

学校体育における遊びの可能性について

－遊びと仕事の関係性に着目して－

森山 旭 (新潟大学)

1. 序論

子どもの遊びは、学校体育のなかでいかなる意義を有しているのだろうか。本研究の目的は、学校体育における遊びの可能性を探ることである。そのため本研究では、具体的に次のような手順で考察した。第1章では、西村、アンリオ、デューイの遊び論から、遊びとは何かを明らかにしている。次に第2章では、遊びの対極にある仕事とは何かを明らかにしたうえで遊びと仕事の関係性について検討し、仕事に遊び要素が内在する危険性や可能性を考察した。そして第3章では、学校体育の特徴を検討しながら、矢野の教育論を参考にして、学校体育における遊びの可能性について考察している。

2. 遊びの本質について

西村とアンリオの遊び論に共通することは、遊びとは外面的な特定の活動ではなく、主体的な活動として捉えられるべきであるということである。そこにおいて遊びは、主体と客体の境界線がぼやけた状態に陥り、それに至るためには宙ぶりの面白さが重要となり、そこに余裕や余地が必要となる。これに対して、主体と客体との間に一定の距離が必要とする捉え方もあった。またデューイはそれらとは別に、遊びには目的があり、遊びが仕事に変化していくという捉え方も示した。

3. 遊びと仕事の関係性

まず仕事とは、何かの役に立つ活動であり、ある目的のために活動するもの、すなわち有用性を本質とすることが明らかにされた。このことに関わって、山田は、遊びにも仕事にも存在する目的を「内的目的」とし、逆に仕事にだけ存在する目的を「外的目的」とした。つまり前者はその活動それ自体が目的であり、後者は有用性の原理に基づき活動後の何かしらの成果が目的となり、ここに遊びと仕事の相違点が見出された。しかしながら、仕事にも「内的目的」が存在する場合があります、それが福田の指摘する「私の仕

事(面白さを感じれる活動)」である。つまり、仕事において両目的がバランスよく働くためには、仕事のなかに遊び要素が必要であり、遊びと仕事にはフロー体験という共通点を見出された。ただし、仕事に遊び要素が存在する危険性として、仕事である事を忘れ周りに悪影響を及ぼす可能性もあろう。

4. 学校体育における遊びの可能性

学校体育には有用性が存在し、矢野はそれを「発達としての教育」とし、逆に有用性が存在しないものを「生成としての教育」とした。後者では溶解体験(自己喪失した状態)に至り、逆にそれが自分自身を認めるきっかけになると指摘した。つまり、先述した遊びにおける主体と客体の境界線がぼやけた状態とは溶解体験であり、遊びとは主体と客体とを繋ぐような働きをもっているのである。そうであれば、遊びは、その境界線のぼやけにより他者の気持ちを理解することになり、コミュニケーション向上のきっかけとなる可能性をもつことが示された。

5. 結論

学校体育における遊びは、自分自身を認めるきっかけになるだけでなく、他者理解をとおしたコミュニケーションの向上に貢献する可能性がある。したがって、今後体育授業のなかでその具体的な活用の仕方を検討するべきである。しかし、子どもたちに授業である事を忘れさせてはならない。アンリオが言うように、一歩身を引かせて距離をとり、授業に取り組みせることも必要になってくるだろう。

6. 主な参考文献

西村清和(1989)『遊びの現象学』勁草書房／ジョン・デューイ(1950)『思考の方法』(上田清次訳)春秋社／山田敏(1994)『遊び論研究- 遊びを基盤とする幼児教育方法理論形成のための基礎的研究-』風間書房／矢野智司(2000)『自己変容という物語』金子書房