

日本体育学会第 69 回大会体育社会学専門領域シンポジウム

1. 日 時 2018 年 8 月 25 日（土）9：00～11：50

2. 会 場 徳島大学常三島キャンパス 4 号館 301

3. テーマ 「体育の未来予想図と社会学的想像力」

4. 内 容

【登壇者】

白井 俊（文部科学省）

コンピテンシー育成と身体性－ OECD/Education2030 における議論を踏まえて－

内田 良（名古屋大学）

運動部活動の展望－制度設計なき活動の現状から考える－

松田恵示（東京学芸大学）

人工知能時代の体育と遊び－『生きることを面白くする力』の創造

【司会】

菊 幸一（筑波大学）

松田 本日は朝早くからシンポジウムにお集まりいただき、誠にありがとうございます。ただ今からシンポジウムを始めたいと思いますが、先んじて、私から、簡単に本日の趣旨を説明したうえで、本日のシンポジウムの登壇者を紹介します。

まず、今日のシンポジウムは体育社会学の領域ということで、「体育の未来予想図」というドリカム（DREAMS COME TRUE）ばりのテーマ設定のなかで、副題には、やや唐突に「社会学的想像力」という言葉を使っています。日本体育学会はこの領域でさまざまなアプローチから体育やスポーツについて研究される方の集まりですが、特に体育社会学の領域は、社会と個人の間を原点にして、体育事象あるいは社会事象を対象に研究活動を行う領域です。

ところで、ライト・ミルズという社会学者が居ます。この人は、アメリカとソビエトの冷戦時代において、アメリカのある種のおごりというか、社会的な当時の体制にさおをさすようなことも試みるわけですが、そのときに「社会学的想像力」という言葉を使いました。その後、社会学を志す研究者は、最初に勉強する内容の一つとして、必ずこのミルズを読むようになっていくところがあります。

このときにミルズが指摘した社会学的想像力は、もちろん諸説ありますが、簡単に言ってみますと、視点を移動させることで出てくる新しい物の見方、考え方のようなものです。例えば、いかに個人的なものに見えても、実は、非常に広い意味での社会の影響を受けている、あるいは、社会的なものであっても、実は個人の集積になっているというような、普段、感じない、あるいは気付かないような部分で、私どもは非常に大きなネットワークの中で生活しているといった再帰的な関係性に気づくことの効用です。

そのようなことからすると、ある種、眼鏡が貼り付いた状態で生活しているのが日常で、そういうものをいったん脱いで、新しい眼鏡をはめ直してみるといろんな見方ができます。そのことから、社会課題、あるいは個人の生活課題をいったいどんなふうに構想し直せるのか、このようなことが含意されているのだと思います。

その辺のところを若干広げて考えると、現在、教育システムが非常に大きな変動期にある中、特に今日は学校体育という社会事象に対して、どういうものが社会学的にどのような想像力を働かせうる対象になり得るのか、そういうことを皆さんで考えつつ、この領域の研究をさらに進めていきたい、そんな意図があり、研究委員会として今回のようなシンポジウムを企画したところです。

そういうことですので、ぜひ会場全体の先生方に、社会学的な想像力を働かせていただきつつさまざまなご意見をいただきながら、本当にワクワクする、そんな時間になればいいと思いますので、どうぞよろしくをお願いします。

それでは、本日の演者を簡単に紹介します。まず、文部科学省初等中等教育局教育課程課企画室長の白井さんです。白井さんの現在のお仕事は、いわゆる学習指導要領作成、実施の責任者ですが、この役割に就かれる前、おととしの3月までOECDのバリの本部でアナリストをされていました。そういう意味で、政策的な側面を中心に、日本国内だけではなく、世界的な状況も踏まえて、深いご知見の一端をいただければと思っております。ただ、今日はどちらかという、文科省どうこうというようなことではなく、一研究者、一シンポジストとして先生のご見解を聞かせていただけたらと思います。

2人目は名古屋大学の内田良先生です。内田先生は部活動、特にブラック部活という言葉が提示されています。元来、リスクという問題に対してご研究を積み重ねておられる中で、学校全般に関わる大変貴重で、重要なご指摘を実践的に発信され続けていらっしゃる。現在、教育社会学会の理事にも就かれており、そうしたご観点からも、内田先生から忌憚なくお話しただけたらと思います。

最後に、本日の司会をお願いしておりますのは、体育社会学専門領域代表をされている筑波大学の菊先生です。

菊 体育社会学専門領域の代表を務めている菊です。よろしくお願いします。

松田 遅れましたが、私は東京学芸大学の松田です。どうぞよろしくお願いします。それでは、この時間から司会者の菊先生にバトンタッチします。菊先生、どうぞよろしくお願いします。

司会

菊 幸一（筑波大学）

菊 本来はコーディネーターである私がいろいろ紹介するのが筋なのですが、今回は（その意味では）異例な始まりだったと思います。私どもの専門領域には研究委員会があり、松田さんは研究委員長なので、今回のテーマを企画し、研究委員会で議論してもらった中心に位置しています。私の方は、本来は代表の立場なのでこんな所に立つのはどうかと思いましたが、私自身も今回の指導要領改訂では教育課程部会の委員をしている関係で、このようなテーマに深く関わっている立場になります。それで、今回のシンポジウムとも関連が深いことから、これからの体育の方向性を社会的にどのように考え、体育学としてどのようなスタンスをとるべきなのかについて、改めて皆さんと一緒に考えてみたいと思い、僭越ながらこの任を引き受けた次第です。

進め方ですが、最初にシンポジストにはそれぞれ30分ほど話してもらいます。先ほど松田さんは自分の紹介をしましたが、最後に松田さんにも、学校体育の立場からAIを中心とした身体性の問題を議論してもらいます。

演者の発表が1時間半に及びますから、フロアの皆さんの生理的な限界もあると思いますので、発表終了後10分ほど休憩を取ります。その間にフロアの皆さんからの質問を募りたいと思います。どのような質問でも結構ですので考えてみてください。その前に、シンポジスト同士、あるいは私から少し問題を整理しながらやり取りを行い、最後にフロアの皆さんとの質疑応答、あるいはコメントを頂戴したいと思います。このように進めますので、よろしくお願いします。

体育社会学専門領域では、議論が非常に重要だということで、いつもシンポジウムの時間を3時間程度取るようにしています。通常のシンポジウムではどうしても尻切れとんぼになりがちですが、時間はありますので、どうかフロアの皆さんには、このシンポを通じて何かふつふつと思いが湧いたらそれを外に出して、少しすっきりした頭と体で会場を出ていただけたらと思います。

それでは、早速始めたいと思います。最初に白井さんから、「コンピテンシー育成と身体性」というテーマで話してもらいます。よろしくお願いします。

コンピテンシー育成と身体性－ OECD / Education2030 における議論を踏まえて

白井 俊（文部科学省）

白井 皆さん、おはようございます。私は、今紹介いただいた文部科学省の白井と言います。「ようこそ徳島へ」と言われました。というのは、私は少し前に徳島県教育委員会に3年ほど勤務し、ここから歩いて10分ぐらいの所に暮らしていました。最近、阿波踊りがすごく盛り上がっているというか、注目されていますが、ぜひ徳島をエンジョイして帰りたいと思っています。

今日は、「コンピテンシーと身体」という非常に難しいテーマを松田先生からもらいました。先生方は体育の専門家だと思えますが、私は素人なので、おかしなところがあったらぜひご指摘、ご意見をいただきたいと思っています。

資料はスライドしかありませんが、今日話したいことは、大体こういうストーリーです。最初に、「DeSeCo(デセコ)から Education2030 へ」という所を見てください。基本的にはキーコンピテンシーの話です。キーコンピテンシーは先生方にご案内かと思いますが、PISA(ピサ)から出てきました。もちろん、PISAに体育はありませんが、いろんな学力のドメインがあります。2003年、2006年辺りに、いわゆるPISAショックで非常に学力が落ちていました。そのあとはまた上がってきているというデータがありますが、これは今日議論したいことの本質ではありません。

こういう学力観は、いわゆるPISA型学力観と言われます。PISA型学力というときに、OECD側も説明しなければいけません。どういう理論に基づいてこういう学力を測るか、そのときにOECDが用意したものがキーコンピテンシーというものです。

こちらのスライドも、よく使われているDeSeCo(デセコ)です。Definition and Selection and Competencies, デセコプロジェクトで定義したものがキーコンピテンシーというものになります。実はそんなに難しい話ではなく、例えば、主体的に行動する力とか、多様なグループの中で相互作用する力とか、いろいろな道具を使いこなす力とかです。

ここでは難しい話ではありませんが、このキーコンピテンシーがPISAのベースになっています。もちろん、PISAが全部を測れるわけではありません。例えば、多様なグループの相互作用の力はなかなか測れません。PISAにはイノバティブ・ドメインといって、毎回実験的にやる部分があります。いわゆるリテラシー以外に実験部分があって、直近の2015年だと、協同問題解決能力(Collaborative Problem Solving Skills)というのを測っています。基本的にはいかに道具をつかいこなすか、という辺りがPISAで測っている中心ですが、だんだんそれ以外の領域に出ていこうとして、いろんな可能性を探しているのが今

の状況です。

今回のテーマをもらって、あらためてキーコンピテンシーを見ましたが、どうしても身体、体力に関することがありません。これは15年前、2003年のファイナルレポートですが、出ていません。この辺りにあるかなと思っていましたが、道具を使いこなすといっても、結局、言語やテクノロジーといった道具であって、身体については全然出ていませんでした。

このキーコンピテンシーは、今改定作業をしています。なぜ改定作業をしているかということ、2003年にファイナルレポートが出て15年たっています。これだけだと簡単に見えますが、この裏にはすごく分厚いレポートがあって、結構難解です。難解すぎて、研究者の先生方は別だと思えますが、私どもみたいな行政官、あるいは学校現場の先生には、実際にこれを政策や授業にうまく生かして使うことはなかなかできないという指摘がありました。実際、キーコンピテンシーは研究者主導で作られました。もう一つは、AIや新しい話が出てきている中で、時代も変わっているので、見直すべきだという議論もありました。

それが、Education2030という新しいキーコンピテンシーのフレームワークです。実は、私がOECDでやっていたのはこのキーコンピテンシー作りでした。基本的に、これまでのキーコンピテンシーを、新しくキーコンピテンシー2.0に変えていく作業です。

何が違うかということ、まず、目的が違います。キーコンピテンシーをつけて何をしようとしているかというときに、みんなのウェルビーイングです。これは2030年をターゲットイヤーにしているから「2030」という名前が付いていますが、2030年におけるウェルビーイングをいかにしてつくっていくか、そのためのコンピテンシーが必要だという議論をしています。もちろん、それは個人のウェルビーイングだけでなくソサイエタル、すなわち、社会にとって、みんなにとってのウェルビーイングです。

では、それを構築していくために、具体的にどんな力が必要かということ、ここで提起しているのは三つの大きなコンピテンシーです。それは、新しい価値を創造する力、対立や緊張関係を緩和するような力、責任ある行動を取る力です。

とはいっても、例えば、新しい価値を創造する力といっても、それだけでは抽象的なので、それを因数分解していくとどうなるか。このひも状のらせん状のものがありますが、因数分解していくと知識、スキル、アティチュード・アンド・バリューズ(態度と価値観)といったところが出てきます。

例えば、知識の中で、ディシプリナリーな知識、もちろん、その教科に関する知識は大切であるし、あるいは、エピステミックな知識、例えば、歴史の問題について歴史家的に見る、歴史家的に考える力や知識。例えば、「シンク・ライク・ア・ヒストリアン」とか、「シンク・ライク・ア・マスマティシャン」と言っていますが、数学の専門家だったら数学の問題をどう見るか、そのことに関する知識が必要です。

スキルもいろんなスキルがあります。認知的なスキルもあれば、メタ認知的なスキルもあれば、社会的・情意的なスキルもあります。また、フィジカルなスキルもあります。

態度と価値観は他者に対するエンパシーのことです。あるいは、価値観としては、例えば、人権を尊重するとか、デモクラシーとか、いろんな価値観があります。

こういったものをうまく組み合わせて使っていくことによって、新しい価値を創造したり対立を緩和し、そしてウエルビーイングにつなげていくというのが、Education2030の大きな違いです。

フィジカル、体育に関することは全然 DeSeCo にはありませんでしたが、2030 では入ってきているし、ウエルビーイングも、もちろん、メンタルな部分もあればフィジカルな部分もあります。そういう意味では、フィジカルな部分により注目されていると思います。

ただ、フィジカルスキルズの定義を見てみると、例えば、スタミナとか筋肉的なところをどうやって使うか、そういう活用するような知識、スキルが入っています。

この図のここに三つの柱っぽいものがあります。今回の学習指導要領の中でもこの三つの柱があります。これは偶然ではなくて、今回の Education2030 の、まさに相互作用です。DeSeCo の場合は、OECD が勝手にキーコンピテンシーを作りました。それを日本がどう受け止めるかというような話でしたが、Education2030 には日本が初期から参加していて、日本としても、こうしたい、ああしたいと言ってきました。言ってきたので、全く同じではありませんが、結構似ています。

ちなみに、Education2030 は、知識とスキルと、三つ目のアチチュード・アンド・バリューズという話があります。このアチチュード・アンド・バリューズについては、国によっては結構反対があります。例えば、アングロサクソン系の国やノルディック系の国は、こういう部分は学校で教えることではなく、家庭がやることだと。価値観とか態度は学校教育で教えるものではない、みたいな議論もありました。

ただ、ちょうどその頃にパリでテロが起きて、ヨーロッパに非常に衝撃を与えました。どんなに知識やスキルがあっても、それが正しい方向、正しい態度で使われなければウエルビーイングにつながらないという議論になって、日本から強く推しました。そういうこともあって、この三つの柱になっています。なので、結果的に近いものになっていると思います。

ちなみに、今 OECD では、この Education2030 のプロジェクトの中で、カリキュラムについて分析も行っています。Education2030、将来、ウエルビーイングをつくるた

めにキーコンピテンシーが必要で、そのキーコンピテンシーを支えるようなカリキュラムにはどんなことが必要かということでもいろんな分析をしています。

そこでは、二つの教科を採り上げています。一つは数学です。数学は、TIMSS なんかで国際的にも内容が近いので、比較がしやすく、伝統的にもいろんな蓄積があります。もう一つが体育です。体育は伝統的な蓄積が非常に少ない分野です。実際、専門家もそう言っていますが、逆に、いろんな可能性があると思っています。数学と体育を、二つの特別に採り上げられた教科として、分析の対象になっています。

これは実証したレベルの中で、フィジカル・アクティビティーズというのが、コンピテンシーとどんな関係があるかということ調べてものです。別にこれが全部ということではありませんが、こういうことについて分析があるという紹介です。

次です。今のが DeSeCo から Education2030 のキーコンピテンシーの流れです。最初はなかったフィジカルな部分が、Education2030 では、ウエルビーイングが注目される中でフィジカルに関連することについても改めて注目されています。

二つ目はエージェンシーの問題について書いています。さっきのものですが、Education2030 の中で、エージェンシーというものが中核的な課題として採り上げられています。では、エージェンシーって何だろうと。これは、心理学とかのバックグラウンドの人はよくご案内かもしれませんが、ここで言おうとしていることも全く新しい概念ということではありません。特に、日本の教育課程においては、エージェンシーという言葉はありませんが、概念として新しいものではないと考えてください。

エージェンシーについては、いろんな考え方があってあります。エージェンシーの日本語訳については、実は、教育社会学の先生も教育心理学の先生も含めて、かなり議論をしました。これは、私が個人的に考えていることですが、大体こんな感じかと思うことです。「自ら考え、主体的に行動し、責任を持って社会変革を実現する力」としています。

エージェンシーについては、簡単に訳すと「主体性」みたいな感じになると思いますが、主体性だと足りない部分があります。生徒が主体的にやっていたらそれでいいのか、自分でやっていたらそれでいいのかというと、多分、そうではないと思います。「責任を持って」という部分がなくなる感じがします。自分で好きにやっていたらいいでしょうということとは違うのがエージェンシーです。オートノミーだと、とにかく自分でやればいい、自分のことは自分の世界でという感じになるので、さらに離れてしまいます。

エージェンシーは、語源的に考えても、例えば、スポーツのエージェントとか FBI のエージェント、あるいは、文科省の下に文化庁とかスポーツ庁とかありますが、これを英語にするとエージェンシー・オブ・カルチャーとかエージェンシー・オブ・スポーツです。エージェンシーは、本来、代理人という意味があると思いますが、代理人は、例えば、スポーツ庁であれば、文部科学省が本来持っている権限の中のスポーツのことについては全部任せます、あ

あなたが主体的に行動し、責任を持ってやってくださいという意味だと思えます。

では、ここでいうエージェンシーとはどういう意味かという、社会の代理人ということになります。社会の中で、それぞれ置かれている立場の中で、主体的に行動し、責任を持って社会を変えていく。もちろん、子供たちであればできることは限られていますが、そうはいつでも、その中できちんと責任を持って社会変革を実現する力は必要なエージェンシーではないかと。

このエージェンシーの概念は、日本の教育課程の中では言葉としてはありませんが、考えが本当でないのかというと、あります。これは仰々しいので、普段あまり見ないと思えますし、私もそんなに注目しませんでした。教育基本法に書いてあります。「公共の精神に基づき、主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養う」と書いてあります。これはまさにエージェンシーそのものです。

あるいは、今日は体育ということですが、自己やグループの持つ課題を見つけて、その解決のための方法などを考えていくというこういうところにもエージェンシーに近い考え方が入っているのではないかと。しかしながら、入ってはいるけれど、認識されているのか、あるいは実際にそういうふうには指導されているかということ、多分、違う部分もあります。

例えば、最近、いろいろ話題になっているのは、重いランドセル問題です。小学校一年生、二年生の小さい子が、全部持ってかえなくても、教科書は学校に置いてはけませんと指導されています。あるいは、これはネットニュースで見ましたが、多分、これは内田先生がもっと詳しいと思えますが、生理中の女の子が水泳を強制されると。強制はしなくても、水泳をしないと評定値を下げるという話で、事実上強制です。毎日朝早くから部活をやっているとか、お昼休みは10分間しかないとか。

これはうちの子どもの中学校の例ですが、給食が10分間しかないという。これはひどすぎると思うので、私は教育課程の専門家ですから、「じゃあ、先生に言ってみなさい。教育基本法にも書いてあるし、何か問題があれば先生と一緒に解決していくのが本来の教育の在り方だ」と自信を持って言いました。そうしたら、子どもは、「いやいや、そんなこと言ったって、どうせ分かってもらえるわけない」みたいなことを言いましたが、結局、いざ先生と話したら、それは前例がないから変えられないという回答をもらってきて、「お父さんが言ったことと違うじゃないか」と...

実際、そういう状況だと思えます。多分、こういう問題は往々にしていろんな所であると思えます。エージェンシーを発揮しようとしても、なかなか発揮できません。

これは身体に関することでもあります。ランドセルが重くても体の成長に影響が出るとか、部活などで肉体を極限まで追い込むような厳しい練習することなども身体に関する話です。こういうのを見てくると、むしろ、身体は、本来、コンピテンシー発揮の基盤となるべきものが、逆に、エージェンシーも含めてコンピテンシーを抑制するような状況になっているのではないかと。そういうことを、問題意識と

して感じたので提起させていただきます。

三つ目は体育と運動についてです。これは先生方のほうが詳しいと思えますが、体育、フィジカルエデュケーションの定義は何だと思えますか。OECDの体育の専門家によると、共通定義は存在しないということです。では、一般的にどうかというと、大体これが今のミニマムの定義だと思えます。「学校において授業の時間に行われる、構造化され、監督された運動」、これぐらいの定義です。

もしそういうことであれば、例えば、最近、スタンディング・デスクみたいなものはやっています。これも、仕事をしながら運動をしているわけですが、運動とさまざまな認知的活動が統合されることになります。これを敷衍すると、運動をいろんな教科の中で統合できればいいという話になってくると思えます。そうすると、単なる運動と体育の違いとしては、構造化され、監督されるということがポイントになってきます。

では、逆に、構造化されて監督されていけば体育なのでしょう。各教科の中で、例えば、国語の中に運動を採り入れることも、国語の中で構造化され、監督されていけばそれは体育ということになってくるとも思えます。

では、そもそも、構造化されたとは何かということ。カリキュラム設計の基本的なデザイン原理として、三つの原則があります。第一に、一貫性。一貫して矛盾がなく、整合していることです。第二に、焦点化されていること。多すぎず、ちゃんと絞られたもの。そして第三に厳格性です。要は、生徒がチャレンジする、面白いと思って取り組めるような、意欲をかき立てるもの。これらがカリキュラムの基本的なデザイン原理だと言われていますが、こういうことが、体育というかたちであっても、あるいは、例えば国語における運動みたいなかたちであっても、こういうことを達成できるのだろうかということになります。

このあとも、多分、先生方のほうが詳しいと思えますが、外国の研究事例で例えば、国語、数学、社会の中で、走るとかジャンプするとか歩くとかいった運動を採り入れたほうが成績も良くなるというものがあります。あるいは、これは面白いと思いましたが、外国語を学ぶ幼児が、フラッシュカードといって動物を描いたものを、ただ見るグループと、犬のように四つんばいになって、「ワンワン」とか「ワウワウ」と動作をするグループを比べると、運動を採り入れたほうがいい傾向が見られるなど、いろいろと結果が出ているそうです。

こういうことを考えると、これは一つのアイデアですが、今の体育は教科とは分断されていますが、将来の体育の姿は、別に全部の教科に入るわけではないと思えますが、いろんな教科の中に運動が入っていくこともあるのかもしれない。あるいは、授業時間外のブレイクの時間における運動もあるでしょう。そうすると、体育と言う教科の役割としては、運動という行為全体を通じるような、統括的な内容を教えるような時間になってくるかもしれないということです。これは一つのサジェスションで、全くアイデアベースです。

最後に、アクティブラーニングについて。今、アクティブラーニングは、国語や数学の先生が非常に悩んでいると

思います。基本的には、児童生徒が座った状態で先生が一方的に話すことに課題があるという認識があります。それを変えて、児童生徒が議論したり、アクティブに考えたり議論したりする時間を増やしていくことが大きな流れだと思いますが、特に、アクティブラーニングの本質は、私は教育専門家としての専門性を磨くことだと思います。

そのポイントは二つあって、一つには、児童・生徒理解についての専門家であることです。子どもがどういうことに関心を持っているか、どこまで理解しているか、そういうことについて理解していないと教えられないので、児童・生徒理解についての専門家ということが一つです。もう一つは、教科についての専門家であることです。当たり前のことですが、体育の先生は体育についての専門家、数学の先生は数学について専門的な知識をもっています。こういう二つのポイントがあると思います。

そのうえで、どういう授業を実施するか、授業展開するかということはその次の話であって、生徒が一方向の授業に飽きていれば対話の学習を入れるとか、逆に、生徒が一方向の授業で満足して、みんなよく聞いているということであれば、別に一方向でも全然問題ないと思います。無理にディスカッションとかを入れる必要はないと思います。

「教科についての専門家」と言いますが、今回の学習指導要領に見方・考え方を位置付けています。見方・考え方は説明が若干難しいところもありますが、基本的には、その分野の専門家であれば、その教科の問題についてどうやってアプローチするか、ということです。

特に、根本系の科目と言われる理科とか社会については、生徒は何で学ばばいいのか、学ぶ意味が分かりません。例えば、青森県でリンゴが採れます。だから何かという当然の問題が出てくると思います。「青森県はリンゴの産地です」と言うだけでなく、リンゴの産地はほかにどこがありますか。青森県もそうですが、長野県でもリンゴは採れます。青森県と長野県は両方リンゴの産地ですが、青森と長野に共通することは何ですか。どちらも冷涼な気候です。青森は緯度が高く、長野は高地である。そういうことから、青森と長野に共通することはどんなことかとか、両者を関連づけることによって、単にどこでリンゴが採れるか、という以上の理解につながります。

この見方、考え方に近いのは、先ほどちらと出たエビステミック・ナレッジというものです。これは Education2030 でナレッジ（知識）の所に入っていました。エビステミックは日本語にすると認識論的な知識みたいな話になりますが、要は、見方・考え方に非常に近いものです。

今は体育の見方・考え方で、これは小学校のものです。先生方にはご案内と思いますが、こんなことが書いてあります。「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知

る』の多様な関わり方と関連付けること」とあります。これを頭に置いてほしいです。保健のほうもあります。

これは先ほどの OECD の Education 2030 の枠組みの中で、知識の中の一つの柱としてエビステミックナレッジとして置かれています。ここで言うエビステミック・ナレッジは、例えば、歴史家は歴史の問題をどう見るのかという視点です。それを知識として持っているということです。

エビステミックナレッジについてですが、シンク・ライク・ア・ヒストリアンであれば歴史学的に考えるように、マスマティシャンなら数学者的に、言語学者的に、地理学者的に、物理学者的に考えるということです。

先ほどは数学・算数でしたが、体育の見方・考え方をこれを同じように英語にしたら何になるかということ、私は最後に聞きたいと思います。体育だと、シンク・ライク・・・何になりますか。シンク・ライク・プロフェッショナル・スポーツプレーヤーでしょうか。多分違う気がします。保健の分野だと、ライク・ア・ドクターあるいはライク・ア・ナースなどと考えるのでしょうか。

この辺りは、多分、先ほどの見方、考え方の中に本来入っているものですが、もう少し分かりやすくすると、いったいどういうことかということです。多分、体育自体が、いろんな教科のベースに、いろんな学問分野のリストに基づいてつくられていると思いますので、それゆえ一言でシンク・ライク・何々とは言えないのかもしれませんが、いずれにしても、シンク・ライク・フー、それを私の最後の問題提起とし、イントロのお話しについては終わりにします。また議論させていただければと思います。ありがとうございました。

菊 白井さん、ありがとうございました。学習指導要領からはなかなか読みとれないと思いますが、実は、私も要領の作成協力者として、教科としての体育がどういうふうに成立するのか、これからの体育の在り方を、教科の存在論としてしっかり示していかなければならないと感じています。

その場合に、体育学という領域が、それにどういうふうに関わっているのかが関わってきます。研究としてはかなりいろいろなされてはいますが、体育の教科そのものは、まさにわれわれの職域の基盤です。そういうことが、今、社会から、あるいは教育の中で、各教科共通に問われています。

そういう中で、今日、白井さんに示してもらったのは、根本的な原理と、それに関わって体育をどう考えたらいいのかという、われわれに対する問いかけでした。ぜひフロアの皆さんには、自分なりの回答なり考え方を頭の中で整理してほしいと思います。

それでは、次に、内田さんに「運動部活動の展望」ということでよろしくお願いします。

運動部活動の展望—制度設計なき活動の現状から考える

内田 良（名古屋大学）

内田 名古屋大学の内田と言います。今日は運動部活動の展望ということで、社会学的な視点を織り交ぜながら、お話をしたいと思います。まず、事務局の皆さん、松田先生、このような機会をご準備いただき、ありがとうございます。というのも、このあといろいろ話しますが、私はネットでスポーツや部活動関連の記事を配信することが多くて、そうすると、大概たたかれます。体育学会というのにはまさに、スポーツや部活動の本丸と言ってもよいのですが、学会の企画にこうして招かれるというのは、とても励みになります。私がどんなにたたかれても、バックに強力な学会が居てくれると思うと、それはすごくありがたいです。そういった意味で心からお礼を申し上げたいのです。

私は一応体育学会員で、毎年発表してきました。今年は個人研究の発表ではないのですが、イントロダクションとして自己紹介をしたいと思います。私は、名古屋大学教育学部の教員です。中部地区以外の方には分からないかもしれませんが、名古屋大学は、一応、中部圏においては比較的権威のある大学です。私は教育学あるいは社会学の人間ですので、文系です。特に文系というか、社会科学の場合、研究者養成といえは名古屋大学です。東京だといろいろな人につながりますが、結局、名古屋に居るとローカルな研究者、いわゆるぼっち研究者として生きていかざるを得ないところがあります。

それで、ぼっち研究者がどういう課題に直面するかというと、これは地方に居る皆さんがそうだと思いますが、なかなか大規模なアンケート調査ができません。関東圏だとたくさんの研究者が連携して、大型科研費をとって、アンケート調査をする。私はそういうネットワークがなく、とりわけ人と交わるのも嫌いです。ぼっちでやっていくにはどうしたらいいかということ、マイクを持って、ICレコーダーを持って、当時なら録音用のMDを持って調査に出かけ、とにかくインタビューで調査をしました。

それだとコストがかからないし、ネットワークを使わなくて済みます。しかしながら社会学では皆さんもご存じのとおり、量的手法が扱えないといけません。そこでネットワークも金も何もないということで、考えついたのが二次分析的な量的研究です。

つまり、既に調査されているがほとんど活用されていないデータが山ほど眠っています。それを再活用します。特に国や行政がやっているデータは、調べるだけ調べてそのまま出してきません。それをもう少し再活用することで、いろいろなことが見えてきます。それがこの15年ぐらいの私のこだわりです。とにかくコストをかけないことです。マクロデータということで、簡易な分析で十分にやっていると魅力です。言ってみれば、多変量解析はそんなにやらなくてよくて、二変量で十分なことができます。

私は教育社会学が専門で、体育学はあまり得意分野でもありませんが、「教育社会学研究」という雑誌で二次分析の成果を幾つか発表していますので、その辺りを見てもらえると幸いです。

今から部活につながる話をします。十数年ほど前のこと、私は学校安全のことを調べようと思いました。量的に何か調べて、学校安全に何か重要な情報が埋もれていないかということで考えました。

そうすると、日本スポーツ振興センターが、学校事故に関する冊子を毎年出していました。そこに子どもの死亡事故が出ています。ただ、逆に言うと、これで終わりです。ほとんどばやけた情報を3行程度で紹介して終わりにして、毎年本が出て消えていきます。つまり、エビデンスになりません。1950年代から学校安全という言葉はあるので、約70年、エビデンスなきスローガンでやってきたのが学校安全の世界です。

ということで、日本スポーツ振興センターの冊子に記載されている事例一件一件を切って、カードに貼って分類しました。そして、どういった場面や競技種目で死亡事故が何件起きているかという、まさにエビデンスをつくっていく作業をしました。アルバイトの学生を雇って2カ月ぐらいいかりました。

これがカードの束です。これが30年分ぐらいで、6千件から7千件のカードの束です。死亡事故ばかりですが、交通事故もありますので、どうしてもケースとしては多くなります。

その中で見えてきたことの一つが柔道の事故でした。カードを作っていると、高校一年生が柔道部の練習中に大外刈りで急性硬膜下血腫により死亡というカードができます。それを学生に渡して、「これを柔道の所に置いておいてください」と言うと、学生が、「それ、さっきありました」と言います。「同じカードを2枚作っちゃったね」と言って照合すると、本当に年度だけ違います。そっくりな事例です。「でも、年度が違うから別事例だよな?」と言っている間に、また別の学生が、「ここにもありますよ、先生」と言います。

先ほどのスポーツ振興センターのデータでは、何月に起きた事故なのかが分かりません。新聞のデータベースを探って、この事例はどれかということ調べていくと、もう少し分かってきました。

それは、ほとんどの死亡事故は5月から8月に起きているということです。5件ぐらい死亡事故があれば予見の可能性が立ちます。つまり、中一か高一の初心者が、5月から8月にいきなり試合向けの練習として乱取りをする。そして頭を打って死にます。ですから、初心者が5月から8月にいきなり本格的な練習をしなければ死亡事故を防げる

という、すごく簡単な答えが出てきます。その場の私たちはみんな柔道の素人でしたが、カードを突き合せると答えはすぐ出ます。

2012年に武道が必修化され、そのこともあって幸いにして、マスコミがかなり騒いでくれました。その結果、死亡事故は0件になりました。ただ、このあと、2015年に熱中症と頭部外傷で1件、2016年に頸髄損傷で1件死亡事故が起きています。たぶん2017年度は0件だと思います。まだスポーツ振興センターから冊子が出ていないので分かりません。いずれにしても、死亡事故は極端に減りました。

ということで、私がずっと目指しているのは、いかに不幸な事例を減らしながら競技をサステイナブルにしていくかということです。資源を豊かなまま保持して、次の世代につなぎ、みんながハッピーで次の世代を迎えていくという感じで、サステイナブルな競技活動を考えています。

同じように、組み体操もけがが多い競技で知られていました。これは、私がヤフーニュースで、2014年5月に記事を書き始めましたが、今、20本から30本ぐらい書いているので、またぜひ見てください。これも言いたいのは、1年半ぐらいしてから国が動いて、けがが大幅に減りました。例えば、私が居る名古屋市だと、教育委員会の調査ではけがが9割減りました。大事なものは、実施校数です。実施校数は2割しか減っていません。つまり、みんな安全に組み体操をやるようになったということです。

これが私の目指したいところです。私はこれまで柔道全廃論者、組み体操全廃論者と言われてきました。全廃と言うだけなら、それは研究者がやる仕事ではありません。どれだけリスクが高いかということを経験的に、それなりに分析し、これはリスクを生かしてみんなハッピーになりましょうという考えることが、リスク研究の醍醐味と考えます。

これは2年前の体育学会の思い出の企画です。日本体育大学の荒木達雄先生と僕で、安全な組み体操の実践活動をしました。なお、ユーチューブには安全な組み体操の動画を10本上げているので、見てもらえると幸いです。

このように、私の経歴を少し話しましたが、社会学的想像力は、個人の人生と社会の歴史を、どちらかだけを見るのではなく、常に両方を関わらせながら見るという考え方だと思います。

生徒がたくさん死んでいて、それに歯止めがかからないときは、エビデンスは消えていきます。消えていくというか、そもそもつくられていないと言ったほうが正確です。逆に子どもが死なずに元気に生きているときは、エビデンスがきちんと見える化していると思います。そういうかたちで、一人一人の安全や健康は、当該社会におけるエビデンスの蓄積と常にリンクしていると、私は考えます。

ちなみに、組み体操も、全国で8千件事故が起きていたのが、今は5千件ぐらいにまで減りました。

ここから部活動の本題に行きます。ある中学生が「部活でなぜ廊下を走るんですか」という投稿をネット上でしました。その投稿に対して、「そんなの、みんな当たり前だよ。走っているよ」といった非難のリプライが次々と付きました。

私は、中学生のこの指摘はもっともだと思います。

実際、学校のウェブサイトを見ると、廊下を走る、階段を駆け下りる、しまいには卓球をしだす、そんなことは非常に危険だと思います。1分前まで、「おい、内田、危ない、走るな」と言われていたわけです。なのに、1分たった途端に「走れ」となる矛盾というか、この切り替わりは何かと思います。走ってはいけないのは、当然ながら危険だからです。なのに、部活の時間になった途端に、「走れ」になります。すごく奇妙なことが起きています。

その答えは、部活動に制度設計がないからです。授業の場合は、例えば、体育館の中に5クラス入り、場所がないから廊下を走りましょうとはなりません。学校のキャパシティは、当然、授業が行われるように設計されています。ところが、部活動は学校教育の一環と学習指導要領に書いてありますが、それ以上の設計がないものですから、人も物も場所も金も、全部足りません。そして、「さあ、やれ」と言ったとき、場所がないので廊下を走り、いつの間にかそれが当たり前になり、ウェブサイトにも喜々としてアップしています。組み体操もかつては多くの学校で巨大なものの写真を学校のブログに掲載していましたが、この2年ぐらいで一気に消えました。

体罰もそうです。昔だとかかなり正当化されていて、それを誇らしげに語る人が居ましたが、今はほとんど居ません。実質的にもだんだんそれが減っています。組み体操もそうです。廊下を走ることも自体も、そんなことは堂々と自慢することではないということを、本当は考えていかなければいけません。

このように、部活動には制度設計がないということが、かなり重要なキーワードというか、論点になってくると考えています。実際に、教員養成の大学で、部活動に関する授業は基本的にはないと思います。もちろん、特別に設定することはあっても、基本的な科目でそういうものはありません。なぜかという、教育課程外だからです。

そして、日本体育協会の調査では、運動部顧問の半数が素人だというデータも出ています。専門的な指導力もありません。

これは、とある県の高校の部活動の県大会のスケジュールです。これを見ると、平日に部活動の大会が入ってきます。これもまためっちゃくちゃなことをしています。つまり、授業を押しつけて部活動の大会が入って、子どもは自習になるか、あるいは、見学で応援に行くかということになります。本当は、授業を押しつける部活動はあり得ません。

こういった事例は幾らでもあります。例えば、土・日の遠征で先生がスクールバスを運転、あるいは自分で車を出して子どもを乗せて運転し、そこで事故に遭います。これは、もちろん、教育課程内のときには起こりません。遠足で、「俺は大型免許を持っているから、おまえら乗れ」と言って先生が運転して行くことはあり得ません。運転はかなり事故が多いので、教育課程内では専門の運転手をあてがいますが、教育課程外になると、先生が個人的にやっ、責任も個人的に背負います。

2年前に、石川県で、先生が運転するワゴン車で事故が起き、子どもが2人亡くなったことがあります。これは、

恐らく相手方も悪かったと思いますが、いずれにしても、子どもが亡くなった。この翌年以降から石川県で何が起こったかという、安全運転講習会が始まりました。顧問が送迎すること自体おかしいことなのに、そこで、先生はもっと安全に運転してと、恐ろしいことです。

そういうふうに、制度設計がないものだから、矛盾に矛盾をずっと重ねてきているのが部活動です。だから、いよいよ、今制度設計をしなければいけない。そこで、スポーツ庁がガイドラインを3月に出したということです。

体育学会では、2年前に組み体操の企画でお世話になり、去年は学際シンポジウムで、栃木県で起きた高校生の雪崩の死亡事故について部活動の問題点というか、改善点について発言しました。雪崩の事件では高校生ら8名が命を落としました。その8人の高校生らの中に、1人先生が入っています。教員採用試験に何回か落ちて、やっと合格できた29歳の先生が、やったことのない山岳部を持って、行ったことのない雪山に入って、雪崩を察知することもできずに、子どもと一緒に巻き込まれて亡くなりました。

誰が得をするのか分かりません。制度設計がないばかりに、先生は素人、子どもはその犠牲者で、関係者が非難されて終わりました。でも、これはやはり制度設計の問題で、国レベルで取り組まなければいけない問題だと思います。ということで、白井さん、よろしくお願ひします。

こういった事例は、次々とあります。これは8カ月前ですが、陸上部のハンマー投げが子どもに当たって亡くなった話です。これも、先生は帰っていて、見ていなかったということで頭を下げました。それは、授業ではないので見ている必要はありません。

この学校のグラウンドをグーグルマップで上から見ると、ここがハンマー投げのエリアで、すぐ隣にサッカー部のエリアがあります。隣接していて、その境界のところ子どもが死んでいきました。これも、ハンマーを投げた高校生と、早めに帰った顧問と学校や教育委員会が頭を下げて終わるのでしょ。これは確実に制度設計の問題です。

もう一つ、部活動の特性として、過熱の問題があります。幾つかの学校の前を通ってみると、このように垂れ幕が下りて、最近はカラーもあります。しまいには、学校が見えないくらい垂れ幕だらけです。学校の中に入ればトロフィーが前面に並び、廃校にもトロフィーだけはしっかり飾ってあります。

学習塾の前を通ると、「東大進学〇〇名」とあります。看板に偽りは、ありません。学校はオリンピック選手を養成する所でしょうか。では、3年1組の内田先生の英語のクラスは県内の模試で1位になった。「垂れ幕下ろしてくれ」と言っても下ろしません。本務において垂れ幕がつけられることはなく、やってもやらなくてもいいことに垂れ幕を積極的に下ろす。下ろせば、当然ながら過熱します。あるいはプレッシャーになります。そうして、ずぶずぶとやらざるを得ない状況が拡大してきたのが、この20～30年くらいの流れだと、私は考えています。

そもそも、学校は何をやる所か、別に、私は部活を否定したいわけではなく、でも、看板の掛け違いが起きています。私は学力で垂れ幕を下ろせとは思いませんが、学校は

何をやる所かということです。

生徒調査でも、部活動は6日以上活動が増加しています。そして、全国体力テストが、2016年から子どもの部活動の実態を調査し始めました。それを見ると、2016年から2017年にかけて、部活動の活動時間が増えた県があります。赤い所が増えた県です。青い所が減った県です。増えた県のほうが圧倒的に多い。つまり、部活動にプレーキはかかりません。

もう一つ分かったことは、各県の増減を平日と土日に分けてプロットしてみると、土日の増加がすごく大きいです。平日は時間に限度があるので増えません。土日にがつんと増えています。

先生の指導の話で見ると、10年ぶりに行われた教員勤務実態調査では、いろんな仕事ここに挙がっていますが、最も増えているのは、休日における部活動指導です。だから、生徒にとっても先生にとっても、調査から見えてくるのは、とにかく休日の部活動指導がかなり反映しています。土日それぞれ、1日当たり1時間増えているという調査結果があります。

私は、「ブラック部活動ー子どもと先生の苦しみに向き合う」(東洋館出版社)という本を1年前に出したのですが、自分の名前よりも大きくしてもらったのは、「楽しいからハマる」という点です。これが部活動の魅力でもあり、それが魔力にもなっていると考えます。

これは本当によくある話ですけれど、素人ながらに勉強して、テニスの指導をしたとき、生徒が少しずつ試合に勝つ、生徒も保護者も自分も、みんなうれしい。練習が増えてハードになり、県大会の常連校になって、もう戻れない。強くなると、今度は戻れないという難しさがあります。30歳ぐらいになって、自分が結婚したり子どもが生まれたりしたときに、初めて気付くけれども、もはや戻れないということです。

これは神奈川県データのデータですが、部活動1週間で何日やっているか、その理想と現実です。理想としては、1週間に6日以上というのが結構居るのですが、現実としては、6日以上というのは、もっと増えます。つまり、ほんとはもっと休んだほうがいいと思っているのですが、現実には、たくさん部活をやってしまうということです。それは、中学校、高校、いずれもそうだし、教員と生徒、いずれもそうです。

だから、お互い休みたいと思いつつ別々の原理が、つまり個人の心理としては休みたいんです。なのに、何かそこにそれをドライブするものがある、プレッシャーをかけるものがあるということです。やっぱり、試合に勝ちたいと思うと、練習はお互いに休めないですね。

さて、あらためて国語の授業と比較してみると、部活は、教育課程内のものと比較すると、その制度設計のなさが本当によく分かります。つまり、「いや、今日の国語の授業は、子どもの目が輝いていたな。君たち、土日も来なさい」とか、「朝国語と昼国語もやるよ」とか、ならないです。

それは、学習指導要領によって、内容が規定されているし、関連法規によって時間数も決まって、学校の中でも時間割が決まっています。そうすると、50分の中で最大の

パフォーマンスを発揮するという考えざるを得ません。今日の学会でもそうです。発表時間が5分とか10分とか、その中で最大のパフォーマンスを発揮するという事なのに、部活にはそれが全くありません。今ようやくスポーツ庁が、「週何日まで」と言い始めたという状況です。つまり、制度設計がないということが過熱の背景にあります。

実は、組み体操も、学習指導要領に一切記載がありません。何をやっていいのか分かりません。モデルがないと、あるいはそういう制度設計がないと、結局は暴走するようになります。

資源制約、人、物、場所、金、そういった制約がある中で、ほんとのサービスは、それに釣り合わなければいけません。ところが、部活動は、制度設計がないから、ただただ巨大化、肥大化していったところがあります。

これからは、資源制約があるのであれば、そこに合わせなければいけないという前提で部活動を設計していくと、これは私のアイデアですから、もちろん皆さんがそれぞれ出してあげればいいと思いますが、たたき台ということで、巨大化した部活動は、そのトップレベルは、トップアスリートは、民間のクラブチームに行って、ちゃんとお金を払って頑張ってください。競争の論理は民間に委託する。実際の例の水泳もバレーもそうです。小学校の頃から、エリート養成で育てています。民間の、スポーツ市場を活性化させる。そこには、国の主導も必要だと思います。

部活動では、初心者とトップアスリートと一緒に活動をやっているのだから、それ自体がどっちにとっても不幸だと思います。だから、トップアスリートは、さっさと学校から抜けて民間クラブで育てるということを、もっと国主導でやっていく。そうすれば、学校あるいは地域の部活動は、トップに引っ張られる必要はないし、そこまで頑張る必要はありません。もっと居場所型の部活動に移行して行って、極端に言えば、週3日ぐらいです。

今、スポーツ庁は、「休養日を2日」と言っています。スポーツ科学というのは、今、2日休んで月曜から1週間という前提に立っていると思います。だから、あれは、正しい勝利至上主義のマニュアルであって、いわゆる居場所のマニュアルではありません。

ガイドラインを細かく読んでみると、「休養日を2日設けましょう。(平日に1日、土日に1日)」、まさに、3日やって1日休みで、2日やって1日休みで、月曜日からという論理です。その論理が、括弧にしっかり書いてあります。「だから、強くなる」とは書いてありません。

ところが、この半年ぐらいですか、静岡県静岡市、牧之原市、愛知県豊田市が、「週4日」と言い始めました。これは、勝つところから降りた自治体じゃないかと思えます。私も、いずれ取材に行きたいと思っています。

そんなふうに、勝つものではないスポーツの在り方、それを30歳、40歳になってもサステナブルに続けていけば、過剰にはやらないから、事故もスポーツ障害も少なくなっていくと思います。トップアスリートはトップアスリートで、専門家に育てられるから、けがは管理してくれるということでやっていけると思います。

例えば週3日まで減らすと、単純に考えると、人的資源も半分で済みます。そして、何よりも、週3日で、月・水・金、火・木・土でやると、廊下を走らずに済みます。これで子どもはけがに遭いませんし、最悪、死ぬことも避けられます。

社会学的想像力というのは、先ほど「個人の人生と社会の歴史」言いました。部活動に絡めて言うと、生徒や教員が、すごく高いリスクにさらされているというのは、制度設計が不備の状況であるということです。逆に、制度設計が完備されれば、いろいろな事故や責任のリスクは低くなっていくと考えられます。そんなふうに、個人の苦しみや生死ということと、制度というのは、ずっとリンクさせながらやっていく。実際に、その成果というのは、柔道や組体操で既に見えているということです。こんなふうに、これからも制度設計が必要かなと思います。ご清聴ありがとうございました。

菊 内田さん、どうもありがとうございました。リスクというものに徹底的に向かい合うということで、保健体育では、当然、安全ということを常に言うわけですが、リスクと徹底的に向き合うと、個人の責任ももちろんありますが、それとの関連で、逆にリスクにあまり真剣に目を向けさせないような仕組みとか、今の話ですと、制度設計の問題が見えてくると思います。

逆に言うと、なぜ、子どもは個人としてそういうことに気が付いているのに、制度の問題に至らないのか。「勝利至上主義」とよく言うけれど、それはなぜそうなるのかということを経験的想像力で言うと、個人の問題として考える立場があるけれど、それをある全体の構造の問題、仕組みの問題として、どれだけ物理的に考えてきたのかということです。当然、それは、仕組みと同時に、法的な規制の問題などにつながっていくわけですが、恐らくそれとある種のボランティアズムとか、「先生が情熱を持って頑張っているんだから」みたいなものとのせめぎ合いがあるような気がします。その辺のところを、子どもはどう考えていくのが課題として突き付けられているような気がしました。

それでは、3番目、最後ですけれども、松田さんをお願いします。「人工知能時代の体育と遊び」ということで、よろしくをお願いします。

人工知能時代の体育と遊び—「生きることを面白くする力」の創造—

松田 恵示（東京学芸大学）

松田 それでは、よろしくお願いします。前のお二人のお話が、いずれも公教育の制度設計みたいなもので、白井さんの場合ですと、agency みたいなものがある種キーワードになると伺いましたし、内田さんの場合は、リスクがキーワードになっていて、そういう意味では、私の立場からすると、恐らく教育としての体育や部活の内容になっています。「スポーツ・運動」という、そちらの側からの話、言い方を変えると、白井さんからコンテンツとコンピテンシーみたいな話がありましたが、コンテンツの側からのスポーツとか運動ということから、多分始めなければいけないのだろうと思っていました。

お二人の話があまりにも面白くて、今日はちょっとまずいなと、それで、大阪育ちですので、これはネタに任せてけむに巻く作戦しかないかなと考えていますが、途中、「あっ」という写真が1枚だけ出ますので、どうぞお楽しみに（笑）。

私からは、30分間ということなので、大きく三つぐらいのパートに分けてお話しさせていただきます。一つは、そもそも体育社会学という領域が、学校体育というものに対してどんな貢献をしてきたのか。やはり、30年、40年という範囲で見ると、一番大きいのは、よく知られた「プレイ論」というか、遊びという観点からの文化論的な研究です。その辺りから話を整理してみたいと思います。

そのことと絡んで、二つ目には、そもそもスポーツというものを、再度、それこそ社会的パースペクティブから捉え直しておきたいというのがあります。

最後に、3番目のところが一番怪しいのですが、時代の変化ということ、あるいは公教育というのは、そもそも社会の維持・存続ということを課題として制度設計するわけですので、AIやIoTと言った技術革新が進む社会がどういうふうに変化しようとしているのか、そのことに関して、最近の体育社会学の研究は、あまり取り扱っていないのではないかという気がするのですが、その辺りのところの問題点を若干指摘するというので私の話を進めたいと思います。

それでは、最初の話です。スライドの字がやや薄いのは、気後れしている証拠ですが（笑）、体育を考える場合、学会では基本的に体育とスポーツの違いがまず議論になりやすいところですが、この体育社会学の領域でも、去年、おとし辺りから、体育社会学の研究領域の独自性ということが議論になりました。「スポーツ」と「体育」という概念の違いから、スポーツ社会学という一方では大きな領域での研究も盛んな現在、それと体育社会学は何が違うかというと、やはり「体育」は、教育という営みとして、スポーツ関連の様々な社会現象を定義づけ対象にしている、と言った議論です。

もちろん、ここでいう教育は、いろいろな捉え方がありますが、大きくざっくり言ってしまうと、「ある価値への導き」という言い方で考えておきたいと思います。そうだとすると、教育事象というのは、社会に遍在しています。社会事象なり、社会関係としての教育関係ということであると、泥棒が弟子を育てるというのも、教育をするということに他ならないといったことです。ですから、教育という言葉自体は、社会的行為としてみた場合は、極めてニュートラルな言葉だということなのです。

その中で、学校教育というのは、公の教育というか、ここでは社会の変化や維持・存続という話と関わり、一定の方向に価値づけられた制度となります。あるいは、もう少し歴史を見ると、ネーションという近代国家の形成との関係が非常に強くなります。

その中で、体育社会学、ないし社会学もそうですが、体育というものをざっくりとどのような概念の変遷として捉えてきたかということ、おおよそ「身体の教育」と呼ばれる体育として、発達の問題を一つの主たる目的や活動としてきた時代から、特に戦後が節目になりますが、民主的な人間形成を大きな目的として、「運動やスポーツを手段とする教育」として役立たせようとする時代に移り変わり、さらに1970年代から1980年代にかけて、「脱工業化社会」と言った社会評価を前提にして、運動、スポーツというのが生活の内容そのものにもなってきたという認識と、それらを生涯にわたって人生を豊かにする一つの文化ライフとして獲得していくということに、つまり、「運動・スポーツそのものを目的とする教育」として、前の時代の二つの教育目標を内包するかたちで広げていったというのが、一般的によくまとめられるものです。

ただ、当初の「身体の教育」は、例えば、富国強兵という政策の中で、軍隊を育成するというのがねらわれることにはなりますが、そういうときに行われる教育では、別にスポーツでなくても、体操等の身体活動でよかったわけです。それを公教育というかたちで広げたときに、それでは子どもたちがなかなかついてきてくれません。子どもたちの関心・興味にも配慮して効果を上げようとする、本に書いてあるだけの輸入文化であったスポーツが、教育の素材として注目され取り上げられることになり、そのような活動を通して、近代的な身体技法を身につけ、いわば軍人としての潜在的な能力が形成されることになった、と言った指摘については、少し注意を留めておきたいと思います。

ある価値への内容とその変化ということを見ていくと、基本的には体育の整理の仕方としては、「A」から「B」へ、「B」から「C」へという内容の転換というよりは、包摂関係でどんどん広がっているのが学校体育の捉え方の一つの特徴ではないかと思います。ある種、統合化していくとい

うか、インテグレートされていくということが、体育のある種のイシューになっています。

狭くは、近代的な身体技法を身につけられれば良かったけれども、それが人格形成の一部としての教育活動になり、さらには、社会変化に伴う生活内容の豊かさをみたいところまで目標が広がっていく。これは、決して、「A」から「B」へ、「B」から「C」というかたちでの移動というよりは、どんどん手前の目標を遠い目標と呼応させていくというか、そのための目標構造と、具体的には教育課程の制度設計、あるいは学習指導の方法、さらには、今、教育課程外というかたちで運営されてしまっている部活動などが計画・組織されて営まれています。

ただ、このような中で、一つ注目したいのは、教育の内容となっている運動やスポーツというもの、そのもの捉え方が変化していることです。この辺りの動きについて、体育社会学という研究領域は、いわゆる「プレイ論」という文化、社会学的な「遊び」の研究を観点として、大きな役割を果たしてきました。一口で言うと、それは「動作」ないし、「動き」としての運動・スポーツから、「こと」としての運動・スポーツ、ないし意味や価値の視点からの「運動・スポーツ」と言うものの捉え方についてです。

そのような意味で、ここでもう一度、そもそもの「コンテンツとしてのスポーツ」と言うもの自体について、あらためて見つめ直しておきたいというのが、次のパートです。

スライドにあるスポーツの定義は、1968年にUNESCOの中の国際体育・スポーツ会議の中でなされたものですが、まず根底にあるものが、「遊び」ないし「遊戯性」です。また次にここでは、「他者ないし自己との戦い」という「競争性」を示す言葉がありますが、これは近年のスポーツを見ると、例えばダイビングとか、「戦い」という言葉にはそぐわないスポーツを多くみられるようになってきています。そのことから、少し広く、他者との関わりという側面を、少し取り出しておく必要があるのではないかと思います。そして最後には、身体活動であるということですから、つまり、遊戯性と他者性と身体活動性というのが柱になって、定義づけられているという事になります。こうしたスポーツの定義と、そう言った観点からのある種政策科学的な動きに対して、体育社会学は相当の貢献をしてきたということだと思います。つまり、体育の概念の変遷で言うところの、「身体教育」の時代では運動やスポーツという内容は、結局のところ単なる「筋肉運動」なのですが、運動・スポーツを手段として利用するその次の時代を経由しさらに近年の体育になってくると、運動やスポーツは「身体活動性」に「遊戯性」や「他者性」が含まれた、文化内容あるいは生活内容として、教育の目標に応じて捉えなおされてきているということですから、これは、取りも直さず、運動・スポーツに対する社会学的研究が進んだことが、その一因であることは論を待ちません。

ただ、一つ、今日は、さらにそもそもの「身体性」という側面にも触れておきたいと思います。そもそも「身体活動」というのは、先ほどの体育の三つの時代の動きから見ると、二つ目の時代までに強く意識されてきたことだと言える面があります。つまり当初は、白井さんのお話にもあ

りましたが、どちらかという「道具的な身体」というところが議論になってきたわけです。

考えてみますと、人間の活動は、何もスポーツに限らず全て身体活動とも言えます。こうして話をしたり、本を読んだり音楽を聴いていても、人間は身体としてしか存在していませんから、おしなべてそれら全ては身体活動になります。だから、生きていくということ自体、全てが身体活動と言えるわけです。「身体教育」と言う体育の概念の中では、「身体活動性」が問題となりますから、逆に言いますと、運動やスポーツとその他の活動に関して、「身体活動性」という点からは区別がなされていないわけです。

ところが、運動・スポーツというものを、文化的、あるいは社会学的な観点から見直していくと、社会的な文脈の違い、あるいは意味や価値の違いから、そもそも社会事象としての運動・スポーツでは、身体が、何かの手段としてではなく、非日常的時空間を構成した上で、それ自体を単に対象として、つまり身体を自己目的的に取り扱っていることが明確になってきます。例えば逆上がりができるかどうかというのは、別に日常生活では必要のないことで、逆上がりをして通勤をする人などはいないわけですから、それができるようになったとしても実は何の役にも立たないわけです。

そもそも、不必要なことをわざわざ設定して、そのうえでそれをやってみようということをやっている。これは何かというと、身体というものを何かの道具として見ているわけではなくて、ある種、身体をどう操作するかということだけを目的にして、そのこと自体に意味を持たせようとしている。あるいは、それを「面白い」と感じている。その意味では、自己目的的な身体というような、通常は縁がないような身体のあり方が、スポーツの中では問題になってくるということです。このように、「身体」ということをめぐっても、教育の中ではいわば「身体活動性」から「スポーツにおける身体性」というものが問題となってきているのであり、こうした動きに体育社会学的知見が活用されているということだと思います。

そこで、本日一番伝えたいことにもなるのですが、遊びとしてのスポーツ、ないし体育で扱おうとしている運動と呼ばれるものの遊戯性という問題に移っていきたいと思います。これは、いろんな議論があって、例えばヨハン・ホイジンガ、ロジェ・カイヨワらが、体育社会学では1980年代を中心に非常によく読まれましたし、研究されました。当時は、高度経済成長期から成熟社会への移行という転換期において、特に「量から質」という観点から生活のあり方が社会的関心をよび、一般に量的側面を指す「レジャー」という言葉から、質を含んだ言葉でもある「遊び」という言葉が社会学の中でも注目され、そういう中で、体育社会学の研究も、呼応したり響き合って進んでいったと思います。

さらにここでは、「遊び」という言葉を、あらためてその当時とは違う理解の仕方でも考えてみたいと思います。とはいえ、20年程度前の議論を持ってきたいのですが、日常用語で、「遊び」という言葉は、意外に多様に使われるということから話の端緒を開いてみたいと思います。例えば、「服に遊びがある」という言葉もありますし、「プレー

キに遊びがある」とか、「ハンドルに遊びがある」とか、そんなことをよく言います。

そのときに使われる「遊び」というのは、一般に「隙間」と「動き」を指す場合が多いです。それはどういうことかという、これはちょっと見にくい図ですが、これは足です。なぜ、かかとがとがっているのかというのは、あまり気にしないでください。単なる私の能力不足です(笑)。要するに、自動車のブレーキを踏んでいる図です。これがペダルで、ここまで下がるとブレーキがかかります。一般にブレーキは、踏んでもすぐにかかりません。運転する人はよく分かると思いますが、ちょっとしてからかかりだします。いわば、踏んでもかからないのりしろというか踏みしろの部分で、「ブレーキの遊び」と呼びます。そうすると、どこまでが隙間なのかというのは、踏んだり放したり、踏んだり放したりという反復運動がないと分からないので、そういうふらふらとした動きと隙間のことを「遊び」という言葉で指し示しているということになります。

これは、美学者でいらっしゃる西村清和先生が、1989年に「遊びの現象学」(勁草書房)という本の中で書かれた観点です。相当に僕が言葉を言い換えておりますが、この点はどうぞご容赦ください。

このふらふらする動きを「遊び」と呼ぶということは、様々な遊具などにも現れます。例えば昔公園によく設置されていた「シーソー」という遊具などを思い出してみてください。これは止まって向き合ってにらめっこをしてもつまらないですから、動かないと面白くありません。なぜ動く面白いかというと、これは上に下にゆらゆらと動くものですから、隙間と動きを作り出す遊びになるからです。

さらに、勘のいい人はすぐに気付かれると思いますが、例えばスポーツの試合などで、「シーソーゲーム」という言い方がありますが、この「シーソーゲーム」という言い方も、このことに由来しているように思えます。遊びにおける「隙間と動き」というものが、何も物理的な身体の動きだけを指すわけではなくて、例えば勝つか負けるかというような心の中のシーソーであったり、できるかできないかという心の中のシーソーであってもよいと言った見方です。ですから、幼稚園児とサッカーをやって、「勝った」と言って喜ぶことはあまりなくて、10回やって10回勝てるではなく、勝敗が五分五分になると言いますか、イーブンチャンスがあるときに、ドキドキワクワクとした感じと、遊びの楽しさが生じてきます。そんなことが、遊びの本質ではないかという議論を、西村先生がなさっているわけです。

ここで、一つ付け加えるとすると、シーソーを例に採ると、例えばシーソーのボルトが緩んでいて、何回もやっている、ぼんと落ちてけがをするというリスクが増えます。そういう現実の世界に引き戻されるようなリスクがあるということが分かっていると、実は遊べません。ジェットコースターなどは遊びですが、例えばジェットコースターを10回乗ったら、2回はどこかボルトが緩んで落ちて死んでしまうジェットコースターがあると、これに乗ってみんなで喜んでいるかという、それはなかなか難しいです。つまり、これは遊びなんだというメタコンテクストが存在していないと、遊びにならないということ。こ

れは同時に、そういう「遊び」という独特の世界に実は日常での主体のあり方を越えて巻き込まれてしまうということであり、その部分がなければ、実は「遊び」とは呼ばれないということです。

そういうことで、間と動きとメタコンテクストというもの存在を、遊戯関係というように、これは私が勝手に言い直しているのですが、安心感のようなものが存在しているということが、遊びの3条件です。

スポーツという行為の中で遊戯性というもの指し示した場合、この3条件の成立が前提にならないと、形式としてのスポーツはあっても、スポーツをやっているという「こと」にはならないと思います。これが、ある種、現象学とか運動学の視点を援用した、スポーツないし遊びの捉え方ということになります。

そうするとこの観点は、先ほど概念定義の中で、遊戯性ととも、「他者ないし自己との戦い」という言葉があって、「これは、広い意味の他者関係ということで考えてもいいのではないか」という話をしましたが、この他者という問題にもよくリンクしてくることになります。

そもそも勝敗があるということは、対戦している相手か思いどおりにならない人たちだから生じる事態です。例えば、お母さんと子どもが、負けてあげるといって関係でお母さんが子どもに関わるということでも行為としての遊びは成立しそうですが、そのことに子どもが気付いてないときには遊べますが、気付いてしまうと、「つまらない」という話になります。つまり、両者が目いっぱいになって、それでも五分五分になって、かつ安心感があるという状態にならないと、遊びに夢中になれないということ。つまり、

そうすると、基本的には、相手は自分の思いどおりにならない人、つまり「他者」です。つまり、一般的に他者というと、私が居て他者が居るといような第三者的な視点から、対称的な関係として想定してしまっていますが、ここで言う他者は、私は居ますが、私には制御不能な全く異なった存在という意味での他者でないと、そもそも遊びの成立を促してくれる他者にはなりません。つまり、非対称的な他者です。

数学の補集合の図がイメージしやすいと思いますが、丸の中に自があったとすると、その外の補集合の部分が他者ということ。つまり、分からない者が飛び込んでぶつかってくる。ですから、その意味では、ある種リスクもその中に含まれるかもしれませんし、だからこそ予測不可能というかたちで出てくるからこそ遊びが面白いということになります。

そんなことを図にまとめてみたものがスライドの図です。自分が居て他者が居て、さまざまな遊び道具があって、ある種の環境ということですが、それをメタコンテクストが覆っている状態が、ある種スポーツの定義で言われている遊戯性を伴う構造だと思います。

白井さんや内田さんのお話の中で、幾つか「ルール」ということに絡んだお話が出てきましたが、例えば遊びでは、よく非日常性と自由ということが問題になりますが、一方で、実は遊びというメタコンテクストを形成するためには、ルールが必要ですし、ある意味逆に縛られもします。つま

り、ある法則の中に身を委ねるから、このような非日常や自由が存在するといった視点です。そうすると、実は最初に agency という問題がありました。何かを遂行することに関する義務や責任を果たすことといった問題も、教育と遊びとの関係では、他者との独特の関係の中にその接点を持ちやすい議論になるのではと少し考えたところがありました。

それに関連してもう一つ紹介したいのは、「リムトーク」という言葉です。これは、遊びの中で、例えば保育士さんが子どもたちに働き掛けるような言葉です。座布団を3枚置いて、川にワニが居ます、ワニに食べられないように向こう岸に渡りましょうといったごっこ遊びをするときに、座布団という見立てられた岩から落ちないようにとやりますが、中にはそういうことを無視する子どももいます。そういうふてぶてしい子どもが、「ワニなんかどこにもいないじゃん」と言いながら歩いたときに、「そんなことやってたら、つまらないじゃない」とまじめになって怒ってしまうと、ごっこ遊びのフレームは崩れてしまいます。ですから、どういう操作をするかという、「そんな所に行ったら、もっと大きなワニの親玉がいるから、そこは駄目駄目、早くこっちに来て渡らないと」みたいな働き掛けをするわけです。

こういうある世界のクレームを、フレームの中に居て崩れないように処理しつつ、遊びの世界を広げていく働き掛けを「リムトーク」と言います。そういうものは、遊び、翻ってはスポーツの世界にも非常に多様に存在します。また、これは日常生活においても、大変、役に立つ技法でもあります。

ですから、非日常とか、自分に生じる自由、遊びというものを成立させるための働き掛けというのは、非常にセンシティブなもので、そういう意味では、あまりにもまじめに働き掛け過ぎると、そもそもこのフレームを崩しますし、暴走させても崩れます。そんな独特の振る舞いにおいて、スポーツというものが意味の世界を形作っているとすれば、それはものすごく高度な人間関係を前提としている、あるいはそのような能力を有していなければそもそも成り立たないということになると思います。

これは余談ですが、ここまでにお話ししてきた「他者」という言葉をもう少し分かりやすく説明できないかと思って、これは私が勝手に作っている言葉ですが、近似の言葉で、「他人」と「他己」みたいな言葉と比較することをよく行っています。

「他己」というのは、あまり聞きなれない言葉かと思いますが、学校現場ではよく使います。他己紹介ということで使います。つまり、集団関係をつくるために、自分で自分を紹介するのではなくて、友達同士で情報を取り合って紹介してあげるやり方です。つまり、己のようなという他という意味です。

一般に、「他人」という言葉は、日常用語では冷たいニュアンスの意味を含み、「今日から他人ね」と言われたら、「もう付き合わない」ということを指しますから、知らないから関わらないという「きつい言葉」として理解されたりします。それに対して「他己」というのは、己のよ

うな他というほどに仲良しですから、知っているから関わるという意味でも「他人」とは正反対の関係にあります。その間に「他者」という言葉を置いてみると、先ほど話した非対称としての他者のイメージが取りやすいというのがこのスライドの意味です。

つまり「他者」とはどういうことかという、簡単に言うと、知らないでも関わるというタイプの人のことです。結論から言うと、スポーツの中における人間関係は、こういうことではないかと思えます。例えばオリンピックで、違う国のチームと対戦したときに、最近では、通常どんな大会でも顔見知りになっていますから、知らないということはないかもしれませんが、基本的にはトーナメントという形態を採って行為するとき、知らない者が出会うという関係が広がります。

「他者」は、特徴があって、「他人」の場合は、知らないから関わらないということは、それでも社会の中で迷惑を掛け合わないというルールがないと共存できません。例えば電車に乗っていて、隣に居る人に、急に前に来て、「わっ」とやったら怒られます。みんながそういうことをしないで、整然と電車のなかにどうして乗ってられるのかという、迷惑を掛けないという暗黙のルールを確認し合っているからです。そういう意味では、ルールがないと成り立たない関係が「他人」の関係です。

一方、反対の「他己」は、家族関係などルールが必要のない「親密さ」で成立します。例えば廊下に点線を引いて右側通行というルールを作らないと成り立たない家族関係は考えにくいです(笑)。このように、「他人」と「他己」を、ルールと親密さ、規範性と共同性との対比から理解するといいいのではないかと考えています。

それに対して、他者というのはいったい何だということ。知らないからこそルールは必要です。でも、関わるからこそ親密さが必要という、半分半分の関係です。こういう関係性が、実はスポーツを楽しむときには非常に重要だということは、ここにいらっしゃる皆さんは経験的に支持してくださるのではないかと思います。だからスポーツでは、本気になり過ぎるとつまらないですし、全然本気になってくれなくてもつまらないです。この、ほどほどという感じですが、ほどほどというのは、割合を変えるのではなくて、相反するベクトルが100%でないとならないという感覚だと思います。

ところが、他者関係というのは、近年の社会環境からは生活体験として非常に味わわれなくなっています。例えば携帯電話一つとっても、携帯電話をかけると、基本的には直接かけたい相手が出ます。昔は黒電話ですから、電話をしてもかけたい本人ではなく、例えば家族が出たりしますから、知らない人と出会うということが黒電話では起こります。そういうことで、技術の発展による他者体験の欠如というのは、基本的に他者体験の苦手さにつながっている状況があると思います。ですから、一般的な話ですが、関係性といっても、他己関係だけを見ているのでは、子どもの様子なども実は分かりにくい面があります。

それで、いよいよ行き着いた「蛸」の写真が、これです(笑)。失礼いたしました(笑)。

ここまで、「遊び」という言葉からスポーツが定義されていることに関して、特に「遊び」という意味合いを、少し砕いて考えてみました。その中には、「他者」という問題と密接につながる要素が含まれています。つまり、このような遊びと遊びを成立させる他者が内包されているものとしてスポーツを捉えるということを、体育社会学では、当事者の経験として得た研究という強みも生かされて積み重ねてきたように思っています。

そうすると、昨今の教育の議論において、例えば「コンテンツ」と言った場合に、体育という教育においては、そういうものとしての「スポーツ」を、いわゆるコンテンツとしては取り上げていないと思えます。これは、体育で言われるところの「コンテンツ」とは、動作であったり、技能であったり、体力であったりということになって、「遊びとしての」という言い方が公教育的には不適切なのかもしれないですが、今説明したような意味でのスポーツが「コンテンツ」として課題になっているという状況がまだありません。ここで言う公教育とは、もちろん教科と部活動の両方のことです。

そんなところから、白井さんや内田さんの議論を伺っていて、一つ「遊び」の観点が、議論の「蝶番」になるように提出できればと思っていました。

時間が来てしまいました。最後に、表題が「人工知能」となっていますが、その部分を全く話さないで終わってしまいます。それで、5分だけもらって駆け足で話します。

これは、体育社会学において、体育という教育営為と社会変化をどう捉えていくのかという課題が、研究の中で近年、少し後景に退いているのではないかということの例として出したかったのです。経済学者で駒澤大学にいらっしゃる井上智洋先生が書かれた本が、現在、人工知能の議論に対して、社会的に広くある程度の影響を与えています。非常に分かりやすく書かれた素晴らしい本です。

現在、教育に限らず政策課題の中で「Society5.0」という言葉が、キーワードとしてよく出てきています。これを、先の井上先生のご本の中での議論と合わせて少し考えてみたいのですが、基本的に産業革命と呼ばれるような非常に大きなイノベーションというか技術の革新が、近代以降、これまでに3回ぐらいあったのではないかというまとめがまずなされます。これは、近代化が起こった契機となる蒸気機関の発明、そのあと電気、内燃機関、モーターの発明、そして三つ目には、パソコン、インターネットの発明を示しています。このような、社会全体、ないしほとんどの生活、あるいは生産活動に対して影響を与える基幹的技術の

ことは、「ジェネラル・パーパス・テクノロジー (GPT)」という言葉で表されます。

現在、広がりを見せつつある人工知能という技術は、そういう意味では、まさに第4の革命になっているのではないかというのが、提示される認識の基本です。四つの産業革命があったとすると、その前後に社会が5個並ぶこととなります。その5個目の社会のことを「Society5.0」、つまり人工知能やIoTという技術革新に伴う社会の変革した姿として表しているのが、政策的な関心ということになります。

人工知能に関して、若干話ができればと思っていましたが、時間がありませんので、また議論の中で少し補足させていただければと思います。ポイントになるのは、これまでの情報技術というかコンピューターに基づくICTというのは、基本的には、ルールは人間が書いて機械を使っているわけです。大雑把に言うと、プログラムというものを人間が作成して、それに合わせて情報処理をさせるというかたちで効率化を図ります。ところが、人工知能技術というのは、そのルール自体を機械が自動的に発見してくれるというところが最大のポイントです。

機械学習とか、ディープラーニングと呼ばれる技術は、例えば、スーパーマーケットで購入行動に関する調査を行ったときに、非常に大きなデータを集めた結果、分析モデルからは気付くことのなかった「ビールとおむつ」の相関関係を発見したりします。そういうものは、これまでなかなか発見できませんでした。ところが、そういう事実に基づいて商品陳列の改善を図った結果、売り上げが一気に高まるというようなことが起こっているということです。

そういうことが、教育を対象とした情報の中で展開されたとすると、すごいことが起こるのではないかというのは、イメージとしてだけでも少しお考えいただけると面白いところなのではないかと思います。

この辺りのお話がほとんどできないままとなってしまいましたが、大きな社会の変化を取り上げる中で、体育社会学の研究が、スポーツを素材とする教育や、いわゆる体育という社会事象に対して、ある種の政策科学として「未来予想図」を描くことに、今だからこそ、もう少し強く関心を持っていいのではないかということをお伝えできればということでお話をさせていただきました。このときに、これまでの成果を生かすことが必要ではないかという意味で、遊びという観点についても取り上げさせていただきました。どうもありがとうございました。

質疑応答

菊 5分ほど予定がオーバーしていますが、これまでのお話を少し簡単にまとめておきたいと思います。松田さんのお話は非常に多岐にわたっていました。白井さんと内田さんの話のポイントとしては、白井さんがコンピテンシー論で、内田さんはリスク論でお話をされていたような気がします。私たちの身体を中心とする領域的な営みにおけるコンピテンシーとは何かを「リスク」というキーワードから考えると、何らかの関係が見えてくるようにも思いました。

それに対して、私たちがこれまで積み上げてきた教科としての体育は、(どちらかという)考え方としてはいわゆる手段的と言っていいと思いますが、道具としての体という観点が根強くあった。しかし、これに対して1970年代半ばから後半ぐらいだったと思いますが、「プレイ論」あるいは「運動に親しむ」というキーワードが今日まで展開されてきています。

私たちは、そこで蓄積されてきたさまざまな内容をどう評価し、現時点において、これからの体育の在り方、あるいは社会に遍在する(どこにでも存在する)体育的な営みをどのように再評価し、さらにバージョンアップさせていくべきなのか、あるいはまた、そこにどういう課題があるのかを考えていかなければなりません。

私の時計で今47分ぐらいですが、ちょうど切りのいいところで11時ぐらいまで休憩を取ります。その間、フロアの皆さん方には基本的な質問でも、コメントでも構いませんので、何か少し考えてご準備ください。それでは、11時に再びここにお集まりください。

(※ 休憩時間)

それでは、時間になりましたので再開します。先ほどの3名の演者のお話をここでこと細かくまとめる能力は、私にはもちろんありませんが、大きな柱としては、これからの体育を社会における体育的な営みとして考えていくときに、どういう見方で考える必要があるのか、ということがあるように思います。

一つは、教科として成立している学校体育のさまざまな営みについて、現在の文科省が考えている2030年に向けて、その中でのコンピテンシー、コンピタンスという発想でそれを見たときにどうなのか。ある意味では、先ほどの話で言うと、答えがまだ出てないのではないかと。特に、教科の見方、考え方といったときに、どういう問題が考えられるかという問いかけや、それに対する一定の回答が必要のような気がしています。

それから、内田さんからは、特に運動部活動を対象にはしていますが、いわゆる私たちの身体活動に伴う、(あるいは)よりアクティブに体を動かすことに伴う、当然予想される危険性について、なぜそれが何でここまで、ある意味では見過ごされてきたのかという問題提起です。

もちろん、内田さん自身は「そんなものぶつつぶせ」と言っているわけではなく、また、だから存在しなくていい

ということではなくて、まさにサステイナブルという言葉で言われていたと思いますが、それを国・社会がもっと受け入れるようなかたちで発展させていくために、皆さんは何をどのように考えますかということ、そしてそれに対してどのように向き合えますか、という問いかけだったと思います。

先ほど松田さんが言われたことと関連して「スポーツとは何か」を問うと、私たちは、スポーツと向き合って何を経験してきたのかといえば、常に体育というフィルターを通してスポーツを経験させられてきていることに気付かれます。

本当にスポーツというのがプレイであって、楽しくて、それを自分たちの楽しさの積み重ねとして行っているのであれば、学校という枠にとどまらず、一生涯ずっとその活動を続けていこうとしても不思議ではありませんが、幼少期は別にして、ある制度設計のもとで、すなわち「体育」という営みの中でスポーツを定義しているところがあります。

そのような経験や思考のハビトゥス(癖や習慣)があるがゆえに、スポーツとは何かと問われると、はたと考えてしまう。何か先生に教えられてやったとか、とにかくうまくなりなさいとか、上手になりなさいとか言われ、やったあとは、勝ったらうれしくて、負けたら悔しいみたいのところしかなかったとか…何か常に個人のスポーツ経験がある構造といますか、その仕組みの中での経験として受け止められてきているのではないかと。これを、実は、年齢を経てスポーツに対し逆照射して見ているようなところがある(これが、まさに「社会学的想像力」を働かせる契機ということになる)。

スポーツとは何かということを実際に考えていったときに、私たちは、実際にスポーツをピュアな関係の中で、と言っては何ですが、果たして直接「スポーツとして」向き合ってきたのかどうか、いつの間にか仕事になっていたり、こんなものはもういいよみたいな対象になっていたりする。それは本来のスポーツの発生やコンセプトからするとどうも何かおかしいんじゃないかな、と。

そういうことも含めて、松田さんからは、あらためてスポーツとは何かということと同時に、先ほどのAI時代という話へと、本来は実はそこにシフトしたかったのですが、時間がなくて切られてしまいましたので、最初、松田さんから、言い足りなかったAI時代と体育やスポーツを私たちはどう関連させて見ていけばいいのかということについて、少し説明してもらい、そのうえで、私から、他の演者の皆さんに質問をしたいと思います。それでは、松田さん、よろしくお願いします。

松田 すいません。途中で汗が出てきてしまって、時間を見たらあと5分しかないのに、結局中身言っていないじゃんみたいなかたちで、このあと、実はスライドが13枚ぐらい残っていて、全く無計画で本当に申し訳ありませんでした。

簡単に要点だけ補足します。AIという新しい技術をイメージするときに、ロボットが私たちに取って代わるとか、よく言われる、「職業の47%がなくなってしまう」ということだとか、そういうイメージから広がっていますが、実

は、AIという機械は、これまでコンピューターに与えてきたルールを、機械自体が作り出します。ということは、作り出すためのプロセス、つまりデータを与えることで、いわば機械が育つというその期間が必要な技術です。

言い方を変えると、AIはだからこそ間違える技術です。社会実装される過程において、おそらく判断を間違えることはたくさんあります。ですから、人間とともに育っていくような技術であるとよく言われます。そういう技術は、もちろん1回新しいモデルができて作動しだすと、そこは強力なツールになります。今まで、メディアとかインターネットという情報技術と若干違う点を少しお話しするとすると、例えば、身体ということと言うと、今、eスポーツの話が社会的には話題になりますが、テレビゲームというかたちでサッカーゲームをやるときに何が起きているかという、スクリーン上にアイコン、つまりスクリーン上でサッカーゲームをする身体というのが、映像としてあります。

一方で、それを操作している自分の体があります。皆さんがよくテレビゲームをするかどうか別ですけども、「スーパーマリオ」なんていうゲーム、中でもレーシングゲームなどをすると、左に回るときに、体を左に曲げたりとか自然にしようと思うんです。それはスイッチということだけで言うと、別に体を曲げる必要はないんですが、思わず曲げてしまいます。あれは、スクリーン上の身体と自分の生身の身体が同期している現象なわけです。

このシンクロナイズ、同期ということが、実はテレビゲームの面白さになっています。テレビゲームというのは、そういう意味で、ある種の行動感をシンクロナイズすることで楽しめます。それは、また言い方を変えると、電子メディアによる拡張した身体による活動をそこでやっているということになります。例えば、自動車に乗っていて、天井の低いトンネルの中に行くときも、車の中で思わず首を下げたりします。それは意味がないのが分かっているんですけど、やってしまうのは、自分の身体が意識的には伸びたり縮んだりするからです。身体意識の問題です。

そういう意味で、メディアの進化というのは、マーシャル・マクルーハンという人が「メディア論」という本の中で詳しく論じましたけれども、特に電子メディア時代には、神経系が体外に張り巡らされていくというようなというような身体拡張を特徴としてイメージさせています。ここまでは、これまでの情報化社会での捉えられ方です。

ところが、AI時代はさらにその次に進みます。もちろんドラえもんのような人造人間がこれからは主役だというような社会像がもたらされているわけではまずありません。どういうことかと言うと、まず、ロボテックスというロボットの技術とAIの技術というのは関係が深いですが、同一のものではありません。AIは基本的には人工知能ですので、課題に対する最適解への判断を機械が自動化します。ですので、それがロボットのような人体的な、表面的なインターフェースを持つかどうかというのは、持ったほうがいいという議論は多いですが、それはちょっと今は視野からは外しておきます。

そういう中で、ただ、はっきりしていることは、例えば、

今、将棋はもう既にAIのほうが強いわけです。ところが、幼稚園の子どもと将棋をやって勝ちそうだけど、負けたら子どもが泣いてあとが大変そうと思ったときに、途中で負けてあげるという判断をする。あるいは、逆に、ライバルと将棋をしていて、今回こそはと思っていたのに負けそうなので、途中でわざと将棋台を引っこ繰り返して、「あ、勝ち負けがなくなっちゃった」みたいなズルをするというような、つまり、今ある社会的文脈、ないしフレーム自体を作り直すような、あるいはフレームの外部に出た判断を行うことは、AIにはできない状態になっています。

ですから、その部分においてはまだ人間が介在する必要がある。あるいは、人間の主体性というのは、そういうものにおいて非常に重視されているところがあります。ですから、体育というものが、スポーツやその時代の社会的身体というものを通して、そういう課題にどう教育的に向き合えばいいのかということが議論になってくるという話を少ししたいと思っていました。

菊 どうもありがとうございます。それでは、どういうかみ合わせて話を展開していくかは悩むところですが、まず、白井さんの方に私からの問いかけにもあったように、いわゆるコンピテンス論を纏々(るる)語っていただいたわけですが、(白井さんの方では)いわゆる教科としての体育、これを「どういう見方、考え方をしますか」という問いかけでお話が終わっていたように思います。

先ほど松田さんの話から、いわゆるコンテンツとして、こういう考え方で、実は教科としてのコンテンツを考えてきているというのはあったと思いますが、それを踏まえると、白井さんはこの話をどのように受け止められたのか、また、それに対する何か逆の問いかけがもしあれば、出していきたいと思いますが、いかがでしょうか。

白井 はい、ありがとうございます。私は、先生方の話を伺いながらいろいろ考えていて、体育のところだけ、例えば、歴史だったら、「シンク・ライク・ア・ヒストリアン」とか、数学だったら、「シンク・ライク・ア・マスマティシアン」という言葉があるのに、体育はそれに相当する言葉がないというのが、もともとの問題意識です。いや、あるのかもしれませんが、これは、今日ご参加の先生方、パネラーの先生方の意見を伺ってみたいと思います。

今、考えていたら、見方、考え方のところに結構ヒントがあるのかなという気がしています。見方、考え方のところ、今、スクリーンがありませんが、自己の適性等にも『『する・みる・支える・知る』の多様な関わりと関連づける』と書いてあります。「する」、「みる」「支える」、「知る」というのがあって、例えば、「シンク・ライク・ア・スポーツプレーヤー」、プロフェッショナルスポーツプレーヤー、「する」ですね。で、「みる」とか「支える」だと、例えば、「シンク・ライク・ア・スポーツファン」という意味になるかもしれません。あるいは、「支える」という意味で、例えば、「シンク・ライク・ア・メディカルドクター」とか、「マッサージスト」、「セラピスト」などというのものもあるかもしれません。

「知る」だと、例えば、「シンク・ライク・ア・スポーツジャーナリスト」とか、「スポーツ・リサーチャー」という視点もあったりするかもしれないと思って、やはり一つでは言い表せない非常に複合的な視点があって、それぞれの分野におけるプロの視点があるのかということ、何となく考えていました。

この見方、考え方は、体育の専門家の先生が教えるので、やはりきちんとしているのかなと、今、自分で質問を振っておいてあれですが、自分の中でも何となく答えがたどり着きそうな気がしているところです。

菊 私も個人的な見解になりますが、それに関わった者としては、いわゆる運動の特性とか価値をまず踏まえることが出てくると思います。多分運動の特性というところで、松田さんが展開されたコンテンツの見方、考え方が出てくるのではないかと思いますけど、松田さん、その辺りはどういうふうにお考えですか。

松田 学習指導要領では、運動の特性という言葉や、運動の魅力あるいは喜びや楽しさみたいな言葉で言われるのではなく、ただ単に身体活動を行っているというのではなく、そういう楽しみや喜びというものを伴うものだと。ただ、伴うというのは、座っているよりは立ったり走ったりしたほうが楽しい、あるいは気持ちがいいということではなく、それは先ほど話したような、遊びとしての面白さに貫かれた文化活動としてのスポーツとして意味を持つものといった、その辺りまで恐らく踏み込んでいると思います。その意味では、そういうことからすると、例えば、フレームの話をしましたけど、白井さんの話されたagencyという考え方が、非常にスポーツを行っている人間にとって、そのまま表れてくるような場面になってきます。

そういう意味で、コンテンツのインテグレーションといえますか、教育の目標や内容が時代の変化の中で統合化されているという話も最初にしましたが、そういう流れの中で、スポーツというものが新しい価値の創造といえますか、そういう価値を持ち得るという方向で、そもそものコンテンツとしての内容をまずは捉え直すことが必要ではないかという方向で考えてもいいのではないかと思います。

一方で、その面から言うと、内田さんが指摘されたところは、その楽しさや喜びということが持つ、「やってしまう」「のめり込んでしまう」といったデメリットの部分を鋭く指摘されていますが、逆に、私からは、やはりまずそのメリット、ポジティブな面をどう考えるかということについても伺ってみたいと思いました。

菊 内田さんには、私からも制度設計の問題として、リスク論から提示されていると先ほど申し上げましたが、今の話と重なるように思います。逆に、ではなぜそういう制度設計が私たちの中で自己コントロールの問題として立ち上げることができなかったのか。私たち自身が、そういう制度設計がある意味ではフリーハンドで与えられているわけですから、それをある程度自分たちで構築していくということが、なぜこれまでしっかりできなかったのかという

ような、私たち自身の反省も含めてですが、少し議論していただければと思います。

内田 はい、ありがとうございます。今、松田先生が言われたように、部活動は楽しいです。先生たちは、「子どものため」とか言って、結構本気で働いています。

で、過労死するときって、部活大好きな人でも、大嫌いな人でも長時間やれば同じように過労死します。好きだったら過労死しないということはありませぬ。ということ考えたときに、好きか・嫌いかでなくて、上限規制をする、制度設計をすることは必要だと思いますが、限られた時間の中でどうやって最大のパフォーマンスを発揮するのかというのは、これからの教育で必要ではないかと思っています。

とりわけ教育という分野には、子どもが健全に育つとか、崇高な目標があります。私は、リスク研究をやっていますので、リスクの対概念はベネフィットというのがあります。私たちは常にリスクとベネフィットを天秤にかけて考えなければいけません。暑い中、外へ出てジュースを買いに行くかどうかとか、「ジュースが欲しい。でも、暑いから倒れたら嫌だ」とか、常にそういうふうにはリスクとベネフィットをいつもてんびんに掛けて考えなければいけません。

ところが、教育というのは望ましい人間を育てるという意味で、ベネフィットでしかありません。「しか」と言ったら言い過ぎですけども、基本はベネフィットを追及する教育です。そうすると、やっていることが常に全て素晴らしい。素晴らしいが故に常にリスクが軽視されている。そういう関係性にあると思っています。だから、素晴らしいからこそ歯止めがかけられないし、いいものは当然たくさんやるべきなのということで、制度設計を進めたいというふうに考えています。

菊 どうもありがとうございました。では、白井さんから、どうぞ。

白井 多分、部活だけじゃないと思うんですね。国語とか算数とかにしてもやる人はとことんやってしまう。ただ、その人が部活という場がないだけで、塾に行ったら激しくやっている人は居ると思います。受験についてはいろいろな見方があるかもしれませんが、そもそもそのとことんやる人はやると思うし、むしろとことんやるのが良いという、少なくとも、一昔前はそういう見方もあったと思います。

結局は、それは何を指すのかということがあやふやになってしまっている。本来の教育の目標は人格の完成とか高尚なことを言っているけれども、結局、それはどこかへ行ってしまって、逆に、部活だったらいい成績を出すとか、勉強だったらいい高校に入っているいい大学に入るみたいなところに行ってしまうので、やはりこの評価が本当はウエルビーイングを目指すようなバランスの取れた人間、ちょっとやり過ぎるなと思ったら、自分で微修正したり、自己コントロールできる子です。

そういう力をつけていくことが本当に必要だと思います。それもエージェンシーだと思います。そこら辺がどこかに行ってしまう、いい大学に入るとか、大会で入賞すると

かという分かりやすいところを取られてしまっているところ、それを教育の現場で戻していくことが多分必要だと思います。

菊 はい、どうもありがとうございました。私自身も内田さんの話とか、白井さんの話を聞いていて、では、何で私たち自身が・・・(とつい反省させられてしまうところがあります)。ある意味でスポーツというのは、私の研究の範囲で言うと、歴史的には非常に暴力的であったものに自らルールを課して、まさにセルフコントロールして「近代スポーツ」として誕生していったわけですね。だって、「手や腕を使わないで、ボールを扱え」なんて誰も普通は考えませんよね。

誰がそれを考え始めたのか、そういう身分や階級の人たちがいたわけです。やはり、それは人間にとってまさに意味があるというか、むしろ身体自由に制限を加え、身体を不自由にすることで、自由性をまさに拡大できるという発見だったのだらうと思います。そのように発展していく中で、それがいつの間にか、白井さんが言われるように、ある(教育の)理想に合致していく。スポーツ教育として、教育理念には合致し始めるけれども、それがあつた種の社会のメリット、それをメリットクラシーと言いますが、そのものに転換していく、(つまり)手段化していくようになっていく。

手段化するということは、自己目的ではなくなるということの意味ですね。自己目的的な、自分がわざわざ手や腕を使わないでボールを扱うことに参加するという受け止め方から、これをやったら、何かほかのものが得られるという他者(外在的)報酬型のものに変質していく。その結果を社会自体がまた評価していく、結果として見ていくということが、どうもスポーツが本来成立してきた、まさにセルフディシプリンといいますか、そういうものによって楽しさ、面白さというものを私たちは享受できるということ、どこかに置き忘れていってしまう要因になっているのでないか。スポーツの自己目的的な営みが、どうしてそのように変質していくのかということをしつかりと押さえておかななくてはならないという気がします。

そういう意味では、内田さん、どうなんでしょうか、部活動とコンピテンシーとの関係ですね。例えば、部活動にいろいろ関わっている人たちは、部活動によって、子どもたちが人間的に素晴らしく成長していくんだ、だから、多少リスクを伴っても、先ほどの話で言うと、メリットのほうが大きいという考えが多分示されると思うのですが、その辺については、どんなふうにお考えになりますか。

内田 ありがとうございます。先ほど、白井さんも言われていたように、スポーツはすごく見えやすいですね。試合はもちろん多くの人が見に来るし、そこでの勝敗や成績も堂々と公開されます。他方で、学校の成績っていうのは、学校が順位一覧表を出さない限りは、個人的に消費されるだけです。

そういった意味でも、スポーツはとても分かりやすいと、白井さんが言われたように、いつの間にか、スポーツと評

価あるいはコンピテンシーとの関係が強化されていくようになかたちになっています。

でも、そもそものスポーツあるいは遊びって何だったのかというところを検討することこそが、コンピテンシー概念にとって必要なのかと感じています。

菊 ありがとうございます。松田さん、AI時代の中で、そういうスポーツや体育分野の中でのコンテンツとコンピテンシーとの関係をもう1回整理すると、どういうふうと考えていけばよいでしょうか。

松田 AI時代というのは、フレームという言葉自体なかなか非常に難しい面もありますが、価値判断みたいなものは、例えば、自分の人生をどうすれば面白く生きることができるとか、自分がどういうふうの主體的に人生を設計していけるのかみたいなところに関わってくる問題であつて、これがフレーム自体を想像することにつながるのではないかと思います。AI時代に必要なコンピテンシーのあり方としての一つのイメージですが、そういう意味では、それがただ無責任に展開されるというのではなく、社会における自分の責任ということも抱えうえて設計していくという意味で、先ほどのagencyの話につながっていくと思つてます。

一方、そういうものを育てるとか、そういうものが身につけられる場はどこにあるのか、あるいはそういうものを育成するにはどうすればいいのかとなつたときに、内田さんも言われましたが、遊びとか文化的なある種の本質をドッキングしたうでのスポーツというものが、教育の中に位置付けていくということに、一つの可能性を見たいという気持ちが強まります。

一方で、身体という問題も同時に出ますが、今、議論としては、それを話すとややこしくなるので、ひとまずこういう話で区切っておければと思います。

菊 私からも一つ、今、ふと思つたのですが、スポーツはオックスフォードディクショナリー(オックスフォード英語辞典)にいろいろな意味が書いてあつて「突然変異」という意味もあります。突然何かに変わってしまう、変質してしまう。そういうことから考えると、先ほどの暴走論ですね、暴走してしまっているのではないかと、やっぱりこれに歯止めをかけなくてははいけない。

けれども、暴走するということにも、ある意味では大変魅力を感じるということがあると思います。非常に二律背反的な受け止め方ですが、その点についてコンピテンシー論から考えると、白井さんは、どういうふうにお考えになりますか。

白井 コンピテンシー論も間違ってしまうわけですね。特定の力をつけること自体が目標になってしまつて、まず成績を出すとか、大会に入賞するとかいうほうに行つてしまつたと思います。ただ、今のコンピテンシー論というのは、それを超えていて、何のためのコンピテンシーかという点に注目しており、それが大きな違いになっています。

要は、2030年のウェルビーイング、日本の言葉で言うと「人格の完成」、そういう方向を目指していくんだと言っているのだから、それはやはり当然、メタ認知的に、自分が今どういう状況にあるのかというのがきちんと分かっているのか、そういうところが本来は教育の目標として入ってくると思います。

でも、これから必要なのは、自分がどういう状況にあるのか、精神的、肉体的に追い込まれていないかとか、勉強であれば付いていけるか、いけないかといった自分を的確に見たり、コントロールしたり、あるいは、もしコントロールできていなければ、それを外に発信して解決していく、これがエージェンシーなんですけれども、それにも全然付いていけないということがあれば、先生に相談して、先生が応じてくれないんだったら、誰か保護者とか誰かに相談するというアクションを取れる力が非常に大事だと思います。

暴走論の話は、私も同じように、やはり魅力があるから暴走すると思っていて、逆にそれをうらやましく思う部分もあります。もちろん全部がいいとは思いませんが、先ほどの内田先生の話にも関係しますが、むしろ国語とかで暴走をさせてほしいなという気すらします。これは変な意味ではありませんが、要は、高校で授業の時間が終わったら終わりですと、「じゃあ、もう帰ります」というのでは、結局授業に魅力がないということですよ。

この前、松田先生が所属されている学芸大の附属国際中等教育学校という所に授業を見に行っていたことがあります。IBのカリキュラムを併用しているセオリー・オブ・ナリッジ(TOK)という授業で、いわば総合的な学習の時間に相当する時間だったのですが、そこでやっていたのが、「歴史は科学か」という命題について議論することでした。授業中もディスカッションが続いていたのですが、授業が終わってもみんな帰らないんですね。

結局、研究協議があったりするのだから、先生が、「もう帰りなさい」みたいなことを言ってようやく帰宅しました。別にそれが暴走かどうか分かりませんが、それぐらい熱があるような授業展開をしてほしいなと、それも強制ではなくて自発的にやっているなら、それはそれでいい部分もあるし、もちろんそればかりやって精神的、肉体的に追い込まれてしまうと問題ですが、先生は、そのバランスを見るように指導する必要があるだろうし、生徒は、それが取れるように力をつけていくというのが大事なのかという気がします。

松田 今の話を伺っていて、熱があるところ、暴走するというのがポジティブだという面とネガティブだという面がいろいろな混ざり合っているなと思っています。「大体でいいんじゃないですか」みたいなこと言ってしまうと、内田さんに怒られてしまうわけですよ。部活は、楽しいからこそはまっていくってことになってしまいますから。

その辺の議論として、「大体でいいんじゃないですか」というのは、決して現実的な妥協的解決策にしようと思ったわけではなくて、加減のよさを作れないというような、ある程度そういう能力とか力というものがある、そ

れが社会の内部にも、学校の内部にも、子どもたちにも失われているということが事実としてとり出せるんじゃないかというそんな感じがあります。

そういうことは少し古い議論になりますけど、ホイジンガなどは、例えば、遊びの中でルールに従うということは、ルールに従って行動するという社会生活のモデルになりやすいというところがあると論じています。それはなぜかというと、遊びとして自発的に楽しみがあるスポーツだからこそ、それを維持するために自分で守ろうとするので、そういう態度が、要するに生活の中にも根付きやすいというわけです。そういうような辺りから、何か歯止めをかけるといえますか、教育的な対応を考えても良いのではないかと思います。

菊 では、最後に内田さん、今の議論に何か意見があるようでしたら。

内田 なかなか難しいです。多分、それこそ、体育・社会から少し外れてしまいますが、部活とそっくりなものに補習問題というのがあります。学習指導要領に規定されてどこに書いていない方式というのが、高校ではまたより一層暴走しているわけです。でも、そこにアカデミズムの皆さんは、「ええんじゃねえかな」とかというところまで、いまいち議論化できていません。私自身もそうなんですけれども、そういうふうには実は部活動の話はもっともっといろいろなところに当てはまるし、補習もそうですし、今みたいに、授業が面白くてその先にまで延長的なかたちでの熱が入っていくということもいいことだと思いつつ、でも、どうしたらいいだろうというのは、もっともっと議論が必要で、私も特に答えを持っているわけではありません。

ただ、今、松田先生が言われたように、自発的に楽しむ中にこそニーズが根付いていく。なるほど、これは面白いと思います。そう考えたときに、いずれにしても、先生自身は労働者ですので、楽しかろうがどうだろうが、5時だったら5時で終わりと言って、じゃあ、この先は全くプライベートでこの授業、授業とか何かを延長しましょう。しかも、それが他者に影響がしないかたちで、ほかの先生に影響しないかたちでそういうことが保証されればとてもいいのではないかと。

いずれにしても、今、そこが、授業を延ばすにしても何かいまこれを学校教育の一環のようなかたちでずると行くと、これはみんな巻き込まれるし、歯止めがかからないということで、やはり、制度内と制度外をはっきりさせるべきというふうに考えます。

白井 松田先生が仰った自由の中で区分立てできるという点は、そのとおりだと思います。ただ、一方で教育、特に義務教育は強制性が非常に強いものなので、生徒が自由にみたいところがなかなか言い切れないものがあって、そのバランスを取るのが非常に難しい。

今日は出なかった話で、私が個人的に問題だと思っているのは、宿題です。宿題は先生の裁量が非常に大きい。しかも、授業時間を超えてどんどん生活時間にまで踏み込ん

でくるので、これは結構問題ではないかと思っています。先生によっては、やたらに宿題を出してくる。今、ちょうど夏休みの最後のほうで、子どもたちも追い込まれているかもしれません。

これは別に学習系の宿題だけではありません。例えば、縄跳びなんかで、小学生が必死で跳べるように練習したりします。小さい子ほどひた向きにやってしまうことがあるので、そこら辺を自由と強制のバランスを先生はいかに視点として持っているのかは非常に重要なのではないのでしょうか。特に、宿題は先生が良かれと思っている部分もあるだろうし、一方で、惰性として、何となくみんな出しているからこれぐらい出しているところもあると思いますが、そこは冷静な視点で見直していかないといけないと思います。

ちなみに、これは余談ですが、今、宿題代行サービスが結構はやっています。メルカリとかに行くと、読書感想文なんて千円とかで売っています。これも全く余談ですみません。私たちも実は、昨日Yahoo!とかメルカリとかに行ってきて、これを何とかしましょうという話をしています。私は、それは、彼らが悪いというよりは、教育サイドが悪いと思います。要は、誰かが制作した宿題を買ってきて済むような宿題しか出していない。つまり、宿題の意味が理解されていない。やはり、宿題についても、何でそれを課すのか。なぜ子供の自由時間を奪ってまで強制させるのかというところをもう1回考え直さないといけない。そこで、先ほどの話にもありましたが、自由な宿題ではないわけです。強制の宿題なので、その自由と強制のバランスをよく考えなくてはならない。

菊 あっという間に時間が過ぎていきますので、この辺でフロアの皆さんから質問、意見を伺いたと思います。これまでの話を踏まえて、また、自らの経験とか、研究のうでの質問、意見でも構いません。所属と名前を言っただいて、誰に質問したいのか、あるいはコメントなのかを言っただいて、少し議論してみたいと思いますが、いかがでしょうか。

質問者 A 質問者 A です。本日はありがとうございました。内田先生への質問が二点あります。リスクの面で話されていて、とてもいいなと思いました。部活動を居場所と民間クラブの競争の二つに分けるといような話でしたが、高校だったら民間クラブだと高体連（全国高等学校体育連盟）、高野連（日本高等学校野球連盟）には参加できません。そうしたら、インターハイや甲子園には出れないという問題が一つあって、それをどうされるのかをお答えいただきたいです。

もう一つ、民間と部活動を別々に分けることで、居場所という方の部活は、強い子にとっては本当に居場所だと思うし、それは部活動の仲間という、やっぱり同じ時間に終わるから、休みの日に遊ぶ時間とか過ごす時間も一緒と、かなり友達としての関係も強くなってきているような関係を築けるかと思うので、強い子と初心者と分けてしまったら、どうなるのかということ。

またさらに、例えば、強い子があまりできない子に教え

るという環境を奪ってしまうと、体育的に考えると、体育は、他者との協力ということが結構述べられていると思いますが、そういうものを失うようなことも、私は考えたのですが、そのようなことをどうお考えかと思って、お答えいただけたらと思います。

内田 ありがとうございます。まず、二つ目のほうからですが、部活等で民間とかにして、トップと初心者を分ける。これは授業でないからいいのかと思っています。それをうまい子と初心者の子を体育の中で、いっしょに教えていくということは、むしろとても大事なことだと思います。今まで学校教育というのは、そこを、「子どものため」と部活までもを含めて、全部背負い込んできたんですね。でも、そこは、「もう知らねえ」と言って、突き放すのが必要かなと、私は考えています。

一つ目のほうは、民間を発展させると、高体連、中体連の全国大会がどうなっていくかですけれども、ここは、すごく大きな課題で、どこまでばっさり言っているのか分かりませんが、実際のところ、高体連、中体連が変わるかといったら、そう簡単には変わらない。

部活動にかかわる組織の利権をある程度温存しながら、どうやってこの民間を発展させていくかということが、今後検討される必要があると思います。みんながウィンウィンになりながら、民間のクラブも参加できるような全国大会をやっているとは思いますが、そこはまだまだ制度設計が必要かなと思っています。

あと、結局、遊びもそうですが、遊びを、では、1週7日やる必要があるのかということです。例えば、遊びは週3日でもいいんじゃないのかな。つまり、今の部活動の議論は、何か全部が「100」でしか議論していないような感じですか。週3日で教育的意義を達成できないか。例えば、遊び的、あるいはそこでルールを学ぶ、これを3日で達成できないか。1日2時間、3時間やっているわけです。

そういうふうには、何よりも今、「人・もの・場所・金」という資源制約がありますので、それに合わせたかたちで部活動を運営していく、その限られた中で最大のパフォーマンスを発揮するという設計がこれから必要だろうと、私は思います。

質問者 B 質問者 B です。興味深い発表をたくさんお聞かせいただき、ありがとうございました。内田先生のリスクについての部活動の制度化ということを実際に変えたらどうなるのかということを考えてみました。例えば、練習時間は全学校統一みたいなことになったときに、では、実際どこの学校が強くなるのかとか。

そういうことを考えると、やはり指導者としては少し燃えてくることもあるな、そういうところの練習時間が全部一緒となったら、その内容だったり、練習の仕方の工夫だったり、または選手の自主性が伸びていくようなとてもいい面もあるのかと考えましたが、逆に、内田先生から見て、制度化してしまうことで生じるリスクみたいなものは何か考えられますか。

内田 それは、もしかしたら遊びを制度化したときどうなるだろうという話と一緒にかもしれないですけども。ただ、私は、制度化といっても、結局上限規制をすべきだと。今の練習時間を何時間にするか、大会への参加回数を年に何回までにするか、こういったものに私は、上限規制をすべきだと思います。

学校の球技大会は1日か2日しかやりませんが、とても盛り上がるし、1カ月ぐらい前からみんな練習するかもしれない。でも、それを過ぎるとみんな知らない。その時期だけ盛り上がる。あるいは大人のスポーツなんて勝っても負けても喜んでいるという、そういうふうにある上限規制をして、全国大会に向かわない設計にしておけば、最初上限を作るけれども、それ自体も意義はなくなってくるぐらいに、スポーツというものが、みんな楽しむほうに、遊びのほうにシフトしていくのかというような、何となく希望を持っています。ただ、いずれにしても、たたき台にすぎませんので、そこはいろいろな将来のことを考えながら、今、議論を出していきたい段階になっているかと。松田先生、いかがですか。

松田 私は、あえて遊びという視点一辺倒で話してみたいと思います。一つ、まず、週7日遊んでいていいのかというご疑問についてなのですが(笑)、プラトンみたいな大哲学者が「国家論」という本の中で、「人間は神に人生を遊ばされている」みたいなことを書いています。特に、人生は全て遊びだみたいな本って、これまでも実は結構多いんですよね。いつも遊んでいたらまずいかという疑問に対して、実は一方ですごくないんじゃないかという理論もあっていいのかなというのが、ちょっと大真面目に思うところです。

それと、先ほどの内田さんのルール作りという話は本当にそのとおりで、バランスというところですが、例えば、週3回だとか練習時間を決めようというのも、一つの遊びの中のルール作りだというような見方ができると思います。ただ、それで実際に現場がそれで動くのかというと、それはまた別の面があります。だから、考え方として、その辺りのバランスの取り方とか、視点の置き方はいろいろかなとも感じます。

質問者C 質問者Cです。先生方の貴重なお話、本当にありがとうございました。大変勉強になりました。内田先生のお話から、先生方、それぞれに質問させていただきたいと思います。素人の先生が学生を引き連れて、事故があったという話から、少し大人の人員配置について、制度の辺りからお話を伺いたいです。制度設計がなされていないからこそ、そういう事故も起きますが、他方で、設計されていないからこそ、暗黙裏に体育教員であるとか、スポーツ経験者が運動部を任されているという実態もあつたりするので、その辺りのことについて、内田先生のお考えをお持ちでしたら、伺えればと思います。

その関連で、白井先生にも大人がそこに入るということは、時間、空間をデザインしてコーディネートするという意味があると思うので、そこでどういうふう考えられる

のかを伺えればと思います。

松田先生には、そのときにAIとはどういうふうに関わっていけばいいのか、どういうふうに付き合っていけばいいのかということについて、何かお考えがあればお聞かせください。

内田 実際に体育の先生は、運動部を担当する傾向があります。あと、若手や常勤講師も、運動部を担当しますよね。ただし体育といっても、それだけで、ではバスケの専門家かという、そうでないわけです。高等教育で専門的な指導方法を学んでいない人たちが、教えている。ましてや国語の先生が教えるなんてとんでもないことで、専門的には全くずれています。

いずれにしても、体育の教師が運動部を任せようが、誰が任せようが、その専門性については、特に、どこも保証していません。体育の先生は、体育の専門家であって、決して強くなる選手を育てる専門家でもありません。ですから、決して体育の先生に限らない問題かなと、私は考えています。あんまり答えにならなかったですね。

白井 ありがとうございます。私は、部活動の目標みたいなことが明確ではないところが課題かと思っています。確かに、学習指導要領上で部活動について触れられてはいますが、その目標が示されているわけではありません。そもそも、部活動によっては、すごい甲子園とかを目指すような所もあれば、余暇的にサークル的にやっている部活もあるだろうし、それぞれの部活の目的はいろいろあると思います。

そういう中で、部活動の指導者にどういうことが求められるかということ、全然違ってきます。「シンク・ライク・ア・プロフェッショナルスポーツプレーヤー」みたいな指導者も必要な部活もあると思うし、あるいはもう遊びでやっている延長みたいなことであれば、むしろ、「シンク・ライク・ア・スポーツファン」、そういう部活だあっていいと思いますね。それか、みんなでサッカーを見てエンジョイしましょうみたいな部活もあるでしょう。

そこら辺が無目的のままに、何となく全体としては頑張ろう、大会で好成绩を出そう、どっちかということ、そっち寄りの方向に入っていってしまっていることが多いのではないのでしょうか。指導者にも何が求められるのかということが、全然決まってないということですね。やはり、そこら辺が非常に大きな問題はあるのかと思います。

これは余談ですが、私は、以前、教育委員会で教員の採用を担当したことがあります。そのときに、結構議論になるのは、「教科の指導よりも部活をやりたい」と。「何で中学校の教員になりたいんですか」「野球を指導したいんです。野球選手になるのが夢だったので、それを部活指導としてかなえたいんです」という人が居ます。その次に、「何の教科ができるんですか」と聞くと「数学です」と返ってくる。

いったい教員になって何をしたいんですか、ということです。部活指導をやりたくて中学校教員とか高校教員になる人は本当にたくさん居ます。だから、ここは非常にジレンマで、当時、教員の採用人数も少なかったりしたことがありましたが、そもそも先生に求められる資質との関係も

明らかでないわけです。また、部活動の在り方自体も多様なので、甲子園とかへ行くレベルの本当にプロに近いような人も居れば、遊び半分と言うと怒られるかもしれませんが、エンジョイすることを本気でやる、見ることを本気でやる、みんなで楽しもうと。

健康づくりのために、週に3回ぐらいのんびりやろうじゃないかみたいな部活などがあっても全然おかしくないと思いますが、その辺りが、結局部活動を通して何を指していくのかの共通理解がないわけです。一応学習指導要領では、「各教科を通してこんな力をつけていきましょう」とあるけれども、「部活動を通して何しましょう」とって何もないわけです。各学校だったり、各部活指導の先生だったり、勝手に決まっています。そこから解消していかないといけないんだと思います。

松田 併せて内田さんと白井さんのお話を聞いて感じましたが、そういうふうに言われてしまうから、スポーツの側からすると、もっと自発的にいろいろなルールを決めて、言われないようにやっていかないといけないということを、ずっと今まで大事にやってきたんじゃないかって思います。それが何か崩れているという感じのようにも思ったりするところがあります。

つまり、遊びは非日常ということですが、何が日常で何が非日常かみたいな議論をしたら、これはまたいろいろになりますが、一般的に食べていくための、最低必要というレベルで日常という言葉を取りあえず置いて、それ以外を非日常と、仮に分けたとすると、非日常の「非」という字は、反日常ではなくて、そもそも日常から離脱してしまうというような感じ、そういう意味合いを含んでいます。

そうだとすると、日常に対しての、先ほどから内田さんが繰り返されていましたが、バランスという感覚ですね。これが制度設計されて、外在化されたものとしてやってくるのではなくて、内在的なものとして担保されていくということが前提にならないと、多分社会の中で位置づいていけない。そんな問題が見つかったのかなと思います。

そういう意味では、今日は、AIというのが付け加えみたいな雰囲気になりましたが、例えば、AIというのが、知能というものをそこに併せて持っていくというポジティブな「with AI」というようなイメージで考えてみると、あまりヒューマニズムみたいなことにはこだわらなくても、むしろそういうレベルでの面白いとか、あるいはむしろ行為というものを考える際の一つのユニットの変化といいますか、基礎単位の考え方の転換みたいなことで取り扱ったらいいのかなと感じました。

菊 私の司会のまずさでもうすでにタイムオーバーしていて、この辺でこの会を閉じなければいけません。皆さん、お考えになっていることがいろいろたくさんあったと思いますが、私から、個人的に考えたことを幾つかお話して終わりたいと思います。

一つは、私たちが未来図を描くときに、やはり過去を振り返らなくてはいけないということです。スポーツと呼ば

れるものが、何でこの社会の中に存在しているのか。体育という営みがなぜこの社会の中で正当化されたのか。その正当化の手続きをもう1回きちっと振り返ってみる必要があるのではないかと思います。

少なくともスポーツで言えば、暴力的であったものが非暴力化したのは、道徳的に上からトップダウンで、「こうやりなさい」と言われたわけではないということです。むしろ、ルールを工夫して、楽しさを延長するために、時間的に延長するためにどうしたらいいのかという工夫の、意図せざる結果として社会に受容されるレジャーとしての(近代)スポーツが誕生したということです。

ですから、実はスポーツは本来、トーナメント(一騎打ち)という形式をとりません。スポーツは人生(時間資源=レジャー)そのものなのです。常に時間の延長線上の中で、勝つか負けるか分からない状態をどうやってつくっていくかということに、人間の興奮のバランスというものを取る、テンションバランスを探究する、そういうものだったはずですが、それがどこかで崩れかけているとすれば、そのひずみがどこにどう出てきているのかということを考えなければなりません。私たちは、まさに現在ではその制度の中で守られてスポーツに関わっているわけですから、その制度の中にいる者として、きちっと外の見方も含めて相対的に私たちの位置取りというものを考えていかなければいけない役割や責任がある、ということなのではないかと思います。体育社会学専門領域の研究者としては、その辺をきちんと確認しておく必要があると思います。

二つ目にそういう意味では、今、労働問題が出てきていますが、かつて昭和40年代、50年代までは、やはり教育(学校制度)の中にも組合があり、この労働組合がきちっとした組織的な対応をしていた時代があった。それが今日、労働組合が解体されていく中で、その存在意義を失ってしまっている状況にあります。

それがいいか悪いかは別にしても、今度はそれに代わってそれぞれが集まって何かをレジストしたり、主張したりしていくときに、私たちはある意味で孤立せざるをえないわけです。誰と組んでいいか分からない、誰と一緒に主張していいか分からない。そういう意味では、内田さんは一つの試みをされているわけです。SNS時代における一つの意見の集約をしている。では、私たちは、誰とどのよう

に組んで、どのような実際の活動をして行けばよいのか、またどのようにそれを実際に行動に移していくべきなのかを、改めて考えていかなければならない。そんな時代になっているのではないかと思います。そして最後に、ダイバーシティということをどのように考えるのかということです。甲子園野球百年の今年、高校野球も「熱闘甲子園」などと言ってメディアがいまだに煽っていて、それに関心を抱く大勢の高校野球ファンもいることでしょう。しかし、プロの世界であれば絶対あんな無茶なトーナメントは、高校期にはさせないでしょう。そこには、やはりある種の育成のヒエラルキーや順序が意識され、3年で燃焼するとか、そんな暴走はさせないと思います。

実は、アメリカのNCAA(全米大学体育協会)では、そ

ういうプロとの関係も含めて、どうやってトッププレーヤーを大事に育てていくかを考えるわけです。そういうヒエラルキー（プレーヤーを大切に育てる秩序）が私たちの中できちんとできているかどうか。そういったところの仕組みの問題もきちっと考えていかなければいけないと考えます。これは非常に構造的な問題だと思いますが、ぜひ皆さんと一緒に、今後もそういう問題について本日話題となったコンピテンシー論やリスク論、あるいはそれに基づ

く暴走論における（適度な）歯止めとして考えていけたらと思っています。

そういうことで、つたない司会でしたが、これで今日のシンポジウムを閉じさせていただきます。いま一度3名の演者の方に拍手を送ってください。ありがとうございました。

（終了）