

論文の内容の要旨

氏名：伊佐野龍司

博士の専攻分野の名称：博士（教育学）

論文題名：多元的概念枠組みに基づく体育授業研究に向けた理論的・実践的研究—球技領域を手がかりとして—

本研究の目的は、ボールゲームを手がかりに、体育授業研究に多元的な概念枠組みを用いることの意義を理論的に抽出し、当の枠組みを検証することである。この目的が導出される背景には、体育授業において生起する児童生徒の学びや出来事に対する教師の意味づけや価値づけが自然科学の枠組みによって一義的に行われている現状がある。もちろん、体育授業実践の合理化・効率化を図るために体育授業研究を主軸に集積された科学的知見は、効果的な教授に向けた教師行動や生徒行動の傾向を明示するなど多大な成果を残した。一方で、科学の色彩を帯びた教授技術の合理的適用に傾倒することで、授業の効率性・効果性を求める言説が一層前景化していった。このような方法論的な枠組みで授業を捉えることは、学習を個人主義的プロセスとして置き換え、教育手段であった教授技術等の教師行動が自己目的化していく事態を無自覚的に推進することとなる。こうした事態はこの事態は既にボールゲーム領域において典型的に現れている。ボールゲームは器械運動系のように自らの身体と対話し、様々な技術に取り組む「動きづくり」にもまして、複数人が「自分と味方」「自分と対戦相手」「自分と用具」などとの関わりながら、自らの行為を決定し、集団で目的を達成していく「関係づくり」による学びが基調とされる。それにも関わらず、技術の効率的な習得とゲームへの合理的適用が求められ、その成果も価値中立的に取り扱われ個人主義的な学習に置き換えが生じている。こうした事態は「誰にとって効率的・効果的なのか」「その学びは何のために行われるのか」といった自然科学的な認識枠組みにおいては掬い切ることができない一人ひとりの児童生徒の学びの意味や価値を捉えるような認識枠組みが蓄積されていないことに問題を見出すことができる。このことは、児童生徒との関係性を基調とする教育の営みに改めて向き合い、その様相を捉えるための認識枠組みを強く要請している。だが、自然科学的視座とその批判という二元論的に捉えるのではなく、これまでの体育授業研究及び球技領域における成果と課題を明らかにした上で必要となる枠組みを呈示する必要がある。なぜなら、体育授業に立ち現れる複雑な文脈状況を読み解くためには学問的に異質な概念枠組みを選択的に適用することが必要となるからである。こうした多義性を享受する多元的な認識枠組を導入することで体育教師に新たな授業研究の方向性を定位し、ひいては教科としての体育の意義や価値を高め、先の問題解決に資すると考えられる。

こうした問題背景から、第1章では、現行カリキュラムの批判的検討から教師の認識に及ぼす影響の抽出を検討した。大要として第一に、手段の目的化であった。近年のエビデンスベースの教育政策等を根拠づける学習科学は、その効率性・効果性に下支えされる技術的妥当性を前傾化させることで、手段であった学習指導モデル等を教育目的にまで押し進める機能を果たしていた。それはコンピテンシーベースに舵を切った現行学習指導要領にも確認されるため主体的・協働的な学び等の学習過程に関する言及が、学習それ自体を目的に置き換えられないか危惧されていた。第二に教育の学習化であった。児童生徒との関係性を基調とする教育の営みが、学習科学が依拠する自然科学的の価値中立的で技術主義的な言説によって、個人主義的プロセスに置き換えられていた。加えて、これらは教育目標・内容に関する議論と共に児童生徒の個別性を希薄化させる機能も果たしていた。以上の検討から、学習の効果・効率を立証するための学習科学の方法論的特性が教育対象の置き換えを促し、教師の認識にも影響を及ぼすことが示唆された。

こうした学習や指導の効果性・効率性の追求は体育科教育学においても着手されているため、第2章では、その方面の主軸を担ってきた体育授業研究を概観することで、体育教師の認識に及ぼす影響について検討を図った。日本の体育科教育学を基礎付けてきた体育授業研究の歴史的動向は「熟練」「名人」と呼ばれるベテラン教師たちの経験即を自然科学の枠組みで捉えることで、効果的な教授の傾向が明らかとされてきた。その功績の一方で、科学的根拠に基づく理論と技術が正当化され、授業がそれらの適応領域としての位置づけに置き換えられていく事態は避けられなかった。近年、自然科学的枠組みによる研究の限界を指摘し、児童生徒の学びの意味や価値を捉える社会構成主義に立脚した体育授業研究も提出されるこ

となり、新たなパラダイムの流れが生まれている。だが、社会構成主義においては、学習主体の思考が構成する対象の現実性 (reality) を追求しても、学習者の身体が感受する対象の臨場性 (actuality) を追求することはできないことが指摘されていた。これらの指摘は、二元論的な枠組みで捉えることの限界を示唆していた。実際、ボールゲームにおいても、この臨場性を読み取ることのできない課題も生じているため解決が急務であった。

そこで第 3 章では、学校体育を対象とした球技 (ゴール型) 指導に関する研究を概観し、それらを学問的原理及び方法論の視点から成果と課題を抽出した。球技指導は諸外国の流れを受け、戦術学習を主とした指導の方向性に舵を切ったが、その効率・効果を学習者の行動や教材を自然科学の方法によって検証してきた。これにより「ゲームの文脈から孤立した技能」をゲームの一状況の中に位置づけることに成功したが、ゲーム理解の段的位置付けであった技術・戦術が正当性を持ち、学習内容論に関する議論を希薄化させ、学習の目的と置き換えられるという、先述の議論と同型を辿った。こうした課題から近年、ゲームにおける戦術課題に対する合理的解決方法の出立を、教師・生徒らの相互作用を通じて意味が生成されていく社会的過程と定位する社会構成主義に立脚した戦術学習モデルも一部提出されるようになり、自然科学的枠組みから生じた課題解決に資する枠組みであった。だが、第 2 章の臨場性に対する課題が残されていた。二項対立的な議論に焦点化するほど、体育において基調とされる身体のありように関する議論を空洞化させ、身体的能力の形成を自明のごとく取り扱う事態が生じる。球技は個性を有した個人が各々の役割を担い目的を達成するという、価値中立的な捉えとは対照的な個別・文脈的な様相を呈するからこそ、その運動する人の知覚体験、すなわち現象学的人間学に立脚した身体性を踏まえた捉えが必要となった。そこで、体育授業において生起する学びに対して知的意味と運動的意味の生成を捉える枠組みとして「多元的概念枠組みに基づく体育授業研究」を立ち上げるに至った。

第 4 章においては、「多元的概念枠組みに基づく体育授業研究」を基礎づける現象学的人間学の運動認識の主要概念を概観した上で、その捉えを可能とする能力の保障についてボールゲームを手がかりに論を展開した。ここでは、現象学的人間学に立脚するポイテンディク示す生命的時間・空間概念共に意味形と価値系による運動の決断等の運動認識、フッサールが示す現象学の時間概念や空間概念、意識の同時変換性について概観した。そして、ポイテンディクの運動理論を前提に、フッサールの現象学を基礎に据えた上で、日本において発展を見せる「発生論的運動学」に立脚したボールゲームの知見を概観したところ、「ボールを持たないときの動き」に関する知見が不十分であることが明らかとなった。さらに、ボールゲームの多くの時間を「ボールを持たないときの動き」に従事することから、「関係づくり」の学びにおける現象的身体の様相を捉えるためには、体育教師に「ボールを持たないときの動き」の創発能力を保障する必要性が浮き彫りとなった。しかしながら、当該の動きがどのような動感図式であるのか開示されていないため、発生論的運動学に立脚し、「ボールを持たないときの動き」の構造分析と発生分析に着手し、その動感図式を開示することに成功した。上述の構造分析・発生分析において提出された知見を含め、「ボールを持たないときの動き」の創発身体知の発生分析を提出することで、当該の動きの創発能力の形成を保障することを試みた。その結果、作成した調査用紙と共感等の相互作用を用いることで、創発身体知の発生分析を可能にすることを実証した。

以上の身体を捉える能力性を保障する枠組みまで提出した上で、第 5 章においては、「多元的概念枠組みに基づく体育授業研究」が体育授業において機能するのか検証した。検証にあたり当事者の関係性の渦に巻き込まれる中で現実性／臨場性を捉えるために、体育教師・児童生徒の「生きられる世界」に入り込む方法として、「同化」と「異化」の二重性を保有する参与観察を用いた。当該枠組みを用いることでボール運動の単元を通じて経験された「役割の相互性」を契機として、児童たちがゲーム中に遂行する「パス」の授受が、当初の〈行為〉レベル (投げる - 捕る) から、自と他の関係性のシンボル (送る - 受ける) へと意味生成する過程を捉えることに成功した。さらに臨場性を捉える観点からは、情動的なコミュニケーションや中盤の位置取りから、他者遠近感能力や定位感といった創発能力を支える諸能力を捉えることにも成功した。

総括として、本研究の主要知見が、①体育授業研究に関する論文検証を行い、成果と課題の抽出による新たに多元的概念枠組みに基づく体育授業研究の呈示、②体育授業における臨場性 (人が身体で感じ取る領域) の追求を可能とする現象学的人間学の導入、③ボールゲームの学びを多元的概念枠組みから記述・解釈することに成功した点にあるとして集約された。