

体育教育と競争

ながさわ みつお
長澤光雄

秋田大学教育文化学部助教授

一．はじめに

体育という教科では競争を教えることになっている。そして小・中学校では二〇〇二年四月から、高校は翌二〇〇三年四月から新学習指導要領に従って教育が行われることになった。その体育の、中学・高校では保健体育の、教科の目標は健康の保持増進と体力の向上があげられている。しかし健康増進と体力向上は、いくたびか指導要領が改訂されても一貫して目標の中心となっている。ではなぜ、競争を教えるのか、特に健康増進と競争は相いれない要因が

考えられるが、その背景は明らかにされているのか、それらの様々な検討を含め、体育教育と競争の関係を整理してみることにする。

二．競争を教える教科である体育

前段で小学校の教科名体育と中学・高校の教科名保健体育を続けて示したが、ここでは教科の中で行われる教育を体育教育と呼ぶことにする。学校には教科の体育のほかにも体育がある。それは指導要領（文部省一九九八）の基本的性格を示し冒頭の第一章となる「総則」の、第一「教育

課程編成の「一般方針」の、三に「学校における体育・健康に関する指導」が示されているのである。この体育も、教科の体育の目標とほぼ同じ体力向上と健康増進を目指し、学校の教育活動全体を通じて行うことが義務づけられているのである。運動会やクラス対抗スポーツ大会などはこの目的を含めて実施することになる。さらに、運動部の活動もこの項の趣旨にそって行われるのである。これは総則の体育と呼ばれ、教科の体育と区別されている。高校野球に代表され、春夏の甲子園大会のように、運動部活動はまさしく競争が行われるのである。

総則の体育で競争が行われている一方、体育教育の中でも競争が教えられるのである。その内容を調べると、第二次世界大戦以降、すなわち指導要領に提示されるようになった体育の内容は、スポーツが中心になっている。それまでは明治の学制発布以来教科名も体操や体錬で、体力向上と健康増進のためだけの運動、すなわち徒手体操や訓練が中心であった。そしてその後スポーツが中心になって、そのスポーツの多くが競争を目的にし、ルールが整備されている。したがって、その競争の要素を取り除いては、そのスポーツらしさを経験できない場合があるのである。登山のように本来は競争を含まないスポーツもあるが、子どもの通学可能な場所に設置される学校にはなじみの薄いものも多く、残念ながら競争を含まないスポーツのほとんど

が体育教育から除かれている。

さらに、東京オリンピックが開催され、テレビでその模様が生中継され、外国人選手と日本選手の体格が国民の下にあらわになった。それと共に、高度経済成長を支える労働力には強固な体力が求められて、体力の向上が課題として大きく取り上げられた時代があった。それにこたえ小学校の二時間目と三時間目の休み時間を延長し、運動をさせる業間体育と呼ばれる時間帯が設定された。このことに象徴されるような体力向上重視の指導要領（同、一九六八）が示された。これは体育教育の過去最大の失敗と考えられ、体力向上の目的は達成されず、むりやり教室から追い出された子どもたちに不評で、休憩時間を奪われた先生たちの負担が増しただけであった。さらに強制によって運動を嫌いにさせてしまう引き金にもなったのであった。その反省にたち、特別な時間帯の設定はもろん廃止された。そして、体育の目標にも楽しさを重視することが示され、楽しい体育のニックネームもついて、新指導要領にも受け継がれた現在の、スポーツ中心の体育教育の原型ができあがったのであった。

しかし、初期の楽しい体育は遊びの体育、無計画な体育と誤解されることにもなってしまった。そこで、体育の楽しさとは享乐的な楽しさではなく、運動の特性に触れることであると解釈された。すなわち、それぞれの運動が持つ

独自性、他の活動では経験できないその運動の中核的要素、それらを経験することによって得られる喜びをさすことが示されたのであった。多少の苦痛はあっても、忍耐することによって獲得する充実感や達成感等を体育の楽しさと、捉えることが再認識されたのであった。

このような運動の特性に触れる体育の楽しさをスポーツについて検討すると、競争を経験させる必要が出てくるのである。子どもたちに人気のサッカーやバスケットボールは、基本的なボール扱いと共に、ポジションや役割分担をして、ゲームをすることが学習活動の中心になることが当然の成り行きとなる。楽しい体育となる前は、ボールを蹴ることやシュートを放つ技能を身につけることに重きを置き、ゲームはほんの少し経験し、満たされないまま子どもたちはその種目の学習を終えていたのである。ゲームとは得点を取りながらその多少で勝敗を決するまさに競争そのものである。陸上競技などもその記録を測り、能力の優劣さを測ることから、リレーを行い他のチームと競走することが課題となり、子どもたちはその順位に一喜一憂し、喜びや悔しさを全身で表現するほど夢中になるのである。

我を忘れて全力疾走するこのような活動は、自分自身にとって有益なことを理解しつつも、三日坊主に終わることの多い大人のフィットネス運動より、質的にも量的にも健康増進と体力向上の効果が期待できることが理解されるで

あろう。

三、遊びの中にも競争が存在する

スポーツの多くが競争を目的に構成されているが、子どもたちの遊びの中にも競争の要素は見つけだすことができる。「遊びと人間」(カイヨウ、一九七三)には、双六に代表される偶然性を使う遊び、ままごとに代表されるまねる遊び、滑り台に代表されるスリルや爽快感を楽しむような遊びと共に、かけっこなど競争する遊びがあげられ、四分類されている。遊びは年長の子どもから次の代の子どもに伝えられ、自然に受け入れられて様々な様式で世界中の子どもたちに経験されている。競争は遊びの一要素であり、子どもたちに自然に受け入れられているのである。特に現在の子どもは、仲間と空間と時間が足りなくて遊びを奪われていると言われている。子どもは健やかな成長に遊びが不可欠なことは衆知のことであるが、それを補うことも体育教育の役割の一つになりつつある。

教科の体育の目標は健康増進と体力向上が中心であることは前述した。しかし、授業だけではとてもその目標が達成できる時間数ではない。新指導要領では年間九〇時間に削減され、週三回の授業も確保されない少なさとなつてし

まった。そこで総則の体育に示す教科以外の運動がさらに重要性を増すことになる。小学生には遊びとスポーツ少年団活動に、中・高校生には運動部活動に目標達成がゆだねられることになる。また、サッカーリーグの下部組織のクラブなど、学校から離れたクラブや、商業スポーツ施設における運動にも目標達成の期待がかかっている。

健康増進と体力向上は教科の体育の目標であるだけではなく、成熟社会の労働環境の変化から、ストレスが増加し運動不足になりがちな現代人の課題でもある。卒業後の運動実践を促すためにも、体育教育において運動の楽しさや適度な疲労の爽快感など実感させることは大切である。それが、教科の体育の大目標である生涯体育、生涯スポーツに道筋をつけることになる。大人は健康のために運動をする動機を自覚しているが、しかしその目的だけではなくなかなか実践に結びつかない。やはり、運動の仲間をつくることと共に競争の要素を取り入れた運動が必要となる。そのような競争は、動機を高めてくれるだけではなく、成績や実践した運動の足跡をたどる楽しみも生み出してくれる。このように社会比較となつて、次の競争の機会を求め、自己実現もされることにつながるのである。体育教育の目的は学校だけで完結するのではない。したがって、遊びの範囲、すなわち実生活から離れた環境で行われる競争の必要性もここにあるのである。

子どもが行っていた競争的遊びは、文明と共に洗練されスポーツと呼ばれる文化へ発展して、大人も夢中になり、場合によっては職業にもなり、さらにそれを産業の一つにもってきている。オリンピックに代表されるこのように発展した競争は、見せるために脚色されたり、公平さを保つためセックスチェックがかつて行われたが、選手の人権を侵すこともあった。このように教育にそぐわない面も肥大させてきた。したがって体育教育の中で扱う競争は様々に工夫し、子どもたちに受け入れられ、教育の目的に適した内容になるための配慮が続けられている。

四、競争を教える際に配慮されていること

例えば小学校の陸上運動の指導では、多くの子どもに勝つ機会が与えられる工夫が、指導の手引きである指導要領解説(同、一九九九)に示されている。この背景には、元になった陸上競技というスポーツの特性が考慮されている。個人的種目であり、体力によつて大きく結果が左右されるこの種目特性を踏まえると共に、勝利は次の競争を促す傾向があり、敗北は競争の回避や劣等感を助長する場合もあることも踏まえたものである。またサッカーやバスケットボールのゲームでは、総当たりリーグ戦の他に、対

抗戦として同一チームとの複数対戦が、指導の参考書である指導資料（同、一九九二）に示されている。ボールゲームの勝敗は運に左右されることがあり、一度負けた相手にも雪辱することはよくあるのである。

この他、勝敗の未確定制が確保されていない場合、すなわち実力の差が歴然としていて結果が予想できる場合には、参加意欲が削がれてしまう。そこで、ゲームに偶然性が含まれるようじゃんけんをする場面を設けたり、適切なハンディキャップを設定したりして、結果が予想できない状況をつくり参加意欲を高めている。また、ランク分けしたりグループ分けしてゲームを行うと、対戦相手と力が拮抗し勝敗の未確定制が確保されたり、相手の特徴が把握でき、作戦などを充実させられる。さらにこのことにより、ランクやグループ毎に優勝チームが生まれ、優勝の経験を増加させられると共に、成績下位者の序列がグループの間で不明瞭になって、劣等感や屈辱感などを解消する効果も派生する。ただ、明確にランク分けすると優越感を増長させたり、あからさまなハンディキャップが劣等感を発生させることも背中合わせに共存している。この負の側面を和らげるため、ランクに分ける際に子どもたちが自主的に選択する状況を設ける配慮は重要である。またハンディキャップを設けるために、スタートラインを前に出したリ、得点を割り増しにするような優遇措置や、制限を取り

払う特別ルールを設定することもしばしば行われている。しかし、そのために色の違った帽子を着けさせたり、特別のゲームベストを付けさせると、そのこと自体がブライドを傷付け、場合によってはトラウマにまでなってしまうことがある。目に見えるあからさまな状況を伴うハンディキャップの設定は避けるべきである。特別ルールの適用も子どもの自主的申請が可能な状況、アメリカンプロバスケツトボールの選手が要求するタイムアウトや、ラグビーでマークを申請する状況を参考にしたり、ハンディキャップも結果を計算によって修正するゴルフの例を参考にすべきである。

個人種目を工夫して団体競技化することもしばしば行われている。短距離走や水泳をリレーとして行うことは一般的であるが、走り高跳びであっても、その記録を合計して競争するような団体競技化をしているのである。マッド運動や跳び箱運動においても、仲間と一緒に運動して技を揃えたり対照させて、活動意欲を高めている。このことにより、技の表現できる幅を広げ、できないことによる羞恥心や劣等感を解消させる効果が生まれてくる。

さらに最近では、課題別学習により運動する場所が集団毎に分かれたり、運動の内容が集団によって異なる学習形態が盛んに行われている。その場合の課題が競争の集団と、運動の持つ独特な心地よさや楽しさを求める集団に分かれ

る場合も見られるようになってきた。競争を課題とする集団の活動はゲームや記録会で、独特な心地よさを課題とする集団の活動はパスやシュート、あるいはジョギングなど運動を継続する活動となる。独特な心地よさを遊びの要素（プレイエレメント）と呼び、ボールを対象とする種目に多く存在することが認められている。かつてサラリーマンの昼休みに男性はキャッチボール、女性はバレーボールの円陣パスがよく行われていた。これらが楽しかったのはこの要素によるのである。

また、競争を行うと勝者と共に必ず敗者が生まれる。そこで、競争の持つ達成動機の向上効果を保ちながら、敗者を生み出さないよう運動の形式はそのスポーツを用いながら、達成すべき課題を新たに設けて課題達成を運動の目的にする指導も増えている。このような指導の形式を達成型学習と呼び、通常のゲームを行ったり競走する形式を競争型学習と呼んでいる。達成型学習では適切な目標を設定することはかなり困難なことで、記録の統計処理や体力・体格との関連を分析する研究も、陸上運動などの小学校の学習内容については行われている。これがうまく設定されると、場合によっては全員の課題が達成でき、しかも努力や繰り返しが必要であったなら、その時は全員が勝者の気分を味わうこともできるのである。この課題別学習は先に述べたランク分けの好例の一つである。

力を出し切ったときの満足感や達成感は次の活動意欲を喚起することにつながるのである。運動が身体を作り、体力を高め人は健康になるが、運動は多少なりとも苦痛を伴うわけで、それを乗り越える活動意欲を高める働きは競争の利点の一つである。それでも、運動の動機付けの手段とされる競争の乱用は弊害が多く存在することが指摘されている。鉄棒の技のできばえによつて横綱、大関、関脇などの階級をつけたり、水中石拾いで拾った石の数を競わせる例は、本来の運動の楽しさや、本来身につけるべき技能の経験や理解を妨げることになってしまふ。体育教育は、健康を増進したり体力を向上したりする機能的側面と共に、スポーツの楽しさやその崇高さなどの価値を経験したり理解する文化的側面があるのである。そしてその文化的側面が、価値観の多様化している現在には重要な意味を持つてきているので、競争を正しく理解できるような配慮が求められるのである。

五. まとめ

人間の存在自体に矛盾があるとも言われるが、人間の所業である体育教育にも矛盾する側面があることを提示できた。学習指導要領の体育の目標である楽しく明るい生活を

営む態度を身につけ、教育基本法に示された人格の完成を目指すための教育の結果、人生を幸福なものとするためには、体育教育における競争は、文化の一面であると正確に捉えるためのいくつかの視点を示すことができた。意欲が高まり達成動機の高揚に寄与するなどの競争の価値と、差別やトラウマにまで陥る危険性を持った競争の弊害も指摘できた。

以上のように正確に競争を認識し、競争の当事者は勝利にのみ喜ぶのではなく、相手の存在を見失うことなくフェアプレイに徹し、競争が成立できた喜びを相手と分かち合うことが大切である。また、当事者を取り巻く周囲の全ては、展開された競争の価値と、競争者の努力の全てに思いを巡らすべきである。そして、人間の基本的権利の一つとして保証された幸福になる権利を持つ人間の行為として、競争を評価することが大切である。

【参考文献】

- 一、文部省、小学校学習指導要領、一九九八、大蔵省印刷局
- 二、文部省、小学校学習指導要領、一九六八、大蔵省印刷局
- 三、ロジェ・カイヨワ、遊びと人間、一九七三、講談社
- 四、文部省、小学校学習指導要領解説体育編、一九九九、東山書房
- 五、文部省、小学校体育指導資料、指導計画の作成と学習指導、一九九一、東洋館出版社