

ラグビーにおけるルール設定による 主観的評価の検証：ボールの争奪と継続

廣瀬 文彦¹・早坂 一成²・齊藤 武利¹

キーワード

ラグビー ボールの争奪と継続

1. はじめに

これまでに高等専門学校の体育実技授業において4年間ラグビーを行ってきた。その授業内で、ラグビー憲章に謳われている『ボールの争奪と継続』を受講生に伝えることが出来ていないと感じていた。『ボールの争奪と継続』とは国際ラグビーボード (online) では「一方のチームがボールの保持の継続を維持しようとし、相手側のチームはボールを争奪しようとする。」と説明されている。平易な表現では、お互いのチームがタックルやスクラムでボールを奪ったり、それらによってボールを奪われないようにすることである。さらに国際ラグビーボード (online) のラグビー憲章には『品位』『情熱』『結束』『規律』『尊重』の5つのキーワードを挙げて、ラグビーの特性を表現している。

ラグビーについて、日本ラグビーフットボール協会普及育成委員会 (online) では「普通のラグビーからタックルなどの接触プレーをなく

¹白鷗大学教育学部

e-mail: fhirore@fc.hakuoh.ac.jp

²名古屋学院大学スポーツ健康学部

したボールゲームで、性別や年齢を問わずだれでも安全に楽しむことができます。」としている。ラグビーのタックル成立の代わりに、タグラグビーでは腰につけたタグを取られることによってタグが成立し、攻撃の継続が終了となる。このことから、ラグビーとタグラグビーの違いはタックルなどの接触プレーの有無であると一般に理解されている。しかし、鈴木(2012)は「タグラグビーから取り除かれている身体接触はタックルだけではない。タックルがなくなったことにより、それに続いて起こるはずのラックやモールといった集団の接触プレーも消滅するし、ゲーム再開の方法として行われる接触プレーのスクラムやラインアウトもない。さらに、ラグビーではボールを直接前に進める唯一の手段であるキックも、ゲーム開始時のキックオフを含め、タグラグビーには最初から存在しない。ラグビーにおける主要な「争奪」の局面を提供するコンタクト時およびスクラム、ラインアウトやキックオフなどのゲーム再開時に行われるプレーがタグラグビーには存在していない。」と述べている。さらに、早坂ほか(2016)は大学の体育・スポーツ系学部のラグビーの授業において「受講学生からコンタクトプレーへの興味、関心を感じ、加えて昨年のW杯での日本の躍進からラグビーの本質的な特徴であるコンタクトプレーの授業への実践が必要と感じた。」と述べている。

そこで、大学の体育実技授業でタグラグビーを行う際に、『ボールの争奪と継続』の要素を取り入れたルールを設定することによりラグビーの本質的な楽しさを理解することができると考え、授業で実践し受講生の主観的な評価を検討した。

2. 方法

2.1. 対象者

2019年度後期に白鷗大学教育学部スポーツ健康専攻で開講された「ラグビー」の受講生の女子18名(3年生6名、2年生12名)を対象者とした。対象者は授業に参加するまでラグビーおよびタグラグビーを経験していな

かった。

2.2. 授業内容

授業の中でラグビーは14回（第1回はオリエンテーション、第14回はアンケート調査）行われ、それぞれの授業内容は技術または戦術練習を行い、その後にゲームを行う流れであった。ゲームはビデオを撮影し記録した。ゲームの参加人数と時間は、公欠やけがのため授業に参加する人数がまちまちであったため、当日に授業に参加した人数によって調整した。その結果、授業期間の前半（第2回から第9回）は3チーム（第5回のみ4チーム）で1ピリオド4分の総当たりのリーグ戦を行い、後半（第10回から第13回）は2チームで第1ピリオド5分、第2ピリオドから7分で行った。なお、ルール設定はピリオドごとで変更した。表1のルール設定では第2ピリオド以降に追加したルールを記載した。（表1）

表1 授業内容

		主な練習内容	ルール設定
	第1回	オリエンテーション	
前半	第2回	タグ	タグラグビールール
	第3回	パス・ランニング	タグラグビールール
	第4回	キック	雨天のためゲームなし
	第5回	パス・ランニング	ルール①
	第6回	パス・ランニング	ルール①・ルール②
	第7回	スクラム	ルール①・ルール②
	第8回	スクラム	ルール①・ルール②・ルール③
	第9回	技術確認	ルール①②③・ルール⑤・ルール④
後半	第10回	技術確認	ルール①②③・ルール⑤・ルール④
	第11回	ラインアウト	ルール①②③・ルール⑤・ルール④（ラインアウト）
	第12回	戦術確認	ルール①・ルール②③④・ルール⑤・ルール⑥
	第13回	戦術確認	ルール①・ルール②③④・ルール⑤・ルール⑥
	第14回	アンケート調査	

第11回はラインアウトルールを試行したが、今回の研究では不採用とした。

2.3. ルール設定

設定したルールは①オフロードパスルール、②ヒット（NO8）ルール、③ブレイクダウンルール、④スクラムルール、⑤キックルール、⑥コンバージョンゴールルールであった。以下にその内容を示す。

ルール① オフロードパスルール

タグ成立時に、2歩2秒以内であればパスをしてプレーオン（プレーの継続が可能）とした。タグラグビーのルールではタグを取られた際に、3歩以内であればパスをすることが出来るが、ラグビーにおけるオフロードパス（タックルを受けながらパスをするプレー）を意識してこのルールを設定した。

ルール② ヒット（NO8）ルール

8番ビブスをつけている選手（チームで1名）はタグを2本取られるまでプレーオンとした。これは、ラグビーにおける守備側のチームの選手に接触しながら前進するプレーや、守備側のチームの複数の選手を引き付けて攻撃側のチームの選手が有利な状況を作ることを意識してこのルールを設定した。

ルール③ ブレイクダウンルール

タグ成立時に簡易ブレイクダウン（タグ当事者同士の1人対1人のスクラムによるボールの争奪）でゲームを再開した。その際のボールの投入はレフリーが行った。タグラグビーでは、フリーパス（タグ成立時に、攻撃側のチームの2名の選手による2メートルの距離のパス）でのゲームの再開であるが、ラグビーにおけるタックル成立時のボールの争奪を意識してこのルールを設定した。

（図1）

ルール④ スクラムルール

反則（ノックオンやスローフォワードなど）が起こった際に、簡易スクラ



図1 簡易ブレイクダウン

ム（ゲームに参加していない選手による3人対3人のボールの争奪）でゲームを再開した。その際のボールの投入はレフリーが行った。タグラグビーでは、フリーパスでのゲームの再開であるが、ラグビーにおけるスクラムによるボールの争奪を意識してこのルールを設定した。



図2 簡易スクラム

(図2)

ルール⑤ キックルール

プレー中にキック（踵と膝を除いて、足または下肢の部分でボールを蹴る）を用いて前方にボールを移動させても良いとした。蹴ったボールがインゴールまで転がった際またはタッチラインからボールが出た際は、蹴られたチームのフリーパスで再開するとした。ラグビーにおけるキックに備えて守備側のチームの選手の1人が下がって攻撃側のチームが数的優位になることを意識してこのルールを設定した。

ルール⑥ コンバージョンゴールルール

トライを取った際に得点とはならず、コンバージョンゴール（トライ後にゴールラインより15mの地点からプレースキックを行ない、インゴールで味方のチームの選手1人がノーバウンドでキャッチする）が成功すると得点とした。本来のラグビーの



図3 コンバージョンゴール

得点方法は、トライ後のコンバージョンゴール成功時のみとしていたルールを意識してこのルールを設定した。(図3)

2.4. アンケート調査

対象者に対して授業最終日（2020年1月16日）に質問紙法によるアンケート調査を無記名で行ない、すべての質問に回答した15名を分析対象とした。アンケート調査用紙には、協力しない場合でも不利益を被ること

はないこと、アンケートは無記名で行い、個人を特定するようなことはしないこと、成績等で不利益を被らないこと、得られた情報は研究論文を作成し、研究誌に投稿するために用いるために使用し、それ以外の目的では使用しないことを明記し同意を得た。

アンケートの質問項目はルール①～⑥についての三者択一式と自由記述式であった。三者択一式の選択肢は「面白いと感じた」「つまらないと感じた」「どちらでもない」とした。自由記述は設定したルールの「良かった点」「改善点」を自由に記述した。結果は、三者択一式は人数を集計し、自由記述は多かった評価の代表的な意見を示した。さらに、対象者の全員が「面白いと感じた」ルール②の「良かった点」に対してテキストマイニングを使い分析した。テキストマイニング分析には樋口（2020）を参考にKH Coder（Ver.3.Alpha.17k）を使用した。その際に、文意を変えないように留意した上で単語表現と文書表現の統一を行った。単語表現の統一の例はオフェンス→アタック、得点→トライ、仲間→味方等であった。文書表現の統一の例は「NO8の人をおとりにしてフリーの選手をしっかりと使えるようなゲームになるのが楽しいと思う。」→「NO8の人をおとりにしてフリーの選手を使うようなゲームが楽しい。」などであった。

3. 結果

三者択一式の回答結果は以下の通りであった。（表2）

ルール③以外について、2/3以上の回答者が面白いと感じていた。

表2 三者択一式結果

	面白いと感じた	つまらないと感じた	どちらでもない
ルール①	12	0	3
ルール②	15	0	0
ルール③	8	2	5
ルール④	11	1	3
ルール⑤	13	0	2
ルール⑥	11	2	2

自由記述式の回答結果は以下の通りであった。（表3）

表3 自由記述結果

	良かった点	改善点
ルール① オフロード パスルール	ゲームを止めることなくスムーズに続けられる。 パスがつながる。 全員がボールに触れる機会がある。	レフリーが2歩2秒を正確に判断するのが難しい。 自分でも何歩動いたかわからない時がある。 適当にパスをすることがあった。
ルール② ヒットルール	足の遅い人も活躍できるのでやる気が出る。 作戦を考えやすくなる。	上手な人や足の速い人がやってしまうと不公平になる。 両チームの条件を同じにする方がいい。
ルール③ ブレイクダウンルール	失敗しても頑張れば相手ボールを奪うことが出来るのでやる気が出る。 ラグビーらしい。	体格差や力の差があると有利不利がはっきりする。 当事者でなく、得意な人がやる方がいい。
ルール④ スクラムルール	1人が負けても他の2人が頑張れば対抗できる。 よりラグビーらしい。	ポイントまでの移動や組むまでに時間がかかり、スクラムを組まない人の待ち時間が出る。 押し合う前にボールが出てしまう。
ルール⑤ キックルール	前にボールを運ぶことが出来る。 攻められている時にピンチを回避できる。	キックが苦手な人が多いので練習が必要。 キックの場面が少ない。 両チームにキックができる人がいないと不公平になる。
ルール⑥ コンバージョンゴールルール	ドキドキ感がある。 成功すると盛り上がる。	距離が遠かった。 両チームにキックができる人がいないと不公平になる。 トライとゴール成功で加点制にするといい。

ルール②の「良かった点」に対してテキストマイニング分析の結果以下の通りであった。（図4・図5・図6・図7）

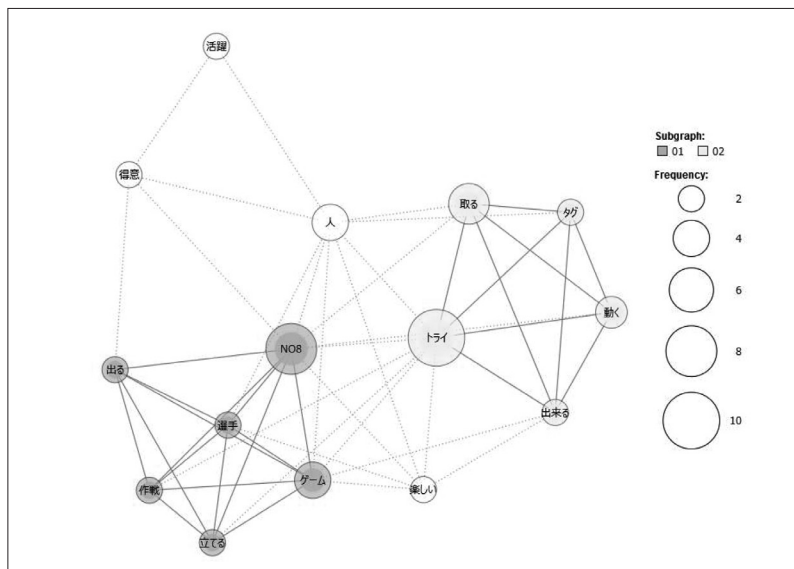


図7 共起ネットワーク分析結果（n=15）

4. 考察

以下それぞれ設定したルールについての対象者の主観的な評価について考察する。

ルール① オフロードパスルール

廣瀬（2016）は、「「オフロードパス」は、直線的にゴールに近づくためのアイデアだ。」と述べている。

今回の授業では、パスの技術レベルが低い段階では距離が遠い味方チーム選手へのパスでミスが起きる場面が見られた。オフロードパスはパスの受け手への距離が短く、さらに前に進めるため「ゲームを止めることなくスムーズに続けられる。」「パスがつながる。」という評価になった。

さらに、廣瀬（2016）はなぜパスを放るのかについて、「パスを捕った選手が、パスを放った選手よりもより良い状況になるだろうと、判断できるからだ」と述べている。

今回の授業では、ゲームの経験が少ない段階では正しい状況判断をする

ことが出来ずに、ボールを持ちすぎてしまった場面が見られた。しかし、タグが成立して強制的にパスをしなければならない状況になると必然的にパスの回数が増えて、「全員がボールに触れる機会がある。」という評価になったと考える。その一方で「適当にパスをすることがあった。」といった改善点も挙げられていた。今後は正しい状況判断ができるような練習が必要である。

ルール② ヒット (NO8) ルール

ラグビーは接触プレーを無くしているため、ランやパスによって攻撃する機会が多い。そのため、足の速い選手やパスが上手い選手が活躍する場面が多くなる。そこで、足が速くない選手や球技が苦手な選手がNO8になることによってゲームに対して『情熱』を持つことが出来た結果、「足の遅い人も活躍できるのでやる気が出る。」という評価になった。その一方で「上手な人や足の速い人がやってしまうと不公平になる。」「両チームの条件を同じにする方がいい。」といった改善点も挙げられていた。今後はNO8になる選手をゲームの個人記録の結果を考慮して選ぶなど客観的な選び方が必要である。

さらに、テキストマイニングの共起ネットワーク分析結果から抽出された語は3つのグループに分かれ、それぞれの解釈は、①NO8はタグを1本取られても動くことが出来るのでトライを取ることが出来る。②球技が得意でない人もNO8になれば活躍できる。③NO8の選手がいることでゲームの作戦を立てることが出来る。となり、それらが楽しさにつながったことが読み取れる。実際にゲームのビデオを見返すと上記の解釈を納得することできたと考える。

ルール③ ブレイクダウンルール

ルール④ スクラムルール

松瀬 (2020) は「起源をさかのぼると、ラグビーの原点はスクラムだと言えなくもない。・・・ボールの奪い合いは、両チームが押し合いへし合いの状態となっていた、スクラムのようなものだった。」とあり、「ラグ

ラグビーにおけるルール設定による主観的評価の検証：ボールの争奪と継続

ビーとサッカーの原型は・・・農村の祭りの遊びだった。」とも述べている。これは、ブレイクダウンやスクラムで行われている『ボールの争奪と継続』は人間の本能からくる『情熱』を包含していると考ええる。

今回の授業では、上記のような理由により、ブレイクダウンルールでの「ラグビーらしい。」スクラムルールでの「よりラグビーらしい。」という評価になったと考える。

ラグビーボールは楕円形をしており、丸いボールを使用する他の球技と比較してゲーム中にミスが発生する回数が多くなる。そのミスが発生して『ボールの継続』に失敗した場合でも、自分や味方チームの選手が『ボールの争奪』によってボールを再獲得することが出来る。そのことによってチームの『結束』が強まり、ゲームに対する『情熱』を失わずにプレーを継続させることが出来たと考える。

今回の授業では、その経験から「失敗しても頑張れば相手ボールを奪うことが出来るのでやる気が出る。」という評価になった。

さらに、1対1でボールの争奪を行う簡易ブレイクダウンとは違い、簡易スクラムは3対3で行うため、『結束』の重要性に気付いたと考える。

その結果「1人が負けても他の2人が頑張れば対抗できる。」という評価になったと考える。

授業時間の都合上、『ボールの争奪と継続』についての詳細な説明を行わなかったため、なぜ簡易ブレイクダウンや簡易スクラム行うのか疑問を持っていた回答者がいた。

今後は、『ボールの争奪と継続』についての説明に工夫が必要である。

さらに、「体格差や力の差があると有利不利がはっきりする。」「ポイントまでの移動や組むまでに時間がかかり、スクラムを組まない人の待ち時間が出る。」といった改善点も挙げられていた。短い授業時間内で十分な練習時間を確保することは困難であるが、今後は、授業参加者が全員で同じ練習をするのではなく、希望する役割に応じたグループに分かれて練習することも必要であると考ええる。

ルール⑤ キックルール

廣瀬（2016）はキックの種類について、「ひとつは、エリアを獲得するためのキックだ。・・・もうひとつが、コンテストابلな、蹴ったボールを再獲得する意図で蹴るキックだ。」と述べている。

今回の授業では、キックの技術を獲得するための十分な練習時間が確保できなかったため、「ゲームの中でキックを使用する場面が少なく、キックが苦手な人が多いので練習が必要。」「キックの場面が少ない。」「両チームにキックができる人がいないと不公平になる。」といった改善点も挙げられていた。しかしキックが有効な攻撃や守備につながった場面では、パスでは獲得できない地域（エリア）を獲得できたことが強い印象を与えたため、「前にボールを運ぶことが出来る。」「攻められている時にピンチを回避できる。」という評価になったと考える。今後は、キックの練習も授業参加者が全員で同じ練習をするのではなく、希望する役割に応じたグループに分かれて練習することも必要である。

ルール⑥ コンバージョンゴールルール

李（2016）は「得点となる「トライ」とは、本来、文字通りの「トライ＝試み」であり、それはゴールキックにトライすることを意味する。『ラグビー校・ルールブック（1845）』にも、「ゴールにトライすること」として「ボールはポストの間のバーを越えなければならない」と記されており、越えなければ無得点」と本来のラグビーの得点の方法を紹介している。

今回の授業では、ゲームの中でトライの機会が少なかった。しかし、逆に数が少なかったためコンバージョンゴールの際に「ドキドキ感がある」「成功すると盛り上がる」という評価になったと考える。一方で「トライとゴール成功で加点制にするといい。」といった改善点も挙げられていた。これも授業時間の都合上、本来のラグビーの得点方法についての詳細な説明を行わなかったため、何でトライが得点にならないのかの疑問につながったと考える。今後は、本来のラグビーの得点方法についての説明に工夫が必要である。

5. まとめと今後の課題

1. ルール変更が機能するには、対象者のラグビー特有のプレーの意味についての理解が必要である。
2. ルールを理解しながらゲームを楽しむには、ラグビーの技術の獲得が不可欠である。
3. 対象者全員の意見を反映するには、テキストマイニングを使った客観的な評価をする必要がある。
4. 今後は、対象者がレフリーをやることにより、『品位』や『規律』に気が付き、レフリーとプレーヤーまたはプレーヤー同士を『尊重』する意識が出ると考える。

文献

- 国際ラグビーボード（2020）競技規則 ラグビー憲章。
https://laws.worldrugby.org/downloads/World_Rugby_Laws_2020_JA.pdf：7-9（参照日 2020年9月22日）
- 鈴木秀人（2012）派生的ボールゲームとしての「タグラグビー」に関する一考察－ラグビーフットボールとの相違点からの検討－．体育科教育学研究、28（2）：1-14.
- 日本ラグビーフットボール協会普及育成委員会（2020）、タグラグビーオフィシャルウェブサイト よくある質問．<http://www.tagrugby-japan.jp/faq/>（参照日2020年9月22日）
- 早坂一成・岡本昌也・寺田泰人（2016）大学体育におけるラグビーの効果的な授業展開に関する一考察－コンタクトプレー及び男女学生共習における指導方法に着目して－．日本ラグビー学会、第9回大会 口頭発表
- 樋口耕一（2020）社会調査のための計量テキスト分析－内容分析の継承と発展を目指して－第2版．ナカニシヤ出版：京都府
- 廣瀬俊朗（2019）ラグビー知的観戦のすすめ．株式会社 KADOKAWA：東京都 P58・63・72
- 松瀬学（2020）ONE TEAM のスクラム 日本代表はどう強くなったのか？増補改訂版『スクラム』．株式会社 光文社：東京都 P231-232
- 李 スンイル（2016）ラグビーをひもとく．株式会社 集英社：東京都 p94

