

原著論文

チーム・パフォーマンスの生成にかかわる前提要件の検討 —「チームの感性」究明に向けた予備的考察—¹

内山 治 樹 (筑波大学)²

Abstract

This paper was attempted to investigate the requirements for creating team performance based on the assumption that along with physical and intellectual properties, “kansei,” that is, the “ability to make value judgments” that constitute the power to compete, are found in not only competitors, but also in teams. This is preliminary work to extract universally proper values, points of references and normative principles inherent in “kansei of team.” In the beginning, it prescribes the “team” attribute in “team performance” as “a group aiming for accomplishments in organized, premeditated and continual victories in games, while holding common purposes and interests in ‘improving competitive power,’ having a normative influence on individual competitor’s actions and increasing consciousness of belonging.” Next, it critically examines “team formation,” “team work” and “game style.” The results concluded that each of these three requirements is a basic constitutional requirement for achieving victories in that order, and that each has an important role as a foundation for establishing team performance by continual generation of a dynamic, interactive and meaningful system called “coming and going” and “networking,” and by positioning very personal cultural configurations.

Keywords: part and whole, team formation, team work, game style

キーワード：部分と全体，チーム編成，チームワーク，ゲームスタイル

1. 緒言：問題の所在と研究の目的

一般に、競技スポーツにおける最大且つ唯一の目標は、計測や採点や得点によって明示され

る「強さ」という卓越性の比較を通してゲームに勝利することである。その実現のために、コーチは、身体に可能態として内在している諸能力を媒介にすることで、「競技者をして、まず、

¹ Examination of the prerequisites for the creation of team performances : Preliminary considerations for investigating “kansei in team”

² Haruki UCHIYAMA, Faculty of Health and Sport Sciences, University of Tsukuba, Ibaraki, 1-1-1 Tennohdai, Tsukuba, Ibaraki, 305-8574, Japan

当該種目の身体技法の体系に『馴致』せしめ、次に、現にそこでプレイするレベルを不断に相対化させ、絶えず現状から『超越』せしめて新たな次元のパフォーマンス¹⁾の獲得へと先導する役割を担っている。一方、その過程において競技者は、プレイ遂行の原動力であって固有の規範的原理である「積極的自由」²⁾に支えられ、「自分の才能を活かせるか否か」という価値判断の基準³⁾に従って自身のパフォーマンスを発揮していくことになる。

しかし、「積極的に自由を揮う能力の向上に努める競技者」⁴⁾と解される「自律した強い個」であっても、チームスポーツの場合、一人ひとりがこの基準を勝手に振り翳し傍若無人の如く振る舞っていたのではチームとして勝利することは困難である。チームの勝利は競技者個人によって遂行されるパフォーマンスの連携と連続を通して達成されるとはいえ、「プレイヤーたちの個々のパフォーマンスだけで複雑多様なゲーム状況を打開することなど不可能である」⁵⁾という言明からも窺えるように、「個人の能力はチームという集団において、チームとともにしか発揮できない」からであり、「チームスポーツ Mannschaftssportspiele では、個人の競技力 individuelle Leistung はチームの最高次の競技力 bestmögliche Mannschaftsleistung を達成するためだけに用いられる」からである⁶⁾。

翻って、こうした事態は、競技者には固有の規範的原理である「積極的自由」に支えられ「自分の才能を活かせるか否か」という価値判断の基準に基づくパフォーマンスが存在する一方で、チームが生成するパフォーマンスの総体である「チーム・パフォーマンス」⁷⁾は競技者のそれとは異なる次元での基準に拠って為されているのではないかと、また、価値判断の基準に内在する法則であり「判断の土台」⁸⁾となる規範的原理は、チームにおいても「異なる価値観や利害を有する競技者が共通に奉戴し得る道標として」⁹⁾存在するのではないかと、という問いを

生じせしめるのである。

では、チーム・パフォーマンスを発揮する原動力と考えられる「チームに固有の価値判断の基準」とそれを支える「規範的原理」とは何で、どうしたら対象化できるのであろうか。しかし、それらを剔出する作業は、「チーム・パフォーマンスは複雑である」¹⁰⁾が故に相当な困難を要することが予想される。ただし、その作業は、アポステリオリで個別的・偶然的な体験によるのではなく、何らかの客観的妥当性を有する分析視座に基づいて為されねばならないことだけは確かであろう。

その際、「チームが最善に機能するためには、チームが採るプロセスについての科学的且つ実用的な理解に基づいた実践的な指針 practical guideline が必要である」¹¹⁾という West の言明は、その分析視座の設定にかかわって重要な視点を提示しているといえる。なぜなら、「チームが最善に機能する」ことで実現される「勝利」に不可欠な「実践的な指針」は、例えば、1990年代にNBAを席卷したシカゴ・ブルズのようなトップレベルのチームにも存在したであろう「協働のための原理」というべきものであり、それはまた、どのレベルのチームであっても、個々の競技者が「プレイ遂行の際に何を信じて何に対して努力を払うかが望ましいかを決定する」¹²⁾際に、その決定を支えて秩序づける「チームに固有の価値判断の基準」を内包していると考えられるからである。一方、その「基準」や「原理」は、運動形式に基づき可能態を現実態としての運動形態へと顕現せしめる身体性、運動形態と身体能力の馴致と超脱を図らんがための推理と制作というプロセスを駆使せしめる知性、そして、それらの相互作用を統御する感性、という三つの能力から成る「複合的構成体」たる「競技力」の中でも、「価値判断にかかわる能力」である「感性」に直結しているのである¹³⁾。

このことから、チームによって遂行されるパフォーマンスが普遍妥当性を有する判断基準と

規範的原理に基づいていることを、「価値判断にかかわる能力」である「感性」に定位して明らかにできれば、従前の「記述的ゲームパフォーマンス分析 notational game performance analysis」¹⁴⁾による事後報告的分析結果のそのつど性や「感覚によって直接的に知られるもの」である「センスデータ」に依拠して何らかのイメージからチーム・パフォーマンスを説明することの非明証性¹⁵⁾、ならびに「それじたい作動を継続しながら変貌していく自在さ」¹⁶⁾を特徴とする「オートポイエーシス」論における自生的秩序の隘路¹⁷⁾を超克せしめるばかりか、前述した競技者に言及された省察を止揚することで、チームの戦い方に「いつでも的」な一定の客観的妥当性を有する「指針」を与えることができるのではないかと考えられる。そればかりか、「競技者をコーチが勝利の実現に向けて先導すること」と規定されるスポーツにおける「コーチング」は、競技者に限らずその集合体としてのチームに対しても為され得るものであるが故に、チームを先導するコーチの「強制力」の行使の仕方にも貢献するであろう¹⁸⁾。転じて、このことは、チームという全体において競技者という部分をどのように正しく機能させたら勝利できるかを問うことでもあって、この問いは、「部分と全体」に関する論理的・存在論的研究である「メレオロジー mereology」¹⁹⁾の応用議論へとつながっていくことにもなる。しかしその一方で、従前の問題性を超克して、チームの戦い方が普遍妥当性を有する判断基準と規範的原理から成る「感性」に統御されることを実証しようにも、あるいは、上述の応用議論を行うにも、「チームが採るプロセス」に通底する、チーム・パフォーマンスの生成についての共通理解なくして「チームが最善に機能する」ことなど起こり得ないのである。

本稿では、チームにおいても「価値判断にかかわる能力」としての「感性」が存在しており、競技力の構成契機である身体性および知性と相

互に結びつくことで、勝利の実現にとって重要な役割を果たしている、という前提から、チームに固有の「感性」を構成する普遍妥当な価値判断の基準と規範的原理を抉出する予備的作業として、チーム・パフォーマンスを生成する前提要件について共通認識を得ることを目的とするものである。その手順として、まず、「チーム・パフォーマンス」という複合語の限定詞である「チーム」を再規定し、次に、「部分と全体」という問題枠を射程におきつつ、「チームが採るプロセス」に不可避な「チーム編成」「チームワーク」「ゲームスタイル」がチーム・パフォーマンスの生成にとってそれぞれ重要な役割を担っていることを分析・考察し、最後に、「チームの感性」究明のための課題を提示する、という段階を踏むことにする。

2. 「チーム」概念の再規定

周知のように、「チーム」を対象にした著述は洋の東西を問わずこれまで膨大な量を数える。しかしその一方で、もともとスポーツにかかわる名辞についての学問的・科学的認識を深化させてきた歴史があるばかりか、1950年代から「球技論」や「戦術論」をめぐる活発な論議がなされたドイツ語圏ですら、「チームとは何か」という根本命題は等閑視され、専らチーム戦術行為を形成する諸要素の分析や競技者間の相互作用を測定し記述するための理論的基礎づけとその方法の開発に終始していたといえる²⁰⁾。ただし、戦術行為の仕組みや原理を共通了解事項として予めチーム内に浸透・定着させておかなければ、個人の役割や行為の明確化・安定化が図れないことは自明であって、そのためにも、チームとはどういった機能を有し、それは個々の競技者とのどのような関係性から成り立っているかが明らかにされていなければならないことは言を俟たない。

他方、スポーツ心理学では、これまで社会心

理学の領域で汎用されてきた「凝集性」や社会的認知理論の中で提唱された「コレクティブ・エフィカシー collective efficacy」を援用することで、チームワークやチームとしての一体感ならびに集団や組織の機能を理解しようとする試みが行われてきた。特に、後者は、「チームパフォーマンスの向上を賦活せしめる方法論的装置」²¹⁾として援用することで、共通の目的を持ち、相互依存的な役割から構成され、且つ、相互に補完しあうスキルを持つ構成員から成る集団の形成やパフォーマンスを規定する極めて重要な要因の一つと見做されている²²⁾。しかしながら、パフォーマンスの改善に寄与するとされるその理論も、「研究者によるパフォーマンス指標に対する認識の相違」を生じせしめる「チーム」概念の不透明さによって、「『チーム・パフォーマンス』についての一貫した指標が示されていない」²³⁾という問題が今もなお生じてしまっているのである。

では、このような問題状況を踏まえて、改めて「チーム」とはどう規定され得るのであろうか。一般的な辞書に拠れば、スポーツにおける「チーム」とは、「組または団体の意。2人以上の競技者が1組となって競技するその団体」²⁴⁾、あるいは「複数の個人が連合したもの」²⁵⁾と記され、非常に簡潔に定義づけられている。他方、上記以外の専門的な研究領域を概観すると、スポーツ哲学では、チームとは一つの単位 (unit) であることに加え、「単に、自分自身でもまた他人からみても一緒に所属しているとみられる一群のプレイヤーを持たねばならないばかりでなく、或る特定の時に、或る種目のゲームをプレイする準備がなされているもの」²⁶⁾とする規定が散見できる。また、スポーツ経営学では、スポーツ集団とは「2人以上のメンバーが共通の目標や関心を持ち、個人の行動に規範的な影響を及ぼし、所属意識を高めながら、組織的に目標を達成していくもの」²⁷⁾と規定され、(1) 競技会に目標を置いて競技力向上を目指す集

団、(2) 練習そのものを楽しむことに目標をおいた集団、(3) 健康増進・体力向上・美容などを目標にした集団、という三つに類型化されている。他方、わが国の1970年代までのスポーツ社会学におけるチームに関する研究は、主として「小集団」と呼称されて教育的視点から学校の運動部の研究を端緒とし、遊戯集団とともに運動部という集団内の人間関係を分析するという視点から扱われ、更にスポーツやレクリエーションの普及・発展と呼応して各種のスポーツ集団や組織の研究が行われてきた経緯がある。それは、一方で、スポーツ小集団が社会現象として社会自体の重要な対象と見做されたため、研究の主要関心事は社会におけるスポーツ集団についての機能であったし、他方で、スポーツ小集団が成員行動の環境として重要な意味を持つことから、社会としての集団の機能・構造が研究の主要な関心事でもあった。それ故、「チームとは、本来比較的小さな集団、すなわち、相互に顔見知りで、お互いを知りつつ直接に働きかけあう関係にある共通目標を持つ複数の人びとの集まりのこと」²⁸⁾という定義が付与されたのである。

しかし、こうした経緯から窺えるように、チームに関する文献を渉猟し吟味しようとしても、チームの概念規定を厳密に扱った研究はきわめて少なく、チームという用語を冠した各専門領域の諸研究においても、その内実は実に多種多様なものとなっている。そこで、ここでは、それらを総括することで、「チーム」を「個の集合体」として把捉しつつも、それを「競技力向上という共通の目的や関心を持ち、競技者個々の行動に規範的な影響を及ぼし合い、所属意識を高めながら、組織的・計画的・継続的にゲームで勝利するという目標達成を目指す集団」と定義し、そこでの「集団」を、実際の試合においては種目毎の競技規則(構成的ルール)によって定められている競技者数から構成される個の集合体、と規定するものである。

3. 勝利を実現するための根源的構成要件としての「チーム編成」

さて、勝利を実現する上で最も重要な命題は、「如何にして強いチームを創るか」ということである。ただし、「強い」という形容詞は他チームと比して相対的に卓越性で優っていることを意味していることから、それは「最も優れた」に置き換えることが可能である。

この「最も優れたチーム the very best work team」について、社会組織心理学の第一人者で、チームの在り方について長年研究を行ってきたHackmanは、次の三つの条件すべてを満たすチームがそれに相当すると述べている。それは、(1) 常にハイレベルなパフォーマンスを発揮できる、(2) メンバーが経験を積んで更に優れたやり方を見つけることで、チームとしての能力を着実に高められる、(3) 一人ひとりがゲームを通じて学んだり、やり甲斐を感じたりできる環境をも創り出せる²⁹⁾、というものである。そこで、この言明に基づいて「最も優れたチーム」の創り方を整理するなら、(2)と(3)は(1)を前提として初めて条件として成り立つことから、(1)がこれら条件の最上位に位置することは明らかである。なぜなら、(1)の条件は、高い能力を有するメンバー、すなわち、「正しい能力やスキル-優れた体力、スタミナ、調整力をもつ人 people with the right abilities or skills - notably strength, stamina and coordination abilities」³⁰⁾から構成されたチームであれば、このようなメンバーから成る健全なチームはメンバーに優れたパフォーマンスの遂行を促して(2)と(3)をより高次の次元で展開させ得るからである。

しかしその一方で、この三つの条件をすべて満たしたからといって必ずや「強い」ないし「最も優れた」チームになれるわけではなく、また、高い能力を有する競技者が常に集められるわけではない。とすると、(1)の条件を満たす可能性のある競技者はどうしたら集められるか、も

しだめなら、どういったメンバーでチームを組むのが最適か、つまり、「チーム編成」が鍵になるのである。ただし、「強い」ないし「最も優れた」チームを創る上でこの「チーム編成」は重要な役割を担っているとはいえ、その場合、成功を取めた組織・集団の一般的な在り方と種目毎の特異性にかかわる次の言説や事実が看過されてはならない。

前者は、「チーム編成の仕方によって成功の度合いが42%変動した」³¹⁾とする組織論での研究成果に加え、「メンバーの能力が似通っているチームでは、個々のメンバーの能力を高める効果が期待できる」一方で、「能力の高い兵士ばかりで部隊を編成すると、各人の能力から期待されるパフォーマンスを遙かに上回る成績が得られたが、逆に、能力の低い兵士ばかりで編成すると、期待されるパフォーマンスを遙かに下回る成績しか得られなかった」という、メンバーの均質化、別言すると、「天井効果 ceiling effect」に言及する指摘³²⁾から確認することができる。また、後者は、例えば、バスケットボールを例に採ると、この競技は他のゴール型と比して目標たるゴールが床から3.05mの空間に設置されていることで、「チームとして空間に設置されたゴールへと近づくことが重要であり、空間の戦術的な重要度は距離に反比例して増加する」という「戦術上の優先順位」が存在する³³⁾。それ故、時代や国は違っても、成功率の高いゴール下を支配できる長身者が重宝されてきたのであって、このことは「チーム間における身長差と得点比には、高い信頼性と強い相関が認められる」³⁴⁾という言明からも裏づけられ得る。しかしその一方で、2013年の男子アジア選手権で、チームの平均身長が203.1cmと参加国中最高で身体能力にも優れた競技者を揃えた常勝中国が5位となり、192.5cmと192.3cmのフィリピンと中華台北がそれぞれ中国を下して2位と4位であった事実は、種目の特異性に準拠したからといって長身

者ばかりでチームを編成しても勝利は覚束ないことを実証しているのである。

こうしたことから、先述した「最も優れたチーム」の条件の第一番目に挙げられていた(1)をまず念頭に置いた「チーム編成」は、「勝つ組織を創るために、メンバーをどう扱うか、どのようにすればメンバーが成長するか、というあらゆるチームに共通する課題」³⁵⁾を解決する上でも「チームが採るプロセス」の一つとして重要な位置を占めているといえる。そして、最終的に、勝利を一義とする強いチームを創っていく上での箴言は、「チームスポーツの成功は、チームのメンバー一人ひとりの能力に大いに原因がある」³⁶⁾ことも勘案するなら、「個のレベルを高め、そうした高いレベルの個を集める」ということになるであろう。ただし、それは、個人の種々の能力を単純に高めればよいとか、そうした高いレベルの個を集めさえすれば、自然に強いチームが創られる、ということの意味してはいない。「専ら個人のトレーニングに集中することでチームを発展させようとするのは、個人の種々の能力を単純に高めればよいとか、敵の選手の能力と一人ひとりの能力を比べて、チーム・パフォーマンスを予言しようとするのと同じくらい不適切」³⁷⁾だからである。

他方、「最も成功しているチームは、メンバーの参加意識や帰属意識が極めて高く、また、そのようなチームが最もメンバーを成長させていく」³⁸⁾、さらには、「望ましい人間関係とチーム・ダイナミクスは競技者たちの能力不足を克服することはできないが、・・・それらが存在するときのみ、チームにおけるパフォーマンスの卓越性と競技者個々人の満足が十分に獲得される」³⁹⁾といった知見から考えると、「強いチーム」とは、勝利という目標を達成するために、そうした極めて高い参加意識や帰属意識に基づくことで、能力の低い個のレベルを高めたり、能力ないしレベルの高い個を「自律した強い個」へと至らしめるメカニズムを有していると考えら

れる。つまり、先述の「最も優れたチーム」の条件であった(2)と(3)を内包しているのである。だからこそ、それらによって「チームが団結する team cohesion」ことで、「集団が目的を効果的に遂行するために協調し、一つにまとまる状態を維持したりする、また、メンバーの情緒面でのニーズを満足させる、そういった傾向を反映したダイナミックなプロセス」⁴⁰⁾が生起し、それがチーム・パフォーマンスに影響を及ぼすことになるのである。逆に、チームが団結しないことには、いくらレベルの高い個を集めたりしても、そうしたダイナミクスなプロセスによってもたらされる競技力向上に不可欠なパフォーマンスの卓越性の獲得や個々の競技者の満足は生じないのである。まさに、「団結はチームの効力感に貢献できる」⁴¹⁾のである。

以上のことから、「チーム編成」では、一般に(1)が重要なのであるが、(2)と(3)を基盤にして「個のレベルを高め、そうした高いレベルの個を集める」ことで初めて(1)は満たされ、以て強いチームが形成される、と推断される。

ところで、上述のメカニズムをどう発揮し機能させるか、という問題を担うのは、競技者とチームの、相互に、時には補強し、時には干渉したりする、その相互作用を制御する、つまり、「チームスポーツにおいて、様々な判断、努力、忍耐、そして特に、課題の実現を成功させるための相互作用と相互依存が求められるパフォーマンスを生起せしめる」⁴²⁾に不可欠な仕組みであり、「特異な状況下での種々の要求に適切に協力して反応するために、個々人が有する資源を分配したり、調整したり、統合したりするときの集団の能力という感覚」⁴³⁾と定義づけられる「集団的効力感 collective efficacy」の醸成にも大きくかわる「チームワーク」に委ねられることになると考えられる。しかしながら、強いチームを創るために不可欠な、その「チームワーク」については、周知のように、わが国

では、次のような二つの考え方がこれまであまりにも支配的だったのである。

4. 動的な意味システムとしての「チームワーク」

これまでのわが国のチームワークをめぐる論議は、一般に「まずチームありき」が強調され、チームの中で個人がそれぞれの役割を果たすことによってチームワークを高めようという手法が首肯されてきたといえる。個の弱さ（身体能力、体格、スキル、経験など）を組織で補おうとする考え方である。ただし、「日本はこれまで、個人能力の劣勢を、組織力を研ぎ澄ませることでカバーしようとしてきた。現実的な策ではあったが、個人能力の不足と正面から向き合えない、逃げでもあった」⁴⁴⁾とか、「個人の能力で劣る日本は、この先も二十年、三十年はごまかしながらやっていくしかない」⁴⁵⁾と評されるように、こうした「全体が個を規定する」という考え方は「逃げ」や「ごまかし」でしかなかったのである。しかし、現下の高度化し精緻化した状況においては、「その場その場での選手個々の状況判断は直接勝敗の行方を左右し、能力の高い選手ほど、その状況でどう動けばよいのか、どう動いてはいけないのか、という基準を持たねばならなくなっている」⁴⁶⁾のである。また、「自ら激しい闘志を燃やすだけでなく、チームメイトにどのような影響を及ぼせるかが問題」⁴⁷⁾であるからこそ、「自律した強い個」と成り得た競技者は、「自分の才能が活かせるか否か」という判断基準をチームメイトにも要求しなければならない。したがって、そこに曖昧さが入り込む余地はなく、コミュニケーションも常に明快でなければならないが、弱い個の集合体や「逃げ」や「ごまかし」を旨とするチームでは、それが十分に機能することなど有り得ないのである。

他方、こうした「まずチームありき」という

見解とは逆に、「チームは作れるが、チームワークは作れるものではなく、『生まれる』ものだ」⁴⁸⁾とする言説が存在する。これは、換言すると、個々のレベルが低いのをチームワークで補おうとするのは間違いであり、チームワークは高いレベル、すなわち、「強い精神力」「明晰な頭脳」「基礎となるしっかりとした技」を有する競技者を抜きにしては形成されないのであって⁴⁹⁾、そうした卓越性を有する「レベルの高い個人が集まればチームワークは必然的にできてくる」⁵⁰⁾ということである。まずチームありき、というチームの中で個人がそれぞれの役割を果たすことからチームワークを高めようとしても、結果として、個々のレベルが低ければ、集合体としてのチームも必然的に不十分にしか機能せず、弱いチームワークしか生み出せない、ということなのである。この意味で、チームワークの自然発生にかかわる上述の言説は、従前とは一線を画した「個が全体を規定する」という考え方であると解され得るのである。サッカー日本代表監督であったオシムも、「組織的なレベルアップは個人のレベルアップなしにあり得ない」⁵¹⁾と声明しているが、それは同様のことを言っているのである。

では、「全体が個を規定する」と「個が全体を規定する」というこの二つの考え方を比較した場合、「チームワーク」はどのように理解すべきなのであろうか。この問いに対する答えとして、これまで述べてきた二つの考え方の内実に加え、「部分は集団全体の中でのみ意味を持つ」⁵²⁾という Cassirer の言説も踏まえるなら、「チームワーク」は後者の「個が全体を規定する」という考え方によって措定される、という立場を採る方が賢明かつ妥当であることは明らかであろう。ただ、その考え方を推し進めるには、チームが何のために存在し、どんなチームを目指すのか、他とはどこが違うのか、といった存在の根源にかかわったり、「チームが採るプロセス」に対して最も大きな枠組みを示すことに

なる「ゲーム構想」がその前提になければならない。競技者がその場その場で自律を通して自主的に責任が取れるプレイを行うためには、個々の競技者が共有できるチームに固有の戦い方が必要不可欠だからである。チームの明確な戦い方が示され、そこに個々の競技者が共有できる価値観があれば、それによって個人は迷わず責任を果たすことができるが、逆に、それがなければ、競技者は自信を持って責任を果たすことは難しい。それ故、「個のレベルを高め、そうした高いレベルの個を集める」ことで創られる「チームワーク」は、勝利への価値観を評価し正当化し、強いチームを創る上での必須の要件なのであって、それがチームのゲーム構想によって導かれるなら、競技者はそれに沿いつつプレイ上の決断を下すことができる、つまり、競技者は自身の価値観だけに依存する代わりに、それをチームの価値観によって方向づけられながら自身のパフォーマンスを遂行できるのである。

以上のことは、個々の競技者に自律や自立を求めるのであれば、チームは競技者一人ひとりに積極的に介入すべきであり、そのためにも、個人に対してチームとしての戦い方について明確なビジョンあるいは方向性の提示は不可欠、ということを示しているのである。そして、それらが明確に示されれば、勝利という大前提の目標のもとで、当初の個人の価値観が他のメンバーとの共体験を通じて一つとなり、それが二人ないし三人のグループで共有され、正当化され、展開され、それを実現するためにさらにメンバー全員が実践を通じてこの価値観を自分のものにし、そして、チームとして客観化され、正当化された価値観が、再び個人へとフィードバックされて、漸次、チームが競技者個人々人を触発すると同時に、個々の競技者がチームを触発する、という同様の相互作用を繰り返す「往還システム」が稼働することになるのである。

一方、チームには、「集団にあってわれわれ

は自分の役割と行動を理解していると同時に、当の状況への同一的なかわりを通して、他者の役割と行動をも感応的に把握し、理解する」ことになる、「集団スポーツや知的共同作業の深層にあって、緊密かつ的確なチームワークを可能にしている生理＝心理的過程である」と定義づけられる「応答的同調」⁵³⁾の働きによって、ゲーム構想に関する価値観が一人ひとりの個が抱いている勝利に対する価値観を増幅し、ますます個のレベルを高めることで、強いチームを創って勝利する、というメンバーに共通の認識をもたらす「ネットワークシステム」も存在する。もちろん、このシステムにおいて、競技者とチームとは対立項であるが、むしろそのようなシステムを媒介にして、チームが一回りも二回りも大きくなって自己発展や自己超越を遂げていくのは、競技者同士の相互性を内包するチームワークをチームの汎通的な在り方とする存在了解と、ゲーム構想に対する価値観の措置とそれを相互主観的に承認する認識了解という、この二つの了解に拠っているからである。

以上のことから、「チームワーク」とは、個々の競技者が共有するゲーム構想に関する価値観を媒介にした「往還」と「ネットワーク」という動的で双方向の意味システム⁵⁴⁾であることが明らかになる。このチームワークによって初めて、個の集合体としてのチームの個性が顕在化するのである。

5. 超個人的な文化形態としての「ゲームスタイル」

ところで、チームに固有の戦い方が、良いか悪いか、あるいは、好きか嫌いか、ということの是非に対する価値観は、時代や文化圏毎に違和感を与えていることも事実である。では、その「戦い方」は如何にして存在しているであろうか。このような「戦い方」の存在論的地平にかかわる問題は、勝利を実現するための価値判

断が関与することで初めて解決できる問題であることから、チームの価値判断の分析が重要になってくる。しかしながら、これまでの研究においては、その価値判断という視点からチームの戦い方を分析した研究はほとんどみられないのである。

その理由は、わが国は強いところに負けるとその戦い方を模倣しようとするを常としていたからである。ただし、模倣では<ほんもの>にはなれないのであって、模倣で<ほんもの>に勝利することなど不可能なのである。強いチームのいろいろな戦い方を採り入れたとしても、「人真似」の戦法はどこが悪くてうまくいかないか分からないことが多く手直しもできない。つまり型にとらわれて、本質的なものを見失ってしまうからである⁵⁵⁾。一方で、そうした真似やコピーでは成果が上がらない状況を踏まえて、近年、わが国では、「オリジナリティを持つ」ということが異口同音に唱道されている。ラグビー日本代表監督であった宿澤も、「最強のチーム」を創るにはまずチーム編成が最重要課題であると述べているが、それと平行して重要なのは固有の「戦法」（戦い方）の決定であるとし、「こうあるべきだ」というプレー、戦法をすべて採用する必要はなく、最も適したやり方から、オリジナリティーを創造していくことを考えなければならない⁵⁶⁾と言明しているのである。

その際、この<ほんもの>となるために不可欠な、そのチームのオリジナリティの創造という問題の解決にとって、「チームの成功を最も確実に予測させる上での秘訣は、第一に適切なチームを編成し、そこにコミュニケーションと情報についての集団文化を創ること」⁵⁷⁾というNyeの言明は非常に示唆的である。なぜなら、強いチームを創るには、まずレベルの高い個を集めた上でのチーム編成が鍵を握るのであるが、それを十分に機能させられるか否かは、先にみた動的な双方向の意味システムとしての

チームワークの背景に存する「集団」を支える「文化」に対する「チームの戦い方としての価値観の措定とそれを相互主観的に承認する認識了解」に拠るのであって、それに基礎づけられた戦い方が「最も適したやり方」であるならば、「オリジナリティを持つ」ことは可能、ということが了解されるからである。

では、チームという集団における、その「文化に基礎づけられた戦い方」とは何であろうか。上述した言明からみれば、それが何であるのかを理解しないことには、オリジナリティを持った<ほんもの>の強いチームを創ることなど不可能である。というのも、その戦い方は、競技者本人のパフォーマンスばかりか他者のそれとの関係の在り方を基本的に規定する法則としての運動形式に基づいた全体としての動きのかたちとして現出するからである。さらには、望ましい人間関係を創造的な関係へと発展することでチームワークが促進されて、そこにチーム・ダイナミクスを稼働するためには、諸々の研究開発や創意工夫の集積に基づいて高度化し精緻化し得た、「集団を支える文化に対する戦い方の共通認識」が実在していると解されるからである。しかも、その共通認識は、チームとしての最高で最適なパフォーマンスを具現せしめ、チームとして志向すべき「最も適したやり方」の「正しさ」を方向づけ得るものだからである。その場合、まず考えねばならないことは、「チームとしての全体の動きのかたち」は何によって「文化に基礎づけられ」方向づけられ得るのか、ということである。

そもそも「パフォーマンス performance」は、原義に遡れば「型 form」を「通して per」何事かを達成するということであり⁵⁸⁾、その「型」とは、文化的構造に規定される或る一定の方向性を持った、深層の領域に実在する「みえないもの」としての性質を持っている「原型」が具現化したものである⁵⁹⁾。しかし、その「原型」も誰が創ったのかということ、個人があるいは

チームが創ったものではなく、共同体の中で緩やかにかたちを成してきたものなのである。あるいは、先人たちが長い試行錯誤を積み重ねる中で、徐々に一定の「型」に落ち着いてきたものなのである。別言すれば、「型」の本義は、先人たちの知恵ないし体験知の伝達媒体として解され得るのである。だからこそ、「型」の中には、無意識的な位相も含めて、数多くの体験が織り込まれているのであって、わが国では歌舞伎や武道の「守・破・離」の過程にみられる如く、或る一定の価値体系を有する文化圏では共通の基準をもって評価されることになるのである。とすると、「型」が文化あるいは時代を超越し継承されてきているという事実は、「現実を組み込む仕掛けである型」を「互いに無関係であると思われている現象を統一的に捉える視点」として把握することへと向かわせるのである⁶⁰。つまり、同じ「型」を身に付けても結果として現れる姿は違っているという事実は、むしろ「共通認識」に潜在する「共有される仕組み」があるからこそ、微妙な差異がより鮮明に現れる、と解すべきなのである。

そこで、この「型という現象を統一的に捉える視点」をスポーツへ援用した場合、「型」という言葉に対応する表現は、山口が指摘するように、「スタイル」と言い表すことが可能であることから⁶¹、勝利するために伝統的に蓄積され、且つ、チームという集団における「文化的構造に規定される或る一定の方向性を持った」、つまり、「文化に基礎づけられた」、その「戦い方」の「型」は、チームに固有のゲーム構想を具象化し、前述の「最も適したやり方」を顕現化した「ゲームスタイル」として把握され得ることになる。

他方、「型」は「かたち」となって現れ、一つの「型」は多様な「かたち」をとって現れることから、この「ゲームスタイル」は、チームスポーツでは、スピード／パワー、個／組織、低身長／高身長などの二項対立に代表されるよ

うな、固有の文化に基礎づけられた戦い方に関する伝統の重なり合いの集積を素地としているのであって、チームに固有のゲームスタイルが、時代を経ても存続することだけでなく、チームが対峙する諸チームの影響に抗して自立性を得る前提となるのである。加えて、「文化に基礎づけられた戦い方」に潜在する「伝統」や「習慣」は、それらが多くのチームにとって有用であることが「結果」によって証明されてきたからこそ、「ゲームスタイル」として安定的に継承されてきたのである。ただし、その「結果」は、時代や文化に応じて「チームとしての全体の動きのかたち」を変形せしめるのである。つまり、「伝統」や「習慣」は特有のゲームスタイルを有するチームとしての戦い方の帰結である「結果」の蓄積であるからこそ、その蓄積を利用することによって、更なる「原型」の「変形」が「向上」をもたらすのである⁶²。

例えば、バスケットボールでは、インサイドへボールを集める「アメリカン・スタイル」、アウトサイドのシュート、それも2点シュートよりも3点シュートを多投する「ヨーロッパン・スタイル」、あるいは、速いテンポでコートを縦横無尽に蹂躪する「アルゼンチン・スタイル」というような「戦い方」の「スタイル」が存在する⁶³。しかし、この類型化を踏まえて、2002年の世界選手権で2位となり2004年のアテネ五輪では優勝した男子アルゼンチン代表チームの監督であったMagnanoが、「アルゼンチンのバスケットボールは、NBAで主流になっている1対1やピック・アンド・ロールのプレイ・スタイルとは違い、ヨーロッパのそれに酷似している。しかしその一方で、ヨーロッパやアルゼンチンのゲームスタイルは、プロのレベルだけでなく、アメリカのあらゆるレベルにおいても同様に見受けられる」⁶⁴と述べたことは、上述した「原型」の「変形」が更なる「向上」をもたらすことを的確に言い表しているといえる。併せて、この言明は次の二点を想起させ得

るのである。一つは、発祥の地であり、現在も世界を牽引する「原型」たるアメリカに対抗すべく、「伝統」的な戦い方やそれに付随する「習慣」をヨーロッパは首尾良く「変形」したが、それをもアルゼンチンは「変形」させ得た、という事態であり、もう一つは、ヨーロッパやアルゼンチンにみられた「変形」が固有のオリジナリティを伴って戦い方の新たな「範型」と成り得ることで、「ゲームスタイル」に象徴されるチームスポーツにおける「戦い方」の弁証法的発展のプロセスが確認された、ということである。

こうしたバスケットボールの例に限らず、われわれはサッカーのゲームをみて、「南米型」や「ヨーロッパ型」をそれとなく直観的に把握する。それは、或る特定の時代や文化圏に蓄積されてきたサッカー特有のゲームスタイルによって放射される意味をわれわれが認知するからである。このような認識の地平からみれば、ゲームスタイルは、チームスポーツの象徴形式として単なる現象の存在に意味を与える一方で、時代や文化圏毎の「伝統」や「習慣」に基づいた独自の自立的原理である価値体系に支えられた「原型」に変形が施されることで、「可塑性」という属性を有する固有の超個人的な文化形態として把握され得るのである。そして、その要諦は、勝利の実現に向けたチームに固有の「戦い方」にかかわる身体性と知性との相互規定的関係を統御する価値判断の基準を時代や文化の枠を超えて再構成していく、チームスポーツならではの弁証法的な発展・向上のプロセスに存するのである。

6. 結語：まとめと今後の課題

本稿の前提は、「価値判断にかかわる能力」としての「感性」は、個々の競技者だけでなくチームにおいても存在している、ということであった。さらに、その感性は、競技力の構成契

機である身体性および知性と相互に関連することにより、チームのパフォーマンスを決定づける重要な役割を担っている、ということであった。このような前提のもとで、「チームの感性」を構成する普遍妥当な価値判断の基準と規範的原理を抉出する予備的作業として、チーム・パフォーマンスの生成要件について共通理解を得ることが試みられた。その際、まず「チーム・パフォーマンス」の限定詞である「チーム」を再規定した上で、「チーム編成」「チームワーク」「ゲームスタイル」にかかわる従前の言説について批判的検討を行った結果、最終的に、それら三要件は、チームが勝利を実現する原動力となるばかりか、チーム・パフォーマンスの成立基盤として重要な役割を果たしていることが明らかとなった。

しかし一方で、チーム・パフォーマンスを顕現化するとともにその一貫性を支えるこの三つの要件は、競技者と同様、チーム内で受け入れられるパフォーマンスとそうでないパフォーマンスとを区別する何某かの判断基準に基づいてもいる。つまり、どのレベルのチームであっても、勝利を実現するためには如何なる決定が「正しい」かについて、許容できる範囲が予め決められたチームとしての判断基準が存在していると考えられる。なぜなら、そういった基準がなければ、異なる価値観と選好を持った一人ひとりの競技者とチームとの相互作用による、前述の「往還システム」と「ネットワークシステム」という二つのシステムが有効に機能することなど起こり得ないからである。だからこそ、競技者たちが連携し連続して相互作用を重ねていくには、チームとして普遍妥当な何等かの価値判断の基準を通じて、個々の競技者の「積極的自由」を擁護するとともに、個々の競技者の「自分の才能を活かせるか否か」という基準をも統御し得るような基本的枠組みとでもいえるべきものが不可欠なのである。それは、個々の競技者の諸々の価値観や判断基準あるいはパフォーマンス

スの多元性という事実を所与としつつも、競技者一人ひとりが相互に尊重しながら、勝利という共通の目標を追求していくという根源的な合意のもとで「チームにおける規範的原理」と見做され得るものなのである。

以上のことが了解されるなら、次なる課題は、この「チームとして普遍妥当な価値判断の基準と規範的原理の究明」を通して「チームの感性」を証示することであろう。

付記

本稿は、日本体育・スポーツ哲学会第36回大会での口頭発表（2014年8月20日、筑波大学春日キャンパス）で用いた資料（チームにおける「感性」究明のための予備的考察：戦い方の是非にかかわる前提要件の検討）に加筆・修正を施したものである。

注および引用・参考文献

- ¹⁾ 内山治樹(2013)コーチの本質. 体育学研究, 58 (2), pp.690-691.
- ²⁾ 「個人主義」という観点から「自由」という概念を規定したBerlinに拠れば、「積極的自由 positive freedom」とは、外部からの強制なしで重大な個人的選択を行えるという個人的権利としての「消極的自由 negative freedom」とは異なり、道徳的な倫理的基準に則って行動できる集団的あるいは国民的権能としての「自由」として捉えられている (Berlin, I (2002) *Liberty*. Oxford University Press: Oxford, pp.166-217). 内山は、この概念を競技スポーツへと援用し、「積極的自由」はチームスポーツにおける競技者がプレイを遂行する際の規範的原理であって、自律した強い個へ至らしめる可能性を切り拓くものであることを指摘している (内山治樹 (2014) チームスポーツにおける競技者のプレイを支える規範の探究: マイケル・ジョーダンの「威光」

に着目して. 体育学研究, 59 (2), pp.604-605).

- ³⁾ 前掲論文, p.605.
- ⁴⁾ 前掲論文, p.605.
- ⁵⁾ 内山治樹 (2004) バスケットボール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), p.26.
- ⁶⁾ Stiehler, G. Konzag, I. und Döbler, H., *Sportspiele*. Sportverlag, 1988, S.67. ちなみに、和辻も「個人の内で完結するような営みはそもそも行為ですらない」という立場を採っている (和辻哲郎 (2007) 倫理学 (一), 岩波文庫, pp. 354 - 398).
- ⁷⁾ 内山治樹 (2001) バスケットボール競技における集団戦術としての「トランジション」に関する事例研究—第18回アジア女子選手権大会のゲーム分析—. 筑波大学体育科学系紀要, 24, p.108.
- ⁸⁾ Schön, D. A. (1983) *The reflective practitioner : how professionals think in action*. Basic Books : New York, p.62.
- ⁹⁾ 内山 (2014) 上掲論文, p.605.
- ¹⁰⁾ West, M. A. (2012) *Effective teamwork*. 3rd ed., BPS Blackwell, p.35.
- ¹¹⁾ *Ibid.*, p.33.
- ¹²⁾ 内山 (2014) 上掲論文, p.592.
- ¹³⁾ 内山治樹 (2009) 競技力の概念的把握への方法序説. 体育学研究, 54 (1), p.176. なお、この「感性」をめぐる解釈については若干の説明を要する。周知のように、わが国の哲学や美学という学問領域では、他の概念の場合にもしばしばそうであるように、欧米での言葉を念頭に「感性」が云々されてきた経緯がある。それら領域では、これまで「感覚」あるいは「感覺性」「感受性」「受容性」というような日本語が有する意味内容に近いそれとして、“die Sinnlichkeit” “la sensibilité” “the sensibility” が充てられ、また、それらの前提には「知

性 vs 感覚（受）性、受容性」というパラダイムが存していたといえる。しかし、日本語での「感性」とは、カントが規定する「われわれが諸対象によって触発される仕方によって諸表象を獲得する能力（受容性）」（カント：篠田英雄訳（1975）純粋理性批判（上）、第16刷、岩波文庫、p.95）である「感性 Sinnlichkeit」の定義とは少なからず異なる意味合いを帯びているし、また、「感受性」は“sensitivity”という言葉ほどには過敏さという意味合いはなく、さらには、その前提に「知性 vs 感覚（受）性、受容性」というパラダイムは存在しない。一方で、例えば、スポーツに全く関心がなく知識もない人がスポーツを行っても、そこから感覚が何かを感知・感得することはないし、況してや思惟が触発されることはない。しかし、勝敗への関心が強く、知識も相応にあって、とりわけ、勝利を目指すともなれば、「強さ（卓越性）の比較」（内山（2009）上掲論文、p.173）を通じて、感覚は様々なことを受け取り、劇的場面の感動はもちろん、そこからさらに、他の様々なことを感知することで思惟が進展する。まさに、「感性」とは、そのような「感知と思惟との相互作用による協働的な能力」を指しているのである。この意味からすれば、桑子の「環境の変動を感知し、それに対応し、また自己のあり方を想像してゆく、価値にかかわる能力」（桑子敏雄（2001）感性の哲学、NHK ブックス、p.3）という「感性」の概念規定は示唆的である。なぜなら、彼は「感性」を「たんに外界からの情報をキャッチするだけの受動的な能力ではなく、環境とのかかわりのなかで自己の存在をつくり出してゆく能動的、創造的な能力」と捉え、「身体的自己とその環境との相関に対する把握能力ということが出来る。しかも、その相関的な関係が適切であるかどうかの価値判

断を含んでいる。その意味で、たんなる認識能力ではなく、価値判断の能力でもある。それは、環境の変化に適切に対応する積極的な能力である」と言明しているからである（前掲書、pp.3-5）。また、内山はこの規定をスポーツへと援用し、それを、競技力を構成する重要な契機の一つと見做すことで、身体性と知性の最適な選択のみならずそれらの相互作用をも統御する上で不可欠な能力と捉えている（内山（2009）上掲論文、p.177）。

- ¹⁴⁾ この「記述的ゲームパフォーマンス分析」は、勝敗にとって鍵となる要素が数量化されることで、パフォーマンスを記録してフィードバックするには有効且つ首尾一貫した客観的方法であることが報告されている（Nevill, A., Atkinson, G. and Hughes, M. (2008) Twenty-five years of sport performance research in the Journal of sports Sciences. Journal of Sports Sciences, 26 (4) : 413-426）。別の見方をすれば、判断基準の抉出には不向きなのである。
- ¹⁵⁾ 「センスデータ」は「各人に私的」（ラッセル：高村夏輝訳（2005）哲学入門。筑摩書房：東京、pp.15-26）であって、「イメージ」も「唯一の規則を与えない」（Wittgenstein, L. (1958) Philosophical investigations. Macmillan, p. 54）のである。
- ¹⁶⁾ 河本英夫（1995）オートポイエーシス 第三世代システム。青土社、p.337。
- ¹⁷⁾ 河本に拠れば、「一人のプレイヤーが意図してであれ偶然にであれ、なんらかの動きをおこすと、この動きが継続されるよう他のプレイヤーは動きを開始する。こうして動きの継続がなされるようにチームが作動しつづけたときオートポイエーシスの段階に到達している」とされる。しかし、こうした「作動を継続しながら変貌していく自

在さ」は全くもって「理想」であって、一般にはどのレベルのチームであろうと、その「自在」さによってチーム・パフォーマンスが生成していくことはない。なぜなら、河本もいうように、「反復的に練習を重ね」たり「フォーメーションの規則が十二分に習得され、規則そのものが内面化されて消滅」(前掲書, p.335)するには膨大な時間を要するからであり、また、「これを観客席からみると、新たなフォーメーションをつぎつぎと生み出しているようにみえたり、既知のフォーメーションのヴァージョンを自在に繰り出しているようにみえる」(前掲書, p.336; 傍点は引用者)のも様々なゲーム状況の中の一瞬の出来事(現象)に過ぎないからである。だからこそ、一人の動きが集団の動きとなったときにチームとして汎用性のある「いつでも的」な価値判断の基準と規範的原理が必要なのである。

- ¹⁸⁾ 内山 (2013) 上掲論文, p.683. ちなみに、「強制力」とは、「鉛の錘のようなもの」による拘束から競技者を常に解き放つ、すなわち、勝利を実現するために「特殊性への馴致」と「更なる高度化を目指した現状からの超脱」を図らんとする競技者の身体全体の向け換えを外発的に「強制」する、コーチに必須の能力のことである(前掲論文, p.691).
- ¹⁹⁾ 斎藤暢人 (2009) 全体と部分の現象学 メレオロジーとフッサー。現代思想, 37 (16) : 276 - 287. なお、本稿では、「部分は集まりの中であって相互作用を発生し、さらには、このような部分の相互関係の集合体が全体であると捉え」るものである。それは、「部分(競技者)は集合全体(チーム)の中でのみ意味をもつ・・・そうでないと、或る全体を認識しようとする際、そのあらゆる部分をそれぞれ別個の全体とし

て認識してしまわねばならず、それを行うためには、さらに部分の部分についても同じことを行わねばならなくなる」からである(内山 (2009) 上掲論文, p.166).

- ²⁰⁾ 例えば、ドイツスポーツ連盟のプロジェクト報告としてまとめられた、次の論文はその典型である。Papathanassiou, V., Pitsch, W. und Emrich, E. (1999) Methodenentwicklung zur Untersuchung struktureller Aspekte von Mannschaften. Sportwissenschaft, 29 (4) : 455-472.
- ²¹⁾ 池田英治・内山治樹 (2012) Collective Efficacy 理論によるチーム・パフォーマンス向上の試み：バスケットボール競技を対象に。体育学研究, 57 (2), p.679.
- ²²⁾ Watson, C. B, Chemers, M. M. and Preiser, N. (2001) "Collective efficacy: a multilevel analysis." Personality and Social Psychology Buletin, 27 (8) :1057-1068.
- Heuze, J. P, Rainbault, N. and Fontayne, P. (2006) "Relationships between cohesion, collective efficacy and performance in professional basketball team: an examination of mediating effects." Journal of Sports Sciences, 24 (1) :59-68.
- ²³⁾ 池田・内山 (2012) 上掲論文, pp.664-665.
- ²⁴⁾ 今村嘉雄編 (1976) 新修体育大辞典。不昧堂出版, p.992.
- ²⁵⁾ Beyer, E. (Red) (1987) Wörterbuch der Sportwissenschaft. Verlag Karl Hofmann, S.395.
- ²⁶⁾ Weiss, P. (1981) The nature of team. Journal of the philosophy of sport, VIII, p.49.
- ²⁷⁾ 永田靖章編 (1998) スポーツ集団のマネジメント。ぎょうせい, p.26.
- ²⁸⁾ 丹羽劭昭 (1979) チームワーク研究の動向。新体育, 49 (4), p.13.
- ²⁹⁾ Hackman, J. R. (2002) Leading Teams : setting the stage for great performance.

- Harvard Business School Press, p.27.
- ³⁰⁾ West, *op. cit.*, p.42.
- ³¹⁾ Hackman, *op. cit.*, p.267.
- ³²⁾ Tziner, A. and Eden, D. (1985) "Effects of crew composition on crew performance: does the whole equal the sum of its parts?" *Journal of Applied Psychology*, 70, pp.85-93.
- ³³⁾ 内山 (2004) 上掲論文, p.33.
- ³⁴⁾ 大神訓章・日高哲朗・内山治樹・佐々木桂二・浅井慶一 (2001) バスケットボールプレイヤーの身長がチーム戦力に及ぼす影響. *山形大学紀要教育科学*, 12 (4), p.59.
- ³⁵⁾ Rapaport, R. (1993) To build a winning team : an interview with head coach Bill Walsh. *Harvard Business Review*, 71 (1), p.112.
- ³⁶⁾ Hackman, *op. cit.*, p.267.
- ³⁷⁾ Freischlag, J. (1985) Team dynamics : implications for coaching. *JOPERD*, 56(9), p.67.
- ³⁸⁾ Rapaport, *op. cit.*, p.112.
- ³⁹⁾ Freischlag, *op. cit.*, p.71.
- ⁴⁰⁾ Carron, A. V., Brawley, L. R. and Widmeyer, W. N. (1998) The measurement of cohesiveness in sport groups. In: Duda, J. L. (Ed.) *Advances in sport and exercise psychology measurement*. *Fitness Information Technology*, p.213. なお、スポーツ心理学者 Silva は、このようなダイナミックなプロセスに「チーム・ダイナミクス team dynamics」という名辞を充ててもいる (Silva, J. M. (1984) The status of sport psychology. *JOPERD*, 55 (7), p.46).
- ⁴¹⁾ Heuze, J. P., Raimbault, N., and Fontayne, P. (2006) Relationships between cohesion, collective efficacy and performance in professional basketball teams: An examination of mediating effects. *Journal of Sports Sciences*, 24 (1), p.60.
- ⁴²⁾ *Ibid.*, p.60.
- ⁴³⁾ Zaccaro, S. J., Blair, V., Peterson, C. and Zazanis, M. (1995) Collective efficacy. In : Maddux, J. E. (Ed.) , *Self-efficacy, adaptation, and adjustment: the theory, research, and application*. Plenum Press, p.309. 周知のように、「効力感」という概念、特に「セルフ・エフィカシー」が登場したのは、心理学者 Bandura が 1977 年に発表した論文においてである (Bandura, A. (1977) *Self-efficacy : Toward a unifying theory of behavioral change*. *Psychological Review*, 84 : 191-215). 彼によって体系化された社会的学習理論では、刺激と反応を媒介とする変数として個人の認知的要因 (よき機能) が行動変容にどのような機能を果たしているかを明らかにすることが試みられている. その後、この Bandura に基づき、スポーツにおける団結とパフォーマンスとの関係や団結と集団的効力感の関性に焦点化された研究が種々行われていったのであるが、ここで引用した Zaccaro らの他に、Greenlees らは、「団結と集団的効力感は、パフォーマンスにおいてもポジティブな関係性を有している」(Greenlees, I. A., Graydon, J. K. and Maynard, I. W. (1999) *The impact of collective efficacy beliefs on effort and persistence in a group task*. *Journal of Sports Sciences*, 17: 151-158) と報告している.
- ⁴⁴⁾ 中小路 徹 (2006) 選手過信したジーコ. *朝日新聞*, 6月23日夕刊, p.1.
- ⁴⁵⁾ 潮 智史 (2006) あの「不完全燃焼」再び. *朝日新聞*, 6月24日夕刊, p.21.
- ⁴⁶⁾ 内山治樹 (2007) 有能なコーチとなるには何が必要かーコーチ論序説. *現代スポーツ評論*, 創文企画, p.42.
- ⁴⁷⁾ Halberstam, D. (1999) *Playing for keeps :*

- Michael Jordan and the world he made. Random House, p.265.
- ⁴⁸⁾ 宿澤広朗 (1991) TEST MATCH. 講談社, p.70.
- ⁴⁹⁾ 内山 (2014) 上掲論文, pp.597-601.
- ⁵⁰⁾ 宿澤 (1991) 上掲書, p.76.
- ⁵¹⁾ イビチャ・オシム (2006) 7月のオシム. 朝日新聞, 7月31日夕刊, p.3.
- ⁵²⁾ Cassirer, E. (2000) Substanzbegriff und Funktionsbegriff: Untersuchungen über die Grundfragen der Erkenntniskritik. Felix Meiner, S.112.
- ⁵³⁾ 野村幸正 (2003) 「教えない」教育. 二瓶社, p.51.
- ⁵⁴⁾ ちなみに, ここでの「システム」とは, 「相互に作用する要素の集合体」(バルタランフィ: 長野 敬・大田邦昌 (1973) 一般システム論. みすず書房, p.51) ないし「諸要素の間の諸関係の集合」(ルーマン: 佐藤 勉監訳 (1993) 社会システム理論 (上). 恒星社厚生閣, p.35) の意味で用いている.
- ⁵⁵⁾ 宿澤 (1991) 上掲書, pp.32-36.
- ⁵⁶⁾ 前掲書, p.32.
- ⁵⁷⁾ Nye, J. S. Jr. (2008) The power of lead. Oxford University Press, p.106.
- ⁵⁸⁾ Murray, J. A. H. (ed.) (1989) The Oxford English Dictionary, second edition. Volume II, Clarendon Press, p.543.
- ⁵⁹⁾ 井筒俊彦, (1983) 意識と本質. 岩波書店, pp.211-215.
- ⁶⁰⁾ 山口昌男 (1983) 型と「スタイル」. 文学, 51号, p.63.
- ⁶¹⁾ 前掲論文, p.56.
- ⁶²⁾ すでに日本語として定着している「スタイル」という言葉は, 通常, 姿や格好, 文体や筆致, 美術・工芸・建築などの「様式」として理解されている. こうした状況下で確認すべきことは, 「何をどのように行っているのか」ということに関していえば,

様式は「何を」とも関係するが, 「どのように」に主としてかかわっているといえる. 例えば, 「ゴシック建築様式」という言葉は, 「ゴシックの建築スタイル」と言い換えることが可能であるが, この場合の様式ないしスタイルは, その建物が教会であるかどうかということよりは, その建物がどのように建てられているかということに関与している. このことから, スタイルの基本的な意味は, 世界及び他者への規範的な関係の仕方の一貫した変形作用であると捉えられる. 様々な時代や文化圏において正統化され, 制度化されている行動様式などの枠組みを, 無意識的なものも含めた独自の様々な知的な創意工夫から一貫してずらし, 自分たちのやり方で創造的な関係性をその場に現出している事態を捉えるための用語であると理解され得る. つまり, 変形とは, 「原型をずらしている」ということであって, 新しいスタイルの創造のようにみえる場合でも, 完全な創造というより, すでに存在している「原型」の諸選択の内の或るものの比率を大きくし, 全体の在り方を変えるということなのである. それ故, スタイル概念を特徴づけるのは, 様々な変形をバラバラなものとして捉えるのではなく, それらを統一的に「一貫性」のあるものとして捉えようとする点であるといえる. 一人ひとりの行為は, それぞれの状況に応じて異なる行為として目に映ずる. しかし, 一貫した変形作用を視座として設定することで, 一見バラバラなようにみえる諸行為を一貫した変形の一つの表現としての意味を持つ可能性が生まれるのである. したがって, 「何を」という観点からいえば全く異なる場合においても, 「どのように」という方法的観点から共通に妥当する普遍的な価値観を見出すことが可能なのである. セザンヌとルノワールという二人の

画家が同じ風景を前にして描いた場合、全く印象の異なる二つの絵が出来上がるという事態は不思議ではなく、われわれがまずそこに見出すのは、二人の明確なスタイルの違いである。ここから、何を描いているのか、ということよりも、どのように描いているのか、つまり、それをどう解釈するかということがスタイルを論じる上では重要になるのである。同様のことは、ピアニストのスタイルに関してもいえるのであって、同じ曲を弾いてもピアニストが違えば、印象は異なる。ホロヴィッツとグールドが奏するピアノソナタの間には歴然とした違いがある。その差異は、曲の解釈、音色、テンポ、指使いの強弱など、謂わばそれぞれのピアニストの資質と学習の歴史が身体

に刻み込まれた複合体として、意識化できない細部にまで及んでいるのである。それも、先にみた規範的な関係の仕方を具象化した原型の一貫した変形作用に拠っているからである。この意味で、スタイル概念は基本的に「関係性」を問題にするのである。

⁶³⁾ 一方で、ゲームスタイルのこのような類型化は、競技者や観客それぞれに個別である「好み」から大きく逸脱しているのも事実である。その一方で、或る一定の価値体系において世界中のバスケットボール関係者の価値観の共有を証示しているのである。

⁶⁴⁾ Magnano, R. (2009) Flex offense. In: Gandolfi, G.(Ed.) NBA coaches playbook. Human Kinetics, p.135.

受付 2015年4月6日

受理 2015年9月5日