

# 子ども文化としてのスポーツ

## —遊びとスポーツに関する発達論的考察—

山本清洋

(1995年10月16日 受理)

Sports as a child's culture:

—Consideration on play and sports from a developmental view point—

Keyword : 子どもスポーツ, 子ども文化, 子どもの遊び, 未組織的スポーツ,  
組織的スポーツ。

child's sports, child's culture, child's play, unorganized sport, organized sport.

KIYOHURO Yamamoto

### はじめに

—昨年, 初めて幼児のサッカー大会なるものにお目にかかったが, 聞くところによるとれっきとした全国幼児サッカー大会が開催され, そこではチャンピオンシップが行われていると言う。このような現象は, サッカーというスポーツが, 幼児の遊び世界へと侵入していることを示している。ただ, 観察した子どもの行動からは, サッカー大会でなくサッカー遊びと表現した方が自然であると言う感想を持った。また, プレイヤーの足や身体に当り, はねかえり続けるサッカーボールを右往左往と追い求める様を見ると, 幼児が認知しているサッカーと, 一般的に認知されているサッカーとの間には, 質的に大きな差異があることが推測できる。

少年期のサッカーは, 学校教育と学校教育外で子どもの世界へ導入されている。学校教育では, 小学生低学年はボールけりゲーム, 小学生中学年はラインサッカー, そして小学生高学年はサッカーという名称で導入される。名称がゲームから形容詞付きのサッカー, そしてサッカーと変化しているのは, 理論的に子どもの発達とサッカーの質を対応させていることが推測される\*1。また, 学校教育外では早くは少年期の始めからサッカーが導入されるが, 一般的には小学生の中学年からと考

えてよい。スポーツ少年団や民間のクラブがエージェントであるが、この領域で導入されるサッカーは、学校教育のそれとかなり異なる価値に支配され、高学年では完全にチャンピオンシップ制が導入されている。少年期の子どもは、このように特性の異なるサッカーに同時に参与していることになる。これらに子どもが参与するサッカーの実態を、子どもの特性と関連させて検討するには、以下の事を整理することが必要である。一つは、遊び、ゲーム、スポーツという用語の区別であり、他の一つはそれらの用語と子どもの特性との関連である。

## 1節 遊び、ゲーム、スポーツの関連

### 1-1 遊びの発展形態としてのスポーツ

スポーツと遊びを論じる際に、今日では J. ホイジンガや R. カイロアの遊戯論が基礎理論として取り上げられる。年代的には J. ホイジンガの「ホモ・ルーデンス」\*<sup>2</sup> が1938年、それから20年後の1958年に R. カイヨワの「遊びと人間」\*<sup>3</sup> が表れている。承知のように J. ホイジンガは、プレイを「プレイとはあるはつきりと決められた時間・空間の範囲内で行われる自発的な行為、もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規制は行ったん受け入れられた以上は絶対的な拘束力をもつ。プレイの目的は行為そのものの中にある。それは、緊張と喜びを伴い、日常生活とは別のものだという意識に裏付けられている。」(Huizinga, 1970, 訳書: 58) と定義している。スポーツの定義はしていないが、プレイの要素はスポーツにとって重要であり、それが欠落するとスポーツは文化から遠ざかり、人間にとり意味のないものであると述べている。カイヨワは、ホイジンガのプレイ論をホイジンガのプレイ論は狭すぎ、競争の遊びに偏っている、さらに、聖なるものとプレイは分離すべきであると批判し、プレイをプレイヤーの心理的態度をもとに4つに分類した。すなわち、アゴーン(競争)、アレア(運)、ミミクリー(擬態)、イリンクス(めまい)の4つであり、その中でスポーツはアゴーンが制度化され組織化されたものとして位置づけられる。制度化され組織化される過程は、カイヨワの言葉ではパイデア\*<sup>4</sup> からルドウス\*<sup>5</sup> への発展過程になる。J.W. ロイ (J.W. Loy, 1978: 21) は、ホイジンガやカイヨワのプレイ論をもとにプレイ、ゲーム、スポーツを以下のように関連づけている。

プレイ(遊び)とは、ルールや虚構意識により統制されている自由で、分離された、不確定な、自発的、非生産的という特性をもつ全ての活動である。

ゲームとは、その結果が身体的技術、戦略、あるいは運やそれらの組合せにより決定されたプレイの要素をもったあらゆる形式の競争である。

スポーツ(スポーツ行動)とは、身体的卓越性を表現することを要請されている制度化されたゲームである。

ロイの理論には、2つの特徴が見える。一つは、プレイを規制しているルールやプレイする集団の役割等が組織化され制度化されて、ゲームとなり、やがてはスポーツへと発展するというように、

プレイゲームスポーツを連続した関係として捉えていることであり、他のひとつは、活動の範囲が、プレイでのあらゆる活動から、ゲームでは身体的技術と表現されるように身体活動を基にした遊びへと、更にスポーツでは、卓越性を表現する身体活動へと限定されていることである。このようにプレイ、ゲーム、スポーツが発展的な連続関係にあるというロイの理論は、R. カイロワの遊びはパイディアからルドウスへと発展するという理論を基礎としていることが分かる。

彼らの論理が文化論的立場にあることから、その中に発達という視点が欠落している。その結果、彼らのプレイ論、ゲーム論、スポーツ論から子どもの発達の特性や子どもの文化との関連を見透すことは困難である。

J.J. コークリーは、集団の組織性の視点からプレイグループと組織化された競技チームを対象として、「どの程度フォーマルに組織化されるかによって、集団を位置づける連続尺度 (continuum) を使うことができる」(J.Coakley, 1978: 91) とし、プレイ、ゲーム、スポーツを連続的な関係として捉える立場にある。コークリーは北米の子どものスポーツを分析する中で、「自発的プレイグループでは、ゲーム経験が目的そのものと考えられているようだが、組織化されたチームにとっては、ゲームは目的(勝利、うまくなること)への一手段となる」(J.Coakley, Ibid: 93) とプレイやゲームとスポーツ(特に組織的スポーツ)を区別し、子どもには組織的スポーツよりもインフォーマルなゲームの方が望ましいとしている。この様に、コークリーの子どもスポーツ論には、スポーツを子どもの特性と係わせながら分析する視点が見える。

以上、プレイ、ゲーム、スポーツの関係を簡単に述べてきたが、発達という視点からみるとこれら3つの連続的關係が、子どもの発達は如何に関連するのかを明らかにすることが重要な課題となる。

## 1-2 子どものスポーツ研究の現状

子どものスポーツに関する本格的な研究は、北米では1960年代から日本では1970年代から始まっている。ここではそれらの研究の内、子どもの発達の特性に関連している研究の現状を紹介してみる。K. フォルクウェインは、北米の子どもスポーツ研究を総括する中で、「大人は、12歳以下のほとんどの子どもが認識出来ないレベルの戦略の意味をチームスポーツを行っている子どもに、理解させようとしていることが誤っていると気付いていない」(K.Volkwein, 1993: 22)と言及し、認知の発達という視点に立った研究の必要性を示唆している。同様に山本(1987: 1-22)も子どもの認識レベルや思考の特性と組織的スポーツの論理的特性の中で相入れないものがあることを指摘している。すなわち、組織的スポーツでは勝利を得ること、そのために技術を高度化し、戦略を複雑化し、組織を機能的に運営することが要請される。この要請に答えるためには合理的思考や効率的思考が必須の要件となる。しかし、この特性は科学的認識や科学的思考が完成する途上にある少年中期までの子どもの論理的思考には相入れないものがある、と述べている。一方、工藤等は、サッカーを取り上げたゲーム構造の認識に関する実証的研究から、「小学校高学年という発達段階において、特別の経験や訓練によってゲーム場面を構造的に捉える能力が開発されるものである」(工

藤孝幾, 深倉和明, 1994: 434.) とし, 組織的スポーツを理解することが小学校高学年では必ずしも無理ではないという立場にたっている。

以上, 発達ということを念頭に置きながら, そのコンテキストでの研究の現状を簡単に素描してきた。最初に気付くことは<子ども>という用語と発達段階の関係が曖昧であることである。この結果は, 少年期に於ける遊びやスポーツを研究する際のデータ収集, 分析の視点・枠組みを曖昧にし, 研究成果の体系化を遠ざけることにつながりかねない。次に, 研究の対象が少年中期以降の子どもに中心が置かれていることである。この現象は, スポーツに参加する年代が少年中期以降からであることに起因している。乳幼児を対象とした遊びやゲームに関する研究が, 多くの成果をあげていることを考えると, 少年前期の遊び, ゲーム, そしてスポーツに関する研究が欠落していることは, 人間と遊びとの係わりを研究するうえで大きな損失である。また, スポーツとスポーツの鍵概念であるプレイ(遊び)との関係を発達論の視点から見たときに, 前述したプレイがパイディアからルドウスへ発展するというカイヨワのプレイ論やロイヤークリーのプレイからゲーム, そしてスポーツへの発展する論理は, 人間の発達段階と如何に関連しているのか, その説明は研究上の大きな課題である。

## 2 節 遊びの発展形態としてのスポーツ

### 2-1 学習指導要領にみる発展過程の特徴

日本の子どもがスポーツへ参加するのは多くの場合小学校に入ってからである。学校教育は慎重に教育内容とそれを実現するための教材を, 発達段階に対応させて構造化している。ここでは, 指導要領の内容を網羅し, 具体的な授業の展開を解説している「楽しさを深める体育授業の実際」(嘉戸脩編著, 1990.) からサッカー関係の教材を取り上げ, 教材の構造化の背景にある理論からスポーツの捉え方を探ってみる。具体的には, 発達段階に応じた名称, 戦略, 役割, ルールの変化をもとにスポーツの発展過程をみる。

名称は(2年生)ボールけりゲーム, (4年生)ラインサッカー, そして(6年生)サッカーと変化し, 6年生では一般的に使用されるサッカーと同じ名称が使用されている。更に, コートは高学年に成るにつれフォーマルなコートの形に近づき, 6年生では広さは異なるが形はほぼ同型となる。名称の変化とコートの変化は, 明らかにプレイ(遊び)の段階からスポーツレベルへとその特性が近づくことを知らせている。

ゲームの戦略面では, (2年生)コーナーをめがけてシュートする。誰かが安全ゾーンのすぐ側においてシュートをうつ。ボールの運び方・得点の仕方を考える。(4年生)相手チームに対応した攻め方, 守り方を工夫し, ゲームをする。(6年生)児童の実態に合わせた攻め方(ロングパス, センターリング)や守り方(マーク, クリアー)を考えさせる。このように戦略は単にシュートすることから, 相手チームを考慮した攻撃・守備の工夫, 相手チームと味方チームの能力を考慮した

戦略というように変化している。この変化の背景には、高学年になると相手チームと味方チームで展開するゲームの構造が認識できるようになるという前提を設けていることが分かる。

役割面では、全ての児童が異なる役割を経験できることを原則とし、2年生では、男女混合の6人で、攻撃ゾーン3人、守備ゾーン2人、キーパー1人、4年生では、男女混合の6ないし7人で、ゴールマン2人、フィールドプレイヤー5人、キーパー1人、6年生では、男女10人ぐらいで、フォワード、バックスの人数はグループに任せる（9人の場合はハーフを置いてよい）となっている。この変化の根底には、まず2年生のボールけりゲームで「力のあるものだけがシュートをするのではなく、誰にもチャンスのあるようなルールにする」というルールづくりから明らかなように、全ての児童にいろいろな役割を経験させ、異なる喜びの享受させるという公正の原理がみえる。ポジションを中心にみた役割の変化は、経年につれ役割が分化し、ゲームが複雑になっていることが読み取れる。換言すれば、組織の分業化という原則がみられ、高学年に成るにつれ各役割に応じた分業の内容が認知できることが前提となっている。

ルール面では、学年を通して児童が工夫してルールをつくることを出来ることを原則としている。その原則の上で得点となるのは、旗（ゴールラインの両端に立っている）の間を通る（2年生）、ゴール（ゴールライン上に旗でつくる）にシュートしゴールの間を通過した時（4年生）、ゴール（フォーマルなサッカーゴールの小さい形）を通過した時（6年生）、キーパーに関するルールは、キーパーは手を使ってもよい（2年生）、キーパーはゴールエリア内でボールを手で取ったり、投げたりしてよい（4年生）、キーパーはペナルティエリア内でボールを手で取ったり、投げたりしてよい（6年生）、となっている。

役割とルールは表裏一体をなすものだから、ここではゴールキーパーの行動（役割）を規定するルールに焦点を当てた。

ゴールキーパーは限定された場所では、手でボールを使用できるという原則が低学年から適応されているが、コートが変化するにつれてゴールキーパーが役割を行使できる範囲が拡大していることが分かる。また、コーナキックというプレイが高学年ではじめて登場している。このルールの登場は、ゴールキーパーの役割が新しく増えることを意味している。これら2つのルールを考えてみてもプレイヤーの役割を複雑化する方向へとルールが変化していることが分かる。

以上、学校教育でのサッカー関係の教材の変化を経年に対応させてみてきたが、その変化の意味するところは以下のように要約できる。

- (1)名称とコートの変化は、経年とともにゲームからスポーツへとその特性が近づいていることを意味する。
- (2)ゲームの戦略面での内容は、高学年になるとゲームの構造が理解できることを前提としている。
- (3)役割やルールの変化は、経年と共にルールが複雑になり、役割が分業化していることを表している。
- (4)プレイヤー全員がさまざまな役割を経験するというルールが全ての学年に共通に設けられている。

これらの変化の内容を更に検討してみる。2学年のボールけりゲームで既に簡単なルールがあり、3つの異なる役割から成立している。この事実は、少年前期の遊びは、カイヨワのいうパイディアのレベルからルドウスへと発展した初期段階にあり、ロイの理論で言えば明らかにゲームの範疇に入ることが分かる。次に、戦略、役割そしてルールの変化はプレイヤーがゲームの構造を認識出来ることが前提と成っている。例えば、6年生は、相手チームと味方チームの約20人の役割とそれぞれに期待される行動から構成されるゲームの構造をどの程度まで認識できるだろうか。戦略に必要なゲームの流れの読みは、プレイヤーやボールの位置が時間が経過した後でどのように変化するかを形式的に推察することではじめて可能となる。工藤\*6は練習によっては小学生高学年という発達段階でゲームの構造を認知できると言うが、認識した行動を現実プレイ出来るかについては検証していない。発達段階に対応したゲーム構造の変容と経年との関係は更に検討することが必要である。

## 2-2 地域スポーツの特徴—子ども自身の文化としてのスポーツ

子どもが学校教育外でサッカーに出会うのは早くは幼児期であるが、一般的には少年中期からである。前述した学校教育でのスポーツと異なるのは、地域スポーツには、大人が社会化や教育の手段として用意した子どもスポーツと子ども自身によるスポーツという2つのスポーツが存在していることである。前者は、更に競技スポーツの文脈にある早期スポーツと子どもの心身の健全な発達を目標としたスポーツの2つのタイプがある。いずれも子どものスポーツへ大人が何らかのかたちで関係を持っている。一方、子ども自身によるスポーツは、子どもたけによって自由に行われるもので、大人の係わりをいっさい排除している。

### (1) 早期教育としてのスポーツの矛盾

直接にスポーツの早期教育\*7を目的にしたスポーツクラブやスポーツ教室は、特に調整力を必要とする水泳、器械体操、フィギアスケート等の数種目に限定されている。このようなスポーツクラブへ直接的に参加している子どもの数はそう多くはない。ただ、早期スポーツを支配する価値、すなわち、スポーツの高度化\*8を支持する価値、勝利を第一義とする勝利至上主義という価値が、それ以外の子どもスポーツを支配し、スポーツの内容を規定するという意味で社会的に

表1 日本選手権決勝出場者年齢構成(水泳, 1985, 女)

学年	小学	中1	中2	中3	高校	大学
数	1	5	14	26	68	17
%	0.8	3.8	10.7	19.8	51.9	13.0
	0.8	34.3			51.9	13.0

(水泳協会資料)

表2 ジュニアオリンピック日本記録(水泳, 女)

(分, 秒)

年齢	10歳以下	11歳~12歳	13歳~14歳	15歳~17歳
50m自	29.54	28.73	28.06	27.59
100m平	1.23.47	1.16.00	1.16.31	1.15.68
100mバ	1.11.94	1.04.05	1.03.04	1.03.70
200m混	2.34.80	2.29.19	2.25.98	2.26.35

(水泳協会資料)

大きな問題を持っている。表1から表3は、スポーツ競技の世界でスポーツ早期教育を必要とする理由とその現象の一旦を示すものである。1985年の日本選手権水泳競技大会決勝出場者の年齢構成は、小学生0.8%、中学生34.3%、高校生51.9%、その他13.0%である

(表2)。また、1987年の全日本ジュニア選手権大会参加者のそれは、小学生5.8%、中学生65.2%、高校生29.0%である(表2)。少年期・青年期にある子どもが大人に代わりスポーツの高度化を支えていることを表す。この様な早期スポーツ教育は、スポーツの高度化を図ろうとする大人の思惑の他に、スポーツ自体が持つ内在的要因に規定されているところもある。表3は、水泳のジュニアオリンピックの日本記録である。ほとんどの種目が10歳から11、12歳にわたる期間に急激な記録の伸びがみられ、それ以降の記録の伸びは緩やかであることを示している。この結果は、水泳競技では10歳になるまでの少年前期の数年間の指導と10歳から1、2年間の指導がいかに重要であることを知らせている。

ここに取り上げた体操競技と水泳の技能を高めるには、基礎的な体力の要素の中で特に調整力と筋力、パワーが必要となる。調整力では、神経系から筋力へ送り込まれる神経衝撃が、部分的に、時間的に、量的に適切であることが必要である。このように神経系の機能に支配される調整力は、スキヤモンの身体成長曲線で言えば神経型の成長曲線と密接に関連している。神経型は少年期までにはほぼ完成し成人の域に発達することから、調整力を必要とする技能を重要な構成要素とするスポーツは、必然的に早期教育が必要となる。また、体操競技は、調整力の他に筋力や瞬発力を必要とする。これらの体力の要因は、身体成長曲線で言えば一般型に入り、青年前期からめざましい発達が始まる。従って、筋力や瞬発力はこの時期からトレーニングすることが望ましいとされている。

このように早期教育が行われるスポーツは、少年期にトレーニングが最適とされる調整力と同時に少年期にトレーニングが制限されている筋力や瞬発力を併せ持っている。競技力の最高水準を目指すスポーツ早期教育は、身体の成長・発達の視点からみて少年期にある子どもにとっては矛盾した文化であると言える。

## (2) 競技スポーツへ志向するスポーツ\*

子どもスポーツの頂点を目指す全日本少年サッカー大会は、毎年夏期休業中に一週間の日程で、東京の読売サッカー場にて開催される。全国の約7800チームが参加した予選を勝ち抜いた都道府県代表47チームと前年度優勝チームの計48チームがチャンピオンシップを繰り広げる。サッカーに関する講習会や交流会等が計画されているが、展開されるサッカーは勝利志向の強い価値に支配されている。ルールや役割、コート等から特性をまとめてみる。参加資格には日本サッカー協会第4種

表3 全日本ジュニア選手権大会(体操、女)

学年 年度	小学	中1	中2	中3	高1	高2	高3
1985	8	25	32	33	20	13	7 (人)
	5.8	18.1	23.2	23.9	14.5	9.4	5.1 (%)
	5.8	65.2			29.0		(%)

に登録されたチームという条件もある。チーム構成は引率者2名、選手15名である。競技方法は、リーグトーナメント制を採用し、8グループでのリーグ戦を勝ち抜いた上位2チームの計16チームからトーナメント制となる。競技規則は、日本サッカー協会競技規則を採用している。コートはやや狭くなっているがその形は大人のそれと同一である。何故か、ゴールポストの大きさだけは大人と同じ正規のものである(平成7年度から、子どもの体格を考慮し、小型化した)。試合時間は40分(前半、後半各20分。延長戦、PK戦による勝敗の決定)とする。選手交代は4名までとする。ゲームには登録された監督、コーチが参加し、ゲームの指揮に当たる。

このような特性から分かるように、ここで行われるスポーツは完全にフォーマルスポーツ<sup>\*10</sup>である。スポーツが大人により統制され、高度なプレイや戦術が要請され、ゲームの過程、事前の練習過程で子どもの意志が入り込む余地は、殆ど残されていない。高度に組織化されたスポーツでの技術学習、戦略の立案・行使等に関する能力は、大人が優れている。しかも、全国大会のチャンピオンシップであるから、負けることが許されない状況にある。当然、子どもの論理が及ばない領域では、子どもは大人に従う以外に方法が無いこととなる。このような現象は、この大会特有な現象ではなく、この大会の予選に於て約7800チームが経験するもので、子どもが参加している日本の組織的スポーツでの一般的現象である。問題は組織的スポーツが持つ様々な価値やそれらに基づくプレイ、技術、戦略、役割、規範等を、少年期にある子どもがどの様に認識しているかということである。

### (3) 子ども自身によるスポーツ

ここで取り上げるスポーツは、学校教育でのスポーツや高度に組織化されたスポーツとは異なり、子ども自身が大人の介在を全く抜きにして、子どもだけで行うスポーツをいう。コークリーが自発的プレイグループでの未組織的スポーツ<sup>\*11</sup>として取り上げたものと同じである。

#### (a) インフォーマル・ゲームの2つの特性

公園で子どもが野球ゲームを行っている。年齢は9歳から11歳で人数は14名である。ルールは多くの人が指摘するように流動的であるが、ルールが決定されるプロセスを観察すると、一般的に遊びの世界の特性である非日常性という原理が機能しなくて、逆に子どもの日常生活での人間関係や権力関係が大きく関わっていることが分かる。例えば、顔の前を通過する投球がストライクになったり、ボールになったりする。集団の中で権力の強い少年が「ストライク」と叫び、他に2、3人の同意者がであれば本来ボールであるのがストライクと判定される。権力の強い少年は、限られた特定の子どものみに対してのみ、ストライクと主張する場合が多い。野球ゲーム以外の生活での両者の人間関係がルールの判定に大きく影響している例である。

一人の子どもが打ったボールが大きな飛球となり公園の外に飛び出すかに見えた。残念ながら公園の外との境目の大きな木に当たり、ボールは落下してきた。ボールを追いかけて行った外野手が落ちてきたボールを直接捕球した。正式にはアウトである。「アウト」と叫んだ外野手に対して、

「木に当たらなかったらホームランだよ」という意義が申し立てられた。しばらくみんなで話し合っていたが、最終的には、ファールボールということで同意が成立した。プレイヤー達は、フォーマルな野球のルールはおおよそ理解できているのだが、この判定に対して意義申し立てが行われず、ゲームは継続していく。フォーマルなルールでは、鮮やかに場外へと消えるこのホームランは一瞬にしてアウトとなる。イメージされた鮮やかなホームランを、その野球ゲームから消すことは、ゲームのドラマチックな空気を一瞬にして消すことと同値である。ゲームの楽しさを少しでも保つために、フォーマルなルールの秩序を子どものイメージ世界のゲームが破った例である。

守備についている野手は左手にグローブをつけているが、右手にはほとんどの者がキャンディアイスを握り、時々口に運んでいる。ボールが飛んでくるとキャンディアイスを口にくわえ、捕球したボールを投げている。このような様相の為にエラーをしたとしても、誰もキャンディアイスを持っていることを非難もしないし、持つことを止めようもしない。食べ終わるまでそのような格好のままプレイが続く。この例は、フォーマルスポーツで要請される合理的、効率的なプレイの原理とは異なる、別の競争の論理が存在していることを知らせている。

以上のインフォーマルゲームでの3つの例から推察される事を整理すれば、ストライクの判定は、子どものゲームは子どもの日常生活と連続していること、ホームラン性の飛球をめぐる判定は、子どものゲームにはフォーマルゲームの中に臨機応変にイメージによるゲームを持ち込むことを、更に野手の様相はフォーマルゲームを支配する合理性や効率性の原理と異なる競争原理の存在を知らせている。この様な特性の指摘はいくつかなされてはいるが<sup>\*12,\*13</sup>、その特性の持つ意味にまでは言及していない。意味への言及の他に重要なことは、フォーマルゲームのスクリプト<sup>\*14</sup>が分かっている、それに従ってプレイできる子どもが何故、インフォーマルゲームに興じるのか、ということである。発達段階特有の特性なのか、その後も継続する特性であり、発達段階毎の相対的な特性であるのかという視点からの分析が要請される。更に、子どもの思考や認知の特性は、フォーマルスポーツに見られるどの諸特性とどの様に関連するのか、という視点からの研究が必要である、ことを知らせる。

### 3節 子どもとスポーツ

子どもスポーツに関する研究と現実に展開されている子どもスポーツを、〈子どもの発達段階〉や〈子どもの心身の特性〉という視点からそれらの現状と問題点を概観してきた。ここでは、前半では子どものフォーマルスポーツでの特性の一部を実証的に明らかにし、後半ではフォーマルスポーツの持つ様々な意味を子どもが同化する過程の分析を通して、子どもスポーツの特性を明らかにする。

### 3-1 子どもの「領域的固有性」\*<sup>15</sup>とスポーツ

スポーツ競技大会での子どものプレイをVTRで収録し、現実プレイした子どもにインタビューをし、それらのプレイの意味解釈を行う。更に、子どもの指導者に対してインタビューを行いプレイについての意味解釈をし、両者の意味解釈の差異から子どもの特性を見いだすという方法を用いた。ここでは戦略性に関連する2つの事例の分析から子どもの特性を明らかにする。

#### (1) フォーマルスポーツでの子ども文化の表出\*<sup>16</sup>

1986年全日本少年サッカー大会の決勝戦での邑楽FCの最初の一点は、次の状況で生まれた。前半の7分過ぎに、清水FCのパスをカットした邑楽FCが、壁パスを利用して、ウイングの前にボールを出した。ウイングはドリブルで懸命に前進したが、清水FCのバックスが懸命に競い合ってタッチラインにボールを蹴り出した。ここで邑楽FCのスローインである。邑楽FCの大野君が、ゴールエリアのほとんど手前まで長いスローインをした。スローインされたボールはゴールを右後にしてゴール前にいた邑楽FCの宮下君の膝のやや上くらいの高さのところに飛んでいった。宮下君は、このボールをオーバーヘッドキックで自分の後ろに蹴った。蹴られたボールは、ゴールポストに平行しながらゴールの逆サイドへ飛んでいき、そこに走り込んだ、安藤君がヘッディングでゴールした。

このプレイについて大人は次のように解釈している。「あの状況で、オーバーヘッドキックをしたとしても、ボールが低いので正確にパスすることは非常に難しい。だからあの状況では、ドリブルで守備を抜くか、スローインした味方がフリーなので、そこへいったんボールを戻し、そこからセンターリングしますね。」

一方、このプレイについて邑楽FCの全てのプレイヤーが、「大切な試合の場合は真剣にやるので、あんなプレイはやらないよ。練習試合でもやらないな」と答えている。しかし、決勝戦では大人が困難であるというプレイをやってしまったのだ。インタビューの中で、「練習ではあのようなプレイはやるの」と尋ねると、ほとんどやらないと言う。ただ、監督のいない練習前などではやることもある、という回答だった。

このプレイを解釈するポイントは3点である。①子ども達はあのようなプレイは練習していないし、大切な試合ではやらない、と答えていながら、現実にはプレイを行っていることである。②大人である元プレイヤー達も、あの状況での基本的な戦術としては考えられないプレイであるし、普通はプレイしない、と解釈している。③子ども達は、練習ではやらないが、大人が指導しない遊びの時間では、行うことのあるプレイである、と言っていることである。オーバーヘッドキックをした宮下君と話を進めてみると、自分の位置とゴールとの位置関係は分かっている。また、自分の後方には、清水FCと味方のプレイヤーがいることも分かっている。右後方にあるゴールと自分のいる位置、そして自分の身体の向きを考えて、シュートでなくセンターリングをしたことが分かる。宮下君といろいろ話している内に、自分がオーバーヘッドでパスを出す、味方が走り込んでシュー

トをするというイメージを描いているという印象を受けた。「子どもだから反射的にオーバーヘッドキックしたんだ」と言う大人の論理でなく、監督のいない時に練習したオーバーヘッドキックの感覚、知覚が再生されたプレイとして解釈することが出来る。しかし、組織的スポーツでの合理性に裏付けられた戦術を第一義としてゲームを構成しようとする大人の論理に反して、しかも、内面化している文化（大切な試合ではプレイしてはいけない）にも反して、非合理的とも思えるプレイが表出される理由は不明である。ただ、組織的スポーツの論理で過剰とも思える程に社会化されている子どものゲームで、このようなプレイが表出されたという事実は明らかである。「ピアジェは8歳の頃までにゴッコ遊びは消失すると強調しているが、私自身の経験と10歳代の子どもの面接によれば、人前での空想活動の消失はもっとゆるやかなようであり、ゴッコ遊びは思春期まで持ち込まれている」（J.L.Singer, 訳書, p.159, 1975）とシンガーに述べる。シンガーの論理から、少年期の思考や認識の特性は、組織的スポーツの演繹的な論理体系の秩序を破るプレイへとつながることが推測される。

## (2) 組織的スポーツの戦略と子ども<sup>\*17</sup>

1985年の全国少年サッカー大会の決勝戦の後半に浦和FCが選手の交代をした。この時の状況は、次のようであった。「浦和の方は、点取り屋の13点をマークしている12番の西田をまだ出しておりません。こういう使い方は大胆だと思いませんか」。「思い切ったメンバーの構成だと思います。彼の持ち味をだすとすれば、後半あたりから投入というのが面白いですよ。浦和は一次予選からこのパターンですから」。「西田君に今日はいつから出るの、と聞いたら、彼は何時から出るのか全く知らないんですよ。今、突然監督から声をかけられましてね。ドーッという感じで出ていきました」。「ちょっとあの、12番の西田君へのマークが、今非常に不安定になっていますよね。2番の斉藤君（清水FC）が今近づきかけていますが、そうしますと今度は14番の選手（浦和FC）が空きますね。まだ、西田君はノーマークですね。やっとならば5番の鈴木（清水FC）が行きました」。

この状況について西田君と監督にインタビューしてみた。「交代するとき監督さんから肩に手をかけられて歩いていただけ、その時はどんなことを言われたの」。「頑張れとそれだけを言われた」。「交代の時に、代わる選手と顔を見合わせなかったけど、どうして」。「緊張したので忘れていた。普通の試合では頑張ろう、と声を掛け合うんですけど」。「監督さん、西田君をいつも後半から出すのは何故ですか」。「うーん、戦術ですけど……。試合の展開にもよるんですが、どうしても点数が欲しい時に西田を使いますね。西田は点取るのがうまいでしょう。接戦の時なんか、西田が急にでると相手も守備が崩れることもありますしね」。

解釈のポイントは2点である。一つは、交代した西田君は自分が交代する時期がほとんど予測できていないことである。次は、西田君の交代が相手の守備を混乱させる戦術的な狙いを持っていることである。いつもの交代パターンであるにも係わらず、自分が交代する時期が読めないことは、換言すれば組織的スポーツの戦略の意識が少年期という発達段階にある子どもにとり、かなり困難

であるということを表す。パッサーは、子どもの認知的発達と組織的スポーツについて、「子どもの認知推理能力は、10歳から12歳位の年齢までは、競争過程を十分に理解できるまでには発展していないようなものであるから、13歳までは組織的スポーツへ参加することを思いとどまらすべきである」(M.W.Passer, 1984: 57.)と述べている。6年生という発達段階にある西田君が、組織的スポーツの競争過程の重要な構成要素である監督の戦略を理解出来なかったと解釈できる。

以上の2例は、組織的スポーツが必要としている論理と子どもの認知的発達が必ずしも対応していないことを示している。

### 3-2 組織的スポーツの意味体系の内面化

子どもが組織的スポーツに参加し、プレイする行動は、換言すれば組織的スポーツの意味体系やスクリプト<sup>\*14</sup>が認知でき(認知的側面)、それらに従ったプレイができて(行動的側面)、そのようにプレイしていることに違和感を感じない(情動的側面)と言うことになる。認知、行動、情動の順序性が保ちながら、これらの3つの側面が同時に相互補完しあっている時に、子どもは組織的スポーツをしっかりとプレイ出来ることになる。ここで使う意味体系は、簡単に言えば、組織的スポーツが歴史的に受け継いできた構成要素、競争の様式、練習の様式、役割、規範等に関する意味内容のまとまりと言い換えることが出来る(表4)。これまでに、少年期という発達段階にある子どもの認知的側面や思考の論理では、組織的スポーツの特性が十分に理解されないのではないかと述べてきた。しかし、組織的スポーツのどのような特性がそうであるのかについては、言及してこなかった。以下、その点について触れて行く。

表4 意味体系の内容

合理性	目標達成に必要な諸手段を理知的に識別し、現実の条件下で最も有効な方法を選択して実行に移すことを意味する実質的合理性と純粋に技術的な意味での形式的合理性がある。具体的な内容では目的達成の為に必要な系統的な練習を採用した。
計画性	目標達成の為に方法や手順を企て、考えることを意味する。具体的には試合を目標とした日常生活や練習での目当てを立てた行動の必要性を採用した。
戦略性	目標達成のために、プレーイング・ルールを考慮し、しかも相手の行い得る全ての反応を取り込んだ上で、作成する行為や行動のプランを意味する。具体的にはゲーム構造の理解に基づくプレイの必要性を採用した。
規範性	集団成員が共に準拠するよう集団から期待されている認知・判断・志向・態度・行為の標準的な様式を意味する。具体的には、組織的スポーツの規範が包摂する権威性を採用した。
競争性	互いにチャンスや平等に取得できるように配慮された条件のもとで、自らの資質や能力を基に勝利へ志向することを意味する。具体的には、現代の組織的スポーツでドミナントである勝利思考主義価値を採用した。
分業性	分業には役割を分担することで異質の個人が有機的に連帯できるという意味がある。具体的には、サッカーの役割に応じたプレイの必要性を採用した。
能力主義	勝利という目標を達成するために、個人の能力を基本的な評価基準とする方針を意味する。具体的には、技術を最優先とした選手選抜の評価基準を採用した。
大人主導性	子どもスポーツの活動の主体性が大人にあることを意味する。具体的には、目標達成には大人の考えに従うことの必要性の反応を見た。

## (1) 意味体系への反応

組織的スポーツの代表的な8つの意味体系を子ども達が同化する過程をもとに、これらの点について述べてみる。同化過程での認知、行動、情動の各側面での同化深度を肯定的反応、中間的反応、そして否定的反応の3段階に尺度構成した。表5に示す反応結果から、各意味体系の特性は以下のようにまとめられている。

- a 大人主導型と能力主義型は、認知、行動、情動の3側面ともに肯定的反応が低く、子どもはこれらの意味体系を同化することが困難であることを示す。
- b 分業性と戦略性は類似の同化過程である。すなわち、その意味体系はよく理解できているが、理解に行動が伴わないでいる。しかし、情動的側面では肯定的反応が高いという特性が見られ、同化したいという意識が高い。役割に応じたプレイや戦略的なプレイには、時間の経過に伴うゲームの構造の読み(予測)が不可欠であるが、ゲームを展開する中でのそのような試みが容易でないことが推測される。また、経験年数が長く、サッカー技能が高い子どもは、約50%が行動的側面ではプレイできている( $p < 0.01$ )という結果から、認知の発達と共に、子どものサッカーの技能の巧み拙にも深い関連があることが分かる。
- c 合理性と規範性も類似の同化型である。すなわち、約80%が意味体系を認知でき、58%以上がそれに伴う行動ができている。情動レベルでは若干の違いはありながらも、半数以上が快適な反応をしている。技術を系統的に習得するように練習することやサッカー協会の決めたルールを遵守したりすることは、子どもにとっては容易であることが分かる。特に、規範性にはこの特性が著しい。
- d 計画性は、合理性とやや似た反応結果を示している。しかし、行動側面の肯定的反応を示す者を比較すると、合理性が58.2% (ちなみに規範性は67.5%)、計画性が38.5%を示していることから、両者は異なるものとして区別される(表5)。また、スポーツの目標に向けて合理的かつ効率的に生活を設計する計画性は、経験年数や技術がうまいものが認知レベルや情動レベルでの肯定的反応が高い( $p < 0.01$ )という結果を示した。発達段階の認知的特性の他に、生活の中にサッカーを如何に位置づけるという能力は、サッカーを前向きに捉える生活経験にも起因することが分かる。
- e 競争性には、他の7つの意味体系と異なる特性がある。すなわち、認知レベルでは、70%弱の肯定的反応が行動的側面では約80%の肯定的反応となっている。また、情動レベルでの肯定的反応は約55%である。認知的側面で勝利を得るための練習やゲームを否定している子どもも、行動レベルでそのような行動を強いられているのが分かる。ちなみに3つのレベルでの一貫した肯定的反応は、認知レベルから順に67.8% - 61.5% - 35.1%を示している(表6)。勝利を目指すという競争性は、一旦認知されると行動へと具現しやすいことを示す。

表5 組織的スポーツの意味体系同化過程での反応 N=560, (%)

意味体系	競争性			合理性			計画性			規範性		
	認知	行動	情動	認知	行動	情動	認知	行動	情動	認知	行動	情動
肯定的反応	67.8	79.5	54.0	81.8	58.2	52.4	82.9	38.5	49.3	77.8	67.5	74.4
中間的反応	24.0	19.3	45.1	15.8	41.1	47.3	16.2	56.7	49.3	15.1	30.7	19.5
否定的反応	8.2	1.3	0.9	2.4	0.7	0.4	0.9	5.3	1.4	7.1	1.8	6.2
意味体系	分業性			戦略性			大人主導性			能力主義		
同化側面	認知	行動	情動	認知	行動	情動	認知	行動	情動	認知	行動	情動
肯定的反応	86.0	21.5	66.7	86.0	24.4	44.4	32.0	35.1	46.4	23.1	47.1	34.2
中間的反応	12.5	72.0	29.8	12.2	69.3	54.4	40.9	60.5	35.5	38.4	47.6	58.7
否定的反応	1.5	6.5	3.5	1.8	6.4	1.3	27.1	4.4	18.2	38.5	5.3	7.1

## (2) 同化過程の特性

表6 意味体系毎の完全同化型の出現

同化過程		認知側面	行動側面	情動側面	出現率
意味体系	競争性	67.8 →	61.5 →	35.1	35.1
	合理性	81.8 →	52.9 →	36.4	36.4
	計画性	82.9 →	34.4 →	25.3	25.3
	規範性	77.8 →	54.5 →	44.5	44.5
	分業性	86.0 →	20.4 →	17.1	17.1
	戦略性	86.0 →	23.1 →	16.7	16.7
	大人主導性	32.0 →	14.0 →	10.4	10.4
	能力主義	23.1 →	17.1 →	9.1	9.1

N=560, (%)

表6は、8つの意味体系を同化する過程で認知、行動、情動のレベルともに一貫して肯定的反応を示す同化過程(AAP)を表す。AAP(Affirmative assimilation process)は、意味体系を理解でき、それに伴う行動ができる、しかもその行動に対して情動的に快感情をもつ過程である。換言すれば、AAPの割合が高い意味体系は、小学校高学年という発達段階にある子どもが同化し易い内容を持っていることを示す。逆に、AAPの割合が低い意味体系は、同化し難い内容を持つことを示す。

- a 大人主導と能力主義は、他の意味体系に比較し、認知的側面の肯定的反応が低く、同化し難い内容であることが分かる。
- b 規範性は、AAPが77.8%—54.5%—44.5%を示し、他の意味体系に比較し、行動レベル、情動レベルでも高い肯定的反応がある。いわゆる、子どもに同化し易い意味体系の内容であることが分かる。

- c これにやや近い内容を持っているのが、計画性と合理性である。  
分業性と戦略性は、その意味体系の理解は十分にできるが、理解したスクリプトに伴う行動ができないところに特性がある。
- d 競争性は、これら2つの意味体系の同化過程に近いが、認知レベルでの肯定的反応が低く(67.8%)、行動レベルでは61.5%という高い肯定的反応を示す。しかし、現実にはいったん認識すればスムーズに行動へ移せるという特性を持っていることが分かる。

## 注

- \* 1 文部省内教育過程研究会監修，杉山重利他編著，1987，『体育科の解説と展開』，教育開発研究所。
- \* 2 Huizinga, J. 1955, *Homo Ludens-A Study on a Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press. (高橋訳，1970，『ホモルーデンス』，白水社)
- \* 3 Caillois, R. 1961, *Man, Play and Games*, New York: Free Press. (清水幾太郎，霧生和夫訳，遊びと人間，1970，岩波書店)
- \* 4 遊びの原始的段階であり，安定性，明確性，分化をいう特性を欠いた遊戯本能の自発的表現としての遊びである。そこでは，即興と陽気という原始能力が基になった遊びが展開し，ルールがない故に具体的な名称の遊びは存在しない。年少の子どもは意味なく興じている行動や動物の戯れ等が具体的なアイデアとしてあげることが出来る。
- \* 5 アイディアが展開される中で，やがて，故意につくりだし，勝手に決めて困難を乗り越えたいという喜びが現れてくる。こうした原動力がルドウスである。こうした原動力は，純粋に運に依存する遊びや完全なめまいの遊びを除き，様々な遊びに現れる。
- \* 6 工藤孝幾，深倉和明，1994，前掲書：425-435。
- \* 7 日本のスポーツ社会が，制度的に早期教育に取り組みだしたのは，東京オリンピック以降であり，国際大会での競技不振が直接的な契機である。いわば，それまで青年期に入って本格的に養成されていた競技スポーツの担い手を，少年期の前期から計画的に養成する大人側からの意図により始まっている。(山本清洋，1987，「子どもの能力・適正と早期教育」『体育科教育』第35巻4号，30-34，大修館書店)
- \* 8 スポーツの高度化は，狭義には競技や競争における勝利の獲得を目指し，また，より困難な障害を克服するための合理性を求めて絶えず向上する技術の発展を基礎とする競技水準や記録の向上を意味する。現代のスポーツ社会の高度化の哲学が子どものスポーツ社会を支配し，その特性を歪めているという指摘が多い。
- \* 9 第18回全日本少年スポーツサッカー大会決勝プログラム(日本サッカー協会，日本スポーツ少年団，読売新聞社主催)をもとにまとめた。
- \* 10 フォーマルスポーツとは，簡単に言えば，スポーツのルールや役割が制度化され，組織化されたスポーツをいう。一般的には，フォーマルスポーツは，上位のスポーツ統括団体に登録される傾向が強いことから，ルールは公式のルールに近く固定的であり，またゲームでの役割は勝利への貢献機能を基準として決定される。この種のスポーツは，一般的にはスポーツの高度化の路線にあり，通常の練習は全国的な規模での大会を目標として行われている。
- \* 11 未組織的スポーツは，インフォーマルスポーツともいう。フォーマルスポーツと対称的なスポーツであり，ルールや役割は未組織的であり，制度化のされていない流動的な正確をもつ。一般的には，少人数でメンバーの多様な欲求をもとに日常生活圏で行われ，高度化とは無関係に試合も行われる。
- \* 12 J.J.Coakley (1978: 89-118) は，組織的スポーツが過度に勝利を得ることに価値を置き，結果として子どもに過度のストレスを与え，子どもの望ましいパーソナリティの発達には必ずしも機能しないと指摘している。

- \*13 山本(198:1-22)は、組織的スポーツの特性と子どもの特性(認知的発達、子どもの社会的存在、子ども文化)を比較検討することにより、現代の組織的スポーツは、子どもの諸特性内包し難い構造を持つことを指摘している。
- \*14 スクリプトというのは我々がしばしば遭遇する典型的場面において行われる。常識的に当然行われる行為や、自然的な場面展開をひとまとめにした知識の表現である(藤永保識編集, 1981:185)。箕浦(箕浦康子, 1990:54)はスクリプトの概念について、「今のところ、現実の着物や事象についての心的表象という意味で使われている。」と規定し、スクリプトが形成される過程に焦点をあて、子どもが文化を体得していく過程を分析している。従って、スクリプトを文化の一部として捉える立場にある。
- \*15 筆者は、子どもの文化を、森本の「領域的固有性」の視点からの特定を試みている。森本は、C.M. スクリプナーに依拠しつつ、子どもの思考の特性を「思考内容というものは人が生活している文化的背景に強く依存して存在するという考え方であり、思考内容の文化的相対性を重視しようとするものである」(森本, 1933:27)と述べる。したがって、子どもの文化は、社会的存在に大きく依存することとなる。しかし、子どもは、自らが置かれている社会の文化を体得する際に、必ずしもダイレクトに文化をとり入れるのではなく、体得過程にはその子どもの認知的発達が係わる、と考えられる。したがって、筆者の使用する「領域的固有性」の概念は、社会的存在要因と発達の要因の関連から生じる子どもの「領域的固有性」という意味を持っている。
- \*16 山本清洋(1988:1-22)
- \*17 山本清洋(1988:1-22)

### 引用文献

- 藤永保識編著, 1981, 『新版心理学事典』, 平凡社。
- J.W.Loy, 1978, "Sport as a social phenomena", in G.S.Kenyon and B.D.McPherson *et al* (eds), *Sport and Social System*, 21.
- J.J.Coakley, 1978, *Sport in Society issues and controversies*, Mosby, (影山 健也訳, 1984, 『現代のスポーツその神話と現実』同和書院)
- K.Volkwein, 1933, "Kids, sport, and Peril-An Information Dilemma," *International Journal of Physical Education*, vol. XXX, 19-22.
- 工藤孝幾, 深倉和明, 1994, 「少年期におけるサッカーゲームの認知に及ぼす年齢及び競技水準の影響」, 日本体育学会編『体育学研究』第36巻第6号, 425-435。
- 嘉戸脩編著, 1990, 『楽しさを深める体育授業の実際』, 教育出版。
- J.L.Singer, 1975, *The Inner World of Daydreaming*, Harper and Row Publishers. (秋山信道 他訳, 1981, 『白日夢イメージ空想—幼児から老人までの心理学的意義—』, 清水弘文堂。)
- M.W.Passer, 1984, "When should children begin competing? A Psychological Perspective" in M.P.Weiss and D.Gould (eds.), *Sport for Children and Youth*, Human Kinetics Publishers, INC., 57.
- 山本清洋, 「少年期におけるスポーツ的社会化の研究—子ども文化としてのスポーツ—」, 体育・スポーツ社会学会編『体育・スポーツ社会学研究』5, 1-22, 道和書院。
- 箕浦康子, 1990, 『文化のなかの子ども』, 東大出版会。
- 森本信也, 1993, 『子どもの論理と科学の論理を結ぶ理科教育の条件』, 27, 東洋館出版。
- 山本清洋, 1988, 『子どもとスポーツ—果敢なる警告—』, 三考堂, 1-22