

**科学研究費助成事業 研究成果報告書**

平成 27 年 6 月 10 日現在

機関番号：35502

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2011～2014

課題番号：23700762

研究課題名(和文)車椅子バスケットボールの相互行為における「障害」の組織化に関する研究

研究課題名(英文)The Interactional Accomplishment of "Impairments and Disabilities" in Wheelchair Basketball Games

研究代表者

渡正(WATARI, Tadashi)

徳山大学・経済学部・准教授

研究者番号：30508289

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,000,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では車椅子バスケットボールのゲーム場面を分析することで、「障害」がどのように捉えられているのかを検討した。競技レベルから区分した試合をビデオ撮影し、ゲーム分析の知見を参考にボール保持秒・ボール保持回数・出現率・チームの行動連鎖等を計算した。これらのことから判明したのは、持ち点の低い選手が関与する割合は、トップレベルのチームほど有意に増大し、試合全体でのプレイの連鎖が高くなることだった。特にトップレベルのゲームほど、持ち点の低い選手が関与する傾向にあった。このことは、相互行為がどのように行われるかによって、各人の障害の意味付けがポジティブにもネガティブに変化しうることを示している。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this study is to illustrate "the sociality of disability" from experiences in the sports practice. In this study, I classify games of wheelchair basketball, the top, middle and low-level and observed the play in each game. Every athletes recorded following indexes; the number of ball possessions, time of ball possession (second), the number of play sequences (3 play regard as a unit) and the number of play sequences associated with low-point player. As a result, the number of ball possession is associated with classification point and the number of ball possession times and CGBS. The ratios that the low-point player participated in significantly increased as a top-level team. In wheelchair basketball, the impairment of the player with low classification point is made nothing so that the teams become improved. The experience of impairment is "accomplished" by the interaction of the athlete as such a thing.

研究分野：スポーツ社会学

キーワード：スポーツ社会学 相互行為 障害学 障がい者スポーツ 車椅子バスケットボール

## 1. 研究開始当初の背景

「障害者」や「障害」に対するは、「障害の社会モデル」という障害観を基盤とした障害学において根本的な問い直しを受けてきた(長瀬修・石川准編,1999『障害学への招待』明石書店;オリバー, M.2006『障害の政治』明石書店)。これらは「障害」を社会的なものとして捉え返すことで、「障害者」カテゴリーの問題や、我々が自明視する社会の政治性を問い直すものであった。

しかしながら、社会モデルは個々人の身体の経験や、「障害」のある身体に関して、個人的な事柄として軽視しているとの批判が当事者から提示された。そうした批判に対して現在、インペアメントは身体を媒介として社会化され、ディスアビリティも身体を媒介にして個人化される、という観点での研究が切り拓かれはじめている(杉野昭博,2007『障害学』東京大学出版会;後藤吉彦,2007、『身体社会学のブレークスル』生活書院)。

この視点にたつて障害学におけるインペアメントについての研究は理論的で抽象的な検討に留まり、具体的な場面でインペアメントやディスアビリティがどのように経験され、意味づけられているかが述べられることはほとんどない。ゆえに、人々の具体的な場面=相互行為から「障害」=インペアメントとディスアビリティが組織化され意味づけられ、具体的なものとして立ち現れることを体系的に把握することが求められているといえる。この意味で本研究はスポーツ場面における具体的なプレイのレベルで各人の「障害」がどのように捉えられるかを検討するものであり、理論レベルにおける認識を実証レベルで考察するものである。

こうした実証レベルでの相互行為についてはエスノメソドロジーや会話分析において中心的に模索されてきた。その中で、近年、相互行為を分析する方法として会話のみならずビデオデータを用いる研究が行われている(西阪仰,2008『分散する身体 エスノメソドロジー的相互行為分析の展開』勁草書房;串田秀也・好井裕明編,2010『エスノメソドロジーを学ぶ人のために』世界思想社)。ビデオデータを用いることで、相互行為を分析する際に話者の視線や身体の動きという微細な観点が分析の方法に導入され、より詳細な分析が可能となったといえる。こうした方法論は、ビデオデータとエスノグラフィックな知識をミックスしたビデオエスノグラフィックとして提唱されつつある。櫻田によれば、データの協同チェックが容易であるビデオの特徴を活用した方法であり、ビデオデータとともに、エスノグラフィックな当事者の知識も十分に活用する社会科学的研究(櫻田美雄,2010「第36回保健医療社会学会ラウンドテーブルディスカッション抄録集」)である。

## 2. 研究の目的

こうした背景のなか、車椅子バスケットボールにおいては、「健常者/障害者」の自明性に疑義を投げかける観点がプレイヤーに生じている。つまり、障害学の説明のように「障害者」というカテゴリーは、決して自明で固定的なものではないことが指摘されている。プレイヤーにこのような考え方が生じる要因として、ルールの構成やゲーム中のプレイによって、選手の身体的な「障害」が、スポーツに参加する際の単なる困難ではなく、必要不可欠なものとして積極的に意味づけられていることが明らかとなった。しかし、これらの指摘は、選手へのインタビュー調査から明らかになった事柄であり、実際のゲーム場面で、相対的に重い障害をもつプレイヤーがどのように扱われているかが検討されたわけではない。例えば、車椅子バスケットボールでは「ローポインター(障害の重い選手)の動きが大切」ということがしばしば言われる。これはある種「障害に対する意味の可変性」をローカルなレベルで表現したものだ、これが実証的なレベルでは確かめられていない。

そのため本研究では、スポーツ場面の相互行為分析をもとに、スポーツに参加する当事者たちによって、彼ら/彼女らの「身体」およびその「障害」が、どのように意味づけられ、組織化されているのかを明らかにすることを目的とする。本研究では以下の2点の課題を検討することを通して目的を達成するものである。

車椅子バスケットボールに集い、プレイする人々は、いかに自らの「身体」を意味づけ、「障害」という現実を組織化しているのか。その「やり方」にまつわる当事者の知識を探求する。「障害」が積極的であれ消極的であれ意味づけられるのは、人々の相互行為の中で組織化されると考えられる。ゆえに本研究は人々のスポーツ場面での身の処し方を明らかにする。

前記の目的を達成するため、それを可能にする方法論の検討を行う。相互行為分析の方法はエスノメソドロジーや会話分析、さらにビデオエスノグラフィックなど発展しつつある。だが、特にビデオエスノグラフィックについては未だ方法論の開発途上であると考えられ、即時に本研究の目的のために適用可能なものではない。したがって、本研究は従来の相互行為分析の方法論に学びながら、本研究に適切な方法論の検討を行う。

つまり、本研究は、障害学における「身体」「障害」をめぐる社会的経験を具体的な場面から検討するとともに、相互行為分析をめぐる方法論を社会学的な観点から検討することを目的としている。

## 3. 研究の方法

上述したように、本研究はエスノメソドロジーを出発点とするビデオエスノグラフィの手法をスポーツに応用し、スポーツの特にゲーム場面における人々の相互行為を検討するものである。しかしながら、エスノメソドロジーおよびビデオエスノグラフィの方法は本研究にとって直接適用できるものではなかった。なぜなら、これらがこれまで分析対象とした場面は、ある程度小規模の空間や人間の相互行為であることが多く、また比較的動きの少ない場面が選択される傾向が多いためである。そのため、ゲーム場面への応用は現時点では難しいと言わざるを得ないことが判明した。

しかし、スポーツ場面で起こっている事柄を分析する手法としては、いわゆる「ゲーム分析」が存在する。これらは、ゲームを各種指標によって記録していくことで、戦術に活かす試みである。車椅子バスケットボールのゲームがどのようなものになっているかを検討したものとしては、様々なゲーム分析が行われている。ゲーム分析は、行われたゲームの「結果」に注目し、ゲームの結果に関連する各プレイの結果を指標として提出してきた。ゲーム場面で起こっていることを客観的に記述する方法が蓄積されてきたといえる。

車椅子バスケットボールにおいては、Comprehensive Basketball Grading System (CBGS) が開発され、様々な指標にもとづき選手の客観的評価が検討されてきた。これらの指標は主に選手一人ひとりのパフォーマンス分析とともに、車椅子バスケットボールのクラス分けのルールの妥当性を検証するものとして使用されてきた。

しかしながら、この CBGS によるゲーム分析は、選手のパフォーマンスの結果であり、選手たちがゲームを通して何がしかを「達成」しているという視点は当然ない。また、同時にクラス分けの妥当性は、選手のクラス分けポイントを身体機能と同一視している。つまりインペアメントはこの評価のなかにおいては、選手の属性として扱われており、ゲームという社会的行為のなかの経験によって意味付けが変容する可能性については注意を払われていないのである。

そこで、ゲーム分析の指標を用いながら、ゲームのなかでの相互行為によって選手のインペアメントがどのように捉えられるのかを明らかにするため、本研究では、behavior coding system (PTS-113 by DKH) を用いて、選手の試合関与について記録した。選手のボール保持時間を主として記録し、選手ごとの各クォーターあたりのボール保持秒・ボール保持回数・出現率を計算した。また、これらの結果から同一チーム内での行動連鎖 (play sequence) を算出した。行動連鎖は 3 連鎖を単位とし、1 チームのクォーターごとの全行動連鎖回数、各選手の行動連鎖関与数を記録した。

また、日本国内で行われた車椅子バスケットボールの試合を、競技レベルからトップ・ミドル・ボトム の 3 つに区分し、それぞれの試合をビデオ撮影した。それぞれの選手は、Molik et al (2009) によって示された修正 CBGS を参考にして得点を算出するとともに試合関与の記録を行った。

このようにして、クラス分けポイントの低い選手 = インペアメントの重い選手に着目し、彼らのプレイを検討することで、インペアメントの意味付けは本質的なものではなく「達成」されるものであること。競技レベルの高さと重いインペアメントの選手なあり様を描き出していきたい。

#### 4. 研究成果

試合のビデオデータの分析には SPSS (21.0) を使い、グループ (チームランク・クラス分けポイント・クラス) 間の差異を検証するため 1 元配置分散分析を行った。いくつかの変量の相関をとるために、スピアマンの順位相関係数を算出した。統計学的な有意差は 5% 水準とした。その結果は次のようになった。

スピアマンの順位相関係数を、8 つのクラス、CBGS、ボール保持回数、ボール保持時間、統合されたクラスで算出した。結果、8 つのクラスと CBGS に中程度の相関が、ボール保持回数に弱い相関がみられた。CBGS とボール保持回数・保持時間の間で中程度の相関がみられた。

また同じく Spearman の相関係数をチームランク・1 試合全体を通じた事象連鎖回数・1 試合全体で持ち点の低い選手 (1.0 から 2.5) の関与した事象連鎖回数を変数として算出した。ここではチームの強さと 1 試合全体での引くクラス分けポイント間で、中程度の負の相関がみられている。また、試合全体での事象連鎖回数とローポインターとの間には強い相関がみられている。

チームランクとプレイ連鎖 (3 連鎖) の全体および、ローポインターの関与したプレイ連鎖 (3 連鎖) で 1 元配置分散分析を行ったところ、どちらともチームランク間で有意差が示された。プレイ連鎖におけるチームランク間で、 $F(5,16)=8.338, p=.000$ 、ローポインター関与のプレイ連鎖におけるチームランク間で、 $F(5,16)=4.462, p=.010$  だった。しかしながら、Tamhane のポストホック分析では、全体のプレイ連鎖で、ランク 2 とランク 3 およびランク 2 とランク 6 に有意差が認められた ( $p<.05$ )。しかし、ローポインターが関与するプレイ連鎖の回数ではチームランク間で有意差は示されなかった。

ポストホック分析で、ローポインター (1.0 ~ 2.5) の区分では差異が検出されなかったため、区分を変更して再度一元配置分散分析を行った。チームランクとクラス 1 (1.0 & 1.5)、クラス 2 (2.0 ~ 2.5) の 2 つのカテゴリ

リーの2つに分けた。また、車椅子バスケットボールで最も障害が重いとされる1.0を独立でテストした。

その結果、クラス1(1.0+1.5)において、チームランク1位と2位・3位・4位・5位の間に、また3位と4位に有意差がみられた。さらに、持ち点1では、3位と4位・5位、4位と5位に有意差が認められた。

以上の結果から、どのようなことが考えられるだろうか。整理すると、持ち点とCBGSに相関が認められ、また持ち点とボール保持回数、およびCBGSとボール保持回数も相関が認められた。このことから一般的な意味で持ち点の高い選手(インペアメントが軽い選手)がゲームにおいてゲーム結果に影響を与えていることがわかる。すなわち、持ち点の高い選手ほど、「活躍」している状況が浮かびあがる。つまり先行研究の指摘どおり、インペアメントの重さは、試合で活躍できないことの要因になっている。この意味で、「障害(インペアメント)が重いこと」は、スポーツという社会的行為から排除される要因になる可能性がある。もちろん、活躍できないことが、スポーツからの排除を直接に引き起こすわけではないが、少なくとも「障害」をネガティブに感じる要因にはなりえる。

しかしながら、こうしたゲーム分析が示す結果に対する指標だけから理解することは、ゲームで行われていることを正確に示していると言えない。なぜなら、ゲーム分析の指標として直接あられるわけではないが、選手個人のゲーム中プレイをある程度想定できる質的な指標をみると、持ち点の低い選手に対する見え方が変わるからである。

従来考えられてきたように、インペアメントの重さがスポーツという社会的行為への排除となっており、また競技力の高度化がさらにインペアメントを社会参加の疎外因にしているという考え方は、今回の車椅子バスケットボールの分析においては当てはまらなかった。なぜなら、今回の研究では強いチーム=競技力の高いチームほど、持ち点の低い選手の重要性が確認できたためである。

たとえば、持ち点の低い選手(1.0+1.5)が関与する行為連鎖の割合は、チームランクが高いほど有意に増大していたり、試合全体でのプレイの連鎖が高くなる=パスを回しながら全員でプレイするほどローポインターもボールに関与する傾向にあったのである。

つまり、あくまで仮説的ではあるとしても、車椅子バスケットボールのゲームにおいては、持ち点の低い選手のインペアメントはチームの競技力があがるほど、試合においては無化されていく可能性がある。これは、つまり、ゲーム中の他のメンバーとの相互行為がどのように・どのレベルで行われるかによって初めて、各人のインペアメントが「チームに欠かせないもの」や「そうではないもの」といった形で経験されるということを示し

ている。各人のインペアメントは障害学がこれまで概念的に議論してきたように、アスリートの相互行為によって/中で「達成されている」ものと考えられるのである。

今後は、ゲーム分析とビデオエスノグラフィをよりハイブリッドなものにしていくこと、それによって指標の妥当性を高めることが重要となる。たとえば、今回は一人ひとりの選手の「技術」の問題を扱っていない点が課題である。さらに、今回はあくまで車椅子バスケットボールのみを対象としたが、同様の競技特性をもつような種目に拡大して検討することが必要となる。

## 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計 1 件)

渡正、スポーツ経験を社会学する 実践の固有な論理に内在すること、査読有り、スポーツ社会学研究 22(2) 2014、53-65  
URL <http://id.ndl.go.jp/bib/025861360>

[学会発表](計 3 件)

WATARI Tadashi, The Interactional Accomplishment of "Impairment and Disability" in a Sport: From Game Analysis in Wheelchair Basketball Games, 2014.7.17. XV ISA World Congress of Sociology (Yokohama)

スポーツ社会学会学生会員フォーラムシンポジスト「障害者スポーツ」の社会学に向けて スポーツ/日常における「障害」2013年3月18日第22回日本スポーツ社会学会(福山平成大学)  
渡正、「障害」の相互行為論的達成 車椅子バスケットボールを事例として、2012年3月19日、第21回日本スポーツ社会学会(熊本大学)

## 6. 研究組織

(1)研究代表者

渡正(WATARI Tadashi)

徳山大学・経済学部・准教授

研究者番号: 30508289