

# 行事としての「サバイバルバレーボール」 の実施者と観戦者の評価の比較検討

～属性への違いによる評価の比較～

## COMPARISON OF THE EVALUATION OF PARTICIPANTS PLAYING "SURVIVAL VOLLEYBALL" WITH SPECTATORS WATCHING THE GAMES.

～A COMPARISON BY EVALUATING DIFFERENT ATTRIBUTES.～

菅原一昭<sup>1)</sup> ・ 仲野隆士<sup>2)</sup> ・ 荒井龍弥<sup>2)</sup>  
Kazuaki SUGAWARA Takasi NAKANO T atuya ARAI

キーワード：レクリエーションスポーツ、軽スポーツ、ネット型、教材開発

Key words : recreational sports, light sports, Ne type, Development of teaching materials

### 要 旨

本研究では、学校体育、スポーツ行事に向けた軽スポーツを開発することを目的として進めてきた。そのため、バレーボールの競技性を検討し、スポーツや運動が苦手な子ども、初心者や球技が苦手な子どもの積極的な授業参加、スポーツ行事参加を促すきっかけとなる「サバイバルバレーボール」を開発した。

先行研究では、中学生、専門学生、大学生を対象にして「サバイバルバレーボール」が学校体育として実施出来ることが立証されている。今回は、専門学校のスポーツ行事が対象であったが、実践者も観戦者も同じ様に楽しむことが立証された。

最近の学習指導要領からも、従来よりも多様なスポーツの楽しみ方を共有することが求められている。気軽に取り組める「サバイバルバレーボール」を行事に取り入れることにより、体育嫌いを減らす効果が期待できる。

### Abstract

In this study we were able to proceed with the development of a light sport for use in school physical education sporting events. We examined the competitive characteristics of volleyball and developed "survival volleyball" in order to promote strong participation of children who are beginners, weak at sports, weak at exercise, weak at ball games, and weak at participation in sporting events.

1) 仙台医療福祉専門学校 2) 仙台大学  
受理日：2020年1月31日

In a previous study it was demonstrated that “survival volleyball” could be used in school physical education for junior high, technical school, and university students.

This time it was demonstrated that technical school students also enjoyed watching the games.

The latest education course of study request the promotion of fun with a variety of sports, we expect the effect of reducing physical education phobia by adopting "survival volleyball"

## 1 緒 言

文部科学省とスポーツ庁は、小学校の体育、中学校の保健体育の学習指導要領の改訂を行い、小学校で2020年から、中学校で2021年から適用される予定である。新たな学習指導要領においては、「従来よりも多様なスポーツの楽しみ方を共有する」という指針が明文化された。そこでレクリエーションスポーツを学校体育やスポーツ行事に積極的に導入していくことで体育嫌いが減り、運動・スポーツ実施者が定着・促進されれば大人になってもやる可能性が高くなる。

スポーツ庁が平成30年度に実施した「全国体力・運動能力、運動習慣等調査」では、「運動やスポーツをすることは好き」と答えた割合は、中学2年生が83.8%と高い値になっている<sup>1)</sup>。一方で、嫌いだと答えている割合は、中学2年生が16.2%となっている事実も見逃すことはできない。また、体育・保健体育の授業以外で一週間の運動時間が60分未満の女子の割合は、小学校5年生が13.3%、中学2年生が19.8%となっている。こうした課題を解決すべく、スポーツ庁が第二期スポーツ基本計画で掲げている目標値は、中学生全体の16.3%に当たるスポーツ嫌いの生徒を8%まで減らす。つまりスポーツ嫌いの子どもの半減させることである。スポーツ嫌いな子どもは「運動やスポーツが大切でない」「体育の授業は楽しくない」と考えている層が多いことも分っており、誰もが楽しいと思える体育の授業を行うことにより、達成可能な数値だとスポーツ庁は捉えている。具体的施策として、中学校女子をはじめ運動習慣が身につけていない子どもやスポーツが苦手な子どもを運動好きにするためのきっかけをもたらし、豊かな人間性・

社会性を育むため、スポーツやレクリエーション、「ニュースポーツ」<sup>2)</sup>、「軽スポーツ」<sup>3)</sup>等活動の活用を推進することを強調している。このような動きの中、これまで以上に体育の授業に工夫が求められているが、学習指導要領に準拠しつつ、生徒の運動やスポーツに対する積極的な取り組みを促す配慮が必要である。その為のひとつの手段として、学校体育での活用に着目したニュースポーツとは、①国内外を問わず最近生まれたスポーツ、②諸外国で古くからおこなわれてきたが、最近になってわが国で普及してきたスポーツ、③既存のスポーツ、成熟したスポーツのルールなどを簡略化したスポーツを抱合したものと定義されている<sup>4)</sup>。また、①技術の習得が容易ですぐにゲームを楽しむことができる。②筋力や持久力の差がそのまま競技力に反映されることなく、年齢・性別を問わず誰でも活動できる。③従来の競技スポーツとは異なってルールに柔軟性を持たせ、楽しみを追求する、の3点が一般的特徴と魅力とされる<sup>5)</sup>。

一方、ニュースポーツとは、従来の種目を分類するためのものではなく、「スポーツの楽しみ方・捉え方」といった概念的な言葉であるとの指摘も見られる。また、軽スポーツとは、「軽」と「スポーツ」の合成語であり、「軽」の意味としては、運動量、ルール、精神的疲労度などが、他のスポーツに比べて軽度であるものといえる。一般的にルールがきちんと決まっていないゲームもあり、用具や道具などにも自分に合ったものを作成する創意工夫が可能であるスポーツも多い。生涯スポーツとして年齢に分け隔てなく参加可能なものという考えもある。

現行の「学習指導要領」(2019)では、特にボー

ルゲーム系領域、高学年の「ボール運動」、中学校以降は「球技」の内容がそれまでの種目ベースから型ベースで構成されるようになったこと、また易しいゲームやルールの工夫を求める記述が見られることから、既存の種目だけに捉われず、ニュースポーツのように勝敗にこだわらずレクリエーションの一環として気軽に楽しむことを主眼とした身体運動や、軽スポーツのように他のスポーツに比べて比較的負荷のかからない誰でも楽しむことができる等、レクリエーション全般を取り入れる環境は整備されている<sup>6)</sup>。既存のバレーボールやバスケットボールについていけない児童・生徒にも「これならできる、楽しめる」という体を動かす楽しさを提供するためにも、ニュースポーツ・軽スポーツを中学校だけでなく、高校、専門学校、大学等の学校体育に積極的に導入していくことで体育嫌いが減り、運動・スポーツ実施が定着・促進されれば大人になっても行う可能性が高くなる。今までの体育授業ではうまくいかないことがニュースポーツ・軽スポーツを行うことで体を動かす習慣を身につけ、スポーツが苦手な子どもにも気軽に参加することができ、医療費削減と社会全体に価値を見出せる。むしろ現代社会において教材開発は意義あることで無駄ではない。

## 2 研究の目的

軽スポーツに対する社会の要請にこたえる先行研究としては、次のようなものが挙げられる。

井浦(2009)は、小学校体育におけるボールゲームの教材「あつまりっこベースボール」を開発し、攻撃側からフェアゾーンに投げ出されたボールの状況に応じて、アウトを取る場所の選択とそれによる行動を強調しようと意図した教材であることを主張した<sup>7)</sup>。また、内田(2007)は、レクリエーションの教材開発において創造力とコミュニケーション能力を養うことを目的とした「スポーツ双六」を開発した<sup>8)</sup>。双六は本来卓上で行うものであるが、「スポーツ双六」は床一面に広がる双六を作成してサイコロを振って進んだり、止まったりマス目に記されたスポーツや運動などのイベン

トをクリアしながらゴールを目指すニュースポーツであり、マス目のイベント内容を工夫することが最大の学習ポイントであることが認められた。

筆者は、「サバイバルバレーボール」を教材として開発し、スポーツ行事としての効果の測定を目的として研究を進めてきた。前年度の研究では、「サバイバルバレーボール」の実施によって中学校・高校・専門学校・大学の体育・スポーツの授業でのレクリエーション教材としての意義を明らかにした<sup>9)</sup>。スポーツや運動が苦手な子ども、初心者や球技が苦手な子どもの積極的なスポーツ行事への参加、試合に出場が出来なくとも応援者として選手と一緒に一喜一憂しながら楽しみ、応援者も参加がしたくなるきっかけとなりうるのが「サバイバルバレーボール」である。

本論では、筆者らが開発した教材「サバイバルバレーボール」をスポーツ行事として行うことでどのような効果があるのかを、実施者側と観戦者側の2つの観点から評価を比較検討し明らかにすることにした。

## 3 研究の方法

調査対象は、仙台医療福祉専門学校生(社会福祉学科1, 2年生、介護福祉学科1, 2年生、幼児保育学科2年生、医療事務学科1年生、医療事務総合学科1年生、医療秘書学科2年生、診療情報管理学科1~3年生、医薬品販売学科1, 2年生)8学科13クラスで行った(図1)。調査方法は、仙台市A区体育館にて年一度開催する「スポーツレクリエーションフェスティバル」(今年度は2019年5月23日実施)の競技種目の一つである「サバイバルバレーボール」1チーム20名、男女混合4チーム、女子チーム4チーム、各チーム2試合、制限時間15分実施後、「学校・スポーツ行事としてのサバイバルバレーボールの効果」と題した調査用紙(表1)を全ての参加学生へ配布し、回答、回収した。本研究における回収数及び回収率はアンケート調査用紙配布数250部。回収数は250部(回収率100%)。無効0部、有効250部(有効回答率100%)、内訳として男子60名、女子190

名。(実施者142名、観戦者108名) 合計250名であった。分析方法については、実施者と観戦者の各項目を「1 全くそう思わない」から「5 非常にそう思う」の5段階尺度で測定した上で、平均値を出し、実施者と観戦者の回答を比較する為、t検定を行った。

倫理的配慮として、質問に対する回答は自由意志によるものとした。また、回収した調査用紙は統計的に処理し、得られた結果は個人が特定されないように取扱いに配慮する旨を調査依頼時に文章で説明した。

なお、今回の実証で明らかになった改善点と新たなルールは下記の通りである。

- 1) サーブは誰が行ってもよい。(続けて同じ人が行ってもよい)。  
変更後：サーブやサーブを受けるプレイヤーはゼッケン番号順(若い番号順)にし、退場するまで行う。
- 2) コート内であれば、どこからでもサーブが



図1 サバイバルバレーボール競技の様子

できる。

変更後：サーブは前衛中央から相手前衛中央レシーバー(若い番号の人)へ上げる。

このとき、他のレシーバーがボールに触れた場合には再サーブとなる。

- 3) サーブは相手プレイヤーがいる位置へ下から両手で上に投げ渡す。

変更後：(追加)このとき捻りや回転を加えてはいけない。

- 4) ネットの高さ(2 m30cm以上)。

変更後：ネットの高さ(男子2 m40cm、女子2 m20cm、男女混合2 m30cm)。

- 5) 追加：両チーム試合開始前、終了後にネットを挟んで番号順に整列し同じ番号同士握手をし挨拶を行う。(お互いに健闘を称え合う)。

- 6) 追加：最後の1人になったときのみ1分間休憩タイムを取ることができる。

- 7) 追加：主審は、退場者が応援席に着いたこと、サーバー、サーブを受けるプレイヤーが配置についてを確認した後、ゲームを開始する。

- 8) 追加：試合前に注意事項としてボールを拾う際には、衝突防止のため、必ず声を掛けることを徹底させる。

#### 4 結 果

今回行事としての「サバイバルバレーボール」の実施者と観戦者の属性への違いによる評価の比較について検証する為、(表3)の項目3に対する

表1 変数と操作定義

変 数 名	操 作 定 義	尺 度
属 性	調査対象者の個人的属性	参加の有無 ①実施者 ②観戦者 性 別 ①男性 ②女性
サバイバルバレーボールとバレーボールと比較してみ	21項目からなるサバイバルバレーボールの満足度	5 非常にそう思う 4 そう思う 3 どちらでもない 2 そう思わない 1 全くそう思わない
サバイバルバレーボールについて	5 とても楽しめた 2 どちらかという楽しめなかった	4 どちらかという楽しめた 3 どちらでもない 1 とても楽しめなかった

表2 サバイバルバレーボール旧競技ルール

- ・セッティング（ネットの高さ2m30m以上）。
- ・人数は、1チーム20名で全員ビブスを装着する。
- ・ミスをして抜けていく順番にゼッケン番号を割り当てる。（例：緑1番→緑2番～緑10番まで抜けたら、オレンジ1番→オレンジ2番と抜けていく）。
- ・最後の一人がいなくなった時点で終了。
- ・制限時間制の場合には残った人数の多いチームの勝利。  
この時、同数の場合には、1プレーのみ行い勝敗を決定する。
- ・コート内であれば、どこからでもサーブができる。
- ・サーブは誰が行ってもよい。（続けて同じ人が行ってもよい）。
- ・サーブは相手プレーヤーに対して、下から両手で上に投げ渡す。
- ・サーブミスの場合には、得点ならず、再サーブを行う。
- ・3回以内に相手チームにボールを返す。
- ・1人で3回まで連続で、ボールに触れることができる。
- ・ミスをしたチームに対して主審は「退場」コールをする。
- ・ミスをして退場コールをされたチームが、ゼッケン番号順に抜けていく。
- ・ネットタッチについては、故意に触れたり、引っ張ったり、掴んだりする行為は認めない。
- ・サーブ以外で、ボールを掴んだり、投げたりする行為は認めない。

実施者と観戦者の回答の比較を5段階尺度で測定し、t検定を行った結果として、項目1、5～7、15、17、18以外、全ての項目において若干ではあるが実施者の方が統計的に有意に高い値を示したが、項目12の「プレッシャーを感じることなく気軽にサーブを行える」、項目20の「球技・スポーツ大会や地域・学校でやってみたい」については有意差が認められた（\* $p < .05$ ）。

（表4）の項目4に対する実施者と観戦者の回答の比較を5段階尺度で測定し、t検定を行った結果、どちらも比較的高い値を示した。

「サバイバルバレーボール」に参加して、「みんな楽しむことができた」、「ルールを守りやすい」、「ルールを覚えやすい」、「ハラハラ・ドキドキするような緊張感を味わえた」、「見ているだけで楽しい」、「バレーボールが得意な人にとってアピールできる」、「学生から社会人まで一緒に楽しむことができる」についてそれぞれ回答を求めた結果、実施者、観戦者の値が共に高く示された。「好プレー・珍プレーが出やすい」、「プレーを通してコミュニケーションが深まる」、「バレーボールが苦手な人に配慮しやすい」、「ラリーが続きやすい」、「チームメイトに迷惑を掛けてしまうのではと感じる」、「高度な技術や体力を必要としない」、「必

要に応じて人数・時間の変更ができる」、「既存スポーツの基礎的な技術練習になる」についてそれぞれ回答を求めた結果、実施者、観戦者に有意差は認められなかった。「バレーボールが苦手な人にとって抵抗なく参加しやすい」、「点数に気をとられずにすむ」、「相手側からの攻撃による恐怖心がない」についてそれぞれ回答を求めた結果、実施者、観戦者の値は低くかった。「プレッシャーを感じることなくサーブを行える」について回答を求めた結果、実施者、観戦者の値は高く、有意差が認められた（\*\* $p < .01$ ）。先行研究では、中学生、専門学生、大学生を対象にして「サバイバルバレーボール」が楽しめることが出来ることが立証されている。今回も専門学校が対象であったが、実施者も観戦者も同じ様に楽しむことが立証された。

## 5 結 論

「サバイバルバレーボール」を行事として行うことで、どのような効果が期待できるのか、実施者側と観戦者側の2つの観点から評価を比較検討した結論として、以下のことが挙げられる。

- 1) 実施者、観戦者に関係なく、一緒に楽しめることが認められた。

表3 項目3に対する実践者と観戦者の回答の比較 (n=249)

番号	項目内容	平均値 (標準偏差)				t 値	
		実践者		観戦者			
項目3-1	みんな (全員参加) で楽しむことができる	3.72	(1.14)	3.94	(0.95)	1.717	
項目3-2	ルールを守りやすい	3.89	(1.05)	3.86	(0.99)	0.242	
項目3-3	ルールは覚えやすい	4.15	(0.92)	4.07	(0.91)	0.733	
項目3-4	好プレー・珍プレーが出やすい	3.94	(1.01)	3.91	(1.05)	0.229	
項目3-5	プレーを通してコミュニケーションが深まる	3.85	(1.08)	3.86	(1.02)	0.022	
項目3-6	ハラハラ・ドキドキするような緊張感を味わえる	3.94	(1.09)	4.03	(1.10)	0.651	
項目3-7	見ているだけで楽しい	4.22	(1.00)	4.25	(1.01)	0.251	
項目3-8	バレーボールが苦手な人に配慮しやすい	3.74	(1.13)	3.54	(1.07)	1.362	
項目3-9	バレーボールが苦手な人にとって抵抗なく参加しやすい	3.55	(1.12)	3.30	(1.06)	1.799	
項目3-10	バレーボールが得意な人にとってアピールする場になる	4.35	(0.86)	4.26	(0.86)	0.883	
項目3-11	点数に気をとられずにすむ	3.63	(1.18)	3.48	(1.07)	1.070	
項目3-12	プレッシャーを感じることなく気軽にサーブを行える	4.23	(0.99)	3.86	(1.03)	2.880	**
項目3-13	相手側からの攻撃による恐怖感がない	3.09	(1.22)	3.05	(1.10)	0.284	
項目3-14	ラリーが続きやすい	3.68	(1.03)	3.65	(1.03)	0.250	
項目3-15	チームメイトに迷惑を掛けてしまうのではと感じる	3.14	(1.29)	3.44	(1.09)	1.928	
項目3-16	高度な技術や体力を必要としない	3.54	(1.06)	3.53	(1.02)	0.062	
項目3-17	必要に応じて人数・時間の変更ができる	3.76	(0.98)	3.87	(0.81)	0.904	
項目3-18	既存のスポーツの基礎的な技術練習にもなる	3.69	(1.00)	3.72	(0.85)	0.301	
項目3-19	基本的にはスポーツの構成要素を備えている	3.83	(0.86)	3.76	(0.87)	0.643	
項目3-20	球技・スポーツ大会や地域・学校でやってみたい	3.81	(1.10)	3.45	(1.10)	2.580	*
項目3-21	中学生から社会人まで一緒に楽しむことができる	4.10	(0.93)	4.02	(0.94)	0.710	
各項目は「1. 全くそう思わない」から「5. 非常にそう思う」の5段階尺度で測定				* p<.05 ** p<.01			

表4 項目4に対する実践者と観戦者の回答の比較 (n=249)

		平均値 (標準偏差)				t 値	
		実践者		観戦者			
項目4	とても楽しめた (5) ~とても楽しめなかった (1)	4.30	(0.78)	4.11	(0.89)	1.738	n.s.

- 2) ルールに関しては、実施者、観戦者共に覚えやすく既存のバレーボールのルールとほぼ変わらないことが認められた。
- 3) 実施者は、球技・スポーツ大会や地域・学校でまたやりたいと思った一方で、観戦者は、実施者ほどの気持ちは認めらなかった。
- 4) 観戦者は、見ているだけでも楽しいと思う割合が多かった。
- 5) 実施者はプレッシャーを感じることなく気軽にサーブを行えると感じていることに対して、観戦者は、プレーヤーが気軽にサーブをしているように見えなかった。

「サバイバルバレーボール」は、従来のスポーツ競技とは違い、スポーツ経験の有無を問わずルールもわかり易く誰にでもすぐ楽しめることが支持された要因の一つと考えられる。更には初めての教材という新鮮さ、バレーボールのルールを変えて行うことへの斬新さがあったのではないのか。観戦者の中には、これだったら自分も参加したいという声も聴かれた。

今後は、青年期だけでなく児童期、中高年期まで対象を広めていき、どのような世代にフィットしていくのか、ライフステージを広めどのような効果があるのか検証していきたい。

## 引用・参考文献

- 1) スポーツ庁「平成30年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果について」
- 2) Weblio 辞書「ニュースポーツ」の項
- 3) 世界大百科事典電子版「ニュースポーツ」の項
- 4) 通商産業省産業政策局「スポーツビジョン21：スポーツ産業研究会報告書」通商産業調査会，1990
- 5) 久保和之，道用亘，吉澤洋二，守能信次「大学体育におけるニュースポーツ選択者の特性」中京大学体育学紀要第41巻第2号，2000年
- 6) 文部科学省「小学校学習指導要領（平成29年告示）体育編：体育科改定の要点、内容及び内容の取扱いの改善」  
www.mext.go.jp/component/a\_menu/education/micro\_detail/\_icsFiles/afiedfile/2019/03/18/1387017\_010.pdf（2019,10,13）
- 7) 井浦徹，岩田靖，竹内隆司「小学校体育におけるボールゲームの教材開発」信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要第10巻，2009年
- 8) 内田和寿，松井泰二，福々迫善彦「レクリエーションの教材開発に関する研究：創造力とコミュニケーション能力を養う「スポーツ双六」について」日本体育学会予稿集，9巻，2007年
- 9) 菅原一昭，仲野隆士，花淵静「レクリエーション教材としての「サバイバルバレーボール」の効果に関する実証的研究」Leisure & Recreation 自由時間研究44巻第1号，日本レクリエーション協会，2019年，pp.11-20
- 10) 文部科学省「スポーツ基本計画（概要）」第3章  
www.mext.go.jp/component/a\_menu/sports/detail/\_icsFiles/afiedfile/2012/10/16/1319399\_2.pdf（2018.6.29）
- 11) 師岡文男『体育科教育、なぜいまニュースポーツなのか』大修館書店，2016,pp.12-15
- 12) 仲野隆士『体育科教育、ニュースポーツがもつ豊かな可能性』大修館書店，2016,pp.20-23
- 13) 仲野隆士，原田宗彦編『新しい軽スポーツのすすめ～体育を楽しく～』杏林書院，1999
- 14) 松岡宏高，大西孝之，原田宗彦「子どものスポーツ実施に対する体感型スポーツゲームの影響」日本生涯スポーツ学研究，11巻1号，日本生涯スポーツ学会2014，pp.33-42