



## スラックラインにみる遊戯的特性とそれを基調とする実践における学びの生成

メタデータ	言語: 出版者: 公開日: 2024-04-08 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 越川, 茂樹 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.32150/0002000213">https://doi.org/10.32150/0002000213</a>

# スラックラインにみる遊戯的特性とそれを基調とする実践における学びの生成

越 川 茂 樹

北海道教育大学釧路校保健体育研究室

## Generation of Learning in Practice Based on the Playful Characteristics of Slackline

KOSHIKAWA Shigeki

Department of Health and Physical Education, Kushiro Campus, Hokkaido University of Education

### 要 旨

本研究では、遊びの視点からスラックラインの特性を示し、それを基調とする実践における学びの生成のありようを示すことを目的とした。その結果は以下のようにまとめられる。1) スラックラインは、ラインの上で行う者がとるであろう動きによって、行う者がラインから落下するか、しないかの状況の下で、ラインが上下左右に揺れ動くあてどのないさまとしての遊動が生成・現出する。そして、それは、ラインの張られる環境、その長さ、あるいは張りの度合いなど様々な張り方の条件としての遊隙の中に現れる。2) スラックラインは、ライン上という限定枠において、行う者が落下しないように身体のバランスをとりつづけることが<できるかどうか>の世界に浸っている様態において面白さが生まれ、静止動作や移動動作、あるいはトリックという色々なパフォーマンスに挑戦することにより、スラックラインというスポーツに引き込まれる。3) 体育の授業において、スラックラインは、子どもたちが<バランスをとることができるかどうか>という遊びの文脈の中で、一人ひとりの独特な欲求に刺激を与えられ、面白さに触れていく中で、教育的に価値あることながらをも学び経験していく可能性が拓かれる。スラックラインの遊戯的特性を基調とする体育の実践では、スラックラインにおける<~できるかどうか>の世界に入ること、スラックラインに遊ぶこと（その運動特有の面白さに触れること）によって、スポーツへの意味や価値に向けた学びへの扉が開かれ、さらに教育的・人間形成的に重要なことながらをも学ばれる可能性が拓かれる。これが、遊びの力、すなわち、遊ぶことによってこそ、子どもたちが教育的・人間形成的に重要なことをも学んでいく（経験を積み重ねていく）学びの広がりや深まりのありようである。体育の授業における学びを考える上で、スラックラインを行うことが、この運動に遊ぶことを軸とした学びの広がりや深まりとして構想され実践されることによって、豊かに生きること自体を学ぶこと、豊かに生きるために学ぶこと、そして、豊かに生きるとはどういうことかを学ぶことへとつながっていくという理解が重要である。

### 1. はじめに

成熟社会における人生のビジョンとして、生涯学習や生活・人生の質があげられる中で、生活や人生における運動享受のクオリティが問題にされるようになって久しい。こうした動勢の中で、学校体育では、(学校期限定の)発達の促進という視点を越えて、生きる喜びの実感や自己の可能性の開拓という視点からスポーツへの意味や価値に向けた学びが求められている。そのために、体育の授業では、「所与の『財』としての文化を手がかりにしながら、それを『もの』として教え、授かる学習ではなく、主体的な関与によって意味を生成し、価値を実現する『こと』として学び・習う学習」(佐伯, 1995, p.13)の保障が重要となる。また、こうした学習は、子どもたちが文化としての運動とは何かを問い続け、自らの力を能動的に発揮するとともに、そう

した場となる運動自体を自身で豊かにしていく過程として理解する必要がある。こうした体育学習をめぐる方向と機を一にして、ニュースポーツを単元として取り上げる流れが、1990年代頃からみられる。そして今日もさまざまな種目の実践が展開され、その可能性が模索されている<sup>注1)</sup>。その中の一つとしてスラックラインがあげられる<sup>注2)</sup>。

スラックラインとは、幅5cmほどの緩く張られたラインの上でバランスを取ったり、移動したり、あるいは色々な動き（例えば、身体を弾ませたり、回転させたりする動き）をしたりして遊ぶスポーツである。1970年代末にアメリカカリフォルニアのヨセミテ渓谷のCamp4というスポーツクライマーの聖地でこのような今日の形態となり発展し(Köbler, Geyer, 2011, p.10)、1980年代に入りクライマーがバランストレーニングやパフォーマンスとして行う

ようになり徐々に広がりを見せていった (Köbler, Geyer, 2011, pp.11-12; Zak, 2011, pp.9-11). それ以前の1960年代には、すでにクライマーがヨセミテ国立公園において雨の日に綱やチェーンの上で暇つぶしとしてバランスを取る活動をしていた (Engel, 2008, p.4). こうしたアクティビティの世界的な広がりを示す証の一つとして、2008年7月には、主要な目的を、安全性と環境保護というテーマに関する勧告を求めることとスラックラインのさらなる発展を積極的に推し進めることとする国際スラックライン連盟が設立された (Miller, Friesinger, 2010, p.25) ことがあげられる。

世界的な広がりの中で、とりわけ盛んに行われている国の一つとしてドイツがあげられる。ドイツではトレンドスポーツ種目<sup>注3)</sup>の一つとして認知されており、スラックラインは、レジャースポーツ、スノースポーツのための準備、リハビリテーションや治療の領域、ならびに学校スポーツの領域において極めて好まれている (Möllenbeck, 2012, p.130). ドイツの学校スポーツにおけるスラックラインの導入について、例えば、Wibowo (2008) や Bächle と Hepp (2010) によって、実践例が報告されている。それらは、対象年齢やその安全な設置の仕方などを示す先駆けとなっている。また、スラックラインは、動機づけの視点や「生涯にわたるスポーツ活動へつながるという理解から極めて長けているスポーツであるとして、ジムナジウムにおける実践例が報告されている (Möllenbeck, 2012). 学校教育の中でスラックラインは、生徒にとって身体の維持やそれに伴う運動の促進に効果を示し、とりわけ、方向能力、反応力、リズム調整力、動感的判断力、順応力、あるいは連関力が特定の運動の実施とそれに伴うスポーツ的達成を関係づけるバランス能力と集中力が鍛えられると価値づけられてもいる (Möllenbeck, 2012, p.130). Möllenbeck (2012) は、スラックラインを単元とする教師の自己組織的な学習形態が、スポーツ授業を興味深く、変化に富んで創られ、その際に行為コンピテンシー、自己コンピテンシー、社会的コンピテンシー、ならびに生徒の自立性を促進する様々な可能性を与えるといった教育効果を報告している。

日本では2009年頃にドイツのギボン社のギアが販売されるようになったことで徐々に広まり、近年では小学校や中学校の授業に導入されている (日本教育新聞サイト, 2017; 聖学院中学校高等学校HP, 2020). また、高等教育機関における教育的効果を検討する実践報告もなされている (児玉・奥田, 2017; 石森・金野, 2017). 学校外の動きとして、一般社団法人日本スラックライン連盟が設立され、スラックラインの安全で楽しい普及啓蒙活動、競技会の開催、指導者の養成等に努めている (日本スラックライン連盟ホームページ).

このように国内外でスラックラインに興じる人々が増え、暮らしに潤いや活気をもたらす文化的なかかわりが広

がっていると同時に、その教育的効果を検討し、その成果から授業へ導入したり、さらにカリキュラムに盛り込み実践することが模索されたりしている。確かにスラックラインを取り上げ、学習する中で集中力やバランス能力が向上したり、子ども同士でお互いの活動を観察したり教え合ったりといった協働的な取り組みにより社会的な学習に少なからず効果が現れることは期待できよう。しかしながら、その環境がそもそも学校の中で、そして授業という枠組みの中で、教師の一斉指導の中で行われる活動であるのか、子どもたちの自由な活動に任せるのか、それとも子どもたちが自ずと挑戦意欲を喚起し、活動に夢中になる中で豊かな経験を紡いでいくことを想定した計画による実践なのかでは、スポーツへの意味や価値に向けた学びの充実度は異なると考えられる。上述したように、スラックラインは、もともと雨の日に綱やチェーンの上で暇つぶしとして行われていたバランスを取る活動であり、ラインの上でバランスを取ったり、移動したり、あるいは色々な動きをしたりして遊ぶことから型取られてきたスポーツである。それゆえ、スラックラインというスポーツの存在様態を行う者の立場から捉えて、そこから湧き立つ学びのありようについて探ることが重要である。遊ぶこととのどのような関係から学びが生成されるのかについて言及することが求められるのである。

そこで本研究では、遊びの視点からスラックラインの特性を示し、それを基調とする実践における学びの生成のありようを示すことを目的とする。

## 2. 遊びの概念規定

スラックラインの特性を遊びの視点から明示するにあたり、遊びの概念が問題となる。遊びはこれまで「身体運動やスポーツの起源や発展を説明するために用いられている」(グルーベ、クリューガー、2000, p.255) 概念であり、また、「スポーツを解釈する道具として用いられている」(グルーベ、クリューガー、2000, p.255) ことに異論はなからう。概念とは「複数の事物や事象から共通の特徴を取り出し、それらを包括的・概括的に捉える思考の構成単位」(廣松ら, 1998, p.209) であり、「一般に内包 (意味内容) と外延 (適用範囲)」(廣松ら, 1998, p.209) を有する。遊びという概念を規定するにあたり、遊びと言われ理解されている現象形態をあげると、それは波の戯れやハンドルの遊びなど、人間行動のみならず至る所に見出され、その多様さは極まりない。むしろ人間の行動としての遊びは、人間の生を特徴づける多面的で、捉えどころのない現象でもあり、その概念は多義的である (グルーベ、クリューガー、2000, p.257). こうした遊びの定義をめぐって多くの研究者がそれぞれの問題意識とその方法論的立場に基づいて理解しようとしている。しかしながら、ガダマー (1986 p.149) や西頭 (1974, p.73) が、遊びという現象を主体性とそれが取る態度に関係づけることは遊びの一面しか



把握し得ないと指摘しているように、個人の欲求や心的状態から行為としての遊びを捉えることには限界がある。また、形態として遊びを捉えることも、形態という視点の下では、「それに影響を及ぼす要因は、個人的事情のみならず、文化的、社会的背景によっても異なる」（グルーペ、クリューガー、2000, p.261）ゆえ、困難である。したがって、遊びとはどのような現象で、遊ぶとはどのような出来事を指すのか、についてその全体性を失うことなく捉えること、遊びのありようを問題にすることにより遊びの概念を規定することが求められる。遊びとは、その特有の性質としてどのような現象なのか、その存在様態の構造を示すことでその意味内容と適用範囲の理解すること、つまり、遊びの概念を規定することが肝要である。その際、ここでは主としてガダマー（1986）の提起した遊びの概念に依拠しつつ、遊びという現象の存在様態を読み解いていくこととする。

ガダマー（1986）は、「遊びの主体は遊ぶ者ではなく、遊ぶ者を通じて遊びが現れる」（ガダマー、1986, p.147）とし、遊びは終わるべき目標を持たず、絶えず繰り返される、あてどのない往復運動という点に中心的な意味があると指摘し、遊びの運動そのものはそれを担う基体を欠いたものであり、遊びは運動の遂行そのものであり、「中動的な意味」（ガダマー、1986, pp.148-149）が根源的意味をなしていると説く。こうした遊びを運動として捉える見解は、ラザルス（1883）、ポイテンディク（1968）、シヨイエル（1965）。また、ホイジンガ（1989）にもみられる<sup>註4)</sup>。日本でも西頭（1974, p.24）が、シヨイエルに依拠しつつ、遊びの独自の意味内容とは、ある範囲内におけるあちこちと浮動する運動であり、決して一方向へ向かう運動ではなく、目的・目標の実現のための運動ではないと述べる。西村（1989, pp.24-25）も、ポイテンディクやガダマー、シヨイエルらの見解を手がかりに、「遊びがある」とは、一方で、遊びが生じる余地と、他方で、この余地の内部であてどなくゆれ動く、任意の往復の反復の振り、現象ないし行動がとる遊びという様態が存在するとし、遊びが生じる余地を「遊隙」、その内部に生じる遊びの振り、運動様態を「遊動」と説明する<sup>註5)</sup>。

以上のように、遊びとは「ひとつの特殊な行動としてではなく、むしろ人間のすべての行動がとりうる、ある種の様態（modalité）」（Benveniste, 1947, p.11）であり、その存在様態は「ものとのあいだでいずれかが主体とも客体ともわちがたく、つかずはなれずゆきつもどりつする遊動のパトス的關係」（西村、1989, p.31）として現れると解釈できる。このように遊びの存在様態をとらえ、遊びを「心的活動としてでもなければ、形態としてでもなく、両者を結びつける第三の視点すなわち、運動」（西頭、1974, p.74）、<どこで終わるかわからない、あてどのない往復運動>として理解することとする。

ガダマー（1986, pp.148-149）は、遊びは運動遂行そ

のものであり、遊び本来の主体は遊びそのものであると述べる。そして、「すべての遊びは遊ばれる」のであり、遊びの魅力は「遊びが遊び手を支配下においてしまう」（ガダマー、1986, p.152）ことにあるとしている。その際、遊びの本質を規定するのは遊びの遊び方を規定する規則なりルールであるとし、遊びが行われる範囲は遊び自体によって内側から区切られる（ガダマー、1986, p.153）と説く。そして、遊びが遊び手より重要な位置を占めているということは、そこに人間の主体性が働いて遊ぶという行為をする場合でも遊び手自身によって特別な仕方によって経験される（ガダマー、1986, p.151）と述べる。このことは、遊びとは遊ぶ者の適切な行動や態度の幅を決定するが、その一方で、遊びは遊ぶ者による特定の行動や態度の中にのみ存在する（ウォーンキー、2000, p.95）という意味を含んでいる。遊びは遊び手が行うことによってはじめて現実に姿を現し、行わなければ存在することはないのである。人間の遊びについて、遊びが現象として、出来事として生じる限り、遊びにおける独特な関係の中での主体が立ち現れると理解され得る。「遊びは単に遊び手を規定する面と同時に遊び手によって規定される面を持っている」（西頭、1974, p.81）。つまり、遊びは遊び手に対し自立性と依存性の間の関係を持っている（ウォーンキー、2000, p.95）。

以上から次のように遊びという出来事は整理される。遊びは、「軽やかな動きや動作」（西頭、1974, p.19）一般が意味内容となり、その適用範囲が広がっていくものの、遊び自体が人間の生活において独自の意味内容を持ち我々の日常において理解され経験されている。遊びとは、ある規定された枠の中で<あてどのない往復運動>（<～かどうか>といった動き、出来事の流れ）が生成・現出しているありようであり、それは確かに遊び手を規定するが、遊び手による行為から生成・現出する。その遊んでいる人自身が<～かどうか>といったあてどのない往復運動の状況を成り立たせる、その様態が遊び手の行為における<～できるかどうか>の遊動状態である。遊び手がこうした遊動の世界に入り、行為することにより、出来事としての遊び、その遊動が、生成・現出されるのである。この<～できるかどうか>の世界は、遊びを行っている人にとってその遊びを成り立たせている括りである。この括りとは、遊びの行い方全般（きまりや約束事を含む）にかかわるものであり、遊び手にとって絶対的な秩序となる。

こうした遊びのありようが生まれる独特の性質を、本稿では「遊戯的特性」と呼ぶことにする。この遊戯的特性の中での行為が、運動を行っている人を面白い世界へと誘っていく。何が面白さを生み出すのか、それは運動を行っている者が<～できるかどうか>のゆらぎに身を置いている状況において運動を行っている者が経験することであると考える。

### 3. スラックラインにみる遊戯的特性

#### 3.1. 遊戯現象としてのスラックライン

スラックラインは、幅5cmほどのゆるく張られたラインの上でバランスを取ったり、移動したり、あるいは色々な動きをしたりする。そこに、ラインの上で行う者がとるであろう動きによって、行う者がラインから落下するか、しないかの状況の下で、ラインが上下左右に揺れ動くあてどのないさまとしての遊動が生成・現出する。それは、ラインの張られる環境（例えば、木々の生える森、水の上、高い場所）、その長さ、あるいは張りの度合い（強く張るかゆるく張るか）など様々な張り方の条件による様々なありようの中に現れる。ここに遊動を生む遊隙を看取することができる。具体的には、長い距離（例えば、30mくらい）にラインを張るロングライン、川を跨いで兩岸を繋ぐようにラインを張るウォーターライン、あるいは暴れ馬を鞍なしで乗りこなすロデオ競技のカーボーイの身体のゆれをイメージしてわざとラインを過度にゆるく張ったロデオラインなど、様々なラインの張り方が遊隙となる。

スラックラインではこの張り方という条件設定が重要な意味を持つ。それぞれの張られ方で張られたラインが、行う者の、すなわち、遊ぶ者の遊び相手となる。そして、スラックラインを行う者自身が思いもよらないゆれ方、自らコントロールできるかどうかわからないゆれ方をしてくれるラインの、行う者からしてまったく自由な、勝手気ままな動きによって、あてどのないラインの上下左右のゆるる運動が生まれ、遊びという現象が立ち現れる。「定められた限界内をあちこち揺れ動く自動詞的性格をもつ運動」(西頭, 1974, p.10)としての遊びが出現するのである。すなわち、スラックラインの活動そのものが現象としての遊びとして浮かび上がる様態が認められるのである。遊びは、それが一度展開されると、遊び手の興味・関心や遊具・場所と関連する行為というより、その行為によって産みだされ、支えながらも、遊ぶ主体から離れ自らを持続する運動へと転化する。スラックラインは、こうして遊びとしての特性をまとい、遊びとしての存在様態をあらわにする。

ガダマー (1986, p.152) は、すべての遊びとは遊ばれることであり、遊びの魅力は、遊びが遊び手をその支配下においてしまう点にあり、遊びとは遊び手を魅了し、遊びに釘付けにし、引き止めるものであると述べる。とはいえ、遊びは遊び手が行うことによってはじめて現実に姿を現し、行わなければ存在することはない。次に遊びの遊び手に対する依存性の視点からスラックラインの遊戯的特性について言及する。

#### 3.2. 遊ぶ行為としてのスラックライン

スラックラインは、あてどのないラインの上下左右のゆるる運動としてその遊びの様態を示す。そして、それは行う者の<張られたラインの上でバランスを取ることができ

るかどうか>といった状況における動きにおいてその独特の存在様態が生まれる。行う者が<～できるかどうか>の文脈において色々な動きの試みや挑戦をすることにより、ラインの上下左右のゆるるあてどのない往復運動、遊動が生まれる。ライン上という限定枠において、行う者が落下しないように身体のバランスを取りつづけることにより、静止動作や移動動作、あるいはトリックという身体をゆるく張ったラインに弾ませ行おうとする色々なパフォーマンス動作に挑戦することにより、遊びが立ち現れるのである。その遊びの括りにおいてスラックラインを行う者は遊動の生成・現出にかかわる、バランスを取ることが「できるかどうか」のいわばスラックラインに遊ぶ様態としての<ミクロ的遊動>から遊び現象としてのマクロ的遊動が生成・現出されるのである。

スラックラインというスポーツが遊び手のラインの上でバランスをとることができるかどうかの遊動状況によってラインの上でのパフォーマンスがスラックラインという遊びの特性を有する出来事を生成・現出させる。こうして遊びとしてのスラックラインが行う者（遊び手）より重要な位置を占めるようになるが、そこに行う者（遊び手）自身によって特別な仕方で経験もされる。ガダマー (1986, pp.151-152) は、それを以下のようなドイツ語の遊ぶ (spielen) の非本来的な用法から説明する。

われわれはある人について、彼はさまざまな可能性や計画について、それをしたものかどうかと意思をめぐらせている (mit Möglichkeiten oder mit Plänen spielen) という表現をする。この場合意味されていることは明らかである。つまり、彼はそういった可能性をまだ本気で目標として定めていないのである。彼はまだどちらに、どの可能性に賭けるか決めていないのである。他方、この未決定の自由状態にはリスクがないわけではない。むしろ遊び自体が、遊ぶ者にとってはリスクなのである。本気で考えている可能性についてのみわれわれはそれをしたものかと思いをめぐらせる (mit Möglichkeiten spielen) ことができるのである。このことが意味するところは明らかである。つまり、これらの可能性がわれわれを打ち負かし、自己を貫徹する程度にまでわれわれがそれにかかわっているということである。遊ぶ者を引きつける遊びの魅力は、まさにこの危険にある。そこではわれわれは決断の自由を楽しんでいるが、同時にそれはリスクに満ちたものである。

自分に課した課題に対してそれを克服しようとする遊びに対して、<なんとかなる>だろうか、<うまく行く>だろうか、<次もうまく行く>だろうかといった緊迫感が存在し、これが遊びの魅力になっているとガダマー (1986, p.152) は述べて、こうした試行や挑戦をする者は遊びの誘惑に捕らわれた者であり、ここでは遊ぶ主体が遊び手で

はなく、遊びそのものであると説く。「遊びがそれ自身の目的を果たすのは、遊びに没頭している場合だけ」(ガダマー, 1986, p.146)であり、「遊びにおける真剣さだけが遊びを完全に遊びたらしめる」(ガダマー, 1986, p.146)のである。スラックラインでは、行う者が落下しないように身体のバランスを取りつづける状況を成り立たせる<～できるかどうか>の世界に入り、生成される遊動において面白さが生まれ、行う者がスラックラインというスポーツに引き込まれるのである。

#### 4. スラックラインに遊ぶことで拓かれる学び

その運動の「～かどうか」といったあてどのない往復運動状況を成り立たせる遊動が生成・現出するのは、運動を行なっている人自身(遊び手)が「～できるかどうか」の状況において活動するからである。スラックラインは、行う者が落下しないように身体のバランスを取りつづける状況を成り立たせる「～できるかどうか」の世界に入り、遊動が生成・現出される。この遊動において面白さが生まれ、スラックラインというスポーツに引き込まれる。すなわち、スラックラインに遊ぶ。今日「ほとんどすべての新しく発明されたスポーツ種目において釣り合いの要素が特別な役割を担っており、若者の時代精神の一部として限界次元におけるアンバランスの経験やリスクのあることへの挑戦を望むことが認められるとHotz(2005,p.27)は述べる。そして、運動の魅力は「どの程度さらに進歩することができるか」という問いをめぐって循環し、リスクの要素を含んだ生活と楽しさは、例外なく極限的な釣り合いの創造のおかげで、多くを探し適切なアドレナリンの分泌を見る恍惚感を挑発する(Hotz,2005,pp.30-31)と説く。また、「喜びや楽しさは、同時に動機づけ、原動力、衝動である」(Hotz, 2005,p.28)とも述べる。トレンドスポーツの一つとして考えられるスラックラインは、その遊戯的特性においてこうした様態を行う者にもたらすであろう。

Brandl-BredenbeckとKöster(2010, p.102)は、トレンドスポーツは、児童生徒にできるようにになりたいという向上心を与える内発的動機を生じさせると指摘し、Schwier(2000,p.387)は、トレンドスポーツは、運動というメディアにおける自立的な世界の獲得を促進するための効果的な前提を提供する学習機会として現れると述べる。スラックラインは、他のトレンドスポーツと同じように「主としてインフォーマルな特徴のため自ら形づくる学習可能性を求めるとともに、これを広げる」(Laßleben, 2009, p.72)。Laßleben(2009, p.72)は、トレンドスポーツの本質的な要素として、「自己決定、自己組織的な習得プロセスとならんで、個人的・個性的な運動の様式化」をあげる。このように面白さに触れることが、自ら行うことを越えて自ずから活動することへと発展し、そこに学びが切り拓かれていく。

スラックラインはその発生からして暇つぶしとしてのバ

ランスを取る活動、つまり、遊びとして興じられその独特の面白さに触れる人々が共感し文化的広がりをみせるようになっている。そこには、暮らしをささやかながら豊かにする生感情がみられる。いわば生の充実としての一スポーツの営みがある。Hotz(2005, p.34)は、トレンドスポーツは、我々の生の多くの面を象徴しており、それは、完全なる生であると述べ、それは往々にして危険に晒している(賭けている)からであると説く。トレンドスポーツとしてのスラックラインは、行う者が落下しないように身体のバランスを取りつづける状況、<～できるかどうか>の文脈において、まさに絶えず釣り合いをめぐる緊迫した(リスクを抱えた)生きざまを表現している、そうした生のありようを示している。

教育とは、広義には「人間の成長全体を支えるもの」であり、人間形成という言葉で表現される(木村, 2019, p.13)。今日子ども自身が楽しいとか、意味あるなどと感じられるかという観点から教育は問い直されなければならないと意味的側面が大切であるとされている(斉藤, 2017;高橋, 2019)。それは、生き抜くためのスキルとそれを活用する力を身につけること以上に、生きる意味を多面的・多角的にデザインできる構想力を育むことが教育において求められている(高橋, 2019, p.40)ということである。こうした求めは、人間の生をいかにとらえ、それをもとに教育をどのように理解し、実践の指針を紡ぎ出すかを考えることの重要性を指摘するものである<sup>註6)</sup>。

生について理解することに指導的な役割を担った人物にニーチェとデイルタイがいる(ボルノー, 1975, p.3)。彼らにおいては、生を生き生きとした生として、つまり、生を運動であり、生成であり、そのようなに絶えず流動している様態としてとらえており、こうした立ち位置が生を捉えるうえで寛容であることをボルノーは指摘している(ボルノー, 1975, p.33-34)。ニーチェは、生を力への意志としてとらえ、それは常に力の増大を意志しているとする(ニーチェ, 1983, p.196)。生とは「常に現にあるものよりもより強く、より大きくなろうとするはっきりとした内部構造」(木田, 2000, p.227)を持つとニーチェはとらえる。こうした理解には、「自己の到達した現段階と高まるべき可能性とにたえず眼を光らせているきわめて計算高い」(木田, 2000, p.230)側面があり、この計算の目安になるものが価値だと木田(2000, p.231)は解釈する。ここにニーチェのいう生における価値定立作用がある。

「『価値』という観点は、生成の内部において比較的生命が存続している複雑な構成物に関する保存と上昇の諸条件の観点である」(ニーチェ, 1985, p.341)とニーチェは説く。ニーチェは到達した現段階を維持する目安を設定するとする価値の定立作用と高まるべき可能性を見積もる価値の定立作用を想定している。

この価値の二重の定立作用は、運動特有の面白さに触れること(運動に遊ぶこと)を基調とする体育における学習



過程の流れと共鳴する面を持っている。つまり、こうした体育学習の考え方に基づいた学習過程としての<今持っている力で楽しむから高まった力で楽しむ>という学びの深まりの流れとの親和性を見てとることができる。

体育の授業において、スラックラインは、子どもたちが<バランスをとることができるかどうか>という遊びの文脈の中で、つまり、それぞれの今もっている力を出発点としてその運動特有の面白さに触れ追求していく中で、「探究欲求、自己組織的な学習への欲求、学び合い欲求、表現欲求」(Neumann, Köbler, 2010, p.5)といった独特な欲求に刺激を与えられ、満たされていくことにより、教育的に価値あることがらをも学び経験していく可能性が拓れていくと考える。それゆえ、こうした理解に基づいた体育を計画し実践へとつなげていくことが、子どもたちの一人ひとりの豊かな学びを考えていく上で重要であると考えられる。

## 5. まとめ

国内外でスラックラインに興じる人々が増え、その文化的かかわりが広がるとともに、その教育的効果を検討し、その成果から授業へ導入したり、カリキュラムに盛り込み実践することが模索されたりしている。その際、求められる生きる喜びの実感や自己の可能性の開拓という視点からのスポーツへの意味や価値に向けた学びの実現にとって、スラックラインというスポーツの存在様態を行う者の立場から捉えて、そこから湧き立つ学びのありようについて探ることが重要である。こうした理解から、本研究では、遊びの視点からスラックラインの特性を示し、それを基調とする実践における学びの生成のありようを示すことを目的とした。その結果は以下の通りである。

- 1) スラックラインは、ラインの上で行う者がとるであろう動きによって、行う者がラインから落下するか、しないかの状況の下で、ラインが上下左右に揺れ動くあてのないさまとしての遊動が生成・現出する。そして、それは、ラインの張られる環境(例えば、木々の生える森、水の上、高い場所)、その長さ、あるいは張りの度合い(強く張るかゆるく張るか)など様々な張り方の条件としての遊隙の中に現れる。
- 2) スラックラインは、ライン上という限定枠において、行う者が落下しないように身体のバランスを取りつづけることにより、静止動作や移動動作、あるいはトリックという身体をゆるく張ったラインに弾ませ行おうとする色々なパフォーマンス動作に挑戦することにより、遊びが立ち現れる。つまり、行う者が、落下しないように身体のバランスを取りつづける状況を成り立たせる<～できるかどうか>の世界に入り、遊動が生まれる。その生成される遊動に、別言すれば、運動に遊ぶ状況において面白さが生まれ、行う者はスラックラインというスポーツに引き込まれる。
- 3) 体育の授業において、スラックラインは、子どもたち

が<バランスをとることができるかどうか>という遊びの文脈の中で、一人ひとりの独特な欲求に刺激を与えられ、面白さに触れていく中で、教育的に価値あることがらをも学び経験していく可能性が拓れる。

スラックラインの遊戯的特性を基調とする体育の実践では、スラックラインにおける<～できるかどうか>の世界に入ることで、スラックラインに遊ぶこと(その運動特有の面白さに触れること)によって、スポーツへの意味や価値に向けた学びへの扉が開かれ、さらに教育的・人間形成的に重要なことがらをも学ばれる可能性が拓かれる。これが、遊びの力、すなわち、遊ぶことによってこそ、子どもたちが教育的・人間形成的に重要なことをも学んでいく(経験を積み重ねていく)学びの広がりとして深まりのありようである。体育の授業における学びを考える上で、スラックラインを行うことが、この運動に遊ぶことを軸とした学びの広がりとして構想され実践されることによって、豊かに生きること自体を学ぶこと、豊かに生きるために学ぶこと、そして、豊かに生きるとはどういうことを学ぶことへとつながっていくという理解が重要である。

## 注

- 注1) 例えば、1997年の『学校体育』(第50巻第1号)、2016年の『体育科教育』(第64巻第4号)においてニュースポーツの教材化の特集が組まれている。ここでは多義的な概念であり、明確に定義されていないが、誰でもが楽しめるスポーツというニュアンスのもとで広く社会に浸透しているニュースポーツを体育授業に取り入れるためには、どのような視点や方法が必要であるのかについて紹介されている。また、『SPAS中学校体育・スポーツ実践講座』(1998)の第9巻は、『ハーモニーとソーシャルなニュースポーツの授業』として編集され、ニュースポーツをめぐる理論と実践の論述がまとめられている。
- 注2) 日本におけるスラックラインを対象とする研究には、大学におけるスポーツ実技の可能性をめぐるもの(児玉・奥田, 2017; 石森・金野, 2017)、運動強度やバランス能力の向上に関するもの(大橋・木村, ; 山本, 2018)がある。いずれもスラックラインを行うことによって得られる効果を明らかにすることを目的としている。
- 注3) LamprechtとStammは、トレンドスポーツ固有の特徴について、「単に新しいスポーツ用具を伴う新しい運動形態を創造するだけではなく、むしろ部分的にいわば伝統的なスポーツ概念の側に立つ一つのスポーツ理解を宣伝することによっても特徴づけられる」(Lamprecht, Stamm, p.570)とし、それは「達成の代わりに楽しさが宣伝され、クラブや連盟の代わりにインフォーマルな集団を支持し、言葉は英語やメディア用語が大半を占める」

(Lamprecht, Stamm, 1998, p.570) と説く。また, Schwierは, 「トレンドスポーツの概念は, 一般的に新しい, もしくはライフスタイルに応じて生まれた, 長期にわたりはしないが相当な普及の可能性が予見され得る運動実践の証明に使用される」(Schwier, 2001) と述べている。トレンドスポーツを語る上で, スポーツにおけるトレンドはについて, Soltész (2002, pp.77-81) は, インドアスポーツからアウトドアスポーツへ, 規範化されたスポーツから規範化されないスポーツへ, 大きなチームから小集団のスポーツへ, 安全なスポーツからリスクの多いスポーツへ, 束縛されたスポーツから束縛されないスポーツへとといった五つのトレンドをあげている。トレンドスポーツの学校体育への導入については, Laßleben (2009) やSigg (2014) の書籍があげられる。

注4) 19世紀の終わりにすでにラザルスは, 遊びという言葉には「軽やかに目的もなく, ゆれ動く自らゆきつもどりつする運動の意味」(ラザルス, 1883, p.23) が含まれていたことを指摘している。また, ボイテンディク (1976, p.19) は遊びを「あちこちと移動する運動」, ショイエル (1965, p.127) は, 遊びとは目的実現を意味する活動ではなくて, 「自動的運動」であり, 遊び現象は循環的・浮動的・自動的運動として, 遊びを生み出し促進すると考えられる心的主観を越えるものであると述べる。また, 遊びをその全体性において文化史の視点から明らかにしようとしたホイジンガにもみられる。彼は遊びの形式的特徴において, 「遊びが続いている間は, そこに動きがあり, 行ったり, 来たり, 交代したり, 元に戻ったり, 結びついたり, 離れたりする」(ホイジンガ, 1989, p.25) と述べている。

注5) 遊ぶ行為は「遊動の生成・現出にかかわる行動」(西村, 1989, p.26) であり, ここで言う, かかわるとは遊動に身を委ねることを意味する。そして遊ぶ行為, 「その状況に遊ぶこと」であり, 「に」とは遊隙という遊びが生じる余地, 限定された世界を示す助詞であり, それにより遊びの独特の関係, 主体とも客体ともわがちがたく, つかずはなれずゆきつもどりつする遊動のパトス的關係, 「軽快に動揺し, ゆきつもどりつ徘徊する, あてどなく自在な往復運動」(1989,p.23) の生成・現出が動的に表現される。

注6) 教育人間学者の高橋 (2014, ii-iii) も, 人間の「生」とは, 生命的なカテゴリーと社会的なカテゴリーの領域を包摂する膨らみを持ちつつも, どちらか一方には還元できない質のものであり, さらに人生や生涯といった時間的カテゴリーも含まれており, 生命と生活という二つの系を織り込みながら, 常に流れて行く流動と生成のイメージでとらえられるとしてい

る。

## 文献

- Benveniste, E. (1947) Le jeu comme structure. Deucalion, 2 :11.
- Brandl-Bredenbeck, H. P., Köster, C. (2010) Trends im Sport und Trendsportarten zwischen Beliebtheit, Subjektivität und Definitionsversuchen. sportunterricht, 59:99-105.
- Buytendijk, F. J. J. (1976) Wesen und Sinn des Spiels. Arno Press.
- 中学校体育・スポーツ教育実践講座刊行会 (1998) SPASS中学校体育・スポーツ実践講座第9巻ハーモニーとソーシャルなニュースポーツの授業. ニチブン.
- Engel, P. (2008) Slackline -ein neuer Trendsport? Hintergründe und Perspektiven. Diplomarbeit. GRIN.
- ジョージ・ウォーンキー: 佐々木一也訳 (2000) ガダマーの世界 解釈学の射程. 紀伊國屋書店.
- ハンス＝ゲオルク・ガダマー: 豊田収・麻生建・三島憲一・北川東子・我田広之・大石紀一郎訳 (1986) 真理と方法 I. 法政大学出版局: 東京, pp.145-194.
- Hepp, T., Bächle, F. (2010) Slackline im Schulischen Unterricht. sportunterricht, 59:8-15.
- Hotz, A. (2005) Faszination Gleichgewicht -Gleichgewicht im polysportiven Trend. In: Hirtz, P., Hotz, A., Ludwig, G. Gleichgewicht. hofmann.
- 石森真由子・金野麻衣 (2017) 大学体育実技におけるニュースポーツ種目の導入に関する研究(1)スラックラインによる保育者養成校の学生にみる意識変容. 聖和学園短期大学紀要/聖和学園短期大学 [編], 54 : 41-55.
- ヨハン・ホイジンガ: 里見元一郎 (1989) ホモ・ルーデンス 文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み. 河出書房新社.
- 木田元 (2000) 反哲学史. 講談社学術文庫.
- 木村元 (2019) 教育とは何か 教育の概念. 木村元・小玉重夫・船橋一男, 教育学をつかむ [改訂版], 有斐閣, pp.13-21.
- 児玉謙太郎・奥田麻衣 (2017) バランス・スポーツ“スラックライン”の初年次教育への応用に関する予備的研究. 経済貿易研究, 43 : 109-122.
- Köbler, C., Geyer, D. (2011) Slackline Handbuch für Freizeit, Schule und Verein. Pohl-Verlag Celle.
- Lamprecht, M., Stamm, H. (1998) Vom avantgardistischen Lebensstil zur Massenfreizeit Eine Analyse des Entwicklungsmusters von Trendsportarten. Sportwissenschaft, 28:370-378.
- Laßleben, A. (2009) Trendsport im Schulsport Eine fachdidaktische Studie. Cwalina.
- Lazarus, M. (1883) Über die Reiz des Spiels. Dümmlers.



- Miller,F., Friesinger, F. (2010) slackline Tipps – Tricks – Technik. Pinico Alpinverlag.
- Möllenbeck,D. (2012) Gleichgewichtstraining mit der Slackline durch Selbstorganisiertes Lernen an Stationen Eine Unterrichtsreihe in Klasse 8 am Gymnasium. sportunterricht, 61:130-135.
- Neumann,P., Kößler,C. (2010) News im Schulsport. sportpädagogik, 33(6):2-5.
- 日本教育新聞ニュースサイト, 小学校体育での導入広がる「スラックライン」. <https://www.kyoiku-press.com/post-212935/> (参照日2023年3月30日)
- 日本スラックライン連盟ホームページ. <https://jsfed.jp/> (参照日2023年4月9日)
- 日本体育社「学校体育」編集部 (1997) 特集ニュースポーツの教材化. 50 (1) : 10-48.
- ニーチェ:氷上英廣訳 (1983) ニーチェ全集 第11巻 (第II期). 白水社.
- ニーチェ:清水本裕・西江秀三訳 (1985) ニーチェ全集 第10巻 (第II期). 白水社.
- 西村清和 (1989) 遊びの現象学. 勁草書房.
- 西頭三雄児 (1974) 遊びと幼児期 人間の形成の視点から. 福村出版.
- オモーフ・グルーベ, ミハエル・クリューガー:永島惇正・岡出美則・市場俊之・有賀郁敏・越川茂樹訳 (2000) スポーツと教育 ドイツ・スポーツ教育学への誘い. ベースボール・マガジン社:東京, pp.254-194.
- 大橋信行・木村博人 (2018) レクリエーション・スポーツの運動強度:スラックラインの場合. 自由時間研究, 43 : 13-21.
- O.F.ボルノー:戸田春夫訳 (1975) 生の哲学. 玉川大学出版部.
- 斎藤里美 (2017) 人工知能とエンハンスメントの時代における「学ぶ意味」と「学力」 - 「人工知能と人間社会に関する懇談会」諸資料の批判的検討を通して-. 教育学研究, 84 (4) : 14-24.
- 佐伯聰夫 (1995) 文化としての学習と指導 - 学習論と新たな課題に関連して. 学校体育, 48 (1) : 10-13.
- Scheuel,H. (1965) Das Spiel. Julius Beltz.
- Schwier,J. (2000) Schulsport zwischen Tradition und kultureller Dynamik. sportunterricht,49:383-387.
- Schwier,J. (2001) Entwicklungstendenzen der Sportkultur. Zur Popularisierung innovativer Bewegungsformen. [https://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungXIII.htm#\\_ftn1](https://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungXIII.htm#_ftn1), Stand vom 23.11.2001. In: Soltész,S. (2002) Trendsportarten Die Auswirkungen des Lifestyle der Trendsportfans auf Sponsoring- und Eventaktivitäten. Diploma, p.84.
- 聖学院中学校高等学校ホームページ. <https://www.seigakuin.ed.jp/news/n44709/>(参照日2023年3月30日)
- Sigg,D. (2014) Trendsport, ein Sport für die Schule? Diploma.
- Soltész,S. (2002) Trendsportarten Die Auswirkungen des Lifestyle der Trendsportfans auf Sponsoring- und Eventaktivitäten. Diploma.
- 高橋勝 (2014) 流動する生の自己生成 教育人間学の視界. 東信堂.
- 高橋勝 (2019) 応答する〈生〉のために 〈力の開発〉から〈生きる喜び〉へ. 東信堂.
- 大修館書店「体育科教育」編集部 (2016) 特集ニュースポーツを体育の教材に!. 64 (4) : 12-57.
- 山本洋之 (2018) スラックラインによる運動が重心動揺に与える影響. 理学療法科学, 33 (3) : 461-466.
- Wibowo,J. (2008) Slacklinien ist Bewegungskunst in den Lüften. sportpädagogik,32(4+5):64-67.
- Zak,H. (2011) Slackline Das Praxisbuch. BLV.