

# 日本におけるフライングディスク競技の普及

## -アルティメットに着目して-

森川昇

キーワード：フリスビー、フライングディスク、アルティメット、普及活動

### 1. 研究の動機

筆者は教育実習の授業としてアルティメットを扱ったことにより、フライングディスク競技に関心を持った。

近年、日本ではニュースポーツが盛んに行われるようになってきており、特にフライングディスク競技は競技人口が増加傾向にある。その中のひとつ、アルティメットは競技性や独特なルールから、またフェアプレー精神のもとで行われることから、非常に高く評価されているスポーツである。元々は米国で生まれたフライングディスクという競技が、日本においてどのように普及していき、その在り方を変えてきたのか、という点に興味を抱いた。

### 2. 研究の目的と意義

本研究では、アルティメットを中心に、年代や時期ごとにそれぞれの背景で、フライングディスク競技がどのように普及したのかを明らかにすること、そして、その位置付けを解明することを目的とする。

また、普及はされつつあるものの、フライングディスク競技の認知度はまだまだ低く、競技人口もメジャースポーツに比べれば少ないものである。しかし、学校体育から生涯スポーツまで幅広く行われているのも事実である。そのようなフライングディスク競技の更なる発展の一助となることを意義とする。

### 3. 先行研究の検討

アルティメット単体についての研究は多く見られなかったが、フライングディスク競技に関する研究はいくつか見られた。しかし、ほとんどが技術的・指導的な研究が多く、歴史に関す

る研究は少なかった。大島寛(2004)、大島寛(2015)の研究には歴史に関する記述があり、有意義なものであると言える。

### 4. 研究の課題と方法

次の3点を検討することを本研究の課題と方法とする。

#### 1) 個人競技としてのフリスビー(第1章)

米国での競技の誕生から日本への導入を経て、どのようにして個人種目が主流となり、フライングディスク競技が行われるようになっていくのかを明らかにする。

#### 2) アルティメットの隆盛(第2章)

個人種目からの切り替わりや、フリスビーからの名称変更を踏まえて、どのようにしてアルティメットが日本においてフライングディスク競技を代表するような人気スポーツになったのかを明らかにする。

#### 3) 国際的メジャースポーツに向けて(第3章)

日本でのフライングディスク競技の競技人口が拡大し始め、世界大会への参加や世界大会の招致を通して、オリンピック種目認定を最終目標にした日本での各活動の動向を明らかにする。加えて、今後の普及活動の方向性や展望についても触れていく。

主に協会史料やインタビュー調査をもとに研究を行った。

### 5. 本論

#### 5.1 個人競技としてのフリスビー

“フライングディスク”とは、現在の呼称であり、この競技の始まりは“フリスビー”であった。1940年代後半、米国コネチカット州のエール大学学生が Frisbie's Pies Company のパ

イ皿を投げ合って遊んだことが起源だと言われている。しかし、これは単なる遊びであり、競技として捉えられるまでには時間がかかったが、1967年に国際フリスビー協会が誕生し、フリスビーの競技化は進み、日本にも1975年に日本フリスビー協会が誕生する。

1980年代前半までは個人種目がフリスビー競技の軸となり行われる。米国で行われる世界選手権への参加も始まり、活動が活発化してきたフリスビーは投げること・ディスクを投げて楽しむことが主体とされ、それが「フリスビーらしさ」として捉えられた。その中でもフリースタイルという競技だけでなく演技の要素を持つ種目が流行し、この時代を象徴するファッション性が感じられた。

## 5.2 アルティメットの隆盛

アルティメットは1967年に米国の高校生によって作られたフリスビー競技の一種目である。アメリカンフットボールによく似た様式と独特なルールから人気を集め出し、日本でも行われるようになるが1980年代後半になるまでは個人種目の陰に隠れ、競技人口はわずかなものであった。

1984年にフリスビーが「フライングディスク」へと名称変更し、当初のフリスビーらしさから離れ、団体種目への移行の時期に入る。チームで揃えたスタジアムジャンパーが流行となり、主に大学生の間でアルティメットは行われるようになる。協会の大会運営が充実していたことに加え、世界大会の誘致にも成功し、アルティメットの競技人口は急増した。フライングディスク競技を代表する種目となったアルティメットは国際的に認知度を獲得に向けて動き出す。

## 5.3 国際的メジャースポーツに向けて

2000年代に入り、アルティメットをオリンピック種目にするための活動が始まる。そのために日本における普及活動が活発化される。主にアルティメットの大会や練習会・講習会を協会などを通じて行うことであり、結果として全

日本選手権の地区予選ブロックが増加したり、日本各地でローカル大会が行われるようになった。しかし、各都道府県協会の活動が乏しく、各地域での普及活動の進捗度がバラバラであり、改善すべき点は残されている。それでも、2013年に世界フライングディスク連盟はIOCに準加盟、2014年に日本フライングディスク協会はJOCに加盟し、国際的メジャースポーツに向けての土台は整ったと言える。

## 6. 結論

第1章の個人種目時代は、フリスビーらしさとしてディスクを投げて楽しむ風潮があり、多種多様な個人種目が流行したことからファッション性として位置づけることができる。

第2章のアルティメット時代では、熱心な学生プレーヤーとそれを統括した協会の運営体制が功を奏し、アルティメットの規模拡大に貢献した。大会が盛んに行われたりしたこともあり、競技性としてこの時代を位置づけることができる。

第3章の国際的メジャースポーツに向けるための普及活動であるが、様々な問題は抱えるものの、少しずつアルティメットをはじめとしたフライングディスク競技の認知度は上がってきている。各都道府県協会など各地域での普及活動が活発化されれば、今後の発展につながると考えられる。

## 7. 今後の課題

本研究ではアルティメットに焦点を置いて、フライングディスク競技の普及の形を明らかにしてきたが、他種目についての研究を行うことができればさらに深い考察ができると考えられる。

また、フライングディスク競技の普及をニュースポーツの観点から捉えることができれば、今後の普及活動の発展についても深く言及することができると考えられるため、これらを今後の課題とする。