

ニュースポーツの教材価値

—ユニホックにおける学習内容の検討を通して—

鈴木 理* 檜 山 康**

Value of New Sport : The Subject Matter of Unihok

Osamu SUZUKI, Yasushi HIYAMA

1. 問題の所在

「Sports for all」のスローガンとともに、今日、スポーツのもつ様々な価値を享受するという社会的要請は、学校教育のプログラムにも反映されている。すなわち、わが国の初等・中等教育を制度的に規定している学習指導要領が、平成元年以降順次改訂された折には、教科の目標の1つに「生涯スポーツ」が明確に定められた¹⁾。このことによって、生涯に亘って運動に親しむ能力の獲得、いわゆる「スポーツの主体者形成」が、学校体育の主要な役割として位置づけられたといえる。さらに、大学教育においては、それまでの教育課程で身につけられてきた基礎的な能力を活用しつつ、学習者が各自の興味・関心に応じて種々のスポーツを選択的に実践していくシステムが幅広く採用されてきている。

ところで、授業で取り扱われるスポーツは、一般社会に存在するスポーツとは性格を異にしている。なぜなら、授業では、あるスポーツ（「素材」としてのスポーツ）が有する特定の価値に着目しながら、これに教育的視点から加工を施し、「教材」に改変されたものを学習者に与えているからである（素材－教材のプロセスについては後述する）。

しかしながら、学習者の立場においては、素材と教材を明確に区別しようとする意識はないとみるのが妥当であろう。ましてや、そのスポーツ（素材）のどのような点に教育的価値が見出されて授業で取り上げられているのかなど、彼らが予め知っているとは考えにくい。したがって、彼らにとっては、例えば授業で自分たちが行うのもサッカーであり、Jリーグやワールドカップで行われているのもサッカーなのである。そこには、敵味方それぞれ11人のプレーヤーがグラウンドに立ち、巧みなドリブルやパス、シュートで得点を競い合い、オフサイドルールが適用され、時にはイエローカードが出される、といったテレビ放映されるようなゲームのイメージが常につきまとう。それゆえ、授業でよく行われる「ミニコートを使って5人对5人で行うオフサイドなしのゲーム²⁾」などは、彼らにとっては「偽物」であり、彼らは「本物のサッカーがやりたい」と主張するのである。

これが、サッカーではなく、いわゆる「ニューススポーツ³⁾」になると、「偽物」視もいよいよ極まる。本学で10年近くに亘って取り上げているニューススポーツの1つである「ユニホック⁴⁾」を例にとってみても、他のいわゆる伝統的なスポーツに比べ「本物」の姿が学生に十分に知られていない。したがって、学生にはモデルとすべきチーム像を描くことが難しく、他のスポーツでは至極当前に行われているところの、「あらかじめ運動や戦術のイメージをもってプレーする」という運動学習のプロセスが形成されにくい。

加えて、「本物」がよく見えないので、授業で行う「偽物のユニホック」の価値も低く見られがちである。因みに、先に挙げたサッカーの場合、学生にとって「本物」はかなりステータスが高いので、「偽物」にもそれなりの価値は与えられているといえよう。

いずれにせよ、こうした状況を十分に認識することなく授業を進めると、一見学生が活発に動き、雰囲気も盛り上がり、成功裡に授業が展開されているようにみえても、実は表層的・刹那的な楽しさに終始し、そこで何が学ばれているのかが、教師にも学生にもよく分からずに終わる可能性がある。あるいは、当初から学生の「偽物」感が強く、授業が沈滞するケースも考えられる。

このような問題を解決していくためには、それぞれのスポーツが、歴史的・社会的に価値づけられた固有の文化であるという点を、はっきりと認識することが必要である。その上で、授業の中でその運動文化（スポーツ文化）にどのようにアプローチするのか、換言すれば、「素材」をどのように加工して「教材化」し、学習者に学ばせるのかを追及すべきである。「本物」から「偽物」をつくるのではなく、「素材」から「教材」をつくるのである。その「教材」を用いて、スポーツが学ぶべき価値のある文化財であることや、できたりわかったりすることがすなわちその文化の一端に触れることなのだ、と学習者に感じさせることが、根本的に目指されなければならない。さもないと、表面的な楽しさだけが先行したり、逆に「できること」や「わかること」のみが独り歩きして無目的に強制されたり、といった事態に陥ることにもなりかねない。

そこで本研究では、教材論、および球技の戦術論に基づいて、ユニホックの教育的価値を検討しようと試みる。すなわち、類縁性を持つ他の種目との比較により、共通する技術・戦術の特徴（運動の外在的特性）を把握し、そこから中核的学習内容を導く。これによって、体育授業におけるユニホックの教材価値を明らかにし、自らの授業はもとより、学校（大学）教育が担う「スポーツの主体者形成」に向けた日々の授業を改善しようと期するものである。

2. 素材から教材へのプロセス

教師は授業に先立ち、学習者が実際に活動する姿をイメージして、「こんな課題にこんなふうに取り組ませたい」という思いを巡らせつつ構想を練るものである。それは、どんな運動をとりあげ、それをどのように配列し、どのように履修させるかという授業計画として具体化される。そこでは、自主的・自発的学習を可能にし、ひいては生涯スポーツに向けての実践的能

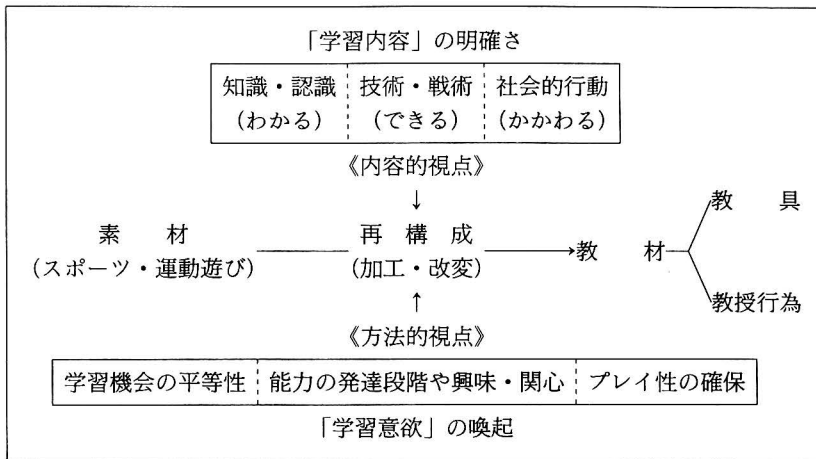


図1 体育の教材づくりの過程とその内容的・方法的視点

*岩田靖（1994），教材づくりの意義と方法．高橋健夫編著 体育の授業を創る．大修館書店：東京，pp. 26-34．

力を身につけることが可能となるような学習内容が準備されなければならない。しかも，歴史的・社会的に創られてきた身体運動の文化そのままの形（素材）ではうまく学習されないのが，教師が意図的に場面を設定したり，課題性を持たせたりという具合に加工・改変した「教材」として提示する必要がある。授業計画においては，このように素材を教材化すること，すなわち「教材づくり」がその中核をなす。こうして準備された教材に基づいて，授業をどのように展開するのか，その教材を用いた学習活動に教師がどのように関わっていくのか，といった授業過程を計画し，実行することが可能になるのである。

岩田⁹⁾によれば，教材づくりの一連のプロセスは図1のように示される。学習者は教材によって学習内容を習得するので，そこには認識・技術・社会的行動に関わった意味のある内容が盛り込まれていなければならない。特に，当該のスポーツ種目の「〇〇らしさ」に触れさせるような手だてが不可欠であり，これによって他のスポーツ種目をもっては代え難いユニホック独自の文化的価値に接近することが可能になるのである。したがって，ユニホックという特定のスポーツ現象を象徴的に表すワザや作戦（技術的・認識的学習内容）を中核に据えることから，教材づくりがスタートする。くわえて，そこから導かれた教材が，学習者の意欲を喚起し，積極的に取り組めるように工夫されていることも重要である。このように，内容的視点と方法的視点の両者が相まって，素材としてとりあげた運動（スポーツ）を適切に再構成し，教材として学習者に示すことが可能になるのである。

そこで以下，「ユニホックらしさ」を探索しながら，ユニホックの中核的学習内容を抽出しようと試みる。

3. ユニホックの授業で何を学ぶのか

3-1. 集団的球技の分類と種目特性

ユニホックの客観的内容(技術, 戦術, 規範, 科学的知識など)を構造的に据えることは, ユニホックという独自の運動文化が, 他の数あるスポーツとの関係においてどのように位置づけられるのかを明らかにすることにつながる。そこで, まず球技全般を分類し, その中にユニホックを位置づけていく作業から着手することにする。球技の分類や教材価値は, その構造的特性に照らして行う他に方法はない。従来より様々な視点から分類がなされてきたが, 本研究では, 高橋⁷⁾が示した, 戦術的行動に焦点をあてた分類を採用する。というのも, 戦術的行動には, ルールに規定された技術や空間認識が色濃く反映されるため, それぞれの種目における「〇〇らしさ」が最も端的に表現されると考えられるからである。

高橋によると, 集団的球技は表1のように分類される。なお, ここではボウリングやゴルフといった個人的な球技を除外して, どこの学校でも容易に行うことのできる2人以上の集団的球技に限定して論を進める。集団的球技は, I「攻守入り乱れ系」, II「攻守分離系」, III「攻守交代系」の3つに区分できる。コート内で攻守が入り乱れて行う球技では, 戦術的行動が大変複雑になるが, 攻防分離系では, 相手に妨害されることなく戦術的行動を組み立てることができる。また, 野球に代表される攻守交代系のゲームでは, 個人的技能の側面がより重要な意味をもつようになる。

また, 「攻守入り乱れ系」は, さらにシュート型と陣取り型の2つに区分できる。ユニホックがシュート型に該当することについては, 異論のないところであろう。ここで両者を比較すると, シュート型のゲームよりも, ラグビーのような陣取り型のゲームの方が, 戦術的行動の果たす役割が大きい。なお, 攻守分離系, および攻守交代系については省略する。

このような分類に, さらに身体操作の特徴(手で行う, 足で行う, ラケットを使うなど)を加味すれば, ほぼ全ての集団的球技に然るべき位置を与えることが可能になる。

具体的に, ユニホックの場合, 学習者にとっては, すでに経験のあるスポーツと異なり, ボールコンタクトを行う部分が手や足という身体部位ではなく, スティックを使用するところに大きな特徴がある。すなわち, 学習者は, 自分の身体の動きを直接ボールに伝えるのではなく, まずスティックをコントロールし, これを媒介としてボールをコントロールしなければならない。加えて, ボールを完全に保持して操作することもできないため, ボールコントロールについては, 他の種目と比較しても多くの困難が付きまとう。それゆえ, 技術的なレベルを向上させ, ゲームで力が発揮できるようになるには, 本来多くの時間を要するのである。しかも日常生活において, そうした動きを経験する機会はほとんどないため, 運動経験が蓄積されていないことも, 習得の難しさに拍車をかけている。

同様なことは教師側についても言える。すなわち自分に経験のない動き, 種目を教える場合, 「運動共感⁸⁾」が形成されにくいことが指摘されている⁹⁾。そのため教師は, 授業で課題やゲームを行わせても, そこで何が起こっているのかを観てとることや, 学習者の立場で運動を

表 1 集団的球技の分類

I. 攻守入り乱れ系

① シュートゲーム型

運動例：ハンドボール、バスケットボール、サッカー、ホッケーなど

特 徴：敵味方が入り乱れてボールを奪い合い、パスやドリブルを用いてゴールにシュートすることが中心的な課題になる。この課題を主として手で行うか、足で行うか、ラケットやスティックで行うかによって、またゴールの形によって多様なスポーツに分かれるがその戦術的行動では類似するところは多い。

② 陣取りゲーム型

運動例：ラグビー、アメリカンフットボールなど

特 徴：敵味方が入り乱れてボールを奪い合い、パスを用いてゴールにボールを持ち運ぶことが中心的な課題になる。シュート型の運動とは異なった陣取りのための戦術が意義をもつ。また、ゲームの中断の後、1回1回明確な戦術的組み立てが可能であり、戦術的行動がゲームの中核的役割を果たすというところにも大きな特徴がある。

II. 攻守分離系

① 連携プレイ型

運動例：バレーボール、インディアカなど

特 徴：敵味方のコートがネットやラインで区切られており、攻守がはっきりしている。したがって、1回1回自陣内での防御や攻撃の組み立てが可能になる。レシーブ、パス、トス、スパイクが基本的な関係プレイである。

② 攻守一体プレイ型

運動例：テニス、バドミントン、卓球など

特 徴：敵味方のコートがネットやラインで区分されているが、攻守が一体化して展開され、自陣内での複人数での組み立てが許されない。通常、ラケットを用いて行われ、チームは1人ないし2人であり、対人スポーツとしてカテゴライズされることが多い。個人的な技術や戦術の占める部分が強い。

III. 攻守交代系

運動例：野球、ソフトボールなど

特 徴：中心的な攻撃は1人で打つ、投げるなどの個人的技術によって行われ、走塁して得点を得る。防御は複数の人数で行われ、捕球、送球の技術を用いて行われる。

*高橋健夫 (1993), これからの体育授業と教材研究のあり方。体育科教育：41 (4), pp. 18-21. の表を筆者が修正して引用。

内観することができない場合も少なくない。

しかしながら、一方では、ルールの簡易さやプレーの安全性といったユニホックの特性により、学習者の技術レベルや教師の指導性がどうあれ、ゲーム（らしきもの）自体は容易に成立してしまう。よって、いきおいゲーム中心の授業が多くなり、ゲームの中で何が指導され、学習されているのかという点については、教師側の指導の困難さとあいまって、曖昧にされたまま今日に至っているのが現状であろう。

では、何を学習させ、またどんな視点から個々の運動やゲームを観るべきなのだろうか。

3-2. プレーの原則と中核的学習内容

(1) 個体発生と系統発生

多くの種目において学習内容として据えられるものは、その種目の歴史的発展過程の中で、弁証法的な相互作用によって、経済的、合目的方法として認識され、定着してきたもの（エッセンス）である¹⁰⁾。例えばサッカーなどでは、授業における学習者のゲーム位相の発達段階（個体発生）と、歴史的にみたサッカーの発達段階（系統発生）が、内容的にほぼ同じ道筋をたどることが分かっている。つまり、歴史的な発展過程の中でエッセンスとして捉えられてきた要素（プレーの原則¹¹⁾¹²⁾）が、学習者のサッカーの中でも試行錯誤しながら忠実に表出してくるのである。よって、それぞれの種目のエッセンスを抽出し、理解することが、ゲームの観察や評価、および戦術指導に大いに役立つことは、容易に推察できる¹³⁾。しかしながら、ユニホックについては歴史が浅く、エッセンスが抽出されるに至っていないのが現状である。

ところで、瀧井¹⁴⁾は、プレーの原則はサッカーのみならず、他の類縁性を持った種目についても共通した戦術の原則として捉えられると述べている。また、稲垣¹⁵⁾は球技の分類を行い、バスケットボール、ホッケー、サッカー、ハンドボール、アイスホッケー、水球等を、身体接触の有無等の観点から同一カテゴリーに分類している。特にサッカー、ホッケーは、その競技場の大きさから類縁性のあるものとして、細分化している。そしてこれら同一カテゴリーの種目間においては、戦術や戦術体系が共通に捉えられ、一般化が可能であるとしている。先に挙げた高橋も、同様の見解を示したものである。

すなわち、歴史の浅いユニホックに関して、その系統発生の過程に言及することは困難であるにしても、類縁性を持った他の種目から類推しながらエッセンスを引き出してくることは、十分に妥当性をもった方法であるとみてよい。そこで以下、サッカーにおけるプレーの原則を下敷きに、ユニホックの学習内容を探ることにする。

(2) シュート型球技におけるプレーの原則

プレーの原則について、国際的に最も広く支持されている見解は、アラン・ウェイド¹⁶⁾やエリック・ワシントン¹⁷⁾の考え方であろう。わが国においても、瀧井¹⁸⁾が、この原則に基づきながら、ゲーム観察場面での予期図式の必要性に言及している。また、湯田¹⁹⁾、三笠²⁰⁾らも、先の2人の妥当性を高く評価している。

それによると、攻守入り乱れ系のゲームでは、ボールの保持がゲームの様相を決定するといふ。すなわちボールを保持したチームが攻撃、保持していないチームが守備を志向する。特に、サッカーやユニホックのように2つのゴールが存在する場合、攻撃の目的はゴールを奪うことであり、守備の目的はゴールを守ることとして明確に規定される。こうしたことから、プレーの原則は攻撃と守備の両面から成り立つと考えられている。

まず、攻撃の原則としては、1) 突破、2) 厚み、3) 活動性、4) 幅の4つがあげられている。

1) 突破：ボールを持ったプレーヤーは、第一に相手ゴールにシュートするか、それが無理であれば相手の背後にボールを送ることを考えなければならない。その方法としては、ドリブル、パスが考えられる。初心者のゲームにおいては、ボールへの意識が強く、また技術の不確実さもあいまって、ボールの周辺にプレーヤーが密集する。そのため突破は主にドリブルで行われる。

2) 厚み：ボールを保持しない攻撃側プレーヤーは、ボールを保持したプレーヤーを後方からサポートする。サポートの目的は、ボール保持をより確実にすること、およびボール保持者がボールを奪われた場合に対応できるよう備えることである。

3) 活動性：ボール保持者、およびそれをサポートしたプレーヤー以外の、「3人目」のプレーヤーは、連続的なポジションチェンジによって守備組織を混乱させなければならない。ポジションチェンジすることによって、自分がフリーになり突破のパスを受けたり、また味方プレーヤーに有利となるようなスペースを作ることが可能になる。

4) 幅：攻撃側のボールを保持していないすべてのプレーヤーは、フィールドの横方向に広くポジションングすることによって、突破のためのスペースを生じやすくする。これによって守備組織の裂け目を作り、ゴール方向への攻撃を行いやすくする。

これら4つの原則のうち、厚み以下の原則は突破の準備のための原則として捉えることができる。従ってこれらの原則は突破を最優先として、順序性のある原則として捉えられる。しかし、実際の攻撃場面では、これらの原則は順番に適用されるようなものではない。チームとしてこれらの原則を同時に実行することが、効果的な攻撃につながると考えられる。そうすることによってプレーヤーの役割分担が生じ、状況に応じた役割の交替が行われるのである。

一方、守備の原則としては、1) 遅延、2) 厚み、3) バランス、4) 集中があげられている。

1) 遅延：守備組織を立て直すための時間を作る原則である。すなわちボールを失ったチームは、素早く攻撃側プレーヤーの前方に後退し、守備組織を整えるとともに、相手の攻撃を遅らせなければならない。また時間的な制限ばかりでなくパス、ドリブルなどのプレーの方向も限定させる。

2) 厚み：守備における厚みは、ボール保持者に当面する守備側プレーヤーを背後からカバーリングするプレーヤーに関する原則である。その目的はボール保持者が守備者を突破する可能性と他のプレーヤーへのパスに備えることである。またボール保持者をマークしていたプレーヤーがボールを奪ったなら、直ちにサポートプレーヤーとなる。すなわち守備における厚みとは、守備者の背後をカバーする原則とともにボールを奪った場合の攻撃への準備のための原則である。

3) バランス：守備におけるバランスは、攻撃側の利用できるスペースを制限し、突破させない原則である。ボールに当面している守備者とそれをカバーする守備者だけでは、局面での守備はできても、攻撃のポイントをボールから離れたプレーヤーに変えられた場合、対応が困難になる。そのため守備側には、2人の守備者では対応しきれない大きなスペースを制限する

プレーヤーが必要となってくる。このプレーヤーは攻撃側の活動性から突破を図る動きに対応し、ボールから離れた地域のスペースを制限する。

4) 集中：守備における集中は、自陣のゴール前における原則である。すなわち守備側にとって最も危険な地域において守備者が接近して守備することによってスペースを与えないようにする原則である。特にこの地域ではシュートのスペースを与えることは致命的である。

これら守備の原則についても、遅延の原則を最優先として順序性が認められる。また攻撃の原則が同時性を持つことを理想とするなら、それに対応する守備の原則も同時性を持つものとなる。

(3) ユニホックの授業における中核的学習内容

以上概観してきたプレーの原則は、最も基本的な戦術理論として確立されているものである。

このうち、攻撃の原則をまとめると、「ボールを保持している人（＝パスを出す人、1人目のプレーヤー）」「サポートする人（＝パスを受ける人、2人目のプレーヤー）」「それ以外の人（＝3人目のプレーヤー）」という3人の関係を、攻撃の最小単位として捉えているといえよう。このことは言い換えれば、3人のプレーヤーがコート上で、どんな意図を持って三角形を形成するのかということになる。すなわち、ボールを保持しているプレーヤーは、a) その位置からシュートを狙う、b) ドリブルしてさらにゴールに接近する、c) パスをする、のいずれかの判断を迫られる。2人目のプレーヤーは、パスがもらえる場所を探す。そして、3人目のプレーヤーは、パサーとレシーバーの関係が直接影響しない「第三の場所」を探求する。

一方、守備の原則については、攻撃の原則に対応しながら、ボールおよびスペースをマークするための位置どりについて言及している。しかしながら、守備については、攻撃の成功率がかなり高まってこない、その必然性は発生しない。つまり、攻めてこないものは守る必要がないのである。したがって、特に授業場面では、「いかにしてシュートまで結びつけるか」が最も幹になる部分であると考ええる。

また、このように集団的球技（攻守入り乱れ系シュート型ゲーム）に共通する一般的内容を押さえる一方で、ユニホックの独自性にも目を向けなければならない。すなわち、「スティックを用いてボールを操作する」というルール上の特徴は、「それを除去してしまうとユニホックではなくなる」といってよいほどに、「ユニホックらしさ」を強く規定するファクターである。これによって、ユニホックでのみ得られる運動経験が特徴づけられるのである。

以上のことから、ユニホックの中核的技術・戦術がおおよそ明らかにされた。それはまさに、素材としてのユニホックを教材化する際に押さえておかねばならない中核的学習内容である。すなわち、「3人のプレーヤーによる、スティックを用いたボール操作を伴うコンビネーションプレー」に集約することができる。もちろん、コートの大きさ、1チームの人数、プレーヤーの技能・体力差によって、ゲームの様相に違いがみられることは言うまでもない。しかし、

先の中核的内容は、そうした差に関わらず、あらゆるゲームに共通するものである。それゆえ、毎回の授業においても、3人のコンビネーションを学ばせることが強く意図されなければならない。

4. ま と め

本稿では、本学で実践されているニュースポーツの一つであるユニホックに注目し、これまで詳細に論議されることの少なかった学習内容について検討を加えようと試みた。その際、スポーツ教育学分野における教材論、およびコーチ学における球技の戦術論に依拠して考察を進めた。しかし、ユニホックをはじめとする多くのニュースポーツは、その名が示すとおり歴史が浅く、技術論・戦術論が成熟していない段階である。そのため、運動類縁性をもつ他の種目との比較・対照により、いわゆる「ユニホックらしさ」を象徴する技術・戦術像を抽出した。それは、「3人のプレーヤーによる、スティックを用いたボール操作を伴うコンビネーションプレー」に集約された。あらゆる技能レベル、学習集団の差を越えて、すべての学習はこの中核的学習内容を踏まえた目標に向って展開されるべきである。

しかしながら、実際の授業実践場面では、この中核的学習内容に加えて、社会性やフィットネスなどの周辺的目標、および運動の楽しさを求める方向目標を設定した上で、具体的なプログラムを設計する必要がある。この点は、緊急に着手すべき今後の大きな課題として残されている。

註

- 1) 文部省 (1989), 学習指導要領, 東洋館出版: 東京
- 2) ボールゲームを指導する場面では、学習者に特定の技術や戦術を獲得させる目的で、それらが頻繁に用いられるようコートの大きさやプレーヤーの人数、プレーの仕方などに制限を加えたゲームを適用することが多い。単に練習課題を与えるのではなく、ゲーム性をもたせることによって、学習者はより高く動機づけられ、またボールゲームに特有の戦術能の獲得にも効果的であるといわれる。このようなゲームはタスク (課題) ゲーム、リードアップゲームなどと称されることもある。
- 3) ニュースポーツの概念については、近年スポーツ史学会などで論議が交わされている最中である。ここでは、参考として、稲垣による分類を挙げておきたい。
 - ① 簡易スポーツ (軽スポーツ): 既存の競技スポーツや遊びなどからヒントを得て新しく創作されたもの。一般的には、輸入型、改良型、開発型など、さらに細かく分類・整理されている。
 - ② エスニック・スポーツ: セパタクローのような民族スポーツに端を発するもの。ただし、われわれにとっては「ニュー」であっても、当該の民族にとってはおなじみのスポーツである。
 - ③ 技術革新によって可能となるスポーツ: ハングライダーやパラグライダーなど、軽くて丈夫な新素材や強力な接着剤などの開発によって可能となったスポーツ。あるいは、スポーツクライミングのように、「自然」を人工的に作り出すことによって新しく開かれたスポーツの系譜。
 - ④ 労働 (作業) 形態から派生するスポーツ: スキューバダイビングのように、もともとはある特定の職業上の必要から生まれた作業形態が、やがて娯楽や遊びの世界に派生し、スポーツとして確立したもの。
 - ⑤ 「気」の世界に接近するスポーツ: 気功、太極拳など、歴史的には「ニュー」ではないが、現代人にとっては「日新しい」もの。(稲垣正浩 (1995), ニュースポーツの誕生とその背景, 体育科教育: 43)

(1), pp. 10-13.)

- 4) ユニホックのルーツは、1600年代にイギリスで誕生した氷上スポーツの「バンディ（注5参照）」であるといわれている。バンディは北欧諸国を中心に普及していたが、近年スポーツが 대중化するのにもなって、そのゲーム性を活かしつつ、設備・用具を簡易化したり、ルールを補足・省略して、いわゆるニュースポーツ、ローカルスポーツが考案された。それは、例えばユニホック（スウェーデン）、インネ・バンディ（スウェーデン）、ミニホッケー（ドイツ）、オールホッケー（アメリカ）、ボールホッケー（カナダ）等の名称で、それぞれの国の多くの人々に愛好されるようになった。わが国には、1978年、スウェーデンのアールクビストが考案（1968年）した「ユニホック」が紹介され、順天堂大学を中心とする習志野市のグループがその普及を図った。
- 5) Bandy, 氷上でプレーされる11人制（交替要員3名）の打球技。競技場の広さは最低限100×55m。スケート靴を着装して実施するこのゲームはフィールドホッケー用のスティックを使用し、直径6cmのコルクを芯にしたプラスチック製のボールをゴールめがけてシュートする。このゴールはアイスホッケー用のものよりも大きい。ゲームは45分ハーフで行われる。（Dobler, H. 著、谷釜了正訳（1985）、球技運動学、不味堂：東京、p. 341.）
- 6) 岩田 靖（1994）、教材づくりの意義と方法、高橋健夫編著、体育の授業を創る、大修館書店：東京、p. 31.
- 7) 高橋健夫（1993）、これからの体育授業と教材研究のあり方、体育科教育：41（4）、pp. 18-21.
- 8) 運動共感とは、他者の運動をとくに興味深く熱中して観察しているときに生じる同時体験を指す。この能力を通して、われわれは他者の運動をあたかも自分でやっているかのようにとらえることができる。つまりわれわれは、他者の運動を見ている場合に、その運動映像のなかに自分を没入させることによって、実際に行うときに生じる運動感を自分のものとして感じ取ることができる。（朝岡正雄、金子明友編著（1993）、運動学講義、大修館書店：東京、p. 257. より筆者が要約して引用）
- 9) Minel, K.（金子明友訳）（1981）、スポーツ運動学、大修館書店：東京、p. 489.
- 10) 瀧井敏郎（1988）、学習の適時性にあつたサッカーの内容、学校体育：41（12）、pp. 23-28.
- 11) Wade, A.（浅見俊雄訳）（1973）、イングランドサッカー教程、ベースボールマガジン社：東京、p. 294.
- 12) Worthington, E.（1980）、Teaching soccer skill（2nd. ed.）. Lequs：London, p. 217.
- 13) Ibid, 10).
- 14) 瀧井敏郎（1988）、自発的な技術・戦術学習のための教師の指導性、学校体育：45（5）、pp. 32-34.
- 15) 稲垣安二、中田 茂、宗内徳行、石井 武、進藤満志夫（1979）、球技に関する研究—その特性概念分類について—、日本体育大学紀要：8、pp. 1-9.
- 16) Ibid, 11).
- 17) Ibid, 12).
- 18) 瀧井敏郎（1989）、ゲームの運動観察—サッカーにおける写真による運動観察—、スポーツ運動学研究：2、pp. 23-34.
- 19) 湯田秀行（1988）、サッカーにおける守備戦術に関する研究—戦術史における守備戦術の変遷—、昭和63年度東京学芸大学修士論文。
- 20) 三笠裕史（1988）、日本におけるサッカー競技の戦術史的研究—MMシステムの移入を中心として—、昭和63年度東京学芸大学修士論文。

* すずき おさむ（本学助手）

** ひやま やすし（本学非常勤講師）