

戦術理解がソフトテニスの継続に与える影響

発表者 山崎友里恵
指導教員 加藤 敏弘

キーワード：戦術理解、ソフトテニス、継続、非継続

1. 緒言

ソフトテニスとは硬式テニスをベースとし、日本が独自に開発した日本発のテニスである。1つのボールを使い、ネットを挟んで相手と打ち合うという点では硬式テニスと同じであるが、ソフトテニスと硬式テニスでは様々な違いがある。具体例をあげると、ボールがゴムで作られていること、ゲームがダブルス中心で行われていること、前衛と後衛の役割がはっきりしていること等である。このような特徴からソフトテニスならではのスピード、戦術、駆け引き、ペアとのコンビネーションが誕生し、新しいスポーツとして広まっているのである¹⁾。その中でも戦術は、ソフトテニスの醍醐味とされている²⁾。後衛は主に柔軟なボールの特徴を利用して相手を崩し、前衛は後衛が仕掛けた作戦を読み取りポイントに繋げるのである。スピードボールやダイナミックなプレーは硬式テニスと比較するとソフトテニスは劣るかもしれない。しかし、1ポイントが決まるまでのペアとの正確なコンビネーションはそれに匹敵するほどの魅力があるとされている。

一方、日本におけるソフトテニスの愛好者は700万人を超え、日本の大衆的競技スポーツの代表的存在となっている。しかし、女子高校生のソフトテニス部競技人口を調べてみると中学生の競技人口の約5分の1に減少し、茨城県に関しては約8分の1に減少しているのである。他の競技においてもこの時期による競技人口の減少は見られるが、女子ソフトテニスほどの大幅な減少は見られない。

そこで本研究では、ソフトテニスの魅力の一つである戦術に着目し中学校から高校にかけてソフトテニス継続を継続している者と継続していないものを対象に戦術に関するアンケート調査を実施し、戦術理解がソフトテニスの継続に与える影響を明らかにする。

2. 研究方法

1) 対象

茨城県内の高校に通うソフトテニス経験者1年生女子199名(全20校)を対象とした。ソフトテニス継続者は119名、非継続者は80名であった。

2) 調査方法

戦術理解の尺度を測定するために、各文献を調査し、主な戦術を陣形ごとに取り上げて、戦術理解の質問紙を作成した。加えてソフトテニスの現在・過去の経験を質問した。作成した質問紙はフェイスや直接学校を訪問して配布し、回収した。調査時期は平成23年12月9日～25日である。得られたデータをSPSSを用いて統計処理し、検討した。有意水準は5%未満とした。さらに、統計処理から得られた結果から、対象群を抽出し、継続・非継続の理由(記述式)をまとめた。

・戦術内容

テニスのダブルス競技において基本的な戦術は相手

の陣形・体勢・平常心を崩すという3つであり、そこから6つの戦術を基本戦術として設定した。する。ソフトテニスの試合において、1ポイントが決まるまでの平均のラリー数は約5本という統計が出ている。そのため5本目までにポイントすることが勝利の決めてとなり、5本目までのラリーから考えられる戦術が重要となってくる¹⁾。そこで、サービスレシーブからの戦術に絞った。

・戦術の質問における回答番号の意味

「4」：知っているし試合でも実行していた

「3」：知っているが試合では実行していない

「2」：知らないけど試合では実行していた

「1」：知らないし試合でも実行していない

回答番号「4」と「3」は戦術を理解しているもの回答番号「2」と「1」は戦術を理解していないものとする。

3. 結果と考察

1) 中学校でのソフトテニス経験者はその後高校での部活動は何部に入部しているのか

ソフトテニス部を除いた運動部において、全体の28%が硬式テニス部に所属し、22%がバドミントン部に所属していた。ソフトテニスと同じラケット競技に移っている者が50%に及んでいることが明らかになった。先行研究では中学校から高校におけるソフトテニス非継続要因に硬式テニスの影響はないと述べられていた³⁾。しかし、本研究では硬式テニス部へ移っている者が多かった。

2) 戦術理解と継続・非継続について

・戦術理解の平均値

アンケート用紙に記載した戦術のパターン数は全部で24パターンである。雁行陣であれば13パターンの戦術、守備型並行陣であれば11パターンの戦術に分けられる。調査対象199人全ての戦術理解度を知るため、それぞれが当てはまるパターンにおいて戦術関連の項目にて回答した番号全てを合計しパターン数で割ると平均値が求められる。この数値をここでは戦術理解の平均値とする。

・戦術理解の平均値と継続・非継続について

継続者と非継続者について戦術理解の平均値を求め比較を行った。継続者の戦術理解度は3.4、非継続者は3.3であった。継続者と非継続者の平均値を比較すると継続者の方が高い数値を示したが有意差は認められなかった。次に戦術理解の平均値とソフトテニス部に所属している者とそれ以外の者との分析を行った結果、ソフトテニス部に所属している者の平均値は3.4、それ以外の者は3.3であった。有意差は認められなかったが、ソフトテニス部に所属している者の方が平均値に高い値を示した。どちらの項目も有意差は認められなかったが、平均値においては、ソフトテニスを継続している者と部活動としてソフトテニスを継続している者に対し高い値を示している。原因として、

本研究では戦術項目において平均値が3.3~3.4の数値に固まり差が見られなかったと考えられる。

・戦術理解1と戦術理解2について

雁行陣の戦術全13パターンに着目して詳しく分析を行った結果、戦術理解が難しい戦術と簡単な戦術の2群に分けることができた。簡単な戦術は基礎的戦術であり個人戦術であることがわかった。難しい戦術は応用的戦術でありコンビネーション戦術であることがわかった。簡単な戦術を「戦術理解1」、難しい戦術を「戦術理解2」と本研究では定義する。

※問17~22・問27-Eは「戦術理解1」、問23-A、問24-B、問25-C、問26-D、問28-F、問29-Gは「戦術理解2」(表1を参照)

・全24パターンの戦術と継続・非継続について

平均値ではなく、全24パターンの戦術一つ一つと継続・非継続について分析を行った。

表1. 問い番号と戦術内容

	雁行陣	守備型並行陣
問17	速いボールを打って打ち勝つ	
問18	空いているコースに打ち、相手を定位置で打たせない	
問19	相手の思惑とは別のコースに打ち、体制を崩させる	
問20	相手の弱点を攻める	
問21	粘って相手を焦らせる	
問22	自分の得意なボール・コースに打つ	
問23	A 3本目攻撃(クロス)	H 基本は深いボール
問24	B 3本目攻撃(クロス)	I 相手前衛を攻める
問25	C 3本目攻撃(逆クロス)	J 左右に揺さぶる
問26	D 3本目攻撃(逆クロス)	K 前後に揺さぶる
問27	E 2本目攻撃(両サイド)	L 組み合わせ戦術
問28	F 4本目攻撃(クロス)	
問29	G 4本目攻撃(クロス)	

雁行陣の場合、問17~22、24-B、27-E、28-Fは有意差が認められなかった。問23-A、問25-C、問26-D、問29-Gの4つのパターンに有意差が認められた。並行陣の場合はサンプル数が少ないため比較できない項目が存在し、全てのパターンにおいて有意差は認められなかった。有意差が認められた4パターンは全てが雁行陣であり、戦術理解2の群であった。4パターンの戦術の有意差が認められた理由は、戦術の難易度が高いために、戦術を理解している者と、理解していない者で回答が分かれたためである。この戦術を理解している者がソフトテニスを継続しており、理解していない者が継続していなかった。このことから、ある程度の技術が習得出来た者にはコンビネーションプレーを早いうちに教えた方が継続につながる可能性があると考えられる。

3) 4パターンによる継続・非継続理由

4パターンの戦術において、回答者を継続者・非継続者・戦術理解が高い継続者・戦術理解が高い非継続者・戦術理解が低い継続者・戦術理解が低い非継続者の6群に分け、各継続、非継続理由を抽出しまとめた。

継続者の結果は、全551回答中、「好き・楽しい」は242、「他への興味」は88であった。非継続者の結果は、全179回答中、「部活環境」は67、「時間がない」は25であった。戦術理解が高い継続者の結果は、全642回答中、「好き・楽しい」は242、「他への興味」は88であった。戦術理解が高い非継続者は、回答数は全185回答中、「部活環境」は67、「時間がない」は25であった。戦術理解が低い継続者の結果は、全375回答中、「好き・楽しい」

は242、「他への興味」は88であった。戦術理解が低い非継続者は全228回答中、「他への興味」は88、「部活環境」は67であった。

全体的な継続理由の中に非継続的な理由が回答されていた。内容は「他への興味」、「部活環境」などが挙げられる。「他への興味」は主に他の部活動のことであった。これらの理由として、ソフトテニス自体には好意があり継続しているが、「ソフトテニスより興味のある部活がある」、「部活動として行うまでではない」、「部活動として行うソフトテニスには抵抗がある」という理由が考えられる。ソフトテニスそのものが嫌いになっていることが考えられ、ソフトテニスより他の部活動に惹かれる原因として、ソフトテニスがマイナースポーツであることが関係していると考えられる。

4. まとめ

- 本研究では、以下の結果が得られた。
- 全体的な戦術の平均値と継続・非継続に有意差は認められなかった。
- 本研究の質問紙において難易度が高い戦術に関しては継続・非継続に有意差が認められたものがあった。
- 本研究による難易度の高い戦術とは、コンビネーションプレーであった。技術がある程度身に付いた段階でコンビネーションプレーを早めに教えることによって、継続人数の増加につながる可能性がある。
- ソフトテニス経験者がその後行う運動部活動は硬式テニスやバドミントンなどの同種ラケット競技であり、50%に及んでいた。
- 継続・非継続者のどちらも、ソフトテニスではなく部活動に不満を持っている。ソフトテニス人口の減少に関係があると考えられる。

5. 参考文献

- 1) 熊田章甫(2007):「ぐんぐん上手くなるソフトテニス」
- 2) 前田利生(2010):『部員の手引き』
- 3) 根引唯(2010):「中学生における高校でのソフトテニス継続・非継続要因に関する研究」卒業論文
- 4) 財団日本ソフトテニス連盟(2004):「新版ソフトテニス指導教本」
- 5) 水野哲也/山本祐二(2008):「考えて強くなるソフトテニス・トータルデザイン」