

# 子どもスポーツの意味体系

山本清洋

(2003年10月17日 受理)

Meaning system of children's sports

YAMAMOTO Kiyohiro

## 子どもスポーツの意味体系

### 1節 問題の所在

小学校4年生から6年生までの子どもの約50%が学校外のスポーツ・クラブやスポーツ教室でのスポーツに参加している(文部省 1985)。これらのスポーツは、J. コークリー(1979)や山本(1986)の言う組織的スポーツが圧倒的に多く、大人のコーチや監督の指導のもとで展開されている。K. フォルクウェインは、北米の子どもスポーツに関する1970年以降の研究を概括するなかで、組織的スポーツが子どもの心身の成長や発達に与える功罪について論じているが、その功罪については明確な結論は出ていないことを明らかにした(1993)。また、山本は子どもスポーツに関する研究から、子どもを客体化して獲得した科学的知見(例えば、発達段階に応じた認識)に基づいたスポーツ文化が、社会化過程に位置づいていないと指摘する(1984, 1996)。しかし、冒頭に述べたように子どもが参加する組織的スポーツは隆盛である。ただ、組織的スポーツに参加する子どもの約半数近くは、止めたいという気持ちを持っているという調査結果(文部省 1985)や少年期のスポーツでの燃えつき症候群の報告(吉田・松尾 1992, 海老原 1988)や過度のストレスに起因する精神的症状が散見される(永島 2002)との報告もある。このように研究間での対立があったり、研究者が発達段階に適應しないという指摘にもかかわらず、現実には隆盛にある子どもスポーツという乖離現象がなぜ存在するかを解明する研究は現在のところみることには出来ない。例えば、スポーツを止めたいという気持ちや燃えつき症候は、スポーツの文化的・組織的特性に起因するのではなく、別の要因に起因し、子どもたちは組織的スポーツに適應し得ていると帰結するのか、逆に、組織的スポーツの文化的・組織的特性に起因し、故に組織的スポーツは子どもの特性に對應しないと帰結できるのか、現段階では結論が出ていない。

さて、組織的スポーツは、極めて合理的に技能を高め勝利へ志向するという特性を持ち、ルールは明示的で、集団の役割も機能的である。スポーツの試合では合理性を基にした戦略的な行為が要

求される。換言すれば、スポーツは科学的で合理的な文化であり、機能的な組織である。子どものプレイ（行為）や試合の世界は、彼らが組織的スポーツのルールに支配された結果としての〈事実〉なり〈現象〉なのであろうか。あるいは、彼らなりに組織的スポーツのルールを状況に応じて解釈・再生し、異文化としての子どもの世界を構成し、プレイしているのだろうか。現実の試合をみると、子どものプレイの中には、練習で身につけたスクリプト<sup>1)</sup>に従っていないプレイが多々散見できる。一つのスクリプトが使えない状況に直面した時に、そのスクリプトと同じ文脈にある他のスクリプト（二次的なスクリプト）を持ち合わせれば、それに従いプレイは進行していく。しかし、その状況を解決すると思える二次的スクリプトがない場合はどうするのだろうか。現実には、その子も何らかのプレイをしつづけるのだから、その状況を一瞬にして他の文脈にあるスクリプトを創りプレイをしつづけるということになる。一般的な相互行為であれば、言葉や身振りなりを意味解釈して、次の反応を創り出す。サッカーというスポーツの場合は、相手、味方、そしてボール、プレイしている空間（位置）、試合が経過している時間、優勢なゲームか否か等々多くの変数を解釈し、自らの行為（プレイ）を決定していく。練習で経験しない状況でも否応なく、何らかのスクリプトをつくり、プレイしなければならない。現実には、大人の想像が及ばないプレイが展開される事例もあるし、大人が納得できる文脈のプレイもある。

組織的スポーツが子どもに理解できないという言説では、組織的スポーツの「何」を理解できないのか。山本は、戦略性や分業性のスクリプトは理解できても、現実にプレイに移すことが困難であると報告する（山本 1996）。しかし、困難な場面にあってもプレイを継続する時にいかなるスクリプトが生じるかについてに言及していない。問題は、「異文化としての子ども」<sup>2)</sup>が作り上げているサッカーの世界の意味体系が解読されていないということになる。これまでの多くの研究は、眼前で子どもがサッカーをしている行為を、〈大人のサッカーの小型〉として見る常識を前提にしている。従って、子どもが、例えば戦略を理解できるとか理解できないという言説の判断基準は、〈大人のサッカーの小型〉が指標となる。現実のゲーム等で、子どもが新しく創り出したプレイは、「何で、あんなつまらないプレイをするんだ」とか「やっぱり子どもだからな、仕方ないよ」と評価され、そのようなプレイを生起させるスクリプトは、認識の対象から捨象されてしまう。しかし、捨象されるスクリプトを包摂し得るものが、〈子どものサッカーのリアリティ〉ではないだろうか。換言すれば、それが〈子ども文化としてのサッカー〉とは言えないだろうか。残念ながら、このような問題意識に始発した子どもスポーツの研究は、ほぼ見出せない。本論では、〈子ども文化としてのサッカー〉を見出す前段階として、現実にプレイしているサッカーを、大人はどのように認識し解釈しているのか、そして、それらの認識や解釈は、子どものそれとどこが類似し、どこが異なっているのかを明らかにする。最後に、それらの結果を基にし〈子ども文化としてのサッカー〉の固有性を見出してみる。

## 2節 研究方法の特性

### 1) 解釈的パラダイムに依拠する理由

教育社会学研究で解釈的アプローチが議論の俎上にあがるようになってからほぼ30年が経過しようとしている。その経緯をここで述べる余裕はないが、行為の有意味性をめぐる「規範的パラダイム」対「解釈的パラダイム」の対立がその出発点であったことは多くの知るところである（山口 1982）。既に、多くの解釈的なアプローチからの研究がなされるなかで、その一つであるエスノメソロジーの領域で、理論と研究方法、および実践的研究を網羅した著書が世に出るまでになってきた（志水 1998）。子ども論の研究方法では、山村は、“異変”と徴づけられた子どもの多元的なリアリティを認識するのに、従来の質問調査では限界があると指摘し、エスノメソロジー的研究が豊かな手がかりを与えてくれる、と述べる（山村 1982）。志水が指摘するようにエスノメソロジーのパラダイムにはやや幅があるようであるが、ここでは、その幅には触れないで、本章で用いる研究方法の性格を説明するために必要な文献を参考とする。

「規範的パラダイム」では、「人間の行為は彼らの外部にある一定のルールによって支配されている、と考えられており、個々の行為や相互行為はこうしたルールの〈事例〉、〈具現化〉とみなされる。…、いずれにせよ、人間の行為はそれについて成員間に認知上のコンセンサスが成立している共有された規範的ルールの表出として理解されており、行為の機能や意味もこのルールとの関係において自然科学的な演繹法によって説明されるのである」（山口 1982, 134頁）。一方、「『解釈的パラダイム』では、行為や相互作用を〈システム〉の表出、あるいはその機能のあらわれとはみなさない。むしろ、行為や相互作用を不断の意味解釈過程として捉え、そのなかで行為が形成され、新たな意味付与が行なわれ、それとともに行為を取り囲む状況も、また、たえず新たに定義しなおされ、作りかえられていく、当事者間の相互了解過程と捉えられる」（山口 1982, 134頁）。この定義から、上述した〈サッカーのリアリティ〉を創りだす子どもの行為（プレイ）は、「解釈的パラダイム」の行為に非常に近い類似性をもつことが分かる。また、山村が指摘するように、〈サッカーのリアリティ〉は多元であるし、かなりの数に及ぶ行為の形成、意味付与、状況を質問紙調査により、再生することには限界がある。このように解釈的パラダイムの分析対象と本章の分析対象であるサッカー（行為）との性格の近接性及び行為の意味の生成過程を捉えるという研究方法の類似性から、〈サッカーのリアリティ〉を創りだす子どもの行為（プレイ）の分析に「解釈的パラダイム」の手法が適応できると考えられる。ただ、「解釈的パラダイム」の分析対象は相互行為であり、且つ、分析の中心は会話分析であり、本研究の対象とは次のような相違がみられる。すなわち、サッカーの試合で生じる行為（プレイ）の相互作用は言語の他、非言語を媒介とするものが多い、また、それらの行為（プレイ）の内、重要で有意義な行為ではあるが一回帰的な性格をもつ行為（プレイ）もある等である。前者については、研究方法の具体的な操作を説明する箇所にて記述する。後者の一回帰的な性格をもつ対象から導き出される解釈結果の妥当性は、その行為を包む全体構造の視点と試合の流れ、前後の行為（プレイ）との関係性を考慮した職人的なエスノグラフィー<sup>3)</sup>の

解釈を用いる。

## 2) 解釈的面接法の実際

本論が採用する解釈的面接法 (Interpretative Interview Method) (以下, IIMとする) は, 戦略的には「固有の意味体系」を持つ文化を理解する際に, 意味体系の解析に視覚的データを使用し, 質問紙調査や参与観察等が抱える方法論的課題を乗り越える方法であり, 社会学や教育社会学の解釈的アプローチの中に位置づく。その特性は以下ようになる。

- (1) 「異化」のまなざしから「異文化」の徴を付けられる子どもの文化・社会現象を認識し解釈する際に, それらに係わる対象を大人と子どもで共有し, 子どもの文化・社会現象を解読する際に, 「固有の思考領域」を持つ子どもの主体的な解釈を採り入れる。
- (2) 行動の解釈を行う場合, 通常, 観察し記録したテキストや言語を対象とし, 調査者が解釈することが一般的であるが, IIMでは, 対象者の行動を記録した映像を対象とし, その解釈に言語や意味の生起者である対象者も加わる。
- (3) 質問紙調査では, 調査者と被調査者の間に言語を媒介とした認知的一致が暗黙の前提となっているが, IIMでは, 映像 (視覚的なデータ) を共有することで, 仮定による認知的一致の危険性を最小限に抑えることができる。
- (4) 同一のデータを他の第三者にも解釈させることができる。こどもの日常に直接的に係わる重要な他者の解釈と子どものそれらの類似性や差異性が特定できる。

具体的には以下の手順によって, データの収集と解釈が行なわれる。

- ①子どもスポーツ場面をVTRで収録する。②同時に, スポーツ場面の参与観察を行う。
- ③収録したテープを面接用の資料として再製する。(その際の基準はスポーツの意味体系が表出している行動や不可解な行動が中心となる)。
- ④最初に, 面接用でない試合のテープを見て, 出来る限り試合のリアリティを再生する。
- ⑤編集したテープを被調査者と研究者が一緒に見ながら, インタビューを行う。同時に, インタビューの様子を録画する。
- ⑥インタビューの様子を録画したテープから子どもの解釈を抽出する。
- ⑦重要な他者 (コーチ, 監督) を対象として, 子どもの意味体系が析出できた行動についてインタビューを行い, 彼らの意味体系を記録する。
- ⑧ ⑥の子どもの解釈と⑦の重要な他者の解釈を比較し, 類似点と差異点を見出す。
- ⑨ ⑧の結果と参与観察のテキストをもとに, 子どもスポーツの意味体系を特定する。

## 3節 調査方法

### 1) 調査対象

調査の対象は大きく二つに分類できる。その一つは, 全国少年サッカー大会であり, 他は, 南九州ちびっこ少年サッカー大会である。日本の子どもサッカーは, 全国少年サッカーを支配する価値が, 地方の子どもサッカーをも統制する構造にあると言われている。しかし全国大会の分析結果が地方大会のすべてを代替するには限界があること, また, 地方大会も分析対象に取り上げることで,

新たな全国一地方の関係がみえ、それが子どものプレイの解釈に必要な要因になる可能性がある。このように二つのレベルの大会を対象にすることは、子どものサッカーの一般的な見解を導き出すための分析の妥当性が高まることになる。具体的には、決勝戦（テレビ放映）での解説者の言説、録画した試合の場面への子ども達とそのチームの監督さんの言説、及び参与観察でのテキスト（メッセージや意味を持つ言葉や動き等）が分析の対象である。

これらの大会が実施される全体状況は後に行う解釈で重要な資料となるので、第10回大会を例に全国大会の全体像を簡単に触れておく。大会は1986年7月28日から8月2日までの計6日間、日本サッカー協会・日本スポーツ少年団・読売新聞社の主催で、東京稲城市にある読売サッカー場で行われた。全国の6,663チームから都道府県大会で優勝をした47チームと前年度優勝チームの計48チームが参加するから、全国の少年サッカーの最高レベルの大会である。大会趣旨に「この大会は少年たちがサッカーへの興味・関心をもち、さらに技術の向上を図りながら身体を鍛え、フェアプレイの精神を培い、正しく力強く生きる人間をめざすものです<sup>12)</sup>」とあり、子どもの教育と競技の向上を核としていることが分かる（第10回大会プログラム 1986）。

大会期間中は選手は専用の選手村で宿泊する。一日の生活は早朝6時00分に起床し、6時半から朝のつどいが行われ「朝のひと口話」で教育的訓示がある。その後、食事・身支度などを終え、午前8時過ぎには試合に間に合うように、会場までの1.5kmを歩いて移動する。午後の生活は、午後2時の試合までは宿舎で、ミーティングや洗濯、自由行動で過ごす。夜は大会期間中初日から夕べのつどいやサッカー教室、キャンプファイヤーなどのプログラムで過ごし、午後9時の就寝となる。試合以外での子どもの生活で特徴的なことは、以下のような行動である。①自由時間では、自分で洗濯をしたり、洗濯場で出会う他チームの選手と楽しく談笑したり、ゲーム等に興じているが、この時間での子どもの表情は試合や練習で見せる表情とはまったくことなり、日常の普通にいる小学生の姿を見せる（写真①）。②キャンプファイヤーや夕べのつどいでは、役割を与えられている子ども以外は興味を示さない。③ブラジルのワールドカップ優勝プレイヤーの指導するサッカー教室では異常なほどの熱心さで集中している。④生活自体は監督の支持の下にすすみ、一日を子ども自身で統制している様子ではない。⑤生活様式にチーム間でおおきな格差が存在している。例えば、大食堂で食事をする決まりになっているが、部屋で自前の食事をする有力チームもあったり（写真②）、移動距離や練習・試合の時間帯を本大会と同じ様式で大会前に合宿したチームもある。

さて、開会式は7月28日の午後3時半から開始されるが、グラウンドを取り囲む広告用看板、TV放映用の大型カメラ、取材に走り回る記者等々、通常の子どものサッカーの世界とはほとんど異なる世界が現れる（写真③）。会場正面の組み合わせボードには、グループトーナメント方式の組み合わせが次々と埋まっていく。抽選結果の発表と同時に、「やったー」「ウォー」「何も言わず淡々と…」、反応はまちまちである（写真④）。試合は7月29日から7月31日の午前中まではグループでの総当たり戦が行なわれ、上位2チームの計16チームが決勝トーナメントに進出する。グループ戦敗退組は決勝戦が行われる前日までは交流試合が残される。このように夏の炎天下で午前・午

後計2試合を行う。

いずれのチームにも親をはじめ関係者が連日全国から応援に駆けつける。練習では、体を冷やすタラル、水等は父兄を中心として大人が準備し、休憩に入ると一切にタラル・水が渡される(写真⑤)。選手はまるでプロフェッショナルな待遇を受ける。従って、応援はすぎましくひたすら勝利することを願って、励まし、中傷、コーチ並みの指示、罵倒が飛びかう。準決勝・決勝戦は、参加した全ての選手がコートを囲み、父兄、関係者、メディア関係者等で囲まれ、全国放送用のテレビカメラが選手を狙うといった異様な雰囲気にも包まれる(写真⑥)。全試合が感涙とため息、安堵と開放を伴って終了した決勝戦の表彰式では、優勝、敢闘賞、ファインプレイ賞、グッドマナー賞、そして優秀選手の表彰がある(写真⑦)。フィナーレの式の優勝旗の授与を取り囲む記者の群れは異常である。整列して並んでいるこの大会の子ども達の中には表彰の場面は見えないほどに取り囲んでしまう(写真⑧)。

全国大会のイメージ出来る形で概要を述べたが、その全体像は図1のようにまとめられる。同様に、南日本大会は、全国大会に参加した宮崎・熊本・鹿児島両県の代表チームを中心に48チームが参加して、全国大会と同じ試合方法で行われる。規模こそ違え雰囲気は全国大会とほぼ同じであり、当然地方テレビ局による放映もある。二つの全国大会と地方大会は以下の日程で実施された。

- (1) 1985年第9回全国少年サッカー大会決勝戦 8月3日 清水FC vs FC浦和
- (2) 1986年第10回全国少年サッカー大会決勝戦 8月2日 清水FC vs FC邑楽
- (3) 1993年南日本ちびっこサッカー大会決勝戦  
8月25日 星峯東サッカースポーツ少年団 vs 宮崎東サッカースポーツ少年団

## 2) 調査期間, 方法

参与観察は、全国大会では全国大会開催の期間の1週間、大会本部の宿舎を拠点として、宿泊する選手の日常生活、練習風景、本部主催の引率者会議、指導者研修会、試合等を観察し、必要な際に適時監督や子ども等に面接を行った。

大会終了後の面接は、チームの所在地に出かけ、FC浦和は、1985年12月20日、(場所 浦和市図書館、時間：午前10時—14時)、FC邑楽は、1986年 8月30日、(場所：邑楽町公民館、時間：午前10時—14時)、最後に、星峯東サッカースポーツ少年団は、1993年 9月23日、(場所：監督宅、時間：午前10時—14時)に実施した。具体的には、試合を回想するために面接用に編集していない元テープをみる。その直後に、編集したテープを基にして、それぞれの試合場面のプレイについて質問をしたり、子どもに自由に語らせたりして、その場面を収録する。監督にも同じテープをみせて面接を行う。なお、面接や解説者等の「言説」に後付けした( )内の最初の数字は、VTRに表示されたカウンターの数字及びテープの経過時間を表示するものである。

### 3) 分析の方法および枠組み

まず、テレビで放映時の解説者の言説と大会プログラムをもとに、全国大会や地方大会での決勝戦の行為がどのようなコンテキストにあるかを確定し、どのような状況下での子どものプレイであるかを明らかにする。具体的には、解説者の言説をE. B. マクネイルの社会化過程を操作した子どもスポーツの社会化過程に対応させて分類し(図2 社会化の視点からみるスポーツに関する言説)、社会化過程の各局面に対応する言説の量的分析と解説者の言説および大会プログラム、あるいは大会期間中に観察できたデータをもとにコンテキストの特性を明らかにする。コンテキストの中のデータには、大会を構成している広告用看板、会場のメディア、運営方法、関係者等、試合以外の子どもや指導者の言動、親の言動等も入るが、分析の際はそれらの中で明らかに意味のあるものに限定し、データとして採用する。

次に、試合の各場面(子どものプレイ)についての大人(解説ならびに監督)の言説と子どものプレイの解釈を比較検討する。著者は以前に「スポーツ的社会化研究の現状と課題」において、子どもを社会化する過程で特に子どもの固有性を包摂する文化を保証することの必要性を述べた(山本 1987)。また、「子ども論研究の現状と課題」では、子ども文化の異文化性を実証的に明らかにするために、「異文化」としてのまなざしが定着しつつあるが、その「まなざし」からの子ども文化の固有性と構造を明らかにすることがこれからの課題であると述べた(山本 2003)。

これらの前提に立ち、本論では、まず、子どものプレイや子どもスポーツに関する大人の言説から、子どもスポーツを見る「まなざし」の内容を明らかにし、次に、子ども文化の「異文化性」ないし「固有性」を実証する子どもスポーツへの意味付けを明らかにする。具体的に分析するにあたっては、大人と子ども間の解釈でほぼ一致する言動は、子どもがそのプレイの SCRIPT を内面化していると考え、一方、両者間で異なる解釈がみえた場合は、子どもの言説のなかに大人文化(大人の SCRIPT)に対立する子ども文化(子どもの SCRIPT)が存在し、それらが子ども文化の「異文化性」や「固有性」につながるものである、という分析視点を設けた。

解釈の対象となるのは、スポーツ参与で子どもが同化する文化、社会化過程でのエージェントや文化的力との相互過程で生じる行動やプレイとして子どもの特性等であり、意味づけはそれらへの解釈をもとに特定する。

## 4節 調査の結果と考察

### 1) 分析対象であるサッカー大会の特性

#### (1) 解説者の言説の量的分析(表1)

解説者の言説が最も多く生じるのは、子ども達が社会化過程で同化する行動文化や精神文化に関するものであり、全国大会で約36%、地方大会では約52%である。しかし、そのうちほとんどが行動文化に関する言説である。次に多いのは、相互作用の領域での監督やチームに関する言説であり、全国大会が約30%、地方大会が約26%を示している。しかし、文化的な力、すなわち大会の価値や

マス・メディアに関する言説は少なく、全国大会でも約7%に過ぎない。子どもの個人的な特徴、すなわち、子どもの技能や大人の「まなざし」を超える子どもの発想やプレイに関する言説が続き、両大会ともに約20%を示す。この結果は、全国大会、地方大会ともに、解説者の「まなざし」はサッカーの戦術、チームの戦力、子どもの技能に集中しているのが分かる。もちろん、決勝戦の実況放送の解説であるから、試合を組み立てている戦略、戦術、その基礎である技術・技能、チームの戦力や監督に関する情報が中心となっているのであろう。しかし、異文化としての子どもの「まなざし」からの言説が10%に満たないという結果は、<子どもサッカーのリアリティ>を<大人の小型化した子どもサッカー>として見る「まなざし」が存在していることを示す。

## (2) 大人（解説者、監督）の言説からみられる大会の特性

### イ 競技力向上路線にある大会

- ①「両チームとも非常に攻撃的なチームだと思うんですね。浦和の方がまったく埼玉の予選から14試合無失点、これに対して清水の方は、点は取られるけどそれより多く取る。それに浦和はやっぱり守備がしっかりしていますね。ですけど、もし仮に清水に先に点を許した場合、浦和のディフェンス陣がどうなるか、…、まあ、個々にはしっかりしたプレイヤーが揃っていますので、そう安々と崩れないとはおもいますね」(125/清水FC vs FC浦和)。
- ②「全国5,464チームの頂点に立つのはどこのチームでしょう」(034/清水FC vs FC浦和)。「ええ、間違いなく、この読売から日本を担うサッカー選手が育っているわけです。ということは、はっきり申し上げることが出来ます。日本代表の16歳以下のチーム18名中10名、19歳以下で8名から12名が読売出身です」(22:20/清水FC vs FC邑楽)。

清水の攻撃と浦和の守備、その攻防への期待の言説は、浦和が地方予選、全国大会でこれまで失点がゼロであり、他方、清水は攻撃力に優れていること、更に、力の均衡したチーム間で繰り返される攻防への期待、全国の頂点を目指し日本代表につながるという言説は、この大会がスポーツの高度化路線に位置付けられている小学生の最高レベルの大会であることが分かる。

更に、過去9回大会までで5回の優勝を遂げている清水FCについて「10回を重ねてきたこの大会ですが、少年サッカーチーム、指導者が清水を目標にして練習をはかると、サッカーの一つの目標・指標になるということですね」(16:20, 清水FC vs FC邑楽)と述べ、地方大会では、「関東の試合も見たけど彼の高さは見劣りしませんでした」(7:44/星峯東 vs 宮崎東)と全国大会出場チームと地方チームの関係を気にする内容がみえる。このような言説の内容は、日本のサッカーを担う選手を生み出す全国大会—そこに君臨する清水FC—それを目標にする他のサッカーチームという競技力のハイアラーキ構造を示している。

### ロ 地域やエージェントとの強い連帯

「清水の優勝には、二つの願いがあります。その一つは、今日は清水の港祭りです、その最



中に優勝旗を持って帰りたいということと、それから代表者の堀田先生の誕生日に優勝旗をプレゼントしようということなんですよ」(12:20/清水FC vs FC邑楽)。また、試合前のインタビューで清水の主将は、「清水に笑って優勝旗を持ちかえりたいです。」と言っていた。清水の例は、地域やエージェントとの強い連携の象徴的なものである。観察やインタビューの結果では、全国大会に参加する全てのチームの親・関係者が応援のために大会期間中、選手の宿舎に近いホテルに宿泊する。また、全国大会へ出場するチームの地域では、大会前の壮行会、大会後の祝勝・慰労会が盛大に開催されていることが分かった。このように全国大会に出場するチームは、郷土や重要な他者との関係を深くしていることが分かる。

#### ハ 人間形成

大会の指導部主任は、大会用プログラムの中で、少年サッカーの原点は、少年たちの人間性をより豊かにする教育であると謳い、集団生活での“権利と義務”“自由と規律”を目標とし、試合での勝ち負けの経験の価値を説いている(日本サッカー協会他 1986, 14-15頁)。只、子どもへの呼びかけの中に、「次は、みんなで一緒にワールドカップを、マラドーナを目指して大きく伸びていきましょう。」とも述べる(日本サッカー協会他 1986, 14頁)。ワールドカップを目指すのと人間性を豊かにすることは、どのように結びつくのだろうか。大会期間中の生活は、大きく①宿舎での生活、②宿舎での夜のプログラム、③練習・試合に分かれる。その内、①宿舎での生活や②宿舎での夜のプログラムでは、規律正しい行動を要請され、同時に厳しい指導がなされる。一方、大会の表彰では、優勝のみでなく敢闘賞、努力賞、グッドマナー賞などの表彰制度を設けながらも、全国大会での解説は優勝と優秀選手に関するものが圧倒的に多く、これらの精神的文化に対応した行動、たとえばグッドマナー賞などへはほとんど言及されていない。これらの事実は、主催者が競技という文化的装置のなかで人間性を豊かに形成する論理を見出しえず、豊かな人間形成は生活場面でいきなり、競技では競技力の優れた選手の養成するという二重構造的な方法を採用していることを示す。

#### ニ 科学的合理的思考の要請

多く取り上げられる戦術や戦略について検討してみよう。①「攻撃は比較的自由意志で出来るが守備は連携が必要である」(162/FC浦和 vs 清水FC)、②「オフサイドトラップの練習や試合への適応」(21:44/宮崎東 vs 星峯東)、③「ゴール近くでのフリーキックを防御する壁の位置」(30:33/清水FC vs FC邑楽)、④「空いたスペースへボールを出す」(29:51/宮崎東 vs 星峯東)、いずれも解説者の言説のキーワードである。サッカーの基本戦術の基礎に、Look around (周りを見ておけ)とLook before (ボールがくる前にまわりを見れ)があるが、ここにあげた①から④までのいずれのプレイにも、このLook around (周りを見ておけ)とLook before (ボールがくる前にまわりを見れ)が要求される。そして、これらはJリーグのプレイヤーにも共通することであり、彼らでも完璧に実行できない基礎戦術である。①「攻撃は比較的自由意志で出来るが守備は連携が必要である」、②「オフサイドトラップの練習や試合への適応」、④「空いたス

ベースボールを出す」(29:51/宮崎東 vs 星峯東)は、4節—2の「サッカーへの子どもの意味づけ」で詳細するので、ここでは、③「ゴール近くでのフリーキックを防御する壁の位置」を検討する。

③「ああ、やっぱり引っかかっていますよね。これは3番の立沢君がシュートを狙うと思いますよ。いいキックしてますから。ちょっと、壁が遠いな。入った。3番の立沢はあの付近のシュート力は持っています。ただ、壁が遠いと思います。」(清水FC vs FC 邑楽)。(30:33/清水FC vs FC 邑楽。壁とはキッカーから6 m以上はなれた位置に横一列に並んでシュートを防ぐ守備隊形をいう。)壁が離れすぎる場合は、三角形の頂点となるフリーキックの位置と壁の両端およびゴールポストの両端からなる角度が広くなり、キックされたボールがゴールする可能性が高くなる(図3)。また、小学生の場合は身長が低いから、壁の頭の上を超えて「神の空間」<sup>4)</sup>へゴールされる恐れがある。解説で「壁が遠い」と繰り返しているのはこのような危険性があるからである。従って、壁を作るプレイヤーは、キッカーの技術の特性、壁の人数、壁を作る位置及びキーパーの位置を考えて、もっともゴールされない位置を考える必要がある。換言すれば、科学的・合理的な考えが要求されるということになる。解説者の「壁が遠い」という指摘は正当であろう(現実には、8 m位の距離があった)。ただ、解説者が指摘する戦術に関する基準は、どこに求められているのだろうか。最高の位置取りを決定するには、上述した要因を科学的・合理的に認識することが原則である。この原則に合わない戦術を子どもが選択した場合は、「子どもですから、…」という解説者の言説があってもよい。しかし、分析対象とした3試合の解説の中に「子どものサッカーの場合は、○○○でして、…」という言説は、ほとんど見られない。解説者が子どもの戦術を指摘する際の基準は、大人にも要求されるサッカーの基準に限りなく近いことは明らかである。

#### ホ 社会化能力の形成

- ①「後半に一点を加えられまして二点をリードされている宮崎東の斎藤監督なんですがね、空いたスペースになんでボールをつなげないのかというのが一番の指示でした。しっかりボールをつなげ、安易にボールを縦に出すな、とにかく冷静になれということでした。」(31:11/星峯東 vs 宮崎東)。ハーフタイムでは、ベンチにいる選手がタラルや水を与えられ、一息つくと監督から、戦略についての一方的な指示がはじまり、監督が子どもに何かを質問したり、逆に、子どもが監督に質問したりをすることはほとんど見られない(写真)。
- ②「どうでしょう。二人のエースのマークはうまくいっているのでしょうか。ええ、徹底してやっていると思います。ただ、ボールの出る瞬間にですね、一気に振りきられる場面が目につき始めました。」(23:30/清水FC vs FC 邑楽。清水FCに伊東、田島というこれまでの優秀選手に劣らない素晴らしいフォワードの選手を邑楽の選手が防御している場面)。

直接的なエージェントとの相互作用の代表的なものは、プレイヤー(子ども)と監督・コーチ(大人)との関係である。スポーツは競争に勝つためには、戦術や戦略を科学的・合理的に行使す

ることが必要である。しかし、戦術や戦略を科学的・合理的に行使する能力は大人が秀でている。その結果、①にみるように休憩時間の指示は大人側から子ども側へと一方的になされていることが分かる。換言すれば、大人主導の考えを色濃く反映した大会といえる。

次に、社会化過程での相互行為の具体的な例として、試合中での相手チームとの直接的な攻防があげられよう。「どうでしょう。二人のエースのマークはうまくいっているのでしょうか。」「ええ、徹底してやっているといますよ。ただ、ボールの出る瞬間ですね、一気に振りきられる場面が目につき始めました」(23:30/清水FC vs FC邑楽)。エースのひとりについて「速いですとにかく、リズムの変化があり、フェイントが入っている、ドリブルのコース取りも自分のものになっている」(39:55/清水FC vs FC邑楽)と評している。プレイヤー同士は直接的な言葉を基にした相互行為は行わないが、身体を媒介としながら互いの動きを予測し合い攻防を練り広げる。そこには意識の上での相互行為が展開している。プレイの外にいる者は、攻防の形のみが見え、プレイヤーがそのプレイに付与している意味(どのように相手の意思を読み、どの戦術を選択するかという戦略性など)は知る由もない。第10回大会の清水のエース、伊東くんは、キックオフから単独でドリブルでゴール前まで進み、シュートをうっている。このような選手をマークする子どもは、何を感じそして何を学ぶのであろうか。FC邑楽への面接では、伊藤君以外はフェイントをかけたりしてくるので、どっちへ抜こうとしているかが予想できるのですが、伊藤君はまっすぐ進んでくる感じで、怖くなり予測がつかせんと応えてくれた。試合では、戦術と思考をもとにした相手との駆け引きが間断なく展開されていく。

このように攻防に関する大人の言説はプレイの戦術的な側面に止まるが、攻防に関する子ども達の思念を分析することは、スポーツのより形成される社会化能力(柴山 1978)や<子どもサッカーのリアリティ>を切り開くうえで貴重なデータを内包している。

#### へ 合理性と非合理性の共存

個人的な特性というのは、社会過程にある子ども達の特性、例えば、年齢、性、発達、知能、体質などである。先に述べたように解説で言及されているのは、この大会の技術を高度化する価値に対応した個人の技能に関するもの、もう一つは、これらの価値とは異なる子ども達の特性に関するものである。

①「もう、このレベルになりますと個人技といいますか、個人的技術はもうしっかり身につけておられます。で、ボールが出てくる前の状況ですね、そういった個人としての必要なこと全部踏まえているんですよ。」(352/清水FC vs FC浦和)。

公教育の学習の基準である学習指導要領では、名称はサッカー、戦略では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、役割面では男女10名ぐらいで、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(山本 1996)。ここでの戦略や役割をみると児童の実態に合わせ、役割も必ず

しも正規の11人制のこだわっていない。理由は11名からなるサッカーの構造すなわち役割に応じたプレイからなる組み合わせを認識することが困難であることに起因している。このような普通の同年代の子どもが行うサッカーと比較してみると、上述の①の内容（基本的な技術を身につけ、ボールが出てくる前の状況が分かること）は、本大会へ出場している子ども達の習得している技能のレベルが、通常の子どものレベルを遥かに凌ぐ高さであることを示している。換言すれば、全国大会のサッカーは、R. カイロアによって類型化されたアゴーンのルドウスの段階にあたる組織的スポーツとよばれるものであり<sup>5)</sup>、その構造は機能性・効率性に基づいて役割や規範が制度化され、プレイヤーは科学的・合理的な思考を要請される。

②「少年サッカーの場合は、ええ、身長が低いものですから、突然長いボールでシュートを打ってきますんで要注意なんですね。ゴールキーパーでどうしようもないあの部分がありますから。今のようにどんどんシュートを打っていくのがいいと思います」(080/清水FC vs FC浦和)。(少年サッカーのゴールポストは大人のものと同じ大きさで、高さが2.44m、長さが7.32mである。身長160cmのキーパーの垂直とびが仮に60cmとしても、ゴールポストの上辺には届かない。ちなみに平成15年度大会のゴールキーパーの平均身長は153.3cmであった。)

ゴールポストが大人と同じ大きさであり、ゴールキーパーでどうしようもない空間が存在する。中学生、高校生からは確実にゴールの上辺にはジャンプして届くが、小学生は絶対に届かない。シュートの確実性がないからゴールの空間は広い方がよいだろうし、この空間（ここでは人知が及ばないので神の空間と呼ぶ）へゴールを決める子どもは、めったにいないだろう、というのが現在のルール設定の理由である。しかし、仮に、Jリーグで人知の及ばない空間がゴールにあるとすれば、それはそのまま認められるだろうか。科学的な合理性を追及する競技スポーツの哲学からすれば、承認されるのは難しいだろう。しかし、検討に値するのは、＜子どもサッカーのリアリティ＞には、「神の空間」が存在していて、その存在自体を子どもはそのまま認めているという事実である<sup>6)</sup>。このように、全国少年サッカー大会は、科学的合理性が及ばない空間を包摂する側面を持つ大会でもある、ということが出来る。

## 2) 子どもによるサッカーへの意味づけ

### (1) 認知的、行動的次元での意味づけ

子どもがサッカーをするという行為は、認知的、行動的、情緒的次元においてサッカーという文化を同化する過程であると言いかえることができる<sup>7)</sup>。具体的には、子どもがサッカーをするという行為は、子どもがサッカーのスク립トを認識し、認識した結果と既に体得しているスク립トとを対応させてプレイし（行動し）、そのプレイ（行動）への情動的な対応をするという3つの局面を通してサッカーの行動文化や精神文化を内面化する、ということになる。ここでは、子ども自身がサッカーをどのように認識し、子ども自身のスク립トを作り出しているのか、更に、その結

果はどのようなプレイ（技能や戦術）となって表出するのかを明らかにすることが一つの目的であり、もう一つは子どもの認識やプレイと大人のそれらとの相違を見出すことである。従って、スクリーンが表出され且つVTRで収録出来る行動、すなわち、3つの局面のなかでの子どもの戦術への認識、具体的な戦術、フェア・プレイ等の規範への認識とそれらに対応するプレイ（行動）が分析の対象となる。

#### 事例1 選手交代に関する認識（188-226/清水FC vs FC浦和）

アナ：「ああ、監督につれられて12番の西田君です。そろそろ出番でしょうか。西田君に今日は何時から出るのと聞いたら、本人は何も知らなかったんですよ。今、突然監督に声をかけられましたね。どっという感じで出て行きましたね」（184-226/清水FC vs FC浦和：この事例は、決勝戦の後半にFC浦和の得点源である西田君が途中交替したときの状況である。）

アナ：「浦和の方は、点取り屋の13点をマークしている12番の西田君をまだ出しておりません。」

解説：「そうですね。あのう、かなり思いきったメンバー構成だと思いますが、よしまあ彼の持ち味を戦略的に出そうとすれば、後半あたりから投入というのも、非常にあの浦和としての一次リーグからのパターンですから」。

アナ：「浦和の監督さんは登録の15人の内15人フルに使ったり、あるいは最低での13人は投入しております。」

解説：「そういう意味では、スターティング・メンバーも、他の控えの選手も個人的には差がないということですね。」

解説：「ちょっとあの、12番の西田君のですね、ちょっと非常に不安定になっておりますね。ええ、全くフリーでプレイしておりますね。ちょっと、危険だと思います。まだ、西田君はノーマークですね。」

アナ：「2番の斎藤君がいま付きかけていますが、そうすると今度は14番が空きますね。」

この交替について子ども達は次のように応えてくれた。

質 問：「交替の時、監督さんから手に肩をかけられてセンターラインの方へ歩いていったけど、監督さんからは何を言われたの。」

子ども：「がんばってくれ、と言われました」。(西田)。

質 問：「交替する時、お互いに顔を見合わせていないね。なぜなの。」

子ども：「緊張していたので忘れていたんです。普通の試合では『がんばって』『わかった』と声を掛け合うんだけど。」

質 問：「交替の時期はわかるのかな。」

子ども：「『うーん。…』『いつも途中で交替はするんだけど…。』(無言がつづく) (西田)」

監督の話：「内のチームはできる限り全員が出られるようにしているよ。でも、西田の場合はすこ

し戦略的な選手交替です。途中、交替すると相手の守備がしばらくは混乱するからね」  
 (調査：1985年12月20日、場所 浦和市図書館 時間 午前10時—14時。)

監督の戦略の意図と解説者の認識は全く同じであり、西田君の途中での投入は上述のとおり、戦略的には成功している。一方、アナウンサーが、西田君へ「いつ出るの」と問い、その問いへの返答を要求している。「いつ出るの」という問いは、彼に試合の状況を読み、自分の力が発揮できる交替の機会が最も効果的なのはいつなのかが分かっていますか、ということと同義である。当人からベンチレポーターへは何の答えもなく、面接の時にも明確な考えは聞けなかった。解説者や監督の言説から、いつの時期がもっとも効果的かは、試合の展開状況や選手の好不調などを考慮してある程度予測できることが出来る。しかし、予選リーグで3試合、トーナメント戦で4試合も途中交代した12歳のトッププレイヤーは、面接調査でもいつ選手交代するかについて明確な答えを示してくれなかった。当人にすれば、いつでも交替できるように心と身体の準備をすることが第一義であり、戦況をじっくり観察するのは第二義的なことである。しかし、このような条件を考慮しても、明確な回答がないという事実は、この年代のトッププレイヤーにとっても選手交代という戦術を判断するのは容易ではないことを示している。

#### 事例2 オフサイドトラップに関する認識 (21:44/星峯東 vs 宮崎東)

オフサイドとは、オフサイドポジションにいる選手がその位置でプレーしたり、相手に干渉する時に与えられる反則をいう。このオフサイドポジションは、ボールよりも相手ゴールラインに近くにいるプレイヤーが、a) 相手陣内で、b) そのプレイヤーよりゴールラインに近い所に相手選手が一人しかいないとき (通常はゴールキーパーが一人と考えてよい) のことを言う (加藤 1993)。オフサイドトラップとは、守備側が意図的に相手のプレイヤーをオフサイドの反則になるように守備態勢をとることをいう。

ア ナ 「スイパーの前田君ですね。そして、脇田が前線へ出すが、おっとこれはオフサイドですね。ちびっこサッカールールは大人と一緒にですから、厳しいオフサイドに関しては。」

解 説 「そうですね。」 (オフサイドに関するルールも公式的には大人と子どもはまったく同じである。)

質 問 「みなさんはオフサイドというルールが分かりますね。少し難しくなるけど、特に、ディフェンスに聞きたいんだけど、オフサイドトラップを練習したことはありますか。」

子ども 「はい、分かります。練習したことはあります。」

質 問 「練習してみて難しいですか。」

子ども 「はい、難しいです (全員即座に)。」

質 問 「何が難しいの。」

子ども「あげるタイミングです（デフェンダーにサインをだす前田君）。」

質問「あげるというのは、バックラインにいる人が前へあがることですか。みんな同時にあがらないとだめなんだよね。どのようにしてサインをだすの。」

子ども「あがれといいます。」

質問「そうすると、前田君はどんなことに気を配るの。そして、どういう時にあがれというの。」

子ども「相手がパスを前に出そうとするときに言います。」

質問「そうか。出されたボールをうけとる相手がいるよね。そのプレイヤーの動きも見ていますか。味方も見ないといけないだろう。そして、攻撃する相手も。全部動きながら考えるんだから、すごいな。どれくらいの学年になったらうまくいきそう。」

子ども「高校くらい。」

質問「どうしてだろう。」

子ども「まだ、頭は良くないし、みんなに気を配りながらプレイ出来ないから。高校生くらいになると見えるようになると思う。」

（調査：1993年8月25日，場所：星峯東監督宅 時間：午前10時—14時）

オフサイドトラップもディフェンスの一つであり、特にトラップを戦術として使うにはプレイヤーの連携が必要となる。守備と攻撃について、解説者は次のように言う。「そうですね。攻撃というのは、比較的本人達の自由意志で出来ますけどね。守備はやはり連携になりますから、仲間意識をもっと密にとらないと、なかなか守り通すことはできません。」(162/清水FC vs FC浦和)。監督は、子どもがオフサイドトラップを戦術として使用するのには難しいと知りながら、オフサイドトラップを練習させる。試合を観察すると、オフサイドトラップが時に成功することもある。しかし、子ども達は、即座にむずかしいという。この点について、泉は「そうですね。自分のチームでも練習はしますが、成功することは少ないですね。中学生になると出来る戦術ですかね<sup>8)</sup>」という。サインを出すプレイヤーは、①ボールを持っている相手プレイヤー、②ボールを受けると予測される相手プレイヤー、そして③守備をしている見方の複数のプレイヤーの動きとポジションを一瞬に判断して、サインを出すことが必要である。換言すれば、3つの変数とそれぞれの＜動くという変数＞が加わった6つの変数を同時に処理する能力が必要となる。子どもたちや監督への面接結果から判断して、現実には練習をし試合で戦術として行使していても、小学生のトッププレイヤーがオフサイドトラップを内面化することは、非常に困難であることは明らかである。

### 事例3-1 ディフェンスの動き（8：38/清水FC vs FC浦和）

状況は図4-1、図4-2、図4-3へと展開して行った。⑤の杉山君がドリブルしてくるのを、第1デフェンダーの①の竹田君がディフェンスにいった（図4-1）。しかし、①の竹田君は⑤の

杉山君からフェイントでかわされ右サイドをドリブルで抜かれた(図4-2)。それで、第2デフェンダーの②池田君は、それまでカバーしていた④のプレイヤーを無視して、⑤の杉山君のドリブルをディフェンスにいった(図4-3)。問題は、①の第1デフェンダーの竹田君が、②の第2デフェンダーの池田君と連携プレイをしながら、⑤の杉山君のドリブルを防ぐ戦術を持っていたかどうかということである。

質 問「清水の杉山君がドリブルしてきたね。その時、2、3名で守備に行くんだけど、それぞれどのように走るということ(互いがどのように連携しながら守備に行くかということ)は、分かっているのかな。抜かれたが次に誰がカバーというのは分かるの。」

子ども「自分が前にいてカバーする(第1デフェンダーの場合、後方に誰がいるのかは分からない。でも、後方でディフェンスする場合は、抜かれるコースが分かるのでカバーに行く。」

(調査：1985年12月20日 場所：浦和市図書館、時間：午前10時-14時)

守備の時の連携が出来ている場合(竹田君と池田君の意思疎通がうまく言っている場合)、第1デフェンダーの竹田君が杉山君の攻撃のコースの右か左のいずれかのコースを防ぐことが第2デフェンダー池田君に分かる。そうすると池田君は杉山君が攻撃してくるコースが予測でき、防御の準備ができる。これが、解説者のいう連携した守備である。しかし、子どもとのやり取りで分かるように、守備についた2人のプレイヤー間には意思の疎通はなく、連携した守備が出来ていない。このような守備連携に関しては、別の試合でも次のように同じ解釈を見ることができる。

質 問「8分くらい経過したところなんだけど、最初は宮崎の攻撃が組織的なんだよね。うまくパスを組み立ててゴール前に攻めあがっている感じなんだよね。何か感じたことはないですか。」

子ども「大きくけったり細かくパスをつないだりして自分たちに似ていると思った。守っている時は、1対1はやり易いがパスでつながれてやり難かった。コースを使われて苦労した。」

(8:00/星峯東 vs 宮崎東、調査：1993年8月25日、場所：星峯東監督家 時間：午前10時-14時)

先の図に示した場合を考えると、第1デフェンダーは、(イ)ボールをもっているプレイヤー⑤、(ロ)ボール、(ハ)攻撃してくるプレイヤー④、そして、(ニ)視界にいない第2デフェンダーという4つの変数の変化を処理しながら守備にあたるのが要求される。しかし、子どもの解釈で分かるように4つの変数の処理が非常に困難ということが分かる。

このような守備については、大人はどのように認識しているのだろうか。

ア ナ「監督に試合前に子ども達に言うことは何かありませんかと聞きましたところ、何もないよとおっしゃいました。…。ただ、今回は清水ということでディフェンス陣に細かく指示を与



えていました。』

解説「このレベルになりますと、個人技といいますか、個人の選手としてのものはしっかりと身につけておりますから、ボールがくる前の状況に対して、個人として必要なことは全部踏まえているのですよ。」(352/清水FC vs FC浦和)

ア ナ「ディフェンスの強化というのは絶対に欠かせないことですね。」(162/清水FC vs FC浦和)

解説「そうですね。攻撃というのは、比較的本人達の自由意志で出来ますけど、守備はやはり連携になりますから、仲間意識をもっと密にしなければなかなか守り通すことは出来ません。」(162/FC浦和 vs 清水FC)

決勝トーナメントを含めこれまで無失点のFC浦和の監督さんが、試合前に特に守備について指示したことは、守備の難しさを示す証左である。また、解説者は、子ども達はボールがくる前の状況が理解でき自分がどう動けばいいのかということは分かっているが、ただ、守備は連携プレイが必要であり守り通すことはなかなか難しい、と言っている。「ボールがくる前の状況を踏まえている」、「守備は、連携になるので、…、守り通すことはなかなか難しい」という言説は、守備の場合は、個人的な対応はできるが、それが連携したプレイに発展するか否かが問題であると言っている。「それに浦和の場合は、守備がしっかりしていますね」(125/清水FC vs FC浦和、FC浦和は予選から14試合無失点である。)という解説者の言説には、守備は難しいプレイだが、このレベルの選手だと大概は出来るという判断が含まれている。しかし、現実には子どもへの面接結果に見るように連携した守備でのプレイは困難であり、大人と子どもの間にはズレが生じている。

事例3-2 攻撃での連携に関する認識, (16:37/星峯東 vs 宮崎東)

質問「川村君ドリブルして行ってどんなことを考えていましたか。うまいなー、ドリブル。」

子ども「もう一人抜いてシュートにいこうと思っていました。」

質問「あ、また⑪番がいるよ。ここでは、前にチョンとボールが出して欲しかったかな。」

子ども「出して欲しかったです(⑪)。」

質問「サッカーの場合、目と目が合うのをなんというの。」

子ども「アイコンタクトです。」

質問「そうですね。ここではアイコンタクトはなかったの。」

子ども「なかった。」

質問：「でも、川村君は持ちこんでシュートうてる場面でもあったもんな。で、シュート打ったんだ。」

子ども：「いいえ、これはセンターリングをしたんです。」

質問：「そうか、抜いてシュートしよう思っていたが、センターリングに変更した訳ね。セン

ターリングしたのはどうしてなのか。川村君の右に土橋くんがフリーでいるけど見えませんか。』

子ども：「うん、抜いた後に見えた。」

質 問：「そうか、土橋くんはみえたので、センターリングしようと思ったんだ。」

質 問：「左は見えなかったの。左にいる磯脇くん（11番）はボールを貰いたかったみたいだけど。」

子ども：「うん、貰いたかった（磯脇）。」

質 問：「そうだよな。前には誰もいないもんな。こんな時には何か声を出したりして合図はしないの。」

子ども：「声を出したけど分からなかった。」

（／宮崎東 vs 星峯東，調査：1993年8月25日，星峯東監督宅 午前10時—14時）

川村くんは、当初はドリブルからシュートと思っていたが、ディフェンスを抜いた後に、土橋くんが走っているのが右に見えたので、シュートから変更してそちらにセンターリングした。ドリブルをして抜いた時に土橋くんの逆に磯脇くんがフリーでいたが、気づいていなかった。解説者のように攻撃は、行動を計画する際の始発は攻撃側にあり、守備とは逆である。その意味では、戦術をわりと自由に組み立てやすいことが理解できる。しかし、川村くんは左サイドにいる磯脇くんには気付いていなくて、また、土橋くんに気付いたのは守備のプレイヤーを抜いた後である。いわゆる、ドリブルで進んでいる時、土橋くんと磯脇くんがどのような位置にポジションをとるか（フリーランニングしてどのスペースに行くか）ということは、考えていないということを表す。

前に検討した第2デフェンダーは第1デフェンダーの視界の外にいるプレイヤーであり、攻撃の際の磯脇君も土橋君も川村君の視界外から走りこんだプレイヤーである。このことは、動きながら処理する変数の数に併せ、その変数が当初から視界内にあるか視界外にあるかという条件によって戦術の成否が生じることになる。この結果は、このレベルの小学生でも、変数が当初から視界内であれば攻撃も守備もうまくいくが、当初、視界外にある変数を想定して、次の構造を組み立てて守備をしたり攻撃をすることが、非常に困難であることを示している。

## (2) 相互作用局面での認識

大会のなかで子どもは生活全体を通して各種エージェントや文化的力とのダイナミックな相互作用を行う。試合での具体的な相互作用局面として、試合前やハーフタイムでの監督と子どもとの間のやり取りがあげられ、現実には両者間の相互作用というより、監督からの一方的な指示である場合が多い。しかし、指示を受けた子どもはその指示内容と自らのスクリプトを調整しながらプレイするわけだから、一方的な指示であっても現実には子どもは監督と相互作用していると考えてよい。ここでは、ハーフタイムの監督の指示内容とそれが子どものプレイに与える影響について検討をすすめる。

事例1 ハーフタイムでの監督の指示（29：51，後半開始後5分に情報が入る／宮崎東 vs 星峯

東)

ア ナ：「脇田監督（星峯東の監督）なのですが、躊躇せずにシュートを撃てという指示でした。後半の自分の陣地については、大きくセーフティに守っていこうよ。最後にもっと気合を入れて、と大きな声で指示を出しました。」

質 問：「ハーフタイムに監督さんから指示されたことはどんなことですか」。

子ども：「ロングシュートに気をつけろ（ゴールキーパー）。」その他のプレイヤーは「…、言われたけど忘れた」。

ア ナ：「さあ、後半開始です。そして、あっ、いきなりシュートです。これは後半まだ1分も経っていません。意表を突かれましたね。」(26：53／宮崎東 vs 星峯東)

実際の試合は、後半開始早々、星峯東のキックオフからパスとドリブルの組み立てでゴール前に迫り、ゴールキーパーが前に出てきたところをその頭越しにゴールをしている。ゴールまでの時間は後半開始後約20秒ほどである。戦術がうまくいったこともあろうが、ハーフタイムの監督の指示は「躊躇せずにシュートを撃て」という指示であったことから、監督の指示がうまく伝わりそのようなプレイができたと理解できる。監督の指示について質問をすると、ほとんどの子どもは指示された内容を記憶していないが、この事例をみると、指示されてからしばらくは、指示の内容が機能していることが分かる。

ア ナ：「宮崎東の斎藤監督なのですが、空いたスペースになぜボールをつなげないのかというのが一番の指示でした。しっかり、ボールをつなげ、安易にボールを縦に出すな、とにかく冷静になれというということでした。そして、最後に、宮崎にもこんなよいチームがあるということを見せて帰ろうぜと言っていました。」

宮崎東は試合の開始後しばらくは組織的なプレイがうまく出来ていたのは、「大きく蹴ったり細かいパスをつないだりして自分たちに似ているなと思った」「コースを使われたり」「パスでつながれたのでやり辛かった」と述べた星峯東のプレイヤーの言葉で良く理解できる。ところが、そのような戦術がやがて試合が経過するにつれうまく出来なくなってハーフタイムを迎えたのである。宮崎東の斎藤監督の指示内容は妥当であろう。

特に、戦術面においては大人である監督の方が長けていることから、試合の前やハーフタイム、あるいは試合中（ベンチからの指示）に多くの指示が出されている。また、前半に監督の指示通りに子どもがプレイできない場合は、ハーフタイムでは、監督は戦術を成就するために一方的な指示を子どもに与えることが観察できた（写真⑩）。

特徴的なことは、子どもたちはハーフタイムでの監督の指示に対して、「はい」「はい」というのみで、指摘されたプレイがなぜ出来なかったかという理由には言及しないことである。ただ、この

点について、宮崎東の子どもは次のように説明してくれた。「監督が言うようにスペースを使ってパスをつなごうとします。いくつかそのチャンスがあるんですが、確実に成功できる時はするけど、やってみたくても失敗したらと思うとやれません。失敗するとベンチで叱られるので思いきって出来ないです」(南九州大会での会場での聞き取り調査, 1993年8月25日)と言う。子どもは指示された戦術は理解できている場合でも必ずしも実行に移すわけではないことが分かる。清水FCの監督が、選手に「とにかくボールに近い選手がしっかり『仕事』をすること、これに気をつけろ」(1985年8月3日決勝戦)と指示を出している。『仕事』と言う言葉が監督からであるということは、子どものプレイは監督との間で取り交わした契約であり、その履行は義務であることを示している。現実には、指示とプレイの関係は契約関係ではないのだが、監督にはそのような強い意識があることを示している。

監督からの指示—指示の認識—実行—ハーフタイムでの話し合いというプロセスでいくつかの特徴が見出せる。まず、①双方向的相互作用がほとんどなく、一方向的作用である、②子どもは監督の指示に従うことを第一義と考えるから、監督と異なる戦術を使うことを制限される。その結果、③子どもはプラスのサンクションが期待される戦術を行使していること、最後に、④監督との相互作用を望む子どもの発言を制限する大人の権力が存在していること等が上げられる。このような特性は、大人のスクリプトを忠実に行動に移すことに価値をおく意味体系を生み、これまでに内面化したスクリプトや子どものイメージを基にした戦術に関するスクリプトによる行動(プレイ)にも価値を置く意味体系は生じ難いという結果を生むこととなる。

### (3) 個人的特性：戦術に関する子どもの解釈

スポーツが合理性と効率性に基づいた認識や思考を要求されるのは前述した通りである。ここで分析の対象になるのは、そのような大人のプレイのスクリプトと異なるプレイや子ども自身のプレイである。

#### 事例1 科学的・合理的説明の困難さ。(152/清水FC vs FC浦和)

ア ナ：「さあ、コーナキックだ。まだ、チャンスが続きます浦和。残り時間があと2分。これは高いボール、外側からヘディングでつなぐ。もう1回キーパーが飛び出した。入った、ゴール。信じられません。同点に追いつきました。ヘッドでつないで同点。混戦からチビッコ14番町田。やるときはやります。やりました140cm。今のプレイですね。ここから出ました。決めたのは14番の町田君ですね。…。再延長の後半にあって今度は町田が決めました。やはり注目選手は活躍します。」

再延長の前半に清水FCが追加点をあげ、清水FCの勝利は固いだろうと思われていた。しかし、再延長の後半1点をリードされ残り時間2分という時にFC浦和のエースの町田がゴールし同点に追いついた場面である。結果は両者同時優勝になった。町田君は身長が140cmであるから、選手のなかでも小柄の方になる。その町田君が身長の高いプレイヤーには不利であるヘディングでゴー

ルしたのである。町田君にその理由を尋ねてみた。

質 問：「町田君，よかったね。君は，身長は小さい方でしょう。周りには大きい人がいっぱいいますよね。ヘディングに競り勝ったのはどうしてでしょうか」。

子ども：「(ずいぶんと考えた後に) うーん，わかんない。」(面接ではゴールした場面を2回リプレイし，本人のプレイをみせた)。

フィルムをみると，町田君はボールが自分の範囲に飛んでくるまでリラックスしているのが分かる。そして，ボールがゴールポストの前に飛んでくるのに合わせ，他のプレイヤーよりも一瞬速く動き出してボールがとれるポジションへ移動している。VTRを繰り返しみたが，町田君は，成功した理由を見出せなかった。特に個人戦術のレベルでは大人に劣らないものを子どもは持っている(大人と変わらないプレイができる)が，その戦術がなぜ成り立つのか(プレイが何故出来るのか)を合理的に説明することはかなり困難であることを示している。

(調査：1985年12月20日，場所：浦和市図書館，時間：午前10時—14時。)

## 事例2 戦術に関する子どものスクリプト

大人のスクリプトの範疇にないプレイが子どもスポーツには良く見うけられることは，多くの知るところであるが，そのプレイが生起する理由は明確ではない。このようなプレイについて子ども自身はどのように認識しているのだろうか。

### ①トリッキーなプレイ1 (50:32/星峯東 vs 宮崎東)

質 問：「ここでパスを出したね。完全にフリーになったね。驚いたのは，これ誰，こういう姿勢でパスを出したのは分かっているの。アウトサイド気味で後ろ方向だよ。Jリーグじゃないかと思ったよ。こんな練習はよくやるの。」

子ども：「やらない。」

質 問：「それじゃ，なぜ出来るんだろうか。」

子ども：「うーん，わかんないけど自然にからだが動いて」

### ② トリッキーなプレイ2 (6:55/清水FC vs FC邑楽)

解 説 「邑楽は持ち味をキックオフ直後から示しておりますね。先ほど右から入ったボールを7番宮平君がアウトサイドで非常により中継をしましたね。」「アイデアあふれるプレイが立ちあがりから光っております。」

質 問 「軽部くんは宮平君がアウトサイドキックでパスするのは分かっていたか。」「宮平君，

あんなパスの練習はよくやるの。」

子ども 「いや、予想していなかった。」(軽部)。「初めてやりました。」(宮平)。

このやりとりのなかで他のプレイヤーからも発言があり、練習では基本的なプレイはするが、トリッキーなプレイの練習はしていないことが分かった。しかし、練習が始まる前で監督がいない時には、子ども達だけでサッカー遊びのなかでトリッキーなプレイしていることが分かった。

### ③ 意外性を含むプレイ (8:05/清水FC vs FC 邑楽, 図5-1, 図5-2)

前半の7分過ぎに、清水FCのパスをカットした邑楽が、ウイングのまえにボールを出した。ウイングはドリブルするために必死に走ったが、清水のバックスが競り勝ってボールをサイドラインに蹴り出した。ここで邑楽のスローインである。場所はゴールラインまで10m位の所である。身長が160cmの大野君が、ゴールエリアの少し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エリアの左隅にいた邑楽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方へ蹴った。蹴られたボールは、ゴールの逆サイドへ飛んでいき、そこへ走りこんだ安達君がヘディングでゴールした。

解説 「あの場面でオーバーヘッドキックをしたとしても、正確にパスできないので、味方につながらない。あの場合、スローインした味方がフリーなのでそこにボールを戻し、そこからセンターリングしますね」(全日本学生レベルの公式試合を経験している大人のプレイヤーとFC 邑楽の監督への面接結果。調査：1986年9月6日，東京都立大学，1985年8月20日，邑楽町公民館)

子ども達は、この場面についてどのように考えているのだろうか。

質問：「すごいプレイでしたね。他の試合でもオーバーヘッドキックでセンターリングしたことがありますか。」

子ども「あります。」(宮下)

質問「大野君はこの時は宮下君をねらってスローインしたんですか。」

子ども「基本的には宮下をねらうが、読まれたら他の人に投げます。」

質問「安達君(センターリングされたボールをヘディングでシュートした)は、センターリングは予想していたの。」

子ども「はい、でもオーバーヘッドでセンターリングしてくるとは思っていなかった。」

質問「先ほどのすごいプレイについて、また、確認させてください。さっき、他の試合でもオーバーヘッドでセンターリングしたと言いましたね。そうすると、そのようプレイを練習しているんですか。」

子ども「いいえ、練習はしていません。」

質 問「でも、練習していないと成功しないのでは？」

子ども「練習（監督がいる時の練習）はしないけど、練習の前に砂場で遊んでオーバーヘッドキックはやります。」

質 問「そうですか。でもどうして練習をしないのかな。」

子ども「子どもには難しいからです。」

質 問「そうすると、試合ではそんなプレイをすることは考えないの。」

子ども「監督さんが練習させないのは、難しいし成功する確率が悪いからだと思う。オーバーヘッドキックは確率が悪いから、大切な試合では使用しないほうがいいと思う。」

質 問「そうですか。でも決勝戦は大切な試合だね。その決勝戦でオーバーヘッドキックでセンターリングしたのは、どうしてだろうか。」

子ども：「とっさに出るんです。なぜかというのはよく分からないです。」

このプレイについて、解説者は「アイデア溢れるプレイですね」「中継がうまくいきましたね」と言い、元サッカーのトップ・プレイヤー（取材に同行した調査助手）は、「あの場面では、スローインされたボールがひざ位の低い高さであるから、普通、オーバーヘッドキックはしない。ボールをトラップしてドリブルで抜けるようだ」とドリブルだし、そうでない時はスローインした人（大野君）がフリーでいるので、そこにボールをパスし攻撃を立て直すのが普通である。」と言う。また、子ども自身もこのようなプレイは練習でもやらないし、大切な試合ではやらない方がよいと述べる。しかし、自らプレイしない方がよいという規範を持ちながら、現実には、決勝戦という大切な試合ではプレイしている。プレイした本人もとっさにしたというのみで科学的な説明は一切ない。同時に、このプレイは監督も予測していないオーバーヘッドキックによるセンターリングである。監督の SCRIPT と内面化した SCRIPT を越えた子どものプレイの出現ということになる。子ども達は練習していないと言いながら、監督さんがいない時に遊び感覚でプレイしているという事実は、このプレイの解釈にとって重要な要因となる。この大会は前述したように、大人スポーツの「まなざし」による規範が強いことから、フォーマルな規範や役割が支配する、高度なレベルの組織的スポーツである。その結果、ここで行われているサッカーは、少年前期にある子どもの全存在を包摂する特性は持ち合わせてはいない<sup>9)</sup>。このような特性を持つサッカーへ参与する子どもは、一方では、合理的な思考を要する組織的スポーツの SCRIPT を内面化した子どもとして存在し、他方では、それらサッカーの SCRIPT と対立する遊びの感覚を持った<今>を生きる子どもとして存在<sup>10)</sup>していると考えられる。そして、この事例にみた<オーバーヘッドキック>から始まる一連のプレイは、遊びの感覚を持った<今>を生きる子どもの出現として解釈することが出来る。もちろん、心理学的には他の解釈も成立しようが、ここで重要なことは、大人の SCRIPT を越えた子どもの固有性とも見える行動の新しい解釈を成立させることである。

## 事例3 規範に関する認識

## ①規範の解釈1 (913/清水FC vs FC 邑楽)

FC浦和の猪口くんが清水FCのプレイヤーと競り合ったボールがサイドラインを割ったのを見て、「マイボール」といってボールを取りスローインしようとするが、審判が「清水ボール」といったのでボールをその場に置いた。VTRでは猪口君は不満そうに見えた。

質 問：「猪口君、何か不満そうだね。このような時はどんな気持ちなの。そして、どのようにして気持ちをおさめるのかな」

子ども：「ほんとうはマイボールと思った。最初はかっか（興奮して怒る）するんだけど、周りのものが『かっかするな』とってくれる。自然と気持ちはおさまってくる。」

## ② 規範の解釈2 (438/清水FC vs FC浦和)

後半の終了間際に、浦和のエース町田君が清水のデフェンダー斎藤君と接触して転倒した場面である。身体がグラウンドを2, 3回転してやっと止まるといほどの激しい転倒であった(写真①)。町田君はそれまでの試合で肩を痛めていた。

ア ナ「残り4分です。このまま引き分けに終わりますと、延長戦が5分ハーフの10分間。ヘディングです。中盤から今度は町田君が追います。14番。おっと、倒れたー、ホイッスル。」

解 説「町田君、大丈夫でしょうか。ちょっと、あの肩を痛めておりますからね。」

ア ナ「今、大森監督がスプレーを持ってかけよっていきます。」

解 説「今の転び方だと心配ですね。斎藤君との接触プレイですよ。斎藤君これはもう当然ですからね、デフェンダーとしては。決して故意にやったプッシングでもなんでもありませんからね。」

ア ナ「もちろん、あのーこのプレイに関してホイッスルはありませんでした。いま、応急処置をしています。」

質 問「町田君、すごい転倒だったね。ファールされたとは思いませんでしたか」

子ども「うーん、競り合っていたのでファールかどうか分からない。でも、すごく痛かった。」

質 問「そうだろうな。ずいぶん長く起き上がれなかったものね。」

子ども「最初は痛くて起き上がれなかったんだけど、でも、ほんとうはわざと長く倒れていたんだ。判定が有利になるかなと思って。」

(調査：1985年12月20日，場所：浦和市図書館，時間：午前10時—14時。)

ここにあげた2つの事例からスポーツの規範について子どもがどのような解釈をしているのかを見ていく。スポーツで規範を遵守することは、スポーツが成立する最大の要件である。しかし、＜遵守する＞という行動は、プレイヤーが参与するするスポーツに付与された価値により異なってくる。一般的には、勝利を得ることの価値が強くなるに従い、勝利を得るために合法的に規範を運用する



ようになる。例えば、ルールで許される最高の回数まで相手への反則を繰り返し、相手のプレイヤーに損傷を与えプレイ出来ないようにするなど象徴的な例である。サッカーの場合、審判が裁定した結果は絶対的な権力をもつが、裁定を下す審判は全能ではない。状況によっては裁定に誤りが生まれてくることもある。

事例3の①規範の解釈1、②規範の解釈2のいずれも広義には規範の運用に係わる行動である。①では、審判の裁定とプレイヤーの判断が異なり、プレイヤーが自らの判断を捨て審判のそれに従っている。同じような状況が生じた際に、大人のプレイヤーが「今の裁定は違うのでは」というアペールを審判にするのに対し、子どもの場合は、不満に思いながらもアペールしないで裁定を受け入れている。この行動が、審判の心証をよくしその後の裁定を味方チームに有利にしようとする意図に起因するのか、あるいは、スポーツの規範を無批判的に受け入れる組織的スポーツに参加する子どもの特性<sup>11)</sup>に起因するのかは明確でない。ただ、子どもが公式のスポーツのルールを絶対的なもので変更することはできない規範として認識している傾向があることから、裁定を無批判的に受け入れていると考えられる。②では、全国大会の決勝戦で周りも心配するほどの転倒であり、解説にもあるように、会場はしばらくの間、プレイヤーが起き上がるのを心配しながら見守っていた。しかし、苦しそうに倒れている行動が、痛みがやわらいだ後に意図的に倒れつづける行動であったことは、明らかに全能でない審判から有利な裁定を引き出そうとする功利的な行動であることが分かる。

#### 事例4 大人を越える子ども

ア ナ「この14番の町田、プレイを見ているとね大人のようにですが、素顔を見ますとね、彼はカルガモの哲ちゃんなんておどけているんですよ」(258/清水FC vs FC浦和。町田は攻守ともにバランスのとれた選手で優秀選手に選ばれた。)

解説「やあ、しかし、127cmの4対4に追いついた川島のゴール、余韻が残っていますよね。感動しますね。あういう小さな(涙声)。こういう素晴らしいプレイをしてくれる小学生に心から拍手を送りたい。もう、タイムアップの笛を鳴らして欲しい」

(46:19/清水FC vs FC邑楽：決勝再々延長の後半、終了間際に川島がゴールして同点になった。結果は両チーム優勝。)

町田君は優秀選手に選ばれたプレイヤーである。清水との決勝戦では同点となるゴールを決め、同時優勝に導いた。そのプレイについて、清水FCの監督が「町田は非常におもしろい将来楽しみな選手だ」と誉めているほど、彼の個人的な戦術は大人並みのレベルにある。しかし、プレイを離れた町田君は、13歳の子どもの行動を見せる。この二つの特性が同居する存在これこそが子どもである。

清水FCとFC邑楽が再延長に入る時に、ブラジルの元ワールドカップのキャプテンが「まだ、

試合をするの。同時優勝でいいじゃない」と驚くほど過酷な戦いであった。6年生で127cmの川島君は小さい方である。事例4は、その川島君が、センターリングされたボールを胸でワントラップして振り向きざまシュートした場面である。炎天下の夏、4日間を連日二試合、解説者によれば大人ではこのような強行日程ではプレイ出来ないという。それだけに、大会参加選手で最も小さい川島君が、決勝戦の再々延長で同点に追いつくプレイを見せた。子どもの可能性が大人の思惑をこえることを知らせる。監督に大人との違いを尋ねると、「子どもはすごいですよ。お前は絶対出来るからなといえ、その言葉を本気で信じていることができます。だから、どんなボールでの最後まであきらめずに追いかけていきますよ」(FC 邑楽の監督)と言う。科学的・合理的に考える大人を超えるプレイが生まれる所以であろう。

## 5節 結 論：子ども文化としてのスポーツの固有性を求めて

ここでは、前節までに考察した結果をもとに、①<子どもスポーツ>への大人の認識、②大人と子どもの間に見られるスポーツへの認識の違い、最後に③子どもスポーツの固有性の要素を確定する。

### 1) 大人は子どものサッカーをどのように理解しているのか

#### (1) 「高度化」の「まなざし」

解説者の言説の量的分析結果では、全体の言説のなかで、子どもらしさや子どもの異文化性に触れる言説は約10%を占めるに過ぎず、チームの戦力、戦術、プレイヤーの技能や技術に関する言説が、それ以外を占める。戦力、戦術、プレイヤーの技能や技術は競技スポーツの重要な要素である。また、監督や解説者の言説の中に、「間違いなくこの読売から日本を担うサッカー選手が育っているということは、はっきり申し上げることが出来ます」「過去の9回大会までで5回の優勝を重ねている清水FC」「さあ、全国5,464のチームから頂点に立つのはどこでしょう」等を見ることが出来る。これらの言説には、この全国大会が<日本のサッカーを担う選手を生み出す>-<そこに君臨する清水FC>-<それを目標にする他のサッカーチーム>というハイアラーキー構造を見られ、同時に日本の競技スポーツのトップと将来に結びつくという認識、換言すれば、子どものスポーツを競技力の向上を目的とするスポーツの高度化の「まなざし」が存在している。

#### (2) 「教育」の「まなざし」

主催者である日本サッカー協会、日本スポーツ少年団、読売新聞社は、この大会での少年サッカーの原点は、少年たちの人間性を豊かにする教育であると謳い、選手村での生活と試合を通して習得する方法をとっている。具体的には、大会期間の一週間の間、子ども達は監督・コーチ集団と一緒に選手村(この選手村には、監督・コーチ、大会関係者、報道関係者以外の人は一切入れない)で生活をするなかで、“権利と義務”、“自由と規律”の関係を学ぼうというわけである。生活はおよそ睡眠、身支度、食事、洗濯や掃除等の家事に相当する行動、練習・試合、会議や打ち合わせ等で構成されている。生活に伴う規則はあらかじめ決められているが、自由時間の使用はチーム

(子ども)に任されている。また、子ども達はこの選手村から約1.5km離れた試合会場までを試合の時間に合わせて1日2回ほど徒歩で往復する。観察して分かることは、自由時間や洗濯の時間では、他のチームの子どもとも談笑したりして、試合に勝つという意識から離れ通常の子どものように過ごしていた。しかし、生活時間の大枠や遵守すべき決まりや役割はあらかじめ決めてあり、それらを遵守することで、“権利と義務”、“自由と規律”の関係を理解し、実践できる態度を学ばせるという「教育」の「まなざし」が存在している。

この「まなざし」は、「体と知性と心をつなぎ“たくましく生きる”という“第3の生き方”を身につけることを、“目的—努力—結果”という一連の過程と選手村での生活に求めている。“目的—努力—結果”という一連の過程とは、地方大会から全国大会までの子どもの行動の象徴であるが、それらの結果を、大会表彰の「優勝」「グッドマナー賞」「フェアプレイ賞」「敢闘賞」に具現化している。しかし、試合の解説のなかに「優勝」以外の言葉は、南日本大会での「あまり反則もありませんしきれいな試合になっていますよね。Jリーグなどではイエローカードなどがいろいろとり沙汰されていますけど、また、こんなフェアプレイというのは気持ちいいものですね」という言説以外には見出すことができない。

次に、“目的—努力—結果”という一連の過程は、子どもと大人の共同作業において具体化される際に教育的な成果が生まれるわけであるが、試合場面での2者間の相互作用は、大人(監督・コーチ)からの一方向性の関係であることを前節で明らかにした。大人の方が戦術や戦略に関する科学的認識に秀でていることや勝利を獲ることの価値がドミナントな大会であることから、一方向性な関係が生まれていることが推察できるが、競技を核とするスポーツ文化に参与するなかで、人間性を豊かにする方法を見出し得ていないことも一方的な社会化の重要な要因であることが分かる。このように「教育」の「まなざし」は、理念的には明確な目標を持ちながらも、スポーツが包摂する価値のなかで、その理念を具現化する方法が見えていないのが現状である。

### (3) 「強い絆」の「まなざし」

「清水の優勝には2つの願いがある。その一つは今日清水の港祭りですて、その最中に優勝旗を持って帰りたいということ、それから代表者の堀田先生の誕生日に優勝旗をプレゼントしたいということなんですよ。」同様に、優勝戦が開始される直前のインタビューでも清水の主将が同じことを語っている。今日の地域社会での人間関係は、第一次産業の衰退、都市への人口移動、干渉されないライフスタイルへの志向、就業構造の多様化等のために危機的状況にあり(門脇 1992, 56頁)、共同体の境界が曖昧となり規範の拘束力が弱くなっている(藤田 1991, 71頁)と指摘されている。しかし、このような共同体での場について認識や意味づけが異なっても、子どもを通してそこに暮らしている人々同士の疎通が可能になると言われ、このような地域での人間関係について、子どもスポーツの場が地域での厳格な人間関係の息抜き場となったり、スポーツ大会の競技への志向度合いにより地域の大人の関係が密になるという報告もある(藤田 1991, 212 - 213頁)。清水FCの場合は全国のトップを狙う力があることから地域のまとまりと期待を生み、

それに応えようとしていることが分かる。また、重要な他者である代表へのプレゼントは、子どもの社会化過程で他者を取り組むことが少ない現状が見られるなかで、それらの現象とは逆に、チームでの重要な他者、チームを取り囲む大人を、社会化過程に取り入れていることを例証する事例である。

#### (4) 合理性と非合理性の共存（「神の空間」への認識の違い）

競技スポーツの世界で展開される組織的なスポーツの特性の一つに科学的合理的な思考が要求されることは多く指摘される場所である。この特性は戦術、戦略などのソフト面や施設・用具などのハード面にも同様に要求される。ところが4節の1) - (2) - へ - ②の個人的特性の箇所ですべてゴールキーパーの身長とゴールの高さの関係は如何にも非合理的である。ちなみに2003年度のゴールキーパーの平均身長は153.3cmであり、165cm以上はわずかに3名、145cm以下が5名もいる。145cmのプレイヤーの能力ではいかなる努力をしても245cmの高さを制することはできない。組織的スポーツは科学的であり合理的なあり方を特性とするので、技術や技術を規定する用具等はすべてプレイヤーが支配できる可能性を前提条件としている。しかし、組織的スポーツである少年サッカーは、前述したように非合理的な用具（ゴールポスト）の設定によって、プレイヤーが支配できる可能性はゼロとなり、組織的スポーツの原理に反していることになる。監督や本大会の関係者は、「神の空間」へゴールできる技術は非常に少ないのでむしろゴールポストの空間を広くした方がゴールの機会が多くなり、試合に盛り上がりがあるという合理的な考えを持っている。しかしゴールポストの空間が、組織的スポーツの特性と矛盾していることには気付いていない。一方、子どもはゴールポストの大きさを所与のものとして捉え、非合理的な空間とは思っていない。合理的なスポーツ空間に「神の空間」が存在する根拠にはこのように大人と子どもの違いがある。とは言え、現実には「神の空間」の存在は、子どものスポーツ社会や子どもスポーツが合理性と非合理性を共存させる特性をもつことの例証である。

#### 2) 子どもの意味づけと大人の意味づけの違い

箕浦は意味体系の分析的概念は提示していないが、Geertz, C. の文化の捉え方を採用し、具体的な記述の中で意味体系の内容を示している。それらの記述から意味体系とは、人間の行動を規制しその社会の制度や組織に包摂されている文化と規定できる。本章ではこの定義に従い、組織的スポーツの意味体系を「組織的スポーツや組織的スポーツの世界が内包している文化」と規定する。

次に、スクリプトとは、さまざまな状況におかれた時に、自らがどのように行動すればよいかということについて、その人が内面化したり採用したりする一定の観念であり、もっと一般化すれば、現実の事物や事象についての心象表象という意味（箕浦 1990, 42 - 54頁）である。本論でスクリプトという用語を使用する場合は、組織的スポーツのなかで子どもが行動する際に子ども自身が内面化したり、採用したりしている観念をスクリプトとする。

### (1) 戦術への意味体系の違い

子どもと大人の意味体系の違いについて前節でいくつかの事例をあげたが、その代表的なものは、①戦況の判断、②オフサイド・トラップ、③攻防、④大人・子ども間の相互行為の認識であった。①戦況の判断は、戦況を判断して戦略的に選手交代を行い、相手の守備のマークが混乱させゴールしたいという大人の狙いがあったが、試合展開のどの時点で交代をするのかという戦況を交代要員のプレイ（子ども）が読めないという違いであり、②オフサイドトラップについて述べれば、大人（監督・コーチ）は戦術として練習をし試合でも行わせているのだが、試合では、成功したり、成功しなかったりという現状である。この現状について子どもはオフサイド・トラップを実施するのは困難であると言ひ、ある指導者は小学生には無理な戦術であると言う。次の攻防については、大人側は攻撃は自由な発想が出来るから組み立ては出来る。守備は連携プレイだから難しいが、全国大会の選手は個人としての戦術は身につけているので、連携してプレイできる可能性があると述べる。しかし、現実には攻撃の場合は攻撃の始発点でボールをもつプレイヤーの視界にないプレイヤーを想定した次の攻撃の構造が困難であること、守備においても第一でデフェンダーの視界にないプレイヤーとの連携をとることが困難であることが分かった。抽象度をあげれば攻撃・守備いずれにおいても味方、敵のプレイヤー、視界にないプレイヤーという3つ以上の変数を処理し、次の構造を想定することが困難であることが判明した。このような試合の構造的な理解について、K. Volkwein (1993, pp. 22) は、12歳以下の子どもがこのような集団スポーツの戦略を理解することが困難であると指摘しているのに対して、工藤 (1994, 432頁) は、「小学生高学年という発達段階においても、特別の訓練や練習によってゲームの場面を構造的に捉える能力が開発されるものである」と報告している。工藤の場合は、本章が依拠する同化理論で言えば、認知的局面のみに限定した実験からの結論であり、行動場面での構造の理解や認識には触れていないことから、小学生高学年でゲームの構造の理解が可能とする結論は短絡的といえる。K. Volkweinが経験的事例から指摘した結論は、本章の解釈的面接法の結果と重なるところがある。

### (2) 相互行為への認識の違い

試合での重要な他者である監督・コーチとの相互関係の特性は、大人（監督・コーチ）から子どもへ一方向的に指示するという関係であり、子どもは監督の指示（スクリプト）を自らの戦術の能力によって操作していることが分かる。宮崎東のプレイヤーの「監督が言うようにスペースを使ってパスをつなごうとします。いくつかのチャンスはあるんですが、確実に成功する時にはするけれども、やってみたくても失敗したと思うとやれません。失敗するとベンチで叱られるので思い切つてできません」という言説は、子どもがある状況でそれまでに持っていたスクリプトと大人（監督・コーチ）のそれが一致している場合でも、行動が成就できる見通しが無い場合は、子どもは別のスクリプトを採用することとなる。そのスクリプトが無難で安全なプレイであると、ゴールを獲るための戦略的なプレイには繋がらない。その結果は、なぜ戦略的プレイをしないのかという監督の一方向的な指示を引き出す。その結果、監督は指示されたスクリプト通りにプレイ出来ない

(しない) 子ども側の理由を知る機会を逃し、双方向的な関係から創造的なスクリプトが生じる機会も奪われる。この結果の重要な点は、子ども達が指示通りにプレイ出来なかったり、効率的な戦略を展開出来ない理由を、監督(大人)が認知していないことであり、更に、大人-子どもの双方向作用がなく、結果として、一つの戦略を創造する過程でのchild-effect(子どもから大人への影響)の可能性がないことである。大人の主導型のスポーツでは子どもの創造性が縮小化することは、第4章:子ども文化としてのスポーツでも述べたが、同様な指摘は、Coakley, J. (1990, pp. 92) にも見ることが出来る。

### (3) 子どもスポーツの固有性

人間の思考内容はその人が生活している文化的背景に強く依存する(Scribner 1974, 若井訳 1982)。現代はボーダレス社会であると形容されるが、子どもと大人は厳然として異なる存在としてそれぞれの生活を持っている。従って、Scribnerの理論にあるように、子どもの思考内容は大人のそれと異なる特性を持つということが出来る。スポーツも子どもの生活様式の一つであるから、スポーツの構造や内容は大人のそれとは異なる特性を持つこととなる。ここではそれらの特性を子どもの固有性とする。

これまでに見てきたスポーツへの子どもの認識やスクリプト、相互行為の有り様も子どもの固有性ではあるが、ここでは、本章で採用したMcNeilの社会化局面に対応した内容を考察の対象とする。さて、前節で分析したのは、①科学的認識の不足、②大人の論理を超える行動、③功利的な規範の利用という態度であった。①科学的認識の不足では自らのプレイが成功した原因を科学的に説明できないことを指摘した。行動が成立したことを因果論的に説明できないが、しかし、現実には説明できない本人はプレイを成功させている。どうすれば成功するかという認知でき行動するスクリプトがないと行動は成立しないのだから、プレイヤーはその過程を踏んでいることになる。となれば、説明できないのは分かっているだけでなく、大人の論理に合った説明が出来ないのであり、現在大人が採用している因果論的な科学的認識以外の方法で状況を認識し行動していると推察される。子どもは、<今>を生きる存在であるとよく言われる。武藤(1997)は、<今>を生きると言うことは、将来の目標をゴールとして、その過程を合理的に計算し考えるということではなく、眼前にある事柄に興味を持ち関わりを持ち生きることであると言う。また、武藤は別のところで、「ナイサーは、急速に変化する半意識的な運動的な意図が生態学的な自己の一面として重要であり、特に主体性の感覚を作り出すことを指摘している。要するに、生態学的自己は、物理的世界において自分がどこにいるのか、何をしているのか、何をしたくないのかにきづくことである」と言う。大人の論理に、スクリプトに合わないプレイを解明するのに重要な提言である。そのメカニズムは明らかでないが、多くの事例で取り上げた特性は、<今>を生きる子どもの領域固有性として特定化できる、と言える。同時に、子ども達は、彼等の独自の理論にもとづいた明解で一貫した論理を持っているという子どもの固有の自然認識の世界がスポーツの世界にも適応できると考えてよい。

次の、②大人の論理を超える行動では、現役の大人のサッカープレイヤーの言説、換言すれば現

代の大人のサッカー論理で言えば原則を外れたプレイが成立しているオーバーヘッドキックでのセンターリングによる得点やトリッキーなプレイ，大人の論理を超えた炎天下でのプレイ等の事例を取り上げた。トリッキーなプレイは前述のヘディングシュートと同じく何故出来たかという因果論的な説明が出来ていない事例である。異なるのは，プレイヤーは大人の論理で説明できたが，そのプレーを公式戦では使用しないというスクリプトを持ちながら，しかも，公式には練習をしていないプレイを行ったオーバーヘッドキックでのセンターリングによる得点というプレイである。前節では，遊び感覚を持った<今>を生きる子どもの出現と解釈したが，この<今>を生きる子どもの出現とは，彼等の独自の理論にもとづいた明解で一貫した論理に従ったプレイ（行動）であるとする事が出来よう。このプレイは，監督とは練習しないけど，自分たちで遊んでいるときにはやる事が出来るという。そこでは子どもが一流プレイヤーのプレイをイメージしつつ，自らの感覚を総動員して認識したスクリプトをもとに練習を繰り返している。イメージするという事は感覚と科学的認識の合成によるものであるから，遊びでの練習には大人の論理と子どもの論理が共存していると考えることが出来る。

相手との身体接触によってグラウンドに倒されたプレイヤーが痛みが和らいだ後も倒れ続けるという行動は，大人が許容された規範を勝利のために功利的に利用するというスクリプトが内面化されたものと理解できる。

以上，子どもの固有性に関わる事例を解釈してきたように，子どもの組織的スポーツ社会にも，実際にプレイする子どもにも，大人の論理と子どもの論理が共存していること，さらに子ども自体に中にも2つの論理と2つのスクリプトが共存していることが分かる。

## 第8章 注及び文献

### <注>

- 1) 箕浦 (1990, 42頁) は，人間はある文化の中で育つうちに「○○のような状況では，○のように行動すればよいか」について，一定の観念（スクリプト）を形成し，その情動に沿って行動するようになる，と述べる。社会学の規範や文化人類学の文化型に相当する。ここでは，子どもがサッカーの大会で行動する際にその行動を統制する観念や規範として用いる。
- 2) ここで「 」付けで「異文化としての子ども」と記述したのは，用語事態が本田和子によるものであり，かつ，子どもは大人と異なる領域固有性をもつ存在であることを強調するためである。その他，<>も強調を示す。
- 3) 実証主義的な客観性や科学性を抛らず，特定の文化全体像を，洞察に満ちた説得的な叙述により立論する方法をいう。本章の対象である行為には一回帰的なプレイも多くあり，その解釈には職人的エスノグラフィを用いる場合で適切である。志水等 (1998, 12頁) に詳しい。
- 4) ゴールキーパーがルールで許されたあらゆる方法を使用しても，換言すればあらゆる人智を尽くしてもポストには届かない空間である。この意味で人を超えた空間ということから「神の空間」という言葉を使用した。
- 5) Caillois, R. 1961, "Man, Play and Games" 清水幾太郎，霧生和夫訳 1970, 『遊びと人間』 岩波書店。
- 6) この世は，実は時空を越えた世界によって裏打ちされており，死の存在を知ることによって人間は本当に安心できる (河合 1987, 104頁) や小学校高学年で異次元の存在を信じる者が約60%である (山本

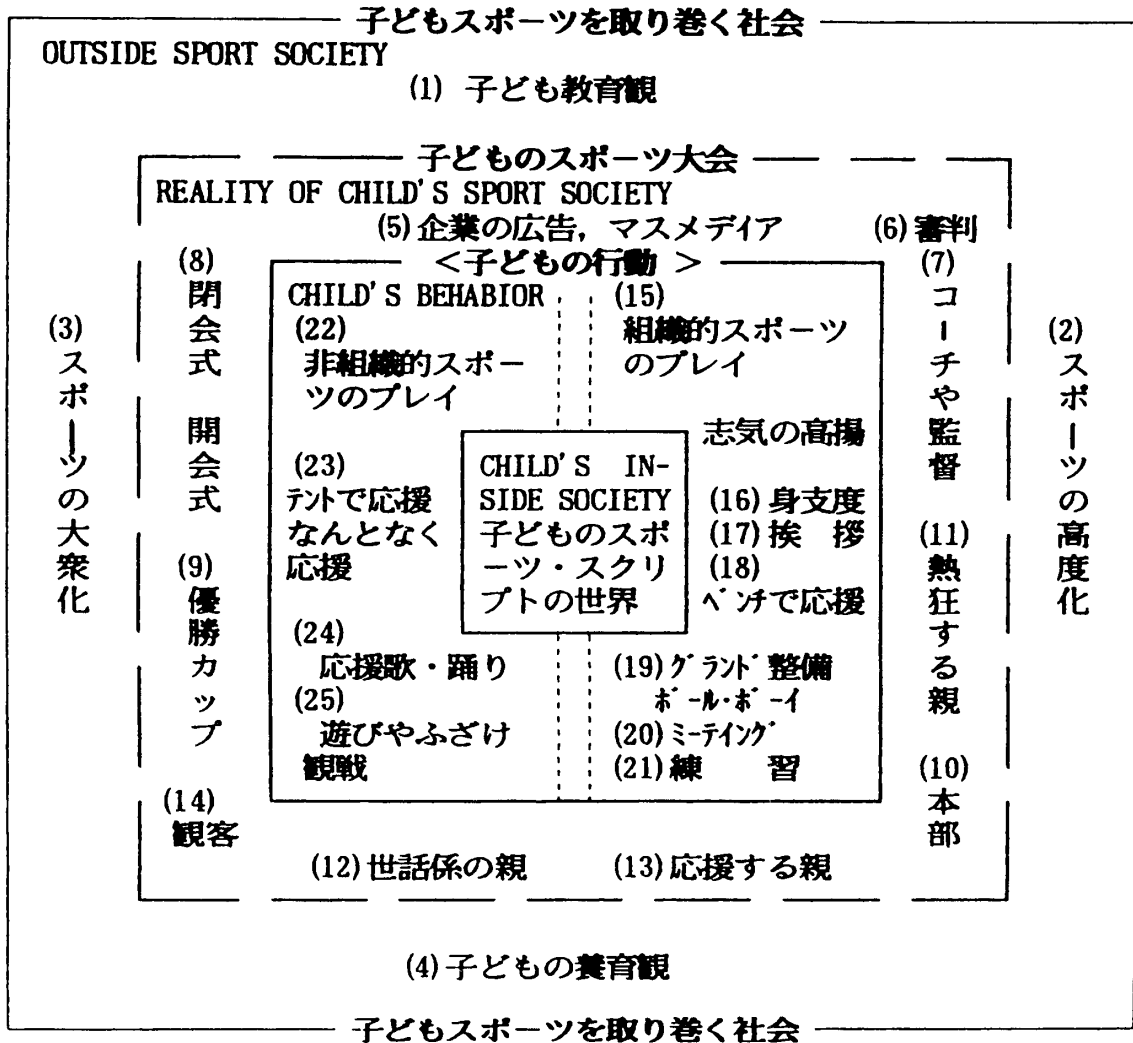
- 1999, 52頁) などが参考となる。
- 7) 未組織的スポーツの SCRIPT を内面化している子どもが組織的スポーツの SCRIPT を内面化する過程の分析の理論的根拠は山本 (1996) に述べている。
  - 8) 泉は「少年サッカーから W 杯まで 目からウロコのサッカー論」(2002, 文藝春秋) の著者であり, 自ら 25年間の少年サッカーの指導暦を持つ理論家である。氏への面接は2002年11月29日, 東京・パシフィックホテルで3時間実施し, 少年スポーツの世界, 指導法, 戦略等について聞き取りを行った。
  - 9) 山本 (1986, 1996) は, この点について, 子どもの未組織ゲームと組織的スポーツ及び伝承遊びと組織的スポーツの構造を比較分析し, 明らかにしている。また, K. ヴォルクウェイン (1993) は, 12歳以下の子どもが組織的スポーツの戦略を理解することは困難であると言う。
  - 10) 武藤 (1997) は, 「過去を反省し, 将来を計画することや, 事柄の裏まで考えることが出来ることが常に望ましいことではない。」「今・ここをいきるとは, 簡単に言えば, 目のものとの関わりを生きるということに他ならない。」(3頁) と言う。サッカーでの大人の SCRIPT は, 勝利までのプロセスを科学的・合理的に考えることが前提になっている。武藤に従えば, 子どもの SCRIPT は目前に変化する動きに関心をもったプレイとも言える。
  - 11) 組織的スポーツに参加する子どもは, 集団の規範や役割を維持する特性が強いことから, 審判の判定を無批判的に受け入れる傾向はある。(山本他 1984, 「子どもの遊びが社会心理的発達に及ぼす影響に関する調査研究」61頁)。

#### <引用文献>

- 1) Coakley, J. J. 1990, " Sport in Sosoety.Issues and Controversies.", St. Louis/ Toronto/ Boston/ Los Altos: Mirror/ Mosby.
- 2) Cole, M., & Scribner, S. 1974, 若井邦夫訳『文化と思考 認知心理学的考察』サイエンス社 1982。
- 3) 海老原 修 1988, 「組織的スポーツからのドロップアウトに関する研究」『体育・スポーツ社会学研究 7 現代スポーツを考える』, 107-129頁。
- 4) 藤田英典 1991, 「子ども・学校・社会 『豊かさ』のアイロニーのなかで」東京大学出版会, 71頁。
- 5) 藤田紀昭 1991, 「地域社会における子どものスポーツに関する研究—香川県志度町 S 少年野球チームを事例として—」『体育・スポーツ社会学研究 10』, 212-213頁。
- 6) 門脇厚司 1992, 『子供と若者の<異界>』東洋館出版社, 56頁。
- 7) 加藤 久 1996, 『サッカー 基本を学ぶために⑮』ベース・ボールマガジン社, 205-206頁。
- 8) 河合隼雄 1987, 『子どもの宇宙』岩波書店, 101-129頁。
- 9) 工藤孝幾・深草和明 1994, 「少年期におけるサッカー認知に及ぼす年齢および競技水準の影響」『体育学研究』第38巻 第6号, 432頁。
- 10) 箕浦康子 1990, 『シリーズ人間の発達 文化のなかの子ども』東京大学出版会。
- 11) 無籐隆 1997, 『協同するからだことば—幼児の相互交渉の質的分析』金子書房。
- 12) 文部省 小学生のスポーツ活動に関する調査研究協力者会議 1985, 「小学生のスポーツ活動に関する調査」文部省 12頁。
- 13) 永島正紀 2002, 『スポーツ少年のメンタルサポート 精神科医のカウンセリングノートから』講談社。
- 14) 日本サッカー協会・日本スポーツ少年団・読売新聞社 1985, 「第9回全日本少年サッカー大会決勝大会プログラム」。
- 15) 日本サッカー協会・日本スポーツ少年団・読売新聞社 1986, 「第10回全日本少年サッカー大会決勝大会プログラム」。
- 16) 柴野昌山 1982, 「社会化論の再検討—主体性形成過程の考察—」『社会学評論』Vol. 127, No. 3.
- 17) 志水宏吉他編著 1998, 『教育のエスノグラフィー—学校現場のいま』嵯峨野書院。
- 18) Volkwein, K. 1993, "Kids, Sport, and Peril-An Information Dilemma", International Journal of Physical Education, vol. XXX, Issue2, 2<sup>nd</sup>.
- 19) 山口節郎 1982, 『社会と意味—メタ社会学的アプローチ—』剋草書房。



- 20) 山本清洋・菅原弘・松田純之助他 1984, 「子どもの遊びが社会心理的発達に及ぼす影響に関する研究」 総理府青少年対策本部, 61頁。
- 21) 山本清洋 1986, 「少年期におけるスポーツの社会化の研究—子ども文化としてのスポーツ—」『体育・スポーツ社会学研究 5』道和書院。
- 22) 山本清洋 1986, 前掲書, 1-21頁。
- 23) 山本清洋 1996, 「子ども文化としてのスポーツ概念の構築(1)—同化過程からみた組織的スポーツの特性—」『子ども社会研究』2号, 子ども社会学会。
- 24) 山本清洋 1996, 前掲書, 88-101頁。
- 25) 山本清洋 1996, 「スポーツと遊び」 高橋たまき・中沢和子・森上史朗共編『遊びの発達学 基礎編』培風館, 161-184頁。
- 26) 山本清洋 1999, 「現代の子どもの時間に関する意識」『鹿児島大学教育学部実践研究紀要』第9巻, 147-154頁。
- 27) 山村賢明 1982, 「解釈的パラダイムと教育研究—エスノメソドロジーを中心に—」『教育社会学研究』第37集, 東洋館出版社, 20-33頁。
- 28) 吉田毅・松尾哲矢 1992, 「スポーツ選手のバーンアウトに関する社会学的研究—社会学的概念規定への試み—」 日本体育学会編『体育の科学』第42巻 8号, 640-643頁。



(3) スポーツの大衆化

(2) スポーツの高度化

(8) 閉会式  
開会式  
(9) 優勝カップ  
(14) 観客

(6) 審判  
(7) コーチや監督  
(11) 熱狂する親  
(10) 本部

図1 子どもスポーツのリアリティ

表1 解説者言説の量的分析

|       |       | 南九州大会 N=34 |      | 全国大会 N=82 |     | (% )     |      |       |
|-------|-------|------------|------|-----------|-----|----------|------|-------|
| 大会種   | 社会化過程 | 文化         |      | 相互作用      |     | 個人的属性的要因 | 生活課題 | 環境    |
|       |       | 行動文化       | 精神文化 | 重要な他者     | 文化力 | 技術・行動    | 目標   | 施設・道具 |
| 全国大会  |       | 36.6       | 0    | 30.5      | 7.4 | 20.7     | 2.4  | 2.4   |
| 南九州大会 |       | 47.0       | 5.9  | 26.5      | 0   | 20.6     | 0    | 0     |

|                   |             |             |                        |              |               |
|-------------------|-------------|-------------|------------------------|--------------|---------------|
| McNeil の<br>社会化過程 | さまざまな次元     | 選択的な学習が     | 社会化過程での文化・エージェントとの相互作用 | 個人的制約のもとなされる | 社会化での目標       |
| スポーツの<br>社会化過程    | 子どもの心や身体的資質 | 内面化する具体的な文化 | 監督, コーチ, メディア等との相互作用   | 子どもの個人的特長    | 競技力向上や豊かな人間形成 |

図2 スポーツの社会化過程：解説者の言説はこの社会化過程に対応させて分類した。

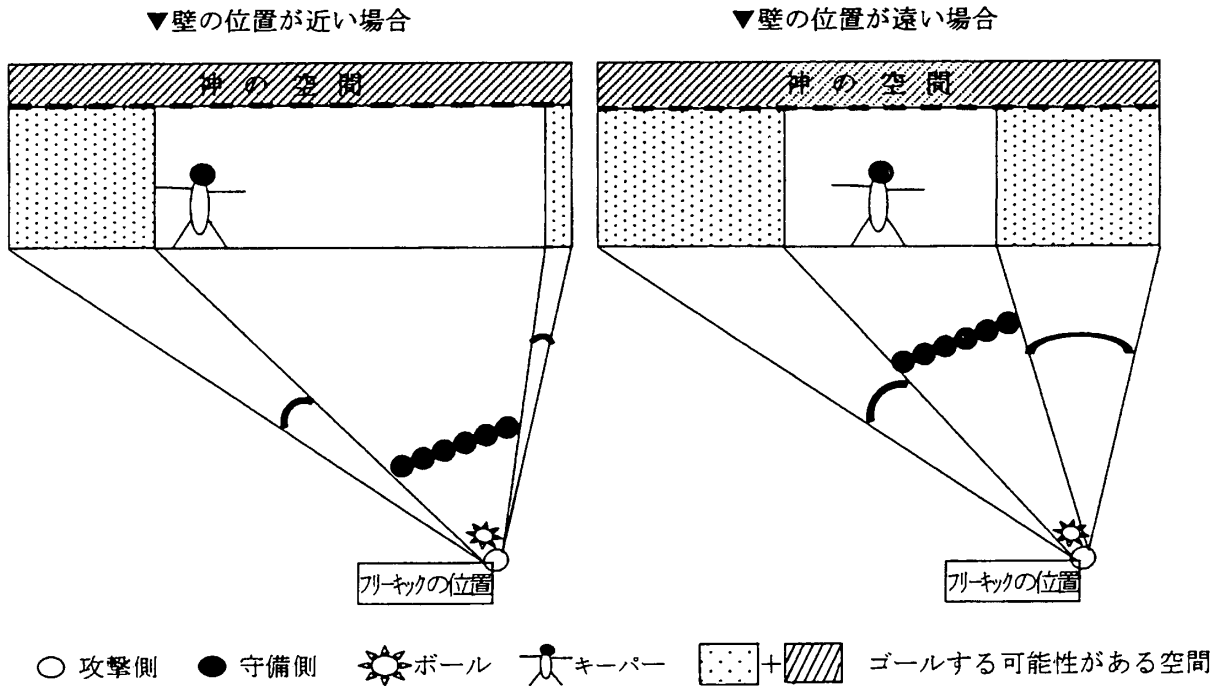


図3 ゴール近くでのフリーキックを防御する壁の位置

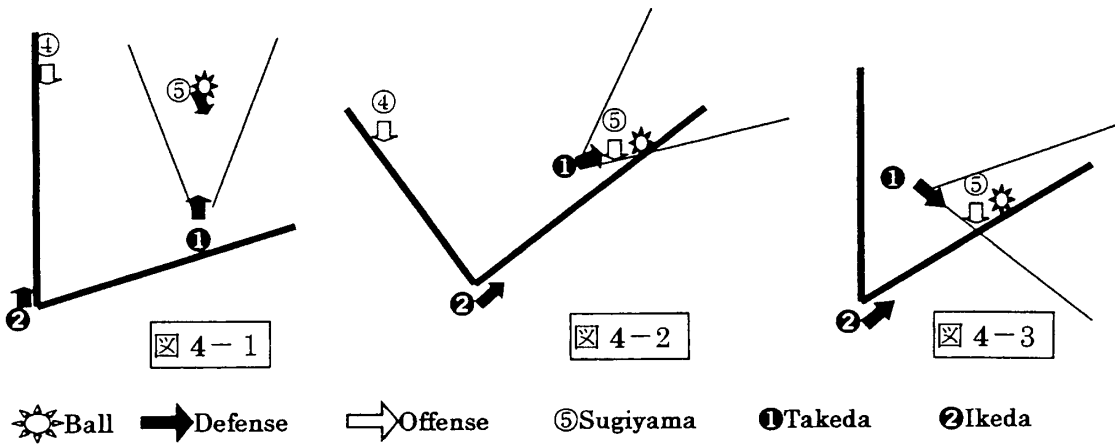


図4 ディフェンスの動き

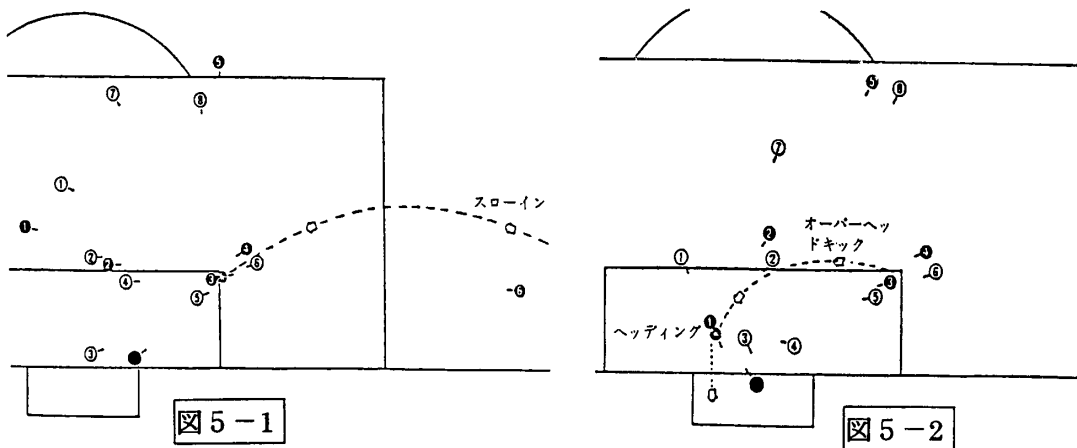


図5 オーバーヘッドキック

スポーツ的社会化 写真



写真① 宿舎でくつろぐ子ども



写真② 差入れの特別食



写真③ スポンサーの広告



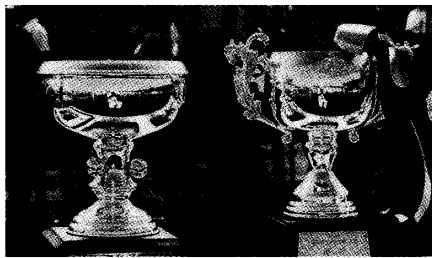
写真④ 抽選：相手チームが決定



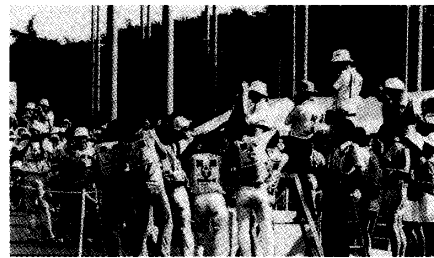
写真⑤ 親が渡す冷たいタラシ



写真⑥ 全国放送のTVカメラ



写真⑦ 優勝カップが並ぶ



写真⑧ 表彰式を取り囲む報道陣



写真⑨ 監督の指示を受ける



写真⑩ 監督の一方的な指示



写真⑪ 激しく転倒した子ども