

授業づくりにおけるニュースポーツの有用性に関する考察

—インクルージョンと道徳性を備えた市民性の醸成のために (1) —

倉田 梓・玉木 博章*

A Study on the Utility of New Sports in Lesson Planning —For Fostering Citizenship with Inclusion and Morality (1) —

Azusa KURATA and Hiroaki TAMAKI*

抄 録

本稿ではニュースポーツを学校教育に取り入れる意義を検討した。特に方針やルールの可変性という特性に着目し、その種目を学びの目的ではなく学びの手段としても活用することが授業づくりの鍵であること、ルールや用具が簡易であることは消極的な措置ではなく学ばせたい内容をよりクリアに可視化させる方法となりうることを論じた。また、そうした学びの中に市民性を見出しつつも、市民性を既に出来上がったものや将来的に望まれるものとして固定すると学びが目的化する危険を述べた。そのため到達点を決めずに絶えず更新すること、換言すればニュースポーツを「ニュー」に保ち続けること、勝利を含めたゲーム内容や方針を常に問い続けることがシティズンシップ教育になりえると帰結した。

キーワード：ニュースポーツ， 体育， シティズンシップ教育， 道徳， 授業づくり

1. はじめに

1- (1) 問題の所在と研究の意義

日本では東京オリンピックの開催を契機として、開催決定後から今後ますますのスポーツの発展と普及を目指している。森岡 (2016) がまとめるように、政府は2020年を「ターゲット・イヤー」と位置づけ、オールジャパン体制でのスポーツ立国の実現に向けた取組を一層充実させてスポーツに関する施策を総合的に推進するため、文部科学省の外局としてスポーツ庁を設置することになる。その背景には、少子化の影響で減り続ける競技人口に歯止めをかけ、自国でのオリンピック観覧を原体験として未来のアスリートの育成をするといった様々な思惑が想定でき、スポーツや教育関係者には望ましい状況であろう。

実際、この潮流はチャンピオンシップスポーツのみならずスポーツの生涯学習やレクリエーション的価値が重要視される契機ともなり、それに伴って軽スポーツやレクリエーションスポーツとも呼ばれる「ニュースポーツ」への注目度が近年高まっている。「技術やルールが比

* 中京大学・名古屋経済大学・大同大学・愛知県立総合看護専門学校 非常勤講師

較的簡単で、誰でも、どこでも、いつでも容易に楽しめることを目的に新しく考案されたり、紹介されたスポーツで数百種以上あると言われています(大村市 online)」等と称されるニュースポーツには従来型のスポーツには無い教育的利点がある。そのため、多様なスポーツの発展に伴い体育科を中心に肯定的影響が期待される中、その利点の理解が周知され学校現場で用いられることは学びをより豊かなものにしてゆくだらう。

しかしながらニュースポーツは歴史の浅さゆえに十分な議論が行われておらず、利点も課題もまだまだ潜在している。そこで本稿では、ニュースポーツの教育的利点を議論することを目的としたい。ただ、先行研究では主に体育科の教科教育の視点のみからの言及に留まっている。したがって本稿ではその範囲のみならず、シティズンシップ(市民性)教育の見地から議論することでニュースポーツを活かした授業づくりについて言及したい。

1-(2) 本稿の目的及び構成

そもそもシティズンシップとは、多文化共生や民主主義を促進する目的から主に欧米諸国においてカリキュラムに盛り込まれている要素¹であり、B. クリックによって①社会的道徳的責任、②コミュニティへの参加、③政治的リテラシー、の3要素が挙げられている(Crick 1998, 11-13)。実際、日本教育界においても「公共」の科目や「市民科」の議論に関連して着目されており、2019年11月に「日本シティズンシップ教育学会」が設立され社会科やグローバルアイデンティティ等を専門とする者を中心に会員が増えつつある。

ただ、クリックが挙げた要素が影響してか、公民、道徳、国際、更には特別活動の分野がメインとして誤認される傾向もある。だがこうした資質の醸成は、これらの分野に偏重されるべきではない。実際に日本シティズンシップ教育学会も学際的学会を目指し、多様な研究者も所属する。したがって、今後いっそう多様な背景を持つ人々が生活する日本において、いかに民主的で共生的な社会を形成してゆくかは重要なアジェンダであり、それを実現するシティズンシップの醸成が求められていることがわかる。そのため特定領域に矮小化されることなく、学校教育全般に亘って意識されるべきであろう。

例えば東京都品川区では、道徳、特別活動、総合的学習の時間を統合し再構築して、独自の教科として「市民科」をカリキュラムに盛り込んでいるが、ここではオリンピック・パラリンピックに関する教育「よい、ドン!品川」が実践されている(品川区 online)。既に道徳に関しては藤井(2011)等、体育科領域との連関が論じられているが、体育科領域におけるシティズンシップ教育も今後は十分な議論が望まれる。ただその折には、道徳と同じようにシティズンシップが教化され、形骸化した反復行動に墮してしまわないか懸念される。実際に、シティズンシップ教育について論じるG. ビースタはシティズンシップの主体化と社会化という概念を用いて、シティズンシップ教育がその市民性を作用させるような民主主義的社会を実現しない非道徳的状況を批判している。そこで、こうした状況からニュースポーツの特性にシティズンシップ教育の要素を見出しビースタの知見に依拠することで、道徳的市民性の醸成を実現させる有用な授業づくりのヒントを得たい。

以上の問題設定から本稿は4節で構成する。第1節では本稿の位置づけを行い、議論の趣旨を明確にした。第2節ではニュースポーツの歴史や教育との関連を論じる。第3節では体育科の見地からニュースポーツの有用性をまとめ、それらをシティズンシップ教育の観点から議論し、道徳的な社会形成の礎となる授業方法を示す。第4節では結論をまとめると共にアダプテッドスポーツやインクルージョンを中心に今後の課題について述べる。

2. 体育科教育におけるニュースポーツ

2- (1) ニュースポーツとは

まずはニュースポーツについて俯瞰してみたい。ニュースポーツとは一般的に使われるようになった言葉ではあるが、その定義は未だ多様であり、仲野隆士によるとその種目数は600種類とも800種類とも言われている(仲野 2007, 571)。これまで、ニュースポーツという言葉の定義、概念の曖昧さについては北川(1991)、野々宮(2000)、長谷川(2011)ら多くの研究者が言及しており、通商産業省が1990年にまとめた「スポーツビジョン21」では、ニュースポーツを、①国内外を問わず最近生まれたスポーツ、②諸外国で古くから行われていたが、最近我が国で普及してきたスポーツ、③既存のスポーツ、成熟したスポーツのルール等を簡易化したスポーツ、を包含したもの(通産省1990, 113-114)として整理している。更に仲野は、野川(1992)や野々宮(2000)の分類も踏まえてニュースポーツの諸特性を、①種目全体を大きく分けると“輸入型”・“改良型”・“開発型”の3タイプに分類できる。②1つの種目として完成されており、統一ルールが存在する。③ルールの柔軟性やゲームの簡易性などを特徴とする参加者指向のスポーツ。④ほとんどの種目はルールが簡略なので、誰もがすぐにゲームを楽しめる。⑤対象者や地域に合わせてルールを変更させる融通性を持っている。⑥種目専用の用具・器具があり、製品化され販売されている。⑦ゲートボール、ペタンク、グラウンドゴルフなどが代表的な種目(仲野 2007, 572)等とまとめている。また師岡文男によると、1. 新しくできたスポーツ 2. 日本に紹介されてから比較的まだ新しいスポーツ 3. いつでも、どこでも、誰にでも楽しめるように用具やルールを工夫したスポーツ 4. スポーツ本来の意味「日常と違う所に心と体を運ぶ(スポーツの語源 紀元前5世紀頃のラテン語deportareの意味) = 楽しみ、気晴らし、暇つぶし、慰み等」を日本人にとっての新しい概念として捉えた「新しい概念を大切に作るスポーツ(New Concept Sports)(師岡 2017, 15)」等とまとめており、以上のことから、大まかには“競技力・体力・老若男女を問わず、あらゆる人々に開かれた親しみやすさを含んだ新しい概念のスポーツ”である(仲野 2007, 572)と表現できる。

ニュースポーツが国内および国外で広まった経緯には、競争原理、勝利至上主義、記録主義を目指す近代スポーツ(岡出 2015, 20)や現代のオリंपイズムによる燃え尽き症候群、ドーピング等の問題への反発がある(仲野 2007, 571)。国内での「ニュースポーツ」の表記は1979年が最初である。スポーツ・フォー・オール推進の流れと時を同じくして1970年代は、国内でも生涯学習や生涯スポーツの振興が叫ばれるようになっていた。1988年には当時の文部省体育局の中で競技スポーツ課と分けて生涯スポーツ課が新設され(師岡 2017, 16)、一部のトップ選手による競技スポーツを補う新たな対抗文化として、その他大勢の国民が生涯楽しめるスポーツ(仲野 2007, 571)としてのニュースポーツが奨励され、今日まで普及・発展してきた。

2- (2) 学校体育におけるニュースポーツの導入

1988年、先述の通り当時の文部省体育局に生涯スポーツ課が新設され、ニュースポーツの普及を奨励したことにより(師岡 2017, 16)、学校体育においてもニュースポーツが取り込まれた。張・長見(2012)は体育学習におけるニュースポーツの取り扱いについて整理しているが、雑誌『学校体育』『体育科教育』において、特に「新しく考案されたスポーツ」と分類される事例の掲載が1999年以降に増加していることを明らかにしている。

またその流れに次いで、平成20年告示の学習指導要領から、体育科の目標に「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力」が表記され、学校体育での学習が生涯スポーツに繋がる重要性が示された。ニュースポーツは、生涯スポーツ・レクリエーションスポーツとしての側面が強いいため、その目標と合致したと言えよう。平成20年度改訂の学習指導要領解説では、小学校のボール運動領域の内容は、従来のバスケットボール型・サッカー型・ベースボール型（高学年においてはソフトボール又はソフトバレーボール）との記述に代わり、ゴール型・ネット型・ベースボール型との記述となり、種目の例示にポートボール・ラインサッカー・ミニサッカー、タグラグビー、フラッグフットボール、プレルボール、ティーボールなどが現れた。このような例示に加えて「勝ち負けよりも参加して楽しむことに意義がある」「ルールが簡略で誰もがすぐにゲームに親しみやすい」といった特性は、いわゆる運動が苦手・体育嫌いの子どもへのアプローチがしやすいと考えられ、ニュースポーツと呼ばれる種目が学校体育の現場への普及を後押ししたと看取できよう。

他方で、雑誌や研究論文においても、学校体育におけるニュースポーツの実践報告は散見され、雑誌『体育科教育』（大修館書店 2016年4月）において「ニュースポーツを体育の教材に！」、『楽しい体育の授業』（明治図書 2017年7月）において「全員参加！全員活躍！タグラグビー&フラッグフットボールの授業づくり」等の特集も見られる。

実践報告では、川尻（2006）や秋山（2007）が、授業研究における教材として、経験差が少くない、経験がないスポーツとしてタグラグビー、ドッジビー、ユニバーサルホッケーを選択している。既存のスポーツに比べ、習い事、遊び、性別等に拘らず全員未経験の種目は、どの子どももスタートラインが同じという安心感を持つことができ、子ども達が先入観なく関わることのできる（川尻 2006, 114）という利点がある。またマイナースポーツであるがゆえに、従来取り入れられていた近代スポーツに比べて経験差や男女差による技能差が生じ難く、授業で運用しやすいことが推察される。更に藤原泰裕は、個々の技能差を感じにくく、どの子ども積極的に運動に関わりながらオフ・ザ・ボールの動きを身に付けるためにカバディという種目に注目し、2年生児童を対象とした実践を試みた（藤原 2016, 32）としている。このように、まだ実験的な段階であるものも少なくないが、教育現場においてニュースポーツを取り入れた多くの授業実践は既になされている。その意図としては、先述の通り「経験差の少なさ」、「技能差の生じ難さ」、また用具やルールの「易しさ」などの特性から、教員達はニュースポーツに着目しているものと想定できる。

2- (3) ニュースポーツの導入における課題

このように既に多くの実践や研究がなされ、ニュースポーツは「体育が苦手な人も積極的に学べ、生涯スポーツへの動機づけ・活用性の高さなどの効果（横山・川西・北村 2009, 56）」が高いと期待される。だが、学校体育へのニュースポーツの安易な導入について、本村清人は警鐘を鳴らす。彼によれば、ニュースポーツを扱う学校では、これまでに経験したことのない種目で生涯スポーツに繋げることを意図していると聞く。しかし現実には体よく遊ばせているという印象が否めない。これで科目体育がはたして高校を卒業するまで必修たりうるのか、少なくとも現行の単位数が確保できるのかという懸念が生じる。体育の学習内容である「技能」「態度」「知識、思考、判断」の視点からニュースポーツを学ぶ価値をどう捉えるか真剣に議論しなければならない。また、学習指導要領に示された運動領域・種目については、発達段階に応じて技能等の内容を習熟させていく必要があり、ニュースポーツでお茶を濁している場合

ではない（本村 2016, 43-44）と揶揄する。これらの懸念は、高校体育でのレクリエーション的なニュースポーツ種目の採用と、それに伴う放任的な授業が蔓延する現状に対する憂慮である。だが、各種の運動の基礎を培う時期として重要な小学校体育でもその問題は他所事ではないだろう。

まず「経験差が少ない」というマイナースポーツであるがゆえの利点は、今後10～20年経っても同じことが言えるか懐疑的であろう。現行の学習指導要領の例示や、教員養成大学におけるスポーツ科目でのニュースポーツの実施率は高く、学校体育におけるその扱い頻度の上昇は予見される。例えばソフトバレーボールは改良型のニュースポーツとされるが、ソフトバレーボールは用具もほとんどの学校に備えられ、種目としてもマイナースポーツだとは捉えられ難い。フライングディスクを用いたドッチビーや、タグを用いたタグラグビー等も、今の子ども達にとって既に一般的な種目となっていることが想定できる。関連して「技能差の生じ難さ」に関しても、今後その「生じ難さ」が継続するとは考え辛い。また、そもそも技能差が生じ難いということは「技能を必要としない」ことと紙一重の危険性もあり、科目体育としては前述のように看過できない課題として捉えられる。

もちろん、ニュースポーツを取り入れた授業実践の全てがこのように安易な意図によるものではなく、意義深い実践も数多く存在することは承知できよう。しかし更なる問題は、体育が苦手な子どもも取り組みやすいことの裏で、教員がその特性を十分に把握しないまま種目を悪戯に取り入れ、レクリエーション的楽しみのみで消化してしまう点であろう。それは決してレクリエーション自体が悪いのではない。ただ、体育科が義務教育における必修科目である以上、刹那的な楽しみに矮小化されることなく、体育の学習として十分な学習成果を確保される工夫が教師に求められる。そのため体育科における目標である「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力（文科省2017, 17）」の育成に寄与する授業となりうるかを、改めて検討する必要がある。順番に疑義を列挙してみたい。

3.ニュースポーツの価値の再検討

3-（1）種目に関する運動能力の獲得という視点からの再考

ではここからは、小学校体育科の見地からニュースポーツを再考してみたい。体育科における目標は、小学校・中学校・高等学校の12年間を通じて「心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力（文科省2017, 17）」を育成することだとされる。しかし「生涯にわたって」「心身の健康を保持増進し」「豊かなスポーツライフを実現する」ためにはどのような学習が必要となるのだろうか。例えば小学校6年間、中学校3年間、高等学校3年間による12年間の学習を、体育科では平成20・21年改訂の指導要領より4・4・4の括りによって各学校段階及び発達段階に応じた学習内容を体系的に整理している（文科省2010, 2-3）。なかでも、小学校1～4年生の4年間は「各種の運動の基礎を培う時期」、小学校5年生～中学校2年生の4年間は「多くの領域の学習を経験する時期」（文科省2017, 10）とされ、これらの内容が児童期の体育学習における重要な命題であることがわかる。子ども達に、先の人生において様々な運動・スポーツに対する苦手意識を抱かせないために、小学校時期を逃すわけにはいかないという目論みは、運動指導における定説と言えよう。外遊びの減少、子どもの体力低下、運動能力の二極化が強く問題視され

る昨今において、子ども達の体力の向上は学校体育に課せられた大きな命題である。実際に塩見英樹が、学校が意図的・計画的に運動に出会わせなくては、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育むことが難しい時代であると言えるのではないだろうか？(塩見 2017, 42) と提言するように、運動・スポーツに特に優れた子どもの育成が目的なのではなく、平均的に動ける子どもの育成に一層注力せねばならないのが課題の1つであろう。新学習指導要領において「みる・知る・支える」といった視点からの多様なスポーツとの関わりが強調されている(文科省 2017, 16) がそれは「する」を疎かにして良いという趣旨ではなく、むしろ「する」関わりの方の提示がより焦点化されるべき事項であることを含意する。

ところで仲野は、学校体育におけるニュースポーツはニューゲーム・軽スポーツも含めて広く捉える必要があり、一般的なニュースポーツの概念とは一線を画すべきだと指摘する。その理由として、学校体育の限られた予算の中ではニュースポーツ専用の器具・用具の購入が自ずと限られてしまうことを挙げる。しかしその一方、ボール運動系の内容については、易しいゲームやルールの工夫を求める記述が見られるようになったことから、ニュースポーツの範疇として取り扱うことが可能になる(仲野 2016, 21) と述べている。つまり、ニュースポーツの種目をそのまま教材として取り入れるだけでなく、ニュースポーツの特性の1つとされるルールの柔軟性、スポーツを楽しむために対象に応じてルールを再考していく「考え方」を取り入れることに学習効果があると捉えられる。

例えば現行の学習指導要領において、ボール運動系は大きく「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の3つに分類される(文科省 2017, 12)。これは平成20年の学習指導要領改訂から導入された考え方であり、それ以前の学習指導要領におけるボール運動系における構成は「バスケットボール型ゲーム」、「サッカー型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」であった。しかし「多くの人が生涯にわたって様々なスポーツ(球技)にかかわる可能性を考えると、特定の種目固有の技能ではなく、攻守の特徴や「型」に共通する動きや技能を系統的に身に付けていくことが大切であると考えたからである(文科省 2010, 5)」と述べられていたことが、現行の学習指導要領においても引き継がれている。したがって現在の小学校体育において特に重視されているのは、近代スポーツとしてメジャーなサッカーやバスケットボール、野球等の種目そのものや競技特有の技術の習得ではなく、各ゲームの構造や、付随する攻防に楽しみを見出すことであると言えよう。

3- (2) 種目を通じた知育という視点からの再考

このようなボールゲームの捉え方の変遷に伴い学校体育で扱われる種目の幅は広範化し、従来の枠に捉われない新しい競技が学校教育へ必然的に導入された。しかし先述の通り新しい競技、すなわちニュースポーツが学校体育に導入される意義はただ単に児童が学ぶ種目が増えることではない。学校体育に必要とされているのはニュースポーツそのものではなくニュースポーツの特性として見られる道具やルールの可変性ではないだろうか。

例えば、ベースボール型のニュースポーツとしてティーボールがある。これはピッチャーがボールを投げるのではなく、ティースタンドと呼ばれる台にボールを固定させて打つことで、ゲーム初期のハードルとなる「飛んでくるボールを打つ」という過程を簡易化したゲームである。全力で走塁し得点することがベースボール型ゲームの楽しみの原点であるとすれば、構造的な楽しさを味わうには兎にも角にも出塁しないことには始まらない。出塁・進塁が可能になることで、攻撃を阻止するにはどうしたら良いかという学習内容へと前進し、そこで進塁を防

ぐにはどうすべきか、アウトを取るための守備隊形の工夫を考案することができれば、ベースボール型における攻防が成立するようになる。もちろん、野球やソフトボールにおいて相手を打ち取るような投球ができることや、ホームランを打てることは大きな魅力の1つではある。子どもにとって分かりやすく思い浮かべやすいこの技能は、ベースボール型の主たる種目においては花形とも表現でき、達成できれば満足感が高い。ただしこれらの技能はあくまで個人技に過ぎない。つまりこれらを技能として過度に重視すると、個人技の優れた子どもがいる＝強いチームの図式が成立し、指導要領に明示される「集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする（文科省 2017, 140）」という目標は達成されない。これらの議論を踏まえれば、ティーボールでボールを打つという過程の簡易化はボールを投げる・打つ技能が未熟な子どものゲーム参加を甘受する消極的な施策ではなく、チーム全員がベースボール型のゲームの構造を理解し学習内容としてその攻防の本質に焦点化する効果のあるものだと意味付けられる。

他方で、ボールゲームの目標には、どの学年でもルールや作戦の工夫が挙げられる。特に、作戦の工夫は体育授業で頻繁に重視される学習内容であるが、残念ながらルールを熟知すること無しに、作戦を立てることはできない。ただその折に、子ども達がルールを熟知する最良の方法は、自分達でルールを設定することではないだろうか。例えばベースボール型ゲームにおけるルールの可変には、三角ベースの活用やアウトの工夫などが挙げられる。理想論ではあるものの、走塁に類似した原始的な遊びである鬼遊びから1つずつルールを付与し、それに伴って必要で煩雑な技能が増えることも理解しつつ、自分達で競技を作り上げていく過程を辿り、6年あるいは9年間をかけて野球やソフトボールに近いゲームを行なうことができるようになれば、する・みる・知る・支えるといった多様な関わり方を包括するスポーツ学習を実現する契機として捉えられるだろう。

加えて、こうしたルールの可変性によって、原始的な遊びからスポーツがグラデーションの発展を伴いながら連関する様相は、勝利至上主義から脱却する議論の一助にもなろう。例えば、体育の授業前後の休み時間に、体育館に転がっているバレーボールを用いて、数人の学生が輪になってパスラリーを延々と行って遊んでいる姿がある。こうしてボールを打ち合う運動そのものに夢中になって「遊んで」いる時、彼らはラリーが何回続いたかの記録に強く拘泥したり、勝ちか負けかという「勝敗の結果」を求めたりしているだろうか。もちろん、どれだけ長くラリーが続くかという緊迫感や、もしくは相手からボールを落とすその瞬間の快楽や興奮を享受してはいよう。しかし休み時間の終了後、このような遊びの結果は多くの場合、彼らにとってそれほど重要な事項ではない。勝負はそのボールを打ち合う瞬間にのみ限定される刹那的なものに過ぎず、その後の関係性に影響するものでもない。なぜならば原始的な遊びに、勝利至上主義はあまり発生しない。

例えば体育の教科教育において、運動の特性を捉える1つとして機能的特性が挙げられるが、松本大輔はこれに影響を与えた考え方としてカイヨワによる遊びの分類を挙げている（松本 2013, 34）。これは遊ぶ人の欲求や願望などの心理的態度あるいは他に還元できない本質的衝動を基に遊びを4つに分類したものであり、このカイヨワの分類（カイヨワ 1970, 55）を敷衍すると、スポーツはアゴン（人為的に平等のチャンスもしくはルールが設定された明確な境界の内部で、一定の資質を競う「勝敗」の遊び）としてその楽しさが説明できる。また、これらの遊びは、自由で気まぐれな、原初的で名前すら持たない段階であるパイディアから、組織化、制度化され厳密なルールの中で緊張を求める段階であるルドゥスへと発展する（松本 2013,

34)。したがって、小学校低学年で扱われる領域はほとんどが「〇〇の運動遊び (パイディア)」と呼ばれ、その後中学校3年間までに競技化されたスポーツ (ルドゥス) に取り組むようになっていこう。ただ、このパイディアからルドゥス化していく過程で子どもがその変化に同伴できない場合、遊びは遊びではなくなる恐れがある。詳述すれば、組織化、制度化されたルールが、遊びの質を高めるために共有される約束事として機能するのではなく、形式が先行することでカイヨワの述べる「人為的に平等のチャンス」としての機能を果たさなくなった時、競争は遊びとしての性質を失うと言える。

また、こうした懸念に加えて松本は、「ただ競争のみから授業を考えてしまえば、サッカーもバスケットボールも (中略) 競争ということでは同じになってしまう (中略)。また「楽しそうに競争はしていたが…」という、ただ競争すれば面白さ、楽しさを味わえるといった誤解へと繋がってしまうことも考えられる。(中略) この面白さや楽しさは、感情的、情緒的なものではなく、その運動が持っている特有なものである (松本 2013, 37) と子どもに味わわせたい運動の面白さや楽しさについて論じる。

したがって松本の指摘を踏まえれば、勝敗や競争自体を遊びの性質としてなくす必要はないと言える。ニュースポーツの性質として「勝ち負けよりも参加して楽しむことに意義がある」という旨が語れるが、だからといってニュースポーツにも競争や勝敗は当然同伴する。そのため勝利至上主義からの脱却とは、反競争主義とイコールということではない。ルールがあくまで人為的に平等のチャンスとしての機能を果たすための方法として、ルールの可変や簡易化が考えられ、この可変あるいは簡易化によって、むしろ競争は白熱して楽しめるものにならなければいけない。そもそも、ニュースポーツに限らず、スポーツのルール改変というのはそのようにして成立してきた歴史があるのではないだろうか。

3- (3) シティズンシップ (市民性) の醸成という視点から捉えるスポーツ

ここまで体育の教科教育の視点でニュースポーツの課題について議論し、特に勝利の扱いを含めたルールの可変に有用性を見出した。したがって次は、これらの点に関してシティズンシップ (市民性) の醸成という面からも検討することで、いっそうの有用性を示したい。

前述のように勝利自体は悪しきものではない。そのため焦点となるのは、勝利を求める意向の決定プロセスであろう。例えば小学校体育科の指導要領では「学びに向かう力」「人間力」が重要視されており、その中では多様性を尊重する態度や互いの良さを生かして協調する力、持続可能な社会づくりに向けた態度、リーダーシップやチームワーク、感性、優しさや思いやりなど (人間力等) から構成されている (文科省 2017, 22)。また「学びに向かう力、人間力」の項目は低・中・高学年別にそれぞれ記載されており、そこではチームワークの重要性が謳われている (文科省 2017, 60, 100, 144)。スポーツとなると、まずは「する」ことが想起される。ただ、前述のように「する」関わりの機会の提示をより考える必要性を踏まえれば、チームワーク等は「する」最中にのみならず「する」以外でも学ぶことができる。例えばプレイ前に、何が目的かをチームで話し合い、プレイし、終了後にチームで振り返ることはチームワークの醸成において効果を発揮する。詳述すれば、作戦会議でゲームの目的は勝利なのか話し合うことや、勝利が目的ならばそのために各々が何かをするのか決めること、もしくは勝利ではなく一人ひとりの目標を実現し、単に楽しく伸び伸びプレイすることなのかを決定することも十分体育における学びであろう。そしてそれは事後の反省において、次のゲームの課題を決めるプロセスも同様である。

このように勝利のために何をするのかという捉え方は、既に勝利を目的ではなく学びのための手段として用いており、その時点で勝利至上主義を脱却している。また、勝利ではない目的を掲げるならば、そのチームは最早勝敗とは異なる次元でそのゲームを経験している。したがって前述した松本の疑問に答えれば、勝利をどう解釈させ扱うかを考えさせる過程が不可欠だと帰結できる。またそれを話し合う場において、一人ひとりが意見表明を行い、最終的に意見が決まるプロセスを経験することはシティズンシップの醸成にも繋がる。なぜならばチームという社会に参加し、ルールに則りながら、自分と異なる意見を知り、互いにより良い答えを導き出すための話し合いを重ねて意見をぶつけ合うプロセスはクリックの主張する①社会的道徳的責任、②コミュニティへの参加、③政治的リテラシー（Crick 1998, 11-13）を含有する。そもそもスポーツにおいてルールやチームの方針を作って守ってプレイすることは道徳教育であり、シティズンシップ教育にもなりえる。

3-（4）シティズンシップ教育の課題とその解法

ただ、この過程において安易な多数決主義に陥ることは道徳的ではない。通常、何を決めるにしても教室では多数決を用いがちになり、実際に多数決が民主主義的な決定方法だと考える教員も多いだろう。しかしその種目のルールやチームの方針の決定に際して、守る価値のあるものなのか全員で十分に吟味しなければ、社会に参加して道徳的責任は果たせず、政治的リテラシーを養うことはできない。つまり既存事項の遵守が大前提である場合、または十分な話し合いの無いまま多数決で決められた場合には、少数派は多数派への強制適応に甘んじ、道徳性とインクルージョンの面において教育的効果の減少に墮する。

例えば、シティズンシップ教育について批判的に論じるG.ビースタは外的排除と内的排除という概念を用いて警鐘を鳴らす。前者は、いかに人々が実際に議論や意思決定のプロセスの外側に置かれたままであるかという状況である。対して後者は、人々は形式的には意思決定のプロセスに包摂されてはいるが、自分達の主張が真剣に受けとられていないことに気づくかも知れないし、平等な敬意を持って扱われていないと気づくかも知れない状況である。換言すれば、人々が意思決定の討論の場や手続きに参加できる時でさえ、他者の考えに影響を与えるための効果的な機会を欠いている状況（ビースタ 2016, 166）だと言える。決定事項が全会一致の形式でなければマイノリティの意見は退けられ、内的に排除されたことになる。そして時には自らの意見が選択肢にも出現せず、外的に排除された状態で決定プロセスが終了してしまう状況もある²。したがって決定方法の1つに過ぎない多数決のみで早期に決定すると、排除される者を生み出し、多数派のルールを数の暴力で全体に強要することになる。当然こうした状態は教育的、または道徳的とは表現しづらい。

そこでビースタは熟議的民主主義という概念が鍵として挙げ、集約的モデルという概念を熟議的モデルと対比させながら説明している（ビースタ 2016, 142）。まず集約的モデルとは個人の好みを集約するプロセスであり、個人の好みは所与のものとして受け取られ、多数決原理に基づいている。そして好みの理由はどこから来るのか、その好みは正当で価値があるのか否か、その好みは利己主義的なものもしくは利他主義的な理由から持たれているのかは重要ではなく、目的や価値は主観的で非合理的であり、政治的プロセスにも外因的で、個人的な利益と好みの間での競争（ビースタ 2016, 142）によって物事が決定される。そのため個人的な望みを充たす願いによって動機付けられ（ビースタ 2016, 141）、特定主義的要求や消費者主義的要求（ビースタ 2016, 154）だとされる。

対して熟議的モデルとは個人の好みの単純な集約に限定されず、そのような好みの熟議的変形を含むものであり、換言すれば個人の欲望を集約的な必要へと変換するものである。そして参加者によって参加者に提供される議論を通して意思決定がなされ、どんな好みに数字上最多の支持があるかを決定することではなく、集団が同意するなどの提案が最善の理由によって支持されているかを決定することであり、「参加者によって、そして参加者に提供される議論を通しての意思決定」と表現される(ピースタ 2016, 143)。また個々人の願いを超越し、時にはそれに対立さえしうる、集団的もしくは公共的な財の達成へと方向づけられる(ピースタ 2016, 141)。このような熟議的モデルを前提にして、ピースタは意思決定における民主主義は単なる好みの集約に限定されるべきではなく、好みの熟議的な変化を含むべきなのである(ピースタ 2016, 162)と述べる。またそうした民主主義的な意思決定への参加によって、参加者達は一層結果に責任を負うことになる(ピースタ 2016, 164)。なぜならば、熟議を経た決定には全員の意思が反映されている³からだ。

したがって、どちらのモデルが教育的かつ道徳的か峻別できよう。これらを敷衍して勝利を含めたチームの方針やルールの可変に関する議論を扱うならば、全員が納得し、全員が等しく活動できる方針やルールを熟議的に展開して試行錯誤するプロセスこそが教育的であるとわかる。そして全員に配慮をし、意見を反映させて合意するという点で道徳的でもあり、インクルーシブな市民社会への参加と秩序の再構成を学ぶ機会であると言える。

3- (5) シティズンシップの課題をニュースポーツの課題を互いの特性で乗り越える

このように勝利の扱いやチームの方針、更にルール等の可変がシティズンシップ教育に値するとわかる。しかしながら、それは全てのスポーツで実践できるため、敢えてニュースポーツを用いることがシティズンシップ教育に効果的だと言える要因を論じてみたい。

例えばピースタは、シティズンシップ教育が教育関係者や政策立案者を含めた人々が推奨する予め完成された望ましいシティズンシップのみを習得することになり、市民を飼い慣らし(ピースタ 2014, 95)、特定の方向に狭小化することを懸念している。ピースタはそのことをシティズンシップ教育の社会化モデル、つまり個人を既存の社会的政治的な秩序に組み入れることに当て、その目的を専ら既存の秩序の再生産の観点から捉えるもの(ピースタ 2014, 94)と称する。更には個人の責任と義務の議論への焦点化、シティズンシップの政治的な次元よりもその社会的な次元の強調、論争と差異の観点ではなくコンセンサスと同質性の観点から民主主義を理解すること(ピースタ 2014, 185)だと述べる。当然、対抗策としてシティズンシップ教育の主体化モデル、つまり政治的行為主体を支援する促進するようなもの(ピースタ 2014, 94)が推奨されているため、参考にしてみたい。

そもそも彼は、教育の機能は資格化(知識、技能、理解の獲得)、社会化(特定の秩序への一致)、主体化(秩序からの独立)の3つの側面にある(ピースタ 2016, 35-37)と述べている。教育学とは、これら3つの機能に重複し、個別的領域よりもむしろ諸領域をまたぐ(ピースタ 2016, 38)ものでありながらも、その居場所を資格化や社会化の領域にではなく主体化の領域に持つと(ピースタ 2016, 134)とされる。そして教育とは常に人間の自由にも関心を持つべきであり、だからこそ教育の主体化の次元の重要性が強調される(ピースタ 2016, 112)。また、新参者つまり新たな意見を持つ者が、既存の社会的、文化的、政治的な秩序にはめ込まれる時に、彼らが何らかの方法でそのような秩序からの独立も手に入れるという筋道が無いのならば、教育は非教育的になる(ピースタ 2016, 111)。逆に言えば、シティズンシップ教育である限り、

秩序への従属のみを促進するのではなく、批判的で政治的な面を備えた主体化を促進するものであるべきだとわかる。

こうした議論から、既存のスポーツに比してニュースポーツは参加者全員が主体化するルール作りや競技参加の形式の実現が容易だとわかる。既述のようにニュースポーツは楽しむことが重視されやすく、勝利の価値を相対化できる。また経験者は少ないため、旧スポーツのように、勝利至上主義も含めて学習過程が一部の児童生徒の独壇場になり、そうした児童生徒が頑なに既存のルールに拘泥することも少ない。更に旧スポーツであれば、固定化された模範的技能の型に適應すること、つまり社会化を重視してしまうが、ニュースポーツは経験者が少ないため、一部の児童生徒や型を予め模範化することもない。そのためプレイやルールの可変に関しても柔軟に対応できる。更には仮に勝利を追求した場合にも、遊びの要素が高いため敗北を受け入れやすく、敗北や失敗から次の目標への向かうための振り返りの議論も比較的重苦しくなく経験することができ、主体化へと繋がる。このように既存の型の教化は主体的なシティズンシップの醸成には繋がらないため、逆にニュースポーツであるから社会化に収斂せず、新たな秩序の創出に有用であるとがわかる。

他方で、こうした視点はニュースポーツの課題を解決することにも役立つ。本稿では「経験差が少ない」という利点が今後10～20年経っても同じことが言えるかと疑義を示した。また「技能差の生じ難さ」も継続するか考えづらいと言及した。例えばビースタは、シティズンシップの主体化モデルとも関連した「中断の教育学」という概念を挙げ、中断の教育学は主体化にその居場所を持つ（ビースタ 2016, 134）と述べる。彼によれば中断の教育学とは、正常であるとされる秩序に対しても、それを中断する可能性を開き続け、成果を保証しうる強い教育学ではなく、主体化の問いに向き合う教育の基本的な弱さを承認する教育学である（ビースタ 2016, 134）とされる。要約すれば、価値を強く固定化することなく、常に議論を拓き続けて更新していくことだと表現できる。このことをニュースポーツの新奇性や技能差の生じ難さに応用し、今後の新奇性の喪失を懸念するのであれば、所謂「ネオ」ニュースポーツのような更に新しいものを常に考案することが提案できる。実際にビースタも、主体化とは既存の秩序に付け加えることである（ビースタ 2014, 208）と述べるため、教師がセットを提供せず、児童生徒に「ネオ」の付加部分を考えさせることは十分学びになろう。その折、ルールの見直しや新技能の創出等があれば、主体的なシティズンシップの醸成に繋がる。確かに体育では種目における体育的技術の獲得（目的としての学び）は重要ではあるが、種目を通した資質の獲得（手段としての学び）も軽視できない。実際に倉田・玉木（2017）はダンスの教授を通じて「ダンスを教えることと同様にダンスで教えること」について論じているが、同様にニュースポーツは学びの媒体や手段としての側面に収斂することによっていっそうその有用性や生涯スポーツとしての価値が高められる。技能差が生じ難いことも「技能を必要としない」のではなく、生涯に亘って未知の技能が生まれる余地が潜在しているのであって、そうした創意工夫も含めてニュースポーツには学びがあり、技能を常に追求し続けていくことが技能やシティズンシップを固定しないという点で、中断の教育学の具現化であると言えよう。

4. 終わりに

4- (1) 本稿のまとめ

本稿では、ニュースポーツを学校教育に取り入れることの意義について検討を行なった。特に方針やルールの可変性という特性に着目し、ルールや用具が簡易であることは、運動が苦手な子どもを甘受し、種目に対する敷居を下げる等の消極的措置ではなく、学ばせたい内容をよりクリアに可視化させる方法となりうることを論じた。もちろん、そこにはそうしたゲーム性や新奇性の高さから生じる課題もあったが、それらはシティズンシップ教育の視点からニュースポーツの有用性を議論することによって解決できた。例えば「みんなでゴールの運動会」は悪しき平等主義の象徴として語られるが、勝利主義からの脱却とは反競争主義ではない。勝利をどう扱うかを含めてニュースポーツでは、その種目を学びの目的ではなく手段としても容易に活用できる点が、授業づくりにも有用だとわかった。

他方で、民主主義の学習は繰り返されるもの、累計的なもの(ピースタ 2014, 187)であり、そのために民主主義の実験を行うことができる場所と空間を開いたままにしておくこと(ピースタ 2014, 238)が求められる。詳述すれば、民主主義やそこでのシティズンシップを既に出来上がったものや将来的に望まれるものとして固定する限りは、教化つまり社会化に陥るため、そうではなく、到達点を決めずに絶えず更新することが主体的シティズンシップを促進する。そうした点でニュースポーツを「ニュー」に保つこと、勝利を含めたゲームの内容や方針を常に問うことがシティズンシップ教育になりえる。そうした試みはマイノリティに既存秩序への適応を強要しないという点、そして全員が納得する形式を模索する点で道徳的であり、全員が主体化し、インクルージョンが成立している。

4- (2) インクルーシブで道徳的なシティズンシップ教育における今後の課題と展望

ただ関連して1つ看過できないことがある。ピースタはスコットランドのシティズンシップに向けたアプローチの4つの特徴の3つ目として活動(アクティヴシティズンシップ)が強調されている点を挙げる(ピースタ2014, 42-43)。しかし障害等の理由でアクティヴになれない者はどうすれば良いのだろうか。実際にピースタは、アクティヴシティズンシップの傾向に関連した個人主義的傾向に言及し、シティズンシップ教育の個人主義的な捉え方が、シティズンシップをまず何よりも自己責任として捉える考え方を繰り返し表現している(ピースタ 2014, 43)と批判する。つまりシティズンシップ教育や民主主義の学習が個人責任に帰されるのであれば、シティズンシップ教育は社会的道徳的責任やコミュニティへの参加(Crick 1998, 11-13)等を謳いつつも、活動を義務や前提とした「できる者」に限定される。そして活動的になれない者への配慮を欠き、その権利を奪い、結局は既存秩序への適応つまり社会化に帰結させる様相は道徳的市民性であるとは言えない。

そのため今後は障害に関連してインクルージョンの視点から、活動的になれない者がどのように社会参加を果たしていくかに関する議論が必要であり、それが実現できてこそ道徳的であると言えよう。そしてその1つの手段として、本稿から派生させてアダプテッドスポーツも議論していくことで、体育におけるシティズンシップ教育の発展が期待できる。実際にスポーツは、従来型のスポーツとニュースポーツという図式の二項対立に分けられるものではない。ニュースポーツより更にバリアフリーの視点を強く取り入れた概念としてのアダプテッドス

ポーツは障害に応じてその用具やルールが修正されたものが多いが、そのプレイヤーは障害のある者に限らず、健常者と障害者が同じラインに立って競技を楽しむ取り組みもある。これらに関しても、ニュースポーツ同様にその教育的意義を議論していくことは今後のスポーツ界や学校教育において有意義であり、万人を包摂した市民性の醸成の具現化につながる。ただ楠は、本来の意味でのインクルーシブ教育とは、障害を持つ子どもだけでなく、被虐状況に置かれてきた子ども、外国籍や移民の子ども、セクシュアルマイノリティの子ども等々、多様な子ども達の意見表明と学びへの参加の権利が保証される教育である(楠 2018, 30)と述べる。そのため、まずは本稿を皮切りにして旧スポーツはもちろん、徐々にその視線を教室での生活や学校全体へと拡大及び移行していくことで、変革性を帯びた道徳的なシティズンシップを万人に生じさせる端緒としたい。

引用・参考文献

- 秋山 2007：秋山見. 子どもの身体とかかわりに着目した体育実践：動きの観察とニュースポーツの実践から. 教育実践研究, 17巻. 79-84.
- 稲垣 1995：稲垣正浩. スポーツの後近代. 三省堂.
- 大村市 (online)：大村市スポーツ推進委員協議会ホームページ. <https://oomura-shi-gicc.jimdofree.com/ニュースポーツ紹介/> (参照日2020.09.18)
- 岡出美則 2015：岡出美則. スポーツ研究にみるスポーツ概念. 中村敏雄, 高橋健夫, 寒川恒夫, 友添秀則編. 21世紀スポーツ大辞典. 大修館書店. 16-23.
- カイヨウ 1970：R.カイヨウ著, 清水幾太郎・霧生和夫訳. 遊びと人間. 岩波書店.
- 川尻 2006：川尻優. 体育・保健体育「かかわり」をとおして学び合う子どもの育成を目指した体育授業-高学年ニュースポーツの実践から. 教育実践研究, 16巻. 113-118.
- 北川 1991：北川勇人, 日本レクリエーション協会. ニュースポーツ事典. 遊戯社.
- 楠2018：楠凡之. 通常学級での「インクルーシブ教育」を考える-三本の実践報告を手がかりに-. 全国生活指導研究協議会. 生活指導, 739号 (8月9月号). 高文研. 31-35.
- 倉田・玉木 2017：倉田梓, 玉木博章. 関係性を紡ぐ表現活動の可能性に関する考察-学級経営の視点から体育に着目して-. 名古屋女子大学紀要, 63号, 人文・社会編. 名古屋女子大学, 117-126.
- Crick 1998：Bernard Rowland Crick. Final Report of the Advisory Group on Citizenship. QCA.
- 塩見 2017：塩見英樹. 運動能力の二曲かと体力向上への対応. 「楽しい体育の授業」編集部編. 平成29年版学習指導要領改訂のポイント. 明治図書. 40-43.
- 品川区 (online)：品川区ホームページ. https://www.city.shinagawa.tokyo.jp/ct/pdf/hpg000032657_4.pdf#search=%E5%93%81%E5%B7%9D%E5%8C%BA+%E5%B8%82%E6%B0%91%E7%A7%91. (参照日2020.09.18)
- 通産省 1990：通商産業省産業政策局. スポーツビジョン21：スポーツ産業研究会報告書. 通商産業調査会.
- 張・長見 2012：張坤, 長見真. 体育学習における「ニュースポーツ」の取り扱いに関する研究. 仙台大学大学院スポーツ科学研究科修士論文集, 13号. 53-60
- 仲野 2007：仲野隆士. ニュースポーツ. 田口貞善編. スポーツの百科事典. 丸善株式会社. 571-574.
- 仲野 2016：仲野隆士. ニュースポーツがもつ豊かな可能性. 体育科教育, 2016年4月号. 大修館書店. 20-23.
- 野川 1992：野川春夫. ニュースポーツへの招待. 健康・体力づくり事業財団. 体力づくり情報, 9巻1号. 10-12.
- 野々宮 2000：野々宮徹. ニュースポーツ用語事典. 遊戯社.
- ビースタ2014：G. ビースタ著. 上野正道, 藤井佳世, 中村(新井)清二訳. 民主主義を学習する-教育・生涯学習・シティズンシップ. 勁草書房.
- ビースタ2016：G. ビースタ著. 藤井啓之, 玉木博章訳. よい教育とはなにか-倫理・政治・民主主義. 白澤社.
- 長谷川 2011：長谷川健太郎. 「ニュースポーツ」の形成:日本におけるカテゴリー化の過程. 早稲田大学大学院文学研究科紀要, 第4分冊57巻. 137-148.
- 藤井2011：藤井啓之. 「道徳教育の充実」に教師はどう向き合うべきか. 体育科教育, 2011年, 2月号. 大修館書店. 10-13.

- 藤原 2016：藤原泰裕. インドの国技「カバディ」を授業に導入する. 体育科教育. 2016年4月号. 大修館書店. 32-35
- 松本 2013：松本大輔. 第Ⅱ部 第4章 運動の魅力や楽しさの正体（運動の特性論）. 鈴木直樹, 梅澤秋久, 鈴木聡, 松本大輔編著. 学び手の視点から創る小学校の体育授業. 大学教育出版. 32-39.
- 本村 2016：本村清人. 「知・徳・体」を育む学校体育・スポーツの力. 大修館書店.
- 森岡 2016：森岡裕策. スポーツ庁の設置と我が国のスポーツ行政の動向 ～スポーツを通じた健康増進～. 一般社団法人日本体力医学会. 体力科学, 65巻1号. 7.
- 師岡 2017：師岡文男. オリンピック・パラリンピックとニュースポーツ. 体育・スポーツ経営学研究, 30巻. 15-17.
- 文科省2010：文部科学省. 学校体育実技指導資料第8集「ゲーム及びボール運動」第1章 体育学習における「ゲーム及びボール運動」領域. https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/jyuujitsu/_icsFiles/afieldfile/2010/07/05/1294600_1.pdf. (参照日2020.09.18)
- 文科省2017：文部科学省. 小学校学習指導要領解説（体育編）. 東洋館出版社.
- 横山・川西・北村 2009：横山茜理, 川西正志, 北村尚浩. 学校体育のためのニュースポーツ種目の開発. 鹿屋体育大学学術研究紀要, 38号. 55-60.

- 1 欧米におけるシティズンシップ教育の歴史や概要に関してはビースタ（2014）を参照。
- 2 この状況は民主主義の（ある特定主義の）帝国主義的拡張（ビースタ 2016, 177）だとされる。また排除された人々は民主主義の「残余」（ビースタ 2016, 169）と呼ばれる。
- 3 集約的モデルは既存のセットメニューの中から多数決で選択する。対して熟議的モデルでは新たなセットメニューを考案したり変更したり、選択肢を創出することもできる。