

青少年が身に付ける 「教養としてのスポーツ」学習プログラムモデルの構築

—アダプテッドスポーツを用いた実践的授業作り研究—

田中 愛*

スポーツが文化として社会に根付くためには、広く青少年がスポーツの魅力や本質に触れ、スポーツを「誰もが身に付けるべき教養」として意識することが必要となる。本研究では、スポーツの教養としてのあり方について哲学的な理論研究を行い、それと並行して具体的な授業を実践し、青少年、特に青年期を迎える大学生が「教養としてのスポーツ実践」を学習するためのプログラムを開発することを目的とする。

本研究の手順は次の通りである。1) 大学生のスポーツ観についてのアンケート調査、2) アダプテッドスポーツを題材とする授業の計画、実践及び反省、3) 2) の授業を受講した大学生によるディスカッション及び相互評価レポートの分析、以上である。

本研究において次のことが明らかとなった。1) アンケート調査によれば、大学入学後もスポーツを継続している学生が40%いる反面、小学校あるいは中学校卒業と同時に、体育授業以外で運動・スポーツを行わなくなる者がそれぞれ30%いる。また、スポーツの本質を示すキーワードとして、「楽しさ」を選択する者が圧倒的に多く、次いで「マナー」、「努力」、「競争」を選択する者が多かった。2) 実際の授業では、シッティングバレーボール等のアダプテッドスポーツを体験した後、5グループに分かれてユニバーサルスポーツを考案する活動を行った。学生間相互評価では、より多くの人が参加しやすく、かつ「楽しさ」を感じることでできるスポーツが高く評価された。

結論は以下の通りである。大学生がスポーツに対する自らの関わり方を問い直し、スポーツ観を変容させるためには、「いつでも、どこでも、だれとでも」楽しむための条件を自ら考える機会が必要である。既存のスポーツの枠組みを取り払い、オリジナルのスポーツを考案する活動は、その目的のために一定の効果をもたらすものと考えられる。

キーワード：スポーツの本質，ユニバーサルスポーツ，スポーツ観，大学生，授業づくり

* 武蔵大学 〒176-8534 東京都練馬区豊玉上1-26-1

Establishment of a Learning Program Model to Enable Young Persons to Experience and Understand “Sports as Cultural Education”

—Research on the Practical Creation of Class Courses Using Adapted Sports—

Ai Tanaka *

Abstract

In order to root sports within society as a culture, it is essential that young people come broadly into contact with the appeal and essence of sports, and that they become aware that sports are a kind of “cultural education that all should experience and understand.” For the present research, philosophical theoretical research was performed regarding the ideal kinds of sport cultural education, and, in tandem with this, specific class courses were implemented, with the purpose of developing a program to enable young persons, and especially university students who are coming into young adulthood, to learn “sports practice that will serve as cultural education.” In chronological order, this research was carried out as follows: 1) a questionnaire-based survey to determine the views of university students about sports; 2) the planning, implementation, and follow-up review of class courses whose theme was adapted sports; 3) discussions with university students who participated in the courses, and an analysis of mutual evaluation reports.

Via this research, the following items were clarified. 1) According to the questionnaire survey, while 40% of students continued to play sports after entering university, persons who no longer performed exercise or sports after graduation from elementary school and middle school comprised, respectively, 30%. Further, an overwhelming majority of persons selected “enjoyment” as a keyword for the essence of sports; next, many students chose “manners” (i.e., sportsmanship), “effort,” and “competition.” 2) In the actual course classes, after participating in adapted sports such as sitting volleyball, etc., students were divided into five groups, and performed an activity wherein they thought up and considered “universal” sports. In the mutual evaluation, highly evaluated were sports in which as many persons as possible could participate and enjoy.

Conclusions were as follows. To encourage university students to reconsider their engagement with sports, and to change their perspectives on sports, it is necessary to provide opportunities for them to think of conditions which enable the enjoyment of sports, “whenever, wherever, and with whomever.” It is thought that such will foster definite positive effects in achieving goals in activities where students propose and consider their own original sports, and discard their preconceived frameworks about sports.

Key Words : the essence of sports, universal sports, perspectives on sports,
university students, school course classes creation

* Musashi University 〒176-8534 1-26-1 Toyotama-kami, Nerima-ku Tokyo, Japan

1. はじめに

体育・スポーツを専攻しない一般大学生にとってスポーツ実践が身近なものであるかどうか・得意か不得意か、ということについてはいわゆる二極化の現状が推察される。二極化とは、「技能や体力の高い者、スポーツが好きで様々な機会にスポーツを行っている者も多くいる一方で、技能や体力が低い、あるいは苦手意識が強くスポーツに参加しない、あるいはできない者がかなりの数いる」という意味である。彼らのスポーツ実践を大学教育の一環として促進するためには、「より幅広く人々を受け入れる」という理想を持つはずの「アダプテッドスポーツ」が、何らかの形で教材として有効ではないか、ということが本研究を始める動機となった。

さらに、体育・スポーツを専攻しない一般大学生にとってスポーツは、大学においては「教養」として学ばれることとなる。「教養としてのスポーツ」については先行研究が行われているが、スポーツを理論面から学び直すための考察がほとんどである。また大学のカリキュラムには、様々なスポーツ実技とは別に、スポーツに関する講義科目が準備され、教養としての価値はそれらの講義が担うこととなる。その反面スポーツ実践は、現状では学生の健康・体力向上の側面からその重要性が叫ばれるため、仮に健康・体力問題が解決されれば容易に不要と見なされる可能性を孕んでいる。一般教養科目としてのスポーツ実技が必修から外される現状が、このことをよく示している。スポーツ実践は、健康・体力とのみ強く結びつくほどに、不要論の根拠を準備してしまうことになるのである。

しかし、スポーツ実践の価値は「健康・体力」のみならず、より幅広く捉えられる可能性がある。本研究においても、その一側面として「教養」に焦点を当てる。

さて、「アダプテッドスポーツ」の教材化に関する先行研究は、例えば日本アダプテッド体育・スポーツ学会編「障害者スポーツ科学」や、日本体育学会アダプテッドスポーツ専門領域において優れた研究が多くみられるが、そのほとんどが、「いわゆる障害をもつ人」を学習者として想定した研究であるか、あるいは将来特別支援教育に携わる可能性のある教員を養成するためのカリキュラムの一部における研究である。

一方、「いわゆる障害をもたない人」を学習者とした授業研究として障害理解推進に関する研究等があるが（たとえば川田 1998、高橋ほか 2004、松原 2008、長浜 2012）、これらの研究では共通して、いわゆる「健常者」である学生が、障害者スポーツの体験を通していわゆる「障害者」に対する意識を

変化させること、あるいは「理解」を促すことが目的とされている。

このように先行研究の概観から言えることは、一般大学生に対して、「バレーボール」や「バスケットボール」等の既存のスポーツを提供することと同じ枠組みで、「アダプテッドスポーツ」の何らかの種目を提供するという点については、これまであまり研究対象となつてこなかったということである。それは、アダプテッドスポーツがリハビリテーションとしての役割を多く担ってきたという歴史に目を向ければ、当然のことであると言えよう。

しかしながら、近年アダプテッドスポーツはその種目独自の面白さに注目が寄せられつつある。また、「障害のある人も、ない人も一緒に」というバリアフリーの理想を追求するのであれば、より多くの人一障害を持つ人だけでなく、障害を持たない人でさえも一がアダプテッドスポーツに参加することには意味があるのではないだろうか。

本研究では、一般大学生がアダプテッドスポーツを体験することによって、既知のいわゆる「近代スポーツ」と自分との関わり方を振り返り、その活動を通して自らのスポーツ観にどのような気づきが生じるかを明らかにしたい。さらに、教養としてスポーツ文化の多様な側面に目を向けるためにアダプテッドスポーツのいくつかの種目を提供することの可能性と意義について、実践を通して明らかにしたい。

2. 目的

本研究では、スポーツの教養としてのあり方について哲学的な理論研究を行い、それと並行して具体的な授業を実践し、青少年、特に青年期を迎える大学生が「教養としてのスポーツ実践」を学習するためのプログラムを開発することを目的とする。

3. 方法

本研究では、次の二つの手順でプログラム構築を試みた。すなわち、1) 大学生へのアンケート調査による「スポーツ観」の現状把握、2) アダプテッドスポーツ及びユニバーサルスポーツを用いた学習プログラム（授業）の計画立案及び実施の2つである。

1) アンケート項目は、次の通りである。

- ・スポーツ・運動歴
- ・スポーツ・運動は身近なものでですか？
- ・スポーツがスポーツであるために必要だと思う事柄に○をつけてください。

【競争、遊び、運動能力、健康、体力、楽し

さ、苦しさ、指導者、知識、教養、頭の良さ、気遣い、マナー、他者、努力、忍耐、根性、上下関係、その他】

- ・スポーツ・運動は好きですか？（理由記述）
- ・スポーツ・運動に関することで、あなた自身のエピソードがあれば教えてください。（記述）
- ・「スポーツ」に対してもつ、あなた自身のイメージはどんなものですか？（記述）

2) 授業計画は次の通りである。

回	実施内容
1	アダプテッドスポーツにはどんな種目があるのか？（映像）
2	アダプテッドスポーツ体験① アイマスクを着けて歩く、走る
3	アダプテッドスポーツ体験② アイマスクゴールゲーム
4	アダプテッドスポーツ概説 （講義&ディスカッション）
5~7	シッティングバレーボール体験（実技）
8~9	「ユニバーサルスポーツ」を考案しよう！
10~11	中間体験会①・②修正点を見つけよう！
12	「ユニバーサルスポーツ」を修正しよう！
13~14	発表会&体験会①・②（実技）

*受講者数：前期34名、後期36名

*5~7回「シッティングバレーボール体験」には実際の競技者を招き、一緒にプレーする。



（写真1：シッティングバレーボール体験）

*8回目以降はグループでユニバーサルスポーツを考案する活動である。



（写真2：グループワーク）



（写真3：道具を工夫したシッティングホッケー）

4. 結果及び考察

4-1. アンケートの結果及び考察

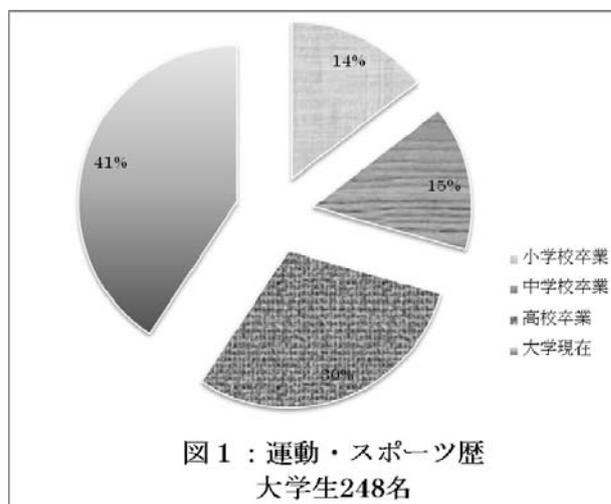
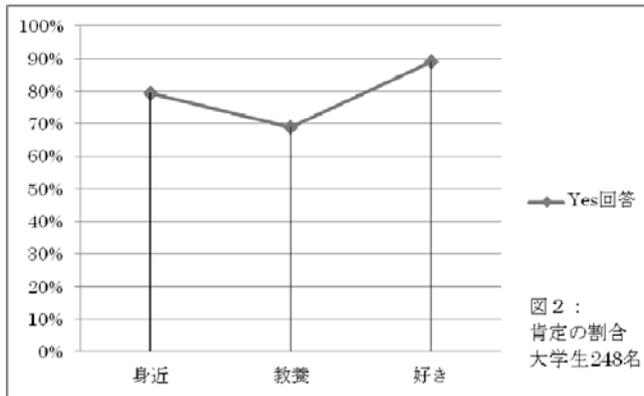
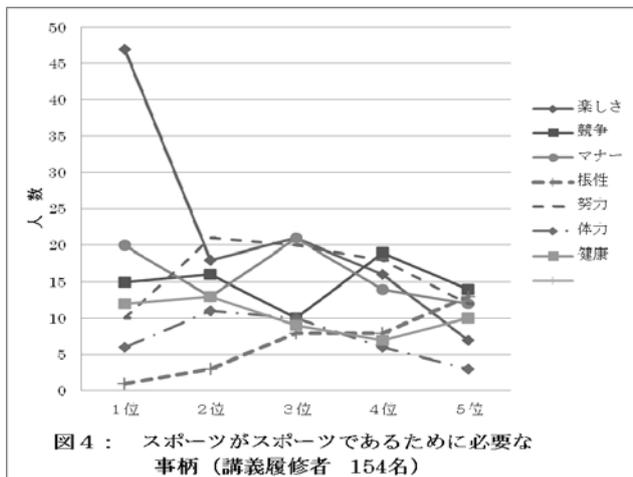
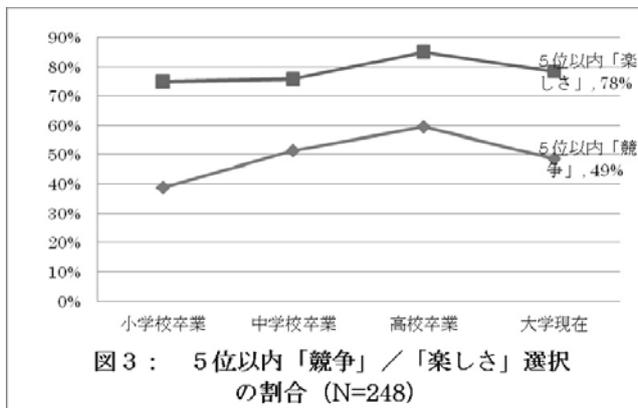


図1は、大学生248名の運動・スポーツ歴である。中学卒業以降、（体育授業以外で）スポーツに関わっていない学生が30%、高校卒業後で見れば60%であった。大学入学から現在も体育会系部活動を含むサークル活動等でスポーツを行っている者が41%であったのは、このアンケートの回答者が実技やスポーツに関わる講義を履修した学生であったため、スポーツへの関心がもともと高い者が多く含まれていたことが推察される。

続いて図2は、「スポーツ・運動が身近であるか」「スポーツと教養は関係があるか」「スポーツが好きか」を質問した結果である。89%が好きであると答えたが、身近であるのは79%、教養との関連性を見出している者は69%とそれぞれ10%の差が見られた。



次に図3は、スポーツに不可欠な要素として5位以内に「競争」と「楽しさ」を選択した割合を示したグラフである。また、図4は、講義履修者154名の、キーワード選択の傾向を示したグラフである。



ここでは、図3および図4をもとにスポーツにおける競争がどのように捉えられているかを明らかにしたい。

スポーツ研究者たちが「スポーツの本質とは闘争と遊戯である」と声を大にしているにも関わらず、大学生で「競争」を視野に入れている者が半数しかない点は注目すべきである。最も多く挙げたのは「楽しさ」で、最も多く1位に選択され、かつ8

割の学生が5位以内に選択している。

ところで、「競争」を選ぶ割合は、運動・スポーツ歴の各段階によって微妙に変化する。すなわち、運動・スポーツ歴の年代が上がるほど（運動・スポーツの継続年数が長いほど）、「競争」を要素の1位または2位に挙げる者の割合が増えている（小学校・中学校卒業までのグループではほとんど無く、高校卒業までのグループで20%、大学現在のグループで37%）。この背景としては、高校あるいは大学まで運動・スポーツを（授業外において）続けることのできた者は、「競争」の醍醐味を味わうことのできた者、あるいは「競争」を通して団結や協力することを体験し、仲間作りができた者であることがわかる。例えば、大学現在もスポーツを続けている者の「スポーツが好きである理由」の記述欄には、次のような回答がある。

- ・自分をいろんな意味で成長させてくれるもの。忍耐だったり、努力だったり。楽しさももちろんあるけど、そういうことなしにスポーツは語れないから。スポーツに一生懸命取り組むことが心身共に成長することにつながると思います。スポーツは素晴らしい。
- ・部活でできた友達が中学・高校とも一番仲が良い。今でもしょっちゅう連絡を取り合い遊ぶ一生の仲間ができました。

運動・スポーツ歴が長い学生のほとんどがこれに似た記述をしており、スポーツにおける苦しい側面さえも肯定的に捉えられている学生が多いことがわかる。これは、講義の際のレポートを見ても同様である。スポーツの本質について気付いたこと（2009年レポート）には、次のような記述がある。

- ・才能があっても、何もなくても勝つことができ、その勝利で喜びを味わえる人は本当に数少ないだろう。でもきついつか壁にぶちあたり、その勝利で喜びを味わえなくなったり、自分や誰かに敗北する時が来ると思う。その時に立ちあがれるか、向かっていけるか、それを幸せな経験として捉えられるかが重要なのだと感じた。スポーツは特に才能があるか、無いかで辛い思いをする場合が多いだろう。しかし、そこから人は強くなれるのではないかと思う。スポーツとは、全ての状況を吸収し、それを甘受して立ち向かってゆくことで自分を成長させていくことができる絶好の機会を与えてくれる場だと思う。」（2009年「国際スポーツ文化論」講義レポート）

その反面、小学校卒業以降、授業外でスポーツを行っていない学生の「スポーツが好きでない」理由には次のようなものがあった。

- ・遊びで友達とするのは好きですが、上下関係や順

テーマ3
一般
奨励
子ども・青少年スポーツの振興に関する研究

位づけされたりするのはあまり好きじゃない。

- ・運動能力がないから他の人の足を引っ張ってしまう。
- ・バレーやバスケはチームメイトに迷惑をかけてしまったら…とどうしても思ってしまうくらいくつな気持ちを感じてしまう。

以上のように、自らが「競争」の枠組みの中で苦い思いをし、「競争」に対する負のイメージを持っているようである。同様に、

- ・するより、みる方が好き、興奮する、でも、するのも遊びで、勝ち負けをあまり気にしないで行うのは好き、(運動音痴で“得意”ではないから)
- ・自分自身があまりスポーツをしないので遠いもののように思えます。むしろ、スポーツは見るものという意識があります。

以上のように、競争に対する負のイメージから、スポーツを「する」ことを敬遠し、「観る」側にまわっている様子が見えてくる。彼らのスポーツに対するイメージは、「運動神経が良い人がするイメージ」「得意な人、苦手な人の差がある。」「本気でスポーツをする人間は、生活の全てをそのスポーツに結びつけているように思える。故に、「スポーツ」はまるで仏教徒の求道のようなイメージがある。」というものであり、どこか他人事のように、憧れの対象として観ている者もいる。競争によって生じる葛藤や、競争によって淘汰された体験を持つ者が、スポーツ「実践」から離れていくことが推察される。

大学生にとってスポーツにおける「競争」とは、追求することによって自分自身を高めてくれるものである一方で、追求する途中で脱落する者がいること、身体能力や体力について自信を持たずに競争に対して苦手意識をもち、できることなら避けて通りたいという学生も一定数いることがわかる。スポーツの競争が持つもう一つの側面によって、スポーツをすることから遠ざかる学生がいるということである。

4-2. 授業実施とその評価

アンケートから明らかとなった「競争」の二面性と、それらが青少年に及ぼす影響を踏まえ、本研究の2本目の柱である授業を実施した。

14回の授業の前半(1~7回)は、アダプテッドスポーツ体験に当てた。シッティングバレーボール、ブラインドドレー、アイマスクをつけた状態での簡易的なボールゲームを体験し、そのルールや動きの工夫をし、既存のスポーツの枠組みを越えられるようにした。

後半(8~14回)は、7~8人が1グループとな

り、「ユニバーサルスポーツ」を考案し、他のグループに体験してもらうこととした。提示した条件は、「ユニバーサル、かつ面白い」という点のみである。ゲーム終了後、感想や改善点を1人ひとり提出し、その意見を受けて各グループでゲームを修正し、最終発表会につなげる。

図5は、アダプテッドスポーツワークショップ受講生の、キーワード選択の傾向を示したグラフである。図4の講義受講生と同様に「楽しさ」が圧倒的に多いが、「競争」「努力」を選ぶ者が比較的少ないこと、「遊び」を選択したものが一定の割合で存在することが特徴的である。

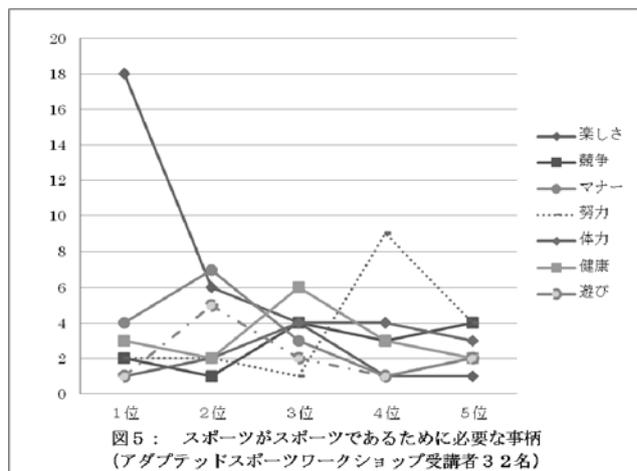


図5: スポーツがスポーツであるために必要な事柄 (アダプテッドスポーツワークショップ受講者32名)

グループワークの中盤、すなわち中間評価の段階では、「点数が入り過ぎてつまらない」・「ルールが難しすぎる」・「守備が暇すぎる」・「無理がある」・「一体感がなかった」等の厳しい意見を互いに出し合う活動が見られた。それをきっかけに、皆が「面白い」「盛り上がる」ゲームにするためにどうすればよいかを、再度考えることとなった。また、「コントロールがよければいくらかでもボールが入ってしまい、単調なゲームになっていたのでは、道具を変えるか、キーパーがもっとセーブしやすいような工夫が必要だと思います。」「すごく楽しいけど、健常者だからかもしれない。少なくとも足が悪い人はできない。もう少しアダプテッド感がほしい。」と修正案を提示するコメントもあった。これらの中間評価を経ることによって、「ユニバーサル」かつ「面白い」という課題の難しさに改めて気が付き、動きながら考える必要に迫られたようである。

前期授業では、最終的に5つのグループが、以下のようなゲームを考案した。

キャッチゴール: ゴール型、シッティング、パス以外はゴロでボールを運ぶ。ゴールにいるキャッチャーにパスが通れば得点。**ブラインドベースボール**: 野球型。スタンディング、アイマスクをつけ、短い

バットでビーチボールを打つ。攻撃側も守備側もアイマスクを付け、それぞれアイマスクをつけない指示者の指示を聞きながら動く。**フラフープゴール**：ゴール型、シッティング。ボール運びはパス。ゴールにいるキャッチャーがフラフープを持ち、フラフープにボールを通せば得点。**ワンハンドタッチラグビー**：ゴール型。スタンディング。片手でいうタッチラグビー。男子は非利き手、女子は利き手のみ使用可。使ってはいけない方の手に軍手をはめ、判定しやすくする。**ファイナルエリジョン**：ゴール型、シッティング、ボール運びはドリブルあるいはゴロ、パス。ハンドボールゴールの下側 140 cm の決められた範囲内にボールを投げ入れれば得点。できるだけ多くの人が動いて楽しめるようにしたシッティング球技スポーツです。

学生によるゲーム解説は以下の通りである。

ユニバーサル：色々なスポーツを混ぜているので何かの経験者のみが有利になるということはない。ボールを投げても転がしても打ってもよいとしているので、子どもや女性やボールがつかめない人でも参加できるようになっている。ゴールに近づけるラインを女性は 1 m 近くに設定することでシュートやスピードや威力の差をなくし、男性と同じような強さのボールを投げることができる。これにより女性の積極的攻撃参加を可能にしている。

面白さ：シッティングという限られた体制や動きでボールを追って得点することが求められる。また女性は男性より 1 m ゴールに近い位置でシュートできる等の個人差をなくすルールがあるので、性別や力の差が大きく出ずみんながのびのびプレイできる。ボールのパスの仕方に制限がないので、多様なパス回しができる。また、ロングパスでつなぐことも、ショートパスでつなぐことも可能だが、一人で進むにもドリブルと転がすことの 2 種類があり、工夫をすればボールを進める方法は色々ある。多様なやり方がある故、戦略を立てたり、何度プレイしても面白さが出てくると思う。

【授業評価：学生間相互評価について】

本授業の評価を、学生間の相互評価とし、本授業の狙いが達成されたかどうかを学生同士の評価活動を参考に考察することとした。具体的には、各個人が、考案された 5 種目を、5 つの観点から評価するというものである。5 つの観点を各自設定することとしたのは、最もユニバーサルなスポーツを選考ことによって、スポーツの本質について自分なりに振り返る機会を確保するためでもあった。

受講生が設定した評価の観点は、多様なキーワードで表現されたが、大きく 8 種類に分類できた。

1. ユニバーサル性

2. 競争
3. 運動量
4. 他者との連携や強調
5. ユーモア・エンターテイメント性
6. 平等性、公平性
7. 独創性
8. 実現可能性

なお、後期クラスにおいては、「ルールの分かりやすさ」、「性別・身体能力に対するカバー」という観点が多く挙げられた。特に「男女・運動能力の差」は、男女が一緒にプレーしたときに身長差や体力差により男子だけがどんどんプレーして活躍してしまわない工夫があるかどうか、障害がある人でも誰でも一緒にプレーすることができるかということが意図されている。「ルール」は、他の観点とくに「継続性」に関連してくるのだが、鬼ごっこやかくれんぼ、ドッチボールなどのように単純なものではなく、頭を使うものであるかどうか重視されていた。

この中で特に注目したいのは、「競争が苦手」「運動が得意でない」と答えた学生でも、ゲーム評価の際には、競争性や運動量、盛り上がり、エキサイティング等のキーワードを観点として設定していたことである。苦手意識がありながらも、できることなら自らも競争に参加し、運動することで汗をかきたい、と思っていることが浮き彫りとなった。この 8 つの点は、受講生がスポーツを身近に感じるために必要な要素だと言い換えることができるだろう。

他のグループから高い評価を得たゲームに対しては、「競争性：敵味方がはっきりしていてボールの取り合いになることでプレイにスピードが要求され、スリルがある。」点や、「継続性：たくさんの攻撃パターンがあることが継続してプレイすることの楽しさを引き出している。」「チームワーク性：個人がボールをもって進むことに制限があるのでボールを仲間に回すことが絶対に必要となる。」「エキサイティング性：ゲームの流れが著しく変化する。必至にゴールを目指すという気持ちを掻き立てる要素がある。」等のコメントが現れた。これらの観点を、学生自らが発見し評価したという点は、本授業の狙いがある程度達成された点と考えてよいだろう。

4-3. 授業の分析

①「座ること」に対する意味づけの変化

前期の 2 グループ以外はすべて「シッティング」でのゲームとなった（2 グループに対しては授業者

が「シッティングにこだわらなくても良い」と再三助言している)。この傾向には、第5週から第7週でシッティングバレーボールを体験したことが大きく影響していると思われる。授業回数としては「アイマスク」や「サイレント」の体験も2回確保しているが、その体験が反映されることはなかったようだ。(その理由を問うと「難しい」・「無理」・「危険」とコメントが返ってくる。)

逆に、シッティングバレーボールの回には、前期延べ6名、後期延べ10名のプレーヤーをゲストとして招き、基礎練習からゲームまで学生と一緒にプレーしてもらうことができた。実際に彼女らと接しただけでも「シッティング」に対する印象が強くなり、また一緒にバレーボールをする中で、「能力」についての見方が少し変わったようだ。以下、学生のコメントである。

T (女) シッティングバレーでは下半身が動かせない分、上半身をうまく動かさず大変だった。だが、それ以上に楽しさも大きかった。なぜなら身体が不自由な分、逆にそれをどれだけ活かして、自分の身体を動かせるのか考えることによって、可能性というものが広がってきたからである。

S (男) アダプテッド・スポーツとは障害者のために作られたものであり、既存のスポーツを簡略化したものだと思っていた。しかし実際は、私たちが普段使用しない能力を使用して争う、とても厳しい競技であり、健常者でも楽しめるスポーツであった。

オリジナルの活動をする際にも、「座って動く」ことが「自分たちにとって」無理なことではなく、身近に感じられるようになり、かつ「座って動く」種目にも「競技」性が見出されたと考えられる。

②「ゴール型」の面白さへの気づき

考案の段階で「ネット型」を試していたグループも、「盛り上がらない」という理由でゴール型へ変更する。野球型のゲームに対しても、「守備が暇」「盛り上がらない」と酷評があった。ネット型およびゴール型の種目については、短時間ですぐにゲームにたどりつくことができず、扱いが難しかったようである。ただしこれらの種目は、学生が評価項目として挙げている「継続性」の観点に立てば、慣れるためにある程度の時間を要するもの、じっくりと技術を習得すれば面白いものであることが予想される。

高校までの体育授業では(学習指導要領に則るかぎり)幅広い種目が確保され、それらを体験してきたと想像されるが、課外活動・習い事・休み時間や放課後の遊びを考えれば、フットボール、バスケット

ボール、ハンドボール、ホッケー、ラクロス等、ゴール型スポーツが多く挙げられるため、ゴール型スポーツの面白さを知っている学生が多いと推測される。ゴール型が「手軽に盛り上がる」という点で学生にとって馴染み易かったことがわかる。ゴール型の場合、移動の際にはシッティングバレーボール以上に下半身を使うため、この点についてさらに工夫を促すことが必要となる。

5. まとめ

スポーツにおける競争には二面性がある。一つは、過度に結果が追い求められる面であり、もう一つは過程に生じる教育的価値である。学校教育段階において、この二面性は良くも悪くも子どもたちに強い影響を及ぼしているようである。競争の価値を知っている者がその恩恵を十分に受け生活を豊かにしていく一方で、他方競争によって淘汰された者は、まさに「スポーツを観る側」へ回らざるを得なくなっている。この両者の傾向は、大学入学までの段階ではっきりと分かれつつある。そうであれば、大学教育において「競争」をどのように教材として用いるべきか十分に検討する必要がある。

すなわち、競争の価値を知っている者が自らを成長させるための活動の場を確保しておく一方で、競争の過剰な側面から弾き出された者が、競争という一要素をも含む広がりのある文化として、再びスポーツ「実践」を享受できる場を確保しておくことが必要となる。大学生がスポーツに対する自らの関わり方を問い直し、スポーツ観を変容させるためには、「いつでも、どこでも、だれとでも」楽しむための条件を自ら考える機会が必要である。既存のスポーツの枠組みを取り払い、オリジナルのスポーツを考案する活動は、その目的のために一定の効果をもたらすのではないだろうか。

本研究の課題として、「スポーツ」(特に近代スポーツ)の本質と構造を十分に踏まえたプログラム作りについて、さらに改良を重ねる必要がある。特に、プログラム前半のアダプテッドスポーツとプログラム後半のユニバーサルスポーツの関連性を明確にする必要がある。また、プログラム実施に際し、参加者個々の運動・スポーツ経験を踏まえた相互評価の方法については不十分な点が多く、明確な方法を確立することができなかった。これらの課題については、今後さらに研究を進める必要がある。

参考文献

・びわこ成蹊スポーツ大学編(2008)スポーツ学の

すすめ、大修館書店

- ・カイヨワ 多田・塚崎訳、(1990) 遊びと人間 講談社学術文庫
- ・江橋慎四郎 (1965) 楽しい軽スポーツ、ベースボールマガジン社
- ・ノルベルト・エリアス、エリック・ダニング、大平章訳 (1995) スポーツと文明化—興奮の探究、法政大学出版局
- ・藤田紀昭 (2008) 障害者スポーツの世界—アダプテッド・スポーツとは何か、角川学芸出版
- ・藤田紀昭 (1999) 「スポーツと福祉社会—障害者スポーツをめぐる」、スポーツ文化を学ぶ人のために、井上俊、亀山佳明編、世界思想社
- ・深澤浩洋 (2006) 大学教育におけるゲームづくり実践とその意義—創造性育成の機会としてのスポーツ教育の可能性—、体育・スポーツ哲学研究 28(1)、51-64
- ・ベルナルド・ジレ (1952) スポーツの歴史、文庫クセジュ
- ・グルーペ、永島惇正他訳 (2004) スポーツと人間、世界思想社
- ・ホイジンガ 高橋英夫訳、(1973 初版) ホモ・ルーデンス 中公文庫
- ・稲垣正浩 (1984)、近代スポーツの誕生とその背景、岸野雄三編著 体育史講義 大修館書店
- ・川田公仁ほか (1999) 大学体育の授業における障害者スポーツの試み—シッティングバレーボールを用いて—、つくば国際大学研究紀要 5, 111-122.
- ・熊野晃三 (1995) ニュースポーツの登場—その歴史的意味、稲垣正浩・谷釜了正「スポーツ史講義」大修館書店
- ・松原豊 (2008) アダプテッド・ダンスの授業を通じた障害理解推進に関する研究、日本体育学会第 59 回大会大会号 p.271
- ・松田稔 (1980) 軽スポーツ、YMCA出版
- ・増永正幸ほか (國學院大學スポーツ・身体文化研究室編) (2005) 教養としてのスポーツ・身体文化[改定版]、大修館書店
- ・森田啓 (2007) 教養教育としての大学体育の試み—学生が運営する授業—、体育・スポーツ哲学研究 29(2)、151-164
- ・永浜明子 (2012) 「アダプテッド・スポーツ体験による大学生の意識変化に関する事例報告 (第II報)—アダプテッド・スポーツ導入に向けた授業自己評価の観点から—」、大阪教育大学紀要第V部門、60(2)、31-44
- ・仲野隆士、原田宗彦 (1999) 新しい軽スポーツのすすめ—体育を楽しく—、杏林書院
- ・奈良女子大学文学部スポーツ科学教室編 (1998)

やわらかいスポーツへの招待—軽スポーツを科学する—、道と書院

- ・(財) 日本障害者スポーツ協会監修 (2004) みんなで楽しむ障害者スポーツ第4巻、学研
- ・関春南 (1986) 現代社会におけるスポーツの価値と創造、体育原理専門分科会編 スポーツの概念 第1章第7節 pp.59-74,63 不昧堂出版
- ・杉山進、小林勝法、奈良雅之 (2001) 大学体育の現状と課題、体育・スポーツ哲学研究 23(2)、1-15,5
- ・高橋一栄、佐藤勝弘、西原康行 (2004) 大学体育における教育課程に関する研究 (第II報)—とくにコンテンプラリースポーツの新たな試みについて—、新潟医療福祉誌 4 (1) 63-72
- ・早稲田大学スポーツ科学部編 2003 教養としてのスポーツ科学 大修館書店
- ・渡部憲一 (2003) 人間とスポーツの歴史、高菅出版
- ・ワイス、片岡暁夫訳 (1991) スポーツとはなにか、不昧堂出版

この研究は笹川スポーツ研究助成を受けて実施したものです。

