

公益財団法人
日本バレーボール協会

グッドコーチングセミナー

わが国の
バレーボールの
素晴らしき未来
に向けて

法政大学 山田 快

指導普及事業本部
体罰・暴力・ハラスメント撲滅対策部



公益財団法人
日本バレーボール協会

【パート2】

なぜ倫理に反する
行為が起こるのか

倫理に反する行為：反倫理的行為とは

大きく「暴力」と「ハラスメント」にまとめられる

■ **暴力**：直接何らかの有形力を行行使すもの

※ **体罰**：特に教員が児童・生徒に対して行うもの

→ 平手でうつ，足でける，傷つける可能性のある物
でなぐる など

■ **ハラスメント**：本人（相対的に優位な立場にあることが多い）の**意図に関わらず**，相手に不利益や損害を与え，個人の尊厳や人格を侵害する行為

→ パワー・セクシャル・モラルハラスメント など

バレーボールで起こっている反倫理的行為

項目	意味
体罰	指導の適正な範囲を超えて、身体に触れずに課す行為（練習や罰則など）
暴力	合理性や正当性を欠いて、直接あるいは間接的に身体に触れて苦痛を与える行為
ハラスメント	<ul style="list-style-type: none"> ・ 様々な場面での「嫌がらせ」や「いじめ」に関する行為 ・ 意図を問わず、他者に対して「不快にさせる」「尊厳を傷つける」「不利益を与える」「脅威を与える」などの行為

バレーボールで起こっている反倫理的行為

【体罰】

試合や練習などで実際に見られる具体例

- ・ 過度な練習の要求
- ・ ミスをしたプレーヤーや全員に対する「正座」
「直立」「プレーの抑制」「水分補給の禁止」
- ・ ルールに反したプレーヤーに対する丸刈りの強要
- ・ 高温時の行き過ぎた指導

バレーボールで起こっている反倫理的行為

【暴力】

試合や練習などで実際に見られる具体例

- ・ 顔面への強烈なアタック（近距離）
- ・ 「なぐる」「たたく」「ける」などの障害行為
- ・ チームメイトに対する「平手うち」の強要

バレーボールで起こっている反倫理的行為

【ハラスメント】

試合や練習などで実際に見られる具体例

- ・ 負けたのは「お前のせいだ」「バカ」「死ね」などの発言
- ・ プレーヤーの移籍妨害
- ・ 保護者との関係によりプレーヤーを試合に出場させない
- ・ 他者の不適切行為（指導）を「見て見ぬふり」
- ・ マッサージと称して不要に身体に触れる

反倫理的行為が起こる背景

- 行為者とプレーヤーが主従関係にある
- 一般社会（第三者）に露見されにくい
- 時間の制約があるために結果や成績が優先される（求められる）
- 経緯が多様で複雑である（絶対的な判断が難しい）
- 暴力に対する認識に幅と個人差がある
- 厳しいトレーニングにより痛みや苦しみに対する感受性が低下する
- **暴力によって望ましい結果が得られたと美化される**

反倫理的行為の確認と評価

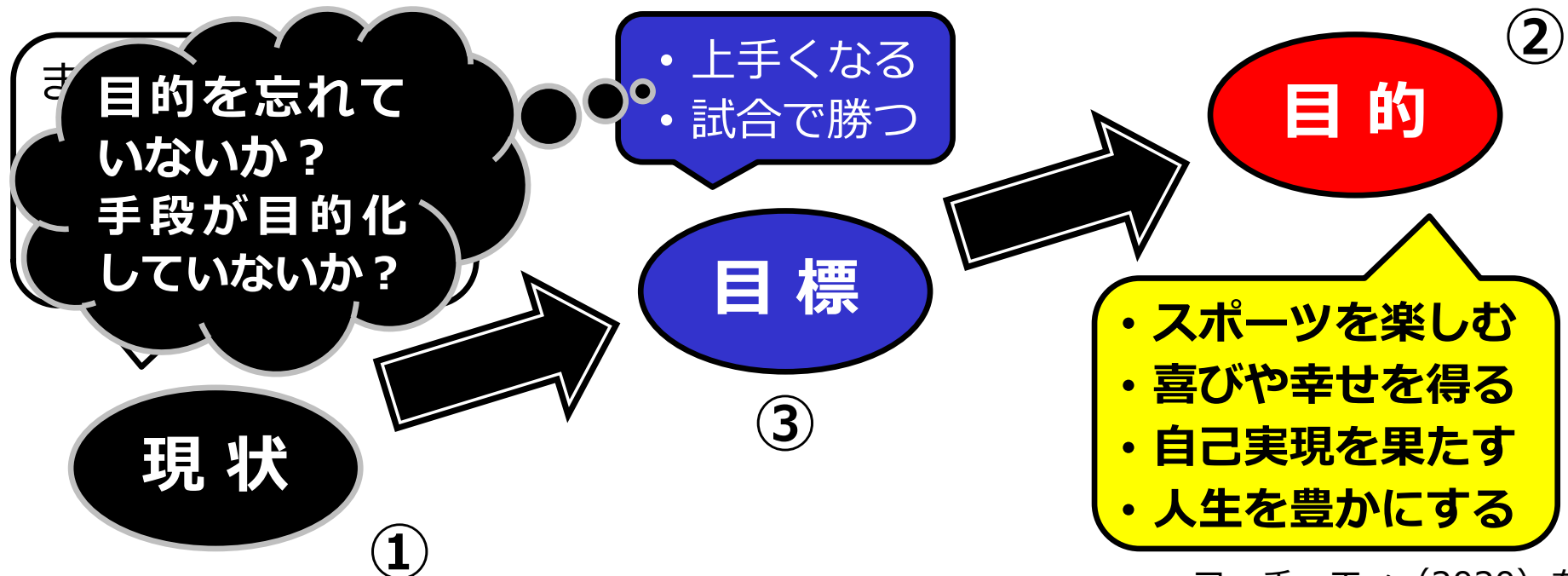
パワハラチェック表

① 暴行・傷害・脅迫・名誉毀損など刑法に触れるような言動	○ 1.0点 △ 0.5点 × 0.0点 で 評価
② 人格否定や体罰など人間としての尊厳を侵害する言動	
③ 地位や立場など人間関係の優位性が背景にないか	
④ 指導や教育の適正な範囲を超えていないか	
⑤ 複数回または執拗でないか	
⑥ 相手に身体的・精神的苦痛を与えていないか	
⑦ 周りのプレーヤーが萎縮するほど、活動環境を悪化させていないか	
合計	得点

勝利や結果を求めることは悪か

→ いいえ, そんなことはありません。

■ ただし, 勝利や好成績がプレーヤーとスポーツの「最終目的ではない」ことを肝に銘じる



プレイヤーはいかなる存在か

- 逆依存現象 (Smoll et al., 2011)
大人が自らの価値を子ども (プレイヤー) の成功や失敗をもって定義し, 彼らを通して「勝者」「敗者」になっていないか?
- 個人攻撃の罨 (島宗, 2004)
プレイヤーが上手く学べていないとき, そのことをプレイヤーのせいにして, 改善のための行動を怠っていないか?

評価のものさしは何か・誰がもっているか

ものごとは、関係する全ての人のもっている独自の
ものさし（基準）によって評価される

→ **そこにはグレーゾーン（認識の不一致）が存在し、
あらゆる行動が「黒」となり得る…**

もっている人

・プレーヤー

この目線に基づき、
客観的に見て合理的な行動に努める



もっている種類

- ・価値（観）
- ・道徳や法律
- ・慣習
- ・利害 など

プレーヤーは「自らを映す鏡」

- プレーヤーの学びや成長は、本人の行動（努力）
によってのみ可能
- プレーヤーは自分自身を鏡と見做すことができないが、
自分が変われば周りも変わる
- プレーヤーを通じて自分自身を成長させるため
の気づきと学び
- **プレーヤーに「自らがどうあるべきか」
を模索し（人間性を高め）続ける！**



反倫理的行為が起こる環境

3つの要因がそろった場合に不正が発生する (Cressey, 1953)

