

定時制高校の特別活動における 生徒たちの「やり過ぎ」方略についての一考察

—生徒たちへのインタビューをたよりに—

伊藤 晃一

千葉大学大学院人文社会科学部博士後期課程

定時制高校にも特別活動はある。しかしそれは全日制高校と同様の仕方ですすめられてもよいのだろうか。本研究では、定時制高校の生徒たちを学校内外においての集団主義者、個人主義者に分類し、当該生徒たちが特別活動をどのようなゲームとしてプレイしているのかインタビューをたよりに考察した。学校内における個人主義者は、集団活動を強制されることで理不尽なゲームプレイを強いられているように感じ、そのゲームをやり過ぎることを選ぶことがある。また学校内における集団主義者も、個人主義者が多く集団活動が円滑に進行しない状態を受けて、まともに特別活動をプレイすることより、そのゲームをやり過ぎる方を選ぶことがある。定時制高校の特別活動では、そのゲームをまともにプレイさせようとすると重大なリスクが生じる可能性がある。むしろ現状の「やり過ぎ」を肯定した上での再検討が必要なのだ。

キーワード：特別活動、定時制高校、集団主義者、個人主義者、やり過ぎ

1. はじめに

定時制の課程の高等学校（以下、定時制高校とする）には、全日制の課程の高等学校（以下、全日制高校とする）と同様に特別活動の時間が設けられている。そして学習指導要領の中では、その内容について、定時制、全日制の区別なく記載されている。

学習指導要領に記載されているレベルではともかく、果たして実際の教育現場レベルで、定時制高校の特別活動は全日制のそれと同様の仕方ですすめられてもよいのだろうか。

高等学校における特別活動とは、ホームルーム活動、生徒会活動及び学校行事を指し、それぞれ「望ましい集団生活を通して」（文部科学省 2009）行われることが期待されている。

しかし、定時制高校において「望ましい集団生活」をすすめることは教育活動として本当に望ましいと言えるのか？

というのも、文部科学省（2013）に示されているように、現在の定時制高校には「全日制課程からの進路変更等に伴う転入学・編入学者（中途退学経験者）」や「中

学校までの不登校経験者など自立に困難を抱える者」

〔下線は原文〕等が多く在籍している。このような者たちは、全日制や義務教育での教育活動に何らかの理由で馴染めなかった者たちであると考えられる。

素朴に考えれば、このような生徒たちが多く在籍している事実があるにも関わらず、何の考慮も工夫もなしに特別活動がすすめられてよいはずがない。

定時制高校の特別活動が生徒たちにとってどのような営みであり、何が問題で、これからどうすればよいのか改めて考えるべきである。

そのために、まずは定時制高校における特別活動の構造を読み解かなければならない。そしてその構造の中で、生徒たちがどのように振る舞っているのか（振る舞わざるを得ないのか）を明らかにしなければならない。

2. 問題の所在

本章では問題の所在について論じるが、論じるにあたって留意すべき点があるので、まずはそれを 2.1. で述べ、2.2. 以降で具体的な問題を述べることにする。

2.1. 定時制高校の特別活動についての留意点

学習指導要領では、定時制高校の特別活動の授業時数について、次のような独自の在り方が許容されている。

学習指導要領第 1 章総則の第 4 款の 6 には、次のよ

Koichi ITO: A Study on Students' Strategies of 'Overdoing' in Special Activities of Part-Time High School -Referring to interviews with students- Graduate School of Humanities and Social Sciences, Chiba University

うに記されている。

定時制の課程において、特別の事情がある場合には、ホームルーム活動の授業時数の一部を減じ、又はホームルーム活動及び生徒会活動の内容の一部を行わないものとする事ができる。(p.6)

ここでの「特別の事情」とは、次のような事情であると考えられる。

- 1) 定時制の課程は全日制の課程と比べて生徒を学校に拘束できる時間が少なく、それに伴い特別活動に柔軟に当てられる時間も少ない。
- 2) 定時制の課程には様々な事情からアルバイトや正規の仕事をしている者が在籍しており、それら仕事の都合によってクラスや委員会等の集まりにおいて、ある時間帯に一定数の人数が集まる保証ができない。

実際のところ、筆者が取材した複数の定時制高校では、生徒会活動が形骸化している様子が見られた。

年度当初、担任教師はクラスの生徒たちに委員会の役割を与えはするが、基本的には委員会としての仕事はないようであった¹。

このようなことから、少なからず定時制高校の現場においては、特別活動は全日制高校と同様には扱われていないということが言えよう。

ただし問題は、たとえ特別活動の時数が減少したとしても、全日制高校と同様の「望ましい集団生活」が目指されてしまうことにある。

もしこのようなことが目指されるのであれば、それまでの学校生活の中で集団生活に馴染めなかったような生徒たちは、結果として不当に苦しめられるのではないか。そもそも定時制高校にはそのような生徒たちを支援する役割もあるはずなのに、それは矛盾ではないのか。

以上を踏まえながら、定時制高校の特別活動について先行研究ではどのようなことが述べられているのか見てみよう。

2.2. 先行研究について

定時制高校の特別活動に関する研究は数が少ないが、これからの定時制高校の特別活動について言及しているものとして以下が挙げられる。

金子・伊藤(2015)は、定時制高校の生徒たちに質問紙調査を行い、定時制高校のどのような要因が生徒の学校享受感²や登校を支えているのかを検討している。そしてその結果として「行事や部活動における充実感や友人関係の良好さが生徒が学校を楽しみと感じること

や生徒の登校につながっていることが示唆され」(p.20) となし、「学校における特別活動の充実、友人関係面での適応のサポートが重要である」(p.20) と結論づけている。

金子らは特別活動を「充実」させることが、「生徒が学校を楽しみと感じることや生徒の登校につながると述べている。

しかし果たしてそうなのだろうか。

2.2.1. 金子・伊藤(2015)について

金子らの調査は、平成21年12月から平成22年1月まで行われ、都内のA定時制高校生(357名)を調査対象にし、「回答に著しく不備のある者および25歳以上のもの」(p.16)をのぞく338名を分析対象者としている。調査方法は質問紙調査を採り、様々な質問への回答を通して生徒たちの学校享受感と登校を規定する要因について検討している。

本稿ではそれら質問項目についての検討は行わないが、調査の結果について重要な点を以下にまとめる。

金子らは、生徒たちの高校での変化を示すために生徒たちの高校と中学校の登校状況を、学校基本調査による不登校の基準(年間30日以上)をもとに調査し、以下のような結果を表にまとめている(表1)。

表1 金子・伊藤(2015)の「表1 高校と中学校での登校状況」(p.17)を筆者が表にし直したもの³

	中学校登校群	中学校不登校群
登校良好群	190 (87.6)	75 (65.8)
登校不良群	27 (12.4)	39 (34.2)

()内はパーセント

この表からは、A定時制高校では、中学校時代の不登校経験者のうち、65.8%が出席良好群になった一方、中学校時代に不登校経験がなかった者の12.4%が不登校になり、中学校時代の不登校経験者の34.2%が依然として不登校であることが読み取れる。

また、A定時制高校の登校不良群全体の人数は66(27+39)名であり、この調査の回答全体(331名)のうちの20%弱(19.9%)いることになる⁴。

次に金子らは、「高校での登校状況によって、高校での自分の変化をどのように認知しているかについて検討するため」(p.17)、登校良好群と登校不良群とは、自身の変化の認知についてどのような差があるのかを調べている。

この調査の結果、「学習・勉強を教えてもらった」「友人と知り合えた」「人とうまく付き合えるようになった」は、登校良好群と登校不良群ともに高得点であり、「定時制高校生にとって変化として認知されていることが

推測される」(p.17)とし、「規則正しい生活ができるようになった」「気持ちが安定するようになった」「自分に自信が持てるようになった」等⁵の項目について、「登校良好群の得点のほうが、登校不良群の得点より有意に高いという結果だった」(p.17)としている。

最後に金子らは、学校享受感と登校状況の関連を調べ、学校生活適応感の「特別活動への態度」「友人関係」が「共通して有意な変数となっており関連が示唆された」(p.19)としている。

2.2.2. 金子・伊藤 (2015) の問題点

金子らは、生徒たちの「特別活動への態度」や「友人関係」が学校享受感と登校状況に関連していることが調査から示唆できることを根拠に、以下のように考察している。

行事や部活動における充実感や友人関係の良好さが生徒が学校を楽しんでいることや生徒の登校につながっていることが示唆され、学校における特別活動の充実、友人関係面での適応のサポートが重要であると考えられる⁶。(p.20)

しかし、このように結論づけるのは拙速である。

この調査は、「特別活動への態度」が学校享受感と登校状況に関連があるという数値が出ていることしか言っていない。言い換えれば「特別活動への態度」について肯定的に評価している者が、学校を享受していると自覚し、登校できている、ということしか言っていない。

この調査からは、学校を享受していると自覚している者や登校できている者が、特別活動を肯定的に評価していることは認められる。しかし、それをもって学校を享受できていない者や不登校の者が、「特別活動の充実」で学校を享受できたり不登校が改善されたりするとは言えない。

金子・伊藤 (2015) の問題は、特別活動を苦手とするような生徒が少なからずいることが考えられる定時制高校において、学校を享受していると自覚している者や登校できている者の要求に合わせて「特別活動の充実」を提言していることにある。

金子らは同論文で、A 定時制高校に在籍する不登校経験者の多さに触れ、「不登校経験者に対しては高校でも十分に配慮してサポートしていく必要があることが示唆された」(p.20)と述べている。

しかし、もし学校を享受していると自覚している者や登校できている者が「特別活動への態度」を肯定的に評価しているという根拠で、「特別活動の充実」を提言しているとすれば、不登校経験者に対する「十分」な「配慮」にまで繋がらないのではないかと。

それでは、不登校経験者に対して一定の配慮がなされれば、「特別活動の充実」はすすめられてよいのだろうか。もう少し考えてみよう。

当然、そのような者への一定の支援や配慮は必要である。その点については金子らも次のようにも述べている。

中学校での不登校経験者を受け入れている定時制高校においては、友人関係に対して苦手意識を持っている生徒やソーシャルスキルを十分に習得していない生徒も少なくないと考えられる。特に、友人関係面での適応について困難を感じやすい生徒にとっては、友人関係における支援を得られることが学校享受感を高め、また登校が支えられるためにも重要であるだろう。(p.20)

それでは、そのような者に対する支援がなされれば、「特別活動の充実」はすすめられてもよいのだろうか。

問題はそんなに単純ではないはずだ。

配慮すべきは、「望ましい集団生活」そのものを苦手とする者の存在である。そのような者たちは、金子らが言うように、「友人関係に対して苦手意識を持ってい」たり、「ソーシャルスキルを十分に習得していな」かったりすることで、そのようになっているかもしれないが、それだけではないかもしれない。

たとえばそのような生徒たちの中には、「望ましい集団生活」が志向されるなか、その「望ましさ」が強いられてしまうことについていけなかったり、あるいは、どうしても学校文化的な「集団生活」に馴染めなかったりする者もいるかもしれない。

たとえ「友人関係における支援」を得られるようなサポート体制があったとしても、それをもって「特別活動の充実」がすすめられることは、やはり配慮として十分ではないか。

学校を享受できていない者や不登校の者も「十分に配慮」した上での、特別活動のあり方を提言すべきである。

2.3. 問題点の整理

特別活動は「望ましい集団生活」を目指す活動である。

しかし、特に学校での集団生活は、過度な同調圧力を生み出しやすく、そしてそのことを極度に苦手とする生徒がいる。

学級が、そもそも個人が望んだり、選んだりした集団ではないにも関わらず、そこでの集団活動が疑われることなく是とされるような環境であった場合、その集団活動にうまく馴染めなかったような者たちは、強い同調圧力に違和感を覚えたり、苦手意識を持ったりして傷つくことが考えられる。

このような活動に傷ついた生徒たちはどうすればよ

いのか。学校から逃げるしかないのか。

特に定時制高校にはこのような経験をした生徒たちが多く在籍することが考えられ、もしこのようなことが考慮されずに「特別活動の充実」が目指されてしまうならば問題である。

定時制高校の特別活動がいかなる営みなのかを読み解き、何をどうすればよいのか示さなければならない。

3. ゲーミフィケーションを用いた特別活動のモデル化

3.1. 特別活動のゲーミフィケーション的解釈の検討

定時制高校には、多様な背景を持った生徒たちが在籍しており、そのような者たちは特別活動においても様々な振る舞いをすると考えられる。

例えば、学校行事に積極的に取り組みたい者がいる一方で、そのような営みが苦手で学校を休む者がいるかもしれない。あるいは、クラス全体で何かをすることは苦手で特にやる気はなくても、授業の緊張感から解放されて、気の合う友人と語ることを楽しみにしている者もあるかもしれない。

このように特別活動には様々な過ごし方がありえ、たとえ特別活動に参加しているからといって、その全員が「望ましい集団生活」を送っているとは言えない。

多様な生徒たちが、特別活動の時間においてどう振る舞うのかを、いかに考察すべきだろうか。

本稿では、この考察をゲーミフィケーションという概念を用いて検討したい。ゲーミフィケーションとは、優れたゲームの要素やゲームデザインの手法をゲーム以外の社会活動やサービス開発に組み込む概念であり、近年、教育においても注目され導入されている（伊藤 2016）。

本稿で特に注目したいのは、カナダの哲学者 Suits（1978）がゲームプレイについて提示した重要な示唆である。

Suits は、ゲームの中でプレイヤーが常に「ふざけ」たり「いんちき」をしたり「荒らし」をしたりできる可能性があることを示した⁷。ゲームにはルール通りにプレイする正規の参加の仕方がある一方で、そのゲームのルールを逸脱したり、ゴールを微妙に変えたりしてプレイすることもできるのである。

この示唆は、定時制高校の生徒たちの特別活動への参加の仕方についても有効ではないだろうか。すなわち、特別活動を一つのゲームと捉えることで、ゲームへの正規の参加の仕方を想定しながら、プレイヤーたち（生徒たち）が、そのゲームの何をどのように変えてプレイしようとしているのか考察できるのではないのか。

筆者はこれまで、定時制高校の授業実践を、ゲーミフ

ィケーションをたよりに解釈し、問題点を明らかにし、その再構築を試みてきた（伊藤 2016、2017）。学校で日々行われる授業という営みをゲームとして捉えて、それがいかなる目標（ゴール）や規則（ルール）を持ち、プレイヤー（生徒たち）は、いかなるモチベーションを持ってプレイしているのかを読み解き、既存のゲームを、新たなゲームに組み替えるにはどのようにすればよいのか考察してきた。

定時制高校における特別活動においても、この考察の方法は有効であると考えられる。

3.2. 「望ましい集団生活」としての特別活動はどういうゲームか

それではここで、学習指導要領に記載されている「望ましい集団生活」としての特別活動がいかなるゲームであるのかを Suits のゲームの定義に即して暫定的に記述してみよう。

Suits は、ゲームを次のように定義した。

ゲームをプレイすることは、ルールの認める手段 [ゲーム内部的手段] だけを使ってある特定の事態 [前提的目標] を達成する試みであり、そのルールはより効率的な手段を禁じ、非効率的な手段を推す [構成的ルール]。そしてそうしたルールが受け入れられるのは、そのルールによってそうした活動が可能になるという、それだけの理由による [ゲーム内部的態度]。この定義のもと簡潔な、いわばポータブル版も示しておこう。ゲームプレイとは、不必要な障害物を自ら望んで克服しようとする試みである。（p.37）

この定義に従い「望ましい集団生活」としての特別活動をゲームとして整理すると、次の表 2 のようにまとめられる。

表 2 Suits のゲームの定義による「望ましい集団生活」としての特別活動

目標	クラス等の学校内コミュニティで定めた何かをすること
手段	学校において認められている正規の手段
ルール	コミュニティ内で協同すること
態度	目標、手段、ルールを積極的に受け入れること

スーツのゲームの定義にしたがえば、特別活動の集団主義的な性格は、そのルール、すなわち「コミュニティ内で協同すること」にあると分かる。あるプレイヤーがこのルールを逸脱し個人主義的に振る舞うと、「望まし

い集団生活」としての特別活動の目標を達成することは当該コミュニティとして困難になる。

そのような状況において、もし無理にでも目標を達成したいとコミュニティに所属する多くの者が望むなら、彼らはルールを逸脱した者をコミュニティから排除したり、はじめからいなかったものとして扱ったりするほかなくなるだろう。

ところが、実際には学校内コミュニティでの協同を苦手とする者がいる。そのような者にとっては特別活動というゲームのルールはそもそも受け入れ難いものだ。そしてそのような者はもちろん、そのゲーム内で期待される「望ましい」態度も受け入れられない。そしてまさにそのような者が、定時制高校には多く在籍していると考えられる。

それでは、定時制高校の生徒たちを特別活動ゲームのプレイヤーとしてどう記述できるのか考察しよう。

3.3. プレイヤーの分類について

定時制高校の生徒たちを特別活動というゲームに参加するプレイヤーと考え、まずはプレイヤーを次の二つに区別できる。

表 2 における「望ましい集団生活」としての特別活動ゲームの「態度」、すなわち「目標、手段、ルールを積極的に受け入れること」ができる者を、ここでは暫定的に学校内での「集団主義者」と名付けよう。逆に「目標、手段、ルールを積極的に受け入れること」を望まない者を、暫定的に学校内での「個人主義者」と名付けよう。このようにすると学校内での集団生活について、受け入れられる者と受け入れを望まない者とで区別ができる。

ただし、これは学校内のコミュニティに限った話である。生徒たちの中には、学校内での集団生活は苦手だが、アルバイト等、学校外の仕事場では、そこでの目標や手段やルールを積極的に受け入れ活躍している者もいるだろうし、逆に学校内での集団生活は受け入れられても、学校外での集団生活は苦手な者もいるだろう。

それでは、このような学校内のコミュニティと学校外のコミュニティとの区別をどのように考えればよいだろうか。

もちろん学校外と一口に言っても、様々なタイプのコミュニティがあることが考えられ、それらは本来一括りにはできないものである⁸。しかしここでは、学校内コミュニティは、所属する個人が望んだり、選んだりしたわけではないが所属がある程度義務づけられているところ⁹、学校外のコミュニティは、所属するかどうかを比較的自身で決められるところ¹⁰、という違いを取り上げ、学校内と学校外のコミュニティの違いとして考えた

以上を踏まえ考えると、表 3 のような分類が考えられる。

表 3 集団生活におけるプレイヤーの分類表

	特別活動における態度の受け入れ	学校外コミュニティにおける態度の受け入れ
A	○	○
B	○	×
C	×	○
D	×	×

A から D をそれぞれ説明すると次のようになる。

A

特別活動における期待されるプレイヤーの態度を受け入れることができ、学校外のコミュニティでも集団生活の態度を受け入れることができる者。

B

特別活動における期待されるプレイヤーの態度を受け入れることができるが、学校外のコミュニティでの集団生活の態度の受け入れは望まない者。

C

特別活動における期待されるプレイヤーの態度の受け入れは望まないが、学校外のコミュニティでは集団生活の態度を受け入れることができる者。

D

特別活動における期待されるプレイヤーの態度の受け入れも、学校外のコミュニティでの集団生活の態度の受け入れも望まない者。

それではこの分類をもとに、生徒たちにとって特別活動がそれぞれどのようなゲームなのか考察してみよう。

4. 定時制高校における特別活動についてのインタビューとそのゲーミフィケーション的解釈

本章では、B 定時制高校の生徒たちに行った特別活動についてのインタビューを記述し、そこで語られた言葉をゲーミフィケーション的に解釈しながら、生徒たちにとって特別活動がどのようなゲームなのかを考察する。

4.1. B 定時制高校について

まず B 定時制高校について、特に本稿において重要だと思われる事柄を簡単に説明する。

B 定時制高校は三部制の定時制の課程の高校である。

三部制とは、1～4 限目（朝から昼まで）に学ぶ午前部、5～8 限（昼から夕方まで）に学ぶ午後部、9～12 限に学ぶ夜間部（夕方から夜まで）の三つの部があることを指す。生徒たちは、自身のライフスタイルに応じて三つの部のいずれかを受験することができる。また当校は単位制を採用しており、通常 4 年間の修学が必要である定時制高校において、自身が所属している部以外の授業を履修すること（他部履修）で、1 日あたりに受ける授業を増やすことができ、3 年間での卒業が可能である。

なお、筆者は夜間部の教員であり、本項にてインタビューを行った生徒たちも夜間部に所属している。

4.2. インタビューの記述について

インタビューについては、当人たちに、教員としてではなく研究者として話を聞きたいということ、論文に掲載する際は、名前は伏せるが公表される予定であることを伝えた。またインタビューにおいて何を答えたとしても、こちらは話された言葉を尊重することと、答えた内容によって今後の学校生活が不利にならないことを伝え、それらを了承してもらった上で行なった。インタビューは許可を得て録音した。インタビューの内容はその録音に基づいて記述した。() 内は必要に応じて筆者がつけた補足である。「―」で始まる言葉は筆者の言葉である。

4.3. 生徒 N へのインタビュー

生徒 N のインタビューを記述する¹⁴。

N は 5 年次の男子生徒で 20 歳である。定時制高校では 4 年での卒業が一般的であるが、N は 1 年次より欠席が多く、単位取得が不十分で現在にいたっている。欠席の理由を聞くと、「なんか休んでしまう」とのことである。今年度も欠席が多く単位を落としてしまい、6 年目の在籍が決まっている。学校を休んでいる間、家では特に何もしていなかったそうである。アルバイト経験は一度あるが、職場の人間と折り合いが合わず早々に辞めている。中学校では不登校であった。

まず N に文化祭の出席について聞いたところ、「1 年目と 5 年目は休みましたね。2、3、4 年は出ましたけど」と答えた。

― 1 年と 5 年の文化祭に出ていない理由を教えてください？

1 年の時は、途中から不登校になって、イベントだけ出ても「なんでこいつ来てんだ」って思われるのが嫌だったんで。

5 年目は（クラスの）企画が、（掲示物をお客さんに）紹介するって企画だったじゃないですか。で、二人セット（一組）で（説明する）って話だったの

で、相方が必要だったんですけど、（組む相手の）T と（当日の朝）連絡が取れなくなっちゃって、もし彼が一人で学校にいたんだら（自分がいかないと）、あれ（かわいそう）かなと思ったんですけど、逆に連絡が取れなくなったんで、自分一人だったらおしまいだなと。一人で（行くか行かないかの）葛藤があったんですよ。結局怖かったんで行かなかったんですけど。

―T がいなくても学校に来るとい選択肢はなかったの？

二人で（説明する）って話だったので。（クラスの）他の子たちとそんなに話したことなかったの。

―特定の友達と関わるのはいいけど、そうじゃない人と関わるのは抵抗があるってこと？

その場に行って成り行きでってなれば、別に関わりますけど、二人一組って言われていて、みんな二人一組でもう決まっていたんで、（自分一人）行っても邪魔だなんて。

―2、3、4 年は楽しく参加したの？

はい。それはもう楽しく。お仲間がいたんで。一緒に回ったり、買い出しを任せられたりして。

―文化祭は好きなんだね。

はい。それは楽しければ。

―クラスで何かしてるって感じはある？

自分は特にやりたいこととかないんで、他の誰かがやりたいっていえば、やりたいことないなら手伝えばいいかなって。役割さえ与えてくれればやるけどって感じです。そこまで積極的ではないですけど。

N をプレイヤーとして分類すると、どのようになるだろうか。

N は現在、学校外コミュニティには所属していない。また定時制高校に入学してから 5 年間、不登校であった時期も、ほぼ学校外コミュニティに所属しない。本人に確認すると、アルバイト等で新しい人間関係を構築するのは苦手だそう。その意味で、N は学校外に置いて集団生活の受け入れを望まない個人主義者と言える。それでは学校内ではどうか。

例えば N は、「そこまで積極的ではない」と言いながら、「役割を与えてくれれば」クラスの仕事をすると述べているので、その点で特別活動の態度を受け入れているとも言える。一方で、クラスの目標には実は興味はなく、単に文化祭の時期を通して、「お仲間」と話すのが

楽しいだけ、という個人主義的な立場であると考えられることもできる。

この段階ではこれ以上は言えないので B 定時制高校にあるもう一つの行事「スポーツデイ」について聞いてみよう。

B 定時制高校の「スポーツデイ」は前半と後半に分かれており、前半は、個人で選んだ競技（例えば卓球やバスケットボール）を行い、後半は「チームジャンプ」と呼ばれるクラス対抗の大縄大会がある。チームジャンプは、〈大縄の中に入っている人数〉×〈飛んだ回数〉が点数となる。

—スポーツデイは？

3年の時に逃げ出した記憶があります。あと5年でも T 君と逃げました。

—なんで逃げたの？

チームジャンプってあるじゃないですか。苦手で。

—何が苦手なの？

飛ぶのが。前半は自分のしたい競技選んで、後半はチームジャンプじゃないですか。（前半は）卓球だったんでそんな動かなくて楽しかったんですけど。チームジャンプって飛べなくて足引っ張っても嫌だし。人数をカウントするくらいだったら、私を消した方が早いかなくて。

—休んだことは担任の先生には何か言われた？

担任の先生にはバレなかったです。でも誰か他の先生にはバレて、「お前いなかったよな」って言われて「やっべー」ってなって「トイレいました」って（答えました。）

—チームジャンプが苦手な理由は、運動が苦手というのもあると思うけど、みんなでやるということも苦手なの？

そう。とにかく「自分のせいで」ってやつが嫌なんです。

—1、2年次の時は出たわけでしょ？

（でしたが）嫌でしたよ。あんまり引っかけからなかったからよかったけど。1、2年は担任の先生の目から逃れられなかったので強制的に出ていました。

N がチームジャンプというゲームに耐えられず、逃げ出したことと、先の学校外コミュニティの態度を合わせて考えると、N はプレイヤーとしては、タイプ D と

言えるかもしれない。

スポーツデイにおける N のゴールは、「チームジャンプ」の時間帯に、それをプレイせず、うまく逃げることである。飛ぶことが苦手なだけでなく、「自分のせいで」クラスの足を引っ張ることが嫌な N にとって、先生にバレないように逃げるのがゴールなのである。

ちなみに、N は担任からバレていないと思っているが、実際そんなわけではない。担任は N が逃げたことに気づきながら何も言わなかったのだろう。

N はインタビューの途中から急に語気を変えて話をはじめた。行事に対して「一緒に何かをしよう」と呼びかける者を「邪魔でしょうがない」と言い始める。

—なんで邪魔でしょうがないのよ。

そこは個人の主張の言い合いだと思うんですよ。あっちは頑張りたいけど、こっちは頑張りがたくないという主張のぶつかり合いじゃないですか。あっちは何とか働かせたい。こっちは働きたくない。だから無駄に抵抗しようかなくていうか。従うのが嫌なので。一種の逃げですけどね。押し付けは嫌だったんです。

—なるほど。

チームジャンプっていう以上、チームでやるって義務付けられているじゃないですか。最低限はやりましたんですけど、義務がルールって嫌だったんです。だから逃げちゃった。

—義務っていうのがルールになっているのが嫌なんだね。

チームって（名前が）ついちゃっている以上出なきゃいけない雰囲気が確定づけられちゃって。やりたいことがあるなら、その人で頑張ってくれって思います。そんなにやりたいのであれば、「あなたが人一倍頑張れば？」って。こっちはちょっとしたことをやれば、それでモノとして完成するならそれでいいじゃんって。こっちはやりたいことがなくて、そっちでやりたいことがあるなら、それでいいけど押し付けはやめてくれって。

N は続ける。

やれって言われればやるけど、できなくても怒らないでくれ。やるって決めつけて押し付けたんだから（それにある程度は付き合うんだから）怒らないでくれって。だからそれで怒られると理不尽に感じるんですよ。こっちは主張していないのも悪いんですけど、（何かやるってなったら）こっちに選択権

はない。で、やれって言われてするんだから、最低限努力はするけれど、やっているんだから、あなたの合格基準にいかなくても怒らないでよって(言いたいです)。自分のわがままだとも思うんですけど。

個人主義者である N は、誰かに何かすることを押し付けられたということに対して敏感である。

それでも N は、その状況になれば、自身のゴールを曲げて、「最低限」ではあるが、集団主義者の主張に合わせようとする。しかし、それにもかかわらず何か怒られるなどの不利益を被ると、何か理不尽なゲームをプレイさせられていると感じる。

個人主義者 N にとって、特別活動という集団主義的な活動への参加を促されることは、常に理不尽なゲームをプレイさせられているように感じられるはずだ。彼にはそれが耐えられず、スキがあれば逃げようとする。

4.4. 生徒 T へのインタビュー

生徒 T のインタビューを掲載する¹²。

T も N と同様 5 年次の男子生徒で 20 歳である。N とは仲がよい。T は体調を崩しやすく、3 年次から 4 年次にかけて喘息を発症し、療養のために学校を休んでいたため今に至っている。2 年次で一度アルバイトしたが、そのことで体調を崩してしまい、半年で辞め、その後は学校外では特に何もしていない。今年度卒業することが決まっており、インタビュー時は就職活動中であった。

T は N がインタビューされている間、別のところで就職活動をしていたが、N のインタビューが終わったことを知り、その場に来た。N が話の延長で、チームジャンプの思い出話(途中で逃げ出した話)を私の前で T にしたところ、T が自分のことを話し始めたため、改めてインタビューの依頼をし、インタビューするはこびとなった。

—なんでチームジャンプでは N と帰っちゃったの？

—一人だけ残って、N 君のこと他の先生たちとかに「なんで？」聞かれるの嫌じゃないですか。他(の種目)はちゃんと他に迷惑がかかると思って出ましたよ。

チームジャンプに関して(嫌なの)は責任ですよ。絶対(「なんだよ」という心の声のようなもの)くるじゃないですか。引かかった人に。

T は、学校内においては個人主義者である。学校外においては、アルバイトはやりたいという気持ちはあるが、現在は体調管理を優先しているという現状があるので、タイプとしては C かもしれない。

T のゴールは、「自身が傷つかないようにすること」である。周囲には些細に思えることでも、すぐに体調を崩してしまう T にとって、学校は油断していると傷ついてしまう場所なのかもしれない。

T は自身に何かプレッシャーがかかることを予測すると、そのことを察知して休むという方法をとる。

T がチームジャンプの際に帰ったのは、一人学校に残ることで、N について教師たちから根掘り葉掘り聞かれることが嫌だったからである。またチームジャンプがはらんでいる(と T は考えている)失敗に伴う責任も T にとっては苦痛だったからである。それらのことは、彼を傷つけてしまう。

T にとって特別活動は、まともに参加すると傷ついてしまう危険な時間なのである。

それではなぜ T は特別活動に参加しようとするのか。T は次のように言う。

(中学校の時) 学校に行けなくて、その時の先生が優しくて家まで来てくれたりしたのは、それはよかったですけど、もうしょうがないですよ。調子が悪くて休んでるっていうのもあるし、調子が悪くてみんなに悪いなっていうので休んでいるっていうのもあるし。それで、ずっと休んじゃったら自分は本当にダメだと思っていて(それで来るんです)。

T は学校を休むことでも自身を傷つけてしまう。だから結果として、自身を危険に晒すことなるかもしれないが特別活動に少しでも参加しようとする。T のような生徒にとって同じ個人主義者の N は大切な友人であろう。また T は次のようにも言う。

(自分たちはスポーツデイに乗り気ではないけれど、) 1、2、3 年生って乗り気な子いるじゃないですか。でも「先輩たちが乗り気じゃないのに、こっちが乗り気でやってもなー」って気を使われるのも嫌なんですよ。

T は自身の責任で、皆が参加しているゲーム(ここではスポーツデイ)が変わってしまうことを非常に恐れている。T は自身が傷つかないようにするために特別活動をはじめとする行事をある程度やり過ぎそうと決めているが、そのやり過ぎしによって皆が参加しているゲームが変化してしまうこともまた、彼自身を傷つけるのだ。

T は皆が参加しているゲームの目標が何であるかよく分かっている。よく分かった上で傷つかないように、そのゲームは本気ではプレイせずに、やり過ぎを貫こうとする。しかしやり過ぎしが過度になると、そのゲー

ムのプレイヤーたちに気を使われる。気を使われると、Tは自身のゲームをどうプレイしていいかわからなくなる。

いっそのことTがこの時間にアルバイトの予定でも入れれば、このような状況から逃げることもできるのだろうが、Tは体調が優れずそれもできない。このようなことが続けば、Tは不登校というかたちで本当にゲームを降りるしかなくなるのかもしれない。

Tのような生徒にとって、行事のような特別活動はない方がよいのではないだろうか。

—行事はない方がTはいいの？

(行事は)休みだから(単位にならないという意味で休んでもいいから)ってバイト入れちゃう人もいると思う。行事がないっていうのは(授業だけってことだから)逆に息苦しい。行事に積極的に参加したいわけではないけど、でも授業が苦手な人の休日としての利用もあると思います。

Tにとって特別活動は、参加しても参加しなくても自身が傷ついてしまう時間であり、しかし授業での息苦しさを軽減させることのできる休日でもあるという、一筋縄ではプレイできない複雑なゲームなのである。

4.5. 生徒Sへのインタビュー

本節では、B定時制高校の生徒Sのインタビューを掲載する¹³。

Sは3年次の男子生徒で19歳である。中学校在籍時に、部活動をきっかけとした不登校経験がある。Sは3年間で卒業に必要な単位を習得し、今年度卒業予定で、現在就職活動中である。

Sは在学中の3年間、継続して同じコンビニエンスストアでアルバイトをし、シフトリーダーとして発注等の仕事や後輩への指導等にあたっている。アルバイトについては、自身が高校生活の中で一番頑張ったことと述べている。学校内でもホームルーム長¹⁴を3年間務めている。

—Sは学校行事には参加していたの？

1年の時は全部行事は出席しています。それ以降は全部出ていないと思います。

—出なかった理由があれば率直に教えて欲しいんだけど。

面倒だったってこともあるし、アルバイトもあったので。一年生の時に、こんなものなのかなって。じゃアルバイトでいいかって感じになりました。

—何が面倒だったの？

クラスがまとまらなかったことが。一応ルーム長なので話し合いに参加していたんですけど、まとまってくれないっていうか、あるいは意見がほとんど出てこない。「そっちでやってよ」くらいの雰囲気を感じて。「そっかー」みたいな。無理に意見言わせたりするくらいだったら、「最初からやらなければいいじゃん」って思って。一部の人がやりたいって言って、他の人はどうでもいいって感じで、で、やりたいって言った人も特に意見を出さないし。

インタビューを聞く限りでは、Sは当初集団で何かをすることにに対して否定的ではなかった。学校外でもアルバイトを積極的に行なっていることを加味するとプレイヤーとしては、タイプAに分類される。

当初のSのゴールは、文化祭を「クラスで何かをする営み」として成立させることである。しかしそれは、クラスにいる無気力プレイヤーなどの個人主義者の存在によって挫折する。結果として、Sは2年次から行事に参加せず、アルバイトのシフトを入れるという選択をする。すなわち、文化祭のゴールを「その日は欠席し、アルバイトを入れてお金を稼ぐこと」に変更する。これはSがタイプAからタイプCになったことを意味する。スポーツデイについても聞いてみよう。

—スポーツデイについて教えて？

スポーツデイは1年の時に参加しまして、そこでトラブルがおきまして。まとめてくれていた人がいた。でも「でしゃばんな」くらいのことを(クラスの人から)言われていて、「気に食わない」みたいな言い方もされていて、スポーツデイの時に(クラス仲が)決壊して、で確かケンカになって。最終的にまとまらなくなって、グダグダで陰悪ムードなままで終わった。で、そのあたりからその子は来なくなりました。

—クラスで何かをすることについてSはどう思っているの？

みんなと何かをするのは嫌いじゃない。でも、まとまりがない中であんまりやりたくない。(前にでる時は、皆の)顔色うかがいながらやっていました。怖くなっちゃったっていうか。

—中学校の時もそういうことがあったの？

部活の時に自分が学年リーダーになって、顧問のいじりのターゲットになってしまって。少ない男子だったんで。自分は半笑いをしていたけど嫌だった。それから、後から聞くと(自分がリーダーになった

ことであることないこと他の人からも言われていたと分かった。(それで)人前に出ても、穏便にやって行きたい(と思うようになりました)。

一困難を超えて「まとまろうぜ」って言っちゃうと、巨大なリスクがある？

それだけは避けたいと思っていた。こちらとしては穏便にっていう、やりたいんだったらやろうくらいのスタンスで。そしたらまとまらなかった。だからそれからは(行事には)行ってない。

一中学の時は逃げられなかったんだね。

自分は降りました(不登校になりました)。逃げられなかったから。(定時制高校には)逃げ道っていうか。割とあると思います。(中学校みたいに)「文化祭だぞ」「ルーム長だろ」って言われてたら、それをやられてたらおいてたと思います。

一いざという時には、学校を続けていく自分の方を大切にしているということだね。

ああそれは(そうです)。「それなり」に仲良くするっていうのを入学する時に決めて。それをずっとやってきました。

Sは1年次のスポーツデーで、クラスメートがゲームをまともにプレイしようとした結果、クラス内に軋轢が生まれ、挫折する様子を目の当たりにし、自身もそのゲームをプレイすることを諦める。

本来、集団生活というゲームをプレイするためには、周りのプレイヤーとの軋轢を引き受け乗り越えるという障害を経ないとゴールにはたどり着けない。

しかし、Sは中学校時代の経験から、自身がその軋轢で傷つけないために、「穏便」に、「それなり」にプレイすると決めている。そのため、早い段階で、個人主義的者に変更してしまったのだと考えられる。

5. 考察

5.1. 個人主義者による特別活動というゲームの「やり過ぎ」方略について

インタビューした3人は、それぞれ考え方や背景は違うが、特別活動というゲームを「やり過ぎ」しているという点で一致している。

特別活動というゲームは、「望ましい集団生活」を目指して、コミュニティで共同して何かをつくったり、成し遂げたりすることをゴールとしている。集団生活を逸脱し、個人主義的に好きに振る舞うのは、ルール違反であり、集団での軋轢を乗り越えてゴールに達することが

望まれている。もしそのようなことができないならば、そのプレイヤーは、集団から非難されたり、軽蔑されたり、排斥されたりする。

個人主義者は、このようなゲームの中で、傷ついたり、不快な思いをしたりし続けるだろう。

Nのような完全な個人主義者は、そもそも皆で何かしなければならぬというルールを押し付けられることが不快で逃げ出したくなる。

Tのような周囲を常に意識してしまう個人主義者は、おそらく特別活動の場にいるだけで傷つき続ける。

しかし一方で、このような個人主義者たちにとって、特別活動は、自らが所属する学校の教育活動の一つであり、このゲームを完全に拒絶するのはリスクが大きすぎる(不登校という選択肢を選ぶしかなくなる)。

結果として、彼らは特別活動というゲームを「やり過ぎ」という適応方略を取らざるを得なくなる。個人主義者たちにとっては、この方法で特別活動の時間がすぎるのを待つのが一番現実的なのだ¹⁵。

またSの例に見たように、集団主義者もまた、定時制高校の特別活動においては「やり過ぎ」をせざるを得なくなる場面がありうる。

特別活動というゲームにおける集団主義者は、定時制高校という集団主義的活動を厭う者が多いコミュニティの中で、このゲームをプレイしなければならない。その結果、プレイすることの困難さに耐えかね、主義を変更し、個人主義的に「やり過ぎ」選択肢を選ばざるを得なくなることがありうる。

これら適応方略としての「やり過ぎ」は、基本的には仕方なしに行われるものである。しかしこの方略を採れば、大きなリターンはない代わりに大きなリスクもない。それゆえ、彼らは「やり過ぎ」方略を採るのだ。

5.2. 定時制高校において「特別活動を充実」させることについて

金子らが述べる定時制高校における「特別活動の充実」は、多くの定時制高校の生徒の学校享受感の高まりという大きなリターンを求めてのものであるが、その結果、取り返しのつかないリスクを伴う可能性もある。

もし今以上に「特別活動の充実」が目指されるならば、少なくともインタビューを受けた3人のような生徒たちは、もう救われることがない。

3人が述べたようなことは、定時制高校において決して特殊な例ではない。そもそも自立に困難を抱える者を受け入れることが目指されている定時制高校において、このような生徒は数多くいると考えられる。

このような生徒たちが、特別活動をどのようにプレイしているのかを読み解いた上で、次なる手を考えなければならない。

6. まとめと今後の課題

定時制高校の特別活動をどのようにするか。

現状では二つの道しかない。一つは「特別活動の充実」を図り、今以上に組みませようとする道である。もう一つは生徒たちの特別活動の「やり過ぎ」方略を理解し、暗に許容する道である。

前者は、そのことによって学校を享受していると自覚する生徒が増える可能性がある一方、今よりさらに傷つく生徒が増える可能性も高まる。後者は、現状維持ではあるが、生徒たちの傷つくリスクは抑えられる。

定時制高校は、後者を選ぶべきである。

もちろん定時制高校の中には特別活動を真剣に取り組みたい者もいるだろう。教師はその生徒たちのために、今まで通りのサポートをすればよい。

ただ一方で、その活動がどうしても苦手な者がいることも忘れてはならない。そしてそのような生徒たちは、おそらく適応方略としての「やり過ぎ」をするだろう。

教師は現状の多様な「やり過ぎ」を暗に肯定した上で、これからの特別活動のあり方を再検討するべきである。

さて、このように考察してきたが、本稿の結論について次のような課題もある。列挙しておこう。

一つは生徒たちの「やり過ぎ」についての教師の許容の強度についてである。いったい、どのくらい、どのようにして許容すればよいのか。許容が行き過ぎれば、それは本当の放任と区別がつかなくなるだろう(もちろん、結果それが一番いい、という結論もありうるが)。

もう一つは、特別活動の「やり過ぎ」は暗に許容するとして、それならば授業についての「やり過ぎ」はどう考えるのか、ということについてである。特別活動を極度に苦手とする生徒がおり、そのことを考慮した上で生徒たちの「やり過ぎ」を許容せよ、と主張するのであれば、同じ論理で授業の「やり過ぎ」も許容すべきだという主張が成立するだろう。それはいいのか。

これらは現代の定時制高校の教育における重要な問いであるように思われる。これらを近い将来必ず論じるべき課題とし、本稿の考察を終える。

1 例外として、体育委員の生徒が、体育の授業において生徒たちの前で体操をする役割を与えられることや、保健委員が、文化祭において保健室の掲示物等を養護教諭の指導のもとに作成することはある。

2 「学校を楽しいと思える感情」の意。

3 金子・伊藤 2015 の表 1 (p.17) では、「登校良好群」と「登校不良群」ではなく、「出席良好群」と「出席不良群」と表現されている。しかし、当論文の別の箇所では「登校良好群」と「登校不良群」という表現が使われており、論文を読む限りこれらの言葉の使用に違いはない。本項では誤解を避けるため「登校良好群」「登校不良群」に統一して述べることにする。

4 金子・伊藤 (2015) では「出席良好群に分類された生徒が 268 名 (80.2%) であり、出席不良群に分類された生徒が 66 名 (19.8%) であった」(p.17) と記載されており、金子・伊藤 (2015) の示している表 1 の数字と数が合わない。「出席良好群に分類された生徒」は、金子らの表 1 では 265 (190+75) 名となっており 3 名分足りない。この 3 名がどのような生徒であるかは当論文からは読み取れないが、本稿では金子らの表 1 の数値を採用することとする。

5 その他、「学習・勉強に積極的になれた」「進路に関して相談ができた」「自分の将来に希望をもてるようになった」「友人と知りあえた」「人とうまくつきあえるようになった」の項目がこれに当たる (p.18)。

6 この記述からは、金子らが部活動も特別活動の一つと捉えているように読めるが、部活動は特別活動には分類されないことは留意されたい。

7 Suits (1978) の第 4 章に詳しい。

8 たとえば、学校外に、学校内のそれと似た集団生活を営むコミュニティが存在することもありうる。

9 学校を受験した時点で、その学校に行くことを自身で選んだと言うこともできるが、少なくともクラスというコミュニティ(「望ましい集団生活」を送るためのコミュニティ)については自身で選ぶことはできない。

10 家計を支えるため必要に迫られ所属するコミュニティ(アルバイト等の仕事)もありうる。この場合、当人は、せめてできるだけ本人にとって働きやすい環境をぶだろう。ただし、それすらできない(どの仕事につくか選ぶ余地さえない)生徒がいることについても忘れてはならない。

11 インタビューは平成 30 年 2 月 6 日に行った。

12 インタビューは平成 30 年 2 月 6 日に行った。

13 インタビューは平成 30 年 2 月 6 日に行った。

14 ホームルーム教室の代表者の意。ルーム長とも言う。

15 文化祭を「クラスで何かをする」営みからずらして、「気の合うお仲間と話す時間」にすり替えた一時期の N のように、それを自分なりの楽しいゲームに変化させられる者はよいかもしれない。

引用文献

伊藤晃一 (2016) 「授業というゲームをどう変えるか ―ある定時制高校で行われた授業をたよりに―」、人文社会科学研究科研究プロジェクト報告書、第 306 集、教育におけるゲーミフィケーションに関する実践的研究、pp.1-15

伊藤晃一 (2017) 「授業における「荒らし屋」は誰か ―バーナード・スーツ『ギリギリの哲学 ゲームプレイと理想の人生』をたよりに―」、人文社会科学研究科研究プロジェクト報告書、第 306 集、教育におけるゲーミフィケーションに関する実践的研究 (2)、pp.11-23

金子恵美子・伊藤美奈子「A 定時制高校の学校享受感、登校を規定する要因の検討」奈良女子大学心理臨床研究、第 2 号、pp.15-22

Suits, Bernard (1978) “*The Grasshopper Games : Life and Utopia*” University of Toronto Press in 1978, reprinted by Broadview Press in 2005 (『ギリギリの哲学 ゲームプレイと理想の人生』バーナード・スーツ 川谷茂樹・山田貴裕訳 ナカニシヤ出版、2015 年)

文部科学省 (2009) 高等学校学習指導要領
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2011/03/30/1304427_002.pdf (2017 年 12 月 28 日確認)

文部科学省 (2009) 高等学校学習指導要領解説特別活動編
文部科学省 (2013) 文部科学省中央教育審議会高等学校教育部会 (第 19 回) 資料 2-1

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/047/siryo/_icsFiles/afieldfile/2013/07/12/1336336_1.pdf (2017 年 12 月 26 日確認)

謝辞

まずはインタビューにご協力いただいた B 定時制高校の生徒の皆さんに感謝の言葉を申し上げます。インタビューをご快諾いただいたこと感謝しております。時に振り返りたくない過去についてもお話したださったかもしれません。皆さんのお言葉を真剣に受け止め、必ず未来へつなげたいと思います。ありがとうございました。

また本稿には掲載できませんでしたが、インタビューに応じて下さった B 定時制高校の先生方にも感謝申し上げます。ご多用の中お時間を割いていただいたことはもとより、ご自身の実践について語っていただいたことにも身が引き締まる思いでした。ありがとうございました。