View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk
brought to you by CORE
provided by University of Toyama Repository

人間発達科学部紀要　第４巻第２号：97－107（２０１０）

バスケットボール誕生までの経緯と最初のルールについて

大川　信行

The Progress until the Birth of Basketball and the First Rules

Nobuyuki OKAWA

E-mail : ohkawa@edu.u-toyama.ac.jp

キーワード：バスケットボール，誕生，ルール，歴史
keywords：Basketball, Birth, Rule, History

Ⅰ　はじめに

周知のように，バスケットボールはそれを創案した人物とその目的，さらには最初のゲームが行われた日付や場所までもが判明している稀有なスポーツである。1891年12月21日，バスケットボールは当時の国際 YMCA 訓練学校（International YMCA Training School）で教員をしていたジェイムズ・ネイスミス（James Naismith）によって，冬季の室内用教材として創案され，この日に最初のゲームが行われている。また，彼はバスケットボールを創案するにあたり，既存のスポーツの中からゲームのポイントとなるさまざまなエッセンスを抽出して，試行錯誤の末にようやく完成させたとも言われている。

じつは，こうした事柄が明らかにされているのは，ネイスミスが生前に当時のことを手記としてまとめ，それが彼の死後に “BASKETBALL Its Origins and Development (1941)”[1] として出版されていたからにほかならない。

ところで，これまでに発表されているバスケットボールの誕生にまつわる先行研究としては，チェイニー（Robert B. Cheney）[2]，水谷[3]，佐々木ら[4] によるものがあげられる。いずれの研究もネイスミスの遺著を手掛かりに考察がなされているのだが，チェイニーは主にネイスミスの経歴について，水谷，佐々木らは創案に至るまでの試行錯誤の過程を概説的に述べているに過ぎず，ネイスミスがなぜ，バスケットボールを誕生させたのかという問題にまでは，詳しく踏み込んではいなかったのである。

そこで本研究は，ネイスミスがバスケットボールを誕生させるまでの経緯と最初につくられた13か条ルール及び12月21日に行われたとされている最初のゲームの様子について改めて検討するものである。

Ⅱ　バスケットボール創案の動機

1）バスケットボール創案以前の YMCA の体育状況

ネイスミスがこのスポーツを創案するに至った背景には，当時全米各地にあった YMCA の冬季屋内用運動プログラムの貧困さが原因であったとされている。その辺の事情を彼は以下のように述べている。

「1891年の夏に，新しいゲームの必要が急務となった。国際 YMCA 訓練学校の夏学期に全米各地から大勢の若者が集まった。ここに来たディレクターたちの誰もが，かつてサーカスの曲芸師であったという R. J. Roberts によって導入されたワーク・タイプに体育館クラスの会員たちは興味を失っていると訴えていたのである。」[5]

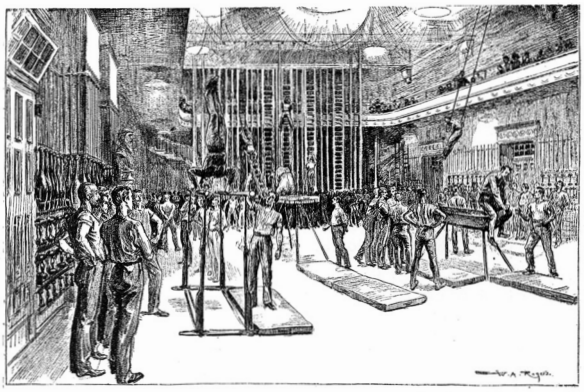
引用中のワーク・タイプというのは，同じ国際 YMCA 訓練学校の初代科長であったロバート J. ロバーツ（Robert. J. Roberts）が考案したダイオ・ルイス（Dio Lewis）の「新体操」とウィンシップ（G. B. Winship）の「重体操」の中間をいく体操のことで，彼はこれを「ボディ・ビルディング・ワーク」と名づけていた。この体操は短時間で安全に，簡単に楽しくできて，しかも腹部と胸部の諸器官の働きを活発にし，姿勢を矯正するという当時の YMCA

の要請に見合った運動システムと考えられていたが，その一方で参加者の興味はわずかしか考えられていなかったと酷評されるほどの代物でもあったようである[6]。

したがって，このような運動プログラムであったために，ロバーツの指導を受け，国際 YMCA 訓練学校を卒業して各地の YMCA に赴任したディレクターたちは，「この運動プログラムではクラスに来る若い会員たちを惹きつけることは困難である」[7]と痛感せざるを得なかったのである。

画一的で無味乾燥な体操では，実施者の興味を持続させることが難しいことに加えて，1870年代頃から大学生たちの間では，特に陸上競技とアメリカンフットボールの大学対抗競技に興味が持ち始められており，1880年代にはこの大学対抗競技は極めて重要な地位を占めるに至っていたとされている[8]。大学時代にスポーツに慣れ親しんだ者が卒業後，都市に住むようになれば，余暇時間にそれらを取り入れようとするのは，ごく自然な成り行きであるのだが，当時こうした運動のできるところは都市部でもごくわずかしかなく，アスレチック・クラブや自転車クラブ，それに YMCA といった施設しかなかったのである。しかも，これらのクラブは，図―1[9]に示すように，冬季シーズンの間，競技的なプログラムをまったく行っておらず，体操に興味がある会員だけがそれを実施していたとされている[10]。

したがって，かつて大学でスポーツを経験してきた会員が，年とともにいつしかそのクラブの中心的存在となれば，彼らは当然，アメリカンフットボールの面白さと集団で行う体操のそれとを比較して，素直に不平・不満を漏らしはじめるのはもっともなことであった。



THE GYMNASIUM OF THE CENTRAL TURNVEREIN, NEW YORK
(From a drawing by W. A. Rogers in *Harper's Weekly*, November 3, 1886.
Courtesy of Thomas Healy Studio)

図－1　1886年当時の冬季の体育館の様子

つまり，バスケットボールが創案される直前の YMCA をはじめとする各クラブでは，こうした考えを持った新しい世代の若者たちが，従来の体操による身体の鍛錬よりも，スポーツの面白さやスリル感を求め始めていたというわけである。

2）バスケットボール創案へのギューリックの貢献

国際 YMCA 訓練学校がマサチューセッツ州スプリングフィールドに設立されたのは，1895年のことで，その 2 年後に体育主事養成科が設けられている。その初代科長が先のロバーツであった。彼はそこに 2 年間在職したが，1890年に古巣であるボストン YMCA に戻っている。そして彼の後任を引き継いだのが，ロバーツと同じ時期にジャクソン YMCA から赴任してきたルーサー・ギューリック（Luther H. Gulick）であった[11]。

すでにみてきたように，ロバーツの運動システムは，いわゆるドイツ体操をアレンジした手具体操であり，身体の鍛錬には適していたが，無味乾燥で面白さに欠けていた。そのことが若い会員たちにとっては不満の種であったのだが，当時のロバーツは全米各地に展開されていた YMCA の体育指導者を養成する機関の長であったことから，表立って彼の体操を非難する者はいなかったと思われる。しかし，彼がその任を退いてボストンに戻ると，先のネイスミスの回想にもあるように，それまでの不満が一気に噴出したのであった。

おそらく，ロバーツのあとを引き受けたギューリックもこの問題の事の重大さに苦慮したのではないだろうか。それは次のネイスミスの記述からも読み取ることができる。

> 「ギューリック博士は絶望的に体育全体，特に YMCA にとって脅威となるこの問題に取り組んでいた。何か新しいものを導入しなければならないという事実は認めていたが，彼はそこに横たわっている谷を忘れて，山頂だけを見ていた。彼は問題を解決できない人たちにかんしゃくを起こしていた。」[10]

当初，ギューリックはその解答を外国の体操に求め，ネイスミスを含む何人かの教員に調査をさせている。ネイスミスは，当時マサチューセッツ州のマーサズ・パインヤードでスウェーデン体操を教えてい

たニルス・ポッセ（Nils Posse）のもとに行き，事情を説明して調査したが，徒労に終わっている。他のドイツ体操とフランス体操もスウェーデン体操同様，何の救済にもならなかったようである[13]。

夏学期が終わり，1891年の秋の新学期に入ると，ギューリックは教員向けに新しく心理学セミナーを開講している。そのメンバーはシャーレイ（F. N. Serley），クラーク（Robert A. Clark），ハルステッド（A. T. Halstead），スタッグ（A. A. Stagg），それにネイスミスの５人であった。ここでの話し合いは，訓練学校における体育に関することであったが，やはり話題の中心は，目前に迫ってきている冬季における体育館での運動プログラムをどうするかという点であった[14]。

結局，「面白く，覚えるのも行うのも簡単で，冬季に照明のある室内でできるゲームが必要である。」[15] という結論に達したが，その席上でギューリックは次のようなことを述べたという。

「この世に新しいものなどない。すべてのいわゆる新しいものとは，単に現存するものの要素の再合成に過ぎないのではなかろうか。」[16]

彼はこの言及を合成薬品や染料のように，各要素を再合成して作る新しい化学物質を例にして説明したという。

このギューリックの発案に答えたのがネイスミスであった。彼はギューリックの考えを新しいゲームに当てはめて，以下のように答えたと述べている。

「博士，もしそうだとすれば，我々が必要としている新しいゲームの創案は可能です。我々が行わなければならないすべてのことは，既存のゲームの各要素を取り出し，それらを再合成することで，そうすれば我々は新しいゲームを探し出せるでしょう。」[17]

このネイスミスの返答に対して，ギューリックは彼特有の決断の速さで，メンバーたちにネイスミスの考えを試して，次回までに新しいゲームの計画を持ってくるように命じたのである。

つまり，それまで体操一辺倒であった冬季の運動プログラムが，近い将来必ず危機的状況を招くと判断し，その解決策を自分の部下たちに命じていたのがギューリックだったのである。したがって，バスケットボールを創案したネイスミスはいうに及ばないが，ギューリックの存在も，彼なくしてはこの新しいゲームの創案はあり得なかったといえるのである。

Ⅲ　ネイスミスによるバスケットボールの創案

１）ギューリックからの依頼

秋に始められた心理学セミナーで，ギューリックに新しいゲームの創案を命じられた5人であったが，翌週，そのメンバーが顔を会わせた時には，誰一人として何も提供するものを持ち合わせていなかった。なぜなら新学期がはじまり，彼ら全員は通常の授業に追われてしまって，新しいゲーム計画どころではなかったのである[18]。

当時，国際 YMCA 訓練学校のクラスは，体育部担当主事養成クラスと一般事業担当主事養成クラスの２つに分かれていた。秋のアメリカンフットボールの授業は合同で行われていたが，冬の屋内種目では別々に，例の体操を中心としたプログラムが組まれていたのである[19]。

体育部担当主事養成クラスの学生は体育を専門とするため，それが無味乾燥で画一化された体操であろうと，授業内容に関心を持って取り組んでいたのだが，一般事業担当主事養成クラスの方は，ただでさえ体育とは直接関係のないうえに，大学を卒業した者が多く，今さら体力の向上を必要ともせず，また，体操には興味すら持っていなかったのである。けれども，彼らは毎日１コマ45分の不快極まる体操の授業を受けなければならなかったのである。したがって，その態度はあからさまに授業に出ていたようである。

当初，このクラスは集団体操と行進を得意としていたハルステッドが担当していたが，すぐさま交代を申し出てクラークに替わっている。しかし，彼も体操専門の教員であったために，次のゼミナールの席上で「誰もあのグループでは何もできないのではないか」[20] とさじを投げてしまう有様だった。議論が続くなかで，ネイスミスは再びその胸のうちを次のように発言している。

「問題なのは人ではなくて，我々が使っているシステムであって，あのクラスのための運動プログ

ラムには，彼らの遊戯本能を満たすような何かレクリエーション的な運動が好ましいのではないか。」[21]

彼の意見は正論であったが，しかし何の解決にも繋がらなかった。なぜなら，この問題は先の冬季の屋内で行う運動プログラムの問題と，まったく同質のものであったからである。議論の進展をみないまま，最後にギューリックは「ネイスミス，私は君にあのクラスを受け持ってもらいたい。そして君が，彼らとともに何ができるのかを見せてほしい。」[22]と命じたのであった。

これにはネイスミスも困惑したようで，すぐさま固辞したが，ギューリックの意思を変えることはできなかったようである。さすがのギューリックも新任のネイスミス（彼は1891年６月の卒業と同時に教員に採用されていた）には荷が重いと思ったのか，別れ際に「ネイスミス，今こそ君が言っていた新しいゲームを創案することができる絶好の時ではないか」[23]と激励の言葉を贈っていたほどである。

いずれにしても，ネイスミスはこの時点からあの厄介なクラスの担当となり，また目前に迫ってきている冬季屋内用の新しいゲームの創案という大事業に取り組む羽目になってしまったのである。しかし，幸いなことは，このクラスの学生のほとんどがいわゆる体操嫌いの「年長者」ばかりだったので，彼らが満足するような新しいゲームの創案ができれば，それがそのまま全米各地のYMCAで今起きている問題の解決にも繋がることにあった。すなわちネイスミスにとって，あの厄介なクラスは逆に有難い実験の場でもあったというわけである。

２）ネイスミスの試行錯誤

一般事業担当主事養成クラスの体育担当となったネイスミスが最初に手がけたことは，まず授業計画のガイドラインを決めることであった。ゼミナールの席上で述べた考えにもとづいて彼は，通常の授業の終わりで行ってきたレクリエーション的なゲームだけをこのクラスに課すことを決めたのである[24]。

次いで，彼はスリー・ディープやセイラーズ・タッグ，さらにはハーバード大学のサージェントが考案したバトル・ボールやギューリック考案のアンティ・オーバーなどの既存の屋内ゲームを試めしてみるが，どのゲームも彼らの不満を解消させるには不十分だったようである[25]。

そこで，さらに屋外スポーツのラグビー（原文ではイングリッシュ・ラグビー），サッカー，ラクロスを作り変えて試行するのであるが，これらはあまりにも粗暴になり過ぎて，けが人の続出となってしまったようである。サッカーをアレンジして行った時の模様を彼は次のように回想している。

「体育室のフロアでは底の柔らかいシューズを履いており，したがってボールを蹴る際には注意が必要であると私は考えた。なぜなら，クラスのほとんどの学生はサッカーを屋外でしかプレーしたことがなく，また彼らはゴールに隙を見つけたならば，靴のことなどすべて忘れて思いっきりボールを蹴ってしまうからである。その結果，フロアは足を引きずって歩く者でたくさんになってしまい，私は室内サッカーの授業どころか，救急法の授業をおこなうことになってしまった。

・・・ゲームが大荒れになってしまい，その都度タイム・アウトを取る必要が何回もあった。それは壁に取り付けてある棚にぶつかるので，そこにある棍棒やダンベルを撤去するためであった。」[26]

既存の屋内ゲームも屋外スポーツを改良したものもうまくいかず，彼は担当してから２週間目で，考えつくことのすべてをやり尽くしてしまったのである。2，３日後にはその成果をゼミナールで報告しなければならなかったのだが，結局，名案は出てこなかったのである。

３）バスケットボールの誕生

あらゆることを試し尽くしてしまい，まさに窮地に立たされた状態であったが，ネイスミスは２週間目の前日の授業後に，それまで行ってきたゲームが何故失敗したのか，その原因の検討を行っている。ここで彼は，これまで試みてきたゲームを思い起こしながら，「普通の人なら慣習に大きく影響されるのではないか。もし，よく知っていて興味のあるスポーツをいろいろといじられたら，おそらく既成概念が崩されて面白くないのではないか。」[27]と閃いたのである。したがって，既存のゲームをいくら上手に改良しても，必ず失敗すると確信し，もう一度すべてのゲームの原理・原則を洗い出すことにした

のであった。

最初に思いついたのが，すべてのチームゲームにはある種のボールが使われているということで，ここから彼は，新しいゲームでもボールを使用することに決めている[28)]。

次に彼は，そのボールの大きさに着目し，小さいボールを使用するゲームでは，ボールを操作するための用具が使われているが，得てして用具を使用するゲームは覚えるのが難しいものであると判断し，そして新しいゲームは多人数でプレーされることが予想されるので，簡単に覚えられなければならないと，事実上小さなボールの選択を否定している[29)]。

一方，大きなボールについては扱いやすく，それほど練習をしなくともほとんど誰もが投げたり，キャッチしたりすることができるので，彼は大きなボールを採用することに決めたのであるが，それには「大きくて軽く，扱いが簡単であるけれども，隠すことができないボール」[30)] という条件も付していた。

さて，ボールの使用を決め，次に彼が思案したのは，各種ゲームの面白さについてであった。当時，最も面白いゲームと彼が判断していたのはアメリカンフットボール（原文ではアメリカン・ラグビー）であったが，これは以前，タックルが不可欠なことから，屋内用に転用することはできないと断念したスポーツでもあった[31)]。しかし，彼はここでさらにもう一歩踏み込んで，「では，なぜタックルが必要なのか」という自問を行ったのである。その答えとして，彼は「なぜなら，ボールを持って走ることが許されており，それを止める必要がある」と自答している。こうしたやりとりを繰り返すうちに，彼は新しいゲームを創案するための重大なヒントを得るのであった。

「もし，ボールを持って走ることができなければ，タックルをする必要はなくなり，タックルが必要なければ，粗暴さを排除できるではないか。」[32)]

この時の閃きをネイスミスは，「ゲームの新しい原則ができたと感じた。」と述べているほどであった。そして，彼はさらにボールを持って走ることができない場合の具体的なシミュレーションを描き始めるのである。

「彼は手でボールを投げるか，たたくしかないだろう。・・・プレーヤーが走っていれば，チームメイトは彼にボールを投げると思われる。走っていて，ボールを受けたプレーヤーがすぐさま止まることは不可能であろうから，私は例外を作ることにした。走りながらボールを受けた時，そのプレーヤーは精一杯の努力で止まるか，誰かにボールを直ちにパスすること。これが新しいゲームの第２段階であった。」[33)]

さらに彼の思索は続き，ラグビー（原文ではフットボール）がボールを持って走れる代わりに，前方へのパスを禁じていることから，新しいゲームでは「ボールを持っているプレーヤーは前進することができないのであるから，彼がそれをどの方向に投げても打ってもいけない理由はない」[34)] として，ボールをどの方向に投げても打ってもよいことにしている。

この要領にしたがって，彼はサッカーの場面も思い浮かべ，同時にヘディングとキックがなされたら，足で蹴られた方がひどく傷つくことから，新しいゲームでもプレーヤーが拳でボールをたたくと，故意にしろ偶然にしろ，ほかのプレーヤーの顔を殴ることになりかねないとして，「拳でボールをたたいてはいけない」[35)] ことを決めている。

しかし，ネイスミス自身が述べているように，ここまでの考えは，「身体接触を避けることに過ぎず，これまでの彼の体操系ゲームの経験からすると，それがなければプレーヤーたちの興味が保たれない」[36)] ことも彼は承知していた。

そこで，次のステップとして彼が考えたのが，プレーヤーの目標物となるものの工夫であった。彼は，「既存のすべてのゲームにはそれぞれ特有のゴールがあるから，これは不可欠である」[37)] と思ったのである。ラグビー（原文ではフットボール），サッカー，ラクロス，ホッケー，さらにはテニスとバドミントンにまで思いを巡らせ，最終的には幼少時代の故郷カナダ・オンタリオ州ベニーズ・コーナーズで，よくやった “Duck on the Rock” という遊戯に辿り着いている[38)]。

この遊戯の遊び方は，各自が “duck” となる握りこぶし２つ分ほどの大きさの石を持ち，大きな岩から約20フィート（6.1m）離れたところにベースラインを引いて，グループの中から１人を守備役のいわゆる鬼を選ぶ。ゲームの開始は，守備役の

“duck” である石を岩の上に置き，その他の者はベースラインの後方から自分たちの石を岩の上にある石に向かって代わる代わる投げるのであるが，石がうまく当たらないと，鬼役のタッチをうまくかわして，投げた石を拾ってこなければならなかった。鬼はどこに居てもよかったが，大抵は投げた石が外れそうな場所に居て，取りにくる者を待ち構えており，タッチしたら鬼は交代という決まりであった[39]。

さて，ネイスミスはこの遊びからも閃いており，次のように述べている。

「もし，ゴールが垂直の代わりに水平ならば，プレーヤーは弧を描くようにボールを投げざるを得ないはずであり，そして粗暴さのもとである力は無用となるはずである。

・・・私はフロアの両端に箱を置き，ボールが箱に入ったら，得点とすることにした。しかしながら，1つ見逃していたことがあった。もし，9人がゴール近辺でディフェンスを形作ったら，箱にボールを入れることは不可能ではないか。しかし，もしゴールをプレーヤーの頭上にしたら，ディフェンスのこのタイプは役に立たなくなるだろう。」[40]

このようにして彼は，新しいゲームの構成要素を作り上げて行き，次にどのようにしてゲームを開始するかという点におよんだ。再び既存のゲームを分析し始め，水球，ラグビーと思索を続けたが，両者とも粗暴になりやすく，良い方法が見当たらなかった。そこで彼はラフプレーをなくすために，「各チームから1名ずつ選び，彼らの間にボールをトスアップすれば，粗暴さが生じることは少ない」[41] と考え，この案の採用を決めている。

ここまで思索が及んだ時点で，次の授業時間となってしまい，彼はそこで新しいゲームの考えを一旦中断しているが，すでにこの時点で彼は，新しいゲームの大まかな骨格を作り上げていたのである。残された問題はあと，細かなルールと用具の調達，それにボールの選定だけであった。

Ⅳ 「13か条ルール」と最初のゲーム

1）最初の「13か条ルール」

ここでは，バスケットボールの最初のルールである「13か条ルール」について，ネイスミスがどのような考えにもとづいて，それを作成したのかを検討していくが，それに先立ち，彼がこの新しいゲームを創案するにあたって，基本原則としていたものがあるので引用しておきたい。

「ゲームを計画する過程で，私は次のような基本原則が必要であると，決心した。

1. ボールを使用し，それは軽くて，両手で扱える大きさであること。
2. ボールを持って，走ることはできない。
3. プレー中はどんな時でも，両チームの誰もがボールをプレーすることに制限されることはない。
4. 両チームは同じエリアを使用するが，ただし，身体接触はないことにする。
5. ゴールは水平で高いところにある。」[42]

引用にもあるように，ネイスミスは新しいゲームを創案する過程で，これら5つの基本原則を案出し，それに沿ってゲームの骨格を作り上げ，最後に13か条からなるルールを作成している。その経緯については，すでに前項で述べたとおりである。

そこで，次にバスケットボールの原点ともいうべき最初の「13か条ルール」について概観することにしたい[43]。

ボールは通常のアソシエーション・フットボールである。

ルールの条項ではないが，使用されるボールを今日のサッカーボールとしている。これは最初の試合が行われた1891年12月21日の朝に，自分の研究室にあったサッカーボールとラグビーボールを比較して，ラグビーボールが楕円形になっているのは，ボールを腕に抱えて走りやすくするためのものであると気付き，新しいゲームではボールを持って走ることはさせないことから，必然的にサッカーボールになったとしている[44]。

1．ボールは片手もしくは両手で，どの方向にも投げられる。

ラグビーと違い，新しいゲームではボールを持って走ることができないので，ボールをキャッチしたプレーヤーがとれる次の行動は，パスかシュー

トの選択肢しかなかった。また，ボールを持って走れないことから，ラグビーでは反則とされているスロー・フォワードを禁止する必要がなくなり，その結果，パスはどの方向にも投げられるようにしたのである。

2．ボールは片手もしくは両手で，どの方向にもたたくことができる（決して拳で行わない）。

前者と同じ考えで，どの方向にもボールをたたくことを認めている。ただし，拳でボールをたたくと，相手を殴ることにつながると判断したため，危険なプレーを排除する目的で，あえて拳でボールをたたくことを禁止した。

3．プレーヤーはボールを持って走ることはできない。ボールをキャッチしたプレーヤーは，その地点からボールを投げなければならず，かなりのスピードで走っていて，ボールをキャッチした際，その人が止まる努力をしていれば斟酌する。

ボールを持って走ることが許されているラグビーやアメリカンフットボールでは，それを阻止する行為として，タックルも許されている。しかし，ネイスミスはまず，ゲーム中のラフプレーをなくすことを前提に思案しており，ボールを持って走ることを禁止すれば，粗暴の最たるタックルも不要になると考え，これをゲームの根幹とした。

けれども，全速力で走っているプレーヤーがボールをキャッチした際には，彼はその場に止まることができない場合もあるので，何歩かの許容範囲で斟酌している。

4．ボールは両手の間で保持されなければならず，腕や体を使ってボールを保持してはいけない。

ボールを使うことに決めた際に，ネイスミスは小さいボールにするか，大きいボールにするか思案している。小さいボールだと簡単に隠すことができるので，新しいゲームでは大きなボールを使うことを決めている。また，大きなボールでもお腹に抱え込んで，うずくまる姿勢や小脇に抱え込んでしまえば，ボールを隠すことが可能となるため，それを避ける目的でこの条文が設けられている。

5．どのような方法であれ，相手に肩で突っ込んだり，つかまえたり，押したり，つまずかせたり，たたいたりすることは許されない。このルールの最初の違反は1個のファウルが数えられ，2回違反したら次のゴールが成功するまで退場とする。もし，明らかに故意に相手を傷つけるような場合は，そのゲームの間中退場とし，交代は認めない。

得点の最終結果が1点や2点が当たり前の時代にあって，2回違反をしたら退場とするルールは，今日と比べてもかなり厳しいものである。ネイスミスが新しいゲームを創案するに当たり，いかに暴力的な行為を排除しようとしていたか，ここからも伺える。

6．拳でボールをたたくことはファウルであり，ルール3と4のヴァイオレーションおよびルール5に記載されているようなこともファウルである。

すでに，最初のルールから「ファール」と「ヴァイオレーション」という言葉が使われているが，今日のような使い分けはなされていなかったようである。それは，今日では「体の触れ合いやスポーツマンらしくない行為を除いた規則に対する違反」[45]をヴァイオレーションとしているのに対して，ここでは「拳でボールをたたく」行為も単にファウルとして扱われているからである。

7．もし，どちらかが3回連続してファウルをすれば，相手に1ゴールを与える。（連続とは，その間に相手が1つもファウルをしていないことである。）

ファウルに対するペナルティであるが，当時のフィールドゴールは1点であり，得点結果が1対0という試合も特別珍しくなかったことから，この3回のファウルがもたらす1点は，そのままゲームの勝敗を決めかねない重要なものであった。そのため，このルールでは厳しすぎるとして，1893年には，「1ゴールの得点は3点，1回のファウルに1点を相手に与える」[46]という規則に変更されている。

8．ゴールは，グラウンドからボールが投げられるか，たたかれるかして，バスケットの中に入

るかとどまっている時に成功となる。もし，ボールがバスケットの縁に止まったり，相手がバスケットを動かしてもゴールとされる。

最初に用いられたゴールは，木製の桃の収穫用の籠であったため，当然底が付いていた。そのため，ゴールとみなされるためには，籠の中にボールは入ったままの状態でなければならなかったのである。このボールを審判が梯子に登り，あるいはバルコニーに取り付けられている場合は，そこに上がって取り出していたのである。

9．ボールがアウト・オブ・バウンズに出た場合は，最初にボールを保持したプレーヤーがコート内にスローインをする。どちらか判断がつかない場合は，アンパイアがフィールド内へまっすぐボールを投げるものとする。スローインには5秒間が許され，もし，それ以上長くかかると，ボールは相手のものとなる。もし，どちらかがゲームを遅らせようとすれば，アンパイアはそのチームにファウルを宣告することができる。

ネイスミスは，「バスケット・ボールではフットボールのようなラフプレーは禁止されていたが，初期の頃，1つだけフットボールまがいのプレーが時々あった。」[47] と回顧している。それがこの境界線の外に出たボールの争奪戦であった。ルール上では，最初にボールを保持したプレーヤーにスローインの権利を与えているのだが，その「保持」の定義が曖昧であったために，彼らの多くが「すでにボールを持っている誰かから，ボールを奪うことができれば，彼がボールを入れる権利を有する。」[48] と解釈したのである。当然そうなれば，トラブルやけんかの原因になるため，1902－03年度のルールからは今日と同様の規定に変更されている[49]。

また，スローインにかかる時間を5秒間とし，それ以上長くかかると，ボールの所有権が相手方に移行する点は今日と同じである。

10．アンパイアはプレーヤーを審判し，ファウルを記録し，連続3回のファウルがあった場合には，これをレフェリーに知らせる。また，彼はルール5に従ってプレーヤーを失格させる権限を持っている。

11．レフェリーはボールを判定し，そしてボールがインプレーになるか，イン・バウンズになるか，それともどちらにも属さないかを決定し，試合時間を計測する。彼はまた，ゴールされた時にそれを認め，ゴール数を数えており，その他通常のレフェリーが行っている役割を受け持つ。

すでに最初から，今日と同じ2審制がとられていたが，役割は完全に分担されていたことがここからわかる。すなわち，アンパイア（副審）はプレーヤーを，レフェリー（主審）がボールをそれぞれ審判していたのである。しかし，それも水谷によれば，「当時のガード（のポジション）のプレーヤーはバスケット近辺にいる審判からは遠く離れた位置でプレーすることが多かったので，副審の目が行き届かずファウルと判定されることが少なかった。そこで，主審，副審の役割の見直しがおこなわれ，両審判が一体となってプレーもプレーヤーも判定するようになった。」[50] とされている。

12．試合時間は2つの15分間のハーフとその間に5分間の休憩とする。

ネイスミスがバスケットボールを創案するきっかけとなった一つに，一般事業担当主事養成クラスの体育授業の改善があった。そのため，このゲーム時間に関しては授業時間内に収める必要があったのである。当時，国際YMCA訓練学校の授業時間は1コマ45分であったので，そこから準備や後片付け等を差し引くと，ゲームに割り与えられる時間は大体上記の35分間ということにならざるを得なかったと考えられる。

13．時間内に最も多くのゴールを成功した方を勝者と宣告する。引き分けの場合はキャプテンの同意のもと，次のゴールが成功するまでそのゲームは続けられる。

おそらく授業で行われたゲームで延長戦はなかったはずである。しかし，時間に余裕があるゲームでは，サドンデス方式の延長戦がキャプテンの同意のもとで実施されていた。

すでに述べたように，当時の得点結果は1対0や0対0というのが当たり前で，これはプレーヤーの技量もさることながら，用具やルールの規

定から行える技術が，今日とは比べものにならないほど貧弱であったからである。このような状況下で，先取点制のサドンデス方式の延長戦は，それこそ「スタミナ合戦」の様相を呈していたものと思われる。

写真－1　一般主事養成クラスの18人
（中段，右から2人目は日本人の石川源三郎）

2）最初のゲームの様子

1891年12月21日の朝，ネイスミスは自分の研究室で，まず未解決であったボールをサッカーボールに決めてからホールに向かい，体育館の管理人であるステビンス（Mr. Stebbins）に何かゴールにする手ごろなものはないかと尋ねている。その際のやり取りを彼は次のように回顧している。

「私は彼に，18インチ四方の箱が２つあるかと尋ねたところ，彼はしばらく考えてから，次のように答えた。『いいえ，そのような箱はありませんが，地下の倉庫に，古い桃を入れるかごなら２つあります。』

私は，彼にそれを持ってきてくれるよう頼むと，彼はものの数分で両脇に抱えて２つのかごを持ってきてくれた。それらは円筒形で，底よりも口のほうが幾分大きくなっていた。私はハンマーと釘をみつけてきて，体育室の両端にあるバルコニーの手すりの下端に１つずつ打ち付けた。」[51]

この準備作業が終わり，次にネイスミスは大事なルール作成に取り掛かっている。すでにルールは彼の頭の中に出来上がっていたらしく，わずか１時間足らずで先述の13か条からなるルールを書き上げている。それをタイピストのライアンズ（Miss Lyons）に清書してもらい，体育室入口の掲示板に貼って，学生たちが来るのを待っていた[52]。

当時，彼が任された一般事業担当主事養成クラスには18人の学生がおり（写真―1[53] 参照），彼はキャプテンを２人選び，残りを２つのチームに分けている。その際，彼は１チーム９人をそれぞれ３人のフォワードと３人のセンター・マン，そして３人のバックスに分けて配置し，さらにセンターから１人ずつ選んで２人の間にボールをトスアップして最初のゲームを開始したのである[54]。内容は彼の予想通り，荒れた試合となったようであるが，その辺の様子をネイスミスは，次のように述べているので引用することにしたい。

「予想したように，はじめは非常に多くのファウルが起こった。ファウルした者は次のゴールが決まるまでサイドラインで違反者として待機させられたので，時々チームの半分の者が，そのペナルティ・エリアにいることになってしまった。しかし，それは仕方のないことであった。なぜなら，誰もが何をしたらいいのかわからなかったのである。チームワークがあるはずもなく，各自がベストを尽くすのみであった。フォワードはゴールの成功を試みて，バックスは相手のシュートを防いでいた。チームの人数が多い割にフロアが狭かったので，フィールドにいる誰もがシュートできる近さにおり，彼らの多くがそれを試みていた。しかし，ガードがフォワードにパスを送ることで，何とかチームワークを築こうと彼らは懸命に試みていた。」[55]

結局，この記念すべき最初の激戦は，フォワードではなくてレフト・センター役のウィリアム・チェーズ（William R. Chase）が一瞬の隙を付いて，フロアの真ん中あたりからロングシュートを行い，それが奇跡的に入って勝敗がつけられたとされている[56]。

このように，波乱続きの荒れたゲームではあったが，しかし，この新しいゲームは予想以上の成功を収めたのである。この日以来，学生たちは大いにゲームに興味を示し，嬉々として授業に熱中するばかりか，数日後には見物人さえ集まるようになっていたからである。そのなかには，近くのバッキンガム・グレード・スクール（Buckingham Grade School）の女性教師たちもおり，しばらくすると，彼女たちもチームを結成してプレーをするようになったとネイスミスは回想している[57]。

いずれにしても，この時点で，ネイスミスはとうとうギューリックから出された２つの難題を新しいゲームの創案という形で成し遂げたのであった。それは，これまであったどのゲームとも根本的に異なる，まさにバスケットボールを紹介した広告どおりの「プレーヤーも観衆も面白い，新しく人気のあるゲーム」[58] の誕生だったのである。

Ⅴ　結　　び

これまで検討してきた事柄に，若干の私見を交えてまとめると，以下のように整理される。

1）ジェイムズ・ネイスミスがバスケットボールを創案する直接のきっかけとなったのは，当時全米各都市にあったYMCAが冬季に実施していた屋内用運動プログラムと，彼が勤務していた国際YMCA訓練学校の一般事業担当主事養成クラスにおける体育授業のそれぞれの改善にあった。

2）当時，国際YMCA訓練学校の学科長であったギューリックは，これらの問題が近い将来必ずYMCA全体の危機的要素になることを予期し，自分の５人の部下とともにセミナーを開催して，その解決策に乗り出していた。しかし，議論の進展は捗らず，結局「面白く，覚えるのも行うのも簡単で，冬季に照明のある屋内でできるゲームが必要である。」という結論にしか達し得なかった。

3）このような状況下で，カナダ人で新任のネイスミスがこの難題に取り組むことになり，彼は既存の屋内ゲームや屋外スポーツのいくつかを屋内用にアレンジする試みを行ったが，いずれも徒労に終わり，最後に各スポーツの特徴を取り出しながら，再合成をするという思索を行った。

4）その過程のなかで，彼は５つの基本原則を案出し，それに沿って新しいゲームの骨格を作り上げて行き，最後に13か条からなるルールを作成した。

5）彼は，それを1891年12月21日に試みている。試合は予想通りの激戦となり，大半の者がファウル・アウトになってしまったが，レフト・センター役のウィリアム・チェーズがフロアの真ん中あたりからロングシュートを放ち，それが奇跡的に入って，この記念すべき最初のゲームは１対０で幕が閉じられた。

6）このように荒れたゲームではあったが，しかし，この新しいゲームは予想以上の成功を収め，ネイスミスはギューリックから出されていた２つの難題を，新しいゲームの創案という形で成し遂げたのであった。

＜注記及び引用・参考文献＞

1）Naismith, James. Basketball: Its Origin and Development, New York: Association Press, 1941, p.29.
2）Robert B. Cheney.（ed.）. BASKETBALL'S ORIGINS: Creative Problem Solving in the Gilded Age, Cambridge, New York: BEAR Publications, 1976.
3）水谷豊：「バスケットボールの歴史に関する一考察」，青山学院大学「論集」No.18，1977年。
4）佐々木茂，三輪守男：「バスケットボールの発明・発展に影響を与えた思われる諸要因について」，体育学研究第３巻１号，1957年。
5）Naismith, op. cit., p.29.
6）Rice, Emmett A. A Brief History of Physical Education. New York: A. S. Barnes and Company, 1930, p.193.
7）Naismith, op. cit., p.29.
8）Rice, op. cit., p.219.
9）Schuwendener, Norma. A History of Physical Education in the United States. New York: A. S. Barnes and Company, 1942, p.46.
10）Naismith, op. cit., p.30.
11）Rice, op. cit., p.194-195.
12）Naismith, op. cit., p.31.
13）Ibid., p.31-32.
14）Ibid., p.32.
15）Ibid., p.33.
16）Ibid., p.33.
17）Ibid., p.33.
18）Ibid., p.33-34.
19）Ibid., p.34.
20）Ibid., p.35.
21）Ibid., p.36.
22）Ibid., p.36.
23）Ibid., p.37.
24）Ibid., p.38.
25）Ibid., p.38-39.

26) Ibid., p.39-40.
27) Ibid., p.44.
28) Ibid., p.44.
29) Ibid., p.45.
30) Ibid., p.45.
31) Ibid., p.45-46.
32) Ibid., p.46.
33) Ibid., p.47.
34) Ibid., p.47.
35) Ibid., p.47.
36) Ibid., p.48.
37) Ibid., p.48.
38) Ibid., p.48-49.
39) Ibid., p.49-50.
40) Ibid., p.50.
41) Ibid., p.51.
42) Ibid., p.62.
43)「13か条ルール」自体は，Ibid., p.53-55. に記載されている。
44) Ibid., p.52.
45) 財団法人日本バスケットボール協会編：『1995～1998年バスケットボール競技規則』，財団法人日本バスケットボール協会，平成７年４月，p.55。
46) Naismith, JAS. Basket Ball Rules For 1893, Springfield, Mass.: The Triangle Publishing Co., 1893, p.16.
47) Naismith, James. Basketball: Its Origin and Development, op. cit., p.66.
48) Ibid., p.67.
49) Hepbron, Geo. T. (ed.). Spalding's Official Basket Ball Guide, New York: American Sports Publishing Co., 1902. p.119.
50) 水谷豊：「バスケットボールの創成」，体育学研究第50巻３号，平成17年５月，p.252。
51) Naismith, James. Basketball: Its Origin and Development, op. cit., p.52-53.
52) Ibid., p.53.
53) 中村敏雄編著：『先生なぜですか　ラグビーボールはなぜ楕円形なの？』，大修館書店，1992年７月，p.151。
54) Ibid., p.56.
55) Ibid., p.57.
56) 日本バスケットボール協会編：『バスケットボール指導教本』，大修館書店，2002年，p.27。
57) Naismith, James. Basketball: Its Origin and Development, op. cit., p.57.
58) Physical Education, Vol. 1-7, September, 1892.

（2009年11月10日受付）
（2009年12月22日受理）