

## ソフトディスクを使ったフライングディスク競技の展望と今後の課題

大島 寛

Hiroshi Oshima: A Note on Flying disc Sports by the Softdisc : From the Past to the Future

### I. はじめに

フライングディスク競技<sup>注1)</sup>は、世界フライングディスク連盟の競技として、現在10種目（ディスタンス・MTA・TRC・アキュラシー・ディスクアソン・ディスクゴルフ・DDC・フリースタイル・GUTS・アルティメット）が公認されている。近年、ナイロンとウレタンを使って製作された柔らかい素材のフライングディスク（ソフトディスク）が、小学生のスポーツ活動の中でドッジボールの代用種目として取り上げられ、ディスクドッジの競技名で楽しまれていることから、日本フライングディスク協会はソフトディスク種目を11種目目の競技として2007年4月に公認種目とした。このナイロンとウレタンを使って製作されたディスクは、現在ドッジビーという商品名で販売されており、日本ドッジビー協会<sup>注2)</sup>では、ディスクドッジ（ドッジボールルールの競技）、ゴールドドッジ（ゴール競技）、ドッジディスタンス（遠投競技）を推奨競技として紹介している。

中でもディスクドッジは、最も人気のある種目で、1998年10月、愛知県フライングディスク協会主催によるフライングディスク・フェスティバルのプログラムに採用され、新城市で実施されたことから始まり、2000年8月には、全国で初めてのドッジビー大会「第1回ドッジビーこども選手権しんしろオープン」(愛知県新城市、53チーム450人の参加)が行われた。このイベントが、メディアで大きく紹介されたことがきっかけとなり、新城市を中心に愛知県内での普及が進み、

2004年10月、静岡県富士市において、地元、富士市と愛知県新城市の小学校が対戦する初の地域交流大会「ドッジビーチャレンジカップ」が開催された。日本にソフトディスクが紹介されて15年目となる2005年7月には、第1回ドッジビー全国大会<sup>注3)</sup>がナゴヤドームにおいて開催され、小学生選手をはじめ、同伴した保護者、観戦者を加えると3000人を超す大会となり、国内におけるフライングディスクの室内競技最大のイベントとなった。地域におけるドッジビー大会への協力・支援やドッジビー競技の普及・指導を活動の中心とする日本ドッジビー協会が2008年10月に設立され、ディスクドッジを中心に子ども会や小学校における講習会は、2010年までに300回以上開催されている（日本ドッジビー協会、講習会実績報告書2008-2010）。

スポーツ安全保険加入者のスポーツ活動中の傷害事故発生率上位40種目を見ると、1位はアメリカンフットボール(10.71%)、2位は柔道(3.64%)、3位はドッジボール(3.56%)となっており、ボールを使って行うドッジボールでは、突き指などの傷害事故の発生が高いことが報告されている（財団法人スポーツ安全協会、2006）。ボールを柔らかい素材のドッジビーに置き換えて行うことの方がより安全であり、いままでに投げた経験の少ないドッジビーでは、男女の体格や体力差が生じにくいことから、ゲームへの導入が比較的行いやすいディスクドッジをドッジボールに代わって導入している小学校も増加している（日本ドッジビー協会報告書、2008-2010）。

本稿は、このように他のフライングディスク競

技と違い、比較的歴史の新しいドッチビーを使った競技（ディスクドッチ、ゴールドドッチ、ドッチディスタンス）やそれ以外のドッチビーを使った競技種目の開発、あるいは、学校教育の教材としての実践などを調査し、今後のドッチビーを使った競技やドッチビーの学校教育の教材としての役割や課題を提示することにより、ドッチビーを競技や教材として使う際の基礎資料となるようまとめる実践・事例報告である。

## Ⅱ. ドッチビーとは

1986年、アメリカ合衆国のアウトドア商品関連会社のZ-Creation社に勤めていたイアン・ホッチソン（Ian Hotchirson）氏が、自社の製品素材（ナイロンとウレタン）を使ってZ-BEEディスクをハンドメイドしたことからドッチビーが始まった（写真1,2）。



写真1



写真2

イアン・ホッチソンは、フライングディスク競技のアルティメットの全米選手権でも活躍する優秀な選手であったため、1990年5月に東京で開催されたアルティメット日米フレンドシップツアー<sup>注4)</sup>の選手として来日した。その際、このハンドメイドのZ-BEEディスクを数枚持参していたことから、日米フレンドシップツアーを主催していた株式会社ヒーロー工房（現・株式会社ヒーロー）<sup>注5)</sup>の社員がZ-BEEディスクに興味を示した。その後、(株)ヒーロー工房がZ-BEEディスクを100枚輸入し、販売することとなり、販促活動の一環としてZ-BEEディスクを使った遊びの開発を始めた。

(株)ヒーロー工房は、1993年にローズボウルジャパン・フライングディスク大会<sup>注6)</sup>を国営木曾三川公園（愛知県）で主催したが、この余興としてZ-BEEディスクを使ったイベント（ディスクドッチやガッツ、ディスタンス）を実施した。その結果、競技として使用するには、ディスクのリムが柔らかく飛行性能が良くないという選手や関係者の意見を参考に、オリジナルディスクの開発にとりかかった。1年の開発期間を経て、1994年にウレタン製のオリジナルディスク、「スーパーソフトディスク」を製造し、販売した（写真3）。



写真3

現在のドッチビーは、直径20cm・23.5cm・27cmの3種類の大きさで販売されているが、このスーパーソフトディスクは、27cmの1サイズのみであった。また、単に製品をつくることだけでは普及に限界があるため、遊び方を提案する活動として、全国各地でフライングディスク・

## フライングディスク競技の展望と今後の課題

フェスティバルを積極的におこない、スーパーソフトディスクを使ったイベントを開催した。このことは、プラスチックディスクしかなかった当時では画期的な試みであった。

愛知県フライングディスク協会は、ローズボウルジャパン・フライングディスク大会の開催に協力したこともあり、その後もスーパーソフトディスクを使ったイベントに積極的に取り組んだ。特に、1998年に愛知県新城市で実施されたフライングディスク・フェスティバルは、これらの活動の成果であった。また、これらの活動を通じて、人に当たっても怪我することなく遊ぶことができる特長とその素材のため飛距離が制限される特性は、国土の狭い日本に適しているということをイベントを通して再認識した。

2000年4月、(株)ヒーロー工房は、(株)ヒーローに社名変更したことに伴い、スーパーソフトディスクのリムの硬さや強度に修正を加え改良し、現在のソフトディスク「ドッチビー」を販売した。この年の「第1回ドッチビーこども選手権しんしろオープン」などのイベントが、メディアに紹介され、新城市を中心に愛知県内でさらに普及が進んだ。2002年10月には、ドッチビー紹介の窓口として日本フライングディスク協会役員有志が中心となり、ドッチビージャパンが設置され、各方面からの問い合わせに対応することとなった。

ドッチビーの販売枚数も2000年は20,000枚であったものが年々増加し、2004年には65,000枚となった。このように徐々に広がりを見せたドッチビーは、2005年のナゴヤドームでのドッチビー全国大会でピークを迎え、このあともナゴヤドーム開催のドッチビー全国大会は恒例行事となり2008年まで続いた。2008年にはドッチビー競技の統括団体として日本ドッチビー協会が設立され、ドッチビーを使った競技種目の普及・指導を行っている。日本にソフトディスクが紹介されて20年目となる2010年は、2013年開催予定の東京国体に向けて、小学校や子ども会向けの講習会やイベント開催が増加し、調布市と千代田区の2区市では「デモンストレーションとしてのスポーツ行

事」にドッチビーが指定されている（日本ドッチビー協会報告, 2010）。

### Ⅲ. ドッチビーを使った競技と今後の展開

#### 1. ディスクドッチ

ディスクドッチは、ドッジボールゲームをディスクで行うことから、詳細なルール説明が無くても楽しむことができる点やコートの大さがバレーボールコートと同サイズであるため既存のコートをそのまま利用できることなどが利点である。また、年齢や男女の体格差に比較的關係なく取り組むことができるため、ドッチビーを使った競技の中で、最も普及しているゲームである。使用ディスクは、直径27cmのドッチビー（ドッチビー270）であり、試合時間は15分以内、1チームの人数は13人以内となっているため参加人数に応じて試合時間やメンバーの数をアレンジできる。例えば、30人のクラスであれば10人3チームのリーグ戦を30分程度で実施することが可能となる。ドッジボールよりも安全であるため、小学校の男女共習型授業の展開で推奨できる教材であると言える。男女共習型授業は男女が個人の能力や可能性を尊重し、それぞれの良さを発揮するにはどうすれば良いかを考える実践的な場となり、その意義は大きいと思われる（北田, 1999）（大島, 2009）。

大会では、大きな大会になればなるほど、選手も指導者も応援する保護者も、勝利至上主義が前面に出るため、当たったか当たっていないかを判断する審判のレベルを問われる場面が少なくない。ディスクドッチは当初より審判において競技をおこなっているが、ドッチビー以外のフライングディスク競技では審判を置かず、選手同士がルールを守り、セルフジャッジで競技することを心がけ、またその精神を尊重している。アルティメットでは、決勝戦のみオブザーバーを置き、セルフジャッジによる判断が難しい場合には選手は判断を委ねる。ドッチビーにおいても、当たったか当たっていないかを審判に委ねることなく、自らでその判定を下すフェアプレーの精神でゲーム

を進めることは奨励されるべきものであると考える。また、ドッチビーの初期のルールでは、投げ方に制限が無く、順手で持ちオーバーハンドで投げるアップサイドダウンスロー（肘ひねり上下逆転スロー）が主流であった（写真4）。しかし、肩・肘の運動障害が起こる可能性が高いため、現在は禁止スローとしている（日本ドッチビー協会, 2008）。



写真4

これらのことを踏まえ、バックハンドスローによる内野と外野のパスの連係や審判をおこななくてもセルフジャッジで競技を楽しむことを学校教育の場や小学生の大会や講習会でどのように指導していくかが今後の課題であると考ええる。

## 2. ドッチビーを使用したアルティメット

アルティメットは大学生に最も人気のある種目で、2009年の学生選手権には、オープン48大学、ウイメン36大学が参加している。2009年7月にチャイニーズタイペイの高雄市で開催されたワールドゲームズでは、日本代表チームが銀メダルを獲得し、日本の競技レベルの高さを伺うことができる。

日本フライングディスク協会は、GUTS・アルティメット・個人総合の3種目の全日本選手権を運営している。アルティメットについては、その人気の高さを鑑み、企業が事業マネジメントを行い、年に数回大会を運営している。中でも株式会社クラブジュニア<sup>注7)</sup>がマネジメントするアルティメット・ドリームカップ2009では、オーブ

ン80チーム1184名、ウイメン46チーム613名、ミックス19チーム329名の合計2126名のプレーヤーが参加する国内で最も大きな大会となっている。この大会の大学生の参加を見ると、オープン39大学、ウイメン30大学、ミックス1大学の合計70大学の参加があり、全体の半数近くを占めている。

アルティメットは、審判を置かないスポーツであり、選手同士がセルフジャッジで競技する点が他のスポーツと大きく違うところである。ほとんどの競技は、一つのゲームに複数の審判が必要となるが、アルティメットは審判を置かないため、コートサイドの選手がスコアシートに点数を記載する。タイムアウトの時間管理も、コートサイドの選手がストップウォッチを使って計時する。それぞれのチームがこれらの役割を分担し、ゲーム管理も選手同士が行っている。本部スタッフは、主に大会が順調に進行するようゲームを管理する。そのためスタッフの数は、他の競技より少ない。このような理由により、他のスポーツよりも比較的容易に大会をマネジメントすることができる。

しかしながら、日本のアルティメットの大会には、現在高校生以下の年齢層のチームの参加がなく、世界U-19アルティメット選手権に代表選手を派遣する際は、大学入学後1年程度のアルティメット経験者でチームを構成しているのが現状である。筆者は、フライングディスク競技には、早い時期から競技者として関与しているが、2008年の世界U-19アルティメット選手権で監督として代表選手を引率した際、欧米の監督・コーチと情報交換し、上位に入賞した国のほとんどは中学生の時期から合宿を行い指導していることに驚き、同時に日本のジュニア層の育成の立ち後れを実感している。このように実感されるアルティメットのジュニア層の育成の立ち後れを解消するためにも、小学生の時期においては、ドッチビーを使った3人制から5人制のミニアルティメットゲーム<sup>注8)</sup>で興味を持たせ、中学生や高校生の時期にはドッチビーをプラスチックディスクへ移行させ、ミニアルティメットゲームの講習会や大会を

## フライングディスク競技の展望と今後の課題

企画し参加させることがジュニア層の育成につながると思う。

日本では1990年から1995年まで日本のアルティメットの競技力向上を目的として、海外の優秀選手を招待し講習会を開催し、練習方法から攻守の戦術に到るまで指導を受けた。このことにより、大学のチーム数は増加し、全日本アルティメット選手権の競技者数は1990年の519名から1995年の1115名まで倍増している<sup>注4)</sup>。この結果、日本の競技力も向上し、1998年の世界アルティメット選手権で銀メダルを獲得した。

バスケットボールでは、ジュニアの育成を図るためミニバスケットボール大会が小学生を対象に企画され、1970年に第1回ミニバスケットボール大会が京都で全国交歓大会として行われた。はじめは、男女各6チームの参加であったが、次第に参加チームが増え、第9回大会で41チーム、第18回大会では各都道府県より47チームが参加する全国大会になっている（日本ミニバスケットボール連盟, 2010）。アルティメットのジュニア層の育成の立ち後れを解消するためにも、ミニバスケットボールが小学生を対象に10数年をかけて発展したように、ミニアルティメットゲームの指導・普及がジュニア層の育成につながると思う。また、小・中・高校生向けにアルティメットの大会が行われていない状況を見ると、大会をマネジメントする企業や団体の理解と協力なしには成立しないものであると考える。

### 3. ゴールドドッチ

ゴールにドッチビーを投げ入れて得点を競う競技。1枚のドッチビーを使い、フィールド内でパスを受けた時に歩くことなく味方同士パスをつなぎ、ペナルティーラインの外から相手ゴールへシュートし得点を狙う。スローやキャッチの正確性とパスワークが必要なゲームで年齢性別を混成したミックスのチームによる対戦を推奨している。コートはフットサルコートやハンドボールコートを使用し、既存施設を有効利用できるように設定している。年齢性別による基本的なパワーやスピード差による危険性を回避するため、全て

の接触プレーを禁じており、違反が生じた場合の対処を厳しいものとしている。

味方同士パスをつなぎ相手陣地に攻める場面では、アルティメットの要素を持ち、ペナルティーラインの外から相手ゴールへシュートし得点を狙う場面では、ディスクドッチの要素を併せ持つ。このためゴールドドッチは、フライングディスクの全く新しい種目であると考えられる。また、上級者向けではあるがディスクをドッチビーからガッツディスクに置き換えることにより、ペナルティーラインの外から相手ゴールへシュートし得点を狙う場面では、ガッツの要素を持たせることも可能となる。

ゴールドドッチにおいても、審判の難しさを省略し、ゴールドドッチの楽しさを損なわない範囲でセルフジャッジによる競技ができるようであれば、学校体育のバスゲームの教材のひとつとして成立するものと考えられる。

## 4. エコディスク

### 1) リユースディスク

1999年に筆者は、廃品となった段ボールでフライングディスク（リユースディスク）を制作する講習会を大阪府貝塚市立東幼稚園で行った（写真5）。



写真5

保護者と教員が補助員として参加し、園児がリユースディスクを制作するのを手助けする親子ふれあい形式で実施した。安全ハサミ、サシ、布粘着テープ、クレヨンを使ってリユースディスクを

制作する作業で、保護者と教員は、27 cmの円盤部分とリム部分の製図を助け、園児が安全ハサミでカットし、布粘着テープで円盤部分とリム部分を張り合わせる。完成した段ボールのリユースディスクに園児は、クレヨンを使って思い思いの絵を描く。自ら制作したディスクを親子で投げ合ったり、教員や園児たちが投げ合ったりすることで、様々な形のコミュニケーションの場を提供することとなった。また、同じ試みを大阪府貝塚市立木島小学校でも2001年と2002年に実施した。小学4年生から6年生までの縦割りのクラブ活動の授業を5・6限の時間帯で、フライングディスクを教材として展開する中で、段ボールでフライングディスク（リユースディスク）を制作する単元を設けた。ここでは、縦割りのグループで円周率や円周の計算を学習している6年生が中心となり、27 cmの円盤部分とリム部分の製図を助け、協力しながらそれぞれが段ボールのリユースディスクを制作した。

円周率や円周の計算を学習するのは小学5年生であるが、段ボールでフライングディスク（リユースディスク）を制作することを算数の授業の教材とすることも可能である。佐藤（1998）は、秋田県小学校教育課程研究発表において、小学校3年生の算数で、「長さ」、「時こくと時間」、「表とほうグラフ」の授業において、フライングディスクを教材として実践している。

## 2) リサイクルディスク

（株）ヒーローは、自社製品を回収しリサイクルディスクを製品化している。使用済みディスク10枚につき、新品の同モデルディスク1枚が返される。他社製品であってもポリエチレン製のフライングディスクであれば回収されるが、回収枚数にはカウントされない。（株）ヒーローは、企業の社会的責任のひとつとして、環境に配慮し、フライングディスクをできるだけゴミにしないように考え、使われなくなったディスクを新しいディスクにするディスクリサイクルシステムを推進している。

一方、日本ドッジビー協会は、帝人ファイバー

株式会社が開発したりサイクル技術を取り入れ、リサイクルポリエステルとリサイクルウレタンで作るドッジビーを販売している。

## 5. ドッジディスタンス

プラスチックディスクの醍醐味は、投げられたディスクが遠くまで飛ぶことであり、世界記録は250 mにも及ぶ。飛距離の点においては、ドッジビーを使用したディスタンスの日本記録は33.98 mであり、醍醐味は得られないかもしれない。ただ、日本記録や世界記録をねらって飛距離を競うゲームとしては十分に楽しめるイベントである。

frisbee dog競技は、アレックス・スタイン氏と愛犬アシュレイ・ウィベットが、1974年8月、ドジャーススタジアムのメジャーリーグの試合中、7回と8回の間にグラウンドに出て、逮捕されるまでの8分間にfrisbeeを投げて愛犬がキャッチするパフォーマンスを行ったことにより始まったとされている。この試合は、全米にテレビ中継されていたため、frisbeeを犬がキャッチするというパフォーマンスは、全米の人々に強いインパクトを与え、この試合を観戦していた世界frisbee協会の会長アープ・ランダー氏の日にとまった。その後、世界frisbee協会が主催するローズ・ボウル・スタジアムでの世界frisbee選手権でエキジビションを行い、競技としてのfrisbee dogの歴史が始まった（日本frisbee dog協会, 2001）。ディスクdog競技は、正面からのキャッチで愛犬の歯が折れることや犬歯がすり減ることがあり、ディスクのキズで舌を切る場合もある。ドッジビーを使用した場合には、このようなケガが改善される。プラスチックディスクの醍醐味である飛距離の点においては、ドッジビーを使用したディスクdog・ディスタンスは、魅力に欠けるかもしれないが、人間と犬が共存生活をする中でお互いが楽しく遊ぶという点から見れば推奨されるものであると考える。

#### 6. ドッチビーを使用したターゲット種目

ターゲット9は、1番から9番までのパネルをターゲットとし、ドッチビーを投げ、当てて落とすものである。1番から9番までのパネルをチームに分かれて番号をそのまま得点とし、どちらが多く得点を獲得するかを競うゲームやビンゴゲーム方式でどちらがいくつのビンゴを達成させるかを競うゲームなど主催者のアイデアで競技の方法は様々なアレンジできる。また、屋内であればバスケットコートやサークルを使ってカーリングゲーム方式で対戦させることも可能である。サークル内に目標物を置き、ドッチビーを投げ、床を滑らせ近づける。バスゲームとは違った感覚で、楽しみながらスローイングの正確性を養うことができる。

このようなターゲット種目は、運動量が少ないため子ども向けのイベントとして採用され、ピギナーの興味を引きつけるものとなる。

#### IV. まとめ

児童や幼児には、フライングディスクが飛行する楽しさを伝える導入段階として、柔らかい素材のドッチビーは安全な教材であると考えられる。また、段ボールでドッチビーを制作することで、スポーツ以外の教材として取り上げることもできる。

小学生に体育・スポーツの教材としてディスクドッチやミニアルティメット、ゴールドッチなどを取り上げることで、ボールでは体験できないディスクの飛行性を実感させることができる。また、段ボールでフライングディスクを制作することを算数の授業の教材とすることもできる。

ディスクドッチやゴールドッチは、安全にゲームを楽しむことができる点や男女の体格差に比較的關係なく取り組むことができるため、ドッジボールの代用教材として推薦される。

ミニアルティメットの普及は、今後のアルティメットのジュニア育成の重要な位置を占めると思われ、日本フライングディスク協会が企業と提携し、どのような普及活動をしていくかが重要な課

題となる。

このようにドッチビーは、学校教育において様々な展開ができる良い教材であると考えられる。今後、学校教育の現場にドッチビーが浸透していくためには、フェアプレーの精神を学び、セルフジャッジで簡単に競技を楽しむ方法や成長期における運動障害などの理解を踏まえた指導者の育成が必要不可欠なものであると考えられる。このことは、同時に、ディスクドッチやゴールドッチ、ミニアルティメットゲームをスポーツイベントとして企業がマネジメントする際にも必要不可欠なものであると考えられる。

#### V. 注

- 1) フライングディスク競技は、世界フライングディスク連盟の競技として、現在10種目(ディスタンス・MTA・TRC・アキュラシー・ディスクソン・ディスクゴルフ・DDC・フリースタイル・ガッツ・アルティメット)が公認されている。日本フライングディスク協会は1975年に設立され、全日本ガッツ選手権・全日本アルティメット選手権、ディスタンス・MTA・TRC・アキュラシー・ディスクソン・ディスクゴルフ・DDC・フリースタイルの競技は個人総合選手権大会として毎年主催している。アキュラシー：7箇所から4投ずつターゲットを狙い、28投中何投的中したかを競う。ダブルディスクコート：それぞれのチームの2人のプレーヤーがディスクを投げ、相手コートに決まるか相手がミスをした場合に得点が入る。2枚同時に相手に触れさせると2点獲得できるコートゲーム。ディスタンス：ディスクをどれだけ遠くに投げられるかを競うゲーム。ディスクソン：1Kmのコースにある旗門にディスクを通過させながら走るクロスカントリーレース。フリースタイル：ペアかトリオでディスクを使って様々なキャッチ、スロー、スピニングなどを演技し、それらの難易度や完成度、芸術点を競う。ディスクゴルフ：多くの人に楽しまれているゲームでボールゴルフと同じ

ルールで競うディスクを使ったゴルフゲーム。簡単にはじめられるが奥が深いゲームである。SCFにはディスクを投げてから片手でキャッチするまでの滞空時間を競うMTAとディスクを投げてから片手でキャッチするまでの走行距離を競うTRCがある。SCFはこれらの総合得点で競う。個人総合大会はこれら7種目の総合得点で競われる。団体種目にはガッツとアルティメットがある。ガッツは、1チーム5人で行う21点制のキャッチングゲームで、14mはなれた相手にスローしキャッチできなければスロー側に得点がある。アルティメットは1チーム7人で行うコートゲームでアメリカンフットボールのようにエンドゾーンに攻めるゲーム。パスをして味方がエンドゾーンでキャッチすれば得点となり、通常17点100分ゲームで行う。アルティメットは審判をおかずフェアプレーの精神でプレーヤー自身がセルフジャッジで競技進行する。

- 2) 2008年10月にドッチビー競技の統括団体として設立され、ドッチビーを使った競技種目の普及・指導を行っている。
- 3) 第1回ドッチビー全国大会 .2005年7月31日(148チーム2208名 .内小学生1538名)、第2回大会 .2006年7月16日(138チーム2008名 .内小学生1438名)、第3回大会 .2007年7月29日(102チーム1507名 .内小学生932名)、第4回大会 .2008年9月21日(80チーム1068名 .内小学生516名) いずれもナゴヤドームにおいて開催。第1回大会、第2回大会ともに2000名を超えたが、第3回大会は、順手で持ちオーバーハンドで投げるアップサイドダウンスロー(肘ひねり上下逆転スロー)を禁止スローとしたことが参加者減少の理由と分析している。第4回大会は、ナゴヤドームの使用許可の時期と学校行事である運動会の開催時期が重なったことが参加者減少の理由と分析している(日本ドッチビー協会報告,2008)。第5回大会は、不況による協賛企業獲得の不振に見舞われ、大会運営上厳しい結果となり、2008年の第4回大会をもってドッチビー全国大会は終了

(日本ドッチビー協会報告,2009)。

- 4) 1990年から1995年まで日本のアルティメット種目の競技力向上を目的として、海外の優秀選手を男女合わせて10名程度招待し開催された講習会。1993年からは関西・中部・関東の3つのエリアで、大学生の夏期休暇期間に開催。練習方法から攻守の戦術に到るまで指導を受けた。このことにより、大学のチーム数は増加し、全日本アルティメット選手権の競技者数は1990年の519名から1995年の1115名まで倍増した(大島,2004)。日本チームの競技力も向上し、1998年の世界アルティメット選手権で日本は初めて決勝に進出し、銀メダルを獲得するに到った。
- 5) 国内唯一の専門メーカーとしてレクリエーション・レジャー用フライングディスク、ドッグ用フライングディスクを製造・販売。また、米国・INNOVA社の総輸入元としてディスクゴルフの競技用ディスクも販売。1987年に国内初の賞金を伴うディスクゴルフ大会「ジャパンカップ」を開催。1994年にはドッチビー270の前身「スーパーソフトディスク」を製造・販売。2000年4月、(株)ヒーロー工房を(株)ヒーローに社名変更し、都市公園内のデイキャンプ・バーベキュー場の管理・運営業務も手掛ける。2004年にはジャパンオープン・ディスクゴルフ大会をボールゴルフ場である那須ハイランドゴルフクラブにて国内で初めて開催。2006年、2008年、2010年と一年おきに開催している。また、CSR(企業の社会的責任)のひとつとして、「環境」に配慮しフライングディスクをできるだけ「ゴミ」にしないように考え、自社製品のフライングディスクを回収し、リサイクルディスクを製品化するディスクリサイクルシステムを推進している。
- 6) フライングディスクの個人総合種目の大会。1974年にフライングディスク世界選手権が初めて開催されたローズボウルスタジアムに由来している。1993年と1994年に国営木曾三川公園(愛知県)で開催され、余興としてZ-BEEディスクを使ったイベントも行った。



## フライングディスク競技の展望と今後の課題

- 7) 1987年設立。スポーツ用品の販売とフライングディスクに関する大会の企画運営を業務とする。1999年からフライングディスク・アルティメットドリームカップを毎年開催し、2005年のドリームカップは1675名を集め、世界最大のクラブチーム大会となる。2009年はオープン、ウイメン、ミックスの参加者を合わせると2124名の参加があった。
- 8) 3人制から5人制のミニアルティメットゲームは、屋内ではバスケットコートを使用し、ゴールエリアはバスケットコートの制限区域(ペイントエリア)をそのまま使用する。既存のコートを利用することで学校体育でも取り組みやすいことをねらいとする。また、屋外で実施する場合はグラウンドの広さを考え、実際のアルティメットコートを縮小してゲームを行う。
- 動向にみる過去25年の歩み、近畿大学健康スポーツ教育センター研究紀要, 3-1: 15-39.
- 大島寛(2009) 大学体育におけるフットサルの指導に関する一考察-男女共習型授業の実践を通して-. 近畿大学健康スポーツ教育センター研究紀要, 8-1: 41-46.
- Oshima,H(2010) Program for Sport Management of Flying Disc Competitions: (1) Ultimate Flying Disc Competitions Co-hosted with University Students
- 佐藤博美(1998) 子供の主体的な活動を促し、子供なりの考え方を生かし伸ばす授業の工夫-身近なことで算数しよう-. 秋田県小学校教育課程研究集会

平成22年9月27日受付

平成23年1月26日受理

## VI. 文献

- 北田和美(1999) 男女共習体育授業の課題. 大阪女子短期大学紀要, 24: 27-33
- 中村敏雄(1983) 体育実践の見かた・考え方. 大修館書店: 東京. pp188-196.
- 日本ドッジビー協会(2008) ドッジビーとは.  
<<http://www.dbja.jp/main/history/list.php>>2010.11.11
- 日本フライングディスク協会(2010) フライングディスクとは.  
<<http://www.jfda.or.jp/flyingdisc/>>2010.11.11
- 日本フリスビー文化協会(1993) ローズボウルジャパン 1993. 株式会社ヒーロー工房
- 日本フリスビードッグ協会(2001) フリスビードッグのはじまり. <<http://www.frisbeedog.co.jp/>>2010.11.11
- 日本ミニバスケットボール連盟(2010) 日本ミニバス連盟の歩み. <<http://www005.upp.so-net.ne.jp/minibasketball/02/2-1.htm/>>2010.11.11
- 大島寛(2001) 学校体育におけるフライングディスクの授業についての一考察. 近畿大学青踏女子短期大学紀要, 27: 43-64.
- 大島寛(2004) フライングディスク競技の参加者