゴール”をどのチームも要求した」ことと、1912年から「シュートが成功したボールが通過するように、ネットの底を切るようになった」こと²⁴⁾、及び、1917年にはその位置が60cmほどコートの内側に移動したことに加え、1925年の白色ボードの義務化を経て、どこからでもシュートを放ることが可能となり、その結果、バックボードにボールを当てての「バンク・シュート」が開発され、シュートの成功率向上に貢献することになった²⁵⁾。また、ボールについても、考案当初はサッカーボールが用いられたが、1894年に専用球が開発され、それが前述したような現在のものになるまでに、シュートのみならず、それを目的地に移動させるための手段であるドリブルやパスに貢献すべく種々改良が加えられたことは周知の事実である。身近なところでは、1984年にアメリカで^{注9)}、世界では2004年より、女子のボールの大きさが6号になったことで、速くて強いパスが可能になったばかりか、シューティング・エリアの拡大も可能になったのである。

以上、ルール現象がルールとして成文化され

てきた経緯を概観してきたが、ここでも、先にルールのところで指摘した、「ルール変更を押し進める根本の動機」が「技術との関連における《面白さの保障》」に存することの共通性は看取され得るであろう。

Ⅲ. ルール・システムの仕組み

1. ルール現象の持続的超越性

これまでの考察から窺えるように、FIBA や NBA などの統括団体によって、バスケットボールにおいても様々な創意工夫と研究開発が施されて、ラングとしてのルールが「よりゲームを楽しむために作られていった」のは、本来的に現状に停滞することを拒否し、持続的な超越性を志向するルール現象の集積がルールに反作用を及ぼしてその変容を促したからである。このことは、競技者を所与の競技世界への単なる馴致を拒否せしめ、与えられた現実そのものを変革し超越させようとする契機によって、バスケットボールのルールの大半は創られていったことを意味している。別言すれば、ルールとルール現象との重層構造から成るバスケットボールのルール・システムにおいて、創意工夫や研究開発という知的営為は、ルール現象が有するその持続的な超越性を通して発揮されてきたと見做さねばならないのである。

では、ルール現象の持続的超越性とは、具体的にはどのようなものなのであろうか。また、それを考察するに当たって、どのような分析枠組みを準備すればよいのであろうか。その際、「技術との関連における《面白さの保障》」が、「ルール変更を押し進める根本の動機」としてルールとルール現象に共通していたことを鑑みれば、「『技術との関係』においてもつルールの機能」²⁷⁾ (p.46) について、従前の「ルール論」^{注10)} が「倫理性の強調」と「論理性の欠如」故の「観念性」と「不毛性」に満ち溢れていることを、法学や社会科学の論理を援用することで喝破した守能の「ルールは技術を前提とする」という分析枠組みは、ルールとルール現象との間の相互規定性に関与する機能を探り上げている点で非常に示唆的である。

ルール機能論の本質的課題を、「なぜ」そのような規則が定められたのかの「原因と結果」という因果律に求めた論述の骨子は、以下のよ

うに展開されている。

まず、「ルールが機能として技術や戦術を生み出す」という従前のルール機能論の客観的根拠の無さが唾棄される。それは、「ルールが『機能として』技術や戦術を生み出すなら、同じルールに支配されてある選手には同じ技術の駆使が可能ならずであるし、また逆に、たとえそうした技術レベルにある選手といえども、すべてがすべて問題の作戦を実際にゲームにもち込むかどうかはわからない」のであって、また、「当事者の技術レベルが問題とされないルールは、少なくともその当事者からすれば存在の意味がない」からである。逆に、「ルールとは本来、現実にある技術レベルを踏まえて一定の宣言を下すものであり、つまり技術がルールの内容を規定するのであって、多くの人たちが誤って主張するように、その逆なのではない」と述べ、「ルールは技術を前提とする」と結論づけるのである²⁷⁾ (pp.227-252)。

その主張は、従前のルール機能論の「ルールが技術や戦術を規制することは困難である」とか、それらが「無限に開発される可能性がある」ことを否定することからも諾われる。たとえば、バスケットボールにおける「技術」とは、一般にこれまでシュート、パス、ドリブルなどが思い浮かべられてきたと述べられているのであるが、しかし、競技規則では、「コート内でライブのボールを持ったプレイヤーが、片方の足(これをピヴォット・フットという)は床との接点を変えずに、他方の足だけを何度でも任意の方向に踏み出すことをいう」³⁸⁾ (p.43) と記された「ピヴォット」が、「トラヴェリング」の条項での「ボールを持っているときの足の動き」として規定されているに過ぎないことを見抜いているのである。事実、シュート、パス、ドリブルなどは、現行の競技規則「第13条 ボールの扱い方」においても、「プレイヤーは、規則の定める範囲内であれば、どのような方向へでも、ボールをパスしたり、スローしたり、タップしたり、ころがしたり、あるいはドリブルしたりすることができる」³⁸⁾ (p.28) と記されるのみで、パスやドリブルをバスケットボールに固有の「技術」とあるとは明記していない。つまり、上記の「ボールをパスしたり、スローしたり、タップしたり、ころがしたり、あるいは

ドリブルしたりすることができる」というのは、ボールをゴールまで移動させるために、という選択的な意図に基づいて実現が図られる意味で、それらは「行為」として捉えねばならないのである^{注11)}。それ故、「ルールがスキルの指導、つまりこうすればうまくいくという《技術》を教えたり説明したりしているのではなく、かかる《行為》は競技で容認されている、との宣言をしているだけである。つまりルールは常にある具体的な行為を容認または禁止するだけであって、この行為規制を介して間接的な形でしか、技術とは関係しない」²⁷⁾ (p.51) とする認識は的を射ているといえる。そしてさらに、ルールは個々の具体的な行為を規制しているだけであるという、その認識は、技術を「規制することができない」という以前に、ルールはそうしたものを「規制する必要がある」とし、それ故、「試合を有利に運ぶための戦術やスキルや技術など、いちいち規定ないし規制する必要は何もない。どのような戦術が可能であるかは、選手やコーチが個々の禁止規定や許容規定を読んで自由に考え出せばよい」と強調していることから窺える²⁷⁾ (p.50)。

以上の言説は、守能が「ルールは技術を前提とする」ことの根拠を示すものである。ただし、それを全く鵜呑みにするわけにはいかないであろう。そこには重大な問題が未解決になっているからである。それは、この重要な命題のキーワードたる「技術」とは何かを、当の守能自身が明示していないことである。彼は、技術の他にスキルあるいは戦術という術語も用いて上記の命題を説明しているが、何れにおいても明確な定義づけを行っていない。一例を挙げるなら、「技術とは、パスとかドリブルに関してルールが下す定義の解釈を、コーチや選手が厳密に推し進めた上で考案・開発し、と同時に洗練を加えていくもの」²⁷⁾ (p.47) と述べるに留まっている。このことはまた、スポーツ・ルールが「法的安定性」という機能を実現する根拠として援用した法規規範論に基づく次の言明からも窺える。すなわち、「スポーツのルールも、本質的には右へ行けとか左へ行けとか命令しているのではない。左右どちらに行ってもよいが、ただし左へ行くとしたら目的は達成できないぞ、罰が待っているぞ、あるいはその行為が無効になる

ぞ、という趣旨の《宣言》をしているだけである。そしてこの場合重要なのは、そうして右の方向を選んだ選手が目的地を目指すにあたってバスで行こうが電車で行こうが、当のルールの何ら関知するところでない、という点である。何に乗って目的地を目指すかは、そこまでの距離とか利用可能な交通機関などを考慮に入れて彼（つまり選手やコーチ）が自由に判断すればよいことであり、要するにこのことがスポーツでいう『技術』とか『戦術』とかにあたる」²⁷⁾ (p.63) と述べるに過ぎないのである^{注12)}。これでは、せっかく「ルールが『機能として』技術や戦術や作戦を生み出すとする、前に紹介したルール機能論は、更にその客観的な意味を失う」²⁷⁾ (p.227) と従前のルール機能論を批判し、競技者はルールに従うという順法の根拠たる「法的安定性」やルールの公法的性格を説いた「正義の確保」という独自の機能を提示し、さらには、それら機能は、「法とスポーツ・ルールがどのような点で異なるかという質問に対する、機能面からの解答」であり、「スポーツ・ルールの果たす最重要の機能」である「面白さの保障」を果たすべく存在する²⁷⁾ (p.59)、という慧眼な知見が、何の説得力も持たないと訝らざるを得ないのである。

そのような混乱を生じさせないためにも、技術や戦術は、「推理と制作という2つの過程を内包する知的能力」^{注13)} である、と捉えることが肝要なのである。それは、技術の所産（現実のもの）は、技術（制作）者が創り出そうとするものについてのイメージをどのように概念化（形相化）するかによって様々な形態における制作が可能となることや、制作するものと制作されるものとは常に「他在的」（ヘーゲル）であって、いわば制作過程における「原因と結果」とが実体的に別個のものとして離在することから、「誰かとそれを共有でき得る」という点では行為と共通性をもつものの、何かを創り出すという目的が制作者の意図によって「外在的」となるために、自らのよい行為それ自体が目的である行為とでは概念的に異なること、こういった技術や戦術の本質的特質及び行為との概念的差異を踏まえることが不可欠だからである。それ故、こうした理解に基づくことで、彼の「ルールは技術を前提とする」という命題は、

「ルールは技術や戦術という知的能力を前提とする」というふうに再定義されるべきなのである。なぜなら、そこには、守能の意図とは別に、「ルール」がその知的能力によって形成される人為的所産であることが看過されていたり、その規定では、彼が批判した従前の通念同様、技術や戦術を「物化」してしまいかねない恐れがあるからである。

これによって、「ルールはそれ自らが機能として技術を生み出すのではなく、このルール規定をあれこれ解釈しながら人間が生み出し、更に改善を加えていくものである。実際、放っておけば選手やコーチは試合展開に有利だと思われる、ありとあらゆる技術や戦術をあみ出していく、・・・しかしルール上の不備等が原因で新たな技術や戦術が開発され、しかもそれが関係のスポーツから「面白さ」を奪いとる性格のものである時、ルールはその技術や戦術を成立しむるに核となる行為をとり出してこれを具体的に定義し、もって当該技術なり戦術なりの実行を拒まなくてはならず、これが要するにこれまで幾度となくバスケットボール関係者にそのルール改訂を迫ってきた、当の理由なのである」²⁷⁾ (p.177) という言説は首肯され得るのである。加えて、新たに提示した「ルールは技術や戦術という知的能力を前提とする」という解釈は、先に守能が掲げていた、『「なぜ」そのような規則が定められるのかという点の解明に・・・ルール機能論の追求すべき本質の課題が存する」とした問いを解き明かす道標としても示され得るのである。それによって、「ルールそのものがなんのためにあるのか」という問いの「もう一つ奥」の究明に、推理と制作という2つの知的プロセスを内包する知的能力としての技術や戦術が大いに関わっていることが示されるからである。

しかし、それらの課題を解決するためには、つまり、「ルールは技術や戦術という知的能力を前提とする」という解釈を是とするには、ルール現象の持続的な超越性の如何なるものが具象化されてルールへと昇華したのかが明らかにされねばならない。そのためにも、次では、ルールの最重要機能に「面白さの保障」を掲げる守能の主張を改めて検討してみることにする。

2. 技術と「面白さの保障」という機能

一般的観念を最大公約数的に定義づけた辞書では、「面白さ」とは、「愉快である。楽しく快い」(広辞苑)と記されている。その一方で、かつてホイジンガは、「面白さとは、それ以上根元的な観念に還元させることができないもの」¹⁴⁾と規定している。これら言説が示唆するところは、「面白さ」とは、何らかの事象・事物を感得する際に惹起する個々人の感情の属性であるということである。それ故、それは、個人的・情感的イメージ(意味)を指す「共示 connotation」という情的負荷によって生起するが故に論理的な解釈が不可能でもあるのである。しかし、そのような「面白さ」に対して、守能はルールの持つ最終且つ最重要機能の任を充てているのである。彼がそのように主張する理由は、次の言明から窺い知ることができる。

(法的安定性と正義の実現という) スポーツ・ルールに関する二つの機能は、実は法についていわれる基本的機能を、そのまま援用したものにすぎない。といって、ルールに備わる法的性格、つまりスポーツ競技における人間関係を律するというその客観的な性格のゆえに、この援用に合理性の認められることはいうまでもない。しかし国法にせよスポーツ・ルールにせよ、その存在理由を右に見た二機能から理解するだけでは、なお不十分である。・・・こうしてある法についてその機能なり目的なりが問題とされる時、そこで最終的に問われるべきは法制定および法運用の背後によこたわるところの、各種イデオロギーである・・・。すなわち法の最終目的ないし最終機能は、特定の支配的イデオロギー・・・を社会生活の中に貫徹させること、にある²⁷⁾ (pp.76-79; 括弧内は引用者)。

この言明は、要するに、従前のルール機能論が表層上の強要のみに終始していた「法制定及び法運用」にかかわる「技術的な機能」に比して、「面白さの保障」こそが「特定の支配的イデオロギー」、すなわち、「ルール制定を背後で支える一つのイデオロギー」²⁷⁾ (p.79)であることをいわんとしているのである。先に、「ルールそのものがなぜ、なんのためにあるのか」を追求するには、「もう一つ奥」のところを究明しなければならないとしたが、守能によれば、それは、スポーツ・ルールが行う各種の具体的

な宣言の奥に潜むイデオロギーを特定することであり、そのイデオロギーを具体的な言葉で表現したのがルールの第3の機能である「面白さの保障」なのである²⁸⁾ (p.56)。

その一方で、この主張の要諦は、「主観的合意に基づく宣言」というルール解釈にある。それは、「ある人には支持され別の人には拒否されるべき運命のものとしてある以上、その絶対的な客観性はやはり主張し得ない」ことから、関係者の合意による判断を明示的に宣言したルールの規定は、当該ゲームが面白くなるという根底において主観的な性格の判断の上に成り立っているものであり、「すぐれて主観的な角度からの物の見方・感じ方を意味し、かつ日常語として幅広い用い方のできる言葉である《面白さ》というものを、ルールの究極的機能をいいあらわすためにむしろ積極的に用いた方が適当であろう」とするものだからである²⁸⁾ (p.59)。逆に、こうした主張は、主観は対象によって一義的に決定されていないことを、だからといって、主観が対象によって制約されていることもまた真実であることが伏在しているとも解されるのである。

守能は、「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²⁸⁾ (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。

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をもってこれに対処しようとする²⁷⁾ (p.81; 括弧内は引用者)。

考案者であるネイスミスも、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²⁴⁾ (p.248)。ただし、ネイスミスはその「面白さ」が何であるかについて明示していないが、守能が唱道する「面白さ」とは、「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」という記述にみられるように、いわば相互主観的な性格を付与している点で、この言葉を用いることの客観的妥当性は確保され得ることになるであろう。それ故、「面白さの保障」とは、勝利の未確定性という競技スポーツの属性とも相俟って、「攻守のバランスをとること」で「ゲームが冗長で退屈なものとな」らないようにすること、と理解され得るのである。

こうした「面白さの保障」の解釈を経て、守能は「もしあるルールの宣言にそのまま従うとゲームが面白くなるというのであれば、つまり別の関係者がそう主観的に判断するのであれば、そのルールの宣言内容は当然、彼らの手で変えられてよいことになる」²⁷⁾ (p.80)と述べるのである。ここでの「ゲームが面白くなる」とは、上述したように、「ゲームが冗長で退屈なもの」であり、それは「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」によって生じるのである。とすると、このことと、先に示した「得点の多寡によって勝敗を決する」というこの競技の本質からみて、そこでの「容易に得点できる」ことには「面白さ」が存することから、守能が考える、あるいは、関係者（統括団体）の考える「面白さ」とは、「攻守にバランスがとれて容易に得点できるケースが多数生じる反面、ゲームがだらだらと長くならないこと」であると解される。

しかし、ここで重要なのは、「面白さの保障」を典型的に顕現化する、前述の「攻撃を強要するルール」を、「ただボールをパスしあうだけの冗長な場面を極力なくし、シュートにつながる積極的な攻撃を常に促進・強要することでゲームに《面白さ》を保障しようとして、その技術的な指標を・・・時間に求めた」²⁷⁾ (p.180; 傍点は引用者)と主張している点である。つまり、ルールの改廃増補を判断する基準としての「面白さの保障」は、「技術」との関係性に立脚するものであることを見抜いているのである。もちろん、「その技術的な指標」は「時間」ばかりではなく、この競技の他のボールゲームと比して最も特異な形態上の差異を象徴する、組

組織規範としての「頭上の水平面のゴール」を規定することによって、それは「空間」にも求められている。例えば、3秒ルールは、「ゴール下に攻撃側選手が三秒以上留まることが人倫に反するから、というので定められたのではなからう。そうした行為を許すと容易に得点できるケースが増大し、いわば拍子抜けの感が競技全体を支配することによって当該スポーツの《面白さ》が極度に減じられてしまうがゆえ、そうしたルールが存在する」²⁷⁾ (p.130) のであるが、「特にバスケットボールの場合、二メートルを優に越える大男が常にゴール下に陣取ってボールを処理することになれば、それは技術でなしに身長差そのものを競うゲームとなってしまう、興趣は著しく殺がれることになる」²⁷⁾ (p.212; 傍点は引用者) という記述からも窺い知ることができる。

以上、ルールの改廃増補を判断する基準として、「技術との関連における《面白さの保障》」を掲げる守能の主張を検討してきた。その結果、技術がルールの最重要機能である「面白さの保障」と密接に関わっていることは確認できたが、ルール・システムに内在するルール現象の持続的な超越性が、創意工夫と研究開発という知的営為を介して超個人的な知的所産を持続的に蓄積する、というその仕組みについては、「技術的な指標」を「時間」や「空間」に求めたと述べるだけあって、その根拠については何ら触れられていなかった。もし「面白さ」を保障する「技術的な指標」が「時間」や「空間」に求められるとするなら、それは、先に示した「ルールは知的能力としての技術や戦術を前提とする」ということと、どういった関係を有するのであろうか。この問いも踏まえつつ、最後に、ルール・システムに内在する知的営為の仕組みを考察することにする。

3. ルール・システムに内在する知的営為の仕組み

先に、守能のいう「面白さ」を検討することで、バスケットボールにおけるそれは、「攻守にバランスがとれて容易に得点できるケースが多数生じる反面、ゲームがだらだらと長くならないこと」と定義した。また、それを遂行するに当たっては技術や戦術との関連が不可欠で

あったことから、その指標を「時間」にみた場合、5秒、8秒、24秒に加え、バックパス・ルールという「攻撃を強要するルール」が示されたのも、特に、10秒が8秒に、あるいは30秒が現在の24秒へと変更され、より一層時間制限が厳しくなったのも、「ゲームがだらだらと長くならない」ような攻撃を更に強要しようとの統括団体の意図があったからであるとした。他方で、技術的指標を「空間」にみた場合、ゴールが頭上の水平面に設けられているため、制限区域に変更を加えようが、長身者が有利なことから、「攻守にバランスがとれ」るように3秒ルールが設けられたとも記した。

要するに、こうしたルールの改廃増補は、守能の言葉を借りれば、「本質的な攻防シーンが見られない」²⁷⁾ (p.216) ことを憂えてのことであって、それを払拭するには、「する人自らが《面白さ》を楽しむための、また見る人にその《面白さ》を楽しませるための、一つの意味ある活動へとルールが仕立て上げる」²⁷⁾ (p.267) ことが必要で、それには「ルールが《面白さの保障》というイデオロギーに基づく関係者の合意的宣言」²⁷⁾ (p.265) が不可欠と見做されたのである。そして、こうした見解により、守能は、「ルールそのものがなぜ、なんのためにあるのか」についての「もう一つ奥」にあるものを「面白さの保障」とし、次のように結論づけているのである。すなわち、「スポーツのルールを定めた裏にあるイデオロギーとは《面白さの保障》ですが、何が面白くて何が面白くないかは当事者の主観に委ねられます。公式ゲームでその《面白さ》をどう保障するかをめぐって関係者が現実の試行錯誤のなかで到達した一応の結論が、それぞれの種目に備わる現行の競技規則です」²⁸⁾ (p.226)。この言明において、「当事者の主観」とは「ルール管理者の創意あふれる工夫」²⁸⁾ (p.227) によるものであり、また、「現実の試行錯誤」とは、これまでの説明からも分かるように、「ルール現象の持続的な超越性による蓄積」がもたらした、と理解することが可能である。その一方で、「面白さの保障」=「イデオロギー」とも見做しているのである。

しかし、「面白さの保障」をルールが有する重要な機能とは認めるものの、それが「もう一つ奥」のものであるとか、況んや「イデオロギー」

であるとする主張は、そう簡単には受け容れられないのである。なぜなら、これまで示してきたように、「ルールは、創意工夫と研究開発という知的営為によって蓄積された人為的且つ知的な所産である」ことから、ルールが知的契機として競技力の形成及び向上に貢献するという立場を採っているからである。それに加えて、「ルールは知的能力としての技術や戦術を前提とする」と再定義したことからみれば、「面白さの保障」がなぜルールが有する重要な機能であるとしてルールの改廃増補にかかわるのか、それこそ、その「もう一つ奥」のことを考えなければ、それは超個人的な知知ではなく、一般には「人々の『意識形態』または『観念形態』という意味で用いられるのがふつうである」(広辞苑)と定義づけられている「イデオロギー」に終わってしまう、という危惧を抱かざるを得ないからである。それ故、守能が示した単なる「物化」された「技術」や「戦術」ではなく、「知的能力としての技術や戦術」と「イデオロギー」ではない「面白さ」との関連を改めて検討しないことには、「もう一つ奥」のものの、つまり、ルールがそのシステムによって、「創意工夫と研究開発という知的営為によって蓄積された人為的且つ知的な所産」と成り得る、その仕組みは決出できないのである。

では、「知的能力としての技術や戦術」と「面白さ」とに関連して、創意工夫と研究開発という知的営為が果たす役割とは何であろうか。このことを考察するに当たって看過してならないのは、やはりルールが前提とする技術や戦術の在り方である。

前述したように、技術や戦術は、「形相－質料－現実のもの」、すなわち、「運動イメージ－身体運動－運動形態」という推理過程と制作過程を内包する知的能力と規定された。また、自らのよい行為それ自体が目的である行為との比較の中で、何かを創り出すという目的が制作者の意図によって「外在的」となる技術や戦術の本質的特質について、次の2点を示した。1つは、技術・戦術の所産は、制作者が創り出そうとする現実のものについてのイメージをどのように概念化(形相化)するかによって様々な形態における制作が可能となる、ということであり、もう1つは、「制作するもの」と「制作される

もの」とは常に「他在的」であって、いわば制作過程における原因と結果とが実体的に別個のものとして離在する、ということであった。

とすると、これらのことからいえることは、前者において、技術・戦術的な制作過程は、統括団体であろうが、コーチや競技者であろうが、それを創り出そうとする者に存するのであって、現実のものが多種多様に顕現化し得ることになるが故に、競技の本質を逸脱しないという共通了解のもと、そこには相互主観的な「面白さ」が発生するといえる。他方、後者においては、「制作するもの」と「制作されるもの」とは常に「他在的」、すなわち、最初はこのものを創ろうとしたが、結果は違ったものができてしまった、という原因と結果が離在する、というところにも「面白さ」が生じるのは自明であるといえる。換言すれば、技術や戦術に内在する「他在性」が「面白さ」を醸し出す「原因」と「結果」であると見做されるのである。

先に挙げた3秒ルールや24秒ルールなどは、勝利の未確定性というこの競技の面白さを保障することも相俟って、もともと身長や身体能力に恵まれたプレイヤーが必ず勝ってしまうスポーツなど面白いはずはないという考えがあったから制定されたわけで、身体の大きいプレイヤーが初めから勝つと分かっていたら、誰もそんなスポーツをやろうとか試合を観に行こうとは思わないであろう。それ故、「制作するもの」である側の統括団体は、喩えそれがルール現象の持続的な超越性に基づくことを意識していなくとも、ルールを改廃増補して身体的なギャップを埋めようとしたのである。しかし、別言すれば、その身体的なギャップに対し、創意工夫や研究開発という知的営為を、制作者であるコーチや競技者が技術や戦術を行使する際の努力に反映させたとき、バスケットボールは魅力的な競技と成り得て独特の輝き放って面白くなる、と考えたからに外ならないのである。

結 語

ルールはなぜ存在するのか、という問題は、これまで通常無自覚に行われ、そのことが特にそれとして主題化されることも、したがって、根拠づけられることもなかった。そこで、本研究では、ルール研究の可能性を編み直すために

も、バスケットボールにルールが存在することの意味を理解し、事実認識の積み重ねでは通約不可能なその本質的な在り方を、競技力を形成し向上せしめる知的契機という射程において検討することが試みられた。

考察の結果、ルールとルール現象との重層構造によって、ゲームでの勝利を想定し、バスケットボールという運動文化が有する特異性への「馴致」と現状からの「超脱」がどのような原理で構成され形成されるかを模索したり、新たな発展や向上に関与する諸問題を「面白さの保障」という観点から解決する理論的枠組みとして機能していることが、また、そのシステムは、形相としての技ばかりか、媒体となる身体能力をも変化（向上・発展）することで、对人的な戦い方も変容する、という可視的な過程に潜在するルール現象の持続的な超越性によって支えられ秩序づけられていることが明らかになった。したがって、施設・用具の改良も含めて、ルールは、あくまでも矛盾のないシステムとして練り上げられた、種々の知的営為の成果を通じて複雑多様な現象を見極める知的所産と見做されることで、競技力の形成と向上にとって不可欠な契機と成り得ると理解されるのである。

ただし、ルールが競技力を形成し向上せしめる知的契機としての役割を果たせるか否かは、「戦術行為の創案」や「トレーニング法の開発」との相互作用も含め、現状の運動文化を身体能力を介して新たな運動文化へと転化せしめるコーチングの過程において、最終的に、どのような「理論知」を選択・活用すべきか、ということにかかっている。その根底にあるのは、明確な効用判断よりは価値観であって、それは競技力の制作者であるコーチ、競技者、その集合体として象徴的なチーム、それぞれの「価値に関わる能力」⁶⁰⁾ (p.174) である「感性」に依拠するのである。この魅力的なテーマの究明については他日を期したい。

注

- 1) なお、「記述的ゲームパフォーマンス分析」は、鍵となる要素が数量化されることで、パフォーマンスを記録してフィードバックするには有効かつ首尾一貫した客観的方法であることが報告されている³²⁾ (p.418)。

逆にいうと、ルールの改廃増補の意図を汲み取ったり、判断基準を抉出するには不向きであることを如実に表しているのである。

- 2) このことは、例えば、「深く特殊化すればするほど、その掘り下げる道は広くなり、ついには地下水の如きエピステーメーに達するのであり、資料体の量がいかに多くとも、タクシノミー的方法にたつ限り、データ外の予見が不可能である」²⁰⁾ (p.89) と述べる丸山の言明からも諸われ得るであろう。
- 3) 「無限遡及繰り返す」ことの「不毛さ」については、「或る全体を認識しようとする際、そのあらゆる部分をそれぞれ別個の全体として認識してしまわねばならず、それを行うためには、さらに部分の部分についても同じことを行わねばならなくなり、…あらゆる認識は不可能になってしまう」⁶⁰⁾ (p.166) といった言明からも確認できるであろう。
- 4) 本研究では、生田¹⁶⁾ や金子¹⁷⁾ などの言説も考慮しつつ、「技」を「或る目標を達成するために対象化され客体化された、或る一定の運動形態としての纏まりをもつもの」と規定し、それを一般的な運動形式とは相容れない、スポーツなどの象徴的運動形式として顕現する普遍的位相における実体概念として捉えている。なお、その規定における「対象化」という用語は、「思いついた運動イメージを実際の運動として現実化したりする場合のように、個人的なアイデアとしてあるものを、他者にも認知可能な形式を与えながら外在化すること」⁴⁸⁾ という意味で、また、「客体化」は、ヘーゲル以前の「客観」と同義と捉えて、「主観的作用とは独立に存在すると考えられること」という意味で用いている。
- 5) なお、ここでは「シュート」(shoot) と「ショット」(shot) という2つの名辞を併記した。前者は動詞と名詞に、後者は名詞としてのみ使用されるが、元来、同義語として使用されているため、敢えて原文の意を汲みそのまま表記した。
- 6) 1994年1月14日に召集された国際バスケットボール連盟の世界技術委員会におい

- て、中央委員会に提出する 2000 年のオリンピック以降に施行される国際競技規則の変更が決議された。そこでの幾つかの規則の変更の中で、ショット・クロックが 30 秒から 24 秒に、ボールをフロントコートへ進める時間が 10 秒から 8 秒に変更されたが、備考欄に「ゲームのスピードアップ」が記されているのは、この 2 項目だけである³³⁾。
- 7) ここでは、「技能」を「個人として自存性を獲得するものの、決して超個人的ではない、運動形式を具体的に遂行する能力」の意味で用いている。
 - 8) 佐藤は、ヘーゲルやマルクスに則り、「疎外」という概念を、「人間自身が作り出した事物・事象でありながら、いつしかそれが人間から独立した客体物と化し、本来、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を指している」⁴⁷⁾ (p.242) と規定している。そして、文化とは、正に、このような疎外構造を内在する人為的所産であり、この点から「文化は疎外態である」と解することで、文化の種概念であるスポーツもまた「疎外態」とであると指摘する。このことから、ルールも、それを創り出した人間からは独立した、スポーツ特有の自立性の中で実在し続けるような「疎外態」として把握されねばならないことが理解される。
 - 9) Hamryka は、1984 年から 6 号サイズのボールに変更したアメリカ大学女子について、新しいボールが大学レベルの殆どの試合において影響がなかったことを報告している。具体的には、強豪校が集まっている「アトランティックコースト・カンファレンス (ACC)」において、導入前後の 2 年間でそれぞれ比較した結果、スチールが 1.0% と最も変化が大きかったものの、リバウンドとアシストがそれぞれ 0.1%、0.2% 増加しただけであり、シュート率に至っては 0.7% のみの増加に繋がったことが指摘されている¹²⁾。
 - 10) その代表的なものとして守能は、菅原 禮編 (1980)『スポーツ規範の社会学』不昧堂出版を挙げている。
 - 11) ここでの「行為」と「運動」という専門用語については、選択的な意図に基づいて何かを成し遂げようとすることを「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⁵⁹⁾ (pp.39-40)。
 - 12) 因みに、この「面白さの保障」がスポーツルールの最重要機能であるとの持論は、その後上梓された『スポーツルールの論理』(2007)においても同定できる。そこでは、「本書で展開したスポーツルール論の根幹をなす部分は、すでに・・・明らかにしたものである。爾来、二十年以上が経過したが、そこで主張したルール機能論とルール構造論は古臭くなるどころか、それ以降にあった種々のスポーツルール改訂を見るにつけ、むしろますますその適用の度合いが増すようになった」²⁸⁾ (p.230) と述べられている。
 - 13) 「技術」の概念規定に際し、技術の多様な側面に対する、その定義も実に多様なものがある。しかしその一方で、それら多様な技術の定義の殆どに共通する見方も存在する。それは、わが国の「技術論争」でみられたように、技術を「労働手段の体系」や「生産物」と見做して技術の物質的、実体的側面を強調しようが、「客観的法則性の意識的適用」⁵³⁾ と見做して、その帰納的、主体的側面を強調しようと、何れにしても技術は様々な目的とは独立に規定し得る「手段」に関わっているということである。そして、このような見方は、いわば「生成の原理」を基盤として、それに支えられているとも見做されるのである。このようにみえてみると、技術概念を規定するにあたって、本研究でもこの「生成の原理」へと遡ることは必要不可欠な手続きであるといえよう。その場合、「卓越性」という人為的テクネーの対象にかかわって、「身体を或る性質のものにすることができると言及した、アリストテレスの「技術」に関わる一連の言説にまずはもって着目することは重要であると考えられる。なぜなら、「生成や運動の過程には、推理〔思惟〕と呼ばれる過程と制作と呼ばれる過程とがあって、

その出発点〔始動因〕なる形相からの過程は推理であり、この推理の結論から始める過程は制作である」³⁾ (p.227) とか、「運動（生成）の原理は制作する者の内にあって、作られる事物の内には存しない、そしてその原理は或る技術またはその他のなんらかの能力である」³⁾ (p.377) という言明からも窺えるように、行為（プラクシス）と制作（ポイエーシス）という対立する2つの実践概念の区別に基づいたその技術（テクネー）概念は、明らかに「生成の原理」に基づいているからである。そして、その「原理」を語る上で典型的なものとして、「生成する事物のうち、或るものは自然により、或るものは技術により、或るものは自己偶発によって生成する。そして、これらすべての生成するのは、或るものによって、或るものから、そして或るものにである」³⁾ (p.224) という言明には、「技術」概念を把握する上での貴重な知見が示されているのである。なぜなら、そこには、「或るものによって」「或るものから」「或るものに」至る過程から形成される「生成」に「技術」が関わる一方で、対象は1つひとつが異なった材料であり、作業の条件もそのたび毎に異なることが、さらには、「すべての技術は生成にかかわる。すなわち、あることもないこともありうるもの、さらに、そのものの生成の始まりがこれを作り出すひとのうちにあって、当の作りだされるもののうちには存在しないもの、このようなもののうちの或るものをどうしたら作りだせるかを考究するのが技術のはたらきである」⁴⁾ (p.188) という言明において、「技術」は、今まで存在しなかったものの生成に関わり、その在り方は「自然」や「必然」のそれとは異なって「それ以外のものでもありうる」⁴⁾ (p.187) と見做されることから、「技術」を「関係概念」として把握すべきことが明示されているからである。要するに、アリストテレスにおいて、技術は、他のもののうちに運動を引き起こす原理であるとして、自身のうちに運動原理を持つ自然と区別されることで、「真なる分別（あるいは言語や論理など）の働きを伴う制作

の性能と同一」⁴⁾ (p.188; 括弧内は引用者) であるとされ、自然過程には存在しないものを作り出すという制作の地平において「真なる分別の働きを伴う」、つまり、「正しくそれ（或るもの）を作り出すための制作手段の可否に関する」（括弧内は引用者）ところの「人間に固有の知的能力」⁴⁹⁾ と捉えられているのである。ところで、「技術」を、このように「関係概念」と理解し、加えて、それを「知的能力」とであると見做した場合、或る競技者の身体において可能態を現実態へと転化させ得るメカニズムには、身体能力とその卓越性を顕現化（制作）する上で、勝利するという明確な意図を持った制作者が必要であることが窺える。とすると、その場合の制作者、すなわち、コーチや競技者は、「非運動的身体性」（可能態）と「運動的身体性」（現実態）との重層によって、単に技を身につけて技能化するだけの、いわば技に疎外された存在であるだけでなく、技を技能化する制作の過程において既存の技を超越する新たな技を制作する存在として位置づけられる。しかも、競技スポーツでは、こうした能動者（コーチ）が作り出したものとそれを実践する受動者（競技者）という一般的な技術生成の過程とは別に、作り出された身体能力とその卓越性という制作物とそれを制作し実践する者とが同一であるという事実も存在する。つまり、制作者＝制作物という生成過程こそが、一般の「技術」と「運動技術」とを区別する重要な相違点なのである。

文 献

- 1) Andreassen, W. G.,(1989): The effect of the three-point rule change in college basketball. An Arbor.
- 2) Arias, J. L., Argudo, F. M. and Alonso, J. L.,(2009): Effect of the 3-point line change on the game dynamics in girls' minibasketball. Research Quarterly for Exercise and Sport, 80 (3): 502-509.
- 3) アリストテレス：出 隆訳（1988）：形而上学. アリストテレス全集 12、第3刷、

- 岩波書店.
- 4) 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.
 - 5) Boyd, N.,(1993): Picking up baskets out of a 'Box'. Scholastic coach、62(6)、p.92.
 - 6) Carmenati, R., (2009): The evolution of offense in European basketball. FIBA assist magazine, 41; 20-24.
 - 7) Caruthers, J.B., (1979): Proposed rule changes in college basketball. Old Dominion University Press.
 - 8) Cooper, J. M. and Siedentop, D., (1975): The theory and science of basketball. 2nd ed., Lea & Febiger.
 - 9) FIBA (2010): Official basketball rules 2010. <http://www.fiba.com>.
 - 10) Gundy, B. V., (1993): Out of bounds for 3. Scholastic coach、63 (4)、p.83.
 - 11) Guttmann, A., (1994): Games and empires. Columbia University Press.
 - 12) Hamryka, B., (1987): The smaller ball and women's basketball. Athletic Journal, 67 (8): 18-20、56.
 - 13) Hughes, M. and Bartlett, R. M., (2002): The use of performance indication in performance analysis. Journal of Sports Sciences, 20: 739-754.
 - 14) ホイジンガ：高橋英夫訳（1990）：ホモ・ルーデンス. 中央公論社、p.19.
 - 15) 生島 淳（2003）：スポーツルールはなぜ不公平か. 新潮選書、p.8.
 - 16) 生田久美子（2007）：「わざ」から知る. 東京大学出版会、新装版第1刷、p.8.
 - 17) 金子明友（1974）：体操競技のコーチング. 大修館書店、pp.155-158.
 - 18) 加藤敏弘・勝本 真・入江史郎（1993）：バスケットボールのオフense・ムーブメントに関する一考察—パス・プレイ開始時の位置関係に着目して—. 茨城大学教育学部紀要、42：87-99.
 - 19) Kruger, R., (2007): The pick-and-roll: all of the solutions. FIBA assist magazine, 26, p.6.
 - 20) 丸山圭三郎（1981）：ソシユールの思想. 岩波書店.
 - 21) 丸山圭三郎（1983）：ソシユールを読む. 岩波書店.
 - 22) Mattheos, P., Evangelos, T., Georgios, M. and Georgios, Z., (2010): Relation of effectiveness in pick'n roll application between the national Greek team and its opponents during the men's world basketball championship of 2006. Journal of Physical Education and Sport, 29 (4), p.57.
 - 23) 松岡孝博（1980）：バスケットボールのゲーム分析—ルール改正が及ぼしたフリースローへの影響—. 中京女子大学紀要、14：167-170.
 - 24) 水谷 豊（1980）：バスケットボール その起源と発展. 日本 YMCA 同盟出版部.
 - 25) 水谷 豊（1997）：ルールと技術の発展史—バスケットボール. 体育科教育、45(12)、p. 32.
 - 26) 水谷 豊（2005）：バスケットボールの創成. 体育学研究、50 (3)、p.255.
 - 27) 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.
 - 28) 守能信次（2007）：スポーツルールの論理. 大修館書店.
 - 29) 永山亮一（2002）：バスケットボールのルール改正がゲームに及ぼす影響—大学男子トップレベルを対象として—. 北陸学院短期大学紀要、34：197-208.
 - 30) 永山亮一（2005）：バスケットボールのルール改正がゲームに及ぼす影響—大学男子トップレベルを対象として 第二報—. 北陸学院短期大学紀要、36：237-248.
 - 31) 中川 昭（2011）：ラグビーにおける記述的ゲームパフォーマンス分析を用いた研究. 筑波大学体育科学系紀要、34：1-16.
 - 32) Nevill, A., Atkinson, G. and Hughes, M., (2008): Twenty-five years of sport performance research in the Journal of sports Sciences. Journal of Sports Sciences, 26 (4): 413-426.
 - 33) 日本バスケットボール協会（1999）：2000年オリンピック以降の国際競技規則の変更について. 日本バスケットボール協会理事会資料、No. 3.
 - 34) 日本バスケットボールコーチコミッティ情報委員会編（2000）：SCOUTING REPORT

- Sydney 2000 Olympic Games. 平成 12 年度研究会資料、pp.6-14.
- 35) 日本バスケットボール協会審判部規則部編 (2001): 2001 ~ 2002 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、p.117.
 - 36) 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. 財団法人日本バスケットボール協会.
 - 37) 日本バスケットボール協会審判部規則部編 (2008): 2007 ~ バスケットボール競技規則. 第 5 版、財団法人日本バスケットボール協会、p.7.
 - 38) 日本バスケットボール協会審判部規則部編 (2011): 2011 ~ 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.
 - 39) 西部 遭 (2002): 知性の構造. ハルキ文庫、p.45.
 - 40) 大神訓章・日高哲朗・内山治樹・佐々木桂二・浅井慶一 (2001): バスケットボールプレイヤーの身長がチーム戦力に及ぼす影響. 山形大学紀要、教育科学、12 (4): 427-439.
 - 41) 笈田欣治・水谷 豊・藤木大三 (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): 79-159.
 - 42) 笈田欣治・細川 磐 (2002): バスケットボールのルールの変遷について. 関西大学文学論集、51 (3): 29-46.
 - 43) Parr, A., (2006): Coach Tex Winter: Triangle basketball. NDX Press.
 - 44) Rader, B. G., (1999): American sports: from the age of folk games to the age of televised sports. 4th ed., Prentice-Hall.
 - 45) Remmert, H., (2003): Analysis of group-tactical offensive behavior in elite basketball on the basis of a process orientated model. European Journal of Sport Science, 3 (3): 1-12.
 - 46) 佐々木桂二・大神訓章 (2004): バスケットボールにおけるショットクロックルールの改正がゲームに及ぼす影響. 東北学院大学論集、人間・言語・情報、138: 19-28.
 - 47) 佐藤臣彦 (1993): 身体教育を哲学する - 体育哲学叙説 -. 北樹出版.
 - 48) 佐藤臣彦 (1998): スポーツと思想. 身体運動文化学会編、身体教育のアスペクト. 道和書院、p.8.
 - 49) 佐藤臣彦 (2011): コーチングの哲学. 第 23 回国際スポーツ科学学術大会分科学会ワークショップ、韓国体育哲学会セミナー論文集、p.68.
 - 50) Snamiska, S., (1988): Attacking a zone under your basket. Athletic Journal, 58 (3), p.20.
 - 51) Stiehler, G., Konzag, I. und Döbler, H., (1988): Sportspiele. Sportverlag, S.97.
 - 52) 鈴木 淳 (2007): バスケットボールにおける世界の戦術動向 - 2000 年シドニーオリンピックから 2002 世界選手権にかけて -. 福岡教育大学紀要、56、第 5 分冊、p.128.
 - 53) 武谷三男 (1968): 弁証法の諸問題. 武谷三男著作集第 1 巻所収、勁草書房、p.7.
 - 54) 内田義彦 (1971): 社会認識の歩み. 岩波新書、p.113.
 - 55) 内山治樹 (1986): バスケットボールにおける 3 点シュートの導入に関する一考察 - 大学女子チームのゲーム分析を通して -. 埼玉大学紀要教育学部、35、p.115.
 - 56) 内山治樹・坂井和明・武井光彦 (2001): エリート女子バスケットボールプレイヤーが獲得すべきエアロビックパワーの目標値決定に向けたマルチステージ 20m シャトルランテストの検討. 筑波大学運動学研究、17、p.22.
 - 57) 内山治樹 (2004): バスケットボール競技におけるチーム戦術の構造分析. スポーツ方法学研究、17 (1): 25-39.
 - 58) 内山治樹 (2006): モーション・オフENSEで戦う. バスケットボール・マガジン・クリニック、14 (3)、p.20.
 - 59) 内山治樹 (2009): 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. 体育学研究、54(1): 29-41.
 - 60) 内山治樹 (2009): 競技力の概念的把握への方法序説. 体育学研究、54 (1): 161-181.
 - 61) 吉井四郎 (1987): バスケットボール指導全書 2. 大修館書店、p.184.