

スポーツの教材化への再検討 —スポーツが持つ「プレイ」の視点から—

Reexamination to Put the Sports to Use as a Teaching Material
—From the Point of View of the “Play” in Sport—

新 保 淳
Atsushi SHIMBO

（平成13年10月9日受理）

Abstract

Modern sport tends to turn an eye to only winning a victory. The physical education class in school also has been influenced by that tendency.

This research reexamines the viewpoint which uses a sport as teaching materials and especially was considered from the play which is the characteristic of a sport.

The introduction of a computer in modern society tends to make “day-to-day event” and “not day-to-day event” ambiguous. And sport is the same as the social conditions, too. That influence reaches a physical education class in school, too.

From the above consideration, this research got the following conclusion about the point of view to put the sports to use as a teaching material.

- 1) Teacher should recognize that the modern sport has deviated from “not day-to-day event” and therefore the play which is one of nature in sport are lost.
- 2) Teacher should distinguish between the usual physical education and the special physical education and how to use the suitable competition for each physical education.
- 3) Teacher should think that a teaching material starts from the origin of sport. Teacher has to sufficiently provide both of a tool and an environment on sports to use in physical education. It is important that children fully gammock with those tools and environment.

1. 緒言

「スポーツは、非日常的な活動である」というスポーツの一つの定義は、これまで多くのスポーツ研究者によって用いられてきている。この定義が用いられるようになったのは歴史的な背景、すなわち「スポーツ (sport)」の語源を根拠とする説明に多大なる影響を受けていると考えられる。概略するならば、それはラテン語の〈デポルターレdeportare (de=away, portare=carry)〉が示すように、人間の生存に必要な真面目なことから一時的に離れる (carry away)、すなわち、気晴しする、休養する、楽しむ、遊ぶなどを意味したという論拠によって、今日も多くの人々にこう

した考えが浸透し、スポーツをすることによって、生存に必要不可欠な真面目なことから、すなわち、「日常」的活動から一時離れ、「気晴し」や「休養」するためにといった「非日常」の時空間において、我々はスポーツを楽しんでいると考えられる。

またホイジンガ以来、スポーツはその中核に「プレイ（遊び）」が位置付けられ、スポーツは「ゲーム」として構造化され、社会において文化として組織された身体活動」（杉本、p.32）であると考えられてきた。こうした「プレイ」をスポーツの中核とする考え方も、スポーツが「非日常」においてなされる活動であるという前提があったからこそ、説明可能であったと考えられる。しかしながら、我々が現在行っているスポーツ活動について今一度考えるとき、果たして、現代においてスポーツをすることが、イコール非日常的活動であると言い切れるであろうか。

ホイジンガがさえ、「19世紀の最後の4半世紀このかた、スポーツ制度の発達をみると、それは、競技がだんだん真面目なものとして受け取られる方向に向かっている」（ホイジンガ、p.399）として、その傾向を以下のように捉えている。

スポーツの組織化と訓練が絶えまなく強化されてゆくとともに、長いあいだには純粋な遊びの内容がそこから失われてゆくのである。このことは、プロの競技者とアマチュア愛好家の分離のなかにあらわれている。遊びがもはや遊びではなくなっている人々、能力では高いものをもちながらその地位では真に遊ぶ人間の下に位置させられる人々（プロ遊戯者）が区別されてしまうのだ。これら職業遊戯者のあり方には、もはや真の遊びの精神はない。そこには自然なもの、気楽な感じが欠けている。こうして現代社会では、スポーツがしだいに純粋の遊び領域から遠去かってゆき、「それ自体の *sui generis*」一要素となっている。つまり、それはもはや遊びではないし、それでいて真面目でもないのだ。現代社会生活のなかではスポーツは本来の文化過程のかたわらに、それから逸れたところに位置を占めてしまった。本来の文化過程は、スポーツ以外の場で進められてゆくのである（ホイジンガ、p.399）。

ホイジンガがここで言及している「プロ遊戯者」とは、今日では多くのスポーツ界において見受けられるように、自分のパフォーマンスを人に見せることで何らかの報酬を得ている競技者の「原型」を想定しているようであるが、今日においても、アマチュアのマラソン・ランナーからプロに転向した、有森、高橋の両選手を例に取り上げるまでもなく、非日常的活動として始めたスポーツが、ホイジンガが述べるように「スポーツの組織化と訓練が絶えまなく強化され」、かつ「純粋な遊びの内容がそこから失われて」といった結果、「プロ」としての道を選択せざるを得なくなったスポーツ選手のプロセスとその結末については、多くの人の知るところとなっている。

問題なのは、「プロの競技者とアマチュア愛好家の分離」にあるのではなく、「遊びがもはや遊びではなくなっている」というホイジンガの指摘が、スポーツ活動にたずさわる様々な人々に及んでいる可能性があるということである。それは、現代においてスポーツをすることが、結果的にスポーツにおいて金銭だけでなく何らかの報酬（見返り）を得ることを目的とした、いわば日常的な「真面目」な活動とならざるを得ないという状況を、スポーツ活動そのもののプロセスに孕んでいるということであり、ある人が何らかの報酬（見返り）を得ることを目的としてスポーツを始めたわけではないにもかかわらず、そのスポーツにおいて強くなることが、イコール「真面目」化、すなわち「非日常」的な活動から「日常」化へとまきこむ可能性をスポーツ界が持っているということである。というのも、特にスポーツ界は、様々な競技種目において、全くの底辺レベルの大会から、それにつながる全

国大会へのプロセスが、他の文化的活動に比べて整備された「トップ・ダウン」の構造として統一されており、このことが「非日常」的なスポーツ活動を、「日常」的な「真面目な」世界へと変化させる因子として働くと考えられる。さらに言えば、強くなればなるほど、この「非日常」から「日常」への変化は急激なものとなるのである。そしてこのことは、特にそのスポーツ開始時期にあたる学校教育において、スポーツを素材として教育活動を行う児童・生徒にこそ、上記に述べたようなスポーツ界の状況が、多くの影響を与えていると言わざるをえない。

上記の問題点について視点を変えて考えてみるならば、以下のような考察が可能であろう。すなわち、今日のスポーツにおける「非日常性」、「プレイ」の対立要素の特性の一つとしてあげられるのが「競争性」であろう。スポーツで勝利をおさめるためには、この「競争性」に満ちた多様な現実の一つであるスポーツの世界にのめりこまねばならないのであり、またのめりこむことによるのみ、勝利を獲得しうるのである。ここにホイジンガが看取した「遊びがもはや遊びではなくなって」いく状況が存在する。またこのことは、日常的なスポーツ以外の多様な現実、すなわち経済活動等における人類の進歩と幸福という「真面目」な目的を達成（獲得）するために「日常」活動がある、という考え方と基本的な部分で類似の様相を持つと言わざるをえない。

このように考えるとき、今一度、我々は、スポーツの持つ一つの定義、すなわち、「スポーツは、非日常的な活動である」という命題と、「スポーツは、競争性を特性とする」という命題が同時に成立するのか否かについて考えるとともに、学校体育の現状について検討することで、スポーツを教育の素材として活用していくうえでの、すなわち「教材化」の視点について再考察する必要があると考えられる。

本論においては、まず日常＝現実（Reality）、非日常＝非現実（仮想現実＝Virtual Reality）と捉え、これらの境界が曖昧になりつつある状況を概観した上で、スポーツにおいても、両者を区別してきた人間の認識作用が、スポーツにおける特性の一つである「競争性」の強化によって、曖昧化あるいは日常化の傾向にあることについて検討を加える。結果的に、現代スポーツが「日常化」しつつあることを明らかにしていくとともに、その影響が学校教育の現場にどのような影響を与えているのかについて考察したうえで、あらためてスポーツの「教材化」の視点について言及することを本研究の目的とする。

2. 現実と仮想現実（非現実）のボーダレス化

我々の通常の感覚からするならば、日常＝現実（Reality）であり、非日常＝非現実（仮想現実＝Virtual Reality）と捉えることを前提として生活しているわけであるが、コンピュータの出現以来、その境界が曖昧になりつつある。

仮想現実とは、アミューズメントやゲーム、各種シミュレータを中心としたいわゆる「現実を模倣すること」からクローズアップされてきたものであり、コンピュータの発展に従って「人間がコンピュータ内に構築された人工的な世界と、視覚を中心とした五感によって対話することにより、仮想的な世界を疑似体験」（三菱総合研究所先端科学研究所、p.219）するものであると言われている。いわばコンピュータを基本にすえた現代テクノロジーは、「疑似体験」という「通常の場合とは＜別の在り様＞」で、誰にでも体験可能な世界であるとも言えよう。しかも今日のテクノロジーの急速な発展を見る限り、それほど遠くない将来において、直接体験と仮想体験の差が縮まるであろうことが予想されている。そのプロセスについて考えるならば、以下のようなものであろう。すなわち、現在のところ仮想現実とは、西垣が「モデルの恣意化」（p.67）と呼ぶように、製作者サイドでは現実の「世界をあ

る視座からある粗さで記述すること」(西垣、p.66)によって可能となっている。例えば、あるシミュレーションを使えば、実際に動物園に行かなくともオリの中の動物を見ることは可能であるが、動物園のごみ箱の中やベンチの下を覗き込んだりするような、人間特有の意外性のある視点(その視点から見える世界も動物園という現実の一部を構成しているわけであるが)は、欠如せざるを得ないのである。しかしながら、仮想現実とは、誰もが「見たい」という情報については、鮮明にしかも迫力のある視覚情報、あるいは聴覚情報として、現実よりもはるかにリアルに我々の感覚に訴えてくるのである。こうした感覚をたとえ疑似的であれ体験した我々は、その素晴らしさを印象深く心に残像として蓄積させ、現実空間もまたそうであって欲しいと望むようになると考えられる。こうした現実と仮想現実の相互展開という体験が繰り返されることによって、現実と仮想現実との差異は縮小されていくであろう。実際、仮想現実を利用する人々は、こうした想像力と疑似体験が、社会とテクノロジー、生物学とマシン、自然と人工の境界線の崩壊を示すと考えている。

また、吉岡が指摘するように仮想現実とは、「もうひとつの現実」であるという捉え方もある。これは、「チューリング・テスト」で知られるチューリングのプラグマティックな哲学的判断を前提としており、そこから導き出される考え方が「効果が同じならばそれは現実とみなしてよい」(吉岡、p.32)というものである。またこうした視点から、飛行訓練用のフライト・シミュレーションや外科手術のためのシミュレーションが考案され、まさしくその「効果」を獲得せんとするために、ボーダレスの世界を我々はさらに拡大しようとしているのが現状であると言えよう。

いずれにしても、非日常的な時空間で展開される事柄を、そこからの連続性として日常的な時空間につなげようとする傾向が我々の心に存在していることは、以上の考察から理解できるであろう。

3. 現代スポーツの日常化

こうして現実と仮想現実の境界線が崩壊しつつある中で、現代スポーツにおける「非日常性」と「日常性」とのボーダーラインは、いかなる影響を受けているのであろうか。

吉岡は、スポーツのゲーム空間をコンピュータ文化以前の仮想現実と捉え、以下のように述べている。

ゲームが行われていない野球場や芝居が演じられていないステージは、日常的な空間となんら変わる事のない、ただの空き地である。だがそこで試合や演劇が始まるやいなや、非日常的なもうひとつの空間が成立する。そこには、試合や劇に関係のない感覚情報は捨象されてしまい、日常的現実と比べると極度に情報の制限された、そしてそのことによってはるかにクリアで強烈な、もうひとつの現実が成立しているのである(吉岡、pp.32-33)。

このように吉岡はスポーツにおける非日常性にも、日常的現実から多くの情報を差し引いて成立する、より純粋な「もうひとつ」の現実があると述べている。吉岡はここで「現実」という言葉を使っているが、しかしながら実際には、そこは現実空間における不要な情報がスポーツ独特のルールによって間引きされた非現実的空間であり、であるからこそ、より強力な没入感をともなうという点において、先に見た仮想現実における疑似体験と同様な様相を持つと言えよう。

ところで、先に仮想現実とは「現実を模倣すること」であると述べたわけであるが、スポーツにおいて模倣される現実とは何であろうか。前述したように、スポーツで勝利をおさめるためには、「競争性」に満ちたスポーツの世界にのめりこまねばならないのであり、ここに、我々は「競争性」への

没入感と、それが生み出す報酬（見返り）の「獲得」という日常的行為の関連を思い浮かべよう。また、近代科学の成果を最大限に利用し、現実ばなれした研ぎ澄まされた肉体と、誰にも真似をすることが不可能な技術を創造すること。そして、それらを武器に他者と競いあう現代のスポーツは、まさに現代社会の「利益獲得競争」の模倣であると考えられる。そしてその現実をスポーツ・ルールで限定し特殊な状況におくことによって、スポーツは、まさに「非日常的」様相を呈するのである。一方でこの「利益獲得」という日常の真面目な時空間に存在するものを求める意識が強まれば強まるほど、我々は、「遊びがもはや遊びではなくなっている」というホイジンガが考察した、スポーツの中核的要素である「プレイ（遊び）」という精神を見失うことになっているのではないだろうか。

確かに、勝利を獲得しようとするのは、何にも変えがたいものであろう。しかしながら、そのために「プレイ（遊び）」という要素が失われてしまうことは、「スポーツをしつつも遊び心をなくしている」ことになり、ここに、スポーツにおける「非日常性」が「日常性」へとシフトする傾向を読み取ることができると言えよう。よく、オリンピック選手がインタビューにおいて「ゲーム（スポーツ）を楽しむことができました」という発言をするが、それは、いわば切磋琢磨してきた「日常」的であったそれまでの練習の日々を否定しつつ、スポーツにおけるプレイ精神を自ら再確認するためのものであると考えるならば、その発言に対して、スポーツが「非日常的」で「プレイ精神」を包含しているのだという、我々の一般的理解を助けるものである。しかしながらそれ故にこそ、現代スポーツが置かれている「日常的」と「非日常的」の錯綜したボーダレスの様相もまた、浮かび上がってくるのではないだろうか。さらに付け加えるならば、高校や大学において実施されている、スポーツ推薦入学を例にとってみても、一人の人間を「真面目」な部分、すなわち「学業成績」等で評価してきた時代から、「不真面目」な部分とされた領域、すなわち「スポーツ」等の側面からも一人の人間の個性（価値）として評価しようとする制度変革は、日常と非日常の境界を突き崩すための「曖昧さ」が生じている例であると言えよう。

いずれにしても、現代スポーツの日常化傾向は、多くの状況からして否定しがたいものであり、「スポーツは、非日常的な活動である」という命題と、「スポーツは、競争性を特性とする」という命題が同時に成立するものではなく、「スポーツは、競争性を特性とする」傾向が強まるがゆえに、「スポーツは、日常的な活動である（にシフトしている）」という今日的状况を生み出していると言えよう。

4. 教育実践現場におけるスポーツ教材の日常化

学校教育において実践される体育実践が、人間が創造してきた様々なスポーツを用いて、子ども達の身体能力を引き出すために利用されていることは、誰しもが知るところである。しかしながら、その体育実践の目標が、現代スポーツのボーダレスのあり方に、大きく影響を受けていると思われる面が多々ある。というのも、教師自身の意識がこれまで述べてきた日常と非日常の境界を曖昧化する方向へと向かっていることに、影響を受けていると考えられるからである。

筆者が出かけた教育実習の研究授業場面で、以下に記述するような光景によく出くわすことがある。

例えば、それがハードル走の授業であったとしよう。運動場には、すでにハードルが何台も並べられ、そのハードル間も、長短、何コースかが設定されている。準備運動が終わり、授業者である実習生が子ども達を集めて「自分が跳べるハードルを、3歩か5歩でリズムカルに跳び越えて走ってみよう」と指示する。子ども達は、それぞれ自分が跳べそうなハードル間のコースの前に立ち、一斉にスタートする。ハードルを次々に跳び越え、3歩でハードル間をリズムカルに走る子ども。ハードル間

を4歩で走ったり、5歩で走ったりすることで、ぎくしゃくした走りをする子ども等々。そこには、まさに子どもの数だけの走り方がある。そして子ども達にとっては、ただ単に「走る（徒競争）」という単純さがない「走り」ができることにハードル走の面白さがあると思われる。

ここまでの授業の描写からして、そこには一見、何も問題が無いように思える光景であろう。しかしながら、この状況にストップ・ウォッチが用いられることで、この授業の雰囲気は一変する。本来、ハードル走で重要視すべき「ハードル間をリズムカルに越えていく」という顕現化されるべき技能要素よりも、できるだけ速く定められた距離を走りぬき、良いタイムを出すことのみ子ども達の眼が向けられ、それが例え、手足と身体全体の動きがハードル間あるいは、ハードルを跳び越える時にバラバラであろうとも、ゴールに飛び込むまでのタイムの速さのみに固執する状況となるのである。

このような授業風景を見るたびに、この授業の授業者が、ここで取り上げたスポーツ種目をどのように捉え、何を目標としてこの「教材」を扱っているのかについて改めて疑問が生じ、そこから、あるスポーツ種目を体育実践の教材として扱う際の全般的な問題点に対して、筆者の意識が向くことになる。

すなわち、授業者がそのハードルを教材として扱うことによって、子ども達が潜在的に持っている「身体的諸能力」のうち、「障害物を走りながらリズムカルに跳び越えていく」という能力を引き出してやることに主眼が置かれているのか、あるいは、まさしくタイムを競い合う、陸上競技としてのハードル走を目指して体育の授業の中で練習がなされているのか、ということに疑問が生じるのである。特に後者のそれは、授業における個々の子ども達の「評価」の客観的資料として用いるためのものであったり、またその先に、何らかの大会のための選手選抜が想定されているのではないかと、という極端な愚問さえ感じさせられることがある。確かに、小学校学習指導要領解説（体育編：平成11年5月）には、「ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付け、距離やルールを定めて競争したり、自己の記録の伸びや目標とする記録の到達を目指したりする（第5学年・第6学年の目標及び内容、C：陸上運動、イ：ハードル走）」とあるように、ここからは上記の両方が目標になっているようにも読めるが、しかしながら、「競争性」や「目標記録の到達」は、前者の技能を身に付けさせるための練習に対する動機付けと捉えるならば、あくまで体育実践の主たる目標となりえるものではないと考えられるからである。

「勝つ」ことを獲得せんとするためだけならば、その方法論は、まさしくトップ・アスリートを育てようとする目論むコーチの数だけあることになるであろう。そこでは、身体のバランスがたとえ崩れようとも、並べられたハードルをがむしゃらに跳び越え（あるいは最近の例をあげるならば、アレン・ジョンソン選手のように全てのハードルをなぎ倒して走ろうとも）、とにもかくにもゴールに他の選手より少しでも速く走りこめば「勝つ」ことを達成できるのである。もちろん、それが将来的に伸びることを確約する技能の獲得がなくとも、「勝つ」ことだけは可能なのである。ここに至って授業者は、あらためて子ども達に「フォーム」の重要性を指示することがあるものの、子ども達にとって「勝つ」ことの現実（日常）と、「フォーム」という技能を獲得せんとするためにタイムが劇的に伸びないことの非現実（非日常）の狭間で葛藤することになる。こうした葛藤を生み出す要因は、まさしく授業者がこのハードル走というスポーツ種目から何を子ども達に「獲得」させんとしたかに求めることができるであろう。ここにスポーツ種目を「教材化」するうえで、授業者のスポーツに対する現実認識が大きく影響すると言えよう。

現実のスポーツが「競争性」をその特性の一つとして含んでいることは、先にも述べたが、これをそのままの形で体育実践への「教材」として導入しそれを強調することは、結局のところ、子ども達

が潜在的に持つ身体的諸能力を引き出すうえで、マイナスに働くこともあることについて、ここまで述べてきたわけであるが、もちろん子ども達同士の「競争心」が、潜在的な身体的諸能力を十全に引き出すうえでプラスに働くことも、筆者自身が経験するところである。しかしながら、佐藤が述べるように一般的に学校において行われる体育授業を「普通体育」と考え、部活動やスポーツ少年団活動のような、自らが率先してそのスポーツに関わりをもちたいとして選択するようなスポーツ活動を「専門体育」として区別するならば、それぞれにおける教材の扱い方には、自ずと違いがあると思われる。言うなれば、そのスポーツ種目が持つルール、例えば、ハードルの高さやハードル間の距離を子ども用に縮小して、将来のハードル競技を目指すといった視点から生み出される専門体育用の方法論を、「人間能力の基礎的で広範な可能性の顕現化」（佐藤、p.287）を目指すための普通体育に適用しようとするところに、そのマイナスの要因があると言えるであろう。

5. スポーツの教材化への新たな視点

前節までの考察からは、あたかもスポーツの競争性そのものを否定するような印象を与えるかもしれない。しかしながら、影山らが「みんなでトロプス」（風媒社、1984）で取り上げたような、「スポーツというものが民衆を抑圧する装置として機能」（影山、p.86）しており、その根源が従来からの「競争性」にあるという主張に、同調するものではない。筆者がここで言わんとするところは、その「競争性」が普通体育の授業展開において、どのような使われ方をするかによっては、毒にも薬にもなりうるということである。またそのためには、「普通体育」と「専門体育」の違いを授業者が再認識することの必要性について述べてきたわけだが、それだけでは払拭できないほど、現代スポーツの日常化の影響は大きいと考えられる。とするならば、我々は「人間能力の基礎的で広範な可能性の顕現化」という「普通体育（学校体育における授業）」を身体という次元で達成するためには、どのような視点の導入が必要となるであろうか。

暉瞬は、ドイツで次のような体験をしたことについて述べている。

ある朝、森を通して仕事に出かけたとき、休暇をとった中年の男性が、森の中の藤椅子にねころんで、ただじっとしているのに出あった。夕方、帰りにその森を通ると、同じ人が同じようにじっとしている。なんとなくおかしくて私は声をかけてみた。

「あなたは一日中そこで何をしていますのですか？」

その答えは次の通りだった。

「人間は能動的に、なにかに動きかけ、仕事をしているときも、得るものがある。しかし、目的に向かって一所懸命に何かをしているときは、周りには目には見えない。こうして何もしていないと、小鳥の声、風のそよぎ、落葉の音、陽の光、そういうものが、黙っていてもきこえてくる。受身で、自分をカラにして受けとることもまた豊かだ。私はこうして時々自然と対話をし、交流して、イメージをいっぱいにして都市に戻る。自然と共に生きること、支え合い与え合うこと、平和なこと、子孫に残す社会のことなどを、身体でかんじ自分のものにするのです」（暉瞬、pp.241-242）

「目的に向かって一所懸命に何かをしているときは、周りには目には見えない」状態。それが、スポーツ活動においては「競争性」にのめり込み、勝利を獲得しようとする状態と同じであると言えるであろう。また先に、非日常的な時空間で展開される事柄を、そこからの連続性として日常的な時空間につなげようとする傾向が我々の心に存在していると述べたが、このことも、「競争性」の

先にある「勝つ」ことを「目的」とするがゆえに、非日常から日常への逸脱を促すことになると考えられる。

とするならば、現代スポーツが「非日常性」から逸脱するなかで、学校体育にそのスポーツを教材として取り込むには、どのような視点が存在するだろうか。

我々の身体が誕生した時点に思いを馳せてみるとしよう。誕生時、我々人間は何もできないわけであるが、しかしながらその時点においても、あらゆることができるようになる「可能性」を持っていることは、あらためて述べるまでもないであろう。いわばこの時点での我々の身体は、「水」というものを吸い込む「可能性」をもったからっぽの「スポンジ」のような存在として、生まれてきているのである。そこに「水」である「身体文化」が注ぎ込まれることで、歩いたり、走ったり、ボールを投げたり等々の「身体技法」を獲得するのである。ここで先の暉瞬の例にもどるならば、「受身で、自分をカラにして受けとること」、そして「身体でかんじ自分のものにする」ことを通して、普通体育の「人間能力の基礎的で広範な可能性の顕現化」を身体という次元で達成することが、可能となるのではなかろうか。

そこで求められるスポーツの教材化の視点は、そうした素材を子ども達に対して、どのようにめぐり合わせることができるのか、あるいは、どのように「たわむれ（戯れ）」させることができるのかが、教材化の一つの視点として浮かび上がってくる。例えば水泳においては、水との「たわむれ」方。球技においては、ボールとの「たわむれ」方など、すべての学年で教材となるスポーツそのものに求められねばならない視点であると思われる。というのも、我々人間は、自然や道具との関係を持ちながら、そこに創意工夫を施すことで、文化を構築してきたからである。そうした「人間と環境」の「出会い」という視点を「スポーツの教材化」への視点として導入するならば、スポーツそのものの「非日常性」と「プレイ」を有効に活用する方向へとつながる可能性を持つと考えられる。またこうした原初的なスポーツの導入から、子ども達の身体的可能性が顕現化され、発育・発達の段階にそった技能の精選がそれぞれの子どものなかで行われることで、豊かな体験の蓄積がなされていくと考えられる。

ここに挙げた「たわむれ（戯れ）」という教材化への視点は、平成10年に出された「小学校学習指導要領」の「第9節体育（〔第一学年及び第二学年〕、2内容、A基本の運動）」の（1）に「走・跳の運動遊び、力試しの運動遊び…」見られるように、『基本の運動』については、児童にとって楽しい『運動遊び』としての特性をより明確にするために、（中略）第1学年・第2学年において、従前の『…の運動』を『…の運動遊び』に改めることとした」（文部省、p.7）という考え方と基本的には同じであるが、問題はそれ以降、すなわち学年が進むに従って、「仲間との競争」等、「競争性」に重点が置かれるという傾向は、以前のままである。そこに、普通体育としての視点が消失し、学校体育においても、専門性を重視した教材化が多く教師によってなされる可能性を否定することはできないであろう。

物質に満たされた現代社会において、心の豊かさを取り戻すことが叫ばれて久しい。そうした現状において、スポーツの持つ「非日常性」は、多くの人々にとって心の豊かさを取り戻す上で、貴重な文化の一つであると推奨されている。もし、人間の内部（精神をともなった身体）において繰り広げられる世界と、人間の外部（科学、技術、生産）において繰り広げられる世界との調和によって心の豊かさが追求できるとするならば、学校体育におけるこうしたスポーツの教材化の視点は、有効性を持つと思われる。

6. 結 論

以上、本研究においては、まず実社会において、コンピュータの導入により、日常と非日常の境界が曖昧になりつつある状況を概観した上で、スポーツにおいても、「競争性」の強化によって、現代スポーツが「日常化」しつつあることを明らかにした。また学校教育の現場においても、その影響が及んでいることについて述べた。そうした考察を踏まえて、あらためてスポーツの「教材化」の視点について以下のような知見を得た。

- 1) 教師は、現代スポーツが「非日常性」という特性から逸脱する状況にあることを、認識すべきであること。
- 2) 教師は、「普通体育」と「専門体育」とでは、スポーツの特性の一つである「競争性」の扱い方を区別して利用すべきこと。
- 3) それぞれのスポーツが持つ原点的動きに立ち戻り、その道具や環境への子ども達の関わりを豊かに提示し、活動を促すことによって、スポーツの持つ「非日常性」や「プレイ」という、スポーツに期待される可能性を利用することができる。

註及び参考文献

- 1) ホイジンガ (1973)：ホモ・ルーデンス (高橋英夫訳)，中公文庫
- 2) 影山 健，岡崎 勝編 (1984)：みんなでトロプスー敗者のないゲーム入門ー，風媒社
- 3) 三菱総合研究所先端科学研究所 (石井威望監修) (1995)：サイバースペース入門，日本実業出版社
- 4) 文部省 (1999)：小学校学習指導要領解説 体育編，東山書房
- 5) 西垣 通 (1994)：マルチメディア，岩波新書
- 6) 佐藤臣彦 (1993)：身体教育を哲学するー体育哲学叙説ー，北樹出版
- 7) 杉本厚夫 (1995)：スポーツ文化の変容ー多様化と画一化の文化秩序ー，世界思想社
- 8) 暉瞬淑子 (1989)：豊かさとは何か，岩波書店
- 9) 吉岡 洋 (1997)：＜思想＞の現在形，講談社