

集団的鬼遊びとしてのベースボール型球技における 質的変容に関する事例的検討

加納 岳拓*・稲垣 友裕**

Case Study of qualitative changing in Baseball Game as Team Tag Competition

Takahiro KANO and Tomohiro INAGAKI

要 旨

本稿は、ベースボール型を集団的な鬼遊びとしての連携や協調に着目し、ゲームやチーム内の質的変容を捉えた研究は見られないことに問題意識を持ち、集団的鬼遊びとしてのベースボール型球技の質的変容について明らかにすることを目的とした。その結果、「捕ることや打つことを目的としたボール操作・速さ比べとしての競走・『追う・逃げる』を中心とした鬼遊び」といったベースボール型の文化的価値とは異なる3つの世界に位置する生徒が存在する中で、ホームベースを第一としたベースをめぐる、攻撃者と守備者の間で駆け引きがおきていることが、侵入を含む鬼遊びに参加しているゲーム様相であることが明らかとなった。また、「集団」の質的変容として、予測している未来がどれだけ先であるのか、予測に関わってどれだけ他者への対応を想定しているのかという視点が浮かび上がった。特に準備時間が長いことを特徴とするベースボール型では、侵入を含む鬼遊びの世界への参加を土台としながら、準備段階でチームとして想定していることを共有すること、そして、塁上に走者がいる、さらに走者にも進塁・帰塁の選択ができる状況設定が質的変容には有効であることが明らかとなった。

キーワード：中学校体育、集団、鬼遊び、予測、他者への対応

1. はじめに

本稿で取り扱うベースボール型球技は、R.カイヨワ(1970)の遊びの分類において、「アゴン=競争」の遊びとされる。競争について、社会心理学の立場から南(1957)は、競争者同士が直接的な相互作用がある直接的競争と、競争相手と顔を合わせないなど直接的な相互作用がない間接的競争、さらには、それぞれには個人間競争と集団間競争があるとし、ベースボール型は、直接的な集団間競争に位置づけられる遊びである。

ここで、「集団」についても言及したい。集団とは、①2人またはそれ以上の人々から構成され、②それらの人々の間に相互作用やコミュニケーションが見られ、③何らかの規範が共有され、④地位や役割の関係が成立し、⑤通常、外部との境界を設定してその一体性

(unity)を維持しているような人々のシステムをいう。加えて、非加算性・相互依存性・均衡・媒介的メカニズム・境界の設定といった5つを基本的特徴とする(広田、1978)¹⁾。この視点から集団間競争を考えると、単に多数対多数が同一のコートに入り、相手と競い合っているだけではなく、ゲーム中に、集団内において何らかの連携や協力が起き、個人の運動ではない出来事(技能)が生まれて、はじめて集団間競争となっているといえる。

また、ベースボール型球技を領域の系統性でみると、小学校のゲーム領域から発展してきている。ゲーム領域は、ボールゲームと鬼遊びで構成されているが、ベースボールは、1872年にアメリカから日本に伝わった際に、「打球鬼ごっこ」(坪井・田中、1885)と訳されて日本中に広がり、大衆の遊びとして親しまれた現実がある。鈴木ら(2003)が「打者が走者になろうとする

* 三重大学教育学部

** 三重大学教育学部附属中学校

ゲーム(一次ゲーム)」と「走者が進塁しようとするゲーム(二次ゲーム)」が複合されて「本塁への進塁と阻止」というゲーム構造であると述べ、小林(2016)も、野球について「鬼ごっこにボールを投げ込んで、より立体的な構造にしたのが野球」と表しているように、ベースボール型は、鬼遊びが発展した球技であると位置づけることができるといえよう。鬼遊びについては、先述した競争の分類と同じように、清水(2017)は対人的対戦と集団的対戦に分け、さらにゲームの構造から鬼と子が追いかけ合う「追う・逃げる」関係の遊びと突破(侵入)を含む「侵入する・防ぐ」鬼遊びに分類をしている。以上のことから、守備側が鬼となり、攻撃側は危険を冒してベース確保しに出かけ、仲間の手助けを受けながら鬼をかいくぐって(鬼は連携しながら進塁を防ぎ)、本塁(ホーム=家)に戻ってくるといった、侵入を含む集団的鬼遊びがベースボール型の文化的な価値といえる。

このような価値を持つベースボール型について、先行研究を見てみると、NII 論文情報ナビゲータ(Citation Information by NII)のデータベースにおいて、ベースボール型に関するタイトルを検索した結果として、「ベースボール型」の検索語では56件であった。その中で、ベースボール型を攻撃側と守備側の侵入を含む鬼遊びを中心とした実践を見てみると、「攻撃側の『いかに先の塁に進めて本塁を陥れるか』と、守備側の『いかに走者を本塁に行かせないか』のせめぎ合い」を目指したAll Break Baseball(三輪ら、2017)、「本塁への進塁とその阻止」をねらったバランスボール・ベースボール(森、2016)『『捕って投げる』と『打って走る』の速さ比べ』のためのスリーピッチ・ソフトボール(廣瀬ら、2005)などが散見される。これらの実践は、単に、攻撃側と守備側の速さを比べるのではなく、攻守ともに状況に応じた進塁や帰塁、打者と走者のどこでアウトを目指すのかといった、攻撃・守備双方に「選択」と「判断」を求められるゲームであることが共通している。また、生徒の意思決定について、ボール操作の技能に着目しながら量的な評価を行った研究も見られる(中垣・岡出、2009)。

以上のように、ベースボールを鬼遊びとして捉えた実践やゲーム時の個々の状況判断についての研究は見られるものの、ベースボール型のゲームを集団的な鬼遊びとしての連携や協力に着目し、ゲームやチーム内の変容を捉えた研究は見られない。特に、中学校におけるベースボール型球技では、小学校までとは違い「状況」や「役割」が明記されている(文部科学省、2009)ため、本研究では中学校1年生を対象としたベースボール型球技を事例としながら、集団的鬼遊びとしてのベースボール型球技の質的変容について明らかにす

ることを目的とする。

第1に、岸野(1987)、平野(2015)を基にベースボールの歴史の変遷を概観し、ベースボールの文化的価値を整理する。また、岡野・山本(2012)が提出した「体育における対話的学び」のデザインの視点とその手順に基づき、ベースボール型球技の学びをデザインする。さらに、そのデザインに基づいて実践した授業概要を記載する。

第2に、対象授業について「授業実践(参与観察)―記録―記述―考察」の順で検討を行う。記録方法は、運動過程の様子や子どもたちの会話、授業者と子どものやりとりなどを中心に、デジタルビデオカメラで撮影する。記述方法は、デジタルビデオカメラによる記録を用いながら、エピソード記述(鯨岡、2005)で表記する。エピソードは、ベースボール型球技における学びの生起の場面を中心に、授業者が記述を行う。その際、授業者の表記は「私」とし、子どもはすべて全てチーム色と番号で表記する。子どもや授業者の発言は鉤括弧で表記する。エピソードのタイトルは、加納ら(2014)を基に、『変容前の姿』から『変容後の姿』へと質の変容をタイトルとしてつける。

第3に、事例を基に集団的鬼遊びの視点からベースボール型球技の質的変容について考察する。

2. 授業デザイン

ベースボール型球技は、中学校学習指導要領解説体育編(文部科学省、2008)の小領域として位置づけられている。本実践では、岡野・山本(2012)の「体育における対話的授業デザイン」に依拠し、ベースボール型の授業デザインを行うにあたり、まず、ベースボールとは「何か(運動の中心のおもしろさ)」と「何を(わざ)」をベースボールの歴史の変遷(岸野、1987;平野、2015)から設定する。そして、ベースボールとは「何か」と「何を」が探究できるよう学習課題を設定する。

2.1 「運動の中心のおもしろさ」の設定

ベースボールの起源をみると、フランス中世のスール(soule)からイギリス中世のスツールボール(stool ball)を経て、現在のクリケットと野球が生まれたと要られている。18世紀のイングランドでは、ボールを木の棒で打って木の杭でつくられたベースを走って回る「ベースボール」という名称の球戯がすでに存在していた。アメリカにおいても19世紀初期にはベースボール、ラウンドボール、タウンボールといった類似の球技が行われていた。1845年にカートライト

(A.J.Carwright) が考案した初期のルールから、状況に応じて様々なルールの改正が行われてきたが、ボールを打って走者がベースに着くのが早いかボールが早いのかという部分は変化していない。つまり、今日に至るまで、「(点を取るため、セーフになるために)早くベースに着こうとする」という攻撃側の目的と「(点を取られないため、アウトにするために) 打者より早くベースにボールを届ける」という守備側の目的が同じベースにあるという両者の応答の関係性が大切にされた中で、技術や戦術が生まれているとみることができる。

さらに、ベースボールは 1872 年に日本に伝わったといわれている。当初、「打球鬼ごっこ」と訳されて日本中に広がり、大衆の遊びとして親しまれた現実があり、「鬼ごっこにボールを投げ込んで、より立体的な構造にしたのが野球」(小林, 2016) であることを鑑みると、攻撃者と守備者の競い合いとは、単なる速さの競い合い(かけっこ)ではなく、判断や駆け引きを有した競い合い(追いかけて)であるといえる。

また、中学校学習指導要領解説(文部科学省, 2008)に目を向けてみると、次のように記載されている。

「ベースボール型」とは、身体やバットの操作と走塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによって攻守を規則的に交代し、一定の回数内で相手チームより多くの得点を競い合うゲームである。運動種目については、ソフトボールを取り上げ、ベースボール型の種目に共通する動きを身に付けることが大切である。

第1学年及び第2学年では、攻撃を重視して、易しい投球を打ち返したり、定位置で守ったりする攻防を展開できるようにする。

指導に際しては、易しい投球を打ち返したり、定位置で守ったりする攻防を中心とした学習課題を追求しやすいようにプレイヤーの人数、グラウンドの広さ、用具など、プレイ上の制限を工夫したゲームを取り入れ、バット操作やボール操作とボールを持たないときの動きに着目させ、学習に取り組ませることが大切である。

これらの記述から、ベースボール型球技では単に「投げる・打つ・捕る」といった技術を習得するのではなく、それらを用いて「攻防を展開すること」が強調されている。ボールを持たない時の動きという記述からは、状況によって判断する必要がある走塁や守備の位置取りといった要素も重要であることがわかる。

このような考えのもと、本実践ではベースボール型の中心のおもしろさを「走者とボールとの集団的な

鬼遊び」と設定する。そして「得点を取るための攻撃」に焦点を置いた内容を構成し、攻撃側の「ボールより早くベースにたどり着こうとする動き」と守備側の「走者より早くボールをベースに届けようとする」という集団的な鬼遊びの世界で運動に取り組ませる。

2. 2 「わざ(身体技法)」の設定

ベースボール型球技では、主に「バット操作」「ボール操作」「ボールを持たないときの動き」がある。ベースボール型の中心のおもしろさに触れるためにこれらを言い換えると、「打者や走者が出塁・進塁のための時間を確保できるような打球を打つバット操作」「捕球と投球が一連となったボール操作」「より速くベースにボールを届けるため、連携できる位置、カバーできる位置へと身体を運ぶ」「打球の位置やアウトカウントといった状況に応じた走塁」というような身体技法を身につけさせる。

2. 3 「課題」の設定

本実践では、「得点を取るための攻撃をしよう」という課題を設定する。さらに、それぞれのチームで1プレイ毎にアウトカウントや走者に応じて、どう動けばいいのかを考えさせて取り組ませていく。

2. 4 授業概要

○日 時：2017年6月20～29日(全5時間)

○場 所：A県B中学校体育館

○授業者：A県B中学校教諭

○運動者：A県B中学校1学年生徒36名

○場の設定：本実践の場は図1の通りである。状況に応じて得点を取る一取らせないといった、集団による鬼ごっこの関係の中での攻防を学ばせるために、様々な状況が生まれるダイヤモンド型で行った。なお、ベースは三角コーンを用い、守備側の各塁への送球を容易にするためにフェアゾーンの角度を60度に制限した。その上、鬼遊びの世界を保障するために、打球の範囲や送球の逸れた場合にも転がっていくボールの範囲が限定されるように屋内で行った。

○単元概要：全体を6人×6チームに分けて行った。黒、紫、青 vs 赤、緑、黄とし、大きく2チームで試合を行った。守備と攻撃は班ごとに交代で行い、6人で守り6人で攻めるという形をとった。第1時から第3時までは、打者6人が全員打ち終わったらチェンジというルールで行い、第4時から3

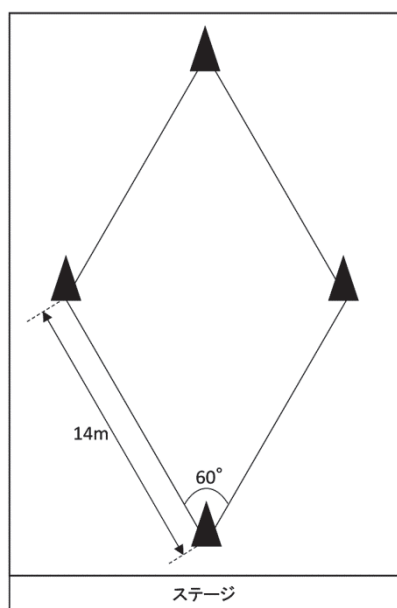


図1 場の設定

アウトチェンジというルールで行った。

第1時は、基本的なルールを説明した後、ゲームを行いながら、ルールの確認をし、基本的なルールを理解させた。第2時から第5時では、キャッチボールやバッティング練習などのほぐしの運動を行った後、それぞれ必要な守備や攻撃の視点を入れながらゲームを中心に授業を行った。

○ルール：作成したメインゲームのルールは以下の通りである。

- ①ゲームの人数は、6vs6で行う。
- ②バッターは、ホームベース上のティーに乗っているボールを打つ。
- ③攻撃のチームが全員打ち終わると攻守交代。なお、単元後半で実施したメインゲームでは、③のルールを3アウトになったら攻守交代に変更した。
- ④壁に当たったボールはすべてインプレイとしてプレイを継続する。

3. 学びの実際

〈エピソード1〉「ボールの捕球」から

「走者との競走」へ

第1時でゲームを初めて行ったときに緑グループが守備をしていた場面である。緑1は、野球部所属の生徒である。

ランナーなしの場面で、ゴロの打球がショートの内

置を守っていた緑2の所に飛んできた。緑2は、ボールを捕った後どこに投げればいいのかわからず、焦ってしまい、近くにいた緑6のいる三塁に投げってしまった。緑6はそれをキャッチし、ピッチャー後方を守っていた緑1がセカンドベースに行ったが、打走者は二塁まで進んでしまった。緑1はそのプレイの後、悔しそうにしながらチームメイトに何かを伝えようとしていた。そこで私は、「守備集まって、30秒あげるから、捕ったらどうするか伝え合って」と言った。

緑チームはマウンドに集まり、話し合いを始めた。そこで、緑1は「一塁が無理なら、その次の二塁に投げて」とジェスチャー付きでチームメイトに伝えた。チームのメンバーは「わかった」と自分のポジションに戻っていった。

その後の守備で、ランナーなしの際サードゴロがとんできた。緑2はセカンドベースの近くを守っていた。サードの緑6はボールを捕ったが一塁には間に合いそうになかった。それを見た緑2はセカンドベースに入り、「緑6、緑6」と必死に手を振り呼んでいた。緑6がセカンドに投げようすると打走者が一塁で止まったため、二塁への進塁は防ぐことができた。

〈エピソード2〉「走者を追いかける」から

「ベースを守る」へ

第2時の終盤で、赤チームが守備をしている場面である。緑チームと赤チームは大きく分けた2チームで同じチームである。

ランナー二塁の場面でファーストゴロが打たれた。ファーストゴロが打たれたとき、ピッチャーの位置にいた赤6と前進守備のセカンドの位置にいた赤5は、ボールの方に寄っていった。ファーストを守っていた赤4は捕球ミスをしてしまった。すぐに赤6がボールを拾ったが一塁は間に合わなかった。その後、ベンチの声によりホームを狙われていることに気づいた赤5はホームを指さした。赤6もそれに気づき、すぐにホームに投げるがホームには誰もいなかった。

同じチームの緑1がタイムをかけ、赤チームをマウンドに集め、話し合いを始めた。そこで、緑1は一塁に気を取られすぎてホームが空っぽになっていることを確認した。

その後、ランナー三塁の場面で赤チームは守備位置を変更し、赤5をキャッチャーにして、全体的に前進守備にしていた。

〈エピソード3〉「固定化されたポジションを守る」から

「ベースを守るためのポジショニング」へ

第2時に黄チームが守備の場面である。ランナー一塁の時に、黄チームは黄3・黄4・黄9がそれぞれ一塁・

二塁・三塁ベース上についた状態で守り、残りの黄5・黄7・黄10の三人が残りのスペースを均等に分けるような守備位置についていた。ピッチャーゴロが打たれ、打球を捕った黄10はファーストに送球した。その送球は左に逸れたため、ファーストベースにいた黄3はとることができなかった。後ろに逸れたボールは黄5・黄7・黄10の三人ともが拾いに行き、その間、黄3・黄4・黄9はそれぞれ一塁・二塁・三塁ベース上についたままであり、本塁はがら空きの状態であった。結局黄10がボールを拾ったが、本塁はがら空きであったために走者に走られてしまい、本塁への進塁を許してしまった。

その黄色チームは第3時において、ランナー一塁で、一塁側に送りバントをされた。ピッチャーの位置にいた黄7は一塁側に移動しながらボールを捕球し、そのまま近くの一塁を踏んで打走者をアウトにした。その隙に一塁ランナーの青4は三塁まで進んだ。それに気づいた黄7は三塁に送球した。その間、ホームベースに守備者はおらず、がら空きの状態であった。黄7が送球し、青4が三塁に到達するときに、ファーストを守っていた黄5は、本塁が空いていることに気づき、本塁のベースカバーへ走った。黄7の送球が三塁ベース後方へ逸れたため、それを見た青4は本塁を狙って走った。ボールを拾った黄3から本塁にベースカバーに来た黄5に送球され、本塁でぎりぎりアウトにすることができた。

アウトの判定が出ると、黄チームをはじめ、同じチームで試合には出ていない赤チームと緑チームも自分のことのように喜び、「黄5 ナイス」などの声もかけられた。

〈エピソード4〉「強い打球をねらう打撃」から

「助進塁のための打撃」へ

第4時中盤のことである。緑2は右打者で、これまでの打撃ではどのような状況においてもバットを目一杯長く持ち思い切り振りぬく打ち方をしていた生徒である。

赤チームがランナー一塁、二塁の状況で打者はフルスイングをした。しかし、打ち損じてしまいピッチャーゴロになった。そして、三塁でフォースアウトされるという場面が二者連続で起こった。同じチームの緑チームはそれを見ながら、「右側に打てばいいんじゃない？」などと話していた。

次の回の緑チームの攻撃で、ランナー二塁の場面で緑2に打順が回ってきた。緑2が右打席に入ると、緑1が緑2を呼び、一塁側を指さしながら、「あっちに打って」と伝えた。緑2が「あっち？」と一塁側を指さしながら確認した。緑2には一塁側を狙って

打つという意味が分からなかったように私には見えた。すると緑1は緑2に歩み寄り、バットを短く持たせ、「そう。右に打って」と言った。緑2はバットを短く持ち直すのと体の向きを少し一塁側に向けた打ち方で、セカンドゴロを打った。セカンドが三塁に送球したが間に合わず、三塁に進塁させることができた。

〈エピソード5〉「ボールとの競走」から

「ボールとの鬼ごっこ」へ

第5時中盤での場面である。黄10は今まで、積極的な走塁が多く、少しでも先の塁を目指して走っていた。しかし、明らかにアウトのタイミングでも次の塁へ走りだし、前の塁にもどることがないためにアウトになってしまうこともあった。

ランナー二塁の場面で、黄10がセカンドの頭上を越え、そのまま壁に当たるという強い打球を打った。二塁ランナーがホームを狙い守備がそれに対し本塁へ返球した。黄10はそれを見てすぐさま二塁に向かった。するとホームへの返球がそれているのに気づき、三塁も狙おうと全速力で走り出した。

しかし、守備の青4が三塁へボールを運んでくのが自分より早いと判断すると、二塁と三塁のちょうど真ん中のあたりで一気に二塁に引き返し、二塁へ帰塁することができた。

〈エピソード6〉「走者を後追いする」から

「アウトを取りながらベースを先回りして守る」へ

第1時と第4時の紫チームの守備の場面である。

【第1時】

ランナー一塁の場面で、ピッチャーゴロが打たれた。ピッチャーの位置にいた紫3はボールを捕ると、すぐ一塁に送球したがボールが逸れてしまった。それを見た走者が三塁を狙って走り三塁に到着した。紫3とファーストの紫1が逸れたボールを追いかけていった。紫1がボールを拾い、明らかに間に合わないタイミングであったが、三塁に送球した。さらにその送球も逸れたため、本塁まで進まれ失点をしてしまった。

【第4時】

ランナー二塁、三塁の場面でファーストゴロが打たれた。ファーストの位置を守っていた紫3は、ボールを捕ると本塁が間に合わないかと判断し、一塁ベースを踏んで打走者をアウトにした。その後二塁走者までも本塁をねらおうかというそぶりを見せた。ファーストの紫3は迷わずホームに返球し、ホームへの進塁を防ぐことができた。

4. 考察

4.1 「侵入を含む鬼遊び」の世界への参加

〈エピソード1〉において、緑2 ははじめ、ボールを捕ってからの判断がわからず、プレイとは関係のない緑6 の方向へボールを送球している。緑2 は、攻撃においても〈エピソード4〉のように、常にバットを思い切り振りぬくような打ち方をしている。このような守備や打撃の姿は、捕球や打撃といったボール操作そのものに目が向いているといえる。〈エピソード5〉では、黄10 が一度ベースを離れ次の塁に進もうとすると明らかにアウトのタイミングでも前の塁に戻ることなく走り、アウトになっている。このような一度スタートを切ると次の塁まで進むという姿は、ボールが塁に届くまでと自分の走りとの競争の世界である。言い換えると、駆け引きを中心とした鬼遊びではなく、速さを比べることを中心とする競走の世界にいると見ることができる。〈エピソード2〉では、赤チームは打走者に意識が向いていることによって、二塁走者の進塁状況がつかめずに本塁まで進塁を許しており、〈エピソード6〉の第1時の場面では、紫1 が明らかに間に合わないタイミングの中で、走者が向かっていた三塁に送球し本塁への進塁を許している。このように、走者に優先順位をつけずにアウトを狙う姿や、進塁を防ぐのではなく、走者を後ろから追いかけてやろうとしている姿は、「侵入する・防ぐ」よりも「追う・逃げる」といった侵入を含まない鬼遊びの世界にいると見ることができる。

生徒たちは、予め体系的な学習を受ける前に、これまでの日常生活や運動経験といった限られたデータベースに基づいて作られた科学的な概念とは違った誤概念（もう一つの概念）を持っている（稲垣、2002）。ベースボール型球技では、上記のような「捕ることや打つことを目的としたボール操作・速さ比べとしての競走・『追う・逃げる』を中心とした鬼遊び」といったベースボール型の文化的価値とは異なる3つの世界に位置する生徒が存在することが、事例より伺える。

そこから、緑2 は、守備においてチームでの話し合いをきっかけとして、ボールを操作していないときでも走者の位置を見ながら緑6 からの送球をセカンドベースと呼ぶようになり（エピソード1）、攻撃では、赤チームの失敗からランナーが二塁にいるときに左側もしくは真ん中あたりに打ってしまうと三塁でアウトにされやすいということに緑1 が気づき、緑2 が緑1 から右へ打つようにアドバイスされる中で、右方向へ打つためにバットの持ち方が短くなり、進塁を助けるための右方向への打撃を行うようになっている（エピソード4）。〈エピソード5〉では黄10 が、走塁中もボー

ルや守備の様子を見ながら、どこのベースに向かうことがアウトにならないかを判断し、帰塁もするようになっている。赤チームは、ホームベースのカバーがおらず、失点をするという経験をしたことで、ホームで得点をされるのを防ごうという守備位置に変わった。

〈エピソード2〉では、ホームベースへの進塁を許さないためにチームとして前進守備を敷くようになり、〈エピソード6〉において紫3 は、はじめに狙っていたアウトにすべき優先順位が高いホームベースでのアウトが難しいと判断して打走者をアウトにした上で、さらに走者のいる一つ先の塁へボールを送球することで進塁を防いでいる。

上記では、参加している生徒の意識の対象が、ボールから人へ、人から（ホーム）ベースへ、進塁先のベースから進塁・帰塁先のベースへといった広がりを見せている。このように、ベースボール型球技では、ホームベースを第一としたベースをめぐる、攻撃者と守備者の間で判断や選択、駆け引きがおきていることが、侵入を含む鬼遊びに参加しているゲーム様相であるといえよう。

4.2 「侵入を含む集団的鬼遊び」としての質的変容

横山（2016）は、集団スポーツにおける初心者と上級者の違いとして「三人目の動き」を挙げ、上級者は、ボールに関わらないプレイヤーとなった時にも未来を見越した動きができる一方で、初心者は現在の状況で精一杯の動きであること、同時に二人の他者に対応することが難しいことが特徴であると述べている。ベースボール型も同様に、未来を見越すことと、同時に二者以上の他者に対応するという視点から「集団」としての鬼遊びの質的変容を捉えてみたい。

ベースボール型では、ゴール型の攻防やネット型のラリーと違い、一回一回のプレイが短く、反対にプレイ以外の準備の時間が長くなることを特徴とする。そのため、準備時にプレイを予測することと、事前に予測したことをプレイ時の目の前の出来事から再構成することが重要と言える。

準備時の予測が生きた場面として〈エピソード1〉〈エピソード4〉〈エピソード6〉が挙げられる。〈エピソード1〉では、準備時に打球が飛んできたときの対応を緑1 が「一塁がダメなら二塁に投げて」とチームメイトに伝えることで、緑6 と緑2 が共通意識を持つことができ二塁への進塁を防いでいる。〈エピソード4〉では、赤チームの失敗を基に、右方向への打撃が進塁には有効であることに気づき、緑2 が進塁を助けるための打撃を行っている。〈エピソード6〉では、紫3 は打球が来た際に、「本塁が間に合わない」と判断していることから、事前に本塁への意識を持ちながら準備

をしていたと考えられる。さらには一塁を踏んでから「迷わず」本塁に投げているから、二塁走者に対しても、事前に意識が向けられていたと推測できる。

一方で、プレイ時の即興的に予測を行い対応している場面として〈エピソード3〉が特徴的である。〈エピソード3〉では、走者の進塁とボールが逸れた状況を見て黄5が咄嗟にホームベースへ走ったことが、黄3のホームへの送球を導き、走者の本塁への進塁を防いでいる。

これらの事例を予測という観点から見ると、〈エピソード4〉では一手先、〈エピソード1〉〈エピソード3〉では二手先、〈エピソード6〉では三手先のことが準備段階やプレイ中に予測されていると見ることができよう。

どれだけ先の出来事を予測しているかは、対応する他者との関係性の広がりとも関係が見られる。一手先の予測である〈エピソード4〉では、ランナー二塁の場面で緑2が右方向に打つことで進塁を助けている。この場面では、打者と走者の二者の関係にある。〈エピソード3〉では、はじめ黄チームは、ピッチャーから一塁への送球が逸れた時、3人がボールを追いかけ、他の3人は予め位置していたベースから動いていないために、一塁走者を本塁まで進めさせてしまっている。このような姿は、フィールド上に6人いるものの1人の動きが他の生徒の動きに変化を生み出しておらず、6人がフィールド上で個々に動いていると見ることができる。

一方で、二手先の予測である〈エピソード1〉では、緑2が、打走者の進塁状況から一塁ではなく二塁に送球することが有効と判断し、緑6に必死に声をかけてボールを呼ぶことで進塁を防いでいる。この時守備者2人と打走者といった関係にあり、守備者2人の中で連携が生まれている。〈エピソード3〉の後半では、黄7が打走者をアウトにする場面では、守備者と打走者が1対1の関係となっているが、一塁ランナーが三塁への進塁を狙った場面から関係性に変化がみられる。黄7の三塁へ送球を見て、ファーストを守っていた黄5のホームベースへの移動し、この黄5の移動が黄3からのホームベースへの送球を導いており、ここには、守備者3人と走者1人という関係が見られる。加えて、このプレイは〈エピソード1〉〈エピソード4〉のような意図的な協同ではない。ボールが逸れるという守備にとって不利な状況が突発的に起きた時に、ホームベースを奪われまいという目的に向かって、相手の意図を察することで結果的に「力をあわせ」ているように見える「暗黙的協同」(坂井田・諏訪、2015)場面であるといえる。

〈エピソード6〉では、紫3が一連のプレイの中で意識する走者を三塁走者、打走者、二塁走者といった

順で意識を変えている。この時、守備間の連携は読み取れないために守備と打走者・走者の間に1対3の関係が見えてくる。

以上のことから、集団スポーツの観点からベースボール型球技の質的変容をみると、予測している未来がどれだけ先であるのか、予測に関わってどれだけの他者への対応を想定しているのかという視点が浮かび上がった。特に、準備時間が長いことを特徴とするベースボール型では、先述した侵入を含む鬼遊びの世界への参加を土台としながら、準備段階でチームとして想定していることを共有すること、〈エピソード3〉〈エピソード6〉のように、塁上に走者がいる状況、さらに言えば走者にも進塁・帰塁の選択ができる状況設定が質的変容には有効であると考えられる。加えて、「暗黙的協同」を生み出すためには、三輪ら(2017)が、守備者の人数を減らすことによって役割取得が生まれたと報告をしているが、フィールド上に穴が生まれるような状況を意図的に設定することも必要であろう。

5. おわりに

本稿は、ベースボール型のゲームを集団的な鬼遊びとしての連携や協調に着目し、ゲームやチーム内の質的変容を捉えた研究は見られないことに問題意識を持ち、集団的鬼遊びとしてのベースボール型球技の質的変容について明らかにすることを目的とした。その結果、「捕ることや打つことを目的としたボール操作・速さ比べとしての競走・『追う・逃げる』を中心とした鬼遊び」といったベースボール型の文化的価値とは異なる3つの世界に位置する生徒が存在する中で、ホームベースを第一としたベースをめぐる、攻撃者と守備者の間で駆け引きがおきていることが、侵入を含む鬼遊びに参加しているゲーム様相であることが明らかとなった。

また、「集団」としての質的変容として、予測している未来がどれだけ先であるのか、予測に関わってどれだけの他者への対応を想定しているのかという視点が浮かび上がった。特に準備時間が長いことを特徴とするベースボール型では、先述した侵入を含む鬼遊びの世界への参加を土台としながら、準備段階でチームとして想定していることを共有すること、〈エピソード3〉〈エピソード6〉のように、塁上に走者がいる状況、さらには走者にも進塁・帰塁の選択ができる状況設定が質的変容には有効であることが明らかとなった。

今実践は、様々な状況が起きる自由度の高いゲームの内容によって、どのような状況の時に質的変容が生まれるかを検証することができたが、これまでのベースボール型の授業で課題と挙げられた状況判断の難し

さも同時に生まれていた。そのため、生徒全員が集団内の連携や協力に参加できたとは言い難く、本研究で得られた集団的鬼遊びとしてのベースボール型球技の世界に生徒全員が触れることができるような運動状況づくりが、今後の課題といえる。

注

1) 非加算性 (non-additivity) : 集団はメンバーやその性質のたんなる加算的総和とは異なる性質を持つ全体的システムである。相互依存性 (mutual interdependence) : 集団は、1要素の変化が他の諸要素の変化を誘発し、それがさらにもとの要素や集団全体の変化を呼び起こすという意味で、相互依存性をもつシステムである。均衡 (equilibrium) : 集団は一定の均衡を維持し、それが脅かされると内的な調整によって均衡の回復をはかる一種のホメオスタティックなシステムである。媒介的メカニズム (intervening mechanism) : 均衡の維持や回復には例えばメンバーの心理的緊張や逸脱のような媒介的メカニズムが作用する。境界の設定 (definition of group boundary) : 集団には通常自他を分ける境界が設定されるが、内部の均衡が脅かされるとまず妨害的要素の内部処理が試みられ、それが成功しない場合にはその要素を集団買いに排除して境界の再設定が行われる。

討 : 対案としてのバランスボール・ベースボール. 愛知教育大学保健体育講座研究紀要 (41) : 1-6.

中垣貴裕・岡出美則 (2009) 中学校におけるベースボール型ゲームの守備のゲームパフォーマンスに関する評価基準の事例的検討. スポーツ教育学研究 29 (1) : 29-39.

岡野 昇・山本裕二 (2012) 関係論的アプローチによる体育の授業デザイン. 学校教育研究, 27 : 80-92.

R.カイヨワ (1970) 清水幾太郎・霧生和夫訳. 遊びと人間. 岩波書店.

坂井田瑠衣・諏訪正樹 (2015) 身体の観察可能性がもたらす協同調理場面の相互行為—「暗黙的協同」の組織化プロセス—. 認知科学 22 (1) : 110-125.

清水 将 (2017) 集団対戦による鬼遊びの教材化に関する研究 : ゴール型への系統性と戦術による整理. 岩手大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要 16 : 155-163.

鈴木 理・土田了輔・広瀬勝弘・鈴木直樹 (2003) ゲームの構造からみた球技分類試論. 体育・スポーツ哲学研究 25 (2) : 7-23.

坪井玄道・田中盛業 (1885) 戸外遊戯法. 金港堂.

横山慶子 (2016) 競い合いが生む三者の協調する動き. 体育科教育 64 (2) : 23-27.

引用・参考文献

平野裕一 (2015) 中村敏夫・高橋健夫・寒川恒夫・友添秀則編 21世紀スポーツ大事典. 大修館書店, pp. 1264-1270.

廣瀬武史・北山雅央・藤井隆志・後藤幸弘 (2005) 小学校期における各学年段階に応じたベースボール型ゲーム教材の選定・開発. 大阪体育学研究 43 : 17-31.

広田君美 (1978) 末永俊郎編 講座 社会心理学. 東京大学出版会, pp.123-124.

稲垣佳世子 (2002) 日本認知学会編. 認知科学辞典, p.278.

加納岳拓・岡野 昇・伊藤暢浩 (2014) 体育におけるエピソード記述の描き方:学びの質的向上を目指して. 三重大学教育学部研究紀要, 自然科学・人文科学・社会科学・教育科学 65 : 223-231.

岸野雄三 (1987) 最新スポーツ大事典. 大修館書店.

小林信也 (2016) 「野球」の真髄 なぜこのゲームに魅せられるのか 集英社新書, p.16.

鯨岡 峻 (2005) エピソード記述入門—実践と質的研究のために—. 東京大学出版会.

南 博 (1957) 体系社会心理学. 光文社, pp.88-92.

三輪佳見・野邊麻衣子・高橋武大・西田英司・高橋祥朗・駒松郁美・日高正博 (2017) 小学校体育で育成すべきベースボール型ゲームの技能について:中学校との連携による目標設定と授業改善. 宮崎大学教育学部附属教育協働開発センター研究紀要 (25) : 105-117.

文部科学省 (2008) 中学校学習集指導要領解説 保健体育編. 東山書房, pp.84-86.

森 勇示 (2016) 小学校ベースボール型授業事例の批判的検