

【研究資料】

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—

皆川孝昭¹⁾

A study on defense against pick play in basketball:
On structural model focusing on movement form

Takaaki Minakawa¹⁾

Abstract

Recently the importance of pick play has been pointed out in basketball. However, research which analyzed the defense tactics against pick play remains insufficient. The purpose of this study was to clarify the principle (law) and structure of defense tactics against pick play in basketball. The facts of defense tactics against pick play as a result of this study can be summarized as follows: (1) Defense tactics against ballman is grasped in four movement form. (2) Defense tactics against screener is grasped in four movement form. (3) Defense tactics by combination of ballman's defense and screener's defense is grasped 24 movement form. Under the relation situation that "suggestiveness" and some "pairs of conflicts" exist under "totality", structure consists of "changeability" and "self-controlling nature". From these characteristics common understanding matters of "priority" and "tactical decision" are grasped. Thereby it is concluded that universal law is "communication" and "preparation".

Key words: pick play, defense, movement form, structural model

キーワード: ピックプレイ, ディフェンス, 運動形式, 構造モデル

I. 緒言

1. 問題の所在と研究の目的

達成水準向上や勝利を志向する競技スポーツにおいては、競技力要因の重要な一部として戦術が関与していると考えられており¹⁻³⁾、それは特に、「侵入型ゲーム」⁴⁾として捉えられているサッカーやハンドボール競技といったボールゲームと同様のバスケットボール競技においては顕著であると言える。仮に、チームに所属している選手が体力的にも技術的にも対峙する相手より明らかに勝っているのであれば、「基礎技術と

個人戦術の行使だけで相手を打ち破る」⁵⁾ことが可能であるだろう。しかしながら、バスケットボール競技はプレイを遂行する際の状況が常に変化しており⁶⁾、このような多様なゲーム状況を個人のパフォーマンスのみで打開することは困難であると考えられ、そこには「或る一定のゲーム構想に基づいたチームという集団に固有の戦術が関与していることは明らかである」⁷⁾。つまり、バスケットボール競技においても、戦術の果たす役割は極めて重要と考えられる。

他方、各種目のルール、運動形式等の各契機が関係し合うことにより、スポーツは「有機的な構造(シス

1) 国際武道大学

International Budo University

テム)を構築⁸⁾していると考えられている。それは、スポーツにおける戦術についても例外では無く、そこには、「戦術に通底する普遍性」⁷⁾があることが指摘されている。ではここで、スポーツの「有機的な構造」を規定する契機のひとつである「ルール」について、バスケットボール競技における近年の動向を概観すると、国際バスケットボール連盟(International Basketball Federation: 以下、FIBAと略す)は、2000年に、ボールを保持してからシュートするまでの制限時間である「30秒ルール」を「24秒ルール」に、フロント・コートへボールを進めるまでの制限時間である「10秒ルール」を「8秒ルール」に改正した⁹⁾。加えて、2010年には、フロントコートでのディフェンス側のファウルによりオフェンス側のチームにスローインが与えられる場合、シュートクロックの表示が13秒以下ならば14秒にリセットされることになり¹⁰⁾、更に2014年には、オフェンス・リバウンドを獲得した際のシュートクロックのリセットは従来の24秒ではなく14秒に短縮された¹¹⁾。これらは改正前から存在する「バック・パス・ルール」と合わせて「行政法的行為規範」¹²⁾と見做されるものであり、「すべて《促進ルール》。すなわち《攻撃を強要するルール》という風に、その性格を規定する」¹²⁾ことができる。これらのルールは「安易な《勝ち逃げ》を許さず、…結果としてシュートつながる積極的な攻撃場面を強制的につくりだし、ゲームに極力《面白さ》を生み出そう」¹³⁾としていると考えられ、つまり、「バスケットボールというスポーツでは常に攻撃が敏速かつ積極的に行われるよう、複数の促進ルールがセットになって仕組まれている」¹³⁾のである。これらのことを踏まえると、2000年に行われたルール改正は、攻撃を強要する「促進ルール」¹²⁾が一層強調され、「ヴァイオレーション成立までの時間が短くなり、以前にも増して攻撃を強要する圧力」¹³⁾を増大させたのである。これはつまり、「ほんの数秒の間で、いくつものオプションをもたらしようなプレーを作り出さなければならない」¹⁴⁾という要請がより強く働くものであり、またそのためにはオフェンスを組織的に計画しなければ効率的に得点をするのが困難であるとも言える。しかしながら、所謂、ハーフコートで行われる「セット・オフェンス法」¹⁵⁾におけるロングプレイやコンティニティ・オフェンスといった時間をかけて行うオフェンスは24秒ルールがあることによって困難になってきたと言えるのである。

こうしたバスケットボール競技の現状において、近年では「戦術の最小単位」¹⁾と見做される「2対2」の状況から直接的に打開できる「ピックプレイ」¹⁶⁾の

重要性が増大したと考えられている。それは、「NBAで行われるプレイの75%には何らかの種類のピックアンドロールが含まれている」¹⁷⁾という指摘や、ヨーロッパ最高峰のリーグであるEuroleagueでの分析において「マンツーマンに対するオフェンスの40%はピックアンドロールで始まる」¹⁶⁾という指摘からも確認することができる。ピックプレイは短い時間で多くの攻撃オプションを創り出すことができると考えられており、「シュートクロックが残り8秒程度になったなら、ピックアンドロールの時間である」¹⁶⁾と言われるように、ゲームの多様な状況において試行され、戦術において重要な一部を成しているのである。

他方、バスケットボール競技は「『ボールの所有』と『得点』を争点とする利害相反し、対立関係に立つ二つのチームが同一コート上に同時に存在」¹⁸⁾することがその特性であると理解されているように、「オフェンスとディフェンスは表裏一体の関係」¹⁹⁾にある。そしてその勝敗は、一定時間内の得点の多寡によって決するという競技方法から見ると、オフェンスにおいてピックプレイが重要なのであれば、それを守るためのディフェンスもまた同様に重要であると言える。更に言えば、「オフェンスのディフェンスに対する優位性」¹⁹⁾があるからこそ、次の指摘は重要な意味を持つ。すなわち、「ディフェンスがチャンピオンシップを勝ち獲る」²⁰⁾のであり、それは「高校から大学、プロに至るまで、あらゆるレベルに言えること」²⁰⁾なのである。

ではここで、ピックプレイに関する研究を概観してみると数多くの研究が散見される²¹⁻²⁵⁾。しかしながら、それらのほとんどが特定のゲームにおいて生じた一回性的な現象を部分的・断片的に抽出し、機械論的な要素主義的・還元主義的方法によって分析が行われている。バスケットボール競技を含めた種々のスポーツ競技における運動は一回性的であり²⁶⁾、多種多様な現象として我々の前に映ずる。そのようなスポーツ現象における戦術を機械論的な運動認識や因果決定論に基づいた運動理論によって分析したとしても、そこから得られる成果は一部に偏してしまっている。つまり、これまでの研究では多様なゲーム状況からなるピックプレイに対するディフェンス戦術の原理を明らかにすることは困難であると言えるのである。このような現状において、佐々木ほか²⁷⁾は、ピックプレイのメカニズムについて詳細な分析を行っているが、そこでの分析はオフェンスに偏しており、ピックプレイを効果的に守るためのディフェンスについての研究は不十分なままであると言ってよい。バスケットボール競技にお

いて戦術の果たす役割は重要である。それ故、ゲームにてその効果を発揮するためには「集団全体が同じ戦術的意図を持ってプレイ」⁵⁾する必要がある、「有効な戦術の仕組み（骨組み）や原理（法則）を共通了解事項として集団全体に浸透させておくことは不可欠」⁵⁾である。しかしながら、先行研究における現状は、ゲームにおいて多用されるピックプレイに対して有効的に機能するディフェンスの法則や、そもそもどのような構造を持って成り立っているものなのかを説明できるものではない。

そこで本研究では、バスケットボール競技において、その重要性が指摘されるピックプレイに対するディフェンス戦術の原理（法則）と構造を明らかにすることを目的とする。それが何らかの客観的妥当性をもって達成されたならば、本研究の成果は、コーチングの現場にとって多大な貢献をすることになるであろう。

2. 研究の方法

ピックプレイにおけるディフェンス戦術の原理（法則）と構造を明らかにするに当たり先行研究における問題点は、分析の方法が機械論的な要素主義的・還元主義的方法であったためにその成果が一部に偏していたという点である。従って、これらの方法論とは異なる分析装置を考える必要がある。こうした現状において、同じバスケットボール競技におけるグループ戦術の普遍的な深層での仕組みと法則を明らかにした内山による研究は非常に示唆的である⁵⁾。なぜなら、ここでは、「眼に見える一回性的で個別的で多様な表層でのスポーツ現象を支え、それに根拠を与えている眼に見えない深層での仕組みあるいは『骨組み』とでも言うべきものと、その『根底に横たわる普遍的な原理』という言葉で捉えられる何某かの法則が存在している」⁵⁾という仮説が、「個々のスポーツ選手を超えて、他の種目と混同されることのない独自の自立的構造」²⁸⁾とも称される、「スポーツ構造」²⁹⁾という概念を使用して見事に例証されているからである。特にここでは、「スポーツ構造」を規定する「身体性」「知性」「感性」という3つの契機のうちの「身体性」に着目して論が展開されている。ここにおける「身体性」とは、「客観化された身体技法のことに他ならないのであって、あらゆるスポーツ種目は、こうした運動様式をそれぞれ独自に工夫、発展させ、一見して、サッカーならサッカー、バスケットボールならバスケットボールとわかる形（Form）をもって体系化している」²⁹⁾と理解されるところの「運動形式 movement form」である。そして、「ゲームで用いられる集団戦

術が効果を発揮するためには、集団全体が同じ戦術的意図を持ってプレイできるよう、ゲームでたびたび生起する状況に最も適した有効な戦術の仕組み（骨組み）や原理（法則）を共通了解事項として集団全体に浸透させておくことは不可欠である」⁵⁾が故に、「バスケットボール独自の『運動形式』は集団戦術において具象化される」⁵⁾という前提に立ち、「構造主義的アプローチ」⁵⁾という分析手法を用いて明らかにしている。この「構造主義的アプローチ」とは、「複雑すぎるため、より低いレベルの現象に還元できない諸現象…それらの現象のあいだの関係に注目すること、つまり、それらの現象がどういう種類の独自の体系を作っているかを理解しようと努めること」³⁰⁾であり、それは、「『無意識的な下部構造』に目を向け、そこでの要素ではなく、要素間の『関係』を捉え、それを『体系』として把握し、それらの諸『体系』の根底に変わらぬ『構造』を見抜いて、これを『一般法則』の形で認識する」⁵⁾という方法をとるものである。この手法は、複雑で多様な戦術行為が連続するバスケットボール競技のゲーム状況を解きほぐすものであり、バスケットボール競技は「攻撃においても、防御においても、グループによる集団的行為が意図的に行われる」¹⁾という指摘も踏まえれば、この「構造主義的アプローチ」を本研究におけるピックプレイに対するディフェンス戦術の原理（法則）と構造を明らかにするために援用することは正鵠を射ていると考えられる。

以上のことから、本研究では、ピックプレイに対するディフェンス戦術において、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」へとその定式化を図り、そこに伏在する法則を明らかにしていく、という手順を踏むこととする。

II. スポーツ構造の究明に向けた前提の検討

表層で生起する個々の「運動形式」からその「関係」を捉えるにあたり、その捉えるべき「運動形式」の「関係」とは一体どのようなものなのであろうか。まず、「運動形式」とは、「身体的能力が対象化されてスポーツ構造の一契機を構成している場合の『形態』であり、それは客観化された身体技法のこと」⁵⁾に他ならず、それは、「運動形態を構成せしめるよう法則的に機能する形式」³¹⁾という概念であり^{注1)}、そしてその機能とは、「多くの現象を単一の『根拠律』に従属させること」³²⁾である。一方、「運動形式」は「意味されるもの（シニフィエ）」³³⁾という記号の要素もあわせ

持っている。この意味作用は「体系」の中に組み入れなければ意味をなさないものであり、「記号は他の記号との違いによってのみ定義されるという『示差性』や幾つかの『対立の組』を含んで成り立っている」⁵⁾。つまりは、「運動形式それ自体ではなく、むしろそれらの関係に体系の眼目がある」⁵⁾のであり、それは例えば、「バスケットボールでは、明示的ルールによる規定はもちろん、相手チームが採るディフェンスの集団戦術や味方プレイヤーとの位置関係及びプレイヤー同士の競技レベルなどによって、…運動形式は様々に異なってくる」⁵⁾ことになるのである。これらは、「運動形式」が記号の要素を持ち合わせているが故に「規定性」が存在し、それは体系の中での「関係」の上には存在することができないことを意味している。加えて、「累積的な運動形式の多様性のもとで共時的な総体と見做される運動形式」⁵⁾は、この「規定性」があるが故に「変換性」という「構造」の本質属性のもとにあり³⁴⁾、「運動形式自体の乗り越え」⁵⁾とも言える通時的次元に及ぶダイナミクスが生成されるのである。つまりは、「スポーツ構造とその属性たる運動形式こそが、人間が創り出しながら人間から自立している」⁵⁾ものであり、「その運動形式がグループ戦術行為の個々の現象を支えている」⁵⁾のである。それ故、なんらかの定式化、つまりはモデル化ということが可能になってくる。ここで言う「モデル」とは、経験実在的な関係という素材の上に構成された、つまりは意味されたもの（シニフィエ）として発見され構成されたものことであり³⁵⁾、「構造的分析の固有の対象」³⁵⁾と捉えられるものである。こうした「モデル」によって「構造」が析出されてくると理解される³⁵⁾。この「モデル」は、それ自体が「諸要素」から成る「体系」としての「構造」を備えており³⁶⁾、それ故、「構造」とは、「要素と要素間の関係からなる全体であって、この関係は、一連の変形過程を通じて不変の特性を保持する」³⁶⁾と捉えられるのである。我々は、現前に多種多様な現象として映ずるスポーツ現象を或るひとつひとつの運動形式として認識する。しかしながら、それらをすべて個別的な事象として認識していたのでは我々は混沌の中に陥る。そこですべきことがモデル化である。多種多様な事象の展開では無く、「この事実に対する人間の意識の内の考え方の任意の体系」⁵⁾こそがモデルとして定式化されるべきことなのであり、「構造」を把握するための道なのである。ここで得られるモデルは、「スポーツ構造を表現するものとして、別言すれば、経験的実在の仕組みとして捉えられる」⁵⁾ものであり、「構造をより容易に読み込むこと

を可能にする諸変化を、それによって受け容れさせようと試みるような実在するものの単純化」⁵⁾である。

以上のような前提を踏まえ、事項では、ピックプレイに対するディフェンス戦術を構成する内実の検討を通して、そのモデル化を試みる。

Ⅲ. ピックプレイに対するディフェンス戦術の「構造」の検討

1. バスケットボール競技の特性及び攻防の目的と原則的プレイ

バスケットボール競技における競技特性は、「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、個人やグループあるいはチームが同一コート上に混在しながら得点を争う」³⁷⁾ことであると理解され、そしてその勝敗は「一定時間内で対峙する2チームの得点の多寡」³⁸⁾によって決定される。それ故、同一コート上に同時に存在する2チームの争点は、「ボールの所有」と「得点」ということになり、オフENSEの目的は、「相手チームのバスケットに得点すること」³⁹⁾であると理解されている。つまり、相手に勝利するためにはより多く得点をする必要があるが、そのためには有効で合理的なオフENSEをし、結果として効率的に得点をあげる事が重要となる。その合理的・効率的なオフENSEについて、吉井¹⁸⁾はいくつかの原則的プレイを挙げており、それは「得点」が争点となる事から、攻撃の原則的プレイの第一は「シュートする」、第二は「相手の防御を打ち破れ」、第三は「ボールの所有を失わない」、としている。つまり、より成功率の高いシュートを打つためには、相手の防御ラインを突破してゴールに近づくことやノーマークになることが必要となり、そのためには相手防御を打ち破る必要があるとしているのである。この「相手防御を打ち破る」という原則は、「攻撃的プレーの本来の姿であり、攻撃的プレーとは一言で言えば、『破って』→『ついて』→『シュート』というプレー」¹⁸⁾であるとしている。そして、この一連の型を「攻撃の基礎的プレー」⁴⁰⁾と呼称している。この「基礎的プレー」について、「『破る』原因となり得る技術には『フェイント』『スクリーン』『防御者側の技術的貧困』の三種があり、『つく』技術としては『パス』『ドリブル』があ」⁴⁰⁾るとしている。ここで、「破る」とは、攻防の対峙関係にズレ（スペース）を創る局面であり、「つく」とは、創られたズレ（スペース）を突破する局面、そして、最終的に「シュート」をする局面に繋げるものであると理解することができる。ここで、スクリーンプレイとは、「2人以上のプ

レイヤーが協力して、ディフェンスの動きを遮断することによって攻撃のチャンスをつくろうというもの⁴¹⁾であり、その役割には、「壁をつくってチャンスメーカーとなるスクリナーと、その壁を利用して攻撃を行うユーザーの2つがある⁴¹⁾とされる。そしてこのプレイは、『ボール保持者と直接関係するスクリーン (screen play with ball)』と『ボール非保持者同士のスクリーン (screen play without ball)』とに分かれる⁴¹⁾のであり、本研究において取り上げるピックプレイは前者にあたる。つまり、ピックプレイとは、壁となるスクリナーを利用することによって、スクリナー及びボール保持者であるユーザーの両者に攻防の対峙関係の「破れ (ズレ)」を生じさせ、そこから「つく」もしくは「シュート」することによって得点チャンスを創り出そうというプレイなのである。

他方、バスケットボール競技におけるディフェンスとは、「敵がボールを所有しているとき、攻撃とそのため準備を妨害あるいは阻止するために採られるプレイヤーたちの措置⁴⁹⁾と定義づけられるものである。前述のオフenseの目的や原則的プレイ、「オフenseとディフェンスは表裏一体の関係⁴⁹⁾という点を踏まえれば、ディフェンスの目的は、「相手チームが得点することを妨げること³⁹⁾であり、そこでの原則的プレイは、第一に「シュートを防ぐ」、第二に「防御を打ち破ろうとする攻撃動作に対応する」、第三に「ボールの所有の奪還を狙う」、と言える⁴⁸⁾。そして、相手に勝利するためにはより多く得点をさせないことが必要なのであり、そのためには有効で合理的なディフェンスをし、結果として相手の得点効率を下げる事が重要となる。

本研究におけるピックプレイに対するディフェンス戦術の原理 (法則) と構造を明らかにするためには、これらを踏まえて、そこに関与する諸要素とそれらの関係を考慮する事が不可欠である。そして、運動形式を特定することを通して、多様なスポーツ現象を説明できる「モデル」を構築し、ピックプレイに対するディフェンス戦術の原理 (法則) と構造を明らかにすることを試みる。

2. ピックプレイに対するディフェンス戦術の内実とモデル化

Snyder and Rajakovic²⁵⁾ によるピックプレイの階層化も踏まえて言えば、ピックプレイにおけるオフense側から見た典型的な運動形式は、「エントリー」→「アクション」→「アフターアクション」という流れの中で現出するものであると考えられる。ここでの「エ

ントリー」は、次に行われるアクションにおいてアドバンテージを創ることを意図するプレイと定義され、ボールマンがボールをレシーブするために行われるプレイとスクリナーのスクリーンをセットする動きによって構成される。そしてそれは、スクリーンやカット等を伴ったかたちで複雑に変化するものである。「アクション」とは、ピックプレイにおけるボールマンとスクリナーの相互作用と定義される。「アフターアクション」とは、アクションに続いて即座に生じる段階のプレイと定義され、シュートを生み出す、ポストへボールを入れる、ミスマッチを創り出す、などのかたちで現出する²⁵⁾。本研究では、これら3つの流れの中で現出する運動形式をその対象とする。そしてそこでの運動形式は、「『3秒以内』、『ボールマンの位置』、『スクリナーの角度』、『プレイヤーの組合せ』、『ペリメータープレイヤーの配置』からなる『優先順位』、そして『流れ』がそれぞれの働きを持ちながらも、相互に規定し合うことで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なって現出し、得点獲得へと方向付けられることが可能になる²⁷⁾」のであり、つまりは、これらの要素を考慮する事によってピックプレイは有効的に機能すると言える。従って、ピックプレイにおけるオフense側から見た運動形式は、「ピックプレイを始めるためのプレイの形式」と「ボールマンとスクリナーの相互作用によるプレイの形式」及び「アクション後に生じるプレイの形式」ということになる。

図1は、ピックプレイにおけるオフense側の運動形式をまとめた原型モデルである。ここに、前述した3つの運動形式が全て含まれる。すなわち、aは、「ピックプレイを始めるためのプレイの形式」として

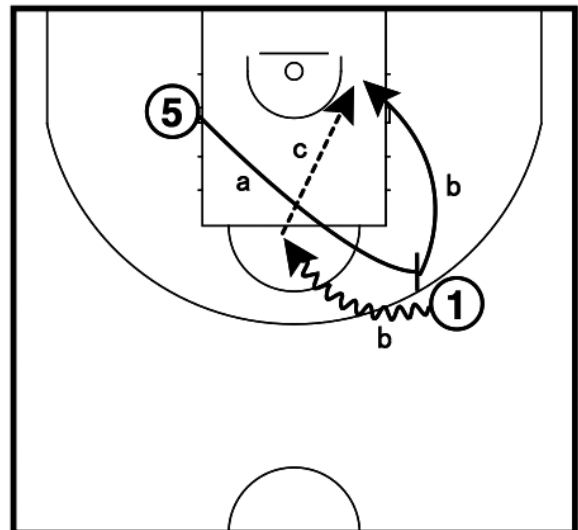


図1 ピックプレイにおけるオフenseの原型モデル

のスクリナーのスクリーンのセット、bは、「ボールマンとスクリナーの相互作用によるプレイの形式」としてのボールマンのドライブとスクリナーのドライブ、cは、「アクション後に生じるプレイの形式」としての局面的に生じた2対1の状況でポスト（ドライブしたスクリナー）にボールを入れるパス、である。ここで、「ピックプレイを始めるためのプレイの形式」には、スクリーンやカットを伴った「ボールをレシーブするためのプレイ」や「スクリーンのセット」の前に行われる「スクリナーに対するスクリーン」等も考えられるが、これらはその後のプレイにアドバンテージを持たせる機能を伴うが故に、ピックプレイに固有の運動形式では無く、他の多くのプレイにおいても同様である、という理由から除外した。

ここで示した原型モデルにおけるこれらの運動形式が構造を有している限り、そこでの状況という「示差性」が関与することで、「つまりディフェンス側が採る、『ヘルプ』『スイッチ』『ヘジテーション』といったグループ戦術行為により、いずれの場合において『変形』、つまり『オプション・プレイ』が存在」⁵⁾することになる。例を挙げれば、bのボールマンとスクリナーの相互作用によるプレイの形式」としてのボールマンのドライブに対してスクリナーのディフェンスが「ヘルプ」もしくは「スイッチ」の対応をしなければ、「アクション後に生じるプレイの形式」はポスト（ドライブしたスクリナー）にボールを入れるプレイではなく、ボールマン自らのシュートになるべきであるし、スクリナーのディフェンスが「スイッチ」の対応をしてそこにミスマッチが生じたのであれば、ボールマン自らがそのミスマッチを活かすというプレイにもなるであろう。要するに、ピックプレイに対してディフェンス側がとる戦術により、オフェンス側のプレイは規定されるであり、これを無視してプレイしてはゲームにおいて生起する状況に対して最も適した動きのかたちとしての運動形式とは言えないのである。従って、そこでの「場」の状況という「示差性」やそれに伴う「規定性」を考慮しなければ、ピックプレイにおけるオフェンスの詳細な戦術モデルは示せないのである。つまり、『原型』—『変形 (オプション)』⁵⁾という弁証法的発展関係を踏まえてオフェンス側の戦術モデルを構築するためには、ディフェンス側が取り得る戦術への理解が必要不可欠なのであり、それなくして実際のゲームの個々の場面に最も適したプレイを指導する根拠となるモデルは示せないのである。

では、ピックプレイに対するディフェンス側の運動形式について考えると、やはり、「エントリー」→

「アクション」→「アフターアクション」という流れの中でそれぞれを防御する形式として現出すると考えられ、ボールマンとスクリナーの2者関係からなる、「ボールマンのディフェンス」と「スクリナーのディフェンス」、そしてその「コンビネーション」とに大別することができると考えられる。

ピックプレイとは壁となるスクリナーを利用するという事を踏まえて、まず、「ボールマンのディフェンス」がとれる戦術行為としての運動形式を考えると、それは図2のようになる。aは、スクリーンの上方（ボールマンとスクリーンの間）を進むことで攻防の対峙関係に「破れ」が生じないようにする形式 (over, top)。bは、スクリーンの上方にスペースが無いためにスクリーンに接触しないようにボールマンの後方についていく形式 (chase, follow)、別言すれば、スクリーンを抜けるまではスクリーン方向に進ませる形式とも言える。cは、bと同様にスクリーンの上方にスペースが無いためにスクリーンの下方を進む形式 (under, slide, through, sag)。dは、スクリーン方向に進ませないように位置取りする形式 (ice, direction)、である。ここで、aのみは、その形式を成功することができれば一般的に「オフェンス、ディフェンス、ゴール」⁴²⁾となる攻防の対峙関係に「破れ」は生じないが、スクリーンという壁を利用してプレイするという特性上、全てをaの形式で対処することは難しく、それ故、b～dのような「破れ」が生じてしまう形式が多々現出すると考えられる。

次に、「ヘルプ」が非ボール保持者における戦術を構成する中心的な内容のひとつである¹⁹⁾、という指摘も踏まえ、非ボール保持者である「スクリナーのディ

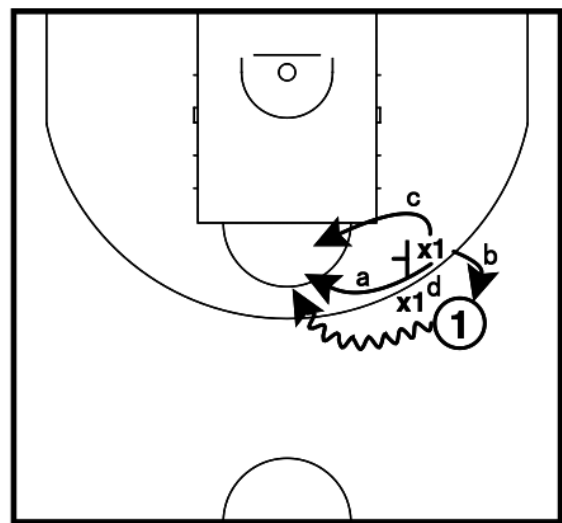


図2 ピックプレイにおけるディフェンスのモデル (ボールマン)

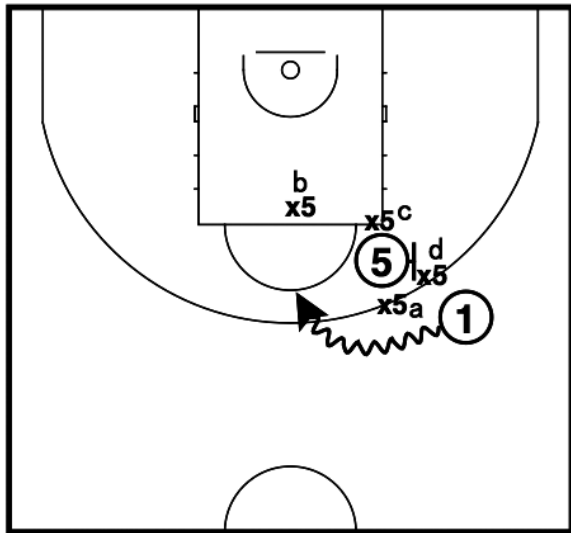


図3 ピックプレイにおけるディフェンスのモデル
(スクリーナー)

フェンス」がとれる戦術行為としての運動形式を考えると、それは図3のようになる。aは、ボールマンのスクリーン方向への進行に対してヘルプをする形式 (show, hedge) であり、そのプレッシャーの程度はいくつかのパターンが考えられる。bは、ボールマンのゴールへの進行に対してヘルプをする形式 (wall, contain) であり、そのゴールからの距離 (位置) はいくつかのパターンが考えられる。cは、ボールマンではなくスクリーナーのアフターアクションに対して準備をするために下方でスクリーナーに接触する形式 (squeeze, push), dは、スクリーナーのアフターアクションに対して準備をするためにボールマン側でスクリーナーに接触し、且つ、接触によってスクリーンのセットを邪魔する形式 (front, bump), である。ここで、aとbは、ボール保持者における対峙関係の「破れ」を積極的にヘルプするための形式であり、且つ、ボールマンのディフェンスが「スクリーンの下方を進む (under, slide, through, sag)」際の最短距離のスペースを確保することもできると言える。一方で、cとdはボールマンへのヘルプは消極的で自身のマークマンであるスクリーナーを中心に防御する形式であると言える。

最後に、ピックプレイはオフェンス側2人が協働して行うグループ戦術であるが故にディフェンス側も積極的な協働としての「コンビネーション」が必要不可欠である。加えて、スクリーンプレイの特性上、何かしらの「破れ」が生じてしまう可能性が高い。では、どのような視点に立って「コンビネーション」を構築していけばよいのだろうか。この問いは、バスケットボール競技のルール of 観点を踏まえて見れば、次の

ように言えるであろう。つまり、「コートが比較的狭く、ゴールが高い位置に設定されてあるこのスポーツの特性上、ボールを保持するチームにはシュートを打てるチャンスが基本的に保証され¹²⁾ており、それ故、全てのシュートを防ぐことは難しく、「たとえ (シュートを) 入れられても、その過程において難しく、苦しいシュートにさせること、ゲーム通りにさせないこと⁴³⁾ (括弧内は引用者) が目指され、ピックプレイにおいて言えば、それは「相手の能力およびその相手がピック&ロールで得点しようとしている方法に応じた戦術的決定⁴⁴⁾」を通して達成されるものである。つまり、ディフェンス側の戦術モデルを構築する際にも、オフェンス側が取り得る戦術への理解が必要不可欠なのである。するとここには、オフェンスとディフェンスが同時にその対立によって互いに結びついているという弁証法的相互規定関係を看取することができる。これらのことと前述の「ボールマンのディフェンス」および「スクリーナーのディフェンス」のモデルを踏まえ、ピックプレイにおけるディフェンス戦術の「コンビネーション」のモデルを示したものが図4である。

この図4のモデルからは、「ボールマンのディフェンス」と「スクリーナーのディフェンス」からなる「コンビネーション」としての運動形式のすべてが看取できる。図中の1~5は、ボールマンのスクリーン方向への進行に対してヘルプをするスクリーナーのディフェンスの「show」という運動形式とボールマンのディフェンスの「over (chase)」「under」という運動形式の協働である。ここで、「over」を試みたがスクリーナーの上方にスペースが無く、スクリーナーに接触をせずに進行を妨害されないための手段は、その位置関係から自ずと「chase」になると考えられるためひとつに纏めることが可能であり、また、「ice」もスクリーン方向に進ませないように位置取りする形式であるため「show」との協働は存在しないと考えられる。また、前述の通り「show」にはプレッシャーの程度が存在するので、ここではわかりやすく「hard」「soft」と分類した。加えて、1の「Show (Hard) & Over (Chase)」と2の「Show (Hard) & Hi-Lo」は、ボールマンのディフェンスがスクリーナーを「over」した後に「show」している味方の上方を進むか下方を進むかという選択肢が存在するため2つに分類した。図中の6~11は、ボールマンのゴールへの進行に対してヘルプをするスクリーナーのディフェンスの「wall」という運動形式とボールマンのディフェンスの「over (chase)」「under」「ice」という運動形式の協働である。「wall」についてもそのゴールからの距離 (位置)

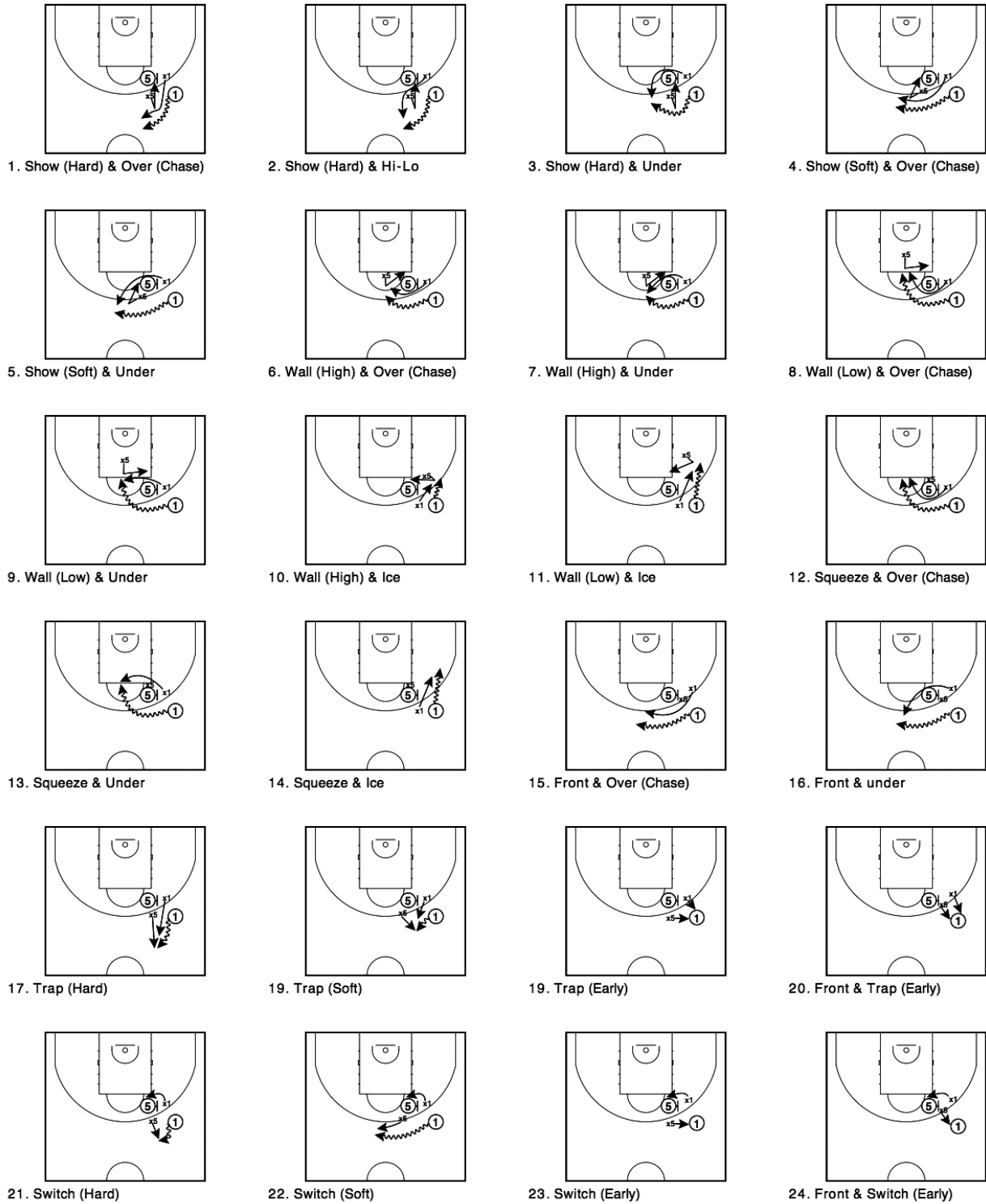


図4 ピックプレイにおけるディフェンスのモデル (コンビネーション)

にパターンが存在するので、「high」「low」と分類した。ここで、「wall」はゴールへの進行へのヘルプであるので、「show」とは異なり「ice」との協働が存在する。図12~14は、ボールマンではなくスクリーナーのアフターアクションに対して準備をするために下方でスクリーナーに接触する「squeeze」という運動形式とボールマンのディフェンスの「over (chase)」

「under」「ice」という運動形式の協働である。ここで、「squeeze」はスクリーナーへの対処を重視するためボールマンは「over (chase)」「under」「ice」のすべての形式が可能であるが、「chase」「ice」をした際のインラインのズレをスクリーナーのディフェンスがヘルプすることは困難であるため、ピックプレイに直接的に関与しないディフェンスプレイヤーのヘルプが必要と

なってくると考えられる。図15～16は、スクリナーのアフターアクションに対して準備をするためにボールマン側でスクリナーに接触し、且つ、接触によってスクリーンのセットを邪魔する運動形式である「front」とボールマンのディフェンスの「over (chase)」「under」という運動形式の協働である。尚、「front」と「ice」の協働は、両者の位置関係から有効的な協働は難しく、且つそこからの変形も困難であるため、両者の協働は存在しないと考えられる。図17～20は、スクリナーのディフェンスの「show」「front」という運動形式の位置取りとボールマンのディフェンスの「over (chase)」の協働が変形することによって生じる「Trap」である。ここでも、「show」の程度により「Trap (Hard)」「Trap (soft)」と分類が可能であり、また、そのタイミングによってもボールマンがドリブルによってスクリーンを利用しようとする前段階に行う「Trap (Early)」, 更には、「front」というボールマン側での位置取りを利用した「Front & Trap (Early)」という協働が可能である。最後に、図21～24は、スクリナーのディフェンスの「show」「front」という運動形式の位置取りとボールマンのディフェンスの「under」の協働が変形することによって生じる「Switch」である。ここでも、スクリナーの位置取りとタイミングにより「Trap」と同様の分類が可能である。

この図4のモデルから、ピックプレイに対するディフェンス戦術では協働を成立させるための共通了解事項が必要不可欠であることが窺える。それは、「ボールマンのディフェンス」と「スクリナーのディフェンス」の運動形式に協働が不可能な形式が存在することや、それぞれの形式が変形することによって「Trap」や「Switch」が生じることからも明らかである。また、「ice」や「show」のようにスクリーン方向に進ませないように位置取りをしてもオフenseにスクリーン方向に進まれる場合も考えられ、その際には、その場の状況に合わせて更なる「変形」が必要となってくる。それは例えば、「Wall (Low) & Ice」でスクリーン方向に進まれたならば「Wall (Low) & Over (Chase)」に変形することからも理解できる。

3. ピックプレイに対するディフェンス戦術の原理(法則)と構造

以上のことから、ピックプレイに対するディフェンス戦術を有効的に機能させるためには、次のような共通了解事項の必要性が確認されることになるであろう。

第一は、「優先順位」であり、そこには、「個人能

力」と「空間」という2つの要素が含まれることになる。「優先順位」における「個人能力」とは、オフenseプレイヤーの技術的、体力的、精神的な能力として、例えば、スリーポイントシュートが得意(不得意)、ボールハンドリングやドライブが強い(弱い)、身長が高い(低い)、身体が強い(弱い)、状況判断が良い(悪い)、などとして示されるものであり、ここでは、攻防の対峙関係における所謂「マッチアップ」も考慮される。それは例えば、相手の身長が高かったとしてもそれと同様にもしくはそれ以上に自身の身長が高ければ相手の強みとして発揮されないのであるが、逆にもし「Show」や「Wall」といったかたちでのヘルプや「Switch」をしたならば守るべき相手が変わり強みでは無かったものが強みとして発揮されることが起こりえる。これらのことを踏まえると「優先順位」における「個人能力」とは、相手の強みとなるプレイを優先的に守り、もしくはそのプレイ自体をさせないようにして違うプレイ(弱いプレイ)をさせるように仕向けることであり、つまり、守るべきプレイに優先順位をつけることと理解される。次に「空間」とは、「スペースの減少が攻撃のオプションを制限するため、ピックプレイの有効性が減少する」²⁵⁾という指摘からも理解できるように、ピックプレイでは「プレイ可能な空間を規定するベースラインやサイドラインに近づくことでスペースが減少し、『トラップ』などのディフェンスのグループ戦術に対するオプションが減少する」²⁷⁾。つまり、これらの「空間」では、「Ice」や「Trap」の有効性が增大するのであり、「個人能力」による優先順位を勘案しつつも、ピックプレイが行われている位置によりその状況は最大限に活用すべきである、というものである。

第二は、「戦術決定」である。チームにおける戦術の基本的な部分はゲーム前に決定しておくべきであり、それは、グループ戦術としてのピックプレイに対するディフェンス戦術においても同様である。例えば、「ボールマンのディフェンス」の「ice」と「スクリナーのディフェンス」の「show」は協働が不可能な形式であるが、「戦術決定」がなければそれぞれがそれぞれにこれらを行おうとする自体が生じてしまう可能性がある。従って、相手のピックプレイを防御するその瞬間には2人で協働する形式(戦術)が決定していなければならないのである。

これら「優先順位」と「戦術決定」という共通了解事項に基づき、それらが実際に効力を発揮するためには、「コミュニケーション」と「準備」という2点が協働に不可欠な原理として示されよう。「コミュニ

ケーション」によって、これからピックプレイが行われるということが2人の間で共有され (screen call), 必要であれば協働の形式を共有し (system call), それによって行うべきディフェンス戦術のための位置取り等の「準備」をし, 相手の攻撃に対してどのようにどのタイミングで help や recover し, 場合によってはその場の状況に合わせて「変形」をする, といったことを「コミュニケーション」するのである。そして, これらのことを通してオフenseに空間的, 時間的余裕を与えず, アウトナンバーの状況を作らないことが目指されるのである。

以上のことから, ピックプレイに対するディフェンス戦術は, 「全体性」のもとに, 状況という「示差性」やそれに伴う「規定性」, 更にはいくつかの「対立の組」が存在するという関係的状况下において「自己制御性」を働かせつつ, 「変換性」を伴って成り立っていると理解できる。そして, そこに伏在する共通了解事項とは, 「個人能力」と「空間」を内包する「優先順位」と「戦術決定」であると把握される。そして, 「コミュニケーション」と「準備」は, ピックプレイに対するディフェンス戦術を現実的に機能させるための「協働のための原理」として捉えられ, これこそがピックプレイに対するディフェンス戦術の普遍的法則に他ならないと考えられる。

IV. 結語

本研究では, バスケットボール競技において, その重要性が指摘されるピックプレイに対するディフェンス戦術の原理 (法則) と構造を明らかにすることを目的とした。また, この目的を達成するために, 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」へとその定式化を図り, そこに伏在する法則を明らかにしていく, という「構造主義的アプローチ」という方法論が展開された。

本研究で得られたピックプレイに対するディフェンス戦術の内実は, 次の通りである。(1) ボールマンに対するディフェンス戦術は, 4つの運動形式で把握される。(2) スクリナーに対するディフェンス戦術は, 4つの運動形式で把握される。(3) ボールマンのディフェンスとスクリナーのディフェンスの協働によるディフェンス戦術は, 24の運動形式で把握される。(4) 「全体性」のもとに, 状況という「示差性」やそれに伴う「規定性」, 更にはいくつかの「対立の組」が存在するという関係的状况下において「自己制御

性」を働かせつつ, 「変換性」を伴って成り立っている。(5) これらの特性から, 「優先順位」と「戦術決定」という共通了解事項が析出され, それによって普遍的法則は, 「コミュニケーション」と「準備」であると結論づけられる。

なお, 自明のことながら, オフェンス側の普遍的法則とは, 「個人能力」が発揮できるようにその「空間」も踏まえて「優先順位」を逆転させ, 「戦術決定」通りにディフェンスさせないように, 「コミュニケーション」のミスを誘って「準備」をさせない, というディフェンスの事態とは逆であると言える。

本研究で得られた成果は, 近年において益々試行されるピックプレイを守るためのディフェンス戦術を理解するためのモデル及びそこに伏在する原理 (法則) と構造を提示するものとして, 今後, 必ずやコーチングの現場において多くの貢献することになる。また, 本研究で得られた成果を基に, ピックプレイにおけるオフense戦術の詳細なモデルを構築することや, 残り3人のディフェンスプレイヤーも踏まえた, チーム戦術のなかでのディフェンス戦術の運動形式を明らかにしていくことが今後の課題であろう。

〈 注 〉

注1) 本研究における「運動形式 movement form」に類比して, スポーツ運動学の領域においては, “movement form” の訳語として「運動形態」が充てられることが一般的である (金子明友・朝岡正雄編著 (1990) 運動学講義, 大修館書店, p.259)。「運動形態」とは, 「ある運動を実行したときに実現される, 空間・時間ゲシュタルト」(バイヤー: 朝岡正雄監訳 (1993) スポーツ科学事典, 大修館書店, pp.26-27) と理解され, これは正に眼で見て直接捉えることのできる運動経過の外的な実行ゲシュタルトに他ならない。一方で, 本研究における「運動形式 movement form」は, 身体機能としての運動が身体機構から解放されて表象空間で操作できるシンボルへと変換され, 人間文化の特質である疎外態としての自律性を獲得して「累積的文化」へと変容したものを, 佐藤がそのように命名したものである (佐藤臣彦 (1993) 身体教育を哲学する—体育哲学叙説—, 北樹出版, pp.237-252)。ここでの「形式」は, 諸領域の個別的な現象の構成を規定する法則を意味するカッシーラーの「形式 Form」概念にその出自があり, それは, 人為的構成体 (文化) をそれとして成立せしめる根拠としての自立的枠組みの謂である。従って, 本研究では, 英語表記は同様であっても, 「運動形式」と「運動形態」を異なるものとして理解するものである。

【文 献】

- 1) シュテーター・デブラー・コンツァク：唐木國彦監訳 (1993) ボールゲーム指導事典. 大修館書店, pp.29-100.
- 2) 内山治樹 (1995) スポーツにおける戦術と戦術訓練の原理原則. 埼玉大学紀要教育学部 (教育科学), 44 (2) : 1-12.
- 3) ケレン：朝岡正雄・中川昭・水上一監訳 (1998) スポーツの戦術入門. 大修館書店, pp.31-52.
- 4) グリフィン・オスリン・ミッチェル：高橋健夫・岡出美則監訳 (1999) ボール指導の運動プログラム. 大修館書店, p.8.
- 5) 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.
- 6) 中川昭 (1984) ボールゲームにおける状況判断能力とスキルの関係. 筑波大学体育科学系紀要, 7 : 85-92.
- 7) 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.
- 8) 河野清司 (1997) 象徴形式としてのスポーツの構造論的研究：その生成, 機能, 発展を中心にして. 体育学研究, 42 (3) : 128-141.
- 9) 日本バスケットボール協会規則審判部 (2001) バスケットボール競技規則. 日本バスケットボール協会, pp.54-55.
- 10) FIBA (2010) Official basketball rules. FIBA Central Board, pp.30-31.
- 11) FIBA (2014) Official basketball rules. FIBA Central Board, pp.30-31.
- 12) 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, pp.87-227.
- 13) 守能信次 (2007) スポーツルールの論理. 大修館書店, pp.126-127.
- 14) Hollins, L. (2009) High-percentage plays. In : Gandolfi, G. (Ed.) NBA coaches playbook. Human Kinetics, pp.179-189.
- 15) 吉井四郎 (1987) バスケットボール指導全書 2. 大修館書店, pp.137-270.
- 16) Carmenati, R. (2009) The evolution of offense in European basketball. FIBA assist magazine, 41 : 20-24.
- 17) Kruger, R. (2007) The pick-and-roll : All of the solutions. FIBA assist magazine, 26 : 4-11.
- 18) 吉井四郎 (1986) バスケットボール指導全書 1. 大修館書店, pp.13-14.
- 19) 内山治樹 (2000) バスケットボールにおけるディフェンスの基礎技術と個人戦術の精選構造化に関する一考察. スポーツ方法学研究, 13 (1) : 171-184.
- 20) Fratello, M. (2009) On-the-ball pressure. In : Gandolfi, G. (Ed.) NBA coaches playbook. Human Kinetics, pp.229-240.
- 21) 萩田亮・渡辺一志・松永智・嶋田出雲 (1996) バスケットボール競技におけるスクリーンプレーの研究. 大阪市立大学保健体育学研究紀要, 32 : 11-18.
- 22) 萩田亮・渡辺一志・松永智・嶋田出雲 (1997) バスケットボール競技におけるスクリーンプレーとショットの繋がり. 大阪市立大学保健体育学研究紀要, 33 : 23-29.
- 23) 萩田亮・渡辺一志・嶋田出雲 (1998) バスケットボール競技におけるスクリーンプレーからみた攻撃構造. 大阪市立大学保健体育学研究紀要, 34 : 33-37.
- 24) 藤田将弘・小谷寛・芦名悦生 (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.
- 25) Snyder, Q・Rajakovic, D. (2009) Analysis of the pick-and-roll. FIBA assist magazine, 41 : 8-15.
- 26) マイネル：金子明友訳 (1981) スポーツ運動学. 大修館書店, p.453.
- 27) 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.
- 28) 佐藤臣彦 (1998) 人間存在における身体の特異性：体育哲学およびスポーツ哲学からの考察. 身体運動文化研究, 5 (1) : 31-47.
- 29) 佐藤臣彦 (1991) 体育とスポーツの概念的区分に関するカテゴリー論的考察. 体育原理研究, 22 : 1-12.
- 30) レヴィ＝ストロース：大橋保夫訳 (1996) 神話と意味. みすず書房, p.12.
- 31) 佐藤臣彦 (1993) 身体教育を哲学する—体育哲学叙説—. 北樹出版, pp.237-252.
- 32) カッシーラー：生松敬三・木田元訳 (1989) シンボル形式の哲学 [一]. 岩波書店, p.27.
- 33) 丸山圭三郎 (1981) ソシユールの思想. 岩波書店, pp.116-190.
- 34) 白井桂一 (2008) ジャン・ピアジェ 人間諸科学の認識論 要約. 西田書店, pp.157-229.
- 35) レヴィ＝ストロース：荒川幾男・生松敬三・川田順造・佐々木明・田島節夫共訳 (1972) 構造人類学. みすず書房, pp.301-355.
- 36) レヴィ＝ストロース：大橋保夫編 (1979) 構造・神話・労働. 第4刷, みすず書房, pp.37-38.
- 37) 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：運動形式に着目した差異論的アプローチ. 体育学研究, 54 : 29-41.
- 38) 内山治樹 (1997) バスケットボール競技におけるエンドライン・アウト・オブ・バウンズ・プレイの構造分析. スポーツ方法学研究, 10 (1) : 25-37.
- 39) 日本バスケットボール協会 (2018) バスケットボール競技規則. セキ株式会社, p.8.
- 40) 吉井四郎 (1994) 私の信じたバスケットボール. 大修館書店, pp.401-428.
- 41) 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. 大修館書店, p.167.
- 42) 長門智史・内山治樹 (2005) バスケットボール競技におけるチームオフENSEの構築：パッシングゲームに着目して. スポーツコーチング研究, 4 (1) : 17-45.
- 43) 倉石平 (1996) ディフェンシブバスケットボール. ベースボール・マガジン社, p.11.
- 44) Harris, D. (2009) Defensive strategies. In :

Gandolfi, G. (Ed.) NBA coaches playbook. Human Kinetics, pp.253-269.

(2018年9月27日受付)
(2018年11月12日受理)