

囲碁とサッカーの融合

— 世代・地域を越えて楽しめるアイテムの創出と活用 —

菊原 伸郎*

キーワード：サッカー、囲碁、戦術、戦略、アイテム創出

1. はじめに

「たくましく、しなやかな」人間の育成は、現代社会を幸せに生きていくために誰もが望み、誰もが備えていきたい能力であろう。さいたま市教育委員会は、さいたま市の目指す子ども像について「ゆめをもち、未来を切り拓く、さいたま市の子ども」とスローガンを掲げ、子どもたちがたくましく育つことへの支援に力を注いでいる。また、埼玉大学教育学部においては、「力量ある質の高い教員」の養成を目指し人間性重視のカリキュラム作成に毎年取り組んでいる。このように、行政や大学における人間性重視の姿勢の背景には、自制する力が低下している現状を危惧し、ストレスに耐えうる力を養うとともに、そのストレスを受け入れ上手につき合っていける「たくましさやしなやかさ」を獲得していく狙いがある。

「たくましさやしなやかさ」について、他者に対する思いやりや気を配ることへの欠如に着目してみると、我が国における昨今の住まいや遊びの変化から、他者とのコミュニケーションを苦手とする人が増えていることが浮かび上がる。住まいに関し安藤 (2009) は「住まいとは、自分で考え、工夫して使いこなすもの。今でも

その考え方は変わりません」と、住まいに住む人の住まいに対する考え方の変わり様を憂い、「生きる」ことへの覚悟の重要性を再啓蒙している。これは、現代人のたくましさの低下を表している言葉と理解できる。遊びの変化に関しては、昨今のコンピューター技術の発展に伴いテレビゲームや携帯型ゲームの普及により、子どもたちは一人で画面を相手に楽しむことができる時間が増えてきた。一方、コンピュータゲームの普及以前は、家庭や地域では、囲碁や将棋などのマインドスポーツや、かるたや双六、トランプといったアイテムを用いた遊びが好んで行われていた。簡易にできるスポーツとテレビゲームを比較した場合、もっとも異なる点はゲームそのものに対するプレイヤーの意識と行動が能動的に行われるか受動的に行われているのかにある。吉田 (2009) は「囲碁とテレビゲームのもっとも大きな相違点は、受動か能動かです。そこには“自分で築ける世界”がある」と、同様な見解を示している。囲碁やサッカーといったスポーツを実際にプレイすることにより人は能動的な思考を伴い、自らの感性に思考と身体を対戦する相手の思考と身体、そして、表情を通じて感じ能動的に行動することができるが、一方で、テレビゲーム等ある決められたプログラムに対する人の行動は、液晶画面を介して与えられた情報を受動的に受け入れ反応し、

* 埼玉大学教育学部保健体育講座

プレイヤーの指先の動作や全身運動により達成されていくものである。

このように、子どもたちを中心とした若者の遊びが「いま—ここ」に生を感じる事が難しい状況になっているといえる。したがって、子どもが遊びの中から五感を通じて獲得したい実体験が求められる自由な時間において、液晶画面を媒介としない、サッカーなどの集団スポーツや走ることが苦手な人でも楽しめる囲碁などのマインドスポーツを仲間とともに楽しむことを見直す時期にきているのではないか。また、スポーツを楽しむための考え方を整理し、世代を越えて楽しめるマインドスポーツの新たな創出と活用方法を検討していく必要性があると考ええる。そこで、本研究では、囲碁とサッカーの共通点を整理し、この二つのスポーツの融合から、「たくましく、しなやかな」人間性を育むアイテムの開発とその活用について、スポーツの持つ効用や世代・地域の観点から検討していくことを目的とする。

2. 囲碁とサッカーの共通点

1 レベルに応じた競技エリアの違い

囲碁とサッカーには、レベルや目的に応じて広さを変えるゲームが存在している。初心者や新たな戦略に目的を持つ熟練者においては、競技エリアを変化させることにより、プレイヤーはゲームの目的を短時間で簡潔に実践することができる。そこで、両競技におけるレベルに応じた競技エリアの変化を整理してみる。

サッカーにおいて正規の試合が行われる競技エリアは、縦90m～120m×横45m～90mの範囲内で、一般的に縦105m×横68mである。サッカーでは、発育発達に応じて競技エリアに差がつけられているが、最近では、7人対7人または8人対8人で対戦し、競技エリアが7人制：縦50m～55m×横30m～35m／8人制：縦60m～65m×横40m～45mで行われる「ソサイチ」や、5人対5人で対戦し、競技エリアが縦40m

×横20mで行われ一般的に人気が高く楽しまっている「フットサル」がある。サッカーのトレーニングにおいては、戦術的な修正を行う際に8人対8人や6人対6人などで競技エリアやゴールの設定に変化をつけてスモールゲームを行うことがある。競技エリアの広さやプレイヤーの人数に違いがあっても、人数と競技エリアの広さに対し指導者が理論的に根拠を持っていればプレイヤーはサッカーの競技力向上を目指しプレイに集中することができる。

一方、囲碁に関しては、正規の対局が行われる19路盤は（縦19×横19）に対して、競技者のレベルに応じて13路盤（縦13×横13）、9路盤（縦9×横9）、6路盤（縦6×横6）の碁盤を使用している。これは、サッカーの育成段階で頻繁に行われるスモールゲームと同様にプレイヤーのレベルに応じて碁盤の広さが異なり、正規のゲームより格段に短い時間で複雑さを求めずに勝敗を競い合うことができる利点がある。もちろん、囲碁の場合は1手打つための考慮時間に制限を設けなければ、碁盤の大きさに関係なく時間がかかることを理解しなければならない。碁盤の広さの調整と考慮時間に制限を設けることにより、経験の少ないプレイヤーたちも囲碁のゲームに対して思考を伴った集中力が維持されることになる。経験の少ないプレイヤーたちが、各々のプレイを楽しみ継続していくためには、経験と目的に応じて碁盤の広さに変化を付けるメリットは大きいと考えられる。

2 ルールについて

次に囲碁とサッカーのルールについて簡単に整理していく。囲碁、サッカーともに、それらのゲーム構造が複雑故にルールが少ないという共通点が挙げられる。

囲碁について、日本棋院（2009）では「囲碁は一口で言えば、陣取りゲームです。黒の陣地と白の陣地を比べて、陣地の多いほうが勝ち、少ないほうが負け」と説明している。ルールについて黒滝（2008）は「(1)黑白交互に線と線の

交点に打つ (2)地 (陣地) を多く囲った方が勝ち (3)相手の石は自分の石で囲うと取れる (4)着手禁止点 (打てない場所) がある (5)着手禁止点の例外がある (コウのルール)」と説明し、日本棋院 (2009) では「(1)陣地の多いほうが勝ち (2)相手の石の道をふさげば取れる (3)打ってはいけないところがある (4)コウはすぐには取り返せない」とわかりやすく説明している。

一方、サッカーのルールの基本的な解釈は、「危険なプレイ」と「スポーツ精神に反するプレイ」に対して反則が与えられるとされている。また、サッカーの特異的な反則には、フィールドプレイヤー (ゴールキーパー以外) は、インプレイ中は手を使って故意にボールを扱うことができない「ハンドリング」と、相手ゴール前での待ち伏せ行為を禁止した「オフサイド」の2点がある。これらのプレイの判定は、主審が副審2名及び状況により第4の審判のサポートを受けて決定される。

3 戦略と戦術

プレイヤーがスポーツを楽しむためには、試合前に戦い方について整理して試合に臨むべき戦略と戦術の理論がある。菊原 (1999) は、サッカーの競技力を構成する要因を図1のように表現している。



図1 サッカーの競技力を構成する要因 (菊原1998)

菊原 (1999) が表現している「サッカーの競技力」は、安藤 (2009) が「建築物の個性というのはつくった人物の個性にかかっている。技術ではなく“思い”にかかっている」と、建築の技術や方法の問題以前にオーナーや建築家のその建築物に対する思いの重要性を述べているように、サッカーをプレイする上で競技力を底辺で支えている「サッカーへの想い」が大きく影響してくるのである。サッカーは11人対11人と交代メンバーとで戦う集団スポーツである。チーム力とは、そのチームの一人一人の競技力の融合により生まれる力であり、単に各個人の能力の合算ではない。時に集団スポーツのチーム力は、チーム内の人間関係や考え方の違いから、各々の能力の合算以上にも以下にもなる。ただし、その結果には必ず根拠があり、指導者もプレイヤーもその根拠を改善することを目指していく。チーム力は各個人の「サッカーへの想い」が重なり合い、その上に戦術達成力を支える諸能力が層をなし、競技力として試合で発揮される個人・グループ・チームの戦術達成力の精度で構成されている。

サッカーの戦術における基本的な考え方には、攻撃・守備ともにプレイの原則が5つあり、個人を基盤に、グループ・チーム戦術の理解力がある。菊原 (2006) はサッカーのゲームにおける戦術行動の流れについて「サッカーの原則」をイメージ化して説明している。サッカーでは、ボールを保持しているチームと保持していないチームが存在し、攻守の切り替えが頻繁に行われる。そのため、プレイヤーは常にゴールを意識し、戦術を理解してチーム (グループ) でプレイすることが求められる。

一方、囲碁の戦略論について菊原 (2007) は、経営者の立場から囲碁を積極的にサポートしてきた岡部弘氏の「囲碁に見るビジネス戦略」と題し大阪商業大学で行われた講演を次のようにまとめている。囲碁は「人生の究極のシミュレーション・ゲームである」と囲碁観を表現した上で、囲碁とマネジメントからみた戦略論に関

して「(1)構想を立てる (2)布石を打つ (3)定石を学ぶ (4)本手(筋の良い手)を選ぶ (5)対局的に判断する」と述べている。

囲碁の戦術における基本的な考え方について、石倉(2008)は、囲碁の心得として「(1)まわりにきたらごあいさつ (2)危ないナナメにご用心 (3)入れてください。入れません (4)離してきたら、離して打つ」と、わかりやすく説明している。

4 囲碁とサッカーの教育性

囲碁の教育性に関して、東京大学で2005年より授業で囲碁を取り上げた兵藤(2009)は、教養教育の質的向上について「教養教育は東大教育の基盤です。教養とは本物に接し、本物を知ることなのです」と、日本の学士教育における教養教育において文化の担い手である棋士が囲碁の本質を学生に教えることが、本物の教育へとつながると述べている。兵藤(2007)は囲碁を教養教育の重要な教材と位置づけ「そもそも考えながら囲碁を打つことで鍛えられる能力が必ずあるはずで、それがほかの精神活動によい影響を与えることを、まず期待しています」と述べた上で、囲碁の効用に関して「(1)基本を理解し、錬磨して、工夫することの重要性を知る (2)見ているのに見えていないことがあることを自覚させてくれる (3)欲張ると破綻することを思い知らせてくれる (4)大局観と局所的判断の両立の訓練 (5)先を読む力がつく (6)考える習慣が身につく」と、まとめている。兵藤(2008)は翌年に「囲碁で養われる力」と表現を変え「(1)基本を理解し、錬磨して、工夫する (2)状況判断、決断、結果に責任 (3)見ているのに見えていないことの自覚 (4)欲張ると破綻することを知る (5)正しい大局観と正しい局所的判断の両立 (6)先を読む力がつく (7)考える習慣がつく (8)負ける経験ができる」と、囲碁の教育性に関して述べている。

また、谷岡(2009)は、子どもに囲碁を教える利点として「(1)思考能力が向上する (2)行儀

作法が身につく (3)自己責任の考え方が身につく (4)努力が(ある程度)報われる (5)安くつく」と述べている。

サッカーの教育性に関しては、小学校学習指導要領ではボール運動系の領域に区分され、低・中学年を「ゲーム」、高学年を「ボール運動」で構成されており、ゲームは低学年でボールゲーム、中学年でゲーム(ゴール型ゲーム)、高学年のボール運動(ゴール型)として履修させることになっており、中学校学習指導要領では球技に分類され、(1)技能 (2)態度 (3)知識、思考・判断を学習するためにサッカーが取り上げられているように、すでにサッカーの教育性は周知されている。ここでは「サッカーの効用」について「(1)基本を理解し、鍛錬して、工夫することの重要性を知る (2)見ているのに見えていないことがあることを自覚させてくれる (3)技術力が高くても高い競技力を発揮できないことがあることを知る (4)技術力が低くても戦術理解力と達成力が高ければ競技を楽しめることを知る (5)大局観と局所的判断の両立の訓練 (6)先を読み自らの意思で、仲間と行動する習慣が身につく」と、まとめておく。

上記の囲碁とサッカーの効用から、特に子どもたちに身につけてもらいたいことは、「(1)見えているのに見えていないことがある (2)自己責任を受け入れ思考能力が向上する (3)仲間に対する思いやりと礼節を身につける」の3点である。

これは、人はたくさんの情報に対し視覚を通してすべてを見ているつもりでも、意識化せずに見ることによって情報は限られたものになることを理解させられる機会となり、自分自身の思考とものの見方を客観視することにつながると考えられる。

また、技術と戦術、そして戦略を理解しゲームの大局観を忘れずに局所の判断と決断を訓練することから、プレイヤーが成功と失敗を幾度も経験することができる。人は、人生を通して成功や失敗体験の中から、自らの人間性と諸能

力を磨いていく。そこで、囲碁やサッカーのゲームを楽しむことにより、プレイヤーが自らの人間性の現状を仲間とともに認識していくことができると考えられる。

以上、この2つの競技をプレイすることは、他競技でのプレイと比べ、広い競技エリア内でルールによるプレイの制限が少ないことから、プレイにおける判断に関してプレイヤーが自由に実践していけるゲーム構造がある。ここに囲碁とサッカーの共通点を見出すことができる。これら複雑化されたゲームを通しプレイヤーが人としても強くなるために思考と決断を繰り返す中で、ミスや敗戦をも受け入れられる「たくましさとしなやかさ」を高められる点に教育的な価値が存在すると考える。

3. アイテムの創出と活用

ここでは、囲碁とサッカーのゲーム構造と教育的価値の類似性を利用し、世代・地域を越えて多くの人々が楽しめる囲碁の新たなアイテムの創出と活用法を提案する。まず始めに、囲碁をプレイするために必要条件となる碁石に関する提案をしていく。

囲碁と聞けば、まず白黒の碁石を想像する人が一般的と考えて問題ないだろう。もちろん、若年層や海外では一番に「ヒカルの碁」と答えが返ってくる可能性も高いが、ここでは碁石の色に関して取り上げていく。文化交流使として2007年秋から2008年夏までの期間、南米各地で囲碁の普及で巡回されたプロ棋士の円田秀樹氏は、「南米では囲碁を打つ際に碁石がカラフルなプラスチックを使用しているところがある」と2008年7月28日に行われた埼玉大学「スポーツマネジメント概論」の講義で紹介している。ここで考えるアイテム（碁石）は白黒に限定はしない。サッカーの競技大会では、チームが正副異なるユニフォームを用意して試合に望むことが競技規則に定められている。囲碁は2人で戦うゲームであるが幾つもの碁石を配置し石を

繋いで勝敗を競い合うため、最終的にチーム戦術が勝敗を分けるサッカーと似たゲーム構造がある。そこで、本研究で考案したアイテムは、裏表の色を変えた碁石を提案する。これにより対戦者同士が、自らの好きな2色のどちらかを自分の碁石としてプレイすることが可能になる。これにより囲碁経験の少ないプレイヤーもゲームの目的を達成する意欲が継続すると考える。

具体的な提案として、自らが最良にしているJクラブのユニフォームの正副の色を裏表に組み合わせることを考えている。碁石の両面に各Jクラブのエンブレムを付けることが可能になれば、実際のプロの試合前の前哨戦として、サポーター同士の新しいコミュニケーションが創造できると考えている。これは、「見るスポーツ」を楽しむ対象者に「するスポーツ」を同時に組み込んでいける新たなツールとしても注目されると期待したい。また、学校教育では、すでに幾つかの現場で総合学習のアイテムに囲碁が活用されているので、その際のアイテムとしても工夫して活用されていくことを期待したい。

ただし、この問題に関しては、Jリーグクラブのエンブレムを使用する際の著作権の問題や製造、販売等に関する諸問題をJリーグおよび各Jクラブと調整し検討していく必要がある。ここでは、サッカーと囲碁に焦点を絞っているが、碁石の商品化に関しては、プロや社会人の野球、バスケットボール、バレーボール、ラグビー、ハンドボール等のチームのケースも同じ方法が可能であることを付け加えておく。

4. まとめ

以上、本研究では、囲碁とサッカーの融合について、①レベルに応じた競技エリアの変化、②ルール、③戦略と戦術、④教育性の観点から共通点を整理すると次のことが明らかになった。

- 1) 両競技ともに、規定されている正規の競技エリア以外にもレベルや獲得したい目的に応じて競技エリアを小さくしてプレ

イすることに価値があることが認識できた。

- 2) 両競技ともに、競技エリアが広い割にルールによるプレイの制限が少ないため、ゲーム構造の複雑化を確保している。
- 3) 両競技ともに、複雑化されたゲーム構造の中で、仲間とともに目的を達成するための基本的な考え方が整理されている。
- 4) 両競技ともに、その複雑化されたゲーム構造の中で、仲間とともに相手にゲームで勝利を目指すことにより、自らの人間性と能力を客観的に認識することができる。

両競技をプレイすることにより、プレイヤー自身の人間性が広がり、能力の質的な向上が獲得でき、これらを楽しむことに価値が存在することを改めて認識できた。

その上で、囲碁とサッカーの融合により、世代・地域を越えて多くのグループが楽しみながらプレイできる囲碁の新たなアイテムの創出と活用を提案すると次のようになる。

- 1) 碁石の色を「白・黒」から、プレイヤーの好みの2色を組み合わせたアイテムを作成する。
- 2) 家庭・学校・地域において、このアイテムを用いてゲームを楽しむことにより、世代を越えた交流の機会を増やしていく。

以上のことから、囲碁とサッカーの融合により生まれたアイテムの創出と活用によって、老若男女を問わず、人として強くなるために「たくましく、しなやかな」人間性が育まれることを期待したい。

引用・参考文献

さいたま市教育委員会HP

<http://gakkoukyouiku.saitama-city.ed.jp/>

(2009年9月20日閲覧)

埼玉大学教育学部 (2008) 埼玉大学教育学部案内。

安藤忠雄 (2009) 「火天の城」公開記念特集。日刊ゲンダイ。

吉田直樹 (2009) 子どもを育てる碁学力「ヒカルの碁」から始める教育術。集英社。p.77。

財団法人日本棋院 (2009) 学校囲碁指導員ガイドブック。日本棋院。p.171。

黒瀧正憲 (2008) 囲碁の魅力Ⅱ—わかりやすい囲碁入門とは、東京大学教養学部附属教養教育開発機構。pp.22-23。

財団法人日本棋院 (2009) 学校囲碁指導員ガイドブック。日本棋院。p.175。

菊原伸郎 (1999) 筑波大学蹴球部のチーム力向上を目指して。筑波大学運動学研究。第15巻。pp.97-107。

安藤忠雄 (2009) 「火天の城」公開記念特集。日刊ゲンダイ

菊原伸郎 (2006) サッカークリニック。第13巻6号通算140号。ベースボールマガジン社。pp.96-97。

菊原伸郎 (2007) サッカークリニック。第14巻4号通算150号。ベースボールマガジン社。pp.98-99。

石倉昇 (2008) 囲碁の魅力Ⅱ—わかりやすい囲碁入門とは、東京大学教養学部附属教養教育開発機構。pp.28-29。

兵藤俊夫 (2009) 週刊碁。第1617号。日本棋院。

兵藤俊夫 (2007) 囲碁の魅力—囲碁で養う考える力、東京大学教養学部附属教養教育開発機構。pp.30-31。

兵藤俊夫 (2008) 囲碁の魅力Ⅱ—わかりやすい囲碁入門とは、東京大学教養学部附属教養教育開発機構。pp.6-7。

谷岡一郎 (2009) 週刊碁。第1445号。日本棋院。

文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領解説 体育編

文部科学省 (2008) 中学校学習指導要領解説 保健体育編

(2009年9月30日提出)

(2009年10月16日受理)