

バレーボールの授業の方向性を探る

—中学校、高等学校の授業におけるバレーボールに対する意識—

高橋 宏文*, 田中 博史**

Study on the Direction of Guiding Volleyball

—Analyzed Awareness Concern about Volleyball of Class in Junior high and High Scholl —

Hirobumi TAKAHASHI*, Hiroshi TANAKA**

The purpose of this study was to examine to volleyball class guidance by analyzing awareness of students in volleyball class with keywords "interest" and "difficulty."

As a result, obtained the following knowledge.

(1) The images of volleyball

① sense of team unity ② dominance or thrill at the game.

(2) The interest of volleyball

① thrill and excitement in rallies ② to express a joy of success ③ playing in close game

Interest of close game is a thrill. And Interesting play are spike or transition.

(3) Not interest

① failure of transition ② failure of spike

The reasons of failure of transition are still a poor skill, a passive player, hesitation in the game.

The reason of failure of spike is very little for practices time.

(4) A characteristics of not interest

Furthermore, classify reasons as sex, male students bring their skill and female students bring their psychology.

(5) Difficulty of volleyball and a characteristics

About 80% of students answered difficulty at volleyball class. Difficult plays are spike and to manage a combination in receive and pass. And, compare with experience of special sports and sex, difficulties are difference in a fundamental of play and a structure of play and skill.

(6) Difficulty and interest

Difficulty don't influence a interest. And interest is difference by felling difficulty.

Considering these results, teachers need to make thrill and excitement in the game. Consequently, teacher need to have special guidance of making a game and skill. And Teacher have to make a program with understanding a characteristics of students.

Key words : Volleyball class, Direction of guidance, Interest, Difficulty, Quantification theoretical 3 types

本研究はバレーの受講を選択した大学生に対して、「面白さ」、「難しさ」をキーワードに、中学校から高校のバレーの授業に関するアンケート調査を行い、今後の授業の方向性を検討した。その結果以下の知見が得られた。

(1) バレーに対する全体的なイメージは、①チームの一体感、②ゲームの流れであった。

(2) 面白さとは、①ラリー時の緊張感や興奮、②プレーが成功し喜びを表すこと、③接戦のゲームを行うことであり、③の理由は緊張感であった。そして、できるようになると面白いプレーは、スパイクや連係であった。

(3) 面白くない理由は、①チームでボールがつかない、②スパイクが打てないであり、①の理由は、回答の多い順に技術が未熟、積極的にプレーに参加しない人がいる、お見合いであった。そして、②の理由は、練習時間がないまたは少ないであった。

(4) 面白くない理由の特性は、男性は技術面、女性は心理面であった。さらに、専門的なスポーツ経験の有る女性は積極的にコミュニケーションを取り、チームメイトに関わる心理面を、経験の無い女性は技術に関わる心理面を挙げていた。

(5) 難しさとその理由、特性では、授業を受けた8割の者はバレーが難しいと感じ、難しいプレーは、多い順にスパイク、人と人の間に来たボールの処理であった。また、その特性は、専門的なスポーツ経験の有無と性別により、プレーの基礎、プレー構造、技術構造という要因において、異なることが明らかになった。

(6) 難しさ面白さの関係から、難しさ面白さには影響を及ぼさないこと、また、難しさの感じ方により面白さの要素が異なると考えられた。

以上のことから、教師は授業において必要な練習時間を確保し、スパイクや連係プレーを上達させ、ゲームの特性である緊張感や興奮を伴うゲームを実現するプログラムを作成する必要があると考えられる。さらに、面白くないとすることや難しさは、専門的なスポーツ経験の有無や性別により異なるため、これらを理解しゲームを中心とした指導プログラムを作成する必要があると考えられた。

Key words : バレーボール授業、指導の方向性、面白さ、難しさ、数量化理論3類

*東京学芸大学 University of Tokyo Gakugei

**大東文化大学 University of Daitobunka

1. 緒 言

一般的にバレーボール（以下バレーとする）は、個人の技量の差が表れ易い種目である^{2, 10)}。バレーでは、ルール上ボールを手に保持することができず、しかも3タッチ以内で相手コートに返球することが定められていることから、プレーする際に多くの制約がある。また、ボールを保持できないということは、全てのプレーがダイレクトタッチで行われるということである。そのため、瞬間的なダイレクトプレーに対するためらいや判断の遅れは、ボールをつなぐという連係プレーの出来に直接的に影響してしまう。この判断の遅れは、プレーヤーとプレーヤーの間にボールが来た場合に、互いに躊躇してしまうお見合いや、遅れてボールにアプローチするといったような、コンビネーションミスという形で表れる。したがって、バレーでゲームを成立させるためには、上記のような特徴的なルールを理解し、その中で技術を効果的に発揮することが求められると考えられる。

バレーでは個人または、集団技術を発揮する際、よりスムーズなコンビネーションを図るためにチームワークが必要となる。さらに、チームワークに反映されるものとして、直接的には勝敗に結びつかないが、チーム内での対人関係が挙げられている¹⁰⁾。よって、各プレーヤーの持っている技術を連係させ、よりスムーズなコンビネーションを構築するためには、メンバー同士の対人関係をより良くすることも必要とされ、このことが良いチームワークを生み出すと考えられる。

また、黒後や宮内ら⁴⁾の研究では、バレーのゲームにおいてプレーする際の楽しさを回答の多い順に、「ラリーが続くこと」、「チームワークがいいこと」、「スパイクが打てること」、「勝つこと」と報告している。そして、バレーの授業で楽しいと感じる部分については、「ゲームが楽しい」「皆で楽しめる」など、回答の多くはゲームに関する興味関心であった。このようにバレーは、一般的にゲームの楽しさや、興味関心が浸透している種目の一つであり、球技系スポーツ教材の一つとして多くの中学校、高等学校で実施されている。さらに、バレーは平成11年に改定された小学校の指導要領に、ソフトバレーボールとして導入されたことから、小学校から家庭婦人に至るまで、幅広い世代に渡り大衆化されている種目であるといえる。

一方、実際にゲームを楽しむためには、個人、集団技術の習得を中心に多くの課題が山積している⁹⁾。教師にとってバレーを授業で扱う際には、教材としての諸価値は認められているが⁹⁾、決して指導の容易な教材ではないのが実情である。特に、初心者指導の際に、その困難さが露呈する⁹⁾といわれている。また、ゲームでは、前述したようにチームワークが重要で、コンビネーションプレーが中心となることから、学習者の技術レベルの差がチームの出

来不出来にも繋がり易く、そのことが彼らの学習意欲へも影響する。

また、一般的に運動の楽しさには、一過性の楽しさと自己実現的楽しさの二種類があり、前者はそのまま続けても学習意欲に結びつかないのに対し、後者は学習意欲に動機づけられた主体的活動によって達成できた喜びである²⁾。このことから、教師は困難さを伴うバレーの学習場面において、生徒の意欲に動機付けされた活動を、授業内における指導や場の設定などで保障する必要があるといえる。

以上のように、バレーには「楽しさ (=面白さ)」と「難しさ」が同居しており、授業におけるバレーの面白さは、チームとして行うゲームそのものである。しかし、ゲームを楽しむためには、難しいとされる技術の習得など、課題も多いことから、教師にとっては指導が容易でない種目にもなっている。さらに、学習者の意欲という視点からも、授業の充実を図る必要があることから、教師が学習者のバレーに対する、イメージや意識を知ることは、指導の方向性を考える上で重要であると考えられる。

そこで、本研究はバレーの授業を受講した大学生に対して、「面白さ」、「難しさ」をキーワードに、中学校から高校のバレーの授業に関するアンケート調査を行い、その回答を分析することで、今後のバレーの授業の方向性に関する知見を得ることを目的とした。

2. 方 法

1) 調査対象

T大学とA大学のバレーの授業に参加した学生、総勢338名であった。内訳は男性131名、女性207名、平均年齢19.4才であった。そして、専門的なスポーツ経験の有無は、有り305名、無し33名であり、専門的なバレー経験の有無は、有り114名、無し224名であった。

2) 調査方法

調査は質問紙法による集合調査とし、2002～2003年に実施した。実施場所はA大学、T大学それぞれのバレーの授業時間中に体育館にて行った。

3) 調査内容

本研究で用いた質問紙は、本研究以前にA大学、T大学の大学生に実施した、バレーに関する自由記述の先行調査の回答結果を総覧整理し、キーワードになった「面白さ」、「難しさ」に沿って作成したものである。

なお、「面白さ」、「難しさ」の項目の一部は、選択された回答の理由を調査できるように、質問を階層構造にした。回答方法は「属性」、「面白かったか」、「難しかったか」については単一回答方式、「イメージ」、「面白さ」、「難しさ」の理由については、複数回答方式とした。さらに、必要に応じて自由記述を用いた(資料1)。

4) 分析

全体的な分析として、単純集計を行い度数(回答数)及

資料1 過去の授業のバレーボールに関する質問紙

1. 属性：性別、年齢、専門的なスポーツ経験の有無
2. バレーボールに対するイメージ (複数回答可)
- ①バレーボールは動きが少ないスポーツでつまらない
- ②自分のプレー範囲は結構広い
- ③ボールが痛いまたは怖い
- ④ネットにより仕切られているためより一体感を感じられるスポーツ
- ⑤狭いコート内で互いが近い状態であるためフィールドが広いスポーツに比べ、互いの気持ちが団結しやすい
- ⑥バレーボールは流れのスポーツである
- ⑦攻守の切り替えが速い
- ⑧難しいスポーツ
- ⑨特徴的な技術を用いる
- ⑩早い判断が要求される
- ⑪緊張感がある
- ⑫心理状況が影響する
- ⑬チームのムードがゲームに影響する
3. 面白さ
- 1) 面白かったか?
- 2) 面白かった理由は? (複数回答可)
- ①ゲームの展開の先が読めない
- ②ラリーが続くと緊張感や興奮があること
- ③自分ができないプレーができるようになること
- 下位質問項目
- a スバイク
- b オーバーパス
- c アンダーパス
- d レシーブ
- e サーブ
- f トス
- g ブロック
- h 連係
- i カバリング
- ④ゲームが接戦になると楽しい
- 下位質問
- その理由 (自由記述)
- ⑤仲間と打ち解けあうこと
- ⑥チームの中でレシーブから3段攻撃で連係しゲームを展開すること
- ⑦チームメイトとの結びつきが感じられること
- ⑧ぎりぎりのボールをレシーブしてトスでつないでスバイクで決めること
- ⑨連帯感 (一体感) を持ってプレーすることが楽しい
- ⑩スバイクを決めたとき
- ⑪サーブを決めたとき
- ⑫ブロックを決めたとき
- ⑬スバイクをレシーブしたとき
- ⑭レシーブが乱れてそのボールをカバリングしてつないだとき
- ⑮チームでプレーが成功し喜びを大きく表すこと
- ⑯チームでボールをコントロールすること
- ⑰ゲームに流れがあるところ
- 3) 面白くなかった理由 (複数回答可)
- ①スバイクが打てなかったから
- 下位質問項目
- a 丁寧に教えてもらわなかったから
- b 指導内容が理解できなかったから
- c 練習時間が少なかったから
- d 練習時間が無かったから
- ②レシーブができなかったから
- ③トスが上がらなかったから
- ④トスができなかったから
- ⑤サーブが打てなかったから
- ⑥ボールが痛かったから
- ⑦ボールが怖かったから
- ⑧チームでボールがつかずならなかったから
- 下位質問項目
- a 難しすぎるスポーツだから
- b 積極的にプレーに参加しない人がいたから
- c 上手い人だけがプレーしてしまっから
- d 声をかけることができていないから
- e 黙っている人がいたから
- f リーダーシップを取る人がいなかった
- g 一体感がないから
- h 技術が未熟だから
- i チームで声を出さないでプレーしたから
- j 自分の正面しかプレーしなかった、又はそういう人がいた
- k サーブでゲームが決まっていたから
- l チームメイトで積極的にプレーしない人がいたから
- m 自分が積極的に参加しなかったから
- n 雰囲気盛り上がらなかった
- o お見合いが多い
- ⑨一体感がなかったから
- ⑩その授業ではラリーができないゲームだったから
- ⑪難しい
- ⑫チームに溶け込めなかったから
- ⑬プレーが上手くなかったから
- ⑭黙っている人がいたから
- ⑮積極的に参加しない人がいたから
- ⑯授業を通して技術が上手くならなかったから
- ⑰盛り上がらなかったから
4. 難しさ
- 1) 難しかったか?
- 2) 何が難しかったか?
- ①オーバーパス
- ②アンダーパス
- ③トス
- ④スバイク
- ⑤サーブ
- ⑥ブロック
- ⑦レシーブ
- ⑧人と人の間に来たボールの処理
- ⑨声をかけること
- ⑩仲間と打ち解けること

び比率を算出し、必要に応じてクロス集計を行って、データを比較した。また、自由記述で得た回答に関しては、類似する内容を集めカテゴリーを作成し、そのカテゴリー毎にキーワードをつけ、その回答数と比率を算出し比較した。

そして、「面白さ」、「難しさ」については、より詳しい分析を行うために、項目間や回答した者の属性 (性別、専門的なスポーツ経験の有無 (以下、スポーツ経験有りまたは無し)) との間にある特性を明らかにするために数量化理論3類を使用し分析を行った。始めに、グラフを構成する第1～3軸の対応の度合いを相関係数により判断し、相関係数が0.5以上になる軸を重要性が高い軸¹³⁾として分析に用いた。次に、項目のグラフと、回答者の属性のグラフの各軸が表しているものを解釈し、軸に名前をつけた。さらに、項目と属性のグラフの軸が、方向性も含め同一であると考えられるため¹⁴⁾、2つのグラフにおけるプロットの状態を見て、分析を行った。

3. 結果・考察

1) バレーに対する全体的なイメージ

現在の大学生の中学校、高等学校時の授業におけるバレーのイメージは、図1に示した通りである。その中から半数以上の者が支持した項目は、「チームのムードがゲームに影響する」79.6%が最も多く、続いて「早い判断を要求

される」66.3%、「バレーは流れのスポーツである」57.7%、「緊張感がある」52.1%、「狭いコート内で互いが近い状態であるためフィールドが広いスポーツに比べ、互いの気持ちが団結しやすい」が51.5%であった。

この結果、バレーに対するイメージは、技術的、戦術的な側面よりも、①チームのまとまりや雰囲気、②流れなどのゲームの動きに対する判断と、そこで感じる緊張感であった。そのため、バレーの授業で学習者が重視することは、単にプレーを行うというよりも、プレーを行う際の心理であるといえる。

2) 面白さについて

①面白さとその理由

表1の通り、87.3%の者が面白かったと回答した。本研究で、重要なのはその面白さの理由である。その理由は、「ラリー時の緊張感や興奮」を挙げた者が83.4%と最も高く、さらに「チームでプレーが成功し喜びを大きく表すこと」56.4%、「ゲームが接戦になると楽しい」50.3%という結果となった (図2)。また、「ゲームが接戦になると楽しい」と「自分のプレーができるようになること」 (回答率は41.2%) については階層的設問を設け、その理由となる回答を得た。まず表2に示すように、「ゲームが接戦になると楽しい」の理由に最も多く挙げたのは「緊張感」で、約半数の48.1%である。続いて、「自分の出来ないプレーができるようになること」と回答した者に、どういったプレーができるようになることが面白いのか質問したと

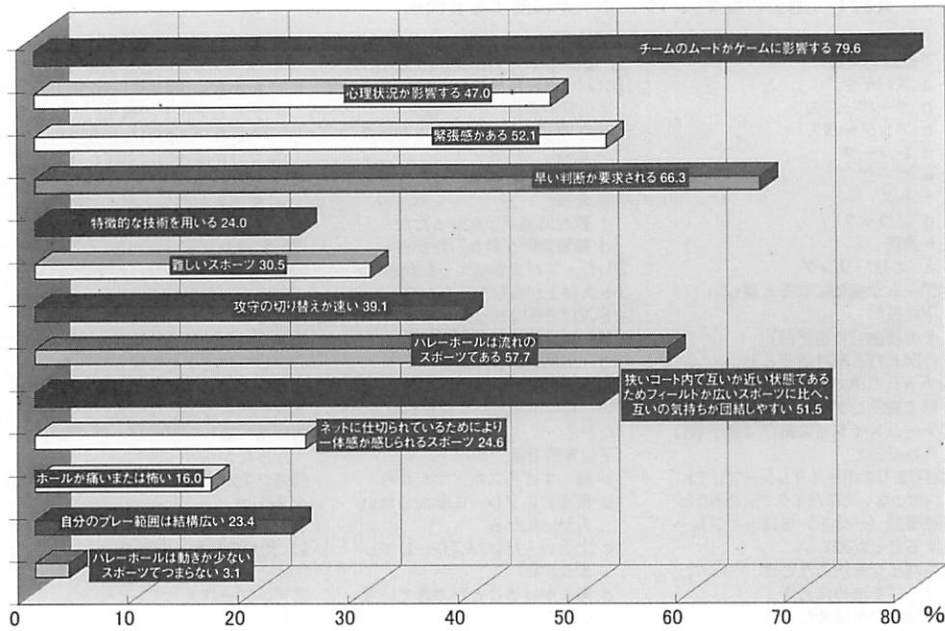


図1 ゲームに対するイメージ

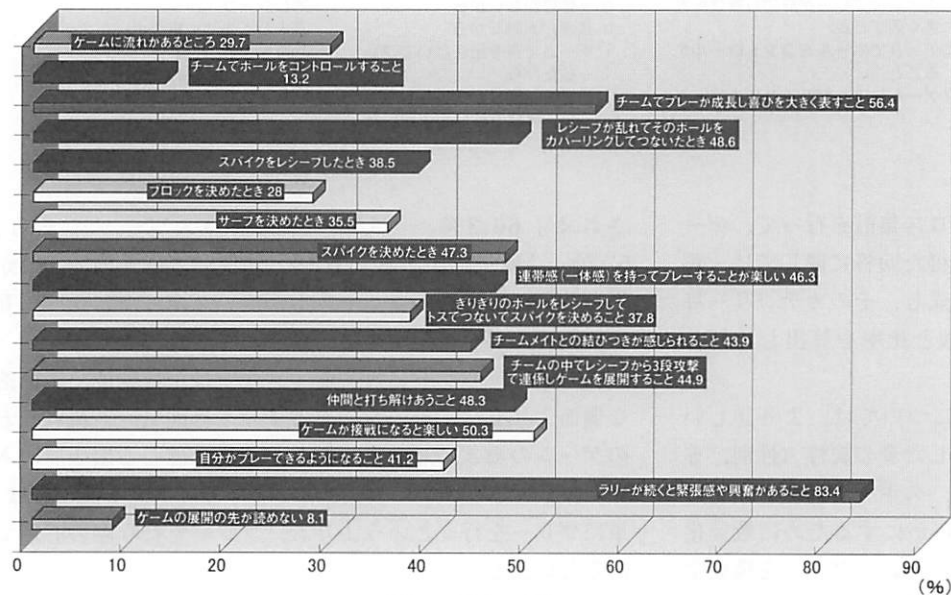


図2 面白い理由

表1 面白かったか？

	回答数	%
面白い	296	87.3
面白くない	36	10.6
どちらでもない	6	2.1

表2 ゲームが接戦になると楽しい(自由記述)

	回答数	%
緊張感	62	48.1
興奮	21	16.3
チームの雰囲気	16	12.4
成功感	11	8.5
達成感	7	5.4
ラリー	6	4.7
かけ引き	5	3.9

ころ、回答の多い順に「スパイク」46.7%、「連係」44.3%、「サーブ」と「レシーブ」が共に32.0%であった(図3)。

以上のように、面白かった理由の1つは、「緊張感」である。これは、プレー時の興奮につながると考えられ、ラリー時や接戦というゲーム状況で感じられると考えられる。このため、教師は学習者の動機を維持するためにも、接戦を保障する必要があると推察される。そして、面白かった理由の2つ目は、「チームとしてのプレーの成功」であり、これら2つの面白かった理由は、バレーに対するイメージでも挙げられており、ゲームのイメージと面白さは関係していると推測される。さらに、できるようになりたいプレーで、「連係」が2番目に高い回答率であることと併せ、学習者が最も面白さを感じるのは、個人のプレーよりも、チームとして連係プレーを成功させて、接戦などのゲーム性を味わうことにあると考えられる。しかし、できるようになりたいプレーで、最も高い支持を集めたのが「スパイク」であり、図2の面白い理由において「スパイクを決め

たとき」が47.3%と半数近い支持を集めたこと、そして、図3の自分ができないプレーで、できるようになりたいプレーの結果と併せて考えると、面白さの中心はチームに起因することであるが、スパイクは最も成功させたい技術であり、他の研究^{4,5)}と同様、関心が高いことが明らかになった。

②面白くない理由

面白くなかったと回答した者は少数ではあるが、その理由は「チームでボールが繋がらないから」が72.2%、「スパイクが打てなかったから」が52.2%であった(図4)。続いて、これらには階層的設問を設け、その理由となる回答を得た。まず、図5の「チームでボールが繋がらな

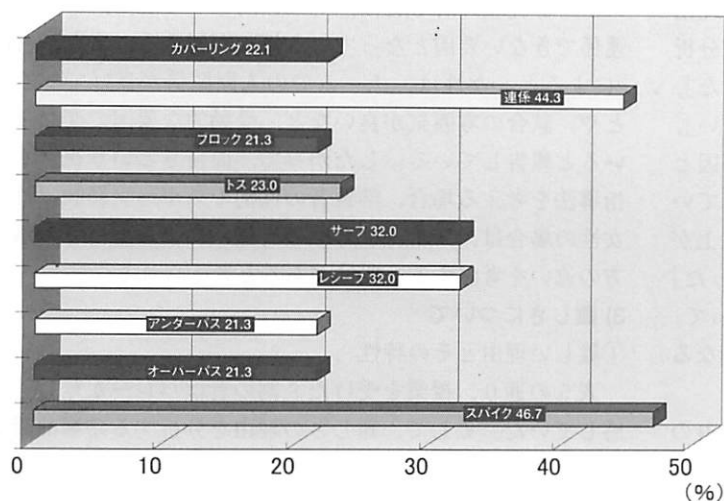


図 3 自分ができないプレーでできるようにしたいプレー

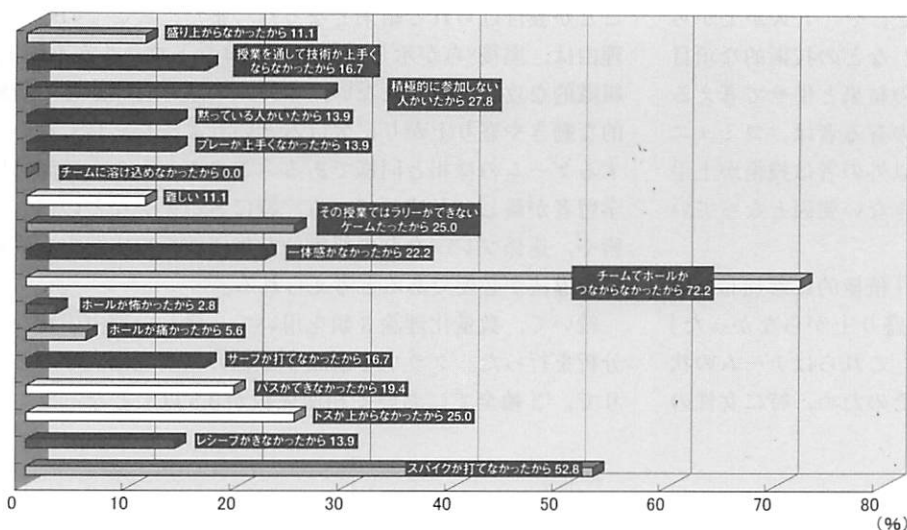


図 4 面白くなかった理由

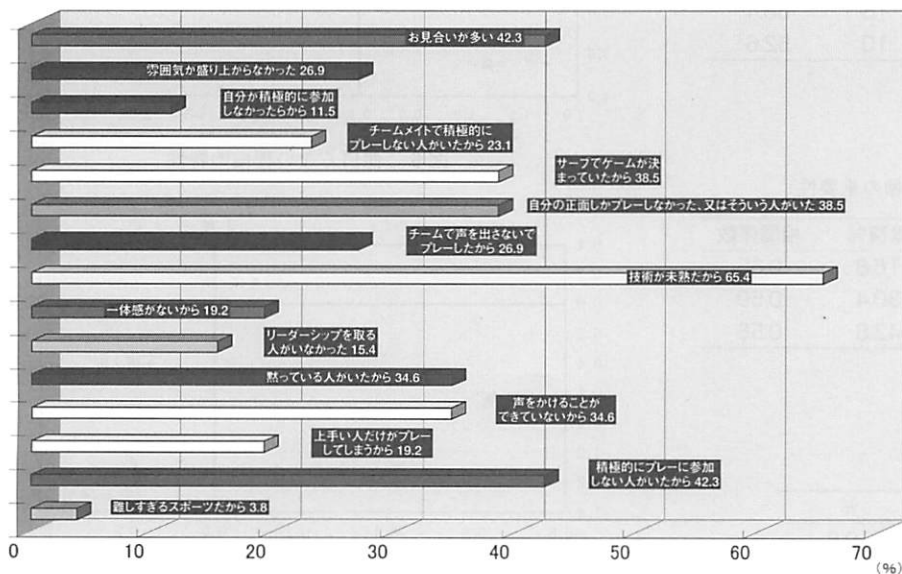


図 5 ボールがつながらなかったから

ったから」では、「技術が未熟だから」65.4%、続いて「積極的にプレーに参加しない人がいたから」、「お見合いが多い」が共に42.3%であった。

したがって、面白くない理由には、関係が不十分で、スパイクまでつながらないなどが挙げられたが、これは、関係というコンビネーションプレーに必要な技術が未熟であったり、それを発揮するためのチームとしての一体感に欠けていたためと考えられる。このチームの一体感が欠けている状態では、積極的なプレーへの参加がないことや、お見合いが多く出現することなどが推測でき、学習者は最も味わいたい緊張感のあるゲームをチームとして作れなかったと推察される。

また、表3のスパイクが打てなかった理由は、「練習時間が少なかったから」68.4%、「練習時間が無かったから」52.6%であった。これは、練習そのものや、時間が無いまたは少ないため、必然的に教師に十分に教えてもらえなかったことが、スパイクを打てなかった理由であると考えられる。

③面白くない理由の特性

続いて、数量化理論3類を用いて面白くない理由の特性について分析を行った。グラフを構成する軸の重要性は表4のとおりで、3軸全てにおいて相関係数が0.5以上であった。次に、各軸の解釈を行い、第1軸を「プレーが関係できない(コミュニケーション-技術)」あるいは「女性のスポーツ経験が有る者とそれ以外の者を分ける」軸と、第2軸を「プレーに積極的に参加しない理由(技術-メンタル)」あるいは「性別(男-女)」軸と、解釈した(図6, 7)。これらの観点から、面白くない理由の特性について分析を加えた。なお、第3軸は解釈ができなかったため本分析の対象から外すことにした。

始めに、第2軸(図6, 7)において、面白くない理由の「プレーに積極的に参加しない理由」要因について分析を行った。その結果、男性は「プレーが上手くなかった」、「その授業ではラリーができないゲームだった」、「難しい」、「レシーブができなかった」などの技術的な問題を要因として挙げる傾向がある。一方、女性の場合は、「黙っている人がいた」、「積極的に参加しない人がいた」、「盛り上がらなかった」、「ボールが痛かった」、「一体感が無かった」など心理的な問題を要因として挙げる傾向がある。よって、性別によってプレーに積極的に参加できない理由が異なると考えられる。

次に第1軸(図6, 7)において、面白くない理由の「プレーが関係できない」という要因について分析を行った。その中で、スポーツ経験の有る女性は、「黙っている人がいた」、「積極的に参加しない人がいた」、「一体感がなかった」などの項目を要因に挙げる傾向がある。それ以外の者では、「スパイクが打てなかった」や「トスが上がらなかった」、「サーブが打てなかった」などの技術的な項目を要因に挙げる傾向がある。第2軸の結果と併せて考えると、女性の中でも特にスポーツ経験の有る者は、コミュニケーションを取らないことが、それ以外の者は技術が上手くできないことが、関係プレーができない要因となると推察される。

さらに、図6で印をつけたように「積極的に参加しない人がいた」、「一体感がなかった」、「盛り上がらなかった」という項目が固まって位置しており、これらはチームの状態に関する心理的な項目といえる。そのため、特に女性の

スポーツ経験の有る者は、チーム内での心理が、プレーが関係できない要因となっている傾向が伺える。また、宮内⁹⁾によると、女性は、チームでの人間関係が良好であることや、試合の雰囲気が良いなど、受動的な要因で楽しんでいると報告している。したがって、面白さという視点から指導法を考える場合、学習者の性別やスポーツ経験(特に女性の場合は、スポーツ経験の有無)による面白さの感じ方の違いを考慮する必要があると考えられる。

3) 難しさについて

① 難しい理由とその特性

表5の通り、授業を受けた8割の者はバレーが難しいと感じていた。そして、難しさの理由を分析する階層的設問では、60.1%が「スパイクを打つこと」、51.3%が「人と人の間に来たボールの処理」と回答した(図8)。

したがって、学習者の8割という大部分者が難しいと回答したことから、バレーは指導が容易でない単元⁹⁾であることが裏付けられる結果となった。また、ここでの難しい理由は、黒後⁹⁾が示した、ボールコントロールが不確実、組織的な攻防はみられない、ボールの譲り合いが多く積極的な動きや盛り上がり欠けるというような、良くないとするゲームの様相と同様である。このことから、教師には学習者が難しいと感じている、特にスパイクなどの個人技術や、関係プレーなどの組織的な集団技術の実践力を高める指導法が必要であると考えられる。

続いて、数量化理論3類を用いて、難しい理由の特性の分析を行った。グラフを構成する軸の重要性は表6のとおりで、3軸全てにおいて相関係数が0.5以上となった。次

表3 スパイクが打てなかった理由(複数回答)

	回答数	%
丁寧に教えてもらわなかったから	9	47.4
指導内容が理解できなかったから	2	10.5
練習時間が少なかったから	13	68.4
練習時間が無かったから	10	52.6

表4 面白くない理由の特性(軸の重要性)

軸No.	固有値	寄与率%	累積%	相関係数
1	0.43	16.8	16.8	0.65
2	0.35	13.6	30.4	0.59
3	0.31	12.3	42.8	0.56

表5 難しかったか?

	回答数	%
いいえ	67	19.8
はい	271	80.2

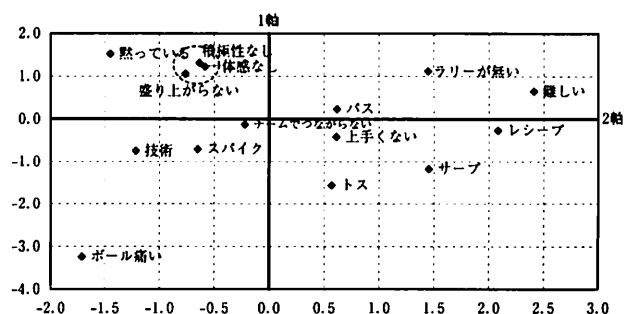


図6 面白くない理由の特性

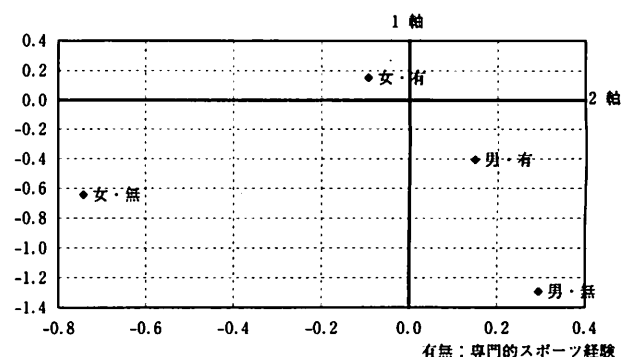


図7 面白くない理由の特性における属性

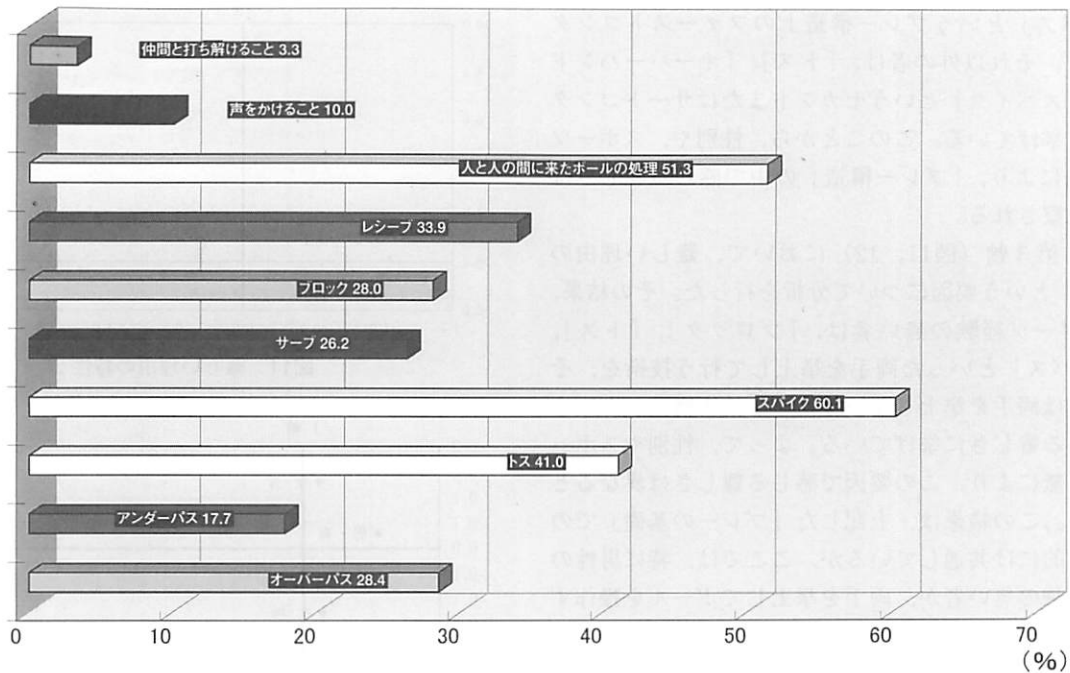


図 8 難しい理由

に、グラフの各軸の解釈を行い、第 1 軸を「プレーの基礎 (コミュニケーション—技術)」あるいは「スポーツ経験 (有一無)」軸と解釈した。続いて、第 2 軸を「プレー構造 (セカンド, サードコンタクト—ファーストコンタクト)」あるいは「男性のスポーツ経験の有る者とそれ以外の者を分ける」軸、そして、第 3 軸を「技術構造 (両手を挙上する—しない)」あるいは「男性のスポーツ経験の無い者とそれ以外を分ける」軸と解釈した (図 9, 10, 11, 12)。これらの観点から、難しい理由の特性について分析を加えることにした。

始めに、第 1 軸 (図 9, 10) において、難しい理由の「プレーの基礎」という要因について分析を行った。その結果、スポーツ経験が有る者は、「仲間と打ち解けること」、「人と人の間に来たボールの処理」、「声をかける」などを、経験の無い者は、「レシーブ」、「サーブ」、「トス」などを挙げる傾向がある。そのため、スポーツ経験が有る者は、コミュニケーションを取り、それをプレーに生かせないことが、経験の無い者は技術の未熟さが、難しい理由のこの領域における特性であると推察できる。そして、図 9 では「トス」、「スパイク」、「ブロック」、「オーバーパス」という項目が固まって位置しており、これらは、どれも頭上で行う技術である。このことから、特にスポーツ経験の無い者は、「プレーの基礎」という要因での難しさを、手を挙上し頭上でボールを操作する技術とする傾向があると思われる。

続いて、第 2 軸 (図 9, 10) において、難しい理由の「プレー構造」という要因について分析を行った。その結

表 6 難しい理由の特性 (軸の重要性)

軸No.	固有値	寄与率%	累積%	相関係数
1	0.42	18.8	18.8	0.65
2	0.31	13.9	32.7	0.56
3	0.30	13.7	46.4	0.55

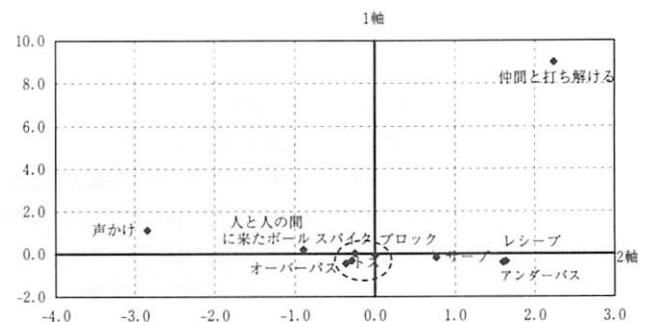


図 9 難しい理由の特性 1

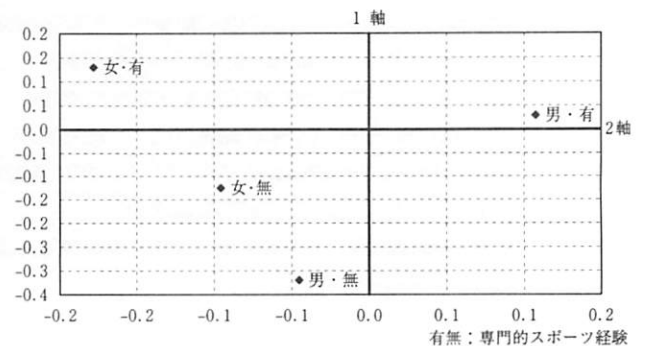


図 10 難しい理由の特性における属性 1

果、男性のスポーツ経験が有る者は、「サーブ」や「レシーブ」、「パス」というプレー構造上のファーストコンタクト部分を、それ以外の者は、「トス」、「オーバーハンドパス」や「スパイク」というセカンドまたはサードコンタクト部分を挙げています。このことから、性別や、スポーツ経験の有無により、「プレー構造」の中で感じる難しさは異なると推察される。

さらに、第3軸（図11, 12）において、難しい理由の「技術構造」という要因について分析を行った。その結果、男性のスポーツ経験の無い者は、「ブロック」、「トス」、「オーバーパス」といった両手を挙上して行う技術を、それ以外の者は両手を挙上しない技術を「技術構造」という要因における難しさに挙げています。よって、性別やスポーツ経験の有無により、この要因で感じる難しさは異なると推察される。この結果は、上記した「プレーの基礎」での結果と基本的には共通しているが、ここでは、特に男性のスポーツ経験の無い者が、両手を挙上してボールを操作する技術を難しいとする傾向が明らかになった。

したがって、スポーツ経験の有無と性別により、「プレーの基礎」、「プレー構造」、「技術構造」の各要因において、難しさを感じる部分が異なると考えられる。そのため、これらの特性を理解し、これを指導内容に反映させることが必要である。

②難しさと面白さの関係

「難しい」と回答したグループと「難しくない」と回答したグループ間で、「面白さ」の比率（表7）と、「面白い理由」の比率（図13）について分析を行った。始めに「面白さ」の結果では、89.2%の者が難しいとしながらも

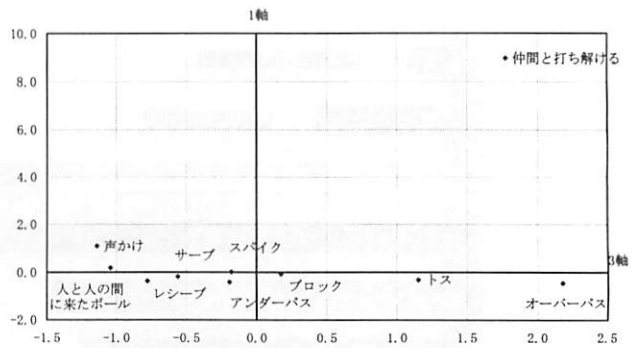


図11 難しい理由の特性 2

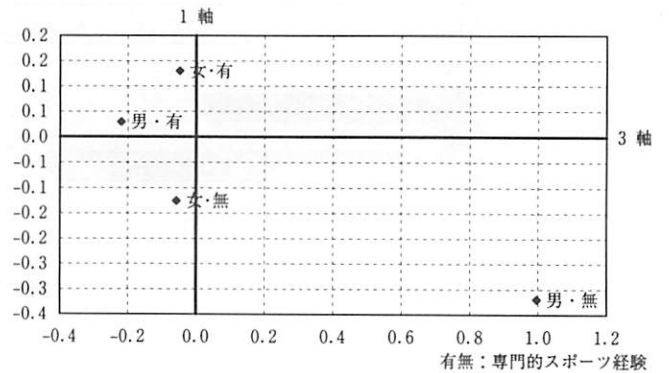


図12 難しい理由の特性における属性 2

表7 難しさと面白さ

	面白い	%	面白くない	%
難しい	239	89.2	29	10.8
難しくない	51	89.5	6	10.5

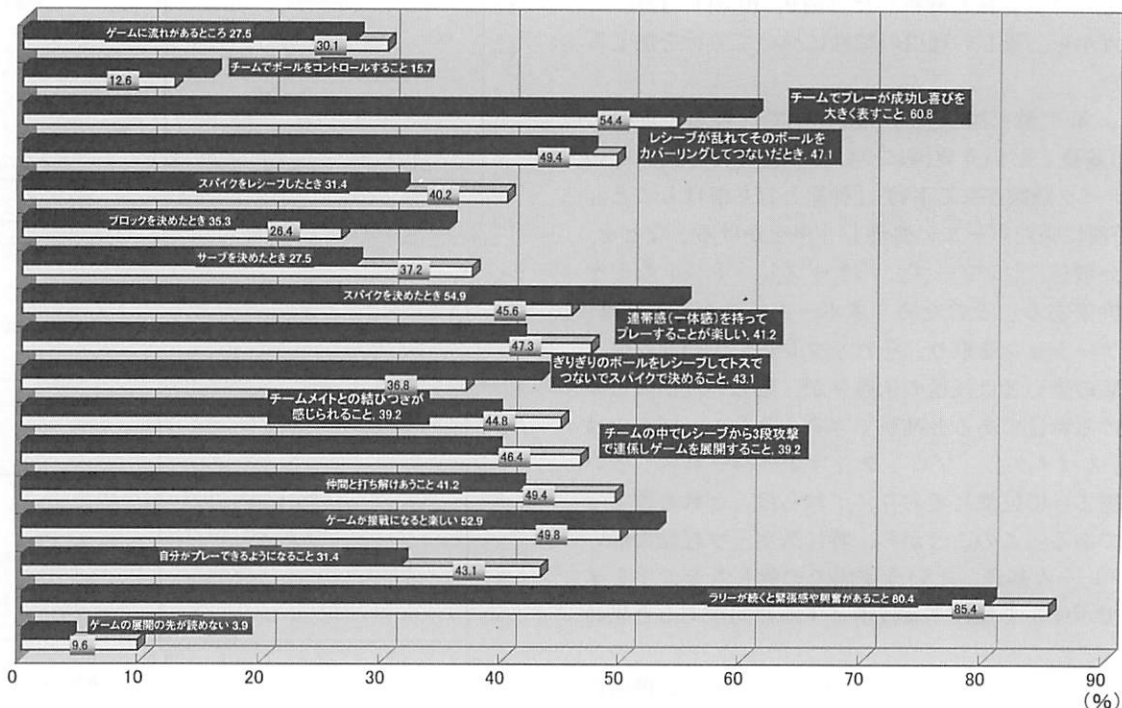


図13 難しさと面白さの理由の関係

面白いと回答し、89.5%の者が難しくない上に面白いと回答し、この比率はほぼ一致した。そして、図13に示したように、「面白い理由」の比率で両グループ共に50%以上の支持を集めたのは、「ラリーが続くと緊張感や興奮があること」、「チームでプレーが成功し喜びを大きく表すこと」であった。また、グループ間では、僅かながらも差が見られた。難しいと回答したグループは、難しくないと回答したグループに対して、「自分のできないプレーができるようになること」、「サーブを決めたとき」、「スパイクをレシーブしたとき」の項目で、逆に、難しくないと回答したグループは難しいと回答したグループに対して、「スパイクを決めたとき」という項目で、それぞれ約10%相対的に高い比率を示した。

このことから、難しいと回答したグループにとっては、ゲームの中でプレーを少しでも成功させることが、そして、難しくないと回答したグループでは、特にスパイクが打てるのが面白いとする理由の1つになっていると推察される。特にスパイクは、最もできるようになると面白く、最もできるようになりたいプレーがスパイクであったことから推測できる。

以上のことから、難しさの感じ方により面白さの要素が異なることがわかる。これは、バレーでゲームを楽しむために、個人的、集団的技術の習得を中心に多くの課題が山積している⁹⁾ことが伺えるものでもある。

4) 指導法の方向性

授業におけるバレーの指導法では、始めにパスを中心に技術を学習させ、それがある程度、習得された段階で、ゲームを行うという下位技術中心の授業と、ゲームを体験しながら技術を習得することを中心にして、必要に応じて技術練習を導入するゲーム中心の授業とが主張されている^{12) 13)}。

本研究の結果から、面白い理由と面白くない理由の結果を鑑みると、学習者が最も望んでいることは、チームとして連携プレーを成功させ、良い雰囲気プレーすることである。そして、個人技術の面では、特にスパイク技術に関心が高く、それを身につけたいと思っていることも明らかになっている。また、連携を構築した、ゲーム中心の授業では、運動技能と体力の向上の達成度と、楽しさの達成度が技術中心の授業よりも高い¹³⁾とも報告されている。

以上のことから、チームワーク良く連携プレーを成功させ、接戦やラリーを基盤としたゲームの緊張感や興奮をチームとして味わうことは、学習者が最も望んでいる面白さに大きく影響する要因であると考えられる。

一方、主な難しい理由は「スパイクを打つこと」や、「人と人の間に来たボールの処理」である。これは、スポーツ経験の有無により異なり、特に個人技術では、手を挙上する技術を難しく感じる傾向がある。また、スポーツ経験の有無と性別から難しさの特性を分析すると、「プレーの基礎」、「プレー構造」、「技術構造」という要因毎に、難しさを感じる部分が異なることから、スポーツ経験や性

別による難しさの特性を理解し、これを指導内容に反映させることが必要である。

したがって、指導法について考える場合、下位技術中心ではなく、ゲームを中心に上位技術であるスパイクを含む連携プレーを構築する指導プログラムが必要であると考えられる。また、難しさの感じ方により面白さの要素が異なることや、性別やスポーツ経験の有無により、感じる難しさが異なることから、教師は対象となる学習者の特性を把握し、指導内容に工夫を凝らす必要性もあるといえる。

4. 結 論

本研究はバレーの授業を選択した大学生に対して、「面白さ」、「難しさ」をキーワードに、中学校から高校のバレーの授業に関するアンケート調査を行い、その回答を分析することで、今後の授業の方向性を検討することを目的とした。

その結果、以下の知見が得られた。

(1) バレーに対する全体的なイメージ

①チームの一体感、②ゲームの流れや緊張感という、2つを代表的なイメージとしていることが分かった。

(2) 面白さとその理由

①ラリー時の緊張感や興奮、②プレーが成功し喜びを表す、③接戦のゲームを行う、というものが代表的な理由であった。

③の理由は緊張感、そして、できるようになると面白いプレーは、スパイクや連携であった。

(3) 面白くない理由

①チームでボールが繋がらない、②スパイクが打てないという2つを代表的な理由としていた。

①の理由は、技術が未熟、積極的にプレーに参加しない人がいること、お見合いが多いためであった。また、②の理由は、練習時間がない、または少ないためであった。

(4) 面白くない理由とその特性

①男性は技術面、②女性は心理面を理由に挙げていた。

特に、スポーツ経験の有る女性は積極的にコミュニケーションを取り、チームメイトに関わる心理面を、経験の無い女性は技術に関わる心理面を面白くない理由としていた。

(5) 難しさとその理由、特性

授業を受けた8割の者はバレーが難しいと感じていた。そして、難しいプレーは、回答の多い順に「スパイク」、「人と人の間に来たボールの処理」であった。また、難しさの特性は、専門的なスポーツ経験の有無と性別により、「プレーの基礎」、「プレー構造」、「技術構造」という要因毎に、異なることが明らかになった。

(6) 難しさ面白さの関係

難しさは面白さに影響を及ぼさず、難しさの感じ方により面白さの要素が異なることがわかった。

以上のことから、バレーの授業において教師は、緊張感

や興奮を伴う接戦や、ラリーなどがあるゲームを実現するプログラムが、生徒の意欲を引き出すために必要と考えられる。そのため、教師はゲームを中心とした授業を展開し、コミュニケーションが反映されたチームワークによる連係プレーを上達させる必要がある。そして、この指導プログラムでは、必要な練習時間を確保し、この連係プレーがスパイクにつながることで完成される。

さらに、面白くなさや難しさは、専門的なスポーツ経験の有無や性別により異なることから、教師は学習者の特性も理解した上で、指導プログラムを作成する必要もある。

参考・引用文献

- 1) 園琢磨 趙顕鐘：バレーボール授業における教授・学習行動の比較分析，岡山大学教育学部研究集録，通号105，pp99-109. (1997)
- 2) 稲田俊治 西本智久 大野和美：学習者の側から見た学習条件に関する研究—バレーボール授業の場合—，高知大学教育学部研究報告第1部，第52号，pp119-128. (1996)
- 3) 近藤良享：バレーボール教材の指導方法に関する基礎的研究，宇都宮大学教育学部紀要，第1部，通合35，pp243-260. (1984)
- 4) 黒後洋・小川宏・黒後昭：中学校バレーボール教材に関する授業方法の検討，宇都宮大学教育学部教育実践総合センター紀要，第23号，pp211-220. (2000)
- 5) 宮内一三：バレーボールにおける学習指導に関する一考察（第3報）—大学生のバレーボール観について—，神戸親和女子大学教育専攻科紀要，5，pp47-53. (2000)
- 6) 水谷豊：バレーボールその起源と発展，平凡社，東京，pp132-137. (1995)
- 7) 岡田猛・武隈晃：バレーボール授業における「楽しさ」の実態分析，鹿児島大学教育学部研究紀要人文社会学編，36，pp71-95. (1984)
- 8) 扇貴史・木原成一郎：小学校5年生におけるソフトバレーボールの授業研究—実技と教室授業によるルールの機能・原則の学習—，中国四国教育学会教育学研究紀要，第47巻，pp207-212. (2001)
- 9) 高橋健夫・広瀬裕司・米田博行・増田辰夫・上野佳男：バレーボール教材の初心者指導に関する比較研究（II），奈良教育大学紀要，31-1，pp85-106. (1982)
- 10) 高橋宏文・川合武司・須田芳正・田中博：バレーボールにおけるチームワークの検討，スポーツ方法学研究，13（1），pp93-99. (2000)
- 11) 武隈晃・東屋敬塚・和田義文・米盛加奈：バレーボールの学習過程に関する実証的研究，鹿児島大学教育学部研究紀要教育科学編，39，pp127-148. (1987)
- 12) 津田和也・後藤幸弘：バレーボール教材の学習指導に関する研究—中学生女子初心者を対象とした守備中心と攻撃中心の学習過程の比較—，日本教科教育学会，第16巻第1号，pp13-21. (1996)
- 13) 宇土正彦：中学・高校体育授業の研究，東京，大修館書店，p215. (1989)
- 14) 長谷川勝也：多変量解析，東京，株式会社技術評論社，pp294-316