

女子大学生の教材としてのラグビーの価値

中 川 昭・森 井 研 児*・椿 原 徹 也*

The Value of Rugby as Teaching Material for Female Students

NAKAGAWA Akira, MORII Kenji* and TSUBAKIHARA Tetsuya*

The value of rugby as teaching material for female students was examined through practical research utilizing a class in the school of health and physical education at the university of Tsukuba. Using the non-contact rugby game of touch rugby and tag rugby, the appropriate contents of instruction for female students could be composed. Analysis of the games in the class showed that the understanding of the game and the technical tactical ability of the students improved through instruction, and their answers to a questionnaire showed that the level of satisfaction at their own performance in the games rised through instruction. Furthermore, the image of rugby changed from a feeling that it was a difficult game to a feeling that, with instruction, playing the game was feasible. All of these results were regarded as proof of the positive effects of instruction, and it was concluded that rugby possesses merit as teaching material for female students. In future the same research could be undertaken using general female students whose major is not physical education.

Key words: non-contact rugby game, touch rugby, tag rugby, practical research, female students

I. はじめに

ラグビーは単なる球技ではなく、格闘技的要素を備えた球技である。すなわち、ラグビーではプレーヤー同士が激しくぶつかり合ったり、プレーヤーが地面と激しくぶつかって倒れたりすることがプレー中頻繁に生じる。その結果、ラグビーは危険度の高いスポーツと考えられ、体格的・体力的発達の途上にある小学生や中学生、そして特に女子には不向きな教材だと考えられてきた。

しかし、近年、タッチラグビーやタグラグビー¹⁾という格闘技的要素を排除したラグビーゲームが紹介され、老若男女を問わない新しいゲームとして次第に普及し始めた。そして、このようなノン・コンタクトのラグビーゲームは教育現場でも有益な教材の一つとして注目されだした。それは格闘技的要素が排除されたことでラグビーに付随

していた危険性が回避されたからだけでなく、ラグビーが本来持つプレーの自由性や戦術性が他の球技にない教材価値として大きくクローズアップされたからであった。例えば、紺野²⁾、黒川³⁾、岡出ら⁴⁾は小学生を対象にして、野口⁵⁾は中学生を対象にしてタッチラグビーやタグラグビーなどのノン・コンタクトのラグビーゲームを使った授業を行い、有益な成果が上がったことを報告している。ただ、これらの実践事例報告や研究報告はいずれも男女共習の教材としてタッチラグビーやタグラグビーの価値を報告したものであり、女子の教材としてのラグビーの価値が検討されているとは必ずしも言えない。

そこで本研究は、対象を女子大学生に当てたとき、ラグビーが教材として有益な価値があるか否かを授業実践を通して明らかにしようとしたもの

* 筑波大学体育研究科 Master's program in health and sport sciences, University of Tsukuba

である。具体的には、1) 教材としてのラグビーの特性を検討し、女子大学生の体育授業にふさわしい内容を構成する、2) 構成された授業内容を実施し、幾つかの観点からその効果を検証する、の2つが本研究の目的となる。

II. 方 法

1. 対 象

本研究は筑波大学体育専門学群の専門基礎科目に設定されている実技理論・実習Ⅰのラグビーの授業を通して行った。受講した学生は36名で、全員、体育専門学群2年生の女子学生であった。この授業はサッカーとラグビーのどちらかを選択する授業であるが、36名の受講生は全員、第1希望でラグビーを選択した者であった。

受講生がラグビーを今までどの程度経験しているかを知るために、授業前にラグビーの経験に関する調査を行った結果、部活等で専門的な経験がある者もしくは体育の授業での経験がある者は1人もいなかった。

2. 授業内容の構成の仕方

授業はラグビーの特性としての格闘技的要素を排除し、球技的要素を中心に内容を構成することにした。ただし、スクラムだけはラグビーの象徴的プレーとして重視し、実際に体験させることにした。なお、ボールは、対象が大学生であることから、特別な考慮をせずに正規の大きさのものを使用した。

授業の全体的な構成として、目標とするゲームに少人数でのタッチラグビーと少人数でのタグラグビーを置き、これらのゲームが上手にできるようになるための技術的課題と戦術的課題を順次配列することにした。そして、1回の授業は特定の技術・戦術の練習を行った後、その技術・戦術を生かすことを狙ってゲームを行うという形で構成することにした。授業は実技だけでなく、講義もその内容に含み、指導法についても適宜言及した。筆者らの内、中川が授業の担当者であり、森井と椿原がアシスタントとして授業に関わった。

3. 授業効果の検証方法

1) ゲーム内容(技能)の変化

授業が有益な効果を生んでいるか否かをみるために、まず授業中に行われたゲームが技術的および戦術的観点からプラスの方向に変化しているか否かを検討した。これは言い換えると、ラグビー

に関する受講生の技能が授業を通して確かに上達しているか否かを検討することになる。あるスポーツを教材として取り上げたとき、いくら授業を工夫して行っても受講生の技能が向上しないのならば、そのスポーツは当該の受講生の教材として適切ではないということになるであろう。ラグビーを女子大学生に教える場合、このような可能性があることが予想され、したがってこの点の検討が最初が必要であると考えた。

ゲーム内容の評価は3つの観点から行った。まず、技術的観点からの評価として、ランニング突破試み数、ランニング突破成功数、パスミス数、キャッチミス数、キック試み数を指標として取り上げた。ランニングとキックに関して、ただそれらを試みた数を取り上げ指標にしたのは、技能レベルの低いプレーヤーがゲームを行う場合、止まってパスするだけのゲーム様相になることが多く、ゲームにおいてランニングとキックの試みが頻繁に見られることはそれだけでゲームの質が高いことを意味すると考えられるからである。

次に、戦術的観点からの評価としては、数的優位を作れた数、数的優位を作り生かした数、そして素早いリスタート数を指標として取り上げた。数的優位を作りそれを生かすこととリスタートを素早く行って攻撃することはいずれも、目標とするゲームで上手にプレーできるようになるための鍵であると考えられ、授業の中で行われた戦術練習の中心的課題となったものである。

最後に総合的な評価の指標として、攻撃時のオフサイド数と獲得したトライ数を取り上げた。特に、前者の攻撃時のオフサイド数を評価の問題にしたのは、ラグビーではボールキャリアの前のにはオフサイドでプレーができず、後ろにバックアップしていく動きが基本的な動きとなるからで、このオフサイド数が減少することとラグビーゲームの理解が進むことは表裏一体の関係にあると考えられるからである。

2) プレーに対する自己満足度の変化

授業の効果をみるためには、客観的な技能の上達を検討するだけでは不十分で、受講生のゲームでのプレーに対する自己満足度についても検討する必要がある。なぜなら、いくら客観的に技能が向上しているように見えても、受講生が自分のプレーの出来映えに対して心理的に満足できていないなら、授業は有益な効果を上げているとは言え

◎今日のゲームで、あなたは満足できるプレーができましたか

| 非常に満足 | 満足 | どちらとも 言えない | 不満足 | 非常に不満足 |
|-------|----|---------------|-----|--------|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

図1 ゲームでのプレーに対する自己満足度調査の様式

ないからである。そのために、図1に示すような質問紙調査を、ゲームⅠ(このゲームⅠ～Ⅵは後述の表1を参照)を行った後、ゲームⅢを行った後、そして最後のゲームⅥを行った後に実施し、ゲームでのプレーに対する受講生の自己満足度の変化を検討した。

3) ラグビーに対するイメージの変化

次に、比嘉と中川²⁾によるイメージ調査(図2参照)を第1回目の授業の開始前と最後の授業の終了後に行い、ラグビーに対するイメージが授業を通してどのように変化するかを検討した。比較のため、調査はラグビーについてだけでなく、ゴール型の球技に属する他の3種類の球技(サッカー、バスケットボール、ハンドボール)についても行った。比嘉と中川²⁾の研究によれば、男子

の小・中・高校生にとってラグビーはファッション性に乏しく、ハードで難しそうというイメージを持たれており、最もやってみたくないスポーツの1つとされている。本研究の対象である女子大学生にとってもラグビーは同様のイメージを持たれているのか、もしそうなら、授業を通してそのようなイメージは改善されるのか、これらは授業効果を検証する際に興味深い重要な問題であると考えた。

4) データ処理の方法

ゲーム内容の変化をみるために行った分析では、まず、それぞれの指標に関して、5分間の1試合当たりの数(2つのチームの合計数)を求めた。例えば獲得したトライ数であれば、5分間の試合で両チームが達成したトライの総数を求め

問1: あなたは、次にあげた球技スポーツについて

「ファッション性があり、かっこいい」と思いますか

| | まったく そう思わない | そう 思わない | どちらとも 言えない | そう思う | 非常に そう思う |
|----------|----------------|------------|---------------|------|-------------|
| サッカー | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| バスケットボール | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ハンドボール | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ラグビー | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

問2: あなたは、次にあげた球技スポーツについて

「ハードで、きつい」と思いますか

問3: あなたは、次にあげた球技スポーツについて

「お金がかかりそうだ」と思いますか

問4: あなたは、次にあげた球技スポーツについて

「自分にもできそうだ」と思いますか

問5: あなたは、次にあげた球技スポーツについて

「健康づくりに良い」と思いますか

問6: あなたは、次にあげた球技スポーツについて

「危険だ」と思いますか

問7: あなたは、次にあげた球技スポーツについて

「これからやってみたい」または「これからもやっていきたい」と思いますか

*問2～問7の回答の仕方は問1と同じ

図2 ラグビーおよび他の3つの球技に対するイメージ調査の様式

た。そして、1回の授業時に行った4試合の平均値を出し、その平均値をゲームⅠからゲームⅥを通して比較した。授業時間の都合およびデータ破損のため一部2試合あるいは3試合で平均を求めた。また、指標によってはゲームⅠからゲームⅥすべてのデータが揃わない場合もあった。さらに、それぞれの指標に関して、ゲームⅠ(指標によってはゲームⅢあるいはⅣ)と最後のゲームⅥにおける値の変化をt検定を用いて検定した。

ゲームでのプレーの自己満足度については、調査を受けた者全員のデータを用いて平均値を求め、ゲームⅠ、ゲームⅢ、ゲームⅥにおける値の変化を見た。そして、これら平均値の差異について一要因分散分析を用いて検定し、有意差が認められた場合にはさらにDuncanの法による多重比較を行った。

ラグビーおよび他の3つの球技に対するイメージ調査の結果については、調査を受けた者全員の

データを用いてイメージ得点の平均値を求め、4つの球技種目間での比較および授業前と授業後の比較を行った。4つの球技種目間の差異については一要因分散分析を用いて有意差検定を行い、有意差が認められた場合にはさらにDuncanの法による多重比較を行った。また、授業の前後でのイメージ得点の変化については、7つの次元ごとにt検定を用いて検定した。

Ⅲ. 結 果

1. 実施した授業の内容とその狙い

授業は先に述べた通り、少人数のタッチラグビーとタグラグビーの習熟を目標にして内容を構成し、週1回150分の授業を4月から6月にわたって9回実施した。表1に、これら実際に実施した授業の内容とその狙いの概略を示す。

授業内容の構成の際には、いくつかの基本的コンセプトに基づいた。まず第1は、ラグビーを

表1 実施した授業の目的と内容の概略

| | |
|--|--|
| 1回目：4月14日 天候：曇り 場所：ラグビー場 | |
| 目的：オリエンテーションとラグビーボールに慣れること | |
| 内容：1. 班分け — 4班に分けた(1班9人) | |
| 2. ラグビーボールに慣れる運動 | |
| 1) 腰の回りにボールを回す | |
| 2) 脚の回りにボールを回す | |
| 3) ボールを投げ上げキャッチする | |
| 3) ボールをワンバウンドでキャッチする | |
| 4) ボールを使ったストレッチング | |
| 5) ドリブル | |
| 3. 盗人ゲーム ^{注1)} | |
| 4. コーナーゲーム ^{注2)} | |
| — ノーマルルールでタイムを競った(最大限2分) | |
| 5. トライゲーム ^{注3)} | |
| — 全員を2チームに分けて2回戦行い、合計点を競った | |
| 2回目：4月21日 天候：晴れ(グラウンドコンディション不良) 場所：柔道場 | |
| 目的：ラグビーボールに慣れることとランニングスキル習得の導入 | |
| 内容：1. ボール運びリレー | |
| 1) 股下&頭上 | |
| 2) 左右胴回り | |
| 2. コーナーゲーム ^{注2)} | |
| 1) ノーマルルール | |
| 2) ボールを落とすと生き返り有りのルール | |
| 3. ランニングスキルの練習 | |
| 1) 両手でボールを持つてのランニング | |
| 2) 片手でボールを持つてのランニング | |
| 3) コーンを置いてのジグザグランニングとトライをすること | |
| 4) 上述の3)をリレー形式で行う | |
| 4. 相手を抜く技術(ステップ)の導入 | |
| — スワープとサイドステップをまだ分化させないで行った | |
| 1) 10m×10mのグリッド内で自由に相手を抜く | |
| 2) 10m×20mのグリッド内で自由に相手を抜く | |

表1 実施した授業の目的と内容の概略(続き)

| |
|--|
| <p>3回目：4月28日 天候：曇り 場所：ラグビー場</p> <p>目的：ランニングスキルの習得と適用</p> <p>内容：1. ランニングスキルの練習(10m×10mのグリッド)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 両手でボールを持つのランニング 2) 片手でボールを持つのランニング 3) スワープ 4) サイドステップ 5) 1対1で自由に抜きあい <p>2. 1対1の抜きあいゲーム(20m×20mのグリッド)</p> <ul style="list-style-type: none"> －防御側は必ずコーナーからスタート、攻撃側はどこからスタートしても良い －相手を変えて2回 <p>3. エンドボール^注</p> <ul style="list-style-type: none"> －前パスありで、ランニングスキルで相手を抜くことを促した <ol style="list-style-type: none"> 1) 20m×40mのグリッド、4人対4人(各1人がゴールマン)、3分ハーフ 2) 20m×40mのグリッド、6人対6人(各1人がゴールマン)、3分 |
| <p>4回目：5月12日 天候：晴れ 場所：ラグビー場</p> <p>目的：ハンドリングスキルの習得とタッチラグビーの導入</p> <p>内容：1. 静止パス練習(3人組)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ボールの持ち方の説明 2) 対面での静止パス 3) 体側での静止パス <p>2. ランニングパス(3人組)</p> <ul style="list-style-type: none"> －パスとキャッチの技術の説明を最初に行った <p>3. 2対1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ボールキャリアーヘディフェンダーを行かせる 2) レシーバーヘディフェンダーを行かせ、パスゲームの練習 3) ゲーム形式 <ul style="list-style-type: none"> －各防御者が番号を持ってグリッドの辺上に並び、自分の番号を呼ばれたら出てきて2対1を作る <p>4. 5対3のタッチゲーム(正規のグラウンドの1/8のグリッド)〈ゲームⅠ〉</p> <ul style="list-style-type: none"> －攻撃権は3回で、攻撃権が移ったらディフェンス側が2人抜ける。 ゲームの目的は2対1をうまく見つけ、それを生かすこと －5分ハーフの試合を2回 |
| <p>5回目：5月19日 天候：雨 場所：体育館</p> <p>目的：ハンドリングスキルの習得とタッチラグビーの上達</p> <p>内容：1. 静止パス練習(4人組)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 対面での静止パス 2) 体側での静止パス <p>2. ランニングパス(4人組)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ノーマルパス 2) パス&フォロー <p>3. スピンパスの練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 技術の練習 2) 2人組で静止してパス練習 3) 8人組でスクウェアーパス <p>4. 2対1</p> <ul style="list-style-type: none"> －遠くに静止した相手との2対1 －相手に向かって走っていき、2対1状況を作る練習 <p>5. 5対4のタッチゲーム(28m×33mのグリッド)〈ゲームⅡ〉</p> <ul style="list-style-type: none"> －攻撃権は3回で、攻撃権が移ったらディフェンス側が1人抜ける。 ゲームの目的は2対1をうまく見つけ、それを生かすこと －5分の試合を2回 |

表1 実施した授業の目的と内容の概略(続き)

| |
|---|
| <p>6回目：5月26日 天候：曇り 場所：ラグビー場</p> <p>目的：タッチラグビーの更なる上達</p> <p>内容：1. 移動ジグザグパス(班ごと)</p> <p>2. スピンパスの練習</p> <p>ー4人組で静止してパス練習</p> <p>1) 片手投げ</p> <p>2) 両手投げ</p> <p>3. ランニングパス(4人組)</p> <p>ーロングスピンパス+ノーマルラインパスをポジションを変えて各グループ4回</p> <p>4. 2対1</p> <p>ー遠くに静止した相手との2対1</p> <p>ー相手に向かって走っていき、2対1状況を作る練習</p> <p>5. 2対2</p> <p>1) 外にずらして2対1を作る練習</p> <p>2) 最初のパスサーと2対1を作る練習</p> <p>6. 5対5のタッチゲーム(正規のグラウンドの1/8のグリッド)〈ゲームⅢ〉</p> <p>ー攻撃権3回で、5分ハーフの試合を2回</p> |
| <p>7回目：6月2日 天候：晴れ 場所：ラグビー場</p> <p>目的：キックの導入とタッチラグビーの更なる上達</p> <p>内容：1. ランニングパス(4人組)</p> <p>2. スピンパスの練習</p> <p>ー4人組で四角形を作って、スピンパスの練習</p> <p>3. キックの練習</p> <p>1) キック及びキャッチの技術の説明</p> <p>2) 1対1でキック&キャッチの練習</p> <p>3) キックの使い方</p> <p>ー3人組で相手背後にキックしトライする練習</p> <p>ー併せて、オフサイドルールの説明</p> <p>4. 5対5のタッチゲーム(正規のグラウンドの1/8のグリッド)〈ゲームⅣ〉</p> <p>ー攻撃権3回で、7分ハーフの試合を1回</p> <p>ー今回のゲームからキックをしても良いこととした</p> |
| <p>8回目：6月16日 天候：晴れ(グラウンドコンディション不良) 場所：体育館</p> <p>目的：キックの上達とタグラグビーの導入</p> <p>内容：1. ハンドリング(4人組)</p> <p>ー1人がSH役となり、残りの3人でラインパスを1往復</p> <p>2. キック練習</p> <p>1) 2人組でスクリュウキックの練習</p> <p>2) キックバレーボール[※]</p> <p>3) 2人組でグラバークICKの練習</p> <p>4) グラバークICKの使い方</p> <p>ー2人組でキック&チェイスの練習</p> <p>3. 5対5のタグラグビー(28m×33mのグリッド)〈ゲームⅤ〉</p> <p>ーボールキャリアーがタグを取られたら攻守交代</p> <p>ー5分の試合を2回</p> |
| <p>9回目：6月23日 天候：曇り 場所：ラグビー場</p> <p>目的：スクラムの導入とタグラグビーの上達</p> <p>内容：1. スクラム</p> <p>1) 説明</p> <p>2) 8人での模擬スクラム</p> <p>3) 8人対スクラムマシーン</p> <p>4) 3人での対人スクラム</p> <p>5) 3対3+SHのブットイン&フッキング</p> <p>2. ハンドリング(4人組)</p> <p>1) ノーマルランニングパス</p> <p>2) ノーマルランニングパス+グラバークICK</p> <p>3. 6対6のタグラグビー(40m×28mのグリッド)〈ゲームⅥ〉</p> <p>ーボールキャリアーがタグを取られたら攻守交代をし、ゲームの最初とトライ後の再開をスクラムで始める</p> <p>ー5分と7分の試合を2回</p> |

「自由に走り回ることができるボールゲーム」として捉えるという考え方である。その結果、ランニングスキルの習得を重視し、技術練習ではパスではなくランニングスキルを最初に配列した。また、ボールを持って積極的に走ることをいつも受講生に促した。

第2に、タッチラグビーやタグラグビーの、目標とするゲームを上手にできるための鍵は、いかに数的優位(究極的には2対1)を作り、それを生かせるかにあると考えた。この考え方から、2対1でのプレーの仕方や2対1の作り方といった戦術練習を重視した。また、数的優位の状況が多く生じるようルールを工夫したゲームも幾つか取り入れた。

もう1つ、キックをゲームの中に積極的に取り入れようとしたことも本研究で構成した授業内容における特徴の1つである。ラグビーでは前にパスはできないが、前にキックはできる。特に、相手ディフェンスの背後に生じたスペースを生かすためにキック攻撃が効果的に使えると、ゲームの質は大きく高まると考えられる。また、キックをゲームに取り入れることで、ラグビーで重要なオフサイドルールの理解が進むという効果も考えられる。このような考え方から、キックを技術・戦術練習やゲームの中で積極的に取り入れる授業構成にした。

2. ゲーム内容(技能)の変化

実施した授業の効果を検証するためにゲーム内容の変化を分析した結果が表2である。まず、技

術的観点からの分析結果を見ると、ランニング突破試み数とランニング突破成功数はゲームを重ねるごとに増加する傾向にあり、パスミス数とキャッチミス数は逆に減少する傾向にあることがわかる。これら4つの指標について最初のゲームIと最後のゲームVIの値の差異を検定した結果は、キャッチミス数のみに有意差($P<.05$)が認められた。キック試み数については、ゲームIVからゲームVIの間で増加も減少もしていないと言えなかった。

戦術的観点からの分析結果については、数的優位を作れた数および数的優位を作り生かした数ともゲームが進むたびに増加する傾向を示すことが認められる。特に数的優位を作れた数については、最後のゲームVIの時に大きく増加しており、これはゲームIIIの時の値に比べて有意であった($P<.05$)。素早いスタートの数については、最初のゲームIから最後のゲームVIを通して増加する傾向にあるとは言えなかった。

最後に、総合的な指標に関して、トライ数についてはゲームIからゲームVIを通して増加する傾向にあるとは言えなかった。しかし、攻撃時のオフサイド数については、ゲームをするたびにオフサイド数が減少していることが認められ、最後のゲームVIと最初のゲームIにおけるオフサイド数の差異は統計的にも有意であった($P<.05$)。

3. ゲームに対する自己満足度の変化

ゲームI、ゲームIII、そしてゲームVIを行った後に調査した自己満足度の結果を示したものが図

表2 ゲーム内容の分析結果(表内の数値はM(SD)を表す)

| | ゲームI | ゲームII | ゲームIII | ゲームIV | ゲームV | ゲームVI |
|--------------|------------|----------|-----------|-----------|----------|-----------|
| 技術的指標 | | | | | | |
| ランニング突破試み数 | 3.8(1.5) | 4.0(1.8) | 3.8(1.0) | 4.5(0.7) | 6.7(2.5) | 5.3(1.7) |
| ランニング突破成功数 | 2.0(0) | 2.0(1.4) | 2.5(1.3) | 3.5(2.1) | 3.3(1.5) | 3.5(1.9) |
| パスミス数 | 8.3(4.0) | 8.0(2.6) | 9.0(4.8) | 10.0(2.8) | 6.0(1.7) | 5.3(3.4) |
| キャッチミス数 | 7.0(2.9) | 4.8(1.9) | 5.5(1.7) | 5.5(2.1) | 1.7(1.2) | 3.5(2.1) |
| キック試み数 | — | — | — | 2.5(0.7) | 2.0(1.0) | 2.5(1.3) |
| 戦術的指標 | | | | | | |
| 数的優位を作れた数 | — | — | 3.0(0.8) | 3.5(2.1) | 4.3(2.1) | 7.0(2.4) |
| 数的優位を作り生かした数 | — | — | 1.8(1.5) | 2.0(1.4) | 2.7(0.6) | 3.0(1.8) |
| 素早いスタート数 | 1.3(1.0) | 2.0(1.4) | 1.3(1.5) | 0.5(0.7) | 1.0(0) | 1.8(1.7) |
| 総合的指標 | | | | | | |
| 攻撃時オフサイド数 | 34.8(12.5) | — | 30.5(9.6) | 18.5(3.5) | — | 12.8(3.8) |
| トライ数 | 2.8(1.0) | 3.8(0.5) | 3.0(1.6) | 2.5(2.1) | 4.0(1.0) | 3.3(1.0) |
| 試合数 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 |

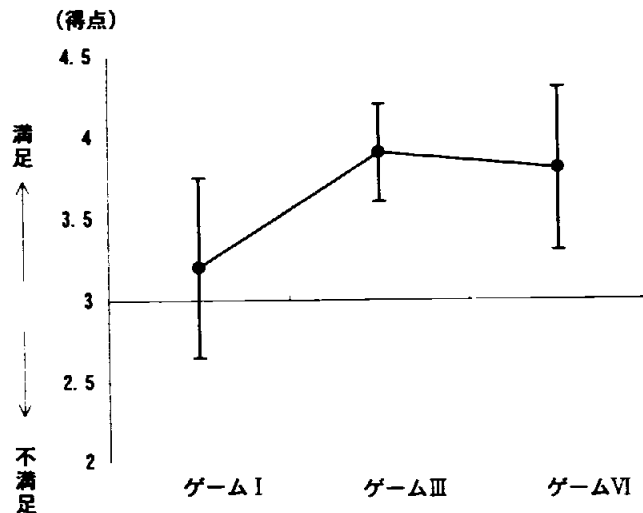


図3 ゲームでのプレーに対する自己満足度調査の結果

3である。この調査は3点が境界点で、3点を越えると満足の傾向にあることを示しており、3点未満は不満足の傾向にあることを示している。

図3を見ると、最初のゲームIでは満足度の平均値は境界点近くの値を示しているが、その後のゲームIIIではゲームIの時に比べて満足度得点が4点近くまで上がっており、この変化は統計的にも有意であった($P<.05$)。最後のゲームVIの後に行った調査でも、満足度得点はゲームIの時に比べると有意に($P<.05$)上がり4点近くの値を示しているものの、ゲームIIIの時に比べると得点が高くなっているとは言えなかった。

4. ラグビーに対するイメージの変化

ラグビーと他の3種類の球技について、7つの次元からイメージを尋ねた結果が図4である。この結果も先の満足度調査の結果と同じで3点が境界点で、3点を越えると高いイメージを、3点未満は低いイメージを持っていることを示している。授業前に調べた調査結果から、ラグビーは「ハードさ」と「危険度」に高いイメージがあり、「容易さ」と「健康的」に低いイメージがあることがわかる。「ファッション性」と「金銭的成本」についてはイメージが高いとも低いとも言えない。他の3つの球技との相対的比較から見ても同様の傾向が認められるが、「ファッション性」に関してはサッカーやバスケットボールに比べて相対的に低いと言える。「参加動機」については4つの球技の間でほとんど差異がなく、あま

り高くはないがプラスの方向の値であった。

次に、授業後に同じ調査を行い、授業を通してイメージがどのように変化したかを調べた結果を図4で見ると、ラグビーについて「容易さ」のイメージが有意に高くなり、平均では難しいイメージ(2.7点)から容易なイメージ(3.4点)に変化していることが認められた。他に、バスケットボールについては1つの次元、ハンドボールについては2つの次元で有意なイメージの変化が認められた。

Ⅳ. 考 察

まず、考察の第1の点は、女子大学生にとって適当な学習内容をラグビーが与えることができるか否かについてである。この点に関しては、男女共習の授業として小・中学生を対象に行われた先行研究^{2,3,5)}同様、格闘技的要素を排除したタッチラグビーやタグラグビーを採用することによって女子大学生を対象にしても適切な授業内容を構成することが十分可能であることが本研究によって示されたと言えよう。特に、ラグビーのゲームにはランニング、パス、キャッチ、キックなど多様なスキルが含まれていることから、むしろ他の球技より多様性に富んだ学習内容を構成することができることを本研究は示している。また、前にパスせずに相手防御を突破していくというラグビーに独特の動きも女子大学生には新鮮な学習課題に映ったように思われた。

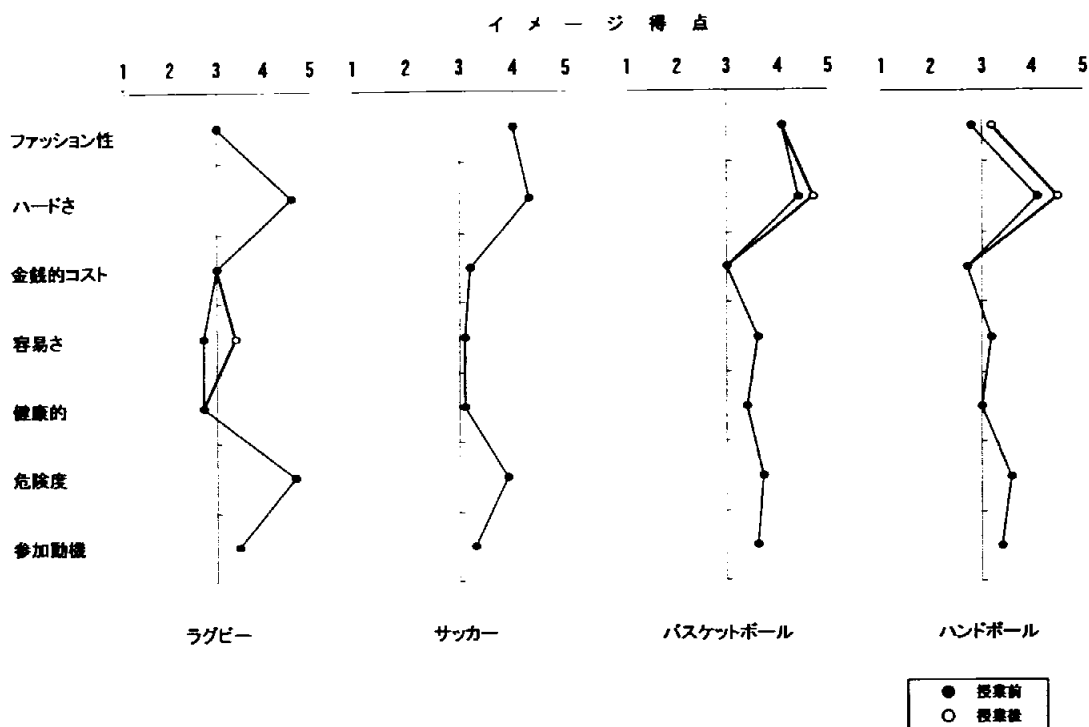


図4 ラグビーと他の3つの球技に対するイメージ調査の結果
(授業後の結果は有意な変化が見られたものだけを示した)

次に、本研究の第2の目的である授業効果の検証効果について考察する。今までまったく経験のないスポーツであるラグビーを女子大学生が習得することは無理ではないかという考えがあっても不思議はない。そこで、女子大学生が授業を通して本当にタッチラグビーやタグラグビーをうまくできるようになるのかを授業で行われたゲームの分析を通して検討した。その結果は、標本数が少ないために個々には必ずしも有意差が見られていないが、技術的指標および戦術的指標ともおおむね意図する方向で変化しているという結果が得られた。また、ゲームの理解度を反映していると考えられる攻撃時のオフサイド数はゲームを重ねるたびに減少し、最後のゲームでは最初に比べて大きく減少していることが認められた。したがって、これらの結果を総合的に判断すると、本研究で実施した授業は受講生のゲームの理解度を高め技能を上達させることにに関して確かに効果が上がっていると結論づけることができるであろう。

授業が有益な効果を上げているか否かの検討は、客観的な技能分析だけでは不十分で、それに

加えて受講生の心理分析が必要である。そこで、ゲームでのプレーに対する自己満足度の調査結果を検討したところ、受講生のゲームⅢとゲームⅥにおける満足度得点は最初のゲームⅠの時に比べて有意に高くなっており、平均で「満足」のレベル近くまで上がっていることが認められた。これは授業を通して自己あるいは他のチームメイトの技能が向上したことから、タッチラグビーやタグラグビーのゲームを受講生がエンjoyできるようになったことを示唆するものであり、授業が有益な効果を上げていることを示す重要な結果であると考えられる。

さらに、本研究では授業がラグビーに対する受講生のイメージをどのように変えることができるかという点を検討した。本研究の対象となった女子大学生の授業前のラグビーに対するイメージは、比嘉と中川⁷⁾の研究結果と同様、「ハードさ」と「危険度」で高く、「容易さ」と「健康的」で低かった。しかし、授業後に行った調査結果では、これらのラグビーに対するイメージの中で、「容易さ」のイメージが有意に上がったことが認

められた。これは授業を通して自己の技能の向上を自覚した結果、難しそうというラグビーのイメージが自分にもできそうというイメージに転換したことを意味するもので、技能の向上に関して授業が効果を上げたことを示唆するもう1つの結果であると考えられる。一方、ラグビーに対するマイナスのイメージである「危険度」については、授業を通して低下させることはできなかった。これは最後の授業の中でスクラムを取り上げ、指導の際の危険性を強調したことが調査の結果に影響しているのではないかと推察される。

最後に、本研究の限界と将来の課題について言及しておく。本研究の対象にしたのは体育を専攻する女子大学生で、しかもサッカーとラグビーの選択からラグビーを選択した者である。したがって、一般の女子大学生に比べて運動能力が高く、授業に対する動機づけのレベルも高いと考えられる。このことは授業の実施を容易にし、授業効果を大きくすることに有利に働くことが予想されるであろう。それ故、一般の女子大学生を対象にして、本研究と同様の研究を実施することが今後必要である。

V. まとめ

本研究は、体育専攻の女子大学生を対象にした授業実践を通して、女子大学生の教材としてのラグビーの価値を検討しようとするものであった。まず最初に、ラグビーの特性の中の格闘技的要素を排除したタッチラグビーやタグラグビーを採用し授業内容を構成することにした結果、女子大学生に適した授業内容を構成することが可能であることが示された。そして、実際に授業を実施し、その効果を検証した結果、授業で行われたゲーム内容の分析では受講生のゲームの理解度が高まり、技術的・戦術的能力が上達したことが認められた。また、受講生のゲームでのプレーに対する満足度がほぼ「満足」のレベルまで高まったことも認められた。さらに、受講生が授業前にラグビーに対して持っていた「難しそう」というイメージが「自分にもできそう」というイメージに転換したことが認められた。これらの結果はいずれも本研究で構成され実施された授業が有益な効果を上げたことを示すものである。

以上、本研究からラグビーは女子大学生の教材として価値を有すると結論づけることができる。

今後は体育専攻の学生ではない一般の女子大学生を対象にして同様の研究を実施し、本研究で得られた結果を追試することが必要である。

注

- 注1: 全員がタグというひも状のものを腰の両側につけ、このタグを取ることをタックルやタッチの代わりにしたノンコンタクトのラグビーゲームである。
- 注2: 正方形のグリッドの真ん中にボールを7つ置き、各コーナーにチームごとに縦1列に並ぶ。スタートの合図とともに各チーム1人ずつ出ていき、真ん中や各コーナーからボールを取ってきて自分たちのコーナーにボールを置く。ボールを置いた時点で次の人と交代する。自分たちのコーナーにボールが3個になった時点でそのチームの勝ちである。
- 注3: 正方形のグリッドの中で、攻める側と逃げる側の2つに分かれて行うゲームで、攻める側は逃げる側の体にボールでタッチしようとする。攻める側はパスはしても良いが、ボールを持って走ってはいけない。逃げる側はひたすらタッチされないように逃げ、タッチされたらすぐにグリッドの外に出る。それぞれのチームが攻める側と逃げる側を交互に行い、攻める側になった時にどれだけの時間で逃げる側のすべての人をタッチしたかを競うゲームである。攻める側が相手をコーナーに追い込むと上手くタッチできることからこの名前がついた。
- 注4: 2チームに分かれてトライの数を競うゲームで、各チームとも、両側のゴールラインがスタートである。ハーフウェイラインにボールを20個置き、スタートの合図で各チームともそのボールを拾って相手インゴールにトライしようとする。ボールを取れなかった人はディフェンスを行い、ボールを持っている相手にタッチしようとする。ボールを持っている人はタッチされるとそのボールを後ろに投げなくてはならない。
- 注5: ポートボールと同じように2チームに分かれて行い、得点を競うゲームである。攻撃側は走ることとパスすることによって攻撃し、相手のゴール内にいる味方にパスした時点で得点となる。守備側はタッチすることとボールを奪うことによって相手の攻撃を防ぐことができ、タッチしたりボールを奪った時点で攻撃権を獲得する。
- 注6: 2チームに分かれ、バレーボールのように得点を競うゲームである。コートはバレーボールと同様でネット(仮想でも良い)をはさんで向かい合う。ラグビーボールをキックし、相手コートに落としたり得点となる。受ける側はボールをキャッチ

し、ボールを落とすと相手の得点になる。ネットに当たった(とみなされた)場合にも相手の得点となる。

引用文献

- 1) 紺野 健(1997)：1人1人が運動の楽しさを味わいながら意欲的に取り組むボール運動の教材づくりについての考察ーラグビー型スポーツの教材化を試みて；タッチフットボール・タグラグビーの実践ー，ラグビー科学研究 9：50-61.
- 2) 比嘉良人，中川 昭(1997)：ラグビーに関するイメージ調査，ラグビー科学研究 9：62-71.
- 3) 黒川正紀(1999)：ドラマを生み出すラグビーボールー人と人との絆を強固にするためにー，体育科教育 47-11：48-50.
- 4) 野口裕恭(1999)：体育授業ウォッチングー男女共習タグ・ラグビーー，学校体育52-5：1-4.
- 5) 岡出美則，石黒祥子，黒川正紀，赤星 光，今崎克也，横須賀功明(1999)：タッチフットボールの授業にみられた2年生と4年生の作戦行動，体育科教育 47-9：72-74.