健康運動科学（2011）**2**，55～73

【実践研究】

体育系女子大学生におけるニュースポーツの分類と位置づけ

中　村　哲　士

The Classification and Positioning of New Sports by Female College Students of Physical Education

Tetsushi Nakamura

Abstract

We investigated how female college students majoring in physical education classified and positioned new sports, as well as the possibility of their use during coaching and elements that had effects on these factors. The number of athletic events used was 15, and we performed cluster analysis and discriminant analysis. The findings obtained can be summarized as follows:

1. The athletic events were classified into the 3 groups; (1) those utilized actively in a wide range of activities, (2) those not utilized or improved, though the possibility of later use during coaching was high, and (3) athletic events not utilized.
2. New sports belonging to the 3 groups were Short tennis, Kin-ball, Indiaca, Flying disk, Double dutch, Flingo, and Tee ball in group (1); Gate ball, Ground golf, Petanque, and Shuffle board in group (2); and Sports chanbara, Touch rugby, Tchoukball, and Unihoc in group (3).
3. While the possibility of using the activities during coaching was highest in order of group number, awareness and acquisition were classified on a considerably high level.
4. Elements that showed effects on their possible use during coaching were skills, practicality, and amount of exercise. Notably, acquisition of skills was regarded as especially important, following by practicality and amount of exercise.

キーワード：ニュースポーツ，分類，位置づけ，体育系女子大学生
key word：new sports, classification, positioning, female college students of physical education

Ⅰ．緒　　言

ニュースポーツは我が国のスポーツが“競技型”から“参加型”へと変容していく社会状況の中で出現し[1]，いまや大学の体育実技，社内レクリエーション，村おこしの一環として実施されたり，企業の社技として支援されている。生涯スポーツの模索と相まって，いままさに「いつでも，どこでも，だれでも」できるニュースポーツは時代の追い風に乗って人気を集めている[2]。野々宮[3]によるとニュースポーツの代表的活動例やこの表記が登場する時期は，直接的には1970年代後半まで遡り，ニュースポーツの表記を体育専門誌で確認できるのは，インディアカをニュースポーツとして紹介した薗田[4]の例が最初のようである。にもかかわらず，未だ，ニュースポーツに関する明確な定義はなく，分類法も多様であり[1]，いまひとつ専門の研究者の間でも合意を得るに至っていない実情にあること[5]，国民全体としては，その理解度はさほど高くないとの認識が妥当であること[6]，普及・推進する側の種目の濫用や実施者の存在が不明確であること[7]などが問題とされている。

これまでのニュースポーツに関する研究は，通商産業省産業政策局の「スポーツビジョン21」発表前後を中心に，「ニュースポーツとは何か」をめぐる論議を整理する作業，すなわち，ニュースポーツを

武庫川女子大学 健康・スポーツ科学部
健康・スポーツ科学科
〒663-8558　西宮市池開町6-46

Department of Health and Sports Sciences, School of Health and Sports Sciences, Mukogawa Women's University, 6-46, Ikebiraki-cho, Nishinomiya, 663-8558, Japan

どのようなものとして分類し位置づけるか，またその特性はどういうところにあるか[3]を探る史的・原理的研究から開始されてきたように受け取れる。

「スポーツビジョン21」において示されたものは，①国内外を問わず最近生まれたスポーツ，②諸外国で古くから行われていたが，最近わが国で普及してきたスポーツ，③既存のスポーツ，成熟したスポーツのルールなどを簡易化したスポーツを包含したものの３タイプ[8]であり，分類の見地に立った見解である。これに補足し，北川[9]は，工夫，改良の過程も含まれることを指摘し，野川[10]は，こうした点を考慮したうえで，簡潔に「開発型」「輸入型」「改良型」の３つに大別している。さらに，稲垣[2]は，視野を広げて，人類スポーツ史やスポーツ人類学の立場に立って，①簡易スポーツの系譜，②エスニック・スポーツ，③技術革新によって可能となるスポーツの系譜，④労働形態から派生するスポーツの系譜，⑤「気」の世界に接近するスポーツの系譜といったニュースポーツの系譜分類を行っている。ちなみに，ニュースポーツを取り集めている辞典等[7,11-14]においては，既存スポーツとの類似性や使用する用具・設備，屋内外，対人か否か，複合等といった観点からの分類が中心である。

位置づけや特性については，年代順に海老原[15]は「中心」に据えられる既存スポーツに対する「周辺」を構成するものであり，つまみ食いを可能にさせる役割を担っているものとし，「スポーツビジョン21」[8]においては，内容的に，①いつでも，どこでも，誰でも気軽にできるスポーツと，②かなり専門的な知識，技術が伴い，しかも体力を必要とし，危険性の高いスポーツ，の二極化傾向があるものとされている。稲垣[16]は，「近代スポーツ」に対するアンチテーゼ（反定立）として，あるいは，「軽薄短小」なるをもってよしとする捉え方を支持し，野川[10]は「ニュースポーツとは，ルールに柔軟性をもった，身体活動を伴う楽しい競争である」と定義する。続いて，唐木[17]は「やわらかいスポーツ」という表現を用い，遊戯性を喪失したスポーツに対するオルターナティブ（代替物）であり，スポーツそのものを味わい，享受したいと考える人々のための新しい文化ととらえ，野々宮[18]は競技スポーツに対するアンチテーゼとして，また，競技スポーツが人や環境などさまざまな点で排除せざるをえなかったものを，補うものとして位置づいているところに，その役割があるとする立場をとっている。しかし，実際には実態がよくわからないまま使われているのが現状であり，特に呼び方に問題はなく，使用する場面ごとに「レクスポーツ」「軽スポーツ」「みんなのスポーツ」などといっても差し支えない[19]とする意見や，ニュースポーツの分類や定義においては，それぞれの活用場面において目的に応じて使い分けられている実状もある[20]とする意見，さらに，特に生涯スポーツならびにsport for everyoneという観点でとらえる場合，既存のスポーツだけではカバーしきれない隙間の穴埋めという重要な役割を果たすもの[6]とする考え方もある。

社会学的研究に目を移してみても，関連する研究が散見される。特に，山田ら[21]はニュースポーツ実施群において「世俗内禁欲型」のスポーツ価値意識が強い傾向を示す研究結果を得たことから，上述のことを裏付けるように，今日のニュースポーツは競技性を強調する競技スポーツに対するカウンターカルチャー（対抗文化）として発生した本来の「意味内容」を保とうとする協同・遊戯志向と，このカウンターカルチャーとしての「意味内容」から脱し既存スポーツへと向かう競技志向の２極化[21-22]が進行していくことを指摘している。

一方，ニュースポーツの効果測定に関する研究については，直接的効果と授業導入における効果の２つの側面から論じられているものが多くみられる。なかでも，健康・体力つくりや生涯スポーツに必要なことは，社会人になってから行うのではなく学校教育の中に取りいれていくことが必要である[23]という指摘があることから，大学における授業導入に関する研究例が最も多い。

久保ら[19,24]は運動・スポーツあるいは体育嫌いの学生でも授業に満足し，今後の活動予定が望ましい方向に変化し，大学体育においてニュースポーツ科目を実施することは有意義であるとし，笹瀬ら[25]はそのことを自らの調査結果から肯定しつつも，ルールの難しさや運動量，技術面での物足りなさを指摘する意見があったことを問題として残している。同様に，谷口[26]も文化的特性を理解させる機会としてのニュースポーツ導入の有用性は確認されたものの，身体活動量という受講生の身体活動欲求の充足に対する配慮も必要になってくると指摘し，三浦

ら[27]は自覚的運動強度を用いた研究で，ニュースポーツ実施後，自覚的運動強度が適度と感じられる運動量が，身体的，心理的に最も効果があることを認めている。

加えて，種目の特性を活かし，１種目を教材として授業導入した事例報告も近年数多くなされている。フライングディスク[28-31]やキンボール[32-33]に関する研究例が多く，一様に，比較的容易に教材として授業導入でき[33]，学生のスポーツに対するイメージ変化を起こさせやすく[31]，学校体育でスポーツ嫌いになった学生の意識改革に効果がみられる[29]ことを示唆している。

このように，分類や位置づけ・定義に関する検討・研究は非常に多く，いまひとつ結論・合意をみるには至っていないものの，一定の方向性を視ており，その議論は充分になされているといえよう。また，効果測定や，特性を活かしたカリキュラムの事例報告等においても，体験後の感想は，総じて肯定的な意見が多く，ニュースポーツの有用性の高さが同断に認められているといえる。

以上のように先行研究を概観してきたが，上述した問題の中で，国民全体としての理解や，普及・推進する側の問題に論究した研究例は，非常に少ないのが現実と受け止められる。この点に関して，松本[20]はニュースポーツ種目の経験者は徐々に増えつつあるが，一過的なイベントでの活動参加に終始している一面もある。特に愛好者として継続的な活動を支えるメンバーの確保もさることながら，指導者となる人材は絶対的に不足しており，普及の基盤となる組織を支えるための資源の確保等，今後，乗り越えるべき課題の多さを指摘している。また，神野ら[34]もニュースポーツと学校体育の関係性を論じた研究の脆弱性を指摘し，唯一，将来，普及・推進役ともいえる指導者に向かうであろう体育・スポーツ系学生に焦点を当て，志向性の変化に着目した研究を実施しているが，その他には研究例を見ない。

神野ら[34]の研究では若年層であり，指導者となる期待層のニュースポーツ観や志向を把握することは，懸念されている今後のニュースポーツの人口動態や質的変容にも関連する重要な作業であるとして，ニュースポーツ観の変化や運動部活動の満足傾向とニュースポーツ観，ニュースポーツ志向性などについての把握・比較と，社会性得点とニュースポーツ志向の比較検討が行われている。ニュースポーツを「レクリエーション的」と捉えるか，「既存のスポーツ的」と捉えるかの分類から始まり，ニュースポーツの日常的な導入意欲や指導者を目指すものとしての自己啓発意欲の確認，社会性の獲得についてまで詳細に言及し，ニュースポーツを“既存のスポーツ的志向”に向かわせること，つまり，カウンターカルチャーとしての壁を取り払うことが，体育・スポーツ系学生のニュースポーツ志向性を高めることを示唆する結果を得るに至っている。

しかし，志向性の向上が中心課題とされているため，種目の紹介者として将来重要なポストを担う体育・スポーツ系大学生が，各種目をどのように分類・評価し，実際の紹介・指導現場でどの種目を使用可能と捉えているのか，受講後の行動意欲は何によってもたらされたものなのかについての検討はなされていない。体育・スポーツ系大学において，ニュースポーツを授業に導入するということの意味は，単に授業内での紹介や学生たちの欲求満足，志向性変容への影響に終わらせるのではなく，現場指導との直結性を重んじた種目理解や技術力・指導力の獲得にあると捉えられる。

そこで，本研究では，体育・スポーツ系大学生を対象に，授業内で体験学習したニュースポーツ種目を，自己の中でどのように分類し位置づけたのかを明らかにし，将来の指導現場で使用することの可能性，およびその可能性に影響を与える要素について検討することを目的とした。

Ⅱ．方　　法

A．調査・分析の対象と授業の概要

1．調査・分析の対象

研究意図からすれば，体育・スポーツ系指導者予備群に対する，全国規模で性別を問わない研究が計画されるべきと考えられるが，今回の研究では，調査・分析の対象を，近畿圏の体育・スポーツ系女子大学とした。その理由としては，①ニュースポーツを授業導入し15種目以上実施している体育・スポーツ系大学が他に見当たらないこと，②授業中の理解・習得に対してアドバイスやフォローが可能であること，③継続的研究や今後必要とされる卒業後の追跡調査が容易であること等があげられ，研究者自身が所属し授業担当する大学とした。

調査の対象者は，大学・短大ともに開講されている「レクリエーション指導法演習」，「レクリエーション指導法実習」の２科目ともに履修し，「レクリエーション指導法実習」の最終授業に参加した学生である。そのうち研究に採用したのは，全授業に出席し，全ての回答が整ったものである（表１）。

なお，以下，調査・分析の対象者の所属を，大学所属者については「大体」，短大所属者については「短体」と表現する。

２．授業の概要

当大学におけるニュースポーツ関連科目は，「レクリエーション論」「レクリエーション指導法演習」「レクリエーション指導法実習」である。開講順は上記順であり，学生たちは，基礎理論，基礎実技，応用実技，指導法，相互指導を利用した実践実習までの一連を，３科目を通して段階的に学習する。そのうちニュースポーツの種目実施は，「レクリエーション指導法演習」と「レクリエーション指導法実習」において，15種目が行われる。

「レクリエーション指導法演習」では，「インディアカ」「ゲートボール」「フライングディスク」の３種目を，「レクリエーション指導法実習」では，「キンボール」「グラウンドゴルフ」「シャッフルボード」「ショートテニス」「スポーツチャンバラ」「タッチラグビー」「ダブルダッチ」「チュックボール」「ティーボール」「フリンゴ」「ペタンク」「ユニホック」の12種目を，学生の相互指導形式で学習する。学習時間は，１種目１回90分間としている。相互指導においては，各種目を担当するグループを決定し，そのメンバーは，①種目の「歴史」「開発目的」「用具」「ルール」をプリント化し全員に配布すること，②指導案を作成すること，③円滑な指導をすること，④用具の準備・後片付けをすることを義務づけている。

限りなく全種目を，あるいは，分野別の代表種目を取り上げることが好ましいが，大学における１授業の回数やレクリエーション関連科目が資格関連科目である点からして，15種目程度の導入が限界である。また，授業導入に際しては，①天候に左右されない事，②大学が現有する施設で実施可能なこと，③最大40～50名分の用具が整えられること等を前提に種目選択しなければならない等の制限があり，出来るだけ広範囲にという観点を損なわないようにしつつ，上記15種目を選択した。

B．調査の内容と方法

１．調査内容

属性と実態についての質問は，今後の，所属や運動経験・競技レベル別の分析を考慮に入れ，「大学における所属」「所属クラス」「高校・大学時の運動部所属」「高校・大学時の競技レベル」「受講前の知識や経験の量」「興味・関心を抱いた種目」とした。

受講後のニュースポーツに対する意識や評価に関する質問は，参考となる研究が脆弱であることから，神野ら[34]の研究を参考に，「感じた運動量（以下運動量）」「感じた競技性（競技性）」「種目の特性理解（理解）」「技術獲得の容易性（技術）」「指導現場における実用性（実用性）」「自身の生活化（生活化）」「講習会・競技会等への参加意欲（参加意欲）」「指導現場における使用の現実性（現実性）」の８項目とした。すべて５点尺度（個別詳細後述）とし回答を求めた。

２．調査方法

調査は，2008～2010年度の「レクリエーション指

表１　調査対象者（授業履修者）と有効回答数

調査年度	大体			短体		
	履修者数	有効回答		履修者数	有効回答	
		人	%		人	%
2008	69	62	89.9	44	36	81.8
2009	57	42	73.7	38	33	86.8
2010	80	62	77.5	－	－	－
合計	206	166	80.6	82	69	84.1

大体=体育系大学生
短体=体育系短期大学生

導法実習」最終授業終了後に行われ，質問紙作成者が直接質問紙を配布し，調査の趣旨，プライバシーの保護等について説明を行い，回答および回収を行う集合調査方法を用いた無記名方式で実施した。

C．分析の内容と方法

意識・評価に関する８質問項目それぞれの種目分類については，クラスタ分析を用いて分類を試みるとともに，得られたクラスタ間の比較については，多重比較検定を用いて検討した。自身の行動予測については，判別分析を，また，行動に影響を与える要素については，標準化された正準判別関数係数を用いて判定した。

分析に当たっての統計処理は，SPSS for Windows 19.0で行った。

Ⅲ．結　　果

A. 分析対象者の概況

１．対象者のクラブ所属と競技レベル

分析対象者の概況を把握した（表２）。運動系クラブには，高校時は９割前後が所属していたが，大学時は大体で５割を切り，短体においては１割程度の所属であった。競技レベルについては，高校時はレベルに拡散傾向がみられるが，大学時は全国レベルかクラブに所属しないものに分かれる強い傾向があった。

２．受講前の知識・経験と体験後の興味

各種目の受講前までの知識・経験の量についてたずねた（図１）。実際に少なくても１度は経験したことがあると回答した種目は，回答者の多いものから「ダブルダッチ」「ゲートボール」「インディアカ」「フライングディスク」の４種目であり，回答率はそれぞれ40％前後を示した。逆に，聞いたことすらなかった種目は，「シャッフルボード」「チュックボール」「ユニホック」「フリンゴ」で，85％を超える回答がみられた。

種目によって，知識・経験量には大きな差があることと，授業中には，常に60％を超える初心者がいたことが明らかとなった。

授業中に特に強く興味・関心を抱いた種目について，３種目までに限定して回答を得た（図２）。「キンボール」「ダブルダッチ」「ティーボール」「ショートテニス」に対する興味・関心を示すものが多く，逆に「ゲートボール」「グラウンドゴルフ」「ペタンク」には少ない。運動量が多く，比較的ルール・技術のシンプルなものへの興味・関心が高い傾向がうかがえた。

表２　分析対象者のクラブ所属と競技レベル

			大体 N=166		短体 N=69	
			人	%	人	%
高校時	クラブ所属者数		159	95.8	60	87.0
	競技成績	全国大会上位入賞	8	4.8	0	0.0
		全国大会出場	46	27.7	10	14.5
		ブロック大会出場	31	18.7	11	15.9
		県大会出場	66	39.8	28	40.6
		不明	8	4.8	11	15.9
大学時	クラブ所属者数		78	47.0	9	13.0
	競技成績	全国大会上位入賞	14	8.4	0	0.0
		全国大会出場	41	24.7	5	7.2
		西日本大会出場	9	5.4	0	0.0
		関西大会出場	12	7.2	3	4.3
		不明	2	1.2	1	1.4

大体=体育系大学生
短体=体育系短期大学生

B．クラスタ分析を用いた各観点における種目の分類

階層クラスタ分析の変数による分類を，Ward法を用いて実施した。回答には5点尺度を用いたため，データはすべて間隔尺度とみなして扱った。デンドログラムから，分類には，上位・中位・下位というような順位性がうかがえたため，3クラスタが最も適切であると判断したが，結合されていく過程も分析には重要な要素であると考え2クラスタも結果に加えて表記した。また，3クラスタそれぞれの平均値を求め，クラスタ間の多重比較を反復測定による一元配置分散分析後にSidakの手法を用いて

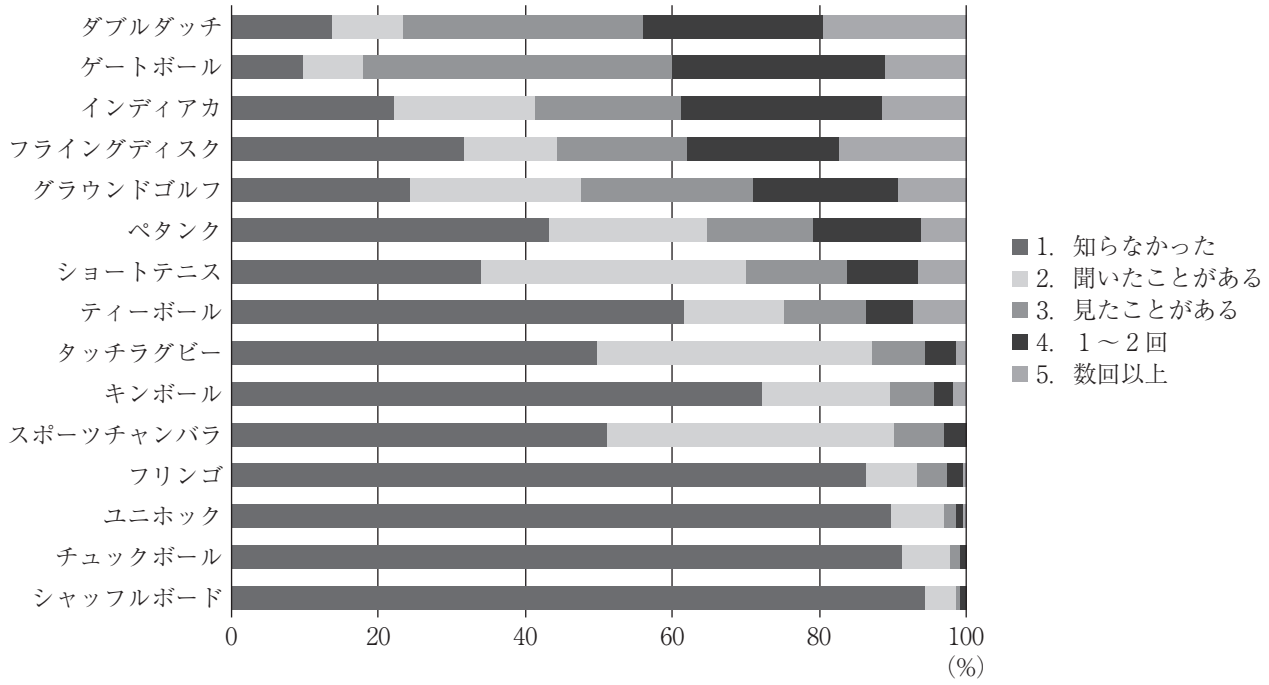


図1　受講前の知識・経験の量（N=235）

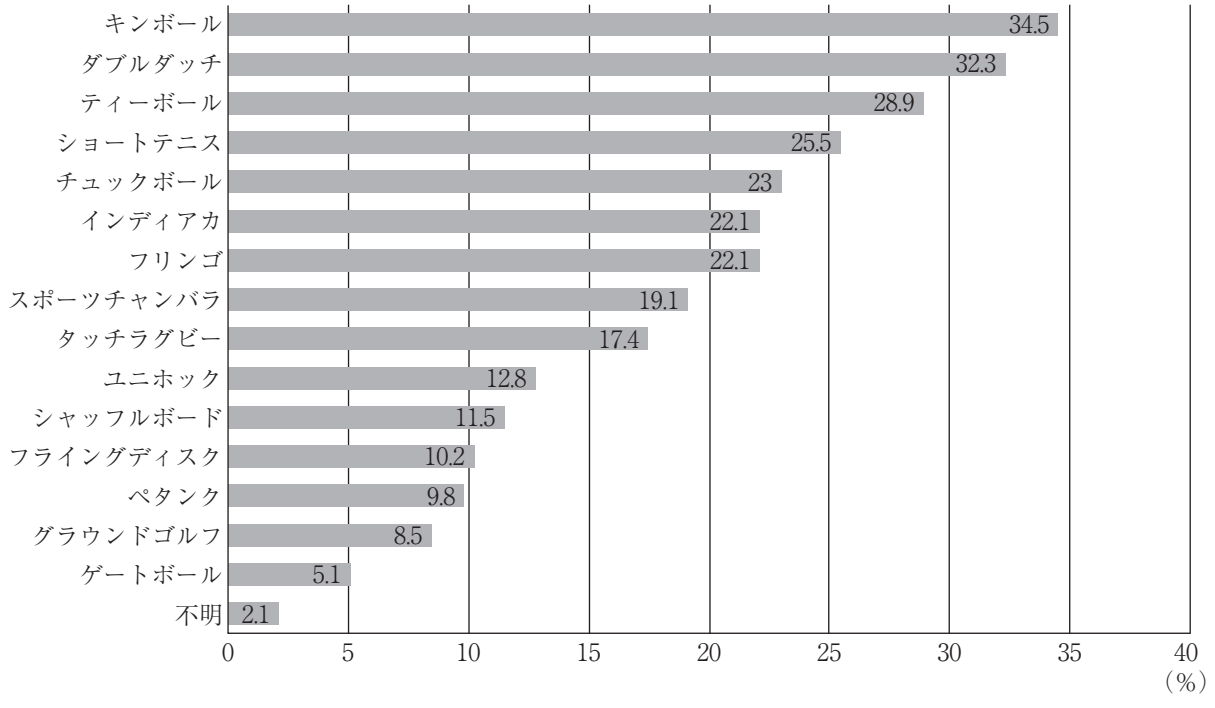


図2　興味・関心を抱いた種目（N=235）

行った。

1．運動量を観点とした分類

感じた運動量について，「5．とても多い」「4．やや多い」「3．適度」「2．やや少なめ」「1．とても少ない」の5点尺度でたずねた（表3）。すべてのクラスタ間に有意な差が認められ，平均値の隔たりも非常に大きい。はっきりと3タイプに分類し，「ダブルダッチ」「タッチラグビー」をとても運動量の多いもの，「シャッフルボード」「ペタンク」「グラウンドゴルフ」「ゲートボール」を極端に運動量の少ないものに位置づけている。

2．競技性を観点とした分類

感じた競技性について，「5．とても競技性が強い」「4．やや競技性のほうが強い」「3．どちらの要素も含まれる」「2．ややレクリエーション性のほうが強い」「1．とてもレクリエーション性が強い」の5点尺度でたずねた（表4）。すべてのクラスタ間に有意な差が認められ，はっきりと3タイプに分類されている。「タッチラグビー」「ショートテニス」「チュックボール」「スポーツチャンバラ」「ユニホック」をとても競技性の強いもの，「ダブルダッチ」「フライングディスク」「シャッフルボード」「ペタンク」「ゲートボール」「グラウンドゴルフ」を競技性の弱い（レクリエーション的）ものに位置づけていた。

3．種目の特性理解を観点とした分類

種目の特性理解（ルールや用具等の理解）について，「5．とてもよく理解できた」「4．理解できたほうである」「3．理解できた部分とできなかった部分が混在した」「2．あまり理解できたとは言えない」「1．ほとんど理解できなかった」の5点尺度でたずねた（表5）。すべてのクラスタ間に有意な差が認められ，3タイプに分類されてはいるものの，平均値はすべての種目で3.50を超え，理解度は非常に高いといえる。「タッチラグビー」「チュックボール」については，女子大学生にはなじみが薄い種目であることから，理解度はやや低めに抑えられたと感じられる。

4．技術獲得の容易性を観点とした分類

技術獲得（見本が見せられる程度）の容易性について，「5．可能になった」「4．ほぼ可能になった」「3．できる部分とできない部分がある」「2．あまりできるようになったとはいえない」「1．ま

表3　感じた運動量に関するクラスタ分析結果

種　　目	Mean	S.D.	2クラスタ	3クラスタ	クラスタ平均と多重比較
キンボール	3.80	1.04	1	1	
ショートテニス	3.78	0.80	1	1	
チュックボール	3.76	0.94	1	1	
ユニホック	3.66	0.98	1	1	
インディアカ	3.58	0.94	1	1	3.53
スポーツチャンバラ	3.56	0.94	1	1	
フリンゴ	3.41	0.90	1	1	
フライングディスク	3.14	0.96	1	1	
ティーボール	3.13	0.95	1	1	
ダブルダッチ	4.40	0.73	1	2	4.31
タッチラグビー	4.22	0.83	1	2	
シャッフルボード	2.27	1.06	2	3	
ペタンク	2.13	1.05	2	3	2.14
グラウンドゴルフ	2.12	0.89	2	3	
ゲートボール	2.04	0.85	2	3	

***　***　***

N=235
***：P＜0.001

表４　感じた競技性に関するクラスタ分析結果

種　　目	Mean	S.D.	２クラスタ	３クラスタ	クラスタ平均と多重比較
タッチラグビー	4.28	0.79	1	1	
ショートテニス	3.85	0.90	1	1	
チュックボール	3.76	1.01	1	1	3.82
スポーツチャンバラ	3.64	1.19	1	1	
ユニホック	3.58	1.01	1	1	***
インディアカ	3.29	1.06	1	3	
キンボール	3.29	1.17	1	3	3.23
ティーボール	3.23	1.06	1	3	***
フリンゴ	3.09	1.05	1	3	
ダブルダッチ	2.86	1.14	2	2	***
フライングディスク	2.64	1.07	2	2	
シャッフルボード	2.60	1.01	2	2	2.54
ペタンク	2.50	1.09	2	2	
ゲートボール	2.36	1.09	2	2	
グラウンドゴルフ	2.29	0.98	2	2	

N=235
***:P＜0.001

表５　種目の特性理解に関するクラスタ分析結果

種　　目	Mean	S.D.	２クラスタ	３クラスタ	クラスタ平均と多重比較
ダブルダッチ	4.42	0.75	1	1	
ショートテニス	4.26	0.79	1	1	
ゲートボール	4.24	0.79	1	1	4.22
インディアカ	4.15	0.79	1	1	
スポーツチャンバラ	4.14	0.80	1	1	
フライングディスク	4.13	0.83	1	1	***
グラウンドゴルフ	4.27	0.81	1	3	
ティーボール	4.16	0.84	1	3	
ペタンク	4.15	0.84	1	3	***
キンボール	4.14	0.83	1	3	4.11
フリンゴ	4.11	0.82	1	3	
シャッフルボード	4.04	0.87	1	3	***
ユニホック	3.92	0.82	1	3	
タッチラグビー	3.80	0.92	2	2	3.71
チュックボール	3.62	0.97	2	2	

N=235
***:P＜0.001

ず無理である」の５点尺度でたずねた（表６）。第１クラスタと第２クラスタ間，第１クラスタと第３クラスタ間に有意な差が認められたが，種目ごとの平均値を見ても，3.00～3.70の間にあり，90分という短時間の授業の中でも，見本が見せられる程度の技術獲得なら，なんとか可能であると判断している様子がうかがえる。やや技術獲得に困難さを感じているものに，特殊なルールや用具を使用する「スポー

ツチャンバラ」「チュックボール」「ユニホック」「タッチラグビー」があげられている。

5．指導現場における実用性を観点とした分類

指導現場における実用性（現場での役立ち度）について，「5．とても役立つと感じた」「4．役立ちそうなことが予測できた」「3．現場に左右されると感じた」「2．あまり役立ちそうだとは感じなかった」「1．役立つことはないと感じた」の5点尺度でたずねた（表7）。すべてのクラスタ間に有意な差が認められ，3タイプに分類された。しかし，平均値はすべての種目で3.50を超え，平均値の隔たりも小さい。どの種目に関しても実用性の高さを肯定しているといえようが，中でも特に，「ダブルダッチ」「ショートテニス」「ティーボール」は，実用性の高い種目と捉えている様子がうかがえる。

6．自身の生活化を観点とした分類

自身の生活化（日常生活への導入）について，「5．ぜひ取り入れたい」「4．できれば取り入れたい」「3．時期・場所・仲間などの状況による」「2．あまり取り入れてみようとは思わない」「1．まず取り入れることはないだろう」の5点尺度でたずねた（表8）。第1クラスタと第2クラスタ間，第2クラスタと第3クラスタ間に有意な差が認められた。2クラスタ時点での第1クラスタに注目すると，「チュックボール」「ユニホック」「タッチラグビー」「スポーツチャンバラ」「シャッフルボード」「グラウンドゴルフ」「ペタンク」「ゲートボール」があげられ，運動量が極端に少ないことや，格闘技的，あるいは多人数が必要なチームゲームが，日常的には敬遠される種目といえそうである。

7．講習会・競技会等への参加意欲を観点とした分類

講習会・競技会等への参加意欲について，「5．ぜひ参加したい」「4．できれば参加したい」「3．時期，場所などの状況によるが参加してみてもよい」「2．あまり参加しようとは思わない」「1．まず参加することはない」の5点尺度でたずねた（表9）。すべてのクラスタ間に有意な差が認められ，3タイプに分類される。しかし，平均値はすべての種目で3.40を下回り，どの種目に関しても参加意欲の低さがうかがえる。特に，2クラスタ時点での第1クラスタに注目すると，「ティーボール」「チュックボール」「ユニホック」「タッチラグビー」「シャッフルボード」「スポーツチャンバラ」「グラウンドゴル

表6　技術獲得の容易性に関するクラスタ分析結果

種　　目	Mean	S.D.	2クラスタ	3クラスタ	クラスタ平均と多重比較
スポーツチャンバラ	3.39	1.08	1	1	
チュックボール	3.15	0.99	1	1	
ユニホック	3.10	0.95	1	1	3.17
タッチラグビー	3.06	0.99	1	1	
ダブルダッチ	3.38	1.19	1	3	3.38
ティーボール	3.65	0.99	2	2	
キンボール	3.63	0.98	2	2	
グラウンドゴルフ	3.62	1.06	2	2	
ショートテニス	3.61	1.01	2	2	
ペタンク	3.59	1.03	2	2	
ゲートボール	3.52	0.94	2	2	3.54
インディアカ	3.50	1.01	2	2	
フリンゴ	3.50	1.01	2	2	
フライングディスク	3.43	0.99	2	2	
シャッフルボード	3.39	1.05	2	2	

*：3.17 と 3.38 の比較
***：3.17 と 3.54 の比較

N=235
*：P＜0.05，***：P＜0.001

表７　指導現場における実用性に関するクラスタ分析結果

種　　目	Mean	S.D.	２クラスタ	３クラスタ	クラスタ平均と多重比較
フリンゴ	3.72	0.95	1	1	
タッチラグビー	3.69	0.99	1	1	
チュックボール	3.69	0.96	1	1	3.66
ユニホック	3.65	0.91	1	1	
スポーツチャンバラ	3.65	1.02	1	1	
シャッフルボード	3.54	1.00	1	1	
ダブルダッチ	4.00	0.93	2	2	
ショートテニス	3.97	0.91	2	2	3.96
ティーボール	3.91	0.97	2	2	
フライングディスク	3.96	0.96	2	3	
インディアカ	3.92	0.97	2	3	
キンボール	3.87	0.96	2	3	
グラウンドゴルフ	3.84	0.94	2	3	3.86
ゲートボール	3.82	0.97	2	3	
ペタンク	3.73	1.01	2	3	

***：3.66 － 3.96
**：3.96 － 3.86
***：3.66 － 3.86

N=235
***:P＜0.001

表８　自身の生活化に関するクラスタ分析結果

種　　目	Mean	S.D.	２クラスタ	３クラスタ	クラスタ平均と多重比較
チュックボール	3.05	1.04	1	1	
ユニホック	3.01	0.99	1	1	
タッチラグビー	2.97	1.05	1	1	2.94
スポーツチャンバラ	2.88	1.12	1	1	
シャッフルボード	2.82	1.00	1	1	
グラウンドゴルフ	3.01	1.09	1	3	
ペタンク	2.99	1.03	1	3	3.00
ゲートボール	2.99	1.02	1	3	
ダブルダッチ	3.63	1.11	2	2	
ショートテニス	3.57	1.01	2	2	
フライングディスク	3.48	1.04	2	2	
インディアカ	3.43	1.11	2	2	3.43
ティーボール	3.39	1.11	2	2	
フリンゴ	3.28	1.05	2	2	
キンボール	3.26	1.19	2	2	

***：2.94 － 3.00
***：3.00 － 3.43
***：2.94 － 3.43

N=235
***:P＜0.001

フ」「ペタンク」「ゲートボール」があげられ，平均値は９種目中８種目で3.00を下回っている。運動量が少なく，競技性・技術性の低いものや，多人数が必要なチームゲームがあげられており，生活化に向かない種目と類似している。

８．指導現場における使用の現実性を観点とした分類

指導現場における使用の現実性について，「５．

表９　講習会・競技会等への参加意欲に関するクラスタ分析結果

種　　目	Mean	S.D.	２クラスタ	３クラスタ	クラスタ平均と多重比較
ティーボール	3.10	1.10	1	1	
チュックボール	2.99	1.07	1	1	
ユニホック	2.98	1.04	1	1	
タッチラグビー	2.93	1.07	1	1	2.93
シャッフルボード	2.82	1.01	1	1	*
スポーツチャンバラ	2.75	1.13	1	1	
グラウンドゴルフ	2.86	1.06	1	3	
ペタンク	2.80	1.01	1	3	2.82
ゲートボール	2.80	1.08	1	3	
ショートテニス	3.34	1.14	2	2	
ダブルダッチ	3.33	1.17	2	2	***
インディアカ	3.17	1.15	2	2	
キンボール	3.16	1.16	2	2	3.19
フライングディスク	3.09	1.12	2	2	
フリンゴ	3.04	1.13	2	2	

N=235
*:P＜0.05，***:P＜0.001

使用し指導する」「４．たぶん使用し指導するだろう」「３．状況によって使用したり指導したりすることを選択するだろう」「２．あまり使用したり指導したりはしないだろう」「１．まず使用・指導しないだろう」の５点尺度でたずねた（表10）。第１クラスタと第２クラスタ間，第１クラスタと第３クラスタ間に有意な差が認められた。しかし，平均値は，「タッチラグビー」の2.99以外は，すべての種目で3.00を上回り，状況の考慮は必要とされるものの，どちらかといえば，使用し指導するという傾向がうかがえる。「スポーツチャンバラ」「ユニホック」「チュックボール」「タッチラグビー」については，自身の種目の特性理解や技術獲得の困難性と重なり，使用や指導を敬遠する傾向がうかがえる。

C．判別分析を用いた行動予測と貢献する要素の抽出

目的変数に，「自身の生活化」「講習会・競技会等への参加意欲」「指導現場における使用の現実性」を用い，説明変数に「感じた運動量」「感じた競技性」「種目の特性理解」「技術獲得の容易性」「指導現場における実用性」を用いて，判別分析を実施した。目的変数における５点尺度は，質的データへ変換のため「５」「４」「３」を「有」へ，「２」「１」を「無」への方向でカテゴリー統合し名義尺度として使用した。明変数の５点尺度はそのまま間隔尺度として使用した。判別に当たっては，正準相関，Wilksのラムダ，正答率を用いて判定し，判別に貢献する要素の抽出には，標準化された正準判別関数係数を使用し，0.40以上の値に着目して検討した。表11-13における種目の並びは，実回答数の多い順とした。

１．自身の生活化への適否

自身の生活化に適当な種目かどうかの判別を試みた（表11）。どの種目においても有意な差が認められ，判別分析することの意味は認められる。しかし，正準相関の値は弱い相関を示す程度であり，Wilksのラムダの値がかなり１に近いこと，また，正答率も60～70％であることから，非常によりよく判別されているとはいいがたい。判別に貢献する要素としては，「技術」と「実用性」があげられ，標準化された正準判別関数係数の値は高い。よって，基本的には，「技術」と「実用性」を基準に，生活化の適否を判断しているといえよう。また，「技術」と「実用性」のいずれかが判断基準に挙げられていない場合は，「運動量」「競技性」が自身にあってい

表10　指導現場における使用の現実性に関するクラスタ分析結果

種　　目	Mean	S.D.	2クラスタ	3クラスタ	クラスタ平均と多重比較
スポーツチャンバラ	3.18	1.11	1	1	
ユニホック	3.09	0.96	1	1	
チュックボール	3.06	0.97	1	1	3.08
タッチラグビー	2.99	1.02	1	1	
ティーボール	3.57	1.02	2	2	
ペタンク	3.44	1.05	2	2	
キンボール	3.43	1.03	2	2	
グラウンドゴルフ	3.41	1.01	2	2	3.40
ゲートボール	3.32	1.05	2	2	
シャッフルボード	3.24	1.01	2	2	
ショートテニス	3.48	1.03	2	3	
フリンゴ	3.40	1.06	2	3	
インディアカ	3.37	1.09	2	3	3.37
フライングディスク	3.35	1.06	2	3	
ダブルダッチ	3.26	1.21	2	3	

***：3.08 と 3.40 の間

***：3.40 と 3.37 の間

N=235
***:P＜0.001

表11　自身の生活化への適否に関する判別分析

種　　目	正準相関	WilksのΛ	χ^2P	標準化された正準判別関数係数					実回答数			分類結果		
				運動量	競技性	理解	技術	実用性	適	否	%	適	否	正答率
ダブルダッチ	.299	.911	***	.210	−.066	.171	.479	.567	140	95	59.6	93	56	63.4
ショートテニス	.476	.773	***	.203	.258	.147	.641	.330	123	112	52.3	87	71	67.2
フライングディスク	.333	.889	***	.293	−.004	.458	.362	.410	109	126	46.4	75	74	63.4
インディアカ	.470	.779	***	.390	.079	.197	.361	.478	108	127	46.0	81	85	70.6
ティーボール	.450	.797	***	.246	.218	.194	.542	.490	101	134	43.0	75	92	71.1
キンボール	.472	.777	***	.529	−.024	−.117	.230	.658	97	138	41.3	76	89	70.2
フリンゴ	.467	.782	***	.227	.085	.169	.609	.455	97	138	41.3	68	95	69.4
グラウンドゴルフ	.294	.914	***	.502	.050	.069	.666	.333	72	163	30.6	47	101	63.0
チュックボール	.390	.848	***	−.155	.428	.016	.370	.720	71	164	30.2	47	111	67.2
ペタンク	.285	.919	**	−.006	.735	.104	.333	.510	67	168	28.5	42	112	65.5
ゲートボール	.276	.924	**	.395	.410	.000	.620	.250	67	168	28.5	40	108	63.0
スポーツチャンバラ	.348	.879	***	.358	−.065	.168	.754	.123	65	170	27.7	41	107	63.0
タッチラグビー	.299	.911	***	−.022	.188	.234	.439	.597	65	170	27.7	44	101	61.7
ユニホック	.351	.877	***	.645	−.258	−.021	.656	.334	64	171	27.2	44	111	66.0
シャッフルボード	.340	.884	***	.097	.060	.380	.360	.589	49	186	20.9	32	128	68.1

N=235
__:0.400以上の値
:P＜0.01，*:P＜0.001
種目の並びは実回答数順

表12　講習会・競技会等への参加意欲の有無に関する判別分析結果

種　目	正準相関	WilksのΛ	χ^2P	標準化された正準判別関数係数					回答度数			分類結果		
				運動量	競技性	理解	技術	実用性	有	無	%	有	無	正答率
ダブルダッチ	.345	.881	***	.334	.009	.125	.411	.590	110	125	46.8	78	75	65.1
ショートテニス	.531	.718	***	.445	.081	.293	.448	.381	101	134	43.0	82	92	74.0
インディアカ	.426	.818	***	.283	.239	.273	.056	.627	89	146	37.9	63	96	67.7
キンボール	.481	.769	***	.468	.135	−.159	.406	.532	87	148	37.0	67	100	71.1
ティーボール	.372	.862	***	.050	.408	.164	.507	.511	79	156	33.6	58	96	65.5
フライングディスク	.382	.854	***	.146	−.343	.543	.123	.568	78	157	33.2	54	100	65.5
フリンゴ	.450	.798	***	.495	−.036	−.061	.606	.398	73	162	31.1	56	113	71.9
チュックボール	.431	.814	***	.264	.388	−.174	.204	.739	69	166	29.4	49	118	71.1
ユニホック	.389	.849	***	.283	.053	.065	.695	.415	67	168	28.5	48	116	69.8
タッチラグビー	.392	.846	***	.195	.119	−.142	.553	.664	60	175	25.5	42	116	67.2
グラウンドゴルフ	.315	.901	***	.489	−.021	.357	.396	.472	55	180	23.4	37	114	64.3
ゲートボール	.313	.902	***	.173	.388	.071	.448	.590	55	180	23.4	36	120	66.4
スポーツチャンバラ	.360	.870	***	.475	−.135	.102	.254	.650	53	182	22.6	39	121	6.1
シャッフルボード	.381	.855	***	.036	.085	.226	.515	.575	48	187	20.4	34	135	71.9
ペタンク	.289	.916	**	.436	.115	.113	.575	.468	48	187	20.4	30	117	62.6

N=235
__:0.400以上の値
:P＜0.01，*:P＜0.001
種目の並びは実回答数順

表13　指導現場における使用の現実性の有無に関する判別分析結果

種　目	正準相関	WilksのΛ	χ^2P	標準化された正準判別関数係数					回答度数			分類結果		
				運動量	競技性	理解	技術	実用性	有	無	%	有	無	正答率
ティーボール	.569	.677	***	.011	.140	.280	.846	.140	125	110	53.2	93	81	74.0
フリンゴ	.244	.940	*	−.229	−.215	.375	.867	.044	125	110	53.2	76	62	58.7
キンボール	.593	.648	***	.201	.077	.111	.806	.180	120	115	51.1	95	89	78.3
ペタンク	.630	.604	***	−.172	.002	.276	.852	.071	113	122	48.1	97	92	80.4
ショートテニス	.621	.614	***	.168	.022	.109	.893	.104	113	122	48.1	96	91	79.6
グラウンドゴルフ	.548	.700	***	.082	−.233	.111	.837	.365	112	123	47.7	88	91	76.2
インディアカ	.680	.538	***	.277	.035	−.089	.976	−.044	109	126	46.4	93	107	85.1
フライングディスク	.572	.673	***	.358	−.130	.108	.859	.128	105	130	44.7	83	94	75.3
ダブルダッチ	.651	.576	***	.268	−.088	−.020	.895	.189	104	131	44.3	86	104	80.9
ゲートボール	.614	.623	***	.110	.029	.088	.895	.209	100	135	42.6	84	101	78.7
シャッフルボード	.590	.652	***	−.022	−.110	−.101	.975	.203	91	144	38.7	73	112	78.7
スポーツチャンバラ	.599	.641	***	−.125	−.005	−.070	.969	.203	87	148	37.0	71	112	77.9
ユニホック	.558	.688	***	.139	.025	.044	.937	.089	76	159	32.3	54	138	81.7
チュックボール	.503	.747	***	−.045	.051	.204	.881	.147	73	162	31.1	49	126	74.5
タッチラグビー	.585	.658	***	−.128	.144	.089	.907	.176	72	163	30.6	60	137	83.8

N=235
__:0.400以上の値
*:P＜0.05，***:P＜0.001
種目の並びは実回答数順

るか否かで判断しているといえる。「フライングディスク」については，１種目内で，多数の種目が可能なため，それらが理解できたかどうかが判断基準とされたと予測される。

２．講習会・競技会等への参加意欲

講習会・競技会等への参加意欲が湧いた種目かどうかの判別を試みた（表12)。どの種目においても有意な差が認められ，判別分析することの意味は認められる。しかし，ここでも，正準相関の値は弱い相関から中程度の相関を示す程度であり，Wilksのラムダの値も１に近く，正答率においても60～70%前後であることが明らかとなった。やはり，非常によりよく判別されているとはいいがたい。判別に貢献する要素も前項同様，「技術」と「実用性」があげられ，標準化された正準判別関数係数の値は高い。また，これも前項同様に「技術」と「実用性」のいずれかが判断基準にあげられていない場合,「運動量」「競技性」が自身にあっているか否かで判断しているといえ，特に「運動量」を重要な基準としている様子がうかがえる。本項でも「フライングディスク」のみ,「理解」が判断基準にあがってきている。前項同様の理由からと判断する。

３．指導現場における使用の現実性

指導現場における使用に現実性があるかないかの判別を試みた（表13)。どの種目においても有意な差が認められ，判別分析することの意味は認められる。Wilksのラムダの値は充分に低いとはいえないが，正準相関の値は「フリンゴ」を除き0.50を超え中程度の相関を示した。また，正答率においても,「フリンゴ」を除き75%前後あるいはそれ以上の値を示しており，非常に判別の精度は高いと判断される。判別に貢献する要素としては,「技術」があげられ，全ての種目で標準化された正準判別関数係数の値が著しく高い。したがって，現場指導にこれらの種目を用いるか否かを決定する要素は，見本を見せられる程度以上の技術が獲得されたかどうかであると考えられる。

Ⅳ．考　　察

ニュースポーツは，時代の要請に適合した（身体）活動として市民権を獲得し，行政さらには各種スポーツ・レクリエーション統括団体がその普及・振興に積極的に関与してきた結果，レクリエーション協会では，ニュースポーツを「レクリエーション活動に近いもの」，逆に日本体育協会においては「既存スポーツに近い活動」というイメージが構成され，両協会間にニュースポーツに対する意識差が存在する[22]ようになってきていることが明らかにされている。今回研究対象とした体育系大学は，健康・体育・スポーツ・レクリエーションに関する指導者養成機関の機能を有しており，カリキュラムは，実践的な体育教員を養成する「学校体育領域」，いろんな角度から競技スポーツに携われる優れた人材を養成する「競技スポーツ領域」，医学的知識をふまえた健康づくりのスペシャリストを養成する「健康スポーツ領域」の３分野を中心に構成されている。取得可能な資格・受験資格が得られる資格・講習及び試験科目の一部が免除される資格についても，教員免許からレクリエーション関連資格まで17資格が準備されている。したがって，今回対象とした学生たちは，２協会どころか，学校教育や厚生労働，ひいては障害者の立場に立った視点で，あるいは職業かボランティア活動かといった視点で，ニュースポーツを捉えていることが予測される。

加えて，対照とされる先行研究の少なさから，学術的手順に沿った質問項目設定となっていないことも懸念される。

以上のような理由から，分析精度に問題を抱えており断定することは慎むべきであろうが，今後の調査研究活動のための基礎資料に資することを前提とし，以下の点を考察した。

A. 種目ごとの分類と位置づけに関する検討

１．ショートテニス

「運動量」「競技性」ともにやや高いグループに分類し,「理解」も「技術」獲得も比較的しやすく,「実用性」はとても高いと判断している。「生活化」する確率は高く「参加意欲」も高い。使用の「現実性」も高いことが推察される。活用のためには，特に技術向上が,重要な要素として考慮される必要がある。

２．キンボール

「運動量」は最も高いグループに,「競技性」は高いグループに分類し,「理解」も「技術」獲得も比較的容易に行え,「実用性」についても高いほうであると判断している。「生活化」する確率は高く「参加意欲」も高い。使用の「現実性」も極めて高いこ

とが推察される。活用のためには，技術向上を優先に，運動量をコントロールすること，用具の調達が可能なことが，重要な要素として考慮される必要がある。

3．インディアカ

「運動量」「競技性」ともにやや高いグループに分類し，「理解」も「技術」獲得もしやすく，「実用性」も高いと判断している。「生活化」する確率は高く「参加意欲」も高い。使用の「現実性」も高いことが推察される。活用のためには，特に技術向上を重要な要素として考慮する必要がある。

4．フライングディスク

「運動量」は高いグループに，「競技性」は低いグループに分類し，「理解」も「技術」獲得も比較的しやすく，「実用性」は高いと判断している。「生活化」する確率は高く「参加意欲」も高い。使用の「現実性」も高いことが推察される。活用のためには，技術向上に加え，１種目内に複数の種目が存在するため理解度を向上させることが，重要な要素として考慮される必要がある。

5．ダブルダッチ

「運動量」は最も高いグループに，「競技性」は最も低いグループに分類し，「理解」はしやすいものの，「技術」獲得の難しさは中程度と捉え，「実用性」はかなり高いと判断している。「生活化」の実回答率は高く「参加意欲」も高い。使用の「現実性」は高い方であることが推察される。活用のためには，技術向上を優先にしつつ，自分自身ができるかというよりも指導する際の指導力が，重要な要素として考慮される必要がある。

6．フリンゴ

「運動量」「競技性」ともにやや高いグループに分類し，「理解」も「技術」獲得も比較的しやすいが，「実用性」はやや低いと判断している。「生活化」する確率は高く「参加意欲」も高い。使用の「現実性」も高いことが推察される。活用のためには，技術向上を優先しつつ，役立ち度は低いが現場導入しやすい種目と捉えている様子がうかがえることから，応用の幅をもった指導が展開できるような方法の工夫が，重要な要素として考慮される必要がある。

7．ティーボール

「運動量」「競技性」ともにやや高いグループに分類し，「理解」も「技術」獲得も比較的しやすく，「実用性」は高い方であると判断している。「生活化」する確率は高いが「参加意欲」はやや薄い。しかし，使用の「現実性」は高いことが推察される。活用のためには，技術向上が優先されるが，自分自身と使用現場の両方で楽しみながら活動するという意識傾向がうかがえることから，ルール等の理解を深めることが，重要な要素として考慮される必要がある。

8．ゲートボール

「運動量」と「競技性」ともに最も低いグループに分類し，「理解」も「技術」獲得もしやすく，「実用性」も比較的高い方であると判断している。「生活化」する確率は低いが「参加意欲」はやや高い。使用の「現実性」も高いことが推察される。活用のためには，技術向上を優先しつつ，自分自身にというよりは使用現場を強く意識した傾向がうかがえることから，競技自体を熟知することを，重要な要素として考慮する必要がある。

9．グラウンドゴルフ

「運動量」と「競技性」ともに最も低いグループに分類し，「理解」も「技術」獲得もしやすく，「実用性」も比較的高い方であると判断している。「生活化」する確率は低く「参加意欲」も薄い。しかし，使用の「現実性」は高いことが推察される。活用のためには，技術向上を優先しつつ，運動量の不足や競技性の不足をどのように補うかと，実際に教えることに問題はないが，現時点での自分自身に対する実用性の薄さをどう補うかが，重要な要素として考慮される必要がある。

10．ペタンク

「運動量」と「競技性」ともに最も低いグループに分類し，比較的「理解」しやすいが，「技術」獲得はやや難しく，「実用性」は高い方であると判断している。「生活化」する確率は低く「参加意欲」も薄い。しかし，使用の「現実性」は高いことが推察される。活用のためには，技術向上を優先し，運動量の不足や，実際に教えることに問題は感じていないが女性として自分自身に対して将来この種目をどこで導入するのかなどの問題が，重要な要素として考慮される必要がある。

11．シャッフルボード

「運動量」と「競技性」ともに最も低いグループに分類し，「理解」も「技術」獲得も比較的容易にできるが，「実用性」はかなり低いと判断している。

「生活化」する確率はかなり低く「参加意欲」も薄い。しかし，使用の「現実性」は高く，使用しやすい種目と捉えていることが推察される。活用のためには，技術向上に加え，なかなか備え付けられていない特殊な用具を必要とする問題の解決が，重要な要素として考慮される必要がある。

12. スポーツチャンバラ

「運動量」と「競技性」ともに高いグループに分類し，比較的「理解」しやすいが，「技術」獲得はかなり難しく，「実用性」は低いと判断している。「生活化」する確率はかなり低く「参加意欲」も薄い。使用の「現実性」も極めて低いことが推察される。活用のためには，技術向上に加え，運動量をコントロールし，現場使用に際しての応用例等を多く提示することによって実用性の高さを体験させることが，重要な要素として考慮される必要がある。

13. タッチラグビー

「運動量」と「競技性」ともに最も高いグループに分類し，「理解」も「技術」獲得も相当難しく，「実用性」は低いと判断している。「生活化」する確率はかなり低く「参加意欲」も薄い。使用の「現実性」も極めて低いことが推察される。活用のためには，技術向上を最優先にしつつ，指導現場で使用する有効性について周知させる方法を提示することが，重要な要素として考慮される必要がある。

14. チュックボール

「運動量」は中程度よりやや高い，「競技性」は最も高いグループに分類し，「理解」も「技術」獲得も相当難しく，「実用性」は低いと判断している。「生活化」する確率はかなり低く「参加意欲」も薄い。使用の「現実性」も極めて低いことが推察される。活用のためには，技術向上を最優先にしつつ，競技性を緩和するルールの変更や，現場使用における有効性を理解させる方法，特殊な用具を使用するため導入のための工夫などが，重要な要素として考慮される必要がある。

15. ユニホック

「運動量」は中程度よりやや高い，「競技性」は最も高いグループに分類し，「理解」はややしづらく「技術」獲得は相当難しいといえ，「実用性」はかなり低いと判断している。「生活化」する確率はかなり低く「参加意欲」も薄い。使用の「現実性」も極めて低いことが推察される。活用のためには，技術向上を最優先にしつつ，運動量をコントロールすること，特殊な用具を必要とする問題の解決が，重要な要素として考慮される必要がある。

B. 分類・位置づけの特徴と使用の可能性に影響を与える要素

判別分析で目的変数とした「生活化」「参加意欲」「現実性」の本人の行動予測に関する要素と，指導現場によっては使用・不使用に変化が生ずることが予測されるため，説明変数として使用した種目自体の「実用性」を加えた４つの観点から，種目の分類を試みた。結果，以下の４つにグループ化されることが推測され，グループごとに，分類・位置づけの特徴と，使用の可能性および影響を与える要素の検討を行った。

ただし，「理解」「技術」「実用性」のいずれの平均値も，全種目で3.00を超え非常に高く，「現実性」においても「タッチラグビー」を除き，3.00を上回っていることから，意識レベル・獲得レベルの双方ともに，相当高いレベルでのグループ分けとなることが前提とされる。

１．「生活化」「参加意欲」「現実性」「実用性」のいずれも高いグループ

このグループは，自身の生活に取り入れることを肯定し，講習会・競技会等へ参加を希望するほどの向上意欲がもたらされ，指導現場における実用性も実際に使用する現実性も高いと評価された種目で構成されている。自身の活動の広範囲な部分で積極的に活用しようとする種目群であると捉えられる。このグループに属した種目は，「ショートテニス」「キンボール」「インディアカ」「フライングディスク」「ダブルダッチ」である。

グループにおける共通の特徴としては，①ゲームに必要な人数あるいは１チームの人数が比較的少人数（２～４人程度）でも構成できること，②用具が軽量・コンパクトで持ち運び・準備・収納が手軽であること，③ゲーム中の移動範囲は少なく小スペース（ハンドボールコート半面程度）で行えること，④大きな力は必要としないが全員の運動量が比較的高く確保できること，⑤適度に競技性があり奥が深く継続性が期待できることが推察される。また，使用の可能性に影響を与える共通の要素としては，「技術」と「実用性」があげられる。より活用度を向上

させるためには，「技術」獲得については，かなりスキルフルな部分が含まれる種目であることから，充分に獲得するための時間と方法が求められ，「実用性」の高さについては，皆が認めるところであり，さして問題にはならないであろうが，充分に予測できるような現場における具体的実践例等の提示が必要と考えられる。

2．「現実性」は高いが「生活化」「参加意欲」「実用性」のいずれか１つが低いグループ

このグループは，指導現場において使用する現実性は高いと評価しているが，自身の生活に取り入れること，向上意欲，指導現場における実用性のいずれかで低い評価をした種目で構成されている。積極的に活用しようとするがどこかに問題点を抱える種目群であると捉えられる。このグループに属した種目は，「フリンゴ」「ティーボール」「ゲートボール」である。

グループにおける共通の特徴は見出しづらく，使用の可能性に影響を与える共通の要素についても，「技術」と「実用性」があげられはするが，個々に違いがみられる。種目ごとに理由が存在すると予測されるため，再度，種目ごとに傾向をみた。「フリンゴ」については，他に似たような種目（バレーボール，ソフトバレーボール，インディアカ，バドミントン等）が多く，「フリンゴ」以上にスピーディーであり実践経験も豊富であることが予想されることから，使用を考える際に同類の他の種目との選択を行うことが想定されているようにうかがえること，「ティーボール」については，野球型であり見る機会，経験の機会が多く，「フリンゴ」同様，他に似たような種目（野球，軟式野球，ファストピッチソフトボール，スローピッチソフトボール等)が多く，学びの機会等をもつ必要性を感じていないと考えられること，「ゲートボール」については，指導現場における将来の必要性を認識しており，学びの必要性を重視しているが，自身に関しては，当面，不要と判断している様子がうかがえることがあげられた。

以上のことから，「フリンゴ」「ティーボール」の２種目と「ゲートボール」１種目は，捉え方に違いが生じていると推測され，これら３種目は，このグループとして分類するのではなく，「フリンゴ」「ティーボール」については，1.「生活化」「参加意欲」「現実性」「実用性」のいずれも高いグループに，「ゲートボール」については，3.「現実性」は高いが「生活化」「参加意欲」が低いグループに，統合することのほうが合理的と判断した。

3．「現実性」は高いが「生活化」「参加意欲」が低いグループ

このグループは，指導現場において使用する現実性は比較的高いと評価しているが，自身の生活に取り入れること，向上意欲で低い評価をした種目で構成されている。実際に使用する場面は想像しているが，自身の活用・向上については考えていない種目群であると捉えられる。このグループに属した種目は，「グラウンドゴルフ」「ペタンク」「シャッフルボード」である。

グループにおける共通の特徴としては，①少ない運動量および競技性，②大きな力は必要としない，③種目の活用は他者（高齢者や障害者等）に向かう傾向が強い，④指導現場や将来のものとしての位置づけ，⑤自身にとっては当面不要としていることが推察される。また，使用の可能性に影響を与える共通の要素としては，「技術」と「実用性」に加え「運動量」があげられる。より活用度を向上させるためには，「技術」獲得については，誰もがすぐにある程度できてしまうことから，技術獲得の重要性がよく理解されない傾向を是正する方法，「実用性」と「運動量」については，現場は，誰が参加者で，誰が指導者なのか，どのような指導場面が実在するのかを認識させるための体験学習や参加型の学習が必要と考えられる。

4．「生活化」「参加意欲」「現実性」「実用性」のいずれも低いグループ

このグループは，自身の生活に取り入れることをあまり肯定せず，向上意欲ももたらされず，指導現場における実用性も実際に使用する現実性も低く評価された種目で構成されている。活用することに消極的な種目群であると捉えられる。このグループに属した種目は，「スポーツチャンバラ」「タッチラグビー」「チュックボール」「ユニホック」である。

グループにおける共通の特徴としては，①運動量が多く対戦的であること，②ゲームに必要な人数が多い(スポーツチャンバラは合戦形式を使用)こと，③特殊な用具・ルール（日ごろなじみのない）が使われる，④身体接触の可能性があること，⑤かなり

広いスペースが必要であり移動範囲も広いこと，⑥過去の経験・知識が著しく少ないことが推察される。また，使用の可能性に影響を与える共通の要素としては，「技術」と「実用性」に加え「運動量」があげられる。より活用度を向上させるためには，「技術」獲得については，他に類似するようなスポーツがなく，初めて経験するような種目であることから，技術獲得するための時間と方法が求められ，「実用性」については，指導場面を認識するための体験や参加型の学習が必要と考えられ，「運動量」については，総じて高すぎると体感していることから，常にコントロールできるような指導方法の提案が必要と考えられる。

Ⅴ．まとめ

本稿では，体育系女子大学生を対象に，授業内で体験学習したニュースポーツ種目を，自己の中でどのように分類し位置づけたのか，また，学生たちが，将来の指導現場で使用することの可能性，およびその可能性に影響を与える要素について論じた。

結果，得られた知見は以下のとおりにまとめられる。

1）種目の分類については，3グループに分類され，⑴活動の広範囲な部分で積極的に活用しようとする種目群，⑵指導場面における使用の可能性は高いが自身の活用・向上意思はない種目群，⑶活用することに消極的な種目群，と位置づけている。

2）各グループに属する種目は，⑴「ショートテニス」「キンボール」「インディアカ」「フライングディスク」「ダブルダッチ」「フリンゴ」「ティーボール」，⑵「ゲートボール」「グラウンドゴルフ」「ペタンク」「シャッフルボード」，⑶「スポーツチャンバラ」「タッチラグビー」「チュックボール」「ユニホック」である。

3）指導現場で使用することの可能性は，⑴⑵⑶のグループ順に高いことが明らかとなったが，意識レベル・獲得レベルの双方ともに，相当高いレベルでのグループ分けであり，⑶においても，指導現場における使用の可能性は高いと言える。

4）将来の指導現場で使用することの可能性に影響を与える要素は，「技術」「実用性」「運動量」が考えられた。特に「技術」獲得の重要性がうかがえ，全種目に共通していた。続いて「実用性」の認識，「運動量」のコントロールが重要な要素とされた。

Ⅴ．今後の課題

本研究から見出された今後の研究課題は以下のとおりである。

1）比較対照できる先行研究がなかったため，各質問項目における評価尺度が適切であったかどうかの妥当性が確認できておらず，その精度の向上が求められる。

2）競技歴別・競技レベル別・所属別・専攻別・進路希望別等の特性を考慮した比較検討が試みられておらず，その詳細分析が必要とされる。

3）自己の行動予測までに限定された研究であったため，実際の行動を評価に取り入れておらず，卒業後の実行に関する調査・研究が企画され検証される必要がある。

引用文献

1．山口泰雄，地域の活性化とニュースポーツ，体育科教育1月号，大修館書店，24-27，1995
2．稲垣正浩，ニュースポーツの誕生とその背景，体育科教育1月号，大修館書店，10-13，1995
3．野々宮徹，ニュースポーツへの接近，ニュースポーツ研究会編，平成4年度㈶水野スポーツ振興会研究助成金研究成果報告書，3-16，1992
4．薗田碩哉，「レクリエーションとしてのスポーツ」，体育科教育11月号，大修館書店，65，1981
5．野々宮徹，ニュースポーツとは何か，ニュースポーツ研究会編，平成4年度㈶水野スポーツ振興会研究助成金研究成果報告書，1，1992
6．仲野隆士，ニュースポーツの人口動態，体育の科学，56，No.5，361-365，2006
7．北川勇人，改訂ニュースポーツ事典，日本レクリエーション協会編，遊戯社，3-12，2000
8．「スポーツビジョン21」，通商産業省産業政策局編，通商産業調査会，113－115，1990
9．北川勇人，「ニュースポーツ・アラカルト」，体育科教育10月号，大修館書店，49，1988
10．野川春夫，「ニュースポーツへの招待」，トリムジャパン，WINTER，31，11-12，1992
11．江橋慎四郎，楽しい軽スポーツ，レクリエーション・ハンドブック，㈱ベースボール・マガジン社，1972
12．松田稔，軽スポーツ，YMCA出版，1980
13．北川勇人，レクリエーションスポーツ種目全書，㈱遊戯社，3-6，1984
14．北川勇人，ニュースポーツ事典，㈱遊戯社，1991

15. 海老原修，異文化理解ににほふスポーツ文化のかほり，池田勝編，生涯スポーツの社会経済学，㈱杏林書院，31-42，1972
16. 稲垣正浩，『ニュー・スポーツ』考－「ニュー・スポーツ」の『ニュー』とは何か，そのスポーツ史的アプローチ－，ニュースポーツ研究会編，平成４年度㈶水野スポーツ振興会研究助成金研究成果報告書，17-36，1992
17. 唐木國彦，「やわらかいスポーツ」と部活動，体育科教育１月号，大修館書店，18-20，1995
18. 野々宮徹，ニュースポーツのあゆみ，みんなのスポーツ，20(12)，８-12，1998
19. 久保和之，ニュースポーツを利用しよう，指導者のためのスポーツジャーナル，体育協会，12月号，20-23，2000
20. 松本耕二，生涯スポーツとニュースポーツ，川西正志・野川春夫編著，生涯スポーツ実践論－生涯スポーツを学ぶ人たちへ－，市村出版，175-181，2006
21. 山田力也・谷口勇一，ニュースポーツの変容過程に関する社会学的研究，福岡大学スポーツ科学研究紀要，31(1・2)，23-33，2001
22. 谷口勇一，スポーツ・レクリエーション統括団体が抱くニュースポーツ観に関する調査研究－変容過程にあるニュースポーツの動向認識の視点から－，㈶日本レクリエーション協会レジャー・レクリエーション研究所自由時間研究紀要，27，24-33，2004
23. 木下茂昭，健康・体力つくりとニュースポーツに関する一考察，駒沢女子短期大学研究紀要，26，７-15，1993
24. 久保和之・道用亘・吉澤洋二・守能信次，大学体育におけるニュースポーツ選択者の特性，中京大学体育学論叢，41(2)，81-116，2004
25. 笹瀬雅史・五十嵐寿早・竹田隆一，大学教育におけるレクリエーション・スポーツ授業の実践と評価－生涯スポーツの観点からの検討－，山形大学教育実践研究，14，43-52，2005
26. 谷口勇一，身体・スポーツ科学におけるニュースポーツ導入の効果と課題，大分大学教育福祉科学部附属教育実践総合センター紀要，105，№.23，2005
27. 三浦恵子・松井外喜子・前山直・猪原卓磨，ニュースポーツ実施前後におけるPRE別心身の変化について，梅花女子大学現代人間学部紀要，３，55-60，2006
28. 師岡文男，体育実技としてのフライングディスク，上智大学体育，25，41-55，1991
29. 師岡文男，スポーツ・フォア・オール国際フェア’94，体育科教育１月号，大修館書店，46-47，1995
30. 村瀬智彦，フライングディスクの大学体育における教材としての特性，愛知大学体育論叢，７，１－９，1998
31. 手塚麻美，大学体育におけるアルティメットについての一考察，大学保健体育研究，東海地区大学体育連合，21，９-20，2001
32. 松井外喜子・三浦恵子・後藤芳子・前山直・蒲真理子・後藤太之，キンボールに関する研究（3）－アンケート調査によるスポーツ教材への導入－，梅花女子大学文学部紀要，人間科学編，35，117-137，2001
33. 大橋信行・佐久間康・浜野学・黒川道子・黒川貞生，キンボールを授業内で行う場合の運動強度と効果について，㈶日本レクリエーション協会レジャー・レクリエーション研究所自由時間研究紀要，35，114-120，2009
34. 神野賢治・築山泰典・藤井雅人，体育・スポーツ系学生の「ニュースポーツ志向性」とその要因検討(1)－カリキュラムを通した“変化”に着目して－，㈶日本レクリエーション協会レジャー・レクリエーション研究所自由時間研究紀要，32，43-54，2008