

【原著論文】

# バスケットボール競技における チームオフェンス戦術構造の再考 —「時間」と「空間」を視点として—

安田 拓<sup>1)</sup> 内山治樹<sup>2)</sup>

Reconsideration of the structure of team offense tactics in basketball:  
In the perspective of “time” and “space”

Taku Yasuda<sup>1)</sup>, Haruki Uchiyama<sup>2)</sup>

## Abstract

In basketball that the quantity of the score determines victory or defeat, it is considered that team tactics play an important role. And then, in order to direct team tactics toward scoring, it is comprehended that the relationship between the three elements “within 13 seconds”, “priority placing” and “flow” needs to be considered. The purpose of this research is to investigate the “plus *a*” to be added to “flat and high-paced basketball” which is the “style” on which Japan has been based so far, and to contribute to build the offense style that the Japanese national team should aim in the future, by examining whether the “flow” can be continued in the “within 13 seconds” offense and the possibility of changes in the “priority placing” in the perspective of “time” and “space”. As a result of consideration, in the league analyzed as an object, it is possible that the connection of “Fast Break”, “Early Offense”, and “Half-court Offense” is weak and the offense that “flow” continues has not been played. Regarding “priority placing”, it was confirmed that “priority placing” of “3 pt” become high. Therefore, in order to construct the Japanese style, it can be concluded that it is necessary to give consistent guidance as follows: First of all, it is necessary to keep in mind that “Fast Break”, “Early Offense” and “Half-court Offense” are continuous connections for keeping the “flow”. Furthermore, at the early stage after getting the ball, the offense should aim for “near the goal” at first. If the defense tries to cope with it, the offense should carry on continuously the offense such as aiming for a more effective shot from “3 pt”, the next highest “priority placing”.

Key words : Flow, Team tactics, Japanese style

キーワード : 流れ, チーム戦術, 日本スタイル

## I. 緒言

バスケットボール競技は、「頭上の水平面のゴール

にボールを入れるシュートの攻防を争点として<sup>1)</sup> おり、攻防の争点となる「ゴール」は3.05m という高い位置に定められているため、「長身プレイヤーをそ

1) 茨城県立医療大学医科学センター

Center for Medical Sciences, Ibaraki Prefectural University of Health Sciences

2) 筑波大学体育系

Faculty of Health and Sports Sciences, University of Tsukuba

ろえたチームが有利になる<sup>2)</sup>とされる。一方で、「ゲームスタイルが一回性のものではなく、そこにチームとしての一貫性を見出すことができれば、身長や体格で劣っていても世界で通用することは可能である<sup>3)</sup>」と考えられる。バスケットボール競技においては、「シュート」が「攻撃の目的達成のための第一の原則的プレー」<sup>4)</sup>となるため、オフェンスはより成功率の高いシュートを投じるべく相手チームのディフェンスを打ち破る必要があるが、その前提として、「攻撃の最初のそして直接の目標は、防御者ではなしにバスケットである」ことに留意する必要がある<sup>4)</sup>。そして、バスケットが直接の目標であり、そこに近づくことがディフェンスにとって脅威となり「対応することを強いる」こととなるため、「ボールを素早くフロントコートに押し進める」とともに、「流れるような動きによる絶え間ないオフェンス」を展開させ、フロントコートにボールが押し進められた後も「ためらうことなく連続した一続きのパターンへと流れ込む」ことが肝要であると考えられる<sup>5), 6), 7)</sup>。特に現代においては、8秒ルールや14秒ルール、24秒ルールといった「攻撃を強要するルール」<sup>8)</sup>である「時間」に関するルールの度重なる変更により、上記のようにオフェンスを展開することの「高度化と精緻化がこれまで以上に要求されることになった」<sup>9)</sup>と考えられる。こうした状況の中で、世界各国のチームが「走力、敏捷性、スピードを最大限に活かした、平面的で、ハイペースなバスケットボール」<sup>10)</sup>に取り組み始めたことで、バスケットボール日本代表チームは、これまで長い年月をかけ構築・実践してきた上記の「スタイル」<sup>11)</sup>に付加する「プラスα」を模索し続けているが、2017年に男子日本代表ヘッドコーチに就任したフリオ・ラマスが来日記者会見において「日本のバスケットスタイルを探しており、…、最終的に日本のバスケットスタイルを作ることが大切」<sup>11)</sup>であると述べているように、現在に至るまで「プラスα」が付加された日本固有の「スタイル」を明示できているとはいえない状況にある<sup>12)</sup>。

チーム・スポーツにおいては、個人と集団の「技術的・戦術的能力」の統一と相互作用を図ることが必要であり<sup>12)</sup>、「技術は…、ボールゲームではそれぞれのゲーム状況における戦術課題の解決とつねに結びついている」<sup>13)</sup>とされるように、技術を遂行する上では戦術課題の解決という目的が前提となると考えられる。また、チーム・スポーツにおける個人の「技術的・戦術的能力」が、「つねに集団、あるいはチームの戦術的課題を解決するための連続する行為の一部に組み入れられる」<sup>14)</sup>ことを踏まえると、バスケットボール競

技においてチーム戦術が重要な役割を果たしていることは明らかである。バスケットボール競技のチーム戦術について「チーム戦術における深層での構造とその根底に横たわる普遍的な原理」を究明すべくオフェンスを対象とした分析・考察を行った内山は、「眼に見える一回性的で個別的で多様な表層での現象」<sup>15)</sup>を支える深層での共通の仕組みとして、「時間」・「空間」・「動的秩序」というチーム戦術を把握する上での条件制御要因からもたらされた、「13秒以内」・「優先順位」・「流れ」という3つの要素間の関係を考慮することにより、チーム戦術を得点獲得へと方向づける「ゲームにおいて生起する諸状況に最も適した動きのかたち」として現出させる、と結論づけている<sup>16)</sup>。上述の「連続した一続きのパターン」という表現にもみられるように、バスケットボール競技における「ファスト・ブレイク」や「アーリー・オフェンス」などの得点獲得の方法は、ある段階から次の段階へと連続するため、「『流れ』という要素の産出を不可欠とする」<sup>17)</sup>と考えられることに加え、得点獲得の方法としてのチーム戦術において「動的秩序」という要因が「『時間』と『空間』とを結び付けて動きそのものを力動化させる」<sup>18)</sup>という機能を有するが故に、「動的秩序」としての「流れ」はチーム戦術を得点獲得へと方向づける上で、重要な役割を果たしていると考えられる。しかしながら、得点獲得の方法と「流れ」は存在する次元が異なるため、その「異なる次元を結びつけるのが『時間』と『空間』である」<sup>19)</sup>ことを踏まえると、「流れ」を看取するためには、得点獲得の方法が現出する「時間」と「空間」を特定する必要があり、条件制御要因としての「時間」と「空間」について考慮する必要があると考えられる<sup>20)</sup>。

そのため、「時間」という要因について考慮した場合、「動的秩序」としての「流れ」が「『13秒以内』という要素との関係から生成し、それぞれの体系(システム)を動的に機能させている」<sup>20)</sup>ため、「13秒以内」であれば、「ファスト・ブレイク」、「アーリー・オフェンス」、「ハーフコート・オフェンス」がそれぞれの段階で完結するパターンだけでなく、「『流れ』を有する種々のパターンとなって現出する」<sup>21)</sup>と考えられる。すなわち、「13秒以内」の「ハーフコート・オフェンス」であれば、「ファスト・ブレイク」や「アーリー・オフェンス」において生成された「流れ」を継続させてオフェンスを展開することが可能であると考えられる。一方で、「ハーフコート・オフェンス」については、「『13秒以内』にシュートチャンスを作り出すスピードを強調するだけでは、ディフェンスの陣形

表1 NBAにおけるシュート試投数と成功率の推移

	2013-14	2014-15	2015-16	2016-17	2017-18
FGA	83.0	83.6	84.6	85.4	86.1
FG%	45.4%	44.9%	45.2%	45.7%	46.0%
2ptA	61.5	61.2	60.5	58.4	57.1
2pt%	48.8%	48.5%	49.1%	50.3%	51.0%
3ptA	21.5	22.4	24.1	27.0	29.0
3pt%	36.0%	35.0%	35.4%	35.8%	36.2%

を崩し、高確率のシュートを打つことは困難であり、ハーフコート・オフェンスを強えられることが多くなる<sup>22)</sup>という言及にみられるように、「13秒以内」のオフェンスを「ハーフコート・オフェンス」と区別して捉える見方も存在する。さらに、日本バスケットボール協会が刊行する指導教本の中では、「ファスト・ブレイク」や「アーリー・オフェンス」が「トランジション・オフェンス」として分類されているが、「ハーフコート・オフェンス」とのつながりについて触れた記述はみられず<sup>23)</sup>、「ファスト・ブレイク」から「アーリー・オフェンス」、そして、「13秒以内」の「ハーフコート・オフェンス」へと「流れ」を継続させてオフェンスを展開するための指導が浸透していない可能性が考えられる。そのため、これまで日本が基盤としてきた「スタイル」である「平面的でハイペースなバスケットボール」に付加する「プラス $a$ 」を模索する過程において（「ファスト・ブレイク」、「アーリー・オフェンス」、「ハーフコート・オフェンス」といった）個別的なものとして『流れ』の両者がチーム戦術にとって完全な統一体を成している<sup>24)</sup>のかどうかについて考察する必要があると考えられる。

また、「空間」という要因について考慮した場合、「空間の戦術的な重要度は距離に反比例して増加する<sup>25)</sup>とされるように、その「優先順位」は「ゴール近辺」が最も高く、次いで、制限区域外の「2ポイント・エリア」（以下「2pt」と略す）から「3ポイント・エリア」（以下「3pt」と略す）へと優先順位が低くなっていくと考えられる。しかしながら、手元の集計によると、世界各国のトップ・プレイヤーたちが所属するバスケットボールリーグであるNBA（National Basketball Association）では、フリースローを除いたシュートの総称であるフィールドゴール（以下「FG」と略す）<sup>26)</sup>試投数における3ポイント・シュート試投数の割合が年々増加する傾向にあり（表1）<sup>27)</sup>、「3pt」の「優先順位」が高くなっている可能性がうかがえる。NBAのルールはFIBA（The International

Basketball Federation）のルールと異なるため、この傾向はあくまでもNBAに限ったものである可能性が考えられるが、FIBAルールにおける3ポイント・ライン（6.75m）に比べNBAのそれが約50cm長い（7.24m）<sup>28)</sup>にもかかわらずこうした傾向がみられることから、FIBAルール下においても同様の傾向がみられる可能性が考えられる。また、「空間」の「優先順位」について分析した上述の内山の研究では、「シューターにパスを出した位置」及び「シューターがパスを受けた位置」については触れられているものの、「ウイング」や「ハイポスト」において「2pt」と「3pt」の明確な区分はなされておらず、オフェンスが投じた「シュート」によって生じた「得点」についても触れられていない<sup>29)</sup>。しかしながら、得点の多寡が勝敗を決することを考慮すると、シュートを放つ「空間」によって獲得可能な得点が異なることがバスケットボール競技における戦術的な「優先順位」に影響を与えている可能性は高い。そのため、「2pt」や「3pt」のシュート試投数やそれによって得られる得点の違いを基に「優先順位」の変化について再度検討を行う必要があると考えられる。

そこで本研究では、バスケットボール競技におけるチームオフェンス戦術について「時間」と「空間」という2つの要因を視点として、「13秒以内」のオフェンスにおいて「流れ」を継続させてオフェンスを展開できているか否か、及び、「優先順位」の変化の可能性について考察し、これまで日本が基盤としてきた「スタイル」である「平面的でハイペースなバスケットボール」に付加する「プラス $a$ 」を究明することにより、今後、日本代表チームが目指すべきオフェンス・スタイルの構築に寄与することを目的とした。

## II. 方法

### 1. 対象ゲーム

わが国の大学トップレベルのチームを擁する関東大

学バスケットボール1部リーグ<sup>注4)</sup>の2017年度に行われた第93回リーグ戦90試合のうち、延長戦5試合を除く85試合から60試合を無作為に抽出し分析対象とした。

2. 分析方法

「時間」については、VTR録画した映像を使用し、オフェンス一回当たりの攻撃所要時間を計測、記録、集計し分析を行った。その際、「ボール所有権の獲得は、殆どの場合、ディフェンシヴ・リバウンド獲得時及び相手チームの得点後」であるため、内山に倣い、オフェンスの始まりはディフェンシヴ・リバウンド獲得時及び相手チームの得点後のエンドスローインからとし、終わりは「シューターの手からボールが離れる時点」として計測した<sup>30)</sup>。さらに、分析に際して、「時間」を「5秒未満」、「5秒以上10秒未満」、「10秒以上15秒未満」、「15秒以上20秒未満」、「20秒以上」の5つに区分した<sup>注5)</sup>。

「空間」については、上記と同様の映像を使用し、シュートが放たれた位置を記録、集計し分析を行った。その際、内山が使用した「パス地域の区分」<sup>31)</sup>を改変し、図1の通り、「制限区域内」(以下「Paint」と略す)のよりゴールに近い地域を「Paint area - Low」(以下「PL」と略す)、ゴールから遠い地域を「Paint area - High」(以下「PH」と略す)の2地域に区分した。また、同様に、「3pt」を「A」から「G」の7地域に、「2pt」を「H」から「L」の5地域に区分した。

なお、統計処理にはIBM SPSS Statistics24 (IBM社製)を使用し、有意水準はすべて5%未満とした。各群間の差の比較においては、TamhaneのT2法を用いた多重比較を行い、「時間」においては、必要に応じてWelchのt検定を用いて2群間の差を比較した。

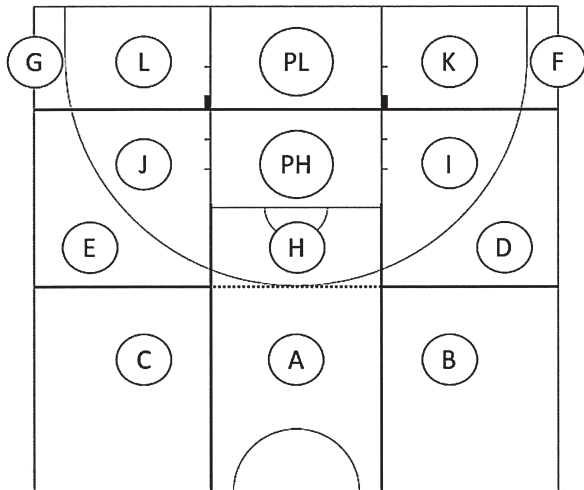


図1 空間区分 (14区分)

3. 記録上の留意点

第1に、相手チームの得点後にタイムアウトや交代が認められた場合などに行われる、試合を再開するエンドスローインの場合、「審判からボールを受け取る」という手順が加わるため、オフェンスの始まりとなるディフェンシヴ・リバウンド獲得時と相手チームの得点後のエンドスローインが条件として大きく異なる可能性が高い。そのため、上記のエンドスローインについては調査対象から除外した。

第2に、シューターがファウルされた場合については、放たれたシュートが成功し得点が認められる、いわゆる「バスケットカウント」<sup>32)</sup>についてのみ記録した<sup>注6)</sup>。

第3に、いわゆる「ブロックショット」<sup>33)</sup>が起こった場合、攻守が交代しなかった場合には、継続して攻撃所要時間を計測し、攻守が交代した場合には、ディフェンシヴ・リバウンドの獲得とはみなさず調査対象から除外した<sup>注7)</sup>。

Ⅲ. 結果と考察

1. 「時間」について

表2に示されるように、シュート1本あたりの得点の期待値(シュートを1本試投した際に期待される得点の平均値;以下「期待値」と略す)が最も高い値を示したのは「5秒未満」(1.30点)であり、次いで、「5秒以上10秒未満」(1.01点)、「15秒以上20秒未満」(0.94点)、「10秒以上15秒未満」(0.83点)、「20秒以上」(0.67点)という順となった。また、各時間区分間の期待値を比較したところ、特に「5秒未満」については、他の全時間区分との間に有意な差が認められた ( $p < .01$ )。その他の時間区分に関しては、「5秒以上10秒未満」と「10秒以上15秒未満」及び「20秒以上」との間、「15秒以上20秒未満」と「20秒以上」との間に有意な差が認められた ( $p < .01$ ) が、「5秒以

表2 各時間区分の期待値

時間区分	期待値	試投数	標準偏差
5秒未満	1.30	304	1.072
5秒以上 10秒未満	1.01	1014	1.152
10秒以上 15秒未満	0.83	1186	1.113
15秒以上 20秒未満	0.94	1020	1.172
20秒以上	0.67	369	1.060

上10秒未満」と「15秒以上20秒未満」との間、「10秒以上15秒未満」と「15秒以上20秒未満」及び「20秒以上」との間には有意な差は認められなかった(表3)。

「10秒以上15秒未満」と「15秒以上20秒未満」との間には有意な差が認められなかったが、これらの結果は、図2に示されるように、「5秒未満」を頂点として、期待値が時間に比例して減少していくものの、「15秒以上20秒未満」にかけて一時的に増加し、また時間に比例して減少していくという様相を示唆するものであると考えられる。こうした様相は、フロント

コートで新たに生みだされた「流れ」に基づいて展開されていると考えられる「15秒以上20秒未満」においては、「ハーフコート・オフェンス」を比較的有効に展開できている可能性が考えられる。一方で、試投数が最も多かった「10秒以上15秒未満」という早い段階での「ハーフコート・オフェンス」においては、その期待値が「5秒未満」、「5秒以上10秒未満」のオフェンスに比して有意に低い値を示していることから、「ファスト・ブレイク」や「アーリー・オフェンス」といった段階から生みだされた「流れ」を継続させた

表3 各時間区分間の期待値の比較

時間区分の比較		期待値の差	標準誤差	有意確率
5秒未満	5秒以上 10秒未満	.289*	0.071	0.001
	10秒以上 15秒未満	.475**	0.069	0.000
	15秒以上 20秒未満	.367**	0.072	0.000
	20秒以上	.631**	0.083	0.000
5秒以上 10秒未満	10秒以上 15秒未満	.186*	0.049	0.001
	15秒以上 20秒未満	0.079	0.052	0.745
	20秒以上	.342**	0.066	0.000
10秒以上 15秒未満	15秒以上 20秒未満	-0.107	0.049	0.250
	20秒以上	0.156	0.064	0.141
15秒以上 20秒未満	20秒以上	.263*	0.066	0.001

\* :  $p < .01$ , \*\* :  $p < .001$

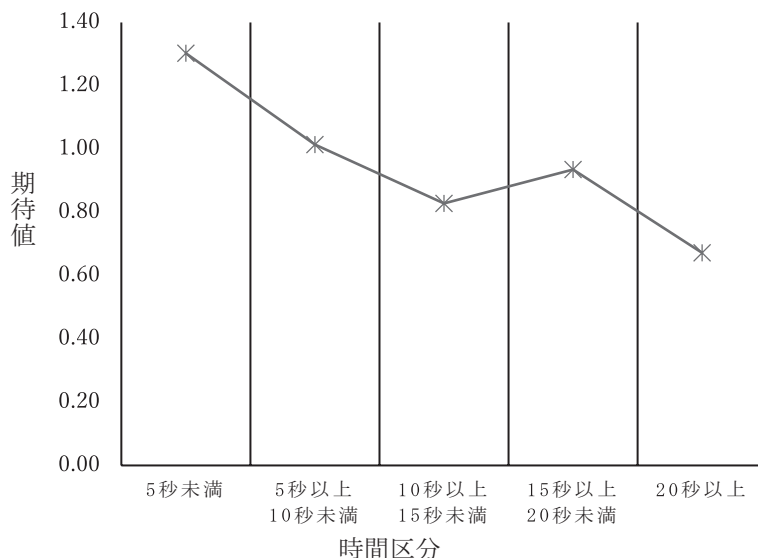


図2 期待値の推移

表4 「10秒以上15秒未満」における期待値の比較

時間区分	期待値	試投数	標準偏差	有意確率
10秒以上 13秒未満	0.83	699	1.107	0.99
13秒以上 15秒未満	0.83	487	1.124	

「ハーフコート・オフENS」を展開できていない可能性が考えられる。さらに、「10秒以上15秒未満」において「13秒」という「時間」で区切り、それぞれの期待値を比較したところ、「10秒以上13秒未満」と「13秒以上15秒未満」との間には有意な差は認められなかった(表4)。また、「5秒以上10秒未満」と「15秒以上20秒未満」における期待値の間に有意な差が認められなかったことから、「アーリー・オフENS」

においてフロントコートで新たに生みだされた「流れ」に基づく「ハーフコート・オフENS」に比して得点獲得の期待を高めるようなオフENSを展開できておらず、「ファスト・ブレイク」から「アーリー・オフENS」へのつながりについても、よりよい「流れ」を継続できていない可能性が考えられる。これらのことから、「アーリー・オフENS」や「13秒以内」の「ハーフコート・オフENS」を「『13秒以内』という要素によって機能することになるオフENS」<sup>34)</sup>として展開できておらず、よりよい「流れ」が継続されず消失している可能性が考えられる。

## 2. 「空間」について

図3及び図4は、「空間」を14区分した際の各空間区分における得点の分布と期待値を示している。総得

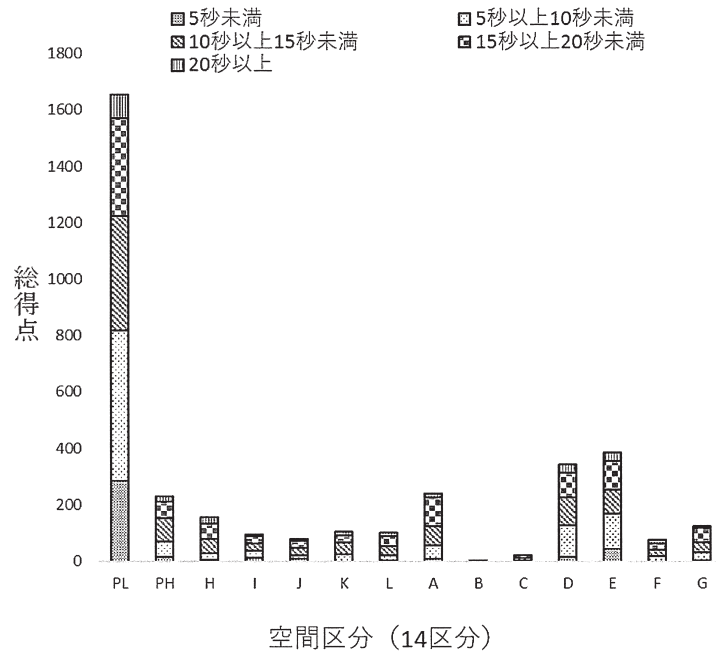


図3 各空間区分 (14区分) における得点の分布

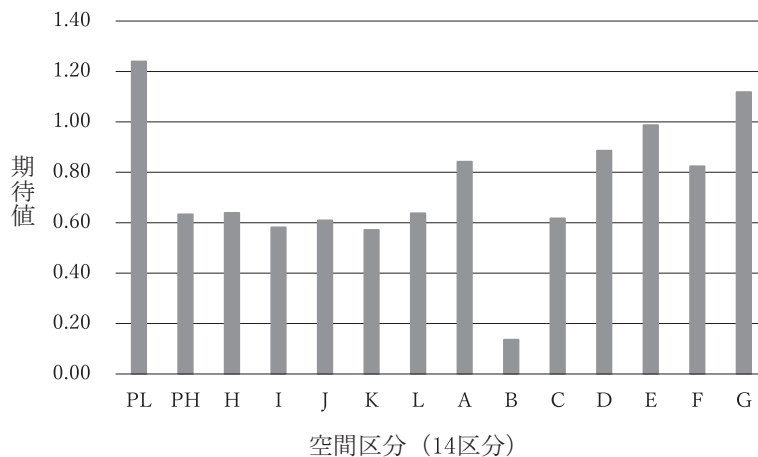


図4 各空間区分 (14区分) における期待値

表5 各空間区分（3区分）の期待値

空間区分（3区分）	期待値	試投数	標準偏差
Paint	1.11	1697	0.994
2 pt	0.61	879	0.921
3 pt	0.90	1317	1.376

表6 各空間区分（3区分）間の期待値の比較

空間区分（3区分）の比較		期待値の差	標準誤差	有意確率
Paint	2 pt	.500*	0.039	0.000
	3 pt	.208*	0.045	0.000
2 pt	3 pt	-.292*	0.049	0.000

\* :  $p < .001$

点、期待値ともに「PL」（1,654点, 1.24点）が最も高く、「3 pt」における「E」（384点, 0.99点）、「D」（342点, 0.89点）、「A」（240点, 0.84点）の3地域では「PL」を除く他地域と比較して総得点が高く、期待値も高い値を示した。また、14区分で得られた結果を、「Paint」、「2 pt」、「3 pt」の3区分に集計したところ、各空間区分における期待値は、表5に示されるように、「Paint」（1.11点）が最も高く、次いで、「3 pt」（0.90点）、「2 pt」（0.61点）の順となり、それぞれの間には有意な差が認められた ( $p < .001$ ) (表6)。

また、総得点・期待値ともに高い値を示した14区分における「A」、及び、「D」、「E」は、図1に示されるように、「3 pt」における「トップ」、及び、「ウイング」の「空間」であることが分かる。さらに、表5に示されるように、その期待値から、「3 pt」でのシュートの成功率が30%程度であることが分かるが、その値は「Paint」を含む「2ポイント・エリア全体」におけるシュートの成功率45%に相当する値である。一方、「2 pt」におけるシュートの成功率は30%程度であり、「3 pt」におけるそれと同程度であることが分かる。そのため、「2 pt」、及び、「3 pt」の試投数に示されるように、「2 pt」でのシュートよりも1.5倍の得点が得られる「3 pt」でのシュートを選択する傾向が強くなったと考えられる。

これらのことから、「Paint」の中でもよりゴールに近い地域（「PL」）が最も「優先順位」が高いことには変わりはないものの、「ハイポスト」や「ウイング」を含む「2 pt」よりも「トップ」や「ウイング」を含む「3 pt」の「優先順位」が高くなっている可能性が考えられる。

### 3. 「時間」及び「空間」を考慮した「流れ」について

「時間」の結果、及び、「空間」の結果を踏まえると、「5秒未満」の「Paint」で放つシュートが最も期待値が高くなると考えられる。そこで、「時間」を5区分、「空間」を3区分とした15群に分け比較を行ったところ、図5及び表7に示されるように、「5秒未満」の「Paint」（1.44点）が最も高く、次いで、「5秒以上10秒未満」の「Paint」（1.20点）、「5秒未満」の「3 pt」（1.16点）という順となった。期待値が最も高い値を示した「5秒未満」の「Paint」とその他の群を比較したところ、表8に示されるように、「5秒以上10秒未満」の「Paint」、及び、「5秒未満」の「3 pt」との間には有意な差は認められず、それ以外の群との間には有意な差が認められた ( $p < .05$ )。

図3に示されるように、「Paint」の中でもよりゴールに近い地域（「PL」）が、10秒未満の「Paint」で得られる得点の大部分（92.3%：886点中818点）を占めていることを踏まえると、有効なオフェンスを試行するためには、まず「10秒以内」という早い段階、すなわち、「ファスト・ブレイク」から「アーリー・オフェンス」までの間に、「Paint」の中でも「優先順位」の高い「ゴール近辺」を目指すことが重要であると考えられる。そのようなオフェンスは得点を獲得できる期待が高いため、ディフェンスに脅威を与え、それに「対応することを強いる」ことになり得ると考えられる。また、その他の群との間に有意な差は認められなかったものの、「3 pt」の「5秒未満」の期待値（1.16点）が、時間を考慮に入れなかった場合の「3 pt」の期待値（0.90点）に比して高い値を示したことから、ボール所有権獲得後の早い段階にオフェンスが「ゴール近辺」を目指すことで、それに対応したディフェンスに「Paint」やその周辺の「2 pt」へ

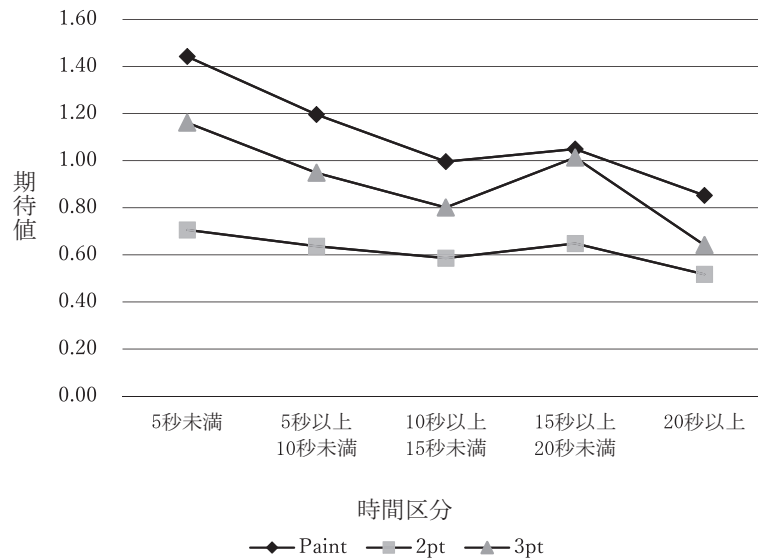


図5 各空間区分 (3区分) の期待値の推移

表7 各空間区分 (3区分) における各時間区分の期待値

	5秒未満	5秒以上 10秒未満	10秒以上 15秒未満	15秒以上 20秒未満	20秒以上
Paint	1.44	1.20	1.00	1.05	0.85
2 pt	0.71	0.64	0.59	0.65	0.52
3 pt	1.16	0.95	0.80	1.01	0.64

表8 「5秒未満」の「Paint」と各群の期待値の比較

「5秒未満」×「Paint」との比較	期待値の差	標準誤差	有意確率	
5秒未満	2 pt	.736*	0.178	0.016
	3 pt	0.281	0.197	1.000
5秒以上 10秒未満	Paint	0.246	0.077	0.135
	2 pt	.806***	0.094	0.000
	3 pt	.494***	0.097	0.000
10秒以上 15秒未満	Paint	.446***	0.077	0.000
	2 pt	.856***	0.082	0.000
	3 pt	.641***	0.091	0.000
15秒以上 20秒未満	Paint	.393***	0.081	0.000
	2 pt	.794***	0.086	0.000
	3 pt	.429**	0.096	0.001
20秒以上	Paint	.590***	0.109	0.000
	2 pt	.925***	0.103	0.000
	3 pt	.801***	0.125	0.000

\* : p < .05, \*\* : p < .01, \*\*\* : p < .001



と集中せざるを得ない状況を強いることとなり、「3pt」における有効なシュートへとつながった可能性が考えられる。

これらのことから、ボール所有権獲得後は、「10秒以内」という早い段階で、まず「ゴール近辺」を目指すことを核としつつ、ディフェンスがそれに対応した場合、次に優先順位の高い「3pt」などより有効なシュートを狙うことへと連続させてオフェンスを展開することにより、より有効な「流れ」が生みだされ得ると考えられる。

#### IV. 結論

本研究では、関東大学バスケットボール1部リーグの2017年度に行われた第93回リーグ戦を対象に、「時間」と「空間」という2つの要因を視点として、内山が提唱したチーム戦術を「ゲームにおいて生起する諸状況に最も適した動きのかたち」として現出させる「13秒以内」・「優先順位」・「流れ」という3つの要素のうち、「13秒以内」及び「優先順位」について、日本においては、「13秒以内」のオフェンスにおいて「流れ」を継続させたオフェンスを展開させるための指導が浸透していない可能性、及び、「優先順位」が変化している可能性がある、という仮説を設定し考察を行った。

考察の結果、今回分析の対象としたリーグにおいては、「アーリー・オフェンス」や「13秒以内」の「ハーフコート・オフェンス」を「『13秒以内』という要素によって機能することになるオフェンス」として展開できていない可能性が考えられ、「ファスト・ブレイク」や「アーリー・オフェンス」といった段階から生みだされた「流れ」が継続されず消失している可能性が考えられる。そのため、「13秒以内」のオフェンスにおいて「流れ」を継続させたオフェンスを展開させるための指導が浸透していない可能性が考えられる。また、「Paint」の中でもよりゴールに近い地域が最も「優先順位」が高いことに変わりはないものの、「ハイポスト」や「ウイング」を含む「2pt」よりも「トップ」や「ウイング」を含む「3pt」の「優先順位」が高くなっている可能性が考えられる。これは、オフェンスが「優先順位」の高い「ゴール近辺」を目指すことで、それに対応したディフェンスに「Paint」やその周辺の「2pt」へと集中せざるを得ない状況を強いたことが影響している可能性が考えられる。

そのため、「平面的でハイペースなバスケットボール」に「プラスa」を付加するためには、「『13秒以

内』という要素によって機能することになるオフェンス」を展開するべく、まず「ファスト・ブレイク」、「アーリー・オフェンス」、「ハーフコート・オフェンス」を連続したつながりあるものとして捉え「流れ」を継続させることを念頭に置く必要がある。さらに、ボール所有権を獲得後の早い段階（10秒以内）においては、まず「ゴール近辺」を目指すことを核としつつ、ディフェンスがそれに対応した場合、次に優先順位の高い「3pt」などより有効なシュートを狙うことへと連続させてオフェンスを展開することによって、より有効な「流れ」が生みだされ得ると考えられるため、それらを一貫して指導し浸透させていく必要があると考えられる。それにより、日本が展開するオフェンスが「ゲームにおいて生起する諸状況に最も適した動きのかたち」として現出し、チーム戦術を得点獲得へとより方向づける日本独自のスタイルとして把握されるであろう。

しかしながら、本研究は、2017年度の関東大学バスケットボール1部リーグのみを対象としているため、その年の、あるいは、そのリーグ固有の傾向を観察したものにすぎない可能性があり、そこに研究の限界が存在すると思われる。また、本研究では、内山が提示したイメージ・スキーマにみられる7つのパターン<sup>35)</sup>について抽出し分析することができておらず、「ファスト・ブレイク」、「アーリー・オフェンス」、「ハーフコート・オフェンス」それぞれで完結する3パターンと「流れ」を継続させてオフェンスを展開させていると考えられる残りの4パターンの違いについて考察できていない。

そのため、今後はそうした課題を解決すべく、対象をその他のトップレベルのカテゴリーに広げるとともに、より効果的な「流れ」を捉えるための視点について検討していく必要があるであろう。

#### 〈 注 〉

注1)「スタイル」には、「①すがた。風采。恰好。②様式。型。」<sup>36)</sup>という意味があるが、「チームに固有のゲーム構想を具象化し、…『最も適したやり方』を顕現化した『ゲームスタイル』」<sup>37)</sup>と表現されるように、チーム・スポーツにおける「スタイル」は、「『文化に基礎づけられた』、その『戦い方』の『型』」<sup>38)</sup>として捉えることがより肝要であると考えられる。そのため、本研究では、内山に倣い「スタイル」を「チーム固有の戦い方の型」として規定した。

注2)日本バスケットボール協会は、「平面的で、ハイペースなバスケットボール」については、「今後も変わらず日本の基盤となっていくもの」であり、「日本

はさらなる高さや速さを他チームと同様に求めつつも、同時にそこでの不利を覆すためのプラス $\alpha$ を求めていかなければ、世界に伍して戦うことはできない」としている<sup>39)</sup>。しかしながら、『合理的で効率の良いバスケットボール』を実現することこそ、私たちの望む、世界やアジアの中における『スマート(賢く)で、華麗な』バスケットボールの展開につながっていく<sup>40)</sup>とされていることから、「ジャパン・オリジナル・バスケットボールがどのようなものなのか、もう少し具体的にイメージされなければならない<sup>41)</sup>」との指摘が存在する。

- 注3) 「得点は、個々のプレイヤーのパフォーマンスによってのみ獲得される訳ではなかろう<sup>42)</sup>」という言葉が示す通り、バスケットボール競技のルールや特性上、得点は、ある個人によって偶発的に獲得されるよりも、個人戦術やグループ戦術が組み込まれたチーム戦術が機能した結果として獲得される可能性が高いと考えられる。そのため、獲得された得点を「時間」と「空間」を特定し分析、考察を行うことは、チーム戦術が機能したかどうか、すなわち、チーム戦術を得点獲得へと方向づける要素が機能したかどうかを見極める上で重要であると考えられる。本研究では、ボール所有権の獲得からシュートを放つまでを1回のオフenseと捉えるとともに、「流れ」を1回のオフenseの間に生じる得点獲得へとオフenseを方向づける要素として規定し、「流れ」を継続させることで得点獲得の期待がより高まるものとみなし、分析、考察を行った。
- 注4) 本研究で分析対象とした関東大学男子バスケットボール1部リーグに所属するチームからは、多くの日本代表選手が輩出されている。特に、2017年から2019年にかけて行われたFIBAワールドカップ2019のアジア地区予選全12試合で選出された日本代表選手20名<sup>43)</sup>のうち14名が関東大学男子バスケットボール1部リーグに所属している、または、所属していたチーム出身である<sup>44)</sup>、<sup>45)</sup>。一方で、「日本が弱いのは大学生が弱いからだ<sup>46)</sup>」との指摘が日本代表スタッフからなされていることから、本研究において日本代表チームが目指すべきオフense・スタイルの構築を模索する上で、当該リーグを対象として分析・考察を行うことは妥当であると判断した。
- 注5) 内山は、実証的分析を行い、導出された結果と先行研究における「ファスト・ブレイク」、「アーリー・オフense」の数値を比較し妥当性の検証を行っている<sup>47)</sup>。そこから、「ファスト・ブレイク」を「数的に優位な状況下(アウトナンバー)において3~5秒以内でショットチャンスを創るオフense<sup>48)</sup>」、「アーリー・オフense」を「ファスト・ブレイクやアウトナンバーで攻めきることができないと判断したものの、各々のディフェンダーが、①十分にマッチアップしていなかった、②突っ立った体勢でオフense側と対峙している、というときに、3対3から5対4までの状況下で決められた地域へカットしたり、ドリブル・ドライブしたりして、少しでも速く(5~10秒以内で)ショットチャンスを創るオフense<sup>49)</sup>」として、「ハーフコート・オフense」を含めた『流れ』を有する種々のパターン<sup>50)</sup>について言及している。本研究に

おいては、「時間」に焦点をあてたため、「ファスト・ブレイク」、「アーリー・オフense」、「ハーフコート・オフense」に相当するものとして、攻撃所要時間が「5秒未満」のオフense、「5秒以上10秒未満」のオフense、「10秒以上」のオフenseにそれぞれ区分した。さらに、「ファスト・ブレイク」、「アーリー・オフense」が「5秒」を目安として区切られていることから、その目安に基づき、「ハーフコート・オフense」を、「10秒以上15秒未満」、「15秒以上20秒未満」、「20秒以上」の3つに区分し分析・考察を行った。

- 注6) バスケットボール競技において記録される得点は、フリースローによる得点と「フリースローを除いた、ライブの状態で放ったショット<sup>51)</sup>」であるFGによる得点のみであり、「バスケットカウント」による得点はフリースローによる得点ではないため、FGによる得点として記録することとした。
- 注7) 「ブロックショット」は、シューターの手からボールが離れた後の状況のみならず、「相手プレイヤーがショットしようとしている<sup>52)</sup>」ボールにディフェンスプレイヤーが触れる状況においても生じることから、シューターの手からボールが離れたか否かを判断することに困難が生じやすい。さらに、ディフェンスプレイヤーがボールに触れたことによって、ボールの軌道が大きく変化することから、本研究では上述の通りに扱うものとした。

## 〈文 献〉

- 1) 内山治樹 (2009) バスケットボールの競技特性に関する一考察: 運動形態に着目した差異論的アプローチ. 体育学研究, 54 (1), p.38.
- 2) 水谷豊 (1987) バスケットボール. 岸野雄三編, 最新スポーツ大事典. 大修館書店, p.982.
- 3) 内山治樹 (2015a) バスケットボール. 中村敏雄・高橋健夫・寒川恒夫・友添秀則編, 21世紀スポーツ大事典. 大修館書店, p.1199.
- 4) 吉井四郎 (1986) バスケットボール指導全書I. 大修館書店, p.13.
- 5) Kloppenburg, B., Newell, T. and Woods, E. (2018) Early offense. Hoop Tactics. [https://hooptactics.com/Free\\_Area\\_Basketball\\_Early\\_Offense](https://hooptactics.com/Free_Area_Basketball_Early_Offense). (2019年7月8日閲覧)
- 6) Kloppenburg, B., Newell, T. and Woods, E. (2018) Phase II: Early flow. Hoop tactics. <https://hooptactics.com/free-early-flow>. (2019年7月8日閲覧)
- 7) Kloppenburg, B., Newell, T. and Woods, E. (2018) Phase III: Continuity. <https://hooptactics.net/freesite/offstrategies/earlyoffense/earlycontdefault.php>. (2019年7月8日閲覧)
- 8) 守能信次 (1984) スポーツとルールの社会学. 名古屋大学出版会, p.179.
- 9) 内山 (2015a) 上掲書, p.1197.
- 10) 日本バスケットボール協会エンデバー委員会編 (2004) エンデバーのためのバスケットボールドリル~選手育成とジャパン・オリジナル実現への手引き~.

- ベースボール・マガジン社, p.14.
- 11) フリオ・ラマス (2017) 「AKATSUKI FIVE」男子日本代表チーム フリオ・ラマス新ヘッドコーチ来日記者会見のご報告—フリオ・ラマスヘッドコーチが来日し、いよいよ新体制が本格スタート—。日本バスケットボール協会ホームページ, ニュース. <http://www.japanbasketball.jp/japan/37365>. (2019年7月10日閲覧)
  - 12) シュティラーほか: 唐木國彦監訳 (1993) ボールゲーム指導事典. 大修館書店, p.33.
  - 13) 前掲書, pp.35-36.
  - 14) 前掲書, p.33.
  - 15) 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), p.28.
  - 16) 前掲論文, pp.36-37.
  - 17) 前掲論文, p.34.
  - 18) 前掲論文, p.30.
  - 19) 前掲論文, p.34.
  - 20) 前掲論文, p.36.
  - 21) 前掲論文, p.32.
  - 22) 幸嶋謙二 (2008) バスケットボール競技におけるバック・カットに関する一考察: バックドア・オフENSES理論的基盤の検討. 神奈川大学国際経営論集, 35, p.50 (傍点は引用者).
  - 23) 日本バスケットボール協会編 (2016) バスケットボール指導教本改訂版. 下巻, 大修館書店, pp.236-251.
  - 24) 内山 (2004) 上掲論文, p.34 (括弧内は引用者).
  - 25) 前掲論文, p.33.
  - 26) 小野秀二・小谷究監修 (2017) バスケットボール用語事典. 廣済堂出版, p.157.
  - 27) NBA (2018) チームスタッツ. <https://jp.global.nba.com/statistics/teamstats>. (2018年10月12日閲覧)
  - 28) FIBA (2019) Rule differences. <https://www.fiba.basketball/rule-differences>. (2019年5月6日閲覧)
  - 29) 内山 (2004) 上掲論文, pp.30-33.
  - 30) 前掲論文, p.31.
  - 31) 前掲論文, p.32.
  - 32) 小野・小谷 (2017) 上掲書, p.136.
  - 33) 前掲書, p.174.
  - 34) 内山 (2004) 上掲論文, p.32.
  - 35) 前掲論文, p.35.
  - 36) 新村出編 (2018) 広辞苑第七版. 岩波書店, p.1567.
  - 37) 内山治樹 (2015b) 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. 体育・スポーツ哲学研究, 37 (2), p.124.
  - 38) 前掲論文, p.124.
  - 39) 日本バスケットボール協会エンデバー委員会編 (2004) 上掲書, p.14.
  - 40) 前掲書, p.14.
  - 41) 松本真 (2009) 集団球技における運動形式の捉え方について: バスケットボールを事例にして. 埼玉大学紀要教育学部, 58 (2), p.52.
  - 42) 内山 (2004) 上掲論文, p.26.
  - 43) FIBA (2019) Japan - FIBA Basketball World Cup 2019 Asian Qualifiers 2019 - FIBA. Basketball. <http://www.fiba.basketball/basketballworldcup/2019/asian-qualifiers>. (2019年7月10日閲覧)
  - 44) 全日本大学バスケットボール連盟 (2018) インカレ: 過去の大会. <https://jubf.jp/game/history/type/intercollege/>. (2019年7月10日閲覧)
  - 45) 関東大学バスケットボール連盟 (2018) リーグ戦. <https://www.kcbbf.jp/game/index/type/league>. (2019年7月10日閲覧)
  - 46) 日本バスケットボール協会 (2019) 男子 U22日本代表: 第1回スプリングキャンプ2019開催報告「男子日本代表が弱いのは大学生が弱いからだ」底上げ急務な世代. [http://www.japanbasketball.jp/m\\_univer/48804](http://www.japanbasketball.jp/m_univer/48804). (2019年3月10日閲覧)
  - 47) 内山 (2004) 上掲論文, pp.31-32.
  - 48) 前掲論文, p.36.
  - 49) 前掲論文, p.36.
  - 50) 前掲論文, p.32.
  - 51) 小野・小谷 (2017) 上掲書, p.157.
  - 52) 前掲書, p.174.

(2019年5月29日受付)  
(2019年8月25日受理)