

スポーツにおける戦術的ファウルの是非論に関する研究
ーバスケットボールの「ファウル・ゲーム」に着目してー

スポーツ文化研究領域

5009A016-8 大峰 光博

研究指導教員：友添 秀則教授

【本研究の目的と背景】

欧米圏におけるスポーツ哲学の領域においては、国際的なスポーツ哲学専門雑誌である“Journal of the Philosophy of Sport”を中心に、戦術的ファウルの是非に関する研究はなされてきた。その中でも、バスケットボールの「ファウル・ゲーム」の是非については、各研究者によって見解が異なっており、決着は着いていない。そこで、本研究では、「ファウル・ゲーム」の是非論に関して、新たな見解を提示することを目的とした。この目的を達成するために、まず、欧米圏におけるスポーツ哲学領域における、戦術的ファウルの是非へのアプローチを概観し、その問題点を描き出した。次に、スポーツ哲学領域の代表的研究者であるフレイリーとサイモンにおける戦術的ファウルの是非論争に着目し、両者の「ファウル・ゲーム」の是非における対立点と課題を検討した。第3に、バスケットボールの各団体における競技規則の変遷を確認し、そこで「ファウル・ゲーム」に関する規定がどのように変化してきたのかを分析・検討した。

【各章の概要】

○第1章

第1章では、欧米圏のスポーツ哲学の領域においては、どのような立場から戦術的ファウルの是非が論じられているかについて検討した。“formalism”の立場と「エートス」を重視する立場から是非が論じられてきたことを確認した。戦術的ファウルのアプローチについては、双方の立場とも、問題点が残ることを明らかにした。

○第2章

第2章では、フレイリーとサイモンの戦術的ファウルの是非に関する論争に着目した。両者は3つの対立点によって、「ファウル・ゲーム」の是非が異なることを明らかにした。1点目は、構成的スキルと統制的スキルの重要性に関する対立であった。2点目は、戦術的ファウルへの罰則の機能に関する対立であった。3点目は、戦術的ファウルに対する参加者達の合意形成に関する対立であった。また、両者の「ファウル・ゲーム」の是非論は、バスケットボールの競技規則の内容を軽視しているという問題点を指摘した。

○第3章

第3章では、「バスケットボール競技規則」、「ミニバスケットボール競技規則」、「bj-league Official Rule Book」における、「ファウル・ゲーム」を規定する条項の内容の変遷について確認した。そこで明らかになった内容を、「戦術的ファウルへの罰則の機能」、「構成的スキルと修復的スキルの重要性」、「参加者の合意形成の有無」という3つの分析視点から検討した。

「バスケットボール競技規則」においては、「ファウル・ゲーム」に対する罰則は、制裁としての機能から、代償としての機能を有する方向にシフトしていた。また、修復的スキルである、試合の終盤におけるフリースローの卓越性の追求は、是認される方向にシフトした。さらに、競技規則に「ファウル・ゲーム」の文言が記載されたことによって、「ファウル・ゲーム」を行うことに対する参加者の合意は得られると結論づけられた。

「ミニバスケットボール競技規則」においては、「ファウル・ゲーム」に対する罰則は、代償としての機能から、制裁としての機能を有する方向にシフトしていた。また、修復的スキルである、試合の終盤におけるフリースローの卓越性の追求は、一貫して、否認されていた。「ファウル・ゲーム」を行うことに対する参加者の合意は得られないと結論づけた。

“bj-league Official Rule Book” におい

ては、「ファウル・ゲーム」に対する罰則は、一貫して、代償としての機能を有していることが明らかになった。また、修復的スキルである、試合の終盤におけるフリースローの卓越性の追求は、一貫して、容認されていた。「ファウル・ゲーム」にコミットすることに対するプレイヤー間の合意は、一貫して、得られていると結論づけられた。

○結章

結章では、1章から3章までの明らかになったことから、以下のような結論を導き出した。

- ①、「ファウル・ゲーム」に関する、各団体の競技規則の規定は異なっているため、そのことに応じて、「ファウル・ゲーム」の是非は異なってくる。
- ②、「バスケットボール競技規則」が適用されるバスケットボールの試合においては、「ファウル・ゲーム」は許容される。
- ③、「ミニバスケットボール競技規則」が適用されるミニバスケットボールの試合においては、「ファウル・ゲーム」は許容されない。
- ④、“bj-league Official Rule Book” が適用される bj リーグのバスケットボールの試合においては、「ファウル・ゲーム」は許容される。