

# 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.

KIYOHIRO 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\*<sup>1</sup>。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		(%)

