

集団球技における学校体育での運動形式の捉え方について

—バスケットボールを事例にして—

松本 真*

キーワード：授業、運動形式、全体像

序論

本論では、学校体育におけるバスケットボール型の集団球技の取り扱いを概観することによって、これまでの問題点と今後の方向性を示すことを目的とする。

これまで、拙者の論文¹により、バスケットボール型の集団球技においても、器械運動のような運動形式が存在することが理論上想定されることを示した。個々に分解された個人の技術(技能)は別として、例えば、器械運動ほど明確な具体的な運動形式を示している訳ではない。しかし、球技全体像を想定することは可能であるし、また、これを想定しないことには、個々の技能も出てこない。それは、きわめて抽象的ではあるが、全体像の運動形式を想定して考えるべきである。

さて、このような球技の全体像をつかむ時に、最初に検討すべきはその種の競技の専門書、指導者用の指導書である。バスケットボールにおいては「日本バスケットボール協会エンデバー委員会編 エンデバーのためのバスケットボールドリル1, 2, 3」²のシリーズを検討した。その結果、このシリーズにも明確な全体像は示されていないかった。競技の専門書において、全体像

が示されていない要因には、いくつか考えられるが、バスケットボールをやっていた人間にとって、改めて指摘されるようなことではないという認識もあるように考えられる。

これらのことを検討した上で、同様にバスケットボールを採り上げている学校教育という枠組みの中での捉え方を見る必要がある。多くの人にとって、バスケットボールに最初に触れる場である。また、必ずしも専門家が教えるとは限らない学校体育の世界での扱われ方が、この種の競技に体する一般的な認識を代弁していると考えられるからである。

1. 教材としてのスポーツと競技としてのスポーツについて

スポーツを行うのに、なぜに学校という制度の中で行うのと、競技大会等で行うのに違いが出るのであろうか。このような違いは、何となく理解はできるが、厳密な部分では曖昧にされることが多い。本論の主題として、学校体育の中でのバスケットボール型集団球技の扱われ方を考察する際に、学校体育と俗に言うところの競技との差を明確にしておく必要がある。そこで、ここでの根本問題における体育やスポーツの相違に関する若干の定義に触れる。

体育やスポーツとはいったい何なのかという

* 埼玉大学教育学部保健体育講座

定義に関わる問いをたてると極めて多種多様な解答がくる。特に、あまり、状況を考えずに体育についての問うと、「運動場や体育館で身体運動を行っている人々の姿である。その身体運動は、走ったり跳んだり投げたり、といった運動であり、たいていの場合、スポーツ運動である」³というのが、現状である。ごく単純に考えると、体育は、身体教育の略語であることは、広く知られているところであり、教育を基盤とすると考えられる。スポーツは、レクリエーションや野外での運動や運動競技が属すると考えられ、この意味では、体育とは違うと考えられる。

この問題に対して、体育という学問分野の成立時から多くの議論、研究がなされているが、最も的確な議論は、佐藤の体育に対する一連の研究であろう。これまでは、体育について議論すると、体育に対する思い入れが大きく極めて主観的であり、それ故に、多様な議論が出現した。しかし、その主観的な態度から離れて極めて、形式的、抽象的な議論をして、明確な体育の定義付けとそれに伴って体育とスポーツの違いを明示している。それは、関係と実体という対概念で、概念的な違いを明示している。体育は、前述のように、身体教育の略語であり、その根本は教育概念である。教育を概観してみると、常識的な見解から常に教育の現場には、『「教える人」』こととは、『「教える人」』と『「教えられる人」』とを必須の契機としつつ、その両契機間において成り立つ、ある『「関わり方」』⁴が存在するとしている。これは、単独で先生がいても成立するものではなく、先生と生徒、さらにいえば、そこにその両者をつなぐ教材がないと成立しないことを指摘しているのである。そして、それは、「何か『もの』』として存在しているような事象では決してなく、『「能動-受動」』といった『「関係性」』を本質⁵として把握すべきであるとしている。つまり、体育をそれだけで存在できる実体として把握すべきであるとしているのである。当然、体育も教育

の一領域であるから、同様に「関係性」を持つ。ただし、字義通りにとれば教育の身体面を司るということになる。それに対して、スポーツは、文化財という「実体」概念である。つまり、関係とは異なり、それだけで存在できるものであり、概念上全く異なる概念である。

さて、体育とスポーツについての違いを明確に示したが、この定義をもとにして、学校制度の中の教科で行われる身体教育と競技スポーツで行われる俗にいうコーチングとの差異について言及する。この両者は、ともに「教える人」と「教えられる人」、「コーチングする人」と「コーチングされる人」が居るという点で「関係性」を持つという共通の要素を持つ。しかし、常識的に考えて相違があることは周知の事実である。その相違について構造論的に検討してみる。佐藤は、体育概念についての検討において、関係性を明らかにした後、人間にとって、なぜ身体教育が必要なのかを人間であるための存在意義に触れながら論じている（重層性）。ここでは、根本では、「ヒトの人間化」という人間存在に関わる問題を議論し、さらに、もう少し具体的なレベルにおいて人間化で、具体的な運動のシンボリックな「運動形式」と呼ばれるある種の型を想定して、人間はこの「運動形式」がなければ人間としての運動が可能にならないとしている。そして、体育の実際の現場においてはどのようなやり方をするにしろ、この「運動形式」を教えることになるとしている。さてこの「運動形式」は、人間の身体運動の歴史が詰まっている形式であり、その意味では、伝統的と表現される。その伝統的な「運動形式」を教えるだけであるならば、体育は、変化のないものになってしまう。しかし、現実の「運動形式」は、変化する。このような変化や運動形式を教えるということはどのようなことなのかということに言及し、体育の動的な側面に触れているのが「超越性」という部分である。その部分に、教科教育と競技でスポーツコーチングの違いに触れている部分がある。先にも

触れたように、「運動形式」がなければ人間としての運動が可能にならないのであるが、逆に観点で言えば、人間の運動能力が「運動形式」を具体的な運動を現出させ伝承を可能にする。その過程を図示すると、

→身体能力→(外在化)→運動文化→(内在化)→身体能力→(外在化)→運動文化→(内在化)→⁶

となる。さらに、この過程は、二つのパターンに分けることができる。一つは、「身体能力→運動文化→身体能力」であり、もう一つは「運動文化→身体能力→運動文化」である。この二つのパターンが意味することは随分と異なる。前者の「身体能力→運動文化→身体能力」のパターンでは、「既存の身体能力<A>が、運動文化を媒介することで、能力を新たに顕現化させて身体能力<A'>に変容したことを意味」⁷するとしている。そして、人間としての運動形式の最も基本的な部分の発現に関わっているという⁸。さらに、「スポーツ的運動形式として『走』を媒体にして、『長距離走』や『短距離走』の技能を習得したり、『持久走』や『筋力』や『平衡能力』を養成したり、……何らかの新たな身体能力の獲得が目指される場合」⁹とある。つまり、運動形式により、新たな運動能力の獲得を目指すものである。

もう一つのパターンである「運動文化→身体能力→運動文化」では、「運動文化が、優れた身体能力<A>を媒介とすることによって、さらに運動文化<B'>として伝承・発展していく」¹⁰というものである。スポーツや舞踊などといった「運動文化それ自体がもつ体系性に基づいて、専門的に学習したり指導したりするさまざまな場が存在」¹¹する。そのような場において出現するパターンである。そして、運動文化に従属することによって人間の身体能力を極限まで高めるものである。つまり、「文化の僕」¹²となることを強いられるのである。

さて、学校体育における運動形式と身体能力との関わりから、学校体育と競技スポーツのコ

ーチングとの相違が明確になる。前者の「身体能力→運動文化→身体能力」というパターンが教科体育ということになり、後者の「運動文化→身体能力→運動文化」が、競技スポーツのコーチングということになる。そして、その違いは、上記のように、新たな運動能力の獲得か、運動文化の継承による人間の身体能力の極限の追求かというものである。この原理的な相違は以降の議論の根本から支えるものである。

2. 教材としてのどのようにバスケットボール型の集団球技が扱われている？

前章で、学校体育して目指すべきは、どのような教材であってもその根本では、「新たな身体能力の発現」を促すことが目指されるべきである。このことを念頭に置きながら、学校体育において、バスケットボール型の集団球技がどのような扱いをされていたのかということを検討したい。

学校という制度の中での体育を考えるときに、日本においてその指針となるのが、学習指導要領である。本来ならば、学習指導要領から当たるべきであるが、改定直後の時期であること、また、指導要領の性格から常に変化をしていく宿命にあり、一貫性という問題で難があるために、本論では採り上げない。当然、学習指導要領を避けることはできないために、別の機会に触れることにする。

さて、バスケットボール型の集団球技は、体育の教材としては極端な二面性を持っている。バスケットボールに限らず、集団球技全般にいうことであるが、競技そのものの持っている魅力により、子どもたちにとって楽しい教材であること。このことは、教員側から見ると、やらせておくだけでとりあえず子どもたちが十分に楽しめて、なおかつ、運動量も確保できるという手のかからない教材である。その一方で、苦手な子どもたちをなんとかプレイに関わらせようとしたり、ある程度できる子どもをもう少

し上手にしたり、そして、最も難しいチームとしてのプレイ、複数人関わるプレイをさせようとすると難易度が上がり、教える側としてはとても難しい教材になる。

この二面性の前者は、教材として扱いやすい面であり、特に問題にすることはないと考えるが、後者の方は、悩ましい問題である。スポーツそのものの魅力に寄り添って授業を進めれば問題がないのであるが、授業自体をより良くしようとする、後者の問題点が出てくる。集団球技の種類によってもその程度の差はあるが、バスケットボール型の集団球技は、特にこの問題を抱えている。そこで、このようなバスケットボール型の集団球技について触れている解説書を検討することで、基本的にこのような問題に対してどのような解決策、打開策を講じているのかを概観する。

2.1 ゲームに対する基本的な考え方

この手の解説書は数多くあるが、「ボール運動の指導プログラム ～新しい戦術学習の進め方～」¹³の内容に従いながら進める。この書物は、副題にもあるように、「戦術アプローチ」をして行くことを目的に書かれている。まず、そのための前提を見て行きたい。まず、スポーツ、特に競技スポーツの問題点について指摘している。それは、「フィットネスの提唱者は、スポーツやゲームを否定的にとらえ、それは『エリートだけのもの』『過剰な競争を伴うもの』といったレッテル」¹⁴を貼って来たという。その上で、このようなレッテルを貼られた要因は、スポーツやゲームの良さ、楽しさをアピールしてこなかったからであるとしている。そして、スポーツやゲームは「ゲーム指導が体育カリキュラムの中で価値ある部分を占めるべき」¹⁵としている。結果的に、このようなレッテルは、伝統的な指導方法が要因であるとしている。

さて、この伝統的な方法での問題点として、また、バスケットボール型の集団球技の問題点として、「ゲームにおける技術の側面と戦術の

側面の双方を指導するが、これら二つの側面を結びつけるところで問題」¹⁶に感じているという。つまり、集団球技を教えるにあたって誰もが突き当たる個人技能が集団的な戦術なのかという二元論的な考えである。この考えでは、個人技能を向上させようとする、全体的な戦術学習が遅れるし、また、戦術学習をやろうとすると、個人技能がそれに追いつかずに成功しない等のジレンマを抱えることになる。

そこで、この書物の提唱する「戦術アプローチは、技術練習を適切な時期に行うことや、ゲームにおける戦術的状况の中で技術を用いることを強調することによって、戦術と技術を関連づけ」¹⁷ようとする。そのなかで、戦術的気づきに注目し、「ゲームパフォーマンスに重要な意味をもつ『戦術的気づき』は、ゲーム中に生じる戦術的課題を識別したり、それらの問題解決に向けて適切な反応を選択したりする上で必要な能力」¹⁸であるとして、戦術アプローチの重要なポイントしている。この戦術的気づきは、ゲームにおけるある状況下を認識し、適切な判断を下すことである。つまり、ボール保持者がシュートなのか、パスなのか、ドリブルなのかを判断することや、ボール非保持者が、ゴールへ向って動くのか、ボールを受けに行くのか、また、動かないという判断をするのかということである。守りの状況についても全く同様なことがいえる。そして、戦術的気づきは、技術と戦術を結びつける重要な気づきであり、それによって、ゲームを学び、パフォーマンスを向上させるとしている。

このような戦術的気づきを促すためには、ある前提が必要となる。それは、ゲームに対する理解である。「ゲームがわかっていなければ、当然、状況に応じた正しいテクニックを識別する能力は不十分に」¹⁹なるとしている。つまり、この戦術的気づきを促すためには、今ある状況を理解し、さらに、今後どのようなようになるのか、どのようにしたいのか、を推測するための、知識が必要になるということである。

このような試みには、もう一つのねらいがある。戦術アプローチをすると、「あるゲームから他のゲームに『理解の転移』が生じることを生徒に実感させる」²⁰ことができるとしている。これは、ゲームについて学習し、戦術的気づきができるまでの知識を得ると、同じような種類のゲームに、その知識を応用することができるというものである。例えば、バスケットボールについての理解が深まり、バスケットボールコートに対する空間認識が、サッカーなどの空間認識に適用できるというものである。確かに、そこには類似性が存在し、バスケットボールをやらせるのでも、サッカーを経験したものの方が、理解が速いことが多い。このような事実からもこのねらいは十分に理解できる。このねらいを達成させるための前提として、ゲームを次のように分類している。「侵入型」「ネット・壁型」「守備・走塁型」「ターゲット型」²¹の四つに分類し、この分類の中では、類似性があり、「理解の転移」が起るとしている。そして、最終的に、戦術アプローチの論拠を、以下の三つに集約している。

- 1) すべての生徒により大きな関心と興奮をもたらす。特に、伝統的な技術中心のアプローチは能力の低い生徒の欲求を満たすことに失敗してきたが、このアプローチはこれらの生徒の関心呼び起こす。
- 2) 特に、ゲーム場面で技能を有効に発揮できない生徒の戦術的知識を向上させる。これらの生徒が「何を行うのか」ということについて多くの知識を得ることは、ゲームパフォーマンスを向上させる上で意味あるステップとなる。
- 3) ゲームでのプレイをより深く理解したり、その理解のあるゲームのパフォーマンスから他のゲームのそれに効果的に転移させる能力を発達させる。そのような能力があれば、プレイヤーは新しいゲームの活動や状況に十分に対応できる。²²

このような戦術アプローチを成功させるためには、戦術に対する分析の視点が必要となる。それを「適切な戦術的課題を特定したり、分類できる理論的枠組み(フレームワーク)」²³と表現している。このフレームワークによって戦術的な課題が明らかになるとしている。また、このフレームワークによって、ゲームに対する「理解の転移」を促すためには、もう一つの必要なことがある。それは、ゲームを少し広範に捉えるということである。バスケットボールであれば、バスケットボールの独自性に執着しこだわるのではなく、同じような形態に分類（ここでは侵入型）される他のスポーツ（サッカー、ハンドボールなど）にも共通の認識として応用できるようにすることである。そのために、広範なゲームパフォーマンスを「ゲームでのプレイでは技術を用いることに加えて、次のような要素が含まれている。①意思決定、②サポート、③チームメイトのカバーリング、④ゲーム展開に対応したポジションの調整、⑤基本のポジションに照らした適切なコートカバー（フィールドカバー）」²⁴であるとしている。

このような広範なゲームパフォーマンスの理解とともに、「生徒の発達段階に『戦術的な複雑さのレベル』を対応」²⁵させることが大切であるとし、どのレベルの生徒にどの難易度の戦術を提供するのかがポイントになるとしている。同時に、戦術理解が進めば、複雑な戦術的課題に進ませるべきであるとしている。

上記のような基本的なゲームに対する考え方を授業へ具体化する時のポイントについても触れている。中心となるのは、いかに「戦術的な気づき」を体験させられるのかということに集約される。この「戦術的な気づき」は、まずは、ゲームにおいて始められるべきであるが、その際に、ただ単に、ゲームを行うのではなく、生徒たちの現段階の問題点を見据えながら、「コートの大きさ、プレイヤーの人数、適用する用具といった諸条件が考慮されなければならない」²⁶としている。つまり、「戦術的な気づき」

を促すためには、目的別のゲーム形式のドリルを行う必要があるということである。

また、このような目的別のゲーム形式を行い、「戦術的な気づき」を促すときに、「あなたたち指導者が生徒に直接投げかけるべき『発問』によって導かれる」²⁷べきであるとしている。そして、この「発問」をとおして批判的思考や問題解決能力を伸ばすとしている。

これが、ボール運動の指導の基本的前提となる概念である。それを具体的競技種目に当てはめてみるとどのようになるのかを見てみる。

2.2 バasketボールの扱いについて

この書において、扱っている種目は、サッカー、Basketボール、バレーボール、バドミントン、テニス、ソフトボール、そして、ゴルフ

が採り上げられているが、Basketボールを概観してみる。

先にも触れた通り、Basketボールをサッカーと同様に侵入型のボール運動ととらえているために、サッカーとの類似点があることを確認している。その上で、戦術的課題、動き方および技術と、Basketボールに見られる戦術的複雑さのレベルを具体的に表に書き出し、さらに、実践例を発問も含めて、具体的に記述してある。本論では、その中でも、攻撃に関して若干を見て行きたい。まず、攻撃に関する戦術的課題、動き方および技術について表1²⁸の通りである。戦術的複雑さのレベルについては、表2²⁹に示している。

この二つの表に従う形で、実践的な授業の展開例を示している。その詳細について本論では

表 1

戦術的課題	ボールを持たないときの動き	ボール操作の技術
ボール保持	ボール運びのサポート フェイクともといいた場所に戻る動き	トリプルスレット パス（チェストパス、バウンドパス、オーバーヘッドパス）
ゴールへの攻撃	ポストプレイ	キャッチング（ターゲットを示す、手を用いる、ジャンプストップ、ピボット、ジャンプステップ、ドロップステップ、ドリブル、ボールフェイク、オフフェンスリバウンド、ジャンプシュート、セットシュート、レイアップ、パワーレイアップ、ショットのフォロー）
攻撃時のスペースの創出	クリアアウト、グロック、速攻 Vカット、Lカット	スキップパス ベースボールパス
攻撃時のスペースの活用	スクリーン、ピック・アンド・ロール ギブ・アンド・ゴー	

表 2

戦術的課題	戦術的複雑さのレベル			
	I	II	III	IV
ボール保持	トリプルスレット、	サポート	ポストプレイ	ゾーンディフェンスに対する攻撃
ゴールへの攻撃	ボールフェイク	ギブ・アンド・ゴー	スクップパス、ピックオフ・アンド・ロール	クリアアウト、速攻
攻撃時のスペースの創出	シュート、ドリブル	ボールを持っている人へのスクリーン		攻守の切り換え
攻撃時のスペースの活用	別のポジションへのドリブル Vカット、Lカット	アウトレットパス		

特に大きな問題にはならないので、割愛する。最後に、「生徒の誰もがうまくプレイできるようになるためには、ゲームの修正方法を生徒自身にも理解させる必要がある～中略～生徒が将来、バスケットボールに関心を持つ可能性を高めるには、バスケットボールに単に参加するだけではなく、バスケットボールが上手になることが大切である」³⁰としている。

3. 問題点について

上記のようなバスケットボール（ボール運動）の取り扱い、「戦術的な気づき」を目指させ、できない生徒にもなんとかしようとする高い理想のもとにある。教員が目指すべき一つの理想である。しかし、このアプローチには、問題点も見え隠れする。そこで、批判的に検討することで、問題点を明らかにしていきたい。

戦術的アプローチについての考察を見てみると、上記の記述も概観してもわかるように、極めて、論理的であり、多くの人々が納得できるものである。特に、伝統的な指導方法の問題点として技術と戦術の乖離を問題に、これを戦術アプローチによって解決しようとする部分とそのための戦術アプローチ、そして戦術を確かなものにするための「戦術的な気づき」と「発問」による授業の進め方である。

ここで、振り返ってみたいことは、体育の授業で目指されるものの確認である。競技スポーツのコーチングによる運動文化の継承による身体能力の極限の追求とは異なり、授業においては運動形式を用いての生徒の新たな運動能力の獲得が根本で問題にならない。バスケットボール（ボール運動）においてもやはり生徒の新たな運動能力の獲得が、常に優先されなければならない。その意味では、ここで取り上げた戦術アプローチは、極めて有効的な面を持っている。また、拙者の以前の論文³¹において、集団球技における運動形式は、全体としての運動形式を理論上想定できることを示した

が、ここで扱われる戦術アプローチは、全体として運動形式を想定していると考えられる。その上で、体育授業においては、この運動形式を用いて、新たな運動能力を獲得しなければならないことがわかる。

この観点で、再度、戦術アプローチから戦術的な気づきへという展開は検討する。集団球技の全体の運動形式の表現しているゲームを中核とした戦術に注目して展開しているが、ここで採り上げた議論によれば、その展開自体は、戦術の積み上げ式になっていることがわかる。つまり、徐々に全体像へ迫ろうとする試みである。しかし、全く知識のない生徒にとっては、自分がゲームの中の何をやっているのか、ということが理解しにくくなっている構造をもっている。また、この戦術アプローチは、戦術的課題とそのためボールを持たないときの動きとボール操作の技術の内容を検討すると、そこに、強いつながりが見えない。さらに言うならば、そこから攻撃の全体像が想定できないのである。そして、戦術的複雑さのレベルにおいても、確かに容易な戦術から難しい戦術へと段階を踏んでいるが、最終段階のレベルⅣを概観してみても、その全体像が想定できない。つまり、バスケットボール（ボール運動）を行うときに、全体としてどのように、ゲームを進めて行けば良いのか、ということが示されていないのである。このような戦術アプローチで実際に生徒に教えたときに、想定されることは、Vカットなどの個別のボールを持たない人の動き方は教わったが、自分たちの攻撃になったときに、どこで、どのような状況でVカットを使用すれば良いのか解らないし、そもそも、コートはどこへ行けば良いのか、わからなくなり、途方に暮れてしまう様相である。バスケットボールの最も基本的技能であるチェスパスは、いつどこでどうやってやるのか、ギブ・アンド・ゴーという基本となる戦術は、どのような状況で、何を狙いに行うのか、不明である。これも、バスケットボールの全体像を示されていないことが、最大で

唯一の要因である。

そもそも、伝統的な指導法ではなく、この戦術アプローチを取り入れたのは、ゲームの楽しさや、スポーツそのものの魅力を体験させることであり、また、苦手な子どもに目を向けようとするものであるが、現状では、全く逆の結果になりかねない要素の方が多いように感じるのである。少なくとも、体育の原理論に立ち返って考察した時にそうになってしまう。ここでは戦術アプローチには、上記のような問題点があることを認識する必要があるし、また、この戦術アプローチの概念を使用して実際の授業を行うときには、この問題点に十分に注意を払うべきであろう。

今後の課題

集団球技の全体の運動形式を提示する必要性について、論じて来た訳であるが、今後その具体的な全体の運動形式について、どのようなものがあるのか、例を挙げて検討したい。

引用・参考文献

- 1 拙稿「集団球技における運動（運動形式）について ～集団球技におけるコミュニケーション解明の基礎として～」埼玉大学紀要（教育学部）第58巻第1号 2009 pp.91-104.
- 2 日本バスケットボール協会エンデバー委員会編「エンデバーのためのバスケットボールドリル～選手育成とジャパン・オリジナル実現への手引き～」ベースボール・マガジン社（2004）「エンデバーのためのバスケットボールドリル2～1対1から始める5対5への基礎作り～」ベースボール・マガジン社（2004）「エンデバーのためのバスケットボールドリル3」ベースボール・マガジン社（2005）の三冊は、日本バスケットボール協会エンデバー委員会によって編集されている。
- 3 樋口 聡著「身体教育の思想」勁草書房 2005 p.5.
- 4 佐藤臣彦 身体教育を哲学する ～体育哲学

序説～ 北樹出版 1993 pp.87-88.

- 5 同上書 p.89.
- 6 同上書 p.287.
- 7 同上書 p.288.
- 8 佐藤は、運動形式を基層的、符号的、象徴的、作業的と四つに分類し、その中でも基層的、符号的の二つは、これに相当するとしている。基層的は立つ、座る、歩く等の人間の最も基本となる身体運動であり、符号的は、ボディランゲージ等のコミュニケーションを伴うような身体運動のことを指す。
- 9 同上書 p.288.
- 10 同上書 p.288.
- 11 同上書 p.288.
- 12 同上書 p.288.
- 13 リンダ・L・グリフィン他著 高橋健夫・岡出美則監訳「ボール運動の指導プログラム」大修館書店 1999
- 14 同上書 p.6.
- 15 同上書 p.6.
- 16 同上書 p.6.
- 17 同上書 p.6.
- 18 同上書 p.6.
- 19 同上書 p.7.
- 20 同上書 p.8.
- 21 同上書 p.8. 「侵入型」には、バスケットボール、サッカー、ラグビーなど、「ネット・壁型」には、テニス、バレーボールなど、「守備・走塁型」には、野球、ソフトボールなど「ターゲット型」にはゴルフ、ボウリングなどが具体的なスポーツ競技名として入っている。
- 22 同上書 p.9.
- 23 同上書 p.9.
- 24 同上書 p.11.
- 25 同上書 p.11.
- 26 同上書 p.14.
- 27 同上書 p.14.
- 28 同上書 p.54.
- 29 同上書 p.55.
- 30 同上書 p.82.
- 31 前掲書1)

(2009年9月30日提出)

(2009年10月16日受理)