

21世紀をどう生き、どう教育するか？ : スポーツ教育の意義についての一考察

著者	福岡 孝純, 谷本 都栄
出版者	法政大学スポーツ健康学部
雑誌名	法政大学スポーツ健康学研究
巻	3
ページ	27-48
発行年	2012-03-30
URL	http://doi.org/10.15002/00007967

21 世紀をどう生き、どう教育するか？ —スポーツ教育の意義についての一考察—

How to Live and How to Educate Students in the 21st Century: The Role of Sport Education.

福岡孝純¹⁾、谷本都栄²⁾
Takazumi Fukuoka, Toe Tanimoto

[要旨]

グローバル化が進む 21 世紀は、技術・消費文明が全盛期である。自動化・機械化・情報化の進展により、生活の効率化・機械化が追求されていく。日常生活は便利・快適になった一方で生活のテンポは速くなり、人々は情報刺激受容・反応型の生活を強いられるようになり、ストレスが増大し、人間疎外が問題となってきた。また、消費・技術文明を支えるための資源やエネルギーの浪費により、地球温暖化等の各種の環境破壊も進んでいる。

このような状況において、地球の持続する発展を可能とするには、今までの倫理学では不十分である。対人間のみでなく太陽系の環境までも視野に入れた新しい生活規範に対応する生圏倫理学が必要であり、大学教育においても、これに立脚した新しい地平を拓くことのできる人材育成が求められる。現在の大学教育は、知識や技術習得のためのカリキュラーワークが主体である。これらは主として、科学的なエビデンス・ベースド・スタディとなっている。しかし、これらの手段的学問のみならず、将来を見据えた生活のあり方を構築しうるような、物語性を重視した教育、ナラティブ・ベースド・スタディも必要である。物語性の構築には夢やファンタジー能力が不可欠であり、それとともに厳しく現実をとらえた上で理想を設定し、その具現化を図るための技術や知識がいる。こうして、理想（目標設定）、現実（現状認識・分析）、実現（手段に基づいた行動）のサイクルが可能となる。

スポーツは、擬態的な行動であるが、現実の社会を反映するフラクタルな、マイクロ社会的な、ライヴな活動である。現状のようにカリキュラーワーク一辺倒でなく、ライヴなスポーツ及びスポーツ的活動を取り入れ、フィールドワークの要素を強化し、また精神的なフィールドワークともいえるリベラルアーツを重視し、バランスのある人格形成を含めた教育が必須である。これにより、自立・自助能力を有するとともに連帯・共働のできる、しなやかな状況適応能力、理想達成の強い意志や実行力を有した人間の教育が可能となる。

key words: sport education, liberal arts, field work

キーワード：スポーツ教育、リベラル・アーツ、フィールド・ワーク

1) 法政大学スポーツ健康学部

2) 法政大学兼任講師

1. 日本はこれからどのような道を選ぶのか？

日本人は、幕末の開国以来、百数十年間無我夢中で走り続け、現在の社会を築いてきた。この間、私たちは欧米の近代技術文明に接し、学問や国家制度をはじめ欧米流の手法を積極的に取り入れ、小さな国ながら世界に類を見ないほどの大きな発展を遂げた。圧倒的な格差があった欧米との距離はぐんぐん縮められ、領域によっては追いついたり、或いは多少追い越したりと思われるものも見られるようになった。しかし、私たちはあまりにも先を急いだために、取り残したり、捨て去ったりして省みなかったものも多かったのではないだろうか。

思い返せば、今までに幾度となく「そら、もうそこがゴールだ」と思い込み、期待して辿り着いてみると、まだ上方に登り道が続いていたことがしばしばあった。今、私たちはやっとのことで道がなくなる所まで辿って来たといつてよいだろう。しかし、再び出発しようと思っただけで、ここは決して頂上などではなかったことに気づく。悪いことに、ガスが出てきて風も強くなってきた。時計を見ると、もう午後4時過ぎである。早く今日のテントサイトを探さねばならない。この山は、幾つかの地図はあるが、とても高くて巨大で、またガレ場や危険な所が多いにも関わらず、その全貌は未だに明らかになっていないのだ。雲が渦巻き、風雨は強く、一体どちらの方向に道があるのか見当もつかない。それでも、私たちは自力で新しいルートを切り開いていかなければならない。ここから先の未踏の領域では、予測不可能な事態が起こるであろうし、進むペースもグッと落ち込むことだろう。

新たな出発を前にして、来し方の山裾を振り返ってみた。すると、遙か彼方の始発駅では、何台ものバスが幼児たちを乗せて発車している光景が見える。次の停車駅「小学駅」の辺りも、以前の賑わいに比べると多少寂しいものの、黒山の人ばかりである。この「小学駅」からさらに「中学駅」「高校駅」、さらに「大学駅」と乗り継いでいるうちに、少年は青年に、そしてやがて成人になって

ゆく。もちろん、バスは所々で小休止するのだが、スケジュールが小刻みに詰まっている上に、バスの台数も進むほどに少なくなってくるので、引率の教員や業者の指示に従って行動しなければならない。そのためには、我がちに次のバスに乗り込まなければならない。花を摘みたくても、手を水に浸したくても、小川に足をつけたくても、およそ道草は許されない。何しろ、先を急ぐからである。こうして、長距離を短時間で走り抜け、バスは終着駅の「登山口」に到着する。

若者たちは、一抹の不安を感じながらも嬉々としてバスを降りる。ここからは、荷物を担いで自分の足で歩かなければならない。ところが、皆少し歩いてみてびっくりする。足腰がいうことを利かないのである。ここまで便利な乗り物に頼って来たせいだろうか。かくして、バスの終点一帯は足腰のひ弱な人々でいっぱいである。しかし、全員がここまで来られたわけではない。バスが嫌いな人もいたし、やむを得ず途中下車した人や満員で乗り損なった人もいるのだ。バスに揺られ過ぎて気分を悪くした人も随分いるようである。その一方で、道の最終点を極めようと早々にリュックを担ぎ、山を仰ぎ見ている健脚組も僅かだが見受けられる。これらの人々をパーティの後ろに加えながら、先人が挑んだかつてのルートを探ると、先日来の嵐で道はすっかり崩れ、ルートどころか人が留まる所もない。ここからは、自分たちだけの能力で手掛かりを見つけながら、まったく新しいルートを切り開いていかなければならない。

そう決意はしたものの、周囲の人々の様子から大変なことに気がついた。私たちはこれまでに、森林を切り倒すために斧をふるったり、鋸を引いたりする力仕事をしたことがなかったのである。新たなルートを開設するためには、まず、周辺の事情を把握することが必要不可欠だが、茂みをかき分け、谷川を遡行し、手探りで岩壁をよじ登ったりするような野性的な経験は、誰にもなかったのである。これまでの道のりでは、体の柔軟さや冒険的な精神を発揮するような機会は殆どなく、むしろ不必要なものとして切り捨てられてきてし

まったのである。私たちに先行して成功した人々は、先人の切り拓いた道をひたすらトレースし、後について駆け上がるタイプの人間が多かったようである。

果たして、野性を失った私たちに新しいルートを切り開くことができるのだろうか。トレースする道の片鱗も見当たらず、黒雲のような不安が湧きあがるばかりである。子どもの頃、狭いバスに押し込められていなかったら、きつともっと遊べただろう。車道から免れて、野原の中、林の中、小川の畔に活動の場所を見つけ、探検ごっこや虫採り、魚採りに夢中になり、木枝を集めて隠れ小屋を作り、仲間だけの秘密を楽しんだことだろう。そんな活動を通じて、腕力も脚力も強くなったに違いない。

大体において、山の頂上を目指して海拔の高い方ばかりへ道路開発が進み、低い所は意味がないというのはどうだろうか？ 麓でもトンネルや橋、道路の整備は必要だし、山麓に道路がまわっていれば、色々な方向から山頂を目指すルートの開拓も可能となるはずである。低地で土台をつくる経験を積んでこそ、高地の難しい開発が可能となるのではないだろうか？ これまでにない道を自分たちの手で順次延ばしてゆくという地味な努力によって低地の整備が進み、それから次第に高地を目指す人々を増やしてこそ、この巨大な未踏の山頂へと迫ることができるのではないだろうか？

既存のルートに沿って、ただ単に早く効率的に目的地に向かうことだけが人間の幸せなのだろうか？ そういう人がいてもよい。しかし、全ての人が一律に「われも、われも」と、この傾向に走るのはおかしい。仮に、一人の落伍者もなく全員が道路開発の最高地点に達したとしても、衰えた（発達させることさえなかった）体力、無経験や無訓練に加え、燃えるような意志や冒険心も不足していて、何をしようというのか？ 幼児の時は幼児らしく、子どもの時は子どもらしく、青年の時は青年らしい自然の発達を阻害してはいけない。また、人間は先を急ぐだけではなく、ゆとりを持って生活を楽しみながら行動しなくては、パーティの仲

間同士の交流もなく、競争だけに明け暮れて寂しい思いをしなければならない。そんなことでは、本当に心の底から幸福にはなれないのではないだろうか？

さて、既存ルートの終着点に立って山容を見上げると、何やら山頂らしきものが霧の後方に見え隠れしているようである。一瞬、雲が切れて陽が射したので、上の方の有様が垣間見られた。すると、もうこれから先はルートがないといわれた所に、3隊ものパーティが辿り着いているのが見えた。その尾根はすぐ近くのようなのだが、かなり離れているようにも見える。尾根にとりつくパーティのひとつは、アメリカ隊である。彼らは、周到な準備で用意した機材とともに、既に少し先方にベースキャンプを決めている。アタック隊の準備も十分なようである。宇宙や海洋、或いは砂漠、そしてこの山を制覇するのはアメリカ以外にないと信じる彼らの意気込みは、燃え盛る炎のようだ。アメリカ隊のすぐ脇には、ヨーロッパ隊が集結している。彼らはバラバラのように見えるが、同盟を結び、団結してひとつのパーティを組むという。バリエーションルートをいくのは、中国の隊であろうか？ 慌ててともかくアメリカのパーティへ近づこうとした時、ものすごい崖崩れが起きて、彼らのサポート隊のテントが根こそぎ谷へと落ちていった。誰かが故意に落石させたことが原因なのだろうか。アメリカ隊は緊急にサポートを求めた。

にわかには日本隊の中で議論が活発になった。ある者は右側へ進めと言い、ある者は左寄りだと言う。また、ある者は、至急アメリカ隊の救助に行くと言う。すぐさまアタック隊を出せと言う者の横では、二次災害が危ないので近づくなと言う者。また、まずはベースキャンプの立て直しが先決であり、今までのルートの再整備と見直しが必要だと言う者もいる。マルチルートが良いという者、単一ルートでキャパシティを上げろという者もいる。そうこうしている間に、先ほどの落石が誘発したのか上部で雪崩が相次いで発生した。よく周りを見ると、行方不明者もあり、また、リタイアした人々が脇へと外れてビバークしたり、勝手に

アクセスルートをつくってステイしたりしている。

リーダーたちは、早急に種々の決断を下す必要に迫られてきた。アタックするにも、これから先を導いてくれるシェルパに賃金を支払わなければならない。財務的には苦しいし、方向性を見出すのは困難だ。しかし、ぐずぐずしている場合ではない。まず力のある者を先に送り出そうというリーダーが出て、第1次アタック隊を出す準備を進め、彼らは順当に先へと進んだ。ところが、取り残された人々に不安と不満がつのった。特に、女性や子ども、老人は捨て置かれた。

ここで再びリーダー争いが始まり、前のリーダーは失脚し、子どもを優遇しようというリーダーが選出された。しかし、このリーダーのグループは外交音痴で、特にアメリカから嫌われてしまった。そうこうするうちに、今度は日本隊をすさまじい雪崩が襲った。雪崩は日本隊の燃料デポを直撃し、燃料を損失するとともに汚染物が溢れ、他の国々からは大変なクレームが来た。これが下の谷の方へ流れていったら大変なことになる。今まで反感を持っていたアメリカ隊は友達として強力に支援し、フランス隊も援助に駆けつけた。それどころか、中国隊やロシア隊までもが、形式的ではあるがサポートを申し出た。他にも多くの国々が麓で心配しながら見守っている。始めのうち、彼らは日本隊の結束力・連帯力を褒めていたが、いつまでたっても事態が改善しないのでイライラし始めた。中には、日本には登山隊を出す資格はないなどという国も出てきた。しかし、そんな状況でも、リーダーたちは相変わらずの小田原評定だ。

ここに至って、私たち日本人は、自らの歴史において、獲物を追って山野を駆けめぐる狩猟採集型の生活や牧畜をしながら移動する遊牧型の生活をした歴史が浅く、ほとんどが米作主体の農耕型の生活をしてきたことの意味を痛感させられた。どういうことかということ、日本では、米作農耕が中心なので、経験の長さがものをいう社会であり、年功序列的色彩が強い。特に、リーダーとなるのは、皆長老といわれる高齢の男性である。これら

の農耕時代の刻苦精励・勤勉無比というマインドは、確かに工業化時代のQC（品質管理）やZD（ゼロ・ディフェクト）への流れにうまくつながった。日本のものづくりの技術はIE（インダストリアル・エンジニアリング）のガイドラインの中でうまく発達したといつてよいだろう。

しかし、これからの行動を起こすのに際して、日本人のアイデンティティを良くも悪くも正しく把握し、問題にせざるを得ない。縄文時代の狩猟採集型の社会では、一人ひとりの人間の異質性を容認し、異質な人間の統合と役割分担によって作業を進め、目的を達成していく。これに対して、米作中心の農耕社会では、「我も人間、彼も人間」であり、私と彼と違う考えがあるわけがないといった発想が根本にある。前者が個の心理学に支配されているのに対して、後者は場の心理学に支配されがちである。その結果、どうしても教育は「雀の学校」の歌のように完全管理の一律教育になりやすいし、「お手々つないで」のように、同じ楽しみ方を享受するといった集団体験を重んじるようになっていく。脈々と受け継がれてきた伝統的な価値観は、日本人のほとんどが中流意識を有しているというような、特殊なアイデンティティをつくり出した。このようなアイデンティティを持つ人々は、極めて集団幻想にかかりやすく、仲間内だけで楽しくやり、余所者（よそも）を排除する状況をつくりだしやすい。しかも、個々が人生において、自分に相応しい各々の目標を設定する能力は社会的にあまり求められてこなかった。だが、今こそ私たちは置かれている立場を正確に認識し、正しい行動をとらなければならない。追い込まれている私たちにミスは許されない。

それにしても、ルートが発見できず、騒ぎが大きくなってきた。リーダーへの風当たりも強いし、隊員の中には山に登るより適当に遊んで楽しもうと考える人も出始めた。場当たりの浮浪する人も増え、モラルの荒廃も著しい。そこで、リーダーの一人がこれからアタックをするためにはどのような能力が要求されるかについてまとめてみた。

- ①問題発見能力：根本原因を把握し仮説を立て、試行錯誤を重ねて方向性やターゲットを発見する能力
- ②問題策定能力：専門的な知識や体験をバックボーンに、課題と制約条件を設定する能力
- ③行間を読む能力：表層的なことだけに捉われず、本質を捉える洞察力・直感力・想像力
- ④曖昧さ（ファジー）：重箱の隅をつつくようなピュアリズムではなく、物事の適切なレベルを設定できる能力
- ⑤柔軟さ：固定観念を捨て、フレキシブルでバリエーションな態度で対象に取り組める能力
- ⑥達成力と集中力：目標（ゴール）を目指し、手順よく進行させるプロデュース能力
- ⑦統合力：知識・手法の集積とともにシステム化する行動プログラムの作成能力、チームワーク能力
- ⑧広く深い見識：知識より見識（ウィズダム）或いは教養といった幅広く深い理解（リベラルアーツ）
- ⑨人間性と自然の尊重：心のゆとりをもって人と接する協調性、自然とともに生きる（シンバイオシス）姿勢
- ⑩健康な心身：男女共に生命力溢れる心身を有し、健康でかつ体力のあること

たかが山登りであるが、実に多様で総合的な能力が必要である。しかし、パーティのメンバー同士で話し合っているうちに、これらは究極的には個々の人間が自立しており、自立した人間がパーティを組んで連帯を図ってゆけばよいのだという結論となった。「ワン・フォア・オール、オール・フォア・ワン」である。

さて、現実の世界に戻ろう。これまでわが国では、主として知識を効率的に与える教育（カリキュラーワーク）が中心であった。しかし、それだけでは問題発見能力の育成は望むべくもない。新しい道を切り開くには、人間の経験や勘、自然環境、人間性、好奇心、ファンタジーに関わる文学、音楽、絵画などの芸術、そして各種のライブな疑

似体験であるスポーツや遊び活動が必要である。これらは、突き詰めると対人、対自然、対技術に関する、広義の野生的な体験学習（フィールドワーク）となる。

本来、カリキュラーワークとフィールドワークが車の両輪のように機能する教育がなされるべきであった。フィールドワークは、実は人間が原始の野生生活の時代から実践してきた本質的な学習行動である。未知の山に登りつつ、新しいルートを切り開くようなフィールドワークは、21世紀においてはより創造的な生活形態を構築してゆく上で重要な役割を演じるものである。

20世紀に急速に発達した技術文明は、自動化・都市化・情報化などのハイテク傾向とともに、情緒化、遊び化、快適化、高品質化などのハイタッチ傾向が相互に干渉しつつ、生活の量的・質的な充足を目指して発展し続けている。とりわけ情報化の進展は、ヴァーチャル・リアリティ（仮想現実）の異常ともいえる発達を引き起こしている。しかしながら、地球の資源や環境には限りがあり、既に資源枯渇、配分の不公平、地球環境の汚染などが顕在化するなど、これまでの方向性には限界が見え、危機的な状況となっている。今後は、ハイテクからいわゆるエコテクノロジーによって省資源・省エネルギーを推し進め、リサイクルを活用した循環型社会へと急速に行こうしてゆくことが求められている。これには、イノベーションともいえる価値観のコペルニクスの転換、すなわち開放系から閉鎖系（循環系）への移行が伴わなければならない。それは、例えて言えば、山の頂（技術文明の独善的な量的・質的發展）指向から山の総合的活用を図り、山と共生してゆくような新しい文明観をつくりあげることになるだろう。

2. 新しい価値観（パラダイム）を構築する人々を生み出す環境づくりの必要性

このような状況下では、前述したカリキュラーワーク、フィールドワークの方法論に加えて、さらに“私たち人類はこれからいかに生きるべきか”という哲学や価値観を生み出すことが必要になっ

てくる。即ち、新しい生き方への理想（志、アンビション、希望、夢）が具体的にビジョンとして提示されてゆかねばならないのである。我が国の閉塞状況を打開するには、「新世界に、人間はいかに生きるべきか」という原則を突き止め、「自国はもとより世界の人類の平和と繁栄のために、日本は何を為すべきか?」「この限られた地球環境をどのように利用し、どのように共生を図っていくのか?」というビジョンを早急に構築するとともに、ビジョンの具現化を牽引する強力なリーダーとなりうる、あらゆる領域の人材を養成しなければならない。

明治以来、我が国が目指してきた実学は、現地・現物・現場主義に立ち、カリキュラーワーク（学問）とフィールドワーク（産業）がバラバラに併存し、脱亜入欧路線をひた走りに走ってきた。今、その歪みが大きく露呈しているのである。いよいよ欧米の技術文明にも限界や欠点が見えてきた状況で、私たちは今までのような現実⇒実現という即物的で短絡的な追随ではなく、万物の霊長としての人類の責任を深く受け止め、かけがえのない地球の生態系を保全しつつ、人間性（ヒューマニティ）のさらなる持続的な発展をめざす基礎となる価値観、現実⇒理想⇒実現のサイクルを、産官学が協力して構築せねばならない。

かつて芭蕉は、「松のことは松に聞け、竹のことは竹に聞け」と述べた。では、私たちはどうすべきか。多分、「人間のことは人間に聞け、生命（いのち）のことは生命（いのち）に聞け」ということになろう。すなわち、人間と生命への畏敬の念が重要なのである。アルベルト・シュバイツァーは、「生命の神秘をたずねることで、宇宙の神秘へと近づくことができる」と述べている。そして、倫理とは、「人が生きようとする意志に取り囲まれて、生きていこうとする意志であることを知ることだ」と言い切った。さらに、「人間性の根本的な理想は、純粹と親切（愛と博愛）のふたつである」、「人間は必ず失敗する。しかし、失敗しても贖罪という恩寵があるから絶望せずに希望をもって進め」と博士は述べる。

実は、人間の遺伝子はこの数千年殆ど変化していない。しかし、進化論の専門家は、「人間が自らの肉体を保持し、向上させ、また精神の充足を得て高度な文明を発達させてきたのは、知識学習の成果のみではなく、長い年月にわたり理想を追求した先人の貴重な試行錯誤の積み重ね、即ち体験学習によるものだ」としている。また、往々にして学校の成績が芳しくなかった、いわゆる劣等生がしばしば歴史上で偉大な業績を為している（エジソン、アインシュタイン、ベートーベンなど）ことは、私たちの知るところである。

21世紀の高等教育機関による人材育成や専門家養成の行動原理は、単に知識や技術の習得を、現実⇒実現レベルで行うのではなく、現実⇒理想⇒実現のトライアードのなかで、精神や魂の活性化を目指すべきである。学生一人ひとりの内発力を高め、「我あそぶ故に我あり」というような心の遊びやゆとりを重視し、学問三昧の境地へと誘導することが大切である。

信念や愛や希望といった基本的な徳目が、持続する発展のためには非常に重要になってくる

—ミヒャエル・エンゲ

21世紀の日本、つまり世界とともにある我が国のこれからの生き方には、アルベルト・シュバイツァーやマザー・テレサのように、自由・平等とともに博愛、つまり共に生き、分かち合うという崇高な人間性に対するより深い理解と行動が必要である。技術・職能だけのキャリアデザインだけではなく、身近なところからはじめ世界の人々に思いやりをもって接していこうという気持ちで、今ほど必要とされている時はない。単にベター、ベストを目指すのではなく、一人ひとりを活かしていくこと、すなわち「〇〇しか出来ない」ではなく「〇〇なら出来る」といった良いところ探しができるような教育が必要である。そして、人間の唯一無二性（オンリーワン）を大切にすることが基盤になければならない。

花は、薔薇や菊の大輪のみが素晴らしいのでは

ない。野に咲く小さな花も美しい。小さきは小さく咲かんという心意気、「人見るもよし、人見ざるもよし、我は咲くなり」というような自燈明の精神、あるいは一隅を照らす心持ちこそ大切である。「この大学で、私の子どもはすっかり元気になって生きる力を得ることができました」と、両親から感謝されるような場づくり、ここに来ればいつでもオアシスに來たように元気を回復し、また世間の荒波の中に敢然と飛び込んでゆけるような気持ちになる場づくりこそ必要である。

管理も教育だが、情実によって内発力に灯をともし、やる気にさせることも重要であると考え。それはより困難な道でもある。しかし、教員一人ひとりが心して取り組むべき課題である。これには、現在の主流である学問、即ち科学の手法であるエビデンス・ベースド・サイエンス（EBS）を重視しつつも、一人ひとりの人生にピントを合わせ、その個別性、物語を大切に作るナラティブ・ベースド・スタディ（NBS）が極めて重要である。NBSは一人ひとりが行動者であり、これはまさにフィールドワークの世界である。

では、人間の「物語」はいかにして構築されるのであろうか？科学の手法では、客観性ということが常に必要とされたが、物語＝ナラティブでは、はじめに客観的な現実があるのではなく、「現実」とは人と人との関係性のなかで生み出され、紡がれ、経験されてゆくものである。即ち、それぞれの立場と関係性というものを重視する。そこでは、目に見えない種々の関係についての深い洞察力・理解力も必要になってくる。これらを含めて初めてホリスティックな人間関係が成立する。プロセス指向心理学のアーノルド・ミンデル博士は、心理療法の臨床実験を踏まえて、夢や心を病や身体症状と切り離してとらえることは本来不可能だとして、元は同じものとして、夢でもあり身体でもあるとして「ドリーム・ボディー」と名付けた。これは、人間関係のあらゆる領域において立ち現れるものである。

3. 想像力による精神世界の拡大—神話時代から現代まで—

3.1 アイデンティティの形成に関わる想像力の役割

想像力こそが人間の創造力の源である。想像力とは、自らが抱くイメージにより対象を支配しようとする力であるともいえよう。人間は、その地球上への出現以来、自然の力への恐怖と生活形成の永い闘いのなかで、想像力を培い成長させてきた。人間の想像力が最初に開花したものが神話である。かつて人類は、その外部環境に対して納得のいく人間化を自らの想像力により推し進め、のしかかる自然界の恐怖を創造の世界によるイメージングで埋め、既知のものとして支配しようとした。

「極度に原始的な社会には神話が未発達であるとされている。人間の経験や智慧が、原始時代の呪術的な祭式の枠をはみ出していこうとする時代の孕む緊張が、神話の飛躍する機会を与えた。（中略）神が人間をつくったのではなく、人間が神をつくったのであり、社会的発展、つまり人間と自然との関係の変化が神々の姿をもかえていった」という考え方は、実に説得性に富んでいる。そして、「古代の人間は、まだ神々から自由になれなかった。例えば世界が巖として存在していた…それは個人的・主観的ではなく、集団的・現実的であり、そこには共同体社会の意欲が投影されているのである。しかし、神話の祭式の論理は必ずしも同じではない。むしろ古い祭式との関係を保ち続けながらもそれからはみ出し、ことばにおいて比喩的・象徴的に新しい詩的世界を創り出そうとするところに神話的幻想の独自性はある」（西郷信綱他著『日本文学の古典』岩波新書pp.5-6、1966年）。

これこそが人間の自由な発想の具現化として現れてきたものである。従って、一民族のアイデンティティの形成過程は、まず神話をトレースすることにより理解できるといえよう。そして、私たちが日本のアイデンティティを模索するならば、先ず記紀歌謡の研究がなされるのは当然といってよい。時代は下るが、これと同じような想像力に

よる日本人の精神世界の拡大が中世における能と狂言の世界にもみられる。能といえば世阿弥を抜きにしては考えられないが、能の発達をみていくと、世阿弥の父である観阿弥からの系譜を辿る必要がある。観阿弥の能は大和猿楽の流れを汲むものであるが、それは土着の因習的な共同体社会の古い祭式の影を明確に反映するものであった。

どれだけ先人の文化を継承し、どれだけ自ら創り出していくかは、私たち人類の発展にとって常に問われることだが、この選択は本来、個人的・主観的に行われるべきものであって、集団的或いは超自然的な非合理的なものは必ずしも好ましくないといえよう。しかし、現実には人類はこれからの離脱には長い年月が必要であった。いや、むしろそういったものからの離脱に関わる格闘の過程、つまり想像力を現実結びつける過程において、ひとつの形式として欧米の人々が中心になり今日の技術文明が作りだされたのではないだろうか。従って、技術文明が進歩発展してくれば、文化人類学的にみて、国や大陸が異なるとそれぞれの地域に応じて異なった発展がなされることは容易に想像できる。このことは、わが国が欧米と異なる技術文明を示しつつあることから理解される。

3.2 現代の想像力の展開

かつて人類は、自然環境に適応しながら生き抜いてきたときに、「自分はいかにありたい」或いは「自分達は森羅万象をかく理解したい」と主体的に自らの想像力により考察し、納得のいく形式を作り上げてきた。それが、前述した神話を生み出した想像力であり、或いは中世の能楽を生み出し、精神世界の拡大をはかった原動力となったものであろう。つまり、想像力こそが人間の創造力の基底に存在していたと考えてもよい。このような想像力に基づいた人間の考え方が、デカルトの方法序説にもあるように「我思う故に我あり」といった認識論となり、やがて自然科学的方法論の展開へとつながり、いわゆる産業革命を励起し、今日の工業化社会への道を開くことになったのである。工業化から情報化へと移行しつつある現代社会は、

いわゆる技術文明社会と呼ばれている。ここで、現代の文明の根幹を形成している技術環境について、その特性を考察してみると、技術環境（図1参照）は、

—実体よりも機能を優先する社会である。

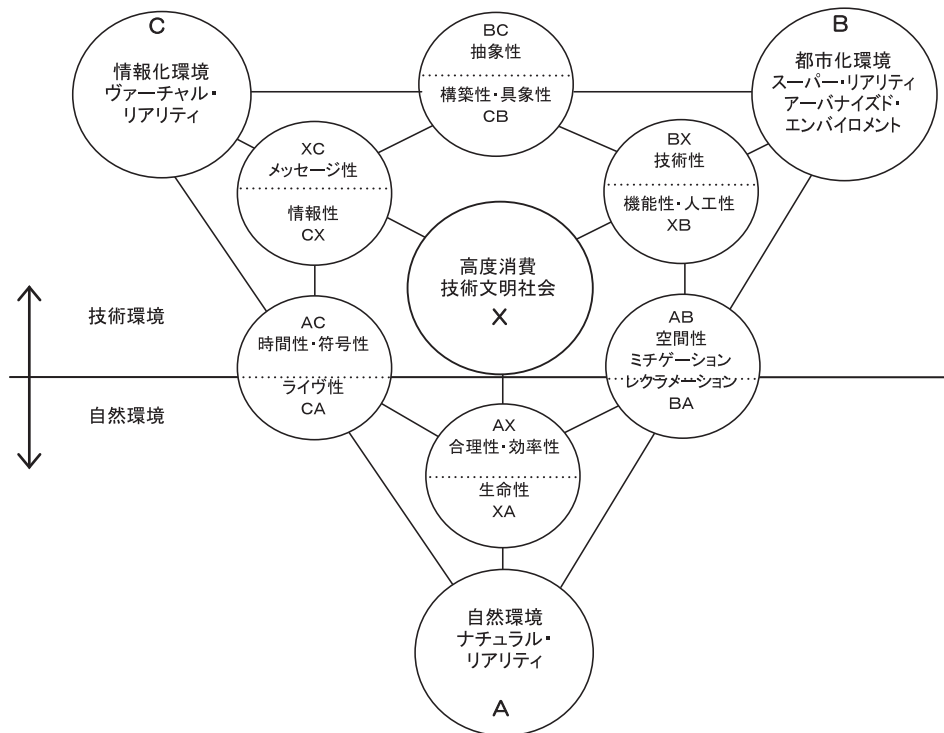
—プロセス（過程）よりもアウトプット（結果）を重視する社会である。

—時間が圧縮され空間に移転する社会である。

と考えることができる。

つまり、技術環境とは、人間が自ら有する或いは希求する機能を外挿して、自分の身体の外側にリンクした技術システムとして創り出したものに他ならない。しかし、技術システムは人間と異なりフレキシブルでヴァリアブルなものではない。技術環境は人間生活に利便性・快適性・安全性を提供し、私たちは都市化された快適な生活を可能とするに至った。しかしながら、技術環境が発達するにつれて、私たちの生活は技術のステレオタイプ的な反応のゆえに、この境遇を享受するとともに支配され、個人の自由や独創性は知らず知らずのうちに規定されるような状況となってきた。つまり、人間の生活様式までも技術が規定するようになってきたのである。例えば、情報刺激受身型になりつつある学校教育や職場、或いは家庭での日常生活がこれに該当しよう。

このような状況は、いわゆる「心の縮み」あるいは「心の縮退現象」を引き起こすに至っている。それは、原理的に技術環境は人間の「かくありたい」という意識（時間）を「かく作動する」（空間）に転換することによって発達してきたからである。私たちが21世紀において人間性をより広く、より深いものにしていくためには、これに対して適切な処置を取ることが必要となってこよう。これが前述したナラティブ・ベースド・スタディ（NBS）の大切さである。



A : 自然環境 (ナチュラル・リアリティ)
 AX : 生命性…自然環境のみが生命を有している。高度消費技術文明社会は合理性、効率性を追求しようとし、生命系を保持するためにB及びCのシステムは存在する
 AB : 空間性…用・景・強の方向性を有するベクトル
 AC : 時間性…時間性により意識の情報化、符号化を行うベクトル
 B : 都市化環境 (スーパー・リアリティ) …人間の願望や意志により構築された人工的空間
 BX : 技術性を特性として有する
 BA : 自然修復性…ミチゲーションなど共生化をはかるベクトル
 BC : 抽象性…抽象化、次元の減少 (設計、コンセプト化)
 C : 情報化社会 (ヴァーチャル・リアリティ) …人間が言語や記号で構築した仮想空間
 CA : ライヴ性…情報が生命系と統合し、ライヴ性となる
 CB : 構築性…情報が生命系により物質、エネルギーとコーディネートされるとスーパー・リアリティが構築される
 X : 高度消費技術文明社会…ABCの集積化 (インテグレーション) により具現化する
 XA : 文明社会の存在の根源は生命系である。生命が無くば全ては無である
 XB : XからBへは常に人工性、機能性を有するベクトルが働いている

図1 高度消費技術文明社会の構造における技術環境と自然環境のかかわり (著者作成)

3.3 現代の危機とミヒャエル・エンデの挑戦

ミヒャエル・エンデは、人智学を提唱したルドルフ・シュタイナーの影響を受けたドイツ生まれの作家である。エンデは、サン・テグジュペリが『星の王子様』で技術環境がもたらした危機的状況に対し警告を發し、「美しいものは目に見えない」として心の問題を大きく取り上げたことをさらに広げ、想像力の復権を唱えた。興味深いことにミヒャエル・エンデはリアリズムに対して一貫して

批判的な立場をとっている。そして、「現実をそのまま写し取ろうとするとかえって現実味が薄れてしまう」と述べている。自らの経験や世界観をそのまま描くのではなく、いったん心でフィルターをかけ、普遍的な根源的なものに迫る必要があると主張しているのだ。

エンデは現実を無視してひたすら想像の世界に逃避するのではなく、主として技術環境によってもたらされた外面的な事実には塞がれて見えなくな

っている心の内面の現実、魂の自由を回復するためファンタジー（想像力）が非常に重要な場となることを私たちに伝えようとしてきた。前述したドリーム・ボディーの考え方だ。ここで、エンデは「自由な遊び」と「遊びのルール」ということを重視している。そして、二元論的な考え方の基本にある主客二分法は間違いであり、精神の内面と外面は不即不離の関係にあると述べ、ホリスティックな生命こそが全ての行動の根源に必要なだとしている。エンデにとって想像力は精神と肉体の冒険の原動力なのだ。

いつも予め結果を知りたがる人は、決して精神と生の冒険に身を委ねることができません

—ミヒャエル・エンデ

自己の内部変革の媒体として、想像の冒険がある話として、エンデは『はてしない物語』を書いた。そして自己開放される人間は「愛と自由と遊びの三つを手に入れた者だけ」であると『サーカス物語』でジョアン王子の姿をしたジョジョに言わせている。ここで強調しておきたいことは、サン・テクジュペリやエンデにおける想像力には、もはや宗教の匂いがしないということである。あくまでも自立した人の子としての人間があるべき姿として記述されていることに注目したい。

エンデは、『はてしない物語』で「絶対にファンタージェンに行けない人間もいる。行けるけれども、そのまま向こうに行ったきりになってしまう人間もいる。それから、ファンタージェンに行ってもまた戻ってくる者も、いくらかいる」と言い切っている。つまり、「想像力は単なる精神的冒険に終わるだけではなく、最終的には現実の自己、ありのままの自己に戻るために必要であること、そして自己の必然性と具体性を受け止める決意が必要である」と述べている。想像力は精神と肉体の冒険の原動力であり、そして予め結果が分からない冒険に身を投じることで、真に自立した人間になっていくのである。

こうしてみると、人間の想像力は、太古の神話

時代では、どちらかという森羅万象の自然環境の解説に寄与し、自然のなかで生きていく人間や神々の姿がいきいきと描かれているといえよう。これに対して中世の能楽世界においては、人口が増え、農業社会の中で土地に結びついた権力抗争に追われるようになった人々の人間対人間のテリトリーのぶつかりの中で起こる様々な出来事について、人間の内面を描き出すように、想像力の変化がみられる。神話時代にみられた鬼や神などの多くのタブーは少なくなり、人間の精神世界の拡大が行われていることを如実に見ることができる。しかし、能楽全体には仏教、特に密教の影響が強く現れていて、人間の運命は決められており、変えられないとするような考え方が強く支配していることもまた事実である。むろん、アンシャンレジーム（旧制度）に対する批判も試みられていた。しかし、これは後世に武家の式楽として固定した能楽よりもむしろ猿楽が本来有していた、いわゆる劇詩としての可能性を現世的な人間世界の中で追求しようとした能と共存しつつ、しかも対照的な芸術として展開した狂言の世界といえよう。体制側からの締め付けにより、初期の鋭い社会風刺はなくなってきたが、それでも二つの現実の世界（矛盾）を対立的に描き出すという狂言の伝統を失うことはなかった。

ミヒャエル・エンデの作品群は、現代における想像力の展開の典型的な例である。エンデの作品において、人間はその想像力を駆使して想像の世界に遊んだ後、最終的には現実世界に帰着する困難を克服し、現実の世界で生き抜いていこうとするに至る。そこには実の世界と虚の世界との一体化がある。これこそ、現代を生き抜いていく新しい行動指標のひとつではないだろうか。エンデは、「愛と自由と遊びは全て根底でつながっている」と述べている。これらの概念は、人間の想像力が作用し、それと現実のぶつかり合いのなかで、それぞれの見方により分化・意味づけが行われているものといえよう。

3.4 現代科学と神話的呪術

クロード・レヴィ・ストロースは、その著書『野生の思考』において、「呪術は科学の隠喩的表現であり、従って呪術と科学とを対立させるのではなく、この両者を認識の二様式として並置する方がよい。(中略)これらは知的操作に関しては相違がない」と述べ、現代の科学と太古の神話の世界の呪術との関係は、想像力という一本の糸で結ばれているとしている。従って、呪術と科学の相違は感覚的直感に近い道とそれから分岐していく道のようなものであると考えられる。レヴィ・ストロースは、「神話的思考(想像力)は器用人(ブリコロール)が行うものであって、出来事、いや出来事の残片を組み合わせて構造を作り上げるが、科学は創始された事実だけで動きだし、自ら絶え間なく製造している構造、すなわち仮説と理論を使って出来事を用いて構造をつくる」と述べている。

つまり、科学は技術環境をつくるのには大いに寄与し、それは人間の代償的・補償的機能を人間の身体の外部的につくり出すために決定的に貢献したが、それを無機的な死んだ環境としてつくり得たのである。一方、彼の言うところの器用人の考えは、人間の心の内部のふるまい、特に恐れ・怒り・不安・苦しみ・喜びなどに大きく関与し、古代のように自然環境が未知でそれが大きな不安としてのしかかってきた時、それと交流し、溶け合い、共に生きる時の心の支えや勇気を人間に起こさせるために必要不可欠であったと考えられる。レヴィ・ストロースは、呪術の含まれる神話的発想、即ち「野生の思考」はこれまでのように直ちに低次元のものとして位置づけられるものではなく、それ自身別の体系であるとしている。そして深層では、いわゆる科学的な思考と深い関係があると主張している(クロード・レヴィ・ストロース『野生の思考』みすず書房、pp.13-28)。

ユーベルとモースがいうように、呪術とは「因果律の主題による巨大な変奏曲なのであって、それが科学と異なる点は、因果性についても無知ないしはその軽視ではなく、むしろ逆に呪術的思考において因果性追求の欲求がより激しく強健なこ

とであって、科学の方からは少々行き過ぎとか性急とか呼びうるに過ぎない」のであり、人間の認識にとってこの両者はいわば車の両輪のように機能するものである。現代文明は、これらの両者の蓄積の上に成り立っている。これが前述のエビデンス・ベースド・ライフとナラティブ・ベースド・ライフの統合と考えられる。そして、人間の想像力がこのふたつを結び付けているのである。神話的或いはおとぎ話的な想像力は、実は現代の私たちの生活に深く影を落としている。

4. 大学教育の指向すべきもの

現代における大学は、概ね三つの機能を有するものと考えられる。

- 伝統的な学術文化を継承・保存するとともに現代の科学・技術を再生産・創造する。
- 専門的・技能な理論を継承・開発するとともに専門職業従事者(プロフェッショナル集団、医師、技師、法曹、教師など)を継承的に育成する。
- 教養教育、専門教育をつうじて、自然・人間・社会に関する教養を普及し、職業的・技能・知識を育成し、市民性を形成する。

しかしながら、現実には技術文明の進展により、技術環境を下支えする企業集団や公共団体はますますその日常生活における影響力を深め、技術環境の量的・質的拡大に資する産業育成こそが国家目標であるとして、いわゆる生産優先の社会構造へと一層の傾斜を深めつつある。そして、これらの技術環境を構成する企業や公共団体の要望に応えることが、大学教育の本義であるとするような近視眼的な意見が発せられている。

もう一方では、大学のきわめて閉鎖的で密室的な問題が指摘されている。そうしたなかで、若者たちは大学を将来の就職のためのパスポートとして位置づけているという事実がある。また、多くの学生にとって大学はモラトリアム社会でもある。彼らは、将来の社会参加への猶予期間としてサークル活動やレジャー活動を楽しみ、そのためのアルバイトに多忙きわまりないといった状況である。そして、全能感をもつことこそあれ、常に社会の

継承者とはスタンスを異にするトレンドがある。こうした状況で、大学は今そのアイデンティティを問われている。

私たちは根本に立ち帰り、人間は技術文明以前に既に社会を形成し、そのなかで高度の精神文化を培ってきたという事実があることをまず確認しなければならない。宇宙論的な立場でみると、生命体としての人間が発生して現在のような社会生活を営むようになるまでには、ビックバンから約137億年が経過していると言われるが、これには進化論的にみて次のような段階があったと考えられる。

- ・原子の世界（アトモスフェア）：物質は基本的に粒子と反粒子から構成されており、これらが結合すると空となる。現在の物質はビックバン以来の宇宙に残されたわずかな物質である。
- ・水の世界（ハイドロスフェア）：水惑星地球は太陽系の三番目の惑星で、水は水・氷・水蒸気の三層が相遷移を可能とするかたちで存在している。これはきわめて稀な状況である。
- ・無機物の世界（ゼオスフェア）：無機物の物質的、原子的世界からの無機物の変化世界である。これはやがて有機物の世界へとつながってくる。
- ・生物の世界（バイオスフェア）：有機生命体の世界が発生し、次第に多様多様な生物が地球上に出現した。
- ・精神（心）の世界（ノースフェア）：人間が登場し、心霊・人格の世界が発展してきた。
- ・技術環境の世界（テクノスフェア）：人間は遺伝子の外部メモリーとして機械及びコンピュータなどから構成される技術環境を構築した。

このような遷移は、ティーヤール・ド・シャルタン等によって初めて主張され、現在では私たちの殆どが認めている事実である。ここから読み取らなければならないことは、人間は根源的に宇宙の一部であるということ（東洋哲学では天地同根、万物一体という）である。それとともに、生物のなかでは人間のみが高度に精神的な世界を構築しえたということ、また、人間が構築した技術環境

がその未完成・欠点によって地球環境を危機に陥れていることを知らねばならない。シャルダン、人間はさらに発展すべきだと考え、「個々の人間は、自由な接近と共同の働きを重ね、次第にひとつの全体的意識に包み込まれて地球的規模の単一体をつくり、いわゆる超人間が出現するであろう」とまで予言している。

現代では、技術文明の助けを借りて技術環境を人間の外部メモリーとして活用し、インフラストラクチャーとして利用すれば、いみじくもこれが可能である。シャルダンの予言は的中したとも言える。しかし、ここに至って課題であるのは、技術環境と地球環境との調和的共生の希求である。地球環境との調和的共生なくして技術環境に未来はない。そのためには私たちは新しい概念である環境倫理的視点に立って、人間及び自然と共生できる技術環境の創出に今こそ取り組むべきなのである。人間とは何か、技術とは何か、ということについての正しい認識が必要である。シャルダンは、人間にとって精神世界がいかに重要であるかということを主張しているのだ。

しかし、現実の世界では、人間は環境との調和が未達成の技術文明にどっぷり浸かり、様々な問題提起があるにもかかわらず、直面している危機についての厳しい認識を怠ってきた。経済システムについても、需要と供給から成り立つ市場経済の原則が依然として支配的であり、技術環境の展開・発達による市場開発の追求が主体である。物質的な利便性・快適性・機能性のみを追いかける傾向は、ハードからソフトへと商品開発の力点が移ったにせよ、産業革命以来続いているトレンドである。技術化・機械化・情報化によって筋肉労働、頭脳労働から解放され、これが技術環境に取って代わられつつあるが、情報化の爆発的な発達は、人間生活を機能的な情報刺激受身応答型のパターン、或いは画一的で受身的な消費文明社会へと急速に変化させつつある。

このような状況において、人間の精神的レベルは昔に比べて必ずしも進歩したわけではないといわれている。確かに、情報化によって多くの人々

が知識・情報を享受しうるようになったが、これらはどちらかという知覚 (cogitation) のレベルのことであって、より深い知性である智慧 (wisdom) や生命に浸透する知性であるメディテーション (meditation) や黙想 (contemplation) のような人間の本質に迫る精神空間の構築には、必ずしも寄与していないといつてよいだろう。

21世紀を迎え、どうしたらこの地球環境を破壊しないで生き抜き、次世代へ継承し、より高度な文明を構築することができるのか？このことを、今ほど真剣に考える必要に迫られている時はない。そのために新しいパラダイムの構築が急がれる。これらは、次の項目と考えられる。

- ・環境倫理学からより広い生圏倫理学 (今道友信による定義、エコエティカともいう) 的視点に立つ：自然・人間・技術それぞれとの共生・共存を原則として考える。それには、政治・経済・文化の分野など全てを包括したエコロジー的視点が必要である。
- ・人間学的視点に立つ：宇宙物理学者ホーキングは、「我々が宇宙を認識しているものは、我々人間が認識する範囲の宇宙である」と述べた。これは、知性をもった生命こそが宇宙の中心であるという宇宙論的ヒューマニズムにつながる。私たちがより高度な文明を構築しようとすればするほど、私たち人間自身が物事をより根源的に見るが必要になってくるのである。私たちはより深く、宇宙そして人間を知ることによって、より高度な文明を構築することができるのである。このような考え方を「人間原理」と呼ぶ。広義のNBSである。
- ・エコテクノロジーの展開とAIからALへ：技術環境の発達にあたり、エコロジー的視点が必要となる。その究極のパターンはAI (人工知能) からAL (人工生命) へのアプローチである。これが可能となって初めて、技術環境と自然環境との調和が実現する。
- ・グローバル・エコノミクスの視点に立つ：地球はひとつの生命体であるという「ガイア仮説」

がラブロックにより提唱されたが、経済の分野でもグローバルな視点が不可欠となる。今日ではもはや経済学も生態学的或いは文明論的なアプローチを無視するわけにはいかない。21世紀の経済学は、これら全てを包括した生命系のエコノミーとして条件づけられた社会科学となる。アダム・スミス、カール・マルクス、ジョン・メイナード・ケインズを踏まえた上で、玉野井芳郎、フリードリッヒ・アウグスト・ハイエクやソースタイン・ウェブレンらが試みたように、政治・社会・文化を包括したグローバルな視点の経済学が必要である。その究極の目的は、量ではなく質の価値観を重視した経済システムの構築であるといえよう。当然のことながら、経済・政治・文化を包括して成立する経営学もグローバル・マネジメントという視点を持たなければならない。

上記の視点に立つ新しいパラダイムを仮に「コスモロジー (宇宙主義)」と呼称すれば、現実レベルでは戦術的或いは対処療法的な処置をとるにせよ、人類の将来を考えた場合、どうしても「コスモロジー的価値観」というものを有することが必要となってくる。これからの大学教育に求められているもの、それはモラトリアム期にある青少年に対して、ただ単にその全能感や快樂主義を容認する考え方、即ち新しいモラトリアムや半人前意識・修業感覚を強調し社会の継承者に対して無批判に近づく古典的モラトリアム (エリクソンによる) の双方が誤っていることを認識することから始まる。

重要なことは、宇宙論による人間原理に則り、私たち人間とは何か、そして人類の目指すものは何かについて文明論的及び文化論的視点で考察できるパーソナリティを、まず高等教育を受ける前のレディネスとして形成させることである。全き生命体としての人間性の自発的発見、人間の精神世界への眼を開かせることを第一に考えなければならない。NBS (ナラティブ・ベースド・スタディ) が重要となってくるゆえんである。

既に、情報化社会では、日常生活が情報刺激受容型、情報処理型になり、職場や学校において人間のある特定の機能のみを課題に評価する傾向が強まって久しい。しかし、人間とは全人格的な存在である。人間の満足感、単に生理的・物質的なものではなく、自己実現・自己創造や連帯意識の獲得、そしてそれらの達成にあることは論を待たない。大学における知性教育や技能教育はむしろ重要であるが、これらは歴史的にみると、人間性にとって手段価値即ち付加的価値であり、本質的な価値ではない。孔子や孟子、そして釈迦やキリストは技術文明の存在する遥か2000年以前に出現し、高度な精神的世界を開いている。私たちは、エビデンスを追及し、いよいよ先鋭化し、分化し続ける科学のトレンドのなかで、この事実を再認識するとともに、科学の恩恵を享受する母体である人間自身についても眼を向けねばならない。

これからの技術文明の一層の発展をはかるためにも、EBSとともに人間学的視点に立った健全なる人格の形成に寄与するNBSにも注目すべきである。生命（いのち）、情熱、風格、安心、立命（志）のような本質的価値が追求されねばならない。主として大脳の新皮質が関与する「いかにうまく生きるか？」といった知識・技能の習得は、何故生きるか、どのように生きるかといった心や感性を含めた（旧皮質や脳幹の関与する）全人的な人格形成の過程とあいまって獲得されていくものなのである。

NBSに注目すると、人間が人格を形成する要素を、東洋哲学では知・徳・体といい、特に王陽明は強く知行合一を説いている。そして、その本質は絶対的な理想を自らの心に求めることにあるとしている。弟子の徐愛は「至善（絶対的な理想）の理を我が心にだけ求めるなら、天下の事物の理を極めつくすことができないのではないのでしょうか」と師に問うた。王陽明は「心がすなわち理である。この心をおいて他にどんな事物があり、どんな理があるというのか」と答えた。心即理、つまり人間の心こそ万物の主宰者であるとしているのである。これは、前述のドリーム・ボディの

考え方と同じである。

これこそ現代の宇宙論におけるホーキングの人間原理を示唆するものであり、私たちをこれからの価値観であるコスモロジー理念へと導く鍵のひとつであろう。ともすると閉鎖的な全能感に陥りやすい青少年に、従来のエビデンス即ちIQや偏差値のようなもので計れる価値観だけでなく、広義の倫理・道徳を理解させ、自然と人間、人間と人間、自分の心の深層、そして技術環境と対話のできる、生圏倫理的な見方を可能とする教育や自己形成の場が必要である。

5. 大学教育におけるスポーツの意義と役割

5.1 文化としてのスポーツ

スポーツは、結びつけ、命を与える
—ヨゼフ・レックラー（オーストリアのスポーツ哲学者）

今日、スポーツは、グローバルな視点で見ても、極めて重要なものとなっている。文化、社会、政治、教育、医療、福祉等、スポーツの本質は引き継がれながらも、その形態や特性は世界の人々の全ゆる領域に直接的・間接的に大きな影響を与えている。即ち、スポーツは、かつて一部の学者が解説した単なる気晴らしや娯楽、或いは競技としての存在から、人間の生活の全域に影響を与え、行動による人間教育に不可欠のものとして、精神的な領域でも重要な役割を果たすものとなってきた。

種々の問題を抱えながらも、オリンピック・ムーブメントが人間育成と国際間の相互理解や交流に多大な貢献をしたことに口を挟む人はいないだろう。過去に、オリンピックを様々なかたちで利用しようとした忌まわしい歴史があるものの、それを乗り越えて、古代ギリシアで生まれたオリンピックはスポーツ文化の底流として世界平和に貢献してきたのである。

それは何故か？それは、スポーツが人間の身体に依拠した文化であり、その本質的特性は遊びと祭典（儀式）であり、人類が有史以来数千年にわ

たり培ってきた生命の発露としての行動だからである。つまり、スポーツ文化とは、人間の生活を単なる機能性・利便性だけでなく、そこに意味を与えて、人間一人ひとりが唯一無二の存在であるとし、人間がよりよく、より満足できる生活様式を考えた中で生まれてきたものだ。人類は、宗教（神）を創り、制度（政治、経済等）を創り、これを礎として芸術（美術や彫刻、歌や音楽）を創り、身体競技（スポーツ）を創り出したのである。

人間がただ営存するのではなく、よりよく生きる、即ちよりよき関係性を創り出そうという意図をもって考え出したとすれば、それは倫理性を強く有したものである。従って、スポーツとは行動そのものを手段としてではなく、目的として楽しむ為の文化なのである。それは、個人の全てを抱えると共に、人間生活の全ゆる分野を包括する、複雑且つ多様な形態を呈する。しかし、あそび、儀式、体育、スポーツと種々の呼称があっても、その本質は「結びつけ、生命を与える」ことにあると言ってよい。

一方で、現代のスポーツがあまりにも肥大し、雑白になったという観方もある。文化としての資格を更に確かなものとするには、質の向上が必要である。それは、スポーツの理念、アイデンティティを明確化することであるが、究極的には倫理性にある。つまり、人間の個と全の問題であり、個人の尊厳と不可侵性、そして社会貢献と幸福の具現化への貢献の問題なのである。スポーツ独特の身体性から発する価値と意味のモデルの構築、即ちスポーツ哲学の確立が望まれる。

スポーツという理念は、文化的、社会的につくられたものである。つまり、スポーツは自然の生物学的基礎の上に立つひとつの文化現象なのである。一ハンス・レンク（オリンピック・金メダリスト）

5.2 スポーツの本質

スポーツの基本は、遊びである。遊びとは、「非実用的でそれ自身のために追及される身体的・精

神的な活動」であり、それは「目的のない活動であり、それ自身のためのものであり、仕事の反対語」でもある。また、「遊びとは、あくまでも自由な領域にあるもの」である（カール・ディーム『スポーツの本質と基礎』）。「遊びは、自然発生的な遊びと組織化されたものに分けられ、後者はゲームとなる。ゲームは、競争しないゲームと競争するゲームに分けられ、後者は競技となる。競技は、主として頭を使うものと身体を使うものに分けられ、後者をスポーツと呼ぶ」[アレン・グッドマン（アメリカのスポーツ社会学者）による分類]。いずれにせよ、スポーツは、遊びを母体として発達したものである。

フランスのロジェ・カイヨワは、スポーツと遊びを厳しく分けたが、彼が述べた遊びの4つの特性、アゴン（競争）、アレア（運に任せる、賭けの要素）、ミミクリー（擬態）、イリンクス（身体を陥れる幻惑）は、スポーツに継承され、その要素はスポーツに全て含まれていると考えられる。オランダのヨハン・ホイジンガーは、『ホモ・ルーデンス（遊戯人）』の中で、最近のスポーツからプレイ気分は失われたと述べているが、基本的には両者の等質性が主張されている。遊びとスポーツが共有しているその中核的な意味は、無目的性と自発性にあると言ってよいだろう。かつて『愚神礼賛』を著したエラスムスは、その中で遊びは「痴愚」と分類しており、「無目的な中でひとつの関係を構築することこそ人間にとって魅力的なことなのだ」と述べている。

もともとスポーツの語源は中世ラテン語の *disportare*（運び去る）で、免除、娯楽、くつろぎを意味した。これがフランス語を経て英語となり、接頭語が消滅した *sport* になった。元の意味には、離れるということから船が出帆するという意味もあったという（オルテガ・イ・ガセの解釈）。つまり、ひとつの場から解放されるというニュアンスが強く、気分転換がなされる行為と考えてもよい。

遊びの歴史は長い。古代から人類は狩猟や漁労、或いは農作業の技能向上や宗教的・呪術的行為として、遊びや儀式の形式を生活の中に構築してい

た。これらは、有史以前から原始の文化としての形式をつくってきたと考えられる。アルタミラの洞窟の壁画やインドの石画などに、それらの形跡を見てとることができる。こうした中で伝承されたものを形式化したのが古代ギリシアで、スポーツとしての基礎が固められ、オリンピアの祭典(古代オリンピック)となったと思われる。当時のギリシアには、類似の祭典は他にもたくさんあったが、オリンピアが最も著名である。これらは、やがてローマのコロッセオでの興行的なサーカスにかたちを変えて墮落しつつ、引き継がれてゆく。

キリスト教が支配し、身体が軽んじられた禁欲主義的な暗黒の中世時代に、騎士道精神として僅かに生き残ったスポーツ・スピリットのルーツは、ルネサンスで再び息を吹き返す。その後は、産業革命とともに、スポーツはイギリスの貴族を中心にみるみるかたちを整え、具体的なものになっていった。産業革命のモットーである成果主義とスポーツの達成(能力主義)は、軌を同じくするものだからである。二度の大戦を経て浮沈があったが、世界的な経済発展と民主主義体制の拡大により、スポーツはオリンピックという媒体を通じてビックバンの時代を迎え、世界宗教(アベリー・ブランデー)と言われるものにまで発展した。今日の高度な競技能力を追及する能力スポーツの分野が確立したのである。一方で、技術文明の発達と共に発生してきた運動不足病(生活習慣病)の予防や工業化社会制度の確立による労働時間の短縮や余暇の活用手段として、スポーツ・フォア・オール・ムーブメントが1970年代からヨーロッパを中心に拡がり、今ではスポーツ&ヘルス・フォア・オールは自明のこととなり、市民権を獲得した。

現代におけるスポーツ活動は、これらの流れを踏まえていて、動機別に分類すると、能力スポーツ、あそびのスポーツ、健康スポーツが主たるものになっている。また、スポーツは、グローバル・ローカリゼーションの中で、その特性は今後もさらに変化すると思われる。

5.3 スポーツの人間学的意義

情報化社会のなかで、人間の活動が特定の機能に限られたものとなる傾向が顕著になってきているが、人間は全人格的な存在であり、日常生活において生理的・物質的な満足感を得るだけではなく、自己実現・自己創造や連帯意識の獲得、或いは達成がなくてはならない。スポーツ・フォア・オール運動こそ、実は、誰もが自らの希求する形式で、スポーツ活動をとおして人間性を見出し、体験する場であった。

技術環境の影響で疎外されがちな人間が、スポーツを行うことにより、身体的教養=スポーツ・ヒューマニティーを得ることが必要である。人間が人格を形成する要素として、東洋哲学では知・徳・体といい、心即理、つまり人間の心こそが万物の主宰者であるとしてことについては、前述した。

知識教育や技能教育はむろん重要であるが、これらは歴史的にみると、人間性にとって付加的な価値(software)であり、本質的な価値ではない。本質的価値とは、生命(いのち)、情熱、風格、安心、立命(志)などである。技術文明の存在する遙か2000-2500年も前に、孔子や孟子、そして釈迦、キリストは出現しており、高度な精神的世界を開いている。知識・技能の習得のみならず、何故生きるのか、どのように生きるかという、心や感性を含め健全な人格の形成を人間学的視点に立って行うべきである。

従って、青少年教育においても、重要となってくるのは、知行合一の生活態度や行動であるが、スポーツには、自己実現活動としてのライブな体験の中でこれを具現化してゆくことができる。即ち、スポーツは、自己解放、自己制御、自己実現等の要素を行動における語り(思考)と振り(動作、演技)の一致の中で自然に行なうことが可能となるからである。

最後に、スポーツ活動の意義を高めるものとして、擬似共同体としてのスポーツクラブの役割を挙げねばならない。ゲーテは、『ファウスト』の第二部で、「ひとつの信念のもとにあつまり、運命共

同体をつくってゆき、力を合わせて仲間と行動するとき、人間は至福の瞬間を味わう」、そして「その時こそ永遠なれと思うような時が止まって欲しい瞬間だ」と述べている。これによりファウストはメフィストとの賭けに敗れるが、人間として満たされるのである。スポーツクラブは、この運命共同体としての魅力を有しており、技術文明社会の中でオアシスとしての大きな役割を果たすものと考えられる。このようなスポーツクラブ活動の教育学的効果は極めて大きいといえる。

以下に、スポーツ活動がどのようなもので、またどのような能力を培うことができるかをまとめた。

- ・自己実現活動（体験活動）：機械化、分業化、専門化、標準化、画一化が進む生活形態の中で、全人格の関与する活動として、自己実現が可能な活動である。
- ・自己創造活動：より高品質な自己存在、自己創造を目指す全人的活動
- ・健康体力づくり活動：フィットネスからウェルネスの獲得と、よりヘルシーな自己パフォーマンスを目指す行動
- ・生物として生きる継続的意志と、ヴァイタリティを涵養する行動としてのスポーツ
- ・自己の心身の自発的制御能力の向上（力の行使と制限）と、異環境への適応能力の向上、自分の思ったとおりに自分の心身をコントロールする
- ・極限状態での精神集中能力：人間の体力の極限的状况下での、精神集中における自己貫徹と最適値制御の実現（コンセントレーション能力）
- ・自己の行動（未知な領域を含む）に対する自己信頼能力：自己の行動を信頼し、たとえ未知の領域における行動であっても確実な予測と、冷静な態度でプログラム化された行動を実施していく能力（self confidence、自己信頼）

自己投企による勇気を有する思い切った行動をおこし、実施する能力は、快適な環境に慣れた現代の青少年にとり貴重な体験の場でもある。

次に、チーム（グループ）における人間関係がある。この領域には、以下のようなものがある。

- ・フェア・プレイ：正々堂々と行動し、ルールに則り、フェアに振舞う
- ・チーム・ワークとロール・プレイング：One for all, all for oneというように、task（課題）に対してチーム一丸となって対応していくことを学ぶ。そして、与えられた役割やポジション（ロール）をこなす、いわゆるロール・プレイングをしてトランス・パーソナルなフィーリングを持ち、相手の気持ちを理解しながら、共に生きること、そして課題に対してベストを尽くして努力していくことを学ぶ。いわゆるシンバイオシスという感覚もこのような行動により理解されよう。
- ・リーダーシップとフォロワーシップ：チーム・ワークとも関連するが、リーダーであると共にフォロワーであることの双方を学ぶことができる。

最後に、対環境（自然環境や施設、用品、用具、機器）との対応について以下に述べる。

- ・ロール・シェアリングとハンドリング：どこかで用具や機器にまかせ、どの部分を自分で分担するかを瞬時に判断し、技術を駆使していく。
- ・セーフティ&アメニティ：安全に快適に環境と共に溶け込んで体験行動をする。
- ・セキュリティ&アドヴェンチャー（チャレンジ）：時には危険に身をさらしたり、冒険をしたりして、自己投企的活動をする。特に、チャレンジ精神は環境により生じた恐怖を克服したり、耐えることにより養われる。

このようにして、ナイスピープル、ナイスコミュニケーション、ナイスネイチャー、ナイスコミュニケーション&インターフェイスということが達成される。現在のところ、スポーツはナチュラル・リアリティを追及するエコスポーツ（アウトドアスポーツ）と共にアーティフィシヤル・リアリティ（artificial reality、人工的リアリティ）を追及する高度に機能的なものとの双方向へと展開する

トレンドが見られる。

このうち、ナチュラル・リアリティを志向していくスポーツでは、当然のこととして、「自然を知り、己を知る」ことから、Human（ヒューマン）in nature、或いは「ともにある」といった自然と一体化した調和格合の心境（心理構造）が獲得される可能性がある（エコロジー&シンバイオシス）。これは、自然環境への愛着をとおして、その保護や保全理念の形成に大きく寄与する。これに対して、アーティフィシヤル・リアリティの場合には、最適或いは極限の場における行動をとることにより、そのプレイを通じての高度に統合された自己実現行動の体験が可能となるのである。これは、自己創造へとつながる行動といえよう。

5.4 日本人とスポーツのかかわり

日本人は、古来より遊び好きの国民であった。中世の今様に「遊びをせんとや生まれけむ・・・」とあるように、日本人は様々な遊びをしてきた。しかし、それが禁欲的な自己克己や鍛練的な方向に転じたのは、江戸時代の儒教（朱子学）の影響によるところが大きい。幕府の都合もあり、遊びから「道」というように身体行為を通して精神を磨くという伝統が強調されたのだ。

明治開国以後、スポーツが導入されたが、スポーツにおいて遊び（プレイ）を楽しむ以上に精神修養や教育効果が重んじられ、ここに日本独特のレジャーと体育という二重構造が誕生した。軍国主義の時代、体育は軍事教練によりさらに強められた。現代でも、体育的な全体主義、鍛練主義は依然として横行し、スポーツは身体を鍛えるための手段としての体育であるという考え方が根強い。これは、1970年代にスポーツの自発性を重んじ、全ての教育機関で体育という言葉が消えてスポーツになったヨーロッパとは対照的である。

我が国では、体育という名のもとに理不尽なしごきや暴力、個人の尊厳を犯すようなことをそのままにし、企業や組織がスポーツ&ヘルス・フォア・オールをないがしろにして、プロスポーツばかりを意図的に盛んにし、国民を愚かな観客に仕

立てあげてしまっている。青少年の活動までが興行スポーツとなり、メディアに利用され、特定の者の利益に貢献している様子は、我が国のおかしな状況を現している。因みに、ドイツのスポーツの哲人と言われるカール・ディームはプロ（興行）スポーツを真のスポーツとは認めていない。

我が国のスポーツ政策の目下の急務は、人間性を重視し、質の高い文化として、一人ひとりの生命の甦りや喜びのためにスポーツ活動が行われるようにすることである。その点で、ドイツにならったJリーグの創立理念である「地域に根ざして」ということは、好ましくまた当然のことである。スポーツの豊かさは、贅沢ではない。ゆとりある生活文化の風景としてのスポーツ活動が創出されねばならないのだ。スポーツは国の無形文化財であるという認識をもって、地域から世界へと羽ばたく素晴らしい文化として創り上げていく必要がある。

かつて、哲学者オルテガ・イ・ガセは、「科学上ならびに芸術上の創造、政治的ならびに道徳的英雄精神、聖者の宗教心はスポーツ本能の崇高な所産である」と述べている。つまり、スポーツ活動は、本質的には冒険、遊戯とも共通の心理構造を有し、人間がいかなる義務からも完全に自由であり、自発的な衝動から身を投げ出す自己解放、自己実現活動なのである。

こうして考えると、冒険・遊戯・スポーツは、その根源において愛と結ばれていると言ってよい。何故ならば、愛には自らを投げ出すこと、与えることによって、己が失った根源的な一体感を回復するからである。それは、大きな喜びであるとともに、自らのアイデンティティが、その一体化により失われぬか、という不安やおののきも表裏一体としてあろうと考えられる。これこそ、自立と連帯という人間が生きていく上で避けて通れない二つのものの間の張力である。

このような考え方は、コスモロジー（宇宙主義）に包含されるものであるが、この自己投企的な生き方は、人類の発達過程で主として人間のかくありたいという想像力（ファンタジー）の絶え間な

い拡大が、人間が、対自然、対人間、対技術環境の中で、現代の文明までをも構築してきたものと、源をひとつにするものである。つまり、人間の創造力の根源は、原始以来、遊戯的（ファジー的、ゆらぎ的）行動にあるとあってよい。古事記が古代の、能楽が中世の神話であるとするれば、スポーツこそ現代において最も神話性を有したものになり得ると考えられる。

人間疎外に陥りつつある現代の学校教育では、全人教育が必須である。その中核は人間学である。スポーツ活動は、この領域のものだ。それは、究極的にはスポーツの有しているファンタジー性（神話性、空想力）にある。我々人類のよりよき、より楽しい人生（JOY OF LIFE）にとって、持続する発展を具現化するという使命感とともに、人間が人間性を発露できる動機づけこそ最も重要なものとなる。JOY OF LIFEは、知、情、意の統合が前提となるからである。

6. スポーツの効果

6.1 バイオ・サイコ・ソーシャル・ヘルスの視点よりみたスポーツの効果

6.1.1 身体的側面（バイオ・ヘルス）

- ・気道（呼吸器）の機能向上
- ・心循環器系の機能向上
- ・運動機能の向上
- ・柔軟性の向上
- ・安静時心拍数の低下
- ・関節系の機能向上
- ・筋肉系の機能向上
- ・骨格系の機能向上
- ・内臓機能の全体的向上
- ・健康度の向上と全般的な元気度の向上

6.1.2 心理的側面（サイコ・ヘルス）

- ・個人の安全・安心感の向上
- ・自己信頼の増大
- ・忍耐力の向上
- ・満足感の獲得
- ・倫理的価値観の強化

- ・フェア・プレイ
- ・自己表現能力の強化
- ・失敗の容認
- ・謙虚に学ぶ気持ち
- ・日常生活に立ち向かうレディネス

6.1.3 社会的側面（ソーシャル・ヘルス）

- ・人間関係の豊かさを増す
- ・家族の結束の強化
- ・友情の強化
- ・共同精神の育み
- ・帰属意識の増大
- ・愛国心の強化（国家の専属意識）
- ・社会性の獲得
- ・ボランティア精神の強化
- ・ルールや規範の容認
- ・他人に対しての尊敬の念
- ・知的理解の強化

6.2 スポーツによる包括的且つサステイナブルな能力強化（年齢別）の必要性

6.2.1 0～3歳

運動能力や行動能力の強化は、こどもにとって決定的である。この年齢層のこどもは学校に行かないので、自宅や居住地の近くのセンターで適切な運動をする必要がある。これには、原則として両親または親のどちらかが付き添いをする必要がある。

6.2.2 4～6歳

この年齢層は、幼稚園やプリスクールでケアされる人が増えている。これは途上国でも同様である。この年齢層に必要な運動形式は、複雑な運動能力及び自由時間活動能力をあそびの形式をとった運動或いは冒険あそびにより行う必要がある。前提条件として、幼稚園・保育園やプリスクールのスペースや器具がコミュニティセンターや居住地或いは公園に必要となる。

6.2.3 7～12歳

小学校の6年間の期間が該当する。この年齢層は次の活動が必要である。即ち、スポーツ授業、種々のスポーツ種目へ導くこと、運動能力とコーディネーション基礎体力の強化、あそびとスポーツなどである。非常に厳しい負荷や筋力を要求される活動は好ましくない。これらの活動には、屋内と屋外の施設が必要である。この為には質が高く、利用者の数に見合ったスポーツホール、遊び場やスポーツ広場が必要である。これらの殆どは学校にあることが望ましいが、コミュニティにもこれらを備える必要がある。特に、学校のスポーツ授業に属していないものについては必要である。

6.2.4 13～18歳

殆どの国で中等教育或いは7～12年目の教育に該当する。この年齢層では、運動に対するニーズが極めて大きく、これらはスポーツ授業、スポーツトレーニング、スポーツ競技、積極的休養、或いは目的を絞った身体トレーニングにより行われる必要がある。必要なスペースは教育施設に確保されねばならないが、そのみならず都市やコミュニティにもこれらを確保することが必要である（望ましい）。

6.2.5 19～30歳

この年齢は、大学教育、軍事教育、また成人として能力スポーツを行ったり、積極的な自由時間を行える世代である。全ゆる形式の身体運動が行える年齢層でもある。一部の人々はトップスポーツを行うこともできるし、その他の人々もスポーツや自由時間活動の全ゆる形式を行うことができる。必要なのは、スポーツホール、遊び場、スポーツ広場、プール、自由時間施設であり、これらが都市や地方自治体に整備されるべきであり、また競技や行催事に対応できる施設が地域、国或いは国際的なレベルで整備されるべきである。

6.2.6 31～55歳

中年ともいえる概念は、途上国では55才までで

あり、先進工業国では62～65才と考えるとよい。この年代は積極的に職業に従事する歳である。人生のほぼ50%の時間に相当すると考えられる。人々の半分がこの年齢層に属する。身体活動は休養し、体力を保つために使われる。これは高いQOL、より健康な状況、より快適さを求めることにつながる。この年齢層の人々は、競技施設ではなく、多様な種類のスポーツ施設を必要とする。もっとも、最近は多くの人々が競技スポーツに参加する傾向も見られる。これらは既存の施設で充分に対応できる。今日のスポーツブームの時代では、人々は多様なスポーツ施設を居住地、都市、或いは自治体に必要とし、これには公園や自由時間施設も含まれる。先進国の中にはこれらに対応し、都市計画のコンセプトを変更する傾向もみられる。スポーツや自由時間の施設がますます活動的な人間のニーズとなっているからである。

6.2.7 55～70歳

この年齢層は、成熟年齢、黄金の年齢層とも言われるが、自由時間施設が共同体での人生の充足をはかるために必要である。スポーツ活動も運動能力を保持するため、また健康を保持するために必要となる。全ゆる種類の自由時間活動を積極的或いは消極的に行うことができる自由時間施設、保養のための施設が居住地のすぐ近く、居住地域、地方自治体に整備される必要がある。

6.2.7 70歳以上

わが国では、75歳以上を後期高齢者と位置づけている。この年齢層は、バイオ・サイコ・ソーシャルな各領域の能力も個々の人々のスポーツ及びヘルスのキャリアデザインにより大きく異なる。従って、まず年々約1%程度といわれる健康体力の減少をどのようにして遅らせ、生涯を通じての生活の質を確保していくことが課題となる。そのためのハード・ソフト・ヒューマン・ウェアの提供が必要であるが、社会的弱者をどのようにして下支えしていくかという視点が求められる。

6.3 社会経済的及び文化的視点への配慮

上に述べたような年齢層毎のニーズとは別に、人々のニーズは以下のような状況によって影響を受ける。

- ・歴史的な状況
 - ・民族によって異なる行動形式
 - ・民族の社会的形態と個人の参加の形態のあり方
 - ・経済的発達の状況
 - ・教育、キャリアの相違、特に大学教育が大きな影響を及ぼす
 - ・芸術の志向による相違
 - ・宗教の影響
 - ・技術文明の発達
- など

【参考文献】

- 1) 今道友信：「愛について」講談社現代新書
- 2) 今道友信、橋本典子：「美の本質と様態」日本放送出版協会
- 3) 河合隼雄：「新しい教育と文化の探求」創元社
- 4) 西部邁：「新学問論」講談社現代新書
- 5) 西尾幹二：「日本の教育、智恵と矛盾」中央公論社
- 6) 通産省機械情報産業局新映像産業室編：「人間情報社会の実現に向けて」(財)通商産業調査会
- 7) 西山千明：「第4の選択 I・II」PHP文庫
- 8) ルドルフ・シュタイナー：「教育の根底を支える精神的・心意的な諸力」人智学出版社
- 9) 安岡正篤：「運命を創る」プレジデント社
- 10) 安岡正篤：「運命を開く」プレジデント社
- 11) 安岡正篤：「論語の活学」プレジデント社
- 12) 安岡正篤：「人物を創る」プレジデント社
- 13) 安岡正篤：「知命と立命」プレジデント社
- 14) 守屋洋：「新釈『伝習録』現代陽明学入門」PHP文庫
- 15) フランシス・フクヤマ著、渡部昇一訳：「歴史の終わり 上・下」三笠書房
- 16) 土居健郎：「甘えの構造」弘文堂
- 17) 土居健郎：「表と裏」弘文堂
- 18) 小此木啓吾：「モラトリアム人間の時代」中公叢書
- 19) 桑原武夫：「創造的市民講座」小学館
- 20) スティーブン・W・ホーキング著、佐藤勝彦監訳：「ホーキングの最新宇宙論、ブラックホールからベビーユニバースへ」日本放送出版会
- 21) 松井孝典：「地球・宇宙そして人間」徳間書店
- 22) 松井孝典：「水惑星はなぜ生まれたか」ブルーバックス
- 23) ノバート・ウィーナー著、池原止戈夫訳：「人間機械論」みすず書房
- 24) 合田周平：「地球時計を読む」徳間書店
- 25) 加藤尚武：「環境倫理学のすすめ」丸善ライブラリー
- 26) M・アゲイン、R・ヴィングラー著、寺本英、伊勢典夫他訳：「自然と遊戯」東京科学同人
- 27) 佐倉統：「現代思想としての環境問題、脳と遺伝子の共生」中公新書
- 28) 竹内靖雄：「経済倫理学のすすめ」中公新書
- 29) 増田永二：「情報経済学」産業能率短期大学出版部
- 30) 石井威望：「ニューハード文明論」PHP研究所
- 31) 入江隆則：「日本がつくる新文明」講談社
- 32) 永井了吉：「科学から宗教へ」学芸書林
- 33) アーノルド・ミッチェル、ジェームス・オグルビー、ピーター・シュウォーツ著、吉福伸逸監訳：「パラダイム・シフト」TBSブリタニカ
- 34) コンラート・ローレンス著、日高、久保訳：「攻撃、悪の自然誌」みすず書房
- 35) クロード・レヴィ・ストロース著、大橋保訳：「野生の思考」みすず書房
- 36) 永安幸正：「経済学のコスモロジー」新評論
- 37) ホセ・オルテガ・イ・ガセット著、池島重信訳：「現代の課題」法政大学出版局
- 38) C・G・ユング著、松代洋一編訳：「ユングの

- 文明論」思索社
- 39) 佐藤文隆：「宇宙論への招待 プリンピキアとビッグバン」岩波新書
- 40) 村上陽一郎：「宇宙像の変遷」日本放送出版協会
- 41) アーノルド・トインビー著、深瀬基寛訳：「試練に立つ文明」社会思想社
- 42) O・シュペングラー著、松村正俊訳：「西洋の没落 I・II」五月書房
- 43) マックス・ウェーバー著、出口勇蔵編：「ウェーバー、世界の思想家21」平凡社
- 44) 広川洋一：「ギリシア人の教育」岩波新書
- 45) 梅原猛：「文明への問い」集英社文庫
- 46) 梅原猛：「日常の思想」集英社文庫
- 47) 遠藤周作：「こころの不思議、神の領域」PHP研究所
- 48) 真継伸彦：「心の三つの泉」河出書房新社
- 49) 深谷昌志：「日本の教育」日本放送出版会
- 50) 瀬沼克彰：「生涯学習と企業及び行政の役割」ダイヤモンド社
- 51) 色魔力夫：「オルテガ」中公新書
- 52) プラトン著、久保勉訳：「饗宴」岩波文庫
- 53) シュプラランガー著、浜田正秀訳：「教育者の道」玉川大学出版部
- 54) 石川松太郎：「教育の歴史、日本における教育の歩みを中心に」日本放送出版協会
- 55) 市川浩、山口昌男編：「身体論とパフォーマンス」学燈社
- 56) ホイジンガ著、高橋英夫訳：「ホモ・ルーデンス」中公文庫
- 57) R・カイヨワ著、清水幾太郎、霧生和夫訳：「遊びと人間」岩波書店
- 58) カール・ディーム著、福岡孝行訳：「スポーツの本質と基礎」法政大学出版局
- 59) ドイツ・スポーツ連合編：「スポーツの将来」
- 60) 福岡孝純：「スポーツ・ビジネス」日本経済新聞社
- 61) 福岡スポーツ研究所：「21世紀を目指したスポーツ・健康づくり活動に関する調査研究報告書」日本システム開発研究所
- 62) ユルゲン・パルム：「スポーツクラブの意義と役割」ドイツ・スポーツ連合
- 63) ミヒャエル・エンデ著、丘沢静也訳：「オーブの森で語り合う」岩波書店
- 64) 西郷信綱：「古事記の世界」岩波新書
- 65) 西郷、永積、広末：「日本文学の古典」岩波新書
- 66) 世阿弥：「風姿花伝」岩波文庫
- 67) 竹内敏晴：「からだ・演劇・教育」岩波新書
- 68) 山口一孝：「六十年の登山と滑降」啓陽社
- 69) サン・デュクペリ著、内藤濯訳：「星の王子さま」岩波書店
- 70) 宮沢賢治：「銀河鉄道の夜」岩波書店
- 71) 小笠原清信：「日本の礼法」講談社
- 72) ピエール・ド・クーベルタン、カールディーム編、大島謙吉訳：「オリンピックの回想」ベースボールマガジン社
- 73) 子安宣邦：「本居宣長」岩波新書
- 74) 勝部真長：「和辻倫理学ノート」東京書籍
- 75) 多田政一：「二十一世紀への健康法」YON・Iクラブ
- 76) 新渡戸稲造著、矢内原忠雄訳：「武士道」岩波文庫
- 77) 山岡鉄舟（談）、勝海舟（評論）、勝部真長編：「武士道」角川選書
- 78) ラフガディオ・ハーン著、平井呈一訳：「心」岩波文庫
- 79) エーリッヒ・ノイマン著、氏原寛、野村美紀子訳：「芸術と創造的無意識」創元社
- 80) 平田精耕：「活人禅」PHP文庫
- 81) 渡部昇一：「日本史から見た日本人（古代編）」祥伝社
- 82) 今道友信：「美について」講談社現代新書
- 83) オモ・グルーペ：「文化としてのスポーツ」ベースボールマガジン社
- 84) レックラー：「現代のスポーツ」プレスギムナスティカ社
- 85) 玉木正之：「スポーツとは何か」講談社現代新書