

車椅子ツインバスケットボールの 「おもしろさ」の成り立ち ——プレイヤーの語りをとおして——

草 山 太 郎

A Study on Structure of “Fun” in Wheelchair Twin Basketball Game : From Narratives of Wheelchair Twin Basketball Players

Taro KUSAYAMA

要 約

「障害者スポーツ」といわれる一群のなかに車椅子ツインバスケットボールというスポーツがある。このスポーツは四肢麻痺者を対象としており、「2つのバスケット」や「3種類のシューター」など、他のスポーツにはない特徴を持っている。

本稿では、プレイヤーおよび関係者からのインタビュー調査やゲームの参与観察などから得られたデータを材料にして、車椅子ツインバスケットボールの「おもしろさ」の成り立ちについて検討した。

その結果、1. 2つのバスケットに加えて3種類のシューターがコートに存在していることにより複雑なゲーム展開が生み出され、結果の不確実性が達成されていること、2. 下バスケットの1.20 m という高さの設定により、四肢麻痺者にもシュートが可能になったことで「ゲームへの参加」が可能になったこと、3. 競技対象が四肢麻痺者に限定されていることにより、日常の枠組みでは「見えない」うごきが「技術」として可視化されていること、4. 「誰もが主役になる可能性」と「みんなのできる」という実践が役割の非固定化により達成されていること、という点が車椅子ツインバスケットボールのおもしろさを成り立たせていることが明らかになった。

キーワード：障害者スポーツ、車椅子ツインバスケットボール、おもしろさ、成り立ち、語り

1. はじめに

障害者スポーツといわれる一群のなかに車椅子ツインバスケットボール（以下、「ツインバスケット」と略記）と呼ばれるスポーツがある¹⁾。これは、四肢麻痺者を対象にしたスポーツであるが、一般のバスケットボール（以下、「一般のバスケット」と略記）や障害者スポーツの中でもよく知られている車椅子バスケットボール（以下、「車椅子バスケット」と略記）とは「2つのバスケット」や「3種類のシューター」などの相違点がある。

このように、他のスポーツにはない固有のルールなどの特徴をもっているツインバスケットには、ルールやクラス分けなどの制度的なことからゲーム展開などの実践面において、興味深いテーマが内包されていると思われる。

そこで、本稿ではツインバスケット研究の第一歩として、プレイヤーおよび関係者からのインタビュー調査やゲームの参与観察などから得られたデータを材料にして、ツインバスケットの「おもしろさ」というものがどのように成り立っているのか、ということを検討してみたい。

本稿の構成は次のようなものである。まず、ツインバスケットの概要を見る（第3節）。つぎに、クラス分けと持ち点についての基本的な事項について概観する（第4節）。これは、第5節で検討する事項にクラス分けや持ち点に関わっていると思われるためである。それらをふまえて、ツインバスケットのプレイヤーが語るツインバスケットの「おもしろさ」に焦点を当て、それらがどのように構成されているのか考察を試みる（第5節）。最後に、本稿のまとめと今後の研究課題について述べる（第6節）。

本論に入る前に、「障害者スポーツ」を主題とする本稿の基本的な視座について述べておきたい。

金澤らは、「スポーツの面白さを構成する要素を改めて考えると、障害者スポーツというものは本来面白いスポーツを障害者向けに応用したものではなく、それ自体が「面白いもの」として編成されているはずである」（金澤ら、2003：450-451）としたうえで、「個々のスポーツの「なされ方」を観察し、その構成のされ方を明らかにしていくことで、当人にとっての「面白さ」の達成が明らかになる」（金澤ら、2003：458）と指摘している。この金澤らの指摘に私も同意する。それは、障害者スポーツのおもしろさを考えるためには、まずは障害者スポーツ実践におけるひとびとの活動やそのできごとが成り立つにあたってのやり方を調査し、そこでなにが生み出されあるいは達成されているのかを明らかにする必要があると考えているためである。

渡は、「『障害者スポーツ』を論じるためには、そこでのスポーツを論じる以前に、『障害者』という用語に関して筆者の認識を明らかにしておく必要がある」として、「『障害者とは、身体上の差異に関わって他のひとびとから分かれた『障害者』と名づけられるとともに、『障害者』としてふるまうことを期待されているひとびとのことである……『障害者』『健常者』というカテ

ゴリー自体、特定の時代、特定の社会が生み出したものであり、誰がどのようにしてそれらのカテゴリーで語られるかもその時代、その社会によってちがってくる……それを決める仕組みもいろいろで歴史や文化を超え障害を客観的に定義する基準などどこにもない」という倉本（倉本，2000：97-99）の構築主義的な障害者観を採用することを明言している（渡，2005：40）。さらに、渡は、「「障害者」をめぐる、いわゆる「障害の社会的構築」の議論は、社会が「健常者中心主義 able-ism」的で、特定の人々を「無力化 disablement」し、「健常者／障害」という支配構造が再生産されてきたという議論」が「照準する射程から、障害者スポーツだけが無縁でいられるわけがない」と指摘している（渡，2007：28）。この渡の問題意識は、本稿を記述する私も共有している。

2. 調査方法

本稿では、2007年10月から2008年10月のあいだに私が行なったツインバスケのプレイヤーおよび関係者からのインタビュー調査やゲームの参与観察などから得られたデータを利用している。

インタビュー調査は、インタビューと私の一対一で行なわれた。はじめに調査の趣旨や目的を説明し、その後はインタビューの語りに沿いながら必要に応じて質問をするという形式の半構造化インタビューにて行なった。調査で得られた語りは、可能な限り正確にテープを起こした。本稿に登場するインタビューは以下のとおりである。

A さん：プレイヤー。ツインバスケ暦23年。上シューター。

B さん：プレイヤー。ツインバスケ暦17年。円内シューター。

C さん：プレイヤー。ツインバスケ暦12年。円外シューター。

D さん：審判員。ツインバスケ審判暦23年。

また、私がゲームの参与観察を行った大会は以下のとおりである。

第20回のじぎく杯争奪車椅子ツインバスケットボール大会：2007年10月6日

日本選手権近畿ブロック予選会：2007年12月2日

近畿選抜車椅子ツインバスケットボール大会：2008年4月6日

2008日本車椅子ツインバスケットボール選抜大会：2008年7月5日

第21回のじぎく杯争奪車椅子ツインバスケットボール大会：2008年10月5日

3. 車椅子ツインバスケットボールの概要

ツインバスケは日本で誕生したスポーツである。

1982年に行われた「国立療養箱根病院・神奈川県総合リハビリセンター間の親善試合」が最初の

試合とされている。

1986年には、日本車椅子バスケットボール選手権大会において「頸髄損傷者の部」として開催されるようになり、翌1987年から、日本車椅子ツイン（頸髄損傷者）バスケットボール選手権大会と独立した大会になった。その後、回を重ねて2008年には第22回大会が沖縄で開催されている（日本車椅子ツインバスケットボール連盟，2008：22-23）。

また、海外への普及活動も展開しているが、残念ながら日本以外にツインバスケが定着している国あるいは地域は、まだないとのことである²⁾。

本節ではツインバスケの現状および特徴的なルールを概観していきたい。

3.1 現状

2008年2月1日現在、日本車椅子ツインバスケットボール連盟（以降、「連盟」と略記）に登録しているチームは34チームで、登録人数は345人となっている。障害種別を見ると、頸椎損傷者が約92%、脳性麻痺者が約5%、その他の機能障害による者が約3%となっている。また、登録人数の約3%が女性である³⁾。

連盟には、東北、関東、東海、近畿、中四国、九州の6つのブロック組織がある。ブロックごとの所属チーム数は、東北3、関東10、東海7、近畿5、中四国3、九州6となっている。なお、連盟には未登録であるが、ブロックへの登録のみをしているチームは13チーム存在している。

このような状況であるツインバスケの競技人口は、およそ500人と推定されるということである⁴⁾。

3.2 特徴的なルール

3.2.1 2つのバスケット

一般のバスケおよび車椅子バスケには、高さ3.05mのバスケットが1つ設置されている。ツインバスケではそれに加えてもうひとつ、同じ形状⁵⁾で高さが1.20mのバスケットがフリースローサークルの中心に設置されている（写真1⁶⁾参照）。前者は「上バスケット」、後者は「下バスケット」と呼ばれている。

3.2.2 3種類のシューター

一般のバスケおよび車椅子バスケでは、設置されたバスケットに対して誰がどこからシュートを打ってもよいことになっている。身長の違いによってシュートを打つエリアが規制されているなどということはない。しかし、ツインバスケでは、どのバスケットをどこから打つかが、クラス分けや持ち点によって3つに分けられている。つまり、プレイヤーは3種類のシューターに分けられているのである。3種類のシューターとは、上バスケットにシュートを打つ「上シューター」、下バスケットにフリースローサークルの外側からシュートを打つ「円外シューター」、そ



〈写真1〉

して、下バスケットにフリースローサークルの内側からシュートを打つ「円内シューター」である。

3.2.3 その他

その他、ツインバスケットの特徴的なルールをいくつかあげておきたい。

一般のバスケットにおいては、ドリブルの動作を一旦止めて再びドリブルを行なうダブルドリブルはファールとなるが、ツインバスケットでは何回してもかまわない。また、一部の選手（円内シューター）のドリブルは、ボールを両手で膝上から胸まで持ち上げることにしている。

バスケットボールには制限区域（フリースローサークル内と台形内）というエリアがあり、そこでのプレーの時間が制限されている。その時間は、一般および車椅子バスケットでは3秒とされているが、ツインバスケットでは8秒に変更されている。

一般のバスケットおよび車椅子バスケットの多くは皮製のバスケットボールを使用しているが、ツインバスケットの対象が四肢麻痺者であることから握力等の状態を考慮し、ゴム製5号球のバスケットボールを公式球として使用している。

4. クラス分けと持ち点制度

障害者の競技スポーツでは、障害の種類や程度等の医学的側面や競技に関連する運動機能面等により選手を区分し、同程度の競技能力を持つ選手同士で競うこととしている。これをクラス分けという。これは男女別競技や体重別競技と同じ考えによるものであり、競技者間を対等にするものであるとされている（飛松，2001：185；2003：1117）。

団体競技では、同じクラスの競技者だけを集めてチームを組むのではない。その競技に参加するプレイヤーがいくつかのクラスに分類され、クラスごとに決められている持ち点がプレイヤー個人に付与される。そして、多くの競技では、対戦するチーム間の競技能力の平等性を保つために、ゲームにおけるチームの持ち点の合計に上限を設定している。たとえば車椅子バスケットでは、クラス分けによりプレイヤーが8つに分類され、それに応じて持ち点が1.0から4.5⁷⁾まで0.5点刻みで与えられている。そして、ゲームにおいては、出場選手5名の持ち点の合計が14.0以内になるようにチーム編成をしなければならない。

クラス分けと持ち点は、障害者スポーツ実践の生命線と言えるかもしれない。

4.1 クラス分けの方法⁸⁾

ツインバスケットにおけるクラス分け⁹⁾は、①メディカルチェック、②テクニカルチェック、③ゲームチェックという3つのチェックによって行われている。

4.1.1 メディカルチェック

まず、一番初めに挙げられているのが、メディカルチェックである。日本車椅子ツインバスケットボール連盟のホームページ（以下、連盟HPと略記する）では、次のように説明されている。

- ①メディカルチェック・・・車椅子ツインバスケットボール分類様式に従い検査を実施する。
 - 過去の診断結果および運動制限因子をチェックする。
 - 徒手筋力検査により上肢の機能レベルを確認する。

車椅子ツインバスケットボール分類様式とは、日本車椅子ツインバスケットボール連盟クラス分類部の「テクニカルチェックマニュアル¹⁰⁾」に掲載されている「ツインバスケットボール M & T CHECK SHEET」のことである。このシートは、メディカルチェック、テクニカルチェック、体幹機能チェックの3項目に分かれている。さらに、メディカルチェックには、「診断」と「MMT」(Manual Muscle Testing：徒手筋力検査)があり、その各々には実際に実施される具体的なチェック項目が並べられている。

ここでいわれている「過去の診断結果および運動制限因子をチェックする」とは、このチェックの「診断」にある具体的な項目である「再建術」や「変形」等を、必要に応じて記入することである。また、ここで挙げられている項目でチェックできない痛み等のある場合については、別に診断書を添付することもできる。

次に、「徒手筋力検査」とは、検査者と患者に分かれ、患者の筋肉に徒手で抵抗を加える事によって実際どの程度の筋力レベルなのかを大まかに判断する筋力の評価法である¹¹⁾。

なお、メディカルチェックについては、医師、理学療法士、作業療法士によって実施されるこ

とになっている。

このように、ツインバスケットにおけるクラス分けは、まず医学的な側面からのチェックが行われ、プレイヤーのインペアメント¹²⁾が確認されることになる。

4.1.2 テクニカルチェック

次は、テクニカルチェックである。これについて連盟 HP では、「メディカルチェックで運動機能レベルが確定したプレイヤーは、テクニカルチェック表に従い、持ち点を決定する」と説明されている。

ここでいわれている「テクニカルチェック表」とは、〈表1〉のようなものである。

〈表1〉

テクニカルチェック表〈フィールドテスト〉

チェック項目	判 定	
両手手のひらでキャッチ		
ツーハンドパス（シュート）		
頭上でのキャッチ		
頭上でのパス（シュート）		
手首（屈筋）を使ったプレー	右	左
頭上でのワンハンドパス（シュート）	右 ※1	左 ※1

〈体幹テスト〉

チェック項目	判 定	
前傾テスト	※1	
側方へのリーチテスト（回旋）	右	左

判定は○・△・×で行い、○=2、△=1、×=0として合計する。（※1は○=4、△=2とする。）

テクニカルチェック表は、〈フィールドテスト〉と〈体幹テスト〉に分かれている。

まず、〈フィールドテスト〉では、「両手手のひらでキャッチ」「ツーハンドパス（シュート）」「頭上でのキャッチ」「頭上でのパス（シュート）」などの項目がチェックされる。また、〈体幹テスト〉では、「前傾」や「回旋」などのうごきがチェックされる。その結果は、各項目の判定欄に「○・△・×」で記入されていく。このように、テクニカルチェックでは、実際にツインバスケットで必要とされる技術をいくつか取り出してその状態をチェックする、という内容になっている。

4.1.3 ゲームチェック¹³⁾

クラス分けのチェックにおいて最後に置かれているのがゲームチェックである。これについては、連盟 HP では、「上記のチェックでは判断できない場合もあるので継続的にゲームを観察する。」と説明がなされている。つまり、このチェックは常にあるいは全てのプレイヤーを対象に

なされているわけではない、ということだ。

ゲームチェックの対象となるのは、①新規登録者、②自己申告をした者、③連盟から通達があった者、という3つの対象者である。

まず、新規登録者である。新規登録者は、クラス分けのチェックを受けた段階で持ち点が算出されるが、それは暫定的なものである。その1年後に再度クラス分けのチェックを受け、それにより持ち点が確定するが、その資料の一つとして新規登録者の一部の選手のゲームでのプレーを観察してチェックすることになっている。

次に、自己申告をした者である。これは、現在の自分の持ち点に不服等があるため変更を希望するプレイヤーである。この場合も再チェックを受けることになるが、ゲームチェックにより観察されたプレーの状態が、その資料の一つになる。

最後は、連盟から通達があった者である。これまでみてきたメディカルチェックとテクニカルチェックによって、次項でみるように各プレイヤーの持ち点が算出される。それをもってゲームに出場しプレーをおこなうことになる。しかし、たとえば、クラス分けにおいて持ち点が2.5点の円外シューターと確定された選手が、実際のゲームで十分上ゴールにシュートが可能なパスを投げている場合、そのプレイヤーの持ち点あるいはシュート方法に疑義が生じるであろう。このような疑義は、連盟により提起されるとともに、ブロック組織やチームから提出されることもある。その疑義が妥当だと判断された場合は、当該プレイヤーの所属するブロックにクラス分けを見直すように通達がなされる。これを受けて各ブロックでは、持ち点やシュート方法の区分が適切か否かを見直すためにゲームチェックが行なわれる。

4.2 持ち点制度

つぎに、持ち点制度について概観する。

4.2.1 個人の持ち点とゲーム時の合計持ち点

ツインバスケットでは、クラス分けにより各プレイヤーに1.0から4.5まで0.5刻みに設定された持ち点が与えられる。そして、ゲーム時にはチーム間の平等を図るために試合に出場する5人の選手の持ち点の合計に上限が設定されている。現在、この上限は11.5点である¹⁴⁾。これらが、ツインバスケットにおける持ち点制度である。

また、持ち点に関するルールには、ゲーム時に持ち点が4.0点以上のプレイヤーは1人をこえて出場できない、というものもある。

4.2.2 個人の持ち点の決まり方

3.1.2テクニカルチェックで見た「テクニカルチェック表」の下に、「判定は○・△・×で行い、○=2、△=1、×=0として合計する。(※1は○=4、△=2とする。)」という文章がある。これが、個人の持ち点の決定に関わっている。

まず、クラス分けのチェック時に、「テクニカルチェック表(フィールドテスト)」の8つの欄

に「○・△・×」が付けられる。つぎに、その記号が「○=2、△=1、×=0」という点数に置き換えられ、それらの点数の合計が8で割られる。そして、それに1点が加えられる。このようにして個人の持ち点は算出される。

しかし、持ち点にはこれ以外の要素も組み込まれている。連盟 HP には、「その他、上記に当てはまらないプレイヤーや、加点・減点要素のあるプレイヤーについては、それらを考慮し、クラス分類委員会で協議の上決定」と説明がされている。この「加点・減点要素」の資料となるひとつがテクニカルチェック表の〈体幹テスト〉の結果である。この結果によって、0.5の加点もしくは減点がなされることになっている¹⁵⁾。

このように、個人の持ち点は、〈フィールドテスト〉を基盤としつつ〈体幹テスト〉等において微調整が図られて算出される。

4.2.3 ショット区分と持ち点との関係

シュートをどこから打つかというショット区分の決められ方は、以下のとおりである。

クラス分けのチェック時に、そのプレイヤーのメディカルチェックおよびテクニカルチェックの結果を踏まえたうえで、下バスケットに対して円内もしくは円外から、あるいは上バスケットにシュートを打ってもらい、その状態を観察することにより決定される。

ショット区分（表中では「ショットの区分」と持ち点との関係を示したのが、上の〈表2〉である（日本車椅子ツインバスケットボール連盟、2008：21）。

2つのバスケットボールをもとに3種類のシューターに分けられ、その各々に個人持ち点が対応している。しかし、ショット区分と個人持ち点は単純に分けられているわけではない。たとえば、持ち点2.0のプレイヤーは円内シューターもいれば円外シューターもいる。また、3.5という持ち点で円外シューターもいれば、持ち点3.0で上シューターのプレイヤーもいる。

このように、ツインバスケットにおけるショット区分と持ち点との関係は、シューターと持ち点が重なり合うという複雑な構造になっている。

〈表2〉

ショットの区分		個人持ち点
上バスケット	上シューター	3.0～4.5
下バスケット	円外シューター	2.0～3.5
	円内シューター	1.0～2.0

5. 「おもしろさ」の成り立ち

本節では、プレイヤーが語る「おもしろさ」に焦点を当て、それがどのように成り立っているのかということについてみてみたい。なお、語りの引用中の（ ）は私による補足である。

5.1 結果の不確定性

ツインバスケットのおもしろさはどこにあるか、という問いに対してCさんは次のように語って

いる。

普通ね、サッカーでもね、バスケットでもね、ま、ハンドボールでも何でもそうなんだけど、ゴールって1個しかないでしょ。(Cさん：2008年7月12日)

バスケットボールをはじめとする多くのスポーツではゴールはひとつである。しかし、ツインバスケットではそれがふたつあることによっておもしろさが生み出されている、とCさんは語っている。

Cさんの語りは、次のように続いている。

だからそこへどう向かうかっていうのと、そこをどう守るかっていうのが(中略)上だけ固めておけばええってのも、あれ下がとか、下が固まったら上がとか。(Cさん：2008年7月12日)

バスケットが2つあるため、上バスケットを防御していても下バスケットを攻撃されることがあり、下バスケットを攻めようとしてもディフェンスの状況によっては狙いを変更して上バスケットに攻撃を仕掛けることがある。このようなことから、ツインバスケットのゲーム展開が複雑なものになることは、想像に難くないだろう。たとえば、サッカーのゴールが2つあったらどのようなゲームになるだろうか。現在よりも複雑なゲーム展開になることは予想がつく。

また、加えてAさんは次のようにも語っている。

ツインの場合はね、攻撃がどこからでもできる。だから、その分展開が分からない。まあ、よくやるのが、やっぱりボールを持った上シューターが上に行こうとして、ディフェンスが来たら円内(シューター)にパスをする。(中略)要するに上(バスケット)に打とうとしていたのを、急きょ円内へ打ったりとか、確率の高い方でシュートを狙う。その分だけディフェンスもしにくいわけや。(Aさん：2008年8月12日)

上バスケットにはそれを狙う上シューター、下バスケットには円内シューターと円外シューター、ツインバスケットには計3種類のシューターがいる。つまり、2つのバスケットによって複雑になるゲーム展開は、さらに3種類のシューターという要素が加えられることでより一層複雑なものになるわけだ。

ゴフマンによれば、ゲームのおもしろさを担保するもののひとつに結果の不確定性がある(Goffman 1961=1985: 64)。ツインバスケットは、2つのバスケットと3種類のシューターを置くことでゲーム展開は複雑なものとなったが、これらによって達成される結果の不確定性がツインバ

スケのおもしろさを成り立たせているもののひとつであると考えることができる。

5.2 ゲームへの参加

前項では、結果の不確定性に下バスケットが関与していることを見た。では、そもそも下バスケットはなぜ設置されたのだろうか。

車椅子ツインバスケットボールは、下肢のみではなく、上肢にも障害を持つ重度障害者でも参加できるように考案されたスポーツです。これまで車椅子バスケットボールをやりたいと思っても、ボールが正規のゴール（高さ 3.05 メートル）にシュートしても届かないとか、その早い動きについて行けないとか言った理由で参加できなかった人がたくさんいます。そういった人たちにとってこの車椅子ツインバスケットボールは、まさに画期的なスポーツの誕生となりました。¹⁶⁾

車椅子バスケットに「参加できなかった」重度障害者が「参加できる」ように考案されたスポーツがツインバスケットである。車椅子バスケットに参加できなかった理由のひとつに、「ボールが正規のゴール（高さ 3.05 メートル）にシュートしても届かない」ということがあげられているが、下バスケットの設置はこの状況に対応したものである。つまり、上肢に障害がある重度障害者のシュートが届く高さの下バスケットが設置されたことにより、車椅子バスケットには「参加できなかった」障害者がツインバスケットには「参加できるようになった」のである。

とはいえ、競技規則からいえば上肢に障害がある障害者も、車椅子バスケットに「参加」することは可能である。ツインバスケットの登場によりはじめて参加が認められたわけでは決してない。ただし、そこでいう「参加」とは何かが問題となる。

この「参加」ということについて、倉本智明は次のように語っている。倉本が弱視であった少年時代、友達がどうすればいっしょに野球ができるかを考えてくれた。打つときには通常の半分の距離から山なりのゆるい球を投げるといふ変則ルールをつくってくれたが、「実際にバットを振ったんじゃない」のでバントをし、守備はライトに「立って」いた。倉本は、その友達の気持ちは「本当にうれしかった」が、「遊びのおもしろさ、ゲームに参加していることの充実感を味わうこと」はできなかったと述べ、「参加する」ことと「ただそこにいること」は「同義ではない」と指摘している（倉本 2006：20-31）。

この倉本の指摘をもとに、「遊びのおもしろさ、ゲームに参加していることの充実感を味わうことが可能な参加」を「ゲームへの参加」、そのようなものを得ることが不可能だが「その場にいる」という参加を「場への参加」と呼ぶこととしよう。この区分にしたがうならば、従来の車椅子バスケットへの参加は「場への参加」にすぎず、「ゲームへの参加」は達成されていなかった、ということになる。

上肢に障害のある障害者の車椅子バスケの「ゲームへの参加」を阻んでいたもののひとつは、3.05 m に設定されたバスケットの高さである。「シュートが届かない」ということは得点を獲得する可能性がないということであり、それは実際のゲームでシュートの機会が与えられないということにつながる。勝利のためにより高い得点を獲得することをめざす競技スポーツでは当然のことだ。しかし、1.20 m という下バスケットの設置によって上肢に障害のある障害者もシュートが打てるようになり、得点を獲得する可能性があるプレイヤーになった。

また、「ゲームへの参加」を阻む要因としてもうひとつ、「早い動きについて行けない」ということが挙げられていた。たしかに、下バスケットの設置によりシュートをする可能性が生まれても、従来の車椅子バスケのスピードのままであれば上肢に障害がある障害者がシュートまで持ち込むことは困難である。それを成立させるためには、プレイヤーのスピードをコントロールする必要があるが、これについては競技対象を四肢麻痺として限定することにより「動き」を一定程度制御することが可能になった。

このように、下バスケットの1.20 m という高さで競技対象者の限定ということが重度障害者にシュートの可能性を生み出し、それにより「ゲームへの参加」が達成されたことが、ツインバスケのおもしろさを成立させていると考えることができる。

5.3 可視化される「技術」

ツインバスケのゲームには、一般のバスケや車椅子バスケにはない特徴がほかにもある。

普通の健常者のバスケットを含めて、脊損クラスぐらいまでやとね、その、ボールを相手コートまで持っていくってのは、よほどね、問題にされてない場合が多いんですけど。ツインの場合はね、やっぱり状態的に、そんなに遠くへほうれなかったりする場合とかもあるので。ボールをまず相手コートまで運ぶというのは、結構、技術がいるというか、(中略)そこでボールが真ん中まで運ばれへんと、結局ゲームになれへんということになる。それを相手に取られてカウンターでって、いうことで負けた試合でもあったんでね。それね、脊損クラスではあんまりないですよ。ロングでバーンと相手コートまでほうれてしまえるしね。(中略)ま、(ツインバスケの方は)ボールを運んでいだけでもね、難しいことっていうか。(中略)ボールを運んでいくのがね、慣れてないというか、初めて見る人は、普通に何気なく見てるとは思うんですけど、ある程度、もう見慣れてる人に関してはね、あ、上手にボール運んでるわとかね。で、ボールを運ばせんようにしたら、あ、うまいこと押さえてるわ、とかいうような形でね、楽しんでいけるという。(Cさん：2008年7月12日)

一般のバスケおよび車椅子バスケでは「ボールを運ぶ」ことは「問題」にはならない。しかし、それがツインバスケでは「難しいこと」であり、そこには「技術」が必要だとCさんは語

る。そして、それがツインバスケットのおもしろさであると述べている。

日常的な枠組みでは、健常者ができて障害者に「できない」ことがあれば、無能力だとかレベルが低いとみなされ、それができたところで「普通」だとしか見られない。しかし、実際は、その障害者のインペアメントの状態を考えると、「すごい」ことをしている場合がある。

たとえば、かすかにしか動かせない小指一本で電動車椅子のレバーを操作して人ごみの街中を歩く障害者がいるとしよう。この場合、健常者から見れば、ただ「重度障害者が電動車椅子を操作して人ごみの街を歩いている」としか見えない。もしかしたら、「すごい」と思うことがあるかもしれないがその場合は、「重い障害を持ちながらもがんばっている」というとらえ方であろう。よほどのことがない限り、「あのかすかにしか動かない小指によるレバーの操作テクニックはオリンピック級だ」との評価を受けることはない。しかし、その障害者のインペアメントの状態を知っているものが見れば、じつはそれが「すごい」ことであることがわかる。

それは、その小指の動きが「技術」として「見える」からである。

健常者の「動く小指」を基準にすれば、「小指で電動車椅子のレバーを操作して人ごみの街中を歩く」ことは難しいことではなく、ことさら取り上げるべきものではないと判断される。しかし、判断の基準を「動く小指」から「かすかにしか動かせない小指」に変更することにより、「電動車椅子のレバーを操作して人ごみの街中を歩く」ことが「難易度の高い行為」となり、それを可能にする小指のうごきが「技術」として「見える」ようになる。つまり、その小指のうごきは、「インペアメント」を「地」にした時に「技術」という「図」として浮かび上がってきたのだ。

これと同じことがツインバスケットの場合にも言えるのではないだろうか。「ボールを運ぶ」という行為は上肢に障害がないプレイヤーを基準にすれば「問題」にならない。つまり、「見えない」。しかし、ツインバスケットの対象は四肢麻痺者であり、これが「地」になる。この四肢麻痺という「地」に「ボールを運ぶ」という行為が置かれることにより、それが「技術」として浮かび上がり「見える」ようになってくる。そして、「見える」ことによって「競う」ものや「向上」させようとするものになると同時に、その競技の「見所」のひとつとして成立することになる。

このように、四肢麻痺者という競技対象の制限によって通常はみえない「技術」が可視化されていることが、ツインバスケットのおもしろさを成り立たせているといえる¹⁷⁾。

5.4 役割の非固定化

Aさんは次のようなことも述べている。

ツインの場合は誰もが主役になれるチャンスがあるということね。要するに、車椅子バスケットのポイントゲッターはほとんど決まりなんですよ。見てもらっていても分かると思うんだけど、1点選手がボールを持ってね、それでシュートまで持っていくことはまずできな

い。(Aさん：2008年8月12日)

車椅子バスケットではプレイヤーの役割が決まっているが、ツインバスケットはそうではなく、「誰もが主役になれるチャンスがある」とAさんは語っている。また、Cさんも言う。

ツインバスケットの場合はね、状態が悪くてもスタープレイヤーっていうかね、ポイントゲッターになったりする可能性が、持てるプレイヤーなので。(中略) 団体スポーツの場合はどうしても状態のいいものだけがもてはやされるということが多んですけど。その中でやっぱり、そのゴールが2つあることでね、状態の悪いもんなりの、価値が上がっていくのでね。そういう意味では、円内でも得点王になったりとかね、逆に円内の方が、点数はね入りやすいとか。だから、そういう意味では、見てもね、面白みはそういう部分にあるんかなとも思うんですけどね。(Cさん：2008年7月12日)

「状態が悪い」というのは、インペアメントが重いあるいは持ち点が低いということを表現している。それでもツインバスケットでは、「スタープレイヤーになれる」し、車椅子バスケットではなれない「ポイントゲッター」になれる可能性もあるという。ここでは、Aさん、Cさんともに車椅子バスケットを比較対象としている。車椅子バスケットの調査をしている渡は、車椅子バスケットにおける持ち点と各クラスのプレイヤーのインペアメントからくるプレーの状態を検討した上で、次のように述べる。

(前略) 持ち点が高い選手ほど活躍でき、観客からみて目立つということが予想できる。実際、2002年から2006年までの日本車椅子バスケットボール選手権における、得点ランキング10位以内に入った選手の持ち点の比率は、クラス4が60%、クラス3が26%、クラス2が10%、クラス1が4%である。得点だけが全てではないが、持ち点の高い選手が観客から見て活躍していると映ることは想像に難くない。(渡，2007：32)

AさんやCさんの語りは、このような車椅子バスケットの状況を前提にしたものであろう。

また、車椅子バスケットには「High 8 椅子バスケットボール選手権大会」というのがある。通常、車椅子バスケットの試合は出場する5人の合計持ち点を14.0以内で実施されるのに対して、この大会はそれを8点以内にして行う。このような合計持ち点の設定により持ち点の高い選手は出場できなくなる。つまり、普段はディフェンスとして目立たない持ち点の低い選手にオフェンスとして活躍できる場を提供しよう、というのがこの大会の狙いである。これらのことから、車椅子バスケットのゲームにおいては、持ち点によりゲームにおける役割がある程度固定化されていることが推測できる。

しかし、ツインバスケットにおいては、持ち点の高低に関わらず、誰もが「主役」「スタープレイヤー」になれる可能性があるという。これは、持ち点の高いプレイヤーがポイントゲッターの役割を担うというような役割の固定化がツインバスケットではされていないことからきているのだろう。また、Bさんは次のようにも語っている。

一番なんは、障害の程度はあれど、みんなが攻撃に参加できて、みんながディフェンスをするというのができているからやと思うんです。状態のいい人だけしかできないんじゃないなくて、状態のいいもんも状態の悪いもんも、みんな同じようにできるというのが。ウィルチェアラグビーってありますよね。あれなんかだと、全国クラスの大会というのは、僕ぐらいの状態の選手だと、まず、もう出れないんですね。それと、役割分担があって、得点を取るという役目はもうほとんどしないんです。主に相手を邪魔して、状態のいい人間を生かすという。でも、ツインバスケットは持ち点4.5から1.0まであるんですけど、すべての選手が得点ができるチャンスがあって。そして、例えば、1.0のもんが4.0を負かすようなこともあったりとか、逆に、お互い助け合ったりとか、そういういろんな、状態悪いから、これしかできないとかいうふうな限定されたもんがないんで、その辺が一番いいところだと思うんです。(Bさん：2008年7月30日)

「みんなが攻撃に参加でき」て「みんながディフェンスをする」ということは、連係プレーのスタイルがより複雑なものであることを示している。もし、持ち点4のプレイヤーがポイントゲッターで持ち点2の選手がディフェンス専門というように役割が固定されていれば連係プレーの組み合わせはある程度決まってくる。しかし、どの選手もシューターとして得点を狙うことになれば、より多くの連係のかたちが考えられる。そして、このようなことが成り立つのは、「これしかできないとかいうふうな限定されたもんがない」から、すなわち、役割が固定されていないからである。

「みんなが攻撃に参加できる」からこそ「誰もが主役になれる可能性」が出てくる。そして、それを繋いでいるのがツインバスケットにおけるプレイヤーの役割の非固定化であり、そこから複雑な連係パターンも生まれる。これらもツインバスケットのおもしろさを成り立たせているもののひとつであると考えることができる。

6. おわりに

本稿では、ツインバスケットというスポーツを取り上げ、クラス分けや持ち点のことを確認したうえで、プレイヤーの語りをとおしてツインバスケットのおもしろさの成り立ちについて検討してきた。その結果、明らかになったのは次の4点である。

まず、「結果の不確定性」である。これは、コート内に置かれた2つのバスケットに加えて3種類に分けられたシューターからより複雑なゲーム展開が生まれ、それが結果の不確定性を達成することでおもしろさを生み出していることが明らかになった。

つぎに、「ゲームへの参加」である。ここでのゲームへの参加とは、その場にいればよいということではなく、「遊びのおもしろさ、ゲームに参加していることの充実感を味わうことが可能な参加」という意味である。下バスケットの1.20mの高さによりシュートが打てるようになったことがそれを可能にし、そのことがおもしろさを編成していると考えられることがわかった。

三つ目は、「可視化される「技術」」である。ツインバスケットの対象者は四肢麻痺者に限定されている。この制約が、日常の枠組みではただのうごきとしか見られないものを「技術」として「可視化」させ、競い合いあるいは向上させるものとしてとらえることができるようになることにより、ツインバスケットのおもしろさになっていることがわかった。

最後に、「役割の非固定化」である。ツインバスケットのおもしろさとして、「誰もが主人公になれる可能性」があることと、「みんなが攻撃に参加」し「みんながディフェンスをする」ことが語られているが、これらは「みんなが」攻撃に参加するからこそ「誰もが」主人公になれる可能性という関係になっている。そして、それらを繋いでいるのはプレイヤーの役割の非固定化であった。

今回は、プレイヤーの語るツインバスケットのおもしろさということに焦点を当て、その成り立ちについて考察を試みた。

しかし、まだこのようなものでは不十分である。それは、スポーツのおもしろさは語りの中からだけで読み解けるものではないからである。スポーツ実践の中に認められるさまざまな相互行為の内にそれを探る必要がある。

今後、さらにツインバスケットのおもしろさを明らかにするために、実際のゲームにおける個人の技術、パス回しなどの連係プレー、ディフェンスあるいはオフェンス時のポジション取りなどを記述し、ゲームの構成のされ方を詳細に検討していきたいと考えている。

注

- 1) 1997年に発行された『別冊宝島298 スポーツでメシが食えるか 誰も語らなかったアマチュアスポーツのしくみ・金、そして、人生』に「スポーツする身障者の「真実」」(澤野雅樹著)という章がある。その中に、「車椅子でのバスケット」というキャプションのついた写真(p.159)があるが、そこに写っているのは車椅子ツインバスケットボールの練習風景である。
- 2) 海外に定着しにくい原因として、海外では重度障害者のスポーツとしてパラリンピックの種目でもあるウィルチェアラグビーが普及していることやゴム製のバスケットボールや下バスケットという用具の制約などが推測されるという。(Aさん:2008年10月12日)(Dさん:2008年7月12日)また、イギリスの遠征時には、下バスケットの1.20mという高さが「低いので高くしてほしい」との要望があったという。(Dさん:2008年7月12日)
- 3) ツインバスケットは男女混成の競技である。
- 4) Aさんのインタビュー調査から(2008年10月12日)。なお、日本車椅子バスケットボール連盟の2008

- 年度の登録チーム数は男女合わせて 88 チーム、登録人数は 807 名である。(http://www.jwbf.gr.jp/about/reg_nmbr.htm 2008 年 11 月 30 日)
- 5) ただし、バックボードは取り付けられていない。
 - 6) 写真の右上にあるのが「上バスケット」で、左下にあるのが「下バスケット」である。なお、写真には下バスケットの下部が写っていないが、フリースローサークルの中心に置かれている。
 - 7) 現在は、健常者を持ち点 5.0 のプレイヤーとしてゲームへの出場を認めている大会もある。
 - 8) 本節においては、日本車椅子ツインバスケットボール連盟のホームページに掲載されている資料を使用する。とくに、提示のない場合、出典は同ホームページ「持ち点制度とクラス分類」(http://jwbf.com/modules/tiny1/index.php?id=4: 2008 年 11 月 30 日) からである。
 - 9) 日本車椅子ツインバスケットボール連盟のサイトでは、「持ち点が決定するまで」には、①メディカルチェック、②テクニカルチェック、③シュート方法、④ゲームチェックの 4 項目が挙げられている。しかし、③は「メディカルチェックによる運動制限因子や、運動能力に応じてシュート方法を決定する」とあり、他の 3 項目と性質が違うとも思われるのでここでは取り上げていない。(http://jwbf.com/modules/tiny1/index.php?id=4: 2008 年 11 月 30 日)
 - 10) 「テクニカルチェックマニュアル」という名称になっているが、テクニカルチェックのみが記されたものではなく、メディカルチェックについても含まれている。
 - 11) MMT (Manual Muscle Testing) は以下の 5 段階に評価される。
 - 段階 5 (Normal) 正常：患者が最大の抵抗に抗して、正常な可動範囲で動かす事が出来る。
 - 段階 4 (Good) 優：患者が中等度の抵抗に抗して、正常な可動範囲で動かす事が出来る。
 - 段階 3 (Fair) 良：抵抗が無ければ重力に抗して、正常な可動範囲で動かす事が出来る。
 - 段階 2 (Poor) 可：重力が無ければ正常な可動範囲で動かす事が出来る。
 - 段階 1 (Trace) 不可：筋肉の収縮は見られるが関節運動が見られない。
 - 段階 0 (Zero) ゼロ：筋収縮が全く見られない。
 - 12) ここでは Union of the Physically Impaired Against Segregation (UPIAS) の定義を挙げておく。「手足の一部または全部の欠損、身体に欠陥のある肢体、器官または機構をもっていること」(Oliver, 1990 = 三島亜紀子他訳, 2006: 34)。
 - 13) 本項は、B さんのインタビュー調査を基にしている。
 - 14) 以前、12.0 点で設定されていたこともあるという。
 - 15) B さんのインタビュー調査から (2008 年 7 月 9 日)。
 - 16) 日本車椅子ツインバスケットボール連盟 HP
http://jwbf.com/modules/tiny1/index.php?id=4 (2008 年 11 月 10 日)
 - 17) このように考えると、「制約」というものは「能力」を見えるようにするものである、と一般的にもいうことができるかもしれない。この点については、今後も考えて行きたいと思う。

文献

- Goffman, Erving, 1961, Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction, The Bobbs-Merrill. (= 1985, 佐藤毅・折橋徹彦訳『出会い—相互行為の社会学』誠信書房.)
- 金澤貴之・榎田美雄・岡田光弘, 2003, 「障害者スポーツはなぜ「面白い」のか—聾者バレーボールにおけるコミュニケーションの編成—」『群馬大学教育学部紀要 人文・社会科学編』No. 52, 449-459.
- 倉本智明, 2000, 「障害学と文化の視点」倉本智明・長瀬修編著『障害学を語る』エンパワメント研究所, 90-119.
- , 2006, 『だれか、ふつうを教えてください!』理論社.
- 中河伸俊, 2005, 「「どのように」と「なに」の往還」盛山和夫・野宮大志郎・土場学・織田輝哉編著『「社会」への知／現代社会学の理論と方法(下) 経験知の現在』剋草書房, 165-189.
- 日本車椅子ツインバスケットボール連盟, 2008, 第 22 回日本車椅子バスケットボール選手権大会 in OKI-NAWA.

日本車椅子ツインバスケットボール連盟 <http://jwbf.com/> (2008年11月30日)

日本車椅子バスケットボール連盟 <http://www.jwbf.gr.jp/index.html> (2008年11月30日)

Oliver, Michael, 1990, *The Politics of Disablement*, Macmillan (=2006, 三島亜紀子・山岸倫子・山森亮・横須賀俊司訳『障害の政治—イギリス障害学の原点』明石書店。

飛松好子, 2001, 「障害者スポーツにおけるクラス分け」『日本臨床スポーツ医学会誌』9(2), 185-190.

———, 2003, 「総論：障害者スポーツのクラス分け」『臨床スポーツ医学』20(10), 1117-1126.

渡 正, 2005, 「「健常者／障害者」カテゴリーを揺るがすスポーツ実践—車椅子バスケットボール選手の語りから—」『スポーツ社会学研究』第13号, 39-52.

渡 正, 2007, 「車椅子バスケットボールの「固有性」と「可能性」—構成的ルールとしてのクラス分けと「面白さ」—」『スポーツ社会学研究』第15号, 25-38.

本稿は、「2007年度 追手門学院大学 特色ある個人研究」の助成を受けて取り組んだ研究の成果の一部である。このような機会を与えてくれた大学に感謝したい。

2008年11月30日受理