

# 体育科

齊藤 嵩之

## 1 体育科における他者とともに編む子供とは

子供の理解度や認識の“違い”が〈他者性〉として機能し、他者との相互作用の中で、新たな遊びを創発したり創発に巻き込まれたりする姿。

これまでの実践から、子供がままならない自分の身体と向き合いながら、ときに自ら働きかけ、ときに他者の働きかけに巻き込まれる中で、仲間と組んずほぐれつつ、身体や運動、スポーツ文化、遊びと編んでいく様が見て取れた。その内実には、二つの様相があるのではないかと考えられる。

一つは、学習を通して子供の「私の身体観」が広がっていく様相である。他の誰でもない自らの身体を用いて、人・モノ・コトとやり取りする中で、「動ける／動けないわたし」に驚き、それでもなお自分の身体を信じ、働きかけようとする姿が見られる。子供は変わりゆく自分の身体を通して、人・モノ・コトへの関係の編み目を変えた結果、物事の見え方や捉え方も変えたのではないかと。

もう一つは、関係の編み目への働きかけ方を学んでいる様相である。子供が運動やスポーツ、遊び等、“何か”と自分の身体を介して関わる時、その関わり方は子供自信とその身体性に依る。いかに面白く関われるかは子供の発想に大きく委ねられている。「この教材、学習内容に対してどんなことができるだろうか。ただし、条件は他の誰でもない自分の身体を使うこと」と問い続けることになるだろう。このように世界にある“何か”との関係をより濃く複雑に編むことができれば、身体を使うことは、人生を豊かにするものだという肯定的な態度にもつながるだろう。

では、身体観が広がり、世界へ働きかけようとする「わたし」と、他者はどのように関わるのだろうか。他者を鏡のように捉え、自己の成長につなげる子供の姿も見られた。しかし「他者とともに編む」という眼鏡をかけて捉えると、他者を自己の成長のために利用する姿ではなく、他者と「ともに」立ち現れているように感じられた。子供は学習課題に向かって、他者と「ともに」考えていた。そこでは、わたしと他者が混じり合いながら、意味や価値が立ち上がっていたのではないかと。これを「わたしと他者の間（あわい）」と捉えたい。他者との間を生きる態度こそ、他者とともに編むことの本質なのではないかと考える。では、他者との間を生きる時、具体的にはどのような授業設計を可能にするのか。

## 2 体育科における「他者とともに編む」子供を育てるには

### ① 身体性×他者：間主観の身体性が生まれる教材や場の設定（個人の内面へのアプローチ）

「私の身体観」が広がるパターンの授業構想を考えてみる。身体性がより顕わになってほしいので、ルールが複雑なゲームや扱う用具が多い種目・領域は好ましくない。むしろ人間の身体活動として原初的な「跳ぶ」や「走る」「上る」等の身体一つで広がる可能性がある学習内容が好ましい。



昨年度実践「よじのぼる」では、跳び箱の上にマットを重ね、身長より遥かに高い場に、跳び乗り、よじ登るといった運動を行った。子供は、「よじのぼる」という共通のテーマの下、様々な高さをそれぞれの登り方で挑んでいた。しばらく活動が続けると、先に登った子が次の子を引き上げる動きを見せた。登ろうとした子は、その子供の腕をつかむと、助けてもらいながら上まで登ることができた。この登り方を続けていると、次第に上から引き上げる方、よじ登る方の双方の動きがスムーズになってきた。

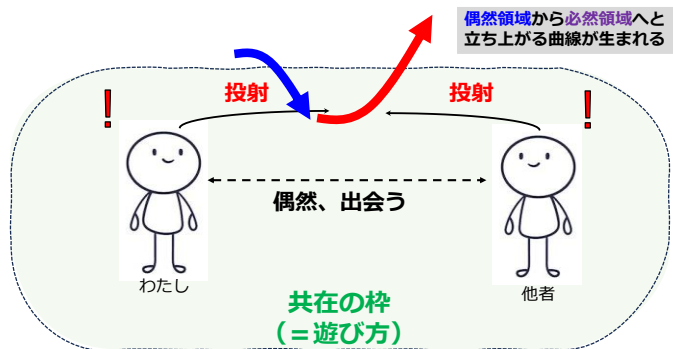
個人で見れば、登り方が上手になり「私の身体観」は広がっているのだろうが、「他者とともに」と考えたとき、他者を介さないと達成できない動きのため、「私の身体観」だけでは語り尽くせない。私が揺らぎ、「他者の身体観」と調整を図り、その間に立ち上がった身体性と考えると、これは間主観性の身体性と言える。

この実践から考えられることは、よりシンプルな運動や動き、遊びを学習内容として設定し、他者とともに達成する条件を設定するだけで、間主観性の身体性という新たな価値が立ち上がることを示唆している。これは当然、他者が誰なのかという他者の他者性によって、性質は大きく異なるだろう。この点にも学びの可能性に満ちている。

## ② 偶然性に満ちた場をデザインする(他者との関わりへのアプローチ)

「遊びとはあえてストレスを楽しむことである\*1」とはよく言ったもので、スタートからゴールまで最短で目的達成を目指すのは、分かりやすいが面白くない。むしろ、その過程に様々な「あれやこれや」があることで、面白みが増す。これはサスペンス(宙吊り)の構造に似ている。サスペンスは、「目的達成を遅延し、その『途中』を楽しんでいる\*2」ことであり、この途中に起こる出来事が「他者とともに編む」条件として重要になると考える。

では、サスペンス構造にある途中の出来事とは、一体どのような出来事を指すのか。単純な出来事では、目的達成の遅延とは言えない。「まさかこんなはずでは」と偶然の出来事を体験するとき、遅延は引き起こされる。そう考えると、途中の出来事にはある種の偶然性に満ちている必要がある。磯野によると、偶然の出来事の只中では、当事者による投射\*3やその投射を引き受けた他者による投射が行われ、自他による投射が相互に行われることによって偶然から必然の出来事へと変わろうとするとしている(磯野, 2022)。\*4さらに、このときに流れる時間は、関係論的時間となり、通常の統計学的時間と異なることも示している。



偶然領域におけるわたしと他者で新たな投射を試み続け、それが成功したときに、自他で新たな共在の枠を創り出しながら、必然領域へと浮上する。そこで描かれる相互行為の曲線は、直線的な統計学的時間をはるかに上回る。

【偶然に沈み込んだときに行われる自他の投射によって必然領域に上昇する。このとき、時間は関係論的時間が流れ、通常的时间を凌駕する(齊藤 2025 発表資料より)】

これを体育の文脈で考えてみる。鬼遊びで「鬼が子を捕まえる、鬼に捕まらないように逃げる」という目的の中で、「タッチされたら氷のように動けなくしよう」とプロセスを変えたとする。鬼が子を捕まえたら目的は達成だが、その充実度は大きく変わる。言わば、サスペンス状態を楽しみ、そこで起こるであろう偶然のあれやこれやに身をゆだねられるようにするということである。また、このプロセスを他にも変えてみようとして子供が考えを出し合うとき、それは、偶然領域で投射を相互に行っていることになる。鬼遊びを面白くしようと他者とともに働きかけ、よい考えが共有されたとき、「それ、いいね!」と子供たちで合意がなされ、「他者とともに編む」が成立するのである。

昨年度実践では、縄跳び運動遊びを技ありきのトレーニング的な運動種目から、「\_\_\_\_\_して跳ぶこと」とコトとして再構成し、「〇〇しても跳べるかな?(の〇〇を考えよう)」と子供に提示した。子供は、「回ってくる縄を連続して跳ぶ」という世界と実に多様に、そして生き生きと編んでいった。他者の発想に相互に影響されながら、子供は次々と考えていき、縄跳び運動遊びとして提示したときよりも遥かに多くの跳び方が生まれた。従来のトレーニング的な縄跳び運動の時間から、豊かな学習の時間を創り出したと言える。

偶然は意図して起こせない。しかし、偶然は必要である。この矛盾に授業デザインとしてどのように応えていけばよいのだろうか。授業に敢えてサスペンス構造を持ち込み、子供たちの投射を促

すような授業デザインが考えられる。ただし、サスペンスの作り方は、まだ検討の余地がある。どこをどのくらいサスペンスにするのか。先の例のように「回ってくる縄を跳ぶ」という枠組みを定め、残りをサスペンスにする場合もあれば、「二人で、回ってくる縄を跳ぶ」という枠組みも可能であろう。これは授業デザインの勘所であり、枠組みの大きさ、範囲等を目の前の子供とともに、つまみを調整するが如く、柔軟に設定していくことで子供の編み方や編む先は大きく変わるだろう。

【注釈・参考文献】

- ・<sup>※1,2</sup>千葉雅也『センスの哲学』文藝春秋、2024年
- ・<sup>※3</sup> 投射とは、手持ちのいくつかの選択肢の中から一つを選んで相手に投げ放つこと。自分の投射に対し、相手は何らかの形で応答することで「共在の枠」が立ち上がる。共在の枠とは「いま共に支え合って作り上げている相互行為の場」のこと。磯野は「目の前の相手が手持ちのいくつかの選択肢の中からひとつを選んで相手にそれを投げ放つ。それを受けて自分も同様の選択を行い、相手への投射を行う。このようなやりとりが互いの間でなされているとの実感が持たれる時、共在の枠は初めて相互行為を支える枠として立ち上がる」と説明しており、この投射、他者とともに在る感覚（共在感覚）を用いて、関係論的人間観、関係論的時間を提唱し、「100歳まで生きた人より不慮の事故や若くして病気で亡くなった人の生が長いこと、35歳で亡くなった人の生が85歳まで生きた人のそれより長いことはある」と主張している。これは学校教育にも当てはめやすい。45分という時間よりも、他者との数分が豊かになることは想像に容易い。合理主義が根強い現代の学校・組織・研究にこそ必要となる重要な考え方である。
- ・<sup>※4</sup> 磯野真穂『他者と生きる リスク・病・死を巡る人類学』集英社新書、2022年