

大学体育授業における
ゲーリックフットボールの実践研究①
— 2021 年度秋学期「健康体力づくり」—

Practical study of Gaelic Football in university
physical education class (I) :
The fall term of 2021

高千穂大学体育系列

廣瀬文彦

Fumihiko Hirose

青葉貴明

Takaaki Aoba

椿原徹也

Tetsuya Tsubakihara

浅井泰詞

Taishi Asai

新井健之

Takeyuki Arai

白鷗大学教育学部

齊藤武利*

Taketoshi Saito

* 齊藤武利氏（白鷗大学）は高千穂学会会員ではないが、本研究ならびに本稿の執筆に際して共同で行ったために共同執筆者として掲載した。

1. はじめに

ゲーリックフットボールとは「アイルランドでは、…（中略）…国民の人気スポーツのひとつで、ゲーリック・ゲームズとして国技にも数えられる。…（中略）…起源は16世紀から17世紀頃でフットボール発祥時の形に一番近い競技であると言われている。」¹⁾と紹介されている。

大久保（2009）は大学体育授業で行ったゲーリックフットボールの実践研究を報告し、授業教材として導入することの価値について6つの特性を挙げている。その中の1つに、「ゲーリックフットボールで用いる技術のほとんどは、これまでの学校体育で経験している。」²⁾と述べている。しかし、ゲーリックフットボールを大学の教養科目で行う場合、技術を習得していても、性差や体力差によるハンディキャップが存在するとゲームを楽しめないと考える。そこで、鈴木（2012）が述べている「原型となる運動種目が先に存在していて、そのルールに何らかの改変を加えることで新しく作られたという点において、原型からの派生的ボールゲームとして理解される。」³⁾からゲーリックフットボールのルール変更をして派生的ボールゲームとして行うことを考えた。さらに、「派生的ボールゲームは原型のボールゲームから何がどのように変わっているのかを…（中略）…検討することにより、そこに見出される相違が、小学校の体育授業でラグビーやフラッグフットボールを取り上げる意味と結びつきうるのかを問うことのように思われる。」³⁾も念頭に置いた。

ゲーリックフットボールのルール変更をすることについて、榎本（2011）は「ゲーリックフットボールは初期の段階から多くのルール変更を繰り返し、近代スポーツとして洗練されていく。」⁴⁾と述べており、ゲーリックフットボールはゲームを楽しむためにルール変更をすることに抵抗がないスポーツであると考え。筆者はこれまでにラグビーのルールやラグビーの価値について報告を行ってきた。^{5) 6) 7)}そこではゲーム参加者の特性によってルールを設定し、変更していくことを行った。

今回の研究対象者が参加した授業である教養科目の「健康体力づくり」のシラバスにある授業の到達目標は「健康的で充実した生涯を送るために、体力の

維持・増進方法を教養として身につけることを目標とする。」⁸⁾ となっている。その目標の実現のためには、単に形だけの運動方法を身につけるのではなく、教養として運動の楽しさを理解することが必要であると考える。

さらに、体育やスポーツを対象とした実践研究について「従来型の科学研究の作成にもとづけば、95%以上の確からしきで結果が出なければ仮説が外れたと考えて論文を書かないでしょう。」⁹⁾ (福永・山本 2018) と述べており、数が少ないのが現状である。

そこで本稿は、大学体育授業受講者を対象にゲーリックフットボールの実践研究を行い、そのアンケート結果を「今後の授業内容の改善」に役立てることを目的とした。

2. 方法

2.1 対象者

高千穂大学で 2021 年度秋学期火曜 2 限に開講された教養科目「健康体力づくり」の対面授業に参加した履修者を対象とした。その対象者 35 名（男子 21 名、女子 14 名）に対してゲーリックフットボールのルールを変更した種目の練習とゲームを行ない、アンケート調査を行った。

2.2 授業内容

本研究の対象とした授業は 4 回行われた。1 回目はラグビールールとして設定した種目で練習と練習ゲームを行い、2 回目はバスケットボール(以下バスケ)ルールをメインに、3 回目はサッカールールをメインにして同様に言い、4 回目は公式ゲームとして 3 つのルールの公式試合を行った。練習ゲームは、ラグビールールとバスケルールでバレーボールを用いて体育館の半面を 2 か所同時に使い、3 人对 3 人で 3 分ハーフの前後半であった。サッカールールは、レッスンバレーボールを用いて体育館の全面を使い、3 人对 3 人で 3 分ハーフであった。公式ゲームは、ゲーム中のプレーヤーの交代は自由とし、5 分ハーフの前後半とし、ハーフタイムの際にルール変更をして後半の得点を公式記録とした。(表 1)

表 1 授業内容

授業回 日にち	ルール設定	ボール	タグ	プレーヤー	コート	ゲーム タイム
1 回目 11/9	ラグビールール	バレー	フラッグ	3 人対 3 人	半面	3 分 ハーフ
2 回目 11/16	ラグビールール バスケットルール	バレー	男子フラッグ 女子タグ	3 人対 3 人 3 人対 3 人	半面	3 分 ハーフ
3 回目 11/23	バスケットルール サッカールール	レッスン バレー	男子フラッグ 女子タグ	3 人対 3 人 5 人対 5 人	半面 全面	3 分 ハーフ
4 回目 11/30	ラグビールール バスケットルール サッカールール	バレー バレー レッスン バレー	男子フラッグ 女子タグ	3 人対 3 人 3 人対 3 人 5 人対 5 人	半面 半面 全面	5 分 ハーフ

なお、ラグビールールでラグビーボールを使わなかった理由は、扱いに慣れていないことで反則が増えてしまうためで、バスケットルールでバスケットボールを使わなかった理由は、大きさが女子には扱いづらいため、サッカールールでサッカーボールを使わなかった理由は、ボールが当たった際の衝撃による傷害防止のためであった。(図 1・図 2)



図 1 バレーボール



図 2 レッスンバレーボール

タグは、2 回目より男子は防御側が取りやすいフラッグフットボール用のフラッグを、女子は防御側が取りづらいタグラグビー用のタグをつけて行った。性別によって変えた理由は取りやすさのハンディキャップをつけたためであった。(図 3・図 4)



図3 フラッグ



図4 タグ

2.3 ルール設定と変更

ルール設定は身体接触を除いたゲーリックフットボールのルールを基本として参加者の体力レベルや技術レベル、施設、道具を考慮して3種類(ラグビールール、バスケルール、サッカールール)を設定した。なお、今回の授業では受講者が男女混合であり、技術習得のための時間を確保することが出来なかったため、技術レベル差や性差による体力の違いを考慮して一部のルールにハンディキャップをつけた。この考えは車いすラグビー(「マージャーボール」(殺人球技)とも称されるが男女混合で行われる)のルールでも身体的特徴や性差で設定される「ポイント制度」として用いられている。¹⁰⁾¹¹⁾(公益財団法人日本障がい者スポーツ協会 2019)

練習ゲームでのルール設定の説明は煩雑となるため、以下に公式ゲームのルール設定および変更を示す。なお以下では、ボールを保持している側を「攻撃側チーム・攻撃側選手」、ボールを保持していないチームを「防御側チーム・防御側選手」と表現し、同じチームである場合を「味方チーム・味方選手」、違うチームである場合を「相手チーム・相手選手」と表現した。

2.3.1 公式ゲームのルール設定

ゲーム前に以下のルールについてキャプテンを通じてプレイヤーに確認した。

- ・相手チームに不利益とならない反則は取らない。
- ・反則が起こっても相手チームが有利に進められる場合にはゲームを続ける（アドバンテージ）。
- ・ゲームのスタートおよびリスタートはフリーパスを行う。
- ・ボールがサイドラインまたはゴールラインから出た場合は、その地点から防御側チームのフリーパスでリスタートする。
- ・フリーパスとは、攻撃側選手が近く（2メートル目安）の味方選手に両手でパスをし、防御側選手はパスをカットすることはできない。
- ・タグとは、ボールを持っているプレーヤーのフラッグ（男子1本）またはタグ（女子2本）を取られてすぐ（2歩2秒以内）にボールを離せなかった場合にタグが成立し攻撃権が相手チームに移動する。
- ・タグ成立時に攻撃側選手はボールを防御側選手に渡し、防御側選手はタグ（フラッグ）をその場に置く。
- ・攻撃側選手はタグ（フラッグ）を取りに来た防御側選手の手を払うことはできない。
- ・攻撃側選手はタグ（フラッグ）を取られないようにするため90度以上回転できない。
- ・ラン（ボールを持つての移動）は歩数に関係なく自由にできる。
- ・パスは男子は両手のみ、女子は両手または片手で行う。
- ・故意の危険なプレー（地面に膝をついたままプレーをする、相手選手のじゃまをする、相手選手を叩く、蹴るなど）は反則となる。
- ・相手チームの反則は味方チームのキャプテンのみ指摘ができる。
- ・得点は、男子1点、女子2点、赤ビブス（各チームに一人）3点、後半残り1分ではそれぞれ2倍となる。
- ・ゲーム終了のブザーが鳴っても得点や反則、ボールがラインから出るまでプレーは続く。

2.3.2 ラグビールールの設定と変更

公式ゲームのルール設定を基本としてラグビールールを設定した。

- ・攻撃側選手が前にボールを落とす（ノックオン）または前に投げる（スローフォワード）と反則となる。
- ・攻撃側選手がボールを持っている選手の前でプレーをすると反則となる（オフサイド）。
- ・フリーパスは攻撃側選手が後ろか横（2メートル目安）の味方選手にパスをし、防御側選手はフリーパスの位置から下がる（3メートル目安）。
- ・得点はタグ（フラッグ）を2本つけているプレーヤーの両足がゴールラインを超えた場合に成立する。ゴールライン前でタグ（フラッグ）を取られても2歩以内にゴールラインを超えれば得点となる。
- ・コートは、以下の図の大きさのものを使用した。（図5）

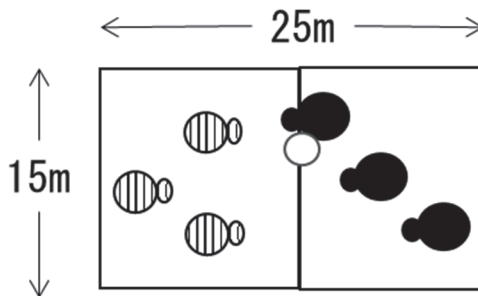


図5 ラグビールールコート

前半終了時にキャプテンからの意見を参考にしてルール変更を以下のように行った。

- ・得点について、赤ビブスの採用はなし。

2.3.3 バスケルールの設定と変更

公式ゲームのルール設定を基本としてバスケルールを設定した。

- ・3ポイントラインよりゴール側で攻撃側選手が「シュート」と宣言（宣言シュート）すると防御側選手はシュートの邪魔をすることができない。

- ・ 3ポイントラインの外側からのシュートが決まった場合には3点となる。
- ・ 得点が決まった場合、宣言シュートで得点が決まらなかった場合はゴールラインから防御側チームの攻撃でリスタートする。
- ・ コートとゴールは、バスケットボール用のものを使用した。(図6)

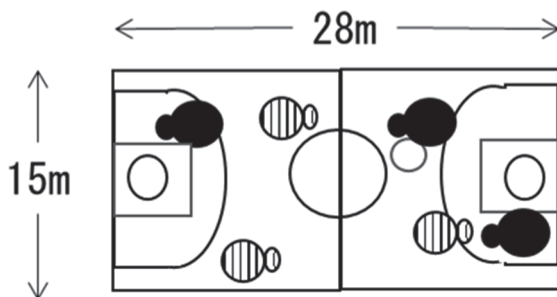


図6 バスケットボールコート

前半終了時にキャプテンからの意見を参考にしてルール変更を以下のように行った。

- ・ パスについて、男子、女子ともに両手または片手で行う。

2.3.4 サッカールールの設定と変更

公式ゲームのルール設定を基本としてサッカールールを設定した。

- ・ キックパスについて、自陣（ハーフウェーラインと防御側チームのゴールラインの間）から可能。
- ・ 3ポイントラインの外側からボールを地面につけずにシュートする。
- ・ 得点が決まった場合、シュートしたボールがゴールラインから出た場合はゴールラインから防御側チームの攻撃でリスタートする。
- ・ コートとゴールは、フットサル用のものを使用した。(図7)

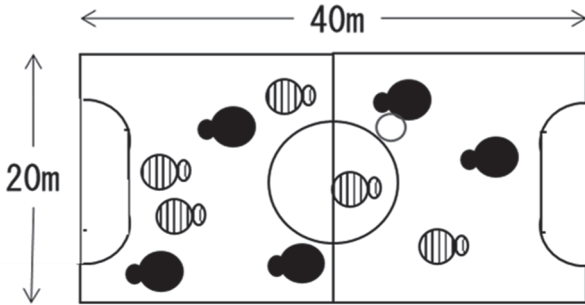


図7 サッカールールコート

前半終了時にキャプテンからの意見を参考にしてルール変更を以下のように行った。

- ・攻撃側選手が「シュート」と宣言(宣言シュート)すると防御側選手はシュートの邪魔をすることができない。

2.4 ゲームの運営

ゲームは審判なしで進め、反則の発生や得点の確認はプレーヤーが行い、争いが起こった場合にはお互いのチームのキャプテン同士で仲裁するとした。これは、フットボールの起源である「民族フットボール」について、山本(1998)は「民族フットボールのもう一つの共通点は、レフェリーがいなかったということである。これは、ルールがほとんどないということから必然的に出てくる特徴であった。…(中略)…民族フットボールの場合はレフェリーが存在しなかったので、ゲーム進行のコントロールはプレーヤー自身に委ねられていた。」¹²⁾と述べていたことを参考にした。さらに、ドイツのフライブルグ地方では、『U9年代の大会までは審判なし』という新しい取り組みが試されています。…(中略)…実際に問題は全く起きていません。それどころか、非常にポジティブな効果をたくさん生み出しているのです。」¹³⁾(中野吉之伴 2017)も参考にした。

2.5 アンケート調査

対面授業参加者に対して4回目（2021年11月30日）終了後に口頭でアンケート調査の説明をした。アンケート調査は Google classroom を使い無記名で回答した。アンケート調査に協力した場合に成績等で利益を得る、または、協力しない場合でも成績等で不利益を被ることはないこと、個人を特定するようなことはしないこと、得られた情報は研究論文を作成し研究誌に投稿する目的のために使用すること、それ以外では使用しないことをアンケートフォームに明記し、同意の有無の質問を設定した。

アンケートの質問項目は協力の同意、性別、対面授業参加日およびゲームについての四者択一式と自由記述式の質問であった。

四者択一式と自由記述式の質問を以下に示す。

【質問1】「ゲームのルールを性別によって変えること」はよかったですか。

【質問2】【質問1】の回答の理由についてキーワードを使って書いてください。

（キーワード）ルール 男子 女子 体力 技術

【質問3】「ゲームのルールを参加者が変更すること」はよかったですか。

【質問4】【質問3】の回答の理由についてキーワードを使って書いてください。

（キーワード）ルール キャプテン 体力 技術

【質問5】「ゲームで審判がいないこと」はよかったですか。

【質問6】【質問5】の回答の理由についてキーワードを使って書いてください。

（キーワード）ルール キャプテン 先生 体力 技術

【質問7】ラグビールール、バスケルール、サッカールールによかったところについてキーワードを使って書いてください。

（キーワード）ラグビールール バスケルール サッカールール

【質問8】ラグビールール、バスケルール、サッカールールの改善したところがいいところについてキーワードを使って書いてください。

（キーワード）ラグビールール バスケルール サッカールール

四者択一式の質問の選択肢は、「よかったです」「よくなかったと思う」「わからない」「その他」とした。

2.6 分析方法

分析対象は、4回の授業すべてに参加をしてアンケート調査に協力の同意をした15名（男性8名、女性5名、性別回答なし2名）とした。

結果は、四者択一式は人数を集計し、【質問7】【質問8】はテキストマイニングで抽出語リスト表と共起ネットワーク図を作成し、計量テキスト分析を行った。テキストマイニングはKH Coder (Ver. 3. Beta. 04a)を使用した。計量テキスト分析とは樋口(2020)が『『テキストマイニング』とよばれる比較的新しい技術を活用しつつ、伝統的な内容分析 (content analysis) の考え方を実践に活かす点にある。自動要約ではなく分析を行うという以上は人間の判断や独創性が不可欠である。』¹⁴⁾としている。さらに町田(2019)はテキストマイニングの活用について「分析結果の公表の際にはどのような処理を行ったかを詳細に記述することが求められると考える。』¹⁵⁾と述べている。その考えに則り、以下に本研究で行ったテキストデータに行った処理を示す。

分析に採用した文は、文意を変えないように留意した上で単語表現の統一および文表現の変更を行った。その理由は、本稿の目的である「今後の授業内容の改善」に主眼を置き、同じ意見でも回答者によって表現が異なっている場合にその表現を統一したほうが目的に沿うと考えたためである。単語表現の統一は「ラグビー」を「ラグビールール」、「バスケット」を「バスケットルール」、「サッカー」を「サッカールール」、「ゴールコート」を「3ポイントライン内」「シュートと言ったら」を「シュート宣言したら」、「赤いゼッケン(ビブス)」を「赤ビブス」、「蹴り」を「キック」、「攻守(ボール)交代」を「攻撃権移動」とした。文表現の変更は明らかに必要であると考えた語句を追加して、ルールごとの記述を1文にした。ルール名の記述がない文には「全ルール」を主語に加えた。具体的な例として「サッカーとバスケットは、前にパスを出してもよかったが、ラグビーは後ろにしか出すことができないという点から、ルールに素早く対応することができた。また、コート全体を見ることができた。」を「サッカールールは、前にパスを出すことができたのでよかった。」「バスケットルールは、前にパスを出すことができたのでよかった。」「ラグビールールは後ろにしかパスを出すことができないというルールに素早く対応することができ、コート全体を見ることが

できた。」の3文に分けた。さらにテキストデータの前処理（語の取捨選択）で「強制抽出語」としてキーワードである「ラグビールール」「バスケルール」「サッカールール」とキーワードではないが1つの語と判断した「全ルール」「赤ピブス」「シュート宣言」「プレーオン」「タグ成立」を指定した。さらに、町田（2019）がLindlof, T. R. & Taylor, B. C.（2011）からの引用として述べている「人間の手による分析であれば、文末の「思う」はおそらくほとんど注目されなかったであろう。しかしテキストマイニングの場合はコンピュータに対して明確に指示をしなければ、他の動詞と同じ処理を行い、結果としてデータ全体の中で最もよく使われる単語として検出され、ネットワークやクラスター分析など他の分析結果に反映されていくのである。そのことを認識した上でインポートの前に「思う」を除外するか残すかの判断をする必要がある。」¹⁵⁾を参考にして、テキストデータの前処理（語の取捨選択）で「使用しない語」として「思う」を指定した。

3. 結果

3.1 対面授業参加状況

対面授業に参加した学生の人数は以下の通りであった。（表2）

表2 対面授業参加人数

	1回目（11/9）	2回目（11/16）	3回目（11/23）	4回目（11/30）
男性	13	13	13	11
女性	13	11	9	11
合計	26	24	22	22

数値は人数で表記した。

授業回によって極端な偏りは無かった。

3.2 公式ゲーム結果

ゲームの勝敗はそれぞれのルールの後半（5分）の点数で決めた。（表3）

表3 公式ゲーム結果

	オールブラックス（黒）	スプリングボックス（緑）
ラグビールール	14	8
バスケットルール	1	11
サッカールール	10	7
合計	25	26

数値は点数で表記した。

チーム力に極端な偏りがなく、試合内容も拮抗していた。

3.3 アンケート結果

3.3.1 「ゲームのルールを性別によって変えること」について

四者択一式と「よくなかった」と「その他」の自由記述式の回答結果を表に示す。（表4・表5）

表4 「ゲームのルールを性別によって変えること」について

	よかった	よくなかった	わからない	その他	合計
男性	5	1	1	1 ^{a)}	8
女性	5	0	0	0	5
回答なし	1	0	0	1 ^{a)}	2
合計	11	1	1	2	15

数値は回答があった人数で表記した。

^{a)} 「その他」は「部分的にはよかった」であった。

表5 「よくなかった」と「その他」の自由記述式の回答

回答内容	人数
ハンディキャップが大きい。	2
ハンディキャップは必要ない。	1

数値は回答があった人数で表記した。

好意的な評価であったが、ハンディキャップについて否定的な意見もあった。

3.3.2. 「ゲームのルールを参加者が変更すること」について

四者択一式と「よくなかった」と「わからない」の自由記述式の回答結果を表に示す。(表6・表7)

表6 「ゲームのルールを参加者が変更すること」について

	よかった	よくなかった	わからない	その他	合計
男性	7	0	1	0	8
女性	3	0	2	0	5
回答なし	1	1	0	0	2
合計	11	1	3	0	15

数値は回答があった人数で表記した。

表7 「よくなかった」と「わからない」の自由記述式の回答

回答内容	人数
ルールがわからない。	2
ルールが全体に伝わっていない。	1
無回答	1

数値は回答があった人数で表記した。

好意的な評価であったが、ルールの理解について否定的な意見もあった。

3.3.3 「ゲームで審判がいないこと」について

四者択一式と「よくなかった」と「わからない」、「その他」の自由記述式の回答結果を表に示す。(表 8・表 9)

表 8 「ゲームで審判がいないこと」について

	よかった	よくなかった	わからない	その他	合計
男性	4	2	1	1 ^{a)}	8
女性	2	0	3	0	5
回答なし	0	1	1	0	2
合計	6	3	5	1	15

数値は回答があった人数で表記した。

a) 「その他」は「どちらとも言えない」であった。

表 9 「よくなかった」と「わからない」、「その他」の自由記述式の回答

回答内容	人数
ルールがあいまいになってしまう。	4
公平な判断ができない。	2
審判がいるほうがルールを覚えられる。	1
審判がいると試合が止まってしまうし、友達どうしで指摘しあうことで仲良くなりやすい。a)	1
無回答	1

数値は回答があった人数で表記した。

a) は「好意的な回答と判断した」が四者択一式で「わからない」という回答であったので記載した。

評価が好意的と否定的で分かれた。否定的な意見は表 9 に示した通りであった。

3.3.4 ラグビールール、バスケルール、サッカールールについてよかったところ

分析対象文はひとりの回答者が複数の文で答えていたこともあり 20 文であった。

自由記述式の回答結果を抽出語リスト表と共起ネットワーク図で示した。

(表 10・図 8)

抽出語リスト表は出現頻度3以上が8語であった。

共起ネットワーク図は「出現数による語の取捨選択」で最小出現数を2とし、「最小スパニング・ツリーだけを描画」を選択した結果6グループに分かれた。

表 10 抽出語リスト (よかった点)

抽出語	出現数	抽出語	出現数	抽出語	出現数
全ルール	6	シュート宣言	5	ラグビールール	3
サッカールール	6	ルール	5	女子	3
バスケルール	5	パス	4		

数値は出現頻度で表記した。

出現頻度3以上を示した。

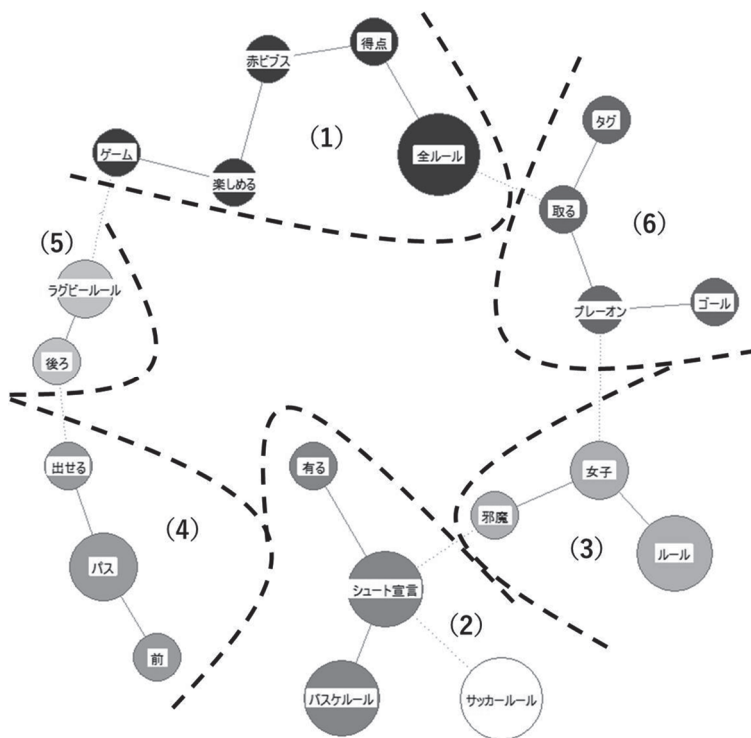


図 8 共起ネットワーク図 (よかった点)

共起が強いグループの解釈は回答内容も考慮して (1) 「全ルールで赤ビブスが得点できるのでゲームを楽しむことが出来た。」 (2) (3) 「バスケルール (サッカールール) でシュート宣言があると邪魔されないのは女子のためのルールであった。」 (4) (5) 「前にパスを出したいが、ラグビールールでは後ろにしかパスを出せなかった。」 (6) 「(女子が) タグを 2 本取られるまでプレーオン (のルール) がゴールにつながった。」と読み取ることが出来た。

3.3.5 ラグビールール、バスケルール、サッカールールで改善したほうがいいところ

分析対象文はひとりの回答者が複数の文で答えていたこともあり 18 文であった。

自由記述式の回答結果の抽出語リスト表と共起ネットワーク図で示した。(表 11・図 9)

抽出語リスト表は出現頻度 3 以上が 9 語であった。

共起ネットワーク図は「出現数による語の取捨選択」で最小出現数を 2 とし、「最小スパニング・ツリーだけを描画」を選択した結果 5 グループに分かれた。

表 11 抽出語リスト (改善点)

抽出語	出現数	抽出語	出現数	抽出語	出現数
パス	9	タグ成立	4	シュート宣言	3
全ルール	9	バスケルール	4	女子	3
サッカールール	4	ルール	4	有る	3

数値は頻度で表記した。

頻度 3 度以上を示した。

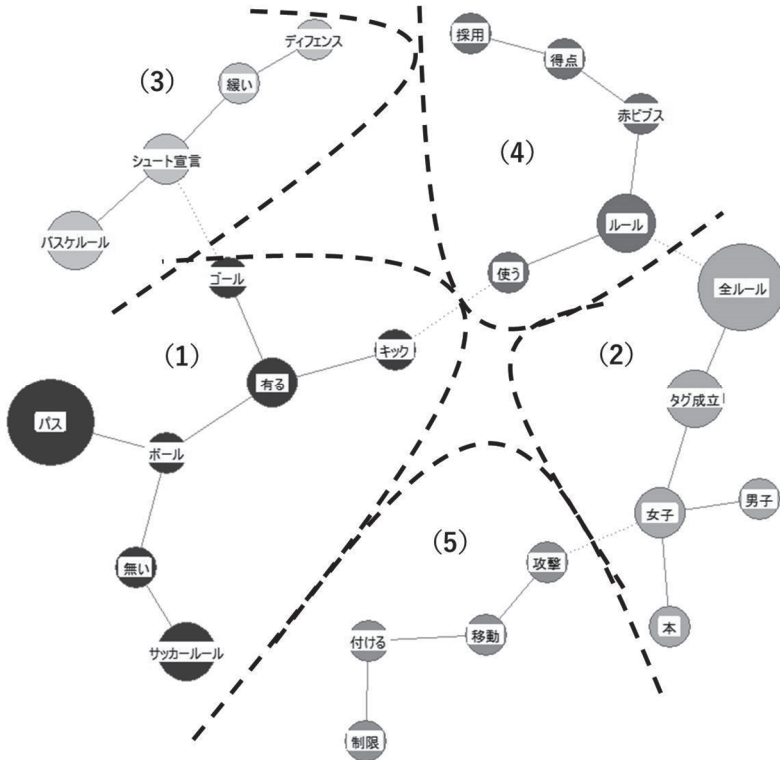


図9 共起ネットワーク図 (改善点)

共起が強いグループの解釈は回答内容も考慮して (2) 「全ルールで女子の 2 本でタグ成立は男子には厳しかった。」 (3) 「バスケールでシュート宣言があるとディフェンスが緩くなった。」 (4) 「赤ビブスの得点が 3 点になるルールは採用しないほうがいい。」 (5) 「攻撃権が移動した際にタグを付けるまでの制限をする。」と読み取ることが出来た。なお (1) については回答内容が反映されなかったと判断した。

4. 考察

授業内容を改善するためには否定的な意見を抽出し、改善点を見出すことが重要である。

そこで、四者択一式の質問で意見が分かれた「ゲームで審判がいないこと」と自由記述式の「改善したほうがいいところ」について考えてみる。

4.1 「ゲームで審判がいないこと」について

自由記述式の回答にあった「ルールがあいまいになってしまう。」「公平な判断が出来ない。」は確かにそのとおりである。しかし、授業で行うスポーツのゲームは競技スポーツの試合とは目的が異なっている。加えて、審判の役割について混同している可能性がある。

ラグビーの専門誌でルールについての連載を持っている李スニール（2016）は『『ルールよりゲーム』この言葉を初めて耳にすると、ルールよりゲームが大事なのか？ゲームをする上ではルールが重要ではないのか？と思う人もいるだろう。』¹⁶⁾と決められたルールが絶対ではないことを述べている。さらに日本語で審判と表現するが、英語では「レフリー」と「アンパイア」と言う。その違いについて『『白か黒か』といった二者択一の判定を主にするのがアンパイア、またはジャッジ。入り乱れた両者を仲裁するのがレフリー。』¹⁶⁾としている。授業でスポーツを行う場合には、ルールを守ることは必要であるが、実情に合わない場合には変更していくことが重要である。そしてゲームを楽しむためには、教員ではなく受講者がレフリーの立場に立つてする必要がある。

ドイツでサッカー指導の経験がある中野吉之伴（2020）は大学の授業（スポーツ・ビジネス・チャレンジ演習／実習）で行われている取り組みを紹介している。^{17) 18)} その授業内容は「関東 1 部リーグに所属するサッカーチームにおいて、集客、イベント発案試合当日の運営、広報活動スポンサー獲得などを自分たちで行う。」であった。授業を受講した学生は「この講座で、先生は全然答えを教えてくださいません。正解を知っているはずなのになんで教えてくれないんだろうって思った時期もありました。何回も悩んで、でもわからなくて、教えて

ほしいと思うのに教えてくれない。だから、自分で考えないと物事は前に進まないということに気づくことができました。」と述べている。このように大学の授業で主体的な姿勢を身につけることは必要であると考え。

元ラグビー日本代表監督・元早稲田大学教授・元早稲田大学ラグビー部監督の大西鐵之助（2015）は「良いか悪いかということが本当に出てくるのは、未組織なゲームを行なうときに起こっているいろいろな状態においてだと思うんです。…（中略）…ルールというものがあって、それに従うものではない。そのゲームをよくしていくためにルールをつくっていくんだ。そういうことを教えていくのがぼくはやはり一つの教育だと思います。」¹⁹⁾と述べている。ほとんどの大学生にとってプレーをしたり、見たことがないゲーリックフットボールやルールを変更したスポーツは未組織なゲームであり、判断が出来ない状況に置かれることになる。しかし、ただ単にそのような状況に置くことだけでは不満につながってしまうだけである。中野吉之伴（2021）が述べる「『自主性』を掲げて何もしなければ、それは放任になる。自ら考えるきっかけが見つかりそうなところで、じっと待つのはいい。しかし、何の刺激もヒントもなければ、自ら考え出すことは難しい。」²⁰⁾を念頭に置き、教員が適切な状況設定による介入をしていくことが重要である。

4.2 ラグビールール、バスケルール、サッカールールで改善したほうが良いところ

ルール設定の改善点として挙げられた、「全ルールで女子の2本でタグ成立は男子には厳しかった。」「バスケルールでシュート宣言があるとディフェンスが緩くなった。」「赤ビブスの得点が3点になるルールは採用しないほうがいい。」「は、ルール設定のよかった点に「全ルールで赤ビブスが得点できるのでゲームを楽しむことが出来た。」「バスケルール（サッカールール）でシュート宣言があると邪魔されないので女子のためのルールであった。」「前にパスを出したいが、ラグビールールでは後ろにしかパスを出せなかった。」「（女子が）タグを2本取られるまでプレーオン（のルール）がゴールにつながった。」とあり賛否が分かれた。

車いすラグビーでは「各選手が役割を持つ。持ち点の小さいローポインターは主に守備を担う。攻撃を担う持ち点の大きなハイポインターがボールを運び

やすいように相手選手をブロックして道を作り、スペースを空ける。」²¹⁾ というルールを利用した戦術がある。日本代表の倉橋香衣選手は「試合中は、ほとんどボールを触ることはありませんが、…（中略）…攻撃型の車いすのタイヤとウイングの間にある数センチの隙間に、自分の車いすのバンパーの先を突っ込むという“職人技”を駆使して、相手選手の動きを止めることもあるんです。」²²⁾ と紹介されている。さらに「男女混合なので、コートに女性選手がいるのは当たり前。女性というだけで注目されるのは、正直、悔しいです。」²¹⁾ とも述べている。このように男女混合の競技においては、本来であれば技術レベル差や性差による体力の違いによってゲームを楽しむことができないことがあるが、適切なハンディキャップやルールを設定することによってプレイヤーの特徴を生かしたチーム戦術の開発につながり、さらにプレーに対する積極性も引き出すことができる。このことは、キャプテンを中心にチームをまとめるといったメンバーのコミュニケーション能力向上にも寄与すると考える。

5. まとめと今後の課題

5.1 ルール変更について

本研究では、授業内でルール変更について試行錯誤をするうちに当初の計画で考えていたゲーリックフットボールの特性を残すことが難しかった。この点は今後の課題として残った。

5.2 シラバスの目標について

本研究の対象授業の「健康体力づくり」は教養科目として開講されている。そのシラバスにある目標は「体力の維持・増進方法を教養として身につける」としている。単にランニングをすることや筋力トレーニングをすることなどは、ひとりで行うことができ、大学の授業以外の場でも身につけることができる。しかし、大久保（2009）が挙げたゲーリックフットボールの特性に「サッカーやラグビーと同等の運動量が確保できる。」と「本来のゲームとは異なった動機付けによるサッカーやドッジボールなどのゲームを行うことができる。」²⁾ があ

るように大学の授業で未知のボールゲームを行うことにより「仲間との積極的なかわりや新たな個人技術や集団戦術を開発することができる。」²⁾ ことにもつながると考える。

よって、「健康体力づくり」でゲーリックフットボールのみならず未知のボールゲームを行う意義はあると考える。

5.3 アンケート調査について

アンケート調査の結果において、四者択一式の質問に対して好意的な回答が多かった。さらに、授業中や授業後の授業参加者との会話においても好意的な発言が多かった。

しかし、対面授業希望の学生 35 名のうち実際に授業に出席した学生は 22～26 名であった。しかも、4 回の授業にすべて出席をしてアンケート調査に協力をした学生は 15 名であった。それらの学生は授業内容に関して好意的な意見を持っていたと考える。しかし、すべての授業に参加していないと回答の信頼性と妥当性が下がってしまい、授業を欠席またはアンケート調査に協力できなかった対象者は否定的な意見を持っていた可能性がある。さらに、回答内容が自分たちの行うゲームに反映されないとなるとアンケート調査の協力に対するモチベーションが下がってしまう。今後は、練習ゲームを行った授業後と公式ゲームを行った授業後の 2 回に分けてアンケート調査を行うことを考えたい。

謝辞

本論文を作成するにあたって、アンケート調査に協力して下さった高千穂大学 2021 年度秋学期火曜 2 限「健康体力づくり」の対面授業受講生のおかげで本研究を完成させることができました。貴重なご意見をいただきましたことに深く感謝しております。特にチームのキャプテンを務めていただきました伊藤海真さん、北村怜大君、滑大樹君、星乃来実さんのおかげでスムーズに運営を行うことができました。重ねて感謝を申し上げます。

文献

- 1) フリー百科事典ウィキペディア日本語版 (2021) ゲーリックフットボール 2021 年 11 月 24 日 (水) 17:45 UTC, URL:<https://ja.wikipedia.org/wiki/ゲーリックフットボール>
- 2) 大久保英哲・榎本雅之 (2009) 大学体育 (共通教育) におけるゲーリックフットボール授業の実践研究. 教育実践研究, 第 35 号 : pp33-40
- 3) 鈴木秀人 (2012) 派生的ボールゲームとしての「ラグラグビー」に関する一考察ーラグビーフットボールとの相違点からの検討ー. 体育科教育学研究, 28(2) : pp1-14
- 4) 榎本雅之 (2011) アイルランドにおけるフットボールの歴史に関する研究②. 星稜論苑, 39 : p74
- 5) 廣瀬文彦・早坂一成・齊藤武利 (2020) タグラグビーにおけるルール設定による主観的評価の検証 : ボールの争奪と継続. 白鷗大学教育学部論集, 14(2) : pp179-191
- 6) 廣瀬文彦・齊藤武利 (2021) タグラグビーにおけるルール設定による主観的評価の検証 : ゲーム参加者によるルール変更. 白鷗大学教育学部論集, 15(1) : pp139-160
- 7) 廣瀬文彦・長田朋樹・小原侑己・齊藤武利 (2021) 保健体育受講者に対するラグビーの価値についてのアンケート調査ー2019 年度および 2020 年度受講者ー. 小山高専研究紀要, 第 54 号 : pp87-95
- 8) 高千穂大学シラバス 2021 年度版. 2021 年 11 月 24 日 (水) 17:45
URL:https://www.takachiho.jp/library/PDF/kyomu/gakubu_syllabus.pdf : p34
- 9) 福永哲夫・山本正嘉 (2018) 体育・スポーツ分野における実践研究の考え方と論文の書き方. 市村出版 : p10
- 10) Web Sportiva (2019) 車いすラグビー日本代表、倉橋香衣。女性だからの注目に「正直悔しい」。2021 年 12 月 27 日 (月) 10:57,
URL:https://sportiva.shueisha.co.jp/clm/othersports/para_sports/2019/07/18/___split_4/
- 11) 読売新聞オンライン (2021) 「女子が当たり前になってほしい」と倉橋...車いすラグビー、女子選手は国内で 3 人だけ 2021 年 12 月 28 日 (火) 8:301
URL:<https://www.yomiuri.co.jp/olympic/paralympic2020/20210829-OYT1T50123/#:~:text>
- 12) 山本浩 (1998) フットボールの文化史. 株式会社 筑摩書房 : p58
- 13) 中野吉之伴 (2017) ドイツの子どもは審判なしでサッカーをする. 株式会社ナツメ社 : p90
- 14) 樋口耕一 (2020) 社会調査のための計量テキスト分析ー内容分析の継承と発展を目標してー第 2 版. ナカニシヤ出版 : p1
- 15) 町田佳世子 (2019) 質的研究におけるテキストマイニング活用の利点と留意点ー活用研究の検討と頻出単語の特徴をもとにー. 札幌市立大学研究論文集, 13(1) : pp47-53
- 16) 李 スニール (2016) ラグビーをひもとく. 株式会社 集英社 : 東京都 p40・p51
- 17) 中野吉之伴 (2020) 中央大学のスポーツビジネス講座でなんとサッカークラブを運営! 鍵は「ヒンディー語と小松菜! ? . Sports Graphic Number Web 2021 年 12 月 25 日 (土) 10:54 URL : <https://number.bunshun.jp/articles/-/845774>

- 18) 中野吉之伴 (2020) 「今の学生は寄り道が苦手」大学教授がサッカークラブ運営で見た“最近の若い子”の実像とは. Sports Graphic Number Web 2021 年 12 月 25 日 (土) 10:28 URL : <https://number.bunshun.jp/articles/-/845775>
- 19) 大西鐵之助 (2015) 闘争の倫理 スポーツの本源を問う. 鉄筆文庫 : pp511-512
- 20) 中野吉之伴 (2021) 千葉県柏市が地域全体で取り組む新たな少年サッカー指導 子供たちの自主性を刺激し人間的な成長を促す方法とは. Sports Graphic Number Web 2021 年 12 月 25 日 (土) 10:28 URL : <https://number.bunshun.jp/articles/-/850381> : p2
- 21) Web Sportiva (2019) 車いすラグビー日本代表、倉橋香衣。女性だからの注目に「正直悔しい」。2021 年 12 月 27 日 (月) 10:57, URL:https://sportiva.shueisha.co.jp/clm/othersports/para_sports/2019/07/18/___split_4/
- 22) NHK Website (2021) 車いすラグビー日本代表 倉橋香衣“職人技”はここにあり！東京パラリンピック 2021 年 12 月 26 日 (日) 17:45, URL:<https://www3.nhk.or.jp/sports/story/21668/>