

第2章 車椅子バスケットボールとはどのようなスポーツか?

車椅子バスケットボール班

[目次]

0. はじめに
1. 車椅子バスケットボールとは?
2. 調査概要
3. 考察
 - 3-1 コミュニケーション
 - 3-2 シュート&ブロック
 - 3-3 パス
 - 3-4 回転
 - 3-5 フェイント
4. 結論

0. はじめに

私たちは車椅子バスケットボールに興味を持ち、障害者スポーツの一つとして研究をするにつれて、一般バスケットボールと同じコートや同じ高さのリングで行われていることをどう理解するのか、疑問を持つようになった。これに答えるべく、次の2点について注目する。①車椅子をどのように捉えるべきであるのか。②どのような点が車椅子バスケットボールらしいのか。これらの問題を研究することによって、車椅子バスケットボールの発展を目指したい。

1. 車椅子バスケットボールとは?

- ・車椅子バスケットボールは、普通のバスケットボールと同じコート・ボール、同じ高さのリングを使用する。どの程度の障害の人でも参加できるように、障害の重さでひとりひとりに持ち点⁽¹⁾が与えられる。(障害の軽い人ほど持ち点が高くなり、障害の重い人ほど低くなる。)この持ち点によってクラス分けがなされる。チーム間の格差をなくすために、1チームの合計持ち点が14点以下と定められている。
- ・車椅子は規定内であれば、自分の体に合ったものを使用できる。(文末資料の図10参照)
- ・ボールを持っているときは2回までのプッシュ⁽²⁾が認められている。
- ・車椅子バスケットボールにはダブルドリブルの反則は適用されない。

ダブルドリブルを適用しない理由として、井手編(1998)は次のように挙げている。

車椅子を操作しながらボールをプレイすることは大きな制約であり、この規定はプレイの展開をより広くするためのものである。(井手編 [1998: 49]『全国身体障害者スポーツ大会規則の解説』)

2. 調査概要

観察対象 T県車椅子バスケットボールクラブ
 練習 週2回 木・日曜日
 場所 T県勤労身体障害者体育施設
 観察日 1999年7月8日(木) 18:00~21:00
 1999年8月29日(日) 13:00~
 1999年11月28日(日) 第29回内閣総理大臣杯争奪 日本車イスバスケットボール選手権大会 某地区予選大会

図1 T県車椅子バスケットボールクラブ
 (◎=キャプテン)

背番号	氏名(仮名)	性別	持ち点
4	早崎	男	1.0
◎6	森	男	4.0
7	西村	男	1.0
10	三田	男	2.0
11	松島	男	3.5
12	岡本	男	2.0
13	上田	男 </td <td>1.0</td>	1.0
14	成瀬	男	3.0
16	藤川	男	1.0

調査方法 私たちはT県勤労身体障害者体育施設で車椅子バスケットボールが行われていることを知り、調査することにした。まず練習の観察をしてメモを取り、3回ビデオ撮影をした。そのうち1回は選手権大会の試合を撮影したもので、この試合のビデオを中心に分析した。

3. 考察

フリースローレーンでは、ディフェンスとオフェンスが密集しやすく、センターサークル付近ではあまり密集しない。観察していくと、その2つの場所で行われる動きは違っており、2つのゾーンに分けることによって、より深い研究が出来ると考えた。

図2 AゾーンとBゾーンの定義

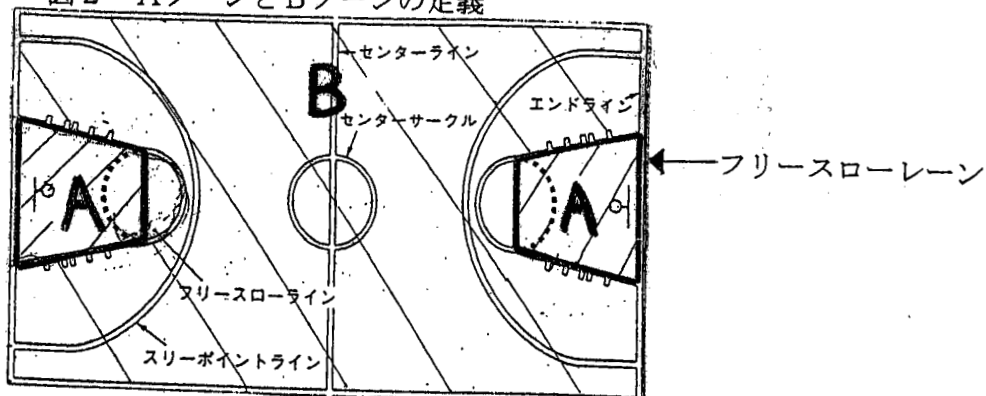
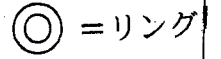
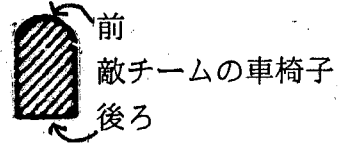
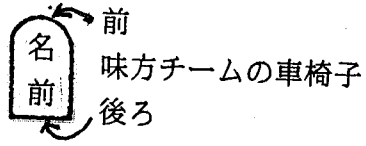


図3 トランスクリプト1説明図

(コート前半面のみかいている。)

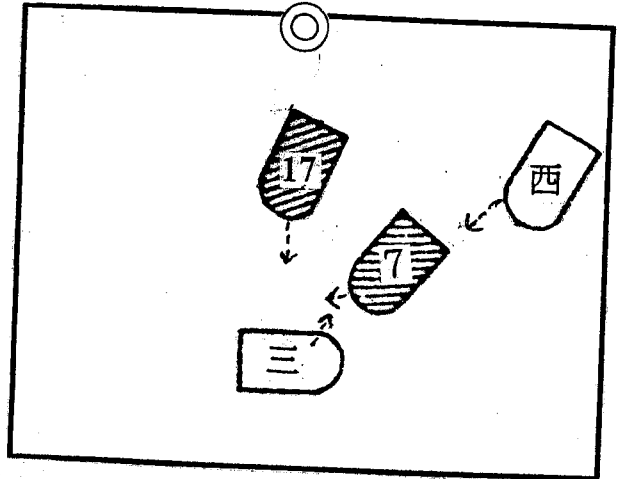
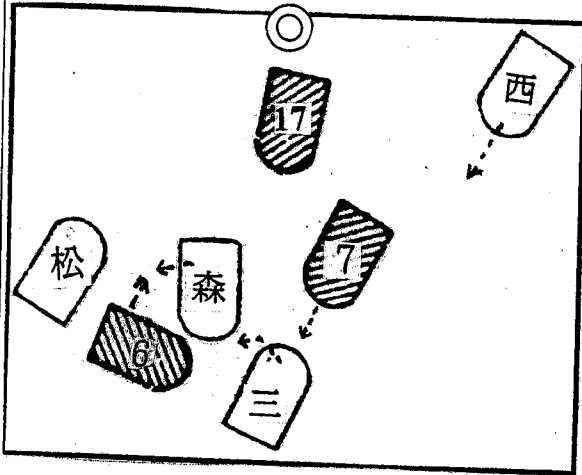
点線は視線の方向を示す。

記号説明



11:44:45

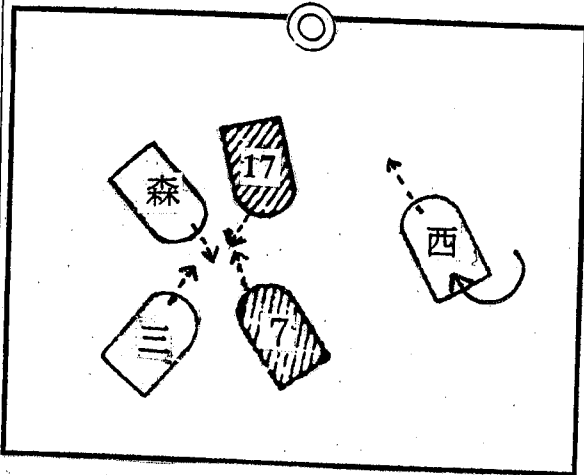
11:44:46



1. 三田がボールを持っている

2. 西村が三田に近づいてくる

11:44:48



3. 「上に上がるな!」と三田は指示を出す。
西村はすぐにターンする。

3-2 シュート&ブロック

図4 ゾーン別にみるシュート

ゾーン		片手	両手	計
A	入る	9本 (41%)	6本 (43%)	15本
	入らない	13本 (59%)	8本 (57%)	21本
	計	22本 (100%)	14本 (100%)	36本
B	入る	0本 (0%)	2本 (17%)	2本
	入らない	10本 (100%)	10本 (83%)	20本
	計	10本 (100%)	12本 (100%)	22本

シュートには両手でシュートする時と片手でシュートする時がある。私達はAゾーン、Bゾーンにおいてのシュートの成功率に差があることに気付いた。Bゾーンよりリングに近いAゾーンからのシュートの成功率は高い。また、車椅子に乗っているとジャンプが出来ないため、リング下でのブロックは手を伸ばすだけになり、打たれたシュートをはたきおとすことは難しい。(さらにいえば、リングから遠いBゾーンからのシュートは入りにくいという可能性もある。)従って、車椅子バスケットボールは一般バスケットボールよりも、Aゾーンに入れさせない戦略⁽³⁾の重要性が大きくなる。また、Aゾーンに入れさせないブロックの時に大きく影響するのが、車椅子の幅である。車椅子が密集するところでは、オープンスペースが小さくなるため、守る側は守りやすい。しかし、攻める側にとっては、車椅子は体のように縮めることができないため切り込みにくい。つまり車椅子が密集しやすいAゾーンでは、密集しにくいBゾーンに比べて車椅子の幅の影響がより大きくなる。

同じコートを使うということは「一般バスケットボールと同じところ」であると単に考えてしまう。ところが詳細にみていくと、そのゲームの中における意味合いは違っていた。どうして意味合いの違いが生まれるのか。それは、同じコートを使うからである。

一般バスケットボールの場合、ドリブルをする時はボールをとられないよう、空いている手で敵が近づいてくるのを防ぐ。ところが、車椅子バスケットボールでは、ドリブルをしていない手で、車椅子を漕ぐのでこの戦術⁽⁴⁾は使えない。つまり、車椅子バスケットボールでは、敵が近づいてくるのを防ぐ手立てがないようにすら見える。しかし、車椅子バスケットボールの場合は、敵の反対側でドリブルをしてさえいれば、ボールを敵にとられる心配はなく、手で防ぐ必要がない。つまり“できない”のではなく、“しない”とも言える。このように考えると敵が近づくのを手でとめないということは、車椅子バスケットボールのみによる特徴とは言い難い。「防ぐ必要がなければしない」というこのことは、バスケットボールのプレーの中に埋め込まれている大きな戦略にも基づいているからである。

3-3 パス

パスにはボールをバウンドさせて味方に渡すバウンドパスと、バウンドなしのスローパスがある。この二つのパスをAゾーン、Bゾーンという場所にも注目して集計した。

図5 ゾーン別に見るパス集計

	バウンドパス	スローパス
Aゾーン	4回	64回
Bゾーン	119回	100回

車椅子バスケットボールでも一般のバスケットボールでも、Aゾーンはプレイヤーが密集する。これはタイミングさえ合えば、パスボールをカットしやすい位置にたくさんのプレイヤーがいるということでもある。図6のように、スローパスは①のゾーンを通り、バウンドパスは②のゾーンを通る。スローパスは敵が手を伸ばせばカットされる可能性がある。しかし、バウンドパスは手を伸ばしただけでは届かない位置を通り、カットされにくい。バウンドパス、スローパスなどの様々なパスを使えば、敵はパスの出る方向が予測できないため、守備する範囲が広がり注意が散漫となる。それによってパスが通りやすくなる。

しかし図5から分かるように我々のデータにおいては、リング下など比較的車椅子の密度が高くなるAゾーンではBゾーンに比べてスローパスが多い。これは、バウンドパスにはバウンドする余地が必要であり、Aゾーンではその余地がないということだ。なぜバウンドする余地がないのか。それには、彼らが車椅子に乗っていることが大きく関係する。車椅子は場所を取るし、股下をくぐらすようなバウンドパスもありえない。密集しないBゾーンでのバウンドパスとスローパスの頻度にほとんど差はない。にもかかわらず、密集するAゾーンでは大きな差が生まれる。つまり、空間に対する車椅子の幅が、より有意味になる。このことは、まるで車椅子バスケットボールのみで起こることのように思え、このことこそが車椅子バスケットボールの特徴であると考えてしまう。しかし、パスを出すスペースがなければ出さないとか、敵にとられる危険があるならパスを出さないといったことは、ゲームをする上でプレーの中に埋め込まれた、バスケットボールの大きな戦略のうちである。

図6 Aゾーンにおけるパスの通過位置

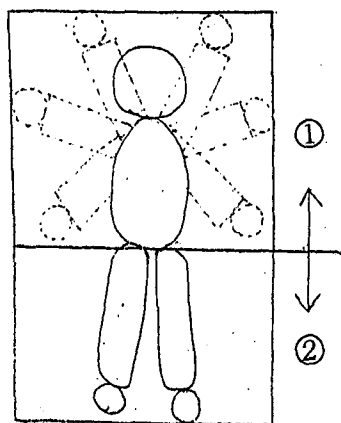
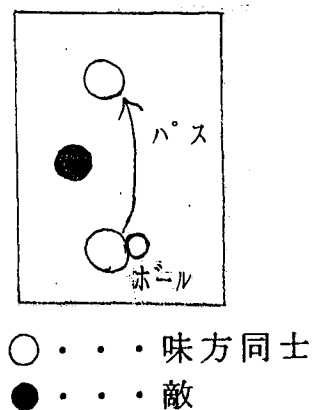


図7 敵と味方の配置図



3-4 回転

回転というテクニックを利用している場面がある。ボールを持っていた森さんはパスを出したかったが、前方に敵が二人いたため2回転した後パスを出した。この2回転をすることは戦略と呼べるのではないか。回転している間、敵は手を出しにくいし、味方もパスをもらうべき場所に移動することができるからだ。

この2回転と似ている技が一般バスケットボールでもある。ピボットターンである。ピボットターンとは片足を軸にして、もう片方の足を動かし体ごと回転するターンである。2回転とピボットターンは、どちらも敵にボールを取られないようにしながら、味方にパスをするチャンスを窺うという点では同じである。しかし、一般バスケットボールは、「体一体」なのでより近くまで近づかれ、ボールをはたき落とされたり、ヘルドボールになったりしやすい。一方、「車椅子-車椅子」では、手を伸ばしただけでは敵のボールまで届かないし、かといって回っている車椅子に近づいてぶつくとファールになってしまう。だから敵は近づきにくい。同じ目的のためにしているが、一般バスケットボールよりもボールを守りやすいと言える。だから、試合時の重要さを考えたときに、車椅子バスケットボールにおける2回転のもつ意味合いは、一般バスケットボールにおけるピボットターンよりも大きく重要になってくる。これは道具としての車椅子を上手く使った戦術と言える。

3-5 フェイント

以上で見てきたように、一般バスケットボールに比べて車椅子の幅の影響が大きいAゾーンには、車椅子が入りにくい。したがって、いかにAゾーンに入るかが、一般バスケットボールより重要となる。そこでAゾーンにいる敵のブロックをくずすために、フェイントをする方法がある。次に取り上げるのが、フェイントを用いる場面の事例である。

トランスクリプト2 (11:44:51~11:44:55)

[三田]	全全全全全全全全全全, . 松, . 右右右右右	[分析不可能]
	右サイドへ移動	①パス
[青6]	三三三三三三三三三三, . BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB	
	その場ターン 向きを松島へ リング下へ もう半コートの方へ移動	
[森]	171717, . 三三三三三三, . BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB	
	体の向きを松島へ リング下へ もう半コートの方へ移動	
[青17]	森森森森, . 三三三三三三, . BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB	
	体の向きを松島へ リング下へ	
[青14]	??? [分析不可能] ?松松松松松松松松松松松松松松, . BBBBBBBB	
	松島を追いかける	
[松島]	? [分析不可能] 三三, . B, . 全全, . RRRRRR, . BBBBBBBB	
	キャッチ リング下へ移動 シュート	

①の時点で、三田さんは松島さんを一度ちらりと見たあとすぐに視線をはずし、わざと反対の方向（右）を見ながら松島さんにパスを出す。三田さんにぴったりと付いていた青6は、三田さんの視線を追いかけてその方向を見る。パスを出したい相手である松島さんの方を見ると、青6にパスカットされるかもしれない状況にあったが、反対方向を見ると、青6にパスカットされるかもしれない状況にあったが、反対方向を見るとというフェイントによって、松島さんへのパスが成功している。そして松島さんは敵に悟られずにノーマークでパスをもらうことができ、リング下まで移動してシュートをした。このフェイントの方法は一般バスケットボールでも見られるやり方である。一般バスケットボールと同じ技術（フェイント）を用いているが、Aゾーンに入りにくい車椅子バスケットボールにおいては、戦術としてのフェイントの重要性が強くなる。

図8 トランスクリプト2説明図

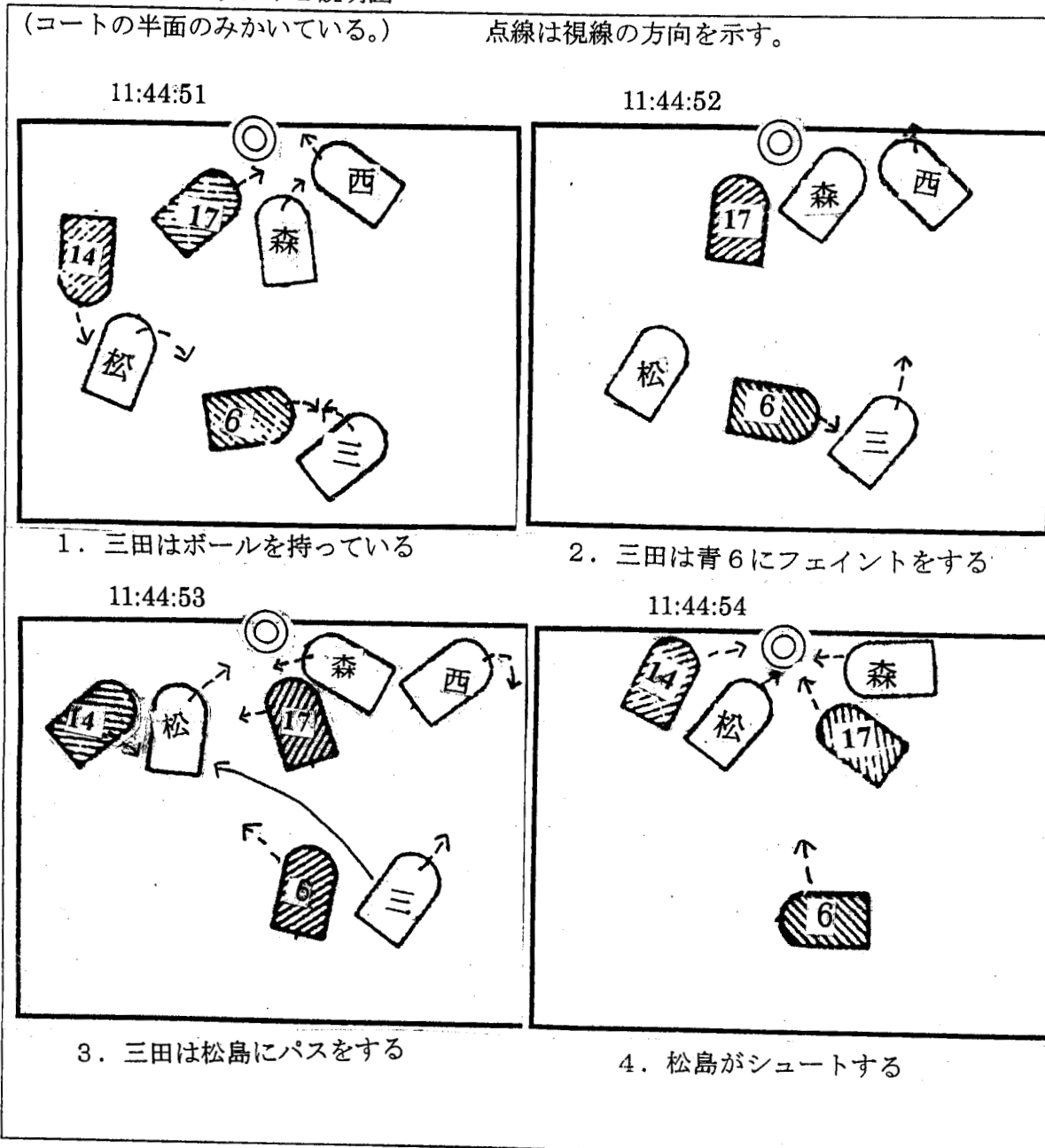


図9 本論文の理論枠組

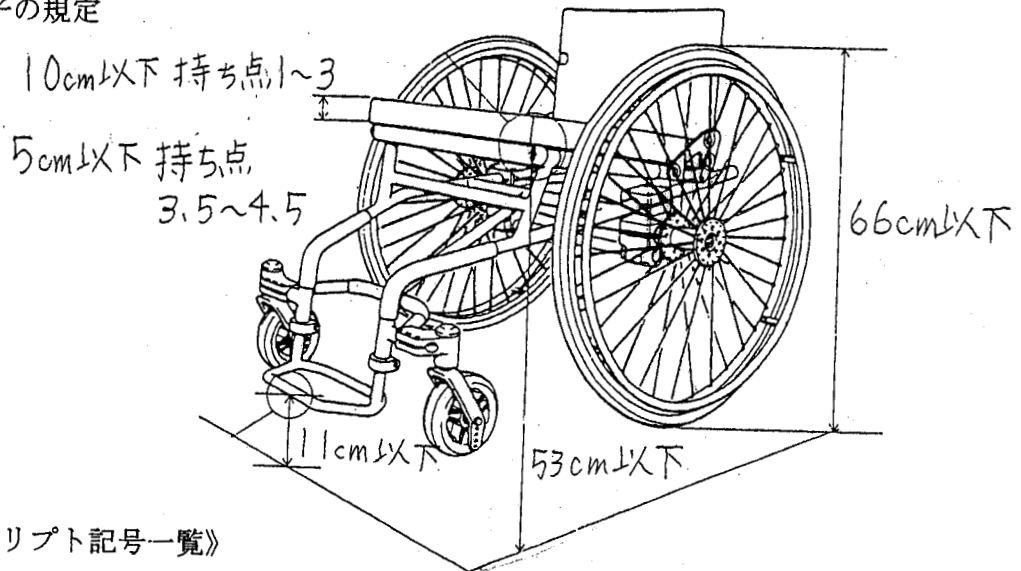
戦術	バスケットにおける大きな戦略
・一般バスケットと同じ	<ul style="list-style-type: none"> ・一般バスケットと同じ →3-1 ・一般バスケットと違う →3-2、3-5 (車椅子バスケットらしい)
・一般バスケットと違う (車椅子バスケットらしい)	<ul style="list-style-type: none"> ・一般バスケットと同じ →3-3、3-4 ・一般バスケットと違う →3-1 (車椅子バスケットらしい)

4. 結論

3節の考察で述べたように、コミュニケーションに関しては、一般バスケットボールと何ら変わりがない。しかし彼らが車椅子に乗っていることを考えると、同じ高さのリングやコートを使用することの意味合いは、一般バスケットボールと全く同じとは言えない。なぜなら物理的の面積や物理的高さが同じコートやリングを使用しているも、ゲームにおける意味が違ってくるからである。またフェイントにおいても、同じことが言える。一般バスケットボールと同じ戦術だが、Aゾーンに入りにくい車椅子バスケットボールにおいては、フェイントの重要性が強くなる。ドリブルやパスに関しては、一般バスケットボールとは異なる戦術を用いている。しかし、バスケットボールにおける、より大きな戦略そのものは同じである。この一般バスケットボールと同じところが、むしろ車椅子バスケットボールの特徴にもなっている。

このように、戦術を細かく見ていくと、「一般バスケットボールと同じところ」と「車椅子バスケットボールらしいところ」の二側面があった。しかし、この「車椅子バスケットボールらしいところ」とは、実はバスケットボールに共通な、ゲームを有利に進める上で大きな戦略や基本原則によるところもあった。そして、「一般バスケットボールと同じところ」でも、その重要性や意味合いについて考えると一般バスケットボールとは違っていたところがあった。つまり、「車椅子バスケットボールらしい戦術」が一般バスケットボールによって作りあげられ、「一般バスケットボールと同じ戦術」が、かえって車椅子バスケットボールでは大きな意味合いを持つことにもなっている。

図10 車椅子の規定



《トランスクリプト記号一覧》

【記号】

参与者・事物に関する記号

[三] …三田さん

[森] …森さん

[松] …松島さん

[番号] …その背番号の人を見ている

[B] …ボールを見ている

[R] …リングを見ている

[前] …前を見ている

[右] …右を見ている

[全] …コート全体を見ている

[?] …どこを見ているか不明

【規則】

- ・ひとつのかたまりごとに _____ で区切る。
- ・視線の下に動作を書く。
- ・視線の記号の下に _____ を引いてあるのは、ボールを保持しているとき

《文献リスト》

藤原 進一郎他 1998 『身体障害者スポーツ指導の手引』 ぎょうせい。

井手 精一郎 (編) 1998 『全国身体障害者スポーツ大会競技規則の解説』 財団法人
日本身体障害者スポーツ協会。

(1) 全ての登録選手の持ち点は、それぞれの障害に見合った1から4までの点が審査によって決定し、万が一、疑義が生じた場合、再審査されることがある。また中間的な機能を有しどちらも決定し難い場合には、1.5点、2.5点、3.5点、4.5点といったハーフポイントの持ち点が付けられる。

(2) プッシュとは片手あるいは両手で、車椅子を移動させるために車輪を漕ぐこと。

(3) 戦略とは、ゲームの上での策略のことである。

(4) 戦術とは、パスやドリブル、シュートなどバスケットボールの技術を指す。