

実践報告

スポーツ科学部第1回ボッチャ大会報告

A report on the 1st Boccia games at Nihon Fukushi University, Faculty of Sport Sciences

安藤 佳代子 石井 智也 三井 利仁 兒玉 友 藤田 紀昭

Kayoko ANDO, Tomoya ISHII, Toshihito MITSUI, Yu KODAMA, Motoaki FUJITA

日本福祉大学 スポーツ科学部

Faculty of Sport Sciences, Nihon Fukushi University

1. はじめに

2020年に東京オリンピック・パラリンピック競技大会の開催決定後、障害の理解やパラリンピックの普及啓発を図ることを目的とした様々な障害者スポーツ関連のイベントが開催されている。東京都(2017)の調査によると障害者スポーツの関心度として「関心がある」「やや関心がある」の割合が58%となっており、平成27年度(前年度)調査と比較すると13.1%増加している。これは様々なイベントの効果が出てきていることや、リオパラリンピックの報道や東京大会が近付いてきていることなどから関心度が向上しているものと考えられる。その中でも障害者スポーツの用語に関する認知度の項目で注目したいものとして「ボッチャ」がある。平成26年度調査では2.4%であった認知度が、28年度調査は39.0%と向上している。ボッチャは、リオパラリンピックにおいて日本代表が混合団体戦の銀メダルを獲得し、注目度が高まった。さらにボッチャ自体が誰でも楽しめる種目として広く知られるようになった。最近では、一般社団法人日本経済団体連合会、オリンピック・パラリンピック等経済界協議会が主催する「PREMIUM BOCCIA FRIDAY～企業対抗ボッチャ大会～」が2017年8月に実施され、総勢60名の企業チームが対抗する大会が開かれ約

300名の来場者があったことが報告されている(オリンピック・パラリンピック等経済界協議会, 2017)。9月には公益社団法人日本観光振興協会、一般社団法人日本旅行業協会、日本政府観光局が主催する「ツーリズムEXPOジャパン」において障害者スポーツ体験ができるブース「■i enjoy!■ パラスポーツパーク」が設置されボッチャも行われた(ツーリズムEXPOジャパン, 2017)。さらには、株式会社ワン・トゥー・テン・ホールディングスは実際のボッチャを基に、映像や音を活用し「CYBER BOCCIA」を製作し発表している。これは床に映し出されたコートにボールを投げると、周囲のセンサーがボールの位置を捉え、目標球のジャックボールからの距離が映し出されるもので、ルールの説明や試合結果もデジタルで表示され、音や光で華やかなムードを演出するとある(東京新聞, 2017)。以上のようにスポーツ団体が主催する企画が数多く実施されている。どの企画もボッチャをパラリンピック種目の1つとして紹介されているが、これまでの福祉的なパラスポーツにとどまらず障害の有無を問わず誰もが楽しめる種目であることが示されている。

東京都(2017)の調査においてボッチャの認知度が向上してきているが、職業別での認知度は学生が一番低く12.3%であり、特に男性の18・19歳の年

齢で5.9%と低かった。広く知られるようになってきているポッチャであるが、次世代を担う学生の認知度を上げることが2020年以降につながるための課題とも考えられる。

そこで、日本福祉大学スポーツ科学部1年生が企画運営するポッチャ大会を実施した。その目的は、以下の5つである。

- パラリンピック競技であるポッチャを体験する
- パラリンピックに興味をもってもらう機会とする
- 障害がある人もない人も誰でも楽しめる競技であることを体感する
- 学生による実行委員会による大会運営を行い、実行委員の学生に対して、大会の企画運営の経験につなげる
- 今後パラリンピック教育や地域のレクリエーション活動などにおいて、今回の経験を活かすことができる人材教育をねらいとする

2. ポッチャ大会について

1) 実行委員会形式での大会運営

日本福祉大学スポーツ科学部の必修科目である導入ゼミ(8ゼミ)にて、実行委員として各ゼミ2名募集を行った。実行委員のメンバーは男子8名、女子8名の合計16名であった。

実行委員16名を、司会(2名)、ルール説明、試合進行説明(4名)、コート設営、用具準備(6名)、各ゼミチームへのグループ分け(2名)、入賞ゼミ景品準備、備品購入(2名)の5つの役割に分かれて実施した。当日のゲーム進行係、審判は実行委員全員で行った。

実行委員会は、6回実施され次のような内容で進められた。

- ・第1回実行委員会(5月18日):ポッチャ体験と競技ルール等の確認、役割分担
- ・第2回実行委員会(5月25日):役割ごとに分かれて作業
- ・第3回実行委員会(6月1日):役割ごとに分かれて作業

- ・第4回実行委員会(6月8日):役割ごとに分かれて作業
- ・第5回実行委員会(6月14日):前日準備:コート設営, 予行練習, 最終確認
- ・第6回実行委員会(6月30日):振り返り, 反省会

2) ポッチャ大会概要

大会日時, 大会名称

平成29年6月15日9:20~10:50(1限目)の1年生必修科目の導入ゼミ授業時間を活用し大会を実施した。この企画は、導入ゼミ合同企画として行われ、名称を「スポーツ科学部第1回ポッチャ大会」とした。



写真1 開会式にて実行委員がルール説明を行っている様子

参加者と参加人数

参加者は、日本福祉大学スポーツ科学部1年生全員、スポーツ科学部教員、総合型地域スポーツクラブ「みはまスポーツクラブ」のポッチャサークルで、約230名の参加人数であった。

実施内容

a) 対戦方法

スポーツ科学部1年生(196名)の導入ゼミ8ゼミ(1ゼミ23名~25名)に分かれてゼミ対抗戦を行った。各ゼミをAからEチームの5チームに分け、計40チーム、10コートを使用し対戦を行った。

対戦はトーナメント方式で、前日に実行委員によるドローを行い、敗者ゼミも8位まで順位を決定するように対戦を組んだ。

ゼミ対戦は、1ゼミ5チームのそれぞれAチームは対戦ゼミのAチームと、BチームはBチームといったようにEチームまで同じアルファベットチームが対戦し、3チーム以上勝利したゼミが勝ちとした。

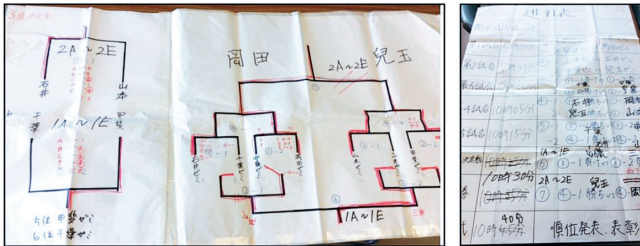


写真2 大会に使用されたドロー表と進行表
(実行委員会作成)

b) 用具とコート

用具はポッチャ競技用の用具を1コート1セット計10セット使用した。コートはスローイングラインからエンドラインまでの長さを9m、コート幅は6mとし、できるだけ既存のライン(バレーボールコート)を活用するように工夫した。スローイングボックスは6m×3mとして真ん中にラインを引き、2ボックスでチーム全員が同じボックスに入るようにした。ジャックボールラインとクロスについては、ポッチャ競技ルールと同じスケールで行った。ラインは全て4cm幅を使用した。



写真3 大会風景 (既存のラインを活用し実施)

c) ルール

団体戦で、コート半分に分けたスローイングボックス(赤)、(青)それぞれから各自のカラーボールを1エンド6球使用し競技する。先攻(赤)、後攻(青)はチームキャプテンのじゃんけんにより決める。競技ルールは通常のポッチャ競技と同じで、先攻チームはジャックボールと持ち玉1球を投げ、後攻が持ち玉1球を投げ、ジャックボールに遠い方がボールを1球ずつ投げる。各チーム6球全て投げ終わった段階でジャックボールに一番近いボールを投げたチームが勝ちで、得点をチェックする。2エンド行い合計得点により勝敗を決定する。同点だった場合は、ジャックボールをクロスに置き、両チーム代表者1名が投球し、近いボールのチームが勝ちとした。

3. 実行委員による振り返りと改善案

大会終了後、実行委員会にて振り返りを行った。来年度の大会実施に向けて、今大会で改善すべき点を中心に話し合った結果、次のような意見が出された。

90分という限られた時間から、エンド数が少なくなってしまう物足りなかった。

ルール説明を開会式で行ったが、全員にしっかりと理解されておらず、すべての玉を投げていなかったことや、得点を数えずに勝敗だけで行っているコートがあったことが分かった。そのことから、事前にゼミごとで練習会を1回実施することが提案された。

当日の審判や運営面で人数が少なく、各コートに付くことが大変であったということから、来年度以降は各ゼミ3名の実行委員として募集してはどうか。

大会終了後、参加学生へのアンケートからポッチャ大会が楽しかったという回答は75.4%でありポッチャの楽しさを体感する機会となったと考えられた。しかし、25%あまりの学生がどちらでもない、どちらかといえば面白くないと回答している。振り返りでも出されたが、ルールが徹底されていなかったこ

とが要因の1つと考えられるが、その他に競技スポーツ志向の学生などにおいて動きがダイナミックではない、汗をかかないといった部分で、ポッチャを楽しむことができなかつたことも考えられた。

今大会では、実行委員会を主として大会を企画し、学内であるが200名を超える人数の大会運営を行ったことで、実行委員学生からは「企画を考えることが難しかったがいろいろとできて良い経験になった」また「別の役割分担の人たちと連携して準備を進めることが必要だということが分かった」、「いろいろな意見を出し合うことや、話し合うことができて形になったことが良かった」、「実際に行ってみて考えた通りに行かないこともあった」などの感想があげられた。今回の大会を経験した実行委員の学生は、スポーツ科学部の人材育成の目的でもある「企画力、チーム力、問題解決能力」の実践経験になったことが示唆された。

4. 今後の課題と展望

今回、第1回大会を実施したことで、来年度以降の改善点が学生により出され、それを踏まえた次年度の開催ができるようにサポートをしていきたいと考えている。また、来年度からは今回の実行委員を経験した学生が次年度担当する学生へ指導、育成ができるようなサイクルを作れるように指導を行う予定である。

現在、東京都や組織委員会などが主催するスポーツイベントにはポッチャ競技が数多く実施されているが、愛知県でも平成29年8月に愛知県庁でポッチャ体験会が知事をはじめとした約70名の県職員を対象に行われていることから、東京だけではなく愛知県でも今後多くの市民の皆さんに楽しめることを期待したい。日本ポッチャ協会は、2017年3月にインクルーシブポッチャ大会として「2017ポッチャ東京カップ」を開催している（産経ニュース、2017）。今回、スポーツ科学部の学生を中心に大会を行ったが、今後の展望として、日本福祉大学で広く市民の方が参加できるようなインクルーシブポッチャ大会の開催を目指したいと考えている。その中心となってくれる学生を育成できるように指導していき

たい。

参考文献

- 1) オリンピック・パラリンピック等経済界協議会（2017）、「PREMIUM BOCCIA FRIDAY～企業対抗ポッチャ大会～」、<http://kyougikai2020.jp/>（2017年9月28日アクセス）
- 2) 産経ニュース（2017）「ポッチャで熱戦 2017東京カップ」、2017年3月19日 <http://www.sankei.com/region/news/170319/rgn1703190004-n1.html>（2017年9月28日アクセス）
- 3) ツーリズム EXPO ジャパン（2017）「i enjoy !! パラスポーツパーク」http://www.t-expo.jp/public/guide/sport_tech.html（2017年9月28日アクセス）
- 4) 東京新聞（2017）「TOKYO 発 ポッチャー一緒にサイバーでお手軽 いつでも！誰でも！！遊びましょ」2017年09月29日、朝刊、28頁
- 5) 東京都（2017）「都民のスポーツ活動・パラリンピックに関する世論調査」、世論調査結果報告書平成28年9月調査、<http://www.metro.tokyo.jp/tosei/hodohappyo/press/2017/01/31/documents/01.pdf>（2017年9月28日アクセス）