

## 研究ノート

小学校体育授業における遊びの要素の機能の変化に関する研究

尾島祥<sup>1</sup>、杉本厚夫<sup>2</sup>

### 抄録

本研究では、小学校体育授業で、R・カイヨワの遊びの理論から、競争（アゴン）、運（アレア）、模擬（ミミクリー）、眩暈（イリンクス）の4つの遊びの要素が、単元の中でそれぞれどのように機能的に変化していくのか、また相互作用していくのかを授業実践から分析していく試みである。研究方法は、授業終了後に児童が記入している「振り返りシート」に記述された文章を中心に内容分析を行った。

分析の結果、アゴン・アレア・ミミクリー・イリンクスのそれぞれの遊びの要素の機能が、学習が進むことによって、それぞれに質的变化が起きることが明らかになった。アゴンの要素は、他者との競争から自己との競争へ、さらに、集団での協同へと質的变化が起きたといえる。アレアの要素は、勝敗という未確定な状況における情緒的な楽しみから、具体的な目標に挑戦することでアゴンの要素が混在する質的变化が起きたといえる。ミミクリーの要素は、他者の動きをマネするという直接的な機能から、類似する動きをイメージしてマネする間接的な機能に質的变化が起きたといえる。イリンクスの機能は、身体への集中度、あるいは身体を解放する機能が、走り方という身体技術の追求によって心地よさと惑乱から得られる感性的な楽しみを消失させてしまうという質的变化が起きたといえる。また、それぞれ独立して機能しているようにみえる4つの遊びの要素は、小学校体育の学習のめあてと相互作用により、それぞれの機能の質的变化を促進していると推察できる。

キーワード：遊びの要素、小学校体育、質的变化

---

<sup>1</sup> 関西大学大学院人間健康研究科 博士課程前期課程

<sup>2</sup> 関西大学大学院人間健康研究科

## A Study on Function Change of Play in Elementary Physical Education

Sho Ojima and Atsuo Sugimoto

### Abstract

This study draws from Caillois' theory of play forms – competition (Agon), chance (Alea), mimesis (Mimicry), and vertigo (Ilinx) – and examines how the functions of these play forms change and interact in class practice. The analysis mainly focused on students' post-lesson reflection sheets.

The analysis provided clear evidence that the function of each play form (Agon, Alea, Mimicry, and Ilinx) underwent qualitative changes during the learning progress. Specifically, Agon was found to change from competition with others to competition with oneself and further to group cooperation. The change in Alea manifested itself in the emotional pleasures derived from anticipating the uncertain outcome in meeting the challenging goals brought by Agon. The change in Mimicry was observed in its role shift from a direct role in managing the movement of others to an indirect role in imitating and managing similar movements. The change in Ilinx was found in the degree of concentration on the body or the function of releasing the body disappears by pursuit of the physical technique called running method has occurred. In addition, it can be inferred that the four play forms which seem to function independently can interact and promote the qualitative change in each other in elementary physical education.

**Keywords:** Functions of Play, Elementary Physical Education, Qualitative Change

## 1 はじめに

1970年代に入ると、学校体育の世界に「プレイ論」が登場する（竹之下，1972）。それは、体育の中に「プレイ」を取り入れることで、運動・スポーツの楽しさについて学習することを中心的な目的としようとしたのである。これを「楽しい体育論」と呼び、体育授業の目的が大きく変化したのである。この考え方は、1977年の学習指導要領に反映され、学習の目標で、「運動に親しませる」と冒頭で述べられるようになり、運動・スポーツを自主的・自発的に行う精神を育てることを念頭に、学校体育で運動・スポーツの本質的な楽しさを指導し、児童生徒の興味・関心を引き出すことで、生涯スポーツに繋げようとしたのである。

この「楽しい体育論」を構成する「プレイ論」の中心的な理論は、R・カイヨワの遊びの理論である（R・カイヨワ，1970）。彼は、遊びを遊びたらしめる要素を以下の4つに分類した。

### ①競争（以下、アゴン）

すべての競争という形をとる一群の遊びをアゴンとしている。この時、同じ条件のもとで行われているという事やその後の能力差を補うハンディキャップの考慮などにより、平等性を出さなければいけない。また、競い合うことで自己が優れていると認めさせる側面から、優位性の追求がアゴンには見られる。

### ②運・偶然（以下、アレア）

偶然に起こる事象や未確定でコントロールのすることができない事象など、運命によって決められる遊びをアレアとしている。また、条件の平等性が図られたアゴンにおいて、必ずしも勝者が分からないという未確定性から、運命的な遊びの楽しみ方であるアレアが存在している。

### ③模擬（以下、ミミクリー）

虚構の世界観の中で遊戯者が架空の人物やモノ、動物になりきることで、見物人を魅惑するほど自己とは違うものを演じている状態である。また、自分の人格を一時的に忘れ、捨てることにより別の人格を装うことで自己を開放する遊びがミミクリーである。

### ④眩暈（以下、イリンクス）

眩暈の追求をする遊びがイリンクスである。この眩暈の追求とは、明晰であるはずの知覚や意識を一時的に気持ちのいいパニック状態におとし入れようとする。また、このパニック状態は回転運動や跳躍運動のあとに得られるふらつきといった外的要因から得られるものもあれば、無意識下で起きる気持ちの高揚感や感乱といった内的要因から得られるものもある。

以上のカイヨワの遊びの4つの要素のうち、「楽しい体育論」では、人間の意思と自我を育て、努力と創意工夫の楽しさに結びつくとして、アゴンとミミクリーの要素を学校体育に取

り入れた。具体的には、スポーツの領域でアゴンの要素、ダンスの領域でミミクリーの要素を学ぶ教材として位置付けたのである。他方、人間の意思と努力を放棄する楽しさに結びつき、教育としての価値を認めることが難しいアレアとイリンクスの要素は学校体育から排除したのである（佐伯，2006）。

しかし、この「楽しい体育論」において、教育としての価値が認められないとしてアレアとイリンクスの要素が学校体育に取り入れられなかったことで、遊びの多様な関わりが抑制されてしまい、運動嫌いの子どもたちを救済する手立てがなくなってしまうのではないだろうか。例えば、競争に負けてしまったときに運がなくて負けてしまったと言えるならば、アレアの要素がアゴンの弁明機能として働くことで遊びとして成立し、運動嫌いの子どもを救済することができると考えられる。また、運動における身体の心地よさを求めるのなら、イリンクスが行動の正当化をしてくれ、ミミクリーの要素の補完的な働きをすることができる。このような運動の関わり方に対する多様性こそが、運動の文化性を維持することに繋がるのである（杉本，1997）。

以上、述べてきたように「楽しい体育論」における「プレイ論」は、カイヨワの遊びのアレアとイリンクスの要素の働きを見落とししている。さらに、この4つの要素は、体育授業の単元の中で機能的に相互作用をしながら、変化していくというメカニズムについては言及されていない。

そこで、本研究は小学校体育授業において遊びの4つの要素が、単元の中でそれぞれどのように機能的に変化していくのか、また相互作用していくのかを授業実践から分析していく試みである。

## 2 研究方法

実際に遊びの要素を取り入れている調査対象小学校の体育授業から、どのように児童が遊びの要素を受け取り、単元の中でどのように機能し、変化するのかを、授業終了後に児童が記入している「振り返りシート」の文章を中心に内容分析していく。分析に際して、本研究ではアゴン・アレア・ミミクリー・イリンクスの遊びを構成する要素を各児童が感じ取り、それぞれの遊び方で楽しみを創り出している状態を遊びの要素の「機能」とする。

調査期間は2017年10月27日から2017年11月29日にわたって行われた単元の1時間目から7時間目の7コマである。振り返りシートは各授業で記述するため、7コマすべての児童の振り返りシートの自由記述の回答数は205回答であった。本研究では、この回答の内、代表的な記述について分析を行う。

## 2.1 調査対象クラスについて

調査対象クラスの選定については、校長先生と教頭先生の推薦と筆者自身が体育の授業を半年間観察したうえで、小学校3年生男子17名、女子15名の計32名が所属する一クラスをピックアップした。その理由は、教師からの発問に対し、児童自身が考えたことについて発言することができ、その発言に対して他の児童も考え実行していく姿勢がみられるからである。また、その実行したことから新たな楽しみ方を児童自身が見つけ出していく姿勢がみられるからである。その為、本研究のテーマであるカイヨワの遊びの要素がどのように機能するのかを、児童の振り返りシートから明らかにできると考え、調査対象クラスに選ぶことにした。

## 2.2 授業内容について

授業は「走・跳の運動」の単元であり、「ターゲットかけっこ」といった内容で行われた。「ターゲットかけっこ」のルールは、4対4のチームで攻め側と守り側に分かれ、一直線に引かれたコート両端に児童がそれぞれ立ち、コート中心に置かれているコーンの上のお手玉を先に落とした方が勝ちというものである。この時、攻め側は得点に応じた距離を選び、お手玉を落とすことができた時に初めて得点を得ることができる。攻め側と守り側を交代し、最終的に得点を多く獲得したチームが勝ちというものである。また、各時間の学習のめあては、1時間目「ルールを覚えて、楽しさ・難しさをさぐろう」、2時間目「スタートダッシュを決めよう」、3時間目「最高のスタートダッシュを決めよう」、4時間目「姿勢の違いを感じよう」、5時間目「極限まで加速しよう」、6時間目「1つコツを加えて極限を超えよう」、7時間目「自己新記録にチャレンジしよう」である。

## 3 研究結果及び考察

研究結果及び考察について、以下のように展開していく。

「1. 競争（アゴン）」、「2. 運（アレア）」、「3. 模擬（ミミクリー）」、「4. 眩暈（イリンクス）」のそれぞれの遊びの要素が、1時間目から7時間目までどのように機能し、変化しているかを「振り返りシート」の分析結果から考察する。

### 3.1 アゴンの要素

ここでは、アゴンに関係する記述について分析する。アゴンの記述とは、「たたかえる」や「勝ってうれしい」、「競争が楽しい」など勝敗・競争に関わる表現である。また、点数を取ることが勝敗を規定することから、「点を取ってうれしい」という記述に関しても、アゴンの要

素と判断する。

### 3.1.1 1時間目：競争と勝敗

E：自分で走る距離をきめた足の遅い子でも足の速い子でも、たたかえるところです。  
J：相手チームと競い合ったり走って玉を落とせた時は、すごく嬉しいしやっぱり走って友達に勝った時が一番楽しい。  
K：走って点数を競い合うからはじめてでおもしろかったです。  
S：負けても次は勝とうと思える。

児童Eのように、競争における平等性の担保により、自分よりも足の速い人でも遅い人でも平等に競争を楽しむことができるとしている。また、他者との競争で得られる優位性の追求をしている児童の記述から、勝敗という結果からくる楽しみを味わっている。その意味で、競争自体と勝敗として運動を捉えているといえる。

### 3.1.2 2時間目：勝敗に拘る

R：今日は2回戦とも勝ちました。  
M：1試合目は負けて悔しかったけど2試合目はかててうれしかった。  
Z：1試合目は2班に1点差で負けたけど2試合目は5班に5点差で勝って嬉しかった。

勝敗についての記述があり、児童Rのように2回戦とも勝つことで楽しみを得ている児童もいれば、児童Mや児童Zのように一度勝負で負けて悔しさを感じるが、2回目に勝負に勝つことで、その楽しさを得ている児童もいる。このように、勝敗に拘る姿勢、とりわけ勝利することに拘りを持つことで、運動していると考えられる。

### 3.1.3 3時間目：勝敗に拘り続ける

M：いっぱい勝ててうれしかった。いっぱい点数をとれてうれしかった。  
V：初めて負けて悔しかったです。

前回の授業と同様に、勝敗についての記述があり、児童Mのように勝つことに楽しみを得ている児童がいる。しかし、児童Vは初めて負けて悔しいという記述をしていることから、優位性の欲求を満たしたいというアゴンの要素があり、勝敗への拘りがうかがえる。

### 3.1.4 4時間目：アゴンの要素の消失

この時間のめあて（姿勢の違いを感じる）を達成するため、陸上選手のウサイン・ボルト選手を例に挙げる授業展開がされた。このことが関係し、児童の振り返りシートの記述には、アゴンに関する記述はされていなかった。つまり、ミミクリーの要素によりアゴンの要素を取り込むことができず消失したと考えられる。

### 3.1.5 5時間目：自己との競争

GH：わたしは初めて6点が取れました。  
KL：今日5点をとれてよかったです。  
N：今日はおもいきって6点にしてみたけど点がとれなくて悔しかったです。  
V：8点をとれてうれしかったです。

この時間より、競争の勝敗についての記述よりも、自分の得点について記述をする児童が多くなった。これまでは、競争により他者よりも優れているという優位性の記述がされてきたが、点数を獲得するという記述は、他者というよりも自己、あるいは過去の自己への優位性を示そうとしているのである。このことから、他者との競争から自己との競争へと変化している。

### 3.1.6 6時間目：自己最高を目指す競争

H：今日みたいに0点で終わりにたくないの、3点か2点か思い切って、4点いくか今度は、極限をもっともっと超えたいです。

S：極限を超えた時、できていなかった点がとれた時。

児童HやSのように、相手に勝つことよりも自分がどれだけ高得点を取ることができるかに重点が置かれている。このように、自己との競争が自己最高得点の更新へと重点が置かれるようになり、自己最高を目指す競争へと変化している。

### 3.1.7 7時間目：競争と協同

EF：今まで負けてた7班に勝って嬉しかったです。あと、4班と0対0になって終わっておもしろかったです。

H：Tさんに勝てないと思ったけど、自己新記録の4点にとどけた。だから、うれしかった。だって、前は、勝てなかったから。

I：3班対4班のときに10点をめざしたけれど負けて仲間が点をとってくれ勝ちました。

J：今日の最後の試合で勝ててうれしかったです。私は、負けちゃったけどそれを活かしてまた次の体育に挑もうと思いました。

N：これまで、負けて悔しかった事もあったし、勝ってうれしかった事もありました。

S：今までできていなかった6点がとれてうれしかったです。5班にまけてちょっと悔しかった。7点がとれなくてくやしかった。

児童JとNのように、相手との競争における勝敗を重視する記述や、児童HとSのように最高得点を目指す自己との競争を楽しむ記述がある。そして、児童EFとIとSのように、新しく班という集団間の競争に関する記述がある。この新たな集団間の競争は、自己と他者との競争意識が、班と班との競争に広がり、班での協同をすることに意識が移行している。このことから、競争と協同が共存していると考えられる。

### 3.1.8 まとめ

児童には、第1回目の授業から他者に勝つことで優位性を追求しているアゴンの機能の記述がされてたことから、他者との競争意識を強く持っていたといえる。しかし、授業回数が増えるにしたがい、児童の「ターゲットかけっこ」で他者に勝つという競争意識は、めあてである走り方を追求することで薄れていき、競争で他者に勝つという記述はされなくなった。そして、他者との競争意識が薄れていったことにより、自己最高得点を得ることに意識が置かれ、自己との競争へとアゴンの機能に変化していったのである。そして、走り方が確立さ

れていった最後の授業では、他者との競争と自己の最高得点を獲得するアゴンの機能に加えて、集団間の競争における協同がアゴンとして機能するようになった。以上のことから、他者との競争から自己との競争へ、さらに、集団での協同へとアゴンの機能の質的变化が起きたといえる。

### 3.2 運（アレア）の要素

ここでは、アレアに関係する記述について分析していく。アレアの記述とは、「勝負に勝つことができるのかドキドキする」や「どっちが速くお手玉を落とすことができるのかワクワクする」などの勝敗が分からない先の展開について楽しみを得ている記述がされているものである。また、一般的にはチャレンジ（以下、挑戦）はアゴンの機能と言われるが、ここでは、恣意的にコントロールできない未確定な状況へ向かうという意味でアレアの要素として捉えることにする。

#### 3.2.1 1時間目：未確定な状況

D：いけるかなと思うけどできないかーと思った時がハラハラドキドキする。  
EF：あとちょっとで行けると言うドキドキ感がおもしろかったです。  
P：どっちが早く落とすのかワクワクしてとてもおもしろい。  
Q：何点とれるか何点にするかワクワクする。

児童は、勝負がどうなるか分からない状況にワクワク感を持ち、できるかどうか分からないという不安にドキドキ感を抱いている。いずれもゲームにおける勝敗の未確定に対して、情緒的なレベルで楽しんでいる。

#### 3.2.2 2時間目：競争過程の未確定

EF：同点で守備側の方に得点がいつて悔しかったです。あと、2回負けて悔しかったです。でも楽しかったです。  
J：今回は1回戦も2回戦も負けたけれどもやっぱり絶対に楽しさだと思いました。

2回とも負けた児童は楽しさを得ないわけではない。児童EFや児童Jのように、競争には負けたけれども楽しさであると述べている。アゴンの要素からは一見矛盾している記述にみえるが、これは勝敗を超えて、未確定な状況での競争過程に楽しさを見出していると考えれば理解できる。

#### 3.2.3 3時間目：挑戦の現れ

P：相手が速くてもチャレンジするとうまくいくかもしれないからチャレンジしたほうが良いと思う。

自分よりも速い相手に対して、勝てるか分からないことにチャレンジ（挑戦）することが、児童の運動への意欲につながっている。また、能力と挑戦の難しさが釣り合うことで内発的な意欲（フロー）を誘発させる（チクセントミハイ，1979）という意味において、未確定な未来への挑戦という楽しみ方を享受している。



### 3.2.4 4時間目：アレアの要素の消失

この時間のめあて（姿勢の違いを感じよう）を達成するため、陸上選手のウサイン・ボルト選手を例に挙げて授業展開がされた。このことが関係して、児童の振り返りシートの記述には、アレアに関する記述はされていなかった。つまり、ミミクリーの要素によりアレアの要素を取り込むことができず消失したと考えられる。

### 3.2.5 5時間目：自己目標への挑戦とアゴンの混在

J：次は6点やもっと上の点にチャレンジしてがんばりたいと思いました。  
X：加速しようと5点にチャレンジしてみました。  
Y：嬉しかったことは、5点は取れなかったけどあとちょっとで5点取れそうです。

この時間のめあて（極限まで加速しよう）も関係し、単に挑戦するのではなく具体的な自己目標を設定して挑戦するという記述になっている。また、児童Yは、挑戦に失敗したけれども、あと少しでいけそうという期待となり、喜びとなっている。このことから、自己目標への挑戦として楽しんでいるといえる。しかし、点数をとることに楽しみを得ているともいえることから、アゴンの要素が混在していると考えられる。

### 3.2.6 6時間目：意欲を高める挑戦とアゴンの混在

A：10点チャレンジしてみたいです。次は、絶対に2回とも勝ちたいです。  
I：10点をチャレンジ…（以下略）…。  
KL：はじめて6点をめざした。

この時間のめあて（1つのコツを加えて極限を超えよう）も関係して、多くの児童が自分の最高得点に挑戦する姿が見られた。5時間目に比べて、できそうな目標ではなく、さらに高い自己最高という目標に挑戦するということに変化している。しかし、この時間においても、得点をとることの楽しさと未確定な未来への挑戦への楽しさが混在していると考えられる。

### 3.2.7 7時間目：挑戦の継続性

A：来年は、リレー選手になりたいです。きょうは、すごく集中できたとおもいました。4年生になったときが楽しみです。  
W：今日は、最後に10点にチャレンジしました。そして負けました。でもまた、できる時に10点にチャレンジしたいなと思いました。  
V：10点に行くのは難しかったのでいろいろなコツを考えてまたチャレンジしてみたい。

この時間のめあて（自己新記録にチャレンジしよう）と関係して、多くの児童が、自己最高記録に挑戦したと記述していた。児童Aのようにこの授業を通して身につけた走り方を、来年のリレーの選考会で活かせるという未来志向になっている。また、児童WやVのように、授業終了後も最高得点に挑戦したいと述べている。このことから、挑戦は単元が終了した後でも継続的に運動を行う意欲を掻き立てることに働いているといえる。

### 3.2.8 まとめ

初回の授業で現れるアレアの機能は、未確定な勝敗に対してハラハラ、ドキドキするという楽しみを得、学習が進むにつれ、未確定な勝敗に挑戦する楽しみへと変化する。そして、授業にアレアの要素を取り込むことができず、いったん消失するが、より具体的な自己目標に挑戦することでアレアの機能を取りもどすようになった。また、未確定な未来に挑戦することは、単元終了後でも継続的に運動する意欲に繋がったと考えられる。ただそこには、得点を多くとるというアゴンの楽しみが混在しているのである。以上のことから、勝敗という未確定な状況における情緒的（ハラハラ、ドキドキ）な楽しみから、アゴンの要素を含みながらも具体的な自己目標に挑戦するというアレアの機能の質的变化が起きたといえる。

### 3.3 模擬（ミミクリー）

ここでは、ミミクリーに関する記述について分析していく。ミミクリーの記述とは、他者やある動きのマネをしてみたことなどから楽しみを得ている表現である。そのマネをするときに、イメージするという作業が発生することは言うまでもない。

#### 3.3.1 1時間目：未出現

最初の時間ではミミクリーの機能に関する記述はみられなかった。

#### 3.3.2 2時間目：他スポーツと友達のマネ

E F：初め小またでそこからサッカーみたいにボールを蹴るみたいにしたらスタートダッシュを決めました。

I J：Qさんみたいに最初は細かくダッシュして最後らへんで大またで走ると速く走れるようになりました。

他のスポーツの動きをマネすることで走り方について考え、楽しんでいる児童もいれば、実際に他の児童のマネをすることによって走り方を工夫し、楽しんでいる児童の記述があった。このことから、自分と違う走り方をマネすることで、走り方の工夫を促すようになっている。

#### 3.3.3 3時間目：他者からのアドバイスによるイメージ

N：CDさんが言っている、小はばでやってみました。少し集中力が必要でした！

Z：みんなが言っていた通りにやっても効果があるのか分からなかった。でも、背を低くするのはいいと思う。

児童NやZのように、実際に友達のアドバイスからイメージを介して動きを工夫する記述がされていた。このイメージすること自体をミミクリーの機能とするかどうかは検討の余地があるが、少なくとも友人の言葉からイメージを介して動きに転換しようとする作業は行っている。

#### 3.3.4 4時間目：具体的な人物のマネ

H：スピードもおちるからボルトみたいに、姿勢をピン！とするといい。

Y：ボルトさんみたいに腕の振りを強くして足の振りをまた強くすると速く走れます。

この時間のめあて（姿勢の違いを感じよう）に関係して、陸上選手のウサイン・ボルト選手を例に挙げ、授業展開がされていた。児童HやYのように、理想的なフォームの選手のマネをすることで走り方の工夫する記述が見られた。このことから、具体的な人物のマネをすることによって運動技術の向上を図ろうとしている。

#### 3.3.5 5時間目：理想的なフォームのマネ

B：Vさんが言った通りに足を素早く変えとできるんじゃないかと思いました。そして、ボルトみたいに手足をあげたり振ったりすると速く走れるんじゃないかと分かりました。

この時間のめあて（極限まで加速しよう）とは関係なく、4時間目と同様に、理想的なフォームの選手のマネをすることで運動技術の向上を図ろうとしている。

#### 3.3.6 6時間目：異なる動きのマネ

H：跳び箱のとき、跳び箱を投げるくらいって言ってたから、それをまねして、地面を蹴飛ばすくらいにして、足をすばやく動かした。

GH：トンネルに入っておばけが追いかけてくるのをイメージして、走ると勝てるかも。

児童Hの記述は、同時期に行われていた跳び箱の授業で取り上げられた内容から、手で行っている動きを足でマネしようとしている。このように、異なる動きのマネをすることで運動技術の向上を図ろうとしている。

また、児童GHの記述は、おばけから逃げているという虚構の世界に入り込むことで走ることをイメージし、そのイメージをマネすることで運動の向上を図ろうとしている。

#### 3.3.7 7時間目：自己投影によるマネ

E：Pさんが言っていた、風のトンネルを走っているような感じになって、とても速く走れました。

児童Eのように、自分を自然界の観えないものに投影して、そのものになりきることで動きを工夫しようとしている。

#### 3.3.8 まとめ

この単元では、ミミクリーが機能している児童の記述は少なかった。しかし、学習が進んでいく過程で、他のスポーツや友人の動きをマネするというミミクリーの機能が働くようになる。さらに、ウサイン・ボルト選手のように具体的な他者をマネするミミクリーの要素が機能し、さらに、虚構の世界に自己を投影し、そのものになりきるというミミクリーの要素が機能するようになる。以上のことから、他者の動きをマネするという直接的なミミクリーの機能から、類似する動きをイメージしてマネするという間接的なミミクリーの機能に質的变化が起きたといえる。

### 3.4 眩暈（イリンクス）

ここでは、眩暈（以下、イリンクス）に関する記述について分析していく。イリンクスの記述とは、走る身体自体に楽しみを得ている記述や走る動作について気持ちよさなどの身体的な感性として記述しているものである。

#### 3.4.1 1時間目：疾走感と気持ち良さ

S：全力で走れる。おもいっきり体を動かせる。限界をこえられる。  
GH：走れたりおもいっきり走れるからおもしろい。  
B：5の場所で遠くても近く見えるからおもしろくなる。  
CD：自分でスタートを決めて走ること。  
KL：走る場所を変えたりできること。

児童の多くが、「全力」や「おもいっきり」という表現で、疾走することに身体的な気持ち良さを感じている。また、走る距離を自分で決められることから、自分の能力にあった気持ちのいい距離で走ることができる。このように身体的な気持ち良さを感じている。

#### 3.4.2 2時間目：「力」を感じる身体への集中

H：試合の時、地面を蹴ると、背中を押された感じになって、ドン！って太鼓がなると、すぐに走れて、よかった。  
I：体重をかけて強くふんばって思い切って力をいれたらスピードがあがる。  
L：スタートダッシュでおもいっきり地面の上を蹴ったら勢いが着いた。  
P：スタートダッシュするときに地面を思いっきり蹴ると前倒しになってあと次につく足がすばやくかえりやすいです。

この時間のめあて（スタートダッシュを決めよう）と関係して、スタートダッシュのことについて記述され、「思いっきり」という表現の中に、自己の身体の感性に立脚した運動を行っていることが伺える。とりわけ、地面と足との反発力に意識を集中させることで、「力」を身体で感じるところに共通性が見られる。

#### 3.4.3 3時間目：身体の解放

N：姿勢を低くして、足を大幅に開いて、リラックスをすると、私は、最高のスタートダッシュができました。  
Y：スタートダッシュは私のやり方だと頭の中を真っ白にして一つの事に集中してスタートダッシュがすごく速く走れる。

走るときの意識として、「リラックス」や「頭の中を真っ白にして」のような身体を解放することによってスタートダッシュがうまくいく記述がされている。このことから、身体を解放する気持ちよさを感じている。

#### 3.4.4 4時間目：姿勢制御の心地よさと抑制

- CD: 姿勢をよくするのは、低くしたらこけそうになるから。姿勢は腰を低めにしてい  
けど後からそのまんまだとこけちゃうからダメ。最初から最後まで姿勢を正しい姿  
勢のまま行ったらスピードが遅くなるからダメだから。最初は低くだんだん高くし  
ていく方がいい。
- E: スタートダッシュを低くして走っていたら、だんだん低い姿勢で走るのが辛くなっ  
てくるのか遅くなる。というのが分かったので、後半に入ったら体を一気に上げて  
みたら上にあつた風が、急に止められるせいか後ろから、風が押してくれるかのよ  
うに走れました。
- EF: スタートダッシュは、姿勢が低いほうがいいけどずっと姿勢が低いままだったらバ  
ランスを崩してこけてしまうからだんだん上げて行ったらうまく走れるとちょっと  
速く走れるとかんじました。
- T: 低い姿勢から前を向く。姿勢を良くしたら速くなった気がした。

児童の記述のなかで共通して記述されているのが、「姿勢を低くしたまま走ると効率のいい走りができない」と「姿勢をだんだんと上げていく」という身体制御に関することである。この記述は、授業内で教師による質問や児童の意見として授業内で共有したことなく、児童自身が感じ取ったことである。つまり、身体の姿勢制御における心地よさを感じている。ただ、児童CDやEFは、こけることに対して否定的な記述をしている。イリンクスには、姿勢制御の限界を超えてバランスが崩れることも楽しみであることから、走り方を追求するという目標によってこけてはいけない状況は、イリンクスの要素の機能が抑制されているともいえる。

#### 3.4.5 5時間目：集中と解放の身体感覚

- E: 走る時にほかの事を考えずに前に前に進むことだけ考えたら無意識に足も手も思  
いっきり走れたり、ふったりできました。
- N: リラックスと落ち着きがあれば、そんな0.0000001秒などは、簡単に走りこなせる  
と頭脳から聞こえてきました。
- W: こだわったところは自分の意識です。自分の身体をほぐしてから頭の中を真っ白に  
して走ります。

前に進む感性に集中し身体動作を無意識下においていたり、リラックスや頭の中を真っ白にしたりすることで身体を解放するという記述がなされている。走るときの身体への意識は異なるが、集中と解放の身体感覚について、それぞれに合った楽しみ方をしている。

#### 3.4.6 6時間目：身体技術への意識によるイリンクスの消失

- KL: 早く走るためには、大またで走ると早く走れる。そして体を前に倒して走ると早く  
走れる。手を思いきりふると早く走れる。
- Q: 大またと言っている人もいるけど、僕はふつうに歩くような幅で走る。
- V: 足で地面を蹴って、少しだけ浮いている時に、次の足でけるために空中で次の足を  
できるだけ伸ばして次の足で蹴る準備をしておくとうりやすかったです。

W：ロケットスタートをするには、姿勢を低くすることが大切です。そしてもう1つコツがあります。それは、どこに力をいれるかです。そこはつま先です。

この時間のめあて（1つのコツを加えて極限をこえよう）に関係して、多くの児童が、走り方のコツについて記述していた。「大またで走る」や「どこに力を入れるか」などの記述のように、「思い切り」や「リラックス」などの児童の身体の心地よさといった感性的な記述は消えたことから、走るという身体技術へと意識が移っているといえる。また、身体技術の意識によって、バランスを崩す楽しみはなくなり、安定性を重視している。

### 3.1.7 7時間目：身体技術への意識によるイリンクスの消失

F：走っている時に分かったんだけど、踵をつけて走るんじゃなくてできるだけ、つま先だけをつけて走ったら、ちょっと速く走れました。

M：つま先で走ると自己新記録を走れた。つま先で倒れないように我慢すると今までよりとても加速するようになった。

B：私は、小幅と細かくなるので大またで走り手を斜めにしてバランスと集中力を高める姿勢をかるくした方がいいと思いました。そして胸を張った方が前に出ることだから手を前にさし伸ばしたら届くんじゃないかと思いました。

N：今日、初めて気づいたことがありました。それは、足と手の動きから、リズムとどれだけ早く走れるか、ということでした。

この時間のめあて（自己最高記録にチャレンジしよう）に関係して、児童が最高得点をとるために行った走り方の追求について記述されていた。児童FやMのように「つま先」などの細部にまで意識をした走り方の追求が行われた。また、児童BやNのように「バランス」や「リズム」といった動き方への意識について記述されていた。しかし、身体的な心地よさについての記述はされておらず、6時間目の授業と同様に、イリンクスの要素は消失している。

### 3.4.8 まとめ

初回の授業では、疾走感や気持ちよく走れるといった身体的な感性にイリンクスの要素が機能していた。そして、授業が進むにつれ、速く走る時の身体への集中度や、逆に身体を解放するイリンクスの機能へと変化していった。さらに、走り方の追求がなされていくことで、総合的な姿勢制御の感覚を意識するようになり、そこに心地よさを見出している。しかし、さらなる走り方の追求は、走り方自身の身体的な心地よさやバランスが崩れる楽しみを奪ってしまい、身体を速く走るための道具として意識するために、イリンクスは機能しなくなるのである。以上のことから、身体への集中度、あるいは身体を解放するイリンクスの機能は、走り方という身体技術の追求によって心地よさやバランスを崩す楽しさを消失させてしまうという機能の質的変化が起きたといえる。

## 4 結論

調査の結果、アゴン・アレア・ミミクリー・イリンクスのそれぞれの遊びの要素は、学習が進むことによって、それぞれの機能に質的变化が起きることが見られた。

アゴンの要素は、他者との競争から自己との競争へ、さらに、集団での協同へと質的变化が起きたといえる。アレアの要素は、勝敗という未確定な状況における情緒的な楽しみから、アゴンの要素を含みながらも具体的な目標に挑戦する質的变化が起きたといえる。ミミクリーの要素は、他者の動きをマネするという直接的な機能から、類似する動きをイメージしてマネをするという間接的な機能に質的变化が起きたといえる。イリンクスの要素は、身体への集中度、あるいは身体を解放する機能が、走り方という身体技術の追求によって感性的な楽しみを消失させてしまうという質的变化が起きたといえる。

また、それぞれ独立して機能しているようにみえる4つの遊びの要素は、毎時間の学習のめあてにより、それぞれの機能の相互作用が起きていると推察できる。

1時間目のめあてである「ルールを覚えて、楽しさ・難しさをさぐろう」では、競争で他者に勝つアゴンの要素、勝敗が分からない未確定性というアレアの要素、走る気持ち良さのイリンクスの要素が機能しているため、他者を自己に投影してなりきるミミクリーの要素は機能しなかった。

2時間目のめあてである「スタートダッシュを決めよう」では、アゴンの要素である勝つことへの拘りがある一方で、勝敗にかかわらず競争過程に存在するアレアの要素、走り方のマネをするミミクリーの要素や自身の力を感じとるイリンクスの要素が、相互作用を伴いながら機能していた。

3時間目のめあてである「最高のスタートダッシュを決めよう」では、勝ちに拘り続けるアゴンの要素とともに、未確定な未来への挑戦を促すアレアの要素、イメージを膨らますミミクリーの要素や身体を解放するイリンクスの要素が機能し始める。

4時間目のめあてである「姿勢の違いを感じよう」では、具体的な人物をマネするというミミクリーの要素が中心になったため、アゴンやアレアの要素は消失した。さらに、姿勢制御という身体の心地よさを意識するイリンクスの要素は機能しているものの、バランスが崩れることにより得られるイリンクスの要素の機能は抑制された。

5時間目のめあてである「極限まで加速しよう」では、アゴンの要素は高得点をとることを目的とする自己との競争へと変化し、それに伴ってアレアの要素も自己目標への挑戦という機能へ変化するというアゴンの要素との混在が見られた。また、理想的なフォームのマネをするミミクリーの要素や身体への意識を集中することによるイリンクスの要素が機能したといえる。

6時間目のめあてである「1つコツを加えて、極限を超えよう」では、アゴンの要素は自己最高点を目指す競争へと変化し、それに伴ってアレアの要素も自己最高点に挑戦するというアゴンの要素との混在が起きた。また、身体技術を重視したため、異なる動きのマネをするミミクリーの要素が強く機能し、身体感覚を味わうイリンクスの要素を消失させた。

7時間目のめあてである「自己新記録にチャレンジしよう」では、アゴンの要素は仲間との協同を前提とした他者との競争に変化し、アレアの要素は授業後でも児童の走ることへの意欲を高めた。ミミクリーの要素は自己投影によるマネに変化し、それに伴い自己の身体に関する意識は薄らいでいき、イリンクスの要素を消失させた。

以上のことから、小学校体育における学習の「めあて」の設定において、遊びのどの要素のどのような機能をねらいとするのかという面で、基礎的な資料が提供できたのではないかと考えている。

また、今回は、3年生の単元を対象としたが、残された課題として、他の単元との比較や学年による変化とそれらの相互作用について、データを収集分析し、小学校において遊びの要素を体育に取り入れる意義について、追及していかないといけないと考えている。

## 文献

- カイヨワ, R、清水幾太郎・霧生和夫訳（1970）遊びと人間. 岩波書店.
- 杉本厚夫（2001）体育教育によってつくられた近代的感情. 杉本厚夫編, 体育教育を学ぶ人のために. 世界思想社, 24-41.
- 竹之下休蔵（1972）プレイ・スポーツ・体育論. 大修館書店.
- チクセントミハイ, M、今村浩明訳（1979）楽しみの社会学：不安と倦怠を越えて. 思索社.
- 嘉戸脩（2001）「楽しい体育」論の展開と生涯スポーツ. タイムス.
- 杉本厚夫（1997）プレイ論の主張. 中村敏雄編, 戦後体育実践論第2巻：独自性の追求. 創文企画, 172-220.
- 佐伯年詩雄（2006）これからの体育を学ぶ人のために. 世界思想社.