

バスケットボールにおける優れた競技能力を有するポイントガードの選手が読み解くゲームの流れの構造

中瀬 雄三¹⁾ 佐野 淳²⁾

Yuzo Nakase¹ and Atsushi Sano²⁾: The structure of the momentum of basketball games sensed by point guard players with excellent competitive ability. *Japan J. Phys. Educ. Hlth. Sport Sci.* 62: 705-721, December, 2017

Abstract : The purpose of this research was to clarify the structure of the momentum of basketball games as sensed by point guard players with excellent ability from the “*Bewegungslehre des Sports*” viewpoint in order to improve the tactical ability of basketball players. The study involved an interview survey of 3 such players. After considering the structure or the momentum of games, the following points became clear.

1. The players are aware that “continuity” and “compulsion” form the nature of game momentum. These 2 characteristics are seen as both Good and Bad momentum.

2. “Player’s feelings” were listed as one of the facets of game momentum. As a means of optimizing such feelings, priority was given to player encouragement and selection of tactics to make the game exciting.

3. “Play based on common tactical intention” was listed as another facet of game momentum. Games developed with such intention had the strongest possibility of winning, and the players considered that practicing it (or preventing the other team from doing so) without any difference in tactical intention created momentum.

4. “Player’s feelings” and “play based on common tactical intention”, which contribute to momentum, were considered to be not independent but interactive.

5. As a result, it was clarified that “players’ feelings” is a factor that can directly generate “game momentum” and that “game-related events” and “player’s sense of value” are factors that can influence each other and are interdependently structured.

Key words : body wisdom, interview, ball game
 キーワード : 身体知, インタビュー, ボールゲーム

I. 緒 論

1. 研究の背景

バスケットボールにおいて、技術や身体能力を向上させることと並び、戦術力を高めることも重

要である。金子（2005a）は、戦術力とは単なる行動パターンの知的能力ではなく、戦術ないし戦略を有効かつ適切に遂行できる能力であると指摘している。つまり、ゲーム状況に合わせて適切な動きかたを即興的に選択実行できる選手の能力である。

1) 東京成徳大学応用心理学部
 〒276-0013 千葉県八千代市保品2014
 2) 筑波大学体育系
 〒305-8574 茨城県つくば市天王台 1-1-1
 連絡先 中瀬雄三

1. *Faculty of Applied Psychology, University of Tokyo Seitoku*
 2014 Hoshina, Yachiyo, Chiba 276-0013
 2. *Faculty of Health and Sport Sciences, University of Tsukuba*
 1-1-1 Tennodai, Tsukuba, Ibaraki 305-8574
 Corresponding author nyuzo327@gmail.com

バスケットボールの指導書を概観すると、選手にとって「冷静に流れを読み、リードすることが大切」（佐藤，2009，p. 94）といった指摘や、「ゲームの流れを敏感に知り、攻撃のリズムを保ったり、変えたりする」（中川，2000，p. 169）ことの重要性、また、「ゲームの流れに応じた適切な戦術の選択」（日高，2012，p. 148）が重要であるといった文言が記されている。このことから、高い戦術力を有する選手は、コート上における選手の位置状況だけを判断材料とするのではなく、「流れ」といった要素も捉えていると考えられる。それにも拘らず、選手に流れを把握させるための指導法や、明確なトレーニングプログラムも提示されていない。

また、選手の戦術力を対象とした質的研究は近年増えてきているが（會田，2012；船木・會田，2016；野本ほか，2016），それらは野球におけるピッチャーとバッター、ハンドボールにおける1対1場面における駆け引きで必要となる「動きのコツ」（船木・會田，2016，p. 45）に着目した研究である。ゲームの流れを捉える選手の能力について、「行為を総体として理解し、意味や意図を理解」（野本ほか，2016，p. 182）しようとする質的研究の立場から調査されたものは今までない。

一方、ゲームの流れを自然科学的視点から分析する研究は少なくない（浅井・佐川，2013；Gilovich et al., 1985；Kijima et al., 2014；横山，2013）。近年では複雑系科学^{注1)}の視点から試合展開を予測する重要な知見が得られた^{注2)}ように、流れを客体化、ないしは数量化する試みは、これまでゲーム分析や動作解析がコーチング現場に大きな貢献を果たしてきたことと同様に重要であることは言うまでもない。しかし、数量化することができないゲームの流れを捉える選手の能力については、まだ明らかにされていない。城間（2013，p. 14）は、「ゲームに直接的に対峙するプレイヤーやコーチなどの『内部者』は、その都度の具体的・一回的事象に対して即興的に応ずることを要請される」と指摘している。従って、選手にとって、いま、その瞬間における流れを敏感

に感じ取ることができる能力と、適切なプレーを即興的に選択実行できる能力が必要とされる。そのため、ゲームの流れを捉える選手の能力を明らかにすることが求められる。しかし、ゲームの流れを捉える選手の能力を究明する前段階として、流れとは何か、言い換えれば、流れの性質やその構造を明らかにするべきであろう。従って、本論では、ゲームの流れを捉える選手の能力を解明することに先立ち、選手が捉える流れの性質や要因を探る。以後、スポーツの試合における「流れ」に関する研究について概観し、選手が捉えるゲームの流れの構造を究明する意義について考察する。

2. ゲームの流れの定義

先行研究において、流れは大きく2つの意味で用いられている。そのため、ここでは流れの定義を整理し、本論における流れの定義を明確にする。

1) 「オフENS時における選手の動き」としての流れ

川面ほか（2014，p. 46）は、「ドリブルによって…ボールを前進させながら、2人のプレイヤーによって攻撃し、ゴール下でシュートするという『流れ』が認められた」と述べている。つまり、川面ほか（2014）は流れを、ボール保持からシュートまでの「オフENSプレーの一連の手順」という意味で用いている。また、大高ほか（2008，p. 10）は、「ボールを獲得してからのオフENSの流れは、…7つのパターンに分類できる。」と指摘し、オフENS時における選手の動きの移行パターンについて述べている。このことから、大高ほか（2008）は流れを「オフENSパターンの移行」という意味で用いている。

内山（2004，p. 36）は流れを、オフENSの「動きを継続することで創られる」と述べている。また、長門・内山（2005，p. 19）は内山の指摘するオフENSの流れを援用し、「『流れ』とは…言うなればボールと人の動きであり、これらが連続性を持つことで、『流れ』が発生する」と述べている。つまり、内山（2004）や長門・内山

(2005) が指摘する流れは、「オフェンスにおける、ボールと人の動きが流動的かつ継続的な状態」を意味している。

2) 試合の形勢としての流れ

Gilovich et al. (1985, pp. 295-296) は、形勢としての流れが実在することを証明するため、チームに良い流れ（優勢の状態）が発生していれば、選手は実力以上のパフォーマンスを発揮すると考え、チームにとって良い流れの状態を「選手が特定の期間に、その選手のシュート成功率などの記録から予想される実力以上のパフォーマンスを発揮すること」と捉えている。また、国外での流れの研究は、Gilovich et al. (1985) の流れの捉え方や研究方法を踏襲したものが多い (Adams, 1992 ; Albright, 1993 ; Clark, 2005 ; Koehler and Conley, 2003)。

大神 (2014) は、女子日本代表チームのゲームを分析対象にして、ゲーム時間40分を2分毎に分割し、2分毎の獲得得点の得点差と標準偏差との比較によりゲームの流れを捉えている。「(分割された2分間において) チーム間の得点差が標準偏差の範囲内であれば安定したゲーム運びができており、得点差が標準偏差よりも+側に突出していれば、自チームにとって良い流れである」(大神, 2014, p. 2 : 括弧内は引用者) と評価していることから、得点状況から形勢としての流れを捉えていると考えられる。

浅井・佐川 (2013, p. 10) はバレーボールのゲームの流れについて、「パフォーマンスの結果や監督の采配などの試合に関する様々な要因によって生み出された試合状況から判断される試合の主観的優劣」と定義している。つまり、流れを選手や監督の主観による試合の形勢の判断と捉えている。

3) 本論における流れの定義

流れの定義を大別してまとめると、「オフェンス時における選手の動きとしての流れ」と、「試合の形勢としての流れ」に分けられる。どちらも流れという言葉によって表現されているが、流れ

という言葉の意味を統一することは本論の任ではない。本論で対象となる「流れ」は後者の意味であることを明言しておきたい。形勢としての流れを対象として調査する理由の1つ目は、バスケットボールのゲームにおける形勢としての流れを対象とした研究には質的にアプローチした調査が今までないということである。2つ目は、先述したように、バスケットボールの指導書には、「冷静に流れを読み、リードすることが大切」(佐藤, 2009, p. 94), 「ゲームの流れを敏感に知り、攻撃のリズムを保ったり、変えたりする」(中川, 2000, p. 169), 「ゲームの流れに応じた適切な戦術の選択」(日高, 2012, p. 148) といった記載があり、形勢としての流れを読むことや対応することの重要性が指摘されているが、流れの読み方や流れの構造については記述されていない。このままでは、選手に流れを読む能力を身につけさせることや、流れに対応することも覚束ないであろう。

試合の形勢としての流れは、「ゲーム感ないし試合感と呼ばれる(選手の)身体能力」(金子, 2007, p. 354 : 括弧内は引用者) によって把握されると金子 (2007) が述べている。また、金子 (2005b) は「ゲーム感とは、つまり、ゲームのダイナミックな流れを感じ取るカン身体知^③」(p. 53) であると指摘する。よって、本論では流れを「選手のゲーム感としてのカン身体知によって把握される試合の形勢」と定義し、考察を進めていく。

3. ゲームの流れを対象とした研究と方法

先述したように、Gilovich et al. (1985) は流れの証明をすべく、選手が実力以上のパフォーマンスを発揮することを流れと定義し、NBA (National Basketball Association) に所属する選手の1シーズンにおけるシュートの成功や失敗の連続性などを測定対象とし調査を行なった。その結果、実力以上のパフォーマンス発揮は認められず、流れの存在を証明することができなかった。

横山・山本 (2010) は、ゲームの流れの構成要因を明らかにするため調査を行なった。方法の

手順は、サッカー選手を対象にプロサッカーゲームの流れを評価させ、面接法によって得られた発話データから、流れを構成する要因について考察するというものである。結果として、流れの構成要因となるプレーは、個人技能（局所的な要素 local element）、個人間（局所的相互作用 local interaction）、個人間の集合体であるチーム（大域的相互作用 global interaction）という3つの階層構造にカテゴリー分けされ、それらが互いに影響し合うことで「ゲームの流れ」が構成されていることを明らかにした。

浅井・佐川（2013）は、選手が捉えるゲームの流れの要因を調査することを目的に、バレーボール選手を対象に試合のVTRを観察させ、流れの感じ方を回答させた。具体的には、対戦する2チームのうち1チームを指定し、ラリーが終了する度に指定されたチームの流れの度合いを数値（まったく流れがない状態を-5、とても流れがある状態を+5）で回答させた。結果として、選手は連続得点により流れは向上し、連続失点により流れが低下するものと捉えていた。しかし、「『流れ』は、その場面ごとに独立しているとは考えづらく、過去の結果を踏まえてその時の「流れ」を対象者は判断している」（浅井・佐川，2013, p. 21）と考察された。

これらの調査結果の報告から、①「パフォーマンス結果の連続性」を流れと見做した場合、流れは認められなかったこと、②選手は、個々のプレーだけでなく、味方同士の連携や対戦相手との敵対関係によって生じるプレーや、チームとしての組織的戦術行為がそれぞれ影響し合うことで流れが発生すると捉えていること、③選手はある時点における事象（得点、プレー内容など）だけでなく、過去のプレー内容などを総合的に鑑みて流れを捉えていることが窺える。

4. 選手が捉えるゲームの流れの構造を探る方法論と意義

本論では、選手のカン身体知によって捉えられるゲームの流れを調査するために、上記の研究方法や結果から、以下の点を考慮する必要があると

考えた。1つ目は、鯨岡（2005, p. 10）が「分析的・数量的アプローチは、多数の人に一般的、蓋然的に当てはまることを取り上げようとしていて、独自性と固有性で特徴づけられる特定個人の…実相を捉えることに主眼が置かれていない」と指摘していることから、選手が捉える流れやそれに関わる事象を数量に置き換えずに把握することである。2つ目は、ゲーム状況を解決しようとした実践者の視点から、ゲームの流れを探ることである。インタビュー対象者となる選手が参加していないゲームを観察させた場合、第三者的視点から流れを捉えることになり、ゲーム状況の把握できる要素が限定されてしまうことが危惧される。「実践現場のリアリティが反映されるよう…『体験者の内的視点』『渦中の視点』『行為者の視点』（會田，2012, p. 26）から検討する必要がある。

ゲーム実践の場では、選手が流れの機微や、流れの発生兆候を読むこと、また、流れの様相に応じたプレーができることが求められる。換言すれば、流れの把握能力と、流れに応じたプレー実践能力、両者の能力を習得・育成することが課題であろう。しかし、それらの能力の究明に先立ち、選手が捉えるゲームの流れの構造を明らかにすることが重要であろう。従って、本論では選手が捉えるゲームの流れの要因と、それら要因の関係構造を明確にすることが、流れを読み解く能力育成のための重要な知見となり得ると考えた。

5. 目的

本研究の目的は、バスケットボールにおける優れた競技能力を有するポイントガード選手のカン身体知によって把握されるゲームの流れの構造を発生運動学的視点から明らかにすることである。本研究によって明らかとなったゲームの流れの構造は、コーチング学における戦術力育成方法検討のための基礎的資料になると考える。

II. 方 法

ゲームの流れのように数値化できない事象を対

象とする研究方法として、質的研究がある。質的研究の信頼性は、「どれが被調査者の言ったことで、どこから研究者の解釈が始まるのがチェックできるような形で、データの成立過程を明らかにしておくこと」(フリック, 2011, p. 469)によって保証され、妥当性は、「研究者側の特殊な構築が被調査者の構築にどこまで実証的に根拠を持っているか^{註4)}」(フリック, 2011, p. 470)を示すことが重要である。本研究では上記2点を踏まえて、研究方法を検討した。

1. 対象者の選定

本研究における対象者は、優れた競技者としての3条件のうち、2項目以上を満たしていることとした。

- 1) 大学カテゴリーの全国大会においてベスト4以上の競技実績を有すること。
- 2) チームに所属するだけでなく、全国大会に出場したプレー経験を有していること。
- 3) 都道府県以上の選抜メンバーとして召集されていること。

上記の条件に加えて、対象者は司令塔としての役割を担うポイントガードポジションの選手に限定した。ポイントガードだけでなく、全てのポジションの選手がゲームの流れを感じながらプレーをしていると考えられる。しかし、ポイントガードがオフェンスプレーの構成や指示をすることは多く、最も流れに対し鋭敏に対応する必要があるポジションと考えたため、本論ではポイントガードに限定した。本研究の対象者のプロフィールを以下に記載する。

1) 対象者 A

インタビュー時、小学生からプロ選手までを対象にバスケットボール指導を行なう、元実業団チーム所属選手であった。全国中学校バスケットボール大会では準優勝し、大学では関東大学男子バスケットボール新人戦や関東大学男子バスケットボールリーグ戦、全日本学生バスケットボール大会で優勝を果たす。日本男子学生選抜にも選出された。実業団チームでは全日本実業団バスケット

ボール選手権や全日本社会人バスケットボール選手権大会など計8回の優勝経験を持つ。

2) 対象者 B

インタビュー時はT大学4年生であった。高校ではU18日本代表に選出されアジア選手権ではベスト8という結果を残した。大学時代は関東学生選抜、バスケットボール男子日本代表国際親善試合(ヤングジャパン)の代表メンバー、日本学生選抜、李相佰杯日韓学生バスケットボール競技大会の代表メンバーに選出される。また、2年次に出場した関東大学男子バスケットボール新人戦では2位を記録し、インタビュー直後の全日本大学バスケットボール大会で優勝を果たす。

3) 対象者 C

インタビュー時はT大学3年生であった。大学1,2年生時は同大学のセカンドチームのポイントガードとして活躍し、オールジャパン関東大会予選ではベスト8の成績を残す。また、1年次に関東大学男子バスケットボール新人戦に出場し、2位を記録する。3年生からは同大学トップチームのセカンドガードとして活躍し、インタビュー直後の全日本大学バスケットボール大会で優勝を果たす。

3名の対象者には事前に調査内容に関して文書や電子メールで説明をし、調査協力の承諾を得た。また、インタビュー時における音声の録音に関する了承を得た。

2. インタビュー調査

本研究では、半構造化インタビュー法を採用した。半構造化インタビューは、「標準化されたインタビューや質問紙を用いたときよりも、比較的オープンに組み立てられた(=回答の自由度が高い)インタビュー状況の中で、インタビューイのもの見方がより明らかになる」(フリック, 2011, p. 180)という特徴がある。半構造化インタビューの際、「インタビューの実施が成功するかどうかは、本質的には状況の中でインタビューアの判断能力にかかっている。こうした能力を

高めるためには、インタビュー状況に実際に身をおいて判断を下す経験を積むこと…が役立つ」(フリック, 2011, p. 186)とされている。筆者は、インタビュー精度を高めるため、本研究とは無関係であるバスケットボール経験者を対象にインタビューの予行練習を実施した。また、會田(2012, p. 30)は、インタビュー対象者の内省を活性化させることを目的に、インタビュー実施前にアンケートを採っている。本研究では、質問内容を考案することを目的に、対象者B, Cに対し、インタビュー実施の1週間前にゲームの流れに関するアンケート調査を実施した。その結果、インタビューにおける主な質問内容は、①ゲームの流れの捉え方、②ゲームの流れが良い(悪い)と感じる時のゲーム状況、③ゲームの流れが良い(悪い)と感じる状況でのアプローチの仕方、④ゲームの流れを最も意識したと思われる試合、についての4点となった。なお、これらの質問についての回答は、観客や指導者としてではなく、「選手としてゲームに参加した際に捉える流れ」という観点から回答させた。

インタビュー調査時期や回数は対象者によって異なり、対象者Aのインタビューは2015年7月に2回実施した。1回目は5時間、2回目は3時間30分、計8時間30分となった。対象者B, Cは2014年8月に実施した。対象者Bが1時間50分、対象者Cが1時間20分のインタビュー時間を要した。

フリック(2011, p. 212)は、同じインタビューに対して2回目のインタビューを実施する意義について、1回目のインタビューにおける主な回答の内容を確認できることと、インタビューと一緒に回答内容を構造化することができることと述べている。対象者Aは他の対象者と比較して競技経験年数が豊富であり、インタビューに多くの時間を要すると判断されたことと、回答内容の構造化を共同で行なうことが必要と考えられたため、2回目のインタビューを実施した。

3. テキストの生成・分析考察

1) 逐語記録の作成

インタビューの全内容をテキストとして文字起こしを行なう。その際、「バスケットボールの流れ」と関係のない内容は除外した。

2) 考察資料の作成(トピックスの分類と言い換え)

逐語記録を、意味内容が全体として理解できるまで熟読し、①4つの質問事項に対する対象者の発言内容を対象者別、トピックス別にまとめた。②対象者独自の言い回しによる誤認を避けるため、語りの内容を意味が変わらないよう留意しながら可能な限り一般的な言葉へと変換し、③変換された文章がトピックスとは異なる意味に変換されていないか確認した。④最後に、トピックスごとの文章として意味が通るようにセンテンスの並べ替えを行なった。これらの手順を通してまとめられた文章を、考察資料とした。

また、これらの手順は質的データ分析手法SCAT(大谷, 2011)の方法を参考にしている。SCATは、分析の過程が明確であるため、「分析の妥当性確認(validation)のためのリフレクションを分析者に迫る機能も有している」(大谷, 2011, p. 157)。本論においても、再確認できる余地を残すため分析過程を明示的に残すよう努めた。

考察資料を作成した後、メンバーチェックを実施した。メンバーチェックとは、対象者のインタビューがまとめられた考察資料が、回答した内容と相違がないか、対象者本人に確認を行なう作業である。この作業によって、筆者によるインタビュー内容をもとにした言い換えが、被調査者の語りの内容から作為的に変更された点がないかを対象者に検証してもらうことで、考察資料の作成に関する妥当性が保証されると考えられる。

3) 分析と考察

選手が捉えるゲームの流れの性質や発生要因、流れの構造について考察資料をもとに分析、考察を行なった。

Ⅲ. インタビュー結果と考察

以下、対象者のゲームの流れに関する考察資料と、それに基づいた考察内容である。考察資料のなかの括弧内は、筆者による言い換えや補足、対象者の様子である。

1. ゲームの流れの性質

対象者A「これはもう本当に感覚なんですけど、自チームの気^{注5)}が下がっている（流れが悪い）とき、入るはずのシュートも入らなかったり、取れるはずのリバウンドも取れなかったり、ファールを吹かれたくないのに吹かれたり、悪いことだらけになります。でも、気が上がっている（流れが良い）ときは、色々な（良い）ことが起こります。だから、流れはビックウェーブみたいな、波なんですよね。ウェーブを作って（相手）巻き込むんですよ。また、経験から、1回おかしくなった流れを呼び戻すことは難しいと感じるので、問題になっている点を見抜いたら手を打ちます。」

対象者B「相手チームの流れがいいとき、自チームがフリーランス^{注6)}のオフENSEをするので、多くの場合自チームのシュートが外れて、また相手チームの速攻（で簡単にシュートを決められてしまう）。何故かはわからないんですけど、そうになってしまうんです。絶対にその展開にしてはいけないと理解しているんですけど、相手のいいようにゲームが展開されてしまう。その（流れを）止めないといけないので、1回落ち着かせるためにも、パターンオフENSE^{注7)}をします。また、（ゲームの）はじめに、（相手チームに）流れをもっていかれると、自チームが相手チームに比べて実力的に上であったとしても、（流れを引き戻すことは）困難です。」

対象者C「相手チームが連続的に得点している、もしくは自チームの何回かのオフENSEで得点が入らなかった時、そのまま（特別な措置もせずにオフENSEを）やったら（悪い流れが）続いてしまうと思います。その場合、落ち着けるため

にパターンオフENSEを使ったり、（オフENSEのペースを）緩やかにしたり、ディフェンスのプレッシャーを強めたりします。」

以上の3名の語りの内容から、選手が捉える流れの性質として、「継続性」と「強制性」が挙げられると考えられる。

1) 継続性

対象者Aは「1回おかしくなった流れを呼び戻すことは難しい」と述べ、対象者Bは「（ゲームの）はじめに、（相手に）流れをもっていかれると…（流れを引き戻すことは）困難」と述べている。対象者Cは「（特別な措置もせずにオフENSEを）やったら（悪い流れが）続いてしまう」と述べていることから、流れは一度チームに発生すると、その流れは継続され、対戦チームに流れが戻ることは難しいということが分かる。つまり、流れは継続的性質を持っていると考えられる。

ただし、対象者Bは「（流れを）止めないといけないので、…パターンオフENSE」を行うと述べ、対象者Cは「（オフENSEのペースを）緩やかにしたり、ディフェンスのプレッシャー」を強めると述べていることから、流れは状況に応じた特定のプレーの選択実行により止めることができると捉えられる。よって、流れは継続的性質を有しているが、それは永久的に傾き続くものではないことが分かる。

2) 強制性

対象者Aは「自チームの気が下がっている（流れが悪い）とき、悪いことだらけになる」と述べている。この語りから、流れはプレーの成否に影響を及ぼすものであると考えられる。さらに、対象者Bは「絶対にその展開にしてはいけないと理解しているんですけど、相手のいいようにゲームが展開されてしまう」と述べていることから、相手チームに発生した流れに対して抗うことができない様子も窺える。そのため、流れはプレーの成否に対する「影響」というよりはむしろ、「強制」という言葉に近い性質を持っていることが読み取れる。

鴻上(2009)は『『空気』と『世間』』という著作のなかで、空気は不安定で正体がよく分からないものであるが、「時として、圧倒的な力を持つ」(鴻上, 2009, p. 5)と述べている。ここでいう空気とは、酸素や二酸化炭素といった気体としての空気ではなく、その場の雰囲気、いわゆる「空気を読む」といった用法での意味である。ゲームの流れも空気と同様に、不安定で正体が分からないものであるが、時として強制的な力を持つものと考えられる。山本(1983)は『『空気』の研究』において、空気が人間の判断や行動に与える影響について、史実など様々な事例をもとに論証している。「人は確かに、無色透明でその存在を意識的に確認できにくい空気に拘束されている」(山本, 1983, p. 15)と述べ、人間の言動が「統計も資料も分析も、またそれに類する科学的手法や論理的論証も、一切は無駄であって、…いざというときは、それらが一切消しとんで、全てが『空気』に決定される」(山本, 1983, p. 19)と指摘している^{注8)}。このような空気の強制力は、選手の流れに関する語りの内容と類似する点が多く、バスケットボールの流れも空気のような強制力を持っていると考えられる。

これらのことから、流れは継続性、強制性という2つの性質を有していると考えられる。また、2つの性質は主に、対象者3名による悪い流れに関する語りから導き出されたものであるが、悪い流れのみが有する性質ではない。悪い流れのチームは、「相手チームに流れが発生しており、その流れが継続されてしまう感じ」(継続性)と「相手チームに発生した流れに対して抗うことができない、プレーの成否に対し強制される感じ」(強制性)といった2つの感覚を感取している。良い流れのチームはその逆に、「良い流れを継続でき、簡単には相手の流れにならない感じ」(継続性)と「自チームのプレーがうまくいき、相手のプレーはうまくいかないように、プレーの成否に対し強制している感じ」(強制性)を感取していると考えられる。よって、継続性と強制性は、良い流れと悪い流れ、言い換えれば、流れそのものが有する性質であるといえる。

以下では、このような性質を有している流れの発生要因を考察する。

2. ゲームの流れの発生要因

対象者が捉えているゲームの流れの発生要因は、「選手の感情」と「共通の戦術的意図に基づいたプレー」であることが語りの内容から明らかとなった。

1) 選手の感情

選手の感情とは、喜びや悲しみ、苛立ちや焦り、気落ちや昂りなど、選手の心の状態を表している。対象者は「気」「気持ち」「心」「気分」といった様々な言葉を用いたが、すべて感情と同意で表現していると考えられた。文脈が崩れることを防ぐため、語句の統一はしなかった。また、選手の感情が流れの要因であると明確に語ったのは対象者Aのみであった。以下、対象者Aの語りと考察内容である。

対象者A「…人間の気は強く(プレーに)影響します。〈筆者〉チームの選手の気持ちが流れの要因となっているのでしょうか。〈A〉そうです。気ですね。気が下がるようなことだけは絶対にやらないようにします。だから私は試合中、(味方や相手選手の)心の状態を10点満点で見えています。人は心の状態が音楽のボリュームのように上がったりがったりしています。ゲームでも、味方選手のシュートの調子が悪いと本人の気が下がり続けてしまうので、(自分が味方にパスをして)『OK, シュート(打とう)!…あー!(シュートが外れて一緒に悔しがるような様子)』って、(声に出して)一緒に悔しがったり、共感する姿勢を見せてあげると、(味方選手は)シュートが外れても気は少し上がります。これは心の操作ですね。そういう声かけをかなりやっています。あとは、非言語的に、チームの誰よりも積極的にディフェンスをすることもあります。積極的な姿勢を背中で見せたら、味方選手の気が上がるので、自分の体の一部のように他(の選手)を見るようになってから、選手の気を意識して見るようになりました。」

筆者による「チームの選手の気持ちが流れの要因となっているのでしょうか」という質問に対し、対象者Aは「そうです。…気が下がるようなことだけは絶対にやらないようにします」と述べていることから、対象者Aは選手の感情が流れの要因の1つと捉えていることが分かる。なぜ、対象者Aは選手の気（感情）を上げようとするのであろうか。チクセントミハイ（1996, p. 46）によれば、「苦痛・恐れ・激怒・不安・嫉妬など」の私たちの感情が「ものごとに自由に注意を向ける自由を拘束」する「心理的無秩序」の状態にさせるという。その反対に、「注意が深く集中している状態では、意識は格別良い状態に秩序化されている…。思考・意図・感情そしてすべての感覚が同一目標に集中している」（チクセントミハイ, 1996, p. 53）といい、これを「最適経験と呼ばれる状態」（チクセントミハイ, 1996, p. 50）としている。対象者Aが味方選手に声かけをし、味方の感情を保つ意味をもつことから、選手の気が上がっている状態は、「最適経験」といわれる状態と近似していると思われる。そのため、本論では選手の気が上がっている状態を「流れを発生させるための最適な感情」と捉えることとした。

対象者Aは味方選手の感情を最適な状態へとコントロールする方法として、「共感する姿勢」を示す「声かけ」をすることや、「積極的にディフェンスをする」と述べているが、もう1つの方法について以下のように述べている。

対象者A「試合中の応援はかなり大事だと思っています。（観客が盛り上がることによって）選手が盛り上がるし、（選手が活躍する姿を）観客が見て、観客はさらに期待する。だから私は、試合中に観客が注目している選手を把握して、（オフense時に）その選手がプレーに絡めるように戦術を組み立てます。応援してくれている人達が喜ぶプレーを選択します。このことが、選手の気持ちを管理することになるからです。選手だけじゃなく、会場（の気）も管理しています。（会場の）気によって戦術が変わるんです。（会場がある選手に期待しているときは、味方選手に）

均等にパスするようなことはしません。」

対象者Aは、味方選手の感情を最適化させるための方法の1つとして、会場が期待しているプレーを戦術的に組み立て実行していることが分かった。また、対象者Aが「（観客が盛り上がることによって）選手が盛り上がるし、（選手が活躍する姿を）観客が見て、観客はさらに期待する」と述べていることから、観客の感情と選手の感情が相互作用的關係にあると捉えている。

感情、雰囲気に関して現象学的視点から研究を行っている小川（2001, p. iii）は、「雰囲気、感情、気分は、ほとんど同じ意味に収斂する。感情というのは私たちの心なる実体のなかにカプセルのように閉じ込められているものではない。」「そして、感情の空間的な広がり、雰囲気として己のうちに人々を埋め込み、深く人々の思想と行動を規定する」と指摘している。シュミッツ（1986, p. 101）は、感情が雰囲気であるとして把握しようとする試みは斬新なものであるため、その正当性を示すことは容易ではないと述べている。しかし、シュミッツ（1986, p. 101: 括弧内は引用者）は「感情が雰囲気であるということを示す」事例はもちろん十分にある」と述べ、多くの事例をもとに論証している。つまり、私たちが抱く感情が、私たちの身体に留まらず空間的な広がりを持ち、敷衍した感情が雰囲気そのものになるということであろう。

対象者Aが述べている“流れ”と“気”の關係は、シュミッツ（1986）が指摘する“雰囲気”と“感情”の關係のように、完全に同一なものではないと考えられる。しかし、シュミッツ（1986）の指摘は、対象者Aの語りの意味内容を読み解く一助となる。それは、対象者Aによる選手を励ますための声かけや、積極的にディフェンスをする姿勢を味方に示すこと、会場が期待するプレーを選択実行するといった行為は、一見流れとは關係のないように思われるが、それらの行為の背景に、選手や観客の感情をコントロールすることで流れを発生させようとする戦術的意図が込められていると理解できる。従って、流れの発生要因の1つとして選手の感情が挙げられる。

2) 共通の戦術的意図に基づいたプレー

対象者3名は、共通の戦術的意図に基づいたプレーをゲームの流れの発生要因として捉えていることが分かった。共通の戦術的意図に基づいたプレーとは、コート上にいる同チーム選手5名のなかで同一の目的が共有され、その目的を達成するためのそれぞれの戦術行為も互いの了解に基づいた上でプレーが実行されている状態を示す。端的に言えば、同チーム選手5名が同様のプレー内容を想定しながら実践できていることといえよう。以下、対象者の「共通意識」という言葉は、共通の戦術的意図と同義である。

対象者A「試合になると練習と違うプレーをしてしまうことや、やりたいことが分からなくなることがあります。その状態では（選手同士が）繋がり合えてないし、共通意識もない状態です。気持ちよくない流れです。例えば試合中、自チームはやりたいことができていないけど、たまたまシュートが入っている。相手チームは、やりたいことができていないけど、たまたまシュートを外してくれている。この状況では、流れとしては相手の方がいいと感じます。」

対象者B「（自チームのパターンオフェンスが相手チームのディフェンスに）止められて、『どうしよう』って（慌てて）、悪い流れになることがいままでの経験でよくありました。」

対象者C「（ディフェンスでプレッシャーをかけて）相手のチームに納得したプレーをさせなければ相手の流れが悪くなると思っています。ある試合のとき、相手チームがパターンオフェンスを使って攻めている場面で、自分はボールを持っている選手に（対して、間合いを詰めて）プレッシャーをかけていたんですが、抜かれてしまいました。ただ、（相手の選手が）抜いた先は（相手や味方の）選手がたくさんいて（スペースがなく）、相手はシュートを打ったんですけど、（シュートを打つには難しい状況だったため）入りませんでした。（相手チームの狙いとは異なる状況に追い込んだ状態でのシュートは）何回かは入ると思いますが、（相手チームの）周り（の選手）はフラストレーションが溜まってくると思います。そう

であれば、こっちにいい流れがくると思います。」

対象者Aは、「試合になると練習と違うプレーをしてしまうことや、やりたいことが分からなくなることがあります。その状態では…気持ちよくない流れです」と述べている。対象者Aが語る「やりたいこと」とは、試合状況（相対する両チームの出場選手の調子やファール数、得点差、互いが実施している戦術内容など）を勘案しない個人的願望としてのプレーではないであろう。もし、個人的な願望によるプレーを実践すれば、対象者Aがいう「共通意識もない状態」となるからである。「やりたいこと」とは、チームとして綿密に計画された「最も勝利を得る可能性のあるゲーム展開の仕方」（吉井，1986，pp. 69-70）であり、その展開の仕方（プレー）が共通の戦術的意図のもとチームで実施できないとき、例え得点ができていたとしても悪い流れであると対象者Aは捉えている。つまり、対象者Aはプレー結果としての得点よりも、共通の戦術的意図に基づいたプレーが流れとの強い結びつきがあると捉えている。

対象者Bは「（…パターンオフェンスが相手チームのディフェンスに）止められて、…悪い流れになる」と述べている。パターンオフェンスは各選手の動きがあらかじめ決められているため、共通の戦術的意図をもって行ないやすいプレーであるといえる。対象者Bは、そのプレーが相手に防がれてしまったとき、相手チームに流れが発生してしまう経験が多かったと振り返っている。

対象者Cは、「（ディフェンスでプレッシャーをかけて）相手チームに納得したプレーをさせなければ相手の流れが悪くなる」と述べている。対象者Cが述べる「納得」とは、チームで実施したプレー内容がゲーム状況に即していた（妥当であった）と選手自身が是認することであろう。つまり、対象者Cはディフェンスのプレッシャーによって相手チームのプレーを「納得できない（妥当と認められない）」内容へと仕向けることで、相手チームの流れを悪化させ得ると述べている。対象者Cが語る「相手に納得させない」プレー事例を意味内容が変わらないよう仮想の状況を示した^{註9)}（図1）。図1の仮想状況において、



図1 仮想状況におけるオフェンスチームの共通の戦術的意図

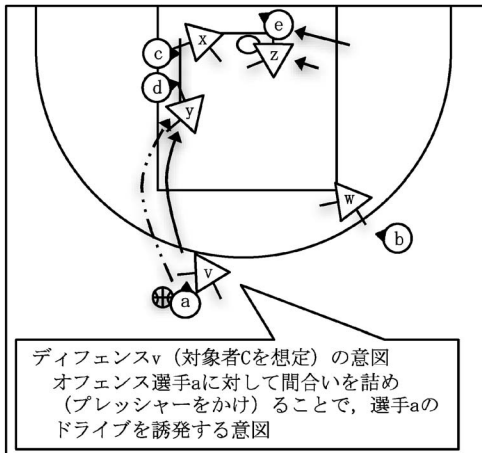


図2 仮想状況におけるディフェンス選手vの意図

オフェンスチームはパターンオフェンスを実施している。パターンオフェンスの手順は、オフェンス選手eが選手cと選手dのスクリーン^{注10)}を利用してディフェンスの妨害を受けない状況で選手aからパスを受けようとするものである。この場面において、ディフェンス選手v(対象者Cを想定)がオフェンス選手aに対して間合いを詰め、プレッシャーをかけることにより、選手aのドライブを誘発した(図2)。選手aは多くの選手が

密集した場所へ追い込まれ、結果として、不適切な状態でシュートした。対象者Cは、相手チームの狙いとは異なる状況に追い込んだ状態でのシュートは、「何回かは入ると思いますが、(相手チームの)周り(の選手)はフラストレーションが溜まってくると思います。そうであれば、こっちにいい流れがくるとと思います」と述べている。このことから、対象者Cが、相手チームの共通の戦術的意図に基づいたプレーをディフェンスによって崩すことにより相手チームの流れを悪化させるという狙いを持っていることが分かる。

以上のことから、対象者3名は、共通の戦術的意図に基づいたプレーがゲームの流れの発生要因と捉えていることが理解できる。

3. 流れの発生要因の相互作用的關係

選手はゲームの流れが「選手の感情」と「共通の戦術的意図に基づいたプレー」から成り立っていると捉えていることが明らかとなった。以後の考察では、2つの発生要因の関係性について語りをもとに検証していく。

対象者A「ボールを持っている選手は、チームが次に何をしようとしているかを描けていないといけません。例えば、ボールを保持していない選手がスクリーンをかけるために動いている最中、ボール保持者がシュートを打つと、動いていた選手の動きが無駄になってしまって、その選手は気落ちします。」

対象者B「自分がゲームをコントロールしようとして気持ちを出しすぎると、下級生達は(自分の指示したプレーに合わせることに)必死になりすぎて自分たちのプレーを見失ってしまいます。」

対象者C「(自チームの流れが悪いと感じる状況は)、誰かが(チームで計画した戦術を考慮せずに)1対1を始めたときです。チームメイトは我が強い選手が多くて、(自分でシュートを決めようと)1対1をやってしまうんです。そうなる周囲の選手も、『あの選手にパスしたら返ってこないから、次自分に(パスが)きたら自分が攻めよう』って(気持ちに)なるんです。それではもう(共通意識をもってプレーをする)チームじ

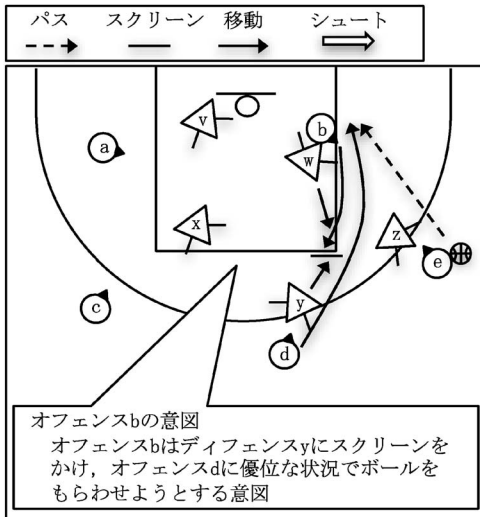


図3 仮想状況におけるオフENSES選手 bの意図

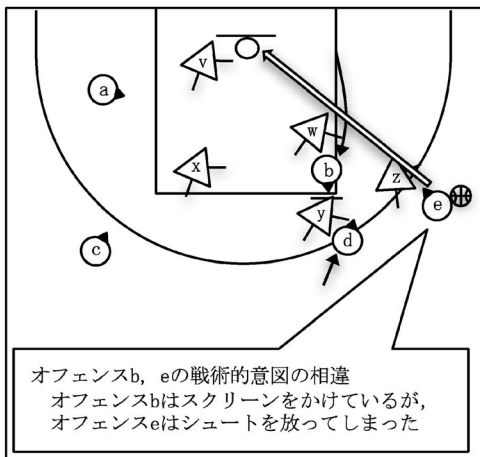


図4 仮想状況におけるオフENSES選手 b, eの戦術的意図の相違

ゃなくなってしまいます。」

対象者 A が「選手は気落ちします」と述べている事例内容について、仮想状況を設定し説明する（図3）。図3において、オフENSES選手 b は味方選手 d をマークするディフェンス y にスクリーンをかけることで、味方選手 d に優位な状況でボールをもらわせるよう意図していた。しかし、ボール保持者 e は選手 b の意図を察せずシュートを打ってしまう（図4）。このような選

手らの戦術的意図の相違によって、「選手は気落ちする」（仮想状況では選手 b）と対象者 A は述べている。よって、選手同士のプレーに対する意図の相違が選手の感情へと影響を与えることが分かる。

対象者 B は「自分がゲームをコントロールしようって気持ちを出しすぎると、…自分たちのプレーを見失ってしまいます」と述べている。ゲームをコントロールすることとは、試合状況を把握した上で、戦術を選択決定し、味方へ指示実行する（させる）ことであると考えられる。また、自分たちのプレーとは、味方や相手の動きに合わせて即興的にプレーを選択判断していく上で必要なチームの指針に基づいたプレーであろう。そして、自分たちのプレーを見失うこととは、チームの指針からずれたプレー内容であることを自覚している状態であると考えられる。つまり、対象者 B が決定した戦術内容がチームで共有されている指針からずれたものであり、味方選手の想定するプレー内容との間に差異があったことを内省していると考えられる。その背景には、対象者 B と味方選手との間にカン身体知としてのゲーム構想力に能力差があったのではないかと考えられる。しかし、味方が実践できない指示内容を組み立てることはゲームを優位に進めるために有用であるとはいえない。そのため、対象者 B は大学チームの最上級生、かつ主将であり、同時に、ポイントガードという司令塔としての役割を担っていたことや、「コントロールしようって気持ちを出しすぎる」という語りから推察すると、チームを統括することや、ゲームをコントロールする自らの役割に拘泥した結果、味方との戦術的意図に差異が生じてしまったと考えられる。

さらに、対象者 C は「チームメイトは我が強い選手が…（自分でシュートを決めようと 1 対 1 を）やってしまう…そうなる周りの選手も…『次自分に（パスが）きたら自分が攻めよう』って（気持ちに）なる」と述べている。選手による利己的なプレーが周囲の選手に伝染し、共通の戦術的意図に基づいたプレーが行なえなくなることを対象者 C は述べている。対象者 B と対象者 C

の語りは、選手個人による感情の起伏（役割に対する拘泥，利己的な精神状態）がチーム共通の戦術的意図を崩す事例を示していると考えられる。

これらのことから、流れの発生要因である選手の感情と共通の戦術的意図に基づいたプレーは互いに影響を及ぼし合う相互作用の関係であると考えられる。

4. 優れた競技者が捉えるゲームの流れの構造

これまでの考察から、選手は継続性と強制性をもったゲームの流れが、選手の感情と共通の戦術的意図に基づいたプレーによって発生すると捉えていることが明らかになった。さらに、それらの発生要因は独立した関係ではなく、互いに影響を与え合う相互作用の関係であることが示された。佐藤（2016, p. 16）は、事例研究の目的は「指導に役立つ理論を引き出すこと」であると述べ、「理論を引き出すことの意味は、新しい見方を取り入れることによって、これまで見えていなかった事象を見えるようにする」と述べている。以後は考察のまとめとして、これまでの対象者の「主観的なものの見方を再構築する」（フリック，2011, p. 195）ことで、ゲームの流れの構造を示していく。

流れの発生要因である「選手の感情」と「共通の戦術的意図に基づくプレー」とを比較した場合、前者が流れと直接的な関係をもっていると考えられた。その理由は、対象者 A による行為（積極的にディフェンスをする姿勢を味方に示すことや、会場が期待するプレーを選択実行すること）の背景に、選手の感情をコントロールすることで流れを発生させようとする戦術的意図が込められていたからである。さらに、対象者 A が「観客の感情」と「選手の感情」に相互作用の関係を見出していたように、観客の感情も流れの発生要因であると思われる。

また、「選手の感情」と「共通の戦術的意図に基づくプレー」の相互作用は、「選手の価値観」により機能すると考えられる。何故なら、選手によって実行されたプレーが共通の戦術的意図に基づいているかどうかの判定は、選手の価値観に基づいた主観的判断に他ならないからである。共通の戦術的意図をもったプレーの実行成否に関する一義的判定基準などはない。金子（2002, p. 331）によれば、人間は運動に対して、「その状況に至るまでの経験や計画，仲間との関係やその良し悪しの判断など，多くの価値づけに関わる意味を与えることができる」という。つまり、選手はプ

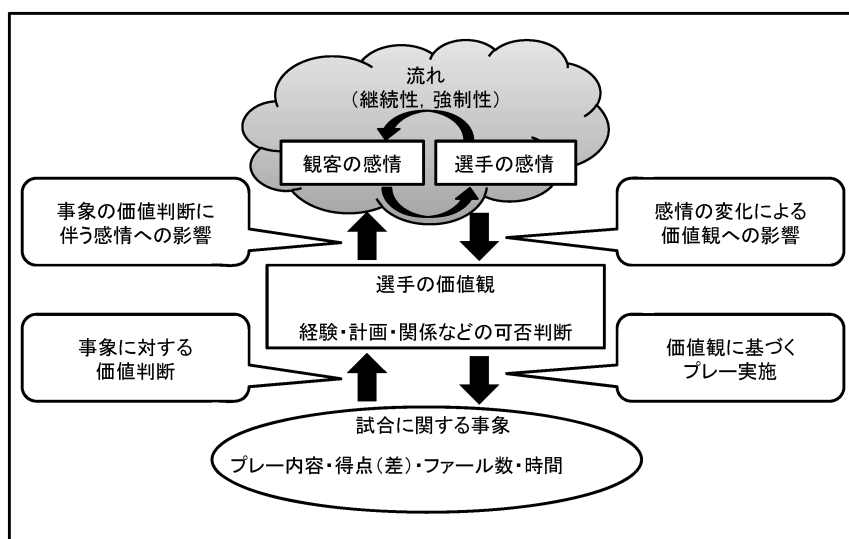


図5 優れた競技能力を有するポイントガード選手が読み解くゲームの流れの構造

プレー結果（シュートの成否）のみならず、そのプレーに至るまでの過程や味方や相手との関係性についての適否を判断（価値づけ）している。

また、人間の感情（パトス^{注1)}と運動の関わりについて、佐野（2013, p. 40）は「『良い』『悪い』といった価値的感情、快・不快の感情」が伴うと指摘する。これまで対象者の語りを見てきたように、選手はチームで実施したプレー内容について価値判断をし、それに伴い感情が変化していた。従って、「選手の感情」と「共通の戦術的意図に基づくプレー」の相互作用的關係の内実は、「プレー内容に対する選手の価値判断と、それに伴う感情の変化」と、「感情の変化による価値観への影響と、それに基づいたプレー実施」である。

さらに、敷衍して考えれば、選手の価値判断の対象はプレー内容だけではない。試合に関する全ての事象（ファール数、時間の経過、得点状況など）に対し選手の価値観が働き、感情が変化する。よって、ゲームの流れの構造は図5のように、「選手（観客）の感情」が「流れ」の直接的な発生要因となっており、「選手（観客）の感情」は「試合に関する事象」と「選手の価値観」の2つの要素とも互いに影響し合う、絡み合い構造になっていることが明らかとなった。

Ⅳ. 要 約

本研究の目的は、バスケットボール選手の戦術力向上のため、優れた競技能力を有するポイントガードの選手が読み解くゲームの流れの構造を発生運動学的視点から明らかにすることであった。そこで、本研究では優れた競技能力を有するポイントガードの選手3名を対象にインタビュー調査を行った。ゲームの流れの構造について考察した結果、以下の点が明らかとなった。

1. 選手はゲームの流れについて、一度チームに発生すると形勢が逆転しづらい「継続性」と、悪い流れが発生しているときに特別な措置をとらないと、相手チームの意のままにゲームが展開される「強制性」という2つの性質を有していると

捉えている。これらの性質は良い流れ、悪い流れの両者に該当するものである。

2. 選手はゲームの流れの発生要因の1つとして、「選手の感情」を挙げており、選手の感情を最適化させる方法として、声かけや会場を盛り上げるための戦術を優先的に選択している。

3. 選手は「共通の戦術的意図に基づいたプレー」を流れの発生要因として捉えている。そのプレーとは、最も勝利を得る可能性のあるゲーム展開の仕方であり、選手は戦術的意図の相違がない状態で実践する（させない）ことが流れを発生させると捉えている。

4. 選手は、流れの発生要因である「選手の感情」と「共通の戦術的意図に基づいたプレー」が、それぞれ独立したものではなく、相互作用的關係にあると捉えている。

5. 考察の結果、「選手の感情」が「流れ」の直接的な発生要因となっており、「試合に関する事象」と「選手の価値観」の2つの要素とも互いに影響し合う、絡み合い構造になっていることが明らかとなった。

注

注 1) 「『複雑系』を探求する知的活動を『複雑系』科学」（井庭・福原, 1998, p. 31）という。複雑系とは、「システム全体の文脈によって、構成要素の機能やルールが変化するシステム」であり、「生命、知能（脳）、社会」などがそれにあたる（井庭・福原, 1998, p. 31）。なお、複雑という言葉の意味について井庭・福原（1998, p. 6）は、「バラバラに分解できる要素の単純な組み合わせで全体が構成されているシステムではなく、バラバラにしてみると本質が抜け落ちてしまうような特殊なシステムを『複雑』（Complex）なシステム」と説明している。

注 2) Kijima et al. (2014) はサッカーの試合展開を複雑系科学の視点から分析を行なっている。コート上の選手（チーム前線位置）とボール位置の時間変化を時系列グラフに表し、そのグラフ曲線から「フラクタル」と称される自己相似パターンを見出した。ゲームの試合展開は一般的に予測不可能とされるが、フラクタル性という普遍的な法則から、今後はサッカーだけに留まらず様々な「ス

ポーツ種目の試合展開を特徴づける新たな数値指標を提示できる可能性」(名古屋大学, 2014, p. 5)を示唆した。

また、「どのスケールでみても同じ構造になっているという性質を自己相似性といい、この自己相似性をもつものをフラクタル」(井庭・福原, 1998, p. 34)という。フラクタルは社会や自然のなかに多く発見されている。「『複雑系』における現象を理解する上で、フラクタルの概念は欠かすことはできない」(井庭・福原, 1998, p. 45)ことから、複雑系科学における重要な概念である。

注 3) カン身体知とは、「私の身体と…情況との関わりのなかで、動きかたを選び、決断して実行に移せる身体知」(金子, 2005b, p. 25)である。また、身体知とは、「日常的な身体経験のなかで私の動きかたを手探りで求め、…(その動き方としての運動感覚を身につけていく)身体能力」(金子, 2007, p. 6: 括弧内は引用者)とされている。また、発生運動学では、運動感覚はキネステーゼ(kinasthese)もしくは動感の意味をもつ。佐藤(2010, p. 1)は、「キネステーゼ(動感)は感覚といっても神経活動のような科学的認識の対象となるようなものではなく、人間の運動や知覚を現出させる機能ととらえなければならない。したがって、その存在を物的に証明できるものではなく、われわれのさまざまな現象を説明する『原理』である」と述べている。

また、金子(2005b, p. 25)は「情況」という言葉を使用している。ポイテンディクの「人間と動物」を翻訳した浜中は、「(人間や動物の行為は)世界の構造的部分の意味内実との関連においてはじめて開示されるのであって、そのような部分をわれわれは情況と名づける」(ポイテンディク, 1970, p. 30: 括弧内は引用者)といった内容から、situation(状況)を「情況」とした。このような背景から金子も「情況」と記していると考えられる。本論においては情況ではなく状況という語を用いている。ただし、引用文献において「情況」を用いている場合は、「情況」を用いる。

注 4) 「研究者側の特殊な構築が被調査者の構築にどこまで実証的に根拠を持っているか」(フリック, 2011, p. 470)ということは、本論の方法であるインタビューを拠り所として換言すれば、研究者による被調査者の語りに対する解釈が、被調査者自身の語りの意味内容と相違のないことがどれだけ明示されているか、と言えよう。このことが研究の妥当性を確保することとなるが、本論におい

ては、メンバーチェック、すなわち、筆者による解釈内容の検証をインタビュー対象者自身が実施している。

注 5) 対象者 A が述べる「気」とは、武術や医術、ヨーガなどの気功法で用いられる意識エネルギーの意味ではない(矢山, 1993)。本論で詳細に後述するが、対象者 A は気という言葉、「感情」という言葉の意味として用いている。

注 6) 「プレイヤーの配置や動きをパターン化せず、ディフェンスに応じた状況判断によってプレーをおこなう攻撃法」(クロウゼ編, 1997, p. 350)である。

注 7) パターンオフenseとは、「プレイヤーの配置や動きが基本パターンとしてあらかじめ決められており、それをおこなうことで得点を狙う攻撃方法のこと」(クロウゼ編, 1997, p. 553)である。

注 8) 山本(1983, p. 16)は、太平洋戦争時における戦艦大和が特攻出撃した史実から、「大和の出撃を無謀とする人びとには全て、それを無謀と断ずるに至る細かいデータ、すなわち明確な根拠がある。だが一方、当然とする方の主張はそういったデータ乃至根拠は全くなく、その正当性の根拠は専ら『空気』なのである」と指摘し、人命に関わる重要決定場面においても空気が影響を及ぼしていることを示している。

注 9) 本論で対象者の語りをもとに作成した仮想状況は全て、語りの内容と相違がないか対象者に確認をとっているものである。

注 10) スクリーンとは、「オフenseプレイヤーがディフェンスの進路を妨げるポジションを占めて、味方がオープンになることを助けるプレーのこと」(クロウゼ編, 1997, p. 550)である。

注 11) ヴァイツェッカー(1995, p. 291)は、人間の運動や行為は「パトスのものPathisches」に関わるという。それは、「意図、予期、不意、危険、脅威、保証、随意と自由、決断と制限などの諸概念」であり、「生物の状況や生存様式を表現する」と述べる。また、佐野(2013, p. 40)は、「どんな動きかたをしたらいいのかの選択と決定は、…『そうした方がいい!』…『こうすればできる!』というわれわれの諸々の感情(心の状態: パトス)がそうさせたのであり、理性によって計算されたものではない」と述べ、パトスが人間の運動に本質的に関わりをもっていることを指摘している。

文 献

- Adams, R. M. (1992) The “hot hand” revisited: Successful basketball shooting as a function of intershot interval. *Percept. Mot. Skills*, 74: 934.
- 會田 宏 (2012) 球技の個人戦術における実践知の構造に関する研究—ハンドボール選手の事例を中心に—。筑波大学博士 (コーチング学) 学位論文。
- Albright, S. C. (1993) A statistical analysis of hitting streaks in baseball: *Comment. J. Am. Stat. Assoc.*, 88: 1175–1183.
- 浅井雄輔・佐川正人 (2013) バレーボールの試合における「流れ」の推移と試合状況について。 *コーチング学研究*, 27: 9–22.
- ボイテンデイク：浜中淑彦訳 (1970) 人間と動物。みすず書房。
- Clark, R. D. (2005) An examination of The “hot hand” in professional golfers. *Percept. Mot. Skills*, 101: 935–942.
- チクセントミハイ：今村浩明訳 (1996) フロー体験喜びの現象学。世界思想社。
- フリック：小田博志監 (2011) 新版質的研究入門〈人間の科学〉のための方法論。春秋社。
- 船木浩斗・會田 宏 (2016) ハンドボールにおける1対1の突破阻止に関する実践知—国際レベルで活躍したプレーヤーの語りを手がかりに—。 *コーチング学研究*, 30: 43–54.
- Gilovich, T., Vallone, R., and Tversky, A. (1985) The hot hand in basketball: On the misperception of random sequences. *Cogn. Psychol.*, 17: 295–314.
- 日高哲郎 (2012) バスケットボール 戦術の基本と実践での生かし方。マイナビ出版。
- 井庭 崇・福原義久 (1998) 複雑系入門 知のフロントピアへの冒険。NTT 出版。
- 金子明友 (2002) わざの伝承。明和出版。
- 金子明友 (2005a) 身体知の形成 [上]—運動分析論講義・基礎編—。明和出版。
- 金子明友 (2005b) 身体知の形成 [下]—運動分析論講義・方法編—。明和出版。
- 金子明友 (2007) 身体知の構造—構造分析論講義—。明和出版。
- 川面 剛, 八板昭仁, 大山泰史, 青柳 領, 今村律子 (2014) バスケットボールの「前進型」プレイの「流れ」。九州大学紀要, 4(2): 31–47.
- Kijima, A., Yamamoto, K., Shima, H., and Yamamoto, Y. (2014) Emergence of self-similarity in football dynamics. *Eur. Phys. J. B.*, 87(2): 1–6.
- Koehler, J. J. and Conley, C. A. (2003) The “hot hand” myth in professional basketball. *J. Sport Exerc. Psychol.*, 25: 253–259.
- 鴻上尚史 (2009) 「空気」と「世間」。講談社現代新書。
- クロウゼ編：水谷豊ほか訳 (1997) バスケットボール コーチングバイブル。大修館書店。〈Krause, J. (1994) *Coaching basketball: the complete coaching guide of the National Association of Basketball Coaches*. Masters Press〉
- 鯨岡 峻 (2005) エピソード記述入門—実践と質的研究のために—。東京大学出版会。
- 長門智史・内山治樹 (2005) バスケットボール競技におけるチームオフENSEの構築—パッシングゲームに着目して—。 *スポーツコーチング研究*, 4: 17–45.
- 名古屋大学 (2014) プレスリリース, 複雑な攻守のゆらぎに潜む単純な法則—サッカーの試合展開をフラクタル理論で解明—。 http://www.nagoya-u.ac.jp/about-nu/public-relations/researchinfo/upload_images/20140220_htc.pdf. (参照日2017年3月2日)。
- 中川 恵 (2000) スーパースターに学ぶバスケットボール。ナツメ出版。
- 野本亮希・奈良隆章・金堀哲也・小倉 圭・川村 卓 (2016) 野球競技の打撃における個人戦術の実践知。 *コーチング学研究*, 29: 181–192.
- 小川 侃 (2001) 雰囲気と集合心性。京都大学学術出版会。
- 大神訓章 (2014) 全日本女子バスケットボールチームのゲームテンポから捉えた戦力分析—2012ロンドンオリンピック世界最終予選より—。山形大学紀要, 16(1): 1–15.
- 大高敏弘, 吉田健司, 内山治樹 (2008) 攻撃所要時間に着目したバスケットボールのハーフコート・オフENSEの検討。 *大学体育研究*, 30: 9–22.
- 大谷 尚 (2011) SCAT: Steps for coding and theorization—明示の手続きで着しやすく小規模データに適用可能な質的データ分析手法—。日本感性工学会, 10: 155–160.
- 佐野 淳 (2013) コツの言語表現の構造に関する発生運動学的考察。筑波大学博士 (コーチング学) 学位論文。
- 佐藤久夫 (2009) 試合で勝てる! バスケットボール最強の戦術。メイツ出版。
- 佐藤 徹 (2010) 運動指導におけるキネステゼ理解の構造—志向分析能力の形成に関する現象学的考察—。筑波大学博士 (コーチング学) 学位論文。
- 佐藤 徹 (2016) 創造的コーチングのために。 *コーチング学研究*, 29(増刊号): 13–20.

- シュミッツ：小川侃訳（1986）身体と感情の現象学。産業図書。
- 城間修平（2013）バスケットボールにおけるガードプレイヤーの実践知に関する一考察。桜門体育学研究, 47(2): 13-26.
- 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: 25-39.
- ヴァイツゼカー：木村 敏・濱中淑彦訳（1995）ゲシュタルトクライス知覚と運動の人間学。みすず書房。
- 山本七平（1983）「空気」の研究。文藝春秋。
- 矢山利彦（1993）気の人間学。ビジネス社。
- 横山慶子・山本裕二（2010）発話データを用いた「ゲームの流れ」の検討。総合保健体育科学, 33: 7-15.
- 横山慶子（2013）集団スポーツのダイナミクス。スポーツ心理学研究, 40(2): 1-8.
- 吉井四郎（1986）バスケットボール指導全書1 コーチングの理論と実際。大修館書店。

（2017年4月13日受付）
（2017年10月3日受理）

Advance Publication by J-STAGE
Published online 2017/10/19