

99B0072 川喜多 理恵

1. 序論

フライングディスクとはプラスチックの円盤を空に投げていつでもどこでも誰でも楽しめるニュースポーツとして人々に親しまれている。フライングディスク競技には、体力、技術、人数、スペース(競技場)に応じた10種目の公式競技がある。障害者スポーツの中にも2種目のフライングディスク競技があり、この競技には障害別、男女別等のクラス分けがなく、年齢別によって区分されている全ての人を対象とした競技である。フライングディスクはセルフジャッジでプレーを進行する選手のフェアプレー精神を最も重視することが特徴のスポーツである。フライングディスクの公式競技の中で全ての要素をチームプレーに集約した競技がアルティメットであり、スピード、持久力、個人技術、攻守のチーム戦術、そして高い精神力がディスクの飛行感覚と一体となるultimate(究極)のスポーツである。

この究極のスポーツをより多くの人に広めるため、フライングディスク・障害者スポーツの新たな種目として車椅子アルティメットのルールを作成する事を本研究の目的とする。

2. 研究の方法

1. 予備調査及び実験の実施

実験を行うために全国フライングディスク協会25ヶ所に質問紙法による予備調査を実施し、回答数は9ヶ所、回収率は36%であった。その結果に基づいて、N大学アルティメットチーム14名を対象に実験を行い、質問紙法による調査を行った。回答数は14名、回収率は100%であった。調査期間は平成15年1月10日(金)～平成15年1月14日(火)。

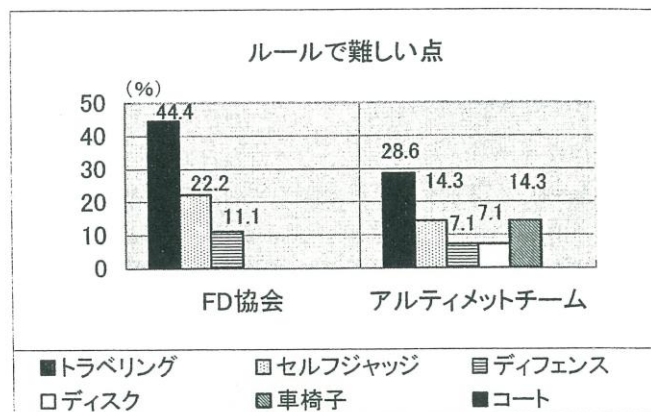
2. 予備調査及び実験の実施

アルティメットチームに行った実験の車椅子アルティメットのルールはアルティメット公式ルールを改良して実施した。

- ①コート の広さ ②プレーヤー人数 ③使用ディスク
④スローオフの方法 ⑤競技時間 ⑥トラベリング

実験から得られた結果、以下の改善点をふまえ、車椅子アルティメットのルールを再度作成した。

- (1) オブザーバーの必要性(落ちたディスクを拾う)
- (2) トラベリングの判断(車椅子をこいではない)
- (3) 得点の判断(勢いでゴールした場合は戻る)



3. 実験及び意識調査の実施

アルティメットの実験及び調査の結果をもとに再度作成したルールで実験を行い、その後、質問紙法による意識調査を行った。実験対象はN大学学生17名、回答数は17名、回収率は100%であった。調査日は平成15年1月14日(火)。

4. 実験及び意識調査の結果

実験調査の結果から、更に改善が必要とされたのが以下の点である。

- (1) ディスクの選択性について(多種のディスクの使用)
- (2) セルフジャッジ(プレーヤー自身の申告)
- (3) オブザーバーのジャッジ(トラベリング等のジャッジ)

予備調査及び意識調査の結果より、車椅子アルティメットのルールを作成した。

3. 考察・まとめ

予備調査及び意識調査の結果、特に改善点として意見が多かったのはトラベリングや得点時の判断等、セルフジャッジの点であった。車椅子に乗る事でジャッジの判断基準が難しくなるので改善の必要があるということがわかった。

今回作成したルールは車椅子アルティメットをプレーするためのきっかけをつくるためであり、プレーヤーの条件(性別、人数、年齢、運動量、障害の部位、障害レベル等)によっては、ルールを臨機応変に変化させてもよいと考える。なぜならルールを自由に変え、全ての人々が楽しめる事がフライングディスクスポーツであるからだ。この競技を普及させるために、沢山の人がフライングディスクの楽しさを理解してもらおう事が今後の車椅子アルティメット普及への一歩となるであろう。