

女子ラグビー指導における「楽しさ」 と句要素の関係性についての一考察

A Consideration about the Relationship of Phrase Element and the "Enjoyable" in the Women's Rugby Coaching

藤野良孝*¹ 梶山俊仁*¹ 中本光彦*² 庄司直人*¹ 井上元輝*¹

Yoshitaka FUJINO, Toshihito KAJIYAMA, Mitsuhiro NAKAMOTO, Naoto SHOJI, Motoki INOUE

要 旨

本研究では、ラグビー指導の「楽しさ」の要素を明らかにするために、女子学生が「楽しさ」で表現される句要素の関係性を調査し、テキストマニング分析を行った。結果、次のことが明らかになった。(1)名詞と形容詞、動詞の係り受け関係は、スクラムや試合など実技から生まれる楽しさが主たる要素になることが示された。(2)楽しいが含まれる内容表現には、「成功する」「集う」「動く」「解る」「分かる」「知る」「挑戦する」「ゲームする」「上達する」の9要素含まれることが分かった。(3)樹形図による分析では、実際にプレーしスクラムなどの専門的な動きを経験することが、ワクワクと結びつき、結果、楽しさに集約されることが示された。

1. はじめに

情報化社会の急激な転換に伴い、健康保持・増進の重要性が、これまで以上に高まりを見せている。平成29年度スポーツの実施状況等に関する世論調査(18歳～79歳;2万件)では、「週1日以上」のスポーツ実施率は51.5%(前年度42.5%)へ向上」と発表された(スポーツ庁2018)。同調査のスポーツを行った理由では、「健康のため(75.2%)」、「体力増進・維持のため(50.1%)」、「楽しみ、気晴らしのため(44.1%)」の割合が高く示された。このことから、国民がスポーツを楽しみ、親しみながら健康保持・増進のために体を動かす意識が高まったと推察される。この意識をさらに醸成させていくためにも、教育機関(ここでは大学)で、学生たちにスポーツを行う「楽しさ」を伝え、生涯を通して健康保持・増進について、プロモーションしていく資質・能力を身に付けさせていくことが重要だと考える。

しかし、スポーツの授業で懸念される問題として、「楽しくない」「嫌い」「面倒くさい」などと言う学生が一定数いることである。否定的な学生について、指導者に尋ねたところ、男子学生よりも女子学生からネガティブワードを耳にすることが多いとの情報があった。指導者は、そうした学生たちに対して「楽しさ」を伝え、「もっとしたい」「体を動かしたい」へ意識変換させる授業が求められる。

これまで、体育授業と楽しさに関連した研究(徳永・橋本1980、谷川2012、澤2017)、楽しさに関連した実技指導の研究(ハンドボール;菅原2012、フラッグフットボール;山本2015、リズムダンス;本間2017)を含め、多数の研究結果が報告されている。だが、女子学生に着目した実技(女子ラグビー)における楽しさの要因を検討した研究は殆ど見当たらない。

我々は、女子大学生を対象にしたラグビー実技のアンケートで高評価を得ている指導者から、直接ラグビーを教わっている女子学生を対象に、授業で感じた「楽しさ」のアンケート記述を手掛かりに「楽しさの要素」とは何かを、テキストマイニング分析から明らかにすることを目的とした。

2. 方法

2.1. 調査時期

2018年1月16日、16時、b大学の講義室を借りて、自由記述のアンケート調査を実施した。

2.2. 調査協力者

大学でラグビー実技を履修しているスポーツ女子学生19名に、協力を依頼した。

2.3. ラグビー実技担当者

ラグビー実技の担当者は、スポーツ科学系の学部に所属している大学教員1名であった。ラグビー競技歴15年、指導歴17年で、実技授業のアンケート調査で高い評価を得ている。実技指導は、学生が「楽しさを味わう」ことに重点を置いて、講義を進めている。

2.4. 自由記述データの分析

自由記述のアンケート分析は、TRUSTIA MiningAssistant(JustSystems)を用いた。

2.5. 調査内容

2.5.1. 自由記述アンケートによる調査

調査は、ラグビー実技の授業を受けている女子学生が、「ラグビーを学んでゆく中で、どのような印象をもち、どのような心の変化があったかなど」について、自由記述してもらった。

3. 調査の結果と考察

3.1. 自由記述の結果

自由記述の結果は、Microsoft Excelを用いて、学生ごとに分けて書き写した。書き写した記述内容について、研究協力者と議論し、特徴的な内容ごとに整理を行った結果、「(1)授業の満足度」「(2)楽しさ(ワクワク、ドキドキ)」「(3)有用感」「(4)有能感」「(5)理解度」「(6)リフレッシュ」「(7)協力」「(8)意欲」「(9)関心」の9項目に分類された(表1)。ここでは、全9項目のうち体を動かす意識に強く関与すると考えられる「(2)楽しさ」にフォーカスし、句要素の関係性を中心に「楽しさ」の要因を検討する。

3.2. 「楽しさ」で表現された語句と係受けの特徴

自由記述における1文書あたりの語句数は、最小13語、最大90語で平均39語であった。1文書あたりの文字数は、最小17文字、最大139文字、平均61文字であった。表2に、

表1 ラグビー実技から感じた内容の分類

No.	内容の分類
(1)	授業満足度
(2)	楽しさ
(3)	有用感
(4)	有能感
(5)	理解度
(6)	リフレッシュ
(7)	協力
(8)	意欲
(9)	関心

表2 単語情報

句	頻度	割合
名詞句	103	24 %
形容詞句	42	10 %
副詞句	30	7 %
動詞句	69	16 %
その他	184	43 %

単語情報の詳細を示す。「名詞句」は頻度が 103(24%)、「形容詞句」は頻度が 42(10%)、「副詞句」は頻度が 30(7%)、「動詞句」は頻度が 69(16%)、「その他」は頻度が 184(43%)であった。

本稿では、この単語情報を基本にしなが、ラグビーの「楽しさ」に関する語句および係受けの代表的な特徴について考察を行ってゆく。

表 3 に、自由記述された語句トップ 20 を示す。頻度は、名詞句が「先生(6)」「トライ(4)」「スクラム(4)」が高く、形容詞句は「楽しい(16)」「良い(4)」「たのしい(2)」、動詞句は、「できる(5)」「する(4)」「やる(4)」「なる(4)」が高い傾向であった。特に、頻度の高い語句(「先生」「楽しい」「できる」「する」「やる」)が示している通り、指導者は、学生に楽しさを与えながら、授業を実践的に展開していることが裏付けられた。

表 4 に、自由記述された係受けトップ 20 を示す。

表 3 自由記述された語句トップ 20

順位	名詞句		順位	形容詞句		順位	動詞句	
	語句	頻度		語句	頻度		語句	頻度
1	先生	6	1	楽しい	16	1	できる	5
2	トライ	4	2	良い	4	2	する	4
3	スクラム	4	3	たのしい	2	3	やる	4
4	ノート	3	4	はやい	1	4	なる	4
5	ラグビー	3	5	一生懸命だ	1	5	作る	2
6	授業	3	6	余計だ	1	6	ハイタッチ	2
7	試合	3	7	上手い	1	7	増える	2
8	みんな	3	8	高い	1	8	思う	2
9	プレー	3	9	痛い	1	9	成功する	2
10	技	2	10	気軽だ	1	10	いる	2
11	写真	2	11	多い	1	11	分かる	2
12	何	2	12	固い	1	12	見返す	2
13	楽しさ	2	13	本格的	1	13	書く	2
14	知識	2	14	残る	1	14	撮る	2
15	皆	2	15	分かる	1	15	見る	2
16	話	2	16	おもしろい	1	16	やれる	2
17	80%	2	17	新しい	1	17	知る	1
18	感じ	2	18	好きだ	1	18	上達する	1
19	練習	1	19	よい	1	19	仲良い	1
20	TV	1	20	いい	1	20	言う	1

表 4 自由記述された係受けトップ 20

順位	係り受け関係			順位	係り受け関係		
	名詞句	形容詞句	頻度		名詞句	動詞句	頻度
1	100%	楽しい	1	1	スクラム	やる	2
2	スクラム	楽しい	1	2	写真	撮る	2
3	試合	楽しい	1	3	知識	増える	2
4	話	楽しい	1	4	実際	やる	1
5	プレー	よい	1	5	技	学ぶ	1
6	メンバー	よい	1	6	何	やる	1
7	経験	よい	1	7	プレー	見る	1
8	子	よい	1	8	スクラム	学ぶ	1
9	他	よい	1	9	動画	見る	1
10	パス	not 上手	1	10	組み方	学ぶ	1
11	動き方	not 上手	1	11	ビデオ	撮る	1
12	レベル	高い	1	12	ラグビー	見る	1
13	仲間	高い	1	13	ラグビー	増える	1
14	ワード	残りやすい	1	14	動き方	not 分かる	1
15	頭	残りやすい	1	15	tv	みる	1
16	先生	余計	1	16	スクラム	みる	1
17	話	余計	1	17	トライ	決める	1
18	プレー	not よい	1	18	試合	決める	1
19	授業	はやい	1	19	ノート	見返す	1
20	プレー	間近	1	20	後	見返す	1

まず名詞句と形容詞句の組み合わせは、[100%]・[楽しい]、[スクラム]・[楽しい]、[試合]・[楽しい]が上位であった。全体的な係り受けの傾向として、スクラムや試合など実技から生まれる楽しさが大きな要素になっていると考えられる。名詞句と動詞句は、[スクラム]・[やる]、[写真]・[撮る]、[知識]・[増える]が上位であった。楽しさの背景には、実技を行うことに重点を置くだけでなく、写真を撮りながら動きを確認させる工夫、毎回ラグビーの知識を与える新鮮さが楽しさに関与していることが分かった。

3.3. 「楽しい」が含まれる内容の表現抽出

ラグビー指導を受けた女子学生は、どのように「楽しい」と感じているのか、どんな内容が「楽しさ」に影響を与えているのかを詳細に分析する為、全文のうち「楽しい(たのしい)」が含まれている文章のみを抽出した(表 5)。

抽出された文章 13 文((3)~(19))を整理して見ると、(3)の文章は、主として「成功する楽しさ」、(5)(8)(19)は「集う楽しさ」、(6)(9)(15)は「動く楽しさ」、(7)は「解る楽しさ」、(10)は「分かる楽しさ」、(13)は「知る楽しさ」、(14)は「挑戦する楽しさ」、(17)は「ゲームする楽しさ」、(18)は「上達する楽しさ」に集約された。

ここで注目したい点は、「自分で考えてプレーをして、それが成功した時が楽しかった。先生とハイタッチするのが楽しかった。」や「(5)先生がみんなに喋ってくれてた。ふざけたのが私は好きだからたのしかった。」、「(10)言葉が分かりやすい!!。けど説明を聞くまで何のこっちゃだから次は何だろうとワクワクする。」に挙げられるように、学生と指導者が双方向のコミュニケーション、一体感を図りながら専門知識と技能を伝えていることである。

この双方向のコミュニケーションは、

表 5 「楽しい」が含まれる内容の表現抽出

(3) 試合で <u>トライを決めた時</u> が楽しかった。自分で考えてプレーをして、それが <u>成功した時</u> が楽しかった。先生とハイタッチするのが楽しかった。授業中の先生の余計な話がとても楽しかった。
(5) <u>皆でやるから仲良くなったし</u> 楽しかった!。先生がみんなに喋ってくれてた。ふざけたのが私は好きだからたのしかった。
(6) ラグビーの <u>本格的なスクラム</u> とかがやれてとても楽しかったです。
(7) 毎回、 <u>新しい技を</u> 教えてくれて、 <u>知識が増えていき</u> 楽しかった。スクラムの組み方を学んで、ラグビーの動画を見たいなと思った!
(8) <u>楽しさ</u> は言うまでもなくって感じですよ。秋学期の中で1番 <u>楽しい</u> と言っても過言ではありません。毎回ラグビー場に来る度に <u>皆との中が深まっていく</u> しラグビーの知識も増えていくので <u>楽しい</u> です。
(9) 人生初 <u>ラグビー</u> を体験できてたのしかった。ノートも固いことばかり書かなくても良かったから、気軽にちょっとしたことでも書けた。
(10) <u>言葉が分かりやすい!!</u> 。けど説明を聞くまで何のこっちゃだから次は何だろうとワクワクする。GAP、のびのびなど頭に残りやすいワードを使ってくれるので、目標が立てやすい。たまに忘れてしまうことがあってノートを見返すと、どこに書いてあるか分からない!!。落書きが多い!! <u>それも楽しい</u> 。
(13) 楽しさ 100%、ワクワク 80%、ドキドキ 80%。すごく <u>楽しい</u> けど、ワクワク・ドキドキをもっとしたい!!。もっというんなこと <u>を知りたい</u> 。
(14) 練習でやった 2vs1、ギャップ、のびのび、 <u>クロスなどチャレンジして成功したり、トライできた時</u> が <u>楽しい</u> 。初めはみんなパスが上手くできなくて動き方も分かってなかったのが回数を重ねるごとに上達して行って連携プレーができるようになること。TV でみるスクラムを実際にやれること。
(15) <u>スクラム</u> が楽しかったです。痛いけどいい経験になりました。
(17) 試合がとても <u>楽しかった</u> 。私はあまり良いプレーはできなかったが、他の子の良いプレーを間近で見ることができて、とても圧倒された。ノートを作る、写真を撮るという発想がおもしろかった。
(18) <u>毎回うまくなってる気がして楽しい!</u>
(19) <u>メンバーがよい</u> 。経験者がいないからみんな一生懸命になるから <u>楽しい</u> 。毎回成長してる感じ。

「指導者より(一方的)」なのか「学生より」なのかで大きく異なるが、学生の肯定的反応を見る限り、「学生より」の働きかけを行っているとは推察される。記述からは、学生の気持ちを前向きにさせるユーモアや次の展開を予測させる説明(10)を上手に行いながら、ラグビーの楽しさを醸成していることが窺えた。

以上の「楽しさ」に関連する要素を総括すると、概ね図1のようになる。「楽しさ」の指導は、「成功する楽しさ」や「集う楽しさ」、「動く楽しさ」「分かる」など、複数の要素で構成されていることが明らかになった。

しかし、楽しさを伝える指導は、「動く」「知る」「ゲームする」など、どの楽しさのアプローチのとき、学生に最も肯定的な影響を与えるのか、各楽しさ要素を授業の時間内でどう振り分ければよいのか、時間配分はどのように構成したらより適切なのかなども検討する必要があるだろう。

3.4. 主題の分類

ここでは、「楽しさ」を主題にした場合の語句関係性が、どのような過程から結合されているのかを見るためにデンドログラム(樹形的)を用いて考察を行った。

図2に、楽しさを主題に置いた自由記述の樹形図を示す。分類名は、自動的に抽出された代表語を表示したものである。図内のツリー表示は、横並び、近くに並んでいる分類ほど、内容の関連性が高く、逆に遠くにあるほど関連性は低いことを意味している。

樹形図は、大きく2つの島に分けられた。特に注目したいのはトップの島である。「ラグビー」「人生初ラグビー」は、「実際」「経験」などの語句と関連し、それらはワクワクすること(楽しさ)に結合しているという点である。

つまり、学生は、実際にプレーし、スクラムなどの専門的な動きを多数経験していくことでワクワクし、楽しさへと結合されることが示された。

もう1つの島は、「先生」と「授業」の関連性である。楽しさを伝える大本の「先生」と「授

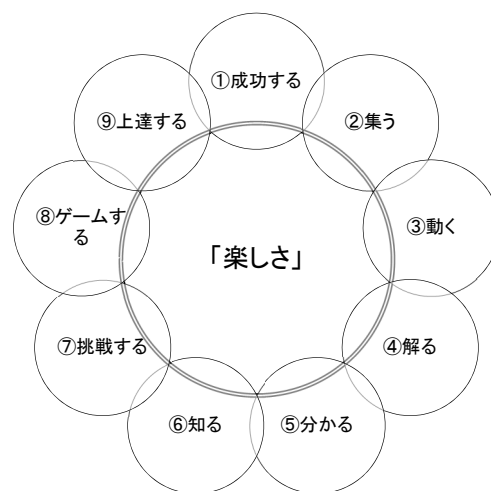


図1 「楽しさ」指導に関与する9要素

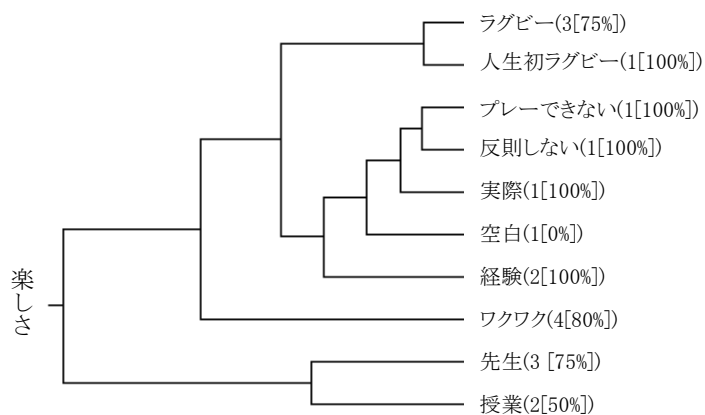


図2 「楽しい」デンドログラム

業」はセットになり楽しさに結合している。このことから、楽しさは「先生の授業が好評」であると解釈することができた。

4. まとめ

ラグビー指導の「楽しさ」の要素を探る為に、ラグビー実技を学ぶ女子学生に自由記述のアンケート調査を行い、得られた句要素についてテキストマイニング分析を行った。

結果、「先生」「楽しい」「できる」「する」「やる」の頻度が高かったことから、指導では、楽しさを図りながら、実践的に授業展開している実態が分かった。また、係り受けは、名詞句と形容詞句の組み合わせが[100%]・[楽しい]、[スクラム]・[楽しい]、[試合]・[楽しい]が上位で、名詞句と動詞句は、[スクラム]・[やる]、[写真]・[撮る]、[知識]・[増える]が上位であったことから、楽しさの背景には、実技の他、写真を撮って動きを確認させる工夫、ラグビーの新しい知識を伝える学ばせ方(スキル)が関与していることが分かった。

「楽しい」が含まれる内容の表現を抽出し、文章から意味を集約した結果、楽しい指導には「成功する」「集う」「動く」「解る」「分かる」「知る」「挑戦する」「ゲームする」「上達する」の 9 要素が内包されていることが分かった。

楽しさの分類の過程を詳細に見るために、樹形図で考察したところ、実際にプレーし、スクラムなどの専門的な動きの経験がワクワクを生みだし、楽しさに結合されることが示された。

今後は、楽しさの構成要素である「動く」「知る」「ゲームする」など、どの楽しさのときに学生は、最も肯定的な影響を受けるのか、どのような頻度で構成するとより効果的なのかを検討してゆきたい。

参考文献

- [1] 本間知可(2017)リズムダンスにおける即興表現の楽しさを味わわせる指導の工夫：「やってみる・ひろげる」を位置付けたゴールフリー学習を通して. 教育実践研究 27. 上越教育大学学校教育実践研究センター. 145-150
- [2] 文部科学省(2016)資料3 体育・保健体育、健康、安全 WG におけるとりまとめのイメージ(案), 1. 現行学習指導要領の成果と課題(参照日:2018年3月15日)
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/072/siryo/attach/1370837.htm
- [3] 澤聡美(2017)楽しい体育授業の満足度に影響する要因. 富山大学人間発達科学部紀要 11(3), 31-37
- [4] 菅原知昭(2012)体育授業部門 誰もがゴール型ゲームの楽しさを味わうための授業の工夫：「ゲーム構造論」を取り入れたハンドボールの実践から. ハンドボール研究 (14), 102-111, 2012
- [5] スポーツ庁(2018)平成 29 年度「スポーツの実施状況等に関する世論調査」について(参照日:2018年3月15日)http://www.mext.go.jp/sports/b_menu/houdou/30/02/_icsFiles/afieldfile/2018/02/27/1401750_01.pdf
- [6] 谷川辰夫(2012)楽しさの広がり大切に体育の授業づくり(特集 学習指導要領における指導のポイント「楽しさや喜び」を味わう体育の授業づくり)初等教育資料(893), 66-69 東洋館出版社;東京

- [7] 徳永幹雄、橋本公雄(1980)体育授業の「運動の楽しさ」に関する因子分析的研究. 健康科学 2、75-90
- [8] 山本漱二郎(2015)ボール運動の楽しさを追求する体育科学習指導の研究—フラグフットボールでの場、技、存在の実感を通して—福岡教育大学大学院教育学研究科教職実践専攻(教職大学院)年報 5、127-134

藤野 良孝(保健医療学部健康スポーツ科学科准教授) *1

梶山 俊仁(保健医療学部健康スポーツ科学科教授) *1

中本 光彦(中京大学スポーツ科学部競技スポーツ科学科准教授) *2

庄司 直人(保健医療学部健康スポーツ科学科講師) *1

井上 元輝(保健医療学部健康スポーツ科学科助教) *1