



一般社団法人
子ども未来・スポーツ社会文化研究所

Research Institute for the Future of Children and Sport Social Culture

文化としてのスポーツ

—ファン、道徳、ゲーム論—

季刊誌 第15号

—2025年秋号—

一般社団法人
子ども未来・スポーツ社会文化研究所



はじめに

文化としてのスポーツ －ファン、道徳、ゲーム論－

子ども未来・スポーツ社会文化研究所「季刊誌第 15 号：2025 年秋号」をお届けします。

スポーツは、文化として、人々を熱狂させ、教育において意味を付与され、プレイフルなゲームを提供します。そこで、今期（第 43～45 回）のセミナーでは、「文化としてのスポーツ」をテーマとして、サッカーの Celtic ファンはなぜ熱狂するのか、学校の道徳教育でスポーツはどのように意味づけられているのか、ゲーム論から体育・スポーツはどのように捉えられるのかについて考えてみました。

第 43 回オープンセミナーでは、中山伸高氏（東京セルティックサポーターズクラブ代表）に「Celtic Frenzy －"世界一"のフットボールクラブを追いかけて 20 年－」と題して、お話をいただきました。設立 135 年を超えるスコットランド、グラスゴーにあるフットボールクラブ「セルティック FC」は、スコットランドの特異な歴史の中で設立され、発展してきました。このセルティックを 20 年以上にわたり日本から応援してきた中山伸高さんに、現地での試合観戦や様々なファンとの交流を通して、リアルなセルティックの魅力を報告してもらいました。なぜ、人びとはサッカーの試合に熱狂するのか、なぜクラブを自分のことのように応援するのか、日本におけるスポーツファンとはひと味もふた味も違うサッカーファンの熱狂の一端が、このセルティックを通して理解できました。

第 44 回セミナーでは、高橋豪仁氏（奈良教育大学教授）に「道徳教材としてのスポーツ」と題して、お話をいただきました。スポーツは、明治期に教育の手段として学校に取り入れられ、青少年の体力の向上のための手段としてだけでなく、「知・情・意・社会性等の全面的発達」のための手段として、そして道徳性を涵養するための手段としても用いられてきました。では、道徳の授業では、スポーツを通してどのような道徳的な価値が教えられているのでしょうか。道徳の学習指導要領には 22 個の徳目が設定されています。教科書に掲載されているスポーツに関する話をピックアップし、それにどのような徳目が割り振られているのか、道徳教材の定番だった「星野君の二塁打」を「内的善」「外的善」の観点から報告してもらいました。

第 45 回オープンセミナーでは、原 祐一氏（岡山大学学術研究院教育学域）に「ゲーム論からみえる新たな体育・スポーツの世界」と題して、お話をいただきました。スポーツは、プレイであることは揺るぎない事実です。しかし、このプレイという視点だけでは、行為者がまさに行なっているスポーツを捉えきれないのではないかと考えます。そこで、スuits (Bernard Suits) のゲーム論を手掛かりに、体育・スポーツを捉え直す試みについて実践とともに報告してもらいました。そして、共感的理解の先にあるのは、どのようなスポーツの世界なのかについて議論しました。

ご一読いただき、皆さんからの忌憚のないご意見をいただければ幸いです。

＜目次＞

●第43回オープンセミナー・・・P.3～

- ◆ テーマ：Celtic Frenzy －"世界一"のフットボールクラブを追いかけて 20 年－
- ◆ 日 時：2025 年 5 月 15 日（木）20 時～21 時 30 分
- ◆ 方 法：ZOOM によるオンラインセミナー
- ◆ ナビゲーター：山中伸高氏（東京セルティックサポーターズクラブ代表）
- ◆ コメンテーター：黒田 勇氏（理事・関西大学名誉教授）

●第44回セミナー・・・P.14～

- ◆ テーマ：道徳教材としてのスポーツ
- ◆ 日 時：2025 年 6 月 17 日（火）20 時～21 時 30 分
- ◆ 方 法：ZOOM によるオンラインセミナー
- ◆ ナビゲーター：高橋豪仁氏（奈良教育大学教授）
- ◆ コメンテーター：杉本厚夫氏（代表・京都教育大学／関西大学名誉教授）

●第45回オープンセミナー・・・P.27～

- ◆ テーマ：ゲーム論からみえる新たな体育・スポーツの世界
- ◆ 日 時：2025 年 7 月 24 日（木）20 時～21 時 30 分
- ◆ 方 法：ZOOM によるオンラインセミナー
- ◆ ナビゲーター：原 祐一氏（岡山大学学術研究院教育学域）
- ◆ コメンテーター：杉本厚夫氏（代表・京都教育大学／関西大学名誉教授）

《第43回セミナー》

Celtic Frenzy —“世界一”のフットボールクラブを追いかけて20年—

中山伸高氏(東京セルティックサポーターズクラブ代表)

はじめに

本日のタイトルは「Celtic Frenzy (セルティック・フレンジー)」です。

「フレンジー」というのは少し過激な言葉で、「熱狂」や「狂乱」といった意味です。平たく言うと「セルティックバカ」というようなタイトルで、20年以上応援しているフットボールクラブについて、私の体験記やいろいろな出来事などを織り交ぜながら、ご紹介できればと思っています。よろしくお願ひします。

簡単に自己紹介させていただきます。中山伸高と申します。横浜市出身の横浜市在住で、現在は物販系の会社を経営しています。



セルティック (Celtic) との出会い

さて、私がフットボールやセルティックとどう出会ったかについて、簡単にご紹介します。

子どもの頃は、野球少年でした。部活動でも野球部に所属していました。兄が一人いまして、テレビのチャンネルの優先権を持っていましたから、その兄の趣味で見るようになったのが、当時放送されていた「三菱ダイヤモンドサッカー」という番組と、1980年に始まったヨーロッパと南米の王者が激突する「トヨタカップ」(現クラブワールドカップ)でした。

1986年の学生時代にワールドカップのメキシコ大会がありました。神の手ゴールや、5人抜きを決めたマラドーナが出場した、あのイングランド対アルゼンチンの試合をテレビにかじりついて見たのが強烈な印象として残っています。そこから徐々にサッカーにのめり込んでいき、その後は衛星放送などで試合を観るようになりました。

その後、社会人になってから「ピュアリーベルター (Purely Belter)」という映画がイギリスがありました。日本では『シーズンチケット』という名前で公開されていました。この映画を観て触発されて、実際に、イギリスで、本場のサッカーを実際に観てみたい」と強く思うようになりました。それで 2001 年の冬、海外旅行も初めてだったんですけど、渡英しました。リバプールとトッテナムの試合を 2 試合観戦して帰国したのが、私のサッカー観戦経験のはじまりです。

セルティックとの出会いについてですが、90年代当時はスコットランドのクラブチームというものは日本ではほとんど紹介されていませんでした。

ただ、そのなかで唯一知っていたのが、セルティックではなく、実はライバルのレンジャー

ズでした。そこにポール・ガスコインという選手がいまして、イングランド代表で、彼がイタリアのラツィオからレンジャーズに移籍したのが 1995 年で、そのニュースをきっかけに初めてレンジャーズの存在を知りました。当時のレンジャーズには、J リーグの神戸でも活躍したミカエル・ラウドルップの弟、ブライアン・ラウドルップも所属していて、チームとしても非常に強く、スコットランドリーグで 9 連覇を達成していた時期でもありました。私がスコットランドのサッカークラブで最初に知ったのは、実はセルティックではなくレンジャーズだったという思い出があります。

セルティックを知ったきっかけは、中村俊輔ではなくて、僕の場合は、ヘンリク・ラーションというスウェーデン代表の選手がきっかけです。このラーション選手は、2000 年、2001 年のシーズンに、1 シーズンで 53 ゴールを決め、ヨーロッパの得点王に輝いた。そのことを、たしかニュースか雑誌で知りました。クラーションは 94 年のアメリカ・ワールドカップでもスウェーデン代表として 3 位決定戦でゴールを決めており、ドレッドヘアのスウェーデン選手として印象に残っていました。その彼がセルティックで大ブレイクしていたと知って、セルティックというクラブに強く惹かれるようになったという流れです。

また、80 年代から知っていたクラブの中で、リバプールというチームがありまして、当時はうっすらとですが応援していました。実はセルティックとリバプールには、いくつかの共通点があります。そのひとつが、私が好きだったケニー・ダルグリッシュという選手です。彼はリバプールでチャンピオンズカップを制覇した選手ですが、実はキャリアの最初の 10 年ほどはセルティックで活躍していました。試合前に歌う応援歌「You'll Never Walk Alone (ユール・ネヴァー・ウォーク・アローン)」があるのですが、セルティックのサポーターも、リバプールのサポーターも、同じこの曲をスタジアムで歌うという共通点がありました。セルティックに対して親近感を抱くようになり、どんどん興味を持っていったのが出会いです。

グラスゴーという街

実際に、グラスゴーという街についてです。行かれたことのある方、ご存じの方も多いかと思いますが、ここで簡単にグラスゴーとフットボールの関係についてご説明します。皆さんご存じのとおり、18 世紀にイングランドでは産業革命が起こりました。そしてグラスゴーでも、産業革命で多くの工場や産業が興ったのです。その中でも、グラスゴーの南東部にあるランカシャーという地域は、鉄鉱石や石炭が豊富に採れ、そのため、多くの労働者がそこに住んでいました。さらに、北アイルランドでタイタニック号が建造されたのと同じように、グラスゴーにもクライド川という大きな川が流れています。そこで、造船業や貿易業が盛んに行われていました。多くの労働者が住み始めて、街はどんどん大きくなっていきました。

そして、18 世紀にはアイルランドで「ジャガイモ飢饉」が起こりました。アイルランドに住んでいた人々が次々とイギリスやアメリカなどいろいろなところに移っていったのですけど、北アイルランドに地理的に近いグラスゴーにも多くの人々が流れ着いたのです。北アイルランドに住んでいた人々が、グラスゴーに渡り、そこにコミュニティを形成していました。こう

した歴史があります。さらに、第二次世界大戦後の時代になりますと、北アイルランドでは南のアイルランドと統一を目指して、IRA、そのプロテスタント系住民、そしてイギリス軍との三つ巴の闘争が北アイルランドで激しくなり、その影響もグラスゴーは受けています。

こうした背景がある中で、エдинバラが政治・文化・商業の中心地であるのに対して、グラスゴーはどちらかといえば労働者階級の人々が多く住む産業の盛んな街として、労働者階級の人たちの趣味であるフットボールが非常に盛んになったという経緯があります。

実際、グラスゴーのなかには、5万人以上を収容できるフットボールスタジアムが3つあります。1つ目はセルティックの「セルティック・パーク」、2つ目はレンジャーズの「アイブロックス・スタジアム」、3つ目はナショナルスタジアム「ハムデン・パーク」です。5万人規模のスタジアムが3つある都市は、イギリスではロンドンとグラスゴーだけで、ヨーロッパ全体を見ても、ほとんどありません。グラスゴーという街が、いかにフットボール熱心な街かということがおわかりいただけると思います。

セルティック FC とは

フットボールの街・グラスゴーで生まれたクラブ、セルティックについて簡単にご説明します。こちらのスライドに写っている銅像の人物は、「ウォルフリッド宣教師」という方です。アイルランドから来たカトリック宣教師で、1880年代の貧しいカトリックの人たちの食事を何とかしてあげようと、チャリティーの目的で作ったのが、セルティック・フットボールクラブになります。クラブ自体は1887年に作ったのですが、実際に初の試合が行われたのは1888年の5月でした。当時は親善試合として、現在の最大のライバルであるレンジャーズと行いました。これが、クラブを設立した年になっています。



BROTHER WALFRID

セルティックの歴史で偉業を達成したのが、1967年シーズンのチャンピオンズカップ（現在のチャンピオンズリーグ）で、決勝はポルトガルのリスボンで行われ、対戦相手はイタリアのインテル・ミラノです。当時インテルは非常に守備的なチームで、先制される展開でしたが、セルティックはシュートを30本以上放ち、枠内シュートだけでも17本。そして2対1で逆転勝利しました。セルティックはイングランドのクラブよりも先に、UKチームとして初めてヨーロッパ王者に輝いたクラブとなり、歴史にその名を刻みました。セルティックがヨーロッパを制覇した1967年のチームは、セルティック・パークから30マイル圏内で生まれた選手たちだけで構成されたチームでした。リーグの9連覇も達成しています。1960年代のセルティックが歴史を物語っているのかなと思います。

クラブの実績としては、現在までに総獲得優勝回数が118回（2024年シーズンのリーグ優勝を含む）となっています。来週行われるスコティッシュカップに勝てば、119回目の優勝になります。愛称は、横縞のユニフォームをトレードマークにしているので、それからとて「フープス（Hoops）」と呼ばれています。また、「ボーイズ（Bhoys）」という愛称もあります。こ

の「Bhoys」という綴りは H が入っていますけど、アイルランド英語のなまりというか言語に由来だそうです。

オールドファームとは

セルティックとレンジャーズは、歴史的に「オールドファーム」と呼ばれており、この 2 クラブが優勝回数をほぼ二分しているというのがスコットランドのフットボールの現状です。「オールドファーム」という名称には、会社という意味もあるのですが、商業的にも成功したという意味も含めて、セルティックとレンジャーズとともにオールドファームとなったそうです。

スコットランドにはかなり多くのフットボールクラブが存在しています。

現在はリーグだけでも、プレミアリーグから最下層の 4 部リーグまで、44 チームがリーグに所属しています。これらのチームの中には、プロクラブだけでなく、セミプロのクラブも含まれています。また、リーグに所属していないクラブも含めると、100 近いチームがスコットランドに存在しています。フットボールが非常に盛んな地域です。そして、地元に別のクラブがあるにも関わらず、宗教的な背景もあって、フットボールファンの多くがこの 2 チームを応援していました。

ただし、2012 年にレンジャーズが財政破綻し、クラブとしては一度消滅した形になったため、セルティック側のファンからは「もう“オールドファーム”とは呼ぶな」という声も多く上がっています。そのため、現在では「グラスゴー・ダービー」と呼ぶ人も増えてきています。ただ、「オールドファーム」という呼び名は、今後も続いていくだろうなと思います。

セルティックファンになった理由

私がなぜこれほどまでにセルティックにのめり込んでいったのか。1 つは、「リアル・アトモスフィア (Real Atmosphere)」、つまり、セルティック・パークの試合で体験した試合の雰囲気が圧倒的にすごかった体験がありました。

二つめは、セルティックファン (Celtic Fans) の存在です。もちろん、私はセルティックというクラブが大好きなのですが、私の場合は、この“セルティックファン”的なファンであるというくらいにのめりこんでいったという経緯があります。

まずは、セルティックの試合の雰囲気についてです。それを演出しているのが「セルティック・パーク」というスタジアムです。このスタジアムはかなりコンパクトにまとまっている中で、約 6 万人もの観客が立錐の余地もないほどに集まり、応援する雰囲気です。セルティック対レンジャーズの試合でも、ゴールが決まった瞬間や、勝利を収めた試合後の盛り上がりは尋常なものではありません。さらに、セルティックのホームゲームにおける平均観客数は約 5 万 5,000 人で、これはイギリス国内でも有数の動員数を誇っています。私自身、これまでイギリスやヨーロッパ各地で 80 試合から 100 試合ほど観戦をしてきましたが、その中でもセルティック・パークの観客の雰囲気は、これまでほとんど感じたことがありませんでした。

セルティックのファンには、もともとスコティッシュの人もいれば、もともとアイルランド

系の人々も多く含まれています。クラブの旗やクロス（紋章）を見ていただければわかるように、アイルランド系の人が多い。メンタリティとしては、とてもフレンドリーで、冗談好きで、お酒が好きでこたま飲む、よく歌います。

「フーリガン」という言葉をご存知かと思いますが、ゼロではないのですが、基本的にとてもフレンドリーなので、他クラブのファンとトラブルを起こすより、仲良くなつて一緒に飲むというのがセルティックファンの特徴です。

2003年のUEFAカップ決勝では、このとき、約8万人のセルティックサポーターがスペイン・セビリアに集まりましたが、逮捕者はほとんど出ませんでしたということで、ヨーロッパサッカー連盟（UEFA）と国際サッカー連盟（FIFA）の双方から表彰を受けるくらい、明るくて、フレンドリーな人たちです。

ファンのつながり

私自身の体験談をお話ししようと思います。2007年1月2日の試合なのですが、当時は中村俊輔選手がセルティックに所属していたこともあり、日本からの観光客や観戦客が多く訪れていました。



私はその日、「東京セルティックサポーターズクラブ」のフラッグを持参してスタジアムに観戦に行っていたのですが、試合中にスタンドでそのフラッグを掲げようとしたところ、係員（スチュワード）に止められてしまいました。理由は、「スポンサー看板が隠れてしまうから掲げてはダメ」と注意されて、残念ながらフラッグを掲げられなかったのです。

その翌日、時間があったので、電車でインヴァネスまで旅行に出かけたのですが、同じ車両に乗っていたスコットランド人の親子が、ずっとちらちらとこちらを見ていて、そしてついに声をかけられました。なんとその親子は、前日の試合で私がフラッグを掲げようとしていたところを、後ろから見ていたとのことでした。インヴァネスの「このパブがいいよ」とか、「今日は泊まるの？宿は？」と、親身にアドバイスしてくれたりして、仲良くしてくれました。その時は駅で別れて、それっきりだったのですが、その後も連絡を取り合い、グラスゴーで再会し、一緒に飲んだという思い出もあります。

もうひとつのエピソードは、2011年の東日本大震災のときのことです。他のフットボールクラブが日本に向けてチャリティーやお見舞いのメッセージを送ってくれていましたが、セルティックも後ろにカタカナで選手名を書いたユニフォームを着て試合を行い、そのユニフォームをチャリティーに出して、集まったお金を日本への寄付に充ててくれました。それを受け、私たち東京セルティックサポーターズクラブでも「何かできないか」と考え、長さ15メートルの巨大バナーを制作し、それをスコットランド・グラスゴーのセルティック・パークに持って

行き、現地で掲げようという計画を立てました。

私がそのバナーを1人で現地まで持っていましたが、その年（2011年）のシーズン、セルティックは10月末の時点で、レンジャーズに勝ち点で12ポイント差をつけられ、3位まで落ちていました。しかし、その後レンジャーズの躊躇、12月末のレンジャーズ戦までに、1ポイント差まで縮めて、直接対決で勝ったほうが上に行くという状況で、チケットの入手は非常に難しくなって、渡英する1週間前までチケットが見つかりませんでした。当時はまだSNSがなかったので、私は掲示板サイトを使ってチケットを探していました。そうした中で、「兄が警察官で、その日は勤務だから」と、ある男性がチケットを譲ってくれることになりました。

ただ、実際には会ったこともない方だったので、その場で会えなければチケットもとれないという、まさに行き当たりばったりの旅となりました。到着したのが試合当日だったので、ロンドンからグラスゴーに移動し、友人に車で迎えに来てもらい、試合開始1時間前に空港を出発してセルティック・パークへ向かいました。スタジアムには6万人が集まるため、人と出会うのは容易ではなかったのですが、なんとか会うことができ、試合を観戦することができました。そしてハーフタイムのときに、セルティックファンの協力を得て、こういう形で、あの15メートルのバナーを掲げることができました。このバナーを見て、まわりのファンたちが拍手を送ってくれたり、「よかったです」と声をかけてくれたりしたことは、大きな思い出のひとつです。



次は私の話ではなくて、僕と一緒に行った友達の話です。2008年のレンジャーズ戦を、アウエーのアイブロックスパークで試合を見たときの話です。当然のことながらアイブロックスパークに来るのは、レンジャーズサポーターです。セルティックサポーターを見ると、喧嘩を吹っかけるぐらいの勢いのあるのが、レンジャーサポーターなのです。その中で観戦していました。

試合は拮抗した展開の中、セルティックのスコット・マクドナルドという選手が、ボレーシュートを決めて、1-0でレンジャーズに勝ちました。僕らセルティックファンは大喜びでスタジアムを後にしてパブで祝杯を挙げていました。そんな中、友達は次の日にリバプールでエバートンの試合を見る予定でした。電車で行く手段がなかったらしくて、飛行機でベルファスト経由して、1泊して、次の日の朝にリバプールに行って、エバートンの試合を見るという予定を組んでいました。



先ほどお話しした通り、その日はレンジャーズのホームスタジアム、アイブロックスで試合があったため、観客のほとん

どはレンジャーズサポーターです。ベルファストをはじめとする北アイルランドからのサポーターもたくさん観戦に訪れていました。友人が搭乗したベルファストの飛行機は、レンジャーズサポーターが8～9割で、しかも、セルティックに敗れて悔しがっているファンばかりだった中に、その彼が着ていたのが、左にあるセルティックのクレスト入りロングコートです。これを着たまま、彼はベルファスト行きの飛行機に乗ったのです。

飛行機の中ではヤジられたり、喧嘩を売られそうになつたりと、まさに「針のむしろ」状態だったそうです。しかもベルファストという街は、こうしたクラブのカラーを公の場で身に着けることはトラブルにあいやすいので、地元の人からもするなと言われるほどです。

彼の乗った飛行機にもう一人だけ、セルティックファンの男性が乗っていました。この男性が彼を見つけて助けてくれ、飛行機を降りてからも一緒に行動してくれたそうです。最終的に、タクシーでホテルまで無事に送り届けてくれて、事なきを得た。翌日、友人は無事にリバプールへ移動し、エバートンの試合を観戦しました。

セルティック・サポーターズ・クラブ

私自身も、グラスゴー以外に、アイルランドやイングランドなどさまざまな場所でセルティックファンと会ってきました。アメリカにもセルティックサポーターは多くいます。特にアイルランド系やスコットランド系の移民が多い地域、アメリカ本土はもちろん、カナダやオーストラリアにも多数のサポーターがいて、世界中に「セルティック・サポーターズ・クラブ」が存在しています。

そこに行って、交流をしたり、一緒に飲んだりとか、試合を見たりして、いろいろな人の出会いを経験しています。ですから、セルティックファンになるとすぐに友達ができるというのも、セルティックの素晴らしいところかなと思います。

先ほど最初にご紹介したように、東京サポーターズクラブという組織がありまして、2001年に、東京在住のスコットランド人、アイルランド人、オーストラリア人らのファンが集まって、もう、今はないんですけど、六本木の、「アイリッシュパブ パディ・フォーリーズ」で、主に観戦をしていました。私は、だいたい2002年から2003年ぐらいからそこに行き始めて、仲良くなつて、日本人としての代表みたいな形でずっとやつていて、今に至っています。



2012年にレンジャーズが、4部に落ちてしまつて、ダービーがなくなつてしまい、試合を見ても、なかなか人が集まらなかつたりしていたのですが、2016年から、レンジャーズも戻ってきて、さらに、2021年から日本人選手が入つたことで、かなり注目を得ています。今、恵比寿の「フットニック」というパブで観戦しているのですけども、先週のレンジャーズ戦では、海外からの観光客も含めて、40人ぐらいで観戦した実績があります。来年の2026年が、一応、設立25周年を迎えますので、記念のバッジなどを作り、記念のイベントを行うことを考えています。

観戦会を行ったり、グッズを作ったりしています。2009年に、日本人サポーター10人ぐらいとセルティックの観戦ツアーをしたり、セント・パトリックス・デーにも参加しました。おととし、セルティック・ジャパンツアーの時に、イベントを、企画・実行しています。今後もこういうことを続けていこうと思っています。

セルティックには実はセレブのファンもいっぱい世界中にいます。一番有名なのが歌手のロッド・スチュワート。コメディアンで、役者でもあるビリー・コノリー。セルティックには、「永久シーズンチケット」といって、この2人の席がセルティック・パークにあります。

他にも、役者だと、ジェームズ・マカヴォイ、ピーター・ミュランらですね、マーティン・フリーマンは、『ホビット』。『シャーロック』とかに出ている役者さんです。古いのだとエリザベス・ティラー、ポーグスの亡くなったシェーン・マガウアンです。このほかに、スザン・ボイル。ミュージシャンで言うと、ザ・プロクリエマーズ、モグワイ。グラスゴー出身だったり、アイルランド出身のセレブのファンがいます。スポーツ関係ではF1レーサー、GPライダーとかですね。ボクサーとかでもセルティックファンはたくさんいますし、あとはプロレスラーにもたくさんいます。

セルティックの日本人選手

ご存じのように、セルティックの日本人選手で、一番有名なのが中村俊輔です。2018年ぐらいまで、セルティック・パークの外側に歴代のレジェンドの写真が、20人～30人ぐらい並べられていました。ヘンリク・ラーション、ケニー・ダルグリッシュ、ジミー・ジョンストンとかの選手がいる中で、日本人、アジア人としても唯一、中村俊輔が入っていました。この前のチャンピオンズリーグでファンが掲げていたバナーのイラストの中にも、中村俊輔のマンチェスター・ユナイテッド戦のフリーキックのシーンが、入っていました。

このほかに、水野晃樹、今いる前田大然、旗手怜央、1月に移籍した古橋亨梧、岩田智輝、小林友希、井手口陽介です。今、女子チームにも日本人選手が入りました。中尾萌々選手は、アメリカの大学から、セルティックに直接入りました。

日本人に対しての親近感とか、尊敬の念というのを、セルティックファンの多くの人たちが今でも持っていてくれていますし、彼らのおかげで、僕もいろいろな良い経験をさせてもらえたのかなというふうに思っています。

Once a Celt, Always a Celt : 世界中に友達が

セルティックファンの中で、よく言われるのが「Once a Celt, Always a Celt（ワニス・ア・セルティック、オールウェイズ・ア・セルティック）」と言って、一回セルティックの選手になつたら、どこに行こうが、みんな仲間だよ、という意味を込めて、ファンはよく使っています。

一番大きかったのは、単なるフットボールクラブではないということです。セルティックというのは、そこにいる人たちのクラブであり、人こそがクラブであると思いました。さらに、日本人に対して、かなりリスペクトをしてもらっていますので、彼らと交流すればするほど、

日本人で良かったなということを、改めて認識することもできました。

そして、コミュニティとして世界中に広がりながらも、家族を大事にしたり、地域を大事にしたり、セルティックファン同士で、コミュニケーションを取っていたりするので、お酒好きというのもあるんですけど、だらしなくとも、結構許し合える世界というのを、垣間見たような気がします。

世界中に友達ができたというのもありました。今は SNS があるので、さらに便利にはなりましたけど、どこに行っても、僕のことを知っている人がいたり、仲良くしてくれる人がいるというのは、ありがたい財産だなと思います。

あと、サッカー、フットボールではあるので、試合で勝ち負けはあるのですけども、それを超えて、セルティックというチームと一緒に過ごせるというのは、非常にありがたく、最高だなと、この 20 年を通して感じました。

コメンテーター：黒田 勇氏（理事・関西大学名誉教授）

昔話ばかりしているとまずいので、1 つだけです。私もどっちのファンというわけではないんですけど、最初はレンジャーズと親しくなったんですね。それはなぜかというと、1995 年の最初の在外研究で 1 年間、スターリング大学というところにいました。すぐ横に小さなマナーハウスというホテルがあって、そこの経営者がテリー・ブッチャーだったのです。

サッカーファンの方は、テリー・ブッチャーというだけでピンとくると思うのですけれど、イングランド代表キャプテンでもあり、マラドーナが 5 人抜きシュートを決めた時に最後に滑り込んだ男が、あのテリー・ブッチャーなのです。私の息子とテリー・ブッチャーの息子が仲良くなったりもあり、1 年間ブッチャーとの付き合いがありました。なんとなくレンジャーズというのはイングランド代表のような感覚で、親近感があったわけです。特にレンジャーズとセルティックということを意識しなかったのですが、今日の山中さんのお話で、熱狂的なファンであることはよくわかりました。

「なぜそこまで熱狂するのか」について、私から少し補足したいと思います。ひとつは、山中さんもおっしゃった通り、1845 年、江戸末期に起こった、グレートファーミンと言ったりもしますが、いわゆるポテト飢饉です。イングランド支配下の植民地であったアイルランドで、とんでもない飢饉が起り、ポテトが不足して、餓死者が 100 万人出たかもしれないとも言われています。

そういう中で、アイルランドの人々は難民・移民として世界中に散らばっていくわけです。アメリカにも多数渡りましたし、ケネディ大統領などもその子孫です。逃げていくのに陸地で一番近かったのがスコットランドで、なおかつ当時、世界第二の工業都市であったグラスゴーには働き口もあったので、そちらへと移住していくことになります。

その時、1800 年代後半は宗教の違いもあり、非常に差別をされ、過酷な労働を強いられました。山中さんもおっしゃっていたウォルフリッド宣教師、カトリックの神父さんが、そのことを嘆いて「何とかしたい」と考え、セルティックを立ち上げたのです。余談ですが、ウォルフ

リッド神父はエдинバラに行って、同じくアイルランド系のハイバニアンのチームを見て、アイルランド人が元気をもらっているということで「グラスゴーでもチームを作りたい」と思つたらしいです。そういう経緯でセルティックが生まれたのですが、やはりそのベースには差別と貧困があったわけです。

現在では差別や貧困はもうないのですが、どちらかといえば主流派であるプロテスタント派とアイルランドから来たカトリック系住民との間には、暗黙の違いや対立があるわけです。アイルランドから移民・難民としてやって来た人たちの、ある種の共通の記憶やアイデンティティの象徴がセルティックであり、彼らが熱狂的に応援する理由であり、さらにチームもまたそれに応えなければならない、ということです。

社会学的に言えば、「大飢饉と差別と貧困」という記憶を、共通の意識として持っている。そういう記憶を持って、源がいつしょで、オリジンを共有し、そういう先祖を持った私たちの今の誇りを象徴するものがセルティックだな、ということです。そういうところで、熱狂的に応援するし、強くてフェアである、そしてチームも常に攻撃的であるというのを、150年間、やっている。

私が思い出した言葉でいうと、「アイルランド移民がスコットランド人になっていく、さまざまな苦労の経験と記憶の象徴としてセルティックがある」という言い方があります。つまり、セルティックは単にアイルランド人の誇りだけでなく、彼らは150年の間に、スコットランドで暮らしてきた人々の象徴でもあるのです。そこでの様々な経験、つまり、アイルランドのオリジンを持ちながら、スコットランド人になっていく、その苦労と経験を象徴したのがセルティックという共通認識をもっている。私たちのセルティックというのが非常に強いものを持っている。向こうで暮らしながら経験しました。

そしてもう一つ。世界中に広がっているという話。これは私の専門でもあるメディア論から少し補足したいと思います。学生たちに「世界で一番サポーターが多いチームは?」と聞くと、だいたいリアル・マドリードとかバルセロナと答えるのですが、実はセルティックなんだよと。もちろん、消費者としてのファンは世界中にいますが、本当の「サポーター」という観点で見ると、セルティックが最も多いのです。なぜなら、百数十年前に世界に散らばった人々のオリジン、アイデンティティの象徴としてのセルティックだから、世界中にサポーターとしての元アイルランド人がたくさんいる。

そして、90年代以降、つながりが深くなった。なぜかといって衛星テレビができたことによって、そうした人々が同時に、(試合を)目の当たりに見られるようになった。東京のサポーターズクラブも話も出ましたが、きっとアイリッシュ系のスコットランド人、ファンがいつしょになって同時に応援する。そこで「私たちセルティック」「私たち元移民のアイリッシュ系スコットランド人」としてのつながりを確認しているのではないかと思いました。山中さんの経験で言うと、先ほどから出ているレンジャーズと2008年でしたかのお話が出ましたけど、最近、深刻な対立はやはりまだあるよと感じられるのか、ちょっとそれは違う傾向なのかとい

うのはどうかなというのを、少しお伺いしたいなと思いますけど、いかがでしょうか？

リプライ：山中伸高氏（東京セルティックサポーターズクラブ代表）

難しいのですけど、1980 のハムデンパークでスコッティシカップ決勝の後にレンジャーズとセルティックのファンがピッチ内で暴動を起こしたというようなことはもうないです。グラスゴーの街中でも、僕もセルティックのキットを着たりとか、スカーフを巻いたりとかしても、昔ほど危ないという感じはなくなりました。ただ一方で居住区においてはやっぱりいざこざはまだあります。どうしてもグラスゴーはベルファストと違って、居住区が入り乱れたりとかするらしいので。

今週末はタイトルが決まって最終節があって、東側のトロンゲートという場所に、ここにセルティックファンが多分、1万人とか2万人とか集まって大騒ぎするんです。でも、その同日にオレンジウォークって言って、プロテスタントのグループがマーチングをする予定になっているらしいのです。そういったところでも、いざこざというか、対立が残っているのかなというのが実情だと思います。

しかし、一概にもう全員が全員対立しているという状況はなくなってはいて、スポーツだという認識で捉えているファンも多くなってきてると思います。

黒田氏

山中さんのお知り合いの中で、例えばセルティックのサポーターの中で、プロテスタントの人はいますか。

山中氏

もちろんいます。歴史的にも、先ほどご紹介したリスボン・ライオンズの 1967 年のチームの監督のステインもプロテスタントですし、チームの中でも 5 人ほどプロテスタントの選手がいて、セルティックはプロテスタントであろうが、カソリックであろうと、うまい人を連れてくるという歴史がある。自分はプロテスタントだけど、セルティックファンという方も、日本在住の人でも何人か知っていますし、東京セルティックサポートクラブにそういう人も結構いました。そういう意味では、そのサポーターの中での宗教的対立というのは、まあ、かなり薄まってきてると思います。

《第44回セミナー》

道徳教育としてのスポーツ

高橋豪仁氏（奈良教育大学教授）

はじめに

日本の道徳教育は、戦前の教育勅語に基づく修身に始まり、皇國の道の特性を育成することが目指されました。そして、戦後はそれを反省して、学校の教育活動全体を通じて、道徳教育が行われるようになりました。一方、スポーツは、明治期に教育の手段として学校に取り入れられ、青少年の体力の向上のための手段としてだけでなく、「知・情・意・社会性等の全面的発達」のための手段として、そして道徳性を涵養するための手段としても用いられてきました。体育・スポーツ研究における道徳性に関する先行研究としては、スポーツ倫理に関するものを探り、さまざまあります。

本報告では、こうした体育・スポーツ研究における道徳性からではなくて、道徳の授業から入り込んで、道徳の授業では、スポーツを通してどのような道徳的な価値が教えられているのだろうかというところに焦点を当てたいと思います。これを検討することによって、スポーツが持つ道徳的教育の側面を明らかにできるのではないかと思います。

さて、1958年の学習指導要領の改訂で、週1時間の「道徳の時間」が設けられるようになりました。1989年の改訂で、内容項目が4つで構成されるようになりました。2008年には、道徳の時間が道徳教育の「要」であるということが明確化されました。そして、2016年の改訂で道徳が教科化され、それまでは副読本でしたが、検定教科書が用いられるようになりました。このように国によって道徳教育は整備されてきました。

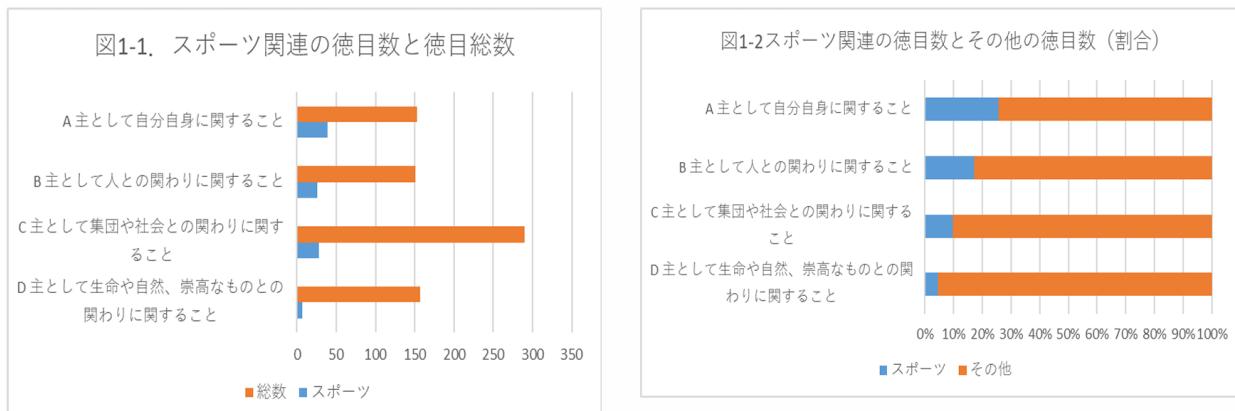
ここでは、道徳の教科書や副読本に掲載されているスポーツを題材とした話を取り上げて検討しますが、この作業を通して、教育行政側、教科書の編集者側が、スポーツによってどのような道徳性が高められると理解しているのかが、明らかになるかもしれないと思っています。

1. 中学校の道徳の教科書におけるスポーツ・体育に関する話の徳目

中学校の道徳について、2021年に使用されている7つの出版社の教科書を取り上げました。1つの教科書に、30前後の話が掲載されていて、それらに目を通してスポーツ・体育に関わるものを見ていきました。そして、それらが学習指導要領において、あらかじめ示されている22の徳目のどこに位置づけられているのか、そして、どのような場面において、これらの徳目が使われているのか検討しました。7社の教科書には、総計750話ありました。そのうちスポーツ・体育に関わることは、ちょうど100話ありました。そして、4つの内容として、A. 自分自身に関すること、B. 人との関わりに関すること、C. 集団や社会との関わりに関すること、D. 生命や自然、崇高なものとの関わりに関することと、大きく4つに分類でき、その下

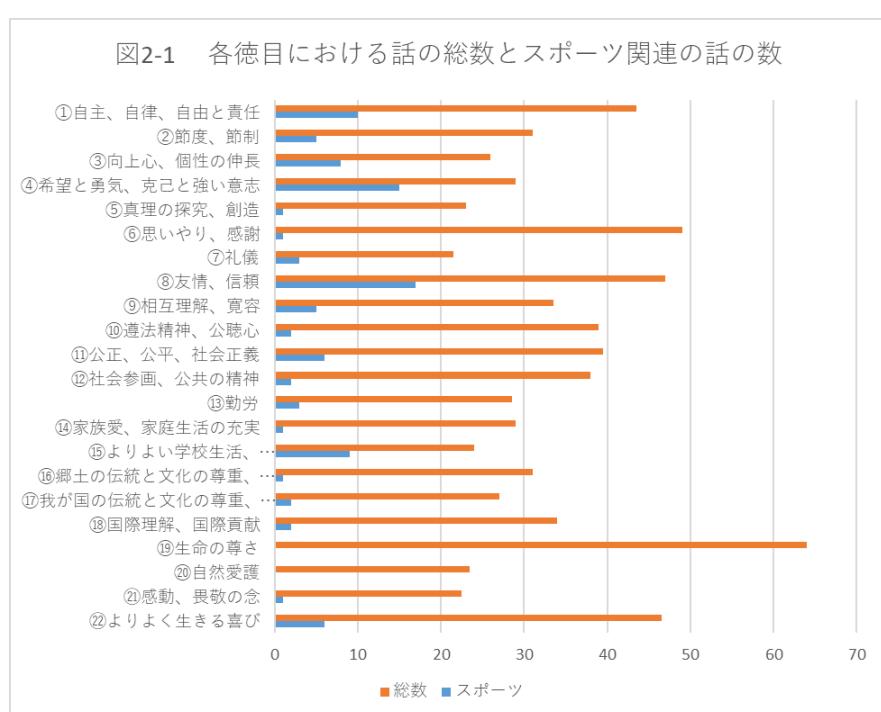
位に22の徳目が設定されています。

左側の図1-1は、スポーツ関連の徳目数と徳目総数です。全体としては、「社会や集団に関するここと」の徳目の話が一番多いのですけれども、スポーツに関するものは、「自分自身に関するここと」が多いです。右側の図1-2は、すべての話の中でスポーツに関する話の占める割合で、これは「自分自身に関するここと」の領域において、スポーツに関する話の割合が多かったということを示しています。



では、それぞれの徳目についてですけれども（図2-1）、B領域の「友情、信頼」においてスポーツに関連する話が一番多かったです。

スポーツ等の話が多く位置付いた徳目
Bの「友情、信頼」に17話、
Aの「希望と勇気、克己と強い意志」に15話、
Aの「自主、自律、自由と責任」に10話、
Cの「より良い学校生活、集団生活」に9話



続いて各徳目におけるスポーツ関連の話の割合（図2-2）についてですが、それぞれの徳目のうち、どのくらいスポーツ・体育関連の話が占めているかを示したものです。一番割合が高い

いのが「希望と勇気、克己と強い意志」という徳目ですが、この徳目を教えるのには、その半分がスポーツに関する話題であったということです。「よりよい学校生活、集団生活」が37.5%で、「友情、信頼」が36.5%、「向上心、個性の伸長」が30.8%でした。特に「希望と勇気、克己と強い意志」の徳目を教えるには、スポーツの話題が有効であると考えられてきた可能性が、これで見て取れるかと思います。

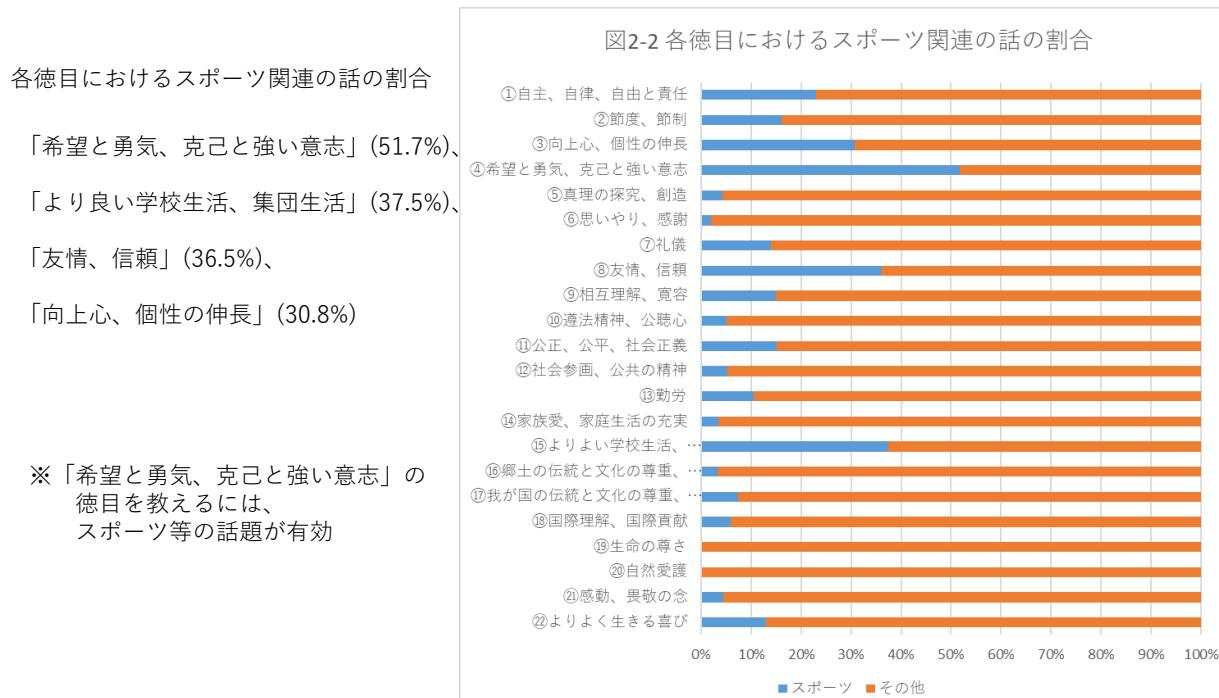


表2. 場の設定・内容毎における徳目

場の設定・内容	話数	徳目 (表1. の徳目の番号)
人物	競技者	24 ②② ③③③③ ④④④④④④ ⑦ ⑧⑧⑧⑧ ⑨ ⑪ ⑭ ⑯ ㉑ ㉒㉒
	障害者スポーツ競技者	12 ③ ④④④④④ ⑨ ⑪ ⑫ ㉒㉒
	ささえ人(携わる人)	18 ③ ④④④ ⑤ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬⑬⑬ ⑮⑮ ⑯ ⑰ ⑱⑱
運動部活動	30 ①①①①① ②②② ③③ ⑥ ⑦ ⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧ ⑩ ⑪ ⑯⑯⑯⑯ ㉐	
学校体育行事、学校生活	8 ①①①① ⑧⑧ ⑨ ⑯	
ゲーム場面	7 ① ④ ⑦ ⑧ ⑪⑪ ㉒	
見るスポーツ	1 ⑨	
計	100	

そして、次にどのような場面設定において、それらの徳目が使われているのかを検討します。スポーツに関連した100の話に徳目の番号をつけたのが表2です。スポーツ・体育の場面として多かったのは、運動部活動の場(30話)でした。そして、「⑧友情、信頼」、「①自主、自律、自由と責任」、「⑯よりよい学校生活、集団生活の充実」という徳目が運動部活動の場で使われていました。そしてスポーツ関連の話の占める割合が大きい徳目は、「④希望、勇気、克己と強い意志」(16話)でしたが、人物を取り上げているものがほとんどでした。そして、スポーツ関連の話で多い徳目である「⑧友情、信頼」(17話)は、運動部活動や競技者に関するものが多くありました。

2. ナラティブ分析

今まで説明させていただいたように、22の徳目の中でスポーツがよく使われていたのは、「勇気と希望、克己と強い意志」で、話の内容としては競技者、特に障害者スポーツ関係の人が多く取り上げられていました。また、それを支える人です。そこで、これらの中から、ナラティブ分析ということで、出来事が時系列に並んでいて、筋立て、プロットティングがなされているものを4つピックアップして、解釈していこうと思います。

1つ目が井上康生さんのものです。1999年10月に世界選手権で金メダルを獲得し、2000年、シドニーオリンピックも金メダルで、お母さんの遺影を掲げたことが紹介されました。

もうひとつ「風を感じて 村上清加のチャレンジ」というのは、障害者スポーツに関するものです。事故で右足を失い、その後陸上競技を始めて、そして好記録を出したという話です。

成田真由美さんのライフヒストリーが詳しく書かれていました。難病で足が動かなくなって、リハビリを始めて、車いすバスケットを見たりしたのだけれども、水泳にチャレンジして、そしてパラリンピックでたくさんメダルを取ったというものです。

それから、サッカーの三浦知良選手の話です。ブラジルに渡って、そして日本に帰ってきて、ドーハの悲劇も経験して、ワールドカップ出場を決めたのだけれども、本大会には出場できなかったというストーリーが展開されています。

プロップ（1987、『昔話の形態学』水声社）は、物語の展開過程に直接影響を及ぼす人物の行為を「機能」とし、その機能は31個あることを見いだしました。その機能の中でも8番目の機能である「加害ないし欠如」によって主人公に危機が訪れ、そうした機能がどの話にもあることを明らかにしました。前述の4つの話は、すべて不調に陥ったりとか、怪我をしたりとか、試合に出られなくなったっていう加害ないし欠如が生じて、これを解決しようとして、物語が動き始めるということです。

また、ダンダス（1980、『民話の構造－ アメリカ・インディアンの民話の形態論』大修館書店）という人が民話の構造分析をして、そこには、「欠乏／欠乏の解消」という中核的な型があって、その中に「課題（試練）／課題の達成」というモチーフが介在していると言っています。

こうした試練の時に贈与者、つまり主人公に力を与えてくれるものが現れてくる。お助けマンが出てくるということです。大塚英志（2013、『ストーリーメーカー創作のための物語論』講談社）は、こうした贈与者を、「先立つ働きかけ」と呼んで、物語の中心部分になるといいます。例えば、井上選手の場合だったら、急死したお母様であり、こうした重要な他者が出てくるということです。

三浦選手の場合は、日本を出立して、ブラジルで成功して、やがて日本に帰還するという英雄神話がここに見られるのではないかと思います。つまり、出立してイニシエーション、通過儀礼を経験して、やがて帰ってくると、こうした英雄神話がここに見て取れるのではないかと思います。

神話について書いているキャンベル（1984、『千の顔をもつ英雄』人文書院）も、英雄が日常生活

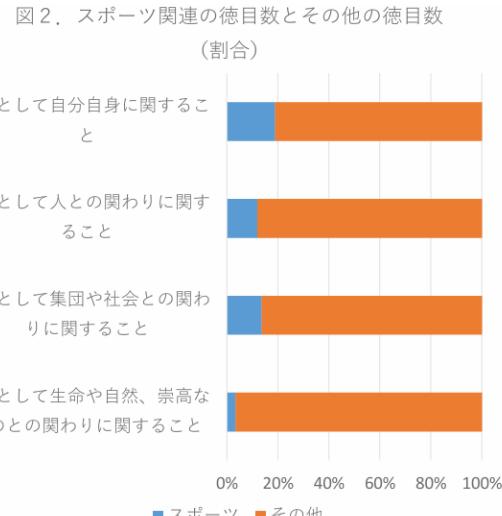
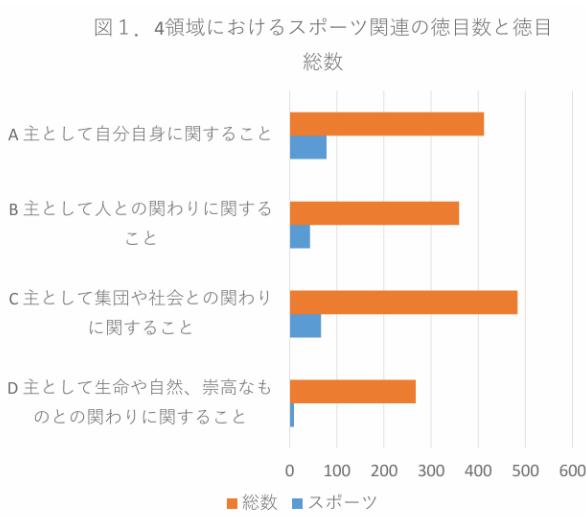
活から危機を冒してまでも、人為の遠く及ばぬ超自然的な領域に赴いて、そして、そこで超人的な力に遭遇して、決定的な勝利を収めて、やがて帰還するというストーリーについて論じています。こうした出立、移行、イニシエーション、そして帰還、統合という英雄神話を、三浦選手の話に見て取れるのではないかなと思います。

以上のように、中学校の教科書でスポーツに関わる話は 14.2%あり、特に希望と勇気に関する徳目を教えるには、スポーツがよく使われていたということで、その徳目の話を取り上げて、ナラティブを検討しました。共通して「欠如／欠如の回復」の機能、「課題（試練）／課題の達成」とか、また新しい自己に生まれ変わるというイニシエーションのナラティブを推察することができました。これは成長や自己実現のプロセスであり、教育に収斂されるというものであったかと思います。おそらくスポーツだからこそ、こうしたナラティブというものが、作りやすいのかなと思います。

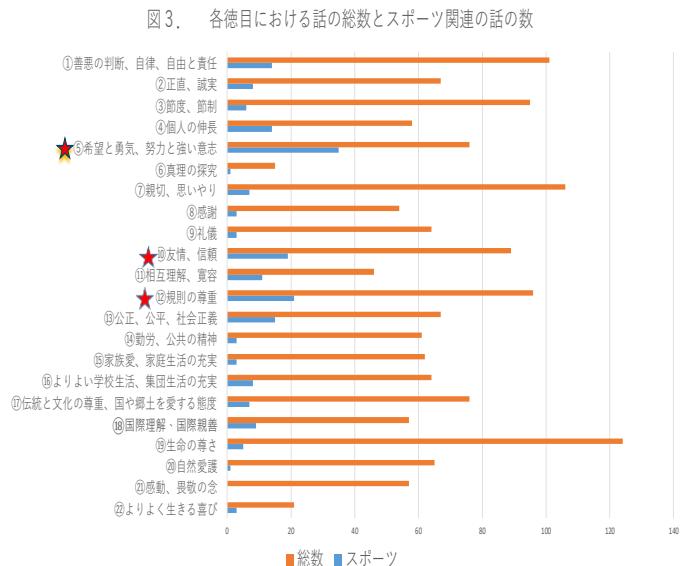
これに関連して、樋口聰（2008、「世界肯定の技法としての遊びー一つの教育論」『世界肯定の理論と技法—臨床哲学と比較思想との統合的国際研究』（科研成果報告書））は、次のようなことを言っています。遊びとして出現するアートの世界において、苦労を通り抜けた喜びや楽しさを感じる経験、つまりそうした幸福の経験こそ、自己修練に他ならず、そこに道徳性の広がりがあると。おそらく、樋口が言うところの道徳性というのは、D 領域の「生命や自然、崇高なものとの関わり」とか、徳目②の「畏敬の念、感動」、②の「よりよく生きる」といったところが、この道徳的価値になっているのではないかと思います。

3. 小学校の道徳の教科書におけるスポーツ・体育に関する話の徳目

小学校の道徳の教科書についても、同様に徳目を分析いたしました。



2020年度に使用されていた小学校の道徳の教科書、7社から発行されている全てを分析したものを紹介します。1年生から6年生まであるので、その数は全部で1521話ありました。そして、スポーツ関連の話が196話あって12.9%でした。中学校よりもちょっと少ないぐらいの割合でした。そして、4つの領域ですけれども、これも中学校とほぼ同じ傾向にあります。全体として一番多い徳目が、集団や社会に関することです。スポーツに関する数が多いのは、中学校と同じでAの領域の「自分自身に関すること」で、またその割合も、一番大きかったです(図1、図2)。そして、細かくその徳目を並べていったところ、同様に、Aの領域の自分自身に関することの中の「希望、勇気」の徳目において、スポーツの話題が一番たくさん出てきました。その他、「友情、信頼」、「規則の尊重」などで、スポーツの話題が多く使われていました(図3)。



後で紹介する「星野君の二塁打」というのは、この「規則の尊重」のところに相当するものです。あるいは、「よりよい学校生活、集団生活の充実」というところにも関係しています。

図3に示すように、それぞれの徳目において、スポーツ関連の話が占める割合は、小学校と中学校と同じ傾向にありました。

4. 「星野君の二塁打」を「市場モラル」と「共同体道徳」の視点から考察

ここでは、小学校の教科書に載っている「星野君の二塁打」を取り上げ、「市場モラル」と「共同体道徳」の観点から考察します。平凡社の哲学辞典で、道徳というのを見てみると、道徳は個人の意識に働きかける内的規範と見る見方と、社会現象ないし事実として見る見方、この2つがあると記してあります。前者の内的規範として見る見方というのは、おそらく、先ほどの道徳教科書のA領域の中の善悪の判断とか、スポーツ関連の題材が多かった「希望と勇気、努力と強い意思」が、それに相当するのではないかと思います。後者についてですけれども、この哲学辞典には、道徳はある時代に、あるグループによって、承認される行為の準則の全体である。したがって、道徳は、習俗と最も重要な関係を持つ。道徳は、外的強制を伴い、法や人倫的しきたりと接触すると書いてあります。ですから、これは先ほどのCの「社会や集団との関わりに関すること」の領域に相当するのかなと思います。ここでは、この領域において、少年野球を題材とした「星野君の二塁打」を取り上げて、スポーツによって、いかなる道徳性が教えられようとしているのかを検討していきたいと思います。

これは道徳教材の定番だったということですけれども、もう50年以上前から、小学校の道徳

の教材で、国語の教科書でも使われていました。そして、2018年からの検定教科書においても6年生の教科書に掲載されていて、そして、2020年度の教科書の改訂に伴って、2社（廣済堂あかつき、学校図書）に加えて、東京書籍でも取り上げられました。4つの領域の中で、先ほど言いました「集団や社会との関わり」の領域の中で、「規則の尊重」の徳目を挙げていたのが、東京書籍と廣済堂あかつきで、「よりよい生活、集団生活の充実」を挙げていたのが、学校図書がありました。ただ、2024年度の教科書の改定で、東京書籍から「星野君の二塁打」は消えてしまいました。そして、他の2社は、道徳の教科書を発行するのを止めましたので、現在はこの「星野君の二塁打」は使われていません。どうして「星野君の二塁打」が消えたのかは、わかりませんけど、もしかしたら、あの日大のアメフトの事件があったからではないかと想像したりもしています。

4.1 「星野君の二塁打」のストーリー

ストーリーを確認してみます。東京書籍は漫画で出ていました。7—7の同点で最終回です。星野君がバッターボックスに入るわけですけれども、監督さんは、一塁にいる岩田をバントで二塁に送ってくれと指示します。星野君はその日ヒットを打てなかつたので、次のバッターに打たせて、確実に一点をとる作戦です。でも、「打たせてください、打てそうな気がするんです」と星野君は言います。監督は「打てそうな気がするぐらいで作戦を立てられない、しっかりバントを頼むよ」と言います。でも、星野くんはやっぱり打てると思って、カキンと二塁打を打ってチームを勝利に導きました。

次の日、監督さんが「ひとつ大きな問題があるのだ」とみんなに話しかけます。監督として就任するときに、「野球は1人ではできない、仲間と力を合わせることが必要だ。試合の時にはチームのことを第一に考えて、作戦どおりにプレーする」ということでルールをみんなで決めました。しかし、「このルールは破られた」と監督さんは言います。それで、「もしかして、僕のことかなあ」と星野君はドキドキするわけです。「でも、二塁打を打ったのだから、文句はないだろう」と思ったのです。監督さんは星野君に「君にバントのサインを出した。しかし、君は勝手に打撃に出た。チームのルールを破り、規則を乱した」と言います。それに対してチームメートは星野君をフォローします。「二塁打を打ってチームを救ってくれたんですから」と。「いや、いくら結果がよかつたと言って、ルールを破ったことには変わりないんだ。みんな野球は勝てばいいというのじゃない。チームのルールは何のために作られたのか、それを無視すれば、どんなチームになっているか、よく考えてほしい。星野君は、いい選手だ。でも、次の試合は控えで、ベンチでみんなを応援する」というストーリーです。

4.2 東京書籍の教師用指導書の解釈

東京書籍の教師用指導書によれば、まず導入として、バントの目的や二塁打とは何かというのを確認した後、先生が発問1をします。「星野君が監督に言いたいことは何でしょう」と星野君の気持ちを想像させるわけです。反応例として、ちょっと厳しいなあととか、チームの決まり

を破って反省しているという反応です。留意点としては、「集団の決まりよりも自分の思いを優先させる考え方を、星野君に自我関与して考えるようとする」とあります。そして、2つ目の発問は、「監督さんは星野君やチームのみんなに何を伝えたいのか」です。ルールを破ったらチームは成立しないといった反応が想定されています。ここでの留意点は「決まりを守ることの大切さについて監督に自我関与して考えましょう」となっています。そして、中心的な発問は、「チームメンバーはどう思ったでしょう」で、留意点は「星野君と監督のそれぞれの主張や思いを考えたうえで、決まりを守ることの意味を考える」とあります。

板書の例ですけれども、星野君の考え、監督の考え、チームのメンバーの考え、チームの決まりというのが中心になっています。ただ、教科化するときに一方的に徳目を教え込むことは良くないということで、指導書のこの部分において、考え、議論する道徳への変換が見られるのかなと思います。

ただ、まとめにおいては、やっぱり、「規則や決まりの意義を理解し、規則や決まりを進んで守るという態度を育てる」というところにこの教材の狙いがあるのだということが記されています。規則や決まりを守るのは何のためでしょう。みんなが安全に気持ちよく過ごすためとか、決まりを守らないと自分勝手に行動する人が多くなってしまう。そうしたところにまとめが進んでいくと指導書に書かれていました。必然的に教員はこの教材によって、集団における自らの意義や役割をきっちりと果たすことによって、社会秩序を確保することが大切なのだということを教えることになると思われます。

4.3 「市場モラル」と「共同体道徳」の視点からの考察

「星野君の二塁打」を、どんな理論で説明できるかっていうことなのですけれども、松下良平(2011、『道徳教育はホントに道徳的か?』日本図書センター)の理論から考えてみましょう。ここでは「市場モラル」と「共同体道徳」という理論から見てています。市場モラルの方は「外的善」の追求によって生じるのだと言います。この「外的善」、「内的善」というのは、もともとマッキンタイア(1993『美德なき時代』みすず書房)の理論に基づいています。

この外的善は、競争の対象となるような名声、富、社会的地位で、一方がそれを得れば他方が失うようなものです。外的善の追求は、私的欲望を肯定する利己主義に基づくわけです。そのため、時として争いや不正義、混乱、軋轢が生じます。そこで、これを何とか防ごうということで、私的欲望を抑えて、社会秩序の維持が図られるのです。これを「市場モラル」と、松下は言います。この「市場モラル」というのは、近代資本主義の成立とともに生じて、市場経済の発展とともに、17, 8世紀に出現しました。この「市場モラル」のルールは、ある行為を禁止、推奨したときのメリット、デメリットを合理的に計算し、設計、設定されて、賞罰などの人工的な仕掛けを通じて維持されます。

一方、「共同体道徳」の方ですけれども、これは内的善の追求によって生じます。内的善は、活動の善さであり、他者と分かち合える善であり、そして活動の内部に組み込まれていると、松下は説明します。そして、自分の善の追求の成果が、他者の善の追求を促します。外的善は、

独り占めするような善ですけれども、内的善は、いいねと共感して、他の人もその善を求めようかということにつながるわけです。そして、内的善は、しばしば、この自己肯定感に基づいた自己犠牲が求められることがあるということです。それは、単なる自己否定ではなくて、生の可能性を実感させるような、例えば、教師の仕事とか、子育て、ボランティアで、「おかげさまで」とか、「お互いさまです」という関係性がそこに見られるということで、一定の迷惑をかけることは認められることになります。これは権利として迷惑をかけることが許されると言うのではなくて、人が社会で生きていく上で、迷惑のかけ合いは避けられないということかと思います。

そして、この「共同体道徳」というのは、行為に対する価値付けが一致することで成立する規範だと思います。ですから、もともとあるというものじゃなくて、人々の呼びかけに応える。そうした関係の中で形成される。そして、社会変化や異議申し立てに応える中で修正されたり、廃棄されたりします。このように、松下は「共同体道徳」と「市場モラル」を説明します。外

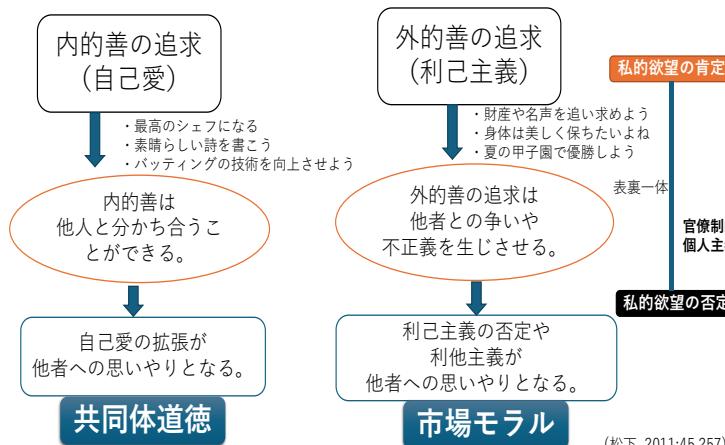


図4

官僚制的個人主義と言って、強く批判します。（図4）

4.4 「星野君の二塁打」で教えられている道徳性の解釈

「星野君の二塁打」で教えている道徳性を、この枠組みに当てはめて検討します。この試合に勝利すると、選手権大会へ出場できると状況です。これは外的善の追求です。場面は最終回、ノーアウトランナー一塁。ヒットを打っていない星野君に、監督がバントの指示を出します。約束事として、チームのことを大事に考えて、作戦通りにプレーするのだということが言われていました。ですから、星野君には、市場モラルが求められていたわけです。星野君は打ちたい、勝ちたいという私的欲望、打てばヒーローになれるっていう功名心を制御し、手堅くバントでつないでチームに貢献することが求められます。ただ星野君は、このバンドの指示を無視してしまうわけすけれども、これは逸脱行動になってしまってチームの社会的秩序を乱すことになり、そして打ちに行って凡打に終われば、何をやってんだっていうことになるわけです。

的善の追求は、他者との争いや不正義を生じさせてるので、つまりそれは利己主義に基づいているからですけど、その利己主義を否定して、あえて利他主義の立場をとって、それが他者への思いやりとなるというのが、市場モラルになります。この市場モラルの特徴というのが、私的欲望を肯定するのですけれども、一方で、私的欲望は否定するという、表裏一体であります。これをマッキンタイアは

この教材の原文の最後のシーンで、「罪に対しては、制裁を加えなければならない」と監督さんは言います。そして「僕は星野君の甲子園出場を禁じたい。で、甲子園の第一予選で負けてしまうかも知れない。しかし、それはやむを得ないこととあきらめてもらうより仕方ないのだ」と言い、星野君は「異存ありません」と言いました。先ほども説明しましたように、市場モラルが維持されるためには、しばしば賞罰などの仕掛けが必要で、安打したにもかかわらず、規範に従わなかつた星野君には、次の試合に出さないという罰が加えられたわけです。

そもそも、上手い選手の星野君を試合に出さないというのは、外的善の追求に支障をきたすわけですけれども、監督さんはあえて勝つことよりも重要なのは何かということを教えたわけです。ですから、当初の目的である外的善の獲得を犠牲にしたとしても、自己の抑制によって、社会秩序を確保するという市場モラルの重要さが強調されているということが言えるかと思います。

そして、次に注目するのが、二塁打を打つシーンなのですけれども、原文の方では、一塁ランナーが刺されそうになるようなかなりハラハラドキドキするようなシーンが描かれていて、そんな中、やっぱり星野君は打ちたという気持ちがむくむくと頭をもたげてきます。

「彼は姿勢を少し変え、心もち足を大きく開いて、ひだり足をちょっと後ろへ引いたとたん、相手の投手が第1球を投げ込んできました。外角を遠く離れたボールだったので、星野君は、あやうくつられそうになったが、振りませんでした。第二球は高めの直球。星野君のバットは大きくスイングし、バットの真芯にミートした球は、カーンと澄んだ音を立てて、二塁と遊撃の間を抜くライナー性のクリーンヒットとなりました」

確かに星野君は勝つために、バンドよりも打つことによって、外的善を得ようとしたんですけども、むしろバッティングという内的善を追求したというふうに解釈できるかもしれません。松下は内的善について次のように説明しています。その善は、たとえば、野球やサッカーであれば、ボールを投げたり、打ったり蹴ったりするときのうまさ、有能なことです。そのような善は、さまざまな活動それ自身の中に埋め込まれていますが、それぞれ固有の中身を持っています。しかも、何が善いことかは、その活動に参加し、それに一定程度慣れ親しまなければなりません。松下は内的善を追求することを自己愛と呼んで、内的善は他者と分かれ合うことができ、こうした自己愛の拡大が他者への思いやりとなるんだと言うわけです。それで、もしも、星野君がヒッティングにチャレンジしたいという呼びかけに、チームメートや監督が応じるならば、そこには「共同体道徳」が生成されることになるのではないかと思います。ただ、その場合、勝つ確率が低くなつて安打できなかつたら、敗北に結びついで、星野君はチームに迷惑をかけることになります。だが、迷惑をかけないという反利己主義に一元化するところには、「共同体道徳」は存立し得ません。逆に、星野君のバッティングへのチャレンジという自己愛に、チームメートや監督は共感し得るのか。そして、その際、生じるかもしれない迷惑をどこまで受け入れられるのか。こうした規範の流動性のもとに、「共同体道徳」は形成される

のではないかと思います。

結論としては、この教材を通じて教えられている道徳というのは、「市場モラル」であって、「共同体道徳」ではないのではないか。もちろん、この教材を批判的に授業で展開すれば、「共同体道徳」の気づきにつながるのではないかというふうにも思いました。

おわりに

理論的なところで、今回、松下の「市場モラル」と「共同体道徳」から解釈したのですけれど、実はこれはマッキンタイアの「外的善」、「内的善」という考え方から生まれたもので、マッキンタイアは、一般的にはコミュニタリアニズムの立場に立つ人であります。また、善についてマッキンタイアは、アリストテレスの徳論や善にすごく影響を受けたということですから、おそらくこうしたアリストテレスとかコミュニタリアニズム、そうしたところから押させておくことができるのかもしれません。

私の今後の研究として、「市場モラル」を枠組としたスポーツ題材が道徳の教科書にいくつかありますが、それらをよく読んでみると、「共同体道徳」の要素が関連していたりもするなと思っています。スポーツというものは確かに勝利追求なのですけれど、こうした「共同体道徳的」なところを学ぶことができる場ではないのかなと感じるところもあります。こうしたスポーツであるからこそ、スポーツを題材とした道徳教材づくりというのもできてくるのではないかかなというふうに考えているところです。

杉本厚夫氏（所長・京都教育大学／関西大学名誉教授）のコメント

スポーツ選手の物語というのは、困難を乗り越えるために頑張るという思想を内面化していく働きがあるのではないかと思います。これはマックス・ウェーバーの古典的な教科書である『プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神』の中で語られる資本主義社会を構築するための「禁欲主義」ということで、勝つまでは辛いことも我慢して、頑張って目標を達成するという価値をスポーツによって内面化することにあるように思います。

それともうひとつは、今回小学校で取り上げていただいた「星野君の二塁打」と同じようなことが、実際に現場であったことをちょっと紹介させていただきたいと思います。1992年の全国高校野球選手権大会、いわゆる夏の甲子園で、明徳義塾高校のピッチャーは、監督からの指示によって、星稜高校の松井秀喜に5打席連続で敬遠しました。その結果、勝利しましたが、その行為に対してはかなり批判が集中し、投げたピッチャーも非常に苦しい思いをしたそうです。一方、2015年のラグビーのワールドカップで日本は強豪国南アフリカに逆転勝利しました。終了間際に獲得したペナルティで、ヘッドコーチからの指示は同点を狙ってペナルティゴールの3点を狙えというものでした。しかし、選手たちはその指示に従わず、逆転の可能性があるトライの5点を狙って、スクラムを選択しました。そして、見事にトライを成功させて、歴史的勝利をもぎ取ったのです。

このように、監督の指示に従って勝利した高校野球と対照的に、ヘッドコーチの指示に従わ

ず、プレーヤーの意思決定で勝利を手に入れたラグビーの違いが、「星野君の二塁打」と非常によく似た事例かなと思って取り上げてみました。

さらに「星野君の二塁打」は簡単に言えば、星野君は監督の指示に従うというルールに違反する逸脱行動をしました。この逸脱行動への対応は2種類あると私自身は考えています。つまり、逸脱行動に対して、それはダメだよと否定するネガティブフィードバックをかけ、現ルールによる集団を維持しようとしています。今回、監督が試合に出さないというのは、ネガティブフィードバックをかけて、チームのルール（構造）を変えずに、逸脱行動を排除しようという働きになっていると思います。高橋さんの言説では、外的善の追求、市場モデルになるのではないかと思います。一方で、逆にポジティブフィードバックをかけて、ルールの構造自体を変えてしまえば、それは逸脱ではなくなるわけです。例えば、先ほどのラグビー日本代表のように、監督さんの指示に従わず、自己判断することを認めるというルールに変更すれば、今回の行動は逸脱行動ではなくなってしまいます。つまり、構造を変えることによって、逸脱行動を正常な行動として捉えるという対応の仕方があるのではないかと思います。これは、僕はイノベーション型課題解決と呼んでいますが、高橋さんの弁で言えば、内的善の追求、いわゆる共同体道徳ということです。

先ほども、高橋さんからも話がありましたけれども、市場モデルでいくのか、共同体道徳でいくのかというところで、議論の行方はどうなっているんだろうかということです。それから、もうひとついえば、ひとつの価値に特化しないで、価値の多様性というのが、この道徳の中で担保されているんだろうかといったところ、高橋さんにご意見をお聞きしたいです。

リプライ：高橋豪仁氏（奈良教育大学教授）

先生がおっしゃるように、確かにいかにして、社会のあり方、構造を変えていくかというのが、とてもポイントになるのではないかと思います。ですから、当たり前だと思っていたことに対して、あれ、それって本当にそうなのかと。この場合、星野君だったら、監督の言うことを従うのは当たり前でしょう。それで、勝つ確率が高くなるんだから、バントするのも当たり前でしょう。そうしたことに対して、立ち止まって、もしかしたら、星野君はバッティングすることの心地よさ、快樂というか、そのようなものを知っていて、それに挑戦したのではないかと思いますし、それに対して、監督やチームメートがいかに共感し得るのかというあたりがポイントになるのではないかと思います。

今回、こうした考察をしながら、短絡的に関連付けたらよくないのかもしれませんけれども、根本的なところで、プレイ論とかにも共通する部分があるのでないかと思います。よくスポーツの公共性の議論でも、プレイをベースにして、そしてそれをいろんな人が共感する中で、スポーツの公共性が達成できるのだという、そんな議論にもつながってくるのが、この共同体道徳なんではないのかなと思います。今回の道徳の教科化においても、こうした議論をする授業が目指されていると思いますけれども、ただ、指導書とかを見てみると、どうしてもやっぱりしっかりと教えるべきことは、教えなくちゃいけないっていうか、そんなところになってく

るかと思うんです。ただ、私は、「市場モラル」は必要だとは思います。例えば、今ようやく、安い備蓄米が出回っていますけれども、これをメルカリとかに出しちゃダメだよみたいな。そういうのは、おそらく「市場モラル」に相当するところなのかなと思います。だから、みんなのことを考えて自制するっていうのも一理あるかなと思います。「市民モラル」も必要だと思います。

小西真美氏（小学校教員）の感想

感想を一言で言うと、「星野君の二塁打」という教材が、教科書からなくなって良かったな、ということです。私なら、星野くんは、監督の言うことを守らないといけなかったね、とは絶対教えられません。監督の言うことを守るのがスポーツだとは思わないからです。守らなかつたがために罰を与えられることに、とても恐怖を感じます。スポーツは、それぞれが楽しむためにするもの、楽しみを仲間と共有するもので、必ずしも勝つことだけが絶対ではないと子どもたちには伝えたいです。

授業を考えるうえで、先生が最後にどう持っていくかということをつい考えてしまいます。でも、一つの作品に対して、一人の登場人物に関して、子どもたちが、何を考えるかは自由だと思います。大切なのは、子どもたちにのびのびと「私はこう思う」と発言させる発問と場を用意することだと思います。そして、人それぞれ違う考え方があるんだな、違う考え方があつてもいいんだな、と伝えることです。もちろん、どんな読み物を提示するかが、とても大事だと思うのですが。

もちろん、先生によって価値観は違います。道徳という学習が、人としてこうあるべきという価値観の押し付けにならないといいなと思います。価値の押し付けはしたくないけれど、人として大切なことは教えないといけない。難しく、正解のない、果てしない教科だなと思いました。

《第45回セミナー》

ゲーム論からみえる新たな体育・スポーツの世界

原 祐一氏(岡山大学学術研究院教育学域)

はじめに

現在私は、体育・スポーツに関わることを中心にしながらも様々な活動をしています。NPO 法人真庭あぐりガーデンプロジェクトでは、子どもたち向けに野外活動を中心とした体験型のプログラムを提供したり、ゲーム・プレイ・スポーツ研究会（通称 GPS 研究会）を立ち上げ、遊びやスポーツ・体育・文化をプレイフルに編み直す実践を先生やスポーツクラブのコーチと一緒にしたりしています。また、起業し、スポーツクラブやスポーツ団体のコンサルティング業務も行っています。さらには、循環型社会をどのように作るかということで、2024 年から環境省の予算で岡山県の真庭市とインドネシアのマカッサル市の都市関連系事業に関わり、生ゴミの資源化プロジェクトにも参画しています。

このような取り組みをするときに、それをどのように受け止めるのかというのが、すごく大事だなと思っています。いろいろな物事に遊び心を持って、つまりプレイフルに取り組めるかという主体の側の問題が多分にあるのではないかと考えています。日本社会全体が、いろいろネガティブな力に押しつぶされているように感じことがあります。ただ、ネガティブな力だけで現状変更がうまくいくことは、歴史的にみてもあまりなかったのではないでしょうか。よりポジティブな力で、少しでも現状をより良い方向へ変化させられるのか、それに対して「どのように？=How」を考え、面白がれるのかが重要だという認識に立って取り組んでいます。授業が多い、忙しいと呟かれる先生も多くいらっしゃいますが、私も結構授業を持っていますが、学生といろいろなことを考えられる機会があるということ自体が、すごく幸せなんだと思っています。それを授業があるから嫌だなとか、忙しすぎてしんどいとネガティブに捉えるのではなく、いかに遊び心を持ってやるかということに視点を置けば、見え方が変わることが沢山あります。

体育やスポーツ、教育、部活動は、「ブラック」というラベルが貼られ、メディアを通じて私たちに押し寄せてくることも多くなりました。しかし、これから社会を如何にデザインしていくのかを考えた際には、まだまだ重要な社会的機能を持っているはずです。そこで営みは人間にとて必要なことですから、これらをいかにポジティブなエネルギーに転換していくかということの一端を、今日はお話ししたいと思います。

日本の体育授業理論の変遷

はじめに、日本の中で体育やスポーツがどのように変化してきたのかという歴史の話を少しだけします。戦前から戦後にかけて規律訓練型の体育を展開することが往々にしてありまし

た。大きな転換点は、1970年代から、そもそも「スポーツとは何か」という問いを先輩たちが考え始めたことにあると考えます。私が尊敬する竹之下休蔵先生は、1972年に『プレイ・スポーツ・体育論』を出版されています。体育でいえば、いわゆる「楽しい体育論」の始まりです。そこでは、社会が変わっていく中で、スポーツや体育の捉え方を考え直す必要があるとおっしゃっています。時代が変わる中で体育のあり方を考えるとき、スポーツとは何かを人々の生活と関連づけて再検討する必要があるとし、ホイジンガ（『ホモ・ルーデンス』1938年）やカイヨワ（『遊びと人間』1958年）のプレイ論に手がかりを求められました。そして、運動の意味や価値、人間と運動の機能的な関係に体育学習のあり方を見出したということです。

今から50年ぐらい前に、プレイ論によって体育学習を捉えようとする先駆的な取り組みがあったことは特筆すべきことです。その後、理論的にも実践的にもブラッシュアップされてきました。しかし、このプレイ論に代わるものが出でてきたかというと、実践上の課題解決はあったと思いますが、認識論のレベルで新しいものは十分に検討されてこなかったのではないかと個人的には思います。

体育・スポーツを巡る課題解決の視点としてのゲーム論

今、公園でボール遊びが禁止だとか、いろいろなことが禁止されている中で、スポーツの指導をするのが難しくなっています。このときに、各種目の固有性を1つの形式で語ることができないかなということが、私のひとつの問題関心です。認識のレベルで簡単にすることで、そこから新たな体育・スポーツの世界を開けないかと考えているのですが、その一つの答えがゲーム論になるわけです。そして同時に、学校教育にはカリキュラム・オーバーロード問題を引き起こす多様なタスクが新たに追加されていくわけですが、それを引き受けながら構想をしていかなきゃいけないと思っていて、それらを組み合わせることを見越して今日は考えていきたいと思います。

さて、皆さんが高いゲームやスポーツでゲームをするときに、そもそもどういうマインドでされているかということが1つの問題になるわけです。「私にできるかどうか（Can I do it?）」という問い合わせの立て方もあります、「どうやったらできるか（How can I do it?）」という問い合わせの立て方もあります。「私にできるか」と問い合わせを立てる場合、児童生徒はできない理由を並べる傾向があります。ですが、多くの場合は「どうやったらできるのか」とHowを考えています。このHowを考える癖を子どもたちにつけてあげることで、人生は全然変わるんだろうと思います。この「どうやったらできるか」という問い合わせの立て方が非常に重要であるとともに、「何を」という部分も理論的にも精緻化する必要があると思います。

この「何を」に関わって1つの形式で語る必要がある背景には、体験格差やスポーツ経験の減少があります。スポーツに代わるエンタメが子どもたちの生活の中にあふれています。カンボジアの田舎のコンビニでも子どもたちが集まって携帯電話を操作している現状があります。世界中でいろいろなことが携帯電話の中に回収されてしまうようなことが起こっていて、遊ばれてしまっている現状があります。つまり、遊ぶ力が不足しているわけです。一方で子どもた

ちのスポーツ現場を見ると、固定化された勝利至上主義的な価値観から抜けられなくて、様々なハラスメントに溢れかえっている現状もあります。

学校の中でも、先生方のスポーツ経験がだんだん少なくなっていて、何を教えればいいのかと同時に、このスポーツってどんなスポーツかがわからなくて迷われています。豊かなスポーツライフが今の学習指導要領の目標に書かれていますが、なかなかそこに繋がっていないか。こういった課題を一足飛びに解決できるとは思いませんが、このような社会背景だからこそ、自明視されていたものを改めて浮き彫りにしながら解決する必要があると思います。その解決の糸口として、子どもたちとスポーツをやるときに、何に挑戦しているのか、今まで自明のこととして共有されてきたことを明確にしていきたいのです。それを1つの形式で語ることによって、より多くの方々と改めてスポーツを共有できるのではないかということを示したいと思います。

運動の特性論を巡って

楽しい体育論では、それぞれの運動を捉える際に「特性」という言葉を使ってきました。現行の学習指導要領でも「特性に着目して」というように「特性」は中心的な概念となっています。であるにもかかわらず、学習指導要領上では、その用語の定義がなされておらず、文脈によって全然違う捉え方がされています。運動の特性に関する議論では、楽しい体育論の中では、プレイ論に基づいて機能的特性、構造的特性、効果的特性、あるいは子どもから見た特性、一般的特性といった言葉で整理されてきました。

この特性論に関する議論はいくつかあり、楽しさか構造かという二項対立的な議論を生みだしていたり、主体の側の意味づけの多様性を阻害し、多様な実践を生み出せなくするという批判があります。これらの批判に対して、十分答えられていないことは、理論的にも未熟な側面があるのではないかと考えています。ここからは、この「運動の特性」を巡る課題を引き受け、具体的な種目をプレイヤーが認識するゲームという視点から検討することを通して、そのスポーツ種目の固有性を踏まえた新たな「特性」の捉え方について理論的に示してみたいと思います。

まず、プレイ論から考えます。プレイ論の背景にあるカイヨワの『遊びと人間』が日本語訳ですが、アメリカで訳された本では "Man, Play and Games" となっていて、遊びはプレイとゲームに分けられて考えられています。その意味で、日本ではスポーツを「遊び」として整理してきましたが、「ゲーム」という視点からも改めて考えてみたいと思います。竹之下先生は「遊び・ゲーム・スポーツ」を同心円状に並べて考えていますが、あまりゲームについては言及されていません。今回は、遊びとスポーツの間にある「ゲーム」という視点について考えます。

そう考えた時に、ヨシタケシンスケさんの絵本（『そういうゲーム』、2024年）がすごく面白いのです。横断歩道の白いところだけを踏んで向こう側まで行けたら勝ち、落ちたらワニがいる、という誰もがしたことのあることを、ゲームとして読み解き描いています。これは非常

に本質をついていると思います。こういうことは日常生活の中で私たちはよくやるのですが、これは一体どういう構造になっているのかということに关心を持たないままになんとなくやっていることが多いのです。

ゲームというパースペクティブ

この「ゲーム」というパースペクティブを整理して考えてみたいと思います。井上俊先生は「ルールに支配される競争の遊び」(『遊びの社会学』1977年、P.4)と書かれています。ゲームはプレイの中で特徴的な活動であり、ルールという重要な論点を持つところにその特徴を見出されています。スポーツの研究のなかでもルールの位置づけは、これまでいろいろ議論されてきました。そこで、ルールを巡って理論の整理を試みたいと思います。

アーモンド (Almond) 先生は、プライマリールールとセカンダリールールという考え方を持ち込みました。スポーツをスポーツたらしめる特徴をもたらすルールがプライマリールールです。そこから派生したセカンダリールールもあって、同じ「ルール」という言葉でも性質が違うのだと述べています。ただ、アーモンド先生は具体的にどう定義するかは書かれていません。(『Rethinking Games Teaching. Department of Physical Education and Sports Science.』1986年)

そこでバーナード・スーツ (Bernard Suits) の『キリギリスの哲学』(2015年) を手掛かりに考えてみたいと思います。スーツは体育哲学やスポーツ哲学の中で議論されてきましたが、最近ではビデオゲーム研究者たちが理論的な整理をしています。このスーツの視点を手掛かりに展開するとスポーツが意味のレベルから見えてきます。例えば、陸上競技ではフィニッシュラインに到達するという前提となる目標があります。効率の良い手段としてはトラック内をショートカットすることやバイクで走ることも可能ですが、あえてそれは選択しないということが重要になります。つまり、前提となる目標と絶対に外してはいけないルールがセットになって初めてスポーツになるのです。これが1つのポイントになります。

スーツの面白いところは、これを人生と結びつけて考えている点です。この考え方はヨシタケさんの中でもよく出てきます。「こっちのレジの方が早ければ勝ち」というような日常のゲームや、研究でいえば「この病気を30年以内に地球上からなくせねば勝ち」というゲームもありえるというのです。つまり、ゲームはスポーツだけでなく日常生活にも派生して浸透しているということです。そういう目線で見ると、いろいろなことが面白く整理できます。

ゲーム的特性というパースペクティブ

スーツは遊びやスポーツ、ゲームを説明するときに「前提的目標 (Prelusory Goal)」を強調します。つまり、どういう状態になればよいのかという必ず目標があるのです。例えば、高跳びであれば「障害物の向こう側へ着地する」ことが前提的目標です。最も合理的に解決しようとすれば、バーの下をくぐればよいのですが、あえて下をくぐってはいけないというルールが設定されます。つまり、そのルールを無くしてしまったら高跳びではなくなり、前提的目標

が簡単に=面白みもなく達成されてしまうのを防ぐ「構成的ルール（Constitutive Rules）」というのを設定します。



その中で個人は競争に勝つ、自分の記録に挑戦する、自己の課題を解決する、注目を集めなど、ゲームをやっているなかでの目標を立てます。つまり、ゲーム内での目標は個人がいろいろ決められるということです。杉本先生はマラソンの研究もされていますが、例えば岡山マラソンなどで

も、全員がチャンピオンを目指しているのではなく、それぞれのプレイヤーが自分の目標に向かって走っています。つまり、全員が同じゲームをしているものの、「ゲーム内目標（Lusory Goal）」はそれぞれ自由に設定してプレイできる。この視点がこれまでの学校体育と全く違うのです。

例えばプレイ論に基づいた楽しい体育論は、どちらかというと機能的特性を固定して、その機能的特性に向かって全員で学習しましょうという形式をとっていました。つまり、このスポーツは、競争型であるから、子どもたちが競争を楽しめるように授業を設計していく。確かに、授業としては1つの方法としてうまくいくところもあったのですが、競争という楽しみ方にあまり乗れない子どもは、その授業では浮かばれません。でも、ゲーム論の視点に立てば、結果としての勝敗に意味を見出さなくとも、同じゲーム=コトをしながら、自分の記録に挑戦したり、自分の課題を解決したりする楽しみ方もあるのではないかということが見えてくるわけです。

従来の特性論では、何を楽しむのか、なぜそのゲームにその知識や技能が必要なのかという観点が不明瞭なまま、楽しみ方としての機能的特性と、形式的なルールという捉え方で構造的特性を設定することで、機能と構造を分けて考えてきたところがあると思います。

このスースの議論に基づいて考えると、単なるゲームの構造のみの記述でもなく、学習者側の視点だけでもなく、対象となるゲームの側から、たとえばラグビーであれば、ラグビーというゲームの側からゲーム構成的ルールと、プレイヤーの志向性であるゲーム前提目標を含めて、種目特有の挑戦課題を特性として導き出します。この「挑戦課題」という言葉が非常に重要になります。私たちがスポーツを楽しむというのは、この課題解決に向かってHowを常に考えながら楽しんでいるということになります。この課題が挑戦しがいのあるものでなければ、私たちにはやらないのです。

一度聞いてしまえば当たり前の話なのですが、この挑戦課題が共有されないまま実践が展開されている授業も多くあります。ここをなんとか、挑戦課題を共有しながら、みんなで楽しむことを創造することができると良いのではないかと思います。

いろんなバレーボールというゲームが成立するのは

バレーボールについても、なぜいろいろなバレーボールがあり得るのかということを、ゲーム論から説明してみたいと思います。前提的目標は、ボールを相手コートに落とす、または自己コートにボールを落とさないことができるか?になります。構成的ルールはネットを挟んでボールに触れられる回数を制限するということになります。挑戦課題としては、「自分のコートにボールを落とさず相手コートにボールを落とすことができるか」ということです。これがバレーボールのゲーム的特性です。このゲーム的特性の部分は変わりませんが、ゲームの中での条件が変わることによって、ゲームの名前が変わることがあります。例えば6人でやれば6人制バレー、9人でやれば9人制バレー(ママさんバレー)、座ってやればシッティングバレー、風船でやれば風船バレー、キャッチでやればキャッチバレー、砂浜でやればビーチバレーというように、同じ「バレーボール」という名前がついているものでも、ゲームの特性が変わらないという点に1つの魅力があると思います。

ゲーム的特性というパースペクティブを整理すると、前提的目標と構成的ルールから生じる、簡単には乗り越えられない挑戦課題を共有することがものすごく重要になります。その上で自発的参加を促すゲーム内目標を自分で立て、技術や戦術を自由に選択・駆使し、人にスポーツを合わせる。つまりゲーム内条件を合わせたゲームを他者と競争したり、課題解決に向けたHowを自分なりに考えながら、プレイフルに関与すると整理できるのです。楽しい体育論の中では「スポーツに人を合わせるのか」「人にスポーツを合わせるのか」という議論がよくされてきたと思います。特に小学校の先生方は、子どもたちの実態に合わせて「人にスポーツを合わせる」ことを選択されて、授業実践をされてきたと思います。しかし、その中で、変えていいルールと変えてはいけないルールが区別されないまま実践されていることを、私も多く見てきました。そうすると、ゲームの構造が壊れてしまい、結局、子どもたちにとっては複雑で難しいことをやらざるを得なくなったり、そもそも「これは何のゲーム?」という状態になってしまったりすることが起こります。

この前提的目標と構成的ルールを変えずに、ゲーム内の条件を子どもたちに合わせたいいろいろな実践が出てくると、バリエーションのある授業やスポーツが出てくるのかなと思います。

ゲーム的特性の可能性

このゲーム的特性の可能性について少し述べたいと思います。他者とゲーム的特性、つまりどのようなコトをしているのかという意味を共有することで、何に挑戦しているのかが明確になり、試行錯誤を促進することが可能になり、How can I do it? (どうやったらできるのか)という思考を醸成することにつながります。そのことによって、多様な身体の使い方や他者との豊かな関係が発展していくのです。こうした視点によって従来の特性論を乗り越えられないか、ということが理論的なアイディアになります。楽しさか構造かという二項対立的な議論ではなく、楽しさも構造もそこにインクルードされないといけないし、主体の側の意味づけは同

じゲームをしているという意識のもとでゲーム内目標が多様に設定できるところにその特徴があります。

これを体育の授業に落とし込んで、例えばハードル走の授業で考えると次のようなイメージになります。ハードル走の授業は、従来であれば達成型（あるいは競争型）として捉えられることが多くありました。3歩のリズムで走ろうとか、チームでタイムを何秒縮めましょうとか、50メートルの記録からどれくらい離れずに走れるかといった、目標をクラスで共有し、それを共有した上で子どもたちへ授業を展開する、ということがあったと思います。これに対し、いっしょのゲームをしている、つまりスタートからゴールまで障害物を走り越しながら、それぞれの観点で楽しみかたを見出していく。「僕は友達と競争しながら楽しみたい」、「私は自分の記録を改善したい」、「私はフォームを美しくしたい」と、いろいろな取り組みが生まれるからこそ、共生体育が具現化すると考えられます。従来の授業展開は、選択肢の一つになるわけです。従前のように、楽しみ方を固定してしまうと、なかなか共生には意識が向かず、近代的な価値観を直接子ども達に伝達してしまう。一方で「なんでもありだよ」ということにしてしまうと、授業として何を学ぶのか、何を共有する「学びの共同体」なのかがわからなくなってしまいます。この「ゲーム的特性」という視点を共有することで、いろいろなバリエーションの学びが生まれるのではないかと考えます。

ゲーム論から変わる体育

ゲーム論から見える体育というは、ひとつは豊かなスポーツライフの実現を目指すわけですが、豊かなスポーツライフを考えてみるとすごく多元的です。「私」にとっての豊かさは人によって全く異なります。この多元的なものを教育の中でどう教えるのか。そこで、同じゲームをする共同体を設定しつつ、その中でゲーム内目標をそれぞれが持ち、プレイフルにゲームプレイすることを想定する。これが可能になれば、固定化された体育の授業から派生した新しい授業が展開できるのではないかと考えます。

中学校の保健体育のことを考えると、部活動の問題も考えなければなりません。特に中学校で地域展開をしていく中で、公的サービスとして保障すべき内容は何かという線引きが必要だと思っています。私は子どもたちの放課後の生活を見ていると、授業が終わってすぐにグラウンドや体育館などで、友達と楽しくスポーツができるというのは市民スポーツとして非常に重要だと考えています。公的サービスとして、放課後にスポーツや運動という身体を動かすゲームができる環境を整えることが重要です。今そこに指導者が必要かどうかという議論がありますが、子どもたちはその場をどうやって豊かにするかを学ばなければ、生涯にわたってスポーツをしません。それは、現在のデータを見ても成人がスポーツをしていないことに表出していると思います。どうやって皆で楽しみごとを創造し続けるのか。この問い合わせが体育の学習内容を変えていくのではないかと考えています。

そういう意味では、あるスポーツの技術が技能として身につくということではなく、そもそもこのゲームを皆で、どうやって豊かにするのかということが学習内容の中心になる。つま

り、豊かなスポーツ実践を他者と共に創造する技能が、学習内容の中心になっていくと、保障すべき内容や、中学校の体育の学習内容も変わっていくのではないかでしょうか。次期の学習指導要領の改訂も進んでいますが、これまでのロジックだけではうまくいかないことがたくさん出てきているので、新たな視点を持ち、これまでの知見をどのように編み直していくのかという議論が必要になっているのではないかでしょうか。

スポーツを考えるときに、主体の側からそのスポーツがどのように見えるのかを考えていくとともに、私にとってのウェルビーイング（Well-Being）を考えられる視点を子ども達に提供することが、ゲーム論からは可能になるのではないかと思います。学校教育で学ばせなければならない内容は、カリキュラム・オーバーロード問題に象徴されるように、ジェンダー論や外部指導者、インクルーシブなどの問題がありますが、これらを学ぶには文脈が必要です。このゲームをいかに共同体の中で楽しく、面白くするかという文脈に取り込んでいけば、様々な内容を取り込んだ形で解決に繋がる可能性があると思います。

ある実験で観葉植物にどんな言葉をかけるかによって育ち方が変わったということです。ネガティブな言葉をかけ続けた植物、ポジティブな言葉をかけ続けた植物では、ポジティブな言葉をかけ続けた植物の方が元気だったという結果が出ています。我々の人生も「楽しい」と言えば楽しくなるし、「しんどい」と言えばしんどくなるのだと思います。もちろん構造的にどうにもならないことは考えなければいけませんが、個人の気持ちの持ちようでいろいろ変わるものではないかと思っています。子ども達に、そういった大人の姿を見せるのが教育にとって重要なこと。この後、皆さんと議論できればと思っています。

コメンテーター：杉本厚夫氏（代表・京都教育大学／関西大学名誉教授）

コメントというよりは、原さんへの質問を含めて、後の議論に繋がるようなお話をさせていただきたいと思います。

まず、1980年代の「楽しい体育論」の特性論をご紹介いただき、当時を思い出しておりました。この「楽しい体育論」は、それまでの体力づくりのための体育に対して、一石を投じるもので、スポーツを文化として捉え、ホイジングやカイヨワの遊びの考え方を体育に取り入れようとしたものです。

その中心的な考え方としての特性論については、「主体の側の意味づけの多様性を阻害し、多様な実践を生み出せなくなる」という批判が印象に残りました。当時、私は「関わり論」として主張したことがあるのですが、それは、スポーツという文化にどのように関わるのかというのは、その本人の主体性に任せるべきで、特性論としてスポーツへの関わりを特定化すべきではないという点でした。例えば、プレイヤーとして関わることに楽しみを感じる人もいれば、見ることに楽しみを見出す人もいます。さらに、スポーツをマネジメントしたり、評論したり、研究したりなどなど、楽しみ方の関わりは多様です。そんな関わり方の多様性を体育で経験することで、生涯にわたってスポーツを楽しむことができます。それは、スポーツという文化の解釈の多様性ということです。スポーツが文化として存在するためには、この文化の多

様性が担保され、主体的に選択が必要だと考えています。つまり、特性論は、スポーツをプレイすることに矮小化しているのではないかと思います。この点について、ゲーム論からはどういう解釈できるのでしょうか。

次に、原さんは、遊びとスポーツの間にゲームを位置づけ、そのゲームが成立するルールに注目されました。そして、これまでの特性論に対して、ゲーム的特性として、「ゲーム構造のみの記述でもなく、学習者の側からのみの視点でもなく、対象となるゲームの側から（ゲーム構成的ルール）プレイヤーの志向性（ゲーム前提目標）を含めて、種目特有の挑戦課題を特性として導く」と提案されています。

この挑戦課題については、「前提的目標と、構成的ルールから生じる、簡単には乗り越えられない挑戦課題を共有し、自発的参加を促すゲーム内目標に向かって、技術や戦術を自由に選択・駆使し、人にスポーツを合わせたゲームを他者と共に創しながらプレイフルに関与すること」とあります。ここで大切なのは、「人にスポーツを合わせたゲームを他者と共に創しながらプレイフルに関与」というところで、ルールは固定的なものではなく、人に合わせて、ゲームを愉しむために柔軟に変更するということだと考えます。一つの例を挙げてみたいと思います。草野球の試合で、あるチームは8人しか集まらなくて、9人揃わなかったのです。そこで、相手チームに、内野を3人にして8人で試合をしたいと申し入れたら、野球は9人ですので、ルール違反だから、こちらの不戦勝だということになりました。このルールを変更することについて、原さんのお考えを聞きたいと思います。

最後に、ゲーム論で体育を見直すことで、具体的に授業はどのように変わるのか？あるいは、現代の学校教育にどのようなインパクトがあるのかを教えていただきたいと思います。

リプライ：原 祐一氏(岡山大学学術研究院教育学域)

どこからお答えするか難しいところもありますが、1980年代の楽しい体育論は本当に画期的で、これがなければ日本のスポーツはどうなっていたのかと考えさせられる取り組みだったと思います。

先生がおっしゃるように、関わり方の多様性は確かに重要です。「する・見る・支える・知る」といった観点も学習指導要領に位置づけられましたが、その実践が学校現場の中で、どのようなロジックで多様性を持った形で展開されうるのか、そのロジックが必要だと思います。

そのロジックの1つにゲーム論はあると考えます。たとえば、バレーボールであれば、試合を見ている人たちはプレイしていないのかというと、実際にはプレイしているのだと思います。つまり、バレーボールのゲーム的特性を理解し、ゲームをいかに盛り上げられるかというプレイをゲーム内目標として持ってやっているのだと思います。ゲーム論からすると、「見る」という行為はゲームをしていないのではなく、共同的実践としてプレイしているのだと捉えられます。

そういう意味で、同じ体育の授業の中でも、実際に動きながらプレイしている子どもたちがいる一方で、そのプレイをどう盛り上げるかというプレイもあるし、審判（ジャッジ）として

ゲームを支えることもあります。そのジャッジも、どうすればゲームを面白くジャッジできるかという視点でプレイしているのだと思います。1つのゲームを共同的にプレイするというロジックが出てきたときに初めて授業として成立するのではないかと思います。子どもたちがプレイし、支える側でジャッジするときに、このプレイフルという視点を持つか持たないかで全然変わってくると思います。プレイフルな視点がなければ、ただ機械的にジャッジするだけです。プレイフルということを子どもたちに共有し、どうやって遊び心を持ってジャッジを面白くするのかと考えさせると、いろんな面白い動きをします。ライン上ギリギリで入ったか入っていないかという場面で審判をするときも、子どもたちはあえて悩むふりをしてみたり、VARのようなことを言い出して、誰も映像を取っていないけど今こうだったんだよとスローモーションでボールを動かしてみたり、と学習が展開します。それは競技スポーツをしているわけではないので、子どもたちが本当にみんなで楽しみ事を創造する共同学習として成立している良い例だと思います。

現在、私は大学の教養の授業で実技も教えていますが、私の評価の観点は非常にシンプルで、「プレイフルに実践する」ことに重きを置いています。プレイフル=遊び心の発揮の仕方はいろいろですが、そのいろいろを他者にわかるように実践することを大切にしています。自分の中だけで閉じこもっていても、他者にそれが波及しなければ楽しい実践にはなりません。「する・見る・支える」といったところにも、すべてプレイフルかどうかで評価をすることによって、クラス全体の学びが豊かになり、面白いプレイが創造されていくと思っています。

2つ目のゲーム論の中でのルール変更についてですが、やはり構成的ルールを変えてしまうと、わけがわからなくなると思います。これにはいろいろ議論がありますが、例えばバレーボールの授業で子どもたちのレベルがなかなか高まらないため、「ワンバウンドあり」にしようという話をされる先生もいます。「ワンバウンドあり」のルールにすると、それは前提的目標も変えてしまうためバレーボールではなくなっていくのです。最初は体の動かし方としてアンダーハンドレシープやスパイクの形をしますが、ゲームが進むとテニスのようになります。つまり、バレーボールをやっているはずなのに、行為=意味のレベルでは、テニスのようになってしまいます。それは前提的目標が変わってしまうからです。このゲーム的特性の理解があれば、そこは変えずに、いかに子どもたちに合わせた形でバレーボールというゲームを共有するのかができるかなと思います。

3つ目の野球の例は非常に面白いのですが、「自分たちのチームは不戦勝で勝ち」ということは、そもそもゲームをしない=楽しみを自ら奪ってしまっているので、本末転倒というか、別のゲームをしているのだろうと思います。別のゲームというのは、例えばリーグ戦でチャンピオンになるといったゲームです。そういったことがゲームの目標になっていて、目の前で起こるベースボールというゲームをしないということを選択してしまっているということになります。

では、人数が揃わなかつたらベースボールにならないのかというと、ゲーム論からすると全然関係なく、それはゲーム内条件なので、その条件が9対8であるということだけです。そ

れによってベースボールでなくなるということは決してないということです。そういった固定観念もゲーム論を持ち込むことで整理できるのではないかと思っています。最近はベースボールファイブのように9人制ではない、5人制の形でライトにスポーツを楽しもうというものも出てきています。もっと言えば、昔は3対3ぐらいで公園で子どもたちがベースボールをしていたのは、透明ランナーという想像力があったからだと思います。しかし最近は透明ランナーがなかなか出てこないし、授業の中でもイーブンでやることが平等だという話になってしまい、なかなか議論が進まないところがあります。そういったことは、いかようにも変更できると考えています。

次に、ゲーム論で体育・スポーツがどう変わるかということです。ここに『幸せな未来はゲームが作る』というジェイン・マクゴニカル (Jane McGonigal、2011年) の本があります。これは面白くて、政治家の不正をゲームにして、どうやって暴くかということを世界中のプレイヤーを集めて行った事例です。1人でやると新聞記者が一生かかってもできないようなデータの不整合を、世界中のメンバーが一斉に見つけ、「この領収書おかしいんじゃない?」という指摘がたくさん出てきて、あっという間に不正を暴くことができるという事例です。

体育・スポーツがどう変わるかこともあります、これをどうゲームにするかを考えていくことで、いろいろな変化を起こせると思います。例えば、ハラスメントをどうやってなくせるかをゲームとして考えたとすると、いろいろな How が出てくると思います。そうでなければ「ハラスメントはダメだ」で終わってしまい、「ダメなことはわかっているけど、じゃあどうするの?」という話になかなか展開しません。つまり、ハラスメントが起らぬようになるにはどうしたらいいのか、その How ハウの部分を考えるゲームができればいいと思います。例えば、バレーボールの益子さんが「監督が怒ってはいけない大会」を開催していますが、あれはそういうゲーム感覚を持っているのだと思います。課題をなんとかしたいという思いはありますが、それを単に「ダメ」とするのではなく、ゲームにすることでレギュレーションが変わります。例えば、監督が怒ったらバツ印のマスクをつけさせられて、皆で笑うといったことが生まれるわけです。そうやって、いろいろなレベルでゲームを組んでいくことが可能になります。

このように、ゲームという視点を持つことで、固定化してしまった私たちの創造力を再び拓いていく可能性があると考えています。これから、全国の先生方と一緒に実践研究をしていきたいと考えています。ありがとうございました。

子ども未来・スポーツ社会文化研究所季刊誌第 15 号（2025 年秋号）

発行日 2025 年 9 月 11 日

編集・発行者：子ども未来・スポーツ社会文化研究所代表理事 杉本厚夫

編集委員：谷口輝世子、速水 徹、三角さやか、山北隆太郎（幹事）

一般社団法人 子ども未来・スポーツ社会文化研究所

Research Institute for the Future of Children and Sport Social Culture

<https://fcssc2020.jp> E-mail:info@fcssc2020.jp

