

## レクリエーション・スポーツの教育目的および到達目標に関する研究 —カポエイラのコミュニケーション性を活かした教材づくりに向けて—

細谷洋子(四国大学)

Research on the educational goal and reaching goal of recreational sports  
— For teaching materials making full use of Capoeira's communication —

### 要旨

本研究は、ブラジルの伝統格闘技カポエイラの学習内容を検討し、大学における正課の体育授業の枠を超えて、初年次教育や学生支援に有用なレクリエーション・スポーツとしてカポエイラを実施するための教育目的および到達目標を明らかにすることを目的とする。研究方法は、A大学とB大学における「カポエイラ体験講座」の後に感想を自由に記述させ、カポエイラの学習内容を構成する要素についてKJ法を参考にカードを用いたグループ化・構造化による分析と文献研究である。その結果、カポエイラでは、「身体技能」の学習を通して、(1)「リズム感」(「運動リズム」の形成と「音楽テンポ」へ意識を向けること)、(2)「創造性」(駆け引きのための動きの発見)、(3)「駆け引き」(駆け引きを伴う動きと実践的な間合いの読み方・作り方)が学習内容として位置づけられた。そして、レクリエーション・スポーツとしてのカポエイラの教育目的は、「カポエイラ固有の身体技能の学習と集会型ゲーム『ホーダ』の実施を通じて、仲間とコミュニケーションを図り、協力し合い、楽しむこと」となった。また、到達目標は、「①固有の身体技能の学習を通して、基本ステップ『ジンガ』に関連する運動リズムを自分なりに形成し、音楽テンポへ意識を向けて動くこと、②組手『ジョゴ』では駆け引きの動きを工夫し、相手とコミュニケーションを図ること、③集会型ゲーム『ホーダ』では協力し合い、一体感を高めるよう働きかけること」となると結論づけた。

**キーワード** : レクリエーション・スポーツ、カポエイラ、教育目的、到達目標、非言語コミュニケーション

### 1. はじめに

大学全入時代を背景に、大学教育はユニバーサル段階に差し掛かり、大学教育の質的転換が迫られて久しい。そして、学士課程教育の構築の観点から、大学体育の役割が改めて見直されている(森田ほか,2016)。

そうした中で、大学における初年次教育の手段として、スポーツやレクリエーション活動が活用され(春日ほか,2016; 児玉・奥

田,2017; 西田ほか,2009; 高村,2018)、学生間のコミュニケーションの促進におけるスポーツやレクリエーション活動の有用性が注目されている。

また、国内の多くの大学では学生支援が重要課題とされており、レクリエーション・スポーツの活用への期待も高まる場所である。

実のところ、日本学生支援機構によれば、大学における学生支援は修学面における支援が

中心であり（独立行政法人日本学生支援機構、2015, p.12）、スポーツやレクリエーションを通じた組織的な学生支援の取り組みはまだ低調のようである（小倉, 2014）。しかしながら、学生支援として正課外におけるレクリエーション・スポーツの活用が先進的に行われている米国大学では、キャンパスすべてが学びの場であるという観点から、正課外の併用カリキュラムの成果を踏まえた米国レクリエーション・スポーツ・プログラム（recreational sports programs、以下 RSP）<sup>注1</sup>の展開がなされている（小倉, 2014）。具体的には、学生数 5000 名以上の大学で 71%、5000 名未満の大学で 87%が、RSP を行っている<sup>注2</sup>。

こうしたスポーツやレクリエーション活動を活用した初年次教育ならびに正課外の学生支援は、既存の国際スポーツとして行われている種目以外にも、経験による能力差が比較的少なく、気軽に楽しめ、人間関係づくりに役立つレクリエーション・スポーツが有用であろう。

そこで本稿では、今後、社会的要請を背景に、大学における正課体育授業の枠を超え、大学における初年次教育や正課外の学生支援に活用できるようなレクリエーション・スポーツの展開を積極的に行うことが求められるという視点に立つ。そうしたことから、本稿では、レクリエーション・スポーツの一事例としてブラジルの格闘技カポエイラを取り上げる。

カポエイラとは、約 350 年前に、ブラジルにおいてアフリカ系奴隷らによって創出された格闘技である。カポエイラは、二人組（組手は「ジョゴ」と呼ばれる）で駆け引きをしながら蹴りとよけの攻防を展開するが、ノックアウトは原則として行われない。その駆け引きではフェイントを駆使して相手の動きを誘導し、優位な形勢を引き出す狡猾さや、蹴りをよけながら不意をつく展開をするといった即興

的な創造性の発揮が重視される傾向にある。つまり、カポエイラにおける組手「ジョゴ」の目的は、勝敗の明確化ではなく、駆け引きの充実と創造性の探求にあるといえる。その際に重要となるのが「マリーシア」という「狡猾さ、機転が利く」を意味する理念である。いわゆるフェイントに限らない、組手「ジョゴ」中の多様な場面で見受けられる戦略的な流れや振る舞いの基軸となる重層的な概念である（細谷, 2017, p.39）。実践者同士で共有される望ましいカポエイラの組手を意味する「マリーシアのあるカポエイラ」には、カポエイラ固有の面白さが凝縮されており、「マリーシア」は良い組手「ジョゴ」の判断基準とされる（細谷, 2015, pp.87-88; 細谷, 2017, p.40）。

また、カポエイラの組手「ジョゴ」は、ホーダと呼ばれる人垣のような円（以下、集会型ゲーム「ホーダ」とする）の中で行われる。その場を囲む人々の中に複数の楽器奏者と歌い手（リード側と合唱側）もあり、常にリズムカルな音楽を奏でている。このようにカポエイラは組手「ジョゴ」の目的と実践形式において、競技スポーツとは異なる固有の特徴がある。



図1 カポエイラの集会型ゲーム「ホーダ」  
（2016年3月、筆者撮影）

ところで、レクリエーション・スポーツの捉え方については、多岐にわたるが、競技スポーツとの志向性の比較において理解される傾向にある（小川, 2004）。高度化・専門化する競技スポーツに対して、楽しむために行うスポーツがレクリエーション・スポーツであるという見方である。勝負の追求ではなく、「楽しさ」を追求することがレクリエーション・スポーツの特徴であり、その活動を通して参加者同士コミュニケーションをとることが目的とされる（小川, 2004）。

それに従えば、カポエイラは勝敗の明確化を第一義的な目的としない点と、組手「ジョゴ」では駆け引きの充実が図られる点において、レクリエーション・スポーツを志向する性格を潜在的に有するといえる。

カポエイラは、先述した理念「マリーシア」を基軸に一般の競技スポーツとは異なる価値観で行われている。カポエイラは格闘技であるため、1分～3分ほどの組手「ジョゴ」において、文脈によっては競技的に勝敗の明確化を志向する瞬間もあるが、相手の様子に応じてレクリエーションに行う場合もある。いつどのタイミングでその目的が切り替わるのかは客観的に判断できない上に、レクリエーションな振る舞い<sup>注3)</sup>自体がすでに駆け引きの範疇であったりする。そのため、カポエイラの組手「ジョゴ」での駆け引きでは、競技性とレクリエーション性が常に交錯するのである。

また、相手の意図を表情や動きの流れから読み取りつつ即興的に対応していく駆け引きは、非言語コミュニケーションそのものである。相手のスキルレベルも含めて様子をよく観察した上で、駆け引きを楽しめるように、そして、時に見ごたえのあるものになるように配慮しながら、適宜動き方や振る舞いを即興的に調整して相手と組手「ジョゴ」を創っていく。こうした駆け引きへの姿勢は、まさにコミ

ュニケーション行為といえる。

ただし、楽しさを追求し、コミュニケーションを促進するレクリエーション・スポーツとして実施するためには工夫が必要である。カポエイラ固有の面白さを損なわずに、むしろその面白さを最大限に引き出して、初学者でも楽しめるようにするには教材研究を行い、改めて学習内容の明確化をしなければならない。

そこで、本研究は、これまでに実施した大学生を対象とした「カポエイラ体験講座」の事例を踏まえ、ブラジルの伝統格闘技「カポエイラ」の学習内容を検討し、カポエイラを初年次教育や学生支援に有用な、学生間のコミュニケーションを促進するレクリエーション・スポーツとして実施するための教育目的および到達目標を明らかにすることを目的とする。

## 2. 研究方法

### 1) 研究方法概要

A大学とB大学の受講生を対象に、約90分間のカポエイラ体験講座後に、後述する4項目について感想を自由に記述してもらった。各記述内容を集計し、カポエイラの学習内容を構成する項目についてKJ法を参考にカードによるグループ化・構造化の分析を行った。グループ化・構造化の際に、恣意性を排除するために人文科学系の研究者1名の協力を得た。

### 2) 自由記述文における4項目の妥当性

本研究は、人間関係づくりに資するレクリエーション・スポーツの教材研究であるため、体育科教育学ならびにスポーツ心理学における理論に依拠し、学習者（特に初学者）にとってのカポエイラの「楽しさ」の析出を試みる。

また、教材研究は、「素材研究（素材解釈）」「学習内容研究」「教材づくり」「指導過程研究」

という段階があり(岩田, 1995, p.128)、本研究では、特に「素材研究(素材解釈)」として、カポエイラについて教材の素材としての特性を把握する。さらに「学習内容研究」として学習内容の構成要素を検討する。よって、本研究は、今後の「教材づくり」のための基礎研究として位置づけられる。

さて、「素材研究(素材解釈)」とは、「授業で取り上げる素材としてのスポーツの分析(そのスポーツの文化的・人間的意味や価値、それが有している客観的な構造や機能的な側面はどのように理解されるのか)」(岩田, 1995, p.127)であり、運動文化としての特性を明らかにすることである。このような「素材研究(素材解釈)」は、その重要性は言及されるが(岩田, 1995, pp.125-126)、具体的な方法については明確に示されていない。そこで、学習内容の構成要素を析出するために、本研究では多面的な観点から「印象に残ったこと」「汎用性」「むずかしさ」「やりやすさ」の4つの項目についての自由記述を受講生に求めた。

まず、カポエイラに関しては、日本における大学体育等のための教材研究としてカポエイラの特性を示した先行研究は皆無のため、本稿では「素材研究(素材解釈)」の第一段階として学習者(特に初学者)からみたカポエイラの特性を捉えておく必要がある。なぜなら、カポエイラの特性は指導者にとっては既知の事実であるがゆえに見逃してしまう可能性があるためである<sup>注4)</sup>。また、「教材づくり」においてカポエイラの特性をスムーズかつ十分に味わえるように学習内容を構成する際の留意点となる。そのため、「カポエイラの動きや実施形態の特徴について、授業後に印象に残ったことは何ですか」という設問を立てた。それが、項目「印象に残ったこと」である。

次に、「教材づくり」は、既存のスポーツ種目や運動遊びを素材として、学ばれるべきも

のはなにかといった「内容的視点」<sup>注5)</sup>の検討を踏まえながら、同時に学習者の学習意欲を喚起していくという「方法的視点」から工夫される必要がある(岩田, 2015, p.537)。本研究では、この「内容的視点」に着目し、学習者にとっての「やりやすさ」と「むずかしさ」の把握を通して、レクリエーション・スポーツとしてのカポエイラの「楽しさ」に関わる局面の析出を試みる。

特に、運動課題やコミュニケーション課題に対する自己効力感の認識は、その後の運動参加への動機を調整する役割がある(木下, 2004, p.298)。これを踏まえると、学習者にとって自己効力感の認識が高まる局面(項目「やりやすさ」から析出)ならびに自己効力感の認識が低くなる局面(項目「むずかしさ」から析出)は、カポエイラの「楽しさ」を味わえるような「学習内容研究」と「教材づくり」に不可欠な視点である。それらを把握するために、「カポエイラをやってみて、どのようなことに『むずかしさ』を感じましたか」「カポエイラをやってみて、どのようなことに『やりやすさ』を感じましたか」という設問を立てた。

最後に、運動参加のモチベーションにおける、内発的モチベーションと外発的モチベーションならびに非モチベーション(水野, 2004, pp.329-331)が、レクリエーション・スポーツとしてのカポエイラの活動への参加に大きく影響することは自明である。内発的モチベーションによる参加が理想的だが、参加することにより生まれるかもしれない利益に期待する外発的モチベーションによる参加(水野, 2004, p.338)も、学習の初期段階では有効である。そのため、「カポエイラは他のスポーツや運動に役立つと思いますか」という説問を立てた。このカポエイラの「汎用性」について学習者に問うことは、カポエイラという活動を超えて、学習者にとって運動や他者とのコ

コミュニケーションによって得られる利益を把握し「教材づくり」に活かすうえで必要である。

以上のような理由から、4項目が設定された。

### 3)自由記述文の解釈について

本稿における対象者は、全員がカポエイラの体験は初めてであった。本稿においては、初学者がどのようにカポエイラを捉えるのかに着目しているため、初学者の視点を踏まえた初級レベルにおける教育目的と達成目標を検討することになる。得られた回答はカポエイラ経験者(競技歴16年、上級者)によって解釈された。そして、実践者自身の習熟段階によって異なる、運動やコミュニケーション等における適切な学習課題という、初学者が達成感の得られやすい克服課題を見出すことを目指した。

## 3. カポエイラの体験内容

### 1)体験内容の詳細(A大学)

実施日時は、2016年11月25日(土)10:00~11:30で、参加者16名の内訳は10代女性10名、20代女性6名であった。体験内容は表1の通りである。主に、準備運動、基本動作(構え、足運び、蹴り、よけ、移動)、二人組の組手「ジョゴ」、集会型ゲーム「ホーダ」、楽器・歌・手拍子の練習という流れであった。混乱を避けるために「マリーシア」の用語による説明は行わず、「組手でフェイントや駆け引きをするように」と平易な言葉による説明を行った。参加者16名は全員が女子サッカー部員であったため、日ごろから運動を定期的に行っていた。受講中の様子としては、サッカー競技に活かせる動きなどを習得したいという積極性があるように見受けられた。

### 2)体験内容の詳細(B大学)

B大学では、2016年12月20日の13:00~

14:30と14:45~16:00の2コマに渡って行った。参加者は、20代女性8名、20代男性5名の計13名であった。1コマ目はA大学と同じ流れのため割愛する。2コマ目では、カポエイラの組手「ジョゴ」の種類に、技や動きをみせることを意識した組手「ジョゴ」があるため、アクロバットな動きや足運び、蹴り、よけといった基本動作を丁寧に大きく行うことを意識して練習する時間を設けた。また、2コマ目に歌と楽器の練習にも時間を20分程度設けた。そして、時間的に余裕があったため、組手「ジョゴ」の駆け引きについて、「マリーシア」という用語を用いて説明し、基本動作を駆使した戦略的な展開を練習した。13名全員が体育学部の学生で、ホッケー部、柔道部、レスリング部、ダンス部等に所属しており、日ごろから定期的に運動をしていた。そのためか、カポエイラの基本動作の習得も比較的スムーズで、2コマかけて基本動作による駆け引きのある組手「ジョゴ」を楽しむ段階まで各自で深められたようだった。

## 4. カポエイラの学習内容を構成する要素の分類結果

29名(A大学16名、B大学13名)に、カポエイラについて、先述した「印象に残ったこと」「むずかしさ」「やりやすさ」「汎用性」について自由に記述させた。

各観点の記述内容についてKJ法を参考に分類した結果、「身体技能」「リズム感」「創造性」「音楽性」「形式」「コミュニケーション性」「駆け引き」「歴史背景」に分類された(表2)。これらの8つはカポエイラの学習内容の構成要素といえる。

さらに、表2の中グループの項目について図解化を行った。アンケート回答内容に相互に関連があると見受けられる場合のみ図中に矢印を加え、相互の関連を示した(図2~図5)。

表1 A 大学におけるカポエイラの体験内容

	内容	受講生の動き
10:00-10:05	カポエイラの説明 ・ブラジル文化／ブラジルサッカーとの関連／ジンガテクニック(身のこなし)の汎用性／弦楽器ピリンバウの説明(素材・音の出る仕組み)	座って話を聞く
10:05-10:10	・カポエイラの模範演技	楽器の演奏にあわせて手拍子をする
10:10-10:23	・集会型ゲーム「ホーダ」で用いる楽器の紹介 ・質疑応答	
10:23-10:27	準備運動 二人組でウォームアップ	
10:27-10:34	基本動作:構え「カデイラ」／駆け引きあそびの導入／遊びを交えてよけの身のこなしに慣れる／	
10:34-10:38	基本動作:足運び「ジンガ」／カデイラと交互に／向きを変える／	
10:38-10:43	基本動作:蹴り「メイアルアジフレンチ」／よけ「コクリニャ」	個人で動きを反復する
10:43-10:50	二人組でジンガ／カデイラ／蹴りとよけ	
10:50-10:55	基本動作:移動「ホレイ」	個人で動きを反復する
10:55-11:02	二人組でジンガ／ホレイ／相手との距離を保つ	
11:02-11:10	円隊形になり二人組で攻防を行う	二人組で蹴りとよけの攻防を行う
11:10-11:20	歌の説明／歌の役割／歌詞／手拍子	手拍子をしながら歌をうたう
11:20-11:28	集会型ゲーム「ホーダ」で、歌と手拍子、攻防を行う	
11:28-11:30	まとめ	

表2 カポエイラの学習内容の分類と受講生の記述一覧

中グループ	小グループ	印象に残ったこと	むずかしさ	やりやすさ	汎用性
身体技能	動き	動き(実技)	アクロバットな動き	蹴り	護身術として役立ちそう
		ダイナミックな動き	動き・動き方	基本的な動きは楽しくできる	転んだ時の身の守り方
		側転や回し蹴り	ダイナミックさ	簡単な動きから気軽に取り組める	
		掛け合いだけでない見せる動き	側転	技は難しいが、誰でも簡単に始めやすい	
		独特なダンス	身体の使い方	同じ動きをたくさんする	
	今までやったことのない独特な動き	滑らかに動くこと	ジンガ		
運動量	運動量の多さ				良い運動になる
	体力が必要				少しだけで身体が温まる
	少し動いただけで身体が温まる				部活のアップ
体力要素			柔軟性		柔軟性が高まりそう
			一つ一つ筋力がなくて美しい技にならない		滑らかな動きがサッカーに役立てる
創造性	自由さ	動きの自由さ	自由な点が逆に難しい	好きに動いていいので身体を動かしやすい	
	創造性	相手の動きに合わせて、自分も動きを考えること	攻撃または避けた後の動きを考えなければいけないこと	自分なりのやり方がつくれる	
リズム感	リズムと動き	音楽(歌)に合わせて動いたこと	リズムに合わせてジンガ	リズムに合わせてステップとれる	
	リズム	南米のリズムを楽しめた	音に合わせて動くこと	リズムがあるので入り易かった	リズム感が付きそう
音楽性	歌	皆で歌う楽しさ		楽しく歌う	
	楽器	ポルトガル語の歌を歌ったこと	楽器演奏	一定のリズムだったから歌いやすい	
コミュニケーション性	形式とコミュニケーション	コミュニケーション(ジョゴの開始時に目を合わせる)	相手の蹴りと守りの攻防	コミュニケーションが取れる	知らない人ともスポーツをして会話ができる
	協調性	コミュニケーション(皆が円になっておこなう)	二人でタイミングを合わせる		人見知りなのでコミュニケーションをとるのによい
	雰囲気	格闘技だが協調性が必要な事	相手と息を合わせる		協調性が高まる
	一体感	皆が自然と笑顔になる	蹴りを入れるタイミング	全体の雰囲気が軽いのもよかった	
駆け引き	フェイント(動きに着目)	皆が自然と笑顔になる			一体感
	駆け引き	老若男女楽しめること			相手の動きを見て、裏をとったりフェイントすることがサッカーにも生かせそう
	判断力	皆の一体感			サッカー以外にも取り入れられそう
	攻防		相手の蹴りと守りの攻防		ジンガを柔道競技のフェイントに使いたい
	調和		二人でタイミングを合わせる		ホッケーの相手との駆け引きでジンガがとて有効
		相手と息を合わせる			スポーツに駆け引きは必要だから
		協調性			相手を見てその時に応じた動きをする

※中グループ「駆け引き」における「調和」は、タイミングを合わせるために協調性が必要という文脈だったため、中グループ「コミュニケーション性」ではなく、中グループ「駆け引き」に分類した。

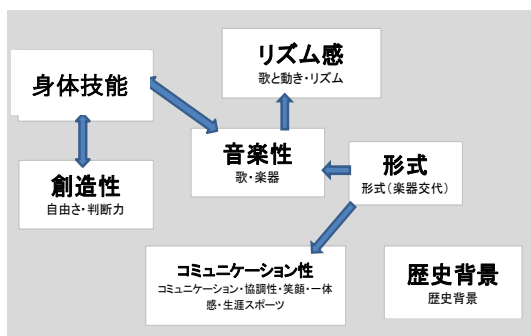


図2 カポエイラの「印象に残ったこと」

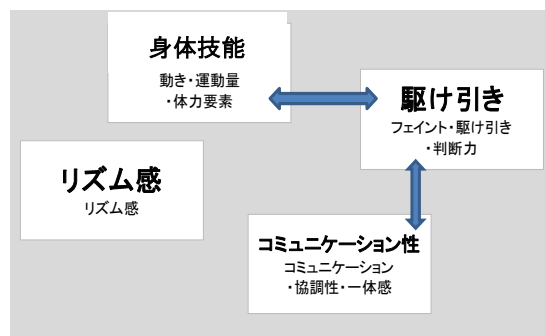


図3 カポエイラの「汎用性」

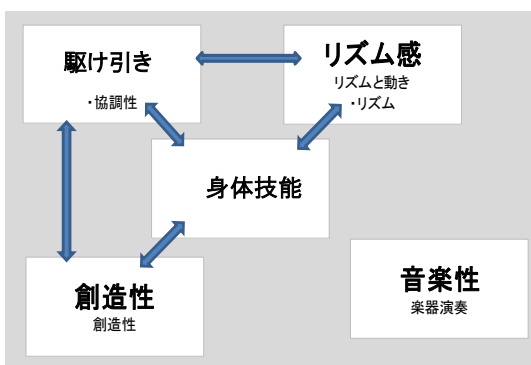


図4 カポエイラの「むずかしさ」

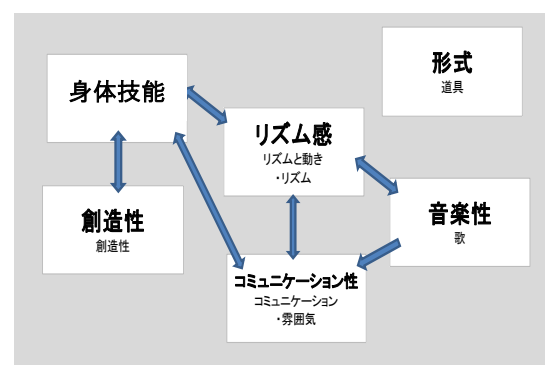


図5 カポエイラの「やりやすさ」

## 5. カポエイラの学習内容の検討

高岡ほか(2018)によれば、体育科の運動学習では、運動実践そのものが学習内容であるとともに、運動実践を通じた学習内容が存在する。レクリエーション・スポーツにおける教育目的も運動学習という実践を通して達成されるため、教材と学習内容の関係は体育科のそれと構造を同じくする。よって、高岡らの視点に依拠して検討する。

### 1)「身体技能」の学習を通じた学習内容

身体運動やスポーツの実践の核となる「身体技能」に着目すると、「身体技能」の学習において、「リズム感」や「創造性」「駆け引き」が意識されていることがわかる(図2～図5)。また、「身体技能」の学習において、「駆け引き」は、相手と対面して行うスポーツ(柔道、サッカー、ホッケー等)に汎用性があると捉えられており(表2参照)、「駆け引き」は「身体技能」

の学習という運動実践を通じた学習内容といえる。さらに、「身体技能」の学習において、「コミュニケーション性」が伴うことによって、やりやすくなると捉えられている(表2参照)。よって、「身体技能」の学習では、カポエイラ固有の動き方の学習を通して、「リズム感」「創造性」「駆け引き」が学習内容として位置づけられる。次項でこれらの学習内容の内実について検討し、カポエイラの「コミュニケーション性」を活かす学習内容を検討する。

### (1)「リズム感」の学習内容

「リズム感」では、受講生の記述によると「音楽(歌)に合わせて動いたこと」「リズムに合わせてジングル」等、動き自体のリズム、つまり個の身体の動きを反復することによって生み出されるリズム(以下、「運動リズム」)を調整するという意味の記述が見受けられた<sup>注6)</sup>。一方で、「南米のリズムを楽しめた」「リズムがあるので入り易かった」等、文脈から察するに、



音楽リズムそのものへ意識を向けた記述もあった。これらを総括して本稿では「リズム感」とした。動きのリズムについては、カポエイラの「身体技能」に、「ジンガ」という基本動作の足運びがあり、一定のリズムを伴うが、その学習において運動リズムを調整しなければならなかったという事であると読み取れた。

藤波・松村(2012, p.95)によれば、リズムカルな動きのためには、動きのインターバル(一定の時間経過、時間間隔)の認知によるテンポ(拍子)と、動きにおける一定の位相差という二つの要素が関係するという。一定のテンポを脳が認知し、さらに位相差を感じるためには感覚刺激が必要であり、それは皮膚接触によってもたらされる。その刺激によって運動が制御される。そして、この微調整には肘や膝といった関節角度の調整が重要となる。また、リズムカルな身体技能の獲得には、二段階あり、肩関節や股関節等の体幹部分の周期的な運動が確立した後、皮膚接触の刺激によって肘関節や膝関節による微調整がなされ、洗練されたリズムカルな動きになるという。さらに、サンバ等のアフロ系の音楽やダンスでは体幹部の、特に腰を中心にリズムをとる傾向にあり(藤波・松村, 2012, p.96)、カポエイラもこれに準ずる。そして、サンバの演奏者のリズムの取り方の習熟においては、リズムカルな動きが確立する過程で、音楽のテンポへ同調が生じる(藤波・松村, 2012, p.95)。これを参考にすれば、カポエイラの「身体技能」の学習を通じて「ジンガ」の運動リズムの形成<sup>注7)</sup>と、音楽テンポへの同調のために音楽に意識を向けることが「リズム感」の主な学習内容となる。

## (2)「創造性」の学習内容

「創造性」に関する受講生の記述からは、カポエイラの組手「ジョゴ」における動きの「自由さ」を特徴的と捉え、「むずかしさ」や「や

りやすさ」を感じている様子が読み取れた(表2)。また、相手の動きに応じる即興性や動きを自由に組み合わせる「創造性」を特徴的と捉え、「むずかしさ」や「やりやすさ」を感じていることも記述から見受けられた(表2)。

藤波・松村(2012)によれば、技能は、(1)状況依存性(時と場合によって異なる)、(2)個人差の存在(人によってやり方が違う)、(3)自己認識の重要性(姿勢や力の入れ具合等の自分の状態を把握する)、(4)他者との相互作用(相手の出方によってやり方を変える)という特徴がある(藤波・松村, 2012, p.92)。ただし、こうした技能は、確かに時と場合によって異なる可能性があるが、何を目的として行われるかという動きの機能は不変である。そのうえで、学習者は、その技能の目的を理解し、さらに目的を達成するためにはどのように動くべきか発見する必要がある(藤波・松村, 2012, p.93)。

カポエイラにおいても、これらの技能の特徴があるといえ、特に「(4)他者との相互作用」は、カポエイラでの組手「ジョゴ」において核となる運動実践であり、学習内容となる<sup>注8)</sup>。そして、その技能の目的を理解した上で、相手に応じた即興的な動き方(基本動作のつなげ方を含む)を自分なりに発見することが「創造性」として分類された記述内容の意味するところと推察され、学習内容といえる。

先述のように、カポエイラでの組手「ジョゴ」において、「マリーシア」を基軸とした駆け引きのある展開はカポエイラの面白さの一因である<sup>注9)</sup>。カポエイラでは、勝敗を最終的に明確にしない(ノックアウトを最終目的としない)が、多種多様な駆け引きの充実が求められる。意外性を伴う重厚な駆け引きが組手「ジョゴ」の良し悪しの判断基準といっても過言ではない。

これを踏まえると、カポエイラの組手「ジョ

ゴ」では「駆け引き」が目的にされ、「駆け引き」として相手と非言語コミュニケーションをとる過程で「創造性」が学習されるといえる。

### (3)「駆け引き」の学習内容

「駆け引き」に分類された受講生による記述を見ると、カポエイラの組手「ジョゴ」で「蹴りを入れるタイミング」や「相手と息を合わせる」ことに「むずかしさ」を感じている一方で、駆け引きのためにフェイントをする技術は他の競技でも役立つと捉えている(表2)。

西山・諏訪(2012)に依れば、駆け引きのためには「間合いを読んで相手の意図を予測し、自らの身体を用いて自身に有利な間合いを作り出すことが求められる」(西山・諏訪, 2012, p.1)。しかし、試合ごとに状況が異なるため、普遍的に正しい間合いの読み方・作り方を示すことは困難であるという(西山・諏訪, 2012, p.1)。ということは、カポエイラの組手「ジョゴ」においても、間合いの読み方・作り方について普遍的な条件は提示できないため、駆け引きの生じる場面を何度も経験し、その都度間合いの読み方・作り方を実践的に学習する必要がある。

そして同時に、駆け引きを行うためには「技能の目的を理解した上で、即興的な動き方(基本動作のつなげ方を含む)を自分なりに発見すること」という前項でみたような「創造性」を駆使した対応が必要となる。相手に応じた即興的な動き方(基本動作のつなげ方を含む)を自分なりに発見するためには、カポエイラの動き方の選択肢を知っておく必要がある。そのため、「駆け引き」の学習内容としては、駆け引き(相手の裏に回り込む、動きのリズムを崩す等)を伴う具体的な動きと実践的な間合いの読み方・作り方が挙げられる。

## 2)カポエイラの学習内容の構成に活かす「コミュニケーション性」とは

受講生によるカポエイラの「やりやすさ」に関する記述によれば「コミュニケーションが取れる」「全体の雰囲気が軽いのもよかった」「人見知りなのでコミュニケーションをとるのによい」「知らない人ともスポーツをして会話できる」という記述に見られるように、カポエイラの組手「ジョゴ」や集会型ゲーム「ホーダ」の実施で生じるコミュニケーションがカポエイラの「やりやすさ」につながっていることが見受けられた(表2)。また、「ジョゴ(組手)の開始時に眼を合わせること」「皆が円になっておこなうから」「皆が自然と笑顔になる」「皆の一体感」とあるように、アイコンタクトで相手とコミュニケーションをとる点、集会型ゲーム「ホーダ」で一体感を高めるためにコミュニケーションを図る点が、印象に残ったこととして言及されていた。つまり、カポエイラの組手「ジョゴ」の特徴である「駆け引き」と、カポエイラの形式的特徴において、非言語コミュニケーション<sup>注10)</sup>がもたらされるのである。

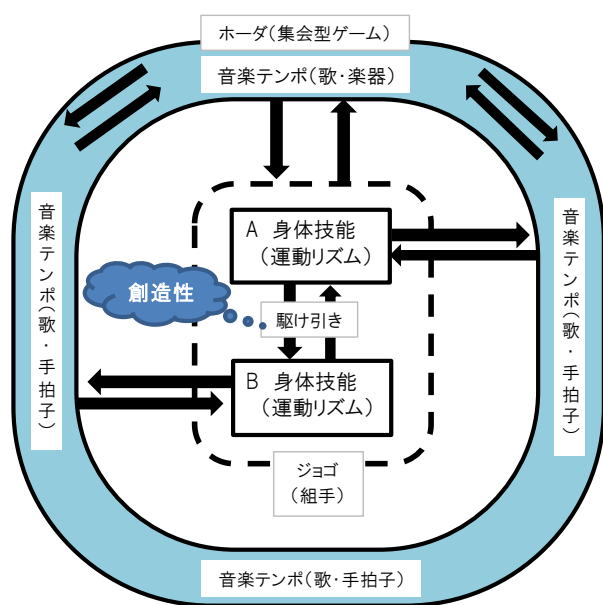
そこで、改めてカポエイラの組手「ジョゴ」以外での非言語コミュニケーションが生じる場面をみってみる。カポエイラは、ホーダと呼ばれる集会型ゲームが行われ、歌や楽器演奏による音楽テンポが伴う。そして、組手「ジョゴ」を行う二人は常に音楽テンポに意識を向けると同時に、演奏者はその二人をつぶさに観察し、時に組手「ジョゴ」の仕切り直しをしたり、音楽テンポの速度を変化させたりする。さらに、歌い手はその二人の様子をみながら、適切な歌詞をえらんで、歌詞を通じたアドバイスを行うのである。例えば、組手「ジョゴ」をしている1人が焦っているように見えれば、落ち着きを促すような歌詞のある歌を選んで歌う。さらには、楽器奏者間、楽器奏者と歌い手(リード側)間、楽器奏者と合唱者間、歌い手(リード側)と合唱者間においても、相互に非

言語コミュニケーションが行われている。実際に、カポエイラにおいては、組手「ジョゴ」を行う二人と集会型ゲーム「ホーダ」の構成員の間でも非言語コミュニケーションが常に行われているのである<sup>注11)</sup>。

こうしたカポエイラの実践形式上、構造的にもたらされる非言語コミュニケーションも含めて、カポエイラの「コミュニケーション性」と捉えることができる。

以上の概念図が次の図6である。集会型ゲーム「ホーダ」の中に、二人(AとB)が組手「ジョゴ」を行っている状態を示している。

図6 カポエイラにおける集会型ゲーム「ホーダ」の概念図



※ 図中の→は非言語コミュニケーションを意味する。

AとBは各自が自身の動きに「運動リズム」を形成しつつ、集会型ゲーム「ホーダ」を囲む人々の奏でる音楽テンポ（楽器による演奏、合唱、手拍子）に同時に意識を向ける。そして、対面した相手の運動リズムと同調した上で、リズムを崩す。これによって駆け引きの展開へと移行する<sup>注12)</sup>。こうしたカポエイラにおけるコミュニケーション性は、

学習内容を構成する際に、組手「ジョゴ」における非言語コミュニケーション、集会型ゲーム「ホーダ」における非言語コミュニケーションのそれぞれを味わえるように留意されるべき点であり、「指導過程方法」の検討という教材研究における次の段階となる<sup>注13)</sup>。

## 5. レクリエーション・スポーツとしてのカポエイラの教材づくりの留意点と教育目的および到達目標

前項で明らかにされた、カポエイラの「教材づくり」の留意点ならびに学習内容を踏まえると、レクリエーション・スポーツとしてのカポエイラの教育目的は、「カポエイラ固有の身体技能の学習と集会型ゲーム『ホーダ』の実施を通じて、仲間とコミュニケーションを図り、協力し合い、楽しむこと」に集約される。また、到達目標は、次のようになる。

- ①固有の身体技能の学習を通して、基本ステップ「ジンガ」に関連する運動リズムを自分なりに形成し、音楽テンポへ意識を向けて動くこと。
- ②組手「ジョゴ」では駆け引きの動きを工夫し、相手とコミュニケーションを図ること。
- ③集会型ゲーム「ホーダ」では協力し合い、一体感を高めるよう働きかけること。

これらの到達目標は、カポエイラの、素材としての運動文化の特性に基づくものである。先述のようにカポエイラは、本質的にレクリエーション・スポーツとしての性質を有していることから、カポエイラの特長に最大限に触れられる配慮をすることによって、おのずと非言語コミュニケーションを主とする仲間との交流に繋がる。

ただし、本稿において、カポエイラの特長から導き出された教育目的と到達目標は、各大学における初年次教育、学生支援といった最

上位の教育目標に応じて「教材づくり」の段階で工夫がなされる必要がある。そうすることによって、健康の維持促進だけでなく、近年求められているような、コミュニケーションの促進や仲間づくりに寄与する大学体育としての教育目的が達成できるのではないだろうか。

楽しさを味わい、コミュニケーションを促進することのできるレクリエーション・スポーツとして実施するためには、前項で明らかにされたカポエイラの学習内容と、その構成要素の単独あるいは複数要素の組み合わせによって生じる「楽しさ」を把握した上で、対象者に合わせたさらなる指導方法の工夫が必要である。また、学習内容の各構成要素を主軸に、既存のレクリエーションとしてのあそびをカポエイラ学習の導入段階に活用し、スムーズな理解を促す等、カポエイラの独自の駆け引きの世界観に自然に誘う流れが必要となる。

## 6. おわりに

本研究では、カポエイラ固有の特徴を総括し、レクリエーション・スポーツの捉え方を明示した上で、楽しさを味わい、コミュニケーションを促進するレクリエーション・スポーツとしてのカポエイラの「素材研究(素材解釈)」と「学習内容研究」を試みた。

カポエイラ固有の「身体技能」の学習を通じて、(1)「リズム感」(「運動リズム」の形成と「音楽テンポ」へ意識を向けること)、(2)「創造性」(駆け引きのために動きを発見すること)、(3)「駆け引き」(駆け引きを伴う動きと実践的な間合いの読み方・作り方)が学習内容として位置づけられた。また、カポエイラの組手「ジョゴ」と実践形式によって構造上もたらされるコミュニケーション性を示し、「教材づくり」の留意点と、教育目的および到達目標を明らかにした。しかし、本稿で事例とした「カポエ

イラ体験講座」は、2校とも大学の運動部に所属する受講生が中心であったため、運動経験が比較的多くない初学者も含めた学習内容の検討を今後も継続的に実施していかねばならない。

カポエイラは実践形式の構造上、個のレベルならびに集団のレベルにおいてコミュニケーションが生じやすく、仲間との一体感を味わうことができる。こうした民族スポーツならではの特徴を生かし、スポーツ文化としての理解も兼ねたレクリエーション・スポーツとしての展開を今後も検討していきたい。

## 注

注1) 米国レクリエーション・スポーツ・プログラム (recreational sports programs) とは、米国大学において、一般的に学生部のレクリエーション・スポーツ課が主幹部署となり、一般学生向けに学生支援の一つとして併用カリキュラムとして提供されているサービスである (小倉, 2014, p.38)。

注2) 小倉は、National Intermural Recreation Sports Association と National Association of Student Personnel Administrators の調査である “NIRSA/NASPA Consortium Campus Recreational Impact Study 2010” を参照にしているが、筆者は原著を未読である。

注3) 本稿では、組手「ジョゴ」中に笑いかけたり、動きやすく誘導したり、ジェスチャーを交えてコミカルな演技を行ったりすることを意味する。

注4) 例えば、二人組になり、肘を軽く曲げた手で相手と握手ができるような近距離のまま、相手の目を見て、動き続けることに、日本人の初学者は恥ずかしさを覚えることがよくある。そうした状況を事前に知っておくことによって、すぐに組手「ジョゴ」を行

うのではなく、ペアで向き合う遊びやゲームを導入段階で複数回行う等の対応が可能であり、「教材づくり」の重要な情報となる。

注5) 体育の教材づくりにおける「内容的視点」とは、『学習内容』の明確さが挙げられており、その下位項目として「知識・認識(わかる)」「技術・戦術(できる)」「社会的行動(かかわる)」が挙げられる(岩田, 1994, p.31)。

注6) 表2の中グループ「リズム感」における記述内容を参照。

注7) 藤波・松村(2012)によれば、技能は二段階で獲得され、「(1)基本となるインターバルを運動に確立する過程」と、「(2)基本テンポからの位相差を運動に持ち込む過程」がある。対象者が初学者と想定した本活動においては、『ジंगा』の運動リズムの確立とは前者の(1)の段階を指す。

注8) 高岡ほか(2018, p.55)によれば、体育科の教科内容は「運動内容と学習内容の総合態」であるとしている。運動内容とは、学習内容としての運動実践そのものを意味する。

注9) 一般にカポエイラ実践者間で共有される考えである。スポーツや身体運動の面白さならびに楽しさは、実践者の習熟段階や発達段階によって異なるが、本稿の対象者として想定している大学生は、心身の発達段階の面からも、またこれまでの競技経験や運動経験を踏まえても、カポエイラの駆け引きによる面白さ・楽しさを享受しうる段階と判断する。

注10) 本稿において非言語コミュニケーションとは、言語を用いずに他者(1人もしくは複数)と何らかの意図を伝達したり、受け取ったりすることを意味している。

注11) 本稿におけるカポエイラの組手「ジョゴ」ならびに集会型ゲーム「ホーダ」にお

けるコミュニケーションに関する描写は、2003年から筆者が継続的に実施しているブラジルにおける参与観察での師範や指導者らの指導内容に基づく。

注12) 本稿では、カポエイラの駆け引きをする前提として、ジंगाの運動リズムが相手と同調する段階が必要であると考え。同調することによって、リズムを崩すことができる。特に初学者にとっては、まず相手と動きのリズムを同調させてから、駆け引きへ持ち込むという流れが必要である。

注13) 本稿の冒頭において言及した、レクリエーション・スポーツにおいてコミュニケーションが促進されるという特徴は、非言語コミュニケーションに限らず、言語によるコミュニケーションも含まれている。カポエイラにおいては、非言語コミュニケーションが構造上もたらされるが、非言語コミュニケーションでの意思の伝達や受取が不十分な場合は、言語によるコミュニケーションももちろん行われることになる。

## 文献

- 独立行政法人日本学生支援機構(2015) 大学教育の継続的変動と学生支援—大学等における学生支援の取り組み状況に関する調査(平成27年度)より—。 [https://www.jasso.go.jp/about/statistics/torikumi\\_chosa/\\_icsFiles/afieldfile/2017/04/14/h27torikumi\\_houkoku.pdf](https://www.jasso.go.jp/about/statistics/torikumi_chosa/_icsFiles/afieldfile/2017/04/14/h27torikumi_houkoku.pdf), (参照日2018年4月5日)。
- 藤波努・松村耕平(2012) 伝統技能におけるリズムカルな動作。バイオメカニズム学会誌, 36(2): 92-96.
- 細谷洋子(2015) カポエイラの世界。明和出版。
- 細谷洋子(2017) カポエイラにおける理念「マリーシア」と身体技法。四国大学研究紀要, (49): 37-46.
- 岩田靖(1994) 第2章-1 教材づくりの意義と

- 方法. 高橋健夫, 体育の授業を創る. 大修館書店: 東京, pp.26-34.
- 岩田靖 (1995) 8.体育の教材・教具づくり. 宇土正彦監修・阪田尚彦・高橋健夫・細江文利, 学校体育授業事典. 大修館書店: 東京, pp.123-132.
- 岩田靖 (2015) 体育の教材づくりの発展. 中村敏雄・高橋健夫・寒川恒夫・友添秀則編, 21世紀スポーツ大事典. 大修館書店: 東京, pp.536-539.
- 春日芳美・田中博史・只隅伸也・佐藤真太郎 (2016) 初年次教育の効果と課題(2): スポーツ科学科「スタートアッププログラム」の事例から. 大東文化大学紀要, 社会科学(54): 1-12.
- 木下玲子 (2004) 第7章 運動の決定要素と結果としての自己効力感. 中島宜行, モチベーション理論の新展開—スポーツ科学からのアプローチ—. 創成社: 東京, pp.295-328.
- 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.
- 水野基樹 (2004) 第8章 内発的モチベーションと外発的モチベーションの階層モデル. 中島宜行, モチベーション理論の新展開—スポーツ科学からのアプローチ—. 創成社: 東京, pp.329-397.
- 森田啓・引原有輝・若林斉・金田晃一・西林賢武 (2016) 学士課程教育における大学体育: その可能性と再定義. 体育学研究, 61(1): 217-227.
- 西田順一・橋本公雄・山本勝昭 (2009) 「大福帳」を用いて対人コミュニケーションスキル支援を意図した大学体育実技が初年次学生の大学適応感に及ぼす影響. 大学体育学, 6(1): 43-54.
- 西山武繁・諏訪正樹 (2012) 空手の組手競技における駆け引きの身体性. The 26th Annual Conference of the Japanese Society for Artificial Intelligence 2012, 26: 1-4.
- 小川宏 (2004) レクリエーションスポーツの教育的意義について—コミュニケーションを促進するための教材価値の観点から—. 体育・スポーツ哲学研究, 26(2): 35-45.
- 小倉乙春 (2014) 学生支援としての学内レクリエーション・スポーツ: 米国事例を中心とした報告. スポーツマネジメント研究, 6(1): 37-56.
- 高村秀史 (2018) 初年次教育としての役割を持った「スポーツ実技」授業実践—大学生として、能動的に学ぶ姿勢を作るために—. 日本福祉大学全学教育センター紀要, 6: 103-109.
- 高岡敦史・原祐一・酒向治子・足立稔・加賀勝 (2018) 体育科・保健体育科における教科内容構成の固有性. 岡山大学大学院教育学研究科研究集録, 167: 55-60.

(平成30年7月23日受理)