

バレーボール教材における文化学習のための 史的考察と実践プラン

— 攻防の相互関係に着目した通史的解釈をもとに —

玉腰 和典¹

Historical consideration and lesson plan of cultural learning in volleyball teaching materials

— Based on historical interpretations, focusing on the interrelationship between
offense and defense —

Tamakoshi Kazunori

E-mail:tamakosi@edu.u-toyama.ac.jp

【摘要】

本研究においては、バレーボールにおける実技学習と関連させた文化学習を実現するために、まず、攻防の相互関係に着目した過去から現在までの特徴を史的考察した上で、実技と理論を関連づける実践プランを提案した。

キーワード：バレーボール、歴史、攻防の相互関係、文化学習プラン

Keywords : volleyball, history, Mutual relationship between offense and defense, Cultural learning plan

I 研究の背景と目的

身体運動文化を対象とする体育科教育においては、これまで、スポーツがもつ文化的総合性に着目し、多様な観点から目標・内容・方法が探究されてきた。たとえば、中村(1971, 1973)は、「体育は何を教える教科か」と自問し、身体運動文化における「技術性」「組織性」「歴史性」という3つの学習内容領域を提起し、実践的にも「体育の理科」と呼称される実験的実践を展開している。出原(2000)も、文化としてのスポーツを学ぶ体育科教育の目標論を提起しており、次のように述べている。「今日という時代はスポーツを文化として学ぶ体育を求めている。スポーツの文化的教養の土台をすべての国民に教えるところが学校であり、その役割を担う中心は教科学習である。学校はスポーツ文化の継承・創造の主人公を作るところ、スポーツ文化を変革する力をつけるところであり、体育の授業がその基礎を教えるところである。スポーツを文化として教え

ること、その理論的学習を明確に位置づけること、そして実践化すること—これが教師と学校に求められている課題である」(出原, 2000a, p.14)。そして、出原は、現場教師と協同で、実技学習と文化学習を関連させた体育実践や、体育理論の実践プランを数多く提起している(出原, 1986, 2000ab, 2004)。

学習指導要領においても、2008年改訂から「文化としてのスポーツの意義」が体育理論の内容項目に追加されるようになった。その後、2011年に改正されたスポーツ基本法の前文では、「スポーツは、世界共通の人類の文化である」といったスポーツの基本理念が提起され、日本においても文化としてのスポーツ観がひろく認知されるようになった。

また、2017年改訂学習指導要領においては、予測不能な社会を想定して、社会に開かれた教育課程の実現がめざされ、生きて働く「知識・技能」や未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」といった資質・能力が提起されている。こうした資質・能力を獲得させるための学習方法として、教科横断的な学びや主体的で対話的な深い学びが提

¹ 富山大学学術研究部教育学系

起されている。そのため、近年においては、体育と社会、体育と理科といったように教科横断型の実践プランが提案されたり、体育と体育理論、体育と保健といった分野・領域横断型の実践プランが提案されたりしている。教科を横断して多角的な観点から課題設定することで、問題解決学習や探究的学習を発展させることが意図されている。こうした横断型授業においては、スポーツにおける多様な観点が学習対象となり、「文化としてのスポーツを学ぶ体育」の授業構想がより一層重要となってくる。

これまで、実技と理論を関連づけた文化学習を展開した研究としては、石谷（1982）、丸山（2015）、制野（2009）、矢部（2011）、小山（2016）などがあげられる。これらの実践研究においては、身体運動文化についての歴史的事実や現代の特徴、そして、科学的内容を、授業で経験する教材独自の魅力（おもしろさ）と関連づける、戦術・技術学習の内容と関連づける、授業で採用されているルールや用具と関連づける、プレイ観察の視点（スポーツを「見る」側面）と関連づけるなどの工夫がみられる。こうした先行研究を参照しながら、実技と理論を関連させる文化学習をより一層探究していくことがもめられる。

また、バレーボールにおいて、実技学習と関連して文化学習を展開している先行研究としては、9人制バレーボールにおける触球数の不公平さを対象にした中村（1968）や、歴史追体験型授業を実践提案した鈴木（1995）・丸山（2015）、歴史再創造型授業を実践提案した制野（2009）・矢部（2011）などがあげられる^{註1)}。先行研究では、バレーボールにおける実技学習を通して生じたルール上の問題や矛盾を学習の対象にしたり、過去のルールを体験しながらルールづくりをしたりしている。実技と理論を関連づけることで、身体運動文化についての見方・考え方を豊かにしている。しかし、先行研究においては、歴史を対象としつつも、現代的なバレーボールまでを対象としているものはみられない。歴史的事実だけではなく、より身近に感じられる現在の特徴を対象とすることで、授業と社会生活との関係性が高まり、これからの展望を想像させる未来志向の学習になると考えられる。そのことは、身体運動文化の主体者形成において重要な意義をもつであろう。また、素材のもつ本質的な特徴を通史的に学習することで、文化としてのスポーツの特徴を理解す

ることにもつながるであろう。

そこで、本研究においては、バレーボールにおける実技学習と関連させた文化学習を実現するために、まず、攻防の相互関係に着目した過去から現在までの特徴を史的考察した上で、実技と理論を関連づける実践プランを提案することを目的とする。

Ⅱ 研究の対象と方法

本研究は、バレーボールの歴史を分析対象とし、その歴史を誕生初期、近代化期、高度化期に区別した上で、攻防の関係に着目し、その特徴を検討する。また、現代におけるバレーボールの特徴においても、攻防の関係で大衆化されたバレーボールを検討する。これらの歴史をふまえ、バレーボール文化の通史的な解釈の仕方を考察する。その上で、先行研究をふまえ、バレーボールにおける文化学習の方法を検討し、実技学習と関連づけた文化学習の実践プランを提起する。なお、歴史については、池田（1985）や水谷（2000）、そして、真鍋（2011）や吉田（2001, 2015）の研究を主に参照した。本研究の実践プランにおいては、高度な戦術学習ができるホールディングバレーボール（佐藤，2001）を想定する。また、歴史的な事実を学びながらルールづくりをするのではなく、できるだけ戦術学習と関連させる実践プランを構想する。

Ⅲ バレーボール誕生初期

1. 新しいスポーツの要求

バレーボールは、1895年にアメリカ・マサチューセッツ州ホーリーヨーク市のキリスト教青年会（Young Men's Christian Association：略称、YMCA）体育部担当主事であった、ウィリアム・モーガン（William . G. Morgan）によって考案された。当時YMCAでは、秋のフットボールと春のベースボールとの中間にあたる冬季に実施可能なゲームの開発を課題としていた。また、当時の体育館の一般的な規模となっていた、約40×60フィート（約12m20cm×18m30cm）の面積で実施可能なものもとめられていた。さらに、モーガンは25～40歳のビジネスマンクラスを担当しており、受講者の間では、レクリエーションとなり、かつ、ある程度の競技性をもつスポーツが期待されていた（池田，1985，pp.8-9；水谷，2000，pp.38-41）。

このように、モーガンがバレーボールを考案する

際には、①冬季に室内で実施できるゲームであること、②限られたスペースで実施可能な競技（＝ボールゲーム）であること、③中高年齢層でも楽しめるレクリエーションであることという3つの条件を克服する必要があった。

2. 既存のスポーツを参考にして新しいスポーツをつくる

モーガンは、受講生を満足させる既存のスポーツを知らなかった。そのため、既存のスポーツの用具やルールを参考にして、新しいスポーツの大枠をつくった。そして、ホーリーヨーク市の体育指導者や消防署長の協力と示唆をえて、10項目の基本ルールをもつ「ミントネット（MINTONETTE）」を考案した。

その後、モーガンは、1896年にスプリングフィールドの国際YMCAトレーニングスクールで開催された全米の体育部担当主事総会で、ミントネットの実演試合を披露した。総会に参加していた教官の1人、ハルステッド（A. T. Halstead）は、プレイの目的がネットを越して互いにボールを打ち返す“Volleying”であるため、ヴォレー（Volley）とボール（Ball）とを合わせて“Volley Ball”とする名称変更を提案した。モーガンと総会がこれに同意し、現在の名称となった。そして、1896年の7月には、バレーボールの公式ルールが印刷物として発行された。以後、YMCAによって、バレーボールが本格的に普及していく（水谷、2000、pp.42-49）。

3. 初期のルールにみられる特徴

バレーボールは、もともとレクリエーションスポーツとして考案されたこともあり、ラリーを楽しむためのルールが規定されていた。モーガンが提案した初期のルールには、以下のようなレクリエーションスポーツとしての特性を保持するものがみられる。

- コート大きさは横 7.62m × 縦 15.24m だが、場所に合わせて調節できる。
- プレイヤーの人数も、場所に合わせて調整できる（何人でも可）。
- サービスは 10 フィート（約 3.7m）上に打たなければならない。※ネットの高さは 6 フィート 6 インチ（1.98m）。また、サービスは 2 回打つこと

ができ、サービスがネットにかかりそうな時は、味方が触れて相手コートに返球できる。

- ネットの直下から 4 フィート（約 1.22m）の床に、ネットと並行してドリブルラインを引く。ネット手前のドリブルラインまではボールをドリブルさせてもよい。
- ボールが床以外の物体に当たってコートに戻ってきたときは、プレイを続行する。
〈ゲームを補助するルールとして〉
- ボールは両手で打つ。
- 協力してプレイする。
- できるだけパスを回す。
（水谷、1987、p.1027；William Morgan、1986）

上記のルールをみると、人数制限や触球数制限がないこと、サービスは味方がフォローしてもよいことやボールが壁にあたってもラリーを継続させられること、さらには、「できるだけパスを回す」といった心得までルールに記載されている。攻撃技術についての記載もないことから、攻撃をして得点するというよりも、相手のミスによって得点をするという楽しみ方であったと考えられる。

では、初期のルールにおいては、どのようなゲーム様相になるのだろうか。以下に、初期のルールをもとに筆者が想像するプレイの様子を提示する。

15 人対 15 人のゲームとする。最初に片方のチームからのサービスである。エンドラインから手のひらでポンとボールをはじいた。高さはネットからさらに 2m 程上で、ゆったりとしたサービスである。しかし、ボールはコートの外に飛んでいってしまった。気もち直してもう 1 度サービスを打つ。同じ軌道で、今度はまっすぐであった。ところが、ボールはネット手前で味方チームのコートに落ちそうになる。それに気づいた仲間が、「まかせて！」と言ってボールを両手で相手コートにはじいた。ここからラリーが開始される。まずはチームメイトにボールをなるべく多く回していくことが目標となる。何人かにボールが回ったところで、はじいたボールが意図せぬ方向に飛んでしまった。ボールが飛んだ方向に仲間がいない。「落ちるぞ！」とみんなが叫ぶ。すると、離れたところ

にいた仲間がなんとかボールをつなごうと必死に飛びつき、ボールをはじいた。「ナイス！」という賞賛の声がかけられる。しかし、その勢いのままボールは体育館の壁に飛んでいく。壁で跳ね返ったボールをボレーしようと追いかけてきた仲間が待ち構えていた。仲間がうまくボールをはじく。もう1人が中継し、空中で何度かボールをはじいて（ドリブルをして）落ち着かせながらコートまでもどってきた。再び仲間へボールをつないでいく。ボール操作が不慣れな中で、色々な方向へボールが飛んでいったが、なんとか全員にボールをつないだ。チームの中心人物から「よし！そろそろだ！」と合図がだされ、相手コートにうまく返球した。ピンチを克服してボールをつないだため、「みんなよくやった！」とチーム内で歓声もあがった。

上述の場面でようやく1ラリーが成立する。さらに、ゲームは3人以上の場合、1イニングに両チーム3人ずつサービスを打ち、9イニングまで実施する。人数が多ければ多い程、ゆったりと、とても長い時間をプレイすることになる。

このように、バレーボールの初期のルールにおいては、攻撃の要素はほとんどなく、味方にパスを回し、ラリーを継続するための工夫が様々にあった。現在のバレーボールと比較すると驚く程のおおらかさである。当時のゲーム様相は、強烈なスパイクの応酬などみられず、きわめてゆったりとしながら、ラリーそのものを目的として、みんなで楽しんでいたと考えられる。

もちろん、その要因として、ボール操作の未熟さが前提となっていたとも考えられる。ボールコントロールがうまくいかないからこそ、ラリーをつなげられるか、つなげられないかの緊張感をみんなで楽しむことができたのではないだろうか。

IV バレーボール近代化期

1. 諸外国に普及していく2つの契機

基本のルールが確立したことで、YMCAは卒業生を中心としながら、南北アメリカ、アジア、ヨーロッパと、諸外国へバレーボールの普及・発展をめざしていく。その結果、多くの国で受容され、学校教育や体育協会公認のスポーツとして普及する。

また、ヨーロッパ諸国への普及においては、YMCAだけではなく、第一次世界大戦（1914年～1918年）下でのアメリカ駐屯兵による影響も大きかった。もともと、YMCAの関係者たちは、アメリカ空軍に軍隊スポーツとしてバレーボールを採用するように強力に要請していた。その結果、兵士たちが、戦地で一緒になった他国の軍隊にバレーボールを紹介し、まずは各国の軍隊に受容される。そして、母国に帰国した軍隊を通して各国に普及していった。1919年には、ヨーロッパの駐屯地にバレーボールが1万6千球も送り届けられる程に、バレーボールが盛んに実施されていた。

このように、バレーボールはYMCAの指導者やアメリカ軍の兵士によって世界各国に普及し、その競技人口は急速に増加した。バレーボールは、誕生から25年程の間に、グローバルなスポーツとして発展していった。また、この過程でバレーボールは、次第に競技色の濃いものにつくりかえられていく。各国の青年や体力のある兵士たちに普及したことがその要因になったと考えられる。しかし、それらは、まだレクリエーションスポーツとしての域を脱するものではなかった。ところが、アジアにおいては、急速な変化が生起する（池田，1985，pp.178-179；水谷，2000，pp.128-140）。

2. アジアでの近代化

アジア諸国には、YMCA体育部担当主事のエルウッド・ブラウン（Elwood S. Brown）によって、1910年にフィリピンに紹介されたのが契機となり普及する。フィリピンでは、バレーボール導入後の数年間は、紹介された通りの、ラリーを継続させるゲームを楽しんでいた。しかし、1912年に大きな変化が生起する。とあるゲームで、一方のコート側で、ボールが52回連続してプレイされ、しかもその間に一度として相手コートへの返球がねらわれなかった。それを観戦したフィリピン体育協会ルール委員会のメンバーが疑問をもち、この年に「味方コートのボールは3回以内のパスで相手コートに返球する」と「スリー・ストローク制」を提起する。このルール変更は、単調なラリーからスピーディーなラリーへ転換するものとなった。さらに、このルールの中で、フィリピンの青年たちは、「ボンバ（BOMBA）」あるいは「キル（KILL）」と呼ぶ攻撃的なプレイを開発する。これが、現在のスパイクである。第2球

目が、ネット近くのプレイヤーによって空中高く真上に上げられ、それを相手コートに落として流れ(ラリー)をとめる様子が、BOMBA (爆弾)による攻撃に見えたのであろう。そして、この打ち手を、ボンベリーノ (BOMBERINO) と呼称した (池田, 1985, pp.33-35; 水谷, 2000, pp.140-142)。アメリカの植民地下にあり、戦争を経験している中だからこそ、青年たちは攻撃技術の象徴としてこの名称をつけたのではないだろうか。

こうして、フィリピンにおいては、パス (レシーブ)・トス・キル (スパイク) の3段攻撃によるラリーが主流となり、さらに、1913年から継続開催される極東大会を通して、アジアに極東ルールとして普及していくことになる (池田, 1985, pp.35-36)。日本でもこの極東ルールや極東ルールを元にした国内ルールが普及し、1964年東京五輪までは9人制のバレーボールが主流となる (池田, 1985, pp.114-145 および pp.300-301)。

3. アメリカにおける近代化

バレーボール誕生の地であるアメリカでも、YMCAの普及活動により競技人口が増加するとともに、ルールが改正されていく。1900年には、インニング制を廃止して「21点制」を導入し、また、「ドリブル」や「障害物への接触」も禁止されていった。1912年には公式戦における「6人制」が採用され、「セカンドサービス」の禁止、オールラウンドなプレイヤーを育成するための「ローテーション制」が導入されていく。こうして、徐々に長くゆったりと楽しむ競技から、スピーディーな展開や高度な能力を要求する競技になっていく。

その後、アメリカにおいては、1916年からYMCAと全米大学体育協会 (NCAA) が提携するようになる。そして、1916年に両団体による公認ルールブックである“Official (Guide and) Volley Ball Rules”が発刊される。NCAAも公認するルールブックの発刊は、ヨーロッパへの急速な普及にも寄与した。

また、1917-1918年版のルールブックにはYMCA関係者によるバレーボールの歴史、特性、普及状況等の解説がついている。その中で、アジアのバレーボールの普及に尽力したエルウッド・ブラウンが、フィリピンで開発された「スリー・ストローク制」を紹介している。エルウッド・ブラウンが紹介した

影響もあり、1920年には、3回以内に返球するルールが採用された (George, 1917/1918, pp.54-56; 水谷, 2000, pp.68-83)。

当時の改正の要旨は、次のように説明されている。

キルすることなしに、しかもプレーの回数を制限しないことによって、ゲームがスピードを欠き、スロー・テンポの展開になることを望む現実のバレーボール・ファンは1人もいない。この点、現在フィリピン、中国、日本で採択されている“1チームに許されたプレーの回数は、3回までとする”というルールは、完璧なまでに満足が与えられ、スピードとチームワークのまことにすばらしいコンビネーション・プレーがすでに展開されている。このセオリーは、もしチームが、2回目のボールでキルすることができれば、そのチームにとって有利になる。… (中略) …。というのは、3回目のボールは、扱いにくい位置からプレーしなければならないことが、しばしば起こるからである。もしプレーヤーが、前述の技術をマスターすることができれば、バック・コートのプレーヤーや観衆にとっても、より興味あるスタイルのプレーとなって表れるのである。… (中略) …。ルール委員会は、…長期間積み重ねてきた努力の結果として発行したこのたびのルールに自信を持っている。(池田, 1985, pp.25-26)

このように、3回の触数制限が付き、攻撃技術の発展も期待されていくことで、バレーボールにとって重要な変化が生じた。これまでの相手のミスによる得点から、攻め合いによる得点へと変化したのである。上記の説明からは、ラリー重視の特性を大きく変更することもあり、強い決意がうかがえる。以後、バレーボールは、攻撃技術を採用したことで、攻防の戦術を高度化していくことになる。すなわち、競技志向をもつ文化として発展していく、近代化への道が定まったと言える。

その後、アメリカでは1928年に全米バレーボール協会が設立され、同年に第1回全米選手権大会が開催されている。国内の統括団体も組織されるようになり、アメリカ全土で、競技化されたバレーボールが普及していくことになる (池田, 1985, p175)。

4. ゲーム様相の変化

このように、もともと中高年が楽しんでいたルー

ルも、世界に普及されるにあたって、青年たちによってもプレイされるようになる。しかし、当時のラリー中心のゲーム様相は、青年たちにとって退屈であり、「年寄りのゲーム」（水谷，2000，p.111）や「ひとりの手ぬるい動きの“シーソーあそび”」（水谷，2000，p.113）と揶揄されていたようである。しかし、次第に大会参加者の平均年齢も39歳から24.5歳と低年齢化するとともに、スリー・ストローク制やスパイク技術が開発されることで、強烈かつエキサイティングなラリーの応酬戦になった。サービスはドライブをかけたほぼ直線的に飛ぶものに変化し、アタックについても強烈なスピードとドライブがかかった“矢のようなもの”に変化した（水谷，2000，pp.113-114）。その激変ぶりは、驚くべき変化として人々に受けとめられたのであろう。こうしてバレーボールは、もともと中高年向けのゆったりとしたレクリエーションスポーツであったが、世界的に競技人口が拡大する中で、青年たちが楽しめる競技スポーツへとつくりかえられていったのである。

V バレーボールの高度化期

1. 国際組織によるルールの一統とバレーボールの高度化

1920年頃から、バレーボールの先進国で統括団体が組織化される。さらに、国内組織ができあがった国々を中心に、バレーボールの国際組織を設立しようとする。設立の議論は、第二次世界大戦によって一時的な中断を余儀なくされるが、1947年には国際バレーボール連盟が設立され、1949年には国際的な統一ルールが提起される（水谷，2000，pp.153-163）。これまでの自国内競争から世界的規模の競技になったことで、一挙にバレーボールが発展する。

また、攻防は表裏一体の関係にあることから、その発展過程は、攻防の戦術・技術が相互に関係しながら高度化していく。たとえば、スパイク技術の開発を防ぐためのブロック技術の開発などがあげられる。また、発展過程の特徴は、高度化するスパイク戦術・技術によって攻撃優位におかれている状況を、なんとかラリーを継続させるためのルールを導入することで抑制しようとするようにもみえる。

以下では、戦術の変遷史をまとめた資料（吉田，2001，2015；真鍋，2011）をもとに、上述の観点から戦術・技術の発展史を検討する。

2. 攻撃と防御の優位性の変遷

(1) ブロックの長身化と攻撃の多彩化・スピード化による攻防の移り変わり

1960年代の6人制バレーボールは、両サイドから高く上がったトスをスパイクする「オープン攻撃」が主流であった。これに対して、身長が低いアジア諸国のチームは、高さよりも速さを追究する「速攻」を強化した。特に日本は、器用さや俊敏さを発揮して、時間差攻撃や移動攻撃などのコンビネーションを利用した攻撃戦術を開発する。また、レシーブでも、小柄な体格を生かした回転レシーブを開発した。サービスでは、9人制で開発された変化球サービスもあった。そして、バレーボールが初めて正式種目として追加された1964年の東京五輪では、「東洋の魔女」と呼称された日本女子チームが優勝し、男子チームも3位となる（吉田，2015，pp.1212-1213）。速攻の開発により、攻撃優位の状況であったと位置づけられる。

東京五輪閉幕後に防御面が優位となるルール改定がなされた。それは、ブロックでのオーバーネットが許容されるというものであった（吉田，2015，p.1213）。これによって、ブロックが強化され、高さのあるチームが有利となる。

しかし、このルールが導入されたのち、日本はさらに速攻を強化する。特に日本男子は、Aクイックだけではなく、B・C・Dクイックや、一人時間差といった多彩なコンビバレーの攻撃方法を開発する。回転レシーブを強化し、フライングレシーブも開発する。そして、速攻のコンビネーション攻撃が威力を発揮し、1968年のメキシコ五輪では2位となり、1972年のミュンヘン五輪では優勝する。その後、この攻撃方法は世界中の国々で導入され、攻撃が多彩化、スピード化されていった（吉田，2015，p.1213）。

1973年には、センターラインの踏み越しは、足の一部がかかっていたら許容することになり、ブロックプレイの自由度が高まる。しかし、攻撃の発展は止まらず、1976年にはポーランドがバックアタックを開発して、チーム全員での攻撃バリエーションに磨きをかけ、モントリオール五輪で優勝した（真鍋，2011，p.106；吉田，2015，p.1213）。こうして、再び攻撃優位の状況が生起する。

(2) ブロックのシステム化と攻撃の多彩化・スピード化による移り変わり

1977年には、ブロック時のボールコンタクトがノーカウントとなり、ブロック後も自チームで3回のボールコンタクトが許容されるといった、防御側に有利な改正がなされた(吉田, 2015, p1213)。

また、複雑な速攻コンビネーションに対応するために、「コミットブロック」(図1)が開発される。いわゆるマンツーマンディフェンスであるコミットブロックを導入したソ連チームは、1977年から1982年までの世界大会を連覇する。そこで、アメリカチームは「2人サーブレシーブ制」を導入し、バックアタックを含むコンビネーション攻撃によって数的優位な状況をつくり、対抗した。

同時に、アメリカチームは、コミットブロックの課題を克服するため、トスがどこに上がるのかを予測し、必ず2人のブロックをつける「リードブロック」(図1)も開発した。開発当初は、速いサイド攻撃に対応するために、アンテナ付近にブロッカーを分散させる「スプレッドリードブロック」が採用

されていたようである。アメリカはさらに、ブロックを発展させる。それが、ブロッカーを中央寄りにして並べ、その状態からトスの軌道を推測し、3人でレフト・センター・ライトの全方向を束(バンチ)になってブロックする「バンチリードブロック」(図1)である。こうして、攻防ともに新たな戦術を開発し、アメリカチームは1984年ロサンゼルス五輪、1988年ソウル五輪も制覇する(真鍋, 2011, p.106; 吉田, 2015, pp.1213-1214)。

1992年バルセロナ五輪では、ブラジルがリードブロックに対抗する攻撃戦術を開発して優勝する。ブラジルは、スプレッドリードブロックに対しては、「中央からの速攻(パイプ攻撃)」(図2)によりブロックを寄せつけなかった。この攻撃に対抗して相手がバンチリードブロックを導入してきたら、中央のブロッカーを置き去りにする「速いサイド攻撃」で打開した(真鍋, 2011, p.106; 吉田, 2015, p1214; 吉田, 2016, pp.7-9)。

このとき、1995年のルール改正では、レシーブのダブルコンタクト(ドリブル)や、膝から下でのプレイが許容されるなど、レシーブの可能性が拡大された。しかし、攻撃戦術もさらなる発展をみせる。1996年のアトランタ五輪では、オランダチームが2m台の選手をそろえ、「速攻のバックアタック攻撃」でブロックを圧倒した(真鍋, 2011, p.106; 吉田, 2015, p1214)。

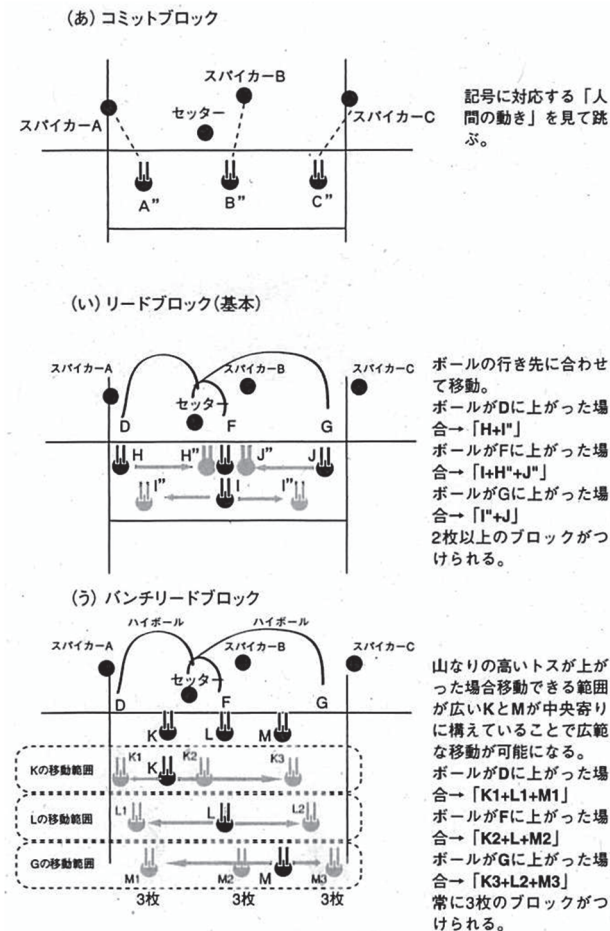


図1. ブロックの種類と特徴

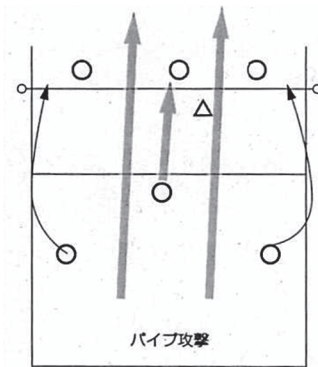


図2. パイプ攻撃

(3) 専門分化・用具の改良による攻防の移り変わりと精密化

1998年には、TV放映に適応するために、長年採用していた、試合が長引きやすいサイドアウト制を廃止し、ラリーポイント制を採用する。同時に、サーブスのネットインを許容するルールも導入された。

このルールを導入によって、スピーディーかつ多様なゲーム展開の中で、相手の戦術を理解し、対抗策を選択する戦術的要素も増加する（吉田，2015，p1214）。

もう1つの大きな変化は、2000年のリベロ制度の導入である。専門化されたプレイヤーによってレシーブの可能性を拡大する措置をとった。同時に、リベロを活用して一挙に攻撃戦術も発展する。守備の不得意な長身プレイヤーを起用することも可能となり、戦術の分業化が進む。特にセッターが後衛に移動したときに、リベロ選手と交代することで、セッターを徹底的にトスに集中させることができるようになった。リベロと併用してワンセッターシステムを導入することで、すべてのアタッカーが別々の位置から一斉にシンクロして助走を開始し、ブロッカーを引きつけることで、数的優位な状況をつくりだす複雑で高度な攻撃（シンクロ攻撃）が開発されていく。2000年シドニー五輪から2008年北京五輪にかけては、次々に新たな戦術が開発されていき、スピード、技術の高さ、戦術的成熟度などすべての面で高い総合力を問われる時代となる（吉田，2015，pp.1214-1215）。

攻撃の多彩さ・精密さに拍車がかかる中で、北京五輪の時には、公式球が変化する。パネル数が18面から8面となり縫い目が減少することで、これまでよりもボールの軌道が変化するようになった。変化しやすいボールを採用した理由としては、サーブレシーブを困難にし、最初のレシーブからシンクロ攻撃などの高度な戦術を發揮できないようにすることで、ラリーが継続することを意図したと考えられる。この影響で、サーブは豪快なドライブサーブだけではなく、無回転で大きな変化をうみだす（ジャンプ）フローターサーブも多用されていく。北京五輪では、ボールの研究が遅れた日本チームが、サーブで崩され、敗戦した（真鍋，2011，pp.123-128）。

（4）総合力が問われる時代（現代）へ

現在においては、大型セッターを起用して、高いセットポジションから高速化したシンクロ攻撃をおこない、バンチリードブロックを機能させないことが基本戦術となっている。ただし、速いゲーム展開の中では、相手の特徴に合わせた様々な戦術が選択されるため、それに対処することも要求される。たとえば、高速サイド攻撃中心なら、スプレッドリー

ドブロックで、中央からのパイプ攻撃中心ならバンチリードブロックで、高くて速い攻撃中心ならコミットブロックで対処する。反対に、バンチリードブロックなら高速サイド攻撃が、スプレッドリードブロックなら中央からのパイプ攻撃が、コミットブロックなら複雑な時間差攻撃が有効となる。国際レベルのゲームでは、状況に応じて戦術を何度も変更していく混合戦術の展開（図3）が基本となっている（吉田，2015，p1215）。

そのため、ゲーム前およびゲーム中での精密な分析が必要となり、現在では、アナリストと呼ばれる専門的な分析者が、必ず各チームに配置されている。アナリストは、監督やベンチスタッフがつまぶレットやトランシーバーを通して、常にゲームの分析情報を提供し、監督はそのデータをもとにゲームを采配していく（渡辺，2012）。日本でも、北京五輪後に監督に就任した真鍋政義監督が、タブレット端末を利用して試合運営にデータを活用する姿が目され、「データバレー」と呼称された。

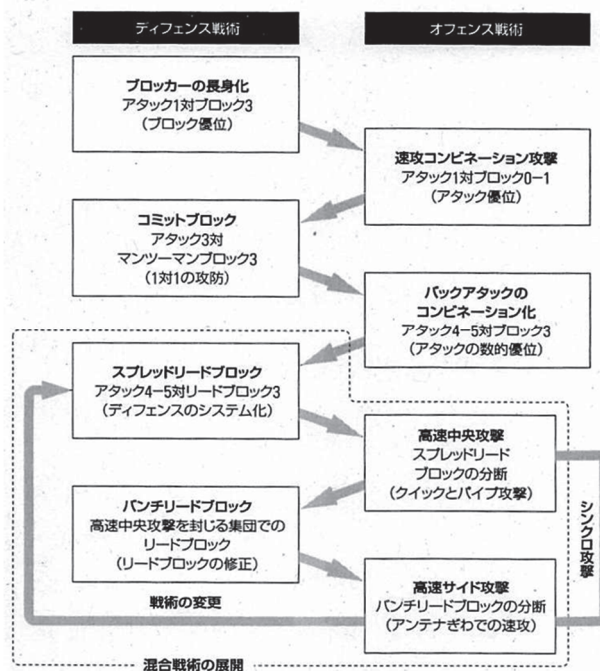


図3. 混合戦術の展開
(吉田，2015，p.1214)

3. 全日本女子チームの戦術とは

上述のように、国際的なレベルで戦術は発展したが、やはり、日本のチームにとって身長差・体格差は大きな課題となる。しかし、高さを生かした戦術をあまり發揮できない中でも、2010年には、日本

女子チームが国際大会（世界選手権）で2位となった。チームを牽引した真鍋監督の戦術認識をみていく。

真鍋監督は、選手たちに上述してきた「世界標準戦術（デファクトスタンダード）」を熟知させる。世界標準戦術を理解し、相手に応じていつでも実践できることを基礎として、そこに日本のオリジナリティを付与しようと考えた。まず、戦術史から世界標準戦術を理解することで、「強豪国のバンチリードブロックはすごい」という固定観念でプレイを萎縮させるのではなく、「相手の戦術の弱点を突くというお返し戦術」（真鍋, 2011, p.116）があることを理解し、冷静に対抗策をとれるようにした。さらに、日本チームのスピードや戦術的精度を発展させて、「多様な攻撃手段を同時にシンクロさせるコンビネーションの精度を高めることができれば、攻撃面での身長差のハンデは完全に払拭できる」（真鍋, 2011, p.109）と考えた。そして、サイドの速攻攻撃とバックアタックの速攻を混合させ、「シンクロさせる戦術」（真鍋, 2011, p.111）を完成させた。

ディフェンス面においては、海外チームのように高さを生かしたバンチリードブロックを導入してもうまく機能しない。速攻のサイド攻撃も多用されており、対策が必要となる。そこで、真鍋監督は、リードブロック戦術を変化させたもので、相手のローテーションによる攻撃パターンを予測し、確率の高い攻撃だけに絞る「デディケートブロック」（図4）を採用する。これが可能となるのは、選手たちの高い戦術的理解と、データを駆使した高い予測の「精密力」（真鍋, 2011）となる。その精度が保障され

なければ、反対に相手アタッカーをノーマークにしてしまう。

さらに真鍋監督は、変化するボールの研究を蓄積し、「ネットすれすれで、かつ力を入れすぎずに無回転で、相手にボールの黄色い面を向けてレシーブさせる」ことを発見する。研究により、「時速50～70キロまでスピードが『落ちた』ときに最も変化しやすく、無回転に近いほうが予測のつかない揺れが起きて変化が大きい」ことや「サーブを打つときは、心を落ち着かせる青色の面をサーバー側に向け、焦らせる黄色の面をレシーバーに向けるようにする」といったことがわかってきた（真鍋, 2011, pp.123-131）。これにより、サービスによって相手の攻撃体勢を崩し、自由にプレイさせないようにした。

他にも、低身長の手をカバーする「2枚替え」やサーブレシーブの目標設定の工夫等があげられる。上述のポイントだけでも、その複雑さや緻密さが問われていることが理解できる。

4. 戦術史・ルール史を概観して

これまで国際的な統一ルールが規定されて以降、攻撃と防御のどちらかが優位となる状況が移り変わりながら、バレーボールが発展してきたことを確認してきた。また、ルール上においては、大きくみると、発展する攻撃側に対抗する防御側を補強するような改正が継続的に遂行されていた。もちろん、この間、ネット下部のタッチネットが許容されるなど、攻撃側が優位となるような改正もある。しかし、総じて、バレーボールにおける戦術の発展やルールの改正は「戦術・技術の高度化」（競争性の向上）に対して「ラリーをつなぐための用具・ルール変更」（協同性の向上）がなされてきたと言えるであろう。ネット際の複雑で華やかなプレイを発展させながらも、ラリーを継続させて「落とすか、落とさないかの緊張感」を保持しようと工夫をしているようである。

VI バレーボールの現在

1. 高度化の中で市民はどうしたか

バレーボールの起源的なおもしろさは、老若男女誰もが「ラリーがつながるかつながらないかの緊張感」を楽しんでいた。その後、血気盛んな青年たちによって「ラリーを断ち切る」戦術・技術的なおも

サイドの速い攻撃に対応できるデディケートブロック

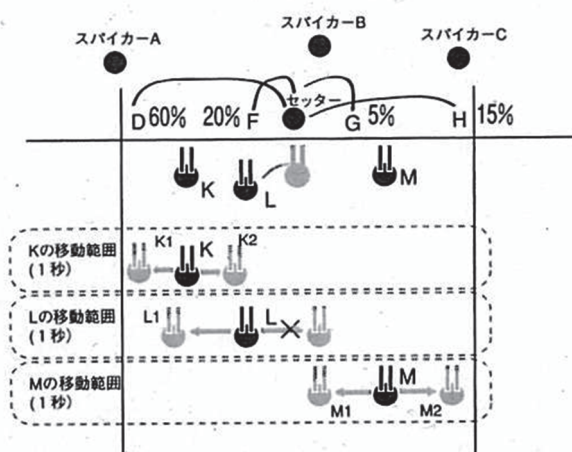


図4. 真鍋監督が導入したデディケートブロック

しろさが発見されていく。そして、国際的な統一ルールが整備されて以降、バレーボールのおもしろさは、競争性（ラリーを断ち切ること）と協同性（ラリーを継続すること）が相互に関係をもちながら高度化し、様々なデータを駆使して戦術的に攻防を展開するまでになっていく。

こうして、近代スポーツとして発展する一方で、その発展の方向についていけず、参加できない人たちが生起する。たとえば、現在の一般男子のネットの高さだと、ある程度の身長やジャンプ力がなければ、ネットの上からスパイクを打つことはできない。そこで、既存のバレーボールを大衆化し、みんなが楽しめるものへと改変しようとする人たちがいた。その人たちが創造したバレーボールは、地域の人たちに受容され、地域のバレーボールとして、継承、発展させられていくことになる。バレーボールの特性を考える上で、この事実を看過してはならないだろう。

2. 地域バレーボールが創造される背景

地域バレーボールを創造する動きは、わが国独自の特徴をもっている。もともと宮城県などでは、農村地区で腰を伸ばす運動としてバレーボールが普及し、作業をするかたわらで楽しめるものへとその形態がつくりかえた経緯があった。その後、わが国では、1964年の東京オリンピックにおける「東洋の魔女」の活躍を契機として、急速的にバレーボールが普及する。以後、9人制バレーボールや家庭婦人バレーボールが全国的に普及し、「世界でも他に類が無く」（内海，2001，p.115）と言われる程に多くの人々が生活の中にバレーボールを取り入れるようになった。しかし、それらも普及すればする程に、実業団でプレイしていた引退選手が参入するなどして高度化し、大衆化との矛盾が生起してくる（内海，2001）。そのため、全国各地で既存のバレーボールを参照しながら、独自の地域バレーボールが創造されている。

3. 多様なバレーボールの存在

現在においては、バレーボールには様々な形態が存在している。表1は、筆者がインターネットで把握できたものを列記している。分類方法については、私見的なものであり、大衆化されたものと独自性をもつものが重複するが、特徴を区別するために記載

する。筆者が確認したものだけでも、60種類を超過する複数のバレーボールの形態があり、中でも地域の名称がついたバレーボールも複数あることが把握できる。これらは、地域の人たちみんながバレーボールのおもしろさを味わえるように、また、みんなが安全で気軽にプレイに参加できるように大衆化されたバレーボールとなっている。では、どのようなルールにそうした想いや願いが込められているのだろうか。ルール変更の特徴について、以下に検討する。

4. 多様なバレーボールの形態から考える

(1) ルールの工夫について

上述のように多様なバレーボールにおいて、様々な工夫がなされている。なお、一部のものについては具体的な特徴を表2のように整理した。

【場所】の工夫としては、プレイ環境として身体運動が制限される田んぼ、ビーチ、雪上であったり、気軽に参加するための公園であったりと工夫されている。特に、身体運動を制限することによって技能差が縮まるとともに、不自由な中での身体操作という新たな課題が、プレイの意外性を生み、おもしろさにもなっていると言える。

【コート】も、ネットを真ん中に張り2つのコートに区切るだけでなく、3つや4つのエリアに区切り、同時に複数のチームが対戦する形式にして、多くの参加者が楽しめるよう工夫されているものもある。また、コートのサイズに合わせて対戦人数を調整し、ラリーが継続しやすいように工夫されているものが多い。なお、コートの周囲にある壁にボールが跳ね返ることを許容するものもある。

【ネット】においては、基本的には低くすることでアタックの応酬をうみだしている一方で、あえて高くして強いスパイクがなくなる工夫もみられる。前者の工夫をするものが多く、これにより誰でもネット際のコンビネーションによる攻防を楽しめるようにしている。

【対戦形式】では、男女混合だけではなく、若年層から高齢者層までの年齢別のリーグを設定したり、チーム内に多様な年代層の選手がいる家族リーグを設定したり、身長制を導入したり、全員がより多くの試合に参加できるようにトーナメント戦をとらないといった工夫もみられる。点数も時間を調整しやすいよう25点よりも少なくしたり、得点制で

表 1. 現代における多様なバレーボールの形態

<p>〔大衆スポーツ〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・9人制バレーボール ・6人制バレーボール ・4人制バレーボール ・2人制バレーボール ・身長制バレーボール（関西大学バレーボール連盟） ・ミックス（男女混合）バレーボール ・ローテーションバレーボール ・ソフトバレーボール ・ソフトタッチバレーボール ・ビーチバレーボール ・トリムバレーボール ・フラバールバレーボール ・軟式バレーボール ・スポンジバレーボール ・ワンタッチバレーボール ・ワンバウンドバレーボール ・3点バレーボール ・4コートバレーボール ・ウォーリーボール ・キッズバレーボール（熊本県発） <p>〔アダプテッドスポーツ〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ローリングバレーボール（兵庫県発） ・フロアバレーボール ・シッティングバレーボール ・シッティングビーチボールバレー ・デフバレーボール ・ゴロバレーボール（愛知県発） ・卓球バレー（京都府京都市養護学校発） ・手錠バレーボール（ゆるスポーツ） <p>〔イベントスポーツ〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新潟県十日町ツマリアンボール ・長野県飯山市スノーバレーボール ・大分県中津市泥田（どろんこ）バレーボール ・パークバレーボール 	<p>〔地域スポーツ〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・秋田県8人制バレーボール ・宮城県栗原市家庭（ビニール）バレーボール ・千葉県浦安市トリムバレーボール ・千葉県千葉市家庭バレーボール ・千葉県茂原市タッチバレーボール ・東京都練馬区キャッチバレーボール ・神奈川県横浜市港南区ファジーバレーボール ・静岡県静岡市パルーンバレーボール ・富山県朝日町ビーチボールバレー ・愛知県名古屋市長久寺レクリエーションバレーボール ・高知県田野町スカッシュバレーボール ・熊本県玉名市ワンバウンドふらば〜るボールバ <p>〔健康スポーツ〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・福島県須賀川市ラバーバレーボール ・千葉県流山市ヘルスパレーボール ・埼玉県さいたま市さいかつぼーる ・埼玉県春日部市フラバールバレー ・埼玉県寄居町マイルドバレーボール ・石川県風船バレーボール ・岐阜県岐阜市健康ソフティーバレーボール ・滋賀県信楽町ボンゴコバレーボール ・福岡県北九州市ふうせんバレーボール ・大分県大分市夢ボール ・手のひら健康バレーボール ・健康バレーボールプログラム ・バルバレー ・（福岡県福岡市南区バスタボー） <p>〔体育教材〕（一例）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ネットボール（バレーボール形式） ・4回制バレーボール ・ホールディングバレーボール
--	--

はなく時間制を導入したりするものもある。他にも、相手のコートにボールを落とすのではなく、いかにラリーを続けられるのかを競うものもある。これらは手軽にみんなが参加できるための工夫と言える。

【ボール】は、その素材・サイズ・形を変化させる（ゴム、ビニール、大、小、おにぎり形 etc）ことで、操作を簡易にしたり、豪快なアタックでもレシーブできる可能性を高めたり、変化球を打てたり、いびつな形のために予想外のところに飛んだり、様々な工夫されている。

【ボール操作】においても、ボールを空中ではじくものや、キャッチするもの、そして、床を転がすものなど、多様な工夫がある。それぞれの特徴を生かして独自の攻防が生起している点も魅力となっている。特に、[アタック] についての規制は慎重なものが多い。両手でのパスアタックとすることや、フロントゾーンではジャンプ禁止とすること、そし

て、アタックを打つ角度を制限することなど、様々な工夫がある。男女混合ルールでは男性のみアタックの制限をかけている場合が多くなっている。こうして、アタックが激しくなりすぎないようにすることで、ラリーを継続しやすくしている。[サービス] も、ボールの形態や打つ場所が工夫されることで、様々なバリエーションがうまれている。必ずアンダーハンドサービスとすることや、片手で横から投げ入れるものとする、ネットイン禁止あるいはサービスは1度のみとすることで、強打が減少しラリーが継続しやすくなるよう工夫している。また、相手ではなく自チームに打ち、攻撃の組み立てを重視するものもある。

【触球回数】を工夫し、1人1回触球制度や、1回では返球できない、または必ず規定回数で返球するといったルールによって、みんながプレイに参加できるよう工夫されている。

【ローテーション】については、みんながアタックできるように導入するものもあれば、それぞれの能力に応じて参加方法を考えられるように導入しないとするものもある。また、ローテーションを導入していなくても、メンバーチェンジを自由にできるようにしたものもある。さらに、選手だけではなく、監督やコーチもローテーションに含めることで、全員がゲームに参加することを保障するものもある。

（2）バレーボールという文化をどうとらえるか。

上述してきた工夫で大事にされていることは、「誰でも、気軽に、安全に、いつまでも、みんな」バレーボールの魅力を味わえるようにすることであろう。高度化したバレーボールは、一部の身長や身体能力が高い選手に特化したものとなったが、その一方で、みんながバレーボールの魅力を味わえるように、市民の手でつくりかえられている。その魅力と

表2. 現代における多様なバレーボールの形態（一部）

番号	名称	開発年	経緯	主なルール	ゲームの特徴（筆者考察）
1	北海道大樹町ミニバレーボール	1972年	北海道大樹町にて、家庭婦人バレーボールの参加者が、ボールが硬くて手が痛くなりやすいため、ビーチボールを使用した「誰でも、手軽に楽しめる」バレーボールとして考案した。	<ul style="list-style-type: none"> ・4人対4人、1セット11点、2セット先取、コートはバレーボールの約3分の1（6.1m×9m）。 ・前衛2人、後衛2人。 ・軽量で大きめのビーチボール（直径45cm程度）。 ・ネットの高さはバドミントンと同様（1.55m） ・スパイク、ブロックあり。 	特徴は、ネットの高さが低く、軽くて飛びやすいビーチボールのため、アタックの応酬が激しいスポーツになっていることである。しかし、「ミニ」とつくように、コートが小さく、かつ、軽量のボールを使用することで、ラリーが継続しやすくなるように工夫されている。バレーボールの攻防の醍醐味を誰でも味わえるように工夫されている。（全日本ミニバレーボール協会、web）
2	宮城県栗原市家庭（ビニール）バレーボール	1956年	宮城県一迫町（現・栗原市一迫）で、当時の県教育委員会が米づくりにおられる農村の人々に何か熱中できるものがないかと考案したのが始まりである。家の中にゴム紐をはり立ち膝で楽しんだり、畑仕事後に外でもんべ姿で楽しんだりしていた。ビニール製のボールはビーチボールを参考に作られた。	<ul style="list-style-type: none"> ・8人対8人、15点先取3セットマッチ、バレーボールコート。 ・軽量の小さめのビニールボール。 ・男性4名以下、20～50代まで各年代1名ずつ。女性人数・年齢制限なし。 ・サービスは味方チームに打ち、残り2回で返球する。 ・ボールは片手で操作する。 ・ローテーションはしない。 	特徴は、コートサイズはバレーボールと同様のまま、8人制にして人数を多くし、ラリーが継続するように工夫されていることである。また、独自性としては、味方チームにサービスしてスパイクを打つことからラリーが開始されることや、軽量で小さめのビニールボールを使用することから片手（手のひら）でボールを操作する。少ない動作でボール操作ができ、気軽に参加できるように工夫されている。（KHB東日本放送、web）
3	千葉県浦安市トリムバレーボール	1985年頃	「誰もが、手軽に、楽しみながら健康づくりのできる軽スポーツ」として開発された。6人制バレーボールの競技規則を基本としつつ、年齢差・体格差が勝敗の決定的な要因とならないよう「全員参加の精神」を大事にしてルールがつけられた。	<ul style="list-style-type: none"> ・6人対6人、15点先取、3セットマッチ（2セット先取）。 ・ゴム製のボール。 ・ソフトバレーボールのコート。 ・男女混合の場合、女性は2人以上出場 ・監督・コーチの配置は自由。 ・アタックラインより前で返球するときは、両足または片足を地面につける。反動でつま先が離れてもいけない。「これはトリムバレーを軽スポーツたらしめる最も重要で基本的なルールである」。 ・メンバーチェンジは1セットにつき6回（1チーム最大12人が全員出場可能のため） 	特徴は、全員参加の精神を「トリムバレーボールの精神」として大事にし、ルールを工夫していることである。ゴム製のはずみやすいボールを使用しながら、フロントゾーンでのアタックを制限することで、ラリーが継続するように工夫している。（浦安市トリムバレーボール協会、web）
4	千葉県千葉市家庭バレーボール	1964年	静岡県浜松市で実施されたゴム製のバレーボール大会を参考に考案された。大会を開始した当時の意図として、「日常の作業姿勢から考えますと、体を後ろにそらす運動を充分にとらねばなりません。…せまい空き地でも、室内でもできます。天井の低い座敷などで行う場合は座ったままで行いますと面白く出来ます」とあり、宮城県の家庭バレーボールと共通している。	<ul style="list-style-type: none"> ・9人対9人、1試合30分（作戦タイム含む）。得点の多いチームが勝利する。家族の部では男子の競技者が不在になると失格。 ・サービスは1回のみ ・2回以上3回以内のプレイで返球する。1回での返球は「ワン・ボール」の反則。 ・コートの中の位置にあってもネットより高い位置からボールを水平方向より下方向に打つと反則。 ・選手の守備範囲はコートを9等分した中の1画で、その区間を超えた故意のプレイは「ポジション乱し」の反則。 	特徴は、ダイレクトでの返球やアタックを打つ方向に制限をかけることで、ラリーが継続するように工夫されていることである。また、全員参加を重視し、守備範囲が固定されることや、大会参加メンバーが集まりやすくなるための時間制が導入されている。特に注目できるのは、ルール規則に「競技規則にとらわれないで、人数・場所・対象に応じて適宜ルールをつくり、やりやすい方法で、実施して下さい」と明記してあることである。優勝者の決定にもこだわっておらず（村井、2019）、その場に集合した人たちがみんなが参加できるようにルールを決めることを大切にしている。（千葉県市民局生活文化スポーツ部振興課、2016）
5	東京都練馬区キャッチバレーボール（通称：キャッチ）	1970年	練馬区桜台地区の青少年育成南区委員会から「男の子の野球に対応した女の子のスポーツについて苦慮している」と相談を受けた小竹小学校体育主任が中心となり、近隣の小学校教諭とともに開発した。発想の背景には当時のバレーボール人気と、学習指導要領に掲載されていたネットごでドッジボールのようにボールを投げ合う「ネットボール」があった。	<ul style="list-style-type: none"> ・9人対9人 or 6人対6人、15点先取、3セットマッチ。 ・バレーボールコート。 ・ボールは両手でキャッチする。アタックも両足をそろえてジャンプし、両手でボールを投げられる。 ・ボールは3秒以内保持可能で、保持中は1歩のみ移動可能。 ・サービスは片手投げ。 	特徴は、はじく動作がなく、両足ジャンプ、両手ボール操作が基本となるため、複雑な技能も不要で気軽に参加でき、かつ、安全性が保持されていることである。また、キャッチすることや3秒以内保持可能なことで意図的なボール操作が可能となり、戦術的な攻防が展開しやすい。さらに、2人目のプレイヤーがアタックできることから攻防の展開が速い。攻撃と防衛両面に工夫がみられる。（練馬区キャッチバレーボール協会、web）
6	富山県朝日町ビーチボールバレー	1979年	1955年頃に農村生活の改善（腰痛が予防・作業姿勢改善）を目的としてバレーボールを推進していたが、高度なため一部の人が参加できなかった。そこで、朝日町教育委員会・体育指導委員で1978年から開発に取り組み、1979年に中高年齢がレクリエーションとして気軽にできるものを開発した。ボールはビーチボールをヒントにビニール製のボールにした。	<ul style="list-style-type: none"> ・4人対4人、9点、2セット先取。 ・バドミントンコート（どこでもできる） ・直径27cmのビニール製のボール。 ・ネットの高さはジャンプしても顔がでない180cm。 ・誰もが前衛で打てるようローテーション。 ・アンダーハンドサービスで1回のみ。 	特徴は、ビニール製のボールは変化がしやすく、サービスではボールに縦・横の回転をかけてうったり、フェイントでもドライブ回転をすすと急速に下に落ちたりするなど予測がつかない動きが多く、新しいおもしろさがうまれていることである。また、軽量でスピードが落ちるためラリーが続きやすく、攻防のバランスがとれている。（富山県朝日町役場、web）
7	愛知県名古屋レクリエーションバレーボール（通称：レクバレー）	1961年	名古屋市教育局が、主婦層の健康増進を目的に考案した。その後、同様のルールのPTAバレーに参加した父親たちによって、子どもが卒業した後もレクバレーを楽しむために混合ルールができる。現在の競技人口は約4000人規模である。	<ul style="list-style-type: none"> ・6人対6人、15点先取、3セットマッチ ・4回触球制（4回未満での返球は反則、1人の選手は1度しか触球できない）。 ・スパイク・ブロックの禁止。ジャンプしてオーバーハンドパスでの返球（両手でのパスアタック）をし、スピードがあるものや鋭角な攻撃は反則。 ・男女混合の場合、男性は1セット1チーム3人まで出場可能。男性は腰下サーブ。 	特徴は、膝や腰に負担がかかるスパイク・ブロックプレイがないため、いくつになっても楽しめることである。実際に70～80代の選手層も多いようである。4回触球制によって多くの人がプレイに参加する。また、速攻やダイレクト攻撃がないことや、両手でのパスアタックであることから、レシーブの可能性も高く、長くラリーが継続するように工夫されている。（レクバレーを楽しむ会、web）
8	滋賀県栗東町ボンゴバレーボール	不明	もともとあった4コートバレーボールを参考に開発されたニュースポーツである。	<ul style="list-style-type: none"> ・十字にネットをはり、1チーム4人で4チームが同時に対戦。 ・サービスを4チーム（計16名）が1回ずつ実施して1セットで、4セットマッチ。サービスはアンダーハンドサービスで、どの面に打つてもよい。 ・サーブレシーブをしたチームは、必ず最低1回以上パスをしなければ他のコートにアタックできない。 	特徴は、4チームが同時に対戦するという斬新な発想にあり、これにより、多くの人と関わることができることである。また、こちらも競技規則の中に「ボールを変えたり、4面に3面にしたり、人数を変えたりして、楽しませよう」とあり、「細いボールは、選手のレベルなどを考慮して工夫しましょう」とあり、集まったメンバーでのルール調整をすることができる。みんなで和気あいあいと楽しめるように工夫されている。（滋賀県広域スポーツセンター、web）
9	高知県田野町スカッシュバレーボール（通称：スカッシュ）	1985年頃	高知県安芸郡田野町にて開発された。当時、派遣スポーツ主事の3人がバレーボールを放棄する際にできた黒いチューブで何かできないかと考えた。その時、田野町体育館はバドミントンコートしかなかったため、狭いコートで「いつでも・どこでも・誰でも」できるスポーツとして考案した。名称には、チーム全員がゲームに参加して「スカッシュ」と「フレッシュ」になるという意味がある。	<ul style="list-style-type: none"> ・3人対3人、15点先取、2セット得失点差で勝敗を判定。同点は3セット目5点先取。 ・ソフトバレーボールのコート。 ・ミカサチューブボール。 ・3人が1回ずつ必ず触球する。 ・サービスはアンダーハンド（下手）。 	特徴は、必ず1人1回はボールに触球して返球するというルールにより、全員参加が必然性をもち、みんなで楽しむバレーボールになっていることである。また、ゴム製のボールのため、スパイクに勢いができるが、片手でも簡単ににはじくことができ、ラリーが続く。ゲーム様相としてはスパイクの応酬を保障しながらラリーが継続するようにルールが工夫されている。（高知県スカッシュバレー連盟、web）
10	大分県中津市泥んこバレーボール	1989年	一村一品運動を展開中の大分県において、三光村の人たちが1989年に減反政策の影響から休耕していた水田を活用した村おこしイベントとして開発しました。	<ul style="list-style-type: none"> ・6人対6人（男女混合）。全員女性チームは対戦相手とハンディキャップを交渉できる。 ・1試合6分、前後半戦で得点の多いチームが勝利。 ・ゴム製のボール。 ・メンバーチェンジは自由。 	特徴は、泥の中で実施して身体運動に環境的な制約をつけることで、技能差が縮まるとともに、ダイビングレシーブすると泥をかぶることから、イベント性が高いことである。地域を盛り上げるために、全国各地で実施されている。（竹馬会、web）

は、バレーボールにおける「アタックを含むラリー」が中核となっていると考えられる。この魅力が引き出されるように、ラリー（協同性）とアタック（競争性）の関係（バランス）を考慮して、ルールづくりが緻密に検討されている。歴史的にも競技化されたバレーボールは、協同性と競争性の関係でルールが改変されてきたが、大衆化されたバレーボールにおいても同様の課題を内包することになっている。そのどちらにどれだけウェイトをおくのかによって、独自の特徴がうまれてくることになる。こうして、バレーボールは、大衆化される過程で様々な形態をもつようになっている。

図5は、協同性と競争性の観点から、多様なバレーボールの分類を提示したものである^{注2)}。もともとレクリエーションスポーツであったものも、現在は競技人口の増加にともない、戦術や技術が高度化し、競技スポーツに接近しているものもある。分類例は、筆者の主観的なものであり、提案の域をでないが、競技スポーツからレクリエーションスポーツの中で、「ラリー（つなぐ）」とそれを阻止する「アタック（つながせない）」のどちらにウェイトがあるのかによって、バレーボールを分類することができる。

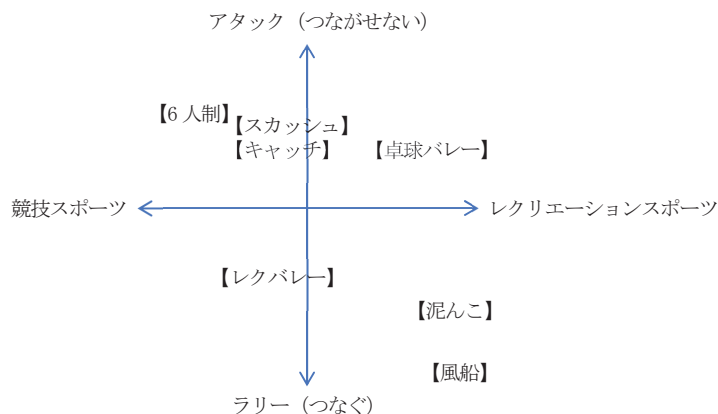
そして、看過してはならないのは、大衆化したバレーボールにおいては、場所や用具等の工夫によって、6人制バレーボールにはない新たな戦術的・技術的な魅力が生起しているという点である（玉腰・田中，2021）。だからこそ、「地域独自（私たち）のバレーボール」としての魅力が人々を惹きつけ、全国各地で独自の発展をしていったのだと考えられ

る。

こうした多様なバレーボールの存在を把握したとき、「6人で、9m×9mの体育館コートで、ボールをはじいて空中で操作して、3回以内に返球し、相手コートに豪快なスパイクをうちあう」といったイメージだけでは、バレーボールという文化をとらえ損なってしまうことがわかるであろう。確かに、上記のイメージは、バレーボールを世界的規模で普及するために重要な役割を果たしたが、バレーボールという1つの文化的世界として把握するとき、さらに多様な形態が人々の手によって創造されているのである。

(3) 現代のスポーツにおける市民的創造性

こうした状況は、バレーボールだけの特徴ではなく、現代的なスポーツの特徴としても把握できる。スポーツは、世界的に普及する過程で、様々なローカルルールが創造されている。一部のローカルルールについては、その地域で継承・発展させられ、生き残っている。一方で、その他のローカルルールは、普及をめざす組織団体を中心とした統ルールに吸収されていった。しかし、現代においては、メジャースポーツ化した近代スポーツを参考にし、地域行政ともつながりながら、それぞれの地域で新たなローカルスポーツが再創造されている。これは、「近代スポーツの再ローカル化」とも言える現象が生起していると考えられる。そしてそれは、高度化する近代スポーツに対するオルタナティブなスポーツとして、「市民たちによって、みんながたのしめるスポーツとして作りかえてきた歴史」でもある。



例) 【6人制】6人制バレーボール／【キャッチ】練馬区キャッチバレーボール／【レクバレー】名古屋市レクリエーションバレーボール／【スカッシュ】高知県田野町スカッシュバレーボール／【風船】風船バレーボール／【卓球バレー】卓球バレー／【泥んこ】泥んこバレーボール

図5. 多様なバレーボールの分類 (例)

このように、現代におけるスポーツにおいては、近代スポーツへの適応的な主体だけではなく、それらを地域や参加者の思い・願いや実態を考慮してつくりかえていく創造的な主体がもとめられている。体育科教育においても、「スポーツをよりよいものにしていくこと」を教える体育を構想し、「スポーツをみんなが（自分たちが）楽しめるものにデザインする力」を育成することがもとめられていると考えられる（玉腰，2018）。こうした構想においては、スポーツの文化的な側面を学習の対象にした「文化としてのスポーツ」を教える体育授業が不可欠であろう。その過程で、子どもたちのスポーツへの見方・考え方（スポーツ観）を豊かにしていくことが課題となる。

これまで、わが国では、文化としてのスポーツを学ぶための挑戦的な実践が数多く展開されている。以下では、先行実践をもとにしながら、上述してきたバレーボールの歴史をふまえて、どのような文化学習を仕組むことができるのかを検討していく。

Ⅶ バレーボールの現在

1. 体育授業における文化学習の方法

(1) 基本のルール説明で文化学習を仕組む

基本のルール説明に対して、子どもたちはよく疑問をもつ。その疑問に回答する際に文化学習を仕組む。教師が教材のルールに込めた願いは、先人たちがルールをつくりだした際の願いと一致することが多い。歴史的な事実をふまえて説明することで、子どもたちが納得し、学習に取り組みやすくなる。たとえば、次のようなものがある。

① ホールドや両手ボール操作について

ホールドをすると聞くと、驚いたり、「本物ではない」という印象をもったりする子どももいるであろう。そこで、練馬区キャッチバレーボールや名古屋市レクリエーションバレーボールなどを例にして、スポーツはつくりかえてよいこと、多様なバレーボールがあることを説明する。同時に、ホールド時間を短くすれば、バレーボールの動作になっていくことも伝えるとよいだろう。両手でのボール操作を説明する際にも、意図的なボール操作を可能にするということだけではなく、バレーボール誕生時には両

手でのボール操作がルール化されていたことも伝えられる。

② サービスやネットの高さについて

授業では、アタックを含むラリーを保障するために、サービスに攻撃性をもたせないことが多い。しかし、子どもたちは、バレーボールといえば豪快なサーブで始まるというイメージもっている。そこで、もともとバレーボールは、みんながラリーを楽しめるように、サーブはサービス（奉仕）であったことを説明する。まだボール操作に慣れていない段階のため、サービスで始め、ラリーを楽しめるようにすることを説明する。

また、当時のネットの高さも男性の平均身長をとり、みんなが相手コートに返球できるようにしていた。このことも、みんながアタックを打てるようネットの高さを小さい子に合わせていくことに関連づけて説明することができる。

③ ローテーションについて

子どもたちは、「ローテーションって、なんですか？」と素朴な疑問をもつ。もともとローテーションは、みんなが様々なポジションでもとめられる技術を獲得し、健康に動けるからだをつくるために導入された。現在においても、アタックを打つ機会をみんながもてるように採用されている。みんながバレーボールのおもしろさを味わえるようにするための工夫だと説明できる。

④ 3回触球数ルールについて

「1人1回触球するのはおかしい」と考える子もいるかもしれない。その場合、みんながボールに触り、うまくなることを大切にすることだけではなく、高知県のスカッシュバレーボールなどを例にして、触球回数もつくりかえてよいこと、そのことによって高まる魅力があることを説明することもできる。

(2) ルールづくりの過程で文化学習を仕組む

ルールを理解しても、実際にプレイをしてみたり、ゲームで勝敗を意識するようになったりすると、

ルールに疑問をもつ子もいる。たとえば、「ネットを高くしてほしい」や「2回触球できるようにしてほしい」といった声ができるかもしれない。こうした声をうけて、上述したルールの歴史を説明し、そこから自分たちでルールをつくっていく。

さらに、ゲームが白熱すると、トラブルが発生することもある。特にバレーボールは、平等性の保障と役割分担が問題になることが多い。授業過程でのトラブルの多くは、バレーボールの問題として考え、ルールづくりをしていくことができる。たとえば、次のようなことがある。

ローテーションをしていると、ある子が、「うちのチームはローテーションしなくてよいですか」と質問してくることがある。こうした要求の多くは、できない子がアタックを打てない事実を問題にしている。「できる子の攻撃回数を増やして勝利したい」という能力主義のスポーツ観や、「できないが大変そうでかわいそうだから、役割を固定したい」といった優しさをふくんだ能力主義のスポーツ観をもっている場合もある。しかし、その要求をそのまま受け入れることは、子どもたちがバレーボールの様々な役割を経験し、そのおもしろさを理解していく機会をうばうことになる。さらには、「できない人はできないなりの役割でよい」といった分相応主義的なスポーツ観を形成してしまう。しかし一方で、6人制はリベロ制度を導入して役割分担を徹底し、高度化してきた。9人制はローテーションがないからこそ、老若男女が一緒になって楽しむ生涯スポーツとして普及している。役割分担によってえられる競技の魅力もある。したがって、子どもたちの要求を、「ルールだから」とつき返すことはできない。

そこで、まずは、要求の背後にある「勝ちたい」「みんなで楽しみたい」という願いを共有する。その上で、「みんなで楽しめる」ことの内実を問うていく。歴史的にみると初期のバレーボールは、レクリエーションスポーツとして「みんなが楽しめる」ことに重点があった。そして、ローテーションはすべてのポジションを経験できるようにするために導入された。しかし、高度化にともない、長身の選手しか参加できなく

なり、一部の人のためのバレーボールになることが問題となった。また、ローテーションをなくすと完全な役割分担になる。これらの問題を解消するために、リベロ制度が導入された。つまり、バレーボールを普及するために、「みんなが(すべての)プレイを経験できる楽しさ」から「みんなでプレイをつくる楽しさ」へと変化していったと言える。

このように、ローテーションの導入は、どんな「楽しさ」をもとめるのかということと関係する。ローテーションを導入するかどうかを決定する際には、「役割分担をすることで本当に『みんなが楽しめる』のか」「どんな『みんなが楽しめる』ルールやプレイを大切にするのか」を問い、対話をふまえて集団的な合意をつくることがもとめられる。

(3) 単元を通して実技学習と文化学習を関連づける

単元を通して実技学習と文化学習を関連させる方法として、次の2つがある。

① 歴史追体験学習

スポーツの戦術・技術の発展過程は、子どもたちの技能習熟過程との関連性をもつ。バレーボールをはじめて経験する子どもたちの様子は、バレーボールの初期のゲーム様相に類似している。つまり、技能習熟とともに歴史的発展過程をたどれば、自分たちのプレイと歴史を関連づけて学習できる。たとえば、ラリー中心のゲーム教材から学習し、次第にアタックの導入、3回触球制の導入といったように歴史を学びながらゲームを発展させる方法がある(鈴木, 1995)。

また、ルール史を追体験していく方法もある。丸山(2015)は、大学生を対象に、歴史上のルールを追体験しながら、各時代のルールでどのようにルール改正されるのかを予測し、自分たちが考えた変更点との比較をさせていった。最終的に自分たちが考える未来のバレーボールを提案させている。ルール史の追体験を通して、スポーツの固定的な見方を克服し、スポーツをつくりかえていくことの重要性を理解させている。

②歴史再創造学習

本研究では、バレーボールのおもしろさは、ラリー（協同性）とスパイク（競争性）が矛盾する中にあり、バレーボールの歴史も協同性と競争性の間でゆれてきたことを紹介した。歴史再創造学習では、こうした歴史の分岐点に子どもたちを立たせ、そこから子どもたちがルールをつくり、自分たちのバレーボールを創造していく学習をしていく（制野，2009）。たとえば、矢部（2011）は、バレーボールのおもしろさについて「スパイクがおもしろい」と発言した子どもが、「俺って、自己中？」とつぶやいたことを問題にする。スパイクを打つことは自己中なのかを考えながら、バレーボールの矛盾するおもしろさに気づかせ、自分たちはどのようなバレーボールをめざすのかを議論させる。子どもたちがいきついたのが、「きれいなラリー」というキーワードであった。そして、対話を通してきれいなラリーがどのようなものを深めていき、自分たちがめざすバレーボールを実現していく学習をしている。

（4）バレーボールを通してスポーツについて考える体育理論の授業をつくる

体育理論の授業として、バレーボールの歴史から、スポーツの見方・考え方を深めていく文化学習を仕組む方法がある。詳述しないが、例としては、以下のようなテーマが想定される。

- ・スポーツの伝播と普及を、バレーボールの誕生と普及の歴史から考える。
- ・日本のスポーツ史を、9人制バレーボールの歴史から考える。
- ・スポーツと根性主義を、1964年東京五輪「東洋の魔女」や当時流行したスポ根アニメから考える。
- ・スポーツと商業主義を、1994年ラリーポイント制度の導入から考える。
- ・スポーツと平等（orスポーツ権）を、ローテーションやリベロ制度から考える。
- ・スポーツとテクノロジーを、ボールの改良やデータバレーから考える。

- ・地域スポーツやアダプテッドスポーツの特性を、多様なバレーボールから考える。

これまで検討したスポーツ文化を学ぶ4つの方法においては、いずれも、子どもの疑問やトラブルから出発して文化学習を仕組むことが大切になる。また、授業過程で生じた問題を子どもの問題ではなく、バレーボールの問題として考えることで、様々な文化学習が展開できるであろう。最後に、実技学習と文化学習を関連させることをめざした体育理論の実践プランを提案する。

2. 実技学習と関連させた文化学習プラン

（1）バレーボールの歴史からそのおもしろさを学ぶ実践プラン

①実施時期

バレーボールの授業をする前のオリエンテーションで実施する。

②ねらい

バレーボールの歴史をふまえ、スポーツがつくりかえられていくものであることや、バレーボールのおもしろさがラリー（協同性）とスパイク（競争性）の矛盾する関係の中にあることを理解する。

③授業の展開

授業の展開は、表3に整理する。

本時は、素材とするスポーツの歴史をただ学習するだけでなく、これから自分たちが探求することとつなげていくように構想している。特に、バレーボールの歴史を攻防の両面に着目させておくことで、「攻撃→防御→攻撃→防御」と必然性をもって発展していく授業の展開が理解しやすくなる。

また、体育理論はスポーツの見方・考え方（観）を形成していく領域であることから、スポーツがつくりかえられてきたこと、そして、つくりかえていくものであることも学習させていく。

当時の様子がわかる資料はインターネット等でも入手可能なため、具体的なイメージがもてるよう情報収集する。

（2）バレーボールの戦術史から「学び方」を学ぶ実践プラン

①実施時期

単元途中で、攻撃から防御の学習へと転換する場面や、攻防の総合練習の直前などで実施することを想定している。

②ねらい

バレーボールの戦術史をふまえ、戦術の特性を理解するとともに、戦術を意識した学習の見通しをもつことをねらう。

③授業の展開

授業の展開は、表4に整理する。

本時は、バレーボールの文化学習と「学び方」の学習を関連させ、実技と理論が関連をもつように授業を構想している。戦術の攻防の特性をイメージしやすいように、単元の節目で学習することを想定している。ねらいで提示したように、本時では、ボール運動における戦術の特性を理解し、①戦術・技術などの合理的な課題解決方法や攻防の相互関係を意識して運動学習していくことや、②そのスポーツにおける戦術・技術が独自のおもしろさをつくりだしていること、そして、③戦術・技術などの合理的な考え方は、スポーツをみんながともに楽しみ競い合うために必要なものであることを理解する。そのことで、根性主義や結果主義のスポーツ観の克服をねらうとともに、戦術を意識した今後の学習の見通しをもつことへとつなげる授業構想となっている。

(3) 地域バレーボールから文化としてのスポーツを学ぶ実践プラン

①実施時期

実技学習終了後、単元最後の授業として実施することを想定している。なお、単元の前半に実施することで、ルールづくりをしていく実技学習へとつなげることも可能である。

②ねらい

地域バレーボールを中心として様々に市民がつくりかえてきたバレーボールをふまえ、文化としてのスポーツの特徴を理解していくことをねらう。

③授業の展開

授業の展開は、表5に整理する。

本時は、これまで学習してきたホールディングバ

レーボールが「本物のバレーボールではない」といった子どもたちの見方を転換し、スポーツの文化としての特徴を理解することをねらう。「文化としてのスポーツ」を理解させる際、歴史に着目することは多かったが、本実践プランでは現在にも着目する。現在のスポーツは、多様な形態が生まれ、成熟してきている。今まさに作りかえられている事実をもとにして、子どもたちに、スポーツをつくりかえていく主体者としての理解を獲得させていく。

地域バレーボールは、ほとんどがゲームの様子を動画で視聴することができる。ICTを活用した実践としても展開しやすい。また、調べた地域バレーボールを工夫しながら実技で試技し、理解するのもよい。

VIII 本研究の意義と今後の課題

本研究においては、バレーボールにおける実技学習と関連させた文化学習を実現するために、まず、攻防の相互関係に着目して過去から現在までの特徴を考察した上で、実技と理論を関連づける実践プランを提案した。なお、バレーボールの歴史については、池田(1985)や水谷(2000)、そして、真鍋(2011)や吉田(2001, 2015)の研究成果を主に参照した。本研究が依拠した、バレーボールの過去から現在までを攻防の関係で通史的に解釈していく視点は、他の素材でも参考になるものであろう。「現在の素材の姿」をふまえることで、身体運動文化の変革・創造にむかう文化学習の新たな可能性が提起できたと考える。

一方で、本研究は、体育授業における戦術学習と関連づけることを前提としたため、歴史的資料を部分的に抽出している。ルールの変遷においては、丸山(2015)の実践研究がより具体的に対象としている。また、地域スポーツの分析についても十分ではない。たとえば、地域スポーツのルールやその創造過程においては、ヒューマニズムとスポーツ権を保障する権利意識が内在化されているであろう。私たちは、多様なバレーボールの中から、そうしたヒューマニズムや権利意識といったスポーツの豊かさが、どのように内在化されているのかを、今後さらにつきとめなければならぬだろう。そのことによって、実践プランの内容も修正をもとめられることになる。さらに、体育理論の授業テーマを列記したように、その他、様々な実践プランが構想可能と

表 3. 授業の展開

時	授業の展開
導入	<p>① 本時の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ これからバレーボールの学習をするにあたり、まずはバレーボールのことを理解していくことを伝える。 <p>② 学習課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ バレーボールの国際大会の映像や写真をもとに、バレーボールの基本的な特徴を説明する。 ○ 発問「バレーボールはどのようなところがおもしろいか」 <ul style="list-style-type: none"> ・ 次のようなおもしろさのイメージをひきだす（映像をみた印象でもよい）。 <ul style="list-style-type: none"> 身長の高い選手による豪快なスパイク、鋭いジャンプサーブ、 ブロックをだましてスパイクを打つ etc ○ バレーボールが誕生した初期の様子がイメージできる写真を提示し、服装や人数などに着目させて、現在とは異なるゲーム様相であったことに気づかせる。 ○ 授業のねらい「バレーボールの歴史をふまえて、バレーボールのおもしろさを考えよう」を提示する。
展開	<p>① 初期のレクリエーションスポーツとしての特徴を理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 課題「1897年のルールから、当時の人々はバレーボールをどのようにたのしんでいたのかを分析してみよう」 <ul style="list-style-type: none"> ・ 初期のルールの要約または抜粋資料を配布し、グループで分析する。 ・ 分析結果を交流した上で、初期のバレーボールがレクリエーションスポーツとして誕生したことから、ラリーの継続を目的としてゆったりとプレイするゲーム様相であったことを理解させる。 <ul style="list-style-type: none"> *補足として、当時のラリー中心のゲームイメージを紹介する。 <p>② 競技スポーツへの変化を理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 初期のレクリエーションスポーツとしてのバレーボールはラリー（協同性）を重視し、現在の競技スポーツとしてのバレーボールはスパイク（競争性）を重視したものであることに気づかせる。 ○ レクリエーションスポーツから競技スポーツへと大きく変容していった経緯を予想させた上で、次の3つが契機となったことを説明する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ グローバルな普及により、青年たちがプレイするようになったこと。 ・ 初期のルールをつまらないと感じた青年たちが攻撃技術（スパイク）を開発したこと。 ・ 国際組織が設立され、競争性を重視するルールが世界的規模で一般化したこと。 <ul style="list-style-type: none"> *当時の変化の様子について解説する。 <p>③ バレーボールのおもしろさを理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 発問「スパイクがさらに高度になるとおもしろさは増すか」 <ul style="list-style-type: none"> ・ 導入の発問の回答をふまえて、スパイクが高度になりすぎるとラリーが継続しなくなることに着目させた上で、ラリーをつなぐことと、ラリーを断ち切ることが矛盾する中にバレーボールのおもしろさがあることに気づかせる。 <p>④ 自分たちがめざすバレーボールについて考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 攻防の両面から目標をとらえさせる。
まとめ	<p>① 授業のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ スポーツは歴史的に、その時代の人々がおもしろさをもとめて、つくりかえられてきたものであり、これからもつくりかえていくものであることに気づかせる。 ○ 授業では、攻撃と防御の両面を学習して、「アタックを含むラリー」の質を高めていくことを説明する。 <p>② 本時の感想文を記入する。</p>

表 4. 授業の展開（総合練習前を想定）

時	授業の展開
導入	<p>① 本時の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ バレーボールを学習してきて、いよいよよまよまのゲームに向けた総合練習を実施する。そこで、どのようなグループ練習にしていこうとよいかを考えていくことを伝える。 <p>② 学習課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 発問「運動ができたり、うまくなったりするために必要なことは何か」 <ul style="list-style-type: none"> ・今まで運動のポイントが「わかる」ことを大切にしてきたことを確認する。 ・スポーツには目的を達成するための課題が必ずあり、その合理的な解決方法を意味する用語として「戦術」があることを確認する。 ○ スポーツの戦術は先人たちが発展させたものであり、戦術史をたどることで、戦術の特性がわかり、何をグループで練習すればよいかがわかると説明する。 ○ 本時のねらい「バレーボールをもとに、戦術の特性を理解し、これからの学習の見通しをもとう」を提示する。
展開	<p>① 「戦術」の用語の意味を理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ バレーボールで例示しながら、「戦術」が攻防局面における合理的な課題解決方法を意味することを説明する。*教科書を参考にして「技術」や「作戦」などの用語と関連づけて説明する。 <p>② 「戦術」の特性を理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ これまでの学習をふまえ、戦術は攻撃と防御が表裏一体となって存在し、相互に関係をもって発展していくことを説明する。 ○ 戦術名と戦術の説明（図入り）が記載されたカードを配布し、どのような順番で発展してきたのかをグループで考え、カードを並べ替えさせる。 ○ バレーボールの戦術史をふまえ、戦術の特徴を考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・戦術史から戦術の特性を考えさせ、戦術は、攻撃と防御が表裏一体となっていること、また、攻撃Aは防御Aに強くても防御Bには弱いなど、攻撃と防御には相性があることを理解させる。 ・真鍋監督の考え＝「相手の戦術の弱点を突くというお返し戦術」（真鍋，2011，p.116）や、戦術的な精度を高めれば「攻撃面での身長差のハンデは完全に払拭できる」（真鍋，2011，p.109）を紹介し、スポーツにとって戦術とは、能力差を克服する手段であることに気づかせる。 <div data-bbox="997 1003 1396 1697" style="float: right; margin-left: 20px;"> <p style="text-align: right;">吉田 (2015) を参照し筆者作成</p> </div>
まとめ	<p>① 授業のまとめをする。</p> <p>② 今後の学習の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習を生かし、今後の自分たちの学習でどのように「戦術」を考えていこうとよいかを考えさせる。例)「戦術」は、攻撃と防御が表裏一体であることから、ある攻撃戦術が崩されたとき、どのような防御戦術で崩されたかを分析し、新たな攻撃戦術を組み立てる。また、攻防の両面の習熟が必要なことから、ゲーム記録を参照し、攻防の課題を解決していく。グループ練習においてはこの目標をグループで交流・合意する。 <p>③ 本時の感想文を記入する。</p>

表 5. 授業の展開

時	授業の展開
導入	<p>① これまでの学習をふりかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ これまでの学習をふりかえり、バレーボールのおもしろさがスパイクとラリーの矛盾することや、バレーボールのイメージについて再確認する。 <p>② 学習課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 発問 「“これはバレーボールだ” と断定するための条件は何か」 <ul style="list-style-type: none"> ・バレーボールの特徴を確認し、これまで学習してきたホールディングバレーボールはバレーボールと言えるかを問う。 ○ 世界には様々なバレーボールの形態があり、わが国においても地域で様々なバレーボールがつけられていること、ここから、文化としてのスポーツの特徴がみえてくることを伝える。 ○ 本時のねらい「地域バレーボールをもとに、文化としてのスポーツの特徴を考えよう」を提示する。
展開	<p>① 様々な地域バレーボールを理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○現在のバレーボールの一覧表を提示し、その特徴を問いかけ、様々な地域バレーボールがあることを説明する。 ○ 様々なバレーボールの特徴を理解するため、グループにわかれてタブレットを使用し、タブレット内にあるゲーム動画や紹介動画を視聴したり、インターネットで検索をしたりしながらその特徴を分析する。 <ul style="list-style-type: none"> ・分析対象の例 <ul style="list-style-type: none"> 1) 北海道大樹町ミニバレーボール、2) 東京都練馬区キャッチバレーボール、3) 愛知県名古屋市レクリエーションバレーボール、4) 高知県田野町スカッシュバレーボール、5) 熊本県玉名市ワンバウンドふらば～るボールバレー、6) ローリングバレーボール etc ・分析視点の例（ワークシートにするとよい） <ul style="list-style-type: none"> 1) ゲーム人数、2) コートの大きさ、3) ボールの性質、4) ルールの独自性と魅力、5) スパイク重視かラリー重視か、6) その他 etc ○ 各グループで分析したことを発表し、動画を全体で視聴する。 <p>② 様々な地域バレーボールの共通する点や特徴について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 共通点や特徴を考えながら以下の点について理解させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・「誰でも、気軽に、安全に、いつまでも、みんなで」バレーボールの魅力味わえるようにつくりかえられている。既存のバレーボールでは参加が困難な人も楽しめるようにルールが工夫されている。 ・バレーボールのおもしろさである「アタックを含むラリー」がルールによって保持されている。しかし、個々にみるとラリー（協同性）とスパイク（競争性）のバランスを考慮しながら、独自のおもしろさがうまれている。 ・スポーツは「ルールを守る」だけでなく、「ルールをつくる」という側面があり、みんなにとって豊かなスポーツをこれからもつくりかえていくことがもとめられている。 <p>③ ホールディングバレーボールはバレーボールか、どのような特徴があるのかを考える。</p>
まとめ	<p>① 授業のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スポーツは先人たちがつくりかえ、発展させてきたものであり、現在もそれは続いている、それが文化としてのスポーツの特徴である。 ・豊かなスポーツライフを実現するには市民たちが豊かなものにスポーツをつくりかえていく過程が必要である。 <p>② 本時の感想文を記入する。</p>

なる。そのため、本研究で考察したことは、あくまで1つの視点や方法にすぎない。また、攻防の関係性で大衆化したバレーボールを分析したが、十分にその特徴を解明できておらず、現代的なスポーツの特徴をさらに解明することがもとめられる。今後は、学習者の発達段階や特性に対応して内容を修正し、実践研究することが課題となる。

注

1) 「創造」の概念においては、様々な定義がみられるため、本研究の定義について補足する。「創造」は、万物の創造あるいは天地創造などの表現があるように、無からまったく新しいものをうみだす意味で使用されてきた。そこから、既存のものを参考にした場合でも、これまでとは異なる新規性をもつものであることが一般的であった。一方で、近年においては、「学校での創造性は、個人の中での新規性であり、社会ではすでに既知のことで、子どもにとっては新しい発見をするときも創造したことになる」(立花・草薙, 2021)といった見解や、「創造とは、人が異質な情報群を組み合わせ統合して問題を解決し、社会あるいは個人レベルで、新しい価値を生むこと」(日本創造学会, web)といった見解もみられる。学校教育における創造性は、子どもの中の新規性や独創性を重視するものであり、日本創造学会でのそれは、新しい価値をうみだすものとしている。こうした観点をふまえ、本研究では、創造性を、「まったく新しいものをうみだす」(新規性)ことではなく、既存のものから独創性を発揮して新しい価値をうみだすことを意味する概念として「創造」概念を使用する。

2) 図5では、競技性が高いものとして6人制を位置づけているが、実際には6人制は、世界的な規模で大衆化しており、競技大会の形式をとらずにたのしむことを目的としてプレイされる場合も多い。ここで提示する6人制とは、あくまで競技大会として開催されているものを想定している。

文献

- ・池田久造 (1985) Rule ! バレーボール ルールの変遷とその背景. 日本文化出版.
- ・石谷俊彦 (1982) 今後の課題 - 「技術発展史学習」の実践から. 教育実践事典第2巻. 労働旬報社, pp.430-432.
- ・出原泰明 (1986) 体育の学習集団論. 明示図書出版.
- ・出原泰明 (2000a) 教室でする体育 - 「体育理論」の授業づくり (小学校編) -. 創文企画.
- ・出原泰明 (2000b) 教室でする体育 - 「体育理論」の授業づくり (中学校編) -. 創文企画.
- ・出原泰明 (2004) 異質協同の学び - 体育からの発信. 創文企画.
- ・William G, Morgan (1986) Volley Ball . Physical Education, pp.50-51. (<https://cdm16122.contentdm.oclc.org/digital/collection/p15370coll2/id/510/rec/1>, 2022/5/20最終アクセス)
- ・内海和雄 (2001) 「ママさんバレー」の実態と意義. 一橋論叢, 125 (2) : 115-131.
- ・浦安市トリムバレーボール協会ホームページ (<http://www.u-trimvoll.com/index.htm>, 2020/2/21, 最終アクセス) 平成17年4月「トリムバレーボールハンドブック」(<http://www.u-trimvoll.com/files/handbook.pdf>, 2020/2/21最終アクセス)
- ・KHB東日本放送 (2017) ビニールバレーボール. 夕方LIVEキニナル, 2017年1月16日PM3:50 ~ 4:50 放送. 視聴は以下の動画を参照した. (<https://www.youtube.com/watch?v=DtXRcd6lh20&list=PLS0yeexeyJCHpNZkcSdrrmZftiEXmgO5R&index=1>, 2020/5/27最終アクセス).
- ・高知県スカッシュバレー連盟ホームページ (<http://kochi-sukaren.com/index.html>, 2020/02/21最終アクセス).
- ・小山吉明 (2016) 体育で学校を変えたい. 創文企画.
- ・George J. Fisher, M.D. (1917/1918) OFFICIAL VOLLEY BALL RULES. American Sports Publishing Company. なお、資料は、イリノイ大学が公開しているものを使用した (URL : <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=uiuc.1445316v1918&view=lup&seq=12>, 2020/2/21最終アクセス)
- ・滋賀県広域スポーツセンターホームページ「ボンポコバレー」(<http://www.bsn.or.jp/wp/new-sports/ns-38.html>, 2020/2/21最終アクセス).
- ・佐藤不二夫 (2001) 「競争のたのしさを体感する」バレーボール - コンビバレーを中心として -. 体育科教育, 49 (11) : 34-37.

- ・鈴木明哲 (1995) バレーボールの「ロングラリーゲーム」によるスポーツ史学習について—ルールの検討を中心に—. 岡山大学 研究集録, 99号, pp.187-193.
- ・制野俊弘 (2009) 私の「教育課程づくり」と「学習集団づくり」. たのしい体育・スポーツ, No.233, pp.20-23.
- ・全日本ミニバレー協会ホームページ (<https://www.minivolley-japan.net/test>, 2020/2/21最終アクセス)
- ・竹馬会ホームページ「泥田バレーボール」 (<http://chikubakai.com/dorota-volleyball/dorota-volleyball.htm>, 2020/2/21,最終アクセス)
- ・立花正男・草薙宥映 (2021) 創造性を育む教育. 岩手大学大学院教育学研究科研究年報, 5: 117-128.
- ・玉腰和典 (2018) 教科内容研究をベースにした「体育科の見方・考え方」を. 学校体育, No.1215, pp.14-21.
- ・玉腰和典・田中紗良 (2021) 地域スポーツの教材の価値—練馬区キャッチバレーボールに着目して—. 富山大学人間発達科学部紀要, 16 (1): 9-24.
- ・玉名市ホームページ「ワンバウンドふらば～るボールバレー競技規」 (http://www.city.tamana.lg.jp/dl?q=27184_filelib_b75aa6bab70690f309ee375ffa500b5a.pdf, 2022/7/27最終アクセス).
- ・千葉県市民局生活文化スポーツ部振興課 (2016) 千葉県千葉県家庭バレーボール競技規則.
- ・富山県朝日町役場ホームページ「ビーチボール競技」. (<https://www.town.asahi.toyama.jp/soshiki/bunkataiiku/beach/index.html>, 2020/2/21最終アクセス).
- ・日本創造学会 (web) 創造の定義. (<http://www.japancreativity.jp/definition.html>, 2021/7/27最終アクセス)
- ・日本レクリエーション協会 (web) レクリエーションカタログ「ふらば～る大」. (https://shop.recreation.jp/products/detail.php?product_id=5, 2020/6/30最終アクセス).
- ・FIVBホームページ「The Volleyball Story」 (https://www.fivb.org/TheGame/Volleyball_Story.htm, 2020/5/27最終アクセス).
- ・水谷豊 (1987) バレーボール. 日本体育協会監修, 岸野雄三編, 最新スポーツ大事典, pp.1022-1032.
- ・水谷豊 (2000) バレーボール その起源と発展 [POD版]. 平凡社.
- ・中村敏雄 (1968) 近代スポーツ批判. 三省堂.
- ・中村敏雄 (1971) 体育は何を教える教科か—高校の体育指導を考える. 体育科教育, 19 (8): 53-56.
- ・中村敏雄・村田義明・林和顕・草加哲男・岩谷幸男 (1973) 走り幅跳びの実践—小学校六年生. 体育科教育, 22 (12): 30-41.
- ・中村敏雄 (1988) スポーツの見方を考える. 平凡社.
- ・真鍋政義 (2011) 「精密力」～日本再生のヒント～. 主婦の友社.
- ・丸山真司 (2015) 体育のカリキュラム開発方法論. 創文企画, pp.84-96. 元文献は、1994年, 運動文化研究, No12, pp.43-53.
- ・村井俊介 (2019) オールタナティブなバレーボールの普及の考え方にはどのような視点があるのか: 組織代表者へのインタビュー調査の結果から. 体育学研究, 64 (1): 401-418.
- ・茂原市スポーツ振興委員会 (2018) 茂原市 タッチバレーボール ルール集.
- ・練馬区キャッチバレーボール協会 (<http://www.catchvolleyball.org/aboutcatch/rule/>, 2020/2/21, 最終アクセス)
- ・レクバレーをみんなで楽しむ会「旧サイト」 (<http://www.venus.dti.ne.jp/ikadai/archives/recvolley2004/top.html>, 2020/02/21, 最終アクセス) および「新サイト」 (<http://minnanokai.com/>, 2020/02/21, 最終アクセス)
- ・矢部英寿 (2011) 中学生と創るバレーボール. たのしい体育・スポーツ, No.253, pp.30-39.
- ・吉田清司 (2001) オフェンス戦術の変遷～オフェンス対ディフェンスの歴史から～. Coaching & Playing Volleyball. No.15, pp.6-9.
- ・吉田清司 (2015) バレーボール. 中村敏雄ら編 21世紀スポーツ大事典, 大修館書店, pp.1209-1215.
- ・吉田康成 (2016) 国際試合におけるバレーボール—一流男子選手の守備に関する運動学的研究. 広島大学大学院総合科学研究科総合科学専攻博士論文.

- ・渡辺啓太（2012）なぜ全日本女子バレーは世界と
互角に戦えるのか－勝利をつかむデータ分析術
バレーボール「観戦力」が高まる!! 東邦出版.

付記

本研究の着想は、愛知県の小学校教諭であった近藤ひづる氏との5年間にわたるホールディングバレーボールの実践研究の中でえられたものである。貴重な機会をいただいた近藤氏には感謝申しあげる。

受付年月日（2022/5/20）

受理年月日（2022/7/21）