

パフォーマンスとしてのスポーツ

—車椅子バスケットボールにおけるルール、ゲーム、環境—

渡 正

1 はじめに

2007年7月、あるニュースが報道された。それは陸上の英国グランプリで、両足が義足のオスカー・ピストリウス選手が男子400メートル競技に出場したというものだ。彼は2008年の北京オリンピックへの出場を希望しているという。

彼がパラリンピックではなく、オリンピックに出場しようとするときに問題とされているのは次のことだ。すなわち、国際陸上連盟（IAAF）は競技会で選手がバネや車輪など、人工物の助力を受けることを禁じているが、彼の弾力性のあるカーボン製繊維の義足が、特別な推進力でアドバンテージを生んでいないかということである。

ここから、「健常者」と「障害者」というカテゴリーを問題にすることはできる。だが、このような「問題」が今後ますます増加する可能性を考えると、スポーツが再／生産している社会的な規範を問題にするとともに、今後の「あるべき」スポーツを議論していく点にも目を向けるべきであろう。「あるべき」スポーツは、現在のスポーツの延長線上に位置づけられるものである。そのために、過去から現在にいたるスポーツの変化を捉える視点が必要である。

このとき、パフォーマンス研究における「行動の再現」という概念が参考になる。それは現象を常に変化の過程にあるものとして把握しようとする。事実、それぞれの競技は、様々な要因から常に変化してきた。この変化を、単一の要因に還元するのではなく、様々な要因の絡まり合いとして捉えることは可能だろうか。この点を考察するため、本稿ではスポーツのルール、具体的なゲーム、そして用具や社会的環境の変化などを含めた環境という枠組みを設定する。これらの枠組みから、スポーツの変化を描くための基礎的な視点を提出することを本稿の目的とする。

2 パフォーマンス研究とスポーツ

パフォーマンス研究においてスポーツが分析の対象となる時、そこで目指されていたのは、オリンピックやスポーツという現象を大きな視点からパフォーマンスとして捉えることで、それが再／生産している規範やイデオロギーを明らかにすることであった。いわば、スポーツの言説作用に、主たる関心を向けるものである。たとえば、高橋が考察しているのは、長野オリンピックの開会式である〔高橋 2005: 125-62〕。高橋は、オリンピックの開会式を国民国家の文化的パフォーマンスと捉え、「国民国家のイデオロギーを強化するパフォーマンスが実施された」〔前掲書: 158〕とし、その政治性を問題する。

そこで重要となるのが、「パフォーマンスティヴィティ」である。高橋は、「パフォーマンス

研究にとって、『パフォーマンスティヴィティ』は、身体的なパフォーマンスの反覆が作り出す言説的作用と考えることができる（傍点は引用者）[前掲書: 55] という。「パフォーマンス研究における、規範の構築と解体という課題の重要性」[前掲書: 53] を指摘する高橋の視点からすれば、このように捉えることには一定の妥当性があるだろう。

しかしながら、身体的実践の反覆による言説作用という図式が採用される彼の分析においては、開会式のイベントの参加者の具体的な実践が考察されることはほとんどない。身体的実践の集合の反覆が作り出す言説的作用としてのオリンピック開会式は、「開会式」というイベントの総体であり、開会式を構成している個々の担い手の実践それ自体は、それを制作する者の意図が反映される要素のひとつとなっている。制作者の意図が背後に想定されなくても、解釈の焦点はイベント全体が作り出す言説的実践の効果におかれている。

開会式はオリンピックというスポーツのイベントを構成する一部分ではあるが、それだけがオリンピックの全てではない。また、一般的な感覚としてスポーツとは、個々の競技でのアスリートによる競争をイメージするのではないか。高橋の議論は、スポーツを対象とした分析において、個々のアスリートがみせるプレイや行為に焦点はない。むしろ、オリンピックの開会式のような身体的実践の集合による「上演」へと照準が向けられている。この意味で、高橋の枠組みで「スポーツ」を考察の対象とすることができるかは疑問が残る¹。

高橋の議論は、あくまでオリンピックの開会式が作り出す、「身体的パフォーマンスの反覆が作り出す言説的作用」の分析である。このとき注目されているのは、作り出された言説的作用にあり、身体的パフォーマンスは言説作用を生み出す構成要素でしかない。しかし、パフォーマンスの研究という言葉で指し示そうとしている知は、個々のアスリート、演技者の実践というレベルを含み込めるはずだ。

スポーツを考えたとき、私たちが興奮するのは、オリンピックの開会式のようなパフォーマンスではなく、個々のプレイヤーのひとつひとつのプレイや身体技法の集積であるはずだ。パフォーマンスとしてのスポーツを議論するからには、プレイや行為のレベルを考慮に入れる必要があるだろう。そして、この点からも「規範の構築と解体という課題」に応えることはできるはずだ。このとき重要なのは、「行動の再現」という概念をどう捉えるか、という点にある。

3 「行動の再現」としてのスポーツ

シェクナーは現象をパフォーマンスとして捉えることのメリットとして、「対象を仮の、時間と共に存在し変化する中間過程、すなわち、リハーサル中のものとして考察することが可能になる」[シェクナー 1998: 8] ことを挙げる。「リハーサル中のもの」という表現には、演劇的な図式が残っているが、ここで重要なのは、パフォーマンスを「変化する中間過程」として捉える視点の方にある。つまり、何らかの現象をパフォーマンスとして捉え

るということは、それらをプロセスとして動的に捉えるということになる。そのため、「パフォーマンスは行動そのものであり、新しい解釈を生み、新しい歴史のはじまりとなる創造性の核を備えている」[前掲書 1998: 19] とされる。シェクナーの議論のなかで重要な位置を占める「行動の再現」という概念も、本稿ではこの文脈から捉えたい。パフォーマンス研究にある演劇的な枠組みに引きずられると、「行動の再現」や「リハーサル中のもの」という言葉で提起している、現象をプロセスとして捉える視点を見失ってしまうおそれがある。「行動の再現」とは、ある現象を一度だけのものではなく、通時的に見通すことを志向することであり、そのため、「パフォーマンスは2回目から無限大の何回目まで『繰り返される』演技」[前掲書 :16] だとされているのである。シェクナーは以上のことを次のように述べる。

パフォーマンス行為は基本的に過渡的である。パフォーマンス行為は常に何らかの変容の過程にあって、分類したり定義したりすることができない。しかし、定義されようとされまいと、すべてのパフォーマンスに共通する特徴が少なくとも一つは存在する(中略)パフォーマンスは「二度行われた行動」、「再現された行動」であって(中略)即興演劇やスポーツのように結果を左右するルールに従うことで生起する行動である。[前掲書 1998: 74]

これ以降、本稿では、パフォーマンスを中間過程、過渡的なもの、進行中のプロセスと捉えることにしよう。この視点に立てば、スポーツにおけるゲームも「行動の再現」として捉えるのに問題はない。シェクナーのいうように「行動の再現」には起源は必要ないからだ。このことは、オリンピックの開会式のようなイベントだけでなく、ひとつひとつのゲームもパフォーマンス研究の視角から議論することを可能にする。そしてそれは、行為者同士の相互行為、その重なり合い、積み重ねを丹念に追いかけて、記述、解釈していくことを要請するだろう。

ただし、スポーツにはパフォーマンスという視角からだけでは捉えることの難しい側面が存在する。ルールの問題である。ルールの側面は普段私たちがスポーツを観戦し、楽しむときにはそれほど意識されるものではない。だが、後述するように、ルールはパフォーマンスとしてのスポーツを支え、あるスポーツ特有の「面白さ」を作り上げておける。シェクナーはルールについて、パフォーマンスそのものではないが、全てのパフォーマンスを過去と結びつけるガイドラインであり、行為者にとって何ができ、何ができないのか指示するものであるという。また、スポーツにおいては、ルールは個人の能力を発揮する可能性を提供するものと位置づけている [Schechner 2002: 214]。

シェクナーが、ルールをパフォーマンスそのものではないが、そのガイドラインと位置づけていることは、それが人びとの相互行為の積み重ねとは別の位相から、人々の行為を規制するものとして与えられていることを示唆している。つまり、パフォーマンスを進行

中のものとして捉えたとしても、それだけでは、スポーツにおけるルールが果たしている機能や、ルール自体の変容までを射程に収めることができないのだ²。

では、スポーツにおけるルールをどのように考えるべきか³。ロールズは「ルール」について、「ルール=要約観」と「ルール=実践観」があることを指摘した。「ルール=要約観」は、「約束を守る」というルールを経験則と捉える。これまで各種の約束を履行したとき全てで有利な帰結がもたらされたため、約束の遵守がルールに格上げされたとし、個々の事例の意志決定がルールに論理的に先行するとする見方である。一方、「ルール=実践観」でのルールは、実践を明確にするものである。ここでの実践とは、諸ルールの体系によって定められるどんな形式の活動をも意味する。「要約的見方とは対照的に、実践のルールは個々の事例よりも論理的に先行している。この理由は、実践が存在しなければ、実践のルールに該当する個別的行為の事例も存在しえないからである」[ロールズ 1979: 313]。そのことを、ロールズは野球の例で示している。ボールを投げる、走る、バットを振るといったことは野球と関係なく行うことができるが、バッターを三振に取ることや盗塁、ヒットを打つことは野球のゲームにおいてのみなされる行為である。つまり、「彼が野球をしているということは、ゲームを構成するルールとしての実践を前提にしているのである」[ロールズ 1979: 315]。ルールの存在が、ボールを投げる行為をピッチングという「野球の実践」として措定可能にしているという意味で、ルールが個々の行為よりも論理的に先行するのである⁴。

だが、個々のゲームにおける遂行——ロールズのいう「ルール=要約観」——からはルールを立ち上げることはできない。「ルール=要約観」は約束を守るということ、特定の行動パターンとして把握するが、ほとんどのルールは、特定の行動パターンとして現れることは少ない。特定のルールが、特定の行動パターンだけを指すのであれば、ルールという語を用いる必要はない。「ルールが個々の行為よりも論理的に先行する」というのはこの意味においてである。

ルールには、統制的規則と構成的規則のふたつの側面がある [サール 1986]。サールによれば、統制的規則である食事のマナーは、マナーが示す内実である、ナイフやフォークの動かし方とは独立に存在する。マナーは行為とは独立に行為を規制するのである。一方、構成的規則の場合、「フットボールやチェスの規則は、フットボールやチェスの競技を統制するのみではなく、いわば、そのようなゲームを行なう可能性そのものを創造する」[サール 1986: 58]。つまり、構成的規則とは「[文脈 C において] X を Y とみなす」という形式をもつ。ゲームに関する構成的規則は、ルールが存在しないときには与えることが不可能な行動の特定化の基礎を提供する。スポーツにおけるルールは、構成的規則として「X を Y とみなす」ことから成り立っており、そこから個々の行為の創造性が生まれる。

ルールは、ゲームを創造する。また、スポーツにおける個々の行為はルールによって、その範囲が定められている。しかし、ルールは行動のパターンを定めたものではない。ルールはある行為をアウトとみなすが、その具体的ななされ方はルールによって決定されて

いない。そこから、「どのように」アウトを取るかという部分に選手の創造性が生まれる。それに我々は興奮するのだといいうる。

スポーツの面白さは、ルールによって支えられている。そして、ルールは、ゲームや環境との関連から考えていく必要がある。パフォーマンスとしてスポーツを捉える場合、それを「行動の再現」、つまり変容中の中間過程という視点から考えることを基本におき、ゲームにおける具体的なプレイとの関係においてルールを考察することが重要である。そのため、パフォーマンスとしてのスポーツを、暫定的にルールの次元とゲームの次元、そして、環境の次元に分けて議論を進めていこう。

以下では、まず、ルールに関して、車椅子バスケットボールを事例にして考えていく。車椅子バスケットボールを事例とするのは、クラス分け制度という特徴的なルールがあり、これが実際のゲームの場面に深く関わっているためである。

4 車椅子バスケットボールにおけるルール、ゲーム、環境

スポーツにおけるルールは、行為における創造性を生み出す。ここでは、個々の競技におけるルールがどのような創造性を生むのか、実際のゲームではルールをもとにどのようなプレイがなされるのか、そして、社会的状況や用具の変化などの環境という側面がスポーツの実践にどのように作用するのかについてみていきたい。

4-1 ルール

ルールは、具体的なゲームの様態に対して何をもたらしているのだろうか。障害者スポーツの「面白さ」を考察した金澤貴之らは、次のように指摘する。スポーツは、それ自体が何らかの条件が課せられることで成立し、その条件を戦略的に克服していく過程自体に「面白さ」がある。特に、障害者スポーツにおける「障害」は、条件を構成する要素のひとつであり、それはスポーツを楽しむ際の困難ではなく、スポーツの面白さを構成する要素である。そして、そこには障害者スポーツ独自の面白さをみいだすことができるのである [金澤ら 2003]。

スポーツの「面白さ」の一端は、課せられた条件を戦略的に克服していく過程にある。その「条件を課す」ものがルールである。たとえば、サッカーにおけるオフサイドは、サッカーを得点の入りにくいゲームにしている。だが、そこにこそサッカーの面白さがある。「終わり＝ゴール（得点）の瞬間の爆発的な興奮こそは、サッカーの醍醐味である。これを十分に満喫するためには、過程を引き延ばし、そこでの鬱屈感を強化しておく必要がある。オフサイドの反則とは、そのためにこそある」[大澤 2004: 262] のだ。

当該スポーツにおいて、ルールが何らかの条件を課すのであれば、そこでルールがどのような位置にあり、どのように構成されているのかを考察することが求められる。以下では、車椅子バスケットボールにおける、「クラス分け」を例にとって考察していこう。現在の車椅子バスケットにおけるクラス分けは、プレイヤーの身体的な能力（physical

capability) ——車椅子駆動、ドリブル、パス、シュートなどのバスケットの基礎的動作と、車椅子座位における体幹のバランス能力とボールコントロール範囲——に基づきプレイヤーを 1.0～4.5 という持ち点に分類する。試合中の 5 人の持ち点の合計は 14.0 を超えてはならない。これは選手の出場機会を均等にし、チーム間の公平性を保つために導入されている [IWBF 2004、表 1 参照]。車椅子バスケットボールにおけるクラス分けの方法は、選手を試合の要素により分けるとともに、各選手に持ち点をつけ、チームの合計持ち点を 14.0 以下とすることで、障害の区別にかかわらず参加を可能にしている。

この持ち点に従い、プレイ中の選手の合計持ち点が 14.0 以内に収まることが必要であることはチーム間の公平性を保つようにみえる。しかし、試合中においては、持ち点 4.5 の選手と 1.0 の選手が対峙するという状況が考えられる。クラス分けは、チーム全体としての比較においては公平性を保つかもしいないが、選手個人にとっては試合中での有利な／不利な状況を生む。このルールは、障害の程度や内容、選手の持ち点に関わりなく、同じコートでの競い合いを要請する。そのため、この競技に参加することは、つねにすでに基礎的な身体能力の違いを前提としているのである。

一方で、障害者スポーツのクラス分けは、単なる選手を分類するルールではないという指摘がある。岡田光弘は水泳を事例にして、障害者スポーツではクラス分け委員を中心にさまざまな具体的手続きによって「『障害／障害ならざるもの』という区分が産出されていく」[岡田, 2000] ことを指摘する。クラス分けは単純な選手の分類だけでなく、個人の身体の境界を画定していくという面も持ち合わせる。車椅子バスケットボールのクラス分けも、「障害／障害ならざるもの」という区分を産出し、境界線を明確化し、選手の身体的能力を、持ち点という形で固定化／実体化していく作業と捉えることが可能である。それは、クラス分けが定める範囲内で、各個人がどの程度まで「できる」のかを、持ち点を付与することによって明示化するのである。表 1 は、現在のクラス分け規定を示したものだが、判定の基準が、「～することができる／できない」という形の言明として提示されていることから、岡田が指摘した点を確認することができるだろう。

では、クラス分けという車椅子バスケットボールに特徴的なルールの変化について考えてみたい。このルールは過去から一貫して現在と同じルールだったわけではない。現在行われているクラス分けは 2004 年に変更されたものである。そこで、過去のクラス分け規定を現在のものと比較してみよう。ただ、現在は障害程度によるクラス分けの判定はさほど重要ではないため、単純に比較できるものではないが、どの程度の障害がどのように判定されるかの比較を通して、車椅子バスケットボールに参加している「障害者」像の変化を理解することができる。

クラス分け早見表

クラス 1.0	クラス 2.0	クラス 3.0	クラス 4.0
<p>体幹の安定性に欠けるため、シュートした手をフォロースルーを通して頭上に挙げておくことが非常に困難である。そのため、シュート後もう一方の手の支えが必要である。バックレストにもたれられないとツーハンドシュートができない。わずかな傾斜で体幹のバランスを崩す。</p>	<p>手を舉上する際やフォロースルーの際、若くは下部体幹の安定性に欠けるため、下部体幹をバックレストにもたれさせなければならない。ツーハンドシュートの際、ゴールに向かって体幹を回旋することができる。</p>	<p>体幹の安定性が良いため、背筋をまっすぐに伸ばして座ることができる。特に、ショットのフォロースルーの際に、ショットのフォロースルーの際に、体幹を安定性させた状態で、ゴール方向に積極的に動かしていくことができる。</p>	<p>シュート後フォロースルーの方向に力強く体幹を動かすことができる。両手を上げボールを保持しながら(ディフェンスから離れるため)少なくとも一側に体幹を回旋したり、体幹を側面しながら回旋することができる。</p>
<p>力強いワンハンドパスを行う際、体幹の安定性を維持するために片手でどこかをつかむ必要がある。ツーハンドチェストパスは膝を高くし、バックレストにもたれることを行える。下肢や車椅子を一方の手で押さなければ、体幹を回旋してショルダーパスを受けることができない。</p>	<p>ワンハンド・ツーハンドパスの時、体幹の安定性がわずかにあるいは中程度欠けているため、ボールが手から離れた後、あいている手で車椅子が足をつかまないと行えない。背筋をまっすぐに伸ばした状態でパスを取るときは体幹の安定性は(まあまあ)よい。バックレストにもたれれば、肩より上のパスを体幹を回旋して両手で取ることができる。</p>	<p>手で支えたりバックレストにもたれたりなくとも、ワンハンドならびにツーハンドパスが行える。パスの時、まず体幹をそらしてから前方に屈曲することにより力強いパスを出すことができる。バックレストにもたれずに両手でショルダーパスを受ける際に、ほぼ最大限に近い体幹の回旋を行うことができる。</p>	<p>ワンハンドならびにツーハンドパスをする際に、体幹の最大限の屈曲・伸張・回旋を行うことができる。側方へ両手パスをする際、少なくとも一方の方向に体幹を回旋することができる。</p>
<p>角足の場合、体幹を安定させるために反対の手で車椅子をつかみ、もう一方の手を伸ばしリバウンドをとる。頭上のボールを両手で取るときはバックレストにもたれるが、わずかな傾斜でバランスを崩しやすい。</p>	<p>通常片手でリバウンドを取るが、その際わずかにバランスを崩す。両手で頭上のリバウンドボールを取ることができるが、しばしばバランスを崩す(特に傾斜時)。</p>	<p>体幹を前方に動かし、手を伸ばして頭上のリバウンドを取ることができる。側方のリバウンドをとるときは、バランスを崩しやすく、しばしば手で車椅子のサイドをもつことがある。</p>	<p>両手で頭上のリバウンドを取る際に前方と少なくとも一方の方向に体幹を屈曲することができる。</p>
<p>直立位では、選手は頭を前後に動かしたり、プッシュする際にバックレストにもたれている。プッシュ動作時、支持性を高めるためにバックレストから体幹を離し、舉上した両脚の上に体幹をもたれさせる選手もいる。</p>	<p>体幹をバックレストから離してプッシュできる。上部体幹の前方への動きによりプッシュ動作を遂行する際に、主に膝の高さで着る安定性の欠如が認められる。この時、下部体幹の動きは認められない。</p>	<p>前後のバランスを失うことなく力強くプッシュできる。力強くプッシュする時、上部、下部体幹は一体となって動く。プッシュ時は、両下肢を閉じている事が多い。</p>	<p>速い加速状態で、体幹を最大限前屈させて、車椅子を駆動したり、止めたりすることができる。プッシュ時、通常両下肢は離れている。</p>
<p>通常車椅子の側方で行うが、体幹は不安定でスピードも遅い。安定性を高めるために、舉上した両脚の上に体幹をもたれさせてフットレストの前方でドリブルをする選手もいる。</p>	<p>普通はキャスターの横で行う。動作の開始時にバランスを崩しやすい。両脚を高い位置に固定し、体幹を支持することによりキャスターの前方で正確に行える選手もいる。</p>	<p>一方の手で速い速度で力強くプッシュしながら、もう一方の手でキャスターの前でドリブルすることができる。体幹はドリブルの方向に大きく前屈する。</p>	<p>一方の手でプッシュしながらキャスターの前で上半身ドリブルすることができる。体幹の安定性を失わずにスピードを速くしたり、方向を変えることができる。</p>
<p>膝は股関節より高い。両脚をストラップでとめるが、両下肢を車椅子に固定している。バックレストは背中の中ぐらいの高さで、体幹を安定させるためやや深く要している。体幹上部を背もたれに固定することでかなりの安定性が得られることもある。</p>	<p>膝は股関節より高い。両脚をストラップでとめている。バックレストは腰の高さかそれよりもわずかに高い。下部体幹をストラップでとめることもある。</p>	<p>膝は股関節よりわずかに高い。十分に体幹が回旋できるよう、バックレストは腰より低い。</p>	<p>股関節より膝がわずかに高いことで最大の車椅子操作性とスピードが獲得できる。膝と股関節が同じ高さならば高さの点で最も有利である。十分に体幹の回旋ができるようバックレストは低い。器具や構造あるいはストラップにより安定性が増す。</p>
<p>T1-T7 対麻痺 (両下肢麻痺) で腰部の収縮はない ポリオによる麻痺 (上肢の麻痺を伴う・体幹筋のコントロールはない)</p>	<p>T8-L1 対麻痺 ポリオによる両下肢麻痺 (下肢を動かすことができない)</p>	<p>L2-L4 対麻痺 (両下肢麻痺)、股関節の屈曲と内転運動はできるが、股関節の伸張と外転はできない。 ポリオによる麻痺 (多少の下肢運動ができる) 股関節離断もしくは大腿切断 (短縮手術)</p>	<p>L5-S1 対麻痺 (両下肢麻痺)、少なくとも片側の股関節の外転と伸張運動ができる。 ポリオによる麻痺 (片側の下肢の麻痺) 片側骨盤切除 片側大腿切断 (短縮術) 多くは、両大腿切断 両大腿切断の場合もある</p>

表 1 現在のクラス分け規定

クラス分け規定の変化を、障害部位を中心にまとめてものが表 2 である。なお、表中の Th とは Thoracic の略であり、Th2 は胸髄の上から 2 番目の節を損傷したことを指す。胸髄の節は全部で 12 個ある。同様に L は Lumbar で腰髄を指す。腰髄の節は全部で 5 個。S は Sacral(Sacrum)で仙髄を指し、節は 2 つ。それぞれ数字は小さい方から上方の部位を示す。また、切断における切断長は切り取られた部位の長さ、断端長は残された部位の長さを指す。

クラス分け規定を比較してみると、軽度の障害でも車椅子バスケットボールに参加できるようクラス分けの基準が変更されてきたことがわかる。1982 年頃の持ち点 1-3 級の選手は、現在のクラス分けでは持ち点 1.5 あるいは 2 に該当し、持ち点 2-4 級の選手は、現在では持ち点 2 あるいは 3 となるだろう。持ち点 3-5 級の選手は持ち点 3.5 あるいは 4 に該当す

る。相対的に軽度な障害をもつものでも車椅子バスケットボールに参加できるようになったことは、ゲーム中における重度者の重要性や、彼らが活躍する可能性を減少させたと捉えることもできる。また、表 1 のような細かな判定基準、細分化された持ち点は、岡田の指摘の通りに、クラス分けが「障害／障害ならざるもの」という基準を明確化してきたともいえそうである。

	1982 年頃(1 チーム合計 11 以下)		現在(1 チーム合計 14 以下)
持ち点 1	1 級	Th1 以上	
	2 級	Th2~Th5(坐位バランスなし)	Th1~Th7(坐位バランスなし)
	3 級	Th6~Th10(坐位バランスあり)	
2	4 級	Th11~L3	Th8~L1
3	5 級	L4~S2、両大腿切断	L2~L4、両大腿切断(切断長 2 分の 1 以下)
4			L5~S1、両大腿切断(断端長 3 分の 2 以上、片大腿切断(断端長 3 分の 2 以下))
4.5			片大腿切断(断端長 3 分の 2 以上)、ごく軽度の下肢障害

表 2 クラス分け規定の比較

しかし、クラス分けは、そのなされ方が「車椅子バスケットにおいて個人の障害を持ち点とみなす」というまさに構成的規則であることに注意が必要である。何が「できないか」や、何が「できるか」ということを、それぞれの指標に従って持ち点とすると、確かに差異は産出される。ただ、それ自体はネガティブなものということとはできず、むしろ車椅子バスケット自体を成立させる条件を準備するといつてよい⁵。

持ち点が低いこと、相対的に障害が重いことは、車椅子バスケットに参加する際の困難として把握されるのではない。むしろ、各人の持ち点そのものが、車椅子バスケットを面白くさせる非常に重要な要素として働く。そのことが、当事者の主観的な経験からは「役割」や「戦術」という言葉によって表現される。クラス分けが作り出す、各人の持ち点の差異は、役割という意識や戦術を構成するための前提を提供しているのである。

クラス分けの規定が相対的に軽度な障害をもつものを取り込んできたことに関しては、判定の基準だけでなく、1 チームの合計持ち点の制限が 14 点まで広げられたこととの関連で捉える必要がある。すなわち、合計持ち点が 11 点以下の場合に比べて、合計持ち点が 14 点以下の場合、1 点や 2 点といった相対的に重度の選手がチームを編成する場合には必要になるのだ⁶。4 点台のクラスができたこと、相対的に軽度な選手がいること、合計持ち点の制限が 14 点に拡大したことは、逆説的に 1 点や 2 点の選手のチーム編成における重要性を高めているといえるのだ。

クラス分けがコート上の選手の持ち点の完全な平等として達成されていないことこそが、チームの持ち点構成や他のルール、さらには車椅子という「固定的な幅」をも視野に入れた車椅子バスケットボールの戦術を生み出し、選手のパフォーマンスを創造する。

車椅子バスケットボールの「面白さ」を編成するのは、「各人の障害の身体を持ち点とみなす」という構成的規則により、ひとつの競技内で身体的条件の多様性が生み出されている点に求められる。障害者スポーツを個々の行為から議論するには、それが身体的差異を前提としている、という地点を考慮に入れることが必要である。このことは、スポーツを実践する当事者たちの身体に、より細やかな注目を促し、身体的差異を考慮に入れたプレイの問題へと接近することにつながる。

4-2 ゲーム

車椅子バスケットボールのルールは以上のように考察することができた。では、実際のゲームの次元では、ルールに基づいてどのような戦術が用いられているのだろうか。その考察には、檜田美雄による分析が参考になる。檜田によれば、車椅子バスケットボールと一般のバスケットボールにおける（ボール・リング・コート）の「同じさ」は、車椅子バスケットボールというルールの編成の中で、車椅子バスケットボール的意味を帯び、それらは、単に「同じ」なのではなく、「車椅子バスケットボール」というスポーツの「固有」の構成要素として働いているという。また得点可能ゾーンとしてのゴール下の重要性は、車椅子という「固定的な幅」が、防御・攻撃において戦術的な資源であることを結果させる。この点で、「同じ」ことが「違う競技である」根拠となるという [檜田 2000]。車椅子の「固定的な幅」と、ゴール下のポジションの重要性の指摘は、実際のゲームにおいて、どのようなプレイヤーにとって有利に働くだろうか。

選手個人にとって車椅子は身体的差異の存在を明確にするものとして現れる。たとえば、持ち点が 1.0 から 2.5 の選手は体幹の筋肉群が麻痺している場合が多く、姿勢を保ち安定性を得るために、膝よりも股関節を低くする必要がある。また同様の理由から背もたれもある程度の長さが必要となり、（特に後方への）上腕・体幹の可動範囲は小さくなる。片手を伸ばして動作を行うには、もう一方の手で車椅子を支える必要もある。股関節が膝よりも低い位置にあるため、径の大きいタイヤを用いることができず、相対的に小さな車椅子を使用せざるを得ない。4.0 台の選手は股関節が膝よりも高い位置にあっても体幹の筋肉群で安定性を保つことができるため上腕・体幹の可動範囲も広く、大きな車椅子を用いることが可能である。背もたれが短くても体勢を保持できるため、体幹自体の可動に自由度が大きい。また持ち点が高く体幹の筋肉群が麻痺していない選手は、車椅子の片輪を浮かせても姿勢が保持でき、よりゴールの近くまで手を伸ばすことができる。このように、車椅子の操作には、選手の身体的差異が明確に現れている。

だが、チームのメンバーは身体的差異が顕在化していることを、選手それぞれの「役割」と表現する。役割とは、攻撃時においては、持ち点の低い選手が相手チームの持ち点の高い選手を引きつけ、味方チームの持ち点の高い選手をフリーにするようにチーム全体で動いていくことであり、ディフェンス時には逆の動きをすることになる。クラス分けというルールの次元からも、車椅子バスケットボールにおける戦術面というゲーム次元からも、

持ち点の低い選手の身体はネガティブな要素としてではなく、車椅子バスケットボールというスポーツを成立させる必要不可欠な構成要素として考えることができる。各人の障害は「できないこと」として把握されるのではなく、「持ち点」という形で把握されることによって単純な困難ではなくなる。また、戦術面からはどれだけチーム全体で持ち点の低い選手を活かしていくか、という点が試行錯誤される。

それをバックピックと呼ばれるプレイを例に説明しよう。このプレイは、味方の攻撃が成功に終わったあと、多くの場合持ち点の低い選手が、相手チームの持ち点の高い選手が攻撃に移るのを、車椅子を接触させることで動きを止める／遅らせるというプレイである。このとき両チームの持ち点構成が4・4・3・2・1の14.0だとしよう。すると相手チームの4点の選手を1点の選手が足止めした場合、このプレイに関与していない選手の持ち点の合計は10対13となり、攻撃側にとって不利な状況が生まれる。持ち点からみた場合の mismatch である。とはいっても、完全に動きを止められるわけではなく、この mismatch の時間はわずかであり、すぐに解消される。ここで重要なことはバスケットにおける24秒ルールが存在する。持ち点の mismatch は攻めにくさ／守りやすさに繋がり、攻撃側が24秒以内で得点する可能性は、このプレイによって減じる。これはクラス分けと、攻撃の24秒制限というルールと、各選手の持ち点との関係によって生まれる戦術である。さらに、持ち点の低い選手が持ち点の高い選手を足止めできるのは、「固定的な幅」のある車椅子という要因が非常に大きいのである。

バックピックには上記とは逆の場合も存在する。上記は守備側が攻撃側に対してバックピックを掛けたのに対し、攻撃側が守備側にバックピックを仕掛けるのである。このときは、持ち点の高い選手が敵チームの持ち点の低い選手に対してバックピックを行うことが多い。この場合、持ち点の関係性から考えると、敵チーム（バックピックをかけられたチーム）が有利となってしまいうように見える。仮に攻撃側の4点の選手が守備側の1点の選手にバックピックというプレイを仕掛けた場合、攻撃側の持ち点合計10点に対して守備側の持ち点合計は13点となっているためだ。しかし、このとき考慮しなければならないのは、車椅子の「固定的な幅」についてと、4点と1点の選手の基礎的な身体能力の差についてである。バックピックを掛けることで4人対4人の争いに持ち込むことができる。実は車椅子バスケットボールにおいてコートに10名の選手が存在しているとき、各人の自由度はそれほど高くない。車椅子が密集してしまうのである。それをバックピックは4人対4人にするだけで解消する。多くの場合1点の選手と4点の選手の基礎的な身体能力（車椅子を漕いだときの加速、最高速など）は4点の選手が勝る。そうしたとき、足止めされた1点の選手（守備側）は、4点の選手（攻撃側）よりも遅く守備に戻ることになる。攻撃側5人と守備側4人という人数の mismatch を僅かな時間だが作り出すことが可能となる。

これら 2 つのバックピックの例は、すぐに分かるように、同じものを異なる側面から見たものとなっている。つまり、このプレイは守備側にとっても攻撃側にとっても諸刃の剣である。このようなプレイをどのタイミングで、どの選手が誰に対して仕掛けるのか、各人の持ち点を考慮したうえで、チーム全体としての戦術を構成していくのである。そして、勝利に向けて、どれだけチーム全体で、持ち点の低い選手を活かすことができるかの試行錯誤が戦術の面白さを生み出す。このとき、持ち点の低い選手は、合計 14.0 と定められたチーム構成において不可欠なだけではない。そのプレイによってチーム全体の連係や戦術的要素の核となってもいるといえるのである。

また、バックピックと類似したものとしてスクリーンプレイがある。図 1 を例にとって説明しよう。コート右側にある丸印の選手がボールを持っているとき、味方の選手がボール保持者に対する守備側の選手の壁になるように立つ。ボール保持者は味方が作る壁を利用して自らについているディフェンスからフリーとなるように動く。このとき、味方の選手が壁になるように動くことをスクリーンプレイという（そのため、スクリーンプレイはボール保持者に対して行う必要は必ずしもない）。



車椅子バスケットボールの場合、スクリーンプレイを掛けに行くのは持ち点の低い選手のことが多い。持ち点の高い選手には相手チームの持ち点の高い選手がディフェンスをしている。ここで持ち点の低い選手が、持ち点の高い守備側の選手にスクリーンプレイを掛けて成功すると、持ち点の高い味方の選手に、敵側の持ち点の低い選手がディフェンスをし、持ち点の低い味方に持ち点の高い選手が付くことになる。ここで持ち点のミスマッチができる。攻撃側には攻めやすく、守備側には守りにくい状況が生まれるのである。ここでも、肝要なのは、持ち点の低い味方の選手が持ち点の高い相手ディフェンスに対してスクリーンプレイをしかける点にある。

これらのことが可能になるのは、先にみたクラス分けというルールが存在と、車椅子そのものの「固定的な幅」によるところが大きい。クラス分けが作り出す公平性が、個人間ではなく、チーム間でのものであることが、バックピックという戦術を生み出す。また、車椅子に「固定的な幅」があることによって、持ち点の低い選手が持ち点の高い選手を足止めすることが可能になる。スクリーンプレイでも、やはり車椅子に「固定的な幅」があることが大きい。伸縮できない幅をもつ車椅子によって、持ち点の低い選手が持ち点の高い選手を足止めすることが可能になるのである。

車椅子バスケットボールにおけるゲームの次元は、端的には以上のような、ルールや用具が作り出す「制限」をどのように活用するか、という点から考察することが可能である。

ゲームはある決められた行動パターンの反復ではないし、個々の行為は無秩序に行われているわけでもない。ルールによって決定されない、「どのように」の部分に着目することで、そのゲームの創造性がより良く理解できるようになる。

4-3 環境⁷

ここまで、車椅子バスケットボールを事例として、その実践の一端をルールとゲームという視点からみてきた。だが、これらふたつの側面からの記述をもって、車椅子バスケットボールの実践を描いたことにならない。さらに、ルールとゲームの考察だけでは、「行動の再現」としてスポーツを捉えたことにもならない。車椅子バスケットボールは、常に現在のルールであったわけではなく、また、ゲームも現在のように行われていたわけではない。ルールやゲームに変化を促した何らかの要因を考察に加えることで、「行動の再現」としてスポーツを捉えることが可能になる。

それらは、たとえば、社会における「障害者」を取り巻く状況や、スポーツを取り巻く状況の変化という側面や、車椅子バスケットボールで使用する用具の変化という側面が挙げられるだろう。この側面が、ルールとゲームの関係を媒介し、スポーツの動的な変化を駆動する。本稿では、このルールとゲームを繋ぐ第3項を、環境の次元と暫定的に名付けておこう。

以下では、バスケットボール用車椅子の変化を具体的な事例とし、それがゲームの次元にどのような影響を与えたのかについて概観していくこととする。

バスケットボール用車椅子は、車椅子バスケットボールで使用される用具の中で、過去と比べ最も変化したものといえる。図2は1982年頃の車椅子に関する規定である。ただ、ここで注目すべきは、規定の内容よりも、その形状である。

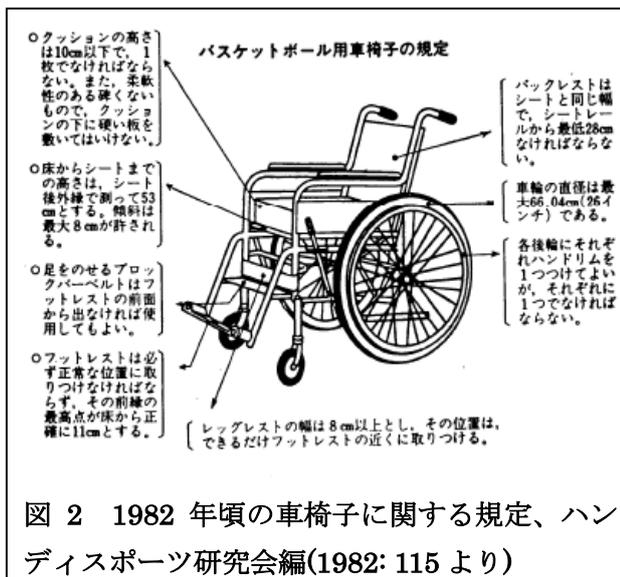


図2 1982年頃の車椅子に関する規定、ハンディスポーツ研究会編(1982: 115より)



写真1も同じく1982年頃のバスケットボール用車椅子である。

これらと写真2で示した現在のバスケットボール用車椅子には大きな違いがある。1点目は、車椅子の車輪に付けられたキャンバー角である。正面からみてハの字型に付けられたキャンバー角（ネガティブキャンバー）は直進時の安定性と旋回性能を向上させる働きをもつ。また、車輪の接地面よりも、車輪を握る手の位置が内側に来るため、接触時に手に怪我を負うことが少なくなり、より車椅子同士を接触させるような激しいプレイを可能にした。

2点目として、写真2には、図2や写真1にはない、座面下部後方に、転倒防止とよばれるリアキャスターが付けられていることがわかる。これは1997年から取り付けが許可された装置であり、現在はプレイヤーによって1個ないし2個のリアキャスターが付けられている。これによって、身体を後方へ倒してのプレイが可能となるとともに、旋回時に後方へ転倒するおそれが少なくなった。また、それまでは、直進が基本だった車椅子の動きに、後退しての車椅子操作を容易にした。このことによって、選手の上半身の動きに自由度が増すとともに、より迅速なプレイを可能にしたといえるだろう。

3点目は、写真2では分かりづらいのだが、前輪の周囲にバンパーガードが付けられたことが挙げられる。図2および、写真1では前輪の周りには、足を保護するものがなく、車椅子同士が接触した場合には、怪我をしてしまう可能性が高い。

1982年頃のバスケットボール用車椅子と、現在使用されている車椅子の変化をまとめると次のようになる。車輪にキャンバー角を付けることによる運動性能の向上——これには車椅子本体のフレームに用いられる材質の軽量化、剛性の向上も含まれる——と、リアキャスターの設置による転倒防止、バンパーガード設置による接触時の怪我の防止である。これら車椅子の変化はゲームの次元において、その内容に大きな変化をもたらしたと考えられる。

その変化は、単純に用具の改良によって、素早いターンが可能になったり、激しい接触プレイが展開されるようになったりした、ということだけの意味をもつのではない。むしろ、ゲームのあり方をそれまでとは根本的に変えたのだと理解すべき現象である。

ルールの次元でも述べたように、現在の車椅子バスケットボールでは1点、2点の選手はチーム編成において重要な位置を占めている。車椅子の変化によって、彼らは具体的なゲームの場面で戦術を展開するさいの核に位置するようになったのである。



写真2 バスケットボール用車椅子(現在)

それが顕著なのが、先に具体例として挙げたバックピックのようなプレイやスクリーンプレイなのである。このプレイが有効に使われるようになった背景には、車椅子の変化によって、選手の身体同士が接触することなしに、激しいプレイが可能になったことが考えられるだろう。車椅子バスケットボールは、ゴール下での争いを除いては、基本的に2次元方向での動きが中心である。このため、持ち点の低い選手であっても、車椅子の「固定的な幅」が有効に使えるようになったことが大きな意味をもつようになるのである。すなわち、車椅子での接触が怪我を伴わずに可能であることは、特に、持ち点の低い選手のプレイが重要さを増すことにつながったのだ。

ハの字型の車輪、リアキャストの転倒防止、バンパーガードがあることは、怪我の心配なしに、車椅子同士を接触させることを可能にする。上手に接触させれば、基礎的な身体能力の差はその瞬間において相対的にはあるが減少する。接触させられたプレイヤーは、後退するか、さもなければ、車椅子を左右に揺らして動けるスペースを作りださなければ接触を解除できないからだ。またその場合、強引に接触を外そうとすると、ファウルを取られてしまうこともある。そのため、自らの持ち点が低くても相手の持ち点の高い選手の動きを止めたり、プレイを遅らせたりすることができる。そこでは、チーム編成における持ち点1点、2点の選手の必要性というのとは異なる意味において、すなわち、ゲームの個別のプレイで持ち点の低い選手が、持ち点の高い選手と同等にプレイしているという意味で、彼らの重要性が増したのだといえる。それが、ゲームの次元でみたバックピックやスクリーンプレイを、チーム全体で実行すべき戦術にしたのだ。

5 プロセスとしてのスポーツ

本稿では、パフォーマンスとしてスポーツを考えるさいの重要な視点を、次のように捉えることで考察を進めてきた。すなわち、諸現象を行動の反覆によって「変化する中間過程」として捉える視点である。このことは、車椅子バスケットボールを、それが変化のプロセスにある形態に過ぎないこと、また、現在の状態は完成されたものではなく、変化する可能性を常に内包していることを示している。この点の把握のため、本稿では、ルール、ゲーム、環境という分析の枠組みを設定し、車椅子バスケットボールの実践を概観してきた。

バスケットボール用車椅子という用具の変化、すなわち環境の変化は、車椅子バスケットボールの実践そのものではないが、ゲームの内容の変化を駆動してきたといえるだろう。もちろん、バックピックやスクリーンプレイは、車椅子が変化する前から行われてきたものである。だが、それはチーム全体で協働して達成されるべきものではなかった。しかし、ただ単に車椅子が変化するだけでは、これらのプレイの重要性が増すことはなかつたろう。車椅子の変化と並行して、クラス分けの規定の変化によって、チーム編成における「できない身体」の重要性が増したこと、また30秒以内に攻撃を終了しなければならないというルールが24秒に短縮されたことも、ゲームの内容の変化——様々な戦術の中でのバック

ピックやスクリーンプレイ位置づけの変化——を駆動しているのだ。そして、ゲームの内容がこのように変化したことは、今後の車椅子やルールの変化へとつながっていくだろう。

スポールにおけるルールは、ある特定の行為を特定のスポーツとして措定可能にする基礎を提供している。ルールがなければゲームが成り立たない。一方、環境の変化は、スポーツの現実態であるゲームの内容に変化を与える。また、同じく環境の変化はルールにも変化を促す。そうしてゲームの次元は変化する。それに呼応して再びルールや環境が変化していく。そしてそれがゲームの内容にさらなる変化を与える。

車椅子バスケットボールの実践の変遷をこのような螺旋状のプロセスとして捉えることは、現在の状態から将来へどのように変化していくのか——あるいは、どのように変化していくことが「望ましい」のか——に関して、一定の知見を提供するための基礎的な枠組みとなるのではないだろうか⁸。たとえば、ルールや環境の変化によるゲームの変容は、「障害の重い」プレイヤーの身体的位置づけを、単なる「できない身体」から、チームの戦術の核へと変えたように、である。

多くの人びとが車椅子を用いた競技へ興味を持ち、実際に参加しているという現実がある。そして、パラリンピックではなく、オリンピックや世界選手権への出場を目指すオスカー・ピストリウス選手がいる。彼の場合、義足によって「不自然／不正な推力を得ているか」どうかという点が「問題」とされた。彼の義足は機械なのか、あるいは「自然」な肉体に準じるものなのかが焦点になっている。彼は「自分たちのためにパラリンピックは存在している。でもなぜ境界線を越えてはいけないのか」と問う。規範の構築性を問題にし、その解体を目論む議論は、この問いへの回答としては満足いくものではない。その先の、「あるべき」・「望ましい」あり方に対して答えることが求められているといえる。

したがって、スポーツを研究する方向として、スポーツが非対称的な権力構造、社会的な規範を再生産するという点を批判するという点で止まってはならない。むしろ、そのような現実を出発点にして、今後の「あるべき」スポーツのあり方を議論することがより重要なのではないか⁹。

これらのことを、現実に起こりうるものとして想像／創造するために、あるいは、現在の形式とは異なりつつも、なお現在の延長線上に位置づく形式を議論するために、変化の途上にあるものとしてスポーツを捉えるという視点が必要だったのである。これは、単に時間軸を議論に導入し、歴史的な観点から考察を行うということや、スポーツを研究するうえでの単なる認識論の問題ではない。むしろ、「あるべき」スポーツのあり方を模索するという、実践的な課題に答えをみつけるための基礎として必要な視点であった。

¹ ただし、高橋が議論のために用意する道具立て、解釈図式のあり方による制約であって、高橋の議論それ自体の妥当性が損なわれているわけではない。

² この点に関しては盛山和夫〔1995〕を参照するとわかりやすい。盛山は制度（規則）が個々の行為の集積からでは説明できない「理念的実在」として捉えている。

³ 以降の記述は拙稿〔2007〕と重複している部分がある。そこでは、車椅子バスケットボールにおけるル

ールが、「障害の身体」をどのように位置づけているのかを考察し、車椅子バスケットボールにおける「障害の身体」の重要性を指摘した。

⁴ ここでルールが行為に先行するというのが、論理的な先行であることに注意。このルール観は行為功利主義とルール功利主義の論争の中で登場したものだが、スポーツのルールを考える上で非常に示唆に富む。

⁵ 岡田の指摘で欠けているのは、この「クラス分け」という境界の産出という実践自体の文脈である。「クラス分け」自体が、スポーツという文脈に埋め込まれていることである。このルールによって初めて境界線の産出という行為が、意味ある行為として規定されている点を考慮する必要がある。

⁶ 論理的には1点や2点の選手がいなくても可能だが、チームの得点源となるであろう4点台の選手がその場合には外れてしまう。それは、競争を基本としたゲームにおいては、可能性の低い選択肢である。

⁷ 以下の環境の次元の記述ははまだ仮説の域を出ていない。クラス分けというルールや用具の歴史については、より詳細な記述が必要である。この点は現在、日本車椅子バスケットボール連盟と協力して調査を行っている最中であり、別稿を期したい。

⁸ これら3つの視点は明確に区別できるものなどではない。クラス分けそのものはルールの次元といるが、その変遷はむしろ環境の次元に属するということもできる。そのため、現実の実践は3者の絡まり合いとして現象している点は見逃してはならない。

⁹ この議論を進めていくことは、「スポーツ」や「障害者スポーツ」というカテゴリーの再考を促すことになるだろう。たとえば、「障害者のスポーツ」や「アダプテッド・スポーツ」、「障害者スポーツ」というように、特定のスポーツの呼称に「障害者」を冠する必要はない。総体としては「スポーツ」でよく、砂の上で行うバレーボールを「ビーチバレー」と呼ぶのと同様、車椅子を用いる競技として「車椅子バスケット」や「車椅子マラソン」のように呼ばばよい。

《参考文献》

- 阿部智恵子・榎田美雄・岡田光弘, 2001, 「資源としての障害パースペクティブの可能性—障害者スポーツ(水泳)選手へのインタビュー調査から」, 『年報筑波社会学』13, 17-51.
- オースティン,J.L., 1980, 坂本百大訳, 『言語と行為』, 大修館書店.
- エリアス,N., 1995, 「社会学的問題としてのスポーツの発生」, エリアス,N.・ダニング,E., 大平章訳, 『スポーツと文明化——興奮の探求(叢書ユニベルシタス 492)』, 法政大学出版局.
- 深澤浩洋, 1998, 『スポーツにおけるルールの哲学的考察』, 筑波大学大学院体育科学研究科体育科学専攻博士論文.
- ハンディスポーツ研究会編, 1982, 『障害者と市民スポーツ』, ぶどう社.
- 橋元良明, 1995, 「言語行為の構造」, 『他者・関係・コミュニケーション: 岩波講座現代社会学第3巻』, 岩波書店.
- 星加良司, 2002, 「『障害』の意味付けと障害者のアイデンティティ——『障害』の否定・肯定をめぐる」, 『ソシオロゴス』26, 105-120.
- 石川准・倉本智明編著, 2002, 『障害学の主張』, 明石書店.
- 石川准・長瀬修編著, 1999, 『障害学への招待——社会、文化、ディスアビリティ』, 明石書店.
- 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』52, 449-59.
- 榎田美雄, 2000, 「『障害者スポーツ』の秩序Ⅱ——障害者スポーツの社会学(1)」, 第48回関東社会学会報告資料.
- 中村敏雄, 1985, 『オフサイドはなぜ反則か』, 三省堂.
- , 1991, 『スポーツルールの社会学』, 朝日新聞社.
- 岡田光弘, 2000, 「『障害』の構築——障害者スポーツの社会学(3)」, 第48回関東社会学会報告資料.
- オリバー, M., 2006, 三島亜紀子ほか訳, 『障害の政治——イギリス障害学の原点』, 明石書店.
- 大澤真幸, 2004, 「サッカーと資本主義」, 『性愛と資本主義』増補新版, 青土社, 249-86.
- シェクナー, R., 1998, 高橋雄一郎訳, 『パフォーマンス研究——演劇と文化人類学の出会うところ』, 人文書院.
- Schechner, R., 2002, "Performance Studies: An introduction," Routledge: London.
- サール, J. R., 1986, 坂本百大・土屋俊訳, 『言語行為——言語哲学への試論』, 頸草書房.
- 盛山和夫, 1995, 『制度論の構図』, 創文社.
- ロールズ, J., 1979, 深田光徳訳, 「二つのルール概念」, 田中成明編訳, 『公正としての正義』, 木鐸社, 289-335.

- 高橋雄一郎, 2005, 『身体化される知——パフォーマンス研究』, せりか書房.
- 多木浩二, 1995, 『スポーツを考える』, 岩波書店.
- 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), 185-9.
- , 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), 1117-26.
- 矢部京之助・草野勝彦・中田英雄編著, 2004, 『アダプテッド・スポーツの科学——障害者・高齢者のスポーツ実践のための理論』, 市村出版.
- 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」, 『スポーツ社会学研究』13, 39-52.
- , 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』16, 25-38.

《参考資料》

- 日本車椅子バスケットボール連盟, 2007, 『車椅子バスケットボールの歴史写真 CD』, 日本車椅子バスケットボール連盟.

《参考 URL》

- 日本車椅子バスケットボール連盟 WEB サイト, (<http://www.jwbf.gr.jp/link/index.html>, 2007.07.30)
- International Paralympic Committee (IPC)WEB サイト, (<http://www.paralympic.org>, 2007.07.30).
- IWBF, 2004, “A Guide to the IWBF Functional Classification System for Wheelchair Basketball Player, ”(http://www.iwbf.org/pdfs/ClassificationManual_2004_final.pdf, 2007.07.31).