

「子ども文化」の再生と生活文化 ～体育科教育を切り口として～

須賀 由紀子

生活文化学科 生活文化研究室

Reconstructing the Children's Own Culture and Quality Life
～ From the Perspective of Physical Education ～

Yukiko SUGA

Department of Human Sciences and Arts, Jissen Women's University

The purpose of this study was to consider how to get back the real power of the children's own culture in their daily life. To play innocently was considered to be a matter of great importance for their healthy growing, but today's modernized life reduced the time for them to enjoy their own culture with their heart pounding. To think about this issue, the author captured the possibility of physical education in the elementary school.

The analysis first showed the value of time for the children to play sufficiently from the viewpoint of physical development and inner experience. Secondly it treated with the findings that today's class of physical education showed strong inclinations to stress on having the students experience that sport is essentially full of fun. These considerations suggested that the class of physical education could be the chance to get the power of children's own culture and we needed to pay attention about the ability of the teacher for bringing up their students' play mind.

The conclusion was that the teacher's attitude of loving sports could be a key to reconstruct the power of the children's own culture and good for creating the quality life.

Key words : Children's Own Culture (子ども文化), Play (遊び), Physical Education (体育), Teacher's Ability (教員の資質), Quality Life (生活文化)

1. はじめに

「あの静かな子供の日の遊びを心からなつかしくおもう。そのうちにも楽しいのは夕がたの遊びであった。ことに夏のはじめなど日があかあかと夕ばえの雲になごりをとどめて暮れてゆくのをみながら、もうじき帰らなければとおもえば残り惜しくなって子供たちはいっそう遊びにふける」¹⁾ ——これは、中勘助の自伝的小説『銀の匙』の中の一節である。和辻哲郎が夏目漱石の評を紹介して記すように、当初詩人を目指していたという作者が、適切な言葉を探し当て、「子どもの世界」を写し出そうする姿勢にあふれている。

この小説は、大正時代に発表されたもので、当時のある少年の、極めて平凡な幼年期の日々がつづられて

いる。何一つとして特別な出来事はない。病弱な主人公の少年が、叔母さんにたっぷりと愛情豊かに育てられ、やがて、「お友達」の世界を知り、叔母さんとの二人だけの関係から、少し広い世界へと歩みを進める。学齢期を迎えて、最初は「絶対に学校は行かない」と言うが、そうもいくまいと学校の門をくぐり、様々な子どもたちに囲まれて、たくましくなり、自分の世界を確立していく。幼年期の母子愛着から、「お友達」の世界を知り、「学童期」に複雑な人間関係乗り越え、「急に智慧がついてひと皮ぬいだように世界が新しく明るく」²⁾ なり、自立へと歩んでいく。発育発達のお手本のような彼の育ちの土台には、幼少年期の、実にのどかに日暮れまで遊び、歌を歌い、鬼遊

びをし、かくれんぼやかごめかごめの遊びに興じる「子どもらしい世界」が生き生きと息づいている。おそらく、機械化・都市化以前の暮らしの中での人間の育ちとは、かくなるものであったろうことを想起させる小説である。

翻って現代は、急速な近代化の中で、子どもの育つ環境がすっかり変貌した。変革著しい情報社会、喧噪な生活環境が子どもたちを取り巻いている。大人も知らない情報世界が子どもの生活社会に浸透し、本来「垂直関係」であった「大人ー子ども」の関係に逆転が生じ、子どもの健全な育ちを難しくしている（野上 2008, 本田 2009）。また、少子化の現象も、おそらく好転することははやないであろう。こうした中で、かつては自然に形成された「子どもたちの群れ遊び」が少なくなり、身体を使つてのびのびと遊び、心を働かせて育ちあう子どもの風景がすっかり減ってしまった。その結果、現代の子どもたちは、子どもらしさを発揮しにくい生育環境を余儀なくされ、本来あるべき「子どもらしい育ち」が疎外されている。岡本（2005）は、現代の子どもの、とりわけ幼児期における遊びの欠如を問題視して、これを「幼児期の空洞化」と呼んで警告を鳴らす。幼児期の空洞化は、児童期の空洞化をもたらし可能性へとつながり、人間としての土台を育む大切なプロセスを逸してしまう。

このような子どもたちの状況を踏まえると、現代の子どもの95%が通う幼稚園・保育園³⁾は、「少なく産んで、よく育てる」ことを願う現代の親たちの期待の受け皿であり、現代社会を生きる子どもたちが、本来あるべき「子どもらしい時間」を過ごすことのできる「最後の砦」とも捉えられるのではないだろうか⁴⁾。小学校教育もまた、子どもたちの活力を引き出し、「生きる力」を培う場である。従って、保育士、幼稚園教諭、小学校教諭が、それぞれの立場で、子どもの「遊びの力」を引き出す配慮をしていく営みは大切と考えられる⁵⁾。

本稿は、こうした問題意識を背景に、子どもたち自身の遊びの世界の中から生まれる「子ども文化」の根源的活力を取り戻し、彼らの人間らしい育ちを支えるために、保育者や幼児・小学校教育に携わる教員が持つべき姿勢について検討し、子どもに関わる大人に望まれるライフスタイル（生活文化）を考察していこうとするものである⁶⁾。

切り口として「体育科教育」を取り上げる。体育の内容は、「身体を動かして遊ぶ遊び」が原点であり、かつての「子ども文化」の中にあった活力を、授業の中で引き出す可能性に満ちている。従って、体育科教育の省察を通して、「子ども文化」再生への視点が何らかの形で見いだせるのではないかと考えた。

考察は、次のような手順で試みる。最初に、本稿で問いたい「子ども文化」の内容と、そこに内在する価値について検討し、その現代的意義を指摘する。次に、体育科教育について取りあげる。そこでは、現在の体育科教育を支える基本的な考え方と望まれる学び像が、かつての「子ども文化」で育まれてきたものと共通していることを示す。その上で、「子ども文化」再生に寄与する大人（教師）のあり方、ライフスタイルのあり方へと議論を展開する。

2. 問われるべき「子ども文化」の価値～その現代的意義

2-1. 「子ども文化」と「児童文化」

ここで問いたい「子ども文化」とは、藤本浩之輔が意図的に使い始めたとされる「子ども文化」「子ども自身の文化」の内容である⁷⁾。藤本は、「大人を主体とした子どものための文化」を指す「児童文化」と区別して、「子ども文化」という用語を提唱した。

「児童文化」という用語⁸⁾は、近代子ども観と大正期以降流行した「文化」という言葉が統合してできた日本独自の造語で、当初は、子どもの主体性や創造性に着目し、子どもの生活全般について論じられたが⁹⁾、『赤い鳥』運動など児童文芸誌の隆盛および大正自由教育の芸術教育などが拡がりを見せる中、「大人が子どもに与える文化財」へと概念が一面化されていった（加藤編 2011）。その後、「児童文化」が指すものは、マンガや紙芝居、ラジオ・テレビ番組など、様々に拡がっていたが、いずれも、「大人によって作られ、子どもに与えられたもの」という性格を持つ。これに対して、大人の手の加わらない、子どもたち自身が主体的に創造していく遊びの価値に着目したのが藤本である。

藤本によれば、文化とは、高級な洗練されたものだけでなく、普通の生活の中に、生き生きと根ざしているものである。子どもの生活の中には、大人の手や教育的指導を介することなく、子どもたち自身で拡げ

ていく遊びがある。そこに、子どもたちの独創性や工夫、まさに、子ども自身の手によって織りなされる「子ども文化」の姿がある。そうした遊びは、「長い年月にわたって子どもたちの工夫や知恵が付加され、おもしろさが練り上げられているからこそ、子どもたちを熱中させ、遊びの時間を長続きさせ、仲間同士をつなぎ合わせることができる」「そのおもしろさに夢中になっているうちに（無意識のうちに）、身体の諸能力を養い、社会性や自律性を育て、知的能力や感情的能力を豊かにしていく」¹⁰⁾。このように、子ども自身による旧来の遊び文化の中にこそ、人としての育ちの重要な部分があると考えられるのである。

藤本の「子ども自身の文化」とは、「一つの集団や社会の子どもたちによって習得され、維持され、伝承されている子どもたち特有の生活様式」と定義される¹¹⁾。具体的なかんじとしては、「子どもたちが昔からやってきた、おにごっこ、かくれんぼ、陣取り、縄とびなどの外遊び、お手玉、おはじき、あやとり、人形ごっこなどの室内遊び、竹や草木を材料にして作る手作りの遊びや草花の遊び、遊びの中で使われている唱え言葉やわらべ唄の類」すなわち「(高度に文明化された遊びではなく) 子どもの遊びごときのもの」である¹²⁾。藤本が注目するのは、それが、ただ保守的に守られて自動的に繰り返されている行為ではなく、その中で、子どもたちが熱中し、主体的に入り込み、自分たち自身の世界の法則を創り上げていくことの価値なのである。

子どもの遊びが作り出す「子ども文化」は、人間文化論の立場から遊びの価値を論じたヨハン・ホイジンガの指摘する「遊びの形式的特徴」と合致しており、その価値がさらに裏付けられる（ホイジンガ 1973）。ホイジンガは、人間が生きる場には様々な芸術文化・生活文化が形作られていくが、その源はすべて「遊び」にあるとする。「遊び」の形式的特徴からみると、大人の遊びも子どもの遊びも変わらず、「限られた時間・空間」の中で成立するものであり、その中だけで了解される「ルール」が必ず存在している。そして、遊びの中に遊ぶ者は、時のたつのも忘れて最高度のまじめさでもって熱中、熱狂し、「世界（真理）」と一致し、何ものにも束縛されない「精神の自由」を経験する。ただし、それはルールを分かり合える者が行って始めて実現される。この特徴に当てはまる行為は究極

のところ、「何ものかを求めて競い合う」もしくは「より美しいものを求めて表現する」のいずれかの欲求から発生している。その欲求を、限定された遊びの時間の中で表現するところに、人間の豊かな文化は生まれる。このホイジンガのプレイ理論を背景にみると、子ども時代の遊びへの熱中は、長じて、人間らしい文化性豊かな暮らしを築く基礎を育むものでもあることが理解される。

さて、藤本が指す「子ども文化」の数々は、1960年から1970年半ば頃までは、「街角文化」として、都会の子どもたちの生活の中にも、生き生きと生きていた。「街角文化」の中の子どもたちは、メンコあそびや缶蹴りなどに代表されるように、集まった人数や年齢、遊びの習熟度、場所などに応じて柔軟にルールを変え、技を競い合ったりしながら、ふれあいを深め、独自の文化世界を創り上げていた（畑中 2002）。そうした「街角の遊び文化」は、1970年半ば頃から、じょじょに消えていく。都市化されていく子どもたちの暮らし、「受験戦争」と呼ばれる時代、子どもたちの生活時間の中から「群れて遊ぶ時間」がだんだん減っていった。子どもの遊び集団が小さくなり、崩壊していった。それとともに「街角の遊び文化」は消滅した。

「消失」には二つの層があると考えられる。一つは、群れによる「戸外の遊び」が消えていった。現代でも、子どもは子どもたちなりの方法で遊ぶが、しかし、戸外での外遊びの風景はすっかり減った。もう一つは、「街角文化」が栄えていたころは「日暮れ時」まで自由にあった「子どもの時間」が、おけいごとなどのスケジュール化で「子ども文化」を享受するための時間が減ったということである。

本来的な「子ども文化」の創造的価値を考えれば、子どもたちの生活世界の中に、もう一度「街角の遊び文化」を取り戻したい。しかし、もちろん、「伝承遊びを遊ぼう」と形だけをなぞっても、それは形骸化したものである。生活の中で生き生きと子どもたちに遊ばれていなければ、力あるものとはならない。問われるべきは、失われたものの本質である。では、取り戻すべき本質は何なのであろうか。

2-2. 「身体性」という価値

「街角の子ども文化」の消滅をもたらした原因には、

様々な社会環境の変化が絡み合うと考えられるが、一つの大きな要因は、情報化の進展であろう。子どもたちは集わなくとも、家に居ながらにして、いろいろな楽しみがある。放課後の時間は、一人でいてもテレビやゲームが過ごさせてくれる。友達との遊びも、その場に座り込んでのゲームが主役となる。もともと、こうしたゲーム遊びが、子どもたちの主体性や自律性によって支えられ、彼らを没頭させる力をもつということにおいては、子どもたち自身による「子ども文化」の側面を持つのではないかという指摘はある。つまり、彼らは、それが「面白いから」遊ぶのであり、わかりあえる友だちを誘って遊ぶ。その中で、個々が技を磨く。また、カード・ゲームの「工夫して集める」という点は、郷愁漂う「めんこ遊び」や野原の「虫取り」遊びと変わらない¹³⁾。そういう意味では、現代の子ども達に人気の遊びの中で、子どもたち自身、熱中し、自分たちなりの技を開発し、遊び、工夫していると言えるのかもしれない。では、何が最も違うか。

一つは「身体性」という点であろう。遊びが、身体全体で遊ばれる「群れ遊び」ではなくなり、個を中心とする密やかな遊びへと転じ、「遊びを通した身体性を実感する機会が、今の子どもにはすくなくなっている」¹⁴⁾。このことから、身体を使つての開放感、身体を通すからこそ感じられる微妙な相手との距離感などが失われた。

人間は Mind with Body、天使は Mind without Body という捉え方が西洋にはあるが（アドラー 1997）、まさに、「身体」があるということが、人間が人間であることの本質の一つである。「身体」を通じて、人間は様々なものを感じ受ける。誰もが、誕生以来、「身体」を抛り所として、それを足場として、その人が生きる「環境」を形成していく。自分という身体をとりまく環境との関わりの中で、知覚し、自分と他者との関係性を知り、距離感を得ていく。そして、身体から感じるものが豊かであればあるほど、言葉の豊かさも生まれ、文化的に生きる礎が育まれるのである¹⁵⁾。この「身体全体を使って」という性質は、従来の街角の子ども文化、子どもの群れ遊びの中には、ごく自然に伴うものであった。この点は、現代の子ども達が興じるカード・ゲームやコンピュータ・ゲーム中心の遊びと比して、重要な差違点であるといえよう。

2-3. 「時間性」という価値

「子ども文化」の消失により失われたもう一つは、子ども時代に持つべき時間の価値である。

この点について、古田足日は、子どもが「遊び」の中に遊び込むときに生まれる「時間・空間」とは、子どもにとっての一つの「世界」、特別な「もう一つ」の世界であり、そこには特別な時間―充実した時間、豊かな時間―があることを指摘する（古田 2003）。たとえば、砂場に座って一人黙々と砂で山やトンネルをつくって遊ぶ静かな活動においても、あるいは、おにごっこのような活発な動的な活動においても、子どもたちがそこに熱中するのは、それが、今現在のその子どもにとって、「おもしろい」「楽しい」からである。そして、「おもしろさ」「楽しさ」を感じる所以は、そこで自分自身が生きている・生かされている、すなわち、「自分自身を豊かに表現している」という自分と出会っているからである。

その遊びが、おもしろければおもしろいほど、つまり、自分自身が表現されていればいるほど、精神の集中・躍動に満たされる。たとえば、竹とんぼを上手にとばすことができなかった自分が、何回も何回も繰り返して作り直し、まめをつくりながらとばして、ようやく「わあ、とんだ」という瞬間の気持ちの高揚感に満たされるとき、面白さは、「深い面白さ」となる。「とばしたい」という思いに取りつかれ、竹とんぼと一体化している子どもが経験している時間は、極めて「純粋化された時間」である。古田はこれを、その子どもが求める「世界」と一致しているという意味で、「美的な体験」という言葉で捉える。おなじ「美的な体験」は、たとえば「かいじゅうごっこ」をしている子どもの姿にも見いだせる。そして、子どもの頃にどれだけ「美的な体験」の時間を経験したかが、その子どもの将来にわたっての行動の規範や美意識の源となるのではないかと指摘している。

古田が説明するような「精神の集中・躍動・美意識」の経験は、今日の電子媒体のゲーム遊びにおいても経験可能なことかもしれない。しかしながら、古田が以上のような考え方を展開するにあたっての事例を「竹とんぼ」にしているように、その熱中の感覚の源にあるのは、竹という自然の素材に手を入れて工夫して形を作ろうとする人間（子ども）の働きかけであり、それが、身体感覚を必要とする遊びであるがゆえ

に、より深いものをもたらしてくれる、と解釈することができる。竹とんぼをとばすことができる、ということは、竹とんぼを回して空中へ放すタイミングと力加減が、うまく空中に飛ばすために必要な法則と一致するようになるということである。「とばしたい」という思いに支えられて、子どもにとっては難しい技(仕事)に、自分自身の持てるすべての創造力を使ってできたという思いこそ、その子どもにとってかけがえのない高揚感をもたらし、人生を切り開いていく根源となる有能感を育むことになる。

このようにみえてくると、子ども時代の遊びはやはり大切であり、人間として生きるにあたって望まれる力を引き出すためには、子どもたちがどのような遊び(素材)に出会うかが大切になるが、その点において、従来の「子ども文化」の世界は、それを内包していたということではなかろうか。

本来、子ども時代とは、大人になると求められる義務や生活の必要による束縛に切断されることのない、遊びの時代であり、「純化された時間」の恵みにひたることのできる時代である。遊びの中にどっぷりとつかって、十分に自分の気持ちを表現し、何かができるようになっていく自分にであっていく時間は、時計によって正確に刻まれていく時間とは全く違う「もう一つの内的な時間」である。この「内的な時間」の経験を、忙しく切り刻まれる時間に分断されることなく、十二分に持ち、「精神の集中・躍動・美意識」をたっぷりと心の栄養としていくことこそ、子ども時代の特権である。子ども時間のスケジュール化は、そのような豊かな時間の縮小をもたらしていると考えられる。

さらに、かつての「子ども文化」ならではの時間価値について、次のような点も指摘されよう。街角の「子ども文化」の中の遊びを断ち切るのは、「夕暮れ時」であった。この「遊びの終わりの夕暮れ時」の何とも言えない寂しさの感覚も、「戸外の遊び」が減るにつれ、失われたと考えてよいであろう。「夕暮れ時」を感じる時には、夕焼けの美しさを子どもなりにも感じたり、一日の時間の流れを感じたりしたことであろう。また、「夕暮れ時」の「あやしげな感じ」というものを感じることは、目に見えるものの向こうに「目に見えない何か」を感じる時間であり、感受性を豊かにしていくという効果もあった。また、地域の暮らしの中で様々な生活行事や、まつりが生き生きと息づい

ていた時代で考えれば、「七歳までは神のうち」である子どもに、まつりの中で大切な役割を担わせる、という地域による子育ての知恵があった。こうした生活行事やまつりの文化の中で継承される「子ども文化」の中で、子どもたちは、自らが主人公となりながら、祖先の時間・歴史の時間、あるいは神々の気配を知ることでもできたのであった。

このように、子どもの内面の中で充実していく純化された時間、そして、厳かなものと純粋に出会う中で感受性を豊かにしていくという二つの意味において、子どもの「時間」の豊かさが、「子ども文化」の縮小に伴い、失われた。こうした時間価値の変質も、もう一つの、現代の子どもたちの生活における「子ども文化」縮小の大きな損失なのではないだろうか。

男女共同参画社会がすすむにつれ、夫婦ともに働く世帯も増え、子ども達は忙しい大人の生活に合わせて、早くから時計の時間に刻まれる生活を余儀なくされている。このような子どもの育ちの中で、子どもが本来経験すべき「時間性」をどう取り戻すかが、「子ども文化」消失の中で考えるべき、もう一つの課題ではないだろうか。

ここに指摘した「身体性」と「時間性」の価値が、本来の「子ども文化」の消滅によって、子ども時代の経験の中から減じているとするならば、「子ども時代の空洞化」が心配される。それは、子どもの発達の危機であり、社会の将来に向けても懸念が深まる(熊谷1993)。従って、本来的な「子ども文化」が持っていた価値——すなわち、身体性を伴いながら、子どもたち自身が自らの遊び方を作り、そこに没入することによって、子どもならではの時間性を獲得していく遊び文化——を子どもたちの生活世界の中に少しでも取り戻すため、心ある大人が何らかの働きかけをすることには現代的意義があると指摘できよう。

では、その一つの手だてとして、次に、現在の体育科教育が持つ可能性を検証する。

3. 体育科教育の現在

3-1. なぜ体育科教育に着目するのか

まず、なぜ本稿で「体育科教育」に着目するのかを最初に整理しておきたい。①体育は、「身体」を動かして遊ぶ「運動遊び」が基本的に重要である。前節において指摘した「身体性」の価値という観点から、

「子ども文化」が担っていた内容をふんだんに含んでいる。②体育は、子どもが「最も好きな教科」に挙げる教科である。熱中し、不確実性の中に挑戦していくことを本来とする「子どもらしさ」（佐伯 2003）を、自然に発揮しやすい科目だからであろう。それは、「子ども文化」に内包されていた「子どもらしい時間性」の経験とも考えられる。③生涯にわたる健康・生きがいとの関わりにおいて「スポーツ」「運動」は、現代の重要な課題である。その基礎は、身体の発育発達理論からみて、幼児教育・小学校体育において育まれることから、体育科教育の重要性が理解される。折しも、平成 24 年 3 月に文部科学省によって「幼児期運動指針」が示され、学童期だけでなく幼児期の運動・身体作りの必要性への関心が高まっている。④「コミュニケーション力の向上」を培うことが、社会力・人間力の向上に必須な教育課題である現代において、身体を通しての直接体験が深まる中で、人と人とのコミュニケーションや競争・協働を学ぶことができる体育は、「確かな学力」「豊かな心」「健康・体力」の「生きる力」すべてを育むことができる教科としての期待が高い。その意味でも教育の充実が求められる科目である。⑤子どもの「体力低下」と、運動する子どもとしない子どもの「二極化傾向」は依然深刻であり、その改善をはかり、子どもの健康な育ちを支える上で、重要な科目である。

以上のことから、体育科教育の充実、子どもの健全な育ちに不可欠であることが指摘される。そして、中でも「身体性」という価値において、とりわけ、ここで問いたい「子ども文化」との親和性が高い。子どもたちの暮らしから失われて危惧される本来的「子ども文化」の活力を、体育科教育の充実を通して、かれらの「子ども時代」の生活の中に取り戻し、「子ども時代の空洞化」を緩和していくことができるのではないか。また、その意義は大きいのではないか。

そこで、ここでは、指導内容が体系化している小学校の体育科教育の実際について、以下検討を行い、「子ども文化」の再生との関わりにおける体育科教育の価値を考察していく。それは、体育科教育の教科内容を深めるという観点からも現代的な意義がある。

3-2. 今次学習指導要領体育科教育の方向性より

まず、現在の体育は、理念的にどのような考え方が

重視されているかという点から検討してみたい。

現行の学習指導要領は、平成 23 年 4 月より、小学校において全面施行されている。その特徴は、「豊かなスポーツライフを形成していくための基礎を育む」という姿勢を明確にしていることにある。そのためには、なによりも、「運動・スポーツをして楽しい」という思いの原点を作ることが必要である。鍛錬やトレーニング的な体育ではなく、「楽しい体育」の経験が積みまれていくことが大切である。こうして、現行の体育は「楽しい体育」が大事とされるが、そこで目指されている「楽しい体育」は、ただ遊んで楽しいというのではなく、本物と出会っていく、本当の意味に気づいていく中で感じる奥深い楽しさが志向されている。

たとえば、バレーボールの学習で、「みんなが同じように関わって、楽しくできる」ことだけを念頭におくと、「ビーチボール等を使ってボールを軽くしてしまい、さらに空中にあることだけを競い合うような『ボール弾きゲーム』」（松田 2012）となる可能性がある。実際、「楽しい体育」が志向された当初（1977 学習指導要領）は、子どもの体育嫌いを作らないという観点から、子どもの「できる」「できない」を顕在化させるような体育ではなく、表面的・表層的な「楽しい体育」が志向された。しかしながら、そうになると、『バレーボール』として長い時間かけて育まれてきた、人間の財産＝真正の文化の学習にはならない」（松田 2012）のであり、バレーボールの本質的な面白さに至ることはできない。

バレーボールの本質は、2つのチームがそれぞれのコートに分かれて入り、「相手コートにボールを落とせば得点」を積み重ねることにある。パスは、そのための手だてである。このことに、子ども自身が気づくとき、自分のチームが勝つためにはどのようにパスをすればよいかを様々に工夫することになる。教師は、バレーボールの本質である攻守の攻防の楽しみの中で、パスの仕方に気づけるような教材の工夫を行い、子どもたちが夢中になってバレーボールの本質的な面白さを経験できるよう指導することが求められる。そうしたプロセスを学校体育の中で保証することが、運動・スポーツの魅力の深まりを知り、「どうしたらより楽しくなるか」を考えながら工夫していく姿勢を作り、「生涯にわたる豊かなスポーツライフ」の基礎を培う。このように、現行の体育科教育は、基本的に

「楽しさ」重視だが、表面的な「楽しさ」ではなく、「より深い遊び」へ向かうために、教師は児童にどのように教材を提示すべきかが課題となっているのである。

そのために、体育で扱われるそれぞれの運動・スポーツの「本質的な面白さ」を問い、それを中心においた授業の工夫が求められることになる。子どもたちは、各単元の「本質的な面白さ」に配慮された教材に触れ、その面白さに引き寄せられて、運動（遊び）に熱中し、精神の躍動を感じ、心を開放させていく。しかも、体育学習では、かならず他者との関わりがある。そのため、身体を通して他者と関わる中で、仲間と教え合ったりする喜びが自然に生まれてくる。そして、運動（遊び）が白熱していけば、自らルールを修正して、合理的な動き方を発見し、充実感、達成感、開放感をたくさん経験していくことになる。つまり、「本質的な面白さ」を内在した教材を誘因として、自分自身の身体を拓き、他者との新たな関係性を作り出し、豊かな育ちへとつながっていくのである。

このような体育授業の方向性を見ると、「豊かなスポーツライフの形成」を目指して、「単に楽しく身体を動かして時間を過ごす」ではなく、「本質に根ざした、より深まりある楽しさ」を志向しようとする現在の体育科教育のあり方、そのために「本質的な面白さとは何か」から発想しようとする体育科教育自身、従来の「子ども文化」の世界が子どもたちの育ちの中で培っていたものを孕んでいると捉えることができるのではないだろうか。

現行の学習指導要領においては、各運動領域で「何を学ばせるか」についての内容が明確に示され、それを学ばせるための教材の工夫を通じて、「より深い楽しみ」に向かう授業設計が求められている。そのことに真摯に向かうとき、「本質的な楽しみ」の世界へ子どもたちを引き入れ、子ども本来の「遊び文化」の力を創造していくことへとつながると考えられる。

3-3. 体育授業における子どもの学びの実際

次に、体育学習の実際の事例から、「子ども文化」が従来持っていた価値を、子どもたちの育ちの中に取り戻す体育授業の可能性を検討する。

次に挙げる事例は、『体育科教育』誌の中で紹介された授業例である。本誌は、現場の教師や研究者、行

政関係者らによる「体育科教育」に関する研究記事を掲載する月刊誌である。新しい学習指導要領が小学校において全面実施となった平成23年4月号～平成24年7月号に掲載された記事の中から、「ボールゲーム系運動」に対する現場での取り組みについて検討し、とくに子どもたちの熱中度、集中度、授業の達成度が高かったとされる授業例からとりあげる¹⁶⁾。

この事例は、中学年で学ぶゴール型のボールゲームへとつなぐ授業となっており、ゴール型ボールゲームの面白さである「シュート」の感覚を楽しむための「まとあて」をゲーム化し、さらに、ボールゲーム運動に必要な「ボールを持たないときの動き」が子どもたちに自然に習得されていくことをねらいとした授業である（鈴木2011）。授業の展開プロセスは以下のよう

【事例】1年生の「まとあてゲーム」（12時扱い）

① 最初に、半径2mの円を描く（教師の働きかけ）。一人1個のボールを持ち、一重円の外から3つのまとにボールを投げ当て、「全部のまとを早く倒したチームが勝ち」という「的あてゲーム」をする。10人ずつの4チームをつくり、4つのコートに分かれて行う。「まと」は、1チームにつき、一斗缶を2缶積み上げたものを3組用意した。→「まと」をおく場所を、とくに指定しないで始めたところ、やがて、ラインの近くに「まと」を並べておくチームが続出するようになった。そこで「もうちょっと難しくないよ、面白くないよ」という言葉が子どもたちの方から出る。

② 「じゃあ、的を置く場所は『真ん中ら辺』にする、というルールにしよう」と、子ども達の方から意見がでる。

→そこで、教師は、半径2mの円の「真ん中ら辺」に、もう一つの円を描き、ゲーム再開した。すると、今度は、子どもたちは、「真ん中ら辺」の中に置く的の置き方の工夫に興じるようになる。横並びに3つ壁のようにならべて、一方から思いっきり投げ入れる作戦や、ほどよく間をあけて縦に並べ、ドミノ倒しを狙う作戦。高く積み上げて、下の一つを狙って一挙に倒す作戦など、チームによる作戦が続出して盛り上がる。

③ やがて、「攻めと守りにわかれてまとあてゲームにしよう」と子ども達の方から発案される。

→ 二重円のドーナツ状の部分に「守り」が入り、円の外にいる「攻め」側は、「守り」をかわしながら的をあてる、というゲームに変化した。3分間で攻守交代して点を競い合うことにし、まとの置き方や、ボールはわざと相手にぶつけてはいけない、ボールは一人1個持って始める、得点したら自分で得点版に点数を入れに行く、などのルールが子どもによって決められた。子ども達は、自分たちで作るゲームの中でよくもめたが、その中で「ルールを守ってこそゲームは面白い」ということをし、自分たちで発見していき、攻め方のコツも自分たちで見つけていった。

④ 最後は、ボールを一個にして対戦する「パス型」ゲームへと遊びが深化した。

→ 円のまわりをぐるぐるまわって味方に手渡しして、マークが外れたところでシュートする動きや、反対側にいる子にパスをする作戦など、いろいろな工夫が子どもたちから生み出されていった。自分たちでパスの「練習」をする風景もみられるようになり、この単元は白熱していった。

単元後半には、1年生であっても子ども達だけでどんどん学習を進められるようになり、充実したグループ学習が成立し、単元が終わる段階では「もっとやりたい」という声が、子どもたちから口々に発せられた。

この授業は、学習指導要領の低学年「ゲーム」領域に明示されている内容に基づいており、体育として求められる学習内容をしっかりと含みながら、その全体は、子どもたち自身がゲーム遊びの中に入り込み、自分たちで遊び方が創造されている。文中に下線を施した箇所は、子どもたち主導でこの遊びが展開していることを示すものだが、運動遊びの中で、体育として必要な運動の技術が習得されながら、子どもたちが「精神の集中・躍動」を感じ、ボールが的にあたった時の快感やルールを守ることに伴う「美意識」が育てられていることがわかる。そうして、「動ける身体」を獲得し、身体と身体をぶつけあう中で、いろいろなことを感じ、感じたことから発想し、自分たちの遊び方をさらに進展させていく。こうした特徴からみる限り、

この授業内容は、「子ども文化」が本来有する根源的活力と共通のものが見いだせる。

こうした授業展開を可能にした背景には、教師の働きかけがあることに注目すべきであろう。

まず、教師は、低学年の子どもにとっての「ボール遊び」の面白さの根幹は、単純に「的あてにある」と捉えた。「的あてゲーム」は、シンプルな遊びであり、どんな子どもも熱中する。弓道やアーチェリー、射撃といったスポーツ種目を考えれば、それは大人にも普遍的な文化である。

しかし、ルールがなければ面白くない。そこで、「半径2mの円の外から」という限定をつけた。これで「遊びの空間」が成立した。そして、この「限られた空間」の中で、どのように遊ぶことが最も楽しいかが、「遊び手」「プレイヤー」の子どもたち自身によって、遊びながら、自分たちで発見されていった。

遊びの発展に欠かせないのは、同じグループになった仲間存在である。プレイする中で、いろいろなアイディアが出て、「自分たちのゲームの仕方」が形成されていった。4つのチームに分けることで、「他のチームに勝ちたい」という思いが、子どもたちの中から自然に生まれ、より上手に事が運ぶ方法を発見したり、それぞれのチームが公平になるようにルールを調整する工夫が生まれていった。そして、ゲームをしながら、「あいているスペースを見つけて動き」「相手をおかわしてシュートする」というゴール型ボール運動の本質的面白さを習得していった。

「最初に2mの円を書く」という教師の設定から遊びは始まり、「一人1個のボールを持たせる」「的は音がして楽しいものにする」という教師の工夫が、子ども達をこの遊びの世界の面白さに引き込むことになったと考えると、やはり教師の働きかけの力は大きい。そして、「的は真ん中ら辺」となったときに、そこに円を描き、ドーナツ状のコートにした教師の配慮も、次の遊びへの展開を生み出すきっかけになったのではないだろうか。このような、様々な教師の「場の設定」の結果として、子どもの技能が高まり、共に学びあい、満足感の高い授業となり、運動への愛好的姿勢が高まったと考えられる。「的あて」という遊びの単純さが子どもの熱中を引き出し、遊びは子ども達自身の手によって、より複雑で高度な戦略を求めるものへと変形していった。

松田(2012)は、これからの体育の学びのあるべき方向性として、「プレイ量」のようなものではかれないか、と提起している。「プレイ量」とは、「運動そのものを行う負荷量」「子どもたちの熱中度」「子どもたちによる自律的展開の密度」などによってはかられる「面白さ」と解釈されよう。この観点からみれば、この授業はまさしく「プレイ量」の高い授業である。だからこそ、単元の終了が告げられても、子どもたちから「もっとやりたい」の声が挙がり続けたと考察される。

この事例にみるように、体育科授業の中には「子ども文化」が従来持っていた、子どもたち自身の創造していく力を経験させる要素が詰まっている。従って、子どもの育ちの中で「子ども文化」のエネルギーを取り戻すための体育授業の可能性が指摘しうるのではないだろうか。

とくに、現行の学習指導要領では、子どもたちの運動量を確保し、運動技能の習得を促進することはもちろん、子どもたちが、主体的に意欲を持って目の前の課題に立ち向かい、よりよい方法を考えて見つけ、仲間と協力して「自分たちなりのやり方」を発見していく中に、達成感・有能感を感じさせ、運動・スポーツに対する愛好的な姿勢が形作られるような工夫が求められている。それをねらいとして、子どもたちが熱中するゲーム性ある教材が教師によって様々に工夫されている。体育授業に期待されるところはますます大きい。

4. 「子ども文化」を引き出す大人のまなざし

前節において、「子ども文化」再生の手だてとしての体育科教育の可能性が示された。体育授業における「プレイ量」を高めるためには、「ただ遊んで楽しい」というような体育ではなく、その遊びの「本質的な面白さ」から教材を発想し、子どもたちの活動の中に「本物のプレイ空間」を生み出していく工夫が必要である。そのためには、前節の事例に見たように、教師の教材の工夫が欠かせない。そこには、教師としての力量が問われると言ってよいであろう。

そこで、本節では、現代の子どもの生活の中に、「子ども文化」の力を再生させていくことに関わる教師の姿勢やまなざしについて検討してみたい。

まず、子どもたちの「プレイ量」を保証する授業者

となるために、何が求められるだろうか。この点について、前節で取り上げた授業を行った鈴木は、このような授業をつくるのに大切なこととして、授業運営を円滑にする丁寧なマネジメント、子どもたちが今どんな課題に直面しているのかを見取る力、それに、ゲーム中の子どもたちへの声かけの3つを挙げ、最も大切なことは、プレイしている子どもたちの立場に立ってみるまなざしであると述べている。つまり、プレイに没頭する子ども達の心に寄り添い一体化しつつ、その場の「プレイ量」を増やしていくような配慮に心配ることが求められると考えられる。

そうした教師であるために必要なことは、各単元で扱う運動・スポーツの面白さの根底にあるものは何かについて、本質的に理解していることであろう。そのためには、現行の小学校体育で生涯スポーツへのつながりが意識され、たとえばボールゲームの動きの理解が、あらゆるボールゲームにも応用されていくことをめざし、その原型を小学校体育の中で学習させることをねらいとしていることに鑑みれば、各単元で扱う運動の本質に関する理解を、より実感を持って捉えるために、教師自身が「遊びを遊ぶ」(スポーツを遊ぶ)ことを喜び、子どもの側に立って遊びの展開を見る目を持っていることが大切と考えられる。つまり、教師は運動が万能で得意でなくてもよいが、少なくとも運動を愛好する心が根底に必要であり、生涯スポーツを楽しむ心を持っていることが望まれる。そして、学習指導要領に明示された運動課題を、課題として一つ一つ提示してそれを習得させるような授業ではなく、遊び心の中に包み込んだ教材を工夫し、子どもたちの遊びの力を引き出すことが求められているといえよう。

もう一つ、体育科教育の考察から注目されるのは、授業の中で採用される教材の素材が、「鬼遊び」をはじめとする、いわゆる「伝承遊び」に着想を得ていることである。これは、学習指導要領に運動の例示として、「多様な動きをつくる運動」および低学年の「ゲーム」領域に、「鬼遊び」が明示されていることによるが、実際に、「鬼遊び」に着目することにより、それに基づく授業の中で、子どもたちが飽きることなく熱中して、躍動感にあふれ、新しい工夫が引き出されていく学びの姿が報告されている。

たとえば、「こおり鬼」をチーム対抗戦型の遊びに教材化した事例がある。「こおり鬼」は、タッチされ

でも復活可能な「お助け型」鬼ごっこで、普通は、「鬼 1 人对鬼以外の人々」という形で展開するが、これを、ボールゲームの「ボールを持たない動き」の基礎としてとらえ、教材化を行った。具体的には、一定の時間内に、「鬼チーム」が相手チームを全員「凍らせる」ことができれば鬼チームの勝ち、一人でも「凍らない」人が残れば鬼チームの負け、というルールでゲーム化した。これにより、単に「身のこなし」「走力」「運動空間認知」を意識する運動としての鬼遊びではなく、ルールをより理解し、時間差やおとり、集団の戦術、悔しさや仲間への意識など、チームプレーの意味や楽しさが、児童自身から内発的に、自然発生的に発見され、主体的に展開されていったという（清水 2012）。

このようにみると、「子ども文化」再生のもう一つの手だてとして、学校や園の活動の中で、「伝承遊びを遊ぶ」ということを忘れずに大切にすることが指摘される。この点については、小学校の教育の土台をつくる幼児期の遊びの中に期待が求められる。

しかしながら、全国の保育者を対象とした調査によれば、若い保育者は、伝承遊びの遊び方を知らず、それを保育の中に取り入れようとする気持ちも少ないことが明らかになっている（穂丸 2007）。伝承遊びは、単純で柔軟なルールを楽しむことのできる優れた「子ども文化」の素材であり、様々な伝承遊びのわくわくした感じを生活経験として持っている世代が生きているうちに、伝承遊びの価値をしっかりと捉え、若い保育者に伝えていく営みは大切である。本来、子どもたちによって遊ばれてきた「伝承遊び」は、「遊びの面白さ」を内在している素材である。従って、保育者が、そうした「伝承遊び」の価値に動機づけられ、様々な「伝承遊び」を子どもたちとともに知り、遊ぶという営みは、自ずと保育者自身の遊び心を豊かに築いていくことへとつながっていくと考えられるのではないだろうか。

ただし、「伝承遊びの復興」については、考えなければいけないことがある。それは、「子ども文化」が大事という使命感から、「伝承遊び」を大人が嬉々として教える。それを「教わる間」、子どもたちは、一応喜んだり、楽しんだりしている。終わった後、感想を聞くと「楽しかった」「おもしろかった」と答える。しかし、その後で、「おじさん、もうこのあとは自分

たちで遊んでいい？」というふうに子どもたちがいう、という話である¹⁷⁾。これは、保育の場面でも「自由遊び」の時間の後に、子どもたちが「自由に遊んで良い？」というふうに聞いてくるというものと同じである。大人による「伝承遊びの推進」は、こういう状況に陥る可能性がある。

大切なことは、きっかけとしては「伝承遊び」が一つの手だてとなるかもしれないが、めざすべきは、「伝承遊びの復活」そのものではなく、「子どもが熱中し、集中し、美意識に満ちる」という時間を、どう暮らしの中で取り戻すか、ということである。それは、そもそも「その部分だけ取り出して磨く」というものではない。日々の生活の中の、生活の仕方、感性と関わるものである。

このことに鑑みても、子どもたちと日々接していく保育者・教師はもとより、子どもを取り巻く大人たちの生活意識の持ち方、生活文化の日頃の豊かさが問われるということである。究極的には、大人自身が、自らの暮らしの中で「熱中し、精神の躍動を感じ、美意識に満ちる」というこだわりの時間を持っているかが、子どもの遊びを見つめる眼差しへの豊かさへと通じるものと考えられる。

われわれ大人も、「身体を有する精神（Mind with Body）」である。子どもとともに「身体性」を取り戻し、身体を通じて感じる心を深め、「時間」を取り戻す暮らし方を意識することが、人間として豊かに生きるということではないだろうか。そういうまなざしで子どもとの関わりをみたときに、単に「情緒的価値」をもたらしてくれるという意味での子どもの価値から、「人間としての存在価値」を振り返らせてくれるという意味での子どもへの理解が深まる¹⁸⁾。子どもとともに「熱中し、集中し、美意識に満ちる」という生活をどう作っていくのか。このまなざしが、実は、「子ども文化の再構築」を可能にし、幸福な生活文化を築く一歩となるのではないだろうか。

5. まとめにかえて——今後の課題

20 世紀は、「児童の世紀」として幕をあげ、子どもの人権が確立され、女性の地位も格段に向上した。産業化の推進とともに発生した児童労働も禁止となり、大人が子どものために良かれと思って与える児童文化財も充実し、子どもにとってのパラダイスの時代と

なってもよかった。それがそうならなかったのには、「大量殺戮を伴う戦争の時代」「産業化（商業化）の時代」「情報化の時代」という、これまでには予想されなかった社会環境が、20 世紀を覆ったからであるといっていよいであろう。

しかし、その中でも、次の世代を育み育てる「人間らしい仕事」は脈々と紡がれていく。「人間らしく育てる」ための場としての、保育・教育の場の仕事は、子どもの育ちが難しくなる中でますます混迷を極めるが、一方で、高い理念を持ち、信念をもって「子どもの豊かな育ち」を支える仕事を遂行することが必要であろう。

本稿は、その理念をどう持つかについて、「子ども文化」の本質に着目し、消えゆく「子ども文化」の価値を再構築する可能性という視点から体育科教育を捉え、小学校と幼児保育を結び、それを担う大人であるところの保育者・教育者の在り方について考察した。明らかになったことは、子ども自身にとっての子ども文化の価値であり、現行の体育科教育の志向性は、子ども文化が本来有している価値を内包していることが確認された。そして、小学校の体育へのスムーズな移行を考える中から幼児保育における遊びの質も高められていく可能性が示された。現代において子どもと遊びとの橋渡しをするのは保育者・教員の仕事である。そこで大切になるのは、生活の中で自然に培われてきた子ども文化の力と、その文化の力を認めて生かしていこうとする大人の姿勢である。そして、その価値に大人自身が気づくとき、子どもの暮らしを豊かにするためという範囲を超えて、自分自身の生き方の豊かさにもつながっていくのではないか、という方向性が示された。

一方、「子ども文化」の価値の復興という課題設定の中で、本稿で扱えなかったものがある。それは、子ども文化の喪失によって失われた「厳かなる時間」価値の復興という課題である。この点は、地球環境問題とも重なり合いながら、自然教育や芸術教育のあり方を考えていくということに可能性があるのではないか。そうした分野の担い手と大人がなるために考えるべきことについては、今後の課題としたい。

注

- 1) 中勘助 (2012) : 銀の匙、岩波文庫、p.73
- 2) 同上書、p.108
- 3) 平成 22 年度 小学校 1 年児童数に対する幼稚園修了者比率 56.2% 同じく、保育所（公立と認可）修了者比率 39.1%（出典：日本子ども資料年鑑 2012 KTC 中央出版）
- 4) 同様の問題意識に岩田遼子『現代社会における「子ども文化」成立の可能性』（風間書房）2007 がある。岩田はこの問題について、保育文化の中での再生の可能性を詳細に検討している。
- 5) 『新教育社会学辞典』において「（子ども文化は）大人が子どもに要求しようとする学校文化とも異なる」と記述されている。そのことは理解の上で、なお、本稿では、学校教育の中で子ども文化的要素の復興の手だてを考察しようというものである（新教育社会学辞典、東洋館出版社、1986、p.307）
- 6) 従来、「子ども文化」は「子どもの手による子ども独自の領域」であり、大人からみた「教育的価値」に根ざした「学校文化」とは相反するものとして捉えられてきた（野上 2008、p.267）。しかしながら、あえて本稿では、本文に述べた今日の子どもの状況に鑑みて、保育・教育の営みの中で、「子ども文化」的要素を再構築させるための検討を行う。
- 7) 鶴野祐介によれば、藤本が「子ども文化」という言葉を使った最初は 1966 年のことという。（藤本浩之輔編（1996）：子どものコスモロジー、人文書院、p.189）
- 8) 加藤理によれば、「児童文化」という用語が誕生したのは、1921（大正 10）年の頃。また、川勝泰介の指摘によれば、初出の文献として確認できるのは、蜂地光重『文化中心綴方新教授法』（教育研究会、1922）であるという。（加藤理編（2011）：児童文化の原像と芸術教育、港の人、p.15 / 川端有子ほか編（2002）：子どもの文化を学ぶ人のために、世界思想社、p.9）
- 9) 川端ほか編：同上書、pp.6-7
- 10) 藤本浩之輔（2001）：遊び文化の探求、久山社、p.14
- 11) 同上書、p.45
- 12) 藤本、前掲書、p.41
- 13) 本田和子（2003）：子どもの世界（新谷尚紀ほか編『暮らしの中の民俗学③一生』所収）吉川弘文館、p.59
- 14) 岡本夏木（2005）：幼児期、岩波書店、p.78
- 15) 同上書、p.77
- 16) ここで「ボールゲーム系運動」に着目した理由は以下の通りである。ボール型のスポーツは、従来の種目習得型から、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」と分類されて捉えられるようになり、それまで一般的であった「種目習得型」とは違う指導法が求められる

ようになった。それに伴って、それぞれのボールゲームの「型」の中にある運動の中心価値は何かに関する関心が高まり、その中心価値を児童に学ばせるために教材の工夫が様々に検討されるようになった。また、ボールゲーム系運動（球技）は、器械運動やかけっこなどに比べて、様々な要素が絡まり合うスポーツであり、子どもたちがそれぞれに持っている力を生かしあいながら楽しむことができる「子どもたちにとって、体育の中で抜群に人気」の単位である。そして、球技を楽しく行う力をつけることは、「生涯スポーツ」（豊かな生涯スポーツライフ）へもつながると考えられる。その意味で、「球技の楽しさ」を深める体育は大切であり、そこへの関連性で幼児の運動遊びについて見ることは意義が深いと考えられる。

- 17) 古田足日 (2003) : 子どもと文化、久山社、p.82
- 18) 子どもの「情緒的価値」とは、現代の女性が子どもに対して第一に感じている価値である。しかしながら、これからの少子社会の中では、子どもという存在の「存在価値」そのものから見つめる視点が大事ではないかという考え方が本田和子によって示されている。(本田和子 (2009) : それでも子どもは減っていく、筑摩書房)

参考文献

- 穂丸武臣・丹羽孝・勅使千鶴 (2007) : 日本における伝承遊び実施状況と保育者の認識、名古屋市立大学大学院人間文化研究科、人間文化研究、7、57-58
- 浅岡靖央・加藤理編 (2001) : 子どもの育ちと文化、相川書房
- 岩立京子 (2012) : 幼保小連携の課題と今後の方向性、保育学研究、50 (1)、76-84
- 上野ひろ美 (2007) : 保幼小連携の課題に関する考察、奈良教育大学教育実践総合センター研究紀要、16、109-121
- 岡本夏木 (2005) : 幼児期、岩波書店
- 岡野昇 (2011) : 体育における「学び」の三位一体、体育科教育、59 (6)、32-36
- 太田真理子ほか (2011) : 小学校6年間で展望したゴール型の授業、体育科教育、59 (4)、28-31
- 小畑治 (2012) : 子どもの発達段階を考慮したボールゲームの授業づくり、体育科教育、60 (3)、64-67
- 河合隼雄 (1987) : 子どもの宇宙、岩波新書
- 加藤理編 (2011) : 児童文化の原像と芸術教育、港の人
- 加藤理編 (2012) : 児童文化と子ども文化、港の人
- 川端有子ほか (2002) : 子どもの文化を学ぶ人のために、世界思想社
- 熊谷一乗 (1993) : 子ども文化の危機と環境問題、創大教育研究、3、33-51
- 小林寛道 (2012) : 幼児の運動指針、体育の科学、62 (9)、665-671
- 佐伯胖 (2003) : なぜ、今、幼・保・小の連続か—「子どもらしさ」の回復—、幼児の教育、102 (11)、4-8
- 斎藤和久 (2011) : タグラグビーとフラッグフットボールにつなげるインバーダーゲーム、体育科教育、59 (12)、40-43
- 酒本絵梨子ほか (2011) : ゴール型ゲームにおける「攻防」の楽しさを学ぶ実践、体育科教育、59 (6)、42-46
- 清水将 (2012) : ゴール型につながるゲーム「鬼遊び」の教材づくり、体育科教育、60 (5)、70-71
- 白旗和也 (2012) : 「体育」の基本、東洋館出版社
- 杉岡津岐子編 (2011) : 子ども学—その宇宙を知るために、ナカニシヤ書店
- 鈴木聡 (2011) : 授業研究が支えたボール運動実践、体育科教育、59 (12)、52-55
- 中勘助 (2012) : 銀の匙、岩波文庫 (初版刊行 : 1935)
- 野上暁 (2008) : 子ども学その源流へ——日本人の子供観はどう変わったか、大月書店
- 野口潤也 (2012) : バンダナボールと落下傘ボールで投動作の習得を促す、体育科教育、60 (6)、28-31
- 浜田寿美男 (2009) : 子ども学序説、岩波書店
- 古田足日 (2003) : 子どもと文化、久山社
- 本田和子 (1999) : 変貌する子ども世界、中公新書
- 新谷尚紀ほか編 (2003) : 暮らしの中の民俗学③一生、吉川弘文館
- 本田和子 (1992) : 異文化としての子ども、ちくま学芸文庫
- 本田和子 (2009) : それでも子どもは減っていく、筑摩書房
- 畑中圭一 (2002) : 街角の子ども文化、久山社
- 藤本浩之輔 (1996) : 子どものコスモロジー、人文書院
- 藤本浩之輔 (2001) : 遊び文化の探求、久山社
- 牧正興ほか (2012) : 保幼小連携を深化させる子ども学の充実と教育カリキュラムの開発—連携の現状ならびに課題を中心に— 福岡女学院大学紀要 (人間関係学部編)、13、61-70
- 松田恵示 (2011) : 新しい体育の「学び」のパラダイム、体育科教育、59 (6)、18-22
- 松田恵示 (2012) : 遊びと体育の接点を求めて、体育科教育、60 (8)、14-17
- 溝口武史 (2012) : 保育者養成学生における伝承遊びについての認識について、小田原女子短期大学研究紀要、42、50-58

宮田登 (2007) : 子ども・老人と性、吉川弘文館

モーティマー・J・アドラー／稲垣良典訳 (1997) : 天使
とわれら、講談社

山本洋平ほか (2011) : 授業実践から考えるタグラグビー
の魅力、体育科教育、59 (12)、32-35

吉田尚史 (2011) : 幼稚園・小学校の教育課程における経
験主義的方法論の検討—幼小連携の視点から— 福岡
女学院大学紀要 (人間関係学部編)、12、49-56

ヨハン・ホイジンガ／高橋英夫訳 (1973) : ホモ・ルーデ
ンス、中央公論社

