

博士論文

球技のグループ戦術で働いている実践知の構造
ーバスケットボールにおけるピックプレイの攻防を対象としてー

令和4年度

筑波大学大学院人間総合科学研究群コーチング学学位プログラム

松本 沙羅

目次

第1章 序論.....	1
1. 研究背景.....	1
(1) 球技におけるグループ戦術で働く戦術力.....	1
(2) バスケットボールにおけるピックプレイの重要性.....	1
(3) グループ戦術の実践知を研究する意義と手法.....	4
2. 関連研究の概観.....	6
(1) 記述的ゲームパフォーマンス分析を用いたピックプレイに関する研究.....	6
(2) ピックプレイの指導に関する研究.....	9
(3) 球技の実践知に関する事例研究.....	11
(4) まとめ.....	13
3. 研究目的.....	14
4. 用語の定義.....	15
第2章 複数人と対峙する場面で働く実践知の調査方法の開発（研究課題Ⅰ）.....	20
1. 目的.....	20
2. 方法.....	21
(1) グループ戦術に関する実践知を調査する方法の開発.....	21
①アンケート調査票の開発.....	21
②インタビューガイドの開発.....	22

(2) 調査の実際.....	22
①調査協力者.....	22
②インタビュー調査期間.....	31
③インタビュー調査の方法.....	32
④語りの内容の作成.....	32
⑤テキストの作成.....	33
⑥テキストの分析.....	35
(3) 開発された調査方法の妥当性と信頼性の検討.....	35
3. 結果.....	36
(1) 調査結果の提示.....	36
①準備局面における動きのコツおよびディフェンダーとのかけ引きのポイント.....	36
②主要局面における動きのコツおよびディフェンダーとのかけ引きのポイント.....	41
③終末局面における動きのコツおよびディフェンダーとのかけ引きのポイント.....	42
④スクリナーとの協働の意識.....	42
⑤ユーザーディフェンダーに対する戦術的思考.....	44
⑥スクリナーディフェンダーに対する戦術的思考.....	45
⑦習得過程.....	46
(2) 調査結果に対する考察の提示.....	46
①柏倉氏の行動戦略.....	47
②エクスプロージョンと戦術的思考.....	48

③ゲーム中の状況判断.....	52
④ゲーム中の技術力.....	54
(3) 開発された調査方法の妥当性と信頼性の検討.....	56
4. 要約.....	56
第3章 ピックプレイに関する実践知の実相とその構造の解明（研究課題Ⅱ）.....	59
1. 目的.....	59
2. 方法.....	60
(1) 調査協力者.....	60
①調査協力者1：藤岡麻菜美氏.....	61
②調査協力者2：町田瑠唯氏.....	61
③調査協力者3：大崎佑圭氏.....	61
④調査協力者4：高田真希氏.....	62
⑤調査協力者5：岡本彩也花氏.....	62
⑥調査協力者6：久手堅笑美氏.....	62
⑦調査協力者7：渡嘉敷来夢氏.....	62
⑧調査協力者8：篠原恵氏.....	62
(2) インタビュー調査期間.....	63
(3) インタビュー調査内容および方法.....	63
(4) テクストの生成.....	89

(5) テクストの分析	89
3. 結果.....	91
(1) 藤岡麻菜美氏 (ユーザー)	91
(2) 町田瑠唯氏 (ユーザー)	93
(3) 大崎佑圭氏 (スクリーナー)	96
(4) 高田真希氏 (スクリーナー)	97
(5) 岡本彩也花氏 (ユーザーディフェンダー)	99
(6) 久手堅笑美氏 (ユーザーディフェンダー)	101
(7) 渡嘉敷来夢氏 (スクリーナーディフェンダー)	103
(8) 篠原氏 (スクリーナーディフェンダー)	104
4. 考察.....	106
(1) ピックプレイにおける局面の実相.....	106
(2) ピックプレイにおける実践知の実相.....	107
①スクリーンセット前.....	107
②スクリーンセット時点.....	112
③スクリーンセット後.....	116
(3) ピックプレイが創り出すチャンス.....	121
(4) 各局面でのせめぎ合い.....	124
(5) 防御におけるチームの事前計画の優先.....	126
(6) 視覚, 聴覚, 触覚を駆使した状況把握.....	127

(7) 複数の選手が対峙する場面で求められるグループ戦術力.....	128
(8) 複数の選手が対峙する場面で求められる実践知の構造.....	131
5. 要約.....	136
第4章 終章.....	138
1. 総括.....	138
(1) 複数人と対峙する場面で働く実践知の調査方法の開発（第2章）	140
(2) ピックプレイに関する実践知の実相とその構造の解明（第3章）	142
2. コーチング現場への提言.....	144
3. 今後の課題.....	147
注.....	149
文献.....	152
謝辞.....	160

第1章 序論

1. 研究背景

(1) 球技におけるグループ戦術で働く戦術力

球技の戦術は、相手選手と1対1で対峙するゲーム状況で発揮される個人戦術、複数人と対峙するゲーム状況で発揮されるグループ戦術、チーム全員で共有されるチーム戦術に分けられる(會田, 2019, p.80). その中でもグループ戦術は中核的な役割を果たす(内山, 2004). それは、グループ戦術が個々の選手の行為を規定する約束事として、またチームの戦術構想を実現する手段として機能するからである(會田, 2019, pp.81-82). 金子(2005a)は、戦術行為を行う実践的な能力を戦術力と言い表している. このことは戦術力が、作戦板上で動きかたの手順を理解するような行動パターンの理論知ではなく、対峙する相手の意図や動く感じを把握し対応できる実践知であることを示している. また、実践知はその個人に身体化されている(金子, 2002, p.389)ため、戦術力は、個人戦術であっても、グループ戦術であっても、選手一人ひとりに内在する能力であると捉えられる.

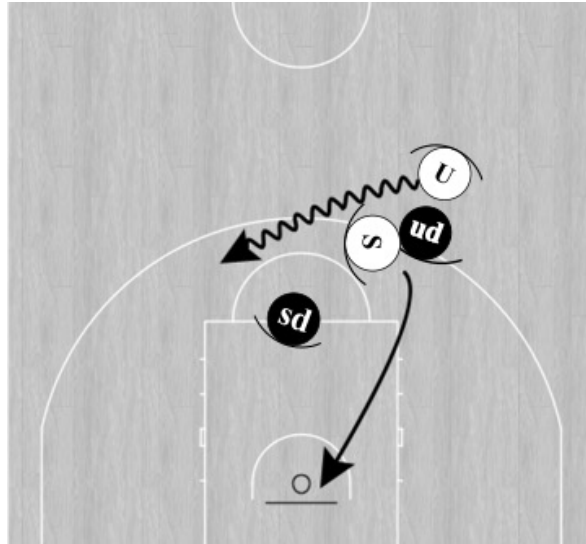
(2) バasketボールにおけるピックプレイの重要性

Basketボール競技は、対峙する2チームが一定の競技時間内で得点を争うゴール型のボールゲームである(公益財団法人日本Basketボール協会, 2014a, p.42). 頭上の水平面に位置するゴールに向けて合理的なシュートを放つことが攻撃の第一原則的プレイとなる(吉井, 1986, p.13). シュート場面を作り出すためには、防御との均衡を

打破しなければならない。その手段として最も簡単な方法は、1対1の突破、すなわち「基礎技術と個人戦術の行使だけで敵を打ち破る」（内山，2002）ことである。しかし、競技レベルが上がるとディフェンスは強固になり、味方と協働したグループ戦術を活用せざるを得なくなる。

バスケットボールにおける攻撃の代表的なグループ戦術にスクリーンプレイがある。これは、ディフェンダーの進路を遮断するプレイヤー（以下、スクリナー）とそれを利用するプレイヤー（以下、ユーザー）が行うプレイの総称であり、ボール保持者と非ボール保持者とで行う **on the ball screen**、非ボール保持者同士で行う **off the ball screen** に大別される（財団法人日本バスケットボール協会，2002，p.167）。さらに、**on the ball screen** は、ユーザーがボールを保持した状態から始まるインサイドスクリーンと、スクリナーがボールを保持した状態から始まるアウトサイドスクリーンに分類され、前者はピックプレイと称される。

ピックプレイは、一般的にユーザーとそのディフェンダー（以下、ユーザーディフェンダー）、スクリナーとそのディフェンダー（以下、スクリナーディフェンダー）の2対2で行われる（図1）。スクリナーがユーザーをマークするユーザーディフェンダーの進路を身体で妨害し、ユーザーがゴールまで突破するチャンスを広げること、2対1の数的有利を作ることを目的としている（清水・三浦，2007）。スクリーンがセットされた瞬間から、スクリーンを使用してユーザーの手からボールが離れるまでにかかる時間は3秒以内である（佐々木ほか，2015）という報告もあるように、最も短時間でフィニッシュ・プレイに直結できるプレイである（Remmert,2003）。また、オールコートでのプレッ



U : ユーザー
 ud : ユーザーディフェンダー
 S : スクリナー
 sd : スクリナーディフェンダー

実線 : カッティングを使ったオフENSEの動き
 波線 : ドリブルを使ったオフENSEの動き

図 1 ピックプレイ説明図

シャー・ディフェンス^{注1)}に対しても、ハーフコートのセット・ディフェンス^{注2)}に対しても、コートエリアに関わらず頻繁に使用され（財団法人日本バスケットボール協会，2002，p.183），バスケットボールにおいて非常に重要度の高いグループ戦術と理解されている。

世界最高峰の NBA では、何らかのピックプレイを含む攻撃は全オフェンスの 75%以上を占める（Kruger, 2007）ほど使用され、現代のバスケットボールにおいて試合中に最も多用される戦術であることも示されている（Vaquera et al., 2013）。中でも、低身長ガード^{注3)}と高身長センター^{注4)}の組み合わせで行うピックプレイが最も有効である。なぜならば、各ポジションにおけるオフェンスとディフェンスとの組み合わせ（Mattheos et al., 2010）において協働する 2 人のオフェンスに能力や体格の差があると、ディフェンダーはマークする相手を交換するスイッチディフェンスで容易に対応することができず、スピードや体格差で不利な組み合わせを作り出されてしまうからである。

(3) グループ戦術の実践知を研究する意義と手法

グループ戦術では、個々の選手の意識は、対峙する相手選手だけではなく、協働する味方選手、それに対峙する相手選手の行為の意図にも向けられなければならない（會田，2017，p.135）。卓越した選手は、こうした複雑な相互関係が入り組んでいるゲーム状況を、いつ、誰の動きを手がかりに、どのように場の状況を先読みし、動き方を選んでいるのかに関するカン身体知と、実際にどのように身体を動かしているのか、対私的な身体に居合わせているコツ身体知（金子，2005b，p.25）を働かせて合理的に解決していると考え

えられる。スポーツ指導の現場において、「何に注意して動くのか」、「どのような感じで動くのか」、といった主観的な情報を学習者に伝えることは効果的であり（阿江，1999），そのような情報は個別具体的な状況で発揮され更新される実践者独自の暗黙の知識や思考様式（能智ほか，2018，p.135），すなわち卓越した選手の経験に基づいた実践知を明らかにすることによって得られる（會田，2014）。そのため，卓越した選手の持つ実践知，すなわち，いつ，誰に対して，どのように戦術的思考力を働かせ，どのように体を動かしているのかについて明らかにすることは，指導現場に有益な情報となる。

実践知のような量的な指標が存在しないものを対象として，質的研究が行われている。質的研究は，複雑な相互関係が入り組んでいる実践現場で起こる事象への密着性，情景の表象化可能性，意味構造そのものに迫ることができるという点において価値が高い（鯨岡，2005）。その方法は，熟達者の持つ暗黙の実践知とその獲得過程について，過去を振り返って明らかにするインタビュー調査が有効である（楠見，2012）と言われている。

インタビュー調査を用いた球技における卓越した選手の実践知の解明は，テニスのグラウンドストローク（北崎・會田，2018），ハンドボールのシュート場面（會田，2008）や1対1の防御場面（船木・會田，2016）など，相手と1対1で対峙する個人戦術が行われる場を対象として試みられてきた。しかし，ピックプレイのような複数の選手が対峙するグループ戦術が行われる場において発揮される実践知に焦点を当てた研究はない。グループ戦術に関わる攻守双方の卓越した選手が働かせている実践知はどのようなものなのか，その実相を明らかにし，発揮される行為の持つ意味，すなわち味方および相手が発揮する行為とそれらの関係性を構造化できれば，複雑に交わる行為の背後に働く知を包括的

に理解できると考えられる。

2021年東京オリンピックでは、女子バスケットボール日本代表が銀メダルを獲得し、日本バスケットボール界初の偉業を成し遂げた。これは、体格的ハンデを持つ日本女子チームが、100を超えるセットプレイ^{注5)}を駆使して、技術、戦術を磨きあげた結果である。しかし、こうした国際レベルで活躍したトップ選手が多数存在しているにもかかわらず、バスケットボール選手に複数の選手と対峙するゲーム状況の攻防をインタビュー調査し、行為の主体である選手の実践知を構造化した知見は見当たらない。これらのことは、選手およびコーチは、選手のかけ引きの実相、行為とその前後のプレイの関係、同時間軸で拮抗している「攻撃と防御の二面的機能」（財団法人日本バスケットボール協会、2002, p.3）などについては、自らの経験に基づいて理解し、習得しなければならないことを意味していると考えられる。その課題を解決するためには、まず、日本のトップ選手が複数人と対峙する場面においてどのような実践知を有しているのかを調査するための方法を開発する必要があり、その調査方法をもとにトップ選手が複数人と対峙する場面、すなわちグループ戦術で働かせている実践知の実相とその構造を明らかにする必要がある。

2. 関連研究の概観

(1) 記述的ゲームパフォーマンス分析を用いたピックプレイに関する研究

ピックプレイに関する研究は、様々な競技レベルのチームを対象に記述的ゲームパフォーマンス分析を用いて行われている。記述的ゲームパフォーマンス分析とは、試合でのチームやプレイヤーのゲームパフォーマンスを特定の項目を定めて記録し、数量的に

分析することである (中川, 2019). これは, コーチが適切に制御できるレベルまで情報を低減させて球技の複雑な事象を扱うことが可能になるという利点がある (高橋, 2019).

男子の世界トップレベルのゲームを対象にした研究として, Marmarinos et al. (2016) は, 欧州トップレベルのユーロリーグ 2012-2013 シーズンに行われた 502 試合, 12376 本のピックプレイを対象に, ピックプレイの成功事例について分析し, ユーザーのプレイは, シュートよりもバスケットヘッドリブルで切り込むドライブの方が効果的であること, またピックプレイの発生から 2 回のパスの後にシュートを行った時に成功率が高いことを報告している.

また, Serna et al. (2021) は, スペイントップリーグの 3 シーズン (2014-2016), 7695 本のゲームシーンを対象として, on the ball screen と 1 対 1 がシュートの成功に及ぼす影響について, バスケットからの距離や選手の位置に関連する変数を設定し, シュート成功率とシュートの種類との関連性を分析した. その結果, ゴールから遠いエリア, 近いエリアに関わらず, シュートの成功に最も重要なのはオープンショットを見つけること, そのオープンショットは 1 対 1 からよりも, ピックプレイを含む on the ball screen からのシュート時に多く創造できることを報告している.

さらに, 柏倉ほか (2019) は, 男子の世界トップレベル, FIBA 世界選手権の 3 大会 (2006 年, 2010 年, 2014 年) において, 各大会の準々決勝以降の 24 試合を対象に, ピックプレイのスクリーナーの戦術行動について分析した. その結果, フェイクを行ってからスクリーンをかけるに行くよりも, ノーマーションで「ラン」や「ウォーク」でスク

リーンをかけるに行くことの方が、最も有効で成功の割合が高まることを報告している。

佐々木ほか（2015）は、2011年にリトアニアで開催されたロンドンオリンピックヨーロッパ大陸予選から無作為に抽出した10試合を対象として、ピックプレイを制御する条件について「時間」「空間」「動的秩序」の観点からメカニズムを検討した。その結果、ピックプレイは「①3秒以内」に、ボールマンの位置、スクリナーの角度、プレイヤーの組み合わせ、アウトサイドプレイヤーの配置からなる「②優先順位」、攻撃の連続性を表す「③流れ」という3つの要素の関係によって特徴付けられると報告している。

一方、学生選手を対象にした研究では、女子選手を対象にした研究として、木下・八坂（2019）は、2017年に行われた全日本大学バスケットボール選手権大会の女子準々決勝以降の6試合から、ディフェンスの戦術行動とそれに対するオフENSEスのプレイとの関係性について、スクリナーディフェンダーの位置、ユーザーディフェンダーの戦術行動、それらに対するオフENSEスのプレイ、スクリーンプレイおよびシュートの成否を分析した。その結果、オフENSEスのプレイの成否は、スクリナーディフェンダーがゴール側を守り、ユーザーディフェンダーからの方向付けなどの戦術行動がある場合には、ドライブや自分のシュートでゴールを攻めることが成功のパターンであることを報告している。

以上のように、バスケットボールのグループ戦術であるピックプレイに関する研究においては、記述的ゲームパフォーマンス分析を採用し、数量的な観点から検討したものが数多く存在している。しかし、これらの量的研究に対しては、ゲーム中に導かれる戦術行為は選手の備えている技術や能力によって異なる（中瀬・佐野，2013）ため、量的

研究によって測定された結果のみでは、その行動の意味や関係性について理解することは難しいという指摘（高橋・鈴木，1994）もあり、相手やゲーム状況を踏まえた選手の意図は明らかになっていないことがわかる。また、オフェンス戦術に関する研究が多く、ディフェンス戦術に関する研究は少ないこと、男子チームに比べて女子チームを対象にしたものは少ないことがわかる。

(2) ピックプレイの指導に関する研究

ピックプレイの指導に関する研究として、中瀬・佐野（2013）は、ピックプレイを行う際「ピック＝ドライブ」という選択肢のない決めつけで、ディフェンダーの対処を見極めようとする意識が薄いという課題を抱えたA選手の指導事例を提示している。そこでは、2対2の練習の中でA選手に対して、「ユーザーディフェンダーがスクリナーの影に隠れてシュートを打てる状態にもかかわらずドライブを行うと相手ボールになる」「ユーザーディフェンダーがスクリナーの影に隠れた時にシュートを放ち、リングに当たればポイントが入る」というルール設定を設け、ディフェンダーの動きを把握せざるを得ない練習状況を作り出すことによって、ディフェンダーの動きを注視しながらプレーを行う意識が持てるようになったと報告している。

また、藤田ほか（2015）は、大学男子バスケットボールチームを対象にピックプレイに関する練習を導入し、導入する前のシーズンと導入した後のシーズンでのゲームでの成果をピックプレイ成功率やミスの割合を算出し、検討した。その結果、「イメージづくり」「ウォークスルー」「制約つきのディフェンスをつけた練習」「積極的なディフェンス

をつけた練習」の4段階の練習を2対2, 3対3, 5対5で順を追って練習することで、導入後のゲームでは、導入前に比べてピックプレイによるシュート成功率が増加し、ピックプレイによるミスの割合が減少したことを報告している。

松本・西條（2020）は、大学女子バスケットボールチームを対象にピックプレイのユーザーに関する映像を用いた認知的トレーニングを行い、トレーニング前後の状況判断テストの結果から状況判断過程における思考の変容について検討した。その結果、「相手」に関する情報についてより詳細に状況を捉え、判断の再現性が向上したこと、ピックプレイを遂行するための補助的、協力的なプレイ動作に関するコメントの具体性が向上したことを報告している。

さらに、皆川（2019）は、ピックプレイのディフェンス戦術について、構造主義的アプローチを用いて、表層で生起する個々の運動形式からその関係を捉えることで体系として把握し、深層での構造とそこに伏在する原理を検討した。その結果、ボールマンのディフェンダーとスクリーナーのディフェンダーの協働によるディフェンス戦術は24の運動形式があること、ディフェンスの普遍的法則は、「コミュニケーション」と「準備」であることを報告している。

以上のことから、ピックプレイの指導に関する先行研究には、ピックプレイの攻撃における状況判断の向上を目指した研究や、ゲームにおいて成功率を向上させるための練習方法の提示、さらにピックプレイの防御における法則性を示した研究があることがわかる。しかし、これらの先行研究では、ユーザーが対峙するユーザーディフェンダーの動きに対して正解とされるプレイができるようになるかのみに着目され、ユーザーディフェンダー

の行為の意図は何か、協働するスクリナー、それに対峙するスクリナーディフェンダーの行為とその行為の意図には触れられていない。そのため、2対2におけるかけ引きの実相やプレイを選択するうえで他の選手に向ける意識の必要性などは明示できていない。また、練習効果の評価基準が試合中のピックプレイによるシュートの成功かミスの割合で検討されているため、プレイヤー自身の何がどのように変化してシュートの成功が増えたのか、再現性高くプレイするために必要な各選手の戦術的思考までは明示できていない。

(3) 球技の実践知に関する事例研究

球技における選手の実践知に関する研究では、會田・坂井（2008）が、国際レベルで活躍したハンドボール選手1名を対象にインタビュー調査を行い、現役時代に得意であった技や動きのコツ、コツを獲得するまでのプロセス、コツ獲得後の変化に関する語りについて質的に分析した。その結果、対象者はコツとの出会い、コツの理解、コツの消失、コツの獲得の4つの段階を経て実践知が獲得されていったことを報告している。

また、會田（2008）は、国際レベルで活躍したハンドボールのゴールキーパー2名とシューター3名を対象にインタビュー調査を行い、シュート局面の個人戦術に関する語りを質的に分析した。その結果、シュートの最終局面では、プレー状況を有利に解決するために、ゴールキーパーもシューターも、相手選手の行為に対するリアクションの行為を志向していることを明らかにしている。

船木・會田（2016）は、国際レベルで活躍したハンドボール選手5名を対象にインタビュー調査を行い、1対1の突破阻止に関する語りを質的に分析した。その結果、卓越し

た防御プレイヤーは、攻撃プレイヤーがボールをキャッチしそうな位置に応じて前に詰める動きを変化させ、相手の走りこむスピードを抑えるけん制をしていること、攻撃プレイヤーの即効性を排除するプレイや相手の最終プレイに対する適切な対応、突発的な状況変化に対するリスクマネジメントを行っていることを明らかにしている。

さらに、北崎・會田（2018）は、国際レベルで活躍したテニスプレイヤー4名を対象にインタビュー調査を行い、グラウンドストロークのショットコンビネーションに関する語りを質的に分析した。その結果、卓越したテニスプレイヤーは、相手の行為に対応して自分の行為を決定しようとする行動戦略志向と、自らの行為に相手に対応させようとする行動戦略志向の2つのタイプが存在すること、ストレートとクロスへどちらも打てるフォームでボールへ入り、打つ前のタイミングの変化を用いてコースを打ち分けていることを明らかにしている。

これらの先行研究では、ゲーム状況や相手の行為の意図を踏まえて、対峙する相手との相互主体的関係の中で生まれたコツやカンに関する知見が明らかにされている。

坂井・鈴木（2013）は、国際レベルで活躍したバスケットボール選手1名を対象にインタビュー調査を行い、即興的な攻撃戦術に関する語りを質的に分析した。その結果、バスケットボールにおいてオフENSE 5人が自由に動くフリーランス^{注6)}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を明らかにしている。この研究では、5人の中の1人のプレイヤーにおけるゲーム中の攻撃に関する調和認識の

思考過程を対象としており、外から見ると規則性のないように感じられる5人の動きを、中の選手は、その動きに2つのタイプの規則性をもって状況を捉えることで、即興的な攻撃を展開していることが示されている。

以上のことから、球技選手における実践知に関する研究においては、ゲーム状況や相手の行為の意図を踏まえて、対峙する相手との相互主体的関係の中で生まれたコツやカンに関するもの、戦術的な思考を対象としているものが存在することがわかる。

(4) まとめ

以上、ピックプレイに関する研究を概観すると、主に記述的ゲームパフォーマンス分析を用いた研究が行われているが、相手やゲーム状況を踏まえた選手の行為の意図は明らかになっていないこと、オフェンス戦術の観点が重視され、ディフェンスの戦術の視点からは明らかになっていないこと、それらは男子チームに比べて女子チームを対象にしたものは少ないことが明らかになった。また、指導事例に関する研究では、どうすればユーザーが対峙するユーザーディフェンダーの動きに対して正解とされるプレイができるようになるか、すなわち2対2の中の1対1の状況判断のみに着目され、2対2におけるかけ引きの実相やプレイを選択するうえで他の選手に向ける意識の必要性には触れられていない。

さらに、実践知に関する事例研究は、相手と1対1で対峙する個人戦術が行われる場を対象として選手自身の身体との対話や運動感覚、相手やゲーム状況との関係性の中で生まれるコツやカンに関するものが存在するものの、球技のグループ戦術のような複数のプ

レイヤーが対峙する場面において各選手が働かせている実践知に関するものは存在していないことが明らかになった。

3. 研究目的

そこで本論では、卓越した選手の持つ実践知を言語化することで、ピックプレイにおける実践知の実相とその構造を明らかにし、複数のプレイヤーが対峙する場面でのグループ戦術力の向上に役立つ知見を実践現場に提供することを目的とした。

この目的を達成するために、2つの研究課題を設定した。

研究課題Ⅰ：複数人と対峙する場面で働く実践知の調査方法を開発すること（第2章）

研究課題Ⅰは、ピックプレイに関するインタビューガイドおよびグループ戦術に関する実践知を提示するための調査方法を開発して、卓越したユーザー1名を対象にインタビュー調査を行い、複数人が対峙する場面における戦術的思考力や技術力を解明できるかを検討する。

（バスケットボールにおけるピックプレイの実践知に関する事例研究—卓越した1名のユーザーの語りを手がかりに—。コーチング学研究第36巻1号：51-63，2022.）

研究課題Ⅱ：ピックプレイに関する実践知の実相とその構造を明らかにすること（第3章）

研究課題Ⅱは、卓越したピックプレイのユーザー、スクリナー、ユーザーディフェン

ダー、スクリナーディフェンダーを対象にインタビュー調査を行い、攻守双方の実践知を言語化することで、ピックプレイにおける実践知の実相とその構造を明らかにする。

(球技のグループ戦術で働いている実践知の構造：バスケットボールのピックプレイを対象として. 体育学研究第 68 巻：15-31, 2023.)

4. 用語の定義

本論において使用される用語の定義を以下に示す。

(1) 戦術

球技における戦術とは、狭義には「相手の行動やゲーム状況に応じて自らの行動を調整し、個人でまたは味方と協力して行う実践的な行為」(會田, 2019, p.79)を意味し、広義には、戦術行為を観察し、説明するために構築された理論、あるいは戦術行為や試合を戦うための構想(事前計画)と説明されている(ケルン, 1998)。本論では、ゲームで展開される、味方と協力して行う実践的な行為を指す意味で戦術の概念を規定する。

(2) グループ戦術

球技の団体種目における戦術行為の現れは、ゲーム状況の解決に携わる選手の数によって、個人戦術、グループ戦術、チーム戦術に分けられる(シュテラーほか, 1993)。これらは、戦術行為を観察する視点によって導かれ、グループ戦術は、コート上の2人の関係や3人の関係を観察することで見えてくる。本論では、主題となるピックプレイ

を2対2のグループ戦術として観察し、攻撃側であるユーザーおよびスクリーナーが引き起こす戦術と、防御側であるユーザーディフェンダーおよびスクリーナーディフェンダーがそれに対応する戦術の双方を対象とする。

(3) 個人戦術力とグループ戦術力

金子（2005a, p.225）は、戦術力を、戦術行為を行う実践的な能力と言いついている。本論では、個人戦術力を、相手選手と1対1で対峙する状況を解決するための、「個々の選手が行為を選択、実行していく実践的な能力であり、戦術的思考力と技術力が個人内で統合して形成された実践知である」（會田，2017， p.133）ととらえる。また、グループ戦術力を、複数人の選手と対峙する状況を解決するための、数人の選手間で共有されている協働的で組織的な行為を選択、実行していく実践的な能力であり、戦術的思考力と技術力が個人内で統合して形成された実践知であるととらえる。

(4) 戦術的思考力と技術力

本論では、戦術的思考とは、戦術が競技力の構成因子として用いられる場合、プレイを実行する際に働かせている思考、すなわち、いつ、何に注目して、相手の行動の予測を立てているかなど、ゲーム状況の分析、プレイの選択といった知覚・認知的な思考過程を意味し（會田，2017， p.133）、戦術的思考力とは場の状況を先読みし、動き方を選び、決断して実行に移せる<カン>身体知（金子，2005b, p.53）ととらえる。また、技術力とは、技術が競技力の構成因子として用いられる場合、ゲーム状況を目的に合うよ

うに解決する運動経過を自らの身体を動かして遂行する能力，すなわち「複数の動作を遂行する能力」「合目的な動作を遂行する能力」「動作を可変的に組み合わせる能力」を構成要素とし、「それぞれの要素が選手1人1人の体力，戦術力の範囲内でまとまりをもって身体化されたもの」（會田，2019，p.76）にとらえる。

(5) カンとコツ

本論では，私の身体とそれを取り巻く運動志向の状況との関わりのなかで，動き方を選び，決断して実行に移せる身体知を<カン>身体知，対私的な身体それ自体に居合わせている身体知を<コツ>身体知（金子，2005b，p.25）にとらえる。

(6) 実践知

実践知は，何をどんな順序で行うかといった道しるべとしての<段取り実践知>と，個人の運動感覚能力に関わるコツやカンとしての<運動実践知>に分けられる（金子，2002，pp.385-387）。本論では，プレイヤーの行為はどのような時間軸で何を手がかりに，どんな順序で行われているかに関する<段取り実践知>と，どのように手足を動かすのか，力の入れ具合はどの程度にするかといった個々の運動感覚能力に関わる<運動実践知>の両方を対象とする。

(7) 実相

実相とは、真実の状態、実際の様子を意味する（山田ほか，2021，p.665）。したがって、本論で多用される実践知の実相とは、グループ戦術において卓越した選手たちがもつ実践知、すなわちピックプレイを行う各ポジションの選手たちの実践知のありのままの状態を示すものと定義される。

(8) 構造

構造とは、全体を作っている部分部分の関係や部分の作られ方を意味する（山田ほか，2021，p.510）。したがって、本論で多用される実践知の構造とは、グループ戦術において卓越した選手のもつ実践知が、言語やジェスチャーによって外化され、それを手がかりに実践知を成り立たせている諸要素と要素間の関係性を明らかにされたものと定義される。

(9) ピックプレイ

ピックプレイとは、ユーザーとユーザーディフェンダー、スクリナーとスクリナーディフェンダーから構成される2対2の基本的なグループ戦術としてバスケットボール指導教本に提示されている（公益財団法人日本バスケットボール協会，2016，pp.124-127）。そこでは、ピックプレイは、オフボールマン（スクリナー）がボールマン（ユーザー）をマークするディフェンダー（ユーザーディフェンダー）の進路に位置を占める、すなわちスクリーンをセットすることで、ディフェンダーの動きを妨げるプレイ（インサ

イドスクリーンと同義) と定義されている。本論では、ピックプレイを、スクリナーがスクリーンをセットし、それをユーザーが使う行為として狭義にとらえるのではなく、ユーザーをユーザーディフェンダーがマークし、スクリナーをスクリナーディフェンダーがマークしているそれぞれが1対1の状況から、2対2のグループ戦術の状況へと変化し、ここで行われるプレイと規定した。したがって、スクリナーによってセットされたスクリーンをユーザーが使わない行為（以下、エクスプロージョン）もピックプレイに含まれる。

第2章 複数人と対峙する場面で働く実践知の調査方法の開発（研究課題Ⅰ）

1. 目的

インタビュー調査を用いて、相手と1対1で対峙する個人戦術が行われる場を対象として選手の個人戦術力を解明している事例研究は数多くある（會田，2008；船木・會田，2016；北崎・會田，2018）。そこでは、事前のアンケート調査およびインタビューガイドを用いることで、語りを共同産出するアクティブなインタビューを可能にしている。しかし、既存の調査方法がグループ戦術力、すなわち、複数のプレイヤーが対峙する場面で発揮される実践知のインタビュー調査にも適応するのは明らかになっていない。

ピックプレイは、「エントリー」と呼ばれるピックプレイが始まる前の段階（以下、準備局面）、「アクション」と呼ばれるピックプレイのユーザーとスクリーナー間の相互作用が働く段階（以下、主要局面）、「アフターアクション」と呼ばれるアクションに続いてすぐに生じる段階（以下、終末局面）で構成される（佐々木ほか，2015）。ピックプレイにおいてどのような攻撃を準備し、仕掛け、アドバンテージを作ろうとしているのかについては、準備局面および主要局面におけるユーザーが重要な役割を演じると考えられる。それは、ピックプレイの起点となるのは常にユーザーである（佐々木ほか，2015）ためである。

そこで本章では、ピックプレイのユーザーの実践知を提示するための調査方法を開発して、国際レベルで活躍した男子バスケットボール選手1名を対象にインタビュー調査を行い、ピックプレイのユーザーとして国際レベルで活躍した選手の持つ実践知を言語化する。そして、開発した調査方法が複数人が対峙する場面における戦術的思考力や技

術力を解明できるかを検討する。

2. 方法

(1) グループ戦術に関する実践知を調査する方法の開発

① アンケート調査票の開発

まず、個人戦術に関する実践知の調査方法（北崎・會田，2018；中込，2003）を参考に、グループ戦術に関する実践知を調査するためのアンケート調査票を作成した。

個人戦術力の調査では、調査協力者に印象に残っている試合を想起させ、勝利の鍵となったと思われる場面における相手と自らのプレイの情報、そのプレイが起こる時のパターン（どのような場面で有効であるか）、そのプレイをどのような感じやイメージで行っていたか、そのプレイのコツや意識するポイントが調査内容として設定されていた。

個人戦術では対峙する相手が1人であるのに対し、2対2のグループ戦術では、対峙するディフェンダーは2人、さらに場の状況を変化させ得る味方が1人存在する。したがって、グループ戦術力の調査では、自分自身以外の3人に向けている意識や複雑な状況についてより詳しく調査できるように調査内容を修正した。具体的には、勝利の鍵となったプレイを1つ想起させるのではなく、グループ戦術を実行する際に得意であったプレイを想起させることとした。その他のどのような場面で有効であるか、そのプレイをどのような感じやイメージで行っていたか、そのプレイのコツや意識するポイントについては、個人戦術力の調査で用いられていた内容をそのまま採用することとした。

また、個人戦術力の調査では、その習得を調査する内容として、提示されたプレイに

おけるコツの習得時期，コツを掴むきっかけ，コツを掴む前後の心境の変化，自身がジュニア期に伝える際の指導法が設定されていた．これらの内容はグループ戦術力の習得を調査する際にも有効であると考え，修正を加えず採用した．なお，コツを掴むきっかけでは，試合時の他に練習時が想定されたため，実際に行っていた具体的な練習方法を調査内容に追加した．資料 1 に実際に使用したアンケート調査票を示す．

調査協力者には，グループ戦術力の調査のために開発したアンケート調査票に回答してもらい，それをインタビュー時の基礎資料として用いた．

②インタビューガイドの開発

インタビューガイド，すなわち，インタビュー調査での質問内容と質問の順番は，ピックプレイのユーザーとしての動きのコツ，ディフェンダーとのかけ引きのポイントまたは動く時の意識，2対2を構成する各役割の選手（スクリナー，ユーザーディフェンダー，スクリナーディフェンダー）に向けている意識，コツの獲得時期と練習方法であった．

インタビューガイドについては，球技のコーチング学を専門とし，博士の学位を有する 1 名と協議して作成した．

(2) 調査の実際

①調査協力者

対象者は，国際レベルで活躍した経験を持ち，すでに引退している元プロバスケット

資料1 アンケート調査票（ユーザー用）

4. あなたのバスケットボールの指導者についてお聞きします。指導者の有無を年齢区分ごとに答えてください（有・無のどちらかに○）。また、指導者がいた場合には、その社会的立場を下記から選んで、その番号を年齢区分ごとに記入してください。

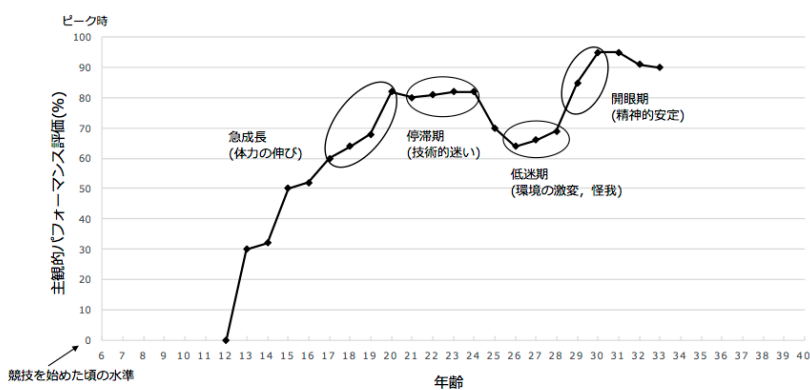
	～12歳	12～15歳	15～18歳	18～22歳	23歳以上
指導者の有無	(有・無)	(有・無)	(有・無)	(有・無)	(有・無)
指導者の社会的立場					

指導者の社会的立場

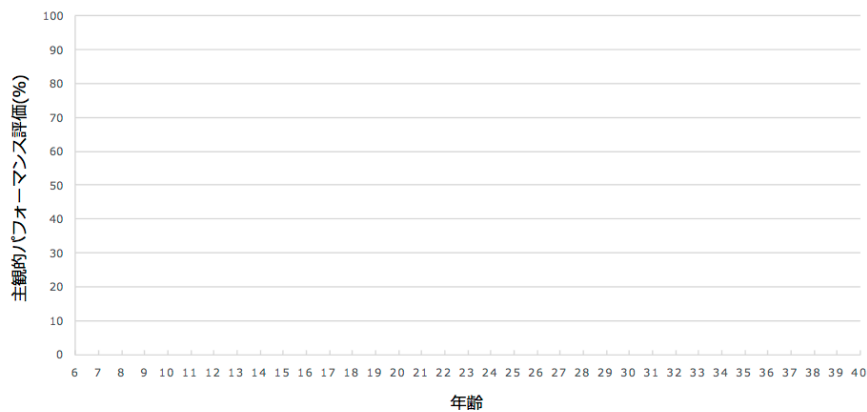
1. 家族
2. 地域の社会体育指導者
3. 自分の学校（大学を含む）の教員
4. 運動部・スポーツクラブのOB・OG
5. 運動部・スポーツクラブの専任指導者
6. 不明
7. その他（ ）

5. バスケットボールを始めてから競技力やパフォーマンスの変化はどのようなものでしたか。競技生活を振り返って、競技生活を始めた頃の水準を0%、パフォーマンスが最も良かった頃を100%として相対的に自己評価し、下の例にならって大まかな変化をグラフに示してください。そして、急激な伸びを示した時期、伸びが急激ではないが、その原因と思われるもの（技術のコツがわかった、精神的に安定するようになった、など）を簡単にメモしてください。

(例)



資料1 アンケート調査票（ユーザー用）



6. 質問5でマークした、急激な伸びを示した時期、伸びは急激ではないが競技の成功につながるような変化があった時期において、上達の手がかりになったと思われるものがあれば、下から選んで、その番号を図に書き入れてください（複数回答可）。

手がかり

1. 指導者の言葉
 2. 自分の感覚
 3. 自分の写真、ビデオ
 4. 一流選手の動き・プレー
 5. チームメイトや友人の動き・プレー
 6. 書籍や雑誌
 7. 動物の動き
 8. その他
7. 競技生活を振り返り、「一番印象に残っている、または最も得意であったビックプレー」を思い浮かべてください。
- (1) そのビックプレーは、どのような状況や場面で使うと一番有効でしたか。（例：相手のディフェンス姿勢が整うのが遅れたとき、など）また、そのビックプレーが一番上手に発揮できたのは、いつ、どの大会であったか、覚えていたら書いてください。

資料1 アンケート調査票（ユーザー用）

(2) そのピックプレーを実行するときユーザーのあなたは、どのような動き方を
するのか、できるだけ詳しく書いてください。

(3) その動きは、どのような感じやイメージで行っていましたか。たとえ、比喩、
擬音語のような表現でも結構です。(例：スクリーナーと肩が擦れ合う感じで使
っていた、スクリーナーのスクリーンを使う時にバット一瞬で自分のディフェ
ンスから離れるイメージ)

8. 質問7では、ピックプレーにおけるユーザーの動き方を答えていただきました。

続いて、ピックプレーを構成する2対2の関係性について質問します。

(1) あなたは、ピックプレーを実行するとき、自分に対峙するディフェンスに対して
どのような駆け引きを行なっていますか。

資料1 アンケート調査票（ユーザー用）

(2) あなたは、ピックプレーを実行するときに、味方のスクリーナーと、どのようにプレーの息を合わせていますか。

(3) あなたは、ピックプレーを実行するときに、味方のスクリーナーのディフェンスにどのような注意を向けていますか。もし、あれば教えてください。

9. ピックプレーについて、どのようなコツ（ここを押さえるとうまくできるというツボ、意識するポイントや内容など）を持っていましたか。

10. そのコツはいつ頃（何年頃あるいは何歳頃）つかみましたか。

資料1 アンケート調査票（ユーザー用）

11. そのコツをつかむきっかけはどのようなものでしたか。なるべく具体的に書いてください。（例：プレースタイルが似ている〇〇選手を参考にした、コーチの〇〇という言葉など）

12. そのコツをつかんだ頃、競技的にはどんなこと（体力面、技術面、精神面など）に悩んでいましたか。差し支えない範囲で具体的に教えてください。

13. そのコツをつかんだ時期の前後のことについてお聞きします。

(1) ビックプレーの感じやイメージはどのように変わりましたか。

前：

後：

(2) 競技に対する意欲、考え方、取り組み方などはどのように変化しましたか。

前：

後：

資料1 アンケート調査票（ユーザー用）

14. 本調査は、ジュニア期における効果的な指導法を探るためのものです。あなたの経験からジュニア期に習得しておくべきであると思われる基本的なピックプレーの技や動きをいくつかあげてください。また、その基本的なピックプレーの技や動きをうまく行なうためのコツはどのようなものとお考えでしょうか。ジュニアに教えるつもりで表現してください。

15. ジュニア期において上記のピックプレーの技や動き以外に、身に付けておくべきであると思われるものはどのようなものでしょうか。（例：学業，人間性，精神力など）

ご協力ありがとうございました。

ボール選手 1 名である。この対象者は、様々なゲーム状況を克服し、グループ戦術力を国際レベルにまで高めていった過程の中で、ポイントガード^{注3)}として 10 年以上もの間ピックプレイを行ってきた。そのため、ピックプレイの戦術に関する動きや思考が組織化されていった経験を持ち、行為の意味を語りによって外化することが可能であると筆者が判断し、研究協力を依頼した。対象者のプロフィールは以下の通りである。

柏倉秀徳氏：1998 年 U-18 アジア選手権 3 位，2001 年ヤングメン世界選手権 11 位（アシストラランキング 1 位），2003 年アジア選手権 6 位，13 年に亘る国内男子トップリーグでの現役引退後，大学女子バスケットボール部のヘッドコーチを経て，現在は国内女子トップリーグのコーチとして選手の指導に当たっている。

対象者には，調査の趣旨や内容について事前に電話および文書にて十分に説明し，調査への協力を依頼し，承諾を得た。また，インタビュー調査に先立ち，いずれの質問項目についても回答を拒否できることを伝え，調査内容の音声および VTR 記録，研究成果を実名で公開することの了解を得た。調査の趣旨説明からインタビュー実施までの間に，対象者とラポールを形成することに努めた（ウィリッグ，2003）。なお，研究課題 I は，調査に先立ち，筑波大学体育系研究倫理委員会の審査を受け了承されている。

②インタビュー調査期間

インタビュー調査は，2020 年 6 月 23 日から 2020 年 8 月 27 日の間に対面にて 2 回実

施した。1回のインタビュー調査の時間は70-90分であった。

③インタビュー調査の方法

インタビューについては、アクティブ・インタビュー法（ホルスタイン・グブリアム，2004）を用いた。そこでは、聞き手が語りの産出に積極的に能動的に意図的に関わるアクティブな存在（桜井・小林，2005）であり、語りを活性化し共に産み出す「相互行為的な解釈活動の過程」（角田，2005a）が踏まれる。本調査における聞き手は、筆者であり、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 C 級コーチ資格を有する指導者として全日本大学バスケットボール選手権大会に出場するレベルのチームのコーチを7年間務めている。対象者の専門的な語りを深く理解し、語りにリアリティを感じる現場の感覚および生成的視点を持っていたと考えられる。

また、ピックプレイに関する動きのコツの同定を容易にするために、インタビュー調査の1-2週間前に調査内容を記述するアンケート調査票を対象者に送付し、競技生活の中で印象に残っているピックプレイなどについて振り返って回答，返送してもらった。インタビュー調査時にはそれを補助資料として用いた。

インタビューは、対象者の指定した会議室等，静かな場所で行った。すべての発言内容は、ICレコーダーを用いて録音し、ジェスチャーを用いたデモンストレーションはビデオカメラを用いて撮影した。

④語りの内容の作成

まず、録音したインタビュー調査の全ての発言内容を逐語録として文章におこした。次に、語り全体を理解できるまで逐語録を読み込んだ。続いて、語りの意味内容を崩さないように、文脈を尊重しながらピックアップにおける①準備局面における動きのコツおよびディフェンダーとのかけ引きのポイント、②主要局面における動きのコツおよびディフェンダーとのかけ引きのポイント、③終末局面における動きのコツおよびディフェンダーとのかけ引きのポイント、④スクリナーとの協働の意識、⑤ユーザーディフェンダーに対する戦術的思考、⑥スクリナーディフェンダーに対する戦術的思考、⑦習得過程に着目して語りの内容としてまとめた。その際、発言内容以外の補足を（ ）で、専門用語に対するプレイの説明を< >で示した。この補足は、本調査で用いたアクティブ・インタビューの過程、すなわち調査者が対象者とともに語りを協同的に産出する過程で得られた内容を基にしており、第三者が臨場感を持って状況を想起できる「厚い記述」（西倉，2005）を目指して行ったものである。なお、対象者の語りにおける方向指標は、図2に示した。

語りの内容を対象者に送付し、対象者の発言の意味内容が恣意的に変換されていないか、加筆および訂正箇所はないかを確認した。修正の要求があった場合は、それに従い、語りの内容を修正した。

⑤テキストの作成

語りの内容から、ピックアップのユーザーに関する実践知が記述された箇所を抽出し、テキストとしてまとめた。テキストを作成後、その信頼性と妥当性を高めるために、本

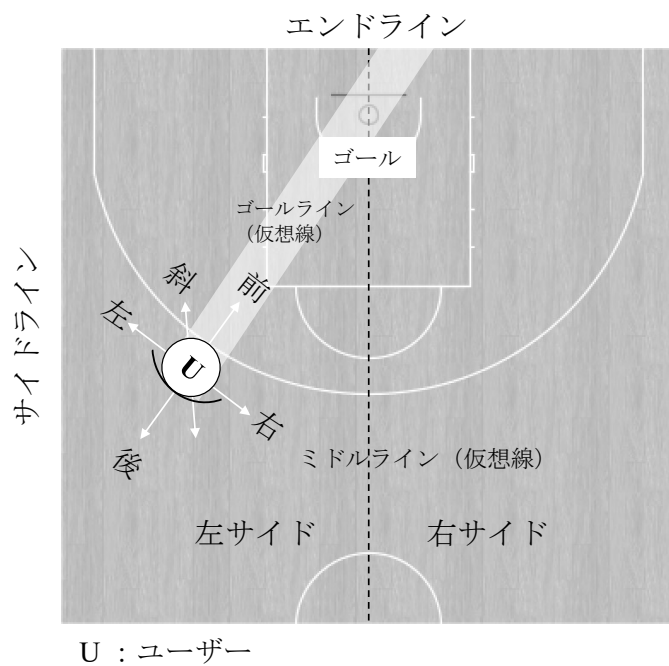


図2 語りにおける方向指標

研究者と球技のコーチング学を専門とし、博士の学位を有する1名の共同研究者との間でトライアンギュレーションを行った。

⑥テキストの分析

本章では、正確な「思い出」に固執することや、語り手による「記憶違い」や「忘却」という事態に困惑し苦心することではなく（角田，2005b），対象者の語りは、ピックアップレイのユーザーにおける様々な状況を克服し、その達成力を高めていった過程の中で組織化された経験の語りであり、意味付けられた行為の語りにとらえて分析を進めた。対象者の経験やリアリティを忠実にすくい上げて、どこまでが対象者の省察なのか、どこからが研究者の分析や解釈なのかを、他者が判断できるように明示すること（會田，2014）を心がけた。

(3) 開発された調査方法の妥当性と信頼性の検討

開発された調査方法の妥当性と信頼性を保証するために、本調査で得られた結果が、複数人が対峙する場面における選手の実践知を解明できているかを、本調査には携わず、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コーチ資格を有する2名（A氏：B級，B氏：D級）の指導者に評価させた。具体的には、それぞれが所属する職場の会議室にて、調査結果とその考察を提示し、以下に示す5点の達成条件を「満たしている」か、「満たしていない」かの2件法によって回答を求めた。達成条件は、會田（2008）や船木・會田（2016）を参考に、①選手自身（ユーザー）の技術

力について対話的に構築され、知識化できているか、②協働するスクリーナーへ向けている意識を実践知として知識化できているか、③対峙するユーザーディフェンダーへ向けている意識を実践知として知識化できているか、④スクリーナーディフェンダーへ向けている意識を実践知として知識化できているか、⑤ユーザーの視点からピックプレイの実践知の構造を理解するのに必要な十分な戦術的内容が含まれているかとした。

3. 結果

(1) 調査結果の提示

以下に、本調査で得られたバスケットボールにおけるピックプレイの実践知に関するテキストを示す。先述したように、テキスト中の（ ）は調査者の補足を、< >はプレイの説明を、下線は考察において引用する箇所をそれぞれ示す。

①準備局面における動きのコツおよびディフェンダーとのかけ引きのポイント

ピックプレイを使うためには前段階の動作が非常に大事だと思います。まずスクリーンを使う方向の逆を攻めるようにピボット<片側の足はフロアとの接点を変えずに、反対の足のフリーフットを任意の方向に何度も踏み出すプレイ>やドリブルをして、自分とゴールをつないだゴールラインからユーザーディフェンダーをずらします⁽¹⁾ (図3中-3)。ワ
ンアーム^{注7)}より間合いの近いユーザーディフェンダーにはゴール方向にジャブステップ<フリーフットをゴール方向に小さく踏むプレイ>して、ディフェンダーを(スクリーンの逆の)エンドライン方向に少しでも下げて間合いができた瞬間にスクリーンを使います

(2) (図3中-7).

ユーザーディフェンダーが私の真正面(図3中-1)にいてしまうとスクリーンがきた時にずれがなくて、ファイトオーバー<スクリーンにかからずスクリナーとユーザーの間をすり抜けられてしまうプレイ>をされてしまいます⁽³⁾が(図3中-2)、逆を攻める動きをしたことによってユーザーディフェンダーは真正面からいなくなり、スライド<スクリナーとスクリナーディフェンダーの間をすり抜けるプレイ>をせざるを得ません。そうするとノーマークでシュートが打てたり(図3中-8)、後ろから遅れて追う形で来るユーザーディフェンダーに対して有利になります(図3中-4)。もし、スクリーンの逆方向を攻めてユーザーディフェンダーが守りに来なかったら(図3中-5)、スクリーンを使わないでそのまま逆を攻めてしまいます(図3中-6)。このプレイはエクスプロージョンと言いますが、とっさにできることのほうが多かったと思います。自分の体のバランスが良くて、しっくりくる体勢でスクリーンを使おうとしていると、自然と体が動く⁽⁴⁾感じで両方対応できます。

スクリーンの逆を攻める動きが形だけになると、ユーザーディフェンダーにフェイクだとばれてしまうので、本当に攻めるような、あるいは、ディフェンダーが警戒しに来ないなら、本当に攻めきれ形(エクスプロージョン)にしなければいけないです⁽⁵⁾。(リングに向かって)左サイドの時は私の右側からスクリーンが来るので、右足のフリーフットを左斜め前に踏み出すピボットをして、ユーザーディフェンダーが守りに来たら、すぐに出した右足を戻してスクリナー側に切り返します(図4)。そうすると(右足を)戻した分だけ、ディフェンダーとずれができます。ピボットのイメージは、クッと攻める姿勢

	準備局面	主要局面
ずれ・間合いの未確保	<p>1</p> <p>udとのずれ・距離が無く、 正体して守られている状況.</p>	<p>2</p> <p>udに距離を詰められて、 スクリーンを回避されてしまう.</p>
ずれの確保①	<p>3</p> <p>ピボットやドリブルでudがゴール ラインからずれている状況.</p>	<p>4</p> <p>udがUの後を追う展開になり有利.</p>
ずれの確保②	<p>5</p> <p>ピボットにudが反応せず、ゴール ラインからずれている状況.</p>	<p>6</p> <p>そのままドライブでゴールまで攻める ことが可能. (=エクスポージョン)</p>
間合いの確保	<p>7</p> <p>ジャブステップで、udと距離を ワンアーム以上確保できている状況.</p>	<p>8</p> <p>udが味方Sの影に潜り、Uは黒丸の 位置で止まり、シュートが可能.</p>

U : ユーザー
ud : ユーザーディフェンダー
S : スクリナー
sd : スクリナーディフェンダー

実線 : ピボット
点線 : ディフェンダーの動き
波線 : ドリブルを使ったオフェンスの動き

図 3 スクリーンの逆を攻める語りの図示



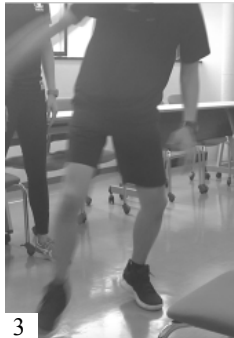
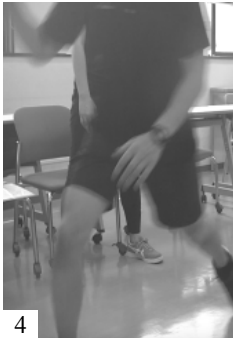
<p>図</p>	 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>
<p>順序</p>	<p>左足軸に、右足を左斜め前に踏む。</p>	<p>右足をスクリーナー方向に戻しながらボールをスイングする。</p>	<p>胸を開き、右足を着く準備をする。</p>	<p>右足をスクリーナーの左足の近くに踏み、ボールを突き出す。</p>
<p>解説</p>	<p>左足軸に右足を左斜め前に踏み、ディフェンダーを横にずらしている状態。</p>		<p>踏み出した右足を戻しながらスクリーンを使うことによって、戻した分だけディフェンダーとのずれ・間合いが作れている状態。</p>	

図 4 左斜め前へのピボットから右方向へスクリーンを使う一連の動作

で、本当にピボットを踏んでいる側に攻め込もうとしているような感じです。体重は、フリーフットをついた時には両足同じくらいに乗せて、足を出した方向にも足を戻した方向にも進める体勢をとります。同じような場面が次に来て同じように動くと、今度はユーザーディフェンダーがスクリーンを使うコースに入ろうと対応して来ます。その時には右足を戻してスクリーンを使うふりをしてキュッと止めて、もう一度左斜め前に突き出します

⑥. そういう駆け引きが生まれてくるのです。

右サイドの時は、左足軸にして右足を前へ小刻みに踏むジャブをします。ジャブは、ユーザーディフェンダーが完全に私に対して正体して守っている時、シュートに「行くぞ、行くぞ」という姿勢で自分から仕掛けを始めて、あとは気づかれないようにユーザーディフェンダーの死角から（左側に）スクリーンをもらって、タイミングを合わせればスクリーンがかけられます⑦.

ユーザーディフェンダーがプレッシャーをかけて来た時にはドリブルを使うことが多いです。ディフェンダーに「攻められているな」と思わせるようにドリブルしながら意図的に横にずれたり、斜めに動きます。横でも斜めでも1回ドリブルをついてみて、ユーザーディフェンダーが動かずにゴールラインが空く時は、横から縦、斜めから縦に抜きます。そのドリブルのリズムは変えて、弱いドリブルを使った横だったり、インサイドアウトドリブルを使った横だったり<手首を体の中央方向から外側に返すドリブル>、強いドリブルなどをします⑧.

横への移動のステップには、強いドリブルをして片足ずつ横へ動くサイドステップだったり、インサイドアウトドリブルを1回ついて横にスキップをしてずれていたり、強

く1回ドリブルについてクロスステップで動くなどがあります。斜めへは基本的に抜く
感じで1回目のドリブルを強くついて、それで（ディフェンダーとの）間合いが近いな
と思ったら2回目でリトリート<後ろに下がるドリブル>します⁽⁹⁾。

ドリブルのリズムは大事で、一定のリズムだとディフェンダーに読まれるので、色々な
リズムでできるとドライブなど色々なプレイにつながるかもしれません。

②主要局面における動きのコツおよびディフェンダーとのかけ引きのポイント

ピックプレイでは、スクリーンと逆方向を攻めてずれや距離を作ることと、その後にし
っかりとスクリーンを使うことが重要です。どんなスクリーンの使い方をするにしても、
まずはスクリーナーの左足（左サイドの場合）の近くに自分の右足を入れて、スクリーナーの
できるだけ近くを通ります。（ユーザーディフェンダーに）ファイトオーバーされないよ
うにするためです。すごくギリギリを通ることを意識するとスクリーナーの左肩と私の左肩
がぶつかります。

スクリーンを使う時、まずはユーザーがゴールへ進みシュートを狙うことが大事です。
そして、自分のディフェンダーと、スクリーナーディフェンダーの状況に応じたプレイを選
択します。1つ目の状況として、私がスクリーナーの足を越える瞬間にスクリーナーディフェ
ンダーがスクリーナーから離れてポジショニングしている、または下がっていき私へのプレ
ッシャーが何もないのであれば、スクリーナーの背中近くを回り、スクリーナーディフェ
ンダーの反応を見てピックアンドロール<ユーザーがスクリーンを使用した後にスクリーナ
ーがロールターンしてゴールに向かうプレイ>や自分のジャンプシュート⁽¹⁰⁾など自由に使え

ます（図 5 中・状況 1）。この時ドリブルは強く、跳ね返りが早いようにつか、あえてスクリーンをかけさすためにゆっくりついたりします⁽¹¹⁾。

2つ目の状況として、スクリナーディフェンダーが少し斜めに構えてショー<ディフェンスしている姿勢をボールマンにアピールするプレイ>してくる、もしくはスクリナーの近くにポジショニングしているのであれば、スクリナーディフェンダーをスクリナーの背中の延長ラインへ横に引っ張り出し⁽¹²⁾、私を守らなければいけないのかスクリナーを守らなければいけないのか迷わせる状況を作ります（図 5 中・状況 2）。

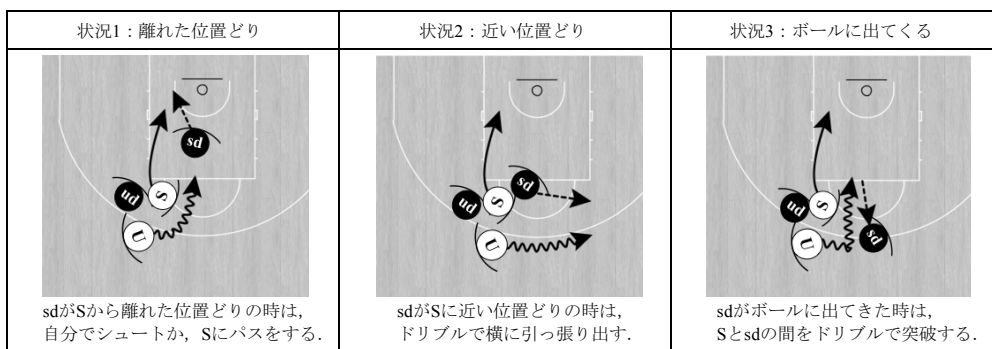
3つ目の状況として、私に対してスクリナーディフェンダーが出過ぎたら、そのままスクリナーとスクリナーディフェンダーの間の空間を割ってドライブ⁽¹³⁾します（図 5 中・状況 3）。間を抜くドリブルは小さく、細かく 2 回連続で「とんとん」とついたり、1 回のドリブルを思いきり「どんっ」とついで反対の手に大きくドリブルチェンジします⁽¹⁴⁾。

③終末局面における動きのコツおよびディフェンダーとのかけ引きのポイント

終末局面、すなわちピックプレイのユーザーとスクリナー間の相互作用が働く段階である主要局面に続いてすぐに生じる段階に含まれるプレイは、ユーザーの手からボールが離れた後の 2 次攻撃的なプレイを指すと捉え、この局面に関する語りは著者が対象から除外した。

④スクリナーとの協働の意識

まず、しっかり止まってかけてくれると（タイミングを）合わせやすく、その後はい



U：ユーザー
ud：ユーザーディフェンダー
S：スクリーナー
sd：スクリーナーディフェンダー

実線：カッティングを使ったオフENSEの動き
点線：ディフェンダーの動き
波線：ドリブルを使ったオフENSEの動き

図5 主要局面における3つの状況の語りの図示

かにユーザーが使うかになります。スクリナーがスクリナーディフェンダーをしっかりと振り切っていると、ユーザーがスクリーンを使う時に2対1でオフェンスが有利になることが多く⁽¹⁵⁾、心理状況に余裕ができます。

また、ピックプレイの時には、スクリナーとスクリナーディフェンダーとの関係でどこがウィークポイントかを判断します。スクリナーディフェンダーの身長があまり高くないのであればダイブ<ゴール近辺に飛び込むプレイ>を選択させ、逆にすごい身長が高いのであればポップアウト<アウトサイドに瞬間的に飛び出すプレイ>⁽¹⁶⁾を選択させて外でミスマッチを作ります。それを予め、2人で決めておいて実行する時であれば、ゲーム中のピックプレイの瞬間にお互いについてくるディフェンダーの状況を見て、行く先を瞬間的に決め、その時の阿吽の呼吸でパスを通す⁽¹⁷⁾時もあります。

⑤ユーザーディフェンダーに対する戦術的思考

スクリーンに反応しやすいユーザーディフェンダーにはわざと「スクリーンを使うぞ」と誘導する姿勢からエクスペロージョンをする⁽¹⁸⁾のが効きます。また、私は何も動かないで、目の前のディフェンダーがスクリーンを使うと勝手に先読みして動くのを待って、エクスペロージョンをする⁽¹⁹⁾時もあります。

あまり上手くないユーザーディフェンダーはスクリーンが来ることをキョロキョロと気にして視線が下がるのでスクリーンにかかります⁽²⁰⁾。上手いユーザーディフェンダーは、視線が訓練されていて、基本的にユーザーの胸や正面しか見ていないので、スクリーンがきているかどうかは一切関係なく、対ユーザーでしかないです⁽²¹⁾。

あとは、普通に一度ピックプレイをした後、次のピックプレイを行う時に、ユーザーディフェンダーは一度目と同じことをするとすり込まれているので、エクスプロージョンが成功しやすいです⁽²²⁾.

相手の私（ユーザー）に対する守り方は、基本的にはエンドラインに行かせるか、ミドルラインに行かせるかのディレクション<ディフェンダーがオフenseプレイヤーの進行方向を限定すること>を変えるぐらいしかない⁽²³⁾と思います。なので、そのチームでどういう守り方をしているのかを見ます。

⑥スクリーナーディフェンダーに対する戦術的思考

ユーザーディフェンダーは、横にずれた時点でゴールラインから外れるのもう関係なくなり、次は、スクリーナーディフェンダーの目線とボールに対してショーしているのか、
どう出てくるかを見ています⁽²⁴⁾。そうすると選択できるプレイはある程度頭の中に、これかこれと出てきます。私がスクリーナーディフェンダーを全く把握していない場合や、トラップ<ボールマンを2人がかりで守るプレイ>やハードショー<ショーディフェンスを大きく行うプレイ>で相手が守りにくる場合に、自分がそれを全く想定していなかった時は失敗することが多いです。ポジショニングと手で上手くドライブコースもパスコースも消すことができるような嫌な間合いを持っているディフェンダーは攻めにくいです。逆に「スクリーン、スクリーン」と言ってスクリーナーのことしか見ていないディフェンダーや、ポジショニングが下がっていて自分との距離があるディフェンダーには、アタックできたり、自由にプレイが選択しやすくなるイメージがあります。

⑦習得過程

高校、大学時代にもピックプレイは行っていましたが、このプレイをしっかりと練習しなければと改めて思ったきっかけは、プロに入り、ヨーロッパ遠征へ行った時に、対戦相手の選手が（ピックプレイを）使っていて「ああ、すごく有効だな」と思ったことです。具体的にピックプレイが有効なことを知っていて、多くの引き出し（プレイに関する知識と攻撃展開）を持っている NBA 出身のチームメイトの影響も凄く受けました。

日本代表の時には、ヘッドコーチの練習の中で 2 対 2 のピックプレイや、ピックプレイの分解練習としてシューティングドリルなどをたくさんやりました。ハンドリングがなくて、視線を他に向けた時にドリブルが疎かになると、ディフェンダーに簡単にボールを取られてしまうので、顔を上げた状態でドリブルをついたり、2 対 2 の局面を想定したダミーディフェンスをつけて、エクスプロージョンやスクリーンとスクリーナーディフェンダーの間を切り裂くようなドリブル、ヘジテーションディフェンス<出たり戻ったりして惑わすプレイ>に対する細かいドリブルの抜き方の練習を何回も、毎日の様に繰り返し行なっていました。

(2) 調査結果に対する考察の提示

以下に、本調査で得られたバスケットボールにおけるピックプレイの実践知に関する考察を示す。

① 柏倉氏の行動戦略

ピックプレイの準備局面において、柏倉氏は「ユーザーディフェンダーが私の真正面にいてしまうとスクリーンがきた時にずれがなくて、ファイトオーバーをされてしまいます」(下線 3)「上手いユーザーディフェンダーは、目線が訓練されていて、基本的にユーザーの胸や正面しか見ていない...対ユーザーでしかないです」(下線 21)「あまり上手くないユーザーディフェンダーはスクリーンが来ることをキョロキョロと気にして目線が下がるのでスクリーンにかかります」(下線 20)と語り、まずはユーザーディフェンダーとの1対1の位置関係に着目していた(図 3 中-1)。その後のプレイについては、「スクリーンを使う方向の逆を攻め...ゴールラインからユーザーディフェンダーをずらします」(下線 1)「間合いの近いユーザーディフェンダーにはゴール方向にジャブステップして...間合いができた瞬間にスクリーンを使います」(下線 2)「シュートに『行くぞ、行くぞ』という姿勢で自分から仕掛け...ユーザーディフェンダーの死角からスクリーンをもらって、タイミングを合わせればスクリーンにかかります」(下線 7)と語っていた。これら語りから、柏倉氏は「スクリーンの逆を攻める」動きとして、ずれを作ることを狙ったジャブやドリブルだけでなく、真正面(ゴールラインからずれていない)で、ワンアームより近い状況から相手を下げる狙いがあるジャブも含んでいることが分かる。これらは、ピックプレイの戦術を図説した佐々(2018, p.54)の「ディフェンスの体勢が崩れた所に逆サイドからスクリーンをかけると、ディフェンスの対応が遅れてスクリーンにかかりやすくなる」状況を作り出すための具体的な方法といえる。

柏倉氏の語りからは、準備局面において、相手をスクリーンの逆側に寄せてずれを作

り、主要局面において相手にスクリーンの回避を遅らせる方法（図 3 中-3）と、ゴール方向に仕掛けて相手を下げさせて間合いを作り、スペースを確保する方法（図 3 中-7）の 2 つを有していると読み取れる。前者の場合は、スクリーンを使って相手に後追いさせ、2対1の数的有利を攻めることができる。後者の場合は、相手がスクリーナーの陰に潜ったところで、止まって1対0のノーマークシュートを打つことができる。これらの語りは、ガンドルフィ（2013, p.61-63）が示す「ボールマンのディフェンダーはスクリーンによって動きを止められていたり、遅れさせられていたりするか」ディフェンダーの動きを読むというスクリーンプレイにおけるユーザーのルールを支持する結果となった。また、柏倉氏は味方のスクリーナーに関する動きについて、「スクリーナーがスクリーナーディフェンダーをしっかりと振り切っていると...2対1でオフェンスが有利になることが多く」（下線15）とも語っていることから、スクリーナーにも、準備局面では対峙する相手と1対1の状態から振り切る駆け引きを行うことや、ユーザーディフェンダーにスクリーンをセットする前の動きにおいて工夫を凝らすことを求めていることが分かる。ユーザーおよびスクリーナーそれぞれが準備局面の1対1の状況において意図を持って直接対峙する相手に仕掛けることで、ユーザーの行動戦略、すなわち相手を打ち負かすことを目的とした行動の方針（嶋田, 1992）をより遂行しやすくなると推察される。

②エクスプロージョンと戦術的思考

球技において戦術的思考とは、プレイを実行する際に働かせている思考、すなわち、いつ、何に着目して、相手の行動の予測を立てているかなど、ゲーム状況の分析、プレ

イの選択といった知覚・認知的な思考過程を意味する（會田，2017，p.133）。

柏倉氏は、スクリーンの逆を攻める動きに関して「スクリーンの逆を攻める動きが形だけになると、ユーザーディフェンダーにフェイクだとばれてしまうので...ディフェンダーが警戒しに来ないなら、本当に攻めきれぬ形にしなければいけないです」(下線 5) と語っている。さらに、その時の体勢を「自分の体のバランスが良くて...スクリーンを使おうとしていると、自然と体が動いた」(下線 4) と語っている。柏倉氏の語りから、スクリーンの逆を攻める動きに相手に対応しない場合に、意識することなくエクスペロージョンを実行できることこそがピックプレイを行う上で重要な役割を持っていると考えられる。さらに、使用する状況や時機についてより詳しく、「目の前のディフェンダーがスクリーンを使うと勝手に先読みして動くのを待って、エクスペロージョンをする」(下線 19) 「スクリーンに反応しやすいユーザーディフェンダーにはわざと『スクリーンを使うぞ』と誘導する姿勢からエクスペロージョンをする」(下線 18) 「同じような場面が次に来て同じように動くと、今度はユーザーディフェンダーが...対応して来ます。その時には右足を戻してスクリーンを使うふりをして...左斜め前に突き出します」(下線 6) と語っている。これらの語りは、柏倉氏がエクスペロージョンを実行する戦術的思考には、相手に反応して実行する場合と、相手を反応させて実行する場合があることを示している。「スクリーンを使うと...先読みして」という状況は、じゃんけんに例えると、相手がチョキを出したから自分はグーを出すという相手に反応して実行する場合であるといえる。一方で、「...わざと『スクリーンを使うぞ』と誘導する姿勢から...」や「(ピボットから) 右足を戻してスクリーンを使うふりをして...」という状況は、自分がまずパーを出し、相手にチョキを出さ

せとうえで自分はグーを出すという相手を自らのプレイに反応させて実行する場合であると解釈できる。さらに「スクリーンに反応しやすいユーザーディフェンダーには…」と語っていることから、柏倉氏はスクリーンの逆を攻める動きで相手の行動を引き出し、それに応じる行動戦略を主としながらも、ゲームが進行する中で対峙するディフェンダーの特徴を査定し、スクリーンに敏感な相手には、スクリーンを使うことよりもエクスペロージョンを優先させるシナリオに相手をはめ込んでいく戦略を立てていることが読みとれる。また、柏倉氏は、「一度ピックプレイをした後、次の…エクスペロージョンが成功しやすいです」(下線 22)と語り、一つ前のピックプレイの使い方と同じ動きをするだろうというディフェンダー側の先入観や、次はディフェンダーがスクリーンを使わせないように早くコースを止めに来るかもしれないことへ意識を置くなど、プレイ状況や相手への見積もりを常に更新し、相手の行動に対して予測を働かせていることが分かる。これらの予測力は、プレイに関する決定を導く時間を早めること、すなわち自らの戦術的思考にかかる負担の軽減につながっていると考えられる。こうした柏倉氏のエクスペロージョンの背後で働いている戦術的思考は、指導書において、ユーザーディフェンダーがスクリーンに気を取られた瞬間や、スクリーンへの対応をするために重心を移動させた時に行う（佐々，2018，p.49）という言葉だけでは、表現しきれない部分であり、本章において創出された言説であると考えられる。

以上のことをまとめると、柏倉氏のユーザーディフェンダーのプレイに対応した行動戦略は図 6 のように示すことができる。つまり、柏倉氏は、準備局面において対峙する相手との位置関係や相手の戦術的思考の傾向を読み解き、主要局面において有利にピッ

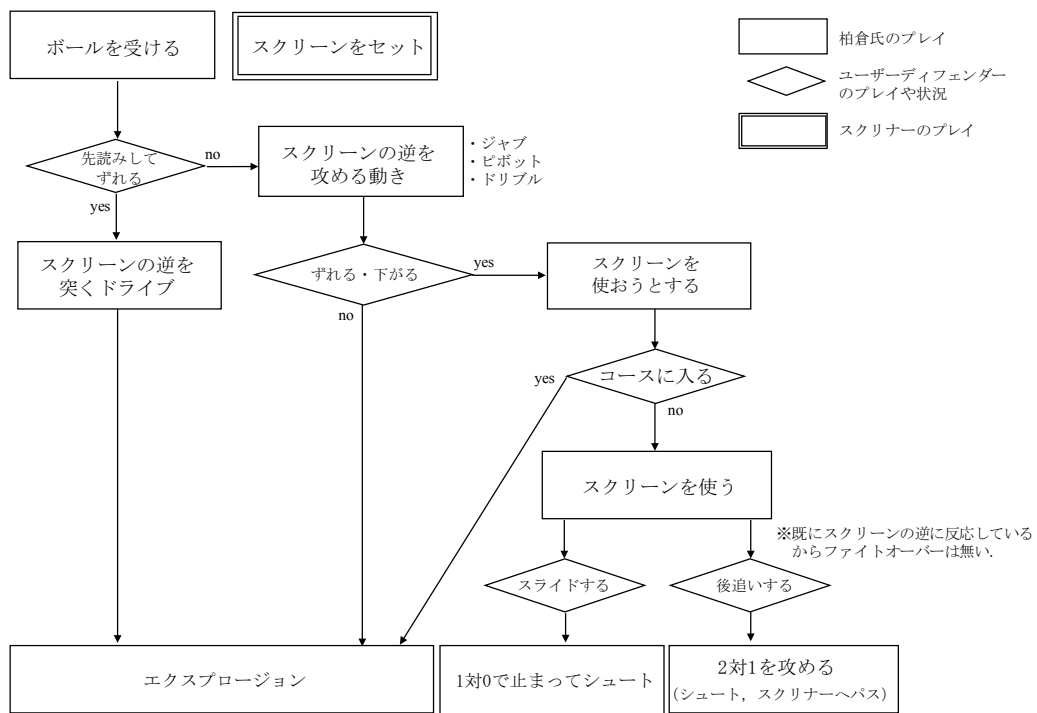


図6 柏倉氏のユーザーディフェンダーのプレイに対応した行動戦略

クプレイを進められる行動戦略を瞬時に構築できていると考えられる。対峙するユーザーディフェンダーが、自らの仕掛けにどのように対応しようとも、あるいは対応しなくても何らかの解決策があり、対峙するディフェンダーを自分がコントロールできる状況下に置いてスクリーンを使い始め、その後の主要局面の展開を自分が優位に進められることを志向しているのである。

③ゲーム中の状況判断

戦術力を理解する情報処理モデルでは、プレイの実施に至るまでに、外的ゲーム状況に対する選択的注意、ゲーム状況の認知、ゲーム状況の予測、プレイに関する決定の4つの過程が設定されている（中川，1984）。柏倉氏はピックプレイにおいて選択的注意を向ける対象について「ユーザーディフェンダーは、横にずれた時点でゴールラインから外れるのでもう関係なくなり、次は、スクリーナーディフェンダー...を見えています」（下線 24）と語っていた。この語りから、準備局面において仕掛けた動きにユーザーディフェンダーを反応させた時点で、選択的注意を向ける対象が自分の一番近くにおいて今対峙しているユーザーディフェンダーから次に対峙するスクリーナーディフェンダーに切り換わっていることが分かる。これは、指導書におけるユーザーディフェンダーの動きを読み、いかなる状況でもスクリーナーディフェンダーの反応を察知してそれにしたがって動くようにする（ガンドルフィ，2013，p.61）ための選択的注意を切り替える具体的な時機を指した語りであり、重要な情報であると考えられる。

また、ゲーム状況を認知、予測し、プレイに関する決定を下す手がかりとしては、具体

的に、「ユーザーの守り方は基本的には...ディレクションを変えるぐらいしかない」(下線 23)

「1 つ目の状況として、...スクリナーディフェンダーがスクリナーから離れてポジション
ングしている...のであれば...ピックアンドロールや自分のジャンプシュート」(下線 10)

「2 つ目の状況として、スクリナーディフェンダーが少し斜めに構えてショーしてくる...の
れば、スクリナーディフェンダーを...横に引っ張り出し」(下線 12)

「3 つ目の状況として、私
に対してスクリナーディフェンダーが出過ぎたら...空間を割ってドライブ」(下線 13) と語っ
ていた。柏倉氏は、ユーザーディフェンダーのディレクションの有無を把握するとともに、

次に対峙する相手であるスクリナーディフェンダーの構えている位置どりや姿勢を手がか
りに相手の防御行動を予測していると考えられる。ピックプレイに対するスクリナーディ
フェンダーの基本的な守り方には、コンテイン、ショー、ハードショー、アイス、スイッ

チ、トラップがある(公益財団法人日本バスケットボール協会, 2016, pp.164-168 ; 佐々,
2018, pp.38-39)。柏倉氏の語る「1 つ目の状況」(図 5 中・状況 1) は、スクリナーディ
フェンダーがユーザーとスクリナーの両者を守りながらゴール方向に下がっていくコン

テインやアイスという守り方への対応を示している。また、「2 つ目の状況」(図 5 中・状
況 2) は、ユーザーのドリブルの進行方向をふさぐようにして立つショーへの対応を、

「3 つ目の状況」(図 5 中・状況 3) は、ユーザーのドリブルの進行方向に素早く飛び出す
ハードショーやトラップへの対応を示している。このことは一つには、柏倉氏がスクリ
ナーディフェンダーが有する様々な守り方のバリエーションのいずれにも合理的な対応

策を知的に理解していることを意味していると考えられる。もう一つには、数あるスク
リナーディフェンダーが実行し得る行為の中に「類似の意味構造を読み取り、そこに共

通する原理を見つけること」(金子, 2005b, pp.50-54), すなわち, 状況をシンボル化する能力を獲得していることを意味していると考えられる.

また, 柏倉氏は「ピックプレイの瞬間にお互いについてくるディフェンダーの状況を見て, 行く先を瞬間的に決め, その時の阿吽の呼吸でパスを通す」(下線 17)「スクリナーディフェンダーの身長があまり高くないのであればダイブ...すごい身長が高いのであれば...ポップアウト」(下線 16)と語り, ピックプレイによってディフェンダー2人のマッチアップ⁸⁾が入れ替わったのか, そうで無いのかにも意識を向けていることが分かる. ピックプレイの目的である2対1の数的有利な状態を作ること(清水・三浦, 2007)の他に, ピックプレイによって mismatch, すなわち身長差やスピード差など個人の能力差を活かし, ある特定の場所をある特定の者が攻撃する状況を作り出すこと(内山, 2002)は重要である.そして, ポップアウトとは, アウトサイドに瞬間的に飛び出す動き(小野・小谷, 2017, p.194)であり, そのプレイからはセパレーション, すなわちスクリナーディフェンダーとの空間的な距離を瞬間的に広げることや, スクリナーディフェンダーをアウトサイドに引っ張り出す状況が想定される. これらのことから柏倉氏は, 味方スクリナーの特徴と2対2の中で対峙する相手との組み合わせを見極め, 2対1の数的有利な状態, 身長差や体格差, スピード差の mismatch, 空間的なウィークポイントを突くチャンス逃さないようにプレイを遂行していると推察できる.

④ゲーム中の技術力

選択肢として必要十分な数の習熟したテクニックを持っていなければ, 必然的にゲー

ム中のプレイの選択の幅は狭くなる（中川，1986）．また，その時に発揮できる選手の技術力が戦術的思考力を限定する（會田，2017，p.134）．柏倉氏のドリブルに関する語りから，多様で可変性を持ったドリブルバリエーションがピックプレイを構成する個別の動作に戦術的な広がりを与えていたことが分かる．例えば，スクリーンの逆を攻める局面では，「リズムを変えて，弱いドリブルを使った横だったり，インサイドアウトドリブルを使った横だったり，強いドリブルなどをします」（下線 8）「斜めへは基本的に抜く感じで 1 回目のドリブルを強くついて...間合いが近いなと思ったら 2 回目でリトリートします」（下線 9）と語っていた．また，スクリーンを使う局面では「ドリブルは強く，跳ね返りが早いようにつくか，あえてスクリーンをかけさすためにゆっくりついたりします」（下線 11），さらに相手を抜く局面では「小さく，細かく 2 回連続で...ついたり，1 回のドリブルを思いきり『どんっ』とついて反対の手に大きくドリブルチェンジします」（下線 14）と語っていた．これらのことは，相手の行動に応じて選択されたプレイを実行する際にもドリブルの方向，回数，リズム，強さ，さらにはそれに伴うステップ（サイドステップ/スライドステップ/クロスステップ/スキップ）を変えることにより，何を，どのようなタイミングでしてくるのか相手に簡単に予測されないようにして，常に相手に考えさせることを強いていると読み取れる．つまり，可変的なドリブルとステップを組み合わせることで相手にプレイへの対応を困難にさせ，一試合を通して適切に状況を解決できるよう志向しているのである．

以上の結果から，本調査で用いられたインタビューガイドおよび調査方法にて，ユーザーの技術力，ユーザーがピックプレイを構成する他のプレイヤー（協働するスクリーナ

一、対峙するユーザーディフェンダー、スクリナーディフェンダー) へ向けている意識、ユーザーの視点からピックプレイの実践知の構造を理解するのに必要な十分な戦術的内容が含まれていると考えられた。したがって、本調査方法を採用することで、複数人が対峙する場面での実践知を調査することが可能であることが示唆された。

(3) 開発された調査方法の妥当性と信頼性の検討

開発された調査方法の妥当性と信頼性を評価する指導者2名からは、5つの目的達成条件、すなわち①選手自身（ユーザー）の技術力について対話的に構築され、知識化できているか、②協働するスクリナーへ向けている意識を実践知として知識化できているか、③対峙するユーザーディフェンダーへ向けている意識を実践知として知識化できているか、④スクリナーディフェンダーへ向けている意識を実践知として知識化できているか、⑤ユーザーの視点からピックプレイの実践知の構造を理解するのに必要な十分な戦術的内容が含まれているか、のすべてに対して「条件を満たしている」と回答を得た。このことは、本調査で開発した調査方法が妥当性と信頼性を有していることを示している。したがって、本調査方法を採用することで、グループ戦術に関する実践知を調査することが可能であると判断した。

4. 要約

本章の目的は、ピックプレイのユーザーに関するインタビューガイドおよび実践知を提示するための調査方法を開発して、実際にインタビュー調査を行い、ピックプレイの

ユーザーとして国際レベルで活躍した選手の持つ実践知，すなわち複数人が対峙する場面における戦術的思考力や技術力を解明できるかを検討することであった．この目的を達成するために，元男子バスケットボール選手である柏倉氏にピックプレイに関するインタビュー調査を行い，その語りを質的に分析した．また，その内容をバスケットボールの専門家に提示し，調査方法の妥当性と信頼性について検討した．得られた知見は以下の通りであった．

- (1) ピックプレイの準備局面において，その時点で存在していた相手とのずれや間合いの有無，および自ら仕掛けて作り出したずれや間合いによって状況を分類し，相手がいかなる対応をしても合理的に状況を解決できる行動戦略を構築している．それらはゲーム中に，対峙する相手の特徴の査定を更新することで，常に優位なシナリオに相手をはめ込んでいく戦術的思考と捉えられる．
- (2) 準備局面終盤には，今対峙しているユーザーディフェンダーの反応が分かった時点で，次に対峙するスクリーナーディフェンダーや状況に選択的注意を向けてプレイしている．その際，相手の防御行為の意味構造をシンボルとして読み取り，主要局面において合理的な攻撃方法を導きやすくしている．
- (3) 主要局面では，味方スクリーナーの特徴と 2 対 2 の中で対峙するディフェンダーとの組み合わせを見極め，2 対 1 のアウトナンバー， mismatch（身長差，体格差，ス

リード差), およびセパレーションのいずれかのアドバンテージを生むようにプレイを遂行している.

- (4) 多様で可変性を持ったドリブルバリエーションの行使によって類似する状況であっても相手にプレイへの対応を簡単に予測させないようにしている.
- (5) 本調査に携わらない 2 名の指導者から, 以上の結果は, ユーザーの技術力およびユーザーがピックプレイを構成する他のプレイヤーへ向けている意識を知識化できしており, ユーザーの視点からピックプレイの実践知の構造を理解するのに必要な十分な戦術的内容が含まれているとの評価が得られた. したがって, 本調査方法を採用することで, グループ戦術に関する実践知を調査することが可能であることが示唆された.

第3章 ピックプレイに関する実践知の実相とその構造の解明（研究課題Ⅱ）

1. 目的

ピックプレイの指導に関して公益財団法人日本バスケットボール協会（2016, p.125）は、ユーザーディフェンダーが遅れていたらシュートを狙い、スクリナーディフェンダーがスイッチしてきたらスクリナーがゴールに走って、ユーザーはパスをするなど、動きの if-then（McPherson, 1999）のセオリーを提示している。しかし、これらの指導理論ではピックプレイの時系列の中の一時的な場面を切り取って個別に解説されており、if-then にどのような連続性があるのか、総体として理解できるように構造化されていない。

また、ピックプレイを記した指導書は数多く出版されている。その内容の大部分はピックプレイの攻撃に関するものであり、防御に関しては防御戦術の種類を紹介（佐々, 2018, p.38；公益財団法人日本バスケットボール協会, 2016, pp.164-167）、特定の局面におけるディフェンダーの動き方の部分的解説（小谷・前田, 2020；ロイブル, 2014）に留まっている。これらのことは、選手およびコーチは、選手のかげ引きの実相、行為とその前後のプレイの関係、同時軸で拮抗している「攻撃と防御の二面的機能」（財団法人日本バスケットボール協会, 2002, p.3）などについては、自らの経験に基づいて理解し、習得しなければならないことを意味していると考えられる。ピックプレイに関わる攻守双方の卓越した選手が働かせている実践知を詳細に明示することができれば、ピックプレイに関する合理的な指導を行う基盤が整うと考えられる。

そこで本章では、国際レベルで活躍した女子バスケットボール選手8名（ユーザー、

スクリナー、ユーザーディフェンダー、スクリナーディフェンダー2名ずつ)を対象に、ピックプレイで働いている実践知についてインタビュー調査を行い、卓越した選手の持つ実践知を言語化し、それを質的に解釈することで、ピックプレイにおける実践知の実相とその構造を明らかにすること、複数の選手が対峙する場面でのグループ戦術力の向上に役立つ知見を実践現場に提供することを目的とした。

2. 方法

(1) 調査協力者

調査協力者は、国際レベルで活躍した経験を持つ女子バスケットボール選手8名であった。調査時点において、5名が現役でプレイし、3名は引退していた。

調査協力者は、スノーボール・サンプリング法(能智ほか, 2018, p.172)によって選定された。このサンプリング方法は、回答者から調査に適した対象者を紹介してもらい、雪だるま式にサンプル数を増やしていく方法であり、調査したい内容に適した調査対象者がどれほど存在するかわからない場合に有効なサンプリング方法である(石黒, 2003)。まず、選手としても指導者としてもピックプレイに造詣が深いバスケットボールの専門家にピックプレイに卓越していると判断される女子選手を1名挙げてもらい、その方に調査協力を依頼した。調査は調査協力への了解が得られた後、実施した。調査後、調査協力者に、ピックプレイの攻撃およびその防御に卓越していると思われる女子選手を数名挙げてもらい、筆者と球技のコーチング学を専門とし、博士の学位を有する1名の共同研究者との間で適切と思われる研究協力者を協議して決定し、1人目と同様の手

順で調査への協力を依頼した。その後はこの手続きを繰り返すことで、8名を選定した。

調査協力者8名の現役時代のポジションは、ガード（シューティングガード含む）が4名、センター（パワーフォワード含む）が4名であった。それぞれのピックプレイにおける役割および競技プロフィールは以下の通りであり、いずれも様々なゲーム状況を克服し、グループ戦術力を国際レベルにまで高めていった過程の中で、ピックプレイに関する動きや思考が組織化されていった経験を持ち、行為の意味を語りによって外化することが可能であると判断された。

①調査協力者1：藤岡麻菜美氏

ポイントガード（ユーザー）、国内女子トップリーグの現役選手、2018年世界選手権9位、2017年アジア選手権優勝 ベスト5に選出

②調査協力者2：町田瑠唯氏

ポイントガード（ユーザー）、国内女子トップリーグの現役選手（WNBA プレイヤー）、2021年東京オリンピック銀メダル、2016年リオデジャネイロオリンピックベスト8

③調査協力者3：大崎佑圭氏

センター（スクリナー）、元国内女子トップリーグの選手、2016年リオデジャネイロオリンピックベスト8、2017年アジア選手権優勝

④調査協力者 4：高田真希氏

センター（スクリナー），国内女子トップリーグの現役選手，2021年東京オリンピック銀メダル，2016年リオデジャネイロオリンピックベスト8

⑤調査協力者 5：岡本彩也花氏

シューティングガード（ユーザーディフェンダー），国内女子トップリーグの現役選手，2008年U18アジア選手権優勝，2019年国内女子トップリーグプレーオフ優勝

⑥調査協力者 6：久手堅笑美氏

ポイントガード（ユーザーディフェンダー），元国内女子トップリーグの選手，2013年アジア選手権優勝，2012年ロンドンオリンピック世界最終予選出場

⑦調査協力者 7：渡嘉敷来夢氏

パワーフォワード（スクリナーディフェンダー），国内女子トップリーグの現役選手（元WNBAプレイヤー），2016年リオデジャネイロオリンピック ベスト8，2015年アジア選手権優勝大会 MVP 受賞

⑧調査協力者 8：篠原恵氏

センター（スクリナーディフェンダー），元国内女子トップリーグの選手，2012年ロンドンオリンピック世界最終予選出場，2008年U18アジア選手権優勝

それぞれの調査協力者には、調査の趣旨や調査内容について事前に電話および文書にて十分に説明し、調査への協力を依頼し、承諾を得た。インタビュー調査に先立ち、いずれの質問項目についても回答を拒否できることを伝え、調査内容の音声およびVTR記録、研究成果を実名で公開することへの了解を得た。実名公開の理由は、研究協力者の実名が、個別事象の中により深く入っていくために必要な情報であると考えたことである。調査の趣旨説明からインタビュー実施までの間に、調査協力者とラポールを形成することに努めた（ウィリッグ、2003）。なお、研究課題Ⅱは、調査に先立ち、筑波大学体育系研究倫理委員会の審査を受け了承されている。

(2) インタビュー調査期間

インタビュー調査は、2021年1月31日から2021年12月28日の間にオンラインまたは対面にて実施した。調査の補足が必要な場合には2回目のインタビューを行った。1回のインタビュー調査の時間は70–90分であった。

(3) インタビュー調査内容および方法

調査内容は、ピックプレイ時に対峙している相手とのかけ引きのポイントや動きのコツ、そのコツを獲得するまでの過程、2対2を構成する各役割の選手に向けている意識であった。ピックプレイに関する動きのコツの同定を容易にするために、インタビュー調査の1–2週間前に調査内容を記述するアンケート調査票を調査協力者に送付し、競技生活の中で印象に残っているピックプレイなどについて振り返って回答、返送してもらった。

インタビュー調査時にはそれを補助資料として用いた。

資料 2, 資料 3 および資料 4 に実際に使用したアンケート調査票を示す。

対面でのインタビューの場所は、調査協力者と調査者が 1 対 1 で対話できる静かな場所であった。すべての発言内容は、IC レコーダー等を用いて録音し、ジェスチャーを用いたデモンストレーションはビデオカメラ等を用いて撮影した。インタビュー調査の内容と標準的な流れについては、中込（2003）を参考に、筆者と、球技のコーチング学を専門とし、博士の学位を有する 1 名の共同研究者との間で協議して決定した。

インタビューについては、アクティブ・インタビュー法（ホルスタイン・グブリアム，2004，pp.48-49）を用いた。そこでは、聞き手が語り手の持っている実践知をより具体的な言葉で表現できるように、語りの活動をはぐくみ、豊かに発展させることへ積極的に関わるアクティブな存在（桜井・小林，2005）でいることを心がけた。また、相互の質問および応答のやりとり，すなわち解釈実践を通して，物語を共同して産出することを目指した（ホルスタイン・グブリアム，2004，pp.103-104）。本調査における聞き手は，本研究者であり，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 C 級コーチ資格を有する。調査協力者の専門的な語りを深く理解し，語りによりリアルティを感じる現場の感覚および生成的視点を持っていたと考えられる。

資料2 アンケート調査票（スクリーナー用）

4. あなたのバスケットボールの指導者についてお聞きします。指導者の有無を年齢区分ごとに答えてください（有・無のどちらかに○）。また、指導者がいた場合には、その社会的立場を下記から選んで、その番号を年齢区分ごとに記入してください。

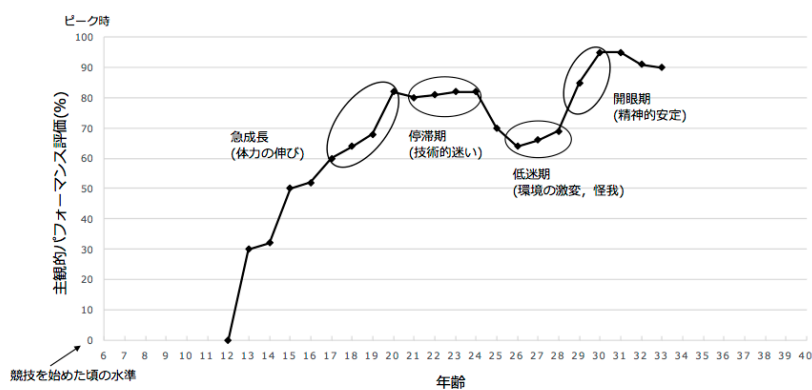
	～12歳	12～15歳	15～18歳	18～22歳	23歳以上
指導者の有無	(有・無)	(有・無)	(有・無)	(有・無)	(有・無)
指導者の社会的立場					

指導者の社会的立場

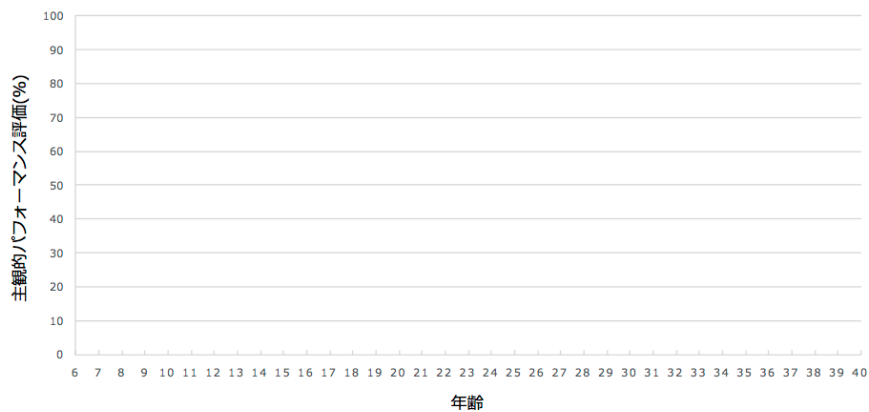
1. 家族
2. 地域の社会体育指導者
3. 自分の学校（大学を含む）の教員
4. 運動部・スポーツクラブのOB・OG
5. 運動部・スポーツクラブの専任指導者
6. 不明
7. その他（ ）

5. バスケットボールを始めてから競技力やパフォーマンスの変化はどのようなものでしたか。競技生活を振り返って、競技生活を始めた頃の水準を0%、パフォーマンスが最も良かった頃を100%として相対的に自己評価し、下の例にならって大まかな変化をグラフに示してください。そして、急激な伸びを示した時期、伸びが急激ではないが、その原因と思われるもの（技術のコツがわかった、精神的に安定するようになった、など）を簡単にメモしてください。

(例)



資料2 アンケート調査票（スクリーナー用）



6. 質問5でマークした、急激な伸びを示した時期、伸びは急激ではないが競技の成功につながるような変化があった時期において、上達の手がかりになったと思われるものがあれば、下から選んで、その番号を図に書き入れてください（複数回答可）。

手がかり

1. 指導者の言葉
 2. 自分の感覚
 3. 自分の写真、ビデオ
 4. 一流選手の動き・プレー
 5. チームメイトや友人の動き・プレー
 6. 書籍や雑誌
 7. 動物の動き
 8. その他
7. 競技生活を振り返り、「一番印象に残っている、または最も得意であったビックプレー」を思い浮かべてください。
- (1) そのビックプレーは、どのような状況や場面で使うと一番有効でしたか。(例：相手のディフェンス姿勢が整うのが遅れたとき、など) また、そのビックプレーが一番上手に発揮できたのは、いつ、どの大会であったか、覚えていたら書いてください。

資料2 アンケート調査票（スクリーナー用）

(2) そのピックプレーを実行するときスクリーナーのあなたは、どのような動き方をするのか、できるだけ詳しく書いてください。

(3) その動きは、どのような感じやイメージで行なっていましたか。たとえ、比喩、擬音語のような表現でも結構です。(例：ユーザーのディフェンスにグッと肩を当てる感じ、ユーザーを自分の背中方向にいかせるイメージ)

8. 質問7では、ピックプレーにおけるスクリーナーの動き方を答えていただきました。続いて、ピックプレーを構成する2対2の関係性について質問します。

(1) あなたは、ピックプレーを実行するとき、自分に対峙するディフェンス（スクリーナーのディフェンス）に対してどのような駆け引きを行なっていますか。

資料2 アンケート調査票（スクリナー用）

(2) あなたは、ピックプレーを実行するときに、味方のユーザーと、どのようにプレーの息を合わせていますか。

(3) あなたは、ピックプレーを実行するときに、味方のユーザーのディフェンスにどのような注意を向けていますか。

9. ピックプレーについて、どのようなコツ（ここを押さえるとうまくできるというツボ、意識するポイントや内容など）を持っていましたか。

10. そのコツはいつ頃（何年頃あるいは何歳頃）つかみましたか。

資料2 アンケート調査票（スクリーナー用）

11. そのコツをつかむきっかけはどのようなものでしたか。なるべく具体的に書いてください。（例：プレースタイルが似ている〇〇選手を参考にした、コーチの〇〇という言葉など）

12. そのコツをつかんだ頃、競技的にはどんなこと（体力面、技術面、精神面など）に悩んでいましたか。差し支えない範囲で具体的に教えてください。

13. そのコツをつかんだ時期の前後のことについてお聞きします。

(1) ビックプレーの感じやイメージはどのように変わりましたか。

前：

後：

(2) 競技に対する意欲、考え方、取り組み方などはどのように変化しましたか。

前：

後：

資料2 アンケート調査票（スクリーナー用）

14. 本調査は、ジュニア期における効果的な指導法を探るためのものです。あなたの経験からジュニア期に習得しておくべきであると思われる基本的なピックプレーの技や動きをいくつかあげてください。また、その基本的なピックプレーの技や動きをうまく行なうためのコツはどのようなものとお考えでしょうか。ジュニアに教えるつもりで表現してください。

15. ジュニア期において上記のピックプレーの技や動き以外に、身に付けておくべきであると思われるものはどのようなものでしょうか。（例：学業，人間性，精神力など）

ご協力ありがとうございました。

資料3 アンケート調査票（ユーザーディフェンダー用）

4. あなたのバスケットボールの指導者についてお聞きします。指導者の有無を年齢区分ごとに答えてください（有・無のどちらかに○）。また、指導者がいた場合には、その社会的立場を下記から選んで、その番号を年齢区分ごとに記入してください。

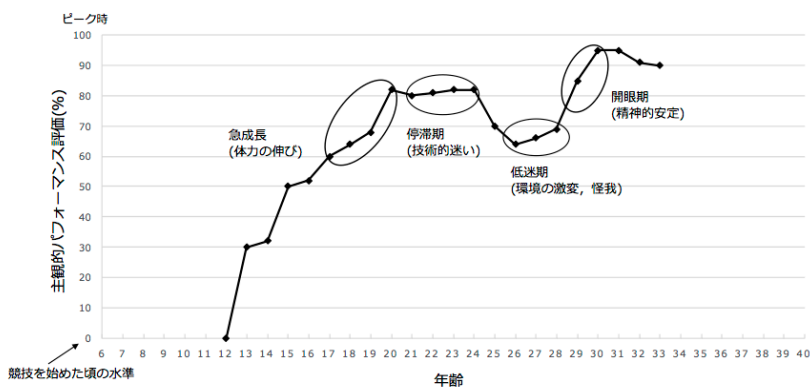
	～12歳	12～15歳	15～18歳	18～22歳	23歳以上
指導者の有無	(有・無)	(有・無)	(有・無)	(有・無)	(有・無)
指導者の社会的立場					

指導者の社会的立場

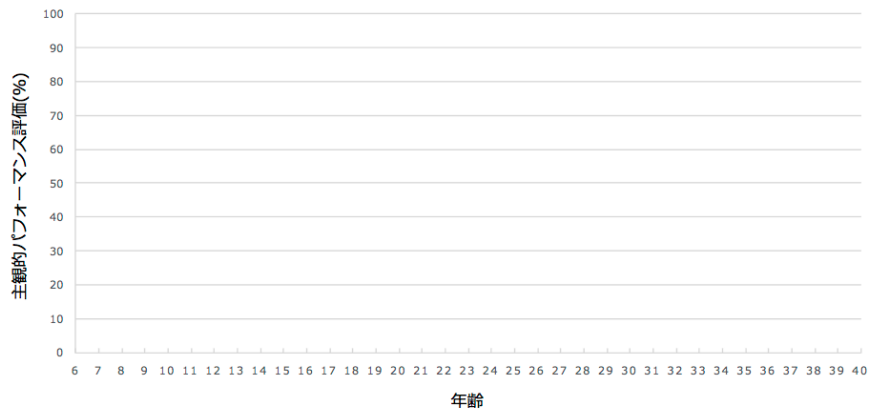
1. 家族
2. 地域の社会体育指導者
3. 自分の学校（大学を含む）の教員
4. 運動部・スポーツクラブのOB・OG
5. 運動部・スポーツクラブの専任指導者
6. 不明
7. その他（ ）

5. バスケットボールを始めてから競技力やパフォーマンスの変化はどのようなものでしたか。競技生活を振り返って、競技生活を始めた頃の水準を0%、パフォーマンスが最も良かった頃を100%として相対的に自己評価し、下の例にならって大まかな変化をグラフに示してください。そして、急激な伸びを示した時期、伸びが急激ではないが、その原因と思われるもの（技術のコツがわかった、精神的に安定するようになった、など）を簡単にメモしてください。

(例)



資料3 アンケート調査票（ユーザーディフェンダー用）



6. 質問5でマークした、急激な伸びを示した時期、伸びは急激ではないが競技の成功につながるような変化があった時期において、上達の手がかりになったと思われるものがあれば、下から選んで、その番号を図に書き入れてください（複数回答可）。

手がかり

1. 指導者の言葉
 2. 自分の感覚
 3. 自分の写真、ビデオ
 4. 一流選手の動き・プレー
 5. チームメイトや友人の動き・プレー
 6. 書籍や雑誌
 7. 動物の動き
 8. その他
7. 競技生活を振り返り、ピックプレーの場面でマークするユーザーのシュートまたは突破をうまく守ったプレーを思い浮かべてください。
- (1) その防御がどのようなものだったか、相手のオフENSEの様子も踏まえてできるだけ詳しく書いてください。また、その防御が一番上手に発揮できたのは、いつ、どの大会であったか、覚えていたら書いてください。

資料3 アンケート調査票（ユーザーディフェンダー用）

(2) その防御を実行するときにユーザーディフェンダーのあなたは、どのような動き方をするのか、できるだけ詳しく書いてください。

(3) その動きは、どのような感じやイメージで行なっていましたか。たとえ、比喩、擬音語のような表現でも結構です。(例：相手の懐に潜るような感じ、スッ・スーッ・サッと言うイメージ、など)

8. 質問7では、ピックプレーにおけるユーザーディフェンダーの動き方を答えていただきました。続いて、ピックプレーを構成する2対2の関係性について質問します。

(1) あなたは、ピックプレーおよびピックプレーからのシュートや突破を防御するときに、自分に対峙するユーザーに対してどのような駆け引きを行なっていますか。

資料3 アンケート調査票（ユーザーディフェンダー用）

(2) あなたは、ピックプレーおよびピックプレーからのシュートや突破を防御するときに、相手のスクリナーにどのような注意を向けていますか。もし、あれば教えてください。

(3) あなたは、ピックプレーおよびピックプレーからのシュートや突破を防御するときに、味方のスクリナーディフェンダーと、どのようにプレーの息を合わせていますか。

9. ピックプレーの防御について、どのようなコツ（ここを押さえるとうまくできるというツボ、意識するポイントや内容など）を持っていましたか。

10. そのコツはいつ頃（何年頃あるいは何歳頃）つかみましたか。

資料3 アンケート調査票（ユーザーディフェンダー用）

11. そのコツをつかむきっかけはどのようなものでしたか。なるべく具体的に書いてください。（例：同じポジションの〇〇選手を参考にした、コーチの〇〇という言葉など）

12. そのコツをつかんだ頃、競技的にはどんなこと（体力面、技術面、精神面など）に悩んでいましたか。差し支えない範囲で具体的に教えてください。

13. そのコツをつかんだ時期の前後のことについてお聞きします。

(1) ビックプレー防御の感じやイメージはどのように変わりましたか。

前：

後：

(2) 競技に対する意欲、考え方、取り組み方などはどのように変化しましたか。

前：

後：

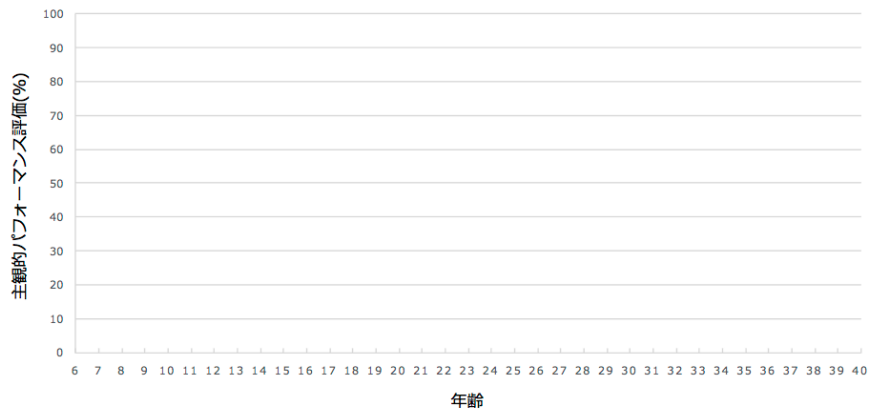
資料3 アンケート調査票（ユーザーディフェンダー用）

14. 本調査は、ジュニア期における効果的な指導法を探るためのものです。あなたの経験からジュニア期に習得しておくべきであると思われる基本的なビックプレー防御の技や動きをいくつかあげてください。また、その基本的なビックプレー防御の技や動きをうまく行なうためのコツはどのようなものとお考えでしょうか。ジュニアに教えるつもりで表現してください。

15. ジュニア期において上記のビックプレー防御の技や動き以外に、身に付けておくべきであると思われるものはどのようなものでしょうか。（例：学業、人間性、精神力など）

ご協力ありがとうございました。

資料4 アンケート調査票（スクリナーディフェンダー用）



6. 質問5でマークした、急激な伸びを示した時期、伸びは急激ではないが競技の成功につながるような変化があった時期において、上達の手がかりになったと思われるものがあれば、下から選んで、その番号を図に書き入れてください（複数回答可）。

手がかり

1. 指導者の言葉
 2. 自分の感覚
 3. 自分の写真、ビデオ
 4. 一流選手の動き・プレー
 5. チームメイトや友人の動き・プレー
 6. 書籍や雑誌
 7. 動物の動き
 8. その他
7. 競技生活を振り返り、ピックプレーの場面でマークするスクリナーのシュートまたはユーザーの突破をうまく守ったプレーを思い浮かべてください。
- (1) その防御がどのようなものだったか、相手のオフENSEの様子も踏まえてできるだけ詳しく書いてください。また、その防御が一番上手に発揮できたのは、いつ、どの大会であったか、覚えていたら書いてください。

資料4 アンケート調査票（スクリーナーディフェンダー用）

(2) その防御を実行するときにスクリーナーディフェンダーのあなたは、どのような動き方をするのか、できるだけ詳しく書いてください。

(3) その動きは、どのような感じやイメージで行なっていましたか。たとえ、比喩、擬音語のような表現でも結構です。(例：相手の懐に潜るような感じ、スッ・スーッ・サッというイメージ、など)

8. 質問7では、ピックプレーにおけるスクリーナーディフェンダーの動き方を答えていただきました。

続いて、ピックプレーを構成する2対2の関係性について質問します。

(1) あなたは、ピックプレーおよびピックプレーからのシュートや突破を防御するときに、自分がマークするスクリーナーに対してどのような駆け引きを行なっていますか。

資料4 アンケート調査票（スクリナーディフェンダー用）

(2) あなたは、ピックプレーおよびピックプレーからのシュートや突破を防御するときに、相手のユーザーにどのような注意を向けていますか。もし、あれば教えてください。

(3) あなたは、ピックプレーおよびピックプレーからのシュートや突破を防御するときに、味方のユーザーディフェンダーと、どのようにプレーの息を合わせていますか。

9. ピックプレーの防御について、どのようなコツ（ここを押さえるとうまくできるというツボ、意識するポイントや内容など）を持っていましたか。

10. そのコツはいつ頃（何年頃あるいは何歳頃）つかみましたか。

資料4 アンケート調査票（スクリーナーディフェンダー用）

11. そのコツをつかむきっかけはどのようなものでしたか。なるべく具体的に書いてください。（例：同じポジションの〇〇選手を参考にした、コーチの〇〇という言葉など）

12. そのコツをつかんだ頃、競技的にはどんなこと（体力面、技術面、精神面など）に悩んでいましたか。差し支えない範囲で具体的に教えてください。

13. そのコツをつかんだ時期の前後のことについてお聞きします。

(1) ピックプレー防御の感じやイメージはどのように変わりましたか。

前：

後：

(2) 競技に対する意欲，考え方，取り組み方などはどのように変化しましたか。

前：

後：

資料4 アンケート調査票（スクリーナーディフェンダー用）

14. 本調査は、ジュニア期における効果的な指導法を探るためのものです。あなたの経験からジュニア期に習得しておくべきであると思われる基本的なビックプレー防御の技や動きをいくつかあげてください。また、その基本的なビックプレー防御の技や動きをうまく行なうためのコツはどのようなものとお考えでしょうか。ジュニアに教えるつもりで表現してください。

15. ジュニア期において上記のビックプレー防御の技や動き以外に、身に付けておくべきであると思われるものはどのようなものでしょうか。（例：学業、人間性、精神力など）

ご協力ありがとうございました。

(4) テキストの生成

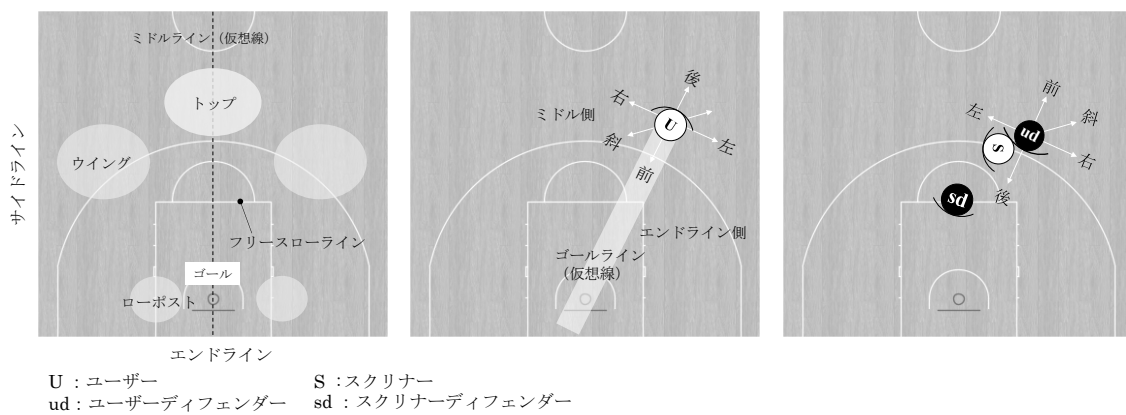
まず、録音したインタビュー調査の全ての発言内容を逐語録として文章におこした。次に、語り全体を理解できるまで逐語録を読み込んだ。続いて、語りの意味内容を崩さないように、文脈を尊重しながら語りの内容としてまとめた。その際、発言内容以外の補足を（ ）で、専門用語に対するプレイの説明を〈 〉で示した。この補足は、本章で用いたアクティブ・インタビューの過程、すなわち調査者が調査協力者とともに語りを協同的に産出する過程で得られた内容を基にしており、第三者が臨場感を持って状況を想起できる「厚い記述」（西倉，2005）を目指して行ったものである。なお、調査協力者の語りにおけるコートエリアの名称および方向指標は図 7 に示した。

語りの内容を調査協力者に送付し、調査協力者の発言の意味内容が恣意的に変換されていないか、加筆および訂正箇所はないかを確認した。修正の要求があった場合は、それに従い、語りの内容を修正した。これらの作業を終えたものを研究の基礎資料とした（會田，2008）。

得られた基礎資料を精読し、ピックプレイに関するかけ引きのポイントおよび動きのコードが記述された箇所を抽出し、調査協力者ごとにテキストとして再構成した。テキストを作成後、その信頼性と妥当性を高めるために、筆者と球技のコーチング学を専門とし、博士の学位を有する 1 名の共同研究者との間でトライアングレーションを行った。

(5) テキストの分析

本章では、正確な「思い出」に固執することや、語り手による「記憶違い」や「忘却」



方向指標については、各プレイヤー自身の正面方向に対して前後左右の記述とする。

図7 語りにおけるコートのエリア名称および方向指標

という事態に困惑し苦心することではなく（角田，2005b），調査協力者の語りは，ピックアッププレイにおける様々な状況を克服し，その達成力を高めていった過程の中で組織化された経験の語りであり，意味付けられた行為の語りにとらえて分析を進めた．なお，分析にあたっては，グループ戦術に関する既存の理論をできるだけ保留し，具体的様相の解読に臨んだ．

3. 結果

以下に，バスケットボールにおけるピックアッププレイの実践知に関するテキストを示す．先述したように，テキスト中の（ ）は調査者の補足を，< >はプレイの説明を，下線は考察において引用する箇所をそれぞれ示す．

(1) 藤岡麻菜美氏（ユーザー）

一度自分からアクションを起こして，ユーザーディフェンダーの反応を見て，次の自分のリアクションをしていく，この反応速度が重要です．スクリーン以外にユーザーディフェンダーの意識を向けさせるために，ボールを振ると同時に重心をスクリーンの逆側に移動するフェイクやパスフェイクをパッとします⁽¹⁾．そうすることで，ユーザーディフェンダーをスクリーンの逆側に寄せたり，ゴール方向に下げさせたり，重心を上げさせます．

スクリーンが来て，ユーザーディフェンダーがスクリーナーの位置を（目で）確認した時には迷わずスクリーンの逆側を抜いていました⁽²⁾．これはリジェクト^{注9)}と言います．

私がゴール向かって左のウイングでボールを持っていて，ミドル側にスクリーンを使う

時は、右手でドリブルをしながら左足をスクリナーの体の前に1歩踏み、次にスクリナーの左足のすぐそばに右足を踏みます。そして3歩目の左足をスクリナーの背中の中真後ろに踏みます。この左、右、左のスケートステップの2歩目の右足を踏んだ時に、スクリナーディフェンダーの表情や状況を捉えて、その後の動き方を判断します。ただし、周辺視野で自分をマークするユーザーディフェンダーが（私に）どれくらいついて来ているか、気配を感じるようにしています。スクリナーの動きは、リング見ていれば自然と視野に入ってきます。

スクリナーディフェンダーの顔がスクリナーの肩越しに見える時は、ハードショーやトラップに来ようとしていることが分かります。その場合は、スクリナーとスクリナーディフェンダーとの間を割るようにします。もしくは、一瞬私とスクリナーディフェンダーとが mismatch になるので、（スクリナーディフェンダーを）スクリナーの背中側の横方向にドリブルで引っ張って、スペースを取ります。私をマークするユーザーディフェンダーが（私に）ついて来ない時は、ディフェンスがスイッチした状況になります。その場合は、私がドライブをするか、スクリナーのゴール下へのパスを狙います⁽³⁾。

スクリナーディフェンダーの顔がスクリナーの肩越しに見えない時は、スクリナーディフェンダーが（私に対して）早急に出てこないことが分かります。スクリナーディフェンダーがリング方向に下がっていき、2対1の状況になったら、ダイブするスクリナーを「パス出さず」と見ておいて自分でシュートを狙うかけ引きをします⁽⁴⁾。ダイバー<ダイブをするスクリナー>のそのさらに奥に、どの味方のディフェンダーが寄ってくるかも見えていて、寄った時は（マークがいなくなった味方に）パスを出せるようにしています。△

ルプに来たディフェンダーがスクリーナーのダイブに対してポジションを取っていても、私のことを見ていない時はスクリーナーにパスができます⁽⁵⁾。

あと、スクリーンを使う時⁽⁶⁾には、スクリーナーによって「今（スクリーンを）使える！」というタイミングは少しずつ異なるので、個人差を意識しながらスクリーンのセットをしっかりと待つて使う⁽⁷⁾のことを心がけていました。パパッと早く準備をして、早めにダイブするタイプのスクリーナーや、ゆっくり準備してがっつり（ユーザーディフェンダーに）ぶつかるタイプのスクリーナーがいます。私がスクリーナーの準備ができていない中でスクリーンを使い始めてしまうと、スクリーンセットが曖昧でユーザーディフェンダーに簡単に（スクリーンを）回避されてしまう状態や、スクリーナーがオフフェンスファウルを取られてしまう状態になってしまいます。日頃からコミュニケーションを取ってお互いにとっての最適なタイミングを擦り合わせておくこと⁽⁸⁾が必要です。

(2) 町田瑠唯氏（ユーザー）

相手のやりたいディフェンスをやらせないように、ボールをもらう時⁽⁹⁾、ユーザーディフェンダーとのスペースを作ります。パスをもらう瞬間に「ドライブ行くよ」とミート<自身にパスされたボールに向かって動き、レシーブするプレイ>する⁽¹⁰⁾ような感じでフェイクをするとディフェンダーが反応しやすいです。相手が丁度反応したタイミングでスクリーナーがスクリーンに来られるように仕掛けています⁽¹¹⁾。

ミートした時点で、まずリジェクトを狙って、ゴールラインが空いているならそのままリジェクトします。もし、ユーザーディフェンダーにゴールラインを止められているな

ら、スクリーンを使う選択をして2対1の状況を作ることができます⁽¹²⁾。

ドリブルしている状態からスクリーンを使う時は、ユーザーディフェンダーをスクリーナーの胸のラインまで下げてから、自分のフルスピードの半分ぐらいのスピードでスクリーンを使い始めます。

ピックプレイのコツは、スクリーナーがセットするタイミングと自分が使うタイミングを合わせることです⁽¹³⁾。 私の動きだしが早過ぎても遅過ぎても、簡単にユーザーディフェンダーに回避されてしまうので、タイミングがしっかり合わないとうまく攻められません。私とスクリーナーの両方に攻撃の選択肢が作れるようにするために、私がスピードコントロールをして、少しダイブが遅い選手の際は1回スキップ入れて間をとってから一緒に攻めて、2対1の状況を作れるようにタイミングを合わせたり、少しダイブが早い選手の際はスキップを入れずに、同じスピードで使います⁽¹⁴⁾。

スクリーンを使う時には、ユーザーディフェンダーは近くにおいて周辺視野で少し見えています。ゲームの中に、急に守り方を変えてハードショーやトラップを仕掛けてくるチームもあるので、スクリーナーディフェンダーが私に対してどれくらいの距離感で守っているのか、どういう角度で構えているのかは、スクリーンを使う前に情報として視野に入れていきます。

スクリーナーディフェンダーにハードショーされた時は、出てきたスクリーナーディフェンダーを抜き去れば5対3のアウトナンバーができます⁽¹⁵⁾。 スクリーナーがポップアウトをする選手であれば、ドライブでディフェンダー2人を私に引きつけ、ドライブを止めてロールターンすれば、(ポップアウトしたスクリーナーに)ノーマークの状況を作ることができ

まず⁽¹⁶⁾、スクリナーがダイブする選手であれば、3人目の味方レシーバーにパスを出します。

スクリナーディフェンダーのポジショニングが下がっていて2対1の状況の時は、スクリナーディフェンダー1人に私とスクリナーの2人を同時に守られないように、スペースに気をつけながらドライブします。まずは、相手に「シュートを打つだろう」と思わせることで、私に対するディフェンスラインが上がってきます。その時は、シュートを狙って視線はリングを見ていますが、(スクリナーディフェンダーが)私に出てきているのは分かっているよという感じです⁽¹⁷⁾。私は、シュートを打つぎりぎりまで味方へのパスのチャンスを狙っています。そのパスのタイミングは、ダイブが早い選手にはシュートを構えた瞬間にパスを出す、遅い選手には(シュートの)ジャンプをしている最中に出すなど⁽¹⁸⁾、スクリナーのダイブのスピードにも合わせて出しています。

スクリーンを使った後は⁽¹⁹⁾、目線でスクリナーディフェンダーとかけ引きしています。「パスするよ、逆サイド狙うよ」とダイバーやアウトサイドに目線を散らして、ドライブや自分のシュートを打ったり、「ドライブするよ」と目線下げていて味方へパスしたりします⁽²⁰⁾。そういう目線の使い方をして、相手がその目線に引っ掛からないなら、目線で示しているままの選択肢が空いているということなのでそこを攻めます。

また、ピックプレイの時は、2対2だけではなく、逆サイドも含めたコート全体を見ていて、誰のディフェンダーが私に寄ってきているかを把握してパスを飛ばせるようにしています⁽²¹⁾。

(3) 大崎佑圭氏（スクリナー）

スクリーンをセットする時は⁽²²⁾その都度、相手のシフト^{注10}＜ディフェンダーがオフエンスプレイヤーの進行方向を限定すること＞の仕方やタイミングを見ながら一番良い角度は何かを選んでセットします⁽²³⁾。ユーザーディフェンダーが早めにシフトすると、相手のやりたい守り方がわかりやすいです⁽²⁴⁾。

スクリーンをセットした時は、自分の我慢とユーザー側の我慢が必要です。準備する段階で急いでしまうと、いろんな状況を把握できない⁽²⁵⁾ままプレイが進んでチャンスが生まれず、スクリーンがただの動きになってしまいます。

スクリーンをセットする時、ユーザーディフェンダーに対してしっかりかけることに7割意識を向けていて、残りの3割は自分をマークするスクリナーディフェンダーがどこにいるのか気につけ、守り方が何かを察知する判断材料にしていました⁽²⁶⁾。例えば、スクリーンをかけている時、スクリナーディフェンダーが私の視野に入ってくるぐらいベースライン側に寄っている場合には、アイスディフェンス＜ユーザーディフェンダーが完全な方向づけをしてスクリナーディフェンダーがドライブコースを守るプレイ＞を察知して、私がポップアウトを選択することもありました⁽²⁷⁾。

ファイトオーバーで頑張るユーザーディフェンダーは、正面というよりは肩にぶつかってくるので、相手の衝撃に対して自分のセットしたスタンスをしっかり保てるように、ぶつかるほうの肩の力をグッと入れます。ダイブするタイミングは、ユーザーとユーザーディフェンダーの動きのずれを見てからダイブしていました。ここでもほんの数秒ですが、我慢の時間帯です。ダイブするのは意外とゆっくりでも成功することを体感してからは、

急がないことをさらに大事にするようになりました。

でも、ユーザーディフェンダーの動きを見ていてスイッチすることを察した時には、ユーザーディフェンダーが私にしっかりドンッと当たってくるより前にダイブして、タイミング早めることがあります。ディフェンスがスイッチした瞬間にユーザーが私にパスを出せるようにするためです。ダイブした瞬間にパスが入らなくても、ユーザーディフェンダーと私の体格のミスマッチが続くのであれば、そのままローポストでがっつり面を取ります⁽²⁸⁾。もしくは、ユーザーとスクリナーディフェンダーとのスピードのミスマッチもあるので、その時の判断で攻めています⁽²⁹⁾。

ユーザーディフェンダーがスライドした時に、ユーザーがシュートを得意とする選手であれば、面を変えて体を張り、スリーポイントを打たせるように長めにかけ続けます⁽³⁰⁾。

(4) 高田真希氏（スクリナー）

ローポストからトップやウイングにスクリーンをかけに行く時、スクリナーディフェンダーを（自分から）離れた状態でかけにいきます⁽³¹⁾。スクリーンをかける寸前にセットする方向を変えることもあります。私をマークしているスクリナーディフェンダーについて来られると相手の防御パターンが増えてしまうからです⁽³²⁾。そして、ユーザーとは、スクリーンのセットをしっかりと待ってから（スクリーンを）使うタイミングについて、練習の段階からコミュニケーションをたくさんとる⁽³³⁾ことを大事にしています。

スクリーンをかける時は、基本的には相手防御のスカウティングやゲーム中の1回目にかっつりスクリーンをかけた時の相手の対応を頭に入れていて、その上でスクリーンの

かけ方を使い分けています⁽³⁴⁾.

ファイトオーバーをしようとするユーザーディフェンダーの場合は、肩幅より少し広くスタンスをとって、ユーザーディフェンダーの肩に対して、横から垂直に、密着するぐらいにセットしてがつつりスクリーンをかけます⁽³⁵⁾.

ダイブは、ユーザーのスピードに合わせて早くダイブしたほうがいいのか、少し遅めにダイブしたほうがいいのかのタイミングをはかります。ユーザーディフェンダーと接触するのは一瞬の出来事なのですが、私の体感では、ユーザーディフェンダーとの接触面が胸正面から肩の方まで移動しても、まだスクリーンをセットしたまま身体を残しています⁽³⁶⁾。その間に視線は、ユーザーが引っ張って使っているか、ゴールに向かっているか、スクリーナーディフェンダーはユーザーに寄っているか、寄っていないのかを見ます⁽³⁷⁾。

ダイブは、スクリーナーディフェンダーの視野から外れること、ユーザーがパスを出しやすい空間に行くことを意識しています⁽³⁸⁾。

スライドをしようとするユーザーディフェンダーの場合は、わざとしっかりスクリーンをかけません。ユーザーディフェンダーに密着しすぎるとファウルをとられやすいので、後ろから少しだけスペースを空けて、肩に対して斜めの角度にセットします⁽³⁹⁾。ダイブを比較的早くして、ユーザーディフェンダーの行く先のスペースを邪魔する感じで走ります。

スクリーンをセットする時には、私をマークしているスクリーナーディフェンダーがハードショーやスイッチをしようとしていないか、少し気にかけています。ハードショーで守られることを分かっている時は、スクリーンをセットするふりをしてスリッパユーザー

がスクリーンを使用する前にゴール方向へカットするプレイをします。スクリーナーディフェンダーのプレッシャーディフェンスを予測できていない時は（ユーザーが）トラップにはまってしまうたり、チームディフェンスを遂行されてしまいます。

(5) 岡本彩也花氏（ユーザーディフェンダー）

まず、スクリーナーディフェンダーにマークするセンターの位置や自分（スクリーナーディフェンダー）のいる位置を常に伝えてもらいます。そのおかげで、私は見ていなくてもスクリーンがどの方向から来るのか予測ができ、スクリーンを回避するための準備ができます⁽⁴⁰⁾。

最初からユーザーに対してシフトしてしまうとリジェクトされてしまうので、スクリーナーディフェンダーにスクリーンを知らせてもらったタイミングでシフトします。シフトの方向は、ユーザーが右のドリブルが得意であれば左に行かせるなど⁽⁴¹⁾、相手の特徴によって変えています。相手チームのピックプレイに対して、予めチームで守り方を決めている時は、その守り方に沿ったシフトをします⁽⁴²⁾。

コツは、ユーザーとの接触を積極的に行い⁽⁴³⁾、相手が嫌がるディフェンスをすることです。スクリーンが来た時に、ユーザーから目は離さず⁽⁴⁴⁾、スクリーンが来ていることは気配で感じます。

例えば、私の右側にスクリーンをかけられた場合、まず体ごとユーザーに密着しながらゴールと反対方向へ（ユーザーを）押し上げて、ユーザーとスクリーナーの間に自分の体を通せるスペースを作ります⁽⁴⁵⁾。前腕部が相手に接触していて、そこを起点に体をユーザー

に寄せていく感じです。この時に私の当たりを嫌がるユーザーは、外に膨らみながらスクリーンを使ってくれるので⁽⁴⁶⁾、スッとユーザーとスクリーナーの間に楽に入れます。

ユーザーがドリブルをついていてスクリーンが来た場合には、スクリーンを知らせる声が聞こえた時に、一瞬ゴール方向へ少し下がって、スクリーナーは一度スクリーンをセットしたら動けないので、その用意しておいたスペースをファイトオーバーで通ってスクリーンを回避します⁽⁴⁷⁾。

あとは、マークしている相手のシュートエリアや、得意なプレイ、その試合でシュートが入っているか、ドリブルしながらどのくらいのスピードを出しているかなど、相手のその時の状況によって⁽⁴⁸⁾ファイトオーバーするのかスライドするのかを決めています。

スリーポイントが得意な選手であれば、ファイトオーバーしてドライブをさせます。反対に、マークしているユーザーにスピードがあったり、ドライブが得意な選手であればスライドします。その時に最初からスライドの準備をすると、スクリーナーがそれを察してスクリーンに（私が）かかりやすいように対応してくるので⁽⁴⁹⁾、まずはファイトオーバーができそうならそのまま実行して、難しそうであれば、ファイトオーバーするように見せてスライドしています⁽⁵⁰⁾。守り方がワンパターンでは相手が裏をかいてくるので⁽⁵¹⁾、そういう工夫をするようにしています。

スクリーンを抜けられる時や、一人で守れると思った時には早めに「オッケー、オッケー、行けるよ」とスクリーナーディフェンダーに伝えます。最悪、ユーザーに追いつけなかった時には「スイッチ」と声を出すことで⁽⁵²⁾、ユーザーの正面に追いつくタイミングとスクリーナーがヘルプからマークマンに戻るタイミングがずれるミスや、スイッチミスがなく

なります。

(6) 久手堅笑美氏（ユーザーディフェンダー）

がっつりスクリーンにかかってしまう時は、ユーザーにスクリーンを使われる前にトリプルスレット<シュート、パス、ドリブルのいずれにも即座に移ることができるボールマンの構え>の姿勢にさせてしまった時や、スクリーンの逆側へのジャブに引っかかった時です。スクリーンが来るとわかった時点で、ユーザーにパワーポジション<両足を肩幅に開き、膝を曲げて腰を落とした姿勢>を取らせないこと⁽⁵³⁾、簡単にトリプルスレットの状態にさせないことを意識しています。ユーザーを行かせる方向はチームで予め決めた守り方にしたがって、それを徹底してやるようにしていました⁽⁵⁴⁾。

ボールマンにプレッシャーをかける時には、相手の脇下あたりに入って行って、相手の膝を伸ばさせる、肘を上げさせるイメージを持っています。具体的には、自分の前腕部分をユーザーの脇下あたりに当てて足元を詰め、そこを支点にグッと相手を押さえて姿勢をキープして、自分の懐に相手を納めます⁽⁵⁵⁾。そしてリジェクトされないように（相手を）押し上げながらわざとスクリーンを使わせます⁽⁵⁶⁾。この時、スクリーナー側の片足を後方に引いて大きく角度をつけるシフトはしないです。ファイトオーバーする時に、後方に引いた足をユーザーとスクリーナーとの間に入れて、体を薄くして通ることが難しくなるからです。ユーザーが私のプレッシャーを嫌がってくると、スクリーンを使うタイミングとスクリーナーがスクリーンをかけるタイミングとがずれることがありました。あと、ユーザーを押し上げながら準備すると、スクリーナーは私に対して90度のスクリーンをかけづらく

(57), ユーザーとスクリーナーがブラッシング<スクリーンプレイの際に, ユーザーがスクリーナーの肩に自分の肩を接触させるように動くこと>できない状況を作ることができます.

スクリーンが来た時は, ボールマン (ユーザー) とスクリーナーの間を見て, 周辺視野でどちらも視野に入れます. その時には, ボールマンから少し目を離すことになるので, 最初に相手に接触させておいた腕を「目」にして(58), 腕で相手を自分の行かせたい所に行かせるようにします.

ピックプレイの時, オフェンスの全てを防御することは難しいので, 相手の確率の高い部分を押さえて, 相手のリズムを狂わせるように守っていました. アウトサイドシュートの得意なユーザーの場合は, ファイトオーバーで守ります. 体をすくめて, 腕を伸ばして, 肩から順番にユーザーとスクリーナーの隙間に入っていくイメージで動きます. ユーザーの動きと同時にスクリーンを抜けるのではなく, ユーザーの少し後ろをチェイス気味に抜けています(59). ユーザーの動きと同時にスクリーンを抜けようとするトリジェクトされてしまう可能性があるからです(60).

ドライブが得意なユーザーの場合は, スライドして, ユーザーが狙うドライブコースに回り込みます(61). 私は, スクリーンを抜けやすいように, スクリナーがスクリーンのセットを完了する寸前で片足を斜め後ろにサッと引いてスライドを始めます.

ファイトオーバーすると見せかけて, スクリーンをリバースターン<一方の足を後方に引いて回転するターン>でスライドする方法もあります(62). これは, ユーザーがスクリーンの逆側に戻ると誰も対応ができないというリスクもあるので, 必ずユーザーがスクリーンを使うのを見送ってからリバースターンします(63). ずっと同じスライドの抜け方をして

いるとオフェンスに対応されるので⁽⁶⁴⁾、普通のスライドと合わせて時々使ったり、スクリーンに完全に引っかかってしまった時の最終的な対処方法として使っていました。

(7) 渡嘉敷来夢氏（スクリーナーディフェンダー）

ピックプレイをうまく守るには、まずはコミュニケーションをとることが大切で⁽⁶⁵⁾、ディフェンス技術はその次の段階で必要になると思います。私は、スクリーナーがスクリーンに行く前からユーザーに私やスクリーナーのいる位置を伝えています。

スクリーナーがスクリーンに向かう時に、コーチから指示が出ない限りは、スクリーンに行く進路の妨害はしません。相手を妨害することによって違う展開を生ませるのではなく⁽⁶⁶⁾、ピックプレイをやらせて良いポジショニングを準備することを意識しています。

スクリーンがセットされた時は⁽⁶⁷⁾、味方のユーザーディフェンダーがスクリーンのどちら側を守っているかを気にしています。ユーザーディフェンダーにはユーザーにリジェクトやスリーポイントを打たれないように守ってもらい、ユーザーが（ユーザーディフェンダーの）シフト通りにドライブしてきた時に私がヘルプで見てあげる⁽⁶⁸⁾という信頼関係が大事です。

スクリーンがセットされた時、シュートの得意なユーザーであれば、スクリーナーからワンアーム<ディフェンダーが手を伸ばした際にオフェンスプレイヤーに触れることができる距離>の距離に、ドライブやアシストが得意なユーザーであれば、スクリーナーからワンアームともう1歩後ろぐらいの距離にポジショニングします⁽⁶⁹⁾。相手のピックプレイに対するアジャストがチームとして予め決まっている時にはその通りにします⁽⁷⁰⁾。

また、ユーザーの方に得点力がある時は、ユーザーを多めに気につけ、必要であれば（ユーザーディフェンダーと）ハードショーやトラップに行きます。スクリーナーの方に得点力がある時は、スクリーナーのダイブを始めるタイミングを多めに気につけ、見失わないようにします⁽⁷¹⁾。

ユーザーがスクリーンを使った後の2対1の状況では、一瞬ユーザーに出ようとするような細かいボディフェイクやヘジテーションを入れて自分からアクション起こすことで、相手に動きの決定権を与えないようにしています。ユーザーが私の仕掛けを見て、一瞬止まったり、ゴールと反対方向に引いたりした時に、スクリーンの回避で遅れたユーザーディフェンダーが（ユーザーに）追いつけます⁽⁷²⁾。ユーザーディフェンダーがユーザーに戻れることを確認したら、すぐに自分のマークマン（スクリーナー）に戻ります。

ユーザーにフリースローラインより内側に侵入されてしまった時には、ステイしてユーザーディフェンダーとトラップするか、ユーザーにヘルプで出ます。ユーザーに出ることを大きい声で周りのディフェンダーにも伝えて、ダイバーのことはユーザーディフェンダーに任せたり、周りのディフェンダーのローテーションでケアしてもらいます⁽⁷³⁾。

ユーザーに対してハードショーやトラップでプレッシャーディフェンスをする時には、ユーザーのスクリーンを使うスピードが速く、視線があまり上がっていない場合は、バツと出ます。スピードが遅く、私を見ながらプレイしている場合は、スクリーナーと私の間のスネイクを警戒しながら出るようにしています⁽⁷⁴⁾。

(8) 篠原恵氏（スクリーナーディフェンダー）

まずスクリーンが来ている方向を「ピック，右」と伝えて，次に「右いいよ」と私が守っている方向を言うことで，ユーザーディフェンダーは自信持ってユーザーを右側（ユーザーから見て左側）へ行かせるようにシフトできます⁽⁷⁵⁾。

もし自分のマークマンがスクリーンに行くことが分かれば，スクリーンに行かれる過程で軽くスクリーナーに体を寄せながら押して，ユーザーディフェンダーに向かっていく軌道を少しでも変えさせ，良い角度でスクリーンをかけさせないようにします⁽⁷⁶⁾。

私はどんな守り方をする時も最初はスクリーナーに少し触れられるワンアームぐらいの距離にポジショニングします⁽⁷⁷⁾。ユーザーディフェンダーがユーザーにシフトして接触している状態からそのままファイトオーバーするか，スライドに入るかの姿勢の違いをよく見て，ファイトオーバーの時は，スクリーナーからの距離は変えず，スライドの時は，ユーザーディフェンダーがスクリーナーと私の間を通れるように，スクリーナーと少し間合いをとります。

ユーザーがスクリーンを使ってドリブルして来た時には，ユーザーの目を見て「あなた（ユーザー）を守っているよ，パス出したいことは分かっているよ」とアピールして⁽⁷⁸⁾，スクリーナーへ良いパスを出せないコースにポジションを取ること，手を動かすことを意識します。2対1の局面では⁽⁷⁹⁾，ユーザーに対して足を小刻みに動かしながら，1（ユーザーを守る）か100（ユーザーには出ずにスクリーナーを守る）ではなく，ユーザーに出たり，出ようとしてスクリーナーに戻ったりするステップワークで相手を惑わします⁽⁸⁰⁾。そして，ユーザーが止まってジャンプシュートを打つのであればボールチェックはユーザーディフェンダーに任せて，ユーザーのレイアップシュートとスクリーナーのゴール下シュート

は私がコースを止めたり，ブロックショットをします⁽⁸¹⁾。

ユーザーディフェンダーがプレッシャーをかけていて，ユーザーがドリブル操作に一生懸命になっている時，ユーザーの視線が下がっている時には，ハードショーやトラップを仕掛けるとボールを奪えることがあります。反対にユーザーが広く全体を見てボールを操作している時は，スクリナーのスリッパに簡単にパスを入れられてしまうので仕掛けません。

ハードショーをする時は，スクリナーに，ボールを持っているユーザーとゴールを繋ぐ線上を通る鋭角なスリッパをされないように，スクリーンをセットしているスクリナーの懐に入るイメージで触っておいて，ユーザーからは隠れる見えない位置にポジショニング します⁽⁸²⁾。私の背中リングの方を向いていて，足はエンドラインともサイドラインとも平行にならない斜めの角度です。なるべくユーザーに「普通についているな」と思わせたり，わざと視線を合わせないなどして，ボールに出る素振りを見せないこと，相手を油断させておくことが大事です。

4. 考察

(1) ピックプレイにおける局面の実相

ユーザーおよびスクリナーがピックプレイの攻撃についてコツを語る際、「ボールをもらう時」^(下線 9)「スクリーンをかけに行く時」^(下線 31)「スクリーンを使う時」^(下線 6)「スクリーンをセットする時」^(下線 22)「スクリーンを使った後」^(下線 19)と語り，ユーザーディフェンダーおよびスクリナーディフェンダーはピックプレイの防御について「スクリーンが来ると

分かった時点」(下線 53)「スクリーンが来た時に」(下線 44)「スクリーンがセットされた時」(下線 67)「2対1の局面」(下線 79)と語っている。これらの8名の語りは、時間軸上で整理すると、スクリーナーによってスクリーンがセットされる時とその前後に関する語りと解釈することができる。したがって、本章ではピックプレイの局面分けを「スクリーンセット前」「スクリーンセット時点」「スクリーンセット後」とした。なお、ここでいう「スクリーンセット時点」は、自然科学的に捉えられる時間軸上のある一点という意味ではなく、身体で生き生きと体験されている時間軸上において「現在には幅がある」(金子・山口, 2021)と捉えて考察を進めた。

(2) ピックプレイにおける実践知の実相

図8に、以下に考察する選手の関係性を局面や時点ごとに示す。

①スクリーンセット前

a. ユーザーとユーザーディフェンダーのかけ引き

スクリーンがセットされる前のユーザーの語りに着目すると、「ボールを振ると同時に重心をスクリーンの逆側に移動するフェイクやパスフェイクをパッとします」(下線 1)、「パスをもらう瞬間に『ドライブ行くよ』とミートする」(下線 10)と語っている。一方、ユーザーディフェンダーは「ユーザーとの接触を積極的に行い…」(下線 43)「スクリーンが来た時に、ユーザーから目は離さず…」(下線 44)「スクリーンが来るとわかった時点で、ユーザーにパワーポジションを取らせない」(下線 53)「自分の前腕部分をユーザーの脇下あたりに当

て足元を詰め...自分の懐に相手を納めます」(下線 55) と語っている。

これらのことは、ユーザーは対峙するユーザーディフェンダーに自らのプレイの可能性に関する情報を与えることによって、相手の意識をスクリーン以外にも分散させ、スクリーンを使う前にアドバンテージを作りたい (Snyder and Rajakovic, 2009) という志向を持っていること、一方ユーザーディフェンダーは、ユーザーとの間合いを詰め、積極的に身体接触することを通して、ユーザーが実行できるプレイの可能性を時間的にも空間的にも制限し、かけ引きが行える姿勢を取らせたくないという志向を持っていること、それぞれの志向はスクリーンがセットされる時点より前から既に対立していることを表している。また、ユーザーは自らのプレイの提示に相手が「相手が丁度反応したタイミングでスクリーナーがスクリーンに来られるように仕掛けています」(下線 11) とも語っていることから、ユーザーディフェンダーとの対峙を主要なねらいとしつつ、副次的かつ間接的に味方スクリーナーのプレイ状況を有利にしたもの (スクリーンをかけやすい状況の創出) と解釈できる。したがって、ユーザーはスクリーナーに対して協働の意志があることも示唆される。

b. スクリナーとユーザーディフェンダーとのかけ引き

スクリーナーは、「ユーザーディフェンダーの肩に対して、横から垂直に...がつつりスクリーン」(下線 35) をかけられるように、スクリーンをセットする前には「相手のシフトの仕方やタイミングを見ながら一番良い角度は何か」(下線 23) について思考を働かせていることがわかる。一方で、ユーザーディフェンダーは、ユーザーとの間合いについて「ユーザ

ーを押し上げながら準備すると、スクリナーは私に対して 90 度のスクリーンをかけづらく...」(下線 57)「スクリーンを知らせる声が聞こえた時に、一瞬ゴール方向へ少し下がって、スクリナーは一度スクリーンをセットしたら動けないので、その用意しておいたスペースをファイトオーバーで通ってスクリーンを回避します」(下線 47)とも語っている。このことから、ユーザーディフェンダーは、スクリナーが一度セットしたら動けないことをスクリナーの弱点として認識し、ユーザーとの間合いを詰めたり、不規則にあえてユーザーとのスペースを作り出すことによって、スクリナーが自らに対して 90 度のスクリーン(ガンドルフィ, 2013, p.61), すなわちオフェンスにとって最も優位になる角度のスクリーンをかけづらくする状態を創出していると考えられる。

c. スクリナーとスクリナーディフェンダーとのかけ引き

スクリナーとスクリナーディフェンダーとの関係に着目すると、スクリナーは「スクリーンをかけに行く時、スクリナーディフェンダーを(自分から)離れた状態でかけにいきます」(下線 31)「スクリナーディフェンダーについて来られると相手の防御パターンが増えてしまう」(下線 32)と語り、スクリナーディフェンダーは「スクリーンに行かれる過程で軽くスクリナーに体を寄せながら押して...軌道を少しでも変えさせ、良い角度でスクリーンをかけさせない」(下線 76)「スクリーンに行く進路の妨害はしません。相手を妨害することによって違う展開を生ませるのではなく...」(下線 66)と語っている。このことからスクリナーは、スクリナーディフェンダーがユーザーに対して行うプレッシャーディフェンスのリスクを下げることで、スクリーンセット時点でディフェンダーが用意している防

御の質を落とすことを志向していると考えられる。この志向の重要性は、世界トップレベルの男子チームにおいて、スクリナーが「ラン&ウォーク」でディフェンスの対応をかいくぐり「一瞬のズレ」を生み出すことで、2対1を創出するという効果的な準備動作を行っていること（柏倉ほか，2019）からも裏付けられるだろう。さらに、スクリナーディフェンダーにおいては、目の前のプレイにおいてベストなスクリーンセットのタイミングや角度を妨害する志向（ピックプレイ自体の妨害を志向）と、目の前のプレイを抑えるよりもピックプレイ以外の違う展開を生ませない志向（ピックプレイに備える志向）の2つのタイプが読み取れた。

d. ユーザーディフェンダーとスクリナーディフェンダーの協働

ユーザーディフェンダーにとってピックプレイは死角からのプレイであり、スクリーンが来ることを把握できない。岡本氏は「スクリナーディフェンダーに...センターの位置...を常に伝えてもらいます...私は見ていなくてもスクリーンがどの方向から来るのか予測ができ、スクリーンを回避するための準備ができます」（下線 40）と語っている。また、スクリナーディフェンダーも「うまく守るには、まずはコミュニケーションをとることが大切」（下線 65）と語っている。これらのことは「ユーザーディフェンダーがスクリナーの位置を（目で）確認した時には迷わずスクリーンの逆側を抜いていました」（下線 2）というユーザーの語りと考えあわせると、ユーザーディフェンダーは、視線をユーザーから外さないようにして、目で認識できない情報をスクリナーディフェンダーからの「声」によって補い、スクリーンを回避するための準備やスクリナーディフェンダーと合理的に守

る準備をいち早く整えていると解釈できる。

②スクリーンセット時点

a. ユーザーとユーザーディフェンダーとのかけ引き

スクリーンがセットされた時点の語りに着目すると、ユーザーは「まずリジェクトを狙って、...ユーザーディフェンダーにゴールラインを止められているなら、スクリーンを使う」(下線 12)「ユーザーディフェンダーがスクリーナーの位置を(目で)確認した時には迷わずスクリーンの逆側を抜いていました」(下線 2)と語り、対するユーザーディフェンダーは「(相手を)押し上げながらわざとスクリーンを使わせ...」(下線 56)「ユーザーに密着しながら...押し上げて、ユーザーとスクリーナーの間に自分の体を通せるスペースを作ります」(下線 45)「私の当たりを嫌がるユーザーは、外に膨らみながらスクリーンを使ってくれる...」(下線 46)と語っている。これらの語りから、ユーザーは、かけ引きを行える姿勢が確保できたら、リジェクト、すなわち「スクリーンを使わずにゴールを攻めること」が、より少ない手続きで敵を打ち破る(内山, 2002)ために最も効率的であり、それが遂行できない時に「スクリーンを使ってゴールを攻めること」を狙っていることが読み取れる。一方で、ユーザーディフェンダーは、ユーザーがリジェクトできないように間合いを詰めて接触し、その後、ユーザーとの接触点をそのまま有効に利用して、自らがスクリーンを回避する空間を開けること、ユーザーがスクリーンを有効に使うことよりもボールを保持することに集中せざるを得ないような心理的、空間的な圧力をかけ続けることを志向していることが分かる。これはハンドボールにおける卓越した防御選手が攻撃

選手の突破を阻止するために相手との間合いを詰めるプレイ方法と類似しており（船木・會田，2016），球技においてオフENSEの突破を阻止する場面では，間合いを詰めるという防御行為が，シュート，突破，パス展開など複数ある相手の行為の可能性を制限できる重要な役割を持つと考えられる．

また，ユーザーディフェンダーはユーザーに対して「ユーザーが右のドリブルが得意であれば左に行かせる」(下線 41)「守り方がワンパターンでは相手が裏をかいてくる」(下線 51)「ファイトオーバーするように見せてスライド...」(下線 50)「ずっと同じスライドの抜け方をしているとオフENSEに対応される」(下線 64)「ファイトオーバーすると見せかけて，スクリーンをリバースターンでスライドする」(下線 62)と語っている．このことは，次に起きる運動に対して事前に調整できるのは攻撃者（吉井，1986，p.15）だけではないことを示しており，オフENSEに2対2に持ち込まれないように，またスクリーンを合理的に使わせないように，防御者も主導的立場になりうることが読み取れる．

b. ユーザーディフェンダーとスクリーナーディフェンダーの協働

ユーザーディフェンダーは「ユーザーの動きと同時にスクリーンを抜けようとする」とリジェクトされてしまう可能性がある」(下線 60)「ユーザーがスクリーンを使うのを見送ってからリバースターンします」(下線 63)と語り，ユーザーを守る際には，「少し後ろをチェイス気味に」(下線 59)つく感覚を持っていた．また，ユーザーディフェンダーと協働するスクリーナーディフェンダーは「『右いいよ』と私が守っている方向を言うことで，ユーザーディフェンダーは自信持ってユーザーを右側（ユーザーから見て左側）へ行かせるように

シフトできます」(下線 75)「ユーザーディフェンダーにはユーザーにリジェクトやスリーポイントを打たれないように守ってもらい、ユーザーがシフト通りにドライブしてきた時に私がヘルプで見てあげる」(下線 68)と語っていた。これらのことは、ユーザーディフェンダーがユーザーについていく場合には、ユーザーの選択肢を左右のうち一つ削るとともに、ユーザーに逆を突かれるリスクをコントロールしていること、スクリナーディフェンダーは、ユーザーディフェンダーがユーザーを行かせようとしている先のゴールラインを阻むようにポジショニングして協働することを示していると考えられる。なお、ポジショニングする時には、「ユーザーからは隠れる見えない位置にポジショニングします」(下線 82)と語っていることから、自らのポジショニングを相手に悟られないようにしていることも読み取れた。

c. スクリナーとユーザーディフェンダーとのかけ引き

ユーザーディフェンダーの「最初からスライドの準備をすると、スクリナーが...対応してくる」(下線 49)「スクリーンが来た場合には...一瞬ゴール方向へ少し下がって...その用意しておいたスペースをファイトオーバーで通ってスクリーンを回避」(下線 47)という語り、スクリナーの「ユーザーディフェンダーが早めにシフトすると、相手のやりたい守り方がわかりやすい」(下線 24)「相手の対応を頭に入れて...スクリーンのかけ方を使い分けています」(下線 34)「ファイトオーバーをしようとするユーザーディフェンダーの場合は...横から垂直に、密着するぐらいにセット」(下線 35)「スライドをしようとするユーザーディフェンダーの場合は...後ろから少しだけスペースを空けて、肩に対して斜めの角度にセット」

(下線 39) という語りは、スクリナーとユーザーディフェンダーは、互いに「あと出しジャンケン」(會田, 2008) を志向していることを示している。

スクリーンセット時の語りを、ディフェンダーに着目してまとめると、スクリナーディフェンダーはユーザーにポジショニングを、ユーザーディフェンダーはスクリナーに防御の意図をそれぞれ見破られないように、シフトやポジショニングのタイミングに注意を払っていること、ユーザーディフェンダーはユーザーの動きを予測してそれよりも先に、あるいはそれと同時に動くのではなく、守り方をぎりぎりまで悟られないように2つ以上の守り方のパターンを巧みに使い分けていることが推察された。これらは、卓越したテニスプレイヤーが、グラウンドストロークのコースを打ち分ける行為(北崎・會田, 2018) に酷似している。

d. スクリナーとスクリナーディフェンダーのかけ引き

スクリナーは、「スクリーンをセットする時、スクリナーディフェンダーがどこにいるのか気かけ、守り方が何かを察知する」(下線 26) と語っている。これは、視覚情報から、スクリナーディフェンダーがユーザーにプレッシャーをかけようとしているのか、ゴールへの侵入を警戒して守ろうとしているのか、すなわち相手の意図を読み取ろうとしていることを示していると考えられる。一方でスクリナーディフェンダーは、「私はどんな守り方をする時も最初はスクリナーに少し触れられる距離にポジショニングします」(下線 77) と語っていることから、スクリーンセット時の自らのポジショニングを一定にすることで、スクリナーにもディフェンス戦術を予測されないようにしていると考えられる。

e. ユーザーとスクリーナーの協働

ユーザーは、スクリーンセット時点について「ピックプレイのコツは、スクリーナーがセットするタイミングと自分が使うタイミングを合わせること」(下線 13)「相手が丁度反応したタイミングでスクリーナーがスクリーンに来られるように仕掛けています」(下線 11)「スクリーナーによって『今(スクリーンを)使える!』というタイミングは少しずつ異なるので、個人差を意識しながらスクリーンのセットをしっかりと待つて使う」(下線 7)と語っている。そして、協働するスクリーナーも「スクリーンをセットした時は、自分の我慢とユーザー側の我慢が必要...準備する段階で急いでしまうと、いろんな状況を把握できない」(下線 25)「ユーザーとは、スクリーンのセットをしっかりと待つてから(スクリーンを)使うタイミングについて、練習の段階からコミュニケーションをたくさんとる」(下線 33)と語っている。これらのことは、ユーザーとスクリーナーがスクリーンセット時点をディフェンダーとの均衡状態を打破するために非常に重要な時点であると捉えていることを示している。また、ユーザーとスクリーナーは、それぞれが対峙するディフェンダーと互いにかげ引きをしながら、スクリーンのセットのタイミングを合わせていることを示している。

③スクリーンセット後

a. ユーザーとスクリーナーの協働

ユーザーは「少しダイブが遅い選手の時は 1 回スキップ入れて間をとって...早い選手

の時はスキップを入れずに、同じスピードで使います」(下線 14), また, スクリナーは「ドライブは...ユーザーがパスを出しやすい空間に行くことを意識しています」(下線 38) と語っている. これらのことは, 相手ディフェンダーに対して「正解」となる合理的なプレイの実施に際しては, 協働する味方の特徴を理解し, それに合わせて自身のプレイを調整することの重要性を述べている. また, それを実施させる能力は, 練習中に一緒にプレイする味方の特徴をよく見て「日頃からコミュニケーションを取ってお互いにとってのベストなタイミングを擦り合わせておくこと」(下線 8) で体得されるものであると考えられる.

b. ユーザーとユーザーディフェンダーおよびスクリナーディフェンダーとのかけ引き

ユーザーディフェンダーやスクリナーディフェンダーはユーザーに対して, 「マークしている相手の...得意なプレイ, その試合でシュートが入っているか...など, 相手のその時の状況によって...」(下線 48) 「ドライブが得意なユーザーの場合は, スライドして...回り込みます」(下線 61) 「プレッシャーディフェンスをする時に...ユーザーの...視線があまり上がっていない場合は, バッと出ます. ...私を見ながらプレイしている場合は, スクリナーと私の間のスネイクを警戒しながら出るようにしています」(下線 74) と語っており, 相手選手の特徴やその試合での調子を考慮して最も有効的な対応を選択している. つまり, 卓越した選手同士のグループ戦術の攻防では, グループ戦術の作戦として約束された動きをなぞるように実行する能力ではなく, 自分自身を含む状況とその後の展開の可能性を予期し, 眼前の状況を解決できる能力が求められると考えられる.

また, オフェンスがディフェンスに対する優位を活かすために, 適切な角度や強固な正

しい方法（ガンドルフィ，2013，p.60）でスクリーンプレイを行った時，ピックプレイの目的である 2 対 1 の数的有利な状態（清水・三浦，2007）に持ち込むことができる。スクリーナーディフェンダーは，この 2 対 1 の状況において「ステップワークで相手を惑わします」（下線 80）「ユーザーが私の仕掛けを見て，一瞬止まったり，ゴールと反対方向に引いたりした時に...ユーザーディフェンダーが（ユーザーに）追いつけます」（下線 72）と語っている。このことから，スクリーナーディフェンダーが 2 対 1 の状況で自らのプレイをプレイ実施直前まで保留し，あるいは保留しているとユーザーに思わせ，自らのプレイに合理的に対応しようとしているユーザーに，プレイ実施を躊躇させたり，判断を遅らせたり，誤った判断をせまったりすることを主要なねらいとしていること，それを通して時間をかせぎ，マークする相手がいらないユーザーディフェンダーを防御できる状況に戻す役割を副次的に果たそうとしていることが読み取れる。ここから，スクリーナーディフェンダーはユーザーディフェンダーに対して協働の意志があることも示唆される。

それに対し，ユーザーは「シュートを狙って視線はリングを見ていますが，（スクリーナーディフェンダーが）私に出てきているのは分かっている」（下線 17）「シュートを打つぎりぎりまで味方へのパスのチャンスを狙って...そのパス...は...シュートを構えた瞬間に...（シュートの）ジャンプをしている最中に出す」（下線 18）と語っている。バスケットボールは，ゴール付近の得点成功率が高い（鈴木，2016，p.15）。また，シュート 1 本あたりの「得点期待値」は，フリースローが最も高く，続いてゴール下のシュートが高い（鈴木，2016，p.18）。したがって，ゴール下にボールを運ぶと，得点成功率が上がる。この語りは，スクリーナーディフェンダーが自分とスクリーナーのどちらを守るのか判断し，「シュ

ートかパス」かを選択している（佐々，2018，p.58）と理解するよりは，どのようにスクリナーディフェンダーがプレイしようともシュートは常に選択でき，そのシュートの前，シュートモーション中，シュートのジャンプ中，シュートリリース直前のいずれにおいても，ゴール下に向かうスクリナーが空けばパスを選択できるように，より高い得点期待値を導けるプレイを選択していると解釈した方が良いであろう。

これと同時に，ゴールから遠いエリア，近いエリアに関わらず，シュート成功に最も重要な変数はオープンシュートを見つけることである（Serna et al., 2021）という報告も軽視してはならない。つまり，ゴール下付近のシュートは期待値が高いが，スクリナーディフェンダーがスクリナーに密着している状況下であるならば当然シュート確率は下がるため，ユーザーのノーマークのジャンプシュート，すなわちオープンショットを打つことがベストアンサーになり得るということである。したがって，ユーザーは，切迫した時間の中で「期待値，ノーマーク，シュートエリア」（恩塚，2021）を原則とした，最も良いシュートセレクションを瞬時に見出し，実行していると考えられる。

また，ユーザーはスクリナーディフェンダーに対し「一瞬私とスクリナーディフェンダーとが mismatch になる…スペースを取り…私がドライブをするか，スクリナーのゴール下へのパスを狙います」（下線 3）と語り，スクリナーディフェンダーをアウトサイドに引っ張り出すことで，スピードの優位がある状況を創出しようとしていることが分かる。

c. スクリナーのユーザーディフェンダーに対するかけ引き

前項のように，ユーザーがスクリナーディフェンダーに対してアウトサイドでスピー

ドの優位がある状況を創出した時、つまり、ユーザーがスクリナーディフェンダー1人にマークされている時は、同時に、スクリナーがユーザーディフェンダーにマークされている状況である。そのため、スクリナーは「ローポストでがつつり面を取ります」^(下線 28)と語り、ゴールに攻めることを示している。ここから、スクリナーは、ユーザーディフェンダーに対して高さや体格の優位が最大限に生きるようにプレイを志向していると考えられる。

d. スクリナーとスクリナーディフェンダーとのかけ引き

スクリナーは、スクリーンセット後に行う動きについて「ダイブは、スクリナーディフェンダーの視野から外れること...を意識」^(下線 38)「スクリナーディフェンダーが私の視野に入ってくるぐらいベースライン側に寄っている場合には...私がポップアウトを選択する」^(下線 27)と語っている。一方で、スクリナーディフェンダーは、「スクリナーの方に得点力がある時は、スクリナーのダイブを始めるタイミングを多めに気にかけて、見失わない」^(下線 71)「ユーザー...とスクリナーのゴール下シュートは私が...ブロックショットをします」^(下線 81)と語っている。これらのことから、スクリナーとスクリナーディフェンダーは、互いの位置関係を意識し、スクリナーはスクリナーディフェンダーの把握できない死角のスペースに入り込むことや、相手との距離を作り出すことを志向し、スクリナーディフェンダーは、スクリーン後がいかなる状況でもスクリナーの位置を把握し続け、ゴールに近づくほど危機意識を高めて防御することを志向していることが示唆された。

e. ユーザーの第3のディフェンダーに対するかけ引き

ユーザーは、スクリナーのダイブをヘルプする第3のディフェンダーについて「2対2だけではなく、逆サイドも含めたコート全体を見て...パスを飛ばせるようにしています」
(下線21)「ヘルプに来たディフェンダーがスクリナーのダイブに対してポジションを取っていても、私のことを見ていない時はスクリナーにパスができます」(下線5)と語っている。
この語りは、卓越したユーザーが、オフenseがゴール付近に近づくほどディフェンスが密集するという原理を理解し(公益財団法人日本バスケットボール協会, 2014a, p.45), その対処法を体得していることを示している。そして、ヘルプに来る第3のディフェンダーの空間的な位置関係に加えて、自らへの視線を見て、ゴール下にパスが出せる状況と出せない状況を区別していると読み取れる。

(3) ピックプレイが創り出すチャンス

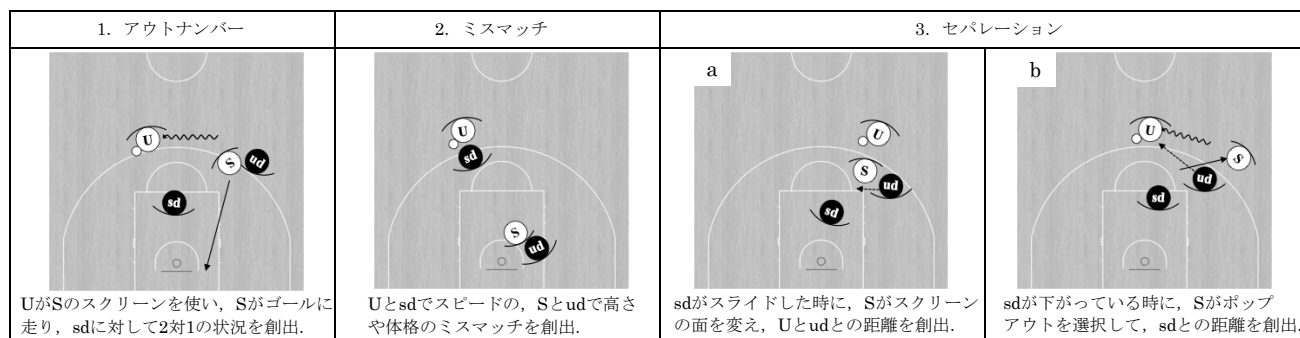
清水・三浦(2007)は、ピックプレイは、ユーザーがゴールまで突破するチャンスを広げること、2対1の数的有利を作ることが目的と述べている。また、佐々木ほか

(2015)は、ピックプレイによって得られるアドバンテージとして、ディフェンスがお互いがマークする相手を入れ替えてスイッチした場合に、 mismatchを利用した攻撃ができると述べている。

本章においても、ユーザーおよびスクリナーが「2対1の状況を作れるようにタイミングを合わせ...」(下線14)「出てきたスクリナーディフェンダーを抜き去れば5対3のアウトナンバーができます」(下線15)「スクリナーディフェンダーはユーザーに寄っているか、寄

っていないのかをみます」(下線 37) と語り、数的有利な状況、すなわちアウトナンバーを創出する志向が読み取れた (図 9 中-1)。また、「体格のミスマッチが続くのであれば…ローポストでがっつり面を取ります。もしくは、ユーザーとスクリナーディフェンダーとのスピードのミスマッチもある」(下線 29) と語り、ユーザーをスクリナーディフェンダーが、スクリナーをユーザーディフェンダーがマークしている場合には、アウトサイドでスピードのアドバンテージが、インサイドで身長や体格のアドバンテージが生まれることを理解してプレイしていることが分かる。これらは、身長差、体格差およびスピード差など個人の能力差を活かせる状況、すなわちミスマッチを合理的に攻めようと志向していると解釈できる (図 9 中-2)。

さらに、本章では、ポップアウト、すなわちアウトサイドに瞬間的に飛び出す動き (小野・小谷, 2017, p.194) に関する語りが得られた。スクリナーは、「ユーザーディフェンダーがスライドした時に…面を変えて体を張り、(ユーザーに) スリーポイントを打たせるように長めにかけて続けます」(下線 30) と語り、ユーザーディフェンダーがユーザーのドライブを警戒してスクリーンの影に潜った場合に、体の正面をゴール方向に向けてスクリーンをセットし直し、ユーザーにとって 1 対 0 の状況を創出することを示している (図 9 中-3a)。また、ユーザーは「スクリナーがポップアウトをする選手であれば、ドライブでディフェンダー 2 人を私に引きつけ…ノーマークの状況を作ることができます」(下線 16) と語り、スクリナーは「私がポップアウトを選択することもありました」(下線 27) と語っている。これは、スクリナーがゴールに走るのではなく、アウトサイドに飛び出すことで、スクリナーとスクリナーディフェンダーの空間的な距離を広げ、スリーポイントが打てる状



U : ユーザー
ud : ユーザーディフェンダー
S : スクリナー
sd : スクリナーディフェンダー

実線 : オフェンスの動き
点線 : ディフェンダーの動き
波線 : ドリブルを使ったオフェンスの動き

図9 ピックプレイが創り出す3つのチャンスの一例

況を創出する志向と読み取れる（図9中-3b）。

これらのことから、ピックプレイによって創出できるチャンスは、先行研究が提示していたアウトナンバー、ミスマッチに加えて、相手との距離を作ること、すなわちセパレーションの3つが挙げられると解釈できる。そして、オフェンスが志向するセパレーションには、ユーザーに対して創る場合と、スクリナーに対して創る場合があることが示された。卓越した選手たちは、味方の身体的な特徴や得意なプレイを互いに理解し、2対2の中で対峙する相手との組み合わせを見極めてプレイしていると考えられる。

これらは、ユーザーディフェンダーおよびスクリナーディフェンダーの「最悪、ユーザーに追いつけなかった時には『スイッチ』…」^(下線 52)「ユーザーにフリースローラインより内側に侵入されてしまった時には…ユーザーに出る…ダイバーのことは…周りのディフェンダー…でケアしてもらいます」^(下線 73)というミスマッチが起きてしまった時の対応を説明する語りや、「ずっと同じスライドの抜け方をしているとオフェンスに対応される」^(下線 64)「シュートの得意なユーザーであれば、スクリナーからワンアームの距離に…ポジショニングします」^(下線 69)というユーザーにセパレートされないようにアウトサイドシュートに備える語りからも裏づけられるだろう。

(4) 各局面でのせめぎ合い

本章では、対象者の語りから、ピックプレイの「流れ」（佐々木，2015）の中に、オフェンス側はピックプレイによって攻撃を成功させる、ディフェンス側は防御を成功させるための、いくつかのせめぎ合いの時点、すなわち、優劣や勝敗などが決まらない状

況のまま互いに攻防したり、争ったりしている時点（新村，2018）が存在することが示唆された。

スクリーンセット前に関する語りには、ユーザーとユーザーディフェンダー間で「間合い」の争奪へせめぎ合いが存在した。また、ボールを持っているユーザーに関わりに行くスクリーナー、スクリーナーディフェンダーおよびユーザーディフェンダー間において互いに対するかけ引きの意識や志向が集中しており、スクリーンプレイにおいて最も重要とされる「スクリーンの角度」（ガンドルフィ，2013，p.61）の優劣に対するせめぎ合いが存在した。

そして、スクリーンセット時点での攻防を整理すると、オフェンスは「スクリーンを使う」、ディフェンスは「スクリーンを使わせない」という単純な関係性でないことは明白であった。オフェンスは、対峙する相手に対して「スクリーンを使う/使わない」の選択肢を行為実行の瞬間まで持ち、行為の認識を遅らせるようにスクリーンを利用して、2対2に持ち込む志向と、ディフェンスは、オフェンスに守り方を見破られて「後出しジャンケン」をされないように、ユーザーがスクリーンを使うギリギリまでかけ引きしながら、2対2に持ち込ませず1対1で完結させる志向のせめぎ合いが存在していると考えられた。

さらに、スクリーンセット後では、スクリーンにユーザーディフェンダーを引っ掛けることによって起きる状況を合理的に解決するように志向し、アドバンテージを創出したオフェンスと、スクリーンによって起きるずれを最小限に留めるように相手を惑わし、アドバンテージを創出させたくないディフェンスのせめぎ合いが起きていると考えられる。

(5) 防御におけるチームの事前計画の優先

ユーザーディフェンダーに対してスクリーナーが「後出しジャンケン」ができる関係性から分かるように、ピックプレイの多くの守り方の中から、事前計画を立ててディフェンスを遂行することは、ディフェンダー間の守りの意思疎通を図る上で精度を上げるメリットがある一方で、プレイの実施のタイミングによっては、オフェンスにとって攻めやすい状況、対応しやすい状況になってしまうデメリットがある。つまり、卓越したプレイヤー間による攻防は、ファイトオーバーやスライド、ハードショー、アイスディフェンス、トラップ（公益財団法人日本バスケットボール協会，2016，pp.164-168；佐々，2018，pp.38-39）をそのまま教科書通りに遂行できる技術力があっても、その行為のタイミングが早ければ自分たちの守り方の手の内を明かし、その守り方の弱点をオフェンスにさらけ出してしまうことに繋がることを意味している。攻撃者のプレイを確実に予測し、それに対して自分の全力を集中発揮する状況下にすることで、防御を非常に強力なものにする（吉井，1986，p.17）のではなく、卓越した選手同士のハイレベルな攻防では、オフェンスがプレイしやすい環境下にしてしまう危険性があることもここで提示しておきたい。

一方で、「チームの守り方の約束事」がある時には、相手に先読みを許したとしても、「相手チームのピックプレイに対して、予めチームで守り方を決めている時は、その守り方に沿ったシフトをします」(下線 42)「ユーザーを行かせる方向はチームで予め決めた守り方にしたがって、それを徹底してやる」(下線 54)「相手のピックプレイに対するアジャス

トがチームとして予め決まっている時にはその通りにします」(下線 70) というようにチームの約束事を遵守することを徹底する語りも多数みられた。ピックプレイの防御において、「オフェンスが正しい方法でスクリーンプレイを行ったときに利用できるオプションを全て防ぐのは実質的に不可能」(ガンドルフィ, 2013, p.60) とされている。しかし、これは 2 対 2 の関係の中だけで「部分最適化」の防御を目指すのではなく、「部分」劣勢も組み入れられたチーム防御構想の実現が目指されると解釈できる。つまり、2 対 2 の部分を切り取って客観的に状況を見ると、ディフェンスが劣勢に立っていると見受けられる場面であっても、実は 5 対 5 のチーム防御構想の中では、ディフェンスの計画通りに場面が展開され、2 対 2 のピックプレイによって創出された何らかのアドバンテージをディフェンス 5 人の連携された動きの介入をもって、防御の最大の目的である「シュートを防ぐ」(吉井, 1986, p.13) ことの達成が目指されているともいえるのである。

(6) 視覚, 聴覚, 触覚を駆使した状況把握

ピックプレイにおいて「ピックアンドロールの起点は常にボールハンドラー (ユーザー) である」(Kruger, 2007). ユーザーディフェンダーおよびスクリーナーディフェンダーは「ユーザーから目は離さず」(下線 44) 「ユーザーの目を見て『あなた (ユーザー) を守っているよ, パス出したいことは分かっているよ』とアピール」(下線 78) し, ユーザーに注意を向けている時機が多い。それに対して, ユーザーは, 「ダイブするスクリーナーを『パス出すぞ』と見ておいて自分でシュートを狙うかけ引きをします」(下線 4) 「『パスするよ, 逆サイド狙うよ』とダイバーやアウトサイドに視線を散らして, ドライブや自分の

シュートを打ったり、『ドライブするよ』と視線下げていて味方へパスしたりします」(下線 20) と語り、ディフェンダーに見られていることを逆手に取り、相手の視覚に対して自らの意思を意図的に情報発信している。ユーザーは、ピックプレイ時にジャブやパスフェイクなどの行為により相手の対応を引き出すかけ引きを行っているが、プレイ中のこの視線の使い方は、自らの意志を相手の視覚に伝え、相手の対応を引き出すといった、直接的な行動は伴わない、知覚・認知上の非常に高度なかけ引きといえる。

また、スクリーン前のディフェンダーによる協働については、すでに述べたように、ユーザーディフェンダーとスクリーナーディフェンダーは、スクリーンをセットされる前からコミュニケーションをとり、視覚で捉えられない情報に対して聴覚による状況把握を成り立たせている。それに加え、ユーザーディフェンダーは「相手に接触させておいた腕を『目』にして…」(下線 58) と語り、スクリーナーは「スクリーンをセットしたまま身体を残して…その間に視線は…」(下線 36) と語っている。これらの語りは、ユーザーやユーザーディフェンダーと接触している体の一部を「目」として接触している選手の行為を認識し続け、視覚は次のプレイを決定するための選択的注意に用いていることを示している。これらのことは、卓越した選手は対峙しなければいけない人数が 2 人に増えた時、視覚と聴覚、あるいは視覚と触覚によって、もう一つの状況を把握していると考えられる。

(7) 複数の選手が対峙する場面で求められるグループ戦術力

本章で得られた語りから、ユーザーおよびスクリーナーそれぞれがピックプレイを遂行

する時に選択的注意を向けている主な対象と行為を時系列で表すと図 10 のようにまとめられる。ここでは、協働するユーザーとスクリナーが、それぞれユーザーディフェンダーの動きを捉えるタイミング（図 10 中-A）と、スクリナーディフェンダーの動きを捉えるタイミング（図 10 中-B）がほぼ同時機であることが窺える。ユーザーは、スクリーンを使う時点で、今対峙しているユーザーディフェンダーではなく次に対峙するスクリナーディフェンダーを捉え（松本・會田，2022），スクリナーは、ユーザーディフェンダーとの接触が起きたタイミングで、ユーザーとスクリナーディフェンダーが作り出す状況を捉えることに注意を切り替えているのである。これは、2 人が同時機に同じ対象を手がかりにすることで、そのディフェンダーの対応によってそれぞれのオフェンスが取るべき行為が導かれるため、たとえ味方を見ていなくてもその存在が手に取るように分かることを示している。例えば、図 10 中-A のタイミングでユーザーディフェンダーがスクリナーの背後をスライドしてきたら、スクリナーはユーザーディフェンダーを邪魔するようにスクリーンをかけ続け、ユーザーはスクリナーを利用してスリーポイントシュート、もしくはジャンプシュートを狙う（公益財団法人日本バスケットボール協会，2016，p.125）という行動が互いにとれる。図 10 中-B のタイミングでスクリナーディフェンダーがユーザーにスイッチして対応してきたら、スクリナーはゴールに向かい、ユーザーがパスを出す（公益財団法人日本バスケットボール協会，2016，p.125）という行動が互いにとれる、といった具合である。こうした複数のプレイヤーが対峙する複雑な状況においては、ディフェンス戦術の意味構造をシンボルとして読み取り、合理的な攻撃を導き出す方法（松本・會田，2022），すなわち状況の見方や条件概念と行為概念が結びついた解決像

時系列	ユーザー	ユーザーディフェンダー	スクリーナー	スクリーナーディフェンダー
スクリーンセット前	スクリーンがセットされる前にユーザーディフェンダーとかけ引きする。	ユーザーとの間合いを詰める/行かせる方向を制限(シフト)する。	スクリーンに行く前にスクリーナーディフェンダーを引き離す。	スクリーナーがスクリーンに行くことを察知してユーザーディフェンダーに声で伝える/進路の邪魔をする。
スクリーンセット時点	ユーザーディフェンダーの反応を見てスクリーンを使う/リジェクトする。	ユーザーとスクリーンとの隙間を確認する。	ユーザーディフェンダーの姿勢を見てスクリーンをセット。 (→ハードショー、トラップへの対策)	スクリーンがセットされた時、ユーザーディフェンダーがシフトしている方向を確認する。
	A ユーザーディフェンダーを気配で感じる。スクリーナーディフェンダーとの距離感、角度を捉える。	ユーザーを押上げてファイトオーバー/スライドする。	A ユーザーディフェンダーの反応を見てスクリーンを続けける/ダイブする。	ユーザーディフェンダーの状態を確認して、スライドできるスペースを空ける。
スクリーンセット後	B ドリブルしながら、スクリーナーディフェンダーと目線でかけ引きする。		B 接触後、ユーザーの引っ張り具合とスクリーナーディフェンダーのポジショニングを捉える。	
			スクリーナーディフェンダーの死角に入る位置、ユーザーから見える位置にダイブする。	ユーザーに対して目線に向け、ボディフェイクやヘジテーションを行う。
	スクリーナーディフェンダーの反応を見てシュート/ドライブ/パスを決定する。			ユーザーディフェンダーの状態を確認し、スクリーナーに戻る/ユーザーに対してポジジョンを取り続ける。
	スクリーナーのダイブにヘルプディフェンダーが寄るか捉える。	ユーザーに追いつく又は追いつけない時に、スクリーナーディフェンダーに「OK/スイッチ」と伝える。		ユーザーがレイアップシュートを選択した時、ヘルプする。ヘルプすることを声で伝える。

A , **B** は考察で用いる、ユーザーおよびスクリーナーが同時機に向けているプレイの内容を記した部分を示す。

図 10 ピックアンドロールにおいて各選手が注意を向けている主な対象と行為

である「手続き的知識」(Tomas and Tomas, 1994) をグループやチームメンバー間で共有しておくことの重要性が突出する。そして、その手続き的知識を身体でその通りに実行できる能力がグループ戦術力の基盤と言えるだろう。しかし、本章の調査協力者は、こうした手続き的知識を実際のゲームで適応させるために、行為の実行を時間的、空間的に微調整する能力も備えていることが明らかになった。それは、スクリーナーのダイブのスピードに合わせてユーザーがドリブルやステップのリズムを変えられることや、スクリーナーがユーザーディフェンダーの反応に合わせて接触の加減やダイブの遅速を変えられることなどが具体例で挙げられ、こうしたあらゆる場面で披露される十分に習熟した技術、すなわち「わざ幅」(金子, 2002, p.427) が伴うことで、過酷な実践状況を解決していると考えられる。逆説的に言えば、相手の対応に対する合理的な解決策を手続き的知識として保持し、それを実践する能力だけを持ってしても、競技レベルが高いゲームになると、事前の計画に従うだけの形としてのピックプレイの遂行ではディフェンダーも想定内のプレイになるため、容易に守られてしまうという結果に成り得ると考えられる。

(8) 複数の選手が対峙する場面で求められる実践知の構造

前項で理解したグループ戦術力は、実際のゲームにおいてどのように発揮されているのであろうか。戦術力を理解する情報処理モデル(中川, 1984)に従えば、本章で得られた卓越した選手たちの語りは、プレイ状況を認知し、プレイに関する予測を立て、行為の決定をし、行為の実施に至っていると整理される。しかし、この一方向で直線的な

情報処理が、スクリーンセット前、スクリーンセット時点、スクリーンセット後のいずれの局面においても、刻一刻と変わる状況の中で、しかも短時間の中で行われているとは理解し難い（図 11）。そのため、ピックプレイで働いている実践知は他の方法で構造化されなければならないであろう。考察の（2）ピックプレイにおける局面の実相、（3）ピックプレイによって創り出されるチャンス、（4）各局面でのせめぎ合いで明らかになった実践知をもとにその構造を描出することを試みる。なお、ここからの局面は、考察（2）から（4）で用いた卓越した選手の語りから得られた 3 つの局面「スクリーンセット前—スクリーンセット時点—スクリーンセット後」、すなわちピックプレイというひとつの戦術を眼前で観察することができる局面の捉え方では、他のグループ戦術には一般化できないと考える。したがって、本説によって明らかにすることができた眼前にあらわれる行為の背後にある対峙する複数のプレイヤーの意図に着目をして、プレイヤー間のせめぎ合いの推移の中にあるまとまりを持った時間分節を設定し、グループ戦術一般にも適応可能となる局面構造の抽出を試みる。

ピックプレイの攻防は、局面①「1 対 1+1 対 1 の状況からスクリナーがスクリーンをかけに行くことによって 2 対 2 を創出する／それを阻止する局面（協働性の創出に対するせめぎ合い）」、局面②「2 対 2 を構築・実行する／それを阻止する局面（チャンスの創出に対するせめぎ合い）」、局面③「2 対 2 の機能性を維持・継続する／それを阻止する局面（高確率シューターの創出に対するせめぎ合い）」、局面④「2 対 2 から 1 対 1+1 対 1 へ回帰する／それを阻止する局面（シュートに対するせめぎ合い）」と捉えると、攻防いずれのプレイも説明可能となる（図 12）。オフenseにおいて、スクリーンに対し

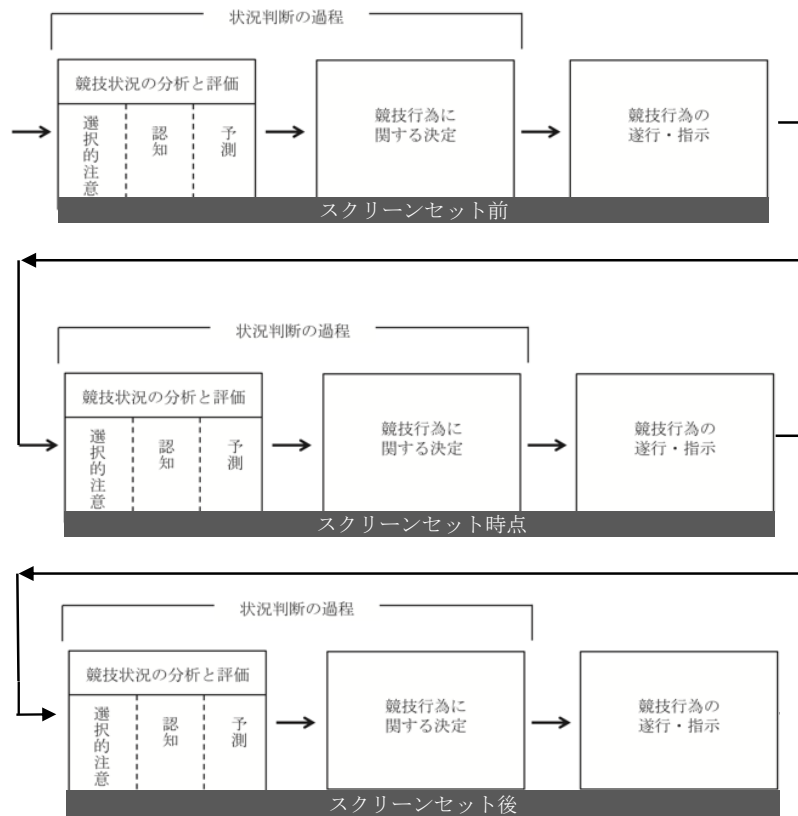
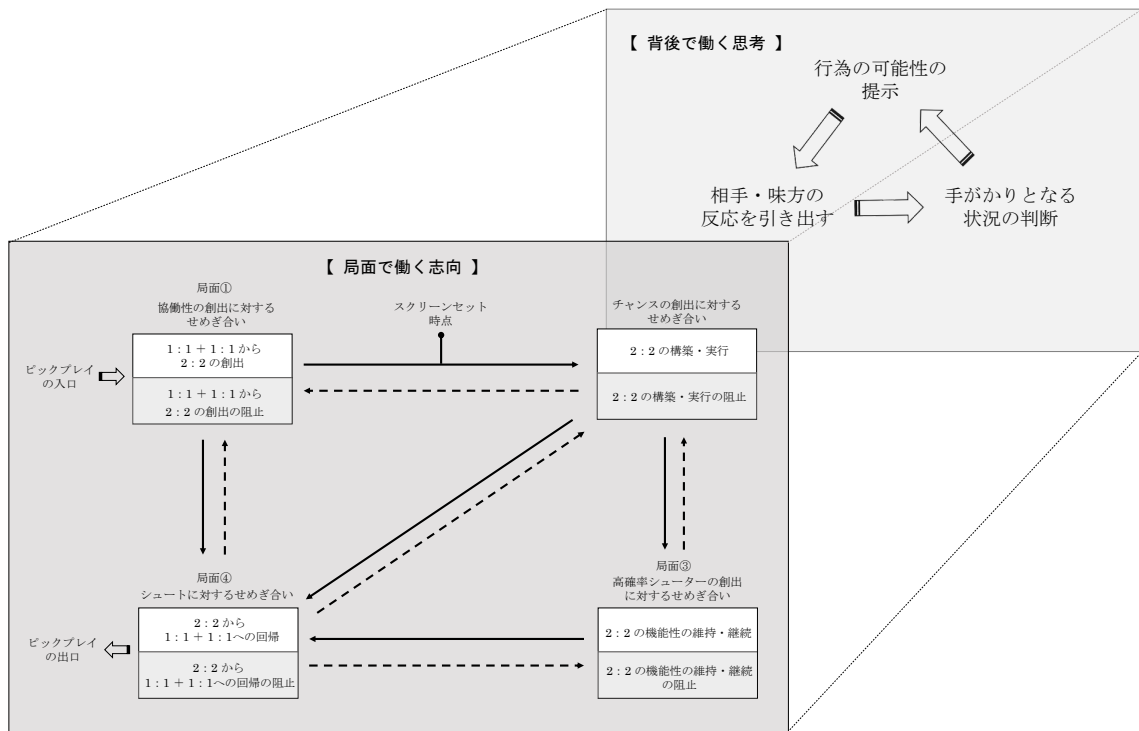


図 11 一方向的で直線的な情報処理過程をピックプレイの各局面で行っている仮説図



四角上段はオフENSEの志向，四角下段はディフェENSEの志向を，
 ←.....→ は志向の展開の方向をそれぞれ示す。

図 12 ピックプレイの攻防における実践知の構造

でディフェンスがスイッチし、スクリナーがゴール下にダイブしてボールを受け取り、シュートするプレイは、ピックプレイを①②③④の流れで行うプレイと説明でき、またスクリーンにユーザーディフェンダーが引っかかり、ユーザーがスクリナーディフェンダーとの距離があるのを見てジャンプシュートを打つプレイは、局面③をショートカットして①②④と遂行するプレイと、さらに、リジェクトは、局面②③をショートカットして①から直接④へ移行するプレイとそれぞれ説明できる。一方ディフェンスにおいて、ユーザーディフェンダーの間合いを詰める動きやスクリナーディフェンダーのスクリナーがスクリーンに行く進路を妨害する動きは、局面①への導入を阻止するプレイと説明でき、またユーザーのファイトオーバーやスクリナーがボールマンに飛び出るトラップは局面①から②への移行を阻止するプレイ、さらに相手の得意ではないプレイの特徴を査定し、ユーザーがスライドを選択するプレイや、スクリナーディフェンダーがゴール下のシュートを優先的にブロックするプレイは局面②から③への移行を阻止するプレイとそれぞれ説明できる。

また、局面を展開する／させないために背後で働いている思考は、スクリーンの逆を攻める動きで行為の可能性を提示し、リジェクトをされないように守るユーザーディフェンダーの反応を引き出し、引き出したことで生まれた、スクリーンを使うという新たな状況において、スクリナーディフェンダーに対する行為の可能性を目線で提示し、スクリナーディフェンダーの反応を引き出すことで、自らシュートするのか、よりシュート確率の高い味方へパスをするかの判断をする...というように「行為の可能性を提示」「相手・味方の反応を引き出す（手がかりとなる状況の創出）」「手がかりとなる状況の

判断」がループするような構造で説明できよう（図 12）。この構造は、ディフェンダーが働かせている思考，すなわちシフトで行為の可能性を提示し，スクリーンを使うというユーザーの反応引き出し，ユーザーとスクリーナーの間に自分の体を通す空間を創出することで，その空間からスクリーンを回避するプレイを解釈することもできると考えられる。

5. 要約

本章の目的は，バスケットボールの代表的なグループ戦術であるピックプレイにおいて卓越した選手の持つ実践知を言語化することで，ピックプレイにおける実践知の実相とその構造を明らかにし，複数の選手が対峙する場面でのグループ戦術力の向上に役立つ知見を実践現場に提供することであった。この目的を達成するために，国際レベルで活躍した女子バスケットボール選手 8 名を対象にピックプレイに関するインタビュー調査を行い，その語りを質的に分析した。得られた知見は以下の通りであった。

- 1) ピックプレイでは，スクリーンセット前においてユーザーとユーザーディフェンダー間で「間合い」に関する，ユーザー以外の選手間で「スクリーンセットの角度」に関するせめぎ合いが存在した。また，スクリーンセット時点において「2対2に持ち込ませる/持ち込ませない」志向に関するせめぎ合いが，スクリーンセット後において「アドバンテージを創出する/創出させない」志向に関するせめぎ合いが起きている。

- 2) 卓越した選手達は、対峙しなければいけない人数が 2 人に増えた時、視覚、聴覚、触覚を駆使することで、もう一つの状況の把握を可能にしている。

- 3) 卓越した選手達は、手続き的知識をその通りに実行できる能力と、それらをゲームで適用するために、自らのプレイを時間的、空間的に微調整する能力を兼ね備えている。

- 4) ピックプレイの攻防における実践知は、局面①「1対1+1対1の状況からスクリーナーがスクリーンをかけに行くことによって2対2を創出する／それを阻止する局面（協働性の創出に対するせめぎ合い）」、局面②「2対2を構築・実行する／それを阻止する局面（チャンスの創出に対するせめぎ合い）」、局面③「2対2の機能性を維持・継続する／それを阻止する局面（高確率シューターの創出に対するせめぎ合い）」、局面④「2対2から1対1+1対1へ回帰する／それを阻止する局面（シュートに対するせめぎ合い）」であると捉えることができ、その構造の背景では「行為の可能性を提示」「相手・味方の反応を引き出す（手がかりとなる状況の創出）」「手がかりとなる状況の判断」の思考がループするように働いていると解釈すると、複数人が対峙する複雑な場面における行為を理解できる。

第4章 終章

本章においては、まず本論の目的を概説し、設定した2つの課題ごとに得られた知見を総括した後、コーチング現場への提言を述べる(図13)。次に、今後の課題として、本論において提示したピックプレイにおける実践知の構造が、球技一般のグループ戦術の構造として解釈できるのか検討する必要性と、日本のトップ選手がピックプレイの実践知を獲得する過程において転機となった出来事や日本のトップ選手を育てた指導者によるピックプレイの指導事例を明らかにする必要性について述べる。

1. 総括

バスケットボールにおいてピックプレイは、オールコートのプレッシャー・ディフェンスに対しても、ハーフコートのセット・ディフェンスに対してもコートエリアに関わらず、頻繁に使用され、バスケットボールにおいて非常に重要度の高いグループ戦術と理解されている。

グループ戦術では、個々の選手の意識は、対峙する相手選手だけではなく、協働する味方選手、それに対峙する相手選手の行為の意図にも向けられなければならない。そのため、国際レベルで活躍した選手が複雑な相互関係が入り組んでいるゲーム状況をどのように捉え、どのように合理的に解決しているのか、つまり、複数人が対峙する場面における実践知の実相および構造を明らかにすることは、合理的な戦術指導に有益な知見をもたらすと考えられる。

しかし、日本には国際レベルで活躍したトップ選手が多数存在しているにもかかわらず

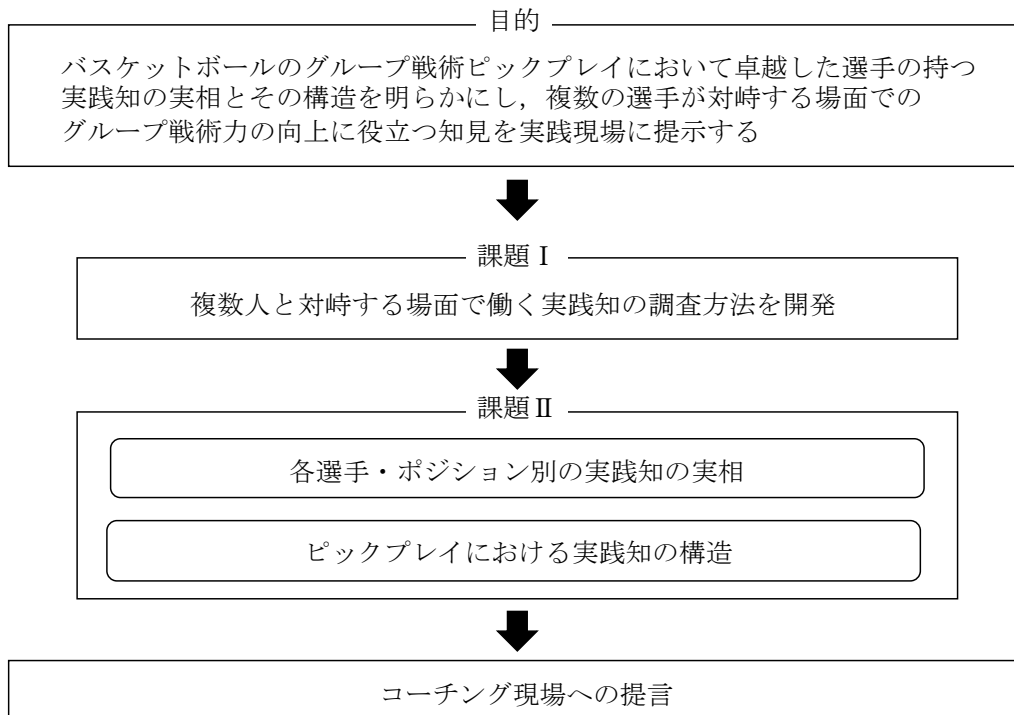


図 13 終章の概念図

ず、バスケットボール選手に複数の選手と対峙するゲーム状況の攻防をインタビュー調査し、行為の主体である選手の実践知を構造化した知見は見当たらない。これらのことは、選手およびコーチは、同時間軸で拮抗している攻防のかけ引きの実相、行為とその前後のプレイの関係については、自らの経験に基づいて理解し、習得しなければならないことを意味していると考えられる。

本論では、以下の2つの課題を解決することによって、バスケットボールのピックプレイにおける実践知の実相とその構造を明らかにし、複数のプレイヤーが対峙する場面でのグループ戦術力の向上に役立つ知見を実践現場に提供することを目的とした。

研究課題Ⅰ：複数人と対峙する場面で働く実践知の調査方法を開発すること

研究課題Ⅱ：ピックプレイに関する実践知の実相とその構造を明らかにすること

(1) 複数人と対峙する場面で働く実践知の調査方法の開発（第2章）

第2章では、ピックプレイのユーザーに関するインタビューガイドおよび実践知を提示するための調査方法を開発し、男子バスケットボール選手1名を対象にインタビュー調査を行い、ピックプレイのユーザーとして国際レベルで活躍した選手の持つ実践知、すなわち複数人が対峙する場面における戦術的思考力や技術力を解明できるかを検討することが目的であった。この目的を達成するために、柏倉氏にピックプレイに関するインタビュー調査を行い、その語りを質的に分析した。また、その内容をバスケットボールの専門家に提示し、調査方法の妥当性と信頼性について検討した。その結果、以下の

5つの知見が得られた。

- ① ピックプレイの準備局面において、その時点で存在していた相手とのずれや間合いの有無、および自ら仕掛けて作り出したずれや間合いによって状況を分類し、相手がいかなる対応をしても合理的に状況を解決できる行動戦略を構築している。それらはゲーム中に、対峙する相手の特徴の査定を更新することで、常に優位なシナリオに相手をはめ込んでいく戦術的思考と捉えられる。
- ② 準備局面終盤には、今対峙しているユーザーディフェンダーの反応が分かった時点で、次に対峙するスクリナーディフェンダーや状況に選択的注意を向けてプレイしている。その際、相手の防御行為の意味構造をシンボルとして読み取り、主要局面において合理的な攻撃方法を導きやすくしている。
- ③ 主要局面では、味方スクリナーの特徴と2対2の中で対峙するディフェンダーとの組み合わせを見極め、2対1のアウトナンバー、 mismatch（身長差、体格差、スピード差）、およびセパレーションのいずれかのアドバンテージを生むようにプレイを遂行している。
- ④ 多様で可変性を持ったドリブルバリエーションの行使によって類似する状況であっても相手にプレイへの対応を簡単に予測させないようにしている。

- ⑤ 本調査に携わらない 2 名の指導者から、以上の結果は、ユーザーの技術力およびユーザーがピックプレイを構成する他のプレイヤーへ向けている意識を知識化できしており、ユーザーの視点からピックプレイの実践知の構造を理解するのに必要な十分な戦術的内容が含まれているとの評価が得られた。したがって、本調査方法を採用することで、グループ戦術に関する実践知を調査することが可能であることが示唆された。

(2) ピックプレイに関する実践知の実相とその構造の解明（第 3 章）

第 3 章では、バスケットボールの代表的なグループ戦術であるピックプレイにおいて卓越した選手の持つ実践知を言語化することで、ピックプレイにおける実践知の実相とその構造を明らかにし、複数の選手が対峙する場面でのグループ戦術力の向上に役立つ知見を実践現場に提供することが目的であった。この目的を達成するために、国際レベルで活躍した女子バスケットボール選手 8 名を対象にピックプレイに関するインタビュー調査を行い、その語りを質的に分析した。その結果、以下の 4 つの知見が得られた。

- ① ピックプレイでは、スクリーンセット前においてユーザーとユーザーディフェンダー間で「間合い」に関する、ユーザー以外の選手間で「スクリーンセットの角度」に関するせめぎ合いが存在した。また、スクリーンセット時点において「2 対 2 に持ち込ませる/持ち込ませない」志向に関するせめぎ合いが、スクリーンセット後において「アドバンテージを創出する/創出させない」志向に関するせめぎ合いが起きている。

- ② 卓越した選手達は、対峙しなければいけない人数が 2 人に増えた時、視覚、聴覚、触覚を駆使することで、もう一つの状況の把握を可能にしている。
- ③ 卓越した選手達は、手続き的知識をその通りに実行できる能力と、それらをゲームで適用するために、自らのプレイを時間的、空間的に微調整する能力を兼ね備えている。
- ④ ピックプレイの攻防における実践知は、局面①「1 対 1+1 対 1 の状況からスクリーナーがスクリーンをかけに行くことによって 2 対 2 を創出する／それを阻止する局面（協働性の創出に対するせめぎ合い）」、局面②「2 対 2 を構築・実行する／それを阻止する局面（チャンスの創出に対するせめぎ合い）」、局面③「2 対 2 の機能性を維持・継続する／それを阻止する局面（高確率シューターの創出に対するせめぎ合い）」、局面④「2 対 2 から 1 対 1+1 対 1 へ回帰する／それを阻止する局面（シューターに対するせめぎ合い）」であると捉えることができ、その構造の背景では「行為の可能性を提示」「相手・味方の反応を引き出す（手がかりとなる状況の創出）」「手がかりとなる状況の判断」の思考がループするように働いていると解釈すると、複数人が対峙する複雑な場面における行為を理解できる。

研究課題 I では、日本のトップ選手が複数人と対峙する場面においてどのような実践知を有しているのかを調査するための方法を開発でき、また、研究課題 II では、その調査方

法をもとにトップ選手が複数人と対峙する場面で働いているポジション別の実践知の実相およびピックプレイの実践知の構造が明らかとなり、様々な競技レベルのバスケットボール選手における合理的な戦術指導に関する有用な知見を得ることができた。

2. コーチング現場への提言

ここでは、本論で得られた知見をもとに、ピックプレイの指導に関するコーチング現場への提言を示す。

日本バスケットボール協会は、選手育成の取り組みとして、各年代に合ったスキルの習得および段階的指導（ラーニングエイジ）を掲げ、ピックプレイを含むスクリーンプレイの動きの構築および反復練習は12歳から15歳に（公益財団法人日本バスケットボール協会，2014b，p.78）、チーム戦術として使用することを目指した2対2の実践練習は、16歳から19歳頃に反復練習し、体得できることが好ましいとしている（公益財団法人日本バスケットボール協会，2015）。つまり、中学生世代までの育成年代前半に形を覚えさせるような反復練習を行わせ、高校生以上の育成年代後半に戦術の習得や精度の向上を目指そうとしている。しかし、本論では高い競技レベルでは、事前の計画に従うだけの形としてのピックプレイの遂行では、容易に守られてしまうため、育成年代前半で目指されている指導では不十分であろう。

本論では課題Ⅱの結果から、卓越した選手たちがピックプレイを遂行する際には、行為の可能性を提示して相手・味方の反応を引き出し、手がかりとなる状況を創出する思考がループするように働いていることが明らかになった。この状況創出能力ともいえる

力「見て（判断する）→仕掛けて→状況を創出して→見て（判断する）→仕掛けて…」
といった思考は、いわゆる状況判断能力「見て→判断して→プレイする」（公益財団法人
日本バスケットボール協会，2016，p.3）といった思考とは異なる．卓越した選手の思
考方法を体得するには，相手の動きを見て，正しい判断をする指導ではなく，積極的に
自らのプレイを相手に提示して，相手が反応する／しないことで創出される状況を解決
させる指導が求められよう．その際，状況を見るポイントを育成年代前半から選手に理
解させ，合理的な判断を導けるように練習させることが必要であると考えられる．自ら
が予測を立てやすい状況に相手を誘導する，相手の動きをコントロールするような意識
でプレイさせることで，育成年代後半において，より早く，より精確な状況解決の判断
が可能になると推察できる．

上記の内容は，一般的にはオフェンスにおいて指導されるが，本論の課題Ⅱでは，ディ
フェンダーにおいても，自らの行為を提示し，オフェンスの反応を引き出し，新しい
状況を創出させることを通して，主導的立場になりうることが示唆された．さらに，防
御者の間合いを詰めるという防御行為が，シュート，突破，パス展開など複数あるオフ
フェンスの行為の可能性を制限できる重要な役割を持つことが明らかになった．これらの
ことから，特にピックプレイの起点となるユーザーを守るディフェンダーへの指導では
積極的に間合いを詰めることにより，ユーザーのプレイの選択肢およびドリブルで行か
せる方向を制限できることを理解させ，「スクリーンを使わせない」と志向するだけで
なく，「スクリーンをわざと使わせて，スクリーンを回避する」志向を持たせることも必
要であると考えられる．これらは，やみくもではなく，コントロールできる積極性（ガ

ンドルフィ, 2013, p.233) であり, ディフェンスにおいて必要とされるスキルである.

さらに, 卓越した選手たちは, ピックプレイによってアウトナンバー, ミスマッチ, セパレーションの 3 つのアドバンテージを創出していた. そして, それらを創出するためには, ディフェンス戦術の意味構造をシンボルとして読み取り, 合理的な攻撃を導き出す方法, すなわち手続き的知識をチーム内で共有していることの重要性が示された. したがって, 実践練習を通して, チーム内で手がかりとする対象と各ポジションの動き方を共有しておくこと, すなわち意思疎通が図れるプレイ選択肢の幅を広げておくことが必要であろう. そのためには育成年代前半から, スクリーンをかける, それを使うといった動きの形を指導するような反復練習に留まらず, スクリーンのかけ方やその角度をセットする理由, ユーザーがスクリーンを使う時にはスクリーナーとのタイミングを合わせてスクリーンを使い始めることなど, 3 つのアドバンテージが生まれる理論についても併せて指導していくことが求められるだろう.

課題Ⅱの結果からは, 相手や味方の動きの特徴を査定し, 習熟した技術で「わざ幅」(金子, 2002, p.427) を利かせて, 自らのプレイを時間的, 空間的に微調整する能力を兼ね備えていることも示された.

ピックプレイの起点となるユーザーの語りには, 自らのプレイの可能性を提示する方法として『『ドライブ行くよ』とミート』(下線 10) 「ボールを振ると同時に重心をスクリーンの逆側に移動するフェイク」(下線 1) といったボールミートやピボット技術に関するものが, ボールの操作については「スピードコントロールをして...スキップを入れて...」(下線 14) など, ドリブルスピードの強弱やフットワークに関するものがあつた. これらのボールミ

ート、ピボット、ドリブルスピードの強弱、フットワークなどは、いずれもジュニア期に習得を試みる技術である（公益財団法人日本バスケットボール協会，2014b，pp.21-48）。最終的に育成年代後半にピックプレイをはじめとするスクリーンプレイを実践する段階において、それらの技術がどのような局面で活きるのか、どのように応用に繋がるのか、指導者は十分に理解して選手に伝え、基礎技術が相手とのかけ引きや味方との協働に広がりを持たせることを理解させておくことは、ピックプレイの円滑な導入に寄与すると考えられる。また、ゲーム中の思考の手助けとして、一度ピックプレイを行った時のディフェンスの対応や特徴を記憶することや、相手の特徴の査定を行うなど、戦術的思考に関する指導を行うことで、ゲーム状況や相手の志向を常に先読みする基礎が育まれると考えられる。

卓越した選手の持つ実践知をもとに導き出した本論の知見は、攻撃者と防御者の持っている身体能力が拮抗するレベル、すなわち、1対1では容易に防御を突破することが困難なレベル間の選手やゲームにおいて大いに適用されることが考えられる。また、得られた知見のなかには、グループ戦術を協働するにあたり育成世代前半に身につけておくべき基本的かつ重要性の高い要素も含まれていたため、世界に通用する選手を育成する指導だけでなく、競技レベルを問わず、育成年代からトップレベルの選手における戦術指導に当てはまる提言として捉えられるだろう。

3. 今後の課題

本論では、ピックプレイにおける実践知の構造を提示したが、この構造の妥当性と信

頼性を高めるためには、今後、他の球技における 2 対 2 のグループ戦術、例えば、ハンドボールのクロスプレイやスクリーン場面、サッカーのパス&ムーブ場面、競技自体が 2 対 2 で行われるビーチバレーボールなどへと対象を広げ、球技一般のグループ戦術の構造として解釈できるのか検討する必要があると考えられる。

本論では、トップ選手の実践知を明らかにすることができたが、それがどのような過程を経て獲得されたのかについては検討しなかった。今後、コツとの出会いやコツの消失、コツの獲得（會田・坂井，2008）について事例的に明らかにすることで、トップ選手の成長過程での経験を他の選手やコーチへ転用させる可能性を高めることができると考えられる。

本論では、日本のトップ選手を育てた指導者が、選手にピックプレイをどのように指導し修得させたのかに関しては検討しなかった。今後、様々な競技レベルや、年齢の男子および女子選手を対象とした指導事例を検討し、日本のトップ指導者におけるコーチングの実践知について明らかにすることによって、ピックプレイを戦術的に理解させ、ゲームで使いこなすための能力を養成することができる合理的な戦術指導の体系化に役立つ知見が得られると考えられる。

注

- 注1) オールコートプレッシャー・ディフェンスとは、バックコート（自陣）とフロントコート（相手陣内）を合わせたコート全体に渡って展開する（小野・小谷，2017，p.33），オフenseのチームにプレッシャーを与えることを強調したディフェンス戦術のことである（小野・小谷，2017，p.171）。
- 注2) ハーフコートセット・ディフェンスとは、コートを中心ラインで2等分した片側のエリア（自陣）で（小野・小谷，2017，p.131），ディフェンス形態を整えた状態でディフェンスすることである（小野・小谷，2017，p.95）。
- 注3) ガードとは、ボール運びやフォーメーションの指示、パスの配球などコート上の司令塔となるポジションのことである（小野・小谷，2017，p.188）。ポイントガードともいう。
- 注4) センターとは、主にゴールした付近のインサイドで積極的に得点を狙う役割を担うポジションのことである。長身選手が起用されるケースが多い（小野・小谷，2017，p.96）。
- 注5) セットプレイとは、プレイヤーの配置や動きのパターンを決めて行うオフenseのことである（小野・小谷，2017，p.95）。なお、セットプレイとフリーランス

は対義語である.

注6) フリーランスとは, 決められた配置や動きのパターンがなく, プレイヤー独自の判断で自由にプレイを展開することである (小野・小谷, 2017, p.168). なお, フリーランスとセットプレイは対義語である.

注7) ワンアームとは, ディフェンダーが手を伸ばした際にオフenseプレイヤーに触れることができる距離のことである (小野・小谷, 2017, p.217).

注8) マッチアップとは, 各ポジションにおける両チームのプレイヤー同士の組み合わせのことである (小野・小谷, 2017, p.196).

注9) リジェクトとは, スクリーンプレイにおいて, ユーザーがセットされたスクリーンとは反対側をドライブで攻めるプレイのことである (小野・小谷, 2017, p.27). これは, 第2章のエクスペロージョンと同義である. 本論では, 研究協力者の発言した用語をそのまま記載した. よって, 第2章ではエクスペロージョン, 第3章ではリジェクトと記載した.

注10) シフトとは, ディフェンダーがオフenseプレイヤーの進行方向を限定するポジションをとることである (小野・小谷, 2017, p.61). これは, 第2章のディレ

クシヨンと同義である。研究協力者の語りのまま，第 2 章ではディレクション，
第 3 章ではシフトと記載した。

文献

阿江通良（1999）動きのコツをさぐる．体育の科学，49：868-869.

會田宏（2008）ハンドボールのシュート局面における個人戦術の実践知に関する質的研究：国際レベルで活躍したゴールキーパーとシューターの語りを手がかりに．体育学研究，53（1）：61-74.

會田宏・坂井和明（2008）国際レベルで活躍したハンドボール選手における実践知の獲得過程に関する事例研究．武庫川女子大学紀要，56：69-76.

會田宏（2014）コーチの学びに役立つ実践報告と事例研究のまとめ方．コーチング学研究，27（2）：163-167.

會田宏（2017）戦術トレーニング．コーチング学への招待．日本コーチング学会編．大修館書店：東京.

會田宏（2019）球技における戦術力．球技のコーチング学．日本コーチング学会編．大修館書店：東京.

藤田将弘・小谷究・芦名悦夫（2015）バスケットボール競技におけるシュート成功率向上のための練習の検討 —ピックプレイに着目して—．日本体育大学紀要，44（2）：37-46.

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防御プレイヤーの語りを手がかりに—．コーチング学研究，30（1）：43-54.

ガンドルフィ編：佐良土茂樹訳（2013）NBA バスケットボールコーチングプレイブック.

- スタジオタッククリエイティブ：東京.
- ホルスタイン・グブリアム：山田富秋ほか訳（2004）アクティヴ・インタビュー 相互
としての社会調査. せりか書房：東京.
- 石黒格（2003）スノーボール・サンプリング法による大規模調査とその有効性について
—02 弘前調査データを用いた一般的信頼概念の検討—. 弘前大学紀要人文社会論議叢
社会科学篇, 9 : 85-98.
- 角田隆一（2005a）記憶と信頼性. 桜井厚・小林多寿子編ライフストーリー・インタビ
ュー 質的研究入門. せりか書房：東京, pp.54-55.
- 角田隆一（2005b）共同制作. 桜井厚・小林多寿子編ライフストーリー・インタビュー
質的研究入門. せりか書房：東京, pp.184-186.
- 金子明友（2002）わざの伝承. 明和出版：東京.
- 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：東京.
- 金子明友（2005b）身体知の形成（下）—運動分析論講義・基礎編—. 明和出版：東京.
- 金子一秀・山口一郎（2021）スポーツ運動学・現象学講座 2 わざの伝承—加藤澤男・金
子明友の〈あいだ〉—. 明和出版：東京, pp.182-183.
- 柏倉秀徳・内山治樹・池田英治・町田洋介・土肥崇史（2019）バスケットボール競技に
おけるピックプレイの成功要因に関する研究—「スクリーナー」の準備局面での動作に
着目して—. コーチング学研究, 33（1）：43-54.
- ケルン：朝岡正雄ほか 監訳（1998）スポーツの戦術入門. 大修館書店：東京, pp.20-22.
- 木下夏季・八板昭仁（2019）バスケットボールのスクリーンプレイにおける時系列的な

- 攻防のアクションと成否の関連. 九州共立大学研究紀要, 10 (1) : 79-90.
- 北崎悦子・會田宏 (2018) テニスのグラウンドストロークにおけるショットのコンビネーションに関する実践知 : 国際レベルで活躍した女子テニスプレーヤーの語りを手掛かりに. 体育学研究, 63 (1) : 421-431.
- 小谷究・前田浩行 (2020) バスケットボール戦術学 2 オンボールスクリーンをひも解く. ベースボールマガジン社 : 東京, pp.18-32.
- 公益財団法人日本バスケットボール協会 (2014a) バスケットボール指導教本 改訂版上巻. 大修館書店 : 東京.
- 公益財団法人日本バスケットボール協会 (2014b) JBA 公式テキスト スキルトレーニング オフェンス基礎編. 坂井印刷株式会社 : 東京.
- 公益財団法人日本バスケットボール協会 (2015) JBA 公式テキスト スキルトレーニング&戦術 オフェンス上級編. 坂井印刷株式会社 : 東京, p.38.
- 公益財団法人日本バスケットボール協会 (2016) バスケットボール指導教本 改訂版下巻. 大修館書店 : 東京.
- Kruger, R. (2007) The pick-and-roll : All of the solutions. FIBA assist magazine, 26 : 4-11.
- 鯨岡峻 (2005) エピソード記述入門. 東京大学出版会 : 東京, p.40.
- 楠見孝 (2012) 第 1 章実践知とは熟達者とは. 金井壽宏・楠見孝 編 実践知—エキスパートの知性エキスパートの知性. 有斐閣 : 東京.
- ロイブル : 伊豆倉明子訳 (2014) ヨーロッパスタイル・バスケットボール最新テクニッ

ク. 大修館書店：東京, pp.117-121.

Marmarinos, C., Apostolidis, N., Kostopoulos, N., and Apostolidis, A. (2016)

Efficacy of the "Pick and Roll" offense in top level european basketball teams.

Journal of Human Kinetics, 51 (1) : 121-129.

Mattheos, P., Evangelos, T., Georgios, M., and Georgios, Z. (2010) Relation of

effectiveness in pickn' roll application between the national greek team of and its

opponents during the men's world basketball championship of 2006. Journal of

Physical Education and Sport, 29 (4) : 57-67.

松本沙羅・會田宏 (2022) バスケットボールにおけるピックプレイの実践知に関する事

例研究－卓越した 1 名のユーザーの語りを手がかりに－. コーチング学研究, 36

(1) : 51-63.

松本沙羅・西條修光 (2020) バスケットボール競技の攻撃時における認知的トレーニン

グの効果－オンボールスクリーンに着目して－. 日本体育大学紀要, 49 : 1019-1031.

McPherson, S.L. (1999) Tactical differences in problem representations and

solutions in collegiate varsity and beginner female tennis players. Research

Quarterly for Exercise and Sport, 70 : 369-384.

皆川孝昭 (2019) バスケットボール競技におけるピックプレイのディフェンスに関する

一考察－運動形式に着目した構造モデルについて－. バスケットボール研究, 5 : 53-

64.

中川昭 (1984) ボールゲームにおける状況判断研究のための基本概念の検討. 体育学研

究, 28 (4) : 287-297.

中川昭 (1986) ボールゲームにおける状況判断の指導に関する理論的提言. スポーツ教育学研究, 6 : 39 -45.

中川昭 (2019) 球技におけるパフォーマンスの分析. 球技のコーチング学. 日本コーチング学会編. 大修館書店 : 東京, pp.112 -113.

中込四郎 (2003) 面接調査の方法について. 阿江通良編 平成 14 年度スポーツ医・科学学研究報告 No.III ジュニア期の効果的指導法の確立に関する基礎的研究－第3報－. 財団法人日本体育協会, pp.3-4.

中瀬雄三・佐野淳 (2013) バスケットボールにおける状況の構造を読み解く身体知に関する考察に関する考察. スポーツ運動学研究, 26 : 29-45.

新村出 (2018) 広辞苑第七版 新村出 編. 岩波書店 : 東京, p.1648.

西倉実希 (2005) 厚い記述. 桜井厚・小林多寿子編ライフストーリー・インタビュー質的研究入門. せりか書房 : 東京, pp.161-162.

能智正博・香川秀太・川島大輔 (2018) 質的心理学辞典. 新曜社 : 東京.

小野秀二・小谷究 (2017) バスケットボール用語事典. 廣済堂出版 : 東京.

恩塚亨 (2021) 指導者が語る上質なシュート. Basketball Planet Vol.1 上質なシュートとは何か. バスケットボール・プラネット編. ベースボールマガジン社 : 東京, p.61.

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) : 1-11.

坂井和明・鈴木淳（2013）バスケットボールにおける即興的な攻撃戦術に関する質的研究：国際レベルで活躍したプレイヤーの語りを手がかりに．健康運動科学，3（1）：33-43.

桜井厚・小林多寿子（2005）ライフストーリー・インタビュー 質的研究入門．せりか書房：東京，p.101.

佐々木瑛・内山治樹・吉田健司（2015）バスケットボール競技におけるピックプレイのメカニズムに関する記述分析的研究.コーチング学研究，28（2）：115-127.

佐々宣央（2018）マルチアングル戦術図解バスケットボールの戦い方ピック&ロールの視野と状況判断．ベースボールマガジン社：東京.

Serna, J., Munoz-Arroyave, V., March-Llanes, J., Anguera, M. T., Prat, Q., Rillo-Albert, A., Falcon, D., and Lavega-Burgues, P. (2021) Effect of ball screen and one-on-one on the level of opposition and effectiveness of shots in the ACB. International Journal of Environmental Research and Public Health, 18 (5) : 2676-2692.

嶋田出雲（1992）バスケットボール勝利への戦略・戦術．大修館書店：東京，p.1.

清水信行・三浦健（2007）大学男子バスケットボール競技におけるスクリーンプレイについての研究－鹿屋体育大学の九州学生 1 部リーグ戦での戦い－．鹿屋体育大学学術研究紀要，36：59-63.

Snyder, Q. and Rajakovic, D. (2009) Analysis of the pick-and-roll. FIBA assist magazine, 41 : 8-15.

- シュテラー・コンツァック・デブラー：唐木國彦 監訳（1993）ボールゲーム指導事典.
大修館書店：東京， pp.76-88.
- 鈴木良和（2016）バスケットボールの教科書 2 戦術と戦略の核心. ベースボール・マガジン社：東京.
- 高橋仁大（2019）ゲームパフォーマンス分析の意義と目的—記述分析に焦点を当てて—. 球技のコーチング学. 日本コーチング学会編. 大修館書店：東京， p.112.
- 高橋健夫・鈴木理（1994）体育授業における教師行動分析の研究動向—特に相互作用の言語的・非言語的行動を中心に—. 体育の科学， 44：217-22.
- Thomas, K.T. and Thomas, J.R.（1994）Developing expertise in sport: The relation of knowledge and performance. *International Journal of Sport Psychology*, 25：295-312.
- 内山治樹（2002）バスケットボールにおけるグループ戦術の構造分析：「運動形式」に着目した構造主義的アプローチ. *スポーツ方法学研究*, 15（1）：1-14.
- 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.
- Vaquera, A., Cibillo, R., Garcia-Tormo, J., and Morante, J.（2013）Validation of a tactical analysis methodology for the study of pick and roll in basketball. *Revista de Psicologia del Deporte*, 22（1）：277-281.
- ウィリッグ（2003）心理学のための質的研究法入門 創造的な探求に向けて. 培風館：東京， p.31.

山田忠雄・倉持保男・上野善道・山田明雄・井島正博・笹原宏之（2021）大きな活字の

新明解国語辞典 第八版. 三省堂：東京.

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：

東京.

財団法人日本バスケットボール協会（2002）バスケットボール指導教本 日本バスケット

ボール協会編. 大修館書店：東京.

謝辞

本論文の作成にあたり、筑波大学体育系教授 會田宏先生には、主査として論文執筆や実践知に関する深い学びとあたたかいご指導をいただきました。2020年に會田先生のもとで研究がしたいと志願してから今日まで、研究に打ち込む環境づくりや生活面においても親身になってお力添えいただきました。また、筑波大学体育系准教授 山田永子先生には、アドバイザー委員会から本審査会まで副査として研究内容を深める貴重なご助言と常に前向きなお声がけをいただきました。武庫川女子大学教授 坂井和明先生、筑波大学体育系助教 野中由紀先生には、副査として論文の完成度を高める貴重なご意見をいただきました。さらに、筑波大学体育系准教授 河合季信先生には、アドバイザー委員会において研究の根幹を支える目的や方法に関する貴重なご助言を頂きました。ここに深く感謝し、心よりお礼申し上げます。

本研究を行うにあたり、調査用紙への回答、面接調査への対応に多大な時間と労力を費やしていただきました日本を代表する一流競技選手の方々には、心より感謝申し上げます。また、私は、コーチとして選手をコーチングする時間が、研究に励む大きな活力となっていました。コーチとして研鑽できる場を与えていただきました日本体育大学バスケットボール部 藤田将弘部長、木下佳子監督に心よりお礼申し上げます。

本論文の作成に際しては、科学研究費補助金（基盤研究 C 課題番号 20K11357）並びに JST 次世代研究者挑戦的研究プログラム研究プログラム JPMJSP2124 の支援をいただきました。深く感謝いたします。

最後になりましたが、今日まで研究活動を陰ながら支え、どんな時も応援してくれた
家族、友人達に心より感謝いたします。ありがとうございました。

2023年3月