

2015年度 修士論文

バスケットボールプレイヤーにおける理想像

ーポイントガードに着目してー

The ideal Point Guard of basketball players

早稲田大学 大学院スポーツ科学研究科

スポーツ科学専攻 コーチング科学研究領域

5014A032-6

藤生 喜代美

Fujiu, Kiyomi

研究指導教員：倉石 平 教授

目次

I. 序論	1
1. はじめに	
2. 先行研究	
3. 研究目的	
II. 研究方法	3
1. 対象者の選定	
2. 対象者	
3. データ収集	
4. 分析方法	
5. 分析手順	
6. 妥当性, 信頼性の検証	
7. 倫理的配慮	
8. 研究の限界	
III. 結果・考察	
1. ポイントガードの理想像に必要な要因	11
(1) 結果	
(2) 考察	
2. ポイントガードの理想像に必要な要素	15
(1) 共通性結果	
(2) 共通性考察	
(3) 共通性まとめ	
3. 個別性	22
(1) A氏	24
(2) B氏	29
(3) C氏	34
(4) D氏	39
(5) 個別性まとめ	43
IV. 総合考察	45
V. 結論	46
言葉の定義	48
引用文献・参考文献	
謝辞	

I. 序論

1. はじめに

バスケットボール競技の戦略における世界の潮流は，アウトサイド中心の戦略に変わったこと（倉石,2014）や，トランジションゲーム（攻守の切り換えが速い攻撃回数の多いゲーム）を戦略として採択し，ファストブレイク（速攻）で2点を取りに行く傾向にあることが報告されている（萩原,2014）．体格で劣る日本が世界と戦うためには，戦術・戦略が必要になると考えられる．このように，世界の流れにともない，世界の国々のトップは，トランジションに力を注ぐ傾向にある．また，トランジションでは，コントロール（ゲームテンポ，ブレイクなど）においてポイントガードの役割が大きいと考えられる．

新聞や，競技の専門誌によって，ポイントガードの記事が掲載される場合，「司令塔」という表現を用いられることがある．それはバスケットのみならず，サッカーやバレー，アメリカンフットボールなどでも耳にする．ポイントガードについて，ドン・エディ（1983,p.280）は「どのポジションのプレイヤーにもそれぞれ役割があるが，その中で最も重要な役割を担っている」と述べている．また，モーガン・ウットン（1994, p.85）は「理想的なポイントガードは，さながらコート上でコーチの役割を担うことになる」と述べている．これらのことから，ポイントガードというポジションが重要であるといわれている．

これまでに，バスケットボール競技に関する研究は，多面的，多角的におこなわれてきた．ところが，学術的にポイントガードというポジションに着目した研究は，国内では今のところ報告されていない．「重要な役割を担っている」ポイントガードについて，具体的にどのような役割を果たすポジションなのか，「理想的なポイントガード」とはどのような

プレイヤーなのかについて着目することは、ポイントガードのコーチングに有効であると考えられる。内山（2007）は、チームスポーツにおいて「個々のレベルが低ければ、集合体としてのチームも必然的に不十分にしか機能しない」と記述している。ポイントガードのレベルを高くすることは、チームを十分に機能させることに繋がると考えられる。

2. 先行研究

バスケットボールに関する研究は、近年まで量的研究を主流に進められてきた。それらを概観すると、戦術・戦略に関する研究と、技術に関する研究に大別できる。まず、戦術・戦略については、タイムアウト(三浦, 1994), オフェンス(長門ら, 2005), アシスト(大神, 2008), リバウンド(金ら, 2009), トランジション(谷釜, 2011), ターンオーバー(山本ら, 1993), オリジナル(倉石, 2005, 2014), ゲームテンポと戦力(大神, 2014), ディフェンス(小谷, 2014)などが報告されている。これらの研究は主に、映像やボックススコアをデータとして用いた量的研究によりなされている。量的研究の有用性について大橋(1999)は、「コーチングのゲーム観察の正確性は3割程度である(Franc and Miller, 1986)という報告から、スポーツゲームで起こる様々な事柄を数値化することの重要性」を示唆している。また、技術については、動作実験のデータを用いた動作分析がなされており、チェストパス(三浦ら, 2002), シュート(安松谷ら, 2011), ビジョン(元安, 2012), 状況判断(八板ら, 2014), サイドステップ(小山ら, 2015), などが報告されている。

村上ら(2013)は、量的研究について「チーム力向上のための資料を提供するためには有益となる」と述べているが、「プレイヤーの役割に応

じたパフォーマンスに関する研究については不足している」と指摘している。また、山口（2012）は「身長，ポジション，チーム内の役割など選手の特徴により，重きが置かれる統計指標は変わるべきである」と述べている。これらのことから，プレイヤーの役割やポジションに関する研究が必要とされていると考えられる。しかし，筆者の管見の限り，ポジションに着目した研究は，村上ら（2013）がおこなった，センタープレイヤーの出場時間および得点に関する研究のみに留まっている。そのため，国内ではポイントガードに関する学術的な研究はまだおこなわれていない。

3. 研究目的

そこで，本研究では女子のポイントガードの理想像をトップコーチの視点から明らかにし，ポイントガードに必要な要素を導き出すことを目的とした。そこから，ポイントガードにおけるコーチングの知見を得ることも目的とした。さらに，対象者の個別性を明らかにすることを目的とした。

II. 研究方法

1. 対象者の選定

「熟達したコーチの直観的把握力とその形成過程については、コーチの学びの教科書になる（曾田,2014）」とされていることから、熟練コーチを対象とした。熟練コーチの選定基準は次の3つを設定した。

(1) バスケットボール指導者としての指導歴が20年以上

(2) バスケットボール日本代表女子チーム（カテゴリー不問）のヘッドコーチ経験者

(3) ヘッドコーチとして指導にあたった女子チームを全国大会やトップリークにおいて、継続的に上位に導いた実績をもつ

本研究では、3つの選定基準を満たした熟練コーチをトップコーチと定義付けをした。また、トップコーチの考えるポイントガードの理想像をポイントガードの理想像と定義した。

2. 対象者

対象者（表1）が選定基準を満たすことを確認した。対象者4名の性別は全員男性であり、代表チームのカテゴリーは、女子A代表ヘッドコーチ経験者が2名、女子ジュニア代表ヘッドコーチ経験者が2名となった。

表1. 対象者プロフィール

	性別	指導歴	代表カテゴリー	指導経験
A氏	男性	44年	A代表	実業団
B氏	男性	27年	A代表	大学・実業団
C氏	男性	44年	ジュニア代表	中学・高校
D氏	男性	32年	ジュニア代表	高校

3. データ収集

戈木（2014, p.31）は、先行研究の蓄積が少ない研究において、その事象は何であるのかを明らかにするために、質的研究が適していると示している。つまり、インタビューを通して調査することで、「ポイントガードとは何であるのか」という問題に答えることができるのではないかと考え、インタビューを採用した。

インタビューは対象者の指定する場所でおこなった。インタビューを始める前に対象者に対して、研究内容やインタビュー調査の倫理的な説明をおこない、対象者の同意を得た上で、インタビューを IC チップレコーダーに録音した。インタビュー時間は、1 時間から 1 時間 30 分程度であった。

インタビューでは、坂井（2011）が分類した、身体的要因、心理的要因、技術的要因、戦術的要因に関連した要素（注 1）を聞き出したいと考えた。また、対象者がインタビュー中に、触れない内容についても問いかけを行うため、半構造化インタビュー形式を採用した。

質問項目は次の 3 つを用意した。

- (1) これまでの経験を通じて、〇〇さんが考えるポイントガードの理想像について、エピソードを交えながら自由に語ってください。
- (2) 心・技・体・その他にはいかがですか？
(語られなかった内容について伺った.)
- (3) お話いただいた中での優先順位について教えてください。

なお、インタビューでは、質問が誘導尋問にならないように注意した。

4. 分析方法

分析方法は、Strauss & Corbin(1994)の考案したグラウンデッド・セオリー・アプローチ（以下、GTAとする）を用いた。GTAは、データに基づいて分析を進め、データから概念を抽出し、概念同士の関係づけによって研究領域に定着した理論（データから抽出した概念（カテゴリー）を体系的に関係づけた枠組み）を生成しようとする研究方法（戈木，2006，p.11）である。今回の研究で、ポイントガードの理想像に必要な要素についてのカテゴリー（注2）を抽出するまでの手段として、GTAを採用した。また、分析が間違った方向に行かないように規制をかけられることが、分析の妥当性を担保するために適していると考えられた。

5. 分析手順

共通要素抽出までの手順

分析は図1のフローチャートに示した手順でおこなった。始めに①録音したインタビューの文字起こしをし、②そのデータを十分に読み込んだのちに、③データを細かく分断する切片化をおこなった。次に切片化したデータから、④どの視点でそのデータを見るのかを示すプロパティ（視点）とディメンション（範囲）を抽出した。そのプロパティとディメンションから、⑤切片データにラベル付をした。ラベルには、できるだけインタビューで語られた言い回しを利用し、それが困難な場合は別の言葉で置き換え、その言葉の意味を説明した。そして、⑥ラベルからカテゴリーを抽出し、意味の近いカテゴリーを統合した（図2）。そして、⑦大カテゴリー（注3）まで抽出されたデータを対象者に送り、内容の確認と修正をおこなった。データは分析が進む度に何度も見直す機会が生じた。その際、分類や、言葉の修正などをしてデータの精度を高めた。

最後に、⑧対象者のカテゴリの中から、全員が共通するカテゴリを抽出し、⑨研究者によって抽出した共通要素の妥当性を検証した。

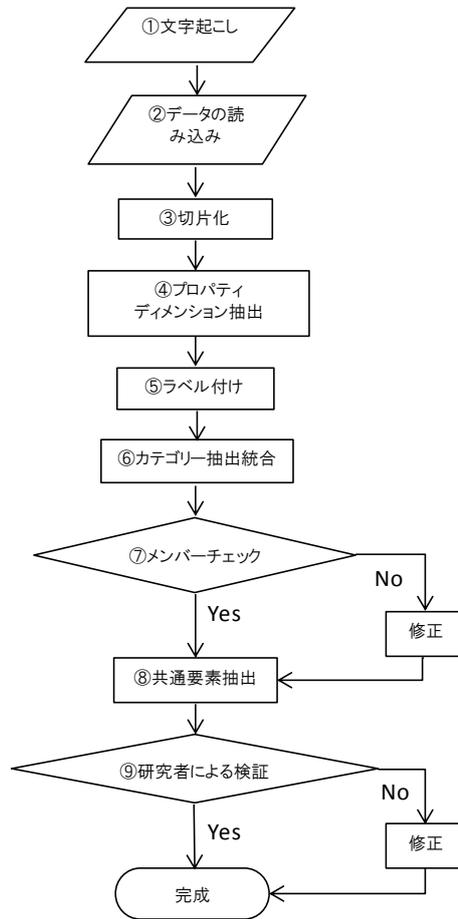


図 1. 共通要素抽出までの分析手順

③ 切片化	④		⑤ ラベル	⑥		
	プロパティ	ディメンション		小カテゴリ	中カテゴリ	大カテゴリ
みんなに、指示を出す、命令する。例えば、セットオフenseがあったときに、PGはセンターの動きまで全部指導ができて、センターはこうやって動くんだよってセンターに説明ができるくらいのレベルじゃないと困るというか。	PGの役割	みんなに指示、命令、指導ができる	みんなに、指示を出す、命令する PGはセンターの動きまで全部指導ができて、説明ができるくらいのレベル	指示・命令 他の選手に指導ができる	リーダー	チームスキル

図 2. ③～⑥カテゴリ抽出手順 具体例

カテゴリー関連図作成までの手順

個別性を見るために，対象者のカテゴリー関連図を作成した．関連図は図3のフローチャートに示した手順でおこなった．共通要素抽出までの分析で，導き出されたカテゴリーを，①内容の近いカテゴリーをまとめてグループ化した．グルーピングを②思考錯誤して③PGIに必要な要素ごとにカテゴリーを整理した．整理されたカテゴリーのグループを使って，④カテゴリーの関係を示すカテゴリー関連図を作成した．⑤研究者によって完成した関連図を検証し，修正をおこなった．

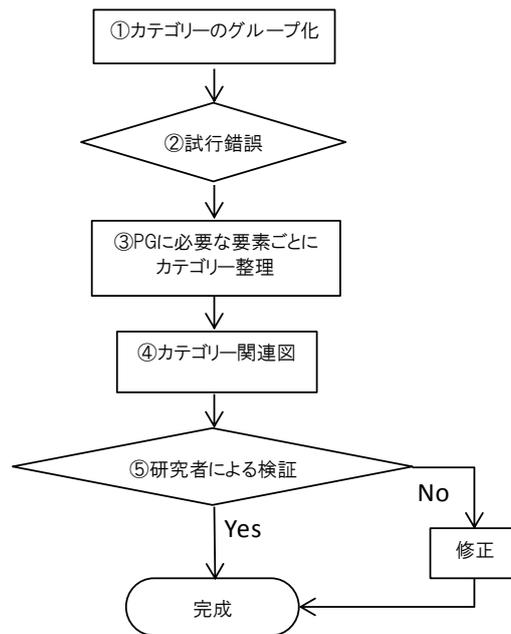


図3. カテゴリー関連図作成までの分析手順

6. 妥当性，信頼性の検証

質的調査の妥当性と信頼性を診断することは，その構成要素を検証することを意味すると言われている（S・Bメリアム，2004，p.290）．検証は，インタビューが信頼できる妥当なやり方で組み立てられたか，文献の内容は適切に分析されたか，ケーススタディの結論はデータに基づいているかの視点で行われる．これらの視点を踏まえて，質的研究の信頼性と妥当性を次の3つの方法で担保した．

(1) 研究方法の明示

詳細な記述，必要なデータの開示によって，どのようにデータ収集や分析がなされ，結果が導き出されたかの透明化を図った．

(2) メンバーチェック

対象者によって，インタビューの文字起こしとラベル付をおこなったデータの確認，修正をおこなった．

(3) 研究者による検証

バスケットボール指導者 E 氏（指導歴 28 年：日本バスケットボール協会公認 A 級コーチ），他競技指導者 F 氏（競技歴 16 年，指導歴 4 年）によって，カテゴリーの分類，統合，言葉の確認，修正を実施した．

また，質的研究において「調査者は，データ収集と分析における主たる道具であり，調査者が，このタイプの調査に必要なパーソナリティ特性と技能をどの程度有しているかは，診断される必要がある（S・Bメリアム，2004，p.28）」と言われているため，調査者についても説明する．

調査者は競技歴 20 年，ポイントガードとして実業団チームに在籍経験有，指導歴 4 年，日本バスケットボール協会公認 C 級コーチである．

7. 倫理的配慮

研究をするにあたり，早稲田大学「人を対象とする研究に関する倫理委員会」の承認（承認番号：2015-084）を得た．研究の説明を行い，研究協力への同意を得たうえで本研究を進めた．

8. 研究の限界

GTAは，理論的飽和になった時に分析が終了する方法である．しかし，今回は2年間の修士課程における研究としておこなったため，期間が限定された．また，1人目の分析を終えてから，次の対象者からデータを収集することが望ましいが，限られた期間でデータ収集をおこなう必要があったため，2人目までは分析を終えてからデータを収集することができたが，3人目と4人目においては同時期にデータ収集を実施した．

また，分析の過程において，前述したように，妥当性，信頼性をできる限り担保することを試みた．しかし，S・Bメリアム（2004，p.294）は，ラトクリフ（Ratcliffe,J,W,1982）の観点を使って「データは自ら語らない．つねに，通訳または翻訳者が要るのである」「現象や出来事を変化させずに，それらの観測や測定をすることはできない．物理学においてさえ，もはやリアリティは一面的なものとはみなされていない」「数や方程式や言葉は「すべてリアリティの抽象的で象徴的な表示であり，リアリティそのものではない」ということを頭に入れておく必要があるとしている．つまり，質的研究は，通訳を通しての現象の観測や測定であるということであり，本研究であれば，筆者を通じてのインタビューの分析であるということを確認しておくべきである．

Ⅲ．結果・考察

1. ポイントガードの理想像に必要な要因

(1) 結果

ポイントガードの理想像に必要な要因（注 4）

ポイントガードの理想像を明らかにするために、トップコーチ 4 名を対象にインタビュー調査をおこない、GTA を用いて分析しカテゴリーを抽出した。抽出された小カテゴリー（注 5, 以下「」で表す）を分類したところ<プレイスキル><メンタルスキル><フィジカルスキル><戦術・戦略><リーダー><コーチとの関係><チームメイトとの関係>の 7 つの中カテゴリー（注 6, 以下<>で表す）に統合された。さらに、中カテゴリーを分類したところ《個人スキル》《チームスキル》《チームとの関係》の 3 つの大カテゴリー（以下《》で表す）に統合された。（図 4）カテゴリーは、表 2 のように定義づけし分類した。（スキル：注 7）

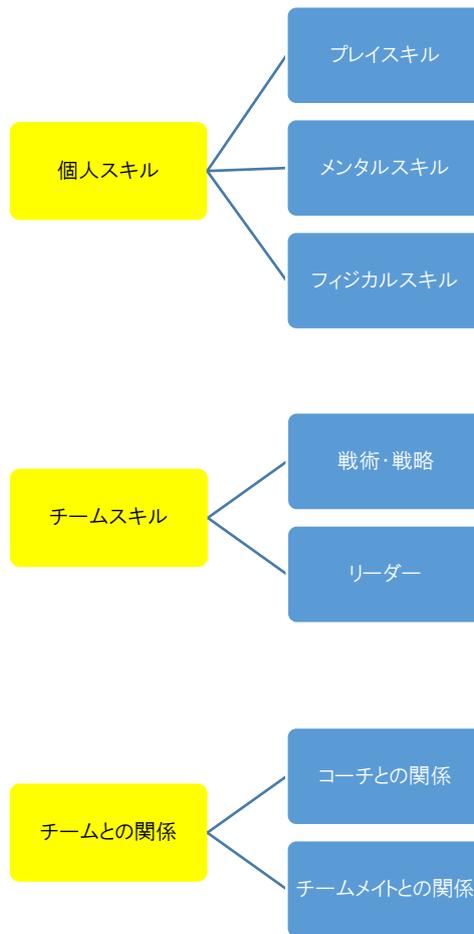


図 4. ポイントガードの理想像に必要な要因

表 2. カテゴリー定義

中カテゴリー	定義
プレイスキル	オフェンスプレイ, ディフェンスプレイ, トランジション (攻防の切り替わり) に関するスキル
メンタルスキル	心理的, 精神的な内容に関するスキル
フィジカルスキル	身体的な内容に関するスキル
戦術・戦略	目的を達成するための方法・作戦
リーダー	目的を達成するために, チームに対してリーダーシップをとるプレイヤー
チームメイトとの関係	ポイントガードとチームメイトとの関係
コーチとの関係	ポイントガードとコーチとの関係
大カテゴリー	定義
個人スキル	ポイントガード自身のスキル
チームスキル	ポイントガードがチームに影響を及ぼすスキル
チームとの関係	ポイントガードとチームとの関係

ポイントガードの理想像に必要な要因 カテゴリー関連図

統合された中カテゴリーをカテゴリー関連図にした（図 5）。ポイントガードは、ポイントガードのパーソナリティ、ここでは＜メンタルスキル＞によってチームメイトに認められる＜リーダー＞的存在である。＜リーダー＞として、コーチと一致した＜戦術・戦略＞を駆使する。その、＜戦術・戦略＞を実践する力を支えるのは、＜プレイスキル＞＜メンタルスキル＞＜フィジカルスキル＞であると考えられる。

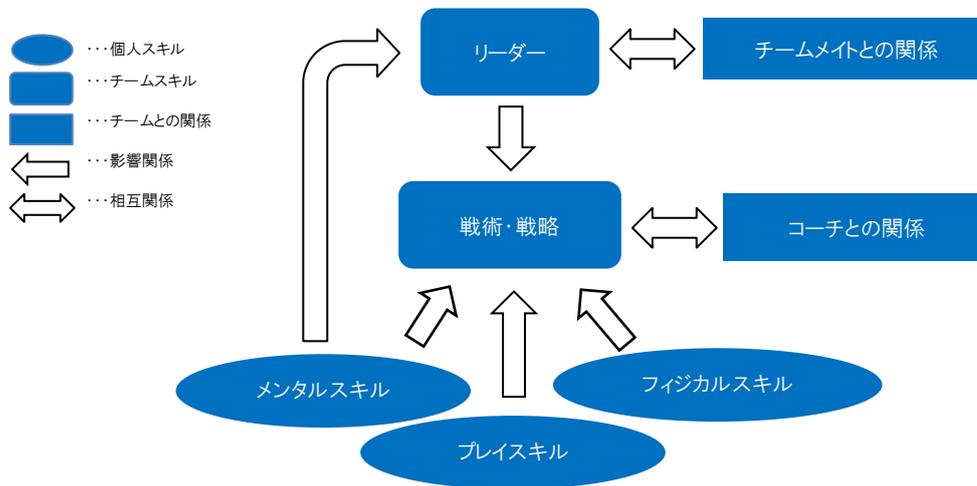


図 5. ポイントガードの理想像に必要な要因 カテゴリー関連図

(2) 考察

ポイントガードの理想像

ポイントガードの理想像は、《個人スキル》《チームスキル》《チームとの関係》といった3つの条件を持ち合わせた時に、理想的なポイントガードに近づけると考えられる。つまり、《個人スキル》における〈プレイスキル〉〈メンタルスキル〉〈フィジカルスキル〉を全て持ち合わせていても、《チームスキル》における「リーダー」の要因がなければ、ポイントガードとしての役割を果たすことが難しくなるということが言えるだろう。

《チームスキル》、〈戦術・戦略〉〈リーダー〉という要因が導き出されたことから「コート上でコーチの役割を担う（モーガン・ウットン，1994，p.85）」と言われるゆえんが明らかとなった。〈プレイスキル〉〈メンタルスキル〉〈フィジカルスキル〉は、他のポジションにも当てはまる要因であるが、〈戦術・戦略〉〈リーダー〉〈コーチとの関係〉〈チームメイトとの関係〉という要因に、ポイントガードというポジションの特性が表れていると言えよう。

ポイントガードのコーチング

ポイントガードのコーチングの視点としては、現在のポイントガードのチェック項目としての活用が可能であろう。それと同時に、自身のコーチングの振り返りとして捉えることもできるのではないだろうか。ポイントガードのコーチングには、〈個人スキル〉が上達するだけでは、ポジションの役割を果たすことはできないと言える。

2. ポイントガードの理想像に必要な要素

1. ポイントガードの理想像に必要な要因でまとめられたものは、抽象的な概念であった。では、具体的にどんな要素が必要になるのかについては、小カテゴリーから読み取ることができる。

対象者 4 名から抽出されたそれぞれの小カテゴリーについて、照合(表 3, 表 4)をおこなったところ、9 つの要素で対象者 4 名において共通性があることが分かった(表 5)。それぞれの小カテゴリーが同じ内容を指すかどうかの確認は、他競技指導者(競技歴 16 年, 指導歴 4 年) F 氏により検証をおこない、分析の妥当性を担保した。なお、同じ色で示してあるものが、共通要素として抽出した小カテゴリーである。

(1) 共通性結果

表 3. 小カテゴリー一覽 《個人スキル》

中カテゴリー	小カテゴリー				
	A	B	C	D	
プレイスキル	3ポイント	得点力	3ポイント	得点力	
	得点力	ジャンプシュート	ジャンプショット	3ポイント, ジャンプシュート	
	決定力	攻め気	ポストアップ	シュートを躊躇せず打てる	
	ブレイクでのパス	3ポイントシュート	得点力	ファインパス	
	パスの判断	パスが届く距離	ストライクパス	パスのスピード, 距離	
	Wチーム時のパス	ハンドリング	合わせのパス	ワンタッチパス	
	ドライブ	正確なダブルワーク	プレスのボール運び	パスの判断力	
	ボールマンプレッシャー	パスの正確性, タイミング	キープ力	ダブルの使い分け	
	ローテーション	チェンジオブペース	ドライブ	ズれるダブル	
	シュートを打たせない	ドライブ	強みを活かす	切るダブル	
	ドライブをさせない	ダブルバリエーション	リバウンド	キープダブル	
	スクリーンをかわせる	80%のスピード	早くアウトレットパスを受ける	ダブルブレイクでボール運び	
	ヘルプ	ボール運び	ボール運び	Defで縦に抜かれない	OFリバウンド
			ボールマンプレッシャー	ボールマンプレッシャー	リバウンド
			セーフティー	Defファンダメンタル	リバウンドのタイミング
			ピックアップの見極め	セーフティー	1番2番でセーフティー
					Defリバウンドルーズボール
				ワンアーム・ワンクッション	
			ボールマンプレッシャー		
			相手が抜く動作で下がる		
			ワンクッション・インライン		
			ディレクション		
メンタルスキル	勤勉	研究心・探究心	精神的強さ	素直	
	自信	いつも冷静	人間的魅力	意図的	
	勇気	余裕	バスケットへの姿勢	余裕	
	気づき	メンタルの強さ	モチベーション	一喜一憂しない	
	率先・機転	忍耐力	負けん気	自信	
	気が利く	集中力	アドバイスの自己転用	意見	
	考える力	負けん気		経験値	
	技術と体力を活かすには心がある	積極性		学習能力	
	努力家		積極的		
			転用力		
			地道		
			心理が分かる		
			配慮・目配り・気配り+α		
フィジカルスキル	心技考を発揮するには体力がある	身長	身長よりもパフォーマンス優先	身長	
		コンタクトの強さ	コンタクトが強い	体格とスピード	
		バランス	スピード, 持久力	パスとスピード	
		瞬発力	スポーツテスト一級	パワー, 持久力	
		持久力	脚力	調整力	
		スピードコントロール		全面性・バランス	
		視野		脚力	
		技術の向上			

表 4. 小カテゴリー一覧 《チームスキル》《チームとの関係》

中カテゴリー	小カテゴリー				
	A	B	C	D	
戦術・戦略	流れの中での攻め	要所の攻め	ターンオーバーを防ぐ	パスのタイミング	
	要所のシュート力	パス離れ	Def力	目の付けどころ	
	要所の攻め	良い形で攻めさせない	DefでPGを潰す	アシストばかり求めない	
	切り札	テンポを狂わす	Ofのやりたいことをさせない	意図的なファウル	
	放任	起点を守る	時間をかけさせる	相手の動きを制限	
	リズム作り	時間を掛けさせる	インターセプトはノーマークを作る	相手の意図を読む	
	配球	Defの勢い付け	Defの駆け引き	Defの駆け引き	
	球さばき	ボール運びさせない	インサイドへのヘルプ・トラップ	Defの判断力	
	球離れ	リバウンド・ルーズ	読み	コントロールタイプ	
	自然にアシスト	テンポコントロール	ゲームコントロール	機動型タイプ	
	ブレイクの格	ゲームメイク	見極め	ゲームメイク	
	Ofを壊す	Ofエントリー	プレーの起点	知識	
	ナンバープレーを潰す	状況判断	組み立て	流れの把握	
	PGをプレッシャー	時間と得点の計算	相手の弱点が分かる	状況判断	
	原動力	チャンスメイク	駆け引き	意図的なプレー	
	スペーシング	思考力	流れを変える	騙し合い	
	自然な流れを作る	駆け引き	アウトナンバーを作る	駆け引き	
	分析力	知識	ボールを持ちすぎない	切り札	
	判断力	OFFもDefも始まりはPG	時間と得点の計算	球離れ	
	予測、想定	経験	状況が見える	放任	
	正確性		状況判断	予測	
	完璧を目指す		切り札		
	経験		ゾーンアタック		
			バスケットの理解		
			経験		
	リーダー	フロアリーダー	コート上のコーチ	リーダー	列車のポイント
			リーダーシップ	コーチの代わり	コート上のコーチ
		引っ張る	説得力	ゲーム中の強い気持ち	
		コミュニケーション力	まとめる力	指示	
		指示	声でまとめる	指導	
		苦しい時の声掛け	プレーで示す	船頭	
		冷静さ	みんなを元気にする		
		忍耐力	みんなに勇気を与える		
		勝負強さ	命令		
		余裕	指示		
		さぼりを注意する			
		他ポジションへの指導力			
		PGは上級生			
		適材適所			
		役割分担			
コーチとの関係	監督からの信頼	コミュニケーション	監督との信頼関係	監督との信頼関係	
	監督の要求が分かる	戦術・戦略の共通理解	監督の指示の理解力、実践力	監督とマッチした判断	
チームメイトとの関係	みんなからの信頼	周囲からの信頼		日頃からの会話	
				価値観、考え方の共有	
				周囲からの信頼	

表 5. ポイントガードの理想像に必要な要素

大カテゴリー	中カテゴリー	小カテゴリー
個人スキル	プレイスキル	3ポイントシュート
		得点力
		ドライブ
		ボールマンプレッシャー
チームスキル	戦術・戦略	ディフェンスで相手のやりたいことをやらせない
		状況判断
	リーダー	リーダー
チームとの関係	コーチとの関係	コーチとの戦術・戦略の共通理解

《個人スキル》では、「3ポイントシュート」「得点力」(注8)「ドライブ」(注9)「ボールマンプレッシャー」《チームスキル》では、「ディフェンスで相手のやりたいことをやらせない」「状況判断」「球離れ」(注10)「リーダー」, 《チームとの関係》では「コーチとの戦術・戦略の共通理解」という要素を対象者全員が共通してあげる結果となった。

2) 共通性考察

ポイントガードの理想像

本研究では、ポイントガードの理想像についてインタビューを実施した。コーチングは、年齢、性別、レベルによって変化することが求められる(加藤ら, 2015)。本研究における対象者は、それぞれ異なるカテゴリーで指導を行っている。このことから、本研究における対象者から抽出された共通要素9つについては、年齢、レベルに関係なく、女子ポイントガードに共通して必要な要素であると考えられる。

今回抽出された大カテゴリーのうち、《チームスキル》と《チームとの関係性》が、ポイントガードのポジション特性であると考えられる。

ポイントガードのコーチング

「3ポイントシュート」「得点力」「ドライブ」「ボールマンプレッシャー」は、《個人スキル》であるため、練習で切り取って上達させることができる要素であると言えるだろう。一方、《チームスキル》である「ディフェンスで相手のやりたいことをやらせない」「状況判断」「球離れ」「リーダー」については、練習において習得が可能な場合と、ゲームにおいて習得が可能な場合といった、2つの場合があると言える。また、このどれもが、「状況判断」と切り離すことができない要素であると言える。練習やトレーニングは、技能を向上させるために繰り返しおこなうものであり、その練習やトレーニングの目的は明確である。言わば、的が絞られた状況下、条件の限定された環境下での習得となる。しかし、ボールゲームに関しては、要求される状況判断の頻度、及び難易度が他のスポーツ運動に比べて圧倒的に大きい（中川，1984）と言われている。つまり、ゲームでは状況判断をすべき事態が連続的に、多角度から同時多発的に降りかかると言える。ボールゲームにおける状況判断と知識の構造について、田中（2004）は、熟練者は過去の経験によって蓄積されてきたプレーに関する知識に基づいて、「どこをどのように見ればよいのか」がわかっているとしている。さらに、その知識は、状況判断を伴うゲーム状況に数多く遭遇することによって、より構造化されるとしている。このことから、ポイントガードは、ゲームの経験をできる限り多く積ませることが望まれると考えられる。

「リーダー」に関しては、リーダーシップ開発研究が進んでおり、「リーダー」は育成可能であると言われている（中村，2010）。中村（2010）によると、リーダーシップの構成要素は、能力、人間性、一貫性であると報告されている。その研究の中で波頭（2008）によってまとめられた

リーダーシップコアの要素を紹介している。具体的には、リーダーシップの能力は、「意思決定力」「行動力(実行力)」「コミュニケーション力」であるとされ、人間性は「愛情」「倫理」が必要で、一貫性とは、「時間的、状況的、関係的一貫性」であるとされている。ここであげられた能力、人間性、一貫性を身につけさせることで、「リーダー」の育成が可能となろう。

コーチがポイントガードのコーチングの特性として理解しておくべきは、《チームとの関係》の「コーチとの戦術・戦略の共通理解」についてであろう。コーチ自身の考えている＜戦術・戦略＞をポイントガードと共有することが、どれだけできているかを振り返る必要があるだろう。

また、ポイントガードに必要なスキルは、＜戦術・戦略＞の理解に加えて、それを実践するスキルが必要であると言えよう。トレーニングの原理原則によって、＜プレイスキル＞＜メンタルスキル＞＜フィジカルスキル＞が向上するように、＜戦術・戦略＞、＜リーダー＞についても、適切な過程を踏めばその能力は向上すると考えられる。

3) 共通性まとめ

理想のポイントガードは、《個人スキル》としては、オフェンスでは、「3ポイントシュート」や「ドライブ」からの「得点力」があること、ディフェンスでは、「ボールマンプレッシャー」をかけることが求められる。また、ゲーム中の《チームスキル》としては、「リーダー」として「状況判断」をしながら、「ディフェンスで相手のやりたいことをやらせない」ことが求められる。また、オフェンスではあまりボールを長く持ち過ぎず「球離れ」をよくすることが共通して必要な要素であることが明らかとなった。そして、その大前提として「コーチとの戦術・戦略の共通理

解」ができているプレイヤーであると考えられる。

このことから、《個人スキル》《チームスキル》《チームとの関係》について、スキルはバランスよく習得し、関係は良好に構築することで、理想的なポイントガードに近づくことができると言えよう。

3. 個別性

本研究ではポイントガードの理想像をトップコーチの視点から明らかにし、ポイントガードのコーチングの知見を得ることを目的として、GTAを使ってカテゴリーを抽出した。抽出されたカテゴリーから共通性を見出すことで、ポイントガードの理想像に最低限必要な要素を導き出した。しかし、この方法の場合、対象者の個別性は活かされていないことになる。曾田(2014)は、「一人のコーチが経験できるコーチング実践には限りがある。実践報告や事例研究は、コーチの実践と省察のための貴重な情報となり、他者のコーチング経験を補ったり、深めたりすることができる」としている。ここでは、対象者4名それぞれのデータを示すことで、対象者の個別性を活かしたいと考えた。一人ひとりのGTA分析データを示し、図3で示したフローチャートの手順でカテゴリー関連図を作成した。関連図は、前述した図5で示したポイントガードの理想像に必要な要因のカテゴリー関連図に、対象者それぞれのカテゴリーをあてはめた。図中の【】で示されたカテゴリーは、中カテゴリーを統合した際のコアカテゴリーを示している。また、図中ではポイントガードをPGと示す。なお、関連図の色づけは優先順位を表す。優先順位の高いものから、○黄色 → ○黄緑色 → ○水色の順で示した。

個別性が良く読み取れるデータは、小カテゴリーとラベル（注11、以下“”で表す。（）内の番号は、データの切片番号を示す）である。特に、ラベルについては、対象者の語りをできる限り活かしていることから、より対象者の視点を読み取ることができるであろう。また、『』で示す言葉は、インタビュー中に語られた対象者の言葉である。

また、データに加えて、インタビュー中に語られた、コーチングの軸（注12）と、ポイントガードにとって重要なことの優先順位についても

明示する．対象者は4名ともトップコーチであり，多くの経験を積んできている．対象者のプロフィールを考慮してデータを見つめることで，4名の事例が読み手それぞれにとって，学びを生み（曾田，2014），読み手のコーチングやプレイヤーのトレーニングや練習に活用されることが期待される．

示された個々のデータを筆者の視点で，対象者の個別性が伺えるラベルや，インタビューを通じて対象者にとって重要だという印象を受けたラベルに着目して考察した．

(1) A 氏

表 6. A 氏プロフィール

指導歴:44年 指導経歴:実業団 A代表
コーチングの軸
ファンダメンタルと状況判断を追い求めている
完璧を目指す
ポイントガードに求める要素の優先順位
心技体に加えて考(考える力)がいる
技術と考(状況判断)を生かすために体力が要る
技術と体力を発揮するにはメンタルが要る
心技を発揮するには体力が要る
最後はやっぱりメンタル

(注 13) ファンダメンタル

表 7. A 氏ラベル一覧 - 1

大カテゴリー	中カテゴリー	小カテゴリー	No. ラベル	
		3ポイント	12 3ポイントを外さない	
		得点力	13 (シュート)ゲットが出来る	
		決定力	15 攻撃を失敗しない	
			17 高い攻撃の決定率	
			38 時間が来て、自分がいい状態になったら打って沈める	
			43 シュート力	
			6 ブレイクでのパスさばき	
			120 ピック&ロールは自動的にパスを入れてよいのか	
			137 オーバーヘッドパスは頭の上にボールを構えるから良くない	
			137 オーバーヘッドは自分の姿勢が高くなる	
	137 オーバーヘッドパスはインサイドへのパスミスが多い			
	プレイスキル	ドライブ	137 ボールを下に構え相手の手を下げてからクイックオーバーヘッドパスでダブルチーム打開	
			5 ブレイクでのドライブ	
			16 ドライブからファウルがもらえる	
			43 ドライブの強さ	
			89 1対1でやられずプレッシャーをかける	
			90 マークマンへのプレッシャー	
			91 ドライブされたらローテーション	
			92 シュートを打たせない	
			93 ドライブをさせない	
			94 スクリーンをかませる	
	個人スキル	ヘルプ	95 人を助けられる	
			100 マークマンをしっかり守って、味方を助ける	
		メンタルスキル	勤勉	103 勤勉さが力と自信と勇気をつける
			自信	103 勤勉さが力と自信と勇気をつける
			勇気	103 勤勉さが力と自信と勇気をつける
			気づき	133 言われてから気づくのでは遅い
			率先・機転	134 率先して、機転が利く選手が優秀
			気が利く	135 気が利く選手は行動が速い
			考える力	112 心技体に加えて考がいる
				112 なぜかを考える力
	111 技術と体力を生かすには心がいる			
フィジカルスキル	心技考を発揮するには体力がいる	127 技術、状況判断、体力を生かすために心がいる		
		128 技術と体力を発揮するにはメンタルが要る、心技を発揮するには体力が要る		
		110 技術を生かすには体力がいる		
		126 技術と考(状況判断)を生かすために体力がいる		
			128 技術と体力を発揮するにはメンタルが要る、心技を発揮するには体力が要る	

(注 14) W チーム (注 15) ローテーション (注 16) スクリーン (注 17) ヘルプ

表 8. A 氏ラベル一覧-2

大カテゴリー	中カテゴリー	小カテゴリー	No. ラベル		
		流れの中での攻め	79 行けるところは自分で行く		
			81 中が混まない程度のポストアップ		
			64 自分の出番が分かる		
			38 時間が来て、自分がいい状態になったら打って沈める		
			55 ドライブインを狙う・インサイドへのパス		
			56 流れの中で攻める		
			68 1番のプレーに誇示しない		
			83 困ったときのシュートを沈める力		
			要所のシュート力 要所の攻め	7 攻めるべき時に攻める	
				40 無駄打ちはしない	
				12 自分の出番が分かる	
				14 頻繁に攻めない	
				18 自分の出番を知っている	
				19 攻めるべき時に攻める	
				37 攻めるべきところが分かる	
		37 攻めなきやいかん時には攻める			
		切り札		10 時間がないとき	
				38 時間が来て、自分がいい状態になったら打って沈める	
			10 攻撃に困った時		
		放任	39 困った状況に自ら攻撃		
			8 みんなができているときは攻撃参加をあまりしない		
		リズム作り	37 攻めなくてもいい時は、人にやらしてた(攻めさせていた)		
			23 リズム作り		
		配球	9 周囲への配球		
			22 球さばきの理解		
		球さばき	41 早い球さばき		
			46 ボールを持ちすぎない		
		球離れ	47 「持ちすぎな、長くボールを持つな」		
			49 しつこく球を持たない		
			50 キャッチしたらすぐ球を離す		
			42 ワンテンポ早いパス		
			57 パス離れが良い		
			59 早いパス離れ		
			自然にアシスト	44 アシストが多いわけではない	
				60 一発でアシストを狙わない	
				61 ミスが出る	
				45 ドライブインで破ってからのアシストパス	
		48 流れの中でアシスト、シュート、ドライブ			
		51 アシストは狙わなくても自然にアシストになる			
		52 パス＆ランから自然なアシスト			
		53 Ofの良い流れが自然なアシストを生む			
		チームスキル		戦術・戦略	4 プレイク
					97 1番を潰すこと
			87 相手のガード1番を潰すこと		
			88 相手のガード1番を潰してOfを壊す		
75 ナンバープレーのコールがプレッシャーのサイン					
96 1番から守る					
98 プレッシャーDefの原動力					
66 Defにつかまらない。					
67 窮屈な攻めをしない。					
72 ボールの流れと、人の流れ					
自然な流れを作る	20 Ofが行き詰らない				
	54 球を離したら動きをかける				
	62 自然な流れを作る				
	65 全体が流れる要因づくり				
	77 5人の流れの中にガードも入る				
	78 チームの流れを5人で作る				
	85 5人の中で機能する				
	27 自分の判断を分析				
	36 攻めあぐんだ時のプレーの的確な判断				
	63 自分がどこで活きるのかを考える				
分析力 判断力	37 攻めなくてもいい時は、人にやらしてた(攻めさせていた)				
	86 全部計算しながら5人が球を扱っていた				
	119 ネクストプレー				
	119 次にどうなるかを常に考える				
	121 自分の意図と相手のプレーの予測				
	132 次に起こることの想定				
	予測、想定	11 困った状況時のプレーの正確性			
		116 相手と対峙していない			
		118 対峙できない選手はバスマス多い			
		129 ヘマをしない			
130 ミスをしない選手は良い選手					
131 ミスの裏にあるものが重要					
104 良い選手はヘマをしない					
107 完璧はできなくても目指すことはできる					
108 完璧をめざせ、手を抜くな					
136 勤勉に毎日積み上げればいい					
正確性	完璧を目指す	21 フロアリーダー			
		26 監督の要求が分かる			
		84 助けてくれるという期待に応えた			
		チームとの関係	チームメイトとの関係	20 チームみんなからの信頼	
				20 チームみんなからの信頼	
		リーダー	コーチとの関係	21 フロアリーダー	
				26 監督の要求が分かる	
		チームとの関係	チームメイトとの関係	84 助けてくれるという期待に応えた	
				20 チームみんなからの信頼	
		チームとの関係	チームメイトとの関係	20 チームみんなからの信頼	
20 チームみんなからの信頼					

(注 18) 要所 (注 19) 切り札 (注 20) 放任 (注 21) 球さばき (注 22) アシスト

(注 23) プレイク (注 24) スペーシング (注 25) フロアリーダー (注 26) ポストアップ

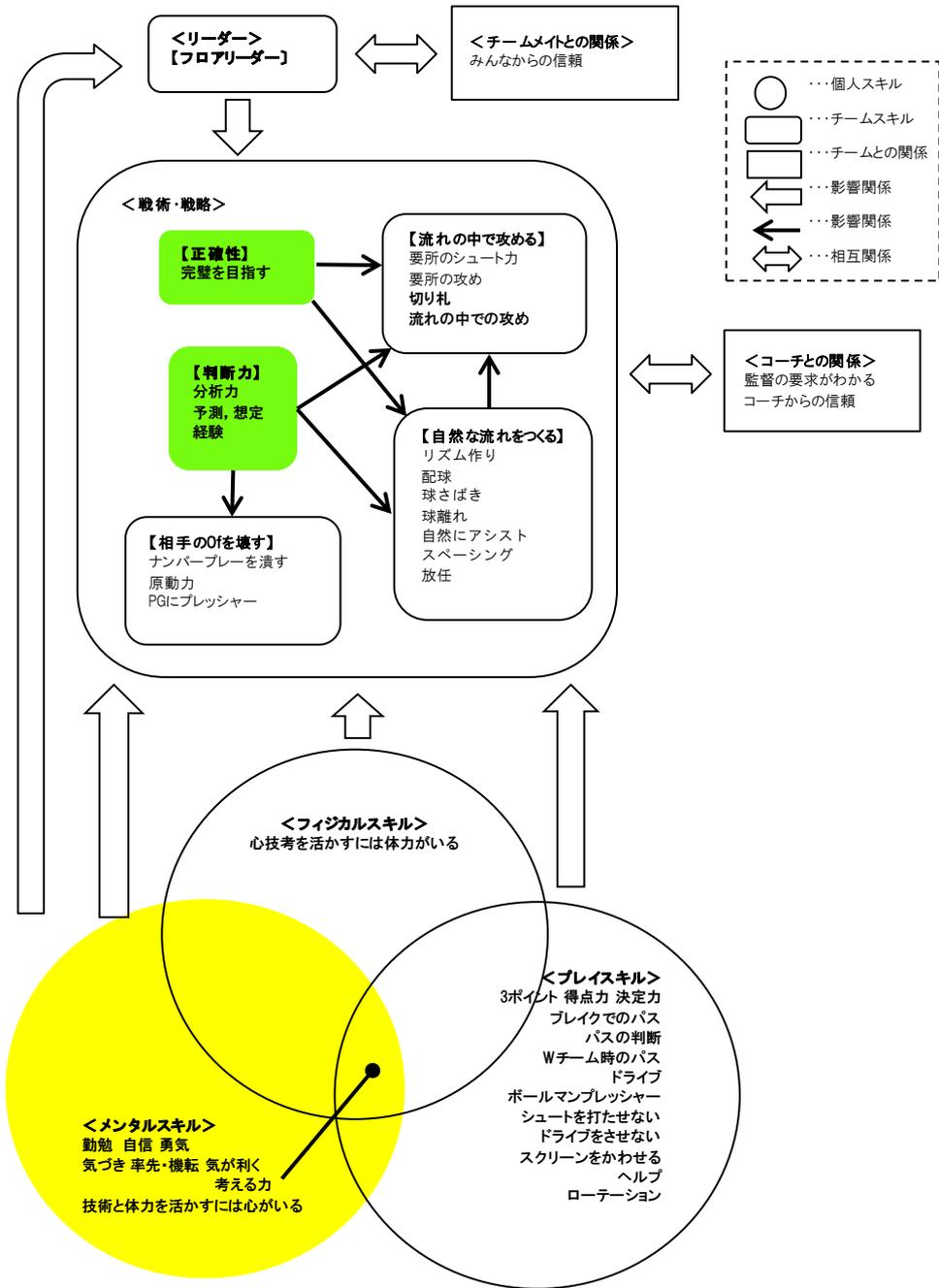


図 6. A 氏 ポイントガード理想像 カテゴリー関連図

考察

A 氏の考えるポイントガードの理想像に必要な要素・要因の結果は、表 6～8、図 6 となった。その優先順位は、『最後はやっぱりメンタル』という言葉からも分かるように、メンタル面を重要視している。“技術と体力を発揮するにはメンタルが要る。心技を発揮するには体力が要る (128)” という<メンタルスキル><フィジカルスキル><プレイスキル>における相互作用の考えを円の重なりに反映させた。また、“心技体に加えて考がいる (112)” と述べ、《個人スキル》が相互作用するだけでなく、「考える力」の必要性を語った。

<戦術・戦略>の中に「流れの中での攻める」「自然な流れを作る」とあるように、ポイントガードに流れを作ることを強く求めていると考えられた。それも、ポイントガード一人にその流れを作ることを求めているのではなく、“全体が流れる要因づくり (65)” “5 人の流れの中にガードも入る (77)” というラベルからも読み取れるように、あくまでも、“5 人の中で機能する (85)” ということを求めていることが分かった。その流れを作るためには、“周囲への配球 (9)” “しつこく球を持たない (49)” “窮屈な攻めをしない (67)” という要素が影響してくる。そして、その流れを作りながら、“頻繁には攻めない (14)” が、“攻めるときに攻める (7, 19)” “困った状況に自ら攻撃 (39)” というように、「要所の攻め」をしていくことを要求している。そのために欠かせない力が「判断力」であろう。A 氏はプレイやプレイの判断に対して、その「正確性」を強く求めている。“良い選手はヘマをしない (129)” “ミスの裏にあるものが重要 (131)” であると語った。

オフェンスでは、5 人の中の 1 人であるという考え方であったが、ディフェンスでは、ハッキリと“相手の 1 番 (ポイントガード) を潰して

Of を壊す”と述べた。その目的を果たすために、『ポイントガードがプレッシャーをかけられないなら、かけられるプレイヤーをマッチアップさせたら良い』とも考えていた。

『ガードに責任を押し付けることはない』という A 氏の考えは、A 氏が作るオフェンスのスタイルと関係があると考えられる。それは、『それぞれの選手が何でもできるっていうのを目標にしている』『ポイントガードの仕事だけじゃなくて、パスもできて、それから攻めも出来てっていう、そういう風な、ガードはガードの仕事だけって言うんじゃないくて、逆に言えばセンターもガードの仕事をしたり、フォワードもガードの仕事をしたり、ポストのプレイをしたりっていう、そういうことを一応理想にしている』と自身のオフェンスについて述べた。A 氏が考える＜戦術・戦略＞が、誰もが何でもできることであるならば、ポジションにこだわらず自然な流れを作ることが、A 氏にとってのポイントガードの理想であると言えよう。

(2) B氏

表9 . B氏プロフィール

指導歴:27年 指導経歴:大学 実業団 A代表

コーチングの軸

なぜを教えるのがコーチの仕事

ポイントガードに求める要素の優先順位

心が強くないとだめ、忍耐力が必要

リーダーシップ

戦術・戦略

表 10. B氏ラベル一覧-1

大カテゴリー	中カテゴリー	小カテゴリー	No. ラベル		
		得点力	15 得点力がある		
		ジャンプシュート	58 ジャンプシュートからの得点		
		攻め気	59 Defに怖さを持たせる		
			63 隙があれば点数をとる		
		3ポイントシュート	96 3ポイントシュート力		
		バスが広く距離	53 遠くまでバスを飛ばせる		
		ハンドリング	11 ボールハンドリングがうまい		
			62 ボールハンドリングがうまい		
			77 ドブルワーク		
			11 ボールを取られない		
			43 ミスをしないダブルワーク		
			45 適切な場面でのダブルの使い方		
			63 ボールを取られない		
			87 インターセプトされないようにボールを前に出さないダブル		
			94 レシーバーにとって良いバスが出せる		
			14 ボールを取らずバスを回せる		
		プレイスキル	チェンジオブペース	チェンジオブペースができる	11
				抜くタイミングと出だしのスピード	77
				緩急	77
				チェンジオブペース	79
				抜く時にチェンジオブペース	82
				ドライブインからの得点	57
				色んなダブルなんでも	44
				ダブル技術を持っている	61
				ボール運びは80%のスピード	82
				アウトレットを受ける時80%のスピード	82
			80%のスピード	自分たちのOfができるようにボール運び	42
				ボールを取らずボール運び	46
				プレッシャーをかける	65
				ボールマンプレッシャー	66
				プレッシャーをかける	68
				たくさんダブルチェンジさせる	68
				セーフティー	69
				ピックアップの見極め	69
				プレッシャーかピックアップかの見極め	69
				個人スキル	研究心・探究心
		リーダーシップのある人は探究心があり、研究者	24		
		冷静さ	36		
		いつも落ち着いている	60		
		慌てると周りが見えない	83		
		メンタル	104		
		忍耐力	104		
		忍耐力がないとあきらめも早い	105		
		忍耐力が集中力に繋がる	105		
		5人の中で最も負けん気の強さが必要	107		
		メンタルスキル	集中力	忍耐力が強くなプレーに繋がる	108
				心の強さがDefの強さや積極性に繋がる	109
				努力をするので技術もついてくる	111
				努力	112
				自らも努力	113
見えないところで人よりも努力する	113				
人一倍練習をする	123				
	身長			小さい選手がPG	72
				身体の強さ	73
				コンタクトの強さ	114
		バランスが崩れないコンタクトの強さ	74		
		上にあがるほど強さが必要	117		
		バランスが崩れないコンタクトの強さ	74		
		瞬発力	75		
		3m4mの速さ	75		
		抜くところの瞬間的な速さ	75		
		俊敏性	76		
フィジカルスキル	クイックネス	持久力	80		
		大きいプレイヤーに負けない持久力	80		
		消耗が激しい	80		
		80%のスピードでビジョンを広くする	81		
		速く見える	52		
		見えること	55		
		周りを良く見る	82		
		ノーマークの把握	82		
		ビジョンと状況判断	82		
		広いビジョン	82		
	スピードコントロール	80%のスピードでビジョンを広くする	81		
		技術の向上	115		
		身体づくりによる技術向上	115		
		身体ができると技術も伸びる	116		

(注 27) ハンドリング (注 28) ドブルワーク (注 29) チェンジオブペース (注 30) バリエーション (注 31) セーフティー (注 32) コンタクト

表 11. B 氏ラベル一覧-2

大カテゴリー	中カテゴリー	小カテゴリー	No. ラベル		
チームスキル	戦術・戦略	要所の攻め	12 勝負所で攻める 16 勝負所で決めてくる		
		パス離れ	13 状況判断の良さ 48 パス離れが良い 51 パス離れの良さ 54 パスが出せずリブルが多いと良くない		
		良い形で攻めさせない	47 Ofに良い形で攻めさせない 47 ファウストパスを悪いところへ出させる		
		テンポを狂わす	65 テンポを狂わす		
		起点を守る	64 Ofの起点にマッチアップ 66 良いテンポでOfに入らせない		
		時間を掛けさせる	66 時間を掛けさせる		
		Defの勢い付け	67 チームDefの中でも重要な役割 67 Defの勢いをつける 71 Defの勢いをつける		
		ボール運びさせない	68 フロントコートにボールを運びさせない		
		リバウンド・ルーズ	97 リバウンド・ルーズボールを拾う 98 周りがボックスアウトして、PGが飛び込む 99 PGはセーフティーのため、PGのDFはリバウンドが取りやすい 100 リバウンド・ルーズボールを拾う		
		テンポコントロール	10 ゲームテンポを変える 122 ゲームテンポ計算とコントロール 34 ゆっくり1本なのか早く攻めるのか		
		ゲームメイク	20 状況判断とゲームメイク 29 レベルが上がるほどゲームメイクが必要		
		Ofエントリー	46 Ofのエントリーパスを出す 88 バックドア、ドリブルチェイスでエントリー 51 Ofの展開 95 調子の良い選手にボールを集める 102 プレイの選択 121 攻めどころの判断 100 ゲーム中に自チームの調子を察する 101 ゲーム中に個人や組織のプレイを把握		
		状況判断	32 クォーターの終わり方を考える 35 時間と得点の計算 120 クォーターの終わり方 58 ヘルプを引き起こしてキックアウトでチャンスメイク 4 自チームの強みと弱みの理解 5 対戦相手の長所短所の把握 33 時間と得点の計算と駆け引き 49 ボールを持ちすぎるとリズムが取れない 55 パス離れが良い 18 知識 21 探求心のあるPGは頑張りどころが分かる 19 知識が状況判断を助ける 20 バスケQが必要 21 バスケQを知ることが重要 88 知識を教える 103 知識 118 戦術戦略の理解		
		時間と得点の計算	70 起点 70 PGがキー 30 経験がものをいうポジション 31 難しいポジション 84 若い時の経験が土台となる		
		チャンスメイク	17 チームの柱 123 コートの中の司令塔でありリーダーである 1 コート上のコーチ 9 目に見えないPGの役割 23 リーダーシップを発揮 110 リーダーシップが重要 23 キャプテンになる割合が高い 37 言葉も含めて引っ張る 38 プレイで引っ張る 39 タイプによって違う引っ張り方 127 コミュニケーション力 22 他のポジションのプレイヤーに指示 39 周囲を元気付ける 125 わまりを元気付ける声掛け 126 チームが落ち込み気味のときの声かけ 60 PGの落ち着きが影響する 106 ゲームで競っている時の忍耐力 106 競っている時がんばれる 83 余裕があるときは周りが見える		
		思考力	3 コーチとコミュニケーションが重要 6 上になるほどコーチとPGはコミュニケーションが必要 8 上になるほどコーチとPGのコミュニケーションは戦略的		
		駆け引き	2 目指すバスケがコーチと同じ 119 コーチと戦術・戦略の共通理解		
		球離れ	24 探求心・研究による周囲からの信頼 24 周りが認めて付いて行こうと感ずること 112 周囲からの信頼 124 プレイヤー同士の信頼関係		
		知識			
		OfもDefも始まりはPG			
		経験			
		チームとの関係	コーチとの関係	コート上のコーチ	
				リーダーシップ	
				引っ張る	
				コミュニケーション力	
				指示	
				苦しい時の声掛け	
				冷静さ	
				忍耐力	
				勝負強さ	
				余裕	
		チームとの関係	チームメイトとの関係	周囲からの信頼	
				周囲からの信頼	

(注 33) ルーズ (注 34) エントリー (注 35) 駆け引き

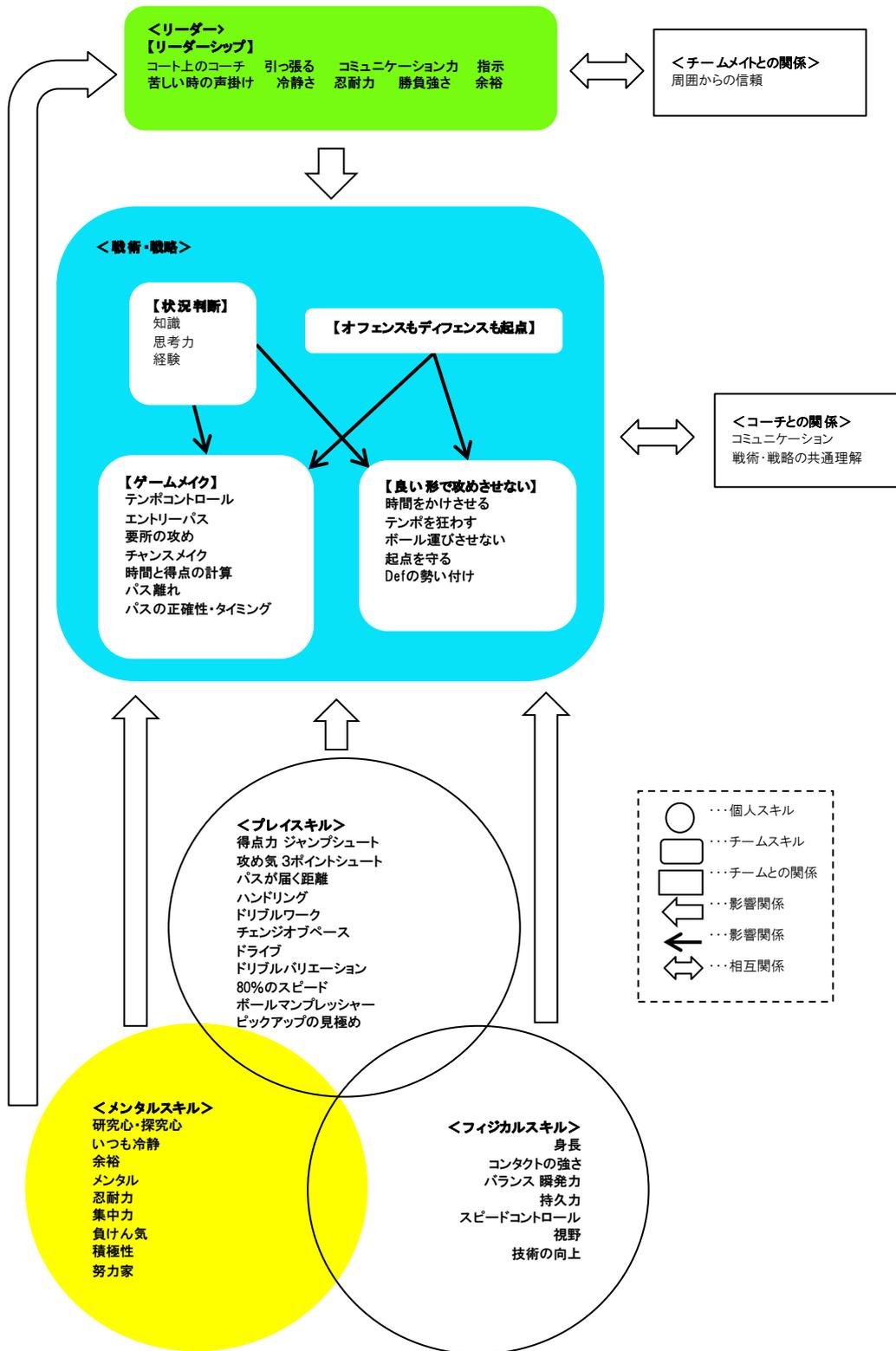


図 7. B 氏 ポイントガード理想像 カテゴリー関連図

考察

B 氏の考えるポイントガードの理想像に必要な要素・要因の結果は、表 9 ～11, 図 7 となった。その優先順位は、心の強さ、忍耐力が最も重要で、次に「リーダーシップ」、それから「戦術・戦略」であった。

B 氏は、“(レベルが) 上にあがるほど強さが必要 (117)” “レベルが上がるほどゲームメイクが必要 (29)” “上になるほどコーチと PG はコミュニケーションが必要 (6)” “上になるほどコーチと PG のコミュニケーションは戦略的 (8)” というように、世代やレベルによって、ポイントガードに求める要求内容や、要求度が異なることを語った。しかし、ゲームメイクを含む「戦術・戦略」の優先順位は 3 番目であった。このことから、レベルの違いにより、要求度が上がっても、「メンタルスキル」がもっとも重要な要素だと考えていることが分かる。

「メンタルスキル」の“研究心・探究心がある (21)” “リーダーシップのある人は探究心があり、研究家 (24)” “心の強さが Def の強さや積極性に繋がる (109)” “努力をするので技術もついてくる (111)” というように、「メンタルスキル」が他の要因にも影響していることを述べている。他にも「フィジカルスキル」の“身体づくりによる技術の向上 (115)”, 「チームメイトとの関係」の“探究心・研究による周囲からの信頼 (24)” などがあげられた。インタビューで語られた探究心・研究心という言葉が B 氏にとって重要な要素であると感じられた。

また、「リーダーシップ」がどのように発揮されるかについては、“まわりを元気づける声掛け (125)” “チームが落ち込み気味の時の声掛け (126)” をあげ、引っ張り方としては、“タイプによって違う引っ張り方 (39)” があっても良いと述べた。具体的には、“言葉も含めて引っ張る (37)” “プレイで引っ張る (38)” タイプを説明した。

「戦術・戦略」においては、“チーム Def の中でも重要な役割 (67)” で、「良い形で攻めさせない」ために、ポイントガードの Def 力は欠か

せないと言えよう。そして、オフenseでは、“対戦相手の長所短所を把握（5）”，“ゲーム中に自チームの調子を察する（100）”“ゲーム中に個人や組織のプレイを把握（101）”というような，コーチがゲーム中におこなっていること（倉石，2005）と同様のことをポイントガードに求めている。

(3) C 氏

表 12. C 氏 プロフィール

指導歴:44年 指導経歴:中学 高校 ジュニア代表
コーチングの軸
柔軟に毎年変えて行く位に、選手の良さに合わせたバスケットを作る 自分に合わせるのではない
ポイントガードに求める要素の優先順位
ディフェンスとゲームコントロールとアウトナンバーを作る どんなにシュートが入っても、ディフェンスができなければダメ スキルよりも重要なのはゲームコントロール

表 13. C 氏 ラベル一覧 - 1

大カテゴリー	中カテゴリー	小カテゴリー	No. ラベル
個人スキル	プレイスキル	3ポイント	47 スリーポイントが入ったほうが良い
		ジャンプシュート	47 抜いてジャンプシュート
		ポストアップ	47 ミスマッチでポストアップできる
		得点力	49 攻めないシュートの下手なPGは要らない
		ストライクパス	43 視野が広くて、正確なパスが出せる
			44 チャンスを逃さずストライクパスが出せる
			45 シュートが打ちやすいパスが出せる
			75 全体が見えたとノーマークの味方にストライクのパスが出せる
			43 良いパスが出せる
			47 ドライブからの合わせのパスも必要
		36 フルコートやゾーンプレスの際に切れ味のあるドリブルでかいくぐる	
		42 ボールをなくさない	
		47 ドライブ	
		47 ドライブも必要	
		46 自分のOf力を活かす	
		65 リバウンドの強い奴は良い	
		66 小さいPGでもリバウンドは取れる	
		67 落ちるところが分かっているかのような感覚	
		67 リバウンドは本能	
		68 自分で打って自分でリバウンド	
		70 自分でドライブして自分でリバウンド取る	
	83 アウトレットパスを早く受ける		
	84 エルボから下がって受ける		
	85 センターから早くボールをもらう		
	87 見えるところへ動いてボールを受ける		
	96 アウトレットパスを受ける		
	Defで縦に抜かれない		
	12 縦まっすぐ抜かれない		
	20 縦に抜かれないDefの脚		
	80 ボールプレッシャーでフロントチェンジさせない		
	81 スピードが出ないように後ろを向かせたい		
	82 難しいドリブルチェンジをさせてミス誘発		
	101 ボールマンプレッシャー、ディナイ、ポディーチェック、スクリーンのはずし方、ボックスアウト		
	69 いつもセーフティ		
	69 セーフティとOfリバウンドの判断		
	精神的強さ		
	5 精神的に強い		
	人間的魅力		
	52 人を惹きつける力		
	バスケットへの姿勢		
	53 バスケットへの取り組みの高さ		
	モチベーション		
	53 モチベーションの高さ		
	ルーズボールの見えないところでの気の強さ		
	54		
	58 メンタルも強く、負けん気が強い		
	アドバイスの自己転用		
	89 他へのアドバイスを自己転用		
	91 他ポジションへの注意もしっかり聞いておく		
	身長よりもパフォーマンス優先		
	3 身長ではなく力が優先		
	コンタクトが強い		
	48 身体が強く、シールができる		
	59 海外の選手にも負けないフィジカルの強さが必要		
	60 ミスマッチのポストアップでのフィジカルの強さ		
	61 フィジカルの強さ、スピード、持久力すべて必要		
	スピード、持久力		
	62 スポーツテストをやったら一級		
	スポーツテスト一級		
	脚力		
	79 脚が動かないとDefで潰しにくい		

(注 36) キープ力 (注 37) アウトレット

表 14. C 氏 ラベル 一覧 - 2

大カテゴリ	中カテゴリ	小カテゴリ	No. ラベル
		ターンオーバーを防ぐ	86 ガードが早くもらってターンオーバーを防ぐ
		Def力	86 トラップでのミスを防ぐ 19 まずDefができないと無理 74 Defで相手のPGを潰す, ゲームコントロール, アウトナンバーを作る
		DefでPGを潰す やりたいことをさせない	12 相手のPGを潰す 13 プレッシャーをかけてやりたいことをさせない 17 オーバータイムを取るにはPGからのエントリーを潰す 18 相手のPGを潰すとチームOfが壊れる 30 エントリーを潰す
		時間をかけさせる	14 プレーのエントリーを遅らせる 15 5秒8秒24秒を取れるDefが一番良い
		インターセプトはノーマークを作る Defの駆け引き インサイドへのヘルプ・トラップ	16 インターセプトをするとノーマークを作る 32 約束ではなく仕掛ける 31 インサイドへのヘルプやトラップ 32 見えないところから, 突然トラップやヘルプに行く
		読み ゲームコントロール	32 読み 63 時間をかけるときと早く攻める時のコントロール 64 ゲームコントロールができることが条件 64 シュートのうまさやドライブの強さだけではゲームコントロールはできない 74 Defで相手のPGを潰す, ゲームコントロール, アウトナンバーを作る 76 スキルより大事なものはゲームコントロール
		見極め プレーの起点 組み立て	73 行くところ行かないところ止めるところの見極め 94 PGからプレーのエントリーが始まる 40 他の選手を走らせて動かす 94 バックスクリーンでセンターポップアウト, フラッシュ, トリプルダウン 94 ウィングにパスしなくてもいいようなプレー
		相手の弱点分かる 駆け引き	55 ゲーム中に相手の弱点分かる 71 シュートモーションでパス, パスモーションでシュート 72 相手を騙す力 73 駆け引きをどんどん覚える 73 シュートやパスの前にいつもフェイクを使う 73 駆け引きはフェイクを使うことで覚える
	戦術・戦略	流れを変える	26 ゲームの流れを掴んだ瞬間に一気離れる 27 ガードがしっかりして流れを変える 29 PGが流れをつまみ断ち切る 33 速攻で流れをつかむ
		アウトナンバーを作る	35 ドライブして合わせのパス 35 ドライブからキックアウトで3ポイントシュートのチャンスメイク 34 アウトナンバーを作る 74 Defで相手のPGを潰す, ゲームコントロール, アウトナンバーを作る
		ボールを持ちすぎない	37 PGはボールを長く持ちつちやいけない 38 トップでガードがずっとボールを持っているチームは潰しやす 39 ボールを持ちすぎない 39 パスしてリターンの繰り返し 40 他の選手が止まっていると仕方なくPGがキープ 41 ストリングする時にボールを長く持っている, これは構わない
チームスキル		時間と得点の計算	63 時間と得点の計算 64 プレーをしなから時間と得点の計算
		状況が見える	44 全体(チャンス)が見える 75 全体が見えるとスペースあるところにドライブできる 95 Defがどう守っているかわかる視野の広さ
		状況判断	63 各クォーターの本絶対点取らなさいいけない場面が分かる 95 Defの付き方で変わってくるOfの状況判断
		切り札 ゾーンアタック	97 最後時間がない時はPGが切っていく 50 ゾーンに対してベネットからのシュートやパス 96 ゾーンアタックは組織的に攻める 96 指導できるコーチと実践できるPGが必要 98 ゾーンを組織で攻めるといふ感覚が必要
		バスケットの理解	51 みんなに説明と指導ができる理解力 57 キャリアはバスケットを理解しているということ 56 才能はあってもキャリアがないと難しい
		経験	
		リーダー	4 キャプテンもできる 5 チームの要 5 みんなをまとめる力PGでキャプテン 6 リーダーでまとめ役 10 リーダーシップ取れる選手をPGに抜擢 77 コーチの代わりにコーチがPGの仕事 52 PGの発言の説得力 5 みんなをまとめる力がある 21 チームをまとめてみんなを元気にさせる 22 声を出してまとめ 24 声が出れば一番いい 25 しゃべれないガードはプレーで示す 21 チームをまとめてみんなを元気にさせる 23 声が出ないなら自分の良いプレーによって, みんなに勇気を与える 7 みんなに, 指示を出す, 命令する 9 プレイヤーに指示を出せて, 教えられる 41 指示出して動かせる力 55 相手の弱点をつき指示 92 サボっている選手に厳しく注意できる 8 他のポジションの選手に指導ができる 11 一応上級生をPGにする 93 1年生PGのリーダーシップはキャプテンが代行 93 キャプテンが指示 53 監督コーチをも安心させる 78 コーチさえも安心させる 77 監督との信頼関係 77 監督が言うことを理解し, 実践する
	リーダー	プレーで示す みんなを元気にする みんなに勇気を与える 命令	
		指示 さばりに注意する 他ポジションへの指導力 PGは上級生 適材適所 役割分担	
チームとの関係	コーチとの関係	監督との信頼関係 監督の指示の理解力, 実践力	

(注 38) ターンオーバー (注 39) インターセプト (注 40) トラップ

(注 41) アウトナンバー (注 42) ゾーンアタック

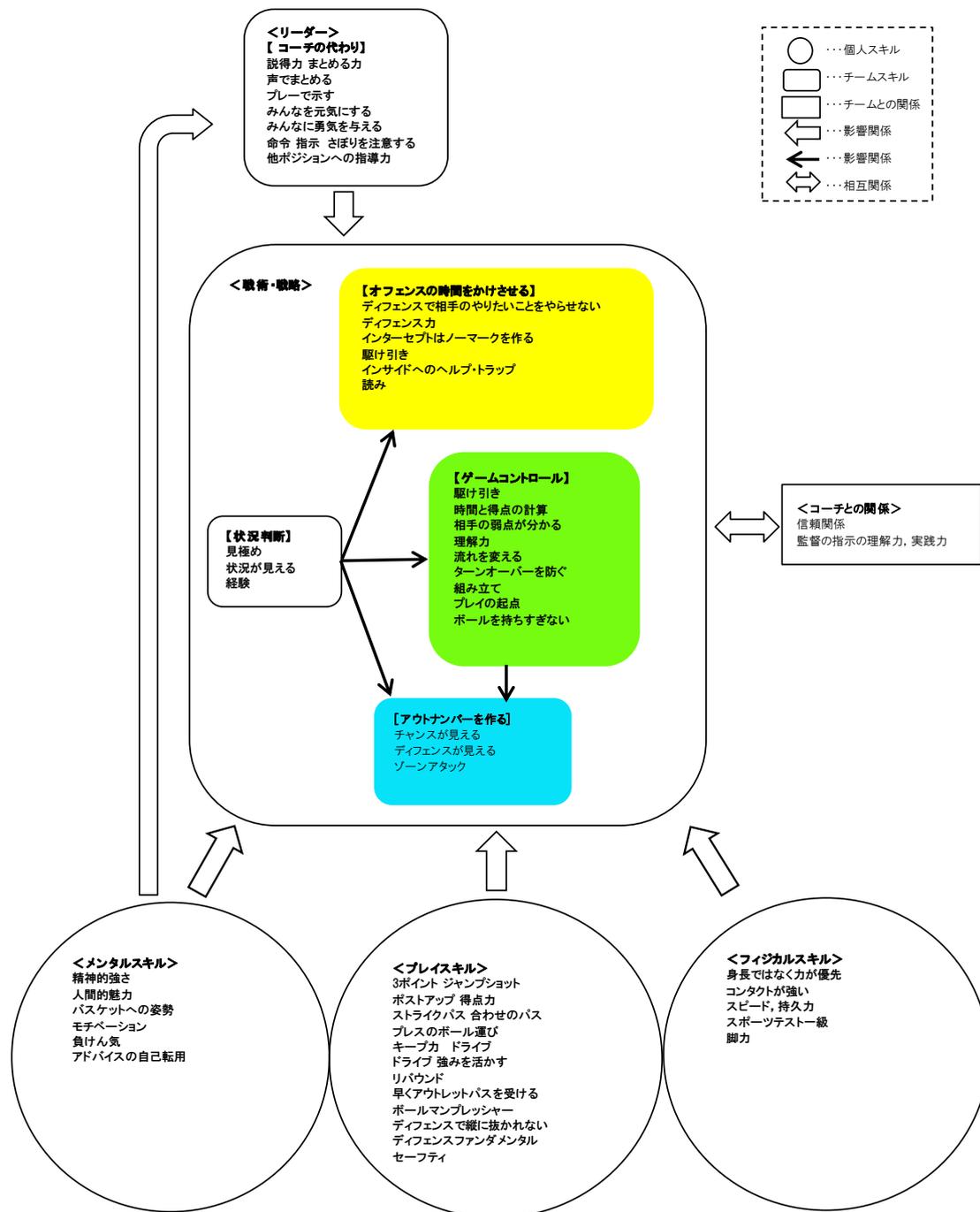


図 8. C 氏 ポイントガード理想像 カテゴリー関連図

考察

C氏の考えるポイントガードの理想像に必要な要素・要因の結果は、表12～14、図8となった。その優先順位は、『どんなにシュートが入っても、Defができなければダメ』と述べた（表12）。“Defで相手のPGを潰す、ゲームコントロール、アウトナンバーを作る（74）”という要素をポイントガードの理想像としてあげた。

最も重要だとしたディフェンスでは、“5秒8秒24秒を取れるDefが一番良い（15）”とし、「時間をかけさせる」ことを理想としていることが分かった。“プレッシャーをかけてやりたいことをやらせない（13）”ことで、“相手のPGを潰すとチームOfが壊れる（18）”ということを引き起こすことができるためである。

「ゲームコントロール」には、“ゲームの流れを掴んだ瞬間に一気に離れる（26）”“ガードがしっかりして流れを変える（27）”“PGがうまく流れを断ち切る（29）”“速攻で流れをつかむ（33）”とあるように、「流れを変える」役割を求めている。

「アウトナンバーを作る」ために、“ドライブからキックアウトで3ポイントシュートのチャンスメイク（35）”“ドライブして合わせのパス（35）”ができることを求めている。

C氏は、自チームのポイントガードに対して“才能はあってもキャリア（経験）がないと難しい（56）”としており、「経験」の重要性を語った。“キャリアはバスケットを理解しているということ（57）”とも述べている。「ゲームコントロール」ができることをポイントガードに求めていることから、「状況判断」の必要な「ゲームコントロール」は、前述したように、「経験」がないと難しい要素だと言える。

C氏は、高校生ならではの視点で、“一応上級生をPGにする（11）”

“1年生 PG のリーダーシップはキャプテンが代行 (93)” すると語り、学年によってポイントガードに任せる役割を分担している。また、“リーダーシップのとれる選手を PG に抜擢 (10)” とも述べていることから、ポイントガードにとってリーダーシップは欠かせない要素だと捉えることができる。“声が出れば一番いい(24)” としているが、“声が出ないなら自分の良いプレイによって、みんなに勇気を与える (23)” とも語り、リーダーシップの取り方はプレイヤーのタイプによって違って良いと考えていると言える。また、“人を惹きつける力 (52)” があることで、<リーダー>として“PG の発言の説得力 (52)” に繋がると語った。

(4) D 氏

表 15. D 氏プロフィール

指導歴:32年 指導経歴:高校 ジュニア代表

コーチングの軸

導く

ポイントガードに求める要素の優先順位

体心技
運動だからまず体力. そこから心は教えていく. 技術が一番ではない

表 16. D 氏ラベル一覧 - 1

大カテゴリー	中カテゴリー	小カテゴリー	No. ラベル
個人スキル	プレイスキル	得点力	4 機動力があり、得点力のあるPGが増加中 60 ルースにされたときのシュート力
		3ポイント、ジャンプシュート	59 3ポイントもジャンプシュートも入ったほうがいい 59 人を使って、最低限ノーマー時の3P
		シュートを躊躇せず打てる	60 打つべきときに躊躇せず打てる
		ファインパス	80 ファインパス、ナイスパス
		パスのスピード、距離	99 パスのスピード、距離
		ワンタッチパス	102 ドリブルボーンというような、サッカーでいうワンタッチパス
		パスの判断力	101 要求されてから入れるプレイヤーはミスが多い
		ドリブルの使い分け	93 Defiによってドリブルを使い分ける
		スレスレドリブル	94 人を使う時にはスレスレドリブル
		切るドリブル	95 時間がなかつたら切るドリブル
	キーブドリブル	96 ナンバープレーではキーブするドリブル	
	ドリブルブレイクでボール運び	7 手とり早いのがドリブルブレイク 9 ドリブルでバーンと持って行く 10 1番じゃなくても3番でも5番でも 10 ドリブルがうまい選手が運ぶ	
	0fリバウンド	126 チャンスがあればリバウンドに入る	
	リバウンド	120 突き詰めるとリバウンドを取ってくれるか 120 リバウンドに一流選手がいる	
	リバウンドのタイミング	124 タイミングよさ	
	1番2番でセーフティー	126 1番と2番のセーフティーとリバウンドの見極め 127 PGはセーフティと決めつけなくてもよい	
	Defiリバウンドルースボール	121 リバウンドルースボールを拾う 122 セーフティのDefiがリバウンドすればいい	
	ワンアーム・ワンクッション プレッシャー	129 ワンアーム・ワンクッション 132 プレッシャーをかけたボールを上へあげさせる	
	相手が強く動作で下がる ワンクッション・インライン ディレクション	133 相手が強く動作で下がる 138 基本的にはワンクッション・インライン 138 ディレクションすることもある	
	メンタルスキル	素直	17 真面目と素直は違う 48 真面目な子は「はい」素直な子はうなづく
意図的		18 人間的にも、メンタル的にも崇拜ではなく、意図的にプレイ	
余裕		20 いつも指導者を見て余裕がない	
一喜一憂しない		36 一喜一憂しない	
自信		51 良い選手はものを言えて自信もある	
意見		51 選手もしゃべれる子が上手	
経験値		72 経験値があるPGはそれまでのコーチに感謝	
学習能力		117 繰り返しの失敗から学ぶ 117 失敗をすみませんで終わらせない	
積極的		118 力のない選手は消極的、うまくやろうとする	
転用力		119 一回で理解したり、他の選手への説明を自分のものにできる	
フィジカルスキル	地道	123 人の嫌がることを地道にやれる選手が一流	
	心理が分かる	139 人の心理がわかるセンス	
	配慮・目配り・気配り+α	140 配慮・目配り・気配りができる	
	身長	24 仕方なくPGになる場合もある 45 身長とのプラスマイナスを考える 141 一番は身長が重要	
	体格とスピード	141 大きい子は遅い	
	バスとスピード	98 バスのスピードは自分のスピード	
	パワー、持久力	108 コントロールタイプはパワー系、脚力・スピードはないが持久力はある 108 スピードタイプは持久力がない	
	調整力	109 鍛えた身体をバスケットに繋げられない	
	全面性・バランス	110 一個だけ鍛えても駄目 111 持久力、短距離走、ハイジャン、投てきもいる 112 1つ以外は平均値	
	脚力	112 脚力系か、パワー系か	

(注 43) ズれるドリブル (注 44) 切るドリブル (注 45) ワンアーム・ワンクッション

(注 46) ワンクッション・インライン (注 47) ディレクション

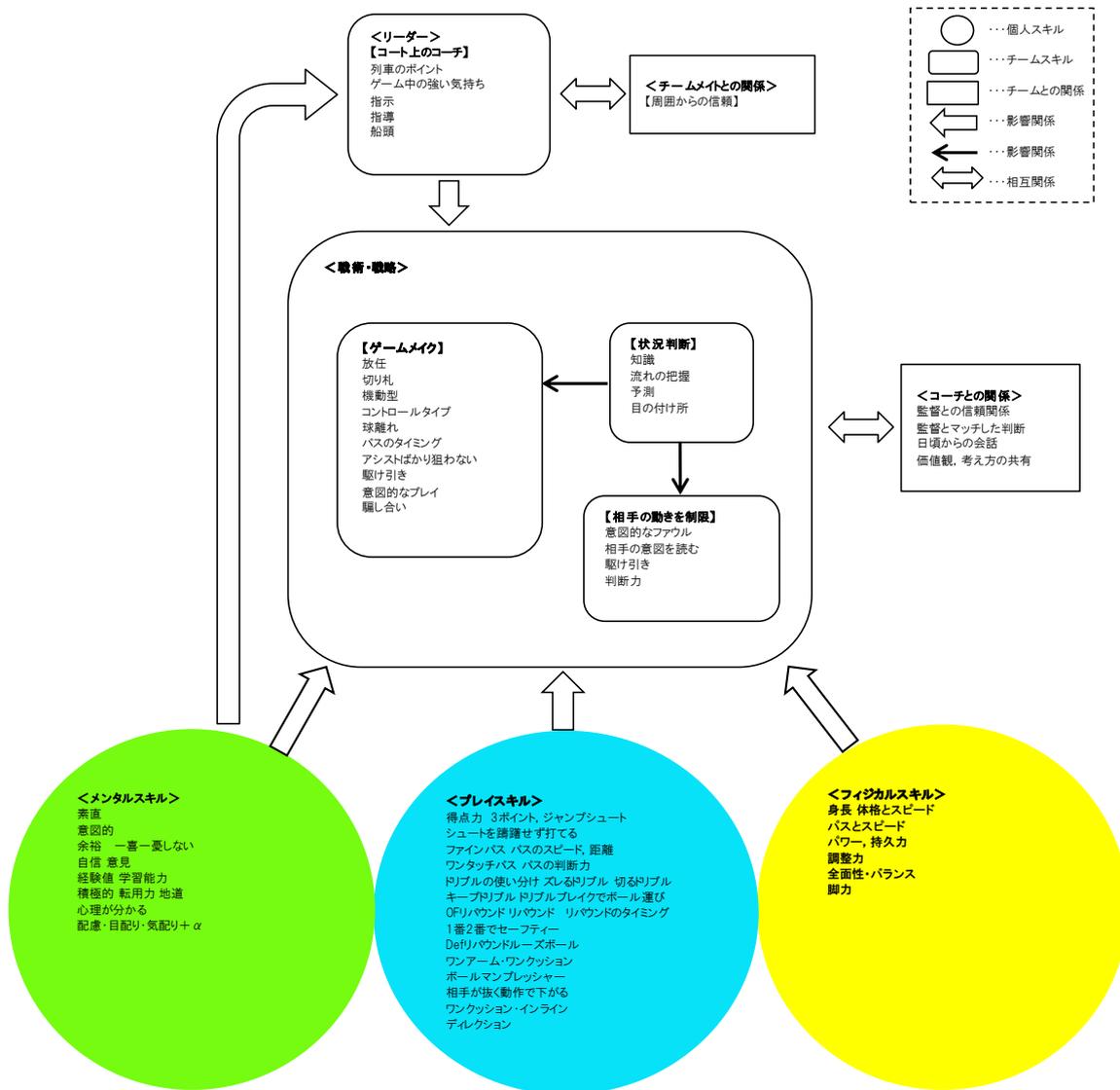


図9 . D氏 ポイントガード理想像 カテゴリー関連図

考察

D 氏の考えるポイントガードの理想像に必要な要素・要因の結果は、表 16～17、図 9 となった。その優先順位は、『体心技。運動だからまず体力。それから心は教えていく。技術が一番ではない』と語った。『僕はちょっと教育者みたいな所があるので。成長よね。』とも語り、高校生の指導に教師として携わってきた経験が影響していると考えられる。バスケットボールを運動だと捉えている点からも、教育者としての視点が表れている。

“切れて点の取れる機動力タイプ (2)” と、“コントロール，組み立てる。攻撃力はあまりないが，キープ力があって使う側 (3)” というように、ポイントガードにもタイプがあると述べた。“理想は得点力があって，コントロールができるガード (88)” であるが、『ポイントガードをコントロールするのもコーチの役目』であると語った。＜フィジカルスキル＞においても，“コントロールタイプはパワー系，脚力・スピードはないが持久力はある (108)” “スピードタイプは持久力がない (108)” というように、タイプとの関係を語った。このことは、D 氏が長年指導してきた高校で出会ったポイントガードから得た経験値であると考えられる。また、一般的にポイントガードは「セーフティ」の役割が求められる。しかし D 氏は、“PG はセーフティと決めつけなくてもよい (127)” として、“1 番と 2 番でセーフティとリバウンドの見極め (126)” をすればよいと語った。

“意図的に得点力のある選手と逆に振り，展開してその選手に点を取らせる (15)” や“あえて得意な右を空けておいて，左に行っておいて，最後で勝負が賢い (61)” などのラベルは「意図的なプレイ」に統合された。意図的という言葉が，D 氏にとって重要な要素であると感じられ

た。D氏が優先順位として2番目にあげた<メンタルスキル>でも、「意図的」というカテゴリーが抽出された。他にも，“繰り返しの経験から学ぶ（117）”や“人の心理がわかるセンス（139）”，“配慮，目配り，気配りができる（140）”などから，D氏独自の視点を読み取ることができる。

（5）個別性まとめ

ポイントガードの理想像

A氏を除いた3名は，ポイントガードの理想像に求める<戦術・戦略>におけるオフェンス要素として，「ゲームメイク」または「ゲームコントロール」をあげた。この違いは，ポイントガードを中心としたオフェンスを展開しているかどうかの違いによるものと考えられる。このことから，ポイントガードの理想像とは，コーチがどのようなオフェンスを理想としているのかによって変化するものであると考えられる。

4名の事例におけるポイントガードの理想像に求める要因の優先順位は，それぞれ異なるものであった。本研究の対象者はいずれも熟練コーチの条件を満たしている経歴を持っている。したがって，どの対象者の優先順位も有効であると言えよう。インタビューを通じて導き出された

カテゴリーは、4名のものを比較すると見えてくるように、4名全員ではないまでも、3名が共通して挙げているカテゴリーも確認された。しかし、優先順位を伺うと、関連図が示すように4名が見事にばらけたことから、ポイントガードの理想像において絶対的なモデルはないという可能性が示唆された。何を教えるかという要素・要因については、共通性もあることが分かったが、その優先順位に個別性があることがわかる結果となった。つまり、ポイントガードの理想像を求めて、同じ要素・要因をコーチングしたとしても、結果として見えてくるものは、どのコーチに教えてもらったのかで、違ったタイプのポイントガードが育つと言えるのではないだろうか。

ポイントガードのコーチング

事例を概観したのちに生じる問題は、事例から何をどう活用するのかわかりそう。森丘（2014）は、「コーチング」の本来的な意味は、「相手の望むところへ導くこと」と考えられるが、その「望むところ（目標）」は、単なる客観的な目標に留まらず、その「状態」や「技術（スキル）」など様々であると述べている。このことは、プレイヤーの目標が何なのか、また、それを達成するために不足している力は何なのかは、それぞれ異なるものであると言える。そこへ、本研究で導き出された、ポイントガードの理想像にとって必要な要因や要素は、ポイントガードのコーチングにおいて、何ができていて、何が足りていないのかを確認するために、有効な知見であると言えよう。

V. 総合考察

すべての〈戦術・戦略〉において「状況判断」が伴っていた。状況判断能力を規定する要因として経験による知識が判断力の早さや正確性に影響している（田中，2004）ことから，ポイントガードを育てるためには，ゲームの経験を数多く踏ませることが重要だと考えられる。ポイントガードのコーチングの特性としては，どんなにレベルの高い〈プレイスキル〉を持ち合わせていても，〈戦術・戦略〉面における要素を実践する力がなければ，それはポイントガードとしての役割を果たしていることにはならない。「状況判断」の課題は，どのポジションも共通の課題であると言える。しかし，コーチとして自分の考える〈戦術・戦略〉をポイントガードに実践して欲しいと望むのであれば，そのために必要なコーチングが求められる。本研究で導き出された，ポイントガードに必要な要因のうち，ポイントガードの特性は，《チームスキル》の〈リーダー〉〈戦術・戦略〉，《チームとの関係》の〈コーチとの関係〉〈チームメイトとの関係〉であるという知見がポイントガードのコーチングに役立つことを期待する。

また，対象者の個別性からは，優先順位や言葉の表現など，独自の視点が明らかになった。これは，一人ひとりへのインタビューから見えてきたもので，数値化することはできない知見であることから，個別性に着目して，丁寧に示していくことの意義は大きいと言えよう。

内山（2013）が，コーチは自らに「脱体験化」への研鑽（研究）を課していかなければならないとしているように，これまでほとんどおこなわれてこなかったプレイヤーに着目した本研究で，ポイントガードの理想像に必要な要因・要素を構造的に示すことができたことは，学術的にも，コーチング現場にとっても有効であると考えられる。

コーチや選手の立場での意図や意識，得られた感覚や感触といった質的な情報は「情報化」されにくい（森丘，2014）からこそ，熟練コーチ達の経験や理論を，暗黙知に留まらせない（曾田，2014）ためにも，今後，質的研究においても研究がおこなわれることが望まれよう。

VI. 結論

本研究ではバスケットボールプレイヤーの理想像について，ポイントガードに着目し研究をおこなった。インタビューを通じて，トップコーチの視点からポイントガードの理想像を明らかにすることに加えて，ポイントガードのコーチングの知見を得ることも目的とした。さらに，対象者の個別性にも着目した。

ポイントガードの理想像に必要な要因は，《個人スキル》では，〈プレイスキル〉〈メンタルスキル〉〈フィジカルスキル〉，《チームスキル》では，〈戦術・戦略〉〈リーダー〉，《チームとの関係》では，〈コーチとの関係〉〈チームメイトとの関係〉であることが明らかとなった。そして，ポイントガードの理想像に共通して必要な要素は，《個人スキル》では，「3ポイントシュート」「得点力」「ドライブ」「ボールマンプレッシャー」《チームスキル》では，「ディフェンスで相手のやりたいことをやらせない」「状況判断」「球離れ」「リーダー」，《チームとの関係》では「コーチとの戦術・戦略の共通理解」が必要であることが明らかとなった。これらのことから，「ポイントガードとは，すべてのプレイヤーをまとめ，戦術・戦略を駆使するリーダーとなるプレイヤーのこと」と結論付ける。さらに，ポイントガードのコーチングにおいては，すべての要素は，練習やトレーニング，ゲームを通じて習得できる要素であることが明らかとなった。

しかし、本研究で、コーチがどんなスタイルのバスケットを理想とするのかによって、ポイントガードに求める役割は変わるという個別性があることが示唆された。今後は、理想のバスケットとポイントガードを関連付けた研究も望まれよう。また、球技のコーチングの目的は、チームづくりとプレイヤーづくりである（坂井，2015）と言われているように、どちらも必要である。その一つであるプレイヤーを育てるために、ポジションの特性を理解した上でコーチングをおこなうことが、コーチングの質を高めると考えられる。そのためには、他のポジションにおける理想像に着目する研究も求められよう。そして、このような質的研究の次の段階として、量的研究であるポイントガードのプレイ内容のゲーム分析をおこなうことができよう。本研究で明らかになった、トップコーチの視点からのポイントガードの理想が、どの程度実践されているのかを分析することで、ポイントガードに対するコーチングの課題を明らかにすることができるのではないかと考える。

以上のことを今後の課題として、本研究の結びとする。

言葉の定義

注1	要素	必要不可欠な根本的条件
注2	カテゴリー	概念
注3	大カテゴリー	中カテゴリーより抽象度を上げたカテゴリー
注4	要因	物事の成立に必要な因子・原因。主要な原因
注5	小カテゴリー	ラベルを包括
注6	中カテゴリー	小カテゴリーより抽象度を上げたカテゴリー
注7	スキル	技能, 技術
注8	得点力	得点を奪取できる能力
注9	ドライブ	リングに向かってドリブルで力強く攻め込むこと
注10	球離れ	ボール保持時間の変化。(具体的には球離れが良いと使う。したがってゲームテンポ, オフェンスリズムを速くしたり, コントロールしたりすること)
注11	ラベル	切片化データを端的に表す
注12	コーチングの軸	全ての物事に対しての考え方や態度の上に反映する行動の規範となるもの
注13	ファンダメンタル	基礎基本
注14	Wチーム	ボールマンに対して, ディフェンス2人がマッチアップすること。仕掛けること
注15	ローテーション	ディフェンスローテーションのこと。ボールマンのディフェンスがドライブ等で抜き去られた時, ヘルプ(注)をするとともに, チームとして, 相手のオフェンスを優位にしないようマッチアップマンと役割を変えてディフェンスするシステム
注16	スクリーン	ディフェンスを味方から引き離し, オフェンスを優位にするための盾, 壁のような役割
注17	ヘルプ	味方のディフェンスが抜かれてきた時に手助けする行為(具体的には, ドリブルを止める行為)
注18	要所	ここぞという場面
注19	切札	とっておきの最も有効な手段, 最終手段, 伝家の宝刀
注20	放任	ポイントガードが直接攻撃に絡まないこと
注21	球さばき	良いパス, 良い選択。(具体的には球さばきが良いと使う。したがってパスによって効果的なオフェンスに繋がることを指す)
注22	アシスト	得点されるためのパス
注23	ブレイク	速攻
注24	スペーシング	オフェンスが機能するようにスペースをつくること
注25	フロアリーダー	コート上のリーダー
注26	ポストアップ	ゴール近辺で, 有意なポジションを奪取すること
注27	ハンドリング	ボールコントロール
注28	ドリブルワーク	ボールコントロール(ドリブル時)
注29	チェンジオブペース	ドリブルスピードの緩急を使った攻撃のこと
注30	バリエーション	変化, 変動
注31	セーフティ	相手を優位に働かせないための, オフェンスの最後の形態のこと
注32	コンタクト	身体の接触
注33	ルーズボール	どちらのチームも保持していない状態のボール
注34	エントリー	オフェンスを始める
注35	駆け引き	相手の出方や状況に応じて, 自分に有利なように事を運ぶこと。その術
注36	キープ力	ボールを保持する能力
注37	アウトレットパス	リバウンダーから最初に出るパス
注38	ターンオーバー	シュートを放つところまで持って行けないオフェンスの終わり方
注39	インターセプト	ディフェンスで, 相手のパスをカットして自チームのボールにすること
注40	トラップ	Wチーム
注41	アウトナンバー	ディフェンスよりもオフェンスが数的有意な状況
注42	ゾーンアタック	ゾーンディフェンスを攻略すること
注43	ズれる(ドリブル)	ディフェンスを移動させたり, パスの角度を変える, もしくは, スペースを作るために使うドリブル
注44	切る(ドリブル)	ディフェンスの体勢を変化させることを目的として, ドリブルを使ってカットすること(行為)
注45	ワンアーム・ワンクッション	ディフェンスの守り方の間合い: 腕一本の距離(ボールマンとの距離)
注46	ワンクッション・インライン	ディフェンスの守り方のポジション: ボールマンとリングを結んだ線(インライン)
注47	ディレクション	ディフェンスがボールマンに対して, チームシステムを機能させるためにおこなう攻撃サイドの方向付けのこと
注48	意図的	思惑, おこなおうと目指していること
注49	列車のポイント	鉄道線路の分岐箇所ので線路の切り換えを行う装置, ポイントガードの役割と同様だという解釈

引用文献・参考文献

1. クロウ, ジェリー (1997) 『バスケットボールコーチングバイブル』 東京: 大修館書店
2. Don Eddy (1983) 『PLAYING THE POINT GUARD POSITION』 p.280
3. Franks, Ian M.; Miller, Gary (1986) Eyewitness testimony in sport. *Journal of Sport Behavior*, Vol 9(1), 38-45.
4. 萩原美樹子 (2014) バスケットボール競技における国際的トップチームの戦い方の変遷. 早稲田大学修士論文
5. 池田英治 内山治樹 (2012) Collective efficiency 理論によるチーム・パフォーマンス向上の試み: バスケットボール競技を対象に. *体育学研究*, 57: 663-682
6. ジョン・ウッドウン (2000) 『UCLAバスケットボール』 東京: 大修館
7. 倉石平 (2005) 『コーチを始めるために』 東京: 日本文化
8. 倉石平 (2005) 男子バスケットボール競技アテネオリンピック報告. *スポーツ科学研究*, 2-29-50
9. 倉石平 斉藤百合子 (2014) オリンピック3大会 (アテネ, 北京, ロンドン) における男子アメリカ・バスケットボールの戦略の分析. *スポーツ科学研究*, 11 202-21
10. 金亨俊 大神訓章 (2009) リバウンドボールにおけるリバウンドに関する分析的研究. *富士大学紀要*, 42 (1): 123-131
11. 小谷究 (2014) 日本のバスケットボール競技におけるファイブマン・ツーライン・ディフェンスに関する史的研究. *体育学研究*, (59): 497-511
12. 加藤敏弘, 上地勝, 新保淳 (2015) バスケットボールスクールの新たな指導体験がコーチングに与える影響—状況判断能力の育成に着目して—. *教科開発学論集 (静岡大学)*, 3: 13-123
13. 小山孟志, 有賀誠司, 陸川章, 長尾秀行, 小河原慶太, 山田洋. (2015). バスケットボール選手におけるサイドステップ動作の運動学的特徴. *東海大学スポーツ医科学雑誌*, (27): 21-27.
14. 前田茂, 鉄口宗弘, 佐藤光子, 三村寛一 (1994) 大学バスケットボールのゲーム中における運動強度—ポジション別にみた—. *大阪教育大学紀要*, 42 (2): 285-294
15. 曾田宏 (2014) コーチの学びに役立つ実践報告と事例研究のまとめ方. *コーチング学研究*, 27 (2): 163-167
16. 森丘保典 (2014) コーチング学における事例研究の役割とは?: 量的研究と質的研究の関係性. *コーチング学研究*, 27 (2): 169-177
17. 村上佳司, 衛藤晃平, 市谷浩一郎, 山本忠志, 石川俊紀 (2013) 国内バスケットボールトップリーグにおけるセンタープレイヤーの出場時間および得点に関する一考察. *天理大学学報*, 233: 55-63
18. 三浦健 (1994) バスケットボールにおける接戦時のチャージド・タイム・アウトでの

- 指示方法の分類：後半残り時間 30 秒以内において. 日本体育学会大会号, (45) : 522
19. 三浦健 (2009) バasketボールのシュート距離を伸ばすためのスナップ動作の一例. スポーツパフォーマンス研究, 1 : 38-41
 20. 三浦健, 関子浩二, 鈴木章介, 松田三笠, 清水信行 (2002) バasketボールにおけるチェストパス能力を高める上肢のプライオメトリックス手段に関する研究. 体育学研究, 47(2) : 141-154.
 21. 森田重貴, 嶋谷誠司 (2013) ボールゲームにおける個人戦術のスポーツ運動学的研究-バasketボールにおけるミスプレイに着目して-. 国際経営論集 (神奈川大学経営学部) ,45 巻
 22. 元安陽一.(2012). バasketボール選手におけるスポーツビジョンの特性. 上智大学体育, (45) : 11-16
 23. モーガン・ウットゥン (1994) 『バasketボール勝利へのコーチング』 p.85 東京 : 大修館
 24. 中村久人 (2010) リーダーシップ論の展開とリーダーシップ開発論. 東洋大学 経営力創成研究, 6
 25. 日本バasketボール協会 (2014) 『バasketボール指導教本』 東京 : 大修館
 26. 長門智史 内山治樹 (2005) バasketボール競技におけるチームオフENSEの構築ー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
 27. 長野志穂 内山治樹 (2006) バasketボールプレイヤーのゲームパフォーマンスの評価方法に関する一考察. スポーツコーチング研究, 4 (2)
 28. 中川昭 (1985) ボールゲームにおける状況判断研究の現状と将来の展望. 体育学研究, 30-2 : 105-115
 29. 大神訓章 (2008) バasketボールゲームにおけるアシストプレイの適正評価. 山形大学紀要. 教育科学, 14(3) : 141-151
 30. 大神訓章 (2014) 全日本女子バasketボールチームのゲームテンポから捉えた戦力分析 : 2012 ロンドンオリンピック世界最終予選より. 山形大学紀要. 教育科学, 16 (1) : 1-15
 31. 大橋二郎 (1999) サッカーのゲーム分析ーその手法と現場への応用ー. JJBSE, 3(2) : 119-124
 32. 大山泰史 鈴木淳 (2012) バasketボールにおけるリバウンド獲得の十センチについての質的研究. 福岡教育大学紀要, 61 (5) : 57-63
 33. S.Bメリアム著 堀薫夫 久保真人 成島美弥 訳 (2004) 『質的調査法入門』 東京 : ミネルヴァ書房
 34. 戈木クレイグヒル滋子 (2006) 『グラウンデッド・セオリー・アプローチ』 東京 : 新曜社
 35. 戈木グレイグヒル滋子 編著 (2014) 『グラウンデッド・セオリー・アプローチを用い

たデータ収集法』東京：新曜社， p.31

36. 坂井和明 (2011) 私の考えるコーチング論：球技のコーチング. コーチング学研究, 25 (1) : 7-11
37. 坂井和明, 鈴木淳 (2013) バスケットボールにおける即時的な攻撃戦術に関する質的研究:国際レベルで活躍したプレーヤーの語りを手がかりに. 健康運動科学, 3(1):33-43
38. 佐渡島紗織 吉野亜矢子 (2008) 『これから研究を書くひとのためのガイドブック』東京：ひつじ書房
39. 清水利佳 (2009) バスケットボールにおけるルール変更に伴う現状と課題. 鈴鹿国際大学紀要, Campana 15 : 65-76
40. 佐藤かおる, 河野一郎, 田中敏博, 笠原成元 (1991) ポジション特性からみたバスケットボール障害の分析: トレーナーの立場から. 日本体育学会大会号, 42 : 710
41. 清水 龍瑩 (2000) 優れたトップリーダーの能力. 三田商学研究, 42 (6)
42. Steave Alford&Ed Schilling (1995) 『Basketball Guard Play』 Published by Masters Press
43. 谷釜尋徳 (2011) バスケットボールにおけるトランジション・ゲームの有効性について. 東洋法学, 55(1) : 236-222
44. 田中雅人 (2004) ボールゲームにおける状況判断と知識の構造. 愛媛大学教育学紀要, 51 (1) : 107-114
45. ウットン, モーガン (1994) 『バスケットボール 勝利へのコーチング』東京：大修館, p.85
46. 内山治樹 (2007) スポーツにおける戦術研究のための方法叙説. 体育学研究, 52 : 133-147
47. 内山治樹 (2013) コーチの本質. 体育学研究, 58 : 677-697
48. 内山治樹 (2014) チームスポーツにおける競技者のプレイを支える規範の探求—マイケル・ジョーダンの「威光」に着目して. 体育学研究, 59 : 591-608
49. 八板昭仁 (2014) バスケットボールの状況判断能力とゲーム出場レベル, ポジション, 所属チームとの関連. 日本体育学会大会予稿集
50. 安松谷 亮宏, 曾我 真人, 瀧 寛和 (2011) バスケットボールのシュート時の熟練者と初心者の 全身フォーム比較分析と学習支援環境の設計. 情報処理学会 インタラクション
51. 吉井四郎 (1994) 『バスケットボール指導全書 1』東京：大修館, p5
52. 山本剛史 山中博史 穂積豊 佐々木潔 (1993) バスケットボールのゲームにおけるターンオーバーについて. 日本体育学会大会号, 44B : 625
53. 山口和範 (2012) バスケットボールにおけるチーム戦略評価：チームディフェンス力のリアルタイム評価の試み. オペレーションズ・リサーチ：経営の科学, 57(1) : 17-20

謝辞

本研究をおこなうにあたり、まず、インタビューへの協力を快諾してくださった、対象者4名の方々に、厚く御礼申し上げます。対象者の方々のご協力なしには、本研究は成立しませんでした。貴重なお話をしてくださったこと、重ねて御礼申し上げます。

そして、入学当初より、修士論文の研究指導をして下さった倉石先生のご指導、アドバイス、サポートのおかげで書き上げることができました。ゲーム分析の研究室ですが、私の特徴を生かして、今回の質的研究を認めてくださいましたこと、心から感謝申し上げます。分析が思うように進まず、余裕のなくなっていた時に、倉石先生の前向きな声掛けのおかげで、何度も助けられました。本当にありがとうございました。

また、副査の堀野先生にも、勉強不足の私に的確なアドバイスを頂きましたこと、この場を借りて御礼申し上げます。さらに、研究の妥当性・信頼性の検証に関わって下さった斉藤さんにも、御礼申し上げます。論文作成のアドバイスにどれほど助けられたか分かりません。本当にありがとうございました。

最後に、同期の仲間が存在にも多くの刺激をもらった2年間でした。それは、コーチングや、論文作成のエネルギーになりました。貴重な仲間に出会えたことに感謝しています。ここには書き切れない多くの方々のおかげで今の私がいます。大学院で学んだことを次のステージで活かすこと、学び続けることで、この感謝を返していきたいと思っております。

藤生喜代美