

1. 研究目的

2010 年日本水泳連盟水球委員会は誰もが簡単に行うことができる簡易水球、「アクアゲーム」を開発した。水球競技のゲーム性をそのままに安全性と楽しさ、汎用性を追求し、誰でもどこでも楽しめる競技として普及が開始された。筆者は小学校より地元クラブで水球競技に出会い以降 10 年以上、トップレベルの水球競技に身を投じてきた。水球競技は専門性が高く、プレーを行うには泳力、立ち泳ぎ、ボール投げを同時に行わなければならない、だれもが手軽に行える競技ではなかった。水球界で問題点となっていた幼少期の水球競技への接点の少なさ、競技の難しさを解決する施策としてアクアゲームが開発された。アクアゲームの目的として①誰もが安全で楽しく行える水中球技を通じ、心と体の育成を図る。②未来の水球選手の発掘、育成の場として。③水球ファンの拡大のため。上記の 3 つが目的として普及が開始された。本研究では、アクアゲームの目的が実施者に対して効力を持っているかについて調査することを研究の目的とした。

2. 研究方法

調査方法 質問紙法

調査日 2011 年 7 月 27 日/30 日/31 日

調査対象 夏休みアクアチャレンジの受講生・早稲田大学水泳部主催「アクアゲームスクール」の受講生

回答数 70

3. 結果と考察

施設・設備に関してはアクアゲームが推奨している形での実施に問題はなかった。競技ルールに関しての満足度は「相手に触れてはいけない」ルールに関しての「とても満足」以外の回答が 63.1%となった。技能に関して「ドリブル・シュート」を「まったくできなかった」とする回答が約 2 割に達した。コミュニケーション能力に対する設問では、コミュニケーション能力・協調性の育成に大きな役割を担えることが示唆できる結果となった。また、水に対する恐怖心が小さくなることも示唆された。アクアゲームの継続意図について

は約 8 割の実施者が継続して続けたいとする回答を得た。水球への導入に関しては、水球を観戦したいと思う回答が水球をプレーしたいとする回答を上回った。アクアゲームが楽しかったとする回答が 97.3%となり、アクアゲームが実施者にとって大いに受け入れられている結果となった。

4. 結論

調査で使用したゴールは高額(約 15 万円)である為に、気軽に購入できるものではない。プールフロア等の立て掛けを代用とすることをパンフレットでは記載されているが、ゴールの代用となるものの更なる提案が導入側へのハードルを下げる要因になるのではないかと考える。相手に対して触れてはいけないルールに関しての満足度が他のルールに比べて低い結果だった。ヒートアップした実施者達が相手に触れる事が出来ないことを不満に思った結果だった推測した。レフリーがしっかりと目線で試合をジャッジする事が必要になってくる。小競り合いが行われた際には、迅速にイエローカードなどを提示に小競り合いを制止する役割が求められるであろう。今回の調査では、夏休み中の学校プールを使用し、希望者のみがイベントに集まった。友人同士のコミュニティが出来あがっていない状況で、友人との交友が深まった結果はアクアゲームがコミュニケーション能力の向上に有効であるという結果が示された。また、事前の水に対する恐怖心の調査が不十分だったが、水に対する恐怖心が少なくなったとする事が示唆された。水で泳ぐではなく、水で遊ぶという意識の変化が水に対する恐怖心が削がれた結果になったと推測される。今後の普及に関しては、多くの人に受け入れられる結果となった。水球への導入へも期待できる結果となり、さらなるアクアゲームの実施の拡大を進めるべきであろう。

アクアゲームが目的とする 3 つの施策は実施者に受け入れられている結果となった。今後、継続的に調査を進めることでアクアゲームのさらなる有効性が明らかになってくるだろう。