



# HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	初心者に対するソフトボールの技術・戦術指導について
Author(s)	王, 潔; WANG, Jie; 進藤省次郎 他
Citation	北海道大学大学院教育学研究科紀要, 83, 187-210
Issue Date	2001-06
DOI	<a href="https://doi.org/10.14943/b.edu.83.187">https://doi.org/10.14943/b.edu.83.187</a>
Doc URL	<a href="https://hdl.handle.net/2115/28826">https://hdl.handle.net/2115/28826</a>
Type	departmental bulletin paper
File Information	83_P187-210.pdf



# 初心者に対するソフトボールの技術・戦術指導について

王 潔 ・ 進藤省次郎

## The Teaching of the Technics and Tactics for Beginner in Softball Game

Jie WANG and Shojiro SHINDO

### 目 次

序章	
第一章 既存の「指導書」・指導理論の検討	188
第一節 検討の視点	188
第二節 既存のソフトボール「指導書」の検討	189
第三節 若林の「野球における技術・戦術の指導について」の検討	191
第二章 ソフトボールの技術・戦術構造	192
第一節 攻撃と防御の技術・戦術の関連性と本質	192
第二節 ソフトボールの技術・戦術構造	194
第三章 教育内容と教材の順序構造	196
第一節 教育内容と教材の構成視点	196
第二節 教育内容の構成	198
第三節 教材の順序構造	201
第四章 教授プログラムと実験授業	203
第一節 教授プログラム	203
第二節 実験授業と評価	204
終章	

### 序章 本論文の課題と考察方法

初心者のゲームで一般的に見られる現象は、アウトの数や塁の状況を考えずにゲームを進め、攻撃側は、単に打って無目的に走るというような現象であり、守備側はボールを捕ってどこへ投げるかよく分からず、ボールをもって走者を追うというような現象などである。そのため、1回のゲームで、両チームそれぞれが10点以上得点するというようなゲームが多く見られている。

現在、日本においては、ソフトボールの技術指導についての「指導書」が数多く出されている。しかし、それらの「指導書」のほとんどが、その技術指導における内容、教材構成等に関して様々な問題点を持っている。その最大の問題点は、ソフトボールの技術・戦術を攻撃と守備に分離し、それらの関連性を明確にせずに、個別技術と戦術が「内容」(教材)として提示されてい

る点にある。そのため、初心者にとっては、攻防の個別技術や集団的戦術を何からどのような順序で学ばよいかの分かりにくいこと。また、どのようなゲーム状況の中で、どんな技術や戦術を、なぜ行使するのかという状況判断を伴った技術認識は自得せざるを得ないような内容(教材)構成となっている。

筆者の研究の目的は、こうした問題点を克服し、誰もが質の高い技術・戦術を確実に認識し習得することのできるソフトボールの理論とその教授プログラムを創り上げることにある。

そのための第1歩として、本論文においては、単なる技術ではなく、味方と相手、味方と味方の関わり合いを明確にした「判断を伴った実戦的技能」を教育内容として精選し、それらの内容を含み込んだ教材の順序構造を明らかにしたい。そして、すべての学習者が、「個別的技術」と「集団的戦術」を関連づけて学習でき、「集団的戦術」に対する認識を確実に積み上げられるような教育内容と教授プログラムを創り上げたいと考える。

考察と研究の方法は次のとおりである。

- 1, 既存の指導理論を批判的に検討し、その教育学上の問題点を明確にする。
- 2, ソフトボールの客観的技術を時間・空間・力動的側面から総合的にその関連性を明確にし、ソフトボールの本質を明らかにし、客観的な技術構造を明確にする。
- 3, ソフトボールの技術構造を明らかにし子どもたちが認識すべき内容を抽出し、それらの内容を教育内容として再構成し、教材の順序構造を構築する。
- 4, 技能や技術を認識させるための系統的な順序を明確にした教授プログラムを創り上げる。
- 5, 実験授業によって、筆者なりのソフトボールの指導理論を検証し、今後の課題を明確する。

## 第一章 既存の「指導書」・「理論」の検討

### 第一節 検討の視点

現在、日本においては、ソフトボールの技術・戦術の指導に関する「指導書」は、数多く出されている。このような「指導書」を批判的に検討するとき、どのような視点で検討すべきであるかが重要である。注1)

筆者は、現在、北海道大学大学院教育学研究科健康スポーツ科学講座において研究しているが、本講座の体育方法研究グループの研究法論に学びたいと思っている。

北大体育方法研究グループでは、マイネルの「スポーツ運動学」における“人間の運動”に対する優れた捉え方に学びながら、まず、なによりも、学習者が学ぼうとする一つ一つスポーツ運動の特質と技術(戦術)の一般的構造を明らかにしてきたこと。注2)

その時、一つのスポーツ運動を、動きの形態として単に現象的、抽象的に捉えるのではなく、その運動過程において、身体が、どのような「場」や「空間」に働きかけ、どのような時間的経過の中でどのような空間的変化(移動)をしたのかという事実と特徴を明らかにすることによって、それぞれ運動の独自の特性と技術(戦術)の構造を捉えようとしてきたこと。

第2に、そうした、各スポーツの独自の技術(戦術)の中から、すべての子どもたちに学習させるべき内容(わからせる内容)を抽出し、それらを教育内容として再構成し、その教育内容に基づいた教材の順序を確定する。第3に、各単元及び各時間の「内容」と「教材」を明確にした教授プログラムを作成し、実験授業で検証していく、という一連の作業を通して、仮説的ではあるが、それぞれのスポーツ運動の優れた教授プログラムを創造している。

筆者が、こうした研究方法（論）が優れていると考えるのは、まず、第1に、学習者が一つの運動（技術）に挑戦し学ぼうとするときに、その運動の目的と対象をはっきりさせることができること、すなわち、何が「わかる」ことによって何が「できる」ようになるべきかを明らかにすることによって、学習者の技術の認識を助け、その習得を確実なものにしていくことができること。第2に、「わかる」ことと「できる」ことが1回ずつ分断されることなく確実に積み上がっていきような学習が可能になること。

第3に、一時間一時間の授業の良い悪いが、「内容」と「教材」の質の検討に目を向けることによって、よりよい「内容」と「教材」を創り上げていくことができること、などが上げられる。筆者は、以上のような北大体育方法グループの研究方法（論）に学びながら、既存の「指導書」と若林の野球の「指導理論」を次のような視点から検討したい。

- 1, ソフトボール・野球における、技術・戦術をどのような構造で捉えているのか。
- 2, 技術・戦術学習において、学習者が認識・習得すべき内容（教育内容）は何か、それらをどのように認識させ習得させようと考えているのか。
- 3, 教育内容をどのような教材として構成しているのか、そして、その構成の順序性は合理的であるか。

## 第二節 既存のソフトボール「指導書」の検討

ここでは、現在、日本において出されている数多くのソフトボールの「指導書」の中で、代表的な「指導書」と思われる吉村正・丸山克俊ほか著の『実戦ソフトボール』（以下「指導書」）を検討の対象とする。

彼らの「指導書」を検討するの理由は、彼らが全日本大学ソフトボール研究会会長と副会長であり、ともに全日本大学ソフトボール連盟理事であり、数多くのソフトボール関係の著書を出し、「日本を代表する世界的なソフトボール指導者・研究者」といわれている人物であり、彼らの「指導書」が、今日の日本のソフトボールの技術・戦術の指導に、最も大きいな影響を与えていると思われるからである。

「指導書」は、従来までのオーソドックスな技術・戦術論を尊重しながら、アメリカの新しいソフトボール理論を取り入れ、彼らの経験を基礎としたオリジナリティをより生かして、「ソフトボールをする」人たちに、また「ソフトボールを指導する」人たちを対象として、ソフトボールの基礎理論を再認識し、実践的理論について考察している。

表1-1のように、「指導書」は、まず、ソフトボールの技術全体を「守備編」・「攻撃編」、そして、「戦術編」というように分けて、それぞれの個々の技術・戦術を詳しく述べ、現在のソ

表1-1

目 次	
守備編	投手の守備・捕手の守備・野手の捕球・送球・1塁手・2塁手・3塁手・遊撃手・外野手
攻撃編	打者・走者
戦術編	守備の戦術・攻撃の戦術
練習・健康管理編	練習・トレーニング
ルール編	施設・用具に関するルール・プレーに関するルール・審判に関するルール

フトボールの戦術・技術を「体系化」している。

そして、「守備編」では、各守備者の守備技術・戦術内容を述べて、各守備のポジションをあきらかにしている。例えば、1塁手は、「何故あれほどまでに1塁ベースより前で守備する必要があるのか？また、打者によって守備位置が変わるべきか？」「無死/1塁で、打者が3塁手前か、投手前にバントしたとき、3塁ベースをカバーするのは投手か？」「スローピッチでは、比較的年齢の高い選手でも1塁は務まるか？また、その守備位置は？などを極めて詳しく述べている。

これらの「指導書」の「内容」は、ソフトボールの指導者にとって重要な参考になると考える。個々の技術・戦術について詳しくとり上げ、それら一つ一つの技術・戦術について、何故こうすべきかという根拠をあげて考察している。たしかに、初心者の指導にとって、こうした個々の技術ができなければゲームを行うことはできないと考える。また、「質の高いゲーム」をするためには「指導書」が述べている「戦術内容」ができなければならないと思われる。

しかし、これらの技術・戦術が、どんなレベルの学習者に対する指導内容なのかが明確にされていないために、指導者がこの「指導書」によって誰にでもすぐ指導できるということにはならないと考える。すなわち、それらの重要な「技術・戦術」内容が、何から、どのように、学習させるべきなのかが明確にされていないのである。特に、初心者の指導では、これらの「技術・戦術」内容をどのような順序で学習させるべきなのか、また、ゲームの中で、戦術内容を行使するためにどのような個別的技術を獲得すべきなのか。そして、集団的戦術・個別的技術の関連はどのようなになっているのかということが極めて重要な問題なのであるが、その点については全く述べられていない。

以上見てきたように、「指導書」は、ソフトボールのゲームを成立させる攻撃・守備の個別的技術や戦術については、極めて具体的で詳細に明らかにしているのであるが、実際の指導にあたっては、「指導書」には、次のような問題点があると考えられる。

検討の視点の第1であるが、こうした莫大なソフトボールの攻撃・守備にわたる技術・戦術が構造的に捉えられているかどうかということが重要である。しかし、「指導書」は、攻撃と守備に完全に分離した形で、個別的技術や集団的戦術とその「内容」を整理している。それ自体は意味のある作業であるが、攻撃なら攻撃の技術・戦術だけが述べられているため、そうした技術や戦術がいついかなる攻撃・守備の状況の中で行使されるべきかが大変分りにくくなっていること。すなわち、打撃技術や走塁技術などの攻撃技術は、いつ、なぜ、どこに打つべきなのか、なぜ、いつ走るべきかというゲーム状況との関わりの中で初めて意味をもってくるのであるが、そのことが完全に不明となっている。

そして、守備技術についても同様である。ボールそのものの捕球や送球技術やタッチ技術は、それだけが独立してできてほとんど意味を持たない。それらを、いつ、何故、どのように行使するのか。それは、攻撃側の打者や走者の攻撃的行動との関わりの中で、初めて意味が明らかになるのであり、このこととの関わりこそがもっと明らかにされて学習されなければならないと考える。

第2の「内容」と「教材」の区別と関連についてであるが、「指導書」では、内容と教材は区別されておらず「〇〇時に、何ができる」「〇〇時に、何をやる」というように、運動（動作）を個別的な技能のレベルで捉えている。個別的技術にしる、集団的戦術にしる、何が「わかる」べき内容なのかが明確にされておらず、多様な「できる」ようになるべき技術・戦術が、羅列的に

述べられていると思われる。

第3に、教材の順序性について、「指導書」はソフトボールの本質を明らかにしておらず、内容構成は、個々の技術と戦術を羅列的に述べており、順序性の明確な根拠が示されていない。また、攻撃側と守備側の技術・戦術も切りはなされて示されており、統一的に順序づけられていないと考える。

### 第三節 若林の「野球における技術・戦術の指導について」の検討

若林は、野球の技術・戦術の歴史的発展を踏まえ、スポーツとしての野球の一般的構造を客観的に捉え野球の本質を明確した。注3) こうした、従来の「指導書」には見られない彼の方法論と一連の作業について、筆者は賛成し、本論文の重要な参考にしたと考える。特に、彼の論文の優れている点は、野球の技術・戦術の歴史的発展過程を考察し、攻撃と守備の対峙がすなわち、「攻防の相互作用」によって技術・戦術が発展してきたととらえたこと。そして、「野球の戦術は「攻防の相互作用」を本質的な条件とし、そしてルールを欠いて生まれなく、発展しないものである」とし、その技術・戦術は、「ヒット空間を創出する」ことを中心として発展すること。そして、攻撃と守備の技術・戦術の総体としての野球というものの本質を、こうした「ヒット空間の創出とその防御」であると捉えた点である。

また、こうした本質の把握から、野球の技術・戦術構造が「時間的構造」と「空間的構造」(図1・2)という2つの構造から成立していることを明確にし、この視点から、技術・戦術の全体構造を捉え、そこから教育内容を抽出し、教材の順序構造を構成し、教授プログラムを作成している点などは、筆者が若林論文から最も学ぶべき点であると考えられる。

しかし、彼の教育内容と教材の順序構造は、攻撃側のバッティングの指導内容とそれに関わる守備内容が中心となっている。しかし、それだけでは、攻撃側・守備側共に認識内容が明確になりにくい。例えば、守備では、まず、アウトを取るために、フォースアウトとタッチアウトという戦術があり、それらに関連する技術がある。そのとき、フォースアウトはタッチアウトより戦術的・技術的にやさしい内容である。しかし、同じフォースアウトでも、1塁へのフォースアウトか、また、2塁、3塁へのフォースアウトかの選択や、実際の守備行動には送球方向やその質の難易さに違いがあると考えられる。また、攻撃側においても、バッターのバッティングの方向やその質の違いで、ランナーの走塁目的や質が変化することがある。彼の提示したこのような攻防の技術・戦術の内容は、攻撃と守備の相互関係や、アウトや走者の有無などとの関わりにおいて十分に検討できていないように思われる。

若林論文の内容には、つぎのような問題点があると考えられる。

その第1は、野球の技術・戦術構造を「時間的構造」と「空間的構造」の2つの構造から「統一的」に捉えようとしているが、実際にゲームを指導する際には、それら2つの構造が関連づけられ統一的に展開されていない。すなわち、学習者が認識すべき対象(内容)として「これら2つの構造が統一された総体として明確にされていない点である。

第2に、そのために、「教材の順序構造」(表1-2)や、その教授プログラムを詳しく検討すると、攻撃と守備の教育内容や教材の関連付けが十分なされていないように考えられる。

第3に、そのため学習者にとって、個々の個別的技術をいつ、なぜ、どのように行使すべきかという、戦術と関わった本質的な認識内容が、わかりやすく系統的に学ぶことが難しく、攻守の技術・戦術についての認識内容が確実に積み上げていけるように構成されていないと考える。

表1-2 若林教材順序構造

局面設定	彼なりの教育内容	筆者なりゲーム状況
2死/走者なし	攻撃は出塁ためのヒッティング戦術 守備は1塁でのフォースアウト戦術	単純なフォースアウト
無死/1塁	攻撃は単純な盗塁戦術 守備は2塁でのタッチ・プレー戦術、2塁から1塁へのダブル・プレー戦術	選択するフォースアウト
無死/2塁 1死/2塁	攻撃は出塁より進塁させるが課題となる(右方向へのヒッティング戦術、右方向への犠牲バント戦術) 守備は3塁でのフォース・プレー戦術	タッチアウト・フォースアウト選択する
無死/満塁	攻撃は得点するが課題であり、打者が内野手の間のヒット打つヒッティング戦術 守備は前進守備戦術、本塁・1塁へのダブル・プレー戦術	選択するフォースアウト
1死/1塁	攻撃はヒットエンドラン戦術 守備はフライヤライナーでのダブル・プレー戦術	選択するフォースアウト
1死/1,2塁	攻撃は犠牲バント戦術 守備はバント・シフト戦術	選択するフォースアウト
無死/3塁 1死/3	攻撃はスクイズ戦術 守備はスクイズ・シフト戦術	タッチアウト・フォースアウト選
1死/満塁	攻撃はタッチ・アップ戦術 守備は中継プレー戦術	選択するフォースアウト
無死/1,2塁	攻撃はヒッティング戦術(走者の進塁ため)、犠牲バント戦術 守備は2塁から1塁へのダブル・プレー戦術、バント・シフト戦術	選択するフォースアウト
無死/2,3 1死/2,3塁	攻撃はスクイズ戦術、タッチ・アップ戦術 守備はスクイズ・シフト戦術、中継プレー戦術	タッチアウト・フォースアウト選択する
1死/1,3塁	攻撃は盗塁戦術、スクイズ戦術、タッチ・アップ戦術 守備は2塁でのタッチ・プレー戦術、2塁から1塁のダブル・プレー戦術、スクイズ・シフト戦術、中継プレー戦術	タッチアウト・フォースアウト選択する
無死/1,3塁	攻撃は盗塁戦術、スクイズ戦術、タッチ・アップ戦術 守備は2塁でのタッチ・プレー戦術、本塁から1塁のダブル・プレー戦術、スクイズ・シフト戦術、中継プレー戦術	タッチアウト・フォースアウト選択する

## 第二章 ソフトボールにおける技術・戦術構造

### 第一節 ソフトボールにおける攻撃と防御の技術・戦術の関連性とその本質

ソフトボールの技術・戦術の教育内容や教材を考察する際、攻撃と守備の関連性を明確にして、ゲームにおける技術・戦術の時間的・空間的構造を統一的に捉えて考察すべきであると考えられる。

球技運動は、常にルールによって限定されたある一定の空間と一定の時間の中でゲームが行われる。攻撃側の攻撃行動に対して、守備側は、それらに対応する何らかの反撃行動を行う。こうした攻・防の展開の様相は、各々の球技によって異なっている。

サッカーやラグビーのような「侵入型ゲーム」においては、攻撃行動と防御行動の戦いでどちらかが勝つと攻と防が入れ替わり、その時点から改めて新たな攻撃行動と防御行動を行うということによってゲームは進められる。

バレーボールやテニスなどの「ネット型ゲーム」においては、相手の攻撃行動に対して、守備側は自己側の空間(場)を守りつつ、直ちに、相手のとりにくい空間(場)にボールを返すとい

う攻撃行動をとるといようにゲームを展開する。

そして、野球やソフトボールのような「打撃・守備・走塁型ゲーム」は、攻撃と守備に明確に分かれてゲームを進める。しかし、ほかの球技と同じように、一つの攻撃行動に対して、守備側は対応できる守備行動をとる。守備側は、得点はできないが、攻撃側に得点させずに、いかに速く3アウトをとり、攻撃側になるかということを目的として守備空間を守るという戦いをする。

久世は、ラグビーという「侵入型ゲーム」の攻撃（行動）と守備（行動）の技術と戦術の関連性、その相互関係からラグビーの本質を考察している。注4)

彼は、球技における防御行動には、相手の得点を阻止するための「待ち受け」の機能と攻防の転換をはかるための「反撃」という2つの機能が存在するといひ、それに対して、攻撃には、反撃行動への対応が攻撃の中に統一的に解決され、防御のように「まず守る」という受動的な段階は存在しないとしている。

そして、このような機能を持つ攻撃と守備がどのような相互関係にあるのかについて、「球技における種目の戦術を最初に特質づけるのが、攻撃側の得点行動に対する防御の反撃行動」であり、「その後、攻撃戦術は守備戦術が反撃へ移動することによって、必然的に質的發展を引き起こす」と述べている。

以上のように久世は、ラグビーという「侵入型ゲーム」の攻撃と守備の相互関連から攻防の技術・戦術の質的發展を明らかにし、ラグビーの技術の本質が「モールの前進による連続的なスペース創出と突破」にあることを明確にした。

筆者は、久世のこれらの見解を全面的に首肯したい。彼は、ラグビーという「侵入型ゲーム」の攻防の技術・戦術の相互関連性を解明しているが、多くの球技運動に共通にしていることは、攻防の戦いがゲームを成立させると言う点であり、戦いの仕方が異なっても、こうした技術・戦術の関連性はどの球技にも存在すると考えられる。

たしかに、ソフトボールのような「打撃・守備・走塁型ゲーム」の技術・戦術の行使のしかたは、「侵入型ゲーム」の技術・戦術の行使のしかたと異なっている。ソフトボールでは、攻防のプレーは連続しておらず、一人のバッター及び走者の攻撃行動が終了するまでを一つの区切りとして、攻撃と防御は完全に分けられてゲームが展開される。そして、攻防の技術・戦術の戦いはボールを仲介として行使される。

久世は、ラグビーのゲームにおける、攻撃と守備の技術・戦術の展開過程について、「攻撃行動」・「待ち受け」・「反撃行動」という3つの行動をとその関連で捉えているが、ソフトボールのゲームにおいては、攻撃・守備の技術・戦術は、何を目的として、どこで、何を、闘って（競い合っ）ているのであろうか。すなわち、ソフトボールのゲームにおける攻撃・防御の戦いの本質は何かということである。以下に考察する。

ソフトボールの競技空間は、ホームベース（90°）の延長線によってしきりられた1/4の円周と一定の高さの壁に囲まれた空間であり、内野に4つのベースが設定されている。そして、攻防の両者は、この空間の中で、3つのアウトと7回というゲーム時間内において得点の数を競い合う。攻撃側は、得点を目指して、いかに内野の壁を抜くか、外野の壁を越えるかフェンスを越えるかという、「ヒット空間」を創出することを目的として打撃行動をとる。守備側は、ベースを与えない得点させない、ということを目指して、攻撃側の打球を4つのベース空間における内野の壁とその外の外野の壁で処理することを目的とした防御行動（反撃行動）をとる。

それでは、ソフトボールのゲームはどのように展開されるか。ソフトボールは、ピッチャーの投球によって開始される。まず、「走者なしの時」では、ピッチャーとバッターは、ストライクゾーンという限定された空間を巡って対決する。ピッチャーは、変化球・直球・ボールなどの球種と投球スピードを制御することによってバッターと対決する。そして、バッターは、ストライクゾーンという空間において、投げられたボールに対して、最適なバットの振りとスピードで最適な空間にボールを打つということによってゲームは始められる。つまり、ゲームの開始は、ピッチャーのボールのスピードと質のコントロールという守備側の「攻撃行動」から始められ、バッターは、バットコントロールし早い打球や遅い打球によって守備者が守りにくい空間へボールを運ぶという、ピッチャーに対しての「反撃行動」と守備者に対しての「攻撃行動」を取る。このとき守備者は「待ち受け」になる。

そして、バッターが走者になると、走者は打球の方向と守備者の行動を素早く判断して、トップスピードで走ることによってより多くのベースを奪うという「攻撃行動」をとる。守備者は、バッターのヒッティングにでた空間を素早く判断し・捕球し・送球することによって、相手の獲得するベースをより少なくするための最適なベースで相手を刺すという「反撃行動」に出る。そうした、ベースの奪取とその阻止という時間と空間を巡る攻撃と防御の戦いの正否によって一つの攻防プレーが終了する。

そして、塁に「走者がいる」時は、攻撃と守備は一つのベースを巡って、同じように「攻撃行動」・「反撃行動」・「待ち受け行動」を行使するが、走者がいることによって、それらの行動が複雑になり、更に攻撃側にとっても、防御側にとっても、それぞれの「時間的・空間的」行動が高度化される。

このように、ソフトボールのゲームにおける攻防の戦いは、常に、バッターと、また、バッターと走者とピッチャーの投球のスピードと質との戦いによって開始され、そして次に、バッターの打球のスピードと方向と走者の走塁のスピードとそれに対応する守備者の対応のスピードの戦いによって、攻撃空間を広げたり、狭くしたりするという「空間」と「時間」の戦いと考えることができる。

以上、みてきたように、ソフトボールというスポーツの攻撃と守備の戦いの本質は、ホームベースを中心としたストライクゾーン（空間）とボールのスピードとその質（時間）を巡る戦いであり、打撃によるヒット空間の創出と捕球と送球スピードによるヒット空間の創出の阻止というところにあり、それらを一言で述べると「ゲームの状況判断を伴ったヒット空間の創出とその阻止」ということができる。

## 第二節 ソフトボールの技術・戦術構造

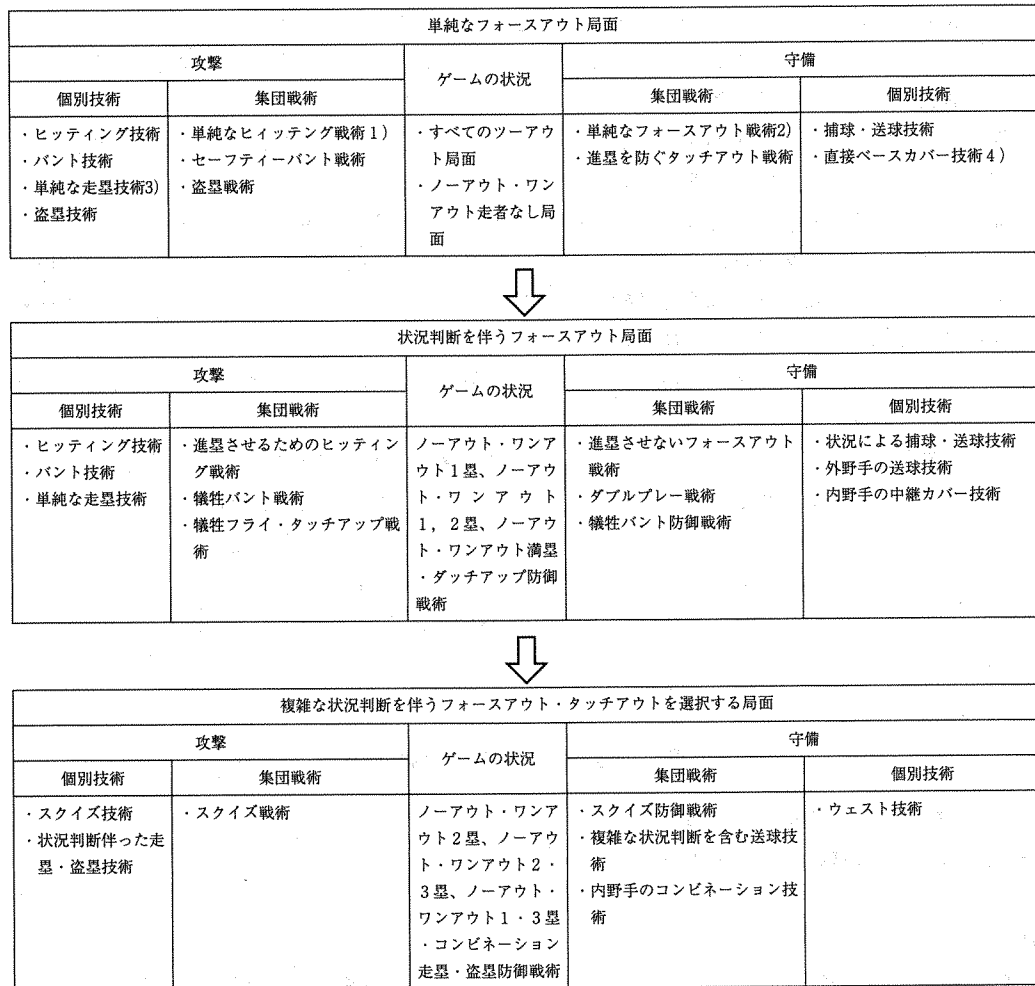
ソフトボールは、特別な場合を除いて、7回までゲームを行われている。1回の攻防は「3アウト制」に規定され、4つのベースを1周回ることによって1点得点する。攻撃側は、3アウトにならない場合は攻撃を続けられる。守備側も3アウトにできない場合は守備を続けなければならない。そして、攻撃側は、いかに3アウト内に多くのベースを奪い、多く得点するかという目的で戦術を行使する。守備側は、いかにやくベースを守り、得点させないようにするかという目的で戦術を行使する。しかし、ゲームにおいては、アウトの状況と出塁の状況によって攻と防が行使する戦術・技術は異なってくる。これらのゲーム状況によって、攻撃側のヒット空間の創出と守備側の防御行動が質的に変化する。

例えば、「ノーアウト・2塁」いう「時間的・空間的状况」における攻守の戦術・技術は、「ツーアウト・2塁」という「時間的・空間的状况」とは大きく異なり、前者の局面では、攻撃側にとっては、打者は、1塁にフォースアウトにならずに出塁し走者を進塁させるということを目的とし、走者は、タッチアウトにならずに進塁するということが要求される。そして、守備側は、打者を1塁にフォースアウトにすることと、2塁走者をタッチアウトにするということが求められる。

それに対して、後者の「ツーアウト・2塁」という状況では、打者に集中して1塁にフォースアウトにするということのみが守備側には要求される。

このように、同じように「走者2塁」という出塁（空間）状況にあっても、アウト（時間）の

図2-1 ソフトボールの戦術・技術構造



注1 「単純なヒッティング戦術・技術」とは、出塁することを目的として、打者がヒッティングし、出塁することである。  
 注2 「単純なフォースアウト戦術」とは、1塁のフォースアウト戦術、自分の近い塁へのフォースアウト戦術である。  
 注3 「単純な走塁技術」とは、ボールが打たれたら、状況を考えずに、進塁することである。すなわち、ツーアウト時の走塁技術である。  
 注4 「直接ベースカバー技術」とは、各内野手がボールが打たれた時、また、走者の盗塁時など、捕球するため自分のベースをカバーすることである。

状況がワンアウトかツーアウトかという相違によって、攻撃と防御の戦術・技術は大きく異なってくるのである。また、同じアウト（時間）の状況であっても、出塁（空間）の状況が異なると、攻撃と防御の戦術・技術も大きく異なってくるということがたくさん存在するのである。

そして、こうしたアウト（時間的）の状況と出塁（空間的）状況が「ノーアウト・走者なし」の局面から「ツーアウト・満塁」の局面まですべてにわたって考慮され、それぞれの局面における攻撃側と守備側の戦術・技術が内容・教材として整理されることが求められる。しかし、これらすべてを網羅的に、しかも限られた時間内で、初心者に教えることは不可能である。

そこで、どのような時間的（アウト）状況であっても、また、どのような空間的（出塁）状況であっても、攻撃側にも守備側にも共通に認識させるべき戦術・技術が存在するし、それらを抽出することが重要になってくる。

筆者は、こうした視点に立って、莫大な数のソフトボールにおける攻防の戦術・技術を、次の3つの戦術（内容）として構造的に整理して捉えることが重要だと考える。

まず、第1は、攻撃側（打者）は、直接1塁に出塁することを目的とし、守備側は、その1塁への出塁を阻止するという単純に1塁へのフォースアウトをとる局面である。

第2は、攻撃側は、直接出塁することをねらうだけでなく、味方の走者を進塁させ、得点させることを目的として、また守備側は、これらの攻撃行動を阻止するための防御戦術をとるという局面である。すなわち、各塁への選択の判断を伴ったフォースアウトをとる局面である。

そして、第3には、攻撃側は、自らの出塁のみならず、味方の走者を進塁させ得点させるために、守備の状況に対応した多様な戦術を選択する局面であり、守備側にとっては、これらの攻撃行動を阻止するための防御行動をとる局面である。

このように整理すると、多様にある攻撃と防御の戦術・技術が、学習者の認識対象として明確になり、その学習の順序性も確実に積み上げていくことが可能となると考える。

以上の考えから、多様に存在するソフトボールの攻撃と防御の戦術・技術は、「単純なフォースアウト局面」、「状況判断を伴うフォースアウト局面」、「複雑な状況判断を伴うフォースアウトとタッチアウトを選択する局面」という大きく3つの認識対象として構造化することができる。

これらを整理したものが図2-1「ソフトボールの戦術・技術構造」である。そして、無数にある攻撃と守備に関わる個別的技術はこうした戦術の3つのそれぞれの局面（段階）に対応させて、教育内容・教材として位置づけられることが重要であると考えられる。

### 第三章 教育内容と教材の順序構造

#### 第一節 教育内容と教材の構成の視点

##### 一、教育内容と教材の区別の必要性：

ソフトボールの教育内容と教材の順序構造を明らかにするために、まず、教育内容と教材を区別して捉えておくことが必要である。

柴田義松は、「教材とは、授業のなかで教師と子どもによる学習活動（知覚・思考・記憶・運動など）の対象となるもの」であり、「教材の教授—学習を通して子どもに習得されることが期待される知識・技能を教科内容あるいは、学習内容とよぶとすれば、教材と教科（学習）内容とは区別しなければならない。」とのべている。注5)

また、須田は、教育内容と教材の区別について、「学習過程においてはある教育内容が確定し、

その教育内容の本質を担う典型的な教材を考え創りだし、一定順序に構成することが課題となる」と述べ、そして、「子供たちが、一定の教育内容を認識して自分のものとするために、直接に取り組む対象が教材である」と述べている。注6)

一方、井芹は、体育科教育における、運動の学習過程においても教育内容と教材の区別することの有効性を指摘し、体育の教材研究において優れた成果を上げた例として、水泳の「ドル平泳法」を取り上げ、運動技術の学習における「教材」とは、「子供が働きかける直接の対象であり、教育内容を確実に習得するための具体的な練習方法・ルール・用具等」などであると述べている。井芹は、教育内容について具体的な定義をしていなが、「ドル平泳法」について、教育内容と教材を区別し、その教育内容を整理している。注7)

柴田、須田、井芹は、「教育内容」と「教材」を区別する有効性を与えてくれたが、これらの考え方に賛成したい。

筆者は、教科体育において、「教育内容」と「教材」を区別することのメリットは次のような点にあると考える。まず、第1に、教師が子どもたちに「何を教えるのか(教育内容)」ということと、その内容を「何で教えるのか(教材)」ということを明確に区別することによって、教師は、その「内容」の何から、なぜ、どのような順序で学習すべきかという「教育内容の系統化」が可能になり、そうした「内容」を含み込んだ「教材」の選択や順序づけが可能になると考える。第2に、そのことによって、子どもたちは、学習の意味と学習すべき対象(内容)がめいかくなり、理解し習得が早くなると考えられる。また、子どもたちは、自分の認識を一步一步に確実に積み重ねていくという順序性を理解することができるようになると考える。

たとえば、ソフトボールのゲームにおける投げる動作1つを取り上げても、教師は、まず、投げる技術を学習させることの意味と内容を考え、つぎに、より早く、無駄なくその投技術を学習できるための素材(運動材)を考えるというように、子どもたちに、この学習の意味と内容を理解させ、技能や戦術を習得させることができると考える。第一章で検討したように、既存の「指導書」では、「教育内容」と「教材」の区別をしておらず、子どもたちにとっては、なぜこのような学習しなければならないか、こうした学習内容ができたなら次に何を学習すべきかという学習の「内容」と「教材」の繋がりが明確されていないため、学習を系統的に展開しにくいと考える。

筆者は運動学習においては、「教材」とは、「ある教育内容を認識させるために、学習者が直接働きかける素材(具体的な運動材)である」と考える。また、「教育内容」とは「あるスポーツ種目の本質を獲得させるための認識・習得の対象としての技術・戦術(運動課題)である」と考える。

教師が、これらの「教育内容」と「教材」を明らかにするためには、子どもたちの学習の対象となるその運動を、抽象的な運動形態の固まりとして漠然と捉えるのではなく、第2章で、考察したように、その運動のもつ独自の性質と構造及び、その客観的な技術・戦術を明らかにすること。そして、それらを「教育内容」示すことが求められている。

## 第二節 教育内容の構成

### 一、教育内容構成の視点：

ソフトボールにおける教育内容は、「ゲームの状況判断を伴った、ヒット空間の創出とその防御」というソフトボールの本質（面白さ）をはっきりと認識できるための攻防の戦術と、それらの戦術を構成している攻防の個別的技術であり、それらの戦術と個別的技術が、ソフトボールの独得の「時間的・空間的」状況の中で・なぜどのように行使すべきかということ認識させることが中心的内容となる。

第一章で検討したように、ソフトボールの一般的な指導は、教育内容と教材を明確に区別しておらず、個別的技術の指導からはじめ、そして、それらをさまざまな集団的戦術に貼り付けるというような教材構成となっており、また、技術と戦術の相互関係を明確にせず、それらを並列的に捉え、その教材構成も統一性のない寄せ集めとなっている。

筆者は、子供たちがソフトボールの本質を把握し、一人一人が戦術内容を認識し、その戦術内容に対応した個別的技術を「いつ・どのよう・なぜ行使すべきであるか」ということを理解し、学習できるような教育内容を位置つけることを目指している。

筆者は、第二章で明らかにした客観的な戦術・技術構造に示された集団的戦術と個別的技術がソフトボールの教育内容になると考える。しかし、それらの戦術・技術のすべてを学習させるためには莫大な時間が必要となる。教科としての体育における授業時間は限られており、せいぜい15コマで指導できる内容として厳密に精選されなければならない。そこで、ソフトボールの本質を失わせないことを前提として、いくつかの原則に基づいて、初心者段階から誰もがそれを認識できるような戦術内容と、この戦術内容と直接関わっている個別的技術を精選し、教育内容として再構成したいと考える。

教育内容を再構成するに当たっては、以下の点を原則とする、第一に、集団的戦術を獲得するための個別的技術を位置つけることである。子どもたちに学習された個別的技術と集団的戦術との関連性を理解させる。第二に、常に、一つ一つのゲームの状況判断を伴った攻撃と守備の集団的戦術や、それらを成立させるの個別的技術の内容を明確にし、「単純なゲーム状況」から「複雑なゲーム状況」の認識へと学習が発展するように構成する。第三に、攻撃の戦術・技術と守備の戦術・技術がバラバラに学習されるのではなく、攻撃と守備が、常に、関連付けられ対応しているということが理解ができるように内容構成したいと考える。

### 二、戦術の教育内容

内容構成の3つの視点から、客観的な戦術・技術を学習者の認識のレベルに応じて、「単純なフォースアウト局面」・「状況判断を伴うフォースアウト局面」・「複雑な状況判断を伴うフォースアウトとタッチアウト局面」と大きく3段階に分け、それぞれの局面における、中心的で全ての学習者が学習可能な戦術・技術を教育内容として位置つける。

第一段階の「単純なフォースアウト局面」では、攻撃側には、「単純なヒッティング戦術」と「単純な走塁戦術」を、守備側には、「1塁でのフォースアウト戦術」を位置つける。すなわち、個人による「単純なヒッティング技術」と「目的を一つに絞った送球戦術」という内容である。第二段階は、第一段階の基礎的戦術・技術の認識に基づく「状況判断を含む戦術」の認識である。すなわち、第一段階の出塁という課題と同時に、攻撃側は、走者を進塁させ、得点させることが戦術の目的となり、守備側は、1塁のフォースアウトだけではなく、進塁させないために本塁に

図3-1 ソフトボールの初心者に対する教育内容の構造

攻撃		ゲームの状況	守備	
個別技術	集団戦術		集団戦術	個別技術
<打者> ・単純なバッティング技術 <走者> ・単純な走塁技術	単純なバッティング戦術	単純なフォースアウト局面	1塁フォースアウト戦術	基礎的捕球・送球技術 直接ベースカパー技術
<打者> ・右方向へのバッティング技術 犠牲バンド <走者> ・球種による走塁技術	進塁させるバッティング戦術	状況判断を伴うフォースアウト局面	進塁させないフォースアウト戦術	基礎的捕球・送球技術 直接ベースカパー技術
<打者> ・スクイズ技術 <走者> ・スクイズ走塁技術 ・タッチアウト走塁技術	打者と走者のコンビネーション戦術（スクイズ戦術）	複雑な状況判断を伴うフォースアウト・タッチアウト選択する局面	スクイズ防御戦術 タッチアウト戦術	内野手のコンビネーション技術 タッチアウト技術

近い塁からフォースアウトをとっていくという戦術である。

第三段階は、第一段階、第二段階の学習に基づいて、「複雑な状況判断を伴う戦術」が教育内容の中心となる段階である。攻撃側は、進塁、得点するために、打者と走者のコンビネーションによる戦術とこれに対応する個別的技術である。守備側は、内野手と外野手、また内野手と内野手のコンビネーションによる「各塁でのフォースアウトとタッチアウト戦術」が位置づけられる。ここでは、攻撃側と守備側の両方に、フォースアウトとタッチアウトの意味を理解させることを主なねらいとしている。具体的な教育内容は、図3-1「ソフトボールの初心者に対する教育内容の構造」のように整理することができる。

## 二、個別的技術の教育内容

攻防の戦術内容を学習させるためには、それを成立させている最小限の個別的技術の学習内容が明確にされなければならない。そこでは、戦術内容のそれぞれの段階に対応させた攻と防の個別的技術を明確にし、学習者の認識と習得が段階的に確実に発展していくことを目指して構成することが大切である。

これらの個別的技術は、攻撃技術においては、ヒット空間を創出するためのバッティング技術と、ボールの勢いを制御して飛ばさないでころがすためのバント技術があり、守備技術においては、ゴロやフライや送球されたボールのキャッチング技術と、目標（空間）に向けてのスローイング技術を含むフィールディング技術である。

攻撃側の走塁技術と守備側のバッキング・アップ（捕塁）技術は、集団的戦術内容と大きく関連するため戦術内容の所で取り上げることとする。

また、守備側におけるピッチャーのピッチング技術は、授業の対象として初心者を考えており、全員に指導すべき内容としてはここでは取り上げないこととする。

### 1、バッティング技術：

バッティング技術は、何よりも、自分が出塁できことを目的とし、また、走者を進塁させる、あるいは得点させることを目的としている。こうした目的と関わって、バッティング技術の中心的なねらいは、まず、なによりも、ボールに当てること、遠くに飛ばすこと、そして、守備者の空いた空間にボールをとばすことであると考えられる。このため、バッティング技術の学習する順序は、まず、「空振りせずに確実にボールを当てる技術」から、スイングのトップスピードで打ちボールを遠くまで飛ばす技術へ、そして、ゲームの状況によって、守備者の空いた空間にボールを打つ技術であると考えられる。

バッティング技術は、まず、ボールが来るのを待って、エネルギーを蓄える準備相と、バットスイングを加速させてボールを打つ主相、そして、打ち終わって運動を終わらせる終相の3つの局面から成立している。

初心者のバッティング技術においてよく見かける欠点は、①下半身が棒立ちで、重心移動のない腕だけで打つ動作。②ねじり・ねじり戻し動作と腕のスウィグがバラバラになる上体と腕の不整合な打動作。③重心の移動と上体と腕の動作が整合しない打動作である。

こうした欠点を無くすために、初めから正しく「脚のよる重心の移動を伴った胴体のねじり・ねじり戻し動作と両腕の引き・伸ばし動作の連結動作」という中心的な技術を分かりやすく教えることが大切である。

初心者の指導においては、つぎのような一定の条件設定が必要である。それは、「重心移動、ねじり・ねじり戻し・腕の引き・伸ばし動作の連結運動」を中心的な内容として抑えながら、それらの動作を時間的・空間的・力動的に条件設定をした内容を位置付けることである。空間的には、小さい重心移動と、小さい動作半径によるねじり動作、及び小さい両腕による構えという準備相から、小さい動作半径によるねじり戻し動作と両腕の引き、伸ばし動作の連結による打撃動作という主相及び終相の内容から序々もそれらの動作を大きく広げていくという条件設定をする。

時間的には、ゆっくりとした動作から、なた、力動的にはリラックスした小さなエネルギー発揮（制御）から序々にそれらのエネルギーの制御を大きくしてゆくとする条件設定が重要である。

## 2. キャッチング技術・スローイング技術

キャッチング技術はボールをとることを目的とし、スローイング技術は目標に向けて確実に送球することを目的としている。この二つの技術は、その指導過程においてはバラバラに教えるべきではないと考える。なぜなら、ソフトボールのキャッチング技術は、ボールを捕るだけという目的ではなく、送球するという目的と関わっているからである。運動の一般的構造から捉えると、捕球と送球は組み合わせ運動として捉える必要がある。

しかし、初心者には、まず、非循環運動として、キャッチング技術とスローイング技術を別々に分けて教えることが重要である。そして、それぞれを時間的・空間的・力動的側面という3つの側面から捉えて各局面（相）での主要な技術を教えるべきである。キャッチング技術は、目的によって「打球の到達点や落下点を予測し、その到達点や落下点に早く到達する」という準備相と、「正確にボールをグラブでキャッチする」主相における技術が捕球技術の中心的な内容となる。

初心者におけるキャッチング技術で大切なことは、打球の到達点と落下点の判断であり、そこに正確に体を素早く移動できることである。次に、打球を受ける緩撃技術とグラブによる捕球技術である。そのため、教育内容の順序は、落下点の判断と体の移動、そして、捕球という、内容に時間的・空間的な条件を設定したものとならなければならない。

そして、スローイング技術は、目的と関わって、近くても、遠くても、まず、投げる目標に確実に送球できることが重要である。つぎに、送球が素早くできるようになることが重要である。

スローイング技術は、投球前の「足の構えと腕の引き動作に連動した上体の反り動作」によってエネルギーを蓄える準備相と、体の重心移動から、上半身のひねり戻しによる回転技術と腕の加速運動、および、手のリリース動作からなる主相、及び送球が終わって運動を終わらせる終相の3つの局面から成立している。

そして、初心者にとっては、「足の構える方向を決めて、ボールの投球方向を決める技術」と「足の重心移動を伴った胴体の反り、ねじり戻し動作、及び投げる腕の伝導運動による手のリリースまでの連結技術」が中心的内容となると考える。これら動作の教育内容の構成は、バッティング技術と同じように、時間的・空間的・力動的な条件を設定し、ゆっくりした、小さいな、弱い動作から徐々に早く大きく、強い動作へと発展させていくことが重要である。

### 第三節 教材の順序構造

#### 一、教材構成の視点

教材の構成に関しては、教育内容が分かり・確実にするための運動材を精選することが重要である。そのために、まず、第一に、教育内容（戦術）の学習に必要な最小限度の個別的技術を学習させることである。ソフトボールの個別的技術は、基本的には全て組み合わせ運動と考えられるが、学習させる際には、まず、非循環運動として捉えることが必要である。例えば、攻撃側のヒッティング技術は、単にボールを打つという技術ではなく、打って走るという2つの運動の組み合わせ運動である。そこで、まず、ヒッティング技術から位置づけ、その上で、新しい運動と組み合わせることが大切である。いうまでもなく、ヒッティング技術は、三相構造から構造的に捉え、ボールをバットに直接当てる主相の動作から学習させるべきであると考え。そして、次に、準備相と終相の技術を位置づけることになる。

第二は、戦術的内容が早く理解でき、それと関連づけて個別的技術が無理なく学習できるように、教材と場の条件設定を行うことが大切である。攻撃と防御を切りはなさず関連付けて学習させるために、例えば、攻撃側がヒッティング技術を学習する場合は、同時に、守備側は捕球技術と投げる技術も学習することができるように、小さいな空間（5m間隔）で投げる、打つ、捕球するという3人一組の教材を準備することなどが大切である。また、ヒッティングのための投球は、ゆるやかな変化がないボールから徐々にスピードのある変化があるボールへ「内容」と教材を順序づけて構成することが大切である。

第三に、学習者の教育内容（認識対象）として整理した、3つの局面における攻撃戦術と守備戦術を、関連づけて認識させ習得させるために、条件を限定した教材を精選し構成する。すなわち、「単純なフォースアウト局面」では、「すべて走者なし」の局面から「2死・満塁」の局面を設定し、どの教材でも、単純に1塁へフォースアウト、また、自分に近い塁へフォースアウトをとり、スリーアウトでチェンジになるということを理解させるような教材を精選して構成する。そして、第2の「判断を伴ったフォースアウト局面」や第3の「複雑な判断を伴ったフォースアウトとタッチアウト局面」においても、そこでの攻防の戦術内容が認識しやすいような教材を精選することが重要であると考え。具体的には、次の頁の表3-1「教材の順序構造」としてに示す。

教材の順序構造 (表3-1)

時間目	攻 撃		局面	守 備	
1時間目～ 3時間目	個別技術 バント技術 ヒッティング技術	集団戦術 攻守ともに3人一組3角形練習方法		集団戦術	個別技術 捕球技術 送球技術 これらの連続技術
4時間目	ヒッティング技術	出塁ヒッティング戦術	全て走者無し	1塁フォースアウト戦術 1塁のベースカバー戦術	捕球・送球の連続技術
	ヒッティング技術 基礎走塁技術	出塁ヒッティング戦術 状況判断に関らない走塁戦術	2死/満塁	自己判断し、確率の高い塁へのフォースアウト戦術 各塁のベースカバー戦術	捕球・送球の連続技術
5時間目	ヒッティング技術 フライ時走塁技術	出塁ヒッティング戦術 フライ時走塁戦術	無死/満塁	得点させない本塁へのフォースアウト戦術 外野から内野への送球及びベースカバー戦術	捕球・送球の連続技術 外野から内野への連続送球技術
6時間目	学習技術の復習	戦術復習	条件設定ゲーム	戦術復習	技術復習
7時間目	ヒッティング技術 基礎走塁技術	出塁ヒッティング戦術 状況判断に関らない走塁戦術	2死/1塁	自己判断し、1塁か、2塁か確率の高い所へのフォースアウトする戦術 1・2塁のベースカバー戦術	捕・送の連続技術
	ヒッティング技術 基礎走塁技術	出塁ヒッティング戦術 状況判断に関らない走塁戦術	2死/2・3塁	フォースアウトとタッチアウトの区別を認識し、1塁にフォースアウト戦術	捕・送の連続技術
	犠牲バント技術 犠牲バント時走塁技術	犠牲バント戦術及びこの時走塁技術	無死/1塁	状況判断して、進塁させないフォースアウト戦術。犠牲バント時、前進守備戦術	素早い捕・送の連続技術
8時間目	右方向へヒッティング技術及び走塁技術	右方向へのヒッティング戦術、打者と走者のコンビネーション進塁	無死/2塁	フォースアウトとタッチアウト再認識させ、自己判断伴でアウトを選択する戦術	タッチアウトさせる技術
9時間目	スクイズ技術及び走塁技術	戦術イズ戦術、打者と走者のコンビネーション得点戦術	無死/3塁	得点させないタッチアウト戦術	タッチアウトさせる技術
10時間目	総合的な攻撃技術	総合的な攻撃戦術	ゲーム	総合的な守備戦術	総合的な守備技術
11時間目	総合的な攻撃技術	総合的な攻撃戦術	ゲーム	総合的な守備戦術	総合的な守備技術

## 第四章 教授プログラムと実験授業

### 第一節 教授プログラム

#### 一、教育目標：

11回の授業で、初心者ができるだけ質の高いゲームを行えることを目標とする。攻・守ともにゲーム状況に応じた合理的な戦術・技術を認識・習得し、それらを行役できるようになることである。具体的には、攻撃側では、状況に応じた出塁のためのヒッティング技術・進塁・得点するための打者と走者コンビネーションによるヒッティング技術・バント技術及び、走塁戦術・技術の認識・習得を目標とする。これに対応する守備戦術では、出塁させないための1塁でのフォースアウト戦術・進塁・得点させないための各塁へのフォースアウトとタッチアウト戦術・技術を認識し・習得できることである。

1、攻撃側においては、積極的に打つことで「出塁し・走塁を進め、得点を取る戦術と技術」を認識すること。その中で、打者においては、①いいボールを空振りせずに当てることができる。②ボールの真芯で捉え、外野まで飛ばすことができる。③走者とアウトの数による出来るだけ進塁・得点を進めるために、野手の空いたにボールを抜くことを認識し、できるようになる。バント技術においては、ゲームの状況によっていい所へ打つことができる。走者においては、①フォースアウト局面の走塁技術ができる。②ゲームの状況における打者と走者のコンビネーションを認識し、得点を取るタッチ・アップ戦術が出来る。③走者と走者のコンビネーションによる走塁戦術を認識し、攻撃戦術を進めることができることである。

2、守備側においては、攻撃側に対応して「出塁・進塁・得点させない戦術と技術」ができること。守備側の捕球技術の狙いは①自分の周り2m以内の内野ゴロ、また、前方、斜め前では5m以内、斜め後ろ3m以内の外野フライを捕れること。②外野フライの判断においては、打球の方向を速く判断し、後方のフライでは、積極的に打球の位置へ移動できること。そして、スローイング技術の狙いは①塁間距離をなげることができ、フォースアウトに出来ること。②外野フライでは、ボールを捕って素早く内野に送球できること。また、守備者のコンビネーションにおいては①フォースアウトができる。②タッチアウトを認識し、戦術を進めることである。③バックイング・アップを認識した上で動くことが出来ることである。

この目標に対応して、11コマの授業で時間が設定し、個人的技術と戦術は6コマで、集団的戦術は4コマで行い、最後に実際に試合を行うことにする。

#### 二、教授プログラム：

1時間目～3時間目までは、個別的技術を学習させる。

守備側には、まず、“下手でボールを投げる”“捕る”“投げる”ということを連続させたボール運動の慣れを狙った動作技術の学習から、“上手でボールを投げる”“捕る”“投げる”という連続した動作の学習へ、そして、“ゴロを捕る”“上手で投げる”“下手で投げる”，また、打者の“バントした打球を捕る”“投げる”から“ヒッティングした打球を捕る”“投げる”ということを連続させた動作技術の学習というようにする。

攻撃側には、まず、バント技術を学習させ、ヒッティング技術へと学習を発展させる。実戦になるべく近づけるために、練習方法は、3人で三角形を作り、練習させることにする。

このように個別的技術を教材として配列する理由は、単純な教材から複雑な教材へと教材の運動形態と運動空間を序々に大きく発展させることができること。そして、個別的技術をどのよう

なねらいで行使するのかを考えさせることができること。攻・防を常に対峙させながら、攻・防の技術と戦術を同時に発展させることができると考えたからである。

そして、個別的技術のある程度に学習させた上で、集团的戦術を学習させる。具体的には、4時間目から、一番単純な集团的戦術を位置つけている。そこでは「走者なし局面」を位置つける。なぜなら、この局面では、攻撃側は、打者しかいないのであり、打者は、自分が出塁することだけを考えればよいのである。守備側は、各守備者がボールを捕って、1塁にフォースアウトにすることだけを考えればよいのである。そして、つぎに「2死／満塁局面」を位置つける。

この局面は「満塁」という状況なので、複雑だと思われるが、「2死」という状況にあるため、守備側は走者の存在を考えずに「走者なし局面」よりもっと簡単な戦術である、ボールを捕って自分近い塁へ投げてフォースアウトできるからである。攻撃側は、走者はいるが、打者の攻撃戦術はヒットを狙うだけであり、走者はボールを打ったら走ると言う最も単純な走塁戦術をすればよいのである。

5時間目には、「無死／満塁局面」を位置つけている。この局面では、4時間目の「2死／満塁局面」より少し複雑になる。ここでは、攻撃側は、打者の犠牲フライ戦術が増えるだけであり、同時に、走者はフライ時の走塁戦術が増えるだけである。守備側は、内野ゴロ時は状況を考えずに本塁へボールを投げ、フォースアウトを取る戦術を行使すればよいだけである。

6時間目・7時間目には、「2死・1塁局面」を位置つけている。同じくフォースアウト局面であるが、走者の走塁戦術は複雑になり、守備側はこれに対して、盗塁を防ぐために、2塁手とショートは2塁へベースカバーすることのある。つぎに、「2死／2・3塁局面」を位置つける。攻防において、1塁で同じくフォースアウトをとる局面であるが、「2死／1塁局面」よりタッチアウトの必要性を認識させることが多くなり、フォースアウトとタッチアウトの異なる点を区別させる内容である。

そして、次に「無死／1塁局面」を学習させることとする。ここでは、攻撃側は、打者は走者を進塁させるために犠牲バント戦術を行使する。走者の走塁戦術を序々に増やしていく。守備側は犠牲バントされた時に、1塁へか2塁へかの状況判断による送球戦術、また、ゴロを捕った時、同じフォースアウトでも進塁させないために、本塁に近い塁への送球戦術である。

8時間目・9時間目には、もっとも複雑な攻防の戦術を学習させる。ここでは、攻撃側は打者を進塁させるためのヒット空間へ打つ打撃戦術、得点させるためのスクイズ戦術などであり、走者には、複雑な状況判断を伴った走塁戦術を学ばせる。そして、守備側は、攻撃戦術に対応する各種の守備戦術を取る。最後に10時間目と11時間目でゲームを位置付ける。

## 第二節 実験授業

実験授業は、作成したプログラムに基づき行われた。目標としていた、初心者にとって質の高いゲームができたかどうかを、ゲーム分析とアンケート分析から検証する。

表(4・2)に示したように、最終ゲームにおいて、攻撃側は、打者と走者のコンビネーション戦術である右方向への打撃が5回見られ、そのうち4回右方向へ打つことできた。また、犠牲バントは3回ありすべて成功した。走塁についても、状況による適切な走塁が100%できていた。

具体的な例では、「ワンアウトで走者が1塁にいる」時、バッターが2塁ベースのところへフライを打った時、1塁の走者は2塁へ進塁しようという行動したが、フライを見て素早く1塁に戻った。この際、フライを捕ったの守備手も1塁にボールを投げたが、素早く戻ったためセーフ

であった。このような具体的な例から攻撃側は、ゲーム状況を認識しながらゲームらしいゲームをできたと言える。

守備側は、状況に応じて、ボールを捕ってどこへ投げるかという適切な送球戦術が100%できていた。また、内野手と内野手、内野手と外野手のコンビネーションによる送球・ベースカバー戦術が100%できていた。

具体的な例は、「ワンアウト・1、2塁局面」でショートがボールを捕り、そして、3塁に投げて、アウトにできた。しかし、この場面では、各守備者は各塁にベースカバーができていなかった。また、同じ局面で、2塁手は弱い球を捕り、3塁に送球してもアウトできないと判断して、2塁を選択してアウトにできた。

そして、外野手はヒットを打たれた時、「ノーアウト・1塁」時、ボールを捕って2塁に送球している。そして、「ワンアウト・1、2塁」時、3塁に送球していた。このような戦術が行使できているということからみても、攻撃・防御ともに、状況認識をともなったゲームらしいゲームが行われていたと言える。

このように、攻守ともに無目的、無意識的な戦術がなく、「ゲーム状況」を認識した上で、それに応じた技術・戦術を行使することができていた。

授業の終了後に、教育内容の戦術に関するアンケートをとった。その中でほとんどの学習者が、ソフトボールのルールを理解し、戦術を認識し、ゲーム中に一つ一つの局面の状況を考えながら攻防戦術を実施したと答えており、また、全員がソフトボールの個別の技術の動作をよく理解し、投げる動作における「下半身から上半身へ移り、そして、上肢は中枢から末梢へ動きが移る」という力の伝導の特徴や、打つ動作による「下半身からのねじり、ねじり戻し動作」という特徴などが認識できたと答えている。

攻撃側は打者と走者のコンビネーションによる右方向へ打つ技術や、バントやスクイズ技術など攻撃戦術についての質問に全員が正しく答えている。個人の走塁戦術の質問に対しては、曖昧な者が4人いた。その原因は、アウトの数、走塁に対するの重要性を十分に理解していないためと考えられる。

守備側は、状況に応じた守備戦術についての質問に18人が100%正しく答え、3人が一問だけ曖昧であった。その原因は、フォースアウトとタッチアウトの区別に対して十分に理解していないことによるものと思われる。

以上のゲーム分析とアンケート分析から、最後のゲームでは、目標としていた“初心者なりに質の高いゲーム”が行われ、学習者は、合理的な戦術・技術を認識でき目標を達成したと考える。また、11回の授業を通して全員が楽しかったと答えたことは、授業全体としては評価できるものと考えられる。

しかしながら、アンケートの結果によると、まだ、戦術内容の認識が曖昧なものも何人かいる。このため、実際のゲームで現れていない問題点がまだ、まだあると考えられる。11回のプログラムで、たしかに教育内容に対するいろいろな練習方法を行われたが、実際に、一人あたりの練習回数が少なかったと考えられええるし、また、ゲーム形式で練習したが、一つの状況における、練習回数が少なかったことも確かである。特に、大切な局面をもっと量的に多くとって練習させるべきであったと考える。

そして、個人的技術では、攻撃の右のバッター（19人）の3・遊間への打球が少なかったことから、バッティング技術における下半身のねじり戻し動作、左腕の引き動作の習得が不十分であ

## 実験授業調査結果

状況	局面	総回数	攻 撃						守 備				
			3 振	4 球	ヒット	適切攻撃		適切 走塁	捕球		適切 送球	アウト	セーフ
						右方向 打撃	バント		成功	エラー			
単純なフォース アウト局面	走者なし	25	2	1	4	0	0	18	14	4	18	6	13
	ツーアウト 走者あり	22	4		3	0	0	13	13	2	15	8	7
状況判断を伴う フォースアウト 局面 (ノーアウト、 ワンアウト)	1 塁	13	1	1	0		2	11	10	1	10	7	4
	1・2 塁	8	0	1	1		1	6	4	2	5	2	4
	満塁	6	1	0	1			4	2	2	4	2	2
複雑な状況判断 を伴うフォース アウトとタッチ アウト選択する 局面 (ノーアウ ト、ワンアウ ト)	2 塁	12	0		3	4		9	8	1	9	4	5
	3 塁	0	0		0			0	0	0	0	0	0
	1・3 塁	4	3		0	1		1	1	0	1	0	1
	2・3 塁	3	2		0			1	1	0		1	0
合計		83	13/83	3/83	11/83	5/15	3/29	63/63	53/65	12/65	52/52	29/83	36/83
率			16%	4%	13%	38%	9%	100%	82%	18%	100%	45%	55%

注) 右方向打撃の打率はノーアウト/ワンアウト/2 塁、2・3 塁時の打撃数に対するものである。

バントの打率はノーアウト/ワンアウト/1 塁、2 塁、1・3 塁時の打撃数に対するものである。

## 打撃方向調査

位置	ピッチャー	1 塁	2 塁	3 塁	ショート	レフト	センター	ライト
回数	15	12	12	1	10	7	8	3
率	22%	18%	18%	1%	15%	10%	12%	4%
方向率	総ゴロ打撃数 68個		右方向打球41個 (67%)			左方向打球27個 (33%)		

## 当て率の人数と割合

当て率	人数/全体 (割合)
100%	12/20 (60%)
75~80%	4/20 (20%)
50~74%	4/20 (20%)
0~46%	0/20 (0%)

## 中・強打率の人数と割合

総打数	強打球	中打球	中・強打球打率	人数/全体(割合)
70回	35回 (50%)	27回 (38%)	100%	8/20 (40%)
			75~80%	5/20 (25%)
			50~74%	7/20 (35%)
			0~46%	0/20 (0%)

ること、守備における、アウトとった数は42個あり、3振は13個であったが、残り29個のアウトは内野ゴロであった。したがって、内野ゴロのアウト成功率は54%である。戦術の認識にのミスはなかったが、捕って投げるといふ連続動作がまだ遅く、直線的なボールを素早く投げられないことなど、個別的技術をまだ十分に習熟していないことが考えられる。

## 終章

本論文では、ソフトボールの技術・戦術を認識・習得させるための内容と方法に関する指導理論を創ることを課題としていた。現在のソフトボールの技術・戦術を客観的に捉え、その本質を明らかにし、そして、初心者の段階から基本的戦術の認識を形成させながら技術を獲得させる指導過程を示した。

ソフトボールにおける戦術は、常に「攻防の相互作用によって質的に変化・発展する」ことを押さえながら、その戦術の質的発展の契機となるのは、「時間的な規定要因である3アウト制と空間的な規定要因である4つのベースの争奪」の状況であり、その状況に対応して、「出塁・進塁・得点する・させない」といふ攻防の相互作用が展開されることを明らかにした。

本論文では、技術・戦術の全体的構造を考察する際に、ソフトボールの「ゲーム状況」を大きく3つに分けて、この3つの状況に対応させて、それらの「状況」の下での攻撃と防御関係を統一的に捉え、技術・戦術を系統的に明らかにしようとした。

具体的には、その技術・戦術構造を1)単純なフォースアウト局面、つまり、攻撃側は出塁することを目的とし、守備側は1塁へのフォースアウトとする局面。2)複雑なフォースアウト局面、つまり、攻撃側は出塁だけでなく、走者を進塁させ、得点させることを目的とし、守備側は各塁へのフォースアウトを選択する局面。3)フォースアウトとタッチアウトを選択する局面、つまり、攻撃側は出塁し、味方の走者を進塁させ、得点させ、更に状況により様々な走塁戦術を選択する局面であり、守備側は各塁へのフォースアウトとタッチアウトを選択する局面という3段階として提起した。

そして、こうした「空間的・時間的なゲーム状況」と関連付けた攻撃と守備の技術・戦術構造の中から、初心者にとって、最も基本的で欠かすこと出来ない技術・戦術を抽出し内容化した。教育内容を構成するときの基本的な考え方は、1)この攻撃と守備の主要な技術・戦術を、常に関連性を持たせながら、ゲーム形式で学習できること。2)集団の戦術を学習する時に必要な個別的技術も、攻撃と守備の関連性・統一性を考えた上で行使できるように内容化するということなどであった。

こうして内容として再構成したものを、教材として系統的に順序立てて構成しようと試みた。このようにして作成した教授プログラムに基づいて実験授業を行い検証を試みた。

教材の順序は、まず、何よりも、初心者を対象としているのであるから、攻撃と防御の技術と戦術、戦術と戦術の関連性を考慮して構成した。また、球技運動における「技術の階層性」を考えて、小さい単位から大きい単位へ、そして、単純から複雑な技術・戦術へという論理で構成した。

攻撃側においては、まず、打者だけの技術・戦術内容から、打者と走者の単純なコンビネーションによる戦術へ、そして、打者と走者の複雑なコンビネーションによる戦術へという順序である。守備側においては、状況とあまり関わらない単純なフォースアウト戦術から、状況との関連を要求する戦術へ、そして、複雑な状況と関連がある厳密な技術を要求する戦術へという順

序で構成した。

また、これらの集団的戦術を学習するために、個別的技術が必要になる。個別的技術は、常に攻防の関連性を考えながら、戦術を実践するために連続動作として指導することを重視した。

以上のような考えで明らかにした指導理論に基づき、実験授業を行った。

実験授業の結果から、また、本論文の全体を振り返って見て、下記のような課題が明らかになった。

- 1, 集団的戦術の内容については、攻撃と防御のそれぞれの戦術と技術の関連性に注目し、それらを統一させた内容として構成したが、守備における、内野と外野の関連性や攻撃側の走者と外野の守備との関連性については十分に内容化できていない。すなわち、外野へのフライやヒットやエラーで外野に抜けた時の、外野と外野や、外野と内野の連係プレー、そして、それと対応した走者の走り方などの個別的技術や集団的戦術の内容化が不十分であり、教育内容は内野中心になっており、今後の課題となった。
- 2, 攻と防の個別的技術の教材化については、個々の個別的技術の関連性や統一性を考えようとしたが、実際の授業では、個別的技術が十分に習得できていない面があった。たとえば、「投げる技術」では、学習者はショートから1塁へ投げる能力ができていない者がいた。そして、投げる動作の正確さにおいて、まだ不十分な者がいることなどである。個別的技術であるショートから1塁への送球や、2塁からホームへの送球技術が、幾人かが未習得のまま戦術内容の指導に入るといった大きな問題点を残してしまった。このような個別的技術の習得上の問題点は、戦術内容の習得に大きな影響を与えた。個別的技術における教材は、もっと厳密に考察し、時間当たりの練習量などを再検討する必要がある。

また、初心者に高いレベルの戦術内容を学習させようとするのであれば、ベース間の広さの設定やベース数の減少など、教材の空間的な条件設定を考えるべきであった。

- 3, 攻と防の戦術の教材化については、攻撃と守備の関連性、統一性を考えた上で構成し学習させようとしたが、その順序構成の考え方には問題はなかったと考えられる。しかし、本論文においては、攻撃と守備の内野の関連性が教材の中心になっており、戦術内容を学習するための教材には大きな問題点があると考えられる。たとえば、「単純なフォースアウト局面」の時に、「ツーアウト・満塁」という「教材設定」をしたが、ここでは、守備者は、1塁へフォースアウトするより自分にとって近くてアウトにしやすいの塁へアウトにすることを学習内容とすべきであった。また、攻撃側にも走塁戦術を含めた教材の設定が大切であると考ええる。また、この教材の戦術上の単純さと複雑さは、バッターの打ったボールによって決まることであり、打球が内野ゴロであれば学習内容に対応できるが、ヒットであると守備者にとって内野と外野の難しい戦術内容になってくることが十分に考察できなかった。このような不合理な教材の構成が、まだ、いくつかあると考えられる。今後の教材構成上の大きな課題であると考ええる。
- 4, 次に授業の分析方法についての改良が挙げられる。実験授業では、授業の流れを大まかには記録したが、個別的技術の練習時間、量及びそれに伴う技術的な変化の過程などを記録し分析することができなかった。体育の授業の中心的課題は、あくまでも、技術の認識と習得にあるため、その評価も生徒の技術習得の過程、結果によってなされるべきである。
- 5, 1から4までに示した問題点を解決していくために、日本の代表的な『指導書』だけでなく、ソフトボールの技術が世界のトップレベルにある国々の指導理論や指導の実際を研究し、良い点を学び、筆者の理論をもっと完成させていく必要がある。

最後に、ソフトボールを指導する上で最も重要な課題として、「状況判断による戦術の高度化」があると考えている。この点については、この授業では早い段階からゲームの形式において、状況判断を伴う戦術を経験させ、認識させたいと考えたが、「ゲームの状況」によって戦術が変化するということを学習者の全員に認識させることが出来たと考えられる。

そして、授業に参加した学生たちが、毎時間の授業が「分かりやすかった」、「どこをどうすればよいか分かり、上達するのが分かった」と述べ、全員が授業が「楽しいかった」と答えていることから、本論文の全体的な考え方と授業そのものは評価できるものと考えている。

今後は、前述したいくつかの問題点を課題にして、もっと厳密な指導理論と授業を創り出していきたいと考える。

## 注

注1)「指導書」とは、現在日本において多く出されている代表的なソフトボールに関する指導理論である。

注2)進藤は、マイネルの「スポーツ運動学」の優れた点を次の5つにまとめている。1)学習対象であるスポーツ運動を時間性・空間性・力動性という関点から捉えることによって、個々のスポーツの独自性(特性)を明らかにする視点を与えてきていること。2)客体としての個々のスポーツを、その運動形態の時間的・空間的経過と関連性から非循環運動・循環運動・組み合わせ運動という3つの領域に区分し整理していること。3)非循環運動を時間的・空間的経過から準備相・主相・終相という3相構造から捉え、それらの相互関連性を明確にしていること。4)スポーツ運動の習熟の質(諸徴表)を捉える視点を示していること。5)学習者(主体)の運動技能の発達位相を年齢ごとに明らかにしていることなどをあげている。筆者は、この進藤の整理に学び、ソフトボールの技術・戦術の構造把握とその内容化・教材化に生かしたいと考える。「今、体育科教育について考えていること」、現代スポーツ研究会、2000年夏季研究大会シンポジウムでの報告レジュメ

注3, 若林聡「野球における技術・戦術の指導書について」北海道大学教育学部 卒業論文 1997

注4 久世たかお「ラグビー・ベースボールの指導について」北海道大学教育学部修士論文1992

注5 吉田昇 長尾十三二 柴田義松 編『授業と教材研究』 「第1章教材研究の課題」 教育学 6

注6 城丸章夫 大槻健 編『日本の教育』6「基礎学力の指導過程」 新日本出版社 1984

注7 鈴木秀一 編著『良い教材・悪い教材』 「V体育一水泳教材について」 日本標準出版 1985

## 参考文献

- ・吉村正『現代ソフトボールの戦法』『内野手』『外野手』編・『打者・走者』編、『日米比較』編 ベースボール・マガジン社 1991 第1版第1刷 1995 第1版第3刷
- ・丸山克俊『レクリエーションとしてのソフトボール』『ソフトボール教育論』 ベースボール・マガジン社 1994
- ・中川昭「ボールゲームにおける状況判断研究のための基本概念の検討」『体育学研究』第28巻第4号
- ・城丸章夫 大槻健 編『日本の教育』6教育の過程と方法 新日本出版社 1984第4版
- ・吉田昇 長尾十三二 柴田義松 編『授業と教材研究』 教育学 6
- ・鈴木秀一編著『良い教材・悪い教材』 現代教育問題シリーズ11 日本標準出版 1985
- ・クルト・マイネル 金子明友訳 『スポーツ運動学』 1980 大修館書店
- ・吉村正 丸山克俊ほか著 『実践ソフトボール』 大修館書店 1985
- ・デーブラー 谷釜了正訳 『球技運動』 不味堂出版 1985

- ・渡辺融「ソフトボール」『スポーツ大事典』大修堂書店 1987
- ・『ベースボール革命—21世紀への野球理論』ベースボール・マガジン社 1993
- ・功刀靖雄『明治野球史』逍遙書院 1969
- ・リンダ・グリフィン 他著 高橋健夫・岡出美則訳『ボール運動の指導プログラム』「楽しい戦術学習の進め方」大修館書店 1999
- ・久世たかお「ラグビー・ベースボールの指導について」北海道大学教育学部修士論文1992
- ・中川昭「ボールゲームにおける状況判断のための基本概念の検討」体育学研究第28巻第4号 1984
- ・中川昭「ボールゲームにおける状況判断研究現状と将来の展望」体育学研究第30巻第2号 1985
- ・中川昭「ボールゲームにおけるゲーム状況の認知に関するフィールド実験」体育学研究第27巻第1号1982
- ・佐藤善治「技術学をめぐる諸問題—技術こうぞうへの接近に対する提言—」運動文化研究第4号 1986
  
- ・フレッド・スタンレー著 大島一慶訳『ベースボールテクニク』日刊スポーツ出版社 1987
- ・広瀬兼三著『日本の野球史』(上下) 議会新報社 1971
- ・柴田勲監修『野球』「カラーイラスト」日東書院 1997
- ・横井雀鳥城著『日本野球発達史』発行者水野利二 1922
- ・松岡敬之監修『ソフトボール・ルール』成美堂出版 1997