

タ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

ーゲーム参加者によるルール変更ー

廣瀬文彦¹・齊藤武利¹

キーワード

タグラグビー ラグビーの特性 ルール設定 ルール変更

1. はじめに

授業で行うタグラグビーは、競技で行うタグラグビーと異なり勝利を目的とはしていない。授業でタグラグビーを行う目的は、ゲームに参加することによってラグビーの特性を理解することであると考え。

我々は、2019年度（以下、昨年度）に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』というラグビーの特性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。（廣瀬・早坂・齊藤、2020）

本研究（以下、今年度）では大学の体育実技授業でタグラグビーを行う際に、『ルールの設定と変更』というラグビーの特性を取り入れて、設定されたルールを変更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。

ラグビーの起源であるフットボールのルールの調整について、中村

¹白鷗大学教育学部
e-mail : fhirose@fc.hakuoh.ac.jp

(1985)は「同じようなスポーツをしていながら、ルールが違うために対戦できないようなチームの間で試合をしようとするれば、まずはルールを調整し合うことが必要であり、それはどちらのルールが合理的であるかという判断を要求するものである。スポーツのルールはこのような経験をしながら、また相互批判が行われながら創られ、変化してきた歴史を持つもので、フットボールもその例外ではない。」と述べていた。さらに中村(1991)は「一七、一八世紀になるとこの球技は学校や空き地で子供たちによって日常的に行われるようになり、やがて一九世紀中ごろにルールが成文化される。しかしこれらのルールは交通機関や通信手段が未発達であったため互いに積極的な交流や調整が行われることもなく、それぞれの学校やクラブのなかだけで共有されていた。」「一八六二年十一月、ケンブリッジ大学で、同校に在学するイートン校とハロー校の卒業生によるフットボールの試合が行われた。…この試合が可能になるためには、まずはお互いのルールを調整しなければならず、双方から委員が選ばれてこれを行い、一〇カ条の「調整ルール」が作成された。」と述べていた。

十九世紀に現代のサッカーやラグビーが現れる以前のフットボールの「民族フットボール」について、山本(1998)は「民族フットボールのもう一つの共通点は、レフェリーがいなかったということである。これは、ルールがほとんどないということから必然的に出てくる特徴であった。…民族フットボールの場合はレフェリーが存在しなかったので、ゲーム進行のコントロールはプレーヤー自身に委ねられていた。」と述べていた。

タグラグビーのルール変更について、鈴木(2009)は「基本的なルールのゲームでは、攻める側がパスを失敗したり、タッチに出してしまうのかぎり、いつかはトライが取れるルールとなっています。」さらに、「ルールを発展的なものへと変えていき、もっともっとタグラグビーをおもしろくしてみましょう。ルールを変えていくポイントは、ゲーム中の攻守交代の場面がより多く生み出されるようにするという点にあります。」と述べていた。

これらのフットボールのルールについての発達の経緯やタグラグビーのルール変更より、ラグビーの特性である『ルールの設定と変更』を理解するためには、設定されたルールをゲーム参加者が主体的に変更することが必要であると考えられる。

そこで本研究は、『ルールの設定と変更』についての受講者の主観的評価をアンケート調査によって明らかにした。

2. 方法

2.1. 対象者

2020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35名（3年生2名、2年生33名）を対象者とした。

2.2. 授業内容

授業の中でタグラグビーは13回（第1回はオリエンテーション）行われ、第13回授業後にアンケート用紙を配布して後日回収した。第2回授業から第5回授業では、ルール説明と技術練習の後にゲームを行った。第6回授業から第9回授業は戦術練習として練習ゲームを行った。第10回授業はルール設定した模擬ゲームを行ない、第11回授業から第13回授業は公式ゲームとして、ゲーム参加者が模擬ゲームで設定したルールの変更を行った。（表1）

ゲーム運営は6チーム（1チーム5名または6名）を2グループに分け、3チームのリーグ戦を2か所同時に行った。ゲーム参加人数は5名として、6名編成のチームはゲーム中に交代自由とした。公式ゲーム参加者のチーム分けは、練習ゲームと模擬ゲームでの個人のトライ数とタグ数を記録しその合計を個人記録として、チーム力が均等になるように編成した。ゲーム時間は練習ゲームでは前後半5分、模擬ゲームと公式ゲームでは前半5分（ルール④（コンバージョンゴールルール）なし）、後半7分（ルール④（コンバージョンゴールルール）あり）とした。後半はコンバージョンゴールに時間がかかるため時間を長く設定した。

表1 授業内容

	主な授業内容	新たに設定したルール
	第1回 オリエンテーション	
	第2回 ルール説明・練習①・ゲーム	ルール①
	第3回 ルール説明・練習②・ゲーム	ルール③
	第4回 ルール説明・練習③	※
前半	第5回 ルール説明・練習④・ゲーム	ルール②
	第6回 練習ゲーム①	ルール③（レシーバー設定追加）
	第7回 練習ゲーム②	
	第8回 練習ゲーム③	ルール④
	第9回 練習ゲーム④	ルール⑤
	第10回 模擬ゲーム	前半（5分）ルール①②③⑤
後半	第11回 公式ゲーム①	後半（7分）ルール④
	第12回 公式ゲーム②	
	第13回 公式ゲーム③	

※雨天のため体育館で基本技術の練習を行った。

2.3. ルール設定

本研究のルール設定は①オフロードパスルール、②ヒット（NO8）ルール、③キックルール、④コンバージョンゴールルール、⑤トライセービングルールであった。昨年度にルール設定した「ブレイクダウンルール」と「スクラムルール」は、身体接触によるウイルス感染のリスクを考慮して採用しなかった。（廣瀬・早坂・齊藤、2020）さらに、昨年度のルール設定を変えた点は、「キックルール」の一部（レシーバー追加）と「トライセービングルール」を加えたことであった。

なお以下では、ボールを保持している側を「攻撃側チーム・攻撃側選手」、ボールを保持していないチームを「防御側チーム・防御側選手」と表現し、同じチームである場合を「味方チーム・味方選手」、違うチームである場合を「相手チーム・相手選手」と表現した。

ルール① オフロードパスルール

タグ成立（防御側選手が攻撃側選手のタグを1本取る）後に、『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。ラグビールールではタグ成立後に、3歩以内であればパスをすることが出来るというルールであるが、ラグビーにおけるオフロードパス（攻撃側選手がタックルを受けながら味方選手にパスをするプレー）を意識してルール設定した。

ルール② ヒット（NO8）ルール

8番ピブスをつけている選手（チームで1名・個人記録の成績下位の選手）は『防御側選手にタグを2本取られるまでプレーオン』とした。これは、ラグビーにおける攻撃側選手が防御側選手に接触しながら前進するプレーや、防御側チームの複数の選手の注意を引きつけて、攻撃側チームが攻撃しやすい状況を作ることを意識してルール設定した。

ルール③ キックルール

プレー中に「キッカー」（ボールを蹴る選手）が『「キック」と宣言してキック（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（相手側陣地のゴールライン側）にボールを移動させても良い』とした。その際に、安全面を考慮して①キッカーはキック宣言後に必ずキックをする。②防御側選手はキックの妨げをしない。③キック可能地域は味方側陣地のゴールラインからハーフウェイラインより相手側陣地のゴールライン側に3mまでとする。④攻撃側選手はキックの瞬間にキッカーより前方に「プレーの意志を持って」位置していた場合はオフサイドの反則となる。⑤攻撃側チームの選手1名を「レシーバー」としてオフサイドが適用されない選手とし、キックされたボールをキャッチする役割とした。⑥キック後に防御側選手はボールが地面に触れるまでプレーできない。⑦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、防御側チームのフリーパスで再開することもルールに加えた。これは、攻撃側チームがキック戦術を用いやすくすることを意識してルール設定した。（図1）

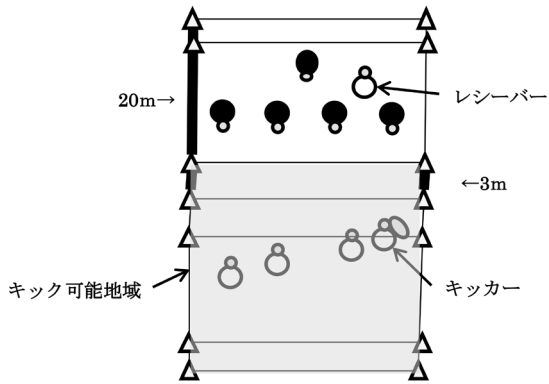


図1 キックルール

ルール④ コンバージョンゴールルール

トライ（ボールを保持している選手が相手側陣地のゴールラインを超える）を取った際に得点とはならず、『トライを取ったチームがコンバージョンゴール（トライを取った位置から最も近い相手側陣地のゴールラインから17mの地点でキッカーがプレースキック（地面に置いてあるボールをキックする）を行ない、インゴール（相手側陣地のゴールラインを超えた地域）でボールが地面に触れる前に味方選手のゴールキックレシーバー1名がボールを保持すると得点』とした。これは、本来のラグビーの得点方法である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ことを意識してルール設定した。（図2）

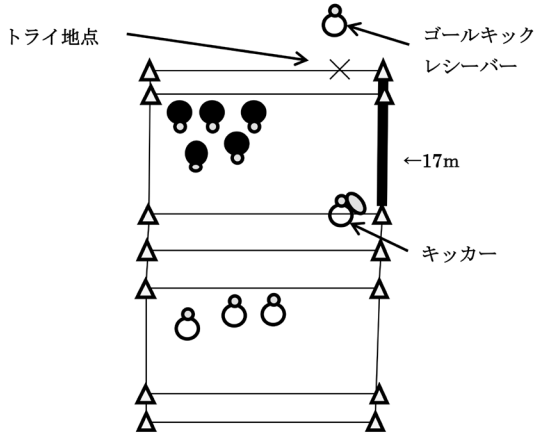


図2 コンバージョンゴール

ルール⑤ トライセービングルール

『ゴール前地域（相手側陣地のゴールラインから3mまでの地域）でのタグ成立はオフロードパスルールを適用しない』とした。その際のプレー再開の方法は、①攻撃側チームが防御側陣地のゴールラインから3mの地点で攻撃権を有する。②再度のゴール前地域でのタグ成立は①を繰り返す。③防御側チームはゴール前地域で2回タグ成立する、またはゴール前地域外でのタグ成立で攻撃権を有するとした。安全面を考慮して、①攻撃側選手は並んでいる防御側選手の間に走り込む②インゴールに飛び込まないことをルールに加えた。ゴール前地域であってもヒット（NO8）ルールは適用されるとした。これは、ラグビーの醍醐味であるゴール前の攻防を意識してルール設定した。（図3）

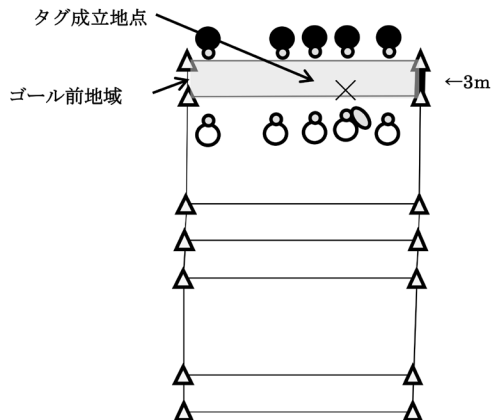


図3 ゴール前地域

2.4. ルール変更

授業期間の後半では、模擬ゲーム（第10回授業）でルール設定した内容を、公式ゲーム（第11回授業から第13回授業）のゲーム参加者がルール変更してゲームを行った。ルール変更はゲームごとにキャプテンを中心に行った。（表1）

ルール設定は「タグ成立後の攻撃権移動になる回数」は1回、「キック時のレシーバーと防御側選手の競り合いの有無」は無し、「トライの点数」は0点、「コンバージョンゴールの点数」は1点とし、ルール変更はこれらを変更するとした。

今年度にルール変更を採用した理由は、フットボールの発達過程において「チームの双方から委員が選ばれて「調整ルール」を作成した。」ことであった。

2.5. アンケート調査

対象者に対して第13回授業（2020年12月17日）の終了後に質問紙を配布し、後日に回収した。分析対象はアンケートを回収することが出来た18名とした。アンケート調査は無記名で行うため個人を特定しないこと、

協力しない場合に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目的のためだけに使用することを質問紙に明記した。アンケートの回答(提出)によって同意を得たこととした。

アンケート項目は受講前までの(タグ)ラグビー経験の有無、ルール①～④およびルール変更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、ルール①～④については「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、ルール変更については「いいと思う」「よくないと思う」「どちらでもない」とした。ルール⑤についてはルールの徹底が不十分であったため質問から除外した。自由記述式はルール①～④については「良かった点」「改善点」を記述し、ルール変更については意見を記述した。結果は、三者択一式は人数を単純集計し、自由記述はルール①～④について多かった回答の代表的な意見を示した。さらに、「キックルールについての自由記述」と「ルール変更についての意見」をテキストマイニング分析した。「ルール変更についての意見」はひとりの回答者が複数の文で答えていたこともあり27文を分析対象とした。その中で具体的な意見ではなかったと判断した「いいと思う。」「とても良いと思う。」の2文は除外して25文を分析した。分析に採用した文は、文意を変えないように留意した上で単語表現の統一および文表現の削除を行った。単語表現は「試合」を「ゲーム」に統一した。文表現は「だけど」という接続詞と「ルールを変えるのは良いと思います。」や「大切なことだと思った。」など具体的な意見ではなかった部分を削除した。「ルール変更についての意見」は2名の著者の主観によりポジティブな意見とネガティブな意見に分けた。その際に「レベルに応じて変更できるのはいいことだが、チームによって変わるのでなかなか覚えられない。」は前半部分をポジティブな意見、後半部分をネガティブな意見として2文に分けた。その結果、ポジティブな意見は21文、ネガティブな意見は5文となった。テキストマイニング分析には樋口(2020)を参考にKH Coder(Ver. 3. Beta. 02f)を使用し、抽出語の共起ネットワーク分析を行った。

3. 結果

アンケートに回答した18名のうちラグビー経験者は0名で、タグラグビー経験者は2名であった。

三者択一式の回答結果を以下に示す。(表2・表3)

表2 ルールについての三者択一式結果

	人 数 (人)		
	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	6
ルール②	14	1	3
ルール③	16	0	2
ルール④	10	1	7

表2が示すように、設定したルールに対して「面白いと感じた」はすべてのルールで50%以上の回答があった。ルール③キックルールに対して「面白いと感じた」回答が最も多かった。

表3 ルール変更についての三者択一式結果

	人 数 (人)		
	いいと思う	よくないと思う	どちらでもない
ルール変更	16	0	2

表3が示すように、ルール変更に対して「面白いと感じた」は89%の回答があった。

自由記述の主な回答結果を以下に示す。(表4)

表4 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	<ul style="list-style-type: none"> ・タグを取られたら次の人へパスをするので、多くの人が触れる。 ・間があかずに、すぐに相手から自分とゲームが切り替わるところ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・審判の曖昧な判断になってしまう。 ・審判をするときに2歩が分かりにくいので、歩いたらアウトにする。
ルール② ヒット (NO8) ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・1本だとすぐ取れるし、取りやすいが、2本だとそれなりに時間がかかるためプレーを頻繁に止める必要がないところ。 ・NO8をどのように守るか考えてプレーするのが楽しかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・NO8を毎回変える。 ・NO8は自分たちで決めたかった。 ・NO8ばかりにボールが回って他の子があまり触れない。
ルール③ キックルール	<ul style="list-style-type: none"> ・キックが出来る人がチームにいて、ボールが前に進みやすくなった。 ・キックが出来る人がやればゲーム内容は面白くなるが、出来ない人がやるとプレーが止まってしまったりミスになってつまらなくなる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・同じ人がキッカーやレシーバーだと他の人の技術向上には繋がらないと思った。 ・チームに1人はキックが出来る人がいないと残念な感じになる。 ・サッカー経験者がいなくてなかなかキックが決まらない時があった。 ・ボールを持ってすぐキックの繰り返しだとあまりパスがなくなってしまうため、1ゲーム何回キックができると決めても良いと思う。
ルール④ コンバージョン ゴールルール	<ul style="list-style-type: none"> ・動きが止まらないラグビーではキックをする時間が異なるものであり、ドキドキして面白いと感じた。 ・トライだけでなく点数を取れる機会があったこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・キックが届かない人はもう少し前から蹴る。置いたボールではなく、手で持ったボールを蹴るなど、個人のレベルに合わせても良いのかなと思った。 ・チームで蹴る人を決めるのではなく、全員がキックを経験する。

「キックルールについての自由記述」のテキストマイニング分析の結果を以下に示す。(図4・図5)

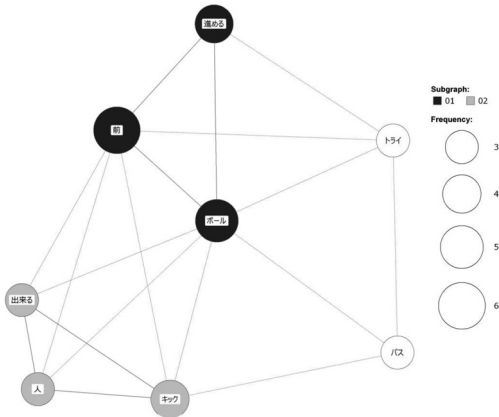


図4 キックルールの「良かった点」の共起ネットワーク分析結果 (n=20)

図4が示すように、主観的な「良かった点」の評価は①「ボールを前に進めることができる。」②「キックが出来る人がやると面白くなる。」であった。

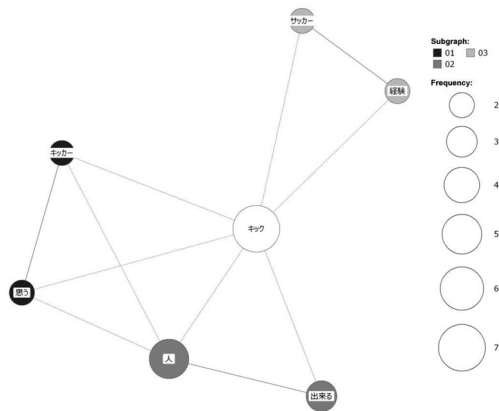


図5 キックルールの「改善点」の共起ネットワーク分析結果 (n=20)

図5が示すように、主観的な改善点の評価は①「キッカーについての思い。」②「キックが出来る人が必要。」③「サッカー経験者が必要。」であった。

ルール変更した内容とゲーム数を以下に示す。(表5)

表5 ルール変更内容とゲーム数

		ゲーム数					
攻撃権移動		コンテストの有無		トライ点数		ゴール点数	
1回	15	なし	15	1点	12	1点	18
2回	3	あり	3	2点	6		
合計	18	合計	18	合計	18	合計	18

表8が示すように、標準的なルール変更内容は、「タグ成立後の攻撃権移動になる回数」は1回、「キック時のレシーバーと防御側選手の競り合いの有無」はなし、「トライの点数」は1点、「コンバージョンゴールの点数」は1点となった。

ゲームごとのルール変更内容およびゲーム結果を以下に示す。(表6・表7・表8)

表6 第11回授業のルール変更内容とゲーム結果

第11回授業				
チーム(ビブス)カラー		赤・水・白	黒・青・桃	
1	対戦チーム		赤-水	黒-青
	前 半	得 点	2-1	1-2
		攻撃権移動回数 コンテストの有無	1回 なし	2回 なし
	後 半	得 点	4-5	0-3
		トライ得点・ゴール得点	2点・1点	1点・1点

2	対戦チーム		白-水	黒-桃
	前 半	得 点	2-1	1-2
		攻撃権移動回数 コンテストの有無	1回 なし	1回 あり
	後 半	得 点	6-6	1-2
トライ得点・ゴール得点		2点・1点	1点・1点	
3	対戦チーム		赤-白	桃-青
	前 半	得 点	2-2	3-1
		攻撃権移動回数 コンテストの有無	1回 なし	1回 あり
	後 半	得 点	5-8	4-1
トライ得点・ゴール得点		2点・1点	1点・1点	

表7 第12回授業のルール変更内容とゲーム結果

第12回授業				
チーム (ピブス) カラー		白・赤・黒	水・青・桃	
1	対戦チーム		白-赤	水-青
	前 半	得 点	1-1	2-2
		攻撃権移動回数 コンテストの有無	1回 なし	1回 なし
	後 半	得 点	1-0	4-0
トライ得点・ゴール得点		1点・1点	1点・1点	
2	対戦チーム		白-黒	水-桃
	前 半	得 点	3-1	1-0
		攻撃権移動回数 コンテストの有無	1回 なし	1回 なし
	後 半	得 点	2-3	5-2
トライ得点・ゴール得点		1点・1点	1点・1点	
3	対戦チーム		赤-黒	青-桃
	前 半	得 点	2-1	1-1
		攻撃権移動回数 コンテストの有無	1回 なし	1回 なし
	後 半	得 点	0-1	1-1
トライ得点・ゴール得点		1点・1点	1点・1点	

表8 第13回授業のルール変更内容とゲーム結果

第13回授業				
チーム (ピブス) カラー		桃・青・赤	黒・水・白	
1	対戦チーム		桃-青	黒-水
	前 半	得 点	1 - 1	2 - 1
		攻撃権移動回数 コンテストの有無	1回 なし	1回 なし
		後 半	得 点	5 - 3
		トライ得点・ゴール得点	1点・1点	2点・1点
	2	対戦チーム		桃-赤
前 半		得 点	2 - 1	0 - 1
		攻撃権移動回数 コンテストの有無	1回 なし	2回 あり
		後 半	得 点	4 - 0
		トライ得点・ゴール得点	1点・1点	2点・1点
3		対戦チーム		青-赤
	前 半	得 点	0 - 3	0 - 1
		攻撃権移動回数 コンテストの有無	1回 なし	2回 なし
		後 半	得 点	2 - 2
		トライ得点・ゴール得点	1点・1点	2点・1点

ルール変更についてのテキストマイニング分析の結果を以下に示す。

(図6・図7)

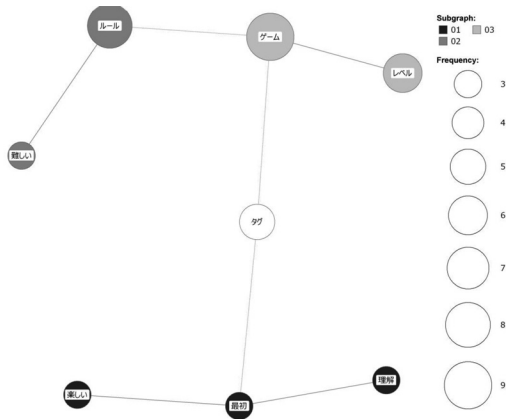


図6 「ポジティブな意見」の共起ネットワーク分析結果 (n=20)

図6が示すように、主観的な評価は①「最初はルールを理解出来ないの
でルール変更することによって楽しくなる。」②「ルールが難しいのでル
ール変更は良い。」③「ゲームのレベルに合わせてルール変更ができるの
で良い。」であった。

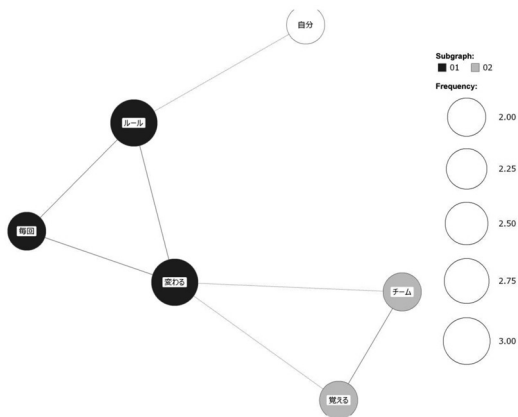


図7 「ネガティブな意見」の共起ネットワーク分析結果 (n=5)

図7が示すように、主観的な評価は①「ルールが毎回変わることは良くない。」②「相手チームによってルールを覚えることが難しい。」であった。

4. 考察

「ルール①～④についての自由記述」と「ルール変更についての意見」について考察する。昨年度のルール設定を変更しなかったルール①、ルール②、ルール④については昨年度の「改善点」の対応について、今年度にルール設定を一部追加したルール③と新たにルール設定をしたルール⑤とルール変更について詳しく考察した。

ルール① オフロードパスルール

昨年度の「改善点」に「適当にパスをすることがあった。」が挙げられており、課題として正しい状況判断ができるような練習が必要であることを述べた。今年度は、第5回授業の練習④で30分ほどキック練習とパス練習をグループに分けて行った。その練習は個人技術の向上目的で行ない、状況判断の向上は第6回授業から第9回授業までの練習ゲームで行った。その結果、実戦での経験によって状況判断能力が向上した印象であった。

今年度の「改善点」に「審判の曖昧な判断になってしまう。」「審判をするときに2歩が分かりにくいので、歩いたらアウトにする。」が挙げられていた。昨年度は公式ゲームにおいてラグビー経験者である著者2名がレフリーを行っていたが、今年度はゲームを行っていないチームの受講者がレフリーを行った。そのため、判定に客観性と一貫性が無かった場面があったためと考える。受講者がレフリーを行った理由は、フットボールの発達過程において「レフェリーが存在しなかったので、ゲーム進行のコントロールはプレーヤー自身に委ねられていた。」ことであった。今後は公式ゲームの際に、受講者の中からゲームに参加しないレフリー専門者を選ぶことにより、レフリング技術の向上やアンケート調査で多様な回答が得られることが期待されると考える。

ルール② ヒット (NO8) ルール

昨年度の「改善点」に「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。」が挙げられており、課題として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ことを述べた。今年度は、練習ゲームと模擬ゲームでの個人記録の下位選手6名をそれぞれのチームのNO8選手とした。その結果、今年度の「改善点」に「NO8を毎回変える。」「NO8は自分たちで決めたかった。」との意見が挙げられていた。今年度のNO8の選抜方法は、攻撃能力と防御能力が反映された個人記録で行なった。今後は攻撃能力を反映できる個人記録を用いて、複数の候補者の中からゲーム参加者が決定する方法を考案する必要があると考える。

ルール③ キックルール

昨年度の「改善点」に「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。」が挙げられており、課題としてキックの練習を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述べた。今年度は、ルール設定にレシーバーを追加して練習ゲームを行うことでゲーム中にキックを選択する頻度が高くなった印象があった。

今年度のキックルールの「良かった点」をまとめると「キックが出来る人がやると、ボールを前に進めることができるので面白くなる。」となった。土井(2019)はキックのメリットについて「サッカーやバスケットボールのようにマンツーマンやゾーンディフェンスで守る競技と違い、ラグビーのディフェンスはボールを基準としてゴールラインと平行方向に防御の面(ディフェンスライン)を作って守る。組織防御が高度に発達した現代ラグビーでは、ランやパスだけでディフェンスラインを突破して前進するのは非常に難しい。その点キックは接触することなく相手の頭越しにボールを前に進めることができる。」さらに、「ラグビーでは相手のゴールラインに近づくほど得点の可能性が高まる。そのため、陣地を前に進める

ことは、精神的な優位につながる。」と述べていた。ラグビーにおいてもゲームの経験を重ねて防御側のレベルが上がるとランやパスだけではディフェンスラインを突破することは難しくなってくる。第3回授業からキックルールを設定し、さらに第6回授業からレシーバーも設定したことによって、キック戦術の選択が増えてボールが横方向だけでなく縦方向にも動き、さらに攻撃権の移動も頻繁になりゲームが活性化した印象であった。

今年度のキックルールの「改善点」をまとめると「サッカー経験者のようなキックが出来る人がチームにいないと面白くない。」となった。昨年度も「両チームにキックができる人がいないと不公平になる。」との意見が挙げられていた。今後は練習ゲームの際にキック戦術を選択しやすいルールでゲームを行う方法を考案する必要があると考える。

ルール④ コンバージョンゴールルール

昨年度の「改善点」に「トライとゴール成功で加点制にするといい。」が挙げられており、課題として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と述べた。今年度においても、授業時間の制限により本来のラグビーの得点方法についての詳細な説明を行うことが出来なかった。そこで、コンバージョンゴールの得点のルールを変更することによって本来のラグビーの得点方法の理解につなげることとした。今後は意図を説明する時間を確保して、ゲーム参加者が理解した上でルール設定をすることが必要となると考える。

ルール⑤ トライセービングルール

今年度に新たに採用し、第9回授業（練習ゲーム最終回）でルール設定したが、ゲーム参加者に意図が伝わらず公式ゲームでは不採用とした。

鈴木（2009）はゴールライン直前のタグの扱いについて「基本的なルールでは、ゴールライン直前でタグをとられても3歩以内でインゴールに入った場合はトライと認めていましたが、上達にしたがってこのルールも厳しくします。」と述べていた。

ラグビーにおいてはゴール前でトライを防ぐトライセービングタックルや、ゴール前の攻撃側チームと防御側チームのトライをめぐる攻防はラグビーの醍醐味と言われている。例を挙げると、2015年ラグビーワールドカップにおける松島幸太郎選手（南アフリカ戦）や五郎丸歩選手（スコットランド戦）のトライセービングタックルや2020年に96回目を迎えた伝統の早明戦（早稲田大学と明治大学の定期戦）における明治大学の攻撃を必死に防御する早稲田大学などがある。

今後は意図を説明する時間を確保して、ゲーム参加者が理解した上でルール設定をすることが必要となると考える。

ルール変更（「タグ成立後の攻撃権移動になる回数」）

「タグ成立後の攻撃権移動になる回数」は1回から1回となった。

鈴木（2009）はタグの回数について「ボール扱いが上達してくると、守る側が何回タグをとってもいつかはトライをとられるゲームになってきます。…攻守交代となるタグの回数は、相手ゴールライン目前で攻守交代が起こるように…」と述べていた。ルールを設定する際に、「トライをとる」ことを考えるとタグ成立後の攻撃権移動になる回数は多いほうがいい。しかしゲーム参加者は「トライをとられない」ことを重要視してルール変更した結果、「タグ成立後の攻撃権移動になる回数は1回」を選択したと考える。

ルール変更（「キック時のレシーバーと防御側選手の競り合いの有無」）

「キック時のレシーバーと防御側選手の競り合いの有無」は無しから無しとなった。

土井（2019）はキックのデメリットについて「ハイパントやキックパスなど相手と競り合うことを前提としたキック（コンテストキック）を除いてキックを蹴ればいったんは相手にボールを渡すことになる。」と述べていた。今年度はレシーバーを設定することによりキックの目標が明確となり、さらにボールの競り合いを無くすことによってボールを確保し続けることができた。その結果、ゲーム参加者は「キック時のレシーバーと防

御側選手の競り合いは無し」を選択したと考える。

ルール変更（「トライの点数」と「コンバージョンゴールの点数」）

「トライの点数」は0点から1点、「コンバージョンゴールの点数」は1点から1点となった。

中村（1985）はフットボールを行う目的について「彼らが行っていたフットボールは、単に村人たちが二つのチームに分かれて、村の中でこれを行っていただけのことであり、どちらが勝利を得ようと、それが前記のような「榮譽」と考えられる社会的条件は成立していなかった。むしろ、フットボールを行うという雰囲気や気分共感し、それを共有することのほうが重要でもあり、また自然でもあったのである。」と述べており、トニー・コリンズ（2019）はトライおよびコンバージョンゴールの点数と方法について「ラグビー校が最初のルールブックを印刷発行したのと同じ年の一八四五年に…トライでは点はいらない。トライはゴールキックを試す（トライする）機会を提供するだけだ（トライ後のゴールが決まると、トライが消えてゴールとなる。これを「トライをコンバート（変更）する」と言った。）…ここから「トライ」という用語が生まれた。」と述べていた。さらにゴールキックの手順について「タッチダウンをした選手がフィールドオブプレー（ゴールラインとタッチラインに囲まれた地域）で待機する選手に向かって、タッチダウンした地点からパントを上げる。待機していた選手はボールをキャッチし、かかとでグラウンドに印をつける。だが、ボールがキャッチャーに向かって蹴られた瞬間に、ディフェンス側はキャッチを妨害するために前方に走り出すことができる。キャッチャーがうまくキャッチした場合は、ボールをグラウンドにおいてよい。そのあと、トライをあげた選手がゴールポストのあいだにわたしたバーを越えるようにキックする。」と説明していた。

このように、ラグビーは村の祭りを起源とする「民族フットボール」から発達していったために、勝利や敗戦という結果でなく長い時間楽しみたいという思いによって行われていたために、点数を取ることを難しくした

という背景があった。

今後は意図を説明する時間を確保して、ゲーム参加者が理解した上でルール設定をすることが必要となると考える。

5. まとめと今後の課題

1. 多様な意見を集めるためにゲームに参加しないレフリー専門者を設定する必要がある。
2. チーム編成方法やNO8の選考方法を工夫する必要がある。
3. チーム戦術や状況判断を向上させることができるルールを考案する必要がある。
4. ゲーム参加者が意図を理解したルール設定をする必要がある。
5. 具体的な意見を集めるためにルール変更と公式ゲームの結果の関係を示す必要がある。

謝辞

本研究を行なうにあたって、忙しいにも関わらず授業運営に協力していただいた、白鷗大学教育学部スポーツ健康専攻4年生國井馨様、アンケート調査に協力して下さった白鷗大学2020年度後期「ラグビー」の受講生の皆様に深く感謝しております。

文献

- 鈴木秀人 (2009) だれでもできるタグラグビー. 小学館: 東京都 P41 P43
土井崇司 (2019) ラグビーの戦い方 [キック戦術の実践]. ベースボール・マガジン社: 東京都
トニー・コリンズ: 北代美和子訳 (2019) ラグビーの世界史. 白水社: 東京都 P27
中村敏雄 (1985) オフサイドはなぜ反則か. 三省堂選書: 東京都 P26 P99
中村敏雄 (1991) スポーツルールの社会学. 朝日新聞社: 東京都 P51 P54-55
廣瀬文彦 早坂一成 齋藤武利 (2020) タ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. 白鷗大学教育学部論集, 14 (2): 179-191
山本浩 (1998) フットボールの文化史. 株式会社 筑摩書房: 東京都 P35 P58