

〈研究論文〉

性別による違いから見た中学校及び高等学校における武道授業の楽しさ

関 伸夫*・中村 充**・岩本 貴光***・竹澤 稔裕****・佐藤 皓也*****

Fun of Martial Arts class in middle and high school from a perspective of gender differences

Nobuo SEKI*, Mitsuru NAKAMURA**, Takamitsu IWAMOTO***,
Toshihiro TAKEZAWA**** and Kohya SATO*****

Abstract

This study aimed to identify the fun of martial arts classes offered in middle and high schools as part of physical education (Survey I) and to compare the fun of such classes by gender (Survey II).

Survey I consisted of brainstorming by two groups of three university students. Four martial arts instructors then classified enjoyment into forty categories using the KJ method and drew up question items. In Survey II, a total of 1,013 first-year university students (711 male and 302 female) who had taken martial arts classes in middle and high school were asked to answer the questions on a 5-point scale.

Factor analysis yielded four factors and 24 items. Factor 1 was named “Enjoyment attributable to self-growth”; Factor 2, “Enjoyment attributable to the implementation environment”; Factor 3, “Enjoyment attributable to cultural characteristics”; and Factor 4, “Enjoyment attributable to the structure of a sport.” Gender differences were confirmed for “Enjoyment attributable to self-growth,” “Enjoyment attributable to implementation environment,” and “Enjoyment attributable to structure of the sport,” where female respondents showed lower scores. A gender comparison of the scores obtained for various items confirmed that judo had more items showing gender differences than kendo, with female respondents showing lower scores.

Key words: Martial Arts, fun, middle and high schools class, gender differences

* 順天堂大学大学院スポーツ研究科学研究科博士前期課程

Graduate School of Health and Sports Science, Juntendo University

** 順天堂大学大学院スポーツ研究科学研究科

Graduate School of Health and Sports Science, Juntendo University

*** 別府大学国際経営学部

Faculty of international business management, Beppu University

**** 順天堂大学スポーツ健康科学部

Faculty of Health and Sports Science, Juntendo University

***** 順天堂大学スポーツ健康科学部

Faculty of Health and Sports Science, Juntendo University

責任著者：関 伸夫

E-mail: n-seki0904@rb4.so-net.ne.jp

1. はじめに

2016年の中央審議会答申に基づき、学習指導要領等の枠組みが改善されるとともに、教育課程を軸に学校教育の改善・充実の好循環の実現が求められた。その一環として学習指導要領改訂の基本方針の中には、未来を創り出すために自ら考え可能性を発揮していく「生きる力」をあらためて捉え直し、「生きる力」を学校教育の強みとして発揮していくことが求められている。また今回の改訂では、中学校及び高等学校において、「体力や技能の程度、性別や障害の有無等にかかわらず、運動の多様な楽しみ方を共有することができるよう留意すること」が

示されている。これを受け、学習指導要領解説⁹⁾では「体力や技能の程度及び性別の違い等にかかわらず、仲間とともに学ぶ体験は、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現に向けた重要な学習の機会であることから、原則として男女共習で行うことが求められる」とされている。

学習指導要領については、2008年の改訂において「我が国固有の伝統と文化への理解を深める」という観点から、中学校において武道の必修化が示され、2012年度から実施されている。武道種目を実践することによって、日本固有の考え方に触れることを目的としており、現状として多くの学校で柔道または剣道が採用されている。しかし中学校で取り扱われる運動に関する7領域のうち、6領域では、関連する内容が小学校で扱われているものの、武道だけは小学校の学習指導要領では扱いがなく、地域社会でも日常的に親しむ環境が少ないため、多くの中学生が小学校で慣れ親しんだ種目と比較して、武道を異質なものとして捉えながら学習し始めると考えられる。さらに、必修化以前の中学校では、生徒は武道とダンスのどちらかを選択することになっており、多くの中学校で、男子は武道、女子はダンスを学習していた現状がある。武道においても全ての生徒が体育の学習が目標とする方向性である「楽しさ」を味わうことができるようにするためには、武道授業の「楽しさ」そのものと性別による楽しさの質と量の違いを明らかにすることは不可欠である。

体育分野においては「運動の楽しさや喜びを味わい」という体育の学習が目標とする方向性¹⁸⁾が示されており、「生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の育成」に向けては不可欠な事項だと考えられる。そのため「運動の楽しさ」や「運動の楽しみかた」など、生徒の感情を追及することが必要とされている¹⁹⁾。武道授業の楽しさを扱う先行研究では、北村ら⁶⁾が中学生に自由記述方式で回答を求め、対人競技としての攻防や友人とのグループ学習などに楽しさを感じていると報告している。しかし初めて触れた武道について、特に伝統性や考え方の理解などは、振り返りによって

深みを増し、新たに創出される楽しさがあると推測される。全国体力・運動能力・運動習慣等調査(以下、全国体力等調査とする)¹⁷⁾においても、中学校男女ともに授業中に「目標設定」や「振り返り」などが示されているほど楽しい、と回答する割合が高くなる傾向があることが報告され、運動内容以外の要因が楽しさに関連する可能性も指摘されている。また同調査では、「運動やスポーツが好き」は男子が63.1%、女子が47.4%、「保健体育の授業が楽しいと感じている」は男子が51.6%、女子が40.8%と報告がされており、運動や体育授業に対するポジティブな反応に男女差が見られることから、性別による「楽しさ」の質的な違いが存在すると推察される。男女共習で全ての生徒が「楽しさ」を味わうことのできる武道授業を実現するためには、武道授業の楽しさの性別による違いを検討することは不可欠と考えられる。

そこで本研究では、武道の必修化以降、武道の授業を受講したことのある大学生を対象に、中学校及び高等学校体育における武道授業の楽しさを測定する尺度を作成すること(調査I)とした。そして、楽しさを構成する因子を明らかにし、特に性別の違いによる武道授業の楽しさを比較することで武道授業の指導内容を検討する資料を得ること(調査II)を目的とした。

2. 方 法

2.1 調査I

2.1.1 対象者

大学正課体育において柔道または剣道の授業を通年履修した大学2年生3名ずつ、合計6名を対象とした。

2.1.2 分析方法

対象者に対し、「剣道または柔道授業を受講し、感じる楽しさについて思いつくことを述べてください」と発問し、ブレーンストーミングを行った。次に、発話データを全て逐語録化して、楽しさを表現していると考えられる内容についてKJ法を用いて分類した。分析者は、大学または高校で柔道あるい

は剣道を指導する者4名(柔道五段2名, 剣道七段1名六段1名)が行い内容的妥当性(確かに発話データが楽しさを反映しているかどうか)を担保した。

2.2 調査Ⅱ

2.2.1 調査対象

武道授業の必修化以降に授業を受講している者を対象とするため, 中学校に2012年以降入学し, 2019年4月に大学入学した者を調査対象とした。中学校または高等学校の保健体育科実技授業にて, 柔道または剣道の授業を受講した経験を持つであろう1,324名に調査を行った。対象とした大学生は, 関東を中心とした5つの大学の多様な学部に所属しており, 可能な限り大学生を代表するサンプリングにした。

2.2.2 調査内容

個人属性として, 性別, 柔道及び剣道の受講経験について回答を求めた。調査Ⅰで作成された40個の質問項目について, 5段階評定尺度(1:全く楽しくない, 2:あまり楽しくない, 3:どちらでもない, 4:やや楽しい, 5:非常に楽しい)に回答を求めた。なお, 柔道と剣道の両方受講経験を持つ者については, その受講時数が多い種目に回答するよう求めた。

2.2.3 調査の手続きと倫理的配慮

調査は大学で授業を担当する教員に依頼し, 2019年4月から6月の期間に実施した。調査に際しては, 研究の趣旨説明を行い同意が得られた者だけに回答してもらった。本研究は, 順天堂大学スポーツ健康科学研究科研究等倫理審査委員会の承認を受けて実施した。(承認番号: 順大院ス倫第30-131号)なお, 本研究の実施において開示する利益相反はない。

2.2.4 分析方法

武道授業の楽しさを測定する尺度を作成するため, 40個の質問項目に対して因子分析(最尤法, プロマックス回転)を行った。因子負荷量の絶対的な基準値はないが, 心理学の領域で伝統的に採用されて

いる因子負荷量0.4を基準に, 固有値, 共通性を参考に, 当該の因子に対して0.4に満たない因子負荷量を示す項目を除外した。また, 当該の因子に対して0.4以上の因子負荷量を示す項目であっても, 他の因子に0.4以上の因子負荷量を示した項目は除外した。解釈可能性を考慮しながら検討し, 単純構造になるように因子分析を繰り返した。また, 因子間の関連性を確認するため, 因子得点間のピアソンの積率相関係数を算出した。

次に, 因子得点の信頼性を示すために, クロンバックの α 係数を求めた。こちらも伝統的に0.70が心理学の領域で採用されているため0.70を採用した。クロンバックの α 係数が0.70以上であれば, 信頼性を有していると判断した。

性別による武道授業の楽しさの量的な比較を行うために, 柔道と剣道の受講者に別に, 男女の「因子得点」と「項目得点」を対応のない t 検定で比較した。

性別による武道授業の楽しさの質的な比較を行うために, 柔道と剣道の受講者に別に, 「項目得点」を降順に並べ替えて男女別に楽しさを比較した。

本研究での有意水準は5%未満とした。分析にはSPSS ver24.0 for Windowsを用いた。

3. 結 果

3.1 武道授業の楽しさの抽出(調査Ⅰ)

柔道または剣道のみ限定される表現を除外し, 内容的妥当性について検討を行った結果, 221記述(意味単位)が抽出された。その後, KJ法を用いて分類した結果, 40個のカテゴリに分類された。それから, それぞれのカテゴリを反映する質問項目を作成した(表1)。

3.2 対象者の属性(調査Ⅱ)

未回答などの使用できないデータを除外した結果, 本研究の対象者1,013名であった。対象者の個人属性は, 柔道: 596名[男408名, 女188名], 剣道: 417名[男303名, 女114名]であった(表2)。

表1 抽出された武道授業の楽しさ

No.	抽出された項目(質問項目)
1	相手との駆け引き
2	修業しているという感じ
3	武道の礼儀作法
4	他人を思いやる態度や考え方
5	緊張感が味わえる
6	体力が向上する
7	大きな声を出せる
8	精神力が向上する
9	日本文化を学ぶことができる
10	格好良く感じられる
11	相手を投げる(または打つ)ことができる
12	素手で(または武器を持って)戦える
13	日本が国際的に強い種目である感じられる
14	技の種類が多くある
15	新たな自分を見つけることができる
16	ストレス発散になる
17	試合に勝つこと
18	言葉使いが良くなる
19	二人いれば気軽にできる
20	安全に実施できる
21	性別を問わずできる
22	観察力が身につく
23	達成感を感ぜられる
24	各段階(レベル)に応じてできる
25	頭を使って(考えて)プレーできる
26	日常と違う雰囲気味わえる
27	姿勢が良くなる
28	正座ができるようになる
29	無心の技が出た時
30	自分自身と向き合える
31	観ていて楽しい
32	苦しいことをやり抜く
33	友人が増える、または友人との縁が深まる
34	身体の使い方が巧くなる
35	全力を出して行える
36	チームではなく自分一人で戦える
37	年齢に関わらずできる
38	天候に左右されずにできる
39	個人戦も団体戦もできる
40	裸足でできる

表2 対象者の個人属性

種目	性別		合計(人)
	男子(人)	女子(人)	
柔道	408	188	596
剣道	303	114	417

率54.2%で4因子構造, 24項目が抽出された. 抽出した4因子の因子負荷量, α 係数を表3に示した.

第1因子は, 「自分自身と向き合える」(0.90), 「身体の使い方が巧くなる」(0.82), 「達成感を感ぜられる」(0.81), 「頭を使って(考えて)プレーできる」(0.70), 「苦しいことをやり抜く」(0.69)などが高い因子負荷量を示した. これらは, 自分の変化や成長を感じることによって生じる楽しさと考えられるため「自己成長による楽しさ」と命名した. 信頼性係数は $\alpha=0.94$ であった.

第2因子は, 「安全に実施できる」(0.85), 「二人いれば気軽にできる」(0.70), 「性別を問わずできる」(0.68)によって構成されていた. これらは, 武道の実施環境によって生じる楽しさと考えられるため「実施環境による楽しさ」命名とした. 信頼性係数は $\alpha=0.80$ であった.

第3因子は, 「武道の礼儀作法」(0.85), 「他人を思いやる態度や考え方」(0.79), 「日本文化を学ぶことができる」(0.53)によって構成されていた. これらは, 武道の礼儀作法を学ぶことによって生じる楽しさと考えられるため「文化特性による楽しさ」と命名した. 信頼性係数は $\alpha=0.78$ であった.

第4因子は, 「相手を投げる(または打つ)ことができる」(0.84), 「素手で(または武器を持って)戦える」(0.82)によって構成されていた. これらは, 武道の競技の構造(特殊性)によって生じる楽しさと考えられるため「競技構造による楽しさ」と命名した. 信頼性係数は $\alpha=0.83$ であった.

尚, 抽出された4つの因子間の相関係数は0.25~0.72を示した.

3.3 武道授業の楽しさを測定する調査項目の抽出と因子構造(調査II)

因子分析の結果, 固有値1以上, 累積因子寄与

表3 楽しさの因子分析結果

因子と質問項目	因子負荷量				共通性	平均値	標準偏差
	F1	F2	F3	F4			
F1：自己成長による楽しさ（ $\alpha=0.94$ ）							
30. 自分自身と向き合える	0.90	-0.04	0.01	-0.16	0.64	3.71	0.95
34. 身体の使い方が巧くなる	0.82	-0.09	-0.02	-0.01	0.54	3.87	0.93
23. 達成感を感じられる	0.81	0.01	-0.01	-0.05	0.63	3.87	0.96
25. 頭を使って（考えて）プレーできる	0.70	-0.03	0.01	0.07	0.53	3.91	0.92
32. 苦しいことをやり抜く	0.69	0.06	0.10	-0.13	0.53	3.51	1.01
15. 新たな自分を見つけることができる	0.68	0.06	-0.06	0.03	0.51	3.44	0.96
6. 体力が向上する	0.67	-0.14	-0.01	0.04	0.36	3.67	1.01
29. 無心の技が出た時	0.66	0.11	-0.01	0.00	0.56	3.63	1.01
22. 観察力が身につく	0.66	0.10	0.11	-0.05	0.60	3.76	0.95
24. 各段階（レベル）に応じてできる	0.62	0.09	-0.01	0.06	0.52	3.67	0.94
26. 日常と違う雰囲気味わえる	0.60	-0.10	0.10	0.13	0.46	3.91	0.90
33. 友人が増える、または友人との縁が深まる	0.56	0.25	0.00	-0.02	0.57	3.76	1.01
35. 全力を出して行える	0.55	0.09	0.13	0.08	0.55	3.91	0.97
17. 試合に勝つこと	0.53	0.00	-0.06	0.21	0.41	4.16	0.92
31. 観ていて楽しい	0.53	0.06	0.03	0.01	0.35	3.75	1.01
16. ストレス発散になる	0.46	0.05	-0.15	0.23	0.34	3.56	1.04
F2：実施環境による楽しさ（ $\alpha=0.80$ ）							
20. 安全に実施できる	-0.09	0.85	0.01	-0.04	0.59	3.30	1.02
19. 二人いれば気軽にできる	0.08	0.70	-0.08	0.06	0.56	3.41	1.04
21. 性別を問わずできる	0.07	0.68	0.06	0.02	0.60	3.60	1.04
F3：文化特性による楽しさ（ $\alpha=0.78$ ）							
3. 武道の礼儀作法	-0.09	-0.01	0.85	0.02	0.64	3.73	0.92
4. 他人を思いやる態度や考え方	0.02	0.07	0.79	-0.01	0.71	3.98	0.81
9. 日本文化を学ぶことができる	0.19	-0.10	0.53	0.05	0.38	3.96	0.88
F4：競技構造による楽しさ（ $\alpha=0.83$ ）							
11. 相手を投げる（または打つ）ことができる	0.02	0.02	0.04	0.84	0.76	3.84	1.04
12. 素手で（または武器を持って）戦える	-0.01	-0.01	0.03	0.82	0.67	3.67	1.01
因子寄与率	42.8	4.9	3.5	3.0			
累積因子寄与率	42.8	47.7	51.2	54.2			
因子間相関	F1	0.72	0.60	0.56			
	F2		0.48	0.44			
	F3			0.25			
	F4			-			

注：太字は採択基準とした0.40以上の因子負荷量を示す。

3.4 武道授業の楽しさの男女別比較(調査Ⅱ)

3.4.1 武道授業の楽しさの因子得点の男女別比較

性別による武道授業の楽しさの量的な比較を行うために、柔道と剣道の受講者に別に、男女の「因子得点」を対応のない *t* 検定で比較し、図1に示した。

因子得点においては、「自己成長による楽しさ」において、柔道で性差が見られ、女子が男子よりも有意に低い得点を示した ($p < 0.001$)。また、剣道でも性差が見られ、女子が男子よりも有意に低い得点を示した ($p < 0.01$)。それぞれの得点は、柔道男子が 3.9 ± 0.6 点、柔道女子が 3.5 ± 0.7 点、剣道男子が 3.8 ± 0.8 点、剣道女子が 3.6 ± 0.7 点であった。

「実施環境による楽しさ」においても、柔道で性差が見られ、女子が男子よりも有意に低い得点を示した ($p < 0.001$)。また、剣道でも性差が見られ、

女子が男子よりも有意に低い得点を示した ($p < 0.001$)。それぞれの得点は、柔道男子が 3.5 ± 0.8 点、柔道女子が 3.0 ± 0.8 点、剣道男子が 3.6 ± 0.9 点、剣道女子が 3.3 ± 0.9 点であった。

「文化特性による楽しさ」においては、柔道でも剣道でも性差が見られなかった。それぞれの得点は、柔道男子が 3.9 ± 0.7 点、柔道女子が 3.8 ± 0.8 点、剣道男子が 3.9 ± 0.8 点、剣道女子が 3.9 ± 0.7 点であった。

「競技構造による楽しさ」においても、柔道で性差が見られ、女子が男子よりも有意に低い得点を示した ($p < 0.001$)。また、剣道でも性差が見られ、女子が男子よりも有意に低い得点を示した ($p < 0.01$)。それぞれの得点は、柔道男子が 3.8 ± 0.9 点、柔道女子が 3.4 ± 0.9 点、剣道男子が 3.9 ± 0.9 点、剣道女子が 3.6 ± 1.1 点であった。

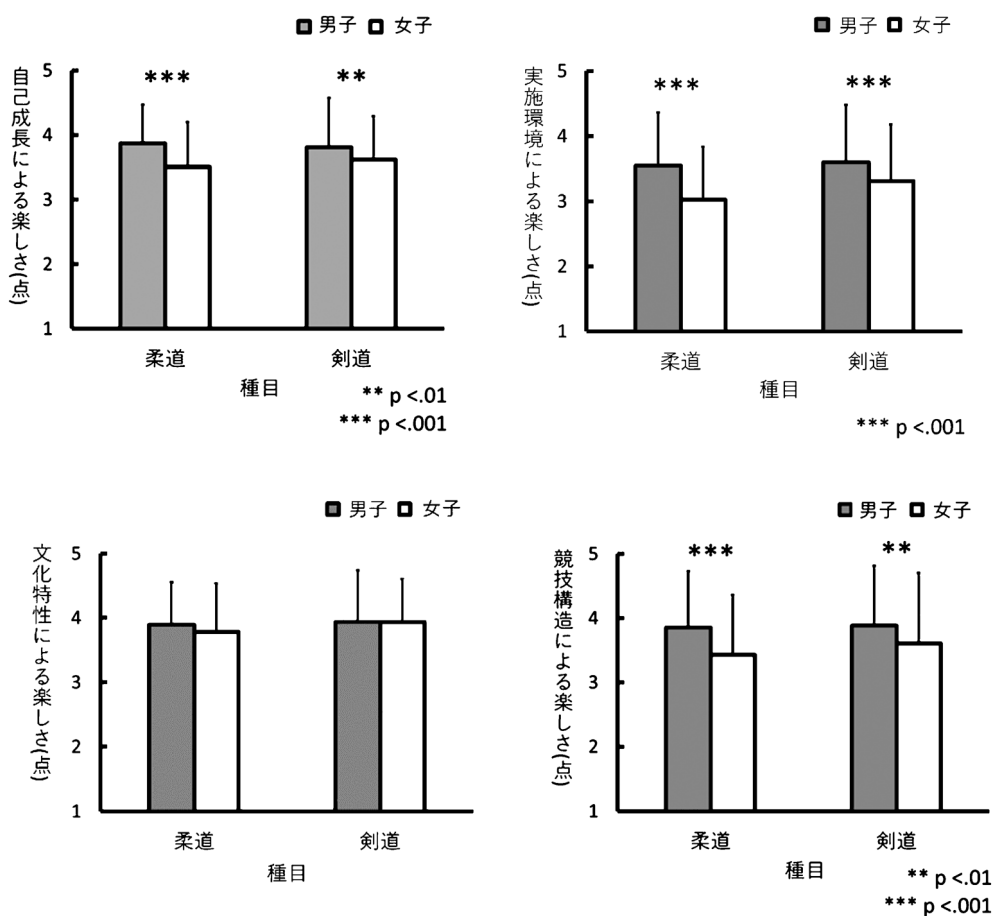


図1 武道授業(柔道・剣道)の楽しさの4つの因子得点の男女比較
注: グラフの値は平均値及び標準偏差で示した。

3.4.2 武道授業の楽しさの項目得点の男女別比較

性別による武道授業の楽しさの量的な比較を行うために、柔道と剣道の受講者に別に、男女の「項目得点」を対応のない *t* 検定で比較した。

柔道における項目得点の男女比較を表4に示した。全24項目中20項目において、女子は男子よりも有意に低い値を示した ($p < 0.01 - p < 0.001$)。特

に、性差がみられたのは、「性別を問わずできる」($t=7.5$)、「安全に実施できる」($t=7.4$)であり、女子は男子よりも有意に低い値を示した。

剣道における項目得点の男女比較を表5に示した。全24項目中12項目が女子は男子よりも有意に低い値を示した ($p < 0.01 - p < 0.001$)。特に、性差がみられたのは、「安全に実施できる」($t=4.1$)、「自分自身と向き合える」($t=3.5$)であり、女子は

表4 武道授業(柔道)の楽しさの男女比較

	男子		女子		t値
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	
F1: 自己成長による楽しさ					
30. 自分自身と向き合える	3.8	0.9	3.4	0.9	5.2 ***
34. 身体の使い方が巧くなる	4.0	0.8	3.7	1.0	4.4 ***
23. 達成感を感じられる	4.0	0.8	3.6	1.0	4.9 ***
25. 頭を使って(考えて)プレーできる	4.0	0.9	3.6	1.0	5.1 ***
32. 苦しいことをやり抜く	3.7	0.9	3.3	1.0	4.0 ***
15. 新たな自分を見つけることができる	3.5	0.9	3.3	0.9	2.3 **
6. 体力が向上する	3.9	0.9	3.4	0.9	5.5 ***
29. 無心の技が出た時	3.7	0.9	3.3	1.0	4.9 ***
22. 観察力が身につく	3.8	0.9	3.4	1.0	5.2 ***
24. 各段階(レベル)に応じてできる	3.9	0.9	3.4	0.9	5.9 ***
26. 日常と違う雰囲気が味わえる	4.0	0.8	3.8	1.0	2.4
33. 友人が増える、または友人との縁が深まる	3.9	0.9	3.5	1.1	4.7 ***
35. 全力を出して行える	4.1	0.9	3.6	1.0	5.8 ***
17. 試合に勝つこと	4.3	0.8	4.0	0.9	3.6 ***
31. 観ていて楽しい	3.9	0.9	3.5	0.9	5.1 ***
16. ストレス発散になる	3.6	1.0	3.4	1.1	1.3
F2: 実施環境による楽しさ					
20. 安全に実施できる	3.5	0.9	2.9	0.9	7.4 ***
19. 二人いれば気軽にできる	3.5	1.0	3.2	1.0	3.7 ***
21. 性別を問わずできる	3.7	0.9	3.0	1.0	7.5 ***
F3: 文化特性による楽しさ					
3. 武道の礼儀作法	3.7	0.9	3.6	0.9	1.3
4. 他人を思いやる態度や考え方	4.0	0.8	3.8	0.8	2.7 ***
9. 日本文化を学ぶことができる	3.9	0.8	3.9	0.9	0.4
F4: 競技構造による楽しさ					
11. 相手を投げる(または打つ)ことができる	4.0	1.0	3.5	1.0	4.8 ***
12. 素手で(または武器を持って)戦える	3.7	1.0	3.3	1.0	4.7 ***

** $p < .01$, *** $p < .001$

表5 武道授業(剣道)の楽しさの男女比較

	男子		女子		t値
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	
F1: 自己成長による楽しさ					
30. 自分自身と向き合える	3.8	1.0	3.5	0.9	3.5 ***
34. 身体の使い方が巧くなる	3.9	1.0	3.7	1.0	1.2
23. 達成感を感じられる	3.9	1.1	3.7	1.0	2.0 **
25. 頭を使って(考えて)プレーできる	4.1	0.9	3.7	0.8	3.3 ***
32. 苦しいことをやり抜く	3.5	1.1	3.4	1.0	1.0
15. 新たな自分を見つけることができる	3.6	1.0	3.3	1.0	2.0 **
6. 体力が向上する	3.7	1.1	3.5	0.9	2.1 **
29. 無心の技が出た時	3.7	1.1	3.6	1.0	1.4
22. 観察力が身につく	3.9	1.0	3.7	0.9	2.4 **
24. 各段階(レベル)に応じてできる	3.7	1.0	3.5	0.9	2.3 **
26. 日常と違う雰囲気が味わえる	4.0	0.9	3.8	0.9	1.5
33. 友人が増える、または友人との縁が深まる	3.8	1.1	3.6	1.0	1.2
35. 全力を出して行える	3.9	1.0	3.8	1.0	1.6
17. 試合に勝つこと	4.2	1.0	3.9	1.0	2.1 **
31. 観ていて楽しい	3.7	1.1	3.5	0.9	1.8
16. ストレス発散になる	3.6	1.1	3.6	1.1	-0.3
F2: 実施環境による楽しさ					
20. 安全に実施できる	3.4	1.1	3.0	1.0	4.1 ***
19. 二人いれば気軽にできる	3.5	1.1	3.5	1.0	-0.2
21. 性別を問わずできる	3.9	1.0	3.5	1.1	3.4 **
F3: 文化特性による楽しさ					
3. 武道の礼儀作法	3.8	1.0	3.8	0.9	0.0
4. 他人を思いやる態度や考え方	4.0	0.9	4.0	0.7	0.4
9. 日本文化を学ぶことができる	4.0	1.0	4.0	0.9	-0.3
F4: 競技構造による楽しさ					
11. 相手を投げる(または打つ)ことができる	3.9	1.0	3.7	1.2	1.8 **
12. 素手で(または武器を持って)戦える	3.8	1.0	3.5	1.1	2.7 **

** p<.01, *** p<.001

男子よりも有意に低い値を示した。

3.4.3 武道授業の楽しさの項目得点順位の男女別比較

柔道における項目得点順位の男女別比較を図2に示した。高得点を示した項目は、男子では「試合に勝つこと」(4.3±0.8), 「全力を出して行える」(4.1±0.9), 「他人を思いやる態度や考え方」(4.0±0.8), 「身体の使い方が巧くなる」(4.0±0.8),

「頭を使って(考えて)プレーできる」(4.0±0.9)であった。女子では「試合に勝つこと」(4.0±1.0), 「日本文化を学ぶことができる」(3.9±0.9), 「他人を思いやる態度や考え方」(3.8±0.8), 「日常と違う雰囲気が味わえる」(3.8±1.0), 「身体の使い方が巧くなる」(3.7±1.0)であった。

剣道における項目得点順位の男女別比較を図3に示した。高得点を示した項目は、男子では「試合

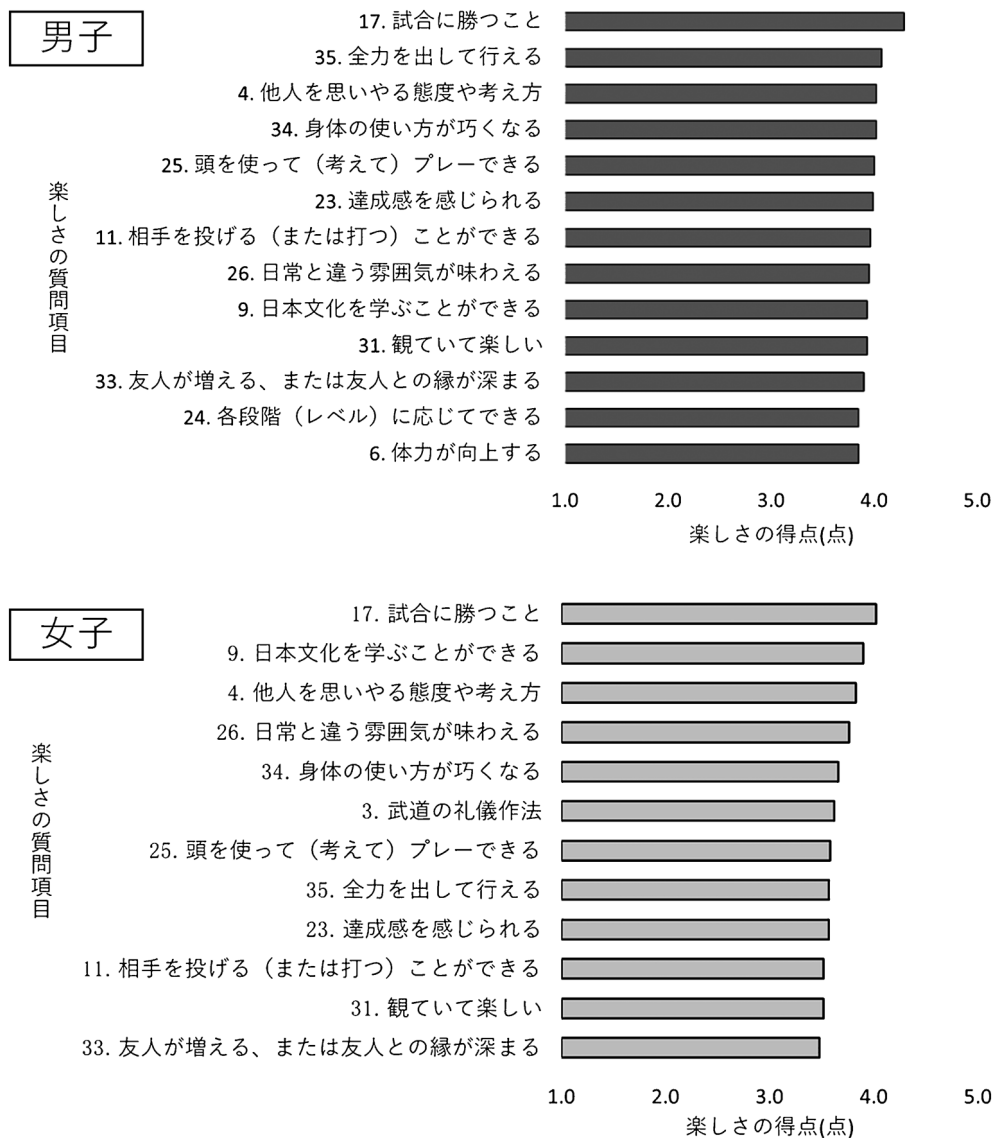


図2 武道授業の楽しさ（柔道）の項目得点の男女比較
 注：グラフの棒は平均値を示す。
 注：平均得点の高い上位12項目を降順に並び替えて示した。

に勝つこと」(4.2±1.0),「頭を使って（考えて）プレーできる」(4.1±0.9),「他人を思いやる態度や考え方」(4.0±0.9),「日常と違う雰囲気が味わえる」(4.0±0.9),「日本文化を学ぶことができる」(4.0±1.0)であり、女子では「日本文化を学ぶことができる」(4.0±0.9),「他人を思いやる態度や考え方」(4.0±0.7),「試合に勝つこと」(3.9±1.0),「日常と違う雰囲気が味わえる」(3.8±0.9),「武道の礼儀作法」(3.8±0.9)であった。

4. 考 察

本研究は、武道の必修化以降、武道の授業を受講したことのある大学生を対象に、中学校及び高等学校体育における武道授業の楽しさを測定する尺度を作成し（調査Ⅰ）、楽しさを構成する因子を明らかにするとともに、特に性別の違いによる武道授業の楽しさを比較することで武道授業の指導内容を検討する資料を得ること（調査Ⅱ）を目的に行った。

調査Ⅰでは、40個の中学校及び高等学校体育に

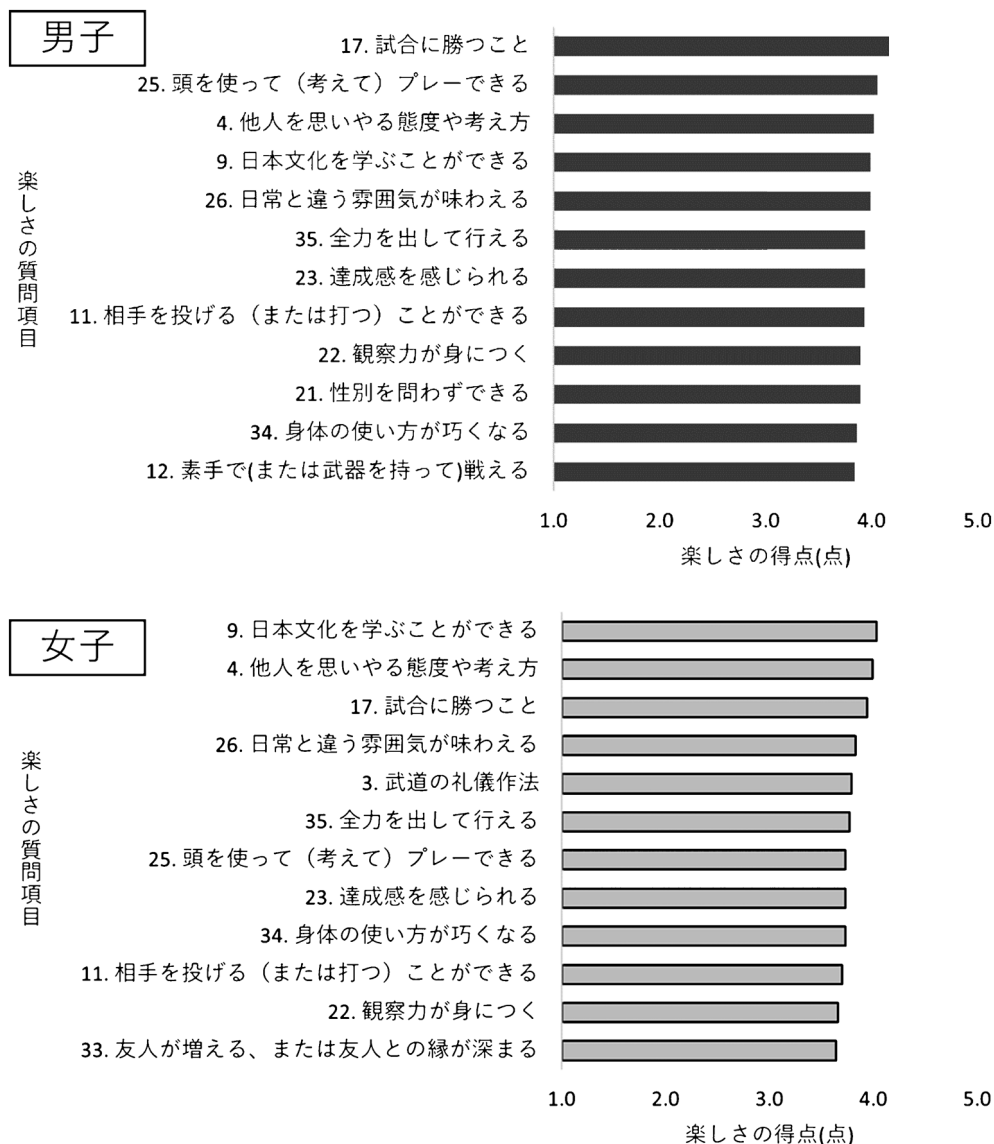


図3 武道授業の楽しさ（剣道）の項目得点の男女比較
 注：グラフの棒は平均値を示す。
 注：平均得点の高い上位12項目を降順に並び替えて示した。

おける武道授業の楽しさの発話データが得られた。これらの発話データに基づいて質問項目の原案が作成された。調査Ⅱでは、因子分析によって、武道には少なくとも「自己成長による楽しさ」「実施環境による楽しさ」「文化特性による楽しさ」「競技構造による楽しさ」の4つの楽しさが存在することが明らかとなった。また、これらの因子間の相関係数が中程度であったことから、これらの因子がそれぞれに一定程度関連をもちながらも独立した因子であ

ることが確認された。

第1因子の「自己成長による楽しさ」は、「自分自身と向き合える」といった自己啓発的な成長、「身体の使い方が巧くなる」などの体力的成長、さらには「達成感を感じられる」などの修養的な項目で構成されていた。嘉納治五郎が掲げた「精力善用」「自他共栄」、全剣連が掲げる「人間形成の道」という理念など、武道独特の考え方は授業展開の中でも大きく影響している^{20) 21)}。これらの考え方は授業

展開中では感じにくい楽しさかもしれないが、授業での学びを振り返ることによって創出される楽しさである可能性があり、本研究対象者においても抽出されたのではないかと推察される。

第2因子の「実施環境による楽しさ」は、武道必修化に際して「指導者の問題、施設の整備問題、用具の問題」¹⁴⁾が指摘されているように、気軽に武道を行える環境が整っていなかった。しかしながら、木原ら⁵⁾や岡嶋ら¹³⁾による簡便な用具の開発や、柴田ら¹⁵⁾による教材・教具の工夫による授業づくりに加え、文科省、地方自治体、教育委員会などがハード面の整備を支援し、学校で授業展開を実施できるよう整備が進められたことによって、生徒は武道を安全に実施できる、二人いればできる、性別を問わずできると理解しており、武道を以前よりも身近に感じられている可能性が示唆された。

第3因子の「文化特性による楽しさ」は、武道種目が持つ日本固有の文化特性に関わる項目で構成されていた。武道の指導内容にも「相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を守ろうとする」が掲げられており⁹⁾、これは他のスポーツ種目にはない武道特有のものである。本研究結果から、日本伝統の所作や作法を身につけることは、学びの楽しさと捉えられていることが示唆された。必修化以前の高校生・大学生に実施した剣道観の調査²⁾では、授業のみ経験した群は、剣道への関心、伝統性、体力などの因子得点は低く、授業を受講することにより関心が低下する危機が報告されている。しかし今回の調査では、伝統性を含む文化特性が楽しさとして抽出された。浅見¹⁾は、正座を強要するのではなく、展開を工夫することによって礼法を学ばせる目的は達成できるとし、指導者や生徒たちの固定観念および先入観をなくす工夫が必要であると指摘している。武道必修化を契機として、全柔連・全剣連ともに従来の授業展開方法から大きく改革を加えた展開案を示し^{20) 21)}、安全性とともに親しみやすい武道への転換を図ってきている。小林ら⁷⁾も、工夫を加えた大学体育授業で礼法、所作、歴史に触れることによって、伝統や文化に対する興味について得点が高まっ

たと報告している。このような授業展開の改革が進んできたことにより、中高生の武道で感じる楽しさが変化してきていると推察される。

第4因子の「競技構造による楽しさ」は、対人武道競技としての特性に関する項目で構成されていた。大学生正課授業の受講者を対象とした調査^{7) 8) 10)}では、非日常的な動きを求められる武道の面白さは未知数であったが、受講による新たな経験によって楽しさや面白さを感じたと報告されている。武道は小学校の学習指導要領では扱いがなく、中学生になって初めて触れる生徒が多いため、基本動作の「投げる」や「打つ」という非日常的な動きでも、楽しさと感じられたことが本結果からは示唆された。

これらの本研究で明らかとなった武道授業の楽しさを武道授業の目標の方向と照らし合わせると、概ね一致していると考えられる。武道授業の内容としては、技ができる楽しさや喜びを味わうために「特性や成り立ち、伝統的な考え方を理解すること」「基本動作や技を用いて簡易な攻防を展開すること」などが挙げられている⁹⁾。必修化以前に調査された中高校生を対象にした柔道授業のイメージは、「恐怖感」のような否定的イメージが多く報告^{3) 4) 11) 12)}されているが、必修化以後の報告⁶⁾では、中高生は具体的な運動構造や授業展開の手法に関わる楽しさをもつことが示されている。本研究からも「実施環境による楽しさ」と「競技構造による楽しさ」が示され、運動構造や授業展開の手法に関わる楽しさに重なると考えられる。先行研究では、武道の伝統的な考えや体力向上による楽しさは、ほとんど表出されていないが、本研究の研究結果からは、「自己成長による楽しさ」「文化特性による楽しさ」が示され、先行研究で報告されている楽しさよりも多様な楽しさの存在が示された。そのため、本研究で明らかとなった武道の楽しさは、武道授業の目標の方向と一致するものであった。「自己成長による楽しさ」「文化特性による楽しさ」が、中高生を対象とした調査からさほど得られていないことを踏まえると、学習から一定の期間を経た大学生に調

査したことで明らかにできた楽しさなのかもしれない。

次に、柔道と剣道別に、武道授業の楽しさの因子得点と項目得点を男女で比較したところ性差が認められた。全国体力等調査¹⁷⁾では、運動や体育授業に対するポジティブな反応に男女差が見られることから、性別による「楽しさ」の量的および質的な違いが存在すると推察された。本研究においても、因子得点の男女別比較において、「自己成長による楽しさ」「実施環境による楽しさ」「競技構造による楽しさ」の各因子得点は、柔道、剣道ともに女子が男子より低い得点を示し、武道授業にあっても性別の違いで感じる楽しさの内容が異なることが示唆された。

項目得点の男女別の比較では、「実施環境による楽しさ」因子を構成する3項目中2項目(「安全に実施できる」、「性別を問わずできる」)において、女子が男子よりも特に低い得点を示した。特に「安全に実施できる」という項目においては、柔道、剣道ともに、女子は低い得点を示した。全国体力等調査¹⁷⁾によると、「武道の授業で、どのようなことができたと思うか。」という問いに、「安全に留意する」と回答する割合が男子より女子の方が大きくなっている。つまり、女子の方が男子よりも安全面の留意に意識が高い可能性があると言える。大きな授業改革が実施された武道ではあるが、格闘技的要素を含む特性を持つ武道種目であるため、男女の体力差や安全面の不安を取り去る工夫がさらに必要であることが示唆された。

項目得点順位の男女別比較では、「試合に勝つこと」が柔道男子女子ならびに剣道男子で1番目、及び剣道女子でも3番目に高得点を示した。北村らの中学校体育授業における武道の楽しさを扱った報告⁶⁾では、技や試合という言葉が最頻出語であり、城田¹⁶⁾は、試合を楽しませることは武道授業においても非常に重要であると報告している。本研究結果からも、試合での勝敗が楽しさのひとつとなることが示唆された。また男子においては体を動かすことに関連する項目が上位に位置していた。これ

は中学生の男子が女子よりも運動やスポーツが好きと回答する割合が高いという報告¹⁷⁾と一致する結果であった。一方、本研究では女子は「文化特性による楽しさ」の全3項目のうち、剣道は3項目、柔道は2項目が上位に位置していた。北村らの報告⁶⁾では、「武道の授業で、どのようなことができたと思うか」という問いに、中学生女子は男子より「伝統的な考え方や行動」と回答する割合が高いことが示されている。これらのことから、女子は、男子よりも伝統性や武道の考え方を理解することに楽しさを感じている可能性が示唆された。

本結果から、武道授業の楽しさには少なくとも4つ存在することが示唆され、学習指導要領の武道授業の内容に対応する楽しさが包含されていると推察された。そして、授業展開中に感じられる楽しさとともに、振り返ることによって創出される楽しさが存在する可能性も推察された。また性別の違いにより、武道授業で感じる楽しさに違いがみられた。特に女子は武道授業の安全については否定的に感じており、男女共習のための十分な配慮が必要だと考えられる。例えば、武道には自由に組み合わせるのではなく、定められた「形」という稽古法が存在する。そういった「形」を積極的に取り入れるなど、体力差がある女子に不安を与えないような指導方法を導入することについて検討する必要があると考えられる。また、文化特性に感じる楽しさは、剣道と柔道の両方で男女ともに他の因子得点よりも高い得点を示していることから、「相手を尊重する」などの武道における伝統的な行動の仕方については、これまでと同様、確実に学べるようにすることが重要である。

しかしながら、本研究では、授業時数や授業内容に関しては詳細な情報を収集することができなかった。そのため、今後は、武道授業の楽しさを促進及び抑制する要因(授業内容、学習場面等)を詳細に検討していく必要があるだろう。

5. 結 論

本研究は、武道の必修化以降、武道の授業を受講

したことのある大学生を対象に、中学校及び高等学校体育における武道授業の楽しさを測定する尺度を作成し、楽しさを構成する因子を明らかにするとともに、特に性別の違いによる武道授業の楽しさを比較することで武道授業の指導内容を検討する資料を得ることを目的とした。その結果、武道授業の楽しさには「自己成長による楽しさ」「実施環境による楽しさ」「文化特性による楽しさ」「競技構造による楽しさ」といった少なくとも4つ因子の存在が明らかとなった。最も強く楽しさを感じる項目は、試合に勝つ楽しさであった。しかし、女子は男子よりも、武道授業の楽しさを感じていないことが明らかとなった。特に女子は、性別を問わず安全に実施できる種目であるかといった実施環境による楽しさを感じていない可能性が示唆された。そのため、授業づくりの際には、これらの武道授業の楽しさの特徴を把握した上で、性別による意識の違いに配慮した授業づくりが求められる。

参考文献

- 1) 浅見裕(2011) 剣道好きをつくる指導：上巻。東京、スキージャーナル(株), 22-29.
- 2) 浅見裕, 太田順康, 大塚忠義, 木原資裕, 草間益良夫, 山神眞一(1995) 現代青年の剣道観についての研究—剣道人口減少問題に関連して—。武道学研究, 27(2), 8-17.
- 3) 生田祐介, 松村常司, 森勇示, 金子修己, 金子恵一, 大河内信之(2003) 高等学校における柔道授業に関する研究。愛知教育大学保健体育講座研究紀要, 28, 27-36.
- 4) 河崎武夫(1975) 柔道のイメージに関する研究。柔道, 46(10), 57-63.
- 5) 木原資裕, 軸原千恵, 草間益良夫, 坂東隆男(2006) 中学校剣道授業における授業内容と使用用具の検討。武道学研究, 39 (Supplement), 23.
- 6) 北村尚浩, 前坂茂樹, 濱田初幸(2019) 中学校体育授業における武道の楽しさ：生徒の自由回答データの計量的分析。武道学研究, 51(3), 181-189.
- 7) 小林優希, 平岡拓晃, 桐生習作, 鍋山隆弘, 麗正樹, 石川美久(2018) 大学体育における武道種目受講学生の武道イメージ。武道学研究, 50(2), 79-87.
- 8) 小俣幸嗣, 中村良三, 藤堂良明, 佐藤伸一郎, 高橋幸治, 青柳領(1993) 正課体育柔道受講生の柔道に対するイメージの研究。大学体育研究, 15, 11-22.
- 9) 文部科学省(2018) 中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 保健体育編。京都, 東山書房, 143-167.
- 10) 鍋山隆弘, 掘出知里, 坂本道人, 成瀬和弥, 小俣幸嗣(2008) 共通体育武道系種目プロジェクト研究(1)。大学体育研究, 30, 87-91.
- 11) 尾形敬史(1978) 柔道に対する意識の研究(第一報)—中学生を対象として—。武道学研究, 11(2), 32-34.
- 12) 尾形敬史(1980) 柔道に対する意識の研究(第二報)—高校生を対象として—。武道学研究, 12(1), 3-4.
- 13) 岡嶋恒, 巽申直, 恵土孝吉(2008) 小学校に剣道授業を導入するための基礎研究(2): 簡易竹刀と簡易剣道具の試作と安全性について。武道学研究, 41 (Supplement), 22.
- 14) 鬼沢佳弘(2009) 中学校武道の必修化。武道学研究, 40(3), 35-41.
- 15) 柴田一浩, 三田郡勇, 吉野聡, 福ヶ迫善彦(2018) 教材・教具を工夫して攻防の楽しさを味わう剣道の授業づくり。体育科教育学研究, 34(1), 74.
- 16) 城田亮(1999) 武道の良さ・楽しさを味わわせる学習指導の工夫。沖縄県立総合教育センター研究報告, 181-186.
- 17) スポーツ庁(2018) 平成30年度全国体力・運動能力・運動習慣等調査。東京, 共立印刷株式会社, 86-96.
- 18) 高橋健夫(1975) 体育授業において子供の欲求をどのように捉えるか—スポーツ欲求と体育の授業—。学校体育, 32(6), 13-19.
- 19) 徳永幹雄, 橋本公雄(1980) 体育授業の「運動の楽しさ」に関する因子分析的研究。健康科学, 2, 75-90.
- 20) 全日本柔道連盟(2015) 授業協力者のための柔道授業ガイド。東京, 東京広告(株).
- 21) 全日本剣道連盟(2009) 学校体育実技「武道」指導資料 剣道授業の展開。東京, プリ・テック(株).

(令和2年1月29日 受付)
(令和2年3月26日 受理)