

# バレーボールにおけるゲーム中の「流れ」に関する社会学的考察

## — 大学生プレイヤーの会話データに対する質的分析作業をもとに —

木戸卓也\*

The sociological study about “NAGARE” in volleyball game

— Based on the qualitative analysis about conversation data of college players —

Kido Takuya

### Abstract

We often hear the word "NAGARE" from many volleyball players. Similarly, sports casters often use this word to describe the abstract situation of the game. However, nobody can actually capture "NAGARE" as a visual phenomenon. The present study aims to analyze the structure of "NAGARE" by classifying what players say when they find or feel "NAGARE" in the game. First, words related to "NAGARE" are extracted. Then, the conversational data was analyzed. To analyze the data the Grounded Theory Approach was used, Merton's Self-fulfilling Prophecy was used as a framework of data analysis. Result revealed that "NAGARE" in volleyball game consists of four concepts; invisible vicious circle, invisible virtuous circle, force of referee, and delay of time. These four concepts are closely related. The core category that incorporates the four concepts was named 'Subjective fluctuation around the court'. To understand the structure of "NAGARE", definition of situation is an important element. Whether players can grasp the situation properly will affect the game. It is not easy for players to change the way of defining the situation because definition of situation based on individual player's experience is 'preconception', so to speak. The preconception is difficult to overcome and should be broken down, or changed into a positive way by the director or coach. The findings of the study have a close relationship with the characteristics of volleyball as a sport. Therefore further research for investigating culture and problems related to volleyball is needed.

Key words : Definition of situation, Self-fulfilling Prophecy, Grounded Theory Approach, Subjective fluctuation, The characteristics of volleyball as a sport  
キーワード : 状況規定、自己成就的予言、グラウンデッド・セオリー・アプローチ、主観的ゆらぎ、バレーボールの競技特性

## 1. 緒 言

1964年の東京オリンピック以降、6人制バレーボールはみるみる変化を遂げてきた。特にブロックのオーバーネットの許容、サービスエリアの拡大、ボールコンタクトに関するルールの改正等様々である。また、マスメディアの影響により得点システムが大きな変化を遂げ、サイドアウト制からラリーポイント制となった。得点システムがラリーポイント制となったことにより得点の動向やゲームの様相が激化し、ますますゲーム展開の流動性が増した。そのようなゲーム展開を象徴するかのようになり、数多くの選手から、「流れ」や「波」という言葉がよく聞かれる。スポーツゲームの実況者・解説者も同様に、ゲームの様相をこれらの言葉で表現し、スポーツ観戦者にゲーム状況を抽象的に伝えている。しかしながら、具体的に「流れ」の正体を示すものではなく、その意味は多岐にわたる。また、高畑<sup>12)</sup>は、「勝敗や成功に多大な影響を与える『流れ』と述べているように、スポーツ選手なら周知の通り、この「流れ」という現象がゲームの命運を分けるといっても過言ではない。

弱小チームとレッテルを貼られたチームが強豪チームに勝つといった予期しない試合展開、いわば番狂わせも「流れ」が影響する一つの例であろう。手束<sup>14)</sup>は、「スポーツの試合はこうした番狂わせが時として起こりうる。特に球技の

場合は短距離走や跳躍競技、競泳のように人間の絶対能力だけでないものが作用する分だけ、番狂わせが起こる可能性も低くない。」と述べており、各スポーツにおける間接的諸条件が、選手に何らかの影響を与え、普段起こりえない状況が生まれることを示している。つまり、ルール上、選手の絶対能力が直接的に反映されず道具の使用等によって間接的に作用するスポーツにおいては、番狂わせが起こりやすくなるといえよう。バレーボールは、ネットを挟んでボールを使用するが、身体条件が強く競技と関連性を有しており、選手が持つ絶対能力が試合に影響することは間違いない。だが手束は、「『流れ』が見えやすい球技は、バレーボールである」とも述べていることから、バレーボールにおける選手の絶対能力以外に何らかの影響を受けていると考えられる。特にボールを保持し自ら考える時間がないというルール及び競技特性が深く「流れ」に影響していると考えられる。

バレーボールの持つ競技特性に関する問題として、朽堀<sup>15)</sup>は、「ボールゲームのすべてがお互いのチームが同時に Goal get をねらいあう形式の競技特性を有している」とした上で、「まず味方チームがボールを keep するという技能活動からはじまり、次に味方がゴールゲットし易い位置へボールを carry することが続き、最後に Goal get という活動へと展開していくところにバレーボールの技能的特性がある」としている。また、「Ball keep → Ball carry → Goal get といった一連の組み立てが3段攻撃の基本的パターンである<sup>13)</sup>」ことから、この「Ball keep → Ball carry」の過程には、ボールが空間にある間静止させることなくお互いにボレー (volley) し合う

\* 大分大学大学院教育学研究科 Oita University Graduate School of Education  
(受付日: 2012年3月7日, 受理日: 2012年5月30日)

ルールが存在する。ここに、バレーボールはバスケットボールや野球とは異なりボールを保持して考える時間がなく、瞬間的な状況判断が求められる、「流れ」に身を委ねてしまう原因が垣間見えよう。

さて、米沢ほか<sup>17)</sup>は、バレーボールゲームの「流れ」に関して、ミスによる連続的な失点の移り変わりからみた統計学的アプローチを用いる立場にあり、また深瀬ほか<sup>2)</sup>は、ゲーム傾向の数値比較から大学男女のゲーム構造の特性を探る立場にある。これらの研究は、連続得点・失点や数値による比較から「流れ」を捉えているが、本研究における「流れ」は、雰囲気や予感といった人間の持つ内観が一連の動作やプレー、試合の行方まで左右する現象として捉えることとした。

そこで、本研究では「流れ」とは何なのかという疑問を出発点とし、以下のような目的を設定した。すなわち、ゲーム中の選手の内観から試合時における様々な状況に対してどのように規定しているかを導き出し、バレーボールゲームにおける「流れ」の構造を明らかにすることである。具体的な手続きとしては、マートンの提唱する“自己成就的予言”“予言の自己成就”を基に「流れ」のエッセンスを探り、またさらに探索的でイーミックな調査をするため、選手から「流れ」に関する諸言説を抽出し、「流れ」の構造を描き出す。具体的な分析方法として諸言説を抽出した後、木下<sup>6)</sup>によるグラウンデッド・セオリー・アプローチのコーディング法を援用し、「流れ」の構造に関する考察を試みる。また、その際、バレーボールゲームをめぐる各概念相互の関係性に着目し、「流れ」に関する状況規定への影響について述べ、今後の課題と方向性についても言及していく。

## II. 分析枠組み

アメリカ社会学会の長老 W・I・トーマスは社会科学に関する基本的な公理、すなわち、「もしひとが状況を事実であると決めれば、その状況は結果においても事実である。」と提示している<sup>10)</sup>。トーマスはこの提言における概念を“状況の規定”として用い、彼の研究において中心的位置を置いた概念である<sup>8)</sup>。状況の規定・定義 (definition of situation) とは、具体的な活動を行うために、ある特定の価値とある特定の態度を結びつけて活動を一意的に決定する準備作業であり、この状況の規定・定義に基づいて行われた具体的な活動を状況の解決 (solution of situation) と呼ぶ<sup>13)</sup>。ここでいう“価値 (value)”は、社会の客観的要素であり、経験的内容と意味をもち、人々の活動の対象となる。

一方、個人の主観的要素である“態度 (attitude)”は、個人の意識過程を指し、社会的世界における個人の現実の活動もしくは可能な活動を決定することである<sup>13)</sup>。そしてこの価値と態度は人々の行う具体的な活動によって結び付けられ、個人が活動を行う際に直面するのが“状況 (situation)”であ

る。この状況とは、複数の価値と複数の態度が何の関連性もないままに存在する混沌であり、活動を行うためにはこの混沌とした状況に秩序を与えなければならない<sup>13)</sup>。例として挙げるならば、あるプレーを客観的に見ることによって自身の経験と照らし合わせ (価値)、その後これから行おうとするプレーが可能かどうかを予測判断すること、つまりその意識過程や活動そのもの (態度) を行うことで、はじめてそのプレーとして意味を持つ (状況)。しかし、そのプレーに対する経験知 (価値) と予測判断する過程や活動そのもの (態度) が果たして関連性を持ち、遂行できるものかどうか自明でなく、試してみなければ結果は分からない (混沌とした状況)。そこで、まずその結果を整理又は他のプレイヤーと共有し確固たるものにしなければならない (秩序をもたせ状況の定義付け)。そうした後、次のプレーとして行動 (状況の解決・活動) に移すことができ、結果に至る。これらを図にすると以下の図1のようになる。

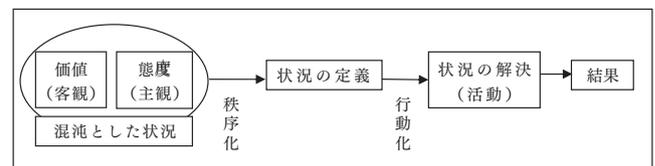


図1 トーマスの公理

人間は単に状況の客観的な諸特徴に対して反応するだけでなく、自分たちにとってこの状況が持つ意味に対しても、反応するものであり、しかも後者に対する反応が時には主となり、そして一度人々が何らかの意味をその時の状況に付与すると、続いてなされる行動の結果はこの付与された意味によって規定されることになる<sup>10)</sup>。このことから、マートンはこれら一連の解釈枠組みを“自己成就的予言”“予言の自己成就”と呼んだ。

自己成就的予言とは、最初の誤った状況の規定が新しい行動を呼び起こし、その行動が当初の誤った考えを事実なものとするのである<sup>10)</sup>。つまり、もたらされた事実の結果が当初の考え (予言) を証明することでその予言の正当性・妥当性を証明している。しかし、これだけではまだ抽象的であって、具体的なデータを結びつけなければ理解しにくい。マートンのあげる有名な例は、1932年にナショナル銀行が繁盛しているにもかかわらず、銀行が支払不能になるという噂が流れ、その噂を信じた人びとが預金を引き出しに殺到したため、結局、銀行が倒産してしまったものである<sup>10)</sup>。このことから注目すべき点は、状況をどう解釈するか—どう規定するか—は、行為者からその状況への能動的な働きかけだという点<sup>5)</sup>にあるが、その状況から明らかに受動的に影響を受ける人びとがどのような状況の規定をするのが重要視される。また、たとえ誤った認識や先入見であっても、それを信じて人々が行為すれば、それは事実となり、人々は自分の先入見に合わせて現実を作り出しているのであって、現実とは人々が共有する信念その

ものであると言えるだろう<sup>4)</sup>。

以上を踏まえ、まず主体にとってある状況を positive な状況や negative な状況と規定することにする。その際の決定要因を①予言決定因とする。それによって過去に関する状況の規定が②人々の行動パターンを方向付けていることが問題にされる<sup>7)</sup>。そして、それらの③行動パターンの決定がなされることによって、最初（過去）の状況が結果と整合すれば、予言が成就されたことになり、マートンの提唱する自己成就的予言は成立することになる。これを図にする以下図2のようになる。

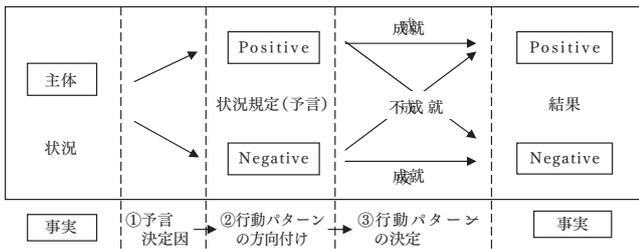


図2 マートンの自己成就的予言

そこで、マートンの提唱するこの解釈枠組みに依拠した際に考えられるバレーボールゲームの「流れ」とはいかなるものなのか考えてみる。

選手らが用いる「良い流れ」や「流れが(自チームに)きた」が意味するのは、positive な状況規定から positive な結果へと成就したもの、又は negative な状況規定から positive な結果へと不成就したものを指すと考えられ、最終的に positive な結果に終わることを指している。また、「悪い流れ」や「流れが(相手に)ってしまった」が意味するのは、positive な状況規定から negative な結果へと不成就したもの、又は negative な状況規定から negative な結果へと成就したものを指すと考えられ、最終的に negative な結果に終わることを指している。

しかし、ここで結果が「流れ」と捉えがちだが、たとえばいかなる結果に終わろうともその結果からまたはプレーの最中にいかなる状況規定を生み出すか、見出すかが重要となってくる。例えば、結果的に得点が取れなくても、良いラリーが続くことで「流れが良くなってきた」と感じる時もある。たとえば、たとえ得点を取ることができても、ラリー中にコンビ攻撃の連携ミスがあったりすると、「ちょっと流れが良くないな」と感じることもある。すなわち、そのラリーをはじめとする状況に positive 又は negative な状況規定をし、結果に至った過程こそが「流れ」そのものである。つまり、予言と結果との整合性をめぐる言説が具現化した過程とその状況が「流れ」と考え、ここで定義付けをしておく。以降の論考においては、選手らの状況規定とその結果に至った過程との整合性に注目する上で、マートンの自己成就的予言の枠組みを援用し、①予言決定因、②行動パターンの方向付け、③行動パターンの決定までの一連のプロセスを考察する。

以上の解釈枠組みに基づき、本研究では選手がバレーボールゲームのVTRを視聴し、試合の状況をどのようなプロセスを経て状況を規定しているかに注目していく。また、その結果との整合性を把握するとともに導き出される各概念における考察において①から③のプロセスがどのように関係性を有しているのかを明らかにすることによって「流れ」の構造を把捉する。

### III. 研究方法

#### 1. 分析の方法

ゲーム中における「流れ」を意味する言葉（言説）の抽出作業を施す。抽出作業においては、グラウンデッド・セオリー・アプローチによるコーディング法を用いた。グラウンデッド・セオリー・アプローチとは、データの解釈から説明概念を生成し、概念間の関係から一つのまとまりのある説明図を理論として提示することである<sup>6)</sup>。具体的な手続きとして、①分析テーマと分析焦点者に照らして、データの関連個所に着目し、それを一つの具体例（ヴァリエーション）とし、かつ、他の類似具体例をも説明できると考えられる、説明概念を生成する、②概念を作る際に、分析ワークシートを作成し、概念名、定義、最初の具体例などを記入する、③データ分析を進める中で、新たな概念を生成し、分析ワークシートは個々の概念ごとに作成する、④次に、生成した概念と他の概念との関係を個々の概念ごとに検討し、関係図にする、の①から④までの過程を経て分析した。

#### 2. 分析の視点

本研究では、ゲーム中の選手の「流れ」に対する内観を把握し、バレーボールゲームにおける「流れ」の構造を明らかにすることを目的とする。尾崎<sup>9)</sup>は、「ゆらぎは、まず物事の基礎、システム、あるいは人の判断、感情などが動揺し、迷い、葛藤することである」としていることから、選手はある種の葛藤や動揺状態の中で、迫り来る戦況に直面しているといえよう。このことから、各選手はゲーム中の状況を規定することにより、内面的なゆらぎを伴ってプレーしているという立場から研究を進める。

#### 3. 調査方法

##### 1) 集団聞き取り法による質的調査について

〇大学を主体としたゲームVTRを見つつ自由に発言させ、ゲーム展開と「流れ」に関する言説の抽出作業を3回実施した。その際、チームとして生まれる雰囲気やプレー、結果に対するチームの価値観や評価に関する言説を導き出すことを意図し、適宜ゲーム場面に関する問いを投げかけ、発言を促した。

##### (1) 対象者の選定とその性質

対象者は、〇大学男子バレーボール部員10名とした。また、選手らの具体的属性は以下の表1の通りである。

表1 選手の具体的属性

レギュラーメンバー	学年	ポジション	経験年数	競技過去最高成績	
スターティングメンバー	A(副主将)	4	レフト	9年	県ベスト4
	B(主将)	4	センター	6年	県ベスト16
	C	2	レフト	9年	県ベスト4
	D	3	セッター	9年	県ベスト16
	E	3	センター	9年	県ベスト4
	G	4	リベロ	3年	なし
	J	4	ライト	6年	県ベスト8
ベンチメンバー	F	3	リベロ	8年	全国ベスト8
	H	2	セッター	7年	県ベスト16
	I	2	センター	7年	県ベスト16

調査対象の選定は任意で行い、事前に本研究の趣旨を伝え調査を行った。具体的には、「流れ」に関する契機やその兆候を見出す研究として趣旨を伝えた。ただし、先入観を防ぐため、さらに選手独自の考えを知るために「流れ」の定義や本研究における詳しい内容については省略した。

## (2) 調査日程及び場所、ゲーム VTR の内容

調査日程及びゲーム VTR に関する詳細は以下の表2の通りである。なお、調査場所は3回とも同様に部員J宅である。

表2 調査日程及びゲームVTRの詳細内容

	調査日時	対戦相手	大会日時	大会名	セットカウント	勝敗
一回目	2010.11.6(土) 13:00~14:30	X工業高校	2009.12.13	平成21年度O県秋季 6人制総合選手権大会	23-25、27-25 30-28	勝利
二回目	2010.12.4(土) 13:30~15:00	Y国際大学	2010.05.22	平成22年度K大学春季 バレーボール男子 3部リーグO大会	25-23、23-25 26-24	勝利
三回目	2010.12.12(日) 17:00~18:00	Z中学校選抜	2009.12.13	平成21年度O県秋季 6人制総合選手権大会	25-13、25-14	勝利

## IV. 結果と考察

### 1. 生成された概念

生成されたコードは、集団聞き取り調査によって得られた会話データを分析した結果、オープンコーディングにより121のコードが生成され、分析テーマと分析焦点者に照らし、データの関連個所に着目した上で研究対象領域と関係があると考えられる19のコードを採用した。そして、採用された19のコードから類似するコードごとに分類し、分析ワークシートを用い、以下の4つの概念を生成した。なお、実際に採用したコード生成と概念の分析ワークシートへの記入例についての説明は省略する。

#### 1) 【見えない悪循環】

この概念は、選手らの「自チーム凡ミスによる今後のゲーム展開への影響の危惧」[長いラリー後の失点による今後のゲーム展開への影響の危惧][連続失点による今後のゲーム展開への影響の危惧][不得意なローテーションによる苦手意識][終盤への心配][序盤の立ち上がりへの心配][エース不在への心配]という7つのコードから生成される。

これらのコードは、失点やミスによる不安や懸念などから今後の悪いゲーム展開を連想してしまうことを示しており、それによりさらなる失敗やミスが生まれる可能性を予

測(予言)し、自チームにとって悪影響な状況規定をしていることを表している。具体例として、「連続失点による今後のゲーム展開への影響の危惧」のコード生成に至った会話データを以下に示す。なお試合状況は、O大学とX工業高校との試合で第1セット目の序盤3-3の同点から3-6と連続してO大学が失点した場面である。

(レフトがブロックされる)

Bさん: とめられた後どうなるのか。こっからずるずる行くのか、怪しいパターンや。

(ライトがブロックされる)

Aさん: これたぶん流れもってかれてるわ。

Bさん: レフトだめ、ライトだめ、セッターはセンターに上げるのか。

Dさん: 俺はレフトを信じてエースに上げるはず。

(センターに上げてブロックされる)

もってかれてるわ…完全に。

Cさん: 単調なんですね。

※ ( ) 内は状況補足説明

上述の会話データから、「レフトがブロックされる」ことで失点へと点数が具現化されることにより、Bさんの「怪しいパターンや」からも分かるように選手らの不安や懸念が予想される。それが予言決定因となったことで、negativeな状況へと行動パターンが方向づけられたと考えられる。その行動パターンの決定によってプレーした結果、「ライトがブロックされる」といった連続失点を伴ったnegativeな結果となったため、予言が成就されたことが分かる。予言が成就したという整合性をもとに連続失点という事実(結果)を認識してしまう選手らはさらに現実味を帯びてしまう。さらにそれがまた予言決定因になり得、このように選手らの状況規定における悪循環(vicious circle)を自覚し、自己言及的に悪循環に陥る。また、相対的に相手チームの不成績がなされたり、自チームの不成績が恣意的になされたりする以外は、ほぼ無限に悪循環から抜け出すことができないことは自明であり、ルーティン化しかねない。

以上を踏まえ、negativeな予言決定因によるnegativeな行動パターンを方向づけられることがnegativeな結果へと成就することとなり、①予言決定因、②行動パターンの方向付け、③行動パターンの決定の3つのプロセスが複合的に絡み合っている。さらに、選手らは経験的にこれらの状況を受け止め、その状況規定に対し自己言及的に捉え、不可視的な循環システムを看取できることから、この概念を【見えない悪循環】と名付けた。

#### 2) 【見えない好循環】

この概念は、選手らの「相手チーム凡ミスによる今後のゲーム展開への影響の期待」[ブロック、サーブによる今後のゲーム展開への影響の期待][連続得点による今後のゲー

ム展開への影響の期待] [長いラリー後の得点による今後のゲーム展開への影響の期待] [正しい判定による今後のゲーム展開への期待] [安易な攻撃の成功] [多ブロック数による勝利への確信] という7つのコードから生成される。

これらのコードは、予期しない得点や相手のミスなどから今後の良いゲーム展開を期待することを示しており、それによりさらなる得点や相手のミスを誘う可能性を予測(予言)し、自チームにとって良好な状況規定をしていることを表している。具体例として、[ブロック、サーブによる今後のゲーム展開への影響の期待]のコード生成に至った会話データを以下に示す。なお試合状況は、O大学とY国際大学との試合で第1セット目の終盤22-24のO大学2点ビハインドから24-24と連続して得点し同点となった場面である。

Bさん：うお！でかいAって結構流れ変えてくれるよね。

(Aによるブロックポイント23-24)

Bさん：ないと思ってみるけんね。

Dさん：ラッキー！ってなります。

Bさん：でもやっぱブロックポイントとサービスポイントが一番盛り上がるよね。

Dさん：確かに。楽に点取れるしね。

(後にO大学が得点し勝利)

※ ( )内は状況補足説明

上述の会話データから、Aさんがブロックをしたことで得点へと点数が具現化され、また、Aさんがブロックによって得点することで、Dさんの「ラッキー！」からも分かるように、経験的にnegativeなイメージしかなかったAさんが予期しない得点をする事で選手らの幸運や期待が予想される。それが予言決定因となったことで、positiveな状況へと行動パターンが方向づけられたと考えられる。またBさんの「でもやっぱブロックポイントとサービスポイントが一番盛り上がるよね。」からも分かるように、ブロックやサーブにおける得点が経験的にチームを鼓舞することができるという理解している。また、ビデオ観察の中でも特にブロックにおける得点は想像以上に雰囲気盛り上がっていたことから、行動パターンの決定によってプレーした結果、連続得点し勝利するといったpositiveな結果となったため、この場合予言が成就されたことが分かる。予言が成就したという整合性をもとに連続得点という事実(結果)を認識する選手はさらに現実味を帯び好循環に陥る。さらに【見えない悪循環】と同様にそれがまた予言決定因になり得、選手らの状況規定における好循環(virtuous circle)を期待しその目的に向かって行動しようとする意志を看取できる。

以上を踏まえ、positiveな予言決定因によるpositiveな行動パターンを方向づけられることがpositiveな結果へと成就することとなり、①予言決定因、②行動パターンの方向付け、③行動パターンの決定の3つのプロセスが複合的に

絡み合っている。さらに、選手らは経験的にこれらの状況を受け止め、その状況規定に対し自己言及的に捉え、不可視的な循環システムを看取できることから、この概念を【見えない好循環】と名付けた。

### 3) 【審判の強制力】

この概念は、選手らの[誤審による雰囲気切り替え][誤審による動揺]という2つのコードから生成される。

これらのコードは、審判の様々な判定が及ぼす選手たちへの影響力を表しており、絶対的存在にある審判の判定は覆らないため、選手たちへの影響力は多大であることを表している。具体例として、[誤審による雰囲気切り替え]のコード生成に至った会話データを以下に示す。なお試合状況は、O大学とY国際大学との試合で、第1セット目の序盤6-7とO大学1点ビハインドの場面である。

(明らかに相手の得点にも関わらず喜ぶO大学)

Bさん：この切り替え大事だと思うよ。

Cさん：(微妙な判定で相手の得点となっても)喜ぶことが大事だと思う。

Fさん：雰囲気審判流されることあるから。

Cさん：審判のジャッジは流れ変わりますからね。

※ ( )内は状況補足説明

上述の会話データから、急遽な状況の変化は選手らの混乱を招き、Bさんの「この切り替え大事だと思うよ」からも分かるように、negativeな結果に傾く可能性を危惧していることが分かる。たとえ失点というnegativeな結果となったとしても次プレーの予言決定因に大きな影響を与えないよう、つまりCさんの「喜ぶことが大事だと思う」と言うように、その次プレーにつながるnegativeな行動パターンの方向付けは、それを避けようとする選手の経験的試みで審判の強制力を阻止しようとしている。Cさんの「審判のジャッジは流れ変わりますからね」からも分かるように、審判は選手におけるpositive又はnegativeな行動パターンの決定を強制的に不成就させる力を有していると考えられる。例えば選手がpositiveな行動パターンの方向付けをした上でプレーしたにも関わらず、誤審によって強制的にnegativeな行動パターンの決定がなされ、結果的に不成就に終わることもあるだろう。

以上を踏まえ、選手らが創出した一連のプロセスがほぼ強制的に支配され変化を遂げることにより、③行動パターンの決定を変容させる大きな要因を看取できることから、この概念を【審判の強制力】と名付けた。

### 4) 【時間的猶予】

この概念は、[間の重要性][タイムアウトの重要性][タイムアウトを取るタイミングの重要性]という3つのコードから生成される。

これらのコードは、そもそも常に体を動かし考える余裕がない競技特性にある中で、選手らに時間的猶予を与えることによって、状況の変化を促す機会を作り、必然的なタイムアウト及びセット間の時間や偶然的な汗を拭く時間・怪我した選手を介抱する時間といった独特のスポーツ空間が選手らになんらかの状況変化を促していることを表している。具体例として、[間の重要性]のコード生成に至った会話データを以下に示す。なお試合状況は、O大学とX工業高校との対戦試合で第1セット目の中盤12-14と2点ビハインドのO大学のレフトがブロックされた後にX工業高校がコートの汗を拭くことに多少時間が経過している場面である。

(対戦相手X工業高校コートの汗を拭くことで約2分後に試合再開)

Dさん：こういう間も大きく流れに関わってくるよね。

(X工業高校コートの汗を拭き終わる)

Bさん：一番嫌いなのはこの微妙な…曖昧な時間とかさ。

※ ( ) 内は状況補足説明

上述の会話データより、偶然的な汗を拭く時間・怪我した選手を介抱する時間は、Bさんの「一番嫌いなのはこの微妙な…曖昧な時間とかさ」からもわかるように、この時間的猶予をnegativeに感じている。すなわち、ビハインドの状況でかつ偶発的に起こる時間的猶予は上手にチーム内の様子や試合状況の共有をもたらすことができないことを予言している。次プレーの結果をどう状況規定するかによって、その時間的猶予がもたらした影響の意味を選手は再考し、その結果次第でnegativeまたはpositiveな予言決定因となり得、次プレーのパターンの方向付けがなされる。また、必然的なタイムアウト及びセット間の時間は、直前まで行っていた状況を好転させようとする試みであると言える。つまり、③行動パターンの決定から、①予言決定因への負の連鎖を断ち切るために状況を整理しなおす、いわば状況のリセットがなされているのである。これは、サブスティテューションの場合も同じことが言えよう。藤原<sup>1)</sup>は、「タイムアウトやサブスティテューションを取ることでの確に相手のリズムや流れを変えていくことができる」と述べており、サブスティテューションで生じる時間的猶予が選手における状況をリセットする一要因であるといえよう。また、新しく選手が加入することで新しいメンバーで試合を行うことから、この場合でも上述したように新しい状況へとリセットしていると言える。しかし、時間が選手に与える影響はリセットだけではなく、タイムアウトやサブスティテューションを用いてもビハインドの状況は変わらず、むしろ悪い試合状況を助長してしまう作用も有り得る。手束<sup>14)</sup>は、「間を上手く使うことができるか否か、これも試合の流れをつかんでいく上で重要な要素であり、間で気合も入り得るが邪念も入り得る」とも述べてい

ることから、タイムアウト及びセット間などの【時間的猶予】が良くも悪くも選手に与える影響は大きいと言えよう。

以上を踏まえ、時間的猶予が一連のプロセスへの影響を示す可能性を看取できることから、この概念を【時間的猶予】と名付けた。

## 2. バレーボールゲームにおける「流れ」の構造と考察

これらの概念から、バレーボールゲームにおける「流れ」の構造は、【見えない悪循環】【見えない好循環】【審判の強制力】【時間的猶予】の4つの概念によって構成されていると考え、また、4つの概念を包摂するコア・カテゴリーを『コートをめぐる主観的ゆらぎ』として位置づけた(図3)。

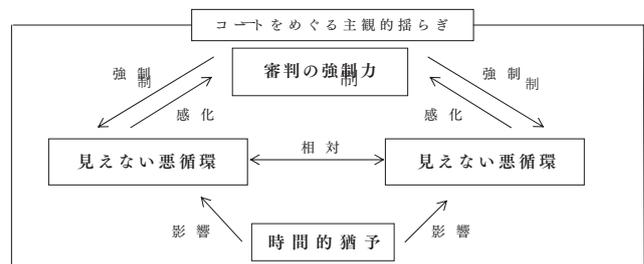


図3 バレーボールゲームにおける「流れ」の構造

生成された概念を用いて、バレーボールのゲーム場面における「流れ」の構造を明らかにする。【見えない悪循環】【見えない好循環】は、互いに相対関係にあり、どちらか一方のチームに状況規定される。ある状況に対する選手個々の状況規定が様々であるが故にすぐさま相対関係は交換されるが、たとえ【見えない悪循環】の最中でも【見えない好循環】への兆しを見出すことは可能であると考えられ、得点や失点へと具現化されていないプレー中の状況から新たな状況規定を生み出すことも可能であろう。

そもそもこれらの状況規定から得点や失点という形に具現化させるためには、審判の判定が必要条件となることから、選手が作り出した状況規定は審判の支配下にあるともいえる。得点や失点へと具現化することで強制的に選手の状況規定に変化を促している。しかし、選手の作り出した【見えない悪循環】【見えない好循環】は、審判に感化することもある。ケルンは、予期しなかった方向にゲームが展開した結果、コンセプトもなく恣意的に一方に偏った裁定が下されるという印象が生じてしまい、審判員は試合に対して、最も重要な影響を及ぼす要因となる<sup>16)</sup>と述べていることから、選手や監督、観客によって作り出された状況規定に感化された審判が誤審や恣意的な判定を生み出す原因が垣間見えよう。また、審判自身が状況を規定しているが故に、審判もまたその一連の状況に対して自己言及的に状況規定を促されていると考えられる。

選手は、【時間的猶予】の中でチームの雰囲気や意識・考え方、プレイヤーの心理状態に何らかの変化が促されており、その【時間的猶予】が終了した直後の試合状況が二

転三転することも少なくない。また、選手の状況規定が監督やコーチなどとのコミュニケーションを介して、状況規定の変化が促されることは間違いないし、それを意図し新たな状況規定を生み出すためのツールとして戦略的に【時間的猶予】を作り出しているのであろう。しかしながら、この【時間的猶予】は、ルールや試合における規範を守るためにも、審判によって操作・支配されていることを忘れてはいけない。

濱口ほかは、日本人の特徴として他人への感情移入の能力、他人と自己とを同一視する能力があるとし、自己が集団に埋没しているわけではなく、集団レベルの行動主体性があるとしている<sup>3)</sup>。まさにこれがチームスポーツにおける重要視しなければならない特徴ではなかろうか。なぜなら、個人のミスが同チーム内の他の選手に大きく影響し、いわゆる集団レベルでミスの影響を受けることになる。もちろん数字として視覚的な確認をすることになるが、個人のミスによる失点という捉え方ではなく、チームのミスとしての失点と捉えられよう。

また、集団における人間の認識やそれに基づく行為はすべて、何らかの意味で、直接の対象認識の前に予備的な知識や、認識・把握の枠組みが存在し、選手が試合状況を認識する際、positive 又は negative な状況へと規定するためには各主体における認識に任せられる。つまり、状況規定は各選手の主観的な判断に任せられる。そのうえ、上述した集団レベルの行動主体性に鑑みれば、各選手における状況規定が他の選手に波及することは自明であろう。その際、得点システムがラリーポイント制ということもあり、選手は常にめまぐるしい状況規定の渦中にいると考えられ、選手を取り巻く諸関係における状況規定の変化・共有を介し、状況規定や状況予測に対する葛藤や動揺を伴いプレーしているのである。

以上の知見を踏まえ、各概念間における関係性を考察した上で、コア・カテゴリーを『コートをめぐる主観的ゆらぎ』と位置付けた。

## V. まとめと今後の課題

本研究では、「流れ」が起こった際のプレイヤーの言動（言説）の特徴を見出すことにより、バレーボールゲームにおける「流れ」の構造を明らかにすることを目的とした。ゲーム中における「流れ」を意味する言葉（言説）の抽出作業を行い、その会話データを分析するに当たって、グラウンデッド・セオリー・アプローチによるコーディング法を援用し、マーティンの自己成就的予言を分析枠組みとして据え、考察を施した。

バレーボールゲームにおける「流れ」の構造は、【見えない悪循環】【見えない好循環】【審判の強制力】【時間的猶予】の4つの概念で構成され、相互に関係性を有していることが明らかになった。また、これらの4つの概念を包摂するコア・カテゴリーを『コートをめぐる主観的ゆらぎ』

として位置付けた。

しかしながら、本研究の方法論によって得られた知見はスポーツのゲーム場面における「流れ」を説明するには不十分と思われる。ここでその限界性を踏まえ、今後の課題を述べる。

まず1つめは、調査に使用したVTRの大会日程と調査日程に大きな時間差があった点である。本研究における「流れ」は、選手の内観による状況規定がエッセンスとなっていることから、記憶が鮮明なゲーム直後に調査を実施するべきであった。

2つめとして、本研究では、指導者がおらず活動が学生の自主的な運営に一任された大学バレーボール部員を対象とした。こうした事例は特に大学バレーボール界においては少なからず看取されることから、本研究で得られた知見は一定以上の意義があるといえよう。しかしながら、指導者存在の有無は、「流れ」創出における多大なる影響が存在すると思われる。よって、「流れ」を敏感に察知し、各種戦略を用いることでプレイヤーの状況規定を操作する指導者の姿を描き出すことにより、ゲームを構成する各主体の相互作用が織り成す「流れ」の複層的な構造を明らかにすることが可能となろう。また、「流れ」に対する意識の高さ又は読みの深さは、チームの競技力の高さと強く関連するものと思われる。今後、高い競技力を有したチームを対象とすることで、彼らの高度な意味解釈から創発されるより深遠な「流れ」の構造を把握することが可能となろう。よって今後は上述の通り、多様な対象へのアプローチにより「流れ」の構造の一般化を目指すとともに、それを理解した上で選手の「流れ」創出メカニズムへのアプローチが必要であろう。

また、こうした「流れ」の構造を把握する上で状況規定は重要な要素であり、状況規定の仕方次第では全く違った戦況になるであろう。その際、選手個々の経験に依拠した状況規定を変化させるのは容易ではない。なぜならば、経験に依拠した状況規定はいわば「先入観・先入見」とも言え、容易に払拭できるものではないためである。さらに、そもそも状況規定をし、循環もしくは波及してしまう自己成就的予言の理論的枠組みは、バレーボールの競技特性に深く関連している。以上の課題に鑑みたとき、今後においては、バレーボールにおける文化性ならびに問題性、戦術性に関する社会学的考察を深めつつ、社会学を基盤としたコーチング学の視座を確立していきたい。

## VI. 引用・参考文献

- 1) 藤原徹：スコアグラフによるバレーボールのゲーム分析について、仙台大学紀要第13号、pp23-34、1981
- 2) 深瀬吉邦、一木昭男：バレーボールに関する一考察（3）—大学男女のゲーム構造の特性について—、体育学研究12（5）、p100、1968
- 3) 濱口恵俊、公文俊平：日本的集団主義、有斐閣選書、

- pp67-69、1982
- 4) 長谷正人:悪循環の現象学－「行為の意図せざる結果」をめぐって－、ハーベスト社リベラシリーズ1、p10、1991
  - 5) 橋爪貞雄:社会統制と状況規定－受験体制下の中学生－、聖徳学園岐阜教育大学紀要26、pp1-18、1993
  - 6) 木下康仁:グランデッド・セオリー・アプローチの実践、引文堂、p191、pp236-237、2003
  - 7) 近藤敏夫:生活史における時間概念－「過去」に関する状況の規定－、佛教大学社会学部論集28、pp50-63、1995
  - 8) 國歳眞臣:W・I・タマスの社会学－その学説的研究－、鳥取大学教養部紀要4、pp57-86、1970
  - 9) 尾崎新:「ゆらぐ」ことのできる力－ゆらぎと社会福祉実践－、誠信書房、pp18-19、1999
  - 10) ロバート・K・マートン:社会倫理と社会構造、みすず書房、pp384-385、1978
  - 11) 新保淳:教科体育におけるバレーボール特性論の再検討、静岡大学教育学部研究報告、教科教育学篇26、pp165-178、1995
  - 12) 高畑好秀:勝負強さを鍛えるメンタルトレーニング－スポーツに学ぶ「流れに乗る技術」－、株式会社アスペクト、p2、2006
  - 13) 高山龍太郎:変動期のパーソナリティ形成－「ポーランド農民」における生活史法－、京都社会学年報第5号、pp103-121、1997
  - 14) 手束仁:流れの正体－もっと野球が好きになる－、日刊スポーツ出版社、p162、pp190-191、2010
  - 15) 朽堀申二:中・高校生のバレーボールの問題点とその指導、体育の科学 Vol.29 (7)、pp468-472、1979
  - 16) ヤーン・ケルン:スポーツの戦術入門、大修館書店、p3、1998
  - 17) 米沢利広、俵尚申:バレーボールゲームの「流れ」に関する研究－連続失点と勝敗の関係から－、福岡大学スポーツ科学研究41 (1)、pp1-7、2010
-