バスケットボール学習における技術認識

平 林 宏 美

はじめに

最近，体育科教育に関する能力論や学力論が盛んに論議されるようになった。そのような中で，筆者は「体育科教育のめざすものは何か」「何を教えるべきか」「どのような能力を身につけたらよいのか」ということを明らかにし，さらには「体育科教育における学力とは何か」を追究していきたいと考えている。本稿では以上のようなことに接近するために「バスケットボール学習における技術認識」の問題ついて述べることにする。

I　体育科教育のとらえ方

体育科教育の本質や独自性については，社会的に必ずしも統一された見解に達しているとはいえない。筆者は，教科成立の根拠や背景を「学問，技術，芸術などの文化である[1]」という論拠に基づいて，体育科教育の独自性を「運動文化に関する科学の継承・発展[2]」にあるととらえている。また，「体育が教科であるためには，意識化し，認識し，思考するという側面を欠くことはできない。体育において認識し，思考する領域は，体育という社会的，文化的現象を対象とする認識領域と，子どもに自分の身体的活動の能力を自覚させ，どのように高めていくかという合理的な研究，技術を高めるための実践という，自己に対する認識領域である。体育の技術に対する認識は，およそ，この客体的と主体的の2領域につきる[3]」と述べられているように，歴史的，社会的に継承されてきた「運動文化の獲得・継承を通しての認識」と「からだと運動文化とのかかわりについての認識」を問題にする教科であると考えている。

以上のことから体育科教育の目標を「運動文化に関する科学的認識[4]」ととらえ，教えるべき内容は「運動文化に関する科学[5]」であるととらえている。「運動文化に関する科学」とは「運動文化の歴史性，文化性，そして，それらを創造し，発展させてきた主体としてのからだ科学性，及び運動文化自身のもつ技術的側面の法則性と技術発展の方向性などについての認識である[6]」と述べられているように体育科教育においては運動文化を総体としてとらえるような科学的認識の形成を最も重視しなければならないと考えている。

II　バスケットボールのとらえ方

1　バスケットボールの特質

運動文化の特質とは，その運動文化の特徴を表わしている本体をさすものであり，それぞれの運動文化がもっている「面白味や持ち味」のことである。つまり，他の運動文化にはないその運動文化独自の特性（本質）であると考える。

バスケットボールのような球技の特質は「ボールを媒介として行う運動」というように総称して

述べることができる。しかし，総称では，それぞれの球技の特質を十分表現していることにはならないので，それぞれの球技の「技術的特質」で表現することにする。

それぞれの球技の技術的特質は，「得点を決めるその形式と内容」にある。そして，その得点の方法や決め方に施設・用具，人数やボールの操作などを規定するルールがあると考えることができる。

そこで，バスケットの技術的特質を「コンビネーションを含むシュート[8]」ととらえる。これはバスケットボールにおいては，二人以上の味方が意図的に動いて，パスをつなぎ，シュートに結びつけていくことが一番の面白味であるととらえるからである。

2　バスケットボールの基礎技術

運動文化の基礎技術を荒木は「第1に，学習しようとする運動文化の本質(特質)を形成している最小単位の技術である。つまり，特質を失わない範囲で単純化した技術である。第2に，最初に練習し，最後まで(ゲームがある場合はゲームまで)質的に発展する内容をもった技術である。つまり，形式や形態が変わっも，最初から練習し，習得した技術が質的に発展し，ゲームにも生かされ最後まで発展していくような内容をもった技術である。第3に，学習（習得）する運動文化の技術習得については，誰もが必ず体験し，習得しなければならない技術である。つまり，ある特定の人や能力の低い人だけが練習し，習得しなければならないような特殊な技術ではなく，誰もが必ず体験し，習得しなければならない普遍的な技術である。第4に，ある程度の運動量を有し，児童生徒が興味をもって，容易に習得できる技術である。つまり，誰もが興味をもち，一定程度の努力や練習によって，それ程の苦痛や練習回数を伴わないで習得できるようにモディファイされ準備された技術である[9]」と規定している。そしてバスケットボールの基礎技術を「2人のコンビネーションによるパスからのシュート」としている。

一般的に基礎技術を考える場合，基礎技術に対する考え方や根拠があいまいで，きわめて現象的把握がなされていたり，また，現象的な運動形態を要素主義的な分析に基づいて，その要素，または，分析した要素をいくつか寄せ集めて基礎技術としていたり，さらには，練習順序のなかで先に練習する内容が後で練習するものの基礎である，という基礎技術観もあるように思われる。

たとえば，バスケットボールの場合には，フットワーク（ダッシュ，ストップ，ターン，ステップ等），パス（チェスト，ショルダー，オーバーヘッド等），ドリブル（高い，低い，速い，遅い等），シュート（片手，両手，ジャンプ等）というように細かくあげていけば数十項目にわたる内容が基礎技術としてあげられている場合が多い。このように一つ一つの個々の技術を基礎技術とする場合と，個々の技術をいくつか寄せ集めて基礎技術とする場合，さらには，個々の技術を全部ひっくるめて基礎技術とするなど，それを用いる人により，また，基礎のとらえ方によって様々である。また，バスケットボールでは個人技能として「フットワークやパス」をあげ，それらの個人の技能をすべて基礎技術ととらえ，コンビネーション技術や簡単なフォーメーション技術を応用技術ととらえる考え方もかなり広く認められている。

バスケットボールの基礎技術を「2人のコンビネーションによるパスからのシュート」ととらえるのは，パスやドリブルというように個別化された技術そのものを基礎技術ととらえるのではなく，2人のコンビネーションを成立させることを前提条件とし，そのコンビネーションの内容をシュートと結合させることによって基礎技術が成立すると考える立場である。つまり，パスだけドリブルだけ，シュートだけでは，バスケットボールの技術的特質である「コンビネーションを含むシュート」を十分に満たしているとはいえず，コンビネ

ーションの成立を前提として初めてパスやシュートの技術が基礎技術としての意味をもつようになると考える。

岸野は，「チーム・ゲームは個人技ではない。球技においてボールを投げるというのは相手側の妨害をフェイントをかけながら味方にパスすることであり，キャッチするということは，投げる相手を予測しながら球をとることである[10]」と述べていることからも明らかなように，パスやキャッチまたはシュートという技術は，味方相互または相手との関連において成立する技術であり，単なるパスやシュートは，パスやシュートというボールを操作する動作を意味したとしても，球技で重要な「予測・判断」をともなったコンビネーションプレーとしてのパスやシュートとしての技術を意味していないことは明らかである。

Ⅲ　バスケットボール学習の指導内容

体育科教育においては，歴史的・社会的に継承させられてきた運動文化を継承・発展することのできる主体を形成することをねらいとしていることについては前述した。そして，そのような主体者を形成するためには「運動文化に関する科学」を教え，「運動文化を総体としてとらえ得るような科学的な認識」を形成することが重要であるという立場に立っていることも前述のとおりである。以上のように考える時「運動文化の総体」とは何かについて明らかにする必要がある。

運動文化は，人間がつくり出した身体運動の体系であり，それは，運動技術，規範，施設，用具，制度，思想などによって構成されており，人間の能力の歴史的な遺産であり，人間によって継承・発展させられてきた価値であるといえる。

体育科教育におけるバスケットボールの学習においては，バスケットボールの「運動技術，規範，制度，思想など」についての学習が運動文化の総体をとらえる学習になるのである。つまり，バスケットボールの技術に関する科学的認識・習得を中心的課題とし，バスケットボールのもつ歴史的・社会的側面とかかわる用具の改良・操作などと，ゲームなどの組織的内容をも含めて指導するもとが必要であると考えている。

以上のことをさらに具体化しなければならないのであるが，次の中村の提案[11]を参考にして考えていきたいと考えている。

> 学校体育は，大別して次の三領域の内容を指導すべきと考える。
>
> Ⅰ　歴史領域
>
> この領域では，人類のそれぞれの時代社会，階級における運動文化の諸特性と，新しい運動文化創造の歴史的必然性について指導する。
>
> Ⅱ　技術領域
>
> この領域では，運動文化の技術の分析・総合を，実験・実習も含めて指導する。
>
> Ⅲ　組織領域
>
> ここでは，運動文化を享受し，また変革・創造してきた組織的な活動の歴史，およびこれからの集団や社会における組織的活動のあり方について指導する。

これは，高校における指導内容として提案されたものであるが体育科教育における内容方法はもとより，体育科教育の能力論，学力論を追究するための示唆を与えてくれるものであると考えている。

Ⅳ　バスケットボールにおける技術認識

バスケットボール学習の中心的課題としての「技術に関する科学的認識・習得」の具体的な内容について検討を加えることにする。バスケットボールの技術認識と習得は「コンビネーションを含むシュート」を技術的特質ととらえ，「２人のコンビネーションによるパスからのシュート」を基礎技術として教授＝学習過程を進める。この教授＝学習過程のなかで「何をできさせ」「何をわからせる」のかということについて，唐木は，「ひ

とつは，運動文化を構成する道具つまりボールの性質がわかること。第二に，そうした道具や自分や仲間で構成するその運動文化独自の時間的空間的場の性質がわかること。第三に，そうした場の中でおりなす自分以外の人間と自分との働き方，反応の仕方の性質がわかったこと[12]」であり「道具を支配する自由」と「場を支配する自由」と「集団を支配する自由」を獲得することが技術の科学的認識と習得ができたことであると述べている。つまり，バスケットボールが「できる」「わかる」ということは，「道具」であるボールや「場」としてのゴールやコートの空間や「集団」としての人間関係を支配する技術の科学的認識と習得であるといってよいのである。

以上の観点から従来のバスケットボールの技術指導をみてみると，従来の指導においてはボールの操作と身体操作が中心であり，「道具の支配能力」の指導に重点がおかれていたように思われる。「人間関係の支配能力」については，攻撃や守撃の守備の指導とかかわって指導がなされていた。「場の支配能力」については，「どこへ動いたらよいか」という程度であり，それほど強調されてこなかったように思われる。これは，バスケットボール自体を「空間的概念」でとらえることが不十分であったからであるように思われる。

1　バスケットボールにおける空間

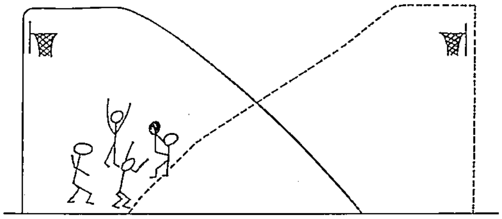
バスケットボールゲームは，二つのゴール（バスケット）と，その間の床面に広がるコートにおいて行われる。そして，ゴールが床と垂直な位置にあるために，「縦と横」という平面的な2次元の空間に加えて「高さ」という立体的な3次元の空間でプレーするスポーツである。このように「広さと高さ」から構成される3次元の空間をめぐる攻防関係の技術がバスケットボールの中核的な技術であるということができる。そして，このような観点でバスケットボールのプレーを構造的にみると，コートの両端にある両ゴールを基点にした3次元の空間で攻防が行われていることがわかる。それを図に表わすと図1のようになる。

図1を俯瞰すると図2[13]図3のようになる

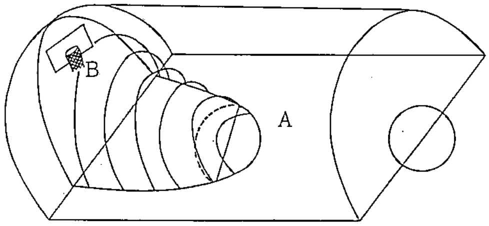
図2・図3において，空間をAとBの二つに区別してある。Bの空間は，攻防が最も激しく行われる空間であり，攻撃側にとっては最もシュートしやすい空間である。B以外の空間をA空間とする。

バスケットボールのコートをプレーの構造から分析すると上述の通りになるが，その「空間」を更に分析してみると次の二つに分けて考えることができる。それは第1には，シュートが入りやすいかどうかで区分したフリースローレーンの内（B空間）と外（A空間）である。これは，「場」

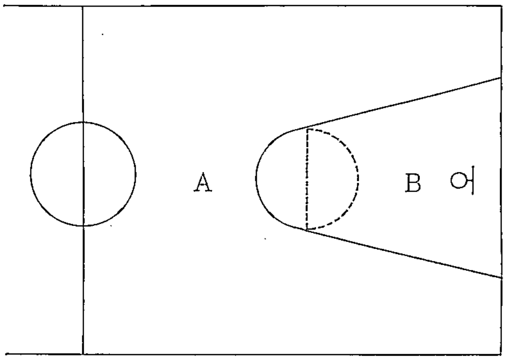
（図1）



（図2）



（図3）



にあたる「物理的な空間」である。第2には，その場の中で，プレーヤーが「意図的に創り出す空間」である。シュートするためのノーマークの空間といってもよい。この空間は，状況によって移動したり，現われたり消えたりする空間であり，プレーヤーがシュートをするための標的とする空間である。この標的空間を「最重要空間」と呼ぶことにする。

2　最重要空間

「最重要空間」とは，「シュートの可能なノークーク状態の場」であるから，シュートの成功率の高い空間が限定される。さらにノーマーク状態ということから守備との関係が問題にされる。つまり，「最重要空間」はプレーヤーの力量によって決まってくるのであるから，現われたり消えたりするものでありプレーヤーが意図的に創り出す空間なのである。

また，「最重要空間」とは，「シュートの可能なノーマーク状態の場」であるから，その「場」の中に，ある条件が満たされた時に成立する空間であるといえる。その条件とは，第1に，「シュートがとどく」ことであり，第2には「ディフェンスがいない」ことであり，第3には「パスがもらえるかドリブルで抜ける」という三条件であると考えている。さらに，この三条件は最重要空間を成立させるための意味内容であるとも考えている。

以上のことからバスケットボールの技術は，「攻防関係による最重要空間の争奪戦の技術」であると言ってもよい。また，最重要空間を「見つけたり，創り出したりして，使いこなすことができる技術」であるとも言える。

3　「最重要空間」認識

教材としての運動文化の指導内容や指導法を研究するにあたっては，次の二つの研究が必要となる。第1には，「運動文化の特質と技術構造を解明」することであり，第2には，「子どもの発達・認識の法則の確認」をすることである。

ここでは，第2の側面の確認をするために「最重要空間認識」の実態調査を実施した。

――「最重要空間」認識についての調査――

(1)　対象　　長野県短期大学1年生　40名

(2)　期日　　1983年11月

(3)　調査方法　　質問に対する筆答

(4)　質問内容

> 1　バスケットボールで最も重要な空間は，どこだと思いますか。（図と文章で表現し，その理由を書きなさい。）
> 2　重要だと思う空間をどのように作りますか。

(5)　調査の結果　Ⅰ　（質問1の解答）

調査結果は，図4のとおりである。学生の87.5％がフリースローレーンとかかわらせて最重要空間を認識していることがわかる。

その理由としては，「シュートの確率が高い」「シュートしやすい」「パスをまわす空間である」「シュートするためになくてはならない空間だから」ということが上げられている。

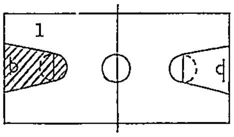
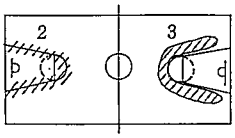
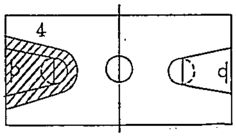
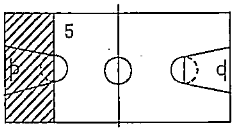
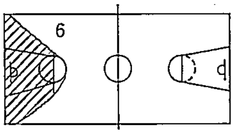
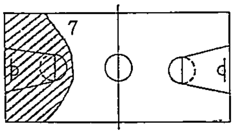
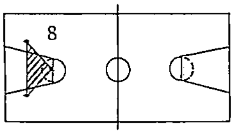
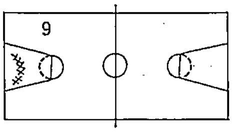
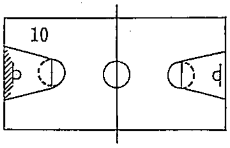
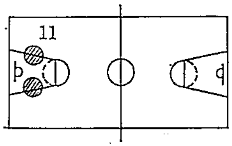
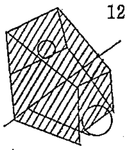
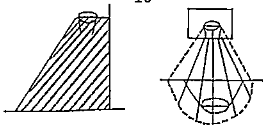
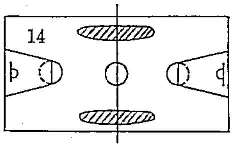
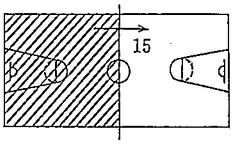
フリスローレーンとは関係のない空間である「コートサイド」や「バックコート」を上げている学生もいる。また，最重要空間を図示せずに「ボールとゴールをむすぶ空間」とか「攻撃している逆サイド空間」「ボールをシュートしやすい場所に運んでいく過程となる空間」といったように「コートの不特定な空間」を文章で答えている学生もいる。このように，「不特定な空間」を最重要空間であると答えている学生は，ゲームの中で「どこへ，どのように動いたらよいのか」を判断できずにプレーしている学生であった。

また，空間を平面的に把握するだけではなく，立体的に把握している学生が7.5％しかいないことがわかった。

(6)　調査の結果　Ⅱ（質問2の解答）

解答としては，「ボールをまわしてチャンスを作る」「片サイドに引きつける」「出たり入ったりして気を散らせ，チャンスをねらう」「フリー

バスケットボールで最も重要であると思う空間」　（長野県短大１年女子学生40人, 第3時間目の調査）

分類		最も重要な空間	理由	人数
フリースローレーンを含む	平面的把握	1 	シュートの確率が高い。	16人 40%
		2 3 	パスをまわす空間	4人 10% (1人)
		4 	シュートの確率が高い。	3人 7.5%
		5 	パスをまわす空間。	2人 5%
		6 		1人 2.5%
		7 	攻めにも守りにも重要な空間。	1人 2.5%
		8 		1人 2.5%
		9 	シュートしやすい。	1人 2.5%
		10 	ディフェンスの後ろ側から入る空間	1人 2.5%
		11 	シュートの確率が良く、リバウンドを取りやすい。	1人 2.5%
	立体的把握	12 	シュートするためには、なくてはならない空間	2人 5%
		13 	円堆の半分の形の空間	1人 2.5%
フリースローレーンと無関係	コートのサイド	14 	コートの中央は邪魔されやすい。	1人 2.5%
	バックコート	15 	速攻で攻められてしまう	1人 2.5%
その他（不特定空間）	コート全域	16　ボールとゴールを結ぶ空間	カットする。	1人 2.5%
		17　攻げきしている逆サイド	空いている	1人 2.5%
		18　ボールをシュートしやすい場所に運んでくるまでの過程となる空間		1人 2.5%

スローレーン外側に引き出す」「フェイントをかけて中に入る」「間をすり抜けて入る」「いつも両サイドにだれかがいく」「全体を見通して敵をぬく」「5人が有効な位置につく」等であった。この質問に対しては，「図示せよ」という指示をしなかったため，具体性に欠け，全体として抽象的であった。

(7) 結果の考察

① 「最重要空間」についての認識は，多様であるため「シュートが可能で，ノーマーク状態の場」を確認させるような「シュート位置確認活動」を学習活動として位置づける必要がある。

② そして「最重要空間」を意識し，それを意図的に創り出し，使いこなす技術が習得できるようなコンビネーションプレーの練習が必要である。

③ ゲームの中で最重要空間をどのように創り出し，どのように使っていたかが客観化できるような「ゲーム分析法」を開発し，それによって検証していく必要がある。

V バスケットボールゲームの分析

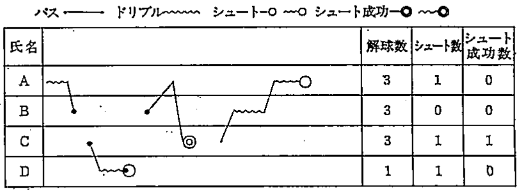
バスケットボールの学習において「道具」「場(空間)」「集団(人間関係)」について，子どもがどれほど支配能力を獲得したかを自覚させていくことが重要となる。この自覚によって子どもは次に何を課題にしていったらよいかという目やすを知ることになる。そのためには，客観的な判断材料作りが必要になってくる。つまり，子どもの動きをできるだけ客観化することのできる「ゲーム分析表」の開発が必要なのである。

従来開発されているものの中から「最重要空間」づくりの過程でその評価に有効だと思われるものを上げると次のようになる。

1 「心電図」方式[14)]

この方式は，触球数やシュート，パスのつながりを客観化するのに有効である。「道具の支配」や「人間関係の支配」の能力が客観化できる。

(図5)



2 「AB回数」方式[15)]

この方式は，図2，図3のように「A領域とB領域」をどのように区別できているかということを客観化するのに有効である。

(図6)

／ボールが動いた　×カット，失敗　○シュート　●インゴール

ボールの動き		パス	シュート
A → A	／×／×／／×／／／∅／／	$\frac{10}{13}$	$\frac{0}{1}$
A → B	∅ ● ● ×／／	$\frac{5}{6}$	$\frac{2}{3}$
B → B	／∅／●	$\frac{4}{4}$	$\frac{1}{2}$
B → A	／／／	$\frac{3}{3}$	$\frac{0}{0}$

評価

A→A(A領域からA領域)調子を整えてスキを作っているか

A→B(A領域からB領域)攻撃的に切り込んでいるか

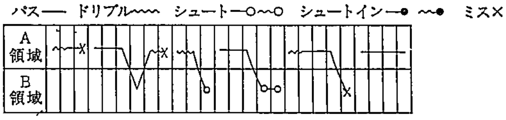
B→B(B領域からB領域)フォローがとれているか(フォローもBB)

B→A(B領域からA領域)全体のたて直しができているか

3 「ABグラフ」方式[16)]

この方式は「最重要空間」を意図的に創り出し，使いこなしているかどうかということについて客観化するのに有効である。

(図7)



A→A	調子を整えてスキを作っている	14回
A→B	中へ切り込んで攻撃している	4回
B→A	ねばり強くフォローを取っている	1回
B→B	全体をたて直している	1回

VI 今後の課題

本稿では，バスケットボールの指導内容のうち「技術に関する認識や習得」の中心的課題である

「場（空間）の認識」についての考察を加えたのであるが，バスケットボールという運動文化を総体としてとらえさせるためには，この他に歴史的・社会的側面についての指導内容を明らかにしなければならない。

また「科学的で民主的な指導系統」を明らかにする必要がある。そのためには「子どもの発達，認識の確認」もしなければならないのと考えている。

以上のような観点で研究を深めつつ「体育科教育における能力論や学力論」への接近を今後の課題としたい。

註

1）丹下保夫『体育学研究』Vol. 10, No. 2, p. 29 1965
2）荒木豊「教科教育法」9巻，体育p. 23 日本標準 1981
3）海後勝雄『体育の科学』Vol. 10 No, 3 p. 154 1960
4）荒木豊　前掲書 2）p. 24
5）中村敏雄『体育科教育』1971, 8
6）荒木豊　前掲書 2）p. 23
7）学校体育研究同志会編「体育実践論」p. 53 ベースボールマガジン社 1974
8）学校体育研究同志会編「バスケットボールの指導」p. 20 ベースボールマガジン社 1973
9）荒木豊「運動文化の基礎技術と技術学習の系統性」山梨大学教育学部研究報告　第18号，p. 293～295 1968
10）岸野雄三「序説運動学」p. 23 大修館書店，1968
11）中村敏雄『体育科教育』1973, 11
12）学校体育研究同志会編『運動文化』No. 69 p. 40 1979
13）唐木国彦『運動文化研究』Vol. 1 No. 1 p. 22 学校体育研究同志会年報 1983
14）根本忠紀「サッカーのゲーム分析」『体育科教育』1976, 8
15). 16）唐木国彦　前掲書 13）p. 27